

モーションキャプチャーを使った演技の比較への取り組み 日本と中国

長瀬 一男（わらび座デジタルアートファクトリー チーフディレクター）

廣田 律子（神奈川大学大学院歴史民俗資料科学研究科教授・日本常民文化研究所所員）

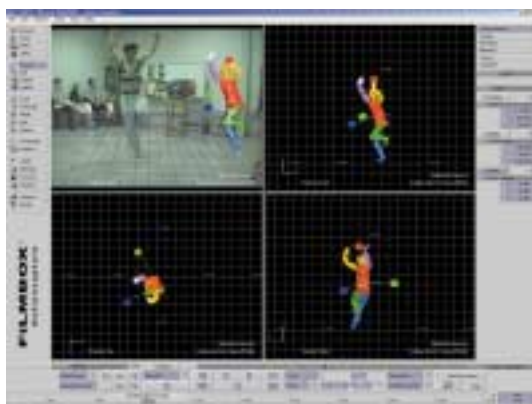
神奈川大学21世紀COEプログラム「人類文化研究のための非文字資料の体系化」、事業推進担当者の廣田教授、COE調査研究協力者の長瀬氏より、本プログラム研究活動の一環として行っている、デジタル資料による身体表現の分析の取り組みの調査報告がなされた。その一部を以下に紹介する。

アジアの種々の芸能において、身体表現が伝達しようとする心情や事柄と動作の間に普遍的に共通するものがあるかどうかを見出す必要がある。その為には客観的なデータを収集することから始めなければならない。そこで、芸能のデジタル記録に早くから取り組み研究成果を蓄積している、わらび座デジタルアートファクトリーの協力を得て、今年6月に中国江西省南豊県石郵村儺舞の全演目をモーションキャプチャー（主にゲームコンテンツやCGアニメーション作成などに使われている技術）で収録した。

収録方法：位置と回転データを計測できるセンサーを演者に
取り付け、実際に演じてもらうことにより、人間の動きをデジタル化する。

今回のデータから様式化の進んでいない芸能と様式化の進んだ型の決まった芸能はまったく異なるものであることがわかった。様式化の進んでいない芸能では見た目には演者の演技は一見同様に見えるが、データからは個人によって違いがあることが分かり、同一人物の演技でも演技するたびに全く別物のようなデータを示す。

これらの収録したデータをさらに展開させ、除災と招福を意図した動きに東アジアの身体表現の共通性が伺えるのではないかと考え、今後分析に取り組んでいきたい。



人体の動き（特に各部位のひねり）を見やすくする工夫がされたCGキャラクター

M.A.RACINET *Le Cotume Historique* ~
(Paris: Librairie de Firmin-Didot, 1888)



アルベール・ラシネ原著『世界服飾文化史図鑑』の原本。19世紀の各国の服飾をカラーで描画しており、服飾・風俗研究の基本図書といえる。

全号のデータベース化。パソコン検索が可能になり、日本・東洋美術研究上での活用が期待される。

『國華』(DVD-ROM版)
(國華社監修、朝日新聞社編・発行、2003年)

貴重資料の紹介

貴重資料の紹介

2003年度に購入した資料

編集後記

博物館の資料・展示に込められ、またそこから発信される問題の特集した。竹内館長の対談・ICOM参加記からも現況の一端がうかがえる。博物館の情報発信機能はやはり大きい。常民研・大学院博物館資料学分野とも連携し、シニア・キュレーター養成のプログラム開発方面の問題などもいずれ取り上げたい。(佐野)

本プログラムがスタートして以来、初めて迎える訪問研究員3名の方々がいらっしゃいました。各研究員の方がそろりと中国語や韓国語が飛び交うなど、事務室の中はいつもと違う国際的な空気で活気付きます。今後も研究員の招聘・派遣など、提携先との交流はより活発になっていきますので、これから本誌では各機関の紹介をしていきたいと思えます。(関)