

古典芸能研究におけるデジタルアーカイブの効用

The utility of digital archiving for the study of traditional performing arts

赤間 亮

Ryo Akama

立命館大学 先端総合学術研究科, 京都市北区等持院北町 56-1

Ritsumeikan University, 56-1, Tojiin Kita-machi, Kita-ku, Kyoto

あらまし: 日本の古典芸能の対象に行われている国内外のデジタルアーカイブ事業を紹介し、それらを踏まえて立命館大学アート・リサーチセンターを拠点に著者らが行っている研究を紹介する。ここでは、古典芸能のような無形文化の先端的なデジタルアーカイブ技術や、その応用方法を説明する。また、過去に生成された大量の上演資料を地道にアーカイブする必要性を述べ、それが上演情報をインデックスとすることで有機的に連動し、本来なら消えてしまう時間芸術である舞台上での上演内容を復元することになる点も指摘する。また、様々な機関が公開する目的の異なるデータベースを連動させ、一連の古典芸能アーカイブとして活用する手法についても紹介する。

Summary: In this paper, I will introduce some digital archives about Japanese traditional performing arts. Then I will show you our research activities doing in the Art Research Center of Ritsumeikan University. I will explain some cutting-edge technologies and applied technique. And I will make a point of showing that we should make steady efforts on the digitizing for a huge amount of materials of historical performing arts. The digital archives of traditional performing arts are working effectively by making index from the record of performance (Kabuki chronology), so it makes the results that we can restore contents of performance it was performed and lost everything at the same time in the past. And also, I will point out that some database outside made up with the different purpose from us can work effectively by making a database with a meta-data for traditional performing arts by ourselves.

キーワード: 能狂言, 歌舞伎, データベース, 演劇, モーションキャプチャ, 容貌復元

Keywords: Noh-kyogen, Kabuki, database, theatre, motion capture, reconstruction of a face for historical celebrity

1, はじめに

デジタルアーカイブが、さまざまな分野で粛々と進められている。デジタルアーカイブという言葉が先端的で、その先には夢のような時代が訪れるという言説が先行していたのも、「懐かしい」ことと思える昨今である。したがって、“デジタルアーカイブが必要である”と力説するのが今回の目的ではない。むしろ、今回は、古典芸能研究の分野において、研究用コンテンツがどのようにデジタルアーカイブされているのかの現状を検証し、まさしく、デジタルアーカイブズを構築している私どものプロジェクトでは、それがどのように具体的な研究に役立っているのかを報告してみたい。

2, 海外の状況

まず、海外の状況についての調査については、網羅できているわけではないが、いくつかの事例を報告したい。海外の日本演劇研究者が、ヴィジュアルな、あるいはマルチメディア型研究資料を求めていることは、予想していた。能楽や歌舞伎文楽は、海外の研究者にとって魅力的な対象であり、実に多くの研究者を数えることができる。彼らは、日本に留学中、文献資料はもちろんであるが、できるだけ舞台映像を手に入れて本国に帰る。本国の大学の講義で、学生に日本の古典芸能を紹介するのに、必要不可欠の教材であるからである。

2002年秋にロンドン大学では、日本学研究会の例会でスコットランド大学のHelen Parker氏による発表があり、歌舞伎を教えるのにビデオがどれほどの効果があるかを力説された。その段階で、歌舞伎の舞台映像はほとんど販売されていなかったが、通常は、日本滞在中にNHKやCS放送の伝統文化放送(歌舞伎チャンネル)で流された映像をコピーして持帰っているようである。それも短期間での留学では十分な蓄積はできない。現在は、DVDによる販売が少しずつ進みはじめた。Parker氏は、この発表を発展させて、2005年度、11th Conference of the EAJISにおいて、Border-crossing and multimedia resources in the study of traditional performing artsと題する発表をされているが、その要旨によると図像や映像が演劇研究において、とくに他ジャンルとの比較をする上で、いかに有効かを説いたものであったようだ。

本年10月11日と、大阪歴史博物館では、6月から9月まで大英博物館で開かれた展覧会の巡回展である「日英交流 大坂歌舞伎展」が開催されていた。12月から1月にかけては、さらに東京の演劇博物館に巡回する。この展覧会の実質的なディレクターは、ロンドン大学SOASのAndrew Gerstle教授で、氏は5年の歳月をかけて、イギリス国内に存在する浮世絵を中心とした大阪歌舞伎の資料を悉皆調査され、調査と同時にデジタルカメラで資料をデジタルアーカイブされた。私は、2002年から2003年にかけてGerstle教授をスーパーバイザーとして1年間、SOASに滞在し、共同でGerstle教授の研究資料の画像データベース構築を担当した。これが現在、私の所属するアート・リサーチセンターのサーバー上で運用されており、今回の展覧会の研究・解説執筆の上で極めて有効に働いたと聞いている。

また、やはりロンドンのビクトリア&アルバート博物館では、38,000枚という膨大な浮世絵を所蔵しているが、担当学芸員が15年も以前に目指した、「コンピュータを使った整理」が、私の研究テーマとして合致し、デジタルアーカイブとデータベース構築のコラボレーション研究が始まっている。すべての浮世絵のデジタル映像化とメタデータ付与の作業が3年後には完成する見込みである。

3, 日本の古典芸能研究所アーカイブ

一方、日本では、古典芸能を研究対象にする研究所が、いくつも活動しているが、WEB上での資料公開に力をいれている研究所は比較的少ない。

最も先行しているのが、早稲田大学演劇博物館で、ここでは、所蔵する浮世絵(役者絵が中心)が約47000枚公開されている。これは、役者絵としては世界最大コレクションであるが、浮世絵公開データベースとしても世界最大である。また、義太夫の院本(義太夫節の台本)や、戦前の歌舞伎の舞台写真を見ることが出来る。神戸女子大は、民俗芸能にかかわる喜多コレクション(写真)を公開している。

ただし、浮世絵に関しては、国内の方が、海外よりも先行している模様で、演劇博物館以外にも、国会図書館、東京国立博物館、都立中央図書館などが大規模の所蔵品をWEB公開している。

なお、海外の浮世絵データベースとしては、サインプランススコ美術館やライデン国立博物館などがあるが、十分なメタデータが付与されておらず、的確に所望する資料を見つけ出すまでのデータベースには到っていない。

4, GloPAC プロジェクト

日本の古典芸能研究所におけるデジタルアーカイブが、このようにデジタルライブラリ的な段階に止まっており、演劇資料としての体系的なアーカイブに進む動きを見せていないのに対して、WEB大国たるアメリカでは、コーネル大学を中心とする演劇研究コンソーシアムが始まっている。The GLOBAL PERFORMING ARTS CONSORTIUMといい、GloPACと略されている。これは、組織や個人が演劇の研究や保存するために、デジタル技術を駆使して、多言語対応、マルチメディア対応の資料に簡単にアクセスできるようにしようとする国際的なグループであり、コーネル大学、コロンビア大学、ワシントン大学、ハワイ大学、ビンガムトン大学(以上、米国)、シンガポール国立大学、法政大学などが参加している。

これは、演劇文化の盛んな各国の演劇資料を集積していこうとするWEB先進国アメリカならではの発想である。その中で、最も活発に活動しているのが日本演劇研究部門であり、海外の日本演劇研究者にとって、資料への容易なアクセスが如何に緊急の課題であるのかが理解できる。なお、データ蓄積のためのチームをこのプロジェクトでは、PARC(A Performing Arts

Resource Center)と読んでおり、この活動の意義を普及させる先導役プロトタイプとして JPARC (Japanese Performing Arts Resource Center) の活動を WEB 上でも確認することができる。

(<http://www.glopac.org/gloparc/index.php>)

こうした動きをみても、日本の伝統芸能資料は、現代の舞台映像や音声記録は別として、日本が世界最大の古典演劇資料の宝庫であることにも気付かされるのである。だが、問題点を指摘しておく、本プロジェクトは、文系の研究者が中心であるが、それにデータベーステクノロジーを組合せ、むしろこのグループが大量の古典芸能コンテンツを持っているのではなく、システムを提供するから各国のコンテンツを参加者側から提供し、しかも参加者が各自で書誌データを書込むという点である。日本やヨーロッパなどの歴史的な演劇資料を持つ、コンテンツホルダーにとっては、どのようなスタンスでこのプロジェクトに協力していくのか、難しい判断を要求される。

一方で、上記の参加大学の内、法政大学は、具体的には能楽研究所が積極的な関りを持っている。この研究所は、能楽分野専門研究所としては、最も歴史が古く、最大の機関である。しかしながら、上述、日本の演劇研究所の章でも全く触れなかったことで分かっており、デジタルライブラリとしての活動は、現状では全く見えてこない。(実際、デジタル撮影をすすめているとの報告が、GloPAC のシンガポールでのカンファレンスで報告された。)

能楽研究所のような機関の場合、研究所員が完全に文系研究者であり、システム開発やデジタルアーカイブそのものを研究する必要はないと思われ、こうしたスタンスの機関にとっては、システムを提供してもらえるコンソーシアムに参加する意義は大きいと思われる。

5、立命館大学アート・リサーチセンターにおける活動

立命館大学アート・リサーチセンター(以下、ARC)では、これまで、文部科学省の学術フロンティア推進事業による「無形文化財・時間芸術に関する総合的研究」、文部科学省オープン・リサーチ・センター整備事業による「デジタル時代のメディアと映像に関する総合的研究」、さらには、21世紀 CEO プログラムにより「京都エンターテインメント創成研究プログラム」により、いわゆる文理融合型の研究をとくに京都の大学として、

日本文化に焦点をあてて進めてきている。その内、片山家能楽・京舞保存財団との提携による能楽のマルチメディア研究や、京都が発祥である歌舞伎の歴史に関するデータベースは、現在最先端の研究成果として知られている。

ARC は、7 年前に設立された研究所であり、他の研究機関より後発であった。そのため、設立当初から、他の研究機関が持たない研究対象や手法を取り入れることで独自性を出すことに腐心してきており、古典芸能のデジタルアーカイブ研究としては、世界に類を見ない存在となっている。

ARC では、すでに公開・非公開のデータベースが構築されており、とりわけ他機関の所蔵品のデジタルアーカイビングに協力し、多くのデータベースが立上っている。また、テキストや画像、動画といった既存のメディアを対象にしたデータベースだけでなく、新しい記録方法、鑑賞方法を開発するという技術開発も行っているところが特徴である。私は、デジタルアーカイブ研究を標榜するためには、技術開発と、アーカイブ構築の両面を併せ持つ必要があると主張するものであり、ARC の研究活動は、まさしくこの二面を併せて進んでいると言えよう。

- 1) 舞台のアーカイブ(照明を含む)
- 2) 役者の動きのアーカイブ
- 3) 役者の衣裳のアーカイブ
- 4) 役者の容貌や肉体のアーカイブ
- 5) 舞台音楽・音声の感性的アーカイブ

以上は、現在、立命館大学 21 世紀 COE の研究テーマとして、アーカイブ技術の開発・応用に関して実際に進行しているものである。1) については、現在までに南座の劇場内、さらには、国宝である西本願寺北能舞台が、きわめて高精細の3DCG が出来上っている。2) の役者の動きは、能役者、歌舞伎役者の他、日本舞踊や島原の太夫の動きなどが記録されている。短時間の作品であるが、これにキャラクターを載せたバーチャル能も制作されている。また、先述の大英博物館展では、会場の解説ビデオのなかで、歌舞伎の舞台実映像から、CG の演技となり、さらに展示されている浮世絵に変化していく作品を製作・展示した。これらの演技の記録データは、このように様々な応用ができ、舞台の CG 上に容易に別々に収録した役者の演技を展開させることも可能である。

また、4) では、幕末の名優、8 代目市川団十郎の容

貌を、残存する役者絵や、最古の隈取を元にして復元した。この復元技術を応用することで、ポートレートが残る過去の有名人については、立体的な容貌を復元させることのできるわけで、衣裳の現実感、音声の感性的な表現を含めて、現実の舞台や舞台をビデオ撮影した映像とは全く別の独立したメディアによる舞台芸術が実現できると考えている。音楽において、生演奏とレコードとが全く別物として鑑賞者を獲得しているのと同じ現象を、舞台芸術の世界でも実現しようというのが、私の構想である。

さて、こうした先端的な技術開発とともに、重要なものが、もう一方の過去に残されてきたさまざまな演劇資料のデジタルアーカイブである。ここでは、すでに標準的なデジタル化基準が定着し、安心して大量のデジタル化が行えるコンテンツ対象である必要が、まずある。そして、それらに対し、目立たず地道に粛々とアーカイブ作業を進めていくことが肝要であり、その地味な活動の成果が実は最大の研究成果を導き出すことを確認しておかねばならない。とりあつかわれるメディアは、

- A) テキストアーカイブ (台本や音楽の電子テキスト)
- B) 画像アーカイブ (番付ポスター劇評・劇書などの幕外資料や、台本、興行日記などの幕内資料など、演劇資料の複製画像、)
- C) 音声アーカイブ (レコード・CD・ビデオからの音声など)
- D) 動画アーカイブ (舞台収録映像)
- E) 新メディア・データアーカイブ (3D、CG、モーションデータなどの新技術による記録データ)

などである。

Eについては、を新しい記録方式であり実際の上演を記録するまでには到っていないが、その他は、過去にある舞台上での上演があり、その製作・上演活動のなかで、様々な形態として生産され、残ったものである。一つの上演事実から生れ出た資料は、その後バラバラに拡散する運命にあり、以降それらは、物体として同じ場所に完全に集めることは不可能である。しかし、デジタルアーカイブ技術によってそれらの分散した資料が、再び一箇所(つまり上演情報のインデックス)に集められることが可能となった。例えば、上演年表データベースをインターフェイスとして、同じ時の上演資料を一括し、本来なら時間芸術として、消えてしまうはずの舞台を上演当時のテキストやイメージによって、再現することができるのである。

6, 外部データベースとその連携による効用

このような古典芸能のデジタルアーカイブに関しては、資料がさまざまな機関に分散しており、WEB上で資料公開をしている機関においても、その目的や公開手法が微妙に異なるため、効率よく引出してくることが出来ない場合がある。例えば、国会図書館の錦絵データベースは、図書館の資料として整理され、メタデータが浮世絵に特有のデータ構造になっていないのはもちろんのこと、役者絵としての情報は付与されていない。そのため、1万1千万もある浮世絵資料が歌舞伎史画像データとしては全く機能していない。このような欠点を指摘しても、不特定多数の閲覧者のために公開している国会図書館には、歌舞伎史用にデータを追加することを期待すべくもない。

そこで、一つの方法として、公開されているシステムと連動する歌舞伎史研究用インデックスデータを外部に構築し、それを役者絵データベースと統合して、さらに上演年表データベースを連動させることで、国会図書館において公開されているデータベースへの役者絵としてのアクセス・エンタランスを確保できるのである。このように古典芸能に関するデータベースは、それに関連するWEB上の学術データベースの可能性をより大きくする効用がある。

7, 演者の意識改革

最後に、隠された効用を一つあげておく。新技術によるデジタルアーカイブには、かならず演者や所蔵者の理解が必要である。資料の収蔵管理者は、デジタルアーカイブという事業に対して比較的慎重に対応する必要があり、現実的に資金的な事情も含めてなかなかアーカイブ事業が進まない。しかし、古典芸能の演者(役者)たちは、モーションキャプチャやマルチアングル撮影に対して比較的積極的な意識を持っている。それは、それらの記録することによる話題性にもよるだろうが、古典芸能の演者であるから保守的な意識が強いのではなく、古典であるからこそ、いかに新しさを保ち続けるかという課題に日常的に取組んでいるからであろう。

[注]なお、モーションキャプチャに関する研究は、本学情報理工学部八村広三郎氏、役者の容貌復原については、同じく田中弘美氏との共同研究である。