

「異分野融合による方法的革新を目指した人文・社会科学研究推進事業」
研究成果報告書

研究テーマ（領域）名		工学的知見の活用による能楽「型付」の記述ルール及び技芸伝承システムの解明		
研究総括	所属機関	法政大学		
	部局	能楽研究所		
	役職	教授	氏名	山中玲子
委託研究費		単位：千円		
平成21年度		平成22年度		平成23年度
4,000		3,700		3,100

研究の概要	
<p>本研究は、動作解析やCG制作等、工学系の知見や技術の導入によって、能の型付資料の記述ルールやそれを役者が復元する際の暗黙知を客観的に解明し、能の所作の本質を究明する新しい切り口を見出すとともに、型付資料をより多くの人々が容易に平等に利用できる研究資料に変えていくことを目指して進められた。能の技芸の伝承は口伝によることも多いが、実際にどう動くかという知識を綿々と伝えてきたのは型付であり、全国に膨大な数の資料が残されている。だが、「サシ・ヒラキ」等の特殊な用語がどのような所作に対応するのか、実技を知らなければまったく判らず、個々の所作はイメージできる場合でも、それらをつなげて一連の動きやその位置を思い描くには相当の経験が必要である。特に記述に省略の多い古い資料を解読する場合には専門の能役者の経験則や勘に頼らざるを得ず、研究資料として使いこなすのは難しかった。このような状況を打破し上記の目的を実現するため、本研究では、所作単元のデータベース化と舞の3Dアニメーション自動合成ツールの開発を行った。具体的には、</p> <p>(1) 型付資料に頻出する所作单元約100種を選定し、各所作を3次元モーションデータとして収録したうえで、それらのデータから能の舞を構成するために必要な所作单元の核となる部分を抽出し、3DCGによる所作单元のデータベースを構築した。</p> <p>(2) 型付に記述された一連の所作单元をデータベースから順番に引用し自然につながながら能の舞を3Dアニメーションとして自動的に再現できるような合成ツールを試作した。</p> <p>こうした合成ツールの試作に至る研究成果については「情報処理学会人文科学とコンピュータ研究会」(2011.7.30)で発表を行った。また、ツール作成の試行錯誤の過程で、所作単元の再定義や新しい区切り方の可能性、型付が暗黙の前提としている能の所作の基本ルールの発見等、文献学的手法では得られない成果を得たほか、(1)(2)を用いて古型付による舞を大まかに復元することにも成功したので、それらの成果を「能楽学会世阿弥忌セミナー」(2011.8.8)で報告し、併せて新しいタイプの型付研究を提唱した。</p> <p>以上のような成果をふまえ、今後、(1)の充実と(2)の改善を進めることによって、豊富な古型付資料を特別の知識や経験がなくても誰もが使える研究資源として研究や上演活動に活かしていくことができるとの確信を得ている。また、研究者や実演者だけでなく、能に触れたことのない初学者や外国で能の勉強をしている学生など誰もがいつでもどこでも、型付の記述から能の舞を具体的にアニメーションとして提示して自習できるツールとしても幅広く活用できるのではないかと期待している。</p>	