

# 全国大会競技のフロアデザイン



指導員資格

全国大会競技 技術理論 4

一般社団法人日本バトン協会

BATON TWIRLING ASSOCIATION OF JAPAN

12



### ■視線の角度で捉えるフロアデザインとステージデザインの違い

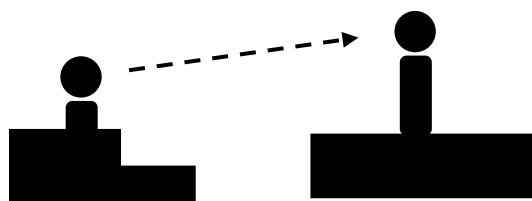
指導者がフォーメーションを考案する紙の上では、常に真上から見た「2D（平面）」の世界です。しかし、実際の観ている人が目にするときの視線の角度は、発表会などの舞台と競技フロアで決定的に異なります。

#### （1）ステージの視線：【フラット（水平）】

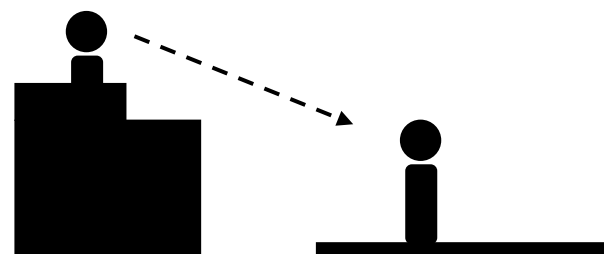
ステージでは、観ている人と舞台はほぼ同じ高さ、あるいは少し見上げるような水平に近い角度となります。演技フロアはほとんど目に入らず、選手たちは「1枚の壁（背景）」のように平面的に映ります。

#### （2）フロアの視線：【俯瞰（少し下を見る角度）】

フロアでは、観ている人は、フロアよりも高い位置に設置されることが多くなります。そのため、少し下を見下ろす角度で演技を捉えることになります。このわずかな高低差（視線の角度）によって、視界に奥行きをもったデザインが広がります。



ステージの視線

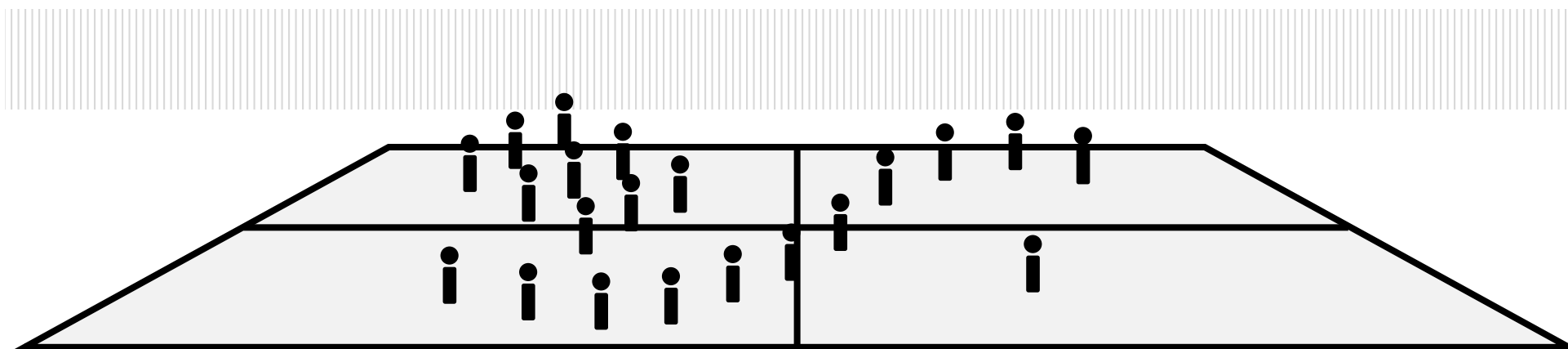


フロアの視線

### ■フロアを構成する要素

選手をただの「人」ではなく、空間をデザインする「パーツ」として捉える視点を養います。これは美術・デザインの基本原理を、集団演技に応用する考え方です。

- (1) 点 (Point) : 一人ひとりの配置間隔(等間隔とランダム)
- (2) 線 (Line) : 直線(規律・シャープさ)と曲線(優美さ・流れ)の使い分け
- (3) 面 (Plane) : 密集エリア(密)と余白(粗)が生む対比



# 構成要素の組合せ

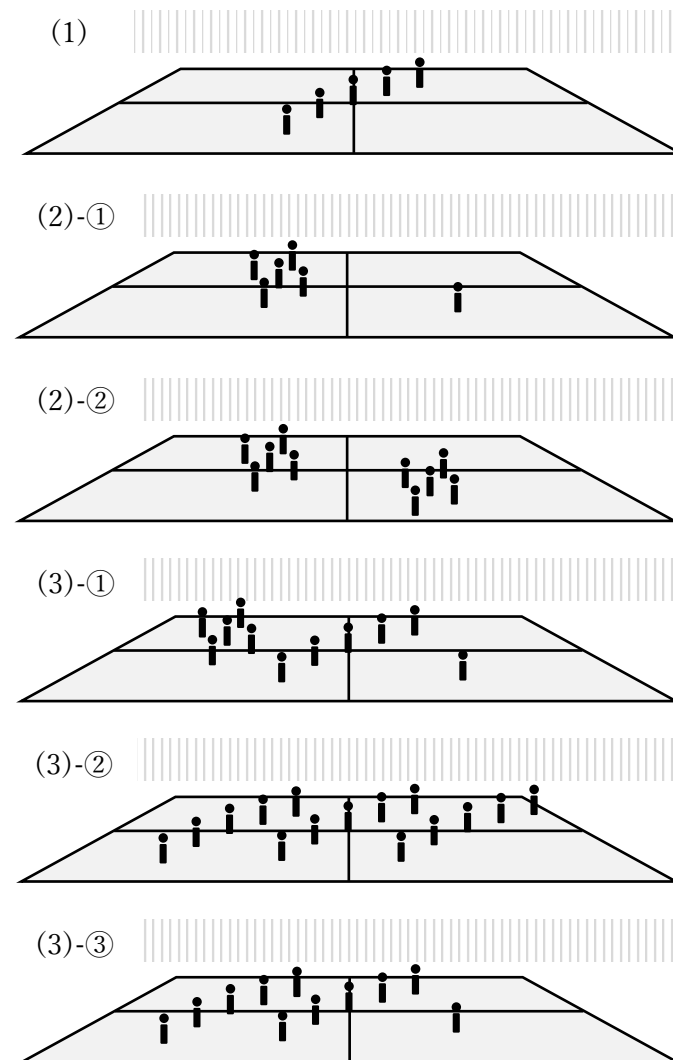
## ■「構成要素の数」の正しい数え方（本資料での定義）

ここで言う「構成要素の数」とは、点・線・面という種類の数ではなく、フロア上で独立して動くグループの数として定義します。1つのまとまった役割を担う集団を「1構成要素」と数えます。

- (1) 1つの構成要素：フロアに1グループだけが配置されている状態。 例：1本の線
- (2) 2つの構成要素：独立した2つのグループが同時に存在する状態。
  - ①パターンA(異種の組み合わせ) 例：1つの点と1つの面
  - ②パターンB(同種の組み合わせ) 例：2つの面
- (3) 3つの構成要素：独立した3つのグループが同時に存在する状態。
  - ①パターンA(異種の組み合わせ) 例：1つの点と1本の線と1つの面
  - ②パターンB(同種の組み合わせ) 例：3本の線
  - ③パターンC(異種混合の組み合わせ) 例：2本の線と1つの点

同じ「線」であっても、独立した2つのグループであれば「2つの構成要素(2層の重なり)」として数えます。

この数え方によって、指導者は紙の上で「今、いくつの役割を同時に進行しているか」を明確にコントロールできるようになります。



### ■構図とは

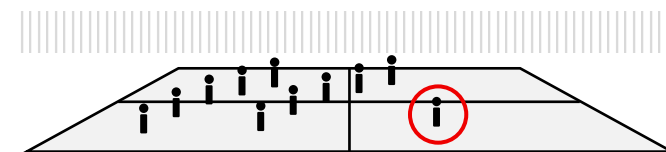
フロアデザインは、一枚の絵として認識されます。構図とは、その絵全体の骨組みのことです。構成要素(点・線・面)をどう配置するかによって、見ている人に与える心理的効果が大きく異なります。また、何をみてほしいかを明確化するため、フォーカスポイントを作成者と観ている人が共有することで、より表現を強調することが可能となります。

### ■フォーカスポイント

構図の中で、観ている人の視線を最も集める場所をフォーカスポイントと呼びます。

観ている人の目は無意識のうちに「注目すべき点」を見つけてしまいます。

したがって、構図設計においては「フォーカスを作るかどうか」ではなく、「どこに、どのようなフォーカスを作るか」を常に意識する必要があります。これは、空間における主従関係(=構成要素の優先順位)を決定する作業そのものです。



### ■構図の2つの型

構成要素を配置する際の骨組みは、大きく「シンメトリ」と「アシンメトリ」の2つに分かれます。

#### (1) シンメトリ(左右対称)

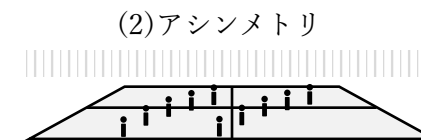
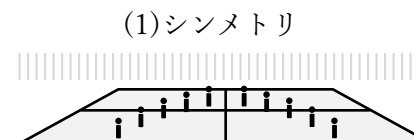
【状態】 センターラインを軸に、左右が同一に配置されている状態。

【効果】 格式・統率・安定を感じさせ、フォーマルで重厚な印象を与える。

#### (2) アシンメトリ(左右非対称)

【状態】 あえて左右のバランスを崩し、異なる配置にした状態。

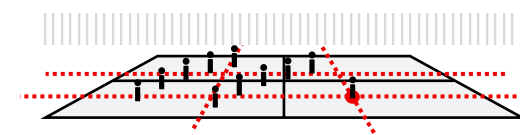
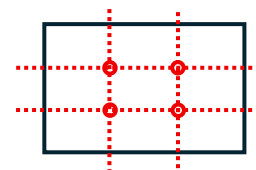
【効果】 躍動・芸術性・先進性を感じさせ、動的で表現的な印象を与える。



### ■代表的な3つの構図

#### (1) 三分割法(ルール・オブ・サーズ)

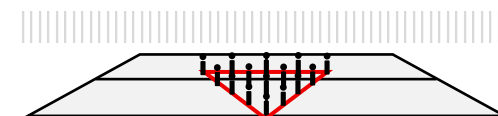
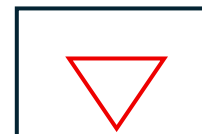
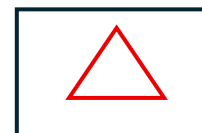
フロアの縦横を3等分し、その格子線や4つの交点(強調点)に要素を配置する、最も実用的な構図です。観ている人の視線はこれらの交点に集まりやすいとされており、ここに「点(ソロ)」や「面(密集エリア)」を置くことで、フロア全体にストーリー性と洗練されたバランスが生まれます。



#### (2) 三角形構図(ピラミッド)

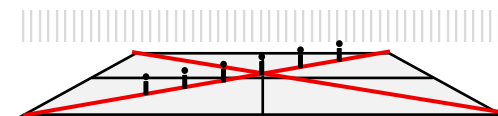
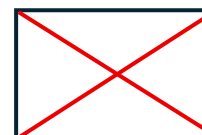
フロア上に三角形を描くように構成要素を配置する構図です。底辺がどっしりと構え、1つの頂点に向かって収束していくため、空間に安定感が生まれます。

手前を底辺にして奥の頂点へ視線を吸い込ませる「順三角形」や、奥を背景(面)にして手前の頂点(点)を際立たせる「逆三角形」などがあります。



#### (3) 対角線構図(ダイアゴナル)

フロアの斜め(コーナーからコーナーなど)に要素を配置する構図です。水平・垂直の構図に比べ、静止していてもダイナミックな「勢い」や「方向性」を生み出します。観ている人の視線を奥から手前へとドラマチックに誘導したいときに有効です。



### ■フロアデザインにおける振付

フロアデザインにおける振付は、バトンのトワーリング技術を披露するだけのものではありません。各選手のポジションで構成された「隊形」の上に、新たな層（レイヤー）を構築する役割を担います。本資料ではこの層をレイヤーと呼びます。

### ■レイヤー

レイヤーとは、フロア上で同時に展開されている「一連の振付の種類の数」つまり、「いま、フロア上で何種類の振付が同時に展開されているか」を数える考え方です。レイヤーには、大きく分けて2つのパターンがあります。

#### (1) ユニゾン

【状態】 1つのレイヤーで、フロア上の全員が同じ振付を同時に踊っている状態。

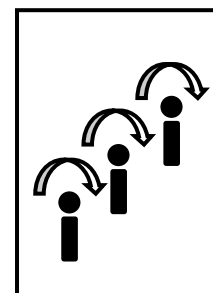
【効果】 曲の重要な節目が強調され、集団としての統率美がストレートに伝わります。

#### (2) アンサンブル

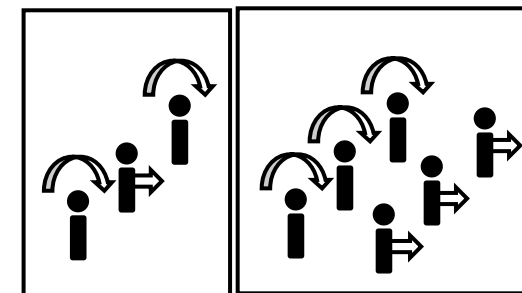
【状態】 2つ以上のレイヤーで、グループ間やグループ内で、異なる振付を同時に展開している状態。

【効果】 楽曲の複雑な構成を対比構造として視覚化でき、空間に厚みと奥行きが生まれます。

(1)ユニゾン



(2)アンサンブル



バトントワーリングにおける振付のデザインにおいて、立体的な演技の要素であるエーリアルがあるので、投げ上げることによる3Dの広がりも考えてデザインすることが大切です。

# 移動による展開

## ■移動とは

観ている人が最も注目するのは、隊形 A と隊形 B の静止画ではなく、A から B へ変化する過程です。この移動を構図設計の対象として扱います。

### (1) 展開としての移動

【状態】 移動を、次の隊形へ向かう展開のプロセスとして設計している状態。

【効果】 移動そのものが構図の一部となり、観ている人にとってノイズとならない。

### (2) 構図としての移動

【状態】 移動を「点・線・面」が変化する連続的なアニメーションとして設計している状態。

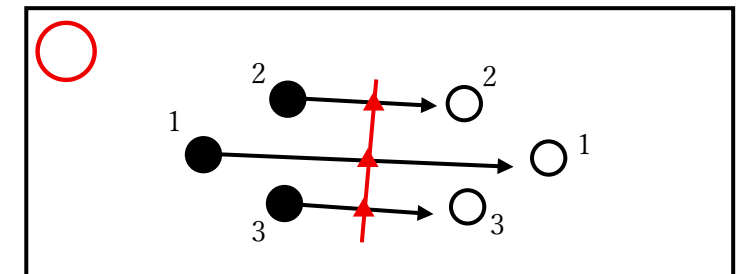
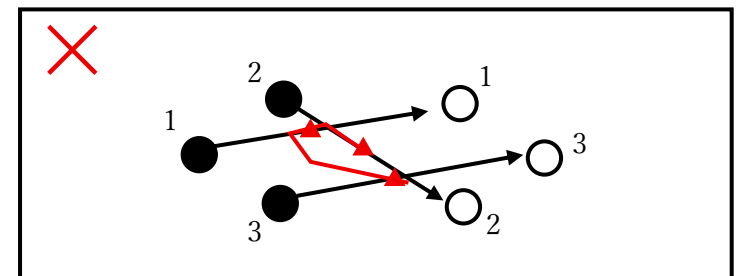
【効果】 交差(クロス)、拡散と収束など、動きそのものが演出となる。

### (3) 複数レイヤーの移動

【状態】 あるグループがその場に留まる間、別グループが移動するなど、複数のレイヤーが組み合わさって動いている状態。

【効果】 移動中も空間の構図が途切れず、立体感と奥行きが維持される。

例)



例) 基本的には、移動の途中で軌道が交差すると線がもつれ、「整っていない時間」が生まれ、隊形が汚く見えます。整列を保つ平行移動が美しさの原則です。ただし演技として捉えるなら、この乱れは表現の道具になりえます。