

舞台における役者の再現性～殺陣～

目的

殺陣という、演劇的表現を用いて「役者」の動作にはどれだけの再現性があるかを、実際に使われる殺陣の型を題材に、これを反復させその動作のずれを観察した。

分析方法

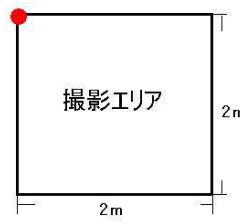
桜月流(殺陣の流派)の基本の型、それに続く11個の動作パターンを想定し、これを3回反復した。このなかから特徴ある5つの時点に着目した。実際の演劇の公演時間を想定した3試行でどのような変化があったかを3次元分析した。

試行1	試行2	試行3
1日目 14時	1日目 19時	2日目 14時

情報文化学科4年 石井ゼミ

C01086 千賀香織

撮影現場

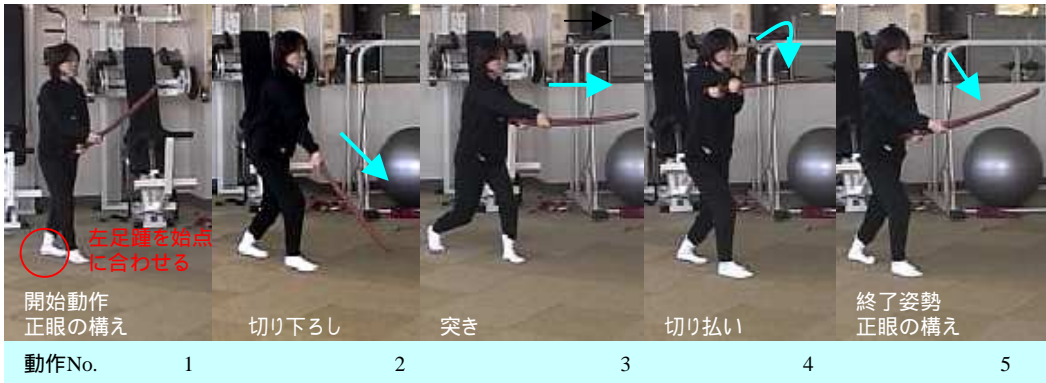


左図は撮影現場の見取り図である。2m四方のエリア内で動作し、2方向のカメラから撮影した。
なお は実験の開始点である。

被験者データ

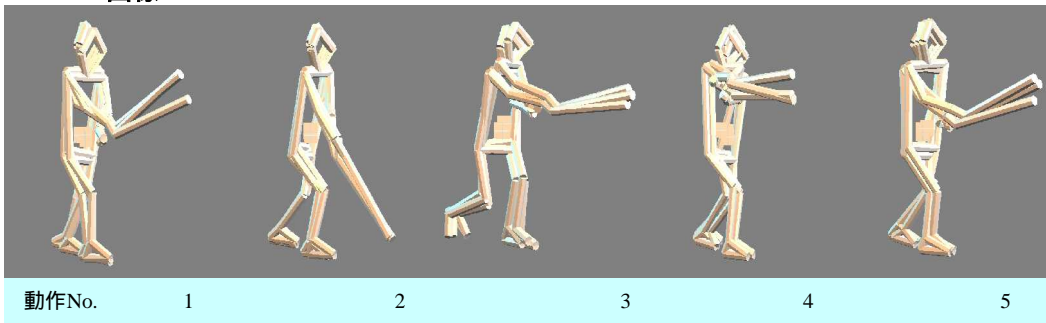
大学4年生女子
身長 147cm
殺陣歴 半年程度
演劇歴 5年程度

実験における各動作



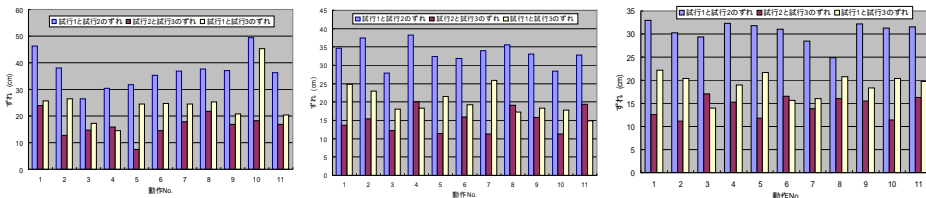
左図では実験のうち11個の動作の内代表的な3つを例にあげたものである。始点は3試行全て統一し、同方向に向け動作を行った。動作5は舞台上で言う「終幕」である。

3D画像



左図は3試行の3D画像を重ね合わせたものである。各動作、各部位にはかなりの一致が見られるが、剣先には若干ばらつきがあり、あまり安定していない。

各試行ごとの位置的なずれ



考察

図から、2つの事が考えられる。
各試行のずれは数値こそ大きいですが、動作を重ねてもそれほど変化が見られない。これは位置的なずれは大きいですが動作そのものの変化は少ない事を意味している。そのため被験者は、位置的なずれを重要視する大人数での舞台よりも個人の動作が重要となる少人数での舞台の経験が多い。
最もずれが大きいのは時間のあいた試行1と試行3ではなく試行1と2であった。これは練習回数を重ねる事で身体が反復刷るのに慣れ、試行3では試行1や試行2の再現性をより確かにもったためである。

