アーツカウンシル東京　2021年度トライアル事業

未来の踊りのためのプログラム
活動報告書

ARTS COUNCIL TOKYO

はじめに

本事業への取り組みは、アーツカウンシル東京が2021年に舞踊分野における若手振付家やダンサーを対象として、「今後、舞踊分野の創造環境には何が必要なのか」についてのヒアリングを行ったことから始まりました。このヒアリングを通じて、継続したクリエーションが可能な稽古場確保の困難さ、創造過程における孤立感、批評の不在、国内外の舞踊学について体系だった見識が欠如しているなど、さまざまな課題が浮かび上がってきました。

次代を担う若い才能が育ち難いこのような状況を少しでも改善するため、若手舞踊家の育成事業をトライアル事業として実施することとなりました。

プログラムの内容を考えていく上で、二つのポイントがありました。

一つ目は、現在の舞踊芸術では、国内外を問わず芸術分野の違いを越境する自由な表現が展開されていることから、舞踊というジャンルで狭く囲ってしまうのではなく、多角的な視点で舞踊を捉え直していくこと。そして、参加者が様々な芸術分野の考え方に触れることのできるプログラムにすること。

二つ目は、クリエーションにおける結果よりもプロセスに主眼を置くこと。ポジティブな相互批評ができる実験的な創作環境により孤立感を解消させるだけでなく、アーティスト同士が互いに刺激を与えあう中で、失敗を恐れず果敢にクリエーションに向き合える豊かな創造の場にすること。

この二つのポイントに主軸をおいて、「未来の踊りのためのプログラム」は立ち上がりました。舞踊芸術への多角的で探求的な思考と、熱量の高い実験を繰り返すクリエーションの場、このような創造活動の両輪を支援する取り組みから、新たな育成事業の形態が見え始めたように思います。

本報告書は、事業の目的や実施内容、参加していただいた皆様からの声をご紹介するものです。お読みになる皆さまが未来の踊りについての新たなイメージを想像していただく機会となれば幸いです。

「未来の踊りのためのプログラム」にご参加いただきました皆様、そして事業の実現にご尽力いただいた全ての皆様に、心より感謝を申し上げます。

公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

目次

04　事業概要

座学

07　座学概要

09　第1回　平倉圭　「ダンスと動物」
11　第2回　桜井圭介　「九段下ダンス教室〜グルーヴ再考」
13　第3回　倉田翠　「ほんとのことは稽古で溶けて消えて、作品になります。それを『搾取』と呼びます。」
15　第4回　高嶺格　「世界の先っぽにいるという感覚」
17　第5回　國吉和子　「舞踏への応答」
19　第6回　保坂和志　「言語に拠らない思考とはどういうものか」
21　第7回　余越保子　「古典芸能［山姥］を巡る考察」── 女性芸能者とジェンダーについて

ラボラトリー

24　ラボラトリー 概要

［グループI｜参加者レポート］
28　大塚陽
31　大森瑶子
34　敷地理・大迫健司・境佑梨
37　花形槙
40　チーム・チープロ
45　吉田拓
—
50　メンターの言葉｜塚原悠也

［グループII｜参加者レポート］
53　青柳潤
58　石田ミヲ
61　津田犬太郎
64　中屋敷南
67　渡邊拓也
—
71　メンターの言葉｜川口隆夫

寄稿｜ショーイング来賓者からの言葉

73　國吉和子／呉宮百合香／佐藤まいみ／三上さおり／宮久保真紀

事業概要

アーツカウンシル東京　2021年度トライアル事業
未来の踊りのためのプログラム

［事業趣旨］

このプログラムはアーツカウンシル東京が主催し、舞踊芸術のクリエイティビティを促進するために参加者が自身の活動を深く見つめ直し、より活発な取り組みを展開していくための場づくりに向けて、トライアル事業として実施しました。

近年の舞踊芸術では、音楽・演劇・美術・映像などの分野と横断的に協働し、多様な切り口による創作が行われています。今回のプログラムは、分野を問わず広く舞踊芸術に関わる人材を募り、様々な芸術分野からの参加者が集う機会としました。

本プログラムは、多様な分野から講師を招き、舞踊芸術に対する新たな視点を発見し、見識を広げる「座学」と、メンターを迎え、受講者自身の持ち込む創作のアイデアを実験的に練り上げていく「ラボラトリー」の二つのプログラムを柱とし、舞踊芸術の将来的な在り方を見据えた思考と実践を両輪で深めていくことを目指すものです。

［コース］

Aコース：座学

Bコース：座学＆ラボラトリー｜座学の内容はAコースと共通

座学

期間

2021年12月3日［金］—2022年1月31日［月］全7回

—

芸術諸分野から講師を招き、舞踊芸術に新しい視点をもたらすジャンルを横断した講義や、舞踊作品における独創的な試みの過去の事例紹介などを通じて、舞踊芸術の可能性を多角的に探ります。

ラボラトリー

期間

2022年1月17日［月］—2月26日［土］

—

作品を生み出すプロセスの質を高め、より実験的に創作に挑むための実践型プログラムです。参加者は、2名のメンターからどちらかを自身のメンターとして選択し、2グループに分かれて実施。参加者自身が創作のアイデアを持ち込み、メンターによるファシリテーションのもと、クリエーション〜発表〜参加者同士のディスカッションを繰り返し、試行錯誤を重ねて作品を練り上げます。クリエーションを軸にした他者との対話を通じ、客観性と批評性を養いながら、参加者がアーティスティックなヴィジョンを構築することを目指します。

［参加者の募集について］

Aコース「座学」とBコース「座学」＆「ラボラトリー」（座学の内容はAコースと共通）を設け、芸術分野を問わず参加者を広く募集しました。振付家、ダンサー、パフォーマー、演出家、俳優、美術家、音楽家、映像作家、ドラマトゥルク、制作者、プロデューサー、教育関係者、批評家など、多種多彩な応募者からアーツカウンシル東京が定める選考委員による書類審査により選出しました。

募集期間：2021年9月1日［水］－10月1日［金］17:00まで
Aコース：応募者121名／合格者33名
Bコース：応募者47組／合格者12組15名

運営：特定非営利活動法人アルファルファ
企画・制作：林慶一、山口佳子
スタッフ：黒木祐太、宮﨑有里、滝沢優子

映像撮影：須藤崇規、冨田了平、三上亮
写真撮影：前澤秀登

主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
事業担当：水野立子（企画部助成課 シニア・プログラムオフィサー）

座学

座学概要

定員の4倍の申込がありました。舞踊以外に音楽、演劇、美術・映像などの多分野から若手を中心とした振付家、パフォーマー、演出家、俳優、美術家、映像作家、プロデューサーなど多彩な顔ぶれが集いました。

毎回、未来の踊りを発見するためのヒントが詰まった質の高い座学内容に、参加者は集中力のある視線を向け、所定の時間に納まりきらない多数の質問を講師に投げかけていました。アンケートには、参加者が自身の創作活動に照らして触発をされた点などが丁寧に記され、創作意欲の向上に繋がる様子が見受けられました。

座学で話された内容を更に考察するために、参加者同士でのグループ・ディスカッションや、講師を含めた対話の場を設けてほしいという意欲的な希望も寄せられました。今回は、コロナ禍の状況で実現は叶いませんでしたが、ジャンルを横断して芸術諸分野の担い手が意見を交換し、互いに影響を与えあう場の必要性を改めて認識する機会となりました。

期間：2021年12月3日［金］—2022年1月31日［月］全7回
時間：19:00–21:30　※質疑応答の時間を含め約2時間半
会場：アーツカウンシル東京｜大会議室　九段ファーストプレイス8階
参加者数：48名

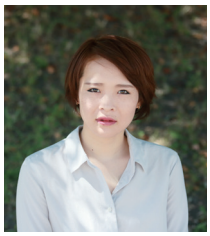
［スケジュール］

第1回
「ダンスと動物」
2021年12月3日［金］
講師：平倉圭（芸術学研究者）

第2回
「九段下ダンス教室〜グルーヴ再考」
2021年12月13日［月］
講師：桜井圭介（音楽家・ダンス批評）
ゲスト：塚原悠也（アーティスト／ contact Gonzo）

photo: Lieko Shiga

第3回
「ほんとのことは稽古で溶けて消えて、
作品になります。それを『搾取』と呼びます。」
2021年12月17日［金］
講師：倉田翠（演出家）
ゲスト：佐々木敦（思考家・著述家）



第4回
「世界の先っぽにいるという感覚」
2022年1月7日［金］
講師：高嶺格（美術家・演出家）

第5回
「舞踏への応答」
2022年1月14日［金］
講師：國吉和子（舞踊研究・評論）
ゲスト：川口隆夫（ダンサー・パフォーマー）

photo: Hiroshi Nakamura

photo: Hiroki Obara

第6回
「言語に拠らない思考とはどういうものか」
2022年1月27日［木］
講師：保坂和志（小説家）

第7回
「古典芸能［山姥］を巡る考察」
——女性芸能者とジェンダーについて
2022年1月31日［月］
講師：余越保子（演出家・舞踊家・映像作家）

photo: Miana JUN

座学｜第1回｜2021年12月3日［金］

「ダンスと動物」講師：平倉圭

講師コメント

例えばカラスの鳴き声に耳をそばだてる。その首の動きに目を奪われる。動物の動きや声に惹きつけられるとき、何が起きているのだろうか。ヒトに向けられているのではない異種の姿や響きに、なぜ動かされるのだろうか。そのことと踊りはどう関わるだろうか。ダンスの場所と定義を拡張しつつ、具体的な事例を通して考えたい。

詩を絵で描いていいかどうかわからないんですけど、池みたいなのがあって、それを見ている人がいて。座っていて、こう見ていると、何かその池からこう声がしている、「8、γ、e、6、α」（エイト　ガムマア　イー　スイツクス　アルファ）。この「8、γ、e、6、α」というのが、このローマ数字とギリシャ文字と普通のアルファベットというのが交ざった、これがすごい素晴らしい。これは水ミミズが踊っている形にも見えると。その踊っているような形が、呪文のように、「エイト　ガムマア　イー　スイツクス　アルファ」というふうに聞こえますね。

水槽の中に入っているクラゲを見るのと、海の中でクラゲを見るのと全然違って、要するに、同じ世界の中にいて、それこそちくちくするという、相手の体の一部が肌に当たってちくちくするみたいな。そういうときに、クラゲはダンサーみたいだという比喩は、僕にとっては全然響かない比喩で、それは単に水槽の中のクラゲの見た目の話をしている感じがして。そうじゃなくて、同じ環境の中にいて、このなんかすごい、とてつもない表現性みたいなものに、とにかく動揺しちゃうというか。本当に初めて見たので、安全なクラゲだって解かっているんだけど、デカイから、いろいろ、怖い気持ちが生まれます。なんかこう、怖いんじゃないか、寄ってこられたらどうしようとか、ドキドキしながら見ている、その感じが、自分にとってすごくリアリティのある体の表現ということを考える場所になったということなんですけど。

例えば劇場で行われるダンスで、その劇場は都会にあって、都会で働いている体の状態とかをベースにしてつくられたダンスだったりすると、ちょっと食い込んでくるところはあると思うんですよね。それは自分が生きている世界だから。だけど、動物となった途端に消えちゃうと。今、動物の話をしてますけど、人間が滅茶苦茶たくさんいる環境の中で、ここにもいろいろな生き物はいるはずだけど、目には入らなくて、入るくらいの大きさのゴキブリとかは殺されるようになっていて、関係はつくらないことになっている。そういう日常生活を生きているのに、ダンスをするときだけ鹿になってみますとか、虎になってみますとやっても、だいぶ距離があるというか、頭でしか理解できないものになってしまう。

平倉圭（芸術学研究者）
1977年生。東京大学大学院学際情報学府博士課程修了。博士（学際情報学）。横浜国立大学大学院都市イノベーション研究院Y-GSC准教授。芸術制作における物体化された思考の働きを研究している。最近はダンス研究を少しずつ。著書に『かたちは思考する―芸術制作の分析』（東京大学出版会、2019年）、『ゴダール的方法』（インスクリプト、第二回表象文化論学会賞受賞）ほか。作品に《ピカソ他を分解する（部分的に遮蔽された）》（レクチャー・パフォーマンス、2015年）ほか。

座学参加者アンケート抜粋

分かり合えないものと分かり合えるのではないかというせめぎ合いの中に踊りがあって、その向こう側に行ったり来たりしてしまうこと、その中に本物がある気がしたし、最後にはもう誰にも理解できない場所へと行ってしまえる気がした。「あっち側」から帰ってこれるものを試しながら、いつかは帰ってこれないほどの何かを試みたいと思ってしまった。

「同じ世界にいる感覚」という言葉が印象的であった。劇場内外どちらの踊りにせよ、共にあること、そこで生じる共振・共鳴が踊りの根源にあるのだと改めて感じた。

まずタコの話から宮沢賢治、映画『メッセージ』、鹿踊りと、アクロバティックに、めくるめくように議論が移り変わり、平倉さんのこの講義自体がある種のダンスのように思えた。

宮沢賢治の詩を読解しながら身体に落とし込んでいくという作業がその場で展開されていくことによって、言葉と身体の関係に対する解像度が上がったような気がしました。演劇を作っていく上で、身体と言葉は切り分けられてしまいがちですが、言葉が人間のある視線や感覚の動きに紐付いているのだったら、根本的に言葉は身体的な行為なのではないかと考えさせられました。

人前で語りを行うときにその本人が考えを更新していく様とともに体がスライドしていく。そんな風な板書と投影した静止画自体に近づいて没入していくパフォーマティブな講義全体の形に驚いた。胴体と手足を持つイカと同等の触手が効く人間が共に海中で距離とトレースで踊れる行為時間は、平倉さんが筆記するホワイトボードやミミズの筆圧のようなくねりに宮沢賢治の印字された造形を出会わせたり。関係性が揺らぐ接着の仕方でそこに出向く。

今まで、「踊りとは何か」という問いに端的に答えられない自分に恥や焦りを感じていたが、この講義を聞いてこの問いは今後私が踊っていく中で、ずっと問い続けるべき問いであるように認識が変わった。そして、この問いに対する答えは、ダンスを創る側・踊る側だけでなく、観る側・批評する側の人々もきっと問い続けていて、自分なりの答えを持っているのではないかと思った。

座学｜第2回｜2021年12月13日［月］

「九段下ダンス教室――グルーヴ再考」講師：桜井圭介

講師コメント

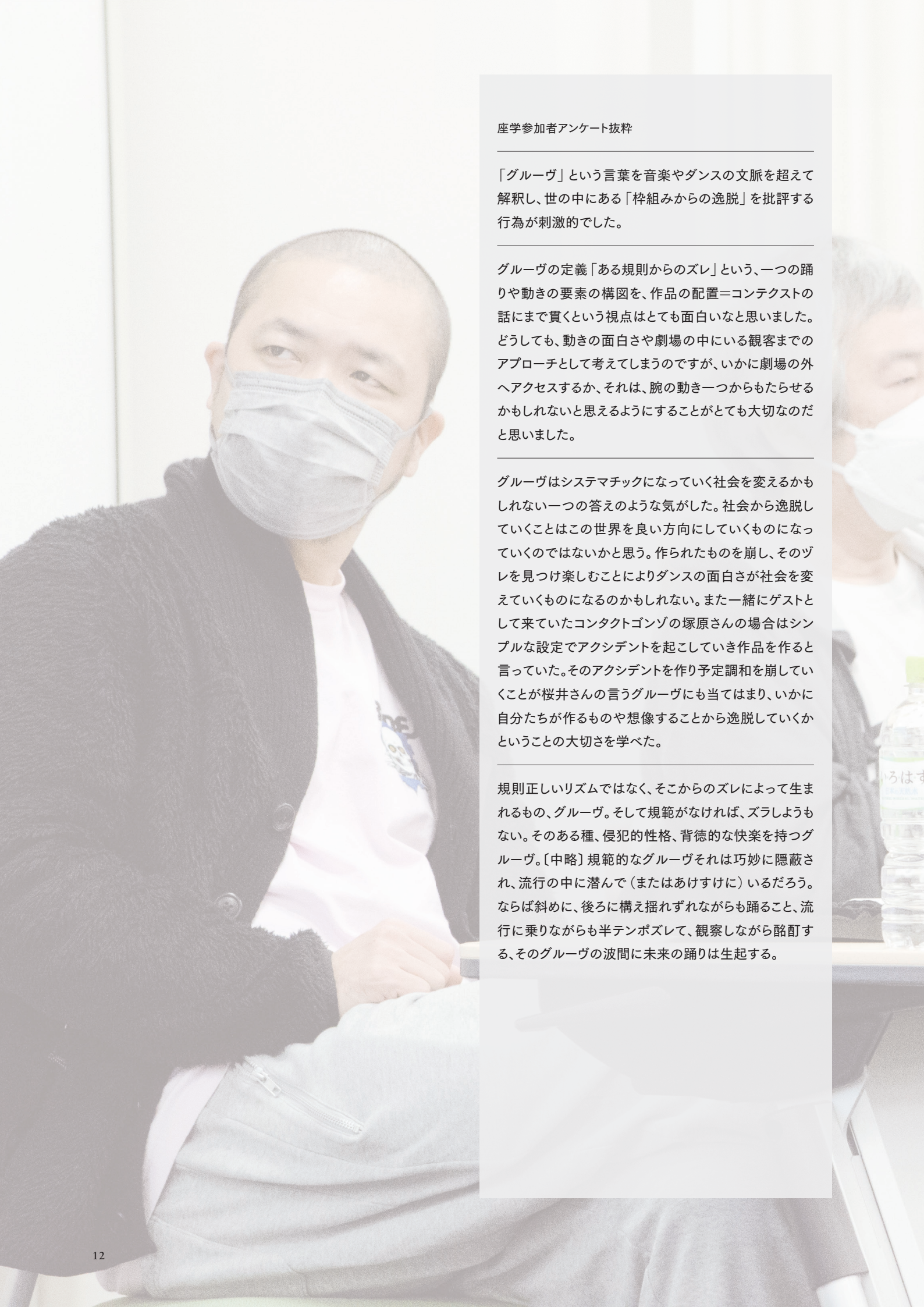
やっぱ「グルーヴ」っしょ？と思う、結局のところ。ダンスであることの「要件」は（それがバレエであろうとストリートダンスだろうが、コンテンポラリーダンスであろうが）グルーヴ。と、BTSやTXTを見ながら思うコロナ禍の2021年。そういうわけで、今回は色んなダンスを皆さんと一緒に見ながら、改めて「グルーヴ」のことだけを考えてみようと思います。

何か一個のダンスを見るときに、体の、動きの繊細さとかを見取って、「ああ、グルーヴィーだな」というふうに受け取るというレベルと、それから、パフォーマンス全体を見て、「作品」としてどうかということ、さらには今を生きる我々にとってどのように重要なのかという話と、ざっくり言って三つのレベルがあるけれども、この三つがうまく接続しづらい。これ、やっている人にはなんとなくわかってもらえると思うんですが。僕自身もなかなかうまくいかないんだけど、やはり、この三つを串刺しにして考えなきゃいけないと思うんですよ。

舞台で上演されるダンス、特にコンテンポラリーダンスの大事なところというのは、作品として提示するというレベルがあると思うんですよ。ストリートダンスとか、そもそもが自分で踊って楽しむことを主たる目的にしているダンスの場合、とにかく踊るその瞬間瞬間の踊る自分の感覚が一番大事だよね、とかそういう話でいいと思うけど、コンテンポラリーダンスの場合は、それで済まない。ところが、僕の場合、どうしても「グルーヴ」を重視するから、踊る身体そのもののクルーヴとは別に、上演あるいは作品にもグルーヴが必要になってくる。作品としてのグルーヴがなければ、やっぱりコンテンポラリーダンスだ、芸術だ、と言ってもどうなんだ?あるいは逆に作品としては大事な問題提起をしているかもしれないけど、いかんせん踊る身体にグルーヴないよなー…というのが僕の個人的な悩みなんですよ（笑）。

桜井圭介（音楽家・ダンス批評）
吾妻橋ダンスクロッシング主宰、三鷹SCOOL共同代表。ダンスに関する著書に『西麻布ダンス教室 舞踊鑑賞の手引き』『ダンシング・オールナイト グルーヴィーな奴らを探せ!』（ともに、いとうせいこう・押切伸一との共著）。

ゲスト
塚原悠也（アーティスト／ contact Gonzo）



座学参加者アンケート抜粋

「グルーヴ」という言葉を音楽やダンスの文脈を超えて解釈し、世の中にある「枠組みからの逸脱」を批評する行為が刺激的でした。

グルーヴの定義「ある規則からのズレ」という、一つの踊りや動きの要素の構図を、作品の配置＝コンテクストの話にまで貫くという視点はとても面白いなと思いました。どうしても、動きの面白さや劇場の中にいる観客までのアプローチとして考えてしまうのですが、いかに劇場の外へアクセスするか、それは、腕の動き一つからもたらせるかもしれないと思えるようにすることがとても大切なのだと思いました。

グルーヴはシステマチックになっていく社会を変えるかもしれない一つの答えのような気がした。社会から逸脱していくことはこの世界を良い方向にしていくものになっていくのではないかと思う。作られたものを崩し、そのヅレを見つけ楽しむことによりダンスの面白さが社会を変えていくものになるのかもしれない。また一緒にゲストとして来ていたコンタクトゴンゾの塚原さんの場合はシンプルな設定でアクシデントを起こしていき作品を作ると言っていた。そのアクシデントを作り予定調和を崩していくことが桜井さんの言うグルーヴにも当てはまり、いかに自分たちが作るものや想像することから逸脱していくかということの大切さを学べた。

規則正しいリズムではなく、そこからのズレによって生まれるもの、グルーヴ。そして規範がなければ、ズラしようもない。そのある種、侵犯的性格、背徳的な快楽を持つグルーヴ。〔中略〕規範的なグルーヴそれは巧妙に隠蔽され、流行の中に潜んで（またはあけすけに）いるだろう。ならば斜めに、後ろに構え揺れずれながらも踊ること、流行に乗りながらも半テンポズレて、観察しながら酩酊する、そのグルーヴの波間に未来の踊りは生起する。

座学｜第3回｜2021年12月17日［金］

「ほんとのことは稽古で溶けて消えて、作品になります。それを『搾取』と呼びます。」講師：倉田翠

講師コメント

舞台作品はひとりでは作れません。出演者、スタッフ、劇場の人、プロデューサー、お客さん、いろんな「他者」との関わりのなかで完成します。そこでの「責任」を負うことは危険を伴います。覚悟がいります。相手もそうです。akakilikeの作品づくりのことを、佐々木敦さんのご視点を手掛かりにお話ししたいと思います。

自分たちがやっていることは何なんだろうか、ということをずっと考えていまして、ずっと作品をつくってきたんですけど、社会と繋がってないとあかんな、と思ったんですよ。これはすごくデカイ言い方をしていますけど（笑）。社会って何かというと、私にとっては、ダンス以外のことです。私はどちらかというと、ダンスというのは自分の中に引きこもっちゃうものだったので、社会はいろんな社会があると思うんですけど、見なあかん、と思った。だから、社会というのは他者ですね。自分以外の人。そこから始まっているという感じです。すごくもやっとした言い方をしたんですけど。そして、いろんな人と出会うということを私はしてきたというか、生きていたらいろんな人と会うので、その中でずっと、ただ生きているというか、現実に起こることのすごさには勝ち目がないと思ってきた。

例えば、ダンスの話に行きますね。ダンスというのは、いろんなダンスがあっていいと思うんですけど、私は表現しない、ということにすごくこだわっていて、それはどういうことかというと、例えば悲しいということがありますね。その「悲しい、を表現しています」となったら、もう「悲しい」の支配下なので、それ以上にならないんですね。だから、何かを表現しちゃうというのは、何かあるものに従っちゃうことになってしまうので、それはこの座学のタイトルにもつながりますけど「搾取」、ダンスのために何かを利用する、ダンスのために現実を利用するということですね。

倉田翠（演出家）

1987年生まれ。京都造形芸術大学卒業。3歳よりクラシックバレエ、モダンバレエを始める。京都を中心に、演出家・振付家・ダンサーとして活動。作品ごとに自身や他者と向かい合い、そこに生じる事象を舞台構造を使ってフィクションとして立ち上がらせることで「ダンス」の可能性を探求している。2016年より、倉田翠とテクニカルスタッフのみの団体、akakilike（アカキライク）の主宰を務め、アクターとスタッフが対等な立ち位置で作品に関わる事を目指し活動している。セゾン文化財団セゾン・フェローⅠ。

ゲスト

佐々木敦（思考家・著述家）

音楽レーベルHEADZ主宰。SCOOLを吾妻橋ダンスクロッシングと共同でプロデュース。文学ムック「ことばと」（書肆侃侃房）編集長。映画美学校言語表現コース「ことばの学校」主任講師。30年以上に渡り、芸術文化の諸分野に携わる。著書多数。2020年4月号の「新潮」に初の小説「半睡」を発表。

座学参加者アンケート抜粋

舞台にのせるのは「関係性」というのが興味深かったです。振る舞いはその関係や対人、その場の役割によって変わるように、その変化にもダンスがあるのだと感じました。また、〝表現しない〟〝知らないことをやらない〟ということになるほど、と感じました。舞台はフィクションであるからこそ、どこまでリアルでいられるか、正直でいられるかが鍵となり、きっとフィクションに飛ばしきってしまったら身体やダンス、存在は消えていくのではないかと思います。

「みんな嘘が嫌い。本当のことだと分かった途端安心する」という言葉が突き刺さりました。この話はノンフィクションです、と言われたほうがなぜか感動することを無意識に今まで自分で受け入れていましたが、改めて考えると確かに不思議なことに気付きました。わざと作りものにする、わざとフィクションにするというものを舞台上で形にするというのは非常に面白い視点だなと思いました。わざと内容の薄いペラペラのダンスを敢えてシーンとして舞台上にのせるということは、私も是非真似してみたいなと好奇心が沸きました。

舞台で上演する「作品」をみる観客には「作品」の外で蠢いている関係がみえないけれど、作家が作家として引き受けていることを想像し同じように観客に引き受けるように求めているのだろうかと想像しました。「作品」に関わるひととの関係をとことん引き受ける倉田さんの活動についてお話しを伺っていると、居心地が悪いどころではなくおもわず目をふせてそらしてしまいたくなって、その感じと自分は作家として観客としてどう向き合ったらいいのか、考えています。

座学｜第4回｜2022年1月7日［金］

「世界の先っぽにいるという感覚」講師：高嶺格

講師コメント

美術大学の工芸科にいながらパフォーマンスを始めた理由、ダムタイプとの出会い、美術の展示と劇場の違い、コラボレーションについてなど、自作を中心に紹介しながら、これまで試みてきたことをお話しします。

言いたかったのは、ここに立っている彫像のことで、これの「ある/なし」で見え方が全然変わるということです。この人が“パフォーマー”と言っていいと思うんですけど、もしこれがなかったら、周りの新聞記事が、見に来たお客さん、見ている自分に直接来る。それは受けとめきれないか、または拒絶されるかもしれない。しかし、記事を受けとめるこの人が真ん中にいるおかげで、この人と自分を重ねる、というような構造に変わる。

「高嶺格のクールジャパン」会場：水戸芸術館

『木村さん』の場合は、木村さんの映像を見る自分がそこにいるということが大事なんだと思うんです。自分が撮った映像を自分と切り離して、それだけ作品というふうにはできなかった。だから自分の目の映像をオーバーラップさせている。それは構造の問題で。やっぱり作品って、コンセプトって、構造だと思うんですよね。構造が見えたときにはじめて作品になる。「愛は可能か」と言いたいが、ただ言うだけだったら伝わらないから、それが伝わるための構造を一所懸命に考える。それで初めて発せられるということがあると思うんですよね。それを考えるということが創作なんじゃないかな。

高嶺格（美術家・演出家）

多摩美術大学・彫刻学科教授。1968 年鹿児島生まれ、京都市立芸術大学・岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）卒。パフォーマンス、ビデオ、インスタレーションなどジャンルを横断した表現を世界各地で行っている。主な個展に、イギリスを含む4つの美術館を巡回した回顧展「とおくてよくみえない」（2011）、震災以降の状況をダイレクトに扱った「高嶺格のクールジャパン」（水戸芸術館、2012）、視覚障碍者に案内されながら巡る「大きな休息」（せんだいメディアテーク、2008）など。

座学参加者アンケート抜粋

講義で一番印象に残ったのはやはり『木村さん』である。〔中略〕他者との共同制作における可能性とそこに内在する不可分な暴力性・搾取を思い知らされた。ただ、そのような作品を作ることをやめてはならないと思う。作品は必ずしも善じゃないが、悪に居座ってもダメである。

高嶺さんの作品で原発の新聞記事を壁に貼り、中心に銅像を置いた作品に関して、観る人が受け止められないから銅像を置いて、自分を重ね合わせて見れるようにした、という考え方が面白いと思いました。〔中略〕（高嶺さんが出演者として参加した）『S/N』に関して「構造としてベタな言葉を吐ける状況を作っている。」という点においても、「愛は可能か」という言葉をいかに納得させるかということを踏まえて構造を考えるということは、そういう作り方をする作品があるということはわかっていたけれども「なるほど、最初に殴って衝撃を与えるのか！」と改めて、目から鱗だった。

講義の中で高嶺さんが「パフォーマンスをするとき、はじめから目的があるわけではなく、それをやってみて周りがどう反応するのか。観ている身体がどう反応するのかが気になる。」といったお話には大変興味が湧きました。

木村さんの作品については、衝撃が大きく、うまく言葉にできません。非常に暴力的なものと、大きな優しさを同時に受け取ったような感覚です。その暴力性が何に起因するのかは分かりません。観ている私たちの視線なのか、作品化した高嶺さんなのか、そもそも世界に潜在的にある暴力性があらわになっているようにも思います。

まずは座学のタイトルの通り世界の先っぽにいるということを自覚することから始まった。その言葉は当たり前のようで自覚していないと忘れてしまう。高嶺さんの作品からはその言葉がピッタリ当てはまるような作品が多く見られ、常に更新されて発表の瞬間まで柔軟に対応できるようにしているのが印象的だった。

座学｜第5回｜2022年1月14日［金］

「舞踏への応答」講師：國吉和子

講師コメント

舞踏の幽霊が巷を徘徊している。実像と虚像、交錯するイメージが焙り出す「舞踏」のようなもの。VRの中でいまだに踊り続けるアバターの土方巽は、なんてアグリーなんだろう。パラパラ漫画で踊って見せる大野一雄をカワイイという女子学生達。半世紀以上にわたって舞踏が問いかけていることとは何か？　果たして、舞踏の次に来るべきものとは？

土方の「素材」という文章があるんですけれども、ここで彼は「素材」という言葉をあえて頻繁に使うんですね。この「素材」というのは、結局、絵を描く素材とか、彫刻をつくるための素材とかという、そういう「物」という感覚がとても強くなると思うんですけれども、彼は、人間の体のことを「素材」というふうに考えていたのね。その素材が私をすごく激しく挑戦的に挑発してくるんだということは、結局、体、肉体というものが自分の創作に非常に刺激を与えてきてくれる。それを素材として捉えて、素材を集めるとか、素材を置く、とかという、物みたいにしてダンサーたちを考えているのね。「物みたいに」と言うと、何か人権を認めないようでひどいじゃないか、と思うかもしれないけれども、物として、物になるということ自体が非常に難しいこと。物になれたら、それはすごいなということ。そういうことを土方はダンサーに強要していた、という感じですね。物になる、そして初めて使えるんだということですね。

こういう、言ってみればばかばかしいことですよね。ばかばかしいことを全力でやるということよね。これ、実はきょうのテーマの「キャンプ」に通じてくるわけですね。

皆さんの中でバレエをされている方はおわかりになると思いますけれども、きちんと軸を立てて、きちんと空間を角度で厳密に区切っていきますよね。それができないと、バレエは踊れないわけですけれども。そういう意味で、体が正確に調教されているという状態ですね。それは、バレエダンサーはやらないといけないんですけれども。土方は、それを「建付けがいい」と言った。石井満隆がそれだったわけよね。その人の素材、肉体を見て、その素材を生かしながら舞台をつくっていったということです。この素材が、いわゆる一つの形というものをつくり上げる、フォルムをつくり上げるということで、何を考えているかとか、何を表現していきたいか、ということは問題じゃないと言った。言い切ってるんですよ。内容なんて関係ねぇや。形、体がそこにどういうふうにあるかということをきちんと極める。そのときは、内容は関係ない。これも、要するに形、フォルム、様式を重視して内容は考えないという「キャンプ」の精神ですよね。

國吉和子（舞踊研究・評論）

早稲田大学、明治学院大学等、非常勤講師。「やめまひの会」（土方巽研究）主宰。主著に『夢の衣裳、記憶の壺――舞踊とモダニズム』（新書館、2002）、編著に『見ることの距離――ダンスの軌跡1962～1996』市川雅著（新書館、2000）、主な論考に「『病める舞姫』試論――そして絶望的な憧憬」（『土方巽――言葉と身体をめぐって――』京都造形芸術大学・舞台芸術センター企画・編集、角川学芸出版、2011）、「暗黒舞踏登場前夜――戦後日本のモダンダンスと大野一雄」（『大野一雄・舞踏と生命』岡本章編、思潮社、2012）、「大野慶人のレクチャー・パフォーマンス《命の姿》について」（『老いと踊り』中島那奈子・外山紀久子編著、勁草書房、2019）など。

ゲスト

川口隆夫（ダンサー・パフォーマー）

座学参加者アンケート抜粋

「CAMP」の考え方が面白いと思いました。「内容は関係ない。形がその場にどうあるか」ということは舞踏で言われる「容れ物になる」という考えとつながるところがあって、ついつい内容にばかり囚われてしまうけれど、もっといろいろなものを手放して、全力でばかばかしくありたいと思いました。

川口さんの幕間ダンスが素晴らしかったです。リラックスできましたし、アーティストの役割について考えさせられました。

初期の舞踏は走り回ったり人を振り回したりというアグレッシブで実験的なものが多かったという話を聞いてイメージが結構変化した。土方の死後、舞踏が技法論になったという話は、コンテンポラリーダンスにおいて舞踏に限らず起こりがちな問題であると思った。個人にメソッドが帰結しているとどうしても本人亡き後は形式化（技法論）することでしか伝承が難しい。本人亡き後もメソッドを生き続けさせるには生きているうちに本人が形式化するのがいいのか…？

あるジャンルが成熟していった時に、オリジナルからはどんどんと逸脱していくことが一般的かと思いますが、ある時代に生まれたオリジナルから離れていく時に、どのように振る舞えばいいのか＝応答すればいいのか、ということを強く考えさせられました

CAMPが日本における「舞踏」とこんなにも密接に関わり合いながら、今日のダンスやムーブメントに繋がっていることを知ることができ、私にとっては新しいダンスの文脈を知れたような感覚です。

日本人として、実験的な身体表現を試みるとき、舞踏は大きな歴史として横たわっており無視することはできません。しかし、いつまでも日本の身体表現といえば舞踏というイメージに甘えてはいられないと思います。世界に誇る素晴らしい、独自の思想を打ち立てたジャンルだとは思いますが、異なる考え方を基にした、強度を持った身体表現を作り上げる必要を感じています。

座学｜第6回｜2022年1月27日［金］

「言語に拠らない思考とはどういうものか」講師：保坂和志

講師コメント

肉体を持つ存在である人間は言語だけで思考しているわけではないが、多くの表現者・批評家はそこがわかってない。だから、美術・音楽・ダンスを前にして、「説明してくれ」と言ったりする。すべてはたったいま見ている・聴いている表現が語っている。言語に拠らない思考がどういうものか、〈言葉を信じない小説家〉である私が、対面でしかできないやり方で伝えます。

僕の小説の理想というのは、日々書くこと。お坊さんが毎朝、お経を読むように、日々書くこと。だから、形のあるものをパキッとつくるんじゃなくて、するための体勢、体の構えとか、心の構えとか、人生観とか、芸術観というのに自然と切り変わったんですけど、作品をつくるというところの到達点があるというのが、到達点を置くというのが、何かする人には当てはまりやすいんですよ。到達点と卒業制作とか、子供のピアノ教室の発表会とかそういうのが全部到達点。でも、プロというのは、そういうものじゃなくて、一生それを続けられる構えをつくっていくことなんですね。周りの環境も全部含めて。

小説というのがどういうものか、というのはどうしてもいつも考えている。暇さえあれば考えている。猫のことか、小説のことか、どっちも考えていないことは一度もないみたいな、そんなような感じなんだけど。自分の中でそういう関わりができるようなものを探していくというのが、するための最初のことなんじゃないかなと思います。ただ、その人ごとに、一人一人に、じゃあ、ダンスで言えば、ダンスの起源は何なのか、ダンスの核は何なのか、核心にあるものは何なのか、とか。それを置きながら、ダンスをやるという人は、ダンスと関われている。でも、偉くなりたい人というのは、偉くなることにしか意味がないわけでしょう。ダンスそのものでも、詩そのものでも、小説そのものでも、それが好きなら、別に偉くなったり、その世界で力を持ったりする必要ないじゃない?自分ができるための体勢を、体の構え、心の構えを生む体勢を自分の中に固めていくほうが大事なんだと思います。

保坂和志（小説家）
1956年生まれ。早稲田大学卒業。1990年「プレーソング」でデビュー。1993年「草の上の朝食」で野間文芸新人賞、1995年「この人の閾」で芥川賞、1997年「季節の記憶」で谷崎潤一郎賞、2013年「未明の闘争」で野間文芸賞、2018年「ハレルヤ」所収の「こことよそ」で川端康成文学賞をそれぞれ受賞。他の著書に「カンバセイション・ピース」「小説の自由」「遠い触覚」「試行錯誤に漂う」など。日常の風景に哲学的思索を重ね合わせる独特の作風で知られる。現在は〈小説的思考塾〉を定期的に開催している。

座学参加者アンケート抜粋

「大事なのは、一生それを続けられる構えを作ること」という最後のお話まで、全体として、アーティストとして生きていくということ、について、語ってくださったように思いましたし、大変参考になりました。

理解することと考えることは違うということがとても興味深かった。自分の経験が簡略化することが理解することであって、考える時に理解する必要がないという言葉に最近ダンスについて自身が考えていたことがリンクした。

昨今の社会性重視、物事の簡略化など、現代において是とされることを真っ向から覆すような考え方に気持ち良さを感じた。その語り口も、話の内容を聞き手が探さなくては迷子になるようなもので、プレゼンそのものが言いたいことを表しているという二重構造には、驚かされた。

「起源」や「原初イメージ」を持つことについてです。これはなんとなく意識せずに普段から考えていたことでしたが、よりその部分を掘り下げてみたいと思います。保坂さんがいうように、ダンスが秩序や規則からの逸脱をその本懐とするならば、生活することとダンスを踊る存在であることは緊張関係にあります。その緊張を生きることが踊ることにも繋がるように思います。

「言葉による思考の無力の外にどれだけ可能性があるか」。大事に持っておきたい言葉でした。わからないもの、言語化できないけれど大事だと感じたことをわからないままにキープしておく、その時が来るまであせらずに自分の中に育んで考え続けることにして良いと思えました。

その時その時で一つずつ作品を作っているという現状のなかで正直自分の核となるものが何なのか分からなく、このままでは息が続かなくなると思っています。今の私は「生きるために踊る」状態ですが、理想は「踊るために生きる」ことです。そこまでの基盤を築くためには今後どのようにダンスに向き合っていけば良いのか、どうすれば心からこれがやりたいと思えるものが出来るのか、一番の課題だと思います。

座学｜第7回｜2022年1月31日[月]

「古典芸能［山姥］を巡る考察」――女性芸能者とジェンダーについて 講師：余越保子

講師コメント

古事記に記されている女性神、イザナミという概念から派生し、年月を経て変換されていったものが山姥と考えられています。パワフルな女性像は、そのパワーゆえに忌み嫌われ、同時に恐れられる存在として、日本の古典芸能の歴史において、女性芸能者の在り方についても影響をあたえてきました。山姥を題材にした現在制作中の作品『shuffleyamamba』に至った経緯とクリエーションプロセス、そして、ジェンダーについての考察を、現代作家の視点から共有します。

踊る、と動く、というのが今のコンテンポラリーダンス界では同じ括りになっていると思うんですけれども。踊りって、何て言うんだろう、私の中で、踊る、あるいは、踊りを見る、というのは特別なことです。踊りが立ち上がる身体であるか、というのは見ていて、自分が見たい身体がある、ということなのです。自分もそうありたいと思っています。

欧米では日本の伝統芸能・古典舞踊は、ダンスとしての何らかの価値が位置づけられているのですが、日本の中ではそれが起きない、ということが難しいところですね。日本では、現代作家（コンテンポラリーダンス）と伝統舞踊家の関係性があまりにも乖離しているがために、既存の価値の見直しというのがなかなかできないんでしょう。例えば、ピチェ・クランチェンのタイ古典舞踊や、アクラム・カーンがインド舞踊をコンテンポラリーダンスに変換するということが欧米で起きていますね。皆さんのように、こんなに素晴らしい身体能力を持っている人材がたくさん日本にはいるのに、そこを変換してコンテンポラリーダンスにぶつけていく、という現代作家がなかなか出ないというのは、私にとって長い間の疑問なんです。

100年前はヨーロッパの人たちから、アジア人には西洋のクラシック音楽なんか理解できないし、演奏もできないし、オペラなんて歌うこともできないと思われていたのに、今はどうでしょうか。バレエもそうですよね。アジア人は、バレエなんか踊れないんじゃないかという時代があったのに、今は全く違っています。それと同じように、フランス人だって、ドイツ人だって、日本舞踊を踊ったり、お能を演じることが、全然可能だろうと思うのです。

余越保子（演出家・舞踊家・映像作家）
京都在住。1996よりN.Y.を拠点に振付家として活動、2015年に京都に拠点を移す。ベッシー賞・最優秀作品賞を2003年と2006年に受賞。グッゲンハイム・フェローシップ、NY市芸術家フェローシップ、ファウンデーションフォーコンテンポラリーアワード、クリエィティブキャピタルなど受賞多数。コンテンポラリーダンスと伝統芸能の国際共同舞台作品を海外にて多数発表。現在京都で制作中の能楽「山姥」をベースにしたコンテンポラリーダンス作品『shuffleyamamba: 山姥は熊を夢見る』は、今年12月に上演を予定。

座学参加者アンケート抜粋

コンテンポラリーダンスのカテゴライズが多岐に渡りすぎると困惑していたため、バレエ以外のダンスという捉え方によって、視野が広がった。日本の伝統舞踊も1つの振付として捉えることで、見方が変わる。プラスにも、マイナスにも、定義は文脈によって変わるが、その根本には変わらない本質がある。そしてその本質こそが「踊り」であり、未来に向けて見つけていくべきものであると感じた。

伝統芸能×コンテンポラリーダンスの、日本以外の例を聞いて、確かになぜ日本は許容されていない（自分自身もなぜか少し抵抗感が拭えずにいるのですが）のかを暫し考えていました。自分の中にある保守的な思考に気付き、しかし確かにこの混迷したコンテンポラリーダンス界のためには何か道がありそうだとも感じました。

日本の古典には現世とあの世、男と女、人間と怪物など様々な状態や状況を行ったり来たりする作品が多く、今の現代だからこそ面白くなる作品もあるだろうと話を聞いていて感じた。古典や伝統芸能、ダンサーの中にある動きを再構成して作品をつくっていく余越さんの話から、歴史に眠っていることから未来のダンスを見つけていくことの可能性を感じれた。

今後の展開について明確な指摘があり、現代における社会と自己の身体の連動性を意識せざるをえない状況だと再認識できました。しかしそれはただ社会風刺のような作品を作るということではなく、あくまでも身体に対して正直に、誰に向けて発信しているのかを明確にしながら作っていくということだと実感しました。特に日本ではマイノリティになることは少ないかもしれませんが、住んでいる環境を少し変えるだけで自分の定められた枠組みが嫌でも見えてくる現実は普段なかなか意識できない点であり、むしろその枠組みを見つける作業こそ未来の踊りの中では不可欠な作業になってくると思います。

自由度が高いはずのインプロヴィゼーションの方が常に新しいことをしなくてはいけないため逆に不自由で、不自由な型がある伝統芸能の方が逆に型があることによってその中で自由になれるという部分は、自分もダンサーではなく俳優だが、自由度の高い演劇をやっていて、常にインプロのように新鮮さを求めるような作業をやっていくことに疲れと限界を感じていて、最近は伝統芸能への興味があったので、かなり示唆に富んでいて参考になった。

ラボラトリー

ラボラトリー概要

ラボラトリーの着地点として、短期的に結果を出すことではなく、創作過程の充実を図ることに定めました。そのため、参加者には最終日に行う成果発表のプレッシャーを感じることなく、最後まで果敢に実験を繰り返す場として、プログラムを利用してもらおうと試みました。メンターと参加者が、教える・教わるという関係ではなく、経験豊富な先輩アーティストであるメンターからのフィードバックを活かし、参加者に自らの力で創造力を磨き、創作に向き合う意欲とスキルを高めてもらう狙いとしました。

開始当初は、途中経過の発表においての相互批評やフィードバックに参加者が戸惑う様子も見受けられましたが、メンターのファシリテートや見識の深さに触れ、回を重ねるごとに同世代の参加者同士のジャンルを超えた対話が深まり、活発なクリエーションの場が創出されるに至りました。

ラボラトリーにおける第1タームから第3タームの間に、自主稽古の時間を設定し、芸術劇場のリハーサルルームで、参加者が各自じっくりと創作に向き合う時間を持てたことも、ラボラトリーでのプロセスにとって欠かせない作用を及ぼしました。

最終日2日間で実施したショーイング＆トークは、11組の参加者がラボラトリーでの探求のプロセスと成果を発表し、お招きして立ち会っていただいたダンス関係者の方々に、各参加者の取り組みについて共有していただく豊かな時間となりました。発表終了後も、参加者同士が終わることのないフィードバックを続ける様子から、アーティスト同士の対話から創造性を育んでいく「場作り」としての成果がみられました。

期間：2022年1月17日［月］—2月26日［土］
会場：東京芸術劇場｜リハーサルルーム
参加者数：全11組14名

グループI

メンター：塚原悠也

［参加者：6組9名］
大塚陽
大森瑶子
敷地理・大迫健司・境佑梨
花形槙
チーム・チープロ
吉田拓

photo: Lieko Shiga

塚原悠也（つかはら・ゆうや）

アーティスト／ contact Gonzo メンバー

「KYOTO EXPERIMENT」共同ディレクター。関西学院大学文学部美学専攻修士課程修了後、NPO法人ダンスボックスのボランティア、運営スタッフを経て、アーティストとして2006年パフォーマンス集団「contact Gonzo」の活動を開始。2020年演劇作品『プラータナー：憑依のポートレート』におけるセノグラフィと振付に対し「読売演劇大賞」スタッフ賞、2020年度「京都市芸術新人賞」を受賞。

グループII

メンター：川口隆夫

［参加者：5組5名］
青柳潤
石田ミヲ
津田犬太郎
中屋敷南
渡邊拓也

photo: Hiroki Obara

川口隆夫（かわぐち・たかお）

ダンサー・パフォーマー

1996年よりパフォーマンスグループ「ダムタイプ」に参加。2000年よりソロ活動を開始し、演劇・ダンス・映像・美術をまたいでパフォーマンスの幅広い可能性を追求する。2008年より私的パフォーマンスシリーズ『a perfect life』を展開し、2013年に第5回「恵比寿映像祭」に参加。近年は舞踏に関するパフォーマンス作品、2012年『ザ・シック・ダンサー』（田辺知美と共に）、2013年『大野一雄について』を発表。後者はニューヨークの「ベッシー賞」にノミネートされ、2018年にはパリ市立劇場でも上演された。

［スケジュール］

顔合わせ・参加者が持ち込んだ創作アイデアの発表

グループⅠ・Ⅱ合同　2022年1月17日［月］

ラボラトリー（17:00–21:30）

第1ターム

グループⅠ　2022年 1月18日［火］、19日［水］

グループⅡ　1月20日［木］、21日［金］

間はクリエーション期間（東京芸術劇場のリハーサルルームを無料貸与）

第2ターム

グループⅠ　2月1日［火］、2日［水］

グループⅠ・Ⅱ合同　2月3日［木］

グループⅡ　2月4日［金］、5日［土］

間はクリエーション期間（東京芸術劇場のリハーサルルームを無料貸与）

第3ターム

グループⅡ　2月22日［火］

グループⅠ　2月23日［水］

グループⅠ・Ⅱ合同　2月24日［木］

※2月24日は各自の将来的な活動の展望についてメンターと話し合い

ショーイング＋トーク

※ダンス関係者の招待のみで非公開

2022年

2月25日［金］17:00–

［発表者］

大森瑶子｜大塚陽｜渡邊拓也｜敷地理・大迫健司・境佑梨｜石田ミヲ

2月26日［土］15:00–

［発表者］

青柳潤｜チーム・チープロ｜花形槙｜津田犬太郎｜中屋敷南｜吉田拓

ラボラトリー

グループ I
参加者レポート

メンター
塚原悠也

大塚陽

グループ I

大塚陽（おおつか・あきら）
パフォーマー

20代の頃は舞台でのコンテンポラリーダンスを中心に活動。「DamaDamTal」を結成した2016年からは活動形式を少しずつ変え、過去3回参加した「中之条ビエンナーレ」でのパフォーマンスでは屋外や展示会場、映像等のパフォーマンスを展開。また、さいたま国際芸術祭2020では個展としてインスタレーション作品を展示。「都美セレクション2021」にてグループ展のキュレーション及び展示を行うなど、パフォーマンスを展示する可能性について模索している。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『ダンスを辞めるダンス』（仮）

「巡礼」「豹変」をキーワードにして作品を作る。

「巡礼」
→繰り返す動きから必然性を作ることが可能か

「豹変」
→「思考＞身体」の関係が逆転するまで動くことで、身体に変化が生まれるか
脳内の機能よりも身体が動く状態が作れるか

以上をふまえ、その身体が果たしてダンスとなり得るかを検証する。

音
開演と同時に自分で再生ボタンを押して完結するものを作成予定。

プログラム開始前の目標設定

セルフプロデュースの難しさと向き合うことで自分の出る作品により強い説得力をつけられるようになりたい。

「ダンス」を観ている時に不快感のようなものがある。にもかかわらずダンスを用いてしか表現できない自分がいる。ダンスという言葉の閉塞感から逸脱した身体表現が何かを知りたい。身体を動かすパフォーマンスの中で、思考が最初に動くことで身体がウソをつく感覚がある。この感覚を克服して、ダンスの概念を見直したい。

塚原さんの「何がダンスで何が芸術なのか。一緒に考えましょう」という言葉に惹かれて応募した。自分の中でのダンスの価値観と、それを越えた作品性について研究したい。

プログラム終了後の自己評価や展望

今回は舞台作品にするほど強度の高いものにはならなかったが、自分の身体表現の基盤になり得る経験になったと実感している。「ダンスを辞めるダンス」についての研究は今後も継続し、その形をさらに発展できるように練習を重ねていきたいと思う。

また、メンバーと互いに発表・ディスカッションによる発見がとても多かった。座学の情報量を処理しきれず、何をしたらいいかわからないまま始まってしまったラボラトリーは出だしで大きく後れを取ることになり、説得力のある表現の必要性は毎回話をもらう度に痛感し、悩むことが多かったが、この時間はとても貴重だった。

おかげで終盤にかけて頭の中がクリアになった。ディスカッションの中で自分の中にある「ダンス」という言葉の閉塞感が何なのかも見えてくるようになった。言語化することで自分が勝手に囚われていた概念を整理でき、自分の身体表現で目指すものが明確になった。

「身体を動かす時に自分の身体がウソをつく感覚」も今回で解消することができた。自分の中にある偏っているダンスの概念から離れた身体の可能性についてまだまだ研究の余地がある。同時に今後のビジョンがかなり広がったので、年内にはアウトプットの機会を頻繁に作っていきたい。

— — —

個人の身体表現の研究はさらに積極的に行い、舞台にこだわらず表現の場をとにかく作って観てもらう機会をどんどん作っていきたい。ダンスとは言い難い結果になることも躊躇なく行い、いずれは舞台活動、そしてダンスの現場にも還元できるものに発展できることも並行して目指していきたい。

また、ユニットでの活動にも還元し、パフォーマンスの展示方法の探求と、1人では成し得なかった表現を作品として発表していきたい。

ショーイングでの発表

『ダンスを辞めるダンス』（仮）

［パンフレット掲載文章］

「ダンスを辞めるダンス」について考えております。

このあまりにも漠然としたタイトルによって最初からどこに向かえばいいのかわからなくなったのは確かですが、自分にとってダンスと思える行動を排除していき、その結果残ったものをフィジカルに抽出して発表します。

「ダンス」という単語に何故か嫌悪感があるにも関わらず、身体表現でしか見せられない自分の中のジレンマがあります。何をもってダンスを辞められるのか考え続ける3か月間でした。果たして辞められたのか、そもそも辞めたいのかは今も自問自答しています。

大森瑶子

グループ I

大森瑶子（おおもり・ようこ）
ダンサー／振付家

日本女子体育大学卒業。幼少期にクラシックバレエ、中学生からはコンテンポラリーダンス、ヒップホップなどを経験。「YDC2019コンペティションII」にて最優秀新人賞、タッチポイントアートファウンデーション賞、「YDC2021-DEC コンペティション I」にて〈ベストダンサー〉賞受賞。「Danse Élargie 2022」ファイナリスト。グループやソロなど様々な作品の創作に取り組む。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『Plane』

大筋としては、展開と要素が多くダンサーのキャラクターが時間経過や場面展開と共にコロコロ変わっていくが、物語性は特にない。テーマ的に蛇足となり得るような動きや演出も敢えて入れてみたい。一つの大きなテーマとしては、様々にキャラクターはあるが元は感情など何も中身のない存在であるということ。踊りの面としては、曲をBGMのように使って踊るシーンやその逆に音にはめて踊るシーンなど、音へのアプローチの仕方を積極的に考え、振り付けの面白さというものも重視していきたい。一つの作品として通して見たときにそういった踊りのみが浮いて見えないよう、そのように思わせる隙を与えさせないくらいの多い要素というものを提示しようと思うが、別に踊りだけが浮きまくっていてもそれはそれで自分で見てみたいという考えもある。

プログラム開始前の目標設定

私は、コンセプトや作品概要などを決めたり文章にしたりすることが苦手です。コンセプトに沿って動きを作ったり演出を考えたりなどが自分はまだまだ弱いと感じているので、ラボラトリーを進めていく過程や他の参加者の方々の考えに触れることで少しでも「コンセプトから作る」というものを学びたいと思っております。そして、自分が作品を作るときに、直感や感覚に頼りすぎず意識的に動きやシーンを作る作業ができるようになりたいと考えております。

しかしそれとは逆に、自分の感覚やセンスももっと磨いていきたいと考えております。触れる体験や刺激が多いほど自分の考えというものも増え、感覚の種類も増えていくと思います。私はまだ感覚の種類が少ないと思うので、例えば自分の作品を複数の他者から見てもらうことで作品に対する言葉を自分以外の言葉で沢山もらったり、逆に私が他者の作品を見て言語化することで、自分の感覚の幅を広げていきたいです。

また、自分の作品を客観視するという作業の強化に努めたいです。この動きは他者から見たらどう見えるのか、この演出はどう伝わるのか、これは面白いと感じるのかなど、小さなことでも他者からの見え方に注目していきたいと考えております。作品を客観視するということが少しでもできるようになり、広い視野と思考を持てるようになりたいです。

プログラム終了後の自己評価や展望

まず大きく自分の中で変わったものとしては、作品作りにおけるテーマについてである。最初はこのラボラトリーに参加するにあたり、テーマの設け方とそれに沿う動きや演出作りについて学びたいという思いで来ていた。しかし発表を重ねていくなかで、テーマ性については一旦置いておいてそれよりも私の踊り自体を深めていく方が良いのではないかという方向になった。それによって、最近感じていた漠然とした作品作りに対する靄が少し晴れたように思う。

大学二年生の頃、「踊りだけで人を殺せるようになりたい」と思ったのがきっかけでダンスを自分で作っていきたいと思ったのだが、作品発表を重ねていくにつれて自分が今思っていることなどをテーマやモチーフにして作品を作っていくことに楽しさも見出してきていた。しかしそのことにもだんだんとエネルギーが足りなくなってきていて、何が面白いのか自分でも分からなくなり踊りを作ることが億劫にさえ思ってしまう域にまで達してしまっていた。ただただ踊りを作ることが楽しかった頃の感覚は覚えていてもその楽しさを再び感じることはもうできず、正直苦しさを感じていた。この三回のラボラトリーを通して、塚原さんや他の参加者の方々から自分だけでは想像し得なかった作品に対する本当に様々な意見をいただいた。何を表現すべきか何も出てこなかった状況下でとりあえず踊ってみるということをしたら、見ている人が勝手にイメージをしてくれて勝手に作品に色がついていく感覚を少しだけだが感じた。正直もっとできることがあっただろうと思う部分はあるが、今の自分ではこれが限界であったのかもしれない。まだまだ精度を上げる必要はあるが、自分の踊りにはそのような見ている人に様々なイメージを連想させる踊りができる可能性があるのだと気づくことができた。今後もまずは、取り敢えずは踊りに重きを置いて作品展開していきたいと思う。ここを自分の再スタートとし、踊りの深め方を掴みつつある今の感覚を忘れないように更に強度のあるダンスを展開していけるようになりたい。また、次に作品を作るときには私ではなく作品を見た他の人にタイトルを決めてもらうということもしてみたい。

— — —

引き続きソロ作品は作っていきたいが、グループや大人数作品ももっと作っていきたいと思う。今回で得た、自分の動きをひたすら探っていくという方法を取りながら、私の体で踊るから面白いのかそれともある程度踊れるダンサーなら誰が踊っても面白いのかということなどについても考えながら振りを作ってみることで、作れる振りの幅ももっと持たせていきたい。一番に興味があるというか達成したい目標としては「ダンスを知らない人やコンテンポラリーダンスに偏見があったりや興味がない人でも見ていて面白いと思えるダンス作品を作ること」である。それがソロであろうとグループであろうと、まずは圧倒的なダンスの上手さや面白さで惹きつけ私にしかできない表現方法を見つけ出していきたい。

ショーイングでの発表

『Plane』

［パンフレット掲載文章］

特に決まったテーマや物語性、メッセージなどはなく自分の踊りそのものについて追求していった。踊りや空間に対するグルーヴというものに意識を置き、踊りの質感、客席に対する距離感にこだわりそれが変化していくことにより、観客側の感じ方にどのような変化があるのかということに着目する。

敷地理・大迫健司・境佑梨

グループ I

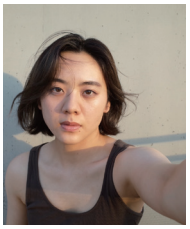
敷地理・大迫健司・境佑梨

- 敷地理（しきち・おさむ）
  振付家／演出家／ダンサー

東京藝術大学大学院修士課程修了。主な上演作品に『ハッピーアイスクリーム』（YDC2020）、『振動する固まり、ゆるんだ境界』（TPAM2020 Fringe）、『blooming dots』（豊岡演劇祭2020フリンジ / CAF賞2020 / TPAM2021 Fringe）、『Juicy』（YDC2021）など。主な個展に、「ama phantom」（BankArt1929 KAIKO、横浜）。主なグループ展に「-exposition- 来るべきアート｜art to come—」（銀座蔦屋書店、東京）など。主な滞在制作に「Centre national de la danse - CN D」（フランス）、「Museum of Human E-Motions / セゾン文化財団」（オンライン / 東京）、「ダンスレジデンス2020 / 穂の国とよはし芸術劇場プラット」（愛知）など。「YDC2020」〈若手振付家のための在日フランス大使館賞受賞〉。

- 大迫健司（おおさこ・けんじ）
  ダンサー／俳優

- 境佑梨（さかい・ゆり）
  ダンサー



プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『unisexから始まるダンスのリサーチ』

unisexの周辺にある身体のイメージからダンスをリサーチする。その過程で「曖昧で、脆く、弱い、身体をどの様に立ち上げるか」というテーマから自分の振付のメソッド、作家としての方向性や文脈を考えたい。

現在ダンスやパフォーマンスなどで扱われるクイアな身体やジェンダーといった主題に対して、身体に不可避に付随してくるセクシャリティというアイデアと別の次元に位置する身体を考察したい。unisexというファッションを起源とした物質的で表面的なアプローチから個人を消すこと、匿名性を獲得しようとする側面から、これらの違和感に対してunisexといったアイデアが興味深い位置にあると感じている。

unisexに見られるどちらかに分類される前の曖昧な状態の身体と分裂した後の欠落した不安定な状態の身体を模索していきたい。

またその過程において今までパフォーマンス作品の制作において重要視してきた、建築の中に立つときの様な「観客の身体的経験」、そして他の表現表現手段に対して、「非物質的」であり、「所有させない」というパフォーマンスのメディアとしての価値、面白さについて同時に考えて行きたい。

制作の大まかなプロセスとしては、レクチャーと共にスタジオに入る前の期間にフィジカル以外の部分でリサーチを進め、スタジオでは身体を使ってのリサーチに集中する時間としたい。

プログラム開始前の目標設定

【敷地理】

今まで行ってきた実践、制作した作品を振り返り、自分の興味を明確にし、創作のプロセス、振付のアイデアを整理することで自分のスタイルを明確化し深めていくこと。

【境佑梨】

自分自身とダンスとの間に新しい関係性を築くこと。演出家や振付家から与えられるテーマから、自分の体をもって解釈・拡張し、想像力を超えること。

今までダンスとして自身が扱ってきたものたちは、人から与えられるものを自身の体に当てはめて行われ、自分の体が外部にあるものによってつくり変えられる感覚があり、そこに純粋にフラットに身体を置いたときダンスしている身体はなくなり、それはダンスではなかったのではないかと感じることがある。

純粋な身体をもったとき何が起きてどうダンスへと繋げていけるのか、もしくはどのように身体を置くことでダンスするのか、ダンスする身体を自分の身体をもって再構築したい。そして、自身の表現者としてのダンスに対する態度を発見し、自分自身とダンスとの間に新しい関係性を築き、演出家や振付家との創作を豊かにすることを目指す。具体的には、演出家や振付家から与えられるテーマから、自身の身体を介してアウトプットする量を増やし、観察と記録を積極的に行っていく。

【大迫健司】

自分がダンスだと認識しているものの枠を広げたい。身体のことを探究したいという気持ちが出発点にあり、その過程から見えてくるものなどからダンスを探究したい。そこから体や心が朗らかになるものを探究したい。結果それが、ダンスと呼ばれるものになればそれはそれで良いし、そう呼ばれなければ何か名前をつければ良い。

ショーイングでの発表

『31 eyescrem』

振付：敷地 理

出演：敷地 理、境 佑梨、大迫健司

［パンフレット掲載文章］

感情になる前の奇妙な緊張感を含んだ感覚を見せる31のムーブメントを扱う。全身がディスプレイになる時、そのムーブメントが画面上に4Kの一部分を生み、残りはHDの背景となる。その背景を歪曲し匿名性を持たせる。それらのムーブメントを起点に、相手の体をハッキングするコンタクトとマジカルアイ的視線による内外のチューニングから、身体の一部をハッキングし合いNetflixの様に身体のアカウントを他人と共有しようと試みる。そしてそこで意識から抜け落ちフリー素材になった身体の部分をリサイクルしてみようと思う。

花形槙

グループ I

花形槙（はながた・しん）

多摩美術大学 美術研究科博士前期過程デザイン専攻情報デザイン研究領域在学中
慶應義塾大学にて工学研究に従事したのち、多摩美術大学大学院メディア芸術コースへ進学。筋電刺激装置やVR機器を用いて、加速する資本主義社会において揺らぐ、自己と他者の境界、人間と非人間の境界を漂流するような肉体を制作する。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『still human』

このラボラトリーで私が取り組みたいことは、「自分」というもの、そして「人間」というものを解体することだ。より自分でないもの、人間でないものへと近づくことと、それをどのようなスタイル／形式で表現していけるかということが私のテーマである。

具体的にどのように行うかということについて語るために、現在制作している作品《still human》について紹介したい。この実践では、肉体の任意の場所に小型カメラを装着し、その映像がリアルタイムに映るヘッドマウントディスプレイをかぶることで、「目を移す」ことを行う。このことは、私の肉体全体を変性させる。例えば右の足先に目を移動させると、「前」は足先の方向へと変わり、それによって体の使い方が全て変化していく。足先は頭、右脚は首、尻は肩、左脚は前脚、両腕は後脚へと勝手に変化していく。私はまるで生まれたばかりの生物のように、新しい身体の使い方を試行錯誤する。とにかく前進したい、目の前のものをよく見たいという欲求に支配され、言語的思考は失われていく。見たことのある世界がまるで初めて見たものであるかのように新鮮に映る。触覚が私を世界に位置付けてくれることが嬉しい。確かに今、私は何か違うものになり変わりつつあるという感覚を味わっている。この「生まれ直す」感覚。全てから開放される、陶酔感に見舞われた。

この実践をどのように社会へと侵食していくか、という問題があった。展覧会やショーイングという形式では、体験を共有できないと感じていた。それに対して、私は、「肉体逃走合宿」という試みを行なった。少数の参加者とともに泊まり込みでstill humanを行うという非常に濃密な「鑑賞」としての試みだった。そこでは、先述の足先に目を移動させるもの（足目と呼んでいた）だけでなく、尻目、腰目、脇目など多様なstill humanが生まれていた。振り返れば、自明かと思われた「二足歩行」ですら、この肉体にとって当然のものではなかった。もっともっと漂流し、開かれていく肉体がそこにはあった。

このstill humanという在り方を実践していくと同時に、他方で、このラボラトリーでは、このstill humanの次の次元を見ることを考えたい。次の次元として今考えているのは、①「群体」と②「性行為」である。

①「群体」の一つは、たくさんの肉体のどこかに装着された一つのカメラの映像を、全ての体がそれをみているという状況である。「個」が融解し、全体の一部として自らが動いていき、自意識を失っていくことに接近できる可能性を考える。もう一つは、筋電装置（EMS）などを用いて、全身に多数の他者を憑依させるという状況である。自らが群体の総体となり、ままならない肉体として「場」のような存在になる可能性について試行する。

また、②「性行為」は、目の他で身体に指向性を作り出す器官として、性器を考えた時に、still sexというような新たな行為を生み出すことができるかを考えたい。例えば、バイブレーターをハックして、性感帯に取り付けたバイブレーターのスイッチを別の肉体の部位にタッチセンサとして装着することで、性器を移動させることを考える。そして、それによって全く異なる体位、そして自他の認識が生まれる可能性を探る。

このような在り方、感覚は何をもたらすのか、そして、これらの実践をどのように社会に開いていくのか（展覧会や公演から逸脱した、例えば「ファイトクラブ」のような地下集団として実践するなどもあるかもしれない）、についてラボラトリーで取り組みたい。

※still human 参考資料：https://www.shinhanagata.com/works/stillhuman.html

プログラム開始前の目標設定

純粋に私の方向性としての、自己と他者、人間と非人間のあわいを漂流するような、テクノロジーと一体化した肉体の探求について議論したい。

現在取り組んでいる人間ならざるものに成り変わっていく営みが、社会、人間、美術、ダンスの中でどのような価値を持つのかを探りたい。

contact gonzo の活動の方法論、発表形式などに影響を受けつつ、美術業界であるとかダンス業界であるとか既存の形式に当てはめるだとか、そういうものを前提とせず、自らの興味と活動をどのような形で世に出していくのが素直かを考えたい。

プログラム終了後の自己評価や展望

このプログラムで得たことは、踊りとも言えないような取り組みを開拓していく同世代作家に刺激を受けられたことはかなり大きい。また、ダンスや舞台の領域で活躍されている方が多かったので、いかに自分の制作がパフォーマンスになりうるかということに対するポジティブな可能性を開拓することができたように思う。また、塚原さんのラボの最後にしたリアルなアーティストサバイバルの話は非常に参考になった。既存の形式を乗りこなしつつ、どこにもはまらない尖った活動を探求していく一つのやり方が見えそうな気がした。

— — —

今月まさに修了を迎えるわけだが、塚原さんのいうような中小企業経営としてのアーティスト運営的なことが今年から始まることになる。自分の活動をあらゆる形式にとらわれずに探求しつつ、その活動や概念をパフォーマンスやインスタレーション、映像、ウェブ、プロダクトといった媒体や、形式にうまく変換・スピンオフしていくことで、世にプレゼンテーションしていく。そして、そこから、自分のコアなる活動（美術・工学・メディアアート・ダンスという形式の外側の肉薄する現実世界で、テクノフレキシブルに肉体を解放すること）へと引き込んでいくようなルートを作ることを目指す。

ショーイングでの発表

『still human』

参加者：江永泉・エニオン・齊藤コン・髙山勇吹

［パンフレット掲載文章］

肉体の任意の場所に視覚を移動させる。それによって肉体の前後や、四肢の構造が反転し、見える世界の認識が反転する。そうして我々は、この全てが意味づけられた「正常」なる肉体から、逃走することを試みる。

さらにその先で、他の存在と接触し、それらは、捕食／交接／寄生／融合によって、取り込み取り込まれ、一体となる。それによって全体の一部としての在り方の予感を得る。そうして我々は、この全てが積み上げられた「個」なる肉体から、漂流することを試みる。

チーム・チープロ

グループ I

チーム・チープロ

- 松本奈々子（まつもと・ななこ）
  パフォーマー
- 西本健吾（にしもと・けんご）
  ドラマトゥルク

松本奈々子と西本健吾によるパフォーマンス・ユニット。活動テーマは都市における身体と身振りの批評性。主な作品に『20世紀プロジェクト』（都内各所、2017-2018）、『皇居ランニングマン』（STスポット、ラボ20 #22参加作品、2019-2020）『京都イマジナリー・ワルツ』（THEATRE E9 KYOTO、「KYOTO EXPERIMENT2021AUTUMN」参加作品、2021）。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『女人シコダンス』

コンセプト

相撲の土俵は女人禁制であるとされている。この伝承は明治以降に作られたものであることは知られているが、女人禁制の理由として掲げられるのが女性の月経・出産にまつわる穢れだ。このプロジェクト 《女人シコダンス》は相撲の「四股」の身振りを踊りとして再構築しながら、月に一度やってくる月経に対する行き場のない怒りを扱う。その際、注目するのがかつて存在した「女相撲」である。男によって行われるとされる相撲を女がとることの越境的身振りは相撲をとる女性への好奇なかつ性的な眼差しを生み出しただけでなく、女性が自らの社会的立場から一時的に抜け出る時空間でもあった。格闘技であるだけでなく芸能である相撲の身振りの中でもとりわけ霊的なものとの関わりが強い四股の身振りを模倣することで、怒りという感情を踊るための踊りを開発したい。なお、怒りとの関わりで、四股の語源としての醜をその名に冠する「黄泉醜女」にも注目する。

創作プラン

「四股を踏む」というムーブメントをベースに「シコステップ」を開発し、リサーチに基づいたテクストを用いながら20分ほどの振付（《女人シコダンス》）を創作する。

1. 「シコステップ」の開発：これまでのチーム・チープロの作品制作では、あるひとつのステップに注目し、そのステップが喚起する 様々なイメージからそのステップを解体し再構成することを行ってきた。そこで注目するのは主に以下の3点である。
   (1)身振りそのものの形やムーヴメントから導かれるもの：類似性やムーヴメントのリズム・音など。
   (2)ステップの歴史やその担い手たちから想像されるもの：ステップの変遷における価値観の変容や社会的な位置づけの変化など。
   (3)パフォーマーの経験や記憶。

2. リサーチとテクスト執筆：以下の4点についてリサーチを行い、オリジナルのテクストを執筆する。そのテクストは、上演時に、何らかの仕方で用いられる予定である。
   (1)相撲を含む女人禁制の歴史についてのリサーチ。
   (2)四股及び相撲の身振り・空間についてのリサーチ。
   (3)黄泉醜女をめぐる神話のリサーチ。
   (4)女性の月経をめぐる言説。

3. 上演プランについての議論：創作したダンス・振り付けをいつどこでだれとどのように上演するのかについてプランを創作し、参加者と議論してみたい。

プログラム開始前の目標設定

プロジェクトについて

プログラムを通じて踊りについてのさまざまなレクチャーに刺激を受けながら、他の実践家たちと交わり、新しい作品創作の芽を育む場 としたい。したがって、プログラムでのアウトプットはあくまでも過程に位置づけ、その後に続く作品創作のスタート地点としたいと考えている。
具体的には、以下の3点を考えたい。

- 劇場という場所でダンスを踊るとはどういうことなのか。
- 作品としてのダンスを劇場で踊られるものだけでなく、どうすれば外へと開いていけるのか。
- パフォーマーのパーソナルな感覚をいかに普遍的なものとして共有することができるのか。

これらの問いを思考することで、今回取り組むプロジェクトを踏まえた作品創作の方向性を見出したい。

ダンスをいかに語るのかについて

踊りをいかに語るのかという点についても考えたい。芸術は確かに言語によっては語り尽くすことはできない。身体表現を主とするダンスは特にそのように想定されることが多いように思う。しかし、踊り・ダンスについての批評的な言語を踊り・ダンスに関わる者たち自身が鍛えることなしに、この先のダンスを構想することは難しいのではないだろうか。座学の講師陣や参加アーティストらとの対話を通じて、いかに踊り・ダンスを語るのかということについても、考えを深めたい。

具体的には以下の3点に関心がある。

- 現在あるいはこれからのダンスをダンス史、民俗誌、芸能の歴史、現代美術の歴史との関わりにおいて語ること。
- 踊りにおいて刻一刻と変わり続ける踊り手の身体のあり方を語ること。
- ダンスの社会的な位置づけについて語ること。

これらの問いを思考することで、今後の・これまでの自分たちの活動を言語化するとともに、ダンスを批評的に語るための知識と技術を獲得したい。

今後の長期的な活動の展望

ダンスに関する作品やプロジェクトを長期的に継続するための視点や方法を学びたい。劇場という制度を用いた作品を作り続けることの労力や難しさを感じている。このことは当然、経済的な問題も関わってくる。場所やネットワーク、作品制作の方法やプロセスなど様々な視点から活動を継続し生き延びていくための方法を参加者とも共有しながら、学んでみたい（経済的な問題はとりわけ話にくいテーマであるように思われる）。その上で、自分たちが今後長期的に活動を継続していくための展望を獲得したい。

プログラム終了後の自己評価や展望

今回のラボでは、作品「女人シコダンス」にとりくみました。まずは事前リサーチとして、相撲や女相撲について、女人禁制について、月経について、両国や墨田区という場所についての文献・動画・フィールドリサーチを事前におこない、東京芸術劇場のリハーサルルームをつかって、「四股」という動きからどうダンスをつくるのか、そのとき「月経」とどのようにつなげてプレゼンテーションするのか、「テクスト」をどのように作品にとりいれるか、の課題に主に取り組みました。その過程で3度ラボの仲間と創作過程を見せ合い・議論をおこないました。余越保子さんのレクチャーを参考に、創作期間を過ごしました。

プロジェクトについて

アーティストたちとの出会いがとても刺激になりました。メンターとともにお互いの作品の制作過程を見せ合い、議論しあうなかで、自分たちはどこにどういうふうに「ダンス」をみたいと思っているのか、そのためにはどのような創作環境を求めているのか、考えるきっかけになりました。以下のように、事前に提示した問いを思考することで、今回取り組むプロジェクトを踏まえた作品創作の方向性を見出した。

- 劇場という場所でダンスを踊るとはどういうことなのか。
- 作品としてのダンスを劇場で踊られるものだけでなく、どうすれば外へと開いていけるのか。

大森さんのダンスをみて、リサーチベースの作品をつくりながらダンスのグループも追求したいと思いましたし、吉田さんの柔軟さをみて、環境とその都度かかわりながらつくること、そのフットワークの軽さも見習いたいと思いました。敷地さんからは、ビジョンの強度とそのビジョンがリサーチをとおして開かれていくさまに凄みを感じました。大塚さんには、自分の設定したテーマを直向きに追求する粘り強さの背景にこれまでのダンスと歩んできたんだろう人生に思いをはせました。花形さんの取り組みは、自分の欲望に正直なところを見習いたいと思いました。つまり、どのアーティストもすごい、と思ったということです。普段は足を運ぶ機会のないようなアーティストの活動それぞれに感銘をうけ、そのなかで劇場やその外など場所や発表の場所に限定されない自分たちの「ダンスの原風景（保坂さんのレクチャーでの言葉）」を意識しながら創作にとりくみました。その結果、劇場的な屋内空間をある程度意識したパフォーマンスとなりました。

- パフォーマーのパーソナルな感覚をいかに普遍的なものとして共有することができるのか。

「四股」の動きをつかって「月経」というテーマに取り組むにあたって、いつもとは違ってテクスト執筆をせずに、動きを探していくところから構成を考え始めてみることにしていました。しかし、途中でチーム内でのやりとりに齟齬が生まれるようになってゆきました。そのため、まず月経という言語化しがたい経験をチーム内（月経がくる松本と月経がこない西本）でどう伝えるかという切実さにテクストをとおして向き合うことにしました。テクストを書く際には、ラボラトリーで話したことやいただいたレファレンスや作品について話した時に別の人がぽっと口にしたことなどをひきよせながら、書きました。テクストを書く行為を経て、動きやそれに付随するイメージを膨らませてゆきました。

この過程を経て、パーソナルな感覚をいかに普遍的なものとして共有しようとするとき、チームでの創作過程において「テクスト」が重要であることを再認識しました。

加えて、「テクスト」をどのように舞台上に存在させるのかというところが、このダンス作品の批評性に関わるのではないかと考えるようになりました。テクストを作品にどれくらいどのようにとりいれるのかということについては、これからまだまだためせる部分ですが、今回西本が読む、身体的にも作品にかかわるというやりかたを試せてよかったです。

また、構成よりも先に動きを探すという作業をすることで、テクストには回収されない動きや空間やイメージのストックを身体に蓄積していく時間をまず最初に設けることは重要だなと感じました。この時間をより作品内で活かし、身体からのアプローチを、さらにつきつめてゆけたらいいなと思っています。

ダンスをいかに語るのかについて

今後の、またこれまでの自分たちの活動を言語化するとともに、ダンスを批評的に語るための知識と技術を獲得するためのきっかけを得ました。

- 現在あるいはこれからのダンスをダンス史、民俗誌、芸能の歴史、現代美術の歴史との関わりにおいて語ること。
- ダンスの社会的な位置づけについて語ること。

今回ラボのメンバー同士でお互いの作品をさまざまな分野からのレファレンスをもちいながら考えることで、それぞれの作品やダンス、そして、その社会的な位置付けについて話すための関係がうまれ、ことばが蓄積されてゆきました。そのさい、レクチャー内容を参照することで議論が円滑になった部分もありました。途中経過をみせて話すなかで自分たちが試みてきたリサーチベースのダンス作品という方法それ自体についても考えるきっかけを得ました。「女人シコダンス」については、今回月経に焦点をあてていたので、今後、相撲とダンスの接続というところを課題としてゆきたいです。

- 踊りにおいて刻一刻と変わり続ける踊り手の身体のあり方を語ること。

個々がパフォーマーとして悩んでいることと作品としての悩んでいることが入り混じることがあり、「踊りての身体のありかた」について議論をすすめることが難しい場面もあったように思います。そこが混じっているから面白くなるような気もしました。

今後の長期的な活動の展望

ディスカッションでは、メンターの塚原さんよりしばしばキャリアについて話し合う時間がもたれたこともあり、今後の活動のための戦略にも意識的になりました。様々な先例を提示していただくことで、自分たちの作品創作にとって、どの程度の時間・お金・環境・アクションが必要なのかを整理する機会になりました。

ショーイングでの発表

タイトル：『女人シコダンス』

パフォーマー：松本奈々子

ドラマトゥルク：西本健吾

［パンフレット掲載文章］

発表のテーマは「月経」です。現代、わたしたちは月経について科学的に正しい知識を得ることができます。また、月経をタブー視せず社会において可視化するような動きも盛んです。しかし、それでもなお月経のときのあの行き場のない感情や、扱いきれない不条理さを語り尽くすことはできないように感じています（それもまた数多ありうる月経についての語りの一つにすぎないのですが）。今日は松本奈々子が自らの #wombstory を踊ります。その切り口として、相撲の「四股」を選びました。題して、《女人シコダンス》です。

吉田拓

グループ I

吉田拓（よしだ・たく）
振付家／ダンサー

ダンスを含む身体表現活動。主に自作の発表、KENTARO!! 振付作品へ多数出演等。また、原宿のスペース「VACANT」で企画制作として、多ジャンルのイベントに携わる。2020年、山﨑広太「ダンステレポーテーション」の制作コーディネーターおよび、同プロジェクトの冊子編集・ライティングを担当。2021年、パフォーマンスアーティスト・小林勇輝との共作『Wooden Connection』、音楽家・笹久保伸と映像作家・宮田真理子との映像作品『MIDNIGHT ROOM』を発表。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『WallNut』

タイトルについて

“WallNut” はwalnut（クルミ）とwall（壁）をかけたものです。nutは日常からはみ出した頭のおかしいやつ、のようなニュアンスです。クルミが脳のような形をしているので、そこから身体の内側のようなイメージも繋がってきます。”WallNut” という言葉は壁、非日常的な行為、木の実、身体の内側をコラージュしたようなイメージです。

壁と身体

以前作品の中で、壁に寄りかかって動くシーンを作ったことがあり、今回はそれを発展させたいと考えています。壁と身体を組み合わせた時に面白いと感じるのは、重心が分散することです。それによって、物体としての身体と、意識を持った人としての身体が、日常ともダンスとも異なる配分で混ざり合うような気がします。壁を擦る音や、壁に身体が当たる音も好きなので、効果的に使いたいと考えています。

壁をわざわざ作るのは人間社会だけなんじゃないかと思います。プライバシーが守られると同時に閉じ込められる可能性もある。その両義性が面白いと思います。人が存在しないと壁は意味をなさないでしょうし。ある種の共犯関係があるような気がします。

駅の壁や、電車の扉にもたれている人をよく見かけます。考えてみると、あの、もたれるという行為は絶妙なバランスの上に成り立っているような気がします。身体がリラックスできる角度や、視覚的にだらしなくなり過ぎない姿勢を、どうやって身に付けるのでしょう？あるラインを越えると身体を痛めてしまったり、誰かに注意されたりしそうですけど、そういう光景を見かけたことはありません。人は二足歩行の前に、つかまり立ちを経験しますが、もたれるという行為と、つかまり立ちはよく似ているような気がします。人の一生を歩行に置き換えると、四足歩行→つかまり立ち→二足歩行→つかまり立ち（杖）→横たわる、になるのかもしれません。

プログラム開始前の目標設定

複数の専門家によるレクチャーを受講し、メンターと共に創作する本プログラムは、多くの言葉にさらされながら、ダンスを立ち上げられる機会であり、それは非常に重要なことだと僕は考えています。なぜなら制作過程においても、そして作品を公開した後にも、建設的な議論がなされることは、現在ほとんどないからです。それは僕が無名であることや、身体表現が一般にマイナーなジャンルであること、国内の未熟な芸術教育や、内向きな国民性、肯定的な評価に偏向しているSNSの影響も関係していると思います。短い期間でどの程度、メンターや他の参加者と信頼関係が築けるかはわかりませんが、なるべく建設的に、お互いの表現活動が実りあるものになるように、言葉を交換できればと考えています。また、すぐ隣で並走するようにアーティスト達が創作をしているスリリングな状況が、自分を追い立ててくれるように想像しています。

そして、僕は今回、音楽に合わせて動くのではなく、行為自体を強度を持った身体表現として提示したいと考えています。先行する表現のイメージとして、室伏鴻さん、コンタクトゴンゾさん、白井剛さんの姿が思い浮かんでいます。ダンス/パフォーマンス/アートを横断しようと試みる際に、塚原さんがメンターであることは心強いと同時に恐ろしさを感じています。塚原さんにぶつかり稽古をするように、創作に取り組みたいと考えています。そして学べる(盗める)ところはできるだけ学びたい(盗みたい)と思っています。

つまり、僕がこのプログラムで得たいのは、ダンスを取り巻く言葉にさらされ、思考を重ねる経験です。他アーティストと並走しながら創作する経験です。塚原さんの視線に挑みながら、ダンス/パフォーマンス/アートを横断し、かつ強度を持った身体表現を創り上げることです。それらの過程で得られた感情や言葉や光景が、将来のクリエイションに影響を与えてくると思います。

本プログラムを経て、自分の活動をどのように展開していきたいか、というのは僕にとって、とても難しい質問です。というのも、プログラムを終えたときに、自分がどのような状態にあるのか全く想像がつかないからです。ただ、現在のコンテンポラリーダンスの枠にとらわれずに活動していきたいとは考えています。他ジャンルのアーティストとの協働や、東京以外、劇場以外でも活動をしてみたいですし、オンラインを活用するなどして海外のアーティストとも繋がりを持ちたい。そのような方向に向かって、自分の表現を発展させることと、活動の公共性を獲得していくこと。その二つが今後の活動の軸になるように考えています。そうした目的の土台作りとして本プログラムを活用したいと考えています。

プログラム終了後の自己評価や展望

僕がこのプログラムで得たものは幾つもあります。思いつくままに書き出してみます。

- とにかくやってみること。思い浮かんだアイデアには多かれ少なかれ意味があるので、実際にやってみることに意味があると、ラボラトリーの経験から感じています。人に見て反応をもらえるとさらに良いと思います。
- 人からいただいた感想に応えてみようとすること。自分とは少し違うと感じても、応えてみようとすることで新しいアイデアが出てくることがあると感じました。表現を公開することの意味の一つは、その辺りにあるような気がします。芸術表現はコミュニケーションのきっかけであるとも思います。
- 自分の表現には、関係する表現が必ずあること。塚原さんはじめ、グループメンバーから多くの参照資料をご紹介いただいて感じました。自分の表現を幾つもの文脈で捉えてみることで、新たな方向性が立ち上がってくることを実感できました。
- 自分の中にある複数の表現の種。今回は壁と身体の接触から、目を閉じて壁に身体を擦り付けながら移動するミニマルダンスの方向性や、パルクール的な身体運動、サランラップで空間を変容させていくより美術に近い表現、観客を巻き込んでいくパフォーマンス等、様々な方向性の表現の可能性を発見することができました。それらやもともとトレーニングを続けてきたダンス表現を、個別で深めていくことやクロスオーバーさせることで、幾つもの作品を作れるように感じています。
- アーティストやプロデューサーとの新たな出会い。ラボラトリーやレクチャーを通して、塚原さんと川口さんをはじめとする先行するアーティストや批評家、同世代のアーティスト、水野さん林さんをはじめとするプロデューサーの方々と出会い、大変刺激をいただきました。

- アーティストとしてのキャリアの重ね方のヒント。特に塚原さんから、創作や自己プロデュース、活動の展開の仕方について多くの示唆をいただきました。

— —

創作・発表する場をいかに多く確保できるか、活動継続の基盤をいかに作り上げるか、この2点が特に大きな課題だと感じています。そのためには持ち運びしやすい表現（即興パフォーマンス等）と、持ち運びしにくい表現（劇場型作品等）の二つの軸を確立する必要があります。ソロアーティストとしては、コラボレーションの機会も重要だと考えています。また、そのように活動していることを周知する必要もあります（メディア展開）。活動継続の基盤はネームバリューを上げることや、一つ一つの活動のコストを下げていくこと等が考えられます。助成金を獲得し、有効に使うことも必要です。また、どのようにコミュニケーションを継続できるかも考える必要があります。

今回のレクチャー・ラボラトリーで良いと思った点を自分なりに作り出すことも可能だと思います。つまり学びの場、実験の場をアーティスト自身で作り出すということです。そのためには、まずは今回出会ったアーティストをはじめ、そのような考えに共鳴してくれる人々とコミュニケーションを継続的に取る必要があります。つまり、

1. 複数のレイヤーの表現を作る。
2. アーティストとしての独自色を打ち出す。
3. メディアを使って自己プロデュースを行う。
4. 活動を支えるために助成金を獲得する。
5. 他のアーティストを含め、業界の内外と継続的にコミュニケーションをとっていく

ということになるかと思います。

やりたいこと、できることのビジョンは以前よりも明確になりました。小さい失敗を重ねながら挑戦するサイクルを、どんどん回したいと考えています。

ショーイングでの発表

『Room, Plastic wrap, & Body』

［パンフレット掲載文章］

ラボラトリーでは計５回、途中経過を発表する機会があった。毎回内容を変えることを自分に課した。環境と身体の相互作用に関心があったので、壁と身体の接触から制作を始めた。発表の際には壁に体を擦り付けたり、壁を押したり、部屋全体やロビーまで目を閉じて壁に触れながら歩いたりもした。クルミを食べることさえした。とにかく思い付いたことをやろうとし続けた。壁に移動の痕跡を残そうとして、サランラップが思い浮かんだ。空間を変容させることと身体表現を、セノグラフィとコレオグラフィを両立しようとする試みなのかもしれない。そんな気がしている。

グループI メンター

塚原悠也

「未来の踊りのためのプログラム」がそもそも、アーツカウンシルという組織から発足されることが大阪拠点の私からすると大層な驚きです。ある芸術形態の行く末を憂慮しているだけでなく、きちんとプロジェクトが立ち上がり、それに予算がつくなんてことが可能なんですね。これは舞踊部門への助成金の申請が他に比べて極端に少ないという現場の課題に対しての長期的な視点に立った対策としてのプロジェクトと理解しています。私自身は舞踊という芸術形態自体の普遍性を疑ったことはないですが、こと国内のコンテンポラリーダンスの状況を鑑みるとさもありなんという想いのまま干支が一周しました。（海外はいい、と言いたいわけではなく一旦国内に話を限定するという意味ですので誤解なきよう）

日本でコンテンポラリーダンスという考え方が西洋から輸入され、様々なジャンルの踊りからその領域に集合した国内のアーティストたちは必然的に状況ごと作り出す必要があったために、場所の確保や、企画の立ち上げ、ファンドレイズなど、作品を発表するまでのハード面の知識が身についていたタフな世代だったと思います。その世代が、助成金制度や企業メセナ、アートNPOの設立など時代の流れと共に状況をより整え、予算の確保に努め、様々な名物企画が生まれました。そこから続く世代の多くは、良くも悪くもそこに乗っかる形で活動を展開し与えられたフォーマットの上で、幸運なことにしばらくは作品のことだけを考えられたが人気や予算が減少した際に全体として活動はしぼんでしまったと考えています（劇場に勤務していた際に、劇場を構えて実験的なことをやっている事がなぜ可能なのかということを立ち話ながらもちゃんとディレクターに聞いてたのは覚えている限り金森穣だけであった）。

もちろん、中には生活を犠牲にして活動してきたが年齢が上がるにつれ、残念ながらやめざるを得なかったというケースもあるかもしれません。またここ20年は一部レジスタンス的になんとか面白い予想外の展開を生んでコンテンポラリーダンスというものの多様性を担保し、拡大しようとした動きも有りましたが、そうした動きの評価は限定的であったりしたため、また予算を持続的に確保するということも長くは続かず、私の見解ではコンテンポラリーダンスは一部を除いて現在完全に保守化したと考えています。ここから野性的な多様性を獲得するのは相当難しいのではないでしょうか。「何か」新しい物を作りたいと思ったタイミングで、この領域であれば色々できそうだと思わせないと、我々が考える「未来のダンス」を作るであろう人材はこちらには来ません。特定の世代がかつて「バンドしたい!」と思ったことにはそれなりの意味があったのではないでしょうか。その後「ロックは死んだ」なんて言われながらも、それだからこそ新たな表現は表現の連なりの中で生まれてきます。

私自身は消滅するジャンルがあるのであればそうなるのが一番いい形だと考えています。例えばパンダは人間に生殖まで手助けされないと子孫を残せないそうですが「なんかかわいい」という一点のみ（だけではないでしょうが）で人間に世話までさせてすごい生存戦略だなといつも思います。

『The Greatest Show on Earth』2016 photo by Anja Beutler

それはさておき、プロジェクトを通して特に伝えるように意識したのは、どのように各々の活動を持続させるかという考え方や、そのための活動と経済状況の関わりについてです。今参加者がやろうとしている芸術的主題に関しては思いつくだけ全て感想は伝え、他の参加者も同じレベルで話せる状況を毎回作りました。現場での会話の後にもライングループには関連する歴史や時事の情報を送りました。しかし大事なのはその作ったものをどこにどう持っていくのかということだと思いますので、その導線をイメージするような会話をできるだけやりました。これを作るのにどれくらいの経費がかかるのか、生活をするにはどれくらいのフィーが必要なのか、それは国内では賄えないよね?とか、日本ではどう見えるか、国外ではどう見えるか、といった会話です。また新しい表現を試すと従来のフォーマットと合わず成立させるために現場で交渉が必要とか、今まで通りやってたら今まで通りにしかならない、ということでしょうか。そういう意味では東京芸術劇場のフォーマットは自由に発想するというテーマからするといささか窮屈でしたが、逆説的にいろいろな課題が生まれ、この企画には適していたしそれを乗り越えようとする表現も生まれました。実際活動をするとどこも同じレベルで窮屈なものです。

しかしもっとも重要なことはどういう歴史的土台や、予算の思惑のありなし（国の予算?　地方行政の予算?　プライベートな財団の予算?　などなど）、などのファクターの上で今活動をしていて、その上で何をどうしたいのか、ということではないでしょうか。ここが明確ですと、アーティストは必ず歴史認識も経済感覚も必要だという事が必然と理解できます。また、未来へと続く驚くべき表現というものは、人々の価値観だけでなく、発表の土台であるフォーマット、ハード面に様々な変更を要請してくるものだと思いますし、そういった意味でも用意されたフォーマットを常に疑うことも必要です。座学のプログラムは、これらのことを重点的にやる必要があると思いますし、講師の発表内容を座って聴くというスタイルよりも専門家とともにガンガン討論をするくらいが丁度いいのではないかと思いました（座学なりのグルーヴが必要?）。

そういった意味でも、もし課題があるとすれば、この企画はダンスや舞台をやってきたアーティストではない人達により開かれるべきだと感じています。ダンスをやってきた人たちと半々くらいのバランスでやり合うくらいが丁度いいのではないでしょうか。また、そのような状況を生み出すためにはジャンル外とのフェアな接続が必須で、受け入れ側はこれまでの舞台芸術の慣習や古いしきたり、価値観は一旦忘れ、何が起っているのかをよく観察する必要があるとも思いました（これは自戒を込めて）。「未来の踊り」というコンセプトが素晴らしいのは正にここにあると思います。つまり未来の価値なんてものは我々に判断ができるはずもなく、いま私達の価値判断を混乱させるようなアウトプットにこそ可能性が在るのではないでしょうか。そういったことをやる、やりそうな人材の背中を押すのが仕事なのかもしれません（メインストリームから怒られるやつをガンガン褒めていこう）。私自身、活動を始めた当初は一部の舞台関係者に「あんなものは芸術ではない」と言われていましたが、アーティスト名乗るくらいならそれくらいで丁度いいと今も思っています。

『The Greatest Show on Earth』2016 photo by Anja Beutler

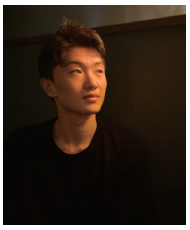
ラボラトリー

グループII
参加者レポート

メンター
川口隆夫

青柳潤

グループⅡ



青柳潤（あおやぎ・じゅん）
ダンサー

日本大学芸術学部在学中。16歳で創作ダンスに出逢い、現在はコンテンポラリーダンスを中心に活動中。二見一幸、田保知里に師事。平原慎太郎の振付作品などに参加。東京2020オリンピック開会式出演。DaBYレジデンスダンサー。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『あなたには目がありまん』

コンセプトとしては応募の時と媒体は変わらず、ゲームという大枠で創っていきたいと考えております。応募時と異なる点はコンピューターゲームによるセーブやロードだけでなく、ゲーム全般においてやり直しがきくというより大きな枠組みで考えていきたいということです。さらに創作に向けてのアイディアとして観客も巻き込む構造にしてみたいと考えております。

具体的には1人ターゲットをきめて、目を1分か、それ以上ただ合わせ続けるという時間を作り、その1分の間で例えば瞬きを何回したかという回数を記録し、その回数に応じて作品の構成が若干かわるという試みをしてみたいと思いました。その時の観客のコンディションによって作品が変わるという観客が不可欠である舞台芸術の原点の意味を含めつつ、ゲーム的不確定要素の側面も持つ楽しい空間を作りたいという試みです。それをどのように作品に入れるかは置いておいて、作品自体も不確定要素を持つゲーム的な作品にしたいと思います。

暫定の作品名として「あなたには目がありません」という案を提示させていただきましたが、これには1分間のアイコンタクトによるゲシュタルト崩壊のようなものによって引き起こされる物理的なものや、パフォーマーが観客を意識しないということは観客の目の存在を否定することでもあり、その点に関するパフォーマーとしての違和感的なものや単に〜には目がないというように観客ありきの舞台で来てくださる人に対しての好意を間接的に伝えたいと思いました。しかしこれだけだとテーマとコンセプトが噛み合わないので、作品中のパフォーマンスをタイトルに合わせていきたいと現段階では考えております。ゲームの内容やルールを「目がない」から連想できるものにしていきたいと思います。これがこうだからこうなんです、とかこれがダメだからこうだみたいに、正解を導き出して提示するのではなく、ゲームでは成功と失敗が割と明確に存在しており、普段踊りで誤魔化してしまう失敗というアクションを明瞭にすることで、舞台ならではの臨場感を作品で表せたら良いと思っています。やり直しがきくゲームときかない現実。この齟齬が個人的には興味があるポイントです。

つまり、作品のタイトルがそのまま何かを表現しているというのではなく、あくまでもゲームの中の一部としてタイトルが共存しており、その中で観客との関係性や舞台ならではの空間を最大限にゲーム的性質に沿わせることによって生まれる踊りの必然性みたいなものを少しでも感じることができる作品にしたいです。これは主観でも客観でもどちらでもよくて、とにかく今の現状からの変化を体感することが自分の身の回りにどんな影響を及ぼすのか、他の人にどんな影響が及ぶのかを見てみたいと思いました。振付的な話で言うと、ゲームなのでルールを決めた中で振付をしたり、インプロも取り入れた作品にしたいと思います。振付に関しては動いてみて自分の身体の可能性を探ってみたいので文面ではまだ細かいイメージは伝えることができません。

また、ダンスとゲームは構造としても似ている点が多いことからも今回の作品に繋がるきっかけになりました。今回体験してみたいこととして、ゲームのプレイヤーとキャラクターと関係のように振付家とダンサーの関係が見えてしまう時があります。私たちが求める身体表現を達成するために人が不可欠であることは間違いないのですが、その不可欠の価値観のあり方が現在多様化されすぎて、ただダンサーとして振付家の元で踊るということにどれほど価値があるのかを考える時間が必要だと思ったのでそれをもう一度ソロとして自分に問い直しながら考えていきたいです。これに関してはダンサーと振付家におけるこだわりの違いや振付家によっても違う視点などが引き起こす、表現の行き詰まりを感じざるを得ない現実を自分の中で消化しながら落とし込んでいきたいです。

プログラム開始前の目標設定

今回のプログラムでは、未来の踊りのためとはあるものの、いわゆる踊りの技術（そのジャンルにおけるキレやしなやかさを主に指す）を得ることは困難だと個人的に思っています。既に講義を３回受けてきたうえで感じていることは、なぜわざわざ人の身体をベースにした踊りを作品にし、表現する意味があるのか、ということを考え、この世界の中で自分にできることの小ささを理解し、他者と触れ合う中で自分の在り方を見極め、自分よがりにならない表現を模索していかなければならないということです。その社会と踊りと自分とをどう接続するかが今後の永遠の課題であり、カギになってきていると感じます。いろんなジャンルで様々な形式として作品が生まれ、消費され、を繰り返していますが、その作品には皆それぞれの世界があって、その中でやはり自分が追求したい踊りを踊っていると思います。今回はソロの人もほかに多くいらっしゃるので、そのそれぞれの世界を覗かせていただきながらも、自分の個としての在り方を膨大な選択肢から少しずつ見つけていきたいと思っています。

このプログラムを経て、まず自分の振り付けにおける考え方や特徴をラボラトリ終了後に分析していき、青柳潤というパフォーマーがどこを目指せば良いのかというものを見つけて展開していきたいと思うので、このプログラムはその第一歩として何にでも展開していけるような機会にしたいと思っています。私はまだ若手とも言い難いもはやひよっこレベルだと思うので、まずは今の自分が扱える最大限の作品を体験し、今後のキャリアの積み方を考えながらこのソロを原点にパフォーマーとしての活動場所を模索していきたいです。

プログラム終了後の自己評価や展望

このプログラムで得られたことは、コミュニティー、創造の視野範囲、一人とソロの違い、ブレーキやアクセル自体のクオリティー、踊りの表現の幅、鑑賞者と踊り手の関係性、目の先導力、などなど他にも挙げればきりはないが、今回特に自分の今まで経験したことのない中で印象的なのは、同期間に11もの多様なアイデアがリサーチされていく光景だ。作品のリサーチやクリエーションは普段個人や団体が自分のことだけに向き合いながらなされていくことが基本で、今回のように常に過程を共有する機会はなかった。場所が共有されるとそれだけでそこにコミュニケーションが生まれ、アイデアが触発され洗練されていく。特に私は経験が浅いため、ほかの参加者の意見は興味深いものが沢山あり、視野が非常に広がった。期間を重ねているとそのうち相互の作品や癖を理解してくるため、この人とこの人のここが少し似ている、とかこの人のこういうところが魅力的、など作りながら自分の作品のテイストにスパイスを混ぜることもいつもより容易に感じた。そういったことから、客観的な意見は非常に重要ではあるが、いろんな人に手当たり次第もらうのではなく、本当に意見を欲しいと思う人に継続的に見てもらうことが大切だと感じた。また、これにおいて重要なのが、その相手も同様に作品を同時に作っているということが今回はみそになっていた気がした。そのため、ある程度のレジデンスの機会があれば、個々の作品を同時に磨き上げていくという機会を自分で設けてかなり明確に自分の作品に他者を介入させることを今後活動していく中でトライしていきたい。また、今回は踊りという大きな枠組みでの企画だったため、そのコミュニケーションを行う段階でも言葉に非常に気を遣うようになった。つまり、普段見ているような作品の捉え方では本質が見えずに、的外れな意見を言ってしまうと感じるようになったのだ。その人が今何に向き合って何と格闘しているのかをあらゆる視点から青柳潤が見ているということを忘れずに、言わなければ表現としてそれに光沢はかからないと思った。ここでいう青柳潤というのは、個人のバックグラウンドがそれぞれ違う中で、当たり障りのないような誰でもいえる正解っぽい意見ではなく、見たものを自分のフィルターを通してそのまま送ることである。このプログラムではそういったソロとして応募したにも関わらず、他者とのかかわりを考えさせられる機会となり、心の密を感じることができた。今後も人とのかかわりなしでは生まれない踊りを探していきたい。

— — —

自分の作品をある程度の形や尺にまとめる作業と並行して、その作品の核の部分をとことん追求する時間を増やしていきたいと思う。以前まではアイデアはまとめることばかりに気を張っていたが、いくらでも発展できるし、まとめてしまうことのリスクもよく理解できた。今回時間をかけて引いてきた線を今後も途切れさせずに、新しい形としてまずは一度再演することを具体的な展開として考えたい。また、今回は時間の都合上諦めてしまっていたことにもきちんとトライしていく。具体的には、今回は完全に身体をふんだんに使ったいわゆる踊り、を通して表現したが、パフォーマンス的な要素も含めつつ、ゲームとしての純粋な面白さも取り入れたい。ラボの初めには全く踊らなかったものに対してよい塩梅でそれらを取り入れられたら、思う。大きな枠組みで今回のプログラムを通してみると、自分のやりたいことや見せたい世界がはっきりとしている人が多く、まずはそこにいかなければ意見すら言いづらくなってしまうことを身を以て体感した。自主公演など自らで尺を選択できるような企画はやりたいと考えているが、企画の開催にかかわらず、今回取り組んだことを一種の色としてとらえて自分のやりたいことを明確にしたものを一つでも持って活動できるように志したい。また、今までは単純にダンサーとしての活動が多かったが、同時に振付家としての道も広げられたら良いと思った。今の日本だけでもし職として踊りを選択するとなった場合、ダンサーとしてひたすら踊りまくっていれば生きていけるという人は本当に数少ないと思う。何かしら自分に振り付けたり、共同振付にしても踊る以外にも並行してやっている人が日本ではほとんどであるため、その力を積極的に養う努力は必要だと思った。挑戦してみてそれでも振付というものが自分に向いてないと思ったら、ダンサーとして生きる道も考えるが、今はまだその段階ではないと信じて今後も拡げていく活動をしていきたい。

ショーイングでの発表

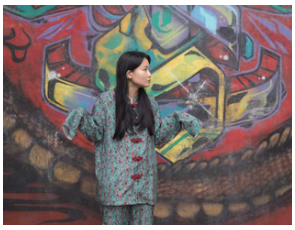
『脳踊 - カセット1』

［パンフレット掲載文章］

踊りにおける「ゲーム性」とは何かを考えました。ゲームでは身体と脳が分離しがちである。そもそもゲームで遊ぶ時、私達はディスプレイを通して自分の意識をゲーム内に統合させるが、その分身体に対して限りなく意識が薄れていることに気づきました。その意識に身体の状態も同時に近づけることで、自分の踊りに付加価値が加わり、磨きがかかるのではないか、という発想から実験を始めました。そこで今回はゲーム性を取り入れつつもゲームをしている時の身体ではなく、意識を身体から離した状態で身体を酷使するという試みをしています。

石田ミヲ

グループII



石田ミヲ（いしだ・みを）
役者／ダンサー

桜美林大学総合文化学群演劇学科卒。ダンサー。振付家、俳優。近年はスペースノットブランク『緑のカラー』、福井裕孝『インテリア』、山本伊等『配置された落下』、マレビトの会『グッドモーニング』、東京芸術祭2021Farm-Lab Exhibition「unversed smash」、小泉明朗『Spell of Freedom』等の作品に参加。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『ヒトとモノも関係性』

コンセプト

普段、パフォーマー（ヒト）が出演している作品をみて、ヒトではなく、照明などの舞台美術に目が奪われるときがある。そのことについて考えたい。創作について展示されたモノを見て、その持ち主の動きを見た時、その展示物たちはモノであって動かないが、モノ以上の存在を放ち、動いている持ち主と等価値、もしくはそれ以上になる瞬間があり（モノが単なるモノでなくなる時）その瞬間を見つけた時、また、普段何気なく所持しているモノを意識的に配置することにより、モノと持ち主の関係性が再認識される（例えばそのモノとの記憶を思い出したり）という行為そのものがとても興味深く感じる。

モノについて

モノはそれ自身の名称がついているモノから他のモノになりうる可能性を持っている。舞台上にモノだけが置いてあってもそれはモノでしかないがそこにヒトがいることにより関係性が生まれ、新たなモノになる。ヒトがいなくなった後、取り残されたモノたちは最初にみたモノとはまた異なるモノになる。モノはヒトを介することにより新たなモノが上書き保存される。
今現在考えているキーワード：「等価」「透過」「歪み」

プログラム開始前の目標設定

このプログラムを通して、自分の未来の出発点をアーカイブしたいです。また、apple社がiPhoneを発表して未来の技術により、未来環境の可能性を拡張させたように、既存の枠組みを超えてダンスの新たな拡張点を探していきたいです。また、ヒトとモノの間を探るリサーチをする上で、技術や科学、芸術など、他分野を横断し、異なる視点を持ちながら活動を展開していきたいと思っています。このプログラムを通じて作った作品を様々な要素からアプローチすることで作品を変容させたいと考えています。

プログラム終了後の自己評価や展望

私はこのプログラムを通じてたくさんのことを学びました。レクチャーではダンスについて多くのことを学びました。大学での授業では実技のみだったので、ダンスを俯瞰的に学ぶことができてとても良かったです。ダンスが発生する環境、作品構成プロセス、グルーヴ、暗黒舞踏の歴史、能力、生物学的に自分を捉えること、そもそもダンスとは何か、等多岐に渡り学びました。今までダンス作品を見てきて言語化できないものが、全てではないですができるようになりました。ラボラトリーではアーツカウンシルの水野さんと面談させて頂いた際に、「自分が考えていることを即座に言語化すること、同じグループの人のフィードバックを的確に投げること」を目標に取り組みました。その為に自分が今最優先にやることを意識的に考えるようになりました。今まで人に何かものを言うのはとても苦手でしたが、この点はとても自分の中で成長したと思います。大学を卒業して、テクニック等を学ぶ場はたくさんありますが、グループでお互いフィードバックを出し合い、ブラッシュアップしていくのはこのプログラムならではだと思います。今後、国際的に活動したいのでとても良いトレーニングになりました。まだラボラトリーは修了していませんが、水野さんにはとても感謝しております。いつも気にかけて頂きありがとうございました。また、メンターの川口さんからは、時間を共有している間、たくさんのことを学ばせていただきました。川口さんの態度、言葉、思考、全てを盗みたい一心でした。特に、私がリハーサルルームで稽古中、川口さんが何気なく来てくれて、私のオブジェクトとパフォーマンスしてくれた時間は忘れません。また、贅沢にリハーサルルームを使用できたおかげで自分が実験したいことが試すことができ、作品のフレームができたことをとても嬉しく思います。

— — —

このラボラトリーでの作品を年内に発表したいと考えております。また、この作品のリサーチを続け、ダンス作品としてだけではなく、インスタレーション、映像作品など、あらゆる方向性を模索していきたいと考えています。最終的には3時間くらいのパフォーマンス作品にしたいです。

ショーイングでの発表

『LanguageA』

［パンフレット掲載文章］

このスーツケースと共にいろんなところに行った。私のモノたちはいつも異なる場所に置かれた。このLanguageAという作品では日常的にある身の回りのものの、質感、記憶に影響される身体の内部意識を探り、動きに基づく強い関係性を生み出すことを試みました。

津田犬太郎

グループII

津田犬太郎（つだ・いぬたろう）
パフォーマー

声を使った即興表現＝ボイスパフォーマーとして活動後。原始の声／歌声について考えているうちに踊り始める。コントラバス奏者河崎純主宰の音楽詩劇研究所に第一回公演より参加。国内外の様々なミュージシャンとセッションを重ねている。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『無限抱擁』

遠くで落ちた雷はまず光があってのちに音がやってくる。その間隙にも雷は持続している。ダンサーの身体も意識と肉体は同様に散り散りになることは可能だろうか。今回試みたいのは一つの身体をもってデュオの作品を作ろうと考えている。その中で自分にとっての舞踏とは何なのかというのを可視化したい。初回のラボはそこに立つということから始めようと思う。パフォーマー側と見てる側で時間感覚の変容があるのかないのかをシェアして聞いてみたいと思っている。

プログラム開始前の目標設定

今回のメンターの二人が国際的に活躍するパフォーマーであるというのが参加の動機です。私自身は舞踏に魅せられてそこから踊りというものについて考えてきたのですが、ただただ踊るというというわけにはいかない。踊りは踊りを超えたに何かにならないといけないという思いがありました。翻って土方巽の行ってきた行為について考えたときにそこには思想があり、60年代というエネルギーに溢れた時代もあってか踊りを超えた何かに私には視えるのです。技術者としてのダンサーではなく、パフォーマーとして"作品"を作ること。それが目的であり目標でもある。今後は東京と今住んでいる松本の町をつなげて、地方でしか生まれえない作品と、都市でしか生まれえないような作品を作っていきたいと考えています。

プログラム終了後の自己評価や展望

得たのは言語の自由。失ったのは身体。言語を疑い続けていた自分にとって言語ベースの作品を作るというのはありえないことだった。イメージはイメージのまま浮遊させておくこと。可能性に首輪をつけないことが、未来方向に開かれた自分の行き先だと信じて疑わなかった。それは思春期に持つ潔癖さと純粋さだったのかもしれない。記述する身体ではなく、記述そのものの優先度をあげていく。それによって今まで以上に身体は透明化されて不在となっていくだろう。だがそれは本来パフォーマーとして目指していた形だったはずだ。踊り手→パフォーマーへの変換/変遷というのが当初の目標設定だったと記憶している。そこを今回のプログラムの実践を通して書き換えることとなった。言語/物語を記述する作家としての自分（脚本家）→それを受けて踊る自分を演ずること（パフォーマー）→それを演出する自分。（ディレクター）。つまりは自分自身にアウトソーシングして外注するということ。自分の中にあった複数の才を統合しなくてはならないとあがいてきたのが以前の自分だった。そこにこだわる必要はない。むしろ彼/彼らを分割・分裂させたまま別々の自己の保存領域として腑分けすることによってそれぞれの自分に仕事を振り分けることができる。今回自分の作品にアドバイスはいろんな人からもらいながら、それでも作業はすべてひとりで取り組めたことによって得られた気づきである。個/作家としての自分と全/社会的存在としての自分を0 or 100でもなく統合させるのでもなく。それぞれ均一な質として扱うこと。別の言葉に置き換えると、いままで他人との関係にはすごく調整力を発揮できてたんですが、自分自身は混沌としていてバランスが悪かった。そういう自分がもともと持っていた調整力。コーディネーターとしての能力を自分自身にも使って、作品を作る際にバランスをとりながら導いていってあげようという発想です。

— — —

短期的目標として月に一回、今回作った作品を場所は限定せずに発表してアップデートしていく。18分の作品だったがまずはこれを30分までアップデートする。将来的には1年間ほどで1時間のソロ作品として劇場で発表すること。中・長期的目標：映像作品を作る。ソロ作品をただの記録として映像に残すのでなく。映像作品として再構成しして撮影編集する。それを作品として広く世界に発表すること。

ショーイングでの発表

『無限抱擁』

［パンフレット掲載文章］

私が生まれたのは箱の中だった。それは文字通りの意味ではない。私はかつてバスタブだった。それは却下された。かつて私は段ボール箱だった。その中に閉じ込められ脱出した。だがそれは却下された。私は立派な杉の茶箱になった。前の箱よりはそれはしっかりした作りで壊そうとしても壊せない。私は箱になった。箱の中で暮らし、箱と歩いた。いつしか私は箱のことを愛していることに気づいた。それは却下された。私は箱となり。箱が私になっていく。踊りましょう。箱から生まれるかわいい私。私は箱へと還っていく。かつて箱だった私へ。

中屋敷南

グループⅡ

中屋敷南（なかやしき・みなみ）
振付家／ダンサー

中学一年で、部活動のダンスと出会う。学校教育での経験が作品創作にも影響している。人 間の感情、感覚、内包された欲望の表出を、繊細で表情豊かな動き、振付で表現する。「YDC-EX2015」〈最優秀新人賞〉、「YDC2021-Dec」〈奨励賞受賞〉。象の鼻テラス「FSP2021」〈最優秀賞〉。BankART AIR 2021 SUMMER レジデンス参加。2021年度DaBYレジデンスアーティスト。横浜国立大学Y-GSC 修了。

プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『ギャルオヤジ』（仮）

私は20代の間、女性である自らの身体をもって経験してきたこと、感じてきたことについて考え、憧れや憎愛を衝動力とし、時に繊細に、時に暴力的にこの生（性）を扱ってきました。果たして、私が行ってきたことを振り返り、再創造するとき、以前と同じように語れるのか、語れないのか。この時代における私の作品の輪郭を確かめたい。

過去、作品が未成熟だったり、行いや問題に対して無自覚だった部分が多かった。今もまだそうなのかもしれない。時代遅れなのかもしれない。ただ、年月を重ねた今もう一度考え、つくってみたい。2018年の単独公演『The Girl in Rabbit’s skin』を主軸とした、バニー（ウサギ）のコスチュームを着て踊る作品群に再度取り組みたいと思っています。

リクリエーションを行う元の作品の情報
①『The Girl in Rabbit’s skin』会場：STspot
振付：中屋敷 南
映像：中瀬俊介　出演：庄司さやか・駒田夏美・堀越梨紗・中屋敷 南
照明：伊藤侑貴　音響：相川貴
URL：https://youtu.be/NHVPKbn7T10

②大学生のころに作った習作
https://youtu.be/oIWU0NBwQvk

プログラム開始前の目標設定

踊ること、動くこと、また五感への刺激によって得られる心身の感覚や創作意欲への刺激を日々求めつつ、理論的な思考や見方を刺激する。ダンサー、パフォーマーなどの踊りの当事者だけではなく、今回の講師の方々それぞれの位置、踊りとの距離を持った方々の、アートへの視点に触れ 新しい知見を得たり、他者の話を聞くという思考活動での刺激を持つ。 身体と理論の両軸を意識して踊りを深めていきたい。

自身の踊りそのものを確かめたい
→ 踊る身体の快感を純粋に追い求める時間を持つ。
「肉の塊としての身体と向き合う」
内面や感情などの自我はできるだけ排除するよう努め、客観的、物理的な視点を意識して踊りや振付を捉える。

理論的なものの見方を身につけること
→文章としてまとめる／今自分が考えていることについての対話をする
「丁寧に対話をしながら様々な他者の感覚をリサーチ」
何名かの気になっているダンサーやアーティストとスタジオで対話を行いながらリサーチを行いたい。共に身体を動かす時間を設けたい。
女性性という言葉で括ってきた色々な心情について、個人的な対話とそこからヒントを得る。
「自分らしさ」「多様性」「フェミニズム」「ジェンダー」等に括られる現代の情勢について意見交換と共に身体を動かす時間を設ける。

プログラム終了後の自己評価や展望

「動く、身体で考える」の実践

もっとディスカッションの時間が多くなることを想定していたが、とにかく身体を動かす時間に重きが置かれた。

結果として、身体で考えることができた。川口隆夫さんによる、共同稽古の中で、フロアワークやあまりやったことのない動作を教わり、フィジカルな刺激が大いに得られた。私の中に、身体で追求していく時間が足りていなかったことを実感した。

また、この川口隆夫さんからの身体の使い方のアドバイスを参考にして、身体に負荷を掛けながらより強度のある動きに挑戦することができた。

また、暴力的な心身の扱いを意識し、自分の中の衝突や、強く衝動的な感情を呼び起こし、人に不快感を与えるような動きの流れ、身体の扱いができるように挑戦した。川口隆夫さんとのやりとりの中で、自分の中に起こった反発心のようなものを増幅させることをした。

その後、滑らかな心身の扱いを意識した。楽しく、肯定的で、ポジティブな身体の流れや感情を呼び起こすこと。音楽（のグルーヴ）との相乗効果も借りて、身体の快感、感情の快感を呼び起こすことで、生きた踊りを生み出そうとした。

ショーイングを通して自分の踊りを確認できた

良くも悪くも、踊ることしかできないことを再確認した。完成していないのに、まとめてしまったことは悔やまれる点。

また、上演時間の流れとして、まず不快な身体の扱いで観客を我慢させておき、最後にかけてよりカタルシスのある状態で踊ることができるという手法をとった。私の常套手段であると思ったが、我慢の時間が足りなかった。

ショーイングに来てくださった関係者の方に、「身体をはっていて、説得力があるが、もっと観客を気分悪くさせる方向に持っていってもいいかも」との感想もいただく。

作品の考察が深まった

最初は無意識的にやっていたことの理由や意味を考えることで作品への考察が深まった。今回はわかりやすく下記のように整理された。

タイトル『ギャルオヤジ（仮）』
第一部：男女の構造的なイタチごっこ（裏テーマ：昭和）
第二部：身体からエモーションを呼び起こす（裏テーマ：平成）
第三部：身体に対して肯定的あるいはニュートラルであろうとすること（裏テーマ：令和）
※参考論として「バニーガールにみるニッポンのジェンダー観」を書けそうです。

ショーイングでの発表

『ギャルオヤジ』（仮）

［パンフレット掲載文章］

外部からの視線　内在化された視線　内なる肉なる　欲望のイタチごっこ（ウサギごっこ?）　崩壊した泡　失われた時　既に化けの皮が剥かれつつある社会の縮図として
そしてこれからの時代への新しい芽、
＊

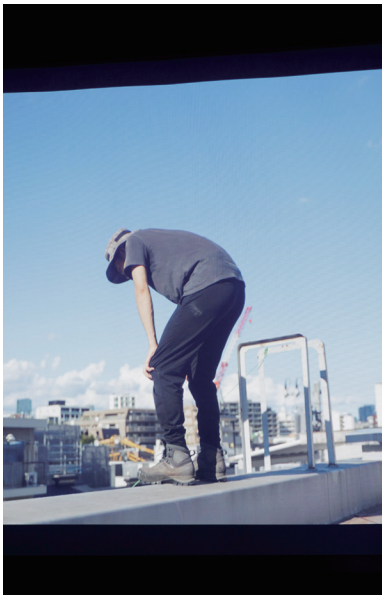
このラボラトリーで、豊かな身体コミュニケーションと対話の時間を過ごしました。また座学からも沢山のヒントを得られました。取捨選択はとりあえず置いといて、この時間に得たもの、これまでの蓄積、この先も続いていくものに、この身でふれていきたいと思っています。

渡邊拓也

グループII

渡邊拓也（わたなべ・たくや）
アーティスト／映像作家

2016年に東京藝術大学大学院美術研究科を修了。その後、Arts Initiative Tokyo［AIT］アーティスト・プラクティス2016, 2017を修了。調査や聞き取りを通して出会ったある個人の境遇を取り上げながら、逆説的に社会の構造や力を明かすような映像インスタレーションを制作している。言葉と身体がいやおうなく物語るものを通して、その個人が所属する場所性・社会性を映像としてあぶり出し、それを目撃した鑑賞者の眼差しを問うことを目指す。



プログラム開始前に設定した作品コンセプト

『ぼやけた頭　定まらぬ足』

今年の5月から7月末にかけて福井県にある人口たった一人の限界集落に滞在していた。2020年、パンデミックによって、海外のアーティストインレジデンスへの参加は延期となり、これまでのように場所に赴き、他者と関わることを通して制作してきたやり方も制限された。次第に孤立していく中で、一人で過ごす時間が増えていった。そんな中、都市とは全く異なる環境の中に身を置く機会を得た。その村は、以前の村人がときおり畑などを手入れに来るが、住所を置いているのは老人一人のみの限界集落だった。私は、そこで過ごしているうちに、住人であるその老人と顔を合わせる機会を通して、次第にお互いのことを話すような間柄になった。彼は妻子もなく静かに暮らしていた。そこで、彼は昨年経験した村の岩場での転落事故のことを何度も私に話した。彼はその死の狭間を経験したことから、何か人生について立ち止まって考えているようだった。そして、彼が若い頃、都市で内装業の仕事中に足場から転落したという話を語ってくれた。その事故は、彼にとって都市から生まれ故郷の村に戻る要因でもあった。それ以来、彼の人生にあった二つの転落と、彼の生をかたちづくる孤独（solitude）について、思いを巡らして制作をしてきた。今回この機会に試みてみたいのは、彼の生をただ「立つ」という行為から表現することは可能なのかというものである。彼の定まらぬ足は、ふらつきながらも彼を支え、またそれによって彼も揺れている。そうした彼の存在にまつわる何かを「立つ」という行為から表わしてみたい。

上記が申請時に提出した内容である。それから私自身は舞踏を経験し、興味深いレクチャーを受講し、少しづつ申請時とは異なる視座を獲得している。

舞踏を実践し、また舞踏（土方巽）を学ぶ中で興味深かったのは、動く主体が演ずるのではなく、「なる」という変身の構造であり、自身の身体を空き家として他者を招き入れる、そのような側面である。この性質は、私がこれまでの映像の実践の中で求めていた何かと通ずる。その意味では、今回考えているその老人の生を「立つ」という行為から表すことは、親和性が高いように思われる。

その一方で、考えてしまうのは、そこにどのようなアクチュアリティを導くことができるのかである。土方巽が「四季のための二十七晩」の疱瘡譚で舞った、弱り衰弱した身体は、高度経済成長期における、忘れられていく前近代性、戦争の記憶など、社会の裏面史とされてきたようなものを甦らせた。だからこそ、立ち上がれない身体は、そうした文脈の中で時代と共鳴した。一方、今日において、舞踏はジャンル化し、多様化し、当時のそれとは全く異なるものになっている。

また別の問題として、身体表現である以上、自身の身体を獲得しなければ、成り立たない事実などがある。そのような解決しない問題の中で、自身で掴んだものをどのように接続していくのかを考えている。

今回の主題に対する今現在の着眼点としては以下を考えている。日本に無数に存在する過疎地と限界集落、その果てに住む一人の老人の死を垣間見た出来事とその後の日々、そして対照的に動き続ける都市空間と立ち止まることのない人々の日常、これらの全く関わることのあり得ない時間を、自身の身体で引き受けた老人として、都市の中に「立ち」上げることを構想している。

このラボラトリーの中で、完成形として都市空間での発表までいけるのかどうかは、わからないが、私自身の身体を媒介として、交わることのない時間と空間をつなげることができないかを模索しようと思う。

プログラム開始前の目標設定

このプログラムで何を得たいか。

- 自身の身体を表現の媒体もしくは媒介として使えるものにする
  - 媒体として＝パフォーマンスとしてのアウトプットを実現する
  - 媒介として＝映像表現のための身体、箱とは異なる環境でパフォームする前提など
- 外界・他者から受け取ったイメージや有り様を、どのようにして身体に取り込むのか
  - 具体的には、身体表現として成立させるための作舞法を構築する必要

このプログラムを経て自身の活動をどのように展開していきたいか。

- これまで通り、個人の境遇を取り上げながら、逆説的に社会の構造や力を明かすような作品を制作する
- 表現できる身体を獲得することで、
  - これまでできなかった直接的な場所・空間への介入が可能になる
  - 即興性を生かした表現が可能になる
  - 自身の作品に参加・関わりを持った人に、投げかける選択肢を増やすことが可能になる
- これまで実践できなかった人以外の他者性に対してのアプローチ

プログラム終了後の自己評価や展望

自分の身体表現の作り方を見つける

おそらく一つ目のやり方を見つけたにすぎない。表現したいコンセプト、状況、感覚を身体の動きとして、形に起こして、またそれを疑い更新していく、身体表現創作の一つの流れを実践することができたことは大きい。

意味・内容を伝える意識を放棄しても、肝心なものは伝えることができるという確信

これまでは、作品の骨格や構成要素を洗い出し、それらをアンカーとして固定しながら表現を探ってきた。表現が骨格を変更させる場合ももちろんあったが、その必然性を自分なりに立てることなしには進めることはなかった。今回は全く違うかというとそうではない。しかし、身体表現を創り上げていく過程では、「なぜこうではなくてはいけないのか」という疑問への明確な答えは出せないながらも、「こうなるべきである」という確信が見つかる瞬間が度々あった。それは、思考と、メディウムとしての身体を直接的に結ぶことであり、その間に言語を介さない、そういった創作のあり方なのだろう。そうした過程を経た表現は、無解説の状態でも確実に伝わるものがあるということを経験できた。実際に、コンセプトを一切説明していなかった人から聞いた感想は、自分が意図してた方向性と大きくは変わらず、またその人自身の経験に重ねて、解釈を深めていたというものだった。

— — —

表現形式で言えば、これまで通りの映像での表現も進めていくと共に、身体表現として表す方が良いと判断される場合は、それも選択肢となるだろう。そして、今回得たメディウムとしての身体から生まれる表現と、これまでやってきた、言葉、タスク型のアクションと繋げなら、新たな表現を模索していきたい。

表現内容に関して言えば、どこまで身体の問題から遠く離れたことを、身体を通して表現に昇華することができるのかを今後とも考えていきたい。

ショーイングでの発表

『ぼやけた頭　定まらぬ足』

［パンフレット掲載文章］

5 仕事で、足場を立てて、それがいっぺん崩れて、怪我して、辞めて、小原に帰った。
1 寂しいとかいう気はない。
4 若いときからずっとひとりでいる。
6 あんまり人付き合いは好きな方じゃない。
2 ちっとも寂しいとは思わない。
9 岩に乗って、滑って。
10 この歳になって三ヶ月も入院するなんて、骨折するなんて考えもしない。
3 ベッドの上で天井ばかり見ていた。
7 頭打ってたら、今はもういない。
11 社会に貢献したことも、迷惑かけたこともない。
8 冷蔵庫の中身も、畑も大根も何もかも全部捨てた。
12 自分が我慢すればいいってものでもない。
13 こういうことになってみないと、人のことはわからならい。

グループⅡ メンター

川口隆夫

正直、メンターをやってくれと言われて戸惑った。メンターとはどんな役割なのか。何をどうやればいいのか。実は初めてではなかった。今からちょうど20年前、オランダのフローニンゲンで演劇科の男子高校生7人の合同卒業公演にメンターとして各生徒のソロ作品につき、公演全体の演出までを引き受けたのが最初だ。次は2015年にインドのニューデリー。全国および近隣国からの若手アーティスト数名を集めた長期レジデンスの前半についた。後半はまた別のメンターがあたり、レジデンス最後には本公演もあったと記憶している。

実はワークショップに苦手意識があり、指導とか教育とかには近づかないようにと思っていたところが、最近はいろんな授業のゲスト講師に招かれることも多く、ある美大の非常勤はやり始めてすでに8年にもなる。

『大野一雄について』のクリエーションの初期に、ある先輩舞踏家のスタジオを訪ねて、ごく初期のワークインプログレスを見てもらった。(それは公演時の作品の10分の1にも満たない量と質だった)。大野一雄の踊りをビデオで見て自分の体にコピーするという僕の試みに、その舞踏家は、どこが似てるとか似てないとか、大野一雄の踊りはこうだとかには一切触れずに、ただ、こうコメントしてくださった。「どんなに精密に寄せて重ねてみたところで、どうしてもはみ出して重ならないところが出てくる。その部分こそが君自身なのではないか」。その一言が、大海原に筏で漕ぎ出すような作業に力強い後押しを与えてくれ、コンセプトの屋台骨となり、初演へと漕ぎつけるエンジンとなった。

メンターというのはそういうことかなと思う。手本とは程遠いし、主催者側の思惑とも多少逸れてしまったかもしれないが、自分が今回メンターとしてどんなことをしたのか、ここに簡単にドキュメントしてみようと思う。

＜第1ターム＞

最初のプレゼンテーションが終わって第1タームが始まったとき、参加メンバーがまだ互いに打ち解けておらず、ぎこちない空気と空間に対する遠慮が感じられたので、最初のセッションでひとつのアイスブレキング的なハプニングめいたことを仕掛けてみた。予期しなかった状況に面食らい、用意してきたことをそのままできなくなって修正や適応が迫られたが、それによってメンバー間で影響を与え合い、協調や刺激の感覚が生まれたようだった。

その後、毎回合同セッションの前にウォームアップやワークショップ的な時間を設けることにした。自分の作品とは必ずしも関係のないことでも、全員が同じ課題をやってみるとき、当然動きやエネルギー、あるいはアプローチの仕方がひとりひとり異なる。これはシンプルなことのようでいてとても新鮮な発見をもたらしたように思う。「みんな、違うのだ」という。作品へのアプローチも違うのだ。

＜第2ターム＞

第2タームに差し掛かるころにはあるひとつの問題が意識されてきた。第2タームは、まず、グループⅠ・Ⅱ合同の途中経過発表があって、僕らのチームはそのあと全体セッションが2回組まれていた。第1タームで2回の合同セッションのあと、ほんの数日後に再び経過発表というのは少し急すぎに感じられたのと、2チーム合同で11名全員発表するにはディスカッションも含めるとひとり20分もない。まだいろいろ試してみたく(第1タームのハプニングの経験を活かし)他メンバーとの触発にインスピレーションを求めて、1時間をフルに使って同時多発的な発表を試みた。メンバー間でおおまかな構成を決め、それでも互いの意外な展開に驚き、影響され邪魔されながらも、自分のパフォーマンスを貫く。

合同セッションは毎回、ひとりひとり作品を見せて、それについて全体でディスカッションするというのが基本メニュー。各作品の尺はまだ定まっていなかったものの、平均20分程度だとすると、1回につき3時間ちょっとの時間ではひとり1回見せるのが精一杯。しかしこの時点ではまだ動きが固まっていない人が多かった。パフォーマンスの精度がある程度上がらないと意図が伝わりにくいし、コメントしようにもできないと感じられたので、尺をひとり10分に限定して1日に3回見せ、ディスカッションはしない(保留)という形式に切り替えてみた。同じ動きを何

撮影:松本和幸『大野一雄について』2015年2月　BankART Studio NYK, TPAM in Yokohama

度も繰り返してやれば精度が上がるだけでなく、構成もコンセプトも明確さが増すだろうと考えたからだ。前の回の反省をもとに今度はこうしてみようという狙いも立てられる。10分の時間制限を設けたことによって一旦は中身が効率よく濃縮されたと思う。無理やり途中経過を人に見せるのは辛い。しかも10分。切り捨てるところは捨て、未だ決めきれない決断を決断し、開き直って見せるしかない。身を切る思いだけれど、このプロセスはやってよかった。

ディスカッションをしないと言ったが、もちろん終わった後や個人の稽古の合間に意見の交換や話し合いは続けられていて、それが第3タームまで続いて大きな支えとなったのは間違いない。常に第3者の目があるところでリハーサルを重ねていけるとは、なんと心強いことか。

＜個別稽古期間から第3タームとショーイング＞

この段階である程度作品の方向性が見え始めて、ここから2週間は全体セッションなしに個人個人の稽古の期間に入っていく。作品の詰め方仕上げ方はそれぞれ違う。早めに固めて何度も繰り返し稽古して細部まで完成度を高めるタイプ、ぎりぎりまで構成が決まらない（でも本番ではかなりのところまで寄せてくる）タイプ、着実に積み上げていくタイプ…。当然ながらそれぞれに接し方や助言の仕方も変えて最善を模索するには、合同セッションと個別セッションをうまく組み合わせながら、やはりもう少し共に時間を過ごし探っていくていねいな作業が必要とも感じた。しかし、メンターとアーティストの関係は、ある程度内容にまで踏み込んで助言すべきなのか、それともモラルサポートに徹するべきなのか。あるいは合同セッションのファシリテーターとしてクールな立場を堅持すべきか。メンターを務める人の性格ややり方、チームの雰囲気にも大きく左右されそうだし、そういった類型化がどれほど有効かは疑問だが、なんらかの指標やリファレンスは必要かもしれない。メンター養成ワークショップなるものもおおいに役立つだろう。

個々人が抱えていた現時点での課題を乗り越えることができたか、あるいは乗り越えるためのきっかけや足場をつかむことができたかどうか。自分が問うてみたい問いが何なのか、どこにあるのか。このプロジェクトで参加者が自分の目標をどこに設定するのかを彼ら自身が見つけ、それを達成するために、僕はどんな手助けをしてあげられただろう。ちょっとした体の動かし方だったり、構成のメリハリや小道具、衣装のことだったり、動きの軌道についてだったり…。ショーイングを目指しての細かいダメ出しばかりをしてしまったかもしれない。ショーイングを成立させること、面白くすることに気を取られ過ぎた。

細かいディテールについて出したいくつかのダメの他に、たいして建設的なコメントもできず、ただそこにいて見ることをできる限りしようと努めた。僕はどうやら寄り添うタイプ。ソロはひとりの作業が長く続くが、ある局面にはそうした存在は心強い（うざいと思う人もいると思うけれど）。

個別稽古の2週間を経て第3タームでは、1回の全体セッションと1回の2チーム合同のゲネプロ、そして2日間にわたるショーイング。発表を翌日に控え、個人稽古の期間を経てガラっと様相を変えてきた作品もあれば着実に積み上げてきたもの、あともう一息のもの、まだどうなるかわからない危ういものも。

自作について紙幅を割いて申し訳ないけれど敢えて書かせてもらうと、『大野一雄について』は、上述のメンターの後押しから2ヶ月後に初演を迎え、さらにその数ヶ月後に大野一雄フェスティバルにて再演。さらにその一年後、TPAM で再演したことが海外ツアーへとつながった。

このひとつめのフェーズがちょうど「未来の踊りのためのプロジェクト」にあたるだろうか。それがなくてはあの作品は生まれようがなかったし、数年後に世界ツアーに出ていくこともなかった。本プロジェクトで若手アーティストのためにこれだけしっかりとしたサポートが組織されたことはすばらしい。参加者は今後、公演やさらなるクリエーションの計画を具体化しようと考えている。そのときに何らかのサポートを継続していくことができればより大きな効果が期待できるだろう。私の場合は再演の機会をもらったことだった。それがジャンル横断的な柔軟でマルチな場であればいいと思う。

撮影：松本和幸『大野一雄について』2015年2月　BankART Studio NYK, TPAM in Yokohama

寄稿｜ショーイング来賓者からの言葉

國吉和子
［舞踊研究・評論］

座学の講師として、また、ラボラトリー受講生の発表会初日だけ見学させていただきました。

今回のプログラムで最も評価したい点は、参加資格をダンサーに限定せず、広く芸術文化に関わる活動に従事していることを条件としたことです。ダンス技術の向上をめざすのではなく、頭の中身の、いわばリセットを行う好機としたことです。もののとらえ方が変われば、身体は必ず影響を受けます。昨今のコンテンポラリーダンスは「なんでもあり」と大ざっぱに捉えられることが多いようですが、こうした現象をそのまま受け入れるのではなく、現象的な様相を齎した要因を考える視点と知性こそ、今まさに必要だと思います。

その意味で今後、このプログラムの参加者には多彩な背景をもった人々が選ばれることが望ましいと思います。ダンスは本来、広がりをもつ表現ですが、漫然と「なんでも」取り込むのではなく、身体の基層に確実に働きかけるものと反応する力があると思います。そのような表現者が登場するまで、このプログラムをぜひ続けていただきたいと思っています。

呉宮百合香
［ダンス研究・評論］

アイデアをどのように具現化するか。身体と言葉を行き来して、思考を深め、組み立てては壊す。この孤独な作業を見守り支える仕組みがあることは、シーン全体にとって極めて重要だ。アーティストにとって励みになるだけではない。メンター、仲間、観客などと対話し、複数の視点を織り込んでいくことで、作品に内在する可能性は大きく膨らむ。その先にこそ、作家の意図をも超える豊かで創造的な読みの地平が、そしてダンスの未来が拓かれうるのである。

佐藤まいみ
［プロデューサー／彩の国さいたま芸術劇場］

事業名が表す通り「未来の踊りのためのプログラム』になっていたと感じられた。限られた期間ではあったが、未来を担う舞踊芸術を探り出すプログラムとしては優れた内容の密度のある人材育成プログラムであったと思う。こういった冒険的な企画に東京都の公的機関が取り組んだことは未来に夢を託す若い舞踊クリエーターたちにとって大きな励みになったと思う。

花光潤子

［NPO法人魁文舎 プロデューサー］

近年における日本のコンテンポラリーダンスの低迷が大きな課題となって久しい。創作のベースとなるカンパニーが経済的に成立しない、その経済を支える制作者のなり手もいない。その現状を打開するべく、様々な場所や次元で若手のダンサー・振付家の支援・育成を目的とした施策が多少なりともこれまでも試みられてきた。にも拘らず、外界から遮断されたコロナ禍とも相まって、ますますダンスを取り囲む状況は閉鎖的に孤立を深めて行っているように思える。こうした中でアーツカウンシル東京が行った「未来の踊りのためのプログラム」は、他者の視点を交え時間をかけて創作へのプロセスに重点を置いた点を高く評価したい。

私自身例年「Nextream21」というダンスコンテストを開催し若手の自主公演の機会を提供したり、各国のディレクターとのマッチングの機会を設け海外への門戸を開くショーケースなどを施策してきたが、もはやその段階より以前の根本的な環境整備が必要不可欠であると再認識させられた。というのも今回の発表には冒頭しか立ち会えなかったが、作品発表の後での作者のアフタートークを聞き、ダンスというジャンルの技術以前に、自身の創作意図を他者に伝える言語化や内的な自己批評性の脆弱さに、モノを作る上でのスタートラインから耕さなければならない、ここからですかと茫然となったと言うのが、率直な感想である。

上から目線で申し訳ないが、それでも自身が創ってきたものには、他者の視点や言葉によって晒され傷ついたり痛かったり鍛えられた記憶がある。そういった時代を潜ったダンサー・振付家が今、大学教育の場でダンスの教鞭を執るようになった。これは若い才能を育てるダンス界の大きな前進だった。この集団での4年間は大きい。この4年で鍛えられないとしたら、世の中に出ればもはや厳しく叱咤激励してくれるカンパニーの師匠も批評家の存在も探すのに困難を極め、スタートラインにも付けず、踊る事の必然性も見つけられぬ間に、自分探しのダンスに終始することになる。

表現者としての自覚や意識を磨く芸術の基礎教育の役割を担うのは、芸大や諸外国のダンス学科のような大学教育の場ではないだろうか。大学というシステムが未来を切り開くラディカルな踊り手を生み出せるかどうか確証は無いが、それにしても折角獲得した育成の場ではある。今回「未来の踊りのためのプログラム」の発表に立ち会い、本来未来の踊り手を輩出する場であり機能としての大学教育の役割の再検討と課題を、改めて考えさせられるに至った。そしてそれが欠落している現在、その現状を補完するべく今回アーツカウンシルがこうした根本的かつ実践的な教育プログラムに着手されたことに感謝したい。

三上さおり

［世田谷パブリックシアター 企画制作担当］

コロナ以前から、振付家たちの、特に若手とされる彼らの創作環境は閉じていく傾向があったのではないだろうか。それはそれで全く否定されるものではないものの、作品創造時に他者の目線が失われつつあることは否めず、完成度を高めるための作業が追いついていない作品も多かったのではないだろうか。しかしながら、このプログラムに多数の応募が集まったと聞き、私の抱くこの茫漠とした不安は、実は彼らの危機感でもあり、このようなきっかけを掴めずにいただけなのかもしれないと感じた。

今回の参加者について、私は全員見知っていたわけではないが、スタジオで発表された作品のひとつひとつが、確実に、彼らの意識の変化が伴って発展したものであるということが見て取れた。ただし、これらはまだ不完全で、不安定なひらめきのようなものであり、その輝きを確固たる作品へと仕上げるためには、継続的なコミュニケーションの機会、さまざまなサポートが必要なのだと思う。もちろん、創作とは最終的にアーティストの自発性に依るもので、メンターのサポートはカンフル剤にすぎない。けれども、カンフル剤は用意されてしかるべき常備薬であり、使用不使用にかかわらず、用意されているという安心感は確かに彼らに何らかの影響をもたらすはずだ。

では、劇場は、さまざまなサポートのひとつとして何が可能か。このプログラムを見学して得られたことをフィードバックできたらと思う。

宮久保真紀

［Dance New Air チーフプロデューサー］

「踊るという行為」その真逆の「踊らずに身体を見せること」、「身体と空間」「自身のこだわりの継続」など〈踊りの定義〉について、参加者のみなさんがこれまで以上に真剣に向き合った3ヶ月間だった、ということが伝わるプレゼンテーションでした。

集中し自身にのめり込んでいる表現は、外側にいる私たちを魅了します。今回、惹きつけられる表現を持つ何人ものアーティストに出会うことができました。一方で集中しきれていないことも観客は敏感に感じ取ります。己の適性を知って、オリジナリティを追求し続けてほしいと思います。

振付・表現・プロデュースと様々な手法でダンス作品に関わることが可能です。全て1人で担う必要はなく、自分の得意・不得意を客観的に捉え、足りない部分を他者と創り上げることを視野に入れることも積極的に考えてほしい、とも感じた2日間でした。

アーツカウンシル東京　2021年度トライアル事業

未来の踊りのためのプログラム
活動報告書

［編集］
林慶一、山口佳子
特定非営利活動法人アルファルファ

［デザイン］
木村稔将

［発行］
公益財団法人東京都歴史文化財団
アーツカウンシル東京
〒102-0073 東京都千代田区九段北4丁目1-28
九段ファーストプレイス8階
TEL: 03-6256-8430
FAX: 03-6256-8827

［発行日］
2022年3月

［掲載写真撮影（ラボラトリー）］
前澤秀登

ARTS COUNCIL TOKYO