

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

アニメーションにおいて
実体験に基づく物語を描くために
What it takes to tell an animated story
based on real-life experience

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 3212345

小谷野萌/Moe KOYANO

指導教員 山村浩二

2014 年 2 月 14 日

目次

修士小論文 アニメーションにおいて実体験に基づく物語を描くために

要旨／Abstract	4
序論	5
第1章 アニメーションで物語ということ	
1-1 絵空事のような現実感	6
1-2 過去の作品について	7
1-3 物語を組み立てるまで	9
1-4 省かれた実感	10
1-5 ツールの選択	11
第2章 不完全なキャラクターたち	
2-1 創作童話『風になったミセス・カバゴジラ』について	13
2-2 「世界との不一致」と「母と娘の不一致の一致」	15
2-3 不完全なキャラクターデザイン	17
第3章 音楽・声の演出について	
3-1 声の演出について	19
3-2 単に幸せではない音楽のなりたち①	21
3-3 単に幸せではない音楽のなりたち②	21
3-4 位置のズレた音楽	23
結論	24
謝辞	25
注	26
参考文献・参考作品	26

制作記録

『Mrs. KABAGOdZILLA -ミセス・カバゴジラ-』 / 『Mrs. KABAGOdZILLA』

1. イメージボード	28
2. 手描きシナリオ	30
3. 絵コンテ	32
4. 制作風景	35

題目 アニメーションにおいて実体験に基づく物語を描くために

Title What it takes to tell an animated story based on real-life experience

要旨：

『Mrs. KABAGOdZILLA -ミセス・カバゴジラ-』は、母の入院に付き添った作者の実体験を基に作られた。本論文では、実際の母子関係を物語として描くために、どのような表現が選択されていたのかを、過去作品や制作過程を振り返りながら考察していく。

Abstract:

My graduate film "Mrs. KABAGOdZILLA" is based on a real experience of mine, as I accompanied my mother during her hospitalization. In this essay, I will look back to my past works, as well as my creative process on this film, and thus examine the kind of representation chosen to draw a real mother-daughter relationship as a story.

序論

この作品をつくったきっかけは、母の入院という作者の実体験を基に、母に訪れる「死」への恐怖や、自分が感じた「世界との不一致」を描きたいと思ったことである。

私は幼い頃から母が死ぬのがこわかった。目を離した隙に二度と会えない場所に行ってしまうのではないかと始終恐ろしかったのだ。小学一年生の時、ある夜、犬の散歩にでかけた母が、死ぬのではないかと突然こわくなり、ひとりで暗い夜道を走って追いかけたことがあるのを覚えている。その時嗅いだ冷たい夜の空気は、しっかりと「死の気配」をまとい、私は子供ながらにそれを肌で、匂いで、目で感じとった。

詩人、谷川俊太郎は自らを死の専門家といい、「子供のときから母が死ぬのがこわくてしょうがなかった」という。(注1)

その恐怖は私が大人になった今でも感じており、母の入院はこの恐怖感を思い出させ、そして改めて、実際の母と私自身の関係性を見直すきっかけとなった。

『Mrs. KABAGOdZILLA -ミセス・カバゴジラ-』は、こうした「死」の気配を基に、自身自身が「母の死」を受け入れる準備をするため、そして入院期間中にそこで感じた「世界との不一致」を描くため、企画当初はドキュメンタリーとして作りはじめた。しかし、制作の過程で、単純な記憶の記録としてではなく、作品として昇華させる時、さまざまな嘘やフィクションが必要であることに気付いた。それはストーリーや、キャラクターデザイン、サウンドデザインなどに散りばめられており、アニメーションだからこそつける嘘である。そして嘘をつくことで、より私が体感した「死」や「世界との不一致」に近づいた。ここでは、過去作品や制作過程を振り返りながら、実体験や実在する物や人が、どのように作品化されていったのかを論じる。

第1章 アニメーションで物語るということ

1-1 絵空事のような現実感

2012年の秋、母が検査入院をした。入院に付き添った私は、その病院での数日間をとっても奇妙なものに感じた。これが、この修了作品を作ったきっかけとなったのだが、それがどのような体験だったのかを少し振り返りたい。

まず、母は入院してすぐ6人部屋に入った。一日中一つの部屋にいと、ほかの住人の会話や声が、仕切られたカーテン越しに聴こえてくる。たとえば、右隣は占い師の若い女性で、同じ病室のおばさんに、手を握らせミラクルパワーを与えていた。パワーを与えられたおばさんは「手が！手が熱くなって来た！」と興奮する。ふたりはパワーを通してなかよしになった。向かいのおばあさんは担当医の男性の言葉遣いが乱暴で、泣きながら「あんなひどい言い方をしなくってもいいじゃない！」と看護師に訴えている。左隣の女性は大きな手術を受けた後で、たくさんの太いチューブに繋がれていた。カーテンの合間からたまに見える姿はとても痛々しいのだが、それに反してももの凄くけたたましいイビキをかく。イビキが始まると、病室の人々は驚いて、それまで眠っていた人もみなぞろぞろと起きだす。

私と母は、深刻さとはほど遠いようなカーテン越しに聴こえる周囲の会話やイビキに、目を見合わせては、「ぷっ」と吹き出して、笑いを堪えるのに必死だった。ただベッドに横たわっているだけで、たくさんの物語が次々に発生し、わざわざカードを買ってテレビを見なくても一日中退屈せずにいられるほどだった。

入院二日目に、母は検査を受けた。喉に麻酔をして検査室に入っていく母を見送り、始終笑っていた私たちもさすがにここでは不安な気持ちでいっぱいだった。母から預かった眼鏡を握りしめ、階段を下る途中で、看護師の女性と男性医師がばちばちと両手を叩き合っているのを見た。そのふたりの動作はあまりにもこどもっぽくて、あどけなかった。喉に麻酔をした際、母は検査を嫌がっていた。今頃、喉に大きな管を入れられているだろう。その横で、手を叩きあったり、パワーを与えたり、泣いたり、イビキをかいいたりしている人々がいる。どこかが、何かがズレている。現実で起きていることなのに、ここはまるで絵空事のような違和感に満ちている。私は眼鏡を握ったまま立ち尽くした。

検査から返ってきた母は麻酔で眠っていた。今まで見たこともないくらい真っ白で、蠟

人形みたいな彼女を見て、私は「これは、ほぼ死んでる。」と思った。例の看護師が手をぱちぱちしながら「死んじゃいまいた」といったら、信じてしまうほどに本当に死んでいるみたいだった。高速道路シュミレータに乗った時のように、私はその瞬間母の死を疑似体験していると感じた。

ここは現実なのに、リアリティがない。私は今そこにいる自分と世界との不一致を感じた。その奇妙さに魅力を覚えると同時に、母の死の可能性を肌で体感し、「彼女が居なくなったあとの自分」を想像した。当時一年次作品を作っていた私は「次、作品をつくるなら、これにしよう」と考えた。

しかし実際、こういった実体験を作品の題材として扱おうとした時、事実を描き起こすということが必要となる。私はまず、病院でのエピソードを文字で書き起こし、次に手書きの文章に絵を描き加えたシナリオを作成した。そして絵コンテに進むための段階を踏み、物語全体の設計図を作成していった。その過程で、アニメーションという手法を選択しつつドキュメンタリー映画としてこの作品を作ることで、果たして私の感じた「絵空事のような現実感」つまり「不一致」が表現しきれのかという疑問が生まれた。また、実際に起きた出来事を忠実に再現しようとすればするほど、エピソード自体の面白みが失われていくように感じられた。そこで実際に起こったことを単に描くだけでなく、そこにフィクションを取り入れることで一度自分から切り離すことが必要であることに気付いた。それは作品の構成や、キャラクター造形、音の演出などに影響を与えている。このことについて、以下、詳しく論じていきたい。

1-2 過去の作品について

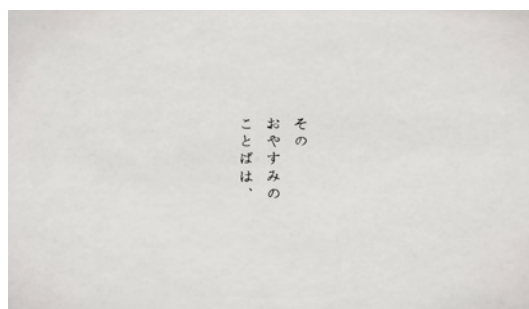
『Mrs. KABAGOdZILLA —ミセス・カバゴジラー』において、作者が今まで作ってきた作品と最も異なる点は、台詞を伴う物語があったことだ。

私は今まで作品における「言葉」の存在を重視してきた。しかし、過去作品の中ではあくまでも言葉はより絵に近い捉え方だった。例えば、学部3年の時に制作した『音量0の発話』（2011）は「言葉が言葉になる前の頭のなか」というものをコンセプトに、言葉を外

界に発する前の、曖昧でまとまりのない思考そのものをアニメーションで表現しようとした。ここでの言葉は二つの方法で扱った。一つ目は、文字を画面に表示することで絵と同列に文字を扱い、アニメートすることで表現した。二つ目はサンプリングした声の素材を編集し音楽として扱った。また、一年次作品『かみさまのはらわた』(2013)では、「詩や小説の言葉をアニメーションに変換する」というコンセプトで、既存の短い言葉のセンテンスを、絵に描き起こし、アニメーションとはまったく別世界で展開されるオリジナルの文書を交互にみせるという構成にした。



『音量0の発話』(2011)



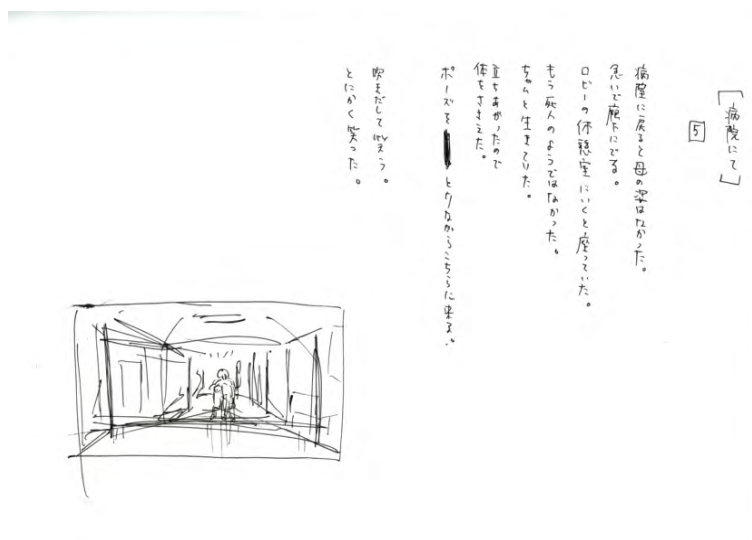
『かみさまのはらわた』(2013)

作品において「言葉」を重視していたのは今回の修了作品においても同じだが、イメージの断片を繋ぎ合わせるように構成されていた過去作品に比べ、キャラクターの会話を通してひとつのシーンが成り立ち、舞台が固定されている中で物語をつくる、という方法は自分にとって初めての試みであった。もちろん、本作においてキャラクターの発する台詞を声ではなく、映画字幕のような文字で表現するという方法も考えた。しかし、過去作品で「文字を見せる」という手法を取り入れた際、私が感じたのは「文字世界と絵世界の断絶」である。いくら形をメタモルフォーゼさせ、絵と同列に文字を扱ったとしても、言葉として意味を持つ形になった瞬間、それは絵の世界に亀裂を入れてしまう。それまで絵として見ていたものが、文字になったとたんに人は「言葉」として認識しようとしてしまうのだ。前作ではその亀裂は、映像の流れを止め、バラバラの世界を区切る役目を果たしてくれた。だが今回の作品では、その文字による視覚的な断絶をさせずに、一定の温度で淡々と展開されていく物語を作りたかったのだ。

1-3 物語を組み立てるまで

私は作品を作る前、必ず文章を書く。何か印象的な場面に出会ったり、ふと気になる言葉が浮かぶとメモ帳に書き込み、それらがのちのアニメーションやイラストの題材になることが多い。落書きや絵コンテではなく、絵に起こす前にまず言葉が先行する。それは、今回の作品も例外ではない。1-1節でも触れたが、実際に体験したことを作品にするうえで、私は既に関書き留めておいた入院中に起きたエピソードを整理するところから始めた。

制作の進行具合を報告する中間発表の際、なかなか絵が定まらず悩んでいた。一年次作品『かみさまのはらわた』(2013)では、数十の短い言葉をポストイットに書き出し、組み合わせや順番を考えていったのだから、その際は絵柄を統一せず、それぞれの言葉から浮かぶイメージに沿って絵を仕上げていった。しかし今回のような物語を描こうとした場合、その断片的な方法はふさわしくないと判断した。だからこそ、ひとつに選ぶことが難しく悩んだ。そういった状況から、なるべく文字を書き付けるのに近い、普段から行っている方法で、まずシナリオを書こうと考えた。



手書きシナリオ

シナリオといっても、一般的なト書きや登場キャラクターの台詞が整然と書き並べてあるものではなく、もともと溜めていたエピソードを短く書き表し、挿絵を加えたものである。これ

を作成している間の落書きのタッチが、実際採用する作品の絵柄になった（1-4節で後述）。この絵日記をつくるような方法は、実際の状況についての記述や絵が少ないため、登場人物の一挙一動を定め過ぎず、次の段階である絵コンテを考える余白を残してくれる、作者に適したアプローチだった。

1-4 省かれた実感

すべてのシナリオが、私の実体験から描かれたものであった。しかし、実感とは、頭の中でさまざまな記憶と芋づる式に関わり合っている。ひとつの物語に収まらないほどたくさんの歴史と繋がっているのだ。病院で起きたこと、幼少期に体験したこと、それらを記憶の中から引っ張りだして並べるだけでは物語は成り立たないと感じた。

例えば、入院中のエピソードとして描いたシナリオに、「歩けど歩けどイトーヨーカドーに着かない」という話があった。母が水を飲むためのフタついたコップを買いに、病院を出て、近くのイトーヨーカドーに歩いて行った。途中で山吹の花が咲いているのを見て、「そういえば、母は自分が死んだら山吹の花を供えて欲しいと言っていたな。私は山吹の花がどんな花なのか知らなくて、それを言われた日に焦ってその花をインターネットで検索したり、外に探しに行ったりしたなあ。あとはジェリービーンズを買ってくる度に、ジェリービーンズが大好きだからお墓に持って来てくれとも言ってたな。最近も、「私が死んだら〇〇を」って他にもなにか言っていた。なんだったっけな。母の目が覚めたら、聞いておいて、紙に書いておかないとな…」などと考えていた。気がつくとも、私はずいぶん歩いていた。イトーヨーカドーは病院の二軒隣に建っていて、目の前に見えているのに、全くたどり着かないのだ。それはイトーヨーカドーがまるでどんどん遠ざかっているような気さえする奇妙な感覚であった。覚醒しているのに、夢でも見ていたかのようなこの体験は自分でも気に入っていて、シナリオの段階で読んでもらった周囲からも好評だった。何より、この道中で山吹の花を見たことや病院を出ても不思議な空間が続いていたことが、鮮明な記憶として脳裏に焼き付き作品に取り入れたいと思っていたのだ。しかし、実際にシナリオを並べ、そこから絵コンテを組み立てようとした際、病院の「外」と「内」と「回想」というものを明確にする必要があると考えた。病院内部という母の死を感じさせる場面、娘の孤独や回想の入り口となる車を運転する場面、そして回想そのもの。その三点の中でイトーヨーカドーはどこにも属さない異色なシチュエーションであり、本

来描きたい物語の方向から逸れてしまう可能性があった。自分が面白いと感じて執着している体験が、「伝える」ということを邪魔してしまうと思った。今回の作品において、「記憶の再現」と「物語」どちらが描きたいのか考え直した時、イトーヨーカドーを含めいくつかのエピソードを削ることにした。その他、娘がすいすいとハンドルを操作したり、猫ではなく犬がアロエを折ったり、山吹の花をタンポポにしたり、本当は冷蔵庫に入っているレンゲをコップに差したり、自分の記憶に対するたくさんのディティールに変更を加え、物語るための嘘をつくことを選んだのである。



イトーヨーカドーに着かない

1-5 ツールの選択

今回ツールを選択する際、私が重視したのは、使い慣れている道具であることと、道具そのものに「形跡」を残す力があるかどうかである。

1-3節でも述べたが、絵コンテの基になる文章を描く際、一番良いツールは紙とペンである。私は自分にとっていつでも手に取って描ける道具が合っていると実感し、その道具の範囲で制限される表現を重視する。例えば、黒いインクペンと白いコピー用紙しかない場合、表現の幅は制限される。線の太さも変えられない、水彩のような滲みのグラデーションも出ない。上質な画用紙ではないから書き付けたときのリアクションも質素だろう。しかし、限られた環境だ

からこそ、より頭の中のイメージを鮮明に描くことができると考える。黒いペンと紙という最小限のツールしかないということが、寄り道や、逃げ道を封じている。また、インクペンは鉛筆のように消せない。デジタルでタイピングする場合にもいえることだが、すぐにデリート出来るということは、体感としての「書いた」という感覚を薄れさせる。「消せない」ということはずっとその場所に言葉が残っていくということでもある。

今回の舞台になった病院でのエピソードも、普段使っている紙とペンを使って記していた。アニメートにも自分にとって自然なツールを使用したいと考え、「消えないインクペン」を採用した。また、絵シナリオを描いていた延長で絵コンテや作画をすることで、インクペンの容赦のない、かつ無愛想なタッチが作品のテーマに合っていると実感した。

ペンを選んだ理由と同じく、普段から使い慣れているもの、形跡を残せるという点、また、今まで作画にはライトボックスを使用していたが、それを使わずに前後の動画が確認出来るという愉快さから、作画用紙には透度の高い40gのトレーシングペーパーを採用した。

このトレーシングペーパーを使用することで、前後の絵が「ズレて」いきつつ、残像が残りシンプルな画面の中に奥行きや深みが生じた。



作品スチル：過去の絵の残像が残っているようす

第2章 不完全なキャラクターたち

2-1 創作童話『風になったミセス・カバゴジラ』について

本作品には、母親である「ミセス・カバゴジラ」という怪獣が登場する。前述した通り、元々この作品はドキュメンタリー映画として実際の出来事を忠実に語るつもりであった。従って、はじめは母親も人間の姿をしていたのだ。しかし、実際人間の姿である母と娘を描いてみると、どうしても母親の姿を納得のいくフォルムで描くことができなかった。自分自身の中で大きな存在である「母」という人物を冷静に描写できない、という壁があり、母子が笑いあうシーンも、ケンカするシーンも、意図しない生々しさが出てしまうように感じた。例えば、人間（母）と人間（娘）の抱き合うシーンを一枚の絵として描いた時、「誰と誰なのか」という具体的な人物像に当てはめようという先入観が働いてしまう。その人物像に、「初老の女性」を描こうとしても、自分の目にうつる母親、そして観客に捉えてほしい母親としてしっくりこなかったのである。



初期イメージボード：人間の姿をした母と娘

「母」という存在がこの物語の大きなキーワードであり、その人物を描けないことには制作を進めることは出来ない。そこで、もう一度自分の中の「母」のイメージを振り返ることにした。すると、ひとつの架空のキャラクターが浮かび上がった。

「ミセス・カバゴジラ」は作者オリジナルのキャラクターではない。作者の母が昔執筆していた『風になったミセス・カバゴジラ』という創作童話に登場する怪獣の姿をしたおばさんが、「ミセス・カバゴジラ」である。

私が幼い頃から、母は絵を描いたり、物語を作っていた。夜になって兄と一緒に布団に入ると、母は原稿用紙の束を持ってやってきて、この『風になったミセス・カバゴジラ』を読み聞かせた。母はこの童話の中で、自分を「ミセス・カバゴジラ」に、そして兄を主人公の「ぼく」に重ねて物語を描いていた。

「どのくらい時間がたっていたのか。気がついてみると私の身体は何倍にもふくれ上がってしまい、黄色に輝いていた身体は緑色に変わってしまったわ。」(『風になったミセス・カバゴジラ』より)

当時、この一節からミセス・カバゴジラを想像した私は緑色のワニのような怪獣の絵を描き、「カバゴジラはこんなに不細工じゃない」と母に言われたのを覚えている。

この童話の存在を知っているのは、世界中で私と兄と作者である母だけである。ミセス・カバゴジラについての会話が成り立つのは、この物語を共有した私たち家族の間だけだった。「母」と「ミセス・カバゴジラ」を重ねるのも、娘の私だからこそ出来ることであり、その親密な条件が、私に「母をミセス・カバゴジラとして描いたらどうなるか」と思わせた。しかし、あくまで母の執筆した『風になったミセス・カバゴジラ』の登場人物が本作の「ミセス・カバゴジラ」であることはキャラクターデザインのために選択したアプローチであり、その既存の童話と本作を作中で無理矢理結びつけ、説明しようという意図はないということを前提として述べておきたい。

このことを経て、キャラクターを描いてみると、「誰と誰なのか」ではなく「誰と何なのか」という問題にすり替わり、人物の具体性が欠けてより画面内の謎が深まり、作者の描きたい母子のアンバランスさが際立った。母本人が比喩した「ミセス・カバゴジラ」は、まぎれもなく私の中の母親という人物像にぴったりと当てはまったのだ。

2-2 「世界との不一致」と「母と娘の不一致の一致」

漫画家、宮川さとし氏の『母を亡くした時、僕は遺骨を食べたいと思った。』では、自身の母の茶目っ気あるエピソードが描かれる。愛情故の大胆不敵な「うちのお袋」の行動を、息子自身も受け入れ愛おしむという縮図は、多くの母子関係に当てはまることなのかもしれない。



『母を亡くした時、僕は遺骨を食べたいと思った。』第五回（注2）

『Mrs. KABAGOdZILLA -ミセス・カバゴジラ-』で取り上げられている様々なエピソードは実話である。「麻酔をこどものように嫌がる」、「アロエに絆創膏を貼る」、「ハゲを確認させる」とときには、「ハゲてないのに、ハゲていると思い込んで空振りのハゲチェック」をしたこともある。これらは、「うちのお袋」のように、母の母らしいエピソードとして私が愛おしく、可愛らしいと感じているものたちだ。

2-1節で述べたように、母という人物を人間の姿で描くことで、過剰な生々しさや深刻さが生じてしまった。そこで、母の姿を「ミセス・カバゴジラ」という怪獣として描くこと

によって、「実在する私と母」というモチーフから「母」の存在だけがフィクションとして切り離され、そこに生まれるコミカルな怪獣の表情や匿名性が、私が本来描きたかった、母に感じる愛おしさ、可愛らしさの輪郭をくっきりさせる役割を担うことになった。

また、この作品世界の中でミセス・カバゴジラだけが異形であるということが、娘が母親を絶対的な存在として特別視しており、かつ特別であるが故に周りとは違うということを表すのに適していると考えた。

私は「周りと自分が違う」と感じることもある。それが価値観なのか、言葉なのか、感覚なのか、様々な状況があるが、私は昔から自分の意見やものの感じ方が周囲の人とズレている、という違和感を感じていた。これはあくまで主観であり、一步引けば、みな同じように「周りと自分が違う」と主張するだろう。しかし、ここで重要なのはそのズレを感じながら私が生きているということである。

ジェレミー・クラパン監督の『スキゼン』でも「世界と自分とのひずみ」が描かれている。ある夜、隕石にぶつかったことで、その日から91cm、自分の生活する世界とズレてしまった主人公は、そのズレに順応しようとするものの失敗し、どうにか違和を解消できるように模索する。この「世界と自分とのズレ」はすなわち「自分と自分自身とのズレ」でもある。主人公に隕石がぶつかるという希有な出来事がこの物語の発端になるのだが、私は、隕石などぶつからなくてもこの作品の主人公のように、実際に人はさまざまなズレを感じながら、それを深く考えないようにつとめたり、あるいは向き合ったり、自分なりの対応をして生きているのではないかと思う。そして、91cmズレているのは、自分の方なのか、それとも自分を取り囲む世界の方なのかを分からなくなる瞬間が誰しもあるのではないか。

しかし、私の場合、そのズレの感じ方が、自分の母親と一致しているという実感があった。完全な一致ではないが「足のかたちでも、腕のかたちも、そっくり同じ」ように、私と母の間では、『スキゼン』の世界でいう、この地球で自分たちだけが「91cmのズレている」という共通認識があったのだ。これは社会に対してふたりが同じように「不適合」を起こしているともいえる。何故その認識を共有しているかということは、私と母との間にある歴史が必要となるので、本論文で詳しく述べることを避けるが、入院生活で手を握り合っ

て笑いを堪えていた時のように、「なんだか周りがおかしい」という感覚のずっと根元に、

同じことに笑い、同じことに怒り、同じことに泣くような、親子のつながりともいうべき似通った思考があるのだと思う。



ジェレミー・クラパン『スキゼン』(2008)

2-3 不完全なキャラクターデザイン

2-2節で述べた、「ズレ」「不一致」といった感覚を意識し、作品制作に取り組んだ。そのことから、ミセス・カバゴジラのキャラクターデザインをする際、完全な怪獣の姿にしないと考えた。「怪獣にも、人間にもなりきれない」。娘の目に映る母は絶対的でありながらズレている、そういった不完全な異形を描きたいと考えたのだ。ミセス・カバゴジラは怪獣の顔としっぽを持ち、手や足は人間の形をしているのはそういった意図があったからである。

また、この「不一致」は母娘の間でも取り入れることにした。ミセス・カバゴジラの大きな身体や、顔の皺などで大人であることを表しているのに比例させ、娘自身の姿は極端に幼く描いた。子供のような容姿であることが、ミセス・カバゴジラへの依存心や、自立出来ない臆病さや危うさを際立たせてくれるのではないかと考えたからだ。母子の大きさの対比がそのまま年齢（ミセス・カバゴジラの設定年齢65歳、娘の設定年齢30歳だが見かけは10代前半）の対比に、また存在感の対比に影響すると思った。

これらのキャラクターデザインをする際、参考にした作品はイギリスの作家、ジュリア・ポット監督の『Belly』(2011)だ。この『Belly』だけでなく、彼女の作品において描かれるキャラクターの容姿や頭身は非常にアンバランスである。しかし目や鼻の形や身体つきに一見不気味さを覚える反面、「愛おしさ」も感じるのだ。自身のキャラクターについて、ポット監督は次のように述べているという。

「行き詰まったときは、映画『グレムリン』に出てくるギズモのような、実在しないけれど温かい感情を引き出せるキャラクターを何度も見返したそうだ」(注3)

同じく、彼女の好きな『E.T.』(1982)や『キャスパー』(1995)、『かいじゅうたちのいるところ』(1975)などモンスターやホラーを扱った映画に登場するキャラクター造形は、目の大きさや鼻の高さ、形など、多くの共通点がある。そして彼らは決して整った顔立ちではなく、その造形に不器用さや極端さを持つ。キャラクターデザインにおいてこのような要素を取り入れることで、不完全な存在としての不格好で愛おしい怪獣である「ミセス・カバゴジラ」というキャラクターを表現するのに役立つと考えた。



ジュリア・ポット『Belly』(2011)



ミセス・カバゴジラのデザイン案

第3章 音楽・声の演出について

3-1 声の演出について

2-3 で触れたように、ミセス・カバゴジラと娘には明確な年齢設定があった。

ミセス・カバゴジラ—— 65 歳

娘—— 30 歳

この母子関係で表現したかったのは、前述した「母という存在の大きさ」「臆病な娘の依存」である。それは私が実際に、自分と母との間に感じている関係性であり、奔放な母とどこまでもその母を必要としている娘の一方通行の寂しさや、愛情のすれ違いを描きたいと思っていた。

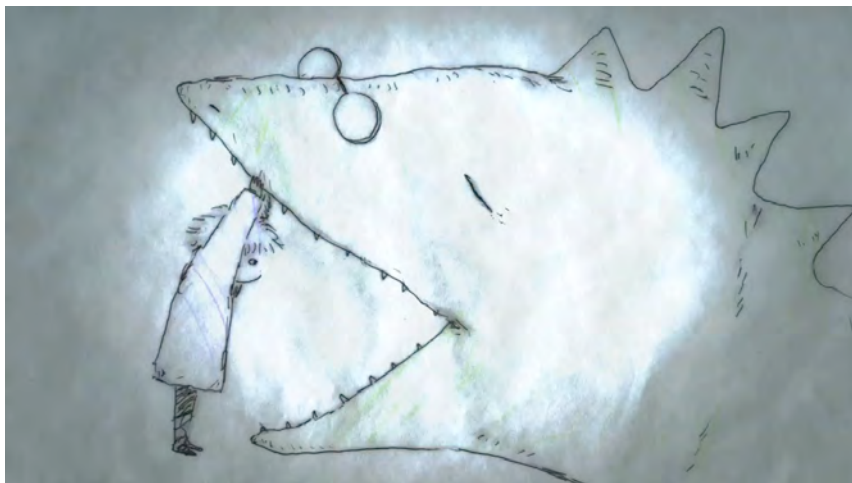
声の演出に際し、これらを表現するうえで求めたのは、オーバーでない自然な演技の出来る役者だった。とくに、作中の母子の「笑い」のシーンでは、作品で描く死への印象を軽くしてくれるような声であって欲しかった。そうした、わざとらしくない演技の出来る声優を探すつもりであったが、仮のビデオコンテに必要な台詞撮りまでに間に合わず、やむなく母本人に頼んだ。母本人に「ミセス・カバゴジラ」を演じさせることは、作品の「モチーフとしての母」と、自分の「家族としての母」が重なり、冷静なディレクションが出来ないと予想し、声優の候補としては考えていなかったのだ。しかし実際には、そういった距離感を気にしていたのは私だけで、本人は楽しそうに張り切って演じてくれた。とくに、作中の「月がまんまるに満ちたとき——」と、朗読するような台詞部分では、私が幼い頃から絵本を読み聞かせられていた記憶を鮮明に思い出させるような、独特な間の取り方が、想像以上にミセス・カバゴジラという存在感を際立たせた。この仮録音で、当初のドキュメンタリー映画として描こうとしていた側面を思い出し、主要キャラクターであるミセス・カバゴジラと娘のふたりは、母と私本人が演じるという必然性を感じた。

しかし、アニメーションの制作が進み、画面やストーリーの全体が見えてくるにつれ、私の演じていた娘の声が意図する演出ではないことに気づいた。

30 歳でありながら子供の姿をしている娘はしばしば、容姿に似合わない大人びた仕草を見せる。ミセス・カバゴジラが「人間にも怪獣にもなれない」というジレンマを抱えているとする

ならば、娘は「子供にも大人にもなれない」という葛藤があり、そのちぐはぐな表面と内面のズレを描きたいという思いがあったのだが、子供の姿である彼女の煙草を吸ったり、車を運転するシーンが「子供なのに煙草を吸って、運転してる」という解釈につながるのは意図するところではなかった。そのような時、担当教授から、私の声が高くて幼い声であるため娘を「完全な子供」として説明してしまう要因となっていると指摘された。実の母親をミセス・カバゴジラとして据えた段階で、既に自分自身の声を評価する余裕のなかった私はこの指摘で、改めて、表現したいもののために何をコントロールすべきかを考え、娘の声の役者を「完全な大人」として捉えられるような、落ち着いた声の持ち主に変更することにした。

この後の台詞の本録音で、自ら演技をせずディレクションだけに専念できた私は、自分が演じていた時は見えていなかった言葉の間や、シーンの解釈を得ることが出来、声優を変更してよかったと思った。また、私が娘を演じなくなったことによって、「他人」である声優たちの体感が表れた声、つまりミセス・カバゴジラと娘の声の距離が、近づきすぎない、理解しきれない、よそよそしさを孕む結果となり、この物語に活きたのではないかと思う。



母と娘の対比

3-2 単に幸せではない音楽のなりたち①

本作ははじめ、音楽環境創造科の担当の方に「ナンセンスな歌詞がついたアップテンポの楽曲」を依頼する予定だった。母子が足をあげて笑いあい、肩を組んで歩いて行く後ろ姿には、家族の愛をしんみり謳った幸せに満ちた音楽ではなく、その期待を裏切るような、それこそこれまでの章で述べてきたような「ズレ」を象徴するような音楽を求めていた。

「どのような曲が一番予想外か」と考えた際、山村教授にアキ・カウリスマキ監督の映画を勧められ、『過去のない男』（2002/フィンランド）を観た。映画の中で、記憶喪失だった主人公の男性が記憶を取り戻し、過去の自分と向き合った深刻な場面のバックで日本の演歌が流れていた。列車にゆられながら遠くを見つめる男性と演歌のギャップはあまりに唐突だった。しかしその映画は、まるで棒読みの役者たちの演技や、そう思わせてさりげなく交わされる目配せや、ただただ生活の一部を取ったようなシーンなのに計算を感じさせる構図など、様々な「ぎこちなさ」にひとつのバランスを与えているように感じられた。このことを参考に、裏切りの音楽を依頼しようと考えた。

3-3 単に幸せではない音楽のなりたち②

私がアニメーション表現を選択する理由の一つは、絵コンテも作画も編集も、ほとんどの作業を自分ひとりで行うことができるという点である。しかし、制作過程の「音楽」という分野では、楽器を弾くことも作曲をすることもできないため、今まで自分の考えを音楽制作者に伝えることに悪戦苦闘してきた。

今回の作品を作るにあたり、目標として掲げていたのは「冷静になる」「流れにまかせる」という二点だった。自分が現在進行形で実体験している家族関係をモチーフに選んだ時点で、主観的な視点で自分本意なディレクションをしてしまうことは常に意識していた。また、すべてをコントロールしようと思い過ぎずにあえて自分が手を触れる部分を選びとって制作を試みたかったのだ。その二点が実行されたのは、音楽制作においてだった。

ペアを組んだ作曲担当の方が「ミニマルは出来ます。ミニマル以外は出来ません。感情のある音楽は作れません。感情のない音楽ならいくらでも作れます」と清々しいほどに断言した時、

つまりそれは自分が想像していた「歌詞付きの楽曲」案が遠のいた瞬間だったのだが、「できないなら、しょうがないな」と思った。そして、作曲の方向性を担当者の得意分野であるミニマルミュージックに変え、まったく別の演出方法を考えた。

初期のシナリオ、および絵コンテには、「ミセス・カバゴジラが般若心経を唱える」というシーンがあった。この般若心経は母の存在感を表すため、実際の録音を作品にも取り入れていたが、「般若心経が強すぎる」という指摘を受け省くことにした。しかし、般若心経そのものを観客が認識できる形で聴かせずとも、お経を唱えるリズムの片鱗を残したいと考えていた。作曲担当の方と初めて打ち合わせをした際、そのことを相談したら、「出来ると思います。そもそもお経って音楽ですよ。」と言われた。このやりとりから、ミニマルミュージックによる第一弾のデモを依頼する際、仮録音時にとった般若心経を聴き、そこから着想される音楽を作って頂くことになった。

結論をいうと、その第一弾のデモがほぼ本作のラストシーンの音楽そのものである。

打ち込みのピアノが一定のリズムを淡々と刻む中で、「ピシャ」と何かを叩くような響きのある音が不規則に入っていた。「この音楽の後ろでたまに鳴る、一定でない音がとてもいいです」と言うと、「それは数珠の音です。数珠の音は思っていたより、一定じゃなかったです」と返された。

この時、当初求めていた「ナンセンスな歌詞がついたアップテンポの楽曲」に比べまったく予定外の音楽を依頼した自分を肯定でき、こちらの意図と相手の技術を重ね合わせて制作を進めることができた。完成したミニマルミュージックの一定の音節を繰り返す構造は冷たく、しかしその中にも生楽器の整然としすぎない不安定さがあり、「幸せすぎない」突き放した音楽となった。このことが、ラストシーンの意味合い、ひいてはこの作品世界全体と観客との距離感を確定してくれたと思う。

また、音楽が始まる直前の、未来への兆しとして描いた娘が爪を切るシーンで、この「変則的な音」として求めた数珠の音が、爪を切る「パチン、パチン」という効果音と予期せず似通った印象を持ち、不思議なつながりが生まれたような気がした。

3-4 位置のズレた音楽

3-3 節で述べた数珠の音以外に、音楽の演出において「不一致」を意識したのは、ラストシーン以外で流れる前半の音だ。一つ目は娘がタバコを吸い、車のドアを開けるシーン。二つ目はタンポポを靴で踏みつけるシーンである。この二カ所は「動作や物語の展開と意味の繋がっていないところで音を鳴らす」という目的のもと選ばれた。

そもそもこの二つのシーンだけでなく、映像のあらゆるカットを途中で終わらせるように意識している。階段で眼鏡を鼻に押し当てる仕草、草むらに据わって風船を見ながら息を吸い込む瞬間など、キャラクターが何かを始めたり、何かを終えたりする、その終始点を避けてアニメーションを作ったのは、この音の配置と同じ理由からだ。

アニメーションにおける音楽はしばしば、キャラクターの動作や感情に合わせて楽器が選ばれ、作曲されている。しかし、この作品では画面内のアニメーションとズレた音をつけて欲しかった。だからあえて、「なぜこんなところで音になるのか？」という疑問が生まれるような場所を選んだ。そして極力感情を抜きに、淡々とした印象にするため、ラストの曲で使用された楽器、グロッケン、ベース、ピアノ、ギターの断片が使用されている。ツールを選んだときと同じように制限されている条件だからこそ、俯瞰したときに音色の統一感があるし、ラストシーンの音楽の一部が切り貼りされているという断片的な演出が、「ズレ」をひとつのテーマとしたこの作品において適していると考えた。

こうした「不一致」へのアプローチとは逆に、「一致」を試みたのは台詞と効果音、そして娘が「どこへ行く気？」と母に問うシーンの呼吸だ。途中で切る、タイミングをズラす、といった小さなストレスが積み重なり、物語は中盤で混沌に向かう。だからこそ、一番静かに、落ち着いて聞いてもらいたいミセス・カバゴジラの語りに耳が傾けられ、「どこへ行く気？」という声に、何も映し出されていない白い画面を用いることで、現実世界で感じられていたズレが、ミセス・カバゴジラとの対話でやっと一致するかなのような空間を表現することができた。

結論

「母は死んだらどこへ行ってしまうのか」という漠然とした未来への問いに突き動かされて、私は自分が感じた恐怖や違和感といったものを根底に『Mrs. KABAGOdZILLA -ミセス・カバゴジラ-』を作った。いつかは死んでしまう母、しかし今は一緒にいる、母と自分自身という存在をテーマにすることは「まだ途中の物語」を描くということでもあった。

一年間の作品制作を通して、実体験をアニメーションで物語る時、事実を忠実に描き起こすことと表現したいことが必ずしも延長線にあるとは限らないことを知った。そして、さまざまなフィクションや嘘を織り交ぜていくことで、より実感に近づくという不思議な展開は、私にとって貴重な体験だった。また、そのフィクションや嘘という「ズレ」を生じさせるうえで、音楽や演出において、意識して他人の力を借り、あえて自分を関与させないことで自然とズレが生み出されたことは、頑なだった自分のものづくりの姿勢を見直すきっかけとなった。

改めて、本作品を作る過程で「なぜ作品をつくるのか」ということにも気が付きがあり、これまでの作品にも本作にも「循環」というものがひとつのテーマとしてあるように思えた。

谷川俊太郎が文を担当した『かないくん』という、「死」を扱った絵本の中で、祖父の死を知らされた女の子が、「真っ白なまぶしい世界の中で、突然私は「始まった」と思った。」

(注4) という一節がある。終わりが単なる終わりではなく、何かがどこかではじまる瞬間だという考えが、私の作品の根底にもある気がする。前作『かみさまのはらわた』(2013)では作中の「さっき 死んで、すぐ、 また生まれてきたんさ」という言葉のとおり、命や魂といった目に見えないエネルギーを「かみさま」として捉え、その循環という流れ自体を描いた。一方本作では、「母と娘」という具体的なエピソードで、死に至る前の生の部分を描いた。冒頭でも述べたがそれは実際には結末がわからない物語である。このモチーフに選んだのは、他でもない自分のためであり、「母は死んだらどこへ行ってしまうのか」という疑問に対し私なりに答えを求め、結果それは作品としてひとつの形になった。

作中、母と娘が同じ行為を繰り返すシーンがある。そのシーンは絵コンテの段階ではなく、作っている途中で後から付け加えられたものだった。私にとって「生きて受け継がれる」と感じられるその行為は「生きている」ことそのもの描いているようなものだった。振り返ればどれもが(草引きも料理も般若心経も)「今生きている」ということの証拠とし

て残しておきたい場面である。もしかしたら、この作品は、先の未来でひとりきりになる自分に、そして観る人にとって、生きていくためのタイムカプセルのような機能を果たすのかもしれない。

ズレを感じながら生きている私にとって作品をつくることは、「なんだか、生きるための（あるいは死ぬための）リハビリみたいだな」という思いを抱きながら、次のリハビリ計画を考えていきたいと思う。

謝辞

修了制作『Mrs. KABAGOdZILLA -ミセス・カバゴジラ-』を制作するにあたり、本当にたくさんの方々に暖かいご支援ご協力を頂きましたこと、心より感謝致します。

IMAGICAやアオイスタジオといった恵まれた環境で、作品の色や音に対する細やかな仕上げが出来た体験は一生の宝になります。

音楽の面で大きな力をお貸し頂いた、音楽環境創造科の先生方をはじめ、奏者の方、声優の方、作品完成までお付き合い頂いた、富川いず美さん、野田麻奈美さん、額田大志さんには大変お世話になりました。

また、岸野先生、高山先生にはいつも自分の言葉にならない考えを映像から汲み取って頂き、数えきれないほどの気づきを与えて下さりました。

アニメーション専攻のキャシーさん、河野さん、胡さん、講師のイラン・グエン先生、助教の村上さんには生活面、制作の技術面のみならず多くのことを学ばせて頂きました。

そして、何より常に作品に対しまっすぐにご指導下さった、岡本先生、伊藤先生、布山先生、山村先生には、大学院二年間を通してたくさんのことを教えて頂きました。特に指導教員の山村先生には、自分に足りない要素や作品に対する真摯な姿勢を学ばせて頂きました。ゼミだけでなく昼夜を問わない相談メールにも丁寧な答え、励まして頂いたこと、この場をお借りしてお礼申し上げます。

この修了作品は、今まで生きてきた中で、一番ひとに支えられてつくった作品です。皆様の助けがなければここまで来ることは出来ませんでした。

最後に、二年間ほぼ家族のように生活を共にした第五期生の友人たちと、大学院まで見守ってくれた両親に感謝致します。ありがとうございました。きっとまたどこかで会いましょう。

注

1. 『かないくん』発売記念イベントUST配信《『かないくん』を語らうタベ。》より
(2014年1月24日)
2. くらげバンチ『母を亡くした時、僕は遺骨を食べたいと思った。』宮川さとし、第五回目、
p. 2、3より
3. white-screen.jp 若き女性イラストレーター／アニメーション作家 Julia Pottによる
感動のショートアニメーション「Belly」より引用
4. 『かないくん』 p. 47

参考文献

谷川俊太郎著、松本大洋イラスト、糸井重里監修『かないくん』東京糸井重里事務所2014

参考作品

『Belly』(2011) ジュリア・ポット

『Skhizen』(2008) ジェレミー・クラパン

『過去のない男』(2002) アキ・カウリスマキ

制作記録「Mrs. KABAGOdZILLA –ミセス・カバゴジラー
/ Mrs. KABAGOdZILLA」

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

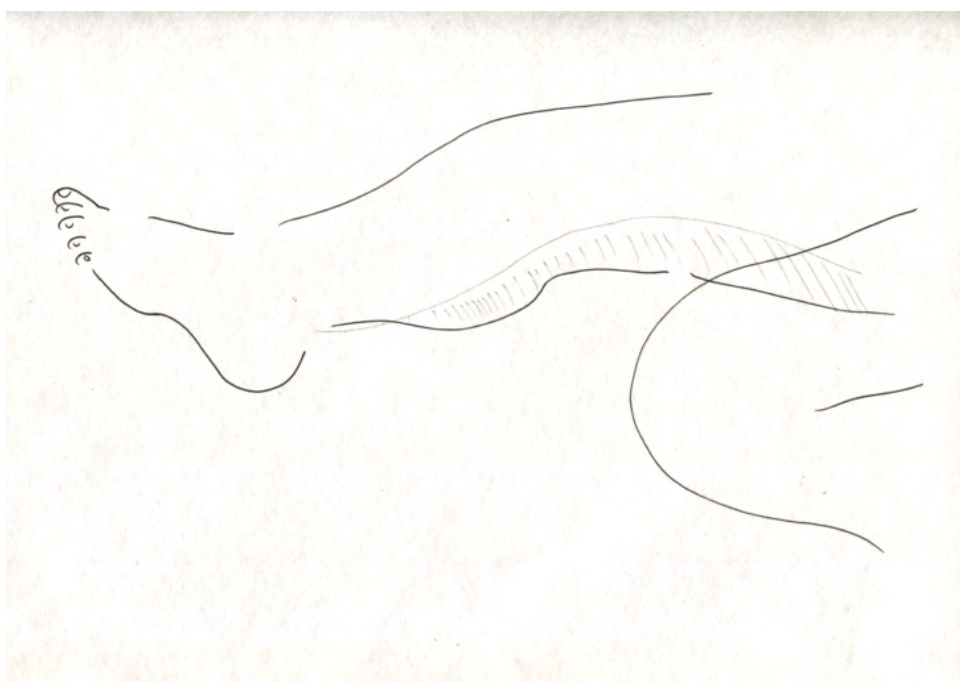
学籍番号 3212345

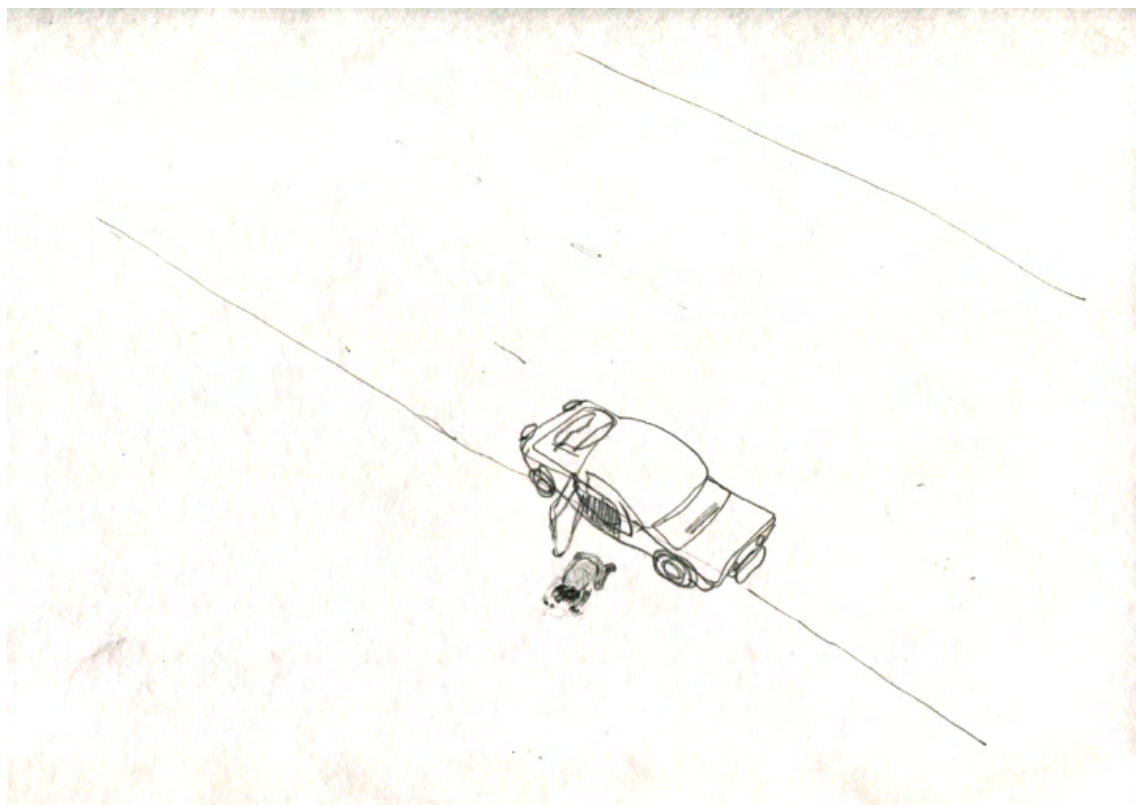
小谷野 萌/Moe KOYANO

指導教員 山村 浩二

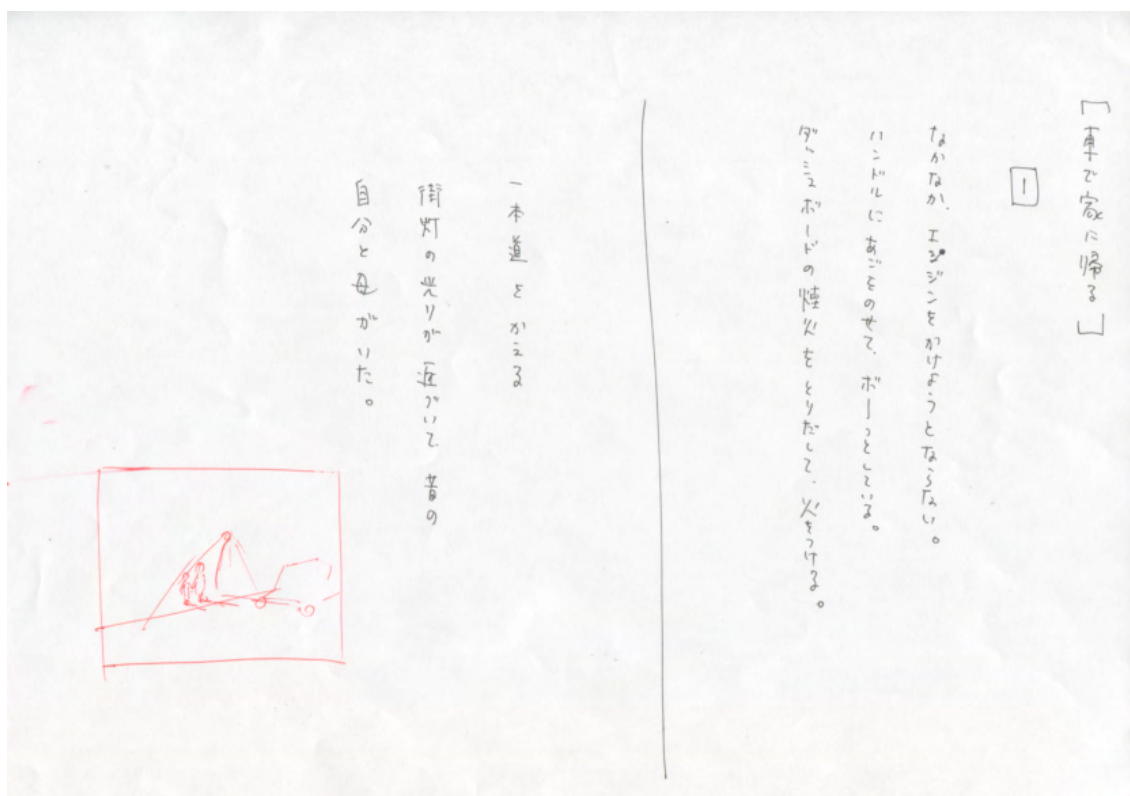
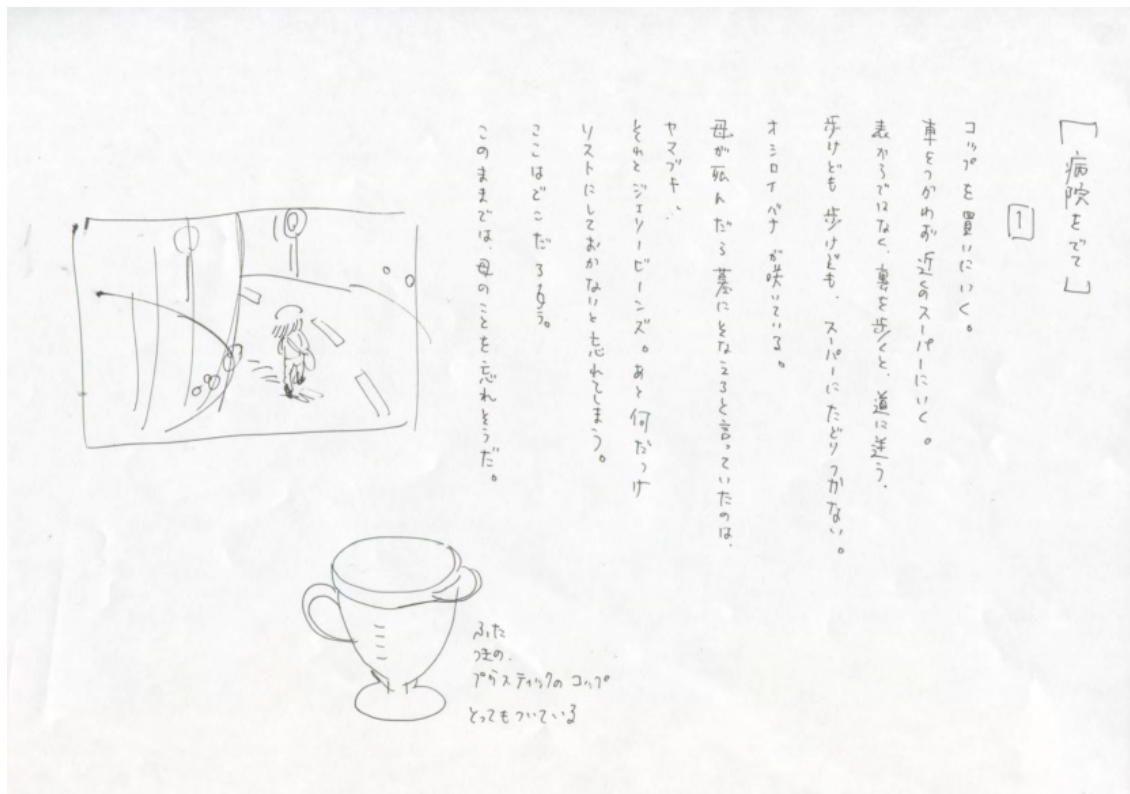
2014 年 2 月 14 日

1. イメージボード





2. 手描きシナリオ



「車で家に帰る」

2

呼吸が荒くなる。

呼吸がとまるみたい。

運転中というけれどどうしよう。

「ハ」
「ハ」
「ハ」
「ハ」

路。端に車をとめる。

冷め汗でびっしょりになってまもちわるい。車をどてたく。

反対車線を結婚式の車が通りすぎる。

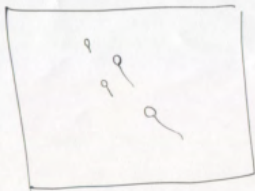
車から白い風船が放たれる。

深い不安の暗い空に、吸ってしまふ。

どうじんりさくなくていく。

見ていた。

破滅するまで待ていたの。たけと
そのままきこえた。



「病院にて」

5

病室に戻ると母の姿はなかった。

急いで廊下に出る。

ロビーの休憩室にいくと座っていた。

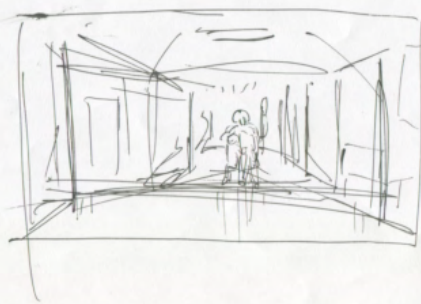
もう死んだようにぼんやりしていた。

ちゃんと生きている。

直ちがかったので
体をすました。

ポーカーと、とりなからこちらに来る。

吹まわしていきまう。
とにかく笑った。



3. 絵コンテ

Title	Page 1-1				
S	C	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
			黒画面		
			泣いてる。 画面内で上、Fの や、ぐと涙を沈める	⑤ 鼻と息を吐く娘の呼吸 ……	
				導入の為の完全な 音楽が、また、 カバゴジラの口から 歌のメロディー (少し子供にきかせる タイアの音と したメロディー) (11)	
			家庭用プールで カバゴジラが背中に 娘を乗せている		お風呂の カバゴジラ
					娘の頭を プールの水 カバゴジラの 足の形を かきとる (B) 3分2
			上にタイトル表示		
				(注釈器準備) カバゴジラ	

Title		Page 5 /			
S	C	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
			一本道	<u>ランオの音</u>	
			車内から見た外		
			画面		
			目と口		
			過ぎ去る		

4. 制作風景

トレーシングペーパーでの作画テスト



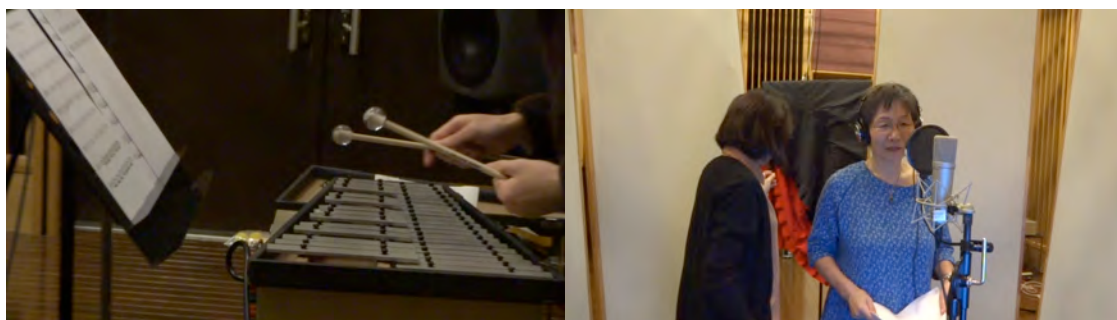
カラーリング



編集作業



レコーディング



カラコレ

