

舞踊作品創作過程における即興の果たす役割に関する考察

—イスラエルの振付家の事例から—

A study about the role of improvisation during the working process as to
make a contemporary dance piece

—From the case of a choreographer from Israel—

相馬 秀美*・細川江利子**

キーワード：即興、創作、コンテンポラリー・ダンス

要旨

本研究では、イスラエルの振付家イディット・ヘルマン振付作品『ワーズ・アパート』における作品創作過程を事例として取り上げ、即興の果たす役割について検討した。

その結果、以下の3点が明らかとなった。

- i：作品『ワーズ・アパート』はことわざ（言葉）を舞台上での絵画として表出させることが意図され、舞台上に小道具（物）と出演者のしぐさやポーズによる静止画を創出するという象徴的手法が取り入れられている。また、その舞台上の静止画から生身の身体が動き出す際には、舞踊の動きと、言葉を語る、声を出す、歌を歌う等の演劇的手法を融合した作品構築方法が採られている。
- ii：作品『ワーズ・アパート』創作過程における即興は、各シーンの創作、上演者の表現力の向上、上演者の人間存在としての豊か

さ・強さの再確認のための手段として、創作過程の要所要所において用いられた。即興を実践していく中で、上演者は、失敗を恐れず、常識にとらわれないポジティブな姿勢で一瞬一瞬を大事にし、独特の個性や発想を活かすということを学んでいった。

- iii：即興の果たす役割は、「自分の思いを的確に表現する」、「他者を受け入れ、その意図を汲み取る」、「論理的に考える」という作品創作において必要な、ひいては生きていく上で重要な資質を育むことである。それは、同時代の舞踊・演劇を含む舞台作品創作において重要な概念である「ありのままの自分を認めること」につながる表現手段である。

序論

【研究目的】

即興(improvisation)とは、個人の思うままに作り上げていく動きを指し、一般に音楽、演劇、舞踊の領域において用いられる語である。音楽における即興の歴史は古く、中世のオルガン音楽においては、楽譜に書かれたメロディアインの周りを上下に行き来しながら自由な旋律

* お茶の水女子大学非常勤講師

** 埼玉大学教育学部保健体育講座

を歌った。また、即興を用いる音楽としてよく知られるブルースやジャズにおいては、一定のルールを用いる演奏とまったくの自由即興による演奏とが存在する。演劇においては、劇場、映画、テレビ番組など様々な媒体を通じ、演技者がその場で物語を構成・展開していく「即興芝居」を我々は目にすることができる。加えて、演劇教育における指導法としても用いられている。

筆者らはこれまで、舞踊における即興の一形式であるコンタクト・インプロヴィゼーション(Contact Improvisation、以下C. I. と略記)の持つ、心と身体の解放や仲間との交流をもたらす運動としての機能や効果に着目し、教育現場における授業実践から、その特性をより明らかなものにし、教材としてどのように用いることが可能であるか、研究を行ってきた。その中で、C. I. 学習において、動きの形式を習得することから一歩先に進み、学習者のより即興性の高い自発的活動へと展開させていくためには、今一度「即興」という概念について検証することが必要であるとの考えに行き着いた。

また、期を同じくして、筆者(相馬)は、近年先鋭的な作品創出により、舞踊界において新たな潮流をもたらしてきているイスラエルのコンテンポラリー・ダンスにおいて、異色のパフォーマンス集団としてその存在を確立している「シアター・クリッパ(Theater Clipa)」との共同創作を行う機会に恵まれた。シアター・クリッパは、舞踊、演劇、マイム、クラウン芸、サーカス、映像、音楽等様々な芸術領域を融合させた手法により独自性の高い作品を創出しており、彼らの作品創作過程においても即興は欠くことのできない重要な要素の1つとなっている。

そこで、本研究では、シアター・クリッパの主宰者・振付家であるイディット・ヘルマン(Idit Herman)による作品創作法を事例として取り上げ、舞踊作品創作における即興の果たす役割について考察することを目的とする。

【研究方法】

本研究は文献研究と参与観察の両面から行う。文献研究では、即興に関しては羽岡佳子2002『現代の舞踊における即興—山田せつ子(1950—)を通して—』(埼玉大学修士論文)、白井麻子1999『中学生を対象としたダンスの即興指導に関する一研究』(お茶の水女子大学修士論文)、今井純2006『自由になるのは大変なのだ インプロマニユアル』等を主要引用文献として用いる。また、イスラエルにおけるコンテンポラリー・ダンスに関しては、河田真理2004『バットシェバ舞踊団作品研究—『アナフェイズ(細胞分身)』にみる祭儀性—』(お茶の水女子大学卒業論文)を関連先行研究として用いる。

参与観察では2006年4月17日(月)から5月11日(木)までの間、小劇場「セッションハウス」(東京、神楽坂)において実施されたシアター・クリッパによる振付リハーサル過程のVTR記録より、振付家イディット・ヘルマンによる言説を抽出した。同リハーサルにおいて筆者(相馬)は舞踊手として参加、自身のパートを創作した。共同研究者(細川)とともに、VTRからの言説分析結果にもとづいた考察より結論を導き出す。

【論文構成】

- I 「即興」に関して、演劇と舞踊について概観する。特に、舞踊においては、上演芸術としての舞踊と、教育としての舞踊に分け、即興の捉えられ方と指導法を文献より導き出す。
- II イスラエルにおける上演芸術としての舞踊に関して、文献より文化的背景および発展過程を捉える。
- III イディット・ヘルマン振付『ワーズ・アパート』の作品創作過程における即興の用いられ方と創作結果としての作品との関連性を、VTR記録を元に整理・分析する。

本論

I 演劇、舞踊、舞踊教育における「即興」の用いられ方

I-1 演劇における即興

演劇の領域において、即興は、「俳優が劇の本番やリハーサルで、瞬間的に新しい事態に反応すること。リハーサルでは、即興は反応を速め、鍛え、試し、俳優の役作りと「自然な」舞台上の動作を育てていくもの」(ホジソン1996:259)とされる。また教育における演劇でも、ある状況にいることがどのようなことかをしっかりつかむことから、社会的・個人的理解を広めることができるとともに、「特にロール・プレイ技術と結びつく際には、巧みな分析と討論をあとで加えることによって、思いやり、目的意識、責任感、実際の状況を把握する能力を高めることができる」(ホジソン1996:260)。演劇及び教育における即興の可能性は高いとされており、演出家・即興指導者のキース・ジョンストン(Keith Johnstone)の考案したチーム対戦型の即興スタイル「シアター・スポーツ」や、アメリカのインプロ・グループ「インプロ・オリンピック」の考案した観客との対話による即興スタイル「構成ハロルド」等、様々なスタイルが生み出されている(インプロ大図鑑ホームページ2006年2月更新より)。日本において、「東京コメディ・ストアj」のプロデューサー兼演出家として即興芝居に取り組む今井は、その著書において即興について以下のように語っている。

自由とは、「すべて」であり、「ありのまま」であり、「無限」ということ。「好き勝手」や「自分本位」にすることではない。自分を恥じ、疑い、否定し、飾り、偽り、閉ざし、押さえつけていれば、自分の特性や能力を発揮することはできない。自分の特性や能力を発揮できなければ自分にとってのベストな現実是实现しない。(中略)「自

分の思いを的確に表現する」「他者を受け入れる」「ポジティブに考える」「失敗を恐れない」「常識にとらわれない」「変化を起こす」「独特の個性や発想を活かす」「論理的に考える」「一瞬一瞬を大事にする」「他者の意図を汲み取る」「仲間と楽しむ」「自分を認める」……。現代社会で生きていく上で身につけていくべき要素がインプロには凝縮されている。

(今井2006:18)

今井は、カナダのルース・ムース・シアター(Loose Moose Theatre)において即興を実践、その主宰者キース・ジョンストンに師事し、即興演劇理論を学んでいる。今井によると、即興演劇は、①初期設定：演技者の人数と役、および状況設定、②物語の展開・変化、③演技者同士の息の合ったコミュニケーション、④エンディング：それまで即興で演じてきたシーンの過程からヒントを得て、そのシーンに1番ふさわしいエンディング(終わり方)を見つけること、以上①～④によって構成される。この流れの中で、演技者は、「今、どうする?」というキーワードを常に意識しながら、「ありのままの自分」として存在しつづけようとする。また、共に演じている他の演技者とのコミュニケーションの取り方においては、「身を任せる」という姿勢が大切である。「身を任せる」とはすなわち相手を信じることであり、信頼感、安心感の中でこそ、自由奔放で自然発生的なことが起こりうる。

しかしながら、ありのままの自分で存在し続けること、相手や状況に身を任せることは、即興演劇の目標とも捉えられるものであり、多くの演技者はそこに到達できずに退屈なシーン展開、あるいは、過剰な演技等に陥ってしまう。ジョンストンは、即興演劇における物語展開を壊してしまう演技者の行動を17のキーワードにより整理分析している。今井はこれらの用語について、解説を加えるとともに(表1参照)、指

表1：キース・ジョンストンによる
即興演劇における演技の注意点

①Blocking	今の自分が変わってしまうのが恐くて、可能性のあることや相手のアイデアを否定する
②Being negative	問題や悪いことがおきた時にショックを受けないように、最初から消極的・否定的でいる
③Wimping	何でも曖昧なまま、ハッキリ具体的な意見を表現しない
④Canceling	やり始めたこと、やろうと決めたことをすぐ撤回する
⑤Joining	ひとり、違う立場になるのが怖くて、他の人の状況をまねして仲間に入る
⑥Agreed Activities	相手との衝突や葛藤を避けるため、相手と同じことを次から次へと一緒にしつづける
⑦Bridging	目の前にある大事なものには目をくれず、はじめから想定した目標にたどり着こうとする
⑧Hedging	何をどうしていいかわからず、何かが起きるのを待ちながら、同じ場所にずっととどまる
⑨Sidetracking	成功や幸せや大事なことに直面することが怖くて、自分から遠回り遠回りしていく
⑩Being original	他者とは違うふうになろうと、奇抜なアイデアや行動にこだわる
⑪Gossiping	ただ考えたり話してばかりいるだけで、何も起こさないし、何も行動しない
⑫Looping	頑張ってるつもりだが、結局、同じような所に巡り戻ってくる
⑬Gagging	くだらないことでその場をごまかし、1番大事なことを台無しにする
⑭Comic Exaggeration	必要以上に物事を誇張しておかしくして、現実味から外れる
⑮Conflict	他者や自分に勝たなきゃ気がすまず、常に戦う態勢になってしまう
⑯Instant trouble	あせりや不安に心がとらわれているため、すぐに必要のない問題をつくってしまう
⑰Lowering the Stakes	物事を小さく小さく考えて、なるべくリスクが大きくなるようにする

(作成:今井)

導者の立場に立つ者はこれらの用語を理解し、指導の際には単に用語を使用するのではなく、なぜ演技者がそのような行動(演技)に出してしまうのかを考慮し、演技改善のヒントとなる指導・助言を行っていくことが大切であるとしている。

I-2 舞踊作品創作における即興

では、舞踊において「即興」はどのように用いられてきたのであろうか。まず、上演芸術としての舞踊から概観する。上演を念頭においた舞踊作品創作においては概して、形・空間・動きの流れといった舞踊における様々な構成要素を、あらかじめ決定しておくのではなく、その場・その時の状況に従って試すことを指し、即興と称される。創作過程における振付の手段として用いられる場合、即興そのものを舞台上において上演する場合とがあり、さらに振付作品を踊る場合の各舞踊手の解釈の中にも“即興性”は存在する。

歴史的に見ると、モダンダンスにおいてはイサドラ・ダンカン(Isadora Duncan)が「完全に自由な自然発生的な動き」(羽岡2002:25)を志向し、マリー・ヴィグマン(Mary Wigman)も晩年「即興的に作品を作った」(羽岡2002:27)とある。そして1960-70年代以降、即興はよりクローズアップされ、作品創作の手法としても明確化されていくこととなる。

例えば、1960年代のアメリカにおける舞踊のポストモダンリズムとして知られるジャドソン・ダンス・シアター(Judson Dance Theater、以下JDTと略記)では、身体は「感情を表現するための媒体ではなく、男女差などない、単に動作をする物体」(ノヴァック2000:55)と捉えられ、さまざまな実験的試みが行われた。JDTにおいて試行された即興の例としては、振付者がサイコロ、カードなどによりスコア(作品を構成する大まかなルール)を決定し、上演者はそのようにして「偶然に」決定された動きを実行するという方法がある。また、JDTにおいても

活動を行っていたイボンヌ・レイナー (Yvonne Rainer) の作品では、スコアを使用せず、上演者に直接振付をする、もしくは制限を与えることにより、「上演者は与えられた振付等を自発的な思考により決定し、組み合わせ構成する」(白井1997:63) という即興法が取り入れられ、より上演者の多様性や自由を尊重しようとの試みであったことが伺える。これらの試みにおいては、振付者のみが作品を支配するのではなく、上演者の意思をも反映させ、予想不能な作品展開により観客の興味を引くことが目指されていた。偶然性を利用するという工夫自体が当時の新しい発想であったため、振付の新しい手法として観客にも受け入れられたが、反面、偶然性を利用するがゆえに、常に質の高い上演内容になるとは限らないという欠点も持ち合わせていた。

また、JDTの活動に参加していた舞踊家スティーブ・パクストン (Steve Paxton) により1972年に創始されたコンタクト・インプロヴィゼーションも即興の一形式として挙げられよう。パクストンは、身体間の「接触」を唯一のルール、あるいは、テーマとし、線や形ではなくエネルギーの流れを重視した動きの探求を行った。そして、即興で次々に動きの流れをつないでいくという新たな動きの可能性を模索する中で、身体の内部感覚や皮膚感覚、空間感覚などの様々な「身体感覚」に意識を向けることが重要であるとし、更なる研究を重ねていった。その結果、「方向感覚を失うことを受け入れ、身体を逆さや横向きにされたり、日常の動作における身体を中心軸を基本とした普通の動きではなく、空間をらせんやカーヴを描いて動く」(ノヴァック2000:177) といった、C. I. の特長とも捉えられるダイナミックな動きが生み出された。

以上のように、上演芸術としての舞踊において即興はモダンダンス期より行われていたが、1960年代以降、振付者と上演者の関係性を対等なものにしようとの意識の高まりとともに、「偶然性」や身体間の「接触」等の条件を用いた即

興によって、新しい身体の動きの可能性を観客に提示する試みが行われた。

I-3 舞踊教育における即興

次に、舞踊教育における即興の用いられ方に関して、特に小学校における表現リズム遊び・表現運動、及び中学校・高等学校における創作ダンス指導について概観する。

小学校の6年間は、児童の発育・発達が著しいため、発達に応じて児童とダンスの関係が変化する。「低学年の子どもは、何にでも変身して虚構の世界に没入でき、また、形にとらわれずに自由に踊れる、律動的な活動を好むなどの特性に加えて、イメージ(表現)とリズムが未分化で両者が自然に融合している」(村田2000:15) という特徴があることから、低学年(1~2年生)の時期に行われる表現リズム遊びの授業は、「毎時間リズム遊びと表現遊びの両方を組み合わせて繰り返す即興中心の単元」(村田2000:16) で構成される。また、「中学年では『表現』と『リズムダンス』を主内容に、自由に即興的に踊る体験を大切にし、高学年では『表現』と『フォークダンス』を主内容に、自由な表現と共にフォークダンスの学習を通して地域や世界の文化に触れる体験を大切に」(片岡2000:11) した授業内容となっている。すなわち、低・中・高学年に総じて、表現リズム遊び・表現運動には即興性が付随しており、児童が自由に楽しんで踊る(活動する)ことができるよう、指導者は「○○探検」のような大きな題材を取り上げ、多様な表現への挑戦が保障されるような学習のプロセス及び内容を工夫していくことが重要であるとされている。

中学校・高等学校での創作ダンス授業において即興は、「即興表現」と称される場合が多く、指導者が方法として行う場合はあっても、指導言語には即興という言葉が使われることは少ない(白井1999:15)。創作ダンスの指導法はこれまでの数々の授業実践研究の蓄積から「1時間完結で毎時間違った課題に取り組む学習スタイル

ル」(中村1991:200)で、①ダンスを踊ること、②ダンスを創ること、③互いに見せ合うことを通じたダンス鑑賞というダンス学習において重要な踊る、創る、観るという3つの要素を経験できるよう、工夫されている。「しんぶんし、走る一止まる、走る一跳ぶ一転がる、スポーツいろいろ、集まる一離れる、野性の世界、見立てて遊ぼう」(宮本1997:593)等、生徒にとって身近な新聞紙やスポーツ等を即興の題材として用いることにより、生徒は動きそのものの面白さを体験することができる。このように創作ダンスの授業においては、様々な課題を提示しませず生徒の即興的な動きを引き出し、次にイメージに合った動きの創作へとつなげていく指導法により、初心者や不得意な生徒にとっても取り組みやすいように工夫されている。

I-4 まとめ

以上、上演芸術としての演劇および舞踊、そして舞踊教育における即興について概観してきた結果をまとめると、以下のようになる。

- i : 即興は、「ありのままの自分」として存在する上演者が、共に存在する他の上演者やその場の状況に「身を任せ」ながら、その瞬間に起きていることに反応することである。
- ii : 即興を実践していく過程で、「自分の思いを的確に表現する」、「他者を受け入れ、その意図を汲み取る」、「論理的に考える」ことが身についてくると、「失敗を恐れず、常識にとらわれないポジティブな姿勢」で「一瞬一瞬を大事にし」、「変化を起こす」、「独特の個性や発想を活かす」ことができるようになり、その結果「仲間と楽しむ」ことや「自分を認める」ことができるようになる。
- iii : 上演芸術としての舞踊では、振付者と上演者の関係性を対等なものにしようとの意識の高まりとともに、「偶然性」や身体間の「接触」等の条件を用いた即興によって、新しい身体の動きの可能性を観客に提示す

る試みが行われた。

- iv : 舞踊教育における即興は、初心者や不得意な児童・生徒をも含めた表現・創作ダンスの授業において、児童・生徒に様々な動きを体験させ、身体活動の可能性を広げる上で重要な役割を担っている。

II イスラエルにおける上演芸術としての舞踊

本項では、本研究の目的から、イスラエルにおける上演芸術としての舞踊の、特に同時代のダンスすなわちコンテンポラリー・ダンスについて、その文化的背景と発展過程を捉えるとともに、参与観察の対象者であるシアター・クリップのイスラエル舞踊界における位置付けを確認する。

II-1 文化的背景

イスラエルという国は、1948年に共和国として建国された。北はレバノン、北東に大国シリア、東は渓谷を経てヨルダン、パレスチナ自治区、南はエジプト、西は地中海に囲まれた四国ほどの大きさの国である。古都エルサレムはユダヤ教、キリスト教の聖地であるとともに、イスラム教のメッカでもある。「古代から多様な民族と文化がせめぎあってきたこの地は、現在もパレスチナ紛争など厳しい現実と直面しており、コンテンポラリー・ダンスの表情にもイスラエルならではの刺激的で、切れ味の鋭い独特の味わいを生んでいる」(立木2000:4)。イスラエルにおいてコンテンポラリー・ダンスが盛んである背景およびその特徴として、以下の6点が挙げられる。(在日イスラエル大使館ホームページ2006年新春改訂版より)

- ① 帰還したユダヤ人の持ち帰った様々な異文化と中東の土着の風土や伝統が入り混じって、独特な味わいを醸し出している
- ② クラシック・バレエの伝統的な様式への拘束や師弟関係がないので、自由で型破り

なものが生れやすい。

- ③ 離散ユダヤ人が寄り集まって作った国なので、他者同士が共有しやすい文化要素が求められていた。
- ④ ③の流れを汲んで、学校教育に徹底的にコンテンポラリー・ダンスがとり入れられた（主力カンパニーの学校への出前公演、授業の一環として生徒を劇場に向かわせる、徴兵中の兵隊を劇場に招く、成人してから劇場の“友の会”制度で年間シートを確保する風習が定着）
- ⑤ ④の流れとして結果、一般層に自己表現手段としてのダンスへの関心が自然と高まり同時に観客に大変厳しい批判眼が培われる。
- ⑥ 上記すべての環境の中で切磋琢磨され、生き残れるダンスカンパニーは、高い美意識や哲学を保ちながら、かつ一般大衆への強いアピール力をもつものだけとなる。

特に、③に示されるように、様々な宗教、文化、政治の混在するイスラエルにおいて、誰もが持つ「身体」を媒体とするコンテンポラリー・ダンスは、人と人とが共存しあう上で必然的に盛んになってきたことが伺える。また、④に示される教育現場における舞踊の普及とは、具体的には、イスラエル文部省によって作成された一般の学校向けのダンス教育プログラムがあり、どの学校でもこのプログラムを取り入れることができる制度が整っている（河田2005:15）。また、全国規模でほとんどの町に民間あるいは市営のプロ・ダンサーを養成するスタジオがある。加えて、ダンス科のある芸術系の高等学校もあり、そこでは実技だけではなく理論も学ぶことができる（河田2005:17）。さらにプロのダンスカンパニーが学校に出向き公演する「出前」公演や、逆に生徒を劇場へ向かわせる等、学校とダンスカンパニー、換言すると、教育と芸術との連携から一般層に舞踊が浸透し底辺の広さと層の厚みのある舞踊文化へと発展してきたと捉えられる。

イスラエルにおけるコンテンポラリー・ダン

スの舞踊団には、バットシェバ舞踊団（Bat-sheva Dance Company）、キブツ・コンテンポラリー・ダンス・カンパニー（The Kibbutz Contemporary Dance Company）の二大カンパニーを筆頭に、「約60以上のダンスカンパニーが設立され、それぞれ独自の方針とスタイルをもとに発展し、国内外で活発な活動を展開している」（河田2005:12）という。在日イスラエル大使館によりプロモートされているカンパニーや個人で活動するダンサーには、上記の二大カンパニーに加え、インバル・ピント・ダンスカンパニー（Inbal Pinto Dance Company）、シアター・クリッパ（Theater Clipa）、エマニュエル・ガット（Emanuel Gat）等、規模の比較的小さいカンパニーや個人として活動する舞踊家らがいる。彼らはイスラエル国内はもとより、日本をはじめ世界各国に訪れ、公演やワークショップを行っている。

II-2 シアター・クリッパの活動

「シアター・クリッパ」は、活発なイスラエルのコンテンポラリー・ダンス界にあって、劇場のみならず野外でもスペクタクル作品を公開するなどスケールの大きな活動をする異色の舞踊団として知られている。1995年にイディット・ヘルマン（Idit Herman）¹とディミトリイ・チュルパノフ（Dmitry Tyulpanov）²によって、テルアビブで旗揚げされた。これまでにイスラエルはもとより、ヨーロッパ各国をはじめ日本、韓国、カナダ、メキシコなどを含め公演した国の数は15カ国、海外での公演数も50回近くに及ぶ。表現方法は舞踊、演劇、マイム、クラウン芸、サーカスの技法を融合したもので、音楽（チュルパノフ作/編曲）や映像、舞台美術、オリジナルな衣装など、全てを自らの手によって制作する総合的な舞台作りには大きな特長がある。1997年にはイスラエル・ダンス・フェスティバルで作品『Angel』がグランプリを受賞するなど、高い評価を受けている³。（シアター・クリッパホームページより、翻訳筆者）

表2：シアター・クリッパ来日公演

1	日時	2003年8月19、20日
	場所	東京：神楽坂ディブラッツ
	公演名	ダンスがみたい
	作品名	『Exploded Views(分解図)』 出演：シアター・クリッパ、工藤丈輝
2	日時	2004年9月23、24日(東京) 10月1日(福岡)
	場所	東京：セッションハウス 福岡：福岡市早良市民センター
	公演名	イディット&ディマのセパレイト・デュエット・イブニング
	作品名	『Iron,moss』(チュルパノフソロ作品) 『The punishment of lust 』(ヘルマンソロ作品)
3	日時	2004年10月7、8日
	場所	神奈川：Bankart1929/馬車道ホール
	公演名	シアター・クリッパ日本公演
	作品名	『Exploded Views(分解図)』 出演：シアター・クリッパ、工藤丈輝
4	日時	2006年5月12-14日(東京) 5月27、28日(福岡)
	場所	東京：セッションハウス 福岡：ぼんブラザホール
	公演名	Theater Clipa&Mademoiselle Cinema 2006旅するダンス～強制への挑戦・イスラエル編～
	作品名	『オルフェウス』 (シアター・クリッパデュエット作品) 『ワーズ・アパート』 (ヘルマン振付、出演マドモアゼルシネマ) 『ディスタンス』 (ヘルマン振付、出演福岡ダンサーズ)

(作成：相馬)

シアター・クリッパの表現は日本の舞踏に近いものがあり、舞踏カンパニー「大駱駝艦」に所属する舞踏ダンサー若林淳や、1995年から1998年の4年間に舞踏カンパニー「山海塾」に所属し、1997年よりソロ活動を開始した工藤丈輝等とのコラボレーションを積極的に行っている。日本における公演は、表2のとおりである。

Ⅲ イディット・ヘルマン振付『ワーズ・アパート』作品創作過程

Ⅲ-1：作品『ワーズ・アパート』概要

本作品は前出の表2中、4番目の公演において上演された3つの作品の内の1つである。振付担当はシアター・クリッパの主宰者・振付家

であるイディット・ヘルマンである。作品創作期間は、2006年4月17日(日)から5月11日(木)までの25日間、場所は、東京・神楽坂にあるセッションハウス⁴の地下スタジオにおいて行われた。作品の基本となるテーマはヘルマンにより案出され、「日本やイスラエルなどで昔から言い伝えられてきている“ことわざ”の中からいくつかを選び出し、それを発想の基としてダンス作品を構築する」というものであった。この“ことわざ”というテーマは、それぞれの土地で生きてきた人間の知恵袋とも言えるものであり、そこから発想された作品は、人間の生活のさまざまな姿が浮き彫りにされるものとなる、との考えから生み出された。

音楽の作曲・編曲はシアター・クリッパのもう一人の主宰者であるディミトリー・チュルパノフによる。彼は、常に携帯できるマイクロフォンを持ち歩き、様々な“音”を収集し、作品に必要なあらゆる“音”を自ら作っていく。さらに、既成の楽器ではなく、木材や鉄片や時にはマネキンの足を加工して自作の楽器をも制作する技術をも持ち合わせている。それらは、舞台作品の中での小道具としても使用される。

作品『ワーズ・アパート』の出演者は、セッションハウスにおける劇場付ダンスカンパニーである「マドモアゼル・シネマ」に所属するダンサー7名に加え、本公演の企画立案(2005年10月)以前に、シアター・クリッパの活動やマドモアゼル・シネマの活動に関わったことのあるダンサー5名を加えた計12名である。

本作品を上演する公演「Theater Clipa&Mademoiselle Cinema 2006旅するダンス～強制への挑戦・イスラエル編～」の企画・制作はセッションハウスの主催者伊藤孝とマドモアゼル・シネマの主宰者兼振付家の伊藤直子により実施された。文化庁国際芸術支援事業に採択され助成を得たことによって、シアター・クリッパの1ヶ月半に渡る長期日本滞在与、東京及び福岡という2都市での公演が実現する運びとなった。

Ⅲ-2:『ワーズ・アパート』リハーサルにおける作品創作過程

リハーサル過程は以下のように進められた。


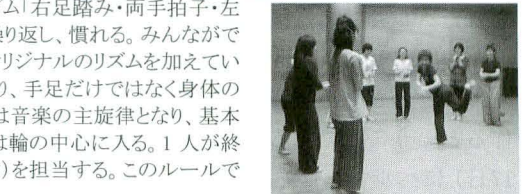
1週目(4月17日~23日):ヘルマン、チュルパノフによる即興エクササイズ、及び作品に必要なことわざを探索。2週目(4月24日~30日):各ことわざを表すシーンを出演者それぞれが創作し、ヘルマンがそれらを組み合わせる。1つのシーンに数個のことわざが同時進行で行われる場合と、1つのことわざだけの場合がある。4月30日には野外での特別即興エクササイズが行われた。3週目(5月1日~7日):衣装・小道具の選定及びシーン展開の確定、ダンス・マイム・演技の練習。4週目(5月8日~11日):照明、音楽の確定、通し稽古。

『ワーズ・アパート』という作品タイトルにこめられたヘルマンの意図には、2つの要素があり、1つは「Words make a part」すなわち、1つのことわざ(words)が1つのシーン(part)を作るということであるとリハーサル初日(4月17日)にヘルマンは述べている。「概して舞踊作品は抽象的なものが多く、観客は作品の意味を理解するのではなく、作品を感じることで満足を得るけれど、今回の作品では観客が理解することのできる個々のシーンから構成していきたい。そのためにことわざをテーマとしている。また、ことわざを舞台上においてどのように目に見える形にしていくか、ということについては、今回は演劇的な手法を試みとして用いようと考えている⁵。」とヘルマンは述べ、出演者各自にまず、“舞台上に目に見える形にし得る”ことわざを探してくるという課題を与えた。ヘルマンは来日以前にあらかじめ、①出演者各自3つのことわざを探してくる、②そのことわざを選んだ理由、の2点を電子メールにて伝えるように指示を出していた。しかし、最初に選ばれたことわざの多くは、舞台上での具現化が困難であったため、リハーサル初期の1週間はことわざ探しと、シーンのアイディア作りが主な作業となった。

加えて、この1週間ではヘルマン、チュルパノフが交互に主導者となり、①物を使った即興、②物と人を使った即興、③手拍子足拍子を使った即興、④声を使った即興1、⑤声を使った即興2、⑥楽器を用いた即興等の即興のエクササイズが行われた。また、連日のリハーサルに加え、ヘルマンとチュルパノフの発案により、野外での即興にも挑戦した。2006年4月30日(日)にはスタジオでのリハーサルではなく、神奈川県藤野の山奥に出演関係者総勢15名にて出かけ、1日かけた即興エクササイズを行った。野外での即興においてはヘルマン、チュルパノフによる指示はほとんどなく、裸足で土の上を歩き、川の中に入り、出演者同士戯れる等、「ありのまま」の自分を探求するというのみに専念した。大声を出す、じっと川の中に漬かる、歌う、踊るなど、1人1人が自分の思いに任せて行動した経験により、人間が本来持っている生物としての強さを再確認するとともに、パフォーマーとしての存在の強さを強化されることとなった。


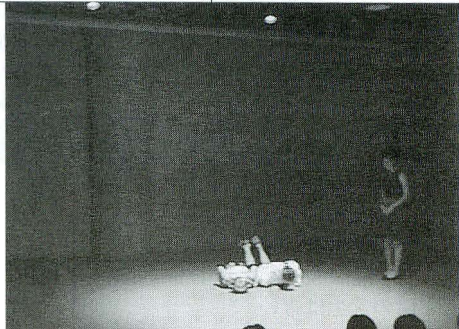




ヘルマンらが作品創作過程において行った即興エクササイズ(表3①~⑥)はどれも、行う者に考える時間を与えずに行われた。ヘルマンによる「Don't be afraid. Just do it. (恐れなくて。やってみて。)」(ヘルマン、2006. 4. 17 リハーサル)等の言葉がけから、瞬時の判断能力、想像力、演技力を高めることが意図されていたことが伺われる。出演者の多くにとって不慣れであった“演技”への抵抗感を減少させ、舞台における表現の可能性を広げることによって、ヘルマンの目指す表現へと導くために、即興の手法が用いられたものと捉えられる。加えて、ヘルマンは第3回目のリハーサルにおいて、作品『ワーズ・アパート』における作品創作の手法として、「1つ1つの言葉が1つ1つの世界作り出す」ために「とても演劇的な手法、すこしコミカルでサーカスティックな手法」(ヘルマン、2006. 4. 19. リハーサル)を用いたいとの意向を示した。この演劇的な手法に関して、第5回目のリハーサルでは、「私達は象徴的な手









表3：リハーサル過程で行われた即興

<p>①物(objects)による即興</p> <p>object は、何らかの使用目的の元に作られた既に出来上がった“物”を意味する。これらの現実世界における意味を取り除き、見る者に「何か事件が起こる予感」や「事件が起こった後」を想像させるような“物”の配置の仕方を学ぶ。</p> <p>例：竹之下がちりとりと灰皿を床に寝かせた状態で並べて置いた。</p> <p>これに対し、ヘルマンは、「これは面白くなる可能性があるわね。怪物がお互いに見合っているように見えない？これに動きを加えていける可能性があると思うわ。」と言い、デモンストレーションをした。</p>	
<p>②物と人による即興</p> <p>①の物だけで即興的に“絵”を作るエクササイズからの発展として、人を加えていく。まずは、人は動かさず、写真のような静止画を作ってみる。舞台上にいる人は、日常の自分ではなく静止画の考案者の意図を汲み取り、そこに存在しなければならない。このエクササイズでは、静止画の考案者にとっては、その場で「何か事件が起こる予感」や「事件が起こった後」を想像し、それを的確に他者に伝えるという、想像力と言語によるコミュニケーションの訓練となる。</p>	
<p>③手拍子、足拍子による即興</p> <p>まずは手拍子足拍子から。全員で輪になりまずは基本のリズム「右足踏み・両手拍子・左足踏み・両手拍子」を一定のリズム(1、2、3、4)のリズムで繰り返す、慣れる。みんなができるようになってきたら、全員での基本のリズムに一人づつオリジナルのリズムを加えていく。オリジナルのリズムは基本のリズムを崩したり倍速にしたり、手足だけではなく身体の様々な部分を叩いてみることも等も良い。オリジナルのリズムは音楽の主旋律となり、基本のリズムは伴奏となる。オリジナルのリズム(主旋律)を叩く人は輪の中心に入る。1人が終わると次の人が輪の中心に入り、オリジナルのリズム(主旋律)を担当する。このルールでしばらくリズムを叩くことを続ける。</p>	
<p>④声による即興1：主旋律と伴奏</p> <p>手、足を叩くのではなく、声のみにより音楽を作る。伴奏はあつ、ぐつ、はつ、え、お、んなど音は何でも良く各自に任せられるが、一定のリズム(1、2、3、4)をキープしてみんなで揃って、リズムをつくる。主旋律は声であればなんでもよい。“あーいやいやおー”、“たりらりらー”、奇声を発する、等リズムの時と同様に各自の自由に任せられる。</p>	
<p>⑤声による即興2：エコー</p> <p>円に並び、1人の人が声を出すのをきっかけに、時計回りに次々に同じ声を出し、エコー(やまびこ)を作り出す。</p> <p>H:リズムを保つように気をつけて。</p> <p>T:大きな声から始めて。本物のエコーは大きな音から小さな音になっていくでしょう？</p> <p>H:1つのエコーが始まり、自分の番が終わったら、すぐに次の声を出すことで、エコーの重なりを仕掛けて。</p> <p>T:もっと速く反応するようにして。</p> <p>H:これはすごく難しいエクササイズだけれど、挑戦よ。</p> <p>T:短い声だけではなく、長い声例えば、「オーイー」とかも入れてみよう。</p> <p>T:次は声だけではなく、身体を叩くなどの動きも一緒にしながら、声と動きをエコーさせて(送って)いくよ。</p> <p>H:1つのエコーは一周するまで続けて。次のエコーが始まっても途中で止めないで。そうすることで、エコーの重なりができる。(注:H=ヘルマン、T=チュルパノフの言葉がけ)</p>	
<p>⑥楽器を用いた即興</p> <p>衣装を着て、各自持ち寄った楽器を持つ。指揮はチュルパノフが行った。最初は半円で止まったままで演奏。次に時計回りに歩きながら演奏。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ドラムセッション3人(ジャンベ2人、カスタネット) ○管楽器4人(ハーモニカ、縦笛2人、フルート) ○その他4人(バイオリン、ピアノ、鈴、鉄琴) <p>H:みんなはプロの音楽家ではないので、舞台上でシーンとして使うためには、本気で音楽家になったみたいに真剣に演奏しないといけない。</p> <p>T:演奏を始める、終わるのタイミングを計って。演奏するスピードも。</p> <p>H:とても良かった。とてもおもしろくて、素晴らしい演奏だったわ。</p>	

(作成：相馬)

表4：作品『ワーズ・アパート』において使用されたことわざとシーン展開

	ことわざ(英語・日本語)	考案者	出演者	作品中のシーン展開
1	Time flies like an arrow 光陰矢のごとし	窪田	伊達、野和田、箕島	<u>シーン1</u> ○4 つのことわざが同時進行 ○舞台上にて箕島が衣装を着替え、隠れていた大島とともに舞台上に残り、シーン2へ転換
2	To lean on a curtain 暖簾に腕押し	相馬	相原、窪田、相馬	
3	Catching neither a bee nor a horsefly 虻蜂捕らず	野和田	相原、窪田、相馬	
4	Use a stick before you fall 転ばぬ先の杖	窪田	窪田	
5	Push-ups of an inexperienced monk 慣れぬ坊主の腕立て	箕島	箕島、大島	
6	There is no pot so ugly that a cover for it cannot be found 割れ鍋に綴じ蓋	相馬	相原、河原田、窪田、染川、竹之下、伊達、松田、宮崎	<u>シーン3</u> ○4 つのデュエットによる群舞
7	Silence is the flower of wisdom 言わぬが花	染川	竹之下、伊達、松田	<u>シーン4</u> ○2 つのことわざが時間差で出現
8	The mouth is the gate of evil 口は災いのもと	野和田	野和田	
				 
				 
				 

	ことわざ(英語・日本語)	考案者	出演者	作品中のシーン展開
9	Having an itch that one cannot scratch 隔靴搔痒	相原	相原	シーン5 ○3 つのことわざが時間差で出現
10	With Origami(quality guaranteed) 折り紙つき	大島	大島、相馬	
11	It's no use crying over spilt water 覆水盆に返らず	相原	相原	
				○暗転
12	Practicing singing in the dressing room until you are hoarse 楽屋で声を枯らす	箕島	箕島	シーン6、8 ○断片的に2回出現 ○暗転
13	The neighbor's grass is greener 隣の芝生は青い	松田	相原、松田	シーン7 ○照明と衣装の色の変化 ○暗転
14	Boiling tea on the belly button へそで茶を沸かす	伊達	宮崎	シーン8 ○4 つのことわざが時間差で出現 ○暗転
15	When love comes, the head goes 恋は思案の他	染川	河原田、染川	
16	Bad money doesn't last long 悪銭身につかず	野和田	窪田、野和田	
				
17	Trying to catch two rabbits 二兔を追うもの一兔も得ず	河原田	河原田	シーン9
18	Dumplings are better than flowers 花より団子	河原田	相原、大島、河原田、窪田、染川、竹之下、伊達、野和田、松田、箕島、宮崎	シーン10 ○河原田が1人裸で踊っている中に女性たちが入ってくる ○2 つのことわざが時間差で出現
19	The bag of my patience broke 堪忍袋の緒が切れた	相馬	相馬	
				

(作成:相馬)

法で作品を作っていこうとしています。ことわざを文字通りに動きに翻訳して、舞台に乗せるという手法が、今回の作品でやろうとしているやり方です」(ヘルマン、2006. 4. 21. リハーサル)と述べ、それゆえ、小道具や衣装となる‘物’にこだわり、物と人が舞台に存在する‘絵’を作ることが今回の作品において重要であると述べた。すなわち、作品『ワーズ・アパート』における「演劇的」な手法とは「象徴的」と置き換えられ、絵を見てその意味を理解するように、舞台の各シーンを絵として理解できるようなシーン作りが目指されていく。

例えば、作品中のシーン1(表4参照)「光陰矢のごとし」では、舞台上に8足の靴(子ども靴、青年女性の靴、老年女性の靴)を斜線上に置き出演者(伊達)が一足一足靴の上でその靴に合ったポーズをしながら進んでいくことによって時間の経過を「象徴的」に表している。その際の靴の置き方、出演者(伊達)の動きの選定は、即興エクササイズ②「物と人による即興」(表3参照)に習い、シーンの考案者(窪田)、出演者(伊達)、そしてヘルマンとの共同創作によって決定するという創作方法であった。

また同様に、表3中の即興エクササイズ②「物と人による即興」に習い、写真のような静止画を作り出すようなしぐさ、ポーズが選定されたシーン(表4、シーン5、シーン7)や、即興エクササイズ④「声による即興1：主旋律と伴奏」に習い、笑い声、あくびの音、話し声を融合させたシーン(表4、シーン8)も創出された。

このように、象徴することわざに合わせて、演劇のように会話をする、言葉を発する、声を出すという行為を用いる場合と、過剰な演技や表情を排除し、可能な限り単純化した静止画的なしぐさ、ポーズを用いる場合とがあった。同時に、舞踏的な動きにおいても、その単純化と形式化を徹底していった。これらの作業には、見る側(観客)に、各シーンの意味を説明し押し付けるのではなく、見る側がその意味を想像

できる余地を残していくことが意図されていたと捉えられる。

『ワーズ・アパート』という作品タイトルをつけたもう1つの意図は、「Words makes us apart」、すなわち、我々を隔てているものは言葉だけである、という考えに由来するという。ヘルマンは「振付作業中、言葉の壁や文化、習慣の違いなどでこちらの要求がうまく伝わらなかったり、彼らがひっかかっている問題の理由がわからなかったりということも多々あったが、それらを超えてお互いが理解し合えていく瞬間というのが、もっともうれしい体験だった」(JOU2006:89)と述べており、そこに本交流公演事業の意義を見出していたことが伺える。

結論 作品『ワーズ・アパート』創作過程における即興の果たす役割

以上、本論Ⅰ、Ⅱ、Ⅲから、以下の点が明らかとなった。

- i : 作品『ワーズ・アパート』はことわざ(言葉)を舞台上での絵画として表出させることが意図され、舞台上に小道具(物)と出演者のしぐさやポーズによる静止画を創出するという象徴的手法が取り入れられていた。また、その舞台上の静止画から生身の身体が動き出す際には、舞踏の動きと、言葉を語る、声を出す、歌を歌う等の演劇的手法を融合した作品構築方法が採られていたことが明らかとなった。
- ii : 作品『ワーズ・アパート』創作過程における即興は、各シーンの創作、上演者の表現力の向上、上演者の人間存在としての豊かさ・強さの再確認のための手段として、創作過程の要所要所において用いられた。即興を実践していく中で、上演者は、失敗を恐れず、常識にとらわれないポジティブな姿勢で一瞬一瞬を大事にし、独特の個性や発想を活かすということを学んでいった。
- iii : 即興の果たす役割は、「自分の思いを的確に表現する」、「他者を受け入れ、その意図を

汲み取る」、「論理的に考える」という作品創作において必要な、ひいては生きていく上で重要な資質を育むことである。それは、同時代の舞踊・演劇を含む舞台作品創作において重要な概念である「ありのままの自分を認めること」につながる表現手段である。

【今後の課題】

本研究から、即興や舞踊作品創作の奥深さを改めて感じた。本研究から得られた即興の特性を基礎的資料と捉え、今後は、研究方法の向上と、更なる実践・指導経験を積み、より充実した研究を行っていきけるよう、取り組んでいきたい。

【謝辞】

本研究に取り組むにあたり、VTR資料等を提供して下さったセッションハウスの伊藤孝、直子両氏にこの場をお借りして深く感謝申し上げます。

【注】

¹イディット・ヘルマン (Idit Herman) : 1971年生まれ。学校でバレエとモダンダンスを学び、16才でイスラエル・バレエ・カンパニーに入団。1989年から1991年までバットシェバ舞踊団のメンバーとして活躍。その後ヨーロッパ各地で活動中、アムステルダムでデイミトリー・チュルパノフと出会い共同創作作業を開始。1995年、2人はシアター・クリッパを結成。日本との関係では2004年に東京と福岡でデュエット公演を行ったほか、数回にわたり舞踏ダンサー工藤丈輝との創作活動にも取り組んでいる。

²デイミトリー・チュルパノフ (Dmitry Tyulpanov) : 1966年、旧ソ連のレニングラード生まれ。工芸学校で彫刻を学ぶ一方、レニングラード大学で演劇と音楽のレッスンを受講。卒業後、トランペット奏者としてロシア陸軍軍楽隊に入隊。1988年、ロック・グループに参加。アントン・アダシンスキの演劇グループ「デレボ」の一員として1995年までヨーロッパ各地

のフェスティバルに出演。その傍ら自分独自の活動を開始。1994年、イディットと共同創作を始め、1995年に「シアター・クリッパ」を結成。同舞踊団では演者としてだけでなく舞台美術、音楽製作などを一手に引き受けている。

³シアター・クリッパの受賞歴

1996年：スターンフィールドアワード（演劇部門）受賞（作品「Clipa」）

1997年：イスラエルダンスフェスティバル“Gvanim BeMachol”最優秀賞受賞（作品「Angel」）

1999年：イスラエル演劇アカデミーアワード受賞（作品「Wanted」）

1999年：Acreフェスティバル・ベストデザイン賞受賞（作品「Labyrinth」）

2001年：イスラエル批評家選・最優秀演劇作品（作品「Deus ex machine」）

2002年：ハンナ&ゴットリーブ・ローゼンブレム・アワード・フォー・パフォーミング・アーツ受賞

2003年：イスラエル・カルチュラル・エクセレンス財団ICEエクセレンス賞受賞

⁴セッションハウス：コンテンポラリー・ダンスの若手ダンサーや振付家に広く門戸を開放し、その発掘や育成に貢献しているダンススタジオ。所在地は東京神楽坂。近年では国内外のダンサーや振付家の民間レベルでの交流の拠点のひとつとなっている。(JOU2006:89)

⁵本項におけるヘルマンの言説は全て、リハーサル記録VTRより取り上げたものである。(翻訳筆者)

【引用・参考文献】

羽岡佳子 (2002) 現代の舞踊における即興—山田せつ子 (1950-) を通して—。埼玉大学修士論文。埼玉

長谷川敬子 (1996) 舞踊における‘即興’の<三発現域>—演舞時即興をめぐって。第42回舞踊学会発表資料

- ホジソン、テリー／鈴木龍一、真正節子、森美栄、佐藤雅子訳 (1996) 西洋演劇用語辞典。研究社。東京
- 細川江利子 (2005) インタビュー舞踊家としての挑戦—踊るべき舞踊を求めて (語り手:ケイタケイ、聞き手:細川江利子)。女子体育。第47巻第2号(社)日本女子体育連盟。東京。pp.6-9
- 今井純 (2005) 自由になるのは大変なのだ インプロマニュアル。論創社。東京
- 伊藤真喜子 (1999) コンタクト・インプロヴィゼーションの構造と実際。お茶の水女子大学修士論文。東京
- JOU (2006) 東京コンテンポラリーダンス界に種を蒔き続けるセッションハウスに咲いた3年越しの花。DanceDanceDancevol.6.東京.p.89
- 片岡康子 (1995) 舞踊におけるコミュニケーション—伝達の枠を越えた共有の拡がり—。スポーツコミュニケーション論。創文企画。東京。pp.107-143
- 片岡康子 (2000) 新時代の「表現運動・ダンス」の授業とは。体育科教育第48巻第10号。大修館書店。東京。pp.10-13
- 片岡康子 (2003) 表現で結びつく存在—生きたからだを獲得する—。女子体育。第45巻第7・8号(社)日本女子体育連盟。東京。pp.4-5
- 河田真理 (2004) バットシェバ舞踊団作品研究—『アナフェイズ (細胞分身)』にみる祭儀性—。お茶の水女子大学卒業論文。東京
- ノヴァック、シンシア・J・／立木燐子+菊池淳子訳 (2000) コンタクト・インプロヴィゼーション 交感する身体。フィルムアート社。東京
- 宮本乙女 (1997) 男子中学生が新聞紙と戯れ、闘う—しんぶんしを用いたダンス授業。体育の科学第47巻第8号 杏林書院。東京。p.593
- 村田芳子 (2000) 「表現運動・ダンス」の授業づくりQ&A。体育科教育第48巻第10号。大修館書店。東京。pp.14-17
- 中村なおみ (1991) 創作ダンスの指導。舞踊学講義。舞踊教育研究会編。大修館書店。東京。pp.198-201
- 白井麻子 (1997) ジャドソンダンスシアターにおける即興の役割。お茶の水女子大学卒業論文。東京
- 白井麻子 (1999) 中学生を対象としたダンスの即興指導に関する一研究。お茶の水女子大学修士論文。東京
- 菅原和孝・野村雅一 (1996) コミュニケーションとしての身体。大修館書店。東京
- 立木燐子 (2000) 異文化のせめぎあいと融合。季刊ダンサーズ。2000年秋号。ダンスカフェ。東京。pp.4-5
- 依田綾 (1996) コンタクト・インプロヴィゼーションに関する研究。お茶の水女子大学卒業論文。東京
- 【ホームページからの引用】
イスラエル大使館 (文化、舞踊のページ:2006年新春改訂)
<http://tokyo.mfa.gov.il/mfm/web/main/document.asp?DocumentID=24255&MissionID=43>
インプロ大図鑑 (2006年2月更新)
<http://zukan.impro-works.com/?cid=15309>
シアター・クリッパ (更新日記載なし)
<http://www.clipa-theater.com/>

(2006年9月29日提出)

(2006年10月13日受理)

A study about the role of improvisation during the working process as to make a contemporary dance piece

-From the case of a choreographer from Israel-

Keywords : improvisation, creation, contemporary dance

Hidemi SOMA and Eriko HOSOKAWA

The theme of this study was to consider what kinds of roles using improvisation during the working process of choreography perform. We picked up a piece named [Words Apart] which choreographed by Idit Herman, one of the leaders of Theater Clipa in Israel.

As a result, the three points below were observed.

- i : [Words Apart] was choreographed in the way of fusing together between contemporary dance and theatrical style, which is characterized as highly concrete expressions/representations.
- ii : The characteristics of improvisation used during the working process of [Word Apart] were the means of choreography of each scene, letting dancers get higher expressing/representing skills and recognition of dancers' mental and physical strength. The improvisations were observed at key points of the creation. To experience improvisation exercises, dancers became to learn not to be afraid of making mistakes, not to be a slave of common knowledge, to cherish each moment in positive attitudes, to make much of each one's own personality and ideas.
- iii : the role of improvisation is to foster the abilities of [expressing one's own ideas clearly], [accepting others and his/her intentions], [thinking in a logical way], which are important qualities requisite for a creator, moreover, of a human being. Improvisation is a way of expression/representation leading performing artists to become and recognize one's true colors, which is the concept necessarily used in creating contemporary performing arts works including dance and theater.