

古典芸能を科学する

京都芸能プロジェクト

赤間 亮、小島一成、重田みち

Abstract: The purpose of the project is to make a new way of seeing performance and theatre. We are developing some new interface projecting a video. For them, we collaborate with some other projects in the COE program, for example the motion capture project and so on. The Katayama Noh family and Kyomai Foundation is the most important partner for our project. We think it is effective to research with performer or work front. In this case, we try to make a support system to educate about Noh theatre in the junior high school or elementary school, and in a workshop in foreign country. Digital archiving of open video tape is one of important action of us. By using these digital video, a event of appreciating Yachiyo Inoue III will be held. We are also making some database of the Kabuki theatre. These are preparing for the new interface of new recording media, DVD, next DVE, or somehow.

はじめに

本研究の目的は、とくに京都と関連の深い伝統芸能、能楽・狂言・歌舞伎・京舞・人形浄瑠璃等を対象として、いくつかの実験的な試みと、上演情報や映像を含めたデジタルアーカイブを行なうことにある。実験的な試みとは、舞台芸術の概念を革命的に変えうる、鑑賞素材の提供手法の開発である。舞台芸術は、舞台を目の前にした客席で観賞するしか方法はないと考えられてきている。しかし、音楽の鑑賞方法は、ライブ型とレコード型が併存している。レコード型が大きな市場を獲得することにより、ライブ型をより活性化させている事実を考えると、舞台芸術がレコード型により享受され、それが舞台観賞の客層を広げるであろう予想は十分につく。現在、舞台芸術の複製はビデオソフト(DVDを含む)によって提供されているが、ビデオソフトでは、特定のアングルを組合せた、映像ディレクタによる舞台映画にとどまるため、舞台芸術のレコードたり得ないことはあきらかである。

本研究では、最終的には、バーチャルリアリティ技術を駆使しながら、観賞にたえうる舞台芸術の記録映像を開発することを目指す、實際上、

COEの5年間で、実用的な完成品にまでこぎ着けるとは思われない。いくつかの情報系サブプロジェクトと共同しながら、その成果を集約しレコード型鑑賞素材開発の基盤研究を実施していくことになろう。

また、舞台を作る現場である片山家能楽・京舞保存財団との共同研究がこのプロジェクトの特徴でも。学術の場だけでの閉鎖された研究方法をとらず、現場に則した研究をプロデュースしていく役割がある。

ここにおいて、次のような研究テーマを置いている。

1, 舞台映像のデジタルアーカイブ

能や狂言を中心として、舞台の映像記録を行なっている。これらは、主にその主催者側の依頼によって行なっているものであり、本プロジェクトは、その収録と保存を担当している。しかしながら、当プロジェクトが主体的にアーカイブ方針をもち、映像を収集しているわけではない。というのは、映像の著作権はいっさい主張せず、あくまでも通常、映像記録を残せない主催者に代って記録を行なうという大方針を持っているから

である。しかし、ここでは「映像を記録する」という極めて高度な知的作業を行っているため、作品分析、作品解釈が極めて厳密に行なわれ、教育研究のための絶好の“機会”を用意していきける。ここでは、舞台の演出研究のためのあらたな研究手法として確立できると見ている。

能楽においては、片山家関連の催しについて、また狂言については、2004年4月に茂山一門によるスーパー狂言パリ公演の記録班として同行する。これらの記録映像は、能狂言の普及活動に役立つようプロデュースし、活用していきけるように編集の上、主催者側には、積極的に提案をしていくことになる。

また、能狂言だけではなく、大正期から盛んに行なわれた一人遣い人形操り、乙女文楽の記録も行なっている。乙女文楽では、現在、高齢の師匠のもと、座員は極めて厳しい修行を積んでいる。これらは、座員の技芸習得や上達の実態を直接記録するものである。一人遣い人形がどのように表現され、どのように芸が向上していくのかを如実に記録していくことになるだろう。

2, モーションキャプチャによる演技記録

モーションキャプチャ・プロジェクト(代表八村広三郎)との共同研究で、能楽のパフォーマンスを記録し、さまざまな活用に結びつけようとしている。ここでは、あまり古典芸能とは縁のなかったさまざまな層に、一度なりとも接する機会を与えるべく、よりわかりやすいプロパガンダを行なう材料を製作していつている。その具体的な例としては、能楽CG映像の製作がある。

2004年度は、さらに仕舞を中心とした教育用ソフトを、マルチアングル映像やモーションキャプチャ映像を組合せて製作する予定である。いずれも、片山家能楽保存財団の能楽普及活動の中で、小学校や中学校でのワークショップ支援ソフトとして活用されることになる。モーションキャプチャ技術が、いよいよ実用的な段階にちかづいていることを実感させる企画となるであろう。

また、2005年度には英国大英博物館の上方

歌舞伎展が予定されている。本プロジェクトでは、エンタランス映像を行なう予定であるが、ここでは、実写映像からCG映像を通じて、展示資料へとフレキシブルに変化していく映像コンテンツを制作する予定であり、ここでも古典芸能の世界で実際にCG映像が流通活用されていく様を確認できることになる。

3, 能面・装束などの豊かな質感の再現、音声の感性表現技術の活用

能面は、その繊細な表現により、世界でも最も洗練された面として著名である。それは能楽師が、実際に装着することで、豊かな表情を持つ。微妙に傾きをつけることで能面上の陰翳を変化させ、表情を作り上げていく。こうした微妙な表情を生む彫りの状況を、文化財・芸術表現として、超高精細映像や、3D記録する試みを進めている。3D映像による能面アーカイブでは、「3次元物体モデリングプロジェクト」(代表田中弘美)とのコラボレーションにより、中村家コレクション中村直彦能面を対象としてアーカイブ実験を行なっている。また、COE期間中には、おなじく田中弘美プロジェクトを中心として、装束などの織の立体的記録を試みる予定であるが、この研究作業の中で系統立った文化財アーカイブ手法の基準を構築することをこのプロジェクトの役割と考えている。また、「アート・エンタテインメントシステムにおける高度音声インターフェイスの開発」(代表山下洋一)では、能楽の謡や囃子などの音声・音楽を使い、的確に所望の箇所にとどり着けるようにする研究を行ってもらっている。ここでは、音による能楽の実際の鑑賞に役立つインターフェイスが如何あるべきかの研究を進める。

4, 映像インターフェイス開発

これは、アート・リサーチセンターで並行して進められているオープン・リサーチ・センタープロジェクトとの共同作業である。SGML言語の内、WEB上のマルチメディアコンテンツをタイムコードによってコントロールし、さまざまな見せ方を追

求めている。ここでは、テロップなどの文字と音声、映像と文字との連動を容易にし、さまざまなデータベースをバックにはしらせることにより、映像抽出と映像分析の効果を狙うものである。

文芸性の高い、映像作品の場合、シナリオの構成や表現などは、映像表現に大きな影響を及ぼしているものの、新作として鑑賞する段階は、あまり意識する必要はない。しかし、それが古典化し、より高度な鑑賞意図を持った鑑賞者にとっては、分析的鑑賞が要求される。この傾向は、鑑賞者が研究者であろうと、一般鑑賞者であろうとかわることはない。研究者であれば、すべての情報を手元に置きつつ、分析するであろうが、古典として鑑賞したい一般鑑賞者には、難しい。古典的作品がより容易に鑑賞できるようにするためには、これらの支援システムが必要である。

的確に、所望の関連情報が引き出せ、関連映像が抽出していけることで、一般鑑賞者が高度な視点を持つことが可能となり、また高度な鑑賞者にとっては、新たな発見の場を用意できる。

このような目的を持った多機能インターフェイスの開発はいままでまったく試みられてきたことのないものである。

5、舞台芸術記録のデータベース化

能狂言の他に、日本を代表する古典演劇である歌舞伎についての、データベースを中心として研究環境整備を進めている。具体的には、上演情報や、役者データベースの構築、役者絵データベースとの連動させながら、総合歌舞伎年表をWEB上に構築する予定であり、現在、江戸歌舞伎上演情報、歌舞伎役者事典、上演番付データベース、役者評判記データなどが、動き始めている。映像資料も、役者絵だけでなく、大量の舞台写真画像データベースが研究用に用意されており、基本的な構造は出そろってきたといつてよい。

近代以降の情報については、業務上日常的に上演情報を整理している松竹大谷図書館との共同研究を遂行中で、大谷図書館が蓄積してきた近代以降のデータと、当プロジェクト構築デー

タとの突合せにより、より正確な上演情報が公開される予定である。

さらに、京都の歌舞伎史研究に輝かしい足跡を残した、堂本寒星氏の旧蔵京都歌舞伎資料が府立総合資料館に所蔵されており、それを活用した総合資料館との共同研究が来年度からスタートすることになる。この資料の完全なデジタルアーカイブ化がすめば、元禄歌舞伎以降は、あまり焦点の当たらなかった京都の歌舞伎公演の実態や位置付が究明されることとなろう。日本の演劇興行界を制覇した松竹を生んだ京都の芸術創造の秘密をそこからは読み取れることを期待したい。

これら歌舞伎関係データベースについては、研究者が個人で作成しているものが数多く存在する。これらを受託してWEB上で公開のためのデータベース開発も本プロジェクトで行なっている。

また、「役者評判記」については、第三期役者評判記研究会のデータ管理担当を本プロジェクトで引受けており、積極的な協力関係を作ることで、早期の完成を目指すことになろう。

その他、アート・リサーチセンターに寄託されている中村保雄研究資料の内、能面フィルム資料の方カタログングを、能面打見市泰男氏の協力を得て進めている。

6、舞台映像記録のデジタルアーカイブ化

本プロジェクトの先行段階で、片山家能楽保存財団や祇園甲部歌舞練場などに所蔵されている昭和初期からの動画映像のデジタル変換を行ってきた。COEプログラムにおいては、これまでデジタル変換が不可能であったオープンビデオテープの映像を変換・活用しつつ、映像のアーカイブを進めている。おりから、映像の中心人物である四世井上八千代師の訃報に接したが、天才の誉をほしいままにした日本の人間国宝第一号の全盛期映像が本プロジェクト内で鑑賞できることになった。ここでは、井上流家元五世八千代を迎えた映像鑑賞会が企画されることになる。この映像鑑賞会では、現在だれもがたどり着

くことの出来なかった四世の芸の境地について、これも名手の誉れ高い現家元のコメントを記録することができるため、貴重なアーカイブとなることになる。

その他、公演毎に記録されてきた片山家の音声・映像ビデオが、片山家はもとより、本学COEで研究利用が可能ないように、デジタル変換、ならびにデータベース化をを継続して行っている。

7, 舞台芸術の現場と研究の現場との連携

能楽普及のために学校教育の現場への能楽教室については既述した。能楽教室そのものは、COEプログラムが行なうことではないが、その手法の開発は、古典芸能研究プロジェクトには、緊急の課題である。教育現場においては、教員の古典芸能に関する知識の不足、伝統文化を理解する資質の問題から、誤った教育経験と不孝な鑑賞体験が行なわれてしまい、少年期からの拒絶反応を定着されてしまっているという傾向が指摘されている。こうした事態を解決するため、能楽師自らが、教育活動にのりだし、洗練された能楽鑑賞体験をさせる必要性がさげばれている。大学のとしては無形文化財保存の視点において、その手法開発に乗り出す必要がある。本プロジェクトでは、「能楽絵本」の製作をプロデュースし、全く新たな教育素材との評価を得ている。COEプログラム内では、あらたに4冊の絵本制作を計画している。

この絵本の特徴は、日本画家による鑑賞に耐えうる絵による絵本である点、頁割りを能楽師本人が行ない本文も作成している点に特徴があり、絵本としても極めて特種なものである。しかし、それだけでなく、しかも、絵本としてだけでなく、その素材は能楽普及活動のコンテンツとして使われていく点が際だった特徴である。この絵は、教育の現場では、DVD化され、能楽ワークショップ時における内容説明に役割を果たす。それだけではなく、「絵本語り」という、絵と照明を駆使した語りと舞の舞台を制作し、芸術的レベルにたかめられた普及用ソフトが完成した。これによって、主演した片山清司氏は、芸術選奨新人賞を受

賞したほどである。絵の送出技術を応用して、能楽と他分野のコラボレーション舞台においても、創作の一翼を担ったことも付加しておく。また、今年度は、絵本を使った能楽絵本原画展を企画中であり、片山家能楽保存財団の能面・能装束展において、タイアップ展示を行う予定である。

8, 新しい時空間のGISシステムへの応用

一般的な時間と空間の4次元空間とは異なり、舞台空間は実時間や実空間とは切り離された時空間を持つ。ある時空間の中に、まったくそれとは異なる時空間が存在している。切り離された時空間は、たとえば言えば、時空間を持つ巻き物であり、その巻き物はいつでも取出すことができる。それを開けば、その中で何時でも別の時空間が成立する。これを「時巻」「空巻」と考え、実際の時空間との関係をどのように、GISシステムの中に組み込むかを考案中である。この考え方を取込むことで初めて、文学・演劇等の創作表現を対象とする研究素材が「ヴァーチャルタイムスペース」の中で活用されることができるのである。

9, 著作権処理に関する研究

その外、片山家能楽保存財団における著作権処理の協力者として参加し、テレビ等のメディアにどのように映像が使われ、対価が請求できるのか、ケース毎に整理し、あるべき権利処理システムの構築を行なっている。たとえば、能楽の音楽は、すでに著作権を失っているが、演奏者には著作隣接権がある。そのため、きわめて複雑な許諾申請を経なくてはならず、実質的に許諾を得ないままの利用や、利用そのものを断念することになる。本研究では、能楽演奏者による新作能楽音楽を新作することで、どれだけの利用頻度があるかを検証するなどの研究が予定されている。

(参考)「関西都市と芸能を科学する」
(2003.5「電子通信学会会誌」赤間亮・小島一成)