

舞踊におけるナンセンスのセンス

岡 本 雅 子

1. はじめに

私はこれまで、ダンスの楽しさを知らない者には、ダンスの楽しさを子どもに伝えることができないという思いの元に、ダンスを好きになり、楽しさを実感させる指導を心掛けてきた。そしてその過程において、最低限の技術と、現場で一番必要とされる創作力を身につけさせることを目標としてきた。その目標は、ある程度は達成できているという手ごたえを感じている。しかし、学生へのダンス指導を通じて疑問に感じていることがある。それは学生達が、自分達が興味を持てるダンスを創ることは難しいが、子ども向けのダンスは簡単だと思っていることである。そのことは、踊ったり演じる際も同様で、「皆に観せることは恥ずかしいが子どもの前では平気だ」という声を何度となく耳にしている。子どもの前で堂々と演じる能力はもちろん必要であるが、何やら釈然としない思いをもった。

学生達が子ども向けのダンスを振付ける場合、多くの場合が具体的な表現を取り入れた作品になる。その具体性が、子どもっぽい、或いは恥ずかしいという思いを抱かせる要因なのであろうか。しかし、2年生の私のゼミ生が発表した、具体的な表現を

取り入れた作品を観た1年生は、自分達も踊りたいという感想を述べている。又、逆に子どもっぽいはずである童謡に振付けた、具体的な表現がない作品（実は私の評価が高い作品であるが）に対しても、子どもに教えたいという感想を述べたり、面白がってしきりにまねをしている姿を見かけた。このことは一体何を意味しているのか。

以上のようなことから、これらの学生の反応には、舞踊の本質に関わる問題が根底にあるのではないかと考えた。そこで今回は、学生達も子ども達も楽しめる舞踊とは何かを、多少なりとも解明したいと思う。

2. 舞踊の内包するイメージ

1) 学生が抱く舞踊に対するイメージ

学生達の抱いているダンスに対するイメージとは何か。これは、具体的な過去の経験に基づいている。格好いい、きれいな、可愛い、恥ずかしい、ダサいなどといったイメージは、過去に観た、或いは体験したダンスのイメージである。そして、踊りたいという気持ちにさせ、格好いい、可愛いなどのプラスイメージをもつものは、テレビでよく目にする流行の音楽に合わせてリズムカルなダンスである。もちろん、リズムに合わせて身体を動かすことは、人間の

根源的な楽しみの一つである。しかし、学生達がそれに惹かれるのは、楽しさだけではない。若者に人気のある歌手やグループのダンスを真似てやってみたいという気持ちを喚起するのは、見た目のファッション性に左右されていると感じている。又、アイドルが身近になり、誰もがアイドルになれるような気持ちにさせられている昨今、自分もできそうだという気になりやすいのかもしれない。

一方、クラシックバレエなどのように、高度な技術やトレーニングされた身体を要求されるものに対しては、身近なものとは感じず、違う世界のものという感覚を持っている。先日、三重県の津高校ダンス同好会 (Hip Hop Dance) OBの男子大学生と話す機会があった。ある高校のマーチング部員によるダンス演技を観て、「あれは反則だ。あれをやられたら勝てない。」という感想を述べた。つまり、バレエや体操の基礎をトレーニングした鍛えられた美しい身体で、高度な技術でリズムに乗って表現されると真似ができない、太刀打ちできないという意味である。それに比べると、Hip Hop等の流行のダンスは、流行のファッションで身体のラインを覆い、多少練習すればそれなりに格好良く見えるというイメージがあるのだろう。もちろんこれも、本格的に踊るには筋力や様々な技術が要求されるが、「かじる」程度ならば、ファッションと音楽だけで既に格好いい状態に「なれる」のであって、バレエなどに比べるとお手軽感があることは否めない。

中学・高校で行った創作ダンスに関しては、プラスイメージをもつ者とマイナスイ

メージをもつ者に二分される。流行のダンスのように共通したプラスイメージがないため、自分を表現できる、さらけ出すことのできるクラスやグループの雰囲気作りが重要である。¹⁾

学生達が想起する代表的なダンスとそのイメージは以上であるが、踊ってみたいという気持ちにさせるキーワードは、格好いい、可愛いなどのプラスイメージが共通認識されていることと、「身近」に感じるかどうか、自分にもできそうだという気持ちになるかどうかであると思われる。

2) ダイナミック・イメージ

では、舞踊作品が喚起するイメージ、つまり舞踊におけるイメージとは何か。創作舞踊 (モダンダンス) を中心に考えると、タイトルや使用音楽、衣装、踊り、表情そしてダンサー自身の全体から受けるトータルイメージが舞踊のイメージである。パントマイムのような具体的な表現をすることは少なく、表情や身体の動きが創り出す、S.K.ランガーのいうところのダイナミック・イメージが舞踊のイメージなのである。動きの一つ一つ、細部にも意味が込められており、イメージの一部を構成しているが、その細部を捉えるのではなく、フローとして、トータルとして作品のイメージを構成しており、観客側にその解釈は委ねられている。従って、「わからない」という感想を抱く者も少なくない。しかし、本来モダンダンスは「わかる」のではなく、「感じる」ものである。つまり、動きの一つ一つの意味を解釈するのではなく、その時空間に流れるイメージを感じるものなの

1) 岡本雅子「授業研究～リズムから創作へ～」(『豊橋創造大学短期大学部研究紀要』第20号所収) 2003年

である。従って、観客を置き去りにして自己満足に浸るのではなく、観客のイメージを喚起し、共感或いは同調できる作品が、優れた作品ということになるだろう。

これらのことを考慮し、今後は、実際に動く、創作する実践に加え、イメージを「感じる」ための感受性を育てるために、多くの作品を観て啓蒙する機会をつくりたいと思う。

3) 言葉のイメージ

前節と同様に創作舞踊を中心に考えると、使用する音楽にも特徴がある。歌詞(言葉)は強いメッセージがあるため、学生達が好んで聞く流行の歌謡曲が使用されることはほとんどない。言葉の意味、イメージに、作者も観客も捕らわれてしまうからだ。Meredith Monk²⁾ や外国語を使用した音楽は使用されているが、これは日本語の歌詞に比べ、言葉の意味やイメージが伝わりにくいからだと考えられる。舞踊のイメージは、具体的、現実的な表示イメージよりも、抽象的、非現実的な内包イメージの方が重要と考えられる。³⁾ 従って、言葉の意味やイメージに限定されず、イメージが自由にひろがる音楽を多く用いることは当然である。

一方、学生達がダンスを創作する際に選ぶ音楽は、圧倒的に日本語の歌詞がついているものが多い。このことは、ダンスを創作する際に、言葉のイメージに頼っていることを意味している。カラオケでよく歌っていて「身近」であったり、好きな歌手がダンスを踊っているの、ダンス自体のイ

メージがしやすかったりという理由もあるが、創った動きは明らかに歌詞(言葉)の意味やイメージに従っている。ダンス創作において、初心者ほど音楽の助けが有効である⁴⁾ と思うが、言葉にとらわれてしまうと、舞踊本来のダイナミック・イメージから離れてしまう危険がある。しかし、幼児教育を念頭に考えると、具体性は重要であり、言葉の意味やイメージを表現することは必要である。要は、歌詞の言葉一つ一つの意味にとらわれるとマイム的になり、舞踊らしさを損ねる懸念があるということである。従って、言葉の意味やイメージを上手く取り入れながら、舞踊らしいダイナミック・イメージを構築させることが重要であり、このことを今後の学生指導の方向性として考えていきたいと思う。

4) 言葉のセンス

学生達がダンスを創作する際に手がかりとしているのは音楽であり、歌詞の言葉である。しかし、音楽から喚起されたはずのイメージ語(イメージを表す言葉)、その代表例としての作品タイトルは、観る者のイメージを喚起するものとはとても言えない。それらは非常に具体的で、限定的なイメージを表すものが多い。そこには、観る側があれこれイメージを膨らませて解釈する余地はない。それはもちろん、創作する学生にとっても同様であろう。従って、歌詞に登場する言葉の一つ一つ、或いはその内容を手がかりに、具体的に表現しようとするのではないかと考えられる。その結果、抽象的とは言い難いが、リズムに乗っ

2) ヴォーカルアンサンブルを演奏する音楽家(米)

3) 岡本雅子「ダンス指導の指標作成のための基礎的研究」日本体育学会第42回大会 平成3年

4) 岡本雅子「創作ダンスにおける音楽の役割」日本体育学会東京支部第23回大会 平成8年

てテクニックとファッションを観せる流行のダンスに比べると、創作ダンスは格好いいものではない、という認識になるのではないだろうか。

言葉を手がかりに創作することが悪いわけではない。むしろ、イメージ語が次から次へと連鎖していくかのように、イメージのひろがる言葉がある。そのような言葉をタイトルに選ぶことが重要なのである。全日本高校・大学ダンスフェスティバルのコンクール部門、特に大学生の部で上位の賞を獲得するような作品のタイトルは、限定的、具体的ではなく、イメージの広がりを感じさせるものが多い。又、そのようなタイトルだからこそ、創る側のイメージも広がり、作品に深みを与えているとも言える。テクニック面でのレベルも重要な要素であるが、予選通過の常連校ともなると、如何によいテーマを選ぶかが受賞への大きなポイントとなっている。大会の楽屋裏では、タイトルと学校名を見ただけで、今年ほどの学校が賞を獲りそうだと話題になるほど、タイトルはダンス作品にとって重要な役割を果たしている。以下に、過去4年

間の全日本高校・大学ダンスフェスティバル、コンクール部門大学の部において、文部科学大臣賞とNHK賞を受賞した作品のタイトルと学校名を挙げる。文部科学大臣賞は総合得点が1位の作品へ、NHK賞は優れた構成の展開を観せた作品に対して贈られる賞である。これらのタイトルは、一般的な概念を中心に、社会情勢や学生個人に置き換えることができる可能性を内包している。つまり、何らかの手がかりとなる題材を中心に、社会的な出来事、或いは、個人の経験や思いへシフトさせることができる言葉なのである。踊り手にとって、個人的な思いに置き換えて感情移入することはよくあることである。又このことは、作品創作の際にも言えることである。従って、イメージのひろがる言葉というのは、限定的、具体的でなく、社会や個人にシフトできる言葉ということになるだろう。

一方、学生達と接する際の言葉として、日本語らしい婉曲的な言葉は意図が伝わりにくく、逆に、ビジネスライクに直接的な表現をしないと通じないことが多々ある。⁵⁾つまり、学生達の日常においては、行間を

| | 作品タイトル | 大学名 |
|----------------|------------------------|----------|
| 第13回大会 文部科学大臣賞 | ダンス —意識— リアリティ | 大東文化大学 |
| NHK賞 | シフティング・パラダイム | 中京女子大学 |
| 第14回大会 文部科学大臣賞 | 悠久の青 ～とまらない瞬間の中で～ | 筑波大学 |
| NHK賞 | 脱・パラサイト —寄生からの自立— | お茶の水女子大学 |
| 第15回大会 文部科学大臣賞 | 幻唱 —幻と現の交錯するところ— | 筑波大学 |
| NHK賞 | 夢の花束 ～シャガールの幻想の中で～ | 中京女子大学 |
| 第16回大会 文部科学大臣賞 | メルヒェン ～隠されたもうひとつの物語～ | 筑波大学 |
| NHK賞 | chaos ～私たちが解き明かす未来への扉～ | 中京女子大学 |

5) 岡本雅子「心と身体をつなぐ試み」(『豊橋創造大学短期大学部研究紀要』第18号所収) 2001年

読むような行為は為されておらず、具体的、直接的な言語表現に慣れ親しんでいるのである。『懐かしい日本の言葉』の著者である藤岡氏が「絶滅しそうな言葉は繊細なニュアンスを含むものが多い……」⁶⁾と述べているが、繊細で婉曲的な言い回しから、伝えようとしていることをイメージする能力が低下してきている現代人の姿が浮き彫りになっている。言語能力自体が低下している中、イメージのひろがる言葉を選択することを、どのような方法で学生に伝達すればよいのか。言語的センスは、舞踊創作において重要な役割を果たしているのので、このことについては、他教科の教員とも相談、連携をとりたいと思う。

3. 舞踊の面白さ

1) 舞踊の遊戯性

リズムに乗ってダンスを踊る、それ自体が、人間の根源的な楽しみの一つであると前述した。実際、洋の東西を問わず、子どもから大人まで、男女を問わず、素人からプロフェッショナルまでの幅広い層において、ダンスが行われている。固有の音楽と舞踊を持たない民族はないと言っても過言ではない(情報化社会の現在においては、民族固有とは言いがたい面も多々あるが、歴史的にはそう言える)。古今東西、老若男女といった、人間を魅了してやまない「楽しさ」が内包されているからに他ならない。それは「言葉の完全な意味におい

て、舞踊は遊戯そのものであり、およそこの世に存在する最も純粹、完璧な遊戯の形式を形づくっている」⁷⁾ことが大きな理由であると思われる。芸術、スポーツを含めた全ての文化は、遊戯の発展したものであるが、本質的に遊戯であるからこそ、人間を熱中させ、魅了する「楽しさ」が元来備わっているのである。中でも舞踊は、「どこか遊戯的なものがあるということではなく、それが遊戯の一部を形づくっている」⁸⁾とされ、本質的に遊戯と一致したものであると言われている。

では、この舞踊=遊戯は、子どもの遊びとは異なるものであるのか。西村は、「遊びという現象は、非現実、非日常の仮象である」⁹⁾と述べている。非現実、非日常であることは、舞踊の特質とやはり一致する。但し、芸術と遊びの行動の構造や質の違いとして、芸術行為には観衆への伝達の欲求があり、遊んでいる子どもはむしろ観客を邪魔に感じると¹⁰⁾し、その違いに言及している。前述のホイジンガも、「現代の舞踊の様々な形式の中では、まさに本質からして舞踊に固有のものでなければならぬ遊戯性が、殆んど完全に消えさっている」¹¹⁾としており、舞踊の本質と、現代の舞台芸術である舞踊とは、一線を画している。

つまり、ダンスは本質的に遊戯であるが、観客を想定した観せるためのダンスには遊戯性が乏しいと言える。将来、人に見られる職業につく学生達には、観客に観せ

6) 朝日新聞2004年1月5日

7) J.ホイジンガ 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中央公論社 1981年 p.280

8) J.ホイジンガ 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中央公論社 1981年 p.281

9) 西村清和『遊びの現象学』勁草書房 1990年 p.2

10) 西村清和『遊びの現象学』勁草書房 1990年 p.270

11) J.ホイジンガ 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中央公論社 1981年 p.281

るための作品発表や舞踊創作はある意味必要である。企画・運営の点においても、将来、発表会や運動会などで日頃の成果を観せる際に、役立つ経験だと思われる。又、学生達にとっては、作品を人に観せることは、励みにもなり、達成感や満足感につながることも多い。しかし、子どもにとってのダンスは遊戯であり、又そうあるべきなのであろう。従って、今後の学生指導の方針に、如何に遊戯性に富む舞踊創作を展開させるか、という点を加えたい。

2) 舞踊における笑い

笑いは本来知的なものであって、ダンスにおいても面白さを増し、興味、関心をひく効果のあるものである。しかし、言葉における笑いと同様に、ダンスにおける笑いにも質がある。学生達にとって面白い作品が、品がなかったり、通俗的だったりすると、非常に残念な気持ちになる。学生達が面白いと感じることは、いわゆる「お笑い」がベースになっていることが多い。お笑い芸人が好感度の上位にランクされている昨今、格好がいい、きれいよりも、笑えることは「身近」であると思う。しかし、流行の動き（を伴ったギャグ）をやれば、それだけで全て面白いと「感じ」てしまうこと自体に危惧を感じている。もっと動き本来の、スピード、繰り返し、形などの、非日常性や意外性に面白さを感じて欲しいし、面白いと「感じる」感性を育てたいと思っている。そこで、少し「笑い」について考えたいと思う。

ベルグソンによると、「笑いが（無意識的に、しかも個々の多くの例においては道

徳とも無関係に）全体的完成という実目的を追求している以上、笑いは純粋美学に属するものではない。しかしながら、笑いは社会と当事者とが、自己保存の気苦労から解放されて、自分を芸術作品のごとく扱いはじめたその瞬間に生ずるという点で、なにか審美的なものを持っている」¹²⁾とし、おかしさは生活と芸術の間を揺れ動くもの、笑いはある社会的な意味を持ったものとしている。そして、おかしさの要因となるものとして、「繰り返し、ひっくり返し、交錯、移調、誇張、弛緩」をとりあげている。

では、ダンスに置き換えると、どのようなものとして解釈できるのか。「繰り返し」は、フレーズやモチーフの繰り返しだが、まず思い浮かぶ。単発ではなく、繰り返されることによって伝わる面白さということであろう。「ひっくり返し」は、作品構成としてのどんでん返しや、トロカデロ¹³⁾のように役割設定（この場合は性役割）を逆にするなどが考えられる。「交錯」は、掛詞のように、違う解釈が可能なもので、作品解釈に関わる部分であろう。「移調」は、テンポやリズム、スピードの変化が考えられる。「誇張」は、文字通り何かを誇張して表現したり、動きを大きにしたりということが考えられる。最後に「弛緩」は、緊張が続く中での脱力した動きや、動きの連続の中での間などがそうであろう。これらのおかしさの要因は、子どもにも大人である学生にも通じることであり考えられるので、指導の中で特に取り上げ、次回に報告したいと思う。

12) H. ベルグソン 鈴木力衛・仲沢紀雄共訳『ベルグソン全集3』白水社 1965年 p.28

13) トロカデロ、モンテカルロ バレエ団、1974年に旗揚げされた男性のみのバレエ団。

3) ナンセンスのセンス

ダンス作品の創作において、学生達が言葉や歌詞を手がかりにしていることを前述した。つまり、「意味のある」動きやフレーズを創作することに対しては慣れてきており、又、創作する力もついてきているように感じている。しかしながら、舞踊の本質である、フローなダイナミック・イメージの感覚は乏しい。それは、イメージ能力や、イメージを膨らませるような言葉のセンスに乏しいことが、その理由の一つとして考えられる。又、舞踊ならではの面白さについて、学生達に十分に指導できていないこともある。舞踊ならではの面白さは、ベルグソンのあげる6つのおかしさの要因、「繰り返し、ひっくり返し、交錯、移調、誇張、弛緩」を手がかりに考えたい。これらの要因のうち、「交錯」や「ひっくり返し」は言葉の「意味」や「センス」といった言語能力にも関わってくる。しかしその他の要因は、「意味のない」或いは「意味と無関係」な要因であると思う。私は、これらの要因を「ナンセンス」な要因と解釈している。従って、舞踊における面白さの質を高めるためには、「ナンセンス」のセンスを養うことが、ひとつの重要なポイントであると考えている。又、これら「ナンセンス」な要因は、言語能力に関係なく、動きの指導や、作品創作の指導の過程において、指導可能なものであるので、今後の指導の重要課題としたい。

4. おわりに

現代の若者における、日本語能力やイメージ能力の低下については、すぐに手立てを打てるわけではない。しかし、これら

の能力は、舞踊作品の創作における重要な能力であり、これに関しては関連科目の教員との連携を図りたい。又、テレビで「身近」なダンスしか知らない者も多く、これに関しては、多くの作品を鑑賞することによって、舞踊ならではのダイナミック・イメージを「感じる」ための啓蒙活動を行いたい。ダイナミック・イメージの構築に関しては、ベルグソンのおかしさの要因を手がかりに、「ナンセンス」のセンスを養い、意味の細部にとらわれない、フローの中でのイメージ構築につなげたい。そして、より一層ダンスを面白いと感じさせ、その笑いの質を高めるために、「遊戯性」を大切にしながら、おかしさの要因を上手く指導に取り入れたいと思う。

今回は、これまでのダンス指導を通じての問題点をあげ、それを改善するために舞踊の本質を再考してみた。それぞれのテーマに関しては、より深い考察が必要であろうし、具体的な作品の中での検証も必要である。今後、これらに関しては、継続して考えていきたいと思う。