

ブレイクダンスのバトルにおける芸術性 —「間テキスト性」理論を手掛かりとして—

藤田 明史

Abstract

In December 2020, the International Olympic Committee announced the addition of breakdancing, as a new Olympic sport, for the 2024 Summer Olympic Games in Paris. Overseas, it has already been officially incorporated in the Youth Olympic Games. This indicates the widespread fame of street dance forms, including breakdance.

As a dance form, breakdance originated in the 1970s within the African American culture of the United States. Breakdance spread globally, targeting the youth, but its artistry was questioned.

This article examines the artistry of breakdance “battles.” First, we elucidate the history of breakdancing and describe the various characteristics of a battle. Further, we implement Landsdale and Dodds’s theory—which uses Kristeva’s theory of intertextuality—as a guide to outline the ideal path of intertextuality between breakdance battles and development. Next, the breakdance battles will be compared with the intertextual “borrowing/quoting.” Finally, we will use an actual case study of a breakdance battle to extract the conditions required for evoking artistry.

はじめに

国際オリンピック委員会は2020年12月に、2024年夏季オリンピックパリ大会でブレイクダンス¹を新種目として追加することに合意したと発表した。これにより、ブレイクダンスがオリンピック競技として正式に採用となった。2018年に開催されたユースオリンピック競技大会ではすでに正式種目として実施されている²。

ブレイクダンスは、1970年代のアメリカにおけるアフリカン・アメリカンの文化のもとで誕生したダンスである。バレエと比較すると、歴史はかなり浅い。しかし映画『ブレイクダンス（原題 *Breakin'*）』（1984）の公開や、当時のユースカルチャーとの共鳴により発展し、今日ではバトル・オブ・ザ・イヤーやUK B-boyチャンピオンシップといったブレイクダンスの世界大会が開かれている。では、その芸術性とはどのように理解されているのだろうか。

海外に目を向けてみると、フォーマンらによって、アフリカン・アメリカンの文化の中で誕生したポピュラーカルチャーとしてのストリートダンスを社会学的側面から考察する研究が行われている（Forman 2002）。また、国内における研究としては、たとえば清水らによる認知科学に基づく運動形成に関する研究があげられる（清水 2013a）。しかし、現時点ではいかなる場面で芸術的にすぐれた特性が現れるのかを問うような理論研究は積極的に行われていないのが現状である³。

その原因として、ブレイクダンスが比較的歴史

の浅いダンスであり、研究の対象として確立されていないことが考えられる。ブレイクダンスはその発祥からわかる通り、ダンスで優劣を競いあういわゆる「バトル」を通して発展してきた。そのため本稿では、バトルがいかにブレイクダンスの価値基準を形成しているのか、そしてバトルのいかなる場面に芸術的性質が内在するのかということを明らかにする。

ブレイクダンスのバトルにおける芸術的にすぐれた特性については、後述する2018年に開催されたユースオリンピック競技大会におけるジャッジシステムのなかに言及がある。とはいえ、それが具体的にどのようなものを指示しているのかは必ずしも明確ではない。そこで本稿では、ポスト構造主義の文学理論研究者クリステヴァが提起し、すでにダンスに対してもランズデールやドッズによって部分的に応用が試みられている「間テキスト性」の有効性を検討することで、ブレイクダンスにおける「芸術性」が何を意味しているのか解明を進める。

まず、ブレイクダンスの歴史を俯瞰し、バトルが持つ特徴を提示し、クリステヴァが唱えた間テキスト性の理論を応用したランズデールとドッズの理論を手掛かりとして、ブレイクダンスのバトルにおける間テキスト性のあり方とその展開を示す。次に、間テキスト性の「借用・引用」の在り方を、ブレイクダンスのバトルに照らし合わせる。最後に、実際に行われたバトルの事例から、ブレイクダンスにおけるバトルの中で芸術的にすぐれ

た特性が立ち現れるための条件を確認する。

1. ブレイクダンスの歴史と先行研究の検討

1-1. 発祥とその特徴

ストリートダンスの文化的起源については、ジャズ音楽の演奏中に踊られたステップから発祥したという説がある⁴。1970年代のニューヨーク州のサウスブロンクス地区の住民たちはお金のかからない街頭でのパーティ（ブロックパーティ）を行って楽しんでた。そのパーティでディスクジョッキー（DJ）は2つのレコードプレイヤーを駆使して既存のジャズ、R&B、ラテンの音楽に共通して存在する曲の「ブレイク（break）」と呼ばれるパーカッションの部分の繰り返し流した。そうすることで、一定のアップテンポのリズムを繰り返し刻むことができ、ダンサーもそのリズムに合わせてダンスを踊ることが可能となった。DJがこの音楽を流すと、ダンサーはフロアの輪の中で自らの即興的な踊りを披露する。数人のダンサーによるバトルが展開されることも多く、誰が最も多くの喝采を浴びたか技術を競い合っていたという（ケリー 2007: 111-112）。このように、DJは既知の音楽から未知の音楽を創り出し、ダンサーはその音楽を聞き、自身のダンスを表現した。アフリカン・アメリカン文化から登場したこのダンスは、アメリカ国内でも注目を集め⁵、映画やテレビによって世界中に展開していく⁶。

ベインズはこのようなブレイクダンスの在り方をメディアに登場する前後で分ける必要があると指摘している（Banes 2004: 14）。映画やテレビに登場する以前、ブレイクダンスを踊ることは、アフリカン・アメリカンたちにとって、社会的な地位向上の意味があった。それがメディアへの登場以後、ダンスで金銭を稼ぐプロフェッショナルのブレイクダンサーが生まれることになる。このことが、社会的な評価や地位の向上を目指す貧困層の人々にとって、本来競争的であったブレイクダンスの素地をさらに広げることになる。また、ベインズは「初期ブレイクダンスはバトルの場であると同時に、芸術的発明の場としても機能しており、そこで個人の創意に富む技術（inventiveness）を誇示（Banes 2004: 14）」するためのものだと述べる。このことからわかるように、ベインズは創意に富む技術を示すという意味で、ブレイクダンスのバトルの中に芸術性が生じることを初めて明らかにした。

1-2. バトルの評価基準

ブレイクダンスのバトルでは「ジャッジ」の評価基準について、ダンサー同士の意見交換の中からのことではあるが、よく問題として取り上げられる⁷。ジャッジの評価基準があいまいであり、

その審査方法も明確にされていなかった。当然のように、バトルの参加者からは不満の声が上がる。結局は著名なダンサーがジャッジしたから、という理由により、判断されることさえもあった。もちろん、これまでのジャッジの判断がすべて不適切であったというわけではない。評価基準があいまいだからこそ、その場限りのバトルにおいてより先鋭的な表現が生まれやすいという性格も帯びていることは間違いない。しかし、ブレイクダンスが大衆に向けて競技スポーツ化されるとするならば、ある程度の平均的な評価基準の制定が必要不可欠である。

この「どうすれば最も公平なジャッジができるのか」という課題を克服するために、新たなジャッジシステムが構築されている。2018年にプエノスアイレスで行われたユースオリンピック競技大会では、「トリヴィウムシステム（The Trivium Value System）」と言われる方法でジャッジが行われた⁸。基本採点基準は、Physical Quality [身体的（技能/多様性）]、Interpretative Quality [解釈的（能動性/音楽性）]、Artistic Quality [芸術的（創造性/個性）]の3つに分けられる。さらに加点および減点基準であるExecution（ムーブを遂行する力）、Form（ブレイクダンスとして形の美しさ）、Confidence（積極性、自信）、Spontaneity（自発性）、減点基準であるCrash（相手にぶつかる）、Repeat（同じダンサーが同様の動きを繰り返す）、Bite（人の動きを単に真似する）、Misbehavior（不適切な所作）と細かな項目が決められている。

ここで大きな3つの評価基準について、その内容を確認する。まずは技術の質である。ダンサーの技術が優れているか、そして技のレパートリーは十分にあるかが評価される。2つ目は音楽の解釈方法が問われる。ブレイクダンスでは即興的に流れてくる音楽をどのように解釈するかが評価される。3つ目にあるのが芸術性である。ダンサーの考えや技術によって新たに生み出された動き（創造性）は有しているか、そしてダンサーの各人の個性が発揮されているかが重要視される。細かい項目として挙げられる「積極性」「自発性」が高く、Repeat（同じダンサーが同様の動きを繰り返す）やBite（人の動きを単に真似する）をしないことが芸術性の高さを表す。このジャッジシステムでのブレイクダンスのバトルにおける芸術性は、ダンサーの個性が発揮された創造的な動きに含まれることを示している。本稿でもこの定義を用いる。ここで注目したいことは、「人の動きを単に真似する」ことは減点対象であるということである。相手の動きと同じことをするならば、必ず相手より高い技術で動きをこなさなければならないことを示している。

以上のように、本来抽象的なダンスバトルの採点基準が項目ごとに明示された。これによりスポーツとしての勝敗がよりわかりやすくなったと言えよう。ブレイクダンスのバトルにおける不明瞭なジャッジのシステムを変えようとする試みは広まりつつある。

1-3. 「間テキスト性」理論のダンスへの応用

ダンスの動きはいずれかの過去からの文脈において引き継がれている。その確認のために、本節では引用行為に価値を見出した間テキスト性の理論を提示する。間テキスト性の理論は文学理論に関連して生まれた。その初期は英文学、特に現代文学に考察の範囲を定めていた。現在では、文学のみを考察の対象として定めずに、音楽や視覚文化といった非言語体系に関連して、間テキスト性を探求している（アレン2002）。クリステヴァは自身の著作を通して、現代の文芸批評の基礎となる間テキスト性の理論を提示した。クリステヴァの理論は、文芸評論家のバフチンの理論を発展させたものである。クリステヴァは引用のモザイクという言葉を用いて以下のように語る。

いかなるテキストも、さまざまな引用のモザイクとして形成されており、すべてのテキストは他のテキストの吸収であり、変形にはかならない。（Kristeva 1986: 37）

クリステヴァは小説などの文章を「多層的なテキストの表面の交差点（Kristeva 1986: 37）」として考えた。クリステヴァは、テキストはそれ自身が単体で独立するものではないということを述べる。そしてあるテキストとすでに存在するテキストは、引用という方法によって互いに密接に関わることを強調する。クリステヴァは、すでに書かれたテキストとの関わりのことを、「対話（Kristeva 1986: 37）」と呼んでいる。つまり、テキストとは、すでに書かれたテキストを、時に文言（形）は同じでも使われている意味を変形させながら受け継ぐことで成立しているのである。

作品の著者は他のテキストの知識と慣習を参照しつつ、文章を書くという行為を行っている。このクリステヴァの間テキスト性という概念によって、あらゆる言述は先の述べた「引用のモザイク」として理解されるようになった。すでに存在するテキストとの比較を行い、さらにはその文言の引用を通して本来の作者の意図を超越し、新たな意味内容を生成させるものとしてテキストは捉えられている。

以上から明らかになるように、間テキスト性の立場に立てば、同一のテキストでさえも、両者のあいだには、その意味内容に大きな違いが生まれ

てくる。引用でさえも、それが全くの価値の無いものではなく、むしろ創造性に富んだ新たなテキストへと変容するのは、以下の佐々木の発言からも明らかである。

引用の制作学において問題なのは、新しい単体を作ることではない。他人の作ったものであってもよい、それを新しい文脈の中に置くことによって、そこに新しい意味を生み出すことである。この新しい意味を支えているのは、引用された断片と文脈の關係に他ならない。（佐々木 1990: 157）

この間テキスト性の理論をダンスに応用したのがランズデールやドッズである。本稿はこのクリステヴァの「同一のテキスト」という考えをブレイクダンスのバトルにおける「反復行為」の表現の分析に適用する。

1-4. ランズデールとドッズによる間テキスト性についての考察

ランズデールは、間テキスト性がダンスの文脈にどのように用いられるのかを考察した（Lansdale 2008）。ランズデールが語るように、間テキスト性の借用・引用の理論をダンスに当てはめると、先人が踊った動きが繰り返し使用されるという点において、現在その動きを踊ることそれ自体は単なる訓練や練習であって、創造性に欠けている。しかし、実際は過去に生み出された動きを出発点としているだけであり、自身の動きに取り込むことで、自分自身の独自の動きになるとランズデールは主張する。つまり、実際には、すべての動きは繰り返されており、ダンサーの誰もがそれまでのダンスの範疇から何かしらのアイデアを取りこんでいるのである。ランズデールの語る「反復行為」はすでに先人が生み出した動きを受け継ぐ形で取り入れられ、ダンサーの動きの基礎となるものとされる。

加えて、ドッズはブレイクダンスのバトルは対戦相手との相互コミュニケーションであり、そこでのダンサーは戦略的に対戦相手を挑発すると指摘している（Dodds 2016: 63）。ブレイクダンスを含めた、ストリートダンス文化の先行研究として、ドッズ以前に、たとえばディミトリアディスは、1970年代のヒップホップ文化が対面接触によるバトルシーンを作り上げた（Dimitriadis 2004: 421）と説明している。ブレイクダンスのバトルは、対面で相互にダンスを踊る必要がある。ディミトリアディスは、バトルを即興の相互交換としてとらえた。そして、「発祥当時のバトルは、より対話的であったことは想像に難くない。当時、対戦相手とは旧知の仲であり、お互いを知っていた

のだ。バトルではお互いの挑発に乗って、相手に対応しなければならなかった (Dimitriadis 2004: 432)」とも語る。同様に、ソマーはストリートダンスのひとつであるハウスダンスのバトルを「物理的な対話」(Sommer 2001: 73)と表現し、デフランツはヒップホップダンスを踊るダンサーの身体のことを「身体的口承 (corporeal orature)」(DeFrantz 2004: 67)というパフォーマンスの概念として示した。これらの論を引き継ぎ、ドッズはバトルを対話の場としてとらえた。

ドッズは、ダンサーが戦略的に相手を挑発することにダンスと言語の共通点が存在するとして、バトルにおいて相互の対話こそが、間テクスト性の概念を通じて生まれることを示した。ドッズは言語学および文学研究で生まれた間テクストの理論を参照して、ダンサー同士のバトルにおける相互のやり取りがどのように展開するのかを明らかにした (Dodds 2016)。つまりドッズの語る「反復行為」は、相手が披露した動きを受けて、時間を置かずにより高い技術で踊るバトル特有の動きのやり取りのことを指す。

以上、ランズデールはダンスの基礎としての反復行為を、ドッズはバトル特有の反復行為を示した。これらの指摘の通り、ブレイクダンスについてもそれまでに成立しているブレイクダンスの動きの文脈に従った過去の動きの借用・引用があり、さらにバトル特有の相対する相手とのやり取りで成り立つ。しかし、ランズデールとドッズの両者とも、動きを反復することと創造性との関係には考察が及んでいない。

2. ブレイクダンスにおけるバトルと模倣的行為

2-1. ダンスにおける模倣の問題点

模倣は「対象(実物)に類似したイメージ(模像)の制作 (浅沼 2016: 87)」であり、その「基本的な特質が、なんらかの対象の感覚的な性質あるいはその側面ないし表面の忠実な反復 (浅沼 2016: 88)」にあることを浅沼は指摘する。本稿では模倣をこの意味として用いる。間テクスト性に基づいた動きの借用・引用を上記の模倣としてとらえたとき、はたしてこの行為にはどのような創造性が宿るのか。

寺山は、ダンスにおける模倣には、その一側面として「[他者の諸性質を自己のうちにとりこむ]ことで内的に蓄積された「善いもの」を表出する作業 (寺山 2003: 22)」が含まれると指摘している。ダンス一般に向けられたこの指摘を、本稿での主題となるブレイクダンスのバトルにおける借用・引用の行為と照合させ、そのような行為が実際に創造的であることを確認する。寺山も指摘するように、ダンスにおける模倣の問題点は、模倣が単なるコピーになってしまうことや模倣に付随した

伝達方法が創造の可能性を狭めてしまうことにある (寺山 2003: 20)。しかし、ブレイクダンスのバトルでは、相互のコミュニケーション内に起こる借用・引用的行為の延長線上に創造的行為があると考えられる。そこで、ランズデールとドッズの主張を手がかりとして、模倣の問題点としてしばしば挙げられる「創造の可能性を狭めてしまう」という問題を、ブレイクダンスはバトルという独自の方法で乗り越えてきたことを明らかにする。

バトルの場合、どんな音楽が選曲され流れるか事前に知らされていない。また、当然のことながら、相手がどのようなパターンでダンスを踊るかを知ることはできない。これらの不確定要素を突き詰めれば、味方と相手ダンサーとの相互の関係性の問題につきあたる。バトルは自身の味方と相手と同じ空間で行うものである。そのため、たとえば味方チームのダンサーが一つのムーブを踊り、それを一方的に相手に見せ、相手からもある一つのムーブを見せられるという方法だけでは、「相手より自身の(チームの)ダンスが上回っている」というバトルの最も重要な基準を判断するには不十分である。つまり、バトルでは両者の双方向的なやり取りこそが重要な過程となる。自身または味方同士で踊るだけでは考えつかない動きが、敵としてのダンサーと相互に踊りあうことで、多様性を帯びた動きの表現が新たに生まれるのである。バトルとは、敵と味方に分かれているダンサーたちが、お互いに自らの技術を見せ合う「戦い」であると同時に、両者が協力し合う機能を有している。

2-2. 表現者としての「メディア」とその表現の循環

ランズデールやドッズの論の補強として、譲原が作品制作に関わるダンサーのことを「メディア (譲原 2007: 26)」と呼ぶことに注目する。ダンス制作を振付家とダンサーの共同作業としてとらえた場合、振付家が情報の送り手、ダンサーは情報の受け手となるだけではなく、振付家とダンサーは相互に関わり合いをもつ。つまりダンス作品の成立条件の一つは、振付家から「メディア」としてのダンサーへの一方通行の振付指示ではなく、両者の相互関係から生まれるものと規定できる。したがって、この成立条件をブレイクダンスのバトルに当てはめた場合、ダンサー同士が共同作業を行っているという点において、バトルは情報交換というある種の共同作業で生まれた「作品」ととらえなおすことができる。

以上の点をふまえてブレイクダンスのバトルの過程を示す。ここでは情報の送り手の振付家を仮にダンサー A とし、受け手をダンサー B とする。そこには、ダンサー A からダンス内容が表出され、それが受け手であり観察者でもある相手ダンサー

Bに到達し、再びダンサー Bからフィードバックとしてダンサー Aに戻っていく一連の流れがある。もちろん、たとえばコンタクト・インプロヴィゼーションのように、ダンサーの即興からダンスの素材を導き出し、そこから新たなダンス作品を生み出すこともできる。コンタクト・インプロヴィゼーションの目的が作品制作であるのに対し、バトルの目的はあくまで「相手に勝利する」ことである。しかし、ダンサー同士が共同作業を行っているという点において、ブレイクダンスのバトルは特殊な過程を経た即興作品と呼ぶことができる。

さらに言うならば、バトルの過程において、ダンサー Aとダンサー Bは演者あるいは観察者として互いに入れ替わっている。情報の入力と出力が相互に繰り返される、つまりは入出力が循環するのである。ダンスを通して、いわば、この作者と観察者の間には、二者間の相互関係が生み出される。ブレイクダンスのステージでは、単に情報が行き来するだけでなく、踊ることによって生まれるダンスの優劣のイメージ、すなわち「相手より優れている(劣っている)」という認識がダンサー同士に共有される。たとえば、仮にダンサー Aの「相手より優れている」というイメージが相手ダンサー Bに伝わったならば、ダンサー Bは「相手よりさらに優れたダンスを踊ろう」という意志に変わることになるだろう。このようにして、ブレイクダンスでは他者への影響を及ぼし、情報の交換が行われ、その結果として相互の伝達が生まれる。ここでの他者への影響は、反応として、つまりダンスに対するリアクションとしてあらわれる。そこで反復しているのはあくまで借用・引用であり、先に踊った対戦相手の技を反復しながらも、より高い技術をもってそれを打ち負かすようなやり取りが、ブレイクダンスには見られる。ここでいう借用・引用とは相手が踊った技の完全なる再現ではない。それは、前掲のペインズの指摘のように、これまでの技術に基づいた新たな発明である。ジャッジシステム内に減点基準である[Bite(人の動きを単に真似する)]がありながらも、相手の技を反復するのは、そのような行為自体に高度な技術が必要な創造的「発明」の素地が認められるからである。そしてそれ以上に、評価基準にある[Artistic Quality芸術的(創造性/個性)]の要素が不可欠であることを示している。

本節で明らかにしたように、バトルは、お互いの動きを交互に行う情報交換の場である。一見すると相手の動きの単なる反復を行うように見えることもあるが、その反復行為こそが、これまでの技術に基づいた動きの「発明」なのである。その情報交換で生じた、たちどころに現れるリアクションのなかにこそ、ダンサーの考えや技術によって新たに生み出された創造的行為が存在する。

3. ブレイクダンスのバトルにおける芸術性

3-1. バトルの発生条件

ブレイクダンスでは、サイファー⁹と呼ばれるサークルを組み、観客に囲まれながら踊る。バトルは時にはおもむろに始まることもあるが、現在では賞金を伴う大会が開かれるように、事前に準備されたイベントであることが多い。

ブレイクダンスの動きの要素には、パフォーマンスの開始時に行うトップロック、フットワーク、アクロバティックなパワームーブがある。そして、自身の一連のムーブの終わりを示すフリーズを行う。これらは重要な動きの要素ではあるが、必ずしも常に実行されるとは限らない。厳密に決められた動きではなく、あくまで原則として上記のような流れを踊る。各ダンサーは一つ一つの動きを単一で実行する必要はなく、基本的な流れとその応用が即興で組み合わせられる。その場で何をすべきか、何ができるかという掛け合いや駆け引きで個人のスタイルが生まれ、それにより各ダンサー同士の競争が始まる。

3-2. ブレイクダンスの様式の変遷

ここで、バトルに不可欠な要素としてジャッジに目を向けてみると、ジョンソンはバトルにおいて、「ジャッジは革新的で、面白く、そして何よりも完璧な判定を求められている(Johnson 2011: 173)」ことを指摘している。ジョンソンの分析は、国の違いが、バトル内のダンサーの動きの差異として出てきており、それこそがバトルの結果に明確に表れると示した。2007年に行われた世界大会のバトル¹⁰から、ジョンソンはその論を説明するに至っている。

ジョンソンは大規模な世界大会であるフリースタイルセッションの10周年記念大会でのバトルを参照している(Johnson 2011: 175)。その大会の決勝戦では、Mighty Zulu Kings(以下、MZK)とGamblerz Crew(以下、GC)のバトルが行われた。MZKは、主にアメリカ人を中心としての多国籍なメンバーで構成されている。ブレイクダンスの発祥となる、ニューヨークで活躍するダンサーを中心に据えているため、MZKはそのスタイルをいわゆる「オールドスクール」として見なされる。つまり、MZKは、発祥当時の動きを重要視するという意味で古典的なブレイクダンスのスタイルのチームと言える。MZKの対戦相手のGCは、韓国の国際的に有名なチームであった。彼らは、要所にパワームーブを取り入れ、独自のスタイルを開発している。「オールドスクール」に対し、GCは一般的に「ニュースクール」という様式の呼び名が付けられている。ジョンソンが「ダンサーのレパートリーにおけるパワームーブの多さ(または少なさ)」が、オールドスクールと

ニュースクールのどちらと見なされるかを決定する要因の1つ (Johnson 2011: 176)」と語るように、パワームーブが多いと「ニュースクール」とみなされる傾向にある。

また、MZKは、攻撃性の高いバトルを得意とした。それは「まるで古い映画に出てくるギャングが相手にとどめを刺すかのように、銃撃戦のようなパフォーマンスなジェスチャー (Johnson 2011: 176)」で踊ったとされる。対照的に、GCはMZKと比べ、攻撃性は少ない。たとえば、「彼らは頻繁にグルーブルーティーンを利用して各メンバーの様々な様式をまとめた (Johnson 2011: 176)」とあるように、彼らは、観客の好奇心と驚きの感覚を刺激することをより意図していた。彼らは、ジャッジも含めた複数の観客を意識しており、「支配するのではなく、楽しませて感動させる (Johnson 2011: 176)」ために踊ったとされる。

このバトルの勝者はMZKであった。ジャッジが「オールドスクール」のアプローチを支持したという理由により、納得のいかない人々が彼らの決定に疑問を呈した。これらジャッジの判断は、ダンスのスタイルやテクニックの違いによって下されるわけではない。この判断はバトルに関する様々な視点を示唆している。

たとえば、GCへの批評では、即興ではなく、事前に振付が決められたルーティーンを多用していることが挙げられた。このことは、バトルでの即興の動きの重要性の高さを示している。さらに、このバトルで論争的となったのは、オールドスクールとニュースクールという、様式の差異の評価である。主にパワームーブを行うダンサーはフットワークを過少評価し、対して、フットワークを中心に行うダンサーはパワームーブを行うダンサーを指してアクロバティックな動きに頼りすぎていてと非難する。

従来から行われるフットワークはブレイクダンスが発祥したアメリカの東海岸の様式である。一方、アクロバティックな動きの開発に照準を合わせたのは、西海岸で最も顕著であった。その後、パワームーブは1980年代から1990年代にブレイクダンスが成長したヨーロッパとアジアで顕著にみられる。このような時代背景から、国際的なブレイクダンスの文脈において「従来」のアメリカのブレイクダンスの復興を求めたとき、この大会におけるMZKとGCのバトルはブレイクダンスの発展の過程における2つのスタイルを再確認したといえる。また、このジャッジの判定は、従来のスタイルの概念の復興や再主張ととらえられる。

3-3. バトルにおけるダンサー、観客、ジャッジの相互関係

ブレイクダンスのバトルでは、ある一つのパ

フォーマンスを生み出すために、ダンサーと観客・ジャッジがそれぞれ相互に認識しあい、視線を向けあわなければならない。ダンサーは、観客へ自身のダンスが相手より優れていることを示す。では観客はダンサーへどのような視線を向けているのか。石淵は即興舞踊と振付された舞踊を比較し、何をもって即興、または振付とするかという問題を提起する (石淵 2014)。バレエに比べ、ブレイクダンスには即興の要素が多分に含まれているとも述べている。ブレイクダンスにおけるバトルはまさしく即興によるもので、観客はその様子を見て、どちらのダンスがより優れているのかを考える。さらに、観客はバトルの行方、すなわち、勝敗の行方を見守るということになる。

これまで、舞台上で行われるダンスの即興とは石淵の言葉を借りれば「その漠然としたなんらかのもの (石淵 2014: 45)」であり、観客はその「なんらかのもの」を見ていた。ブレイクダンスにおけるバトルでは競技性が重視され、ダンスが行われた結果として「勝敗」というものが存在する。バトルが開始される時、観客に勝敗の行方はわからない。観客は時間が経過していく中で、天秤にかけられた勝敗の行方を想像する。そして観客は各ダンサーの行うダンスの出来不出来に一喜一憂する。

さらにいうならば、観客は意味なく存在しているわけではない。観客の声援やおりにダンサーが敏感に反応し、表現を変更するという、言い換えれば観客がバトルの内容を変えてしまう可能性がある。そのコミュニケーションは、即興的なバトルだからこそ起こる現象である。また、ジャッジも勝敗という自らの意志をダンサーたちに伝えていることでコミュニケーションが成立する。ダンサー同士の情報交換だけではなく、ダンサーと観客・ジャッジの双方向の対話がブレイクダンスのバトルには含まれている。

3-4. 具体的映像による確認

ブレイクダンスのバトルが行われる舞台上のダンサーは、見る側と見られる側が交互に移り変わるものである。それにより、新たな動きを誘発する、喚起するものとしてとらえることができると述べてきた。これについて、実際の映像を用いて確認した。

『ビートストリート (Beat Street)』(1984) は1980年代のニューヨークの荒廃した世界を舞台とし、当時の若者文化をそのまま映した映画作品である。この作品内で、対立するブレイクダンスのチームがバトルを行う場面がある。映画としてのストーリーはあるものの、この場面で踊る内容は決められておらず、各々が即興でダンスバトルを行う。その中で、相手の動きを反復しつつも、個

図版資料



図1



図2



図3



図4



図5

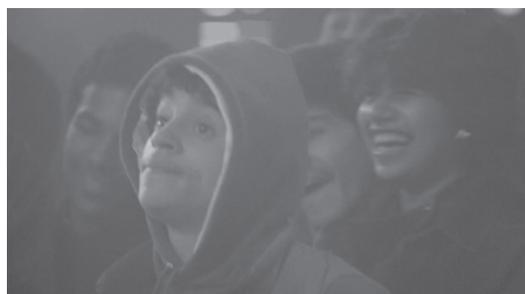


図6



図7

人の創意に富む技術を用いて、相手より優れていることを示す箇所を図で示す。

画面向かって左手のダンサーがスワイプスという、片足を地面につけている状態で上半身を180度回転させ、そのねじれを利用して下半身も180度回転させる技〔図1〕を行ったのちに、頭のみ

で旋回するヘッドスピンを行う〔図2〕。そのすぐあとに、画面向かって右手から相手ダンサーが登場し、同様にスワイプス〔図3〕、ヘッドスピンを行う〔図4〕。

最初に登場する左手のダンサーのスワイプスが両足を同時についてしまい、きれいな脚の旋回を描いていないのに対し、続いて登場する右手のダンサーは片足で着地し、脚を大きく開いた美しい旋回をみせる。また、ヘッドスピンにおいても、左手のダンサーは身体の軸がずれ1回転半しか回らないのに対し、右手ダンサーは2回転半回る。その後に観客と右手ダンサーたちが盛り上がる場面〔図5〕、左手のダンサーたちの一人が天を仰ぐ場面〔図6〕、右手チームの勝ち誇ったような場面〔図7〕へとシーンは続く。2-2.で示した、ダンサーAの「相手より優れている」というイメージが相手ダンサーBに伝わったならば、ダンサー

Bは「相手より優れたダンスを踊ろう」という意志が生まれることがこの場面からも理解できる。

この一連の流れからもわかるように、相手の行った技をそのまま反復するのではあるが、より高い精度や技量で観客を沸かせている¹¹。

このように、先に踊った対戦相手の技を、より高い技術をもって打ち負かすようなやり取りが、ブレイクダンスには見られる。当然のことながら、必ずしも相手の動きを反復しなければならないというわけではない。むしろ、自身の得意な動きで踊ることが多くみられる。それにもかかわらず、反復行為を行うということは、先に述べたジャッジシステムにあるように、高い評価がなされることを示している。その場一回限りで勝敗が決められ、競技的な要素を多分に含んだバトルという特性を象徴する事象であるとともに、本稿の1および2で確認したように、間テキスト性の視点からみると、借用・引用という点で、相手の動きから誘発された創造的なダンスであるということが出来る。そして、バトルは一方通行のダンスではなく、双方向のダンサーのやり取りで行われ、さらに観客およびジャッジとも情報のやり取りが行われている。これはブレイクダンスが生まれた当初から行われており、現在も続いている。たとえ勝敗を決める評価基準が移り変わろうとも、その基準にArtistic Quality [芸術的(創造性/個性)]という項目がある限り、この借用・引用から導かれた創造的行為が循環する環境はなくなることはない。

おわりに

本稿では、まず、ブレイクダンスの発祥を振り返り、ブレイクダンスの素地を考察した。ブレイクダンスは社会的マイノリティが自身を取り巻く社会状況から生み出した文化であることと、その起源では、社会的な地位の向上を目指す意思がバトルという文化に根強く宿っていることを確認した。次に、間テキスト性の理論をブレイクダンスに照らし合わせ、借用・引用となる模倣的反復行為に創造性が見られることを提示した。現状では、ブレイクダンスのバトルにおける芸術的にすぐれた特性をめぐる考察は、それほど十分になされているとはいいがたい。しかし、本稿で確認したように、ブレイクダンスは、他者とのコミュニケーションを豊かに内包するバトルの情報交換で生じたアクションの中にこそ、単なる忠実な反復を越えた創造的行為が見られる。つまり、ブレイクダンスのバトルにおける芸術的にすぐれた特性は、「関係者が(意図せず)協力し合う場」において身体の動きがもたらす瞬時の借用・引用のコミュニケーションの中に立ち現れる。

最後に、具体的事例から、競技的な様相を持つ

ブレイクダンスのバトル内の、ジャッジや観客、ダンサーを抽出し、それぞれがどのような役割を担っているかを考察した。観客は舞台上の即興という「漠然としたなんらかのもの」を見ていると同時に、ブレイクダンスではその勝敗の行方を見る。対戦相手の技術を見極め、さらにその技術を越えるパフォーマンスをするために、ダンサーが対峙することは必要不可欠なものである。そしてそれは、バトルにおいては交互に行われるダンスを双方向に誘発、喚起するためのものなのである。観客、そしてダンサーはブレイクダンスの発祥当時から、その立場の形式面に関して大きく変化したわけではない。しかし、ジャッジの評価基準は少しずつではあるが明確化された。これはダンサーたちにとって、どのような影響を与えるのだろうか。勝つことにこだわるあまり、ブレイクダンスの自由な発想や自由な動きの幅をダンサー自身が狭めてしまうのだろうか。本稿で示したように、バトルで繰り返し表出されるものは発祥当時から連綿と受け継がれている「借用・引用」であった。現在のジャッジシステムの基準からも理解できるように、その動きの解釈や提示方法が芸術的であると評価されてきた。したがって、ダンサーが勝敗にこだわるからこそ、さらなる動きの創造が広がっていくのである。

参考文献

- ・ グレアム・アレン著、森田孟訳『文学・文化研究の新展開 間テキスト性』研究社、2002年。
- ・ 浅沼圭司『制作について 模倣、表現、そして引用』水声社、2016年。
- ・ Banes, Sally. "Breaking", *That's the joint! : the hip-hop studies reader*, Routledge, 2004, pp. 13-20.
- ・ DeFrantz, Thomas. "The Black Beat Made Visible: Body Power in Hip Hop Dance", *Of the Presence of the Body: Essays on Dance and Performance Theory*, Wesleyan University Press, 2004, pp. 64-81.
- ・ Dimitriadis, Greg. "Hip-Hop: From Live Performance to Mediated Narrative", *That's the joint! : the hip-hop studies reader*, Routledge, 2004, pp. 421-435.
- ・ Dodds, Sherril. "Hip Hop Battles and Facial Intertexts", *The Journal of the Society for Dance Research*, Vol. 34, 2016, pp. 63-83.
- ・ Forman, Murray. *The 'hood comes first : race, space, and place in rap and hip-hop*, Wesleyan University Press, 2002.
- ・ 石渕聡「即興舞踊を見るということ」『大東文化大学紀要 人文科学』第52巻, 2014年, 35-48頁。
- ・ Johnson, Imani kai. "B-Boying and Battling

- in a Global Context: The Discursive Life of Difference in Hip Hop”, *Journal of Comparative Poetics*, No. 31, 2011, pp. 173-195.
- ・ロビン・ケリー著, 田村勝幸・阿部小涼訳『ゲットーを捏造する——アメリカにおける都市危機の表象』彩流社, 2007年。
 - ・Kristeva, Julia. Moi, Toril (ed.), *The Kristeva Reader*, Columbia University Press, 1986.
 - ・Lansdale, Janet. *Decentering Dancing Texts: The Challenge of Interpreting Dances*, Palgrave Macmillan, 2008.
 - ・佐々木健一「引用をめぐる三声のポリフォニー」『翻訳 現代哲学の冒険5』岩波書店, 1990年。
 - ・清水大地・岡田猛「ストリートダンスにおける即興的創造過程」『認知科学』20巻第4号, 日本認知科学会 2013年 (a), 421-438頁。
 - 「ストリートダンスにおける新しい表現の発展とその影響」『認知科学』20巻第4号, 日本認知科学会 2013年 (b), 488-492頁。
 - 「競争的文脈における演者間の協調関係—ブレイクダンスのバトル場面に関する検討」『人工知能学会全国大会論文集』一般社団法人人工知能学会 2020年, 1-4頁。
 - ・Sommer, Sally. “C’mon to my House: Underground-House Dancing”, *Dance Research Journal*, Congress on Research in Dance 2001, pp. 72-86.
 - ・高田康史「ヒップホップダンサーにおける自身の踊りに対する認識に関する基礎的研究—即興と振付けに着目して—」『環太平洋大学研究紀要』第8号, 2014年, 25-31頁。
 - ・寺山由美「舞踊教育における模倣の問題—「模倣」の概念とその捉え方」『舞踊教育学研究』第5号, 日本教育大学協会全国保健体育・保健研究部門舞踊研究会, 2003年, 17-26頁。
 - ・譲原晶子『踊る身体ディスクール』春秋社, 2007年。

図版資料出典

- ・スタン・レイサン監督『ビート・ストリート』(映画, DVD) 20世紀フォックスホームエンターテイメントジャパン株式会社, 2005年(公開は1984年)。

註

- 1 オリンピックの正式種目名としてはブレイクダンスではなく「Breaking (ブレイキン)」と呼ばれている。本稿では、広く一般的な呼称としてブレイクダンスの名称を用いた。
- 2 このように、ブレイクダンスを含むストリートダンスは大きな広がりを見せている。ストリートダンスとは、ヒップホップダンスを含む、ポッピング、ロッキング、ブレイクダンス等の総称のことである。本稿は其中で、ブレイクダンスを考察対象としてい

- る。
- 3 さらに付け加えると、新しい技術の生成から発展までの過程を追った研究(清水 2013b)や、ダンサー各自が認識する即興と振付の差異についての研究(高田 2014)がある。前者は動作の連続の中で生じた動きの変化が新たな技術の発展に寄与することを示している。そのわずかな動きの変化でさえも、新しい動作の作成過程において、ストリートダンスでは積極的に利用されていると述べている。後者はヒップホップダンサーへのインタビューを通して、初心者と熟練者の踊る際の認識の差異を明らかにしている。
 - 4 このステップは1920年代に、アメリカのサウスカロライナ州で誕生した。サウスカロライナ州チャールストンは海に面した港町であり、多くの多様な人種によって形成されていた。そこで誕生した、通称チャールストンと呼ばれる、両膝を合わせながら脚を交互に跳ね上げるステップがストリートダンスの起源の一つと言われている。ストリートダンスはその後、TV番組『ソウルトレイン』で注目を浴び、のちにロッキング (Locking) と呼ばれるストリートダンスで最も古いスタイルが登場する。そのほかにも、カリフォルニア州では新たなストリートダンスのスタイルが誕生していく。カリフォルニア州フレズノ出身のバグラー・サムとポッピン・ビート兄弟は、『ソウルトレイン』で有名になったロッキングをベースに、全身の筋肉を弾くような動きポッピング (popping) を加えた踊りを1978年に生み出した (Banes 2004)。
 - 5 注目を浴びるという点では、ブレイクダンスに肯定的な側面があるだけではなかった。当時のアメリカでは人種差別による偏見が根強く存在していた。なかでもブレイクダンスはアフリカン・アメリカン文化に対する反感の標的となった。状況が改善され始めたのは、公民権運動を経た1970年代ごろである。
 - 6 ブレイクダンスは当時のニューヨークの状況を反映した映画『ワイルドスタイル』(1982)や、ハリウッド映画の『フラッシュダンス』(1983)、グラフィティ文化を主題としたテレビ番組『スタイルウォーズ』(1983)の中で取り上げられた。これらは1984年に公開された映画『ブレイクダンス』や『ビートストリート』の題材とされた。
 - 7 <https://www.redbull.com/jp-ja/judges-criteria-breaking-competitions> (2021年7月10日閲覧)
 - 8 <https://dews365.com/news/wdsf.html> (2021年7月10日閲覧)
 - 9 サイファー (cypher) は数字の0 (ゼロ) を意味し、その形が後にバトルを行う輪 (サークル) を意味するようになった。現在でもRed bull BC One Cypher というように世界的な大会名でも用いられている。サイファーは、さまざまなヒップホップ文化のジャンル (DJ, ラップ, グラフィティ) で見られる継続的な文化的慣習でもある。
 - 10 動画共有サイトYouTubeに当時の映像が残されている。「Mighty Zulu Kingz vs. Gamblerz | FREESTYLE SESSION 10Yr Anniversary Final (RAW & UNCUT)」
<https://www.youtube.com/watch?v=jbJUweVe3kA> (2021年7月10日閲覧)
 - 11 近年実際に行われたダンスバトルも参考にしたい。2015年に行われたブレイクダンスの世界大会の日本予選の映像である。ここでは向かって左から、金髪の黒いTシャツを着たダンサーに注目する。彼は自分の番を踊り終わる際に、エアチェアといわれる、肘をわきにつけて体を横に寝かせ、頭と体を浮かせる技を披露する。その後、すぐさま右側から対戦相手のダンサーが同様の技を披露し、観客を沸かせる。以下の映像の8分40秒あたりから見られる。「THE FLOORRIORZ vs MORTAL COMBAT

FINAL BATTLE/ BATTLE OF THE YEAR 2015
JAPAN」
<https://www.youtube.com/watch?v=QQz74NGVqpY> (2021年7月10日閲覧)