

W杯サッカーにおけるリズムの共振現象

若井 研治

福山平成大学 福祉健康学部
(健康スポーツ科学科)

E-mail : wakai@heisei-u.ac.jp

【要旨】

本研究では、サッカーのワールドカップからリズムに着目し、その共振現象が影響していることを検証する。リズムを作るには拍子が必要であり、拍子はリズムを増幅させ影響し共振現象を起こす。これは、パス交換という受け手と出し手という拍子で、テンポ良くパスすることで試合の展開を自分たちのリズムにすることと同じことである。

しかし、リズムを生成するものは選手とボールだけではない。重要な試合、チームを作り上げていく段階で、そこにはもっと違うリズムがあると考ええる。

そこで、ワールドカップの優勝国からどのような拍子とリズムを生み出し、共振現象を起こしているのかを明らかにする。

KEY WORDS : ワールドカップ, 歴史的リズム, 拍子

1. はじめに

2002年のFIFAワールドカップ（以降、W杯）大会（日韓共同開催）の印象を、アーセナルのA.ベンゲル監督がフランス人らしく、最上級のワインはなかったという表現で「グラン・クリュ」のワインはなかった」というコメントを述べたことを、亀山は同じ印象を感じたという。さらに、亀山は、これまでのスポーツにおけるリズムの重要性から、W杯のサッカーを考察し、これまでも、数多くの選手たちが、試合の流れを自分たちのリズムに引き寄せ自分たちのリズムで戦うとき、勝利の女神が自分たちに微笑みかけてくれたことを証言していると述べている¹⁾。スポーツ、とりわけ集団スポーツの中でも流れが重要な要素になるサッカーにおいてはいかにして自分たちの流れにし、あるいは、流れを引き込むことができるかが大きく勝敗に関わる。この流れは、リアルタイムの試合中のみならず、シーズンを通しての長い期間の中でいかに自分たちの流れを生み出し、チームにリズムを作り出すかが自分たちに勝利の女神が微笑みかけてくれる要因と考える。過去のW杯においては、一つのリズムが存在していた。それは、欧州開催では欧州、それ以外の地域では南米が優勝するというものだった。確率は85.7%（21大会中18大会が該当、例外は1958、2010、2014）になる（表1）。そのリズムが壊れたのが、1958年大会（スウェーデン）、2010年大会（南アフリカ）、2014年大会（ブラジル）の3大会である。

表1 ワールドカップ歴代優勝国、準優勝国、開催都市

回	年	開催国	優勝チーム	準優勝チーム
1	1930	ウルグアイ	ウルグアイ	アルゼンチン
2	1934	イタリア	イタリア	チェコスロバキア
3	1938	フランス	イタリア	ハンガリー
4	1950	ブラジル	ウルグアイ	ブラジル
5	1954	スイス	西ドイツ	ハンガリー
6	1958	スウェーデン	ブラジル	スウェーデン
7	1962	チリ	ブラジル	チェコスロバキア
8	1966	イングランド	イングランド	西ドイツ
9	1970	メキシコ	ブラジル	イタリア
10	1974	西ドイツ	西ドイツ	オランダ
11	1978	アルゼンチン	アルゼンチン	オランダ
12	1982	スペイン	イタリア	西ドイツ
13	1986	メキシコ	アルゼンチン	西ドイツ
14	1990	イタリア	西ドイツ	アルゼンチン
15	1994	アメリカ	ブラジル	イタリア
16	1998	フランス	フランス	ブラジル
17	2002	日韓共催	ブラジル	ドイツ
18	2006	ドイツ	イタリア	フランス
19	2010	南アフリカ	スペイン	オランダ
20	2014	ブラジル	ドイツ	アルゼンチン
21	2018	ロシア	フランス	クロアチア

1958年大会ではブラジル、2010年大会ではスペイン、2014年大会ではドイツが優勝をしこの3大会においてはこれまで考えられていたリズムが変わった。

21回目を迎えた2018年大会（ロシア）では、壊れたリズムから以前のリズムに戻った。そこには、何かしらのリズムを生成する要因があったと考える。しかし、ここでのリズムとは戦術的な意味（パスワーク）、コンディション調整という短期的なリズムだけではなくもっと長い波長のリズムも含めてである。この大会も2002年大会同様特徴的なものがある。まずは、第一に優勝候補に挙げられた強豪国の早い段階における敗退である。前回大会優勝国ドイツの予選リーグ敗退、ブラジル・スペイン・ポルトガルの決勝トーナメント1回戦敗退である。第二に環境作りに各国が苦慮することとなる。大会期間中のロシアは初夏の季節で日照時間が長く、気候が安定しており、競技に適しているとともに、観戦する上でも良い時期であったが、ロシアという広大な国の中で15時、18時、21時などキックオフ時間に違いがあり各国代表がリズムの調整に苦慮したことは必然である。一方、大会を代表する選手は74年のベッケンバウアーとヨハンクライフ、86年のマラドーナ、98年のジダンのようにメッシ、ロナウド、ネイマール等がおり彼らに期待していた観客は多い。以上のことから、2002年の日韓W杯後の特徴をもとに、リズムの観点から検証することで、スポーツとリズムの重要性において新たな知見を得ることを目的とし、サッカーの最大の大会であるW杯に着目しリズムの観点から優勝した要因を検証していく。

2. 拍子とリズム

亀山は、拍子とリズムを次ように定義している。拍子とは同じものが反復すること、機械的、死せるものでこれ自体に大きな流れを生み出すものはない。リズムとは、類似するものが更新する運動¹⁾、生命的、生きているもので自分も何かわからないが体が動いてしまう、周りの人もその流れに巻き込まれているということを体験したことがあるだろう。誰か一人が手拍子をしているときはそれそのものに流れを生み出す力はない。しかし、それが一人二人と増えることでリズムになっていく。リズムができると、どんどん人が増え最終的には全員が手拍子をする流れになっていることをほとんどの人は体験しているであろう。このように、拍子があることでリズムを形成することができるので

ある。

では、拍子とリズムの関係を見ていくと拍子はリズムを増幅したりする。拍子音は、それらを吹きかけることによって、あらしのようなリズムの波のうねりをつくり出すこともできる。拍子に導かれながらリズムに呼応するとき、われわれは大きな歓喜に包まれることができる。日常の世界を生きるということは、社会的・生活的意味において多様な制約が課せられており日常の制約、分節（習慣・規範・価値）＝拍子の役割を担って生きている。「リズムにのる」ことは、制約（拍子）を脱して、生命の波動に加入することを意味し、生命の波動との呼応をとおして、われわれは「自己の肉体のここ（Hier）といま（Jetzt）の限界をつきやぶり、自己をとりまく世界と知的に融合する」ことができる。自己と対象とを隔てる境界の壁を打破して、宇宙や自然の生命と融合できるとき、われわれを大きな喜びがつつむことになる。音楽やスポーツなどの活動でリズムに乗るとき、我々を襲う「楽しさ」はここに由来している¹⁾、と亀山は述べている。いわば、テンポよいパスでボールが動くことで味方の選手もそれに呼応するように連動して動き出し観客も魅了する最高のゴールを演出する。これこそが「リズムにのる」ことである。このように、「リズムは、拍子がなくても、ある程度形成されて出てくるが、拍子はリズムとの共働なくしては形成されない」ともいえるのである。

3. 歴史的リズム

亀山は、サッカーの試合の「拍子」と「リズム」の関係を、「拍子」と「リズム」の両者があるとき結びついたり、ずれたり、あるいは対立したりして、両者間に多種多様な関係をつくり出す¹⁾、と述べている。このことは、試合中「リズム」に乗れない時、MFとDFが敵陣から少し引いて、メンバー間でパス回しをよくすることがある。それはパスを拍子にすることでメンバーの間にリズムを生じさせようとする行為である¹⁾。つまり、「拍子」＝パスの反復をすることでリズムを増幅させ、それをチームの調子を上げる方に誘導するためである。サッカーは、多くの時間でボールを持たない状況（オフ・ザ・ボール）のスポーツである。しかし、ボールを中心に行うスポーツでありボールに触れることは、選手にとってはリズムを感じるものになる。現代サッカーは、時間とスペースがなく、より組織されたサッカーになっている。そこには、シンブルにゴールに結びつくダ

イレクトプレーが求められる。攻撃・守備から攻撃に変わるトランジション時での一瞬の隙をつくスルーパス、それらに対応できるポジショニング、スピード、テクニックなど少ないボールタッチで得点をするのが現代サッカーには求められる。また、強固に組織された守備をかわすには、テンポよくボールを動かしチームにリズムを生み出す拍子＝パスの反復も必要になる。パス＝拍子の数の違いはあるものの、リズムを生み出し増幅させることで、ゴールを奪うことができる。さらに、攻撃のリズムを高めていくために、ドリブル突破、ワンツーリターン・パスの交換、シンブルにゴールに直結するロングボールを入れるのも、これらを拍子にすることで自チームにリズムを呼び込み、それを増幅するためである。

このような工夫が短いタイム・スパンにおいてだけでなく、もっと長いタイム・スパンにおいてもなされることが重要である。シーズン中や大会までの期間、チームはトレーニング・試合を重ね、最も重要な試合に向けてより調子を上げるように調整していく。ここでは、練習試合や公式戦の試合がいわば拍子であり、試合＝拍子を機械的に反復しながら、最大の目標となる試合¹⁾に向けてチーム全体を最高の状態に持っていくよう調整される。長いタイム・スパンではある試合にチーム全体で最高のリズムを作り出すために、練習や試合の反復が拍子になり、それらの反復を通して、チーム全体のリズムを増幅していくのである。2014年大会でドイツチームは、「1.0秒」の壁を越えることを目指した。「1.0秒」とは、1試合における選手がボールを保持する平均時間である。一人のボール保持時間を短くするということは、ワンタッチプレー、的確なポジショニング、それを発揮する高い技術力、状況に応じた戦術理解、ゲーム展開を読み自チームのリズムを作り出し、相手のリズムに対応することで試合展開という流れに乗る必要がある。コーチや監督の立場にある人たちは、このような計画と工夫を絶えず行いながら、チームのリズムを調整しているのだが、このような歴史的な時間における調整を「歴史的リズム」とする⁴⁾。その観点から見ると、ドイツはサッカー協会とブンデスリーグが拍子となり、リズムを作り出した。代表チームにおいては、バイエルン・ミュンヘンとボルシア・ドルトムントというドイツを代表する2チームを拍子とすることでリズムを増幅させたといえる。

4. リズムと共振

亀山によると、個人スポーツは選手が自分でリズムを作り出すが、サッカーのような集団スポーツでは選手個々人はもちろんチーム全体におけるリズムを作り出すことが勝敗を分ける境目になる。一人＝自己のリズムとメンバー＝他者のリズムは非常に密接に関係しており、その重なりをいかに形成して全員のリズムの重なりとするかがそのチームが持つ力にもなるのである。しかし、リズムとは絶えず変化しながら持続する流れである。あるときは自分たちの流れであっても、ある一瞬で相手の流れになるのがスポーツである。このリズムの重なりを、いかに持続させるかが重要になる。自己の持続＝リズムと他者の持続＝リズムの重なりあう仕組みだが、普段の生活を見るといろいろなリズムに出会っている。そのようなリズムを知覚するのは自分のリズムと他者や自然のリズムが交錯するからである。リズムは波動であり、共に波動であるなら両者のリズム間には共鳴作用による共振が生じるはずである。試合の流れと選手のシュートを見入る時、観客と選手とチームメイトのリズムは共振している。ゴール裏の観客が、チームがテンポよくリズムを作り、ゴールに接近してくることで、ゴールの形を観客全員がイメージでき、その流れでシュートから得点に結びついた時自分とスタジアム全体と融合することで歓喜するのである。なぜなら、これら三者のリズムを包む、より大きなリズムの場がそこに生じているからである。このように考えるなら、持続＝リズム（根源的な現象）、持続＝リズムから記号＝拍子が生じる。記号＝拍子は持続＝リズムを呼び起こし、増幅させ、誘導する。これが可能になるのは、持続＝リズム相互の間で共振という現象が生じるためである。個々の持続の共振によって、より大きな全体的持続に入ることになるために、われわれにはより大きな喜びがもたらされる¹⁾。

5. 共振からリゾームへ

サッカーとは個人の動きと他者の動きが常に結びついている¹⁾。ペレやメッシは、ゲームのリズムを感じ取り、自分のリズムをつくりだすことで試合展開というリズムに乗ることができる。オフ・ザ・ボールの時でさえ相手の裏を取り、フェイントをかけながら動いていた。ディペンズ・オン・オポネント（相手次第）と言われるように、サッカーでは相手を知覚し動きを決定していく。彼らは、走りを知覚する瞬間に、すでに相手の動きに共振＝同調してしまっており、補完的な動作（フェイ

ント）をしてしまうのである¹⁾。フェイントを使い、落下地点を読み、タックル・相手の軸足を読み、ゲームの瞬間がはらむ多重な「半秩序」とその即興的な返還を読み、突発的な展開に乗ることができた。これは、瞬間的に相手ボールのリズムに共振することが可能であったからであろう。

これは、集団レベルにおいても生じる。1970年のオランダ・サッカーチーム（トータル・サッカー）である。組織型のチーム編成がくずされ、まったく新しい編成が持ち込まれた。選手の各ポジションおよび職能の分化の廃止、全員攻撃、全員守備ということが原則となった¹⁾。現代サッカーにおいてはすでにトレンドとなっているが、そのために攻守の境がなくなり、変幻自在な戦い方で状況に適応しなければならず、非常に多様化、流動化するところとなりピッチに全面に展開される。このことは、個人とチームという「二項対立的な分類」の概念がなくなり、「個人が集団を能率的に利用し、同時に集団が個人の自発的な活動を促進するシステム」が生まれる。そこでは、「球が個人から個人へと思わぬ不連続線を描きながら受け渡され、複数の戦術的可能性が同時に見え隠れする多重性をコートに具体化すること」ができる。このようなチーム全体による変幻自在なプレーを細川は「リゾーム（根茎）型サッカー」と呼ぶ⁵⁾。リゾーム（根茎）とは、多様な力線の交錯する多次元性、結びつくはずのない線の結合される流動性をリゾームと定義し、それはリズムが最も高度化した時点において出現する運動体の秩序である¹⁾。

サッカーは、答えのないスポーツと言われメンバーには状況に応じて自由で複雑な動きをメンバーに要求する。チームメイト11名に加え、相手11名の22名が複雑多様な動きをするのである。トータル・サッカーをするにはチームメイト一人一人が攻守において連続で常に自由自在に動き続けると同時に、全体の動きを合わせなければならない。このことは、11名の間にリズムの共振現象が生み出されるだけでなく、相手11名のリズムにも共振する必要がある。相手のリズムに共振することで、彼らのプレーを瞬時に予測し、それに対応した動きが取れるからである。つまり、相手のリズムを自分たちのリズムに取り込み、それを自分たちのリズムを増幅・誘導するのに大いに利用する¹⁾ことであり、リゾーム型サッカーといえるのである。

6. ル・ブルー（フランス代表）の優勝から見えてくるもの

2002年W杯における特徴は強豪国の不振（フランス、ブラジル）である。ここでのブラジルの不振とは、当初、優勝候補として考えられていたが、大会直前までのセレソンの歴史的リズムを見てみるとフランス代表と同じように歴史的リズムを形成することはできていなかった。そのブラジルの不振の要因は、①代表監督が次々代わる②選手の起用の固定ができなかったことで、中心選手の不在から大混乱へ③合同練習の決定的不足（欧州ビッグクラブ所属— 代表招集の失敗）である。大会を通じて監督起用、選手起用、フォーメーション形成において、自分たちの拍子を決定・固定でき、自分たちのリズムを創出・維持することができた。それは、時間の経過とともに徹底的につなぐことで次第にリズムをつかみ始めたのである。パスという拍子で、「これまでブラジルに足りなかったチームとしてのまとまり」、つまり、「今まで足りなかったもの」＝歴史的リズムを手に入れた。作り上げてきた歴史的リズムを壊さないような戦いぶり、リズムを生み出すための拍子としてのパスの連携、攻撃陣のリズムの共振、このようなプレーを介して、自チームのリズムを増幅させていったのである¹⁾。

フランス・チームの不振は、①選手選抜の失敗：新たに2名のみ、競争意識・危機意識の欠落②個々人のコンディション調整不足：選手の多数が試合数の多い欧州ビッグクラブ出身、ジダンの負傷③「歴史的なリズムの調整に失敗」：拍子に当たる、選抜、コンディション調整、試合内容において失敗していた。それにより、一次リーグ敗退になった。これには、セネガルのスピードに富んだリズムについていけず、シュート数の失敗からリズムを狂わすこととなった¹⁾。

そこから20年後のロシア大会を見える。チームに飛び抜けたスーパースターがおり、個人の能力に頼りすぎたリズムのチームは早々に大会を去ることとなった。ブラジルのネイマール、アルゼンチンのメッシ、ポルトガルのクリスティアーノ・ロナウドのように、良くも悪くも彼らがいることでリズムを増幅できなかった。逆に、組織的に優れていても違いを生み出せる「個」の存在がなければ、上位に進出するには限界があった。ドイツやスペインがそうであったように、2010年、2014年とそれぞれが歴史的リズムを生み出し優勝している。しかし、拍子になりうる個がないことで増幅しきれなかったのである。すなわち、個が有機的にチーム（組織）

と関わり、個性を発揮することで組織的な攻守を生み出せるリズムが起こるのである。その拍子となる選手は、優勝したフランス（図1）のFW⑨オリヴィエ・ジルーやMF⑥ポール・ボグバ、準優勝のクロアチア（図2）のMF⑩ルカ・モドリッチやFW⑪マリオ・マンジュキッチ、3位のベルギー（図3）のFW⑨ロメル・ルカクや⑩エデン・アザール、MF⑦ケビン・デ・ブライネ、4位のイングランド（図4）のFW⑨ハリー・ケインやDFキーラン・トリッピアーなどが良い例としてあげられる。それぞれ拍子となる個人が複数名いることで、リズムを生み出し増幅させることができていたといえよう。

上位進出チームは、変幻自在な戦い方で状況に適応することが求められた中で、ポゼッションやカウンターといったプレースタイルではなく、チームとしては、自陣の後方から確実にボールをつないで相手ゴールへ迫るスタイルも、速攻により相手ゴールへ迫るスタイルも自在にできて、試合展開や相手との力の差、流れや時間帯、得失点差などで変幻自在に攻撃を仕掛けることができる。また、試合のテンポやペースといったものにも対応すると同時に、自ら変えることができるチームが上位に進出した。守備でも、引いて守りを固めるだけでは限界があり、攻撃的な守備、前線からの守備といったスタイルを使い分け、状況に適応するチームが上位に進出した。



図1 メンバー配置図（フランス）



図2 メンバー配置 (クロアチア)



図3 メンバー配置 (ベルギー)



図4 メンバー配置 (イングランド)

経験と若さの融合を見ると、チームの年齢構成や経験値の融合が成功するチームのリズムとなっていた。優勝したフランスでは、GK①ウーゴ・ロリスやFW⑨ジルー、⑦アントワヌ・グリーズマンといった経験のある選手と、MF⑩エムバペやDF②ルカ・エルナンデス、⑤サミュエル・ウムティティといった若手が良いバランスで融合していた。準優勝のクロアチアも同様で、MF⑩モドリッチやFW⑦マリオ・マンジュキッチなどのベテランに加え、FW⑧アンテ・レビッチやDF②シメ・ヴルサリコといった若手がよく走るチームをけん引し、決勝へと進んだ。

また、上位に進出する上で、攻守におけるGKの存在感なくしては語れない。試合における大きなピンチをセーブすることで、負け試合を勝ちに持っていく、あるいは引き分けにするなどチームの得点と同じ価値を生み出し、そして攻撃でも起点となりチームをリードすることができていた。GKのピックプレーは、チームにリズムを生み出し増幅させる力がある。優勝したフランスのGK①ウーゴ・ロリス、準優勝のクロアチアのGK③ダニエル・スバシッチ、3位のベルギーのGK①ティボー・クルトワ、4位のイングランドのGK①ジョーダン・ピックフォードらは今大会で大きな活躍をした。守備のみならず、攻撃面でも存在感を発揮してチームを後方から勇気付けた。まさに、個と組織からなる拍子からリズムを生み出し増幅させていったのである。

優勝したフランスは、過去のW杯での失敗（2002年、2010年南ア大会におけるチーム崩壊）の教訓を生かし、ユース育成代表強化を進めてきた。ディディエ・デシャン監督による「必要なのはトップ23人ではない。最高のチームを作ることができる23人である」というフィロソフィーのもとに収集された選手で構成された。チームは可変システムを採用し、1-4-2-3-1から1-4-1-4-1を巧みに使い分け、攻守にアグレッシブなスタイルを実践した。個人の技術・戦術が高く、試合によってチーム戦術を変幻自在に使い分けて勝ち上がった。自陣でブロックを作り、組織的に守りながら、⑨ジルーをターゲットとしたプレーや、若き新鋭の⑩エムバペによる高速カウンターを仕掛けることもできていた。また、前線からのハイプレスを試みたり、自陣から確実にボゼッションしながら相手ゴールへ迫ったりという方法も使い分けていた。試合展開＝リズムに乗るために、チーム構成の柱であるシステムを2つ作ることで、優勢劣勢だけでなく相手のリズムを取り込むことで自分たちの

リズムを増幅させているのである。

こうした経験豊富な選手と若手をうまく融合させられたのは、フランス国際サッカー学院（INF）出身の選手や、ユース年代での教育と各大会での経験が生かされた結果である。フランスはUEFA U-17選手権優勝（2004年）、同U-19選手権優勝（2005年、2010年、2016年）、FIFA U-20 W杯優勝（2013年）など、世界有数の育成システムの成果が出ている。ユース年代で個人の技術・戦術を高め、若い年代から世界を経験していくステージに立つ。今大会に収集された選手23人中、実に21人が国外のトップリーグで中心選手として活躍している。

まとめ

本研究では、スポーツをリズムから見ることでチームが生み出す共振現象を起こす要因を検討した。2014年大会で優勝したドイツチームは、拍子をパスだけでなく国を代表する2チーム、協会とプロリーグの2つの組織でリズムを作り出し共振現象を起こすことができた。同様に、2018年大会でのフランスは、リズムを生み出すための拍子としてのターゲットプレーや高速カウンター、相手に合わせた攻守のリズムの共振などで自チームのリズムを増幅させ、次第に仕上がった歴史的リズムを破壊しないような戦いぶりで共振現象を起こしたのである。フランスの優勝は、まさにこうして生まれつつあったリズムの延長線に生まれたものである。一部のメンバー間でのリズム（拍子として攻守における変幻自在の戦術、2つのシステム、個と組織、若手とベテランというような歴史的リズム）の共振⇒メンバー全体間へのリズムの波及⇒大きな流れの集約＝優勝（シュート）ということがみられた。今大会のフランスチームは大会期間中だけでなく、歴史的リズムで見てもチームとしてのリズム（リゾーム型のサッカー）を実現しているといえる。今回、リズムの視点でW杯を考察したが、より深くリズムとの関係を検証するなら歴史的リズムの検証と試合中のデータを取り入れ、拍子となる要因（データ）を検討していくことを課題としたい。

引用・参考文献

- 1) スポーツとリズム－2002年W杯にみるル・ブルーセレソン（亀山佳明、2003：165-185（黄順姫編者、2003「W杯サッカーの熱狂と遺産－2002年日韓ワールドカップを巡って」世界思想社）
- 2) JFA TECHICAL NEWS VOL.87（公益財団法人 日本サッカー協会、2018：2-5）
- 3) ワールドカップ -フランス代表を通して考える二十年-（陣野俊史、2018：15-28スポーツ社会学研究 第26巻 第1号）
- 4) リズムの構造（中井正一；「中井正一全集2 転換期の美学的課題」久野収編、1965美術出版社）
- 5) サッカー狂い：時間・球体・ゴール（細川周平、1989：158、哲学書房）
- 6) 偶然と必然：2002W杯に見る世界のプレーと日本（後藤健生、2002、158、文藝春秋）
- 7) FIFA.com：2018FIFA WORLD CUP RUSSIATM

Resonance phenomenon of rhythm in World Cup soccer

Kenji WAKAI

Department of Health and Sports Science,
Faculty of Welfare and Health Science,
Fukuyama Heisei University

Abstract

In this research we focus on a rhythm shown in the World Cup soccer and verify a resonance phenomenon is affecting it. A beat is required to create a rhythm, then the beat amplifies the rhythm and causes the resonance phenomenon. That is the same as the development a game in their own rhythm by passing a ball between passer and receiver at a good tempo. However, not only players and balls generate the rhythm. There may be more different rhythms in more important games and in a process building a team. Then, by considering the winner of the World Cup we clarify what kind of rhythm and beat were created and how the winning team created the phenomenon in soccer.

KEY WORDS : World Cup, historical rhythm, beat