

## はじめに

動作規格は有形可視であり、関連資料は豊富に存在する。これに対し、動作規格以外の内容、例えば演練レベル評価に関する資料は、日本においてルールブックの該当箇所を含めて決して多くはない。これは、武術太極拳競技の評価基準には抽象性の高い要素が多く、言語での説明、統一が難しく、評価も審判員、観客の主観に依るところが大きいことに起因している。

しかし計測機器を用い明確な高さ速さの数値を競う他競技と異なり、人の目に依る裁量採点をする武術運動の精華は、演技者の内在表現が観測者の心にダイレクトに感動をもたらすこの演練部分にこそ強く表れると言ってよく、套路編成作業においては、実際に競技者が演技を行った場合どのような演練効果が可能であるのか、十分に計算をする必要がある。前稿<sup>2)</sup>では自選套路編成作業の大枠の手順について述べた。本稿では套路編成に際して更にいくつかの事項を補足する<sup>\*1)</sup>。

## 1. 「起勢」「収勢」から見た套路の形

起勢動作は拳種によって電撃、怒髪天のごとき表現をする起勢もあれば、地から内勁を伝ってくる過程を表現する起勢もあり、様々である。しかし動作がどのようなであっても「起勢」、「収勢」という名を与えられた「はじめ」と「おわり」に挟まれた套路は、まずは無極の状態を全ての前に置き、そこに太極が現れ勢 (shi) を起こし、その勢の変化を経て、最後に勢を収めて太極から無極へ帰還するという同じ概念でできている

よって動作を組み合わせる際はただ機械的に並べるのではなく、第一動動作から最終動作まで、攻防の含意がある勢と、攻防含意はなくとも芸術性のある勢を刻々と変化させながら、「起」という一字から「収」という一字に到達するまで、一气呵成に運べるような流れを意識する必要がある。

## 2. 勢に関することわざ

勢 (shi) の概念は武術、書法、絵画など中国の文化において古くから重視されているが、その定義を見つけるのは容易ではなく、各界において模索が現在も続いている。ここでは勢は「力の方向性を持つ形とこれにより表現される気迫 (気の状態)」とする。

中国文化では例えを用いて要領を表現することが多いが、武術でも同じである。形や用力の印象を伝える諺は“坐如钟，立如松，行如风，卧如弓”、“猫窜，狗闪，蛇鹰眼”、“剑如飞凤，枪如游龙，刀如猛虎，棍似旋风”等々数多くあり、これらの例えを見ればおのずとその形態、動き、気迫への要求が伝わってくる。

## 3. 難度の影響を考える

長拳系の選手では、難度の前後で作為あるいは不作為に勢を失う状況が見受けられる。上述のとおり武術太極拳の精華とも呼べる本質は、四肢の動きの高さ速さを競い合うものではないのであって、繰り返される競技規則の変遷<sup>3)</sup>の中で今現在の競技の傾向が必ずしも最良最新とは限らないのだから、どのような場合でも武術勢の消失、流れの中断はないに越したことはない。しかし競技のグローバル化と競技評価の客観性、更なる芸術性の向上を図り、次々に高難度の技が現れる現在の競技武術の状況では、一套路中で集中のための停滞が起こるのは、ある程度不可避のものに思われる。套路編成者はせめて、演技者が可能な限り自然な流れの中で難度に臨めるように、編成時に動作の組み合わせに配慮するのが良い。

#### 4. 視覚効果を考える

編成作業で套路を構成する素材を扱う時は、陰陽を意識すると良い。陰陽は単に白に対して黒という単純なものでなく、互いに包含し移ろうので言語で定義することが困難であるが、これを武術の形にする手法としては、ひとつひとつを単独で考えず「対比」でとらえ組み合わせていくというのがわかりやすい。以下にいくつかの手法を紹介する。なお、多くの手法は演技者の力量<sup>\*2</sup>があってはじめて効果を発揮するもので、套路編成領域と技術指導領域が重なるが、編成者は各動作が演技時にどのような処理をされれば、どのような効果を得られるか知っていることが重要である。

##### 4-1 躍動と静止

躍動感を出すには一連の激しい動きを重ねる中に、対比として静的属性のものを配置する。例えば段の切り替え時に完全静止動作を入れるというのはわかりやすいが、まだ細分して対比効果を探ることができる。定勢ではない時に随視ではなく瞬間的な注視を取り入れたり、砸拳の直前に上体軸をわずかにずらすことで、直後の垂直移動と瞬間的な停止と対比させ、躍動感と静止感を高めるなど、動作規格に定めのない無数の表現がある。

##### 4-2 緩急

スピードを表現したいときは、まず柔らかく緩やかな動きから入り加速変化を見せるという手法がある。また、前後に安定感のある動作を挟むことで対比させることもできる。一連の行歩の歩幅をごくわずかに変化させることで、観客にそれと悟られず絶妙に加速感を表すこともできる。歩幅のわずかな変化を巧みに操ることは、スピード表現やリアリティある攻防表現に有効である。

ところで、近年一步をあきらかに半歩に跟歩化することでスピード感を出す手法が増えた。これは過分な演出感があり大方 (da fang) を失っているように筆者などは感じるが、どうであろう。

#### 4-3 剛柔

柔は防御動作、剛は攻撃動作で分かれるのが定石だが、一つの動作の中でも細分して剛柔の対比を考える。

長拳では演技が非常に速く連続していくので、力の一つの爆発点から次の爆発点までの中で、放松の表現に許された時間はごく短い。この間に、明確な緩急をつけ明らかな放松を見せる以外に、観客にはわからぬ一瞬の放松を入れることもある。熟練の選手が、このような放松を瞬く間に陽に転じていく様は、そこに力の凝集が見えるようで見事である。また、差し迫った状況で、たとえば拍脚の際その定位のわずかに手前で力を凝集すれば、既に力が充満している速い動きの中で剛に剛の波を重ねたりリズムが出てくる。撃響のポイントで最高力度を出し「そうある瞬間」が区別されれば、「そうでない瞬間」も現れ、制約のある時間と空間の中で力の爆発と放松の同時表現が可能になる。細分して分けたはずの剛と柔が、ひとつになりながらそれぞれ際立ってくるというものである。このようであれば、次々と連続する陰陽の変化に間に合わなく、力やスピードはあっても神韻の絶妙さは表現し難い。これらのことも動作を組み合わせる際に考慮すれば、編成作業で柔や緩の目新しい動きを、探し出して組み合わせなければという義務感もなくなる。

また、一つの動作の剛の到達点から次の動作の剛の到達点に、どのようにつなげば良いかも対比で考えてみると良い。円を描くことで柔や緩を表せば、前後の動作の剛が際立つし、あるいは円も大円から小円へ変化すれば変速表現ができ、長短の変化も見せやすい。動作の間際のつなぎは、出したい効果に有効に使えないか工夫のチャンスがある。

#### 4-4 高低

高さは低さで活かせる。地に沿う仆歩は、前後に配置された跳躍や站立姿勢の高さと安定感を引き立たせる。これはあきらかな、低姿勢と高姿勢の対比である。

また仆歩は臥虎のごとくであり、低い事はつぶれることではない。そこにも対比がある。下肢の十分な下圧に合わせて、背から頭頂、指先までの十分な上抜意識をもてば、一つの姿勢の中で低さというものが逆に「聳え立つ」印象を生み、この聳え立つ印象が、また素晴らしい低さを際立たせる。このような対比が長拳の特色を強めもする。

低さを出す際は身型の前傾も重要であり、その物理的な低さを以って物理的な高さとの対比させると考えるのは正しいが、学生には武術太極拳の本質を見誤らせることがあるので気を付けたい。これは先に勢の消失(3 難度の影響)で述べたとおりである。例えば太極拳では、「実」(shi)の一手の表を陽に、裏を陰に更に分け、一步ごとに刻々と太極が現れる<sup>4)</sup>。追求する本質は、長拳においても同じである。単に物理的な高さ低さで完結させず、低さそのものの中にどこか天に向かうような感じを求めるのが、虎のような勢であり、このようにして対なる素材が多重的に響きあえば、過分を防ぎながら互いを引き立てて一層美しい演技となる。

#### 4-5

虚と実、顛と蔵、屈と伸、呑と吐などいくつも対比できるが、必ずしも言葉で反義にならない要素同士も対比効果を持つ。静止状態における注視は、形と意の対比の一面でもあるし、坐盤における螺旋などは、その身型が静の中に動を含むものである。併歩で寸隙もなく左右の足を揃えてこそ、次のただ一足の上歩が際立つというものである。

三次元空間の点から直線、下から上、右と左、進と退、方と円、小円から大円、対称から崩し、あらゆるものが二つ揃えば対比に工夫できる。また時間軸のそこそこを対比させれば、四次元的に考えることもできる。何もかもを取り入れることはないにしても、このように考えていけば、布局、構成の面でも偏ることは少ない。

以上、いくつかの例を挙げた。このような対比を実際に体現するには、演技者に高度な技術力が必要となる。だからこそ優秀な演技者がこれをたどった時、怒涛の波、四射の電光、降り注ぐ流星を彷彿とさせる素晴らしい調律が生まれ、見る者を魅了するのである。

編成の段階においてその視覚効果を予め計算することは、極めて重要である。

## 5. 風格

風格は拳種風格、個人風格の両面で考えるが、長拳の拳種風格はテキストも多く、共通のものであるからここでは特に取り上げない。自選套路編成作業では個人風格を追求する。参考資料<sup>1)</sup>をもとに以下に典型的な個人風格を挙げる。

①難度係数が非常に高く着地も安定、素晴らしいパワーにあふれ、スピード感、勇猛さで会場の雰囲気を一挙に盛り上げるタイプ。高得点が出やすく、近年の主流。

②伸びやか、器械や力の使い方も精緻。柔軟性が高くジャンプ力も突出、肢体がすらりとし造型が理想的、非常にあか抜けた印象を持つタイプ

③新しい動作を積極的、合理的、巧みにこなし、協調性の高さで内在表現に長け、他とはぐっと違う印象を与えるタイプ。審判の目にも新鮮に映る。

④徹底した基本功を礎に高い技術力を持ち、どの種目においてもぶれがなく減点箇所が見当たらない模範タイプ。高得点が出やすく、動作は潔い印象を与える。

拳種の風格を表現するのは個人個人の身体である。伸びやかな印象の長拳といっても、すべての選手がすらりとしているわけではない。しかし突出した爆発力を出せたり、器用に動けたりと、それぞれに特徴がある。十数年の厳しい基本功に、刻苦に臨める性格をもつタイプもある。套路編成の際は、選手がどのような素質を備えているのか見極め、訓練によってどのような長所を出せるのか考慮して、それぞれが最高のパフォーマンスをできるように工夫する。

套路編成にも流行があり、競技である以上その流行は得点の出やすい方向に向かう。連打

連拍等の音響作用<sup>5)</sup>をもって、会場の盛り上がりとの力の風格を「演出」をするものも見受けられるが、編成者は工夫の範囲を超えないようにしたい。

一步を半歩に分割せずとも電光のごとく速く、拍地を連打しなくともただ一度の拍地で地響きがし、会場にどよめきを巻き起こす選手、槍先まで力がほとぼしりまさに龍のごとく美しく、観客から感嘆のため息を引き出す選手、巧みさで見入る者を大波に巻き込むのごとく、思いのままに翻弄する選手、あるいはまるで鋼鉄製の機械仕掛けのように強く正確な動きで見入る者を黙らせる選手。訓練の末に表れるこれらの圧倒感こそ本物の個人風格であり、唯一無二のものである。

ジュニア選手が多い長拳種目に関しては、選手自身が自らの套路を組むよりもコーチが彼らに新套路を編成し、訓練まで請け負う場合が多いであろう。そうであればこそ、彼らに何を伝え、何を欲しているかの武徳教育の一面も忘れてはいけない。

自選の編成作業はあくまで、選手各人の良さを引き出すものと心得たい。

## 終わりに

スポーツと政治は無関係ではない<sup>3)6)</sup>。今我々が進もうとしているこの道を敷いたのは、また将来向かう先を決めるのは、実は競技に全く関係ない者たちかもしれない。しかし武術太極拳が、見る側の心に響かせる本質というものは変わらないはずである。

今回はルールブックの中であまり詳細が語られない本質の部分に光を当て、套路編成の角度から長々と述べた。批判めいたことも交え無礼であったかもしれないが、世に存在する素晴らしい自選套路、その編成者、華々しく観客を魅了する優秀な選手、彼らに出会うたび筆者は敬服し、本稿にも寄せる思いは簡潔である。

更なる美しい套路の誕生を見たい。

そしてそれを、心のままに演じる若い人才輩出を願う。

## 註

※1 本稿は「競技武术套路技术评价系统的探究」<sup>1)</sup>の内容に沿わせつつ、筆者の見解で書かれたものです。

※2 ここでは技術力の意

## ○文献

- 1)丁雷, 吳松, 競技武术套路技术评价系统的探究, 中华武术・研究, 3(1), 2014
- 2)M. Ishikawa, “競技会に向けた、長拳自選套路の編成法”, T-ENSEI KAI, 2024 (not peer-reviewed)
- 3)劉暢, 中国武術における套路競技の過去と将来: 武術規則の変遷と武術性の分析から, 武

道学研究, 52 (1) ,1-13, 2019

4)唐豪, 顾留馨, 『太极拳研究』,人民体育出版社,1964

5)豊川勝生, 市原恒一, 澤口勇雄,生理応答からみた騒音の一位数加算テスト結果への影響,  
森林利用学会誌,11(3), 173-180 ,1996

6) 武 浩文“1960 年代以降の中国における競技スポーツ優先政策の確立過程” 日本体育  
大学紀要, 41 (1), 25-35, 2011

T-ENSEI