

2013（平成 25）年度 映像研究科アニメーション専攻 修士小論文/制作記録

アニメーション制作における  
実体験から物語への再構築の過程  
The rebuilding process of animation filmmaking  
from real experience to narrative

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3211350

シュゲンドウ  
朱彦潼/Yantong ZHU

指導教員 山村浩二

2014 年 2 月 14 日

## 目次

### 修士小論文「アニメーション制作における実体験から物語への再構築の過程」

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 要旨／Abstract             | 4  |
| はじめに 制作動機について           | 5  |
| 第1章 作品のバックグラウンド         |    |
| 1-1 場所と時代の魅力            | 6  |
| 1-2 家庭環境と社会環境           | 8  |
| 第2章 人物描写の仕方             |    |
| 2-1 仕草による演技             | 9  |
| 2-2 言外のセリフ              | 11 |
| 2-3 目線                  | 11 |
| 2-4 構図、光と陰による人物関係と感情の表現 | 11 |
| 第3章 脇役の役割とそれらの描写の仕方     |    |
| 3-1 大家さん                | 13 |
| 3-2 幼稚園前の女たち            | 13 |
| 3-3 通りすがりの群集たち          | 13 |
| 第4章 シナリオ、絵コンテの試行錯誤      |    |
| 4-2 ナレーションの役割           | 14 |
| 4-3 小道具によるメタファーの表現      | 15 |
| 4-4 シナリオのパズルを解く試行錯誤     | 16 |
| 4-5 絵コンテ、アングルデザイン       | 17 |
| 第5章 音の説得力               |    |
| 5-1 効果音                 | 18 |
| 5-2 台詞                  | 18 |
| 5-3 音楽                  | 19 |
| 結論                      | 19 |
| 謝辞                      | 20 |
| 注                       | 21 |

## 制作記録「コップの中の子牛 / My Milk Cut Cow」

|                 |    |
|-----------------|----|
| 1. ストーリーボード     | 23 |
| 2. 下書き          | 24 |
| 3. 線画仕上げ        | 24 |
| 4. 色塗り          | 25 |
| 5. ポストプロダクション   | 26 |
| 6. 現地取材と現地効果音収集 | 26 |
| 7. 台詞録音         | 27 |
| 8. 音楽録音         | 27 |

題目 アニメーション制作における実体験から物語へ再構築の過程

Title The rebuilding process of animation filmmaking from real experience to narrative

**要旨：**

本論文では、私的な視点による子供時代の記憶の再現から、物語が生まれるまでの過程を『コップの中の子牛』という作品を組み立てる各々の要素によって考察していく。それは作者である筆者の思考回路を記録するものにもなる。

**Abstract:**

This report examines the constitutive elements of my graduation work “My milk cup cow” through the filmmaking process, from recreating childhood memories through personal camera angles, to the appearance of a narrative. It is also a documentary writing on the thinking process of the director by herself.

## はじめに

### 制作動機について

この作品を制作するきっかけは父親との思い出を記録したいという考えだった。まず私の家庭背景を述べると、私は 1988 年中国南京生まれで、国の一人っ子政策のために、他の子供と同じく、一人娘である。4 才ぐらいの時に、母親が家出し、それから扶養権は父に委ねられた。子供時代の記憶は曖昧だが、母親と一緒にいる時間よりも、父親と一緒にいる時間のほうが印象に残っている。

父親は小さい頃の私から見ると、とても面白い人であった。彼は色々な知識や遊び心を持ち、常に私との間で何か遊びやパズルをデザインし、私を困らせるのを楽しんでいた。私がすこし大人になった後も、絵画や映画のことについて、最初は父親から教わった。作品の中の「父」という人物とは違い、文芸に関する仕事をしていて、軍隊の合唱団で高位の役職についており、下層社会に属する人ではなかった。

この作品を作る時、一番こだわったことは、作品としてのシナリオの完成度である。しっかりとシナリオを作成するためには、客観性を必ず持たなければならないと思い、作品と距離を置くことを常に心がけた。

オーストラリアのアニメーション作家アダム・エリオットの作品を、シナリオ執筆時の参考にした。彼は基本的に自分の親戚や友達などの実在人物を主役にする作品を作りつけている作家である。代表作の『カズン』、『兄弟』、そして長編映画『メアリー&マックス』は、いずれもシナリオの完成度が高い作品である。『メアリー&マックス』に登場するマックスは実在の人物とは考えが違いうし、ドラマのコンフリクトを生みだすために、現実には発生していないメアリー（作家自身を投影したキャラクター）が罪悪感に苦しめられるエピソードが入っている。<sup>注1</sup>

記憶のエピソードをそのまま現実と変わらない形で記録すると、ともすれば自己満足に偏る可能性が高い。例えば、もし父親の職業をそのまま描いたら、当時の中国の社会状況から見ると、優越感が出てしまうので、それがノイズになってしまう。「父」と「ヌヌ」という作品内の人物は、実在の人物と似ている必要はないと思い始め、気持ちや感情だけ残しておけば、単純なドキュメンタリーより、作品として纏まる方向性に一歩進められると考えた。

そしてシナリオの流れを作るには、エピソードを並べる順番も考えなければならない。そこでの様々な工夫については後述する。

ぼやけたイメージで描いた何十枚かの絵がモニターの向こう側で動き始めることによって、いつの間にか絵の中の人物に生命が吹き込まれた。その時点で、実在の人物との間に距離が置かれ、客観的に改めて作品内の登場人物達の関係性が考えられる。私は「父」の絵をたくさん描いた後、モニターで色も塗った状態を確認してから、キャラクターとしての人物の存在を感じることができた。それからやっとシナリオの完成に近づくことができたのである。しかしそこに至るまで、試行錯誤を重ねるために長い時間をかけてしまった。

ここから先は、具体的に本作品を構成する要素と試行錯誤について、一つ一つ説明していく。

## 第1章 作品のバックグラウンド

### 1-1 場所と時代の魅力

物語の舞台は 80 年代前半の江南地方に設定した。実際の自分の子供時代よりも魅力的と思われる、5 年ほど前の時代を選択した。場所は、具体的に言えば父親の実家蘇州である。私の出身地南京とあまり離れてはいないが、政治的な連想をさせる大都市とちがって、風土や民俗、人の営みで有名な町である。私は父親の実家で、5 才から 8 才くらいまで生活した。しかしこの作品内ではあまり蘇州という地名を出さず、しいて言うなら蘇州と南京を組み合わせたような舞台である。

「父」が常に歌っている鼻歌は、蘇州の伝統戯曲の『九連環』である。娘役の名前「ヌヌ」（中国では「囡囡」と書く）も、実は古い江南地方の方言で、女兒に良く付けるニックネームである。私のおばは、今でも「大ヌ」というニックネームで周囲の人に呼ばれている。

80 年代の記憶は、写真に刻まれたものが多い。そこからまずイメージ作りに入った。ちょうどその時代、中国ではカラー写真が撮られるようになった頃である。私の父親も写真好きだったので、たくさんの写真を撮った。



図1：父親と筆者、中国南京、1989年

今それらを見ると、色味が滲んでおり、時代感がまず色から感じられる。そして写真で見ると、80年代の江南地方は、建築物や人々の衣装が緑と赤のようなコントラストが強い組み合わせが多いことがわかる。それを画面に反映すると、自然とその時代の雰囲気がでるのではないかと思います、まずは色のデザインを決めることにした。

実際の制作現場は日本なので、取材しにいかねばならない。制作期間中、3回実家に帰り、昔住んでいた蘇州の古い町にいった。その町の人々は90年代の生活習慣のままで、変化の激しい近代中国において、ほとんど変化してないことに感動した。住民たちに許可を貰い、写真をたくさん撮らせてもらった。中国からしばらく離れていたせいもあるが、人々が皆懐かしい顔をしているように見えた。

そのときに思ったのは、今回の作品は人の感情をテーマにする物語なので、装飾的なデザインで中国のエスニック性を表すよりも、人の営みと風土の雰囲気を物語のバックグラウンドとしていねいに描くほうがしっくり来るということである。記憶の中を探ると、昔の町では、人民服の帽子を被る人もいれば、サングラスをして、ラジオを持ち歩くアメリカ的なファッションの真似をする人もいる。おばさん達は藤か草製の手提げカゴで野菜を買ったり、チェック模様の服やパンタロンスタイルのパンツをはいてファッションをアピールする時代である。

また男女老若を問わず、みんな自転車に乗っているイメージがある。自転車で住宅地の道を走ると、人々の家の中を覗くことができる。また少し広い道路を走ると、隣のバスの中の人々と一瞬目があったり、他の自転車の人の会話が聞こえたり、そうした感じは子供時代の私にとってとても印象的であった。現代の車でのドライブよりも、リアルに色々な

情報が入ってくるので、自転車で道を走るシーンは伝統楽器二胡と効果音の盛り上がりによって、高いテンションが生まれるように演出した。

作品の中でカササギという鳥が家の周りにいるが、中国では「喜鵲<sup>シーチェ</sup>」と呼ばれる。中国伝統水墨画では、よく松や桐の木などと一緒に出てくるが、近代の都会では、民家の隣の電柱の上に巣を作ったりする。それが面白いイメージだと思った。喜鵲はあまり人と離れないことから、運を呼ぶ鳥という象徴的な意味もあるが、実際には体が黒く、特徴的な鳴き声をして、少々不気味である。

## 1-2 家庭環境と社会環境

「ヌヌ」のミルクコップは琺瑯製のコップである。今ではあまり使われてないが、当時はそれしかなかった。鉄に近い質感で、とても庶民的な物である。普通は職場によって配られた生活手当のようなもので、一般的にはコップの色は白のほうが多いが、中に注ぐミルクも白なので、色を区別するためにコップは黄色いものにした。音を撮る際にも本物の琺瑯製のコップを使って効果音を録音した。

その他は昔ながらの黒い自転車、金色のドアノブと黒い鍵、鉄の門の柵なども、基本的に自分の記憶にそって描いたものである。いずれもなるべく庶民的な生活感を出そうとした。

80年代前半の中国はまだあまり発展しておらず、職場が提供する部屋に住み、支給された生活用品で生活する人が多かった。しかし私の記憶によると、今のような格差社会に比べ、人々に心の余裕があったように思う。貧乏だが、それなりに楽しい雰囲気は常にあった。

その雰囲気を描くために、「父」という人物は田舎からの「よそ者」のようなイメージとして考えた。普通は職場にあてがわれた部屋に住むが、「父」と「ヌヌ」は借家に住んでいる。それは実は「よそ者」だからである。また、当時の中国社会においては共働きが一般的であった。「父」は自分の収入だけでは育児に足りず、常に貧乏という問題に直面しなければならない。私は貧乏な家族で楽しい生活を送ることがむしろ、家族の間に存在する、お互いに対しての理解を深めるのではないかと思った。それはこの作品のテーマとして、とても重要だと思い、そのように設定した。

## 第2章 人物描写の仕方

ここから本作品の手法について述べる。人間の感情やドラマを中心とした物語なので、人物をいかに描写するかという、自分にとっての技術的な課題をクリアしなければならなかった。今までの失敗例や経験をふまえ、大学院で学んだ映画知識をベースに、今回の作品に実験的にとりくんだ。

私は表情、感情表現をクローズアップで符号的に演技させるのではなく、もっと説得力、あるいはリアリティを持つ演技の仕方を身につけようとした。記号的な要素を多めに使い、典型的なパターン化されたキャラクターとして描くよりも、「人物」として描く（あくまでも自身がこの二種類の演出を分けるための言葉である）ほうがこの作品にあっているように思う。

この作品では「ヌヌ」の表情のクローズアップの演出を入れたが、「父」についてはなるべく使わないようにした。何故かというと、子供は素直で、感情が表情に出ることが多いが、大人はそうでなく、「父」をもっと距離感のある人物として描きたかったからだ。

### 2-1 仕草による演技

人を描写する演出法を身に付けるため、私はまず小説に手がかりを探し始めた。中国近代の文学者朱自清は『後ろ姿』(背影)という父を描写する自伝的な短編作品を書いている。その中で一番印象的なのは、作者が駅で自分の見送りをする父を描写した以下のくだりである。

太った父には、かなりやっかいなことだ... (中略) ...黒い布の小さな帽子をかぶり、黒い布のシャツを着て...線路のほうによろよろと近づき、ホームから身を乗り出した...彼は線路を渡り、ホームに両手を掛け、両足を上に引き上げ、丸々と太った身体を左に傾けて、一生懸命よじ登ろうとしている。<sup>注2</sup>

この小説は中学校の国語教科書の中に取り上げられていたものである。当時、一番印象に残った作品だった。作者である「私」に蜜柑を買うために、父が反対側のホームまで行く。父の一連の動作を白描のような素朴な言葉で描いたが、不器用な仕草に父の人物像が

伝わってきて、「私」に込めた愛情も一緒に伝わってくる。

ユーリ・ノルシュテインは『草上の雪』で「小説家は、小さなディテールを少しずつ用いていくことで、主人公にいくつもの特徴を与えていくことができる」<sup>注3</sup>と述べている。私の考えでは、アニメーションや映画は小説とは違い、最初から人物が絵として存在しなければならないが、一方で小説と同じように、時間を包容できるアニメーション表現は、動きのディテールの積み重ねによって、深みのある人物描写が可能になる。

ロベール・ブレッソンの映画『スリ』<sup>注4</sup>を教科書として、何回か見た。主人公の手の仕草から動きのテンポが絶妙で、手の仕草と視線だけで成り立つとても洗練された映像言語である（図2）。本作の中では、「ヌヌ」が「父」の親指を握るシーンや、「父」が養育費をもらうシーンなどで、そのような映像言語を使うことを試みた。



図2：映画『スリ』のシーン

なぜブレッソンの映画にひかれるのか。それは手の仕草から感じる人間性と感情の波動があるからではないか。表情というのは他人との交流が必要な時に出るもので、笑ったり、驚いたり、怒ったり、交流が必要な時以外はそこまで出す必要がない。物語を進ませるためには、キャラクターの表情で常に語って行く必要があるが、それが説明的だと感じる場合が多い。私は美術映画としてのアニメーションを追求するために、もっと説得力を持った映像言語で語るべきだと思った。

## 2-2 言外の台詞

日常生活において私達は本音を素直に言うことは案外少ないのではないか。むしろ他人の言外のセリフを想像することを、常にしなければならない。その点では、小津安二郎の『東京物語』<sup>注5</sup>からも影響を受けた。この映画には色々な魅力があるが、私が一番感じたのは、セリフの魅力である。主人公のおばあちゃんとおじいちゃんが、「いいえ」を言う時の意味が「はい」であったり、娘が親の「面倒を見る」というのが「さっさと形付ける」に近い意味を含んでいたりする。このようなセリフによって、画面上の出来事とのギャップが感じられる。主人公の気持ちをあれこれ説明しなくても、私は十分に味わうことができた。

私はこのような表現を後半の雨の中で「父」が嘘を付くところに用いた。前半との対比として、前半はほとんど「ヌヌ」が「父」の嘘を聞いてそのまま受け入れたが、後半のうまくつくことのできない嘘の台詞に、そのような言外の意味を想像出来る要素を入れてみた。

## 2-3 目線

私が子供の時、身の回りの動く物が常に観察対象であった。そのことをふまえ、作品の中に、「ヌヌ」の目線だけを描いたシーンがいくつかある。「ヌヌ」のアリを見る目線、アリを踏んだ男の子の足を見る目線、ドアの下で「父」のトイレを観察する目線や「父」を疑う時の目線などを描いた。目線はとても小さな動きだが、観察者の気持ちを表したり、観察者と観察対象の関係が目線から見えてくる。

作品後半、「ヌヌ」に「父」を観察するための段ボール箱という小道具をあたえた。箱の外が目線ショットと一人称カメラのモンタージュによって、「ヌヌ」が「父」を観察する時の気持ちを表す。そのような気持ちは表情で説明することのできない、心の中の繊細な気持ちだと思った。目線だけだが、十分に情報量のある描写の仕方だと思った。

## 2-4 構図、光と陰による人物関係と感情の表現

ノルウェーの表現主義の画家ムンクの『嫉妬』を題名にした何点かの作品がある(図3)。

画面上の人物関係と主人公の気持ちを思わせる、力強い構図である。画面の手前にいる真正面に向く男性と、遠くで抱き合う男女、そのような配置によって物語性が生まれてくる。私は表現主義絵画の構図や表現手法が、心境とドラマを語る映像作品に共通性があると思いい、参考にした。



図3：ムンクの『嫉妬』二点

客観的に語って行く自然主義とは完全に違い、色彩の対比、光と陰などの表現手法で、人物が主観的な感覚によって歪んだりするのが表現主義絵画の特徴である。

『コップの中の子牛』の中で、いくつかのシーンにこのような試みをいれている。「父」と「大家さん」の関係を描く一連のシーンでは、「ヌヌ」が「父」の後ろに立っている構図、光と陰の差によって、「父」に対しての疑問や、他人が「父」を罵る様子を見たときの心境を表現しようとした（図4、図5）。

圧迫感を描こうとする時も、背景に陰を多めに入れ、強烈な色彩対比によって不快感を思わせる描き方を工夫し、主人公の心境によって主観的に脇役や「父」を描くことを試みた。



図4、図5：『コップの中の子牛』の中の構図

## 第3章 脇役の役割とそれらの描写の仕方

### 3-1 大家さん

親子二人の関係だけに留まってしまうと、作品の客観性と説得力が失われかねない。バックグランドにある世界とつなぐ鍵として、「大家さん」という人物を思いついた。昔住んでいた家の下の階に四十代ぐらいのおばさんが住んでいた。彼女はよくうちのドアを無礼に叩き、私たちの足音がうるさいといって怒りに来た。父親は謝るのだが、私はそのおばさんのほうが悪いと思っていた。「大家さん」はそのおばさんをイメージしつつ描いたものである。彼女には顔をあたえなかったが、その理由は、腕を組んで怒りにくる構えのほうが印象的だったからである。

大家さんが「嘘つき」と「父」を呼ぶ事によって、「ヌヌ」も他人の目から見た「父」を感じる。普段の生活の中では、二人の関係性が閉じているが、そこに他人の評価が入ってくることによって、信頼がゆらぐことはありうるだろう。子供にとって自分の一番信頼する人との間にもしそのようなことがあったら、より強烈に心が動くだろう。

### 3-2 幼稚園前の女たち

「大家さん」と同様に、幼稚園前にたむろする女達にも目などの特徴を与えなかった。目を与えると、具体的なキャラクターとして存在するが、それよりもその人たちの行為自体が描写の中心となるべきだと考えた。「父」のことに自分よりも知っているかのような話し方をするので、子供からの目線では、彼女達は相当怖い存在に映るはずだろう。後半ではさらに彼女達の口と「ヌヌ」の耳だけを描くことにした。攻撃的な悪意の潜む言葉で、お化けのように口だけ強烈に動くように描いた。

### 3-3 通りすがりの群集たち

「大家さん」と「幼稚園前の女達」は、子供からの視点では一般的に「悪役」として分類できるだろうが、その他にも脇役がいる。自転車で道路を走るシーンでは、通りすがりの群集がたくさん映っている。その人たちは別に「ヌヌ」と「父」と関係のない存在で、

悪意も善意もなく、目が合うのも単なる瞬間的な好奇心にすぎない。しかしその人たちがその町の雰囲気構成する重要なエレメントであろう。80年代を描くには、風景よりも、人々の営みのほうがしっくりくる。具体的に思いついた記憶の中の通りすがりの人達や、参考資料の写真、そして現在その町に住んでいる人々の顔を見ながら、イメージを練って描いた。

## 第4章 シナリオ、絵コンテの試行錯誤

シナリオと絵コンテは、今回の作品で一番試行錯誤した部分である。初めて作る時には、最初から最後まで通して書いたが、解釈不明のしっくり来ない感覚があり、制作しながら、何回もシナリオを直した。以下、その試行錯誤について具体的に述べる。

シナリオ創作の始まりに、三島由紀夫の小説『仮面の告白』を読んだ。作者が一人称の告白体を使い、前半は主に「私」の青年時代における性的倒錯について語る。<sup>注6</sup> 評論によると、自然主義文学の私小説では、事実を語ることを目標に、美化もコメントもせず、ただ単なる「私」の身の回りの出来事を描くが、『仮面の告白』はそれらと違って、作品内部に構造的な美のある物語性が含まれ、冷静な視点で「私」についての分析を理性的に行っていることが指摘されている。<sup>注7</sup>

作品内容はかなり異なるが、この小説を読んで気がついたのは、私小説とはいえ、ただ単なる事実を並べるだけでは物足りないということだ。冷静な視点と構造美を持つシナリオが必要で、その描き方を貫き、さらに何かしらの結論もいると思った。

### 4-1 ナレーションの役割

ナレーションを入れることは最初のバージョンのシナリオから決めていた。成長した「ヌヌ」の視点、つまり作品の中の「私」の声によるナレーションである。その役割として、『仮面の告白』のように、常に冷静なもう一つの視点から語ることができるのではないかと考えた。子供視点で語る時は一人称カメラによる、主観的なアングルの場合が多いが、ナレーション視点の場合は引いたカメラアングルなどで、客観的に状況を表現する場合が多い（図7）。



図 7：ナレーション視点のカメラアングル

さらに感覚的にいっても、ナレーションという表現手法がテーマにあうと思った。この作品は成長に関する物語、成長した人が自分の幼少時を振り返り、改めて自分と自分の父親の関係を認識する物語である。ナレーションなしでは、そのような気持ちは語りにくいだろう。

#### 4-2 小道具によるメタファーの表現

このアニメーションを父親に対しての複雑な感情を収納するものにしたいと思った。複雑というのは、単純に愛や頼りなどポジティブなものだけでなく、好奇心、疑いと不信感も含まれるはずだ。そこで、いくつかの小道具にこの思いを託そうとした。

##### ミルク、コップ、牛

ミルクは「父」が「ヌヌ」の成長に不可欠なものだと思って、「ヌヌ」に飲ませる。愛情を込めたものであるが、どちらかというと一方的な愛である。「ヌヌ」は実際それを嫌がっている。

牛は「父」の嘘により生まれた生き物、信頼を意味するメタファーというふうに設計した。「ヌヌ」は信頼によりミルクを飲み干すが、途中ミルクをこぼし、牛が立ち去ってしまう。その表現で不信を表す。

##### カンガルー雨合羽の外と中

作品の中の雨合羽は、昔使っていた「カンガルー雨合羽」という自転車に乗る親子専用の雨合羽である。二つの頭を出せる穴があって、カンガルーの育児袋のように見える。雨合羽の中は「父」に保護された世界のメタファーである。

私の考えでは、父親と母親は実是一緒で、出生する前に母親の場合は母体（胎内）で子供を保護するが、出生した後も、親が「家」というもので子供を成人まで保護しつづける。雨合羽は、「父」から「ヌヌ」に与えられた母体のようなもののメタファーである。

それに対して、雨合羽の外には真実、子供に見せては行けない大人の世界がある。下に漏れた外の光から、車のタイヤや「父」が手を外に出すのが見える。「ヌヌ」が真実を知ろうとして、雨合羽の外に手を伸ばして出ようとする。それを防ぐために、「父」が「ヌヌ」の頭の上の雨合羽を引っ張り、「ヌヌ」を雨合羽の中に押し込んで、嘘を付き真実を隠そうとする。

#### 段ボール箱による覗き

雨合羽の下に漏れた道や、トイレの柵の隙間などから、「ヌヌ」は「父」が自分と離れた時の様子を覗く。段ボールは「ヌヌ」が選んだ覗き用の道具である。子供の頃に実際によくこういうことをした。自分が段ボールの中に入ると、まるで隠されたような安全な気分になる。これは好奇心によって生まれた遊びである。「父」と「ヌヌ」の間に実はこのような観察者と観察相手の関係があると思い、この空間をメタファーにしようと考え、段ボールを小道具として使った。

#### 4-3 シナリオのパズルを解く 試行錯誤

ここまで述べてきたメタファー、記憶の断片や人物関係の要素が揃った上で、今度はそれらをどういうふうに繋ぐかを考えなければいけない。

完成したシナリオをふりかえってみると、最初から描きたいと思った「嘘」に関するエピソードのエLEMENTと、シナリオのために出て来た大家さんや幼稚園のおばさん達などのELEMENT、両方がある。アニメーション作家のイゴリ・コヴァリョフの講座を受けた時、彼自身の制作アプローチはパズルを解くようなものだと言っていた。<sup>注8</sup> 今回のシナリオの書き方は、私にとってもまさにパズルを解くようなものであった。

描きたいものだけ描いても道理が通じないが、先にそれらを描いて、動かしてみると、

意外と世界観が自然に生まれて来た。まずそれらを最初の素材として、繋ぐ工夫を考える。そこで、物語としての構造を持たせることにした。

高校の国語の授業で、シェイクスピアの台本について勉強したのだが、いつも先生がいていたのは、一般的な劇作法（dramaturgy）において、矛盾（conflict）なしでは劇に成り立たないということである。

もちろんその原理は全ての種類のアニメーションに通用するわけではないし、その結論も古典的な一般論であるが、私はこの作品の構造に矛盾が必要だと感じた。最初の設計では、嘘によって「父」が「ヌヌ」を保護する面と「ヌヌ」が大人の世界へ好奇心をもつことによる矛盾があるが、それを具体化するための更なる強い何かが必要だと思った。

「大家さん」はまさにその矛盾のために設計した人物である。最初のシナリオでは「父」への信頼が最後までぶれたことがないが、それだけだと弱いように感じた。何かもっと説得力のあるできごとを経験しないと、人と人の間の絆は生まれにくい。実際そのようなことがあったかもしれないし、なかったかもしれない。しかしいずれにせよ、はっきり「大家さん」は信頼関係を破壊する役割にしようと考えた。

その決定はまるでパズルの一番重要な欠片が見つかったようなもので、それ以降、改めて断片的なエピソードの順番を決めなおした。「嘘」というテーマは常にエピソードにあったので、「嘘」の種類によって、流れを作るのはさほど難しくはない。映画は感情でつながるものとして考えて、「ヌヌ」の心境変化にそって並べてみて、信頼から好奇心、そして不信から理解へ、一気に展開の順番がスムーズになった。このようにロジカルな思考回路を使い、シナリオの整理ができたし、実際それによって段々自分の気持ちも整理できて来た。

#### 4-4 絵コンテ、アングルデザイン

カメラアングルのデザインを考える時、まずは一人称のカメラを思いついた。子供の視点として、「ヌヌ」の気持ちや心境を思わせる、臨場感のあるアングルである。そして、遠い距離から客観的に物事を映す、いわゆる神様視点のカメラアングル。これはナレーションで語る「私」の視点だと言える。そのように考えて、アングルの組み合わせを使い、私的視点のアングルと客観的な視点のアングルの併用によって、一つ一つのエピソードを語っていく。

そして、絵コンテの試行錯誤で、なるべく説明的なアングルを避ける工夫をしている。

映画のように、アングルごとに、人物、または雰囲気の詳細として情報量のあるものになるようにデザインした。このような進み方によって、短編ではあるが、短い時間内でも多くのことを語れるものに成りうる。

## 第5章 音の説得力

### 5-1 効果音

上述のイゴリー・コヴァリョフの講座では、音についても様々なことを学んだ。彼の作品は、常に音の持つ力によって感覚を引きあげ、画面をより広い空間に感じさせる力がある。

私は今回取材と共に、環境音も中国で録音した。効果音集の中にある環境音は、この作品に相応しいものが少なかったためだ。時代や場所を表すには、音がとても重要な要素だと思った。音質の悪いラジオから流れる歌謡曲や、市場の音、自転車のノイズやベルの音、テレビの中から出て来た宣伝用語...それらは全て質感に相応しいものにしなければいけない。蘇州の古い町を歩きながら、ハンターのようにあらゆる感覚に近い効果音を採集した。

リアルな世界では目に見えない角度からも、耳が色々な情報を収集する。映像の中では、画面外の音の演出によって、作品の中に空間が生まれてくる。具体的な演出から言うと、最初のシーンでは、「父」が映っていない段階から食器を方付ける音をいれたり、鼻歌も聞こえる。そして雨合羽の下音も、頭上に雨が雨合羽を叩く音を入れなければならない。幼稚園前も、子供の叫び声や、女のハイヒールの音などが必要である。このような演出によって、絵から映像になり、生き生きさせる臨場感を作ることができる。

### 5-2 台詞

そして、台詞の先行録音は一部のシーンで行った。キャラクターもまだ完全にデザインしてない段階で、先に女の子の台詞を録音した。現実的に、その子を見つけた時、すぐ次の日に録音しないと機会を逃してしまう状態だったので、ありあわせの機材環境で録音したものである。しかし録音した会話を聞いてみたら、画面のイメージが次々と浮かんで来

た。それによって、アニメーションの中でどのような人がしゃべっているのがつかめるようになってきた。それ以降は「ヌヌ」と「父」のデザインもスムーズにできた。

### 5-3 音楽

作品の中で二曲の中国の民謡を使った。一つは、「父」が常に鼻歌で歌う民謡『九連環』で、もう一つは二胡演奏とエンディングの歌、『中国東北地方の子守唄』である。

『九連環』は江南地方でよく聞く民謡、「父」が自分のために歌う鼻歌である。常に家事をしながら歌う「父」の楽観的な性格を示す一方、二胡演奏と同じく、江南地方という場所の名物的なものでもある。

そしてエンディングについては、メゾソプラノの歌声が作品に相応しいと思った。母親の愛を感じ取る歌声で、時代の流行にも通じている。母の愛のかわりとなる父の愛。エンディングの役割として、作品に含まれた感情を音楽に転換できると考えた。

絵が平面的な軸だとしたら、音は立体的な軸として役にたっている。音の力を借りて、作品に流動的なリズムと世界観与えることができた。

### 結論

ユーリ・ノルシュテインは、アニメーションは自分への手紙、映画のエンドマークの後に初めて受けとって、初めてその内容を読むようになる手紙のようなものではないか、と述べている。<sup>注3</sup> 今回の作品で、私はまさにこのような最後まで作らないと分からないことを体験した。

この作品で改めて認識したのは、アニメーションという現象である。アニメーションとは、作者が感情や気持ち、環境や雰囲気など、色々な材料を非現実な時間軸上で結びつけ、最後に一つの塊にすることである。言葉では言えない感情を集め、物質化、純粹化する道具である。

この作品を作るまでは、父親との関係はいつも整理が出来ていない状態のままであった。いつから私は子供でなくなったのだろうか、または、いまでも子供としての部分はあるのだろうか。そうした問いに対して明確な答えが出せなかったが、アニメーションをつくりな

がら父親に対してわがままをする事に慣れた私は、「父」という人物を動かす事と通じて、父親の生活の辛さと、辛い生活の中に楽しい事を私に与える努力を段々分かってきた。最初からそのようなことは狙っていなかったが、アニメーションを制作する事によって、父の事をきちんと考えることができたのである。

結末は、最後のパズルの欠片のように、作画が後半まで進んだ後からみつかったものである。自分にとって、複雑な数学の問題の答えのようなものである。数学的とはいえ、実際それによって父親に対しての気持ちの収納と整理ができたので、感性的なものとして変容したと言えるだろう。

## 謝辞

二年間をかけて今回の修了制作を完成して、他の学生よりも一年長いので、より多くの方々にお世話になりました。岡本美津子教授、伊藤有壱教授、布山タルト准教授から講評の際に受けたご意見を頂き、特に担当教員である山村浩二教授のお言葉は制作の道に迷った自分を励ましてくださり、本当にありがとうございました。音響担当の福島綾音さん、音楽担当の堀口明日香さん、演奏家の李英姿さん、音楽の先生西岡龍彦教授、高山博さん、岸野雄一さん、助教の村上さん、助手の胡さん、面高さん、松本さん、河野さん、栃木さん、英訳を考えてくれたイラン・グエンさんにも大変お世話になりました。そして最後制作を手伝ってくださった M1、M2、修了生、友人の方々に感謝を心より申し上げます。

日本での留学が充実した形で一段落につきました。外国人である私を優しく包容してくれた日本の皆様と、暖かい家のような藝大の制作環境なしでは、今回の作品を完成することができませんでした。感謝の気持ちを自分を励ますモチベーションに転換して、また今後さらに良い作品が作れるように頑張ります。本当に、ありがとうございました。

注：

1. アダム・エリオット (Adam ELLIOT) 監督『メアリー&マックス』(*Mary and Max*)、2009 年。映画パンフレット、アニメーション作家山村浩二による評論『心の形』より。
2. 2012 年 6 月～8 月に開催されたアニメーション作家ユーリ・ノルシュテイン (Yuriy NORSHTEYN) の著書『草上の雪』についての私的勉強会において、評論家の土居伸彰氏が翻訳した資料より。
3. 中国 (中華民国) 近代文学者朱自清 (Ziqing ZHU) の短編作品『後ろ姿』、(原題：《背影》) 1928 年。日本語に訳したものより。  
URL: <http://hi.baidu.com/xfcs16/item/141316501646daacadc85744>
4. ローベル・ブレッソン (Robert Bresson) 監督『スリ』(*Pickpocket*)、1959 年
5. 小津安二郎監督『東京物語』、1953 年
6. 三島由紀夫著『仮面の告白』河出書房、1949 年
7. 丁曉偉著「三島由紀夫の仮面の告白——『仮面の告白』『日本近代文学の起源——告白体について』から述べる」(原題：三島由紀夫的假面自白——从《假面的告白》《日本现代文学的起源——所谓自白制度》谈起)、第 10 期湖北经济学院学报 (人文社会科学版) 2010 年より。
8. 2012 年 10 月 3~4 日に東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻で開催されたアニメーション作家イゴール・コヴァリョフによる学内講座の内容より。

# 制作記録「コップの中の子牛 / My Milk Cup Cow」

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3211350

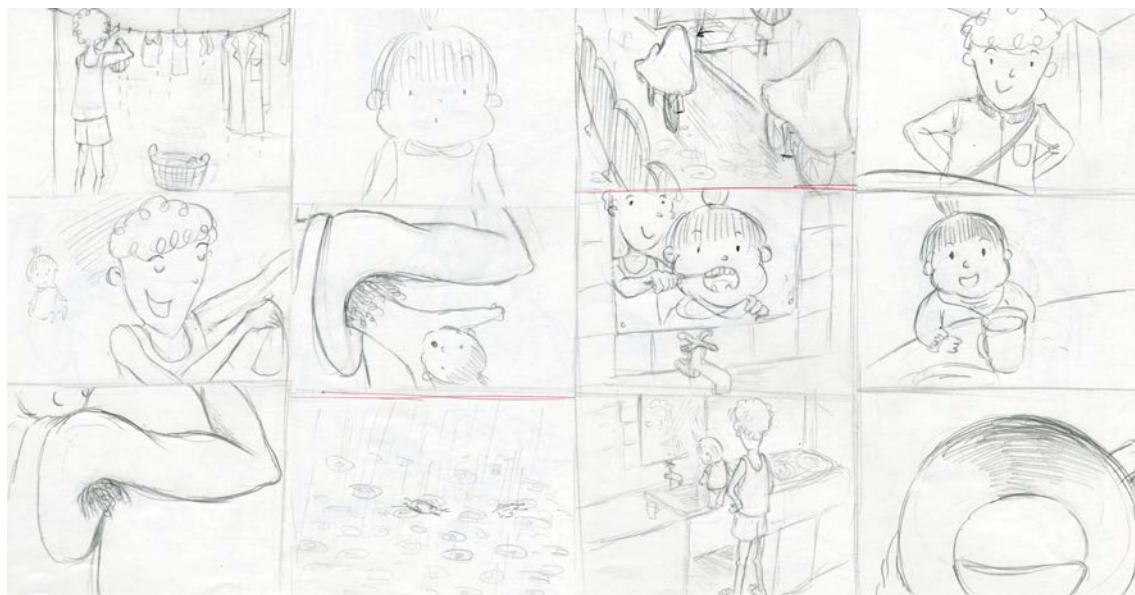
朱彦潼/Yantong ZHU

指導教員 山村浩二

2014 年 2 月 14 日

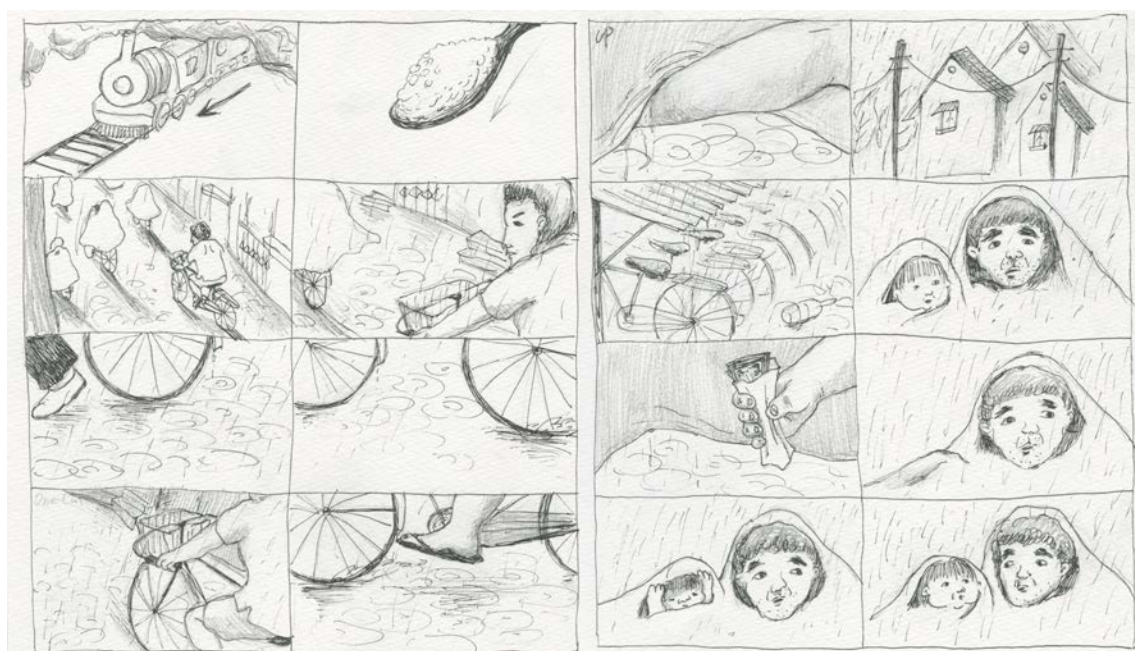
## 1. ストーリーボード

最初のストーリーボードと絵柄



このような絵柄で描くと画面はシンプルで良いが、記号的な絵柄で繊細な感情、そして時代と雰囲気表現するには物足りないような気がした。

変更後のストーリーボードと絵柄



## 2. 下書き



図 1 : Adobe Flash による作画

デジタルのツールを使う理由は三つある。一つめは動きのチェックが紙での下書きより早く出来るからである。二つめは画面上の構図、背景との位置関係などが実際映っている映像とあまり変わらないので、より精確に構図を練ることができる。そして、完成したデジタル動画による仮編集もできるので、カットとカットのつながりや、足りない動きが見えてくる。動画が完成した後、それらをプリントアウトし、またアナログ作業に入る。

## 3. 線画仕上げ



図 2 : プリントアウトした下書きの上に線画で清書する

#### 4. 色塗り

清書した線画の上にパステルを使って色を塗り、指で擦る。擦る具合によって、絵の「虚」と「実」を表す。場合によって擦らないところもある。

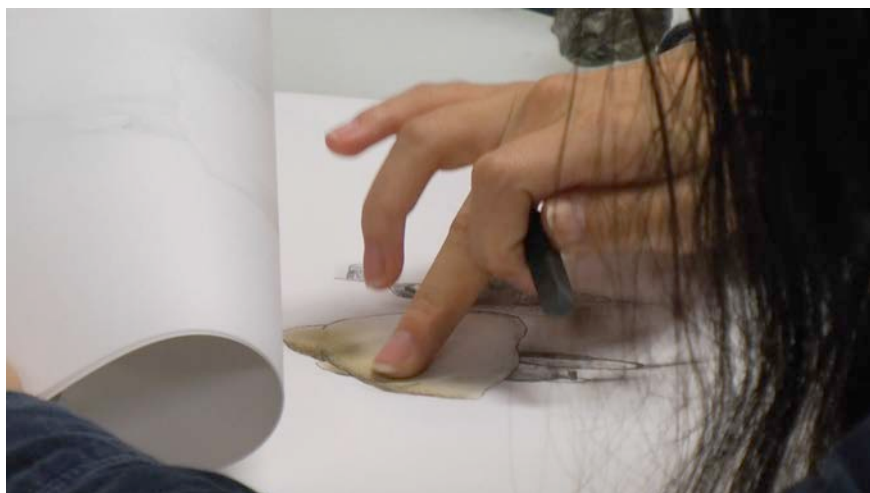


図 3： 指で擦る技法



図 4： 画材

## 5. ポストプロダクション



図 5： Adobe After Effects による編集、合成、色調整

## 6. 現地取材と現地効果音収集



図 6： 現地で撮影した写真

## 7. セリフ録音



図 7:「ヌヌ」の役汪玉函のセリフ録音

## 8. 音楽録音



図 8: 二胡演奏の録音