

論文

他なるものとの関係性のなかで生成されるダンス

——身体と情動をめぐるダンサーのオートエスノグラフィ——

木 田 真理子*

I はじめに

1980年代以降、舞踊そのものを人類学的に考察する取り組みが始まり、クラシックバレエやコンタクト・インプロヴィゼーションなども研究対象になった（遠藤 2000）。2000年代以降は、ラバンによって考案された舞踊譜を基礎にしながら、モーションキャプチャ¹というテクノロジーを用いた人類学的舞踊研究が日本でも発展した。これにより、身体の各部位ごとの運動の記述だけではなく、全身の動きの連動を立体的に捉え数値化することが可能になった（e.g. 相原・遠藤・野田 2016）。

当然ながら、こうした新しいテクノロジーが人類学的な舞踊研究や舞踊の継承・発展に果たす役割は大きいと考えられる。しかし、モーションキャプチャを用いて舞踊を収録・記録するには、動きを読み取るために特殊なスーツを着用し、カメラが動きを読み取れるような空間設定にする必要があり、舞踊が自然と立ち上がる環境と身体が切り離されてしまう。舞踊は生きた身体が表現媒体であることから可変的であり、また踊りそれ自体は自律したのではなく、その時々の人間同士、人間とモノや環境との多様な相互作用によって変容するものである。2000年代以降の人類学では、モノを人間に従属的なものではなく、人間の行為を媒介する社会的なエージェント（行為主体）と見なす、アルフレッド・ジェルの「アートとエージェンシー」の理論（Gell 1998；内山田 2008；中谷 2009；久保 2011）や、非人間を含めたさまざまなアクターが織りなす関係性によって現実が生み出されるとしたブルーノ・ラトゥールのアクター・ネットワーク論（以下 ANT）などが、事例研究に取り入れられるようになった（ラトゥール 2007；足立 2009；久保 2018）。

ジェルは『アートとエージェンシー』（Gell 1998）において、芸術作品や偶像、霊媒、クラ交換で使われる財を対象とし、人間以外の非人間が他者との関係を通じてエージェンシーを発揮していることを分析の主軸に据えた。彼の議論は、エージェンシーの関係論的理解に基づいている。ある存在（人間および非人間）が、エージェント（行為主体）となるためには、ペーシェント（受け手）の存在が必要である。演じ手の行為が非人間との複雑な相互作用のなかで変容し、主-客が複雑に入れ替わる連鎖のなかで、舞踊劇が生み出されていく過程を微視的に明らかにする事例研究も登場した（e.g. 吉田 2016）。

しかし、参与観察者としての人類学者による記述では、人間と非人間のアッサンブラージュ（Gell 1998）から引き起こされる変容のただなかにある「演者の身体感覚」を十分に捉えることができない。脱人間中心主義的な観点から人間と非人間を並列的に位置づける ANT においても、人間の側の情動や記憶などの記述が控えめにならざるを得ない（足立 2009：180-184）。

こうした状況に対して、昨今の人類学では、アフェクト（情動）をテーマとした議論が興隆している。日本語ではアフェクトは情動や感情と訳されるが、ブライアン・マッスミ（Massumi 2002）はアフェクトを個人的感情

キーワード：荒川修作+マドリン・ギンズ、ダンス、オートエスノグラフィ、情動、身体

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2019年度入学 共生領域
芸術文化観光専門職大学 准教授

(emotion) と区別し、高い抽象度で捉えている。また西井涼子はスピノザの概念をもとに情動 (affectus) を「外的な諸物体が物体 (身体) の中に作り出す「動揺の状態」(西井 2013: 12) とした。この情動を西井も個人的感情 (emotion) と区別し、「意識や主体を超えて、共在する身体がお互いに触発しあうことで、新たな活動の力を生み出していくエネルギーのようなもの」であり、「そうしたエネルギーが自然や人、モノなど様々な反響関係から「出来事」を生成していく」(西井 2013: 13-4) としている。ドゥルーズ・ガタリ (1994) やマッサミ (Massumi 2002) の論述に依拠しつつ、より身体に焦点をあて暗黒舞踏を通して身体経験を具体的に描くことを試みたケイトリン・コーカーによれば、1) アフェクトは外部との関係だけでなく、まだ名前のない、微妙な内なる感覚からもたらされるものであると同時に、外部との関係が身体の内なるマイクロ・レベルまで影響を及ぼすものであり、2) アフェクトは、インシテンシティズ (諸強度)、「なること」でみられた変化、アフェクトする能力であり、個人的感情 (emotion) ではないと説明する (コーカー 2019: 13-22)。澤野美智子は上記の先行研究で示されたアフェクトの定義に基本的に同意する立場をとりつつ、アフェクトを主体的な emotion つまり意識や感情もまたアフェクトを生成する重要な要素のひとつと位置付けている (澤野 2021: 438)。本稿においても、ダンサーの主体的な意識や感情がダンス作品の生成に深く関わっている立場をとることから、emotion をアフェクトから排除するものではないことを断っておきたい。本稿では、表記を統一するために、「アフェクト」と「情動」という言葉を、上記で説明してきた意味を含むものとして、以下「情動」として表記する。

コーカー (2019) は、暗黒舞踏を対象に、主に稽古の場面に光をあて、ダンサーの身体感覚を論じた。彼女は、従来の身体論をめぐるアプローチは身体から文化の分析へと焦点がずれてしまうことを問題視し、身体的経験の内実に肉薄する可能性を持つアプローチとして情動論を援用した。コーカーは、稽古場で舞踏の初心者からプロまでの多様な人びとの参与観察と聞き取りをもとに、経験したことがないものに「なること」を重視し、情動が再生産や表象されるものではないことを強調することで、舞踏未経験者の様式化されていない身体性からうまれる情動こそがより強度があるものだと主張した。たしかに、ダンサーは実践コミュニティに能動的に参加し、環境からの働きかけに積極的に応答することで、自らの感覚や行為を調整し、「気づきと応答の能力を身体化」(Ingold 2000: 5; デ・アントーニ & 村津 2022: 588) させ、この「エンスキルメント (enskilment)」の過程によって、実践者のアイデンティティや技術を形成させながら、初心者からベテランへと変化していく。だが、コーカーが事例として取り上げたのはワークショップにおけるベテランの指導者やファシリテーターによって導かれた身体性でもある。経験値の高いプロの舞踏家の生活や肉体への意識についてはふれられているものの、プロの身体性や情動がどのように生成変化し、芸術表現を変化させ作品に昇華させているかは十分に論じられていない。

プロのダンサーは、これまでの経験を通じて培った日常的な身体が芸術の表現媒体にもなるという意味での両義的な身体を抱えており、それらの身体が作品のなかでさまざまなズレを含んで立ち現れ、葛藤を経験する。その際に彼らは作品に埋め込まれた思想を自らの力でイメージや物語にし、自身のみならず、モノや環境を含めた他者や観るものを巻き込みながら、自身の感覚を基に「あえて予測できない方向へと生成変化する」ことを試み、その過程で情動を増幅させたりもする。こうしたプロのダンサーの身体感覚と情動は、モノや環境からの働きかけとの相互作用を通して自らの感覚や行為を調整する「以上」の能動性、すなわちプロのダンサーの身体感覚や情動は、モノや環境との主客の入れ替わりの連鎖をあえて予想外のものへと展開させる基盤として働く。こうしたプロのダンサーの身体感覚と情動を捉えるためには、プロのダンサー自身が自身の感覚や情動を微細に記述・分析するオートエスノグラフィの手法が有効であろう。

身体感覚を分析する方法として、視覚優位・視覚偏重を問題視し多様な感覚を扱う「感覚人類学」も考えられるが、アンドレア・デ・アントーニと村津蘭が指摘するように、感覚人類学は「静的な社会を前提とした上で各々の社会でどのような感覚が発達したのかという、分類に焦点を当てる傾向」(デ・アントーニ, A. & 村津 2022: 585-6) がある。そして、一般的に感覚を「情報を収集するための身体的な方法」(Geurtz 2002: 3) と捉え、「現実の構築における感覚の積極的な役割を必ずしも分析していない」(デ・アントーニ, A. & 村津 2022: 586) といった感覚人類学の傾向を踏まえると、本稿では情動論を採用することがより適切であると考えられる。

本稿では、ダンサーとモノや環境との相互作用の過程にダンサー自身の身体や情動がいかに介在するか、ダンサーの身体感覚や情動が、想像力と結びつくことで、ダンサーがどのように身体を変容・拡張させ、自他の共約不可能

性を受け止め、ダンス作品を構築しているのか、情動論を援用しながら、「オートエスノグラフィ」の記述手法を通じて明らかにする。

II 研究の概要

本稿では、イギリスを活動拠点とする「ネオンダンス・カンパニー」（以下、ネオンダンス）が美術家の荒川修作（1936-2010）と詩人のマドリン・ギンズ（1942-2014）の思想から着想を得て制作したダンス作品《パズルクリーチャー》を取り上げ、プロのダンサーが作品の創作過程で体験している感覚と情動を研究対象とする。以下に、ネオンダンスのダンス作品《パズルクリーチャー》を取り上げる理由を述べる。

1 ネオンダンスと《パズルクリーチャー》について

ネオンダンスは2004年に設立されたダンスカンパニーであり、プロジェクトごとにアーティストを集めて、コラボレーション型の制作を行なっている。筆者は、2018年にダンサーとしてこの作品のクリエイションに関わった。

《パズルクリーチャー》は、荒川とギンズ（以下、荒川+ギンズ）の世界観を表すキーワードのひとつとされ、管見の限り、荒川+ギンズの著書の *Architectural Body* (2002) でその言葉がはじめて登場している。そして荒川の死後、最晩年のマドリン・ギンズが執筆した *ALIVE FOREVER, NOT IF, BUT WHEN* (未発表の遺稿) では、パズルクリーチャーという語が見出しのひとつとして使われている (cf. 門林 2019: 283)。ネオンダンスは、荒川+ギンズの思索に大きく影響を受け《パズルクリーチャー》を制作した。

2 荒川+ギンズについて

荒川+ギンズは、美術家のマルセル・デュシャン（1887-1968）やアフォーダンス理論²で知られる生態心理学者ジェームス・ギブソン（1904-1979）などの影響を受けつつ、芸術・科学・哲学を統合する独自の思索と実践を、40年以上の共同制作を通じて展開したことで知られている。彼らは、我々が自明としている共通認識を問い、意味に「ズレ」を与えることで思考や身体感覚を複数化させる実験をさまざまな方法論で展開した。

1962年に共同活動をはじめた彼らが最初に取り組んだ「意味のメカニズム」（1963-88）は、絵画と文字による作品群であり、美術の領域だけではなく、科学者や哲学者にも大きな影響を与えた。矢印、文字、記号を使いながら、鑑賞者に身体を含めた思考を促し、鑑賞者を彼らの思考実験に巻き込む試みを行った。この「意味のメカニズム」によって生み出された作品に付けられたタイトル（言葉）は、その後の荒川+ギンズの主要概念となり独自の思索へと発展していった。

それらの思索をまとめた著書が『建築する身体』（2008 [2004]）および『死ぬのは憲法違反です』（2007）である。これらの著書で示された無意識を再構築することで生のあり方を変革するという概念を実践するために、彼らは構造物《養老天命反転地》（1995）や《三鷹天命反転住宅 In Memory of Helen Keller》（2005）などを制作した。

例えば、《三鷹天命反転住宅 In Memory of Helen Keller》では、床の表面に凸凹と傾斜があり、歩き回するにはまず習慣化されている身体の使い方から離れる必要がある。また、住宅の配色や窓から差し込む光、天井の高低を通じて、身体が伸縮する感覚を味わう。このように荒川+ギンズは、モノや環境と身体の関係に揺さぶりをかける仕掛けを凝らして、人間という存在そのものへの問いを投げかけたのである。荒川+ギンズは晩年に住宅などの建築作品を作ったが、それは彼らの作品が、人間、非人間、モノと有機的に関わることで、その都度新しい作品を生成するという意図があると考えられる。

以上で述べた通り、荒川+ギンズの思索は、ジェルがその分析の主軸にした非人間から人間へのエージェンシーを積極的に活用するものであった。人間をいったんモノや環境に対してペーシェントの側に置くことで、人間に自身をふくめた人間の身体や存在を問いなおさせ、そこから再度モノや環境へと向かう動きを生み出していくという過程は、まさにエージェントとペーシェントの連鎖を浮かび上がらせるものであるだろう。さらに、そうした連鎖においてダンサーの情動・身体感覚は、この作品の背景となった荒川+ギンズというその場には不在の人びととの間でも相互作用するものとなりうる。また、マッスミ (Massumi 1995) の影響を受けた情動論には、西欧近代的

な主体概念が生み出す幻想を打破する点が見出せるとされているが（西井・箭内 2020：413）、荒川+ギンズにおいても西欧近代的な主体概念への問題意識が作品制作の源になっている（cf. 荒川 2005：34-6）。

そこで本論文では、荒川+ギンズ作品の思想から着想をえて制作されたダンス作品にダンサーとして踊った筆者自身が創作過程で体験した感覚と情動を捉えることを試み、オートエスノグラフィを通じてそのプロセスを内側から微視的に描き出す。

3 オートエスノグラフィ

オートエスノグラフィは、「私たちが個人的で文化的な経験をどのように知り、名付け、解釈するようになったのかを、芸術的・分析的に表現する方法」（Adams et al 2015：1）である。2020年にはオートエスノグラフィの国際学術誌（Journal of Autoethnography）が刊行され、日本でも2022年に『文化人類学』でオートエスノグラフィの特集（日本文化人類学会 2022：191-305）が組まれるなど、近年徐々に認知されはじめている学術的な記述方法である。伝統的なテキストベースの学問形式では捉えることができない、直感的（visceral）、感情的（emotional）、視覚的側面（visual aspects）に取り組むことを可能にし、即興ダンスや振付の分野でもオートエスノグラフィが用いられている（Bartleet 2022：136）。オートエスノグラフィが、再帰的に自己を捉え直し、そのことで自分自身に何をもたらしたかまで追求する手法（川口 2019：155）であることも、モノや環境との相互作用のなかで身体経験の内実に向かううえで適切である。本稿のオートエスノグラフィの記述においては、「筆者」ではなく「私」と表記する。

4 調査について

本稿で扱うデータは、上述した通り筆者自身がダンサーとして参加した作品制作のプロセスで得た筆者自身の身体感覚と経験を基にしている。加えて《パズルクリーチャー》に参加したアーティスト、現場スタッフ、観客、荒川+ギンズ関係者に聞き取り調査を実施した。聞き取り調査は2018年から2021年にかけて断続的に行われ、主に筆者の記憶や記録が正しいかを確認するために実施した。それらにはメールやチャットでのやり取りも含まれる。対象とする作品制作の期間は、以下の四期に区分できる。第一期（2018年7月23日～8月17日）：イギリス、Swindon Danceのダンススタジオ。第二期（2018年9月3日～17日）：日本、越後妻有アートトリエンナーレ2018における「上郷クローブ座」（新潟県・津南町）でのリハーサルと上演。第三期（2018年10月3日～10月19日）：イギリスツアー公演。第四期（2019年9月26日～29日）：日本、瀬戸内国際芸術祭での再演。本稿で扱うのは、第一期の筆者がダンサーとして関わったクリエイション期間である。なお、ネオンダンスから組織名の使用許可と調査許可を得て研究を実施している。

Ⅲ リハーサルにおけるモノとダンサー

1 アーティファクトとダンサー

私は幼少期からバレエを学び、10代でプロのバレエダンサーになり、北米と欧州を拠点に世界各国のダンスカンパニーで活動した。その間、クラシックバレエからコンテンポラリーダンスまで多様な舞踊スタイルを学び、他領域の専門家とのコラボレーションも活発に行ってきた。2016年の夏にフリーランスになり、複数のダンスカンパニーにゲスト出演し、新たな表現を模索しながら、各地でダンス指導もしてきた。私自身のダンスとの関わり方が変化し、手探り状態だった頃、私は荒川+ギンズ作品を知り、彼らの思想を基に制作されたダンス作品のクリエイションに誘われた。今から振り返ると、まさにジェルが述べたような非人間との間で複雑な主客の連鎖が生じていた。まずその体験から記述したい。

イギリス、Swindon Danceでのクリエイション（第一期）では、人体から型どられたギブスのような白いメッシュ素材の物体が舞台の小道具として用意されていた。私たちはこの謎の物体を「アーティファクト」と呼んでいた。

ウォームアップをしている間、演出家のAが大量のアーティファクトを床に並べていた。その後、Aは、床に並べた全てのアーティファクトを見てまわり、何かコメントするよう私たちダンサーに指示した。

私は、アーティファクトを観察し、不自然なポジションのものがたくさんあることに気がついた。そこで、自分

の身体をつかってアーティファクトを模倣してみたが、苦しいポジションが多かった。だが、何体も何体もアーティファクトを見続けていると、目がしだいに慣れ、模倣をしなくても、アーティファクトからより具体的な情報を受け取るようになった。

たとえば、「身長が180cm以上の男性の背中」「華奢な女性の肩」「関節が柔らかい足首」「(テーブルなどに)手を置いて肘をピンと伸ばした状態で体重がかけられている手首」などである。しかし、具体的なメッセージを発しないアーティファクトが三つほどあった。それらはマネキンから型どられたアーティファクトだったことが後に判明した。

演出家Aは、ダンサーからの反応がよかったアーティファクトを10個ほど選び出し、それらのアーティファクトを使って動きを作るようダンサーに指示した。

アーティファクトは柔らかい素材でできており、捻じ曲げたり、折たたむことができ、体に装着することも可能だった。私はアーティファクトを自分の体に装着してみたが、身体的にも精神的にも窮屈だと感じた。自分が他人の体に縛られており、そこから無理に逃げようとする、アーティファクトのエッジが自分の皮膚に食い込んだり、引っ掻いたりして、罰を与えてくる。

アーティファクトを使ったダンサーの動きには、ダンサーとアーティファクトの関係がよく表れていた。海外在住の私は参加できなかったが、クリエイションが始まる半年ほど前にロンドン市内でコスチューム・小道具デザイナーが、ダンサーの体から型どりをしてアーティファクトをつくっていた³。アーティファクトの素材は医療現場で使用されるもので、お湯につけると柔らかくなり伸縮がきき、乾くと形状が固定される熱可塑性のプラスチックでできていた。型どりしたい人体部位に湯につけて柔らかくなった素材をあて、乾くまで待てばアーティファクトは出来上がる。ロンドンを拠点に活動するダンサーLとダンサーCは、この型どりに参加していた。そのためスタジオでのクリエイションが始まった時、彼らの方がアーティファクトとの距離が心理的に近く扱いにも慣れているようだった。

ダンサーLとダンサーCはリハーサル内で扱うアーティファクトの種類が多く、また何度もアーティファクトを装着したり外したりしていた。私はというと、たくさんのアーティファクトは扱わず、いくつかのアーティファクトを自分の体に装着した後はエッジが肌に食い込んだり引っ掻いたりしないように、体を捻りながら時間をかけてアーティファクトを外していくことが多かった。

この時の私はまだアーティファクトを自分と分離したモノとして扱っていたため、アーティファクトを装着しても体を固定されていると感じるだけだった。しかし、制限はポジティブに機能した。制限から逃れたければ、まずは制限を使えばよいのだ。そうすることで、以前とは違う身体、新しい表現がうまれる可能性がある。モノ+人間から引き起こされる行為はあらかじめ規定されていないのだ(ラトゥール 2007: 226-231; 久保 2018: 16-21)。

クリエイションは、日常会話のように、どこに向かうのか分からないまま進むことが多かった。例えば、私はダンサーLと一緒にアーティファクトを使ったデュエットを作り始め、アーティファクトを最初は道具として扱っていたが、徐々にアーティファクトの断片が肌に食い込み、傷をつけるため、痛みを避けるために私は体をよじり、その動きによってダンサーLとアーティファクトの動きもねじれていった。気がつくともアーティファクトがエージェントになり、私がペーシェントになり、そこから発生したもう一人のダンサーとアーティファクトを巻き込んでいった。この連鎖が続くと、三体がお互いに影響し合い絡まりあう。痛みを与えてくるアーティファクトは次第に絡まりから自然と取り除かれたが、私とダンサーLの動きはそのまま継続し、最終的には床に取り残されたねじれたアーティファクトのように、私たちダンサー自身も床でねじれる動きになり「ダンサー自身がアーティファクトになる」Tangling(絡まり)デュエットという名前のシーンができあがった。

この過程で私が発見したことは、一体化しようと相手の体を追いかけると相手から分離していくが、自分勝手に振る舞いつつも相手の体と一体化される強いイメージをもつと、相手が自分の体の一部になったような情動が沸き起こり、一体感のある奇妙な動きを生み出すことができたことだった。この一体化は私ひとりでは達成できない。ふたりが絶妙なバランスでお互いに対して一体になるイメージを保っている間だけ二体がひとつになった。想像する力が自他の身体に影響し、情動が変化し、その変化が次の情動と「なること」への基盤となることについては、コーカーが舞踏の稽古場において言語的なイメージとの関連で同様の観察と分析をしているが(コーカー 2019: 236)、

《パズルクリーチャー》においては、言語的な導きなく、イメージと情動が動きに連鎖していた。

冒頭で述べた議論に照らすと、この時の私に生じていたことは、演出家やダンサー自身の意図を超えてモノとダンサーのエージェントとペーシェントの関係が変化することで、自己と他者の情動が混ざり合い、「なること」を通して二項対立は崩れ（コーカー 2019：251-52）、未知のものに開かれていった経験であったと言える。

2 空気に動かされる舞台セットと身体

エージェントとペーシェントの関係が変化し、自己と他者の情動が混ざり合うことで未知のものに開かれる経験は、モノと呼べるサイズを超える舞台セットという空間にも起こっていた。

《パズルクリーチャー》の舞台セットは、荒川+ギンズの思索を反映し、特殊なものが用意されていた。舞台デザイナー N によってデザインされた舞台セットは、全部で3つあった。いずれも四角形で、ビニール製の素材でできているため、なかに空気を入れるとクッションのように膨らむ。サイズは小（10m × 10m）、中（10m × 20m）、大（20m × 20m）とあり、空気を最大限入れると、小サイズは2m程の高さに、中と大サイズは天井に届く高さまで膨らむ。大サイズのセットはスタジオのサイズより大きかったため、リハーサルでは小と中サイズの舞台セットのみを使ってクリエーションを進めた。

まず私は、舞台セットの上を歩いてみることにした。足を一步出して歩こうとすると、足が床に着地する前にビニール内の空気が私の足裏を押し返す。思ってもみなかった方向から押し返されたため、バランスを崩しそうになる。慎重になりすぎるとなかなか前に進めない。そこで思い切って体重を足にあずけて一步を踏み出す。二歩、三歩と進む。だがビニールがどのように動くのか、押し返しがどちらの方向からやってくるのか全く読めず、私の体は完全にビニールに振り回されていた。これは普通に歩こうとするより、波の上のサーファーのように、波に乗った方がよいのかもしれない。そう考えた私は、舞台セットに呼吸を合わせることにした。歩みを止めると空間が賑やかなことに気づいた。耳をすませると、ガサガサ、ゴアゴア、パサパサと多様な音が空間に溢れ、ビニールがダイナミックに動き続けていた。「空間がダンスをしていれば、それがダンスだ」とふと思ったことを記憶している。この日のリハーサルから、私は「自分の踊りを見せる」から「空間に踊りを生み出す」ことに集中して取り組むようになった。

つまり、当初は私がエージェントとなり舞台セットに働きかけていたが、いつの間にか舞台セットに動かされ振り回されるペーシェントとなっていたのだ。環境に吞まれそうな状況のなかで、「波にのる」という新たなイメージーションが私自身のなかに引き出され、その身体状態の変化が感情を感じる前の情動を沸き起こさせることに繋がり、舞台セットが呼吸をし始め、空間全体が生命を宿すように生き生きと存在するようになったのである。ただしこのクリエーションでは、私自身がペーシェントとなるなかで引き出されたものが、ダンス作品そのものを形づくることになった経験だけでなく、みずから敢えて実験的な試みに身を投じるなかで、非人間を含めた自他の境界の連鎖をしかけた経験でもあった。

3 ふれることによる自他の境界と侵入

荒川+ギンズが、ヘレン・ケラー⁴に大きな関心を持っていたことから、《パズルクリーチャー》では視覚障害、聴覚障害があっても鑑賞できるようなダンス作品を創ることが目指されていた。そのため、手話を作品のなかに取り入れ、音楽が流れる複数のスピーカーの配置に工夫を凝らすなど、多層的、立体的な演出が用意されていた。しかし、私は何か大事なものが抜け落ちている気がしていた。

作品の要素が5～6割程度でき上がってきた3週間目に、ステージセットデザイナー N がスタジオ入りしたため、ビニール製の舞台セットのなかでリハーサルができるようになった。送風機を使って巨大ビニールをリハーサル室いっぱい膨らませ、ビニールドームのなかに入り、いくつかのシーンを試した時、作品に何が足りないのかを、私の体が頭よりも先に理解した。私の違和感は、従来の演者／観客の固定した関係を、空気の流れて形状が変化するビニールドームのなかのまま持ち込むことだったのだ。観客席がなく好きな場所から鑑賞できるようにするなど、舞台セットに合わせた工夫はされていたが、それだけでは演者と観客の関係は変わらない。

私は演出家に「ダンサーと観客が実際にふれ合う機会を作品に取り入れてみるのはどうか」と提案した。見ず知

らずの他者にふれることには少し抵抗があったが、未知のものに「ふれる」感触がこの作品にはどうしても必要だと感じた。また制作の段階で「ふれる」という行為を試すことで、私にも作品にも新たな可能性がもたらされる気がした。「ふれる」という行為は、即興性が高い。相手に「ふれる」と同時に、相手から「ふれられる」経験でもあるため、何が起こるのか予測できないのである。

私はパーソナルスペース⁵を普段から広くとる傾向があり、「ふれる」という行為にはかなりの緊張感が伴う。私が自分の恐怖や不安を和らげるために用意した安全策は、仮面のような顔のアーティファクトを私が装着している時だけ相手に「ふれる」というルールだった。アーティファクトを装着しても私の顔が完全に隠れるわけではなく、メッシュのすき間から対面相手とアイコンタクトをとることもできた。

「ふれる」という思い切った提案を可能にしたのは、アーティファクトの素材の特徴や形状が大きい。私が使用したアーティファクトは左手の手のひらに顔をのせて考えているようなポジションで型どりされていたため、私がアーティファクトを顔に装着している間は、左手がアーティファクトに固定されて使えない状態だった。右手しか使えず不自由だったが、私自身がその不自由さに向き合うこととアーティファクト自体が与えるやわらかい印象が、ダンサーである私と観客との関係性を構築し直す助けになったのだろう。

このアーティファクトの素材の特徴は、仮面の役割を考える上でも非常に重要である。人類学者の佐々木重洋は「ベルソナ」としての仮面と、「マスク」というモノとしての仮面を明確に区別した上で、「表わすと同時に隠す」〔中略〕そのどちらに重点が置かれるかは、それぞれの「マスク」の使用目的と、材質や造形、意匠、色彩などの物質的特徴に左右される」(佐々木 2012: 33) と述べている。これと同じように、私はメッシュの仮面というモノが介在することで、ダンサーと観客という二項対立関係を変えようとしたのである。

リハーサル3週間目の通し稽古(2018年8月10日)の際に、見学者(イギリス手話のBSLを教えてくれたD〔女性〕と彼女の娘T〔1歳前後〕、BSL通訳者J〔女性〕、プロデューサーI〔男性〕、聴覚、視覚に障害があるか方々と直接の接触を試みた。特に男性に「ふれる」ことにハードルを感じていた私には、そのうちプロデューサーI(男性)との接触が印象に残っている。

私は離れたところに座っていたプロデューサーIの方へ歩いて、彼の左隣りに座った。私と他の見学者とのふれるやりとりを見ていたからか、Iは一度だけ私の位置を確認したあとは、なるべく私の方を見ないようにして他のダンサー二人の踊りを観ていた。Iの体からは「次は私がターゲットなのか？」というメッセージが発せられているように感じた。ひと呼吸おいて、私は右手でIの左脚に置かれていた左手の甲にふれることにした。なるべく空気のようにふれることを心がけた。

しかしこの時の私は、私の身体は他者からはアーティファクトに見えているはずだという冷静な感覚を持ちながら、さまざまな感情の濁流に吞まれそうにもなっていた。「私の手は空気である。アーティファクトとしての手である。感情の交換を行うわけではない。避けられるかもしれない。相手は不快かもしれない。意図しないメッセージが届くかもしれない」。短い時間で情動が増幅し、複数の言葉が目眩を起こしそうなほど高速で私の身体を駆け巡っていた。

そして私はIにふれた。彼は私の手を拒絶しなかった。共演者の二人を見ていたはずのIが、気がつく私の顔を凝視していた。緊張しているのか怒っているのかIの顔が少し紅潮していた。私は次に何をすべきか、ふれている手の方に目を落とし、数秒間考えた。ひと呼吸置いて、私はIの左手にふれながら手を外側に回転させ、Iの手のひらが天井に向き始めたところでIの手を外側から支えるようにして手を浮かしながら私の顔の方に近づけた。Iの顔は少し戸惑いつつも、手は私に誘導されるまま抵抗することはなかった。Iの手をまずアーティファクトの上部(額部分)に置いた。私はIの手を下から支えながら、額から目のくぼみ、鼻、口、そして左手首とゆっくり移動していった。私の左手首から肘はアーティファクトに覆われていなかったが、Iの手を肘までゆっくり滑らせた。その後、Iの手を静かに私から離し、Iの左脚の上にふわりと戻した。この間、3分から4分ほどの時間だったと思うが、私にとっては非常に長い時間に感じられた。

リハーサル後にIにフィードバックを求めると、「少しびっくりはするけれど、無茶なことはしないと思ったから、そのままの流れに任せた。その場の雰囲気によるけれど、たぶん不快ではないと思う」というコメントをくれた。Iは観客というよりプロデューサーの立場としてコメントをした可能性はあるが、私自身が感じていた不安や混乱は、

意外と相手に伝わらないのかもしれないと思った。

美術史学とメディア学が専門のハンス・ベルティンクが「仮面は身体上につけられ、イメージを呈示しながら、じつはこのイメージによって身体そのものを隠蔽する」(ベルティンク 2014: 54) と指摘したように、Iと向かい合った時、顔に装着していたアーティファクトは私の生身の身体を隠蔽してくれている感覚があり、日常の身体と芸術媒体としての両義的な身体に引き起こるズレが和らいだことを記憶している。そこにあるのは私の身体でありながら、立ち上がる身体イメージはアーティファクトになるのである。私は未知の男性でありプロデューサーでもあるIを前にしてある種の緊張感から自分がアーティファクトであることを強く「信じ込み」、情動の連鎖をIに促そうとしていた。私がアーティファクトになるには、観察者のIもそれを受容し、ともに「なること」を生成する共有の身体経験が必要なのだ(コーカー 2019: 188)。

相手に「ふれる」と同時に、相手から「ふれられる」という行為は、相手への信頼と即興性が必要になる。「ふれる」という身体的にも精神的にも他者に接近する行為は、日常生活のなかで気軽に試せるものではない。私が他者に「ふれる」ということを実践することができたのは、「ダンス作品」という安全弁があったからだった。

美学者の伊藤亜紗は、「さわる」と「ふれる」のコミュニケーションの違いに着目し、「ふれあう」経験について、接触のさなかに起こっているのは、共感を持ちながらも接触のパターンをお互いに微調整したり交渉したりするような、じりじりとした動的なプロセスであると述べている(伊藤 2020: 130)。1枚のアーティファクトが自分と観客の間に介在することで、ふれ合う距離を保つことができ、それによって体が感触について思考するための余白を持たせたのは面白い発見だった。

また哲学者の坂部恵は『ふれるということの哲学』のなかで、「ふれる」ことはつねに「ふれ合うこと、いうなれば、惰性化した日常の境域の侵犯であり、能動-受動、内-外、自-他の区別を超えた原初の体験」(坂部 1983: 4-5)であると指摘していたが、このような体験は緊張を生じさせ、ダンサーの感覚を研ぎ澄ませたり、情動を強くゆさぶったりするものである。だがその感覚や情動がその他のモノや環境との相互作用のなかで調整される過程においてダンサーは自らの身体について思考する「余白」を獲得し、能動(エージェントたる自身)と受動(ペーシエントたる自身)を行き来できるようになる。

このように非人間をふくめた自他の関係には共約不可能性が常につきまとう。そしてさまざまなアクター同士の働きかけや駆け引きの網の目なかで、自他の境界が揺らぎ、情動が攪乱されながらも、ダンサーは想像力を駆使し、モノを介在させることによって自らの感覚や動きを調整し、作品の完成にむけて次の動きを連鎖的にうみだし作品を構築していたのである。これは、身体や自己を個別のものとして捉える相互作用分析ではなく、情動と応答過程のなかで身体や感覚を捉えようとする「世界と共に感じる実践(practices of feeling with the world)」(De Antoni & Dumouchel 2017; デ・アントーニ & 村津 2022: 588-9)と問題意識を共有しているとも言える。《バズルクリーチャー》での筆者の実践は、ダンサーの日常の身体と表現媒体としての両義的な身体を抱えたダンサーが自身のなかで起こるズレと非人間を含む他者との相互作用のなかで引き起こされる情動の攪乱を調整するための工夫でもあった。

IV おわりに

ここまで荒川+ギンズの思想から触発されて制作されたダンス作品《バズルクリーチャー》を取り上げ、環境やモノとプロのダンサーの相互作用のなかで生じる身体感覚と情動をオートエスノグラフィとして記述した。ダンス作品を創り上げるために、プロのダンサーが予想外の状況を自ら仕掛けたり、想像力を駆使して未知なるものに「なること」、そして予測不可能な状況やものとの関係を調整しながら、ダンス作品を構築していることを開示してきた。

コーカー(2019)が取り上げた稽古やワークショップの事例では、参加者は指導者やファシリテーターなどによる言葉の導きを手がかりにしながら情動を感受し、身体運動を通して、イメージ、感覚など身体性の諸要素を動員して他者とともに生成変化していた。

これに対して本稿では、プロのダンサーの身体性や情動がどのように生成変化し、芸術表現を変化させ作品に昇華させているのかを明らかにするために、実際の作品の制作現場に着目した。荒川+ギンズの思想をもとに制作さ

れた《パズルクリーチャー》の制作過程を事例にあげ、プロのダンサーである筆者が経験した、モノとダンサーのエージェントとパーシエントの関係が変化することで、情動が増幅したり、攪乱していたことを描いた。たとえば、人間の体から型どりされた「アーティファクト」と呼ばれた小道具がダンサーの身体に制限をかけることで、情動が連鎖してゆき、ダンサー同士やダンサーとモノの自他の境界がゆらいで他なるものに「なること」が生じた。また、人間のサイズを超えるビニールでできたバルーン状の舞台セットによって予測不可能な状態に置かれたダンサーが、新たなイマジネーションによって空間全体が呼吸し始める様子、環境に「なること」が起きていた。そして、ダンサーと観客が直接ふれる経験では、ふれ合うことによって「惰性化した日常の境域の侵犯」(坂部 1983:4) が起こり、そのことで情動の攪乱が生まれたが、ダンサーは自らの想像力を駆使したり、モノ含む他者が介在することによって、ダンサーは感覚や動きを主体的に調整し完成に向けて作品を構築していた。

以上のことから次の3点が明らかになった。1点目は、経験値の高いダンサーは、自ら予測不可能な状況に身を置き、想像力を使ったりモノに介入させることで、何かに「なること」を他者からの導きなく自ら方向づけることである。2点目は、そのようなダンサーは日常の身体と表現媒体としての身体という両義的な身体を有しているために、他なるものとの関係のなかで、エージェント/パーシエントになる際も複雑な関わり方をし、情動が増幅したり、攪乱することである。そして3点目は、情動の増幅や攪乱を、再度、想像力を使ったりモノを含む他者に介入させることで、ダンサーは感覚や動きを主体的に調整しダンスを作品に昇華させていることである。

本稿の事例は、モノや環境、観客とダンサーとがエージェントとパーシエントとになり複雑に相互作用することで生み出される連鎖的なダイナミズムのなかに、改めてプロのダンサーの身体感覚や情動が引き起こす特異な地平を捉えなおす必要性を浮かび上がらせている。

謝辞

本研究は日本学術振興会の科学研究費助成事業(23K01035)の助成によって可能となった。最後に、研究にご協力くださいましたネオンダンス・カンパニーはじめ関係者の皆さま、そして数々の有益なコメントや修正意見をくださいました2名の匿名の査読者に心よりお礼申し上げます。

注

- 1 モーションキャプチャシステムは、人体や動物、物体の位置や関節の時系列の動きを計測するシステムである。さまざまな種類があるが、体の各部位にマーカーを取り付け、計測を行うシステムが多く、光学式、磁気式、機械式などがある (cf. 中澤 2009:1224-1227)。
- 2 アフォーダンス (affordance) は、生態心理学者ジェームス・ギブソンの造語。英語の動詞 afford を名詞化したものであり、「環境が動物に与え、提供している意味や価値」とされている (cf. 佐々木 2015:60)。
- 3 ダンサー L と C がアーティファクトの型どりに参加した時の様子が公開されている。Neon Dance 2017 「Puzzle Creature – Artefacts」 <https://vimeo.com/208819866> (最終閲覧:2024年9月4日)
- 4 ヘレン・ケラー (1880-1968) は、アメリカ合衆国の作家、障害者権利の擁護者、政治活動家。生後19ヶ月の時に患った病気で視覚と聴覚を失ったが、家庭教師のアン・サリヴァンの献身的な支えとヘレン・ケラー自身の努力で、言葉と読み書き、読話と発音法を習得し、Bachelor of Arts の学位を取得した。
- 5 パーソナルスペース (personal Space) は、対人距離とも呼ばれ、他者が自分に近づくことを許せる範囲のことを指す。パーソナルスペースは、個人差があり、相手との関係性やその場の状況によって変化する。

参考文献

- 相原進・遠藤保子・野田章子 2016 「エチオピアの舞踊特性と舞踊のデジタル記録・解析・考察(上)」『立命館産業社会論集』52(3):93-113.
- 足立明 2009 「人とモノのネットワーク——モノを取りもどすこと」田中雅一編『フェティシズム論の系譜と展望』京都大学学術出版会 pp.175-93.
- 荒川修作 2005 「死なないために」『水声通信』1:24-38.

- 荒川修作 & M. ギンズ 2008 (2004) 『建築する身体——人間をこえていくために』河本英夫訳 春秋社。
 ——2007 『死ぬのは憲法違反です——死に抗する建築：21世紀への源流』河本英夫・稲垣論訳 春秋社。
 伊藤亜紗 2020 『手の倫理』講談社。
 内山田康 2008 「芸術作品の仕事——ジェルの反美学的アブダクションと、デュシヤンの配分されたパーソン」『文化人類学』73 (2) : 158-79。
 遠藤保子 2000 「舞踊人類学に関する研究動向と文献紹介」『舞踊学』23 : 119-124。
 門林岳史 2019 「資料紹介 マドリン・ギンズ遺稿『ALIVE FOREVER, NOT IF, BUT WHEN』」三村尚彦・門林岳史編 『22世紀の荒川修作+マドリン・ギンズ天命反転する経験と身体』フィルムアート社 pp.282-95。
 川口幸大 2019 「東北の関西人——自己/他者認識についてのオートエスノグラフィ」『文化人類学』84 (2) : 153-71。
 久保明教 2011 「世界を制作=認識する——ブルーノ・ラトゥール×アルフレッド・ジェル」春日直樹編 『現実批判の人類学——新世代のエスノグラフィへ』世界思想社 pp.34-53。
 —— 2018 『機械カニバリズム』講談社。
 コーカー, ケイトリン 2019 『暗黒舞踏の身体経験—アフェクトと生成の人類学』京都大学学術出版会。
 坂部恵 1983 『「ふれる」ことの哲学——人称的世界とその根源』岩波書店。
 佐々木重洋 2012 「仮面と物質性：仮面論の再考に向けて」『名古屋大学文学部研究論集 (哲学)』58 : 31-51。
 佐々木正人 2015 『新版アフォーダンス』岩波書店。
 澤野美智子 2021 「防護服化できない身体と身体化できない防護服——館国の「コロナ19」病棟におけるアフェクトの攪乱と再編」『文化人類学』86 (3) : 437-56。
 デ・アントーニ, A. & 村津蘭 2022 「《特集》世界と共に感じる能力 序」『文化人類学』86 (4) : 584-97。
 ドゥルーズ, G. & F. ガタリ 1994 『千のプラトール——資本主義と分裂症』宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明訳, 河出書房新社。
 中澤篤志 2009 「知っておきたいキーワード モーションキャプチャ」『映像情報メディア学会誌』63 (9) : 1224-1227。
 中谷和人 2009 「アール・ブリュット/アウトサイダー・アート」をこえて——現代日本における障害のある人びとの芸術活動から」『文化人類学』74 (2) : 215-37。
 西井涼子 2013 『情動のエスノグラフィ——南タイの村で感じる・つながる・生きる』京都大学学術出版会。
 西井涼子・箭内匡編 2020 『アフェクトス——生の外側に触れる』京都大学学術出版会。
 ベルティンク, H. 2014 『イメージ人類学』仲間裕子訳 平凡社。
 吉田ゆか子 2016 『バリ島仮面舞踊劇の人類学』風響社。
 ラトゥール, B. 2007 『科学論の实在——パンドラの希望』川崎勝・平川秀幸訳 産業図書。
 日本文化人類学会 2022 『文化人類学』87 (2) : 191-305。
 Adams, T.E., S.H. Johns & C. Ellis 2015. *Autoethnography*. Oxford University Press.
 Barleet, B.L. 2022. Artistic Autoethnography Exploring the Interface Between Autoethnography and Artistic Research. In Adams, T.E., S.H. Johns & C. Ellis (eds) *Handbook of Autoethnography* Second Edition. pp.133-45. Routledge.
 De Antoni, A. & P. Dumouchel 2017. The Practice of Feeling with the World: Towards an Anthropology of Affect, the Sense and Materiality——Introduction. *Japanese Review of Cultural Anthropology*, 18 (1) : 91-98.
 Gell, A. 1998. *Art and Agency: an anthropological theory*. Clarendon press.
 Geurtz K. 2002. *Culture and the Sense: Bodily Ways of Knowing in an African Community*. University of California Press.
 Ingold, T. 2000. *The Perception of the Environment: Essay on Livelihood, Dwelling and Skill*. Routledge.
 Gins, M. & Arakawa. 2002. *Architectural Body*. University of Alabama Press.
 Massumi, B. 1995. The Autonomy of Affect. *Cultural Critique* 31 : 83-109.
 ——2002. *Parables for the virtual: Movement, Affect, Sensation*. Duke University Press.

Embodied Interactions: Exploring the Dancer's Experience with Objects and Environment in Artistic Creation

KIDA Mariko

Abstract:

This paper explores the intricate interplay between a dancer's body, objects and environment generates unique perceptions and affect, shaping the image of a dance work. Since the 1980s, "the study of objects" has gained prominence in anthropology, with theories challenging traditional subject-object relationships (Gell 1998). However, there is a lack of research describing practitioners' internal experiences of physical and affective transformations within these complex interactions. Using auto-ethnography, the author, a professional dancer, reveals the inner world of dancers in the context of affect theory. This paper will focus on a dance piece called, "Puzzle Creature", a 2018 dance piece inspired by the artist duo Shusaku Arakawa and Madeline Gins, in which the author participated as a performer. This study extends beyond traditional dance research and body theory by elucidating the dancer's ambivalent body—both as an entity in everyday life and as a medium of expression. By focusing on this dual role, the research offers a unique perspective on the relationship between affect and the interaction between humans and their environment in the creative process and artistic expression.

Keywords: Arakawa+Gins, dance, autoethnography, affect, body

他なるものとの関係性のなかで生成されるダンス ——身体と情動をめぐるダンサーのオートエスノグラフィ——

木 田 真理子

要旨：

本稿は、ダンス作品の創作過程において身体、モノ、環境がいかに相互作用しながら、ダンサー自身の知覚や情動が生み出され、ダンス作品のイメージが立ち上がるのかを探究するものである。1980年代以降「モノの研究」が人類学や隣接分野で盛んになり、主-客体関係を問う分析(Gell 1998)や、主-客体関係自体に疑問を呈したアクター・ネットワーク論が、2000年代以降の人類学の事例研究にとりあげられた。しかし複雑な相互作用の中で身体や情動の変容に関する実践者の内的経験を記述した研究は不足している。そこでプロのダンサーである筆者が、アフェクト論を援用しつつ、ダンサーの内的世界を、オートエスノグラフィを用いて明らかにする。2018年に創作されたダンス作品《パズルクリーチャー》に焦点を当て、ダンサーの日常と表現媒体としての両義的な身体を描くことで、人類学における舞踊研究、身体論研究に新たな視座を提供する。

