

ストリップの上演におけるグルーヴと情動——観客は何を見ているのか

武藤大祐（群馬県立女子大学）

現在の日本のストリップでは、踊り子が自ら、音楽・衣装・振付をコーディネートして組み立てた約17分間の「演目」を上演する。最大の特徴は裸体の露出にあるが、むしろ興味深いのは、J-POP や歌謡曲など既成音源のなかば強引ともいえる連結、極度に装飾的な衣装、忙しなく明滅する照明、具体的な所作と様々な振付様式のコラージュ的な構成、さらには舞台上で剥き出しになった機材や、必ずしも集中して鑑賞してはいない他の観客の予測不能な挙動、飲料販売機の動作音などといった様々なノイズを含む、非統合的な場のありようである。

このような非統合性にもかかわらず、ストリップの観客はしばしば上演に深く没入し、落涙するまでに至る。また多くの観客が、普段ならば興味を惹かれないような歌謡曲が不思議と感動的に胸に迫ってくるとも語る。このような、観客の身体に生じる強い情動をどう理解すればよいのか。本発表では、タイガー・C・ロホルトの現象学的な「グルーヴ」論を敷衍することで考察を加えたい。

ロホルトは、チャールズ・カイルによるグルーヴの定義すなわち「参与的ズレ (participatory discrepancies)」をふまえつつ、メルロ＝ポンティの「運動志向性」の概念を導入することで、音楽におけるグルーヴという現象を、場に参与する複数のアクターがそれぞれ主観的に見出すゲシュタルトとして捉える。これはグルーヴを線的な時間の様態としてではなく、複数の身体が音楽を共有する空間の様態として再定義するものであり、舞踊上演における演者と観客の共振を記述する方法としても有効と思われる。

とりわけストリップのような非統合的でノイズに満ちた芸能においては、観客は各々が能動的に情報を取捨選択し、自分なりに意味をつかむよう促される。これは作者が設計した表現の意味内容を理解するというより、ロホルトのいうように、ゲシュタルトを探り、見出す行為という方が実態に近い。また他方で、エドワード・ホールという「親密距離」に相当する小空間で行われるストリップの上演は、演者と観客の近接性ゆえに、記号的ないし慣習的に分節された意味以前の、皮膚感覚に訴える微細な強度 (intensity) に溢れている。これがゲシュタルトの形成に関与することで、観客はしばしば予期せぬ強い情動を経験するのではないかと考えられる。