

短編アニメーション “フサイナムとザイトンハン”

－ウイグル民話のアニメ化による民族文化の表現方法の提案－

伊尔凡・牙尔买买提^{†1} 高橋光輝^{†2}

中国西北部に位置する新疆ウイグル自治区に主に居住するウイグル族の特徴的な文化要素は、歌舞音楽、独自の服飾文化、食文化、民話などが多数ある。しかし、近代流入した異文化の影響でウイグル文化を知らない若者が急増し、民族文化の維持と継承が重要な課題になっている。

近年、コンピューター技術の発展とともに、アニメーションという映像表現は実写では表現できない動きや演出が特徴的であり、子供から大人まで世界中で多くの作品が鑑賞され、人気を得ている。ウイグル文化を次世代、および世界に魅力的に紹介するには、民族文化のアニメーション化が有効であると考えられる。本論では筆者が制作したウイグル民話題材のアニメーション作品 “フサイナムとザイトンハン” を事例に、民族文化の新しい表現方法を提案する。

Animated Short Film “HUSAYNAM & ZAYTONHAN”

-Proposal for representation of ethnic culture animated by Uyghur folklore-

YIERFAN YAERMAIMAITI^{†1} MITSUTERU TAKAHASHI^{†2}

The Uyghur live primarily in the Xinjiang Uyghur Autonomous Region in north-west China. They possess a unique ethnic culture consisting of variety of ethnic cultural elements like Uyghur folk song and dance, food and diet, folktales and so on. However, due to the impact of modern influx of foreign cultures, increasing number of Uyghur youngster become ignorant to their own culture. Thus, maintaining and inheriting the national culture became the main subject of the Uyghur society.

As computer technology develops rapidly in recent years, animation become one of the most popular filmography watched by all aged group characterized by its feasibility to express special effect which is incapable to performed in movies. Hence, Author regard the “animated ethnic culture” as an effective method to introduce Uyghur culture to next generation as well as to the world. In this essay, author take the 《HUSAYNAM and ZAYTONHAN》, a folk story-based animation film, as an example to propose a new representation method of national culture.

1. はじめに

ウイグル族は新疆に主に居住するテュルク系の民族であり、自治区総人口の約 46% を占めている。特徴付ける文化要素が多数あり、中でもユネスコの世界無形文化遺産に指定された伝統的組曲 “12 ムカム” は、歌舞音楽と民謡が一体化している上、民話も含まれ、ウイグル族の中で文化大辞典ともされている。しかし、近代、中国では西洋化が進み、流入した異文化の影響で新疆でもウイグル文化を知らない若者が急増した。現在、ウイグル社会において民族文化の維持と継承が重要な課題になっている。

近年、アニメーションという映像表現は映画や CM などにおいて欠かせない存在になっている。また、様々なジャンルのアニメーション作品は世界中で多く鑑賞され、子供から大人まであらゆる世代の中で人気を得ている。ウイグル文化を新しい形で次世代、及び世界に魅力的に紹介するには、ウイグル文化をアニメーション化するのが有効であると考えられる。

しかし、新疆現地に居住するウイグル族を含む多くの民族はイスラム教に信仰しており、“偶像崇拝禁止” という概念があった。だから漫画のような絵によるキャラクターの表現文化が無く、認知度が高いオリジナルキャラクターが誕生してないため、市場向けのキャラクタービジネスが存在しない状態である。したがって、アニメーション作品においても、現地の動画サイトで公開されている自主制作の短編作品や Flash アニメの CM などが多数あるが、クオリティの高い作品が制作できないため、テレビ放映できる長編作品がない状態である。

現地の少人数制作チーム “RIVAYAT(和訳：神話)アニメスタジオ” は 2005 年から新疆において短編 Flash アニメーション集とテレビ CM や教育アニメーションを含め、約 35 本の短編作品を制作した。中でもウイグル寓言を題材にした 23 本の作品が 4 回にわたり、短編アニメーション集として VCD (ビデオ CD : 音声と映像が記録された MPEG-1 形式の CD) 発売された。しかし、アニメーションの専門的な制作過程を理解している人材がおらず、Flash 以外のアニメーション作品はまだ無い。本論文では、ウイグル文化のアニメーション化の一例としてウイグル民話を題材にした短編 2D アニメーション “フサイナムとザイトンハン” を

^{†1} 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
^{†2} 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

例に挙げ、民族文化の新しい表現方法の提案を述べる。

2. コンセプト

2.1 ウイグル民話とは

烏斯曼・斯馬義の“ウイグル魔法民話の研究(和訳)”によると、ウイグルにおける“民話”とは、民衆によって口承されてきた物語のことを示すが、寓言や神話などほかのジャンルを含まない。ウイグル民話にはヒーローや魔法使い、恋愛などの題材が多く、古代社会において幸福な社会への希望をファンタジックな要素を加えて語るのが特徴的である[1]。また、宗教、生活環境、民族意識、習俗などが含まれており、民族文化の維持と継承にとって重要な文化要素である。

2.2 制作背景

本作品は新疆・トルファン地区の民話をベースにしており、タイトルの“フサイナムとザイトンハン”とは本作品に登場する二人の主人公の名前である。

昔々、ぶどうの国とも言われていたトルファンはとても豊かで、人々は平和な日々を過ごしていた。鍛冶屋のフサイナムは農家のムハンマドの娘ザイトンハンに恋をしていた。しかし、王様は町で一番きれいと言われるザイトンハンに皇妃にするため、ムハンマドに娘を説得するよう命令する。ムハンマドは娘とフサイナムの恋を守るため、二人を町から逃がすが、王様は兵隊を連れて追いかける。大きな岩の後ろに隠れていた二人を見つけた王様はフサイナムを倒し、ザイトンハンを奪おうとする瞬間、岩が破れ、二人は人前で姿を消す。権力に負けない二人の恋を描いた物語である。

民族文化をアニメーションで表現した作品は世界中で多数ある。中でも、手塚治虫の漫画が原作で、仏教の開祖であるブッダの生涯を描いた森下孝三監督のアニメーション映画“手塚治虫のブッダ-赤い砂漠よ！美しく-”では、古代のインドにおける身分制度やそこに暮らす人々の服装、民俗など様々な文化要素がアニメーションによって表現され、観衆に古代インドのイメージが伝わった。また、1999年に中国建国50周年を記念し、同年元日に公開された常光希(じょうこうき)監督のアニメーション映画“宝蓮灯(ほうれんとう)”でも、中国の漢王朝時代における神話、建築、服装など特徴的な文化がアニメーションにより表現された。

ウイグル社会において、RIVAYAT アニメスタジオが2007年制作したFlash短編アニメーション集“狼が来たぞ！(和訳)”には約5分間の短編作品が4本収録された。題材はウイグル寓言であり、嘘をつくことや怠け者、食欲への批判がテーマである。これらの作品ではウイグルの文化的要素がキャラクターデザインやキャラクターの服飾デザインにより表現されているが、デザインがシンプルすぎたため、表現が乏しい。(図1) また、キャラクターの動きにおいて

も、フレーム数や演出が足りないことが見られる。



図1 RIVAYAT アニメスタジオ作品のキャラクター

Figure 1 Character for RIVAYAT Anime Studio

上記のような先行作品があるなかで、本作品では観衆に“ウイグル族”というイメージを与えるため、キャラクターや服飾のデザインに力を入れた。また、制作過程においても、日本の2Dリミテッドアニメーション技術で制作したため、キャラクターの動きや表情、色彩設計などもRIVAYAT アニメスタジオの作品を比べ、クオリティを上げた作品である。

以下に作品の概要を示す。

表1, List 1)

表1 作品概要

List 1 Synopsis

作品タイトル：フサイナムとザイトンハン
ジャンル：短編 2D アニメーション
上映時間：1分35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
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：アブドワリ・マイマイト、ライラ・アリキン、マウ
ラン・ニジャト、パルハティ・ハサン、アブドルスル・ア
ブリキム
背景：パヒリディン・パルハティ、マルダン、パルハティ
仕上げ：アリカム・アキラム、パヒリディン・パルハティ
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

3. ウイグル服飾文化の再現

新疆は地域が広く、各地の生活環境が異なるため、ウイグル族の服飾のデザインも地域によって差異性がある。本作品では地域性よりも民族性の表現をしたかったので、現代ウイグル人から見ても分かりやすい服飾デザインにした。

3.1 ウイグル帽子

帽子はウイグル族を特徴づける重要な衣類である。ウイグルの帽子はウイグル語で“DOPPA(ドッパ)”と言い、地域によってデザインやサイズなども異なる。また、男女や年寄、子供がかぶる帽子も年齢や性別によって形やデザインがそれぞれ異なる[2]。

本作品では“BADAM DOPPA(バダムドッパ)”というウイグル族の若い男女がかぶる四角の帽子が出てくるが、本物同様の複雑なストライプやデザインの作画が困難だったため、ストライプを省略し、黒と赤に近い色で男女用の区別をつけた。(図2 ウイグル帽子, Figure 2)

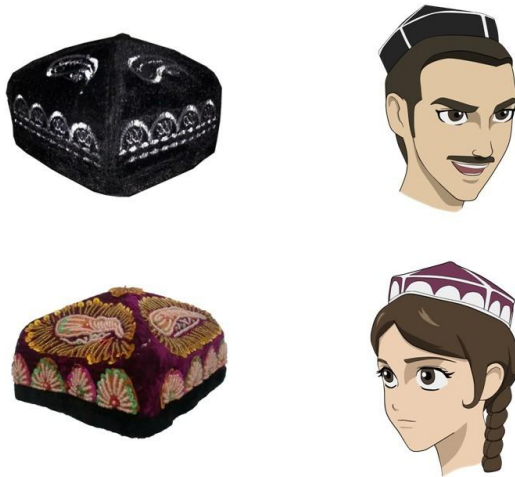


図2 ウイグル帽子,
Figure 2 Uyghur Hat

3.2 ウイグルターバン

ウイグル族におけるターバンは、年寄や貴族がかぶる衣類である。ウイグル族は10世紀にイスラム教に信仰してから、服飾文化にイスラム教の要素が現れるようになった。ターバンもその一例である。イスラム教のターバンはインドのターバンと異なり、丸い帽子をかぶってから布を巻くのが一般的である。

本作品では、主人公たちより年寄の王様や宰相、ザイトンハンの父親のムハンマドにはターバンをかぶらせた。

(図3 ウイグルターバン, Figure 3)



図3 ウイグルターバン
Figure 3 Uyghur Turban

3.3 ウイグル服装

現代のウイグル族の若い女性も民族衣装として“ATLAS(アトラス)”と呼ばれるカラフルなストライプがある長いワンピースを着るのが一般的であるが、伝統的な

民族衣装としては長いワンピースの上にチョッキ、また長い上着を着る習慣がある。現代の若い男性においても、襟に刺繍した「カニワ」というシャツを着るのが一般的であるが、黒やイエローオークルに近いズボンをはき、長いシャツを着て、腰に“POTA(ポタ)”と呼ばれるベルトをかける習慣と、“TON(トン)”と呼ばれるストライプのある長いコートのような上着を着る伝統的な服装がある。年寄においては、上に“TON”を着るのが多く、柔らかいブーツを着るのが一般的である[2].

(図4 ウイグル服装(本物), Figure 4)



図4 ウイグル服装(本物)
Figure 4 Uyghur Costume (entity)

本作品に登場するキャラクターの服装は、ウイグル族の伝統的な服装デザインを基準に、複雑な刺繍やストライプを省略してデザインした。

(図5, 図6 ウイグル服装(デザイン) I, Figure 5, ウイグル服装(デザイン) II, Figure 6)



図5 ウイグル服装（デザイン）I
 Figure 5 Uyghur Costume (design)



図6 ウイグル服装（デザイン）II
 Figure 6 Uyghur Costume (design) II

4. ウイグル舞踊の再現

舞踊はウイグル族の伝統文化において重要な文化要素である。現地では“ウイグル族の子供は歩けるようになってから踊り、話せるようになってから歌える”と言われ、踊りや歌に子供の頃から馴染んでいる。

舞踊はウイグル語で“ウスール”と言い、スタイルも地域により多数存在する。中でも“セネム”というのはウイグル族の間でよく踊られるスタイルである[3]。

本作品ではウイグル舞踊の再現として約 10 秒間の舞踊シーンを取り入れた。以下は舞踊の作成過程を述べる。

4.1 ロトスコープによる表現

ロトスコープとはリアルな動きを撮影し、それをトレースしてアニメーションにする手法である。ウイグル舞踊は全身の動きが多く、一から作画する際、回転でリズムによる髪やスカートの動きを表現するのが困難である。リアルで自然な動きを再現するにはロトスコープによる表現が最適だと考える。本作品では、モデルにウイグル舞踊を踊らせ、ロトスコープにより動きを再現したが、フルアニメーションのように映像を1フレームずつトレースしていく“1コマ打ち”ではなく、日本のアニメーション制作でよく使われるリミテッドアニメーションの“3コマ打ち”にした。

つまり、中の2フレームを省いてトレースを行った。

(図7 フレームの違い、Figure 7)

1		1
2		
3		
4		2
5	→	
6		
7		3

図7 フレームの違い
 Figure 7 Frame difference

4.2 ソフトウェアの活用

舞踊シーンのロトスコープ作成には、Adobe Photoshop CS6 と Paint Tool SAI という二つのソフトウェアを活用した。流れとしては、まず前者利用し、撮影した動画ファイルを1秒8フレームにし、1920×1080フォーマットでjpeg画像ファイルとしてレンダリングした(図8, Figure 8)。

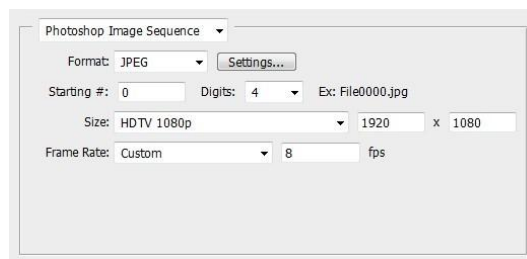


図8 Photoshop・動画をレンダリング(8 fps)
 Figure 8 Photoshop・Render Video file (8 fps)

その後、後者の曲線ツールを使用し、レンダリングした画像ファイルを一枚ずつトレースした。

(図9, Figure 9)



図9 Paint Tool SAI・画像をトレース
 Figure 9 Paint Tool SAI・image Traces

5. セリフなしの演出

ウイグル民話は民衆によって口承されてきたものであるため、登場するキャラクターの会話やつぶやきの言葉でストーリーと世界観を伝えることが多い。映像においては、会話やセリフがなくても、キャラクターの表情、世界観を表す背景や舞台を脚本をもとにした各カットにより表現することで、その内容を観衆に伝えることができる。このような演出手法で制作された映像作品なら、例え観衆が他国の人、また聴覚障害者であっても、見て内容を楽しめる。アニメーション作品においては、このような演出手法の短編作品が多数あり、中でも 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）”を例として挙げられる。

本作品では、ウイグル服飾や舞踊など文化要素の再現の上、登場するキャラクターの人格、身分、立場などをセリフなしで、ストーリーと絵コンテに合わせて作曲された音楽とキャラクターの表情や動き、また背景のデザインにより表現した。また、複雑なカメラワークを使用せず、シンプルな動きや表情による演出でストーリーを伝えた。

6. カットの完成

本作品における作画手法や演出は、日本の商業用アニメーションをベースにしているが、少人数制作であるため、異なる点も多数ある。以下に本作品におけるカットの作成過程を述べる。

6.1 作画作業

本作品は 2D デジタルアニメーションであるが、各カットにおけるキャラクターの動きをまず手描きで作画している。つまり、制作過程におけるレイアウトと原画、また動画作業は、ほぼ手描きによる作画である。しかし、本作品においては、作画の線を統一させるため、4.1 と 4.2 で述べた舞踊のシーンだけではなく、すべての作画に PaintTool SAI の曲線ツールによるトレース作業を行った。つまり、紙に作画した原画や動画をコンピューターにスキャンし、舞踊シーンと同様な手法でトレースを行った。この方法は従来の鉛筆の線をそのまま使う作画作業と異なる。

6.2 仕上げ・ペイント作業

本作品における仕上げ作業に、現在多くのアニメスタジオで使用されているアニメーション制作ソフトウェア RETAS STUDIO のスキャン・2 値化するツール TraceMan とペイント作業を行うツール PaintMan を使用した。

まず Paint Tool SAI でトレースした動画を jpeg 形式で保存する。(図 10, Figure 10) 次に TraceMan を使い、保存した jpeg 画像を 1 枚ずつ 2 値化しながら線の補正を行ってから targa 形式で保存する(図 11, Figure 11)最後に、PaintMan を使い、色指定をもとに、ペイント作業を行う。

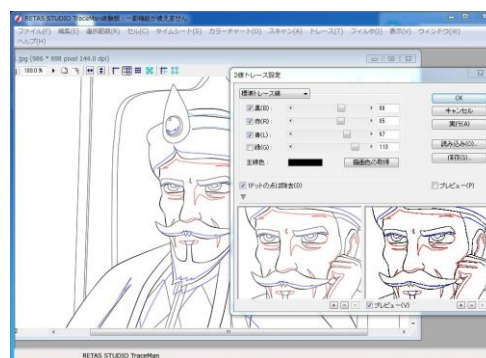


図 10 Traceman・2 値化

Figure 10 Traceman・Binarized



図 11 PaintMan・ペイント

Figure 11 PaintMan・Paint

6.3 撮影・コンポジション作業

本作品における撮影・コンポジション作業には、5.2 で述べた RETAS STUDIO のように、多くのアニメスタジオで使用されているソフトウェアの Adobe After Effects CS4 を使用した。このソフトウェアの特徴は、撮影・コンポジットの上、必要に応じて透過光や画面動などエフェクトをつけることも可能である。

まず作成するカットと同じ秒数のコンポジションを作成し、フォーマットは HDV 1080P 24 にする。次に、レイアウトの画像ファイルやペイント済みの Targa 形式の動画ファイル、背景の PSD ファイルをコンポジションに取り込み、(図 12, Figure 12) 背景と動画をレイアウトの画面サイズに合わせて(図 13, Figure 13)からタイムシート入力支援ツール AE remap (無償)に入力したタイムシートをコンポジション内の動画ファイルにコピーペーストする。(図 14, Figure 14, 図 15, Figure 15)



図 12 After Effects・ファイルを入れる
 Figure 12 After Effects・Put the file

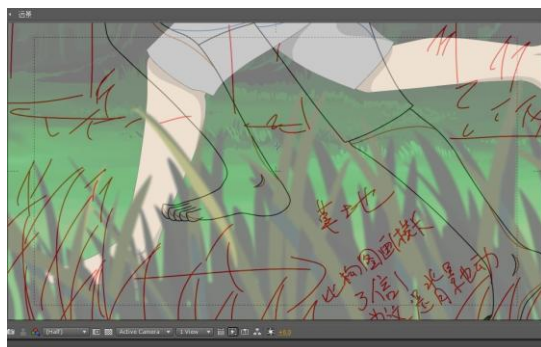


図 13 After Effects・レイアウトに対称する
 Figure 13 After Effects・Symmetrically to layout

	A
1p 1	1
2	・
3	・
4	2
5	・
6	・
7	3
8	・
9	・
10	4
11	・
12	・
13	5
14	・
15	・
16	6
17	・
18	・

図 14 After Effects・タイムシートツール AE_remap
 Figure 14 After Effects・Timesheet tool AE_remap

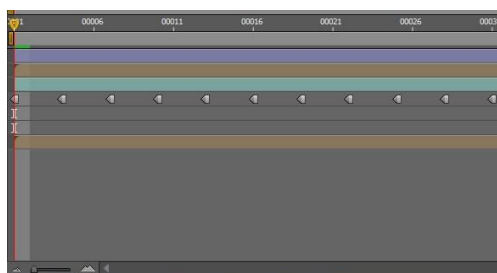


図 15 After Effects・タイムシートをコピーペースト
 Figure 15 After Effects・Copy past the Timesheet

また、After Effects 内にインストールしたスムージングソ

フトの OLM Smoother（無償）を使い、スムージングを行う。（図 16, Figure 16, 図 17, Figure 17）



図 16 After Effects・OLM スムーンサー
 Figure 16 After Effects・OLM smoother

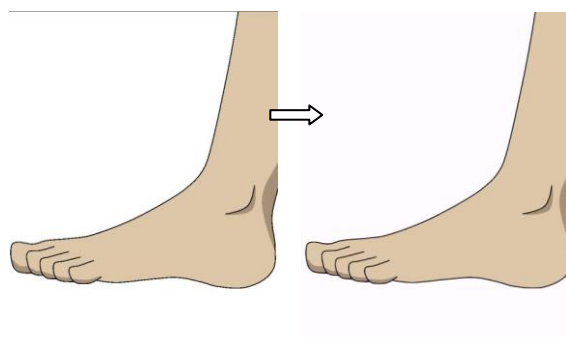


図 17 After Effects・スムージング
 Figure 17 After Effects・Smoothing

最後に、このカットに必要なエフェクトを追加し、QuickTime の mov 形式でレンダリングすることによりカットを完成する。（図 18, Figure 18）

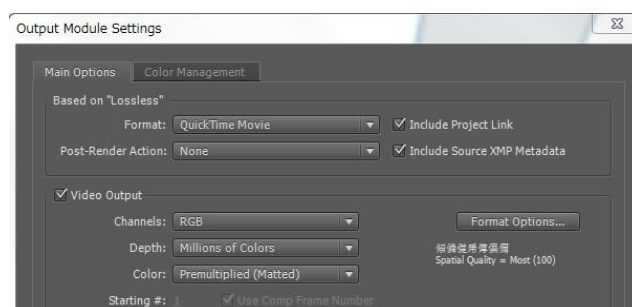


図 18 After Effects・レンダリングセッティング
 Figure 18 After Effects・Rendering Settings

7. おわりに

本作品では、ウイグル族の服飾文化と舞踊文化をアニメーションで再現し、ウイグル文化のアニメーションによる表現を目指した。ロトスコープによる踊りのシーン在完成による、3 コマ打ちの動作表現でもウイグル舞踊の動きが

表現可能だということが明らかとなった。また、本作品を日本のアニメーション技術で制作したため、キャラクターの動きや表情などもウイグル社会において、現在までのFlashアニメ作品以上のレベルで表現できた。ソフトウェアに関しても、アニメーション制作用以外のソフトウェアも活用し、ロトスコープのようなアナログ制作で時間のかかる作業の簡易化を実現した。

一方、制作に参加した監督以外のスタッフがアニメーション制作に初体験となるウイグル族の学生であるため、より複雑な動きの作画が困難であった。また、踊りのシーンのロトスコープにおいては、バストサイズでトレースした場合、キャラクターの表情の動きが把握できないという問題点が挙がった。キャラクターデザインにおいても、日本の漫画やアニメーションのキャラクターデザインに近いので、キャラクターに“ウイグル族”という特徴を持たせることを、今後の課題としたい。

最後に、今回の作品制作の経験を踏まえ、ウイグル社会においてアニメーションを発端とする新しい文化と新産業の育成を実現することを将来の目標とし、ウイグル文化の地域性を出したアニメーション作品の制作により、日本及び他国との文化交流の懸け橋になるよう貢献したい。また、新疆のアニメーション制作における教育面からの現状課題を考察し、現地に新たな産業として必要な人材育成についても研究していきたい。

参考文献

- 1) 烏斯曼・斯馬義(オスマン・イスマイル): 維吾爾魔法故事研究, pp4-5(2006)
- 2) 饒蕾: 北京服装学院 2003 級研究生卒業論文, pp18(2006)
- 3) 鷲尾惟子: ウイグルの民間舞踊の多様性と最近の動向, 大学院生の自主企画による研究セミナー: 奈良女子大学大学院人間文化研究科「魅力ある大学院教育」イニシアティブ生活環境の課題発見・解決型女性研究者養成(文部科学省採択教育プログラム), pp15(2008.03.25)