

岩崎鬼剣舞の「ザイ」の動作特性 —モーションキャプチャによる動作計測と舞踊の指導言語の分析を通して—

池田宏子¹, 小島一成^{1†}, 中村美奈子^{1††}
お茶の水女子大学大学院人間文化研究科[†],
神奈川工科大学情報学部^{††}, お茶の水女子大学文教育学部芸術・表現行動学科^{†††}

「ザイ」は鬼剣舞の中で演じられる特徴的な動作のひとつであるが、垂直上下運動を基本¹とする剣舞の中にあって、水平方向の動きであるザイは、基本に相反する動きであると思われる。なぜなら、ザイをすれば、基本である垂直上下運動の軸がぶれ、基本を逸脱してしまうおそれがあるからである。ゆえに、「初心者は基本に徹しザイはするな」と指導される。また、保存会の踊り手以外は、たとえ経験年数が長い踊り手であったとしても、ザイができていない踊り手は多い。要約すれば、ザイは熟練者にのみ許された舞踊動作ということができる。それでは、なぜ、基本動作に相反すると考えられるこのザイの動作を剣舞の中で行うのか、また、なぜ、ザイを習得することが困難であるのか。本稿では、この2点について、モーションキャプチャによる定量化と舞踊の指導言語を通して分析し、ザイの動作特性について明らかにする。

Motion Characteristics of “Shaking Zai” of Iwasaki Onikenbai Dance performed in Iwate Prefecture, Japan: The Analysis by Motion Capture and The Teaching Language of Dance

Hiroko IKEDA[†], Kazuya KOJIMA^{††}, Minako NAKAMURA^{†††}
Ochanomizu University Graduate School of Humanities and Sciences, Department of Dance[†],
Faculty of Science and Engineering, KANAGAWA University^{††},
Department of Performing Arts, Ochanomizu University^{†††}

“Shaking Zai” is one of the most characteristic and important motions in the Onikenbai dance. Although the dance is constructed mostly from vertical motions, “Shaking Zai” is a horizontal motion. The motion is so difficult that only expert dancers can perform it. What is the significance of “Shaking Zai” in the dance and what makes it difficult to learn? We search the motion characteristics of “Shaking Zai” through both quantitative analysis Motion Capture and qualitative analysis in the teaching language of dance.

1 鬼剣舞の由来と概要

剣舞は風流の1つである念仏踊りの一種であり、岩手県南には様々な剣舞が伝承されていて、鬼剣舞はその中の1つである。正式には〈念仏剣舞〉というが、威嚇的な面や刀をつけ踊るところから、明治30年代から俗に〈鬼剣舞〉と呼ばれるようになったという。この剣舞という語は剣をもって舞う意ではなく、〈反閤〉²が詛り変化したものとされている。従って鬼剣舞の要素としては、反閤により悪魔払いをするという呪術的要素と、念仏を唱え衆生を済度するという浄土信仰の要素の2つがあげられる。由来は大宝年間(701-704)に修験の祖・役の行者小角が念仏を広めるために、念仏を唱えながら踊ったのが始まりとも、大同年間(806-810)に羽黒

山の法印・善行院が悪霊退散・衆生済度の念仏踊として伝えられたなど、諸説が言い伝えられている。

現在鬼剣舞が伝承されている団体としては、北上市内に 11 団体、市外等を含めると 17 団体の踊り組がある。各踊り組は名称の頭に地名を付す。岩崎鬼剣舞は発見・公開された享保 17 年(1732)の秘伝書により、その中で一番古いものの 1 つと推定され、平成 5 年に滑田鬼剣舞と共に国の重要無形民俗文化財に指定された。岩崎鬼剣舞の連中(踊り手)は他の踊り組と違い、人材養成の目的である児童や学生の踊り手と、正式の踊り手を明確に区別している。本腰を入れ長期的視野で関われる人材として、連中はこの地域の「社会人男性に限る」とされ、その上での指導、各自の修練が行われている。

囃子方は桶胴太鼓 1 人、篠笛(2-4 人)、手平鉦(1-2 人)で、踊り手の人数は演目により 1 人又は 2 人、3 人、4 人と異なるが、8 人 1 組が基本である。演目は現在岩崎に伝わっているものとしては、一番庭、二番庭、三番庭、一番庭の狂い、三番庭の狂い、刀剣舞、刀剣舞の狂い、一人加護、八人加護、ムギリ、宙返り、カニむくり、膳舞、カッカタ、胴取り等がある。

2 舞踊動作「采(ザイ)を切る」



<写真 1: ザイを切る>

鬼剣舞の特徴を一般的に言えば、威嚇的で勇壮な、激しい踊りであると言われる。特徴的な動作を挙げると、反問が現地での鬼剣舞解説に取り入れられていることが多いが、視覚的に最も印象が強い特徴的な動作の 1 つとして、一つ一つの振りの前に「采を切る」(以下「ザイ」と記述)という威嚇的と受け取れる動作が頻繁に挿入されることが挙げられる。采とは装束の一つで、頭に付ける馬毛製の毛采のことを指す。この毛采を揺らすための動作が、舞踊動作の「ザイ」である。この動作を、現地では「ザイを振る」ではなく「ザイを切る」と表現する。

「ザイ」は表現的には、威嚇、あるいは歌舞伎の見得³に似た動作である。動作の視覚的な効果としては見得と同じく強調作用がある。「ザイ」をするタイミングは、大別して二箇所ある。1 つ目は両脚で踏ん張り、振りの終わりに収め・キメのように切る時で、2 つ目は垂直上下運動の一連の動作の中で、片脚で踏んで飛び上がると同時に切る時である。毛采がバサバサと頭上で揺れる光景は、まことに印象的である。したがってこの動作は剣舞の動きの中でもっとも目立つものであると言えるだろう。しかし、剣舞の基本は垂直上下運動である。これが簡単なようでいてなかなか容易にはできない。采を切ろうとすると重心がぶれやすいので、初心者には「まず基本をしっかりやれ。ザイはそれからだ」と指導される。岩崎鬼剣舞を踊る層は、正式な踊り手である岩崎鬼剣舞保存会連中以外にも地域の幼稚園児から高校生、女性のサークル、外弟子等が存在する。しかし、連中以外の踊り手はザイが容易にできないでいる。中でも女性できちんとザイができている人は、皆無に等しい。この動きに興味を持ち憧れて、首だけ真似する地元の小さい子どもなどをよく見かける。そして筆者を含めた大人の初心者もこの例外ではない。恰好つけて首だけ振るのである。基本は上下垂直運動なのに、剣舞の特徴的且つ印象的な動作はザイである。しかし、ザイをすれば上下運動の基本軸がぶれる。鬼剣舞を鬼剣舞たらしめている特徴は、基本と相反している。

3. モーションキャプチャによる実験の概要—ザイの構造分析を中心に

本稿では、2005年7月10日開催のお茶の水女子大学比較日本学研究センター主催、国際日本学シンポジウム セッションⅢ「無形文化財のドキュメンテーションとデジタルアーカイブテクニカルセッション」で行われた国指定重要無形民俗文化財の岩崎鬼剣舞のデモンストレーションにおいて取得したデータを用いて動作分析を行う。計測において、MotionAnalysis社の光学式リアルタイムモーションキャプチャシステムを用いて、マーカを46個利用し、身体の骨格構造に基づいて付着させ、岩崎鬼剣舞の計測を行った。

被験者は、鬼剣舞の熟練者と非熟練者それぞれ1名のデータを取得して、動作の比較を行った。熟練者は、岩崎鬼剣舞保存会現庭元⁴である和田勇市氏にご協力を頂き、非熟練者は、鬼剣舞を始めて3年が経つ、岩崎伝札幌鬼剣舞の踊り手（女性）に協力して頂いた。

演目は、鬼剣舞の15、16種類あるといわれる演目のうち、基本舞踊とされる「一番庭」の中から抽出した。その一番庭の踊りの構造を、表1に示した。一番庭の中で最も基本とされるのが、垂直上下運動をくり返す、構成部分1の〈引き念仏〉である。他の構成部分はこの引き念仏の動作の延長とされ、ザイもこの動作がきちんとできた上に、なされるべきものである。各構成部分の区切り方は、口唱歌⁵の区切りとされ、指導、練習の上でも1つの単位として分けて行われるところを区切るという方法をとった。その中で、さらに口唱歌の句の切れ目（表2下線部分）を、本稿では〈振り〉とする。

〈表1. 「一番庭」の構成〉

		構成部分	
一 番 庭	念 仏 舞	1	引き念仏
		2	掃き念仏
		3	早念仏（×2*）
		4	せんや念仏（×2*）
	早 拍 子 舞	5	トーデコ
		6	デンデ（2回で1周）
		7	トーデコ
		8	役 1（×2*）
		9	トーデコ
		10	役 2（×2*）
		11	トーデコ
		12	役 3（×2*）
		13	デンデ（2回で1周）
		14	引っこみ

演目は、鬼剣舞の15、16種類あるといわれる演目のうち、基本舞踊とされる「一番庭」の中から抽出した。その一番庭の踊りの構造を、表1に示した。一番庭の中で最も基本とされるのが、垂直上下運動をくり返す、構成部分1の〈引き念仏〉である。他の構成部分はこの引き念仏の動作の延長とされ、ザイもこの動作がきちんとできた上に、なされるべきものである。各構成部分の区切り方は、口唱歌⁵の区切りとされ、指導、練習の上でも1つの単位として分けて行われるところを区切るという方法をとった。その中で、さらに口唱歌の句の切れ目（表2下線部分）を、本稿では〈振り〉とする。

〈表2. 構成部分3「早念仏」口唱歌〉

（南 無 阿 弥 陀 仏 ）	
<u>コノヘーヘ</u>	<u>ハアナームウ</u> <u>アーアア</u> <u>ミーイ</u> <u>ダアアア</u> <u>ブーツ</u>
<u>ハアナームウ</u>	<u>アーアア</u> <u>ミーイ</u> <u>ダアアア</u> <u>ブーツ</u>
<u>ハアナームウ</u>	<u>アーアア</u> <u>ミーイ</u> <u>ダアアア</u> <u>ブーツ</u> <u>ハアナームウア</u> <u>コノニシシダ</u>
（2回繰り返す）	

4. ザイの動作特性—指導言語とモーションデータの分析を通して

ザイは首だけ振っていると注意され、「腰からビビビだ」「ビビビっと上へ抜けて、自然にやるもんだ。」「とにかく腰からだ」と、よく指導される。動きの根は本来腰から発生しなければならないという。しかし、傍目には首を振っているようにしか見えず、「ビビビ」という頻繁にとぶ指示語は謎である。踊りの現場では従来このように抽象的な指導がされ、わかる者はできてわか

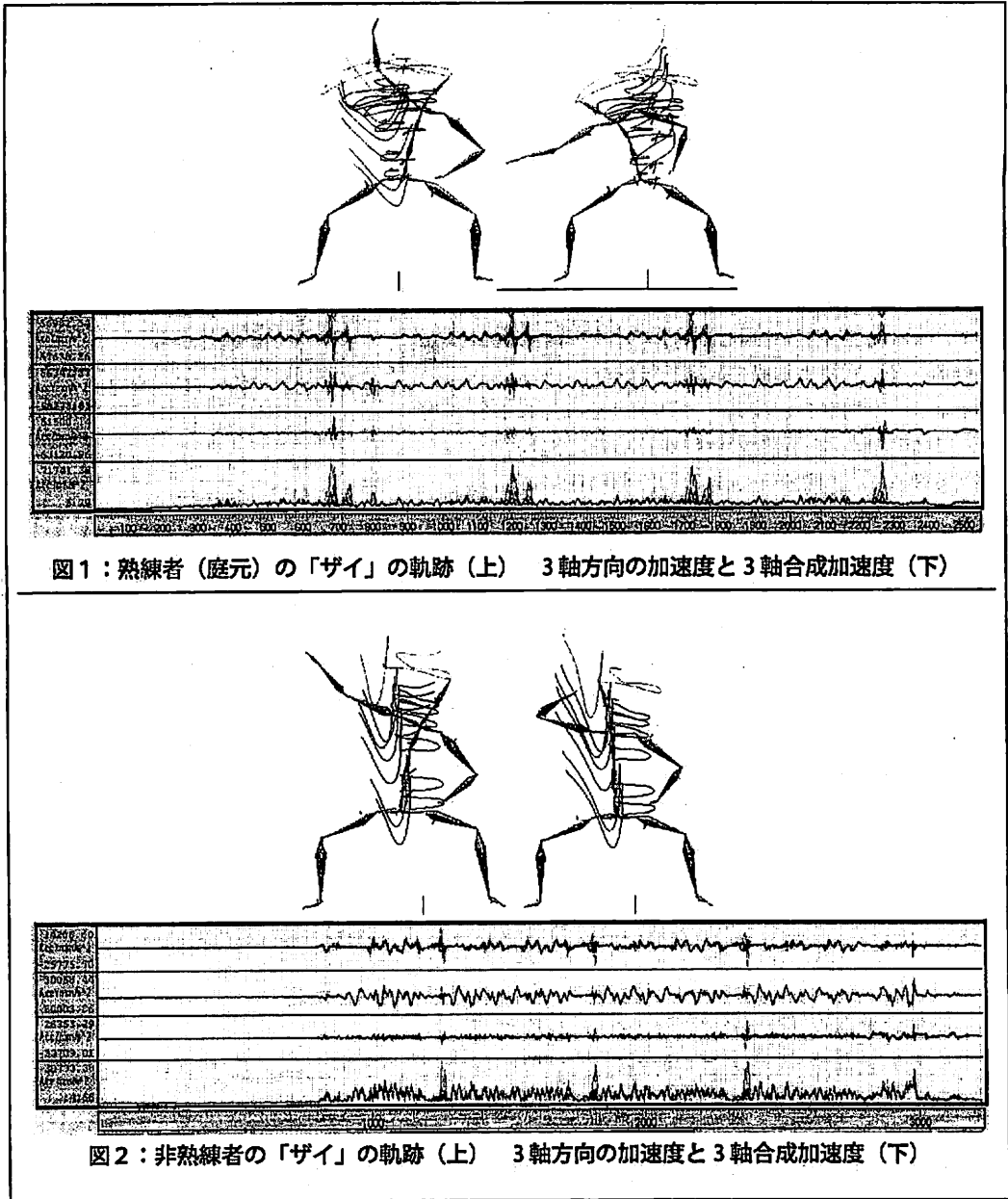


図1：熟練者（庭元）の「ザイ」の軌跡（上） 3軸方向の加速度と3軸合成加速度（下）

図2：非熟練者の「ザイ」の軌跡（上） 3軸方向の加速度と3軸合成加速度（下）

らない者はできず、結果できない者が多いわけだが、定量的にはどのような動きとなっているのか。本当に腰が起点となっているのだろうか。モーションキャプチャで計測したマーカよりスケルトンモデルを算出し、腰から頭頂部にかけての部位に注目し、その分析を試みた。記録採りをした部分は、基本の舞である「一番庭」という演目の中で、ザイの部分が比較的多いと考えられる、〈早念仏〉の部分と、〈トーデコ〉〈デンデ〉の構成部分の動作データを取得した。（表1参照）先述したようにザイのタイミングには2つあるが、このうち1つ目の「両脚で踏ん張り、振りの

終わりに収め・キメのように切る時」の資料としては〈早念仏〉の部分で、2つ目の「垂直上下運動の一連の動作の中で、片脚で踏んで飛び上がると同時に采を切る時」には〈トーデコ〉と〈デンデ〉の部分を中心に考察資料とした。

生の踊りやビデオ映像などでは、采を「振り切った（切っている）瞬間」が印象的なため、「切る直前」は印象に残りにくい。しかし熟練者の動作データをスロー再生して見てみると、ザイを切るためにはあらかじめ切りたい方向とは逆の肩側に、アタマを傾けていることがよくわかり、それに対して非熟練者の場合はこの構えが十分意識的になされているとは見られない。この、「アタマを傾ける」が、采を切る準備の必須事項であると考えられる。

次に、腰から首へと振動が抜ける部分を注目する。〈早念仏〉は、念仏を3回唱えるうちに、踏みかまえて大きく采を切る、これを2回繰り返す構成部分である。

熟練者のデータの詳細を見ていくと、ザイを切る直前は、まず中心軸から腰がわずかにずれて、それが反動力となり揺れを起している。そしてその左右の振幅が腰の重心、3つの背骨部、首部、顎部、頭頂部と上へいくに従って振幅の幅が大きく広がっていていることがよくわかる（図1：ザイの軌跡）。頭を傾けて揺らす体勢にさせ、下からの揺れを受けて勢いよく上へと振動を抜けさせることで一連の揺れが収束する。対して非熟練者のデータでは、腰のマーカが熟練者に比べ左右に大きく揺れており、腰の重心、3つの背骨部、首部、顎部、頭頂部と同じ幅で振幅が伝わっていることがわかった（図2：ザイの軌跡）。つまり、最初に中心軸から腰をずらした幅がそのまま頭の振幅になっていることがわかった。

この振りの最後は踏ん張りキメをするので、重心自体は下に下がっていくが、揺れは上へ上へとあがっていく。このように上へと揺れを伝えていくには、指導では「脇を意識しろ」と言われる。これは、振動の導線は、腰から出発し、振動が片側の脇にぶつかったら、続けてそれをもう片方の脇上方向に押し出せという意味合いである。熟練者の場合、重心は左右に大きくブレることはなく、腰を基点として揺れが発し、下から上へとS字を描くような軌道でいつも規則正しくザイが行われるのが、データで見られた。

このように動作の基点が首ではなく腰であるとすれば、首の力を抜いて腰からの振動を受入れる構えができていないといけな。ザイの加速度を比較すると熟練者は一連の動作の中で、アゴ、頭部中心、頭頂部の揺れが際立ち、急速に行われていることがみられるが、（図1：加速度データ）非熟練者は頭頂部のポイントのみが加速しているのがみられた（図2：加速度データ）。頭頂部だけではなく、首を急速に大きく揺らすためには、首の力が抜けていないと不可能である。つまり、ザイができていない初心者はこの力を抜いた構えができていないといえる。

モーションキャプチャ計測により、現地の方の言う「ビビビッ」とは、腰を起点とした頭頂部へ抜ける動きであることが、定量的にもあきらかになった。つまり、彼らの言うように、ザイという動作の根元は本当に腰であり、踏ん張って、跳び上がる、その結果としてできるものであり、首だけを振っているわけではなかったのである。この動作は、生の踊りをみただけでは判別の難しい「技」であり、ザイがきちんとできている熟練の域に達した踊り手のみが、生の踊りを見てザイの出来不出来を判別できるのである。それ以外の者は、「ビビビッ」という指導言語から推測するしかない動きの詳細を、本稿では、モーションデータとして明らかにすることができた。以上をまとめると、ザイの構造は

- (1) 構え：首の傾け（＝力を抜いて楽な状態）
- (2) 「ビビビ」＝腰を起点とした頭頂部へ抜ける動き、「脇を意識しろ」＝S字の導線

(3) 結果として頭が「振られる」=采を切る
 というのではないかと推察される。

更に、指導言語に関連して述べれば、「ビビビ」にしる「切る」にしる、それらの言葉を自身でイメージできているか否かも、関係があるであろう。

動作形態的にはザイは「振られている」→「采を振る」と見なされる動作である。しかし指導上は「切る」と表現されるのである。ある師匠は「(振ると切るでは)まず、勢いが違いますし、ザイの末端までの意識の違いがぜんぜんちがう。たとえば、手のひらについた水滴を振り落とす動作は振ることだが、水を切るといわれればまたちがう意識がはたらくのではないか。ふる=きるとならない。スピードか?あるいは、反動か。先端から吹き飛ばす感じ。これが、ザイを切るという感じだろう。つまり、振ると思うと体まで動いてしまうのではないか」と述べられている。非熟練者に足りない要素とは、この「切る」という言葉に対するイメージではないだろうか。「ビビビ」にしる「切る」にしる、言われても、その言葉に対するイメージが湧かなければ、指導者-受講者の共通認識が得られない。

<表3. 動作・導線・意識の関係性>

実際の運動	からだの使い方の 見えない導線/ポイント	動作に対しての意識
上下運動(踏ん張り、腰(重心)を踏んばった足に乗せ、垂直に上へあがる)	S字状	切る (采を振り切る・上へあがり切る)
上記3要素に対しての実際の指導言語		
上へいったとき…“まだだ” 下へいったとき…“踏みしめろ”	“脇を意識しろ”	“ビビビっとやれ” “腰からだ” “<采を切る>だ”

5. 垂直上下運動とザイの関係性

基本である「腰の上下運動」は、“座布団一枚でおどれ”“畳一畳分からはみ出るな”などのことばで昔からよく言われてきたという。とすれば、理想的な踊りは左右横に振られるよりも、上下垂直になっているほど理想的であるといえるだろう。しかし、ザイとの関連で、初心者は指導言語に対するイメージができておらず、ザイをしようとすると横にぶれやすく、腰の位置が安定していないことが多い。両脚を大きく開き重心を落とした姿勢の際、「重心が沈みすぎるのはよくない」と指導される(両脚を屈伸させM字状に深く沈んだほうが身体的には楽である)。初心者が沈みすぎて腰が安定していないことは視覚的にも見られたが、ポイントごとの加速度の波形が熟練者に比べ全体的に大きく揺れていることから、データ上でも明らかになった。一方、熟練者のデータは、それと比較して、腰の位置が圧倒的に安定していた。これはザイのタイミング1に限らず、2についても同じことが言える。だとすれば逆説的に言うと、腰が安定した状態だからこそ、また上下運動をしっかりやるからこそ、首だけ振ろうとする意識ではなく、「上へのぼり切ろうとする動き・意識」の結果として頭が揺れ動きザイを勢いよく切ることができると思えないだろうか。

なぜ熟練者はザイができて、非熟練者はできないのか。認識的には、前章の通り抽象的な指導言語を自身でイメージできていないからではないかということが推察された。それに加え基本との関係でいえば、腰を安定させることが必須であり、それができてさえいれば、垂直上下運動をする中でザイという左右にブレやすい動きをしても、基本と相反することにはならないということが、今回のデータをもとに考えられた。非熟練者がザイをできないのは、この腰の不安定さが理由の1つとして考えられる。

従ってザイができるようになるための要素としては、1:構え(首を傾げ力を抜く)、2:腰の安定、3:「ピビビ」「切る」という指導言語に対するイメージを養うこと、の3つの要素が今回のデータから引き出せる結果となった。

地元の正式な踊り手である連中の方々は、衣装や面をつけないふだんの自分たちの練習や、他者への指導では、ザイを切ることは殆どされない。面をつけた踊りの本番でしかザイを切らないのである。従ってこの本番と一緒に踊る者のみはそのタイミングや感覚を掴んでいき、次第に習得するようであるが、連中以外で指導されている者はこの機会が得られないので、従ってザイを習得することが困難であることが、推察される。

6. まとめ・今後の課題

1つめの疑問「なぜ基本に相反すると考えられる動きをするのか」については、今回の計測を通して実際には相反するわけではなく、むしろ基本に忠実に踊る延長線上にザイがあることが明らかになり、現地の方の抽象的な指導言語が定量的に裏付けられる結果となった。

2つめの疑問「なぜザイの習得が困難であるのか」は前述の通り、今回の計測データからは3つの要素が考えられた。要素1においては、ザイは「個別に扱われる〈振り〉」ではなく、振りの中で結果として生じる動作であり、指導の範疇外の事柄であるので、詳しい指導はされず、実際のタイミングを習得できないでいること、要素2においては、基本がまずできていないが故に、ザイもできないと言える。要素3においては、指導言語とからだの動きを結びつけられないと言えるが、岩崎村という地域共同体の中の、さらに連中という限られた構成員の中で生まれた独特の抽象的言語を、どこまで広げて使用・享受できるのか今後留意すべき問題として挙げられる。

加えて総括的に言えば、非熟練者がザイを切る動作ができないのは、「なぜ采を切るのか」、その必要性、タイミングが自身の体でわかっていないからではないかということが今回の考察全体から考えられた。何故なら、決められた・やらなければならない〈振り〉でもない動作を何故するのか。それは、動機・ザイという動作に対する意味付け・必然性がなければ生まれてこないものだと考えられる。鬼剣舞は8人1組(複数)で踊ること、練習では行わず公演本番でのみザイを切ること等から、ザイ切りは、伝統芸能・民俗芸能の問題で頻繁に扱われる「間」の問題にも関連すると考えられる。この点については、今後、指導言語の分析と合わせてさらに考察を深めていきたいと考えている。

ザイは、解釈の面では「やんべ」を逸脱しやすい要素であり、原理的には「やんべ」にのっとったものでなければならないという、2つの要素を合わせ持っている。ザイを装飾的・強調的作用のためだけに初心者が用いたとしても、それは、本来のザイとしての役割を果たさないのである。鬼剣舞という民俗舞踊の特徴の1つであるザイは、指導言語に対するイメージを培う必要があること、踊りの振付けの一部分(振り付け自体は比較的容易に習得できる)ではなく、踊り手

間で本番に生じる何かから生まれる必然の結果、振られるものであること、これらは容易には真似をしえない、習得できないものであることを、伝承・発展を考える上で留意するべきであろう。

7. 本文注及び参考文献

¹ 鬼剣舞は上体が左右には傾かないよう、常に上半身を腰の上に水平に乗せ、その上で膝を屈伸させて体幹の垂直上下運動が行われる。これは全ての動きに共通する原則である。ここで言う基本とはこのことを指す。

² 反問は陰陽師が邪気を払い除くため呪文を唱え大地を踏みしめ千鳥足に歩む呪法とされ、それが日本古来の鎮魂の作法と習合し、様々な儀礼・芸能に影響したのではないかとされている。

³ 見得とは演劇で、役者が感情の高揚の頂点に達したことを示すために、一瞬静止して、特に目立つポーズをとること

⁴ 庭元という言葉については、門屋光昭によって以下のように述べられている。

「庭元とは、能楽・舞踊・華道・茶道などの家元や宗家と同義で、剣舞を継承してきた家筋を言う。おそらく剣舞を行う「庭」を主宰する意から出た言葉であろう」

門屋光昭編『和賀町文化財調査報告書第12集 岩崎鬼剣舞』岩手：和賀町教育委員会，1985年，16p

⁵ 多くの民俗芸能では舞踊をことばで表わす際に、主に太鼓の音を擬態化した「口唱歌」というものが口で唱えられ、口唱歌を利用して練習・指導がなされている。鬼剣舞「一番庭」では前半部分は念仏が口唱歌となっている。

〈その他参考文献〉

生田久美子『「わざ」から知る』東京：東京大学出版会，1987年

門屋光昭『民俗写真帳 わが鬼剣舞の里-鬼剣舞と北国農民の祈り-』岩手：トリョーコム，1982年

沢田定三『復刻 岩手の郷土芸能』岩手：岩手出版，1982年

本田安次「概説」『日本民俗芸能事典』東京：第一法規出版，1976年，pp20-26

8. 謝辞

いつもご指導・ご協力を頂いている岩崎鬼剣舞保存会の皆様、特に和田勇市様、小原秀明様、八重樫俊一様、小田島初雄様にはデータ採取に多大な労力を割いて頂きました。助言を頂いている北上市立鬼の館学芸員の鈴木様に感謝を申し上げます。

本研究は、お茶の水女子大学比較日本学研究センタープロジェクト（技術協力：(株)ナック イメージテクノロジー）および、文部科学省科学研究費 萌芽研究「舞踊の電子テキスト研究-文理融合型の民族舞踊研究の視点から」（代表：中村美奈子）、基盤研究B「モーションキャプチャを利用した舞踊動作のアーカイブ化と数量化舞踊研究」（代表：八村広三郎）、の助成を得て行われた。