

2017（平成 29）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

物語アニメーションにおける共感づくりについての考察

A Consideration on creating empathy through story animation

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 3216349

浅野陽子/Yoko ASANO

指導教員 伊藤有壱

2018 年 2 月 23 日

目次

修士小論文『物語アニメーションにおける共感づくりについての考察』

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 共感をつくるとは	
1-1 共感とは何か	4
1-2 1年次制作『すみっこのこ』（2017）からのヒント	5
第2章 修了制作『花とラルバ』（2018）について	
2-1 『花とラルバ』概要	7
2-2 物語設定の共有について	7
2-3 テーマとストーリーの展開について	9
2-4 キャラクターの感情表現とデザインについて（人）	10
2-5 キャラクターの感情表現とデザインについて（芋虫）	11
まとめ	13
謝辞	13
注	14
図版出典	14
参考文献	14

制作記録『花とラルバ / Live or Let Live』

1. 人形制作	18
2. セット制作	19
3. 脚本	20
4. 絵コンテ	21
5. 撮影/編集	22

題目 物語アニメーションにおける共感づくりについての考察

Title A Consideration on creating empathy through story animation

要旨：

本論は、物語アニメーションの制作において、いかに鑑賞者の共感をつくるかというテーマについて、修了制作『花とラルバ』を題材に考察していくものである。まず第1章にて、鑑賞者が共感するためには、どのような要素が必要であるかを大まかに整理したのち、第2章にて『花とラルバ』におきかえながら具体的に考察していく。

Abstract:

This paper discusses the issue of creating empathy with story animation through my graduation film “Live or Let Live”. In the first chapter, I will clarify the elements necessary to make the viewer’s empathy possible. Then, in chapter 2, I will concretely discuss the issue on the basis of my film.

序論

筆者が大学院における制作で一番変化したのは、「鑑賞者」の存在を意識し始めたということだろう。アニメーション研究に主軸を置いていた学部においては、アニメーションの技法や表現への興味が非常に強かった。しかし、実制作を重視する大学院のカリキュラムの中で、企画のプレゼンテーションや上映会を経験し、映像作品を人に何かを伝えるために作ろうという姿勢に変化をしていった。

その上で目指したのは、人の心に届くアニメーションである。人は何らかのメッセージを受け取るとき、共感し、何らかの感情を抱くことで、より深くそのメッセージを理解すると考えたからだ。

本論では、著者の修了制作『花とラルバ』において、どのようにして、鑑賞者に共感を抱かせようとしたのかのプロセスを振り返り、その改善点を考察しながら物語アニメーションの制作において、いかに鑑賞者の共感をつくるかというテーマについて論じる。

第1章 共感をつくるとは

1-1 共感とは何か

「共感」という言葉を辞書で引くと、大きく三つの意味が示されている。まず「他人の考え・行動に、全くそのとおりと感ずること」、つまり「同感」である。次に「他人の体験する感情を自分のもののよう感じとること」、これは英語の“sympathy”にあたる。そして最後は「自然や芸術作品などの対象に自分の感情を投射し一体化すること」、これは英語の“empathy”だとされる（松村明編『大辞林第三版』三省堂、2006）。このうち、本論で問題にしたいのは三つ目の“empathy”である。鑑賞者が登場人物にどのようにして「自分の感情を投射し一体化」できるようにするかが主要な論点となる。

「共感（empathy）」が何であるかについて、もう少し掘り下げて心理学の研究を調べてみると、「共感（empathy）」には数多くの定義が存在し、研究者同士で意見が食い違うことも多いことがわかる。社会心理学者のチャールズ・ダニエル・バトソンは、その原因として「共感」という言葉が、複数の独立した心理学的状態を内包していることを指摘し、それを以下の8つの現象に分類した。¹

- ① 他者の内的状態（思考と感情を含めて）知ること
- ② 観察対象である他者と、同じ姿勢になる、または、同じ神経的反応が生じること²
- ③ 他者が感じているような感情を抱くようになること
- ④ 自分自身が他者の立場にいるところを直観あるいは投影すること
- ⑤ 他者がどのように考えたり感じたりしているかを想像すること
- ⑥ もし相手の立場にあったとしたら自分はどのように考えたり感じたりするかを想像すること³
- ⑦ 他者が苦しんでいるのを見て苦悩を感じる
- ⑧ 苦しんでいる他者に対する感情を抱くこと

一口に「共感」といっても、これほどに複雑な現象が互いに絡み合っているのである。本論においてその正体を明らかにすることは不可能であるが、上記の8つの現象を創作の際のポイントに絞って、次の3点に捉えなおしてみた。

- ❶ 対象の置かれている状況が認知しやすい状態であること。(①④⑤⑥)
- ❷ 鑑賞者の記憶や一般的な知識で推定できる範囲であること。(②⑤⑥)
- ❸ キャラクターの感情を何らかの手段で表出させること。(②⑦⑧)

これらを本論における「共感」の条件とし、第2章では、修了制作『花とラルバ』を題材として、その制作のプロセスを振り返りながら、具体的にその3点が達成されているか検討していく。

1-2 一年次制作『すみっこのこ』(2017)からのヒント

次章に進む前に、筆者の一年次制作『すみっこのこ』についても触れておきたい。同作の鑑賞後に「共感した」等と感想を残してくれた鑑賞者が若干名いたことから、筆者はその制作プロセスから手がかりを得て、修了制作の企画を考えることが出来たからである。

まず、一年次制作『すみっこのこ』の概要について説明する。

この作品は、小学三年生の少女・みさこを主人公とし、彼女が学級に馴染めず、学校を破壊する想像を膨らましていく様子を描く。しかし、想像世界で学級を吹き飛ばし、一人ぼっちになったとき、本当はさみしく、友だちが欲しかった気持ちに気付く。最終的には、些細

なきっかけから自分を受け入れてくれる友達と出会う、というストーリーである。

このキャラクター設定は、筆者自身が絵を描くのが好きだったことや、学校に行きたくなかった時期があったという思い出、そして、技法として、平面アニメーションの要素をどこかに入れたいという考えがあったことに起因している。しかしながら、そのまま作品にするだけでは、個人的な作品に留まってしまうと感じ、作品と距離を置き、客観性を取り入れることにした。

例えば、詳細なキャラクター設定やストーリー展開に関しては、落合幸子の『小学三年生の心理』などから、気になる文章を書き出し、そこから発想を広げていった。

〈参考にした文章の一例〉

- ・中学年ぐらいから、仲間の存在が子どもの生活の中で重要となってくる。そして、同性のいつもの同じ子どもたちと遊ぶようになる。その遊び仲間は強い結束力をもち、その仲間以外に対して排他的である。(落合 2000、38 頁)
- ・友だちが「できない」という思いは、友だちが「いない」子が、友だちが「ほしい」と思うときに起こってくる。(同上 133 頁)
- ・魔法ということばが子どもたちの中に生きている。童話の世界が本物の世界のように子どもたちの中に息づくのは、三年生ぐらいが最後かもしれない。(同上 13 頁)

『小学三年生の心理』はシリーズの一巻であり、全体としては1年生から6年生まで刊行されている。主人公の年齢を決める際には、それらを読んだ上で、絵による想像世界という設定が使えるような時期として、小学三年生を選択した。また、内容面に関しても、攻撃的な想像の裏で、本当は友達が欲しいと願う子どもの心情を描くことに決めるなど、作品の軸となる部分に大きく影響をしている。これらのプロセスによって、個人の思い出と、多数の人と共有できる感情とが混じり合い、共感できる作品になったのではないかと考えている。

このように一年次制作では、個人の思い出や願いから作品制作を出発した上で、自己や作品を冷静に眺めるために、文献などから知識を得ることによって思考を整理したことが、他者からの理解を得るために有効な手段のひとつであったと考える。その後の修了制作においても、「多数決」などをキーワードとしてこうした資料を読んだことが、オピニオンリーダーである磯部（クラスの中心的存在の男子）、ミカ（クラスの中心的存在の女子）というキャラクターを誕生させることに繋がり、シナリオの面でおおいに役立った。

第2章 修了制作『花とラルバ』(2018) について

2-1 『花とラルバ』概要

まずはじめに、本修了制作の概要をまとめておく。

手法

立体アニメーション

舞台

中学校

登場人物

花（中学2年生）...主人公の少女。虫嫌いな生き物係。空気を読んで周囲に合わせがち。

ラルバ（芋虫）...芋虫。真っ直ぐで優しいクラスの人気者。

ミカ（中学2年生）...花の級友の少女。クラスの中心的存在。

磯辺（中学2年生）...花の級友の少年。クラスの中心的存在。

委員長（中学2年生）...花の級友の少年。クラスの意見をまとめる。

テーマ

同調圧力への問題提起。私たちは集団の中で何かを失っており、そこから変らなければならぬのでは。

あらすじ

花のクラスでは芋虫・ラルバを飼っている。虫嫌いの花だったが、ラルバに励まされるうち、次第に心を通わせていく。そんな時、ラルバは宇宙から来た危険な生物の可能性があると分かる。クラスの大半がラルバの駆除に賛成するなか、花は一人反対意見を言おうとする。しかし、周囲からの圧力に耐えられず、最終的には、駆除に賛同してしまう。ラルバの墓の前で蝶を見た花は、変わりたいと願う。

2-2 物語設定の共有について

第一章の①によれば、登場人物がどのような世界に居るのかを伝えることは、鑑賞者がその人物が置かれている状況を把握し、感情移入をするための大きな足掛かりとなる。

心理学者のレイモンド・S・ニッカーソンらは、「もし、相手が何を知っていて、どのように感じていて、特定の状況でどう行動するかといったことを我々が何もわからなかったと

したら、コミュニケーションすることなど全く不可能であろう。書き手は、自分達の想定した読み手が持っている（と期待される）背景知識のレベルに合わせて説明をする必要がある。」⁴と述べている。

今回の修了制作の舞台は、日本の中学校の日常生活であり、日本国内の中学生以上であれば、ほぼ全ての人が経験した世界である。人物達の身に着けている揃いの制服と、台詞の中にある「教室」という単語、部屋に等間隔に並べられた机と椅子から、舞台が学校であり、彼らが学生であることは容易に判断できる。物語設定の共有という点では比較的扱いやすい設定だったと思う。

しかし本作には芋虫と会話が出来るという非現実的な設定がある。それを観客に理解してもらうために、会話するための手順を丁寧に説明することにした。アニメーションであれば、芋虫をそのまま喋らせ、それを当たり前とすることも出来たが、物語世界を、私たちの生きている世界の少し先の姿であるかのように見せたかった。そこでスマートフォンのアプリや犬の鳴き声を翻訳する「バウリンガル」⁵等、実在するコミュニケーションツールを参考とすることで、現実世界を基盤とし、その延長線上にある物語世界としての導入を作った。

上述のニッカーソンは、さらに次の点も指摘している。「我々が長い間慣れ親しんできた考え方を、他の人がどのくらい分りにくいと感じるかについて、我々は過小評価する傾向があるのではないだろうか。」⁶。つまり、どれだけ似通った文化圏にしようが、鑑賞者と作り手が同一でない限り、作り手は、自分の経験から生み出されたイメージが、他の人に正しく伝わる訳ではないということを意識する必要があるということだ。

例えば、中学校は、ほぼ全ての人が経験したと述べたが、時代・地域・学校によって個々の差異は必ずある。細かいところでは、黒板の前で、文化祭の出し物を決めるシーンで、男子生徒を出演させたが、制作の途中段階で、彼を先生と取り違える鑑賞者が出た。おそらく、そういう役割は先生がするものというイメージが強い鑑賞者の目には、そう映ってしまったのだろう。しかし、生徒にとって必然的に影響力のある先生の存在は、周囲との「共生」か、自分の意志か、という主人公の葛藤に、抗えない「権力」という新たな要素を生じさせてしまう。この出来事を受けて、委員長の声は、幼い印象を与えるために、子どもの声優に演じてもらうことにした。

このように、違う経験を積み重ねてきた他者に物事を正しく伝えることは、容易なように見えて、実は難しいことである。だが説明を重視しすぎると、映像自体が冗長なものになり

かねない。

物語アニメーションにおいて設定を伝える際は、背景、カット割り、台詞など、多角的な演出から端的かつ魅力的に物語世界への導入を作ることを心掛けたい。場合によっては、設定自体をシンプルにすることで、説明的な部分を削ることも必要であろう。

2-3 テーマとストーリーの展開について

「②鑑賞者の記憶や一般的な知識で推定できる範囲であること」については、物語の細部だけでなく、作品全体の大きなテーマに関しても大切なことだと考える。過去に感じたことと映像作品が結びついたとき、鑑賞者は強く感情移入をすることだろう。『花とラルバ』のテーマは同調圧力からの脱出であるが、おそらく周囲と違う意見を言うことをためらった経験は多くの人にあるはずである。

少し本論からは外れるが、本作のテーマを選択した背景にはいじめの問題がある。いじめられている人が学級内でどのような評価を受けていようと、その人の良さに気付いているならば、味方で居てあげて欲しいという想いを本作品には込めている。いじめられている人といじめている人に向けて作品を作るということも思案したが、いじめ傍観者の立場に居る人の方が圧倒的に多い。学級内でのいじめを改善するために、まず、その立場の人に問題意識を持って欲しいと考えた。

話を戻すと、普遍的なテーマであればあるほど、多くの人と感情を共有することが出来るのではないかと。しかし、それをありきたりの方法で描いても、共感を得ることはできないだろう。いかに他作品と異なる角度から描くか、場合によっては、どう裏切るかを考える必要がある。筆者はこの点で頭を悩まし、大幅にスケジュールを狂わせてしまった。

ストーリー制作のプロセスをふりかえると、『花とラルバ』以前に、実は『ほろほろと花』と『転校生松崎君』という、2つの別企画が存在していた。それらも、同調圧力をテーマとしていたが、主人公は同調圧力に勝ち、友人達の前で自分の意見を言うというエンディングであった。しかし、物語を綺麗にまとめようとするあまり、予定調和で、作り物の印象が強くなっているという指摘を講評会等で受けた。『花とラルバ』にもまた、もう一つのエンディングもあったのだが、同じ理由で廃案にしている。

今回の制作を通して、物語を作るときは、鑑賞者よりもまず作者自身が自分の記憶などを元に登場人物になりきり、その行動を想像することが重要だと考えるようになった。そのほうが登場人物が生き生きとし、結果的にストーリーに真実味が生まれ、共感しやすいものに

なる。一方、『花とラルバ』のストーリー展開については、やや複雑であり、蛇足的な部分があるという意見も挙がっている。やはり、シンプルなものほど、鑑賞者には伝わりやすい。取捨選択をする潔さも必要であろう。

2-4 キャラクターの感情表現とデザインについて（人）

次に、「③キャラクターの感情を何らかの手段で表出させること」という観点について述べる。

今回の制作では、芋虫・ラルバを表現するにあたり、素材的には顔を油粘土、人間の顔は石粉粘土を使用した。石粉粘土は、油粘土に比べて、細かい造形に適しているが、乾燥すると完全に固まってしまう。そのためアニメイト段階では、目元のみで表情を表現することにした。目を細いピンを使って回転できるようにし、瞼は置き換えを用意した。例えば、悲しみを表現する際には瞼を取り付け、目線を下げるなどして、目線や瞼の動きで感情を表現した。そののち、口は、編集段階でアフターエフェクトのパス機能を使って合成を行った。

しかし、この手法は、置き換えや、柔らかい素材を使うのに比べて、表情に大きな動きをつけることは難しい。そこで、その点を補うものとして、音と光、色味による演出を行うよう心掛けた。例えば、主人公が芋虫に励まされたカットでは、画面の色味を同じシーンの他のカットに比べて暖色系に調整している。だが、素朴さを意識しすぎて、全体としては感情の起伏があっさりとした印象になってしまった。適切な素材の検討と、光による演出の追求は今後の課題である。

次に、キャラクターデザインについてだが、主人公・花の顔は、元々は違うものを用意しており、実は彼女の左側に座っている男子生徒の顔を使う予定であった。しかし制作当時、筆者自身が親しみを感じられず、不採用にした。その後で採用したのは、主人公の過去を描くために作っていた別の人形だった。より目が大きく、彫りの浅い幼い顔をしていたのだが（図1）、そちらの人形の方を動かしたい気持ちになったのだった。



図1：左が主人公の顔として作っていたもの。右が採用したもの。

認知心理学者の荷方邦夫は、『未成熟な「かわいい」顔は、丸みを帯び陰影の弱い表面、小さな鼻、大きな目などに代表されるとしています。...中略...この中で、「かわいい」すなわち未成熟的な特徴を持っていると、他者から保護的な関係を受けやすくなることが知られています。』⁷と述べている。また、映像学を専門とする豊原正智は、アニメーション監督・宮崎駿の言葉を引用しつつ以下のように述べている。『「見た瞬間、このキャラクターが可愛い、だから俺は好きだってことで許そうと思う人だけが見てる」というような漫画的な観照態度が、アニメーションにも持ち込まれ、そのような態度がキャラクターの造形に利用され、それへの感情移入を容易にすると考えられないだろうか。』⁸

つまり、筆者自身が、目の大きな別の人形の方が可愛く見え、感情移入し、そちらを動かしたくなったということなのだが、これらのことから考えられるのは、キャラクターデザインの際には、可愛さを意識した方が良いということである。少なくとも、作者自身が感情移入できる可愛さを持ったキャラクターであれば、制作中にも人形に感情を注ぎやすい。そして、そうして生み出されたキャラクターは、きっと鑑賞者の心を掴むだろう。

2-5 キャラクターの感情表現とデザインについて（芋虫）

今回の修了制作で特にデザインにこだわったのは、芋虫・ラルバである。それは、脚本を見た同期から、「ラルバの駆除を迷うかどうかはラルバのデザインによる」と助言を受けたからだ。確かに、主人公がラルバを好きになったように、観客にラルバを好きになってもらわなければ、主人公の葛藤は伝わらないだろう。テーマとも大きく関わるところであり、なるべく鑑賞者の好みに左右されず、可愛く、純粋で、優しいキャラクターというイメージを形にしたいと考えた。その結果、芋虫・ラルバのデザインは、人物に比べて、あえて、抽象

度を高くすることにした（図2）。



図2：本編中に登場する芋虫・ラルバ

ここに至った発想の原点には、浅野いにおの漫画『おやすみプンプン』がある。『おやすみプンプン』の特徴として、主人公・プンプンの記号化された身体が挙げられる。周囲の登場人物が服の皺まで緻密に書き込まれているなかで、プンプン一家とその親類だけはシンブルな鳥のような姿で表現されている（図3）。

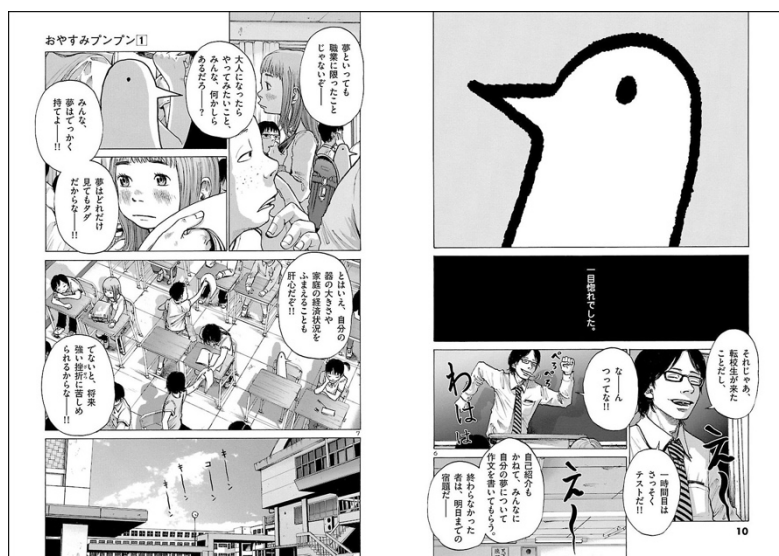


図3：浅野いにお『おやすみプンプン』1巻より

浅野いにおは、インタビューの中で次のように答えている。

「やっぱり物語の主人公は、読んでいる読者自身であってほしいと思うんです。どれだけいい話でも、絵柄が気に食わなくて読めないものがあったりして。それじゃあ、もう主人公は何でもいいんじゃないかな？って。顔を固定したくない。その結果として、このキャラク

ターになったんです。」⁹

つまり、具体性を極端に排除することで、登場人物に、鑑賞者が様々な姿、例えば、好みの顔や、自分自身を重ねる余地を作り出している。この浅野いにおの漫画演出から着想を得て、芋虫・ラルバの顔は、丸い顔に小さな黒目と、口のみという極力シンプルなものにした。顔の造形をシンプルにしたことで、目線での感情表現は出来なくなったので、その代わりに二本の角を生やした。主人公・花にとっての大切なものであるラルバに、鑑賞者の大切なものや友人を重ねて欲しい。

まとめ

ここまで、物語設定の共有や、テーマ設定・ストーリー進行、人物の感情表現・造形についてなどの要素から、『花とラルバ』において、どのようにして共感できる物語アニメーションを目指したかについて述べてきた。これらはあくまでも筆者自身の制作経験に基づくものであり、果たしてそれらが、どれ程鑑賞者が共感するために役立っているのかは、確かめられていない。本稿は、あくまでも制作者の側から、共感を生み出すためにどのような試行錯誤をしたかについての一事例を記述したものである。今後は観客からの感想や批評を得ながらその妥当性を検証し、次作へと繋げていきたい。

最後に、多くの人の共感を得ることが果たして良いことかという、必ずしもそうではないと思う。誰か一人に深く刺さる作品を作ることが出来れば、それも成功と言えるのかもしれない。作品を自分のために作っていると言い切る作家もいる。誰のために、作品を作るのか。これもまた、作り手は考え続けなければならないだろう。

謝辞

2年間にわたり、温かく、時に厳しくご指導いただいた先生や助手の皆様、作品の音響面で大変お世話になった音楽環境創造科の皆様、朝から晩まで生活を共にした9期の友人達、励まして下さった先輩や後輩、そして、遠い地から応援をしてくれた家族。支えて下さった全ての方に深く御礼申し上げます。

注

1. (バトソン 2016) 5-11 頁。
2. ②に関しては、人間は、「神経反応の一致や模倣に頼るだけでなく、様々な状況で他者が何を考え何を感じるのかを記憶や一般的な知識を用いて推定することも可能である。」と補足がされている。
3. ④と⑥は類似しているが、④は創作者による「美学的投影」、⑥は「自己投影視点」という異なる文脈で発展し、⑥の方が自己に対する焦点づけが維持されるという点で、区別されている。
4. (ニッカーソン 2016) 59-60 頁。
5. 株式会社タカラトミーらが開発した、犬の鳴き声を日本語に翻訳するコミュニケーションツール。
6. (ニッカーソン 2016) 69 頁。
7. (荷方 2013) 74 頁。荷方は、現代において可愛いはより広義になったと指摘している。
8. (豊原 2012) 35 頁。
9. (宮 2007) 232 頁。

図版出典

図3：浅野いにお（2007）『おやすみプンプン』第1巻、ヤングサンデーコミックス。

参考文献

- ・松村明編『大辞林第三版』（2006）三省堂。
- ・チャールズ・ダニエル・バトソン「共感とよばれる8つの現象」（2016）『共感の社会神経科学』ジャン・デセティ、ウィリアム・アイクス編、岡田顕宏訳、勁草書房。
- ・落合幸子著『小学三年生の心理 NEW 心理学ブックス』（2000）大日本図書株式会社。
- ・レイモンド・S・ニッカーソン他「共感と知識の投影」（2016）『共感の社会神経科学』ジャン・デセティ、ウィリアム・アイクス編、岡田顕宏役、勁草書房。
- ・荷方邦夫『心を動かすデザインの秘密 認知心理学から見る新しいデザイン学』（2013）実務教育出版。
- ・豊原正智『アニメーションの技術と感情移入—写実性と絵画性—』（2012）

<http://www.osaka-geidai.ac.jp/geidai/research/laboratory/bulletin/pdf/kiyou37/>

[geijutsu37_2.pdf](#) 2018/03/07 最終閲覧)

- ・宮昌太郎「僕らのもがくこの世界を見つめる 浅野いにおは何をはじめるつもりなのか」
(2007)『ダ・ヴィンチ』No.161、KADOKAWA。

制作記録『花とラルバ / Live or Let Live』

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 3216349

浅野陽子/Yoko ASANO

指導教員 伊藤有壱

2018年2月23日

1. 人形制作

① キャラクターデザイン



図1：主人公のデザインと、人物の身長設定表

この段階では、『ほろほろと花』という別企画だったため、脚本が完成したのちに、造形段階で修正を行った。

② 造形



図2：人物の頭部

芯に木材を使用し、その上に軽量樹脂粘土、石粉粘土で造形をしている。

2. セット制作

① 資料集め

自身で撮影した画像や、インターネット上のものを参考に、バス停と教室のイメージを固めていった。



図3：元町中華街校舎付近で撮影。

② 造形



図4：バス停の制作風景

3. 脚本 (抜粋)

『花とラルバ』脚本

●テーマ…集団に合わせることで、大切なものを失っている。
そこから変わらなければならない。

●舞台

田舎の中学

●登場人物

花 中2

ラルバ 虫

ミカ 中2

イソベ 中2

①現在バス停

バス停で白い花を握りしめて泣く少女

①過去バス停登校前

花、バス停で鼻歌を歌いながら白い花を筆っている。

ミカ(声)「おはよー、花」

花 「おはよ」

ミカ 「生き物係は毎日大変だねー。」

花 「まあね。私、虫苦手し・・・。」

ミカ 「えー、ラルバ可愛いじゃん」(言う自分が可愛い)

学校に向かう二人。

空に火の玉(隕石)が煌めいている。

タイトル『花とラルバ』

②過去教室登校直後

花(ナレーション)「私たちの教室にはイモムシがいる。」

飼育ケースに【ラルバ】と名前が書いてある。

ミカ 「ラルバ、おはようー。」

ラルバ 「ビギビギ」

ミカ 「待って、待って」イモムシのおデコにシールを付ける

ラルバ 「ビギ」

ミカ、虫アブリ(虫の言葉が分かる)をイモムシにかざす。

ラルバ(芋虫)「おはよう。」

ミカ 「調子どう？」

ラルバ 「とってもいいわ。そろそろ蛹になるかしら」

ミカ 「えーちよー楽しみー」

「いっぱい食べなよー」

花、摘んできた花をラルバにやる。

ラルバ、モヒモヒと食らう。

花(ナレーション)「ラルバは白い花が好きだ」

③過去教室学級会

黒板に、2年組文化祭出し物『合唱』『お化け屋敷』『カフェ』

委員長 「それでは、多数決をとります。」

一人一票でお願いします。では、合唱が良いと思う人

花、合唱に挙げようとする。

磯部 「えー、正直、練習面倒くねー」

ミカ 「確かに」

モブ子 「まあ、そーよねー、塾とかある人もいるし。」

「だよー」

「うんうん、俺もそう思う。」

モブ勢、同調し始める。

花、ひとりぼっちの幻覚を見る。

花、手を下げる。

モブ 「だって、カフェとかいいんじゃない？」

モブ 「うんうん、だよー」

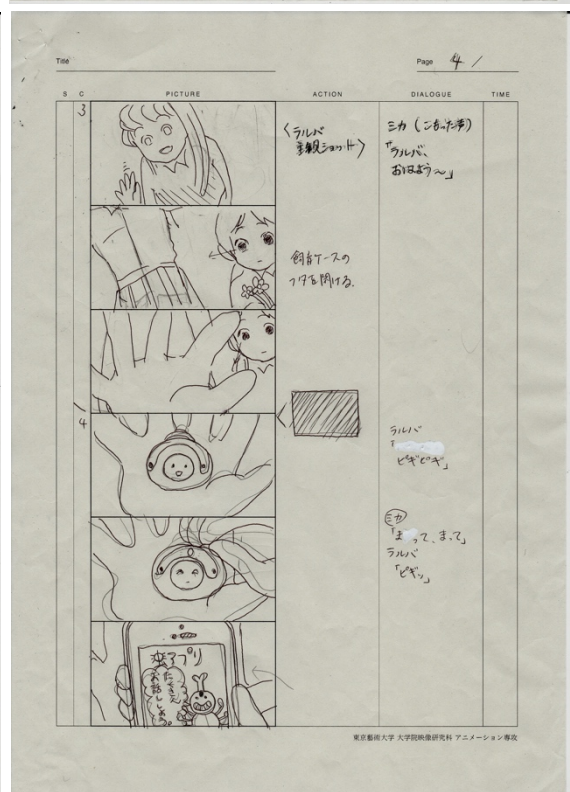
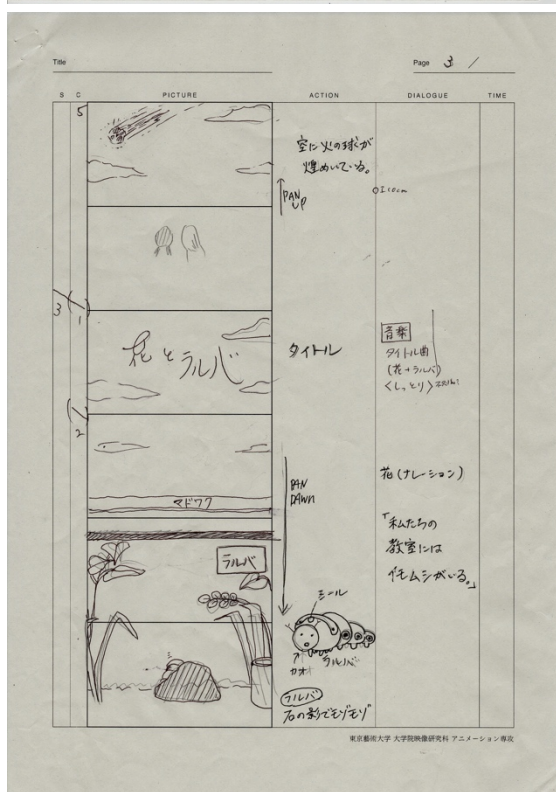
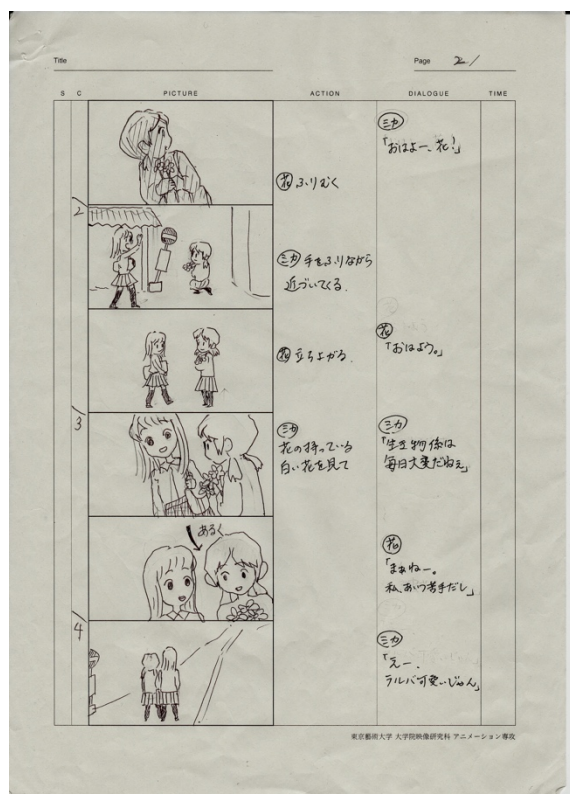
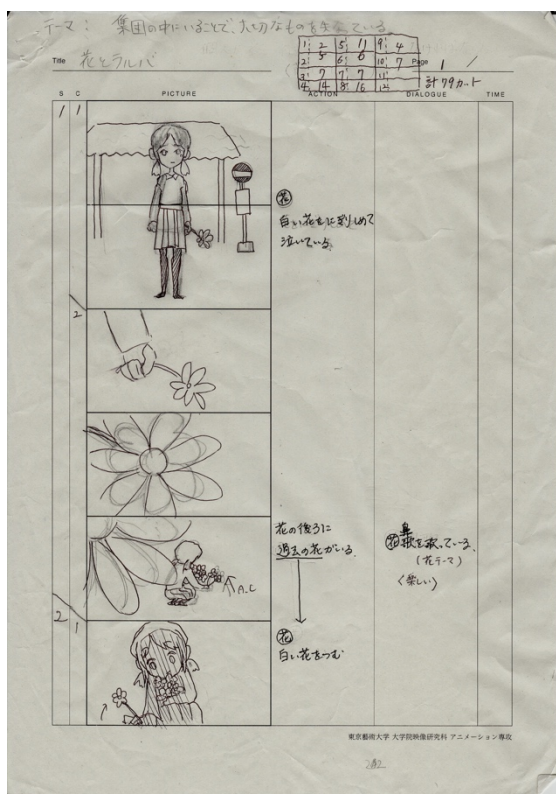
ラルバ 「花ちゃん、やめてしまおうの？」首をかしげる。

「うるさい。」

花 「人間には色々あるんだよ。」

ラルバ 「そうね、でも、もっと自分の好きにやってもいいと思うのよ」

4. 絵コンテ（抜粋）



5. 撮影/編集

ドラゴンフレームを使用してコマ撮り撮影を行い、アフターエフェクト上で1カット毎の合成作業を行った。

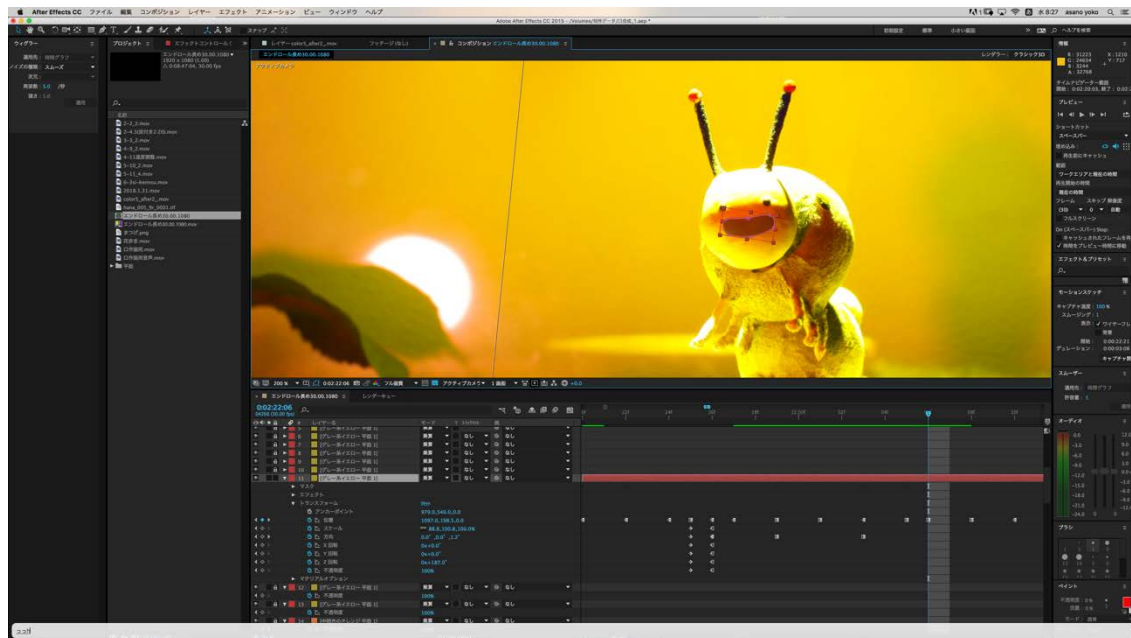


図5：アフターエフェクト上での口の作画作業