

八代健志監督に訊く『劇場版ごん』と新美南吉「ごんぎつね」

友田 義行*

1 はじめに

2022年11月1日、甲南大学岡本キャンパスにて、文学部プレミアプロジェクト「ぶんたす」企画として、ストップモーション・アニメーション『劇場版ごん』の上映と、八代健志監督・加倉井芳美氏への公開インタビューを行った。本稿はその一部を採録したものである。

2 八代健志監督略歴

1969年秋田県生まれ。1993年、東京藝術大学デザイン科卒業。CM制作会社太陽企画でCMディレクターとして実写を中心に活動する傍ら、ストップモーション・アニメーション制作に携わる。2012年から本格的に人形アニメーションの制作を開始。2015年、太陽企画内にアニメーションスタジオ〈テカラ〉を設立。『GON, THE LITTLE FOX』(2019)は160以上の国際映画祭で受賞。『ブクラポッタと森の時間』(2022)で毎日映画コンクール・アニメーション部門にて大藤信郎賞を受賞、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で審査員推薦作品にも選出。ほか国内外で受賞多数。

3 映像制作の道へ

——〈テカラ〉というスタジオ名称の由来について。

八代 「手から作る」という言葉が由来で、スタジオのマークも手の象形文字みたいな形です。世の中の仕事はきちんと頭で考えて、計画を練ってから作ることが当たり前になっているけれど、もう少し現場主義・現物主義で、行き当たりばったりでもいいから自分の手でいじって

いるうちに生まれてくるものを何とか拾い上げたいと思って名付けました。

——『劇場版ごん』以前には、『ノーマン・ザ・ノーマン』というオリジナル・ストーリーの映画や、テレビ番組・CMも数多く制作している。その前は、どんな大学生時代だったか。

八代 東京藝術大学という美術の大学にいました。大学に入る前から絵の勉強をしていたので、入学後も自分は絵の人間だ、美術の人間だと思っていました。ところが周りの人たちはみんな美術以外に好きなものがあったり、音楽だとかいろんなことをやってる。僕は割と堅物で真面目だったので、自分はひたすら美術をやろうなんて言っていたんですが、後になって思うと、美術は一つの表現手段であって、そこにテーマとか表現したいものが必要だった。今はアニメーションが好きでやってるけど、広告とかテレビとかいろいろ巡ったのは、大学時代はちょっと頭が固かったなっていう反省があったからかもしれません。

——美術の王道をあえて外れ、社会に出てCMを始めとした映像制作の世界に進もうと考えたきっかけは。

八代 大学を出ていざ就職するぞという時点で、実はあまり書きたいものや作りたいものはなかったんです。でも何か作るからにはたくさんの人の目に触れるものを作りたいと思った。それで選んだのが広告です。コマーシャルが一番華やかに見えた。自分にテーマがなくても、いろんな会社のメッセージを受けて、職人として技術を提供して表現していけば、多くの人の目に映るものも作れると思いました。ただ、たく

* 甲南大学文学部 准教授

さん画像を作っていくと、好きなことと嫌いなことがわかってくるんですね。僕に限らず、実写を作っているほかの映画監督も、出発点ではPR映画と呼ばれるような、企業から依頼を受けた映像を作ったりした方がいらっしやると思います。今は比較的いろんな道があると思いますが、当時はまだ大きい会社で仕事をしている方が多かったと思います。今のようにパソコンとか手近に個人で買える価格帯の機材は同じレベルでなかったの、画質の綺麗な絵を作るには、専門的な機材がそろっているようなプロの世界に入らなければならないという思いがありました。

——初めて制作したCMについて。

八代 最初のは名前を挙げてても分からないようなものです。たくさんの人数で取り組む仕事があって、そこから自分の居場所を作って学んでいって、やっと一本の作品を任せてもらえる。おそらくコマーシャルの世界では、みなさんが名前を言うのと分かるコマーシャルが十本あったとすると、その裏で千本ぐらいのものが作られていて、数ヶ月に一回しか流れないようなものもたくさんあったり、テレビの電波に乗らないものもあったり、そういうものから作り始めました。

4 偽物であることを隠さない

——1895年にフランスのリュミエール兄弟がシネマトグラフという装置を発明したことで、映画が誕生したとされる。ただ、1892年にはエミール・レイノーが『哀しきピエロ』を発表しており、彼がアニメーションの元祖だと言われる。紙人形が動いて見える見世物だった。最初の披露会場は、パリのグレマン蠟人形館。つまり動いて見える興行にふさわしい場として、当時の人々は人形館を選んだのだ。生きているような人形が動き出すという映像や映画の原点は、人形アニメーションであるのかもしれない。八代監督は映像の中でもアニメ、その中でも映画史の原点にあるようなストッ

プーション・アニメというジャンルを選んだ。その中でも木彫というジャンルに軸足を置いているわけだが、ここに至った理由は。

八代 広告の世界で実写をやっていたとき、アニメーションを自分で作ろうと意識したきっかけが、ユーリ・ノルシュテインさんという、今も存命のロシアのアニメーション作家の作品を見たことなんです。水平のガラスの上に、切り抜いた平らな手足、関節ごとに分かれた人形を並べていく、その頃あまり知られていなかったこの手法に憧れて真似た。真似たといっても画面しか情報がないので、僕はガラスを垂直に立てて撮っていて、水平にすればいいんだと後になって気づいたんですが、こういう平らなアニメーションから始めて、その後人形のアニメーションを自分で作るようになりました。ただ、人形のアニメーションは、人形を立たせなくてはいけなかったり、とても難しい部分があったので、実際には相当時間がかかったし、覚悟が要りました。人形アニメーションを本格的に作り始めたのは十年ほど前ですが、その頃にはすでにコンピューター・グラフィックスなどいろんな技術が進化していて、ディズニーなんかもストップモーション・アニメーションからCGに移り変わったり、コマーシャルも動かないはずのものが動くという目的ならばCGの方が効率が良かったり、そして実際にクオリティもすごく良くなってきた。昔はCGというのはCGの専門家しか作らなかったものが、今やただの道具になって、いろんな表現が出てきた。その中でストップモーションを作るのは、やや時代逆行的ではあったんですけどね。でもやっぱりストップモーションが良かった。ただ架空のものが動くんじゃなくて、現物がそこにあって、実際に動かないはずのものが本当に動いて見える。それは偽物・作り物だって分かってしまうんですけどね。木彫でいえば、『劇場版ごん』の人形も、人間の肌って柔らかいはずなのに、柔らかくない人形がカパカパとクルミ割り人形の口みたいに動いているのは、偽物だってバレバレなんで

すけれども、観客もこのバレバレの状態を分かっている、それでも話に引き込んでいくところが、表現としてすごくいいところだなと思っている。ストップモーションも時代の進化でいろんな材料で柔らかく動くとか、最近は3Dプリントで柔らかく本当に動いているように作っていく方法もあるのですが、あえて偽物であることが分かるというのが、とても大事なところだなと思っています。その結果が木彫で、物自体がちゃんと素材の存在感を持っている。動かないものを動かす性能のためにあるだけのものじゃなくて、ちゃんと材料として存在している、それが大事だと思っています。[木彫の加助を示しながら]これが木彫の顔で、彫刻としてみれば割とリアルに作っているんですが、アニメーションの中で言えばもう動かない材料なんです。——嘘だということを忘れてしまって、いつの間にか本当に生きて動いているみたいに見える点が面白い。

八代 ユーリ・ノルシュテイン『霧の中のハリネズミ』ではガラスが使われています。ガラスの上のセルに模様を描いて、人形の関節ごと肘の部分で分かれたのをその上で動かしていくというアニメーションです。切り絵が有名ですが、切り絵を半透明にして分かりづらくして、ガラスの層なのでハサミで切ったようなハードな輪郭じゃないものも表せて、そこにボケや距離感も出るので、すごく綺麗に見えますね。ユーリ・ノルシュテインは上から撮影していましたが、僕はもともと実写を撮っていたので、カメラは三脚に立てるもの、水平に撮るものだという発想があったのかもしれませんがね。

——人形がどういう仕組みで動いて見えているのか、特に関節部分はどうか作られているのか。

八代 アニメーションの原理は、僕の作品では最低でも1秒あたり12枚から24枚の絵が高速で置き変わっていくことで画面が動いているように錯覚するんですが、これを人形でやっているわけです。関節は部分的にスポンジなど柔らかい素材も使いながら、金属のボールをプレートで

挟んで、ネジでその強さを調整して自由に動くよう、骨格を作っています。アニメーションの人形は自由に動くと同時に、動いたら自分の重さを支えてその位置で止まることが重要なんです。動いて止まるという機能をなんとか持たせていくためにみんな頭を使うんです。『劇場版ごん』の場合は30分ありますのでこうした関節を使っているんですが、短い作品だと実は針金を使います。針金も鉄じゃなくてアルミニウムとか鉛とか。バネ性がなくて、曲げたらそこで止まってくれるものですね。その点では鉛が最高なんですけど、鉛は重いので自重に耐えられなかったりする。軽い方がいい場合はアルミニウムとか銅を使ったりします。アルミニウムはよく使っていて、この指の辺りはアルミでできています。こんな関節が入った人形を少しずつ動かしては止めて撮影し、動かしては止めて撮影するというのを繰り返していきます。こうした構造の基本原理は昔からあって、イギリスかアメリカあたりで発明されたんじゃないかと思います。そして世界中で大体似たような構造で、原理は同じものが使われています。でもみんな微妙に工夫を加えて作っているんです。そんなにたくさんの需要はないので、きっちりした製品というものではないですよ。部品だけ作ってくれる人はいるけど組み上げるのは自分だったり、材料も構造もかなり工夫して作っています。ちなみに外国のお話では登場人物が椅子に座っていることが多いのでそんなにしゃがんだりしませんが、日本が舞台だとしゃがんだりあぐらをかいたりするために、足の関節が結構曲がらないといけない。外国の人形だと腰から横に玉が出て股関節の構造がちょっと違う作りが一般的なんだけれども、外転内転というんですが、曲げた状態のまま外に開いたりしないといけない。しゃがむと足をものすごい頻度で動かすことになるので、関節や骨が金属疲労する素材だと折れてしまう。それから本作では兵十が銃を持つシーンがあるわけです。すると肩が動かないといけない。それに右肩と左肩でちゃん

と辻褃が合うように作らないといけない。あぐらをはじめとした床生活に対応した動きと、肩の可動域が広がるという点は工夫して、最初にプロトタイプを自分で組み立てています。ただ僕は溶接とかあまり上手じゃないので、これでいけば全体で今回のお話をクリアできるからこれをちゃんと壊れないように作ろうという段になると、今度は上手い人が実際に映画で使うものを作るという流れになっています。

——映画で観た印象と比べると、人形の実物が小さくて驚いた。ごんは体長十数センチほど。

八代 このごんなんかは足が短いから、膝や足首まで作るのは大変なんです。真鍮という金属を使っていて、これは僕にも扱える溶接しやすい楽な金属なんですけど、もっと強い力で小さく作らないといけないので、ほかの人形ではまた違う金属を使ったりしています。ちなみに人形は大体このくらい（身長30センチ）が真鍮という金属の強度からいって限界かなと思う大きさなんですけど、大きくなると楽なところもあるんです。細かく動かさなくてもよくて、手で動かしやすい。ただ、大きくなると重くなるんですよね。重くなると関節が自分の重さを支えないといけない。今ここは支えられるけど、ここを持つと腕が下がってきちゃったり、この強度を突き出さないといけない。強度って針金であれば太さ、言い換えれば断面積です。アーマチュアで言えばこの球の部分の摩擦なんですよ。摩擦には押さえる強さと同時に接する面積も関わるんですけど、多分関節の固さは面積に起因しているから大きさに対して二乗の関係で増えていくんですよ。でも重さというのは体積なので三乗で増えていくんですよ。そうすると大きくなればなるほど二乗しか出せない関節強度と三乗出ちゃう重さというの関係が崩れて、結構抜いづらくなってくる。そう考えると真鍮という金属の強さを作るのは割とこのぐらいまでかなって感じている。大きさとの戦いがありますね。

——工学や医学にも関わってきそうな話だ。

八代 ここに持ってきたごんと加助の人形は、映画でも使ったものです。各人形、基本的に一体しかないんですよ。木で彫ったりしているの、型取りで複製などは基本的にしない。今回は兵十だけ何体か作りましたが、頭は一体しかありません。服が何度も変わるので、着替えていたら大変というのと、本物の水の中に沈めちゃったりしているの、壊れるリスクも含めて、体だけは何体か用意しました。

——本物の水に浸かるシーンがあって驚いた。

八代 川のシーンで実際に水を張ってその中でアニメーションしていたけど、本来は水を使うことは少ない。動きをコントロールできないし、人形が入るとどうなるのか分からなかった。金属が錆びるとかおかしくなってしまうし、接着剤がどうなるかとか、金属、スポンジ、木、プラスチック類とか、性質の違うものが水を含むとどうなるのか分からないので、念のため水用の人形を作ったりしてましたね。

——チェコのヤン・シュバンクマイエルという有名なアニメーターが粘土のアニメ（クレイ・アニメ）を作っているが、制作中に休憩を挟むと、粘土が乾いて縮んだりしてしまうとか。

八代 例えばススキ野原のシーンで本物のススキや植物を使って撮っていると、誰かがくしゃみしても動くし、何もなくてもふわふわ動くし、湿度によって形が変わったりもする。こういう素材を基本的にはアニメーションでは避けるんですが、前述したように、動かないのが動くマジックで、本気で騙すんじゃなくてこれは偽物だよと、こうやって撮っているから動いちゃうこともあるよというのを前提に成り立つ表現にしようと思った。撮影や美術制作に入ったのがまだススキが採れた時期でしたので、ごんの背景にあるススキは本物を使っています。これをミニチュアで正しく表現すると、ススキってシュッと伸びてふわっと出る。このシュッと伸びた形で表現するのが本当は正しいミニチュアなんですけれども、僕はこのススキの何がススキらしいかって考えたときに、逆光でふわっと

光るところとか。それから絵で描いた時の形が合っているというよりは、僕は毛先の部分が必要になるんですけど、人間は散髪するので毛の先がスパッと切られてますが、大体の動物の毛って先がふわっと消えているように細くなってくる。植物もそういう繊細さがあって、大きな構造だけ似せるのではなく、このふわっと先が消える感じというのをススキとして表現したいと思ったとき、本当のススキを干して使うと意外と本質が出せるかもと思った。ススキの本物の形とは違うけれど、秋の野原でふわっと光る柔らかさを表現したくて、実物のススキを使いました。

—ごんの毛先が風にそよぐシーンもある。

八代 [ごんの木彫を手に] これは普通のフェイクファー。洋品とか裁縫屋で売っている毛皮の偽物なんですけど、たくさん探して適したものを見つけて作りました。そんなに特別なことはやってないんですが、いじっているうちにだんだん癖がついてきて馴染むようになったという感じですね。着ぐるみの形にするのにはこれが一番良かったんですけど、本当の動物の毛って綺麗なんですよね。僕は毛バリ釣りもやっていて、実際に動物の毛で毛バリを作ったりすることもあったんですが、本当の動物を映画に使うのは、近頃は問題視されることもあるので、避けようかなといった部分もあります。

—夕暮れや月はどうやって表現したのか。

八代 僕らの制作のマネジメントとかいろんなことをやっている加倉井を紹介します。制作全般を見渡すと一番分かっているのので、写真とかも集めてもらいました。月は何通りかの方法を試しましたが、たとえばプロジェクターで月に背景に映しているシーンもあります。星空と月が映っているのは、実は白いただの壁で、そこにいろんな空とか遠景の山などを写して背景を作っています。雲は場合によってはカメラの前に薄い和紙などを掛けて、霞のように撮ったりもしましたね。

—スクリーン・プロセスと呼ばれる、ヒッチコッ

ク監督らも用いていたトリック手法。ほかに、うなぎがくねったり、巻き付いたりする動きも不思議だったが、どういった素材で、どう撮影したのか。

八代 アルミか鉛の針金だったと思います。芯に針金があり、その周りにスポンジとラテックス（ゴム）ですね。乾くとゴムになる液体にドボンと浸けて、表面を作っていく感じですね。最初は粘土で細長いうなぎを作って、石膏で型をとって、ラテックスをその中で固めていって、うなぎの形にしていると思います。

—川の水が実物だったが、水の流れは当然止められない。ストップモーションで動きのあるものを取り入れる発想が面白い。水滴が落ちて冠の形になるのも独特の表現だ。

八代 置き換えという方法なんですけど、実際に動かすんじゃなくて、あらかじめ形が変わった状態のものをたくさん作っておいて、それを置き換えていくことによって動いて見せる方法を使っています。いろんな種類の透明な素材で水滴を作って、1コマ1コマ同じ場所に形が違うものを置き換えていって撮っています。雨の降り始めはこの方法ですね。僕の水滴は比較的動きが早いので、1回ごとの形が大きく違うんですよ。パパパパッと変わってくる。これをもっと精密にやると、最近では人間の顔の口とか動く部分を3Dプリントで出すんですよ。3Dプリントで出す前のデータというのは、言ってみればCGのようにちゃんと連続性を持って、「え」から「い」の口へ移り変わる形を12コマに分けて作っていって、それを3Dに出してやるという方式も使っていますね。そういうのもみんな置き換えという手法です。

—加助と兵十が提灯を持って歩いていくシーンでは、提灯が本当に光っているように見えた。

八代 これは実際の提灯で、中に小さな電球が入っていて、本当に光っています。ただ、十分には光らないので、スポットライトを用いて、人形が持っている提灯にライトを当てているんですね。そうすることでなんとなくその辺が明る

いという雰囲気や嘘を作って、人形が歩くのに合わせて追いかけていくという方法で見せています。

—様々な水準のトリックがある中でも、ごんが化ける点が斬新だ。狐が化けるのは日本民話の伝統だが、本作の場合は質が異なる。ごんが人間の視界に入ったときだけ四つ足になり、それ以外のときは二足だ。

八代 はい、そうですね。小さい子供時代のごんも中にはワイヤーが入っていますが、ぬいぐるみ的な感じですよ。グッと押さえて、折れてしまったこともあります。

—人形を作って動かしながら作戦を練っていく。その前に脚本や絵コンテも用意しているのか。

八代 まずは字で書いていきます。映画で脚本というとなんかフォーマットがあるんですが、厳密なシナリオの書式や正確なセリフというわけでもなく、スピーディーに字で頭の中にあるものを書いていく。絵で感じることも一回文章に書き出しています。お話ができたところで、スタッフみんなで、このお話で行けるか、どんなシーンが必要かなんて言いながら、いろんなことを動かしながら裏で絵コンテを書いていくという順番が多いです。

—ススキ野原や田園風景など、空間が広々と感じられた。

八代 ジオラマのようなセットで撮影しています。先ほどお話した白い背景を用意して、そこに大きくて強い光のプロジェクターで背景を映し出しています。低い目線のカメラで撮ると、水平線が重なって地面が一続きに見える。その間に、実は人間が入って行ける。アニメーションするときにはスタッフが入って行ける隙間を作ったり、いろんな仕掛けができる隙間を作っています。

—兵十の家の中はどのようなカメラ位置から撮影したのか。

八代 家の壁を取り外しできるようになっています。一眼で普通のスチール用カメラを使っていますが、セットの中に入れるには巨大なものに

なるので、どうやっても壁に引っかかって置けなかったりする。少し壁を取り外したり、光を入れるために屋根を取り外せたりという仕組みになっています。ごんが入ってきて横に歩くシーンでは、土間の後ろの壁を全部取っ払っています。

5 ごんの自意識

—ごんが変身する表現はどう解釈すればよいか。自意識の中では人間に近いという、ごんの自画像のようなものなのか。

八代 この話の捉え方の根本になってくるかもしれないですが、もともと「ごんぎつね」は文章だけのお話で絵はなかった。文章だけで読んでいる読者は、きっと頭の中で想像を働かせている。読者はたぶん、ごんが四つ足であろうとなんだらうと、ごんの気持ちに立って、ごんの気持ちを考えていく。そういう意味でごんは表情があって、絵に表したときは、ちゃんと感情があるという見え方をするのが、僕は自然だなと感じています。僕はそうやって感情を表現するときに、四足の動物なんだけど表情が豊かといった表現がそんなに好きではなくて、どっちかという、泣いたり笑ったり喋ったりするんだったら、もっと人の形がいいと思っています。このお話は基本的に、ごんを人の形で作って、見ている人にもそんな感じで捉えてもらいたくなって思っているんです。ただ、そうすると今度は兵十が、こんな人の形をした可愛いごんを、間違いであろうと撃ってしまうというのは、あまりに残酷なひとでなしたということになってしまう。兵十の立場になって考えると、彼はこの世界で生きていて、ごんと話すわけでもないし、ごんの立場に立つというスタンスでもない。そうすると彼にはごんは獣に見えているはずだ。僕は言葉だった作品を絵で表すというふうなメディアを変えていくんだけど、この大事なスタンスを表すために、ごんが姿を変える表現がいいかなと考えるに至ったんです。

—生命感を表現する上で大事にしている演出の

秘訣は。

八代 先ほども話したように、実際には生き生きは動いていないんですよ。もしかしたら、動かすことで生き生き見せているんじゃないかと、動かないからどうにかしているっていう部分があったり、見ている人の想像に委ねるのが前提になっているんじゃないかなと思っています。この木彫の顔は僕が彫っているんですが、人間の顔って実は左右対称じゃないんですよ。それほど正確で綺麗な形じゃない。木で彫る場合も木目が斜めに入ったりします。力づくで彫ってしまえばちゃんと綺麗な形に作れるんですが、なんとなく木目が削りやすいとか、かっこよく言えば木と対話しながら彫ると、顔の形が歪んでいくんですよ。実際に人間の顔も目の形、口の形ってマークにすれば簡単だけでも、立体的にいろんな面から複雑な曲線が入っている。右も左も違う形の中に、いろんな曲線を入れていく。笑っぱい曲線とか、怒りっぱい曲線とか、そういうのをいっぱい仕込んでいくようなつもりで作っているんですよ。そうするとお話の中に持って行ったときに、笑っている要素がふーっと浮き出てくるのを見ている人が感じてくれるし、怒っていると怒る要素が出てくるとい現象が起きているかなと思うんですよ。それは動かしたときに初めて起きるんじゃないかと、きっと見ている人が前後の文脈からそう感じてくれる。その人にじっくりきた表情に捉えてくれるんじゃないかなって思っています。

——左右対称でパターン化されたコンピューターグラフィックスとは方向性が逆かもしれない。

八代 全く動かないのが前提なので、CGとは根本的に違う方向からアプローチしようと思いました。

——八代監督の基盤を作った教養・知識はどんなものか。例えば兵十がうなぎを獲るシーンでは、落語やドジョウ掬いといった古典芸能が想起される。木彫の関節の仕組みには、解剖学的な知見が潜んでいる。

八代 実はそんなにはいろんなことを勉強しては

いないかもしれないですが、解剖学でいえばもともと美術をやっていて美術的な知識はありましたが、それをアニメーションに置き換えたとき、もっと動きを知らないといけないなと思った。参考になる本でおすすめしたいのが、たとえば『ソッカの美術解剖学ノート』（ソク・ジョンヒョン、オーム社、2018年）。これは美術解剖学の本で、一般的にこういうのは写真が載っているんですが、これは韓国の絵の上手な方が自分の絵だけで表現している。絵って写真よりも伝わるんですよ。分かりやすい観点が押さえてある絵は、伝えたいところだけが伝わる。写真はプロの写真家の表現は別ですけど、何でもかんでも写りすぎちゃって伝わらないところもある。例えばこういう本を参考にしています。あと、先ほど木彫のいろんな要素が流れの中で見えてくると話しましたが、これは能面についてもよく言われることで、能面は光の当たり方でいろんな表情に見えてくるわけです。能面にも当然形があるんですが、面を着けた役者が光源の位置まで意識して演じるんですね。陰らす角度と照らす角度というものを役者がちゃんとコントロールしないとイケないらしいですよ。例えばそういうことを、学んでいるわけではないのですが知っていたから、同じことをやってるんだなと思うことはあります。

——表現を追求していくと時代を超えて同じ道に行き着くことがある。少し前にも出た話題だが、アイデアを文章で書いて、絵コンテも書いて、人形を制作して、撮影に入る。その後も編集の作業が続くなど多くの段階があると思うが、どれほどの時間と労力が必要になるのか。

八代 『劇場版ごん』の場合、美術制作を1年ぐらい行ってから撮影に入りました。ただ、撮影に入った段階で全部の美術は完成していませんでしたので、撮影が始まってからは撮影と美術制作がオーバーラップしているんですが、美術だけで1年半ぐらい、それから撮影が約10ヶ月という期間でした。これは早いのか長いのか

ちょっと微妙なんですけど。

加倉井 一般的には1秒のショットを撮るのに1時間ほどかかります。ただこれはセットの時間を含まないで、セッティングが変わるともっと伸びます。八代監督は撮影が早い方で、1日で8秒撮ったりしていましたが、セッティングが変わると1日に何秒も撮れません。でも約10ヶ月でこの作品は完成しました。

八代 実は僕、アニメーション単体としてはあまり上手じゃないんですよ。自分で監督してるから動きが作れるんですが、アニメーターという職業になると、いろんな監督のインスピレーションを確実にプロとして出さないといけない。そういうのに比べると結構下手くそで、それより時間もかけようがないっていうのもあるかもしれないですけどね。

——雨の日に加助が兵十の家に入ってきて、体についた水滴を払う手の動きが素晴らしい。兵十が窓の外にごんがいてと気づくときの、尻尾の引っ込む動きも。

八代 監督とアニメーターを兼ねているので、自分が動かしたいものだけやってるのかもしれないですけどね。

6 原作との比較

——原作と映画を比較しながら、テーマについて話を深めていきたいがその前に、学生時代どんな本を読んでいたか、好きな作家や文学作品などはあるか。

八代 学生時代はあまり本を読んでいなかった。大人になってから書籍とか読むようになりました。好きな作家を何人か挙げると、同じ傾向の方、熊谷達也さん、川上健一さん、それから漫画家では『釣りキチ三平』の矢口高雄さん、この辺りは好きな作り方の人たちだと思っています。矢口さんは秋田の出身で、残り2人も青森や岩手なんですけど、東京や都会とちょっと違うところでの活動から始めていて、テーマを自分の出自や住んでいる場所とか、自分の好きなところに振っている。しかも最初の作品をそう

いうところから始めたからか、その後の作品も皆、テーマの掘り下げ方とこだわりにもものすごく一貫性がある。実は新美南吉さんもそうだったのかなと思うところがある。芸術作品の作り方には、自分が知っているものとか、自分の手に触れるものを、グーツと人に伝わるように昇華させる作り方もあれば、全く自分の知らないところに、全く新鮮な新しい世界を出していく作り方もあると思うんですが、どっちかという僕は、地べたからやっていく形の作品に引かれるところがあるんですね。

——八代監督は秋田県出身だが、雪の記憶がノーマンザスノーマンに結晶したのか。

八代 そうですね。同じことを繰り返すと、他人には、また同じことをやってるのかと言われるんだけど、そうなんですよと言いながら、「ヘッ」と同じのを作り続ける人って好きです。

——ススキ野原をはじめ、映画で描かれる静寂の風景や平原は、八代監督が住んでいる軽井沢を感じさせる。ところで、文学を原作とした映画の例は数多あるが、21世紀の現代に「ごんぎつね」を映画化することに躊躇はなかったのか。あまりに有名な童話で、2Dの平面的なアニメも作られており、絵本も多く出版されている。映画制作者の間でも「ごんぎつね」は盲点で、八代監督がこの作品を手掛けたのは意外だったのではないかと。いつからどんなふうに「ごんぎつね」を映像化しようと構想し始めたのか。

八代 小学校で「ごんぎつね」を読んでいましたがあまり覚えておらず、大人になってから読み直したんです。コマーシャルなどの映像を作っている頃、休日に読書館で読んだと記憶しています。それも、黒井健さんの絵本。おそらく文章で受け取る大人たちと近い感覚で捉えられる絵本だと思います。これを読んだときに、いい話だったんだなと思って、小学校のときに気づかなかった形で捉えることができた。その時に、いつかこういう後味のものを作りたいなって思ったんです。決して悲しいお話という捉え方

ではなくて、明るくて未来がある前向きな話だ
なって捉えられた。20代ははじめぐらいのときの
ことだと思うんですが、年をとってからアニメ
ーションを作るようになってきて、さあ次の
企画は何をやるかっていったときに、「ごんぎ
つね」なんてどうだろうっていう話になりました
ね。

—大人になってから再読して、新たに気づき
があった。それを言語化するとどうなるか。

八代 子供のときはごんが死んじゃう悲しい話、
というぐらいの知識で覚えていた。いざ読み直
すと、すれ違いの話に見えてきた。その頃には
映像の仕事をやったから、たとえばこの登場
人物はどういう人だろうとか、想像したのかも
もしれない。「ごんぎつね」の原作は、基本的には
ごん側からのお話で、ごんを殺してしまった兵
十は残念な人なんだけど、きっと兵十側にも何
か考えがあったはず。しかも原作を読む限り、兵
十は何も悪いことをしていない、当たり前のこ
とをしている。なのにとても悪い役を押しつけ
られている。そのとき頭の中に、それぞれに立
場があって、すれ違いを起こしているだけとい
う思いが浮かんだ。出来事は結果的に悲劇だっ
たとしても、誰も悪い人はいない。悲しい出来
事が結果というよりも、悲しいことがあったと
しても、その裏でみんなそれぞれ一生懸命に「良
し」と思って生きている。そこを詰めていけば、
世の中捨てたものじゃないとか、世の中って
いいじゃないって前向きに捉えられると思っ
たんですね。20代半ばになって仕事も始めて、
いろんな難しいことに立ち向かったり、世の中
のニュースも見たりして、みんな一生懸命考
えていて、これからの世の中は大変だ、難題
尽くしだということが、ちょっと重荷で嫌だ
なと感じていた。そんなとき「ごんぎつね」
が大変だと言っても、結局生きてる人って
みんないい人じゃんって訴えてるように思
われた。実際にはいい人ばかりじゃないかも
もしれないんだけど、いい人だとしてとりあ
えず信じる道筋ができる話だと。これがこの
作品を作った際のモ

チバージョンの大元です。

—「ごんぎつね」は児童雑誌『赤い鳥』(1932年
1月号)に発表された。掲載時には編集者の
鈴木三重吉が手を入れた。改稿前の草稿を読
んでみると、実はごんが死ぬときに「うれし
かった」と思っていたことが明記されている。
鈴木三重吉があえてそれを削除したことで、
解釈の幅が広まった。しかし案外、改稿前の
草稿に大切なテーマが打ち出されていたのか
もしれない。

八代 研究や意見はかなりの量があり、作る
ときにはもちろんその話も取り込みました。僕
は実は、「嬉しかった」って、言葉にはしない
けど、はっきりさせたかった。僕は作品の解
釈を見る人に委ねるとは言っているけども、
実はあまり委ねる表現っていうのは好きじゃ
ない。作り手がまずははっきり理解した上で
どう表現するかが重要だと思っています。僕
ははっきり嬉しくさせたかった。見る人の9割
に、ちゃんと嬉しかったと伝わるようにし
たいと思って作りました。

—そのメッセージははっきり伝わってきた。
脚本は八代監督と本田博文氏の連名だが、
どのように共同執筆したのか。お互いに協
議・相談しながらの執筆か。

八代 そんな感じですよ。「次の作品は「ご
んぎつね」でどうだ」と提案した時に、実
際には制作のためにお金を出す人がいるわけ
です。大人の世界でもちゃんとこの作品を作
っていく意味を見つけて伝えないといけない。
先ほど友田さんもおっしゃったように、今
この時代になぜ「ごんぎつね」なのかって
思われるかもしれない。あるいは映画のエ
ンタテインメントの世界からすると、ちょ
っと古臭い感じがして、果たして売れるの
とか、そういう見方もあった。でも僕は、
古臭いより有名より、何よりさっきのモチ
ベーションが根本にあったんです。この原
作をどういうふうに扱うか、いろんな幅が
考えられると思うんです。今回の作品は比
較的、古典的で伝統的な形を保ったまま、
原作にかなり近い形

だったと思うんですが、映像にする場合にはもっともっと振り幅があると思います。極端に言えば宇宙狐と何かとの物語とか。これを狐と人間を超えて宇宙人と地球人のすれ違いの話にまで持ってくることもできる。たしか割と最初の頃、本田さんと、宇宙人にまでは飛んでないんですけどもう少し新しいごんぎつねができるんじゃないかっていうのを探してた気がしますね。結果的には、僕が思っていた割と原作に近いところに落ち着いたんだけど。本当にこんなにオーソドックスでよかったのか、古い伝統的な感じでよかったのかといった疑問が制作途中に出ないで済んだのは、何ヶ月か前にちゃんと幅広く検討して、こっちのほうがよくと決めたから。一緒に仕事するほかの人たちともその検討をしていた。だから迷いなく進めた。

—それから1年半かけて人形を作り、10ヶ月かけて撮影を行った。撮影中にも原作を読み返していたか。

八代 人形作りのときは読んでいた。撮影に入るとそんなには読んでなかったかもしれないけど。

—撮影中にも脚本の変更はあったか。

八代 結構あったと思います。原作の大きなテーマには関わらないが、原作に出てくる小さなモチーフをできるだけ使っていこうと思いました。ファンも多いし、いいシーンもあるし。でも実際に可能なのかという問題もあったり、途中で思いついて入れたこともありましたね。原作で兵十が魚を獲っているとき、顔の横に「まるいはぎの葉が一まい、大きなほくろみたいにへばりついていました」、それをやろうと思っていたんだけど、付けるのを忘れていた、そういうタイミングでの失敗もありました。

—原作のある映画は常に原作と比較される運命にある。『劇場版ごん』の場合、原作に忠実な話だと言えそうだが、実はそうでもない。原作の重要な空所を見極め、そこを充填することによって、小さな改変だが途方もない深い広がりを生んでいる。まずは兵十。冒頭で幼少期の兵十とその父親が登場する。兵十の人

物像に厚みを加える構想は企画の初期からあったのか。

八代 一つには、「ごんぎつね」を改めて読んで「いいな」と思ったことは、悪い人はいないということです。ごんはいい子で可愛い子である一方で、兵十が悪者にされる話だけど、きっと兵十も悪い人じゃないという捉え方でいきたいという構想がまずあった。もう一つは、「ごんぎつね」の原作は文字、書き言葉で表したのですが、たくさんの絵本になっているわけです。文章の部分は全部一緒なんですけど、いろんな絵が付けられている。つまり、原作の絵本化が行われてきたわけです。実は現代的な表現にしているいろんなサンプルがたくさんあるんですよ。僕らにしてみれば、同じ話をどういう色づけで捉えられるかという前例がたくさんある話なわけです。言語表現が主だという点は変わらないですが、とって幅がある。そんな中で僕はやっぱりこの絵本が一番好きで、影響を受けてる気がするんです(新美南吉作・黒井健絵『ごんぎつね』偕成社、1986年)。兵十の顔があまり描かれてないんですよ。どう捉えてもいいような曖昧な描かれ方です。兵十は顔のないただの人間、狐から見た人間っていう描かれ方になっていて、そのおかげで自由に捉えられる。想像したい人はどんどんいろんな想像ができると思うんですが、大抵の絵本では表情もある程度描かれちゃってるんですよ。同じ話でもどの絵本、どの挿絵で見たかによって第一印象は違ってんじゃないかな。ただアニメーションの場合、こういう逃げ方はできない。アニメーションは人形を作った時点で、顔を見せないにしても、なんとなくこのぐらいの体格でこのぐらいの身長でというふうな、何かは感じてしまうんですよ。その一線を越えてしまったら描ききるしかない。見る人の想像で自由にはならないからこそ、僕が考えるこの話の一番のテーマをはっきりさせないとダメだなと思って、選択肢として両極ある中の一極を取ったという感じですね。その中でも思い返すと、僕が描いた

のは、若くて青二才で自分の立ち位置なんかもちよっと分かってない、世の中に踊らされている人としての、弱い兵十だったんです。ただ、頭の中には強い兵十もありました。僕は秋田の出身なんです、銃を持って獲物を撃つ、マタギって呼ばれる猟師がいるんです。冒頭シーンよりもっと厳しい自然の中で、生きるためには他の命も奪わないといけない。でも決してそれは悪いことではなくて、命と命のやりとりだ、そういう厳しさの中で生きていく兵十で描く話も想像はしていました。ただ、「ごんぎつね」の舞台は愛知県の半田という地方なんです。原作に出てくるモチーフもできればたくさん作りたいけれども、生きるためには撃たなきゃいけないような、厳しい自然を舞台に設定すると、うまくいかない部分も生じる。半田は基本的に豊かな土地で、人間の農地や水のやりとりとかで厳しいところはありますが、自然としては穏やかで豊かな場所なんです。秋田の山中の本当に厳しいところとは違う。もしそうした厳しい方向で行くなら、違う場所設定で違う場面を作らないといけない。例えば兵十像も、そういった幅のある中で、より原作に近いものを選んだんです。

——文学作品における絵の重要性を再認識した。兵十の背景が具体化されたことで、作品の厚みが増している。年齢は何歳くらいに設定したのか。

八代 17歳くらいかな、ちょっと体格はいいですけど。

——ごんの年齢は。

八代 時に5歳、時に10歳かな。子供の話をたくさん作ってますが、年齢はかなり曖昧ですね。僕自身、男の子だったので思うんですけど、男の子は年齢が何歳だからどうってことはなくて、同じ年齢でもすごくガキっぽい時があれば、結構大人っぽく考えていたなということもあり、実は年齢ってかなり曖昧で幅があるかなと思うんです。年齢をよりどころにいろいろ考えていくスタンスの人もありますが、ごんに年齢設定は

要らないと考えています。

——ごんが祠の陰に隠れている前を兵十が通り過ぎていくシーンは、中高生が下駄箱の陰でラブレターを渡そうとして葛藤している青春映画の一コマのようだ。

八代 文学研究でも言われているかもしれませんが、ごんの兵十に対する片思いの恋心的なところもあると思って、それを表してみようかなと。そもそも年齢は関係ないんでしょね、憧れとかいろんな思いが縋り交ぜになって、ずっと後ろをつけていってしまう感じなんです。嬉しくて舞い上がってしまったり。

7 矛盾する本気に挟まれて生きる

——冒頭で兵十とともに父親が登場し、生きるために殺すことの必要性を説く。一方で、兵十の母親についても原作にはない情報が盛り込まれ、幼少期の記憶も含めて語られる。母親は兵十に、殺すことを嫌がるその優しさを肯定してみせる。兵十は両親から矛盾する二つの教えを受けて、それを背負って動く人物になった。こうした設定を加えられたことの意味は。

八代 お父さんの厳しさは、このあと兵十が犯す罪というか間違い——単に殺したという意味だけでないと思うんだけど——、自分が惑わされて、自分自身を貫けなかったことによって犯してしまった間違いについても、単に殺す・撃つということが悪いのではないということ、観客と最初に共有しておくというか、この話の中ではこういう基準がある中で銃を使うことを捉えていくよというために作ったという、理性的な理由もあるのです。一方でその後、兵十がごんを殺してしまう大きな原因は、兵十の迷いというか、自分で自分を決められなかった、あっちについたりこっちについたりする、そうした迷いを出すためのお母さんだったりするのです。お父さんの考え方は加助にも引き継がれて、加助は加助で、僕の中ではお父さんほど確固たるものではないと思っているのですが、兵十の迷

いを出すための設定だったかなというのがありますね。もう一つ、僕にも男の子が家にいるのですが、親をやっていると子供に対して夫婦一枚岩で接しなきゃいけないなんていうことがある。また、インターネットでいろんな情報に触れられる中で、「親はこうあるべきだ、子供はこうあるべきだ、こういう場所ではこうするべきだ」という規範がすごくたくさんあって、ちょっと窮屈だなとか、本当は違うんじゃないかとか思うことがある。親も別々の人間で、一枚岩になれなかったりするじゃない。先生と親も言うことが違うし……そんな中でいろんなことを見つけていけないといけないのがきっと子供が生きる道で、むしろいろんな人が本気で考えていることをちゃんと提示してあげて、その中から選べる環境というのが重要だと思います。こう選べてこう選びやすいよって提案するんじゃないで、こっちは本気でこう思っている、こっちは本気でこう思っている、そういう本気と本気がいっぱいあるのが世の中で、その中で自分を見つけていけないといけないのを感じたいなと思った。結局そこで迷ってしまったのが、兵十の失敗なんですよ。

——加助は兵十の父親と友達だったのか、父親代わりの役割か。

八代 裏の設定では、兵十のお父さんは銃も持っているように村の中では猟師役もできて、それを助け合いながら年代でやってきた親友が加助なんです。でもお父さんが何らかの理由で亡くなっちゃって親代わりをしていて、目をかけている。加助はすごく重要な役割だと思っていて、「何々はこうしなきゃいけない」という言い方をいろんなところでしているんですけど、まず観客に加助はすごく人格者で、この物語世界の価値観、例えば生きるためには撃たなきゃいけないとか作物を守らなきゃいけないといった規範、この世界の常識とか標準値を観客が信じられるような物言いをする役割です。これが現代劇だと要らなくて、視聴者が実際に生きている中の常識で見てもらえればいいんだけど、時

代劇だとそういうのが要る。同時に、「世の中こうあるべきだ」ばかりで息苦しくなっている現代社会や世の中の象徴にしているんですね。だから実はこの加助というのが兵十にとっての魔物で、惑わすものなんです。「世の中で一般にこうするべきだと言われるけれど、自分の意思を持たずに従ってしまうと失敗するよ」、という話にするための、実は悪役なんです。

——加助にここまで厚みを与えられるクリエイターはまず他にいないだろう。加助と兵十が夜道を並んで歩くシーンがある。後ろからごんがつけてきて、三者が同じ速度で歩いていく。ところが、「それはお前、神様だぞ」と加助が言った途端、兵十とごんが同時に立ち止まる。2対1なのは変わらないが、異なる組み合わせになって、加助だけが迷いなく同じ速度で進んでいってしまう。

八代 あれはコマーシャルで経験した、映像ギミックのアイデアみたいなのところがあるんですけどね。

——兵十は少年時代、おっ父に促されて獲物の兎を持ち帰っていたが、本当はおっ父が撃っていたのか。それとも動物を殺すことの悲しみをずっと噛みしめながら成長していたのか。また、おっ母にはアケビも渡しているが、これは兵十と母親をつなぐ重要な物と捉えられる。ごんが兵十に栗を届けるときにも一緒にアケビを届けており、栗を届けてくれるのがおっ母だと兵十が勘違いする原因にもなっている。

八代 栗や松茸とはまた違う形のものがあるといいなと考えたんです。僕が小学生のときに近所でアケビが採れていた。アケビってそれほどメジャーじゃないので、お話の中に観客が知らないものがちょっと出てきて、「こういうのがあるんだ」って知ってもらえるのもいいなっていつも思っているんです。山のちょっとした「採れるとうれしいもの」として、ちょうどいいかなと思って。スタッフとシナリオ・ハンティングに出かけたときにも、アケビとかがゴロゴロ採

れたりしたんです。

——松茸や栗は地面にあるが、アケビを採るためにごんは背伸びをする。

八代 そういうものもあります。実を採る仕草を木の上でできる。

8 言葉で表せないことを映像で表現する

——加助が示すように、ごんは村人にとっては駆除すべき害獣だ。一方で愛すべき隣人であった可能性もある。小学校で「ごんぎつね」を習ったか、どんな授業だったか学生にアンケートを取って書いてもらったところ、いわゆるアフターストーリー（続き物語）に挑戦したという回答が多数あった。そして、ごんは実は死んでいなかったという続きを考えている。それほどごんが愛されて、悲しすぎる結末が受け入れられない。『劇場版ごん』を作ろうとした当初から、ハッピーエンドは構想しなかったのか。

八代 ハッピーエンドっぽい終わらせ方も考えていました。それこそアフターストーリーになりますけど、新美南吉さんは原作で、この話自体が語り継がれていた話だという二重構造にしているんですが、僕はそうせずに作った。けれどその構造は理論的にも良くなって思ったんです。たとえば、ごんが毎日何本かの彼岸花を兵十からもらって、穴倉に持ち帰っていた。そうすると山の中のある場所に、彼岸花が何本も落ちていくことになる。そこでその種が芽を出すと、山のあるところに彼岸花のちっちゃな群生地ができる。それを何十年か何百年かの後で振り返るとか。2人が実は心では繋がっていたんだということを象徴する何かを使おうとする構想はありました。実際の作中では、トンボで象徴しています。

——原作にない、兵十とごんとの彼岸花を通じた交流が描かれる。

八代 象徴としての彼岸花なんですけど、原作やいろんな絵本が見本になってやりやすかったといっても、原作は言葉をベースにしているのに

対し、映像は基本的に言葉を使えない。出来事を映像と音やセリフで表現するのであって、言葉がベースではないんですよね、オフナレーションとかを使わない限り。新美さんが書いた言葉で表したものを伝えられない部分がたくさんあるんです。たとえば、原作から省略したこととして、ごんが葬列を見て兵十のお母が死んじゃったんだなと思い、いたずらしたことを穴倉に帰ってから悔やむシーン。僕もススキ野原を作って綺麗に描きましたけれども、これが原作では本当にお母のためにうなぎを獲っていたかどうか分からなくて、ごんが勝手に悪い方に悪い方に想像した話なんですよ。これが言葉だと、小学校4年生の教科書1ページに書かれた言葉で、ごんの心情は表せると思うんですよ。でもこうした概念的な言葉を映像で表すのはすごく難しいんです。それでちょっとお話を変えている部分がいっぱいあります。ごんはきっと兵十にこうしたかったとか、ごんの気持ちをいろんなシーンで外掘から埋めていくことはできます。兵十は届け物をしてくれる存在の正体は知らないけれども、もしはじめからごんだと知っていたら感謝しないだろうし、ごんの方は兵十を知っているからこそ、感謝の気持ちだけはあるということのを何とか伝えたかった。そのためには、映像・アニメーションでは言葉じゃなくて、何か形・物で表さないといけない。ここは結構頭を働かせて、原作の風景の中に自然に出てくる彼岸花を持ってくると使えらと思った。しかも彼岸花が咲いてから枯れるまでの短い季節の物語という風にも出来る。自分でもいいアイデアを思いついたなと思っているところで、言葉で表せない代わりに映像で表すときにやらなきゃいけないことの中でうまくいった例だと思います。

——原作では、ごんが喜びに包まれながら栗を届けているとまではなかなか読めない。映画では彼岸花のお返しがあると、それを手に飛が上がって喜ぶ。捉えようによっては、ごんは悪戯を続けているとも言える。つまり自分の

正体を明かさず一方的に物を届けて、兵十を戸惑わせて面白がっている。だが今までは奪ったり燃やしたり困ったことをしていたわけだが、今度は相手を喜ばせようとする悪戯に変化している。新しいコミュニケーションを発見したともいえよう。兵十からすると、おっ母かもしれない神様かもしれない存在から毎日食べ物が届くのは、無性の愛、恩寵のように受け止められるかもしれない。そうすると加助が言っていることはあながち間違いでなく、ごんが神様だったという解釈も可能になる。また、彼岸花は地獄花・火花・死花と言われるような、この世とあの世をつなぐ花とも言われるが、彼岸花が咲いてからそれが枯れるまでの時間が、兵十にとっておっ母の死を受け入れる時間とも重なっている。単なる悲劇でなく、様々な交流や共鳴が映画には描きこまれている。一方で、トンボやキリギリス、マツムシなどの虫たちは、ごんに厳しく当たる。主人公を追い詰めるような厳しい自然の描写は原作にはない。

八代 そこを忘れるところでした。あの虫も言葉でなければ表せないことを絵で表現するためにひねり出したものだったんです。やはり気持ちを書こうとすると、人間が名前を付けた「嬉しい」とか「悲しい」とかいう言葉でさらっと表せるんですよ。ごんが穴倉で勝手に悪い想像をして自分を責めるときのいじらしさがすごくいいと思ってんですが、それを表す方法が言葉以外ではなかなかない。映像の世界では何でもかんでも説明してしまうと興奮めになってしまうけど、でもやっぱり言葉っていいですよ。むしろ誰がいつどんなふうにかが大事で、原作では語り手がごんの考えたこととして喋っていることを、映画では何か違う人、たとえば虫が声に出さなきゃいけない。でも、僕の心の中では、虫が喋っているわけじゃないんですよ。トンボが自分の方を向いて飛んでいるのを見ながら、ごんが勝手に思っていることなんです。「お前のせいだ、お前のせいだ」っ

て言っているのは、「俺のせいだ、俺のせいだ」って思っている、ごんの心の声です。だから虫の声ともごんの声とも取れるようににはしていると思います。虫が普通に喋っているように受け取っても違和感はないし、ごんの心の声だって気づいた人は、その意味で取っていいんじゃないかなと思います。ちなみに、自分を責めるいじらしさはとても重要と考えています。たくさんの絵本がある中で、同じ文章であっても、一続きの文章をどこで割るかは様々です。たとえばこの絵本（新美南吉作・かすや昌宏絵『ごんぎつね』あすなろ書房、1998年）ですごくいいなって感じたところは、大抵30から40ページに文章を割っていく中で、全く言葉がないページがポンと入ってくるんですよ（20・21ページ）。こういうところで僕はすごくごんのいじらしさを感じる。葬列を見ておっ母だったんだって思った後に、この本では贅沢に言葉がないページが1枚入ってきて、これのせいで何か突き刺さってくるなって思っていて、そういう意味で同じ絵本でもいろんな演出がある。ちなみに僕の好きなこの本（新美南吉作・黒井健絵『ごんぎつね』偕成社、1986年）はたくさんの文章を割と絵と絡めなくて描いていて、演出も少ないんだけど、僕が象徴に使った、彼岸花をごんが受け取って有頂天になって、その後も毎日いろんなものを拾ってくる、あのシーンのいじらしさみたいなのと通じるのはこの本。贅沢に2行だけにしている、「つぎの日も、そのつぎの日もごんは、栗をひろっては、兵十の家へもって来てやりました。そのつぎの日には、栗ばかりでなく、まつたけも二、三ぼんもっていきました」っていう、この2行だけをこの1ページに収めているんですよ（24・25ページ）。普通ならこの2行は大抵別の絵についちゃう。僕はここが大事だと思っているんですけど、「いいことができた、これでもう兵十に何か伝えられる」という、ごんの喜ぶところを表現する演出がある。基本的に文章ベースの原作でも、大事なところを引き出すための方法や工夫、演出の

幅はたくさんある。その延長で行っている映像表現が結構あります。

——原作文学と映画の間に、絵本も含めた様々な演出も入っている。書き言葉だけでなく多様な要素が複合的に用いられた、総合芸術にふさわしい表現である。オープニングタイトルでは「ごん」という文字が表示されるが、あの墨蹟は誰の手によるものか。

八代 僕ですが、タイトル用に書いたわけじゃなくて、シナリオを書いているときの文字を、そのまま使っています。

——「ご」の一目や「ん」の払いが、狐の姿や尻尾にも見える。

八代 意識したわけじゃなかったけど。筆ペンでちっちゃく書いた素材しかなくて、タイトルで使えるように綺麗にするのが大変でした。

9 時代考証

——「ごんぎつね」は現在も小学校国語科の定番教材である。学習指導要領では我が国の伝統的な言語文化を小学校教育でも学ぶことが推奨されており、城やおはぐるといった文化が残っていた時代を舞台にしたこの童話の教材的価値はますます高まっている。うなぎが棲む川、彼岸花やススキのある風景など、「ごんぎつね」は現代では失われつつある自然や文化を学ぶ機会にもなっているのだ。だが、最近では意外な方向に議論が進んでいる。『ルポ誰が国語力を殺すのか』（石井光太、文芸春秋社、2022年）という本の冒頭で、ある校長の話が紹介されている。それによると、最近小学校の授業で「ごんぎつね」を読み上げてグループワークをさせる中で、兵十の家の前に大きな鍋があつてぐつぐつ何かが煮えているのを見たごんが「葬式だな」と思う場面について、現代の小学生がとんでもない誤読を犯すという。実は大学生に訊いてみても、半数ぐらいの割合で、鍋の中身がおっ母だという答えが返ってくる。さすがに食べるまでは思わなくても、遺体を殺菌消毒するために煮

沸しているといった意見が出される。葬式には隣近所の人たちが弔いや手伝いで集まるため、みんなで食べるための料理なのだという「常識」はもう通じなくなっている。著者はこの事例を「国語力の危機」と捉えているが、葬式での振る舞いについては関西・関東などの地域によっても差異がある。また、葬式が個人宅で行われることも減り、民間企業の葬儀会場で催されることが一般化しているため、隣近所の人に食事を振る舞う文化自体が失われている。国語力の衰退ではなく、時代とともに共同体のあり方や葬送の文化が変化した結果、若い読者には分からなくなっているのではないか。『劇場版ごん』は具体的な形ある物で映像表現しているため、そうした文化的背景を具体的に把握する材料としても価値が高い。時代考証をはじめ、どんな調査をされたのか。

八代 調査して分かることは、嘘がないように、できるだけ正しく表現しようとしています。ただ、日本は生活文化が100年前に西洋化されて変わっていることもあって難しいところもありました。昔話ですでに記号化されているものもありますよね。観察・調査に基づく知識もなく、記号化されたものを流用するのは嫌だというのがあって、できるだけ元をたどって行って、おとぎ話的な絵をそのまま使うということをしなないように心がけました。たとえば井戸は、半田の辺りにはいわゆる赤茶色の焼き物がたくさんあって、それ以外に黒い焼き物がある。原作にも登場する赤い井戸というのは真っ赤な井戸ではなく、赤土系の焼き物の井戸だということだったり。そういうのはこの話の舞台になっている半田についていろいろ調べながらやっています。あの辺りの標準的な井戸は赤土のもので、黒井戸と呼ばれるものもあった。家についても調べましたね。難しかったのは、この話をやる上で必要となる間取りや設定にしないといけなけれど、実際にサンプルにできる家はそんな間取りにはなっていない。それをアレンジする

ときに知識があれば、ここはこういうふうに変えてもおかしくないということが分かるんですが、難しいんですよね。100%この家を真似ればいいという家があれば正しいものが作れるんですけども。アレンジを加える際にはいろんな家を調べて、どうしてこの家はこういう形になっているのか、同じ地方でもこの違いがあるのはなぜかと調べたりしながら、知恵を絞りました。地域の違いだけでなく、お金持ちかそうでないかでも違いが生じます。それから、原作でもお念仏が出てきます。半田ではたくさんの人が念仏を唱えるだけで極楽浄土に行けるといって、浄土真宗が庶民に広がったんですね。そうするとお念仏のために人を家に入れるからちょっと広い部屋があったり、お祝いに持っていくものの名前の付け方も違ったり、葬列の作りも違ったりする。何が正しいかという資料がなかなか出てこないんですよね。見つかったものに、許されそうな範囲でアレンジを加える。別の宗派だけれど、スタッフの中にたまたまお坊さんがいたので、多分こうじゃないかなとか、名前はこう付けるんじゃないかなと、推測していったりしましたね。兵十がおっ母に彼岸花を持っていくとき、チラッと見上げる場所には神棚があります。神様と仏様がいるんですよね、日本には。その中で江戸時代に言われたのが、神様は家の中に向かうべきとか、仏様に向かうべきといったこと。お念仏をやっているときに神様と仏様の扱いが難しかったり、家の中に壁一枚に対して外に向ける神棚と中に向ける神棚があったり、仏壇もあって混在しているんですよ。仏壇の位置も、映画を作っているときにわからなくて難しかった。もともとは神様用だったものを仏様用に変えたり。

—民家の作りが素晴らしい。土間から神棚の下を通って奥へ行くと仏壇があるという空間構成になっている。信仰に関連して、家の外でも稲田の中に祠がある。この時代だと鎮守の森もあったはずで、童話の舞台になったのも権現山だ。狐に化けた神様を祭る神社と、そ

れを守る森。信仰の場である祠が、人と狐との出会いとすれ違いの場になっているというのも象徴的だ。

八代 このくらいの大きさの祠をモデルにしようとしながら作りましたね。

—ごんが届ける栗は、国語教育や文学研究ではしばしば注目される。教科書ではすぐ食べられるような形のつるつとした栗の実が描かれている。初出の雑誌では、ごんが風呂敷で包んだ栗を兵十に届けようと啜くわえている。ところが映画ではいぐりいぐりになっている。しかも、ごんが栗を届けようと思いつくのは、まず毬栗を踏んづけて「痛てっ」と飛び上がるところからで、そのあとでも繰り返して手を傷つけている。

八代 僕の家周りにも栗が落ちていたので、本物を拾って持ってきました。一ヶ月くらい経っているのに艶がなくなっているんですが、イガイガの中から栗が覗いている。落ちてすぐだと艶々で、ワックスを塗ったように光っていて、すごく綺麗なんですよ。人に贈るなら見た目も綺麗な方がいいかなというのと、毬に入っているのも使いたいなど。あとで本物の毬をいじってみてください。下に入っている実をつまみ出そうとしていじっているだけで痛いんですよ、チクッとくるんです。これがごんのいじらしさの表現にすごく使えるなと思って、毬を作りました。

—痛くても届け続けるいじらしさに加え、罪の痛みも描かれている。

八代 ちなみに標高の高い山の栗は育たなくて小さいんですが、ちょうどごんを使っているときに、木彫ではなかなか本物みたいな栗が作れないなと思って、なんとかごんが持てる最小の栗を探し回りました。映画では本物の栗も混じっているんです。それ以外は抜いてきた毬をウニみたいに植え付けて作りました。

10 声、音楽、効果音、そして海外での上映

—ごんが子供っぽい声と口調になっている。兵

十もどこか頼りない口調で、特に加助に反発するシーンは、いかにも思春期の反抗のようで、大人になりきっていない印象が伝わってくる。声優を選ぶ際に重視したことは。

八代 兵十の声は入野自由さんです。声優と呼ばれる職業の方はいろんなキャラクターを出せるんですが、僕は声優っぽい作った声ではなくて、地の声がいいなと思っています。入野さんは割と素の声を出す方でもあると思っています、そこが兵十と合っている。声優さんを選ぶとき、どんなテンションの声のできるかのパイロットリール、サンプルリールを聞くんですけども、素の声を聞くためにはラジオでしゃべっているときとか、アニメに当てている声じゃない声を見つけて聞いています。子どもも、男の子は女性が演じたりすることが多いですが——子どもは声がすぐ変わっちゃうので、連続する番組では使いづらいから——、子どもは子どもらしいのがいい、今回は短編一本撮ればいいということで、ごんの声優さんは田中誠人君にお願いしました。今は「ちいかわ」のハチワレくんの声を演じていて非常に人気です。

——加助や兵十のおっ父が民衆の言葉を重々しい口調で話す一方、ごんが「神様なんているわけじゃないじゃん」と現代の若者言葉で話す場面があって、胸を衝く。

八代 このセリフを吐かせたいなど、比較的早い段階から考えていました。あの拗ねた言葉を前提に人形を作ったので、ベースが口を尖がらせた、拗ねたような感じの表情になっていますね。

——可愛く懐かしい曲が印象的一方で、対位的な音の使い方もある。悲しい物語展開に優しく明るい音楽が重ねられ、切なくなった。特に彼岸花を受け取った時の高揚感が印象的だったが、音楽の演出についても監督が指示を出したのか。

八代 僕はあまり音楽に明るくないので、詳しい方に「こんなシーンで、こんなテーマが感じられる、こんな気分になれる曲にしたいんだ」ということを伝えて作ってもらっています。切な

いところに楽しい感じの明るい曲が入るとよけいに切なくなるとか、そういうのは感じていません。本作でいうと、ごんが撃たれるのが最後の展開なわけですが、その前に音楽の雰囲気です「撃たれる」ことをネタばらししていいのかという問題が生じました。ごんが撃たれて初めて観客がショックを受けるのが王道の作りかと思うけれども、短い話の中で撃たれた直後にショックを受けるのでは遅いし、そもそもこの話で伝えたかったテーマは「こんなショッキングなことが起きた悲しい話だよ」じゃなくて、「こういうことが起こる裏に何があるんだろう」ということですので、たぶん兵十が窓の外にごんの尻尾を見て、「ごん狐め、また来たな」って言ったところから、もう展開は誰にも読んでいると思う。それなら、観客もちょっと俯瞰した位置から、なぜこの2人はこの道をたどってしまうんだろうって考えている方が、テーマに合うなと思ったんです。議論はしましたが、撃たれることは早い段階でバレるけれども、結末に向かう過程で、ちゃんと考える時間を作ることを選びました。

——冒頭で兎を撃つ銃声と比べると、最後のごんを撃つときの銃声は大きく、残響もあって強く印象に残るが、実際に音量を変えているのか。また、実写映画だと、大雨の音を、フライパンでベーコンを炒めた音で表現したりするが、ストップモーションアニメの場合、音作りはどのように行っているのか。

八代 S E（効果音）では、確かに実際の音とは違う音を結構使います。人は自分の耳で聞いたときの印象とか、記憶に変わったときの印象を含めて、何かそれに近い音で聞く。正しい答えがあるんじゃないくて、何かやっているときの音をこの人がこういう記憶の中で聞くとか、こういう心境で聞く、あるいはこの音の中のここに注目して聞くというので、いくらでも捉え方があると思うんですね。S E屋さんと音を作るときに、どの音をどう立てていくか、相当な幅の中から選んでいきます。実物の正しい音とは

限りません。銃声は実際大きいと思いますけど、例えばテレビで流すとき、音の最大と最小などちゃんと安定するように作らないといけないんですが、映画館は結構自由に設定できるんですよ。それで最後の銃声がちょっと大きくなっているかもしれないですね。決して音量で脅かそうと思っていなかったんですけど、ごんが光の中に消えていってから、「撃たれる」とみんなが思う、100人いたら80人くらいの方がまだまだって思ったところでポンとくるタイミングを、最後まで探りましたね。ちなみにあのシーンで小さい音がパンパンパン……って鳴りますけど、火縄銃は単発なので基本的に一発しか撃てないですから、あれはこだまが響いているという意味なんですけど、時々「たくさん撃っておかしいじゃない」って言われるんです。実は、兵十が銃をおろしてから、こだまは鳴らせているんです。僕としても、何発も撃ったと誤解される可能性があるというのは意識してそうしたんですけど、映画館の音量が小さかったりすると、兵十が銃をおろしたときに鳴っている音が聞こえず、誤解されることもあります。

——公開がコロナ禍と重なってしまったが、国際映画祭でも上映された。

八代 『劇場版ごん』ができたのが新型コロナウイルス感染症のパンデミックが起こる寸前で、映画館で公開したときには緊急事態宣言の時期にかかったりしたんですが、ぎりぎりでもロシアやイギリスでも上映できました。ロシアのオクチャーブリというところで開かれた日本映画祭で、日本のアニメーションなどをたくさん流していて、この時にはたくさんのお客さんが来てくださって、インタビューも受けたんです。ちなみに、今はロシアが戦争を始めてしまって、またいろんなところに行けなくなってしまったんですが、実はロシアとウクライナはアニメーションがすごく盛んなところで、映像作家も多くおられる。政治面では2つの国は対立してますけど、特にアニメーションの世界ではロシアとウクライナはすごく近いところなんです。外

国でもたくさんの方がごんの話を見て、日本と同じように感じてくれていたりします。ユーリ・ノルシュテインさんもロシアの方ですが、現地に行った時にスタジオにお邪魔させていただきました。

付記：会場との質疑応答は紙面の都合により割愛しました。長時間にわたり応じてくださった八代監督と加倉井氏に心より感謝申し上げます。