

岡本忠成の仕事

山村浩二

第一部

山村浩二 二〇一四年は、エコー社という岡本忠成さんのスタジオが五十周年を迎えます。ぜひこの機会に上映とイベントを開催したいと思い、本日の上映とシンポジウムを企画いたしました。

岡本さんは、エコー社の設立以

来、毎年のように作品を制作、二十七年間ずっと走り続けてこられ、残念ながら、『注文の多い料理店』（一九九二）の制作中に五十八歳という若さで他界されました。エコー社は現在も存続していますが、やはり岡本さんあつてのスタジオというところもあり、これが最後の作品となつてしまします。今回は代表的な四本を上映し、第二部

本稿は、東京藝術大学大学院映像研究科公開講座「馬車道エッジズ コンテンポラリー・アニメーション入門」現代短篇アニメーションの見取り図」第十七回（二〇一四年七月二十七日）をもとに構成した。

ではエコーのスタッフの方々をお招きしてお話をお聞きます。

これまでよくインタビューで、どんな作家に影響を受けましたかと聞かれました。もちろんいろいろな作品や作家から影響を受けてきたのですが、振り返ってみて、自分自身の仕事の仕方に一番影響を与えてくれたのは実は岡本忠成さんではないかなと思つて、時々名

前を挙げています。僕自身は岡本さんの作品に関わったことはありませんが、大学の卒業制作として『水棲』（一九八七）というアニメーションを制作したとき、岡本さんの作品の大ファンだったものからです。友達と一緒に、エコーに行つて岡本さんに作品を講評してもらおうということになって、勝手におしかけたことがあります（笑）。一六ミリのラッシュをスタジオで『淡水』（一九八六）というフィルムとあわせて上映して、講評をいただきました。

そのとき『ほたるもみ』のテストラッシュを見せていただいて、本当に丁寧にスタジオを案内していただきました。卒業後、『注文の多い料理店』の素材やラッシュフ

ィルムを見せていただき、仕上げを手伝ってもらえないかと声をかけて頂いたのですが、その時は個人的に仕事の依頼がいくつか入り始めたこともあり、泣く泣くそのスタッフに関わることは出来なかった思い出があります。

作家としての出発点で、岡本さんの仕事場を見、ほんの少しですけど人となりに接したことが、その後自分が独り立ちしてからの姿勢に、大きな影響を与えられた気がしています。

例えば、作品ごとに技法を変えて行くことも少なからず岡本さんからの影響です。常に作品に対して忠実に向き合う。自分のスタイルをひとつ押し通すのではなくて、作品に対して最良の方法は何だろ

うと探って行く姿勢は、この短いスタジオ見学の中で感じ取って、得たものだと思っています。

エコー社とぼくは同じ歳で、今年五十歳になります。そんなこと



岡本忠成氏

にもふしぎな縁を感じています。

まず制作年順に作品を四本観ましょう。最初に『南無一秒息災』

(一九七三) から上映します。

岡本さんの作品は原作があるものがほとんどです。『南無一病息災』は前年の作品『モチモチの木』と同じ原作者、斎藤隆介さんの児童文学が基になっています。「一病息災」というのは、古くからある言葉だとずっと思い込んでいたのですが、資料を読み直してみますと、実際は造語だそうです。「無病息災」という言葉をひねって「一病息災」とした。それがこの作品全体のテーマになっています。絵馬を使って、板状の人形を切り抜いて動かすという手法を使っています。及川恒平さんの素晴らしい

変化に富んだナレーションと唄が一番の聞き所かと思っています。

『南無一病息災』上映

山村 続いて『虹に向って』(一九七七)を上映します。本日のような上映会では、なるべく僕も客観的にフィルムを観ようと心がけるのですが、岡本さんのマジックにかかってどうしても見入ってしまいます。「泣かせの岡本」の異名をとったと伺っていますが、この解説の途中で泣いてしまつてはまずいなど今日も思っている所です。結末を知っていると逆に、はじめの部分でぐつときてしまう。そのうえこの作品を観て、本当に号泣してしまったことがあります。フィ



『南無一病息災』©1973 株式会社エコー

ルムに人の「心」というものが描かれている作品は、なかなか少ない気がします。岡本さんの作品は「心」を強く感じさせます。

スタンダードな人形アニメーシ

ヨンのスタイルをとっていますが、技術的に凝った部分が見所です。橋が物語の中で非常に大事な部分を担うのですが、その橋の工法などを綿密に調査したといえます。

『虹に向かって』上映

山村 アニメーション制作は、こつこつとした色々な作業の積み重ねです。この『虹に向かって』を見直して思ったのは、岡本さんの仕事に対する姿勢というか、哲学がこの作品には残されているような気がします。それは「想像力の共有」ということだと思います。多くのスタッフの方々と、あるヴィジョンを分かち合いながらディレクターは進んで行き、現実具

体的な作品を作り上げなければいけない。いかに心を通わせて、想像力を共有できるか。それがこの『虹に向かって』の中にひとつの隠れたテーマとなっている。

岡本さんは教育映画の分野でこういった非常に物語性の強い作品を作られてきました。一般的には教育映画というのは教育的な目的があつて、科学映画に近いようなもの、ある事象を解説するものとか、単に説明する作品が多い。しかし岡本さんは情操教育という枠を超えて自分自身が作り上げたいアニメーションの可能性を常に探ってきた方だと思います。

次に誰もが岡本忠成の代表作と認める作品、『おこんじょうるり』を上映します。さねとうあきらさ



『虹に向かって』©1977 株式会社東通テック、株式会社エコー

んの原作が元になり、技法的には人形アニメーション。張り子という日本の民芸的な特徴あるスタイルを持った人形を使っています。なんといっても聞き所はこの淨瑠璃です。さねとうさんの原作には最初の出だしの部分にしか、淨

瑠璃はなかったそうです。劇中のこの浄瑠璃は、東川洋子さんが、いたこ、口寄せなどを参考にして創作したオリジナルです。いたこの語り口や瞽女(ゴゼ)の唄い方、お経の言い廻しなどを参考に曲想を煮詰め、それを最終的に秋田出身の津軽三味線の高橋祐次郎さんが曲にまとめたそうです。実際劇中では、浄瑠璃としてある長さが必要だったわけです。

『おこんじょうるり』上映

山村 芸術性と大衆性のバランスについて、岡本さんはインタビューで何度かお話されていました。そのバランスがある意味で完全なカタチで実現したのが、この『お

こんじょうるり』だと思います。五十歳の時の作品ですね。

これまでコンスタントに、ほぼ毎年のように作品制作を続けてこられたわけですが、フィルムグラフィをみると、この後、みんなのうたを三本ほど手がけた後は、『注文の多い料理店』の完成を待たずに亡くなります。『おこんじょうるり』の後、作品的にはブランクがあります。『ぼたるもみ』という作品が試作としてありますが、短編作品として完成したものは、この『おこんじょうるり』が最後になってしまったのかなと思われます。見直して心から感じるのには、人に二十六分間のアニメーションを観せるのは、かなり大変なんだという事です。ここまで経験を積



『おこんじょうるり』©1982 松岡画社、株式会社エコー

み上げてきた岡本さんの演出力と構構力が、本当に無駄なく、ただただ笑わせて泣かせ、感心させて終らせる。カットや語り、どれ一つとっても本当に洗練されている。しかし五十歳にして、ちよつと

迷いが出たのか、この後の二作品で試行錯誤の道が始まったように思います。八六年くらいだったと思いますが、「最近クエイ兄弟のフィルムを観た」と岡本さんがお話されたことがあります。クエイ兄弟の人形と抽象性をもった映画に、いたく関心されていました。同じころ、ユーリ・ノルシュテインも日本で紹介されはじめます。そのノルシュテインとクエイ兄弟の作品を観て、岡本さんはちょっと揺らぎはじめたのかもしれない。『注文の多い料理店』を観ると、画面の作り方だったり、技法だったりというところに、そのあたりの影響も感じられます。新しい道を模索しているところで、残念ながら亡くなられてしまったよ

うな気がしています。

ではラッシュのフィルムで『注文の多い料理店』の一部をご覧いただきます。全編三五ミリで上映の予定でしたが、手違いで『注文の多い料理店』だけラッシュのフィルムが届いてしまいました。せっかくですので三五ミリのラッシュフィルムを五分か十分ほど皆様に観て頂こうと思います。その後、DVDで、全編を上映させて下さい。この『注文の多い料理店』は岡本さんが制作半ばで亡くなり、川本喜八郎さんが最終的に仕上げをされています。ラッシュフィルムを先に見ていただくことで、岡本さんが作りえなかった、川本さんが仕上げたものとは違ったかたちにおそらくなつたであろう作品

をイメージしていただきながら、無音のフィルムを楽しんでいただければと思います。

『注文の多い料理店』の一部、ラッシュフィルム上映

山村 二巻のフィルムの後半を先につないでしまったようで、映画の途中から始まってしまいました。水面に映る映像の技法などはノルシュテインの影響を受けているかなと感じさせるシーンでした。続けて完成版の『注文の多い料理店』を上映します。タッチの多い絵で、技法的にはセルとマルチプレーンで仕上げるという方法で撮られています。パペットで作ることも考えていたようで、スタジオ見学時に完成度の高い、実に素

晴らしい二体の猟師の人形を見せていただきました。そういった試作、試行錯誤というものを経た上で、平面的な要素の強い作品の方向に進んで行ったことが伺えます。

『注文の多い料理店』上映



『注文の多い料理店』©1991 松竹映画社、株式会社エコー

第二部

山村 本日は岡本作品に関わられた三名をお呼びしました。最初の人形作家の保坂純子さん、最初の作品から『おこんじょうるり』まで、つまり人形が出てくる作品は、ほぼすべて担当されています。

保坂純子 私はアニメーションの人形を作る係でした。脚本を見せてもらい、どういう人形を作ったら面白いのか、その作品のなかでどんな素材を使ったらいいかを考えるとところから作業は始まります。そして人形の構造を決めたり、デザインをした後、試作してテスト撮影を行います。セットの色合いなどを美術さんに決めてもらい、

人形がその中でどういうふうに生きるかテストする。これでいいとなったら、本番の人形を作り始める。こういう行程で、今までずっと岡本さんと一緒に映画を作ってきました。

山村 続きまして、撮影カメラマンの田村実さん。最近デジタルで制作している若い人は、アニメーションのカメラマンという仕事にピンとこないかもしれません。

田村 岡本さんの仕事では、『ホームマイホーム』からですので一九七〇年からですね。この作品で助手としてはじめて参加しました。撮影といってもライティングも一緒にやるんですが、僕はライティングのほうが面白かった。撮影も一コマずつカメラをパンニングし

たり、移動車につけてカメラを動かしたりするのがすごく面白くて、夢中になって、いい仕事をさせて頂きました。

山村 カメラマンとしての田村さんのキャリアは岡本さんの作品からはじまるんですか？

田村 映画の仕事を教えるような学校を出まして、ぼうつとしていたら、撮影助手の仕事があるという。最初「アニメーションなんて」と思いましたが、やり始めたらすごく向いている仕事でした。

山村 次に篠原義浩さん。最後に見ていただきました『注文の多い料理店』に演出助手として関わられています。特に晩年の岡本さんに関わられていると思います。

篠原 エコーでは、岡本さんとス

タッフの橋渡し役ですね。作品を作っている時に、喧々諤々あてもない、こうでもないと揉めているのを整理する役目でした。

山村 岡本さんとはどういうかたちで、こういったタイミングで話されていたのですか。

篠原 ケースバイケースですけど、雰囲気がいいときは、何の問題もないんですね。スタッフと岡本さんと、直接話し合いますので。ただときに、険悪になることがあります。まして、そういう時は皆さん私を通じて発言しようとする。そのスタッフの意見を岡本さんのほうに伝えたり、岡本さんの意見をスタッフのほうに伝える役目です。

山村 篠原さん自身は、どうして岡本さんのスタジオに入られたの

ですか？

篠原 作品を観てからです。

元々映画、アニメーションが好きで、仕事がしたいと思っていました。

当時『宇宙戦艦ヤマト』にはじまっていたいわゆるアニメーションブームでしたが、そういう商業ベースでの仕事はちよつと向いてないなと思っていたときに、ちょうどエコー創立二十周年の上映会があった。それを観て日本でこんな作品を作っているところがあるのかと驚いて、ここの門をたたいてみようと思ったのがきっかけです。

山村 スタッフとして関わってきただ中で一番印象に残っている思い出はどういったことですか。

保坂 一番というのはなかなか難しいんですけど、よく「それ面白

い」と豪快に笑ってくれたことが印象に残っています。豪放さの一方でもとても繊細で、いつも内面では物事を深く考えていらつしやる。外側の大胆さと、内側に秘めた繊細さがすごく魅力的でした。

田村 篠原くんが言つたみたいに、もめ事があつたとは思つていませんがもうちよつと、なんというか、泥臭くない手法でやって欲しいとは思つたことは何回かありますね。

山村 技法的に新しい挑戦をされるので撮影には苦労したということでですか？

田村 苦労というのはあまりなかったですけど、もうちよつとなんと言つたらいいか……(笑)。

篠原 僕の印象は本当にもう幼稚園の子どもみたいな方だなあ、と

いうことですね。

もちろん、ただわがままなだけではなくて、常識のある方でした。思い出に残っていることは色々あります。何かひとつと言われても困るのですが、打ち合わせその他であちこち出かけたり、一仕事終つた後によく二人で食事をするんですけど、必ずビールを飲む。エビスがお好きで本当に嬉しそうに飲むんですね。

山村 田村さんから、最初は保坂さんと岡本さんの、二人の話し合いで作品のスタートが切られるとお聞きしました。もう少し詳しく教えてください。

保坂 岡本さんと私は非常に好みが共通してたんだと思います。素材を面白く生かそうとか、どうい

うふうに使つたらこの作品にふさわしいのか、まず相談するんですが、岡本さんは私の提案に割と共感してくださることが多かった。

私は人形劇をやつておりまして、人形劇の場合は舞台で観るものですので、全体の人形の動きとか造形つていうのを大きく捉えています。ところが映画でアップになったりするとその素材感のすごさ、迫力にびっくりします。その経験から、こういう表現をもつと自分で確かめようとアニメーションの人形を作るようになりました。

『南無一病息災』では、「ひろこよオひろこ」という科白に込められた願いや祈りを表現するには絵馬しかないんじゃないかと二人で話し合いました。絵馬は一筆書きで、

009

大胆に描く。それがいいのです。大津絵という、やはり日本の面白い絵があるんですが、絵馬か大津絵で行こうよっていう話になり、試作してみた結果、ご覧いただいたような木を切り抜いて、うしろにヒューズを貼って、自由に動かすような形態ができてきました。山村『おこんじょうるり』はいかがですか？

保坂 この作品ではまず実写のNHKのドキュメンタリーで、聲女さんが神がかって話しかける映像を何人かで観ました。この作中のおばあさんとは、ちょっと違う顔つきというんでしょうか、恐ろしいような感じだった。東北のああいふ土俗的なおばあさんは、はにわか何か、昔の感じの焼き物の

ような素朴さみたいなものが、一番聲女さんの本質に近いんじゃないのかしらと最初は考えた。ところが素焼きだと、重くて動かせない。張り子を思いつき、調べているうちに、色々面白い表現ができてうだねということになりました。

張り子の郷土玩具は、ひとつのまとまった人形が多いんですね。それを手足をばらばらに動かしながら表現できるように、ヒューズでつないでいくんですが、折れないようにに根元を細くして動きやすくするとか、そういう構造を考えて、おばあさんとか、きつねを作っていたんです。そのとき鳥取県に、「おとん女郎」という顔がきつねで着物が女郎さんの可愛い着物を着ている人形があるのを知っ

た。岡本さんに見せたら、これは面白いね、ということになって、おこんが義太夫を語るときは、ああいふ着物を着た人形になった。

そんなふうに地方玩具、郷土玩具の世界で行こうというふうに決まると、そこからどんどんイメージが膨らんでいきました。あのお城でパチパチパチって、召使いたちが出て来る場面も張り子です。連人形という人形の頭だけが動いて、一体になっている面白い人形があり、それを生かしました。

山村 つまり内容から、素材や様式のヒントを得る。特に日本の民俗的なものからヒントを得ることが多かった、ということですね。岡本さんは絵も描かれますよね。絵コンテも素晴らしい絵を描

かれていますし、エコーにお邪魔した時、二十代の頃の油絵を何点か拝見しまして、これがすごく堅実で素晴らしい油絵でした。人形の場合は、岡本さんがデザイン画を最初に描く、ということはあるのですか？ それとも話し合いの中で決まっていくのですか？

保坂 私はあんまり絵が上手じゃなく、想いが絵にならないので、人形を作ってしまうんです。そうして見せたほうが楽だったものですから、あまりデザイン画として描いたことはありません。

山村 いきなり作ってしまう。アニメーションの場合は、ヒューズ線に繋ぐとか、動くという条件があるかと思いますが、そのあたりも作りながら考えるのですか？

保坂 アニメーションの人形とい

うと、チェコから教わったのは、

人間と同じように色々動ける関節をボールベアリングで作って、それをくるみこむようなかたちで作る。それがトルンカをはじめとするあちからからの教えだったんです

が、岡本さんの場合は、もっと自由に、伸びたり縮んだりじゃないですが、あの関節では束縛しすぎてしまう、動きをもっと自由にと要求されます。ですから鉛線とか、ヒューズをらせん状にして、のびる構造にしたり、色々自由に動ける人形がほとんどです。関節は無かったと思いますね。それがまた岡本さんの演出の特徴でした。

山村 ちょっと話が迴りますけど、お二人はMOMの『ピノキオの冒

険』のシリーズの人材募集の時に出会われたと聞きました。持永只仁さんは人形アニメーションの先駆者として非常に素晴らしい方ですが、持永さんの影響は、人形作りの上でありましたか？

保坂 持永さんのMOMの人形を作る以前にも作っていましたけれども、岡本さんとはMOMで知り合いました。それ以前はやっぱりディズニーマの影響もあったし、チエコの影響もあって、リアルな人形を動かすことが主流でした。持永さんもそういう作風でしたが、アメリカの下請けは嫌だ、もっと自分たちの人形を作りたいと考えた若い助手たちが何人か集まりまして、話し合いを何回もした。岡本さんや私がエコーに行く前の

段階だったんですけどね、自分たちの映画をつくらうっていう機運がありました。

山村 その仲間たちがエコーの最初のメンバー、というわけではないんですか？

保坂 必ずしもメンバーにならなかったのですが、そういう若い人が五、六人はいたんです。

山村 保坂さんのフィルモグラフィでは「十人の小さなインディアン」(一九六八)が最初でしょうか。

保坂 人形劇をやっていたころ、それだけでは食べられないのでアルバイトで講談社とか小学館の絵本のカットを人形で作って写真に撮る仕事もやっていました。そのときに十人のインディアンの人形を作っていたんですが、それがス

タジオに転がっていたのを岡本さんが、「これ動かしていい？」って言われた。はじめて歌にあわせて撮りました。ですから、一番最初に映画になったのはあれかなあと私は思っています。

山村 フィルモグラフィでは星新一原作の「ふしぎなくすり」が六五年制作、「十人の小さなインディアン」は六八年、三年後に完成したことになると思います。

保坂 私も曖昧なんですが、劇映画、短編映画としては「ふしぎなくすり」が最初でしたが、試作というんでしょうか、ちよつとした実験として「十人の小さなインディアン」は撮ったんだと思います。田村 後になってもう一回撮り直したんじゃない？

保坂 いいえ、撮り直したんじゃないですね。

田村 撮ってあったものを、編集や仕上げをした？

保坂 そのまま使われています。

山村 では田村さんに岡本さんの演出についてお尋ねします。アニメーターの仕事も少しはやられても、基本的には演出に徹していられたようですが、演出家として、カメラマンにどのような指示をされるのでしょうか。コマ撮りの場合、アニメーターはカメラマンとずっと一緒に作業を続けられると思うのですが、岡本さんはどのようなタイミングでどんな感じで、関わっていたのでしょうか。

田村 岡本さんの場合は、常に観客を喜ばせる演出を心がけていら

っしやいました。ちよつとオーバーな表現も、たまにやりますが、人間ではなく人形でしか表現のできない、動きや感情を表現する。ライティングはカメラの動きと共に、より効果を發揮できるような演出を心がけていました。

今日、久しぶりに『虹に向つて』を観て、あの女性の疲れた顔、なかなか上手く表現できているなあと、あらためて感動しました。夜なべして働いたあとの疲れた表情が、今初めて疲れに気がついたようななんとも良い表情をしている。ライティングの力と、人形の力が素晴らしい。

山村 僕も今回久しぶりに見直したら、あのやつれた表情が、やっぱり印象に残りました。

撮影の打ち合わせはどの段階で始まるんですか？ 人形を作られたり、絵コンテ描いたりする下準備の工程があると思うのですが。

田村 撮影に入る前に、こういうライティングで行こうとか、こういう撮影の手法で行こうという話は、あんまりした記憶はないですね。やっているうちに、こういう方向だろうということをごちらが察知するというか……。暫く一緒に仕事をしていれば、どういうふうにしたいか、あまり言葉を介さなくても岡本さんの考えがわかりますから、篠原くんが言うようにあまりめめ事はなかった(笑)。

山村 人形をテスト撮影する時点で照明などの試行錯誤はされるんですか。演出家によってカメラを

覗いてアングルを決めるっていうような人も居るかと思うのですが。

田村 それは今から考えると、絵コンテでカメラアングルが既に決まっているくらい、ワンカットも無駄の無い演出だったと思います。

山村 人形アニメーションの場合、クエイ兄弟などのように即興性というか、その場で思いついたことを撮るというやりかたもあるかと思っています。岡本さんは、絵コンテの計画通り進めるといった感じでしょうか？

田村 そうです、ほとんど絵コンテで決まっています。

山村 カット割、アングル、カメラワーク、回り込みもあります。

田村 カメラの指示もけっこう書いてありました。もちろん撮影を

しながらこっちのほうがいいんじゃないか、というようなことは話し合いで決めていました。

山村 最後の作品「注文の多い料理店」は、いろいろ悩まれてたんじゃないかと僕は思ったのですが、その辺りはいかがでしたか。

篠原 「おこんじょうるり」は、本当に評価されました。けれども全国ロードショーで公開されたわけではありません。知る人ぞ知る作品っていう感じだったと思うんですよね。そういうことに対するいろんな思いがあったんだと思います。そしてやはり長編じゃないとだめだと強く思っていた。

ただ長編を作る時に、今までと同じことをやっても、通用しない、世の中には人形アニメーションと

いうだけで観ない人が沢山いる。そういう人たちをどうすれば振り向かせることができるか。それには新しいものを作らないと、という意識から試行錯誤が始まった。

その長編というのは「ほたるもみ」という作品です。原作は松谷みよ子さんの、「おときときつねと栗の花」というオニムバスになっているお話ですね。それを八十分くらいの長篇作品に脚色しまして、いろいろ試みましたが、なかなか手法が決まらない。最終的には、いきなり長編はやっぱリスクがあるんで、短いので一回テストしてみよう、ということと、「注文の多い料理店」に移行して行った。山村 「ほたるもみ」のスタイルを観ますと、やはり人形のようにあ

り絵画のようでもある、という何か、うまい折衷を見つけている。としている試みをやられている。

篠原 いやもうまさしく、仰る通りですね。当時岡本さんはしきりに、ある種のニュートラルな映像にしたいと言っていました。要するにそれまではその素材の質感の面白さを全面に打ち出して作られていたけれど、逆にその個性が邪魔をするのではないかと考えた。

観ているお客さんを限定してしまふんじゃないかと。ならばその個性を消すにはどうすればいいか、というところがスタートですね。

ですから人形も、例えば毛糸でセーターを編んでそれを着せれば誰がみても毛糸のセーターになる訳ですが、それを見る人の想像に

委ねられるような感じにしている。材質であるとか、素材感を消しながら、見る人がいろいろ想像できる余地を作れるような、ある種のニュートラルな映像に……。

あんまりよくわからないかもしれない。実際当時スタッフもみんなあんまりよく解らなくてですね。やっぱり大変でした。

で、最終的にはすべてを見せないで、隠していくという方向になつていく。『ほたるもみ』自体は僕がエコーに来たときにはもうスタートしていて、一回テスト撮影をやっています。短いものですが。山村 何年くらいに渡ってですか？

篠原 僕が関わったのは一年くらいです。二年目からは『注文の多

い料理店』を作ろうという話になりました。最初は人形で試みるんですけど、なかなか人形の質感をうまく殺せない。やっぱり描きアニメじゃないと、ということとで平面のほうにいく。ところが平面でやると写実的な表現の限界とかあって、やっぱり人形でやろうかってことになる。行ったり来たりしながら、試行錯誤をずっと続けていきましたが、なかなか決定打が出ない、という感じでした。

田村 その頃はご病気はまだ……。篠原 その頃はまだまだと思えます。『料理店』に入ってからくらいではなかったかと思えます。

山村 『ほたるもみ』に関しては、保坂さんは関わられたのですか？保坂 もう、私の出番じゃないと

いうか。立体らしいけど、人形じゃない。人形じゃないけど絵でもない。絵でもないけども、一体なんか何で作ったんだろうというような映画を作りたいというのが『ほたるもみ』の出発点だったんですね。ですから、じゃあ私の出番じゃないわね、と。

山村 実際テスト撮影できていたのは何分くらいあったんですか？動画まで入ってない感じですか？篠原 僕がいるあいだには二、三回撮影しましたが、一分あるかないかですね。ほかに質感テストみたい、レンズ前のディフュージョンフィルターを何種類も変えたんですとかいろいろなことをやりました。そういうのを含めるともう少しあるかもしれません。

田村 一分もなくて、数カットくらいしか撮ってない。

篠原 三カットですね。ロング、フル、バストショットと。

田村 長さになる以前のカット数しかない。

篠原 そうですね。人形のテストの意味もありますので、アニメーターもお二方呼ばれて、動かしたりもしているんですけど、撮影したのはわずかでですね。

保坂 最後まで「ほたるもみ」については頭の中で、ずっと考えてらしたんだと思います。病院のベッドで、最期の頃にも「マサオマサオ、もっとカメラ上！ 上！マサオ！」と言っていましたから。ずっとこのマサオとその「ほたるもみ」の画面を、考え続けられて

いたんだと思います。

山村 「ほたるもみ」ではニュートラルな映像を目指していたということですが、岡本さんが影響を受けた数少ない作品の中で、田村さんのほうから「水玉の幻想」(一九四八)があつたんじゃないか、というお話がありました。

田村 岡本さんから直接聞いたんじゃないかもしれないけど、カレル・ゼマンの「水玉の幻想」に影響を受けてこの仕事を始めた、と聞いた記憶があります。

岡本さと子 (客席より) 確かに、ゼマンの「水玉の幻想」は研究材料としても好きだったと思います。後々もレーザードイスクやビデオでよく見ていました。でも実際にアニメーションをやりたいと思っ

たのはトルンカの影響じゃないかと思います。まだ私が大阪にいた昭和三十三年、三十四年頃、大阪のデパートでトルンカの人形展があつたのですが、それを観るといいよ、と東京から教えてくれました。

私はトルンカの名前も知らなかったのですが、観に行つた覚えがあります。やはりあの時代のトルンカのアニメーション映画に心動かされたのではないかと思います。

田村 やっぱ「バヤヤ」(一九五〇)あたりになりますか。

山村 「虹に向つて」の人形は、トルンカの、スタンダードな人形のスタイルですね。

保坂 そうですね。スタンダードな人形を作つて、橋を作るというひとつのちよつと長い物語にあわ

せて、顔なんかも表情を変えられるようにする。貼り替えていくほうが、人形が生きるということで、和紙の薄いのに目やなんかを書きまして貼り替えの目にしたんですけれども、トルンカの影響だったのかな。いずれにしてもトルンカのおあいう人形映画を岡本さんは好きでしたしね。その影響はあるかもしれないですね。

山村 「ほたるもみ」の立体と平面を併せ持ったような画面を作りたいっていうのが、僕はカレル・ゼマンの画面作りの影響、それ以前でも「南無一病息災」もそうですし「おこんじようるり」もそうですけど、背景とキャラクターのバランスとか美術様式を一致させていく、平面的な要素と立体的

な要素をうまく共存させようという方向性というのは、なんとなく僕はゼマンの影響というのがあるのかな、という風に感じます。

作品に選ぶ美術様式に関してはかなりこだわりの持っていたのではないのでしょうか。こだわりの部分で、先ほどの「南無一病息災」の、壁の話が面白かったのも、ちよつとお話願えませんか？

保坂 あの木の話ですか（笑）。なにしろあれは絵馬でやるということとで、木の目にはどうしても洗いだらしの、雨にあたって目が綺麗にでている板を使いたかった。けれどもなかなか適当な、人形をつくる木の目の板が無かった。ところがあるお宅のすごくいい塀に、そういうちよつとびつたりの……。

田村 古びたやつね。

保坂 分けてくださいって、言いに行ったら、だめですって、断られちゃった（笑）。そういう素材へのこだわりを面白がる気持ちが岡本さんにはありました。与茂平のおなかのところが開き、そこに青鬼が住み着いたという表現をしたかった。開けるところの木だけはどうしてもちゃんとした木を使いたかった。それを岡本さんが面白がって、賛成してくれました。

山村 「おこんじようるり」のハレ―ションのお話を、ぜひお願いします。

田村 いまご覧頂いた「おこんじようるり」のクライマックス、馬子に追いかけられる場面で、カメラがずっとパンニングで追いか

097

ていくと、夕日のハレーションが入るのは、意図的なものじゃなかったんです(笑)。

山村 森卓也さんの「おこんじょうるり」評では、レンズにわざとハレーションをおこすように撮った、とこの逆光の効果を高く評価されていますが、実は失敗だった？

田村 感情表現じゃないところで、あのようなハレーションが入った場合は、NGになります。素晴らしいタイミングで入ったのはたままで。すごく効果的で、我ながら上手く行ったと言いたいところですが偶然だったんですね。

山村 気づいたのはラッシュアップからですか？ それとも撮影の段階で入っちゃったかと？

田村 現象上がったのを見てからです。見た瞬間、撮り直したと思っただんですが、場面に合っているからいいだろうとなった。

山村 OKしたのは岡本さんですか？

田村 もちろん。

山村 気に入られていましたか？

田村 僕も岡本さんもあのシーンをことさら自慢したこともないし、特に効果的だと思った記憶もなかったのですが、いろんな評論家の方に褒めて頂いて気がついたようなところもありました。そのころはまだ観る目が未熟だったのかもかもしれません。

山村 最後の山を降りるシーンの夕焼けの色が、フィルムで見直すと、特に陰のトーンの光が本当に

美しい。あれは本当に空気が流れている感じがしました。

田村 夕景とか明け方というのは、照明冥利に尽きるというか、ライティングのしがいがあるんですね。真つ昼間のライティングというのはつまらない。夜とか夕方とかならでは、ドラマチックなライティングで出来た作品の最たるものだと思います。

山村 篠原さんは岡本さんが亡くなった後も、フィルムの保存や、作品の普及に関わられていると伺っています。一つ不思議に思うのは、盟友の川本喜八郎さんが非常に積極的に海外に作品を出してきましてけど、岡本さんはあまりそういうことはされてなかった。一度アヌシーに行かれた写真を見せ

て頂いたことはありますがあまり熱心ではなかった。自分の作品を見せるという点では観客の反応を知りたいと、パペットアニメーションショウを五年ほどやられていたと思うのですが、そういった面での、岡本さんの考え方はどうだったのでしょうか。

篠原 フィルムライブラリーで一六ミリプリントを販売して制作費を回収する、というのが基本でしたから、海外向けに、とは考えていなかったと思います。ただ、国際交流基金の依頼で外国語版を制作する機会は多々ありました。

田村 まず日本で観てもらうための努力で精一杯だったんでしょね、きっと。

質疑応答

観客1 岡本さんが目指していたニュートラルな映像というものを体現出来ている、具体的な映像などはありますか？

篠原 岡本さんはよくスチル写真とかの断片とかね、持って来て、例えばこの辺のこんな感じ、とかいうのは、おっしゃっていましたが、作品でいうとやっぱりノルシュテインですかね。ノルシュテインの作品を観ながら、リアリティというか、非常に写実的な要素と、それとあとデザイン化されたキャラクターですよ、はりねずみの。それがとても良い形で融合している。そういうことをよくおっしゃっていました。

山村さんもおっしゃった絵のようであり人形のようにであり、でも本物のようである、なんか不思議な映像というのを考えていらした。言葉で言えば簡単ですが、それを具体的に作り上げるにはどうすればいいか、本当に大変でしたね。未完成ですけど、最終的な結論が『料理店』だと思っていただけだと思います。

アニメーションではないですが、ジム・ジャームッシュ監督の『ストレンジャー・ザン・パラダイス』を気に入っていました。例えば、男と女が部屋にいてテレビの音だけが響いている。けれども、カメラは一度もテレビ画面を映さない。カット毎に黒コマをはさんでいて、黒バックに音が先行して聞

099

こえてくる。部屋に戻ってきたのかと思っていると、車の中だったり……などなど。観客の想像力をくすぐる語り口（演出）が上手いなあ、と。二人でビールを飲みながら語ったのを楽しく思い出します。『注文の多い料理店』の、すべてを見せないという方向付けは、少なからず影響を受けているかもしれません。

観客2 音楽がとても印象的ですが、音楽のイメージは大体どのあたりで決め込まれていくんでしょうか。人形制作のほうも並行して行われているんでしょうか。加えて、何か音楽にまつわる思い出がありましたら教えてください。

保坂 すごく音楽には造詣が深く

て、ダンスも好きだったし、とても詳しくかった。いつもあつと驚くような音がつくのは、密かにずっと彼が考えていたことなんだと、よく思わされました。最初にこの映画を作りたいと思ったときにはもう音が、ある程度彼の中にも響いているんじゃないかというくらい、音に関してはとても大事にしてらっしゃいましたね。

田村 私も同じ意見です。音楽だけじゃなくて、映画にあとで付け足される音声というか、音全般に関してすごくナイーブな感覚を持っていると思います。

篠原 岡本さんの作品は、どうしてもその美術とか素材感のほうがクローズアップされがちなんですけども、音声処理も実にバラエテ

イに富んでいて、いろんな試みをやっていらした。人形アニメーションにはそもそも人形が台詞をしゃべるといふことの難しさがありますよね。最初の作品『ふしぎなくすり』なんかは、ごく普通の劇画的に台詞を入れて効果音を入れて音楽を入れてというふうにつけているんですけども、やっぱりそれじゃあ本当に人形に適しているとはいえないんじゃないかという思いもあった。

ですから、『歌のシリーズ』のように既製曲に映像をのせる、あるいは、『モチモチの木』のように浄瑠璃に絵をのせる、いわゆる語りものですね。今日の『南無一病息災』なんかもそうですし、フォークソングの歌で、及川さんの語り

で語っていく、そういう形式のものを作ったりですね。いろんな試みをやっている。台詞もあり、語りもありというような形式が、『白い象』とか『ふらいばんじいさん』とかで出てきたりする。その意味で『おこんじようるり』が、音声処理の集大成です。語りもあれば歌もあるし、人形が台詞を喋るというものもある。しかもキャラクターの持っている雰囲気と、声優さんの声質がもうこれ以上ないというくらいに本当に見事にはまっているんですね。

映像だけでなく音声的にも実はいろんな試みをやっているんだよということをおきたいですね。人形の本質がわかっている作家ほど、人形に言葉を話させま

せん。トルンカ、ポヤール、川本さん。当然、岡本さんも十分承知しておりまして。だからこそ人形に適した音声処理の実験を繰り返してこられたのだと思います。

山村 私も、岡本さんの音の部分の実験には非常に感心させられますし、『おこんじようるり』は、あの到達点に来ていると今回改めて思いました。やはりあの浄瑠璃を、オリジナルで作り上げたことがまず最大の映画の成功だと思えます。前半の部分でまるまる一曲を聴かせる演出が非常に素晴らしくて、あれがあつたからこそ、後半に全部効いて来る。唄の力で見せつけてくれるのが本当に凄い。

田村 僕は岡本さんの作品のレコーディングの仕事をしている所に

お邪魔するのがとても面白く、楽しくてしょうがなかったですね。

山村 音はどれくらいの段階で録られていましたか？ ほぼ作品が出来上がってからですか？

田村 例えば『おこんじようるり』の語りの唄にあわせて、べんべんと鳴る。ああいうところは、先に唄を録音しないといけません。アニメーションの動きが、高い音と低い音が、逆になってたり（笑）、ちよつと気になるところも残っていますね。この作品以外で事前に録音することはほとんどありませんでした。

保坂 マミちゃんという太鼓を叩いている人が凄く面白い声を出して、ちよつと口ずさんだ。それを耳にして、これは面白い、唄って

ご覧って唄ってもらったのがソワカうっていう声です。

田村 もと太鼓奏者ですね。

保坂 そう。偶然にあそこの録音してるところで見つけた俳優さんだったみたいです。そういう偶然も含めてあの映画は幸運に恵まれた成果だったんでしょね。

田村 曾我マミさんを唄に起用したのはその場で？ 同じ声の質ですね。

篠原 おこんの声優と歌ってる方は違いますよ。おこんの声優さんは、東北弁を話せる人じゃないとダメだ、ということで、長岡輝子さんの劇団で東北出身の小野寺かほるさんが選ばれた、と聞いたことがあります。

山村 ふだん聞かれた音楽はどん

なものだったんでしょか。

岡本 打ち上げなどで行った酒場でカラオケやギターに合わせて歌っていたようです。家で歌などを口ずさむことはほとんどなかったですね。

たしかにレコーディングはとも楽しみにしていたようで、前夜から「早よ寝よ」と言っていたっぶり睡眠をとるようにしていました。当日は雑音の残らない状態で臨みたいとの思いだったのでしょう。フィルムの絵も音も、同じ比重で大事にしていましたから。

観客3 MOMにいらしたときに、違うことをやろうと集まったメンバーがいたということでした。エコー社の立ち上げにあたって、ど

ういう作品を作っていこうということが集まってきたのでしょうか。

岡本 株式会社エコーの立ち上げは日大映画学科の友人たちとでしたが、すぐに映画を作る資金もなく、世間のアニメーションにたいする認知度もさほどない時代でした。あれやこれや苦心の末、自宅近くにあった電通映画社のスタジオをお借りして作っていたCMの制作会社となっていたが、念願の作品を手がけることが出来るようになりました。そのときにはMOM時代に自分たちの作品を作りたいと思っていたスタッフが、その気持ちのまま作品を制作することができました。保坂さんのご主人の田畑(精二)さんが人形のデザインを担当してくださり、当時

としては斬新な人形たちができて、従来の児童向けの教育映画にはなかった絵と音を持った作品になったのです。

保坂 当時草月会館で、「アニメーションの会」を久里洋二さんたちがやっておられたのをはじめ、人形劇でも、若い才能を発表する機会ができてきた。みなそこに観に行つて刺激を受けた。海外から新しいデザインの雑誌なんか入つて来て、ちょうど日本でデザインというものが確立しはじめた頃だった。新しいものを作りたいっていう意欲がみんなの中にあり、ちょうどそれが爆発したっていうか、みんなの意見が一致して、「ふしぎなくすり」から始まったんだと思つています。

山村 「アニメーション三人の会」では、岡本さんが抽象アニメーションをやや批判的に書かれてることを多く見かけます。それはノーマン・マクラレンについてなのかなと想像します。三人の会に関しても、若干距離をとられていたというような話も伺っています。

保坂 みんなにわかる、みんなが共感する、その中で、ある芸術性を確立したい。それが岡本さんの基本的な考えでしたので、マクラレンとか少しわかりにくい、ちょっと難しいだろうなあと敬遠されていたんじゃないかと思います。

田村 基本的にスポンサーのある仕事が多かったので、まあ難解なもののはやはり、作りにくかった、ということが第一にあると思うん

です。万人受けする物とは言いませんが、理解できる、理解してもらえない。理解してもらえなくちゃいけないという大前提がある。でもどこかで、誰にでもわかるものではなく、あまり一般に迎合しない、わかる人にわかつてほしいようなところはありましたよね。

保坂 エコー社だけの制作よりも、学研とか電通とかお金を出してもらうところがあつて、その人たちの方針も聞かなきゃならない立場ではありました。

田村 お金を出してもらうわりには好き放題されていましたよ。

山村 ちゃんと資金を確保してスタッフを集めて、そしてできることを続けてこられた。プロデューサーとしての才能も素晴らしい。

保坂 コマーシャルかなんかの人形を作る打ち合わせには、スポンサーとか電通とかの担当者も入って行いますが、作る側の意見なんてそんなに言う人もいません。素直にクライアントの求めるものを作るようなところがあつたんですが、岡本さんの場合は堂々と、スポンサーにも、こうじゃなきゃおかしいですと言われたんで、ビックリしました。そういうところはすごく傍若無人にいろんなことを言われていました。

山村 資金集めとか、その辺りではどうですか。

篠原 資金集めに関してはむしろ奥さんの方が随分苦労されたと思います、特に『料理店』に関しては。当初は桜映画社との共同制作

ですから、岡本さんがいらつしやつたうちは一切お任せだったのでそういう場をあまり見ていない。でも常にお金とのバランスは考えていたでしょうし、かといってお金のために質を落とすことは考えてなかったと思います。

ですから大体完成した時にはいつも赤字赤字とおっしゃってましたよね。試行錯誤にどうしても時間と予算がかかってしまう。

観客4 岡本さんの作品は色々な技法がありますが、実際動かす時に、どれくらいアニメーターに対して指示があつたんでしょうか、例えばこれはこのように動かしてほしいとか、こういうことはやっちゃいけない、という指示をどの

くらい出されていたのでしょうか。
田村 人形の動きを身振り手振りで丹念にアニメーターに伝えていました。右手にストップウォッチを握り、動きの速度やカットの長さを何度も計ったり、一コマ撮りでいくか二コマでいくかなどの指示も必要な場合は出していました。出来上りを観て撮り直すことは割と少なかったように思います。

山村 例えば『おこんじょうるり』の、あの張り子の連人形が、座った足のままでこうやって動いたりする、ああいうおおかさの演出というのはとても面白いと思うんですが、あれは岡本さんが指示されていたんですか？

田村 それは、裏が見えようが何しようが、そのほうが面白いから

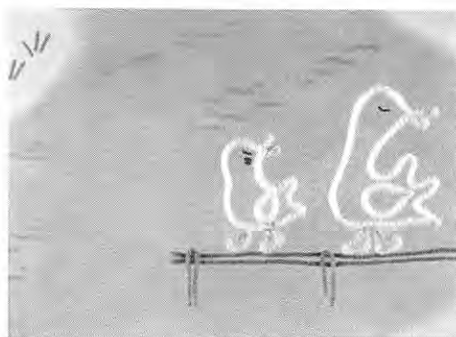
やろうという判断ですね。より面白くするための演出は、ああいうとこに表れています。

篠原 裏がすっかり作られていたので折角だから裏をきちんと見せようよ、ということだったと聞いたことがあります。

山村 人形から発想して、ああやって見せちゃつてもいいと考えた。保坂 使つてほしいから、私もちやんと作ります。

篠原 そのへんが保坂さんと岡本さんのツーカーだったとこなんじゃないでしょうか。

山村 面白いですねえ。予定では、シンポジウムのあいだに『あれはだれ?』(二九七六)の一部をご覧頂いて、五分ほどのメイキング映像とあわせて十分くらいを上映するつもりでした。最後になってしまいました。『あれはだれ?』のメイキングを観て、実際の制作の感じを映像で確認したうえで、二話だけちよつと鑑賞して、ほっこりして終わりたいと思います。皆さん貴重なお話を本当にありがとうございました。



『あれはだれ?』メイキング映像(二九八六)、『あれはだれ?』(二九七六)上映

岡村忠成

おかむら・ただなり

一九二一年一月十一日、大阪・豊中生まれ。大学卒業後、二年間の会社勤務を経て、日大芸術学部映画学科へ入学。卒業後は持永只仁が立ち上げたMOMプロダクションに入社、アニメーターとして活躍する。一九六四年に独立し、株式会社エコーを設立、デビュー作となった「ふしぎなくすり」以降、独自の作風を発揮しながら数々の短編アニメーションを製作する。代表作には「ようこそ宇宙人」や「花ともぐら」などの星新一の作品を原作としたシリーズ、その他の有名な民話をもとにした「おこんじょうるり」「さるかに」「モチモチの水」、また唄とのコラボレーションでは合唱曲「チコタン」や、NHKみんなのうたのシリーズなどがあり、特に「メトロポリタンミュージアム」は広く人に親しまれている。毎日映画コンクール大藤賞、芸術祭大賞、キネマ旬報ベストテン一位（文化映画部門）やヴェネチア国際児童映画祭銀賞など、国内外で受賞多数。一九九〇年二月十六日、死去。遺作は、パペットアニメーションで共に作品を発表してきた盟友、川本喜八郎が岡本の死後監修した「注文の多い料理店」。