

身体技法の記録

——渋谷「花祭」からモーションキャプチャへ——

How to Record the Physical Movement of Dance
From Shibusawa's film "Hanamatsuri" to Motion Capture System

西郷 由布子

SAIGO Yufuko

要 旨

日本の民俗芸能を撮影した映像は 1930 年前後に撮られたものがその最初期のものと思われる。撮影者には渋谷敬三を始めとして、宮本馨太郎、西田直二郎などがいた。この、カメラで動画が撮られるようになった時期は、同時に所作や動作といった「動くもの」への関心が喚起され、民俗芸能を対象とした研究への道筋ができはじめた時期でもある。しかし、費用の面からも技術的な面からも必然的に初期の映像は短編であり、芸能の芸態を知り、その身体技法の分析をするにはあまり十分とは言えない。また、翻って、今日ではさまざまな技術がすすみ、長編の映像を誰もが撮影することが可能になった反面、それらが十分に活用される環境が整っていると言い難い面があることが指摘されている。さらに、最近ではモーションキャプチャシステムという新しい機器によって、身体技法の情報をデジタルデータとして分析することが可能になり、舞踊研究などへの応用が進んでいる。一方でこのシステムを伝承活動に利用しようという方向性も見られる。はたしてそれらは有効に作用しうるのであろうか。

本稿では、今日にいたるまで、身体技法の記録がどのように採録されてきたのかを整理し、その活用法と問題点について、主に民俗芸能に焦点をあてて考察した。

【キーワード】 身体技法、伝承、映像、モーションキャプチャ

1. はじめに

1930 年 4 月 13 日、渋谷敬三は三田の綱町邸の落成披露と、早川孝太郎『花祭』の出版記念を兼ねて、中在家の花祭一行を東京に呼び、新居に招いた多くの客人とともに花祭の次第を見学した。そして、その翌日に新居の庭と思われる場所で花祭を再現し、それを 16 ミリフィルムに収めている。さらに渋谷は、1934 年に中在家を訪れた際にも撮影を行った⁽¹⁾。前報告書で述べたように、これは「奥三河の花祭りの映像としても、さらには民俗芸能の映像としても、ごく最初期のもの」⁽²⁾ といえることができる。動画を撮ることに技術的にも費用的にも困難があった渋谷の時代に比して、ずっとカメラを回し続けて時間や場所を限らず撮影を行うことが容易になった今日、各方

面で映像資料をどう記録・編集し、どう保存し、どう活用するかという議論が行われているようである。さまざまな技術的な問題も含め、筆者はそれを云々できる立場にはないが、身体技法としての民俗芸能を研究対象にするという視点から、身体技法の記録とその利用法について整理してみたいと思う。

2. 昭和初期の映像記録

鈴木正崇はアチックによる花祭調査がもたらしたもののひとつに、身体伝承への関心の喚起をあげている。

「民俗学が主として基盤としていた口頭伝承だけでなく、身体伝承への関心を喚起し、戦後になって『民俗芸能』と呼ばれるようになる研究ジャンルの切り取りを可能にして、新たな方法論を要請した。これは従来の柳田國男民俗学には欠けていた、所作や動作など動くものを捉える視点の導入であり、折口、早川、澁澤といった新たな人脈によって生み出された。」⁽³⁾

この「所作や動作など動くものを捉える視点」には、渋沢らが撮影した映像フィルムも大きく関わっていただろう。早川の『花祭』には写真や早川自身による卓抜な絵が添えられているが、静止画像で芸態を明らかにするのはやはり難しいのは否めない。しかし、渋沢の撮影した民俗関係のフィルムはそれほど多くはなく、所作・動作に主点がおかれたものは「花祭」を扱ったもの以外にはあまり見受けられない。

同時期に渋沢とともに映像を撮っていたのが宮本馨太郎である。北山皆雄は渋沢と宮本の二人の名前を挙げて、「昭和の初期から、動くカメラを携えたこれらの日本の映像民俗学・人類学の父たち」と呼び、その果たした役割は大きいと述べている⁽⁴⁾。宮本の撮影対象は民俗誌的なものだけでも自然・地形、人の生活、民具、産業、民俗芸能と多岐にわたっている。うち民俗芸能を撮ったものは次の6点である⁽⁵⁾。

「花祭をたづねて」(昭和5年、4分ほど)

「古念仏踊」(昭和6年、10分 茨城県稲敷郡)

「奄美列島硫黄島の太鼓踊り」(昭和8年、2分)

「上町の霜月祭」(昭和36年、25分)

「下栗代の花祭り」(昭和37年、40分)

「坂部の冬祭」(昭和38年、34分)

この「映像民俗学・人類学の父たち」以外にも、民俗芸能をフィルムに収めた人々がいた。前稿で示したように、町田嘉章、田辺尚雄(東洋音楽)、三島章道(舞踊)の名が昭和3年発行の『民俗藝術』に見出される⁽⁶⁾。また、斉藤利彦によると、京都では文化史学の西田直二郎が、1933年から3年にわたる調査事業で近畿地方の田楽を中心とした芸能の映像記録を残している。その成果は16ミリフィルム18巻、5,600フィートに達するという。西田の映像を撮ろうという動機付けは、大正9年から2年にわたってヨーロッパに留学し、ロンドン大学、ベルリン大学において、人類学者らから映像記録の有効性を学んだことにあった。西田は帰国後の大正13年に「活動写真と歴史教育」という文章を発表し、映像の意義を説いている。「西田の提唱した芸能を映像によって記録し、資料化して考察するという方法論は、その後京都文化史学派によって継承されていった」が、残念ながら西田の撮影したフィルムの多くは現在再生が難しい状態になっているという⁽⁷⁾。

こうしてみると、民俗的な身体技法の映像としては渋沢・宮本、西田らをはじめとする昭和初期のものが最初期になると言えよう。しかし、前述の事例を見ても明らかなように、この初期の

映像記録は、当時の技術では長回しができなかったために、収録時間が数分からせいぜい数十分と短い。渋沢の花祭の映像にしても、1930年の「花祭綱町邸」が約15分、1934年の「花祭湯囃し」が約20分で、そのなかで舞踊の動きそのものを扱った部分は収録時間の半分にも満たない。舞踊の映像は非常に断片的で、さらに同時録音の技術がまだなく、芸能を理解する上で重要な音声がいっていないなど、残念ながらその芸態を十分に知りうるものにはなっていない。今日こうした古い映像を「身体技法」の研究分析に利用するに際しては、どのように活用していくかも問われるところである。

鈴木の言うように、渋沢らの花祭り調査は「動くものを捉える視線の導入」に一役買い、民俗芸能研究への道筋をつけたと言える。さらに、山路興造が述べているように⁽⁸⁾、民俗芸能の研究の出発点には、ほかにも鉄道などの交通網の発達という要素も影響していた。鉄道の発達は、旅への興味を引き起こし、『旅と伝説』『郷土趣味』などの雑誌も発刊された。ちなみに『旅と伝説』の創刊は1928年、『郷土趣味』は1918年と、渋沢らがフィルムを撮りはじめた時期と重なっている。そこにあったのは、「各地の奇祭や風俗を訪ねるという都市有閑層の時代指向であり、さらには、欧米から輸入された学問の刺激、またその反動によって、わが国の地方に伝承された芸能や習俗のなかに、演劇や民族の源流を探ろうという学者層の学問的興味であった」。それゆえに研究は、山路の言葉を借りれば、「民俗芸能自体を支える民衆側の視点、即ち伝承の社会的基盤や、宗教的背景への洞察は、ともすれば看過され、民俗芸能自体がもつ芸態とその芸能史的背景への興味が優先」していた。さらに芸態といっても、それはあくまでも「芸能史的背景」を抽出するためのもので、芸能の身体技法そのものの研究は成果として現れることは少なかったように思われる。

3. 昭和以前および海外

一方、舞台芸能に目を転じてみると、映像記録は年代をもっと遡ることが可能である。一例を挙げれば、能楽では1912年の金剛謹之輔出演の「羽衣」「望月」「橋弁慶」などの映像が（アルペール・カーン博物館蔵、各6分）、歌舞伎では1899年の市川團十郎・尾上菊五郎出演の「紅葉狩」の映像が残されている（松竹大谷図書館蔵、12分、他に早稲田大学坪内博士記念演劇博物館蔵、アルペール・カーン博物館蔵など）。

舞台芸能の方がより早く身体への視線、「動くもの」への視線を獲得していたのは当然といえは当然のことであろう。日本における身体技法について論じた第一人者は、舞台演出家であり、演劇評論家であった武智鉄二だと言えるかもしれない。武智は、日本の伝統芸能の基本には、半身ごとに身体を動かすいわゆる「ナンバ」という動作があり、その起源が田畑を耕す農耕生産をする民族的な身体の特徴から発したものであると考えた。そして、その身体的特徴は明治以降の西洋式の軍隊訓練などの導入によって失われていったという主張を展開した⁽⁹⁾。

この武智のナンバ論は2000年前後に再度注目をあび、「ナンバ」あるいは「ナンバ的動き」をさまざまな現代スポーツに利用するなど、研究や実用が行われるようになった。たとえば陸上の末續慎吾選手が2003年の陸上日本選手権において日本新記録を出した際に、重心を低く保ち身体をねじらないナンバ走りを意識して走ったと口にしたことが話題になった。また、桐朋高校バスケットボール部の「桐朋流ナンバ走り」を取り入れる試みについては、矢野龍彦・金田伸夫らの著書⁽¹⁰⁾に詳しい。

「ナンバ」を扱った著作物も多く出版されたが、その際ナンバ歩きの実態を示すものとしてよく使われるのは江戸時代の絵である。たとえば「明暦の大火」を記録した『むさしあぶみ』の絵に、

「たしかに災害の様子を描いた江戸時代の絵を見ると、庶民が盆踊りのように両手を高く上げて、逃げまどっている姿が描かれています。走り方を知らなかったため、このようにしないとバランスがとれなかったと考えられています」と説明が添えられる。また飛脚の写真をあげて、「『ナンバ走り』を駆使して一日 200 キロもの距離を走った」とし、「省エネ的かつ身体に優しい走り方が、その総力を可能にしたと考えられる」という紹介などがある⁽¹¹⁾。早川『花祭』の挿絵もそうだが、絵画や写真というのは、身体技法の記録という点で映像以前の出発点と言えよう。

日本の外に眼を向けてみると、身体技法という視点で映像をとらえ、撮影を行ったのがフランスの人類学者フェリックス＝ルイ・レニョーであった。身体運動の記録として映像を残したという意味では最初の人物とも言えるという。1895 年から 1897 年にかけて制作された「黒人女性の歩行」や「三人のアフリカ黒人男性のジャンプ」などの作品は、西アフリカ人の踊りや供儀の様子、調理やろくろによる陶器の作成過程、歩く、走る、木に登る、飛び跳ねるといった身体運動を撮影したものである⁽¹²⁾。さらに興味深いのは、民族の仕草を比較研究するという目的の下に、フランス人兵隊の走る様子も撮影していたことである。「レニョーは恐らく、研究や展示を目的として映像を用いて人間の行為を記録し、かつ収集した最初の人物であったと考えられる」⁽¹³⁾。その考え方は当時はあまり理解されなかったが、1930 年代になってようやくグレゴリー・ベイトソンとマーガレット・ミードのバリ島調査での映像記録の活用に関結びついた。また、レニョーは当初から映像記録を体系的に収集管理することで、研究や一般の役に立てようという考えをもっていたが、これは 1950 年代になって、同一のエンサイクロペディア・シネマトグラフィカというアーカイブ作成の運動につながっていったという。

また、アメリカ人類学者フランツ・ボアズは、その晩年の 1920 年代終わり頃になって、16 ミリカメラとシリンドー式の録音機を用いて、クワキツル・インディアン⁽¹⁴⁾の記録を撮っている。ボアズが、彫刻する男性、織物を織る女性、子どもの遊び、舞踊などの映像を撮影したのは、「身体の身振りに宿る民族的リズムの解明」をめざすという目的があったのだが、結局「この映像資料を作品にまとめることも、これに関する論文を執筆することもなく終わってしまった」⁽¹⁴⁾。

4. 現在の記録

ボアズが映像記録を作りながら、それを研究成果として活かすことがなかったように、映像を記録することに加えて、それをどのように活用するかというのは今日的な課題でもある。これについてもさまざまに議論がなされているので詳細はここでは述べないが、たとえば、今日の映像記録が「使える」記録になっているかを考察した文章⁽¹⁵⁾の中で、俵本悟は前述の『民俗芸術』の時代を「無形の民俗事象の調査研究の黎明期」と表現した。そしてこの黎明期に「多くの研究者がその実現を夢見て、多大な労力と費用を注ぎ込んだ映像記録は、今では祭りや民俗芸能の調査にビデオカメラを携えない調査者の方が少数派と言えるほどに、当たり前のものになっている」と述べた後、次のように指摘している。

「これほど多くの映像記録が日々製作されているにも関わらず、それらは記録・資料として十分に活用されていないという印象が強い。(中略)映像記録を考えてみると、地元の関係者にすら過去に製作した記録の存在が認識されていないこともある。映像記録を有効に活用できないのは、とくにフィルムの場合など取り扱い自体に技術的な難しさがあること、資料としての参照・引用・批判などの方法(制度)が確立されておらず、映像記録を調査や研究のリソースとして生かすことが難しいということもあろうが、単純に言えば、その記録にアクセスする手段が無い、きわめて分

かりにくいからであろう」。

一方で、最近ではビデオ撮影による映像記録以外のあらたなテクノロジーの利用がはじまっている。そのひとつがモーションキャプチャである。モーションキャプチャとは、被験者の関節などにいくつかのマーカーをつけ、そのマーカーの動きをコンピュータで処理してデータ化し、CGなどで動きを再現できるようにしたものである。映画やアニメーション、ゲームなどの分野から開発が進められてきたシステムであるが、それがスポーツ、医療、介護や、芸能、舞踊の分野での身体情報の研究に活用されるようになったのは、長瀬一男によると1990年代後半のことだという⁽¹⁶⁾。はたしてこのモーションキャプチャも「使える記録」となりうるのか、その有効性について考えてみたい。

現在さまざまなかたちで行われ始めているモーションキャプチャを利用した芸能・舞踊研究については、秋田にある劇団「わらび座」のデジタル・アート・ファクトリーのデジタル・エンジニアである海賀孝明氏によって「現在に至るモーションキャプチャを利用した芸能及び舞踊の研究の歩みと現状」として整理、紹介がなされている⁽¹⁷⁾。神奈川大学でも21世紀COEプログラム「人類文化研究のための非文字資料の体系化」の研究の一環として、身体技法の比較研究の目的などで、奥三河の花祭りをはじめとして、中国の民俗芸能である江西省の傩舞、および観世流能楽の数種の演目においてモーションキャプチャのデータを採り、分析が行われている。

モーションキャプチャの記録を採るためにはさまざまな工程がある。渡部信一は2005年に、生田久美子、前述のわらび座の海賀、長瀬らとの共同研究で「伝統芸能デジタル化プロジェクト」を実施した。これは青森県八戸市の伝統芸能である八戸法霊神楽の師匠の舞をモーションキャプチャでデータ化する研究であったが、その際の過程は次のようである。被験者は関節間に11個の磁気センサーをつけ、背中には送信機を背負う。磁界発生装置のあるスタジオにできた磁界とセンサーが反応し、その情報がサーバに送られる。サーバはその情報を解析し、各々のセンサーについて磁界における位置と回転情報を取り出す。これでデータ収録が可能になるという。さらにCGをつくるときは編集作業が必要である。データを身体モデルに貼り付け、その動きを見ながら細かい調整作業を経て、CGキャラクターにデータを流しこむことで完成する⁽¹⁸⁾。モーションキャプチャを使ったデータではマルチアングルが使える、一つの舞踊を正面だけでなく、横や上などから見る事が可能で、多方向から身体を捉えることができる。舞踊の「わざ」をこのようにデジタル化することにはどんな利点があるのだろうか？ 渡部信一との対談のなかで氏の問いに答えて、海賀は「デジタル化することは、ものごとを客観的に見えるようにすることで、事実をありのまま計測することだと考えています。そうすることによって、今まで気づかなかったことに気づくことができる」と述べている⁽¹⁹⁾。実際に、京劇をモーションキャプチャした際、ビデオ映像では止まっているように見えた腰が、データでは微妙に下方に移動していることがわかったという。つまりモーションキャプチャを使えば、ビデオでは把握しきれない情報を得ることができるというわけである。また、名人の動きと初心者などの動きなどを比較する際に、比較対象者のデータを数値化したり、あるいは線画であらわすことによって、動きの違いが明確になるということがあるという。これらの要素は研究分析には一定の有効性があると考えられる。

5. モーションキャプチャの伝承への利用

このようにさまざまな形の研究分析が行われる一方で、モーションキャプチャのデータを伝承・教育活動へ利用しようという方向性がある。たとえば、立命館大学アート・リサーチセンターの八

村広三郎は次のように述べている。

「(モーションキャプチャによって) 身体運動の際の身体各部の 3 次元座標の時系列データを取得することが可能になった。これにより、舞踊や芸能などの無形文化財の身体の動きを正確に計測しデジタルデータとして後世に伝承するとともに、このデータを教育や後継者の指導にも利用することへの期待が高まっている」⁽²⁰⁾。

また「わらび座」においても、いくつかの民俗芸能をモーションキャプチャによって CG 化した DVD の制作を行っているが、これも民俗芸能の「わざ」の伝承に利用するという目的があった。もちろん彼等は DVD 単独で伝承が可能であるとは考えているわけではなく、「『わざ』の伝承というとてもアナログな世界」を「コンピュータというデジタルの道具を使って支援」(傍点筆者)するという考え方である⁽²¹⁾。

デジタル化の特徴として渡部は、1) 継承という点から、CG を使うことでゲームに親しんでいる若い人たちにとってとつきやすくなる、2) 情報を削ることができる、の 2 点を挙げる。後者は、たとえば衣装のない身体自体の動きがわかったり、細かい動きが削除されることによってわかりやすく習得がしやすくなる、さらには情報量を増やしたり減らしたり調整したり、局所的な動作を見たりすることも可能になることも習得に役立つと言う。ただ 2) の部分については渡部自身メリットであると同時にデメリットでもあると指摘している。

渡部の著書は、日本の「わざ」を「デジタルで表現し伝えることができるのだろうか?」というテーマに貫かれているが、たいへん興味深いのは、デジタル化を模索追究する過程のなかで、民俗芸能のデジタル化しにくい(「できない」とは渡部は言わない)部分が浮き彫りになっていく点である。渡部はこのデジタル化しにくいところを、次なる試み「師匠の思いデジタル化プロジェクト」⁽²²⁾につなげていく。これは前述の「伝統芸能デジタル化プロジェクト」の八戸法霊神楽の師匠の事例である。渡部は舞の一つひとつの動作を正確に記録するだけでは、神楽の継承支援には不十分なのではないか、「実際、長い年月を通して師匠から弟子へと伝えられてきたのは、伝統芸能に関わる人々の『思い』や気持ちだと師匠は語っている」と考える。そこで、新たなプロジェクトでは、舞を舞う神楽殿と神社の境内、さらには神楽が盛んだった江戸末期の八戸の町を CG で再現するという方法をとる。さらに神楽の衣装もデジタル化して取り込んだ。結果 CG の出来映えは神楽の若い人だけでなく高齢の人にも好評だったという。だが、デジタルでは伝えにくいけれど伝えたい部分というのは、こうしたバックグラウンドのことなのだろうか? またデジタル化した神楽殿でなにかが本当に伝わるのだろうか?

わらび座で DVD 化された芸能は、「New ソーラン節」と「New 秋田音頭」というわらび座振り付けのものと、「こきりこ(富山県五箇山)」や「一日市盆踊り(秋田県八郎潟町)」などの一般的な民俗芸能とがある。そのわらび座の DVD 制作を手がけた海賀が面白い発言をしている⁽²³⁾。

「『New ソーラン節』を作った後で、他の民俗芸能をモーションキャプチャしていて……あれ、おかしいなあ。ソーラン節のノウハウでは作れないなあ、と。同じノウハウでやろうとしたら作れなかったんです。そして何が違うんだろうと思ったときに、どうしても民俗芸能というものとそうでないものの区別をしなければならなかった。」

つまり渡部の言葉を借りるなら「伝統的に伝えられてきた踊りと『わらび座』で創作した踊りでは、その伝え方に決定的な違いがある」というわけである。わらび座の踊りは、わらび座を訪れた修学旅行生の体験や、学校の学芸会や運動会などで踊ってもらうための「楽しく簡単に踊れる踊りになっている」。言うなれば「教えるために作られた踊り」であるのに対して、一方の民俗芸能では人によって教え方が違い、一般的な教え方、マニュアルが存在しない。それが同じノウハウで作

れなかった原因だろうと海賀は言う。だから「『New ソーラン節』『New 秋田音頭』の方は、DVDの指示に従って練習していれば自然と踊れるようになります。しかし、民俗芸能の方は自発的に覚えようとしなければ覚えられません」。

筆者自身の民俗芸能の身体技法研究の出発点は、大学生だった頃のサークル活動で、岩手や新潟、沖縄などの現地に赴いて伝承者から民俗芸能の舞い踊りを習い覚え、それを大学に戻って練習するという活動の中で生じたひとつの疑問にある⁽²⁴⁾。地元の伝承者から見ればわれわれは「外部」のものになるわけだが、それでも練習を重ねていくうちにけっこう「上手く」踊れるようになるものも出てくる。最初は上達することで満足していたが、そのうち「地元」の踊りと「外部」のわれわれの舞い踊りに上手－下手とは異なる違いがあることに気づくことになる。それはたとえば面をかぶった舞ならば、舞手が誰かわからなくても、地元の人か「外部」の人かはわかるというような違いである。なぜ違うのか、どこが違うのか。それは一つには「われわれ」は習い覚えるときにある種の「整理」を頭の中でしているが、「地元」の人は教えるときにも習うときにもそれをしていない。そのためではないかと筆者は考えてきた。これは海賀のいう「マニュアルがない」ということと同じことであろう。

モーションキャプチャの使用は、磁気発生装置のあるスタジオなどの特殊な装備が必要な上に、モデルとなる演技者はさまざまな装置を身につけて動かなければならない。さらにCG化をするならば、その編集には大変な作業量と経験が必要になると言う。一方CG化を行わないで、数値化や線画によるデータだけであらわした場合には、それを読む能力が必要になってくる。渡部は同じ著書のなかで、漢方医がその漢方医道の世界を伝える構造を分析した川口陽徳氏とも対談を行っているが、その結果川口が次のように述べているのが示唆的である。

「問題なのは、データ蓄積以降の分析はどのような観点から行うのか、『医学』の場合と同様、集めたデータをどのように治療に役立てるのかということにならないでしょうか。蓄積されたデータを間違えることなく扱うためには、結局、漢方医道の世界観を習得している分析者を育てなければならない。そうでないとデータの意味するところが正しく理解できない」⁽²⁵⁾。

「データを管理することは、もしかすると可能なかもしれませんが、果たしてそれは効率的なのでしょうか。『デジタル＝効率的』というイメージがあるのですが、効率的という点から考えるとアナログ的な模倣と反復という方法で医師を育てる方がよいのではないのでしょうか」⁽²⁶⁾。

民俗芸能の場合も同様で、各地に存在する民俗芸能の多さを考えただけで、特殊な装置の普及は現実的ではないし、それを伝承者が使いこなすことも難しそうである。さらに渡部は、デジタル化によってわかりやすくすることが伝承の「支援」になりうると考えているが、そうだろうか。ひとたび情報量の少ないわかりやすい体系を習得した身体が、そこから本来のわかりにくくて雑多なものを含みこんだ体系⁽²⁷⁾を習得していくのはかなり難しいことだと思われる。それならば、最初からわかりにくくて雑多なものを対象として習得に臨むほうが、むしろ川口の述べたように「効率的」と言えるのではないだろうか。

6. おわりに

伝承・教育目的という点から見ると、ビデオにしても、モーションキャプチャにしても、最終的には舞踊の習得者は、その画像なりCG画像なりを見るという作業をするという意味では同じである。しかし、見て頭で理解することと、それを自分の身体上に体現することはまた別の問題となろう。頭では分かっているが、身体はそうに動いてくれないということはよくあることである。

その点、先日 TBS テレビの「夢の扉+」⁽²⁸⁾ という番組で紹介されていたモーションコピーシステムという装置は興味深いものだった。これは慶應義塾大学理工学部システムデザイン工学科の桂誠一郎研究室が開発したシステムである。研究室の紹介によれば「モーションコピーシステムとは操作者の動作そのものを保存、再現するシステムです。従来のモーションキャプチャ等では位置情報のみの抽出しかできませんが、モーションコピーシステムを用いることで、位置情報と力情報の両方を抽出することが可能になります。人間の動作を CD やビデオのようにいつでも・どこでも再現することが可能になるので、熟練技術者のスキル保存やロボットへのスキルの転写、スキルトレーニングなどの実現が期待されます」⁽²⁹⁾。

この装置が面白いのは「モーション保存システム」と「モーション再現システム」の双方向性をもっていることで、まず操作者の動作の動きと力加減をデジタル情報として抽出し、それを操作者の動作を代わりに行うシステムで再現させるというものである。番組では、書道家の腕に装置をつけ、筆で字を書いてもらって、そのデータを機械にうつしこむ。そして今度は機械に筆を装着すると、書道家の筆致を機械が墨のかすれ等も含めて再現していく様子が紹介された。また水彩画の画家の描いた絵を再現するという試みも紹介された。これは水の含ませ具合や力加減などをやはり機械が再現して、同じようなカラーの水彩画を再現させるというものであった。

興味深かったのは、書道の再現の際、機械が再現することもできるのだが、その機械に人間が腕を接続して筆をもつと、機械が人間の腕を動かして達人の筆致を再現することができる点であった。つまり、機械によって手を動かされることによって、達人の力の入れ加減、抜き加減を機械につながれた人間は感じ取り、体現することができるわけである。しかし、舞踊などにこれを応用すると、身体全体に機器をつけることになり、今のところ現実的とは言えないように思われた。またいくら機械が名人の手業を再現でき、習得者の手がそれを感じ取ることができるとはいえ、それがわざの「伝承」となりうるのかは現段階では未知数であると言えない。

記録を採るということには、記録を残すという大きな意義がある。だが、記録を採るための手段は開発がすすんでいるが、残された記録をどのような目的でどのように活用するか、できるのかという問題はフィルム映像でもその後の新しいシステムであっても同じく課題として残されている。特殊な機器を用い、データ分析に手間暇をかけることは、研究としては得るところも大いにあることが期待されるが、伝承活動への利用の有効性は果たして見合ったものになりうるのか、さらにはそれがほんとうに伝承の一助となりうるのか、今後さらなる考察が必要である。

注

- (1) 「花祭綱町邸」(約 15 分) 綱町邸の撮影が翌日庭での再現によって行われたのは、当時のフィルムは感度が悪く、暗い室内や夜間の撮影が困難だったためと思われる。(北村皆雄発表「渋沢敬三の系譜と現在の記録方法」2013 年 6 月 8 日「藝能史研究会」第 50 回大会における指摘)。1934 年のフィルムは「花祭中在家湯囃し」(約 20 分)。
- (2) 西郷由布子「民俗芸能の映像」『「アジア祭祀芸能の比較研究」プロジェクト報告編』神奈川大学国際常民研究機構年報 1、2010、p. 163。
- (3) 鈴木正崇「『澁澤民間学』の生成—澁澤敬三と奥三河—」『「アジア祭祀芸能の比較研究」プロジェクト報告編』神奈川大学国際常民研究機構年報 1、2010、p. 175。
- (4) 北山皆雄・新井一寛・川瀬慈編著『見る、撮る、魅せるアジア・アフリカ！ 映像人類学の新天地』新宿書房、2006、p. 206。
- (5) 北山皆雄発表「宮本馨太郎 昭和初期における郷土映画の構想」、2013 年 11 月 17 日歴博映像祭「映像民俗

- 学の先駆者たち—澁澤敬三と宮本馨太郎」発表資料より。北山によるとほかにも実験映画、学園ニュース、わが家の記録などさまざまな映像を宮本は撮っている。
- (6) 西郷由布子、2010、p. 161.
- (7) 齊藤利彦「京都文化史学と民俗芸能撮影の系譜」(2013年6月8日、藝能史研究会第50回大会)発表資料より。齊藤利彦「西田直二郎と民俗調査—田楽の映像記録撮影を中心に—」『佛教大学アジア宗教文化情報研究所研究紀要4』2008。
- 氏によると、西田フィルムのうち閲覧できるのは、福知山市紫宸殿田楽ほか2本のみだという。
- (8) 山路興造「私にとっての民俗芸能研究の現在」『正しい民俗芸能研究第0号』、ひつじ書房、1991、pp. 23-24.
- (9) 武智はナンバについて「右足が前に出るときは、右手が前に出るといふ言い方は、ナンバの説明によく用いられる方法だが、正しくは右半身が前に出ると言った方がよい」と説明している。武智鉄二『伝統と断絶 新装復刻』風塵社、1989、p. 28.
- (10) 矢野龍彦・金田伸夫・織田淳太郎『ナンバ走り』光文社、2003、矢野龍彦・金田伸夫・長谷川智・古谷一郎『ナンバの身体論』光文社、2004。
- (11) 矢野龍彦、長谷川智『ナンバ式骨体操』光文社、2004、p. 11.
- (12) 撮影はアフリカ現地ではなく、1895年にパリで開催された「西アフリカ民族誌博覧会」において行われた。
- (13) 吉田健司・村尾静二「映像人類学作品解説」、伊藤俊治・湊千尋『映像人類学の冒険』せりか書房、1999、p. 201.
- (14) 吉田・村尾、1999、p. 210.
- (15) 俵木悟「無形民俗文化財の映像記録—『使える記録』の実現に向けて—」『日本民俗学』264号、2010、pp. 122-123.
- (16) 廣田律子・長瀬一男・海賀孝明・岡本浩一「モーションキャプチャを使った芸能比較研究の試み」『年報人類文化研究のための非文字資料の体系化』第3号、神奈川大学21世紀COEプログラム研究推進会議発行、2006、p. 194.
- (17) 廣田・長瀬・海賀・岡本前掲書、pp. 189-91.
- (18) 渡部信一『日本の「わざ」をデジタルで伝える』大修館書店、2007、p. 6.
- (19) 渡部信一、2007、p. 39.
- モーションキャプチャには、いくつかの方式があり、一つは「装着式モーションキャプチャシステム」と言われるもので、光学式、機械式、磁気式の3種類がある。これは人体にマーカーを装着し、それぞれの方式に則ってそのマーカーをつけた関節の位置、角度のデータをとるやりかたである。もう一つは「非装着式モーションキャプチャシステム」で、ビデオ式とも言われるが、これはカメラで撮影した映像を解析するもので、人体に機器をつける必要がない点で使いやすいが、計測の安定性や精度などに問題が多いという。わらび座で用いているのはこのうちの磁気式のものである。
- (20) 八村広三郎「モーションキャプチャによる無形文化の記録と保存」2013年6月8日、藝能史研究会第50回大会レジュメより。
- (21) 渡部信一『超デジタル時代の「学び」—よいかげんな知の復権をめざして』新曜社、2012、p. 172.
- (22) 渡部信一、2012、pp. 185-198.
- (23) 渡部信一、2007、p. 36.
- (24) 詳細は拙論(西郷由布子「人はどうして『踊りおどり』になるのか—早池峰神楽を題材として」民俗芸能研究会／第一民俗芸能学会編『課題としての民俗芸能研究』ひつじ書房、1993)で述べたことがある。
- (25) 渡部信一、2007、p. 120.
- (26) 渡部信一、2007、p. 114.
- (27) 渡部は著書の中で「わたしはさまざまなプロジェクトを実施する中で、最先端のデジタルテクノロジーにより『複雑な対象を複雑なまま扱う』ことを意図してきた」と述べている(渡部信一、2012、p. 75.)。著書の題名にある「超デジタル時代」というのは、まさに技術の発達により「複雑な対象を複雑なまま扱う」ことができるようになったコンピュータ利用を説いたものである。しかし、この「伝統芸能デジタル化プロジェクト」において、情報を削って習得をしやすくするという発想はその意図と矛盾しているように思われる。
- (28) TBS『夢の扉+』2013年9月22日放送「人間の神業を未来永劫に残す!」—人間の「神業」を忠実に再現する『モーションコピーシステム』—残すべき匠の技をデジタル保存し未来につなげる—
- (29) <http://www.katsura.sd.keio.ac.jp/Collaborations/explanation> (閲覧日、2013年11月27日)