

「西浦の田楽」で継承される「教え」の
映像デジタルアーカイブの構想
The Initiative of the Video-based Digital Archive
for Conserving the “Oshie” in “Nishiure Dengaku”

彦坂 和里^{*1} 杉山 岳弘^{*2}

Airi HIKOSAKA^{*1} Takahiro SUGIYAMA^{*2}

目白大学 社会学部, 東京都新宿区中落合 4-31-1 ^{*1}

静岡大学 情報学部, 静岡県浜松市中区城北 3-5-1 ^{*2}

Meijo University, 4-31-1, Nakaochiai, Shinjuku, Tokyo ^{*1}

Shizuoka University, 3-5-1, Johoku, Nakaku, Hamamatsu, Shizuoka ^{*2}

概要: 本研究では、国指定重要無形民俗文化財「西浦の田楽」を保存し継承を支援するため、これまでに全演目の動画撮影および簡易アーカイブの構築を試験的に実施してきた。本研究の最終目標は、別当(祭主)および能衆(舞手等の役割を担う者)が継承している「教え」(舞い方や信仰心なども含め、先代から言われ継承される知識全般)を、筆者がこれまでに作成した形の知識構造の枠組みを用いて体系的にモデル化し、映像デジタルアーカイブ化することにある。本稿では、これまでの試みおよびアーカイブ化の構想について述べる。

Abstract: "Nishiure Dengaku" is an important intangible folk cultural asset. To conserve "Nishiure Dengaku" and help with succession, we have tried to take the videos of all performances and build a text-based database. The objective of this study is to establish the video-based digital archive of the “Oshie” which is the knowledge included devotion inherited from the predecessor. To realize this, we will modelize the “Oshie” based on the framework of knowledge structure of Kata which created in our earlier study. In this paper, we describe the approach and initiative of the video-based digital archive.

キーワード: 西浦の田楽, 民俗芸能, デジタルアーカイブ, VR コンテンツ

Keywords: Nishiure Dengaku, folk performing arts, digital archive, VR contents

1. はじめに

本研究は国指定重要無形民俗文化財「西浦の田楽」を研究対象とする。「西浦の田楽」とは、静岡県浜松市天竜区水窪町にある西浦観音堂で約 1300 年もの間継承されている民俗芸能である。西浦の田楽の始まりは諸説あるが、養老 3 年(719 年)に行基菩薩が西浦の地を訪れ、仏像を観音堂に安置して以降、行われるようになったとされている[1]。

毎年旧暦 1 月 18 日の月の出から翌 19 日の日の出にかけて、全 47 演目(旧暦で閏年にあたらない年は 46 演目)を奉納する。この田楽では、別当および能衆を担う各家での口伝による世襲により、日本中世の舞

の姿をほぼ変えずに継承している。その文化的価値は非常に貴重で、今後も継承していくべき地域文化である。しかし、地域の過疎化や少子高齢化による後継者不足のため失伝の危機にある。

そこで、本研究では、西浦の田楽で継承される知識を保存し、継承を支援することを目的とし、映像デジタルアーカイブを構築する。

本稿では、西浦の田楽とその継承に関して述べた後、本研究の構想と、これまでの先行研究および試験的に実施してきたテキストベースの簡易アーカイブ化、構想の実現に向けて行った全演目の動画撮影について述べる。

2. 西浦の田楽の概要

西浦の田楽で奉納される演目とその継承について述べる。

2.1 西浦の田楽の演目とその継承状況

西浦の田楽は全部で 47 演目あり、2 種類に大別される(表 1,2)。「地能」は 33 演目が該当し、継承する能衆や奉納順が決まっている。ただし、病気等のやむを得ない事情でその能衆が舞えない場合は、別の能衆が担当することもある。「はね能」は 12 演目が該当し、担当する能衆が決まっておらず、年によって舞い手や奉納順が異なる。このうち「閨舞」は旧暦で閏年にあたる年のみ奉納される。残りの 2 演目は「番外」とされ、「タイハイ」と「しづめ」が該当する。

表 1 地能 33 演目

No.	演目名	No.	演目名
1	庭ならし	18	よなぞう
2	御子舞	19	鳥追い
3	地固め	20	殿舞
4	地固めもどき	21	早乙女
5	劔	22	山家早乙女
6	劔もどき	23	種おり
7	高足	24	桑とり
8	高足もどき	25	糸引き
9	猿の舞	26	餅つき
10	ほた引	27	君の舞
11	舟渡し	28	田楽舞
12	鶴の舞	29	佛の舞
13	出体童子	30	治部の手
14	麦つき	31	のた様
15	田打ち	32	翁
16	水な口	33	三番叟
17	種まき		

表 2 はね能 12 演目(平成 28 年度の奉納順)

No.	演目名	No.	演目名
1	高砂	7	屋島
2	しんたい	8	山姥
3	梅花	9	さお姫
4	惺々	10	野々宮
5	観音の御法楽	11	閨舞
6	鞍馬天狗	12	辨慶

別当・能衆を担う家は決まっているが、近年では後継者不足の問題から、もともと能衆の家系ではない者が能衆に加わることもある。現在能衆は 17 名で構成されている。

西浦の田楽では、別当・能衆が持つ知識は短期間に次の代へ渡されるのではなく、生涯にわたって徐々に渡されていく。例えば、幼少期の頃から親や地域住民が日常的に西浦の田楽について子に話したり、舞を真似させたりする。子が能衆として経験を積み、親が子を能衆として認めたとき等に世代交代が生じる。世代交代の時期に決まりはなく、各家での判断に任されている。継承方法は口伝であるが、家によってはその家に伝わる資料や舞う姿を記録した動画等を通して学習することもある。

2.2 西浦の田楽の継承に関する本研究の考え方

本研究では、別当や能衆が世代間で継承する知識全般を「教え」と定義する。「教え」には、同じ演目の中で繰り返し舞う回数、舞う方角順、その家が担う役割等が含まれると考える。

この「教え」の継承に関する本研究の仮説として、“先代から受け継いだ「教え」に、個人の経験や考えを反映させた状態で、次の代へと継承している”と考えている(図 1)。

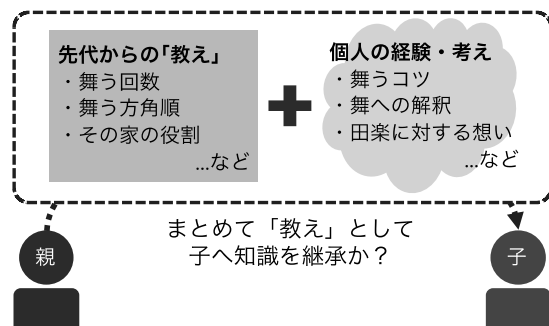


図 1 「教え」の継承の仮説イメージ

筆者が参加した西浦の田楽保存会主催の平成 29 年度の学習会(平成 29 年 6 月 18 日開催)にて、能衆らは「舞う回数や方角の順番があり、それは必ず守らなくてはならない」旨を参加者へ繰り返し説明していた。これは代を経ても変わらず継承される知識である。その一方で、個人が経験によって得た舞うコツや舞に対する解釈、西浦観音堂への信仰心等の考え方は個人によって異なるほか、同じ個人でも年を重ねるごとに考え方が変わっていくこともある。本研究では、先代からの「教え」に対し、能衆らは各自の経験や考え方に基づく知識を反映させて、まとめて次の代へ「教え」を継承していると考えている。

そのため、映像デジタルアーカイブを構築する際に、同じ家や個人に関する記録を取るにしても、記録する年によって舞に対する考え方等が変化する可能性があると考えられる。つまり、西浦の田楽の「教え」のアーカイブ化は、年を経るとともに変化していく別当・能衆という人物のアーカイブ化を目指すこととなる。このた

め、ある1年の記録を残すだけでは、「教え」のアーカイブと呼ぶには不十分であり、変化していく個人の知識、時系列なデータを継続的に保存し、参照できるアーカイブの仕組みを検討する必要がある。

3. 本研究で目指す映像デジタルアーカイブの構想

西浦の田楽の継承状況および本研究の仮説を踏まえ、本研究で構築する「教え」の映像デジタルアーカイブの構想について述べる。デジタルアーカイブのイメージを図2に示す。

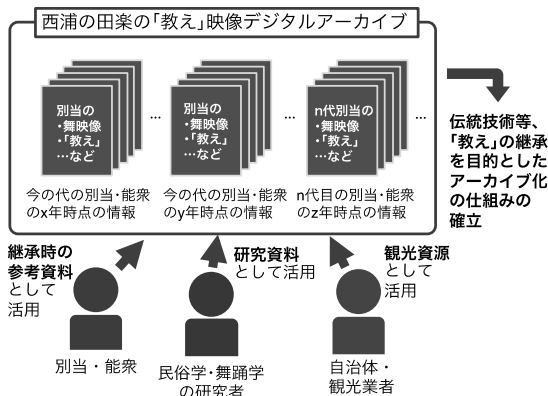


図2 「教え」の映像デジタルアーカイブのイメージ

単に当代の別当・能衆のある年の情報をアーカイブ化するだけではなく、同じ別当・能衆の別の年の時点での情報や別の代の情報も記録・参照できるようにする。

これにより、別当や能衆にとっては継承時の参考資料とすることができる。また、民俗学や舞踊学の研究者には研究資料になるほか、自治体や観光業者がアーカイブ内の情報を観光資源として活用できると考える。さらに、このアーカイブ化の仕組みは民俗芸能だけでなく、先代から次の代へと継承を行う伝統技術等の分野のアーカイブ化の仕組みを確立することにつながると考える。

これを実現するためには、世代を越え変わりゆく情報をどう永続的に記録するか、変わりゆく情報を正確に記述できるデータ構造とは何か、変わりゆく情報を検索できる仕組みとは何か、「教え」をコンテンツとしてどのように表現するか、といった課題に対する解決策を検討していく必要がある。

これらの課題に対する解決策の検討に関連してこれまでの研究と予備調査について述べる。

3.1 形の知識構造の枠組みの作成

これまで筆者は剣道における形(かた)である「日本剣道形」に着目し、形教育の研究を進めてきた[2-5]。剣道形を授業で体系的に教育する環境を構築する過

程で、形の知識構造の枠組みを作成した。この枠組みを用いて剣道形の知識を体系的に記述した[5]。

形の知識構造の枠組みを図3に示す。形の知識構造を以下の4層に分けている。

層	定義	該当する知識	西浦の田楽での例
心的知識	形で示されている教えに関する知識	形に示される教え(心)	・豊作祈願 ・子孫繁栄
意義的知識	所作の背景に潜む考え方に関する知識	所作にある考え方、由来	・早乙女の由来 ・なぜ必ず五方を踏むのか
論理的知識	所作を行う意味に関する知識	・用語としての意味 ・所作を行う意味	・五方を踏む意味 ・五方とは5つの方角のこと
身体的知識	実際の身体動作に関する知識	・所作のポイント(特徴) ・一連の流れ(流れ)	・必ず五方を踏む ・早乙女の流れ

図3 形の知識構造の枠組み

(1)「身体的知識」の層

この層は実際の身体動作に関する知識の層である。所作の流れや各所作のポイントは、いずれも頭で理解するだけでなく、実際に体を動かしてこそ習得できる身体的な知識である。この層では、所作の流れは「流れ」、所作のポイントはその所作を構成する特徴であると考え、「特徴」として記述する。西浦の田楽で言えば、「早乙女」の流れ、必ず五方(5つの方角、中央・東・西・南・北のこと)を踏むこと等が該当すると考える。

(2)「論理的知識」の層

この層は所作を行う意味に関する知識の層である。所作を行う意味は、形の所作と精神性の関連性を論理的に説明する上で重要な知識にあたると考える。西浦の田楽で言えば、五方を踏む意味、五方という言葉の意味等が該当すると考える。

(3)「意義的知識」の層

この層は所作の背景に潜む考え方に関する知識の層である。所作の背景に潜む考え方は、「論理的知識」の層と同様に形の所作と精神性の関連性を論理的に説明し、その所作を正しく行う上で、重要な知識にあたると考える。西浦の田楽で言えば、「早乙女」の由来、なぜ必ず五方を踏まなければならないのか等が該当すると考える。

(4)「心的知識」の層

この層は各形で示されている教え・教義に関する知識の層である。一つの形を通してどのような先人たちの教え・教義が表現されているかを記述する。西浦の田楽で言えば、豊作祈願や子孫繁栄への祈り等が該当すると考える。

西浦の田楽は所作と精神が切り離せない点で剣道形と類似しており、同じく形の知識構造の枠組みを適用して「教え」を体系的に記述できる可能性があると考え。ただし、西浦の田楽は地域の五穀豊穡や水難・火難除け等を願って行われる神事であり、心的知識の

層よりもさらに深い宗教的な知識が内在している可能性があると考えられる。「教え」を現在の形の知識構造の枠組みだけでは表現しきれない場合、枠組みを基にして新たな記述方法を検討する。

3.2 演目の簡易アーカイブの試験的な作成

「教え」を収集し形の知識構造の枠組みを用いて体系的に記述するにあたり、文献等ですでに明らかになっている演目に関する知識を事前に整理するため、テキストベースの簡易アーカイブを試験的に作成した。

今回は『西浦田楽の民俗文化論』[1]と菅原ら(2005)[6]を用いた文献調査、および後述の撮影動画、筆者が参加した平成 28,29 年度の西浦の田楽学習会から情報収集を行った。全 47 演目について収集した情報を、種類分けして整理し、表計算ソフト上にまとめ、全 13 カラムのテキストベースの簡易アーカイブを作成した。表 3 に地能「早乙女」の例を示す。

項目名について説明する。「番号」は演目に割り振った固有の番号である。なお、お囃子の項目に用いている言語的表現は文献[1]に書かれているものを主に採用し、文献[1]にお囃子の記載がなかった演目については撮影動画を確認し、□・○・△へ記号化してお囃子の種類を分けて入力した。登場する面についても、同様に文献[1]に記載のないものは撮影動画を確認し入力した。

簡易データベースを作成した結果、地能「治部の手」からはね能全 12 演目にかけて、同じお囃子が使われていることを可視化できた。また、「御子舞」、「猿の舞」、「田楽舞」のお囃子は、その各演目でしか演奏されないものであることも可視化できた。今後は整理した情報をもとに「教え」の収集を行う予定である。

4. 全演目の試験的な動画撮影

次に、デジタルアーカイブ化の構想の実現に向けて、平成 28 年度の西浦の田楽開催時(平成 29 年 2 月 14 日(火)～15 日(水))に行った、全演目の試験的な動画撮影について述べる。

(1) 使用機材

今回使用した機材の構成は次のとおりである。

- ・デジタルビデオカメラ 8 台(Canon HF G20)
- ・カメラバッテリー 25 本(Canon BP-819D*17 本、BP-808D*8 本)
- ・三脚 2 本(Velbon ULTTREK UT60、SLIK U9800)
- ・ワイドコンバージョンレンズ 1 本(Canon WD-H58W)

(2) 会場の概要

演目を奉納する会場内の配置とおおよそのカメラの設置位置は図 4 のとおりである。図中の「ガクトウ」はお囃子や謡を担当する能衆が座する場所である。「幕屋」

表 3 演目の簡易アーカイブの例「早乙女」

項目名	データ
番号	24
名称(よみがな)	早乙女(そうとめ)
種別	地能
内容	この次第は、前半の「花ざさら」と後半の「はんこいつき」の二部構成である。(中略)前半の「花ざさら」は次のように舞う。觥を左肩に担いだ二人が出て、太鼓と「チャーチャーチーチイ、チララウラーラ」の笛、そしてその口拍子で、二人向かい合って位置交代をしながら觥をすって舞う。(以下、紙面の都合上省略)
舞手の人数	3(前半 2 人、後半 1 人)
時間の長さ(分)	10
表現しているもの	田植え、稲作の耕作過程
全体の意味	神への祈り
祈り	豊作祈願、子孫繁栄
舞の種類	農耕、稲作と養蚕の田遊
囃子・口拍子の種類	前半「チャーチャーチーチイ、チララウラーラ」、後半「ネーギネーギ、ナンダラヨ」
登場する面	なし
備考	並行して、「ネンネン坊のご飯(白米)」を喜平地が観音・鎮守・愛宕に供える。これは「殿舞」が始まると別当屋に下りてもらってくる。しかし、稗団子も「ネンネン坊のご飯」という。

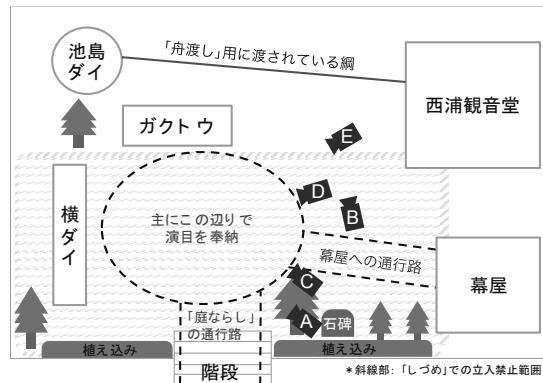


図 4 会場内の配置と撮影位置の略図

は能衆らが出番以外のときに待機する小屋である。「池島ダイ」は「舟渡し」の際に灯される、高さ 13 尺(約 4m 強)の柱状の大きな松明である。「横ダイ」は横に寝かされた状態で積み上げられた松明である。この松明は田楽のスタート時から灯される。基本、ガクトウの前あたりで演目が奉納されるが、演目によっては、幕屋から始まるもの(例:「佛の舞」)や、幕屋や観音堂付近まで出るもの(例:「よなぞう」、「田楽舞」)、階段下から始まるもの(「庭ならし」)等もある。

(3) 撮影スケジュールおよび人員構成

主な撮影スケジュールは表 4 のとおりである。西浦の田楽は地域住民やアマチュアカメラマン等も見学に来るため、14 日の 16 時 30 分頃に会場へ到着し、17 時頃に図 4 の A の位置に三脚を設置し場所取りを行った。20 時 54 分頃に最初の演目「庭ならし」が始まり、翌日 8 時 35 分頃に最後の演目「しづめ」が終了し、9 時頃には撮影の撤収が完了した。

その間、筆者を含む撮影スタッフ 2 名、撮影補助の大学生 2 名で、基本 1 台のビデオカメラを使って撮影した。筆者が西浦の田楽において特徴的なものだと考えた演目(「高足」、「舟渡し」、「出体童子」、「田楽舞」)、および面をつけて行う演目のうち「猿の舞」、「佛の舞」については 2 台で撮影した。なお、前述の機材構成においてビデオカメラが 8 台となっているのは、使用したビデオカメラが内蔵 HDD に記録するものであり、残量が少なくなった際にカメラを本体ごと交換するようにしたためである。また、寒さによりバッテリーの持続時間低下、カメラ本体の機能低下のおそれがあったため、適宜使い捨てカイロを使って機材を温めながら撮影を行った。

(4) 撮影位置

西浦の田楽では奉納場所の範囲を明確に示すことなく行われる(ただし、後述の「しづめ」を除く)ため、カメラの前に他の見学者が来ることがあった。そのため、撮影位置は演目によって移動している。カメラの移動タイミングについては前述の表 4 の「撮影位置」列に記載のとおりである。表中の A～E は図 4 中の A～E と対応している。

「舟渡し」は西浦観音堂から池島ダイに架けられている綱を使い、舟の形をした松明を渡して池島ダイを灯す演目である。そのため、他の演目と奉納場所が異なることから、C の位置で撮影した。最後に行われる「しづめ」では、奉納直前に結界を示すしめ縄が張られ、図中の斜線部分が立ち入り禁止エリアとなる。そのため、図中の E の位置で撮影した。

(5) 撮影時の課題点

撮影の結果、録画データの総時間数は約 8 時間半

表 4 主な撮影スケジュール

時刻	内容	撮影位置
14 日 13 時	静岡大学にて機材準備	-
14 時	静岡大学出発	-
16 時 30 分頃	西浦観音堂到着、下見や関係者への挨拶	-
17 時頃	撮影場所決定、場所取り	A
20 時 54 分頃	西浦の田楽開始	A
15 日 0 時 16 分頃	地能「舟渡し」	B
0 時 37 分頃	地能「鶴の舞」	C
2 時 15 分頃	くらいれ(能衆らが別当家で食事をとる)のため撮影を中断し休憩	-
3 時 36 分頃	演目の奉納再開(地能「種おり」)	C
6 時 58 分頃	はね能「山姥」	D
8 時 16 分頃	番外「しづめ」	E
8 時 35 分頃	西浦の田楽終了、能衆らの集合 写真撮影、機材撤収	-
9 時頃	撤収完了	-

であった。今回の撮影によりわかった課題点について述べる。

【撮影位置】

撮影スタッフの荷物の置き場所等を考慮し、今回開始時は A の位置で撮影したが、一部の演目にて、カメラの前に他の見学者が立ってしまい、部分的にしか映せなかった。横ダイ付近は比較の見学者が少なく、また人の移動も少ないため、撮影位置として適していると考えた。ただし、「佛の舞」等においては幕屋から始まるほか、前述のとおり「舟渡し」は観音堂付近で行われることから、少なくとも 2 台のカメラおよび撮影人員を配置できると望ましい。また、ガクトウ前や幕屋付近等で舞う能衆まで全体をより正確に撮影するためには、全方位を撮影する必要がある。

【撮影環境(寒さ、暗さ)】

西浦の田楽が行われる浜松市天竜区水窪町は長野県との県境に位置する山間の町である。そのため、西浦の田楽が開催される時期は日が落ちると気温零度を下回る。その極寒環境下で夜通し奉納するため、こまめに休憩が取れる程度の人員が必要である。

また、西浦の田楽保存会が表現する言葉を借りれば「西浦の田楽はもてなさない祭り」であり、夜間の光源は池島ダイや横ダイの火と、ガクトウや幕屋を灯す明かりのみで、見学者のために照明をつけることはない。そのため、撮影機材の選定にあたっては暗さに強いものを選ぶ必要がある。

【長時間撮影可能な機材構成】

西浦の田楽で奉納される演目の長さは短いものは1分程度で終了するが、地能「御子舞」は3人の舞い手が一人約20分、計60分程度舞い続ける。今回のビデオカメラは十分耐えうるものであったが、このような長い演目でも連続して録画でき、バッテリーがもつ機材を選ぶ必要がある。

5. 今後の計画

これまでに行った先行研究および予備調査を踏まえ、「教え」の映像デジタルアーカイブ構築の実現に向けた今後の計画について述べる。

まず①別当・能衆へ「教え」について調査を行い、形の知識構造の枠組みをもとに収集した知識を体系的に記述する。また、②西浦の田楽の全演目をより正確に記録し、多視点から観察できるよう、VR映像コンテンツを制作する。そして、③「教え」を正確に表現できるデータ構造を設計し、デジタルアーカイブを構築する。

①では、現在の別当・能衆への聞き取り調査と継承の様子の観察、文献調査を実施し、継承される「教え」を収集する。収集した「教え」を、形の知識構造の枠組みに当てはめ、体系的に記述する。枠組みでは表現しきれない場合、枠組みをもとに新たな記述方法を検討する。

②では、西浦の田楽開催時に複数台の全方位ビデオカメラを用いて全47演目を撮影し、VRコンテンツ化する。これは当日の雰囲気を含め各演目の全体像を正確に記録とともに、多視点から観察できるようにするためである。

③では、①での体系化の結果を踏まえ、Dublin Core[7]や共通語彙基盤[8]をベースに、「教え」を正確に記述できるデータ構造を設計する。また、年ごとの記録が可能なデータベースを設計する。そして、VR映像コンテンツを使った、PCやタブレット端末等で閲覧可能なデジタルアーカイブを構築する。詳細については、「教え」を収集する過程で検討を進める。

6. まとめ

本研究では、国指定重要無形民俗文化財「西浦の田楽」を保存し継承を支援するため、別当および能衆

が継承している「教え」の映像デジタルアーカイブを構築することを目指している。本稿では、映像デジタルアーカイブの構想、およびこれまでの研究や予備調査、構想の実現に向けた全演目の動画撮影について述べた。今後、能衆らへの調査や観察を通して「教え」を収集し、アーカイブ化の手法を検討していく。

謝辞

平成28年度西浦の田楽の撮影にあたり、ご協力いただきました西浦の田楽保存会、撮影スタッフ・補助の皆様にご感謝の意を表す。

参考文献

- [1] 吉川裕子, 西浦田楽の民俗文化論, 岩田書院, 2012.
- [2] 彦坂和里, 杉山岳弘, 白井靖人, 杉山融, "中学校の武道教育における日本剣道形の指導支援のための電子教材の評価", 日本教育工学会第29回全国大会講演論文集, pp.483-484, 2013.
- [3] 彦坂和里, 西尾典洋, 杉山岳弘, 白井靖人, 杉山融, "日本剣道形の指導支援のための電子教材による映像提示の効果", 教育システム情報学会研究報告, vol.29, no.4, pp.31-34, 2014.
- [4] 彦坂和里, 西尾典洋, 杉山岳弘, 白井靖人, 杉山融, "日本剣道形の指導支援のための電子指導書の開発", 静岡大学情報学研究, vol.21, pp.43-55, 2016.
- [5] 彦坂和里, "日本剣道形による武道教育のためのブレンド型教育環境の提案", 静岡大学大学院情報学研究科修士論文, 2016.
- [6] 菅原和孝, 藤田隆則, 細馬宏通, "民俗芸能の継承における身体資源の再配分: 西浦田楽からの試論", 文化人類学, 70巻, 2号, pp.182-203, 2005.
- [7] 杉本重雄, "Dublin Coreについて 第1回 概要", 情報管理, Vol.45, No.4, pp.241-254, 2002.
- [8] 独立行政法人情報処理推進機構, "共通語彙基盤 | 共通語彙基盤整備事業", <http://goikiban.ipa.go.jp/>, (参照 2018-02-09).