

アニメーションディレクター寺田和男

本 村 健 太

岩手大学教育学部研究年報 第74巻 別刷
平成27年3月

Reprinted from the Annual Report of
the Faculty of Education, Iwate University, Vol.74
March 2015

アニメーションディレクター寺田和男

本村 健太*

(2014年9月29日受付, 2014年12月22日受理)

はじめに

現在、筆者は岩手大学教育学部芸術文化課程美術・デザインコースにおいて「映像メディア研究室」を開設している。また、大学院工学研究科デザイン・メディア工学専攻では「映像メディア表現」の領域を担当している。しかしながら、ここで「映像メディア」といっても、筆者は映画やドラマなどに携わるような職業としての映像制作の経験を基に映像技術の開発研究や職業訓練的な教育を行っているわけではない。筆者の第一の研究課題は、世界遺産にも登録されているドイツの芸術学校「バウハウス」についてである。本稿ではこのバウハウスについては述べないが、その研究を通して学んだ未来への視座と実験的精神は、筆者自身の教育研究の姿勢として大事にしているものである。

筆者はこれまで、バウハウスの芸術に関わる理念の今日的な展開を試みることを念頭に置き、あえて「映像メディア表現」に関わる実践研究を中心に行ってきた。映像を中心に総合芸術的な表現の可能性を検証することも文化研究の課題となりえる。このような背景によって、筆者の研究室では、教育研究機関としての岩手大学に従来から存在した研究領域を継承したり、新たな表現の領域を加えたりしているうちに、イラストレーション・漫画・映像・アニメーション・グラフィックデザイン・Webデザイン、メディアアートなど、様々な領域の表現を所属学生が取り組む状態となった。昨今の分析的な「クリエイティブテクノロジー教育」¹⁾においては、制作における論理的・体系的な教育の方法論が試みられつつあるが、未だ現状としては、創造活動の暗黙知や経験知の不足を補うため、それぞれの現場経験者を大学に招き、学生に刺激を与えることは、学生の知見を広め、学習意欲をもたらし動機づけのためにも大きな意味がある。

このように学外から筆者の研究室と関わりをもつ現場経験者の一人が、アニメーションディレクター寺田和男氏である。本稿では、アニメーションディレクターとしての寺田氏の紹介とともに、氏がディレクターを務めたアニメーション『FLAG』を特に重要な成果の事例として、以下に取り上げることにする。(寺田氏に関する記述の多くは、筆者が寺田氏本人に取材したものである。)

* 岩手大学教育学部

第1章 アニメーションディレクター寺田和男の誕生

1 運命の日

1951年（昭和26年）、岩手県盛岡市に生を受けた寺田和男氏は、小学校高学年の頃にはすでに映画の魅力に取りつかれ、その原理を独学して、映像機器の自作に取り組むほどであった。しかし、その試みは工作の精度の問題ですぐに失敗し、映画を作りたいという幼く、淡い夢はあえなくついえた。

その後、全共闘世代の若者に多大な影響を与えたという『月刊漫画ガロ』（1964年創刊）は、高校生（岩手県立盛岡第三高等学校）となった寺田氏にとっても例外ではなく、当時ガロ等で執筆していた漫画家の白土三平・つげ義春・永島慎二らに興味を持つとともに、高校2年生より所属した美術部での活動も手伝って美術への道を歩む決心をした。高価で手の届かない設備や機材の必要な映像制作は難しくても、手作業の漫画や絵画であれば自己表現として何かができるのだ。

ところが若かりし頃の試練はここでもやってくる。寺田氏の東京藝術大学油絵科受験は見事に失敗したのである。当時の盛岡市では、藝大の入学試験で必要な石膏デッサンの実技を学ぶことは困難であった。大学浪人が決定し、東京で藝大入試のための実技訓練を行うため、氏は高校時代の友人らとともに、学生運動の吹き荒れた時代に上京した。

寺田氏が住んだ原宿のアパートの四畳半には、みかん箱一つがテーブル代わり、家電はなく、小さなトランジスタラジオがあるだけだった。学生運動の影響で催涙ガスが部屋にまで流れてきたこともあったそうである。一方、当時の東京はデザイナーブームが巻き起こり、「新宿で石を投げたらデザイナーの卵に当たる」と言われたほどだという。「横尾忠則・サイケデリック・フーテン・ヒッピー・シンナー・ハイミナル・ベルボトム・ホンダドリーム750・ラジオ深夜放送・日活ロマンポルノ・網走番外地・フォークソング」、これらが若き寺田氏を魅了していた。氏は、様々な試練や誘惑のなかで、本来の目標である大学進学を果たすために毎日10時間以上の石膏デッサンに励んだのであるが、結局その夢は叶わなかった。

しかし、将来のアニメーションディレクター寺田和男を生み出すことになる運命の日は、ちょっとした偶然から訪れることになるのである。以下に寺田氏の言葉²⁾を引用したい。

虫プロダクションの劇場用映画「千夜一夜物語」を見に行ったら。

砂漠に照りつける太陽のカット。太陽のまぶしい光具合、光芒の透明感・・

ポスターカラーのホワイトで描かれたものではない！光芒もエアブラシで描かれたものではない！

どうやったんだろう・・・初めて自分ではわからない技法を見てしまった。

（透過光・・・切り抜きマスクの下にライトを置いて、レンズ前のフィルターや紗によって光芒をつくり、ノーマル撮影した画像に多重露出することで光の効果を焼きこむ・・・という技法。今はCGでもできるが、透過光の透明感には及ばない。）

東京はいい！・・・盛岡とちがってその映画を作ったところに電車に乗れば行けるもの。さっそく聞きに行った。

「あれ、どうやったんですか？」って撮影部に行った。

最初はどこかのスパイカと思われたり・・・でもていねいに教えてくれて・・・

そういう時代だったんだなあ・・・と思う。

そこで、いろいろ話しているうちに、撮影アシスタントとして使ってもらえることになって、その日から3日連続徹夜・・・で虫プロの仕事が始まった。

このように、寺田氏のアニメーションにおける映像技術への不断の探求心、そして積極的な行動力が、結果的にその後のアニメーション業界において自らが活躍するきっかけを与えてくれることになったのである。

2 能力の開花

2014年9月17日の午後、盛岡市にある寺田和男氏の自宅における取材において、筆者は氏の18歳の頃の自主制作作品について説明を受けた。すでに1969年の虫プロダクションにおけるアルバイトを開始している時期であり、制作現場での様々な刺激を受けつつ、自らの制作意欲がつねに鼓舞される状況にあったと思われる。氏は、当時発売されていたシングル8規格の8ミリカメラを購入し、アルバイトの仕事が終わると自主制作に励んだという。1960年代は、アンダーグラウンド映画の影響による実験的な映像制作の機運が高まっている時代であり、アニメーションにおいても久里洋二が個人制作で独特な映像表現を展開してきており、その時代に思春期・青年期であった寺田氏にも少なからず影響を与えている。

当時の寺田氏による作品の一つは「かくれんぼ」というアニメーションである。完成した動画作品を見ることはできなかったが、この作品のセル画が保管されていた。背景画の上に置かれたセル（透明シート）には、遠くを見ているようであるが、どのような感情を秘めているのか分からない、一人の少女のバストショット（図1）がアクリル絵の具で描かれている。影線を引いてベタ塗りするのではなく、直接にセル画上（裏）で微妙な濃淡や色の変化をつけることが実験的に意図されている。別のシーンに登場する多数の紫色の少女たちは、かくれんぼをしているのであるが、全員が「鬼」、すなわち、「もういいかい？」という、しゃがんで両手で目を覆い隠している様子が描かれていた。かくれんぼの参加者が皆鬼であることは、全員が探し回る状況になるのであり、その焦燥感、あるいは反転して、誰かに自分を見つけ出してほしいという願望がこの実験的な作品に込められているのかもしれない。



図1：セル画の「かくれんぼ」の少女



図2：写真とセルによる視覚効果の実験

また、近所に住んでいた子どもたちを被写体にしたモノクロ写真にセルを重ね、子どもたちのシルエットを白く塗りつぶすことで得られる視覚的な効果（図2）なども当時の実験的な作品の試みとして資料が残っている。これは実写への手作業によるエフェクトであるが、この原理からの応用は豊饒なものになるであろうことは容易に想像できる。制作現場でのプロフェッショナルな仕事を体験するとともに、個人での実験的な探求を欠かさないことで、寺田氏の企画・演出に関する能力が勢いよく開花してきた時期であるといえる。

寺田氏は、1969年に虫プロダクション撮影部でのアルバイトを経験し、1970年に株式会社双栄CMに入社し、実写でのテレビコマーシャル企画・演出の仕事始める。その後、1972年にドラマ制作への魅力が捨てきれず、氏は再び虫プロダクションに戻るも倒産してしまい、それ以降はフリーとして独立した。1974年以降、サンライズスタジオ演出部をはじめとして、国内のプロダクションにて、本格的に絵コンテや演出の現場実績を積んでいくことになる。

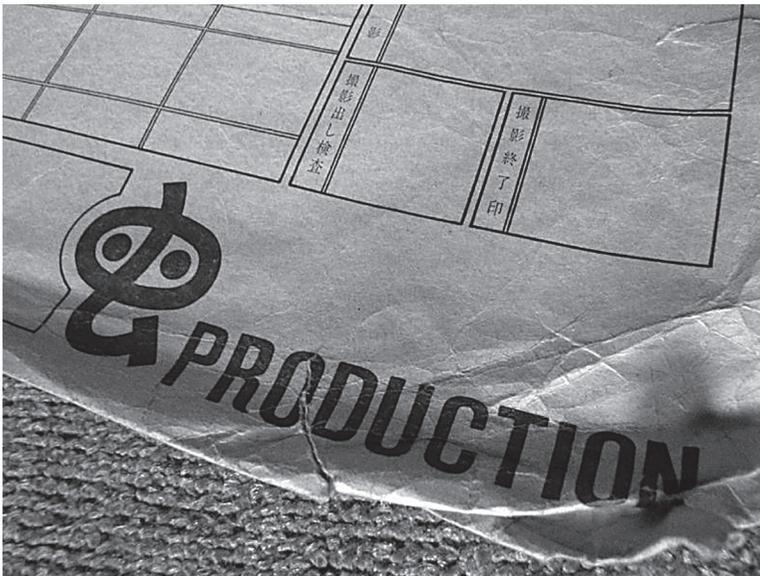


図3：寺田和男氏の資料の一部を保管するカット袋

これまで述べたように、「アニメーションディレクター寺田和男」を生んだのは、虫プロダクションにおける幸運をもたらす偶然の瞬間があったからであるが、その有り難い瞬間へと誘ったのは、寺田氏の飽くなき探求心とひたむきな努力であったことは間違いない。氏の自宅での取材において、これらの若かりし時代の実験作品を保管しているのは、その時代に氏を育ててくれた虫プロダクションの「カット袋」（図3）と呼ばれる業務用の封筒であった。ここにアニメーションディレクター寺田和男の原点がある。

第2章 アニメーションディレクター寺田和男の仕事

1 アニメーション業界のデジタル化・国際化の時代とともに

1970年代以降、寺田和男氏は業界人としてサンライズスタジオ、ナック、土田プロダクショ

ン、オフィスアカデミーでの仕事を中心に、絵コンテや演出などの仕事を通して日本のテレビアニメ史上に名を残す数々の作品に関わってきた。その作品一覧の年表(表1)を次の節に掲載するので参照したい。とりわけ1970年代に学童期・思春期を過ごした筆者にとっては、『宇宙戦艦ヤマト』(1974)、『勇者ライディーン』(1975)、『機動戦士ガンダム』(1979)、などは多大な影響を受けたテレビアニメであり、それらに氏の絵コンテや演出の仕事が加わっていたことを知ると、まさに感慨深いものである。

1982年、寺田氏は、テレビアニメの『スペースコブラ』に絵コンテで関わっているが、虫プロダクションの撮影出身であることから、アニメーションの撮影機材にも精通する人材として重宝された。その現場で、氏はコンピューター制御のカメラ台の設計に携わることになった。撮影機材は35mmフィルムに対応するものだったらしいが、その後はデジタル化の波が押し寄せてくることになる。

同年、氏が参加している仕事に映画『TRON』(1982)の日本版予告編タイトル制作がある。これは3DCGの動画制作であるため、絵コンテが描け、撮影技術にも詳しい氏が抜擢されたものである。このように、手描きのみだったアニメーションの世界に、コンピューター・グラフィックス(CG)が導入されていく表現様式の変化、手作業がコンピューター制御されるようになる制作工程の変化について、氏はその歴史を現場でともに歩んできたのだ。

また、1980年代のアニメーション制作の現場はすでに国際化していた。例えば、東京ムービー新社(TMS)は、フランスの映像会社DICと『宇宙伝説ユリシーズ31(Ulyse 31)』(1981)を共同制作しており、それに寺田氏も参加している。氏がC&D(後に、DIC JAPAN)のスーパーバイザーを務めた時期には、「合作する両国のシステムや国民性、いろいろな事情の違いを摺り合わせ、合理的で無理のない作業手順、責任分配、ルールの基盤作りに資力した」³⁾という。つまり、氏はアニメーションディレクターという仕事以外のところまでも役割を任されていた。

1983年に寺田氏が関わった映画『リトル・ニモ』(1989)は、テレコム・アニメーションフィルムにより日米合作のアニメーションという企画であった。招聘されていた宮崎駿氏が制作から脱退した後、寺田氏は、高畑勲氏、大塚康生氏、近藤喜文氏、友永和秀氏、山本二三氏とともに渡米した。滞在先のロサンゼルスでは、CG関連の情報を入手すること、映画のなかでいかにCGを使うかを構想することであったという。今や日本を代表するアニメーション名作に携わってきた背景画家の山本二三氏に壁やカーテンの絵をお願いし、それらを3DCGの建物にテクスチャーとして貼り付けるマッピング技法などの実験映像を作っていた。この技法では、手描きによる画像によってCGの立体が覆われることになるため、そのCGと他の手描きの部分との違和感を緩和することができ、手描きのアニメーションのなかにCGを溶け込ませることが可能になるのである。寺田氏は、すぐに他の仕事の担当となったため、『リトル・ニモ』のその後については関係していない。この滞在経験における寺田氏の感想⁴⁾は、次のようなものである。

アメリカのエンターテイメントとしてのものの作り方はまったく違っていた。

日本が企画する時は、まずテーマがあり、それに沿って構成され、ディテール・シーンのアイデアや登場人物が創られていく。(その方が合理的で無駄がない)

ゲイリー・カーツ氏(筆者注:アメリカ側のプロデューサー、後に解任)は違った。

まずタイトル「リトル・ニモ」がある。つぎには・・・その世界にあって、思いつくお

もしろそんなエピソード・アイデアをできるだけたくさん考える。(なるほどね・まず「おもしろい」事が先なわけだね)

集められたたくさんのエピソード・アイディアの中から、光るものだけを残して、あとは捨てる。

そうすれば自ずからテーマは見えてきて構成も形作られていく・・・ということのようだ。これは、日本流の考え方からすると、プロデューサーがレストランに入ってきて「さー、私は何を食べたら喜ぶか、腕をきそって作ってみろ！」みたいなものを感じてしまうのしかたない。

的(マト)など考えず、ともかく君たちは矢を射ろ、というわけだ。

宮崎さんも高畑さんも閉口したはずだ・・・

でも、自分にとっては目からウロコで、アメリカ流の考え方を理解することはすごく勉強になった。(この感覚の違いは、アニメのみならず、今でもすべてにあてはまるように思う)

この経験によって、寺田氏は、国際的な仕事における橋渡しの役割を演じることができるようになった。例えば、アニメーション制作の過程で重要な「色指定」においても、日米での隔たりが大きかった。また、制作過程そのものが異なっており、氏はここに媒介して、双方がともに作業効率を上げられるように努力したのである。この体験により、氏は日本のシステムだけではない、アニメーション制作における国際的な感覚も身に着けたといえる。氏は以下のように述べている。⁵⁾

この時代を振り返ると、ただアーティスティックなコンテライターとしての積み重ねだけではなく

当時のコンピューターの進出にともなってアナログアニメはどう変わっていけばいいか・・・とか

アメリカやフランスとの合作という、価値観や文化のちがう人達との心情的なすりあわせ・・・とか

作業システムの開発とか・・・

コンピューターの事も、合作の事も、ちがうベクトルを理解して、システムチックに整合をつくる・・・

みたいなことです。

かなりの分量で、これらの仕事をしました。

今の私は、ただ一生懸命絵を描いていたのではなく、こういう事も合わせてできあがっているのだと思いました。

2 作品履歴と輝かしき受賞

それではここで寺田和男氏の作品履歴を年表(表1)で概観したい。これは、寺田氏自身のまとめによる年表を基に、筆者が氏との確認作業を通じて再構成したものである。

アニメーションディレクター寺田和男

表1：アニメーションディレクター寺田和男作品履歴

年	プロダクション (部署・担当)	作 品 名
1969	虫プロダクション (撮影)	千夜一夜物語 どろろ 佐武と市捕物控
1970	双栄CM (テレビCMディレクター)	クリナップ流し台 亀屋万年堂ナボナ 他、50本以上、企画・演出
1972	虫プロダクション (撮影)	新ムーミン 哀しみのペラドンナ ワンサ君 宇宙戦艦ヤマト
1974	サンライズスタジオ (絵コンテ・演出)	ゼロテスター てんとう虫の歌 (タツノコプロ)
1975		ラ・セーヌの星 勇者ライディーン 機動戦士ガンダム まんが・わんぱく大昔クムクム
1976		超電磁ロボ コンバトラーV
1977		超電磁マシーン ボルテスV 太陽の牙ダグラム 装甲騎兵ボトムズ
1979	ナック (絵コンテ・演出)	星の王子さま
1980	オフィスアカデミー (絵コンテ・演出)	メーテルリンクの青い鳥 チルチルミチルの冒険旅行
	土田プロダクション (絵コンテ)	おじゃまんが山田くん
1981	東京ムービー新社・DIC (絵コンテ・演出)	Ulysses 31 (DIC フランス)
1982	東京ムービー新社 (絵コンテ)	スペースコブラ
	東京ムービー新社 (絵コンテ・演出)	TRON (3DCG 日本版予告編タイトル)
1983	東京ムービー新社 (デジタル演出)	リトル・ニモ
1984	C&D、DIC JAPAN (スーパーバイザー)	Poochie (DIC フランス) The Littles (ABC) Rainbow Brite (Hallmark、Mattel、LBS) Pole Position (DiC Enterprises)
		MASK (Kenner、LBS) Jayce and the Wheeled Warriors (SFM、Mattel) Robotman & Friends (LBS、United Media Productions)
1986		Dennis the Menace (DFS、LBS) The Kingdom Chums: Little David's Adventure (ABC)
		The Real Ghost Busters (ABC、COLUMBIA) Lady Lovelylocks and the Pixietails (Mattel、LBS) Sylvanian Families (Coca-Cola)
1987		

本 村 健 太

1988		ALF (NBC) C.O.P.S (Hasbro)
1989		Maxie's World (Hasbro)
1990		The New Adventures of He-Man (LBS)
1991	個人受注／フリー	ゼルダの冒険 (DIC Entertainment) Super Mario World (DIC Entertainment) G.I. Joe (DIC Entertainment) STUNT DAWGS (DIC Entertainment) レポーターブルース (TMS) それいけアンパンマン (TMS) お〜い! 竜馬 (アニメーション 21)
1993		サッカーボーイ (TMS) 鉄の竜騎兵 (ビジュアル 80) 沈黙の艦隊 (サンライズ)
1993	ウォルト・ディズニー・ジャパン入社	
1994	ウォルト・ディズニー・ジャパン (スーパーバイザー)	アラジン／ジャファアの逆襲 (ビデオ) ガーゴイルズ (テレビシリーズ)
2002	(絵コンテ・演出) (企画)	ノートルダムの鐘Ⅱ (ビデオ) 信長 (パイロット製作) 黒沢明「そして…」
2003	ウォルト・ディズニー・ジャパン退社	
2004	個人受注／フリー (絵コンテ)	火の鳥／オープニング (NHK) 1話 サムライ7／8話、16話、19話 (ゴンゾ・ディジメーション)
2004	アンサースタジオ監督契約 (2007年契約終了)	FLAG -2006年6月よりネット配信の13話シリーズ、後にDVD販売 -2009年1月より、TOKYO MXにて放映 FLAG Director's Edition 一千万のクフラの記録 (13話を100分に編集したもの) -ネット配信後ブルーレイディスク販売 -2009年2月、NHK BS ハイビジョンにて放送 -2009年4月、NHK BS-2にて放送
2007	個人受注／フリー (絵コンテ)	三国演義 (スタジオ・キャブ)
2009		エレメントハンター (アクシス) たまごっち (スタジオ・キャブ)
2010	個人受注／フリー (絵コンテ・映像エフェクト演出)	NHK ドラマ「続・遠野物語」 -2010年12月10日東北六県放映 -2010年12月21日全国ネット放映
2011	個人受注／フリー (絵コンテ)	モンスーノ (スタジオ雲雀)
2013		夏恋戦機 (ラークスエンタテインメント)
2014		ハビネスチャージ・プリキュア (東映アニメーション)

さて、ここで特筆すべきものは、寺田氏の二つの受賞歴についてである。それらはどちらも氏がウォルト・ディズニー・ジャパンに入社時の仕事であるテレビアニメ『ガーゴイルズ

『Gargoyles』(1994)が受賞の対象となっている。

その一つは、アメリカにおける映画音楽・音響編集者の団体によって実施されている「ゴールデン・リール賞 (The Motion Picture Sound Editors Golden Reel Awards)」であり、1995年、『ガーゴイルズ』の「The Awakening, Part 5」(1994)がノミネートされ、その監督であった寺田氏も表彰(図4)されている。そして、もう一つの受賞は、同じく1995年、国際アニメーション協会ハリウッド (ASIFA-Hollywood) によって実施されているアニメーション界の最高峰「アニー賞 (The Annie Awards)」である。これも『ガーゴイルズ』であるが、「Reawakening」(1995)が対象となって受賞(図5)している。特にこの賞は「ストーリーボードアーティスト部門」、すなわち絵コンテを担当した寺田氏個人に対する表彰であった。このような輝かしい受賞にも関わらず、当時の日本国内においてはほとんど報道されていなかった。

これらの受賞は、日本のアニメ史上にしっかりと書き加えておく必要があるものと筆者は捉えている。



図4：ゴールデン・リール賞受賞(1995)

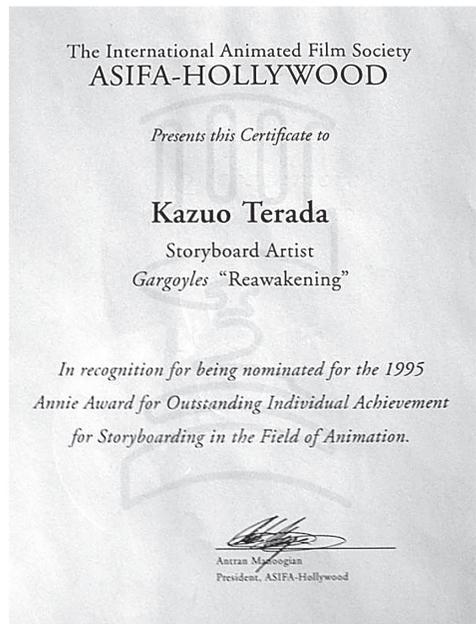


図5：アニー賞受賞(1995)

3 寺田和男の世界展

寺田和男氏は、2010年4月1～30日に盛岡市神子田町の嶋岡商店ギャラリー(図6)にて「アニー賞受賞アニメーションディレクター寺田和男の世界展」(図7、8)を開催した。嶋岡商店は、江戸時代に北上川の舟運に従事する船頭などの住む水主(かこ)町と、旧鉾屋町を合わせた現鉾屋町から、その東隣りにある神子田町までの通りの東端に位置しており、古き昭和の時代を彷彿とさせる店構えで日用雑貨を扱っている商店であった。(現在は盛岡市の都市計画道路整備プログラムによって、この商店は解体され、近隣に転居している。)この商店では、芸術文化の発信の場として店舗内に作品展示スペースを設けて運営していた。



図6：神子田町の嶋岡商店（2010年当時）



図7：「寺田和男の世界展」開催中の商店入口

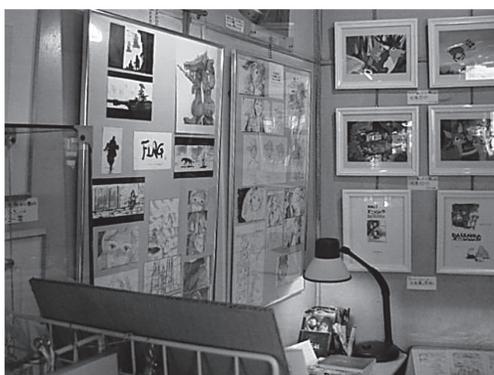


図8：「寺田和男の世界展」におけるギャラリー展示（左右とも）

このギャラリーにおける「寺田和男の世界展」では、寺田氏による絵コンテや、ストーリーの設定資料集などの約30点が展示されていた。そこには、氏が2004年から監督を務め、取り組んでいた作品『FLAG』（フラッグ）のシナリオやアフレコ台本など貴重な資料（図8、12）が並んでいた。この展覧会は、岩手県盛岡市において初めてアニメーションディレクター寺田和男の存在を一般市民にも知らしめるものとなった。筆者の寺田氏との出会いもこの展覧会がきっかけであり、そこから研究室学生への絵コンテの指導や、以下の講演の実現にもつながっている。

○ネットワーク連絡会「グローバル化するデジタルアート最前線」（岩手産業技術短期大学校、2010年8月4日）における「アニメーションディレクターの仕事」（講師：寺田和男）

○平成21年度盛岡広域地域産業活性化人材養成等事業「コミュニケーションデザイン工学セミナー」（岩手大学、2010年11月12日）における「アニメーションディレクターの仕事～企画と演出～」（講師：寺田和男）

第3章 アニメーション『FLAG』

1 『FLAG』とは

総監督：高橋良輔、監督：寺田和男によるアニメーション『FLAG』は、インターネットを通してアニメや特撮動画の配信を行っている「バンダイチャンネル」⁶⁾にて2006年に放送されたWebアニメ作品である。その後、衛星放送や地上波放送などでも放送されている。その全13話は、現在においてもDVDやネット配信で視聴可能である。(なお、ブルーレイディスク版は、『FLAG Director's Edition 一千万のクフラの記録』というタイトルのディレクターズ・カット凝縮版である。)

ここで『FLAG』という作品を取り上げるのは、寺田和男氏が監督として、そして絵コンテの担当者として、この作品制作の現場を任され、氏の制作に対する気持ちが十分に発揮されたのではないかと筆者の認識があるからである。筆者は『FLAG』について、個人制作による実験映像や芸術的映像作品ならまだしも、興行成績という収入の成果の求められる商業的アニメーションの場において「アニメーションの革新」的なことを成しえた特異な存在と捉えている。そして、それをアニメーション映像として実現させたのには、氏の功績が大きいと捉えている。確かに、「リアルロボットアニメの巨匠」と称される総監督の高橋良輔氏による原作の力も大きいですが、その力を発揮するためにはアニメーションとしての演出能力がどうしても必要であり、それは監督及び絵コンテを任された寺田氏の力量に委ねられていた。筆者が『FLAG』を「特異な存在」と捉えるところの解説は後に行うとして、まずはこの作品を概観しておきたい。

戦場を舞台とした現実味に溢れるアニメーションとしての『FLAG』は、中央アジアの高原地帯の小国として設定された「ウディヤーナ」という架空の国を舞台とする。この国を支配しているのは宗教勢力「ゲルト派」であり、その「破壊」のイメージが付与される指導者ラ・ポーであるが、対極的に、人間の少女を転生女神とする誕生の女神「クフラ」の信仰も根強く、ここには「再生」のイメージが付与されている。このような二つの宗派による二重構造の存在する小国に、隣接大国の侵攻が重なってもたらされたテロ攻撃の内乱状態。これは国連軍の介入をもってしても制圧できずに泥沼化していた。そのような折、新人カメラマン白州冴子は、戦場ジャーナリストである先輩カメラマン赤城圭一に同行したウディヤーナ取材において、偶然に運命的な写真を撮ることになる。太陽に祈りを捧げるクフラに、国連軍と武装集団の兵士、あるいは民衆が手を取り合いながらかざしていた国連旗が翻って重なり、その瞬間にクフラがシルエットとして写ったのである。しかも、この国連旗にはクフラ信仰のシンボルが描かれている。この一枚の写真が世界に向けて発信されたことで、この旗は平和の象徴とされ、国連軍は「FLAG」(フラッグ)と名づけた。そうして、この写真を撮った白州は一躍、新鋭ジャーナリストと評価されることになったのである。これらのことが前提で、『FLAG』の物語は始まる。

武装勢力と政府軍の間にも和平への気運が高まり、ようやく実現に向かっていたウディヤーナの停戦協定の最終段階まで来ていたのに、この舞台で象徴として掲げられるはずのFLAGが武装勢力過激派によって盗まれてしまった。このことによって、進められていた和平締結の交渉が危ぶまれる事態に陥り、国連軍は秘密裏にFLAG奪回作戦を実行する。その報道官としてFLAGのきっかけを作った白州に白羽の矢が立った。この極秘作戦を実行するのは精鋭揃いの多国籍特殊部隊「シーダック」(SDC: Special Development Command)であり、そこに

は国連軍がアメリカと共同開発した二足歩行ロボット「ハーヴィック」(HAVWC: High Agility Versatile Weapon Carrier) が配備されていた。FLAG 奪回に向けたシーダック隊に同行する白州は、自らに課された状況に戸惑いながらも彼らと交流することで、自らの戦場カメラマンとしての自覚を深めていく。

株式会社アニプレックス、株式会社バンダイチャンネル、エー・アイ・アイ株式会社の連名での「NEWS RELEASE」(2006年3月24日)において、『FLAG』は以下のように「ドキュメンタリーの表現」⁷⁾として特徴づけられている。

冷戦が終結し、21世紀を迎えてもなお、戦争はなくなっておりません。民族や宗教間の対立などを背景にした争いはいまだに続き、人間は愚かしく残虐な行為をやめることが出来ずにいます。

この作品では、こうした現実に近いリアルな世界を正面から描きます。その手法として湾岸戦争、9.11からイラク戦争を通じて“戦場”をお茶の間に持ち込んだ、映像による「戦争ジャーナリズム」に代表されるドキュメンタリーの表現を用いることで、より現実感のある映像を生み出せるとともに、従来のアニメーション表現の可能性を拡げることができると確信しています。

戦場という悲惨な現状を記録するカメラ。『FLAG』の公式サイトにおける「ABOUT FLAG」⁸⁾のイントロダクションには、以下のような言葉が掲げられている。

カメラは向けられた
極限の現実と人が呼ぶ、戦場と言う劇場に

カメラは切り取る
全てを覆い尽くす残虐、無惨を

カメラは笑う
取り返しのつかない愚拳の数々

それでもカメラは回る
一片の真実を求めて……

2 『FLAG』に込められた制作者たちの思い

筆者が『FLAG』を「特異な存在」と捉える理由は、このアニメーションがこれまでに使い古されてきた表現形式に安住していないということ、そしてその斬新な演出を見事にやり切っていることである。個人制作による作家性を重んじた実験的なアニメーションであれば、むしろ、このことが課題ともなりえるが、『FLAG』は大衆に向けた商業的娯楽アニメーションでありながらも、この課題に正面から向かい合っているところに並々ならない制作者の意気込みを感じる。

すでに『FLAG』における表現的挑戦は、「NEWS RELEASE」⁹⁾において語られていた。

ドキュメンタリーの視点を持ち込む事で、劇中に描かれる世界や事象をより現実に近い感覚で描く—この作品で私達が目指しているのは、全てが絵空事に帰されてしまうアニメーションがこれまで意図的に棄ててきた“現実を正面から描く映像作り”への挑戦です。そのために、ここでは、一人のカメラマンが撮影した映像によって作品のほとんどを構成するドキュメンタリー的な作品という新たな試みが行われます。

その時キーワードとなるのが、“（シーンではなく）ショットで描く映像表現”です。これまでアニメーションはひたすら動きを追求して作られてきましたが、ここでは発想を一転して、最も印象的なショットで作品を構成する“写真集”的な表現を積極的に取り入れます。その事によって、これまでになかった、より現実的な戦場の表現が可能となってくるでしょう。

このように、まず第一に注目されるのは、このアニメーションの独自の演出方法といえる「第三者カメラ」（ドラマカメラ）の排除ということである。通常、映画やアニメーションの画面というのは、一部に登場人物や動物などの視線から見える光景が演出的に使われることはあるとしても、大部分は客観的な第三者の視線による画面構成であり、そのような表現形式に一般的な視聴者は慣れ親しんでいる。しかしながら、『FLAG』にはこれがないのである。あるのはカメラが冷たく客観的に切り取った「現実」しかない。カメラによって記録された写真や動画、カメラのファインダーに映る光景などのモニタージュですべてが構成されている。

より正確に言えば、これはアニメーションであるため、そのすべては疑似現実である。カメラを手にしたことのある者ならすぐに共感できるほどのカメラワーク、画面の焦点合わせや手振れの見え、粒子の荒れた質感など、そのリアリティへの飽くなき追求には凄まじいものがある。『FLAG』の企画時において、総監督高橋良輔氏による第三者カメラ排除の提案に、最初は寺田氏も戸惑ったらしいが、氏はすぐにこの課題への挑戦に奮起したという。結果として、編集の専門家、瀬山武司氏が長年の経験により培った独特なリズム感をもってつなげられたモニタージュとしての『FLAG』全編には、オープニングにも特徴的な写真のモニタージュ技術のように、ある種の視覚的な心地よさが各所に沸き立つことになった。

また、リアリティの追求において、例えばそれが撮影されたであろう部屋や街中、野外での空気感がそれらの場所ごとの音響で再現され、そこでの臨場感を増している。ここには音響監督である百瀬慶一氏のこだわりが伝わってくる。加えて、白州冴子の声の担当に、アニメ声優ではなく、女優（田中麗奈）が起用されたこともその演技力において成功したと思われる。寺田氏によると、一般的には声優の声の出し方においても（もちろん台詞自体にも）「アニメらしい」表現の方法が定着しつつある。

このような日本のアニメーション表現におけるあらゆる固定化への足かせを実験的精神によって外し、新たな表現の可能性を確信して刷新していくことで、『FLAG』の表現は自由に解き放たれたのである。登場人物たちの動作や表情についても、日本独自の使い古されたアニメ的な記号（汗のマークや青ざめた線など）を極力排し、海外にも通じるような表現を試みている。このような表現様式への挑戦の背景には、もちろん、疑似現実ながらのリアリティの追求があるだろうが、寺田氏の経歴にある海外との合作の経験が下地になっていると思われる。以下の「避けたい典型の例」は、寺田氏が『FLAG』制作の際に取り上げた事例¹⁰⁾である。

ドラマの典型的演技、演出は避けて、誇張せずに、あたかも自然を装ってください。
避けたい典型の例

- どこかなげやりで、だるそうにしなくてもいいのにいつもだるそうな無口なヒーロー。
 - 振り向くと眼鏡がキラリと光る、陰険横目ニタリ顔の政府高官。
 - 釣り目で顎の細い、まっすぐ髪はいじわる女のジロリ横目線。
 - 陰謀術策電話をする時は、なぜかいつも背中芝居する政府高官。
 - SM映画にできそうな、ドイツ軍帽をかぶって、長靴はいた宝塚・男言葉のポリス女。
 - 「はっ！」とか「おっ！」とか「うぬぬ」とか、やたら張り上げ声のいきみ声優芝居。
 - 「な・な・なんだって!？」「～～だというのか？」の、どもり聞き返し芝居。
 - 「でも……………」おもわせぶり、強制気を持たせ「……」半端芝居。
- これらは日本的な典型芝居です。

ポーズや表情をつける時も典型にはしらないで、普通だったらどうか考えてください。
ドラマチックになればなるほど嘘くさくなります。

前述したように、第三者カメラを排除したことによって、視聴者は映像の断片を追って白州を取り巻く世界を紡いでいくしかない。時に先輩カメラマン赤城の解説によって物語が補完されていく場面に助けられつつも、カメラという硬質の機材を通して、視聴者は生身の人間としての白州を遠くから探りながら感じる努力を迫られることになる。視聴者がアニメーションのヒロインである白州に容易に近づくことは許されていないのである。



図9：寺田和男氏による『FLAG』の絵コンテ（カメラを通して見える疑似現実のモンタージュ）

同様に、『FLAG』制作時において寺田氏自身の演出論¹¹⁾として集約されていたのは、以下の三つの項目である。ここには根幹から映画の表現を考え直す観点が見出されている。

1. 従来の映画の文法に頼れない。

この作品なりの意味を伝える手法、文法を、考えなければならない。

2. ドラマカメラがないので、カメラマン自身、つまり主人公が写らない。
主人公が画面にいちばん写っていない映画など今まで見たことない。
写っていないでも主人公が主人公たりえるようにするにはどうするか。
3. リアルカメラのみ、ドラマカメラがないという事は、リアル感を強調する。
しかし、これは、やはり架空のドラマであり、あたかもリアルを装ったドラマなのである。

おわりに

筆者は『FLAG』のように、アニメーションに関わるその道の匠たちが一堂に会して革新的な意欲に満ち、それぞれの能力を余すところなく発揮した作品は稀有なものであると認識している。これから将来を担うアニメーションの業界人にとっても数多くのことを物語っている。『FLAG』は日本のアニメ史上に特異な記念碑的な作品である。ただし、一般市民が『FLAG』をアニメーション作品として楽しむ（感動を引き起こす状態にまで持ってくる）ためには、例えば、抽象絵画やコンセプチュアル・アートを理解する場合と同じように、ある程度の学習が必要になってくると感じている。

架空の物語であるアニメーション『FLAG』が、いかにリアリティに満ちていたか、そのことを証明するかのように、制作スタッフにも衝撃を与えた事件が発生した。それは2012年8月20日、戦場ジャーナリスト山本美香氏のシリア内線取材中での銃撃死である。寺田氏はい、「私たちは心の中で、白州のお葬式と、山本さんのお葬式を二回しなければならなかったんです」¹²⁾と。

神様が現実化してしまった
どうしてそんなことするんだろう
私は心の中で、もう一度、お葬式をしなければならなくなった・・・

フィクションの中でのものを創っている人間に、現実が刃を突きつける
3.11の時と今回と・・・心の中で爆発がおきた・・・
ものを創るってなんだろう

山本美香さん・・・ほんとうに私は悲しいです



図10：実際に作られた白州冴子の取材許可証（寺田氏の写真）

このように制作者に愛された白州冴子が、心の中で永遠な存在になるように、それは視聴者の心にも伝わってくるものなのではないか。アニメーションに関わる寺田氏の姿勢は、以下の言葉¹³⁾に表れている。

アメリカ流のエンターテインメントは、デジタルという新しい技術を得て、表現はこけおどかしと思えるほど大きさが益々刺激的になっている。

たしかにそれは一瞬間に多くの人達の心を集める。しかし、すぐに忘れられる。

そこで、また次を作る。連続した大量生産と大量消費の繰り返し。

たとえ私が創るものが、その大量消費物のひとつだとしても、

深いつまでも心の中に残るものを創りたいと思う。

岩手県宮古市で実際に東日本大震災を経験した寺田和男氏は、過酷な未来を生きるであろう若者たちに何を伝えることができるか、自問自答を繰り返している。



図11:寺田和男氏セルフポートレート (2014)



図12:賞状やトロフィーの展示 (嶋岡商店)

引用文献

- 1) 本村健太「クリエイティブテクノロジー教育 - 映像メディア表現の制作及び人材育成について」(『デザイン学研究特集号』Vol.21-1 No.81、日本デザイン学会、2014 [3]) 参照。
- 2) 寺田和男氏の言葉 (寺田氏と筆者の取材時のやりとりにおいて入手)
- 3) 同上。
- 4) 同上。
- 5) 同上。
- 6) アニメ・特撮動画配信「バンダイチャンネル」<http://www.b-ch.com/>
- 7) 高橋良輔総監督、最新作ドキュメンタリー手法による新たな映像表現に挑戦するハイパークオリティアニメーション「FLAG」2006年6月ブロードバンド先行配信決定を告げる「NEWS RELEASE」(株式会社アニプレックス、株式会社バンダイチャンネル、エー・アイ・アイ株式会社、2006年3月24日)
- 8) FLAG OFFICIAL SITE「ABOUT FLAG」<http://www.flag20xx.net/sakuhin/intro.html>
- 9) 前掲、「NEWS RELEASE」
- 10) 当時の『FLAG』制作資料 (寺田和男氏蔵)
- 11) 同上。
- 12) 寺田和男氏の言葉。
- 13) 同上。