

舞踊作品におけるシーン (scene) とびつぎ単位について

石 渕 聡

Scene as unit in dance

Satoshi ISHIBUCHI

はじめに

舞踊作品を鑑賞する際、われわれ (観客) はそれぞれに多様な見方をしていく。この「見方の多様性」は、観客個々人の持つ知識や経験に依存するものとして考えることができる。一方では、舞踊作品に対する客観的評価や鑑賞の指針は、「複数の観客が見方を共有しうる部分」があるということを示している。作品享受の際の「一般的解釈と個人的解釈」の次元は、たとえば、ロラン・バルトによって、ストウディウムとプンクトウムの議論に立ち上げられている。ここでは、そのような作品に対する解釈の多様性の議論の手前の段階ともいえるべきレベルにおいて分析を試みる。

まず、議論の出発点として、舞踊作品に対する異なる見方を示している典型的な言葉を考えてみよう。「く」というダンサーがよかった」というものと「くのシーン (場面) がよかった」というものである。前者は「ダンサーを見る見方」であり、後者は「作品を見る見方」として捉えることができる。「ダンサーを見る」場合、ある特定のダンサーに引き込まれて、そのほかの要因を排除するような見方、たとえば、映像ならば、ズームイン、あるいは、トリミングにたとえることができる。それに対して、作品を見る場合は、空間・時間的に何がどのように展開していくかということが判断されている。つまり、作品が問題となる場合は見方が構成的になるといえることは指摘しうる。

ここで「シーン scene」という用語を「あるまとまりをもって空間・時間的に作品を構成している要素」として規定するとするならば、「作品を見る見方」は舞踊の中にシーンを単位とする見方として捉えることができる。シーンという単位が進行していく様を把握していくということは、常にそれまでのシーンに対する反省が機能しているということである。そこでのシーンの把握はおのずから舞踊作品のはじ

めから終わりまでの全体を見るような見方となる。しかしながら、問題は、どのような方法で観客は舞踊作品にシーンを区切り出すかという点である。

以下の点を議論していく。第一節では、シーンが作品の中でどのような性質をもったまとまり／単位であるかを検討する。第二節では、シーンを区切る一つの要因として、振付²と他のメディア（ここでは特に音楽を取り上げる）との内容的連関を検討する。第三節は、観客が舞踊作品にシーンを見出す認知のモデルを構築する。

第一節 舞踊作品の構成要素としての空間―時間的なまとまりのレベル

シーンという語は、映画や演劇においては作品中の一場面を指すものとして使われている（たとえば、「戦闘シーン」、「ラブシーン」、「ラストシーン」等）。また、「場」という語で、第1幕第2場（英語では Act I, Scene ii³、フランス語でも Scène II de l'acte premier）のように作品構成のある部分を示すものとしても使われている。つまり、「幕」の中に「場」が複数含まれているという構成上の単位として機能している。もともと「Scene」という語は「情景、光景」というな場所に関する意味だけでなく、「情勢、状況」という状態に関する意味が含まれていることは留意しておくべき点である。先ほど述べたように、この論考では「シーン」を「作品の中であるまとまりをもつ空間―時間的に作品を構成している要素」と捉える。しかしながら、舞踊作品においては、構成要素的な「まとまり」と捉えられるものはシーンだけではない。つまり、複数レベルにおいて作品構成要素があり、その中の特定のレベルを「シーン」として認識しているということである。したがって、まず、舞踊作品の中の構成要素として空間的―時間的なまとまりのレベルを整理しておく。

先ほどバレエや芝居などで、複数の場 (scene) が組み合わさって構成されているより大きな「幕 (act)」というまとまりを確認したが、差し当たっては「幕」のレベルは議論の外に出しておいた方が議論を明確にするであろう。というのは、「幕」には形式上明らかな中断があり、ここで問題となる事柄は、時間―空間的に一流れのものに、観客は「あるまとまり」を見出すことであるからである。つまり、舞踊作品を一まとまりのものとして考えるならば、シーンはまさにそのすぐ下のレベルにあり、作品の中ではもっとも大きな時間的幅を持つ構成要素として規定しておきたい。

さらにシーンに含まれる構成要素を整理しておく、すぐ下のレベルに対しては、フレーズという語を用いる。フレーズ phrase という語は、文法用語では「句」であり、文を構成する意味機能をもった複数の語からなる単位として識別されているものである。また、音楽用語

としても使用されており、短い一区切りの旋律を構成する単位である。舞踊においても、言語や音楽に倣って、「短い一区切りの振り（動き）」と規定することができる。また、フレーズの中に見出すことのできる構成要素は、より短い動きであったり（この中には舞踊のジャンルを示すテクニック等の動きは特に顕著に含まれている。たとえば、バレエならばピルエットやアティテュードというパ等）、日常的な身振りが引用されているものであったり、動きを一時的に休止してポーズの姿態であったりする。それらは言語であれば、「語」であり、音楽であれば二音間の「相対的音程差とリズム」である。

ここで言語と音楽との類比構造に触れておきたい。言語を文の連なりである文章から考えるならば、章―節―項：―段落―文―（節・句）―文節―語（記号素・形態素）―文字―（音素）というツリー構造として捉えることができる。音楽はジャンルによって異なることも事実であるが（たとえば、交響曲のような作品中に章に相当する「楽章」を備えたものもある）、ポップスのような一篇の途切れのない曲で考へるとするならば、章―節―項：が曲に相当し、段落が、イントロ、Aメロ、Bメロ、さび、間奏などの各要素に、そして、文―（節・句）―文節―語（記号素・形態素）がフレーズに、さらに一音一音がすでに相対的音程の価値が消失しているということが、言語において、認識されるが意味を成す最小単位以下の要素であるという点で、文字―（音素）に機能的に相当していると考えられる。この類比構造は、これから舞踊の作品構造を考えていく上で、舞踊をなぞらえて分析しうるモデルとして捉えることができる。

舞踊作品におけるさらに基底的な空間―時間的なまとまりを確認することを含めて、舞踊作品の構造を言語や音楽と比較すると、以下のようになる。章―節―項：に関しては前の議論から作品の大枠として捉えられる（既に記したように、交響曲の楽章に相当する「幕」をもつ物語バレエの形式は明らかに章―楽章―幕という一致した関係を示していることは事実である）。そして、次のレベルの段落に相当するものこそがここで問題化しようとしているシーンに相当するものである。文―（節・句）はフレーズに、―文節―語（記号素・形態素）は動きや、身振り、ポーズに、そして、―文字―（音素）は先ほど留保した、より基底的な舞踊の認知にかかわるレベル、それが身体部位の分節的認知であったり、表情など情感的要因を暗々裏に知ることであったりするものである。

このように舞踊作品に対して、言語や音楽と類比的なツリー構造を見出した場合、今度は、その構造が観客の作品享受とどのようにかかわっているかが問題となってくる。つまり、この構造をスタティックなものではなく、「観客が舞踊を順を追って見るといふ事実」、言い換えれば「何か舞台上で順番に進行しているという事実」を観客の認知の問題から捉えていく。

シーンは作品の中で「ある空間―時間的まとまり」をもって認知される。この認知は、シーンがあらかじめ物理的に区切られているのではなく、観客が作品の流れから区切りを判断することで成立しているのである。そして、重要なことは、シーンが作品の部分的構成要素で

ありながら、それは既にあるまとまりを以て、舞踊として意味を備えているということである。すなわち、それよりも細かい、フレーズや基礎的な身体認知にかかわる要因は、それだけでは舞踊としての意味を示していないということで、ここでの議論とは別の領域にあるということである。

また、観客のシーン認知の問題で厄介な事柄は、シーンの持つ時間的な幅である。その場合、「時間」といわれるものについて、何分何秒という物理的な時間と作品を見る主観的な時間との二つの様相の関係が問題である。先ほどのツリー構造の議論は、作品が物理的時間に占める幅も関与していると捉えることができる。たとえば、確かにわれわれは「二時間の作品を見て、最後の印象的な三分ほどのラストシーンをよく覚えている」。このように言う場合、「反省的ではあれ、物理的時間が間違いなく伴っているものとして認識されているのである。つまり、舞踊作品が物理的空間と時間に存在しているのと同じ次元で、われわれが議論に立ち上げようとしているシーンもその構成要素として、作品の物理的な部分として存在している対象であると捉えておくことは妥当なことであろう。

しかしながら、そのように規定しても、実際は作品は主観的時間において見られるのであって、先ほど述べた物理的時間というものは、厳密にいうならば、主観的時間において舞踊を享受しているなかで作品の進行を「物理的な時間として表象する時間性」というように捉え変えることが可能である。そのように捉えるならば、シーンを把握する意識は、紛れもなく時間の幅をそっくり捉えているのであって、前のシーンからの展開を作品を見ながら反省しているということが出来る。つまり、シーン認知のあり方は、常に時間の幅をもった、舞台全体に生起する複数のダンサーやすべてのオブジェや効果を一括りとして捉えていくような認知のあり方として規定することができる。また、われわれは時としてできの悪いシーンを「長く」感じ、よくできたシーンには時間の経過を忘れていくという経験を（もちろんこのことは作品全体の享受にも成立することではある）。この場合はシーンの持つ物理的な時間性は明らかに留保されている。つまり、ここで重要なことは、一方で、ツリー的な舞踊の作品のスタティクな構造から、シーンが物理的な時間の幅を持つていることは事実としても、享受の側では、その物理的な時間の幅を主観的な「見る時間の幅」に変えている（先に述べたように、「物理的な時間という表象」としてもよい）ということである。そのことは映画や芝居でも同様に当てはまる。たとえば、物理的にはたった5秒のキスを交わす行為が「キス・シーン」として独立して捉えられるあり方である。むしろここでは、「5秒のキス」という括りが成立することが、シーン認知の本質である。物理的な時間の幅は表象として残ることにとどまり、印象的に独立性が高く、時間的な幅の表象が備わったものがシーンとして括られるのである。

ここでは舞踊の作品を空間―時間的構成要素のツリー構造にレベル分けをし、シーンのレベルを規定した。また、シーン認知の時間性に

ついて検討した。次節では、「観客がどのような動機でシーンを括るか」という問題を検討する。特に、舞踊が作品の中で舞踊以外のメディアとかかわるあり方を中心に考察していく。

第二節 シーンを区切る要因—形式的側面と内容的側面

観客は一つの作品を見ていながら、「作品進行が次のシーンに移行した」ということを把握する。いったいどのような要因から観客はどのように判断するのであろうか。比較的容易に挙げられる例としては、いくつかの音楽によってシーンが切り分けられていると判断する場合である。つまり、曲が変わると同時にシーンの移行を判断する見方である。他に照明、舞台装置の転換や、衣装の変化などが動機となる場合もある。ここで重要なことは、観客が舞踊作品にシーンの展開を認める際、振付以外の要因をもってそれと判断している場合があるということである。

先ほど、真つ先に音楽を例示したが、シーンを区切る要因は演出によって異なるので、振付以外の一つの要因に絶対的な権限を与えることは正確なことではない。音楽については、当然、一つのシーンの中で複数の曲が使われる場合もある。その場合、曲よりも強固な継続的印象が他のものから与えられていると考えられる。たとえば、チュチュの衣装の作品で、その部分だけ和服になっているというような衣装変化の印象は「和服のシーン」を成立させるであろう。照明変化の中では、特に「暗転」は通常はシーンを切り分ける強固なサインとして機能し、舞台装置の転換も同じように捉えることができる。それらの場合も同様に、普遍的要因として捉えることはできないことである。その時々によって、諸々のメディアの変化／終止感がシーンの区切りの動機となるかならないかは「他の継続的印象を与えるものの在／不在」に依存していると考えることができる。

シーンを区切る動機を振付以外に求めることが可能である一方で、その要因を普遍的に特定することが困難であるという曖昧さは、問題が「メディア間の優位」ではなくて、「諸メディアが主張する終止感／継続感の強度」にあることを示している。実際、音楽はシーン展開と連結している場合が多いが、その理由としては、われわれが音楽の継続感と終止感をよく知っていることが挙げられる。ここではシーンの切り分けを「振付と音楽」との関係に絞って、一つのモデルとして検討する。

本来は別個の事態としてある音楽の切れ目と振付の切れ目が一致している場合、シーンは音楽の切れ目で括られると判断される。この場合は時間的な幅を共有しているというだけである。しかしながら、両者の一致は質／qualityの面において関連付けされ判断されているレベ

ルもあると捉えることも可能である。さらに、質的な側面は、そのメディアの共有する形式的側面と内容的側面に分けて、両メディアの連関（調和的関係／不調和的関係）を分析することが可能である。ここでは振付と音楽の共有する形式的側面として「テンポ・リズム的側面」を、内容的側面として「雰囲気／tone的側面」を取り上げて考察する。

まず、振付と音楽のテンポ・リズム的側面における調和的關係については、音楽のテンポとリズム、つまり、ダンスの振付けが音楽的カウント（四拍子の音楽であれば二小節八カウントの循環で進行していく振付けはよく行われている）によって進行していく場合を挙げるこゝとができる。また、ある振付に音楽が後からつく場合は、振付のリズムとテンポで音楽が作られることになる。音楽のリズムとのもつとも形式的調和が強い場合は、リズムのアクセントも一致しているものが挙げられる。たとえば、八ビートの音楽であれば、四拍子の二拍と四拍にアクセントがあり、十六ビートであれば、四分音符の裏の八分音符がアクセントとなり（いわゆる裏ノリ）、その他にも八分の六拍子であれば、二拍子の乗りで一拍目が強拍となる等である。また、グループといわれる四拍、八拍等の長さを持った大きな「ノリ」が重視されるような音楽―振付も挙げるのであろう。これらの場合は観客はどのような見方を強いられるかという点、「音楽とダンスが心地よく調和している」という一つの見方の定型（または、その定型からはみ出していないために平凡であるという否定的な見方もこの中に含まれている）に取り込まれるのである。

次に、振付と音楽のテンポ・リズム的側面における不調和的關係については、まずこの場合は、単純に振付のカウントとテンポ、リズムが音楽と一致していないものとして規定できる。ところが、この場合は形式的調和を見出せるものよりも、状況がより複雑になっている。つまり、振付が音楽的束縛（あるいは逆に音楽が振付的束縛といってもよい）から自由であることが、多様な手法を含みこむことによる。いくつかの例を挙げてみよう。たとえば、振付がカウントのリズム的進行をしているにもかかわらず、それが音楽のものと一致していないもの。この場合は、テンポの不調和とリズムの不調和の二通りに分けられる。テンポが異なれば同じ八カウントで進行しても、音楽と振付は乖離して、音楽は振付の周辺に音楽的（音響的）空間を作り出すことに専念する。リズムの不調和に関しては、たとえば、七拍子の曲を循環的な四拍子の振付でとるというような場合（この場合は厳密には四小節で次の小節頭が調和し、規則性が見て取れるが、その間の音楽側の循環からのずれが不調和感を示す）や、振付のカウントが「四―三―六―五―十一（拍）」というようなりズム的循環的規則性が生じない場合などが挙げられる。また、振付そのものがカウント的進行をしていないもの（オフカウントといわれており、非常にポピュラーな手法である）、また、現代の実験音楽など音楽が規則的なリズム・テンポを備えていないもの、そのほか音楽が2つ以上同時に流れる、あるいは、サンプリングなどの編集加工がなされてSE的に使われることなど、音楽側のアプローチにも多くの手法を見ることができ

る。

振付と音楽の内容的調和／不調和に関しては、振付と音楽がカウント・リズム的に一致しているのかどうかかわらず、その音楽と振付の「雰囲気／tone」の関係を判断している。

両者が調和しているわかりやすい例としては、「悲しい音楽で悲しいダンスを踊る」という類のものである。物語バレエなどの代表的なシーンを挙げるまでもなく、現代に振付けられる作品でもこのような手法はよく見られる。たとえば、速い曲で、すばやくアグレッシブに動く（振付がオンカウントであれば、ジャズダンス、ヒップポップ等のジャンルが、オフカウントであればモダンダンス、コンテンポラリーダンス等が思い浮かぶであろう）という場合は、音楽と振付が「エネルギーッシュ」という雰囲気において調和していることになる。

一方で、両者の雰囲気が不調和である関係（この場合、調和的關係が達成されないのではなく、意図的に違った雰囲気がつき合わせているような関係である）については、たとえば、テンポが速くてエネルギーッシュな雰囲気を持つ曲に対して、ゆっくりとした静かな動きの少ない振付が当てられている場合や、その逆で静かな曲の中で激しく動く場合、悲しい曲に対して滑稽な振付が行われる場合などが挙げられる。

観客によるシーン把握は、一方では作品の流れの中で、振付と他のメディア（音楽）の時間幅の共有によって、既に截然と分かれていくとしても、その質的側面においては、形式的・内容的側面における連関を見出し、シーンという単一のまとまりとして把握しているのである。また、調和／不調和という関係について、さらに議論するならば、振付の優位性も取り上げるべきであろう。つまり、振付が他のメディアとかかわるあり方として、舞踊作品であるかぎりにおいては、観客は振付を中心的な要因として、他のメディアに先んじた価値を与え、他のメディアに対しては、振付を支え、その振付の目指すところを助長するようなあり方を見出している。ところが、捉え方を次のように変えると、振付と他のメディアの関係性に別のものが見えてくるのである。それは、振付が他のメディアの性質に拘束されているかどうかという見方である。このことはもちろん、振付が支えられることが、同時に、他メディアの干渉を受けているという考えのもとに成立することであるが、たとえば、歌手の後ろで踊るバックダンサー（この場合は、音楽パフォーマンスとして、中心が音楽としての「歌演奏」であり、ダンスはその他の諸メディアの一つとして数えられる。つまり、ダンスにとつては、音楽に干渉を受けている）というような上演のジャンルにかかわることとは別の問題として、先ほどの質的要因の調和と不調和の問題から、発展的に考えられる事柄である。

まず、振付が最も音楽からの干渉を受けているのが、リズム・テンポと雰囲気を共有している振付のあり方（形式、内容の調和）である。先ほど、バックダンサーを引き合いに出したが、コンサートのバックダンサーはほとんどこの域にとどまっている。仮に、そうでないとし

たら、振付は音楽から離れ、主張が強すぎて、コンサートの主眼である音楽を損ねてしまうのである。次に、音楽の干渉を強く持っているのは、リズム・テンポは別のものでありながら、雰囲気を共有している場合（形式の不調和、内容の調和）であろう。振付と音楽のニュアンスが同調であることは、振付は音楽の主張のペールを纏う場合もあるという意味においてである。音楽がリズムやテンポという形式を用いて、ある音楽的な雰囲気を創造していると捉えると、その目的に従っていることが、振付が音楽からの干渉を強く受けているということである。しかしながら、音楽の雰囲気とは別の雰囲気を振付が主張した場合（内容の不調和）に、確実に、音楽側の世界との乖離が生じているのである。ところが、たとえば、滑稽な音楽を用いて、悲しいダンスを踊る、というような場合、両者は無干渉であるのではなく、悲しいダンスの効果が、より強調されるようなあり方になっているのである。しかしながら、先の干渉の例と異なることは、音楽が創造した音楽としての雰囲気に乗っているのではないということである。この場合重要なことは、観客は、先の例よりも一つ余計に情報を受け取られるということである。一つは、振付の情報、一つは音楽の情報、そして、もう一つは、両者の内容のずれという違和感である。両者が内容を共有しているときには、その一致に対して反省的にならないということも付け加えておく。

この節ではシーン把握を本来的に成立させる要因として、観客が振付と他のメディアとの形式的・内容的かわりを判断しているレベルを検討した。次節では、観客がシーンという単位を形成していく認知システムのモデルを構築する。

第三節 シーン認知システムのモデル

観客は振付と他のメディアとの関係を、一方では「時間幅を共有する区切り」において、もう一方では質的側面における形式的／内容的な要因において、それぞれの連関を判断し、本来的にシーンを把握している。

質的側面の形式的／内容的要因の調和の問題については前節で議論したが、「時間幅を共有する区切り」という事柄については重要な問題が留保されている。時間幅を見出すということは「はじまりと終わり」を認識することである。作品の中に見出される複数の「はじまりと終わり」こそが留意すべきものである。しかしながら、それはあまりにも当然の事実として成立している事柄である。たとえば、次のように記述を試みる。

「二人のダンサーが舞台上に登場し、動き始めてからある展開の後、あらゆるダンス的な動きを停止し、自分の身体を他人に見せることを

やめて、退場する。」

「はじまり」は常に明確であろうか。それは「ダンサーが舞台上に登場した瞬間」であるのか、「動き始め」た瞬間であるのかが明確ではない。この場合、たとえば、一人のダンサーがとても長い時間をかけて登場した場合、「登場シーン」として独立することもあり得る。しかし、その場合、シーンを括することも、始まりを措定することも、登場してしばらくたってから判断されることである。ここでいえることは、「シーンの始まり」とは常に後になってからしか規定できないものである。このことがらは、シーンを把握する認知モデルで総括的に検討される。

それでは、シーンを区切るものとしての「ダンスの終わり」についてはどうであろうか。ここで考えていい問題は、ダンスには「終止形の定型」があるかどうかということである。たとえば、演劇の中にある物語（起承転結などの事件の収拾）や音楽の終止感（たとえば調性に基づいたカデンツァ等の終止形）等は一つの終止形の定型として機能しており、それを踏襲するかしないかという演出が観客の享受の仕方方向付けていることができる。それに比較してダンスは行為として「踊ることをやめる」事実はあるが、その内容に、明確な完結／終止感を促すものを捉えることは困難である。たとえば、ダンス作品が、その完結性を求める手段として、しばしばフィナーレなどの形式を音楽から借用して演出していることも、ダンス自体の形式的完結性が欠如していると捉えることが可能である。そして、ここでも「始まり」と同様の認知のシステムが稼働していると考えることができる。すなわち、「終わり」が明確になるのは、次のシーンの「はじまり」によってということである。それは時には、作品の終わりでさえも「カーテンコールのはじまり」によって示唆されるほどである。

それでは一体どのような認知のシステムが観客に「はじまりと終わり」というシーン単位の区切りを把握させているのであろうか。以下、これまでのことを踏まえた上で、作品の中にシーンを形成する認知モデルの構築を試みる。

まずここで前提となることは、観客が作品を初めてみるということ、また、その作品は観客にとっていかなるシーンにも分かたれていないということである。というのは当然、観客は作品を見るときという経験の中で、作品の進行とともにシーンを捉えていくからである。では観客はいかなる時点でシーンを形成するのであろうか。

ここで一つの別の認知のモデルを参照してみたい。それはジグソーパズルを嵌め込んでいく際の図柄の認知である。パズルの完成図柄が「海と空と船と橋と紳士と犬」であったとしよう（そのことは知らされていないものとする）。並べ配置されるのを待っている多くの小片から、端を示唆する直線部を頼りに初めの一片を端に置いただけでは、まだ、何もわからない。しかし、色調や曲線の具合のみを頼りに機械

的に配置が進行していく中で、たとえば、船とわかる部分が表れた際、われわれはこれから並べ絵をつなげて仕上げるものが、部分的に「船」であることを知る。それからは「船」という図柄を作るべく、配置はそれまでの機械的なものから、「船」という全体に対する部分という有機的な意味が生じているものとなっている。少なくとも、それまでは曲線の一致に細心の注意が注がれていた配置方法が、「これは船の後ろの部分」、「こちらは上の部分」というように小片の曲線の一致性を保留して、離れた位置にあらかじめ配置しておくことが可能となる。一つの部分が完成かあるいは見通しがたつたら、他の部分も同様な仕方でも部分的図柄の全体（たとえば、橋か紳士、犬等）を把握し作業を進行していくのである。

舞踊の一つの作品全体を一枚のジグソーパズルとして捉えるならば、パズルの小片の一枚一枚はダンスにおいて認識しうる最も小さな単位でも、その上の動き・行為、あるいはさらに上のフレーズという単位でもこの場合は差し支えない。いずれにせよ、ここではシーンよりも下位の小さな単位であるということだけ明確であればいいのである。パズルの例が示すことで重要なことは、「小片を機械的に配置させられ、連続性を維持するように強いられる（第一レベル）」↓「ある瞬間に部分的図柄のヒントを得て、部分的完成図柄を表象する（第二レベル）」↓「部分と全体という図柄の有機的な意味が生じ、小片の配置が創造的連続性を求めるものに変容する（第三レベル）」という一連の認知と表象の流れである。この認知のシステムをモデルとして、舞踊作品におけるシーンの認知のシステムを考えるならば、以下のようになる。

第一レベルにおいては、観客は作品の進行と時間・空間的に体験はともにしているが、まだ、シーンというまとまりも、場合によってはシーンよりも下位要素であるより小さな部分も把握していない。より小さな要素をも把握していないというのは、シーンという意味を持つたまとまりが全体として表象されてはじめて、それを構成しているものとしての要素を把握できると考えることによる。しかしながら、パズルの小片がどこになぜ配置されるかわからないまま、それを手にとって台紙の上をさまよう中で、曲線と色調などのさまざまなヒントをつかむように、舞踊が示す、動きの断片や、フレーズのまとまりは、形式的には見えている。

第二レベルにおいて、シーン全体の表象を得る。この「分かりの瞬間」ともいえる段階で、これ以降を一挙に第三レベルの認知へと変容させる。パズルの場合では、「曲線の一致」や「色調の一致」というものが組み立てる者の意図にかかわらず、形式的連続を導き、結果的に「船」の一部が形成されているという事実に基づき構造となっている。舞踊の場合、観客が把握の対象や意図とは無関係に見ていた第一レベルにおける動きの断片やフレーズの総計は、一連の（意味的ともいえるような）つながりを示し始めるのである。

第三レベルにおいては、観客は既にシーンを把握しているといえる。なぜならば、既に表象として持っている「シーンの終わり」の到来

に対して身構えているからであり、目前に起こっていることに対して、全体から部分を把握するような有機的連関における連続性を見て取っているからである。このレベルにおいて、舞踊の小さな単位である動きや行為、フレーズ等はシーンの構成要因として完全に認知されるのである¹⁰。

このように、シーンの把握を三つのレベルに分けて考えてみると、第一レベルにおいて判断される事柄は、前節で議論した質的側面における形式的要因であり、第三レベルで認知される事柄が質的側面における内容的要因であると考えられることができる。また、特に第二レベルの「分かりの瞬間」は事実上、観客がシーンをまとめりとして理解する時点である。つまり、第二レベルにおいて、シーンは事実上全貌をあらわし、その瞬間、シーンが移行するまで、観客は自分の看取ったシーン表象とのつき合わせを続けている¹¹。その第二レベルの到来は観客にとってそのシーンの核となるわけであるが、シーンはその核から前後に広がるのである。

結語

最後にこれまで議論した事柄を箇条書きに記す。

1、舞踊作品の構成要素としての空間―時間的なまとまりのレベル

- ・「シーン」という語には「情景、光景」という場所に関する意味と「情勢、状況」という状態に関する意味が備わっている。
- ・作品の中であるまとまりをもって空間―時間的に作品を構成している要素」のうちの特定のレベルにあるものをシーンとして見做す。
- ・舞踊作品には言語や音楽の構造と類比した構成要素のツリー構造を見出すことができる。
- ・シーン認知のあり方は、常に時間の幅をもっているが、その場合の時間とは、観客の主観的な「見る時間の幅」である。

2、シーンを区切る要因―形式的側面と内容的側面

- ・シーンを分別する契機を舞踊以外のメディアに求めた場合、時間幅を共有しているという事実によって、シーンを区切るサインとして機能する場合がある。

・舞踊と音楽との質的側面における関連付けについては、「リズム・テンポ（形式的要因）」と「雰囲気（内容的要因）」の調和と不調和

いう点を取り上げた。

- ・ 観客はシーンという他のメディアと関連した区切りの単位の中で、振付と他のメディアがそこに同時存在し、どのようにかわつていくかを判断することによって、シーンとして単一のまとまりとして把握している。
- ・ 振付が他のメディアを利用し、それに支えられているということは、振付自体が何かしらの干渉を受けているということである。
- ・ 観客は、諸メディアが内容的に不調和である場合、一つ余計に情報を受け取らされる。一つは、振付の情報、一つは音楽の情報、そして、もう一つは、両者の雰囲気のずれという違和感である（調和に対しては反省的にならない）。

3、シーンの認知システムのモデル

- ・ 「シーンの始まり」「シーンの終わり」とは常に後になつてから反省的に認知するものである。
- ・ ダンスは「踊ることをやめる」事実はあるものの、その内容に、明確な完結／終止感を促すものを捉えることは困難である。
- ・ ジグソーパズルの図柄認知は「小片を機械的に配置させられ、連続性を維持するように強いられる（第一レベル）」↓「ある瞬間に部分的図柄のヒントを得て、部分的完成図柄全体を表象する（第二レベル）」↓「部分と全体という図柄の有機的な意味が生じ、小片の配置が創造的連続性を求めるものに変容する（第三レベル）」という認知・表象の流れをモデル化することができる。
- ・ シーン認知のモデルをパズルの図柄認知になぞらえるならば、以下のようなものになる。
- ・ 第一レベルにおいては、観客は作品の進行と時間―空間的に体験はともにしているが、まだ、シーンというまとまりは認知していない。その場合、シーンよりも下位要素であるより小さな部分要素間に局部的連続性を見て取っている。
- ・ 第二レベルは、シーン全体の表象を得る「分かりの瞬間」ともいえる段階がある。
- ・ 第三レベルにおいては、観客は既にシーンを把握している。このレベルにおいて、舞踊の小さな単位である動きや行為、フレーズ等は「全体と部分」の関係によってシーンの構成要因として認知されるのである。

注

- 1 ダンサーと作品を見る見方が、実際の作品享受のさなかにおいて分別されていると考えることは、多くの矛盾がある。ここで例示した二つの言い回しは、あくまでも反省的に印象を述べたものとして捉えておく必要がある。

2 以下、舞踊という語と振付という語を分けて述べていくが、振付という場合は舞踊作品の中の構成要素としての舞踊的要素を音楽的要素や照明的要素などのメディアと区別する意味で用いる。

3 一般的に、シーンという語は英語からの外来語として、日常でもなじみの深い語である。「状態・状況」などの意味で用いられる例としては、たとえば、「90年代の音楽シーン」等がある。

4 一方では、明らかな中断があるにもかかわらず、観客がそれを一つの作品として認識することができるということも、ここで議論していくことと関連があることも事実であるが、この論考では別の議論として留保しておく。

5 一方では、このような言語構造になぞらえて議論を進めることが、既に言語文化的な事象の捉え方の域を出ていないという批判もあるであろう。

6 その場合、たとえ振付家はその音楽そのものに動機を持っていようとなかろうと、また、調和的なものを実現することに意識的ではなくとも結果的にテンポとリズムを共有するという意味では同調しているあり方として捉えることができる。

7 分析の方法論として、他のメディアについてもそれぞれ調和的／不調和的關係を見出すことが可能であろう。照明であれば、照明デザインが転換するポイントが振付と一致するかしないか、照明デザインの明度と色味のニュアンスなどが共有する調和的／不調和的要因となる。最近では、ムービングライトの発達により、より細かいニュアンスが実現可能となっているので、振付とのシーン作りの協業はより綿密になつている現状を考えても、さまざまな一致点、不一致点が見出せるはずである。また、舞台転換も、中幕や大黒などの空間そのものを限定したり、道具、装置によって多様な雰囲気を作り出し、意匠を凝らせる分、振付との關係を音楽や照明と同じように見出せるはずである。

8 振付の主張というレベルは先の一致している例よりも強くはなるが、もちろん、ここで議論していることは、「振付の本来のあり方」というような振付技法的なことではない。

9 もちろん、物語バレエなどの物語と共に作品が終わる場合などは、ここでの議論から離れるものとする（つまり、その場合は物語の展開に依存していると捉えるほうが妥当であるからである）。また、このことについてはダンスのジャンルによって状況が異なる可能性があることは事実である。たとえば、ある民族舞踊において、2回転して直立姿勢で片手を上げるポーズが常に終わりを示す、といったコード機能を備えたフレーズが存在しているという場合である。

10 シーンの認知の構造をこのように記述すると、あたかもシーンが始まって、物理的な一定時間（第一レベル）がたつてから、分かりの

瞬間（第二レベル）が到来し、それ以降、残りの物理的シーン時間内（第三レベル）に豊かな表象がシーン認知の手助けをして本来的享受が可能となるかのようである。しかしながら、実際、第二―第三レベルの到来は、物理的時間性においては「極端なシーンの始め」でも「シーンの終わり際」でもあり得ることであり、一挙に到来する事柄でもあるのである。留意すべき点は、この認知のシステムが、物理的な時間―空間のレベルではなく、機能的な時間―空間において稼動しているということである。

11 したがって、あまりに早く全貌が見えるシーンは退屈するということも首肯できることがらである。そのため、シーンには裏切りの演出がなされる場合もあるのである。たとえば、パズルで組んでいた図柄が「たまし絵（見方によっていろいろなものに見える絵）」であった場合、途中から若い婦人の表象を抱き、それとして組んでいって、後になって実は老婆であったことを知ることになるように。

（二〇〇五年九月二十四日受理）