

インタビューリスト	
田代敦巳(社長)	
古川雅士(編集)	
高本宣弘	
谷田部勝義	
岩浪美和(音響)	
木村哲	
毛利和昭	
田代社長2	
高本監督2	
やすみ哲夫	
今掛勇	
外山草	
杉井ギサブロー	
江口摩吏介	
林一哉	
田代敦巳3	
石山貴明	
望月智充	
郷田ほづみ	

●外山草氏インタビュー● No.1

▼作品歴を拝見すると、「日本むかしばなし」の演出をされていたということなんですが、どの辺りのお話の演出をなさっていたんですか？

外山 氏(以下 外山)：厳密に言うと、演出はしてないんです。「演助」(演出助手)で終わっちゃったといえれば終わっちゃったんですね。

「むかしばなし」ってのは面白くて、原作が数行しかないんですよ。それをそのまま演出家に渡して、つまりシナリオが無いんです。いきなりコンテなんです。いきなりコンテっていうのもまだ無理だろうと自分で判断して、まずシナリオにしたんです。それをプロデューサーに見せた頃、「ヤダモン」に移ったので結局「むかしばなし」に関しては、シナリオを書いただけなんです。それで終わっちゃったんです。

▼それでその「ヤダモン」は10分枠の番組だったんですけど、基本的には一週間分での一つのストーリーの流れがあったんですね。制作の際に大変だったのはどういう点でしょうか？

外山：あれは確かNHKのプロデューサーの久保田さんが言い出した筈です。

▼朝の連ドラ形式ですと、一回見逃すとつらいですよ(笑)。

外山：例えば30分の番組なら7分っていうのはだらだらしゃべっている結構すぐ終わっちゃう尺だったりするんですけど、「ヤダモン」の場合はそれが番組本編の尺で、オープニング、エンディングを入れて10分ですよ。番組として成立する話にしないといけない、だらだらしゃべって終わりにするわけにはいかないんで「引き」を作らないといけないんです。

それが大変な作業というか、一番頭が痛かったですね。

▼一本話を作る時に、その7分何秒ごとに作っていったんですか？それとも、ある程度一つの話を作って、それを7分何秒ごとに振り分けていくという感じだったんですか？

外山：後の方が近いですね。5話でお話を完結させないといけないんで、着地点をまず決めるんです。そこから帰納法で戻ってくるという感じで、五分割というよりはだいたい四分割ぐらいにしまして、そうしないと余裕が出ないんで、終わらなかったらどうしようというのがありますからね(笑)。

▼その後さらにグロス先に出したりしますから、絵コンテ・演出・作監が全部同じ話でも、パートごとに全然違う人がやっていたりしますけれど、その辺の統一性というのはどうされていたんですか？

外山：それはシナリオ以外なかったですね。いろいろな演出家、今はもうかなりメジャーになられている方とかがいっちゃったんですけど、かなり癖のある方もいて……まあ川人プロデューサーの好みだったのかも知れないですけど(笑)。

▼大地(丙太郎)さんとか、ムトウ(ユウジ)さんとか……。

外山：ですから、各話数で上がってくるものに関しては、もうある程度任せた方が面白いものが出るだろうって思ったんです。だからシナリオですね。ストーリーの着地点から外れるようなところだけ修正をお願いして、あとはそのまま流したという感じで。

▼ということは、各演出さんにはその担当パートのシナリオしか行っていないんですか？

外山：もちろん。もちろんって言っちゃいけないんですけど、僕はいつも朝の7時ぐらいに起きて、8時半ぐらから書き始めるんですよ、そうするとだいたい12時半ぐらに一本出来上がるんですね。12時半に出来上がったものを持ってタックに来るとだいたい一時半ぐらなんです。それで13時半ぐらからコンテ打ち(笑)。ほとんどそういうパターンになってましたね。最初はもちろんもっと余裕があったんですけど、途中からこういうパターンになって、コンテ打ちに来てもらってもシナリオが出来ていないというのも2、3回あって、申し訳ないことをしました。そういうパターンでずっと回転してまして、もちろん説明はするんですよ、演出の方に、この話はこういうふうな着地点ですつむり、とかね。ですからコンテ打ちもなぜかシリーズ構成の僕がやっちゃう訳なんです(笑)。

▼普通は監督がやるんですよ。

外山：監督とやればいいんですけど、そういう話の特異性があるものですから…要は、監督も読んだばかりなんです(笑)。ほとんど外の演出の方と同時に読んでいましたから。まあ、そういう綱渡り的な作り方をしましたね。

▼当時見ていた人の感想を聞くと、「最初から見ていてまさか最後にああいう話になるとは思いませんでした(笑)」っていう感じが多いんですけど、あの最終回の構想は、いつ頃に出来ていたんですか？

外山：当時まだこの業界に入って三年も経っていなかったんです。そんなに中心になって重要なポストにつくなんていうことは全然考えていなかったんですけど、たまたまそういう流れの中で、声優さんのオーディション用原稿を作るというのを川人さんから振られまして、僕も芝居の経験があるものですから、オーディションでしゃべってもらう台詞についてもある程度作っておかないと、無責任に台詞を読んでもらうわけにはいかないですよ。そのときに(構想を)作りました。

▼オーディションの段階でもう出来ていたんですか？

外山：そうです。そのときに作っちゃったんですけど、まさかそれが自分で表現できるとはその時点では思っていなかったですね。自分が牛耳っているわけではなかったんで…。そのときに作ったものが、最終回でヤダモンの長い台詞があるんですけど。

▼「ほんとのこと～、ほんとうのこと～」っていうあのセリフですね。

外山：そう、あれはちょっとアレンジはもちろんしてるんですけど、原型はもうオーディションの時に台詞がありました。

▼最終回に向けて「キラ」という重要なキャラが出てきますけれど、この声優さんを決める時はどうだったんでしょう？

外山：ヤダモンのキャスティングについては、ほとんど川人プロデューサーの頭の中にもありましたね。「キャスティング：川人憲次郎」ってクレジットが出てもいいくらいだったんですけど、これにも川人さんのこだわりがありまして「こういう役者がいる」って僕に紹介してくれて、聞かせてくれるんです。ヤダモンの時もそうだったんですけど、「俺の中にはこの役者しかいない」って、それが皆口裕子さんだったんです。川人さんがそう言い張ったんですけど、ところが皆口さんのスケジュールがすぐには取れなかったんです。一ヶ月ぐらい先からなら大丈夫だっていうことで、川人さんからその話を聞いたときに「キラはもう出てるんですけど、どうするんですか？」って(笑)。そしたら川人さんが一言、「台詞しゃべらせないでくれる？」って(大笑)。

▼だから、キラが出てきても一言もしゃべらない回があったんですね。

外山：あれは皆口裕子さんのスケジュールの都合だったんです(笑)。

▼長年の謎が解けた気がします(笑)。それで、そうやって話を作っていく中で、NHK側の方から何か話とか注文といった類いはなかったんですか？

外山：NHKのプロデューサーもパワフルなんで(笑)、最初のうちはともかく話し合いましたね。シナリオ打ちという朝までかかりましたから。

▼朝まで？何時からやっていたんですか？

外山：だいたい3時とか4時、5時とかね。NHKに川人さんと行きまして朝まで(笑)。

▼ネットなどで当時は思い出している人の感想を見ていると、最終回あたりの話を除くと、前半の「たこたこあがれ」とか、「十歳の思い出」とかを印象深いエピソードとして挙げている人が多いですけど、外山さんご本人の印象深い話というのはどれですか？

外山：俺が一番印象深いというか、自分でシナリオを書いていて、これが書けたからもういいやって思った本が一本だけあるんです。たわいのない話なんですけれど、ヤダモンとタイモンがピクニックに行く話なんです。「タイモン大好き」という題だったかな、タイモンの歌を流さなければいけなくて作った話なんです。タイモンはイチゴが大好きで、ピクニックにイチゴを持っていくんです。ところがヤダモンはああいうひねくれた性格ですから、タイモンのイチゴをみんな転がしちゃうんです。それをタイモンがああいう体で拾い集めて、もう一回お弁当箱に戻すんですけど、気がついたら一個も無い。横でヤダモンが舌なめずりしてるんです(笑)。それでタイモンが怒るわけなんですけど、ヤダモンはその頃まだ未熟で魔法が全然使えなかったんですが、魔法を使ったふりをしてお弁当箱をどけると、そこにイチゴがある、というエピソード。

それだけの話なんですけれど、これを書いたときに、これでヤダモンというやつを書いたなと、ヤダモンはこの話で俺はもう言い切った、と感じた瞬間でした。ヤダモンというのはこういう子なんだというのが自分自身でもそのときわかったという感じで、話としては薄い話なんですけど(笑)、俺にとっては非常に、本当にヤダモンを好きになった瞬間だったという話でしたね。

▼そういえばヤダモンの好物は、ジャンママの作ったドーナツでしたよね。キャラクターを作って、いろいろ性格とかを決めていく中で苦労なさったことは何でしたか？

外山：非常に中途半端というか、最初に作られていたんですよ。実はドーナツが好きというのは最初からあったんです。ドーナツが好きだと言うところに意味を持たせるのがライターの仕事になってくるんで、何でドーナツが好きなのかというところの部分とか、あと、これはもうSUEZENという天才クリエイターの優秀なデザインだと思うんですがヤダモンの蝶になる髪の毛、ああいうのは僕が参加したときにはもう出来上がっていたんです。それをこじつけるというか(笑)、それが一番大変でした。

▼「ヤダモン」が終了して、今年でちょうど十年目ですけど、当時とかヤダモン自体を振り返ってみていかがですか？

外山：もともとヤダモンは、NHKの久保田プロデューサーが、魔女ものをやるにあたって、究極の魔法の答えを出してくれって言ったんです。究極の魔法って何なんだって、そういう課題が最初に与えられていたんです。だから、究極の魔法はこういうもんなんだって脳天気になるのか、それとも究極の魔法に関して何かしっくりこないもの、何か課題を押し付けられたという感じで終わるのか、そういう部分をずっと抱えてはいましたね。

▼そのへんの答えが最終回に……？

外山：そうですね、作っている側としての答えを出さなきゃいけないだろうなというのはずっと思っていたんです。究極の魔法と言う言葉そのものはストーリーの中では使わなかったと思いますけど、究極の魔法とは何か、考えれば考えるほどわからないわけですよ。ですからこうなったらもう作り手の特権だということで、いくつか答をまぶしておこうと(笑)。究極の魔法というと、最終回のああいって物理的なのを究極の魔法と言ってしまうようなんですけど、要は、ジャンのお母さんが作ってくれた「ジャンママドーナツ」それを踏みつけて平然としているキラに対してヤダモンが怒りますよね。それに対してキラが「ドーナツぐらいうすぐに出してあげるよ」ってドーナツを出すんですけど、ヤダモンはその二つのドーナツの違いがわかるんです。そういう細かいエピソードで、考える限りの究極の魔法についての答えというのを僕なりに散りばめてはいます。最終的に、ジャンを乗せる最終回前のエピソード、あの時の会話で全部僕は言い切ったと思います。作り手側の勝手な言い分としては、あの時に言い切ったなという感じでしたね。まあ、本当に課題の多い作品だったと思います。

▼またやってくれと言われたら、どうしますか？

外山：是非やりたいですね。「ヤダモン」というタイトルで出来るかどうかはわかりませんが、あいう本当に真剣にテーマに立ち向かえるというか、テーマというのは匂ってくと嫌らしくなっちゃいますから、かすかに見ている側が感じてくれるぐらいだとおしゃれでいいんですけど。そういうバランスを見ながらテーマに立ち向かえる作品というのは最近無いというかやれてないというか……。

ああいうことがまた出来るのであれば、是非やってみたいですね。「ヤダモン」をもう一回やれっいたら何をやるんだっていうぐらいヤダモンには搾り取られたんで(笑)、ヤダモンというタイトルではもう出来ないとは思いますが。

インタビューリスト	
田代敦巳(社長)	
古川雅士(編集)	
高本宣弘	
谷田部勝義	
岩浪美和(音響)	
木村哲	
毛利和昭	
田代社長2	
高本監督2	
やすみ哲夫	
今掛勇	
外山草	
杉井ギサブロー	
江口摩吏介	
林一哉	
田代敦巳3	
石山貴明	
望月智充	
郷田ほづみ	

●外山草氏インタビュー● No.2

▼ところで、「ヤダモン」のロマンアルバムに「その後のヤダモン」という外山さんの小説が載っていましたが、小説をお書きになったのはこれが初めてだったんですか？

外山：そうですね。まあ、形に残してもらったというのは、あれが初めてです。

▼あのお話は、ヤダモンが終わって、ロマンアルバムを作るときに依頼が？

外山：徳間さんからヤダモンに関して書いてくれと言われたものですから、確かに170本からこぼれ落ちたエピソードもいっぱいありますよね、自分の中で没にしたエピソードもありますから、その中で拾うのを考えていたんですけど、何となくああいう最終回にしちゃったものですから、ヤダモンがまた元気に動き回っているというのが、自分の中でしっくり来なかったんですね。時間も経っていなかったからだとも思うんですが。だからもう何十年後の話にしようということで、NHKの久保田さんの了承も得まして、徳間さんもそれでいいですということになったんですけど、まだそのときは自分でも引きずっていたんですね。だから一気に飛び越したという形で書いたっていう状態です。

▼「全く違うもの、地に足が着いた話になっていて、読んだときはショックを受けました」なんて感想を見かけたことがあります(笑)。

外山：(笑)。

▼以上、「ヤダモン」でした。ということで(笑)、次は「うちのタマ」です。

うってかわって動物ほのぼの系なんですけれど、エンディングテロップを拝見すると、一つの話でストーリー、脚本、絵コンテ、演出とあるんですが、制作はどういった流れだったんでしょうか？

外山さんはシリーズ構成というクレジットになっていましたが……。

外山：あれはですね、結局30分のうちに二本話を作らなきゃいけない、二本立てだったんですね。それが26本で52話、でも話が何にもないですよ、タマたちだけ。

▼「タマ」が世に出た頃と比べるとキャラクターたちはだんだん増えていて、それぞれの性格などの設定はあるんですけど、原作のようなストーリーは全然無いんですよ。

外山：無いんです。でも52本作らなくちゃいけない、よし話を募ろう、募集しようって(笑)。タックの社内でも結構募集したんですよ。だから制作の子がシナリオまで書いているという話数もあったと思います。

最初に何をやったかという、要はプロットですね。プロットを募ったんです。脚本は俺たちが書くよ、ライターが書くよってことで、とにかく何でもいから、どんな形式でもいいから話を書いて、話のネタを振ってくれて。そういうネタを出す人がいて、シナリオを書くライターがいて、そういう形だったんです。でもそういうのが出来たのは最初のうちだけでしたけど。

▼「タマ」を拝見してますと、人間がいる間はタマたちは「ニャー」しか言わないんですが、そういうところは意識して作られていたんですか？

外山：はい。

▼人間がいなくなると人間語をしゃべると言う……。

外山：そうですね、ほとんど人間の傲慢としか言いようの無い設定ですが(笑)。

▼ところで「タマ」にもいろいろ面白い話があって、「まよなかのクロ」とか、すごい話だったと思うんですが、あの辺りのストーリーはどうやって生まれたんですか？

外山：たとえば、同じ人間でも、普段見ている景色は人によってだいぶ違うと思うんです。もっと極端に言ってしまうと、俺が見ている景色と犬が見ている景色は違うだろうって。さらに犬の中でも、物語だとクロだったりポチだったりするじゃないですか、ポチとクロでも見ている景色は同じじゃない、違うだろうって思うんです。本当はそういうので絵作りができるとすごく面白いと思うんだけどね。

たとえば、クロが見ている自動販売機はすごい美人に見えているんじゃないかとか。そういう絵作りが出来ればいいんだけど、僕たちも固定観念の中で生きてますから、公衆電話は公衆電話って形をしてないとわからないんで、どうしても公衆電話に描いちゃうんですけどね。まあ話は自由なんで、公衆電話と自動販売機が付き合ってる、恋愛するようにクロには見えているんじゃないかなってね(笑)。そいつらの視点で世界が描けたら面白いだろうなって、今でも思っているんですけど。そういう視点から出てきた話で、結構突飛だって言われるんですけど、結局ライターというか、話を作る側っていうのはそういうことばかり考えていますから、あまり突飛でもないんですよ。突飛だとかシュールだとかいろいろ言われましたけど(笑)。

▼「タマ」でも、ノラの飼い主が亡くなる話とか印象的なお話が色々ありましたが、外山さん自身が印象に残っているエピソードはありますか。

外山：「タマ」の中で一番印象に残っているのは……やっぱり「まつりばやし」っていう、子猫が死ぬ話ですね。あれは本の良し悪しではなく、あれを書いたときにすごい問題になったんですよ。ものすごい問題になりまして、会議が持たれたんです。

▼いつもはその会議は無いんですか？

外山：無いんです。ところがスタッフの方から「タマはこういう世界じゃない、タマは子猫が死なない世界なんだ」って、そういうパラダイス、現実から離れたところにあるのが「三丁目」なんだっていう声が上がったんです。じゃあ話し合い、打合せをしましょうということになって、僕が僕なりにこの本を書いた理由を説明したんですけど、「それはそれでいい、よくわかる。でもそれは違うシリーズでやってくれ」と。要は、みんな猫を飼ったり犬を飼ったり、あるいは昔飼った経験のある人たちが多かったんです。だからペットと死に別れた辛さを身をもって知っている方々で、すごくやさしいスタッフたちだったんです。

だからその後すぐ助かるパターンを書きました。それでみんなに持っていったんです、これならハ

ッピーエンドで終わってる、助かるからOKだと思ってね。その代わり、僕があの話数で書きたかったのは、人間の死も子猫の死も同じ重さがあるんだってということで、あの話数では猫も人間も死んでいるんです。そういうふうにしなきゃいやなんで、人間も死ななくしてただ捨てられている子猫を助けるという話にしたんです。そうしたら今度はそっちの方で反発を食らいまして(笑)、やけに軽くなったと。

さっき話したように、もうクライアントとか局プロにはストーリーの話をしてるんですよ。夏の祭りの時期に子猫が死ぬ話を作りたいって前もってして了承を得ていたんです。シリーズ構成の仕事というのはそういうことですからね、シリーズが始まる前に全体をプレゼンテーションして、その方向性でもっていくんです。だからクライアントと局プロからは「話が違うじゃないか」って逆に言われまして(笑)。

今度はみんなを説得ですよ。今度は僕も真剣になりましたね、局プロとクライアントはこっちでやってくれと言っているって。ただ、作るのは僕たち現場ですから、現場の人たちがそっぽを向いたら、フィルムにならないわけですよ。だからもう一度みんなを集めて、思いのたけをぶつけて、多分これは視聴者の方からも総スカンを食らうはずだと、「こんなもの見せやがって」「こんなものをタマには求めている」ってね、だからこそ僕はタマでやりたいんだと。だからこそ真剣に死というものを考えてくれるんじゃないかって。そういう話をしたら、皆が頷いてくれて「よし、やろう」「共犯者になるよ」って、すごい熱いですよね。

そこから皆さんもう全力投球で、当時は今みたいにデジタルじゃなくてセルだったんですけど、セルで「色トレス」っていうのは大変なんですよ。トレスをきれいにしてくれるトレスマンもだんだん少なくなっていく中で、あえて色指定の方、実は一番反発していた方が、死んじゃう子に色トレスで行くって。自分でやって、そうやって子猫に感情移入をすると。だから今見ると、死んでいってしまう子猫だけ色トレスなんです。そうやって作られた作品なんで、内容うんぬんとは別のところで印象に残っていると言うか……モノを作っていく上で、あれだけみんなが怒ったり、泣いたり、喜んだりした作り方っていうのはなかなか出来ないんじゃないかなって思いますね。それで非常に印象に残っているんです。

[INDEX PAGE](#)[NEXT PAGE](#)[トップに戻る](#)

Copyright 2001-2002 Group Tac Co.,Ltd. all rights reserved.

インタビューリスト
田代敦巳(社長)
古川雅士(編集)
高本宣弘
谷田部勝義
岩浪美和(音響)
木村哲
毛利和昭
田代社長2
高本監督2
やすみ哲夫
今掛勇
外山草
杉井ギサブロー
江口摩吏介
林一哉
田代敦巳3
石山貴明
望月智充
郷田ほづみ

●外山草氏インタビュー● No.3

▼以上、「タマ」でした。次に「グランディーク外伝」を。

これはお一人で脚本と演出と監督をされているんですけど、それぞれのパートが終わるまでにだいたいどのぐらいかかっていたんですか？

外山：最初のシナリオはほぼ一月で書き上げてます。そのあと、最初は内容が60分、30分のビデオ二本分で売り出そうという予定だったんですが、いろいろありましてそれが一回頓挫したんです。また復活したときには、40分でやってくれと。そのときにコンテが前半一本分出来上がっていたんですが、それも一月ぐらいだったかな。それが作画にも入っていた段階で中断して、復活するかどうかもわからなかったんですが、まあ作りましょうということになって、これも無理難題なんですが……シナリオ、コンテ、出来上がっている作画、すべて残したまま作ってくださいと。つまり60分フォーマットだったやつがまず40分になって、これに作画が上げられているのをいれてコンテもなるべく残すようにと。こういうことで立ち上がったんです。これは無茶ですよ、もう一回シナリオを書かなくちゃいけない、本当はそう思ったんですけど、そうすると出来上がっている素材を活かすことも出来ないじゃないですか。それで自分に課したのは「いきなりコンテ」。シナリオにしないでいきなりコンテにしたんで、あれは長かったですね、二ヶ月ぐらい。シナリオ無しでコンテに入って、かつ一回目のコンテも残さなければいけないでししたし、予算的にも枚数的にもかなりシビアな条件を出されていたんで、その中で何とかやらなきゃいけないってね。

▼この「外伝」は原作本編より前の、メインのキャラクターたちが出会う前の話なんですけれど、しかもそのキャラたちは外伝の中ではほとんど出会わないし、会話もほとんどしないという、原作ものとしてはちょっと珍しいスタンスだなと思ったのですが、そのへん意図された点はあったんでしょうか？

外山：まず、原作がまだ完結していないというのがありまして、原作の方向性が定まっていないうお話を頂いたんで、変に原作をアニメがいじってしまうことを恐れたんです。原作ものをアニメ化するとき、どうしてもやらなきゃいけないことのひとつとしては、原作を好きにならなくてはいけない。好きにならなければ出来ませんから、とにかく原作を壊したくないという気持ちが先行しますよね。そうするとまだ何も出来てないから何も描けない、原作で描こうと思っていることを先に描いてしまうのは原作に対する冒瀆だと思うからそれも出来ない。いっそのこと出会ってない方がいいんじゃないか、お互いに会話も交わさない方がいいんじゃないかって思ったんです。その中に、原作を読んで、この原作はこういうことを言っているんだよっていう、自分の感想みたいなものも入れないといけませんよね、それを最後にナレーションという形で入れたには入れたんですが、そういう感じがらめの中で作った、要は、何も無かったから何も出来なかったと言った方が早いと思います。

▼この作品は撮影が全部デジタルの作品だったんですけど、デジタルの作品を手がけられたのはこれが初めてだったんですか？

外山：いえ、そんなことはないですよ、セルはタマが最後でしたから、それ以降の作品は全部デジタルでした。

▼特にデジタルだからって意識されて作られたという部分はありますか？

外山：ありますあります、「グランディーク」について言えば、これは挫折してしまっただんですが、水の表現をとにかくデジタルにしたいと。あとは雲の引きですね。雲の引きとか、背景をぼかすとか……結構あれでは三次元をちょこちょこ使ってるんです、目立たないけどね(笑)。デジタルで一番いいのはカメラ台から解放されてるってことなんで、とにかくそういったセルの引きから何から、そういった部分を解放して作ったというところ、これはデジタル撮影になってからずっと意識していることで、グランディークで特別何かやろうと思ったのは「水」だったんですけどね(笑)。

▼ところで、今回の「グランディーク」では先行試写会とか、いろいろイベントがあったんですけど、これまでそういうイベントに参加されたことはありましたか？

外山：前はゲームの仕事とかもあって、ゲームでは発表会とかがあるんで、ちょこちょことは行っていましたけど、「グランディーク」の場合は参加者が原作ファンなわけですよ。原作ファンの前に、原作者でもない俺が出るというのは初めてでした(笑)。中には原作ファンでアニメも好きだという人もいたとは思いますが、そういった意味では初めてでした(笑)。

▼試写の後、来場者の反応がじかに見られたりするわけですが。

外山：先行試写の場合はそこにはいなかったんですよ。行ったのは発表の時でした。ストーリーボードみたいなのを見せてね。自分がシナリオを書いたりして、先頭にたってやれる作品の場合、シナリオを書きながら、あるいは書く前に、美術、美設の人にこういう場所が出てくるんだって説明したり、キャラクターデザインの人にはこういうキャラクターが出てくるんだってプレゼンテーションをするようにしてるんです。だから、実はシナリオが上がるか上がらないかのうちに、美術ボードが上がってきたりするんですよ。キャラも出来上がっていたりするんで、そういったものを持ってきて今はデジタルだからすぐキャラクターと合わせることが出来て、プリントアウトするとカラーで出来上がりますから、そういったものを持っていったんです。

そのときのテーマが水と光で、光の表現をどうするかっていうことで、キャラに光が当たったとき、光の当たり具合によって色が変わるというのを何とかデジタルでうまく表現できないかという模索していたところだったんで、それを持っていたんですよ。非常にきれいなボードが出来上がっていたんですけど、そのときにちょうど「ピカチュウ事件」があったんで、「ピカチュウ事件」をどう思うかっていう質問が俺に降ってきたんですね。

▼実際、画面がバカバカしているわけではないんですよ。

外山：そのときも言ったんですけど、光といっても窓から差し込んでくるような光の表現をしたいのであって、人工的な、アニメ独特の光の表現ではなくて、腐ったパイプの錆びて穴の開いたところ

から、漏れてくる木漏れ日なんだって。それを透過光にしようという考えはないし、まして全面透過光にするつもりもないし、ということで無理矢理「グランディーク」の説明にして、最後に僕もあの話は見ましたけれど、僕も眩しかったです(笑)って、お茶を濁したんです

▼次にサンリオの名作シリーズなんですけど、今回のビデオは12、3本程出てまして、それぞれ1本にキティの話が一つ、他のキャラの話が一つという2話構成になっています。で、このうち「ポチャッコのジャックと豆の木」と「ハローキティの「王様の耳はロバの耳」の脚本を外山さんが担当なさっているんですけど、この作品は他の以上にクライアントの要望がいろいろ多かったと思うんですが、そういった作品の脚本を書くのに特に気をつけておられるところはありますか？

外山：僕なりに気をつけたのは、まず最初に、前も話しましたがキティたちサンリオのキャラクターを好きになることから始めました。なぜかと言うと、嫌いだからですね(爆笑)。あまり表情が見えないキャラというのは難しいんですよ。

▼ぬいぐるみ等でも真正面ばかりですね。

外山：そうなんです。ああいう表情の見えないのが非常に難しいんで、まずはキティたちが着ぐるみでもアニメでも、とにかく動いている作品のビデオを見たんです。動いていればそこに表情が見えますから、動いているものを見まくりまして、まず「あ、こいつらも生きてるんだ」(笑)って。自分の中で納得せるところから始めました。彼らがどこで生かされているかという、サンリオという世界の中で生きているわけですからそこまでいけば、もうサンリオの人たちが言うてくれることは納得できるんで、そうなればもう楽ですね。

▼お話は、過去の世界の名作をキティたちサンリオキャラでやる形なんですけど、その辺のアレンジ等で難しかったというところはありましたか。

外山：とにかく「ジャックと豆の木」とかいう原作だと話が起伏に富んでいてそれだけでも大丈夫なんですけど、「王様の耳はロバの耳」は何ていうかももとはギリシャ神話で、「神様に立てついちゃいけないよ」っていう話じゃないですか(笑)。これをどういう展開にすればいいだろうって、しかもキティがやると。

▼よくある絵本では、王様が散髪屋を呼ぶと、もう耳がロバだったという話が多いんですけど、今回のサンリオでは元のギリシャ神話の、なぜ耳がロバの耳になったのかという、その辺りの説明も交えていましたよね。まとめるのが結構大変だったと思うのですが。

外山：大変でした。神様のところに王様が行くんだと言うことの説明は出来ないですね。神様が笛を吹いて、どっちがきれいかお前が判断しろって言われなきゃいけないっていう、いきさつも説明できないんですよ、いきなりですから(笑)。このいきなりいきなりをどうやって見せていけばこども達に見てもらえるかなというところで……とにかく神様は神様じゃない、王様は王様じゃない感じにしちゃえばいいだろうっていうことで、王様をだだっ子にしたんです、散髪したくないって。そういうわがママを言わせることでこどもに感情移入をしてもらうことで神様とか王様とかはもうチャラ(笑)。王様の人格を本の中ではかなり持たせたというところが苦労をしたところで、王様だからどーんとしていればいいんですけど、ちょっと動いてもらったということですね。

▼ところで外山さんは、経歴を拝見すると劇団のご出身だそうですけど、アニメの業界に進まれたきっかけは何だったんですか？

外山：きっかけは……何だったんだろうな。気がついたら、といった方が早いでしょうね。だから、アニメーションに詳しくたわけでも何でもありませんよ。東京に出てきて4年ちょっとだったんですけど、テレビが無くてずっと平気でしたから、アニメも見てないし(笑)。

▼まずタックに入って、どういうお仕事を……？いきなり演助じゃないですよ？

外山：いきなりじゃないです。最初の一ヶ月は、とにかく僕は車の免許を持ってなくて、免許を持っていないヤツは制作進行も出来ないんですよ。何をしてたかという、ずっと机に座ってるだけなんです(笑)。

じゃあどうしようかっていう話になって、そのときにはまだ演助の方がいましたから、制作の方に座ってたんです。それで電車で行けるところにときどき頼まれて物を運んだりはしてましたけれど、ほとんど机に座ったままでした。そのときに、コンテというものと聞きまして、「むかしばなし」のコンテが屋上にいっぱい眠っていたんです。一ヶ月ではとても読みきれものじゃなかったですけど、その一ヶ月に読みまくりました、コンテを。今考えると夢のようなひと月でしたけれど、とにかくコンテだけを読みまくって過ごしてました。

▼それがのちのち役立って……？

外山：当時はわからないで読んでいましたから。その後演助に入って、だんだんわかるようになってきて、それからまた読み返しました。ああいうコンテがあったなとか、こういうのがあったなかってね。最初の一ヶ月はただ漠然と読んでいただけで、だってフォローもPANもわからないんですから(笑)。

▼ところで、ご自分で演出をなさるときは、脚本も担当なさっているのを多く拝見しますが、脚本に求めるもの、また求められるものは何だと思いいなっていますか？

外山：面白さ。でしょう。

▼同様に、演出に求められるものというのは何だと思いいなっていますか？

外山：面白い本を読もう！(笑)

▼本日はどうも有難うございました。

INDEX PAGE

前のページに戻る

トップに戻る

