

領域横断的舞台芸術作品における支配的源泉の攪乱

— 『ダンスダンスレボリューションズ』を例に —

児玉北斗

Disruption of Dominant Source in Cross-Disciplinary Theatre Work:

In the Case of *Dance Dance Revolutions*

KODAMA Hokuto

Abstract

This paper explores the creative process of the cross-disciplinary theatre work *Dance Dance Revolutions* (DDRS), written by Shuntaro Matsubara, and directed by Ayaka Ono Akira Nakazawa

Spacenotblank, to examine the mechanism in which the work's ontological status is made ambiguous. Regardless of one's preferred ontological stance, the existence of the original score/text is crucial to the identity of repeatable artworks, as it can indicate the abstract structure of the work, or function as an anchor of the repetition of the practice. However, in *DDRS*, a troublesome but unique methodology was employed to dismantle the categorization of the work, in which the text and direction/choreography were created simultaneously in the initial stage of the process. This method makes it difficult to grasp if the text was caused by the performance, or the other way around, and disrupts the identification of the work's "dominant source".

Through the participatory observation as a performer of the work, this paper portrays how the methodological disruption of causal order in the creative process made *DDRS* ontologically complex while making it operative in practice.

Key words: Identity, Choreography, Notation, Reference, Archive, Genre

(2024年3月2日受付, 2024年7月31日受理, 2024年9月30日発行)

1. はじめに

本論は、筆者が出演者として制作プロセスに参加した松原俊太郎作、小野彩加中澤陽 スペースノットブランク（以下、スペースノットブランクとする）演出の領域横断的舞台芸術作品『ダンスダンスレボリューションズ』（以下、DDRSとする）¹⁾を事例として、戯曲や演出・振付といった作品の存在論的基盤となる「因果的源泉」についての考察を行う。特に、DDRSに特徴的な戯曲執筆と演出・振付の同

時進行という制作方法に起因して「支配的源泉」の同定が攪乱され、同作がいかなる芸術形式に属するかという分類を拒むような作品となっている事を論じる²⁾。

まず2節では反復的芸術作品に関する因果的源泉の存在論的重要性を概説する。続く3節ではDDRSの戯曲執筆と演出・振付の同時進行という方法論について、筆者の参与観察を基に論述する。4節はDDRSにおける支配的源泉の欠如について考察し、5節で結論を述べる。

2. 因果的源泉の重要性

芸術哲学の領域における反復的芸術作品の存在論という研究テーマにおいて、スコアとして上演の参照元となる戯曲や楽譜などの記号体系は大きな意味を持っている。たとえばクラシック音楽作品の存在論においては楽譜によって抽象的な音響構造が作品として示され、普遍的存在者であるその構造が上演という具体的出来事に各種の性質をもたらすと考えるタイプ説が有力であり、多くの論者がこの立場を取っている³⁾。

一方で作品は普遍的存在者ではないと考える唯名論的立場にとってもスコアは重要である。唯名論者の代表格であるグッドマン (1968) は、絵画や彫刻などその来歴によって同定されるオリジナルな具体物を作品とするオートグラフィックな芸術と、スコアに従う上演の集まりを作品と捉えるアログラフィックな芸術という分類を提示し、全ての芸術作品を唯名論的に捉えた上で記号体系の有無を存在論的な分水嶺とする独自の理論を構築した⁴⁾。しかしスコアへの厳密な対応を要求するグッドマンの説は、実践における上演芸術作品のあり方と乖離しているとして様々な反論を巻き起こした。

反復可能な芸術作品を固定的に把握しようとするものの困難を鑑みて、近年においてはより柔軟な立場をとる唯名論が出てきている。中でも西條 (2014) はクリプキ (1972) やエヴァンス (1973) らによるいわゆる指示の因果説の議論を用い演劇を始めとする反復的芸術作品の存在論を展開し、因果的源泉である戯曲の参照という行為を通して共同体的に維持される実践のあり方を論じた。

だが一般的に戯曲を前提としてスタジオでのリハーサルを開始する演劇の制作プロセスとは対照的に、ダンスにおいてはそのような前提となるスコアつまり舞踊譜を用いることなく、スタジオで振付家自身が動いて見せたものをダンサーがコピーする、あるいは振付家のゆるやかな指示を基にダンサーが生んだ動きを採取するといった作業の積み重ねを通し、手探りで作品が制作されていく場合が多い。舞踊譜はその技術的な複雑さゆえ、作者ではな

くノーテーターと呼ばれる専門家によって記録として事後的に記譜されることが多く、映像記録の普及も相まって実践の現場では現在ほとんど使用されなくなっている。また舞踊譜が制作プロセスに先行して存在することは稀であり⁵⁾、事後的な記録としてのスコアは安定的な因果的源泉として機能しにくい。スコアに先行する制作現場における作者の直接的な指示をより真正な因果的源泉とすることが可能だからである。構造の明確な指定がないところから作品が徐々に姿を現してくるというダンス作品の制作プロセスは、実践の現場では当たり前に行われていることではありつつもそれを理論的に説明することは決して容易ではない⁶⁾。

領域横断的な舞台芸術作品であるDDRSは、因果的源泉をめぐって存在論的に興味深い様態を呈している。特筆すべきは松原の戯曲執筆タイミングである。一般的な演劇のように先行して執筆された戯曲を基にスタジオでの制作プロセスが始動するのではなく、出演者がスタジオに会した公演1ヶ月前の時点からメンバーとの対話やダンス的な動きの積み上げと並行して執筆が行われた。その結果、本作の戯曲はリハーサル期間を通して改訂を重ねるのみならず、立ち上がる上演を後追いするように書かれた部分や上演の直接的な指定を目的としない部分を内包したものとなった。本論ではその特徴的な制作プロセスがゆえに、松原の戯曲はDDRSという作品の安定的な因果的源泉とはなっておらず、そのことがDDRSを根本的に領域横断的な作品にしていると考える。舞踊譜が動きに先行せず事後的な記録であるように、DDRSにおける戯曲は動きや発話などの上演的側面に先行して存在するものとは言いきれず、因果的に複雑な関係の内にあるからだ。

各ジャンルの典型的な制作プロセスを攪乱するこの試みを通して、DDRSの作品構造はいかなるものとなっていったのだろうか。次節では筆者が記録したノートを基にして考察を展開しよう。

3. DDRSの制作プロセス

3.1. すでにあることを語る

小野彩加と中澤陽の舞台作家コレクティブ、スペースノットブランクは、これまで演劇やダンスといった領域を越境する活動を展開してきており、作品によってさまざまなクレジットを使い分けてはいるものの、演出や振付を連続的な領域として実践し続けてきた⁷⁾。今作においてコラボレーションを行った劇作家・松原俊太郎とは過去に4作を共同制作しているが⁸⁾、DDRSはその最新作として制作され、作に松原、演出に小野と中澤がクレジットされている。しかし作品自体は演劇ともダンスとも明言されておらず、出演者は松原を除き全員がダンサーとして活動しているという座組である。それゆえ『ダンスダンスレボリューションズ』というタイトルは、ダンスを内容として扱う演劇作品を想像させるかもしれない。しかしDDRSにおけるダンスと演劇の関係は前節で述べた通り非常に入り組んだものであり、本論ではその複雑な制作プロセスに焦点を合わせて議論を進めていく。

DDRSは2023年9月21日に初演を迎え、同24日までの期間に各日1回、計4公演が上演された。リハーサルは1週間のインターバルを挟み2つの期間にまたがって行われ、第1次リハーサルは8月21日から9月3日まで、第2次リハーサルは9月11日から9月20日までの計23日間であった⁹⁾。決して長いとは言えない制作期間だが、執筆と演出を並行して進めるためには時間的プレッシャーが重要な役割を担った。互いの進捗を悠長に待つことはできず、両者がダイナミックに反応を交わしながら進む制作プロセスへと繋がった側面があるからだ。結果的にこのプレッシャーは偶発的な決断を受け入れる傾向へと結びつき、演出・振付や戯曲が作品を支配する力を分散する上で有効に働いた。

まず、稽古初日は集まったメンバーが自己紹介を行い、そこから小野・中澤が「聞き取り」と呼ぶワークの一種に移行していった。聞き取りとはスペースノットブランクが用いる上演テキストの生成方法であり、話者の何気ない語りを（その言い淀みを含

め）一語一句漏らさず記録し、ほぼそのままの形で上演テキストにするというものである。本作では松原が戯曲執筆を担当するため文字起こしはせず、「好きなもの」や「今朝ここに来るまでの出来事」などについてメンバーが順に語りを行い一巡した後に、各々が他のメンバーの語りを思い出しつつそれを極力忠実に再現するという形で聞き取りのワークを行った。初日のワークから抽出されたメンバーの語り方、声、姿勢、経験などの断片的な情報が松原に執筆のきっかけをもたらし、翌日の戯曲第1稿にはそれが如実に反映されていた。

すでにあることを語る、そしてその語りを採取する、といった聞き取りの方法は、ダンスの文脈で言えばダンサーに質問を投げかけ、それに対する応答としてダンサーが提供した題材を振付家が編集するピナ・バウシュの方法論を想起させる。しかしDDRSのリハーサル初日の聞き取りにおいて、我々ダンサーたちは積極的に題材を提供するというより、松原の戯曲執筆とどこか牽制しあっているようであった。中澤は「聞き取りと戯曲執筆の間でバランスを取っていく」ということの必要性をこの時点で語っていたが、戯曲を前提としない演出・振付と、上演を規定してしまう戯曲の執筆を並行して進めるという意識が独特の距離感となってスタジオに漂っていた。双方が互いを先行させたいが自らが動かなければ制作が進まないこともわかっている、というダブルバインド的状况の中、探り合う時間がジリジリと過ぎていく。

この段階において特に印象的だったのは、3日目のリハーサルを全てゲームで遊ぶ時間にあてたことである。カードゲームや推理RPGをプレイする中で、メンバーの演技や振る舞い、感情表現が顕になる場面があり、のちの制作プロセスに少なくない影響を及ぼした。戯曲を安易に書き進めることができない状況で、メンバーが集まることで既にあるものをいったん組上に載せるという作業が行われ、執筆に先行する「書かれていない上演」が戯曲を動かし始めていた。

3.2. 読むことと動くこと

限られた時間を待つことだけに費やすわけにもいかない。徐々に戯曲が書き進められていくのと並行し、少しでも上演を立ち上げるために2つの作業が行われた。

1つはいわゆる読み合わせである。中澤がリハーサル内において「テキストはどう読みたいという形があるわけではない」と度々述べているように、ダンサーである我々出演者たちは自由に読み方を変えながらそれを反復し、テキストを上演することに慣れていった。ダンス作品の制作プロセスに馴染んでいた筆者にとって、渡された戯曲を読むだけで練習になるという感覚は驚きであった。一般的にダンスでは振付をなぞれる様になるまでにかかなりの練習が必要である。ダンス作品において動きの連続が作品の時間軸を生み出すようになるまでにかかるプロセスと、戯曲を読む行為によって時間の流れが立ち上がるプロセスは全く異質のものであると感じた。

読み合わせに加えたもう1つのワークは、戯曲を読みながらどう動くかを演者が自ら決めるという、いわばセルフ演出のような作業である。各々の個別作業として、戯曲の進行に合わせた移動経路や身体的な状態を決めていく。動作は必ずしも戯曲の内容に対応するものである必要はなく、歩いて舞台を横切る、這いつくばって移動する、寝転がるなど、読むことの時間軸に対応した動きが仮固定されていく。このバラバラな作業を経て再び読み合わせを行うと、統一された時間軸の内に、シーンがある程度の形をもったものとして立ち上がってくる。戯曲はそれを読む行為のタイムラインを提供し、演者は読む行為に戯曲に書かれていない動きを加えていくという形で、各々のバラバラな動作が戯曲と連鎖した構造となっていく。

第1次クリエイション終盤になると、戯曲の執筆も若干ゆっくりとしたベースになり、宙に浮いたままの全体構成をにらみながら制作を進める時間が増えてきた。時間的なプレッシャーと逆行するかなのような慎重さが必要とされるこの段階において、演者たちは戯曲とは関係のないダンス的な「動き」を

作り貯める時間が多くなる。筆者の観察では、このように戯曲と切断された動きの生成は芸術的な意図を実現させる取り組みというよりも、時間的制約の中で制作プロセスを前へと進めるための一つの推進力として当初導入されていた。

スペースノットブランクは自身が開発したダンス的な動きの生成システムを「フィジカル・カタルシス」と呼び、体系的に整理した上で作品制作のメソッドとして活用しているが、このうちDDRSにおいては特に「フォーム」と呼ばれるタスクを使って、戯曲のコンテキストから切り離された動きのシークエンスを作り出すという作業が進められた。フォームは典型的には3人程度の小グループで行われる。まず1人がランダムな動きを提示し、2人目がその動きを何らかの形でアレンジすることによって別の動きを生み出す（この作業は前の動きを「とる」と表現される）。3人目、そして再び1人目、2人目とそれに続くという形でコール・アンド・レスポンスが連鎖していく。自らの生み出した複数の動きの断片は連続で上演することができ、結果として3つのソロ・シークエンスが出来上がる。ソロ同士はとり合いによる動きの対応関係を持っているため、並列して同時に上演すれば相互に類似性を強く持ったデュエットやトリオにもなり、また他者のソロと繋げ、より長く複雑なシークエンスを生み出すことができる。フォームによって生成されたシークエンス群は動き同士の連関の中で生まれるものであるがゆえ、互いに密接な繋がりを保ちつつも戯曲や演出の指示とは距離のある相対的に閉じた構造を持つのである。

この様に序盤の制作プロセスにはDDRSの制作を特徴づけるいくつかの点が如実に現れていた。書かれたテキストに対して即興的に反応する形で読み合わせを行い、一旦セルフ演出を組み、それらを統合するという方法が取られた。また、戯曲から離れて動きを作るという作業によって、時間的制約の中、着々と制作が進行していった。

3.3. 二重の時間軸

一週間の休みの間に戯曲は徐々に書き進められ、第2期クリエーション初日の朝に一旦の完成稿を受け取った。演出面でも同日に最終シーン以外の粗い構成を一気に受け取り、その後はいつもの通りセリフや動きなどを確認、アレンジする各自の作業に入る。9月13日には冒頭からシーンごとに通し内容を固めていくという作業を行い始める。作品としての安定感が増す一方で、戯曲の進捗を気にする必要がなくなり、動きを重視した方向に演出が加わっていく。

戯曲内容とは直接的に関係しないフォームのワークで生成された動きは、当初は明確な目的を持たず、しばらく宙に浮いていたものの、結果的には戯曲内で単に「ダンス」というト書きを割り当てられた部分や、セリフとセリフの間に大きく間をあける形で差し込まれた。それによって支配的に見えた戯曲の時間軸がダンスによって中断され、セリフを読むことで進んでいた時間が動きによって引き継がれる。DDRSではダンスが戯曲の内容を身体化するための手段となっているわけではなく、両者の相対的に自立した時間軸が絡み合い作品が立ち上がっているものであり、むしろ戯曲があるとダンスが自由になる感覚があった。そしてダンスがあると戯曲が中断する時間がある。松原はこのような「中断」がテキスト外のやりとりを可能にするとして、公演当日に配布されたプログラム・ノートで以下のように語る。

会話でも対話でもモノローグでもエピソードトークでも、重要なのはそれらが中断されるときであり、中断されることで可能になるやりとりがあります。つまり、どんなお話も終わりなく続くはずで、戯曲をかいているわたしは作品ごとに「おしまい」と記してはいますが、それは中断されているだけなのであってこの中断によって新たなやり取りが生まれるはずだ、このようにして。(『ダンスダンスレボリューションズ』プログラム・ノートより引用)

「ダンス」や「ダンスダンス」とだけ記されたト書きによって生まれるこの中断はDDRSの戯曲において特徴的な箇所の1つであるが、その間には振付があり、動きがある。だがそれはダンスなら何でもいい、という指示でもない。そこで暗に指示されているのはDDRSの制作プロセスの中で戯曲からは独立して生まれた「このダンス」であり、並行して同時に作られていたそれを戯曲は記述することができない。

DDRSの制作プロセスで反復された読み合わせの作業において、ダンサーである私はセリフを発話することで進んでいく時間軸に新鮮さを覚えた。一方で、公演に対する感想にはDDRSを「歩くことで進んでゆく上演」と評する意見も見受けられた。ダンス作品の上演においては、通常は動きの展開が時間を司っているが、戯曲をベースとした演劇作品においてはセリフが発話されていくことで時間軸が構築されていると考えられるだろう。しかしDDRSでは制作プロセスの並行作業と時間的制約に大きく影響を受け、動きと戯曲の先行関係が複雑に入り組んだ構造を持っているため、動きと戯曲の時間軸のどちらかに明確な優位性を与えることができない。結果として両者は密接な対応関係を結びつつも相互に自立したシステムを保持し、複数の時間軸が作品内で共存することとなる。発話や動きといった表現形式のレベルのみならず、作品の基盤となる制作プロセスにおけるセリフや動きの指示といった具体的出来事が入り組んだ因果関係を構成しているがゆえに、存在論的なレベルにおいて演劇やダンスといった領域を攪乱するようにDDRSという作品が成立しているのである。

4. 支配的源泉の欠如

「指示の因果説」の土台を築いたクリプキ(1972)は「命名儀式」とよばれる最初の指示を起源として、そこから名の使用が共同体の歴史的連鎖の中で受け継がれていくというモデルを提示した。しかしそのような起源の絶対性を前提としたクリプキ・モデルでは、ある固有名の指示対象が変化し別の対

象を指すようになる現象を説明できないという問題を抱えてしまう。

これを踏まえエヴァンズ (1973) は、指示対象の変化を説明するために「支配的源泉」という概念を導入した。エヴァンズによれば共同体による名の使用を根拠付ける因果的源泉、つまりクリプキの命名儀式における指示対象は単一とは限らない。それぞれの話者が別々の源泉を指示しながら同一名を使用している可能性は大いにあるからだ。だが共同体においてコミュニケーションが成立している以上、多くの話者は同一の源泉からのつながりを指示していると考えられ、この大多数に指示された源泉がその名の支配的源泉と呼ばれる。ある名が別の対象を指すようになるのは、共同体の話者による指示のバランスがシフトし、ある対象から別の対象へと支配的源泉が移行するからである。エヴァンズの理論が含意するのは、複数の因果的源泉が同時に存在しつつ、それぞれの共同体における支配的源泉を利用してそのメンバーたちが指示を行っているという、より社会的なモデルなのである¹⁰⁾。

この議論は芸術作品の存在論にとっても重要な意味を持つ。西條 (2014:82-4) はエヴァンズの議論を借り受け、『ハムレット』においてシェークスピア自身によって執筆された複数ヴァージョンの戯曲が現代においても因果的源泉として使用されている事を説明する。それぞれの上演を行う実践的共同体がどの戯曲を源泉とするかについて約定し、それを優位な源泉として使用することができるのだ。

前述の通り、DDRSに関しては戯曲と演出・振付が互いを牽制し影響を受け取りつつ、並行して制作が進められていった。特に初期段階では両者が譲り合うようにジリジリと制作を進めていく、逆椅子取りゲーム的な状況が生まれていた。その結果、一部観客が述べたように歩き(動き)によって作品が構成されているようにも、あるいは私自身が感覚したようにセリフ(戯曲)によって作品が時間軸を持つようにも捉えることができる上演が立ち上がっていった。そこでは観客のみならず制作プロセスに関わった我々座組を含む実践的共同体が、単一

の支配的源泉を欠いたままDDRSという作品を同定しているような状況が生まれていたのである。

5. おわりに

本論では演劇とダンスを越境する作品であるDDRSが、その表現形式のみならず両領域に特徴的な制作の方法論を拮抗させることにより、作品の支配的源泉と呼べる単一の因果的源泉の同定が困難な興味深い事例となっていることを論じた。

最後に一点、注意しておかなければならない。戯曲の執筆と演出・振付を注意深く同時進行させるという制作プロセスは、根本的に領域横断的な作品事例を導き出す。しかし同時に時間的制約のプレッシャーが強く、DDRSにおいても一歩間違えば作品構造が破綻する危険性と隣合わせのままプロセスが進行していった。結果的には互いに回収されてしまうことのない複数の軸が共在する作品が立ち上がっていったが、おそらくはスペースノットプランクと松原による4作の共同制作という経験、そして彼らが個々に作り出す作品世界の強い自律性によってなんとか均衡が保たれていた。支配的源泉を攪乱するためには作者のコントロールから逸脱したプロセスが必要となるため、非常に高いリスクを伴うということは強調しておく必要があるだろう。

本研究ノートではダンスと演劇の越境的作品について論じてきたが、支配的源泉をめぐるこの議論がダンス作品と交わる他領域、例えば音楽と動きの関係性に適用できるのかなどについては本論では検討する事ができなかった。今後の課題として他稿に譲りたい。

謝辞

小野彩加氏、斉藤綾子氏、中澤陽氏、松原俊太郎氏には貴重な制作プロセスを共有していただいたのみならず、執筆に際してご確認とご助言をいただきました。みなさまのご協力に深謝の意を表します。

また、本研究はJSPS科研費JP22K00147の助成を受けたものです。

注

- 1) 『ダンスダンスレボリユーションズ』作：松原俊太郎、出演：小野彩加 児玉北斗 斉藤綾子 中澤陽 松原俊太郎、演出：小野彩加 中澤陽、京都芸術センター Co-program 2023 カテゴリー A 共同制作採択企画 不自由な言葉を離す身体、主催：松原俊太郎 スペースノットブランク 京都芸術センター（公益財団法人京都市芸術文化協会）、初演：2023年9月21日 京都芸術センター フリースペース
- 2) 因果の源泉ならびに支配の源泉という概念は後述する通りエヴァンズ（1973）に依拠している。本論はあくまで2023年の初演時における分析であり、再演プロセスにおける「因果の源泉」の機能については別稿での考察が必要となるだろう。
- 3) Dodd (2000), Levinson (1990) などが音楽作品のタイプ説の代表的論者である。
- 4) 哲学における古典的論争において、タイプ説は普遍者の存在を認める実在論という立場に基づくのに対して、唯名論は普遍者という存在を認めずに世界を説明しようとする立場である。グッドマンは唯名論の立場を貫く哲学者であり、その思想体系において芸術作品を普遍者と認めることができないことからオートグラフィック／アログラフィックという分類を提示した。
- 5) Pouillaude (2009) によれば、舞踊譜という実践が最も盛んに行われていた18世紀前半ヨーロッパの宮廷舞踊の文脈では、記譜によってダンスが作られることもあった。しかしそれは歴史的に特殊な経緯であり、18世紀後半以降、舞踊譜は急速にその実践の重要性を失い、現代では作品制作の現場で用いられることはほとんどなくなってしまった。Pouillaude (2009) はこれらの歴史的・実践的な背景からダンスは「脱作品的」な領域であり、「記述なき反復」であると論じている。
- 6) 旧来の典型的な劇構造を疑問視するような態度をとる現代演劇の領域でも、戯曲などによる構造の指定がない制作プロセスを意図的に選ぶケースが多いが、その場合も因果の源泉が存在しないわけではない。また、それらを単なる特殊例として考察から除外することは理論的に望ましくないだろう。
- 7) 通常はダンス作品の文脈で捉えられる振付家ジェローム・ベルの作品を原案としつつ、劇作家・演出家の松井周を出演者に迎えることで演劇とダンスという芸術形式間の対話という文脈へ展開した『松井周と私たち』（2023）は、スペースノットブランクが自らの領域横断的实践それ自体を作品化した象徴的なプロジェクトと言える。
- 8) これまでの共同制作は『ささやかなさ』（2019）、『光の中のアリス』（2020）、『ミライハ』（2021）、『再生数』（2022）の4作品である。
- 9) そのうち休日は5日間与えられ、一日あたりのリハーサルは5時間から7時間行った。また、第1次リハーサル最終日の9月2日と本番3日前の9月18日に一般の観客へむけてオープンリハーサルを行った。これら2回のオープンリハーサルは有料で行われ、その時点でまとまっていたシーンを断片的に上演した。
- 10) エヴァンズの支配的源泉の詳細に関しては藤川（2014: 33-8）に詳しい。

文献

- Dodd, Julien. (2000) 'Musical Works as Eternal Type'. *British Journal of Aesthetics* 40-4: 424-440.
- エヴァンズ, ガレス. (1973) 池田さつき・佐藤康之・松坂陽一訳「名前の因果説」, 松坂陽一編訳『言語哲学重要論文集』, 春秋社, 2013年, pp. 185-224.
- 藤川直也. (2014) 『名前に何の意味があるのか 固有名の哲学』 勁草書房
- グッドマン, ネルソン. (1968/1976) 戸澤義夫・松永伸司訳『芸術の言語』 慶應義塾大学出版, 2017年.
- 児玉北斗. (2022) 「〈合意〉とは何か ダンス作品の存在論におけるタイプ説の限界」, 『芸術文化観光学研究』 (1), 芸術文化観光専門職大学, pp. 62-72.
- クリプキ, ソール・A. (1972/1980) 八木沢敬・野家啓一訳『名指しと必然性 様相の形而上学と心身問題』, 産業図書, 1985年.
- Levinson, Jerrold. (1990) *Music, Art, and Metaphysics*. Ithaca, New York and London: Cornell University Press.
- 松原俊太郎. (2023) 『ダンスダンスレボリユーションズ』, 一般社団法人日本劇作家協会 戯曲デジタルアーカイブ, [https://playtextdigitalarchive.com/drama/detail/816] (最終アクセス: 2024年3月2日)
- Pouillaude, Frédéric. (2009 [2017]) *Unworking Choreography: Notion of Work in Dance*, Translated by Anna Pakes, New York: Oxford University Press.
- 西條玲奈. (2014) 「反復可能な芸術作品の存在論とまばらなメレオリジー唯名論」 北海道大学大学院文学研究科 思想文化学専攻博士論文.
- スペースノットブランク. Webサイト『ダンスダンスレボリユーションズ』 [https://spacenotblank.com/performance/dancedancerevolutions] (最終アクセス: 2024年3月2日)