

# ダンスにおける衣裳表現の可能性

A study on potentially of dance costume

清水 一輝

指導教員 李盛姫

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 ビジュアルコミュニケーション研究室

キーワード：衣裳、照明、舞踊、シルクスクリーン、ビジュアル

## 1. 研究目的

総合芸術のひとつとして舞踊があるが衣裳に対してあまり重要視されていない印象を受ける。本研究ではダンスにおける衣裳のありかたを再検討、再構築し調査や考察に基づき制作した衣裳を舞台で着用する。またアンケートで調査を行い、これからの衣裳表現の可能性を探ることを目的とする。

## 2. 調査内容

舞踊とは時間的・空間的に展開される身体の韻律的運動をいい総合芸術として知られている。舞踊は大きく分けて音楽、振付、衣裳、照明の四つの柱で構成されており、すべて重要であると考えた。松澤らの振付家に聞く「舞踊と音楽」によると、その四つの柱の中で相互に関係が働き、以下のように舞踊ができている。

(i) 舞踊と音楽は絡み合うことなく独立して存立する。

(ii) 振付とは音楽の解釈である。

(iii) 音楽の時間構造は解釈し直されて脱構築されなければならない。

音楽から振付などというように関係が働く。当然ながら衣裳から振付、照明から衣裳のような関係性があってもいいはずである。しかし、現状はまったく違う作品であるが衣裳は似たようなもので構成されている。(図 1)



図 2010 年以降の 6 つの作品

なぜ衣裳は重要なのだろうか。衣裳とは説明抜きで人物(性格)を表示し、劇的状況と劇的効果を生み出す手段となる。佐々井の舞台衣裳と流行の論文によると衣裳の価値は、二重で絵画的(picturesque)でかつ劇的(dramatic)である。つまり前者は服装の色彩に、後者はデザインと性格によるのである。衣裳

は、もちろんデザイナーにとっては衣裳(costume)だが、それを着る者にとっては衣服(dresses)であるべきである。

## 3. 考察

そこまで重要な衣裳のウェイトが低い理由を以下のように考察した。

(i) ダンスという芸術ができた歴史を辿ると、そこには照明や衣裳は存在せず音楽のみで成り立っていたため、そのカルチャーが根強く残っている。

(ii) 四つの柱で構成されていることは知っているがうまく相互関係を活用する方法が世の中にあまり出ていないから分からない。

以上の要因から(i)は歴史的なものが関係しているためそれ自体を解決するのは難しい。本稿では音楽や振付はもちろん、衣裳や照明にもウェイトをおいた作品を作り、衣裳表現の可能性を示すこととする。

## 4. コンセプトおよびアイデア展開

舞踊とデザインでは非言語コミュニケーションという共通項があり、それを併せることによって相乗効果が期待できる。

私の所属するダンス部は、毎年 2 月の定期公演会を実施する。本稿では作品のテーマに沿って行うアイデア展開のコンセプトを「概念を具現化し抽象化する」に設定した。また、コンセプトに沿ってキービジュアルを制作し、それを衣裳として落とし込むまでをワークフローとする。今年のダンス部の作品テーマは「もしこの常識が悪化したら」である。世の中に存在する、なぜあるのか分からぬ常識に従い動かされる人々に対するアンチテーゼである。考える事を放棄した人々の行き着く先を表現する事で、考えるという事の重要さを再確認する。

ビジュアル制作では、思考することなく周りに流されていく人間を川にみたて、衣裳のキービジュアルを制作した。(図 2)しかし、衣裳のもつ役割とは説明抜きで人物を表示するものが作品テーマをビジュアル化したところで人物の性格を表示していないことに気づいた。そこで、私は衣裳によって人物の性格を表示するために、アイデア展開のコンセプトの中にある「概念」を言語ではなく感情とし実

際に衣裳に描いた。ここでいう感情とは思考をしない状態である。データではなく直接描くことによってリアルタイムで筆を動かす手の動きから感情をより表現することができる。

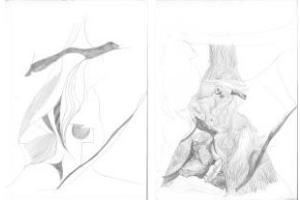


図2 キービジュアル1

また作中に登場する死体の海(思考しない人々の墓場)の衣裳には照明を軸にした細工がされており、ブラックライトに反応するシルクスクリーンインクなどを使用し、衣裳から振付、照明から衣裳、などの四つの柱の相互作用を利用した。

## 5. プロトタイプ

2人の主人公をはじめとした以下の3種類の衣裳のプロトタイプを制作した。

(i)最初に登場する「その常識を作った人」は、体がなにかの衝動で動き出し、常識が生まれる振付がある。舞台端から透明の糸に洋服を引っ張られる(なにかの衝動)ため左右非対称のどちらかの裾が長い衣裳になっている。(図3)



図3 プロトタイプ1

(ii)主人公である「思考の結果その常識に疑問を抱くが思考をしない集団、社会に抑圧される人」を色彩で表現した。ポジティブなイメージである暖色を自己の考えとし、ネガティブなイメージである寒色を社会や集団とする。自己の考えが社会に飲まれていき汚くなっていくイメージで制作した。(図4)



図4 プロトタイプ2

(iii)死体の海である「思考しない人々の墓場」の衣裳には、時代とともに変化するべきである常識が残り続けていることを暗示する。死んでいながらもどこか魂が存在する象徴として衣裳にLEDライトを埋め込み、リモートで操作できるようにした。また、シルクスクリーンインク用の特殊インクで印刷

する。ステージ上の照明をすべて消しブラックライトで衣裳を当てるとビジュアルが浮び上がる。(図5)

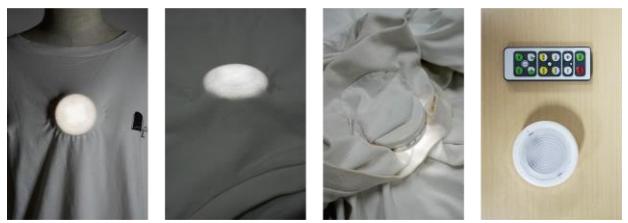


図5 プロトタイプ3

## 6. 展望

衣裳は印刷やペイントするだけではない。造形的要素も大きな特徴の一つであるため、さらに検討していきたい。また、主人公のペイントだが直接衣裳に描くとなると布へのダメージなどが懸念されるため業者やシルクスクリーンを利用し布 자체を作成することも検討する。舞台は観客に見せるためにあるように、この研究の評価も演者だけではなく観客にもしていただく。11月にサレジオ高専で行われる文化祭での舞台と、2月に町田で行われる定期公演会でアンケートをとり、本校の検証実験の結果をまとめ今後のダンスの衣装表現による可能性を探っていきたい。

## 参考文献

- [1] 松澤慶心, 松山善弘, 鈴木美雪, 2008 振付家に聞く「舞踊と音楽」, 日本女子体育大学
- [2] 佐々井啓, 2006 舞台衣装と流行, 日本女子大学