

やっぱり湿地も杏奈自身の回復の
役に立っている要素のひとつだと思うんです

[監督・脚本]

米林宏昌

Hiromasa Yonebayashi

これは面白い！名作です！
でも僕には無理です！

——まずは『思い出のマーニー』との出会いからお聞かせいただけますか？

鈴木（敏夫）さんから「こういう原作があるんだけど」と手渡されたのが『思い出のマーニー』でした。僕には前作『借りぐらしのアリエッティ』でやり残したことがいくつもあった。もちろん、作り終わったときは達成感もあったんですが、時間が経つといろいろ思うところが出てくるじゃないですか。あそこはこうやったら良かったとか、もう一本作れば何か違うことができるんじゃないかと……そういうことをずっと考えていた時期だったんですね。新しいことをやりたいと思いつつも、まだ具体的なアイデアは浮かんでいなかったんですが。

——そんなときに『マーニー』に出会ったんですね。

とりあえず読んでみたんですが、これ

がまあ面白い。面白いし感動的。特に上巻のマーニーとアンナが一緒に過ごしている時間がものすごく美しいなと思いました。と同時に、これを映画にするのは難しそうだなと思って。原作は上下巻に分かれているんですが、マーニーが出てくるのが少しだけだったり、そんなに大きな出来事が起こるわけでもなかったり。主人公がマーニーと一緒にいる時間やその会話が魅力的な作品なので、そういった意味ではアニメーション的ではないんですね。これを見ごたえあるものに仕上げるには、ものすごく演出力があるなと思って、「これは面白い！名作です！でも僕には無理です！」って鈴木さんに言ったんです（笑）。でも、鈴木さんには「良いお話ですから、ぜひやっていただきたい」と言われて、もう一度自分でもいろいろ考えて直してみました。

——どんな点が一番難しいと感じていましたか？

ひとつは、この原作が、アンナのひとり語りで進められていて、そこがとても魅力的であるということです。アンナが何を思



て何を思ったのかということが細かく語られているんですが、それをアニメーションでどう表現するかは難題ですよ。でも、とても魅力的な部分だから、そこを表現しなければこの作品の本当の良さは伝えられない気もするし。アンナの思いを、そのままだ映画の中でモノログで語らせていくという手もあったんですけど、やっぱりアニメーターとしてはそれはやりたくなかったんです。それに、アンナとマーニーの出会いのシーンも難しいと感じました。夢だと思っていた相手と本当に会って触れ合い、お互いの存在を確かめ合うという感動的なシーン。夢だと思っていた相手の感情があるということ表現できるなら面白いなと思ってたんですが……

——これが難しいと。

はい。隣にマーニーがいるという感覚を表現するためには、すごく繊細なテクニクが必要だろうなと。原作でマーニーとアンナが初めて会ったとき、2人は屋敷の中で母の目を逃れて壁際に隠れるんですね。そのとき、マーニーがアンナの腰に手を回

して息をひそめるんですが、「こんなに誰かに寄り添って近くにいたのは初めてでした」というアンナの語りで、そのドキドキが描かれているんですよ。これを表現するのは大変なことだなと。

お客さんが杏奈と一緒に マーニーや湿地を体験できたなら

——そんな難題だらけの作品に結局挑戦することになった訳ですが、何かきっかけがあったんですか？

きっかけというか……、最初は僕の頭の中で考えていただけだったので。とりあえず絵に描いてみようって思ったんです。描いてみたら、出来るのか出来ないのかということも含めて、何かが見えてくるのかなって思ってたんです。それで描いていくうちに、杏奈の心を描くということ、水辺が舞台なので、水を使って見えたえのある画面を作るのでは？と思えるようになっていった。ひとつのアイデアとしては、杏奈を絵を描く女の子にしたらどうかと思ってたんですね。そうすれば、彼女の描く絵そのものだったりとか、絵を描く姿勢であるとか、対象を見つめるときの目であるとか、そういうもので杏奈を表現できるんじゃないだろうか考えたんです。映画としては、お客さんが杏奈と一緒にマーニーや湿地を体験出来るようなことが出来たらきっと面白くなるんだろうなと思って、じゃあやってみようかなと。

——確かに水辺がとても印象に残りました。

あれ、大変なんです（笑）。普段はそんなに波が立たない穏やかな所で、こう波をゆらゆらと揺らしてもらったんだとか、波打ち際のチャブチャブした、行きつ戻りつしている波も入れて。そこに透明感と深さを表現してもらって、水面のキラキラ感も