

財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2004—2005 別冊

平成 15 年度 アニメーション文化調査研究活動助成制度
研究成果発表

目次

研究者募集から本誌発行までの経緯	1
載録にあたって	2
選考委員による講評	3
① 「目標と方法において独自性」	浜野 保樹 ... 3
② 「挑戦者としての姿勢を高く買う」	岡田英美子 ... 5
③ 「ぜひとも今後の研究継続を」	三好 寛 ... 7
研究論文載録	10
「アニメ翻訳の問題点と方法論」	ダミアーニ花田麻里子 ... 10
「アニメーションのリアリティに関する調査研究—光とかげの描写技法の調査—」	久保 友香 ... 40
「アニメーション監督におけるキャリアと演出方法との関係について」	磯部 正義 ... 118

研究者募集から本誌発行までの経緯

財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、平成 15 年度の「アニメーション文化に関する活動の奨励」事業において、アニメーション文化調査研究活動助成制度として以下の要領で助成対象となる研究者を募集した。

1) 趣旨

財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、アニメーション文化の理解及び発展のために、国内外におけるアニメーション文化に関する調査研究活動に対し、助成を行う。

2) 対象とする領域

アニメーション文化に関する領域全般とする。

但し、特定のアニメーション作品に対する評論等については対象外とする。

3) 調査研究計画及び助成額

調査研究計画は平成 16 年 9 月 30 日までに調査研究が完了し、成果を取りまとめられるものとする。

助成額は 1 調査研究あたり 30 万円程度とし、選考時に決定するものとする。

4) 募集の対象者

平成 16 年 4 月 1 日現在で、35 才以下の者であって、次の条件の何れかを満たす者とする。

- ・大学院修士または博士課程に在籍する者及び調査研究期間中に進学を予定する者
- ・大学、研究機関、教育機関等において調査研究活動に従事する者
- ・博物館（含む類似施設）及び図書館で調査研究活動に従事する学芸員・図書館司書等の職員
- ・その他、当該調査研究活動に従事できると当財団が認める者

5) その他の条件

- ・調査研究計画は、申請者が主体となって行う調査研究とする。申請者は個人またはグループとする。
- ・他の調査研究助成制度から既に助成を受けているか、受けることが決定している調査研究は対象外とする。
- ・申請者の国籍、在籍地は問わないが、申請及び調査研究発表は日本語で行えること。
- ・調査研究成果は完全なオリジナルであること及び調査研究内容に含まれる第三者の著作物に関しては適法に著作権等の処理がなされていることを条件とする。

6) 申請の方法

- ・当財団の指定する助成申請書に必要事項を記入し、調査研究計画書（書式自由）とともに提出する。
- ・1 個人（又は 1 グループ）が応募できる調査研究計画は 1 つとする。
- ・申請の際の申請書、調査研究計画書、添付された資料等は返却しない。

7) 選考方法

学識経験者及び当財団理事・学芸員で構成する選考委員により、審査選考を行う。

（選考委員）

浜野保樹	（東京大学大学院教授）
岡田英美子	（アニメーション評論家）
宮崎吾朗	（財団法人徳間記念アニメーション文化財団常務理事）
三好寛	（財団法人徳間記念アニメーション文化財団学芸員）

8) 募集期間及びスケジュール

応募締め切り 平成 16 年 2 月 20 年 (水) 必着
助成対象者の決定・通知 平成 16 年 3 月中旬

9) 調査研究成果の提出

当助成の決定した場合、当財団と調査研究成果の提出に関する覚書を締結し、調査研究成果を文書にして提出する。

調査研究成果は当財団が行う普及啓発活動において出版物 (Web 等を含む) に、当財団が自由に使用できることを条件とする。

10) 助成申請書の請求・問い合わせ先

財団法人徳間記念アニメーション文化財団 事務局

選考委員による審査の結果、以下の 3 氏の研究に助成を行った。

- ・ダミアニー花田麻里子「アニメ翻訳の問題点と方法論」
- ・久保友香「アニメーションのリアリティに関する調査研究—光とかげの描写技法の調査—」
- ・磯部正義「アニメーション監督におけるキャリアと演出方法との関係について」

各研究者は、研究成果の提出期限である平成 16 年 9 月 30 日までに研究論文を提出した。

本誌は研究成果の発表の場として、提出された論文を選考委員の講評とともに載録するものである。

載録にあたって

本誌では、研究成果の提出順に、下記のような処置を施した上で提出された体裁のまま載録した。

- ・各論文の表紙にあたる頁を研究タイトルと研究者名のみを記したものに改めた。
- ・明らかな誤字脱字は訂正した。
- ・作品名や登場人物名などは、劇場用パンフレット等の出版物にある一般的な表記に従った。
- ・頁数表示は本誌の通しの頁数を入れなおした。

「目標と方法において独自性」

浜野保樹

第1回の支援事業であったため、告知や事業の認知度など、多くの問題があったものの、このように若手研究者の力作が3編集まったことは、大変喜ばしい。この事業の本来の目的は、アニメーションへの真摯な研究を誘発しようということであったが、その背景には、評論は百花繚乱であるものの、一方で、研究と呼べるものは少なく、研究を支援する環境が整っていないということもあり、研究が集まるか心配していた。おかだえみこや、大塚康生、高畑勲などの努力に続く、研究がぜひとも必要であった。

3編の研究は、目的と方法においても独自性があり、この事業によって初めて光があたった研究課題もある。ただ、先行研究の蓄積が少ないため、手探りの感はいなめないが、それだけ辺境に分け入っているのであり、今後にも期待がもてた。

以下、個々の論文について講評する。

・ダミアーニ花田麻里子「アニメ翻訳の問題点と方法論」

コンテンツはコンテキストに規定されるという当然の前提にたち、文化の面からアニメーションの翻訳の問題を、スタジオジブリ作品を例にあげて検討を加えている。わが国のアニメーションは、他の表現ジャンルよりも海外でみられる機会が多いため、課題設定として興味深い。

イタリア語に堪能で言語学の素養がある著者ならではの学際的なアプローチをとっている。ただ、検討されている作品数や事例が少なく、作品を特定し、網羅的検討を加えるよりは、コンテキストで変化しやすい事例をもっと提示してほしかったと思う。

今後、この研究課題を続けて追求することを期待している。

・久保友香「アニメーションのリアリティに関する調査研究」

著者は、私が指導している博士課程の学生であり、講評はしにくいですが、あえて講評を行うことにする。

映像の何にリアリティを感じるかというのは明快な答えがなく、作家の暗黙知と伝承されていた。すべてを作ってしまうアニメーションでは、リアリティそのものを作り出さなければならない。アニメーションにリアリティを与えるものの一つとして、著者は光とかげの描写方法を取り上げ、分析している。

限られた時間の中で、かげが描かれた部分を抽出し、体系化しようとする努力は感服するが、「今

後の課題」に列記されているように、また端緒についたばかりである。大きな課題に挑戦し、それを実証的に証明する手法を模索しようとする姿勢には賛辞を惜しまない。

・磯部正義「アニメーション監督におけるキャリアと演習手法との関係について」

4人のアニメーション監督の演出方法やその他の特注について、監督自身の発言や文章から検証しようとする作業は、評論と一線を画しているし、出展を明示していることは、この研究の価値を高めている。

残念ながら、研究としては大きな問題をかかえていることも否定できない。まず、4人の監督を選んだ基準を「名作を生み出してきた巨匠」と「視覚的表現」に求めているが、他にもこの条件を満たすアニメーション監督は存在すると思われるため、より客観的で妥当性のある基準を設定すべきであった。恣意的な選択であれば、研究のそのものの成立をあやうくし、研究というよりも主観的な評論になってしまう。

さらに、主観的記述と客観的記述が混在しているのは、原典にあたっている力作故に、研究の妥当性を低下させる結果となり残念である。しかし評論から研究に脱皮しようという著者の努力は高く評価したい。

今回は研究課題が「キャリアと演習手法」という大きなものになりすぎたきらいがあるので、もう少し課題を絞り込み、より精緻な分析を期待したい。

「挑戦者としての姿勢を高く買う」

岡田英美子

研究者三名の方々の労作を、大変興味深く拝見しました。どれも独創的な観点から考え、書かれており、100パーセントの成功とは言えなくても、参考にする前例がない中で先頭を切って課題を自分で作り、展開する、挑戦者としての姿勢は高く買えるものです。何でも最初にやるというのはそれだけでも評価に値します。さてその上で、それぞれの研究について感想をのべさせていただきます。

・ダミアーニ花田麻里子「アニメ翻訳の問題点と方法論」

実際にイタリーで長く生活され、日本語とイタリア語との表現ニュアンスをどちらも十分体得されている方のご研究は非常に説得力があり、また第一におもしろく読むことができました。愛情をこめて呼ぶ「あなた♡」は「アモーレ」である、という部分など、おっしゃる通りですがこういうことをきちっと書いた人はこれまでないですね。頬がゆるみました。

また、生活習慣や民族性の違いから時には意識や言い換えがされることがありうるとしても、明らかにスクリプトと意図の違う変更がなぜ発生するのか、この調子だと海外における宮崎アニメのみならず日本の映画の翻訳方法は万全なのだろうか、と不安も覚えます。

日本でも洋画の字幕翻訳は本当に専門家が少ない中で、最近是谁が担当したか画面に明示されませんが、海外ではどうなのでしょう。字幕翻訳のエキスペートはいるのでしょうか。そうしたことも知りたくになります。そして、花田さんをご指摘になる問題点の減少にはどんな手段が考えられるかを、一般論でなく、提案してみたいです。提案だけなら何か責任が生じるというものでもないでしょうから、大胆な〈日本映画の翻訳者チーム〉の構想のようなことも、あればご提案いただきたいものです。

・久保友香「アニメーションのリアリティに関する調査研究」

ずいぶん熱心に事例を集められたのには感心しましたが、これだといわば実写における照明技術をアニメーションに取り入れた事例集という感じです。それらの表現はたしかにアニメーションの演出上、場面空間のリアリティのグレードアップに寄与しているには違いありませんが、これではリアリティ論というよりは〈アニメにおける照明効果論〉なのでは。アニメの場合、実写の照明ではなし得ない、できないライティング、つまり誇張・象徴化された光と影による独特の効果を狙うことができます。ですから、そうした場面を拾い出し、演出効果を批評するとけっこうおもしろいでしょう。しかしそれには実写の照明技法についても紙の上だけでない体験・知識が必要になるでしょう。むしろ、

実際の照明スタッフの方が、アニメの光と影についておもしろい意見をのべてくれそうですが、それもまた〈アニメの照明効果論〉としてしか成り立たないのではないのでしょうか。

これだけ拾った割には強いて照明効果を強調していない平凡な場面も多く(宮崎アニメ独特の水底から見た水面の光は?)ほかの作者との比較もされていないですね。またなぜか唯一海外例のディズニーの「白雪姫」は世界最初のカラー長編、という点を忘れずに論じないと非常に不公平になります。前例皆無の実験時代のカラー長編先駆者の努力は、単純にイマの最新作と比較できないのでは(姫の背後から迫る獵師の影への言及は?)。なお、女王が毒薬を作るシーンの光は「雷らしき光」ではなく稲妻そのもので、その力を借りて薬を攪拌する、とセリフで言ってますよ。

この方はそもそも「何をもちてリアリティとするか」という考えの腰が決まっていけないのではないのでしょうか。作品のリアリティはシナリオ、キャラクターの造形、演技、演出、声優、その他あらゆるテクニックを合わせて作りあげるものでしょう。もう少し考えましょう。そして三好さんも指摘されるように、リアリティは何を作品に寄与するかを考えるなど、けっこう奥の深いことになりそうです。もうひと工夫が必要でしょう。

・磯部正義「アニメーション監督におけるキャリアと演習手法との関係について」

これは意外とおもしろかった。〈キャリア〉の定義を作者が育ったプロダクションの資質と制作事情、と解釈した点に独創性があります。宮崎さんはアニメーターである故に最初から完成画面のイメージを持っているのに対して虫プロ育ちの出崎さんが作業状況から必然的にトメ絵の演出を確立したという部分は特に重要で、非常に説得力がありました。出崎さんと高畑さんはそれぞれ杉野さんや近藤さんという〈イメージを託しうる卓越したアニメーター〉とのコラボレーションによって独自のタッチを作りあげた、というように展開する方法もあるでしょう。みなさん取材可能ですから、掘り下げると興味深い研究になりそうです。その点押井さんはそもそも最初からアニメを志向していない人なので、おのずと異質性が際立つことになりましょう。また、彼が文学青年的に不条理劇を志向したことが今も尾を引くように、〈何に触発されて、いつこの道に入ったか〉を明確にして(宮崎さんの「白蛇伝」、高畑さんの「やぶにらみの暴君」も〈キャリア〉の最初のランドマークでしょう)、その当時、その後のプロダクション状況、などに言及すれば、たいへん独創性に富んだ論文になりそうです。そのためにも三好さんの指摘のように改めて取材した方がいいと思います。

私見ですが〈東映動画的〉と表現されている特色はやはり会社が体質的に母体・東映の一パートであることから、当初アニメにも〈劇画的〉な発想・演出が求められ、そこからの転換方法を若いスタッフが模索して行った、ということを考えてほしいと思います。

「ぜひとも今後の研究継続を」

三好寛

提出された研究は、テーマや内容等において三者三様となった。それぞれの評価は後述するが、三者はいずれも真摯な姿勢で取り組み、アニメーション文化を考察する上での重要な問題提起をし、有意義な成果を残したといえる。また、今後アニメーション研究者が取り組むべき課題を想起させる機会にもなったのではないだろうか。

とはいえ、各研究には調査や分析の甘さなど努力を要する点も多い。そういう意味では三者とも、何かを成し遂げたというよりは、目指すべきものを見つけて進み始めた段階といえる。ぜひとも、今後も研究活動を継続し、発展向上されることを願いたい。

以下、個々の研究に対して講評する。

・ダミアニー花田麻里子「アニメ翻訳の問題点と方法論」

海外で日本のアニメーションが取りざたされることの多い今日、ますます重要となるテーマである。また、研究者も言及しているが、言語を伴う表現には必ず付きまとう翻訳の問題がアニメーションにおいても論じられるようになったことは、現在のアニメーションにおいていかにセリフが重要かを再認識させられた。

調査内容においては、サンプルとして抽出されたセリフ等における問題点に非常に興味深いものが多く、研究者のイタリア語に精通した能力を活かした考察も説得力があった。さらに、海外で高い評価を得ている日本のアニメーションは、果たして的確な翻訳なのか、あるいは私たちが見る海外作品はその魅力を損なわない日本語に訳されているのか、あらためて考えさせられる機会となった。

そうしたテーマへの着眼点、今日性、研究態度等は高く評価できるものの、結論としてあげられた翻訳制作の方法論の提案がいささか物足りない。あまりにも一般論的過ぎる感がある。研究者本人が今回は踏み込まない態度を表明しているが、やはり翻訳制作の実作業における実務的内情にも踏み込まざるを得ないのではないだろうか。今後の課題として検討願いたい点である。

・久保友香「アニメーションのリアリティに関する調査研究」

この研究では、募集当初のテーマ設定が漠然として抽象的であったため、アニメーションにおける「リアリティ」の定義の明確化と、調査対象となる表現技法を絞るよう提案したところ、副題の「光とかげの描写技法の調査」となった。

とかく作品の内容やキャラクターに注目が集まるアニメーションにおいて、地味と思われがちだが重要な「技法」に着目した点は評価したい。

対象作品の調査における丹念な視聴とサンプル抽出のきめ細かさ、誠実さがある反面、それらの整理、分析が表層的で、体系化も散漫な印象を受けた。例えば、サンプルとなるカットの抽出では、アニメーション表現ならではのリアリティを獲得するためのカットとしての確かかどうかの吟味が不足していると思われる。単に写実性をもって描いただけのシーンなどはあえて外すといった見極めが必要ではないだろうか。そして、これらの技法が「リアリティ」を感じるのにどう寄与しているかを分析する作業がもっと必要であろう。そのためには、対象作品数をもっと絞り、集中的に考察する方法をとってもよかったのではないだろうか。

また、この研究で考察した「リアリティ」が作品に何を寄与するのかという問題も浮上してくる。今後取り組むべき課題は多い。

・磯部正義「アニメーション監督におけるキャリアと演出方法との関係について」

一件手垢にまみれたテーマのようだが、こういう問題に真正面から取り組んだ例は実は少ないのではないか。作品を丹念に視聴し、様々な文献を収集整理したであろう調査態度とともに評価したい。

調査対象となる監督4人が「動き」に対してどういう姿勢であるかに焦点を絞ったことが功を奏している。しかし、厳しく言えば、ここであげられた監督達の演出方法はあくまで基本事項であり、それらを整理するのにとどまった感が強い。肝心の「キャリア」への調査も、その監督の出身スタジオにおける作品傾向や制作事情に集約されただけの感がある。あらゆる経験がその後の作品に影響を与えていることを吟味しなければ、その監督の演出方法を導き出したとしても説得力に欠けるのではないだろうか。例えば、調査対象を宮崎・出崎に絞って比較を徹底し、サンプル抽出と分析を密にすると、より説得力を増したかもしれない。

とはいえ、演出家のイニシアチブが強い制作現場で作られる日本のアニメーションに関しては、演出方法を考察することはやはり重要であり、今後も継続して取り組むことを望みたい。また本人も末尾で触れたように、演出家とスタッフとの共同作業にもっと触れないことには、この問題は考察しきれない。そのためにも作品や文献のみに頼らず、当事者関係者への聞き取り調査も欠かせないだろう。

アニメ翻訳の問題点と方法論

ダミアーニ花田麻里子

目次

1.	序	12
2.	翻訳作業の本質	14
2. 1	背景	14
2. 2	言葉の背景と翻訳	15
2. 3	言葉の選択とそのプロセス	16
2. 4	テキストのカテゴリーと言葉の選択	18
3.	目標言語における言葉の選択	21
3. 1	話法	21
3. 2	冗語	21
3. 3	背景の限られた言語	22
3. 4	画像上のジェスチャーと言葉の一致	24
3. 5	翻訳的日本語	24
3. 6	翻訳者の自由と責任	25
3. 7	目標言語能力の重要性	26
4.	翻訳台本ができるまで	28
4. 1	吹き替えと字幕	28
4. 2	最終テキストにいたるまでの過程	28
5.	タイトルの問題	30
	『魔女の宅急便』の場合	30
	『千と千尋の神隠し』の場合	31
6.	結び	33
7.	参考図 図 1	34
	図 2	35
8.	参考文献	36

1. 序

日本のアニメーションは、ここ30年の間に誕生以来見ることのなかったような大変な成長をし続けてきている。技術的な面の進歩に関しても、社会的地位の意味合いにおいても、実に飛躍的な前進を遂げているのが認められる。大学においてアニメに関する講座¹が開かれるなど、アニメが子供の娯楽としか見なされていなかった30年前には、想像もしなかったことであろう。もはやアニメが、一つの完成された表現としての地位を確立したことは間違いない。

日本製アニメの海外進出は既に長年行われており、2004年1月現在世界のアニメ放送量の6割が日本発²と推定されている。テレビ局制作のアニメ番組も年々増え続け、海外販売は益々積極的に推進されており、アニメはもはや日本のコンテンツビジネスにかかせない存在となっている。

2003年に宮崎駿監督の『千と千尋の神隠し』がベルリン映画祭金熊賞、及びアカデミー賞長編アニメ賞を受賞したことは、アニメが一部のファンだけに受け入れられる『オタク』的存在の域を超え、国際的にも他の芸術作品に匹敵するものとしての一般的評価を受けるのに大いなる貢献を果たした。その翌年、2004年の『イノセンス』にいたっては、カンヌでの受賞は逃したものの、封切前に世界規模での海外配給が決定するという、日本アニメへ高評価を代表するような喜ばしい結果を迎えることにもなった。

だが日本製アニメが本格的に世界進出するということは、「言葉の壁」という課題をも乗り越えることの必要性をも意味する。アニメが映像作品である以上、視覚に訴える表現要素（画像そのもの）、また聴覚に訴える表現要素（効果音、サントラ）に助けられる部分が多く、言語だけにメッセージの伝達を頼っているわけではない。しかしアニメが表現手段としての質が向上をなしえ、単純な子供だましの正義もの、勧善懲悪ものの範囲を超え、より深い思想を伝達する手段にもなりつつある現在、それだけ言葉（せりふ）の重要度の比重も上がってきている、ということを見逃してはならない。

言葉というものは、言葉そのもののみでは意味を持ち得ない。一定の文脈、一定のバックグラウンドの中で生まれ、そしてその言葉の意味するところは、使用される状況のみならず、どのような人物によって、どのように発音されたかにより、無限に様相を変えていく。またその言葉を聞いたものが発想するのは、広くはそれぞれの国の文化(その文化を共有する人々の共通体験をもとに

¹ <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0403/09/news042.html>

² <http://www.asahi.com/culture/update/0226/011.html>
<http://jetro.go.jp/ec/j/trade/JEM/0404/jem0404-2.pdf>

成り立つ)によって異なるのはもちろんのこと、同文化内での個人個人の経験によっても変わっていく。従って、ストーリーが厚みを増すにつれ登場人物の感情の幅が広がり、彼らが発するせりふの意図するところもまた、当然微妙なひだを増すことになる。

しかしながら、アニメ作品が海外で紹介される際、翻訳作業の複雑性と重要性が、今のところまだ正しい比重で考慮されていないような感がある。前述のように、アニメ作品は言語以外の構成要素に助けられる割合が大きいいため、外国の視聴者の方々にも受け入れられ得る。だがやはり完全とはいえない翻訳のために、作者の意図したメッセージが少々ずれてしまったり、一部伝えられきれていなかったりしていることがしばしば見受けられる。このことは、大変遺憾な現状といえよう。

そこでこれ以下、まず翻訳という作業の本質を見直し、また翻訳版の分析を交えながらその問題点を明らかにし、その上で今後の翻訳作業/翻訳家に求められる一つの方法論の提示を試みることにする。最後に本文へ移る前に、本文における翻訳テキスト例として、筆者の専門であるイタリア語のものを利用、場合によって必要な場合には英語版のものに言及することをお断りする。全ての言語の翻訳テキストを綿密に検討することができれば理想的であろうが、限られた時間の中での研究では限界がある。また、各言語の特徴はあるにせよ、翻訳の取り組み方に関して基本的に差異はなく、イタリア語、英語以外の言語に取り組む場合にも、ここで挙げる問題点は共通のものであると思われる。従って、イタリア語を解しない方にも問題なく理解いただくことができる旨申し上げる。

2. 翻訳作業の本質

Solo la parola ci fa essere uomini e ci permette di essere legati fra noi: così che due uomini di nazione diversa non sono, l'uno per l'altro uomini.

S. Agostino

「言葉のみが我々を人間たらしめ、我々の間での結びつきを可能にする。このように、異なる国の（別の言葉を話す）二人の人間は、お互いに人間としてありえず、絆を築くこともない。」

このように聖アゴスティーノ（354－396）は、人間と言葉の関係を簡潔に示した。言葉が複数の人間の理解を可能にするが、国が変わると言葉も変わり、理解しあえなくなってしまう、人間的行動を取れなくなってしまうということである。それではまず、このような重要性を持つ言葉の意味するところとは、どのように生まれてくるのかを見ていき、そして他言語への翻訳という作業について考察していくことにする。

2. 1 背景

聖アゴスティーノの言葉通り、言葉の使用は人間の特徴であるが、その人間同士が理解しあうためには、お互い相手の用いる言語を知ることが大前提になる。言語とは、ある特定の体験を共有する一定の集団のメンバーの間で通用する一種の「暗号」といえるであろう。言語は、言語のみでは存在し得ない。「背景」（共通体験）があって初めて、言葉は意味を持つのである。「背景」は、それぞれの国の文化であったり、同じ国の中での地域差であったり、また同じ地域内でも友人のグループであったり、そしてもっとも小さい背景は家族になるが、その家族内で言葉が使われているときにすら、文脈という背景が存在する。

この「背景」に関して、ここにひとつのエピソードを挙げよう。筆者の高校の担任教師は「ネロ」と呼ばれていた。そのことより考察してみると、『ネロ』という言葉の意味するところは以下のようなになる。

- ① 「ネ」・「ロ」という 音の組み合わせ。
- ② ローマ帝国史を学んだことのある人にとっては、「ネロ皇帝」。
- ③ 筆者の同級生、及びそのクラスで朗読された日本の詩を知るものにとっては、ある詩に登場する「牛」。
- ④ 「ネロ」という牛の登場する詩をクラスで朗読した「担任教師」

すなわち

- ① 一つの言葉も、全く何の背景を持たない者にとっては意味を持ち得ない。
- ② ローマ帝国の歴史、という 一定の知識を背景として共有 する人々に通用する意味。
- ③ ②に比べ、もう少し 共通経験を共有するメンバーが少なくなり、ある日本の詩を知る者にとっての意味。
- ④ ある詩の朗読の際に居合わせた者、またその事を知るに至り、間接的に 経験を共有 した者にとっての意味。

以上のことから分かるように、言葉の持つ意味は、その「背景」によって驚くほど変化しえる。また背景そのものも普遍ではない。それを共有するメンバーの経験が、時の経過とともに増えていくのに従い様子を変え、それに続いて同じ言葉の意味するところは変わっていく。古語、新語、流行語、死語などは、そのもっとも明白な例といえよう。

2. 2 言葉の背景と翻訳

さて、言葉とその背景の関係を明らかにしたところで、翻訳との関わりを考えてみよう。

言葉はというものは、ある背景を共有する者の間でのみ通用するものである。そしてある言葉の意味するところを、別の背景の中で成り立っている外国語の言葉に置き換える、それが翻訳である。一般的に翻訳は、外国語を勉強した者が、辞書を片手にこなす作業のように考えられがちである。しかしながら第一に、翻訳は辞書をあてにして成し得るものでは決してない。辞書は見出し語の調査が始まってから出版までに平均25年もの年月が過ぎ去っており³、言葉の背景は時と共に変化していくため、辞書を全面的に信用して利用することはあまりにも安易であるといえよう。その上、辞書で簡単に相当する言葉が見つかるような場合ですら、その言葉を耳にした者に与える効果、ニュアンスというものは変わってくるのだ。例えばイタリア語で「あなた」に当たる言葉「tu」は、単に二人称単数の意味しか持ち得ないのに対し、日本語では妻から夫へ用いられれば、愛情関係、親密度の深さを示し、単なる「あなた」ではなく、特別な「あなた」を意味しえる。また、外国語を学べば翻訳ができるかという点、

³ Nida, Eugene A., *Translaors' Confrontations with False ideas about language*, European Commission Translation Service, Luxembourg

これもまたそうとも限らない。もちろん外国語の能力がなければお話にならない。だが外国語の知識のみで解決できる点といえば、言語の文法、構造的な問題だけであろう。ただ言葉の意味は、その背景に完全に支配されているのであるから、翻訳すべき言葉が、どのような環境でどのように使われているかを読み取り、それに相当する訳語を見つけ出す能力がなければ、質のよい翻訳は不可能であろう。先に挙げた「あなた」の例を考えてみると、「あなた」＝「tu」と翻訳するのではなく、『特別なあなた』また『愛情表現の2人称』はイタリア語では何というかを見つけ出さなければいけない。その解決法としては辞書の見出し語の「あなた」からは出て来ようのない、「tesoro」(宝物)「amore」(愛)などであろう。

無論100パーセント正しい翻訳とういものはない。ある一定の環境で成り立っている表現と全く同じ事柄を意味する表現は、経験(背景)の異なる集団の中で通用する言語の中には無いことがある。ニュアンスの問題どころか、別の文化圏には、その存在すら知られていない事物もある。従って良質の翻訳は、単なる言葉の置き換えという域を超え、背景が変わる中、可能な限り誠実にオリジナルの言葉(以下、起点言語と呼ぶ)で表現された内容を別の言語(以下、目標言語と呼ぶ)で表し、オリジナルが得ようと意図した効果を、別の言語(目標言語)で同一作品に接する者にも与えることである。

それでは、どのように理想的な翻訳にたどり着くことができるのか、そのプロセスについて考察してみることにしよう。

2. 3 言葉の選択とそのプロセス

実際アニメにおいて、会話がどのようなプロセスで別の言語での表現に至るのかを考えるには、まず会話が作品の中でいかなる位置を占めるかを明らかにする必要がある。

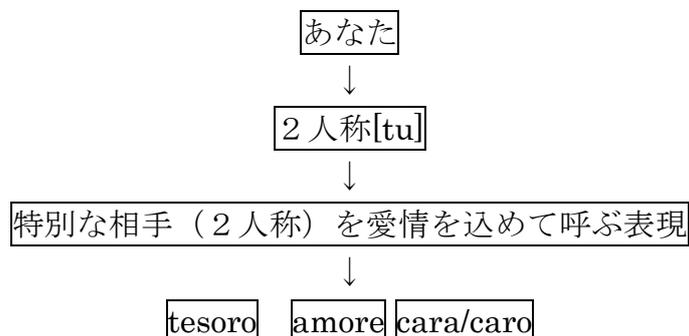
アニメ作品というものは、会話だけでなく、多くの要素が合わさって一つの状況を作り上げている。

- 会話
- 声のトーン、声のタイプ
- 色
- 効果音
- 音楽
- 登場人物のジェスチャー、動作
- 大道具、小道具

以上のものが相互に影響しあって場面を構成しており、会話は、この特定の場面が言語背景となった時に機能しうる暗号とみなして読み取っていくことが要求される。だが先に挙げたアニメ表現の構成要素もまた、作品が舞台としている地域の文化、という「背景」をもち、その背景の中のみでの意味を有する。例えば、同じ色でもその色の持つ意味、色を目にした者に与える効果は、文化によって変わり、一定の色の場面の意図するニュアンスにまで影響することになる。よってアニメ作品内の一場面としての背景だけでなく、作品が舞台となっている地域という、「大きな意味での背景」をも考慮しなければ、会話の意図するところを完全に理解するのは難しいといえよう。(参照 図1 p.25)

日常母国語で、書くなり話すなりの言語表現を行う際、背景に条件付けられている言葉を状況に合わせて選択するのは、無意識の作業である。言葉の送り手も受け取り手も、共通体験に基づく背景に、言葉が無意識のうちに適合させ、その正しい意味を誤解することなくコミュニケーションを図る。母国語を使用する時に、辞書の見出し語を想像し、そこに並べ連ねられている何番の意味に相当するだとか、どれにも価しないので意味不明などと考える者は誰もいない。

だが翻訳は、母国語以外の言語を扱う作業である。これまで見てきたように、言葉はその背景、文脈によって意味を変える。従って翻訳を行う際、テキストに現れている言葉だけをもとに訳語を探すのは、不適當な方法だといえよう。翻訳の第一のステップは、その言葉の母国語における選択の無意識の作業を、意識的に行うことである。次にはそのプロセスを逆戻りして見直すこと⁴。そしてある考えが言葉によって表現される以前の段階、純粋な思想の状態「真意」に辿り着かなければならない。そこから今度は、言葉の枠を解き放って抽出したその「真意」を、目標言語の背景でのプロセスを通り抜け、ようやく訳語へ辿り着くことができるのである。2. 2 で見た「あなた」の例で簡単にこのメンタルプロセスを辿ると、以下のようなになる。



また、起点言語（日本語）の事物で目標言語（イタリア語）に存在しない表現の例として「おせんべい」を考えてみよう。

⁴ Fraser, Bill., Beeth, Helen Titchen., *The Hidden Life of Translators-The quest for the roots of quality*, Translation Service, European Commission

おせんべい



ご飯を薄くしたしょっぱいおやつ、おつまみ



salatini crackers di riso

もう少し複雑な感情表現の「心細い」では、このようになる。

心細い → 心が細い → cuore sottile ??? (意味不明)



1. 助けてくれる人、頼りになる人がいなくて不安

2. 助けてくれる人、頼りになる人がいなくて寂しい

3. 落胆的



1. sentirsi insicuro/indifeso

2. sentirsi solo

3. scaraggiante

このように翻訳というものは、目標言語において相当する言葉探しという以上に、起点言語と目標言語語でのメンタルプロセスを意識的に行う作業のことなのである。

2. 4 テキストのカテゴリーと言葉の選択

前項で見たプロセスを終了したところで、今度はようやく翻訳作業の中で最終的に形に残る部分、目標言語における言葉の選択が行われる。言葉の選択の幅は、テキストのカテゴリーによって変わり、それに従い難易度の質も変化する。ここではテキストのカテゴリー別の言葉の種類を [科学用語] [法律用語] [日常語] [文芸語、詩語] の4つ大きく分けてみていくことにする。

まず、「水素」という科学用語について考えてみよう。個人の経験や、国の文化によってニュアンスが変わると言うことは有り得ない。日本人が実験して抽出するのも「水素」、アメリカ人にとっても「水素」、インド人にとっても平等に「水素」である。よい水素だとか、欠陥のある水素だとか、悲しげな水素だとか、また誰かの特殊なあだ名でもない限り、尊敬すべき「お水素 さま」だとか、かわいい「水素 ちゃん」などは存在しない。よって言語と訳語の関係は、基本的には一対一である⁵。

⁵ 平子義雄、「翻訳の原理」大修館書店。1999年東京

続いては法律用語。化学物質のように存在する物、事象に命名するのと違い、人間の考えが反映されるものであるゆえ、多少の解釈の違いはでてくるが、本来一定の秩序を守るために作られているので、解釈の幅（→目標言語における言葉の選択の幅）は最小だといってよいだろう。

その次の日常語はどうであろうか。自然科学用語や法律用語に比べ、より多くの人に馴染みがあるため、この種類のテキストにおける言葉の選択は平易だと思われがちである。だが先に見たように、この種類の言葉には「背景」の問題が常にまわりつき、国によって、地域によって、また個人によっても一つの言葉の意図するところが変わってくる。自然科学用語や法律用語は、一般的に馴染みが薄いため、その分野の専門知識を必要とするという難しさはあるが、目標言語における言葉の選択時の難易度は、日常語のほうが上であるといえよう。（参照 図2 p.26）

日常語の延長として、文芸語、詩語がある。文芸語は、その対象によって背景を共有する集団は日常語よりも狭くはなるが、テキストの筋という作者によってつくられる読者/視聴者の為の「共通背景」により、言葉の意図するところを汲み取る作業は助けられる。詩語は、文芸語よりも簡潔で、少ない語数に凝縮された表現のため、それぞれの言葉のもつ「背景」を読み取ることは、ここで挙げたテキスト別の言葉の種類の中でもっとも難しいといえる。

さてそれではアニメの言葉はどこへ位置づけされるであろうか。科学アニメや法律を題材にしたアニメも考えられうるが、大半は台本という会話形式の中で言葉が使用されることより、日常語、また少々詩語の範囲に入るといえる。ただしアニメの特性として、実写では不可能な舞台環境作りや登場人物のリアクションなど、一つのアニメの中のみにおいて通用するような言語の「背景」を作り出すことも多くある。従って、言葉の意図するところを正しく汲み取るには、アニメの製作された国の文化背景を理解することはもちろん、作品別の固有の背景を理解する敏感さと繊細さも要求される。この点が詩語の背景との関係に似ているといえよう。

一般に翻訳は、孤独に黙々となされる作業のように決まっているかのようである。しかし翻訳者はあくまでも外国語の専門家であり、上図のようなあらゆるカテゴリー（あくまでも便宜上の非常に大まかなもので、実際は、農業用語、植物用語、料理用語、生物用語、医学用語、経済用語、音楽用語・・・と無数のカテゴリーが存在する）の全て網羅するような知識を持つことまでもを翻訳者に求めるのは、無理があると認めざるを得ない。そこで正しい言語理解及び目標言語での表現選択に必要なのは、共同作業であろう。テキストのカテゴリーによって変わる言葉の背景を正確に把握するために、台本内で重要となる言葉のカテゴリーの専門家との共同作業が重要だと思われる。また詩語的表現に

出会う時には、翻訳家と原作者、その他製作者ともとのコミュニケーションが可能であれば、更に質の良い翻訳が期待できよう。

3. 目標言語における言葉の選択に関する問題

前章で見た起点言語の理解のためのメンタルプロセス、及びアニメにおける言葉の特性をふまえつつ、この章では、イタリア語版/英語版において実際どのような言葉の選択がなされているかを見ていくことにする。そしてその中での問題点を明らかにし、解決法の提起を試みる。

3. 1 話法

目標言語における言葉を選択する際には、その言葉の属する言語のあり方の違いによる問題に常に直面することになる。日本語が起点言語になる場合、そういう問題の一つは話法であろう。

今ここで扱う話法とは、日本語における話の仕方、すなわち同じ物事を指すにも話者のタイプ（お年寄り、男の子、女の子、幼児等）により変わっていくものの言い方のことである。この話法を、そのような表現方法をもたない伊/英語に訳することは不可能であろう。

例えば『千と千尋の神隠し』の登場人物『リン』は、女でありながら「めし」「やばいよ」等々、男言葉を用いる。話法の区別のない言語に置き換える場合には、中性的な表現を用いざるを得ない。そこで唯一、りんの男勝りな部分を表現できるのは、吹き替え者である。ここでもまた、2. 4で見たような、共同作業が求められる。翻訳と吹き替えがそれぞれ孤立した制作段階と見なすのではなく、互いにつながりのある作業と考える必要があるだろう。吹き替え者がテキストに別の解釈を与えてしまい、音声化する際に原作者の意図が反映されなくなってしまうたら、多大な労力と精神力、時間を注ぎ込んで行った翻訳も、その全てが実を結ぶことにはならない。目標言語の言葉の中に込められなかった部分も含め、テキストについての理解したところを吹き替え者に伝達することが不可欠だといえよう。

3. 2 冗語

日本語の会話には、冗語が非常に多く用いられる。「あの・・・」「その・・・」と会話を始める時は、実際に何かを示す指示語としての「あの」「その」が使われるわけではなく、なんとなくはっきり切り出すのが気まずい雰囲気がある場

合だとか、恥ずかしいけれど何かを言わなければならない場合は特に頻繁に、またそうでない場合でも、しばしなんの意味もなく「あの・・・」と話を始める。「(すみません) が・・・」の『が』も「あの」「その」と同様、特に反論する意味合いもなく、ただなんとなく日本の慣習上、直接ずばりと話を切り出さないために言うのである。

このようなものの言い方がない言語においては、翻訳の際、日本語の冗語は大抵無視されてしまうか、目標言語で話を切り出すのに適当な表現に置き換えられている。「千と千尋の神隠し」の中で、千尋が他の選択の余地がなく追い詰められ、たじたと初めて釜爺に近づき声をかけるシーンで、日本語では「あのお・・・」と切り出す。イタリアでは「Salve」（こんにちは）と、吹き替え者の声のトーンでおずおずという感じを出してはいるものの、意味のある単語を発している。この場面に限っていえば、吹き替えに助けられ、起点言語でかもし出される雰囲気はかなり保たれているがといえよう。イタリア語には日本語のような「あの」「その」といった単語本来の意味を失ったような冗語の使用はみられない。けれども、意味ある単語を発する勇気のないようなニュアンスを残す場合は、単語ではない単なる音声、「ehmm」も解決法の候補になりうる。もちろん一般的表現であっても単語ではないので、辞書では探しようもない解決法であるが、日常会話の背景を考慮すれば、イタリア語で同じような状況、効果を作り出すにはこのような選択もなされてよいのではないかと思われる。無論その際も、正しいニュアンスを伝達するには、3. 1で述べた話法の問題と同様、翻訳者と吹き替え者の協力と彼らの力量も重要な位置を占める。

3. 3 背景の限られた単語

前項でみた冗語も、話法の問題も、自動的に「りんご」＝「APPLE」のように解決できないにしろ、吹き替え者の助けにより、とりあえず起点言語と同じ効果をねらった解決法みつけることが可能である。ところが、言葉のもつ背景があまりにも限られていて、他の言語にはそれに相当するような表現がない場合もしばしある。たとえば、日本語における「様」「さん」などがよい例であろう。一般には英語の「MR.」やイタリア語の「SIGNORE」に相当しうるが、実際にはそれだけではカバーしきれないニュアンスを含み、それは、日本という一定の背景の中でのみで機能するものといえる。

「様」の使用法として、「皇太子妃雅子様」、「神様」などの『様』を、「お子様」「お嬢様」の『様』と比較してみると、同じ「様」でもその重みが変わってくるのがよくわかる。また「皇太子妃雅子様」、「神様」の『様』の場合は、友

達宛であっても手紙の宛先につけたりする『様』などともまた違った特殊な意味合いを持つ。すなわち『様』をつけて呼ばれる者と、呼ぶ者との間にはっきりとした立場の違いを強調する力を持つのである。

『千と千尋の神隠し』において、ハクは皆に自分のことを「ハク様」と呼ばせている。実際「私のことは、ハク様と呼べ」と千尋に命令していることから、この「様」は、明らかに立場の上下を限定しているといえる。イタリア語でこの「ハク様」は「MAESTRO HAKU」と訳されている。「MAESTRO」という言葉は、基本的には「先生」を意味する。そのほか、大抵偉大な芸術家、もしくは職人の頭をそのように呼ぶ用法もある。すなわち人より格段優れた才能を発揮した者、もしくは人に自分が会得した卓越する技術を教授する立場にある者を意図する言葉である、といえよう。ハクは湯婆婆の直接の手下であり、他の住み込みで働いている者たちとは、立場が異なる。しかし、何か際立った技術を教授しているわけでもない。ということは、「雅子様」や「美智子様」、などの「様」に近いものがあるといえよう。イタリア語では、単なる身分の上下関係を示すには、貴族などに用いられる、「VOSTRA ALTEZZA」や「VOSTRA MAESTÀ」などがある。「ハク様」の場合は、まったくそれに相当するというわけには行かないにしろ、「VOSTRA ALTEZZA」や「VOSTRA MAESTÀ」のほうが「MAESTRO」よりも、言語の意図するところに近いように思われる。

このように、2. 3でも触れたが、翻訳の際には必ず目標言語には存在しない表現にぶつかるという問題が生じる。けれどもどうにかこうにか言葉の背景を分析しつつ、ぴったりとは当てはまらなくとも、文脈の中で違和感なく、ほぼ同じような効果を得ることのできる表現を見つけ出すことは可能である。このような問題が生じた時のもっとも理想的な解決法はといえば、起点言語の表現をそのまま残すことであろう。日本という限られた範囲でのみ通用するものを意味する表現が、海を越え世界中でそのまま用いられるようになった例は多くある。「SUSHI」「KIMONO」などはその代表である。また「さん」の用法も、もはや世界の知るところとなり、映画の中でも「XXさん」のように、さんを残して吹き替えされたりすることまで行われるようになってきている。文化交流が更に進み、「さま」等その他多くの日本特有の事象を表す表現が、海外に普及していけば、文化現象の一つであるアニメの伝達も、より正確に成し遂げられるようになるであろう。

3. 4 画像上のジェスチャーと言葉の一致

画像とジェスチャーの一致の問題を解決するのは、翻訳者よりも、次章で言及する翻案者の役割になることが多いであろうが、ここでは言語が原因で起こりうる問題の一つとして例を挙げつつ考察しておく。

『天空の城ラピュタ』の中で、パズーに助けられたシータが翌朝目を覚まし、飛行船から落ちたにもかかわらずなぜ助かったか覚えていないことをパズーと話すシーンにおいて、パズーは「覚えてないの？」と尋ね、シータは覚えていないため「うん」と返事をする。イタリア語では「Non te ne ricordi?」とパズーが質問した後、シータの返事はなく、画面上で首を立てに振る彼女は無言である。日本語で『覚えていない』(否定文)という事実を肯定する場合には、首を立てに振る肯定を表すジェスチャーが適当である。しかしイタリア語においては、否定の疑問文に対し肯定の返事をする、返事の意味は相手の質問した否定文を肯定にすることになる。つまりこの場合は「覚えている」ことになってしまう。「うん」を文字通り訳してしまうとつじつまが合わなくなるので、シータを無言にさせたところまではよかったにしろ、画像の方は変更を加えることはできず、シータのジェスチャーは日本語に適切なまま残っていて、違和感を与える。

これは次章で述べる翻案者が、翻訳が仕上がったテキストを画面に合わせて流れがよくなるよう変更していく際に解決されるべきであろう。だが何らかの理由で変更が加えられず、画面と会話がかみ合わない不自然さがそのまま残ってしまうようなことを避けるため、翻訳の側としては、消せない画面上での肯定返事を残し、質問の方を変更して解決しておくことが可能である。例えば、飛行船のことは覚えていたわけだから、「覚えているのはそれだけ?」「うん」といった解決法が考えられる。

3. 5 翻訳的日本語

本来の日本語らしい日本語においては、一文の中の言葉同士のつながりが、大変弱い。主語も動詞も無理に入れなくとも、一定のニュアンスをもった文を構成することが可能である。「今晚何がいい?」と言え、ば、「あなた」という主語もいらなければ、「食べる」や「欲しい」などの動詞も必要ない。答える側がもしも複数人であれば「僕は(私は) 刺身」とのように、主語を入れて区別することはできる。しかしこの文を、英語やイタリア語の文法のまま考えてしまうと、話をしている「僕[主語]」そのものが「刺身」であるということの意味し

てしまう、おかしい文のように見えてしまう。けれども日本語の場合は「僕は」の部分は「僕に関して言えば」と話題の中心になることを示し、続く「刺身」とは関連しない。

このような文の構成を持つ日本語を、全く異なる構造を持つ言語に訳す場合には、主語なり動詞なりを、必要に応じて補っていかなければならない。これもまた翻訳の際の問題点のひとつと考えられ得る。ところが近年、このようないわゆる日本語的表現法ではなく、外国語的発想に基づくような、構造からいったらまるで外国語からの翻訳のような文が多く見かけられる。日本語そのものが、長年の翻訳語の影響を受けて、外国語的構造を持つ文章に違和感を持たなくなってきたこともあるだろう。もしくは話の舞台が外国のため意図的になされているのかもしれない。

例えば『魔女の宅急便』の主人公の話し方は、起点言語の日本語においても実に翻訳語的である。私は〇〇である、私は〇〇する、といった具合に、いわゆる英語でいうような主語述語が順序正しく並んでいるような構造の文が多く、日本語独特の口調はほとんど見られない。また『天空の城ラピュタ』でも同じような傾向が認められる。『天空の城ラピュタ』は空想の物語ではあるが、ガリバー物語からヒントを得ているということは、やはり西洋起源であり、登場人物が外国語的発想で、外国語的構造の文を話すのは、適切と思われる。英語版においては時折表現がより説明的になされていたり、沈黙の間で言葉がつけ加えられたりしていることはあるものの、概して言えば、起点言語にほぼ等しく同じ効果を得ることのできる表現に、比較的容易にたどりつけているように思われる。

3. 6 翻訳者の自由と責任

この章において例示してきたことより、起点言語と目標言語の関係は、一対一ではあり得ないことは明白である。目標言語での表現の選択の幅は広く、また場合によっては言葉を加えたりする必要もでてくる。要するに、翻訳者の解釈に拠り、目標言語の台本の仕上がり様々になるのである。それでは、どこまで起点言語を文字通り従い、どこまで目標言語に適した解釈、アレンジを行ったらよいのであろうか。翻訳者の自由はどこまで許容されるのであろうか。この問題に関しては、扱う文によって異なるといえるので、一定の規則を設けることは不可能である。しかし、いくつかの例を検討し考察してみることは、どのような問題が生じるのかを理解するのに有益であろう。

『千と千尋の神隠し』において、ハクが千尋に豚小屋にいる両親を見せた後

のシーン。起点言語である日本語では、ハクは千尋に「一人で戻れるね」と言う。イタリア語においては「*cerca di non metterti nei guai*」（ごたごたに巻き込まれないようにしな）となっている。これをもとに会話が発展していくことはなく、千尋の「ありがとう」で話は終わるので、違和感はかもし出さない。しかし、ごたごたに巻き込まれないようにとアドバイスするような表現では、確かに相手のことを思っている表現かもしれないが、「一人で戻れるね」に含まれる暖かさは、あまり残らない感を受ける。

再び『千と千尋の神隠し』において、今度は傷ついたハクが、釜爺の仕事場で目を覚ますシーン。ハクは切れ切れにしか思い出せないが、『千尋』が闇の中で自分の名を呼んだ、と言う。そこで釜爺は、「そうか、千尋か、あの子は千尋というのか。いいなあ、愛の力だなあ。」という。ところがイタリア語においては繰り返し自分の名前を呼ぶ『SEN』（千）の声を覚えていると言う。そこで釜爺は「*E' stato l'amore. L'amore ha rotto un incantesimo potente. Sen è andata a riconsegnare il sigillo d'oro. L'ha fatto per salvarti la vita.*」（それは愛だよ。愛が強力な魔法を解いたんだよ。千は金印を返しに行ったよ。お前の命を助けるためにやったのさ。）と言う。ここでは、千の本当の名は千尋であることを釜爺がはじめて知る、という情報が抜けていて、どういうわけか「千」のまま通されている。また起点言語において釜爺は感嘆して、独り言のように「いいなあ、愛の力だなあ」と表現するのみだが、イタリア語においては、それ以上に説明が加えられている上、「愛だ」と断言して表現されている。どのような理由でこういった訳にいたったのか、その意図が見えず理解しにくいところであるといえよう。

以上のように、起点言語における表現とは少々異なる情報を含む翻訳がなされていることがしばしばある。個々の例が適切であるか否かの判断は、原作者及び翻訳者の意図を比較検討する必要がある、それは本課題からも外れる内容になるのでここでの言及は控えたい。ただ、このように起点言語と目標言語との表現の差というものが常に見受けられるのは事実である。これより言えることは、翻訳者には表現の選択の多大な自由があると同時に、原作者の意図したものと異なる作品にしかねないリスクも負っており、他言語者の人々にも正しく理解して楽しんでもらうための翻訳作業の責任は決して侮れないものがあるということである。

3. 7 目標言語能力の重要性

この章では6項にわたり、日本語を起点言語とした翻訳の際に生ずる、目標

言語における表現を選択する際に問題となりうる主な事項を分析してきた。これらの問題点に対して、目標言語における表現にて最良の解決法が見つけられるかどうかは、翻訳者の能力とその作業の仕方にかかっている。言語的感性と素養はもちろんのことであるが、それだけに頼ってはいは理想的な翻訳に近づくことは難しいであろう。幅広い文化的、言語的知識を持ち合わせるプロの翻訳者とはいえ、一人の人間である以上ありとあらゆる言語経験をすることは不可能である。よって2. 4で述べたように、原作者及びその分野の専門家との共同作業と、言葉の選択のプロセスを意識的に行うことが不可欠であろう。また最終的な表現を選択する際には、目標言語の卓越した能力が求められる。翻訳者は、起点言語がかもし出さしうる効果をできるだけ保ちつつ、目標言語での適切な表現を見つけ出さなければならない。従って翻訳者は、起点言語の言語そのもののみならず、また文化にも精通する、目標言語母国語者であることが必須といえよう⁶。そしてその母国語の限らない語彙力を備え、細かなニュアンスまで自由自在に操る能力を持ち合わせていなければならないことはいうまでもない。また、起点言語の表現に関するより適切な理解のために、起点言語の母国語者で、目標言語の専門家である者と共同作業がなされれば、より理想的な翻訳に近づくことが可能であろう。

There are many, who understand Greek and Latin, and yet are ignorant of their mother tongue . It appears necessary that a man should be a nice critic in his own tongue before he attempts to translate a foreign language. John Dryden(1631-1700)

ギリシャ語やラテン語を解すが、自身の母国語には無知だという者が多い。外国語を訳そうとする前に、自分の母国語に対するより批評家でなければならないと思われる。ジョン・ドライデン (1631-1700)

⁶ Nida, A. Eugene., *Translator's Confrontations with False Ideas about Language*, European Commission Translation Service, Luxembourg

4. 翻訳台本のできるまで

第3章においては、翻訳の根本である表現の選択に関する問題点とその取り組み方について示してきた。この章においては、実際の現場でどのように翻訳台本が作られるのかを見ていくことにする。

4. 1 吹き替えと字幕

イタリアにおいては、外国映画が輸入される際、近年はDVDには字幕がつくようになったものの、吹き替えが主流である。これは、無声映画からトーキーに移行したのがファシズムの時代で、文盲率がまだ高かったことに加え、自国語への誇りに重要性がおかれる政策のため、吹き替えのみが行われたことの名残である⁷。①字幕テキストは、吹き替え用台本よりも更に長さが限定される点、②間の長さが吹き替えの場合声に出してテキストが読まれることにより解決されるが、字幕の場合はそれにかわる句読点等の使用法も重要になる、という2点を除けば、テキスト制作作業の観点から言えば、吹き替えと字幕は本質的にはほとんど違いはない。だが、本論文においては主にイタリア版を例として考察しており、イタリアにおいては圧倒的に吹き替えが用いられているという理由から、ここでは吹き替え用テキストについて言及していく。

4. 2 最終テキストにいたるまでの過程

翻訳者が仕上げた目標言語のテキストは、翻案者の手に渡る。翻案者は、翻訳されたテキストと映像作品を見合わせながら、せりふの長さ、目標言語としての流れが良さを検討しつつ、必要な部分に変更を加えていくのである。翻訳者のように、一からテキストを訳出するわけではないにしろ、翻案者も起点言語に精通しているという条件は必須であろう。会話を聞き心地よく、流れをよく、また長さを適切にすることができても、なぜ、どのようにして一定の翻訳表現に至ったかが理解できなければ、見当違いな変更をしかねず、せつかくの最高の翻訳者の作業をも台無しにしかねない。アニメの翻案に関しては実写と異なり、口の動きと音節を細かに重ね合わせる必要がない、という利点はある。しかしやはり翻案の作業がデリケートなものであることには変わりないといえよう。そしてここでもまたあらゆる誤解をさけるための共同作業、すなわち翻

⁷ <http://www.animeye.it/Dossier/Intervista/SpecialeDoppiaggio2.asp>

訳者と翻案者とのコミュニケーション、というものが大切にされるべきであろう。

さて翻案の終わったテキストは、ほぼ最終テキストとして声優、及び吹き替えディレクターの手に渡る。この段階では、起点言語に精通するスタッフの存在はほとんどみられないほか、最終テキストにいたるまでのあらゆるバックグラウンドは伝達されないようである⁸。よってディレクターは自身の手元に届いたテキストのみをもとに解釈をし、しばし変更をも行う。ここで個々の例が、どの段階でなぜ変更されたかを立証するのは不可能であるが、このようなことが原因で、3.6で見たような変更理由の見えないせりふが生まれてくると考えられる。原作者→翻訳者→翻案者→ディレクターと多くの人の手を渡るうちに、お互いのコミュニケーションがなされることなく各々が解釈を加えて行けば、正しい情報の伝達は不可能であろう。従ってこの最終段階においても、前段階、あるいは前々段階担当者との共同作業が求められる。

⁸ <http://www.animeye.it/Dossier/Intervista/SpecialeDoppiaggio.asp>

5. タイトルの問題

台本の翻訳の問題は解決しても、まだもう一つ言語が関わってくる部分がある。それは、タイトルである。アニメ特有の問題ではないにしろ、まだ作品を見ぬ人たちに与えることのできる唯一の情報であるため、その重要度についてはいうまでもない。

タイトルの翻訳は会話と異なり、長さにある程度の融通が利き、副題なども設けて内容を補えるため、原作者の意図を保ちやすい。だがそれゆれ翻訳者の語彙力が最も試される場であると同時に、言葉の選択の才覚がもっとも生かされるといえる。以下、いくつかの例を挙げながら、考察していくことにする。

5. 1 『魔女の宅急便』の場合

『魔女の宅急便』のイタリア語版タイトルは「**Kiki-Consegne a Domicilio**」である。「魔女」という言葉を使う代わりに魔女の名前「**Kiki**」を用い、日本語の「宅配」に相当する「**Consegne a Domicilio**」という表現を選択している。誤った情報が伝達されているというわけではないが、「宅急便」の『急』にこめられているような、「速さ」のニュアンスが消えてしまっている。キキは空を飛ぶことができるため、早くお届けできるというので、宅急便を始めるのであるから、「速さ」のニュアンスを消してしまうのは、大変惜しいことである。「**Kiki**」と名前を出したのは、「魔女」という言葉に相当するイタリア語「**Strega**」はかわいい魔女っ子というよりも、おどろおどろしい魔女のイメージを持つことで避けられたと考えられる。けれども縮小を意味する接尾辞（-etta）をつけて[かわいいちいさい魔女]というようなニュアンスをもつ「**Streghetta**」という表現は「**Kiki**」に代わる選択の一つと見なせよう。また先に述べた『宅急便』の「急」のニュアンスが保たれるような表現としては、「**Corriere**」があげられよう。この言葉からは、何か大切なものを急いで送る感じが出てくる。

このように、一つ一つの語がかもし出すイメージを考察していくと一つの語にも様々な訳語の選択肢が出てくる。だが『魔女の宅急便』のイタリア語版タイトルは、日本語でのイメージを吟味することなく、英語版「**Kiki's Deliverly Service**」をそのままイタリア語にしている感がある。このようなことがどうしておきるかを議論するのは、本論文での主題ではないので深く言及することは避けるが、サウンドトラックや効果音は英語版オリジナルのものが使用されて

いることを考えると、どこから著作権を購入しどのテキストをもとに訳すかという問題が、翻訳にも影響してくることも多くありうるようである。個々の作品によって程度の差はあれ、こういった実務上の問題がからみあってくることは常にありうるであろうが、作品がどれだけ忠実に目標言語にて表現されているかという翻訳上の観点から言えば、できるだけ起点言語を綿密に考察し、目標言語での表現を十二分に吟味し選択していくことが望まれる。

5. 2 『千と千尋の神隠し』の場合

『千と千尋の神隠し』は、一つ一つの語のニュアンスを吟味する以上の難しさがある。『神隠し』という表現が、日本という国、日本語という言語背景内においてのみ理解される概念であるため、目標言語において相当するいくつかの表現のなかから選択するというわけにはいかない。現在日本語で「神隠しにあった」と言ったら、ほとんどの人はもはや天狗に子供が連れ去られたこと⁹を想像しなくなっていると思われるが、何か説明のつかない理由で誰か（何か）が連れ去られた（消えた）、というイメージを持つだろう。この際、「隠す」に相当するイタリア語「nascondere」を選択すると、[秘密か大切なものを隠蔽、隠しもっている]、というようなニュアンスが強く出て、[人知を超える力により消えてしまった]、というような、意味合いを保つことができない。「消えてしまう」感じを残すため、「svanire」（消え失せる、霧散する）という語を用い「Sen e Chihiro svanite」（消えてしまった千と千尋）という解決法が考えられうる。しかしながらこれでは、千と千尋は二人の人物である、という起点言語にはなかった新しい意味が加えられてしまう。イタリア語の構造上、単数複数を決定しないで表現することは不可能なのである。一方日本語においては『千と千尋』をあいまいなまま、残しておくことが可能であり、その感じがストーリーの内容にもびったりきている。

このように言語背景の限られる表現の場合は、どのように分析していても問題が残ることがあり、起点言語の表現に直接相当するような解決を見つけることが非常に難しいことが多い。実際の「千と千尋の神隠し」の解決は「Città Incantata」（魔法のかかった町）である。これは日本語のサブタイトル的に用いられていた表現「トンネルの向こうは、不思議な町でした」というところからとったものであろう。ここでは『Incantata』という語が自分の意思が利かないような、不思議な感じを残している。だが『città』という語が『町』に相当するものの、もっと都会的な規模の大きい町のイメージが出てきてしまい、千

⁹ 新村出編、「広辞苑 第5版」、岩波書店

尋がいた町の雰囲気とは少々ずれがでてきてしまう。「villaggio」というイタリア語は、一般的には日本語の「村」という語に相当するが、日本語の「村」の持つ住民がとて少なくさびれた土地のニュアンスはない。よってこの場合は『città』よりも『villaggio』のほうが映画の内容に近づくとも言えよう。だがこれはタイトルなので、タイトルとしてのインパクト問題であるとか、発音したときの感じなども重要になるので、やはり課題が残るところであろう。

以上のように、言語背景が限られる表現を他言語に置き換えることは非常に困難を伴う。どのような解決法をとっても、必ず起点言語における表現のひだの一部は失うことは避けられない。となると、何を失い何を残すか、の選択が重要点となってくる。そこでは目標言語における相当表現を選ぶのみの時よりも、更に語学力と言語に対する繊細な感覚が必要になる。もちろん他章で繰り返し述べたように、微妙な表現の解釈を誤って翻訳することがないように、原作者との共同作業が行われれば、より理想的な表現の選択が可能であろう。

6. 結び

以上、アニメにおける言語の重要度、及び全ての目標言語に共通すると思われる翻訳の作業の本質を明らかにし、また翻訳の際に生じる主な問題点とその取り組み方についての考察を展開してきた。その重要点は、簡単に以下の三点のようにまとめられる。

- 起点言語とその文化の十二分な知識—言語背景の理解
- 目標言語（母国語）を扱う卓越した能力—メンタルプロセス、表現の選択
- 共同作業
 - ・ 翻訳者（目標言語母国語者）—起点言語母国語者で目標言語に精通する者
 - ・ 原作者—翻訳者
 - ・ 翻訳者—特殊分野の専門家
 - ・ 翻訳家—翻案者
 - ・ 翻訳者/翻案者—ディレクター

序にも述べたとおり限られた期間内での研究につき、各言語の特徴に応じた細かな分析を行うことは不可能であったものの、本文において提示してきた事項は、各々の言語についての考察を深めていくきっかけになりうるであろう。

今後日本アニメの更なる発展、海外進出に伴い、翻訳の重要性が見直され、より正確な形でアニメのメッセージが海外の視聴者に届けられることが期待される。

7. 参照図

図 1

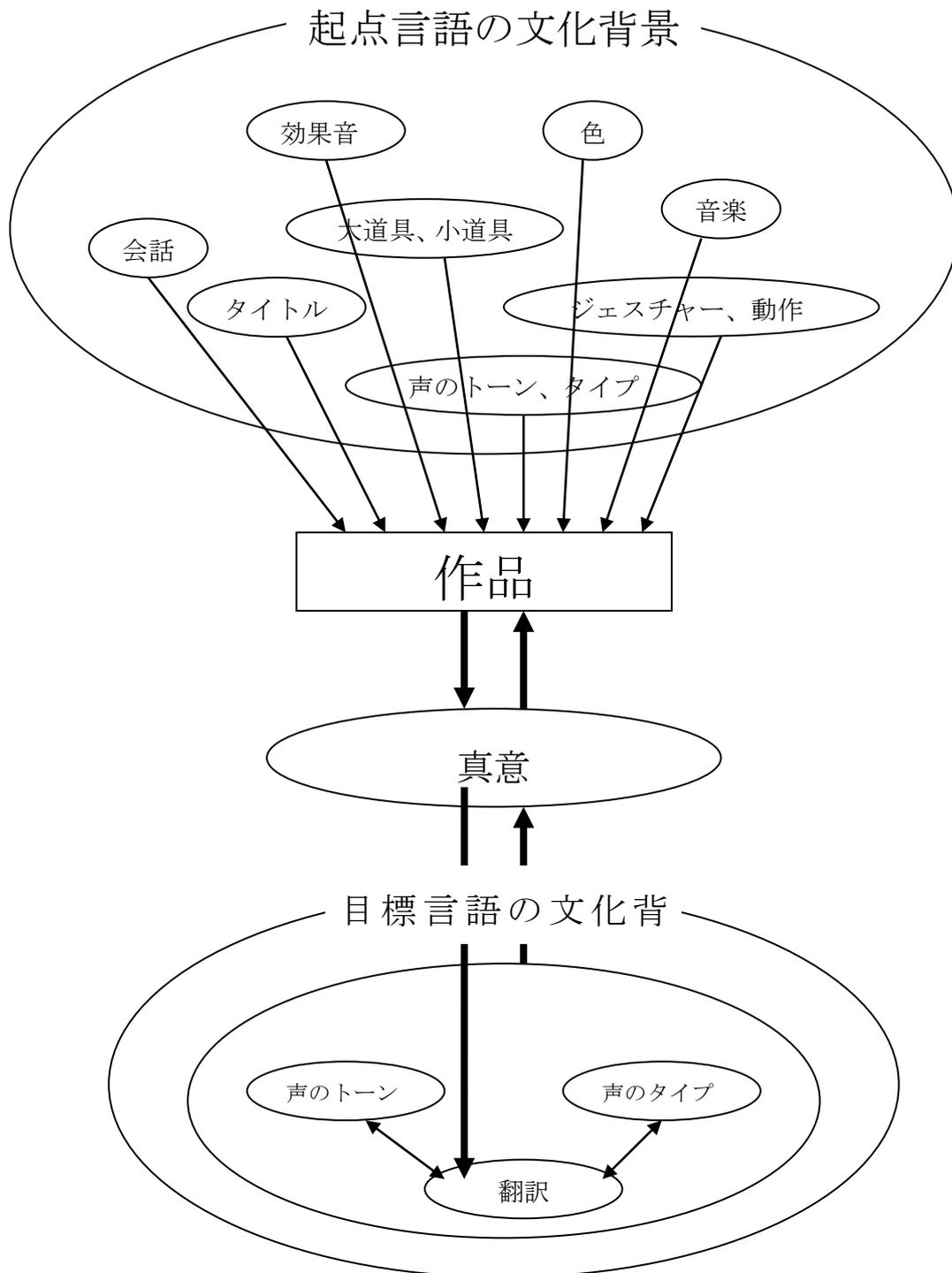


図2

小 [解釈の幅＝目標言語での表現選択の難易度] 大



自然科学用語

法律用語

日常語

文芸語・詩語



大

[専門的知識の必要度]

小

8. 参考文献

英語

- Baker, Mona. (edited by), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, London and New York, Routledge, 1998
- Baker, Mona., *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, 1998
- Chestman, Andrew., *Psst! Theory can be useful!*, Kääntäjä – Översättaren, 12/ 10/1996
- Fraser, Bill., Beeth, Helen Tichen, *The Hidden Life of Translators- The quest for the roots of quality*, Translation Service, European Commission, 06/15/1999
- Katan, David., *Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*, St. Jerome, 1999
- Kawashima, Ken., *The World of Anime*, SKYWARD, JAL, July 2004
- Kees Van der Horst, “*Did you say Sprachbarrieren?*”
- Martin, Tim, *Image and Self Image: Public and Private Perception of Translation*, European Commission Translation Service, Luxembourg
- Müller, Bernd-Dietrich.,(translated form the German by Debby Rebsh and Elsa Lattey) *Linguistic Awareness of Cultures. Priciples of a Training Module*
- Nida, Eugene A., *Translators’ Confortations with False Ideas about Language*, European Commsion Translation Sevice, Luxembourg
- Tymoczko, Maria., *Workshop: Terminology and the Translation of Culture*. Master “Mediazione Linguistico Culurale”, Università degli Studi La Sapienza, Roma, 03/11/2003

伊語

- Apel, Friedmar., *Il manuale del traduttore letterario*, Guerrini e Associati. 1991
- Bruni, Leonardo., *Sulla perfetta traduzione*, Liguori, 2003
- Buffoni, Franco., *La traduzione del testo poetico*, Guerini e Associati, 1989
- Carotenuto, Carla., *Teoria e prassi della traduzione letteraria*

- Mattioli, Emilio., *La traduzione letteraria*, Mucchi editore, 2002
- Mounin, Georges., *Teoria e Storia della Traduzione*, Einaudi, 2004
- Osimo, Bruno., *Manuale del traduttore*, HOEPLI, 2004
- Osimo, Bruono., *Storia della traduzione. Riflessioni sul linguaggio traduttivo dall'antichità ai contemporanei*, HOEPLI, 2002
- Salmon, Laura., *Teoria dela traduzione*, AVVALRDI, 2003
- Scarpa, Federica., *La traduzione specializzata. Lingue speciali e mediazione linguistica*, HOEPLI, 2001
- Steiner, Geroge., *Dopo Babele. Aspetto del linguaggio e della traduzione*. Garzanti, 1994
- Terracini, Benvenuto., *Conflitti di lingue e di cultura*, Einaudi, 1996

日本語

- 柳父章、「翻訳語の論理、法政大学出版局、2003
- 柳父章、「翻訳語成立事情」、岩波書店、1982
- 柳瀬尚紀、「翻訳はいかにすべきか」、岩波新書、2000
- 北條文緒、「翻訳と異文化」、みすず書房、2004
- 平子義雄、「翻訳の原理」、大修館書店、1999
- 川本皓嗣、井上健一〔編〕、「翻訳の方法」、東京大学出版会、1997
- 廣松渉、「もの・こと・ことば」、勁草書房、1985
- 中村元、「東洋人の思惟方法3（日本人の思惟方法）」、春秋社、1962
- 大野晋、「日本語の文法を考える」、岩波書店、1978

サイト

- <http://www.aignapoli.org/italiano/rubriche/animanga/01.htm>
- <http://www.animeye.it/Dossier/Intervista/SpecialeDoppiaggio2.asp>
- <http://www.asahi.com/culture/update/0226/011.html>
- <http://www.it.emb-japan.go.jp/Japan%20Access/culturapopolare/Manga.html>
- <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0403/09/news042.html>
- <http://www.jetro.go.jp/ec/j/trade/JEM/0404/jem0404-2.pdf>
- <http://www.waw.ne.jp/youkai/9710/tenguDB4.html>
- http://www.yomiuri.co.jp/entertainment/ghibli/cnt_eventnews_0818c.htm

辞書

- <http://demauroparavia.it/01.php>
- <http://edulinks.it/DIZIONARI.htm>
- <http://www.bitannica.com>
- <http://www.garzantilinguistica.it>
- <http://www.oed.com>
- 伊和中辞典 第2版 1999
- 広辞苑 第5版 岩波書店
- 新英和中辞典 第6版 研究社
- 和伊中辞典 小学館 1994

DVD

- *La Città Incantata*, Universal
- *Pretty Soldier Sailor Moon*, Shin Vision
- *Studio Ghibli Collection, Castle in the Sky: Laputa Castello nel Cielo*, Buena Vista Home Entertainment
- *Studio Ghibli Collection, Kiki's Delivery Service: Kiki – Consegna a Domicilio*, Buena Vista Home Entertainment

アニメーションのリアリティに関する調査研究

—光とかけの描写技法の調査—

久保 友香

目次

1. 目的	43
2. 先行事例	44
2.1 技法の体系化	44
2.2 リアリティの技法	45
3. 調査方法	47
3.1 調査作品	47
3.2 調査方法	47
4. 「光とかげ」の描写技法	49
4.1 光	49
4.2 影	49
4.3 陰	50
4.4 一光源	50
4.5 二光源	54
4.6 光源の変化	55
4.7 光源の移動	56
4.8 逆光	57
4.9 光のスジ	59
4.10 月光	62
4.11 オレンジの太陽光	64
4.12 白い太陽光	64
4.13 太陽光の色の変化	66
4.14 真横からの光	67
4.15 水に反射	68
4.16 ガラスに反射	68
4.17 木漏れ日	69
4.18 戸の隙間の光	69
4.19 ハイコントラスト	71
4.20 稲妻	72
4.21 濃い影	72
4.22 大きい影	72

4.23 影の大きさの変化	74
4.24 離着陸の影	75
4.25 飛行の影	76
4.26 車内への影	76
4.27 雲の影	77
4.28 影のみ	77
4.29 日陰	77
4.30 濃い陰	78
5. 「光とかげ」の描写技法の源流	79
5.1 『白雪姫』の調査	79
6. 「光とかげ」の描写技法と「リアリティ」	80
6.1 光源と「リアリティ」	80
6.2 陰影の濃淡と「リアリティ」	82
6.3 太陽光の色と「リアリティ」	83
7. 今後の課題	84
8. 参考文献	85
資料	86
① 太陽の王子ホルスの大冒険	87
② ルパン三世 カリオストロの城	88
③ 風の谷のナウシカ	90
④ 天空の城ラピュタ	93
⑤ とناりのトトロ	99
⑥ 火垂るの墓	102
⑦ 魔女の宅急便	104
⑧ 紅の豚	107
⑨ もののけ姫	110
⑩ 千と千尋の神隠し	113
⑪ Snow White	116

1. 目的

アニメーションから観客がリアリティを感じることは、物理法則に依存することとは異なる。観客がリアリティを感じることの真の法則を発見することが、長期的な目的である。本調査は、アニメーションにおけるリアリティに関わる要素として、光とかげの描写に着目し、次のような目的とした。

【目的】

- ① 「光とかげ」の技法の体系化
- ② 「光とかげ」の技法の源流の分析
- ③ 「光とかげ」に関する「リアリティ」の法則の分析

誤解を受けやすいため、本調査における「リアリティ」を定義する。「本物にすること」や「本物のようにすること」ではなく、次のように定義する。

【定義】

リアリティ・・・「本物よりも、本物らしくすること」

2. 先行事例

2.1 技法の体系化

実写映画の技法については、次のような、世界で使用されている教科書がある。

- ① James Monaco 著『How to Read a Film』Oxford University Press, アメリカ, 『映画の教科書』¹⁾として日本でも訳本が出版されている。

一方、アニメーションに関しては、世界で標準的な技法は定まっていない。技法に関して体系的にまとめられた、既存の文献を挙げる。

【海外事例】

- ② E.G. Lutz 著『Animated Cartoons: How They Are Made Their Origin and Development』, アメリカ, 1920年.

アメリカの標準的な教科書であり、ディズニーの社内教育にも使われた。

- ③ Roger Manvell 著『The Animated Film: With Picture From the Film's Animal Farm's by Halas & Batchelor』, イギリス, 1954年.

1963年『アニメーション』(東京中日新聞出版局)として日本でも訳本が出版された。

- ④ Ollie Johnston, Frank Thomas 著『The Illusion of Life: Disney Animation』, Disney Editions, アメリカ, 1995年.

2002年『生命を吹き込む魔法』²⁾(徳間書店)として日本でも訳本が出版された。

ディズニー・スタジオの技法が網羅されているが、ほとんど全てがキャラクターに関する、動作や表情の技法である。

- ⑤ Richard Williams 著『The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators』Faber & Faber, アメリカ, 2002年.

2004年『アニメーターズ・サバイバルキット』³⁾(グラフィック社)として日本でも訳本が出版された。

アメリカ、ヨーロッパ各地で主要な企業のアニメーターが参加した「アニメーション・マスタークラス」に基づく内容である。全てがキャラクターのアクションに関する技法である。

【国内事例】

⑥ 月岡貞夫著『新・技法シリーズ アニメーション』, 美術出版社, 1972年.⁴⁾
撮影技法が中心である。一部に作画技法があり、動きの技法だけに触れられている。

⑦ おかだえみこ, 鈴木伸一『ひとりから始めるアニメの作り方』洋泉社, 2004年.⁵⁾
動きから、特殊効果等、多岐にわたった技法に触れられているが、一つ一つの技法についての説明が少ない。

海外では古くから、アニメーションの技法の教科書を作る試みがなされてきた。一方で、日本でもいくつかの試みはあったと思われるが、大塚は著書⁶⁾の中で次のように言っている。

「東映動画には、あるいは日動にも『アニメーターのための教科書』と呼べるものはありませんでした。今でもない、ともいえます。」(大塚康生『作画汗まみれ』p.37)

月岡、おかだの著書に補足し、日本のアニメーションの技法を体系的にまとめる作業が、今必要であると考えられる。

本調査では、対象作品を日本の作品に絞ったため、先行事例として⑥⑦を調べた。

2.2 リアリティの技法

作り手の方々によって、リアリティについて言及されることはある。

① 高畑勲著『映画を作りながら考えたことⅠ』, 徳間書店, (1991).⁷⁾

『赤毛のアン』について「細部を大事にしながら、同時にフラットに描くこと。木があったら、光があつて影があるという風には描かない。あまり奥行きをつけない。・・・ひとつの装飾性を加えながら、なおかつリアリティを失ってしまうほどまではやらない。」(p.114)

② 高畑勲著『映画を作りながら考えたことⅡ』, 徳間書店, (1999).⁸⁾

『ホーホケキョ となりの山田くん』について『ファンタジー』のように見せかけのリアリティを緻密に表現して人を別世界に閉じ込めるのではなくて、単純な道具立てで日常的な人間らしさをスケッチし、現実の浮世を想起させたいのです。」(p.22)

③ 宮崎駿著『スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 ルパン三世カリオストロの城』, 徳間書店 (2003).⁹⁾

後輩への指導の言葉で、『そこに光源があるのだから光っているはず』とか『ガラスなのだからすけているはず』等の自然主義的発想から一歩進んで、透明感や光を美しく、おもしろく表現したいという意欲がなければならない。」(p.575)

これらは経験則を知るための重要な文献となっている。しかしこれまで、アニメーションの技法が科学的に分析・実証されることはなかった。作り手の方々の経験則をもとに、科学的に分析・実証することは、広く利用される日本の教科書や指導書を作るに向けて、有用であると考えられる。

3. 調査方法

3.1 調査作品

アニメーションは世界中で製作されているが、本調査では日本国内の作品に絞った。また、国内のアニメーションに関しても、映画作品とテレビ作品、OVA作品などがある。本調査では、映画作品に絞った。さらに、主要作品を輩出している、高畑勲、宮崎駿の監督作品を表にあげた。本調査ではそのうち、下記の 10 作品について調査を行った。また、5 における歴史分析のため、世界初のカラー長編映画『白雪姫』も調査した。

- ① 太陽の王子ホルスの大冒険（公開年：1968 年／監督：高畑勲／制作：東映動画）
- ② ルパン三世カリオストロの城（公開年：1979 年／監督：宮崎駿／制作：東京ムービー新社）
- ③ 風の谷のナウシカ（公開年：1984 年／監督：宮崎駿／制作：トップクラフト）
- ④ 天空の城ラピュタ（公開年：1986 年／監督：宮崎駿／制作：スタジオジブリ）
- ⑤ とんりのトトロ（公開年：1988 年／監督：宮崎駿／制作：スタジオジブリ）
- ⑥ 火垂るの墓（公開年：1988 年／監督：高畑勲／制作：スタジオジブリ）
- ⑦ 魔女の宅急便（公開年：1989 年／監督：宮崎駿／制作：スタジオジブリ）
- ⑧ 紅の豚（公開年：1992 年／監督：宮崎駿／制作：スタジオジブリ）
- ⑨ もののけ姫（公開年：1997 年／監督：宮崎駿／制作：スタジオジブリ）
- ⑩ 千と千尋の神隠し（公開年：2001 年／監督：宮崎駿／制作：スタジオジブリ）

3.2 調査方法

調査方法は、作品を見ながら光とかげの描写があるたびにショットを抽出し、表 1 のようにまとめた。

- ① ショットを抽出した。
- ② 各ショットの時間を記録した。
- ③ 構図やストーリーの説明を記録した。
- ④ 『スタジオジブリ絵コンテ全集』⁹⁾を元にカット番号を記録した。
- ⑤ 『スタジオジブリ絵コンテ全集』を元に撮影技法を記録した。
- ⑥ 光とかげの効果を考え、記録した。
- ⑦ 作品におけるそのショットの重要性を考え、記録した。

表 1 作品調査の記録の例 (『風の谷のナウシカ』)

chap	time	page	cut	説明	技法	効果	重要性
1	01:05	12	11	ユパがドアを開けると光が入る。内側からのショットで、逆光になる。			
2	04:34	24	25	発芽したばかりの菌が光源になって、ナウシカを照らしている。			
	04:45	26	28	試験管に入った孢子が光源になって、ナウシカを照らしている。			
	05:00	27	31	天井からの光のスジが、いくつも差し込んでいる。	手前はブラシス ーパー、奥はBG		
	05:50	31	42	刀で王蟲の抜け殻をたたくと、刀の光が揺れる。			

4. 「光とかげ」の描写技法

(※ 説明に用いた画像は、『ジブリ・ロマンアルバム』(徳間書店)¹⁰⁾よりスキャナーで取り込んだ。)

4.1 光

光を表現する方法は大きく 2 つに分類できる。第一は、光を描く技法であり、第二は、陰を描く技法である。

① 光を描く技法

光が当たっている部分に色をつける。太陽光ならば白、黄、オレンジ、月光ならば白、電灯の光ならば黄、オレンジ、火の光も黄、オレンジが基本の色である。『火垂るの墓』でたびたび描かれた蛍の光は、黄や、まれに黄緑で表された。

とくに強い光を表現するためには、透過光^aを使って撮影することもある。また効果を与えるために、スーパー^bで撮影することもある。

後に説明する技法の中では、「光のスジ」「オレンジの太陽光」「白い太陽光」「太陽光の変化」「水に反射」「ガラスに反射」「稲妻」は、基本的に光を描く技法である。

② 陰を描く技法

陰に他の部分よりも暗い色をつけ、陰でない部分を光であると認識させる技法である。後で説明する技法で、「一光源」「二光源」「月光」「木漏れ日」「逆光」は、光を描く方法がとられることもあるが、陰を描く方法をとることが多い。

「ハイコントラスト」は光も陰も描くのが、基本である。

4.2 影

物が光を遮り、光源と反対の側にできるその物の形が影であり、これを表現する方法である。影の部分に、他の部分よりも暗い色をつける。

ヌリ^cで描くことが基本であるが、効果を与えるために、半露出^dやダブラシ^eで撮影することもある。

a 撮影台の下からじかに光を照射して撮影する方法。

b すべての画面を一度 100%の露出で撮影し、そのフィルムをいったん巻き戻してから、黒バックの上で目立たせたいものを描いた絵をもう一度撮影する方法。(二重焼き付け)

c セルに色をつける方法。

d すべての画面を半分の露出で撮影し、次にダブラせたい部分だけを黒でおおったもの(マスク)を置いて、もう一度半分の露出で撮影する方法。すると、全体が 100%の露出で見た目はふつうの画面になるのに対して、マスクを置いた部分だけは半分の露出のままなので、透き通って見える。

e 半露出と同様の手順であるが、最初と 2 度目で露出の度合いを半分ずつにするだけではなく、変化をつける方法。色合いを濃くしたり、薄くしたりできる。(二重露出)

本調査の対象作品では、全ての作品で影は使われていた。また、ほとんどのカットで影は使われていた。

後に説明する「濃い影」「大きい影」「影の大きさの変化」「離着陸の影」「飛行の影」「車内への影」「雲の影」「影のみ」の技法に応用される。

4.3 陰

物の、光がさえぎられて当たらない所が陰であり、それを表現する方法である。陰の部分に、他の部分よりも暗い色をつける。

ヌリで描くことが基本であるが、効果を与えるために、半露出やダブラシで撮影することもある。

本調査の対象作品では、全ての作品で陰は使われていた。また、ほとんどのカットで陰は使われていた。

後に説明する「日陰」「濃い陰」「逆光」の技法に直接的に応用される。また、4.1②で述べたように、光を表現する技法に応用される。とくに後に説明する「一光源」「二光源」「月光」「木漏れ日」の技法に応用される。

4.4 一光源

どこに光源があるのかをはっきり示す方法である。画面のうち、光が当たっているのは一部だけであることを表現する。とくにその光源が一箇所である場合に絞る。

物の、光が当たっている部分以外を陰で表現することが多い。この場合、陰の部分に暗い色をつける。また、光が当たっている部分に白、黄、オレンジなどの色をつけることもある。

① 会話をしている人物の顔に光が当てられることが多い。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 5-1 では、死を目前にした父とホルスとの会話で、部屋全体は暗く、二人の顔に光があたっている。『風の谷のナウシカ』カット 945、カット 946 では、闇の中で懐中電灯だけが光源となり、寝転がりながら会話をするナウシカとアスベルの二人の顔に光が当たっている。他には、『風の谷のナウシカ』カット 248、『天空の城ラピュタ』カット 414 (図 1)、カット 440、カット 1005、『火垂るの墓』カット 3-79、カット 4-82、『魔女の宅急便』カット 966、『紅の豚』カット 165、『もののけ姫』カット 195、カット 418 などがある。



図1 『天空の城ラピュタ』カット 414

② 画面で捉える広い場所のうち、人物がいる小さな一部分だけに、光があてられることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 956 (図2) では、広く暗い闇の中で、懐中電灯によってナウシカとアスベルがいるところだけに照らされている。『天空の城ラピュタ』カット 412 では、暗い廃坑の中で、ランプによってシータとパズーがいるところだけ照らされている。『となりのトトロ』カット 521 では、父を待つバス停で、暗く静かな中、サツキとメイがいる辺りだけ電灯によって照らされている。『紅の豚』カット 741 では、広く暗い海辺で、ランプによってポルコとフィオのいる辺りだけが照らされている。どの場合も、広く暗い場所で、ぼつんと二人だけがいることが強調されている。



図2 『風の谷のナウシカ』カット 956

③ ある人物の顔には光が当てられ、別の人物の顔には光が当てられないことがある。

『紅の豚』のカット 348 では、デスク上のライトのみが光源となり、ポルコは背中だけに光が当たり、フィオは顔にだけ光が当たっている。フィオがポルコの艇の設計を申し出る場面において、無視するポルコの背中と、必死に思いを口にするフィオの顔が、強調されていると考えられる。カット 747 では、海辺でランプのみが光源となり、フィオの顔とポルコの横向きに光があたっている。素直に会話をするフィオと、まっすぐに思いを口にしないポルコのキャラクターや心情を表していると考えられる。『天空の城ラピュタ』カット 550 では、上からの照明のみが光源となり、振り向いてムスカに訴えるシータの顔は陰に、ムスカの顔には光があたっている。シータの悲痛に泣く顔と、ムスカのわずかに微笑む顔が強調されている。また対照的に、カット 1464 では、怒りを表すムスカの顔が陰に、考えのままに行動し始めたシータの顔は光が当たっている。『魔女の宅

急便』カット 59 では、玄関の明かりが光源となり、飛び立つ直前のキキの顔に光が当たり、見送る両親の顔は陰になる。今後に前向きなキキと、不安な両親の心情を表していると考えられる。

④ 大勢の人物が集まっている時に、人物達の顔に光が当てられることがある。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 79-13 はタイマツの火が光源になって、その後協力して村を守ろうとする人々の顔が照らされている。『もののけ姫』カット 396 (図 3) では、村の男達が食事をする時、薪の燃える火が光源になって人々の顔が照らされている。カット 935 では、エボシの話を書く女性たちの顔が、燭台の光に照らされる。どの場合も、人数が多いことなどが強調されていると考えられる。



図 3 『もののけ姫』カット 396

⑤ 空間を、一つの光源によって照らされることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 570 (図 4) では、ナウシカが育てた腐海の植物の、まるで植物園のような空間において、ロウソクだけが光源となっている。『天空の城ラピュタ』カット 532 では、巨大な人形が横たわる部屋が、上からの強い照明のみが光源になって照らしている。独特な空間であることや、奇妙な空間であることなどを強調していると考えられる。



図 4 『風の谷のナウシカ』カット 570

⑥ 自ら光を放つものだけが、光源になっていることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 25 (図 5) では、暗い森の中で、発芽したばかりの菌が光源になってナウシカの顔を照らしている。『天空の城ラピュタ』カット 59、カット 61 で

は、飛行石のペンダントが光源になって、シータを部分的に照らしている。カット 385 でも、ペンダントの光がシータとパズーの顔を照らし、カット 402 でも、暗闇の地下でペンダントの光だけが光源となる。シータが地下に着く前に真っ暗のカットがあることは、光がない場合の暗闇を強調している。『もののけ姫』カット 1614 では、桶の蓋を開けるとシシ神の首が光源となって、アシタカとサンの顔を照らす。光を放つものは、ストーリーにおいて重要な意味を成している。その存在を強調していると考えられる。



図 5 『風の谷のナウシカ』 カット 25

⑦ 弱い光が、一光源となることもある。

『天空の城ラピュタ』カット 508 では、パズーが閉じ込められた要塞の地下室に、小さい穴から外の光が弱くさし込み、それだけが光源になっている。どん底の状態の中で、何かに期待するならばその穴しかないことが強調され、パズーの未来の可能性が、一筋の弱い光に表現されていると考えられる。

⑧ 物の一部分だけに光が当てられることもある。

『となりのトトロ』カット 531 では、父を待つ暗く静かなバス停で、街灯だけが光源になっている。光源の上からのショットで、地面に丸く光を照らしていることが表され、メイをおぶっているサツキは光の闇の境界に立っているため、部分的に光が当たっている。サツキの姿により印象を与えていると考えられる。カット 539 (図 6) では、バス停で父を待つサツキと並んでトトロが立っている。街灯が一光源になり、トトロにはおなかの一部しか光が当たっていない。トトロの大きさが強調されている。



図 6 『となりのトトロ』 カット 539

その他、一光源の技法が見られるのは『ルパン三世カリオストロの城』カット 741、カット 995、『天空の城ラピュタ』カット 667、『となりのトトロ』カット 204、カット 422、カット 494、カット 597、『魔女の宅急便』カット 675、カット 840、カット 858、『紅の豚』カット 195、『千と千尋の神隠し』カット 497、カット 753、カット 1232 以降、などがある。

4.5 二光源

「一光源」と同じく、どこに光源があるのかをはっきり示す方法である。画面のうち、部分的に光が当たっていることを表す。とくに光源が二箇所である場合に絞る。

物の、光が当たっている部分以外を陰で表現するか、光が当たっている部分に白、黄、オレンジなどの色をつける。

① 二箇所に光を当てていることがある。

『となりのトトロ』カット 182 (図 7) では、父が台所調理をし、サツキが薪を燃やしている場面で、吊るされた電灯と炉の二箇所が光源となっている。主に電灯の光で父を、炉の光でサツキを照らしている。それ以外の部分は暗い。台所の暗さと、夕食準備を二人が手分けしている姿が強調されていると考えられる。

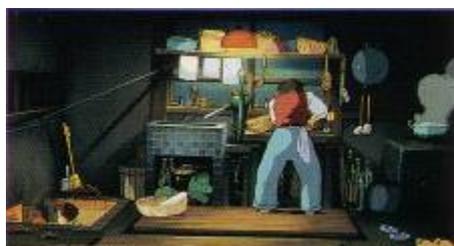


図 7 『となりのトトロ』 カット 182

② 一箇所に二光源で光が当てられることがある。

『魔女の宅急便』カット 656 では、キキを待つトンボに、街灯からの光と、ショーウィンドウから漏れる店の光の二箇所からの光が照らされている。

③ 一光源よりも広い範囲に光が当てられることがある。

『もののけ姫』カット 104 (図 8)、カット 123 では、広い社の中に、左右の二箇所の灯が光源となって、集まっている人々の顔を照らしている。一光源よりも二光源になることで、より広い空間と、多くの人が集まっていることが強調されている。



図8 『もののけ姫』カット104

④ 一光源から二光源に変化することがある。

『紅の豚』カット323では、暗闇だったピッコロの家の玄関に、門灯が点って光源になり、さらにポルコの車のヘッドライトからの光で照らされ、光源が二箇所に変化する。静かだった生活に、賑わいや新しい展開が起きることなどを表していると考えられる。『紅の豚』カット336では、暗闇だった部屋に、ポルコとピッコロが入るためドアが開くと外からの光のみが光源となり、さらにスイッチを入れるとエンジンの上のライトが弱く光り、二箇所からの光によって照らされる。一つ一つの光は弱く、現実的な光の強さであることを表しているとも考えられる。

4.6 光源の変化

① 最も威力のある光源が点滅することを表すことがある。

『天空の城ラピュタ』カット59では、空から落下するシータに、初めは上から月光が当たっているが、途中から飛行石のペンダントが光源になって顔や洋服に光が当たっている。飛行石の光は、透過光で撮影されている。カット84では、パズーのもとにシータが降り着き、ペンダントの光が消えると、シータは下の坑口からの光を受けて、下側だけに光が当たるようになる。いずれも、月光や坑口の光を打ち消すほどの、飛行石の光の強さが強調される。

② 一光源が、あるものから別のものへ交代することを表すことがある。

『天空の城ラピュタ』カット406では、シータとパズーが地下の廃坑に降り立ち、ペンダントの光が徐々に消え、一瞬の暗闇があったあとに、パズーが火をつけたランプが光源となって周囲を照らす。光源の変化の間に、暗闇のカットが入ることにより、光がない場合の暗闇の深さ、パズーの用意周到さが強調されている。2秒間でF.O^a、一瞬の間をおいて、1秒間でF.I^bという撮影がされている。

a 画面が次第に暗くなって何も見えなくなってしまう撮影効果。(フェード・アウト=溶暗)

b 真っ暗な画面が次第に明るくなって人物や風景が見えてくる撮影効果。(フェード・イン=溶明)

③ 物に映る光と陰の変化によって、光源の変化を表すことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 1368 では、木の根が張りめぐらされた部屋の壁に、自動で穴が空き、ムスカとシータが中に入る。穴が空く前は木の根は順光であったが、穴が空くと外からの光によって逆光になる。自動で穴が空く奇妙さが、強調されていると考えられる。カット 1468 では、ムスカはそれまで背後のゴリアテの炎上の映像から光を受けていたが、真横からの光を受けるように変化する。シータがムスカの手から飛行石を取り返したことがわかる。飛行石の所持者が変化したことを表すと共に、ストーリーの展開の変化も表していると考えられる。『千と千尋の神隠し』カット 743 では、部屋のテラスで外を向いて、食べ物を食べている千尋とリンに、初めは部屋の中から背中に光が照らされているが、部屋の灯りが消されると一瞬暗くなり、徐々に雲から姿を現した月の光によって正面から光が当たるようになる。二人に当たる光が、順光から逆光に変化する。後の月光の光の強さが強調されている。『ルパン三世カリオストロの城』カット 1229 では、ルパンの顔に突然、光が当たる。サーチライトからの光であることがわかる。その瞬間をハイコントラストで表して強調している。変化に合わせてBG^aを置き換えて撮影している。ストーリーの展開が変わったことを表していると考えられる。

4.7 光源の移動

① 暗い空間を照らしている光が、移動することがある。

『風の谷のナウシカ』カット 1000 (図 9) では、貯水池のわきに立つ樹に胞子が残っていたことがわかり、その周りにタイマツをもった人々が右往左往し、森の内側に当たる光が動いている。『天空の城ラピュタ』カット 436 では、暗い地下の廃坑の道を、パズー、シータ、老人が歩き、シータがランプを持っているため、空間を照らす光が移動している。『千と千尋の神隠し』カット 1232 では、銭婆の家に向かって暗い森の中を千尋達が歩き、先導する電燈が照らす光が移動している。『ルパン三世カリオストロの城』カット 1066 では、クラリスの結婚式において、暗い城の地下を、ロウソクを持った黒頭巾が行進するのに従い、空間を照らす光が移動している。



図 9 『風の谷のナウシカ』カット 1000

a セル画の後ろに置かれる背景画。

② 自ら光を放つ物の移動を表すことがある。

『火垂るの墓』カット 5-31 では、蛍が放つ光だけが光源になっている。蛍が手の中にある時は手の内側だけを照らし、蛍が飛ぶのにしたがって、清太や節子の顔の蛍が光を照らすだけが丸く明るくなり、光が移動する。蛍の存在を強調している。『天空の城ラピュタ』カット 80 (図 10) でも、雲の上から落下してきたシータがパズーの腕の中にたどり着くに従って、飛行石のペンダントによる光が、シータの顔と共にパズーの顔を照らすようになる。



図 10 『天空の城ラピュタ』カット 80

4.8 逆光

① 強い逆光により、シルエットになることがある。

『もののけ姫』カット 320 (図 11)、カット 328 では、遠方の巨木の合間に見える白く強い光の中に、強い逆光でシルエットになった獣の姿が見える。シルエットになることで奇妙な形が強調され、強い印象も与える。カット 794 で、ほぼ同じショットを描き、印象を重ねている。『火垂るの墓』カット 6-14 では、あさった着物を腹に隠した清太が、逆光でシルエットになっている。着物をつめてふくらんだ、清太の形を強調している。



図 11 『もののけ姫』カット 320

② 暗いところを覗く人物を内側から描くことがある。

『となりのトトロ』のカット 318 (図 12)、カット 330、カット 335 では、見失ったトトロを見つけるため、家の下や木の根元の穴などの暗い場所を覗くメイを、内側からのショットで描き、外の光が逆光になってメイの顔に薄く陰がかかっている。同様に、暗い場所を覗く人物を、内側から逆光のショットで描くのは、『風の谷のナウシカ』カット 11 では、ドアを開けたユパを、内側からのショットで描いている。他に、『天空の城ラピュタ』カッ

ト 1281、『魔女の宅急便』カット 993、『もののけ姫』カット 1366 などがある。

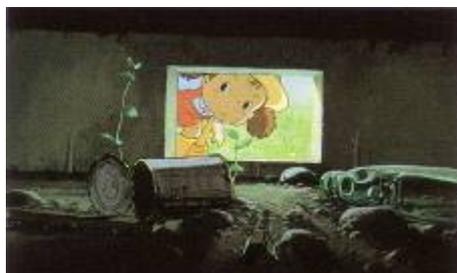


図 12 『となりのトトロ』カット 318

③ 炎の前の人物を描くことがある。

『火垂るの墓』カット 1-107 では、焼夷弾が燃える火の光を背から受けて、手前にいる子供を守る母親が逆光になっている。焼夷弾の火の強さを強調している。

④ 窓の手前から、明るい外を眺めた視界を描くことがある。

『魔女の宅急便』カット 521、カット 523 (図 13)、カット 528 では、パン屋の店番をしているキキが、ショーウィンドウ越しに通りを眺めている。パンなどショーウィンドウの内側のものは全て逆光で暗い陰がかかり、ショーウィンドウの外側に見える、バイクに二人乗りする男女や、デザイナーの女性には光があたっている。中は地味で、外は華やかに見える、キキの心情を表していることも考えられる。



図 13 『魔女の宅急便』カット 523

⑤ 飛行する物を、下から太陽に向かって描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 971 (図 14) では、青空を上昇していくタイガーモスを、下からのショットで描き、上から照らす太陽の光によって逆光になっている。背景の太陽も同時に描かれている。全面が陰になっていることによって、その形や大きさが強調されている。



図 14 『天空の城ラピュタ』カット 971

⑥ 大きな建造物を、下から太陽に向かって描くことがある。

『風の谷のナウシカ』カット 207 では、大きな風車が逆光で描かれている。『魔女の宅急便』カット 214 では、大きな時計塔が逆光で描かれている。

⑦ 逆光によって、光源の位置を示すことがある。

『もののけ姫』カット 316 では、水と巨木の作る神秘的な空間を、アシタカが左から右に見渡していくと、木々が順光から逆光になる。これによって、光源の位置が明らかになる。

その他、逆光の技法が見られるのは、『もののけ姫』カット 510、カット 809、カット 965、カット 1076、カット 1302、『千と千尋の神隠し』カット 584、『火垂るの墓』カット 3-34 などがある。

4.9 光のスジ

① 特別な空間には、光のスジが描かれることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 31 (図 15) では、森の天井からはっきりと見える光のスジが差し込んでいる。ブラシ^a処理による作画を、スーパーで撮影している。カット 67、カット 413、カット 850、カット 890 でも、光のスジが差し込んでいる。光の強さが強調されている。『天空の城ラピュタ』カット 1208、カット 1223 では、ロボットに誘導されながら進むラピュタの中の世界に光のスジが差し込んでいる。『もののけ姫』カット 310 では、コダマに誘導されて着いた、水と巨木の作る空間に光のスジが差し込み、カット 802 でも同じ空間のほとりに横たわるアシタカに白い光のスジが差し込んでいる。カット 809、カット 851 では、池に浮かぶ島に強い白い光のスジが差し込み、カット 876 では光のスジの中にシシ神がいることをアシタカが発見する。カット 1419 でも、シシ神に上から光のスジが差し込んでいる。いずれの場合も、神秘的な場所を、より印象的にしていると考えられる。

また、『もののけ姫』カット 22 では、垣根の向こうに、森の中で光のスジが差し込んでいる空間があることが見える。何かがありそうな空間であることを表し、そこに何かがある

^a エアブラシを使った作画手法で、煙や湯気などの特別な表現に用いられるため、特殊効果ともいう。通常はブラシ処理されたセルを他のセルに乗せて撮影する。

ぎったことが強調されている。



図 15 『風の谷のナウシカ』カット 31

② 特別な光は光のスジで描かれることがある。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 87-24 では、ホルスとグルンワルトの戦いが行われる中、太陽の光が差し込むと、光のスジがはっきり見える。ホルスの勝利を促す太陽の光が強調されている。

③ 雲の下だけ、月光のスジを描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 57 (図 16) では、黒い雲の間からはっきり見える月光のスジが差し込んでいる。そのカット以前は全て雲の上での出来事であり、雲の上から落下するシータと共に、以降雲の下でのストーリーが始まることを強調されていると考えられる。ここでは光のスジが 2 段に分けられ、また雲はさらに別の段とし、マルチ^aの撮影技法がとられている。マルチによって奥行きが表されている。



図 16 『天空の城ラピュタ』カット 57

④ 恐怖感のある空間に光のスジを描くことがある。

『となりのトトロ』カット 197 (図 17) では、父、サツキ、メイがいる電灯のないお風呂に、窓から光のスジが差し込んでいる。光が無ければ暗闇であると想像できるお風呂場と、月光の光の強さを強調し、子供にとっては不気味さを感じる空間であることも表している。

^a 撮影台に高さの違う複数の段を組んで、カメラからの距離をそれぞれ変えて撮影すること。カメラの焦点は画面の一部に合っていることになり、遠近感を表現できる。



図 17 『となりのトトロ』カット 197

⑤ 特別な空間から、光のスジが差し込むことがある。

『千と千尋の神隠し』カット 60 (図 18) では、トンネルの先にあった空間で、出口とその上の窓から強い光のスジが差しこんでいる。そちらに何かありそうな世界があることを、示していると考えられる。



図 18 『千と千尋の神隠し』カット 60

⑥ 水平に近い光のスジが描かれることがある。

『となりのトトロ』カット 767 (図 19) では、メイを探しているサツキの背後の竹林から、黄色い光のスジが何本も、水平に限りなく近い角度でもれている。太陽がまもなく沈みかけそうな時刻になっていることが強調されている。『もののけ姫』カット 208 では、黄色い光のスジが同様に水平に近い角度で差し込み、早朝の陽が出たばかりの時刻であることが表されている。『もののけ姫』カット 872 では、水平に近い角度の光のスジが差し込み、カット 792 では、その角度が大きくなる。時間がたったことを表している。



図 19 『となりのトトロ』カット 767

⑦ オレンジ色の光のスジが描かれることがある。

『千と千尋の神隠し』カット 91 では、両親が料理を食べようとする食べ物屋に、天井からオレンジ色の光のスジが見える。これによって、夕方近い時刻であることを表す。

⑧ 散乱している光のスジが描かれることがある。

『もののけ姫』カット 208 では、差し込む光のスジがいくらか散乱していて、水蒸気が多いことを表している。後に雨が降ることを示している。

その他、光のスジが描かれているのは、『天空の城ラピュタ』カット 138、『紅の豚』カット 256、カット 262、カット 269、『もののけ姫』カット 143、『もののけ姫』カット 782、カット 792、カット 1666、『千と千尋の神隠し』カット 566 などがある。

4.10 月光

① 重要な場面において、月光が描かれることがある。

『ルパン三世カリオストロの城』カット 582 では、夜の窓際にクラリスが悲しい思いで座っているところに、ついにクラリスの部屋にたどりついたルパンが近寄ってくる。同時に、月が隠れていた雲から出たように、クラリスに徐々に月光があたり、陰ではっきりしなかったルパンも月光の中に入ると姿が明らかになる。また、後のカット 679 では、同じ窓際で、再び一人になってしまったクラリスに同様に月光があたる。重要な場면을印象的にし、二つの場面の関連性を表現している。

『千と千尋の神隠し』カット 743 やカット 748 (図 20) では、部屋のテラスで食べ物を食べている千尋とリンに、月光による明るい光が照らされ、二人と棧の影がはっきり映る。手荒い待遇を受けていた千尋が、うまく仕事を成し遂げた後の節目のひと時を、印象深くしていると考えられる。

『天空の城ラピュタ』カット 1023 以降では、タイガーモスの見張り台で話をするシータとパズーを月光が照らし、場면을印象的にしている。



図 20 『千と千尋の神隠し』カット 748

② 特別な夜に、月光が描かれることが多い。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 17-1 では、モラスの死を受け入れる厳粛な様子が

表されている。『魔女の宅急便』カット 54 では、キキが飛び立つ夜、集まる人々は月光に照らされている。カット 76 では、飛び立った後、空高くに達するとキキの顔に月光が明るく光を照らす。『もののけ姫』カット 132 では、夜、アシタカが旅立つ時に、月光に照らされている。月光によって特別な夜が強調されていると考えられる。

その他、『となりのトトロ』カット 197、カット 208、カット 212、カット 424、『魔女の宅急便』カット 276、カット 279、『もののけ姫』カット 443、カット 471、カット 503、カット 680、カット 715、カット 942、カット 950、カット 1354、カット 1356、『千と千尋の神隠し』カット 1226、カット 1295 など、特別な夜であることを表していると考えられる。

③ 何かが起こる夜や前夜に、月光が描かれることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 251 では、翌朝、巨船がやってきて騒ぎが起こる前の夜に月光が当たっている。何かが起こる前夜を強調していると考えられる。『天空の城ラピュタ』カット 1 では、シータが飛行船から落下する夜に、雲の峰の上空からのショットで、全ての雲に月光が当たっている。何かが起こる夜を強調していると考えられる。カット 120 でも、見つけられる前夜の、シータを探すフラップターとタイガーモスに月光があたっている。

④ 人物が夜中に目を覚ます時に、月光が描かれることが多い。

『となりのトトロ』カット 603 以降では、夜だが空は明るく、カット 607 (図 21) では、家の中にも開けた雨戸から光が差し込み寝ているサツキの顔に光があたる。夜中にサツキが目を覚ますことに、違和感を与えない効果もあると考えられる。特別な夜であることが強調されている。『もののけ姫』カット 946 では、洞穴で目を覚ましたアシタカに、月光が当たっている。



図 21 『となりのトトロ』カット 607

⑤ 月光の光の強さが変化することがある。

『もののけ姫』カット 1354 では、木々によるドームの天井にある大きな穴に、細い月が見える。空はまだ完全に暗くはないが、穴の下のシシ神の池を弱く照らしている。

後のカット 1459 では、同じ空に細い月がはっきり輝き、星も見え、穴の下にいるシン神を強い光で照らしている。月光の光の強さの変化により時間の経過を表している。

4.11 オレンジの太陽光

① 夜に何かがある夕方に、オレンジ色の光が描かれることがある。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 55-3 では、ホルスにオレンジ色の光があたり、夕刻であると共に夜の結婚式の時間が迫っていることを表している。『魔女の宅急便』カット 492 でも、空の低い部分はオレンジ色になっている。ジジがぬいぐるみの身代わりになっている状態で、夜が近くなっていることを表している。

② 時刻のわからなかった夕方に、オレンジ色の光が描かれることがある。

『天空の城ラピュタ』カット 480 では、シータとパズーがいる地下の廃坑は太陽が当たっていなかったが、洞穴に着くとオレンジ色の光が差し込んでいる。しばらく地下にいたが、夕方になっていることを表している。

③ 青や水色の空の色に混じって、オレンジの光が描かれることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 1254 では、空が青に混ざって、赤やオレンジの光を受けている。夕方であることを表している。『魔女の宅急便』カット 492 でも、空の高い位置は濃い青色に、低い部分はオレンジ色になっている。ジジがぬいぐるみの身代わりになっている状態で、もう夜が近くなっていることを表す。『紅の豚』カット 129 でも、このように、高い空は青く、低い空はオレンジ色になっている。

その他『天空の城ラピュタ』カット 482、カット 1004、カット 1639、『となりのトトロ』カット 180、『魔女の宅急便』カット 216、218、『紅の豚』カット 131、カット 316、『千と千尋の神隠し』カット 12、『火垂るの墓』カット 5-24、5-148 で、オレンジ色の光が描かれている。

4.12 白い太陽光

① 事件や問題が解決した朝に、白い光が描かれることがある。

『火垂るの墓』カット 6-120 では、壕の周囲の景色が白い光で照らされ、明るい印象を与えている。朝が来たことを表すと共に、戦争が終わり新しい世界に変わったことを表現していると考えられる。『ルパン三世カリオストロの城』カット 1384 では、クラリスを救い出すことに成功した後、白い光が山の端からさし、朝になったことを表す。問題の解決を強調している。『天空の城ラピュタ』カット 126 では、パズーの住む工場地帯の全景が白く弱い弱い光につつまれている。前夜の事件が終わったことを表す。

② 新しい展開が起こる朝に、白い光が描かれることがある。

『ルパン三世カリオストロの城』カット 779 では、窓際で苦悩の時を過ごしているクラリスのところに、窓から白い光が差し込み、朝を表している。『天空の城ラピュタ』カット 1091 では雲の表面に白い光が照らされ、朝を表している。『火垂るの墓』カット 5-64 では、壕の前に見える空が白い光が当たり、朝を表している。『千と千尋の神隠し』カット 1330 (図 22) では、湯屋に白く光が当たり、朝を表している。



図 22 『千と千尋の神隠し』カット 1330

③ 夜中に何かがあった朝に、白い光が描かれることがある。

『となりのトトロ』カット 659 (図 23) では、寝ているサツキの顔に光があたる。カット 607 で、同様に寝ているサツキに月光があたっていたことと対照的に描かれ、特別な夜中は終わって次の朝が来たことが強調されている。『魔女の宅急便』カット 118 では、キキが一晩過ごしてしまった貨物列車の、牛がいる空間に、側板の隙間から白い光が差し込み、牛に光と影のしましま模様ができる。朝になったことがわかる。影は半露出で撮影されている。



図 23 『となりのトトロ』カット 659

④ 暗い部分もあるが、一部に白い光が当たっていることが描かれることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 368 では、陸と湖は暗いが、空が白く明るくなり、夜明けを表している。カット 587 では、崖は陰になっているが空は白く、夜明けを表している。『もののけ姫』カット 1562 では、タタラの背景の空はまだ月は見えているが、白み始めている。『千と千尋の神隠し』カット 503 では、湯婆婆が飛び立つ空が白み始めている。

4.13 太陽光の色の变化

① 徐々に空の色を変化させ、昼、夕方、夜への時間経過が表されることがある。

『となりのトトロ』カット 771 以降から、メイを探しながら走るサツキの、背後の空の色が変化している。最初は青い色であるが、徐々に赤い色に変化する。とくにカット 787、カット 788 で象徴的に描かれている。カット 787 では、青色に赤色が混じりあっている空が描かれ、カット 788 では、日が沈む西ではほとんどが赤い空になっている。

『千と千尋の神隠し』カット 1165 では、雲にオレンジ色の光があたり、カット 1168 では、雲全体がオレンジ色、カット 1171 では、雲と雲より低い位置はすべてピンク色、カット 1222 では、オレンジ色はなくなる。

② 一瞬の間に、昼、夕方、夜への時間経過が表されることがある。

『火垂るの墓』カット 6-163 では、節子の骨を焼く清太の背景の空が、最初青であるが、徐々に雲の下がオレンジになり、その後空全体が濃い青になる。昼間から夕方になり、夜になったことを表している。この変化は短時間で行われた。『千と千尋の神隠し』カット 121 では、橋にいる千尋を見つけたハクのショットがあり、後のカット 123 で再びハクのショットになると、オレンジ色の光が当たり、空も夕焼け色になって陽が沈みかけていることがわかる。さらにカット 125 (図 24) では、沈む夕日の周辺がオレンジ色に強く光っている。それと並行して、カット 124 では、湯屋の玄関は陽が陰り、点灯された照明が目立つほど闇が濃くなる。



図 24 『千と千尋の神隠し』カット 125

③ 一瞬の間に、昼から夕方や、夕方から夜への時間経過が表されることがある。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 41-10 では、ヒルダが歌っている間に空が赤くなっていく。

『ルパン三世カリオストロの城』カット 1062 では、カリオストロ城に初めオレンジ色の光が当たっていたが、瞬時に光は消え、空は暗くなり城の窓がオレンジ色になる。短い時間で、夕方から夜への時間経過を表すと共に、結婚式の時間が近づいていることを表している。

④ 朝陽の出る前の時間から、出た後への時間経過が現されることがある。

『天空の城ラピュタ』カット 135 では、パズーが目を覚ました直後に、朝ではあるが太陽の光があたっていなかった崖に、突然光があたるようになる。その瞬間に陽が昇ったことを表し、パズーが目覚めた時間が詳細にわかるようになっている。『となりのトトロ』カット 258 でも、朝ではあるが光があたっていなかったクスノキに、突然光が当たるようになる。OL^aで撮影している。『魔女の宅急便』カット 280 では、陽は出ていないが空は白く、朝が来たことがわかる。さらにカット 294 では、街に朝陽が当たり、パン屋の朝は、陽が出る前から始まることが強調されている。『もののけ姫』カット 748 では、木々によるドームの天井に大きな穴があり、白みかけた空が見える。765 では、同じ空が前のカットよりも白くなっている。また平行して、カット 749 では、朝陽は出ていないが白い光が見える東の空を表し、カット 772 では朝陽が見えるようになった空を表している。

4.14 真横からの光

① 西陽を示し、夕刻に近い時刻を表すことがある。

『となりのトトロ』カット 252 (図 25) では、母の見舞いから帰る父、サツキ、メイの顔に真横から光が当たっている。行きから時間がだいぶ経過し、夕方近い時刻であることを表す。カット 760 では、遠くを見つめるメイに真横から強い光があたっている。西陽であることがわかり、夕方近い時刻であることを表す。『魔女の宅急便』カット 219 も、夕方近い西陽であることを表す。『もののけ姫』カット 188 では、アシタカに真横から黄色い光がかかっている。太陽の位置を示すことによって、その時刻を示している。



図 25 『となりのトトロ』カット 252

② 朝陽を示し、早朝であることを表すことがある。

『千と千尋の神隠し』カット 524 では、両親がいる畜舎がある対岸が、朝陽の白い光を受けている。後のカット 777 では、同じ対岸が上から光を受け、昼であることがわかる。

^a ある画面にもうひとつの画面が重なって見えたり、場面の変わり目などで、前のカットが徐々に薄れていくのと入れ替わりに、次のカットが現れてくる場面のような撮影効果。(オーバーラップ)

4.15 水に反射

① 澄んだ水を表すことがある。

『風の谷のナウシカ』カット 740 では、腐海深部で巨木に囲まれてある湖の水面に、周囲の木々が映り、映った像は実物とほぼ同じように見える。『となりのトトロ』カット 26 では、新しい家の近くの川に、青空が映っている。水はダブルで、青空をスーパーで撮影している。『千と千尋の神隠し』カット 1144 では、水面に雲が映り、澄んだ水と天気の良いさが強調されている。カット 1157、カット 1163 では、電車が水面に映る。カット 1165、カット 1168、カット 1171 では、夕陽を受けた雲が映っている。いずれの場合も、水が澄んでいることを強調している。天気の良いことも同時に表していると考えられる。『火垂るの墓』カット 6-130、カット 6-137 では、元気な節子の回想の場面で、湖畔で遊んでいる節子の姿が水面に鮮明に映っている。水が澄んでいることの強調と共に、映像を印象的なものとしている。

② 夜の水面に光の色を映すことがある。

『紅の豚』カット 134 では、ホテルアドリアーノの前の海に、ホテルのピンクのネオンが映りゆらゆらと揺れている。カット 741 では、海辺でポルコがランプのもと、銃弾の確認をしていると、水面にランプの光が映ってゆらゆらと揺れている。『もののけ姫』カット 433 (図 26) では、水路越しに見える高殿の灯りが、水面に映りゆらゆらと揺れている。

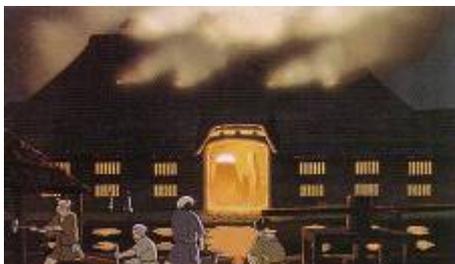


図 26 『もののけ姫』カット 433

4.16 ガラスに反射

① ガラスの中の様子と、反射して見える外の様子が重なって見えるようにすることがある。

『魔女の宅急便』では多用されている。カット 319 (図 27) では、パン屋のショーウィンドウの外側からのショットで、ガラス越しに働くキキの姿が見え、さらにガラスには道をはさんで反対側の建物も映っている。街の中にキキが溶け込んでいる様子が表されると考えられる。カット 838 も同様である。カット 329 では、ショーウィンドウの中の果物が見える上に、街を歩くキキの姿が、道の反対側の建物と同時にガラスに映っている。カット 935 では、森の中を走るトラックの、フロントガラス越しにキキとウルスラの姿が見え、さらにガラスに木々の影が映っている。スーパーで撮影している。『千と千尋の神隠し』カット 5 でも、車の外からのショットで、ガラス越しに千尋の姿が見え、ガラスに小

学校が映っている。全てスーパーで撮影している。カット 1163 では、電車の外側からのショットで、窓越しに千尋が見え、ガラスに外の空が映っている。



図 27『魔女の宅急便』カット 319

② ガラスに反射して見える外の様子だけが見えるようにすることがある。

『となりのトトロ』カット 33 では、これから住む家を眺めるサツキとメイの体が、家のガラスに映っている。家の中の暗さを強調し、家と二人の両方の存在感を高めていると考えられる。

4.17 木漏れ日

① 木々の中にいる人物に、葉の影と、木漏れ日が映る。

『となりのトトロ』カット 419 (図 28) では、クスノキの下に立つ父、サツキ、メイに木漏れ日がふりかかり、葉の影が落ちている。「昔、木と人は仲良しだった」という父の言葉を、印象的にしていると考えられる。『魔女の宅急便』カット 127 では、貨物列車の天井から外に顔を出すキキとジジに、周囲の木々の葉の影と木漏れ日が映っている。『もののけ姫』カット 6 では、林の中をヤックルに乗って進むアシタカに木漏れ日が映っている。カット 991 も同様である。光はキラキラと見えることが多いが、ヌリで描かれることが多い。



図 28『となりのトトロ』カット 419

4.18 戸の隙間の光

① 戸の向こうに、何かがあることを表すことがある。

『千と千尋の神隠し』のカット 1075 では、ふすまの間からとても強い光が漏れる様子が描かれた。この光はCGによって描かれ、中の危険な様子を表している。『風の谷のナウシカ』カット 564 では、ユバがナウシカの部屋から続く細い階段を降りたところで、扉を見

つける場面である。その扉の隙間から光が漏れている。扉の向こうに、意外なことがあることを強調している。

② 夜に戸が開き、外に屋内の光が漏れるのを描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 590 では、パズーの親方の家のドアからブタが外に飛び出ると、開いたドアの間から光が外に漏れる。これによって、日が沈み、夜に近い時刻であることがわかる。『となりのトトロ』カット 184 (図 29) では、焚き木を集めるためにサツキが戸をあけて外に出ると中の光が外に漏れ、戸を閉めると消える。『火垂るの墓』カット 167 とカット 176 では、交番の中からの光が外に漏れる。『魔女の宅急便』カット 500 では、ジジをくわえた飼い犬が外に出るため戸が開くと、家の中から外に光が漏れる。『もののけ姫』カット 444 では、夜で外は暗いがエボシがむしろを押し開けると、室内の明かりが外に漏れる。『千と千尋の神隠し』カット 1240 では、銭婆の家の戸が開くと光がもれる。



図 29 『となりのトトロ』 カット 184

③ 外が明るく屋内が暗い時、戸が開き、外の光が屋内に漏れることがある。

『千と千尋の神隠し』カット 509 では、寝ている千尋の足元の障子が開き、外からの光が漏れる。『魔女の宅急便』カット 266 では、戸を開けて屋根裏の部屋に入ると、部屋の中に外からの光が入る。

④ 同じ屋内で、戸が開き、明るい空間から暗い空間に光が漏れることがある。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 16-11 では、チャハルが食事を持って部屋に入ってくると、戸の外から光が漏れる。『火垂るの墓』カット 4-93 では、清太と節子が寝ている暗闇の部屋の襖をお婆さんがあけると、外からの光が入る。『千と千尋の神隠し』カット 405 では、エレベーターのドアが開くとエレベーターの光が漏れる。

4.19 ハイコントラスト

① 爆発の光をハイコントラストで描くことが多い。

『ルパン三世カリオストロの城』カット 1142 以降では、爆発とともに黄と紫のハイコントラストになる。『風の谷のナウシカ』カット 128 (図 30) では、ナウシカが投げた光弾が爆発して、黒と青と薄青のハイコントラストになる。その他、『風の谷のナウシカ』カット 631、カット 1110、カット 1446、カット 1466、『天空の城ラピュタ』カット 363、カット 1492、『もののけ姫』カット 473 などがある。『天空の城ラピュタ』カット 699 では、ロボットが発射したビームによって、薄青、青、黒、白のハイコントラストになる。カット 797、カット 799、カット 815 もビームでハイコントラストになる。



図 30 『風の谷のナウシカ』 カット 128

② 雷をハイコントラストで描くことがある。

『風の谷のナウシカ』カット 1167 では、雷で、黒、濃青、薄青のハイコントラストになる。『魔女の宅急便』カット 104 では、稲妻が光ると、汽車が濃青、薄青、白のハイコントラストになる。

③ 帯電している状況をハイコントラストで描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 1147 では、帯電によって薄青、濃青、薄紫、濃紫、クリーム色のハイコントラストになる。

④ 幻想や幻影をハイコントラストで描くことがある。

『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 74-1 以降で、迷いの森の中に落ちてしまったホルスが見る世界は、ハイコントラストで描かれている。これにより、幻想の世界にいる印象を与えている。『火垂るの墓』カット 1-1 の、死ぬ寸前の清太に対して描かれる虚像の清太、カット 1-18 の、生きている虚像の節子は、赤と黒のハイコントラストで描かれている。

⑤ 特別な強い光をハイコントラストで描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 446 (図 31) では、飛行石の光を受けて、緑、青、灰のハイコントラストになる。カット 464 では、緑、濃緑、黒、白のハイコントラストになる。カット 159 では、巨大な飛行石の光によって白と薄青のハイコントラストになる。



図 31 『天空の城ラピュタ』 カット 464

4.20 稲妻

① 雷の稲妻の強い光が描かれる。

『天空の城ラピュタ』カット 201 では、パズーの父がラピュタを発見した時の情景を想像する場面において、父の乗る飛行船は雷の中を飛行し、稲妻が走る。困難な状況を強調していることも考えられる。『魔女の宅急便』カット 100 では、出発したばかりのキキは雷に会い、稲妻が光る。いずれも透過光で撮影している。

4.21 濃い影

① 夕方に近くなると濃い影を描くことがある。

『千と千尋の神隠し』カット 102 では、両親が食べている間に千尋が通りに出ると、地面に濃く黒い影ができる。道に面した建物の影も濃くなっている。陽射しが強く、空も少し暗くなり始めたため、影は濃い戸考えられる。カット 1170 では、駅に到着した電車から降りた者たちに濃い影ができています。夕暮れであることを表している。

② 真夏に濃い影を描くことがある。

『となりのトトロ』では、全体を通して影が濃くなっている。『となりのトトロ』カット 29 では、これから住む家で、外から覗き込む3人の影が縁側にはっきりつく。外の日差しの強さが強調されている。

4.22 大きい影

① 夕方に近くなると大きい影を描くことがある。

『となりのトトロ』カット 119 では、恐る恐る上がった屋根裏部屋に、一人が残ったメイに、窓からの光によって長い影ができています。『紅の豚』カット 321 では、貨物列車の

影が大きくついている。『火垂るの墓』カット 2-52 では、待たせていた節子のいる校庭に戻った清太の影がとても長くなっている。いずれも、陽がだいぶ低くなっていることを表している。

② 早朝は大きい影を描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 1114 では、横から光を受けた島が、海の上に長い影を作っている。陽が出たばかりの朝であることがわかる。『魔女の宅急便』カット 124 では、周囲の木々の大きな影が、貨物列車の側面に映っている。『千と千尋の神隠し』カット 1331 では、湯屋の前にある橋の欄干が、長い影を落としている。長く朝で陽が低い位置にあることを表す。

③ 奇妙な物の影を大きく描くことがある。

『千と千尋の神隠し』カット 277 (図 32) では、ハクの指示に従って目指した部屋を見つけ、通路越しに見ると、奇妙な形をした大きな影が動いているのだけが見える。釜爺の影の奇妙さが強調されている。カット 305 では、千尋は釜爺の姿も知るが、引き出しに伸ばす長い手が、さらに長い影を伸ばし、釜爺の姿の奇妙さを強調している。『ルパン三世カリオストロの城』カット 1079 では、カリオストロとクラリスの結婚式で行進する、多数の黒ズキンの人物達が、ドームに巨大な影を伸ばしている。奇妙な印象を際立たせている。



図 32 『千と千尋の神隠し』カット 277

④ 重要な場面で、濃い影を描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 418 (図 33) では、会話をしているパズーとシータの影が壁に大きく映っている。二人は出会ってから落ち着いて会話をする時を持っていなかったが、初めてそのような状況になった二人の姿が強調されている。ダブラシで撮影している。『千と千尋の神隠し』カット 503 では、湯婆婆のもとへ向かって螺旋階段を昇るハクの影が、下から光によって大きく伸びている。ハク存在を強調し、実の像と虚の像の対比の意味なども考えられる。



図 33 『天空の城ラピュタ』 カット 418

⑤ 鉛直の壁にしがみついている影を、大きく描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 989 では、タイガーマスの修理をしているパズーの影が下向きに長くついている。太陽の光を真上から受け、ほぼ完全に鉛直の姿勢で修理をしていることを強調している。

⑥ 影のない物が対比されているとき、大きい影を描くことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 1438 (図 34) でも、兵士達の影が天井に長く伸びる。奇妙さを強調。また、ムスカとシータにだけは影がついていないことが、よりはっきりわかる。



図 34 『天空の城ラピュタ』 カット 1438

その他、『太陽の王子ホルスの大冒険』カット 16-1 では、ホルスが目を覚ますとおじいさんの影が壁に大きく映っている。『ルパン三世カリオストロの城』カット 742 では、手に下げたカンテラの火だけが光源のため、ジョドーと召使いの影が長くついている。半露出で撮影されている。

4.23 影の大きさの変化

① 影の大きさを徐々に変化させることによって、時間経過を表すことがある。

『となりのトトロ』カット 764 では、母のいる七国山へ向かおうとするメイの影が、その後のカット 790 (図 35) では、メイを探すサツキの影が道に濃くついている。カット 790 は、カット 764 よりもとても長くなっている。



図 35 『となりのトトロ』カット 790

4.24 離着陸の影

① 物が持ち上げられると、地面にはっきり影をつけることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 1531 では、王蟲の触毛がナウシカの遺体を持ち上げると、地面にはっきり影ができる。より印象的にしている。『天空の城ラピュタ』カット 1192 では、ロボットが凧を持ち上げると、地面にはっきり影ができる。

② 着陸に従って、影を小さく描くことが多い。

『風の谷のナウシカ』カット 376 では、ナウシカのメーヴェが着陸するに従って、地面におとす影が小さくなっていく。カット 426、カット 1036 でも、着陸の影が描かれている。『魔女の宅急便』カット 167 (図 36) では、住みたいと決めた街を飛んでいたキキが、バランスを崩して着陸寸前になってしまうことが、地面にはっきり影ができることで表されている。『千と千尋の神隠し』カット 1227 では、ハエドリと坊はそれまで飛んでいたが、ハエドリの力が尽きたため落下するに従い影が小さくなって、最後に地面に着陸する。着陸の過程が強調されると考えられる。



図 36 『魔女の宅急便』カット 167

③ 離陸に従って、影がはっきりと描かれることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 606 では、コルベットが離陸すると、影の形がはっきりあらわれる。離陸の過程が強調されている。『魔女の宅急便』カット 66 (図 37) では、キキが家の前から飛び立つ時に、上下しながら離陸するに合わせて、地面に落ちる影が大小する。カット 771 では、キキを乗せたトンボの自転車車が宙に浮くと、地面にはっきり影が現れ、上昇したり下降したりするのに応じて影の大きさも変化する。『千と千尋の神隠し』カット 829 では、人型の紙が飛び上がると床に影がはっきりできる。カット 1292 では、千

尋を乗せたハクがすべるように離陸すると、月光によりはっきりとした影が地面に現れる。



図 37 『魔女の宅急便』 カット 66

4.25 飛行の影

① 飛行している物の影が、雲、地面、水面、森に映って描かれることがある。

『風の谷のナウシカ』カット 1027 (図 38) では、ナウシカとアスベルが乗るメーヴェが樹海に影を落としている。同様に、『風の谷のナウシカ』カット 615、『天空の城ラピュタ』カット 14、カット 1291、カット 1314、カット 812、カット 868、カット 988、カット 1078、カット 1112、カット 1159、『魔女の宅急便』カット 571、カット 1100、『紅の豚』カット 6、カット 46、カット 76、カット 84、カット 280、カット 565、カット 824 などがある。



図 38 『風の谷のナウシカ』 カット 1027

② 雲に落ちる影と、雲の下影が重なることがある。

『天空の城ラピュタ』カット 1047 では、雲海に落とすタイガーモスの影が見え、さらにその下に雲の下側から映る大きな影が見える。雲の下から、敵のゴリアテが、すぐ近くまで迫っていることを影によって表している。影はブラシで作画している。

4.26 車内への影

① 乗り物の動きに従って、影に動きがつけられることがある。

『魔女の宅急便』カット 116 (図 39) では、貨物列車の中で眠ってしまったキキの顔に、列車の動きに合わせて、おそらく電柱からの光がリズムカルに当たる。カット 127 では、貨物列車の天井から外に顔を出すキキとジジに、周囲の木々の影と木漏れ日が映り、列車の走行に従い光と影も過ぎていく。『千と千尋の神隠し』カット 367 では、リンに付いてエ

レベーターで上昇する千尋の顔に、エレベーター横の棧の影が連続して流れていく。



図 39 『魔女の宅急便』カット 116

4.27 雲の影

① 大きな雲の影が地面を映すことがある。

『天空の城ラピュタ』カット 1165 では、雲が地面に大きな影を落とす。さらに次に、塔に影を落とす。大きな入道雲があるような天候、季節を強調していると同時に、いくらか奇妙さを感じさせる景色を強調している。

② 雲が早いスピードで動いている時、地面に影を映すことがある。

『もののけ姫』カット 1034 では、森に強い風が吹くと、光が当たっていた石に雲の影がかかる。光を通さない厚い雨雲が動いていることを表し、天候を強調している。カット 1036 では、雨の中、雲の陰に入っていたアシタカに徐々に光があたり、カット 1046 では、雨はなくなり、同様に雲の陰から強い光が当たるようになる。これらはOLで撮影されている。

4.28 影のみ

① 影のみを描くことがある。

『紅の豚』カット 76 では、地面に映るポルコ艇の影のみのショットがあり、その後に実物の姿が見える。ポルコ艇の存在を強調している。

4.29 日陰

① 人物の移動に伴い、日なた、日陰、日なたとなることがある。

『となりのトトロ』カット 13 では、父、サツキ、メイを乗せた車が、木々に覆われた道をカーブする時、光のあたる場所から日陰に入り、再び光のあたる場所に出る。カット 231 でも同様に、移動に従い、光、陰、光と変化する。『魔女の宅急便』カット 7 では、キキが湖畔から家に走って帰る時、光の当たるところから、日陰に入って、再び光のあたる所へ出る。陰はダブラシで撮影されている。『紅の豚』カット 539 では、ポルコ艇が、光の当たるところからトンネルの中に入ると陰になり、トンネルから出ると光が当たる。トンネルの中は、水面が陰で黒くなっているため、ポルコ艇の影も黒い色になる。

② 物の移動に伴い、日陰から日なた、または、日なたから日陰となることがある。

『魔女の宅急便』カット 186 では、キキがトンネルの中に入ると陰になり、出ると光があたる。陰は半露出で撮影している。『千と千尋の神隠し』カット 56 でも、初め千尋は光が当たっていたが、トンネルの中に入ると陰になる。後のカット 68 で、再び外にでると光があたる。同じ道を帰ることになる、カット 1370 からカット 1374 も、陰から出て光が当たるようになる。

③ 細い路地は陰で表すことがある。

『魔女の宅急便』カット 717 では、細い路地を歩くキキはずっと陰になっている。路地の細さが強調されている。

月の陰を描くことがある。『もののけ姫』カット 503 では、日の陰ではなく、月の陰が描かれている。サンは初め岩の陰になっているが、岩から離れると月光によって光の中に入る。

4.30 濃い陰

① 真夏に濃い影を描くことがある。

『となりのトトロ』では、全体を通して陰が濃く、夏の光の強さが強調されている。カット 252 では、母の見舞いから帰る父、サツキ、メイの顔の半分に濃い陰がかかる。『となりのトトロ』カット 28 では、父、サツキ、メイが外から家の前の階段に来ると陰に入り、カット 42 では外から家の縁側に近づくと、カット 65 では外から台所に入ると、カット 102 では屋根裏へ行く階段の下に来ると、カット 167 ではカンタが家にやってくると、顔や体に陰がかかる。家の中の暗さを強調していることも考えられる。

5. 「光とかげ」の描写技法の源流

4で抽出した技法について、その源流を知るために、時代を遡って作品を調査した。調査方法は、作品を観ながら、4で抽出した技法が適用されているかどうかを調べた。調査対象は、世界初のカラー長編アニメ『白雪姫』（1937年）、日本初のカラー本格的長編アニメ『白蛇伝』（1958年）を初め、主要な作品を選ぶことにした。今回は、『白雪姫』についてのみ調査した。

5.1 『白雪姫』の調査

使われていた技法

- ① 影・・・多くのカットでついている。
- ② 一光源・・・40:07、42:10
- ③ 二光源・・・1:25:55
- ④ 光のスジ・・・22:30、1:28:06
- ⑤ 水に反射・・・13:11
- ⑥ 戸の隙間の光・・・32:48
- ⑦ 稲妻・・・58:53、1:23:40
- ⑧ 大きい影・・・31:35

使われていなかった技法

- ① 陰はほとんどついていないといえる。光をハイライトで描くことは多く見られた。
- ② 人物の背後に光源があっても、正面が陰にはなっていなかった。
- ③ 太陽の位置は、現実に合わせて描かれてはいなかった。朝であるが、高い位置に太陽があった。

他の作品についても調査することが今後の課題である。

6. 「光とかげ」の描写技法と「リアリティ」

「光とかげ」の調査の考察を行った。具体的な 10 作品をもとに、調査を行った結果から、リアリティを与えるためにはどのような技法があるのか、についての仮説をたてた。

「リアリティ」の関わる、「光とかげ」の三大要因を、第一に「光源」、第二に「陰影の濃淡」、第三に「太陽光の色」とした。¹¹⁾

6.1 光源と「リアリティ」

① 作品の調査結果

- ・ 光源明確

光源の明確性について、ほぼ全てのカットにおいて、光源がどこにあるのかがはっきりしていた。電灯、火などの点的な光源である場合、太陽や月が光源となる場合、複数の光源がある場合などがあった。

- ・ 一光源

光源の数について、一つに絞られることが多かった。

- ・ 上斜めに光源

光源の方向について、上下に関しては、上斜めの位置からであることがほとんどであった。

- ・ 前は無し、真横・真後ろ・斜め

前後左右に関しては、斜めの位置からであることがほとんどであった。真正面から光を受けることは、ほとんどなかった。真横、真後ろから光を受けることは多かった。

- ・ 意図的な配置

ストーリー上の必然性と関係なく、配置が決められていると考えられるカットが多かった。

② 現実における光源

- ・ 光源不明確

現実において、人は、光源がどこにあるかを意識していることは少ないと考えられる。

- ・ 多数の光源

光源が一つである機会も少ないと考えられる。しかし、誕生日やクリスマスに部屋をロウソクに火をつけて電気を消したり、夏の夜の花火など、特別な機会に光源を一つにする機会をもつことがある。印象深い経験と、一光源が結びついている可能性は高い。

- ・ 上側に光源

光源の方向は、上下に関しては上にあるものを見ていることがほとんどである。電灯は

ほとんどの場合上にあり、太陽や月は水平線より下にあることはないからである。人は上からの光源に慣れているため、光が下から当てられると、奥行きが反転して見える傾向にあると言われていることからわかる。図 79 はこれを表す。(a)は上からの照明、(b)下からの照明である。上からが常である一方で、夜景のライトアップや、インテリアの間接照明など、印象的な空間を作るために、下からの照明が使われることは多い。¹²⁾

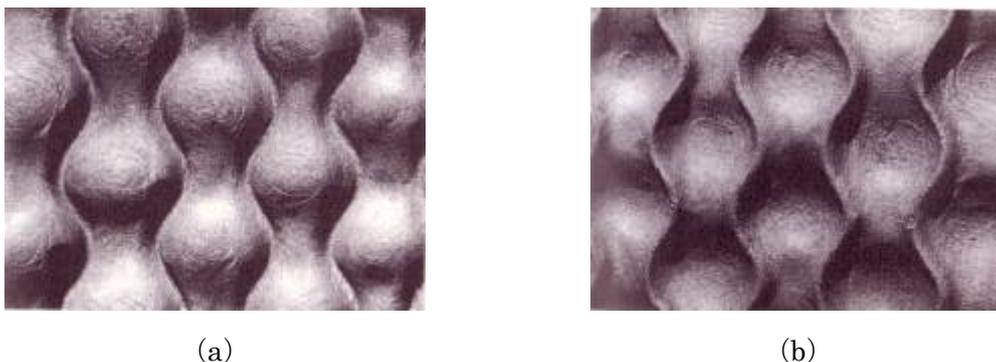


図 40 光源を上下に変換した図

- ・ 前後左右あらゆる角度

光源の方向の、前後左右に関しては、常に全ての方向を経験している。人は、これに関して、意識していることは少ないと考えられる。360 度の方向において、偏りはないと考えられるため、真正面、真後ろ、真横にあることは稀であると考えられる。

③ リアリティに関する効果

- ・ 光源が視点になる

物にできた陰や影を見ることは、必然と、それを作った光源に視点を置いたことになる。映像の中に、観客のもう一つの視点を持つことになる。

- ・ 奥行きを知覚する

一例をあげると、宇宙に行くことが不可能なときまでは、月面のクレーターや山の輪郭についての人間の知識は、斜めから当たった太陽光線によってできる影の観察に全面的に頼っていた。陰の大きさを測定することによって、それらの高さや形が推論できた。

これと同じ作業を、観客の視覚系が行うと、二次元のアニメーションから奥行きを知覚することができる。

※いずれも、光源が明確であり、正面からの光源でない場合の効果である。

④ 光源と「リアリティ」の仮説

「リアリティ」を与えるのは・・・

- ・ 光源が明確
- ・ 光源が一つ
- ・ 光源が上側
- ・ 光源が真正面にあってはならない。

6.2 陰影の濃淡と「リアリティ」

① 作品の調査結果

- ・ 陰影は常にある
- ・ 黒の濃淡で描く

光源からの光が強いときは、濃い色で描かれる。

- ・ 夏・夕方は濃い

② 現実における陰影の濃淡

- ・ 無意識

日常において、陰影を意識することは少ないと考えられる。とくに、陰を認知することは少ないと考えられる。

- ・ 黒と知覚しない

陰影が映っている元の物の色で把握し、黒と知覚することはないと考えられる。

③ リアリティに関する効果

- ・ 光源の存在を認識

光源の存在を知ることができる。それによって 6.1③のように、光源を視点にすることができ、奥行きを知覚することができる。陰影が濃いほど、光源の存在を強調すると考えられる。

- ・ 時刻の感覚・季節感

④ 陰影の濃淡と「リアリティ」の仮説

「リアリティ」を与えるのは・・・

- ・ 濃い陰影

6.3 太陽光の色と「リアリティ」

① 作品の調査結果

- ・ 時刻に応じて空の色が変化

日の出前は、日の出直後、昼、日没前、日没時、日没直後、夜が判断できる。およそ、白、薄黄、オレンジ、青と変化するが、中間色や混合色が多数ある。

- ・ 天気に応じて空の色が変化

快晴、雨が降る前、雨、雷などが判断できる。

- ・ 季節に応じて鮮明さが変化

夏は、色が鮮明になる。

② 現実における太陽光の色

- ・ 空の時刻変化はリラックス、娯楽

時刻に応じた空の色の変化は、常に多くの人が見ていると考えられる。しかし、空によって時刻を知ることは少ないと考えられる。そのため、リラックスや娯楽などの目的が多いと考えられる。夕方は、外にいる人の数が多く、オレンジの空は人気があるため、目にしている人数、回数が多いと考えられる。

- ・ 予定外の雨空は危機感

天気による変化も、常に多くの人が見ていると考えられる。快晴の空を見るのは、リラックスや娯楽であるが、雨が降る直前の空は、危機感を持って敏感に見ていると考えられる。

- ・ 季節による変化は地域差

季節による空の色の変化はあまり知られていないと考えられる。しかし、日本は四季があり、四季に関心を持つ人が多いため、空の色と季節の関係を知っている人が多いと考えられる。

③ リアリティに関する効果

- ・ 時刻の感覚
- ・ 天候の感覚
- ・ 季節感

④ 太陽の色と「リアリティ」の仮説

「リアリティ」を与えるのは・・・

- ・ 現実のような空
- ・ 夕焼け空
- ・ 急な雨の直前の空

7. 今後の課題

■ アニメーションの技法の源流についての調査を行う。

- ① 各技法の起源となっている作品を調べる。
- ② 実写映画の影響を受けている技法について調べる。
- ③ 実写映画に影響を与えた技法について調べる。
- ④ 他国の作品から影響を受けた技法について調べる。
- ⑤ 他国の作品に影響を与えた技法について調べる。

■ アニメーションの技法の体系化を行う。

- ① 「光とかげ」の技法の調査範囲を広げ、体系化を行う。
- ② カメラアングルの技法の調査をし、体系化を行う。
- ③ リアリティに関する技法の体系化を行う。

■ アニメーションのリアリティの法則の分析を行う。

- ① 光源は、明確で一光源であるほど、リアリティを与えるかどうかの実証をする。
- ② 陰影は濃いほど、リアリティを与えるかどうかの実証をする。
- ③ 太陽の色は現実に近いほど、リアリティを与えるかどうかの実証をする。

8. 参考文献

- 1) ジェイムズ・モナコ：「映画の教科書」，フィルムアート社(1993).
- 2) フランク・トーマス，オーリー・ジョンストン：「生命を吹き込む魔法」，徳間書店，(2002).
- 3) リチャード・ウィリアムス：「アニメーターズ・サバイバルキット」，グラフィックス社(2004).
- 4) 月岡貞夫：「アニメーション」，美術出版社，(1972).
- 5) おかだえみこ，鈴木伸一：「ひとりから始めるアニメのつくり方」，洋泉社，(2004).
- 6) 大塚康生：「作画汗まみれ」，徳間書店，(2001).
- 7) 高畑勲：「映画を作りながら考えたことⅠ」，徳間書店，(1991).
- 8) 高畑勲：「映画を作りながら考えたことⅡ」，徳間書店，(1999).
- 9) 高畑勲：「スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 太陽の王子ホルスの大冒険」，徳間書店，(2003).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 ルパン三世カリオストロの城」，徳間書店，(2003).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集 1 風の谷のナウシカ」，徳間書店，(2001).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集 2 天空の城ラピュタ」，徳間書店，(2001).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集 3 となりのトトロ」，徳間書店，(2001).
高畑勲：「スタジオジブリ絵コンテ全集 4 火垂るの墓」，徳間書店，(2001).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集 5 魔女の宅急便」，徳間書店，(2001).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集 7 紅の豚」，徳間書店，(2001).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集 11 もののけ姫」，徳間書店，(2001).
宮崎駿：「スタジオジブリ絵コンテ全集 13 千と千尋の神隠し」，徳間書店，(2001).
- 10) 「ジブリ・ロマンアルバム太陽の王子ホルスの大冒険」，徳間書店，(1984).
「ジブリ・ロマンアルバム風の谷のナウシカ」，徳間書店，(2001).
「ジブリ・ロマンアルバム天空の城ラピュタ」，徳間書店，(2002).
「ジブリ・ロマンアルバムとなりのトトロ」，徳間書店，(2001).
「ジブリ・ロマンアルバム魔女の宅急便」，徳間書店，(2001).
「ジブリ・ロマンアルバム紅の豚」，徳間書店，(1992).
「ジブリ・ロマンアルバムもののけ姫」，徳間書店，(1997).
「ジブリ・ロマンアルバム千と千尋の神隠し」，徳間書店，(2001).
- 11) 山口康男：「日本のアニメ全史」，TEN-BOOKS，(2004).
- 12) リチャード・L・グレゴリー：「脳と視覚」，ブレーン出版，(2001).

資料

- ① 太陽の王子ホルスの大冒険
- ② ルパン三世カリオストロの城
- ③ 風の谷のナウシカ
- ④ 天空の城ラピュタ
- ⑤ とんりのトトロ
- ⑥ 火垂るの墓
- ⑦ 魔女の宅急便
- ⑧ 紅の豚
- ⑨ もののけ姫
- ⑩ 千と千尋の神隠し
- ⑪ Snow White

① 太陽の王子ホルスの大冒険

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
	0:10:28	63	3-1	暗いがホルスに影はついているところから、水になると明るくなる。			
	0:10:54	65	5-1	暗い部屋の中でロウソクが光源になっている。ホルスと父はロウソク側のみ明るくなっている。			
	0:11:24	67	5-8	ロウソクの火の揺れにしたがっているのか、部屋の中がちかちかしている。			
	0:12:46	71	5-19	ロウソクの光があたっている右手以外は暗い。顔も暗い。		父が死んでしまったことに対するホルスの心情も表していると考えられる。	
	0:13:55	76	6	強い太陽の光。ホルスの背後で、大きく、ピカッと光っている。	透過光だ と思う。	気持ちの切り替えと前向きな気持ちを、強い光で表していると考えられる。	
	0:18:47	114	15-7	川に浮くホルス。カーブすると黄色い光の中に入る。			
	0:18:58	115	16-1	ホルスが目を覚ますと部屋の中で、火の光を受けて、おじいさんの大きい影が壁に映る。			
	0:19:56	119	16-11	チャハルが部屋の中に入ってくると、光があたるようになる。			
	0:20:08	119		チャハルが食べ物準備していて、顔は陰に。背中には光があたっている。振り返ったショットでは光があたっている。			
	0:21:00	124	17-1	夜。月光があたる部分は明るくなっている。光が当たる部分は白い。			
	0:23:54	134	19-8	岩の向こうから光が発せられ、ホルスの頭に黄色い光があたる。			
	0:24:48	141	19-23	鯨から発せられた緑の光の中にホルスが。緑に光る。			
	0:27:30	163	22-1	村の俯瞰。暗かったところが、明るくなる。		魚が戻ってきて安心する、村人の心情を表していると考えられる。	
	0:30:26	176	25-3	熱して光を発する金物の光を受けて、ホルスの部分的に黄色く。境界はぼけている。			
	0:31:15	181	26-4	円になって踊っていて、人の影が地面に落ちている。			
	0:40:08	238	41-10	ヒルダが歌っている途中で、空が赤くなる。			
	0:50:25	278	55-3	ホルスに夕焼けの光があたっている。光が当たる部分はオレンジ色。			
	0:54:43	301	60-3	子供達が遊んでいる。影が長い。		陽が低いことがわかる。	
	1:05:20	346	71-15	ヒルダの剣が光る。			
	1:06:12	351	71-30	ヒルダが、ホルスを迷いの森に落としたあと、森の表面は光り、次に光が消えていく。			
	1:07:34	358	74-2	迷いの森の中にホルスがいる。枝の表面は光があたっている。			
	1:11:56	387	79-12	部屋の中にガンコがタイマツをもって入る。光を受けて、顔・体の半分くらいが明るくなる。			
	1:12:52	391	80-7	ハイコントラストから突然ホルスに光があたり、体の 3/4 くらいに光があたる。			
	1:17:45	420	86-6	真上からのショット。白い雪の上に人々の影が落ちている。			
	1:21:30	460	87-24	「太陽だ！」と共に、光のスジが見える。白い光。			
	1:21:43	464	86-35	太陽の剣の光がチカチカとしている。		チカチカによって光の強さがあわかる。	
	1:24:54	475	91-1	走っている人々の光が長い。		陽が低いことを表す？	

② ルパン三世 カリオストロの城

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性	
4	5:47			雲の影。				
	6:51			崖にくっつく車の影。濃い色になっている。				
	7:15			車の追っかけで、爆発により光を放つ。	カラーライトスーパー			
	7:30			木々の中に車が走る。木は黒く、奥は明るい。				
	7:49			ピストルの光。紫色。	カラーライトスーパー			
5	9:08			海に透明な水がある。	ダブラシ			
	9:22			クラリスのアップでベールをしている。	ヌリ			
	11:40			顔に影がかかると、彫りが深く見える。	ヌリ			
	11:41			指輪が光る。				
	12:36			古城の中で、窓から入る光が見え、それ以外は陰になっている。				
6	13:40			木漏れ日のスジが見える。				
	15:15			次元が後ろを向いた時、背中が影でまっ黒になる。				
	18:30			伯爵が、クラリスの部屋に入り、ドアが閉まると、服に光があたる。				
	7	21:40			バーナーの火を消すと、だんだんと円形に暗くなっていく。			
		22:43			光をつけると丸く光が照らす。			
22:45				ハイコントラストになる。黄色と紫色。				
8	22:48			窓から光がさす。光から外れてもグレー色になっている。				
	24:55			伯爵の指輪が光る。				
	24:57			雨が打つと地平線がもやける。	ブラシ、雨はスーパー			
	28:06			芝生の影から光が照らす。	透過光			
	9	30:06			水の中。ぼけたような色になっている。泡もある。			
30:20				水路の中のショット。水面に光と影の縞がある。				
30:30				滝と水路で色が違っている。滝は青で水路は緑。				
30:30				透明な水。	BGの輪郭線を水セルに加えている。			
31:07		188	438	レーザーの光が壁を燃やす。	透過光			
11	31:33	190	445	写真のようにリアルなシャンデリア。	写真を取り込んでいる？			
	32:13	194	454	水の中、ルパンがなみなみになっている。				
	32:14	194	455	水中からルパンが見た景色のショット。	波ガラス？			
	41:07	243	585	窓から入る月光の下にルパンの体が入り、だんだん明るくなる。			○	
	12	48:30	284	679	部屋のドアが閉まり暗くなる。それと同時に窓の外が明るくなる。			○
48:43		285	682	クラリスが旗とお花を取りにいくと、窓から入る月光の下へ入る。			○	
49:58		290	700	真っ暗の地下で、遠くから光が近づいてくる。				
50:05		290	701	銭形がライターを移動させると、光がうごく。	OL			
50:52		293	710	銭形がライターの光をつけると壁の光がぼわーっと赤く大きくなり、火を消すと小さくなる。				
13	51:44	299	716	地下牢の小さい窓から光が差し込む。青灰色より一寸明るい色になる。				
	51:54	300	719	水の中に影がある。	ヌリ	下に泳いでいる人がいることがわかる。		
	52:16	300	721	寝ているはずのルパンの肩が少し動き、影は肩より大きくうごく。				

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
13	53:18	309	740	PUすると天井から光が照らしている。		上に人がいることを示している？	
	53:19	309	741	暗い中、カンテラの光のみが光源という感じで一部を明るくしている。			
	53:22	310	742	水にうつるカンテラの光がゆれる。一光源だから、人の影が長い。			
	53:27	310	743	水に影がゆらゆらとできる。			
	53:28	310	743	指輪がとても光る。	透過光		
	55:49	322	779	クラリスの部屋の窓から、朝陽が強く差し込む。その後何をしても光が差し込んでいる。			
14	1:00:57	360	884	銃弾がルパンの体にあたり、ピンクの光。	透過光		
16	1:06:38	389	969	ドアに人影が映って、左から進んでくる。		明らかに次元の影。	
	1:08:09	395	989	ルパンが抱え込むと、顔あたりが異常に暗く、背中がとても明るくなる。背景も暗い。			
	1:08:29	396	995	光源一つで、周りは暗く、真ん中だけ明るい。			
17	1:13:41	420	1062	お城が明るかったが暗くなり、窓の光はなくなる。	OL	昼から夜になったことをあらわす。	
	1:13:56	420	1064	暗い通路と階段にタイマツの灯の周りだけが明るい。			
	1:14:31	422	1070	クラリスのベール。	ブラシ		
	1:14:51	423	1072	クラリスのベール。	ダブラシ		
	1:15:25	425	1079	黒いトンガリの影が壁に長く映る。			
	1:15:46	427	1084	人、人の中に黄色い光が見える。			
	1:15:50	427	1085	窓(ステンドグラス)からの光が明るく、部屋は暗い。クラリスだけが青白く見える。			
	1:15:58	427	1086	多数のろうそくとその周りが明るい。			
	1:16:14	429	1089	トンガリの持つ刃も青白く、クラリスと同じ色で光る。			
18	1:17:42	434	1107	全体が暗くなり、刃の光が強く感じられる。			
	1:19:40	448	1143	爆弾の噴射と共に明るくなって、ハイコントラストになる。黄色と紫。			
	1:19:44	449	1145	一度暗い外のショットになるが、そこへ鮮やかな色(青・黄・ピンク)と花火。	花火は透過光		
					影付き、ハイコントラスト、光を加えて、BG置き換える。		
19	1:23:55	480	1229	外で暗かったが、急に光がさす。	透過光		
	1:23:57	480	1230	近づく船のサーチライト。	透過光		
	1:23:58	481	1231	サーチライトのために、ルパンとクラリスの周りがまるく明るくなる。			
	1:25:52	495	1271	暗いところでドアがあき、徐々にドア周辺が明るくなる。			
20	1:32:22	533	1374	時計台がくずれ、水煙、光のように見える。	ブラシ		
	1:33:26	536	1384	朝陽がさし、光のスジが見える。			
	1:33:31	536	1385	通水路に強い光がさす。そこから手前にむかって光がさしている。			
	1:33:59	537	1388	水につかったローマ。水面がとくに一部強く光っている。			
	1:34:56	539	1395	丘へ行くと、丘も空もエメラルドグリーンで明るく見える。			
21	1:38:28	553	1434	草に車とルパンの影が黒くつく。			

③ 風の谷のナウシカ

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
1	01:05	12	11	ユパがドアを開けると光が入る。内側からのショットで、逆光になる。			
2	04:34	24	25	発芽したばかりの菌が光源になって、ナウシカを照らしている。			
	04:45	26	28	試験管に入った孢子が光源になって、ナウシカを照らしている。			
	05:00	27	31	天井からの光のスジが、いくつも差し込んでいる。	手前はブラシスーパー、奥はBG		
	05:50	31	42	刀で王蟲の抜け殻をたたくと、刀の光が揺れる。			
	06:15	33	49	目の部分のドーム型のガラス、中は濃い色で、表面は光があたって白っぽい。			
	07:01	37	60	上を見上げると天井から光が入ってくる。孢子は光の中では影になり、光から出ると光になる。			
	07:39	38	67	手前は暗いが、奥では光のスジが差し込んでいる。			
	10:33	64	128	ナウシカの投げた爆弾が燃えて、ハイコントラストになる。黒・青・淡い青。			
	16:32	93	207	空を背景に風車がある。逆光のショットで、空は明るく、風車が暗い。			
	16:58	95	212	風車の上に立つナウシカに、回転に合わせて、羽の影が落ちる。	半露出		
	17:29	97	219	ナウシカと子供の母親に、右から光があたり、左から影がかかる。		太陽が低いことはわかる。	
5	18:41	100	229	甲が飾っており、下から光がてらしている。	ハーモニー処理	不気味さが増していると思う。	
	20:17	104	248	天ババのなべの光だけが、光源になっている。			
	20:39	105	251	崖に光があたっている。空も少し明るい。		月光があることがわかる。	
	21:26	107	262	夜で暗いが、飛行機の羽の下側に光があたっている。		下に光源があることがわかる。	
	21:51	109	267	雲の中に光が見える。光源がいくつか重なっている。	3段密着マルチ		
	22:12	111	275	だんだんとたくさん光の点が見えるようになる。			
	22:25	113	280	ナウシカの頭の上を、飛行機の落とす光が通り過ぎる。			
6	23:47	128	314	爆弾の光を受け、ユパ達はピンク・オレンジに染まっている。	ピンク処理		
	23:49	128	315	ユパ達の体の表面に、薄いピンクの光があたっている。			
	24:10	130	319	炎の中で、景色全体がぼけている。	波ガラス。火は透過光。		
	27:14	147	368	空は明るく、地はまだ暗い。		夜明けをあらわしている。	
	27:48	150	376	砂丘に影を落として離陸する。その時、濃いくっきりとした影を自然に落とす。		陽が出ていることがわかる。	
7	28:48	154	387	朝陽			
	31:02	162	413	木漏れ日のスジが、はっきり見える。			
	31:11	102	414	山々の奥にいくほど、白く見える。光っているよう。			
	31:43	165	425	バカガラスの影が地面につく。			
	33:55	182	477	刃から血が落ち、ナウシカのかなしい顔と同時に周りも真っ暗になる。顔にも影がかかる。			
9	40:37	201	560	部屋の中のドアを開け、中に入り、その後ドアを閉めると一気に暗くなる。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
9	40:44	202	561	階段は上から光が照らされている。踊り場にはわずかな光がある。			
	41:00	203	564	下まで行くと扉が開いて、外からの光が入ってくる。			
	41:30	205	570	ナウシカの顔は、左側は影がかかり、右側は光があたっている。ろうそくの光が光源になっている。			
	43:06	210	587	崖の向こうに光が見え、崖は影がかかっている。		いかにも朝陽であることがわかる。	
	44:37	217	606	飛行機の影が地面に黒く落ちている。			
10	45:09	218	613	パイロットの後ろに太陽がある。			
	45:20	219	615	雲に飛行機の濃い影が落ちている。			
	45:52	221	624	雲がたくさんある中、手前の雲は白く、奥の雲は黒い。雷もある。			
	46:00	221	626	一方の空には太陽が光っている。			
	46:27	223	631	爆発して、ハイコントラストになる。えんじ・ピンク・オレンジ・黄色			
	47:18	228	646	爆発して、ハイコントラストになる。えんじ・ピンク・オレンジ・黄色			
	52:31	261	735	石化した幹の向こうに、白い光が見える。			
52:45	262	738	水面に飛行機の影が付き、飛行機がだんだん影に近づいてくる。				
52:50	262	740	水面にしっかりと幹が映っている。				
54:35	269	765	水面に縞。網状。				
54:41	270	768	水の中から水面のショット。光の面の縞ができています。				
12	56:29	276	788	積乱雲が地に黒い影を落としている。			
	56:42	276	?	大きな木に光。光源近くで多数見える。			
1:00:11	303	850	天井からの光の太い筋が差し込んでいる、それ以外の場所は暗い。				
1:00:41	306	856	ナウシカが流砂に沈むところの周りが円形に黄色く明るく、それ以外は暗い。				
1:00:58	307	860	空はまっ黒だが、向こうの方から黄色い光が入り、地上は明るい。				
1:01:16	309	864	真っ青な空に、雲の向こうに太陽が見える。光の線が見える。				
1:01:24	309	865	先生は、まっ黄色。影は黒い線状。				
14	1:03:08	317	888	寝ているナウシカに、上から平行な太い光が差し込む。			
	1:03:21	319	890	天井から丸い光が差し込む。			
	1:03:40	318	892	座っているナウシカに、斜めからの光のスジがかかる。			
	1:04:12	321	895	天井のいくつかの穴から、光のスジが差し込む。			
	1:06:34	331	920	砂の上に円形に光があたっている。光の粒のようなものがキラキラと光っている。	透過光		
1:08:49	338	944	周りは暗くなり、真ん中だけが明るい。光が水にも映っている。				
1:08:59	338	945	アスベル横になり、前にある懐中電灯のみが光源で、前だけ光があたっている。				
1:09:04	338	946	ナウシカも横になり、前にある懐中電灯のみが光源で、前だけ光があたっている。				
15	1:09:15	339	947	斜め上からのショット。懐中電灯だけが光源になっている。			
	1:09:16	339	948	上に向かったのショット。懐中電灯だけが光源になっている。			
16	1:14:08	355	1000	大きい木を中心にした多数の木と、手前に水があるという景観の中で、タイマツの火が7こある。木々の内側だけ明るく、その光が水面にも映っている。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
16	1:16:09	364	1027	ナウシカとアスベルが飛ぶ影が、樹海にくっきりとついている。			
		367	1036	ナウシカとアスベルの飛ぶ飛行機が離陸するとき、地上に影がつく。			
17	1:22:41	391	1110	火弾を投げた爆発で、ハイコントラストになる。黄・黒・赤。それに光のスジが入っている。			
		400	1133	戦車からの発砲の、ピンクの光。	透過光		
		404	1136	雲の峰々は、黒や灰色で、表面だけ紫やオレンジがかかった白になっている。			
	1:26:15	412	1159	ベジテのブリックから飛び出そうとしているナウシカ。黒い雲が切れて、オレンジ色の空が見える。			
	1:26:36	415	1165	コルベットと、コルベットの影がはっきりと映っている。			
	1:26:40	415	1166	ブリックに稲妻が走る。	透過光		
	1:26:43	415	1167	ブリックの操縦室内は、ハイコントラストになる。黒・濃い青、薄い青。			
	1:28:17	427	1196	ナウシカとメーヴェ、両方紫らしい色。空は青。			
18	1:28:52	430	1205	ピンクに紫の縞のある雲に、ナウシカとメーヴェのか影が落ちる。			
		431	1206	雲に接近すると、濃い影が雲に落ちる。			
		437	1226	ブリックが雲の上に濃い影を落とす。			
	1:30:06	438	1233	ブリックの窓から見たようなショット。雲に落ちるブリックの影の後ろに、鳥型の影があることがわかる。			
19	1:30:45	444	1249	空が赤・青に色づいている。			
		446	1254	空の色が、上から順に、濃い青、赤、オレンジ、青になっている。			
		455	1289	風が止まった空。一箇所だけ濃い赤、オレンジで、それ以外は暗い。			
20	1:34:34	456	1291	ガンシップが飛び、雲の上に濃い影を落とす。			
		463	1314	湖にガンシップの影が落ちる。			
		465	1320	ミトが打った弾があたり、火の玉が光る、それが湖に映っている。			
		466	1328	ナウシカに前から光があたっている。			
		472	1343	照明弾が水面に落ち、周りが明るくなる。			
	1:37:47	473	1345	クシャナとクロトワに、ななめ上から光があたる。救援を求める花火の光である。当たり方が伸び縮みしている。			
	1:38:01	474	1347	上の光が消える。			
21	1:45:21	507	1446	戦車からの発砲でハイコントラストになる。ピンク・黒・オレンジ。			
		508	1449	クロトワともう一人が、発砲による光を横から受ける。受けた部分が白っぽく光る。			
		514	1466	巨神兵から光は発せられ、ハイコントラストになる、紫・濃い青。			
22	1:47:03	515	1467	巨神兵が打った先は白い火に囲まれる。その後全体が赤から黄色になる。			
		515	1468	クロトワも赤と黒になり、空は青のハイコントラストになる。			
23	1:51:39	534	1531	ナウシカが王蟲の触毛によって持ち上がっていくと、地面に映るナウシカの影が小さくなる。			
24	1:52:32	536	1537	王蟲と王蟲の間に、触毛覆われた天井のようなものができる。光の粉も舞う。			
		537	1541	ナウシカが、黄色い光につつまれている。	透過光		

④ 天空の城ラピュタ

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
1	0:00:19	8	1	暗いが月で上から光が当たっている。下側は陰。		月光	○
	0:01:03	11	11	飛行船の外側からのショット。窓の中はとても明るい。			
	0:01:17	12	13	窓越しで、シータがだんだんと窓の外を向く。と同時に、だんだん顔に陰がかかる。		心情を表しているのだろうか。	○
	0:01:21	12	14	月。周りの雲は手前暗く、奥側が明るい。また上が明るく、下側が暗い。		月光	○
	0:01:28	13	16	フラップターが4機迫ってくる。それぞれ雲に影を落としている。			
	0:01:36	14	19	シータ逆光。			○
	0:01:46	17	24	ドーラが発砲。			
	0:02:17	22	30	シータ達のいる部屋。ドア横の明かりが光源で丸く照らしている。			
	0:02:29	24	33	窓越しのシータ。窓側は陰、内側は明るく、境界がくっきりしている。		中と外の明るさの差がはっきりわかる。	
	0:02:34	24	34	横になったワインボトルが床に映っている。緑色のガラスの影。持ち上げるとだんだん影は小さくなって消える。			
0:03:03	28	42	飛行船一部光があたり、一部暗い。又、窓の中がとても黄色く明るい。		月光だろう。		
0:03:32	32	50	外側から窓枠にしがみ付いて、体を持ち上げ内側に近づくシータ。髪に平たく光があたっている。	参考) 絵コンテ集	ガラスがあることを、光影だけで表している。	○	
2	0:05:36	39	57	雲の間から、光のスジ。雲の下は暗く、上は明るい。	マルチ	月光。	○スジ・月光
	0:05:44	39	59	シータの胸のペンダントが光って洋服に光が映っている。体の表面も月光を受けて明るくなっている。			
	0:05:47	39	59	胸のペンダントの石から光の光芒ができる。	石は透過光。だんだん強くする。光芒は透過光ではない？	光源が月光だったのが、ペンダントに変化。光影の位置が変化していく。	○
	0:06:01	40	61	仰向けを上からのショット。胸のペンダントが光源になり、シータを丸く照らしている。			
	0:06:09	40	61	背景は、暗い中に灯りが散らばっている。			
	0:06:58	45	76	仰向けのシータ、上側だけ光があたっている。		ペンダントが光源だろう。	
	0:07:00	45	77	坑口の中は光で明るくなっている。			
	0:07:10	47	80	パズーの前に下りてくるシータ。シータが下がるほど、パズーに光があたる。			
	0:07:20	47	82	ペンダントの光がだんだん消えていく。と同時に、シータにかかる陰がだんだん広がる。			
	00:07:25	48	83	ペンダントの光がすっかり消えると、二人のハイライトが全部消える。	OLかもしれない。		
00:07:31	48	84	ペンダントの光が消えて、シータの下から光があたる。		坑口からの光だろう。		
00:07:54	51	87	鉱口の中はランプが光源になって、親方の背中を照らしている。				
0:08:31	56	95	パズーの表面全体に白いハイライト。管にはオレンジ色の光があたっている。		その辺いっさいに光があることがわかる。		
0:09:19	60	109	エレベーターから人々が降りてくるとだんだん光があたる。				
0:10:04	64	118	トンネルで電気を消すと、だんだんと暗くなる。	OL			
0:10:14	65	120	タイガーマスが飛ぶ空。月光。				
3	0:10:47	67	126	工場地帯全体がきりに包まれ、全体の光も白い。		早朝であることをあらわす。	○

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
3	0:11:01	67	129	寝ているパズーの顔に光があたる。			
	0:12:07	70	135	崖の景色、暗かったが、突然朝陽を浴びて明るくなる。光の細い筋が見える。			
	0:12:16	72	138	太陽と、そこから発する光のスジ。黄色い色。			
	0:12:28	74	142	窓越しに寝ているシータ。音に気づいて起き上がると、窓の棧の影が動く。			
	0:12:32	75	143	家の内側から、窓の外がとても白く明るい。			
	0:12:49	76	145	シータが一步前に進むと、天井からの光で、陰が消える。			
	0:14:17	83	167	ペンダント、動かすと光が動く。			
	0:14:29	85	169	シータとパズー、一方から光があたっている。	太陽の位置を表す。		
4	0:16:43	98	201	飛行船が飛んでいるところに、イナズマが走っている。	透過光		
5	0:23:58	156	324	車がトンネルに入り、やや陰になる。しかしあまり黒くない。			○あまり暗くない。
	0:25:54	172	363	爆発して、一瞬ピンク、赤、黄色、黒のハイコントラストになる。			
6	0:26:53	182	381	落下した二人が、小さく光る。	透過光		
	0:26:56	183	385	再び、飛行石から光芒がエメラルドグリーンに光る。			
	0:27:02	183	385	石が丸く光をあて、光がシータとパズーの顔・体を照らす。			
	0:28:07	192	402	暗闇だったが、穴から光が入り、だんだん全体を照らす。			
	0:28:55	194	406	石の光がだんだん消え、一瞬真っ暗になるが、パズーのつけたろうそくの光で、全体がオレンジ色になる。光源が、石からろうそくに変化。			○
	0:28:51	196	410	廃坑の中を二人が歩くのに従って、オレンジの光が照らす部分が、前に移動する。	BGOL		○
	0:28:56	196	411	二人の移動にともない、斜道の奥が丸く、ポット明るくなり、そしてまた消える。	BGOL		
	0:29:11	197	414	パンを食べる二人。ろうそくの火が光源で、二人の顔あたりに光があたる。			
	0:29:35	199	418	座る二人の影が、ものすごく大きく映る。	ダブラシ	光源が下にあることと、他にも何かの効果がありそう。	○
	0:31:35	208	436	川沿いの細い道を三人であるく。シータのもつランプが光源で、そのあたりだけ光が照らされている。			
	0:31:39	208	537	やかんの下のコンロ。穴からもれる炎の光で、放射状に光の陰。			
	0:31:49	209	440	木のテーブルの上のランプが光源。3人の顔を照らしている。			
	0:32:21	212	446	ランプの光を照らして真っ暗なはずだが、3人はわりとはっきりしている。			○
	0:32:27	212	446	下から青い光が生じて、ポムの体は緑、灰色、青などハイコントラストっぽくなる。光は下から当たっている。	OL		
7	0:32:40	213	448	足元の岩の表面に、色々な形の、光が生じてくる。	透過光のものもある。		
	0:33:18	216	456	石を割ると、断面から光が生じる。石を握る手の中を照らす。周りは光の粉。	光の粉は透過光。		
	0:33:43	218	459	シータがペンダントを外に出すと、だんだんと光が広がる。	BGOL		
	0:33:56	218	462	ペンダントが三人の顔を照らす。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
7	0:34:10	219	464	シータの顔がとても白っぽく光っている。全体は濃い緑、緑、白、黒などのハイコントラスト。	BGOL		
	0:34:33	220	467	石を手で覆い、洋服の中に隠そうとすると、発する光が白いスジに見えるようになる。			
	0:34:42	221	468	ポムが後ろを向き、ランプに光をつけると、ハイコントラストから元の景色にもどり、星も消える。			
	0:36:02	225	480	洞穴の中に、オレンジ色の光が斜めに差し込んでいる。			
	0:36:34	228	483	雲。下側は比較的黒く、上側が真っ白。オレンジっぽい色がかかっている部分もある。			
8	0:38:00	238	504	下は白く、上は青や灰色の空。雲は青。		早朝であることがわかる。	
	0:38:09	238	506	上からのショットで、塔の地下室にバズーがいる。暗いが、小さな穴から、光のスジ。			
	0:38:20	240	508	横からのショットで、バズーの上方から斜めの光がさしこんでいる。			
	0:40:05	247	524	シータの居る豪華なお部屋に、窓の外から斜めに白い光が差し込んでいる。			
	0:40:22	248	528	トイレの窓の外からも、真っ白の光が差し込んでいる。			
	0:40:39	249	530	吹き抜けの上からのショット。一階で、オレンジの光がポットつく。			
	0:40:51	250	532	暗闇から、照明をつけると、丸く光があたり、そこに巨大な人形が居る。			
	0:41:44	253	543	人形の横からのショットでは、照明の光が光源で、赤い光が照らしている。			
	0:42:21	256	550	シータが振り返ってムスカに話すとき、顔に陰がかかる。		心情をあらわす？	
	0:43:22	259	557	再び、シータの顔に陰がかかる。			
	9	0:45:57	271	588	部屋で泣くシータ。大きな窓に白く強い光。		
0:46:04		272	589	町の家窓から黄色い光が見える。空は黒くなっている。		黄昏ということがわかる。	
0:46:38		275	598	空は下のほうは赤く、上は濃い青になっている。		夕焼けが残っていて、西の空ということがわかる。	
0:49:01		287	622	真っ暗の中飛ぶ飛行船。飛行船から光線が放たれ、ライトのある周りは黄色い光が照らされている。			
0:51:02		299	653	飛行船の司令塔のテラスに、白く強い光。	透過光		
10		0:51:44	303	662	窓の外を見ているシータ。外は暗いがやや白みかけている。		朝に少し近づいていることがわかる。
	0:51:47	303	663	外から中のショット。シータの顔にうっすら光があたっている。		外のほうが中よりも明るいことがわかる。月光ではなく、朝が近い？	
	0:52:07	304	667	小さいシータとおばあさん。暖炉の火が光源。			
	0:52:54	305	673	シータが呪文を唱えると、石から光が発せられ、外の光によって照らされていた部分ではなく、石が光源となって洋服に光と陰が付く。	石は淡い透過光		
	0:52:56	306	673	さらに強烈な光を発行する。光芒も走る。	透過光。BGOL。光芒も透過光。		
	0:53:12	307	678	ロボットに、赤い点滅。			
	0:53:28	309	683	光芒の影が壁にできる。			
	0:54:11	314	699	ロボットから光が放たれ、全体が薄いブルー、青、白、黒のハイコントラストに。			
	0:54:14	315	700	壁をくりぬき、そこから強い白い光。	透過光		
	0:54:17	315	701	石が平常に戻り、だんだん光がおさまる。	OL?		

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
10	0:54:42	318	708	ムスカがシータの手をひき部屋を出る。部屋の外のほうから、光があたり、陰との境界がはっきりしている。		爆発の方向から光がきていることがわかる。	
	0:54:52	319	711	炎の中で、すこしぼけて、ゆらゆらしている。	波ガラス	炎の中、暑さなどを表すだろう。	○
	0:55:59	328	744	ロボットが飛び、陰が壁に濃く映っている。			
	0:56:36	335	758	真っ暗の中で、シータが階段を駆け上り、石が光源になって顔なども照らす。壁に影ができています。	影はダブルブラシ		
11	0:58:42	349	797	ロボットからのビームで爆発し、紫黒のハイコントラスト			
	0:58:47	350	799	ムスカも薄ピンクと濃いピンクなどのハイコントラスト。			
	0:59:17	357	812	フラップターの影が芝生につく。			
	0:59:53	358	815	シータの顔が青紫薄紫のハイコントラスト。	波ガラスも使っている。		
12	1:02:16	382	869	水面にフラップターの影が落ちている。			
13	1:09:21	419	971	太陽。タイガーモス下側は陰。			
	1:10:40	425	988	雲にタイガーモスの影が落ちている。その周りに円形の虹。			○
	1:10:48	425	989	バズーが機体の外部の修理をしている。上に太陽。バズーの影は長く下についている。			
	1:12:07	432	1004	黄色やピンクの空に黒い雲。		夕焼け空であることがわかる。	
	1:12:22	432	1005	ドーラとじいさんがチェスをする。吊られているランプが光源。			
14	1:12:52	434	1008	満月。			
	1:14:03	439	1023	見張り台にシータとバズー。顔に光があたる。		月光	
	1:14:06	440	1024	雲海に、上から光があたっている。		月光	
	1:16:34	447	1045	二人の背後に月。光源になっている。			
	1:16:41	447	1047	雲にタイガーモスの影がくっきりと。さらにその影の下に、うすい大きな影。	タイガーモスの影はブラシ。その下の影もブラシ。		
	1:17:02	449	1054	雲に黄色い光が丸くかかっている。そこへタイガーモスが降下していく。			
	1:17:29	451	1059	ムスカ前の輝くガラスが光源で、顔に光があたっている。			
15	1:17:59	455	1066	ドーラの前から光があたっている。			
	1:18:58	459	1078	雲の上に上がる風。雲の上になると雲にはっきりと黒く影ができる。			
	1:19:47	466	1091	雲海で、上は光あたり、下は影だが、だいぶ明るい。月光はない。		朝が近いことがわかる。	○
	1:20:09	466	1091	大きな雲が動き、雲の表面がとても明るくなっている。		朝の光だとわかる。	
	1:20:14	466	1091	雲から抜けると、かなり明るい。明るい水色。			
	1:20:28	467	1094	二人の顔に右から光があたる。		北か南に進んでいることがわかる。	○
	1:20:53	469	1097	雲の塔。表面は光を受けて真っ白。			
	1:21:22	471	1103	雲海で、下は黒いが、表面は黄色に光っている。			
	1:21:58	474	1112	風が雲から出ると、雲に黒いくっきりした影ができる。			
	1:22:06	475	1114	雲の合間に下に海が見える。小島には一方から光があたり白く、島の影が長く海に映っている。		陽が昇り、低い位置から海を照らしていることがわかる。	○
	1:23:44	484	1140	ムスカの前の石から光のスジが放たれている。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
15	1:23:47	484	1141	ムスカの顔にしたから光があたっている。輝くガラスが光源だろう。			
16	1:24:25	490	1147	パズー白いボヤツとした光を放ち、淡い青、濃い青、淡い紫、濃い紫、クリーム色のハイコントラストっぽくなっている。		帯電していることを表す。	○
	1:24:35	491	1150	パズーから白い光のスジが早いスピードで走っている。		強く帯電していることを表す。	
	1:24:41	492	1151	パズーの目の前に大きな飛行船は、青白い光を放ちながら浮かんでいる。			
	1:25:22	495	1159	雲の大きな影が緑に映る。風の影はもっと濃く映っている。			
	1:25:26	496	1160	大きな雲の表面は黄色く光っている。			
	1:25:53	498	1165	草原に大きな雲が流れてきて、雲の影が草原に映る。			
	1:25:56	498	1165	続いて、次の影も入ってくる。	FI		
	1:26:22	498	1166	塔が見え、その前を動く雲が、塔に影を落とす。			
	1:26:29	499	1167	塔に、前の木々がかげを落とす。			
	1:26:45	499	1171	塔全体の、右側から光があたり、左側は影。雲にも上から光があたっている。			
	1:28:13	507	1182	草原に寝っ転がる二人。濃い影が草の上に見える。			
17	1:29:21	512	1192	ロボットが風を持ち上げると、草の上に影ができる。	半露出		
	1:30:15	516	1202	水中の町をパンアップすると天井に水面。まだら模様。			○水面
	1:30:20	517	1204	ロボットがトンネルの中を歩いていて陰の中。その向こうはとても明るい。			
	1:30:26	517	1205	トンネルに入る二人。床はピカピカに輝いていて、二人の姿がはっきりと映っている。			
	1:30:31	518	1206	森の中をロボットが歩いて進んでいく。光にあふれている。ロボット歩みを進めると陰に入っている。			
	1:30:38	519	1208	二人も森の中を進んでいく。黄色く強い光のスジが斜めにいくつもさしている。			
	1:31:51	523	1222	シータの顔に光があたっている。背景には、うっすら黄色い光のスジも見える。			
	1:32:00	523	1223	遠くから二人とロボットのショット。黄色い光のスジがたくさん斜めからさしている。			
	1:32:10	524	1225	二人とロボット。ロボットに背後から黄色い光があたりハイライト。			
	1:32:19	524	1228	墓石に木々が映っている。			
	1:34:39	534	1257	ラピュタの下にゴリアテがへばりついている全体ショット。手前右は光があたり、奥左は陰になっている。			
18	1:36:30	542	1281	窓の外からのぞく二人。内側からのショット。中は暗く、二人は逆光。			
19	1:38:50	553	1314	ムスカが手をかざすと、壁に手の影ができる。			
	1:41:12	571	1361	黒い球体、さらに逆光のようで手前が暗い。			
20	1:41:26	572	1364	シータ、ムスカともう二人、背中を向けていて逆光。			
	1:41:53	574	1368	木の根、最初は順光だが、壁が消えてムスカとシータが見えると同時に、逆光に変わる。			
	1:42:27	578	1375	ムスカが石をかざすとドアが開き、間から強い光があふれ出てくる。ムスカは強い逆行に。	透過光。BG OL。		
	1:42:48	580	1382	必死に根をかきわけるムスカ。左から強い白い光を顔に受けている。			
	1:42:58	580	1383	巨大な飛行石が回転し、表面の白い光が動いていく。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性	
20	1:43:21	582	1388	ムスカがメモに指をかざし、その影がうつる。				
	1:43:59	584	1398	爆発の煙の影が球体にかかる。	半露出			
	1:44:14	586	1401	文字盤の上にムスカの手が動くと影も動き、飛行石に従って、下の文字も光る。	文字は透過光			
	1:46:05	598	1434	石の柱からプラズマが走る。黄色と周りはオレンジに光る。	透過光だろう。			
	1:46:18	601	1436	烈風にあおられるパズー、全てが薄い白っぽい色。パズーの影が白い壁に映っている。				
	1:46:27	601	1438	將軍達に光があたり、天井に影がつく。長い影。光も影も揺れている。ムスカとシータに影ない。			○	
21	1:47:43	610	1460	フラップターの中から丸い窓越しに外を眺めるドーラ。顔に外からの光があたっている。				
	1:48:01	612	1464	向かい合うムスカとシータ。ムスカの顔は陰に、シータの顔は光に。		心情やキャラクターを表している？	○	
	1:48:15	613	1467	ムスカの逆光。				
	1:49:17	620	1486	パズーがいる穴の入り口。丸い穴から入ると外からの光とそれ以外は陰。				
	1:49:20	621	1478	かけ昇るパズー。走る道だけはあかるくなっている。それ以外は陰。				
	1:49:31	623	1492	ゴリアテ爆発で一瞬オレンジと茶色のハイコントラスト。				
	1:49:35	623	1492	爆発を眺めるムスカ、背中が逆光。				
		1:49:57	625	1498	ムスカ。爆発を背に受けて逆光だったが、突然左からの光を受けるように変化した。		光源が変化。話の展開の変化を表しているのではないか。石がシータに取られたことを表している。	○光源変化
		1:50:06	626	1500	光源はシータの背後にあるが、前側の陰が青い色。		飛行石を持っていることを表す？	
	22	1:55:05	654	1569	大きな飛行石が青く光り周囲を照らす。			
1:55:06		654	1569	その後、全体は、白と明るい水色とのハイコントラスト。				
1:55:07		653	1566	石からの光芒は黒。それ以外のパズーとシータの部分はハイコントラスト。			○	
1:55:24		656	1577	半球の壁の石の継ぎ目に光が走る。	ブラシ			
23	1:57:27	665	1602	木の根の間に、青い光が見える。				
	1:59:48	671	1617	左を向く二人の顔に光があたる。		心情や話の展開を表す？		
	2:00:50	677	1635	ドーラの手宝石がありキラリと光る。				
	2:01:04	678	1639	空のショット。雲は下が暗く、真ん中はピンクで、上は白い。海にはオレンジ色の光があたる。雲は全て逆光。		夕方であることがわかる。		
	2:01:08	678	1640	凧の背景の空は、オレンジピンクと青。左から光を受けている。		夕景。左が西。		

⑤ となりのトトロ

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
2	2:50	11	6	木々の陰が道路に映る。			
	3:05	13	11	向こうからくる車とすれ違う。車に当たる光が、車の移動と共に動く。			
	3:12	14	13	車がカーブする場面。明るい場所から影に入る。窓の光が動く。水たまりの水がはねる。			
	4:09	17	22	川の水が流れ、小さい滝にさしかかるところでは強く光る。	透過光		
	4:28	20	26	川に空が映る。	スーパー密着セルとスリットに透過光		○
	4:38	20	28	3人が森に入ると、3人も影に入る。			
	5:01	23	33	家のガラス窓に映る2人。			
	5:56	27	39	木の葉がキラキラしている。			
	6:17	29	42	縁側に、父、サツキ、メイの影がくっきりつく。	ダブルシ	外からの日差しが強いことがわかる。	
	6:23	30	43	ドングリが光る。			
	6:32	31	46	手でドングリをまわすと、光が動く。			
	10:36	53	91	2Fへの階段の下に来ると影がかかる。			
4	12:27	66	119	2Fに残されたメイに窓からの光が当たり、長い影ができる。			
	13:25	71	129	おばあちゃんが振り返ると、顔に光があたる。		奇妙さのようなものが際立つ。	
5	17:05	86	167	カンタが家に入ってくると、顔に影がかかる。		家の方が外よりも暗いことがわかる。	
	18:00	90	180	夕焼け。	透過光?		
	18:08	90	182	夜になり、部屋の中は、ライトと炉との二つの光源。			
	18:18	91	184	サツキが外に出るために開けた扉から、光が広がる。閉めると消える。			
	18:26	91	185	風がふいて芝生がなびく。草にあたる光、白い縞が揺れる。			
	19:09	96	197	お風呂場に、光のスジがさしこむ。光は水面にも映る。			
	19:39	97	204	居間に、電灯が光源となって明るい部分を作り、それ以外の部分は濃い影。			
	20:32	100	211	月が光っている。			
6	22:10	111	231	自転車が木の下に入ると影がかかり、出ると影は消える。			
	24:30	120	252	病院の帰り、自転車で乗る3人の顔にかかる影が濃い。地面に落ちる影も濃い。		行きとは、だいぶ時間が経っていることがわかる。	○
7	24:55	122	258	クスノキが初めはまっ黒で、だんだんと光があたってくる。		夜から朝になったことがわかる。	○
	26:15	129	275	サツキ家の前の階段を降りる。影の下から明るいところへ出る。この場所はいつもそうなる。			
	27:41	134	286	水の中にオタマジャクシ。波紋が描かれて水だとわかる。		水が透明であることがわかる。	
	28:03	137	292	メイが横にしたバケツの底の向こうにキラリと光るものを発見。			
	28:12	137	294	もっと近寄って見て、ドングリに光が走る。			
	29:30	146	313	チビトトロが家の下に入っていく。暗い。メイがそこに入ると、メイに影がかかる。			
	29:34	147	315	遠くをチビトトロが過ぎているが、影でまっ黒である。			
	29:55	149	318	メイが家の下をのぞく。内側からのショットで、外は明るく、メイの顔は影になっている。			○

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
7	30:46	154	330	チビトロと中トロが入っていった低木の中をメイがのぞく。内側からのショットで、外は明るく、メイの顔は影になっている。			
8	31:25	158	335	チビトロと中トロが見えなくなった穴をメイがのぞく。内側のショットで、外は明るく、メイの顔は影になっている。			
	31:32	158	336	ドングリが光る。			
	34:33	173	363	メイがトロに近づくと、メイの顔に影ができる。			
9	40:20	197	419	クスノキの下で、木漏れ日の中に3人が立っている。		「昔々、木と人間は仲良かったんだ」という父の言葉に合わせて、木の陰と3人が交じり合っているのではないか。	○
	41:03	200	423	サツキが母に手紙を書く。スタンドの明かりが一光源になっている。			
	41:16	200	424	月が光っている。			
	44:20	214	463	雨が降る。地面に雨が打つ部分が明るい色になっている。	ブラシ		
	46:51	227	494	カンタの家を訪ねると、電気がついて明るくなる。			
	48:21	234	510	木々の向こうに白い空。			
	48:41	235	515	お稲荷さんの中、セトモノに部分的に光が当たっている。		奇妙さを感じる。	
	48:53	236	518	街灯に突然、オレンジの光が点る。		明るい展開になることを示していると思う。	
	48:55	237	519	向こうから自転車がやってくる。その光が見え、こちらを明るくする。	透過光		
	49:00	237	520	自転車のライトの光が左から右へ通り過ぎていく。			
	50:04	242	531	電柱の上からのショット。光が丸く地面に落ち、明と暗の境目にサツキがいる。			○
	50:08	242	532	明るい方に向かって蛙が歩く。雨が白・赤・青などの色に光っている。			
	50:57	246	539	トロの一部に、光があたっている。		トロが大きいことがよくわかる。	
	53:08	258	563	ネコバスが来る。光を放ちながら去っていく。			
	53:59	265	576	サツキの顔にだんだん光があたる。			
	54:18	266	577	バスが来る。ヘッドライトと紫燈からの光が、地面に映る。水溜りにうつるとゆらゆらしている。	ヘッドライトと紫燈は透過光。地面にうつっているのはヌリ。		
13	56:13	274	597	家の電灯。一光源から光が広がる。			
	56:45	276	603	夜中だが、空は明るい。		月光のせいだろう。	○
	56:50	276	605	空に満月。雲に光があたり、明るい色になっている。星も光っている。			○
	56:55	276	606	ドアから月光が入っている。だんだん強まっていく。			○
	57:02	276	607	月光が寝ているサツキにあたっている。			○
	57:20	278	609	雨戸の影が蚊帳に映る。空いている部分からは光が入る。外からのショットでは、二重の枠が見える。			○
	58:05	282	616	トロによって、芽が出る。それと同時に光を発する。			
	1:01:25	302	659	寝ているサツキの顔の上から光があたる。		朝になったことがわかる。	○
	1:02:26	307	669	イスにスケッチブックが置いてあり、その上に細かいよしずの影。	半露出		
	1:05:21	322	710	カンタとサツキが走り、木の陰から明るい方へ出て行く。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
13	1:10:07	341	760	遠くを見つめるメイ。低い太陽がメイを照らし、体の半分に光がかかる。		西陽であることがわかる。	○
	1:10:26	343	764	走っているメイの影が地面に落ちる。とても濃い。		西陽であることがわかる。	○
	1:10:35	343	764	入道雲が、黒い部分と白い部分がはっきりしている。		西陽で、日没が近いことがわかる。	○
	1:10:53	344	767	竹林の木々の間から、光が漏れている。黄色い筋がみえる。サツキにも光がかかる。			○
	1:12:22	350	787	入道雲の下側は影、上側はオレンジ色になっている。青空も残っている。草は残光をあびている。		黄昏であることがわかる。	○
	1:12:30	350	787	西の空はオレンジ色、上は青色。とくに濃いオレンジの部分のところもある。			○
	1:12:31	351	788	オレンジの太陽が入ったところにズームインしたカット。オレンジがとても鮮やかで、木々を照らしている。			○
	1:12:41	352	790	サツキが走る。サツキの影も木々の影も細長い。			○
	1:12:45	352	791	空は藍色と夕焼け色。木々の影が長い。			○
	1:12:52	352	792	空が夕焼けでオレンジに光っている。	透過光？		○
	1:13:04	353	793	空は青い部分と赤い部分がある。サツキの影はとても長く、低木に映り、低木の形にあわせて折れ曲がっている。影はとても濃い。			○
	1:13:07	353	794	雲が夕焼け色で、下側は濃い青色。			○
	1:14:33	360	817	夕焼けはあるが、強い赤色はもうない。山はまっ黒。地上には光があたっていない。			○
	1:16:31	368	843	クスノキを見ると、左側は光があたり黄色くなっている。			

⑥ 火垂るの墓

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
1	0:00:08	8	1-1	赤と黒のハイコントラスト			
	0:02:23			お巡りさん。建物内からの光があたっている。			
	0:02:41	19	1-18	節子が赤と薄い赤とのハイコントラスト。			
	0:04:17			鉄橋を電車が走る。全体が黒かったのが明るく光るように変化する。			
	0:04:31			電車の外を眺める節子と兄。窓の光がだんだん明るくなり、最後は光る。	透過光だろう。		
	0:06:51			木の葉の影が壁に映る。			
	0:09:23	69	1-103	人々の背後から炎の光を受け、逆光。			
	0:14:33			建物の中、入り口からの外の光のみが光源。			
	0:18:58	108	2-52	俯瞰。しゃがんでいる節子の影がとても長い。		陽が低いことがわかる。	
	0:20:08			電車の外からのショット。外側は暗く、車の中は明るいオレンジ色になっている。			
0:20:27			道を歩く清太と節子。暗い中、左側は強いオレンジ色。境界くっきり。ハイコントラストのよう。		左側に街灯などがあることがわかる。		
2	0:25:08	159	3-34	玄関ごしで、清太の背後から外の光で逆光。おばさんの背も陰。			
	0:25:45			お風呂で節子の顔にだけ光があたっている。			
	0:26:03	165	3-41	家から外に出た清太と節子。一方からは光があたっている。		月光だろう。蛍の存在も表している。	○
	0:26:21			蛍を手にする。手の中は黄色くなる。			
0:29:40	186	3-79	4人で食事。真ん中の電灯のみが光源で、各人の顔を照らしている。				
4	0:45:05	289	4-82	窓の向こうに清太と節子。上の電灯が照らす部分だけオレンジであとは暗い。			
	0:46:15	294	4-93	寝ている二人。おばさんが部屋のドアを開けた外からの光でうっすら手足に光があたっている。			
	0:46:34			夜中の外で真っ暗だが、体の片側は光があたっている。		蛍だろうか。月光ではないと考えられる。	
	0:46:42			警報とともに、二人に赤い光があたる。			
5	0:51:23			水面に丸くオレンジの光があたっている。			
	0:51:31			全体がオレンジっぽい色になっている。			
	0:51:38	327	5-24	清太と節子の後ろ向き逆光。背景は黒い雲と青い空の間に真っ赤な光。		日が暮れたことを現す。逆光でもある。	○
	0:51:57			夜だが水側は光が照らしている。		蛍だろうか。月光だろうか。	
6	0:52:40	331	5-30	真っ暗の中蚊帳の中に入る二人。輪郭だけ白くなっている。			
	0:52:50	332	5-31	真っ暗の中で蛍の光が二人の顔などを黄色く照らす。			
	0:53:22	336	5-39	家の外からのショット。蛍が光を作る家の中が明るくなっている。			
	0:54:38			花火			
	0:56:14	347	5-64	白い光が水面を照らしている。遠くはより明るい。		朝になったことを表す。	
	1:01:43	391	5-146	水面に木々が映っている。		水が透明であることがわかる。	
	1:01:53	391	5-148	空がピンク色。雲は濃いピンク。		夕方を表す。	
	1:03:10	401	5-410	暗い中で懐中電灯を照らされ、丸く光があたる。			
	1:03:50	406	5-167	交番の中。中からのオレンジの光が外に漏れる。			
			409	5-176	交番から外にでる清太。交番から光がもれる。		
1:04:41	410	5-178	交番から出てきた清太と向かいあう節子。夜でまっくらだが二人とも右側から光があたっている。				
7	1:07:22			暗い空に、下からの黄色い光のスジ。		飛行機の光だろう。	

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
7	1:07:31			炎から逃げる人々。体の表面だけ黄色いハイライトになっている。			
	1:07:51			清太の片側が光があたっている。その状態から急に赤い光につつまれる。		近くに炎があることがわかる。	
	1:08:20	433	6-14	夜の丘の上につつまれる清太。遠くからのショットでシルエットになっている。			
	1:08:26			懐中電灯をつけると清太の前側に光が当たる。			
	1:08:58			前景は暗く、背景の水とその向こうは光が当たって白っぽい。			
	1:15:34			清太が外から中に入ってくる。外は鈍い色だが白く明るく、中は暗い。中に入るほど、陰がかかる。			
	1:16:25	471	6-94	節子が寝返りを打ち、顔を外に向ける。背中が逆光になる。			○
8	1:20:02	483	6-120	白い光があたった空。		新しい展開になったことを感じる。	
	1:20:19			ずっと住んだ小屋の中は暗く、外から黄色い明るい色の光が少し差し込んでいる。			
	1:21:25	491	6-130	水際を走りまわる節子の姿が、水面に鮮明に映っている。			
	1:22:08	493	6-137	水面にきれいに草木と節子が映る。			
	1:23:51	501	6-153	節子の遺体を燃やす背後の空は、青空から夕焼け空(雲の下がオレンジで、上が青)になり、濃い青で暗くなる。	OL		○
	1:24:12			真っ暗の中で体を寝かせた清太に、上から光があたっている。		蛍だろう。	
	1:24:22			真っ暗の中でパンをかじる清太の顔に光があたっている。		節子を燃やしている光だろう。	

⑦ 魔女の宅急便

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
1	0:01:02	10	7	キキが木陰に入ると陰がかかり、出ると陰が消える。	ダブラシ		
	0:01:35	13	13	コキリ逆光。			
	0:02:00	16	17	おばあさんの背後とても明るい光。			
	0:04:02	27	38	鏡の前に立つキキとコキリ。鏡から光があたっている。			
3	0:05:34	36	54	満月。			
	0:05:39	36	55	玄関前で、玄関が光源。			
	0:05:54	36	55	友人と輪になって話すと、キキの顔には陰がかかっている。			
	0:06:19	38	61	出発近くなり、キキの顔は光があたり、お父さんお母さんの顔には陰がかかる。		心情を表す？	
	0:07:04	42	66	キキが浮かび上がると、地面に小さい影が落ちる。			
	0:07:41	47	74	飛んでいるキキ。前から光を受けている。		月光だろう。	
	0:10:12	58	96	上空から先輩魔女の町を見ると、ピンクや黄色や白の小さい光がきらきらしている。			
	0:10:33	60	100	雷。イナヅマが光る。	透過光		
4	0:10:48	63	104	汽車がハイコントラストになる。濃い青、薄い青、白。			
	0:11:35	69	111	汽車の横の線路を、別の汽車が通り過ぎる。前のライトの黄色い光のスジが通り過ぎる。汽車にかかる光が揺れる。			
	0:11:48	69	113	自らの汽車の先頭にも光がつき、前の部分を照らしている。			
	0:11:59	69	115	汽車は走り、トップライトから発する黄色い光のスジも前に進んでいく。			
	0:12:03	69	116	汽車の中で眠るキキ。その上に外から差し込む四角い光が、繰り返し走る。			
	0:12:16	70	118	牛達に、木の板の隙間から光が差し込み、しましまに光が映っている。	影の部分が半露出		
	0:12:45	73	124	汽車を外からのショット、周りの木の影が映って、通り過ぎていく。	半露出		
	0:13:01	74	127	外を眺めるキキとジジに木々の影と間の木漏れ日は映る。			○
6	0:16:08	94	167	低空飛行になると、地面にくっきり影を落としている。			
	0:17:38	104	187	トンネルに入り、陰になる。			
	0:19:53	117	214	鐘がなる時計台は逆光。		向こう側から低く光が当たっていることがわかる。	
	0:20:04	117	216	空が薄オレンジ色。雲が紫色。		夕方であることがわかる。	
	0:20:22	118	218	西陽を受ける町の景色。		町の美しさと、一日が終わるさみしさが、心情やストーリー展開に意味を与えていると思う。	○
7	0:20:25	118	219	景色を眺めるキキは、顔に正面から西陽を受ける。		一日が終わるさみしさが、心情やストーリー展開に意味を与えていると思う。	○
	0:23:26	135	254	座るキキ。背に窓からの光を受けて逆光になっている。			
	0:24:22	139	266	屋根裏部屋の扉をオソノがあげると、中に光が入る。			
	0:25:19	143	274	海は濃い青色。空も青く、雲は濃い灰色。		夜になりかけていることがわかる。	
	0:25:29	143	276	月と街灯。時計台には光があたる。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
7	0:25:34	144	277	パンやの前の景色。街灯が光源になっている。			
	0:25:37	144	278	キキの部屋。窓から光が差し込む。		月光のせいだろう。	○
	0:26:06	148	280	白い空に、町が黒いシルエットで浮かび上がっている。		早朝であることを表す。	
8	0:29:52	168	318	パン屋さんの外側から、窓越しに中にキキが見える。ガラスには向かい側の建物なども映る。			
	0:30:49	174	329	果物屋さんのガラスに外を歩くキキが映る。			
11	0:42:48	244	474	テレビの前にいる犬に、テレビの光が映っている。薄青い光が当たっている。			
	0:43:52	248	492	森の木々黒く、空も濃い青に。低い空はオレンジ色になっている。		くれなずむ空を表している。遅い時間になってきたことがわかる。	
	0:43:57	248	493	ウルスラの家暗いが、キキがランプに火をつけ、ランプを持ったキキが近づくほど明るくなる。	OL		○
	0:44:18	250	497	窓越しに家族でのお食事の様子が見える。レース越しで、薄く見える。	レースダブラシ。		
	0:44:53	251	500	玄関のドアをあけると、外に家の中の光がもれる。			
	0:45:52	256	509	町の灯りが近づいてくる。小さい光の粒がいっぱい。			
12	0:47:18	263	520	窓越しに店番をしているキキが見える。ガラスは一部白く光っている。			
	0:47:39	264	523	窓越しに外の様子を眺めるキキ。お店の中のものは逆光で、外のものは明るく光があたっている。			
	0:51:06	282	556	オソノのお部屋に、窓から光のスジが差し込んでいる。			
	0:52:21	288	571	キキが階段の上を飛んで昇っていくと、階段の各段にキキの丸い影が映る。			
13	0:55:52	301	606	オープンの炎の光を受けて、キキの顔に光があたる。			
14	0:57:51	313	629	異様な天候で暗い空の中、顔には強く光があたっている。			
	0:57:54	313	630	家々の屋根にも横から白い光があたっている。			○
	0:58:01	313	630	雨が降ると同時に、光が消える。			○
	1:00:28	323	657	パン屋さんの前。街灯が光源になっている。			
	1:00:40	324	660	パン屋さんのあたりを俯瞰。街灯が光源になって周りを黄色く照らしている。			
	1:01:27	330	675	キキの部屋。吊るされている電灯が光源になって、洋服やベッドを照らしている。			
15	1:05:42	345	717	細い路地を歩くキキは体全体陰に入っている。			
16	1:08:51	360	752	トンボとキキの自転車の影が地面にくっきりつく。			
	1:09:29	365	764	体を大きく倒して地面と平行のキキ。地面にはつきり影がつく。			
	1:09:57	368	771	自転車が空中に浮いていると、地面にくっきり影がつく。			
17	1:14:21	393	824	キキの部屋。窓から光がはいり、四角く床に光があたっている。			
18	1:16:00	399	838	キキが店番をするパンのケースに、外を歩く女性が映っている。	スーパー処理		○
	1:16:10	400	840	キキの部屋、全体暗く、窓から入る光のみが光源。外は黄昏。			
	1:16:53	403	845	窓からの光で、キキの顔には光があたる。			
	1:18:39	417	880	洗濯ものを干すオソノ、逆光になっている。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
18	1:20:02	410	858	キキの部屋でホウキを作るキキ。吊るされた電灯が光源になり、照らす部分だけが黄色く明るい。			
19	1:23:49	440	935	フロントガラスに、木々の影が映り走る。	スーパー		○
20	1:27:14	454	967	ウルスラの部屋で、ランプが光源になっていて、照らす部分以外は暗い。二人の顔は光が照らす。			
21	1:29:10	459	986	オソノの家のキッチンに窓から光が差し込む。光のスジが見える。			
	1:29:58	462	993	おばあさんのおうちに来たキキ。ドア越しで逆光。			
	1:33:12	481	1034	飛行船の大きな影が、町にかかっている。	ダブラシ		
22	1:35:59	503	1079	飛行船の大きな影が再び町にかかる。	ダブラシ		
	1:36:55	510	1100	道路をキキが超低空飛行で地面に影がつく。くっきりした形ではない。			
	1:37:23	513	1106	飛行船が倒れる陰が家々と人々を覆う。			

⑧ 紅の豚

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
1	1:03	12	5	洞穴の天井から光が入り、水面も丸く光る。			
	1:08	12	6	水面に飛行機の影がくっきりとつく。			
	1:29	13	8	顔の上に雑誌を乗せて寝ているポルコに、顔半分とおなかに陽が当たっている。			
	3:02	20	23	水面に洞穴の影ができ、その間の光の中を艇が進んでくる。途中で影がかかる。			
	3:54	28	37	飛行機の羽がきらっと光る。	透過光		
	4:21	31	46	ポルコ艇の影が水面にくっきり映る。			
	5:04	37	58	島の間を飛ぶ艇がぴかっと光る。			
2	5:48	41	67	手前の島の崖が暗くなっている。			
	6:27	44	76	地面にポルコ艇の黒いくっきりとした影が見える。影だけだったが、艇もだんだん見えてくる。			
	6:34	46	78	水面が光る。	透過光		
3	6:48	49	84	水面に飛行機と飛行機雲の影がつく。			
	10:03	68	128	歌うジーナに当てるライトにより、ジーナの顔とカーテンの下側に光があたっている。			
	10:10	68	129	雲の上は青く、下の海は黒く、間はオレンジ色。		黄昏時であることをあらわす。	
	10:30	69	131	海は青く、空はオレンジ色。PANするとだんだん暗いところになる。		黄昏時であることをあらわす。	
	10:36	69	132	空は薄い青、海は濃い青。手前のポルコ艇は明るい。			
	10:40	70	132	航跡は白い波と泡がくっきりしている。			
	10:43	70	133	城のてっぺんの光がくるくる回り、光のスジが回っている。			
	10:52	71	134	海に影がゆらゆらと映っている。ネオンの影はピンク色で同じようにゆらゆらと映っている。			
	11:36	73	139	バーで、バーテンの上の光源からの光を受ける。			
	11:50	74	141	写真を撮るとフラッシュが光り、ハイライトになって、背景から順に元に戻る。			○
	13:45	82	163	全体は薄暗く、ライトからの光源でテーブル周辺はぼんやり照らす。			
13:53	82	165	ジーナを前から照らしている。				
14:25	85	171	ジーナの手前に置いてあるグラスにワインを注ぐと、向こう側に見えるジーナの手も揺れる。				
14:55	87	177	ガラス板で挟んだ写真は、一部光が反射している。			○	
4	16:28	95	195	ポルコが地下室に入ると、全体は暗く、光源はつるされた電灯のみで、光のしたにいくと体は光で白くなる。			
	16:44	96	196	裸電球の白熱灯が真っ白に光っている。			
	18:04	102	209	太陽の光の中に、カーチスがいる。	太陽は透過光		
	20:49	116	244	真っ白の砂の上を歩くポルコを上からのショット。左側は影になっていて、足跡も影のような色になっている。足跡のふちは濃い色になっている。			
	22:11	121	256	黒い雲の切れ目から光の束が差し込む。海に映り、表面が白く光っている。			
	22:17	121	257	光の下にポルコ艇がある。表面がキラキラしている。	透過光, スーパー, マスク		
	22:44	123	262	黒い雲と雲の間から、光の束が差し込む。そこをポルコ艇が通る。			
	22:48	124	264	黒い雲の奥に白い空が見える。海にキラキラと映る。			
22:59	126	269	黒い雲の合間から、光の束が差し込む。島のまわりが光で白く見える。				

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
4	23:26	130	276	まっ青な空に、雲にも光があたって白くなっている。			
	23:35	131	280	雲にボルコ艇の影が映る。			
	24:17	136	291	海にボルコ艇の一部が浮いている。波紋がわずかに立ち広がっている。			
	25:14	141	299	ボルコがつかんでいた枝を離し、枝がだんだん上にあがっていくと、体に光がだんだん当たる。			
	26:42	148	316	航跡が薄紫になっている。夕焼けで雲の上側はオレンジ色で、下側はグレーになっている。			
	27:06	149	321	貨物電車が長い影を落としながら走りすぎていく。空は青い。			
6	27:22	150	323	暗かったが、ピッコロの家の玄関の明かりがついて明るくなる。	BG, OL		
	27:25	150	323	家の前に立つフィオとピッコロに、車のライトも当たって、玄関の光と光源が二つになる。			○
	27:31	151	325	ガレージにヘッドライトによる2つの丸い光があたる。車が近づくとき小さくなる。			
	27:59	153	328	車がバックして、ピッコロとボルコに下から上へ光があたる。	OL		
	28:54	157	336	暗い部屋にドアが開くと外の光が入り、エンジンの上にある電気をつけるとさらに明るくなる。しかしエンジン周辺だけを照らしているのので、全体は薄暗い。			
	29:19	158	340	エンジン上の光を受けて、ボルコもピッコロも、4分の3くらい光があたっている。光は一筋黄色く見える。			
	29:30	160	342	デスク上の光源からのみ光を照らしている。			
	30:27	163	348	デスク上の光源から、ボルコの背中とフィオの顔を照らす。		意図的な光の当たり方だと思える。	
8	36:21	189	411	溶接していて、ピカピカ光っている。	BOOK		
	38:24	197	431	映画館で画面がとても明るくなっている。その光を観客と座席が受けていて、チカチカとしている。			○
10	46:37	245	539	トンネルの中をくぐると、水面にブルーに影を落とし、トンネルの中では濃い青にさらに濃い影を落とし、トンネルを抜けると薄いブルーに影を落とす。			
	47:08	251	546	雲の間から、太陽の光のスジが光っている。			
	48:39	257	565	ボルコ艇の影が地面についている。			
12	56:16	295	651	洞穴の両側から崖の影ができていく。奥に強い光が見える。			
	56:22	296	652	水が上は濃い青で、手前が水色で、下の岩がうっすらと見える。		水が澄んでいることがわかる。	
	56:59	299	658	ボルコ艇が奥の影から、手前に出てきて、光を浴びる。			
14	1:04:34	333	741	夜の砂浜のショット。海は黒く、波は縞になっている。ランプによりオレンジ色の光が映っている。砂浜は茶色。			
	1:04:40	333	741	闇の中でボルコのところだけ光になっている。テントには光が映る。			
	1:05:07	334	746	寝袋で寝ているフィオの手前は灯りがついていく。後ろは影になっている。			
	1:05:09	335	747	手前は暗く、奥のロウソクから光が広がる。			
16	1:15:10	371	813	ボルコ艇とカーチス艇が水面に映る。			
	1:15:42	377	824	ボルコ艇の影が水面にくっきりとつく。			
	1:25:23	440	969	ボルコとカーチスが水の中にいる。	淡い水色のダブラン		
18	1:26:11	444	981	島を中心に、皆が遠くへ放射状に散っていく。航跡が放射状に白く伸びている。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
18	1:28:17	454	1050	手前は暗く、奥から光がさす。光がさす雲の中からジーナ艇がくる。			
	1:28:29	454	1052	青い海に一つ、ジーナ艇の影だけがつく。			

⑨ もののけ姫

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
2	0:01:18	14	6	木漏れ日があシタカにかかっている。			
	0:02:25	19	22	森の中、全体が陰になっている中、光のスジが見える。			
	0:05:20	39	72	エミシの娘が山刀をぬくと、刀がキラリと光る。			
3	0:07:41	51	104	部屋の中で、火による光源が2つ。そこからのみ人々に光が当たり、影ができています。			
	0:11:21	59	132	夜だがアシタカとカヤの一部に光があたっている。そしてこのショットでアシタカの左上にぼんやりうすく光が見える。		月があり、月光をあてていることを表している。	○
	0:11:57	62	143	黒い雲の間から、光のスジがみえる。また芝生を反射する光が走っている。		風が吹いていることがわかる。	
4	0:13:59	72	174	木々の間に光のスジ。			
	0:15:23	76	187	アシタカの左側から黄色い光がかかっている。		夕方近いことを表している。	
	0:16:07	79	195	巨木の陰にいる。焚き火の光が光源で、赤く照らしている。			
	0:18:28	84	208	斜めに大きな白い光のスジが入っている。その中をアシタカがある。	3層のスーパー処理。アシタカが前に進むごとに、1層目スーパーをOL、次に2層目スーパーを入れる。		
5	0:19:48	90	226	発砲する光が、ピカッと光る。	透過光		
6	0:26:13	119	310	木々の中、全体は暗いが光のスジが見える。			
	0:26:42	121	316	見渡すと、左から右へ行くほど、木々が順光から逆光になっていく。			○
	0:27:10	122	318	木々の向こうに強い光がある。	透過光		
8	0:27:53	125	328	木々の向こうの光が、すーっと暗くなっていく。	OL		
	0:35:43	148	409	発砲する光が、ピカッと光る。	透過光だろう。		
	0:35:49	149	410	真っ赤な火事の前をいのししが走っている。木々にも赤い光があたっている。	火事をBOOKでOL。さらに透過光。手前の木々もBOOK。		
	0:35:55	149	411	火事に火の粉。だんだんアシタカの顔に変わっていく。	OL		
	0:36:43	152	418	エボシの前の光が光源。エボシもアシタカもその光を顔に受けている。しかし、外も明るい。		一光源で、話している二人の顔を照らし強調していると思う。	○
	0:37:58	156	433	大きい殿を水越しに眺めると中がととても明るい。その灯りが水にも映っている。	透過光		
	0:38:04	156	434	殿の中から外のショットでは、手前はととても明るく、外は暗い。エボシとアシタカが中からのオレンジの光を受けている。			
	0:38:11	157	435	天井に向かって火が吹き上がり、ピンクに光っている。	透過光、ブラシ。		
	0:38:16	157	435	炉の穴から光る液体が流れる。			
9	0:39:02	160	444	エボシがムシロをあげて部屋に入ると、中から光が少しもれる。			
	0:40:24	165	462	エボシが逆光のショット。			
	0:41:29	166	471	満月。			○
	0:41:39	167	473	エボシが発砲しすぐ一瞬ハイコントラスト。			
	0:41:42	167	475	エボシの打った弾がついて燃える。一瞬強く光、再び暗くなる。	BGOL。たぶん透過光。		
	0:42:59	171	489	殿の前を歩くアシタカ。バックから窓からの光を受けて逆光。			
10	0:44:28	177	503	サンが陰から出て、月光にあたる変化がくっきり表される。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
10	0:44:28	177	504	木々の中を進むサンに、木々の影がかかったりかからなかったりする。			○
	0:44:51	179	510	サン月光を背にして、逆光。			
	0:45:22	182	519	サンに向かって銃が撃たれる。火が光る。	透過光		
	0:45:57	191	539	サンの刀が光る。	透過光だろう。		
	0:48:36	204	579	サンが落下する背後に月。			
	0:48:45	205	583	エボシの家来が撃った弾がサンにあたり、紫色に光る。	透過光だろう。		
11	0:52:15	226	649	仕事場の入り口から中の黄色い光がもれる。			
	0:52:31	228	655	炎の光が人々を照らし、炎の揺れにあわせて、当たる光もゆらゆら揺れる。			
	0:54:01	238	680	岩にバックから月光があたり、手前は暗い。境界がくつきりしている。			
12	0:54:40	242	687	サンの背中から月光があたり、くつきり明るくなっている。			
	0:55:06	244	695	サンがアシタカに刀を刺そうとし、刀がキラリと光る。			
	0:56:12	248	715	サンが狸々達に向かって会話する間、顔に月光がくつきりあっている。			
13	1:00:27	259	748	パンアップするとだいぶ明るくなっている空。			
	1:00:43	260	751	明るくなってきた空だが、満月がある。		西の空ということがわかる。前回の満月から始まった一晩が終わったことを表していると考えられる。	○
	1:03:12	267	772	朝陽。光のスジがはっきり見える。山を照らしている。			○
	1:03:34	269	782	木が覆う小屋の天井の隙間から、光が差し込み、細い光の筋が見える。			
	1:04:33	271	792	大きい石のある川を渡る吉とジコ坊。川に大きくうつすらとして光のスジが差し込む。			
	1:04:40	273	795	水の中のアシタカの上に水滴が落ち、波紋が広がる。波紋は黄色に光っている。	透過光		
	1:04:45	273	795	波紋が広がったあとに、上から光が差し込み、光が広がる。			
	1:04:48	272	794	光の中にシカがいる。完全に逆光で、シカはシルエットになっている。			○
14	1:05:12	274	801	天井の空から明るい光と、白い光の筋が降り注ぐ。			
	1:06:07	277	809	背後は暗いが、奥の島にだけ白い光の筋がさしている。サンとヤックルは逆光。		光源が理解しがたい。背後がくぐらいために、手前が強調されると感じられる。	○?
	1:09:54	288	851	背後が暗く、白い光の筋はよりはっきりし、その前にアシタカの手のショット。		手の強調だと考えられる。	
15	1:12:28	294	876	シン神の上から白い光の筋がさしている。シン神の影が水面にくつきりついている。			
16	1:12:51	296	881	エボシの号令にあわせて撃ち、火がオレンジ色に光っている。		透過光だろう。	
17	1:17:42	308	935	エボシの周りに女性たちがあつまり話をきく。エボシの横の火が光源になっている。その後の各人のショットで、光を前から受けることになる。			
	1:18:30	310	942	細い月。洞窟の奥の方は、月の光が照らし明るくなっている。			○
	1:19:03	311	947	アシタカもサンも上から光があたっている。月光による。			
	1:19:21	312	950	アシタカが洞窟を歩く。奥は光があたっているが、月の姿はない。			○

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
17	1:19:30	312	951	岩棚に立つアシタカ。暗いが月光で、比較的明るい。			
	1:21:10	315	965	モロを見上げるアシタカは、背後から月光を受けて、逆光になっている。			
	1:21:57	317	974	洞窟の中のアシタカ。洞窟の奥に近い方から月光を受け、くっきり明るくなっている。			
18	1:22:25	318	977	洞窟の中、奥側からのショット。光が当たる部分は白く、あたらない部分は茶色い。		朝になったことを表す。	
	1:23:37	323	991	木々の下を通るアシタカとヤックル。木々の木漏れ日を受けている。			
	1:24:32	327	1002	木々の向こうから覗き込むサンと犬達。ほとんど木々の陰になっていて、一部だけ光があたっている。			
	1:27:15	365	1033	青い空。雲の上に太陽があり、雲の上は光を照らし、下は暗い。			
19	1:27:59	339	1038	雲を見上げるアシタカ。早い雲の動きにあわせて、一気に暗くなる。	OL		○天気
	1:28:27	343	1046	雲が晴れて、一気に明るくなる。	OL		○天気
	1:30:06	354	1076	アシタカ逆光になっている。			
20	1:36:08	395	1181	爆発を見ているエボシ。爆発の方から光を受けてくっきりと半分明るくなっている。			
22	1:43:01	434	1302	アシタカ逆光になっている。			
	1:45:43	455	1354	島に天井からわずかに光があたっている。次のショットで月光とわかる。水面に映っている。			
	1:45:45	455	1356	丸い空に月。三日月くらいの月。			○
	1:46:23	460	1366	アシタカが月光を背にして、逆光になっている。			
23	1:49:08	480	1419	シシ神の上から光のスジ。シシ神が水面に映っている。	スーパー		
	1:49:54	484	1432	水の中のアシタカ。グレー系の色だけのハイコントラストになっている。			
	1:50:05	486	1437	エボシの撃った弾がシシ神を貫き、紫色に光る。			
	1:51:34	494	1459	丸い空に月。先ほどよりも周りが暗く、月がはっきりしている。先ほどなかった星も見える。	月にスーパーのせる。		○
	1:51:38	494	1460	シシ神に斜めから光のスジがさしている。光のスジは青みがかっている。			
24	1:56:28	530	1543	手長足長の背後に月。			
25	1:58:24	542	1562	空が少し明るくなっている。			
	2:00:30	553	E8	タタラ場が燃えている光を背に受けて、逆光。			
26	2:02:44	573	1614	シシ神の頭の方からの光で、アシタカとサンの顔に光があたっている。			
27	2:07:38	596	1666	エボシの周りに人々を俯瞰。光のスジが差し込んでいる。			

⑩ 千と千尋の神隠し

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
1	0:43	9	5	車の中から外を眺める千尋のショット。ガラスに小学校が映っている。		千尋の眼に小学校が見えていることがわかる。	
2	1:52	14	12	光がオレンジ色。		夕方近いことがわかる。	
	2:57	22	36	車が森の中を走り抜ける。フロントガラスに映る光が揺れて、ちかちかとしている。			
3	4:23	30	54	父・母がトンネルの中に入ると、影でだんだん黒くなっていく。			
	5:10	32	60	トンネルの先にある部屋は暗いが、窓から光がぼんやり入っている。とくに出口と出口横の窓から強い光が入り、光のスジがはっきりと見える。			
	5:20	32	62	4色のまるい色ガラス窓からも光が入る。			
	5:23	32	61	色ガラスからの影が氷飲みにもかかっている。			
	5:49	34	68	上からのショット。暗い部屋から明るいところへ出ていくと、体に当たる光がだんだん上にあがっていく。			
4	8:37	46	91	食べ物やさんの中、天井からオレンジの光のスジが2本見える。			
	9:58	51	102	空がまっ青で、影が黒く濃い。			
	10:05	52	104	上からのショット。影がとても短い。		昼すぎくらいだと思う。	
5	11:25	59	123	少年の顔に欄干の影が映る。空が夕焼け色になる。			
	11:27	59	124	湯屋の玄関のショット。太陽の光はいっきに消え、灯に火が点り、湯屋の中からも光がもれる。	OL, BOOK FI		
	11:28	59	125	沈む直前の太陽が、オレンジに強く光る。			
7	22:51	129	277	入った部屋の奥に、さらに明るい部屋が見える。影のみが見え、へんな形と動きをしている。濃い影と薄い影が二重になっている。			
	23:16	130	279	ススワタリの影が濃くついている。			
	26:06	146	305	釜爺の手がのび、棚にもスーツと影が濃く長く伸びる。		奇妙さが影で際立っている。	
8	30:45	169	358	湯屋の中の吹き抜け。湯婆婆がいるという上の方は明るく光り、下の方ほど暗くなっている。			
	31:23	173	367	エレベーターの棧の影が、千尋の顔を流れる。			
9	33:40	189	399	障子ごしに変わった形の影がうつっている。		奇妙さが現れている。	
	34:07	190	405	エレベーターのドアが開き、光りがもれる。			
	35:06	194	415	ドアが開き、シャンデリアの灯りが点り、奥までどんどんと明るくなっていく。			
10	42:34	227	497	リン達の部屋は比較的暗く、電灯が光源になっている。押入れに弧を描いて光りがあたっている。			
	43:21	231	503	吹き抜けの螺旋階段を昇るハクの影が長く伸びている。下から光りが当たっていて、だんだんハクとハクの影が離れていく。			
	43:51	233	503	湯婆婆が飛び出す空が白みかけている。			
	44:05	234	504	空が青白くなり、ちらりと光りが見え始める。		夜明けが来て、湯屋のメインの夜が終わることを現している。	
11	44:37	235	509	千尋が寝ている足元の扉がスーツと開いて、外からの光りが入ってくる。			
	46:22	241	524	千尋が釜爺のところから出ると、対岸のがけに朝陽があたっている。		崖は東向きなんだろう。	
	51:05	257	566	釜爺の上から光りが差し込んでいる。光りのスジが見える。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
12	51:22	257	568	雑巾がけをしていると、影が床にくっきりつく。シャンデリアが明るく、床が光っている。			
	52:59	267	584	千尋が仮面男に挨拶する。逆光になっている。			
14	1:04:42	327	719	千尋が湯の塊に囲まれる。千尋は紫で、水はブルー。反射の光は黄緑。			
	1:05:22	329	725	床の水がだんだんと澄んでいく。澄んだ水に、上にあるものの影がくっきりとつく。	OL		
	1:06:36	337	742	外から千尋達の部屋を撮ったショット。中では電気がついていて、千尋は手すりにもたれてぼんやりしている。逆光になっている。			
	1:07:04	339	743	内側からのショット。光が当たっているが、電気を消されて暗くなり、それと同時に外がだんだん明るくなる。手すりの影は濃くなる。		月光があることがわかる。	○
	1:07:09	339	744	月のショット。月の光が水面にも落ちて、明るくなっている。電車が通り、ヘッドライトと窓からの光が水面に映る。			○
15	1:08:15	343	753	大湯の部屋に蛙が入り、電気をつける。光源一つで、全体を明るくする。			
	1:10:24	355	776	千尋が外に出ると明るい。		昼くらいになっていることを表している。	
	1:12:15	362	793	水面からそこまで見えるが、青色がかかっている。波の影と光が動いている。		水が透明であることを表す。	
	1:14:25	381	831	紙が立ち上がり、影がつく。			
19	1:31:39	497	1076	ふすまの隙間からちらりと光っている。	CG		○
	1:36:13	527	1132	タライ舟にリングがのっている。水、波が縞ではなく、リアルに描かれている。	CG	透き通っていることがわかる。	○
20	1:37:43	532	1144	水面に雲が映る。白い光が水面に当たっているところもある。			
	1:37:52	533	1148	水面に映る白い光が、手前から遠くへ走っていく。			
	1:38:00	534	1150	水の下に線路が見え、上からうっすら青色がかかっている。			
	1:38:41	540	1156	電車の中で、影のような客連だが、電車通路に客の影が落ちている。			
	1:38:45	540	1157	水面に走る電車の影が映っている。濃い水色。			
	1:38:52	541	1158	電車の通路につり革の影が揺れる。			
	1:39:21	543	1162	方オナシが電車の席に座ると、イスに影がつく。			
	1:39:27	543	1163	水面に走る電車の影が映っている。赤と黄の電車の色が映る。			
	1:39:40	544	1164	線路の上の水面が、遠くは白く、きらきら光っている。光はオレンジ・ピンク。			
	1:39:43	544	1165	オレンジ色の光が雲にあたる。	西陽であることを示す。		
	1:39:50	544	1166	水面に雲が映っている。オレンジ			
	1:40:04	545	1168	夕陽が濃くなり、雲はオレンジ、雲の影部分は濃い紫、空は濃い水色で、水面に映る。そこに電車が通り、水面に映る影が紫色。			○
	1:40:19	545	1170	小さな駅を去る電車のシーン。駅がオレンジで、水面が紺と紫になっている。水面に濃い影を落としている。			
	1:40:24	546	1171	電車の航跡に白い縞模様。空の下の方は濃いピンクで、水面の遠くの映っている部分もピンク。それ以外の水面も空もブルー。			
1:40:35	546	1172	電車の中はオレンジ色で、外は濃い青色。				
21	1:45:15	566	1220	暗い中に電車が入ってきて、ヘッドライトの周りが光で白っぽくぼけていて、この光がだんだんと大きくなる。電車の下の地面にも光が映っている。			

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
21	1:45:37	567	1221	電車が行ってしまった後は、だんだん光が消えて、まっ暗になる。	OL		
	1:46:13	569	1227	ハエドリと坊が地面に近づき、着地する。だんだん影が小さくなり、本体にくっつく。			
	1:46:19	571	1232	遠くで光がはねているの見える。それが近づいてくる。			
	1:46:50	572	1234	カンテラが近づいてきて、千尋達をだんだん照らす。カンテラは地面のまわりに影と光を両方照らす。	OL, 光の輪はスーパー		
	1:47:11	574	1236	森の外からのショットで、カンテラのある部分だけはオレンジに明るくなっている。カンテラが移動すると、明るい部分も移動する。			
	1:47:20	574	1236	PANすると星空があり、水面も少し明るい。			
	1:47:47	576	1240	銭婆邸の扉があくと、一気にあたりを明るくする。千尋にも光があたる。	BOOK, はりつけ処理		
23	1:52:45	594	1292	ハクと千尋が、地面にくっきりとした影を落として飛んでいる。		月光が強いのだと思う。	
	1:52:53	596	1295	月光で雲が部分的に光を受けている。龍も表面が光っている。			
	1:55:11	606	1331	湯屋の前の橋の手すりが光を受けて、くっきり影を落としている。			
24	1:59:53	623	1374	トンネルからぬけ、体が上からだんだん明るくなる。	OL		
	2:00:23	624	1378	トンネルから遠ざかっていく。トンネルの入り口付近が明るく、手前ほど暗い。木漏れ日の光もある。			

⑪ Snow White

チャプター	時間	ページ	カット	説明	技法	意義	重要性
	11:44			魔女の影が壁に映る。			
	13:11			水面に白雪姫の顔が映る。			
	16:39			体の一部、手の上側だけうっすら光が当たっている。			
	20:29			鳥の影が木にくっきりとつく。			
	22:30			木々の間から光のスジが見える。手前が暗く、奥が明るくなっている。		奥行きを感じる。	○
	30:57			小人が炭鉱で働いていると、石がピカピカと光っている。中はそのせいか、暗い場所なのだろうが、明るくなっている。			
	31:35			小人の帰り道、崖に大きく長い影が映っている。		陽が低いことがわかる。	
	32:48			白雪姫が小人の部屋の扉を開けると光が入りパッと白くなる。光で体の一部が明るくなることもある。			
	33:28			鳥がロウソクの火を消すと、部屋が少し暗くなる。			
	40:07			オトボケがロウソクを持って2Fに行くと、ロウソクの火の光で顔が真っ白になっている。			
	40:36			オトボケがロウソクの火だけをドアの中に入れて手をゆらすと、ドアの隙間からもれる光が揺れる。			
	42:10			再び光で部屋を明るくし、ランプのせいで壁に影が7人分できる。			
	47:24			暖炉の火の光があたって白雪姫がとても白くなる。			
	50:57			手を洗おうと勇気を出している小人達に、夜だが影がうっすらできている。			
	58:33			太陽が明るい。朝のような設定だと思うが、太陽は高い位置にある。お城は暗い。			
	58:33			魔女が薬を作って、掲げると同時に雷のような光。		雷らしき光は不吉な状況伝えるのだろうか。	○
	58:53			魔女が薬を飲むと、またピカッと雷のような光。		雷らしき光は不吉な状況伝えるのだろうか。	○
	59:52			本を読む魔女は、明るいところにいる。			
	1:08:42			外からの光で、白雪姫に細く光があたっている。しかし、それ以外の部分も決して暗くはない。			
	1:10:38			夜なのに明るい。			
	1:13:40			手前の木は極端に黒く描いている。		奥行きを感じる。	
	1:17:54			パイを作る白雪姫が影に覆われる。すると前に魔女が立っている。		人が来たことを表す。	
	1:17:55			魔女は逆光のはずだが、暗くなっていない。			
	1:23:40			雷。			
	1:25:55			暗い部屋にロウソクの光2つ。ロウソクが光源になっていることがわかるし、まずロウソクのショットから始まる。ロウソクの光が当たるところ以外は暗く、小人の顔は皆明るい			○
	1:28:06			光のスジがはっきりと見える。			
	1:30:36			お城から光が放たれる。			

アニメーション監督における
キャリアと演出方法との関係について

磯部 正義

〈目次〉

目次.....	119
はじめに	120
1章：宮崎駿／アニメーター的な演出 （TV『ルパン三世[新]』「死の翼アルバトロス」を中心に）	122
2章：高畑勲／東映動画的な演出 （『太陽の王子 ホルスの大冒険』を中心に）	126
3章：出崎統／虫プロダクション的な演出 （『エースをねらえ！』を中心に）	131
4章：押井守／非アニメーター的な演出 （『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』を中心に）	137
総論.....	143
おわりに	146

【はじめに】

本稿は、アニメーションの監督における、キャリアと演出方法との関連性を研究したものである。日本のアニメーションを代表する4人の演出家を取り上げ、それぞれの作品に見ることができる演出を調査し、各人のキャリアがその方法論に与えた影響について検証していく。

取り上げた演出家は、以下の4人となった。

*宮崎駿

1941年東京都出身。1963年東映動画に入社、アニメーターとして数多くの東映作品に参加する。1971年高畑勲・小田部羊一とともにAプロダクションに移籍。ズイヨー映像(後日本アニメーション)、テレコムを経て1985年、スタジオジブリ設立に参加する。監督デビュー作はTV『未来少年コナン』(1978年/日本アニメーション)。代表作に『ルパン三世 カリオストロの城』(1979年/東京ムービー新社)、『風の谷のナウシカ』(1984年/徳間書店、博報堂、トップクラフト)、『となりのトトロ』(1988年/徳間書店、スタジオジブリ)、『もののけ姫』(1997年/「もののけ姫」製作委員会)など。

*高畑勲

1935年三重県出身。1959年東映動画に入社、『安寿と厨子王丸』(1961年/東映動画)、『わんぱく王子の大蛇退治』(1963年/東映動画)の演出助手などを経て、TV『狼少年ケン』(1963~65年/東映動画)第6話「くたばれ! まだら族」Cパートで初演出。1971年に東映を退社し、Aプロに移籍。日本アニメーションで活躍した後の1985年以降、スタジオジブリ作品を中心に活躍する。監督デビュー作は『太陽の王子 ホルスの大冒険』(1968年/東映動画)。代表作にTV『アルプスの少女ハイジ』(1974年/ズイヨー映像、フジテレビ)、『じゃりん子チエ』(1981年/東京ムービー新社)、『セロ弾きのゴーシュ』(1982年/オープロ)、『火垂るの墓』(1988年/新潮社、スタジオジブリ)など。

*出崎統

1943年東京都出身。1963年虫プロダクションに入社、アニメーターとしてTV『鉄腕アトム』(1963~66年/虫プロ)に参加する。翌64年、杉井ギサブローらとアートフレッシュを設立。虫プロ作品に原画・演出として関わった後、フリー。1972年、丸山正雄らとマッドハウス設立に参加する。監督デビュー作はTV『あしたのジョー』(1970~71年/虫プロ、フジテレビ)。代表作にTV『ガンバの冒険』(1975年/東京ムービー)、『エースをねらえ!』(1979年/東京ムービー新社)、TV『宝島』(1978~79年/東京ムービー新社)、『BLACK JACK』(1996年/手塚プロ、松竹)など。

*押井守

1951年東京都出身。ラジオ番組製作会社などを経て、1977年タツノコプロダクションに入社。スタジオぴえろ在籍後、フリー。監督デビュー作は『りゆうの目のなみだ』(1981年/学研)。代表作に『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984年/東宝、キティ・フィルム)、『天使のたまご』(1985年/徳間書店、徳間ジャパン、スタジオディーン)、『機動警察パトレイバー』(1989年/バンダイ、東北新社、スタジオディーン)、『GHOST IN THE SHELL』(1995年/講談社、バンダイビジュアル、MANGA ENTERTAINMENT、プロダクションI.G)など。

この4人を選んだ理由としては、彼らが現在の日本のアニメーションにおいて数々の名作を生み出してきた巨匠であるばかりでなく、その演出スタイルが、特に視覚的表現において(題材の如何に関わらず)明快な一貫性を有していることが挙げられる。

また各章で取り上げた作品は、必ずしもその演出家の代表作と目されている作品ではない場合もある。総合的に見てその演出家の最高傑作であることよりも、その演出家の方法を研究する上でより端的な部分を持っていると思われる作品であることを優先してピックアップし、比較の対象とした結果である。同じ理由から、必ずしも近年の作品であることを重要視していない選択となっている。日々の実作を通して、それぞれの方法論も進化を続けていることを、蛇足ながら付け加えておく。

なお本稿においては、アニメーション表現における視覚的要素を重視し、内容(テーマ、ストーリー、その背景にある思想性など)については、必要に応じて触れるのみとした。

ここに挙げた4人の演出家は、それぞれの方法で、作品に観客をひきつける力を発生させている。その方法論の違いは、「動きを生み出す」という、アニメーションの定義とも言える要素に対して、どのようなスタンスで接するか、その違いによって生まれているように思う。

アニメーションの醍醐味は「動き」にこそある——是非はともかく、この考えとの距離の置き方が、演出者の姿勢を決めているのではないか。本稿は、この仮定を検証する形で進んでいくことになった。

※年度表記は西暦に統一した。

※文中敬称略とする。

1章：宮崎駿／アニメーター的な演出

(TV『ルパン三世[新]』「死の翼アルバトロス」を中心に)

アニメーター出身の監督は数多い。だがアニメーター"でありつつ"監督をこなし、なおかつ一定のペースで作品を発表し続けているクリエイターは限られている。

アニメーターとして画の部分から自ら手でコントロールしつつ、ストーリーを作り、演出し、その上で全体の監督として立っているという宮崎の実作スタイルは、きわめて稀なものである。

本章ではこの点に着目し、宮崎作品における彼の演出が「アニメーター的」なものである、という仮説を立て、具体的な作品に即しつつ、それを検証していこうと思う。

宮崎駿が「照樹 務」の名前で脚本・絵コンテ・演出をつとめ、1980年に発表されたTV『ルパン三世[新]』145話「死の翼アルバトロス」(1980年7月21日放送)は、やはり宮崎が手がけた最終155話「さらば愛しきルパンよ」(1980年9月29日放送)と並び、同シリーズのなかでもひととき高評価を得ているエピソードである。

アクションの見せ場がふんだんに盛り込まれたこの作品において、演出は一体、どのようなかたちでその魅力に貢献しているのか。筆者はまず、本作におけるカメラポジションに着目した。本作は他のエピソードに比べ、バスト・ショット(半身)以上に対象に近づいたカメラ・アングルが、とても少ないという印象を受ける。実際に、それぞれがどれくらいの割合で用いられているか、計測を試みた(なお手動での計測のため、多少の誤差があることを付記しておく)。

〈本編時間〉……………21分40秒

〈バスト・ショットよりも対象に近い構図〉……………約3分20秒

〈それよりも遠い構図〉……………約18分20秒

ちなみに、バスト・ショットよりも近づいた構図は、物語の説明や会話のシーンが比較的多いAパートにおいてのカウントがほとんどであり、派手なアクションシーンが見せ場となるBパートにおいては、一定の距離を置いた構図がほとんどといってよい。また、一続きのアクションの流れのなかで登場するバスト・ショットは、それとは意識しにくい、ごく自然なかたちで挿入されている。あくまでもひとつらなりのアクションのなかのワンカットとしておさまっているため、まるで一定の距離を置いたショットのなかの一部であるかのようにみえる。このことから、アクションの流れを断ち切るようなカット割りに

対する配慮が見て取れる。実際の使用頻度の少なさに加え、こうしたカット繋ぎの自然さが、寄ったカメラが少ないという印象をより強いものに行っていると思われる。

比較対象として、やはり同シリーズ内で評価の高い一篇、124話「1999年ポップコーンの旅」(80年2月25日放送)においても、同様の計測を試みた。

〈本編時間〉……………21分40秒

〈バスト・ショットよりも対象に近い構図〉……………約5分40秒

〈それよりも遠い構図〉……………約16分

こちらにおける〈バスト・ショットよりも対象に近い構図〉の総時間は、Aパート終了時点ですでに、「死の翼アルバトロス」の約3分20秒とほぼ並んでいた。総量としても、明らかにこちらのほうが多く、もう少しで倍に迫る勢いである。見比べると、寄ったカメラが多い、というよりも、ゲストキャラクターの教授夫妻を中心に、キャラクターがよく喋っている、という点が印象に残った。

この両作品は、ともに非常に見応えのあるエピソードである。だが、その見応えを生み出している要素は、ずいぶんと違うように思う。

「死の翼アルバトロス」の見所が、ルパンや不二子たちの身体を張ったアクション(加えて、巨大飛行艇アルバトロスを巡るドッグファイト)にあることは間違いない。そして、そのアクションをまんべんなく画面に行き渡らせるために、一定の距離を保った視点の位置が保たれているのである。例えば、不二子が相手の銃を奪って暴れるシーンにおいては、銃を持って近づいてきた手下と、彼に下から蹴りを入れる不二子の、2人ぶんの全身が見える位置が望ましい。つまり、アクションが見えるために近すぎず遠すぎない距離が、「動き」を見せ場と考える作品における基本サイズとして選択されているのだ。フル・ショットよりも遠くに視点を置いた画面を主にすることで、宮崎は「動き」を十全に見せるための空間を維持しているのである。

その意味でこの画面設計は、香港映画のカンフー・アクションにおけるカメラ・ポジションと似ている。ジャッキー・チェンらが身体全体でアクションを演じるとき、香港映画のカメラは必ずその全体を捉える距離まで引いて撮影している。また、アクション途中のカット割りを極力控え、割る場合はできるだけ自然に、アクションの流れを断ち切らないように配慮している点も、両者に共通している。ルパンや不二子たちの身体を張ったアクションの全体を描く上で、そうした配慮は、まさに必要不可欠なものといえるだろう。

また、バスト・ショットの構図においても、ロセルのみのシーンは少ない。寄ったカッ

トにおいても、表情の細かい動きなど、常に何かしらの芝居をさせる作画になっている。TVシリーズにおいては、キャラクターの表情のアップにロセルのみ動く、というカットによって枚数を節約するやりかたは広く一般的な方法と言え、「1999年ポップコーンの旅」においてもそれは同様である。むしろ「死の翼アルバトロス」における宮崎の、徹底して「動き」を見せることにこだわった演出設計のほうが稀なのだ。

バスト・ショットよりも対象に近い構図の頻度が多い「1999年ポップコーンの旅」において、ではそれらのシーンでキャラクター(モノに寄っていることもあるが)が何をしているかということ、大抵の場合は喋っている。「死の翼アルバトロス」においても、勿論キャラクターたちは喋っているのだけれども、それは大抵の場合、様々な「動き」とともに描かれている。スキヤキを食べながら喋ったり、銭形の取調べを受けながら喋ったり、という具合である。では「死の翼アルバトロス」において、会話と「動き」のどちらが主役であるかということ、これは間違いなく「動き」のほうである。

それに対して「1999年ポップコーンの旅」は、アクションよりもむしろ、浦沢義雄の手によるシュールな脚本のおかしさが肝となっているエピソードである。「ポップコーンの製造機を利用して月へ行き、不二子とキスしよう」という荒唐無稽な筋立てが本話の見所であり、青木悠三(絵コンテ)―御厨恭輔(演出処理)による演出も、その肝を生かすことを主眼においたものと考えられる。それはつまり、不条理な会話劇としてエピソードを成立させるための演出、ということである。教授たちが夫婦漫才を、銭形たちがどつき漫才をやっているその会話シーンにおいては、素晴らしいアクションはいらない——あったほうがいいのかもしれないが、それがなくても成立するよう組み立てをしておけば、例えば村人が止め絵でも、会話がロセルのみになっても、作品は十分に面白くなる。

作品を構成する様々な要素のいずれに重きを置くか。脚本か、それとも「動き」か。その方針の相違が、両エピソードにおける画面構成の相違となって現れているのである。

東映長編『どうぶつ宝島』(1971年/東映動画)において、宮崎駿は「場面構成」という役職についている。彼が作成した、細部まで描き込まれたストーリーボードと実際の画面を比べてみると、両者がいかに近いものかが分かる。これは、ストーリーボード作成時に宮崎がいかに具体的な「動き」をイメージして画面を設計していたかを示すものとも言える。そして彼は「自分(と、全幅の信頼を寄せられるアニメーター)でそのシーンの原画を描く」という最もシンプルな方法によって、そのイメージを実現させた。

自分を含めた、そのシーンを作画可能なスタッフの参加を見込んで、このシーンは設計されている、と考えていいだろう。そしてそれは、後の監督としての仕事においても通低している。

その一例として、宮崎初の劇場用作品『ルパン三世 カリオストロの城』の絵コンテについての、次のような発言を引用する。

「どのシーンも宮崎さんの克明なコンテと演技指示がついていますから、誰でも出来そうな気がしますが、実際には描く人の感性によって仕上がりに大変な差が出てしまうのです。誰が描くのかを見据えたコンテこそ最高のシーンができ上がる保証といえましょう」(大塚康生「作画汗まみれ／増補改訂版」(徳間書店)183頁)

宮崎作品における絵コンテの緻密さは、彼の持つ画面構成＝レイアウトの要素が反映されてのものであることは言うまでもない。彼はキャラクターを造形し、ストーリー作りに参加し、絵コンテの段階から画面を厳密に設計し、作画の最終的な仕上がりをチェックする。この徹底した作品管理の姿勢こそが、宮崎作品の品質を、そして濃密な作家性を、支えていると言える。

宮崎作品において、クオリティの高い作画によって生み出された「動き」が、欠かすことのできない魅力になっていることは言うまでもない。宮崎はアニメーターと並行して演出家であることによって、作画に最大限の力を発揮させる画面を設計し、自らその設計に応える作画を作り出しているのだと言える。その結果、極端なアップやトリッキーな構図、あるいは非常に長い長廻しや、逆にとても短く割ったカットをたてつづけに繋げる、といった、主張の強い表現は抑えられる傾向にある。

自分が作画に参加することが前提であればそのぶん、自分のイメージした「動き」を表現できる可能性は高くなる。このように、演出、作画の両面から作品のイニシアチブを握ることによって、作品のコントロールはより確かなものとなる。つまるところこれが、アニメーターを兼ねた演出家・宮崎駿の、最大の強みといえる。

描こうとしているものごとの全体を視界に捉えることを目的とした構図が、自然な流れで連なっていく宮崎駿の演出は、キャラクターの芝居、アクション、自然現象ほかさまざまな事物のありようの描写等々…つまり作画によって生まれる「動き」の魅力を、いかに効果的に見せるか、という方法論によって成立している、ということができる。その方法論で作られた作品においては、アニメーターという役職に求められるものの総量は、当然大きくなる。言うまでもなくアニメーションにおいては、自然も、人間や動物の芝居やアクションもすべて、実写映画のように予めそこにあるものではなく、アニメーターによって「生み出される」ものだからだ。

宮崎はアニメーションにおける「動き」の力が遺憾なく発揮された画作りを設計し、その一方で自ら作画をコントロールする。この点において、宮崎駿の方法論は、きわめて「アニメーター的な演出」であると言える。

2章：高畑勲／東映動画的な演出

(『太陽の王子 ホルスの大冒険』を中心に)

1978年、『未来少年コナン』で初めて監督(クレジット上は「演出」)として立つ以前の宮崎駿の主な仕事は、高畑勲の演出作品においてのものが多く、ともに演出に参加した『ルパン三世』(1971～72年／東京ムービー)、『パンダ コパンダ』(1972年／東京ムービー)、『パンダ コパンダ 雨ふりサーカスの巻』(1973年／東京ムービー)などのAプロ時代、そしてズイヨー映像に移ってからの『アルプスの少女ハイジ』『母をたずねて三千里』(1976年／日本アニメーション、フジテレビ)と、まさにタッグ・パートナーと言うべき仕事ぶりだ。

高畑勲の監督デビュー作『太陽の王子ホルスの大冒険』において、宮崎は「場面設計」と「原画」を担当。彼が自分の演出スタイルを身につけていく過程において、ともに仕事をしてきた高畑勲の影響があったことは、容易に想像できる。

「高畑さんの演出はわりとオーソドックスで正当な時間と空間を連続させていく。僕は、その影響をモロに受けてます。あとはどれくらいウソをつきたがるかどうかという問題でしょう。僕のほうはうんとウソをつきたいって人間だから、まあ、それだけのことじゃないですか」(「ジブリ・ロマンアルバム 太陽の王子ホルスの大冒険」(徳間書店)より、宮崎駿のコメント。189頁)

本章では、『ホルス』における高畑の「正当な時間と空間を連続させていく」演出について検証していく。

高畑が『ホルス』の監督に就くにあたっては、作画監督をつとめた大塚康生(註1)の強い推薦があった。大塚は、次のように証言している。

「高畑さんの粘っこい仕事ぶり『狼少年ケン』の何本かで見せた演出の冴えは、当時、原・動画スタッフのあいだで大きな信頼を勝ち得ていましたし、私たちは労働組合の活動を一緒にやるなかで、人生観、世界観についていつも討論していた間柄でしたから、はじめての作画監督という大役を果たすには、どう考えても高畑さん以外の演出は考えつかなかったのです」(「作画汗まみれ／増補改訂版」120頁)

このエピソードからは、東映動画という会社において、大塚らアニメーターにある程度

以上のイニシアチブがあった様子を見て取ることができる。と同時に高畑にとっては、大塚康生とコンビを組むことによって、『ホルス』という作品を徹底して質にこだわった作品にするという理想を押し進めることが可能となったのではないかと思われる。

例えば冒頭のシーンについて、高畑は次のように語っている――

「群狼と少年が闘うというのはかなり異常なことです、アクション場面の描き手として定評のあった大塚康生氏を作画監督にすえたこの作品にはうってつけの「見せ場」であり導入部だと私たちは考えたのです」(高畑勲『『ホルス』の映像表現』(徳間書店・アニメージュ文庫)25頁)

このシーンでは、縄に縛り付けた斧を駆使して戦うホルスを描いており、高畑の考えどおり、きわめて見応えのあるものとなった。画面の奥から画面手前まで一気に走ってくるホルスといった、舞台の遠近をフルに活用したアクションの組み立てが、息を呑むような臨場感を作り出している。

『ホルス』の設計はこうした、演出が要求する高いレベルに応え得る作画スタッフの力量を前提に、組み立てられていると言える。

「狼との闘いや怪魚退治の場面では、いま日本のアニメーションで花ざかりのモンタージュ的手法は全然使われていません。(中略)リズム感を出すには有効な様々なショットを捨てて、ただただ馬鹿正直にアクションをつないであります。(中略)頼りは迫真力のあるアクションそのものと存在感のある空間構成だけです」

「こういう(『ホルス』の／筆者注)演出法がアニメーションで成功するためにはなんとんでも、「みつめる」に価するアクション・演技表情・傍役への目くばりそして存在感のある舞台空間の創造が第一の課題です。いいかえればそれはひとえにひろい意味での作画力に、そしてそれを支える全技術力にかかっているわけで、それらをいわゆる「演出的」テクニックでカバーするどころか、むしろ積極的に裸のままそれらを観客の目にふれさせる方法であるともいえます」(ともに『『ホルス』の映像表現』26・29頁)

「存在感のある舞台空間」を、「裸のままそれらを観客の目にふれさせる方法」とは、いいかえれば、ある〈客観的〉な視点を準備し、そこから世界をつかまえるということである。それは、カメラワークとしては、常に一定の距離を置いたポジション、という形で現れるし、時間の処理としては、ジャンプや伸縮、(3章で触れるように)ストップモーションといった手法によって、時間の流れを〈主観的〉なものに操作することを可能な限り抑え、「正当な」(宮崎)時間の流れを描く、ということである。そして高畑の言うように、その〈客観的〉な視点の実現は、「ひとえにひろい意味での作画力に、そしてそれを支える全技術力にかかっている」。

この高畑の発言は、彼がいかにアニメーターの力量を信頼していたかが分かるものであ

る。(物量をこなせることを含めた)技術的・人材的厚みを持った作画陣と演出との緊密な連携がなければ、この冒頭のシーンや怪魚を退治するシーン、そしてクライマックスの氷のマンモスと岩男モーグのバトルといったアクションシーンも、ヒルダの心の揺れを見事に表現した演技も生まれなかった。力量を信頼して設計された演出と、その信頼に応じてみせた作画の仕事の結果として、『ホルス』の高い完成度はある。

作品の質に対する強いこだわり故から、制作の中断を余儀なくされた『ホルス』において、クオリティに妥協しないことは、スタッフたちに共通するテーマでもあった。

「当時の私たち『太陽の王子』のスタッフには、3コマ時代に入って、どんどん低下していく日本の、東映動画のアニメーションの質に対して「ここでわれわれが守らなかつたら、だれが守る。もしかすると最後の本格的な長編になるかもしれない」という悲壮感がありました。会社が何と言おうと、かたくなに質を守りぬこうという姿勢が、全員に一致してあったのです」(「作画汗まみれ／増補改訂版」124頁)

時間、予算、物量といった条件において、より厳しい制約がかかるTVシリーズにおいては、当然演出もまた、その制約内で制作可能な演出プランを設計する。

高畑はTVシリーズの抱えた制約と、そのなかで設計された演出に対し、「私もモニタージュ一般を否定するつもりは全然ありませんし、紙にかいたことを忘れさせ、映像のなかに人を「まきこみ」、没入させる手段として考えた場合でも、あとでふれるようにモニタージュは大変有効だと思います」

と一定の理解を示しつつも、次のように続けている――

「実在感を与えるためには、ただ「まきこむ」だけでは駄目で、くりひろげられる出来事を「まざまざ」とみつめられるというか、シチュエーションまるごととらえられる視点を観客にのこしておかなければならないからです」(ともに『『ホルス』の映像表現』28頁)。

『ホルス』における高畑の演出スタイルは、日動(註2)～東映動画へと受け継がれてきた〈「動き」が主役のアニメーション〉に、そしてそれを守ろうとする大塚たちの姿勢に、方法論的根拠を与えた形になっている。大塚を含め、森康二、大工原章、楠部大吉郎といったすぐれたアニメーターたちが、藪下泰司らの演出家とともに送り出してきた東映長編作品において形作られてきた、いわば「東映動画的」スタイル。それを高畑は自覚的に方法論化し、より徹底させた上で、(これまでにないテーマ性を盛り込むといった)新たな試みに挑戦していくことで、自らの処女監督作品をつくり上げた、と言える。

数度の中断を経て完成した『ホルス』は、1968年7月「東映まんがパレード」内において封切られたものの、興行的には芳しくない成績に終わった。だが、本作において獲得された技術的ポテンシャルは、東映動画社内においては次回作『長靴をはいた猫』(1969年／東映動画)に受け継がれ、存分に発揮されている。そして高畑自身においては、彼がこの作

品で自分のものとした方法論や、打ち出されたモチーフが、東映動画を退社後からの彼のキャリアにおいて手がけた『アルプスの少女ハイジ』をはじめとする諸作品に連なっていく手法的・テーマ的モチーフの出発点となっている。

2004年8月に開催された「第10回広島国際アニメーションフェスティバル」におけるシンポジウムの席上、高畑は、自作『総天然色漫画映画 平成狸合戦 ぽんぽこ』(1994年/徳間書店、日本テレビ、博報堂、スタジオジブリ)について、

…この作品では、追われる立場の狸に(あるいはその逆に人間の事情に)感情移入させるような演出は避け、人間と狸、それぞれの立場をドキュメンタリー的に見せようと思った。その上で観客が、自分の意思で物語に参加し、狸なら狸の事情を理解することが重要だと考えたからだ。観客が能動的に、狸たちへの同情を選ぶのであれば、それには意味がある。(※筆者の要約)

という内容の発言をしている。

これは、かつて彼が『ホルス』において掲げた「観客を現場に「立合わ」せる必要がある」(『ホルス』の映像表現 28頁)という演出意図の、いわば発展形とも言える。対象と一定の距離を置いた、客観的な画作りをすることの意味あいが、それこそより「能動的」になっている。その意味で、この「安易な感情移入を排した距離からものごとをドキュメンタリー的に描き、観客をそこに立合わせる」という方法論は、「東映動画的」スタイルのなかから生まれた方法論であると同時に、演出家・高畑勲自身にとっての本質的なモチーフであったのだと考えられる。

『ホルス』における高畑勲の演出には、東映動画というスタジオの持つ様々な要素が色濃く反映している。同時にそこには、後の彼の作品群に受け継がれるいくつものエッセンスを見て取ることができる。

少なくともその出発点において、彼の方法を「東映動画的な演出」と呼ぶことは可能であると考える。

アニメーターの高いレベルの仕事が不可避免的に求められる、高畑の「東映動画的な演出」。やはり(自分を含めた)アニメーターの、ハードルの高い仕事を演出設計の重要な根拠としている宮崎駿の「アニメーター的な演出」において、高畑の伴走者として走るなかで影響を受けた部分が大きいことは、冒頭に引用した宮崎の発言を見れば分かる。2004年7月より東京都現代美術館において開催された「日本漫画映画の全貌」において、東映動画の長編作品を引き継ぐ形で宮崎、高畑両監督の作品群が紹介されていることは、東映動画の血脈がこの2人に受け継がれている、という点で、だから正統なものと言える。

註1 大塚康生（おおつか やすお）……1931年島根県出身。57年、東映動画のメンバーとなる。代表作は『太陽の王子ホルスの大冒険』『ルパン三世』『未来少年コナン』（いずれも作画監督）他多数。

註2 日動……日本動画株式会社（後に日動映画株式会社と改称）の略称。1948年設立のアニメーション制作スタジオ。1956年に東映に買収され、東映動画が設立された。同社にいた薮下泰司（演出家）、森康二、大工原章（アニメーター）らが、東映動画の中心スタッフとして活躍した。

3章：出崎統／虫プロダクション的な演出 (『エースをねらえ!』を中心に)

1986年に公開された宮崎駿監督作品『天空の城ラピュタ』(徳間書店、スタジオジブリ)の冒頭、気を失ったヒロインの少女・シータは、主人公の少年・パズーの目の前にゆっくりと降りてくる。宮崎ファンにはおなじみの名場面である。一方、1982年に公開された出崎統監督作品『コブラ』(東京ムービー新社)の冒頭において、ヒロインの1人・ジェーンとコブラとの会話は、スローモーションを駆使した技法と、その直後に始まるオープニングへのつなぎかたのタイミングによって、きわめて印象深いシーンとなっている。

「ゆっくりとした動きによって2人の出会いが印象深く描かれている」という点で、両者は共通した冒頭を持った作品と言うこともできる。だが、この2つのシーンのあいだには、とても大きな違いがある。それは、前者におけるゆっくりとした降下が、飛行石の力によって減速したことによるもの、つまり実際の速度であったのに対し、後者における、バイクにまたがったコブラが自分の名を名乗る瞬間の動きは、スローモーションであるということだ。効果としてほぼ同じことが起こっているからこそ、この2つの場面における相違は、2人の演出家の方向性の違いを示す好例と言える。本章では、『コブラ』に遡ること3年前の1979年に発表された映画『エースをねらえ!』(東京ムービー新社)を中心に、演出家・出崎統の方法論について検証しようと思う。

後述する押井守は、映画『エースをねらえ!』について次のように語っている――

「押井 「でかいTVと映画の違いは何なんだ」って、ずっと考えてたんです。「どうやったらアニメーションは映画になるんだろうか」って。自分がやった最初の映画(筆者注:『うる星やつら オンリー・ユー』)はね、どう見ても映画に見えなかった。ところが、大して動いてない――3コマで時々動いてるだけ、カメラだけはよく動いてる――そんな、出崎さんの『エースをねらえ!』は、映画の迫力に満ちててね、映画を観たという実感が感じられた。(中略)脚本の良し悪しだけではなく、何か目に見える秘密があるはずだ、と思って。で、どういう結論になったか――考える時間が必要なんだ。

本や漫画と違って、映画というのはお客さんが観る時間をコントロールできない形式なんです。だから、その時間軸そのものを演出家がコントロールしない限り、作品にならない。演出家の最大の仕事は、時間軸を如何に操作するかなんです(中略)つまりは、映画っていうのは時間のコントロールの事なんです(「アニメスタイル」2000/第2号〈ロングインタビュー 押井守のアニメスタイル〉より。66頁)

『エースをねえ！』における時間は、一定の速度で前から後ろへ律儀に流れていくようなものではない。オープニング直後、息せき切って走る主人公・岡ひろみの姿と並行して描かれる、憧れの先輩・竜崎麗香の試合シーンを観てみよう。麗香が放った1打が相手コートに決まる瞬間、その映像は、まるでそのことを強調するかのよう、3回繰り返される。これは言うまでもなく、実際に3度、ボールがコートに決まったということを意味していない。あるいは、インパクトの瞬間から相手コートに決まるまでのスローモーションもまた、実際にゆっくりとしたボールの動きになったことを意味していない。

これは、そのシーンを3度繰り返して見せたり、スローモーションで見せたりすることによって、他よりもより重要な“突出した瞬間”を作り出すための方法である。そしてこれは、〈客観的な〉視点から世界をつかまえようとする高畑勲の設計に比べ、より〈主観的な〉感覚に近いところで組織されている。

ラリーの続いた果てにボールが相手コートに決まったとき、出崎はその瞬間を、より印象深い手法によって表現する。私たちがそのシーンを観て強い共感を得るということは、出崎が切り取ったその“突出した瞬間”を共有できたということである。だからもし、「テニスのシーンにおいては断固、ラリーの間のほうが印象深い」、と信じている人がいたとしたら、その人はこのシーンに共感することはできないかもしれない。つまり出崎はここで、彼にとっての〈主観的な〉視点から世界を切り取って見せているのだと言えることができる。私たちは出崎の〈主観的な〉視点によって時間軸を再構成された物語を見ているのである。

出崎の〈主観的な〉視点による操作である以上、その時間軸には、作り手の価値観が色濃く反映する。授業を終えたひろみが、親友・愛川マキとともに階段を駆け下りる姿が、印象的な透過光の使用とあいまったスローモーションで表現されているのは、高校生として学校生活に、テニスに全身で打ち込む10代の少女たちの元気いっばいな姿を描くことが、出崎にとって重要であったからだ。ちょうど、ビデオで部員たちのプレーを見ていた宗方仁が、ひろみのスイングを捉えた映像だけを巻き戻してスロー再生したように、出崎は重要だと思える出来事を選び、そのシーンを観客に焼き付けようとする。

そうした出崎統の方法論を最も強く象徴しているのが、いまや彼の代名詞的手法となった「止め絵」である。

「時間が止まっている」という意味で、ある意味究極の「時間のコントロール」と言えるこの手法において、“突出した瞬間”は、その瞬間のストップモーションとして表現される。

デビュー戦の大舞台で痙攣を起こしてしまったひろみの姿。レギュラーに抜擢されたひろみが、麗香の突き放すような厳しい言葉にショックを受ける瞬間の、愕然としたひろみの表情と、歩み去る麗香の後姿。そしてクライマックス、ひろみの代表入りの可否を決める麗香との試合における、2人の鬼気迫る表情。力強いタッチによって活写されたこれらの画面を作るにあたって、ともにタッグ・パートナーとして数々の傑作を作り上げてきた作画監督・杉野昭夫（註3）の果たした役割はとて大きい。ハーモニー処理が施され、一

枚絵としての完成度が高められたことにより、絵の情報量がセルに比べ格段にアップ。そのことによって、動きがないことから来る情報量の少なさを補っている。

だが、『エースをねらえ!』における時間のコントロールは、これら“突出した瞬間”に限った手法ではない。止まったり、スローになったりするばかりでなく、出崎はまるで切り取って嵌め直すような手つきで時間を編集し、たたみかけるような語り口を生み出している。

新コーチに就任した宗方が突然実施した、サーブレシーブのテスト。このシーンにおいて、次々とテストを受けては脱落していく部員たちの様子は、6つに分割された画面によって、一気に描かれる。その後も、上下2分割や左右2分割といった様々な形を駆使して、テストを受ける部員、マシンから飛び出すテニスボール、黙っている宗方と落ち着いた麗香の表情の対比などが描かれていく。

このシーンにおいて出崎が試みているのは、時間差のある複数のシーンをひとつの画面に集めることによる、時間軸の圧縮である。テストが開始され、部員たちが次々と挑んだものの、そのほとんどは宗方の探すものを持っていなかった———ということを、テンポよく一気に観客に説明しておいて、そしてひろみの番になったときには、彼女が必死に返したボールが宗方の顔をかすめるように飛んでいく様子を、じっくりとしたスローモーションで演出する。こうした手続きによって、くどくどとした説明による盛り下がりを避けつつ、ひろみが他とは違う何かを持った人間なのだ、ということを伝えることができる。

また、朝靄のなかランニングするひろみが宗方の言葉を思い出す回想シーンにおいては、走っていくひろみを捉えた画面のなかに、宗方との会話の場面が小画面状に現れる。ここでは現在の時間軸のなかに、過去の時間軸を挿入しているということになる。

収縮やジャンプが可能な箇所はスピードアップし、じっくりと見せるべき箇所は速度を落とし、ピークにおいてはストップさせる。そしてそれらを、斬新な映像表現として磨き上げていく。こうした手法によって生まれる作品のリズムと、スタイリッシュな映像美が、出崎作品の特徴とすることができる。

宮崎駿は、『エースをねらえ!』と同じ1979年、やはり同じ東京ムービー新社製作による劇場作品『ルパン三世 カリオストロの城』を発表している。『カリオストロの城』における宮崎の演出は、『エースをねらえ!』のそれとはきわめて対照的だ。その最も大きな違いは何かといえば、それは時間の流れかたである。

『カリオストロの城』における時間の流れは、基本的に前から後ろへと順番に進んでいく。そこでは出崎作品において顕著な、「止め絵」やスローモーション、分割といった表現手法は、基本的に用いられていない(註4)。前章で引用した宮崎の言葉に従えば、まさしく「オーソドックスで正当な時間と空間を連続させていく」ストレートな時間軸に沿って、『カリオストロの城』は進んでいく。また、キャラクターの心の変化を受けて画面に登場

する「イメージ背景」「イメージ照明」といった手法の使用も抑えられている(註5)。

宮崎の演出は、登場するキャラクターの「心象」の表現ではなく、その「心象」によってキャラクターがとる行動を、その行動の全体が見えるだけの距離を置いた〈客観的〉なポジションから描くことに重点が置かれている。逆に言えば、宮崎作品におけるキャラクターの「心象」は、そうやって外から作画によって描写された各人の「動き」から、観客に理解されるべきものなのだ。その方法論の源流として、高畑勲らとともに宮崎がかつて在籍した「東映動画」のスタイルがあることについては、2章で述べたとおりである。

出崎統は、キャラクターの内面に深く寄り添い、彼ら、彼女らの〈主観的〉な感覚によって拡大鏡にかけられたような世界を描き出す。それは、出崎の持つ、非常にエモーショナルな資質の反映とも思われる。そこではキャラクターの「心象」は、きわめてダイナミックなかたちで、画面に反映される。観客は、彼らが感じているのと同じ時間を感じ、同じ光景を観ていると感じることで、作品に強く感情移入していくのである。

出崎統は、どのような過程を経て、こうした方法論を持つに至ったのか。そのことを考える上で、とりわけ重要に思えるのが、彼の出身が日本TVアニメの草分けのスタジオ・虫プロダクションだという点である。

出崎は1963年、アニメーション制作会社「虫プロダクション」に入社した。同社では、1963年1月1日より放送を開始した日本初の国産30分シリーズTVアニメ『鉄腕アトム』が高視聴率をもって迎えられており、出崎の初仕事も『アトム』の作画スタッフとしてのものであった。

当時、東映動画に在籍していた大塚康生は、『アトム』について次のように書いている。

「私たちが早速かたずを吞んで見ましたが、一人として技術的に評価する人はいませんでした。極論すると「あれじゃ誰も見ない」と思うほどのぎこちない動かし方でした。それでもスタッフは死人が出るほどの重労働をせざるをえなかったようですが、それも痛いほどよくわかります(中略)たとえ簡略化しても東映だったら叱られるようなぎこちなさで、「アニメーションは動かすものだ」「キャラクターは演技しなければならない」と信じていた私たちにとっては到底受け入れ難いものでした」(「作画汗まみれ／増補改訂版」101～102頁)

「死人が出るほどの重労働」をもってしても、「東映だったら叱られるようなぎこちなさ」しか実現できなかった、当時の虫プロの作画状況。そこには、“週に1本30分もののテレビアニメを作り続ける”という条件の持つ、スタッフの想像を遥かに越えた過酷さがあったと思われる。そのきつい〈制約〉こそ、『アトム』放送開始当時の虫プロが置かれた現実であった。そしてその現実は、虫プロダクションを立ち上げるにあたって創設者・手塚治

虫が理想としていたはずの「ディズニー」的なものとは異なる方法論を、どうしても必要としていた。

こうして、手塚が『アトム』開始に際して持ち込んだとされる「リミテッドアニメーション」(註 6) という形式は、実際に『アトム』を作り続ける現場において、徐々にその方法論を完成させていったと思われる。それは、日本式リミテッドアニメとでもいうべき独自の方法論として、『アトム』以後のTVアニメブームに乗って広まっていった。

出崎統の初監督作品であるTV『あしたのジョー』(1970～71年/虫プロ、フジテレビ)は、デビュー作にして既に、出崎的なスタイルの原型をしっかりと持った作品になっている。『エースをねらえ!』に登場した画面分割こそまだないものの、ゆっくりとしたスローモーションで宙を舞うマウスピースもあれば、「止め絵」の表現もある。それらの手法を駆使してジョーこと矢吹丈の青春を描いたこの作品は、アニメ史に残る傑作となった。

ここにあるのは、様々な〈制約〉の下で育った「虫プロ的な」手法をむしろポジティブに引き受け、消化していくなかで、自分の感性を開花させていった演出家の姿である。

例えば“アトムの決めポーズ”といった止め絵で何とか間を持たせることによって、その時間分の作画枚数をかせぐ——といった、典型的に「虫プロ的な」手法。出崎は、それを引き受ける過程で、積極的な意味合いを与え、ひとつの方法論として確立していった。

『アトム』以来、数々の〈制約〉から逃れることのできないTVアニメを手がけるなかから育った、TVアニメを作り続けるための「虫プロダクション的」方法論。そこに出崎統の持つ、映像作家としての感性が出会ったところに、彼のスタイルが生まれた、と言えるように思う。

註3 杉野昭夫（すぎの あきお）……1944年北海道出身。セミプロ漫画家を経て、1964年に虫プロダクション入社。代表作は『あしたのジョー』『エースをねらえ!』『家なき子』『宝島』（いずれも作画監督）他多数。

註4 ただし、ルパンが幻の偽札「ゴート札」の歴史を回想するシーンにおいて、止め絵が使用されている。また、クラリスを助け出そうとしたルパンが狙撃された瞬間、画面がスローモーションのようになるが、これは冒頭の引用と同じく、実際の速度のままスロー的な表現になっているものと思われる。

註5 指輪の紋章を見たルパンが顔色を変えるシーンや、狙撃されたルパンを見てショックを受けるクラリスのアップにおいて、それに近い表現を見ることができる。前者においては、コンテにも「周囲闇になりルパンにカゲがつく」という指示がされている（『スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 ルパン三世カリオストロの城』（徳間書店）81頁）。

註6 リミテッドアニメーション……対義語である「フルアニメーション」とともに解釈がさまざまあるが、例えば瞬きする目や話をする口など、動く部分だけの絵を必要な枚数で描いて動かす手法がこれにあたる。顔や体の動かない部分の絵は1枚描くだけですむことから、リミテッドは作画枚数を減らし、省力化のために用いるものという考えが一般的である。このほか、フィルムの1秒あたりのコマ数が24コマであることから、本来なら1秒あたりの作画枚数を24枚もしくは12枚（この場合は同じ絵を2回続けて撮影する）とするところを8枚以下（同じ絵を3回以上続けて撮影）ですます方法についても、24ないし12枚描いたものはフル、8枚以下はリミテッドとする場合がある。また、本論でも紹介した「止め絵」や、同じ絵を他の場面で流用する「バンク」と呼ばれる手法なども、作画枚数を減らし省力化を図る手法として総じてリミテッドとする場合がある。

4章：押井守／非－アニメーター的な演出

(『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』を中心に)

1977年の8月、押井守はタツノコプロに入社し、TV『一発貫太くん』13話(1977年12月11日放送)の絵コンテとして、演出家としてのキャリアをスタートさせた。前年の大学卒業後、ラジオ番組のディレクターやCM関連の会社でのアルバイトなどをしてきた押井には、アニメーターの経験はない。学生時代は16ミリ映画の制作に熱中していた押井にとって、実写映画との付き合いはアニメーションよりも古い。彼にとっては、アニメーションよりも先に、まず映画があった。

「僕のアニメーションは実写の記憶の上に成立している。間違いなく、そう」(ロマンアルバム「2501 イノセンス 絵コンテ集」(徳間書店)に収録されたインタビューより。249頁)

と言う押井にとって、アニメーションを演出することは、どのような作業として意識されているのか。本章ではこの点について、彼の出世作『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』ほかを中心に検証していく。

押井の方法について、最新作『イノセンス』(2004年／プロダクションI.G、徳間書店、日本テレビ、電通、ディズニー、東宝、三菱商事)に作画監督の1人として参加した西尾鉄也は、次のように語っている――

「僕らは本能的に絵を動かしたい。そういう衝動に駆られる。ところが、押井さんは場面によっては『動かすな』とさえ言う」

「宮崎(駿)さんは自分も絵がうまいから、(動く)絵の力を信じていると思う。押井さんは、作品を破たんさせないためには動かさないのが一番と考えている。二人の考え方は正反対です」(ともに「読売新聞」夕刊〈ジブリの挑戦〉2004年2月13日掲載分)

「動かしたい」というアニメーターの衝動にブレーキをかける押井。西尾も比較対象として引き合いに出しているように、この姿勢は、1章で触れた宮崎駿の「動き」を主役にした作品作りの姿勢とは対照的である。

押井は雑誌「アニメスタイル」のインタビューにおいて、次のように語っている――

「押井 ふんだんに枚数をかけたアニメーションよりも、殆どTVシリーズと同じコマ打ちでやっている出崎(統)さんの『エースをねらえ!』の方が遥かに映画なんだ。(中略)『う

る星』で最初の劇場をやって、動かして失敗した時に、(動かない方が良い、と)そう思った。

小黒 じゃあ、『うる星やつら オンリー・ユー』は……

押井 あれは映画じゃないです。映画になってないんです」(「アニメスタイル」2000/第2号〈ロングインタビュー 押井守のアニメスタイル〉65～66頁)

出崎統の『エースをねらえ!』に大きな示唆を受けた押井が、前作の雪辱を期して監督した『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』は、監督・押井守の名を一躍世に知らしめる傑作となった。

押井はこの作品を「映画」にするため、どのような工夫を凝らしているだろうか。またそこでは、「動かさない」ことが、どのような理由で実践されているだろうか。

『ビューティフル・ドリーマー』においてまず特徴的なのは、後に押井作品の代名詞ともなる印象的な長台詞である。本作にはこの、きわめて押井的な印象的長台詞が幾度も登場する。一例を挙げてみよう。

明日に迫った文化祭の準備中、いつものように騒ぎを起こしてしまったあたるたちは、校長に呼び出されてお説教を受ける。校長先生の長々としたお説教が続く間、ボロボロな姿で立ったまま聞かされているあたるたちの姿は、絵的にはほとんど(階上の戦車の重みで天井が軋んだとき、あたるが上を見上げるのみ)動きがない。長台詞で動きがないこのシーンは、それでは退屈なシーンであるかという、反対にとっても笑えるギャグシーンとして成立している。それは、動いていないことによって、校長の無駄に長い(しかも無意味に学術的な)お説教の“無駄さ加減”がいつそう際立つからだ。

このシーンにおける動きの無さは極端な例だが、本作ではこの他にも、画面に描かれる動き自体は単調なものに抑え、そこに乗る台詞の用い方によって印象的なものになっている、といったシーンが多い。

例えば、いち早く異変に気づいた温泉マークとサクラが、喫茶店で会話するシーン。「目の前の世界は、ほんとうに現実なのか」というきわめて観念論的な(そして後述するように、きわめて押井的な)やりとりを交わす2人の作画は、基本的に止まったまま(口パクのみ)である。その様子を、テーブルの上に据え置かれた視点が回転しながら捉える。このカメラワークの協力によって、会話の内容そのままに現実感が希薄になっていく、めまいのするような感覚を表現している。

また物語後半には、メガネが自叙伝風に現状を語る長台詞が登場。理解に苦しむ不条理な状況をもっともらしく語るこのシーンは、千葉繁の名演とあいまって、シュールな笑いを作り出している。

これらのシーンを観ていて気がつくことは、押井的な長台詞が、その(作品のテーマを語ることもある)内容とは別に、重要な演出設計の一端を担っている点だ。

静かな、動きの少ない画面に、呪文のような長い独白が乗ることで、そのシーンに独特

の、ひきこまれるようなリズムが生まれる。

言葉が長時間発声されるときに生まれる響きが、音響効果の一部として大きな役割を果たしているのである。

これらの例において、画面を「動かさない」ことには、確かな意味がある。それは、画面の動きを抑えることによって、観客を別の要素——この場合は長台詞という“音”——へと誘導させることだ。その長台詞は、作品のテーマを語ったとても重要な意味を持っていることもあるし、ほとんど無内容なギャグのこともある。しかしいずれにせよ、彼の作品において、長台詞に「演出」としての意味合いがあることは間違いないと思われる。

「押井 …。僕の場合、絵を描かないせいもあると思うんです。極端な場合、組むアニメーターによって作品の傾向も変えてしまう。

安彦 絵を描けないことに、もどかしさは感じませんか？

押井 最初はかなりもどかしかったですね(笑)。で、ある時期から、ふっきれちゃって、誰と組むかがおもしろくなってきた」(「アニメージュ」1985年11月号掲載の、安彦良和との対談より。31頁)

「動かさない」ことを積極的に選択する押井にとって、「本能的に絵を動かしたい」(西尾)アニメーターたちは、どういう存在であるだろうか。ロマンアルバム「2501 イノセンス 絵コンテ集」(徳間書店)に掲載されたインタビューのなかで押井は、『天使のたまご』制作時、アニメーターの江村豊秋にたまごの重さを質問された逸話を紹介している。

「江村に言われるまで僕は何も考えてなかった。逆に江村は(筆者注：たまごが)重たいんだったら、当然ヨロヨロするはずだって、そういうことしか考えてなかった。ほんと、「なるほど」と思ったよね。演出家とアニメーターはかくも違うって。演出家はイメージしか持ってないんだよ。アニメーターっていうのはリアリティしか追求しないんだよ。極論すればそういうことなんだよ」(251頁)

アニメーターが追求する「リアリティ」について考えるとき、興味深い作品がある。押井守が原作・脚本を手がけ・押井作品にも多数参加しているアニメーター・沖浦啓之が監督した映画『人狼』(2000年/バンダイビジュアル、ING)である。

押井守が実写で監督した『紅い眼鏡』(1987年/オムニバスプロモーション)『ケルベロス 地獄の番犬』(1991年/バンダイ、フジテレビジョン)に連なる「ケルベロス3部作」の1本という位置付けを持つこの作品は、ストーリーや台詞こそ押井の作風が濃厚だが、映像においては、押井のそれとは数々の相違点が見られる。

最も顕著なのは、この映画が徹底して「動き」にこだわった作品であるという点だ。劇

中に何度か登場する銃撃戦のシーンは、強化装甲服にはじかれる兆弾の火花ひとつひとつまで克明に描写した細密な作画により、各所でタイトな仕上がりを見せている。だが、そうしたいわゆるアクションシーンよりも、“芝居”“しぐさ”といった種類の「動き」に、作り手のより強いこだわりを感じる。

例えばヒロインの少女・雨宮圭が滑り台を立ったまま降りようとするとき、バランスを崩してふらふらとする動作のごく自然な動きや、風呂あがりらしい濡れた髪で電話に出た圭が、受話器を置いた後に寝転ぶ動作に対する芝居のつけかたのほうが、この作品の性格をよく表していると言える。

これらのシーンは、その動作の全身が写るカメラポジションで捉えられている。つまり演出は、これらの日常的なシーンにおけるデリケートな動きを、逃げずに描写する設計をしているということである。また、バスト・ショットよりも寄ったアップのカットにおいても、たとえば頬が震える様子や、荒い呼吸などが克明に描写されていたりと、見せたいものの「動き」を見せるために最善の距離、という意味では同じである。

その意味で『人狼』の画面は、そこにどのようなアクションを乗せるか、という点を除けば、1章で触れた宮崎駿に近い意識で設計されている。これは監督の沖浦啓之が現役のアニメーターであることと無関係ではないだろう。西尾鉄也や井上俊之を筆頭とした作画陣による、影を極力排した作画からは、“芝居”や“しぐさ”を「動き」によって描写し切ろうという意欲がにじみ出ている。

『人狼』完成直後、押井は雑誌での沖浦との対談の席上、次のように語っている――

「それで自分と違うなって感心したのが、彼はやっぱり動画のチカラを信じていると感じたの。それはアニメーターだから、当たり前といえば当たり前なんだけど。こういうことは普通カメラワークで処理するとか、もっと違ったレイアウトでわかりやすくするとか、あるいはそこにひと言入れるとか、そういった部分を全部演技で通すんだよね。(中略)やっぱりそれを信じてるっていう演出家の意地っていうか、そういう執念みたいなものを感じるんです」

「僕は動かさない時はとことん動かしたくないほうで、ものが動かないんだったらカメラを動かさしちゃえばいい、というやり方だから。そういうところが違うんじゃないかな。

やっぱりそれは信じているものが違うんだと思う。僕はカメラの視線っていうチカラを最大限に評価している人間だから」(ともにロマンアルバム アニメージュスペシャル「GAZO 画像」VOL.2(1999年発行・徳間書店)より)

きわめてアニメーター的な方法論によって演出された『人狼』を一方に置くことで改めて感じるのは、押井守の方法論が、いかにアニメーター的でないか、ということである。

例えば、ともにI.Gの制作であり、沖浦を始め同じスタッフも多数参加している押井守監督作品『機動警察パトレイバー 2 the Movie』(1993年/バンダイビジュアル、東北新社、I.N.G、I.G TATSUNOKO)における日常的芝居のシーン(アクションシーンが控え目な印象も、両作品に共通する点のひとつである)を比較してみる。

『人狼』においては、キャラクターの交わす何気ない会話のシーンや、動きのほとんどない会議のシーンといった、どんなさりげない場面においても、例えば新聞のたたみかた、といったしぐさを丁寧に拾っていくことで、可能な限り作画に芝居させている。押井の言葉を借りれば「少し動くことで逆に、いかに動かないかを表現する」(同上)という方法である。

一方『機動警察パトレイバー 2 the Movie』における会話シーンはといえば、こちらは文字通り、動きを極力抑えた作画になっている。そして代わりに、その動かない絵を持たせるための——より積極的な言い方をすれば、動かないことをプラスに転じるための——様々な工夫が凝らされた演出となっている。それは、後藤や南雲、荒川といったキャラクターが会話するシーンにおける、関係性や配置の意味合いを強調した構図の工夫であったり、それをいかに積み重ねて説得力を持たせるかという組み立てであったり、(前述したように)荒川が語る戦争論という長台詞と、静かな画面の相乗効果であったりしている。つまりこれらが、『うる星』で最初の劇場をやって、動かして失敗」して以来模索してきた、押井守の「非-アニメーター的」方法論の片鱗なのである。

『人狼』における、対象全体が写る距離まで引いたカメラポジションを維持する映像は、高畑勲の項で触れたように、作品に〈客観的〉な視点を準備するための方法である。そして確かにこの映画は、高畑の言う「ひろい意味での作画力」と「それを支える全技術力」を持った作品になっている。その意味で『人狼』は、タツノコの流れを汲むI.Gの作品でありながら、同時にとても東映動画的な形式を持った作品である、とすることができる。

同じことは、時間の扱いかたについても言える。『人狼』における、前から後ろへと律儀に進んでいく時間の流れは、この作品が持つ〈客観的〉な性格を反映してのものだ。対照的に、押井作品における時間は、とても〈主観的〉である。前章で引用したが、押井は出崎の『エースをねらえ!』を何度も観て、「時間軸を如何に操作するか」を学んだと語っている。そして、本来誰にも等しく流れるはずの「時間」を操作することは、出崎の項でも述べたように、作品にとっても強い〈主観的〉な視点を準備する方法でもある。

例えば『ビューティフル・ドリーマー』における、皆で登校する途中、しのぶが迷宮のようなイメージのなかに迷い込むシーン。ここに流れているのは、「しのぶの感じている」時間である。そして、あのイメージが続いている時間(上映時間上は1分強)は、ほかのメンバーにとっては1秒にも満たない時間であるかもしれない。このように、個々人の感じている時間の長さを抽出し、その感じかたによって引き伸ばしたり、圧縮したりすることによって、作品は〈主観的〉な視点を獲得することができる。

そして、この作品は、それ自体がラムの見た夢であることによって、エンディングの間際ラムが目覚めるその瞬間まで〈客観的な〉時間が流れない(そしてこの作品を見た観客は、それさえも本当に現実かどうかは分からない、という気分させられる)という、徹底的に〈主観的な〉作品である。これは、押井にとっての演出的な方法論が、作品の主題と密接に関わっているということの意味している。

『ビューティフル・ドリーマー』は、前述したサクラたちの会話にも出たように、「目の前の世界は、ほんとうに現実なのか」というモチーフを持つ作品である。これは以後、押井作品に繰り返し形を変えて登場するテーマであり、それは最新作『イノセンス』においても同様である。

〈客観的な〉視点の存在自体を疑うようなこのモチーフを描くためには、描き手の視点は〈主観的な〉ものにならざるを得ない。「自分がいま観ているこの現実、じつは夢(あるいは仮想現実)ではないのか」という疑いを、外側から客観的に見れば「その夢(あるいは仮想現実)を見ている人間」がいるだけだからだ。

押井は自らの持つ〈主観的な〉モチーフを、〈主観的な〉方法論によって描いていると言える。

その、モチーフと方法論の強固な一貫性こそが、押井守の作家性を支えているように思う。

【総論】

本章は、〈アニメーション監督における、キャリアと演出方法との関係について〉というテーマのもと進められた調査の結果を報告するものである。

各章において取り上げた演出家についての調査は、以下のような結果となった。

■宮崎駿は、アニメーターとしての優れた能力を最大限に発揮し得る方法論によって、作画と演出を両面からコントロールするスタイルを身につけた。

■高畑勲は、その宮崎作品の源流とも言える東映動画的な演出スタイルを、初監督作品『ホルス』において自覚的に方法論化した。

■出崎統は、虫プロダクションにおいて経験したテレビシリーズの様々な制約に、積極的に向き合うことのなかから独自の方法論を生み出し、後進に大きな影響を与えた。

■押井守は、実写映画への強い傾倒を基盤として、アニメーター的な発想とは別の方法論を模索した結果、自らの持つ強烈なモチーフに見合ったスタイルを持つに至った。

身につけたスタイルも、作風も全く異なる4名の演出家に、それでも共通している点がある。それは彼らが、自らの方法論を、決して自らの能力だけで作り上げてはいない、ということである。

それぞれが身を置いた「環境」と、各人の能力が出会ったことによって、初めて彼らの方法論は、具体的に形作られていった。とりわけ、〈東映動画〉と〈虫プロダクション〉という2つのスタジオが持つ、「環境」としての意味合いの大きさは、今回改めて痛感したことである。そして忘れてはならないのは、今回は押井と関連付けて論じることはできなかったが、〈タツノコプロ〉というスタジオの持つ意味合いもまた大きい。制作会社／スタジオという“場所”の持つ意味合いは、本稿で取り上げた演出家たち(押井だけは、少し後の世代になるが)が在籍した当時、今よりも遥かに大きなものだったのではないか。この点は今後も考えなければならない、数多い宿題のひとつである。

「環境」とはまた、出会いも意味している。もし宮崎駿と高畑勲が出会わなかったら。もし出崎統と杉野昭夫が出会わなかったら。もし押井守と鳥海永行(註7)が出会わなかったら。彼らの作品は、もっと違った形のものになっていたはずだ。

「環境」は、必ずしも彼らにとって追い風ばかりではなく、むしろ厳しい制約として彼らを縛るものでもあった。スケジュール、予算、そしてそれ以前に作品を作らせてもらえない状況……。重要なことは、その厳しい制約のなかで自分のスタイルを作り上げていくことが、決してネガティブな選択ではないということである。むしろそういった様々な制

約と向き合い、そのなかから生み出されたスタイルに、その制作者にとっての“作家性”
というべきものが宿っている。

その意味では、置かれた現実の数だけ演出スタイルがある、と言えるのかもしれない。

今回の調査では、取り上げた4人以外の演出家についてまでは調査が及ばなかった。また、取り上げた作家についても、主に最新作を中心とした近年の動向については、ほとんど言及できないままに終わった。今後の課題としたい。さらに、近年ますますそのタイトルを増やしつつあるアニメーションにおいて活躍している若手の演出家たちに関しても、研究の必要を強く感じている。引き続き今後も、調査の目を向けていきたい。

註7 鳥海永行（とりうみ ひさゆき）……1941年神奈川県出身。中央大学法学部卒。1966年、タツノコプロに入社。代表作は『科学忍者隊ガッチャマン』『宇宙の騎士テッカマン』（以上総監督）『ニルスのふしぎな旅』（チーフディレクター）『しましまとらの しまじろう』（総監督）他多数。

【おわりに】

*謝辞

本研究にあたり、以下の方に有形無形の助けをいただきました。

原口正宏
三好寛
今秀生
高円寺ボトムズ
堀内正規

とりわけ原口氏には、歴史的事実の指摘を含め、数多くの重要な示唆をいただきました。本当にありがとうございました。
(なお、敬称は省略させていただきました)

*参考文献一覧

- 「アニメージュ」1985年11月号(徳間書店)
「アニメスタイル」2000/第2号(美術出版社)
『「アニメージュ」の表紙を飾った 宮崎駿 漫画映画の系譜 デビュー作から『千と千尋の神隠し』まで 1963-2001』(徳間書店)
『作画汗まみれ/増補改訂版』大塚康生(徳間書店)
「ジブリ・ロマンアルバム 太陽の王子ホルスの大冒険」(徳間書店)
『スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 ルパン三世カリオストロの城』(徳間書店)
「日本漫画映画の全貌」(「日本漫画映画の全貌展」実行委員会)
『「ホルス」の映像表現』解説・高畑勲(徳間書店/アニメージュ文庫)
「読売新聞」2004年2月13日夕刊
ロマンアルバム『Animage アニメポケットデータ 2000』リスト制作委員会/編(徳間書店)
ロマンアルバム アニメージュスペシャル「GAZO 画像」VOL.2(徳間書店)
ロマンアルバム『2501 イノセンス 絵コンテ集』(徳間書店)

財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2004—2005 別冊
(平成 16 年度 第 4 号 別冊)

平成 17 年 7 月発行

編集・発行：財団法人徳間記念アニメーション文化財団
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀 1-1-83
電話 0422-40-2211

印 刷：望洋印刷株式会社

