

日本舞踊振り帳のIT化を基にした狂言所作と謡いのひとり稽古法に関する基礎的研究 A basic research on self-practice of the "Kyogen" action and chanting based on the IT-"Furicho"

学籍番号 08603 氏名 新保 瑛規

指導教員主査 吉野 純一
副査 市村 洋

概要

専攻科における特別研究において、伝統芸能の稽古をIT化し、稽古者がひとり稽古を効率よくできるような方法の研究を進めてきた。

伝統芸能の稽古は、基本的に師匠から弟子へ口伝で行い、記録をとらないで行う。そのため、弟子が1人で稽古を行う場合、自身の記憶のみを頼りに行わなければならない。

しかし例外も存在し、叶流日本舞踊では稽古の内容を「振り帳」という紙媒体で記録する。振り帳は復習には便利だが、描くのに非常に手間と時間がかかる。そこで、振り帳をパソコン上で素早く描けるようにし、手間と時間を軽減させようと試みた。

振り帳を狂言へ応用することに向けて、狂言小舞の振り帳への書き起こしも行った。また、能で使われる「節付」と呼ばれる謡い方を表す記号を調査し、よく使われる節付を洗い出す作業も行った。

1. はじめに

伝統芸能の稽古は、基本的に師匠から弟子へ口伝のみで行い、記録をとらない^{[1][2]}。そのため、弟子が1人で稽古を行う場合、自身の記憶のみを頼りに行わなければならない。また、多大な労力をかけなければならない。しかし、伝統芸能の記録を取らないという稽古には例外がある。叶流日本舞踊^[3]がその1つであり、稽古の内容を「振り帳」という紙媒体で記録する^[4]。振り帳は、弟子の自主的な稽古時の記憶補助としてのみ使用される。稽古者は自身の記憶を頼りに、師匠との稽古で覚えた振り(所作)を紙に描き記録していく。完成した振り帳は、稽古の復習に使用される。一見すると便利に見えるが、描くのに慣れた人でも非常に手間と時間がかかるという問題がある。

本研究では、振り帳をパソコン上で素早く描けるようにし、手間と時間を軽減させようと試みた。振り帳をIT化した「振り帳エディタ」をVer.A, Ver.Bの2種類制作し、振り帳を用いて稽古を行っている叶流日本舞踊門下生や、振り帳を描いたことがない一般学生から意見を集めた。

振り帳を狂言の小舞へ応用する作業も行った。狂言の小舞を振り帳に書き出した。また、能の謡本「吉野天人」より、節付と呼ばれる謡い方を表した記号をすべて洗い出してまとめた。

以下に研究の成果を記述する。

2. 振り帳

振り帳^[4]は、日本舞踊で使われる紙媒体による稽古の記憶方式である。基本的に振り帳は、弟子の自主稽古の記憶補助としてのみ使用される。振りから振りへの大まかな動きのポイントをおさえて描き、自主稽古の際にすぐに振りを思い出せるようにするために記録する。

図1は叶流日本舞踊門下生が描いた振り帳の一例である。一般的に「振りの図解」と「歌詞」から構成される。振り帳は1枚の紙に複数行に分けて描く。1つの行には、左側に振りの図解、右側に歌詞を書く。振りの図解は稽古者が理解できるように演目の流れに沿って描き、振りのタイミングにあわせて歌詞や音楽を記述する。また、踊り手の人間の身体を正面から見た様子を、図2のように簡素な線図で表現する。

3. 振り帳エディタ

3.1 振り帳エディタVer.A

振り帳をIT化し、パソコン上で素早く描けるようにしようと試みた。設計方針は、次の通りである。



図1. 振り帳(七福神 冒頭部)

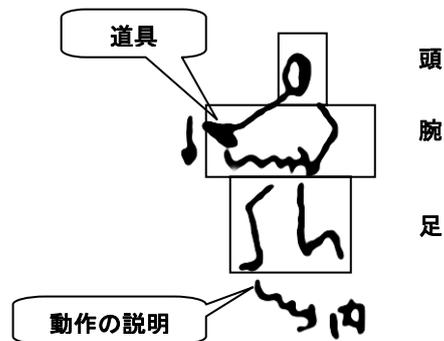


図2. 振りの例

- ・ 描画の簡単化
- ・ 振りが選択可能
- ・ 行単位で描画できる

図3が振り帳エディタVer.Aのメイン画面である。左側は行を、右側は1つの振りを編集できるようになっている。

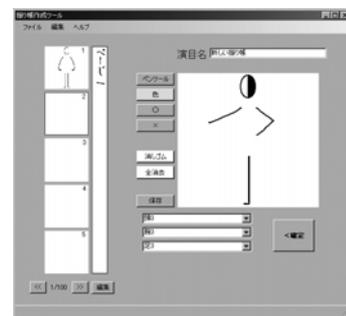


図3. 振り帳エディタVer.A メイン画面

3.2 振り帳エディタVer.Aの評価実験

一通りの機能が完成した後、叶流日本舞踊門下生が振り帳エディタVer.Aを使用した結果、以下の問題点が判明した。

- ・ 描画ツールの操作性が悪い
- ・ 振りの選択方法が非効率である
- ・ 振りのパターンが乏しい
- ・ 歌詞の入力に手間と時間がかかる
- ・ 振り帳の全体像が見えない
- ・ 印刷機能の不備

3.3 振り帳エディタVer.B

振り帳エディタVer.Aの評価結果や問題点、及び叶流日本舞踊門下生の意見から振り帳エディタVer.Aの改善点が判明したので、改善点を参考にして振り帳エディタVer.Bを制作した。振り帳エディタVer.Bを制作する際の設計方針は次の通りである。

- ・ 描画ツールの操作性の強化
- ・ 振りのパターンの任意追加可能化
- ・ 歌詞を直接入力できる
- ・ インターフェースを変更し、より振り帳に描いている感覚に
- ・ 印刷機能の追加

図4は、振り帳エディタVer.Bの基本となる画面である。振り帳にそのまま描くようなユーザーインターフェースに変更した。



図4. 振り帳エディタVer.Bメイン画面

3.4 振り帳エディタVer.Bの評価実験

図5、図6が振り帳エディタの各実験結果である。

叶流日本舞踊門下生には演目毎の振り帳をすべて描いてももらった。図5がその結果である。手描きよりも振り帳エディタVer.A、Ver.AよりもVer.Bの方が描画時間は短くなることがわかった。

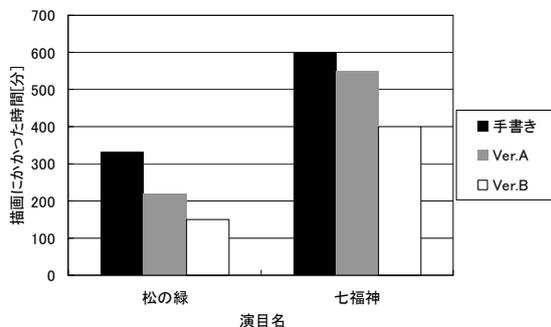


図5. 日本舞踊門下生の描画時間の変化

一般学生には演目「七福神」の振り帳3ページ分を手本として描いてもらった。図6がその結果である。手描きで描く場合が1番時間は短く、その次に振り帳エディタVer.Bが続く、Ver.Aが1番長い時間を使って描画している。一般学生にとっては手描きの方が振り帳エディタを用いるよりも描きやすいことがわかった。

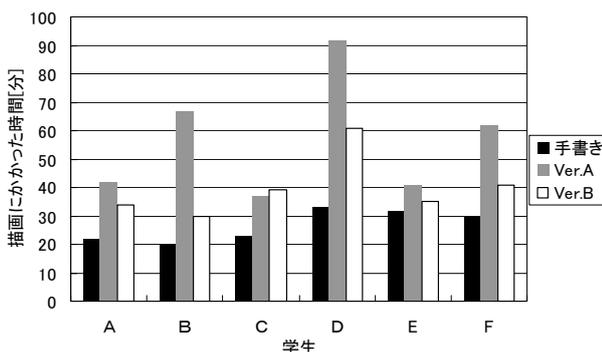


図6. 一般学生の描画時間の変化

4. 狂言所作の基礎的研究

4.1 狂言振り帳

狂言には、数分程度で終わる「小舞」というものがある。今回は、狂言の稽古者が初めて習う、小舞「盃」「泰山府君」を振り帳エディタで描画してみて、日本舞踊のように自主稽古できるか検討した。実験はできなかったが、狂言師より、自主稽古には使えそうだとの意見をもらった。

4.2 謡本「吉野天人」からの節付の抽出

狂言と起源を同じくする能には、謡い方を示した謡本がある。謡本には、図7のように文字の隣に「節付」と呼ばれる記号が描かれており、自主稽古する際には節付を見て謡い方を思い出しながらか稽古を行う。

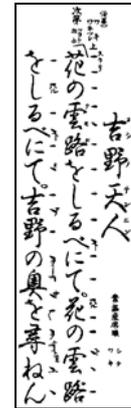


図7. 謡本「吉野天人」冒頭部

今回は、謡本「吉野天人」における節付の種類について調査した。その結果、吉野天人1つだけでも69種類もの節付が使われていることがわかった。

5. おわりに

本研究では、叶流日本舞踊門下生へインタビューを行い、振り帳の特徴、描き方、描く際に重要な点、振り帳と動作の関連性について学んだ。

振り帳の特徴を学んで得た知識を用いて、振り帳エディタVer.AおよびVer.Bのユーザーインターフェースの設計を行った。各振り帳エディタは制作後に、叶流日本舞踊門下生と、一般学生に対して実験を行った。実験結果より、振り帳エディタはVer.AよりもVer.Bの方が操作性は良いことが確認できた。叶流日本舞踊門下生は、振り帳の描き方を熟知していたので、振り帳エディタを用いると素早く描けることがわかった。一般学生は、振り帳に不慣れだったため、手描きだと素早く描けることがわかった。叶流日本舞踊門下生と共に研究を行ったことにより、一般人から評価を得るよりもその道のプロフェッショナルから評価を得る方が有効な評価が得られることもわかった。

狂言所作の基礎的研究として、狂言の小舞への振り帳の適用も行った。今回は実験できなかったが、狂言師より自主稽古には使えそうだとの意見をいただいた。また、謡本を調査して、1つの謡にどれだけの節付があるかも調べた。その結果、1つの謡だけでも膨大な数の節付の種類があることがわかった。

本研究は、科研費交付金「19300289」の補助を受けている。関係者各位に深く感謝する。

参考文献

- [1]善竹十郎:「狂言の型と技」, 形の文化誌[9] 芸道の形(2002.08).
- [2]善竹富太郎:「大蔵流狂言師善竹富太郎の狂言道場」, セルリアンタワー能楽堂(2007.08).
- [3]叶一貴, 叶一誠ほか:「叶流舞踏会 連獅子ほか」, 日本橋公会堂(2007.07).
- [4]花柳千代:「日本舞踊の基礎一実技」, 東京書籍(1981.01).