

〈第7回国際シンポジウム報告12〉

海賀孝明

劇団わらび座の日本民俗芸能の
デジタルアーカイブ

2005年国際日本学シンポジウム

わらび座, Digital Art Factory
海賀 孝明

はじめに～劇団わらび座は

- 1951年劇団創立
- 1953年秋田県田沢湖町に拠点を移す
- 各地の伝統芸能などを素材にした公演活動
- 5つの公演班により年間約900回の公演
- 現在は地域素材をテーマにミュージカル上演
- 現在拠点はわらび劇場を中心に、たざわこ芸術村として総合的なリゾート展開

Digital Art Factoryは

劇団のコンピュータ部門

- a) 劇団、芸術村の業務支援
- b) NPOきたうら花ねっと(ISP)への支援協力
- c) デジタルアーカイブへの取り組み
財団法人 民族芸術研究所との連携
- d) モーションキャプチャ活用のコンテンツ制作
- e) 舞台芸術へのデジタル技術の活用

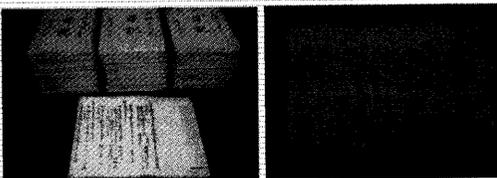


デジタルアーカイブの事例

- 事例1: テキスト編
 - 古文書のデータベース化
- 事例2: 音声編
 - 民謡のデータベース化
- 事例3: 動作編
 - 動作のデータベース化～舞踊符
- 事例4: 映像+動作編
 - DVDでまなぶ・おぼえる伝統芸能

事例1: テキスト編
古文書のデータベース化(1)

- 古文書と民族芸術研究所での解読作業

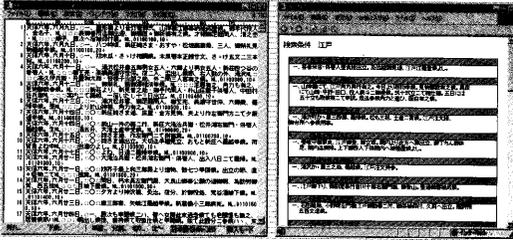


事例1: テキスト編
古文書のデータベース化(2)

- 門屋養安日記のデータベース化
 - 江戸末期36年間の日記
 - 秋田県立博物館にてマイクロフィルム撮影(1990年)
 - 解読と同時にテキストデータ化(3MB)
 - 解読作業は1991～1997年の7年間
 - 解読と解読後の研究手法を劇的に変える
- 実例
 - 秋田魁新報社連載 -> 出版
 - 連載小説「養安先生よばれ」-> 出版
 - ミュージカル「よろけ養安」-> 制作, 上演

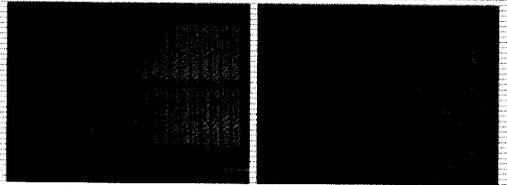
事例1:テキスト編 古文書のデータベース化(3)

- 門屋養安日記のテキストデータと検索結果



事例2:音声編 民謡のデータベース化(1)

- 民族芸術研究所の民謡カセットテープ

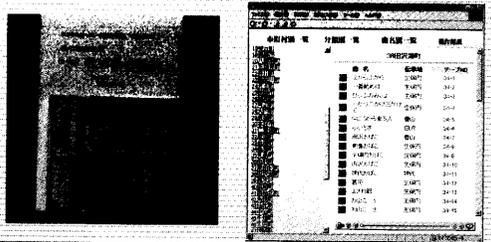


事例2:音声編 民謡のデータベース化(2)

- 文化庁の民謡緊急調査
 - カセットテープ(オープンリール) 3,600本
- 研究目的のデータベース化
 - 東北6県、北陸3県の9県をデジタル化完了(約10,000曲)
 - すぐに聞きたい曲が聞ける
- 「秋田県の民謡」の販売
 - カセットテープ64本、約35時間、1,064曲
 - 許諾の得られた1001曲を1枚のCD-ROMに収録
 - 民族芸術研究所より出版(2001年)
- 韓国文化放送(MBC)収録データ
 - 韓国の民謡データベース試作(2002年)

事例2:音声編 民謡のデータベース化(3)

- 秋田県の民謡CD-ROMと動作画面



モーションキャプチャの導入

- 動機は面白そう
- モーションキャプチャ
 - 被験者の動作をデジタルデータに変換してコンピュータに取り込むこと
- 踊りを記録するための必要な要件
 - キャプチャ可能な範囲
 - キャプチャ可能な時間
 - 踊るときの自由度
- ワイヤレス磁気式システムの導入
 - 1998年 STAR*TRAK(POLHEMUS社)
 - 2000年 MotionStar Wireless(Ascension Technology社)



モーションキャプチャのデータ

- 鬼剣舞のモーションキャプチャデータ



モーションキャプチャできるまでには

- モーションキャプチャスタジオ構築
 - トラブル続出～踊りを記録できない
 - 思うような記録ができるまでに3年かかる
 - 可能性～踊りのくせが記録されている
- モーションキャプチャデータからCG作品



「鬼剣舞」ピーソフトハウス
デジタルコンテンツグランプリ東北'08
グランプリ受賞作品

事例4:映像＋動作編 DVDでまなぶ・おぼえる伝統芸能(2)

- 3つの内容から構成される
 - 芸能をはぐくんだ地域を映像で紹介する「みてみよう」
 - モーションキャプチャ技術を使い、さまざまな角度から踊りをおぼえる「おぼえよう」
 - 芸能で使われている楽器や衣装、地域の文化を画像、映像で学習する「しらべよう」



事例3:動作編 動作のデータベース化～舞踊符

- 民俗芸能の記録、創作ができないか
 - 民族芸能の3次元デジタル舞踊符の開発と作成
 - マルチメディアコンテンツ制作支援事業に採択
 - 通産省(当時)平成8年度補正、平成10年度実行
 - 提案レベル、課題が分かった
- 手指の記録と動作のデータベース化ができないか
 - モーションキャプチャを用いた地域伝統芸能のデジタルコンテンツ制作に関する研究
 - 戦略的情報通信研究開発推進制度に採択
 - 総務省 平成17年度から3年間
 - 秋田大学との共同研究

事例4:映像＋動作編 DVDでまなぶ・おぼえる伝統芸能(3)

- DVDの機能を活かした学習教材(2002年～)
 - DVDでおぼえる Newソーラン節、わらび座(2002年)
 - DVDでまなぶ・おぼえる ドンパン踊り、秋田県(2004年)
 - DVDでまなぶ・おぼえる こきりこ、富山県(2005年) など9タイトル作成



事例4:映像＋動作編 DVDでまなぶ・おぼえる伝統芸能(1)

- きっかけ
 - 「CGの踊りは面白い!」「このビデオがほしい」
 - コンピュータに向かい踊りを覚える?
 - モーションキャプチャの有効性を生かしてどのようなコンテンツが提供できるか
- DVDの機能に着目
 - マルチアングル機能(最大9アングル)
 - メニュー機能
 - マルチ音声機能(最大8音声)

おわりに

- 何のためにデジタルアーカイブを行うのか?
 - 劇団わらび座の仕事の延長
 - 事例1: 解読作業の効率化、舞台化
 - 事例2: 研究の効率化、作曲のベース
 - 事例3: 芸能の記録と保存、これからの可能性
 - 事例4: 芸能の伝承、その時点の記録
 - 一部分のデジタルアーカイブでは使えない
- 「秋田の踊り20選」DVD制作事業
 - 秋田デジタルコンテンツ協議会にて公募