

ブレイキン(BREAKIN')における世界トップチーム JINJO CREW(韓国)

のショーケースの特性

——現代的なリズムのダンスの指導への活用——

赤堀文也 埼玉大学非常勤講師
細川江利子 埼玉大学教育学部身体文化講座

キーワード:現代的なリズムのダンス、ヒップホップ、ブレイキン (BREAKIN')、ショーケース

1. 研究の背景

1-1 現代的なリズムのダンスの指導の現状

2008年3月に告示された現行の中学校学習指導要領において、中学校第1・2学年における武道・ダンスを含めたすべての領域の必修化が示された。それにより、中学校教員対象の研修や講習会の増加など様々な取り組みがなされてきたが、今なお問題とされているのが中学・高等学校における現代的なリズムのダンスの指導であると言っても過言ではなからう。

現代的なリズムのダンスは、リズムに乗って「自由に踊る創造的な学習」であるところに特性があり(文部科学省2013:9)、現行の中学校学習指導要領解説の第3学年の技能の項には、「現代的なリズムのダンスでは、既存の振付などを模倣することに重点があるのではなく」(文部科学省2008:128)と特に注記されている。しかしながら、高橋が全国の中学校を対象として実施した調査では、現代的なリズムのダンスはダンス領域の学習内容として示されている3つのダンス(創作ダンス、フォークダンス、現代的なリズムのダンス)の中で最も実施率が高いにも関わらず、その指導内容は本来のねらいに沿ったものではなく、「振付ダンスを踊ることを主内容にしていることがわかった」(高橋2015:5)と報告している。

2017年に告示された新学習指導要領の中学校解説でも、引き続き「既存の振付などを模倣することに重点があるのではなく、変化とまとまりを付けて、全身で自由に続けて踊ることを強調することが大切である」(文部科学省2018:182)と注記されており、現在もなお、「リズムに乗って自由に仲間とともに関わり合って踊る」(文部科学省2018:178)のではなく、ヒップホップダンスの映像や教員の振り付けたダンスを覚えて踊る授業が多いのが現状といえよう。

1-2 現代的なリズムのダンス=ヒップホップダンス=定型の習得という誤解

本来、ヒップホップダンスは自己を主張する自由なダンスである。

中村は「現代的なリズムのダンス=ヒップホップダンスという“誤解”を解いて自主創造的なダンス学習へ」(中村2016)という論考の中で、現代的なリズムのダンスは「ヒップホップダンスのことだ」という誤解よりも、「ヒップホップダンスは定型の動きを習得するダンスだ」という誤解に、より問題があると指摘している(中村2016:29)。すなわち、ヒップホップとは何か、ヒップホップダンスとはどのようなダンスなのかについての知識が教員に乏しいところに問題の根源があるのではないだろうか。

ヒップホップダンスの既存のステップや振付の習得がねらいではないが、文部科学省が作成した『表現運動系及びダンス指導の手引』(2013)では、リズム系ダンスについて「1950年代に現れたロック(ロックンロール)や近年のストリートダンスを背景とするヒップホップなど、ビートが主体のリズムに乗って全身で踊るダンス(アフリカンダンスの原初的なリズムと動きに由来すると考えられている)の総称」(p.6)と説明しており、「まさに現代のリズム系ダンスの代表と言えるヒップホップのリズムを取り上げて」(p.14)や「バトル形式」(p.14)といった言葉が使われていることから、現代的なリズムのダンス(ヒップホップのリズム)がストリートダンス、所謂ヒップホップダンスを源流としていることは確かである。

この源流であるヒップホップダンスの文化的背景や考え方、ダンスの特性が解明されていなければ、学校における指導法の確立も難しく、深まりをみせないといえる。

また、中学・高等学校で学習した現代的なリズムのダンスを卒業後も継続し、生涯にわたって楽しめるようにさせていくためにも、学校体育でのダンスと、文化として存在しているヒップホップダンスの関係性を明らかにし、つなげていくことが今後益々重要になると考えられる。

しかし、先行研究を検証した結果、授業実践の実態調査や指導法等についての研究は見受けられるが、ヒップホップダンスに専門的に携わる者(ダンサー等)の考え方やダンスの特性についての学術的な研究は未だないことが明らかになった。

1-3 現代的なリズムのダンス(ヒップホップのリズム)とヒップホップダンスの関係性

こうした現状から、筆者は、まず学校体育における現代的なリズムのダンスとヒップホップダンスの関係性を整理した(赤堀・細川2018:358)。

その結果を簡潔に述べると、現代的なリズムのダンスと同様に、ヒップホップ文化のストリートダンス、所謂広義のヒップホップダンスはリズムに乗って踊る自由な自己表現のダンスである。

そして、ヒップホップダンス(広義)は、ヒップホップ文化の中で1960年代に誕生したブレイキン(BREAKIN')を発祥とし、次第にさまざまなダンスが生まれ発展し、異なるジャンルに分かれたそれらのダンスを総称して指す言葉である。

主なジャンルとしては、ブレイキン(BREAKIN')の他、ポップ(POP)、ロック(LOCK)、ヒップホップ(HIP HOP)などを挙げることができる。

文部科学省作成の『指導の手引き』で示された、ヒップホップの「リズムの乗り方や動きの工夫のポイント」(表1)と、広義のヒップホップダンスの各ジャンルの特徴を比較すると、図1のような対応が見られた(図1)。

このように、現代的なリズムのダンスのヒップホップのリズムには、縦のりのリズムで踊るヒップホップ(HIP HOP)を中心としながらも、ポップ(POP)やブレイキン(BREAKIN')といったヒップホップダンス(広義)の他ジャンルの要素も加わっているといえる。

特にブレイキン(BREAKIN')は、床を使ったアクロバティックな動きによる高低差や、Freeze(様々な姿勢で身体を氷のように固めて止まる動き)によるリズムの変化に特徴がある。これは、例えば中学校3年のヒップホップのリズムの技能として示されている「ダイナミックなアクセントを加えたり違うリズムを取り入れたりして、変化を付けて」(文部科学省2018:182)踊る手がかりとして、音楽に合わせて立って踊るイメージを持ちがちな生徒たちへの指導に有効であろう。

表 1 ヒップホップのリズムの乗り方や動きの工夫のポイント

(『表現運動系及びダンス指導の手引』2013:15 より抜粋) *太字と下線は筆者による

| リズム | リズムの乗り方や動きの工夫のポイント |
|--------------------|--|
| ヒップホップ (R&Bを含む) | <p>○1拍毎にアクセントがある強いビートを体幹部でとらえて a. 縦ノリのリズムでその場で踊る。a. 上下のダウンのビートにアクセントを付けて踊る。ゆっくりした曲のテンポに対して動きは倍のテンポをとって踊る。また、b. 1拍毎に動きを止めてロボットのように動いたり、c. 床を使った極限的な動きや移動の動きを入れたりして動きに変化をつけて続けて踊る。</p> <p>○スローな曲の前にやや速いテンポの曲で a. 縦ノリのリズムを取って踊る。慣れてきたらヒップホップ本来のスローなテンポの曲で深い a. 上下の動きで踊ってみる。</p> |

a. 縦ノリのリズム、上下のダウンのビート、上下の動き

=ヒップホップ (HIP HOP)

b. 1拍毎に動きを止めてロボットのように動いたり

=ポップ (POP) (一連の動作の中で静止し、瞬間的に筋肉を弾くことにより音を表現)

c. 床を使った極限的な動き

=ブレイキン (BREAKIN') のフットワーク (Foot work) (床に着手した姿勢でのステップ) やフロアムーブ (Floor move) (床に背や腹部を接地させた状態での動き)、パワームーブ (Power move) (回転技の総称) のような動き

図 1 ヒップホップのリズムの乗り方や動きの工夫のポイントと

次に、現代的なリズムのダンスの単元の前後半の内容を広義のヒップホップダンスの活動内容と対応させると、表2のようにまとめることができた。

まず、現代的なリズムのダンスでは、単元前半では「リズムに乗って全身で自由に踊ること」を、後半では「まとまりを付けて(簡単な作品をつくって)踊ること」を学習する。

単元前半については、中学校第1・2学年ではリズムの特徴を捉えて自由に踊ること、中学校第3学年では加えて仲間と関わって踊ることが明記されており、それはヒップホップダンス(広義)でいうとメドレー形式やバトル、サイファーなどで仲間と関わり合って交流することにあたる。

また、単元後半については、中学校第1・2学年ではリズムや動きに変化を付けて組み合わせ続けて踊ること、中学校第3学年では簡単な作品を見せ合うことが明記されており、ヒップホップダンス(広義)での作品にあたるショーケースを作成して発表することにあたるといえる。

ところが、現代的なリズムのダンスの指導については、単元前半のリズムに乗って自由に踊ることについての指導法の研究は見られるが、単元後半の簡単な作品の作成についての指導法や、ダンサーによるショーケースについての研究は見当たらない。

さらには、先述したように現代的なリズムのダンスにはヒップホップダンス(広義)の他ジャンルの要素も加わっており、特にブレイキン(BREAKIN')は高低差のあるダイナミックな動きやフリーズ(Freeze)により、動きに変化を付けるのに有効であるといえる。

表 2 現代的なリズムのダンスの学習内容と広義のヒップホップダンス（ストリートダンス）の活動内容
（筆者作成）

| | 活動内容 | |
|---|--|--|
| 現代的なリズムのダンス （文部科学省 2018：188 より） | 単元前半 <u>リズムに乗って全身で自由に踊る</u> ●中学校第1・2学年 ・リズムの特徴を捉え、リズムに乗って体幹部を中心に全身で自由に弾んで踊る ●中学校第3学年 ・（上記に加え）仲間と関わって踊る | 単元後半 <u>まとまりを付けて踊る、発表や交流</u> ●中学校第1・2学年 ・リズムに変化をつけて踊る ・仲間と動きを合わせたりずらしたりして踊る ・変化のある動きを組み合わせ続けて踊る ・動きを見せあって交流する ●中学校第3学年 ・踊りたいリズムや音楽の特徴を捉えて踊る ・動きの変化や、個と群の動きを強調してまとまりを付けて連続して踊る ・簡単な作品を見せ合う |
| 広義のヒップホップダンス （ストリートダンス） | リズムに乗って自由に踊り、メドレー形式やバトル、サイファー(2人以上で順に踊り合うこと)で仲間と交流する | ショーケースを創って発表する |

従って、ヒップホップダンス（広義）におけるブレイキン（BREAKIN'）のショーケースを本研究で取り上げ、その特性を明らかにすることで、現代的なリズムのダンスの単元後半の作品づくりや、さらには部活動での作品指導に活かす知見を得られるのではないかと考えた。

2. 研究目的

そこで本研究では、①ヒップホップダンスの起源ともなったブレイキン（BREAKIN'）における世界トップレベルのチームである JINJO CREW を対象として、ダンス観およびショーケースの作品構造を明らかにすることから、JINJO CREW のショーケースの特性を総合的に考察すること、②①の結果から、現代的なリズムのダンス（ヒップホップのリズム）の単元後半の簡単な作品づくりと発表の指導やさらには部活動での作品指導に活かす知見を得ることを目標とした。

3. 研究方法

3-1 研究対象

JINJO CREW は、2001年にリーダーSKIM(本名 KIM HEON JUN)とその弟 WING(本名 KIM HEON WOO)を中心に結成された韓国のチームで、BATTLE OF THE YEAR などの世界5大大会^{注1)}すべてで優勝した経験を持つ世界で唯一のチームである。

チームとしてバトルやショーケースに参加するだけでなく、SKIM や WING など主要メンバーは審査員(ジャッジ)や大会へのゲスト出演などその活動は多岐に渡っており、2016年から世界大会を主催するなどブレイキン(BREAKIN')を牽引する存在であることから、研究対象としてふさわしいと考え選定した。

筆者(赤堀)は、2013年よりJINJO CREWと交流を持ち、研究協力を得ることができた。2015年からは約2年間韓国に渡りチームのメンバーとして活動を行なうなどの関係を築いている。

3-2 研究方法

研究方法是ブレイキン(BREAKIN')と同じく創造的であり同時代のダンスであるコンテンポラリーダンスの作家・作品研究の手法を参考とし、インタビューにより得た言説の分析とショーケースの映像分析を用いて以下の手順で行った。

(1) JINJO CREW のダンス観について(言説の分析)

JINJO CREWに関する文献を日本および韓国で収集したが、学術的に研究したものは無く、彼らのダンスに対する考え方や練習方法、ダンスの作成方法などについてのインタビュー記事等も無かった。そのため、SKIMとWINGへのインタビューを実施し、その逐語記録を資料としてショーケースの作成方法論を中心に考察を進めた。また、考察にあたっては、JINJO CREWの練習の観察記録および映像を参考として用いた。インタビューの実施日と場所は以下の通りである。

<インタビュー実施日と場所>

①2013年9月12日(90分間)

②2014年6月11日(90分間)

③2014年10月8日(60分間)

④2014年12月9日(60分間)

場所：JINJO スタジオ(韓国・蚕室)

(2) ショーケースの作品構造について(映像分析)

本研究では、世界5大大会の中でも最も大きなBATTLE OF THE YEAR(以下BOTY)でJINJO CREWが発表したショーケースから2つを分析対象とした。

1つめは2010年のBOTYで発表し、初出場で優勝したものである。もう1つは2011年に発表し、その後も継続的に再演されており、代表作の1つといえるものである。

2010-11年は特にJINJO CREWの設立に関わった第一世代でブレイキン(BREAKIN')界で活躍し、JINJO CREWの最盛期と言われている時期である。2012年以降は、オーディション等で次世代のメンバーを増やし、第一世代の主要なメンバーたちはバトルや大会に挑戦するよりも大会へのゲスト出演や審査員としての参加、大会の主催などに重きを置いた活動に移行して

いるため、2010-11年の2つのショーケースを選定した。

分析には、公演記録として収録され、YouTubeの公式チャンネルに載せられた映像を使用した。

<ショーケースの収録年月日と場所>

①BOTY2010 2010年11月20日

②BOTY2011 2011年11月19日

場所：Zenith Sud (France・Montpellier)

分析の観点と方法については、後述する。

(3) 考察

(1)と(2)の結果から、総合的にJINJO CREWのショーケースの特性について考察する。さらに、得られた結果から現代的なリズムのダンスの指導に活かせる内容について考察する。

4. 結果と考察

4-1 JINJO CREWのダンス観 一言説の分析より

4-1-1 独自のオリジナルなダンスを追究

リーダーであるSKIMはJINJO CREWのダンススタイルについて表3のように述べている。

すなわち、ブレイキン(BREAKIN')の基本を身に付けておくことは大切だとしながらも、基本的なスタイルをそのまま踊ることには意味がなく、「自分で生み出したオリジナルな動き」が大切であり、「今現在を生きて(いる)」自分をそのまま表わすダンススタイルの創造を目指していることが明らかになった。

表3 ダンススタイルについてのリーダーSKIMの言説(抜粋)(筆者作成)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">・僕らにとって、ベーシック(筆者註：ブレイキン(BREAKIN')の基本の動き)をやる意味がない・従来からの基本的なスタイルは今の時代でレジェンドと呼ばれている、ブレイキン(BREAKIN')を始めた人たちが当時に作ったスタイル・僕らは今現在を生きていてその当時とは環境も違うし考え方も違う・ダンスのスタイルはそのBBOYのことをそのまま表す。自分で生み出したオリジナルな動きがとても自分にとって大切・ベーシックスタイルがブレイキン(BREAKIN')の踊りや動きのベースになっているから、ベーシックを知る、できるということはやっぱり大切なこと・(その上で)自分の色や味を出せるように、と、踊りの軌跡や流れ、それとクリエイティブ(であること) |
|--|

また、その際に、「自分らしいシルエットや仕草など常に意識」という言葉から、Signature(シグネチャー)を重視していることも明らかになった。Signatureとは、動きや技の外形がまさにそのダンサーと認識できるほどに特徴づけられていることを指す言葉である。

つまり、JINJO CREWのダンススタイルは、ベーシックスタイル習得によるブレイキン(BREAKIN')の動きの基盤を大切にしながらも、オリジナルな動きを追究し、自分だけの

Signature (シグネチャー) を活かすスタイルの確立を目指しているといえる。

4-1-2 ショーケース作成の方法論

(1) 音楽とイメージ

ショーケースのための選曲については、振付と演出を担当する WING によれば、「BBOY^{注2)} たちが親しみのある BREAK BEATS (DJ が曲の間奏部分を繰り返し流して生まれる曲) は単調なリズムと旋律のため、ショーケースにはあまり用いない。「実際にその時でどう作っていいかが決まっていくね。イメージが先にある時もあるし、曲が先に見つかって、僕らに良いイメージを与える時もある」と述べる。

例えば、本研究で取り上げる BOTY 2010 と BOTY 2011 の2つのショーケースについては「曲が先だった」と述べており、BOTY 2011 では「その曲を聴いた時、すごくエナジーやパワー、勢いを感じた」ことから選曲したようだ。この2つのショーケースについては後ほど分析を行うが、BOTY 2010 ではエンターテインメント性溢れる楽しげな雰囲気音楽を選んでいる。

その他では、2012年には韓国の伝統的な曲を、2013年には韓国の歌謡曲を使用しており、ヒップホップの音楽に限らず、幅広く選曲を行っている。

すなわち、ショーケースを作成する際には、踊りたいイメージが先にある場合と、音楽から得られたイメージが基になる場合の2つの場合があり、イメージを沸かせてくれる特徴的な音楽を選ぶようである。

(2) 衣装

衣装はどのショーケースを見ても全メンバーが完全に統一されていることはなく、色味やコンセプトは統一されているが、帽子を被ったり、Tシャツを重ね着したり、ズボンの丈や素材が違ったりとメンバーによって少しずつ異なった組み合わせやアレンジが見られる。その理由について、WING は、「それぞれメンバーのダンススタイルが異なるから、ファッションスタイルも変わってくる」というように、個々のダンススタイルをより際立たせるためであると述べている。

(3) 場や空間

WING は踊る際の意識について、「手足や上体を遠くに伸ばすようにするね。特に細かいスレッド^{注3)} なんかの動きは大きい舞台では見ている人に伝わるようにその質の高さも大切だ」、「(会場の大きさに関わらず) 大きく踊ることには変わらないな」と述べ、自身の踊りについては常に大きく見せるように意識していることが明らかになった。特にショーケースの時には、「見ている観客などにむけて意識を飛ばすようにしているね。その意識の持ち方で見え方が大きく変わる。自分の中で籠って踊ってしまうと動きが小さくなってしまうからね」とも述べていた。

また、「踊るスペースの使い方や動きの軌跡についてはよく考えている」、「同じスペースですぐと踊るのではなくて、例えばある動きから手や足を支点に横に一気にスライドしながら動いたりとか、あるいはある技が終わって立ち上がり、別のスペースへ移動してまた技に入ったりね。つまり自分のダンスを大きく、スペースいっぱい広く使うという意識をしている」とスペースの使い方についても言及している。

普段のスタジオでの練習の時には、「大会やショーケースを控えているとしたら、そこでの会場の大きさやステージの雰囲気調べて、そこで踊るという意識をもって練習する」と、常に会場や空間を意識していることが明らかになった。

(4) ルーティン

ルーティンとは、あらかじめ動きを並べ振りとして構成してあるものを指す。特にバトルやショーケースにおける2人以上での振りを指すことが多い（赤堀・細川 2018：358）。

ブレイキン（BREAKIN'）のチームは、自分たちのルーティンをいくつか持っており、バトルやショーケースでは、ソロとつなげたり、異なるルーティンを連続して繋げたりして展開していく。平均的に1つのルーティンは8カウント×4（約15秒）から8カウント×8（約30秒）である（赤堀・細川 2018:353）。

SKIMはルーティンを作成する際について、「ある状態（姿勢）に対してどンドンと動かしてみるんだ。何がどう出来上がっていくかはわからないけど、動くことのできる可能性をとりあえずやってみよう」と述べる。「何もないところから手を取り合って、あるいは、足を掴んで、引っかけて…」、「跳んで、しゃがんで、くぐって…」、「そこから少しずつ完成形としてのルーティンの予想ができたり、ルーティンの方向性が見えてきたりして、それを目指して動きを固めていく」とSKIMとWINGは述べていた。

さらにWINGは「そのメンバーにしかできないような動き、例えば身体の柔軟性を取り入れたり」、「ルーティンをするメンバーが誰か一人でも欠けては成立しないようなもの考えるね。つまり、全員に役目があって、必要不可欠な要素として存在することは大切にしているよ」と述べる。

筆者（赤堀）も実際にJINJO CREWのメンバーと共に、世界5大会の1つであるR16の韓国大会（2014年6月14日）に出場し、大会に向けて共にルーティンを作成した経験がある。当時もある状態（姿勢）に対して動くことのできる可能性と、メンバーの個々の能力をどう組み込めるかを様々に試し、徐々に見えてきた完成イメージを固めていくように作成した。

頭で考えるのではなく、実際に即興的に動いていく過程で、メンバーの個性を最大限に活かすことと、構成するメンバーの一人でも欠けては成立しない動きであるということを中心に作成していることが明らかになった。

(5) ショーケースの作成

筆者（赤堀）によるJINJO CREWの練習風景の観察より、ショーケースを作成する際には、まず使用する楽曲の旋律に合わせて場面展開をイメージする。創作ダンスとは異なり、まず始めに曲から連想される例えばエネルギッシュな感じやエンターテインメント感溢れる感じに、見せ場となる各々のメンバー特有の技やルーティンをその音楽構成に合わせてはめていく。

JINJO CREWのメンバーは個々に特化したオリジナルな動きや技がある。ルーティンに関しては15個ほど持っており、それらはメンバーを替えて踊ることや、あるルーティンの一部を別のルーティンと合体させたり組み換えたりすることが可能である。故に、ショーケースの展開に合わせて、組み込んだルーティンを踊るメンバーやルーティンの構成を柔軟に変化させ、異なるルーティンやソロとのつなぎとなる振りを埋めていくという流れでショーケースを作成していることが明らかになった。

4-2 ショーケースの作品構造 —映像分析より—

映像分析は以下の方法により行った。

- ①ヒップホップダンスでは一般的に使用楽曲を8カウントで細分化し振付を作成していく方法をとる。今回の分析においても8カウントで細分化し、曲の旋律によって小場面に分けて動きを分析した。
- ②ショーケースの全体構造を明らかにするために、「運動の概要」と「隊形と動線」の2つの観点から分析した。
- ③BOTY で採用されている評価基準である、SHOW CRITERIA（ショーケースの評価基準）4観点と、BBOYING CRITERIA（ブレイキン BREAKIN'の評価基準）4観点を、分析の観点として加えた。

各観点とその説明は表4の通りである。

表4 BOTY の評価基準(BOTY HP (www.battleoftheyear.net) より)

表 4-1 SHOW CRITERIA

| | |
|-----------------------------------|---|
| Synchronicity 共時性 | ユニゾンが組み込まれているか。 チームパフォーマンスとしてどれほど揃っているか。 |
| Stage presence 舞台上での存在感 | パフォーマンスが観客や審査員の目を釘付けにしているか。 パフォーマンスが見ている人に印象や感銘、感動を与えているか。 |
| Theme & Music テーマと曲 | 踊りや表現の主題が明確か。 曲がまとまっており、そのイメージを与えるような構成でつくられているか。 |
| Choreography 振付 | シチュエーションやテーマになぞらえて考えられているか。 ショーにコンセプトや発想があるか。 |

表 4-2 BBOYING CRITERIA

| | |
|-------------------|--|
| Top rock | 立ちの姿勢での踊りをさす。具体的に Top Rock には「2 ステップ」、「インディアンステップ (ツイスト)」、「ブロンクス」、「チャールストン」など様々なステップがある。 |
| Foot work | 床に着手できるしゃがんだ体勢で脚を出し入れしたり掛けたりするステップをさす。 |
| Freeze | 様々なポーズ、形で全身を止めることをさす。よく見られるのは逆立ち姿勢のまま片手で支えたり、肘で支えたりする形である。 |
| Power move | 身体を回転させるダイナミックな技や動きのことをさす。 |

SHOW CRITERIA の Synchronicity（共時性）については、ユニゾンとその同調性が確認できる場合には分析表の「共時性」欄に○を記した。また、その他の3つについてはショーケース全体から考察した。これらについてはその判断が主観的にならざるを得ないが、各種ダンス大会の審査員の経験を持つ筆者2名の合議により評価した。

次に、BBOYING CRITERIA については、4つの要素が使用されていた場合には、分析表の「要素」欄に各々の頭文字のアルファベットを記した (Top rock=T、Fw=Foot work、Fr=Freeze、Power move=P)。

- ④ショーケースの見せ場となっていることの指標として、観客が歓声をあげて盛り上がっている場面に関しては、「歓声」欄に☆マークを記入した。

4-2-1 BOTY2010 のショーケースの特性

(1) 概要

①演技時間 3分52秒

②出演人数と性別 10名、全員男性

③使用楽曲

- ・曲名 Soulpudding
- ・アーティスト名 The Soultwisters

④衣装

- ・JINJO CREW のロゴ入りの黒の T シャツ、黒の無地のズボン、ソールが白の黒い靴が基本。赤いジャケットを羽織っている
- ・T シャツの下に白いTシャツを着ている者や、帽子を被っていたり、バンダナを巻いたりする者などそれぞれである。

⑤小道具 赤いジャケット、赤い帽子、白い手袋。

⑥ステージ 約幅 14m×奥行 8m

(2) 作品構造の分析 (表 5)

①各シーンの概要

曲調および動きや隊形の変化から場面構成を考察した結果、このショーケースは全部で 13 の小場面(①～⑬)、大きくはシーン I～IV の 4 つに分けることができた。

各シーンの概要と特徴は以下の通りである。

【シーン I】(小場面①～⑤) - 登場、ジャケットを使ったルーティン -

場面①の登場では、まず赤いジャケットの衣装が目立つ。両脇から、明るい曲調に乗り観客を煽るなどして各々入場し、センターに集まる。

音変わりと共に広がると、8人での Top rock のユニゾン (場面②)。ラップの音に合わせてスライドの手をオーバーに振り上げる等エンターテインメント性の感じられる振付である。

続く場面③～⑤では、ジャケットを使ったルーティンの連続となる。まず、後方から登場した SKIM と WING がジャケットを使ったルーティンを繰り出す。通常のスレッドは自身の身体の部位で行うものだが、ジャケットの袖を互いに掴み引っ張り合い、結ばれたジャケットを利用して脚や腕を絡ませたオリジナルなスレッドスタイルで構成されている。

場面④では別の 3 人がジャケットを絡ませ三角形を作り、その中央で WING が持ち技の「2000^{注4)}」を繰り出す。衣装を利用した構成で、見せ場となる回転技を引き立たせる工夫がされている。

場面⑤ではジャケットで作られた輪の中からメンバーが一人ずつ前に飛び出てくる。そのタイミングと合わせて、WING が弓を引く仕草をして、ここでもエンターテインメント性を演出している。

【シーン II】(小場面⑥～⑧) - 少人数による、ブレイキン (BREAKIN') の要素の入った多彩な場面の連続 -

人数を減らし、3 場面共 4～5 人で踊られている。場面⑥のコミカルな動きを混ぜた Top rock のユニゾンとそれにあわせて待機中のメンバーもエンターテインメント性の感じられる動きで演出を加え、場面⑦では Foot work による 8 カウントの振付を 4 人が入れ替わりながら前後左

表 5-1 BOTY 2010 のショーケース (シーン I・II) の分析表 (筆者作成)

| シーン | シーン I | | | | | | | | | |
|-------|--------------|--|-------------|--|-------------|--|-------------|--|-------------|--|
| カウント | ①(イントロ) 8888 | | ②8888 | | ③8888 | | ④(サビ) 8888 | | | |
| 時間軸 | 0:00 - 0:15 | | 0:16 - 0:29 | | 0:30 - 0:42 | | 0:43 - 0:57 | | | |
| 図 | | | | | | | | | | |
| 隊形・動線 | | | | | | | | | | |
| 共時性 | | | ○ | | | | | | | |
| 要素 | ☆ | | T | | ☆ | | P/ ☆ | | | |
| シーン | シーン I | | | | シーン II | | | | | |
| カウント | ⑤88 | | | | ⑥8888 | | ⑦8888 | | ⑧(サビ) 8888 | |
| 時間軸 | 0:58 - 1:04 | | | | 1:05 - 1:18 | | 1:19 - 1:32 | | 1:33 - 1:46 | |
| 図 | | | | | | | | | | |
| 隊形・動線 | | | | | | | | | | |
| 共時性 | | | | | ○ | | | | ○ | |
| 要素 | | | | | T | | Fw | | P/ Fr ☆ | |

右の四方向で見せ、一方向から観るといふショーケースの概念を崩した構成といえる。

場面⑧は、中央で1人が持ち技であるハンドグライド^{注5)}をし、それを囲む4人は Freeze を連続させた動きを見せ、双方のフィニッシュのタイミングを合わせてこのシーンを終らせている。

【シーンⅢ】(小場面⑨~⑩) -WINGのソロから帽子を使った緻密なルーティンの連続-

場面⑨では WING が特有の動きで短くまとめたソロを踊った後に、4人による Top rock とチェア^{注6)}の足の動きを組み合わせたルーティンをはさみ、場面⑩ではメンバーが入れ替わりながら帽子を使ったルーティンが続く展開になる。

メンバーが SKIM の頭に帽子を被せて床でチェアを使ってスライドさせたり、WING が SKIM の身体を支えながら SKIM の足に帽子を引っ掛けスレッドさせたりと、この場面では帽子を使って相手の身体部位を操作する構成に特徴が見られる。

続いて SKIM が足に掛けた帽子をオリジナルな動きで横のメンバーにパスし、その帽子を WING が足先に引っ掛けてバック転をすることで巧みに空中に放り上げ、メンバーがその帽子


を受け取るとすぐさま帽子を使ったオリジナルなスレッドスタイルでのソロを踊る。変化に富んだ動きが緻密に組み合わせられた息も付かせぬ展開である。

ソロが終わると自らの帽子を中央に投げ、全メンバーが中央に集まる。シーンⅣの展開に繋げていく構成となっている。

【シーンⅣ】（小場面⑪～⑬）－白手袋の演出と全員によるユニゾンでラストへー

場面⑪では中央に集まったところから散らばると全員が帽子を被っているというマジックショーのような演出から始まり、Top rock のユニゾンを合わせながら隊形移動をする。横一列になるとキーアイテムとなっている帽子を隣に渡していき、端のメンバーがもう一方の端に放り投げてパスする演出がある。再び Top rock のユニゾンや特有な Power move を繰り出すソロの後、最後のサビとなる最終場面⑬ではメンバー全員が白い手袋をはめ、全員での Top rock のユニゾン、時間差の Foot work から決めのポーズへと展開していく。最後の床でのポーズは白い手袋でピースを掲げることでエンターテインメント性溢れる作品の特徴を最後まで演出している。

表 5-2 BOTY 2010 のショーケース（シーンⅢ・Ⅳ）の分析表（筆者作成）

| シーン | シーンⅢ | | | | | | | |
|------------------|---|---|---|---|--|----|---|----|
| カウント | ⑨8888 8888 | | | | ⑩8888 8888 8888 | | | |
| 時間軸 | 1:47 - 2:13 | | | | 2:14 - 2:55 | | | |
| 図 |  | |  | |  | |  | |
| 隊形 ステージ 動線 |  | |  | |  | |  | |
| 共時性 | | | | | | | | |
| 要素 | Fr | T | | | T | Fr | ☆ | |
| 歓声 | | | | | | | ☆ | ☆ |
| シーン | シーンⅣ | | | | | | | |
| カウント | ⑪（サビ）8888 | | | | ⑫8888 8888 | | ⑬（サビ）8888 | |
| 時間軸 | 2:56 - 3:09 | | | | 3:10 - 3:37 | | 3:38 - 3:52 | |
| 図 |  | |  | |  | |  | |
| 隊形 ステージ 動線 |  | |  | |  | |  | |
| 共時性 | ○ | | ○ | | ○ | | ○ | |
| 要素 | T | ☆ | T | ☆ | T/P | Fr | ☆ | Fw |
| 歓声 | | | | | | | ☆ | ☆ |

(3) ショーケースの構成要素別特性

①全体構成と場面展開

ショーケースの全体構成および展開については以下のようにまとめることができる。

すなわち、シーン I では、中心ダンサーである SKIM と WING の存在をアピールすると共に、ジャケットを使った独特なルーティンを見せることで、このショーケースの特徴を明示する。

II では、4 または 5 人が踊る場面をつなぎ、人数を減らして変化を付ける。

III では、WING のソロの後に、主力メンバー数人で緻密に構成された動きを次々に展開する帽子を使ったルーティンで、ショーケース全体の流れに変化を付けるとともに、さらにこのショーケースの特徴を前面に押し出す。

そして最後の IV では、全員で次々に隊形を変えながらステージ全体を使ったユニゾンと、新たに白い手袋を使った演出で盛り上げて終わる。

このように各シーンのねらいが明確に表れている構成であった。

また、観客の盛り上がり (☆) から、このショーケースの見せ場となった場面を図示すると (図 2)、ジャケットと帽子を使った 2 つの特徴的なルーティンの場面と、WING の高度な持ち技として有名な「2000」を披露した場面、別の主要メンバーの持ち技であるハンドグライド (Power move) を披露した場面、そして最後のシーン IV の全員でのユニゾンが見せ場となっていることが明らかになった。

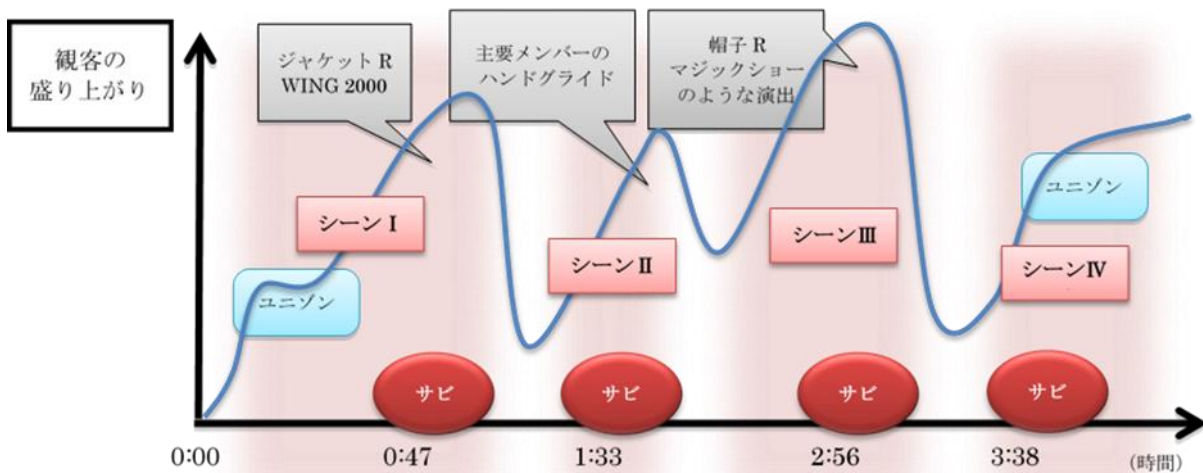


図 2 BOTY 2010 のショーケースにおける展開 (筆者作成) *R=ルーティンを指す

②動き—BBOYING CRITERIA の要素、ルーティンとソロ

まず、このショーケースの全 13 場面に含まれていた BBOYING CRITERIA の 4 つの要素の数は Top rock(T)=6、Foot work(Fw)=2、Freeze(Fr)=4、Power move(P)=3 である。このショーケースには全ての要素が含まれているものの、一般的なブレイキン (BREAKIN') のショーケースと比較すると、その要素は少ないといえる。それは、ジャケットや帽子といった衣装や小道具を巧みに使った特徴的な 2 つのルーティンをはじめ、全体的に、メンバー同士が関わり合いながら踊るといったブレイキン (BREAKIN') においてオリジナルな動きが多用されているためであろう。

しかしながら、変化と演出を加えたオリジナルな構成の中に、WING や主要メンバーの高度な技を組み込み、見せ場として効果的に用いていることが明らかになった。

③空間構成

表5の「隊形・動線」図より、全員、ソロ、少人数、ソロ+群のように人的構成を変えながら、次々と隊形を変化させている。群、列、三角、V型など多彩であるが、いずれもセンターを重視して配置されていることが明らかになった。

④衣装、小道具

衣装については、登場の「赤」の印象から、ルーティンでジャケットを脱ぐことにより「黒」へ変化させ、その後「赤」い帽子を使ってルーティンを展開し、最後には「白」の手袋着用でポーズを際立たせるというように、衣装と色の変化が各場面を効果的に印象付けていた。

(4) SHOW CRITERIA の観点別特性

①Synchronicity (共時性)

場面②と、⑩から⑬のラストに向けての全員でのユニゾンの他、少人数のユニゾンにおいて、いずれも揃ったパフォーマンスを見せていた。

②Stage presence (舞台上での存在感)

この観点の評価には観客の歓声(☆)が1つの指標となり得るであろう。表5や図2に示したように、最初の出から最後のユニゾンまで、作品中に満遍なく歓声を沸かせる瞬間があり、チームとしての存在感も、高度な技を見せる個人の存在感も共に観客から高く評価されるショーケースであったことが推察される。

実際に、①で述べたようにユニゾンの共時性に優れ、個人の個々の持ち技も完璧にこなしていた。また、観客へのアピールや表情が豊かであり、舞台上で余裕を感じさせる演技であった。

③Theme & Music (テーマと音楽)

明るく楽しげな音楽のイメージに合わせてエンターテインメント性豊かな作風で作成されており、Choreography (振付) で述べるように観客を楽しませる様々な演出が工夫されていた。

また、音楽はラストに向けて盛り上がるような構成になっており、イントロから個々が自由に観客を盛り上げたり、楽しげに音楽に乗ったりする表現から始まり、音楽のサビや盛り上がりに合わせて見せ場となる技や振りが構成されていた。

④Choreography (振付)

まず、ジャケットや帽子を使ってのルーティンが特徴的である他、帽子や白い手袋が増えるマジックショーのような演出、白い手袋でピースサインをする最後のポーズをはじめ、場面②や⑫、⑬の Top rock の手を大振りにしたり、⑥の少人数のユニゾンにコミカルな腕の動きを付けたりするなど、明るく観客を楽しませるというコンセプトのもとに工夫された特徴的な振付が見られた。

その他、場面③や⑩の隊形移動のエンターテインメント性溢れる演出や、④の WING の弓を引く表現、⑥では袖で待機中のメンバーも雰囲気を引き立てる演出など、細部にわたるところにまでそのコンセプトは現れていた。

4-2-2 BOTY2011 のショーケースの特性

(1) 概要

①演技時間 4分06秒

②出演人数と性別 10名、全員男性

③使用楽曲

- ・曲名 Invaders must die
- ・アーティスト名 Prodigy

④衣装

- ・全員統一で NIKE の黒い T シャツを着用、黒の無地のズボン、ソールが白の NIKE のデザインが入った黒い靴が基本。
- ・T シャツの下に白や水色、赤いシャツなどを重ね着している者、帽子を被っている者、バンドナを巻いている者などそれぞれである。

⑤小道具 サングラス、ジャケット、帽子、国旗。

⑥ステージ 約幅 14m×奥行 8m

(2) 作品構造の分析 (表 6)

①各シーンの概要

曲調および動きや隊形の変化から場面構成を考察した結果、このショーケースは全部で 15 の小場面(①～⑮)、大きくはシーン I～IV の 4 つに分けることができた。

各シーンの概要と特徴は以下の通りである。

【シーン I】(小場面①～⑥) - 勢いを感じるはじまり -

場面①は、腕組みをして大きな円形に広がって立つ板付きから始まる。イントロの後、技やアクロバットを取り入れながら中央に集まってポーズ。落ち着いた雰囲気での幕開けである。

場面②では集合隊形から一人のメンバーがステージ上手に移動し、チェアーと融合させたオリジナルな Power move を繰り出す。

場面③では、曲調の変化を皮切りに、全員での Top rock のユニゾンが始まる。勢いがあり全員のシンクロ率がとても高く、イントロの落ち着いた雰囲気から急変させている。その勢いに観客はリズムに合わせて掛け声を上げる。

場面④では、SKIM と WING が腕を掴んでのアクロバットや互いの足先を引っ掛けてバランスをとったポーズをするルーティンを展開する。その組んだ足の間からメンバーが滑り込みステージ前方へ登場する。効果的な登場の演出である。

場面⑤では、ビートの無い曲調に合ったイメージで、場面④で登場したメンバーがハンドグライドを繰り出す。最後の弾くような音に合わせて空中技につなげ、その空中に跳ね上げるタイミングで周りのメンバーもジャンプすることで、技を引き立たせている。

場面⑥では、2人組みで Foot work の上を交互に飛び越えるルーティンが展開される。途中の音に合わせたポーズでは、後ろにいるメンバーも左右に広がり全員でポーズすることでより強調されている。最後の音のポイントに合わせて全員が同時にジャンプし床に寝てポーズを決め、この場面を終結している。

表 6-1 BOTY 2011 のショーケース（シーン I・II）の分析表（筆者作成）

| シーン | シーン I | | | | | | | |
|-------|----------------|--|-------------|--|-------------|--|-----------------|--|
| カウント | ①(イントロ)88/8888 | | ②8888 | | ③8888 | | ④(サビ)8888 | |
| 時間軸 | 0:00 - 0:27 | | 0:28 - 0:41 | | 0:42 - 0:55 | | 0:56 - 1:08 | |
| 図 | | | | | | | | |
| 隊形・動線 | | | | | | | | |
| 共時性 | | | | | ○ | | | |
| 要素 | P | | P / Fr | | T | | ☆ | |
| 歓声 | | | ☆ | | ☆ | | ☆ | |
| シーン | シーン I | | | | シーン II | | | |
| カウント | ⑤8 | | ⑥8888 | | ⑦(サビ)8888 | | ⑧8888 8888 8888 | |
| 時間軸 | 1:09 - 1:12 | | 1:13 - 1:32 | | 1:33 - 1:39 | | 1:40 - 2:20 | |
| 図 | | | | | | | | |
| 隊形・動線 | | | | | | | | |
| 共時性 | | | | | | | | |
| 要素 | P | | Fw / Fr | | Fw / Fr | | T / P | |
| 歓声 | ☆ | | ☆ | | ☆ | | ☆ | |

【シーン II】（小場面⑦～⑨）－ルーティンの畳み掛け－



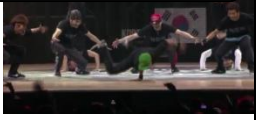
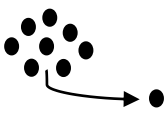

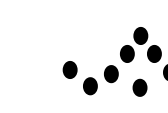





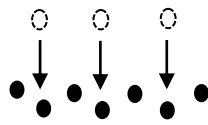
場面⑦ではセンター前のメンバーが後転倒立を行い、その勢いを利用して両脇のメンバーが両腕を持って空中へ持ち上げ、後方で待機する倒立の上を越えていくというアクロバティックなルーティンを見せる。倒立していたメンバーはそのまま前方へ進み、持ち技のラビット^{注7)}を繰り返す。周りもその動きに合わせた動きを見せる。

場面⑧ではまず全員がステージ上手へ移動し、中央に進みながら小規模なルーティンを立て続けに展開していく。

3人で肩を組み合っの Top rock や、頭倒立で両足を開いた状態のメンバーの足を掴んで支え、その上を WING が飛び越え、左右の脚の下をそれぞれメンバーがくぐって前方へ出てくるという技と隊形変化を巧みに組み合わせたルーティンである。最後に WING がメンバーの背の上から後方宙返りをして、最後の2カウントの細かいビートに合わせて持ち技の「2000」を繰り返す。

場面⑨では、下手での全員のカンフーのようなポーズから1人が飛び出し、チェアを使ったオリジナルな Power move を繰り出した。

表 6-2 BOTY 2011 のショーケース (シーンⅡ・Ⅲ・Ⅳ) の分析表 (筆者作成)

| シーン | シーンⅡ | | シーンⅢ | | | |
|-------|--|---|---|---|--|---|
| カウント | ⑨(サビ)8888 | | ⑩(サビ)8888 8888 | | ⑪88888 | |
| 時間軸 | 2:21 - 2:34 | | 2:35 - 3:02 | | 3:03 - 3:19 | |
| 図 | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">ソロ</div>  | | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">R ⑧⑨⑩</div>  | | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">ソロ</div>  | |
| 隊形・動線 |  | |  | |  | |
| 共時性 | | | | | ○ | |
| 要素 | P | ☆ | | ☆ | T | ☆ |
| 要素 | 歓声 | | | | | |
| シーン | シーンⅢ | | シーンⅣ | | | |
| カウント | ⑫888 | | ⑬8888 | | ⑭(サビ)8884 | |
| 時間軸 | 3:20 - 3:29 | | 3:30 - 3:43 | | 3:44 - 3:55 | |
| 図 |  | | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">R ⑪</div>  | |  | |
| 隊形・動線 |  | |  | |  | |
| 共時性 | | | | | | |
| 要素 | | | P/ Fr | ☆ | | |
| 要素 | 歓声 | | | | | ☆ |

【シーンⅢ】(小場面⑩~⑫) -オリジナルな Power move によるソロの見せ場-

場面⑩では再び少人数のルーティンが展開される。チェアの足先を別のメンバーが掴んで開き、生じた輪を後方からメンバーがくぐり前に出てくる。2人での Foot work と宙返りの異なる要素を織り交ぜたルーティンがあり、その後中心に全員が集まり Top rock のユニゾンが入る。

場面⑪では、Power move の中に帽子を脱いだり被ったりする動作を織り交ぜ、曲調と合わせてチェアで弾み、ビートを刻むという複雑かつオリジナル性の高いソロパートが展開される。16秒という比較的長い時間を使っての見せ場となっている。周りのメンバーは三転倒立で音に合わせて足を組み替えたり、指をさし表情豊かにポーズを変化させたりするなど、ソロを引き立たせた演出である。曲調も落ち着き、ショーケースの流れが大きく変化する場面である。

場面⑫では、観客を煽り、円を描きながら駆け足で移動をして、次の場面の隊形になる。

【シーンⅣ】(小場面⑬~⑮) -観客へのアピール、そして勢いを保ったままラストへ-

場面⑬では、チェアと Top rock の短いルーティンの後、サングラスをかけジャケットを羽織った SKIM が中央後方から前に進み、両脇のメンバーが花を銜え観客にアピールをする。勢いのあるショーケースの中に突如このような場面を差し込むことで、展開に緩急をもたせている。その後、後方のメンバーが Power move と Freeze を混ぜたオリジナルな技を繰り出し、また勢いのある流れに戻している。

場面⑭では Foot work でも Top rock でもない中間的な姿勢での動きが多く、ここでも相手の身体に触れ、床に着手したポーズのメンバーの足を扉が開くように前に押し出すなど、メンバー同士が常に関わり合う動きで構成されている。

最終場面⑮では、ステージ前方で横一列になり観客にアピールをした後、曲調に合わせ、メンバーが両端から順に中央へ集まっていき、韓国の国旗を掲げてポーズをとる。

(3) ショーケースの構成要素別特性

①全体構成と場面展開

ショーケースの全体構成および展開については以下のようにまとめることができる。

シーンⅠでは、落ち着いた雰囲気からのイントロから急変し、力強く勢いのあるユニゾン、SKIM と WING の関わり合いながらのルーティンからメンバーの持ち技であるハンドグライドへと一気につなぎ、勢いのある展開を印象付ける。最後は全員で床でのポーズを合わせ、シーンⅠを終結させる。

Ⅱでは、倒立の上を超えていく大型のルーティンと、メンバーの持ち技であるラビットで勢いをさらに強める。続いて、ステージ上手から人数を変化させながらの関わり合いのルーティンを展開していき、その後 WING の「2000」とメンバーのオリジナルな Power move で畳み掛けていく。

Ⅲでは、少人数のルーティンから全員での Top rock のユニゾンを展開し、曲調が変化したところでメンバーの帽子を使った高度なオリジナル技を展開することで、ショーケースの佳境に入る。

そして、最後のⅣでは、SKIM による観客へのアピールの演出を挟み、全員で関わり合いながら次々に隊形を変えていき、最後は中心に集まり韓国国旗を掲げて終わる。

このように緻密に関わり合いながらの群でのルーティンとソロのオリジナルな技が次々とスピーディに展開され、終始隙のない構成であった。

また、観客の盛り上がり(☆)から、このショーケースの見せ場となった場面を図示すると(図3)、主要メンバーによるハンドグライドを披露する場面、倒立を超えていく大型のルーティンからのワンハンドラビットの場面、メンバーが関わり合いながら人数を変化させてのルーティンの連続と、WING が持ち技である「2000」を繰り出した場面、他の主要メンバーが帽子を使った高度なオリジナル技を披露した場面が見せ場となっていることが明らかになった。

②動き—BBOYING CRITERIA の要素、ルーティンとソロ—

まず、このショーケースの全15小場面に含まれていた BBOYING CRITERIA の4つの要素の数は、Top rock(T)=3、Foot work(Fw)=2、Freeze(Fr)=4、Power move(P)=7である。このショーケースは特に振付の基盤となる Top rock や Foot work の要素が少ないことが明らかとなった。

それは、ショーケースを通して合計 11 ものルーティンが取り入れられ、そのすべてにおいてメンバー同士が関わり合いながら踊るといったオリジナルな動きが多用されているためであろう。

そうしたルーティンを連続させていく展開の中に、WING などの中心メンバーのソロを組み込み、高度な技を見せ場として個と群が効果的に構成されていることが明らかになった。

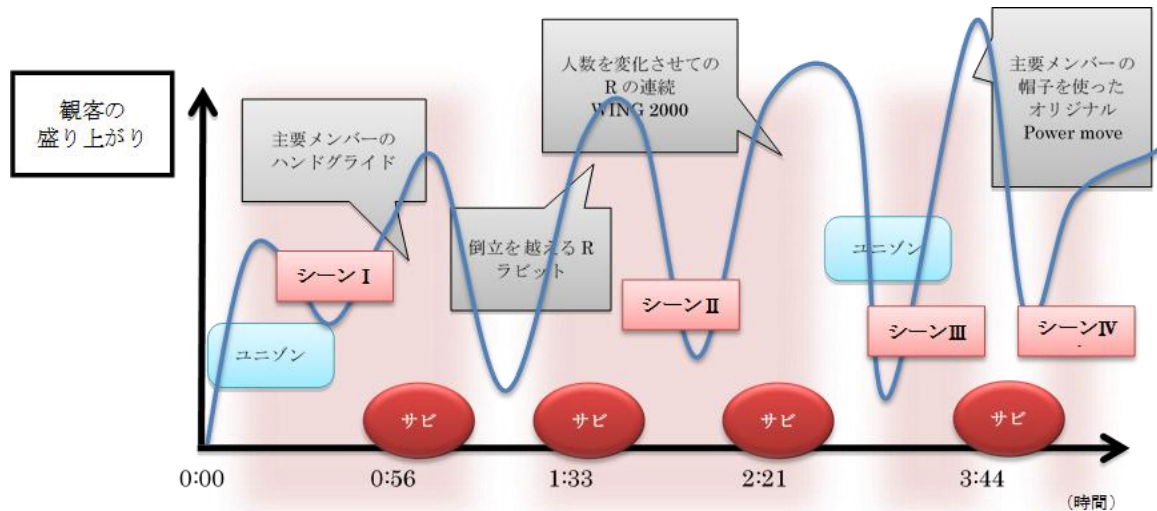


図 3 BOTY 2011 のショーケースにおける展開 (筆者作成) *R=ルーティンを指す

③空間構成

表 6 の「隊形・動線」図より、様々な構成があったが、ソロ+群を多く用いながら、次々と隊形を多彩に変化させている。

センターを重視した空間構成だけでなく、場面⑧では上手、⑨では下手に集まったり、②ではセンターに集まった群から離れた 1 人が上手前で技を見せたりする空間構成に特徴が見られた。

④衣装、小道具

上下の衣装がほぼ黒で統一されていることで、「2000」の見せ場の他多くの場面で中心を踊る WING が被る帽子の「赤」と、⑪で帽子を使った Power move の見せ場を担うメンバーの帽子の「緑」が鮮明で、技を際立たせている。SKIM が後半に着るジャケットの色の「シルバー」など、黒を基調としながら、指し色の衣装で各場面を効果的に印象付けているといえる。

(4) SHOW CRITERIA の観点別特性

①Synchronicity (共時性)

Top rock によるユニゾンは 3 つのみだが、腕の角度や足の高さ、タイミングが揃いユニゾンの醍醐味を見せている。特に、場面②の全員でのユニゾンは曲調の変化とともに一気に始まり、その技術の高さを印象付けた。『DANCE DELIGHT マガジン』でも、「最初のトップロックの踏み込みだけで観客をうならせるほどのパワーは圧巻」と評されていた (2012 年 2 月号: 4)。

②Stage presence (舞台上での存在感)

上述のユニゾンでの共時性とパワーの他、メンバー同士が複雑に絡み合う細かなルーティンの動きや個々の高度な技の完成度も高い。場面⑬で悠然と前に出て来る SKIM の登場の仕方や、場面ごとに雰囲気を変えて踊り分けるメンバーの表情には自信が感じられ、『DANCE DELIGHT マガジン』で「とにかく出てくるだけで凄まじいオーラ」（2012年2月号：4）と評されたように存在感を発揮しているといえる。

③Theme & Music（テーマと音楽）

音楽に合わせてダンスも非常にエネルギッシュな動きとスピード感溢れる展開で構成されていた。

その構成は Choreography（振付）で述べるように、メンバーが入れ替わりながらのルーティンと、個で見せる高度な技の連続で、曲の旋律に合わせて間髪入れず畳み掛けるような作風であった。

④Choreography（振付）

全体を通して、メンバーが複雑に関わり合うルーティンが 11 も組み込まれており、その中で人数やメンバーを変化させ、さらには WING や主要メンバーの持ち技が組み込まれ、曲から連想されるような勢いを終始感じた。人数の変化や隊形の変化に、個々の特有の技を織り込み、複雑且つ息をつく間もない展開で構成されていた。

また、場面③や⑩の Top rock のユニゾンでは腕を大きく使い、足の踏み込みを強くし、音楽からイメージされるエネルギッシュなテーマに沿った振付となっていた。

最終場面⑮では、盛り上がる曲調に合わせてメンバーが順に中央に集まっていくことで、最後まで失速することなくショーケースを終えていた。

4-2-3 2つのショーケースの特性

映像分析結果から、2つのショーケースの特性は以下のようまとめることができる。

①音楽（曲調・音楽の構造）との関わり

2つのショーケースはいずれも、音楽の曲調や構造を活かした振付であった。

BOTY 2010 は明るくエンターテインメント性に溢れ、2011 はエネルギッシュで勢いがあり、JINJO CREW のルーティンやメンバーの持ち技を活かしながら、曲調やイメージに合わせて表現法を変化させていることが明らかになった。

また、曲のサビや盛り上がるの部分では見せ場となるルーティンやオリジナルな動きのソロパートを用いていた。例えば、Freeze や全員でのポーズ、WING の「2000」のようなリズムの変化する動き、見せ場となる動きや技は曲のアクセントとなる音に合わせるなど、曲の構造を活かして作成されていた。

②全体構成と場面

ショーケースの時間は約4分であったが、ともに大きく分けると4つのシーンで構成されていた。音楽の展開に合わせ、3番目のシーンはショーケースの特徴を表わす見せ場で流れに変化をもたらし、4番目のシーンでは全員で盛り上げて終わるという「起承転結」を活かした構成であった。

③動き

動きは、ルーティンと、個人のオリジナルな技を活かしたソロ、そして Top rock によるユニゾンとつなぎの動きから構成されていた。

ルーティンでは常にメンバー同士が関わっており、手足を絡ませたり、人を越えたりくぐったりする動きに特徴があり、さらには小道具を利用したりとブレイキン（BREAKIN'）の基本的要素ではない動きや技が多くを占めていた。

ソロの動きや技についても、基本の動きを変化させたり異なる要素を織り交ぜたりすることでオリジナルな動きを生み出しており、BBOYING CRITERIA の要素かどうかを明確に判別できないオリジナルな動きが、JINJO CREW のショーケースの特徴を創り出していた。

その一方で、力強く共時性の高い Top rock のユニゾンがブレイキン（BREAKIN'）としての見せ場となっていた。

④隊形と軌跡、人的構成

全員、ソロ、少人数、ソロと群のように人的構成を変えながら次々に隊形を変化させていた。ステージを広く使い、センターを重視した隊形が多いが、上手や下手に集まる隊形も見られた。

また、脇で待機するメンバーもポーズをしていたり、メインで踊っているメンバーの動きを活かすような動きを行ったりして、ショーケースを形成する一員としてステージに存在していた。

⑤衣装

2つとも黒を基調として統一されていたが、個々でアレンジを加えていた。また、赤や緑などの指し色を効果的に用いていた。

5. まとめ

5-1 JINJO CREW のショーケースの特性

以上より、リーダーの SKIM が述べるように、JINJO CREW のショーケースはブレイキン（BREAKIN'）の基本的な要素であると判断できる動きが少なく、ブレイキン（BREAKIN'）の枠を超えたオリジナルな動きを追究したダンスであるといえる。例えば、帽子やジャケット、手袋などのアイテムを用いたり、ブレイキン（BREAKIN'）の基本的なステップではない動きや雰囲気織り交ぜたりする工夫が2つのショーケースでは見られた。特に JINJO CREW は人と人が複雑に関わり合いながら作成されているルーティンのバリエーションが豊富であり、SKIM が述べるように、実際に身体を絡ませたり、相手の身体を操作したりするように構成されており、誰か一人でも欠けては成立しない緻密に計算された動きであった。

ショーケースのイメージ（テーマ）や音楽構成をもとに、場面ごとに見せ場となるルーティンや個々のメンバーのオリジナルな持ち技を見せる場面、さらには Top rock を使ったユニゾンの共時性を見せる場面などから構成していた。

また、メンバーのソロには特徴が強く現れ、SKIM が求める Signature の存在が認められた。

圧倒的な完成度を誇るユニゾンでブレイキン（BREAKIN'）の動きを魅せるなど基本は押さえながらも、ソロを活かした構成や個人のダンススタイルを活かした衣装のアレンジなど、個々のメンバーを活かしたダンスであるといえる。

5-2 現代的なリズムのダンスの指導への活用

現代的なリズムのダンスの学習では、ヒップホップのリズムの特徴を捉えた動きで、リズムに乗って自由に踊ることがねらいとなる。そもそもブレイキン（BREAKIN'）を起源とするヒップホップダンスは自己表現として発展した自由なダンスであり、レジェンド達が創り上げて

きた基本的な動きという枠を超え、生徒たちも自分らしく独自の動きを追究して踊ることを目指せるよう指導したい。

特に、現場での指導や作品発表の場では、横に広がった隊形でユニゾンを踊る場面が多かったり、音楽の展開や繋ぎを意識していなかったり、個（ソロ）と群の人数構成がなされず隊形のバリエーションが少なかったりと、ショーケースとして効果的に作られていないものをよく目にする。現代的なリズムのダンスの授業における单元後半の簡単な作品づくりや、部活動におけるショーケースの作成では以下の点に留意して指導するとよいであろう。

- ①表わしたいイメージに合う選曲をしたり、音楽から浮かんだイメージを基にしたりしてダンスのテーマを定め、それを具体化した振付を作成する。
- ②サビや盛り上がりなどの音楽の構造に合わせて、見せ場となるルーティン（一連の動き）や個々のメンバーの得意な動き、ユニゾンなどを取り入れ、つなぎ方を工夫して一曲に仕上げる。
- ③メンバー同士が関わり合い、誰一人でも欠けては成立しない動きや構成を工夫する。
- ④場面により人数を変化させてメリハリをつける。
- ⑤空間を広く使いつつ、隊形の変化を工夫する。
- ⑥衣装はテーマや個々の動きに合ったものを選ぶ。
- ⑦踊る際は、視線を意識して観客の方に意識を向け、大きく明確な動きで踊るようにする。

以上、本研究では JINJO CREW を対象として研究を進めたが、今後はブレイキン(BREAKIN')や他のジャンルのヒップホップダンスチームを対象として研究し比較考察をすること、さらにバトルなど即興性のあるダンスを対象とした研究を進めていきたい。

また、ヒップホップダンスの映像分析などの研究方法の確立も目指していきたいと考える。

注

- 1) 世界5大会：1990年にドイツで発祥したブレイキンの祭典「BATTLE OF THE YEAR」、1996年イギリスで発祥した「UK BBOY CHAMPION SHIP」、2003年にアメリカで発祥したバトルイベント「FREESTYLE SESSION」、2004年からエナジードリンクのレッドブルが主催しているソロバトルイベント「REDBULL BC ONE」2007年より韓国で開かれている「R16」、の5大会のことを指す。
- 2) BBOY：BREAK BOYの略。BREAKIN'を踊る人のことを指す。
- 3) スレッド：糸を（針の穴など）に通すという意味から、ブレイキン（BREAKIN'）においては手や足などを身体で作った輪に通すような動きのこと。
- 4) 2000：Power moveの技の名前。逆立ちの状態で両手を合わせ身体のひねりと下半身の絞りによって回転する技。
- 5) ハンドグライド：Power moveの技の名称。チェアの状態で体を固定し、腕を軸として回転する技。チェアグライドともいわれる。
- 6) チェア：最も基本的な Freeze の一つ。
- 7) ラビット：逆立ちで跳ねる技。

引用・参考文献

赤堀文也・細川江利子(2018)学校体育における現代的なリズムのダンスとヒップホップダンスの関係性. 埼玉大学紀要（教育学部）67(1):343-360

高田康史・松尾千秋・矢野下美智子（2014）現代的なリズムのダンス授業における学習内容の検討―「ステップ習得学習」と「自由な運動学習」の比較を通して―広島体育学研究 40：9-20.

高橋和子（2015）平成26年度文部科学省委託事業武道等推進事業（武道等の指導成果の検証）中学校における柔道・ダンスの指導状況等の調査.

DANCE DELIGHT マガジン 2012年2月号 発行元 ADHIP 株式会社

中村恭子（2010）中学校体育の男女必修化に伴うダンス授業の変容―平成19年度、20年度、21年度および24年次推移から―.（社）日本女子体育連盟学術研究 26：1-16.

中村恭子（2016）「現代的なリズムのダンス」＝ヒップホップダンスという“誤解”を解いて自主創造的なダンス学習へ. 体育科教育 64(3)：28-31.

中村恭子・中村なおみ・宮本乙女・原田純子（2018）中学校におけるダンス必修化後の授業実践計画と担当教員に関する実態調査 舞踊教育学研究 第19号：15-25.

村田芳子（2008）：表現運動・ダンスの授業で身につけさせたい学習内容とは？―学習内容と「習得・活用・探求」の学習をつなぐ― 体育科教育 56（3）：14-18.

文部科学省（2008）中学校学習指導要領解説保健体育編.東山書房

文部科学省（2018）中学校学習指導要領解説保健体育編.東山書房

文部科学省（2013）学校体育実技指導資料第9集『表現運動系及びダンス指導の手引』東洋館出版.

(2021年3月31日提出)
(2021年5月10日受理)

Characteristics of the Showcase of the World's Top Team JINJO CREW(KOREA) in BREAKIN': Utilization for Teaching Contemporary Rhythmic Dance

AKAHORI, Fumiya

Part-time lecturer, Saitama University

HOSOKAWA, Eriko

Faculty of Education, Saitama University

Abstract

In the current junior high school study guidance guidelines announced in March 2008, all areas including martial arts and dance in junior high school first and second grades were required. However, there is a current situation where guidance content that suits the purpose has not penetrated. The purpose of this study was to elucidate the world's top team JINJO CREW (Korea) dance view and showcase characteristics in BREAKIN', the origin of HIP HOP dance, and to obtain knowledge that can be used to teach contemporary rhythm dance. As a result, it became clear that JINJO CREW is aiming to pursue original movements beyond the boundaries of BREAKIN'. From the results, the following points should be noted when creating a showcase in the second half of the unit. ① Select a theme that matches the image, and select a dance theme based on the image that emerges from the music, and create a choreography. ② Incorporate movements and unisons, etc. That show off according to the music structure, and devise how to connect them. ③ Devise a movement and composition that cannot be established without any members missing. ④ Change the number of people in each scene and add clarity. ⑤ Widely use the space and devise changes in formation. ⑥ Select a costume that matches the theme and individual. ⑦ Aim at the audience with a clear movement.

Keywords : Contemporary rhythmic dance, HIP HOP Dance, BREAKIN', showcase