

2025

落語の理解を深めるためのアニメーション

To Further Understand "Rakugo": A Presentation through Animation

AD 30 福田 瑞穂
指導教員 西野 隆司

1.研究目的

以前は娯楽のひとつとして落語は大きく君臨していた。しかし現代、漫才やコント等のお笑い人気があっても、落語はあまり浸透していない。「聴いてもよく理解ができない」という意見が多いのが不人気の一番の理由である。しかし、ちゃんと聴いていけばそんなに難しいことを言っているわけではない。問題は「難しくついていけないのではないか」という第一印象なのである。

2.調査と分析

落語に対する簡潔なイメージ調査を行ったところ、「古い」「昔のもの」「お年寄りが楽しむもの」「難しい言葉遣い」「伝統的」「笑点」「ドラマや教育番組で聞いたことがある」という意見が出た。最近雑誌で寄席の入り方の特集が掲載されたり、ドラマの題材にされるなど「興味が無いわけではない」という様子は窺える。しかし一歩踏み込めないようである。また、「最初から最後まで聴いていないと面白さがわからない」という意見も出た。これは時間の余裕がないという意味ではなく、「囃をしている間のビジュアルが地味なので飽きてくる」ということで、これを解決するには何らかの演出が必要であることが解った。

3.コンセプトの立案

囃の舞台はどこなのか、今誰と誰が話しているのかわかるために一番わかりやすいのは絵で表現することである。そこで、落語に対する先入観を取り去るために、落語の音源に解りやすい演出(アニメーション)を加え、今後気楽に落語を聴ききっかけにしよう。ただ、今後落語を聴ききっかけにするためのものなので、「アニメなので観る」ということではなく、全てを説明するのではなく、音声だけの落語を補完する程度のものであるとする。

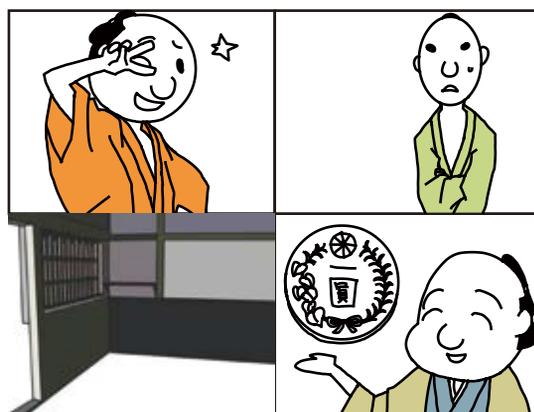
4.デザイン展開

●落語には「オチ」のついている、いわゆる「落とし囃」というものと、泣かせる長編の「人情囃」がある。しかし「人情囃」は前置きが長いため、短くて笑える「落とし囃」が適切であると判断した。そこで、その中でも比較的短い「壺算」という囃を題材に選んだ。また、囃家によって微妙にオチが違うので、一番面白いと言われる

「桂枝雀」による音源を使用する。

- 登場人物は3人しか出てこないが、わかりやすい様に身長や色などを変える。
- 明治に入ったばかりの囃ということで、服装や道具、町並みなどはできるだけ再現する。

5.完成図



6.結論

検証の結果、「もう少し動きの勉強をして臨んだ方が良い」という意見があり、私自身もそれを満たしていればもっと完成度は上がったと思った。また、「誰が話しているのかが解りやすい」「画面の切り替えテンポが良かった」という意見を頂いた。

囃はなるべく短いものを選択したが、技術的に難しく、内容が解かる程度に短く編集してしまったので、音源の全てを使うことが出来ず、残念に思う。

今後アニメーション学校に通うにあたり、手探りでありながらも今こうした作品を作る経験が出来、満足している。

7.参考文献

歴史の謎を探る会(編),『日本人なら知っておきたい江戸の庶民の朝から晩まで』,河出書房新社
贗造小銭展

<http://incyoki.at.infoseek.co.jp/>

8.協力

TBS「落語研究会」