

アニメーション演出における画面レイアウトの考察 — 『崖の上のポニョ』 と宮崎駿作品の考察 —

中川 浩一

倉敷芸術科学大学芸術学部 メディア映像学科 准教授

山下 真未

倉敷芸術科学大学芸術学部 メディア映像学科 授業補助員

(2010年10月1日 受理)

■はじめに

本稿はアニメーションの演出とその画面構成のありようについて考察するものである。

画面構成のなかでも、アニメーション制作に特徴的な作業である「レイアウト」という作業に特に着目し、その構成のされかたと演出意図との関係性、また演出のためにレイアウトがどのように変わるか、あるいはレイアウトのために演出が変更されうるのかについて、実際の作品（本稿ではとくに宮崎駿監督の作品を実例として）を比較研究しながら考察する。

通常のアニメーション研究においてよくある手法としては、作品の主題やその背景にほのみえる心情や、作品世界を実質コントロールし構成する立場である監督の思想などをもとに作品の主題や、精神分析的な解説を試みることが多いようだが、本稿ではこうした分析を一切排除する。

本稿での興味の対象は、アニメーション作品を構成する上で、演出の意図とレイアウトの関係性を考え、「絵」として表現するためのテクニカルな構築法そのものである。観念の面からのアプローチは試みない。考えかたへのアプローチとしてはレイアウトの「設計思想」に言及するのみである。その目的は、アニメーション映像の設計図たるレイアウトをとりあげ、宮崎アニメにおける画面の設計思想と演出意図との関わりを分析する。そのことによってアニメーション作品における伝えるための「絵」と魅了するための「絵」のありように肉薄したいと考える。

■アニメーション制作における前準備

一般的にはそれほど広く知られてはいないがアニメーション制作の過程で必要とされるものにレイアウトがある。簡単に言えば「下書き」といわれる作業に属するものであるが、役割は「下書き」を遙かに凌駕する重要性をもつ。

日本のアニメーションの制作現場ではこのレイアウト作業にかなりの労力を費やすことは通常である。

すでにそこに物体や背景が存在している実写とは異なり、どのような画面を作るか、だいたいどのようなものをその画面内におさめるのか、それをどのような位置でみせるのか、その移動範囲はどの程度か、画角をどうするか、どのようなカットでみせるか、などすべてをゼロから考えて、そこに演出意図を組みこんだ上で画面上に再構成し、コントロールし、作りださねばならない。それ故に自由度が高いともいえるが、一方、どのような画面をつくるのかをあらかじめ設定しておかないと一貫したシーケンスが成立しえない。

そのためそのカットを構成する絵の設計図としてレイアウトが必ず描かれることになる。

しかしながら、レイアウトは作品制作そのものではないため完成した作品のなかには、そのものがまったく出てこない。つまりは制作の前準備作業であるのだが、それであるにも関わらず、最重要作業の一つなのである。

■アニメーション作品におけるレイアウト

2008～2009年スタジオジブリによる展覧会「スタジオジブリ・レイアウト展」が開催され好評を博した。(*01)

この各地を巡回した大規模展覧会によってようやく一般のひとたちにも「レイアウト」といわれる作業が存在することが広まった。

「スタジオジブリ・レイアウト展」では「レイアウト」がどのようにとらえられていたかを見てみよう。

「最終的な完成画面とほぼ同じ構図で、背景やキャラクターなどが精密に描かれ、そこにキャラクターの動きや、作画の注意点、撮影の方法など、さまざまな情報が書き込まれたもので、この1枚をもとに美術、アニメーター、撮影など多くのスタッフが仕事を進めていくことになります。それはちょうど建築で、1枚の設計図をもとに土木・施工・電気・内装など、多くの分野の人間が作業を進めていくのに似ています。「レイアウト」がアニメーションの各場面の設計図であると言われるゆえんです。」(*02)

アニメーション制作の作業段階を確認するため絵コンテについてもここで述べる。

絵コンテの制作は、レイアウトに先だって行われる作業で、映像作品の根幹をなすものである。

この作業により、物語の進行がはっきりし、必要なシーンが判明し、それぞれカットでの画角などが決まる。

絵コンテはシナリオに基づいてどのように画面を定めていくのか、その流れや、全体のテーマ、そのシーンにおける演出などを考慮して描いていく。いわば作品全体の設計図である。レイアウトはこれを受けて、各カットを詳細に設計していく、いわば各カットにおける設計作業なのである。

すなわちこのカットではなにが語られるべきであるか、その内容をどのように語るべきか、それを語るために登場するキャラクターはどのような演技をするのか、どのような表

情をするべきか、それにふさわしい舞台設定はどうあるべきか、そしてアニメーション表現としてどこが動くのか、どこが背景として動かないのか、背景と登場人物との位置関係はどうなっているか、一部隠れたりしないのか、それを表現するためにどのような技法をとるべきか——アニメーション作品における表現のすべてを意図的にあからさまに考慮した上で設計（レイアウト）していく。

いわば各カットごとに見た場合、アニメーション制作におけるもっとも根源的な意味でのベースとなるものといえる。したがってレイアウトをいかに巧みに構成するかによって画面のダイナミズムが決定される。

レイアウトは作業としては下書きというべきプロセスに属するものであるが、その重要性、また芸術的な意味あいでも作品そのものの芸術性に劣らないものといっても過言ではない。

■レイアウトから演出の意図を読む、または演出意図からレイアウトを読む

以上で繰り返し述べているようにアニメーション作品制作におけるレイアウト作業は、たいへん重要なポジションを占めており、それは作品の演出と密接な関係性をもっている。

その演出意図を具現化する作業がレイアウトなのである。

絵コンテで提示された演出意図を十分画面に反映できるように繰り返し検討した上で綿密な絵づくりがおこなわれているため、レイアウトで描かれる絵は演出そのものであり、演出の必然として導かれた画面構成といえる。

つまり逆にいえば、なぜそのような画面構成になっているのか、あるいはならざるをえないのかを十分考察し、分析することで、アニメーション制作における演出とレイアウトの関係性の必然性を作品ごとに分析、考察することも意味する。

その必然性を読み解くことで、作品世界のより深い理解、あるいはアニメーション作品制作における考え方や表現をアーカイブ化できるはずである。表現のアーカイブ化は、つねに海外から高い評価を受けている日本のアニメーション作品の芸術性や作品世界の深層にもつながる「絵」のとらえかたを分析する手がかりともあるはずである。

本稿におけるレイアウトと演出の考察は、日本アニメの持つ表現力に、テクニカルな問題から肉薄する試みである。

■『崖の上のポニョ』におけるレイアウトとセルフオマージュ再論

以前著者は拙稿「アニメーション演出における画面レイアウトについて〜」（倉敷芸術科学大学紀要第15号）において宮崎駿監督作品の『崖の上のポニョ』におけるレイアウトのセルフオマージュについて論じた。

ここでその部分を引用する。

この『崖の上のポニョ』には各シーンにこれまでの宮崎作品のセルフオマージュがいくつも組み込まれていることが指摘されている。あるところでは明らかに、別の箇所ではひっそりと、これまでの作品の「あの場面」を想起させる画面づくりが行われているのだ。(*03)

もちろんセルフオマージュとして画面をつくっていてもそこには、前段で論じた演出意図を十分に考慮されたレイアウトを行っている。

しかしそこでのレイアウトには、セルフオマージュのもとになった作品のカットにおけるレイアウトの意図とは全く別の方向性があるであろう。

演出意図がまったくことになっている一方、画面の構成はなんとなく似ている――本稿ではここに注目したい。

本稿では次のような検討によってレイアウトにおける演出意図とレイアウトの関連性を探究する。

まず『崖の上のポニョ』におけるセルフオマージュのレイアウトをとりあげ、そのレイアウトに注目・考察する。次にセルフオマージュの元となったシーンを比較し、双方のレイアウトおよび演出の相似性と相違性を考察する。その比較検討の中から、似たレイアウトのなかに秘められた演出意図を探り、『崖の上のポニョ』という作品に仕掛けられた演出とレイアウトの関連性について考察したいと思う。

本稿も同様の試みに基づき、セルフオマージュの中に別の演出意図を読み取り、画面構成の必然性について考察し、レイアウトと演出の関係性を探ることとする。

■『カリオストロの城』と『崖の上のポニョ』におけるクルマのシーンの類似と相違

まず比較分析のためとりあげるのはこのシーンである。(図版 A および B 参照)

一つ目は、日常生活に立脚しながらダイナミックな動きをみせる『崖の上のポニョ (以下『ポニョ』)』だが、その動きのもっとも印象的なシーンはポニョが人間の姿となって宗介に会いに来るシーンであろう。そしてここで嵐の中を疾走するクルマのシーン。(図版 A)

ポニョはもういちど宗介にあいたくて生命の泉をつかって水棲生物の生態系を狂わせてまで地上に降り立つ。

巨大な魚と化した波をとびうつりながら宗介の乗るクルマをひたすら追いかけていく。

一方、リサと宗介は自宅へ帰りつくべく、嵐のなかクルマを飛ばし、波や風に飛ばされそうになりながらも走り続けるシーンである。

もう一つは『カリオストロの城 (以下『カリ城』)』の冒頭でのカーチェイスシーン。(図版 B)



図版 A 『崖の上のポニョ』より (© スタジオジブリ)



図版 B 『カリオストロの城』より (© スタジオジブリ)

陰謀を張り巡らされ臨まない婚礼をしなければならなくなったクラリスは従者のスキをみてクルマで逃げ出す。伯爵の手のものに追われ危機にみまわれる。そこにたまたま居合わせたルパンたちが追跡し、カーチェイスを繰り広げるシーンである。

まずは図版 A から解説したい。

ここでは「ひまわりの家」に勤めるリサが宗介をクルマにのせ、嵐のなか家へ戻るというシーンである。

ここでのリサの行動は、どうしても家に帰らねば不都合があるということではなく、嵐

が激しくならないうちに宗介を連れて家に戻ろうというもので、いわば通常の帰宅である(通常ではない天候下ではあっても、だ。)

方向性としては「戻る」というベクトルを持つ。絵コンテなどでこういった「家に帰る」というシーンをとらえるときは、通常であれば、下手から上手へと流すやりかたが一般的かつ普通で、視聴者的にも違和感なく物語の進行を感じとらせることのできる手法となる。(*04)

これは映像画面においては時間の経過や場所の持つ意味によって上手、下手は重要な意味をもっているからである。

時間の流れが順行している、あるいはひとやモノの進む方向が物語の展開先に向かっている場合は、移動は上手から下手へと動くのがルールである。

一方、文字通り時間をさかのぼる方向へ向かう場合や、ひとやモノの移動が「向かう」ではなく「戻る」である場合は下手から上手へと流れることになる。

しかしながらここでは「家に帰る」という本来なら上手向きになる動きは逆に上手から下手へ向かって展開されている。このあと再びリサは「ひまわりの家」に向かうのだが、このときは下手から上手へと向かっている。

これは宮崎駿監督の流儀として通常の上下(かみしも)の振り分けを逆ベクトルにかまえて考えているからであろうか?

ここで図版Bについて考察したい。

ここではオープニングからずっとものの流れはすべて上手から下手へと向かい続けている。

次のターゲットとしてカリオストロ侯国に狙いを定め、ヨーロッパ大陸をひたすらカリオストロ目指して進んでいくというシーンであるからこの上手から下手への流しかたはごく当然のやりかたである。

自分のいまいた場所から次の場所へ目指して移動していくという方向性である。

そして本稿でとりあげるカーチェイスシーンへと入るがこのときの追いかけ合いも上手から下手へ、である。

よって宮崎監督として同様のクルマを疾走させるシーンであるにもかかわらず、このように意味合いとしての上手下手への振り分けを真逆にしたのにはなんらかの意味合いがあるのであるのではないかと考えることができる。

これについてさらに比較をつづけながら考えたい。

『ポニョ』におけるカーチェイスと『カリ城』におけるカーチェイスは向かう方向性が逆であるにもかかわらず、画面レイアウトでは同じく上手から下手への流れを採用している。この類似点を踏まえ、相違点はどこにあるだろうか。

一見してまずわかることは『カリ城』ではクルマの背景は切り立った崖や岩であること。一方『ポニョ』では一環して背景は海である。

では『カリ城』では海を背景にしてレイアウトすることはできなかったか？ 確かにできない。なぜなら物語の進行性がそれを許さないからである。あくまでもクルマは下手へとむかって進まねばここでの物語の展開を支えることができず、逆向き（上手）にしてしまうとルパンたちはもときた道に戻るような印象を与えることになる。そのためこの上手へと向かう方向性は『カリ城』ではありえないのである。

では『ポニョ』はどうだろう。ひとつには海が主題となっている作品であるから、常に海と波をみせたいところである。よって背景が海になるのは当然といえる。しかしながらクルマが上手に向かう方向性であっても海を背景にすることは可能だ。

にも関わらず進行性の意味合いとは逆に、下手に走らせているのはかなり意図的なこととだと考えてよいだろう。（現に、島での宗介宅や「ひまわりの家」の位置関係を記述した設定資料でも明確に家が下手寄り、「ひまわりの家」を上手寄りに描いている。）

それではリサが下手へむかってクルマを進めさせたのはなぜであろうか？

そこには背景の海が関連してくる。リサカーが家に帰る前になって、人の姿を手に入れたポニョが波に乗って宗介を追いかけてくる。

ポニョは波の上へ次から次へと飛び移りながら走り込んでくる——もちろん上手から、である。

ポニョはダイナミックな動きを見せながら（アニメーション的にも非常に緻密で高度な技で描かれた「走り」をみせながら）実にのびやかに、また楽しげに走り込んでくる。このみごとなポニョの動きをみればここでの疑問は氷解する。

この時のポニョにとっての進行性は、長らく閉じ込められている場所から解放され、新しい場所へ（宗介のもとへ）と向かう大冒険の始まりなのである。

ここでの上下の振り分けの中心はあくまでポニョ側の展開に添って行われているのである。

したがってこの通常であれば逆と思われる「上手から下手へ戻る」という方向性しかありえないのである。

『ポニョ』は視点こそ宗介に置かれているものの、ポニョの冒険譚なのである。

そしてレイアウトの作成における重要な観点がここで提示される。

物語の進行性に従って絵を定めていくのであればリサカーが逆に向かって進む、という選択になったはずだ。しかしはたしてそれでこの作品はポニョに寄り添って展開できるだろうか？

またポニョの見事な動きをアニメーション作品の見せ場として視聴者に提供できたであろうか？

それらを解決するため、ここではルールとは真逆のやりかたで、演出を踏まえた見せ方を画面構成したのであろう。

レイアウトとはこうした最適な演出を探るために行う重要事である。

絵コンテ論的には否を唱えられても仕方ないような手法であっても、本来視聴者によりよい方法で演出の意図を指し示すことのできる画面はないだろうか、と考え、探り、試行錯誤して形作っていくものなのである。

■ 手をつなぐふたり

次にとりあげるのはこのシーンである。(図版CおよびD参照)

図版Cの解説をする。宗介とポニョが嵐の中「ひまわりの家」に行ったりさを探しに行っている途中、リサの車をみつける。しかしそこにリサの姿はなく、車の中も荒れていた。



図版C 『崖の上のポニョ』より (© スタジオジブリ)



図版D 『天空の城ラピュタ』より (© スタジオジブリ)

リサがいないことを知り、涙を見せる宗介だったが、ポニョと一緒に再びリサを探しに行く。しばらく歩いていると、道の先には暗いトンネルがあった。

「ここ、嫌い」というポニョに対し、「手、はなしちゃダメだよ」とポニョの手を握り、トンネルの中へと進んでいくシーンである。またこのシーンは、ポニョと宗介の運命を決める、言わば物語のクライマックスへと向かう緊張感溢れる重要なシーンである。

次に図版Dを解説する。『天空の城ラピュタ（以下『ラピュタ』）』の中盤から終盤にかけてのシーンであり、空中都市「ラピュタ」にやっとの思いで到着したパズーとシータは、ラピュタ内で働くロボット兵に誘われるように後について行き、ラピュタが科学の進んだ立派な街であったことを知る。ロボット兵を追いかけながら、ラピュタ内を散策しているシーンであり、物語のカギであるラピュタという舞台の説明をしている非常に魅力的で重要なシーンである。

双方のシーンで、共通する要素をあげてみる。

●トンネルをくぐる

『ポニョ』はトンネルに入った直後、『ラピュタ』ではトンネルをくぐり抜けた直後の状態である。ある背景の一部としてトンネルをくぐっているという状態ではなく、主人公達本人の意志でトンネルをくぐり抜けるところを視聴者に見せることによって、話の転調を予想させたり、くぐり抜けた後には何が起ころののだろうかというワクワク感、あるいは例え怖いと感じていたとしても前に進むことによって主人公達の前向きな意志の強さを現している。

●男の子が上手で女の子が下手にいる

どちらも、男の子が上手、女の子が下手に配置されている。これは、トンネルに向かって進むことに対し、男の子が女の子をリードしている立場を現すために上手に配置されている。また、どちらも男の子が女の子よりも1歩前を歩く絵になっている。

それでは、相違点について着目してみよう。

●『ポニョ』は2人の全身が入るようなロングショット、『ラピュタ』では若干より気味になっている。これは主人公達の心情の違いと物語を進行するためにくぐるトンネルの意味が違っているからである。

『ポニョ』では、宗介は母であるリサを探している最中に、このような暗く長いトンネルをくぐらなければならないため、相当不安で孤独な状態である。また、進んでいる先から光が見えないことによってとても長いトンネルであることが分かるが、このトンネルをくぐり終えたときには、ポニョと宗介の運命の試練が待ち構えている。これから起こることへの期待と不安、またはこれから起こる展開に対しての嵐の前の静けさという名の緊張感・・・それらを現すために、ここではこのサイズでなければならなかったのだ。

また『ラピュタ』においてはロボット兵について行くことにより、ラピュタの全貌が分かかってきつつ、少し不安でありながらももっといろいろなことを知りたい！という好奇心

旺盛な状態である。

また、物語の中盤～終盤でありながら、この物語の最も重要なラピュタという舞台の説明シーンである。よって、ラピュタの魅力を見せつつテンポ良く進行していく、あるいはラピュタに対する好奇心や期待、早く真相を知りたいという主人公達の心情描写をするべく、孤独感の溢れるロングショットではなく、勢いのあるこのショットで次へのカメラワークをする必要があったのだ。

註

- (*01) 「スタジオジブリ・レイアウト展」東京都現代美術館 2008年7月26日～2008年9月28日
サントリ－ミュージアム[天保山] 2009年7月25日～10月12日
- (*02) 「スタジオジブリ・レイアウト展」展覧会ミニ講座「レイアウトとは」
<http://www.suntory.co.jp/culture/smt/gallery/lecture.html#02>
- (*03) 中川浩一・山下真未「アニメーション演出における画面レイアウトについて～」『倉敷芸術科学大学紀要』第15号（2010）
- (*04) 富野由悠季『映像の原則』キネマ旬報社

参考文献

- 宮崎駿『絵コンテ 天空の城ラピュタ』徳間書店
- 宮崎駿『絵コンテ カリオストロの城』徳間書店
- 宮崎駿『絵コンテ 崖の上のポニョ』徳間書店
- 『ロマンアルバム 崖の上のポニョ』徳間書店
- 『This is Animation 崖の上のポニョ』小学館
- 神村幸子『アニメーションの基礎知識大百科』グラフィック社
- 富野由悠季『映像の原則』キネマ旬報社
- DVD『天空の城ラピュタ』ブエナビスタホームエンターテインメント
- DVD『崖の上のポニョ』ブエナビスタホームエンターテインメント
- DVD『カリオストロの城』ブエナビスタホームエンターテインメント

Screen Layout Study in Animation director Ponyo on the Cliff by the Sea by Hayao Miyazaki and research work

Hirokazu NAKAGAWA

*College of the Arts,
Kurashiki University of Science and the Arts,
2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan*

Mami YAMASHITA

*College of the Arts,
Kurashiki University of Science and the Arts,
2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan
(Received October 1, 2010)*

Layout in the process of animation in Japan is an important task.

Layout and production are closely related.

To study the layout can lead to insight into the direction of the work.

Work by studying the layout of Hayao Miyazaki, director of the study the characteristics of Hayao Miyazaki.