

アート・リサーチセンター研究活動報告

2001年度 プロジェクト研究

■京都演劇・映像デジタルアーカイブプロジェクト(代表:赤間亮[文学部教授])

これまで、シナリオ検索システム、舞台写真検索システム等の開発、片山家能楽保存財団・京舞井上流との連携研究を行ってきた。モーションキャプチャプロジェクトとの連携により「都市と芸能—無形文化・時間芸術に関する総合的研究」という学術フロンティア研究プログラムの中核プロジェクトである。今年度はこれまで科学研究費によって行ってきた無形文化財保存プロジェクトの活動を合併吸収する。

1. 近世芸能関連：これまで開発してきたさまざまな演劇情報検索システムのデータ増補と修正、相互リンクの強化などを行なった。また、外部個人研究者へのデータベース構築指導を行ない、寄託を受けた上でデータ公開を開始した。また、外部機関の関連資料データベース構築協力も積極的に行ない、早稲田大学演劇博物館では、本プロジェクトの協力開発したデータベース群が公開された。東京都立中央図書館では、WEB利用ではないが、館内において貴重書室所蔵の役者絵8000枚が閲覧できる浮世絵検索システムを開発提供し公開に踏切った。他機関との共同研究では、さらに日本大学総合情報センター所蔵歌舞伎関係番付のデジタルアーカイブを行なった。これは、来年度に歌舞伎年表研究会との共同によりデータベース化して出版されることになる。松竹大谷図書館との共同研究も開始した。上演データベースの共同利用・共同構築について協議し、大谷図書館側のデジタル環境作りへの協力を行なった。データベースの増強作業の中では、とくに難解を極める歌舞伎を中心とする舞台写真について慎重な考証作業を続けている。本年度でその8割の考証を終え、いよいよ来年度の完成をめざすことになった。
2. 片山家能楽保存財団との共同研究：本年度は、能楽DVDの制作を睨んだ映像収録や素材蓄積、CG動画の制作を行なった。DVD基礎となる、絵本の制作を試み、筋書きと物語絵を専門家に委託して制作した。また、小中学校などの教育現場での普及活動と古典芸能の保存との関連性に思い至り、高松市や栗東町の小学校でのワークショップを行った。ここでは、片山清司氏の解説手法のバックアップや、その解説の後での生徒の能楽鑑賞時における反応の変化を記録した。絵本は、「大会」「敦盛」「海士」の三作品をまったく画風の違う日本画家や版画家に委託し、片山清司氏の監修の下、能楽鑑賞の補助教材開発のプロジェクトチームの中で完成させた。この絵本に関連させて、2月1日には、「能と京舞～海士vs.珠取海女～華麗なる姉弟競演!!」と題する公演を京都芸術劇場「春秋座」(京都造形芸術大学内)において行なった。絵本の絵をデジタル化し、紙芝居式に舞台にスクリーンを設置し、それに舞台照明を組合せ、語りと囃子、それに仕舞等を組合せるといった実験舞台を創作した。海士と玉取海女は、能楽と舞とで同内容の演目の競演であり、学術的にも興味深い公演となった。これらは、カメラ4台を駆使して、デジタル映像記録を行なったのは言を待たない。片山清司氏にはこのあと、大会の演技をモーションキャプチャ収録で協力いただき、CG大会を完成させた。3月1日にはモーションキャプチャプロジェクトのシンポジウム「モーションキャプチャーと舞踊研究」に片山清司氏と赤間が参加し、能楽におけるモーションキャプチャ利用の可能性について発表した。展示関係では、昨年に引き続き、8月1日から3日まで京都文化博物館において「第五回 片山家能楽保存財団 能装束・能面展」を行なった(本年度のテーマは、能にみる源氏物語)。
3. 中村保雄能面資料：故中村保雄氏の遺族からの寄託を受け、能面アーカイブプロジェクトを開始した。中村保雄資料は能面研究の第一人者であった中村氏の収集したフィルムその他、研究ノート、能面作家でもあった中村氏の尊父直彦氏の能面修理、製作時の資料として集めた能面型紙と石膏型である。保雄氏の子息暁氏は、共同研究者としてもこのプロジェクトに参加し、直彦作能面の高精細デジタルアーカイブ撮影と3D画像作成を行なった。
4. 映像アーカイブ：映像アーカイブ部門としては、古典芸能のDVD製作に関する研究会を二回実施した。一つは、12月に「デジタル時代のアナログインターフェイス～Making of『萬狂言の世界』」として、狂言の最初のDVDソフト

である「萬狂言の世界」の製作に携ったADファームの鴻野健太郎氏（現在共同研究者）による映像記録の様々な実戦について発表してもらった。続いて、1月には「DVDソフト野村万作・萬斎「狂言でござる」の世界」として、早稲田大学演劇博物館が進めている狂言DVDソフトの製作メンバーである、竹本幹夫（早稲田大学教授）、林和利（名古屋女子大学教授）、宇田川東樹（東京メディアメディアコネクションズ（株））三氏に詳細な説明を伺った。DVDと古典芸能については、実践例が少なく、貴重な情報提供を受けたことになる。この二つはデジタル環境下の芸術研究会の中で本プロジェクトのコーディネートで開催したものである。また、昨年に引続き京都市文化財保護課との協力により、5月1日から5月4日までの長丁場で、「神泉苑狂言」の撮影を行なった。これらは、カメラ4台を使い、上演時の楽屋の様子まで記録したものである。その外、6月2日には平安神宮における京都薪能新作能「犀龍小太郎」を撮影した。11月に行なった秋季連続講演「能役者による新作能一創作の内側―」は、この作者である青木道喜氏による講演であり、映像とペアにして貴重なアーカイブとなった。今年度はその他にも能楽関係のアーカイブ作業が多く、5月19日京都観世会館「片山清司後援会能」の撮影、6月3日京都観世会館において能楽音声収録、10月11日栗東芸術文化会館さくらにおける「さくら能」撮影収録、などがあつた。

5. 乙女文楽：本年度から、大正期以降に成立した芸能であり、近年復活をとげた乙女文楽の活動をサポートしている。これは無形文化の保存研究の一環として非常にユニークな学術協力であると思われる。6月には乙女文楽座との共催により「乙女文楽座人形展覧会」を実施、最終日には「乙女文楽座六月京都公演～女性が一人で遣う人形操り～」をアート・リサーチセンター多目的ルームにて開催し、好評を博した。同時に、デジタル撮影記録を行なった。これに先だつては、5月に人形操りの実際をモーションキャプチャやマルチアングルによって収録した。1月には、ウイングス京都で創設十周年記念の乙女文楽座京都公演をプロモートできた。むろんこれもカメラ3台による記録保存してある。

【論文等】

- ・赤間亮「人文系の立場から見たWEB利用」（日本大学『語文』110巻、2001年6月）
- ・松岡亮「『独道中五十三駅』小考―その先行作をめぐる」（『演劇研究会会報』27巻、2001年6月）
- ・倉橋正恵「役者評判絵『腕競東都之花形』」（同上）
- ・齊藤千恵「『忠臣蔵』五段目の初期演出―松の木をめぐる」（同上）
- ・齊藤千恵「狂言絵巻『仮名手本忠臣蔵』の成立」（『論究日本文学』75巻、2001年12月）

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

本プロジェクトの目的は、京都の近代的地場産業である映画文化の起点となった、「マキノ映画（プロダクション）」のデジタル・アーカイブをネットワーク上に創造し、情報発信と文化遺産の保存をはかることにある。

2年目にあたる2001年度は、前年度の活動の結果、マキノ製映写機および『三朝小唄』フィルムの現存を山陰地域で確認し、これらの資料鑑定をすつとともに山陰地域のアーカイブ活動団体と人的ネットワークを形成、その成果を、展示、上映会などの公開活動を通して社会へ還元することができた。また、マキノ映画に関するリサーチについては、マキノ映画の二次資料であるスチル写真等の画像情報収集と、人名・作品リスト、活動年表のリサーチおよびその成果公開に力点をおき、HP上で公開した。以下に本年度の活動成果を列挙する。

1. マキノ製映写機の確認 → 『写真と映像で語る20世紀 しねまの原風景』展で公開。

展示ガイド『写真と映像で語る20世紀 しねまの原風景』発行

（主催：島根県並河萬里写真財団、島根県。芸術文化振興基金助成事業。発行：島根県並河萬里写真財団）

映写機鑑定結果は「山陰中央新報」紙に掲載

2. 再発見した『三朝小唄』

→ アート・リサーチセンター秋季連続講演会にて弁士・楽団つき上映公開。

『三朝小唄』のフィルム検証と文化論的考察は『アート・リサーチ』Vol.2に掲載。

3. 「マキノ」活動リサーチ → マキノ・プロジェクトHP上で公開
 - a. マキノ映画1010作品の情報 → 『マキノ作品目録』としてHP公開
 - b. マキノ映画撮影所の12年間活動情報 → 『マキノ活動年表』としてHP公開
 - c. マキノ映画制作者情報 → 『マキノ人名リスト』としてHP公開
 - d. マキノ画像情報 → 検索DBを作成中
4. マキノ映画および洛西地域映画文化についての証言収集

→ 小林昌典氏への聞き書き(『アート・リサーチ』Vol.2に掲載)

【論文等】

- ・ 富田美香「「場」への回帰—『三朝小唄』という装置—」(立命館大学アート・リサーチセンター『アート・リサーチ』Vol.2、2002年、pp. 105-113)
- ・ 富田美香、紙屋牧子、権藤千恵「洛西地域映画史聴き取り調査報告Ⅱ 小林昌典氏談話」(同上、pp. 115-136)
- ・ 富田美香「[研究報告]洛西地域と映画文化—イメージ創出の地場産業—」(『京都地域研究』Vol.16、2002年、pp. 99-111)

■ 京都文化形成の書誌学的考察—藤井永観文庫プロジェクト(代表:川嶋將生[文学部教授])

財団法人藤井永観文庫は、古文書を中心とする400点余のコレクションである。財団による内容分類は、宸翰、墨跡・古筆・古文書、経巻、古典籍・刊本、仏画、絵画、工芸品、衣装裂、拓本となっているが、この分類自体は、内容が十分吟味されて行われたものではない。したがって本プロジェクトでは、それぞれの分担にしたがって文書の解読や内容を検討すると同時に、京都国立博物館で採用されている分類をもとに、改めて分類しなおす作業をおこなった(但し、旧分類と対応できるようにしてある)。

内容検討にあたっては、資料の真贋の判断、あるいは原本か写しかなどの判断をするための作業に、多くの時間が費やされた。その結果、宸翰、墨跡、古文書、経巻類については、かなりの進展をみることができたが、なお作業の一部を残している。また工芸品、衣装裂、版本、拓本、絵画類の本格的な調査・研究は、来年度になろう。さらに本年度かなり調査が進んだもののうち、本コレクションの特色ともなっている聖教類については、来年度以降も更なる内容検討が必要である。

以上の成果を踏まえて、来年度秋には宸翰類を中心とした展覧会を開催する予定である。

【論文】

- ・ 川嶋將生「絵図や古地図にみる中世の被差別民」(『絵図の世界と被差別民』2001年、pp. 3-14)
- ・ 川嶋將生「時宗の寺々と中世の被差別民」(『世界人権問題研究センター講演録』2001年、pp. 201-214)
- ・ 松本郁代「中世東寺をめぐる歴史叙述と王権神話—弘法大師と東寺即位法の可能性—」(『日本文学』2001年、pp. 11-19)

【図書】

- ・ 川嶋將生「国宝 上杉本洛中洛外図大鑑CD-ROM」(小学館、2001年)

■ 京焼の総合的研究—鳴滝乾山窯跡を中心にして—(代表:木立雅朗[文学部助教授])

1) 発掘成果について

鳴滝乾山窯跡の第2次発掘調査を行い、法蔵寺本堂西側で明治時代の溝を検出した。この溝から煎茶関連の急須などが出土しており、黄檗宗と煎茶との関連を知る上で貴重な成果であった。

また、窯跡があると想定されていた地点の試掘トレンチを広げたところ、大量の遺物が出土した。しかし、遺物を大量

に含む地層は2次堆積の物原層であることが、僅かに含まれるガラスなどの共伴遺物で確認された。おそらくは、この地点に窯はないと想定されたが、地山層まで掘削することができなかつたため、その確認は来年度に持ち越した。

出土遺物では大量の窯壁片が特筆される。完形のものはないが、コーナー部分が比較的目立ち、窯壁に「オオゲタ」と呼ばれる粘土ブロックを使用していたことがほぼ疑えなくなった。錦窯片も大量に出土し、多様な大きさの錦窯、もしくは交趾窯が存在していたことがわかった。製品は窯壁や窯道具に比べると僅かではあるが、鉄絵の「乾山」銘が複数あり、その字体から従来言われていたような単純な文字の退化現象は想定しがたいこと、鉄絵の「乾山」銘が輪トチンに反転して付着しているものがあることを確認した。

出土遺物の整理は継続中であるが、従来の「乾山」像とは異なる製品、仁清から連続する技術・製品であることを確認した。

2) 民俗調査成果について

五条坂周辺の踏査・聞き取りを行うなかで上絵窯を発見し、その略測を行った。また、「音羽焼」の名称の由来となった音羽川・音羽橋周辺を踏査したところ、現在も町境として残る音羽川の流路跡地（現在は暗渠化され、流路が変更されている）が江戸時代の絵図と一致し、変化していないことを確認した。

【論文】

- ・荒川正明「鳴滝：乾山窯址出土の染付磁器—乾山焼の唐様に関する一考察—」（『出光美術館研究紀要』七号、2001年、pp. 157-177）
- ・リチャード・ウィルソン「陶片を見る：角皿」（『法蔵寺鳴滝乾山窯址発掘調査団会報』第2号、2001年、pp. 2-3）
- ・荒川正明「ハンドメイドの逸品—乾山焼の魅力—」（同上、pp. 3-4）
- ・木立雅朗「五条坂界限を歩く1」（同上、pp. 6-9）

■ 民謡の比較文化研究—日系アメリカ人の俗謡を中心に—（ウェルズ恵子[文学部助教授]）

研究経過：初年度は、聞き取りと文献によって日系と中国系アメリカ人の歌を南カリフォルニアで探した。歌の創造的な伝承がほとんどないとわかる一方、日系の浄土真宗の寺に明治時代の讃仏歌やアメリカで作られた歌があると知り、2001年度はこれを集中的に調査した。取材はカリフォルニア、ワシントン、ハワイにわたった。

本研究で明らかになったこと：アメリカの浄土真宗讃仏歌の変遷には5段階ある。最初は、アメリカ本土での布教とともに始まり(1898)、日本の歌を使っている。明治になって政府が義務教育に音楽を取り入れてから約10年して、西本願時は西洋音楽による仏教会用の歌を作っている。当時の宗教の現状を反映して儒教的な歌詞もあったが、長く好まれたのは和歌風の叙景詞が多い。1917年にはホノルルで子供用の歌が日本語で作られている。

次は、英語の歌がたくさん作られ、通仏教的な礼拝が英語でなされた時代(1924-39)である。イギリス人の仏教者アーネスト・真覚・ハントを指導者にして、ホノルルで138の英語の讃仏歌が創作(1924)された。英語による礼拝の形も整えられた。しかし、この動きを強く支持していた今村総監の死後、日本的な習慣に復帰する。ただし、英語での礼拝やキリスト教文化とのある程度の融合は避けられなかった。

戦争をはさんで、北米教団独自の礼拝聖典(1938-48)が作られる。英語による日本仏教の表現と日本の習慣を取り入れて、安定した内容のものが出版された。讃仏歌は、日本からの歌とホノルルからの英語歌とを多数載せている。戦争中から戦後まもなくは、日系人もがアメリカ人として認められることに情熱を傾けたため、この間に仏教会英語化の素地が完成している。

戦後、二世の女性たちによって、子供のための讃仏歌が英語で作られた。これらは真宗の考えをやさしい言葉でよく伝え、また子供に愛される明るい内容、曲になっている。一部ことばづかいがキリスト教的であり戦後世代の批判を受けが、これらより優れた子供の讃仏歌は以後作られておらず、現在でも一般の信者に好んでうたわれている。

1960年代以降の本土での動きは、一般的に言って、日本文化への回帰である。一時失われていた読経も復活し

た。1990年にはあたらしい讃仏歌の募集があり、白人の女性が美しい歌を作っている。他に、真宗の考えを反映した盆踊り歌も作られた。

以上のような宗教歌の歴史は、日本とアメリカの政治的な動きや文化の動きを如実に反映していて面白い。また、繰り返し改定されていく讃仏歌集で生き残る歌をたどると、人々の感性の変化がよくわかる。たとえば、初期には和歌的な叙景によって仏陀のイメージを表現する歌がほとんどであったが、戦後には抽象的、思索的な歌詞が増えた。また、戦前までよくうたわれたハントらによる英語の歌も、現在大陸ではほとんど歌われていない。それは、これらの歌にあるキリスト教的な雰囲気に大陸の真宗メンバーが敏感で、排除しようとしていることを示している。

今後の発展性：大陸とハワイでは、好みの傾向や讃仏歌発展の経過が違うので、ハワイの研究を補足する必要がある。

その補足によって、政治、風土、思潮などに歌が如何に左右されるかを見ることができし、日本とアメリカの文化融合の様子も、多面的に捉えられる。また、宗教音楽の歌詞には、信仰の内容を越えてなにか共通する特色があるのか、調べてみたいと思う。

【論文】

- ・ Keiko Wells “A Study of Shin Buddhist Song Lyrics Sung in the United States: Their History and Expressed Buddhist Images (1) 1898-1939.” *Pacific and American Studies*. (東京大学) No. 2, 2002
- ・ Keiko Wells “A Study of Shin Buddhist Song Lyrics Sung in the United States: Their History and Expressed Buddhist Images (2) 1939-1999” *Pacific and American Studies*. (東京大学) No. 3, 2003
- ・ ウェルズ恵子「農業国アメリカ：怠慢クラブの歌をうたおう」(『アメリカ文化・文学講義』松柏社、2002年)
- ・ ウェルズ恵子「19世紀アメリカコモンマンの暮らしを歌に探る」(『史料で読むアメリカ』全3巻、南雲堂、2002年)
- ・ ウェルズ恵子「ジョン・ヘンリー」(同上)

■ マルチメディア時代に対応するファカルティ・ディベロップメント研究(仲間裕子[産業社会学部教授])

1999年度、2000年度の欧米各地での調査を踏まえて、とくにラトガーズ大学、南カリフォルニア大学とカールスルーエ造形大学のカリキュラムに注目したが、その理由は3大学が共通して美術史研究の〈今日〉と〈将来〉を見据えた「時代」に適応する内容を考慮していることにある。そこで今後の大学教育のあり方として、「美術史とカルチュラル・スタディーズ」「美術と公共性」「デジタル表現と理論」をキーワードとして以下の提案をおこないたい。

- ① 今日美術史学・美学を問わず、美術研究において広範な多面的なテーマの考察が進み、たとえばジェンダー、階級性、他者性、制度論などが不可避な論点として関心を集めている。さらにこうした研究の成果は美術館教育にも反映し、グッゲンハイム美術館のファミリー・アクティビティにみられるように、研究機関から市民一般へと美術の多面的鑑賞・考察を伝えることに重点が置かれている。ラトガーズ大学美術史学部のカリキュラムにおけるカルチュラル・スタディーズの視点は決して例外ではなく、美術と社会というテーマが今後も大学における美術教育の中心軸をなすと思われる。日本では美術と社会受容に関して、とくに西洋志向でなく、日本・アジアに視点を向けた研究が今後ますます必要となり、大学教育においてもこの点への顧慮は必須である。
- ② 美術を公共に発信する美術館の学としての美術館学、それに付随してのインターンシップに関し、日本では欧米と比較して体験的・実践的指導が残念ながら不十分であるように思われる。そのような指導と同時に、たとえばコロンビア大学・ニューヨーク大学の例にみられるような法律・経営などマネジメントを視野に含めた多様な学びが必要になる。パブリック・アートへの関心は、行政の都市計画・芸術計画あるいは企業のメセナ活動とも結びつき、産官学の連携が重要となる。南カリフォルニア大学のカリキュラムにみられるような美術・美学、作品分析などの研究はもとより、マネジメントの知識、地域環境および当該地域の美術・芸術の調査を含む、多角的な教育が必要であろう。たとえば立命館大学の場合、伝統と近代美術・芸術の両者を兼ね備えた都市である京都に所在することからも、こうした地域性を重視するパブリック・アート研究が今後の当大学における美術教育の課題のひとつとなることは間違

いないだろう。

- ③テクノロジーと美術・芸術表現の融合は今日様々な課題に直面している。美術研究には歴史的な視座が不可欠であるが、デジタル表現とその理論的研究が21世紀の美術研究の支柱となる今日性をもっていると言っても過言ではない。カールスルーエ造形大学のカリキュラムに見られるような芸術学とメディア論の枠組みのなかで、写真・映像・デジタル画像などあたらしい技術を駆使した芸術表現を大学の美術理論の教育に取り入れる方向性を見い出していかなければならない。立命館大学アート・リサーチセンターで昨年度から開催されている「デジタル環境下の芸術」研究会は、そのような意味で研究の大きな一歩を踏み出そうとしているが、教育に結びつく展開も望まれる。

【雑誌論文】

- ・ 仲間裕子「ドクメンタdocumentaの美学と政治学」(「立命館大学言語文化研究」13巻4号、2002年、pp. 177-184)
- ・ 仲間裕子「美学研究と大学教育の『今日』」(「1999～2000年度科学研究費補助金(基盤研究B2)研究成果報告」2002年、pp. 14-25)
- ・ 遠藤保子「アートマネジメントと大学教育」(同上、pp. 1-13)
- ・ 池田章子「フランスのNational Studio of Contemporary Art」(同上、pp. 67-73)
- ・ 三木いずみ「ベルリン絵画館の現在—Kulturforum,Gemaeldegalerieの位置と課題」(同上、pp. 95-104)
- ・ 板井由紀「新しい美術館の形」(同上、pp. 86-94)
- ・ 奥田素子「ライト・ギャラリー再編が生み出したナショナルリズム」(同上、pp. 105-113)
- ・ 竹下暁子「福岡アジア美術館—交流型美術館の可能性:アジア美術を巡って」(同上、pp. 113-125)
- ・ 内藤紫都「美術館と大学連携における鑑賞教育—横浜トリエンナーレ2001のスクール・プログラムを通じて」(同上、pp. 134-143)
- ・ 野崎み花「町おこしとトリエンナーレ—越後妻有トリエンナーレの調査報告」(同上、pp. 126-133)

■インテリジェント・デジタルアーカイブ・プロジェクト(代表:稲葉光行[政策科学部助教授])

本研究は、学術フロンティアプロジェクトの一部として、1999年度より活動を行っている。この研究では、インターネット上に公開されたデジタルコンテンツを知識共有の基盤である「ナレッジブルアーカイブ(Knowledgeable Archives)」として再構築する技術の研究と、その上で文化芸術に関わる知識交換を行う「ナレッジブル・コミュニティ(Knowledgeable Archives Community)」の形成を目指している。2001年度の具体的な研究成果としては、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.ritsumeai.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)やオープンソース運動に関する技術文書をコンテンツとした、追記型ナレッジブルアーカイブの公開実験を昨年度より継続して行った。

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

昨年度に引き続き、本研究代表者が担当する2つの講義において、講義ノートをWeb上で公開し、受講者同士が協調的に講義コンテンツを拡張する実験を行った。本年度は、データベースサーバのパフォーマンスを向上させると共に、コンテンツの視覚化機能を更に充実させ、評価実験を行った。

- 3) 平和学習のためのアーカイブ・コミュニティ形成に関する研究(<http://www.arc.ritsumeai.ac.jp/kachina/peace/>)

国際平和ミュージアムと共同で、平和に関する資料のアーカイブ構築と、コミュニティ形成支援機能の開発を行った。本年度の成果として、キーワード検索によらない直感的なアーカイブ・ブラウジングの仕組みと、インターネット経由での画像投稿機能を具えた電子会議室などが実現された。

【論文】

- ・ 稲葉光行「蓄積型Web教材『蘊蓄』システムによる協調学習のためのコミュニティ形成とメタ認知に関する研究」(『電子情報通信学会信学技報』2002年、pp. 13-18)

■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(代表:八村広三郎[理工学部教授])

本年度は過年度からの継続課題と、本年度の新たな課題について検討を行った。おもに、モーションキャプチャデータの処理と、舞踊譜Labanotationに関するデジタル化の課題が中心である。また、本研究は文部科学省科学研究費(地域連携推進研究費)の研究と関連付けながら行った。

まず、モーションキャプチャにより得られる身体動作データを解析し、これから舞踊譜Labanotationの譜面を自動生成するためのシステムについて研究と開発を行った。システムはMotion2Labanと名づけているが、これにより、舞踊の基本的な身体動作を譜面として記録できるようになった。生成した譜面のデータから、さらに3次元CGキャラクターの踊りとして画面上に再現することもできる。

モーションキャプチャによる踊りのデータから、踊りにおけるさまざまな特徴量、特に、身体運動の「間」を抽出し、これにより演技の比較と評価を行うことを検討した。また、踊りなどの一連の身体運動の時間系列データから、特に特徴的と思われるフレームを抽出するための手法、また、データベース中の身体動作データの中から、与えた身体運動と類似した部分を検索する手法についても研究を行った。これらは、いまだ基礎的なレベルにとどまっているが、今後、データを増やして評価を行うことによって、より完成度の高いソフトにする予定である。また、従来から研究開発を進めているLabanotationの譜面エディタLabanEditorと譜面からの身体運動表示システムMotionViewerについて、さらにその機能を拡充した。これにより、表現できる踊りの範囲が拡大した。

以上で開発したソフトウェアを活用して、Labanotationの教育用マルチメディア教材についての研究と教材作成を行った。

2002年3月1日には、地域連携科研費のシンポジウムとして、「モーションキャプチャと舞踊研究」シンポジウムを開催し、国内の関連研究者の研究発表と討論を行った。

【論文】

- ・中村美奈子、山川誠、八村広三郎「舞踊記譜法Labanotationとモーションキャプチャを用いた舞踊教育のためのマルチメディア教材の開発」(「情報処理学会研究報告」CH-150、2001年、pp. 33-40)
- ・八村広三郎、中村美奈子「モーションキャプチャデータから舞踊譜Labanotationの生成」(「情報処理学会研究報告」CVIM-128、2001年、pp. 103-110)
- ・Kozaburo Hachimura, Minako Nakamura, "Method of Generating Coded Description of Human Body Motion from Motion-captured Data" Proc. 10th IEEE ROMAN workshop, 2001, pp.122-127
- ・岡本賢一、八村広三郎、中村美奈子「舞踊譜Labanotationに基づく身体運動データ入力・編集・表示システムの開発」(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、2001年、pp. 73-80)
- ・中村美奈子、八村広三郎「ラバノテーションLabanotationとコンピュータテクノロジー—モーションキャプチャデータの舞踊教育と舞踊分析への利用」(舞踊学会「舞踊學」第24号、2001年、pp. 17-22)
- ・中村美奈子「舞踊記譜法—用途、歴史、分類、そして応用—」(立命館大学アート・リサーチセンター『アート・リサーチ』Vol.2、2002年、pp. 89-100)
- ・八村広三郎「舞踊のデジタル化 —モーションキャプチャとLabanotationの利用—」(システム制御情報学会「システム／制御／情報」第46巻第8号、2002年)
- ・八村広三郎「デジタルミュージアムとデジタルアーカイブ」(国立民族学博物館「民博通信」No.92、2001年、61-67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にNES(米国 NINTENDO製ソフト)を追加し、基本データベースを公開した。 <http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/gatl/>

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本分の収集と基本情報の整理が終了しており、上記のファミコンソフトとあわせて公開するためにデータベースをリニューアル中である。

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、その活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継続し、ユーザー参加型データベースである「gam++」をバージョンアップしている(次年度に継続予定)。
- ・エデュテイメント市場へのゲームの活用を意識した「教育・学習とテレビゲーム」研究会を定例化し、4回の公開研究会を実施した。

2-2 ネットワーク活動

- ・京都府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人材育成プログラムを実施した。「ICE2」(2002年2月～3月) <http://www.kyoto-one.ac.jp/gap/ice2/>
- ・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++3」を企画し、2001年11月10日に京都リサーチパークを会場として実施した。韓国から2名のゲストスピーカーを招き、延べ100名の参加があった。 <http://www.kyoto-one.ad.jp/gap/game3/>

【論文】

- ・細井浩一「ゲーム的創造力の拡張と応用—game++3講演とシンポジウムの記録—」(立命館大学アート・リサーチセンター『アート・リサーチ』Vol.2、2002年、pp. 27-48)
- ・細井浩一「デジタルコンテンツ産業の構造と政策的課題」(仲田正機・夏目啓二編著『21世紀の企業経営システム』同文館出版)

■ デジタルアーカイブを対象とする次世代型インタフェースの開発と応用(代表:細井浩一[政策科学部教授])

1. 次世代型ブラウザシステムによる新しい知識・情報の操作環境

1-1 CoNavの開発とブラッシュアップ

本研究プロジェクトの基盤技術であるCoNavシステムの継続的なバージョンアップを行った。ブラッシュアップの主要なポイントはユーザーフレンドリネスの向上、オーサリングの容易化にある。本年度を通じた改良でそれらの点についての改善が十全に進んだと評価している。この研究開発については武邑研究室が行った。

1-2 実装試作の状況

最新バージョンのCoNavを用いた試作的コンテンツとして、武邑研究室のリソースが参照できる。

<http://www.media.k.u-tokyo.ac.jp/~takemura/MotionWeb>

また、立命館大学アート・リサーチセンターにおいて進められている研究プロジェクトの中からいくつかのデジタルアーカイブリソースをCoNavに実装する準備を行った。具体的な実装作業については次年度からスタートする。

1-3 次世代型情報操作環境についての理論的研究

CoNavの設計思想の背景にある情報プロセッシングの新しい理解について研究会を開催し、その成果の一部をフォーラム、セミナーで公表した。

2. ブロック型知識・情報格納操作システムの開発

2-1 基本コンセプト

本研究の第5期を展望して、CoNavにおいて実現される次世代の情報ブラウジングを補完するための情報アンカリングシステム「Mitefletch」の開発を開始した。基本コンセプトは、次世代のユーザープロパティにスーパブルな知識・情報の記録、編集、発表、交換、思索のためのソフトウェアで、データ形式を問わずに同一のヘキサゴン型オブジェクトに収納・操作するタイプのデザインとした。この研究開発については細井研究室が行った。

<http://www.designable.com/mite/>

2-2 開発のための実験と検証

ソフトウェアの概要を設計するために、細井研究室で従来より行っている「地域リソースのデジタルアーカイブ化とその活用」研究の成果とフィールドを援用して、初期教育の総合学習向けの学習環境を想定し、画像、テキスト、手書きメモ、イラストなどのマルチフォーマットの情報をハンドリングするツールとしての機能的可能性について検証を行った。

※まだコンセプト段階であるが、「Mitefletch」については、2002年3月26日より開催された「ケータイ国際フォーラム」のビジネスアイデアコンペティションに応募し、500を超える応募者の中から「ビジネスプラン賞」を受賞した。

<http://www.itbazaar-kyoto.com/forum/index.html>

■テキストとイメージ研究(林コレクション)プロジェクト(代表:赤間亮[文学部教授])

絵入版本など近世出版物の総合的な研究をすすめてつ、電子図書館システムなど、デジタル公開の可能性を追求するプロジェクトである。本年度は、昨年度、アート・リサーチセンターに寄贈された林美一コレクションの目録作成と素材の調査研究を進めた。それと同時に、本コレクションの問題点である重大な虫損障害について、株式会社大入との共同研究とインターンシップを組み合わせて修復事業を開始した。

具体的な公開活動としては、2001年11月に立命館大学で開催された「日本近世文学会」に合わせて、「江戸版本の魅力ー林コレクションを中心としてー」と題する展覧会を1ヶ月間開催した。これは、江戸版本の典型を通史的に展覧するとともに、林美一氏の生涯の研究課題であった江戸艶本の展示も行ない、一般的には忌避される傾向のある春本・春画を学術研究の場で俎上にあげた画期的なものとなった。同時期に、日本の版本や版画がどのように製作されるのかを一般に知ってもらうために、センターの連続講演会の中で、「UKIYOE(浮世絵)ー広重画「京都名所之内 祇園社雪中」摺り実演などー」という講演会をプロモートした。

同時に、これらの紙メディアをインターネットや放送上の素材とするためにはデジタル化が必要であり、デジタル化された情報は電子図書館を通じて公開されなければならない。紙メディアは膨大な量の情報を残してきたがそれらは、デジタル時代の情報とは形態を異にするため、流通性の面で大きく劣る。もちろん、それを見ようとすれば、リアル図書館等で閲覧可能であるが、活用されずらいものは、結果的にそれが持つ価値を低下させかねない。そのため、このプロジェクトでは、林コレクションの素材に限定せず、紙媒体のコンテンツ利用についての調査・実験活動をおこなった。一つは、7月にアートドキュメント研究会関西部会をARCで行ない、赤間が「人文科学で効果的なデータベースの構築と公開事例」と称してデジタル図書館の事例紹介を行なった。また、11月には文学部との共催により「デジタルアーカイブが引起す人文科学研究革命」をプロモートし、デジタル図書館や教育利用の可能性についてシンポジウムを行なった。

さらにこれを発展させるかたちで、図書書誌情報を図書そのものの画像情報により確認できる、図書検索システム構築の作業を行った。これは本学図書館と来年度の作業を合わせて、このシステムは、実際に実用データベースとして稼働することになる。

【ネット上で閲覧利用可能な研究成果物】

- ・電子展示「江戸版本の魅力ー林コレクションを中心としてー」

<http://www.arc.ritsumei.ac.jp/theater/biiti/kikaku/index.html>

- ・電子図書館システム「日本文学電子テキスト検索システム」

<http://www.arc.ritsumei.ac.jp/db1/diglib/search.htm>

- ・電子図書館システム「立命館大学 ARCデジタル書籍閲覧システム」

<http://www.arc.ritsumei.ac.jp/db1/syoseki/search.htm>

■CMプロジェクト(代表:赤間亮[文学部教授])

昨年度にアート・リサーチセンターが寄贈を受けた株式会社ハイスピリット制作のCM原板を研究活動の中心にすえ、「オープン・リサーチ・センター」プロジェクトのサブプロジェクトの一つとして活動をスタートさせた。

最初の作業は、現在CMをネット上で活用している事例の収集と、テレビCMの蓄積組織の調査であった。とくに、全日本シーエム放送連盟(ACC)には、CM情報センターがあり、二次利用時における権利処理も担当しており、将来的な連携が期待される。

また、寄贈CMのリスト化とデータベース化を行なった。これにより、フィルムの状態にある大量のCMを検索して鑑賞可能な環境を構築できた。

年度末の3月には、デジタル環境下の芸術研究会との連携による「15秒に懸けた男たち～CM創造への挑戦～」と題する公開研究会を開催した。この研究会では、アート・リサーチセンターに収蔵されているCMフィルム原版約2000本は、昭和38年からCM制作プロダクションとしてスタートしたハイスピリット株式会社から一括して寄贈を受けたものであることを紹介し、ほぼ40年間に亘って関西CM界の雄として活動し続けてきた田中彰治氏と、代理店側のパートナーであった、新井清久氏、小孫実氏を迎え、名CMが生み出されていった裏話やテーマ設定、これからのCM業界の行く末について語ってもらった。業界の役割分担、クライアントとしてのスポンサー、代理店、プロダクションの三者の関係についての解説のあと、田中・新井コンビで作り上げた名作、丸大ハムの「わんぱくでもいい」シリーズの全てを鑑賞したあと、さまざまな裏話や時代背景やテーマについて触れてもらい、記録することができた。小孫氏からは、氏が手懸けて全国に知られるサカイ引越センターの「語学学校」「エレベータ」シリーズや商品名をそのまま歌詞にしてしまったチョーヤ梅酒のCMについて説明をうけた。新井氏からは、大量消費社会の中で果したCMの役割と、これからの消費者とCMの関係について、問題提起があったが、所蔵CMを実際に作った本人たちによる証言であり、この研究会をすべて映像記録に残した点は、大収穫であった。

また、対外的には、このすぐあと、国際日本文化研究センターにおいて、日文研、川崎市民ミュージアム、ARCの学術3機関によるCM研究プロジェクトのためのミニシンポジウムが開催され、今後の相互協力を確認しあった。

■デジタル放送映像鑑賞手法開発プロジェクト(代表:赤間亮[文学部教授])

本プロジェクトは、本年度から立ち上がったが、昨年度に予備プロジェクトをスタートしている。XMLの内、映像や音声などを時巻軸にあわせて管理できるSMILを使った映像ソフトの開発を背景におきながらデジタル放送時代の新しい映像作品とその鑑賞手法を開発している。また、このプロジェクトは「オープン・リサーチ・センター」プロジェクトの中でも、産学協同研究の中心プロジェクトと位置づけており、共同参画企業をアレンジし、さらにはコンソーシアムの設立をねらっている。

本年度は、そのため昨年度の準備プロジェクトで行なったサンプル版を元に、このプロジェクト自身のプロモート活動を行なった。

2001年度 研究員 研究実績報告

■中村美奈子[衣笠総合研究機構ポスト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】

- 中村美奈子「舞踊記譜法Labanotationとモーションキャプチャを用いた舞踊教育のためのマルチメディア教材の開発」
(中村美奈子, 山川誠, 八村広三郎『情報処理学会研究報告(人文科学とコンピュータ)』Vol.2001, No.51, 2001年5月, pp33-40)
- 中村美奈子「モーションキャプチャデータから舞踊譜Labanotationの生成」(八村広三郎, 中村美奈子『情報処理学会研究報告(コンピュータビジョンとイメージメディア)』128-14, 2001年7月, pp103-110)
- 中村美奈子「ラバノテーション(ラバン式身体運動記譜法)のマルチメディア教材の開発」(『松下視聴覚教育研究財団 平成12年度研究開発助成報告書』, 2001年9月, pp. 217-226)
- Kozaburo Hachimura and Minako Nakamura “Method of Generating Coded Description of Human Body Motion from Motion-captured Data”, Proceedings of the 10th IEEE International Workshop on Robot- Human Interactive Communication, 2001 Sep., pp. 122-127
- 中村美奈子、八村広三郎「ラバノテーションLabanotationとコンピュータテクノロジー—モーションキャプチャデータの舞踊教育と舞踊分析への利用—」(『舞踊学』第24号, 2001年11月, pp.17-22)

【口頭発表】

- Minako Nakamura and Kozaburo Hachimura “Development of Multimedia teaching material for Labanotation in Japan”, ICKL world conference 2001, July 26- August 3, Ohio state University, USA.
- Kozaburo Hachimura and Minako Nakamura “Method of Generating Coded Description of Human Body Motion from Motion-captured Data”, Proceedings of the 10th IEEE International Workshop on Robot-Human Interactive Communication, September14 2001
- 中村美奈子「Labanotationについて」(第4回アート・リサーチセンタープロジェクト研究発表会, 2001年10月19日)
- 中村美奈子「Labanotationについて(補足)」(Dance Notation研究会, 2001年10月20日)
- 「娯楽とメディアとアート、そしてアカデミズム」パネリスト(平成13年度秋季 第52回舞踊学会大会シンポジウム2, 2001年12月9日)
- 中村美奈子、八村広三郎「モーションキャプチャーの舞踊教材への応用」(シンポジウム「モーションキャプチャーと舞踊研究」文部科学省科学研究費(地域連携推進研究費)「モーションキャプチャー技術による身体動作の分析・比較研究—3次元動画のデータベース化の研究開発—」, 2002年3月1日)
- 中村美奈子「舞踊記譜法とコンピュータテクノロジー(研究報告)」(第5回アート・リサーチセンタープロジェクト研究発表会, 2002年3月15日)

【研究会・講演会の企画運営 (ARC内)】

- Dance Notation研究会「ダンスとテクノロジー—舞踊記譜法Labanotationを通して—」(2001年10月20日)
- 立命館大学アート・リサーチセンター秋季連続講演会 第1回「ジャワ舞踊における伝統と現代」レクチャー&ワークショップ(2001年10月30日)
- シンポジウム「モーションキャプチャーと舞踊研究」文部科学省科学研究費(地域連携推進研究費)「モーションキャプチャー技術による身体動作の分析・比較研究—3次元動画のデータベース化の研究開発—」(2002年3月1日)

【研究会・講演会の企画運営 (ARC外)】

- Labanotation研究会「Labanotation中級:総復習」(講師:糟谷里美, 2001年4月21日, 福祉パルたま(神奈川))
- カールウォルツ氏によるLabanotation上級ワークショップ(2001年6月16-17日, 墨田区立家庭センター(東京))
- 東京大学教養学部自主ゼミナール2001年夏学期:ダンスの記譜法—ダンスとコンピュータ(講師:中村美奈子, ゲスト講師:糟谷里美, 2001年8月27日~31日, 東京大学本郷キャンパス法文一号館115教室(東京))

- Labanotation研究会「初心者のためのLabanotation初級1」(講師:糟谷里美, 2001年12月22日, 福祉パルたま(神奈川県))
- Labanotation研究会「初心者のためのLabanotation初級2」(講師:糟谷里美, 2002年2月9日, 福祉パルたま(神奈川県))