

## 短編 2D オリジナルアニメ “人生のメロディー”

伊尔凡・牙尔买买提<sup>†1</sup> 高橋光輝<sup>†2</sup>

ウイグル族が主に居住する中国の新疆ウイグル自治区では、1980年代後半から日本や海外のアニメ作品がウイグル語で放送され、現在の20代のウイグル族の成長に大きく影響した。しかし、吹替えされた外国アニメの数が少ないことにも関わらず、2005年から中国広電総局による外国アニメ放送の制限により、新疆でも海外のアニメ作品が放送されなくなった。海外アニメのような良質なアニメ作品を鑑賞したい青少年に鑑賞させるべく、著者は世界中で高い評価を受けている日本アニメの表現様式を用いてオリジナル2D短編アニメ「人生のメロディー」を制作した。本論文では、民族性が加えられた良質なアニメ作品の制作過程などを述べる。

## 2D Animated Short Film “Life of Melody”

YIERFAN YAERMAIMAITI<sup>†1</sup> MITSUTERU TAKAHASHI<sup>†2</sup>

At one time, the Xinjiang Uyghur Autonomous Region of China showed Uyghur-dubbed versions of Japanese anime. These animated television shows deeply influenced the minds of younger Uyghur generations. In the 1980's, there were several animations that were dubbed in the Uyghur language. However, foreign animation was later banned by the State Administration of Radio, Film, and Television of China. Consequently, Xinjiang lost those Uyghur language foreign animations.

In order to allow more and more young Uyghur to have access to and appreciate the high-quality of foreign animation, I created the 2D original animated short film, Life of Melody, a work that was inspired by the high quality and craft of Japanese animation. In this dissertation, I will detail the creative process of this uniquely Uyghur animation.

### 1. はじめに

中国では1978年から文化大革命後の改革開放がスタートすると共に、海外の映像作品が輸入され始めた。中でも、日本のテレビアニメである“鉄腕アトム”が1980年12月から中国中央テレビ(CCTV)で放送され、中国で初めて放送された海外のテレビアニメとなった。特に、1990年代に入ってから日本製アニメの輸入が増え、“ドラえもん”、“聖闘士星矢”、“魔神英雄伝ワタル”、“スラムダンク”、“名探偵コナン”など日本のテレビアニメ作品が次々と放送され、人気を集めた。

イスラム圏のウイグル族が主に居住する中国の北西部の新疆ウイグル自治区(以下は新疆)でも、1982年に“鉄腕アトム”が新疆テレビ(XJTV)によって中国語版が放送された。しかし、当時は現地におけるテレビの普及率が高くなかったため、また、ウイグル語の放送がなく、本作品の認知度は低かった。1980年代後半から、テレビの普及に伴い、ウイグル語版“ミーム～いろいろ夢の旅”、1990年代前半には“一休さん”と“母をたずねて三千里”が新疆テレビで放送され、子供から大人まで楽しめる人気作品となり、日本のアニメ作品がウイグル社会に知られるようになった。日本以外のアニメ作品においても、ウイグル語で

放送されたアメリカのテレビアニメ作品“He-Man(和訳:マスターズ/超空の覇者)”と“Rambo: The force of Freedom(和訳:ランボ:自由の力)”もウイグル社会において当時の子供たちが誰でも知っている人気作品であった。

しかし、2008年に、中国国家広播電影電視総局は国産アニメ作品の放送時間を確保するための“広電総局によるテレビアニメ放送管理の通知(和訳)”を配布し、海外のアニメ作品の放送時間に対する制限を強化することにより、全国で外国のアニメ作品の放送が大きく減少した。そして、全国のアニメチャンネルでも一日における70%以上の時間で国産のアニメ作品を放送することになった。新疆ウイグル自治区においても、吹替えされた海外アニメの数が少ないことにも関わらず、ほとんど放送されなくなった。

中国で放送されていた海外のアニメ作品は国産のアニメ作品と比べ、質が高く、特にストーリーや演出、またキャラクターが魅力的である。中でも多彩な題材を扱う日本のアニメ作品は、スポーツやSF、ギャグから日常生活や世界名作物語まで、幅広いジャンルを持ちながら、独特なカメラワークや動きの演出、またキャラクターデザインが特徴的であるため、他国のアニメ作品より知名度や人気が高かった。ウイグル社会においても、当時まだ子供だった現在の20代の若者の成長にも大きく影響を残した作品も多数ある。国策により、日本アニメがテレビで鑑賞できない現在でも、ウイグル族を含む全国の青少年がインターネットを通じて日本国内の人気アニメや新作の情報を得たり、

<sup>†1</sup> デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科  
Graduate School, Digital Hollywood, graduate course of Digital contents  
<sup>†2</sup> デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科 准教授  
Associate professor, Graduate School, Digital Hollywood

キャラクターグッズを購入したりする人が多く、日本アニメは国産アニメよりも遥かに人気が高い。

国産アニメとはいえ、テレビ放映可能なハイクオリティのアニメ作品が未だに存在しないウイグル社会の青少年に対して、もっとも親しみのあるウイグル独自の民族文化要素を世界中で高い評価を受けている日本アニメの表現様式を用いたアニメ作品を提供することをテーマに挙げ、オリジナル 2D 短編アニメ「人生のメロディー」を制作した。本論文では当作品のコンセプトを始め、民族性が加えられた良質なアニメ作品の制作過程などを述べる。

## 2. 中国における海外アニメ作品の放送

国産アニメとはいえ、アニメーションの専門的な教育機関が存在しない新疆現地において、2000 年以降コンピューターの普及により、自主制作による Flash アニメや CM などが登場し始めたが、専門知識を持ったクリエイターがいないため、テレビ放映可能な“新疆産”のハイクオリティ作品が存在しない状態である。1966 年から 10 年に及ぶ文化大革命で、中国のアニメ制作は完全にストップしたことにより、改革開放してからアニメ制作能力がほとんどない状態だった。[1]そして 1980 年代、中国中央テレビは“鉄腕アトム”に続き、海外のアニメ作品を多く輸入し、放送し始めた。中でも日本とアメリカのアニメ作品の放送が多い。

日本のアニメ作品においては“ジャングル大帝”、“ニルスの不思議な旅”、“母をたずねて三千里”、“一休さん”、“花の子ルンルン”などテレビアニメと“龍の子太郎”、“白鳥の湖”などアニメ映画が中央テレビで放送されてから、各省の地方テレビ局によって再放送され、全国に広まった。アメリカのアニメ作品においては、“ミッキーマウスとドナルドダック”、“トランスフォーマー”などテレビアニメのほかに、“白雪姫”、“シンデレラ”、“眠れる森の美女”などディズニーの長編アニメ映画が放送された。

1990 年代前半に輸入された車田正美原作のテレビアニメ“聖闘士星矢”が全国大半のテレビ局で放送されてから、小中学生が夢中になる人気作品になった。原作漫画も“女神の聖闘士”というタイトルで発売されることにより、中国で日本アニメのブームが本格的に始まった。[2]そして、“ドラゴンボール”、“ドラえもん”など低年齢層向けの長編テレビアニメ作品が次々放送され、日本アニメの人気も更に高まった。1990 年代後半から“美少女戦士セーラームーン”や“魔神英雄伝ワタル”、“スラムダンク”など日本国内や海外でも人気の高いテレビアニメ作品が放送された。中でも“スラムダンク”の放送は中国でバスケットボールのブームを起し、中高生を中心に、多くの青少年がバスケットボールをやり始めた。そして、引き続き放送されたテレビアニメ“名探偵コナン”の真実を追い求める面白いストーリーが多くの青少年を引き付け、話題の作品となっ

た。日本以外の外国アニメ作品に関しては、“Kidd video (キッドビデオ)”や“アイドル忍者タートルズ”、“Denver, the Last Dinosaur (和訳: デニバー, 最後の恐竜)”などアメリカのテレビアニメ作品も中国の地方テレビで放送され、小学生に人気の作品となったが、数多く輸入され、再放送率も高い日本アニメに比べ、印象に残る作品は少なかった。

21 世紀になってから、“カードキャプターさくら”、“中華一番”、“爆走兄弟レッツ&ゴー!!”など日本のテレビアニメ作品が輸入され、多くのテレビ局で放送されたが、日本以外の海外アニメの放送が大きく減った。アメリカのアニメ作品に関しても、テレビアニメよりもアニメ映画の輸入がメインになり、“ライオンキング”や“シュレック”など映画館で上映された作品のテレビ放送が増えた。しかし、2004 年 4 月に中国広電総局が公布した“国産アニメの発展に関する若干の意見”を始め、[3]2008 年 2 月に公布された“広電総局によるテレビアニメ放送管理の通知” [4]により、17 時から 21 時までのゴールデンタイムで海外アニメの放送を禁止した。そして、“海外と共同制作の作品であっても、広電総局の許可を得る必要がある”という規則が立てられた。この制限により、海外アニメの輸入も放送も減り、ほとんどのテレビ局で国産アニメが放送されるようになった。

## 3. 新疆における海外アニメ作品の放送

新疆は中国全土の約 1/6 を占める、省・自治区の中で最大の地域である。そして、パキスタン、アフガニスタン、タジキスタン、キルギス、カザフスタンなどの国と国境を接しており、多民族地域である。現地に主に居住するウイグル族の人口は新疆総人口の約 46%を占めており、中国のメイン民族である漢族と全く異なる独自の文化や言語をもつ民族である。新疆の国営テレビ局である“新疆テレビ (XJTV)”や各地域の地方テレビ局ではウイグル語と中国語のチャンネルが分かれており、番組内容も大きく異なる。アニメの放送も現地の放送局によって決められた 16:30 から 19:00 までの児童向け番組放送時間内で放送されている。

1980 年代前半、現地におけるテレビの普及率が低かったこともあり、映像作品の吹替えも技術的なことにより数を限定せざるを得ない状況であったため、ウイグル語によるアニメ作品の放送も少なかった。“鉄腕アトム”の中国語版も新疆テレビで放送されていたが、テレビを持っている家庭が区都であるウルムチ市でも少なかったため、アニメは現地であまり知られていなかった。1980 年代後半から、新疆が経済的に成長し、テレビが普及し始め、ウイグル語に吹き替えられた海外の映画やドラマと共に、アニメ作品の放送も増加した。

1987 年に放送されたウイグル語吹替え版の“ミーム〜いろいろ夢の旅”、1990 年代前半から放送された“一休さん”、“漫画偉人物語”、“母をたずねて三千里”など日本のテレ

ピアニメのほか、“He-Man”、“Rambo: The force of Freedom”などアメリカのテレビアニメが現地で話題作品となり、人気を集めた。中でも人気が高かったのは“一休さん”と“母をたずねて三千里”という日本のアニメ作品であり、子供から大人まで幅広い年齢の視聴者を持つ、再放送も一番多かった作品である。1990年代後半から2005年まで、ウイグル語版の“スラムダンク”や“六神合体ゴッドマーズ”、“爆走兄弟レッツ&ゴー!!”など日本のテレビアニメ作品が新疆テレビや地方テレビで放送され、小学生よりも中高生に人気作品になった。中でも“爆走兄弟レッツ&ゴー!!”が放送された以降、ウイグル社会でもミニ四駆ブームを起こし、当時、中国 AULDEY (アウディ) 玩具実業有限公司のミニ四駆製品を数台も購入していた青少年が少なくない。日本以外のアニメ作品においては、“Kidd video”や“The Adventures of Teddy Ruxpin (テディ・ラクスピンの冒険)”などアメリカやイギリスのテレビアニメも放送されたが、多彩なジャンルを持つ日本アニメほど人気ではなかった。

2006年から新疆現地でも広電総局による海外アニメの放送制限により、元々吹替えの数が少なかった海外アニメの再放送もされなくなり、新しい作品の吹替えもストップした。その代わりに、ウイグル語版の国産アニメや児童向けの文芸番組が放送されるようになった。

#### 4. ウイグル社会におけるアニメ作品

ウイグル社会における映像作品の歴史は1930年代から計算すると80年以上経っており、内容的にはウイグル文化やウイグル社会を題材にした映画やドラマ、テレビ文芸作品が多い。しかし、アニメ作品に関しては、現地の経済的、教育的背景もあり、市場向けに制作され、ウイグル社会に受容された作品はまだ少ない状態である。

新疆の経済成長が中国の他地域より遅れており、アニメ制作技術が流入したのも、現地でコンピューターが普及し始めた2000年以降である。制作技術とはいえ、日本や海外のアニメ制作のようなセルや3DCGの技術ではなく、Flashによる単純な動きやカメラワークを使用した自主作品がインターネットの動画サイトで公開された。また、FlashアニメのテレビCMなども制作され、クオリティーが低い作品が多かった。

2004年に、“RIVAYAT (和訳：神話) アニメスタジオ”という少人数のアニメ制作グループが現地で設立され、2005年からテレビCMや教育用の短編Flashアニメ作品を制作し始めた。そして2007年に、ウイグル寓言を題材にしたアニメ作品集“狼が来たぞ!”を始めて市場向けに制作し、新疆音像出版社によりVCD発売された。当短編アニメ集には約5分間の短編作品が4本収録され、いずれも従来のアニメと同じくFlashアニメである。当制作グループは現在まで以上のアニメ集を含む約23本の短編作品を制作しており、VCDもアニメ集として4回にわたり発売され

た。しかし、新疆現地においてアニメ制作を専門的に教える教育機関が未だに存在しないため、当制作グループにも専門知識を持ったクリエイターがおらず、以前テレビで放送されていた海外アニメのような良質でテレビ放送や映画館で上映できるようなハイクオリティーの作品はまだ制作していない。

当制作グループのアニメ作品が海外アニメのように高い技術で制作されておらず、ストーリーや演出、キャラクターデザインも非常に単純であるが、ウイグル社会に受容できた原因は、ウイグル文化における寓言を題材にしたことと、キャラクターの服装や背景などのデザインに民族的な要素を加えたことである。特に大人の中で自民族の文化や道徳観念を異文化の影響で日々忘れていく次世代に好みのコンテンツを通じて教えることが重要であると考え人が増加しているため、当グループが制作したアニメ作品は子供を持つ親たちに人気である。しかし、以前放送していた海外アニメを見たことがある、もしくはインターネットで日本アニメの情報や動画を観ている小学校5年生以上青少年は、単純に作品のクオリティーを求めるため、当制作グループのアニメ作品の知名度や人気は未だに低い状態である。

#### 5. 制作背景

当時、新疆でウイグル語の吹替え版として放送された海外アニメ、特に日本以外の海外作品に関しては、低年齢向けのギャグやヒーローものが多かったため、中学生以下の子供が多く鑑賞していたが、ジャンルが多彩で、独特なデザインや演出で制作された日本アニメは、小学生を含む中高生や大人まで人気を集めた。しかし、現在ウイグル語で放送されている国産アニメ作品のレベルは海外アニメほど高くないことも現状であり、ジャンルやストーリーも多様性がなく、ウイグル社会が受容できる作品があまりない。現地でもまだテレビ放送や映画館で上映できるようなクオリティーで制作されたアニメ作品が誕生してないため、ウイグル族の青少年は他地域より厳しく管理されているインターネットを通じて好みの日本アニメの情報を多少得ている。以上のような背景により、筆者はウイグル族の小、中、高といった年齢層の青少年が親しんできた日本アニメの制作過程を学び、表現様式を用いて“人生のメロディー”という2D短編アニメ作品を制作した。

本作品はオリジナルストーリーの作品であり、近代のウイグル社会を舞台に、民族ダンサーになりたがる一人の女性の人生を描くことにより、80年代から現代におけるウイグル社会の変化と現状を音楽や民族舞踊など文化要素を加えて表現した作品である。本作品は現在までのウイグル社会におけるアニメ作品に比べ、制作工程を含む各デザインや演出が日本アニメの表現様式に基づいているが、民族性を出すために加えた独自の服飾デザイン、舞踊動作、音楽

による演出が本作品ならではの表現になっている。  
以下に作品の概要を示す。

表1 作品概要

作品タイトル：人生のメロディー
ジャンル：短編 2D アニメ
上映時間：1分30秒
フォーマット：1920 × 1080
監督・原画・色彩設計・撮影：伊尔凡・牙尔买买提
プロデューサー：伊尔凡・牙尔买买提，高橋光輝
キャラクターデザイン：パヒリディン・パルハット
原画：パヒリディン・パルハット，ディリシャト・アブラ
動画：パルハティ・サツタル，ライラ・アリキン，マウラン・エイニ，ヌルアリ・ヌルカディリ，パルハティ・ハサン，アブドルスル・アブリキム，ムラディリ・アブドワリ，ママトリリシャティ・トルソン，トゥルグンジャン・サイドラ
背景：パヒリディン・パルハティ，アズマティ・アリキン，マウラン・エイニ
仕上げ：パヒリディン・パルハティ，マウラン・エイニ，ラヒラ・アルキン
撮影補助・編集：エルパン・アフマット
音楽：ヤルマイマイト・ジャマリディン

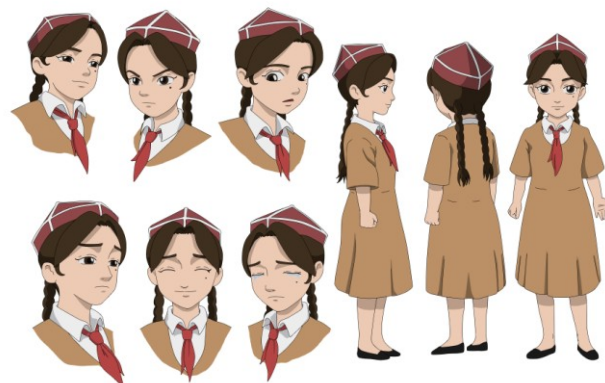


図1 “人生のメロディー” 主人公（子供）

新疆は面積が広く、同じウイグル族であっても、各地域における服飾のデザインには差異性がある。ストーリーにおいて、主人公が子供のころに育った地域は新疆北部のイリ地区であるため、関連するカットに登場するキャラクターの服飾も当時現地の人々が良く着る服飾に近い感じでデザインした。主人公が故郷を離れて、中年になるまで西洋化がかなり進んでいる区都のウルムチ市で暮らすため、関連カットに登場する主人公を含む各キャラクターの服飾デザインに区都の人々が日常生活で良くに着るスーツやドレスなどを使用した。（図2）

## 6. キャラクターと舞台のデザイン

本作品では80年代から現在までのウイグル社会における変化、特に人々の服飾や生活環境の変化というところにポイントを置き、キャラクターの服飾デザインや美術・背景などを各時代に合わせながらデザインした。

キャラクターに関しては、主人公のキャラクターデザインを例に挙げると、彼女がまだ子供だった80年代では、ウイグル族の青少年が着る服飾にはまだ民族的な服飾だというイメージが強かったため、服飾のデザインにはウイグル族を特徴づける衣類の一つである“DOPPA”という帽子を使用した。それ以外の衣類に関しては、主人公が田舎で育った少女だという背景もあるため、複雑な刺繍やストライプ入らない田舎の子供が着るシンプルなデザインにした。（図1）



図2 “人生のメロディー” 主人公（青年）

作品における舞台、つまり美術・背景のデザインに関しては、主人公が子供の頃に育ったイリ地区の代表的な名所である“イリ河”を描いたカット（図3）や現地の特徴的な建物のデザインやストーリーの展開に重要な役割を果たす果樹園（図4）などのデザインを使用した。主人公が中年まで暮らすウルムチ市に関しても、“人民劇場”というウルムチで有名な建物が場所が時代ごとに周辺の雰囲気や建物の変化を描いたカット（図5、図6）や“人民広場”（図7）や“国際大バザール”（図8）など名所のデザインを使

用し、作品のリアルティを上げた。



図3 “人生のメロディー” 背景デザイン



図4 “人生のメロディー” 背景デザイン

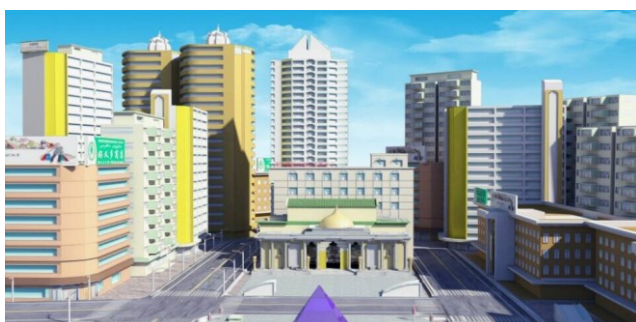


図5 “人生のメロディー” 背景デザイン



図6 “人生のメロディー” 背景デザイン

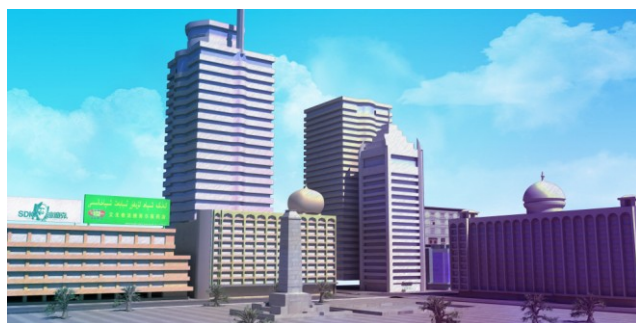


図7 “人生のメロディー” 背景デザイン

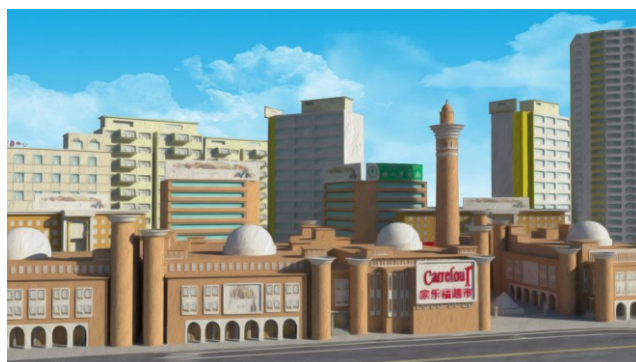


図8 “人生のメロディー” 背景デザイン

## 7. 本作品における演出

本作品は日本アニメの制作過程に基づいて制作しており、キャラクターデザインを含むカットの演出も日本式アニメの表現様式を使用したが、服飾デザインや美術・背景デザインに民族性や地域性を加えたことによりウイグル社会が受容できることを目指したほか、各カットに演出においても本作品ならではの表現で制作した。本作品の演出において特徴的なのはセリフを一切使用せず、音楽やキャラクターの表情と動きでストーリーを語ったところである。このような演出手法を使用した理由は、作品のストーリーを更に分かりやすく伝えると共に、ストーリーに合わせて作曲された音楽と作品に多く登場する踊りを楽しんでもらうことが狙いである。

本作品の演出に着想を得たのは、2001年米国アカデミー賞短編アニメーション部門で受賞したマイケル・デュドク・ドゥ・ヴィット監督の短編アニメーション映画“岸辺の二人（原題：Father and Daughter）”である。この作品では、ヨシフ・イヴァノヴィチのワルツ名曲“ドナウ川のさざなみ”を使用され、父親を岸辺で見送った娘が父親が帰ってくるのを老人になって死んで行くまで待ち続けるストーリーを彼女の人生における季節や環境の変化などで表現されたものである。また、この作品では主人公である娘の父親への想いや期待が彼女の行動や成長を表すカメラワークで充実に表現されている。

以上のような先行作品がある中で、本作品でも主人公の人生を多彩に描くために、専用に作曲された音楽と彼女の本職であるダンサーというイメージを与える踊りのカットが重要な役割を果たしている。そして、音楽も踊りもウイグル民謡や民族舞踊をベースに作られたため、ウイグル族の青少年が視聴しやすい作品になっている。また、彼らに外来文化の流入で日々忘れていく自民族の文化要素を再び実感してもらうためにもデザインだけではなく、民族性を表現するための演出が不可欠であると思う。以下は、本作品における演出手法をカメラワーク、音楽、舞踊に分け、事例の作品の演出に比較しながら述べる。

### 7.1 カメラワークにおける演出

本作品ではカメラワークの演出は、日本アニメの表現様式をベースにしており、カメラの角度や各カットのつながりにおける撮影手法も日本アニメでよく使用されている“PAN (パン)”<sup>1</sup>，“T・U/T・B (トラックアップ、トラックバック)”<sup>2</sup>，“F・I/F・O (フェードイン、フェードアウト)”<sup>3</sup>などを使用している。従来のウイグル社会におけるFlash アニメ作品では以上のような撮影手法やカメラ設定も使用されているが、どこでどれを使用することを認識せず、適当に使用されたところが多いため、キャラクターの動きをいくら増やしても、違和感を与えるカットが誕生してしまった事例が多少ある。

“RIVAYAT (リヴァヤット) アニメスタジオ”の作品を例に挙げると、“T・U/T・B”を使ったとき、カメラは特定の場所からトラックされず、適当な位置からトラックされるところが多い。(図9、図10) こうなると、そのカットでメインに表現したい対象が分からなくなり、前後のカットのつながりに大きく影響する。結果的に、違和感を与えてしまう。

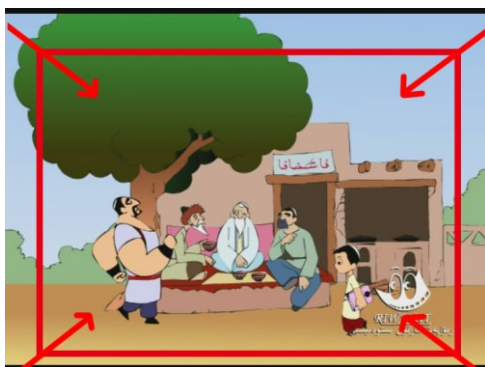


図9 RIVAYAT 作品における T・U



図10 RIVAYAT 作品における T・U

本作品のカメラワークにおいて、同じ手法を使ったカットでは、“このカットで何を伝えるのか”という条件下に、メインに表現するものにカメラの視点を特定してから、特定の対象以外の背景などを量しながらカメラのトラックを行った。(図11、図12) こうなると、このカットでメインに表現するものが明確になり、カットを分かりやすく説明することができる。

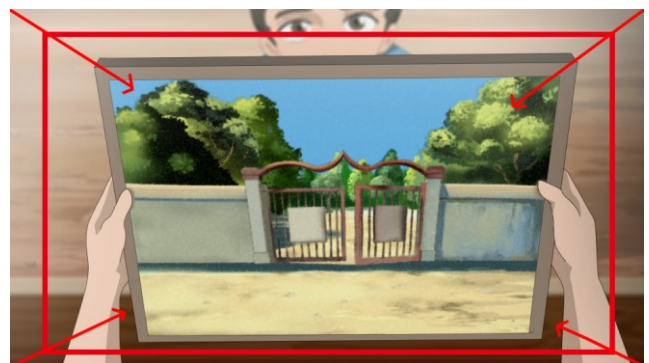


図11 “人生のメロディー”における T・U



図12 “人生のメロディー”における T・U

### 7.2 音楽における演出

アニメ作品において、音楽の役割は非常に重要である。特にキャラクターのセリフがない、映像の表現だけでストーリーを説明する本作品にとって、音楽はなくてはならない

1 PAN: 固定したカメラの向きを左右・上下に振るという撮影手法  
 2 T・U/T・B: カメラが前後に移動しながら被写体を撮影する手法  
 3 F・I/F・O: 画面が段々明るく・暗くなるという撮影手法

い要素である。また、本作品の音楽はストーリーの展開、各シーンの繋がり、キャラクターたちの感情の変化などに合わせて専用に作曲されたものであり、本作品の“命”でもある。

音楽はウイグル族の伝統文化において重要な文化要素であり、各地域によって音楽の様式も異なる。本作品の主人公が子供の頃に育った場所は新疆のイリ地区であるため、音楽もイリ地区の民間歌曲をベースにしたところが多い。

民間歌曲はウイグル語で“ヘルク・ナフシャ”と呼ばれており、日本語の“民謡”という言葉に当たる。[4]本作品の音楽のベースになった新疆北部のイリ民間歌曲は拍子や旋法が他地域の音楽と異なり、メロディーも独特である。本作品では、イリ民間歌曲だけではなく、文化大革命以降ウイグル族の若者中で流行した現代ウイグル歌曲も参考にしている。演奏には、電子音楽のほかに、ウイグル族のタムブル、ラワブなど伝統的な民族楽器を使用した。

音楽における表現に関しては、楽器で弾くシーン、踊りのシーン、キャラクター行動のシーンと大きく三つに分け、それぞれのシーンの内容に合わせて曲のテンポやメロディーを変えていった。したがって、踊っているときの喜びと興奮、キャラクターの感情の変化などが音楽の演出によって分かりやすく説明することができた。

### 7.3 踊りにおける演出

本作品のストーリーにおいて、キャラクターが民族舞踊を踊るシーンが不可欠であるため、踊りのカットを多数使用している。

舞踊はウイグル語で“ウスール”と言い、ウイグル族の伝統文化において重要な文化要素の一つであり、ウイグル族は子供も頃から踊りに馴染んでいる。本作品の主人公も子供の頃から踊りが大好きで、同年齢の子供よりも上手に踊れるという設定であるため、彼女が踊るカットも年齢ごとに作り上げた。

海外アニメの中でも、キャラクターが踊るシーンがある作品も多数あり、特にディズニーの“白雪姫”や“シンデレラ”など名作アニメ映画ではキャラクターの踊りがスムーズに表現されている。近年の日本アニメにおいて森下孝三監督のアニメ映画“手塚治虫のブッダ-赤い砂漠よ！美しく-”（以下はブッダ1）の前半30分ぐらいのところで、皇宮内で踊り子がインドの民族舞踊を踊るシーンがある。しかし、ディズニーのアニメ作品はフルアニメ、つまり24コマで制作された作品がメインであり、踊りの表現には“ロトスコープ”という人間の動きをトレースしながらキャラクターデザインに基づいて手直す手法で制作されたため、踊りがとても自然で美しく見える。それに比べ、“ブッダ1”は作画枚数が制限された日本式のリミテッドアニメ作品であり、踊りのシーンも少ない枚数で作画されたものであるため、観衆に“民族舞踊”というイメージよりもキャラクターがただ踊っているように見える。また、踊りに循環す

る動きを多く使用されたことにより、リアルで自然な動きが再現されていない。(図13)



図13 “ブッダ1”における踊り

Copyright (C)2011 “手塚治虫のブッダ”制作委員会

同じくりミテッドアニメである本作品では、踊りのシーンをよりリアルで自然に再現するため、ディズニーアニメで良く使われる“ロトスコープ”を使用した。しかし、従来の“ロトスコープ”と違い、動きを24枚トレースすることではなく、モデルを踊らせて撮った実写動画を分析し、キーフレームになる動きを決めた。そして、決めた動きだけトレースして原画とし、間のフレーム、つまり動画をリミテッドアニメの“3コマ打ち”4で作画した。(図14)

4 3コマ打ち：映像において同じ絵が3フレームまで続くという撮影手法

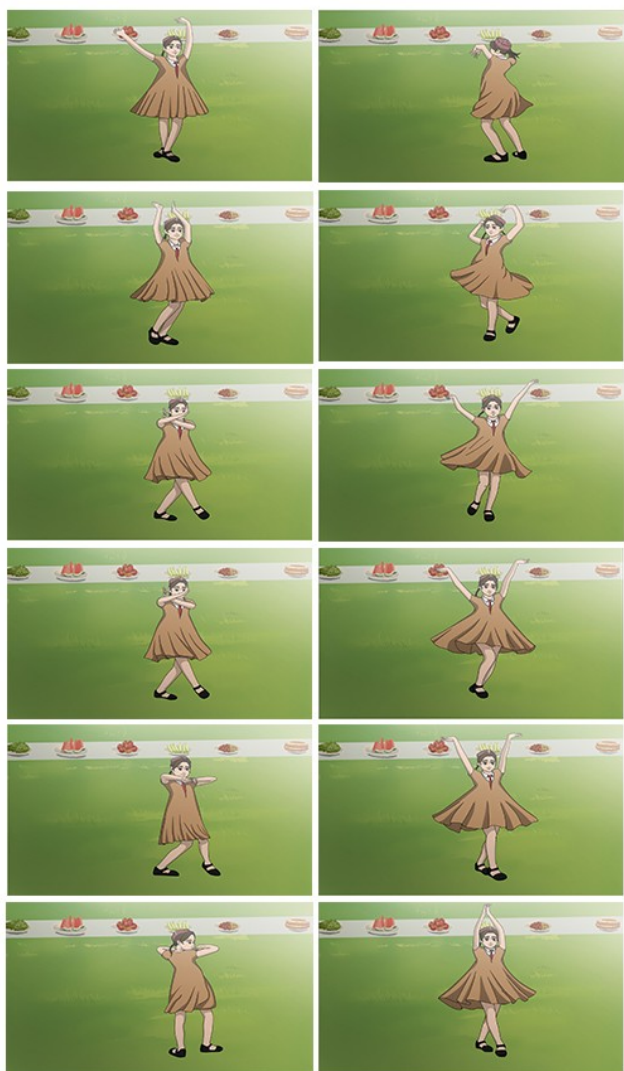


図 14 “人生のメロディー”における踊り

以上の手法により、本作品における踊りの動きを少ない枚数でもリアルで自然に表現することができた。そして、全身の動きが見えるフルサイズとロングサイズのほかに、キャラクターが踊っているときの表情もはっきり見えるバーストサイズやウェストサイズのカメラワークを使用することで、インパクトを与えるような踊りの演出ができた。

## 8. おわりに

日本アニメが鑑賞できる環境があまりないウイグル族の青少年に、自民族の良質なアニメ作品を提供するが目的で制作した本作品では、日本アニメの表現様式を用いて制作を行ったほか、服飾や背景・美術などのデザインにウイグル族の文化要素を加えた。そして、専用に作曲された音楽もストーリーにおいて地域性が分かる民間歌曲や現代ウイグル歌曲などをベースにした。また、民族舞踊のシーンのキャラクターが踊る動きにおいて、ロトスコープ手法を用いながら、リミテッドアニメの動きし直し、少ない枚数でも踊りの動きを自然に表現することができた。本作品のク

オリティーも現在までのウイグル社会における Flash アニメと比べ、作画やキャラクターの動きや表情、色彩などのレベルが高く、完成度も高い作品となった。

一方、本作品は少人数制作であるため、難しい演出のカメラワークを使用できず、より複雑な動きの作画が困難であった。また、背景・美術の作業段階では、一部を 3DCG で作成し、また一部を 3DCG のモデルを先に作成してからそのポーズやバランスを参考にして 2D の背景画に描き直すという手法で作業を行ったが、2D のみで作成した背景画の画風のようにレンダリングするために時間がかかった。以上の問題点の解決を今後の課題にしたい。

最後に、今回の作品制作の経験を踏まえ、ウイグル社会における良質なアニメ作品の制作を継続することを目標とし、地域性を出したアニメ作品を制作することにより、ウイグル族の青少年によりたくさんの自民族製の良質なアニメ作品が鑑賞できる機会を与えるよう貢献したい。

## 参考文献

- 1) 山田賢一：「日中アニメ産業の市場争奪～国産アニメ振興を図る中国とどう向き合うのか～」，放送研究と調査,2012 年 4 月号, pp58, pp59 (2005)
- 2) 陳強，騰鶯鶯：「日本動漫在中国大陸傳播分析」,月刊「現代傳播」 pp78(2006-4)
- 3) 中華人民共和國國家新聞出版广电總局公式ページ：政策法規-規範性文件  
<http://www.sarft.gov.cn/articles/2007/02/27/20070914165147430508.html> 参照
- 4) 中華人民共和國國家新聞出版广电總局公式ページ：政策法規-規範性文件  
<http://www.sarft.gov.cn/articles/2008/02/19/20080221111624750711.html> 参照
- 5) 鷺尾惟子：「ウイグル人の音楽にみられる地域性」，沙漠誌ノート・乾燥地の自然と文明 Vol.4, pp34 (2006-12)