

【Session 2-2】

身体とレトリック

尼ヶ崎 彬

1 演技術とレトリック

演技というのは、役者 A が戯曲の登場人物 B と見えるように振る舞うことである。演ずべきことがらは多岐にわたる。第一に何ものであるのか。つまり男なのか女なのか、老人か若者か、王子か農民かといった人物設定がある。これは台詞や衣装などでも示される。第二に何をしているのかという状況設定。ただ落ち着きなくうろうろしているとしても、戦場で戦闘準備をしているのか、裏庭で恋人を待っているのかでは様子が違うだろう。これも筋書きを説明する台詞やセットなどが支援する。第三に心理や性格。役者は状況に対してどのように反応しているかによって心理や感情を示し、さらにその反応の傾向によって人物の性格を表現する。これは台詞で示される部分もあるが、演技に頼る部分がかつとも大きい。

役者が自分とはまったく異なる人生を歩む人物の人格、状況、心理などを演じるにあたっては、いくつかの方法がある。

第一に記号的提示。老人ならば腰を曲げてよたよたと歩き、驚いたときには身をのけぞらせて大口を開けるといった、身体による特徴的表現のリストを用意し、単語を並べて文章を綴るようにこれらの身体語彙を次々と並べていくものである。吉本新喜劇などが採用しているもので、一般に素人の「学会会」と言われる演技もこのパターンが多い。これは「型」による演技のもっとも初歩的なものである。第二にリアリズムの再現的演技。これは舞台上の出来事や登場人物が虚構ではなく現実であるかのように見えることをめざすものである。初心者の段階では演ずべき登場人物に近い実際の人物、つまり年齢、職業、性格、状況などが近い人を観察してその特徴を記憶し、またさまざまな状況での人々の喜怒哀楽の表情や動作を観察し、それらのしぐさや表情を模倣再現するというやり方が採られる。しかしこのような観察結果の組合せだけでは、まだ演技は他人の身体のかさまざまな外見的特徴を抽出提示しただけの記号的再現であって、一人の統合された人格の表現ではないため、なかなか登場人物がほんとうに眼前に居るというリアリティが得られない。そこでスタニスラフスキー・システムをはじめ、リアリズムの演技術では、最終的に役者 A が登場人物 B に成りきることを求める。A は B の人生を想像し、置かれた状況を想像し、B に成りきって舞台の上に立てと言うのである。日本ではいわゆる「新劇」の演技術がこれである。しかしこのようなリアリズムの演技とは異なる第三の演技術の伝統が日本に存在する。

六代目菊五郎は闇の中で螢を追う演技に苦勞していたとき、ある人から「指先を目玉にしたら」とアドバイスを受け、その通りにしてうまくいったという。また先代勘三郎が『忠臣蔵』の判官切腹のシーンで力弥を演じたとき、主君が最後の対面を望む由良助がなかなか到着せず、花道のつけ際に座って氣を揉みながら父由良助を待つ演技がうまくいかなかった。すると六代目菊五郎が「揚げ幕に仮に丸い穴をこしらえて、そこから向うを見てみな」と教えたという¹。

これらは A が B になりきるというリアリズム演技ではない。指先を目玉にする身体を実現したら、観客にはそれが螢を追う身体に見えたということである。また、想像の揚げ幕の穴から向うを透かし見た

ら、それが父を待つ力弥の身体に見えたということである。

このような演技する身体（表現する身体）と観客の目に映る身体（表現された身体）との関係は、言語におけるメタファーの関係に相当する。メタファー（隠喩）とは、ある語が文字通りの意味ではなく、別の意味を、類似を根拠に表すというレトリックである。

メタファーの仕組みは、新たなカテゴリーの提案である。もう少し詳しく言おう。私たちの認識の単位は命題、すなわち「xはpである」という形をとる。これはxの別名がpであるという同一性を語っているか、さもなければxという存在（個物、特殊）がpというカテゴリー（類概念、普遍）に含まれるということである。たとえば「今年のゴルフコンペ優勝者は田中さんだ」と言うのは田中さんとコンペ優勝者が同一だということであり、「ソクラテスは人間だ」と言うのは、ソクラテスは人間のカテゴリーに含まれるという意味である。ところが「田中さんはドン・キホーテだ」という命題では、両者は別人であり、しかもともに個物であって包摂関係にはないから文字通りに解釈すると間違いということになる。ここでは「ドン・キホーテ」という単語はじつは「ドン・キホーテのような人」という意味である。つまりこの文章は「ドン・キホーテのような人々」という新しいカテゴリーを提案し、田中さんはそのカテゴリーに属すると言っているのだ。このカテゴリーを定義しようとして「無謀で、理想主義的で、夢想家で、云々」といくら言葉を重ねても正確に定義することは難しい。ただその典型的な事例として「ドン・キホーテ」をあげることができるだけなのである。こうして隠喩とは、主題（主語）が属する新しいカテゴリーを提案し、その説明に概念的定義ではなく典型的な一事例（プロトタイプ）を用いる手法なのだとと言える。ここで「典型的」とは、誰にでもわかる、ないし一番わかりやすいということである²。

これを言語ではなく身体に適用すると、「指先が目玉の身体」は「蛍を追う身体」と同じカテゴリーに属するものであり、ただ演者にとっては前者のほうが身近で実現しやすい身体だということになる。つまりここでは、唯一無二のキャラクターとか特殊な心理とかではなく、同じカテゴリーに属する別の身体のあり方を実現するという、隠喩的手法をとっているわけである。これはリアリズムの演技理論とは異なる考え方だ。日本芸道における「型」の演技術は、ここから来ていると考えられる。

このような「型」の演技術は、第一の記号的提示としての型とどこが違うのだろうか。「老人」を表すのに「曲がった腰」を提示するのは、身体の外形的記号である。観客は演者の「曲がった腰」を見て、彼が「老人」だと解釈する。しかし「指先が目玉」というのは、演ずる側の内面の意識である。観客にはわからない。観客に見えるのはただ「蛍を追う身体」なのだ。演者の側からすれば、第一の演技術は、修辞学用語を使えば、「リテラル（文字通り）」な表現であり、第三の演技術は「メタフォリカル（隠喩的）」な表現である。観客の側からすれば、第一の表現は記号的であり、常識的なコード（記号解読規則）によってただちにその指示内容を解釈できる。一方第三の演技術にはあらかじめ決まったコードはない。だから観客の作業は頭で解釈することではなく、その場で即興的に行われる身体的同調によって「何が起きているのか」を理解することである。たとえば正座しつつも背伸びするようにして遠くを見る力弥の身体に共感することによって、観客はその切羽詰まった心情を理解するのである。ではこの演技術があてにしている身体的同調とか共感といった観客側のプロセスはどういうものだろうか。

2 共感と感情移入

人は誰でも他人の表情からその気持ちを推量できる。この能力はどのようにして身についたものだろうか。相手の顔の目や口の形状や配置パターン、たとえば眉や目尻が垂れており口角が上がっていれば、その認識されたパターンを過去の同種の表情データと突き合わせて、これは喜んでいると解釈するのだろうか。マンガ家が簡単な線描で登場人物の心理を表現するとき、たしかにこのようなパターンを利用

する。眉を八の字に描けば困った顔になり、それを上下逆にすれば怒った顔になる。このような記号化された表現が可能なのは、私たちがそのようなパターンを解読できてしまうからである。けれどもそれは過去の経験データにもとづく解釈なのだろうか。

これはおそらく生得的なものである。認知心理学で「心の理論」と呼ばれるものがある。さまざまな実験から幼児や猿にも他人の認識内容や行動の意図を解釈する能力があることがわかっている。人は世界を認識し状況を解釈するにあたって、目に見えるものだけを材料にするのではなく、他人の内部に心があることを前提に、思考し、判断を行う傾向があるのだ。つまり人間は子供のころから自分の環境を解釈するにあたって「他者の心」という目に見えない仕組みがあることを想定し、そのブラックボックスの内容を推測するという作業を行っている。この対象を人間のみならず、犬であれ無生物であれ、なんなら天とか海とかまで拡大すれば、それは擬人化という現象になる。これは世界の状況を解釈する方法の一つであって、幼児や古代人にはよくみられる。たとえば幼児が雨が降るのを見て「空が泣いている」と言う。あるいは古代人が目に見える空の背後に目に見えない空の神という人格を設定し、その悲しみの現れとして雨を理解するなら、いわゆるアニミズムとなる。日本の八百万の神々も擬人化の産物と言い得る。

私たちには他者の心を理解しようとする傾向があるとして、次になぜある種の表情が特定の心理を表しているものとして解読されるのかが問題となる。これについては近年のミラーニューロンの発見が、新しい説明を生み出している³。ミラーニューロンとは脳内にある細胞の一種で、他人の身体の動きを見たとき、自分自身の身体が動いた場合と同じパターンで発火する（電位上昇）ものである。他人の筋肉活動や情動の変化に対応するその他人の脳内ニューロンの発火パターンが、まるで鏡のように自分の脳内ニューロンにも生じるという意味で、ミラーニューロンと名付けられた。これは他人から自分への脳内反応の伝染であるだけでなく、しばしば筋肉反応の伝染をもたらし、その結果身体的模倣を生む。たとえば生後2カ月の幼児は、まだ他人の表情の解釈ができるかどうか疑わしい。しかし彼は眼前の他人の表情を模倣するのである。たとえば相手が舌を出せば、幼児も舌を出す。幼児には相手の顔面の筋肉がこう動いているから、自分のどの筋肉をどう動かせば同じ顔になるだろうかといった計算があるはずもない。だからこれは意識的な反応ではない。無意識の反応である。少なくとも、筋肉や表情や心理についての知識も、模倣しようという意図もなく行われる自動反応である。従来の知覚-判断-行為という図式ではこれを説明できないが、ミラーニューロンの存在はこれを説明できる。

もちろん私たち大人はこのような自動的物まねをいつもやっているわけではない。しかし相手の動作や表情にたいし、その筋肉の動きに対応する反応が脳内のミラーニューロンに起こっている。それは、実際に自分の筋肉を動かしても動かさなくても生じるのである。これにより、たとえ動かさずとも、私たちは自分の筋肉が動いているかのような気になることはできるし、そして何より、そのような筋肉の動きに伴う情動を知覚することができるのである。その知覚をもとに、「彼は怒っている」とか、「悲しんでいる」とか判断するのだ。

この反応は無意識のものであって、感覚器官で知覚し、脳で反省するというプロセスを経ない。脳による反省や筋肉への指令などなくとも、私たちは相手の動きを正確に捉え、反応することができる。このことはボクシングの研究から証明されている。相手のパンチを見てからこれを避けようとするれば、知覚と反応のプロセス、つまり視覚から脳への情報伝達と脳から筋肉への運動指令にかかる時間が、少なくとも180ミリ秒必要とされている。ダニエル・スターンはムハマド・アリとミルデンベルガーの試合のフィルムを調べ、アリのパンチの半数がこれより速いことを発見した。これは知覚と反応に頼ってはアリのパンチは防げないということである。しかし実際にはその試合で彼のパンチはほとんどブロックされるか、避けられていた。スターンはこの事実を次のように解釈した。ミルデンベルガーはアリのパ

ンチ行動を見てから反応したのではなく、「アリのプログラム化された一連の行動を時間的空間的に予測し」たのだと。しかしいったいそんな短い時間にどうやって予測し、それを行動に移すことができるのか。スターンによれば、二人は「同じプログラムに共に従って」いたという。ちょうど社交ダンスのワルツを踊る二人が、同じプログラムにもとづいて動くとき、ステップは即興的に決められていくにもかかわらず、あたかも事前に決められた動きをしているかのように動きのタイミングも方向も正確に一致する。まるでふたつの身体が一体化しているように⁴。つまり、ミルデンベルガーはアリの動きのパターンに自分の動きのパターンを合わせていた、ウィリアム・コンドンの言い方を借りれば「引き込み entrainment」を行っていたのであり、より一般的な認知科学の言い方を使えば「同期（シンクロ）」させていたのである。

しかし動きを相手にシンクロさせるプロセスの場合も知覚反応プロセスと同じ時間が必要ではないかと疑うこともできる。ところがシンクロはきわめて素早く行われる。アリに閃光を見てからパンチを放つように求めた実験では、閃光の感知に 190 ミリ秒、そしてパンチを繰り出すのに 40 ミリ秒、計 230 ミリ秒を要した。しかし「ある研究によれば、大学生たちが無意識に動作をシンクロさせるのにはたった 21 ミリ秒しかかからなかった」という⁵。動作のシンクロには意識的判断という経路が省略される（扁桃体を経由するショートカットがあるらしい）ため、極めて高速なのだ。

ここから、私たちは他人の表情を見たとき、無意識のうちに高速でその顔の内側の筋肉の動きに自分の筋肉をシンクロさせていると想定することができる。むろんそれは外見からわかるほどの表情模倣ではないとしても、それに準ずる活動がミラーニューロンの活性化という形で実現しているはずである。そしておそらく、その活動がある種の情動を生起させる。つまり筋肉のシンクロだけでなく、情動のシンクロが起こる。これが共感である。

筋肉の活動パターンが特定の情動を呼び起こすということが、ほんとうにあるのだろうか。どうやらあるらしい。というのも、モダンダンスの母ともいべきマーサ・グラハムはそのような指導を行っていたからである。グラハムは身体が内面を表現できるという信念に従い、新しいダンス技法を開発し、今日なお世界のダンス・レッスンの基本の一つとなっている。そして驚くべきことに、彼女のもとへレッスンに来たのはダンサーだけではなく、映画・演劇界の俳優たちも少なくなかった。彼らが学ぼうとしたのは、他者になりきるという第二の演技術に必要な技法、つまり自分の身体の内部に登場人物の感情をいかにして実際に生起させるかというテクニックだった。感情を想像するだけでは、自分の内部にその感情をほんとうに生起させることは難しいからである。しかしグラハムはこう教えた。まず身体を動かせば、情動はそれについてくる、と。グラハム・テクニックで最も有名なのはコントラクションという骨盤のあたりを激しく突くような動きである。映画女優アン・ジャクソンは泣き崩れる演技が必要だったときコントラクションを用いると、それが感情に影響を及ぼし、リアルな演技ができたと言っている⁶。では身体に感情を呼び起こすには、意識的想像よりも肉体的運動のほうが有効なのだろうか。いや、ここで人間の有り様を深く揺り動かし行動へとかりたてる「情動」と、意識に自覚され、喜怒哀楽といった形で意味づけされる「感情」とを区別しておく必要があるだろう。たぶん肉体の動きは強い情動を起すだけであり、それを悲哀という感情にまで意味を形づくるには想像という意識による水路づけの作業が必要なのだ。言い換えれば、私たちは無意識の情動を意識によって解釈し、意味づけているのである（たとえば「吊り橋効果」）。そしてそのような感情が今度は涙を流すといった次の肉体的反応を呼び起こすのである。そこで情動を生起させつつ、登場人物の心境を想像し、眉を寄せるとか唇をかみしめるといった悲しみに特有の表情を模倣するとき、強い情動は悲しみの感情へと水路づけられ、俳優は涙を流すことができる。そしてそれを見た観客は共感して悲哀を感じるのである。

3 感情移入と型

このような観客の反応に関しては、古典的な感情移入論があてはまる。テオドール・リップスの説く「感情移入 Einfuehlung」（共感 empathy）とは、自分の感情を対象側に移し入れる作用のことである。単純化して言い換えれば、自分の内部に起こった感情を他者の内部にある感情だと思い込むことである。当然ながら、一方的錯覚に終わることも珍しくない。演劇はこれを利用する。役者の演技する身体の外見を見るだけで観客の内側には身体的模倣が生じ、これが情動を生む。さらに芝居の筋や台詞や表情から、その情動を特定の感情、たとえば悲哀などに水路づけする。これによって観客の内部に悲哀と自覚される感情が起こる。すると観客は、自分の内部に生じた感情を、舞台上の人物の感情として解釈してしまう。これが共感と呼ばれる現象のいきさつである。直接にふたつの心が共鳴しているわけではなく、身体的模倣を介して生じた感情をあたかも直接感じ取ったかのように思い込んでいるだけである。

しかし、そうであるとすれば、俳優は必ずしも自分の内部に実際の感情を生じさせる必要はない。それどころか、情動を生じさせる必要さえない。観客が模倣できる身体を形成するだけで、あとは観客が勝手に錯覚してくれるだろう。ここに身体的レトリックを用いた演技術が可能となる。先に述べた第三の演技術である。

絵画のような二次元の物体は身体をもたない。しかしよくできた人物絵画は見る者の内部に模倣反応を生じさせ、感情さえ生じさせるだろう。そして感情移入によって、人はこの絵画はかくかくの感情を表現していると言うだろう。これは描かれた人物像があまりにリアルであって、実物とまがうほどの場合のみ起こる錯覚だろうか。いや、抽象化されたマンガのような図像ですら起こりうる。それどころか、私たちはペットの表情や動作さえ、そこに感情を感じる場合がある。つまり非人間的的存在に対してさえ、私たちは擬人化によって、それに対応するミラーニューロンを活性化させていると考えられる。おそらくミラーニューロンは対象の筋肉と一対一に対応しているのではなく、ある種のパターンに対して対応しているのである。とすれば、演技者は観客の感情を誘発するのに、自分でその感情を生じさせる必要がないばかりか、身体レベルでも正確にその感情を表す活動をする必要はない。同じ反応を引き起こすに足るパターンさえ実現すればよいことになる。ここにメタファーとしての演技が可能となる。

型とはある種の身体反応を引き起こすための、単純化された、あるいは明確で強い演技である。この意味で、記号的なおおげさな表現も一種の型と言うことができる。それはリアルな身体パターンの極端な、見方によってはカリカチュア化された再現である。カリカチュアとは、不要な情報を全て捨て去りながら見る者の感情を特定の方向に誘導するための条件だけは拡大して見せるような、特徴的パターンの選択的表現のことである。

第三の演技術として取り上げたメタファーと使用される型は、現実世界ではけっして採用されない動きや姿勢であるにもかかわらず、観客にとってはその身体的模倣から思いもかけない感情を、強い情動を伴って呼び起こすような刺激である。そして観客は感情移入によって俳優の身体に強い感情を読み取り、それに自分も共感したと思う。

こうして花道の端に座って揚げ幕の仮想の穴を見る力弥の身体は、観客にとって父由良助の到着を待ちわびる悲痛な力弥の心情を観客に呼び起こし、共感の魔術を生じるのである。

結

われわれは演技術に三つの種類があることを見てきた。第一にリテラルな記号としての型。第二にリアリズムの再現的演技。第三にメタファー的な記号としての型。これらの演技はどのようなメカニズムによって観客に共感や称賛をもたらすのだろうか。

この三つの演技術はいずれも観客に対してミラーニューロンの発火を促すものである。つまり観客は

その演技する身体に対して鏡像のような運動感覚をおぼえ、それに対応する情動を生起させる。さらにコンテキスト情報によって特定の感情へと水路づけされ、観客は自分がある感情を抱いたことを自覚する。しかもその感情を対象へ投射（移入）し、登場人物の感情を理解したと思ひこむ。共感と呼ばれる現象である。観客は「わかる、わかる」とうなずいたりするだろう。そしてさらに感動に及ぶことがあり、涙を流すといった身体反応さえ生ずる。このとき観客は、自分の「泣く」という反応の理由を、「登場人物の状況や行動に対して感動したからだ」と解釈する。その結果、登場人物の状況や行動に対してある種の価値付与を行う。「かわいそう」とか「なんて崇高な行為だ」とか。劇場を出た観客は、人に感想を聞かれるところ答えるだろう。「主人公の哀しい運命に泣きました」とか「崇高な行動に感動しました」とか。このとき役者は演技に成功したと言えるのである。

註

1——生田久美子『「わざ」から知る』東京大学出版会 1987、94～95頁

2——詳しくは尾ヶ崎彬『ことばと身体』（勁草書房 1990）の1・2章を参照されたい。

3——ジャコモ・リゾラッティ&コラド・ジニガリア『ミラーニューロン』柴田裕之訳、紀伊国屋書店、2009。マルコ・イアコポーニ『ミラーニューロンの発見』塩原通緒訳、ハヤカワ新書、2009。

4——ジェレミー・キャンベル『チャーチルの昼寝』中島

健訳、青土社、1988、307頁。

5——マイケル・S・ガザニカ『人間らしさとはなにか?』柴田裕之訳、インターシフト、2010、236頁。言及された「ある研究」とはHatfield, E., Cacioppo, J.T., and Rapson, R.L. (1993). Emotional contagion. *Current Directions in Psychological Science* 2:96-99

6——キャサリン・タッジのドキュメンタリー・ビデオ『マーサ・グラハムの生涯』(*Martha Graham: The Dancer Revealed*) 1994