「文使」における歴史描写

執筆者　栗栖 直也

執筆日　2023年 12月

概要

今は昔、YouTubeが誕生する一年前の2004年、DoGA CGアニメーションコンテスト32回の歴史の半分にあたる第16回の上映会が大阪中之島公会堂で開かれました。多彩なインディーズアニメを関西で観られる年一回の機会に数百人の観客が来場しており、その前で拙作『文使』が初めてスクリーン上映されたのでした。

技術的に未熟ながら、3DCGという手法で平安物に挑戦した心意気は、幾分かの衝撃を持って見ていただけたように思います。

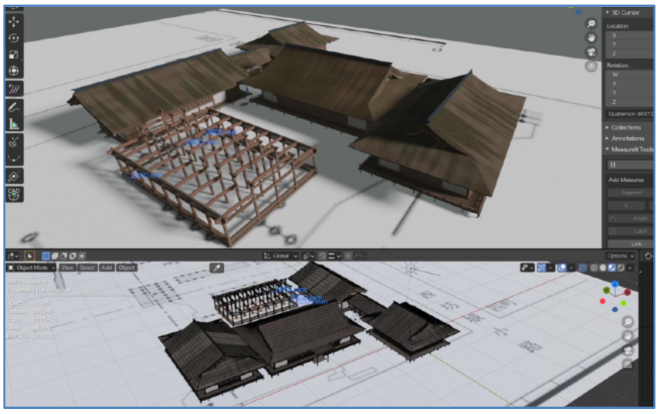
DoGA CGアニメコンテストが32回を以て終了との知らせを聞き、おそらくDoGA無しでは生まれなかったこの作品の制作過程を振り返ってみたいと思います。

どうして3DCGで平安物を作ろうと思ったのか

当時から「なぜ3DCGで平安物を作ろうと思ったのか」という趣旨のことを何度か聞かれましたが、まずはその理由を自分なりに分析してみました。

コンピューターによる立体映像（3DCG）が映像表現として使われ出したのは1980年代はじめで、中学ぐらいだった私も映画『TRON』で大興奮していたのですが、とにかく作るのに億単位のお金がかかる時代だったので、テレビなどでも滅多にみられるものではありませんでした。

そんな時代において数少ない3DCGを見られるチャンスが、NHKスペシャルなどで古代遺跡を再現するようなドキュメンタリー番組でした。私自身、特に子供の頃には歴史系の読み物などを好んでいた記憶は無いので、おそらく3DCG目的でこういった番組を見るうちに遺跡や歴史などが好きになっていったのかもしれません。



制作中の新作平安短編用モデリング
現在では公式の発掘資料などもネットで手に入ります。
図面から 3D 起こすのってワクワクするよね

私は歴史の中でも特に平安時代が好きなのですが、理由として思い当たるのは高校時代の古文＆漢文の小西先生があまりにエピソードなどを面白く語るのを聞くうち中世日本が好きになったということです。ただ私は記憶する系の勉強が大嫌いだったので、好きな教科で早朝の集中講義にまで出ていたにも関わらず、成績はからっきしでした。小西先生ありがとう。そしてすみません。

その後運よく大学に導入されていた機材でCGを覚えた私は、またまた運よくCGプロダクションで仕事をするようになります。ちなみに当時まだCG制作は機材が高価な分、大変お金がかかるものでした。その予算が出せるのは公共事業ぐらいしかなく、私も高速道路など土木事業の完成予想図の制作からキャリアをスタートしました。（ですので図面から3Dを起こすのは大得意です）

ちなみに、私が初めて覚えたモデリングソフトはダイナパースでしたが、かまたさんの記事によるとダイナパースの開発者は、かまたさんがCGを始めるきっかけになった先輩の方だそうで、こんな所でもDoGAとご縁があった事に驚きました。

そして時が経ち1990年代後半。80年代に数億円だった3DCG環境はついにソフト込みで100万円程度まで下がり（しかも性能は数百倍上がり）、ついに自宅でCG作品を作れる世界が訪れたのです。

古語セリフ作成

いよいよ私初のキャラクターアニメーション企画として『文使』の制作に入ります。細かい事は覚えておりませんが「平安言葉のセリフで日本語字幕がつく」という発想を思いついた時に「これは自分が見たいものだ！」と思ったように思います。

さて古語セリフを作ると思いついたのはいいものの、既存の物語ではないので自分でセリフを作っていかなければなりません。しかも上記のように私は古文の成績はアッチョンブリケです。そこで考えたのが源氏物語から似たセリフを探してくるという方法でした。

「ほたるのようにうつくしくひらめきてめでらるるむしもあれば」
微妙に怪しい古語。「うつくしう」にすればよかったかな

当時はまだインターネットも黎明期でしたが、色々な個人がホームページを作り始めていた頃で独特の熱量があり、源氏物語の対訳なども見つける事ができました。紙に書かれた文章と比べ、目的のテキストを検索から容易に見つけ出せるITの力は正に革命的助けになりました。

『文使』では源氏物語の現代語訳から欲しいセリフに近い箇所をピックアップし、該当部分の原文を拾うという形でセリフを作成し、足りない部分は現代語から古語を引ける三省堂の『古語類語辞典』で調べて埋めていきました。

ただしかなり初歩的な間違いがありまして、例えば作中で虫を”一匹”と数えていますが、当時「匹」は動物にしか使わず、虫は一つ二つと数えておりました。このように私のあまりの知識レベルの低さはITの力を持ってしてもカバーできませんでした。枕草子はもちろん習ったんですけどねぇ。

衣装モデリング

現在であれば国宝などがデジタルアーカイブで見られますが、インターネット黎明期には画像情報はまだまだ少なく紙媒体に頼るしかありませんでした。衣装は高校の授業で使っていた国語便覧を参考に、その画像の提供元の京都の風俗博物館に取材に行くなどして作成しました。

建築物モデリング

建物は源氏物語絵巻や信貴山縁起絵巻など平安期の絵巻物をまず参考にしました。ただ実際に作ってみると絵巻物では描かれていない箇所が結構ありますので、私の知る範囲でこの頃の住宅の雰囲気を感じる建築物として、高野山

の金剛峯寺不動堂（鎌倉時代）まで取材に行き、その資料写真から月草の家などをモデリングしました。

今になって振り返る時代考証の問題

このように、出来るだけ現物の資料を見つけて作るようにはしていたのですが、私の無知＋情報量の少なさから後々発見された怪しい点がいくつもあります。

建物に引き戸や襖がある

引き戸は平安時代後半まで無かったのだそうです。これはまぁ平安末期の話なのだな、という事でギリOKという感じでしょうか。

蜻蛉丸の家が日本昔ばなし的な茅葺き屋根なのは大丈夫？

とはいえ屋根をおさえてる
上のパーツは平安っぽくないなぁ

平安時代末期の絵巻物『年中行事絵巻』は当時の庶民の住宅を知る数少ない資料ですが、その中では貧乏人の家は板屋根で描かれています。ただ皆さんがよく目にされる通り縄文の竪穴住居も茅葺きだから問題ないのでは、というのを逃げ道にしようと思いましたが、近年の研究では木の皮に土を被せた土屋根だったという説が有力になってるそうなのです。では完璧な間違いなのか？と色々探しますと、鎌倉初期の粉河寺縁起絵巻の観音堂と民家に茅葺き屋根らしき物が有るのを見つけました。田舎では茅は近くで大量に手に入る材料ですから、農村の住宅に使っていた可能性は十分あると思われます。

平安時代の住宅には天井板は無かった

アオリ構図好きが
命取りだったようだな

これは最近平安住宅を改めてモデリングするにあたって（ようやく）知った事実ですが、住宅に天井板が貼られるのは室町時代ごろからなのだそうです。『文使』を見返してみると全ての建物で天井版を作ってしまっており、しかもストーリー上のメインギミックとして文使がびっしり天井に張り付いてるので、これはかなり痛恨のミスと言えると思います。ちなみに寺社などの建物では天井板が有ったらしいです。

コオロギとキリギリスは平安時代には逆の名前で呼ばれていた？

私は学生時代にそう習ったので、エンディングに堂々と書いているのですが、実際は「そういう説がある」という感じのようです。元々昆虫の呼び名というのは案外いい加減で「蜻蛉」と書いて“カゲロウ”とも“トンボ”とも読むように、似た形のものはざっくり同じ名前で呼ばれるのは割と

よくあるので、当時もどこまで正確に分類されていたかは怪しいように思います。もちろん和名類聚抄（わみょうるいじゅしょう：平安時代の国語辞典）などに書かれている内容からの推察のようなのですが、皆が和名類聚抄を読めた訳もないでしょうし、方言によっても違って呼ばれていたでしょうから、とりあえず現時点では「どっちともいえない」というのが正直なところだと思います。

時代劇の天敵　外来種問題

斑点が見えるのは
あなたの心が穢れているからです

コオロギのシーンで地面に雑草がありますが、当時適当に作った（正確には写真を指定して作ってもらった）ので「外来種を入れてしまった可能性が高い」と思っておりました。今回改めて調べてみたところ、在来種のニシキソウと外来種のコニシキソウというよく似た種類があるそうで、コニシキソウには葉に斑点がありニシキソウにはないとの事で改めてカットを確認すると…うっすらですが斑点が有る！！残念！まぁ形状的には無かった植物ではないという事で何卒ご容赦ください。ちなみに侵入年代は明治時代との事です。同様の草としてはシロツメクサ（クローバー）も同時代に帰化した外来種なので、時代劇でギミックとして使うのはNGという点、くれぐれもご注意ください。

時代考証に縛られるということ

歴史物のちゃんとしたプロジェクトの場合、時代考証をしっかりして作るのが基本です。この場合の時代考証とは「根拠を示せる」という事であり、絵巻物など同時代の資料があればベストで、無ければ近い時代の物などから導き出すなどして「勝手に考えたんじゃないよ」と明確な言い訳ができるというスタンスです。言い換えれば「分からないことは出来るだけ無難に済ませる」という感じでもあります。

ですが実際は資料などで「有ったこと」は証明できても、「無かったこと」は証明できないのです。実際上記の縄文住居の話のように、後で主流の説が変わってしまうこともあり、私が学生時代に教科書に書かれていた歴史も日々覆され続けています。

そういう意味では、虫を一匹と数えていた庶民がいなかったとは断言できないですし、蜻蛉丸の生まれた地方ではそうだったという可能性も完全には否定できないのです。月草もそれを聞いて「うふふ、変な人」と思ったのかもしれない。
天井板の件も、元は仏像を安置するために作った建物だったかもしれないのです。（作中全部の建物なのでこれはか

なり無理がある設定ですが…）

時代考証がついた作品ではこういう事は絶対に許されません。見る側の覚悟というのもあるので、それは仕方ない事ですが、自主制作はその縛りがないのも実はいい点だと思っています。現在また平安時代物の短編を作っているのですが、自説を盛り込んでそれっぽく作るのは意外と楽しく、自主制作の時代物の醍醐味のような気がしています。（間違いの責任は誰のせいにも出来ないですが）

ただ狙ってやった事と間違って言い訳するのは全然違うので、今度はもうちょっと頑張ろうと思っております。

作品の反響など

どのタイミングだったか忘れましたが、以前『文使』を学校の授業で教材で使わせてほしいとの連絡をいただいた事があります。もちろん快諾したのですが、確か終わった後に学生さんの感想などをまとめて送っていただき、大変ありがたかったのを覚えております。

YouTubeには2009年にアップして、その後放置状態だったのですが、2018年になってなんの拍子か急にプチフィーバーしまして、それ以来ポツポツと継続してご感想などをいただいております。中でも学生さんから「古文の勉強が楽しくなりました」のようなコメントだったり、海外の日本語学校で日本文化の紹介に使っていただいたなどのコメントをいただく事があり、その度に「あぁ作ってよかったな」と改めて思っております。

終わりに

今回、DoGAのかまたさんより「自主制作CGアニメの歴史をまとめて残しておくプロジェクトを行っているので『文使』の歴史描写に関しての文章を書いておくれ」と依頼をいただき、「文章は不得意だから嫌だなぁ」と思ったのですが、DoGA CGアニメコンテストが32回を以て終了というショッキングな事実も同時に伺い、末席ながらコンテストに関わらせていただいた身として、拙文を寄稿させていただいた次第です。

『文使』はDoGA CGAコンテストに出すことだけを目的に制作した作品です。

1990年代において、CG作品をグラフィックの出来だけでなく、ストーリーを含めた「作品」として評価してくれるコンテストはとても貴重でした。また審査時点のバージョンでは

回想シーンがもう少し多く、分割して挿入されており、かまたさんに「もうちょっと分かりやすくした方が良い」とのご指摘を受け、当時審査員をされていた井上登紀子さんのご助言の元、再編集して今の上映バージョンになったという経緯もあり、本当にDoGA有っての『文使』なのです。（念の為記しますが、再編集したのは作品賞の受賞が決まった後の事です）

中之島公会堂での上映会で舞台に立った際「今日は私にとって一生の宝物になりました」と言ったのですが、その言葉通り、あの日の光景が今も煌びやかに胸に刻まれています。

DoGA CGアニメコンテストという、間違いなく時代を牽引した偉業に、最大の尊敬と感謝の意を表します。
そして願わくは、またどこかでお会いできますように。

2023年 12月吉日　栗栖 直也