

大道芸における身体表現レトリックの分析

Rhetorical Analysis of Body Expression in Street Performance

渡邊 耕平¹ 藤波 努¹

Kohei Watanabe¹ Tsutomu Fujinami¹

¹北陸先端科学技術大学院大学 知識科学研究科

¹School of Knowledge Science, Japan Advanced Institute of Science and Technology

Abstract: Street performance of a pantomime performance group “to R mansion” was analyzed to elucidate the mechanism of evoking amusingness in audience. According to the analysis, to R mansion encourages audience interpret the meaning of the scenes created with their body movements and objects. When audience discover the meaning of the scenes, audience is invited to join the performance with their imagination, which may elicit amusingness.

1. はじめに

大道芸は、路上や公園などのオープンスペースにおいて偶発的に行われ、場所的、時間的に観客を拘束せず、誰もが気軽に楽しむことができるパフォーマンスである（篠崎ら 2000）。観客がパフォーマンスを観る目的を持って集まる舞台上でのパフォーマンスに対して、大道芸は下記のような特徴がある。

- 観客のパフォーマンスを観ることにに対するモチベーションが（少なくとも最初は）低い
- 観客の興味や年齢層・バックグラウンドが様々である
- 短時間でパフォーマンスに興味を持たせ、観客を立ち止まらせる必要がある
- パフォーマンスに対する評価がリアルタイムで演者に拍手や歓声などでフィードバックされ、演者と観客のコミュニケーションが密である
- 演技をする前に料金をとらず、見物の後でも観客が気に入らなければ料金はもらえないことがあるということである（森 1997）

観客は面白くなければすぐに離れていってしまうため、演者は短時間で面白さを感じさせ、パフォーマンスに観客が入り込むような仕掛けをすることが必要である。それは最終的に投げ銭の量にもつながるため、大道芸パフォーマーは分かりやすさと面白さをコンパクトに表現し、観客の注目を短時間で集め、注目を最後まで保持し続ける必要がある。

大道芸において観客に訴えかける要素として下記のような要素が挙げられる。

「技」人並み外れた技（ジャグリング、パワー、柔軟性などを見せる）

「笑い」観客を笑わせる（コメディ、クラウン、客いじりなど）

「驚き」マジックや、不意な動きで観客を驚かせる
「参加」観客も芸の一部に参加する（客との掛け合いや、客を舞台上にあげてパフォーマンスの構成要素とするものなど）

大道芸パフォーマーは、これらの要素を提供することで、観客をひきつけている。

本研究では、大道芸パフォーマンスユニットの「to R mansion¹」を研究対象とし、to R mansion のパフォーマンスに対して観客が面白さを感じるメカニズムを明らかにすることを目的とする。to R mansion は、言葉はほとんど使用せず、椅子やゴム紐といったシンプルなオブジェクトにパントマイムを主体とした身体動作を組み合わせる様々なシーンを創り出すパフォーマンスを行う。もともと舞台を中心に活動を行っていたが、2007年の神戸ビエンナーレで大道芸に進出してグランプリを獲得して以来、舞台と共に大道芸パフォーマンスを精力的に創りつづけている。to R mansion の大道芸は、ストーリー性のある演目と、アクロバティックな演目から構成されるが、本研究では、前者の演目を対象に、情景などの何らかの意味をもった内容を表現する身体における表現技法を、言語表現における表現技法であるレトリックの観点から解析を行う。

¹ <http://tormansion.web.infoseek.co.jp/>

2. 身体表現におけるレトリック

レトリックは、ことば表現に効果をもたらす表現技法として古くから体系化されている。本研究では、佐藤信夫著の「レトリック感覚」(1992)を参考にした。本書で佐藤は、レトリックを「退屈きわまりない平凡な表現(言いかえれば正常な表現)のわく組みをやぶることによって意表に出ようとする技術であり、発信者が受信者を驚かす戦術であった。そのねらいが説得にあるにしても、芸術性にあるにしても、である」と指摘しており、レトリックがパフォーマンスアートにも通ずる表現技法であると考えられる。

本研究では、意味内容に関するレトリックである、直喩、隠喩、換喩、提喩を用いて、to R mansionのパフォーマンスについて、表現手法が観客にどのように理解されるかという観点から解析を行う。言語表現におけるレトリックと、身体表現におけるレトリックの対比を、表1に示す。

直喩は言語表現では、「～のような」と明示的に比喩であることが表明される技法である。表現の受け取り手の解釈が必要ないという事から、身体表現における直喩的表現は、具体的で、一義性が高い身体動作や音、オブジェクトの使用などと定義した。

提喩的表現は、上位概念を下位概念(またはその逆)で表現する手法であり、自転車のハンドルで自転車全体を表す手法があてはまる。また、換喩的表現は、ものごとの隣接性(縁故)に基づく比喩であり、水泳ゴーグルにより、水中にいることを表す表現手法などである。提喩的・換喩的表現は、表現の受け手の解釈が必要だが、表現の多義性が低く、容易に内容は理解されるため、機能としては直喩的表現に近いと考えられる。直喩表現の省略型とも考えられるため、以降の解析では、上記三種類のレト

リックは、身体表現においては広義の直喩的表現ととらえる。

一方、隠喩表現は類似性の発見に基づく比喩であるとされ、表現手法がレトリックであることを理解すること自体が観客に委ねられる。モノ本来からは想定できない全く別なものに、動作などで類似性を付加して見せる表現であり、例えば傘を水平に回転させることで車輪に見せるような手法である。そのため、隠喩的表現では、表現の受け手が、表現されているものの属性や概念を理解するの必要があり、観客の解釈を要する点で直喩的表現手法と大きく異なる。

表現内容と表現手法の距離を横軸に、表現内容を理解するために必要とされる情報の補完量を縦軸にとり、これらの表現手法を表わすと、図1のような関係になり、隠喩表現が表現されている内容から遠いことがわかる。

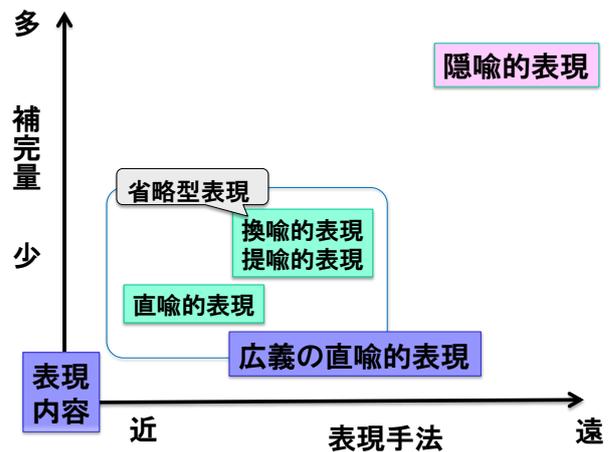


図1 表現内容に対する表現手法の距離と必要とされる情報の補完量

	言語表現	身体表現	特徴
直喩	「～のような」と、 明示的に比喩 であることを表明する e.g. 氷のような微笑	解釈を要しない具体的で、 一義的な物・効果音の使用 e.g. 拳銃などの小道具	表現の受け手の 解釈を必要としない
提喩	上位概念を下位概念(またはその逆)で表現する手法 e.g. 手が足りない	→ 同じ e.g. 自転車のハンドルで自転車の全体を表す、効果音の使用 など	表現の受け手の解釈が必要だが、表現の多義性が低く、 容易に内容は理解される
換喩	ものごとの隣接性(縁故)に基づく比喩 e.g. 赤ずきん	→ 同じ e.g. 水泳ゴーグルにより、水中にいることを表す など	直喩的表現の省略型
隠喩	類似性の発見に基づく比喩 e.g. 私の太陽!	モノ本来からは想定できない 全く別なもの に、動作などで類似性を付加して見せる表現 e.g. 傘を水平に回転→車輪	表現の受け手の解釈が必要であり、表現されているものの属性や概念が理解される必要がある

表1 言語表現と身体表現のレトリックの分類



図2 解析対象のパフォーマンス

3. パフォーマンスの解析

パフォーマンスの解析は、図2に示すように、大道芸を開始前の作品も含め、時系列的に異なる4つの時点で創作された to R mansion の実際のパフォーマンスの様子を撮影したビデオを用いて、どのようにレトリックが使用されているかを調べた。解析においては、①パフォーマンスで表現される様々なシーンにおいて、どのような身体表現上のレトリックが用いられているか、②to R mansion が大道芸の経験を積んでいくなかで、どのように表現方法を変化させていったか、のふたつの観点から考察を行った。

3. 1 パフォーマンスの解析①

「フンガチャカ」

「フンガチャカ」は、実際には大道で行われることはほとんどなく、ワークショップや、室内での出し物として行われることが多い作品である。パフォーマンスを観るために集まっている人々の前で演じることが多い点で、演じられるシチュエーションは舞台パフォーマンスに近い。内容は、不思議な世界で男女が交錯する様子を様々な表現手法で見せるパフォーマンスである。帽子、マフラー、カバン、額縁、鍵、新聞紙、ゴム紐などの限られた小道具が多義的に用いられ、動作や表情が付加されて、様々なシーンを表現されるなど、隠喩的表現が多用された作品である。例えば、ネクタイが時計の針を表す表現や、マフラーの上を二本指が動く様子で、人物が走る様子を広角でとらえたような表現などが特徴的である(図3)。



図3 「フンガチャカ」で用いられる隠喩的表現

また、赤いゴム紐が隠喩的表現手法の重要なオブジェクトとして機能し、視点の変化などで効果的に用いられている(図4)。赤いゴム紐の表現手法は、その後のパフォーマンスでも様々な形で用いられている。



図4 赤いゴム紐による隠喩的表現

本作品がその後の作品と大きく異なる点としては、隠喩的表現としての効果音がないことがあげられる。銃声や車の音などの効果音は、そこで表現されていることが何を表しているかを観客に伝える大きなヒントになる。しかし本作品では、映画「アメリカ」のBGMが作品の雰囲気形成するものの、「アメリカ」とは関連のない内容となっており、舞台作品の要素が濃く残っている。

3. 2 パフォーマンスの解析②

「Mission」

本作品は、to R mansion として初めて大道芸を演じた2007年の神戸ビエンナーレの参加作品として作成された演目をベースにした作品である。前半に映画「マトリックス」のBGMをバックに、アクション主体のパフォーマンスが演じられ、その中に映画中の印象的なシーンがいくつか演じられる。その後、前後に2つずつ並んだ椅子に演者が座り、動作でカーチェイスのシーンを表現しており、急カーブや銃撃戦が表現される(図5)。これらのシーンではモデルガンや銃弾といった直喩的な小道具とともに、銃声やカーブの音などの効果音も用いられ、シーンの中身を理解するヒントが多くなっている。



図5 映画マトリックスのシーンとカーチェイス

カーチェイスの後には、映画「ミッションインポッシブル」や、映画「パイレーツオブカリビアン」の曲が雰囲気形成中でのスパイの活躍のようなアクションが描かれるが、シーンとしてBGMの映画を直接想起させるようなシーンはなく、赤いゴム紐や椅子などのオブジェクトによる隠喩的な表現が多用されている(図6)。



図6 赤いゴム紐による隠喩的表現

先の作品に比べると、抽象的な表現は少なく、効果音をふんだんに使ったアクション性の高い作品であり、娯楽性を高めつつ、隠喩的表現の面白さをみせる作品だと考えられる。

3. 3 パフォーマンスの解析③

「Cinema Race」

様々な有名な映画をモチーフに、観客にそれらの映画を想起させる印象的なシーンを連続で描く作品である。この作品以降、映画シリーズはいくつか創られたが、その第一弾である。本作品では、スリラー(マイケル・ジャクソン)、トップガン、グランブルー、マトリックス、風の谷のナウシカ、フォレスト・ガンプ、LEONなどの映画の印象的なシーンが描かれる(図7)。



図7 「Cinema Chase」で演じられる映画の印象的なシーン

シーンの描写には、演者の身体動作や、赤いゴム紐といった隠喩的表現手法が用いられており、思いがけない表現手法によって映画のシーンが表現されることに、観客が楽しさを見出すことを狙った作品だと考えられる。そのため、前提となる映画を想起させる音楽や、場面を補完する小道具や効果音といった直喩的表現が非常に多く用いられている。

3. 4 パフォーマンスの解析④

「Cinema Chase」

映画シリーズの第三弾であり、パルプ・フィクション、マトリックス、ランボー、Smooth Criminal(マイケル・ジャクソン)、ニューシネマパラダイス、天空の城ラピュタ、ムトゥ踊るマハラジャ、ドラゴンボール、アルマゲドン、イーजीライダー、マリリン・モンロー、といった数多くの映画をモチーフに、観客にそれらの映画を想起させる印象的なシーンを連続で描く作品である。

映画の数が増え、より短時間で何の映画かを理解させるために、場面を補完する効果音や小道具の数はさらに増えている。元となった映画などを to R mansion ならではの身体動作や、赤いゴム紐といった隠喩的表現手法によって再現する、Cinema Race と共通の構成となっている(図8)。



図8 「Cinema Chase」で演じられるシーン

前作と異なる点としては、本作品ではふたつの映画がオーバーラップするような表現によるシーンの切り替えが用いられていることが挙げられる。例えば、ドラゴンボールのキャラクターが放つ技（かめはめ波と魔貫光殺砲）がぶつかり合うシーンが演者の頭のぶつかり合いで隠喩的に演じられているが、その背後で地球と小惑星を模した小道具がぶつかる様子が演じられ、ドラゴンボールと映画アルマゲドンがオーバーラップする。また、アルマゲドンのテーマ曲にあわせて演者が歌う時に用いるスタジオマイクのような小道具が、一瞬にしてイージーライダーのバイクのハンドルに変換され、そのままイージーライダーの映画へと移行していくシーンなどである（図9）。



図9 異なるシーンのオーバーラップ

本作品では、直喩的表現による意味理解のヒントを充実させると共に、シーンの切り替えや、小道具の使い方の複雑性を増して味わいを増す工夫がされた作品だと考えられる。

3. 5 レトリック要素の変遷

以上の4つの作品におけるレトリック要素について、効果音の有無、BGMの数、小道具の数を集計すると、後期の作品ほどBGMの数も小道具の数も増加していることがわかる（図10）。BGMは初期は元となる映画とは必ずしも関係なく、曲のイメージを使うにとどまっていたが、映画シリーズでは、元となる映画を特定するための直喩的な要素として用いられている。小道具については、赤いゴム紐などの隠喩的に用いられる小道具の数はあまり変化がないが、拳銃など、直喩的な使われ方をする小道具の数が顕著に増加している。これは、みせるシーンが目まぐるしく変わる中で、短時間で観客にシーンを理解させるために、シーンの理解のヒントを増やす必要が生じた結果だと考えられる。

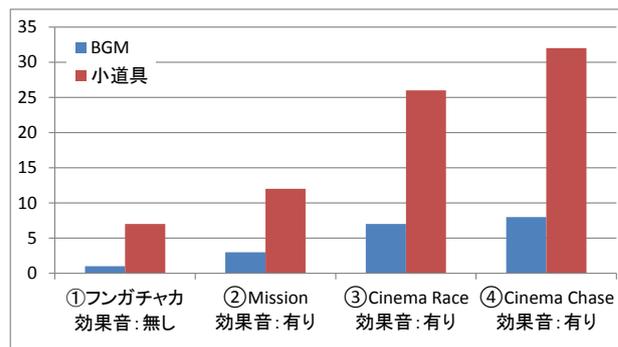


図10 レトリック要素の変遷

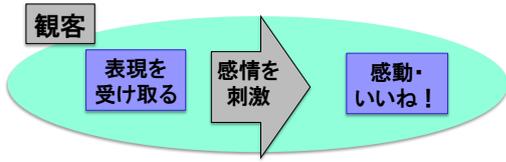
4. 考察

4. 1 隠喩的表現の活用

本研究で取り上げた to R mansion のパフォーマンスでは、パフォーマンスの表現を受け取った観客の中で、様々な隠喩的表現に含まれる意味を解釈したり、発見するプロセスが生じる（図11）。これは、ダンスのような抽象表現や、技を見せるジャグリングといった「解釈」行為を必要とせず、むしろ情緒で鑑賞するパフォーマンスとは大きく異なる特徴である。to R mansion のパフォーマンスは、観客が受動的に鑑賞するだけではなく、想像力を働かせて解釈することによって成立するパフォーマンスである。言い換えれば、to R mansion のパフォーマンスは観客を舞台上げることなく、「想像力による参加」を促すパフォーマンスであると言えよう。この、「想像力による参加」が、観客にとって知的な楽しみとなり、面白さを感じるメカニズムの一端であると考えられる。

to R mansion の隠喩表現で、小道具がその物自体とは全く別な物を表していることを、観客が想像力を働かせて理解するためには、観客が表現されている内容に関する属性や概念を理解している必要がある。しかしながら、隠喩表現は鑑賞者の視点によって解釈にずれが生じるリスクを伴うことが指摘されている（植竹 2010）。そこで、to R mansion のパフォーマンスでは、観客が表現されているものを理解するヒントとなる直喩的な効果音や一義的な小道具を活用し、観客に対して面白さと分かりやすさを両立させていると考えられる。

一般的なパフォーマンス(ジャグリングやダンスなど)



to R mansionのパフォーマンス

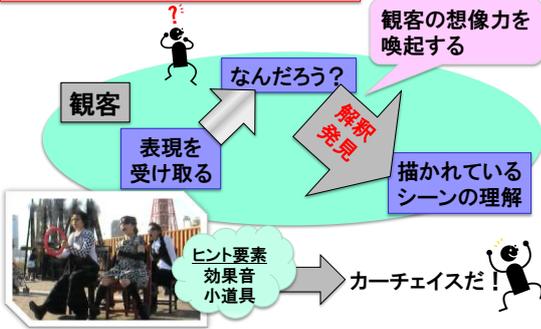


図 1 1 隠喩的表現の意味発見プロセス

4. 2 演目内容の変遷

to R mansion のパフォーマンスの継時的な変化に注目すると、大道芸開始初期は隠喩的表現を多用し、描かれるシーンもオリジナルな演目が中心であったが、後期には隠喩的表現と共に、直喩的表現によるヒントが増加し、描かれるシーンも映画などの元ネタとなる作品が前提となり、その映画を象徴する具体的なワンシーンを描くことが増えている。このように表現内容の具体性が顕著に上がっているのは、観客が具体的な映画作品を前提に鑑賞することで、to R mansion 独自の表現が映画のシーンを意外な形で描き出すことに集中して楽しませる試みであると考えられる。大道芸の経験を積むにしたがってこの

ような作品の変化が表れていることから、この映画シリーズのような作品は、分かりやすさをコンパクトに伝え、かつ解釈する楽しみを残すことの両方を満たそうとする試みであったと考えられる。

この映画シリーズでは、観客が面白さを感じるポイントがふたつある。それは、描かれているシーンを理解する瞬間と、元ネタ映画のシーンと表現がリンクする瞬間である(図 1 2)。後期の作品になるほど元ネタとなる映画作品が増加しており、観客の頭の中では重層的な解釈の連鎖が繰り返されることになり、面白さが増していくのではないだろうか。本研究で解析した作品中最も新しい Cinema Chase では、元ネタ映画の数を増加させる代わりに、短時間で観客が隠喩表現を理解できるように直喩表現をふんだんに使用している。さらに、前の映画から次の映画へのシーンをオーバーラップさせて切り替えるなどの複雑性を増す仕掛けを盛り込んで、観客を飽きさせない作品を創り上げている。

4. 3 映画シリーズの成功/失敗要因

映画シリーズでは、観客が元ネタとなる映画を知っていることが前提となっている。そのため、to R mansion が取り入れる映画は有名な作品が多い。しかしながら、パフォーマンスに対する観客の反応に注意してみると、演じられる映画によって反応にばらつきがある。これは、観客の年代や性別などによって、知っている映画に差があることも要因の一つと考えられるが、元の映画を知らなくても、楽しんで観ている場合もある。そこで、映画を取り入れた作品における、観客を楽しませることに成功/失敗する要因を分析した。

他の作品から要素を取り入れる手法は芸術の世界では様々な形で行われており、作品のモチーフを過

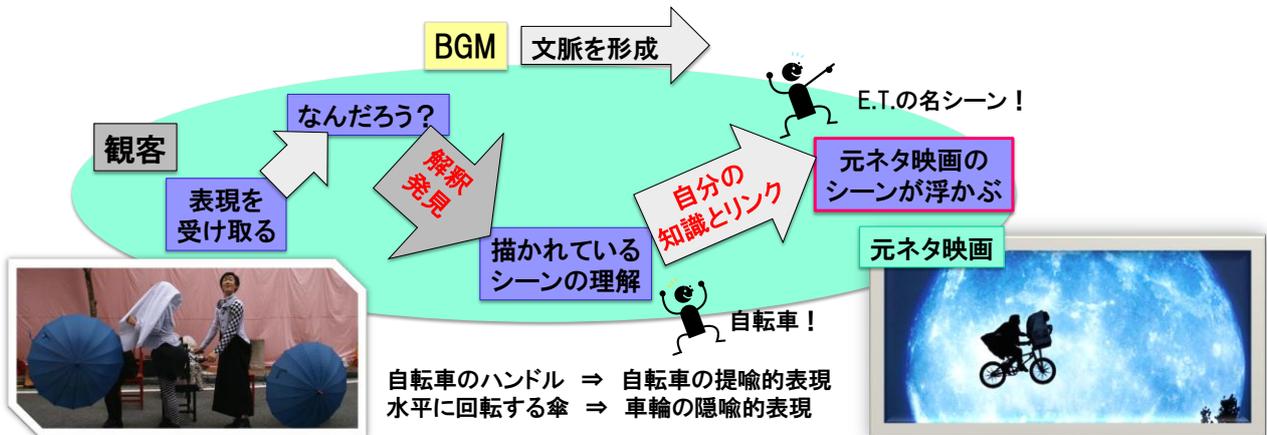


図 1 2 映画シリーズにおける面白さを感じさせるふたつのポイント

去作品に求める「オマージュ」、尊敬する作家や作品に触発され、同じテーマに基づいて作品を創作する「インスパイア」、他の芸術作品を揶揄や風刺、批判する目的を持って模倣する「パロディ」、過去の曲や音源の一部を引用し、再構築して新たな楽曲を制作する表現技法である「サンプリング」、和歌において、有名な古歌（本歌）の1句もしくは2句を自作に取り入れて作歌を行う「本歌取り」などの技法がある。ここでは、和歌の本歌取りとの対比から映画シリーズの成功・失敗要因を分析する。

渡部（2009）によると、本歌取りは、ある特定の古歌の表現をふまえたことを読者に明示し、なおかつ新しさが感じ取られるように歌を詠むことであると定義されている。元ネタとしての歌が読者が認識した上で、味わう歌という点で、to R mansionの映画シリーズと共通する要素がある。渡部（2009）は、本歌取りは、模倣を脱するために考案された技術であり、古歌の魅力も再生させる、本歌を想起し、本歌取りを完成させるのは、実は読者である、などとも指摘している。本歌取りが成立するためには、本歌は誰もが知っている有名な歌である必要があり、映画シリーズでも有名な映画を用いることとよく一致する。

一方、ある特定の和歌の表現をふまえて新しい和歌を詠む「参考歌」は、作者が参考にはしたけれど明示まではせず、それを前提に味わってくれとまでは要求していない歌である（渡部 2009）。この定義を映画シリーズのパフォーマンスに置き換えると、参考歌は、元ネタの映画を観客が知らない場合

と一致する。しかし、参考歌は必ずしも失敗作品ではなく、歌自体は素晴らしい作品である場合も当然ある。つまり、元ネタの映画を知らなくても、観客を楽しませられると考えられる。では、映画シリーズで、観客が楽しみにくいシーンはどのようなシーンなのであろうか。

そもそも、to R mansionの初期の作品はオリジナルな内容を演じて、観客を楽しませていた。このような作品で観客が楽しむためには、前提となる知識（元ネタ）が無くても解釈をすることができる内容であることが重要だと考えられる。つまり、表現されている内容に固有性がなく、一般名詞で表すことができる内容を演じていると考えられる。翻ってみると、映画シリーズで観客が楽しみにくいシーンの第一要因は、元ネタとなる映画作品を観客に明らかになっていない場合である。しかし、観客が元ネタとなる映画を知らない場合でも、演じられているシーンが一般名詞で表すことができる内容であれば、演じられる情景と表現手法の斬新さを解釈をしながら楽しむことができる。つまり、和歌における参考歌としての楽しみ方が出来る。

そこで、映画シリーズで観客が楽しみにくいシーンの第二要因として、演じられているシーンの一固有性が高いことが挙げられる。観客にとっては、元ネタがわからず固有性の高いシーンでは、何が表現されているか理解できず、居心地の悪さを感じるため、このようなシーンは面白さを伝えられず、失敗のリスクが高いと考えられる（図13）。

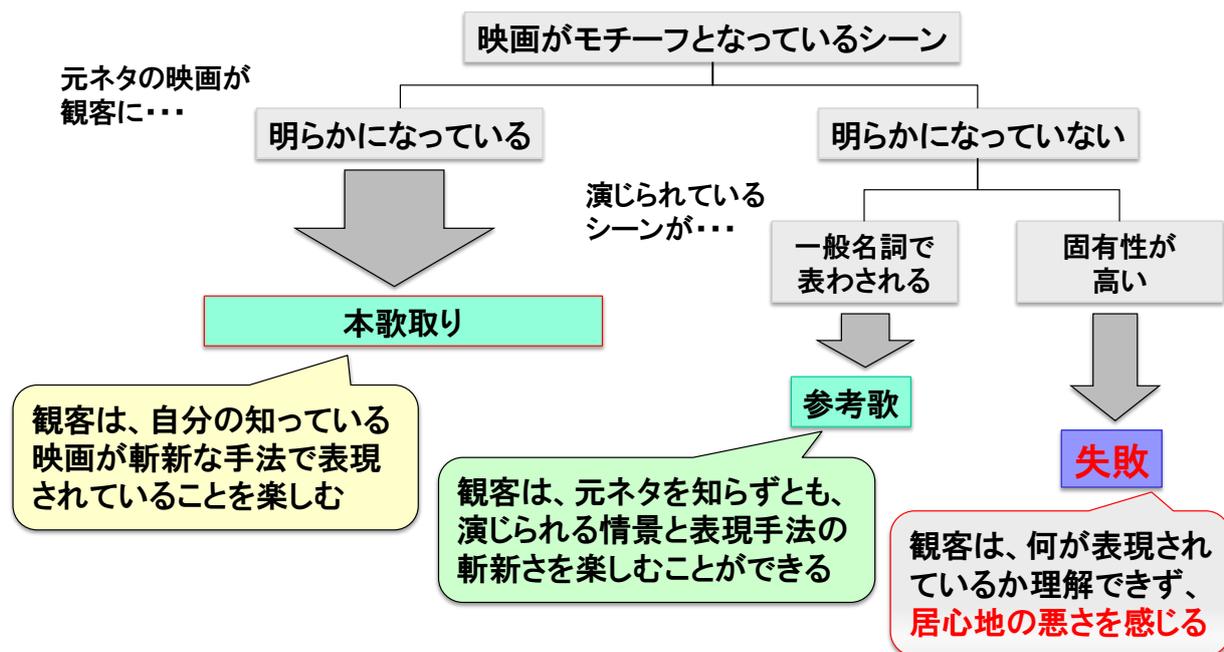


図13 映画がモチーフとなっているシーンの成功/失敗フローチャート

5. 結論

観客が面白さを感じるメカニズムは、to R mansion のパフォーマンスに含まれる暗喩的表現によって、観客はパフォーマンスへ想像力を使った参加を促されることで、「発見する」喜びを提供していることだと考えられる。そして、映画を元ネタにした作品では、慣れ親しんだ映画作品が思いがけない形で表現されていることに対する驚きが生じることで、さらに「発見する」ポイントを増やし、充足感を感じる機会を増やしていると考えられる。

今後の課題としては、今回の研究では触れなかった、パフォーマンスに特有の修辞技法である視点の修辞法（距離、アングルなど）や、空間表現の修辞法（空間象徴など）、時間の修辞法（ストップ・スローモーション、逆再生など）などがどのような形で観客に面白さを提供しているかについての分析が挙げられる。

謝辞

本研究を進めるにあたり、to R mansion の主宰である上ノ空はなび氏を始め、メンバーの野崎夏世氏、丸本祐二郎氏、松元治子氏、また、2010年に to R mansion から独立した鈴木琢磨氏の多大なる御協力を頂きました。ここに、改めて感謝の意を表します。

参考文献

- [1] 植竹大輔: 映像テクニックとしての隠喩, 日本大学工学部紀要 Vol. 51, No. 2, pp. 67-71, (2010)
- [2] 佐藤信夫: 『レトリック感覚』, 講談社 (1992)
- [3] 篠崎高志, 下村彰男, 小野良平, 熊谷洋一: 大道芸空間における行動特性に関する研究, ランドスケープ研究 : 日本造園学会誌, Vol. 63 No. 5, pp. 721-724, (2000)
- [4] 藤倉健雄: パントマイムにおける模写的表現, パイオメカニズム学会誌, Vol. 29 No. 3, pp. 133-138 (2005)
- [5] 森直実(編): 『大道芸人』, ビレッジセンター出版局 (1997)
- [6] 渡部泰明: 『和歌とは何か』, 岩波書店 (2009)