

表情のない人、豊かな人 〈アニメーションで描く顔の話〉

和田 淳 (わだ・あつし)

メディア・芸術学部の和田と申します。今日はよろしくお願ひします。私はアニメーションをつくって
いまして、そのアニメーションと一口に言っても、結構いろんな種類があるんです。ぱつと皆さんが思
い浮かべるのは、テレビで放送されるようなアニメーションや、映画館で上映されるような長編のアニ
メーションではないでしょうか。そのアニメーションの中でも僕がつくっているのが、短編のアニメ
ーションです。大体、短編というのは、長くても三十分未満のことを短編と呼ぶことが多いんですけれど
も、僕に関して言うと、三分から十分ぐらいの間の作品をずつとつくっています。今日は、タイトルに
ある通り、アニメーションにおける顔、表情に焦点をしばつてお話をさせてもらおうと思うんですけ
れども、ちよつとその前に、僕が今、作っているような短編のアニメーションのことを少し解説したほう
が、導入として入りやすいかなと思いますので、お話をさせていただきます。

そもそも、短編というのは、なかなか人に見てもらえる機会がないですね。例えば、映画館だと、ど
うしても長編のサイクルで回っていますので、九十分なり百二十分なりのサイクルでプログラムが組ま

れています。そこに短編をポンと入れ込むことってなかなか難しいんですね。なので、映画館での上映というのが、まずもって難しい。それはもちろん内容的な問題もありますが、そういうシステムの話題というのが、大きいと思います。

またテレビも、短編だと放送されやすいように思われるかもしれませんが、なかなか自分がオリジナルで作った作品を、「じゃあ、放送しますよ」と言ってくれる放送局はなくて、例えばNHKはよくアニメーションを流しているほうだとは思いますが、あれはNHKが依頼して作ったものであったり、NHKが放送権を買って放送するような内容で、なかなかそこに入り込むことができないですね。NHK自体も作品を選んでいますので、そういうこともあって、普段、皆さんの前で見てもらえるような機会が少ないという現状があります。ただ、短編のアニメーションの特徴として、短編ということもあって、一つのアイデアとか、一つの、何と言っているか、ネタと言ってもいいんですけども、それで引つ張っていける、見せることができるという魅力が、あるんですね。長編だと、どうしてもトリーが重視されがちですし、見る時も皆さん、やっぱり物語を見てしまうと思うんですけども、短編の場合は、もちろんストーリーがある作品が多いですが、そうじゃなくて、もっというんな見方、さっき言った、こういうアイデアで導いていくんだとか、こういう動きで見せられるんだとか、いろんな見方ができるのが短編の魅力の一つかなと思うんです。

と、いうわけで、僕自身そういう短編の作品をつくっているのですが、なかなか見てもらえる機会がありません。そこでまず、一つ作品を上映してから、この本題に入らせてもらおうかなと思います。僕の作

品自体も今日の話の内容と関わりがありますので、顔、表情に注目してもらい、ご覧いただければと思います。

《映像開始》(写真1)

はい、ありがとうございます。こういう作品をずっと僕はつくっています。今回、お話する顔の話でいうと、基本的に僕は表情といものをあまり描かないんですね。どの作品にも人や動物などのキャラクターは出てくるのですが、それらの表情の変化はほぼありません。無表情というやつです。僕はそれを意図的にやっているのですが、その無表情にはどういう意味があるのか、どういう効果を生み出すのか、そういう話を中心に古今東西の様々な作品を紹介しながら進めていきたいと思っています。

そもそも、なんでこの話をしようと思ったかというのが、今、テレビアニメや劇場版のアニメーションが



写真1 『春のしくみ』和田淳 ©Atsushi Wada

数多く作られています。それらがすべてそうだというわけではありませんが、多くのものが感情表現や、物語の展開において、わかりやす過ぎるつくりになっていると感じるのです。笑っていたら楽しい、泣いていたら悲しい、というように。使われている音楽なども同様で、楽しい時に楽しい音楽を、悲しい時に悲しい音楽を流すなど、言い方は悪いですが短絡的とも言えるようなものが、増えてきているなど感じています。

悲しさひとつとっても、その悲しさのなかに、いろんな複雑な感情があるわけで、それを表現するにあたって、もっとやり方があるのではないか、特に今回はアニメーションの話なので、アニメーションという手法を使ってそういう複雑さを表現する方法があるのではないかと思うわけです。そのひとつの回答と言いますか、提案として、「表情がない」ことが逆に、そのキャラクターの持つ複雑性を表現できると言いたかったです。無表情についてしゃべりたい理由がもう一つありまして、それはアニメーションとは直接関係がないのですが、大学で教えている学生の表情についてです。こうして大学で教えていると、当たり前ですが、いろんな学生がいるんですね。実際、指導するという点では、愛想がいい学生や、よくしゃべる学生は話しやすいですし、指導もしやすくなるんですけども、そうじゃない学生も当然いるわけです。大人しい学生や、あまり自分からは積極的に話をしない学生は、愛想のない学生と比べると話す機会がどうしても少なくなりますし、彼ら彼女らの反応も小さいので、はたして自分が言ったことを理解しているのかどうか、なかなか見えにくいというのがあるんですね。でも、いざ、話してみると、よく理解していることもありますし、こういうことを考えていたんだとか、あの時、

ああいうふうに思っていたんだとか、見た目・表情だけでは判断できないような状況がわりとあるんです。今回はアニメーションにおける表情について話しますけれども、普段の何気ない会話などの日常的な部分でも同じことが言えるんじゃないかと思えますので、そのあたり少し頭の隅に置いてもらって、聞いていただければと思います。

ちなみに、皆さんは普段アニメーションって観られますか。テレビアニメとか観てる方はいらっしやいますか。あまり観られないですか。僕自身もあまりテレビアニメ自体は観てなくて、どちらかというど、今、観てもらったような短編アニメーションを多く観ています。ただし、こういうタイプのアニメーションは、きちんとアンテナを張っていないと、なかなか上映の機会があるというのを知り得ないんですね。今回、いくつかの作品を観ていただきますが、それらは今言ったような、自分で積極的に探さないと観られないものが多いので、単純に観るのを楽しんでいただけかと思えます。ただ、権利の関係上、フルで観せることができなくて、抜粋で観てもらうことにはなるかと思えます。その点、ご了承ください。

それでは、本題の表情のある、ないについて、話をしていこうかと思えます。まずは、あるなしで言うとうと、ある例を見ていただくかなと思います。つくり手として、作品をつくる際に、表情のある作品にしよう、表情のない作品にしようというのは、そこまで強くは考えないのですが、敢えて表情に絞って作品を観た時に、圧倒的にある作品のほうが多いんですね。ほぼあると言ってもいいと思います。

まず、そのわかりやすい例として、海外の作品から観てもらおうかなと思います。

少し、画像が荒いので見えにくいかもしれませんが、『フィリックス・ザ・キャット』という作品です。日本ではフィリックスで有名ですが、そのアニメーションです。パット・サリバンという人が、一九一九年に初めてアニメーションのフィリックスとして誕生させました。映画自体は一八九五年に誕生し、アニメーションも同じ時期に始まっているので、アニメーションの歴史としても、わりと初期の作品になりますね。アニメーションは、絵が動くという新しい表現だったわけですが、絵が時間軸を持って描かれるというと、もつと昔からあるわけです。漫画もそのひとつなのですが、この『フィリックス・ザ・キャット』も表現としては漫画的表現の名残がまだ多く残されています。例えば「？」や「Wow」などの文字が出てきたり、物語の展開が漫画のコマ割りを想起させるものだったり、まさに黎明期という感じがします。そして映画としてみるならば、実写映画というものがあり、それに対してアニメーションという手法を用いた映画をつくるときに、制作者としては、やはりアニメーションだからできること、アニメーションならではの表現というものを考えたと思うんです。そういうときに、人間以外のものが人間らしい振る舞い、動きをするだとか、リアクションを現実ではできないくらいオーバーにするだとか、そういう考えから、コミカルな表現が増えていったんだと思うのです。そしてそれは当初すでに確立されていた漫画から表現を借りてきたものが多かった。そういうこともあり、漫画的表現が多用されたのではないのでしょうか。それは表情においてもそうで、驚いたシーンはすぐ驚いた顔をしますし、泣くときは豪快に泣きます。いわゆるわかりやすい表現で感情や状況を示しています。

海外の、特にアメリカのアニメーションで欠かせないのが、デイズニーだと思います。デイズニーが最初に公開した短編作品『蒸気船ウィリー』は一九二八年なので、『フィリックス・ザ・キャット』よりも少し後の時代になりますが、そこからあつという間にアメリカを、そして世界を席卷する会社になっていきます。デイズニー作品の特徴と言えば、滑らかな動きと音と動きのシンクロかなと思うのですが、それを確立したのは一九三七年公開の『白雪姫』と一九四〇年公開の『ファンタジア』で、ここでは『ファンタジア』の抜粋を観ていただきます。枚数をかけて描いているので、ちよつとした仕草や表情もとても滑らかですよ。そして音と動きがピッタリ合っているの、見ている側もリズムに乗りやすく、没入してしまふんですよ。そういう特徴を持ったデイズニーですが、表情としては先ほど話した初期のアニメーション同様、オーバーでわかりやすくしているので、絵や動きの完成度の違いはあれど、わかりやすさとしては共通しているかなと思います。

もうひとつアメリカのアニメーションを紹介しようと思います。作品というよりは人なのですが、テックス・アヴェリーというアニメーターです。デイズニーが『白雪姫』など写実的な表現を確立し、滑らかでリアルな方向で進めていたのに対し、テックス・アヴェリーはキャラクターが自在に伸び縮みしたり、爆発したり、ズタズタに切り裂かれたりするような現実的ではない動きを追求しました。それはアニメーションの持つ自由さを、そのキャラクターたちで体現しているようで、見ても実に爽快でリズムカルな展開です。バックス・バニーやダフィー・ダックなど、現在も愛され続けているキャラクターを生み出した彼の功績は大きく、以降のカートゥーンに多大な影響を与えました。

現実ではあり得ない動きや展開をして、なおかつその世界として説得力のあるものにする、納得させるというのは思いのほか難しいんですよ。言ってしまうえば、何でもありの世界なのですよ。ただ、本当に何でもありだと観ている人がついていけないので、普通はそこにうまくルールや整合性を見つけて、その作品の中の世界を構築していくのです。アヴェリーの場合、そのバランスがある意味ぶっ壊れているのですが、何故か見続けてしまう、という奇妙な感覚になるのが、すごさなのかなと思っています。表情の話に戻すと、今挙げた『フィリックス・ザ・キャット』、『ファンタジア』、『テックス・アヴェリー作品』は時代や状況は少し違いますが、どれもわかりやすく、オーバーに描かれており、その点ではアメリカのアニメーションはブレがなく、共通しているのです。

次に、日本の作品も観てもらおうかなと思います。まずは、『のらくろ』です。日本のアニメーションは先ほど観てもらったような海外のアニメーションがまずあって、その少しあとでつくられるようになるんですけども、海外の、特にアメリカのアニメーションが日本に入ってきて、その影響を受けてつくっていくわけです。この『のらくろ』も、その一つですね。『のらくろ』自体は初めに漫画としてありましたけれども、作者の田河水泡は後に、この『のらくろ』自体のキャラクターの造形は最初に観てもらった『フィリックス・ザ・キャット』の影響があると言ってるんですね。見てもそんな感じがしませんがね。猫と犬の違いはありますけれども、白黒の配分のバランスであったり、フォルムも何となくそういう感じはあるかなと思います。さらに言うと、造形だけじゃなくて、テイストというんですかね、

作品が持つ雰囲気のようなものも何となく似ているところはあるのかなと思います。焼き鳥を食べたり、日本的な部分ももちろんありますけど。それは、コミカルでわかりやすい動きや表情、そして展開がアメリカからの影響を受け、つくられているので、似たテイストになっていると考えられます。

海外からの影響でいうと、やはりディズニーの影響が大きくて、今観ていただいている『桃太郎 海の神兵』も、その影響を受けた作品になっています。時代的に一九四五年で、作品の内容的にもプロパガンダ、戦意高揚のためにつくられたものではあるんですけども、それを甘んじて受けいれながらも、その中で、いかに豊かな表現ができるか、アニメーションとしておもしろいものができるかということ、作者たちがつくった作品になっているんですね。ディズニーの特徴としては、先ほど言った、滑らかな動きがあると思うんですけども、それはフルアニメーションといって、フィルムとしては一秒間に二十四コマあり、その二十四コマの一コマ一コマすべて違う絵を描いていくという描き方があります。そうすると、滑らかな動きになるんですけども、その影響を受けてこれもつくられているので、ディズニー同様、かなり動きが滑らかになっています。表情を見ていただくとかわかるかと思いますが、例えば二秒間、キャラクターが笑うというカットがあるとすると、一枚の笑った顔の絵を二秒間見せ続けることもできるのです。でもそれをフルアニメーションで描くことで、二秒間分、つまり四十八枚で笑う様子を表現できるんですね。四十八枚の絵の中で、少しずつ口角が上がるだとか、顔の向きも少し上向きになる、など細やかな変化をつけ、気持ち悪いくらい滑らかな動きにできるわけです。そういった描き方、表現のしかたをディズニーからの影響を受けて、日本でもいくつも作品がつくられていきます。以

上ざつとですが、海外と日本の表情のある例をご覧いただきました。

次から本題ですけども、表情のない例ですね。アニメーションはいろんな手法があるんですが、今見ていただいたような、描き、描画のアニメーション、人形とか粘土とかを使った立体アニメーション、いわゆるカットアウトアニメーションと言われるんですけども、切り紙などをちよつとずつ動かしていくアニメーション、最近だと3DCGを使ったアニメーション、など実にさまざまなものがあります。その中でも人形アニメーションが表情のない例を示すには一番わかりやすいかなと思うんですね。というのは、今から紹介するアニメーションは基本的に一体の人形を一コマずつ動かしては撮影をし、動かしては撮影をし、動かしては撮影をするということを繰り返してつくっていくので、人形自体は変わらないわけです。同じ人形なので顔やその表情も変わりません。その表情が変わらない人形を使って、いかに感情などを表現できるかというのが、人形アニメーションにおいては大事になってくるんです。ということ、まずはイジー・トルンカという作家の作品を観ていただきます。今言ったように、無表情の人形を使ってどのように観ている人に表情を感じさせられるか、というところに注目して観ていただければと思います。

また抜粋ですけども、イジー・トルンカの『皇帝の鶯』を観ていただきました。これは長編の作品ですので、今、観た抜粋だけじゃ話はわからないと思いますが、一体の表情のない人形を動かすことで、どういう感情表現ができるかにおいて、照明であるとか、キャラクターのちよつとした仕草であるとか、

あとは、音楽もそうですね。そういったもので感情を表したり、状況を説明したりしているのです。その表現はこの短い抜粋映像でもわかっていたかと思いますが。イジー・トルンカがなぜ人形を使った表現にこだわったかというのは、彼の人形に対する強い思い入れに因るようです。それはトルンカだけではなくて、彼はチェコ人なのですが、チェコの歴史としても人形というものはかなり重要な要素になってくるんですね。トルンカの作品を語るにあたり、チェコにおける人形の存在というものを外すわけにはいかないので、まずはそこからお話しさせていただきます。

チェコ自体、昔から支配の歴史を持っており、いろんな国に支配されて、侵略されたり統一されたりしてきた過去があります。オーストリア、ハンガリー、ドイツやソ連などですね。いろんな国に支配されてきているなかで、特にナチスドイツの時に、かなりの統制があり、特に言語ですね、言葉の統制が厳しかった。自分達の言葉をしゃべらせてもらえない状況があつたんですね。そういう時に、チェコの人形劇だけはチェコ語で上演することを許されたらしいんです。その理由が、調べてもはつきりとはしないんですけども、一つは人形劇なので、軽く見られていたというのは、あるかもしれません。人形劇自体は、ヨーロッパのどの国でもあつたんですけども、違う分野が盛んになってきたのか、多くの国では人形劇は衰退していくんです。でも、この国だけはそういう支配されていた歴史があつて、その中でチェコ語で上映できる、唯一とは言わないですけども、またとない機会が人形劇としてあつたんですね。なのでチェコでは今でも人形劇は残っています。

チェコ人にとっての人形劇というものは、アイデンティティーを確認できるものであつたし、人形劇

の劇場が、自分たちはチェコ人なんだということを確認できる場所であつたんですね。ですので、チェコの人は人形に、かなり強い思い入れがあり、当然、このイジー・トルンカも、そういう思いがあるわけです。その思いに因るところが大きいと思いますが、彼のアニメーションのなかでの人形の扱い方に強い信念のようなものが見てとれます。それは人形のアニメーションは、人が演じる実写の劇の代わりではないということです。人形なので作品内では人形に人を演じさせるわけなのですが、実際人間が演じるように人形に演じさせるわけではなく、人形を人形として描きながらも、その演じる人物として観る者を没入させる。そしてそれは時に、現実以上にリアリティをもつて迫ってくる。そういうことが、人形だからこそできる、と過去の発言を調べると言っているんです。

人形は表情がない分、感情の表現がしにくいと思われがちですけども、表情がないからこそできる表現、つまり、ひとつの表情でいかに複数の、そして複雑な感情を表現できるか、を追求できるのです。そしてそれを先ほど言いました、照明や仕草、その前後の文脈などで観客に感じさせる、考えさせることで、より深い理解を得られるのではないかと思うのです。イジー・トルンカは今言ったような、人形だからできる表現というものを追い求めた作家なのです。余談ですが、誰が言ったのかわかりませんが、トルンカは当時、「東のディズニー」と呼ばれていたみたいですね。一度でいいから呼ばれてみたいですね。「日本のディズニー」……。まあそのくらいヨーロッパ、特にチェコではイジー・トルンカの存在は大きかったと言えるのではないのでしょうか。チェコのアニメーションの歴史において、彼の名前なしでは語り得ないほど貢献をした作家なのです。

次、観ていただく『手』というのも、トルンカの作品で、これは彼の晩年につくられたものですが、かなり社会的でもあり、実験的でもあり、先ほど観ていただいた『皇帝の鷺』とは少し違う毛色の作品です。もちろん人形ではあるんですけども。これを少しだけ観ていただこうかなと思います。

ちよつと、全部観ていると時間がないので、抜粋ですけど、人形アニメーションの作品内に実際の人間の手を入れるというのは、表現としても結構、実験的なことをしていると思うんですね。そして作品の内容としてもかなり意欲的といいますか、挑戦的なことをしています。主人公の植木鉢職人（人形）と手（本物の人間の手）を対立構造で描いているのですが、植木鉢職人はおそらく本人を投影している、もしくは本人でなかったとしても何かものづくりをする人として置かれており、手は当時の権力そのものを象徴したものとして描かれるんです。ただ植木鉢を作りたいたい主人公に対して、手は勝手に家の中に入ってきて、手をつくらせようとします。まあ言ってみれば自分の肖像をつくらせるようなもので、「自分の言う事を聞け、自分の言うとおりに動け」と言わんばかりに、圧倒的な力で支配しようとするのですが、主人公は何とかそれに抗おうともがくという内容です。この作品は一九六五年につくられています。すでにお察しのとおり、当時の自由に表現できない、自由に発表できない状況を批判した作品です。先ほどの『皇帝の鷺』同様、人形の表情は変わらない、無表情のままなのですが、作品内で巻きおこる恐怖、怒りなどの感情をさまざまなアイデアで表現しているんですね。今日、これは全編、観られないですけど、DVDとかまた出ているので、もし機会があればぜひ観てほしい作品ですね。

もう一人、日本の作家を紹介しようと思います。川本喜八郎という人ですが、彼は人形作家でもある

んです。アニメーションだけではなくて、人形そのものをつくる作家でもあり、人形アニメーションの作家でもある、という人です。六年前ぐらいにお亡くなりになったんですけども、NHKの『三国志』という人形劇があつたのを覚えていらつしやいますか。その人形劇のための人形をつくった方です。ご存知の方も多いかと思いますが、かなり精巧な造りですよ。これは人形劇用ですが、アニメーション作品となると、この精巧で繊細な人形が動くんです。川本喜八郎は、先ほど紹介したトルンカの『皇帝の鷲』を見て感動して、アニメーションの世界に入っていくのです。それ以前も人形はつくっていたんですけども、本格的に人形アニメーションを始めるわけです。二十七歳頃の話です。そしてそこから約十年後、チェコに留学をしまして、その時にイジー・トルンカに師事をして、人形を動かすことの真髓を教えてもらうわけですね。つまり、彼はトルンカの弟子になるわけです。人形について学び、帰国した後、アニメーションの作品を数多く制作するのですが、彼の場合は日本の昔からあるお話を題材にすることが多いのです。例えば、『道成寺』や『鬼』は「今昔物語」から想を得ていたり、『火宅』というのは『求塚』という、能を題材につくっていたり、『死者の書』は、折口信夫おりのちのぶの有名な小説を原作として、映像化した作品となっています。まずは一部ですが『道成寺』を観てもらおうかなと思います。

人形がすごく滑らかに動いていますよね。『道成寺』は愛した男に裏切られた女が、その思いが愛から憎悪に変わり、男を追いかけて回し、最終的には毒蛇となって男を焼き殺すというお話ですが、憎悪へと変わるシーンなどは、かなりインパクトがあつたのではないのでしょうか。このシーンもトルンカ同様、表情のない人形に照明や撮影する角度、髪の毛のほつれ、乱れ具合などで、憎悪、恨みの感情を表していま

す。この作家の作品は、昔の物語を題材にしているからなのか、憎悪劇が多いのですが、恨み、哀しみ、怒りなどはこういう無表情の人形のほうが、怖かったり、悲しさを感じたりするんですよ。それは観る側が、キャラクターの感情や状況などを想像するときに、無表情だからこそいろいろなことを想像できる、想像する隙間を与えられる、というところに起因があるのだと思うのです。加えて言うと、感情の度合い、例えば喜怒哀楽の「喜」ひとつとってもいろいろな「喜」があると思いますが、その度合いについても、無表情だと観る側の観方、考え方次第で印象が変わってきます。つまり、観てそれで終わり、というのではなく、観て、感じて、考えたことをその作品に自分なりに補充して、ようやく本当の意味で観たと言えるような作品の在り方なんだと思うのです。それって観る方もある意味試されているといえますか、観るのに一苦労するわけですが、何度でも楽しめる、深い作品になり得るものだと思うって、無表情というのはそのくらい作品の質を左右する要素であることを感じてもらえれば嬉しいですよ。

この、『道成寺』、そして先ほど名前だけ出した『火宅』、この二作品に共通しているのは能の演目としても上演される内容ということで、少し能の話もさせてもらえればと思っています。能は、今回のテーマとしてはびったりで、いわゆる無愛想、のつぺりとした表情のない顔を「能面のような顔」と表現したり、ひとつの顔（面）で複数の表情、感情を表したりと、まさに今日私が言おうとしていることと合致しているんですね。この能面自体もいろいろと考えられてつくられているようで、何年か前に、名古屋大学と東京大学が、能面の複合的な表情についての研究を発表しました（※1）。内容はどういふものかという、能の時に能面、面おもてを付けた役者が上を向くと喜びを、下を向くと悲しみを表現するというの

は、型として決まっているらしいんですね。「照らす」とか「曇らす」と言うらしいんですね。けれども、それはもう約束事として、あるらしいのです。ところが、能を知らない人を調査したところ、喜びを表現する上を向いている状態というのが、知らない人からしたら、悲しんでるように見える。逆に、下を向いているほうが喜んでいるように見えるという結果が出たらしいんですね。それは人間は口元の口角が上がっているかどうかなど、いくつかのポイントで感情を判断するらしく、それで出た結果がこうだったということで、本来の型として逆の、矛盾した結果が出たそうなんです。それを突き詰めていくと、どうも能面を作るにあたって、喜んでいるという表現の時に、すごいにやかに笑うというよりは、そこに少し憂いを入れることで、複合的な表情というんですか、ただの喜びではない、何か少し悲しみとかそういうものが混じったような顔に見えるような造りをしているんじゃないかという、研究チームの発表だったのです。

能面自体は中間表情と呼ばれるように、その状況によって喜んでいるようにも悲しんでいるようにも見えるというふうに作られているそうなので、実際に表現としては上を向いたら喜びという型は決まっているけれども、そこに工夫といえますか、悲しみも帯びるような造形をしているんじゃないかということらしいんです。これはすごくおもしろいなと思うんですけど。一つのわかりやすい喜怒哀楽だけではなくて、そこにいろんな感情を混ぜて表現をする。表現をするというより、観てるほうがそれを感じると言ったほうが近いかもしれない。

ひとつの顔でも、複数の表情を読み取ることができるといふ意味では、レオナルド・ダ・ヴィンチの『モ

ナ・リザ』や仏像なども挙げられるのではないのかなと思つています。『モナ・リザ』も見る角度によつて、悲しみや喜びなど、受ける印象が違つて言われていますし、本当かどうかわかりませんが、顔半分で割つて、片方が喜び、もう片方が悲しみを表している、というような研究をしている人もいるくらいです。どのようにもとれる表情をしているということは、観た人が、その人の状況によつて違つて感じ方をする、とも言えると思うのですが、今回のテーマである「表情のない」人に置きかえて言うのであれば、表情がないからこそ、その中に複数の、もしくは複雑な感情を秘めている可能性を感じられる、ということなのです。つまり、本人が実際どういう感情を持つているかも大事ですが、観た人がどう感じるか、という点において、表情のない中から観た人自身が考えて、その感情を見つけてという一方向ではない楽しみ方ができるのが、「表情のない」ことが生み出す効果なのです。仏像も、同じことが言えるのではないかと思います。いわゆる半眼と言われているもの、目を開けるでも閉じるでもなく、見るともなく見ている状態のことですね。半眼自体は、目に見えるものを見るという一方で、自分の心の中を見る。その両方を見ることが大事なんだという意味があつたり、また、見えないものを見ようとしているため、悟りを開くためにそうしていると言われたりしていますが、これは、相反するものや複数のものをひとつに抱えた状態と言えらると思つています。仏像も『モナ・リザ』同様、表情が笑つているようにも、怒つているようにも、悲しんでいるようにも見えらると言われていますが、その理由は今言つたように、いろいろなものを抱えた状態を半眼という表情で表しているからこそ、観る人によつてさまざまな感情を読み取ることができらる、と言えらるのではないのでしょうか。ひとつの顔で複合的な表情を読み取ることのできる、

という例を能面、『モナ・リザ』、仏像を挙げて説明してみました。

さて、話をアニメーションに戻しまして、次に、表情ではない感情表現として、特徴的な作品をつくっている作家を紹介します。山村浩二という人です。彼はNHKの『パクシ』とか『カロとピョププト』など、子供向けの作品をつくったり、『頭山』でアカデミー賞の短編アニメーションにノミネートしたり、いろいろなタイプのアニメーションを制作していますし、用いる手法も実にさまざま多彩な表現で活躍している作家です。そんな彼の『カフカ 田舎医者』という作品を紹介します。カフカはチェコの作家で、不条理を描く作家として有名ですけども、『カフカ 田舎医者』は、その人の作品をアニメーション化したものです。

どのように、その登場人物の感情や心情を表しているかというと、身体を変形させることで表しています。もとは普通の人の形をしています。キャラクターが緊張したり、怒ったり、不安になったりすると、例えば手足が伸びる、頭が大きくなる、激しく震えるなど、かなりいびつに変形しています。現実には起こり得ないですが、観ていてそのキャラクターの心の揺れや変化が読み取れますよね。身体の変形で言うと、先ほど紹介した、アメリカのカートゥーンも手足が伸びたり、あり得ない動きをしたりと、同じような変形がありました。あれは気持ちよく笑いをとるためにやっている変形で、『カフカ 田舎医者』は心理描写のための変形なので、目的がまったく違います。アニメーションならではの現実にはない変形や動きを用いながらも、それが生み出す効果が、それぞれ違うというのが面白いですよ。

ここからは同じキャラクターを使ったアニメーションなのですが、違った手法でつくられたものを紹介します。手法にも注目していただきたいのですが、一番観ていただきたいのは、もちろん表情です。まずは、皆さんご存知の『機関車トーマス』ですね。最初に観ていただくのは、いわゆる模型です。機関車の模型を使った、昔の『機関車トーマス』です。この、映っているものすべて、物としてつくられているわけですね。それを投影しているわけです。動くのは目だけです。これはリモコンで目玉だけキョロキョロ動くようにしているわけですが模型なので、目は動いても基本的な表情は一緒です。ですので、例えばトーマスが怒るシーンは怒った顔をしたトーマスの模型を用意して、置き換ええないといけない。ただし、一度怒ったら、そのシーンはまた置き換えをしない限り、ずっと怒った表情のままです。しかも一定の怒りの表情をずっと続けているので、観ているほうは少し違和感があると思います。これが模型を使ったトーマスです。現在も、放送はされていますけれども、今の『機関車トーマス』は3Dになっています。それがどういふふうになっているかというのを観てください。

どうですか。表情の表現の仕方としてかなり豊かになっていますよね。3Dなので、やろうと思えばいくらでも変化させられるわけです。ただ、機関車なので、顔以外はなかなか変化させられないですよ。ですので、表情でいかにその変化を見せるかというのを3Dでやっているんだと思うんです。これは観た人の趣味、趣向とかによるんですけれども、3Dになったことが良いかどうかということですね。その辺が評価の分かれ目になっているような気がします。昔のほうがいいという人は、顔が同じ、一定の顔がずっと続いている、というよな、表現として欠落はしてるんですけれども、その欠落してい

る部分が愛らしいというか、その欠落してる部分を観ている人が補完するんですね。それで成り立っていたのに、3Dはかなり全てを表現しちゃっているんで、それを物足りなく感じているみたいです。表現の幅としては圧倒的に3Dのほうが広がっているとは思いますが、それが必ずしも作品の評価につながるとは限らない、また、観ている人に刺さるような作品になるとは限らない、ということが言えると思います。模型のときは、ただ人形がジタバタしているだけだった、局長のトップハム・ハット卿も、3Dだとすごい動きますからね。

もうひとつ、例として『ミッフィー』を観ていただきます。ミッフィー自体は元はディック・ブルーナが作った絵本ですね。始めは絵本だったのが、映像化するにあたって立体の人形アニメーションになります。2D(平面)から3D(立体)になっただけでも結構、変化はありますけれども、人形なので、この人形一体でミッフィーの感情や状況を表現しないといけない。しかも、そもそもミッフィーの造形はかなりシンプルで、顔も目とバツテンの口だけなので、それで感情を表すには、動きや台詞、あとは顔の中で唯一、まばたきはできるので、そのまばたきで表現しないといけない。ミッフィー自体、あまり激しい動きや展開がある内容ではないので、作品内ではゆったりとした時間が流れています。そして次に3D版ミッフィーを観ていただきます。僕も今まで観たことがなかったんですけど、今回、調べたらちよつと衝撃を受けるぐらい動いていました。ご覧ください。

もう、さつきと違って、ぐいんぐいん動いていますね。トーマスの時と一緒で、3DCGになると、ある意味、何でもできるので、これまで絵本や立体アニメーションではできなかったことを、この3D

で表現している、ということなんだと思います。もちろん元のミッフィーの世界観やテイストは残しつつ、ということだとは思いますが、3D版だとミッフィーの表情も口元が笑っていたりと、表情にも変化がみられるんですよ。この善し悪しも人によってわかれるんだと思いますが、トーマス同様、限られた表現から生まれる豊かさを感じてしまうのは年のせいでしょうか。ということで、表情のあるなしによる効果の違いを観ていただきました。

さて次に紹介したいのは、ロシア（当時はソビエト連邦）の映画作家でもあり、研究者でもあるレフ・クレシヨフが提唱したクレシヨフ効果についての実験です。クレシヨフ効果というのはあるひとつの映像があつて、それ自体はなんてことない映像ですけども、それがその前後の映像の組み合わせによって、同じひとつの映像にも関わらず、違った印象を受けるといふ効果のことをクレシヨフ効果と言います。そのクレシヨフ効果の例として、一人の無表情の男が映った映像があり、その映像の前に、例えばスーブの映像があつたとする。スーブの映像があつたあとにその無表情の男の映像がきたら、皆さん、この男の表情からどのようなことを読み取りますか。無表情の男が映っているだけだと何の感情かわからないうで見えてきませんか。また、棺の中に寝ている子供の映像がその男の映像の前にくると、その男は悲しんでいるように見える。男の表情としては同じですけどね。というような効果がクレシヨフ効果というものですけども、これもまた無表情ということにおいて言うと、無表情の人は全く変わらないんです。

けれども、その前後関係を観客が想像することによって、その同じ無表情の男が違ったように見えるという事です。

実際にここでもそのクレシヨフ効果の実験を試してみたいと思います。ある男の顔のアップが写った写真と、その横に二十五枚ほどの多種多様なものが映った写真を用意しました。例えば、このお金が写った写真を選んだとすると、お金の写真を五秒、次に男の写真を五秒流すだけなのですが、それだけで、この男の印象が変わりませんか。何か悪い顔に見えてきますよね。見えませんか。僕の思い込みですかね。見えますよね？それがまさにクレシヨフ効果で、同じ無表情な男の人の顔ですけども、その前の映像によって、その状況とか、その人の感情とかが変わってくるんですね。僕も、この二十五枚をランダムに選んだので、じゃあ、状況としてどういうのが想像できるのかということとはあまり考えずに選んだんですね。ですので、今虎が映っています、虎のあと男が映ったら、すごく緊張感が出るなあとか、組み合わせを試してみています。男の顔が無表情なので、観る人が違えば、また男の状況や感情をどう判断するかが変わってくるのが面白いですよ。その感情の表現の幅とか、いかに考えさせられるかという意味において、無表情というのは、かなり深みというか、幅のある可能性を持った表現だなとは思っていますね。時間もないので全部観られないんですけども、以上がクレシヨフ効果の実験でした。

今のクレシヨフ効果でも、これまでお話させてもらっていることと共通の部分があつて、「表情がない」ことは本当に何もないのでなく、ないからこそ、見る人によっていろんな想像を生むものになつて

いるのではないか、ということなんです。表情とはちよつと違いますけれども、僕自身、アニメーションをつくるときに、「間」というのを大事にしているんですけど、間合いの間ですね。その間は実際は目に見えないものです。例えば、何か動いているという動き自体は目に見えますけども、その間というのをこの画面の中で表現するというのは、なかなか難しいことです。その目に見えない間を感じさせることができれば、見た人によって、その間合いを感じ取る、見た人によっても感じ取り方が違うとは思いますが、そこに表現としての幅みたくないものができるんじゃないかなと思っっています。

例えば、音楽家の武満徹も同じように言っているんですけども、音楽においても音が鳴っているところと鳴っていないところがあつて、その音が鳴っていない部分を間と言うんですけども、その何も鳴っていない部分は何もないのではなくて、無音という音があるんだと言っているんですね。ない部分を感じさせられるかどうかが大事だと言っているんです。それはアニメーションにおいてもそうです。映像と言つてもいいかもしれないですが、映像において、動いている部分だけじゃなくて、必ず動いていない部分があつて、その動いてない部分を、ただの空白ではなくて、動いていない部分があるからこそ動きが際立つと言えるんじゃないかなと思うんです。そしてこれは今回のテーマである「表情」においても同じことが言えて、表情がないのではなくて、その表情のないもののなかに、いろんな感情を含むことが可能だと思うんですね。それをいかに感じさせられるかというところが、表現の可能性としてあるんじゃないかなと考えるわけです。なので、楽しかったら楽しいという表現も、それはそれでありですけども、その中に複雑な表情であるとか、少し憂いを帯びたものを入れるとか、そういうのをいかに

表現するかを考えると、観る人も、一つの表情でいろんな読み取り方ができるのは、幅として、面白く観られるんじゃないかなと思うわけです。

このように、ここまで表情について語ってきましたけども、最初にお話しした通り、僕の作品のような短いアニメーションというのはなかなか観てもらおう機会はないですけども、僕の作品だけではなくて、短編アニメーションというのは、今お話ししたような、複合的な見方ができる、いろんな見方ができる作品が多いと思います。また、短編ならではの、おもしろさもあると思いますので、そこに参考図書として並んでいる作品も、もし、関心があれば、観てもらいたいなと思いますし、観ていただければ今日お話ししたことも作品を味わうスペースのひとつとして楽しんでもらえると思います。そして、これも最初に話しましたが、授業などであまり話さず、おとなしい学生も、実はいろんなことを考えているかもしれない、ということと関連付けるとしたら、「おとなしい」や「反応がない」という、こちらから一方向で貼ったレットテルだけで判断するのではなく、もつとその学生を多面的・複合的に見て、彼らの可能性を考えないといけないなと思っています。はい、では、そういうところで、今日のお話は終わらせてもらおうと思います。ありがとうございます。

※1 宮田裕光、西村律子、岡ノ谷一夫、川合伸幸「ミステリアスな能面…情動表出認知には顔の様々なパーツが貢献する」(1011)

「プロフィール」※二〇一六年度現在

メディア・芸術学部講師。一九八〇年兵庫県生。大阪教育大学教養学科芸術専攻卒業。イメージフォーラム付属映像研究所を経て東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻で映像を学ぶ。二〇〇二年頃からアニメーションを制作しはじめ、「間」と「気持ちいい動き」を大きなテーマに制作を続けている。大阪教育大学、京都精華大学非常勤講師、日本アニメーション協会会員。

《作品》『わからないフタ』(2010)がファンタジーシユ国際アニメーション映画祭のBest film、文化庁メディア芸術祭で

優秀賞等国内外の映画祭で受賞。

『春のしくみ』(2010)がベネチア映画祭オリゾンティ部門で上映される。

『グレートラビット』(2012)がベルリン国際映画祭短編部門で銀熊賞を受賞する。

二〇一五年には神戸市文化奨励賞、二〇一六年には兵庫県芸術奨励賞を受賞。

映画『私は猫ストーカー』(2009)『ゲゲの女房』(2010)『ディアーディアー』(2015)でアニメーションパートを担当する。