

古代イランの装飾文様を現代に復活させる

アニメーション制作—日本のアニメーション

における生活や文化の描き方を参考に

—

MAHZOUN Maryam

マハズーン マリヤム

はじめに

長い間、世界において日本の文化を象徴するものは俳句、禅、武道などの伝統的な文化・芸能であった。しかし1990年代から「日本アニメーション」という新しいプロダクトが世界中に流通しはじめる。やがて「日本のアニメーション」の意味を簡潔に表現する「アニメ」という新語も正式に作られ、各国語の辞書に載せられた。

具体的には、「アニメブーム」という出来事が、アニメが世界中に広がる発端であった。「アニメブーム」とは、「新たな様式や作風をもつ作品が現われることでアニメ界の潮流に大きな影響をもたらし、作品が量産されると同時に観客層を著しく広げることができた現象」¹を意味する。

アニメブームの一つの引き金になったのは『鉄腕アトム』（1963年）と言われている。『鉄腕アトム』は日本国内だけではなく、海外でも受容された。特にアメリカの子供たちの間に、『ASTRO BOY』として、『鉄腕アトム』が知られるようになった。

1970年代から1980年代まで『宇宙戦艦ヤマト』（1974年）と『機動戦士ガンダム』（1979年）が日本で放送された。そしてアニメを基として（特に『機動戦士ガンダム』）、さまざまな商品が作られ、多くのファンを獲得した。アニメに熱狂するファン層は「アニメファン」（いわゆる「オタク」のメインストリーム）が生まれ、一般的になった。そして「アニメファン」のおかげで「アニメ」の言葉が日本中にもっと広がるようになった。また「アニメ業界」の成立もこの出来事に大きな影響を与えた。

1990年代では『もののけ姫』（1997年）の成功によって、海外で「Anime」という言葉が一般化し、アニメは日本を代表するだけでなく、日本発の世界的な大衆文化として認識されるようになった。

「アニメブーム」で注目すべきは、アニメ業界、特にアニメ制作会社のプランニングとシステムの変更

であって、それがアニメの放送と関連製品、そして視聴者の獲得に影響したことである。

1970年代においても日本のアニメは世界の各地に輸入されていたが、国によって受容の時間と形態が異なっていた。たとえばアメリカでは編集された上で放映されていたが、ヨーロッパでは日本と同じ形態で放映され、その数は1980年代までに150タイトルに昇った。

1980年代では韓国や台湾や東南アジアなどの国でアニメが流行し、1990年代初頭には『ドラえもん』がタイで大ヒットするに及んだ。

2000年になるとアメリカで『ポケモン』が大ヒットし、2003年には『千と千尋の神隠し』がベルリン国際映画祭グランプリ、アカデミー長編アニメーション賞を受賞したことで、日本アニメの世界的な価値は、かつてないほど高まることになった。

それによってアニメの制作者（個人又は制作会社）が重要なものとして認識され、アニメ作品が編集などの変更を受けずに、オリジナルのままで世界中で放送されるようになった。すなわちこの時期に「日本のアニメ」と言うものが真の姿で海外に紹介されるようになったと言ってよい。

筆者は日本に再来日した時、たちまちに日本の生活と文化に親しみを感じたが、それは長年愛してきたアニメのおかげだということを理解するのに時間はかからなかった。

この異文化体験は筆者に、母国であるイランの文化を、同じくアニメで世界に発信したいという希望を起こさせた。それは次第に自分の短編アニメーション作品を制作し、そこでイランの装飾文様を通じてイランの文化を紹介したいという具体的な計画に結実した。イランの装飾文様について研究し、特にイラン「国立博物館」で鑑賞できる「エラム」時代の装飾文様をテーマに自分の短編アニメーションを制作することである。

短編アニメーション作品で、どのようにイランの文化を紹介したらよいか。そのためには、イランの文化について詳しく知ると同時に、日本のアニメが日本文化をいかにして作品の中で表象し、発信しているかを分析し、体系的に把握することが必要となった。もともと筆者自身が日本のアニメを通して日本の文化と生活に親しんだからである。

その作業と考察において主要な対象となったものは『ドラえもん』『名探偵コナン』『ゲゲゲの鬼太郎 2018年』の3つの作品である。

筆者は子供の頃から日本のアニメーション（アニメ）を見て育った。アニメの中で一番筆者をひきつ

けていた物は「九尾の狐」「鬼」「天狗」などの伝説上の生き物や妖怪だった。またアニメを通じて日本人の生活と歴史を知ることができた。『ドラえもん』『名探偵コナン』『夏目友人帳』などは、筆者の日本文化理解に大きな影響を与えた作品である。

この3つの作品の表現・表象を精査し、まずアニメという表象をイメージとサウンドに分け、さらにそれぞれの中から特有のパラメーターを抽出した。そのパラメーターは、日本アニメのみならず、異文化を表現することに際しても十分な効果を発揮することがわかった。

各種パラメーターで得られた方法によって、筆者はイランの装飾文様についての理解を表現へと昇華させ、イランの文化を紹介するため自分の短編アニメーション作品『マイ・ランド』（2020年）を制作することができた。

本研究で常に意識したのは、文化はダイナミックなものであって、スタチックなものではないということであった。言い換えれば、ひとつの文化は時間の中で他の文化から影響されたり他の文化に影響したりしながら変化するものであり、また空間（本研究では「国」が単位となったが）的な推移によっても変化するものである。そのような時間と空間における変化を意識して本研究は行われた。

アニメーションにおいては、「業界」も大きな役割を果たしている。筆者は本研究では個人アニメ制作ではなく、制作会社から作られた三つのアニメを選び研究した。本研究では筆者は制作会社が作った日本アニメーションのことを「アニメ」と認識する。

第一章、研究の目的および方法

第一節、目的

本研究の目的は古代イランの装飾文様を現代に復活させ、イランの生活と文化を紹介することである。装飾文様はイラン文化において大切な要素であると筆者は考えるがゆえに本論文の対象とした。そしてイランの生活と文化を紹介するためには日本のアニメが最も参考になると考えた。現代では日本のアニメは世界中に広く知られており、アニメのおかげで他の国の人々も日本の文化や生活のことを知っている。筆者は出身を異にする様々な人と接するなかでこの現象を確認し、とても興味深く感じた。そして日本のアニメを研究・分析したのちに自分の制作にとりかかることは効率がよく、大きな利点を得ることになるだろうと考えた。

第二節、問題とその解決方法

本研究を一貫する問題意識は、「イランの生活や文化をいかにすれば日本のアニメのように紹介できるのか」ということである。この問いかけには「国」「生活や文化を紹介する」「アニメ」という三つのキーワードが含まれている。筆者はこの三つのキーワードに基づいて方法論を考えた。

①「国」

筆者が紹介したいのは「イラン」である。イラン・イスラム共和国（イラン）は、西アジア・中東に位置するイスラム教を国教とする共和制国家である。ペルシア、ペルシャとも呼ばれる。イランの歴史は一般にイスラム以前の歴史とイスラム後の歴史に分けられる。イスラム以前のイランを歴史的に「古代イラン」と言う。古代イランは「マード人の政府」の形成から始まり、アラブの「サーサーン朝」侵攻で終わる（600BC~651AD）。「アケメネス朝」はこの時代の最も有名な王朝である。「サーサーン朝」時期にシルクロードを通してペルシャから日本に様々な文物が伝わっている。

イスラム教がイランに到来しイスラムの戒律が国中に広がった。13世紀になると、モンゴル帝国の侵略がはじまり、イランはモンゴル帝国と中国から影響を受けた。そして18世紀には西洋と接触し様々な交流が行われた。

20世紀に入り、1979年に行われた革命の結果、イランは『イラン・イスラム共和国』となり、国の全てが変化した。特にイスラムの戒律が国中に必須になった。たとえばイスラムの戒律に基づく女性のための衣服であるヒジャーブがイランでも必須になった。

筆者は本研究において「国」を代表するものをイランの装飾文様と認識し、それについて研究した。

②「生活や文化を紹介する」

「日本文化は伝統的に西洋より画像が大きな役割を果たしている。」² 日本では様々な概念を画像の形で表現してきたが、この伝統は現代日本のビジュアル文化である漫画とアニメを発達させる基盤となった。

日本は日本独自のアニメーション、いわゆる「アニメ」を育て、アニメを通じて日本の文化や生活を世界中に紹介してきた。本研究では文化を紹介する方法論を研究するために三つのアニメ作品、『ドラえもん』、『名探偵コナン』と『ゲゲゲの鬼太郎2018年』を選んだ。

本研究では「生活や文化を紹介する」ことの実例をこの三つのアニメに求め、考察した。

③「アニメ」

日本のアニメが海外に紹介された理由が経済的、もしくは業界的な理由にあったとしても、結果として日本がアニメを通して日本の文化や生活を紹介したことに疑いはない。

アニメは単なる大衆的なエンターテインメントではなく、従来の美術とは違った視点で日本の現代を表現し、かつ従来の美術よりも容易なアクセス性を獲得している。アニメは一つの文化現象として、社会学のおよび美学的に扱われなければならない。

筆者の制作する短編アニメーションでは、イランの文化や生活を紹介するために設定やキャラクターデザインが重要なものとなる。「アニメ」というキーワードは、みずから制作する短編アニメーション『マイ・ランド』の制作と一致する。

第二章、イランの装飾文様

イランの装飾文様は一般的に三つのグループ「幾何学文様」と「生き物の文様」と「植物の文様」に分けることができる。

又はこの三つのグループの文様の組み合わせも見ることができる。さらに、これらは、イスラム教以前と以後の二つのグループに分けることができる。つまり、六つのパターンに分けることができる。

第一節、イスラム教以前

イスラム到来（656 AD）以前は、様々なものに「幾何学文様」と「生き物の文様」が頻繁に描かれているが、「植物の文様」は比較的少なく、余白が多いものであった。「植物の文様」は「生き物の文様」と組み合わせられることもあった（図1）³。

さかのぼれば、紀元前3世紀のアレクサンダー大王の侵略によって、ギリシャの装飾文様がイランの装飾文様、特に「植物の文様」に影響を与えた。また、人の彫刻を作ることがとても流行した（図2）⁴、（図3）⁵。

第二節、イスラム教の後

イスラム教が到来した後は聖典である『クルアーン（コーラン）』の造本が重要になり、その結果文字を装飾的に書く「カリグラフィ」がとても盛んになった。

イランのイスラム教では、当初「生き物の文様」を描くことが禁止された。その結果「植物の文様」が発展し、やがては「カリグラフィ」と「植物の文様」が組み合わせられて、区別できない状態にもなっ

た。「植物の文様」の価値が高まり「幾何学文様」と「生き物の文様」の立場は後退した（図4）⁶。

13世紀にモンゴル帝国の侵略がはじまると、モンゴル帝国・中国の装飾文様がイランの装飾文様に影響を与え、龍や鳳凰の図像が描かれるようになった。その他、雲や山、岩などの描き方も中国の影響を受けることになった。人物の顔は中国人風になった。遠景ほど画面上部に描くなど、遠近感の表現にも影響が見られる（図5）⁷。

18世紀、イランが西洋と接触すると装飾文様にも新たな要素が加わる。たとえばピンク色が使われるようになり、花と鳥をセットに描くなどモチーフ上の変化も生じた。花と鳥（Gol-o-Morgh）のモチーフでは、花は赤色で描かれることが多い（図6）⁸、（図7）⁹、（図8）¹⁰。

第三章、生活や文化を紹介する日本アニメとその分析

日本はアニメを通じて国の文化や生活を紹介している。その検討対象としては本論文では『ドラえもん』、『名探偵コナン』、『ゲゲゲの鬼太郎2018年』の3つのアニメを選んだ。もともと筆者はこの3つのアニメが好きで、子供の頃から長い間見てきている。そしてこれらのアニメは面白く国際性があり、更にそれぞれにジャンルが違うので、この3つを扱うことで日本のアニメのかかなりの部分をカバーできると考えたからである。

『ドラえもん』（藤子・F・不二雄）

『ドラえもん』は複数の劇場版を研究対象とした。『ドラえもん』は日本の生活がよく描かれているばかりでなく、伝統的な産物や歴史的なエピソードがしばしば作品に生かされている。ドラえもんの大好物は日本の有名な「どらやき」であり、主人公の家は和洋折衷の日本家屋であり、日本の文化や生活が細かく描写されている。ストーリーでも映画版の『ドラえもん』では日本の昔ばなしを下地にしていることがある。たとえば『ドラえもん のび太の月面探査記』（2019年）では日本を含む東アジアで広く知られる「月にうさぎが住んでいる」という伝承が使われている。

『ゲゲゲの鬼太郎』（水木しげる）

『ゲゲゲの鬼太郎』は、2018年にテレビで放映されたシリーズを研究対象とした。この作品は『ゲゲゲの鬼太郎』の最初のテレビアニメシリーズが開始されてから50周年を記念する作品として制作さ

れた物であるが、世界観の設定が2018年当時の日本になっており、過去に作られたシリーズよりも今の日本文化を紹介していると考えたからである。

『ゲゲゲの鬼太郎』は、日本のマンガとアニメで最も有名な妖怪ジャンルの作品である。筆者はこのアニメをきっかけに日本アニメに描かれている神話や民間伝承を知りたいと思った。『ゲゲゲの鬼太郎2018年』は現代を舞台としながらも、妖怪を通して日本の過去の習慣や伝統を現代によりみえらせる働きをしており、超常現象をアニメーションで表現する参考になると考えた。

『名探偵コナン』(青山剛昌)

『名探偵コナン』は複数の劇場版を研究対象とした。この作品の人気の理由の一つは、実際の場所を舞台にしているからではないかと考える。すなわち『名探偵コナン』は事件が起きた場所を忠実に映像化する方針を守ってきた結果、日本や世界の様々な場所を観客に紹介する役目も果たしている。また登場人物の性格や外見は基本的にリアリズムに則っているため、このアニメを見る人はストーリーと事件が起きた場所に共感できる。このアニメがミステリージャンルとして成功している理由であろう。筆者はこのアニメの「場所を共感させる技術」についても研究しようと考えた。

人間の五感、いわゆる「視覚」「聴覚」「触覚」「味覚」「嗅覚」は、文化と生活の表現に深く関係する。触覚、味覚、嗅覚は視覚と聴覚ほど高く評価されていないが、人間の思考に大きな影響を与えることができる。例えばカーペットの上を歩くと、足の裏の感触からカーペットに意識が向かい、さらに人によっては中東の国々の文化を感じることができる。醤油を口にすると、味覚から日本をはじめとする東アジアをたちまちに連想するだろう。

筆者の修了作品は短編アニメーションなので、視覚と聴覚を重視することはいまでもない。「文化」と「生活」を短編アニメーションで紹介するために、作品において重要な要素を「視覚」・「イメージ」、そして「聴覚」・「サウンド」の二つの軸に分けて考えることにした。

第一節、イメージ

三つのアニメ『ドラえもん』『名探偵コナン』『ゲゲゲの鬼太郎2018年』の中で表現されている「イメージ」を分析することで、その国や地域の「文化」や「生活」を表現するために有効なパラメーターを

抽出することができた。すなわち、「建築」「服装」「道具」「ボディランゲージ」「イベント」「モラル(人の行動)」「掟」「天気」「物語・神話」「テクノロジー」である。

そして修了作品では、これらの中から最も有力と考えられる4つのパラメーターとして「建築」「服装」「道具」「ボディランゲージ」に着目することによって得た成果を、イランの「文化」と「生活」を紹介する短編アニメーション生かすことにした。

①建築のパラメーター

日本は山が多く、森林にめぐまれている国だ。海に囲まれて、気候は温暖で湿気がある。日本に砂漠はなく、しばしば地震が襲う。

伝統的な日本建築の素材は木である。また、降雨量が多いので屋根の形は三角となっている。

日本は可住面積に比して人口が多いため、家や建物の空間は(西洋や中東のそれに比べると)相対的に小さく感じる。しかし明治以降、西洋化のプロセスが日本を席卷した結果、西洋的な建築が主流となった。明治時代では木材ばかりでなく、レンガや石材を建築資材として使用した。その意図には西洋の建造物を模倣という以上に、火災を防ぐ目的もあった。

「建築のパラメーター」の事例

『ドラえもん のび太と緑の巨人伝』(図9)¹¹

東京都練馬区月見台すすきが原は、主人公のび太が住んでいる町に設定されている。このシーンでは家屋や建築の構造の形を見ることができる。日本にはたくさん森があり、そして雨がよく降る国なので、家の形はこうした条件に合わせて設計されている。戸建て住宅は木材からできていることが多い。そして大雨を防ぐために屋根には勾配がつけられている。このシーンでは遠くに鉄筋コンクリートのビルを見ることがもできる。

『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、(Ep 26) (図10)¹²

このシーンでは一般的な学校の形を見ることができる。屋上にはフェンスがあり、建物は開放部が多く窓ガラスで占められている。そして大きな時計が目立つところに付いている。そして生徒が運動するグラウンドや体育館が描かれているのも特徴といえる。

②服装のパラメーター

人の服装は文化により、国家により、そして組織によって異なる。また時代によっても変化していく

が、アニメにおいてはキャラクターの特徴を表象する重要な要素である。

「服装のパラメーター」の事例

『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、(Ep 13) (図11、左) ¹³

このシーンでは、現在の日本でよく見かける服装を見ることができる。女子高校生の制服、社会人2人のスーツと一般人の服装である。日本社会における、年齢や性別によって使い分けられている服装を知ることができる。

『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』(図11、右) ¹⁴

現在の日本ではあまり見かけない服装だが、この服装は昔の日本(1970代頃まで)の男性が自宅でくつろぐ時の服装である。男性が着ているのは日本の伝統的な着物の一種で丹前(たんぜん)と呼ばれるものである。又、男性が履いている足袋と草履も日本の伝統的な履物である。

③道具のパラメーター

さまざまな道具は国や文化と密接にかかわっている。特に食器は文化に対する情報の重要な要素となりうる。西洋世界のフォークとスプーンに対して、東アジアで広く用いられている箸は端的な事例のひとつである。

「道具のパラメーター」の事例

『ドラえもん 新・のび太の日本誕生』(図12、左) ¹⁵

ランドセルは日本の小学生を象徴する道具である。机と椅子のデザインにも日本的なものを感じる。おそらくサイズが小さいからだと思う。さらに、本やカレンダーなどに書かれている文字からも日本を感じることができる。日本語を読めない人でも東アジアらしさは感じるすることができる。

『名探偵コナン から紅の恋歌』(図12、右) ¹⁶

これは登場人物が旅館に泊まるシーンだが、様々な日本の道具を見ることができる。例えば、畳、襖、ホットポット(魔法瓶)、コタツ(又はちゃぶ台)、お櫃のような食器入れ、座椅子、カルタなどである。そして、部屋の広さやちゃぶ台の大きさ、お櫃のような食器入れから、一般家庭ではなく、旅館の一室であることもわかる。

④ボディランゲージのパラメーター

筆者は日本で生まれ、5年間、日本に住んだ後イランに戻った。その後も日本とイランの間をよく行き来していた。自分の生活と様々な人との関わりのお陰で、文化によるボディランゲージの違いに気づいた。

ある国では普通のボディランゲージが、ちがう国ではタブーとなっている場合がある。公的な場合だけではなく、私的な領域についてもボディランゲージが厳格に守られる場合がある。たとえば日本人の男女が握手することはありうるが、もし片方がムスリムであったら、宗教上の理由によって異性と握手することはありえない。

「ボディランゲージのパラメーター」の事例

『ドラえもん のび太とアニマル惑星』(図13、左) ¹⁷

この作品では、のび太とドラえもんがアニマルプラネット(住人が動物となっている異世界)に行く。そこは異世界であるにもかかわらず、ボディランゲージは日本風である。この場面では、犬の親子が日本風のボディランゲージで謝罪している。警官でもある父は、帽子を取り、頭を下げて謝罪している。又、息子の頭を手で押さえて、同様に頭を下げさせている。

『名探偵コナン 異次元の狙撃手』(図13、右) ¹⁸

キャラクターたちによるバンザイと頬に手を当てる興奮の表現。筆者は、しばしば日本の女性の友人が頬に手を当てるジェスチャーをするのを見て興味深く思っていたが、アニメの中に同様のジェスチャーを見つけることができた。又、バンザイはスポーツなどでよく見かけるジェスチャーである。

第二節、サウンド

言語音も音響に含めるならば、「サウンド」の軸には、「対話」「言語」「方言」「ナレーター」「音楽」「効果音」「サウンドスケープ」などの要素が認められる。ここでは中でも「対話」「音楽」「効果音」の3つに絞って論じたい。「言語」と「方言」は「対話」のパラメーターに含まれるものとし、「楽器」は「音楽」のパラメーターとともに考え、「サウンドスケープ」は「効果音」のパラメーターとして考えた。

一つ注意しなければいけないのは、日本のアニメでは「擬音語・擬態語(オノマトペ)」がよく使われている点である。「擬音語・擬態語(オノマト

ペ)」とは「音や事物の状態を言語音で表現したもの」と意味する。

オノマトペは初期の漫画から現在まで漫画においては頻繁に使われている。オノマトペの使用は日本語に通じている読者を漫画の世界に入りやすくする一方、日本語を母語としない読者にとっては作品享受の障壁となりうるものである。

オノマトペから一歩進み、人間の多様な表情からそれを象徴する記号を抽出し、読者（視聴者）がキャラクターの内面を一瞬で捉えられるような記号セットが用いられるようになった。ここではそれを「日本文化コード」と呼ぶことにしたい。「日本文化コード」は一瞥しさえすればそのときのキャラクターの感情が理解できるのである。

オノマトペと「日本文化コード」は日本アニメにおいても普遍的である。アニメの場合はそこにさらにサウンドの要素を付加することができる

(図14) ¹⁹。

①対話のパラメーター

日本では様々な地域によって多様な「方言」を聞くことができる。

方言は多種多様でありその数を確定するのは容易ではないが、日本の各地域を代表する方言の特徴は類型化された上でメディアによって流通している。アニメ作品は標準語によって制作される場合が大半だが、キャラクターの出自や性格を示すためにあえて方言を用いる場合もある。

「対話のパラメーター」の事例

『名探偵コナン 世紀末の魔術師』²⁰

コナンは標準語で、もう一人のキャラクター（服部平次）は方言で話している。（「男は男同士がええにやて」）

日本にも標準語以外の言葉があることが分かる。

②音楽のパラメーター

「音楽」は文化を越えた普遍的な芸術であるが、そこには地域的な特徴が色濃く反映されている。歌詞のある場合の言語はもちろん、使用される楽器、曲調、リズムなどによって、文化の特性を表出することができる。

「音楽のパラメーター」の事例

『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、(Ep 07) ²¹

このシーンで流れている音楽は、大表的な和楽器である三味線や篠笛などの音色と、民謡や伝統音楽

で使われる音階から、東アジアの音楽だということが理解できる。

③効果音のパラメーター

ここでいう「効果音」とは、ある地域や文化圏で日常的な音響ということである。それは特有のサウンドスケープを形成し、その地域外から来た人間にとっては聞きなれず、いわゆる「異国」を実感させる要素ともなりうるものである。

効果音は人工のものもあれば、自然のものもある。日本のアニメにおける人工的な効果音はたとえばコンビニエンスストアに入店するときの効果音が挙げられるし、自然的な効果音としては夏期の蟬の鳴き声が挙げられる。

「効果音のパラメーター」の事例

『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』²²

日本の夏はセミの鳴き声をよく聞くことができる。多くのセミは夏の最も暑い時間帯に鳴く。様々なセミの種類が世界中に存在し、種類によって鳴き声に違いがある。アニメの中で真夏、又は夏休みを表現する効果音としてしばしばセミの鳴き声が使われる。

第四章、作品『マイ・ランド』について

この章では、以上の研究であきらかになったことと自身の修了作品である『マイ・ランド』との関係について述べる。

第一節、キャラクターデザインについて

キャラクターデザインは、①人間、②生き物の形をした陶器、③陶器に描かれた物の三つに分けられる。

①人間

人間のキャラクターは二人のイラン人の女性である。一人は「サラ」でもう一人は「ミヌ」という名前である。現在のイランの女性の服装に合わせて二人をデザインした。キャラクターデザインでは服装を重視した。その背景には、1979年に行われたイラン・イスラム革命の結果、イスラムの戒律に基づいて女性の体の大部分と髪を覆う「ヒジャーブ」という衣服がイランで必須になったことがある。それ以来、女性のヒジャーブはイランの文化・歴史・生活を象徴するものの一つになった。

またキャラクターの性格の違いを顔の形できわめた。サラは落ち着いていて冷静な性格なので四角を、ミヌは落ち着きがないけれど明るい性格なので三角を元に二人の顔をデザインした。

さらに、二人の専攻に基づいて服装をデザインした。サラはグラフィックデザイン専攻の大学生なのでおしゃれな感じの服装をデザインした。一方、ミヌは写真専攻の大学生で写真を撮るためよく山などに行くので靴も服もスポーティーでポケットがたくさんあるデザインにした(図15)²³。

②生き物の形をした陶器

生き物の形をした陶器の説明をする前に、イラン国立博物館のことを少し紹介したいと思う。イラン国立博物館は「古代イラン博物館」と「イスラム時代博物館」の二つで構成されている。古代イラン博物館は2階建ての建物で、1階は「有史時代イラン博物館」(文字の発明から西暦 651年まで)で、2階は「先史時代イラン博物館」(旧石器時代から文字の発明の前まで)となっている。筆者はイラン国立博物館に行って展示されていた遺物を見たとき、遺物がキャラクターになる可能性を感じ、実物にもとづいたキャラクターデザインをすることによってイランの文化・歴史・生活を紹介できると考えた。

さらにイラン国立博物館そのものを幅広い年齢層、とくに子どもたちに紹介し、その大切さを強調することもできると考えた。筆者が参考にした陶器はすべて、有史時代イラン博物館の中の「エラム時代」の展示物である。生き物の形をした陶器はエラムの時代には飲み物を飲むためによく使われていた。この陶器のことを「タクク」(Takukk)、また英語では「リトン」(Rhyton)と言う。タククは土、銅、鉄、銀と金などの材料で作られていた。

エラム時代のタククは「動物像」と「人物」に分けられる。この時代の動物像にはヤギや羊や犬や猪の動物像を見ることができ、人物には人、妖精、女神の人物像を見ることができる(図16)²⁴、(図17)²⁵。

③陶器に描かれた物

エラム時代の陶器に描かれた絵柄を参考にして、「カカ」「クク」「キキ」「ケケ」という四人のキャラクターをデザインした。

エラム時代の陶器に描かれた物は幾何学文様と風景と生き物の三つに分かれる。この三つのモチーフがあるおかげで昔の人の職業や暮らしていた環境がわかる。エラム時代の陶器にはよく小麦のモチーフ

が描かれているので、筆者は四人のキャラクターが住んでいる場所を小麦畑としてデザインした。そして、轆轤の発明と焼き方の進歩のおかげで陶器の質が非常に良くなり、形も滑らかになったという歴史をふまえて、四人のキャラクターを陶器作りの職人として設定した(図18)²⁶、(図19)²⁷。

第二節、イメージとサウンドの使い方

「視覚」あるいは「イメージ」の四つのパラメーター、「建築」「服装」「道具」「ボディランゲージ」を研究した結果、『マイ・ランド』のビジュアルにもこれらを使いたいと思った。「建築」はテヘランである「イラン国立博物館」、「服装」はサラとミヌの服装、「道具」と「ボディランゲージ」はイランでよく見るものにした。

又、サウンドの三つのパラメーター、「対話」「音楽」「効果音」の研究結果を『マイ・ランド』のサウンドにも使おうと考えた。作品で使われている「対話」の言語はペルシャ語であり、「音楽(BGM)」にはイランの伝統音楽を使い「効果音」もイランでよく聞かれるものにした。

第五章、結びにかえて

筆者はこの研究と制作に基づいて、筆者も含むイランの若者や他国の人々が、自分の国の文化や生活をアニメーションで紹介するために、どのようにアプローチできるのかを示したいと考えた。この論文において、概略ではあるが、筆者の方法論を全体的に提示できたと思う。

筆者は『ドラえもん』『名探偵コナン』『ゲゲゲの鬼太郎2018年』という3つのアニメ作品を選び、それらを分析するところで、文化について得られる情報を「イメージ」と「サウンド」の2つに分けた。

さらにそれぞれを幾つかのパラメーターに分けた。「イメージ」を「建築」「服装」「道具」「ボディランゲージ」「イベント」「モラル(人の行動)」「掟」「天気」「物語・神話」「テクノロジー」のパラメーターに、また「サウンド」を「対話」「言語」「方言」「ナレーター」「音楽」「効果音」「サウンドスケープ」のパラメーターに分けた。

こうしたパラメーターを意識的に制作に用いることによって、ひとつの文化を異なる文化へ自然に紹介することができる。

現在、世界はグローバル化にともなっていて、「グローバルカルチャー」が広がり、それがさまざまな地域の「ローカルカルチャー」と競合・対立することが懸念されている。しかし筆者はこの二

つの文化のあり方は必ずしもお互いを否定する関係ではないと考える。グローバリゼーションが進行するからこそ、ローカルカルチャーについて認識し、互いを尊敬することによって世界中の人々は平和に暮らすことができるだろう。本研究はグローバルカルチャーを否定せずにローカルカルチャーをアートとして作品化する基礎的な方法の試みであった。

付記

図1、図2、図3、図4、図5、図6（右）、図8、図9、図10、図11、図12、図13は筆者が書き起こしたものである。

注

¹ 津堅信之、『日本アニメーションの力—八五年の歴史を貫く二つの軸—』、NTT出版、2004年、p.151

² Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York, Palgrave Macmillan, 2005, p.7

³ 左、陶器に描かれている装飾文様、シューシ、5000 BC。Mansour Thomson, *Traditional pattern design workshop (1)*, Tehran, Iran Textbook Publishing Company, 2012, p.3

右、装飾文様が彫られた石の壁、500 BC。Thomson, 前掲書、p.14

⁴ 装飾文様が彫刻された金属製の容器、6世紀。Thomson, 前掲書、p.16

⁵ 植物の文様が彫刻されたレリーフ、6世紀。Thomson, 前掲書、p.17

⁶ 彫刻された碑文石の模様、12世紀。Thomson, 前掲書、p.23

⁷ Ardeshtir Mojarad Takestani, (Ghiyath al-din Naqqash, *Travelogue of China*, 13th century, p.37), *The Method of Tashir (Drawing Animal) in Iranian Bookdesign Arts*, Tehran, Yassavoli Press, 2012, p.20

⁸ 花と鳥のモチーフが彫刻された本の表紙、17世紀。Thomson, 前掲書、p.51

⁹ 植物の文様で彫刻されたタイリング、18世紀。<http://psddownload.sellfile.ir>, (2021/05/29、購入済み)

¹⁰ 花のペイズリー、19世紀。Ali Dowlatschahi, *Persian Designs and Motifs for Artists and Craftsmen*, Tehran, Soroush Press, 2013, p.33

¹¹ 『ドラえもん のび太と緑の巨人伝』、渡辺歩監督、シンエイ動画制作会社、2008年、00:22:33

¹² 『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、Ep 26、シリーズディレクター：小川孝治、東映アニメーション、Ep 26作画監督：清山滋崇、2018年、上：00:08:32、下：00:11:29

¹³ 『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、Ep 13、シリーズディレクター：小川孝治、東映アニメーション、Ep 13作画監督：清山滋崇、2018年、00:02:57

¹⁴ 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』、八鍬新之介監督、シンエイ動画制作会社、2014年、00:38:37

¹⁵ 『ドラえもん 新・のび太の日本誕生』、八鍬新之介監督、シンエイ動画制作会社、2016年、00:03:43

¹⁶ 『名探偵コナン から紅の恋歌』、静野孔文監督、株式会社トムスエンタテインメント、2017年、00:45:00

¹⁷ 『ドラえもん のび太とアニマル惑星』、芝山努監督、シンエイ動画制作会社、1990年、00:13:59

¹⁸ 『名探偵コナン 異次元の狙撃手』、静野孔文監督、株式会社トムスエンタテインメント、2014年、01:44:49

¹⁹ マハズーン マリヤム、「日本文化コード」と「擬音語・擬態語（オノマトペ）」、2021年

²⁰ 『名探偵コナン 世紀末の魔術師』、こだま兼嗣監督、株式会社トムスエンタテインメント、1999年、00:20:30

²¹ 『ゲゲゲの鬼太郎2018年』、Ep 26、シリーズディレクター：小川孝治、東映アニメーション、Ep 07作画監督：浅沼昭弘、2018年、00:21:00

²² 『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』、八鍬新之介監督、シンエイ動画制作会社、2014年、00:04:15

²³ マハズーン マリヤム、『マイ・ランド』のキャラクター「サラ」と「ミヌ」、2020年

²⁴ マハズーン マリヤム、『マイ・ランド』のキャラクター「サラズ」と「ミヌク」、2020年

²⁵ 筆者撮影、生き物の形をした陶器、イラン国立博物館、古代イラン博物館、有史時代イラン博物館、「エラム」時代、撮影：2017年

²⁶ 上、筆者撮影、陶器に描かれた物。イラン国立博物館、古代イラン博物館、有史時代イラン博物館、「エラム」時代、撮影：2017年。下、陶器に描かれた物。Masoud Tazhibi and Farideh Shahbazi, *Persian Motifs*, Tehran, Soroush Press, 2013, p.57

²⁷ マハズーン マリヤム、『マイ・ランド』のキャラクター「カカ」、「ケケ」、「クク」と「キキ」、2020年

※『マイ・ランド』は現在も制作進行中である。

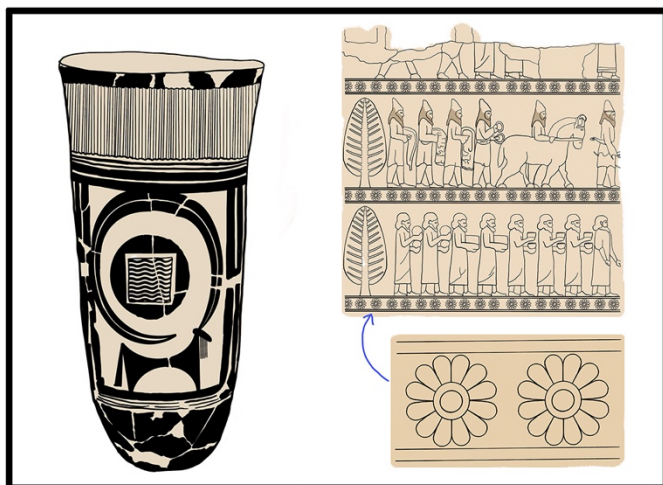
参考

映像

1. 『ドラえもん のび太の恐竜』、福富博監督、シンエイ動画制作会社、1980年
2. 『ドラえもん のび太と竜の騎士』、芝山努監督、シンエイ動画制作会社、1987年
3. 『名探偵コナン 14 番目の標的』、こだま兼嗣監督、株式会社トムスエンタテインメント、1998 年
4. 『ドラえもん のび太の宝島』、今井一暁監督、シンエイ動画制作会社、2018年
5. 『名探偵コナン 天国へのカウントダウン』、こだま兼嗣監督、株式会社トムスエンタテインメント、2001 年
6. 『ドラえもん のび太の月面探査記』、八鍬新之介監督、シンエイ動画制作会社、2019年
7. 『名探偵コナン 紺青の拳』、永岡智佳監督、株式会社トムスエンタテインメント、2019年

参考文献

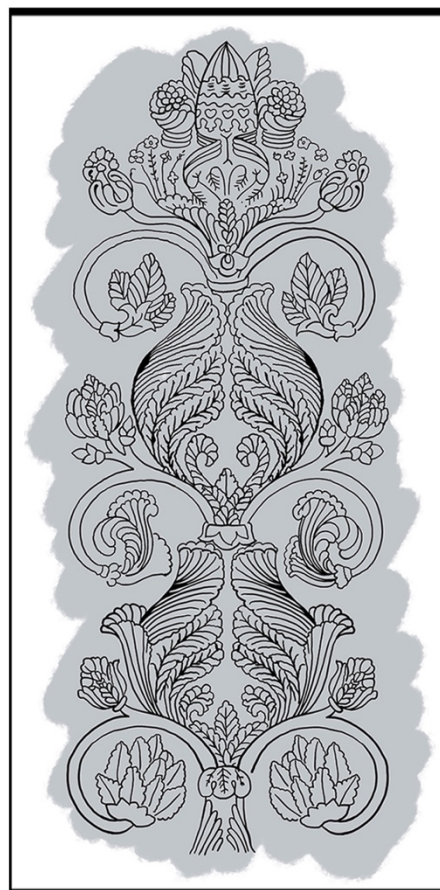
- 1_ 津堅信之、『日本アニメーションのカー八五年の歴史を貫く二つの軸-』、NTT 出版、2004 年
- 2_ 小松正史、「主体なき声の諸相:公共空間の声の現状」、増田聡、『ポピュラーカルチャー研究、Vol.1.No.4、声』、京都精華大学表現研究機構、2007年、pp. 19-22
- 3_ 加藤佐和子／アイシェヌール・テキメン／マグダレナ・ヴァシレヴァ、『マンガ・アニメにみる日本文化』、文京学院大学総合研究所、2016年
- 4_ Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, New York, Palgrave Macmillan, 2005.
- 5_ Susan J. Napier, *From Impressionism to Anime*, New York, Palgrave Macmillan, 2007.
- 6_ Ardeshtir Mojarad Takestani, *The Method of Tashir (Drawing Animal) in Iranian Bookdesign Arts*, Tehran, Yassavoli Press, 2012.
- 7_ Mansour Thomson, *Traditional pattern design workshop (1)*, Tehran, Iran Textbook Publishing Company, 2012.
- 8_ Ali Dowlatshahi, *Persian Designs and Motifs for Artists and Craftsmen*, Tehran, Soroush Press, 2013.
- 9_ Masoud Tazhibi and Farideh Shahbazi, *Persian Motifs*, Tehran, Soroush Press, 2013.
- 10_ National Museum of Iran, *National Museum of Iran, Museum of Ancient Iran (Prehistoric and historical eras)*, Tehran, National Museum of Iran Press, 2017.
- 11_ <https://fa.wikipedia.org/wiki/ایران>, (2021/06/17 閲覧)



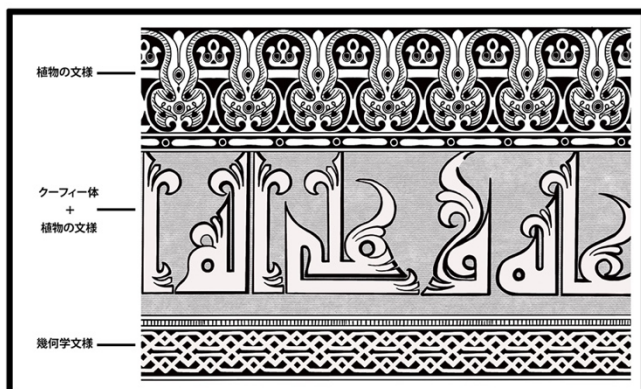
(図1) 左、陶器に描かれている装飾文様、シューシ、5000 BC ・ 右、装飾文様が彫られた石の壁、500 BC



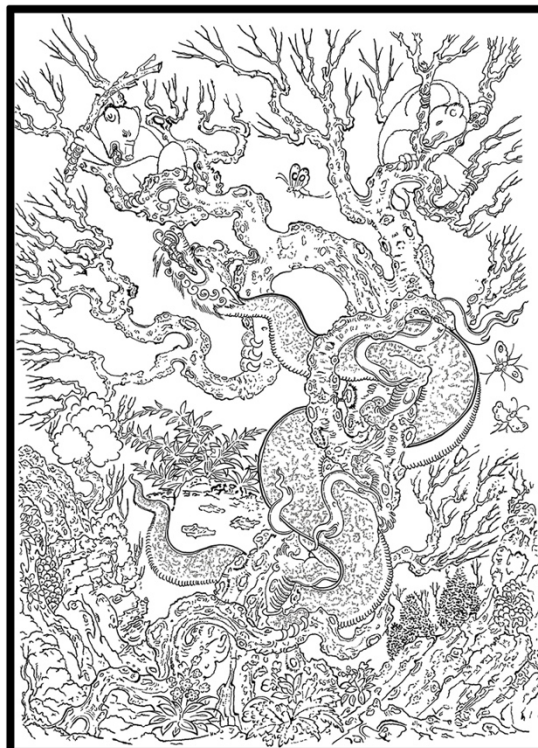
(図2) 装飾文様が彫刻された金属製の容器、6世紀



(図3) 植物の文様が彫刻されたレリーフ、6世紀



(図4) 彫刻された碑文石の模様、12世紀



(図5) ギヤースッディーンモハammad画家、『中国の旅行記』、13世紀、p. 37



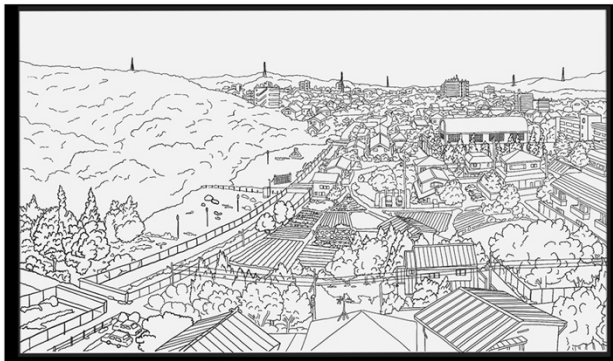
(図6) 花と鳥のモチーフが彫刻された本の表紙、17世紀



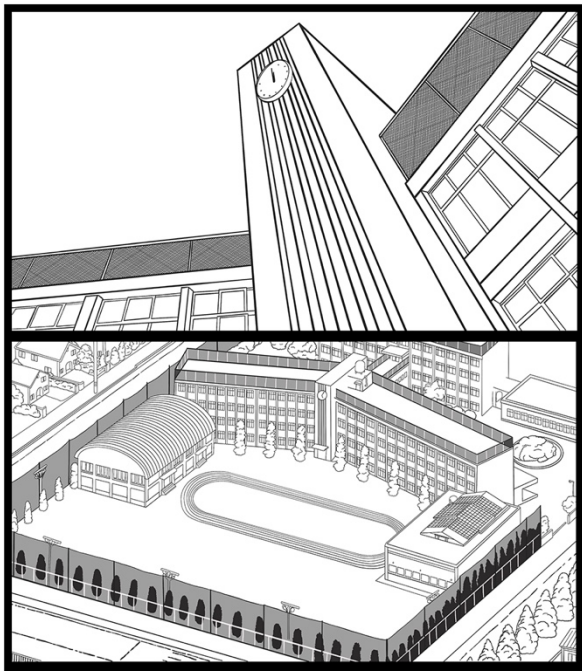
(図7) 植物の文様で彫刻されたタイリング、18世紀



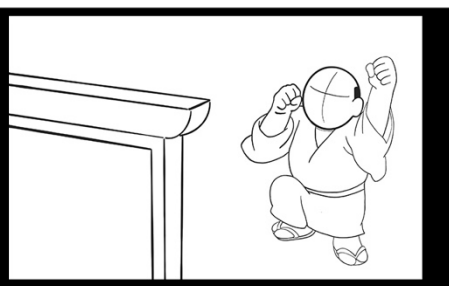
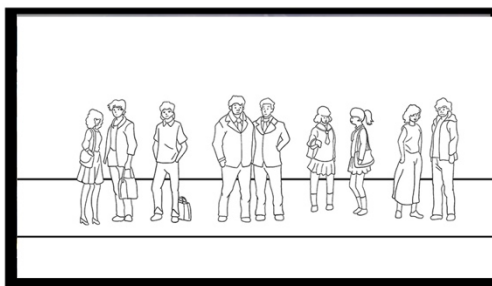
(図8) 花のペイズリー、19世紀



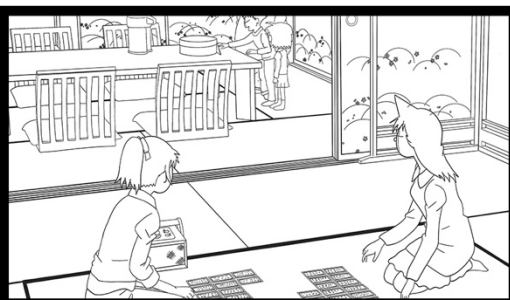
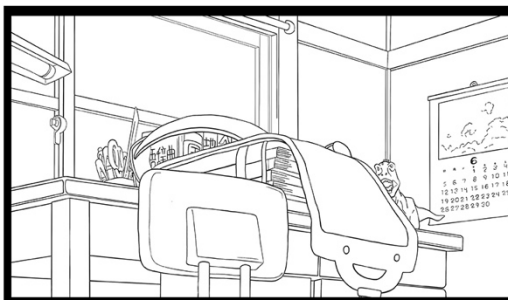
(図9) 『ドラえもん のび太と緑の巨人伝』



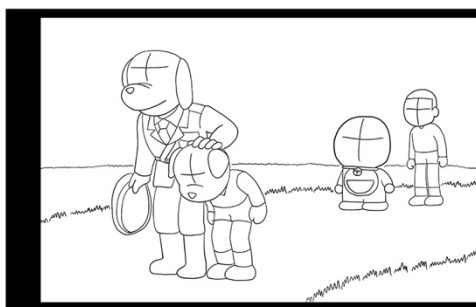
(図10) 『ゲゲゲの鬼太郎2018』、Ep 26



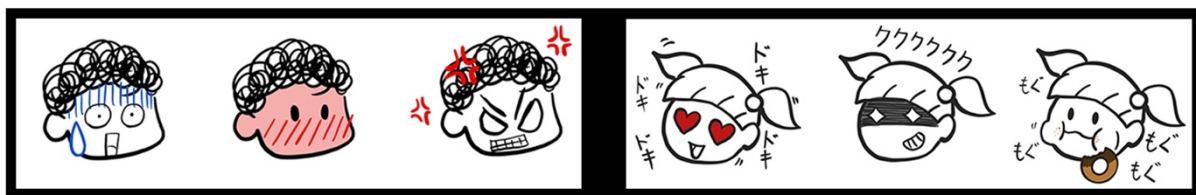
(図11) 左、『ゲゲゲの鬼太郎2018』、Ep 13・右、『ドラえもん 新・のび太の大魔境 〜ペコと5人の探検隊〜』



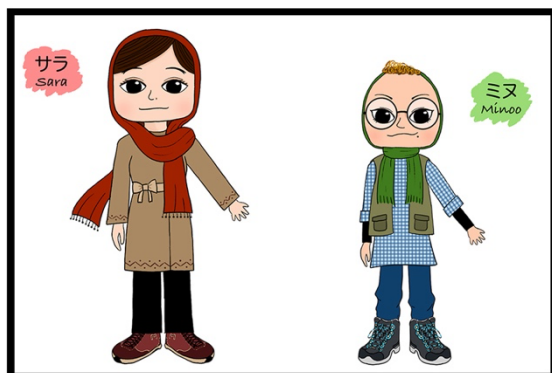
(図12) 左、『ドラえもん 新・のび太の日本誕生』 ・ 右、『名探偵コナン から紅の恋歌』



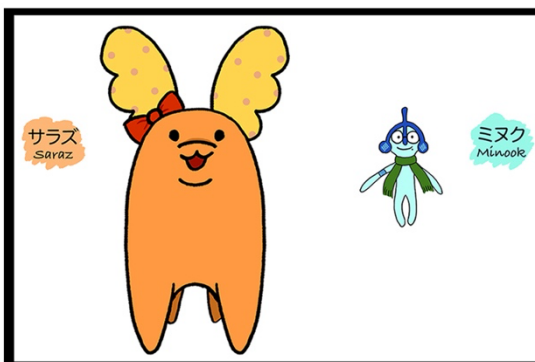
(図13) 左、『ドラえもん のび太とアニマル惑星』 ・ 右、『名探偵コナン 異次元の狙撃手』



(図14) 左、「日本文化コード」・ 右、「擬音語・擬態語 (オノマトペ)」



(図15) 『マイ・ランド』のキャラクター、「サラ」と「ミヌ」



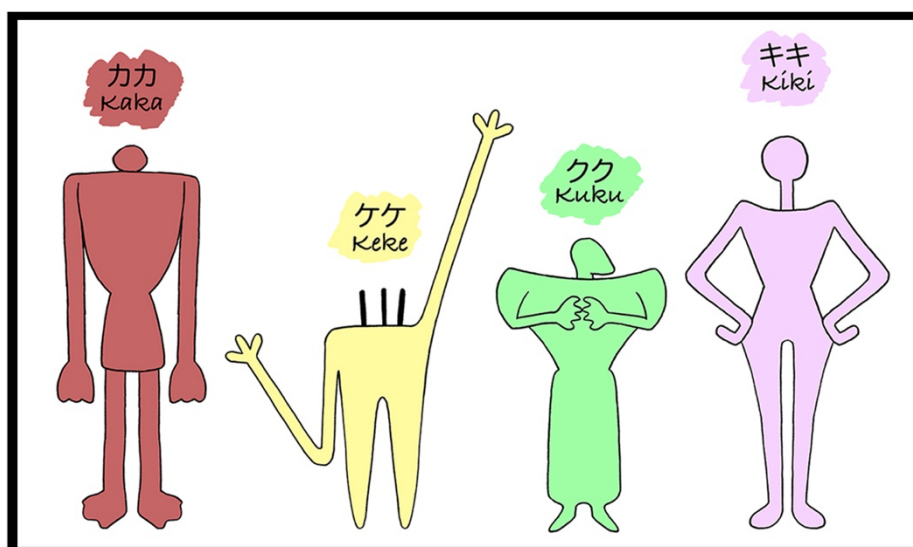
(図16) 『マイ・ランド』のキャラクター、「サラズ」と「ミヌク」



(図17) 生き物の形をした陶器、イラン国立博物館、古代イラン博物館、有史時代イラン博物館、「エラム」時代



(図18) 上、陶器に描かれた物、イラン国立博物館、古代イラン博物館、有史時代イラン博物館、「エラム」時代
下、陶器に描かれた物



(図19) 『マイ・ランド』のキャラクター、「カカ」、「ケケ」、「クク」と「キキ」

Animation production to revive ancient Iranian decorative patterns to the present day - Referring to specific parameters of life and culture in Japanese animation-

MAHZOUN MARYAM

For a long time, the symbols of Japanese culture in the world had been traditional culture and performing arts such as Haiku, Zen, and martial arts. However, from the 1990s, a new product called “Japan Animation” began to distribute all over the world. Eventually, a new word “Anime”, which is an abbreviated version of “Japan Animation”, was officially coined and put up in the dictionaries of various languages. Thanks to Anime’s distribution worldwide, non-Japanese people become familiar with Japanese culture and lifestyle by watching Anime.

As a person who was born in Japan and grew up in my home country Iran, I witness the success of this phenomenon in Iran and this experience stimulated me to convey and introduce the culture of Iran, to the world through animation as well. To introduce Iranian culture through short animation, It was essential to learn more about Iranian culture and also analyze and understand Japanese culture introducing process in Anime. For this purpose, in this research three Animes, “Doraemon”, “Detective Conan” and “GeGeGe no Kitaro” were selected and studied.

As a result, the consistence of Anime was divided into two main “Image” and “Sound” factors and from each, some parameters got extracted. It is noticed that these parameters could exert a sufficient effect in introducing Japanese culture in Anime and so, by adjusting the information that each parameter contains it seemed possible to introduce other countries’ cultures in animation.

Finally, through using the understanding obtained from the parameters, I convey it by using Iran's decorative patterns and eventually, created my own short animation “My Land” (2020) to introduce Iranian culture.