

歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造の分析と KOSERUBE を用いた視覚化

Analysis of the Stage Performance Structure of a *Kabuki*-dance
"Kyogonoko Musumedojoji" and the Visualization Using KOSERUBE河合 珠空[†]
Miku Kawai小野 淳平[‡]
Junpei Ono小方孝[†]
Takashi Ogata

1. まえがき

『京鹿子娘道成寺』は、これまで数多くの有名な女形によって演じられて来た、歌舞伎舞踊の代表的作品の一つである。しかしもともとは歌舞伎作品ではなく、古くから日本に伝わる「道成寺伝説」が、説話、能、絵巻物、読み物などを経て形が変わって行き、現在の『京鹿子娘道成寺』に至ったものである[12]。本稿において、筆者らは物語生成という観点から、この作品を取り上げる。

筆者らの歌舞伎の物語生成研究は、歌舞伎における物語の構造・方法・技法などを総合的に検討する構想であり、Ogata[1]や、Ogata[2]中の Chapter 2 はその最新成果を包括的にまとめている。Ogata[2, 3]による「物語生成への統合的アプローチ」は、システム（統合物語生成システムや芸能情報システム）と理論（ポストナラトロジーや多重物語構造モデル）から成るが、歌舞伎は、その総合性（広さ）と徹底性（深さ）とによって、多数の物語ジャンル[4]中の一つとしてではなく、物語生成の方法の中心として取り上げられている。

本稿では、渡辺[6]による『京鹿子娘道成寺』の分析にヒントを得て、『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造の詳細な分析を行い、その結果を可視的イメージとして再現する。具体的には、筆者らは、これまで舞台上演構造の生成を目的とした『京鹿子娘道成寺』の調査・分析として、まず渡辺による『京鹿子娘道成寺』の主要要素の構造表を利用して、これを拡張して舞台上演構造全体の表を作成し[6]、その後、筆者らが開発したアニメーションツール KOSERUBE[8]を利用して舞台上演構造の一部の可視化を行った（音楽も含まれる）[7]。本発表では、従来一部分しか実現されていなかった可視化を芝居の全体に拡張する。なおこの研究は、今後、筆者らが開発している統合物語生成システム ([5], [2]の Chapter 1)の物語表現形態として利用することを目指している。また、コンピュータゲーム、自動生成コンテンツなどへの応用も目指している。

2. 渡辺保による舞台構造の提案とその発展

歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』は、道成寺伝説の後日譚であるが、オリジナルな内容を持った作品として、古くから有女な女形によって演じられて来た。この作品は、能の『道成寺』の形を受け継いだ作品であるが、詞章に道成寺伝説は表現されず、女の過去も語られていない。つまり道成寺伝説の物語の主要部分は悉く省略され、変化の多い舞を見せること自体が主題と化している。

渡辺[6]の『娘道成寺』という書物は、『京鹿子娘道成寺』の発生の経緯と展開や、江戸時代の天才的な女形役者の軌

跡を総合的に記述したものであるが、本研究はまず、彼の構造分析に着目し、これをより総合的な「舞台上演構造」という方向へ拡張した。この詳細は文献[9, 10]が記述しているため、ここでは簡潔に述べる。

渡辺は、『京鹿子娘道成寺』の女主人公による演技（舞踊）を、「心・振り・歌詞」という三つの要素に分解し、全部で 14 の部分（場面）（現代の上演形態においては 11 の部分）ごとに、その具体的な内容を当てはめた表を示した。それによれば、『京鹿子娘道成寺』は、心・振り・歌詞という三つの要素の組み合わせによって構成され、場面ごとに内容が変化し、全体の動的構造を形作っている。

筆者らはこれを、人物・背景（舞台装置）・音楽（楽器、演奏者、ジャンル）・詞章と台詞、さらに場面ごとの核心的な精神的主題を含む「舞台上演構造」の表に拡張した。

3. 『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造を視覚化するシステム

以上の拡張をもとに、KOSERUBE システムを用いて、『京鹿子娘道成寺』を表現した。詞章・踊り・背景及び人物の構成要素が揃った状態での再現が出来ている。

3.1 KOSERUBE の概要

KOSERUBE とは、岩手地方に因んだ登場人物や場所や物が登場する民話風物語を自動生成し上演するシステムであり、物語生成部とユーザインタフェース部から構成される。インタフェース画面を通じてユーザが「主役と敵役」、「物語の長さまたは型」、「語り手」の要素を対話的に選択すると、物語生成部はそれらをもとに物語の概念構造、文表現及び音楽表現を自動生成し、静止画や動画と共に自動編集した紙芝居風の物語表現を表示する。基本的には、物語を構成する事象が、一つずつ順番に文字（字幕と朗読）・画像と映像（キャラクター、物、背景）・音楽により表現される。

3.2 舞台上演構造を視覚化するシステムの概要

今回は、自動生成機構を使用せず文字・映像・音楽のデータを作り込む形で『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造を視覚化した（音楽[13]という聴覚的要素も含まれている）。データ作成に当たっては、『京鹿子娘道成寺』の脚本[15]と同時に、坂東玉三郎主演の映像データ[14]を参照した。

『京鹿子娘道成寺』の諸データに基づく KOSERUBE の構成は、図 1 の通りである。図 1 における丸印部分が、本稿で手を加えた部分であり、人物・背景（舞台装置）・音楽（楽器、演奏者）・詞章・踊りを再現する。コマンドファイルとは、アニメーションの制御に関する記述を含み、表示される舞踊の詞章や音楽の再生タイミング、背景画像の切り替えなどが記述される。

[†] 岩手県立大学ソフトウェア情報学部 Faculty of Software and Information Science, Iwate Prefectural University

[‡] 青森大学(東京キャンパス) Aomori University

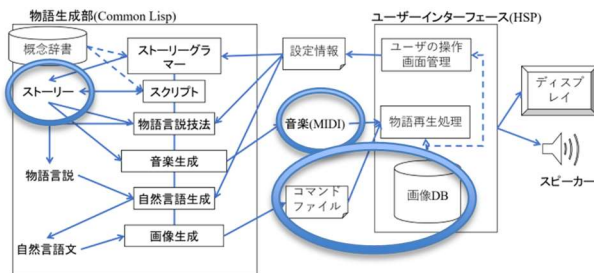


図1 KOSERUBEの構成図

表1に今回のKOSERUBEに対する更新内容を列挙する。今回の更新内容は手作業で行っているが、本研究の構想では、この作業は今後自動生成機能を実装するための準備として位置付けられている。

アニメーションでは、背景に実際の舞台と同じ配置・人数で、語り手と各楽器の演奏者のイメージ画像を表示し、また、場面ごとの実際の演奏者にスポットライトを当て、視覚的に分かりやすいよう工夫を行った。舞踊の詞章は、アニメーションに合わせて表示され、踊りは横移動や上下の反復運動など単純な動きを組み合わせた簡易な形式で表現している。図2や図3はその例である。

システム内で使用される音楽は、杵家[11]による『三味線文化譜 長唄 京鹿子娘道成寺』記載の楽譜を参考に“和楽一筋”と呼ばれるフリー作曲ツールを使用して作成した。音楽はMIDIファイルとして作成しており、コマンドファイルの記述に応じて再生され停止する。(なお、本研究で使用した“和楽一筋”は、多くの作曲ツールとは異なり、西洋音楽の音階でなく、邦楽[13]の音階に対応したもので、三味線譜面で作曲することが可能なツールである。)

4. おわりに

本研究では、歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造の詳細な調査・分析に基づいて、その構造を筆者らが開発したKOSERUBEと呼ばれるシステムを利用して、詞章・踊り・背景及び人物の構成要素が揃った状態での再現した(視覚的要素と共に、音楽という聴覚的要素も含まれる)。ここで扱ったのは歌舞伎舞踊であり、台詞を中心とした演劇的な芝居とは異なるが、しかし歌舞伎の舞台上演構造における多くの共通要素が見られる。本研究を通じて、歌舞伎の舞台上演構造の諸要素とその関係を詳しく把握することが可能となった。

今後は、自動生成機能を備えたシステムへの発展を目指す。例えば、『京鹿子娘道成寺』に出現する諸要素を手でシステムに登録すると、あとは自動的に舞台上演構造が視覚化されるシステムや、さらに、自動生成されたシナリオから自動的に舞台上演構造を表現するシステムを目指す。

表1 使用データの種類の

『京鹿子娘道成寺』のデータ	システムへの追加方法	KOSERUBEのデータ
舞踊の詞章	テキストデータに舞踊の詞章を記入して表示	ストーリー
長唄の伴奏と唄(中啓の舞)	フリー作曲・編曲ソフト「和楽一筋」を使用	音楽
背景・人物	『京鹿子娘道成寺』の舞台、白拍子花子	コマンドファイル・画像DB
スポットライト	場面ごとに歌唱・演奏している人にスポットライトを当てている	コマンドファイル・画像DB
踊りを表現	移動やジャンプ	コマンドファイル・画像DB

コード	映像
mov,11,v,-50,-25,1 mov,11,v,50,25,1 mov,11,v,-50,-25,1 mov,11,v,50,25,1 mov,11,v,-50,-25,1 mov,11,v,50,25,1	

図2 中啓の舞の舞台上演構造①

コード	映像
mov,11,v,-50,-25,1 mov,11,v,50,25,1	

図3 中啓の舞の舞台上演構造②(演奏者が変化)

また、物語自動生成機能を持ったコンピュータゲーム[16]としての応用も展望している。

謝辞

本論文は、科研費(No. 18K18509)の支援を受けている。

参考文献

[1] Ogata, T., Kabuki as Multiple Narrative Structures and Narrative Generation, In T. Ogata & T. Akimoto (Eds.), “Post-Narratology Through Computational and Cognitive Approaches”, 192-275, IGI Global (2019).

[2] Ogata, T., “Internal and External Narrative Generation Based on Post-Narratology: Emerging Research and Opportunities”, IGI Global (2020).

[3] Ogata, T., “Toward an Integrated Approach to Narrative Generation: Emerging Research and Opportunities”, IGI Global (2020).

[4] Ogata, T., Areas of Narratives or Narrative Genres. In T. Ogata, “Toward an Integrated Approach to Narrative Generation: Emerging Research and Opportunities”, 59-161, IGI Global (2020).

[5] Ogata, T., A Computational, Cognitive, and Narratological Approach to Narrative Generation, In T. Ogata & T. Akimoto (Eds.), “Post-Narratology Through Computational and Cognitive Approaches”, 1-84, PA, IGI Global (2019).

[6] 渡辺 保, “娘道成寺 改訂版”, 駸々堂出版 (1992).

[7] 小方 孝・河合 珠空, “歌舞伎の物語生成への音楽・音の導入に向けて”, 人工知能学会第2種研究会ことば工学研究会予稿集, 62, 61-72 (2019).

[8] 秋元 泰介・今淵 祥平・遠藤 順・小野 淳平・栗澤 康成・鎌田 まみ・小方 孝, “民話風物語生成・表現システム KOSERUBE 第一版の開発”, 人工知能学会論文誌, 28(5), 442-456 (2013).

[9] 河合 珠空・小方 孝, “物語プロットからの歌舞伎の舞台上演構造の生成を目的とした『京鹿子娘道成寺』の分析”, 第 63 回ことば工学研究会予稿集, 25-61 (2019).

[10] 河合 珠空・小野 淳平・小方 孝, “歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造の分析”, 2020 年度 人工知能学会全国大会 (第 34 回)論文集, 3D1-OS-22a-04 (2020).

[11] 杵家 彌七, “三味線文化譜 長唄 京鹿子娘道成寺”, 邦楽社 (初版 1952 75 版 2018).

[12] 安田 徳子, “道成寺伝説から『京鹿子娘道成寺』へ”, 聖徳学園岐阜教育大学国語国文学, 8, 1-12 (1989).

[13] 配川 美加, “歌舞伎の音楽・音”, 音楽の友社 (2016).

[14] 京鹿子娘道成寺, “坂東玉三郎 舞踏集 1 [DVD]”, 松竹ホームビデオ (2003).

[15] 郡司 正勝 (編), “歌舞伎オン・ステージ 25 舞踊集”, 白水社 (1998).

[16] 小野 淳平・小方 孝, “「ギャップ技法」を利用して「驚き」を作り出すストーリー生成の方法—テーブルトークロールプレイングゲームに基づく物語自動生成ゲームへのアプローチ—”, 認知科学, 24(3), 410-430 (2017).