

## 第5講 伝統と文化の視点を考える

### 【学習到達目標】

- ・ 伝統文化教材の作成に関する視点を説明できる。
- ・ 伝統文化の多視点映像教材の作成手順を説明できる。

### 1. 伝統文化教材

あらゆる文化の基礎は、地域の伝統文化にあり、われわれはこれらの伝統の先端にあって、その伝統文化を同時代性をもって創造していくことが、文化の創造であると考えている。来るべき「成熟した時代」の日本文化を支えるものがこの伝統文化であるが、今日適切な手が打たれぬまま、それらが失われようとしている。

これらの文化に対する理解が本研究の基本である。そしてこの状態に際して、何らかの手を打つことが求められている。

ここでは、このような地域の伝統文化に関する“知”の伝承サイクルを支援するためのデジタルアーカイブの技術的考察を沖縄の「獅子舞・エイサー」を例にして考える。

### 2. 多視点同時撮影

多視点映像とは、ある撮影対象を多数のカメラで同時に撮影した映像データである。例えば、スポーツ中継において、野球の投手を、スタンド側から、バックネット裏側から、ベンチ方向からなど、様々な場所から競技の様子を撮影した映像である。他の例としては、多数のビデオカメラ使用したビルの監視、運動会などで多数の保護者がビデオカメラで自分達の子供を撮影したような映像などが挙げられる。

多視点映像は、一台のカメラでは撮影できない同じ被写体を別のアングルから複数のカメラで撮影する方法であるが、多視点映像を扱う際の問題点として以下のような事が挙げられる。

- ① 複数の場所から撮影しているので、各カメラの撮影場所を把握するのが困難
- ② 映像量が大量であるので、注釈付けや管理が困難



学習者の目的に応じた  
多視点映像教材の開発  
研究

③多視点の映像データから必要な映像を検索する方法が困難

④自由視点映像を提示する方法が困難

このため多視点の教材の作成には、多様な環境の中で、被写体の状況を確実に、事実に基づいて記録し、教材化すること。更にそれらの多視点映像教材を用いた授業や自己学習教材としての利用方法等の総合的な教材化の開発が、多様な学習者に対応した映像の教材化の開発として重要である。

岐阜女子大学（以下、本学）では、これまで「アーカイブ教材」として、伝統文化・芸能を記録した映像教材を継続的に開発してきた。従来のアーカイブ教材は、1台のカメラで単方向からのカメラを使用し、主に正面から舞台の演者を追って撮影する場合が多い。

しかし、実際の伝統芸能を単方向から撮影する手法には、撮影者の作成意図がある程度反映される。また、編集者がカメラ切り替えや編集した映像にも、編集者の番組の制作意図がある程度反映されているといえる。

しかし、複数のカメラを使用して、各カメラは多方向からあらかじめ決められた対象のみを追って撮影することとし、さらに、すべてのカメラの映像は編集することなく収録した場合には、制作意図や文化観が反映されることは少なくなる。本来、アーカイブには、このように撮影者の意図や、文化に対する思い入れ等を排除して、正確に記録することが求められる。

本研究では、この複数のカメラアングルが統合された映像のことを多視点映像と呼び、次のように定義する「多視点映像とは、ある一つの事象を複数のカメラアングルで撮影し、再生時に、各アングルを切り替えながら、また同時に視聴することができる映像とその機能である」。このように撮影された映像を多視点映像とし、各アングルを切り替えながら視聴できる機能をマルチアングル機能とする。マルチアングルでは、複数のアングルの映像があたかもそれぞれ同時に再生が開始されたようになり、途中でアングルを切り替えた場合は切り替える前の映像から継続した時間の映像が再生される。

このマルチアングルは、今後ますます教育へも応用されると予想され、その効果が期待できるが、現在ではマルチアングルに関する研究はほとんどなく、多視点映像の視聴能力、再生のためのインターフェース、撮影技法等についての研究を進める必要がある。

### 3. 多視点映像教材の撮影手法の検討

例えば、「郡上踊」などの動作がともなう文化活動を記録し残すには、全方向から所作等理解できる映像が要求される。しかも、その映像は、時間的に同時であることが要求される。本学では何台かのカメラを同心円上に配置し同時に撮影する工夫をしている。その方法は、8台のカメラを45度間隔で配置し、リリースで同時にシャッターを動作させ、撮影する方法である。

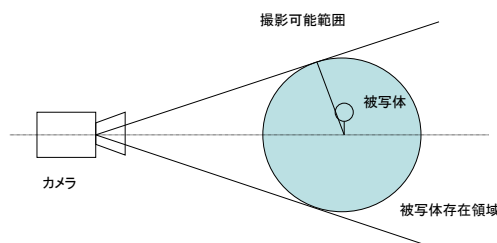


図1 被写体存在領域と移動可能領域

多視点同時撮影技術における撮影可能範囲は図1のように被写体存在領域によって決定され、被写体存在領域が大きくなればなるほど、カメラの位置は遠くになり、撮影範囲領域を広く取る必要が出てくる。その結果、手の動きの変化や体の一部分の拡大映像などを撮影することが困難になる。また、その動きが部分的になり、スムーズ性に欠けるという問題も出てくる。

この結果からもわかるとおり、特に文化活動など動きを伴う活動を撮影する場合には、単方向より多視点同時撮影に移行することが重要である。その中から、3次元物体による隠れの影響や物体の表面方向を考慮に入れ、自由視点からの見え方に最も適していると思われるものを選択し、自由視点映像上の観測位置に注目し、効果的な見え方を再現することが可能になる。

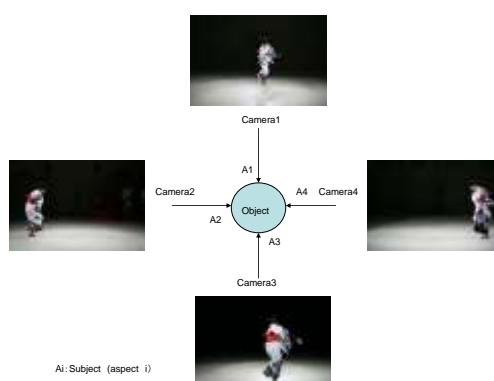


図2 4方向からの多視点映像

また、教材などのデジタルコンテンツを作成する場合にも、このような自由視点映像が要求とされ、学習者が必要な資料を選んで提示できるシステムが求められる。特に、教材の開発の場合には、横の移動だけではなく、縦の座標に沿った

映像が必要となる。また、教材指導教材については特に上部からの視点撮影教材が重要であった。さらに、映像を撮影する場合、撮影者は被写体に合わせてズームアップを行うと考えられる。本稿で用いた映像では、ズームアップなどを行わず一定の焦点距離で撮影を行った。従って、ズームアップについては、撮影カメラから映像データを取得してスケールを変えることで対応した。このように、従来のデジタルアーカイブで行われてきた単方向からのデジタルアーカイブから、多視点からのデジタルアーカイブの技術的手法が必要とされてきている。

この多視点同時撮影技術の注意点は、多視点のカメラが同時に且つ多方向（ $X-Y$ 軸）から正しく動くように、カメラの高さ（ $Z$ 軸）を同じにする必要がある。また、多視点の撮影データを用いて、一連の連続性がある提示をしたり、多方向から見た文化活動の研究等をしたりするときには、ある程度の正確性が要求される。

この方法によると、 $X-Y-Z$ 軸のあらゆる動作を正確に記録でき、学習者が、映像教材において自分の興味関心がある静止画を見たい場合、多様な視点での素材から自由に検索して見る事が可能な自由視点映像教材を開発することが可能となる。

多視点映像教材を制作する場合、たとえ同一の文化財や文化活動の様子・所作であっても、その撮影技法によりマルチアングルの表現はいくつか考えられる。

ここでは、マルチアングルの形態を分類し、その撮影技法とその表現方法による教材の特徴について述べる。一例として、以下では伝統芸能である「獅子舞」の教材を作ることを想定して考える。まず、カメラを配置する位置（以下、視座）とカメラの撮影方向（以下、視点）を被写体の種類によって分類する。

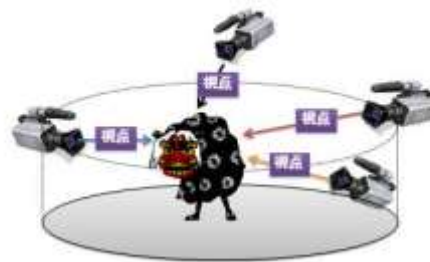


図3 多視座一視点配置

### (1)多視座一視点映像

被写体が単体の場合、被写体を囲む複数の方向から撮影する場合がこれにあたる。例えば、演技をしている舞手の前後左右からのアングルで撮影する場合等である。コンサートにおける映像手法でよく使われる。

この教材では、文化活動の様子や所作の分析や単方向からでは見えない部分をマルチアングルで補うことが可能となる。

## (2)多視座多視点映像

被写体が複数の場合、各カメラがそれぞれ決められた被写体を追って撮影する場合がこれにあたる。例えば、沖縄の獅子舞は複数の舞手と囃子衆で行う場合があるが、複数の各演者をそれぞれに追うカメラと、ロングショットで獅子舞の様子を撮影するようになる。

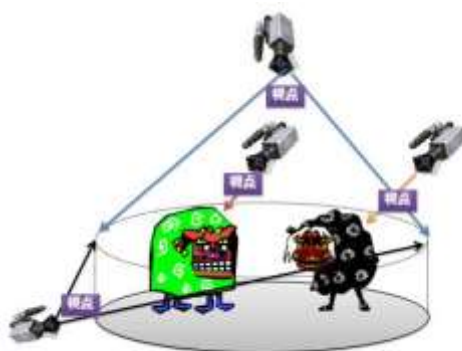


図4 多視座多視点配置

この教材では、獅子舞と囃子衆の立ち位置や相手の行動、全体の位置関係等を別々の視点で学習できる。この場合、カメラの配置によりイマジナリーラインを越えてしまうとアングルを切り替えた場合の動作が逆行して見える場合があるので、内容により配慮する必要がある。

## (3)一視座多視点映像

1 地点から複数の方向をそれぞれのカメラで撮影する場合で、カメラは一地点に集中し多方向を撮影する。例えば、郡上踊の教材として、真ん中の屋台の位置から、左の舞手、右の舞手、太鼓や三味線等を撮影する場合がこれにあたる。この教材では、アングルを切り替えながら観察を行い、実際の三味線や太鼓の映像との比較のアングルとして用意することもできる。

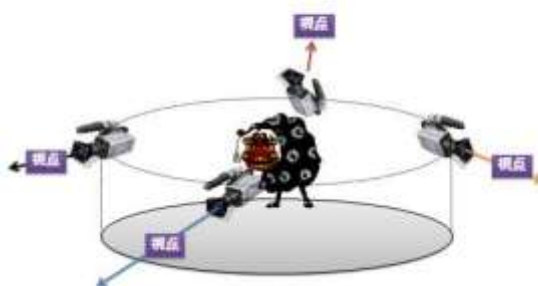


図5 一視座多視点配置

## (4)

複数のカメラがそれぞれの登場人物の見た目となってストーリーが展開し、心理面をドラマ仕立てにするような場合である。例えば、獅子舞の獅子頭や見物客の視点をそれぞれのアングルにして撮影する。

上記3つの場合と異なり、同時にすべてのアングルを撮影することはできないため、登場人物の数だけ演技を繰り返して撮影し、その映像を同時に起きているかのように見せる必要がある。

この教材では、それぞれの立場で獅子舞を見ることができ、それぞれの場面で何に注目しているか等を知ることができる。また、途中で切り替えることもできる。

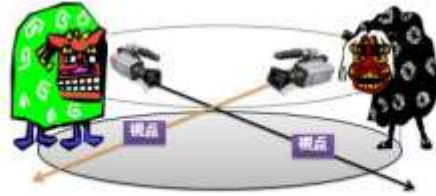


図6 一視座多視点配置

#### 4. 沖縄伝統文化「獅子舞・エイサー」撮影

デジタルアーカイブの多視点撮影方法にはいくつかの記録方法が考えられるが、多視点同時撮影によって、文化財や文化活動の様子・所作を正しく記録し、後世に残すことが重要である。そこで、文化活動の記録方法として、多視点同時撮影によって沖縄芸能の「獅子舞・エイサー」を記録し、更にそれらの情報を用いて“所作”の継承のメカニズムのための総合的なデジタルアーカイブの開発について研究することが必要となる。

##### (1) 沖縄伝統文化「獅子舞・エイサー」

日本の獅子舞には、大きく分けて伎楽〔ぎがく〕系と風流〔ふうりゅう〕系の二つの系統がある。伎楽系は、獅子の頭につけた胴幕の中に二人以上の人が入って舞う、「二人立ち獅子舞」が多く、これは大陸から伎楽の一つとして伝来したもので伎楽系の獅子舞と言われ、本州中部以西の西南日本で多く見られる。

沖縄の獅子舞は、三線や太鼓の演奏に合わせて舞い、最近では、エイサーの縁部の中に取り入れていることもある。悪霊を祓い、弥勒世（ミルクユー）を招き、五穀豊穡・子孫繁栄や地域の繁栄をもたらすといわれ、沖縄各地で受け継がれている。その型と獅子の特徴などは、各地域によって異なり、県内には約180近くの獅子舞があるといわれている。特に旧具志川市（現うるま市）には、昔、獅子が住んでいたという獅子山があり、7つの字で伝統的な獅子舞が保存されている。獅子に縁の深い土地だといわれる「魔除け」の意味合いが強く、四肢



が守護神となり、病気の元凶や悪魔を退治するとされている点は、本土の獅子と同じだと思われる。

沖縄の獅子舞が本州のそれと異なる点は、胴体は幕ではなく、胴も足も繊維で作られた気ぐるみ風に装いの中に二人一組で入り、あた、獅子舞は材質の軽い梯梧（でいご）の木で作られている。一頭の獅子に対して、獅子遣い役（ワクヤー）が棒や駒をもって獅子おあやしたり、挑発したりする様子が多く見られるが、もともとは、雄獅子と雌獅子がペアで舞っていたようである。

## (2) 沖縄芸能文化の多視点映像教材

今回の撮影については、多視点一視点配置で沖縄の伝統芸能である「獅子舞とエイサー」を撮影した。

多視点映像教材では、視点1から視点4の4分割映像を作成した。（図7，8）通常のDVD-Videoの仕様として、各アングルの一覧を見ることができる機能はなく、いずれかのアングルを視聴している時は、他のアングルに何が映っているかを知ることはいない。そのため、ビデオ編集で4分割の映像を作成して、別アングルとして追加することにした。これにより、視聴時に4分割映像を選択すれば、同時にすべてのアングルの映像一覧を見ることができ、詳細を視聴したいときには、そのアングルに切り替えればよい。



図7 獅子舞の4画面映像



図8 エイサーの4画面表示



教材素材集(地域資料)



獅子舞



エイサー

### (3)画面、各種の比較検討をするための提示

多視点で同時撮影した映像は、それぞれ独立したデジタルカメラで撮影していて、これらの映像をどのように提示し、所作などの分析・評価などに利用するかが重要である。このため多方向からの映像の配列の方法、各撮影位置の視点から、どのような画面を提示し、相互の関係を見るかが大きな課題である。

そこで、多視点の画像一覧をもとに、多視点の対面している画面、連続画面、各画面による変化を見るため

の画面、各種の比較検討をするための提示方法について研究する必要がある。

図9の獅子舞の画面は、左側では獅子舞の胴体の繊維風の装いを取って踊る画面であり、右の映像は、実際の獅子舞の映像である。通常は胴体が隠れているため見るできない装いの中の所作や二人の動作を同期して比較して見ることができる。



図9 獅子舞の映像の比較

## 課 題

1. 伝統文化教材の作成に関する視点を具体的に説明しなさい。
2. 伝統文化の多視点映像教材の作成手順を作成しなさい。
3. 地域の伝統文化を教材化した指導案を作成しなさい。