

【研究ノート】

## 能面師とのコラボレーション による映像制作の試み

鈴木雅実

### Trial of video production in collaboration with a Noh mask artist

Masami Suzuki

**Abstract** : The author has long been interested in liberal arts education at universities, and has recently been conducting preliminary research to explore the possibilities in creating expressions that stimulate the human imagination, with a particular interest in the relationship between AI and media art. To this end, the project emphasizes interdisciplinary exploration through opportunities to interact with outside experts, especially those involved in the arts. As a part of this research, we collaborated with a Noh mask artist to create a prototype video work that expresses the appeal of Noh masks in a different way than before.

**Keywords** : artificial intelligence, liberal-arts education, Noh-mask

#### 1. まえがき

筆者は予てより大学におけるリベラルアーツ教育に関心を持ち続けており、最近ではAIとメディアアートの関係にも興味を抱きつつ、人間の想像力を刺激するような表現を創作することにおいても可能性を追求するための予備調査を行っている [1]。このため、外部の有識者、特に芸術関係者と交流する機会を通じた学際的な探求を重視するものである。その一環として、今回は日本の伝統芸能である能楽に使用される能面の制作者（能面師）と協働して、能面の魅力を従来とは異なる形で表現する映像作品の試作を行ったので、その経緯を記すとともに今後の展望を考察することとする。

#### 2. 能面師とのコラボレーション

本学で2021年度後期よりスタートしたIPUTゼミナールでは、授業外で学生の知的好奇心を増大させるような取り組みが有志の教員により実施されており、情報工学科の教員である筆者は英語担当の専任教員とともに「リベラルアーツ研究会」を主宰し、学科不問の希望学生を募って活動を継続している。この研究会では外部の様々な異分野の専門家／有識者との交流も行っており、その一環でシナリオライターを本職としながら5年ほど前

から能面制作に携わる麻生りり子氏と知遇を得たことから、自作の能面を持参して来校頂き、能面の特徴や関連事項などを紹介頂く機会を設けた。そのようなゼミ学生との懇談を通じて、麻生氏より次章で述べる映像制作の依頼を頂くに至った。それは、2022年11月15日から1週間の日程で東京都内の美術画廊にて開催の「中村光江と四人の弟子」展[2]で、出展者の一人である麻生氏の展示コーナーで能面とともに iPad 端末に表示する短い映像の作成である。そのコンセプトはおよそ以下の通りで、時間経過のベクトルという「エントロピーの増大」と、能楽という日本の伝統文化の数百年に渡る歴史を経て能面が内包するに至った「諸行無常」に焦点を当てた、一種のメディアアートと位置づけられる。

映像表現を全体の一部とする一種の能面インスタレーションとして

(0) 中心に据えられるのは若い女性の能面である。そこから3方向に矢印線が伸び、中心の若い女の面との各々の関係性を示す能面2点と映像表現1点が配置される。矢印は時間の経過のベクトル、即ちエントロピーの増大を表す。

(1) 第1の矢印線の先には、中心の若い女が年老いた「老女」の面が提示される。

(2) 第2の矢印線の先に提示されるのは中心の若い女面と同一の種類 of 能面に傷がついたり染みが生じた加工を施した、即ち一つの面が時間の経過とともに経年劣化した様を表した能面である。

(3) 第3の矢印線の先に配置されるのが、今回のコラボレーションを通じて制作協力した iPad 端末上に表示するイメージとして構築された能面の映像である（意図は次章に記述）。

これらの関係を総合した展示概要を図1に掲げる。

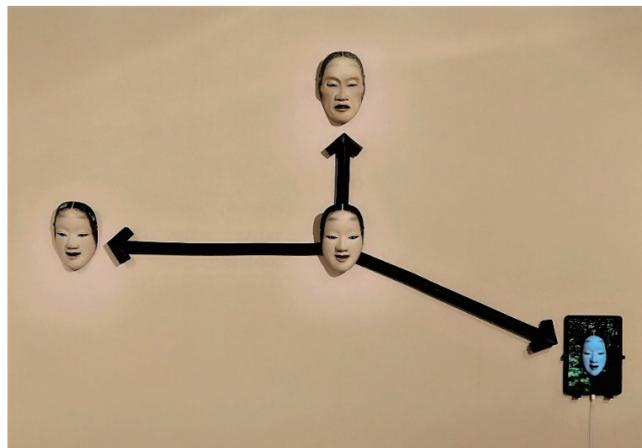


図1 能面展におけるインスタレーションの構成

### 3. 能面展における公開のための映像制作

前節で述べたようなゼミ学生との意見交換を経て、能面師の麻生りり子氏から依頼を受けた映像表現に求められたコンセプトは、「テクノロジーの進化によってイメージとして構築された能面」の表現と「人類のテクノロジーにより不変を手に入れるためのエントロピーの増大への挑戦と諸行無常の諸相」であった。それに対して映像制作側（著者と協力

学生)からの提案をすり合わせる形で試行を重ねることにより次に示すような内容が盛り込まれた最終版の作成を目指した。

- 能面そのもの(物質)の経年劣化
- 能面で表現される人物像の時間変化による老化(若い女から老女へ)  
これらは、実際に展示される能面によっても提示される。
- 映像による時間推移の表現  
これについては、若い女面と老女面の静止画像からのモーフィングとして実現時間の経過を背景映像の四季(春夏秋冬)の移ろいで表現
- 輪廻再生とテクノロジーの進化による時間を超越した永遠性の表現(前半)  
四季の移ろいととも若い女から老女に変化(モーフィング)する能面について、再び若い女に回帰させることを意図した。背景映像としては著作権フリーの映像素材を利用する(春:桜の開花/夏:緑濃い林/秋:散り行く紅葉/冬:雪景色)。さらに、映像に合わせて春~夏ではせせらぎの音、秋~冬では強い風の効果音を採用している。また、自然の四季の歩みに合わせて冬から春に変化させる案も検討したが、この映像では冬の雪景色が静止した後、時間逆行的に冬/秋/夏/春と戻り行く表現としている。これはデジタル技術により時間の進行を操作できることの例示でもある。秋から冬の背景で老女の姿になった能面は再び若い女として蘇る輪廻再生をも含意した。
- デジタル空間におけるイメージとなった能面の時空を超越した永遠性の表現(後半)  
モーフィングにより若い女~老女~若い女への回帰を表現した前半に対し、後半は一転して星雲が全面に広がる宇宙的な背景に遠くから若い女の能面画像が接近して来る映像から開始する。その若い女の面はゆっくりと360度回転した後、前半と同様にモーフィングにより老女へと変化する。この間のBGMとしてモーリス・ラヴェル作曲の「亡き王女のためのパヴァーヌ」を挿入することとした。次に、老女となった能面は一瞬のうちに粉碎し、細かく飛び散った破片が宇宙空間に漂うが、その後徐々に集結して再び能面画像が形成される。その時は若い女の容貌となって出現する。この後半では、イメージとして構築された能面がデジタル技術により言わば時空を超越する存在として立ち現れる可能性を示唆するものである。前半と後半を合わせた経過時間は3分弱である。
- デジタル表現としてのエンディング  
今回の制作内容は上記のような四季の変化編および宇宙編の2つの部分から成るメディアアートの映像表現で、あたかも永遠を手に入れたかのようなようであるが、突然画面全体がハレーションを起こし一転暗黒の世界というエンディングを迎える。これは、人類、地球、あるいは宇宙が存続しなければイメージの能面も存続しえず、永続性そのものが担保されない、つまりは、すべてがエントロピーの増大の法則の中にあり、諸行無常の刹那の出来事に過ぎない、という表現で帰結する。実際の映像ではその後再び四季を背景とする前半最初の場面に立ち戻り、無限にループするようなインスタレーション展示

の部分構成する。

#### 4. まとめ

能を主題とする芸術作品は古今様々な事例が存在するが、能面を用いた現代アート作品の試みはおそらく未だ類を見ないと思われる。伝統文化の流れを汲みつつ能面を制作する能面師としての立脚点に加えて、情報技術を組み合わせることにより、これまで文化論として語られて来た「諸行無常」の概念に、一つの新しい形を与える意思を今回のコラボレーションを通じて感じ取ることができた。その期待に情報技術を活用した映像制作で何処まで応えることが可能となったかについての評価は困難であるが、異分野の交流を通じて新しい価値の創造を目指す知的な営みを継続することに意義があるものと考え。なお、本稿の制作映像を含むインスタレーションを最初に発表した能面展[2]での提示に近い形で、情報学分野における学術集会の場（インタラクシオン 2023）でポスター発表として再現するとともに考察を加え、来場者の関心を集めることができ有意義な機会となった[3]。

#### 謝辞

本稿で紹介したコラボレーションの機会を提供頂き、能面師としての力量とともに優れた感性と情報技術全般への理解と洞察を示された麻生りり子様に厚くお礼申し上げます。また、今回の映像制作においては実際の作業を実行可能なスキルを持つ学生の協力が不可欠であり、その期待に応えてくれた本学情報工学科の柳谷諒太君に謝意を表します。

#### 参考文献

- [1] 鈴木雅実：「オンライン授業の課題設定事例 ―比較文化論の場合―」，東京国際工科専門職大学紀要 Vol.1, 2022.05.
- [2] 麻生りり子：「一能面師という道を選んだ者たち― 能面展『中村光江と四人の弟子展』開催。」，note 2022.10.23, [https://note.com/lilico\\_aso/n/n554c2a04df4b](https://note.com/lilico_aso/n/n554c2a04df4b)
- [3] 鈴木雅実・麻生りり子：「能面の魅力を新たな形で提示するメディアアートの試み」，インタラクシオン 2023, 情報処理学会, 2023.03.

鈴木雅実 東京国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科 教授