

第2部 パネルディスカッション

「地域文化を未来に繋ぐ ―デジタルアーカイブの視点から―」

パネリスト

- ・大仙市アーカイブズ 主席主査 高橋 一倫 氏
- ・公益財団法人 黒川能保存会 事業執行理事
公益財団法人 王祇会館 館長
黒川春日神社下座 能太夫（座長）20世 上野 由部 氏
- ・東北公益文科大学 特別招聘研究員 玉本 英夫
- ・東北公益文科大学 講師 小関 久恵

コーディネーター

- ・東北公益文科大学 准教授 渡辺 暁雄

渡辺 今、高橋さんからお話があったように、われわれデジタル化で、もうそれで終わりというふう
に考えてしまいますよね。しかし、カメラが出てきて写真というシーンを写す道具が出てきたと
きは、もう既に原風景というものに対するイメージは、すごく薄くなってきた。さらに映像です
ね。フィルムが出てきた。そして画像はさらに画像数の高いものが要求され、ビデオがさらには
デジタル化の中でDVDあるいはBlu-rayというかたちでまた変化していく。ご承知のようにテレ
ビの画質が、ハイビジョンが出てきたときの驚異はもう既に薄れ、現在では、4K8Kが当然のよう
に出てきて、家庭の中でそれを見ることができるとい時代になってきております。そういう意
味では、原本の重要性というふうにおっしゃいました。原本を残すためには、保存体制をいかに
とっていくか。さらにはまずは原本、分散したかたちで現在残っております。残っていても例え
ばその家の主が亡くなってしまった途端に、それがその価値の重要性について十分理解してい
ない場合、処分されてしまうのか。それは私たちの地域生活の中で度々起こっていることございま
す。そういう意味で、本学でも地域の映像、写真、動画を含めて集積していかなければならな
いというふうにご考えておるところでございます。第2部の準備が整ったようでございます。それ
では本日のパネリストのご紹介をしたいと存じます。

まず本日基調講演をしてくださった大仙市アーカイブズ主席主査、高橋一倫様、どうぞ登壇
ください。続きまして黒川能保存会、王祇会館館長、黒川春日神社下座の能太夫、上野由部先生
です。そして本学の特別招聘研究員の玉本英夫先生でございます。そして、本学の講師でありま
す小関久恵先生です。よろしく申し上げます。

進め方といたしましては、まず本学で現在進めている複数のデジタルアーカイブ化の研究ござ
いますけれども、その中でモーションキャプチャによる伝統民俗芸能の保存あるいは活用を担当
なさっている玉本英夫先生の事例の報告。そののちに、デジタル化された部分の質的な部分をど
う担保するのかというテーマについて、小関久恵先生にお話をお聞きします。その間、実際にモー

ションキャプチャという IT 技術を実際に伝統民俗芸能の中で取り入れてくださった黒川能。そして、なぜ黒川能の中でそうしたモーションキャプチャをお使いになることにご協力いただけたか等々も上野由部先生にお話をお聞きしたい。また先ほども民謡の保存等々もございましたけれども、高橋様からは大仙市での民俗芸能の保存に関してもご教授いただきたいと思います。それではまず玉本先生の取り組みに関してご説明いただきます。

玉本 東北公益文科大学で特別招聘研究員を務めております玉本と申します。今日は、現在進めております研究、民俗芸能・伝統芸能の踊りをモーションキャプチャで記録・保存し、CG アニメーションで踊りを再現して、伝承に資するための研究についてご紹介したと思います。私はこちらに来る前は秋田大学におりまして、秋田大学では 20 年ぐらい前から、民俗芸能の踊りの伝承に資するための踊りの記録・保存技術の開発を行っていました。当時、私は秋田大学、劇団わらび座、秋田県工業技術センターの人たちと一緒に、民俗芸能の踊りの記録を従来にない新しい方法で記録・保存できないかということを考えていました。

踊りというのは 3 次元空間の中での、人の動きの時間的な変化から構成されています。当時はビデオあるいは映画で記録・保存していました。動きの時間的な変化は記録できますが、3 次元の情報が抜けてしまっています。そこで私たちは、当時少しづついろいろなところで使い始められていたモーションキャプチャを使って記録・保存することを考えました。モーションキャプチャを使えば、人の動きを 3 次元のデジタル情報として記録できます。でもそれは単なるデータですので、どういう情報が記録されているかを見るためには可視化が必要です。CG アニメーションの制作技術を使えば踊りの動きを可視化できるので、モーションキャプチャを使って、踊りを記録・保存し、その踊りのデータを使って CG アニメーションで踊りを再現する方法の開発を進めました。

始めた頃は、その先どうしようということあまり考えてはいませんでしたが、デジタル情報というのは面白くて、コンピュータを使えばさまざまな加工ができます。それでは、どのように活用をしようかと、モーションキャプチャのデータを記録するときに基本的な踊りの動きの単位を考えて舞踊符と名付け、その舞踊符を並べて踊りの記録をしよう、それからさまざまな踊りの舞踊符を並べて、新たな踊りの創作ができないか、そのためのアプリを開発しました。非常に面白いアプリだと思いましたが、残念ながら 20 年前からほとんど進化しないでそのままになっています。

伝承を支援するためには記録保存することは大切ですが、加えて「いかに踊るか」のような伝承に対して技能的な支援ができないかを考えました。モーションキャプチャのデータはコンピュータで扱えるデータですので、コンピュータを使って加工すれば、この支援ができるのではないかと考えて、引き続いて、踊りの学習を支援するための技術の開発に取り組みました。

このスライドはモーションキャプチャで踊りを記録しているところです。それからこれスライドは記録・保存したデータを使って、簡単な CG アニメーションを作って踊りを再現したものです。モーションキャプチャを使って踊りの動きを記録して、それを踊りの学習支援に使う。最初に考えたのは、生徒の体験に合わせて作った簡単な CG モデルを先生のデータで踊らせる CG アニメー

ションです。

このCGアニメーションでは二つのモデルが踊っています。右のモデルも左のモデルも同じ動きをしています。体型が違います。左側は先生の体型のモデルを先生の踊りのデータで動かし、右側は生徒の体型のモデルを生徒の踊りのデータで動かしています。こういう方法をまず考えました。踊りを習得すれば、右側の踊りのようになります。模範演技と呼び、踊りを学ぶときの模範にしようと考えました。このスライドのように、模範演技と生徒のモデルを生徒の踊りのデータで動かしたCGアニメーションを並べて表示すると、生徒自身が模範演技との違いを確認できます。そうすると、先生がいなくても、踊りを自学・自習できるのではないかと考えました。しかしこれはちょっと無理があって、離れて表示されている二つのCGアニメーションを同時に見て細かい比較をすることは難しい。

そこで、次に二つのCGアニメーションをモデルの色を変えて重ねて表示することにしました。重ねると、どの体の部位の動きがどのように違っているかが、非常にわかりやすくなります。また、先生と生徒の踊りのデータを比較すれば、どの部位の動きがどの程度違っているかを計算で求めることができます。違いをメッセージで表示することにしました。それから、先生と生徒の各部位の踊りのデータを比較して、体全体としてどの程度違っているか、点数をつけて評価できるようにしました。さらに発展させて、リアルタイムで先生と生徒の踊りを表示し、比較して、違いを確認しながら、リアルタイムで修正できる学習支援システム「リアルタイム舞踊学習支援システム」を開発しました。

ここまでやって、この先どうしようかと考えたとき、大きな問題が残っていることに気が付きました。開発した学習支援システムでは、モーションキャプチャがないとだめなのです。学習できません。モーションキャプチャは、当時は恐らく1000万円を超えたと思います。今でも500万円ぐらいします。モーションキャプチャを使って民俗芸能の踊りの学習を支援するシステムは、現実問題として本当に使えるのだろうか。また、この学習支援システムというのは先生の踊りと生徒の踊りがぴったり合うことを最終目標にしていますが、それが本当に民俗芸能の踊りの学習の目標なのだろうか、このような疑問が湧いてきました。本来、民俗芸能の踊りの伝承は、それが演じられている場所に行って観て、踊りに参加して周りの人の踊りながら覚えることによってなされてきたのではないか。これが本来の伝承方法で、現在、これができない状況になりつつあって、失伝の危機が叫ばれています。そこでバーチャルリアリティ技術を使って、本来の伝承方法を実現できないだろうか、もしできれば新しい伝承の仕組みを開発できるかもしれない。引き続き、このスライドにあるような、踊りを観るバーチャル体験ができるシステム、CGアニメーションを制作して、現場に行ってあたかも観ているような体験ができるとシステムを作ろうと考えました。

それから、さらに、踊り手の中に1人違う衣装を着た踊り手がありますが、この踊り手の動きを生徒の動きでコントロールしようと試みました。このシステムは学生が開発したのですが、学生がパソコンに接続された簡易型のモーションキャプチャ（Kinect, 15,000円位）の前で動くと、それに合わせてモデルが動きます。このモーションキャプチャはあまり精度よくなくて、ちよっ

と動きが変ですけども、このようなことができればバーチャル体験には、バーチャルに踊りに参加して踊りを体験することができます（最近 20 万円程度で購入できる、モーションキャプが発売されました。踊りに参加するバーチャル体験には使える性能を持っています）。本来の伝承方法をバーチャルリアリティ技術で実現して、新しい伝承環境を開発できると考えて、引き続き研究を進めているところです。

さて、本題なのですが、研究ブランディング事業のテーマは、「過去・現在・未来を IT 技術で繋ぐデジタルアーカイブ」です。今まで私たちが研究開発を進めてきた中で「データアーカイブ」という考え方は持っていませんでした。しかし考えてみると、これまで進めてきた研究開発は、まさに「モーションキャプチャを使って民俗芸能の踊りをデジタルアーカイブする」技術の開発であって、昨年からは、モーションキャプチャを用いて、民俗芸能・伝統芸能のデジタルアーカイブを意識しながら研究を進めています。

王祇会館に出かけて行って、上野太夫様にお会いして以上の話をしましたら非常に興味持ってください、それでは、一緒に黒川能の舞をモーションキャプチャを使って記録をしようということになって、今、仕事を進めているところです。

玉本

このスライドは、今年(2018 年)の 11 月 17 日に春日神社の境内にある黒川能伝習館に行って、上野先生が「大瓶猩猩(たいへいしょうじょう)」の舞を演じていらっしゃる様子を、モーションキャプチャで収録しているときの様子です。体にセンサを 17 個つけて、舞っていただきました。センサのデータはハブという装置に集め WiFi で送信します。それをコンピュータで受け取って、処理します。このスライドは、モーションキャプチャを操作するソフトウェアで見ている、計測しているときの演者の CG アニメーションの画面です。左上の画面は、視点変更、ズームイン・ズームアウトなどマウスでさまざま操作できます。右上の画面は後方から見たもの、左下の画面は右側面から見たもの、右下の画面は真上から見たものです。モデルの体型は、実際の演者の体型にほぼ合わせてあるので、自分がどんなふうに動いているかを様々な方向から同時に見ることができます。普段はなかなか見ることができない姿だと思います。誰か他の人に見てもらうときには、もう少しリアルな再現が必要です。そこで、CG アニメーションを制作する簡単なソフト(MikiMikuDance)があるので、これを使ってこのスライドに示すような CG アニメーションを制作しました。舞台は実際に能が演じられる春日神社本殿の中の舞台を CG で再現したのですが、舞台を写真に撮って、テクスチャマッピングの手法を使って作ったものです。こんなふうになりにリアルに再現できます。

デジタルデータはコンピュータを使ってかさまざま処理できます。CG アニメーションとそのビデオの映像を同時に見るとこのスライドのようになります。実際には演者は局に合わせた衣装を着て演じられているのですが、各曲ごとに異なる衣装を着けた CG モデルを作ると大変なので、CG アニメーションでは仕舞(略式上演形態)の際に使われる衣装(紋付・袴)を着た CG モデルを専門家に作ってもらいました。

それから、衣装を着ていると、体の動きがよくわかりません。そこで例えば木の人形のモデル

のCGを作って、それに同じ動きをさせる。そうすると、このスライドのように、自分が舞っているときに体がどんなふう動いているかを、衣装を着たCGアニメーションと同時に見ることができます。

現在、以上、紹介したことを進めております。踊りというのは先ほども申しましたように3次元空間の中での人の時間連続した動きです。それをきちんと記録保存すること、それをどのように使っていくかという方法を併せて残しておく、いつでもバーチャルに民俗芸能の踊りを観ることができる。それは、ビデオや映画を使った従来の方法では難しく、民俗芸能を伝承できる新しい方法ではないかと思っており、さらに研究開発を進めていきたいと思っています。以上です。

渡辺 玉本先生、ありがとうございます。ここでぜひお聞きしたいのが、このモーションキャプチャの装置を身に付けて実際に舞っていただいた黒川能下座太夫の上野由部先生に、なぜモーションキャプチャ、あるいはこうした技術に協力してみることになったのでしょうか。

上野 はい、上野と申します。まず初めに玉本先生からお話をいただいたときに、興味が沸いたのは、360度見ることができるということでした。それと同時に裸の動きが見えることです。特に裸の動きが見られるのは、役者にとってとても重要で、非常に効果があると感じているところです。

平成29年のときは、まず試しに撮ってみましょうということで、2曲ほど撮って、平成30年から試しの曲も撮り直し、7～8種類くらい撮っています。ただし、能そのものは、1曲が1時間30分とか非常に長いんです。そこで撮る部分は能1曲の中で動きや所作が複雑で特殊な動きをする場面、すなわち後半の最後の部分、「キリ」というところを重点的にやることにしました。もう一つは笛の曲に合わせて舞う部分です。これも何種類もあり、特殊な舞い方をするものもあります。そういったところを狙いながら、今進めているところです。来年は、2月あたりから始めようということで話をさせていただいております。

最初は私だけが舞って撮っていたんですが、今年からいろんな役者にも舞ってもらうようにしました。なぜかというと、私の舞を撮っていただき映像化されたものを見たとき、自分のよくないところがはっきりとわかるんです。それが衣装をつけた状態じゃない、着衣のアニメーション化されたものでない、裸の人形を見ると、自分の力がどこにかかっているか、どういう姿勢で動いているかが非常によくわかるのです。そういうところを自分で修正することで、舞い方も違ってくると、如実に実感させられました。

ということで、いろんな役者にやらしたところ、やはり同じようなことを感じていました。これも、芸の継承の意義とその芸を向上させるためにプラスになっていくところだと思ったのです。それと私たちが稽古しているときは一方向から見ているだけです。それが、360度回しながら見られることで、三間四方の能舞台の全ての空間で、どの角度からみたとき、どのように見えるかというのが非常によくわかります。それはやはり自分たちの芸を作り上げていくうえでとてもプラスになるということです。

黒川には500番余りの能があります。また、黒川には能を舞う集団が上座と下座のふたつがあ

りまして、能番組を両座で2分しています。私は下座で250番くらい持っています。能を舞うための教書として「付け本」というのがあり、どこでどのように動くのかが書いてある本ですが、私の祖父は100曲ほど手書きで残してくれました。しかし、書かれた文字を動きに起こすのは大変な作業で、例えば扇の扱い方に、招き扇・かざし扇・巻き扇・払い扇・曇り扇などがあり、どういうふうにするとその形になるのかは口伝でしかなく、若いときは父から素直に聞けず、亡くなってから、ああ、失敗したと思うこともいっぱいあります。最近、97年ぶりに復活させた曲がありますが、祖父の「付け本」にはほんのわずかしが書かれてなくて、室町期の秘伝書、謡本に細かく所作が書かれている「付け本」が我が家にあり、それも参考にして再現しました。この秘伝書は現在のプロの能楽集団が著したもので、黒川に流れてきたのは江戸初期だろうと思います。それらを照らし合わせて、黒川能であればどう舞うかを念頭に、デコレーションしながら再現したのです。謡い方は節付けがありますから謡えるのですが、すべてを再現するのに一年近くかかりました。一曲を復元する作業は誰でもできることでもなく、私がいなくなっても息子にそれをどう残していくかがこれからの課題です。

手書きの「付け本」も重要なものです。さらには、録音機器・映像機器によるデータも、現在では重要な伝承機器です。黒川能も8ミリ・16ミリ・VHS・DVDの映像データ、録音テープ・カセットテープ・MD・CDの音声データも残っていて、現在でも活用していますが、MDでは父の謡が30数曲残っているのですがもう古いですね。科学の発達によって記録のされ方にも変化があります。先ほど高橋さんがお話しくださった中で、そこだと思ったのが、紙だと1000年もつ。

しかし、今の科学のデータは100年しかもたない。でも、そこで黙っているのではなくて、新しい保存法を活用することなんだと思います。そういう私は未だにカセットテープを使っているのですが、若い人たちは、映像も録音もスマホひとつでやっていますし、録画と同時に音もしっかりとれる時代ですよ。このモーションキャプチャでの狙いに囃子、特に笛の音を録音することも入れたいと考えました。黒川では囃子の音や技術をきっちり保存したことがないのです。舞台に出るときの囃子の音や謡に合わせた鼓や太鼓の打ち込み方、そうしたものも映像と音で残すことで、継承の力になっていくと思うのです。とにかくモーションキャプチャは舞を作り上げるうえで非常に重要な価値を持ち、指導者もいなくゼロから出発するにしても、舞台を作り上げる可能性を大きくしてくれるでしょう。また、モーションキャプチャが他の記録方法と最も違う点は、裸の姿の動きが見られるということです。ただし、データを作るとき、役者が気をつけなければならないのはできる限り間違った動きを残さないということです。今玉本先生のお仕事を見させていただき、そんなことを感じながら、先生がもういいでしょうとおっしゃるまで続けたいと思っていますところですよ。

渡辺

上野先生、もう一つだけお聞きしたいのが、先ほどゼロではないが残せると。さらには、これまでの映像、ビデオ等で残したものと全く違うという意味では、逆に汎用性というか、これを

見れば、どなたでもある程度の基本はできてしまう可能性があると思うんですね。そうした場合、例えば現在の少子高齢化の中で、全国的に問題になってる高齢者問題等々の中で、地域外の方々もできる。あるいはもっと違うかたちで、場所を越えて、踊りを習得できる可能性なんかあると思うんですけども、それについてはどういうふうにお考えですか。

上野 はい、伝統芸能、民俗芸能で、今一番問題になるのは、後継者だろうと思います。後継者不足の原因に少子化がもちろんあげられるとおもいますが、地域の暮らし方、いわゆる生活環境や経済環境が大きいと感じていて、そのために若者は出ていき帰ってこない。以前は3世代家族だったのが2世代になり、核家族になり、ひとり暮らしになり、消えていく。こういう状況が黒川でも珍しくありません。こうした問題は行政・地域民ともに考えていかなければならないことだと思います。

黒川能を継承していくうえでは、黒川在住の氏子という枠を外して、継承者を確保することも必要です。現在、例えば、黒川を出て旧鶴岡市で生活していながら、黒川能の役者としてかかわっている方も何人かいます。芸を伝え継承していくために人はどうしても必要で、現代、未来を考えたとき、黒川地域の氏子という昔からの考えは、時代に合わせ変えていかないと黒川能は残っていかないだろうと感じています。

以前、平泉の毛越寺さんにお邪魔して、山形県の国民文化祭に毛越寺さんの延年舞の「老女」と「留鳥」を黒川の春日神社で演じてほしいとお願いしたのですが、「留鳥」は門外不出というともあって、相手にされませんでした。実は「留鳥」は能の原点ともいえる作品で、途絶えてしまっていたのですが、早稲田大学の本田安治先生が復元したのです。幸運にも、本田先生は私の祖父を何度か訪れて黒川能について調べに来られていまして、そんなことを毛越寺さんにお話ししたところ、何とか公演を引き受けてくれたことを強く残っています。毛越寺さんの延年舞は日本最古ともいわれ、毛越寺のお坊さんとそのご子息が舞台を務めることになっているのだそうです。その延年舞の中に子供が舞うものがあるのですが、やはり少子化から、外に出た方や親せきのお子さんをお願いすることが多くなったということでした。やはり、芸を繋ぐためには役者になれる範囲を拡大していかなければならないと思います。ただし、芸にの継承にマイナスにならないように、黒川能の特質をしっかりと土台に据えて伝えていく必要があると思います。

渡辺 上野先生、ありがとうございました。次に事例としまして、小関久恵先生のほうから、よろしくお願ひいたします。

小関 公益大で講師をしております小関と申します。私のほうからは、「聞き書きと地域の記憶のアーカイブ」ということで、先ほど来、だんだんと継承、伝承が難しくなっていく中で、人から人にどうつないでいくか、というテーマが出ていたかと思うんですけども、そのあたり、「聞き書き」という手法を用いて、次世代につないでいくプロジェクトを2014年からやっていたもので、このデジタルアーカイブの中でも活かしていこうと考えていたところです。そのあたりご紹介し

たいというふうを考えております。

高齢者が1人亡くなると、地域から図書館が一つなくなることである、というような象徴的な言葉がありますけれども、そのくらい1人の人が持つ記憶や経験、知恵というものが価値があるものという、その前提で、この聞き書きというものをやってまいりました。聞き書きといっても、なかなか馴染みがないかもしれませんが、大変有名なものでは、塩野米松先生の、法隆寺ですとか、薬師寺の宮大工である西岡常一棟梁、あるいはその弟子たちへの聞き書きで知られています。この真ん中にあります『木のいのち木のこころ』。これはベストセラーになったので、手に取って読まれたことがある方も多くいらっしゃるんじゃないかと思いますが、このような作品として、聞き書きというのは、実は結構身近にあるということがございます。あるいは、郷土料理を残していこうということで食事、食生活ですね、そういったもので、聞き書きをとおして、地域のお母さん方から聞いて、残していくものもございますね。

私たちが聞き書きを5年ぐらい前から始めたんですけれども、人から人につないでいくというときに、この聞き書きという手法を用いて、それが若者を育成する、地域の人材を育成する手法としても使えるのではないかということで、これまで授業の中、または大学のプロジェクトとして続けてまいりました。ですので、この庄内地域の高校生、また本学の学生が、この地域の本当にごく普通の方にお話を聞いて、その言葉を残していく。その人をとおして地域を知る、人をとおして社会や、あるいはこの時代を知る。その人の中にある記憶の中から歴史を学んでいく、その地域の仕事のことを理解していく、あるいは風景のことを残していく。そういったことをしてまいりました。

塩野米松先生から、この手法を学ばせていただいたんですけれども、お宅に訪ねて行って、さまざま質問を交えながら、話を聞く。で、その話の内容はすべて録音してある。昔はテープレコーダーだったそうですが、今はICレコーダーで録音をして、その内容を一字一句、話し言葉を一字一句起こすというところから始めます。聞き手の質問をすべて消していく作業をそのあと行っていきまして、結果としては、その話し手、話を聞かせてくださった方のお話、第一人称の語り、作品ができ上がるというような、そういった手法になっております。塩野先生の言葉では、話し言葉にはその人の生き方、育った環境、生きた時代、風土、それがそのまま鮮やかに反映されているということをおっしゃっていて、私自身も実際にやってみて、本当に痛感しているところです。塩野先生は2002年から全国の高校生に向けて、聞き書きの手法を伝授するというのもやっておられます。「聞き書き甲子園」というものがあるんですが、もともと林野庁が森ですとか、林の名人、名手というんでしょうかね、そういった方を表彰するときに、ただ表彰するだけでは面白くないというか、それでは伝統は続いていかない。そこで高校生にお話を聞きに行ってもらって、それを残していく。そうすると聞きに行った高校生の中に、名人の生き方が残っていく。そういったことを目的に始まった取り組みを参考にさせていただいております。

書き起こしの作業も、どの文字を使うとか、カタカナにするのか、漢字にするのかとかそんな細かなポイントがあります。例えば、庄内弁だと、何とかだ「のう」というふうに語尾につきますが、その「の」を「の」で止めるのか、「の」の次に小さい「う」を入れるのかとか、その

辺どうするみたいな、結構丁寧に言葉を拾っています。そうすると、その人が本当にしゃべって
るようなかたちで、最後でき上がるという特徴があります。

この取り組みを通じて、どんな現象が起きているのかということ聞き手、それから話し手、
あるいはその2者をつないでいただいた地域の若者である実行委員の方にインタビュー調査をさ
せていただいたんですけども、この聞き書きというものを間に加えると、当たり前の記憶を呼
び起こすということができるといことがわかってきました。あまりにも日常的すぎるということ
は、なかなか言葉にしづらいとか、聞かれないとわからないとか、そういったことがあ
ると思うんですが、聞き手に問われることで、語りが作られていくというようなことがわかって
きました。話し手と聞き手の共同作業によって、語りが作られる、ということかと思えます。

また最後は作品にして残しますので、かたちになるっていうことは大事だなあということを実
感しております。やはりこのままでは無くなってしまふかもしれないとか、あるいは、なかなか
言葉にしにくい、日常的すぎて言葉にしていなかったものっていうのは、聞かなければ残ってい
かない。かたちにしなければ残っていかないということで、この点は地域の方から、大変ありが
たいと言われています。住民同士では、隣人すぎてなかなか取り組みにくい、というんでしょ
うかね。身近な人過ぎて、あまり詳しく聞くっていうことをしてこなかったけれども、高校生、大
学生が聞いてくれることで、自分たちが知らなかったことが、またわかってきたというようなこ
とをおっしゃっていただいたことが印象に残っております。

個人の記憶の集積というのは、結局は、その地域の記憶を紡いでいくっていうことになるんじ
ゃないかということで、細々ですが、こういった作品集を作っていくことを続けていきたいなとい
うふうに思っています。またデジタル化ということで、そのデジタルの情報等をどういうふう
に組み合わせるかということも、課題かなと考えているところです。先ほど、能の伝統芸能の
継承のお話を聞いていても改めて実感しましたが、宮大工の小川三夫さんの聞き書きの中に、「大
工として一人前になるところには、刃物がきちんと砥げるかというところが、非常に重要だ」と語
られていて、そのときに体のほうが最初に感覚をつかむ、そして、言葉は常に後なんだ、とい
うようなことをおっしゃっていたんですね。何か妙に納得してしましまして、私たちは言語的にコ
ミュニケーションを取って生活をしてはいますが、実はその体に刻まれた記憶みたいなもの、あ
るいは経験といいますか、動きというものも非常に重要じゃないかなという気がしております。そ
の中で、先ほどの玉本先生の研究のモーションキャプチャの記録というものの可能性を感じまし
た。写真や映像もデジタル化して残していくことはできると思うんですが、これは被写体とい
うような言葉もありますけれども、常に客体として撮られる、ということになります。

一方でモーションキャプチャというのは、記録される人やモノが主体のまま、データ化される
というところに意味があると感じているところです。ですから、体に刻まれた無意識の動きって
いうのが、モーションキャプチャによって見える化して、いわゆる身体知のような、体がわかっ
ている知の言語化に寄与する可能性があるんじゃないかなあということを感じております。

またそういうふうに見える化しますと、例えばそのモーションキャプチャを見ながら、上野先
生が、「ここはこうだね」ということをお話しされる、その言葉を同時に記録していくことで、

今まで話したことがなかったような細かな、その舞の動きを残していくということにもつながるということを考えてところです。

私は鳥海山のふもとの酒田市の日向地区というところで、聞き書きの取り組みをしているんですけども、こちらでは400年以上続く神楽がありまして、そちらもこのデジタル化した情報と、質的な言葉によるアーカイブの両方を組み合わせて、記録をして、保存して、継承していくというようなことができるというふうなふうに考えています。

渡辺 はい、小関先生ありがとうございました。高橋さん、大仙市でも伝統民俗芸能、やはり多彩だと思いますけれども、例えば大仙市デジタルアーカイブズの中で、現在どのように保存していらっしゃるんですか。

高橋 市内には、民俗芸能が数多く残っておりますが、先ほど、玉本先生が盆踊りの映像を出しておられましたが、実は大仙市の角間川地区に伝わる角間川盆踊りの映像です。それからこれは庄内山形のほうでは、あまりないと思いますけれども、「ささら」という民俗芸能などもあります。これは秋田藩、佐竹が常陸から持ち込んだといわれております。獅子舞とは違うんですけども、3匹の獅子が小さい太鼓を持って踊るというものなんです。特に秋田県でも仙北地方に多く傳承されているんですけども、そういったものの映像化もしています。

玉本先生がお話にもありましたが、わらび座の民族芸術研究所というところが、全国の、もちろん庄内地方の民謡も集めておりますけれども、そういった民俗芸能のデジタルデータ化も、60年、50年前撮ったものを、今はデジタル映像化しております。大仙市では民謡選、童謡選ということで、民族芸術研究所が収集した民謡・童謡をデジタルデータ化しました。デジタルデータ化は簡単にできるということと、それから、やはり今、伝統芸能を演じる人が少なくなって、映像で見ることが増えてしまって、舞い手がいないというのは、どこも同じだと思いますけれども、そういった現状にあるってことは、確かですね。それで、かなりの部分を映像で撮ろうとしていますけれども、ほとんどが今、映像で撮るといっても、やっぱりビデオ撮影ぐらいで、モーションキャプチャでデータを撮るところまではできていない。そこまで手が回っていないということです。

渡辺 映像、あるいは画像のデジタル化ですが、例えば、先ほども非常に貴重な写真等々出てきましたが、それがいつどこで誰が撮ったかっていうのは、基本情報あると思うんですけども、それを囲む意味であるとか、その撮られた、あるいは撮った人たちの考え方とか、思いとか、そういうものって、残していく方法ないでしょうか。

高橋 大変難しいですね。われわれもそうだと思いますけれども、写真を撮って、几帳面な人だと多分アルバムに貼って、どこでいつ撮って誰がという状況でってあるんですけども、大半の写真資料には、実はあまりなくて。ただ先ほど見た写真誌とか、専門で撮ってる、それから趣味で撮ってる人だったら、かなり詳しく残しています。そこで、そういったデータは今、目録化しています。

つまり、そのコマごとに基本情報を書き込むという状況をしております。

渡辺 皆様方に最後に、今後、皆様方の活動、あるいは、それに関連してどのような方向で、何をやっていくのか、あるいはいきたいのかということ、それでは小関先生のほうから、お聞きしてよろしいですか。

小関 私自身は本当にデジタル化していくような、そういう技術は持っていないので、ただ聞き書きという質的な情報を集めるということをやってきてはいたんですが、その位置づけと伺いますか、そのデジタル化をしていくということを考えたときに、少しずつわかってきたという部分があります。それぞれの重要性とか、それだけではだめなところとか、そういったものが、ほかの研究分野の先生のお話を聞きながら、わかってきたというところがあるので、そのあたり、うまく融合して、地域の文化、伝統、そういったものを残していったり、人の中に残っていくということをどうしたら実現できるのかを、やはり大事に考えていきたいかなと思っております。

玉本 まず進めたいと思っていることは、黒川能の記録・保存をもう少し進めていきたいということです。黒川能では 500 演目ぐらい残っているのだそうですが、それ全部というわけにはいかないですけども、できるだけたくさん残していきたいですね。それから、黒川能だけではなくて、この庄内に残っている他の民俗芸能・伝統芸能も記録・保存を行いたい。時間がなくて今日は紹介しませんでした、酒田甚句の男踊りと女踊りもすでに収録してあって、今、アニメーション化の作業を進めています。

この庄内には、神楽、田楽、歌舞伎、盆踊りなどの民俗芸能・伝統芸能が残っています。これらをできるだけたくさん記録・保存していきたいと思っています。それともう一つ、踊りを記録・保存しCGアニメーションを制作することを私たちだけで行っていると、制作できる数にどうしても限界があります。そこで、地域の人たちが中心になって、踊りを記録・保存しCGアニメーションが制作できる仕組みを作って、それを伝えていきたいと思っています。今日お見せしたCGアニメーションでは、能役者さんのモデルは専門家に作ってもらいました。他に私のところにいた学生が以前作ったもの、ウェブで公開されているフリーのものを使いました。短時間でそれなりのCGアニメーションを作れます。そこで、演者のモデル、舞台のモデル、楽曲等を地域の人たちとの共同作業で制作し、あらかじめ用意したウェブページに集積し、それも併せて傳承していくことも進めていきたいと思っています。

上野 私は二つ考えています。一つは黒川能の複数の記録化ということ。もう一つは様々な団体と共同体制を作り上げることです。

芸というのは、どう動くかだけでなく、そこに自分の精神がどう入り込んでいるかが重要になってきます。それを伝えるには口伝が大きな役割を持っています。「付け本」は所作だけでなく心の在り方も書き込まれています。「付け本」に口伝をどのように書き込むかも重要になってきます。

ですから「付け本」も残さなければならないものです。しかし、実際の舞や謡は、言葉では言い表せない部分もあります。そこに音声や動画の記録があれば、芸の完成された伝承が可能になっていくと思います。ですから動きのデジタル化されたものに音声も重ねてデータ化することは、芸の継承にとっても効果的だと考えます。記録の複数化とは様々な手段で後世に残すことです。しかし、化学は常に進歩していきます。新しい機器が生まれるたびにそれを活用することも重要な継承手段だと思います。こうした様々な残し方を進めるには、芸能団体や行政や大学などと共同体制を組むことが大きな効果をもたらすと思います。新しい知識・経費の生み出し・様々な手法の活用は、こうしたつながりがとても重要だと考えます。

最後に、この庄内には非常に多くの民俗芸能があって、種類も非常に多いんです。山形県の4ブロックの中でも庄内は一番種類が多く、神楽・獅子踊・延年・獅子舞・歌舞伎・能など種類と数では東北の20%を占めているようです。こうした芸能をできるだけ多く、継承に役立つデータ化を展開することを考えていく必要があると思うのです。玉本先生には庄内のできるだけ多くの民俗芸能のデータ化にご尽力くださればありがたいと勝手に思っています。小関先生にもその地域の状況を含めて、庄内の様々な芸能を取材していただき保存と継承の手助けをしていただければありがたいです。私自身、黒川能を未来に向けてどのように残していくかを、より深く考え実現していきたいと思っています。

渡辺 最後に高橋さん、いかがですか。

高橋 はい。最後に私のほうからは、アーカイブズに携わる者として、公開活用という視点から、このことを最後にお話ししたいと思います。皆様、アーカイブズ公文書館といろいろありますが、恐らく初めて聞かれる方もいたと思います。では美術館、博物館、資料館と何が一番違うかといえば、これはアーカイブズで今、公文書館という施設が持っている資料、原資料を利用者が手に取って見ることができるということ。これが美術館、博物館、資料館とは違うという大きな点です。

そう考えた場合に、これまで皆様、実際、データ化等して、アーカイブして、保存されておるわけですが、そういったものがアーカイブズというところに入ると、誰でも見れるわけですね。いつでも見られます。審査請求を受けずにアーカイブズにあるものは、図書館のように普通に見られる。そう考えると、デジタルアーカイブをしていくことによって、先ほど黒川能もそうですけれども、庄内のいろいろ芸能を一堂に見ることができる。そうしたとき何が起きるかという、恐らく新しいことを考える人間が出てくると思うんですね。いろいろないい民俗芸能のいい部分を取って、新しい、もしかすると、芸能を作る可能性が出てくるんですね。で、そういったことを考える上ではデジタルアーカイブにして、簡単に見れるということが非常に重要なことになっていくのではないかなあというふうに思います。もちろん後世に残るということもそうなんですけれども、アーカイブズに残すっていう意味は、一つそういうところにある。それはわれわれが作ってる行政文書も残していくことによって、将来の同じような事象に対して、どういった昔の先人たちが対処したかっていうことを学べるし、新しいこと、発想の原点になると思いま

す。そういったことで、アーカイブズの視点から見ると、公開活用に向けたデジタルアーカイブのこの保存と活用の取り組みというのも考えながら、進めていかなければならないのではないかなあというふうに考えています。

渡辺 高橋様、ありがとうございます。それでは、会の終了にあたりまして、本学学部長、神田直弥から、最後挨拶いたします。

神田 学部長の神田でございます。本日はご来場いただきまして、誠にありがとうございます。本日はまず2部構成ということで、基調講演につきましては、大仙市アーカイブズの首席主査の高橋様から、お話をいただきました。その後、パネルディスカッションということで、引き続き、高橋様、また上野様にもお話、貴重なお話をいただいたところでございます。本学は現在6コース制をしておりますが、これまで何度かの学科の再編、コースの再編等行っておりまして、比較的文科系の強い大学でございました。これが昨年度、メディア情報コースを新設しまして、いわゆる文理融合型のアプローチを行うことができるようになってまいりました。ちょうどこのタイミングにおきまして、研究ブランディング事業に挑戦してみようということで、無事採択されたわけでございます。

本日の本学からの2件の発表につきましては、それぞれ文系と理系のそれぞれの強みを出したようなデジタルアーカイブ化の取り組みの実践というのを報告であったかと思えます。こうしたさまざまなアプローチにつきまして、まず大学側としては、モーションキャプチャを活用したアプローチ、聞き書きというアプローチを持っているわけでございますけれども、先ほど上野様のお話しの中でもありまして、単に特定のプレーヤーだけが活動するのではなくて、同じ志を持って、さまざまな主体が共同して取り組んでいく必要があるであろうというようなことであつたかと思えます。われわれのみが、この地域の歴史や文化、伝統芸能を保存していくということだけでなく、同じ志を持った方と、協力をしていくために、われわれとして持っている技術や知識、ノウハウを活用しながら、さらに推進をしてまいりたいというように考えております。

またもう一つ、高橋様からは、今後の活用という部分も重要であるということで、われわれといたしましても、この点については、十分認識をしておりました。今回は2件の発表ということでございましたけれども、この伝統芸能の伝承環境ですね、どのようにしてデータを収集して、それを活用していただくのか。また歴史や文化といったものをどのように記録をしていくと、活用しやすいかたちになっていくのかといったものについても、研究を進めておりますし、そうしたシステムを構築していくための人材の育成といったものも含めて、このブランディング事業の中で実施をしております。こちらにつきましても成果が出ましたら、改めてご報告をする機会を設けさせていただければと思っておりますので、引き続きよろしく願いいたします。本日はお足元の悪い中、ご来場いただきましてありがとうございます。