

アート・リサーチセンター研究活動報告

2000年度 プロジェクト研究

無形文化 時間芸術に関する総合的研究 京舞井上流プロジェクト(代表 赤間亮 [文学部助教授])

- 1.本年度は、引続き片山家能楽保存財団から寄託を受けている16ミリ8ミリフィルムのデジタル変換作業を行い、寄託分の全作品をデジタルベータカム形式の磁気テープに変換を終えた。変換に関する研究では、昭和40年代から残るオープンリール磁気テープによる白黒ビデオ映像のメディア変換に関する調査とヒアリングを行ない、ソニーPCL社との情報交換を行なった。現状で、変換可能な機器、環境をPCL社内に確保できたことはひとつの成果である。
- 2.本年度は、片山家能楽保存財団寄託資料にプラスして、祇園歌舞会所蔵フィルムの寄託も受け、資料の充実がはかられた。これらフィルムの映像について、単にメディア変換に終らせることなく、映像鑑賞会を開催して一般、愛好者、研究者への情報を公開を行なった。一つは、映像でつづる『京都文化 都をどり』の昭和史』であり、昭和六年からの都をどりの実況を、制作の幕内を探る映像をまじえながら上映した。もう一つは、『二十世紀に残す祇園名妓抄 松本佐多女の映像を中心に』である。これら、国宝級の映像の鑑賞会を実施できたことは、プロジェクトにとって最大の成果と言って良いだろう。これにあたり、当時の都をどりを知る故老への聞き取り調査などを繰り返し、フィルムの考証をおこなった。
- 3.映像鑑賞会の準備の過程で、映像資料の資料批判にあたる作業の重要性が認識され、寄託フィルムを資料として使った『都をどり』研究会を組織し、月一度のペースでジャンルを越えた関係諸氏諸団体からの参加により、研究会を開催した。この研究会では、対象となる映像資料の媒体である16ミリフィルムの研究のほか、動画によって研究が可能となる、振りや型、場面転換など、様々な角度からの研究を行うべく、映像資料の考証を行い、フィルムを見直して討論を重ねた。
- 4.前年度の映像鑑賞会『京都の至芸鑑賞会 戦前の都をどり』と同時開催の『都をどり資料展』において、都をどりの歴史を通観する文献資料のパネル展示するとともに、都をどりの音声資料についても資料を収集した。本年度においては、収集した音声資料検討することができた。レコードを出品していただいた大西秀紀氏に、都をどり研究会での試聴を依頼し、音声資料による、都をどりの音楽についても研究が可能となった。
- 5.本研究は、文部科学省より科学研究費(基盤研究C)の助成を受けており、本年度が最終年度にあたる。報告書として『芸能 演劇分野の無形文化財保存の方法に関する基礎的研究』を公刊した。

京都演劇プロジェクト(代表 赤間亮 [文学部助教授])

当該プロジェクトにおいては、古典芸能や舞台芸術、あるいは映画・ドラマという台本を必要とする芸術を対象としてきている。これらは、時間芸術とはいいながら、何らかの形で記録されてきたもので、過去において、その方法の大部分は紙媒体を使ったものであった。また、現在では、映像を使った記録が可能となってきており、新旧のメディアをデジタル技術により連携させ、関連性を縦横に捉え、時間芸術の時空間を復元するものである。

- 1.紙媒体といっても、その時代によって古文書から版本、一枚摺(浮世絵も含む)、シナリオ、写真など多様であり、それらのデジタル化技術の開発から、資料の関連付け、それによる資料分析などの基礎的作業を踏まえ、時間芸術と紙媒体との関係を追究した。時間芸術の研究をうたいながら、紙媒体(文字 絵画)を追究したところが、逆転の発想として独自の活動であった。これまでの研究資料となんら変わらないように見えて、しかしデジタル化を通じて、それらの資料が新しい命を吹込まれていくダイナミズムを体験することとなった。本年度の特徴的な成果として、冊子物のデジタル画像をネットワーク上で閲覧できるシステムを開発したことが挙げられる。これにより既に開発できていた浮世絵や舞台写真の閲覧システムと併せ、情報量のより多い冊子資料もリンク可能となった。『続々歌舞伎年代記』の検索 閲覧システムが稼働したことは特筆できるだろう。その他、二回にわたる浮世絵(役者絵)の展示会は、データベースの充実に寄与している。
- 2.二次元動画によるマルチアングル撮影、三次元動画という様々な新しい映像が生れてきているが、モーションキャプチャプロジェクト、無形文化財の保存プロジェクトと共同で、映像面での研究強化を図った。とくに、能楽観世流の片山

家との連携により、マルチアングル収録、モーションキャプチャ収録が実施され、その演劇芸能研究における可能性を探った。実映像の部分では、演技と謡詞章をリンクして、WEB上でのマルチアングル鑑賞システム、詞章や演者、演目などから動画自体を検索できる、古典芸能動画データベースシステムを開発した。動画映像に同期させて、テロップとして詞章を表示することが簡単に実現できるようになった。

3.古典芸能研究に関連するデータベースの寄託を受け、検索システムを開発、公開した。土田衛氏「歌舞伎 浄瑠璃 役名データベース」、長崎由利子氏「管曲詞章典拠検索 和歌篇」、長崎由利子氏「管曲詞章収録書索引」。これらは、定期的に更新中である。

4.また、歌舞伎学会、日本近世文学会、18世紀学会、情報処理学会など関連学会における発表、2回の浮世絵展、システム展示、制作映像ソフトの展示など、展示会等への出展を積極的に行った。

【成果公開】

公開講演会開催「歌舞伎の翻訳と受容 比較演劇文化研究の視点」ニューヨーク市立大学大学院教授サミュエル・ライター氏、通訳：池内靖子（ARC会議室、2000.5.9）

常磐津節資料展企画開催「常磐津都喜蔵氏所蔵浮世絵 出語図」を中心として」（ARC展示室、2000.6.17-27）

第四回片山家能楽保存財団「能装束 能面展 うすもの美しさ」共催（京都文化博物館、2000.8.1-3）

DVDソフト「うすもの美しさ」（片山家能楽保存財団・京都演劇プロジェクト）制作

「アート・リサーチセンター所蔵浮世絵名品展 所蔵名品の数々」猫かれたドラマ」時代を作った名人たち（ARC展示室、2000.11.6-12.18）

「人文系利用者側の視点で構築するデジタルアーカイブ」人文科学とコンピュータシンポジウム論文集（情報処理学会、2000.12）

林美一コレクション公開プロジェクト（代表：赤間亮 [文学部助教授]）

ARCに寄贈された林美一コレクションは、世界に誇る江戸期絵入版本コレクションである。江戸期の身体の描写法や芸能のテキスト化というメディア変換の問題の研究素材として、きわめて貴重な素材がアート・リサーチセンターに収蔵されることになった。本年度の活動としては次のごとくである。

1.保存状態が劣悪であった本資料を利用可能な状態にするための殺虫作業でほぼ半年を費やした。

ここでは、人体に影響のない殺虫方法としてRPシステムという脱酸素剤を使った手法を取り入れ実験を行なった。なお、映画等のフィルムの保存にも有効である可能性があるため、現在フィルムにおいても実験中である。

2.また、殺虫が済んだとしても虫損の甚だしき資料が多く、修復には長時間を要することが明らかとなった。

3.その上で、できる限り目録化を進めた。

4.林コレクションは、版本の価値はもちろんであるが、江戸文化の活字研究書雑誌が網羅されていることも特徴である。この目録化を進め、また、画像付書誌目録のプロトタイプを開発したことは、特筆できるだろう。

本年度の活動は、研究準備段階にある。主立った成果としては、4のみとなるが、資料が収蔵され、研究計画を見直さざるを得なかった点、やむを得ない状況であるが、スケジュールを立て直した後の活動については、順調に行なわれたと言える。

【新聞掲載記事目録】

枕絵や江戸軟文学：林美一さん遺品約15000点、立命館大に寄贈（読売新聞、2000/05/02夕刊）

江戸文芸研究家 故林美一さんの蔵書約5000冊、立命館大に寄贈 江戸後期の資料デジタル化し公開へ（毎日新聞、2000/04/14）

・コラム [いづみ]：「枕絵（春画）研究の先駆者で時代考証家、林美一さん（故人）の……」（読売新聞、2000/04/14）

故林コレクション一括寄贈 江戸文芸の1万5000冊（京都新聞、2000/04/14）

林美一コレクション 江戸文芸研究の素材網羅 公開への期待続々届く（京都新聞、2000/10/05）

・動く] 江戸戯作ネット公開（日本経済新聞、2000/10/28夕刊）

インテリジェント・デジタルアーカイブ・プロジェクト 文化的デジタルコンテンツの発信と利用技術に関する研究
(代表 稲葉光行 [政策科学部助教授])

本プロジェクトでは、デジタルアーカイブに蓄積されている文化資産を、オンラインコミュニティの構成員によるボランタリーな知識提供によって協調的に成長させる仕組みについての基礎研究を行った。また、この仕組みをベースに、アーカイブ構築という実践活動を通じた協調学習 (Collaborative Learning) についての実験を行った。2000年度の研究によって得られた主な成果としては、以下の3点が挙げられる。

1. 「可知納書院」における公開実証実験 (<http://www.arc.ritsumei.ac.jp/unchiku/>)

著作権が切れた日本文学の古典 (夏目漱石、宮沢賢治など) をコンテンツとした、追記型デジタルアーカイブの公開実験を開始した。この公開アーカイブの内部では、インターネット経由でアクセスするユーザが、Web上のコンテンツに付箋を貼るように知識を追記することができる「追記型ハイパーテキストマネジメントシステム UNCHIKU」(本研究を通じて開発したもの)を用いている。2000年度に行った公開実験では、約20名の一般ユーザが登録を行い、公開アーカイブに対して約700件の知識が追加された。

2. 追記型ハイパーテキストマネジメントシステムUNCHIKU (蘊蓄)における視覚化機能の実現

ナレッジフルアーカイブのプラットフォームとして本プロジェクトが開発したUNCHIKUシステムに対して、参加者同士のコミュニケーションの様子や、アーカイブ中の知識構造を、ネットワーク図として視覚化する機能を追加した。この視覚化機能は、インターネット上で広く用いられているJava言語によって実装した。アンケート調査の結果、アーカイブ上に形成されるコミュニティの動態を認知する過程においては、ネットワーク図によるコミュニティの視覚化が有効であることが明らかになった。

3. Webコンテンツを用いた協調学習の適用実験 (<http://www.arc.ritsumei.ac.jp/{netorg|scival}/>)

本研究代表者が担当する教養系科目と専門系科目の2つの講義において、UNCHIKU化された講義ノートを一次コンテンツとしてWeb上で公開し、学生と教員、或いは学生同士が、協調学習のためのコミュニティを形成する実験を行った。講義終了時点で、それぞれのクラスにおいて約600件の追記が学生によって行われた。その中で、約10~15%程度は、学生自身が他の学生に対して教えるという行為を行っている。アンケート調査の結果、授業用コンテンツに追記することで質問や知識提供を行うという形での授業参加のスタイルが、協調学習を促進する上で効果を持つことが明らかになった。

【論文等】

稲葉光行 平林幹雄 「ナレッジフルアーカイブ:オンラインコミュニティによる共創プラットフォームとしてのデジタルアーカイブ」(『人文科学とコンピュータシンポジウム2000』論文集、231-238頁)

稲葉光行 平林幹雄 「デジタルアーカイブによるオンラインコミュニティの形成と知的共創」(立命館大学アート・リサーチセンター『アート・リサーチ』2001年、111-126頁)

ゲームアーカイブ・プロジェクト (代表: 細井浩一 [政策科学部助教授])

1. ゲームソフトのアーカイブ構築に向けた活動

1-1 ファミリーコンピュータ

1999年から基本情報のリストを作成・公表している任天堂(株)ファミリーコンピュータのゲームソフトの分類・整理を継続し、新たにNES(米国NINTENDO製ソフト)の収集と整理を行った。(<http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/gat/>)

1-2 セガサターン

ゲームアーカイブの第2ステップとして、(株)セガ・エンタープライゼスのセガサターンソフトを対象に分類・整理を進めている。現在、国内で販売された約1000本中、500本分の収集を終え、基本情報の整理が終わり次第WEB公開を予定している。

2. ゲームアーカイブを活用した研究活動とネットワーク活動

2-1 研究活動

テレビゲームソフトに体化された知識や、その利用に伴って獲得される知識などを蓄積・共有・活用するための方法と技術についての研究を開始した(ナレッジブル・アーカイブとしてのゲームアーカイブ)。

・アーカイブの社会的利活用に際して重大な課題である「マルチメディア時代の著作権問題」について、京都リサーチパーク、京都府と共同で開催してきた研究会を継続し、新たに(財)データベース振興センターから研究費補助を受け「ゲームソフトにおける知的財産権管理流通ビジネスに関する調査研究」を開始した。

・エデュテイメント市場へのゲームの応用を意識した「教育・学習とゲーム性の要素分析」を開始し、成果の一部を実験的に公開した。(http://www.kyoto-one.ad.jp/edutainment/ef2001/exhibition_d.html#54-55)

2-2 ネットワーク活動

京都府中小企業総合センターのコーディネートで関連企業との連携を図りながら、ゲームアーカイブを活用した新しい人材育成プログラムを実施した(2001年1月～3月 http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/ice/)

・この間に蓄積した人的ネットワークをベースとして、昨年度に引き続きテレビゲームの社会的可能性についてのアカデミックシンポジウム「^{ゲームぶらぶら}game++2」を企画し、2000年11月20日に京都リサーチパークを会場として実施した。延べ100名以上の参加があった。(http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/game2)

モーションキャプチャデータのコード化記述およびデータ検索についての研究(モーションキャプチャプロジェクト(代表:八村広三郎[理工学部教授]))

本研究テーマは、民族舞踊、芸能などにおける演者の身体運動をモーションキャプチャ装置で計測し、これをコード化して記述蓄積するとともに、必要な部分を検索するための基礎的な手法を開発することにある。本年度は、おもに以下の課題について研究を行った。

1. 能仕舞のモーションキャプチャ:片山家能楽保存財団の協力を得て、片山清司師、味方玄師を迎え、ビデオによるマルチアングル撮影を3演目について実施し、さらに同じ演目でのモーションキャプチャリングを行った。
2. モーションキャプチャデータからの舞踊譜(Labanotation)の生成: Labanotationは欧米の舞踊界で広く使われている舞踊の記譜法であり、身体運動を図式記号でコード化して記述する。記録の正確さではモーションキャプチャによる3次元計測データの方が勝るが、Labanotationの記述はコンパクトであり、印刷して配布することもできる。すでにLabanotationは確立した体系であり、舞踊の教育や振り付けにおいては、Labanotationの方が使いやすい。ここでは、モーションキャプチャで得られた身体運動データをコンピュータにより解析し、対応するLabanotationの譜面を生成する手法について研究を行った。現在のところ、ラジオ体操などの簡単な身体運動を対象としているが、満足できる結果を得ることができた。生成されたLabanotationのデータは、譜面として紙に印刷することもできるし、また、VRMLデータに変換し、再度3次元CGとして動作を再現することもできる。
3. モーションキャプチャデータの検索:モーションキャプチャ身体運動データは、大量のものとなるので、この中から必要な部分を効率的に検索できるようにすることが望まれる。本年度はDPマッチングの手法を用いて、入力した身体運動のデータに類似した身体運動をする部分を特定する手法について検討し、基礎的な成果を得た。
4. モーションキャプチャデータからの身体運動の「間」の抽出とその比較:同じ舞踊を異なる演者で演じたものや、同じ演者でも異なる時点で演じたものをモーションキャプチャし、これらのデータ間の比較を行うことで、たとえば演技の練度を推定することなどを検討している。ここでは、モーションキャプチャデータから、身体各部の静止部分(「間」と呼ぶ)を検出し、この時間的分布に基づいて比較を行った。今年度は、基礎的で定性的な検討ではあったが、能の仕舞において、プロとアマチュアの演技に有意の差が検出されることがわかった。

【論文等】

・Toshiro Matsumoto, Kozaburo Hachimura and Minako Nakamura, "Generating Labanotation from Motion-captured Human Body Motion Data" Proc. International Workshop on Recreating the Past - Visualization and

Animation of Cultural Heritage -, " 2001, pp. 118-123.

Nakamura, M. and K. Hachimura, "Labanotation and New Technology: Application of Hypermedia to Choreography and Dance Education," Proc. World Dance 2000, 2000, pp. 131-135.

松本敏良、八村広三郎 「モーションキャプチャデータからの基本身体動作の抽出」(情報処理学会「人文科学とコンピュータ」シンポジウム論文集、2000年、17-24頁)

中村美奈子、安田、森、八村広三郎 「舞踊記譜法Labanotationのためのマルチメディア教材の開発」(情報処理学会第61回全国大会論文集、2000年、387-388頁)

松本敏良、森本、八村広三郎 「モーションキャプチャデータからの舞踊譜Labanotationの生成」(情報処理学会第60回全国大会論文集、2000年、193-194頁)

柴田幸男、八村広三郎 「日本語文からの手話動作三次元表示システムについて」(情報処理学会第60回全国大会論文集、2000年、59-60頁)

マルチメディア時代に対応した総合芸術のファカルティ・ディベロップメント研究プロジェクト

(代表: 仲間裕子 [産業社会学部教授])

本プロジェクトは大学における今後の芸術教育の可能性を調査・分析することを主目的とする。昨年度のアートとメディア研究所の調査に続き、2000年度はアートマネジメント、パブリックアートなど社会に幅広い役割をもつ芸術教育の、先駆的ケースとしてアメリカの現状を調査した。仲間 遠藤 板井は9月に渡米し、ニューヨークとロサンゼルスでアートマネジメント、パブリックアート、アート歴史の専門家・担当大学教員に面会し、インタビューと調査分析をおこなった。ニューヨークのコロンビア大学、ニューヨーク大学ではそれぞれ大学院コースとしてアートマネジメントが設けられているが、そのカリキュラムやインターンシップまた学生の就職状況などについて聞き取り調査をおこなった。コロンビア、ニューヨークの両大学ではアートマネジメントコースが教育学部に属しているが、ロサンゼルス南カリフォルニア大学ではパブリックアートとして芸術学部属している。両大学のシラバスの比較検討などをおこなった。またニュージャージーのラドガーズ大学は美術史研究の盛んな大学であるが、美術館 企業での学生のインターンシップにも力を入れている。その現状をシラバスや講義内容も含めて調査をおこなった。板井はニューヨークのジャパン・ソサエティで9月～12月までアートマネジメントのインターンとして活動し、その内容を報告する。

美術教育に関しては、ロサンゼルスゲティーパークセンターで市民のための美術教育について、教育担当者にその可能性と問題点について話を伺った。また日本のアートマネジメントの一例として野崎は、町おこしのための芸術イベントとして「豊有のトリエンナーレ」を調査・分析した。以上の調査結果は2002年度に報告書として纏め、公表する予定である。

【論文等】

野崎み花 「社会の中のアート 今、そしてこれから」(「アートマネジメント研究」第1号、2000年、23-28頁)

京都映像文化デジタルアーカイヴ マキノ・プロジェクト(代表: 富田美香 [文学部助教授])

初年度にあたる2000年度は、下記の研究活動および成果の公開をおこなった。

a. 京都映像文化の基本をなす撮影所について、その位置と成り立ち、活動期間を調査。

市民参加イベントによる撮影所跡地めぐりと上映会、およびホームページ上で公開

b. 牧野教育映画研究所からマキノ・トーキー時代まで、マキノが製作した全作品調査。

c. マキノ・トーキー撮影所における活動記録調査。 ホームページ上で公開

d. マキノ御室撮影所、マキノ・トーキー撮影所における、従業員のリスト作成。 ホームページ上で公開

e. 牧野省三の映画史的足跡の調査。 ホームページ上で公開

f. マキノリサーチに関するbibliography作成。 ホームページ上で公開

g. 伊藤朝子氏へのインタビューおよび洛西映画文化の調査。 本紀要Vol.1にて発表

h. film素材と保存・カタログギングについての調査。 ホームページ上で公開

i. non-film materialの保存とカタログリングについての調査。 ホームページ上で公開

成果公開URL <http://www.arc.ritsumeai.ac.jp/cinema/>

【論文等】

・マキノ・プロジェクト(板倉史明・富田美香) 関西地域映画史聴き取り調査報告1 伊藤朝子氏談話 解説、談話解題』(立命館大学アート・リサーチセンター『アート・リサーチ』創刊号、2001年、127-133頁)

佐伯知紀 伊藤大輔論1:蒲田時代を中心に』(東京国立近代美術館『研究紀要』6号、2000年、46-60頁)

・富田美香 映画都市 京都アーカイヴ化作戦』(立命館大学『学芸員NEWS LETTER』13号、2001年、2-3頁)

佐伯知紀 甦るフィルムたち - 瀧の白糸」と和製喧嘩友達』の復元』(映画テレビ技術』571号、2000年)

板倉史明 都をどりフィルムの媒体について コダクローム・タイプA』(芸能 演劇分野の無形文化財保存の方法に関する基礎的研究』2001年)

・富田美香 『都をどり』を収めた一六ミリ映画について 日本における小型映画文化』(芸能 演劇分野の無形文化財保存の方法に関する基礎的研究』2001年)

京都の伝統工芸技術の民俗考古学的検討プロジェクト(代表:木立雅朗 [文学部助教授])

尾形乾山の鳴滝窯跡(京都市右京区鳴滝泉谷町)の試掘調査を行い、従来、窯が所在すると言われていた地点から多量の遺物が出土することを確認した。ただし、これらは盛り土層と思われる土層中から出土しており、窯本体を検出することができなかった。さらに盛り土層が厚く、地山層を検出することもできなかった。

また、発掘調査とあわせて、以前から周辺で採集されていた遺物を再検討し、鳴滝窯で生産されていた器種やその技術について検討を開始した。これによって、従来は乾山が二条丁字屋町に移ってから生産したと考えられていた器種がすでに生産されていることを確認するなど、これまでの伝世品を中心としてきた研究では、乾山像のイメージを歪めていたことが確認できた。また、これによって次年度に予定している発掘調査を行うための指針を得ることができた。

民俗調査としては五条坂に残存する『藤平陶芸』の登窯を調査するとともに、清閑寺から五条坂周辺の分布調査を行った。

【論文等】

・リチャード・ウィルソン『鳴滝窯発掘調査に至るまで』(法蔵寺鳴滝乾山窯址発掘会報』第1号、2000年、2-3頁)

荒川正明 出土陶片資料が語る乾山焼 鳴滝乾山窯址出土資料の意義』(法蔵寺鳴滝乾山窯址発掘会報』第1号、2000年、3-5頁)

・木立雅朗 乾山窯址試掘調査の速報』(法蔵寺鳴滝乾山窯址発掘会報』第1号、2000年、5-8頁)

エチオ ジャパン・プロジェクト(代表:遠藤保子 [産業社会学部教授])

本年度の研究は、これまで行ってきたエチオピアにおけるフィールドワークの結果をまとめ、その研究成果をどのように還元すべきなのかを考え、研究成果還元のひとつの方法として実施してきたエチオピアと日本で舞踊公演と講演を行ってきたプロジェクトに関して総括を行った。

その具体的な内容としては、舞台における民族舞踊の演出の仕方、対抗型、包囲型、道行き型など劇場の空間における演者と観客の視線の課題、舞台におけるアートマネジメントの問題点、など多面的に考察し、著書『舞踊と社会 アフリカの舞踊を事例として』(文理閣出版)として出版した。

【著書 論文等】

遠藤保子 舞踊と社会 アフリカの舞踊を事例として』(文理閣出版、2001年)

遠藤保子 ダンスのフィールドワーク 課題と成果還元をめぐる』(日本体育学会『体育学研究』45, No.3, 2000年、443-448頁)

源氏物語サイバープロジェクト(代表:伴利昭 [文学部教授])

源氏物語全54帖を未公表の近世初期写本により翻刻本文として活字化し、これを他の写本を参照して校訂本文を作成した。これをもとに、合文を単位分解して品詞付けをし、コンピューターによる索引 開示を可能とした。

また作品内容に応じて場面分けを行い、関連のある映像(風景、調度品、装束等)の閲覧をも可能にした。現時点では、理工学部データベース研のサーバにデータ管理されているが、今後CD-ROM化して公開する方途を追求していく。

アメリカ民謡と日本民謡の比較文化研究 日系アメリカ人の民謡調査と収集 プロジェクト

(代表 :ウエルズ恵子 [文学部助教授])

最初の日本人移住者がホノルルに到着したのは明治元年(1868)である。それ以降、1924年にいわゆる排日移民法が成立して日本からの移民が途絶えるまでの間をめやすとして、アメリカで歌われた日本人の民謡を調査、収集するのが、この研究の目的であった。今年度は本格的に研究に着手した一年目であり、調査準備を中心に活動した。活動全体を通していえるのは、初期移民の歌が伝えられたり記録されたりしている形跡がほとんど見られなかったということである。たとえば、ハワイとカリフォルニアの日系人新聞を明治期から昭和5年くらいまで調べいくつかの歌を得たが、民謡と呼べるものはごくわずかであった。一方、新聞紙上での文芸活動はとても盛んである。その事実は、アメリカの風土や日本人の歌に対する考え方などの点から、考察に値すると思われる。

アメリカでの日本人の歌の記録や記憶がともにほとんど消滅しているという事実は、地方の民俗学者によっていくつものアンソロジーが残されているアングロ・アメリカンやアフリカン・アメリカンの民謡の場合と比較すると、興味深い。複数のアングロ・アメリカンが南部奴隷の歌を熱心に収集しているのに、日系の歌の収集がなかったのには、いくつか理由が考えられる。すなわち、言語が大きな障壁であったこと、日本人の労働現場にいた白人が、民俗学に興味を持つような知識人でなかったこと、日本の音楽に白人が魅力を感じなかったこと、などである。

日本人自身による収集がなかったのは、民謡に対する価値意識の低さがあげられるだろう。在米の日本人と接触した日本人旅行者や宣教師などによる民謡の記録もないのは、その裏付けになると思う。また、在米日本人新聞には、日本の民謡や端唄が掲載され、浪花節や歌舞伎の興行が頻りに宣伝されたりする一方で、アメリカでの生活を反映した日本民謡の変形などはほとんど載っていない。これは、在米日本人の日本への強い帰属意識によるものかもしれない。調査範囲を二世の時代に広げると、様子は変わってくるかもしれない。

今後は、該当の資料を継続して収集するとともに、調査範囲を二世の歌まで広げるよう検討する。また、19世紀から1930年代までのアメリカ民謡の初期の収集成果を研究して、なぜ、どの人種によっても(白人によっても、日本人によっても)アメリカで日本人の民謡の収集が行われなかったのかを考えていきたい。同時に、アングロ・アメリカンの民謡の発生、アングロ・アメリカンによるアフリカ系アメリカ人の民謡の収集についても把握しておきたい。

【論文等】

・ウエルズ恵子「フォースターの歌と望郷：『おお、スザンナ』のジョン万次郎訳を手がかりに」(『立命館文学』568号、2001年、105-117頁)

1999年度 研究員 研究実績報告

岡田万里子 [衣笠総合研究機構ポスドクトラルフェロー]

/ 学術フロンティア推進事業 都市と芸能 - 無形文化・時間芸術に関する総合的研究]

【論文 資料紹介】

「花街をどりの流れ(8)~(19)」『月刊舞踊』1999年4月号~2000年3月号

「戦前の都をどり」立命館大学アート・リサーチセンター発行、1999年12月18日

「川崎家旧蔵資料目録(一)」『演劇研究』第23号、1998年3月30日、169-182頁

【口頭発表】

「京舞井上流について」半半会、京都府立総合資料館、1999年6月16日

「地唄『海人』について」『演劇研究会』大阪市立大学、1999年9月25日

都をどりの成立と展開」藝能史研究会例会、京大会館、2000年1月14日

川崎家旧蔵資料にみる川崎九淵の業績」早稲田大学演劇博物館プロジェクト研究発表会、早稲田大学演劇博物館、2000年1月22日

都をどりと映像」第1回アート・リサーチセンタープロジェクト研究発表会(学術フロンティア推進事業 都市と芸能 - 無形文化・時間芸術に関する総合的研究)、立命館大学アート・リサーチセンター、2000年3月23日

【展示企画】

特別展示 都をどり資料展」1999年12月13日～1999年12月24日 於立命館大学アート・リサーチセンター

【研究奨励金、補助金等の取得】

近世後期の撰家における芸能の基礎的研究」平成11年度科学研究費補助金(奨励研究(A))、1999年4月～2001年3月

2000年度 研究員 研究実績報告

岡田万里子 [衣笠総合研究機構ポスドクフェロー]

/学術フロンティア推進事業 都市と芸能 - 無形文化・時間芸術に関する総合的研究」]

【著書】

長田豊臣・川嶋将生・赤間亮・岡田万里子 芸能・演劇分野の無形文化財保存の方法に関する基礎的研究」(平成10年度科学研究費(基盤研究C)報告書)

【論文 資料紹介】

花街をどりの流れ(20)～(27)」月刊舞踊」2000年4月号～2000年11月号

都をどりの昭和史」立命館大学アート・リサーチセンター発行、2000年4月18日

川崎九淵の京都」能」No.503、2000年4月

井上八千代と和歌」能をん」No.164、2000年10月

祇園名妓抄」立命館大学アート・リサーチセンター発行、2000年12月18日

花街をどりの流れ(28)～(30)」21世紀の日本の伝統芸能」2001年1月号～2001年3月

上方の藤娘」21世紀の日本の伝統芸能」2001年3月号

【口頭発表】

日本舞踊の伝承 京阪の舞をめぐって」第2回アート・リサーチセンタープロジェクト研究発表会(学術フロンティア推進事業 都市と芸能 - 無形文化・時間芸術に関する総合的研究)、立命館大学アート・リサーチセンター、2000年10月24日

芸能の記録保存 - 記録映画の資料性をめぐって」第3回アート・リサーチセンタープロジェクト研究発表会(学術フロンティア推進事業 都市と芸能 - 無形文化・時間芸術に関する総合的研究)、立命館大学アート・リサーチセンター、2001年3月23日