

## 論文

# ダンス鑑賞に関する研究

～相互主観性の概念に依拠して～

内山 須美子

A Study of Dance Appreciation

～ Based on the Concept of Intersubjectivity ～

UCHIYAMA Sumiko

### **Abstract**

This study aimed at using a dance piece that received favor from many audience members at a dance recital at A University as an example, analyzing it based on intersubjectivity, and approaching the essence of the dance piece. As a result of the study, the four key concepts of “pathos,” “physical intersubjectivity,” “quality of movement” and “content value” could be obtained, resulting in the following conclusions. A dance piece is a work of art that expresses the true pathos of the choreographer through the quality of the dancer’s movements. Dance appreciation is the audience’s understanding of the true pathos of the choreographer in physical intersubjectivity. The audience intersubjectively captures the pathos of the choreographer as a content value through the quality of the dancer’s

movements. Dance is nothing other than the true work of the choreographer and audience echoing each other's true pathos (content value) in an incarnation by the dancer. The actions of "creation," "performance" and "viewing" of a dance produce a "shared pathos" of one's own intersubjectivity and bring to life the essence of the piece.

## 1. 緒言

これまでの舞踊鑑賞に関する研究を概観すると、知覚する主体から知覚される対象へという主観客観の図式が前提とされたものが多い。作品におけるダンサーの動きの分析とか、群舞の分析等はそのよい例である。何れにしても、舞踊作品は客観であり、観客はそれを見る主観として二項対立的に採りあげられる。対象に知覚の原因を求める「経験論」と、主体が意識を構成し知覚を可能にするのだと考える「主知主義」を批判し、相互主観性の概念においてこれを乗り越えようとしたのはフッサールでありメルロ・ポンティであった。周知の通り、彼らは現象学こそ「知覚」を考える上で唯一の根源的な考え方であることを主張したのである。

舞踊における諸問題を現象学的に考察した最初の人としては世阿弥をあげなければならないだろう。彼の「離見の見」<sup>注1)</sup>という概念は、観客の視点を踊り手が自己の同定として内在化させなければパフォーマーとしての成功はあり得ないことを説いたものである。踊り手の主観性は、観客の主観性との関係を離れては存在し得ない。それは、フッサールの相互主観性の考え方と重なることが多い。周知の通り、フッサールは、私は他者の視点への「自己移入 (Einführung)」<sup>注2)</sup>によって、他者の主観の理解が可能となると説いた。世阿弥の「一座成就の感応」<sup>注3)</sup>は、パフォーマンスが成功した様子を表す概念である。役者と観客（一座）が忘我の境地で一体となる時、能は成功したと言える。このようなことが可能となるには、能が、私にとっても彼にとっても同一のものとして受け取られていることが

大前提である。フッサールは、全ての人にとって同一である客観世界を認識する際には「身体同士の共属性（他者の身体を私の類似者として見ること）」が、不可欠であるとし、これを自己移入と名付けた。つまり、フッサールに基づけば、能の成功どころか、能の成立自体が相互主観性を基底としているのである。能では、人の最も基本的な身体機能である「呼吸」をパフォーマンス成功の鍵としている。能の基本テクニックである「サシコミとヒラキ」<sup>12)</sup>は、会場の全ての観客の呼吸を統一するテクニックである。呼吸を合わせることで会場（場）の雰囲気をもひとつにする。世阿弥にとって、能のパフォーマンスの成功は「認識主観」ではなく「身体」に根付いているのである。フッサールが、相互主観性の原点を「キネステーゼ（Kinasthese）」<sup>註4)</sup>という空間的な身体感覚に置いたのは周知のことである。キネステーゼという概念は、全ての現象が触れることはまた触れられることであるといった可逆性から生じてくる。この触れ合いの可逆性を発展させたのが、メルロ・ポンティの「まなざし」<sup>註5)</sup>の概念である。彼は、視覚は「離れて持つ」<sup>16)</sup> (p.263) という皮膚性があることを説いた。「視覚はまなざしによる触知」<sup>18)</sup> である。観客の「視覚」は身体的な相互主観性を帯びているのである。観客の視覚によってそこに現出する身体を、特別に「踊り手の第3の身体」<sup>3)</sup>として位置づけたのが尼ヶ崎である。彼は、ダンサーの身体を3つの位相に分けて捉える。「第1の身体」は、誰もが知る医療の対象となるような物としての身体、「第2の身体」は、その物としての身体が生み出すダンサーの動きや形あるいは形式に還元される身体である。そして「第3の身体」は、観客の目によってそこに現出する「相貌」<sup>2)</sup> (pp.34-42)としての身体である。尼ヶ崎は、舞踊研究において対象にすべきはこの第3の身体であって、第1の身体と第2の身体は属性に他ならないと述べている。

以上のように、踊り手の身体はもとより衣装や踊り手の背景、音楽さえも物としての客観に還元することができない可能性がある。少なくとも、主観—客観の関係性を抜きにした冒頭で述べたような従来の方法では、舞

内 山 須美子

踊作品の本質には決して辿り着くことはできないと言えるだろう。そこで、本研究では、A大学ダンス発表会で観客の多くの支持を得たダンス作品を事例として採り上げ、相互主観性の概念に依拠して分析をし、舞踊作品の本質にアプローチするものである。

## 2. 研究の方法

### 2. 1 調査方法

- (1) 調査対象：平成21年度A大学ダンス発表会に会場した観客689名
- (2) 調査期日：平成21年12月19日
- (3) 質問用紙：平成21年度A大学ダンス発表会（第二部）の11作品の中で、自分の好みに最も近い作品を3つ選び、その理由を自由記述形式で回答するよう指示した。
- (4) 結果の処理：データー処理はSPSS12を用いて行った。

### 2. 2 解析方法

調査データに対して次の手順で解析を行った。

- (1) 作品の獲得票数を算出し、上位3作品を選出する。
- (2) データを年代別に分類し、作品における年代差の有無を検証する。
- (3) データを男女別に分類し、作品における性差の有無を検証する。
- (4) 上位3作品に関する自由記述をKJ法によって分類し、作品に関するキーワードを抽出する。
- (5) 以上のデータ結果に考察を加える。

### 3. 結果

#### 3. 1 獲得票数

アンケート調査票の回収数は540枚（78.4%）、そのうち有効回答率は492枚（91.1%）であった。

11作品の獲得票数を示したのが、表1および図1である。

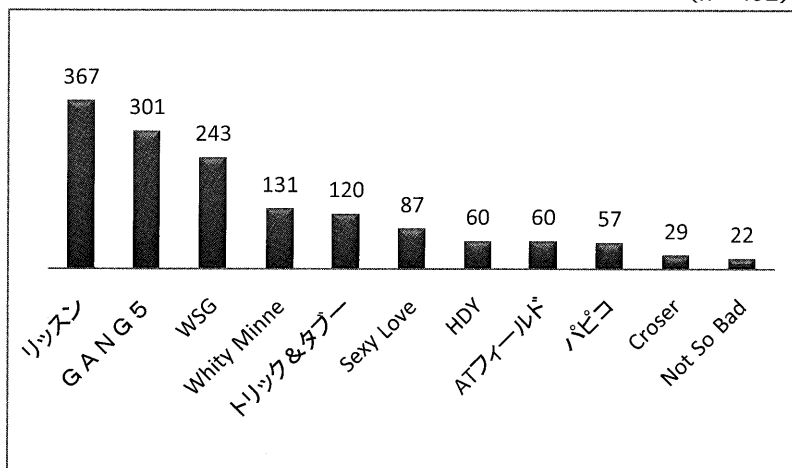
「リッスン」「GANG STAR ☆5（以降 GANG5と表記する）」「WSG」の3作品が上位3作品となった。

表1. 11作品の獲得票数 (n=492)

順位	作品名	ジャンル	獲得票数
1	リッスン	スロージャズ	367
2	GANG5	ロック	301
3	WSG	ポップン	243
4	Whity Minne	ジャズ	131
5	トリック&タブー	ジャズ	120
6	Sexy Love	ジャズヒップホップ	87
7	HDY	ヒップホップ	60
8	AT フィールド	ブレーク	60
9	パピコ	チア	57
10	Croser	ハウス	29
11	Not So Bad	ガールズヒップホップ	22

図1. 11作品の獲得票数

(n=492)



### 3. 2 年代差

今回の有効回答数492名中、19歳以下は59名（12.0%）、20歳代は190名（38.6%）、30歳代は78名（15.9%）、40歳代は93名（18.9%）、50歳以上は72名（14.6%）であった。

年代別の獲得票数を示した表が表2である。

表2. 年代別による作品の好みの比較 (n=492)

順位	作品名	ジャンル	獲得票数	年代				
				19歳以下	20代	30代	40代	50歳以上
1	リッスン	スロージャズ	367	49	127	61	68	62
2	GANG5	ロック	301	56	116	46	55	28
3	WSG	ポッピン	243	41	149	31	22	0
4	Whity Minne	ジャズ	131	29	56	13	16	17
5	トリック & タブー	ジャズ	120	19	55	14	17	15
6	Sexy Love	ジャズ ヒップホップ	87	10	36	8	18	5
7	HDY	ヒップホップ	60	17	29	14	0	0
8	AT フィールド	ブレイク	60	11	25	14	7	2
9	バピコ	チア	57	0	14	25	16	2
10	Croser	ハウス	29	0	25	2	2	0
11	Not So Bad	ガールズ ヒップホップ	22	9	12	1	0	0

### 3. 3 性差

今回の有効回答数492名中、女性は333名 (67.7%)、男性は159名 (32.3%) であった。

性別における獲得票数を示した表が表3である。

表3. 性別による作品の好みの比較 (n=492)

順位	作品名	ジャンル	獲得 票数	性別	
				男性票	女性票
1	リッスン	スロージャズ	367	97	270
2	GANG5	ロック	301	183	118
3	WSG	ポッピン	243	71	172
4	Whity Minne	ジャズ	131	39	82
5	トリック&タブー	ジャズ	120	10	110
6	Sexy Love	ジャズヒップホップ	87	40	47
7	HDY	ヒップホップ	60	36	24
8	AT フィールド	ブレイク	60	28	31
9	パピコ	チア	57	13	44
10	Croser	ハウス	29	10	19
11	Not So Bad	ガールズヒップホップ	22	6	16

### 3. 4 キーワード

上位3作品のキーワードを分類したものが、表4-1. 4-2. 4-3. および図4-1. 4-2. 4-3. である。

考察の対照とするために、上位3作品の振付師が、この作品を創作する時に重要視した観点をまとめたものが表5-1. 5-2. 5-3. である。

その作品の最も特徴的なものとして、リッスンにおいては「感動」、GANG5においては「動きと情熱」、WSGにおいては「動きとおしゃれさ」を採り上げた。



表4-1. 「リッスン (スロージャズ)」に関するキーワード

感動	伝達性・表現性	形容詞	曲
186	142	86	45
感動した・心打たれた・心が震えた・涙がこぼれた・芸術性が高い等	テーマとマッチしていた・訴えようとするがあった・踊り手の表情・見いってしまった・表現することがあった方が見ていて楽しい・動きだけではダンスと言えない・感情表現が素晴らしい等	美しい・神々しい・大人っぽい・伸びやか・気品・柔らかい・繊細さ・派手ではない動き・バレエのような等	曲自体が良い・映画の挿入歌なのでテーマがわかりやすい・曲調が荘厳・ビヨンセの声が素晴らしい・好きな曲・メジャーな曲・感情的な曲等
衣装	完成度	性的魅力	
38	37	32	
曲調にもテーマにも合っている・ターンした時のスカート揺れ具合が美しい・色が美しい・黒とゴールドの対比が良い等	振付・踊り手の技術・表現力・群舞の揃い方・ユニゾンの美しさ・衣装や曲も含め全て完成度が高い等	女性らしい美しさ・男性には決して出せない美しさ・柔らかさがある・美人揃い等	

図4-1. 「リッスン (スロージャズ)」に関するキーワード

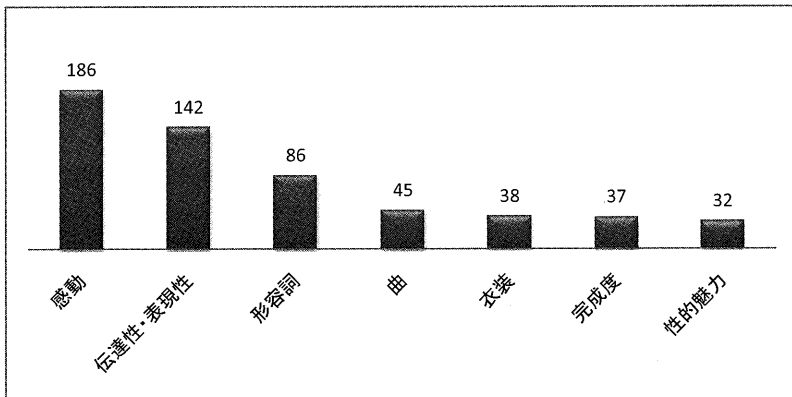


表4-2. 「GANG5 (ロック)」に関するキーワード

動き	形容詞	衣装	構成
109	98	46	45
大きい・揃っている・切れがある・迫力がある等	クール・カッコいい・情熱的・熱い・素敵・しびれる・楽しい・グループ感・憧れる・自分もそうになりたい等	色がいい・ダンスや曲に合っている等	飽きさせない・複雑・音はめをうまく使っている等
性的魅力	完成度	曲	
38	37	32	
セクシーである・女では出せない迫力と魅力がある等	完成度が高い・全てが調和している等	のれる・アップテンポ・2曲構成のギャップがよい・楽しい・明るい等	

図4-2. 「GANG5 (ロック)」に関するキーワード

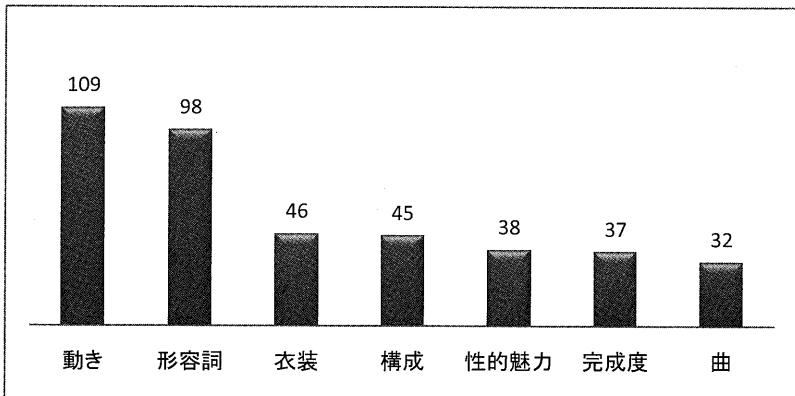


表4-3. 「WSG (ポップン)」に関するキーワード

動き	形容詞	曲	性的魅力
91	80	60	52
キレ・スキルがある・誰にでもできる動きではない・専門性が必要・変わった動き・えぐい等	おしゃれ・カッコいい・クール・最高・すごい・シック・大人っぽい・素敵・楽しい・印象的・雰囲気がある・新しい印象・あきない等	音はめが良い・好きな曲・音楽が命・悲しげな感じが良い・メロウで良い等	セクシー・大人っぽい・自分もそうになりたい・もてそう等
振付と構成	総合性	感動	
33	32	12	
振りが最高・心憎い構成・見せ場・山場がある等	音と動きと衣装がマッチ・本格的・衣装が良い等	とにかく良い・泣ける・ストーリー性がある・心が動く・感動する等	

図4-3. 「WSG (ポップン)」に関するキーワード

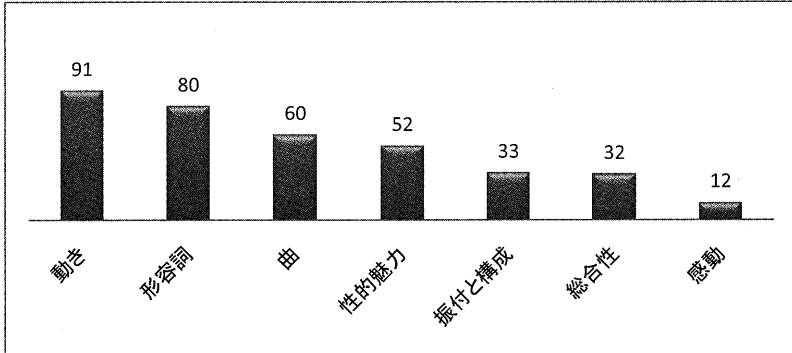


表5-1. 振付師の観点：「リッスン（スロージャズ）」

表現	動き	選曲	衣装
女性の強さと 神々しさ	徹底したユニゾン ・ソロの卓越性	感動的で悲しい 曲調	テーマに合わせ た色・光る素材

表5-2. 振付師の観点：「GANG5（ロック）」

動き	表現	選曲	スタイル
スキル・メリハリ	ダイナミック・強さ ・熱さを出す	インパクト	チームのスタイル を重要視

表5-3. 振付師の観点：「WSG（ポップ）」

動き	表現	衣装	選曲
キレと流れ	楽しさ・おしゃれ ・ダンディズム	シンプル	振付と表現テーマ に合わせる

## 4. 考察

### 4. 1 全体的傾向

技術的に卓越した作品が上位にあがった。特に上位3作品はその特徴が顕著であった。上位5位までは、動き、衣装、曲のすべてがマッチしており、完成度が高いという評価が得られた。

### 4. 2 年代的特徴

今回調査対象となった全11作品のうち、年代別の獲得票数において差が見られたのは「GANG5」、「WSG」、「Whity Minne」、「not so bad」である。このことから、上位3作品において、リッスは広範囲の年代層に評価され、GANG5とWSGは若年層に評価された作品と言える。

### 4. 3 性差による特徴

今回調査対象となった全11作品のうち、性別における獲得票数において差が見られたのは「リッスン」、「GANG5」、「Whity Minne」、「トリック&タブー」である。このことから、上位3作品において、リッスは女性に、GANG5は男性に、WSGは男女から好まれた作品と言える。

### 4. 4 キーワードからみた作品の特性

#### (1) リッスン：「感動」

この作品の振付師は、「この曲が挿入歌となっている映画を見、この曲を聴いて感動した。映画と曲のテーマでもある『愛する男性に裏切られ絶望感に苛まれながらも、自分の足で立ち上がり前を向いて生きていこうとする女性の強さや神々しさ』を表現したい」と述べていた。テーマを伝えるため、振付師は所作や身振りも採り入れるなどして、観客がイメージを想起しやすいように創っている。観客が持つイメージはメタ認知のプロセスを介して抽象化される中で創発された言語という表象の体系と結びついて「感想」となる。作品の理念は、観客の理性でもって合理的に感得される。このように、表象、象徴、理念の感得は個々の感覚モダリティを越えた抽象的なレベルで行われる。しかも、過去の経験に基づく予想を持ってダンス鑑賞に臨んでいる以上、ダンスを観ている観客の「対象像は、脳に既にできている範例と、新たに出合った対象から得た情報とのつき合わせの結果生まれた、謂わば合成物」<sup>20)</sup> (p. 269) である。観客一人一人の脳（論理的推論）が創り出す世界が個別の域を出ないことは否めない。しかし、多くの観客が「感動した」という時、それは論理的推論よりももっと心に直接的であり且つ一挙に捉えられる見事さに対する感嘆の念や快感情であろう。この感動の本質を探るには、論理的推論のような意識の表層から、更に根源的な層まで下りて分析しなければならないだろう。

ダンサーがうつむいて泣くしぐさをする、立ち上がり空を激しくつかみ、打ちひしがれたように立ちすくむ、悲しそうな表情をする。リッスン

のダンサーが表現する悲しみのふるまいに、観客が感情移入できるであろうことは想像に難くない。塚本は、感情移入を可能にしているのはミラーニューロンであるとして、以下のように述べている。「ミラーニューロンには、ある特定の動作の視覚的な表現と、それと同じ運動の実行に関わる指令が同時に符号化されている。…必然的にミラーニューロンは他者の心的状態を推論するニューロンである。つまり、相手がこういう行動をとっているということは、私がこういう行動をとる時に相当する…ということとは、その背後にある心的状態は…といった推定が可能になるのである。」<sup>25)</sup> 論理的推論を通して生まれる感想は、先ず動作や行動に根拠をもつと言えるだろう。観客はダンサーに自己移入して類推しているのだ。ということとは、シンボルや表象は、純粋な理性が捉えるように感じられても、実は、「多数の脳システムと多数の身体システムが全面的に機能することによって更新される生物学的状態」<sup>4)</sup> である。観客は「自分の身体をもって諸物の間に入り込み、諸物（ダンサー）は受肉した主体として私（観客）と共存している（括弧内筆者）」<sup>17)</sup> 舞踊鑑賞という行為において、ダンサーと観客は、その「身体的相互主観性」において共生していると言えるだろう。

ニーチェも芸術作品の根源として位置づけた<sup>註6)</sup>、この生理学的状態としての身体が分節するものは、人間の「生」に他ならない。生は、人間の根源的「欲動」<sup>註7)</sup> である「パトス（情念）」によって動いている。人間は、自らのパトスに突き動かされて実存する。パトスは、個人を越えた絶対的主観である。パトスは言葉で分節すると形骸化する性質を持つ。<sup>15)</sup> パトスを捉えるには、ただそれを生きるしかない。この絶対的主観こそが振付師と観客との共生を可能にする。振付師の自己の内面性のパトスを描いている「リッスン」は、この作品を鑑賞する全ての人のパトスでもあるからこそ、互いの共感に満たされて多くの支持を得たのである。信頼していた男性から裏切られ、身を焼かれるような苦しみと悲しみと絶望感を感じながら、しかし、それでも前を向いて生きていかなければならないのが人生である。誰もが経験し得るであろうテーマを、振付師は、ダンス作品の

中にパトスの発露という形で表現し、観客はそれを自分の人生として振付師と共に生きたのである。リッスンに対する観客の感想が感動に関するものが多いのは、リッスンという作品において、振付師と観客がパトスを共有した証左である。「最高の芸術の与える感動は、最も原始的な動物の衝動と直結している可能性がある。感情は…人間の最も高度なレベルに至るまで世界を秩序付け意味づける際に本質的な役割を果たす。」<sup>20)</sup> ハイデッガーは、芸術作品の現存在を「世界と大地の拮抗」<sup>註8)</sup>のうちに求めた。リッスンも多くの観客に感動を与える芸術として、ダンス作品（世界）の形式を保持しつつ、「相互主観の場」（大地）を拓いたのである。

ところで、何故、リッスンには「感動した」という評価が多数存在し、GANG5、WSGには少なかったのだろうか。たとえ表層的現象であれ、多くの観客の支持を得たリッスン、GANG5、WSGのその深層構造には、感動という現象の規範的原理、すなわち振付師、観客、ダンサーの3者に共通（相互主観的な）する真善美なるものが心象として具現化されているはずである。観客がその深層意識では、その感動を真善美として捉えている点では、3作品とも同じであるが、リッソンの振付師だけがプログラムの中にリッソンのテーマとモチーフを言葉で説明した。その言葉を頼りにして、観客はリッスンが表現したかった真善美のイメージとしての形相を喚起しやすかったのである。ハイデッガーは、言葉という現象が「現存在たる人間の開示性の存在論的な構えの中に、その根を持っていることを告示する」のであり、「語りは〈わかりのよさ〉の分節」であって、「それゆえ語りは、解釈と陳述の基礎になっている」と述べている。<sup>9)</sup>つまり、観客は、言葉の説明でもって、リッソンを創作した振付師のパトスに共鳴しやすかったのである。自分の感動の正体を意識の表層で（おぼろげでなく）確実に捉えることができたのである。

一方、「私達のダンスから、何かを感じ取ってください」というのがGANG5、WSGの振付師のスタンスであり、彼らは言葉での説明を一切しなかった。また、普通、プログラムには「作品名」を載せるのだがそれ

さえもしなかった。GANG5、WSG とはチーム名である。観客の感想に「感動した」というものが少ないのは、振付師が表現したいテーマが存在してもそれが何であるの意識化できなかつたため、己の感動の正体を言葉で分節できなかつたのである。アリスに拠れば、創造性と感動の座である「側頭葉」には言語の機能が伴うため、人は、感動した時にはそれを言葉で伝えたいと願ひ、また他者と共有したいと願うのである。<sup>1)</sup> 観客に、ダンス鑑賞の究極の目的である感動を意識化させるためには、テーマを明確にして、言葉で説明することもひとつの方法である。但し、ダンスが表現するものに言葉の説明が必要かどうかは、意見の分かれるところであるだろう。一切の説明なしで捉えられるものがダンスの表現性の独自性であるかもしれない。この答えに関する議論は、後の課題とするものである。

## (2) GANG5：動きと情熱

この作品の振付師は「スキルの高さで工夫された構成を観てもらいたい。チームのスタイルを大事にしていきたい。選曲もインパクト重視です。私たちのダンスに対する情熱を感じ取ってもらいたい」と述べていた。GANG5の作品は、ストリートダンスの中のロックダンスというジャンルに属する。日本最大級のストリートダンスコンテスト「dance delight」の審査基準は、主として「技術力」と「構成力」におかれている。このような審査基準が存在する以上、ストリートダンス作品を創る多数の振付師が、なによりも観客にアピールしたいのは当然「スキルの高さ」である。それに呼応するように、GANG5の作品に対する感想は圧倒的に「動き」に関することが多いことから、観客は「動き」そのものに注目していると思われる。この点が、前述の、テーマを意識しながら観られているリッスンとは大いに相違する点である。観客は「象徴的表象」としてより先に「動作的表象」としてこの作品を捉えているのである。メルロ＝ポンティが、我々がこの世界に生きるということは、世界とは肉体的につながっているということであると言う時、この「肉体的に」ということの意



味は、「身体相互性」<sup>注9)</sup>と捉えることができる。我々は、世界内に現象的に生き得る「身体図式」<sup>注10)</sup>を身につけている。このことが、ダンサーの動きに合わせて観客の体が自然に揺れる、自ずとリズムをとっている、アクセントで息をのむといった「同期」（あるいは「同調」）を可能にする。このような身体的同期は、ダンス（特にリズムを重視するストリートダンス系の）鑑賞ではよく起きるできごとである。観客の現象的身体が、その身体図式に従ってダンサーをまねることができるのは、観客が相互主観的意味を身体図式として持っているからに他ならない。尼ヶ崎は次のように述べる。「ダンスにおける力動態勢は、むしろ意識されないままに（一種の暗黙知として）観客の身体によって共有される。観客は踊り手の力動態勢を観客自身の内部の力動態勢の形として、知覚するというより共に生きるのである。」<sup>2)</sup>ダンスを見るということは、視覚のみに限らない全身的な行為、すなわち、「視覚を中心とした諸感覚の協働による知覚」<sup>注11)</sup>であると言えるだろう。鑑賞のプロセスは、観客にとってはそれを自分の身体的活動と行き来させ、交流させ、実践して理解し、完結される。ロックダンス（おそらくストリートダンス全体）はこのような運動的側面を特徴としたダンス媒体なのである。

では、「与えられた対象や行為を身体的に再現するという方法を用いながら、しかも（本質的なもの）に到達しようとする相貌的思考」<sup>19)</sup>の実践を通して、観客はGANG5の作品の「何を」捉えたのであろうか。一般的には、GANG5の作品に内在する「意味や振付師の世界観」と言って良いだろう。しかし、それに止まっては、GANG5の作品が何故観客を感動させたのか、といった疑問の回答は満たされない。その際、内山が「最高レベルと見做されるパフォーマンスには、身体性や知性を表現し且つ感性を誘発するような熟練された動きにおいて象徴化される、優雅さ、優美なタッチ、繊細さ、力強さ等の競技者の『運動の質』と、情熱、忍耐力、向上心、才覚といった徳（アレテー）に関わる美的倫理的形象として現出する『価値内容』、という二つの側面が含まれていなければならない」<sup>26)</sup>と

述べるところは、大いに参考になるだろう。

観客の感想を、内山の提示する二つのカテゴリー『運動の質』と『価値内容』に分けてみると、GANG5の「運動の質」に関しては「迫力、大きい、切れ…」、「価値内容」に関しては「情熱、熱い気持ち、憧れ…」等が目につくところである。尼ヶ崎が述べるように、事象の質とは「味わい」<sup>3)</sup>のことであるから、物事の質を捉えるには、視覚のみならず味覚、嗅覚、聴覚の全てをフル活動させて、一旦、自己の経験に置き換えるという作業を必要とする。迫力とは、自分に迫ってくる感じ、かなわない強さ、自分と比較したときの大きさのことである。これらの身体運動感覚から、観客はその価値内容として、偉大さ、憧れ等を導き出したのだろう。確かに、GANG5に対する感想の中には「自分には絶対できない」「自分もあなりたい」「憧れる」といったものが多数含まれていた。次に価値内容としての「情熱、熱い気持ち」であるが、迫力ある大きな切れのある動きもさることながら、衣装の色が「赤」だったことも影響しているだろう。周知の通り、赤は心理学的には情熱の色であるが、ブルーナが「赤はあなたの方に向かってくるあたたかい色」<sup>5)</sup>であると述べていることを鑑みると、色の認識も身体的相互主観性を帯びていることがわかる。観客が、赤という色に影響されることで、GANG5の作品の「情熱、熱さ」はより強調されたのだろう。このようなことも踏まえ、観客の多くの支持を得た GANG5のパフォーマンスが、今回の発表会の最高水準の運動の質と美的・倫理的価値内容を醸し出していることは明白である。加えて、このチームが「dance delight」の予選を勝ち抜いたということは、「合理的・合目的展開が最大限に推し進められ、より高度で精緻で複雑で多彩な形態に彫琢さ」<sup>23)</sup>れた当該ジャンルに固有の運動の本質的条件を実践者が満たしたことの証左である。GANG5の5人のメンバーは、内山が述べるところの「トップの競技者としての3つの卓越性：『非凡な身体運動能力』『芸術的ともいえる妙技』『比類なき精神的強さ』」<sup>26)</sup> (p. 468) を兼ね備えていたのである。観客は、トップアスリートとしての彼らの運動の質を相

互主観的に自己の同定とすることで、「迫力、強さ、情熱、憧れ、偉大さ」といった類の価値内容を感じ取り、そこに大いに感動したのである。

最後に一点解決しなければならない問題が残っている。この作品は、振付師と同じ若い世代と男性から支持され、リッスンは女性に支持されたという特徴がある。あらゆる解釈は特定の共同体内において機能し、共同体の原理によってきまるのだから、類としての共同体を基体として浮かび上がることはやむを得ない。では、全ての年代、性において支持されなかったから、GANG5とリッスンの美的価値は個別の域に止まるものであり、そこに普遍的な価値は内在しないのであろうか。このように、美的価値は時代や社会や文明によって異なるのか、それとも普遍的な理念なのかは古来より議論が続いており、美的価値における「個別」と「普遍」の問題は、共示を巡るアポリアとして答えは出ないようにも思われている。しかし、このようには言えるであろう。運動の美的価値において、運動の質の「何を美と捉えるか」という点では異なるが、観客の感動を呼ぶ（美的）作品は、必ず「運動の質」と「美的価値」の二つのカテゴリーを内在させるところに普遍性がある。観客の支持を得た GANG5、リッスン、WSG の作品は、何れも鑑賞眼に耐えうる運動の質と価値内容を内在させている。但し、この二つのカテゴリーは、内山の概念に依拠しているにすぎず、今後研究を重ねることで、この他にも美的価値のカテゴリーを設定できる可能性がある。ひとつだけ事例をあげるとすれば、冒頭でも述べた日本最大級のストリートダンスコンテスト「dance delight」の審査基準である。「技術力」と「構成力」の他に「groove」「flavor」という二つの基準もある。groove とは「ダンサーが曲、音を感じて踊っているかどうか」といったダンサーの内的なものを示しており、flavor は「その雰囲気が出ているかどうか」といった外的なものを示している。groove を感じて踊っているダンサーが醸し出す香り、風味はひとつの価値である。また、美的価値と「個性」や「スタイル」の関係なども考察する必要があるだろう。今後の課題としたい。

(3) WSG：動きとおしゃれさ

ストリートダンスのカテゴリーの中で、WSGの作品は「ポップ」というジャンルに属する。GANG5と同様、WSGに対しても「動きの質」を称賛する感想が多かったのは、ストリートダンスの審査基準（＝価値基準）が主として動きやスキルにあるからだろう。専門的で高度な動きを必要とする点では、WSGのポップはGANG5を超越している。「あんな動きはどうしたらできるのか」「自分には絶対できそうもない」といった感想が目立って多かった。しかし、同じように技術や構成力を重要視するダンスでありながら、それぞれの感想においてGANG5が「情熱」という価値内容をもたらすのに対し、WSGは「おしゃれ、粋、シック、渋い、ムーディー、セクシー…」という価値内容をもたらすのは何故か。

九鬼の「いき」の分析に依拠すれば、GANG5とWSGの今回の作品は、対極に位置づくかもしれない。九鬼は以下のように述べている。「渋味と地味とは共に消極的対他性を表わす点に共通点をもっているが、重要な相違点は、地味が人性的一般性を公共圏として甘味とは始めより何ら関係なく成立しているに反して、渋味は異性的特殊性を公共圏として甘味の否定によって生じたものであるという事実である。…渋味には艶がある。しからば、渋味および甘味は『いき』とはいかなる関係に立っているか。三者とも異性的特殊存在の様態である。そうして、甘味を常態と考えて、対他的消極性の方向へ移り行くときに、『いき』を経て渋味に到る路があることに気づくのである。この意味において、甘味と『いき』と渋味とは直線の関係に立っている。そうして『いき』は肯定より否定への進路の中間に位している。」<sup>14)</sup> 観客の感想は二者間において十分に分節されておらず、GANG5にもWSGにも共に「かっこよくてクール」という評価を与える。しかし、GANG5のかっこよさは誰もが理解し肯定しやすい「甘さ」を携えた作品、一方、WSGのかっこよさはマニアが好む「(「地味」ではなく)渋さ」を携えた作品として対極に位置づけることができる。九鬼が「渋味には艶がある」と言う時の「艶」という言葉は「ものの表面から出

るしっとりとした光沢」を意味し、一方で「異性間の情事」を内包として持っている。GANG5のかつこよさを象徴するのが「まぶしい太陽」なら、WSGのそれは「陰影を携えた月」であるかもしれない。「おしゃれ、粋、シック、渋い、ムーディー、セクシー…」といった情的付加は、明るくて元気な作品ではなく、静かで落ち着いた抑えた表現の内に醸し出されるものなのである。このような美的価値観を生み出した「実体」として「動きの質」をこれからみていくのであるが、上位3作品、特にWSGに対して「動き、衣装、曲、全てがマッチしていた」といった感想が多いことを考えると、「属性」としての衣装と曲について分析することも無駄ではないだろう。

このジャンルの主だった技は「ポッピング」「ヒット」「ブガルー」「ウエーブ」「アニメーション」「マイム」である。ポップの一義的特徴をもった「ポッピング」と「ヒット」は、筋肉がピクリと動く範囲の「小刻み」な動きである。1カウントの中に4つのポップを入れてくる場合もある。それは動きというより「震え」という言葉で表現する方が適切な微細な動きであって、ロックダンスやヒップホップ、バレエのように大ぶりで派手な動きではない。それこそ尼ヶ崎が言うように、それを認識するには「ともに生きる」しか手段がないようなりズム<sup>注12)</sup>を携えた動きなのである。この単純な音の分割比によって表せないような時間的要素の関係—リズムの非合理性を、ニーチェは「ディオニソスの」であると、それを最も刺激的な感情—「陶醉」を呼び覚ますものとして位置づけた。<sup>27)</sup> (pp.65-66.) また、「ブガルー」は体の各部を流動的に回し反転を繰返す動きである。「ウエーブ」は身体の随所に波を流すような動きである。ポップは、ロックのように「テンポ」で刻むのではなく、「流れ」るように「円環的」に動くことを特徴としている。使われる動きの面でもロックとは対照的である。それを比較すると、ロックダンスは動的の局面と静的の局面を「メリハリ」を持って連続させるスタイルを持ち、ポップダンスは、ひとつひとつの運動の局面融合がスムーズで「滑らか」な動きを連続させるスタイルを

持つ。また、常に「残す」部分が存在することが大切なポップは、そのスタイルとしてたくさんの動きを詰め込まないことも大切にしている。ポップは日常生活のあらゆる動き（マイム）を採り入れることが可能なダンスであるが、その全てに執着して何でもかんでも採り入れて賑やかにしてまうことはおしゃれでも粋でもない。九鬼も、「諦め（執着からの離脱）」<sup>14)</sup> (p. 47) を粋であることのひとつの契機としている。

以上のことから次のように言えるだろう。「小刻み」「流れ」「円環的」「滑らか」「残す」といった特徴を持つポップの一連の動きの形と質が、観客の共示に訴えることで集約される美的価値観が「おしゃれ、粋、シック、渋い、ムーディー、セクシー…」という感想（言葉）に集約される。それと対照的に、「大ぶり」「派手」「激しい」「テンポ」「メリハリ」「賑やか」といった特徴を持つロックの一連の動きの形と質が、観客の共示に訴えることで集約される美的価値観が「迫力、強さ、偉大さ、憧れ、情熱」という感想に集約される。

次に衣装である。WSGの振付師は「白と黒」の質素な衣装を選んでい  
る。「黒（洗練、威厳、スタイリッシュ、改革、お洒落、高貴、厳粛）」<sup>14)22)24)</sup>と  
「白（高い理想、清廉潔白・信心深い、純粹、気品、空虚）」<sup>14)22)24)</sup>という色は、  
GANG5が衣装の色に選んだ「赤（エネルギー、生命力、情熱、活気、怒り、興  
奮、社交性、リーダーシップ、闘争心）」<sup>14)22)24)</sup>とは非常に対照的である。WSG  
の振付師は「この作品では、お洒落なダンディズムを表現したい」と述べて  
いた。「ダンディ」なる語は、ナポレオン戦争の期間に流行語となった  
「洒落者 jack-a-dandy」の短縮形であり、この当時はダーク・カラーと無  
駄のない洗練された服装が好まれたようである。WSGの振付師が選んだ  
グレイッシュトーンは、穏やかで落ち着いた雰囲気を持ち味で、地味な印  
象でありながら、渋みや風流を感じさせる、シックで、都会的で洗練され  
た大人の雰囲気を醸し出す色である。九鬼が、「華やかな体験に伴う消極  
的残像」<sup>13)</sup> (p. 149) として、茶・灰・青の3色を「渋い色」「粋な色」と  
している<sup>13)</sup> (pp. 145-149) ことから、振付師が選んだ衣装は実体として

の運動の質とマッチしていたことが窺える。「穏やか：静かでのどかなさま」「落ち着いた：地に足がついて安定していること」「地味：生活態度などが飾り気がなくて控え目なこと」「渋み：渋い味」といった身体相互性を帯びた衣装の色と形が、観客の共示に訴えて「おしゃれ、粋、シック、渋い、ムーディー、セクシー…」という美的価値観を醸し出すことを助けているのは明らかであろう。GANG5の衣装の色である赤は「迫力、強さ、偉大さ、憧れ、情熱」という美的価値観をもたらすには相応しいが、WSGの作品にはおそらく合わない。「赤のような派手な色はおしゃれでも粋でもダンディでもない」、おしゃれな感じは「洗練された質素さ」にあることを、振付師も観客も身体的相互主観性において共通の価値認識として持っているのである。もちろん、リッスンで使われた「ゴールド（高級、ステイタス、光輝、永遠、才能、成功、輝き、豪華）」<sup>14)22)24)</sup>と「黒」も、リッソンのテーマである「女性の強さや神々しさ、美しさ」という美的価値観を醸し出すことを助けていることは明らかである。

次に、「曲のテンポ」であるが、GANG5が属するロックダンスというジャンルは早いテンポの曲を16ビートで合わせているのに対し、WSGが属するポップというジャンルはスローなテンポで、振り自体もエンカウントはあまりとらない。テンポが早すぎるもの（ハウス、トランス）やリズムが複雑すぎるもの、強い音が少ないもの（クラシック）はポップには不向きとされている。門前が述べるように「速いテンポの曲は緊張、興奮をもたらす」<sup>11)</sup>ことはもはや一般的である。アップテンポの曲を聴くと元気になり、スローテンポなら気分が落ち着く。実験心理学の知見によると、テンポのある曲よりも、ゆったりした曲調のものを選んだほうが心理時間（体感する時間）を進みにくくするようだ。GANG5の強いビートと早いテンポの曲によって、観客は快活さを自分の身体において味わい、WSGのスローな曲によって、観客はメロウで馥郁とした落ち着いた雰囲気をも自分の身体において味わった。どちらも音楽の力を借りて心を浄化（カタルシス）させたのであるが、共感する情的負荷が相違する。ロックダンスの

場合でも、スローな曲でソウルダンスを採り入れた場合には、セクシーであるという評価を得ることが多いので、選曲によってダンスパフォーマンスの見え方も相違することは明らかである。ダンスの動きと衣装、曲、背景、照明の関係について考察することは非常に重要なことであり、今後の課題としたい。

## 5. 結語

本研究では、A大学ダンス発表会で観客の多くの支持を得たダンス作品を事例として採りあげ、相互主観性の概念に依拠して分析をし、舞踊作品の本質にアプローチすることを目的とした。考察の結果、「パトス」「身体的相互主観性」「運動の質」「価値内容」の4つの鍵概念を得ることができ、以下のような結論を得た。ダンス作品とは、振付師の生のパトスをダンサーの運動の質によって表現する芸術である。ダンス鑑賞とは、観客が振付師の生のパトスを身体的相互主観性において理解することである。観客は、ダンサーの運動の質を通して、振付師のパトスにある価値内容として相互主観的に捉える。ダンスとは、ダンサーによって受肉されることにおいて、振付師と観客が、互いに己の生のパトス（価値内容）を反響させ合う生の営みに他ならない。ダンスを「創る」「踊る」「観る」という行為は、自分の生を相互主観の「共一パトス」として律動させ、作品の世界を生きるということである。

## 注

- 1) 「離見の見」に関しては「花鏡」<sup>28)</sup>において詳しく分析されている。世阿弥は、役者が自分の目で見ているものを「我見」、観客の見る役者の演技を「離見」と名付けた。「我見」では、役者は自分の姿を見ることはできない。役者は「離見の見」、すなわち、舞いながら舞っている自分の姿を見ることができる「離見（客観的に第三者の目で自己を見つめる目）」を会得しなければならない。



「離見の見」にて見るところは「見所同心の見」といって、観客に共感できる能力を意味する。故に、これを身につければ役者の舞は独善的でなくなるのである。世阿弥は、このようにして、能というパフォーマンスの成功の一つの契機は「離見の見」にあることを説いた。

- 2) フッサール<sup>6)7)8)</sup>に拠れば、全ての人にとって同一である客観世界を認識する際に不可欠なのが、他我が私と同じように存在しているという確信である。「私の身体としての物体」と「私の知覚野に入ってきた物体」との比較を通して、他者の身体を「私の類似者」として見る。フッサールはこれを「自己移入」と名付けた。この身体同士の共属性から、我々は様々な物的対象を彼と私にとっても同一のものとして受け取ることができるのである。自己移入は客観世界を成り立たせている基底である。
- 3) 「一座成就の感応」に関しては「花鏡」<sup>28)</sup>と「至花道」<sup>29)</sup>において詳しく分析されている。能というパフォーマンスにおいては、役者も観客も全ての人（一座）が無心・無我に至ることこそ最高の境地である。どの役者が良いとかうまいとか、どの舞が面白いといった批評が頭に浮かんでいる間は感動の程度はまだ低い。能を見ている時は、我を忘れて茫然となり、我にかえて、「何てすばらしかったんだ」と後から感動がわく。この忘我の境地で、観客が他の観客や役者と一体となる時、能は成功（成就）したと言えるのである。
- 4) 人間が止まって物事を見ることは少ない。常に動きつつ物事を見ている。自己の運動性において常に見え方が変わっても、見ている物自体は変わらない。人間の視覚を可能にしているのは、この可動性と不変性である。人間がこのようなして様々な現象を認識できるためには、人間の側に一つの運動性の要素が備わっている必要があると考えたフッサールは、これをキネスターゼと名付けた。人間は、運動感覚として作動している身体性において作動している自我とともに、物体を現象として意識する。身体は無意識的にはあるが直接的に知覚野のうちに既に先行しているのである。<sup>6)7)8)</sup>
- 5) まなざし<sup>16)</sup>は、人間にとって最も明白でかつ直接的な存在とのコミュニケーションの手だてであることを、メルロ・ポンティは「まなざしは皮膚性を持つ」と表現した。まなざしは、動く身体としての「運動性」を特性としている。まなざしとは、世界と私を結び付ける方法であり、運動として存在にたどり着く方法、真実に到達する方法である。
- 6) 山本<sup>27)</sup>によれば、ギリシア悲劇の根底にある芸術衝動には、「ディオニソスの（陶酔、激情に向かうもの）」なものと「アポロンの（静観、夢想の方向に進むもの）」なものとがある。ニーチェは、芸術の根源は「ディオニソスの」なものにこそ求められると位置づけた。「ディオニソスの」なものには人間の内奥より、また世界そのものの内奥より湧き出てくる喜悅と恍惚という性格が備わっている。初期「悲劇の誕生」の頃、陶酔は「造形芸術におけるアポロンの夢」と「音楽におけるディオニソスの陶酔」として二元的に捉えられていたが、後期になると「眼」におけるアポロンの陶酔と「欲情組織」におけるディオニソスの陶酔となり、「陶酔」という名のもとに一括された。こうしてニーチェは、「陶酔」という身体的生理的状態を芸術の必要条件として位置づけた。ニーチェは、陶酔（生理学的の先行条件）が生み出す美的な視覚を「幻視」

と名付け、芸術成立の条件とした。

- 7) 丸山<sup>16)</sup>は、「欲動」をヒト特有の心的かつ身体的な生のエネルギーであるとし、生物学的「欲求」や文化的・社会的「欲望」と区別する。人間の生は、欲求や欲望の消費行動を意味しない。生きるとは、意識と身体の深層の最下部にまで降りていって、意味以前の生の欲動をイメージ化する「差異化」を意味する。しかし、人の表層意識において言葉、思想、芸術作品として昇華された欲動は形骸化し、人を再び欲動との対峙へと動機づける。この終わりのない円環的現象を、丸山は「生の円環運動」と名付けた。芸術家（および思想家）は、意識と身体の深層の最下部にまで降りていって、意味以前の生の欲動とじかに対峙するが、欲動との対峙は「狂気」と紙一重である。芸術家（および思想家）は、文化と言葉が発生する狂気の現場へと降りていき、その欲動を昇華する<生の円環運動>を反復する強靱な精神力を保っている人々なのである。
- 8) ハイデッガー<sup>10)</sup>は「芸術作品は真理の生起」であるとして、「真理は世界と大地との相互抵抗において現成する」と述べた。「世界を開示」することと、それによって「大地を引き出す」ことが芸術作品の二つの本質特性である。芸術作品は世界の「現れ」である。大地は作品の根底に潜む「秘蔵するもの」「開示されえないもの」「おのれを閉鎖するもの」である。世界は見えるものであり、大地は見えないものである。人は、作品の現れの美しさをそのまま見ても感動するが、その美的現象を成立させている深層の規範的原理（「大地の拓け」）にこそ深く感動する。ハイデッガーは、この「大地」を「故郷」とも言い換えている。この故郷には二つの使い方があり、第一は、いわゆる生まれ故郷、生物学的な故郷（民族性）であり、第二は、実存主義でいう存在論的な故郷（歴史、精神的なよりどころ）である。
- 9) 私が他者の経験を想像することが可能となるのも、身体が存在という次元を基盤としているからである。メルロ＝ポンティはこのことを「身体相互性」「間身体性」と名付けている。私の右手と私の左手の間の可逆的な関係が、私の手と他人の手が触れるという場面においても見てとれる。こうした身体性のレベルにおける相互性に基づいて、私は他者の身体に、私と同じ仕方 で存在している他者を認めることが可能となるのである。<sup>17)</sup>
- 10) しばしば、「身体像」「身体概念」などと同義に用いられることが多い。身体図式には複数の学問分野にまたがって多様な定義が与えられているため、それを一義的に規定することは難しい。一般的には、「身体の空間的統一性」と捉えられるが、メルロ・ポンティは、世界と身体との有機的な関係を成立させるものと捉えていた。彼は、身体図式がゲシュタルト的統一性をもつのも、そもそも身体が世界に向かって何らかの目的を達成するために自らを脱して行為するからだ と捉えている。<sup>16)17)18)</sup>
- 11) 中村<sup>21)</sup>は、視覚や触覚などの諸感覚の統合に関わる根源的能力を「共通感覚」と名付けた。具体的には「身体と精神のある状態」を指す用語である。「社会の各構成員の間に共通な感覚」という意味の「コモン・センス」と、「五感の統合様式」という意味合いをもつアリストテレスの哲学用語「センスス・コムニス」を統合しようという試みから提示された用語である。本論では、舞踊鑑賞において観客が感じると「諸感覚（＝五感）」と「推論」とが不可分になっ

た状態として捉える「パトスの知」と置き換えることができると思われる。

- 12) リズムの本質は、私たちの身体の側に根差す法則としてあるのであって、私たちの外部に客体としてある音の数比に帰されるのではない。…数学的合理性を主軸とする従来の音楽理論には該当しないような…身体に根差すリズムにこそ「力」を見出すことができる。<sup>27)</sup> (pp. 66-67.)

## 参考文献

1. アリス, W.R.: 吉田利己訳 (2006) 書きたがる脳—言語と創造性の科学, 講談社.
2. ニヶ崎彬 (1988) 舞踊美学の現在・序論, 芸術としての身体—舞踊美学の最前線, 剗草書房, p. 32.
3. ニヶ崎彬 (1995) 舞踊における芸術的価値, 芸術学34 (6), pp.34-42.
4. ダマシオ, A.R.: 田中三彦訳 (2004) 生存する脳—こころと脳と身体の神秘, 講談社, P. 86.
5. ディック・ブルーナ: 野間佐和子訳 (1999) ディック・ブルーナのすべて, 講談社, p. 28.
6. E. フッサール: 細谷 恒夫・木田 元訳 (1995) ヨーロッパ諸学の危機と超越論的現象学, 中公文庫.
7. E. フッサール: 浜渦 辰二訳 (2001) デカルト的省察, 岩波文庫.
8. E. フッサール: 長谷川 宏訳 (2003) 現象学の理念, 作品社.
9. ハイデgger, M.: 桑木務訳 (1961) 存在と時間 (中), 岩波文庫, p. 71.
10. ハイデgger, M.: 関口浩訳 (2002) 芸術作品の根源, 平凡社.
11. 門前進 (1993) 快・不快気分とテンポの血圧値と心拍数に与える影響, 早稲田大学人間科学研究第6巻第1号, p. 28.
12. 観世寿夫 (1981) 仮面の演技・観世寿夫著作集2, 平凡社, pp. 151-152.
13. 九鬼周造: 奈良博訳 (2008) 「いき」の構造, 講談社インターナショナル株式会社, p. 83.
14. 小林重順 (1997) カラーリスト—色彩心理ハンドブック—, 講談社.
15. 丸山圭三郎 (1989) 欲動, 弘文堂
16. M. メルロ＝ポンティ: 滝浦 静雄・木田 元 訳 (1966) 眼と精神, みすず書房.
17. M. メルロ＝ポンティ: 竹内 芳郎・小木 貞孝訳 (1967) 知覚の現象学, みすず書房.
18. M. メルロ＝ポンティ: 中島盛夫監訳 (1994) 見えるものと見えざるもの, 法政大学出版局, P. 217.
19. 水野和久 (1992) 「現象学の射程—フッサールとメルロ＝ポンティ—」, 剗草書房, pp. 62-63.
20. 中具夫 (2005) 美とは何か—近代文明がもたらした美と人類の危機, 郁朋社, P. 184.
21. 中村雄二郎 (1997) 哲学の現在—生きることと考えること—, 岩波新書2, 岩

内 山 須美子

波書店, p. 63.

22. 大山 正 (1994) 色彩心理学入門—ニュートンとゲーテの流れを追って. 中公新書.
23. 佐藤臣彦 (1993) 身体教育を哲学する～体育哲学叙説～. 北樹出版, p. 250.
24. 千々岩英明 (1997) 人はなぜ色に左右されるのか—人間心理と色彩の不思議関係を解く—. 河出書房新社.
25. 塚本芳久 (2004) 運動の生物学 (3) 意識へと向かう臨床のビジョン. 共同医学書出版社, pp. 44-48.
26. 内山治樹 (2011) 競技力の存在論的構造—バスケットボールを対象として—. 博士論文 (未刊), p. 453.
27. 山本 恵子 (2008) ニーチェと生理学—「芸術の生理学」構想への道—. 大学教育出版.
28. 世阿弥: 表章・加藤周一編 (1974) 花鏡: 日本思想体系24・世阿弥・禅竹所収, 岩波書店
29. 世阿弥: 表章・加藤周一編 (1974) 至花道: 日本思想体系24・世阿弥・禅竹所収, 岩波書店

(本学教育学部教授)