

狂言ひとり稽古における仮想アドシステム

A Study on Self Learning Vertual Ado System using IT

CS25 鈴木啓太
指導教員 吉村晋,市村洋

1. はじめに

狂言などの日本伝統芸能では口伝・直接指導による稽古を行っている[1]. これはプロを目指し, 多くの時間を稽古に費やすことができる人には有効である. しかし, 大学等, 教育機関で教養として学び, 師範の直接指導を受ける時間が限られている人には効率的な指導法とは言いがたい. 師範の直接指導を受けられない間はひとり稽古を行う必要がある. このひとり稽古の難点の一つがかけあいでの間合いのとり方である.

本研究では狂言の所作を対象とし, ひとり稽古におけるかけあいを再現する方法について研究している. かけあいを再現する方法として仮想アドシステムを実装する.

2. 狂言

狂言の役は大きく分けると主役である”シテ”と脇役である”アド”の二役に分けることができる[2]. 狂言は図1のようにこの二役のかけあいによって進んでいく.

ひとり稽古において, 舞や謡はひとりで稽古を行うことができる. しかし, 相手を必要とするかけあいを再現することは難しい. そこで Wii リモコンとヘッドセットからの音声入力を用いた仮想アドシステムを提案する.



図1. シテとアド

3. 仮想アドシステム

提案する仮想アドシステムはひとり稽古でかけあいの稽古を再現するシステムである. このシステムは仮想のアドを呼び出す. この仮想のアドを相手につけあいの練習をすることが可能になる.

仮想アドシステムは図2の構成であり, 詳細は以下の通りである.

i. Wii リモコンによる操作

Wii リモコンにより, 音量やマイク入力の操作を遠隔で行う.

ii. ヘッドセットによる音声の入力

狂言における所作の稽古を行うに当たって自由に移動を行えることが必須である. ここでは, Bluetooth 対応ヘッドセットを用いて音声を取得する.

iii. 音圧認識

入力された音声が一定の音圧閾値を超えるか判定する.

iv. 撮影された動画ファイルを再生

音声をキャプチャし, その中から音圧データを抜き出し, 一定音圧で動画ファイルを再生する.

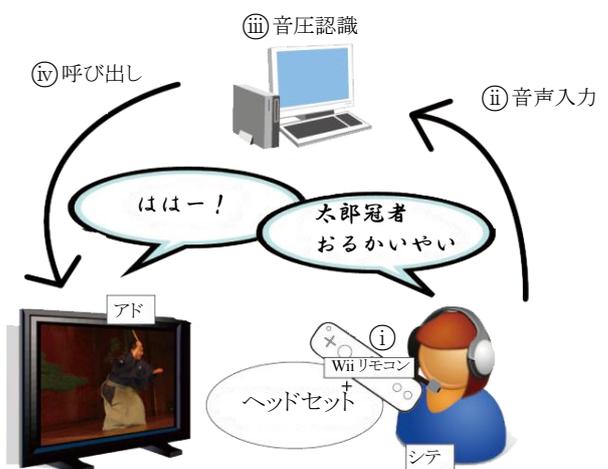


図2. 仮想アドシステムの構成図

4. おわりに

本研究では音圧による認識を用いた仮想アドシステムを実装した. 将来的には現在の音圧認識から音声認識によるリアルタイム認識に移行する. これにより, 映像操作を詳細に行うことが可能になり, より臨場感のあるひとり稽古ができると考えている.

文献

- [1]河村辰也ら, IT 活用狂言所作ひとり稽古における暗黙地の形式知化方式について, 第11回感性工学会大会, sep.2009
- [2] 小林貢(監修), 油谷光雄(編), 狂言ハンドブック改訂版, Nob.2000