

はじめに

2019年9月、約2年半の^{さいげつ}歳月をかけて制作されていたストップモーションアニメーション「ごん GON, THE LITTLE FOX」が完成しました。新美南吉の「ごん^{ぎつね}狐」を原作に、人形を少しずつ動かしてコマ^ど撮りするストップモーションアニメーションの技法で作られた映像作品です。主にプラネタリウムで^{とうえい}投影する番組として配給され、10月から全国に先^が駆けて半田空の科学館で投影が始まっています。

監督は、世界50か所以上の映画祭で作品が上映され、多くの受賞歴を持つ八代健志氏（^{やしろたけし}太陽企画 ^{きかく}TECARAT 所属）。^{さつえい}撮影では、人形の動き、小道具の質感、美術セットの細部に至るまでリアリティにこだわり、^{きゃくほん}脚本には、原作を生かしながら独自の視点とストーリーが盛り込まれました。

ひとつの文学作品が、映像化によって新しい命を^ふ吹き込まれる。そこには原作へのリスペクトと同時に、文章とは^{ちが}違った表現方法ならではの新たな^{ちようせん}挑戦があります。新美南吉と八代健志監督、二人の表現者によって生まれた、もうひとつの「ごん」の世界を^{しょうかい}ご紹介します。

2019年11月

新美南吉記念館



ごん

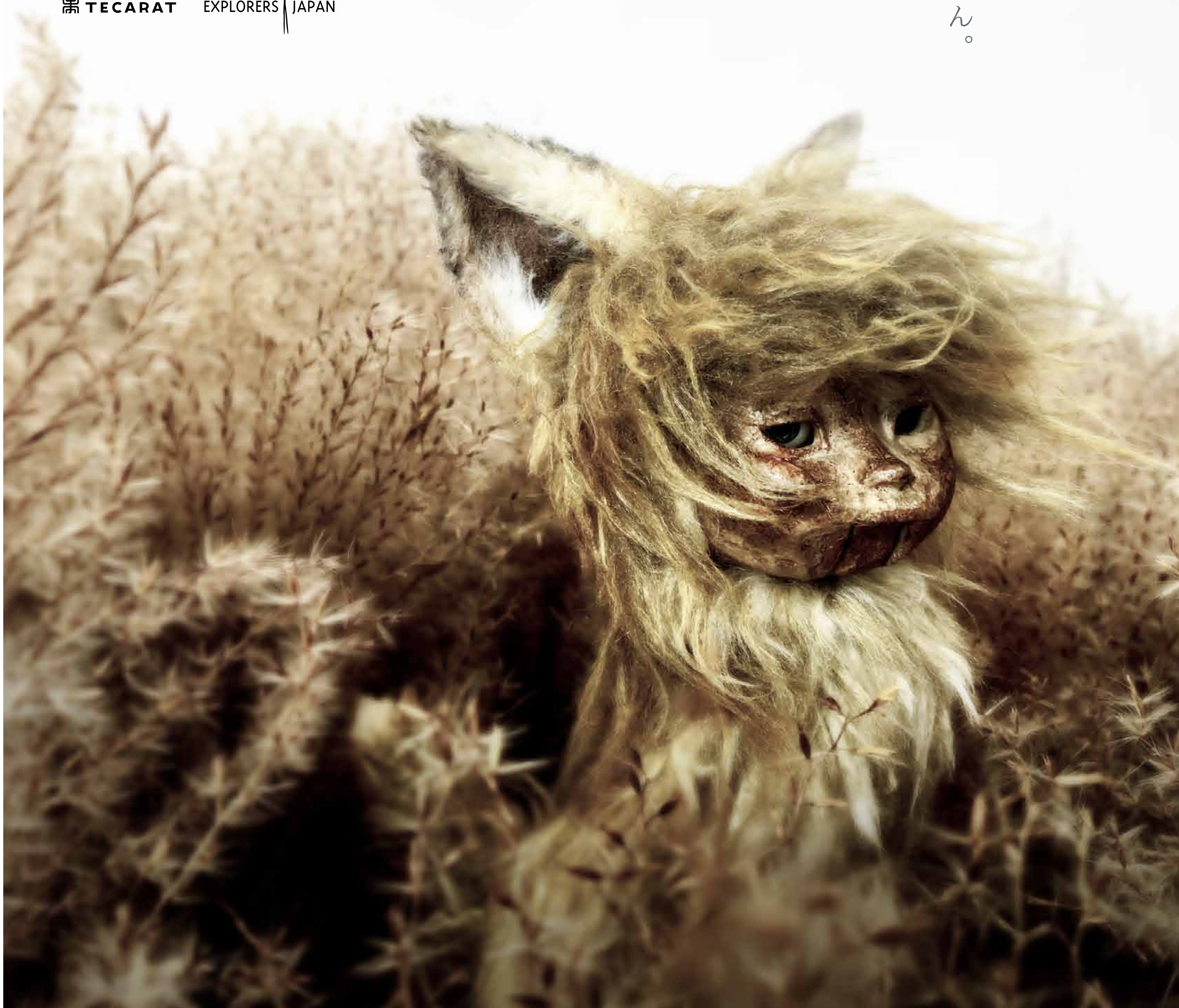
GON, THE LITTLE FOX
a stopmotion animation movie.

2019年9月完成

原作は新美南吉のあの名作「ごんぎつね」
ストップモーションアニメーションにより
新しい解釈で描き出すごんぎつねの世界。
大人になったあなたに、
もう一度あの切なさを。

端 TECARAT EXPLORERS JAPAN

神様なんて、
いるわけないじゃん。



「ごん GON,THE LITTLE FOX」(28 分)

原作 新美南吉「ごん^{ぎつね}狐」

制作・配給 太陽^{きかく}企画、エクスプロールーズジャパン

監督・脚本・アニメーション ^{かんとく} ^{きやくほん} ^{やしろたけし}
八代健志

声 ^{たなかまこと} ^{ひょうじゅう} ^{いりのみゆ} ^{かすけ} ^{こおだたつや}
ごん：田中誠人 兵十：入野自由 加助：國府田達也

八代 健志

Takeshi Yashiro

ディレクター

アニメーター

人形造形

1969 年 秋田県生まれ。

1993 年 東京芸術大学デザイン科卒業。

CM 制作会社太陽企画（株）にて、CM ディレクターとして実写を中心に活動する傍ら、様々な手法のストップモーションアニメーションを扱ってきた。

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 TECARAT(テカラ) を立ち上げ、現在は人形アニメーションを軸足に活動している。

脚本・監督とともに、美術制作、アニメート（絵や人形に動きを与えること）、木彫による人形造形なども手がける。

手から作り出される美術の素材感を大切にして、ストップモーションアニメーションならではの映像を目指している。



主な作品 【短編アニメーション】

- 『ごん GON,THE LITTLE FOX』 (2019)
- 『ノーマン・ザ・スノーマン～流れ星のふる夜に～』 (2016)
- 『眠れない夜の月』 (2015)
- 『ノーマン・ザ・スノーマン～北の国のオーロラ～』 (2013)
- 『薪とカンタとじいじいと。』 (2012) ※東邦ガス ガスエネルギー館にて上映
- 『11 月うまれの男の子のために。』 (2012)

八代健志監督のメッセージ

小学生の当時、残念ながら僕は、「ごんぎつね」の本当の良さに気づけませんでした。

20代になったある時、図書館で何気なく手に取った「ごんぎつね」を読み、衝撃を受けました。

悲しい話だったはずなのに、温かい気持ちになりました。

お話の中の出来事は胸に痛いけれど、その出来事を見つめる目線に優しさを感じました。

世界には、隠れている優しさが溢れていると思えました。

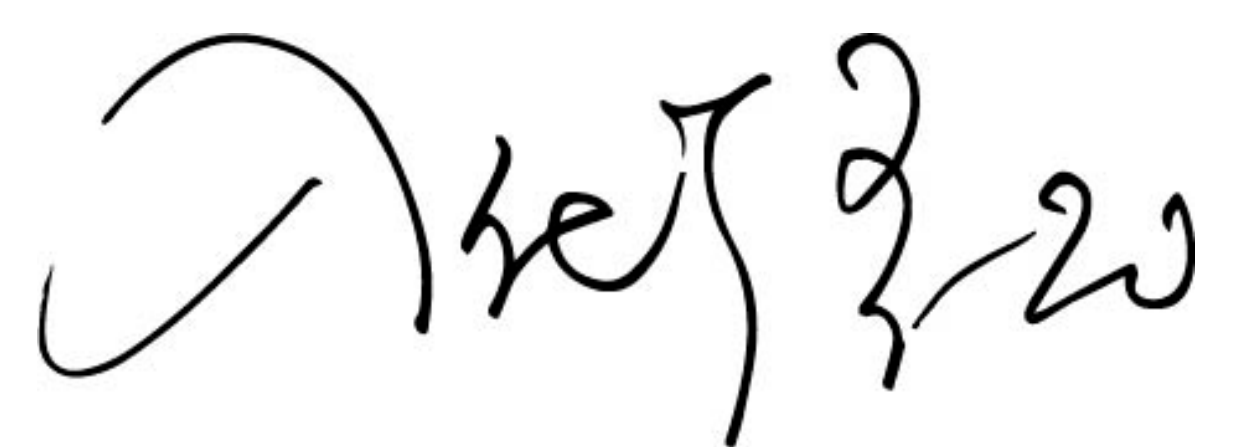
読み終わって現実に戻った時、「この世界を信じられる」と思いました。

月並みですが、世界がキラキラと輝いて見えました。

映像作品「ごん」は、僕が読者の一人として受け取った「ごんぎつね」の魅力を精一杯描き出そうと思いました。

エピソードを忠実に映像化したものではありません。南吉さんがこの作品をみたらどう思うか、それはとても気になるところです。本人にお見せすることができない今、ここ新美南吉記念館で「ごんぎつね」を基にした作品のひとつとして扱っていただけることはとても嬉しいことです。

皆様には、ご自身の受け取った「ごんぎつね」と比べていただけたら幸いです。



ストップモーションアニメの魅力^{み りょく}

ストップモーションアニメーション（以下ストップモーションアニメ）とは、人形などの被写体^{ひ しゃたい}を少しずつ動かして撮影^{さつえい}し、その写真をつなぎ合わせることで、あたかも動いているかのように見せる撮影技術です。「ごん」の場合、1秒の映像を作るのに24コマ、28分間の作品全体で4万コマを超える写真が使われています。

膨大^{ぼうだい}な時間と手間がかかるストップモーションアニメですが、デジタル化が進んでいる一般^{いっぱん}のアニメーションにはないアナログな味わいから、近年、人気が高まりつつあります。

撮影方法としては実写であるために、被写体の質感を生かせることも魅力です。しかし、見た目のリアリティという点では、実物と見分けがつかないほどに進歩したCG（コンピュータグラフィックス）には敵^{かな}いません。むしろ、本来は動かないと分っているものが、まるで生きているかのように動き出すことに楽しさがあります。

美しく迫力^{はくりょく}のあるデジタル映像に慣れてしまった現代の私たちにとって、ストップモーションアニメの魅力とは、無生物に命^ふを吹き込む魔法^{まほう}のような不思議さと、そこから受ける感動にあるのではないのでしょうか。



こだわり 人形

「ごん」は、CM映像などを制作する太陽企画^{きかく}のなかで八代監督^{やしろかんとく}を中心とするチーム「TECARAT」(テカラ)によって、2018年に新設された東京江東区^{こうとう}の専用スタジオで作られました。企画から人形・セット作り、撮影^{さつえい}まで一貫^{いつかん}してひとつのチームで手がけられ、その過程には様々なこだわりと工夫を見ることができます。

まず、映像の中で生きているかのように動き回る人形。ごんや兵十^{ひょうじゅう}の人形を手にとると意外に重く感じます。それは金属の骨格と関節(アーマチュア)が仕込まれているからです。しかし、人間の動きは想像以上に複雑です。例えば胡坐^{あぐら}をかく、そこから膝^{ひざ}を立て立ち上がる、そんな何気ない動作も人形で再現するには初めから計算して作らないとできません。普段^{ふだん}から人間の動きをよく観察し、その人形にどういう動きをさせるのか、あらかじめ考え抜く必要があります。

人形の頭部は、八代監督自身が木彫り^{きぼ}で作っています。通常、人形を使ったアニメーションの場合、頭部は修復がしやすい粘土^{ねんど}や樹脂^{じゆし}で作り、複数体で撮影することもあります。しかし、ひとつひとつ木目が異なる木彫りは替えが効きません。それでも八代監督が木彫りにこだわるのは、つるりと綺麗な樹脂製よりも、素材が主張することに魅力^{みりよく}を感じるからだと言います。そこに客観的「現実」を超えた、表現者にとっての「リアル」を込めているのです。



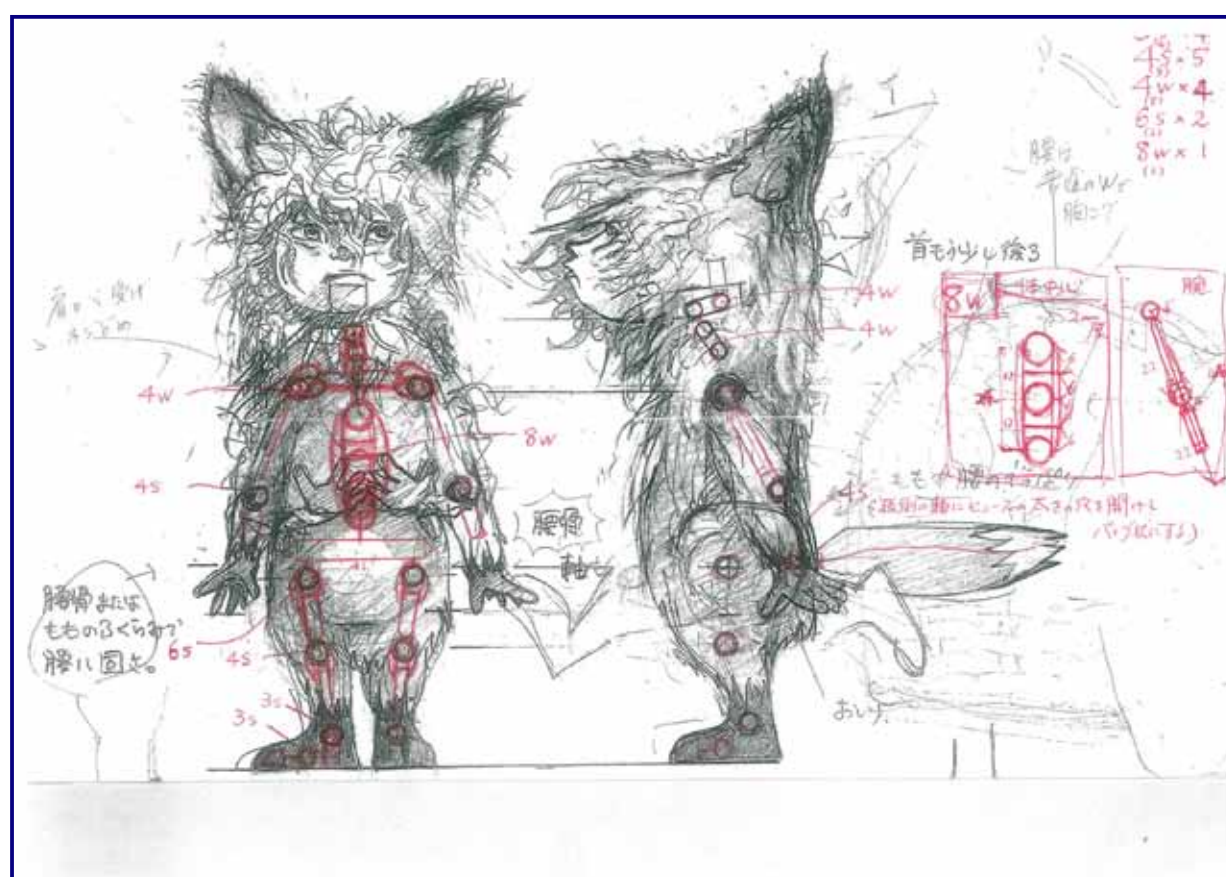


人形の頭部は八代監督自身が木彫りで制作する。
目玉は、頭部の中をくり抜いて仕組む。ノコギリで切ると刃の厚さの分だけ接合面がズレるので、ノミで一気に割って二分する。



スタジオ2階の工房で作られる人形たち。江戸の風俗を残す明治時代の古写真を参考に、ひとつひとつ衣装を調える。

モズやトンボの胴体は木彫り。
カエルの脚は針金にラテックス(ゴム)で肉付けしている。

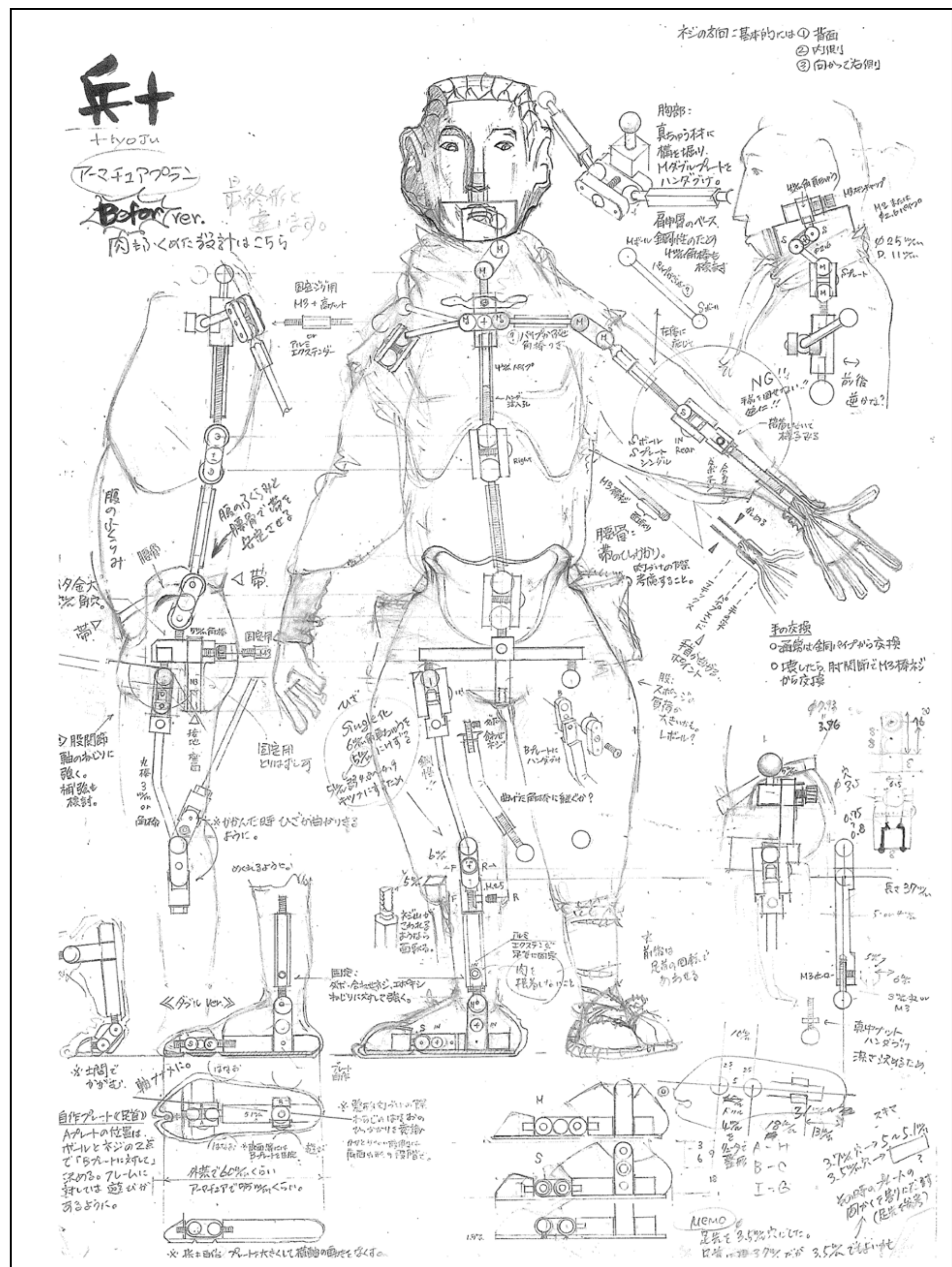


動物型のごんの手足は骨格が針金で作られている。しかし、手足を何度も動かす人間型のごんは、金属疲労で切れないよう、設計図を基にアーマチュア(金属製の関節)を内部に仕組んである。

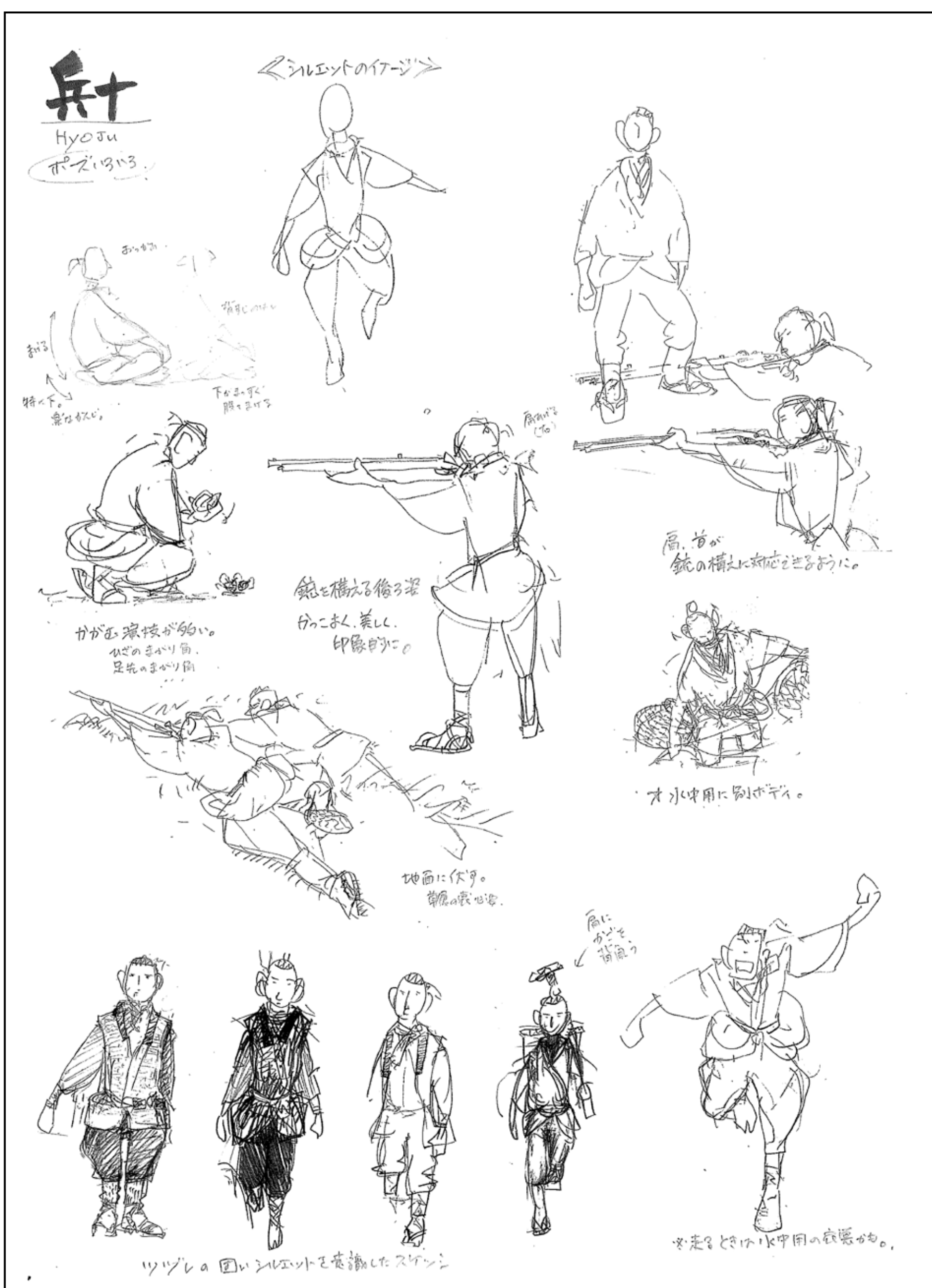




ひょうじゅう 兵十の全体イメージ図

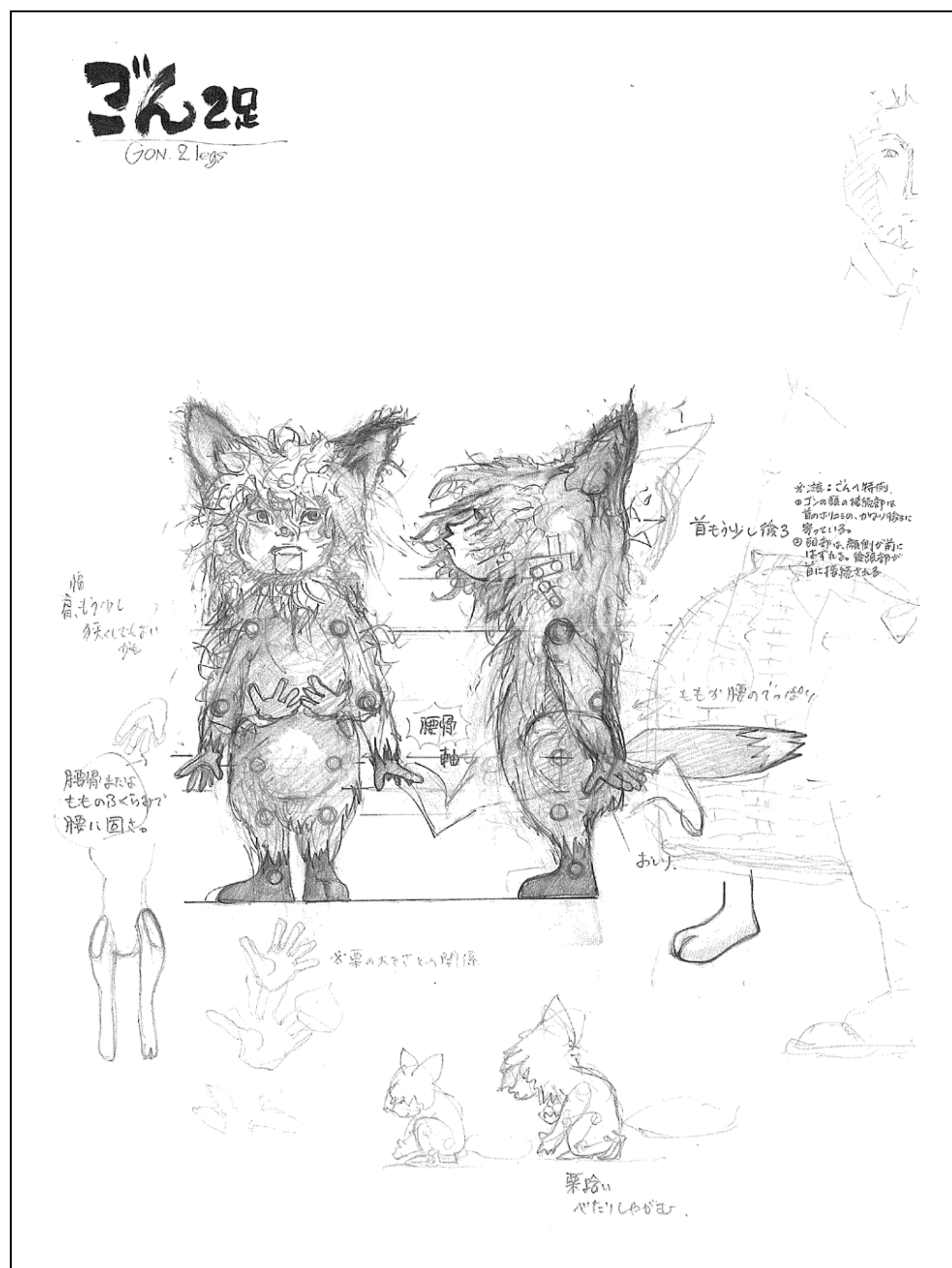


兵十の骨格設計図



兵十のポーズ集

かが 屈む、走る、かま 構える。簡単なようでどれも複雑な動作だ。



ごんの骨格ポージング図

こだわり 美術セット

「ごん^{ぎつね}狐」は、人間の暮らしのそばにキツネが生息する里山^{かんきょう}の環境を舞台^ぶにしています。そして、赤い布^{きれ}のように咲き続く彼岸花^{ひ がんばな}や夜道を照らす月など、秋を感じさせる描写^{びようしゃ}が美しさを添^そえます。

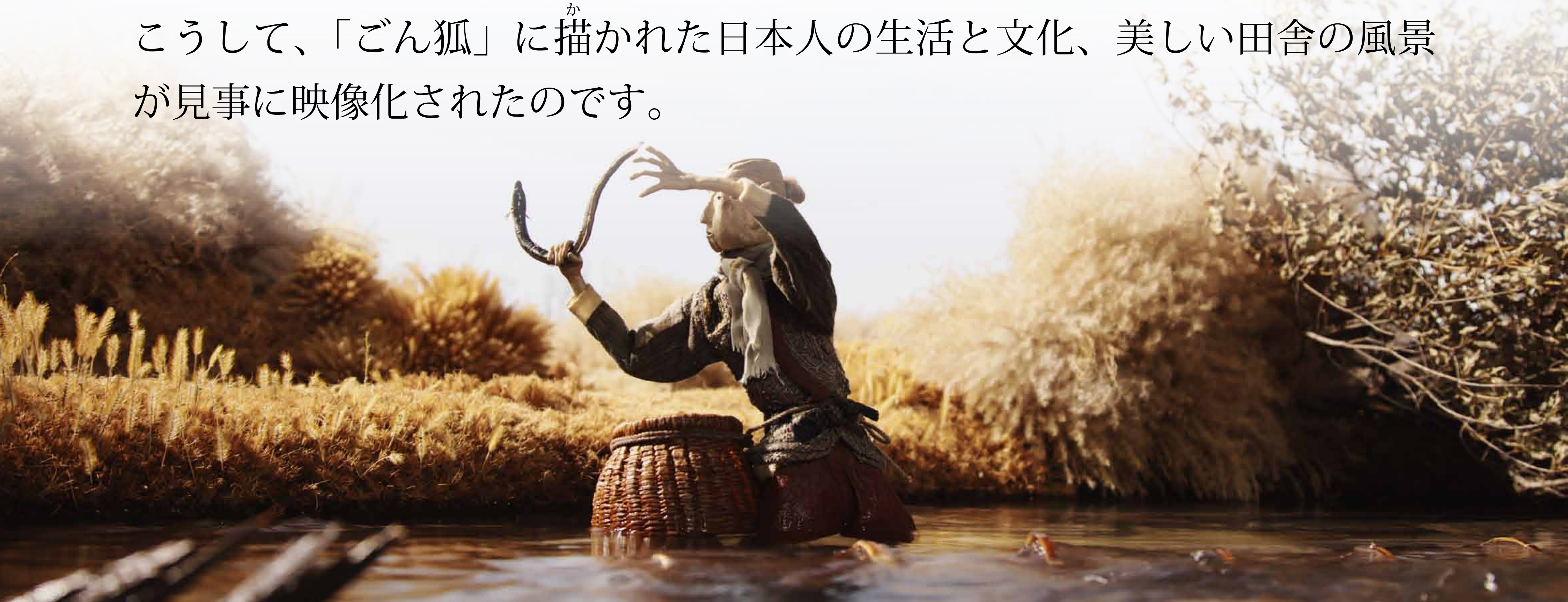
「ごん」では、この原作の情景描写がリアルに美しく映像化されました。撮影^{さつえい}に使う美術セットには、そのためのこだわり^{ずいしよ}が随所に見られます。

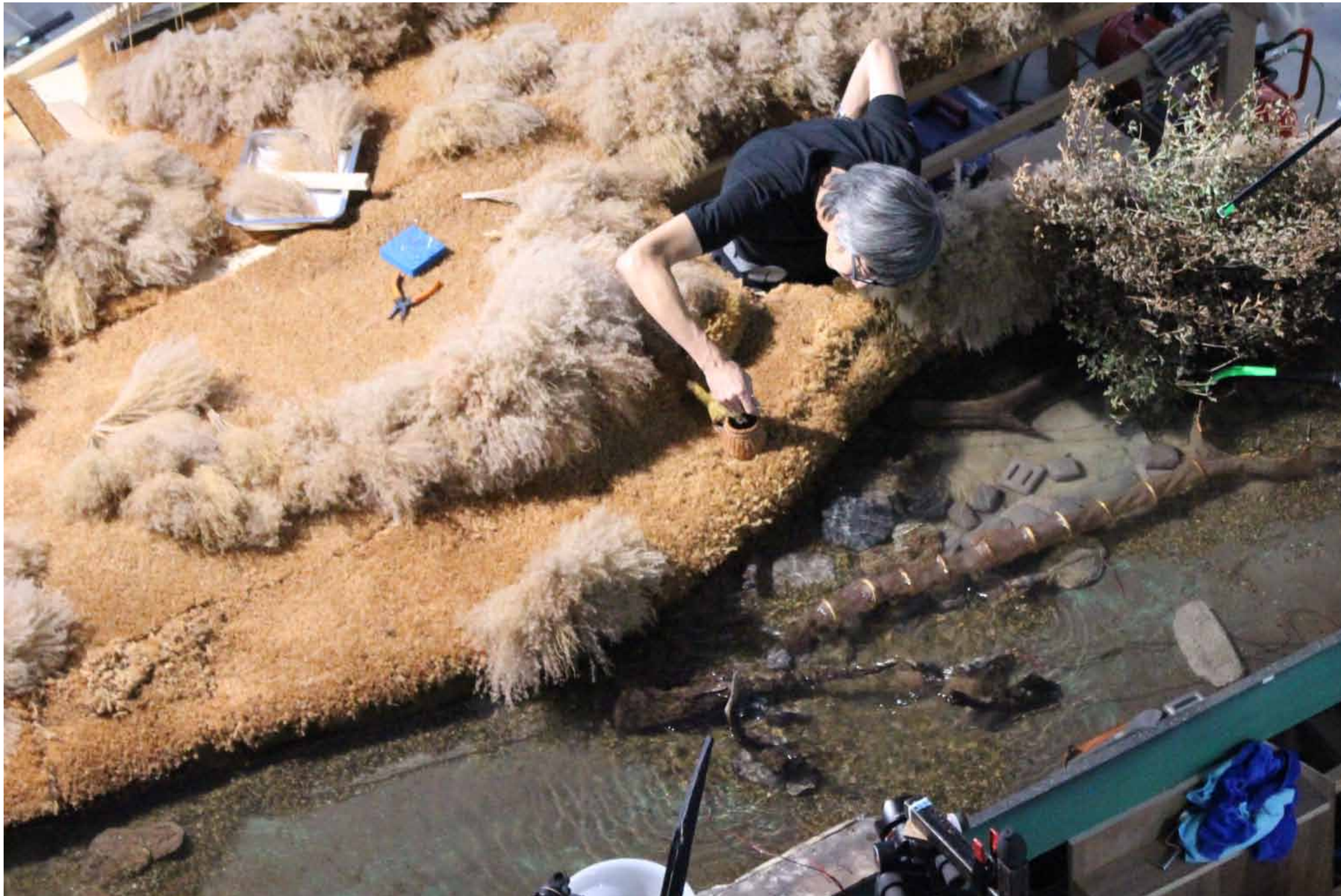
例えば兵十^{ひようじゅう}が川でウナギを捕^とる場面。川岸に生えている葦^{あし}はススキの穂^ほを乾燥^{かんそう}させたもので、八代監督^{やしろかんとく}が住む長野県軽井沢^{かるいざわ}で集められました。川のセットは、実際に水をはりポンプで循環^{じゅんかん}させていて、川底の小石も本物です。実際に水を使^{つか}っての撮影は、手間がかかるうえ、人形を水に浸^ひけるリスクもあって、ストップモーションアニメでは異例です。しかし、水面のきらめきや衣服^ぬが濡^ぬれている質感の表現は、CGには難しい実写ならではのものです。

草木や水、手間はかかろうとも本物にこだわり、アナログに徹^{てっ}するのが八代流。本物を使うわけにはいかない彼岸花は一本一本手作りし、画面^えを埋^うめ尽くしたその数は実に 2000 本です。

そうした細かで根気のいる手仕事は小道具にも見られます。草鞋^{わらじ}や魚籠^{びく}は本物と同じように編んで作り、食器はオーブン用粘土^{ねんど}をろくろで整形して焼きました。

美術セットの造形には、制作前に訪れた半田でのロケハンも活かされています。監督は茅葺^{かやぶき}屋根がのこる南吉の養家を見学し、彼岸花で赤く染まる矢勝川^{や かがわ}を歩きました。古民家や風俗資料^{ふうぞく}の取材にも力を入れました。こうして、「ごん狐」に描^かかれた日本人の生活と文化、美しい田舎の風景が見事に映像化されたのです。





スタジオ1階に作られた川のセット。本物の水をポンプで流していて、そのスケールは圧巻。川辺の葦は、ススキの穂を束ね、乾燥させて使った。



精巧に作られた小道具。葬列で鳴らす鉦は実際に真鍮を旋盤でくり抜いて作った。



実際と同じように編んで作った草鞋。



兵十の家内部
建材は桐を使い、手斧のはつり跡を表現。板の間は柿渋を塗って磨いた。梁には流木を用いて自然な曲線を出している。



一本一本手作りした彼岸花。



実際の6分の1スケールで作られた兵十の家。



ロケハンで訪れた矢勝川堤で。

こだわり 撮影

ストップモーションアニメでは、本来は連続している人間の動きを1コマ1コマ切り取るように撮影するので、時に不安定な姿勢で人形を静止させることも必要になります。上部が開けていればテグス糸で吊るしますが、屋内の場面ではそうはいきません。その場合、足にピンを刺すなどして固定しますが、そもそも狭い空間で人形を動かしカメラで撮影するのは、物理的に困難が伴います。そのため、あらかじめ図面上で撮影可能かを検証します。もちろん、カメラ側になる壁は取り外せるようにしますが、それでも難しい場合は初めから撮影しやすい間取りでセットを作ることもあります。

しかし、八代監督は撮影しやすさよりも画としてどう見えるかにこだわります。そのためなら窮屈な間取りでも、無理な姿勢で手を差し入れて撮影してしまいます。

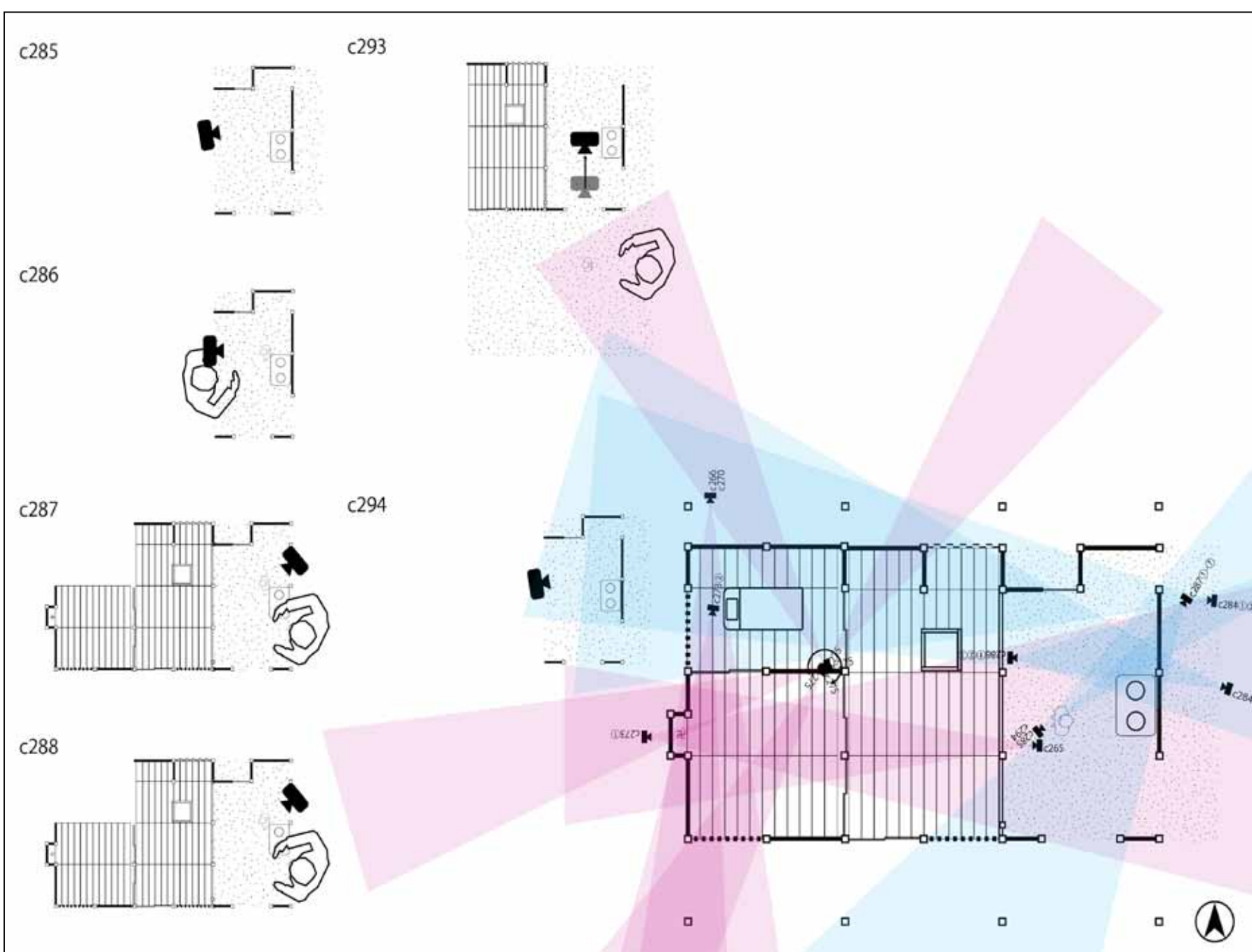
狭い屋内とは逆に背景に大きく広がる空は、背後の白壁にプロジェクター投影することで表現しています。従来は青いスクリーンをひいて撮影し後で空の映像を合成していましたが、今回の「ごん」では、美術セットの向こうにあたかも青空があるかのような状態で撮影されました。

本編を観ていて「どうやって撮影したの？」と不思議に思うのは、ごんが水溜りで跳ね上げる水しぶき。ひとつひとつ形を変えて作られた樹脂製の水しぶきを置き換えながら撮影しています。しかし、実際に人間の眼には水しぶきの形まで見えていません。それをスローモーションのように可視化することが、ストップモーションアニメならではのいわば魔法であり、現実を超えたところに生まれるリアリティでもあるのです。





兵十の家に手を差し入れて人形を動かす八代監督。



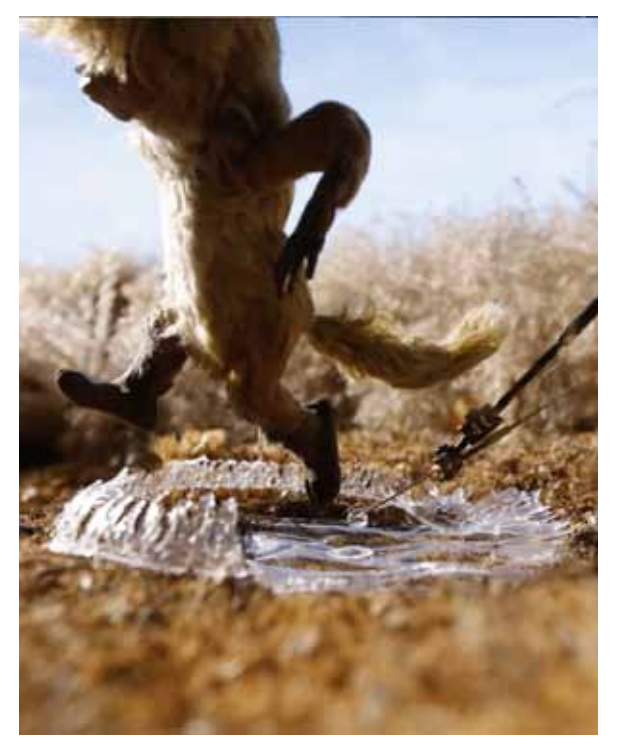
屋内場面を撮影するためにカメラの向きや撮影者の位置をシミュレーションした図。



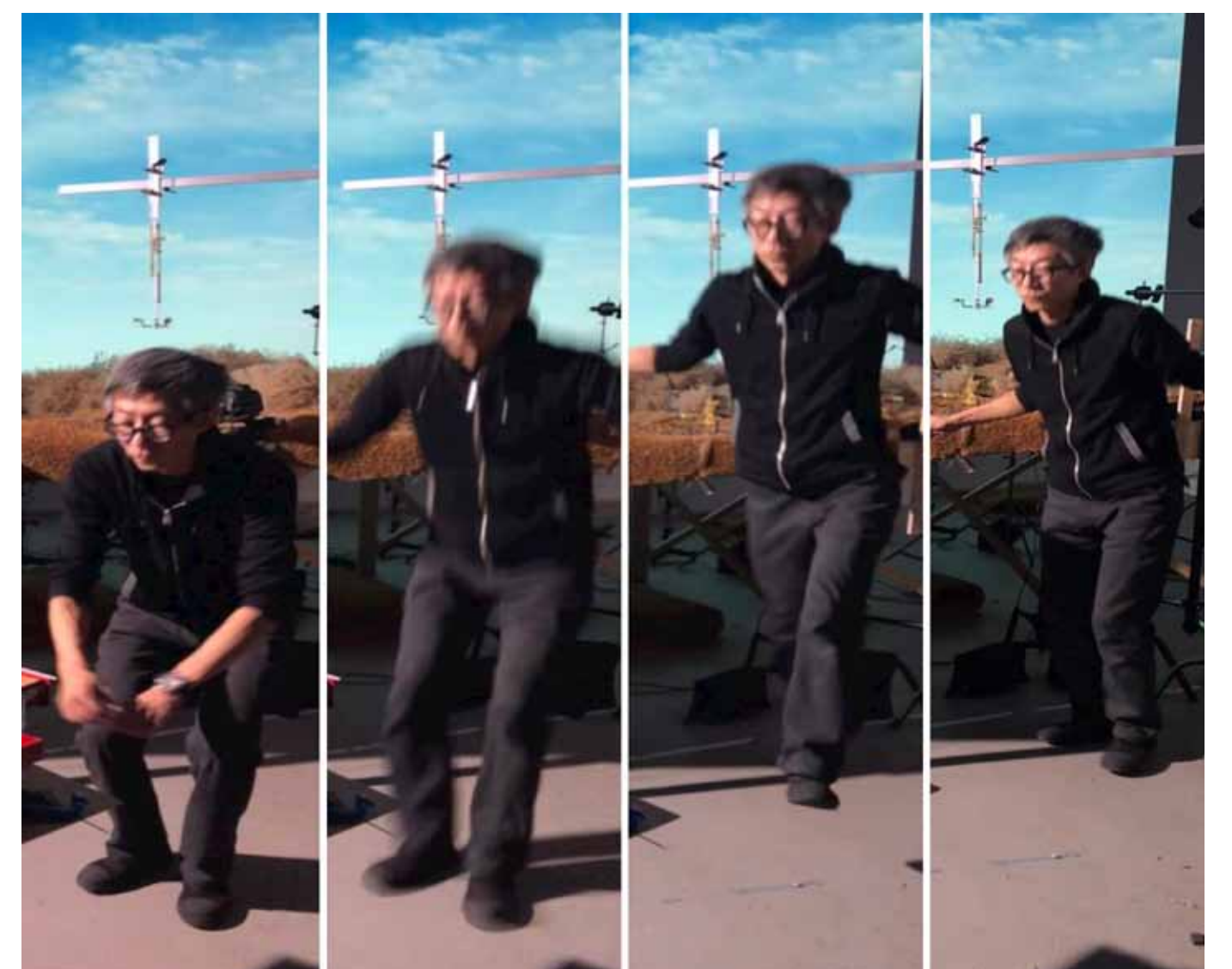
空や遠景は背後の壁にプロジェクターで投影して撮影する。撮影後の合成では出せない、自然さと広がりが出る。



月夜の道を歩く兵十と加助の撮影。テグスで吊りながら、手足や上下する頭の動きを再現する。



右 水溜りで水しぶきを上げるゴン。
左 樹脂で作った水しぶき。

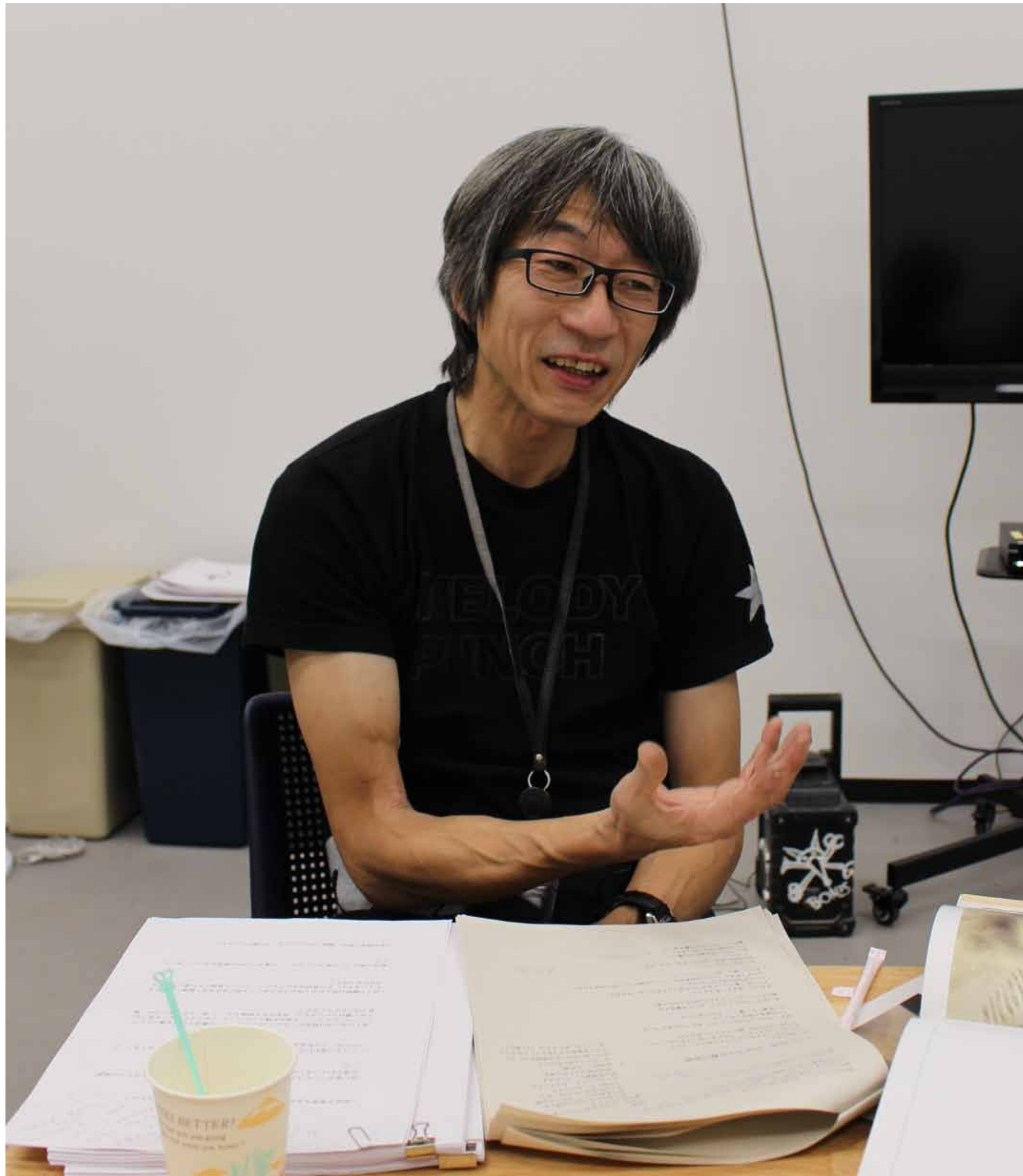


水溜りにジャンプするゴンの動きを自ら再現して確かめる八代監督。



やしろ たけし かん とく
八代健志監督

インタビュー



Q どうして「ごん狐^{ぎつね}」をストップモーションアニメにしようと思われたのですか？

八代：これまでゼロから考えたお話でアニメーションを作ることが多かったのですが、完成イメージをスタッフみんなと共有するのがなかなか大変で。一度、原作をもとにゴール地点を共有しながら作るのもいいね、ということになって「ああ、それなら『ごん狐』が好きだわ」と。

Q 昔から「ごん狐」が好きだったのですか？

八代：小学生の時に教科書で読んだ記憶^{きおく}はあります。でも改めていい話だなあって思ったのは、大人になって図書館でふと手にとって読んでからです。

Q 監督と同じように、多くの日本人は「ごん狐」を教科書で読んでいます。そんなみんなが知っている作品を題材に八代版「ごん狐」を作ろう、というのには、どんな思いがあるのでしょうか？

八代：ちょっと驚^{おどろ}いたのは、周りに「ごん狐」作るんだというと「ああ、悲しい話だよね」と、どちらかといえばマイナスの印象で覚えている人が思いのほか多いこと。

「ごん狐」は一般^{いっぱん}の本のように読みたくなった時に手に取るのではなく、教科書で半ば強制的に読まされる、そういう側面もある。たくさんの人に知られてはいるけれど、本当の良さに気づかずに通りすぎてしまっていることも多いと思うんです。僕^{ぼく}がまさにそうでしたし。

そんな人にも、もう一度このお話の良さを知ってもらいたい、僕自身が大人になってから「ごん^{ぎつね}狐」を再発見した時の感動を伝えたいと思いました。原作に忠実ではないかもしれないけど、こうやって捉^{とら}えたらこういう違^{ちが}う部分が見えてくるよって。そんな作品にしたいと思いました。僕なりに翻^{ほんやく}訳してみたいという気持ちでしょうか。

Q：原作では、ずっとごんの側^{えが}から描いて、最後に兵十^{ひょうじゅう}の立場に切り替^かわることで両者の断絶^うを浮^ぼき彫りにしていますが、監督^{かんとく}は兵十の気持ちも最初から描いていますね。

八代：色々な感情を言葉で伝えられる文学とは違い、映像では、例えばごんの寂^{さび}しさを伝えようとすると、その感情に至る背景^{ていねい}を丁寧に描かなくてはなりません。それを「寂しかった」という言葉、たとえばナレーションだけで済ますと説明的になってしまいます。兵十に寄り添^そった見方をしてもらうには彼^{かれ}の背景もきちんと作っておく必要がありました。そういうことで、ごんも兵十も同じウェイトで描く、二者並列の構造になったんです。



Q：ごんの側から見ている時には人間の子どものように、兵十の側から見ている時には野生の狐のように描き分けているのが、とても新鮮^{しんせん}で驚^{おどろ}きました。これは何をねらっているのでしょうか？

八代：作品を観て下さる人には、やはりごんに寄り添^そうことで感情移入してほしい。しかし、可愛^いばかりでは違和感^{いわかん}がある場面もあります。兵十がごんを鉄砲^{てつぱう}で撃^うつのは生きていくため、そこには現代とは違^{ちが}う、その時代の人間の正義があります。両者の立場をきちんと描き分けるためのギミック^し（仕掛^かけ）として、ごんを二つの姿で表現しようと考えました。

Q：加助^{かすけ}が原作より重要な役回りで何度も登場しますが、なぜでしょうか？

八代：彼は人間の世界の常識や価値基準といったものを代弁する役割を担っています。生きるために獣^{けもの}を撃つのは当然だとか、神様という存在についてだとか。獣^{けもの}を撃てない兵十^{ひょうじゅう}は、よく言えば優しいけど、悪く言えば人間の道義に馴染^{なじ}めていない意気地なし。そんな兵十が世の中の代表である加助とのやりとりを通して葛藤^{かつとう}する様子を描^かいています。

Q：脚本^{きゃくほん}の各ページの端^{はし}にその場面を撮影^{さつえい}する際に気をつけることが添え書きされていて、それがとても興味深いです。例えば、原作にはない罌^{わな}にかかった母狐^{ははぎつね}がごんを逃がすために厳しく突き放す場面。ごんは理由がわからず混乱して鳴きますが、これに対して「人間への恨^{うら}み、ではない。そう見えてはならない。」と書かれています。

八代：ごんの寂^{さび}しさを描くにあたり、ごんが一人になった事実を絵にする必要がありました。ごんの母は人間の罌^{わな}にかかったという設定を選びましたが、そのせいで人間に恨^{うら}みを持った、とは取られたくなかった。観た人が百人いたとして一人でもそんな誤解が起きないように細部まで注意が必要だったんです。そういう自戒^{じかい}の意味で書きました。

Q：兵十^{ひょうじゅう}が、誰^{だれ}がくれるのか分からない贈り物^{おく}へのお返しのように、土間に彼岸花^{ひがなばな}を一輪置きます。それを見つけたごんは舞い上がって喜びますが、これも原作にはまったくない監督^{かんとく}の脚色ですね。



八代：ごんぎつねは断絶を描いていますが、実は壁^{かべ}を越えて通じあうことについての話だと思っています。兵十は、人間と獣の壁をこえられなかったけど、贈り物をくれる存在に、心はすでに開いていた。それを何か映像ではっきりと象徴^{しょうちよう}したいなあと。それに、彼岸花がぴったりだったんです。

Q：兵十^{ひょうじゅう}と加助^{かすけ}の会話を盗み聞きしているごんが、「神様にお礼をいうがいいよ」という加助の言葉を聞いて、「ばっかじゃないの、かみさまなんて、いるわけないじゃん」と言います。ハッとさせられる台詞ですが、どうしてこんなに強い調子にされたのですか？

八代：原作では「へえ、こいつはつまらないな」という台詞ですが、そのままで現代の子どもたちにごんの気持ちが十分伝わるだろうか、すごく大切な場面だからちょっともったいないな、と思いました。

あくまで僕^{ぼく}の解釈^{かいしゃく}ですが、この時ごんはかなり激しい感情だったと思うんです。兵十に知ってほしい気持ちと、このままでいいと思う気持ち。自分の中の二つの本心に気づき、慌^{あわ}て、心が乱れていた。強い憎^{にく}まれ口はその感情の表現です。

さらに、こんな憎まれ口をたたいても一晩^{ほらあな}洞穴で考えて、これでよかったんだという答えになって、翌朝、神様にごめんなさいって謝りながら、これまで通り栗^{くり}を運ぶ。悟^{さと}ったかのような心の変化を、原作と同じスピード感で表現するための下準備みたいなものでもあります。

Q：監督^{かんとく}はこの作品を通して何を伝えたかったのでしょうか？

八代：「ごん狐^{ぎつね}」はすれ違^{ちが}いの話ですが、すれ違いは世の中にたくさんあります。どちらに悪意がある訳ではなく、たいていの場合、それぞれの事情^{いっしょうけんめい}の中で一生懸命に生きていて、それでもすれ違ってしまっただけだと思うんです。だから、悲しい出来事はなかなか無くならないけど、裏には善意^{せいいっぱい}や精一杯の思いやりが溢^{あふ}れている、世の中そうやってできている、そんな世界観を表現したいと思いました。



「ごん狐」を“翻訳”する

「ごん」は、原作「ごん狐」のストーリーと文学的世界観を大切にしながら、一方で大胆な脚色と演出がされています。

ひとつは、ごんの側から見ている時には人間の子どものように、兵十の側から見ている時には野生のキツネのようにその姿を描き分けていること。こうすることによって、観る者はごんに対してより感情移入できますが、兵十にとっては単なるやっかいな害獣に過ぎない現実も自然に理解できます。そこには、どちらが悪い訳でもないのに人種や信仰などあらゆる違いですれ違い、分断されてしまう人間社会の縮図を見ることができます。

もうひとつは、兵十の子ども時代や内面を丁寧に描いていること。原作では兵十の家庭や内面はほとんど描かれていません。どうして兵十はごんを撃ってしまったのか、なぜこのような悲劇に終わらなくてはならないのか、読者は自ら想像するしかありません。言い換えれば解釈の自由が与えられています。

そこで、八代監督は兵十の事情、つまり、生きていくために害獣は駆除すべきで、それができない優しさは弱さに過ぎないという世間の同調圧力を設定しています。それに押されて心ならずも撃ってしまうことで、分断を乗り越えることができたかもしれない兵十とごんが結局すれ違ってしまふ不条理を際立たせているのです。

八代監督は、この作品に対し、「ごん狐」を現代に向けて“翻訳”するつもりで取り組んだと語っています。確かに今から90年近く前に書かれた「ごん狐」は児童文学の古典とも言えます。映像が強い訴求力を持つ現代に、美しい映像表現と独自の解釈で私たちの心を動かす新たな“翻訳”作品が生まれたと言っているでしょう。

