

「黄金の国」：パナイ島スギダヌン叙事詩の継承

ウェビナー・シリーズ 第4回：漫画『黄金の国』の誕生（抄訳）

開催日：2021年11月26日

スピーカー：

Kristoffer Brasileño (ThriveArt プロジェクト漫画制作チーム・プロダクション・マネージャー)

Mia Reyes (ThriveArt プロジェクト漫画制作チーム・作家)

Eric Barbosa (ThriveArt プロジェクト漫画制作チーム・ビジュアル・アーティスト)

モデレーター：Early Sol Gadong (西ビサヤ地方の作家団体フボン・マヌラット副会長)

漫画『黄金の国』の制作を担当した ThriveArt プロジェクトのアーティストたちが、スギダヌン叙事詩を若い読者に紹介するために、口承文芸をビジュアル・アート作品に変換した道のりを語った。その過程で体験した挑戦と飛躍的な前進について振り返ったのは、アーティストの Kristoffer Brasileño、Mia Reyes、Eric Barbosa 各氏である。

2020年に設立された ThriveArt プロジェクトは、アーティストが主導となり、イロイロ市に拠点を置いてビサヤ諸島を中心とするフィリピン各地のアーティスト、共同体、代弁者に活動の場を与えることを目的としている。ウェブ上に現代アートに関する文章を掲載しているほか、イロイロ市内で展覧会も開催している。「黄金の国：パナイ島スギダヌン叙事詩の継承」プロジェクトは、国際交流基金マニラ日本文化センターとの初の共同事業となる。

漫画はフィリピンの読者の間でも人気のある媒体なので、漫画を通してスギダヌン叙事詩を広めることは、パナイ島とフィリピンのその他の地域、さらに日本や世界との文化交流の道を開くことになる。ThriveArt プロジェクトは、漫画化に使用したビジュアルの研究結果と参考資料も紹介し、こうした伝承を記述して今を生きる世代に伝える上で、パナイ・ブキドノン族の詠唱者 Romulo “Tay Mulok” Caballero 氏とその仲間の長老たちが果たした重要な役割を示した。漫画『黄金の国』は3つの章からなり、詠唱されたスギダヌン叙事詩を Alice P. Magos 氏と Rara Ramirez 氏の画期的な調査研究によって文書化したものをベースにしている。

漫画家でイラストレーターの Mia Reyes 氏はまず、翻案においては、長老の許可を得た上で制作活動に着手することが大切だと語った。そして、自分が担当した漫画のベースとなった参考写真を見せてくれた。パナイ川の風景や先住民族の小屋、バラーガイ船などである。それから、7つの頭を持つ大蛇バグサン、黄金の英雄フマダプヌン、優雅なナグマリトゥン・ヤワ、そして神秘的なラオンシーナとルユン・カービッグのキャラクターデザインを紹介した。

Reyes 氏はまた、台本に沿って漫画を描いていく過程を実演してみせ、自分が使っている一般的なソフトウェアやハードウェアの説明も行った。まず数ページ分コマ割りしてから、ストーリーの流れに合うように絵コンテを作成する。続いて、1ページずつ下書きの絵にペンを入れていく。それから、ネームや色を入れる。を見せてくれたのは、ある少女が川辺でフマダプヌンに出会う場面を描いた数ページだった。

続いて登壇したのは、ソフトウェア・エンジニアで 3D レンダリング・アーティストの、Eric Barbosa 氏だった。漫画の絵は 2D だが、3D ソフトを使うことで、陰影や着色のヒントとなる、便利なリファレンスアセットを作ることができ、効率的かつスピーディーな漫画制作を実現できるとのこと。また、パナイ・ブキドノン族の文化を現代の媒体で表現することにも挑戦した。

Barbosa 氏は、その過程を段階ごとに説明した。1) ブロッキングによって、基本的な 3D モデルを元に最終的なアセットを想定して大まかな形を作る。2) スカルプティングによって、その形にディテールや造形を加える、3) テクスチャリングによって、色や粗さ、反射性などの特性を加える。4) アセット・バッシングによって、アセットを組み合わせることで新しいアセットを作る、という各段階を紹介した。この時点で、形になったアセットを長老に提示し、検証してもらう。長老の許可が下りれば、そのアセットは漫画制作チームへと送られる。許可が下りなければ、Barbosa 氏が修正するという。

Barbosa 氏は、直面した課題として、新型コロナウイルスの感染拡大によってチームメンバーとのコミュニケーションが制限されたこと、パナイ・ブキドノン族の長老たちとのコミュニケーションに技術的な制約があったことなどを挙げた。また、Barbosa 氏が作業をする大画面で見ると、長老たちに見せる小さな携帯電話の画面では、ファンタジー要素の解釈が異なって見えてしまうことが予想外の出来事だった。このプロセスを通じて、パナイ・ブキドノン族の文化に対する理解と遺産の継承サイクルへの評価が、これまで以上に深まったという。

最後に、イロイロ市の ThriveArt プロジェクトでプロジェクト・マネージャーを務める Kristoffer Brasileño 氏が登壇した。プロジェクト・マネージャーとして、またイラストレーターとして、研究者や長老たちとともに仕事をした経験について話をした。その目的は、未来のクリエイターが地元先住民族の遺産の継承サイクルに関わる方法について、実践的な方法を披露することだった。そして、事前収録された Jay Vasquez、Feldianne Aragon、Brhyx Colacion 各氏のインタビュー動画を紹介した。

Brasileño 氏は、1) スギダヌン叙事詩の文書化と現代キナライア語への翻訳、2) 5 回にわたるウェビナー・シリーズ、3) 漫画化、という「黄金の国」プロジェクト全体の 3 本柱を示した。どの段階でも、調査研究者は長老の協力を得て詠唱を翻案している。同氏は、先住民族にコンタクトするにあたり、国家先住民族委員会 (NCIP) に仲介役を務めてもらう際の一般的な手順について説明した。

主な資料として用いたのは、Fuji Teodosio 氏の原稿、Liby Limoso 氏の録画録音、F. Landa Jocano 氏の録画録音、Leopoldo “Tay Polding” Caballero 氏（新型コロナウイルス感染により、プロジェクト期間中に逝去）と Tay Mulok 氏による叙事詩の詠唱である。

また、制作チームは、スギダヌン族の登場人物のビジュアルや性格を特定する用語解説に加え、物の形状や衣装のデザインの制作資料も収集した。さらに、Brasileño 氏は、Barbosa 氏の 3D モデリングをどのように大規模な制作手順に組み込んだかを説明した。

Brasileño 氏によるトークは、スギダヌン叙事詩という文化を惜しみなく伝受してくれた先住民への深い感謝と敬意の念に溢れていた。だからこそ、原作を忠実にかつ尊厳をもって扱う責任もあった。その確認をし、バランスを計るために、同氏は長老たちに作品を見せ、検証してもらった。一例として、アンブルーカイという登場人物を描く際、詠唱者の Tay Polding 氏が検証でどのようにコメントしたかを明らかにした。Brasileño 氏は、漫画の創作を、遺産を理解し、評価し、大切にして楽しむという遺産の継承サイクルとして位置づけている。何世紀もの間、長老が子孫に伝えることで受け継がれてきたが、今やマスメディアや教育も遺産の継承サイクルの一翼を担うことができるのだ。

この後行われた討論会では、アーティストたちはフィリピンの各先住民族に敬意を払おうという意見が交わされた。漫画は日本発の大衆文化としてフィリピンでも愛好されるようになってきており、こうした口承の伝統を若い読者に紹介する方法として斬新なものである。スギダヌン叙事詩の口承文芸が世代を経て進化し変容していくなかで、数世紀にわたる遺産継承の軌跡として、こうした物語や現在も残る慣行という遺産を若い世代に保持していってもらうには、漫画のような現代的な表現手段が合っているのだろう。