

hiphop に向き合う

—即興の踊りを生み出す 56 の身体言語の獲得—

Dig into Actualities of hiphop: 56 Embodied Language of Dancing that Generates Situated Improvisation

竹田真¹ 諏訪正樹²

Makoto Takeda¹, Masaki Suwa²

¹ 慶應義塾大学総合政策学部

¹ Faculty of Policy Management

² 慶應義塾大学環境情報学部

² Faculty of Environment and Information Studies

Abstract: This paper may be the first study to dig into embodied and situated knowledge on improvisation in hiphop dancing. Through a study with/on first-person's view, we have devised the use of “*sketches on somatic sensation*” and derived 56 “*embodied language of dancing*” as inner driving forces of determining body movements in response to music on the fly. This paper presents a research method of verbalizing and thereby examining inner somatic sensation as the basis of generation of embodied knowledge.

はじめに

本研究は、音楽に合わせて即興にダンスを繰り出す身体知のありようを探究する一人称研究[諏訪2022]である。楽器の音や歌い手の声のトーン、ビート、リズムなど、音楽を構成するさまざまな音楽的要素に接し、即興的に身体各部位を連動させて次々に踊りを創作する心身のメカニズムは、まさに暗黙知と言ってよい。さらにいうならば、ある瞬間に耳が捉えた音楽的要素や直前までの身体各部位の動かし方に応じて動きを生み出すわけであるので、即興ダンスの身体知は状況依存的な知の極みでもある。

心身は何らかの創作メカニズムを有しているはずだが、即興的であるがゆえに記録が難しく、さらに記憶も難しい。記憶が難しいのは、一般に、状況依存的な知の宿命である。状況依存性とは以下に示す性質のことを言う。環境の状況に遭遇するまでは自身の心身がなにに着眼し、どう反応し、どう振る舞いを創出するのかわからない。しかし一旦渦中のひとなれば何かしらの着眼・反応を経て振る舞いを

創出してしまおうという認知の性質である。状況に心身が埋め込まれた状態で振る舞いを創出しているので、後からそれを思い出そうとしても、既に状況は剥奪されているため思い出すことが難しい。

このように極端に探究が難しい身体知の糸口をどうにかして掴みたい。本研究は、踊りを創出している際に心身に沸き起こる体性感覚¹（以後「体感」と称する）に着目し、即興ダンス創出の身体知に迫ろうとするものである。

後述の節で詳しく述べることになるが、音楽に合わせて踊る実践²をビデオに撮り、その直後にビデオを見ながら、あるいはビデオを見ずに、一連の踊りのなかで記憶に残った体感をことばで表現したり、スケッチで表現したりした。

本研究で力点を置くのは、体感を思い出して描くスケッチである。我々は「体感スケッチ」と称する。知の状況依存性を探究する難しさは状況を剥奪された状態で後から思い出すことの困難さにあると先に論じた。一方で、身体の動きを創出している際の体感の一部は（印象的なものだけは）、身体の記憶とし

¹ 体性感覚とは、中村雄二郎（2000）によれば「触覚を含む皮膚感覚と、筋肉感覚を含む運動感覚とから」成り立つ（p.114）ものであり、「体性脊髄神経によって伝達されるもの」（p.115）である。その記述からすれば、純粹に身体に沸き起こるものと考えられる。しかし、身体

由来のその感覚が、同時にある種の感情・情動を巻き起こすという経験的所感も誰しも有しているという観点から、敢えてここでは「心身に沸き起こる」と表現した。
² 一連の踊り（踊り始めから踊り終わりまで）は、多くは2～3分続くが、なかには5～6分続くものもある。

て残っているという経験的直観もある。

そこで、我々は身体に残る体感を、踊った直後にスケッチとして自由に描いてみるという試みをはじめた。模索的な試みではあるが、体感スケッチを描くことはそれほど難しくはなく、むしろスケッチを描くことが体感をことばで表現することへの促しになっているという所感も得た。

本研究では、踊りの体感をスケッチとして表出することを通じて、体感をことばで表現し、即興を生み出すメカニズムの一端をあきらかにした。

得られた成果は、第一著者が即興を生み出す源となった、あるいは、即興を生み出している際に心身を包み込んでいた「体感」を生々しいことばで表現したものである。それを我々は「身体言語」と称することにした。一般の言語と異なり、コミュニケーションのための普遍性は持たないが、少なくとも第一著者のなかでは即興で身体を御する「内なる言語」として寄与したものである。

実践

実践の概要

第一著者は自身の踊りがどのような知によって成り立っているのかに探りを入れるため、体感スケッチを使って自身の踊りを一人称視点で記録した。

2023年11月27日から、計29本の動画を撮り、43枚の体感スケッチを描いた。記述は計39,264文字に及んだ。記述には体感スケッチそのものに直接言及するものや動画を振り返った際に気づいたものなど、筆者の踊りに関するもの全般について書いた。

手順

実践の手順は

- 音楽をシャッフル再生して振り付けを決めずに即興で踊る
 - その直後に踊っている最中に得た体感を言語化する前にスケッチとして描く
 - 撮影した動画やスケッチを振り返りながらどういったことを感じ、踊ったかを記述する
- である。

12月16日に行われたダンスバトルイベントで踊ったときのデータを紹介する。図1は筆者の踊りを撮影した動画のワンシーンを連続写真として切り取ったもの、図2は抱いた体感を描いた体感スケッチ、図3は動画と体感を振り返り、記した記述である。

実践の際はできるだけ撮られているということ意識せず、普段通りに自然体で踊るように心がけた。

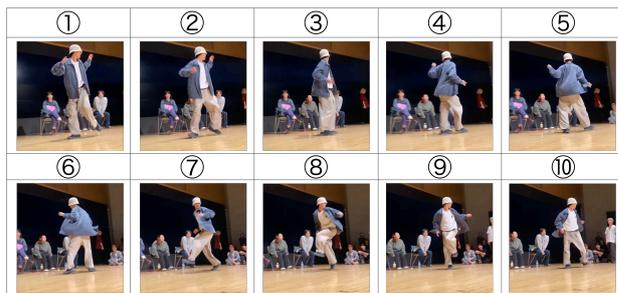


図1：ダンスイベントで踊ったときの一部連続写真

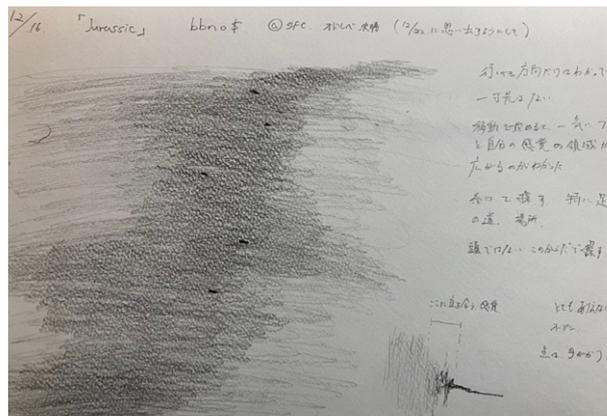


図2：体感を描いたスケッチ

このスケッチが表しているように、逆に意識の矛先を削がない鉛筆の先みたいに鈍らせて、フア〜と発散させる感覚。(中略)

動画で見るとわかるけど、今回は0:53-0:58までの6カウントで相手側に進んでいくというムーブの最中に得た体感だった。このときは自分の中で相手の方まで進んでいくということだけを決めていて、それ以外は何も決めていなかった。スケッチ中の左下から右上に進んでいくような比較的濃い部分はその動線だな。でもやっぱり動線の外側にも横のシャーシャー線は続いているから自分の感覚が広がっていたのだなあとと思う。

(生タグ):手や足などの特定のものへの意識が薄まり、半径2mくらいにフア〜と霧がかかるみたいに自分の感覚が広がる。(注:「生タグ」については次節で詳説する)

図3：動画やスケッチを基に書いた記述の抜粋

スケッチを描く際は、踊った直後に深く考えずにラフに描くことを心がけた。そうすることで得た感覚を忘れないうちに生々しく残すことができたり、言語化によってラベリングされる前の未知の体感に着目できたりする。また、スケッチでは表しきれないと判断したときは擬音語や短文のメモなど(図2右側)を付記し、後の言語化の手助けとした。

言語化においては、スケッチだけを基にしたもの

やスケッチと動画の両方を基にしたものなど、参考にするものは必ずしも単一のものに限らない。なるべく数多くの体感の発見を促すためである。一見関係のなさそうなことがらや些細な出来事まで、思い付いたものとはにかく言語化することを心がけた。

実践の一連の流れは下の図4のようになる。



図4：実践の流れ

分析

分析に先立ち、収集したデータ数についてまとめる。踊った数は31回、動画の数は29本、体感スケッチは43枚、記述の数は45個である。データの数が各々異なるのは、以下の様々な理由に依る。

- 日頃撮影せず何気なく練習しているときに偶然体感を得ることもある
- 動画を撮影できなかった踊りの実践もある
- 体感スケッチを描いているときや動画を振り返って記述しているときに全く別の新たな体感に気づくことがある
- 一つの体感だと思っていたものが、分析を進めていくうちに二つの体感によって成り立っていることに気付いたりする

記述から踊りの源を抽出する

動画や体感スケッチを基にした記述はそのままデータとして使用することはできない。実践によって得られた記述には、その時々思い出したものや体感をなんとか言語化しようとはにかく頭にあるものを直接書き殴ったような表現のものが少なくないからである。これらの記述をデータとして利用可能なものにするために「生タグ抽出法」と呼ばれる手法を使った。

生タグ抽出法は、「視点、着眼した側面、価値観を表す箇所に、要約的な短文を付記する」手法[諏訪, 2022]である。この方法によって抽出された要約的な短文を生タグと称する。筆者も自身の踊りの体感に関する記述から踊りの源となるものを要約的に表す生タグを抽出した。生タグの文章は過度に抽象的にせず、生々しい表現を各々の体感の個別具体性を残すことが最重要ポイントである。

図3に示した12月16日の実践を例にとる。黒字の文章は動画とスケッチから自身の踊りの体感を思い出しながら書いたもので、太い赤字の文章はそれらから抽出した生タグである。筆者の体感を生々しく想起させるような具体性と体感そのもののエッセンスを残す形で生タグを作成した。

身体言語

得られた生タグは、筆者が即興で踊りを生み出すための源となっている体感そのものを言語化したものである。我々はそれを身体言語と称している。

言語とは、人が思考や感情を伝え合う際に使用する音声や記号の体系のことである。言葉や音声などの普遍的なものに一度変換することで、形のない思考や感情を自分以外の他者に共有することができるようになる。普段家族や友人とコミュニケーションを取ることができるのは、自分の中の思考や感情を言語によって表現することができるからである。

筆者の踊りも同様に、体感やそれに主導される身体が存在することによって初めて即興の踊りが表現行為として成り立つ。日常的に使っている言語ほど体系的なまとまりはないが、まだ具現化されていない私の「感情」や「踊りを起こす内なる衝動」を物理的な身体の動きで表現するために機能している。そういった意味で、私の即興の踊りを生み出す源となっている体感がある種の言語的役割を担っていると解釈し、「身体言語」と呼ぶことにした。

56の身体言語

筆者の即興の踊りを生み出す身体言語は、表1に示す通り、今回の実践からは56個見つかった。

表1：今回見出した56の身体言語の一覧

(注：動画欄のフォーマットは、「曲名」・アーティスト名・場所・(日付)である)

	動画	自覚レベル	身体言語
1	「Flex With Ya (feat. Kinkai)」・The Mouse Outfit・湘南台S・(11/27)： <u>注参照のこと</u>	0.5	1-1： 身体言語1 ：ウォークアウト特有の足から胸までのツッパリ感は、テントを支える骨のようである
		1	1-2： 身体言語2 ：テントを支えている骨のようなツッパリ感が解除される時に感じるグインっという振り子のような感覚を楽しむ

2	「Theta State」・ジョーダン・ラカイ・近所の駐車場・(12/7)	新	2-1: 身体言語 3 : 漫然とどこにも意識を向けず、長風呂の後にのぼせてふわふわと浮くような状態を維持することで、身体感覚に耳を傾ける
		新	2-2: 身体言語 4 : 「今進んでいる方向とは逆に行きたい」「今進んでいる方向のさらに先に行きたい」など、とにかく今いる場所とは別のところへ行こうとする瞬発的な思いつきに囚われる
		1	2-3: 身体言語 5 : 突然側溝に車輪がハマってしまって抜け出そうとしても簡単には抜け出せないように、同じ動きやノリを繰り返してしまう
3	「Organic Rust」・アルファミスト・近所の駐車場・(12/7)	新	3-1: 身体言語 6 : 身体中をボコボコと気泡を含んだ液体や粘性を帯びた液体がズズズッと駆け巡り、内部の流体の運動がそのまま自分の身体を波打たせたりする
4	「Hold My Hand」・Zo!・近所の駐車場・(12/8)	新	4-1: 身体言語 7 : 自分の身体全体がトムボーイ (バネのおもちゃ) みたいにギュッと詰まったりその詰まった部分が体内で絶え間なく移動することで、身体がもっちり・たわんたわんとなる感覚を楽しむ
		0.5	4-2: 身体言語 8 : 体内でギュッと高まった密度が耐えきれず一瞬にしてパァンッと弾け、その瞬間に自分の身体も弾けるように動いてしまう
		1	4-3: 身体言語 9 : ふわふわと縦横無尽に漂う上半身の行きたい方向へ行けるように左右上下斜め全ての方向に素早く動き回る私の両足は縁の下の力持ちである
5	「不明」・不明・近所の駐車場・(12/9)	0.5	5-1: 身体言語 10 : 木が根っこを張るように下半身と地面が一体となり、身体全体でどっしりとした安定感を得る
6	「Cowboy」・Magna Carda・近所の駐車場・(12/10)	新	6-1: 身体言語 11 : 体内の音の積み木が暴れまわって内壁を突き破ろうとするから身体が「星の王子さま」の表紙に描かれている歪な星のようにぼこぼこになる
7	「chura」・Grooveman Spot・慶應義塾大学湘南藤沢・(12/13)	0.5	7-1: 身体言語 12 : まるで自分の居場所がわかっているかのように自分の身体部位がそれぞれの持ち場に当然のように向かっていく
8	「Quik's Groove」・DJ Quik・名古屋スポーツセンター玄関前・(12/14)	新	8-1: 身体言語 13 : 蜘蛛の巣みたいに自分の周りを取り囲む音楽がパァンッと当たってきて身体を突き動かしたりヒュルヒュルヒュル〜と身体をすり抜けたりする
		1	8-2: 身体言語 14 : サックスの音を聴いて妖艶さを想起し、女性モデルのような仕草や出立ちになってしまう
9	「Quik's Groove」・DJ Quik・バスケットのある公園・(12/14)	1	9-1: 身体言語 15 : 連続して聞こえてくるポコンッというバスドラムでパンチを想起し、自分に向かってくる音にパンチされるように身体を動かされる
		0.5	9-2: 身体言語 16 : みぞおちやお腹や腰あたりを自分の中心として、右手が右上なら逆に左足が左下というふうに手足が対になってバランスを保つように動く
		新	9-3: 身体言語 17 : 首と鎖骨が前後に引き合っって前屈みになって、映画ロードオブザリングのスマアゴルみたいな姿勢の体感に支配され、その姿勢にしばらく取り憑かれてやめられなくなる
		0.5	9-4: 身体言語 18 : 上半身と下半身がy軸方向でそれぞれ別の向きに回転し、お腹周りの皮と筋肉が雑巾を絞ったみたいに振れた感覚になるのを楽しむ
		0.5	9-5: 身体言語 19 : 上半身と下半身がy軸方向でそれぞれ別の向きに回転しながら身体がくの字に折れることで、お腹周りの皮と筋肉が、ペットボトルを捻りながら縦方向に潰れるのと同じような感覚になるのを楽しむ
		1	9-6: 身体言語 20 : 重心移動と脱力によって、ジェットコースターやブランコで得られるような内臓のフワッと感を楽しむ
		新	9-7: 身体言語 21 : 感覚は次第に身体を満遍なく纏い、膨張する。ふわ〜とぽ〜と。身体感覚が肌から10cm,20cm,,,,とどんどん遠ざかっていく
10	「Jurassic」・bbno \$・慶應義塾大学湘南藤沢オドルベ決勝・(12/16)	新	10-1: 身体言語 22 : 手や足などの特定のものへの意識が薄まり、半径2mくらいにフワ〜と霧がかかるみたいに自分の感覚が広がる
		新	10-2: 身体言語 23 : 自分の身体が自律的に動きを生成し、身体を持ち主である自分自身はその営みを事後的に観察する
		1	10-3: 身体言語 24 : ハチドリのようなホバリングのように胴体や顔を完全に空間に固定し、他の腕や足は自由奔放に舞わせる
		0.5	10-4: 身体言語 25 : 身体パーツは各々不規則に動いているが、身体全体では下敷きをくの字に曲げたり逆に曲げたりを繰り返して得られるパインパインする感覚を覚える
11	「Ushyushy」・Spellspellspell・一夜城・(12/20)	1	11-1: 身体言語 26 : 腕の振りがエネルギー源となり、刺したり引っ張られたり腕の動きに合わせて自分のダンスが作られていく
12	「Reality Check」・Noname・埼玉の公園・(12/20)	新	12-1: 身体言語 27 : 感じ取った歌い声のエネルギーに身を任せて乗っかったり、歌い声そのものになったかのように身体が歌い出す
13	「不明」・不明・埼玉の公園・(12/20)	0.5	13-1: 身体言語 28 : 肘や膝などあらゆる関節を身体の内側に向かってンキュッと集めてンハーツとそれらを緩めるのをビートに合わせて繰り返すとき、自分はブルーハーツの甲本ヒロト (live ver) のような動きになる

14	「RIDE W/CREATXR」・Ma2t・埼玉高架下・(12/21)	0.5	14-1：身体言語 29：植物が茎を伸ばしてはその先で花を咲かせ、また伸ばしてはまた別の花を咲かせるように、自分も植物のようにズーと等速に動いた先でファーと違う動きを生成する
15	「KI」・Ma2t・埼玉高架下・(12/21)	新	15-1：身体言語 30：まるで機械がバグを起こしたかのようにギギッと全身が機能不全になり、(一時的に生き物ではなくなり、)その後何事もなかったかのように(時が飛んだかのように)それ以前の動きに戻る
16	「Nothin' to talk about」・Rayana Jay・自宅・(12/28)	0.5	16-1：身体言語 31：近い体感の動きが途切れずに繋がっていく様子は、まるで現在地を基準に次の行き先がいつの間にか決まっていくなまな一人旅のよう
17	「No man is safe from」・Elaquent・藤沢マリソル・(12/29)	1	17-1：身体言語 32：自分自身の予想を裏切る形で、ある一瞬を境に真夏のコンクリートに落ちたアイスクリームみたいに全ての身体パーツがドロッと流れるように動きだす
		1	17-2：身体言語 33：4回連続するダウンを急遽止めることによって私自身の予想を裏切る
		0.5	17-3：身体言語 34：あるポーズから別のポーズに移るときにレールの上をニューンとした浮遊感を感じながら移動する私は、電磁石の力で浮かびながら走るリニアモーターカーのようである
		1	17-4：身体言語 35：あるポーズから別のポーズに映るときに全身の動きが連動してカチッとハマる感覚はまるで綺麗な立方体になろうとする磁石内蔵型のルービックキューブみたい
		1	17-5：身体言語 36：身体全体で上にあがろうとすると、直立直前でドンッと上のどっしり岩にぶつかって弾き返されて上がりきれずにいるが、その感覚が楽しい
18	「Nothin' to talk about」・Rayana Jay・藤沢マリソル・(12/29)	1	18-1：身体言語 37：自分の身体の周りにどこからともなく物体を出現させ、空間に配置したあと、その物体を避けたりすり抜けたりして物体とのやりとりを楽しむ
		0.5	18-2：身体言語 38：自分の肩や腰などの身体パーツを自分の手で寄せたり回したり放したりと、自分自身の身体で物語性のない支離滅裂な操作が連続するのを楽しむ
		新	18-3：身体言語 39：自分の肩や腰などの身体パーツを自分自身の手で寄せたり回したり放したりと、操作する感覚と操作される感覚が両方自分の中に存在するのが不思議である
		新	18-4：身体言語 40：流れている原曲の通りに踊るのではなく、どの音をどの音と組み合わせさせて使おうかということは無意識に判断しながら音楽を再編集して新しい自分好みのリズムを作り出す
		1	18-5：身体言語 41：気性の荒い腕と他の穏やかな身体パーツとで人格が分裂し、腕以外の身体は暴れる腕に振り回される他ない
		1	18-6：身体言語 42：急に全身が粘度の高い液体に放り出され、動きが鈍くゆっくりになる
19	「EETY w/ Diame Heartmaker」・Randy Thick・藤沢マリソル・(12/29)	0.5	19-1：身体言語 43：バスドラムの音にぶつかって軌道が変わったりしながら、音もなく“————”と宇宙空間を漂っているようだ
		1	19-2：身体言語 44：全身の関節という関節を曲げてお腹や胸にあるエネルギーのようなものを外側へ外側へと送り出し続ける
		0.5	19-3：身体言語 45：自分の意志ではどうにもできないような力で身体の自由を制限され、自分の身体をコントロール下に置けずにパニックになってただただ抗う
		1	19-4：身体言語 46：身体中の関節という関節が錆びたように動かなくなってしまい、まるでコンパスが歩くように重心移動だけで身体全体を動かそうとする
		1	19-5：身体言語 47：バスドラムのドンツというインパクトのある音を境に、スイッチを押されたように自分の身体中の関節がパッと一気に錆びる
		0.5	19-6：身体言語 48：地面に漂っていた得体の知れないエネルギーが自分のいる場所に集まってきて炎の柱となり、その炎と同調するように自分も上へと動いてしまう
20	「Beach House Summer」・E. Jones・梅田 BUZZ・(1/1)	1	20-1：身体言語 49：1カウントに一回アクセントを入れるといった最低限のルールを守りながら腕の出し方や方向を変えたり動き自体を誇張したりして、動きが派生していくのを楽しむ
		0.5	20-2：身体言語 50：13回連続でダウンをしたとき、身体が「もうそろそろやりすぎかもよ」と、動きの賞味期限を知らせてくれるのを感じする
21	「The Love Song」・Bush Babbees・Mos Def 梅田 BUZZ・(1/1)	1	21-1：身体言語 51：曲が本来持っているシャカシャカハッピーな性格を無視できず、自分の動きも勝手にその性格に寄ってしまう
		1	21-2：身体言語 52：曲のサビや音の切り替わりの瞬間を身体が勝手に予測してくれていて、切り替わりの直前に私にふっと教えてくれるのが不思議だ
		新	21-3：身体言語 53：やりたいシルエットや行きたい場所に腕や足を先に向かわせて空間固定し、残りの身体を後から遅れてそこに向かわせる様子はまるでジャクトリムシの歩行である
22	「The Fresh(fear. Ekundayo,	1	22-1：身体言語 54：足を出すタイミングと重心を上にあげるタイミングを合わせて歩くこと

	Backwud Marc&Stanza)・ Spittzwell&Boog Brown・ 埼玉高 架下・ (12/21)		で、ぐわんぐわんぐわんぐわんとリズムカルに優しく鼓動するような浮遊感を得る
23	「gospel?」・Noname・梅田 BUZZ・ (1/1)	1	23-1：身体言語 55：まるで本当に目の前に相手がいるかのように、身振り手振りに熱を込めて本気で伝えようとする
24	「No Te Puedo Ver」・Samaon Kawamura・ 梅田 BUZZ・ (1/1)	新	24-1：身体言語 56：一見音に合わないような自由奔放な動きをしたとしても、常に音楽は自分の内側と外側両方にまとわりついているので一人ではないという安心感がある

「身体言語」欄の2つの数字（たとえば21-1）の前者は実践ID、後者はその実践から抽出できた身体言語のIDを示す。各身体言語には全体の通し番号（太字）を付記した。一回の実践で複数の身体言語が抽出できたケースも多々あったことがわかる。

各々の身体言語がどの程度発見的だったのかを示す「自覚レベル」という項目を設けた。今回の実践で初めて自覚したものは「新」（16個）、もともと明確に自覚していたものは1（23個）、ある程度の自覚は0.5（17個）で表している。初自覚が全体の約3割を占めているのは実践の意義を物語るものである。

本稿ではこれらの中から例として**身体言語 6**「身体中をポコポコと気泡を含んだ液体や粘性を帯びた液体がズズズーッと駆け巡り、内部の流体の運動がそのまま自分の身体を波打たせたりする」を取り上げて紹介する。図5が該当する実践の直後に描いたスケッチである。

細長く伸びた顔と手足、瓢箪のような胴体があり、かろうじて人と判別できる。これは筆者自身を表しており、身体の内外に姿形を変えた音楽が存在しているということを描きたかったのである。体感スケッチを見ながら当時の体感を振り返ったときの記述を以下に掲載する。

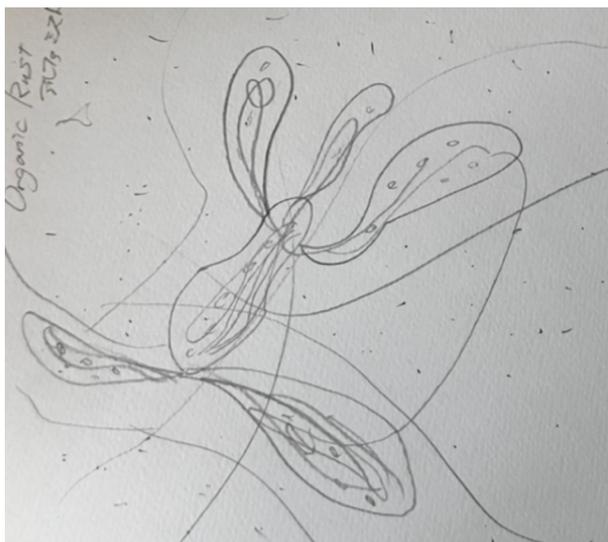


図 5：身体言語 6 の実践で描いたスケッチ

驚きと同時に面白かったのは、何かが通っているように想像するのではなく本当に何かが通っていった、その何かによって身体が動かされていたように感じたことだ。本当になんかいたよなあ。ポコココ、スー、ズズズーと流れていた。スケッチによると「何か」には密度があって、ポコポコの気泡?的なものも含んでいた。カスタマイズされた車のシフトレバーに似ている。あと身体の内部を移動する「何か」を身体で感じながらそれを外側からも見ていたな。

(中略)

無数の点々は星?気泡?生き物?わからないけどキラキラしてたのだけは覚えてる。海の中から太陽をみるような感覚に近かった。これはずっとあった体感ではないけど、ほんの数秒、キラキラの海の中を脱力しながら漂っている時間があった。

図 6：身体言語 6 の実践に関する記述の抜粋

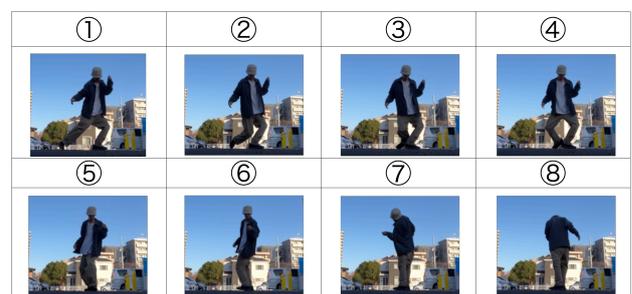


図 7：身体言語 6 の体感スケッチに該当するシーン

筆者は踊りながら自身の体内にポコココ、スー、ズズズーと流れる「何か」を感じとっていた。足元にあったドロッと粘性のある何かが、膝や腰などを通して徐々に頭の方に上がってくるのを感じたのである。それだけではなく、体内で動く感覚によって実際に身体が呼応するように動いたのである。

これは撮影した動画の中の約2秒間のシーンを8分割にして切り取ったものである。1～6コマ目にかけて、私の体内を足元から徐々に上がってくる「何か」を感じている。それを感じると同時に、その「何か」が通った部分だけが動く。

例えば1～4にかけては、その「何か」が足元から腰付近まで移動していたので、何も通っていない上半身はほとんど動かずに腰から下の足だけが形を変

えているのがわかる。

そして5~8にかけては、「何か」が腰から頭に移動していったので、今度は何も通っていない足がほとんど動かずに上半身だけが後ろ側に捲れるように移動している。このように、私の体内を「何か」が通るのを感じ、その通った場所のみが動くという体験をしたのである。

この身体言語以外にも、ある一つの姿勢にとりつかれてやめられなくなる体感や自身の感覚を拡張させる体感などがあり、そのどれもが個別具体的な身体言語である。

身体言語群を KJ 法でまとめてみる

56 の身体言語相互の関係を探り、全体を俯瞰するために KJ 法[川喜田 1966]を行った。KJ 法とは定性的なデータの分析手法である。

56 の身体言語を基に、直観的にグルーピングしたのち簡潔な「表札」をつける。これを第一階層 KJ とする。どのグループにも属さなかった身体言語は「一匹狼」と名づけ、次の階層まで残す。第二階層では、第一階層表札と一匹狼を基にグルーピングを行い、「表札」をつける。

第一階層のグループ編成では表札が 15 個、一匹狼が 17 個生まれた。第二階層では表札が 12 個、一匹狼が 14 個であった。第一階層の一匹狼 17 個のうち 3 個は第二階層表札に吸収されたが、14 個は第二階層を終えても一匹狼のままであった。

この結果は、即興の踊りを支えている体感はかなり状況依存的、そして複雑であることを示唆する。

身体言語同士を関係づける

KJ 法によって表札の傘下にまとまった身体言語や最後まで一匹狼として残った身体言語の、相互の関係性を探って図示してみた。身体言語の関係性の全体構造を明示することは難しかったが、局所的な関係性を 6 つ見出すことができた。本稿ではそのうちの 2 つを紹介する。

図 8 を見てほしい。緑の付箋が身体言語、灰色の線で囲われたものが一つのグループである。囲われた付箋が一枚のケースは、それが一匹狼であることを示す。「A 番号」と付されたものが第一階層表札、「X 番号」が第二表札である。たとえば、「X24 (一匹) -A30 (一匹)」は、該当する「身体言語 40」が第一から第二階層まで一匹狼として残ったことを示す。

一つ目の関係性は「同時に複数の体感が存在する」である。第一著者は実践において、使用楽曲に含まれる音に身体を殴られて身体が動いてしまうような踊りを発見した。動画を振り返ってみると、楽曲に存在する全ての音から殴られたのではなく、特定の

音だけに反応し殴られるように動いていた。つまり、その動きは「音から殴られるような体感」(図中の A9)と「聞こえてくる音楽を自身で選択・編集するように新しいリズムを作る体感」(X24)を同時に得ることによって成立していたということである。

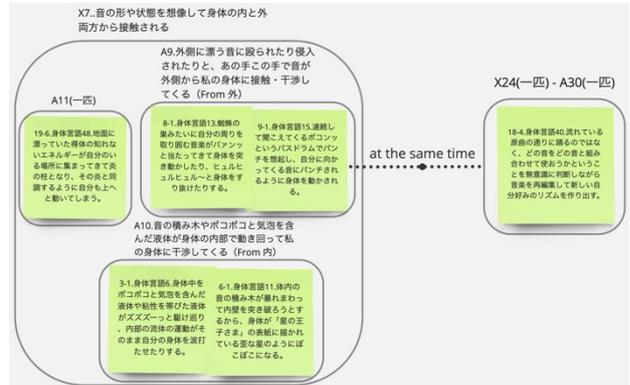


図 8 : 関係性「同時に複数の体感が存在する」の該当部分

ひとつの支配的な体感が連続するのではなく、複数の体感が入り混じる状態を継続させることが第一著者の即興に重要であることを示唆している。

二つ目の関係性「スキルと体感は別物である」を図 9 に示す。右上部にひとつの表札、左側に一匹狼の身体言語があり、左右がノットイコールの記号で結ばれている。右の表札と左の身体言語それぞれで使われているスキルは一緒であるが、体感とは全く異なることを示している。3 つとも、アイソレーション(体の一部または他の部分だけを動かすスキル)を利用して身体の一部を空間に固定する動きである。しかし、身体動作や使うスキルが同じだからといって必ずしも同じ体感が源であるわけではないのだ。

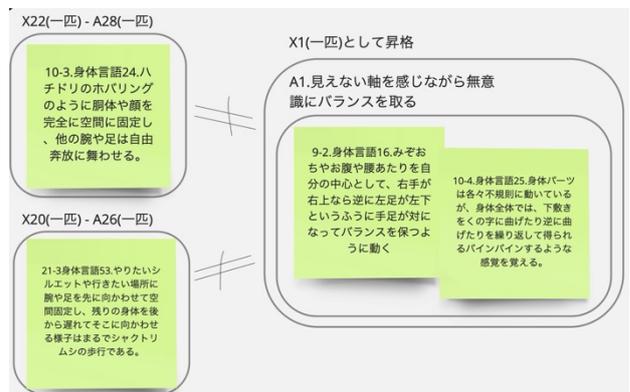


図 9 : 関係性「スキルと体感は別物である」の該当部分

体感スケッチの効用

状況依存的な即興ダンスを成り立たせる知に迫る

にあたって、筆者は体感スケッチが大きな効力を持っていることを実感した。

第一に、踊った直後に体感を言語化する前にまずスケッチしてみるということが、これまで自覚できていなかった（言語化できていなかった）体感への気づきを促すという点である。仮に新しい体感を得ていたとしても、踊った直後に言語化しようとする、前から自覚していた体感にカテゴライズしてしまいかねない。一方、言語化の前にまず体感スケッチを描くと固定観念から解放され、新しい体感に気づくことができるのではないかと考えている。

第二に、体感スケッチが新たな着眼を生むという点である。事例として身体言語 29 に関わる体感スケッチを取り上げる。

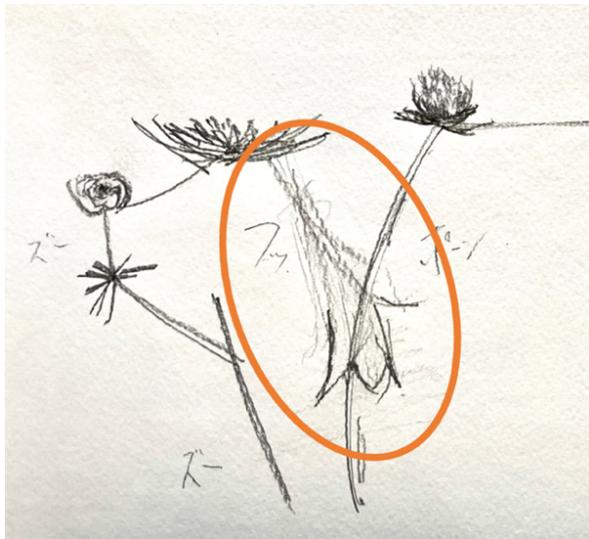


図 10：身体言語 29 の実践（表 1 では実践 14）で描いたスケッチ

図 10 を見てほしい。茎がズーっと直線的に伸びて花がフワッと曲線的に咲くように、筆者自身も重心を直線的に動かし、その後に曲線的に手足を動かすという踊り方をしていた。この体感スケッチは、そうした直線と曲線を繰り返すような動きの体感を植物になぞらえて表現したものである。

第一著者は、この体感スケッチを描いた後になって初めて、自身がしだれた花（オレンジ色の線で囲った部分）を描いていることに注目した。他の花はすべて上向きに花を咲かせているのに対して、この花だけ下向きに花を咲かせているのである。

直線や曲線などの身体の動線を意識してこの体感スケッチを描いた（したがって、直線的な茎や曲線的な花を描いている）わけだが、自身が描いたスケッチを描いてそれを振り返って初めて、「方向」とい

う変数への気づきが促されたわけである。その変数は描いているときには一切意識していなかった。

これは、デザインスケッチに関する一連の研究（例えば[Suwa & Tversky, 1997],[Suwa et al., 2000]）でも度々観察された現象で、Suwa らは「自身のスケッチのなかにデザイナーが見出す予期せぬ発見」（unintended discovery）と称している。

外的表象としてのスケッチのこの効用により、第一著者は、踊っている最中に曲線的に動く場面において自身の身体が向く方向を意識すれば新たな踊りにつながるかもしれないという新たな発想を得るに至った。

体感スケッチは、少なくとも 2 つの観点から、新たな体感への気づき、および変数（着眼点）への気づきを通して、踊りの進化を促す可能性があることが示唆された。もちろん、実際にこれらの気づきが第一著者の踊りとして表出するまでにはさらなる時間と練習が必要になるが、この気づきを得たこと自体が第一著者にとっては大きい。今後の踊りの熟達に大きく寄与するであろうことを予感している。

結論

即興の踊りを生み出す源である身体言語という状況依存的な知の姿を一人称研究により探り出した。56 の身体言語の全体構造（関係性）を見出すことは難しかったが、局所的な関係性は見出せたことは意義深い。この種の状況依存的な知は体系だったものであるというよりは、むしろ、「状況依存性」の名の通り、その場その場で繰り出されるものである。

本研究は体感という暗黙性の高い知に迫るひとつの研究手法を提示するものであり、同様の方法で身体言語なる知を抽出・蓄積する試みを通じて、状況依存的な即興の知の全体像に探りを入れることが今後重要である。

参考文献

- [1] 川喜田二郎：発想法。中公新書、1966.
- [2] 諏訪正樹：一人称研究の実践と理論 「ひとが生きるリアリティ」に迫るために。近代科学社、2022.
- [3] Suwa, M. and Tversky, B.: What do architects and students perceive in their design sketches?: A protocol analysis, *Design Studies*, Vol.18, No.4, pp.385-403, 1997.
- [4] Suwa, M., Gero, J. & Purcell, T.: Unexpected discoveries and S-invention of design requirements: important vehicles for a design process. *Design Studies*, Vol. 21, pp.539-567, 2000.