

# アニメーションのオープニングを考える

## ——『アルプスの少女ハイジ』のショット分析——

細馬 宏通

### 1. はじめに：なぜアニメーションのオープニングなのか

これから高畑勲演出による『アルプスの少女ハイジ』のオープニングをショット分析していこうと思います。

分析を始める前にまず、なぜこの作品を取り上げるのかをお話します。

以前から、オープニングの分析というのはとても面白いテーマだなと思っていました。

日本のアニメの多くは、声優によるアフレコを用いています。しかも、音楽は、あらかじめいくつかさまざまな場面のムードを表すような曲をストックしておき、それを使い回すことが多い。こうした方法では実際の音声や音楽にあたる前にアニメーションを先に描いておき後から音をはめていくと言う形式になるため、音や音楽の同期がどうしても緩くなりがちです。

しかし、例外もあります。そのひとつが、アニメーションのオープニング（オープニング、以下 OP）です。ほとんどのTVアニメーション・シリーズでは、OP用のテーマ曲を先に作ってからオープニングのアニメーションを編集していきます。そのため、たとえ本編ではショットと音楽の同期がゆるやかでも、OPに限ってはショットの時間構造が音楽と緊密な関係をとっていることがほとんどです。

たとえば、日本初の連続TVアニメ『鉄腕アトム』（1963-）も、最初期のOP（10話くらいまで）こそ歌詞が入っていないくてやや緩やかな編集でしたが、歌が入ってからはショットの構成がぴたりと歌にあうようになりました（橋本 2015）。ちなみに1960年代の虫プロには、『ジャングル大帝』（1965）『リボンの騎士』（1967）『悟空の大冒険』（1967）など映像と音楽の関係がすばらしい作品が多いのですが、それはまた別の機会に述べましょう。

1970年代以降の録りだめ方式を用いているアニメですら、OPではあらかじめテーマ曲を用意してから制作され、小節割り、ときには音符割りの単位で細かい編集が

なされているものが多い。OPは、映像と音楽との同期について論じるには、もってこいの題材なのです。実は私はとても忘れっぽくて、映画のあらすじやショットの連鎖がなかなか頭に入らない方なんですけども、OPって不思議と覚えることができる。おそらく、歌の構造と映像の構造を一緒に頭の中にたたき込むことができるからでしょうね。

一方で、OPというのは1-2分の短いアニメーションで、主なキャラクター紹介の役割を担っているのですが、本編に比べると物語性は希薄です。ヒーローものだとたいてい、主人公が変身したり、思いがけない速さで飛んだり跳ねたり必殺技を出す構成になっていて、そこに特段の筋書きはない。そのため、物語の構造を考える通常の分析をしようとしても、そこにどのような表象が埋め込まれており、何が起こっているのかを言語化するのが難しい。だからこそ、ショット分析によって、カメラ・ワークやフレーミングを記し、映像と音楽の時間構造を明らかにしていく価値があるとも言えます。

## 2. 高畑勲のプリレコ演出

「映像と音楽の同期」という問題を考える上で最も重要な作家の1人が高畑勲です。高畑勲は、あらかじめプレレコーディング（プリレコ）された音声・音楽とアニメーションを同期させると言うことに強いこだわりを持っており、『火垂るの墓』『おもいでぼろぼろ』『平成ほんぽこ狸合戦』『ホーホケキョ となりの山田くん』などさまざまな作品をプリレコで演出しました（高畑 2005/2019）。2019年に東京国立近代美術館で開催された『高畑勲展—日本のアニメーションに遺したもの』では、絵コンテだけでなく、実際に踊り手を集めて振り付けを模索したもの（「太陽の王子 ホルスの大冒険」）、音楽の時間構造をアニメーターたちと共有するために独自の記法で図示した「秒割表」（『セロ弾きのゴーシュ』の「インドの虎狩り」の場面）などが展示されており、彼がいかにプリレコされた音声・音楽と映像との関係を緻密に設計していたかがうかがえました。こうした高畑勲演出の到達点が、台詞をほぼ全編プリレコで収録し、「初音ミク」を用いて自ら劇中歌まで作詞・作曲した『かぐや姫の物語』だったと思います。

みなさんご存じのように、高畑勲は劇場作品だけでなく、世界名作劇場や『ジャリ子チエ』など、さまざまなTVアニメーションの演出も手がけていますが、それぞれのOPもたいへん魅力的です。たとえば『赤毛のアン』のOPは、あえて筋書き

を記すとしたら、1人の少女が空中を浮遊する馬車に乗ってやってきて去るという、ただそれだけの内容ですが、一貫した音楽のリズムに合わせてアの駆る馬車が森を抜けめくるめく季節のまったただ中を過ぎていく時間は、まるで高畑勲が学生時代に批評した『羅生門』の一場面のようにです(高畑 1955/2014)。『赤毛のアン』(1979)のOPがいかに緻密な時間構造を持っているかについては、すでに絵コンテを参照しながら分析したことがありますので読んでみて下さい(細馬 2019)。

数ある高畑勲作品のなかでも世代を越えて知られているのが『アルプスの少女ハイジ』(1974)でしょう。あまりアニメを見ない人でも、『ハイジ』のOPといえば、ああ、あのどこからぶらさがってるかわからない大きなブランコで揺れているやつね、とすぐ思い浮かぶでしょう。しかし、その時間構造がどんな風に設計されているか、そこに高畑勲の演出がどのように仕込まれているかということになると、即答できない人が多いのではないのでしょうか。

そんなわけでこの論考では、映像と音楽、そして歌のことばのタイミングに注意しながら、『ハイジ』のOPを分析し、高畑勲をはじめとするスタッフたちが演出、作画、撮影などを通して何を目指していたかを考えたいと思います。

### 3. 「アルプスの少女ハイジ」OPのショット分析

#### 3.1. ショット分析の準備

ではショット分析の準備をしましょう。ちなみに、アニメーションの制作現場ではショットのことを「カット」と呼びますが、この分析ではあえて「ショット」と呼び、ショットとショットのつなぎ目のことを「カット」と呼ぶことにします。

『ハイジ』のOPは、最後の静止画も含めると14ショットあります。まず各ショットに分析のための番号を振って、内容、カメラワーク、そしてショット末尾のカットに効果がある場合はそれを簡単に記します(なお、このシリーズでは冒頭に「カルピスマンが劇場」「世界名作劇場」といった静止画のクレジットが数秒入るのですが、それは分析の勘定に入れません)。

ショット番号：内容(カメラワーク) | カットの効果

01：アルプスの風景(左にパン) | クロスディゾルヴ

02：谷間の街からマッターホルンとおぼしき山(ティルト・アップ)

03：タイトル、スキップするハイジ、ユキとピッチャー(左に移動)

- 04：ブランコ1（上下に移動）
- 05：ブランコ2（空中でフィクス）
- 06：ブランコ3（上下に移動）
- 07：ハイジのクローズアップ（トラック、ズーム・イン）
- 08：ハイジ、雲に乗る（右に移動）
- 09：雲に寝そべるハイジ（左上に移動、俯瞰）
- 10：アルムのもみの木（フィクス）
- 11：ハイジとペーターの回転／秋（フィクス） | 背景をクロスディゾルヴ
- 12：ハイジとペーターの回転／冬（フィクス） | 背景をクロスディゾルヴ
- 13：ハイジとペーターの回転／春（フィクス）
- 14：アルプスでのユキ、ハイジ、ペーターの横顔（フィクス）

84秒間に14ショット。ずいぶん少ないなあ、という印象です。『赤毛のアン』だともっと少なく、7ショットしかありません。ちなみに先にあげた『鉄腕アトム』（1963）の初回版OPでは、80秒間に34ショット、アニメのオープニングのショット数を飛躍的に増大させた『新世紀エヴァンゲリオン』（1995）では、約90秒の間に90以上のショットが用いられています。単純に数を手がかりに比較するだけでも、高畑勲演出のオープニングは、ヒーローアニメや近年のアニメのめまぐるしいオープニングとは違って、1つのショットの中で移動撮影を活かしながら、じっくり見せているということが、まずは言えるでしょう。

では具体的に何をどうじっくり見せているのか。以下、音楽と映像との関係性に注意しながら、それぞれのショットを検討していきましょう。なお、特定のショットに言及するときは「ショット01」のように表記します。

### 3.2. ショット01から02：生態系の表現

まず、目を惹くのは冒頭のショット01、02です。これらはいずれもアルプスの風景画を移動撮影したショットなのですが、タイトル前のこの二つのショットだけで20秒余り、全体の1/4を占めているのです。通常、OPというのは登場人物の紹介をしたりその多様な活躍を強調するためにたくさんの要素を詰め込むものですが、『ハイジ』では、タイトルが出るまでにすごく時間をかけている。このOPが主人公のハイジだけでなく「アルプス」という環境を重んじていることが分かります。

2つのショットの移動の仕方にも工夫があります。水平と垂直なんですね。まずショット01は横にパンする間ずっと遠景に雪山を描くことで、物語の舞台が見渡

す限り高山に囲まれていることを示す一方で、中景と近景にはまず湖を写してから、草原、花畑、そして中景の村へと伸びていく道をとらえ、人里が水平環境においてどのように位置しているかを示します。

対照的に、次のショット 02 は下から上へと移動します。まず手前の丘に教会がぼつんと描かれていて、その少し上から眼下の谷間の街を見おろす構図です。さっきのショット 01 では、一つの村がどんな風に山々に囲まれているかが描かれたわけですが、このショット 02 の最初の構図では、谷間を深々と俯瞰しており、村と村どうしの関係がわかります。人の生活には水が必要だから、谷筋の川辺に集落が形成される。そこに橋がかかっている、「川向こう」にぼつぼつと家が、そしてこちら側には少しまとまった集落があり、集落の中心に教会の尖塔が見えます。そして、これらの街は谷の影に入っていますが、手前の丘の上には陽が当たっている。ああ、谷間に暮らすというのは、日照時間が違うんだな、ということも分かります。そして、カメラが徐々にティルト・アップしていくと、実は手前の丘というのは、山のまだほんの麓だったことが明らかになり、見上げるような溪谷の上には草原の別世界が広がっている。人の住んでいる気配はない。でも、それがまだ中腹なんですね。さらにティルトすると、緑の草原は白い雪山に変わり、そこにマッターホルンの独特の山体が姿を現します。アルプスの生態系において、人がどれほど低い位置で暮らしているか、垂直分布の上部にはどれだけ広大な世界が開けているかが、このショット 02 では表されているわけです。うるさいことを言うなら、マッターホルンは、ハイジの暮らすマイエンフェルトからは遠く離れた山なのですが、ここはアルプスの典型的な生態系を表すショットと考えればよいでしょう。とにかくこれら冒頭の二つのショットがあるおかげで、ショット 03 以降のハイジがいかに人里離れた高い場所にいるかが分かる。

### 3.3. ショット 03：スキップの非対称性

さて、冒頭から約 20 秒後、ショット 03 でようやく主人公であるハイジが登場して、「アルプスの少女ハイジ」というタイトルが表示されます。ハイジのあとにはヤギのユキちゃん、さらにその背中には小鳥のピッチーが乗っています。実はピッチーは第四話まで出てこないの、初めて見る人はユキの上に乗っていることにすら気づきにくいのですが、物語が進んでいくと、「あ、ピッチーがいる！」と名前が思い浮かぶようになって楽しくなるんですね。

ハイジとユキがスキップしている動きがすばらしい。2 コマ打ちで描かれています。特に注目したいのが、ハイジの左右の手足の動きが、対称ではないということです。

常識で考えると、人が歩いたり走ったりする動作をアニメートするには、右足を出すのと同じように左足を出し、左腕を振るのと同じように右腕を振ればよさそうじゃないですか。でも、このショット 03 は違う。右足と左腕の方がちょっと高く上がります。特に注意したいのは、左手の先です。腕が振り上がり切ったときに、手先がさらにひよいと上を向くんです。この表現によって、ハイジの手首がとても柔らかいこと、そしてこれは単に力を込めて飛び跳ねるようなスキップではなく、リラックスした動きなのだということがぱっとわかる。実は後ろのユキちゃんも、前足の動きをよく見ると、左より右の方がほんの少しですが、より上に上がっている。それで右を上げるときの方が、ちょっと得意げに見えるんです。

音楽との関係も重要です。| 1: ターンタ 2: ターンタ | 3: タンタン 4: タン | 1: タンタン 2: タンタン | 3: タンタン 4: タン| という風に、4 拍子のうち 1, 2, 3 拍目が強くて 4 拍目でちょっと落ち着く。だから奇数拍でちょっと動きを大きくして偶数拍は小さくすると、4 拍目の落ち着きとうまく合う。ハイジとユキちゃんの動きはまさにそうになっています。奇数拍で右足で跳ねて左腕を振る。柔らかい手首で手先がひよいと上がる。偶数拍では左足と右腕でちょっと力を抜く。この左右の非対称性があるおかげで、音楽の抑揚をうまく使って浮遊してる感じが出る。

スキップしている場所にも注意しましょう。背景の雪山が草原に中腹まで隠れている。ここは、ショット 01 で表された、雪山の麓から頂上までを湖水地から仰ぐような人里に比べると、かなり高い場所、すなわち高原です。彼らは、人里の地上よりもすでに少し高い場所でスキップをしている。スキップのこの浮遊感は、あらかじめ高原の高さによって高上げされているのです。これはそういう、垂直分布の高い場所でのお話なんだということが分かる。

### 3.4. ショット 04-06: 振り子運動

ではいよいよショット 04 から 06、『ハイジ』と言えば誰もが思い浮かべるブランコのシーンです。ブランコは位置も大きさも非現実的なのですが、むしろ非現実的であるからこそ、この光景がハイジの空想の世界であると見る者は察することができるわけです。ですからここでは「ブランコがどこからつり下がっているか」という空想に理屈をつけるかわりに、この巨大なブランコのショットによって映像に何がもたらされているかという問題を考えましょう。

先に簡単に結論を書くと、ショット 04 から 06 は、ショット 01, 02 で表されたアルプスの生態系を、ハイジの運動が一気に掃いていくショットです。ショット 04 では、最初は青空と雪山の先端だけが見えて、ハイジはブランコを振り切った先において小

さく見える。そこからブランコが降りてきて、眼下の湖水地と教会の尖塔、村が見える。ブランコというのは振り子ですから、下に行くに従って加速して、いちばん下でいちばん速くなる。カメラは上空にあって、ハイジの振り子運動を追うようにテイルト・ダウンするのですが、ブランコが最速になると、ハイジは村をあっという間に振り切って、みるみるこちらに近づいてきます。ハイジが物語の中で、教会のある村を離れ、おんじのいる山の中腹で自由に暮らすことを考えると、このショットは示唆的です。

そしてあわやこちらにぶつかる、というときにカットが入りショット 05 が続きます。ここではカメラ位置もカメラ・ワークもがらりと変わって、振り子の上端に達するハイジを横からフィクスで捉えています。カメラの動きが落ち着くので見る側は少しほっとしますが、見逃せないのは、このショット 05 で、鳥たちがブランコに乗ったハイジのそばに集まってくることです。いや、正確に言うと、ブランコの速度がゼロになるであろう上端あたりで鳥たちはホバリングして待ちかまえている。そしてブランコが再び下に向かって加速し始めると追いかけていく。もちろん、このショットは、ハイジが動物となかよしであることを表している、と簡単に言ってしまうのもいいのですが、この「待ちかまえる」表現のおかげで、鳥はただハイジに粘着してまとわりついているのではなく、鳥独自の論理でひとときハイジと戯れていることがわかる、という点に注意したいところです。

ショット 06 でブランコはまた向こう側へと振れていきます。軌跡じたいはショット 04 の逆で、手前から遠くへとハイジがブランコをこぐのですが、その運動を鳥たちが追いかけて、上端にたどりつく頃にはハイジの頭上にまるで王冠のように止まります。先に、振り子はいちばん下でいちばん速度が出ると言いましたが、その振り子の速度変化が、ここでは鳥とブランコの関係によって表現されている。いちばん下はまだブランコが速いから鳥は追いつけない。けれどブランコが上昇するに従って遅くなるから鳥が追いつく。そしてさらに上昇すると頭上に止まることができるほどブランコの動きは緩やかになる。鳥の行動を通して、鑑賞者はブランコとハイジの速度変化を感じるのです。そして、ブランコが再び下降を開始し、速度をどんどん上げていくと、鳥がぱあっと飛び去る。鳥はただ気まぐれに飛び去るのではなく、止まってられないほどハイジのスピードが上がっているので飛び去るんですね。このあたりの演出も、鳥には鳥の論理がある、ということを感じさせます。鳥はひとときハイジと過ごし、去っていく。このことは、ピッチーのエピソードに代表される、物語の中でハイジが体験する出会いと別れのことも想起させます。

### 3.5. ショット 07 :「おじいさん」

ショット 07 では、ハイジの顔が初めてアップになる。OP 全体を通してハイジの表情をもっとも印象づけるショットです。ところが、物理的には奇妙なことが起きている。ハイジはいかかわらずブランコの綱を握っているのですが、背景の空が飛ぶように過ぎていくのです。すでに何度も見たように、振り子運動は、いちばん下で最速となり、上に行くほど減速していくはずですが、ところが、ハイジの運動はいつこうに緩まる様子がない。これはもはやブランコの運動ではない。綱を持ったままどこかへ飛んでいる。

このショット 07 の異様な非物理的運動が起こった理由は、ショット 08 で明らかになります。ハイジが雲に飛び移るからです。なるほど、ショット 07 は、ブランコから雲への移動であり、空想のブランコはこの移動のためにありえない速さで勢いをつけたのだと、見る者は事後的に解釈することになります。

アップになったハイジの表情にも注意しましょう。ハイジは口を大きく開けて笑いながら、目は眼下のできごとを見据えるようにぱっちり開けています。この、運動のクライマックスにおいて主人公が世界を見据えるという表現は、『赤毛のアン』の OP でも見られます(細馬 2019)。

ショット 07 でもう一つ注目すべきなのは、歌詞との連動です。もし、演出家が素直に歌詞と映像の内容を合わせているのだとしたら、ショットの構造は歌詞の構造をなぞって分節されると予想されます。では、OP のテーマ曲である「おしえて」の歌詞はどうなっているでしょう。

『おしえて』(作詞：岸田衿子・作曲：渡辺岳夫)

くちぶえは なぜ  
とおくまで きこえるの  
あのくもは なぜ  
わたしを まってるの  
おしえて おじいさん  
おしえて おじいさん  
おしえて アルムのもみの木よ

「くちぶえ」は物語の鍵のひとつで、ハイジはペーターの吹く口笛を真似ようとしてはじめはうまく吹けないのだけれど、だんだん上手になって、その上達ぶりが、彼



女が山の生活になじんでいくことと重なります。その口笛のイメージを、岸田衿子は聴覚空間として描いている。「くちぶえ」の届く距離、「くも」と「わたし」の距離を扱うことで、音と景色によるアルプスの広大な世界を感じさせる歌詞です。

それはともかく、問題はショットが歌詞のどこで切り替わっているかです。

ショット番号：歌詞／秒数 (s)

04：くちぶえはなぜ とおくまで (ブランコ) / 3.4s

05：きこえるの あのくもは (ブランコ) / 2.2s

06：なぜ あたしをまってるの おしえて (ブランコ) / 5.1s

07：おじいさん (アップ) / 2.1s

08：おしえておじいさん (雲) / 4.2s

09：おしえて、アルム (雲) / 4.2s

10：のもみの木よ (もみの木) / 4.2s

高畑勲は歌詞の改行構造や曲の小節構造を必ずしもショットと連動させていません。ショット 04-06 にかけては、むしろ歌詞や小節の区切れ目がカットと一致することを避けるように、これらの区切れ目をまたいで一続きのショットにしています。若き高畑勲は、黒澤明監督『羅生門』の杣売りの場面を例に挙げながら、映像と音楽の関係においては異化効果が重要であることを指摘していますが(高畑 1955/2014)、この『ハイジ』での映像と音楽の分節のずれにも、その「異化効果」が感じられます。

ここで注目すべきは、ショットの長短です。ショット 07 は、OP の中でいちばん短く、しかもそこに「おじいさん」という歌声が同期しています。実はこの OP には、おじいさんの姿は全く登場しません。しかし、歌詞は「おじいさん」を繰り返す。そしてハイジが笑みとともに世界を丸い目で見おろす短いアップの表情がずばり「おじいさん」ということばとまるごと同期している。このことは、ハイジの世界を見るまなざしが、おじいさんを慕う感情の下で成立していることを感じさせます。

### 3.6. ショット 08-10：ハイジを庇護するものたち

おじいさんとハイジの関係は、次のショット 08 でも示されます。ショット 07 でハイスピードで空を行くブランコに乗っていたハイジは、ショット 08 で「おしえて」という歌声とともに雲に飛び移ったとたん、「おじいさん」ということばでうつおせに寝そべります。腕に顎を寄せ、雲の上から楽々と下界を見おろすその姿勢と「おじいさ

人」が同期している。ここでも、映像と歌詞の組み合わせによって、ハイジがおじいさんの庇護の下でくつろぐイメージがもたらされます。

続くショット 09 は、雲の上から下を見おろすハイジの姿を、その上空から捉えた映像なのですが、次々と通過していく家並みは意外に大きい。屋外に干された洗濯物まで見える。雲はアルプスの山々のような高みを飛んでいるのではなく、ほんの十数メートルほどの、ロープウェーほどの高さを移動していることがわかります。空想に見合った低さを飛んでいる、と言ってもいいでしょう。

そして、ショット 10 では「もみの木よ」という歌声とともに、山小屋と、そのそばに立っているもみの木が描かれます。第一話には、このもみの木をハイジが見上げて木漏れ日のきらめきにうっとりする場面があります。背の高いもみの木は、おじいさんとともに、ハイジを庇護する存在であり、ショット 09 はおじいさんの山小屋ともみの木を草原や空とともに描くことで、ハイジを受容するおじいさん、そしてアルプスという世界を描いていると言えるでしょう。

### 3.7. ショット 11-13：季節とヨーデル

ショット 11,12,13 は、ハイジとペーターの踊りです。彼らが回転しながら踊る間に、季節は落ち葉の舞い散る秋、雪まつりの冬、そして白い花の舞う春へと移り変わる。回転のイメージと季節の円環のイメージが重ねられます。OP の後半に主人公の体験するであろう季節を描くというのは、『赤毛のアン』にも見られる表現です。

これらのショットは音楽との関係においても重要です。というのは、ハイジが地に足を付けて運動するのは、ショット 02 のスキップとこのショット 11-13 の踊りだけで、いずれも曲はヨーデルを奏でているからです。ヨーデルはもともと中央アルプスや東部チロル地方で局地的に歌われていた歌唱法で、その「とおくまで聞こえる」ファルセットの響き自体が、アルプスという広々とした空間を想起させるものです。作曲家の渡辺岳夫は、このテーマ曲を作るためにスイス取材に同行し、ヨーデルは現地で録音されました(高畑 1985/2014)。そのおかげで、ヨーデルの歌声は独特のリバーブを伴って、この曲の中で突出した響きを得ています。そのヨーデルの歌声とともにハイジが地面を踏むことで、この OP で描かれるハイジの空想は、単にふわふわと寄り辺ないものではなく、おんじの山小屋やもみの木のごとく、このアルプスの地に文字通り足をつけたものであることが表されています。

#### 4. おわりに

以上、冒頭のショットから静止画を除く最後のショットまでを通観しながら、『アルプスの少女ハイジ』のOPがいかにアルプスという空間を縦横に表現しながら、物語の内容と関わっているかを明らかにしてきました。

アニメのOPは、視聴者が何度も繰り返し鑑賞する点に本編とは異なる特徴があります。本編を見ては再見するということを繰り返すことで、OPの持つ象徴的意味は深くなっていきます。高畑勲の演出は、単に登場人物のハイジを描くだけでなく、ハイジの暮らすアルプスの環境のもつ象徴的意味が、鑑賞のたびに深まっていくように、さまざまな細部を埋め込んでいます。主人公の活躍を紹介することに注力するアニメ作品の中にあって、このように主人公の暮らす世界を前面に押し出した作品は1974年当時画期的なものでした。生活世界を描くという高畑勲演出の特徴は、同じ世界名作劇場の『母をたずねて三千里』『赤毛のアン』、そしてのちに作られる長編アニメーションによって、ますますはっきりしてくるのですが、そうした世界の細部が、スキップし、大きく揺れ、踊るハイジの運動とともに明らかにされている点で、『アルプスの少女ハイジ』のオープニングはひときわ愛すべき作品になっていると思います。

#### 参考文献

- 橋本一郎 2015 『鉄腕アトム』の歌が聞こえる ～手塚治虫とその時代～ 少年画報社 pp. 336
- 細馬宏通 2019 『羅生門』から『赤毛のアン』へ——高畑勲の演出が音楽にもたらすもの。artscape 2019年8月1日号 URL: [https://artscape.jp/focus/10156239\\_1635.html](https://artscape.jp/focus/10156239_1635.html)
- 高畑勲 1955/2014 映画音楽と早坂文雄の死。高畑勲『映画を作りながら考えたこと：「ホルス」から「ゴージュ」まで』文春ジブリ文庫 p. 8-22
- 高畑勲 1985/2014 赤毛のアン 制作の全貌に迫る。高畑勲『映画を作りながら考えたこと：「ホルス」から「ゴージュ」まで』文春ジブリ文庫 p. 115-186
- 高畑勲 2005/2019 日本語の音韻—アニメーション映画制作から見えてくるもの。高畑勲『アニメーション、折りにふれて』岩波書店 pp. 62-76

#### [付記]

この論考は、2019年度に行った大学院講義「表象メディア論講義1」の内容をもとに構成した。

(ほそま・ひろみち 早稲田大学文学学術院 教授)