

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

アニメーションが創造する箱庭世界の考察
On animation as a creation of a 'mini-scale world'

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 3212339

岩瀬夏緒里/Kaori IWASE

指導教員 岡本美津子

2014 年 2 月 14 日

目次

修士小論文「アニメーションが創造する箱庭世界の考察」

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 箱庭世界の創造	
1-1 作品を作る理由	4
1-2 箱庭世界のディディール	5
第2章 キャラクターの創造	
2-1 テーマに基づいてキャラクターを作る	8
2-2 第一停滞期：ジイサマのキャラクターデザイン	10
第3章 ストーリーの創造	
3-1 第二停滞期：死のリアリティ	11
3-2 第三停滞期：台詞のリアリティ	12
第4章 演技とアニメート	
4-1 キャラクターの感情表現	15
4-2 海までの道	16
結論	17
謝辞	19
図版出典	19

制作記録「なまずは海に還る / Way back to the Sea」

1. 箱庭世界の制作過程	22
2. キャラクターデザインの制作過程	25
3. ストーリーの制作過程	28

題目 アニメーションが創造する箱庭世界の考察

Title On animation as a creation of a 'mini-scale world'

要旨：

筆者がアニメーションを作る上で最初にイメージするのは世界観である。それは「アニメーションによって創造された別世界を他者に覗かせること」を最も重要視しているからだ。本論文は世界観の創造から始まる自身の制作過程を分析しながら、アニメーションの箱庭世界がどのようにストーリーやキャラクターに影響を与え変化していったかを考察するものである。

Abstract:

In making an animated film, the world described is what I imagine first. Therefore, 'making people glimpse into another world created through animation' is what matters most to me. In this essay, I analyze the influence of such an animated 'mini-scale world' on the story and the characters, and examine the changes it brought to those elements during the work process.

序論

アニメーションとは無から世界を創造し、その世界の生活を他者に覗かせることに優れた手段であると思う。それは決して全体を見渡せるわけではない。16:9の画面の穴から覗く箱庭的世界である。筆者がアニメーション作品を作る時に必ず先に頭に浮かぶのは、その穴から見える箱庭世界の生活模様だ。人間は生きていく上で生活をしていかなければならない。自分の造りだした世界の生活空間には、色々な手垢が積み重なっている。手垢のたくさんついた生活感ある世界には、長年の積もり積もった歴史やそれに絡む感情・物語が潜んでいる。こうして世界観の創造からそこに動くもの・生活者たちが加わり、動くものの生活によって物語は発展し、アニメーションになる。筆者は自身の作るアニメーション作品の構造をこういった順序で考えている。

第1章 箱庭世界の創造

1-1 作品を作る理由

修了作品「なまずは海に還る」の制作において真っ先に思い浮かんだイメージは、枯れた川の橋の下にたたずむ家船で誰かが生活する様子である。なぜこの風景が浮かんだのかという理由を深く考えてみると、自身の作品を作る目的が「記憶を昇華して形に残すこと」だということに繋がる。

水田が広がる水平線が見えそうな風景は筆者の故郷茨城の記憶（図1）で、生活感溢れる家船はカンボジアのトンレサップ湖で見た水上生活者の町（図2）がそれぞれ発想の元になっている。この二つの記憶は前者が筆者の幼少期のもので、後者は3年前の記憶である。時間が経つにつればやけてきてしまう記憶を維持するのは難しく、覚えていても気づかないうちに内容が変わっていたり、当時の空気感を忘れてしまったりする。昔撮った写真を見れば思い出せるのではないかと思ったが、案外そうでもない。アニメーションを作る時に必要とされる観察力はただ写真を見る時のそれとは段違いで、細かい部分にまで意識がいなくてはならない。実際作っていると情報収集の量だけでも普段とは比べ物にならない。それらの大量な情報をひとつの作品にまとめあげるのは大変な労力を要するが、出来上がった作品から得られるものは写真や思い出よりも上質なものになると思う。

そしてなによりもアニメーションでは、いくつかの記憶の断片をつなぎ合わせて別の新しい世界に生まれ変わらせ、観る人にその箱庭世界を体験させることができる。これらの

ことが心に強く残る2つの原風景からアニメーション作品を制作した理由である。

(図1) 母のアルバム写真 1960年頃の茨城の風景。現在とあまり変わっていない。



(図2) カンボジアの水上生活者の家船



1-2 箱庭世界のディティール

筆者の出身地は茨城県の川に囲まれた土地で、鬼怒川・利根川・小貝川の3種類の川の中流区域である。この川から更に水田に水を引くための堀や川に放流する前の浄水場へ通じる水路が、血管のように町中に張り巡らされている。それゆえ橋の数も多い(図3)。中流なので船の行き来などは殆どないのだが、川の土手沿いを歩いているとどこからやってきたのか、いつからあったのかわからない寂しく打ち捨てられた物が無造作に転がっていることがある。田舎のフラットな場所にぽつんとたたずむその姿がとても異様なのに誰も目に留めない。その物たちの古ぼけた生活感と孤独感は哀愁を誘い、広大で平面的な土地にひっそりと存在する姿はちっぽけでなんとも可愛らしい。このような可哀想で可愛い、哀愁と愛嬌を含んだもののことを自身の中では「セツナカワイイ」と呼んでいる(図4)。こうした記憶の原風景が本作品の根底に強く存在する。

(図3) 町のいたるところに存在する橋



(図4) セツナカワイイ風景



土手に放置された小学校の椅子 (左) ポンプ小屋 (右上) 船 (右下)

メインモチーフのひとつである家船の発想のきっかけはカンボジアで見た風景であるが、リサーチをしていくとそれが日本にも近年までたくさん存在していたことがわかった。近代以前から「家船」と呼ばれる人々がいて、家船で生活しながら海で漁業を営んでいた。19世紀末頃から船運や港湾物流が盛んになると、船を使った運送業を生業としていく水上生活者が増えていった。しかし貨物船のコンテナ船化が進み、船の需要が減って水上生活者は転職などにより激減し1960年頃には消滅したと言われている。その後廃棄された船に住み続ける者もいたが、1980年代には老朽化で船自体も使用に耐えられなくなりほぼ見られなくなった。この日本の家船と水上生活者について、歴史資料では想像できない部分は

小栗康平監督の「泥の河」(図5)を見て生活模様などを観察した。作品の時代設定は水上生活者が消えた頃に合わせて考え、1960年代の田舎を舞台にした。

(図5) 家船に住む水上生活者の子供たち



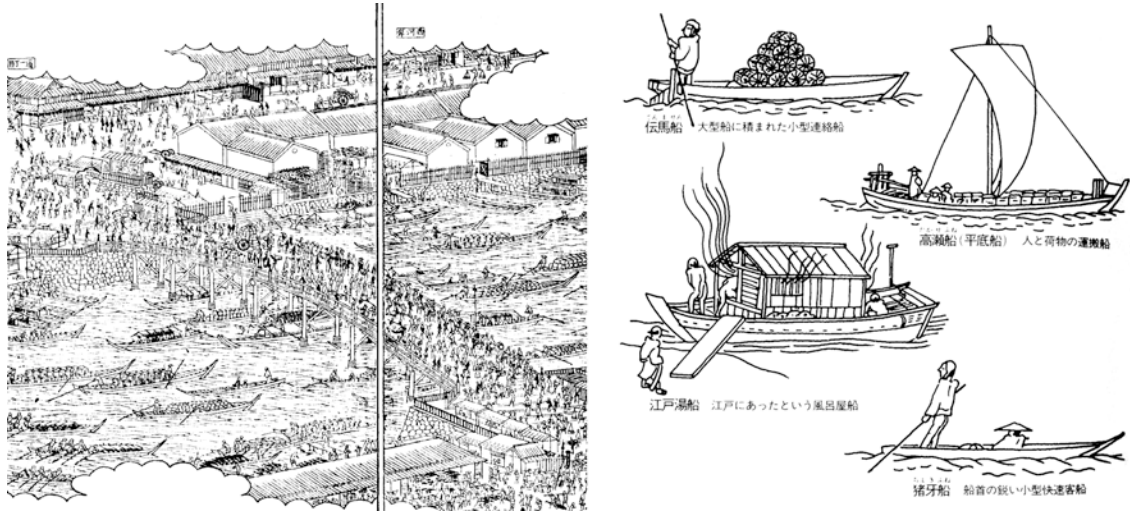
橋のリサーチも同時に行い、古くからある日本の橋を調べていくうちに、水の都と呼ばれ、数多くの橋と水路が人の生活基盤として使われていた江戸時代までさかのぼった。当時、様々な形の船が橋の下を行き交い、川は道よりも人の通りの多い場所とされ大層にぎわっていた様子が記録されている(図6)。今では家船も消滅し、陸路の発展から川を利用した運搬は格段に減り、昔と比べて川の活気は失われている。そうした川の衰退する様子が筆者の故郷の姿に重なる印象を受け、海から川を登って来た家船が橋の下に取り残されるという図が浮かんだ。フラットな田舎の土地にぽつんと存在する家船という二つのモチーフが強く結びついた瞬間だった。

こうして様々な過去の資料を集めていくうちに、昔の着色写真が目にとまった(図7)。着色写真とはカラー写真が出来る前に流行したもので、焼付けた印画紙一枚一枚に人間が手で着色をほどこして色をつけている。文明開化で仕事にあぶれた浮世絵師や日本画家たちが彩色の仕事を請け負っていたそうだが、想像でつけた淡い色味がとても美しく絵のようだと思った。本作のビジュアルの雰囲気はこの着色写真からきていて、夏の日差しのように影は黒く、ベースのグレースケールにほんのりと感じる色味をかぶせることで作られている。空は青、草は緑、というような強い色設定ではなく、全体の印象から何となく色が感じられる程度の弱い色付けを心がけた。

このようないくつかの要素を下地として組み込むことで、箱庭世界のディディールはよ

り深く掘り下げられ、説得力のある存在感が生まれていく。

(図6) 江戸時代の河岸



当時の日本橋の様子 (左) 様々な種類の船 (右)

(図7) 着色写真



第2章 キャラクターの創造

2-1 テーマに基づいてキャラクターを作る

次にイメージするのはこの箱庭世界でどのような人たちが生活して、なにを感じて息づいているのだろうということだ。色々なデザインのキャラクターを作りだしては箱庭世界に置いて生活するところを想像する。まるでお人形遊びのような感覚である。そうやって考えているとその世界に合わせてキャラクターが動き、物語に繋がる。箱庭とキャラクタ

ーがうまく噛み合わないと物語は凡庸になりまともらない。

「なまずは海に還る」ではジイサマ・なまず・少年の3人のメインキャラクターが存在する。だがこの3人のキャラクターデザインが決まるまでには様々な試行錯誤があった。キャラクターのデザインを決める上で重要なことは「誰か」ではなく「何をさせたいか」と考えている。その「何をさせたいか」に合わせて姿形は変わっていくべきである。本作でいうと、衰退し徐々に死に行く川や寂しく孤立する家船の存在から「孤独な死」という言葉が浮かんだ。それに対して筆者は「祈りを捧げたい」と思った。「孤独な死への祈り」というテーマはこうして出来上がった。

では「誰が」「誰に」祈りを捧げるのか。ふと故郷にいる祖父との何気ないやりとりのことを思い出した。ある日祖父がずっと大切にしているカメラを筆者に渡して、「じいちゃんも、もう先長くねえがらよ。」と言ったのだ。90歳近くになる祖父のとった、死ぬ前の身辺整理ともとれる弱気な行動に、このカメラを受け取ることは祖父の死を受け入れてしまうことになる、と考え無性に悲しくなった。もらいたい気持ちともらいたくない気持ちが入り乱れて、何とも複雑な気分だったことを覚えている。この体験からこの作品は祖父(ジイサマ)に捧げるものにしたいと考えた。

相手役の少年は世界観に合わせて割とすぐにイメージが固まった。田舎に住むちょっとひねくれたわんぱく小僧というキャラクターだ。子供は全身で感情を表現するものだと考えたので、顔の表情をわざと見えづらくするために大きな麦わら帽子をかぶらせた。鏝が大きく夏の日差しで顔が影になってしまう麦わら帽子を使って間接的に感情を伝える。既に死をテーマにすることは決まっていたので、悲しい表情が必ず出てきてしまうのだが、そこで泣き顔を直接的に見せることはチープな印象を増長させてしまうと考え、それを封印したのだ。

祖父とのエピソードをベースに、ぼんやりとだが箱庭世界での出来事の流れを作る。家船で海から来たジイサマが少年に自分の故郷の思い出がつまった物をわたし、少年はジイサマの故郷への帰還を祈るという物語の構造が決まった。更にジイサマが少年に物をあげる理由が必要になったので、ジイサマの飼っているなまずに餌をくれるお礼にという設定が付け足されていった。なまずはどんな川にも住み何でも食欲に食べる。そしてなによりも大柄でずんぐりむっくりとした祖父の姿はなまずに重なって見えた。海にはいない生き物ではあるが、タイトルにもあるように海に帰れないはずのなまずが海に還るというものもキャッチーだと思う。こういった理由から3つめのメインキャラクターは後から決まった。

英語名で catfish ということから少し猫のような顔をした人間くさくて愛嬌があるなまずとしてデザインした。

2-2 第一停滞期：ジイサマのキャラクターデザイン

順調に思えたキャラクターデザインだったが、実際絵に描きおこす作業のところで止まってしまい制作上の第一停滞期が訪れた。

なまずと少年の絵はすぐに描けたのだが、ジイサマの絵は何枚描いてもしっくりこなかった。色々なタイプのなまずに似たジイサマを描いた。しかしどれも凡庸で魅力のないものばかりになってしまった。そんな時ふと資料を見返していて気になったのが鯰絵というものだった。安政の大地震の後に大流行したというその浮世絵は、大鯰が地下で活動することによって地震が発生するという民間信仰に基づいて描かれたものだ。風刺の効いたこの鯰絵ではどれもなまずの剽軽な姿が描かれているが、中でも人の姿を模した鯰の絵が目にと焼き付いた（図8）。

（図8）鯰絵



この絵を見て考えついた答えは、人間として描けないなら人間を描かなくても良いのではないかというものだった。一見自棄を起こしたような答えだが、アニメーションならではの手法だと思うし、子供である少年の目線から見たジイサマという表現もできる。この判断が功を奏して、なまずのように真っ黒でぬるっとした姿のミステリアスな老人になった。家船という特殊な場所に住むにはうってつけのビジュアルにできたと思う。

第3章 ストーリーの創造

3-1 第二停滞期：死のリアリティ

様々な過程を経て世界観・キャラクターの基盤を築き、続いてストーリーの制作に至る。アニメーション制作の中で一番神経を削る作業がストーリー作りである。すでに元ネタである祖父との体験から、ものを譲渡する身辺整理によって近い将来にある死を予感させるという大まかな流れはできていたものの、まだまだアイディアの原石に過ぎず、その後の作業で出来不出来が決まってしまう。一番苦労したのは「死」というとても重いテーマを用いたことで、逆にチープなストーリーになりやすく、それを回避する演出を工夫しなければならなかったことである。

最初に「死」というもののリアリティをリサーチすることから始めた。絵で考えるとどうしても軽くなりやすいので、書籍や映画からリアリティを感じる要素を探ることにした。最初は台詞のあるストーリーを考えていたのもあってそれらから影響を受けながら絵コンテを描き進めていたが、どれも自身の等身大の話ではなかったためリアリティを感じるストーリーには繋がらなかった。枝葉のように分岐させて、いろんなパターンのストーリーを考えたが、余計なエピソードが増えるばかりで全てうまくいかなかった。第2の停滞期である。

考えすぎて訳が分からなくなっていたところで、一度原点に振り返ってみることにした。最初に考えていた「ものを譲渡することによって成り立っている3人の関係」と「孤独な死への祈り」の2つに絞ってストーリーの主軸とした。このことから本作のストーリーは、前半の少年がなまずと餌をやり、そのかわりにジイサマが少年に自分の宝物をあげるというシーンと、後半のジイサマの死後少年が冥福を祈るシーンの2つで構成されている。更に2つのシーンは「海へ還る」という点で深く結びついている。

まず後半どのように少年がジイサマの冥福を祈るかを考えた。ジイサマの願いは故郷の海に帰りたいというものである。それに対して少年の祈る気持ちは、死んでしまったジイサマの魂だけでも故郷に還してあげたいというものである。魂を還すといっても描き方によってはとても滑稽になってしまう。そこで魂の帰還という表現にジイサマの大切にしてきたなまずを使うことを思いついた。最初は家船で海から登ってきたのだから家船で還るのはどうかと考えたが、魂の表現としてはあまりにも物理的に厳ついと感じて却下した。最終的にはなまずのような姿でジイサマの魂を表すのがぴったりだと思い、「なまず＝ジイ

サマ」という表現になった。ジイサマ亡き後、少年は残されたなまずを川に放す。そしてなまずが川を下って海まで泳いでいく幻想を見て、少年はジイサマの魂が海へ帰還したと想像する。このような間接的な表現を用いて、少年の祈りという目には見えないものをビジュアルとして表したのである。

次に前半のジイサマからもらう宝物であるキーアイテムを整理していった。キーアイテムには故郷の海から来たものであることがわかるようなモチーフを選んだ。貝殻・ガラス製のウキ・大漁の旗・壊れた古いカメラの4つのモチーフは、あげるものがだんだんと大切なものにステップアップしていくように考えた。そして死の直前、最後に託そうとするのは自分の一番大切にしていたものがいいと考え、なまずを選んだ。自身の祖父との体験では祖父が一番大切にしていたのはカメラだったが、普段大切にしているものを託されるというのは死を連想させることだと思う。色々な「死」についてのリサーチをしたが、結局自分の身に起こったエピソードが一番リアリティがあってしっくりときた。少し実際の体験と変えたのは、なまずを受け取らないというところである。少年はジイサマの死を予感するが、大切なものを受け取りたくない＝死を受け入れたくないという感情を抱くだろうと思った。受け取らなければ死なないのではないか、というような子供らしい考え方だ。

こういった重いストーリー展開がある中で、どこか喜劇的な要素も入れたかった。死というテーマを扱う上で最初から最後まで悲劇で通したくなかった。そこで、少年がなまずに餌をあげる様子を面白く描こうと考えた。肉食のなまずのために子供がとってこれる餌といったら、道ばたで捕れる虫やトカゲくらいだろう。子供の頃に無意識にしていた残酷な虫殺しの経験は誰にでもあることで共感もしやすい。餌になる虫のデザインも可愛いものにして、カワイイ虫たちがカワイソな目に遭う「セツナカワイイ」要素を取り入れた。これらの「セツナカワイイ」喜劇的な話とキャラクターをとり入れることによって後半のストーリーをより際立たせることが出来たと思う。

3-2 第三停滞期：台詞のリアリティ

こうしてストーリーができ、絵コンテはほぼ完成したが、最後に大きな問題が残る。本作で初めてある程度の長さを持った会話のある話を作ることになり、キャラクターに合った良い台詞がなかなかうまく作れなかったのだ。この台詞選びが最後の停滞期となった。自身の力だけでは限界を感じ、同じ大学院で映画専攻脚本領域の学生である久保寺晃一さ

んと森崎洸貴さんに脚本協力をお願いすることにした。音楽学部の学生と作品をコラボレーションする機会は今までに何度かあったが、実写の脚本を学んでいる人に協力してもらうのは初めての試みだった。筆者がつくるアニメーション作品は実写映画の影響を色濃く受けているので、他にない良い機会だと考え思い切って協力を頼んだ。絵コンテは完成していたので、絵があまり変わらない方向性で台詞・ナレーション部分をそれぞれに書いてきてもらい、3人でディスカッションをするというやり方をとった。話し合いをすると一人では出てこなかった面白いアイデアがたくさん出でてくる。単に台詞の言葉選びを良くしてくれるだけではなく、演出的にもより良くするための話し合いになった。

特に驚いたのが、筆者があらかじめ書いていた台詞やナレーションは半分以上必要ないものだったとわかったことだ。全て絵を見ればわかることなので、あえて言葉で説明するのは意味がないことだと指摘された。その「必要がない部分」というのは、状況を伝えるための冒頭のナレーションとジイサマの台詞全てだったのである。

「むしろジイサマは言葉を喋らない方が良いんじゃないですか？」

すでに不思議な姿形をしているので、言葉を理解できるものにする必要すらなく、むしろわからない方がよりミステリアスでアニメーション的だと言われ目から鱗であった。普通の老人口調だったジイサマの台詞は全てカットし、少年との会話の内容から見る側は理解する演出にした。

脚本領域の学生たちの協力によってより良い演出に変わった部分は他にもある。少年がジイサマからもらうキーアイテムであるカメラと貝殻をラストシーンの伏線として使う演出に変更したのである。

壊れたカメラはもともとジイサマの故郷の話を出すためだけに用意したモチーフだったが、このカメラを使って川を下っていくなまずを撮ろうとする、という演出を加えた。最後の川から海までなまずが還るシーンでカメラのシャッターを画面のワイプとして使うことによって、現実から幻想の世界へと変わっていく様子を違和感無く表現することができたり、海までの長い道のりを泳ぐなまずの移動距離を短縮することができた。壊れて写らないとわかっているカメラでファインダー越しに見る景色＝心象風景という演出もわざわざらしくなくできていると思う。

最初にもらった貝殻はラストシーンの少年の一番重要な台詞の伏線に使った。変更する

前の筆者の書いた台詞では以下のようにになっている。

少年ナレーション：

「壊れたカメラでは何も撮れてなかったけど」

「僕は確かに海に還るジイサマの姿を見た」

とても直接的な台詞選びで、感動的なシーンには合わない客観的な印象を受ける言葉である。この台詞を感動的だがチープにならないようにするように3人で考え直した。貝殻に耳をあてるシーンでの、海の音を聞くというアクションを最後にもう一度用いることによって、ジイサマの海への帰還を音と言葉で間接的に表すことにしたのである(図9)。言葉だけではチープになり、音だけでは印象が薄くなるこのラストシーンに相応しい演出に変わったと思う。こうしてディスカッション前はただ単にもらうだけのものだったキーアイテムに、より強い必然性を与えることができた。

(図9) 海の音を聞く2つのシーンの絵コンテ

TITLE	2	
cut16 少年「……海の音？」		
CAT	OGUE	TIME
16	 夏の 穴の中からの ショート。 少年穴の中を あそぶ。 少年： 海の音？ ジイサマ、 そう海の音だ。	
		
	 耳にあてろ。 逆！ ジイサマ： 穴に耳をあててこ らん。	
	 (SP)	10.8
17	 目をあてて 夏の中のジイ 者に耳をあて て聞かせる。 少年 cut17 少年「……本音だ。聞こえる」	17.5

TITLE			95 /	
CAT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
81		橋を歩くと とある少年。 夕陽が綺麗に PAN	⑤ 41 夕陽が綺麗に トロー...	少年レ: 壊れたカメラでは 何も撮れなかった けどー
82		岸の音に だんだん遠くへ 音がまじりこむ。	⑥ 42 43... 44 45... 46 47...	少年レ: 一度は確かに 海に漂着のジイサマ の姿を見た。
		ぎゅーと はうしを引こ 用意を済ませる。		
		cut82 少年 N「(あつ)・・・海の音がする・・・」		

こうした行程を経て、ストーリー作りの作業は広がりながらも一つの筋にまとまった。この脚本協力の試みは、結果的にストーリーの更なる深みを出すことに成功し、実りある貴重な経験になったと考えている。

第4章 演技とアニメート

4-1 キャラクターの感情表現

ここまでの作業は全体で考えたら絵コンテの完成までのことで、作業量では1/4にも満たないだろう。しかし制作に要した時間は全体の1/2にもなる。最初にやることだから焦らずゆっくりやっていたというのもあるが、こうして自身の制作全体の流れを見返してみると、この絵コンテまでの作業に重点をおいているのが改めてわかった。逆に言うとその後の実制作（背景・動画・映像編集）はほとんど絵コンテにそったものになり、悩んだりする時間はほとんどなかった。もちろん制作を進めていく上で絵コンテの変更を余儀なくされることもあるが、筆者は絵コンテをそのままレイアウトとして使うので変更がほぼないのである。そのかわり絵コンテ制作は慎重かつ丁寧に細かく描き込むようにしている。実制作はあまり悩まずひたすら数をこなす作業なので、ここであえて触れるべきことは少ないのだが、キャラクターやストーリーに深く絡む部分を2点だけ取り上げる。

まずはキャラクターの細かい演技についてである。本作はそれぞれのキャラクターの喜怒哀楽の感情がいくつも出る場面があった。それに伴い演技を考える際に、感情の表現を表情になるべく頼らずに表そうと思い、キャラクターの仕草や身につけているものを使うことにした。

ジイサマはその容貌と寝たきりという設定から、喜怒哀楽を表す仕草に制限があったが、他者とのふれあいのあるシーンで感情を表すことにした。感情の仕草としてはちょっとした演技なのだが、寂しそうに寄っかかってきた少年の頭にそっと手を当てたり、悲しむなまずを指であやしたりする動きをつけた。普通の人間と違い口や眉のないキャラクターなので、自由に動かせる部分である手を使って感情を表すシーンが多くなった。

少年の感情表現は主に帽子を使った仕草である。ジイサマの死や離別を感じた時に帽子の縁を引っ張って顔を隠すという仕草で悲しむ姿を表した。少年の年齢設定は10歳くらいで、このくらいの年頃の子供は泣き顔を他人に見られるのが恥ずかしいと思うはずだと考え、このような間接的な表現にした。

少年の動画を描く時には実際自分で演技をしてそれを映像におさめ、その映像の動きのタイミングや体の動かし方を参考に作画していった。この技法は自身の制作の中では初めての試みであったが、リアリティのある良い作画ができたと思っている。

魚であるなまずは手や尻尾での表現も考えたが、本作の場合餌を食べるシーンが多かったので、口で感情も表せないかと考えた。ジイサマが死ぬ間際のシーンでは、ジイサマの指を甘噛みするという演技で悲しみを表現した。ここにいるよ、と自分の存在を表す時も口のぱくつきで気づかせるようにし、ぱくつく時に出る泡の音をなまずのライトモチーフ的な役割として使った。

このように動画制作に関してはキャラクターの造形の特徴を活かし、本作のストーリーの内容に深く絡む自然な演技の付け方を心がけた。

4-2 海までの道

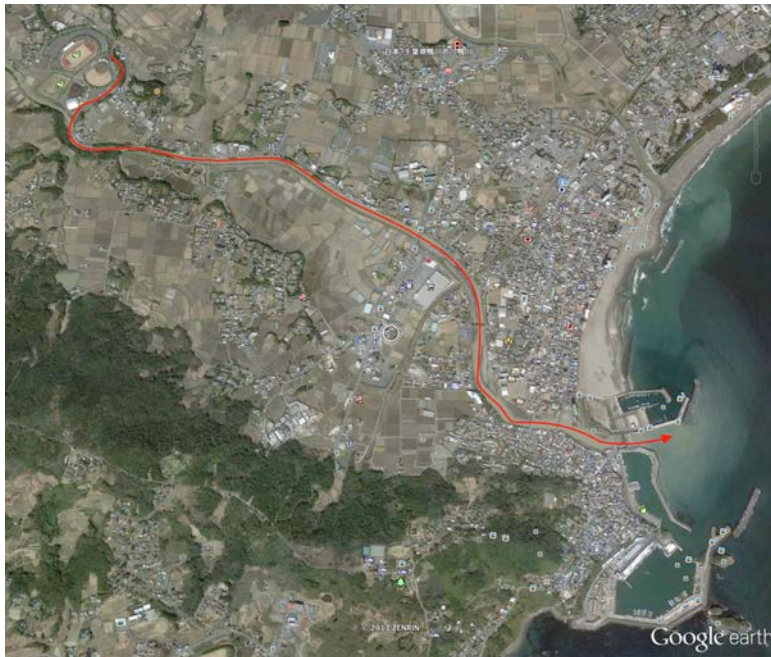
本作のクライマックスシーンである、放したなまずが海まで泳いでいくところの背景動画は、自身の作風からロトスコープや背景画のスライドショーでの表現は合わなかったため、川から海までの道を車でロケーション・ハンティングして作画に挑むことにした。

本作の舞台のモデルになった筆者の故郷の川は海までの距離が長く、参考にするには物理的に難しい地形だった。そこで同じような関東の田舎にある川で、海までの距離が短く、川幅にバリエーションがあり、川の出口が漁師町・漁港に繋がる場所をグーグルアースで探すことにした。川沿いを車で走りながらビデオカメラで川の様子を撮影するため、グーグルアースで見れる地形をたよりに様々な川を探し、神奈川県の下川下流域での撮影を決めた（図 10）。日本の田舎はどこも同じような景色が続くというのがその通りで、思った以上に自身の故郷に似た風景の場所をスタート地点として選ぶことができた。車での撮影は道が途切れない限りなるべく川に沿って走り、様々な橋の造形や川の構造をリサーチしながら海まで下っていった。また、クライマックスシーンのビデオコンテを頭の中で巡らせながら、退屈な川下りにならないよう、細い川や広い川、川沿いの田んぼにそびえ立つ鉄塔や遠くに見える山々、海から逆流してくる川の水の様子などバラエティーに富んだ川の姿を取材した。

背景動画の作画においては取材した映像をそのまま使うことはできず、頭の中で素材と

して取り込んで動画に描き換えていかねばならなかったので大変な作業であった。しかし川育ちの身としては田舎の川の様子はすぐに想像ができて、海までの道程や漁港の様子などは全くわからなかったのが、大げさかと思ったがこの大胆なロケーション・ハンティングは作品の具体性をより高める効果があったと感じている。

(図10) ロケーション・ハンティングの撮影ルート



結論

以上のことから、自身の記憶をもとにした箱庭世界の創造から始まる筆者のアニメーション制作は途中枝葉のように分岐して迷いながらも、それぞれの要素が影響し合い一本の太い筋でまとまるように作ってきたことがあらためてわかった。その上で、いままでやってきたことの利点と欠点、避けてきたことをはっきりと理解することができた。

まず今までやってきたことの利点とは、別々の記憶・様々な要素をひとつの作品としてきれいにまとめあげてきたことである。余分でいらぬ要素をなくしストーリーの破綻のない、玉のように磨かれた作品を心がけてきた。本筋から外れた話は消していき、きれいに筋を通せばより完成度の高い作品になる。これは利点でもあるが同時に欠点でもある。

短編作品なので余分な要素をたくさん入れることは元々難しいのだが、遊びのない構成

は作品に窮屈な印象を与えてしまう。筆者の作品はストーリーが明快でわかりやすく、絵で説明をしてしまい、観る人のイメージを固定しがちになる。観る人に想像させる余裕というものがない。明快な部分が一つもない理解不能なものは観る側を突き放すことになるが、不明快な部分がほとんどないということは情報が右から左にながれていってしまい作品のインパクトを弱めてしまう。利点が欠点にもなりうるということが作品を作り続けてきた今、強く感じていることである。遊びの作り方はバランス感覚を求められる非常に難しい技術だ。だがうまくバランスをとれば、有無を言わさぬ強い説得力のある作品になる。

そして筆者が今まで避けてきたことはどうだろうか。筆者は本作のように自身の記憶をもとに別々の記憶同士を掛け合わせいくつかのアニメーション作品を制作してきた。しかし実体験に基づく作品という程、自分の記憶そのままに作るの好きではない。記憶や体験の原型が自身のものだとわからないよう、他の要素を混ぜたり他者に語らせる手法をとってきた。現実では起こりえない幻想的な世界観作りが好きなものもあるが、その理由としては第一に恥ずかしいからということがある。自身の過去を現実に近い形で表現してしまうと、思い出を覗かれているようで恥ずかしくなってしまう。別世界に作り替える制作行程はある意味「照れ隠し」とも言える。序論で書いたように自分の創造した世界を他者に覗かせることがアニメーションを作る理由なはずなのに、全て見られるのは恥ずかしいと思う矛盾がある。そして本作を含め今まで作った作品全てを振り返ってみると、良い思い出を題材に作ったものばかりで悪い思い出のものはほとんどない。この覗かれたくない悪い記憶を使わないというのもやはり恥ずかしいという理由だ。触れられたくない過去を作品としてさらけ出すというのはかなり勇気のいることだと思う。なぜなら個人制作の場合、自分を主人公として描かなくても観る人には作者の体験談だと思われてしまうことが多いからだ。それが良い内容・美しいものであれば問題ないが、悲惨なものであったり過激な物だと作品を通してまわりの人の自分を見る目が変わりそうで怖くなるのだ。

しかしそういった悪い要素ほど作品としての力を増すのではないかとも思う。作品作りにおいては問題定義というものが重要になる。自身の記憶をもとに作品を作るのであれば、良い思い出ではなく悪い思い出にこそ問題があるのではないか。「なまずは海に還る」では祖父の死の予感に対する複雑な感情を作品の問題定義としたが、これが良い思い出なのか悪い思い出なのかと言われると微妙な位置にある。祖父が亡くなっていたら毒となる悪い思い出であったかもしれないが、現実では祖父は高齢ながらも今でも元気に故郷で暮らしている。どちらかというともまだ良い思い出、筆者にとって薬となる思い出のような気がす

る。筆者は自身にとって毒となるものを無意識のうちに避けていたのである。

これからも「記憶を昇華して形に残すこと」「創造された別世界を他者に覗かせること」という制作理念は変えずに作り続けたいと思う。そして次に作る作品は、少し遊びがあり自身にとって毒になるものを作りたい。そして覗いた先の世界で起こる不完全な物語について、観た後も考えてもらえる作品にしたい。

謝辞

本研究を進めるにあたり、多くのご指導を頂いた岡本美津子教授に感謝致します。そして様々な助言を頂いた各教授方、ゼミを通して幾度となるディスカッションで意見を交わした企画・開発ゼミの皆様、本当にありがとうございました。

図版出典

図4 右上：中里和人「小屋の肖像」メディアファクトリー（2000）

図5：小栗康平「泥の河」（1981）

図6：花咲一男「大江戸ものしり図鑑」主婦と生活社（2000）

図7：石黒敬章「明治の東京写真 丸の内・神田・日本橋」角川学芸出版（2011）

図8：国際日本文化研究センター「鯰絵コレクション」

<http://shinku.nichibun.ac.jp/namazu/ichiran.php>

図9：Google Earth

制作記録「なまずは海に還る / Way back to the Sea」

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 3212339

岩瀬夏緒里/Kaori IWASE

指導教員 岡本美津子

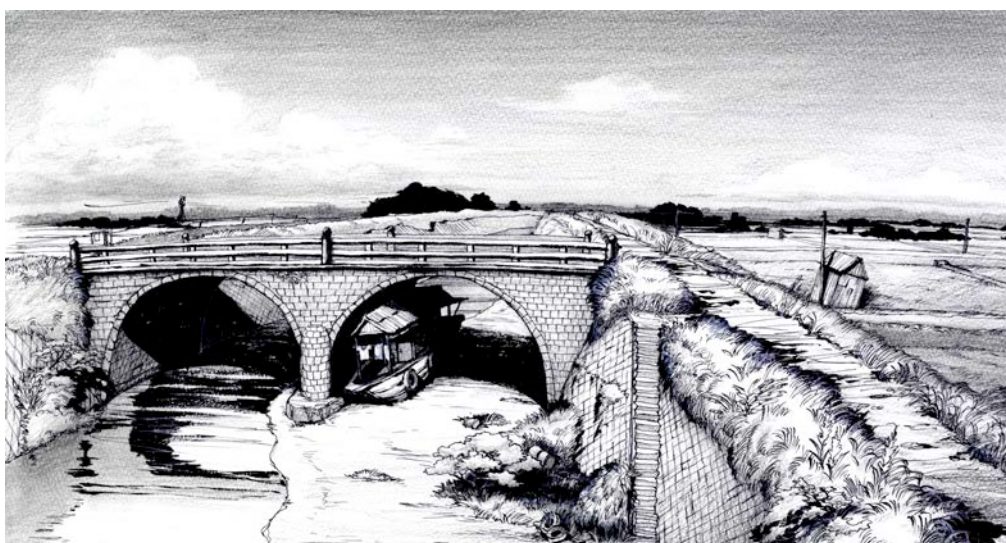
2014 年 2 月 14 日

1. 箱庭世界の制作過程

●初期スケッチ



●イメージボード



●背景の制作過程

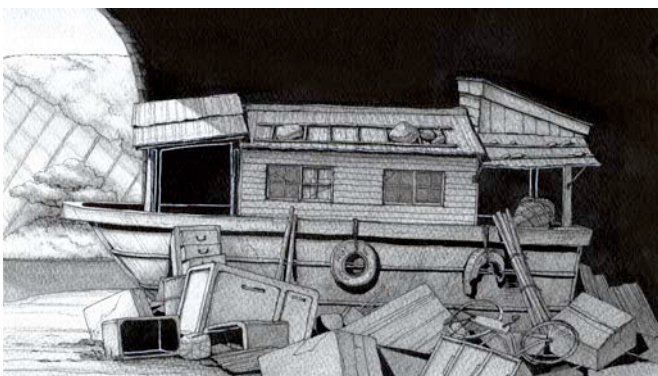
①絵コンテを拡大印刷してレイアウトとして使う。



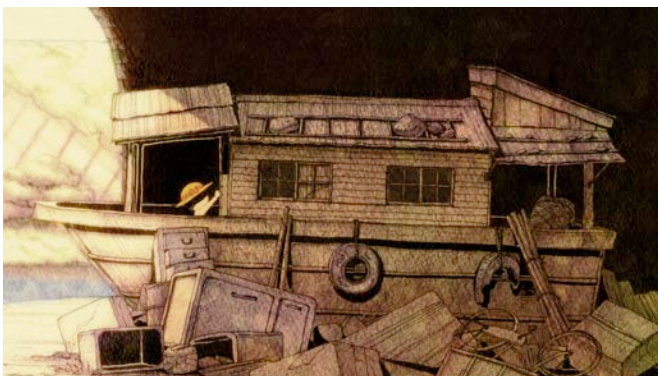
②ペンと墨で画用紙に清書する。



③鉛筆で陰影をつけ、パソコンに画像を取り込む。



④テクスチャーを重ね、色味・光・ぼかしの表現を入れて完成。

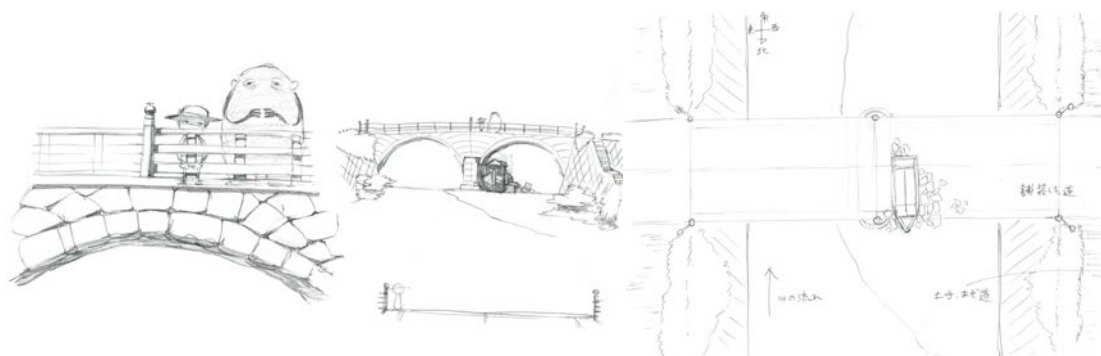


2. キャラクターデザインの制作過程

●ジイサマのキャラクターデザインの変化



●設定画



●動画の制作過程

①下描きの状態で Quick Checker を使い、動きのチェックをする。



②清書をして画像をパソコンに取り込み、RETAS STUDIO で彩色する。



③After Effects 上でテクスチャーを重ね、背景と合うように色の微調整をして完成。



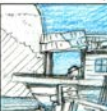
3. ストーリーの制作過程

●絵コンテ（一部抜粋）

TITLE	CAT	PICTURE	ACTION	DIIALOGUE	TOTAL	TIME
序子"は海に還る	1			SE 夏の昼時 虫の音がする。 少しトホの羽音がする。	1	46
	2			トホ風の音空を飛ぶ。 手前の橋の柱の上に とまる。		
	3		PAN	フラットな田舎の草原 が広がる田舎の 土手 III。(中流くらい)		
				たふたふんと 音をたたく。		

TITLE	TOTAL 3 /			
CAT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TM
6			SE いし川の音。	
7			SE 川の水の音。	
8		PAN 舟の影がうつりゆく。 コをよを登っていく少年。 K. コはしゃ々と 冷感庫を登る。	SE ガッ ダン ゴト	
		せと別の足場 に降りた。		
		タンスの階段 をたのろと かた登る。		

TITLE	TOTAL	
CAT	PICTURE	ACTION
4		少年 指を動かしている。 ミーとボウシを 取り、捕まえる。
5		104. y. !
		7が23!
		ボウシからミスを くり出して走った。

TITLE	TOTAL		4 /
CAT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
9		毎日の家舟。 沈没船の中。	
10		とびさしをぬけ。 舟に入る少年。 突進して沈没船の中。	SE おっ！ イーッ 少年「ジイサマーっ」
		ジイサマの家舟の中。 寝たきりのジイサマ。 おんなのつを ぬける。	SE おっ！ コーッ 少年「はやくはやくっ」
			

●脚本協力による台詞の推敲（久保寺晃一／森崎洸貴）

『なまずは海へ還る』 少年セリフのみ 久保寺 晃一

cut9 少年「ジイサマ、入るよー」

—

cut13〜14 少年「(トンボをなまずに与えながら) ……よっ……と……」

—

cut16 少年「……海の音？」

ジイサマ「(ほぐほぐ、と、喋っているような、いないような……)」

cut17 少年「……本当だ。聞こえる」

—

cut18 ジイサマ「(ほぐほぐ……)」

少年「え？いいの？」

cut19 ジイサマ「(ほぐほぐ……)」

少年「本当？ 欲しい！！」

cut22 少年「お前、ほんと何でも食べるなあ……」

cut21 少年 N「いつのまにか、なまずの餌やりが、僕の日課になっていて…」

少年「(とかけのしっぽ千切れ) ……あ(しっぽ動き) おお、すご…」

—

cut23 少年「んー、じゃあ……今日はこれ！(と、ウキを差し出す)」

少年 N「……餌をあげるたびにジイサマは、僕に宝物をくれた」

cut24 少年「みてみてジイサマ……(マントのように羽織って) どう？似合う？」

—

cut26 少年「(餌をあげ、ジイサマの方を向き) ジイサマ、今日は？ なに？」

cut27 ジイサマ「(ほぐほぐ……と、困った様子。と、ほぐっ！と、ひらめく)」

cut28 ジイサマ「(箱を指し示し) ほぐほぐ……」

cut29 少年「(カメラをみて) ……わあ……」

—

cut31 ジイサマ「(笑った様子で、ほぐほぐ……)」

少年「え、壊れてるの？ ……なーんだ……」

ジイサマ「(ほぐほぐ……)」

少年「でも映らないんでしょ？そんなカメラじゃないよ…(写真を見て) ……ん？」

cut32〜33 少年「……海？」

cut33 ジイサマ「(ほぐほぐ……)」

少年「……へえ、ジイサマ、この海で生まれたんだ」

—

cut37 少年「ジイサマ、海、帰りたい？」

ジイサマ「……」

少年「……(ジイサマに寄り添う)」

—

cut53 ジイサマ「ほぐほぐ……(と、少年を招く)」

cut54 少年「今日はまだ、餌がとれてなくて……」

ジイサマ「ほぐほぐ……(と、まねく)」

—

cut57 少年「(なまずを見て) いやだ……」

ジイサマ「ほぐ……(と、差し出す)」

少年「……いらない」

cut58 少年「いやだ！」

cut59 少年「いやだ！いやだいやだ！いらない！」(と言い、家を出る)

cut63 ジイサマ「ほぐほぐ……(と言いながら、目を閉じる)」

—

cut79 少年「はっ…(と我にかえる)」

cut82 少年 N「そのとき僕は離かに見た。ジイサマが、海へ還る姿をー」

●B案 (少年台詞のみ)

c99 少年「ジイサマーっ！」

c100 少年「ジイサマ、捕まえてきたよ！」

c101 少年「はやくはやく」

c102 少年「はやくはやく」

c103 少年「いたずらな感じで」(くくく)

...

タイトルイン

...

c106 少年「ん？ん？ん？」
貝に耳をあてる少年。

c107 少年「しいー……」

c108 少年「ほんとだ…海の音だ」

c109 少年「なまずが口をパクパクしたことに反応

をするように」え！」

c109 少年「…ほんとにくれるの？」
ゆっくりなずくジイサマ。
ハーツとして、よろこびのあまりジャ
ンプする少年。

c110 じつと貝殻を見つめる少年。
少年「視線を上げニッと笑って」(ひひっ)

c111 少年「食べるかな？」
トカゲに食いつくなまず。やがて引ッ
張られて、トカゲの尻尾がちぎれる。
少年「あっ！」

c112 少年「迷っている」ん……ん……
パッと向きをつかむ少年。

c113 少年「(ふり向き)これにするー！」

c114 大漁旗かかげる少年。
少年「今日はこれーっ」
その大漁旗をマントのようにはおって、
得意気な少年。
少年「ひひー」

c115 なまずに餌をあげ、ジイサマの方を向
く少年。
少年「ジイサマあ、餌あげたよー？」
ジイサマ「ん？(ハツとして)……んん……
(思いついたように)お！」

c116 大きな箱を少年に手渡しジイサマ。
ジイサマ「ん」

3

c119 ゆっくりと箱を開ける少年。
少年「わあ……」

c120 ジイサマ「枯れた笑い声」……
少年「えっ、(ボタンと布団に倒れ込み)なん
だア！壊れてんのか」
ジイサマ「@##%&(何を言ってるのかよ
くわからない)」
少年「覗くだけなんてだめだよ」
箱の中のものに気づく少年。
少年「ん？」

c121 少年「海だ！」

c122 少年「ふるーい」

c123 少年「ふるーい」

c124 少年「(O.F.F)「え、この舟から撮ったの？」

c125 少年「(O.F.F)「ジイサマは……」

c126 少年「海……かえりたいの？」
ジイサマ「……」

c127 少年「……かえれないの？」

c128 弱々しく腕を上げ、おいでおいでする
ジイサマ。
入口で立ちすくむ少年。
少年「ま、(緊張して大声)まだ餌、(急に消
え入るように)とれてない……」
もう一度、弱々しく手招きするジイサ
マ。

ゆっくりとジイサマの側にくる少年。
体をおこし、タライに手を入れるジイ
サマ、ゆっくりと水中からなまずを取
り上げる。
おとなしくだっこされるなまず、少年
の方を見る。
少年「驚き」……
下にくつむき、ぼうしで必死に顔を隠
す少年。
少年「(つぶやく)……まだ餌あげてないもん」
なまずを少年に差し出すジイサマ。
少年「(小さく)いらない……」
逃げるように後ろにのけぞり、首を勢
いよく振る少年。
少年「いらないいらない(徐々に大きく)い
やだ、やだ、やだ！」
体全体で暴れる少年。
少年「ほしくないもん……(大声)ほしくな
いもん！」
その場から逃げ出してしまふ少年。

...

c129 がれきをかきわける少年。
少年「(はつとすく)……」

...

c130 少年「あ……」
ぎゅっとなまずを引寄せ顔を隠す少年。
少年「海の音だ……」

(丁)

4