

踊りにおける間合い – 想いがく、耳を澄ます、つくりだす – “Maai” in Contemporary Dance – Scripting, Listening, and Creating -

安田 理紗^{*1}
Risa Yasuda

諏訪 正樹^{*2}
Masaki Suwa

^{*1} 慶應義塾大学 総合政策学部
Keio University

^{*2} 慶應義塾大学 環境情報学部
Keio University

“Maai” is a phenomenon that everybody feels in relations among one’s own body and the surrounding environment in daily life, but has never been examined well in academic researches. This paper aims at presenting several aspects of “maai”, based on the first author’s experience of practices of contemporary dance, using the methodology of studying with/on first-person’s view. The findings are that listening to the feel of one’s own body seems to be the basis of formation of “maai”, that “maai” is created through interaction between one’s body, time, space, and the surrounding people (including tutors), and that scripting intentions and goals about “maai” in the next moves of dancing is on higher order, and thus possible through listening and creating.

1. はじめに

「間合い」とは、時間の流れのなかで、自分と相手の間の空間的な位置関係に立脚し互いの心理状態もはらみながら、絶え間なく生起するインタラクティブな現象[諏訪ら 2017]である。

例えば、剣道やサッカーのような対戦型のスポーツにおいて駆け引きのような形で見られることが多い。それ以外にも、コミュニケーションの場やもちろん舞台演技にも間合いは存在する。日常に溢れている現象でありながら、未だに曖昧で研究があまり行われていない分野である。

間合いは、生み出そうと思って生み出すものであるというよりは、結果として生まれるという側面が大きい。[諏訪ら 2017]より、文章を引用する。

「間合いをつくりだす」とは自分と相手の身体との間の空間に、もしくは、自分と相手の言動の時間的な合間に、自分の「心理的な何か」を染み出させ、時空間を埋めることである。[諏訪ら 2017, p.1]

間合いとは、自ら意識することが難しい現象であり、直接生み出そうとするものではない。しかし、「心理的な何か」を染みだすこと、つまり結果として良い間合いを生み出せるように、一体、何をすることができるのか？ 本研究は、その問いを模索するものである。

筆者は、幼少期より 18 年間モダンバレエの教室に通っている。週に4度の稽古で、年に数度の発表の機会に向けて練習をしている。表現力のある踊りができるようになりたいと悩みながら、踊りのスキルを高めようと日々取り組んでいる。踊りの教師からは、「間合いが悪い」という指摘を受けることもしばしばである。つまり、踊りにおける「間合い」は、見え方や表現において重要な要素なのである。

本研究は、踊りにおける間合いとは何かを自ら語れるようになることを目的として行ったものである。その探究の中から顕在化してきた仮説を本論文で示す。

2. 実践

2.1 研究のスタンス

「間合い」は状況依存性の高い現象であり、統制した実験では状況依存的で複雑な息吹が失われてしまう。そこで、踊りの経験の中で探究すべき範囲を絞ることなく、筆者が関係すると思ったことは、まずは全て取り上げる意識で探究を進めた。例えば、筆者が踊っている時に感じたこと、テレビを見ている時に感じたこと、友達と話している時に感じたこと、それら全てが研究の範囲なのである。

本研究は一人称研究の手法[諏訪 2015]を用いた。踊りをする中で筆者が主観的に感じるものごとや、筆者の体感をことばに残していくこと(からだメタ認知[諏訪 2017])なしには、本来状況依存的で主観的な「間合い」現象を捉えることはできないからである。

からだメタ認知とは、身体と環境の間で生起する事柄をことばによって意識上に持ち上げる習慣を設け、身体と環境のインタラクションそのものを進化させる認知行為である。身体が暗黙的に感じていることをすべてことば化することは難しいが、少しずつことば化することで、新しい変数に気づき、身体感覚が研ぎ澄まされる。すると、ことば化できるものごとが増えていく。

2.2 データの収集

間合いという現象を探究するためのデータの集め方について述べる。6ヶ月間、筆者が一人で踊る4分間の作品を練習し続けた。筆者が通うモダンバレエ教室で、教師2名に見てもらいながら、稽古を約一時間程度、合計 50 回行った。

稽古後には必ず日記を書いた。何が間合いに関連するのかは定かではない(それを探究することが研究目的)ので、記述する内容には制限をつけず、とりあえずなんでも感じたこと、考えたことは記述した。教師からは時々アドバイスをもらえるため、その存在は、筆者の記述内容に大きな影響を与えている。50 回の記述は、合計 38704 字となった。図 1 に記述例を示す。

日の最後、踊った踊りがなんとなく踊り方とかじゃなくて、起伏みたいなことがちよつと見えるような、少し全体的につながるような踊りができた気がした。先生もまあまあよかったと言ってくれた。そんな時って、客観的に見える体の動き方を語るんじゃなくて、体感を語ることになるような

氏名：安田理紗，所属：慶應義塾大学総合政策学部，
mail:s14878ry@sfc.keio.ac.jp

気がした。私の中で一番、体感を語る意味が、腑に落ちた経験になった。それから必死になって踊ってると、どこがどうとも思うけど、動き単体で考えにくくなる。全体として気持ちの起伏に頭が行っているから分けて考え難い気がした。

図 1:6/7 の練習日記より一部抜粋

3. 間合いを形づくる

収集した記述データから、以下のように、「間合い」の側面を探ることになった。

- 1. 日記から、間合いに関係すると感じた文章を抜き出し、端的な言葉でまとめた。間合いの定義自体が定かではないので、この主観的な選択によって全てを抽出できたとは思わない。しかし、ここで行ったことは、筆者の暗黙知を頼りに「関連するであろう」文章を抽出する作業であったと考える。抽出できた要素数は 446 個であった。
- 2. 446 個の要素を KJ 法によって分類を行い、74 個にまとめることができた。
- 3. 74 の要素を再度分類し、31 のパターンにまとめた。

表 1 に 31 のパターンを示す。

表 1 31 のパターン

番号	パターン名	番号	パターン名
1	動いていない時こそ重要	17	舞台空間の中で、私はどう動くのか
2	動きの名前に時間を込める (長い ver)	18	良い時悪い時を感じる
3	体を大きく使う・軌道を意識する	19	必要な時間と、必要のない時間がある
4	動きの名前に時間を込める (短い ver)	20	叶えたい間を叶えるバランス、不確定な間も作れる
5	動く速度に注目する	21	客観的な基準で時間を感じる
6	動きを分節化し、それぞれの関係性に注目	22	主観的な基準で時間を感じる
7	あえて何もしない	23	私の気持ちが踊りを作る
8	副詞的に時間を表す	24	踊る環境が気持ちに影響
9	動きの始まりと終わり	25	うちにこもる/発散
10	今、この瞬間に体を通して外にあるものを感じる	26	対比
11	踊りを解釈し、想像する	27	声を出す
12	力を抜くこと、入れること	28	4 分の構成
13	身体の全体に注目	29	違和感
14	言葉の言い方、書き方	30	強弱
15	踊りは決められた動きをすることじゃない	31	勢い
16	動きの分節化をなくすか、強調するか		

4. 間合いを感じ、生み出すこと

4.1 関係性分類

「間合い」現象の定義は定かではないが、何かと何かの関係性によって成り立つものであるということだけは明白であろう。そこで、31 のパターンは、何と何の関係性によって生まれた間合いについて述べているのかという観点から分類を行なった。分類した結果、以下に示す 7 種の関係性にまとまった。図 2 は、A vs. B という形で、7 種類の関係性を示したモデルである。

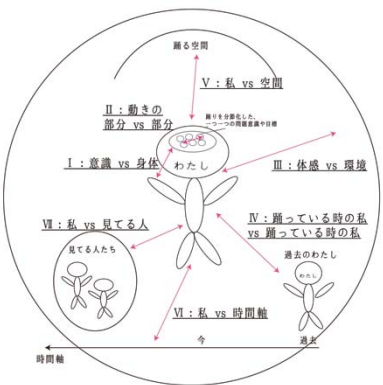


図 2 関係性モデル

31 のパターンがそれぞれどの関係性に分類されているかを示したものが表 2 である。番号は、表 1 に示したものである。

表 2 間合いの関係性一覧

関係性分類	パターン番号
関係性 I	1/2/4/5/7/8/11
関係性 II	6/9/16/26/28
関係性 III	10/12/13/14/18/20/27/29/30/31
関係性 IV	15/19
関係性 V	3/17/24
関係性 VI	21/22
関係性 VII	23/25

分類 I は、「意識 vs. 身体」である。流れる一連の踊りの中で、ある部分の動きに対してどのように踊りたいか、動きたいかについて書かれたものが分類されている。例えば、「ピシッと止まる」というように、止まるという動きをどうしたいかを言葉で表すことなどが含まれる。つまり、この分類は、間合いには、「頭で考えたことを身体で表現する」という側面があることを示唆している。

分類 II は、「動きの部分 vs. 部分」である。頭の中で踊りを分節化することによって、動きと動きの関係性をなんとか工夫しようとするのである。例えば、「静と動のメリハリをつける」という対比関係などが、ここに含まれる。

分類 III は、「体感 vs. 環境」である。これは、環境に身体が置かれることによって生まれる体感を意識することである。何かに触れることを意識することによって動きが変化することや、例えば、「にゅんぱって動く」というオノマトペを口に出した時の体感を大切にすることなどが含まれる。

分類 IV は、「踊っている時の私 vs. 踊っている時の私」である。この分類は、流れていく時間軸の中で、一つ前の動きをした私が次の動きをする私に影響を与えることを表している。遠心力とどう向き合うか、ある動きを準備と捉えること、などが含まれる。リアルタイムに自分に反応しながら踊ることが、間合いの重要な側面であることを示唆している。

分類Ⅴは、「私 vs. 空間」である。これは、空間と対峙した時の感覚についての分類である。空間の中で身体がどう動くかに注意を向けることや、踊る環境が違うことによって心理的にも影響を受けること、などが含まれる。

分類Ⅵは、「私 vs. 時間軸」である。曲という変わらない時間軸を意識することや、「待つことや我慢すること」という、私にとっての状況依存的な時間感覚と向き合うこと、などが含まれる。

分類Ⅶは、「私 vs. 見ている人」である。見ている人がいることによって大きく変わるのは気持ちである。見ている人を意識することによって生まれる気持ちや踊りの変化に注目したものが、ここに分類されている。

4.2 どのように「間合い」を生み出しているか

次に、間合いを生み出すために筆者が何をしていたのかを考えてい。第 1 章の引用より、間合いを生み出すことは、何かと何かの間に心理的な何かを「染み出す」ことである。7 種の関係性はそれぞれに何によって間が埋められているのだろうか。

まず、自分の中で完結しているものと、外部とのインタラクションによって生まれるものごとを感じることに大別できる。Ⅰ「意識 vs. 身体」とⅡ「動きの部分 vs. 部分」は前者に該当する。良いと感じられる動きをするために、自分の中でプランニングする性質が強い。つまり、動きをどのように解釈し動かそうとするかを「考える」ことである。

一方で、関係性ⅢからⅦは、外部とのインタラクションによって、身体がリアルタイムに影響を受けることが重要な意味を持つ。その中でも、Ⅲ「体感 vs. 環境」とⅣ「踊っている時の私 vs. 踊っている時の私」は、まず体感を意識し、感じるがそのまま素直に出ることで、自然な間合いで動くことができるのではないかと考える。

空間、時間軸、見ている人と私との関係性を示すⅤからⅦは、関係する相手が明確である。これらの関係性を語る際には、私自身のコンディションに注意深くなる。私が動き続ける限り、変化し、影響を受けていることを強く意識している。つまり、何を受け取っているかを意識することによって、明確な対象に対して良い間合いが生まれるように動かそうと試行錯誤できるのである。

以上をまとめると、どのように動きたいかをプランニングすること(「想いがく」)、リアルタイムに変化する体感に留意すること(「耳を澄ます」)、そして、時間、空間、見ている人、という明確な対象に呼応する形で自分の動きを試行錯誤すること(「つくりだす」)の3つが、目下の私が、間合いを生み出すためにやっていることなのではないかと考えている。

5. 間合いの感じ方の傾向

5.1 問いの分類と構成のループ

踊りを通して間合いを探究する学びは、身体知の学びである。身体知を学ぶことは、もともと問題と解法が用意されているのではなく、何を考えるべきか自体を探すことも含まれる。どのような問いが生まれ、何を考えたのかを分析することが、間合いを知る上で意味を持つと考え、問いの分析を行った。

問いの種類とは、発言者が認識しているモノゴトの抽象度やその認識段階を明らかにするための分類[浦上 2014]である。

記述から抜き出した要素 446 から、問いについての分類を作成した。それが表 3 である。表の上から下に向かうにつれて意識が明確化されて行く。

表 3 問いの分類

中分類	小分類	内容
違和感・感触	違和感	他者(コト・モノどちらも)を感じた印象。どちらかという否定的
	感触	インタラクションの結果の印象や感想/事象の印象/成長を感じる/体感レベル
分析・解釈	分析	インタラクションの結果、今までの経験や知恵とインタラクションを起こす/科学的な因果関係
	解釈	感触と分析をより深く紐付ける/体感との因果関係を語る
仮説	仮説	ある事象を説明しようと仮におく説
疑問	疑問	答えを求める姿勢
問題点・問題意識	問題点	変化したいポイント/まだできておらず、どうすればできるかも述べてない
	問題意識	変化に至る試みポイント
目的	目的	具体的な行動の働きかけ、「何かをする」という意思が現れている

これらの分類を構成のループという考え方[諏訪 2015]にマッピングしてみる。構成のループとは、デザイン行為の一般形を示したものである。ある意図を有して、物理世界に対して何らかの行為を繰り出す(C1)と、その行為は世界と否応なくインタラクションを起こし(C√2)、その結果として、新しい着眼や認識を得る(C2)。そして、それは次なる目標や意図の形成(C3)につながる。

表 3 の分類をマッピングしたものが図 3 である。

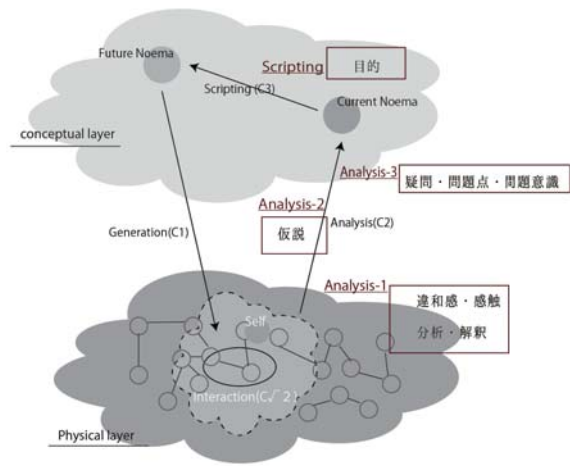


図 3 構成のループ

本論文では、違和感・感触・分析・解釈は環境とインタラクションを起こしたすぐのちに生まれる Analysis-1 と呼ぶ。仮説は正しいかどうかに関わらず、考察段階に生まれるものであるため、C2 の中間に配置し、Analysis-2 と呼ぶ。疑問・問題点・問題意識は次の目的と限りなく近い意味を持つため、Analysis-3 として上位に位置づけた。目的は Scripting と呼ぶ。

5.2 分類結果

446 の要素が各々どこに分類されるかを表したものが表 4 である。

表 4 問いの分類と関係性分類

	関係性 I	関係性 II	関係性 III	関係性 IV	関係性 V	関係性 VI	関係性 VII	合計
A-1	9	15	39	10	8	19	32	132
A-2	0	3	6	1	3	2	3	18
A-3	23	12	21	9	13	9	7	94
Script	69	18	43	26	23	16	7	202
合計	101	48	109	46	47	46	49	446

Analysis-1, 2, 3, Script のそれぞれにおいて、各関係性の占める割合を出したところ、それぞれの意識の明快度によって特徴があることが分かった。結果を以下の表 5 で示す。「想いがく」ことを青、「耳を澄ます」ことをオレンジ、「つくりだす」ことをピンクとし、明確化のために色分けをした。

表 5 問いの分類における関係性分類の割合

問いの分類	一番多い	二番目に多い	三番目に多い
A-1	体感 vs 環境	私 vs 見てる人	私 vs 時間軸
A-2	体感 vs 環境	私 vs 見てる人、私 vs 空間、踊っている時私 vs 踊っている時の私	私 vs 時間軸
A-3	体感 vs 環境	意識 vs 身体	私 vs 空間
Script	意識 vs 身体	体感 vs 環境	動きの部分 vs 部分

5.3 間合いを生み出す関係性と、その傾向

表 5 を見ると、どこでどの関係性に意識が向きやすいかの傾向が見て取れる。構成のループにマッピングすると図 4 のようになる。

「耳を澄ます」ことは、すべての基盤になっている。どの段階においても上位に来ており、体感を感じようとすることは、間合いを感じる上でも、欠かせないことであるということを示唆する結果であると考えられる。

「つくりだす」ことは C√2 に近い付近(つまり, Analysis-1 や 2) で起こりやすい。明確な対象である時間、空間、見ている人とインタラクションを起こすことによって、自らの身体の間合いを生み出そうとしていることを示唆する結果である。

「想いがく」ことは、自ら頭の中でこうしようとプランニングすることである。それは、構成のループにおいては Scripting に近いところで頻出する傾向である。筆者にとって言葉で間合いを感じ、身体を動かそうとすることは、「耳を澄まし」、明確な対象である時間、空間、見ている人との間のインタラクションを通じて「つくりだした」後に芽生える、より高次なことなのである。

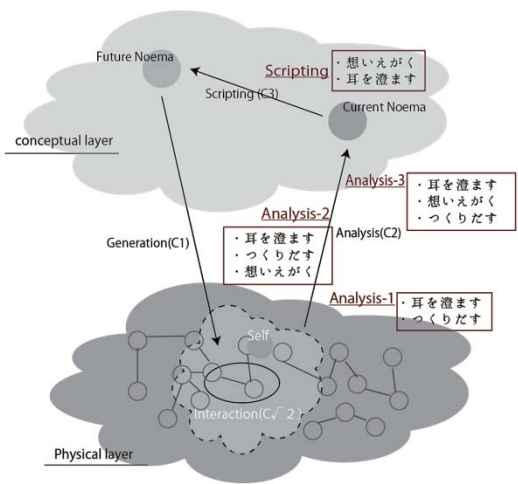


図 4 構成のループと関係性分類

6. まとめ

本稿は、踊りにおける一人称研究を実践することを通して、曖昧で暗黙的な現象である「間合い」の様々な側面を発見することを目的にした研究成果である。

目下、筆者が感じることのできる間合いは、7種類存在し、それらは、さらに「想いがく」、「耳を澄ます」、「つくりだす」という認知構造にマップされることが分かった。

「耳を澄ます」ことは、間合いを生み出す上での基盤である。「つくりだす」ことは、身体が環境とインタラクションをする際の感覚と深い関係がある。「想いがく」ことは、上記 2 つが成立した暁に生じる高次なものごとである。

本研究で示したことは、あくまでも第一著者の身体、経験、主観に基づくものであるが、ダンスにおける間合いの重要な側面を示唆する新しい視点を提示できたのではないかと考えている。

参考文献

[諏訪ら 2017] 諏訪正樹, 坂井田瑠衣, 伝康晴: 間合いと身体知, 人工知能学会誌, Vol. 32, No. 2 号, 2017 年
[諏訪 2015] 諏訪正樹, 藤井晴行: 知のデザイン, 近代科学社, 2015 年
[諏訪 2017] 諏訪正樹: 「こつ」と「スランプ」の研究, 講談社, 2017 年
[浦上 2014] 浦上咲恵: 生活音を駆使し創造的に暮らすためのトレーニングフレームワーク, 慶應義塾大学政策・メディア研究科 2014 年度修士論文