

# アニメーション演出における画面レイアウトについて —『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

山下 真未

美作高等学校普通科 I T コース

(2009 年 10 月 1 日 受理)

## ■はじめに～アニメーション制作におけるレイアウトの存在

アニメーションの画面づくりにおいてレイアウトは非常に重要な作業である。これまでアニメーションにおけるレイアウトの存在や意味は、アニメーション制作に詳しくないひとにとってはあまり知られているものではなかった。原画、動画といった言葉であれば聞き覚え、あるいはどこかでみたというひとも多いが、ことレイアウトと言われると理解しづらい存在であった。いってみればレイアウトはアニメーションの元絵である原画や背景を描き起こすためのいわば「下絵」であり、したがって作品としてのアニメーションの映像上どこにも出現しない、あくまでバックヤード作業であるのだからなおさらであろう。

しかしながら状況が変わる。2008～2009 年と開催された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」<sup>1)</sup>でその作業の存在は一般にも比較的知られるようになった。

そしてそれは日本のアニメーション制作現場における独自性の強い制作システム「レイアウト・システム」を改めて知らしめる機会となり、一般のひとびとはもちろん、アニメーション制作を学ぶ学生や、専門の知識なしに制作を志している作家志望者たちにも少なからぬ影響と知識をもたらしたといってよい。作品をよりよく知るための、そして作るための手がかりとなったのである。

実写の映像作品とは異なりアニメーションは絵を描き連ねていくことで初めて成立する。現在ドラマなどの撮影にポピュラーなやりかたとなっているカメラを何台も配置し、数テイク撮影行い、編集作業を重ね、画面に仕上げていくというようなことはアニメーションではありえない。また基本的にはボツ映像は出ないし出すわけにはいかない。<sup>2)</sup>それは時間の制約や予算の制約といった実際的な問題も存在するが、それ以上にアニメーションは、その制作を開始した時点ですでに画面全てを制御しなければ進められないからである。

そのシーンにおいて異なる角度からの画面が数カット必要であるならあらかじめ、どのような画面をどれくらいの秒数で、何カット必要なのかを考え、それを絵コンテ段階で明らかにしておかないといけな。そしてその絵コンテでの指示、演出意図を踏まえ、どの

ような画面を作り込んでいくのかその下書きを制作する。さらにそれをもとにしていわゆる原画や背景を描いていくことになる。

すなわち実写撮影ではありえる偶然の要素すら存在しえない、「水しぶきのひとつひとつでさえ制御」（押井守監督）しなければいけない世界なのである。

## ■レイアウトの考え方

ところでレイアウトとはどういった作業であるか。改めてここで説明する。

簡潔に言えば「絵コンテを元に描き起こされる画面設計図のこと。舞台となる背景、キャラクターの位置と移動範囲、カメラワークなどが計算設計されている。おおむね背景原画を兼ねている」<sup>3)</sup>といったことがレイアウトのおおよその作業内容となる。

しかしレイアウトの本来的な意味合い、重要性はこれに留まらない。

さきに紹介した「スタジオジブリ・レイアウト展」では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。」<sup>4)</sup>

レイアウトという作業に入る前にアニメーションでは絵コンテの制作がある。これ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ものである。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。

## ■『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

現時点で宮崎駿監督の最新の劇場公開作品は『崖の上のポニョ』である。

この作品はこれまでの宮崎作品にはみられないいくつかの特徴がある。

- (1) 動く素材～登場人物や自動車・船などいわゆる「セル」素材以外は色鉛筆を用いた描画に徹している。
- (2) 動く「セル」素材も彩色こそパソコンを用いたCGであるが3DCGのようなパソコンのソフトウェアに依存した動きはなるべく排除し、手描きのアニメーション作業によって動きを制御している。

現在のアニメーション制作ではパソコンの導入、CGおよび3DCGの導入は広く行われている。むしろCGでどの程度まで表現しえるのかを追究する風潮ですらある。こうした時勢下、これらの制作上の制限を決定し高らかに宣言して作られたのが『崖の上のポニョ』であった。

こうしたことは何も宮崎監督の懐古趣味などでは決してない。また単にCGが嫌いといった生理的なものでもないだろう。現に『もののけ姫』にはじまり、それ以降のジブリ作品には積極的といってよいほどCGによる表現を導入している。いまさら好悪の問題ではないだろう。

むしろそれよりも宮崎監督が機会あるごとに言及している、CGを頼みとすることが多い作業現場に否を唱え、アニメーション表現の根源とその演出について宮崎監督自身が理想を意思表示したのと考えて良いだろう。<sup>5)</sup> インタビューにもこう答えている。

『原点に戻ってアニメーションの楽しさを表現したかった』<sup>6)</sup>

そこで本稿では宮崎監督が「原点に戻って」と語る『崖の上のポニョ』に注目する。

さらにこの『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。<sup>7)</sup>

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と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。

### ■リサの決意とナウシカの決意

『崖の上のポニョ』のセルフオマージュをとりあげる時もっともわかりやすいシーンはこちらだろう。(図版 A および B 参照)

まずは図版 A の解説からしたい。

嵐が吹き荒れ保育園の宗介をクルマに乗せいったんは家に戻ってきたリサだったが、「ひまわりの家」のおばあちゃんたちが気になり、夜になり、嵐が凪いだのをしおに様子をみにいくと言い出す。不安がる宗介にこの家はいまや灯台であり誰かがいなければいけない、必ず戻ってくると強く約束して出発する。この図版の直前にセリフは「宗介がここを守ってくれるほうがリサは力が出せるの」。

緊張感のあるシーンである。

おそらくリサは職業意識だけでなくお年寄りたちとの絆を確かなものと考え一所懸命に働いているのだろう。それは鮮烈な意志の力であり、相手を思う心である。

いったん嵐が凪いでいるとはいえまたどうなるかわからない。この状況でクルマを走らせリサたちの家から島の反対側にある「ひまわりの家」に行くのはかなりの危険が伴う。それでもいかなければいけないと感じる母としての慈愛の心、いちずでかたくなでさえあるその姿をとらえなければいけないシーンである。

続いて図版 B を考察する。



図版 A 『崖の上のポニョ』より (© スタジオジブリ)



図版 B 『風の谷のナウシカ』より (© スタジオジブリ)

これは『風の谷のナウシカ』のシーンである。

トルメキアに侵略され支配下におかれた風の谷から、姫であるナウシカ、人質としてミト、長老たちがつれていかれる。その途上、襲撃にあい、コルベット艦に曳航されていた、長老たちが乗る飛行機のバージが切れ不時着しそうになる。長老たちはこのまま地上に落ち虫たちに食われるのは嫌だからいっそひと思いに死ぬという。それを落ち着かせるためナウシカが腐海の毒を防ぐためつけていたマスクをとり語りかける。

「みんな必ず助ける。私を信じて。荷を捨てなさい。」

そのセリフとともにこのカットのように親指をたて笑みさえ浮かべるのである。

ナウシカは王である父を殺され、姫として国のひとびとを背負うことになる。その一方、腐海の秘密の一端にも触れ、世界をも背負うことになってしまった孤高の存在である。そのなかですべてのひとを犠牲にしないためにナウシカは自らを犠牲にすることを厭わない。

それを実際にやってみせることで絶望していた者たちに希望を与えるのだ。

双方のシーンの中で共通する要素をみてみたい。

#### ●乗り物に乗っている状態である

次へのアクション（出発する）への流れを象徴している。動きの中でのカットであり、前段を受け、次へとつなぐための重要な場面である。それゆえ、なんらかの印象的な「絵」が必要とされるところでもある。

#### ●親指をたてる（または約束をする）

これは自らの実行するするという意思表示のサインであり、約束をしたぞ、という意思表示である。約束し、自分が自分のやるべきことをやる、だからそちらも約束に基づいてやるべきことをせよという意味であろう。（『ポニョ』においては必ず帰ってくるという約束。『ナウシカ』においては必ず助けるという約束）

#### ●下手から現れ上手へと消えていく

通常上手下手の区別による演出意図はいろいろな応用が可能だが基本的に上手を上位、下手を下位ととらえることが一般的である。<sup>8)</sup> このシーンでは双方とも下手から現れて上手へと進行していく（『ナウシカ』はガンシップ（飛行機）なので翼を振るようにして消えていく）これは『ポニョ』においてはリサが様子をみにいく（実質助けにいく、そして帰ってくる）、『ナウシカ』では長老たちに希望をもたせ助けるための不時着地を探しにいくというふうに、それぞれが希望を見いだすために動き、やがて成功する。すなわち約束を果たすわけで、その[成功][勝利][上昇]の流れのなかでは双方ともに下手から上手へ向かうレイアウトになっているのは当然のことである。

では相違点に着目してみよう。相似点と相違点とを並列し比較検討することでこのカットにおけるレイアウトの演出意図が読み取れるはずである。

#### ●描かれる対象の大きさが違う

リサはクルマごと描いているので小さく、ナウシカは画面いっぱいをつかってバーストショットになるように大きめに描かれている。これはふたりの役割、その物語における位置などが関連しているだろう。ナウシカはなんといっても主人公そのものであり、その存在は圧倒的だ。さらにこの場面においては長老たちを助けるという使命を自らに課すのみだが、物語全体を通じてみれば「世界そのものを救う」役割さえ与えられている。つまり、ここでのアクションはごく身近な行動ではあるがそれが象徴する「救う」という行動の大きさは物語のテーマですらある。よって大きな画面でナウシカをとらえようとするのは当然であろう。一方、リサは主人公の母という立ち位置であり、その世界に直接アクセスする者ではない。存在という点ではたいへん魅力的な母親であるものの、圧倒的な存在というわけではない。決意と高潔な意志の大きさに比較して小さく扱われるのは物語の中では妥当なところなのだろう。さらにこの小ささである理由はもうひとつある。それは次の相違点とも関わることである。

●画面の視点の高さ（アイレベル）が異なる

リサのカットでの視線の高さ（アイレベル）はかなり高い位置にある。つまりこれは家の玄関にいる宗介の視点である。その視点から描いた出発する母親像なのだ。これは必然的である。この場面のすぐあとに見送る宗介も描かれている。ここでは約束を信じて待つことを決意した宗介だが、それでもやはり消しきれない不安な気持ちを持っているところだ。よって見送りながらも心が揺れ動いているに違いない。実際、後に心配した宗介は母親を迎えに「ひまわりの家」に行こうとする。この後の展開も踏まえればここは不安いっぱいでありながらもなお母親の役に立つため（「宗介がここを守ってくれるほうがリサは力が出せるの」）見送る決心をした宗介の心情を描くべきところなのである。とすればその不安を描くため対象となるリサは少し遠目に描き、宗介の孤独感ともつながる描写になるであろう。またそうなれば視点は宗介でならねばならず、アイレベルは当然高めに（玄関と道路には段差がある）とられることになるのだ。

ナウシカについてはこの場面の前後で実はかなりカメラが移動する。ナウシカたちが乗るガンシップと長老たちのパージ、双方の背後から、または前方斜め、後方斜めと移動しつつ全体をとらえるというシークエンスを切り替え描き続けている。それは空中における浮遊感を出すのに必要だったと考えられる。そしてその最後にこのカットとなる。ここでのアイレベルはナウシカのほぼ正面となっている。

しかし実際にはガンシップとパージはかなりの高低差がある。パージが高いところにあり、その翼の下あたりにガンシップが入り込んでいるような位置関係である。よってもし『ポニョ』のときと同様の展開でここを描くならば、アイレベルを比較的上にとり、少しパースをつけた角度でナウシカを描くことになる。だがここではそうはなっていない。つまりはこのナウシカはこちら側をしっかりと見つめ親指をたて約束の履行を宣言しているが、画面の視点は長老たちではないのだ。



これは意図的なレイアウト作業だ。この作品でのナウシカの存在は圧倒的であることを先述したが、そのような存在の者が約束の履行を宣言する相手は決して長老たちだけではないはずだ。悲壮なまでの運命を背負わされた少女は世界に向かって「救い」の約束を宣言するのだ。笑みさえ浮かべて。その象徴的なシーンとしてこの場面は描かれたのであろう。つまり、この物語世界におけるナウシカの存在を明確にするためにここは、この大きさ、このアイレベルで描かれねばならなかったのだ。

ポニョの次にわかりやすいシーンを取りあげてみよう。(図版CおよびD参照)

図版Cの解説をする。物語は冒頭のシーン。夜の海の中は様々な生き物の姿で溢れかえっている。そこには、海の中で暮らす生き物たちの活き活きとした姿、また生命の誕生があり、海的神秘や活力を描いている。その生き物たちの中心に一艘の潜水艦が佇んでいる。船首に立ち、魔法の聖水で海に活力を与えている一人の少し怪しい男、フジモト(ポニョの父)。彼の乗っている潜水艦の一角の窓から、主人公のポニョが登場する。ポニョと同時に彼女の妹たちも外に出ようとするのだが、ポニョは妹たちに別れを告げ、単身で海上に向かおうとするのだった。父には内緒で。まさに、これから物語が始まり、主人公ポニョの冒険のはじまりを予感させるとてもワクワクするシーンである。

続いて図版Dの考察をしてみよう。

これは『風の谷のナウシカ』のシーンである。「また村が一つ死んだ…」ユパの鮮烈なこの一言から始まる物語は、冒頭に有毒の瘴気を発する菌類の森(腐海)の恐ろしさを描いている。その直後に軽やかに空を舞う主人公、ナウシカが登場する。彼女は腐海の中に入り、その生態を研究することで腐海の生まれた理由を懸命に模索していた。父や村人達を病気から救うために。その途中、王蟲の通り道を見つけ王蟲の抜け殻を発見する。ナウシカはその抜け殻の目の部分をくり抜き、道具作りの材料にするために谷へ持ち帰ろうとする。

いきなり腐海の恐怖からはじまる物語だが、ナウシカが



図版 A 『崖の上のポニョ』より (© スタジオジブリ)



図版 D 『風の谷のナウシカ』より (© スタジオジブリ)

現れてからのこのシーンは死に対する負のイメージだけでなく、例え人間にとって死を招く生物であろうと、命の不思議と神秘さが織り混ざっている魅力的な世界観が加わる。ナウシカという人間が腐海＝死という安直な考えではなく、全ての命を尊ぶ優しい心の持ち主であることが伝わってくる。

双方のシーンの中で共通する要素をみてみよう。

●何かを被っている状態である

どちらも冒頭シーンであり、これから物語が展開していく上での礎になる世界観を見せた後、主人公へクローズアップしていく重要なシーンである。つまり、主人公の性格や人柄が伺える場面である。ポニョは小さなクラゲを被り、ナウシカはくり抜いた王蟲の目を被る。被ったからと言ってどちらも実用性を伴う物ではない。被るという好意は、好奇心旺盛な様子を表し、また主人公が幼心が残る少女であることを表している。

●仰向けに寝転がり上を向いている状態である

どちらも時間がゆっくりと流れていることのあらわれであり、上を向いて寝転がることによって、それぞれが思考を巡らせていることを意味する。また、起承転結で言うならば、起→承へ移る大切な場面である。

では、相違点について着目してみよう。

●カメラアングルの違い

ポニョは表情が確認できるようほぼ正面を向いており、尚かつ全身が映っている。一方ナウシカはかろうじて表情が確認できる大きさであり、真横を向いている。これは、物語の冒頭における役割の違いも兼ねている。『ポニョ』は作品が始まってからこのシーンに至るまでほとんど台詞らしい台詞がない。そのため、世界描写とともにポニョのしぐさや表情だけで、この物語の世界観を見せなければならない。それは、魔法という言葉では語り尽くすことの出来ない不思議な世界や、ポニョが人間ではない生き物であることを助長するために必要な手法だった。

また『ナウシカ』においては『ポニョ』とは逆に物語が始まってからは、世界の様子をナウシカの一人語りによって成立させている。そのため、カメラアングルはナウシカの台詞と並行に説明的に描かれていることが多い。これは、ナウシカの世界観が絵だけの表現では難しく、複雑な環境の中でこれからのナウシカの苦悩や葛藤を描いていく前段階の説明として必要不可欠なことなのだ。

●画面の視点の高さ（アイレベル）が違う

これは先述の物語の冒頭における役割に伴い主人公の置かれた立場、性格を表すのに必要な作業であったと言える。

ナウシカのカットでのアイレベルは真横にあり、誰の視点でもない。実は、この前後ナウシカは王蟲の目を被っているのだが、カメラアングル、彼女の体勢がコロコロと変わっている。そしてこのシーンに入るときに上手から下手へパンをする。それは、いくばくか



の時間が経過していることと共に彼女が腐海の森について何かを真剣に考えている様子を説明している。また王蟲の目を被ってから（ムシゴヤシ？）という腐海の植物が午後の胞子を飛ばす様子が描かれている。腐海で胞子を飛ばす植物があれば、普通の人なら恐怖すら覚える場面であろう。なのにナウシカは言う。「キレイ・・・」そして、「マスクをしなければ5分で肺が腐ってしまう死の森なのに・・・」と続く。ナウシカの人柄、少女でありながら彼女の向き合う物の大きさ、そして気高さを備え持つ彼女が真摯に向き合っている腐海という世界。それを表すためにこのアイレベルで描かれる必要があった。

一方、ポニョにおいてのアイレベルはかなり高い位置に存在し、こちらも誰の視点でもない。このシーンの直前に小さいクラゲを持ち上げ海中に差し込む月光を見、息をのむシーンがある。ポニョの純真無垢な様子が描かれている。その後、姿勢を変え図版Cのような格好になる。そして、長い時間の旅を連想させポニョは目をつむり眠ってしまうのだ。これは身も心も幼いポニョが海上への憧れを持っていることに加え、海上へ単身で向かう事への期待、そして今から彼女の冒険が始まるという前向きな確信を表すために必要なレイアウトであった。

## 註

- 1) 「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／サントリーミュージアム [天保山] 2009年7月25日～10月12日
- 2) 採用できないレベルという意味でのボツ稿は存在するが、それは映像作品におけるいわゆる「NGカット」とは意味合いが異なる。
- 3) 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（2009）
- 4) 「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>
- 5) 直接的な言及ではないが2008年、2009年とスタジオジブリは新人アニメーターを育成するために「アニメーター」を募集している。愛知県の研修施設を建設しそこで教育・研修を行っている。これは宮崎監督の手描き系アニメーターの力量不足への危機感の現れの傍証ととらえることができるだろう。
- 6) DVD『崖の上のポニョ』が完成するまで約一年半のドキュメント～プロフェッショナル仕事の流儀スペシャル～宮崎駿』NHK
- 7) ディズニーのアニメーション『魔法にかけられて』でも歴代のディズニー作品のセルフオマージュが数多く散りばめられていた。現時点での表現から立ち返って当時の作品を再表現してみたいという欲求があるのかもしれない。
- 8) 富野由悠季『映像の原則』キネマ旬報社

## 参考文献

- 宮崎駿『風の谷のナウシカ』徳間書店  
 宮崎駿『絵コンテ 風の谷のナウシカ』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  
 押井守『Methods 押井守・「パトレイバー2」演出ノート』角川書店

富野由悠季『映像の原則』キネマ旬報社

DVD『プロフェッショナル仕事の流儀スペシャル〜宮崎駿』NHK

DVD『風の谷のナウシカ』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

Director of animation on screen layout  
—“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

*Okayama Mimasaka Senior High School,  
500 Yamakita, Tsuyama-shi, Okayama 710-0012, Japan  
(Received October 1, 2009)*

Directing the animation layout is important work. Layout is well balanced, not just the screen, which is also a director. In Japan's animation system is a unique layout work.

Penetrate the director of manga in the system to study.