

1. はじめに

日本には数多くの伝統芸能があり、多くは江戸時代以前に、幕府や大名のみならず庶民の娯楽として普及してきた。能楽のうち特に狂言は今でいうお笑い芸の面を持つが、単なるお笑いではなく当時の矛盾する社会を風刺したりする高尚な芸である。

能楽は、江戸時代からは幕府や大名の式楽の地位を得たが、次第に内容が淘汰されて行った。江戸幕府崩壊とともにお抱えとなっていた狂言師は大きな打撃を受け、衰退の一途をたどっていた。しかし、第二次大戦以降は政府が伝統芸能の保護・振興を閣議決定する、APEC Japan 2010などで狂言が各国の大臣に披露されるなど、再び注目を浴びている。

狂言を初めとする伝統芸能のほとんどは、口伝対面指導の稽古方式が取られてきており、師匠の近隣に居住して初めて成り立つ稽古法である。近年のグローバル化時代は、海外の転勤は日常茶飯であり、更に芸を極めたくとも続けることができなくなってしまう。そこで、師範と離れ、稽古が受けられないときのためのひとり稽古支援方法について研究してきた[1][2][3]。

本研究では、狂言師協力のもと所作という暗黙知を振り帳という形式知に自動的に変換する方式について研究してきた。

2. 振り帳の狂言適応と自動振り帳エディタ

叶流日本舞踊にはたまたま、振り帳と言う紙媒体の記憶方式をとるひとり稽古法がある。これは所作と謡を簡潔に記したものである。本研究は、この紙媒体の振り帳を手がかりに、狂言師とともに入門曲「盃」を事例にし、日本舞踊と狂言の所作の相異を分析し、研究してきた。

日本舞踊の振り帳の電子化の先行研究から、振り帳の作成にソフトウェアを使ってもそれなりに手間と労力がかかることが分かっている[2]。そこで Motion Capture を用いて狂言師のもつ所作という暗黙知をユーザが意識せずとも振り帳という形式知に変換し自動記述する、自動振り帳エディタを開発した。

図 1 に開発した自動振り帳エディタのインターフェイスを示す。ソフトウェア内部に Motion Capture の 3D データと「盃」を基に分析した狂言用振り帳のパーツを持っている。この二つを用いて、ユーザが振り帳にしたいと指示した動画の時間における振り帳のコマを自動的に生成する。

開発した自動振り帳エディタの評価実験として、狂言を授業で学ぶ芸大生に試用してもらった。試用した後に SD 法と自由記述のアンケートに回答いただいた。



図 1. 自動振り帳エディタのインターフェイス

3. おわりに

本研究では、Motion Capture を用いて狂言師のもつ所作という暗黙知を振り帳という形式知に変換するための自動振り帳エディタを開発した。評価として、SD 法を用いたアンケートを作成し芸大生にソフトウェアの評価を行った。芸大生の試用より狂言版振り帳と自動振り帳エディタはひとり稽古でも有用であることがわかった。

謝辞

本研究は、文部科学省科学研究補助基金基盤研究(B)「19300289」の支援を受けて行なってきた。関係各位に深く感謝する。

また本論文を執筆するにあたり、ソフトウェアの試用・アンケート調査に協力いただいた大蔵流善竹十郎師範並びに桐朋芸術短期大学演劇専攻の学生に深く感謝する。

文献

- [1] Kan Ayai et al: "A study on applying IT to lessons of "Komai" short dance, part of "Kyogen" a Traditional Japanese Drama", "Emotion Research in Practice" International Symposium for Emotion and Sensibility (IESE2008), Proceeding KAIST, South Korea, 4D, pp318-324, June 2008.
- [2] 新保 瑛規 ら, "日本舞踊電子化振り帳機能拡張版の機能および性能について," 八王子産学連携機構第八回研究成果発表講演会論文集, p.362 - 363, December 2008.
- [3] Tatsuya KAWAMURA: et al" A Method of Transforming Implicit Knowledge into Explicit Knowledge in Self-Practice of Kyogen Movement by Using IT ", International Conference on KANSEI Engineering and Emotion Reserch 2010, pp394-402, March 2010.