

2012（平成 24）年度 映像研究科アニメーション専攻 修士小論文/制作記録

変動するアニマ
Anima metamorphosis

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3210351

有吉達宏/Tatsuhiko ARIYOSHI

指導教員 山村浩二

2013 年 2 月 20 日

目次

修士小論文「変動するアニマ」

要旨／Abstract	3
序論	
第1章 修了制作「石から」について	
1-1 「石から」の解説	4
1-2 黒バックはどう機能するか	15
1-3 石は自分にとってどのようなものとして存在していたか？	16
1-4 軸をズラす	19
1-5 留意した点	19
1-6 cut1~3 の継続について	21
第2章 アニメーションについて	
2-1 アニメーション映像とイメージ	23
2-2 動き自体がもつ主体性	25
2-3 音のつくる距離とアニメーションにおける観客との適切な距離とは	25
2-4 アニメーションの意義	26
結論	26
制作記録「石から / from a stone」	27

題目 変動するアニマ

Title Anima metamorphosis

要旨：

修了制作を詳細に振り返ることによって、アニメーションについての考察を深める。今回は初めて抽象アニメーションと呼べるものをつくった。それにより得たこと、動画としてのカット毎の役割、動きが持つ主体性、観客との距離の取り方等、様々に考えさせられた事象を描写していく。

Abstract:

Looking back in detail about my graduate film deepens my own understanding regarding animation. For the first time, I created a film that could be called an abstract animation. I will describe what I learnt from that experience, through various thought-provoking aspects such as the role of each cut as drawn images, the autonomy of motion itself or the distance taken toward the spectator.

序論

筆者はアニメーションを自分から発する未知の領域として扱い制作してきた。今回の考察によって自作への理解と次回作への展望が見えることを期待する。

第1章 修了制作「石から」について

1-1. 「石から」の解説

修了制作のタイトルは「石から」である。一年次の年次制作は「イルカから」であった。両者ともモチーフから情報を受け取り形にする方法をとっている。モチーフを決めてそこから作品を展開させている。

「イルカから」の制作ではイルカについて情報を集めたがあまり役に立たず、浅瀬を潜り泳いだ体験が制作の主な動機になった。イルカに対する自分の興味の出どころがどこであるのか定められたわけではないのだが、海水に浸り泳ぐという体験の方によりリアリティーを感じた。そこから上陸し山頂での民俗芸能へ到る流れをつくったが、リアリティーが薄れていき成立度の低い作品になった。海から上陸への流れに実感が伴わず、別の方向へ流れたようなかたちになった。翌年の制作では自然と人との契約関係を学ぼうと滋賀県米原市の民俗宗教儀礼「オコナイ」をテーマに制作しようとしたのだが、その時諸々の情報と関係なく「イルカから」のラストのような輪郭をなくし細かい単位でうごめくような描画がでた。その描画は自分にとって民族宗教儀礼を描こうとしてできたものより確信度合いの高いものであるように思えた。できあがったものが修了制作に見合わないということで留年となり、今回の修了制作の「石から」を制作した。



図 1.cut1

石をテーマにした理由は、4 年前に青梅の山林で気に入り拾った石が自分にとって重要なものに思えたからだ。最初にその石を用いて描きそれを cut1 (図 1)とした。初めはその石の形に人を見立てたり、円形との比較で自分の不足を見立てたりすることもあったのだが、定型を変化させることで観ている人の意識も変化させたいと思い、石の形を変形させていくと前述した「輪郭をなくし細かい単位でうごめくような描画」になっていった。描いている時は様々な溜まっていた記憶を思い浮かべ感情を込めて描いたりするのだが、結果として描かれるのは細かなうごめきだった。そこに感情が表れている実感は僅かなもので結果としては自分に裏切られるような違和感があった。しかしこのような剥離感は過去の制作でも常に感じられてきたものでもあり、そのようなものだと思っていた。

定型をじわじわ拡散させることによって観る人の意識も拡散させようと思ったのだが、効果は微弱なものに思えた。単純に変化を延長させることによって効果は上がるのかもしれないのだが、拡散の動きを見て同時に広がり形をなくす部分もあれば、ただ動きを観察するのみのようにも思える。自分の意識の中にも形態と意識の同期の安易な発想に対して疑いもあった気がする。同期を起こすには鑑賞者の精神状態も関係すると思う。

意識の形態の同期に関心をもったのは昨年 2012 年の妻木良三の個展「ZONE」にて作

品を拝見してからだ。その見方は見間違いかもしれないが、彼の描いたものを眺めていてそのような考えをもった。形態、筆跡によって意識が誘導されるような気がした。点のような小さな痕跡に意識の大半を注ぐような精神状態になった。



図 2.cut2

一つめの石を描き終わり、その石をまた描き続けるという選択もあったが、cut2（図 2）の二つめの石にとりかかった。一つめの石は 30cm 程のものだったが、二つ目の石は掌に収まる程度の大きさのものにした。その理由としては作画用紙の前に置いて観察しやすいからというのが大きい。掌サイズを選ぶことによって、受け取る情報が自分を覆すことのないものに留まりやすくなったことへの逃避感があったが、形態としての圧力が減り受け取る情報の質が見えやすくなった印象はあった。

cut2 の二つめの石にも最初人間の姿を見立てた。その見立てが崩れるとわかっていてもどうしても見立ててしまう癖があるようだ。最初はこちらを向いてうずくまるように体を寝かしている人を見立てた。石を観察するということは、単純に言えば石を長時間見るということだ。だが、目の前にある石に対して投げかける注意は定点ではなく、どこかに当たり認識を生み時間が経つと変化した別の認識を生む。表面の模様に目がいくこともあれば形態的なところへいき、内部も想像したりする。認識の変化は、理解可能な域が概ね

山の連なりのような形式で表れ、その谷間には空白のように理解不可能な領域が表れる気がする。通低する認識も細い線のようにあるように思える。制作に対象物を取り入れたことの要因として、自分の制作動機がわからなくなったときの情報を伴う逃避物になるだろうということもあった。それにより継続して制作をすることが容易になるだろうと思ったのだ。その目的は果たせたような気がする。自分より小さいものと対峙しているという認識は、情報量が増えると石の内部の想像領域が飽和し輪郭が薄れ緩和される印象がある。

制作がある程度進んでくると今回は石を観察することは少なくなった。作画することによって生まれてくるイメージの方に観察よりも有益性を感じた。作画しているものとモチーフとして置いてあるものの剥離は自分の対象に対する不誠実さ故のことに思われ困惑もしたが、掌サイズの石はさまざまな要素の断片を想起させるものとしての役割をもっていたということなのかもしれないと現状は認識している。それでは駄目だと、石との接点を保ち続け描き続けるという選択もあったと思える。剥離の結果として、後半の作業に凡庸性や過去作との共通性が表れ、今回の選択を誤りと認識する理由になっている。石が岩の一部であるので単純に岩へ認識をシフトすれば広がり生まれるということもあったのかもしれないが確信はない。小石に対しての認識の役割は地藏などの石像の役割とやはり似通う部分があるのだろうか。形代としての役割で考えれば繋げる先は別のものになってくるとも思える。具象的な形を描く割合はかなり低かったので展開の仕方は現状見えていない。友人の一人には対象を自分に引き寄せて描くタイプだと言われたりもした。モチーフを見るのだが、具象的に描くことに抵抗感があり、どうしても前述の「輪郭をなくし細かい単位でうごめくような描画」を描く方向へ引き寄せられる。そうすることによって対象が描けたと妙な錯覚をすることもある。その感覚にも変化があり昨年度のオコナイを描こうとした時には人の形を描き、人の描写方法としてえも言われぬ実感が持てたりした。今回のものでは対象が石なので、描けたという認識は持ててもどこか別のものを描いているという意識が常にあった気がする。

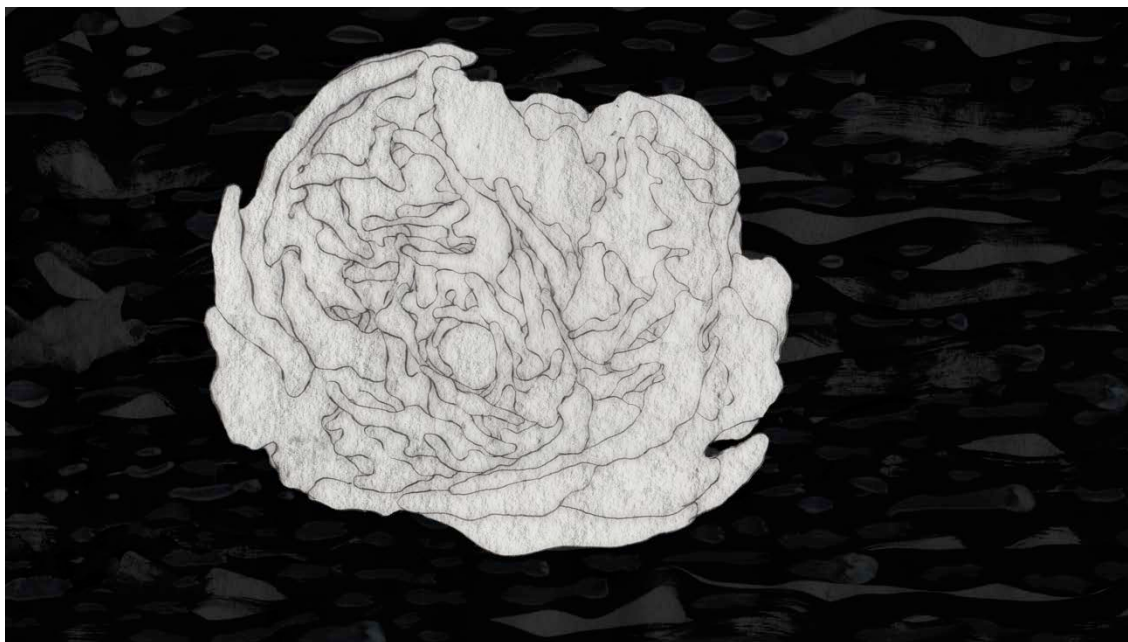


図 3.cut3

Cut3（図3）の三つめの石では形態としては二つめのものより大きく固まりとしての見え方の強いものを選んだ。定型から円を描き開くかたちを描いた。内円は空洞にするつもりだったが切り抜かず面として残した。主にボリューム感がほしかったことと、切り抜いて現れる空洞に恐怖心を憶えたことも影響していると思う。一枚サンプルとして切り抜いたものでは別の感覚を抱いたので実際切り抜いてどうなるかは微妙であるが、膜のように見える形態として残した。その膜は記号として捉えられるが、その役割については前述の二つの石に対応する形になっていると思うが、それらの石自体に意味性を見いだしづらいこともあり記号としての機能は低いものとなっているかもしれない。

この石ではボリュームとして捉える割合を高め、動かし方に大小やスピード差をつけ石の実感を追いやすくしようと努めた。その結果の動きとして出てきた存在感と石自体の整合度は低くなったように思えましたが、動きのもつ実感は自分の中の石に対してのそれにどこかの部分で沿うように思えた。

石が並列して三つ並ぶ前半のシーンでは、それぞれのカットが線的に通低していても独立した形態として存在しているというような認識をもっている。そのことを博物館的に見ると否定的な意味合いで言われたりもしたが、この動画を鑑賞し受け取るにはそのような見方でよいのではないかと思う。以前、出口丈人先生に動画という認識ではなく作品に

する為に身体で例えれば五体を揃えなければならぬとご指摘され、そのように努めようとする気持ちはあるのだが、今回の時間内で変化を辿って描いたものでは推論としてだが物語のどこかの一部に値するものを描くことしかできていないと思える。

cut1 では拡散で終わり、cut2 では縮小させて点として終わらせた。cut3 も cut2 のように縮小させて終わらせたのだが、縮小させる段階で途中から焦りが入り、ただ縮小させるのみの意識を抱いてしまったためか石との接続が切れてしまった印象がある。石を今回のように抽象的に描くことで、描いているこの動画が石を描いているものであるのかないのかの認識に確信がもてない状態は常にあったのだが、外れたという認識は確信めいたものとして感じられた。外れたことによって別のものの属性になったことにも留意したいが。そのような意識がどう起こっているのかわからないが、対象への意識状態は明確にあらわれるようだ。



図 4.cut4



図 5.cut5

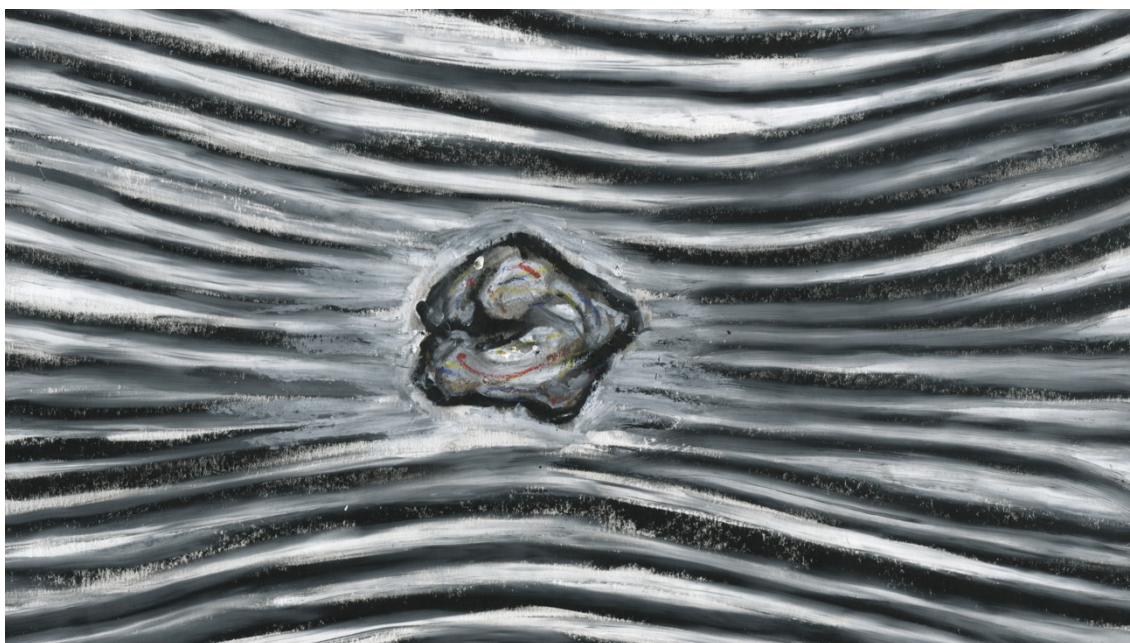


図 6.cut6

cut4 (図4) の筆跡では、cut1~3 の間に形成された石の形態のゴーストのようなものが浮かんでくるというイメージで描いた。cut1~3 の形態変化は、形態がある時もない時も、何かしらの存在感を残していると思う。形態がないという状態にも、ないという状態がメタファーとなり、意識に何かを現しているように思える。cut2,cut3 の形態が小さくなって消えていく場面では、小さくなるに連れてそれまで引き連れていたイメージが凝縮され、

反比例的に周囲を覆っている存在へとイメージが広がっていく認識が現れるように思える。その動きが何であるのか特定は難しいが、人が鑑賞しているという鑑賞者としての人のもつ余剰性のようなものではないだろうか。筆跡の部分では、祭壇等の炎も連想していた。何かが戦いうごめいている状態のようなものだった。それは自ら外圧を認識しつつ抗っているような、力を溜めている状態ととれる。Cut1~3 で養われたゴーストを練って錬磨しているような状態だ。そこを抜けると、軽やかな線と溢れた筆跡のテクスチャーが表れる。Cut4 は錬磨の段階で、今回は具体的な情景を描くということはない。もしかしたら石に関して具体的な情景を描くということも無理な話なのかもしれない。実を言うと、石に関して興味があったのだが、石を題材にして作品がつかれるのかという問いに対しては全く算段ができない状態で制作を始めた。この錬磨の状態が見る人にどう作用するのかは確認できていないが、多分記憶のどこかの層で意識に上らずとも何かに作用しているのだと思っている。

cut5 (図5) では cut4 の筆跡の部分を経過して何かが生まれてくるという様子をイメージし描いた。cut5 の何かが生まれてくるイメージは、彩色された背景を描くことによって家のような見え方になった、これは面白いと思った。自分の外部のものである石を観察し何かを得て、それを家に一度持ち帰るとするのは物語として価値をもつように思えた。色彩のもつ安堵感と家のような構造は、そのような物語として鑑賞者に認識されているのではないだろうか。しかし、そのカットは短くすぐ次の cut6 (図6) に移行する。cut6 ではまたほぼ黒白のカットになり、石が中央から若干右寄りに動く。この色彩の温度差と家からの脱却は鑑賞者に安住の暇を与えない印象がある。しかし、観賞後の回想する記憶での作用がどのようになっているかはわからない。鑑賞者はなんとか自身を安定させようとその時間を伸縮させているのかもしれない。



図 7.cut7

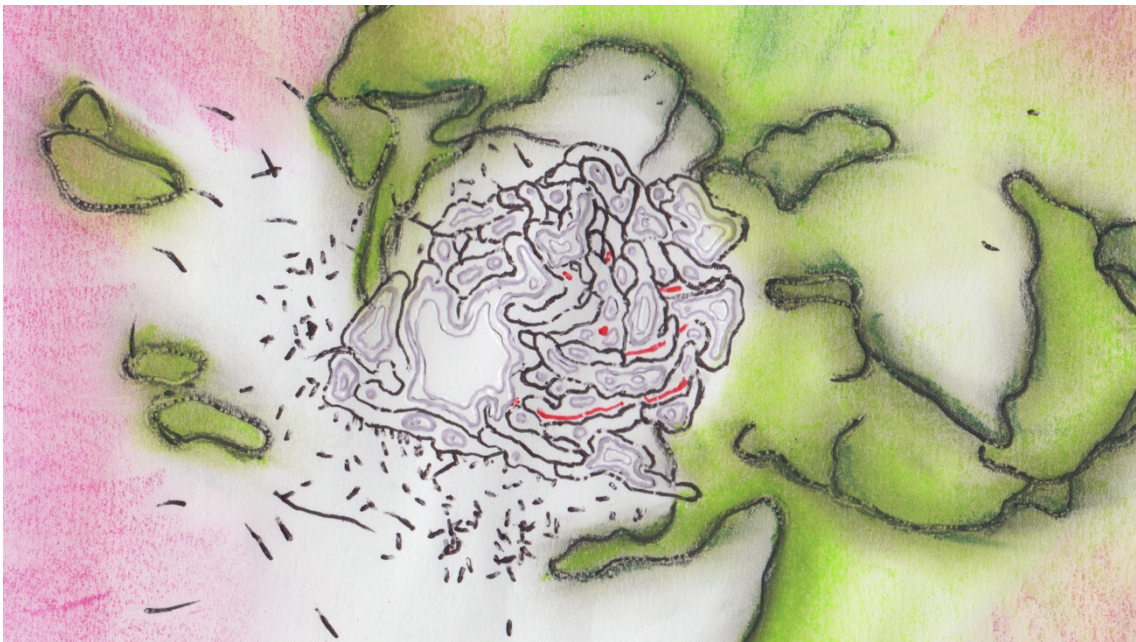


図 8.cut8

つづく cut7 (図7) を経て cut8 (図8) では石をカラフルに描いてみた。これまでの白黒基調の石の描写によるストレスが緩和され、継続されたゴーストも開かれるカットだと思う。しかしこのカットも短く終わる。鑑賞者を楽しませたくないわけではないのだが、どうしてもこのような見せ方が適切に思われてしまう。それは石を対象にしているからということが大きいのだろうか。石には色彩があるが、自分が気になって拾ったのは石灰岩

の一種で灰色のものだ。石はモノトーンに微妙にカラーが混じるくらいが石らしくて心地よいのではないだろうか。

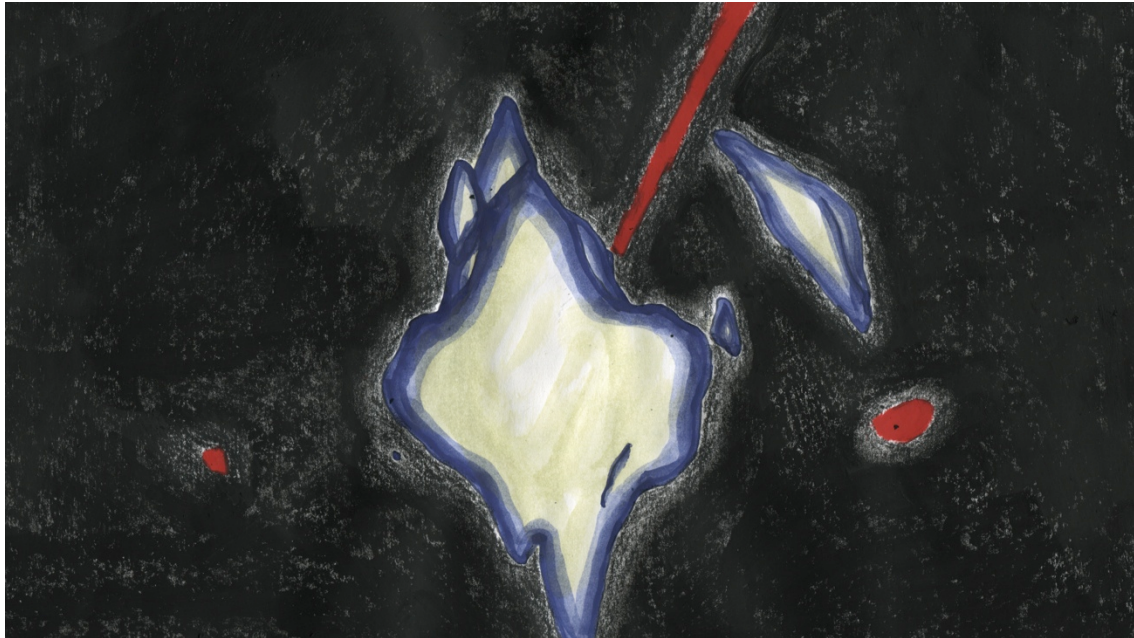


図 9.cut9

cut9（図9）も石が出てくる。このカットでは重厚感に気がつけた。この作品が風に飛ばないように重しをする役割を担うとすればこのカットだろう。作品の確信は見えないものかも知れないが、メタファーとしての核はこのカットだ。赤い玉が集中する様子を描き、次からの解放に備えている。赤を入れても石の色が青いままなところに、石のもつ不変さ、孤高のイメージを表していると思っている。短い黒みを挟んで作品は解放へと向かう。

何故解放へと向かわせたのかにはただの衝動としか言えない。その時には石をモチーフにしているといった前提はほとんどなくなっていた。単純に解放させなければならないといった脅迫概念があるようだ。また、石の中にもそのような意識の芽生えは存在しているようにも思える。

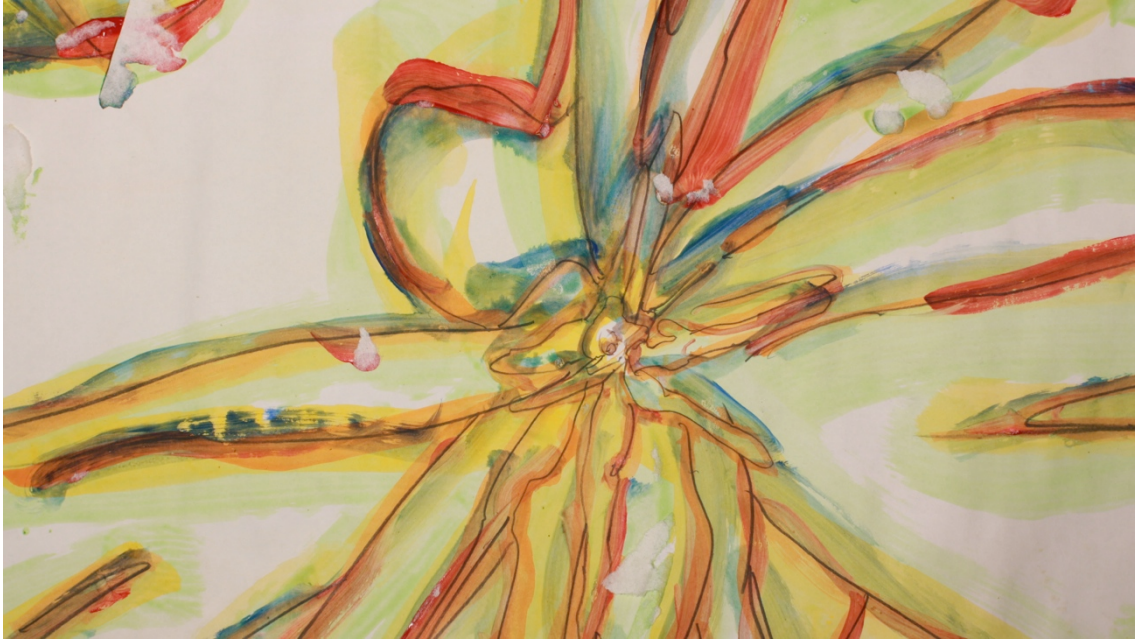


図 10.cut11

Cut11（図 10）から先は本能的な感覚で描いた。中心点を一度下げて中心にもってくる構造をつくった。至極単純な構造のみで勝負し、あとはニュアンスが見えやすくなるように努めた。途中、いろいろな要素が出てきた。それらを消化するように前へ前へと押し流されるように作画をしていった。このように長いカットを描いたことがなかったので、自分の中では画期的な時間であった。だが改めて見返すと、もっと長くてもいいと思えてくる。35 秒程のカットだが、1 分くらい見ていたいと思えてくる。今回の期限内の制作では制作が進まない時期もあったが、この長さが限度だったのかもしれない。また、この経験を踏まえ今後は適切な尺のラインが見えてくるのかもしれない。

Cut12~cut14 にかけての変換点は、最高点の高揚を経たあとのつなぎの役割をしている。

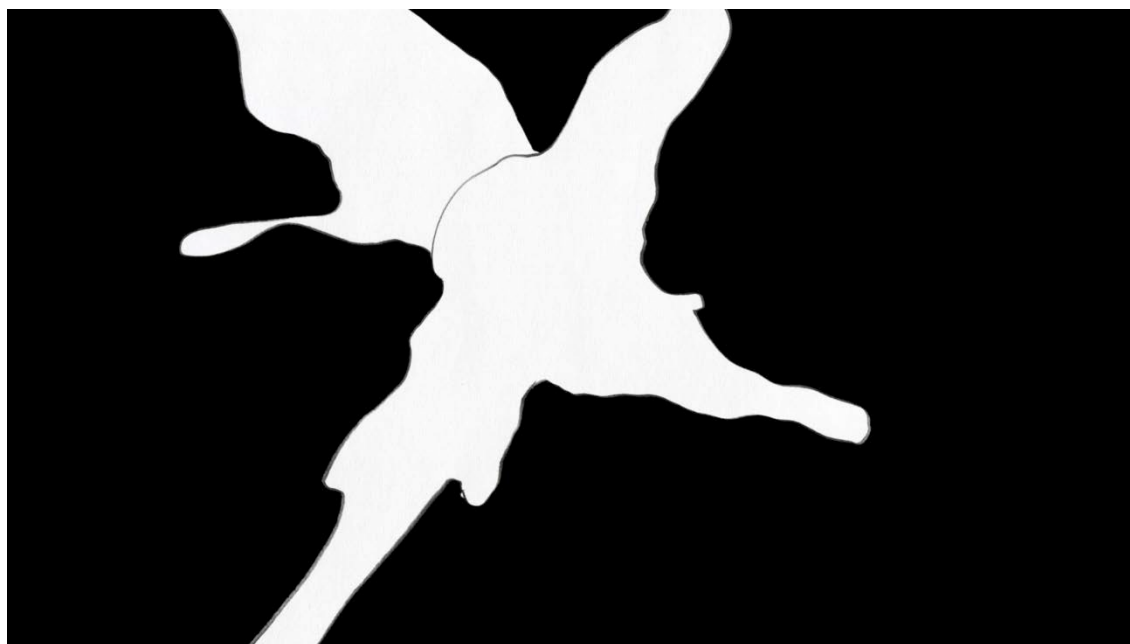


図 11.cut15

そのまま間髪を入れずに始まる Cut15（図 11）は、平熱という印象で、それまでの映像の回想が入り交じるようにしたいという意図をもっている。静かなピアノの音と水の音は、その演出として作用している気がする。終わりのところは、区切りとして見えやすいかたちをとっている。あえて区切りをつけることで、継続されていく残像のような感覚が見えやすくなるようにした。

1-2.黒バックはどう機能するか

前半の黒地に白図がつづくシーンでの黒バックは意識のどの層を刺激するのだろうか。今回は無数の筆跡が背景に薄めにざわざわとうごめいている。中盤の何もない黒とはやはり抱かされる印象が変わってくる。アニメーションは実写と違い全ての要素が作者の意図的、半無意識的な創造物だ。人工的な創作物は常に自然の領域に包容されていると思っている。アニメーションの世界に入った観客の意識にはその中で人工物以外の要素を探そうとしてしまう指向があるのではないだろうか。その指向は背景のような意図的な意識の配分の少ない要素に入り込んでいくと思える。意図の薄いものの例として背景をあげたが、その働きは背景だけでなく全ての描かれたものに向けられる眼差しかもしれない。それでも描かれた世界に通低する大きな基準として、背景（地）が起因しているのではないだろうか。観客はアニメーション空間という不自然な世界に入り込む為に基準を見つけようと

せざるをえないはずだ。必ずしも没入を必要としない表現形態ではそのような基準は必要ないのかもしれない。しかし時間軸のある表現を見続ける為には通底する土台を見いださなければならないのだと思う。時間軸の設定されていない絵画空間に意識を埋没させるのとアニメーション表現のような時間軸の設定されたものとは望まれる土台は変わってくるのだと思う。

しかし、観客が設定する土台の定められる場所は安易に背景であるとは思わない方がいいのかもしれない。アニメーション表現の場合、観客の意識の中には完全には没入できないものとしての意識が残り易く、対象のない基準としての土台が無意識的に描かれたアニメーション映像の向こうに設定されているのかもしれない。その働きはキャラクターアニメーションと抽象映像では異なり、個々の映像作品によっても変わってくるものなのかもしれない。

日常生活空間の中での意識の土台の設定はどう行われているのだろうか。多分その意識は遠い意識下に置かれて既にほとんど現前しないものだろうと思える。映像世界に入り込むことでその基準の再認識はなされるのだろうか。全てを忘れて没頭することは意識の攪拌作用として必要とされていることのように思える。人の営みの中で、埋没した意識の基準に動きを与えることは潜在的に求められていることのように思える。そう考えるとある程度尺のある映像の中で土台となる基準が変化を起こすことは必然となってくるのかもしれない。時間軸のある表現は時間軸があるというだけで絶対的な土台を一つつくってしまっているように思える。アニメーション表現の基準となる土台について、もっと考えていかなければならない。

1-3. 石は自分にとってどのようなものとして存在していたか？

石は存在として定義しづらいものである。石は砂などの固体化したものであり、岩が割れてできたもので、今ある形態も時間が経てば風化してしまうものだ。微生物も存在しているだろうが、無機物に分類されるものだ。自分にとって石は他の何かのイメージと連結されたイメージの通路のように思える。同時に物質としての存在感も放っている。石の存在感は人の存在感にもどこか似ているような気がする。石は連想元の情報に石としてのフィルターを通して観察している自分に何らかの情報を伝える。そのフィルターの効果というのは埋没した記憶の角がとれた状態で思い起こされるようなものに似ているかもしれない。単純にもやがかかっているのではなく、より記憶を咀嚼しやすいように純粋なイメー

ジとして出てくるという実感がある。

また、石が連想させるものは、観察者の状態によって変わってくるものだと思う。山で石を拾うときは、そこにあるものの一部としか認識できていない。山の一部を拝借してくるという感じで、少し禁忌を犯すようで後ろめたい気分もしている。山の部分として拾ってきた小石が、ただの山の一部でなく、別のものを見せる為の媒体へと変化することは面白いことだと思う。自分より大きなサイズであったらもしかしたら別のもの、例えば牛のようなものを連想するかもしれない。自分のテリトリーの外で観察すればまた違うだろう。連想は自分のテリトリー、山以外のテリトリーにもってこないと生まれないものなのかもしれない。

石の連想は実物としての石の持つイメージが引き止め完全に成立はしないものであると思う。石を見続けている自分の心理状態は一定でなくあるイメージから連鎖して変化していくものである。今回の制作はそのような精神状態の継続によってなされた。揺れ動くイメージの連鎖の空間に自分を置き続けて行われたように思える。制作の途上で認識されたイメージは確信はありつつも、それが何であるかは特定できないようなものがほとんどだった。主にはキャラクターाइズされた概念のメタファーとなるようなものが浮かんでいたのである。例えばボールを見ていて、それがボールであるという認識とボールではなく見知らぬ物体であるという認識は同時に行われているものだと思う。石の観察による連想で生まれてくるものは、その区分で言えば後者のゴーストに近いものなのではないだろうか。

制作を作品として強度をもたせようと考えて作業を進めていくことで、以前の作品の形式の模倣が感じられる部分が出てきた。この結果はあまり喜ばしいことではないような気がしている。石をモチーフに制作するならば物語化を考えずイメージの連なりを提示すればそれでよかったのだろうか。その方法でもイメージを昇華することはできたのだろうか。生まれたイメージにはすべからず死者を葬送するように、それに見合った送り出し方があるのだろうか。送り出されることなく留まり続けるイメージも存在するのだろうか。前半のイメージと後半の昇華の間の連結をまだよく実感できていない。cut5~cut9の細切れの映像であやふやにしてしまった印象がある。今考えても、それぞれのカットを伸ばす、増やして抑揚をつけるというくらいしか思い浮かばない。果たしてなだらかに綱がったとして、前半後半含めての作品の訴えたいことは表れてきたのだろうか。それも現時点では合

点のいく回答が思い浮かばない。

石と相対し制作することによって得た認識に、連想の通路であるというものがあることは既に触れたが、それがどのような通路でどこまで続いているのかは見えていない。多分その通路は認識を探す以前に自分の中で繋がってしまっており、曖昧な連想はもしかしたら特に意味をもたない余剰物のようなものかもしれない。石と本当に繋がるという状態の時には、何かを認識するというよりもただ外部の世界に繋がっているという実感を得るだけなのかもしれない。そのような繋がり兆候は、石に限らず近所の散歩や旅行先のふとした瞬間などに表れているような気がする。石をモチーフに制作するということはどこかしらもう既に知っていることを他の人に認識してもらいたいからという目的もあるような気がする。石は移入しやすいけれども、木や人、風景等でもそれは可能であると思える。しかし木や人との比較で言えば、石をテーマにした方がやり易い。今回、人のいる制作ブースで制作したが、本来であれば誰もいない部屋のような隔離空間で石と相対することが望ましい。今回石をテーマに作業したが、石よりも周囲の人間のほうが存在感として強いことは明白で、石を観察しながらも人に対する感情が常に入ってきていた。これは褒められたことではない。だが、石と本当の意味で相対することに対して恐怖心がある。本当にものと等価に相対すると、自分を構成する意識の構造はほとんどが意味をなくし、自失の状態になるだろうと思える。石は呼吸しないので、自分が呼吸するだけでも自分を認識してしまうのでそれすらも忘れなければならない。結局のところ石と本当の意味で相対するということは至難の技のように思える。もしくは石を拾って持って来ずにビデオや写真で記録し経験が鮮明な内に描くという方法の方が適しているのかもしれない。自分が石に対して興味をもったのは旅先での巨石などの影響が強い。小学生のころ宝石のようなある程度希少価値のある小石を所有することが流行ったことがあったが、その時点ではただの小石に思えてそこまでの興味を持っていなかった。

自分にとって石を強く実感したのは山、主に奥多摩方面の山に行った時に見つけた岩等が影響していると思う。山に行くと、山間民族ではないので疎外感があり、深くまでは行きづらい気持ちがある。それは恐怖心となって表れる。そんな時に岩に出会うと、自分と少しだけ距離が近いように感じる。山と繋がりつつ自分に開けているものは岩しかなかった。木も実感することはできるのだが、木は生命力が強く、容易に移入できない。無機物

である岩のほうが親しみを持って意識が入る余地があると思える。石のもっている通路については、やはりそのような山との交通に他ならないのかもしれない。元来人間は山を神として見立ててきた。今回石と相対しようとすることによって少しだけかもしれないが山と繋がり、自分の中の神との連絡も行えていたのかもしれない。

1-4.軸をズラす

オレンジ色の長いカットで、取り込みに失敗し全体が右にズレてしまった部分がある。それを面白いと思い多少修正して利用した。アニメーションが自分の狭い認識の中で収まってしまう危惧からそれを好ましい偶然とみなした。自分が基準としていた軸がパッと右にズレた時、その移動の前触れの無さから自分の認識は拠点をなくし、ただ映像が 2、3 秒流れた。ついで認識が追いついた。瞬間的に軸がズレることによって意識の連続性は寄る辺を失い宙をさまよい、修復を求める。空いた空間は意図できない認識外の領域としてスッと表れてしまうように思えた。cut15 による軸の修復後には空きがあった分何かが付加されているような気がする。その違和感のような付加は時間が経つとなくなり安心感を取り戻す。空間に裂け目ができたようで面白いと感じた。ズレによって瞬間的に発生した空間は認識の領域外にあるので、その瞬間見ている側の裸の意識が垣間見えるような気がした。だが、その状態はすぐに埋まってしまうようだ。あとからこの判断が正しいのかどうかで大分悩んだ。音の制作で関わってくれた人に関してそれは無責任な行為であったのではないかと思った。一応の了承はしていただけたが、自分の中でわだかまりとして残っている。

1-5.留意した点

今回の制作で気をつけたのはイメージを途切れさせないことだった。イメージを切断しないように心がけた。作画の動機がもともと明確に固定されていなかったのも、継続は必然でもあった。自分でも気づかないうちに描いているものは変化していった。作業する動機がこちら側になくても作画の連続性によって作業が続けられたような気がする。作業の意図が消えてもまだ続く制作の動機はどこからくるものだろうか。見知った動機の及ばない範囲からくる声を辿るような表現がしたいという気持ちがある。最低限の制作動機とはどういうものだろうか。自分が生きているという状態を記録するには、作業も単純に生きて作業するだけ、他に要素はないという状態で描くことが妥当なのではないかという気持ち

ちがある。しかし、自分が生きているという状態、自分の状態というのは一体どれが正解なのだろうか。観察対象と自分との間には、フィルターがない状態が望ましいが、どのようなのだろうか。以前先輩に「ものどもの違いがわからなくなる精神状態がある」と聞いた。ものを判別する能力は、意外と意識の表層であって、記号化が解かれるとき、目の前のものをどう解釈してよいのかわからなくなる精神状態が表れるのではないだろうか。目の前の世界とできるだけフィルターを除き接近して相対するとき、自分というのは溶けてなくなっているものなのだろうか。作品をつくっている時、時々そのような状態になることがある。それは困惑を伴うものだが、心地よいものでもある気がする。その状態に近づく、継続させる為には、ものを丁寧にみることを心がけなければならないのではないかと思う。今回の制作でイメージを途切れさせないようにして繋ぐことで、小石が自分の中で未だに未知のものとしてわだかまりのように残存している。そのような認識を得られただけでも、今回石をモチーフとして制作したことに意味はあったのかもしれない。石は未だに触ったり眺めたりするだけで自分を別の世界に連れて行くような意味深な雰囲気をもっている。作品がつくれたと言ってしまうとそれが嘘になってしまうような気がする。石をモチーフにしながら、石とは別のものをつくり続けてしまっているという気もする。未だ石は手にもつことはできても容易に触れられないものとして自分の傍らにあるのだ。ゆえにこの文章を描いている時点で、自分の中には消化できていないものとしての石を裏切っているような罪悪感がある。

作品最後の cut15 の黒バックに白い破裂形態が動いているカットを描いているとき、これが等身大の自分だという気がした。自分の組成によりできるかたちというものがあるのではないだろうか。自分の認識する全てのものは、その点を必ず通過するというようなそんなポイントが誰しもにあるのではないか。だが作品にその人らしさが現れるからといって、その現れが本当にその人自身を反映するものであるという保証はないように思える。もしかしたら勘違いなのかもしれない。自分の投影と思えるものは現前できるのだろうか。近づいては姿をくらませる、固定化しえないものであるという気持ちがある。

その破裂形態は、武蔵野美術大学映像学科での卒業制作「水平線に近づく為に」という作品のラストに出てきた形と似ている。見返すと別のものに思えるが、属性としては同じものではないか。今回のものは、抑制の効いたおとなしいものかもしれない。過剰な演出

が削ぎ落とされ明瞭に見えてきたとも言えるかもしれない。今見返すと、これももう少し長い方が良かったと思えてくる。

1-6. cut1~3 の継続について

前半、cut1~cut3 のそれぞれのカットはイメージが生まれた場所に留まっているように思える。読まれた本はそのまま消えずに物質として日常空間に留まり続ける。cut1~cut3 はもしかしたらそのような部類のものなのかもしれない。この映像を通して読まれるものがなんであるのか、一番身近な作者の自分でもそれがまだ判断できていない。ただ目の前の兆候を辿っていく行為をもっと長い時間かけて続けていくしかないのかもしれない。

一本の映像としては、後半の昇華のシーンでは一時的な映像世界からの脱却を鑑賞者にもたらしたただけなのかもしれない。より解釈できない部分を明瞭に残して映像体験を終わらせることも有意義だったのかもしれない。しかし、最後の cut15 の白い破裂形態はそれらを包括し継続させる強さを内包しているように自分には思える。また、もっと作品の尺があれば見え方は変わってくるだろうとも思える。

cut1~3 の博物館的と言われた自分の表現を継続させていったらどうなるかと思い、方眼紙で連なるように描いてみた（図 12, 13）。左上から描き下まで描いたら右列を下から描いている。上との関連、左との関連、全体との関連を意識して描いた。鑑賞する人が、見方を考え、独自の解釈、物語化、情情念化ができるようにした。微妙に辿る線に、鑑賞者は何か感じるところがあると思う。継続し、経過の変化が見られることを期待している。

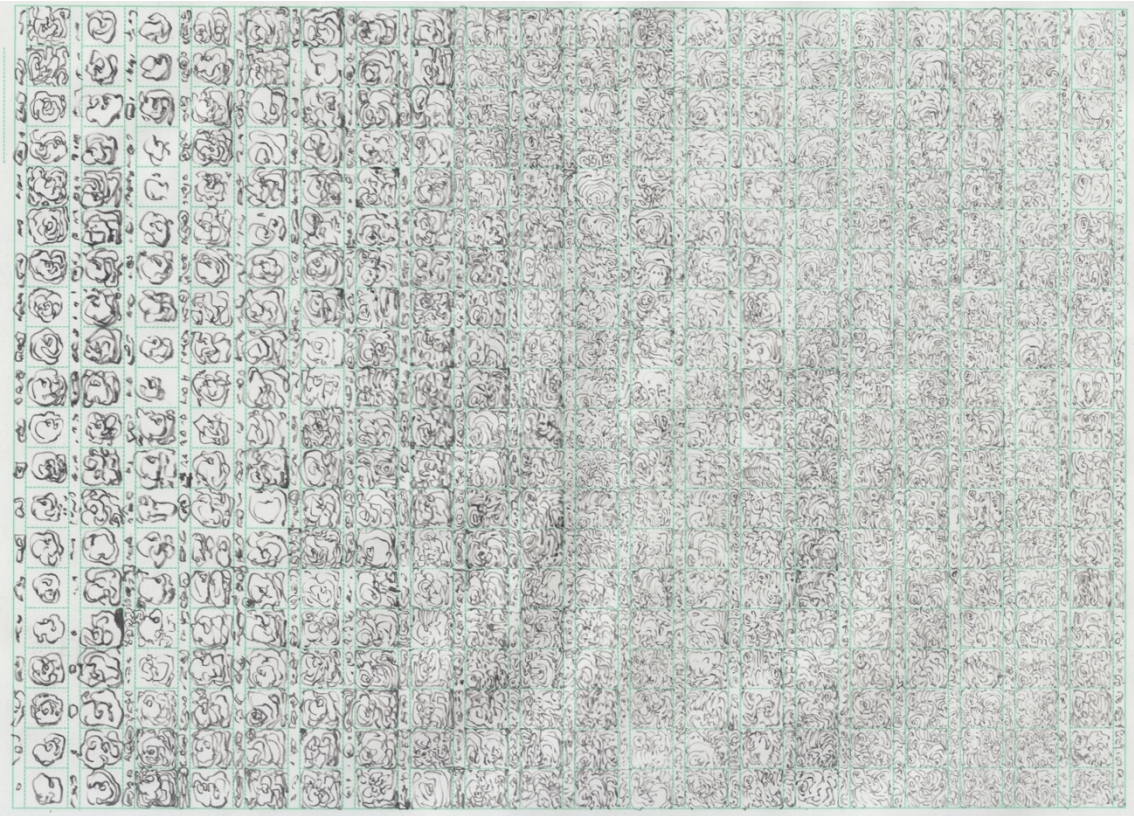


図 12

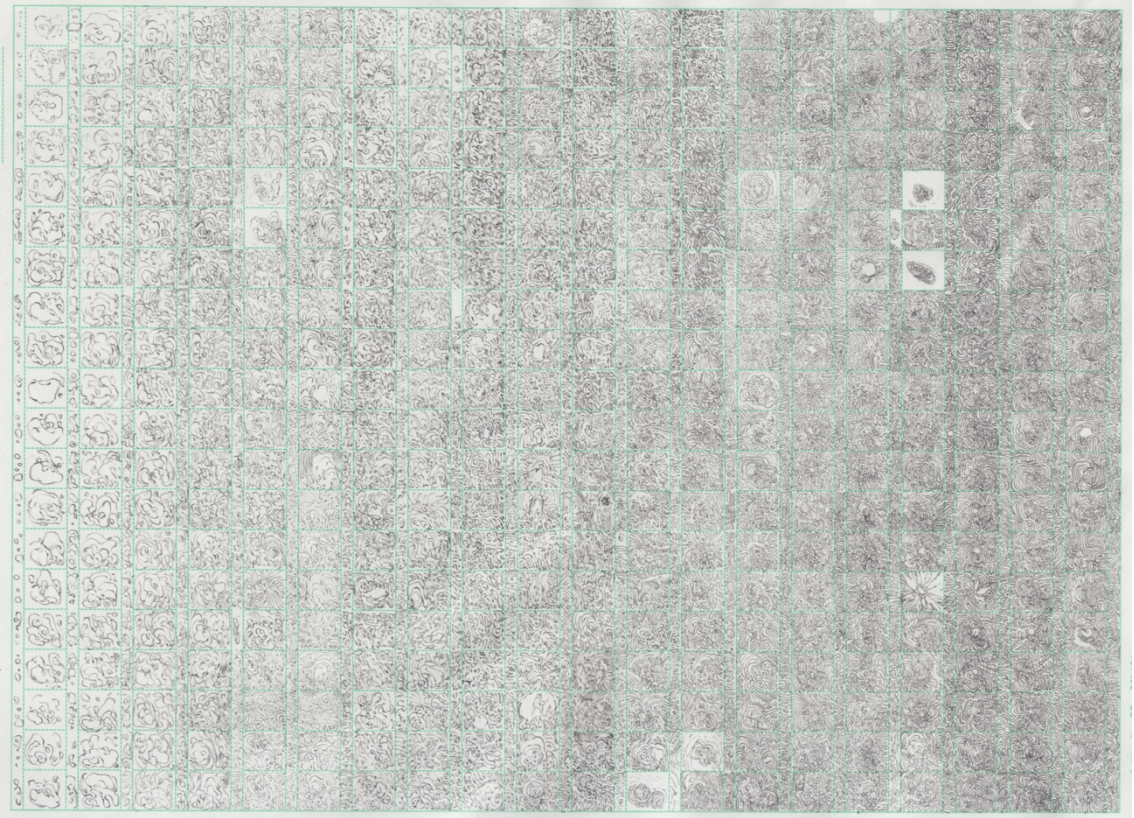


図 13

第2章 アニメーションについて

2-1.アニメーション映像とイメージ

時間軸のある表現は、頭で描くイメージや夢の世界に似ている。似てはいるが、単一で遡らない時間軸であるアニメーション表現は観客の脳内で非自然イメージとして乖離を生むことがほとんどであると思える。よい映像は適した先導として常に見る者の意識を誘い続けそれを忘れさせるものではないだろうか。長編映画に物語形式をもつものが多いのは概ねその為であると思える。ならば短編アニメーションはどういう具合に観客と出会えればいいのか。単純に実験映像として距離をとって鑑賞してもらえればいいのか。短時間でも移入して欲しいのだろうか。映像への移入というのにも深さがあると思われる。例え3分の映像であっても、その映像に移入すればその状態に主体性が移動され、それが短いのか長いのかという判断はしにくくなるような気がする。短編がどうのという議論は、たいてい移入が終わり通常の意識状態に戻ってからなされることがほとんどなのではないだろうか。

アニメーションに対して、観客は基本的には何の予備知識もない状態で相対する。映像を見ている間はその映像がほとんど全てである状態が理想だ。他の比較対象となるような知識は、人の根本にある普遍のものでありそこでの意識の交通がなされていることが理想だと思える。アニメーション作家が作品をつくる理由、鑑賞者が鑑賞する理由というのはそのようなところなのではないだろうか。どんな作品でも断片的にでもそのような意識の空白と存在の作品への譲渡はなされているとも思える。

アニメーションが動かないものを動かすことで、ものに生命を与える（アニマである）という表現に対して疑問がある。アニメーションをアニマたらしめているのは作者と観客のイマジネーションとの共同作業であり、表現されたアニメーション単独ではないのではないだろうか。動かされたキャラクターと現実の生き物の根本的な違いは、先の動きが予想でき、ルートを外れないということではないかと思う。動きがそのように機械的であるから生命とは違うということもあまり適切な捉え方ではない。描かれたキャラクターはそれ自体で、普遍のアイデアとして不自然な領域の存在として現前しているのではないだろうか。アニメーションのもつ、いい知れぬ魅力の一つに、そのような意識の合間をかいくぐ

る領域での息づかいを感じる。映像空間は、現実空間とは違うが確かに現実が存在しているものだ。ゆえに、アニメーションを語るのであれば、そのようなアニメーションという独自の手の届きにくい領域での出来事としての側面に目をつぶる訳にはいかないのではないか。

アニメーションがいかなるものなのかという課題は、自作においても見るたびに常にそれに対して驚きを得る。目の前の現象が何であるか理解できないからだ。構造としては理解できても、その結果現れる現象に対して、適切な言葉を私たちは見つけられないのではないだろうか。自分の作品は言語に始まる自分のテリトリーにある共通言語をほとんどもっていない。ゆえに、描かれたものが何であるか、その大きさなども含め、物差しがない。常に計れないものとして相対することになる。または相対できていないとも言える。しかし、どこかの部分で反応してしまっていることは確かだと思う。

自分にとってのアニメーションというものは単純に消去法で選ばされたような表現技法だった。その中でいかんともしがたい思いの結果として自作が生まれている。アニメーションの専門書などほとんど読んでいない自分にとっては、アニメーションは開拓すべき領域として眼前するのみだ。アニメーションが何であるかの比較対象が乏しいが故に、単純に前進していくしかないような心持ちでいる。そのような実験精神がほとんどである自作だが、アニメーションとして時間軸をもつと、それがこの世界に存在することが許されたものとして目の前に表れる。これはとても不思議なことだと思える。目に映ることによって、しかしそれではないという領域も常に付随してくる。自分の意識、無意識全てを織り込んだ表現などまずできるものではない。自作は自分にとってやり得たことの圧力として、未だ出ていないものを呼び起こす役割をもつ。

アニメーションにおける認識は、どこで起っているのか。鑑賞者の中で起っているのだが、スクリーンを始点とするとそこと鑑賞者との間で起っているはずだ。視覚的な焦点と認識の焦点がずれた状態で鑑賞行為が行われているのではないだろうか。実際の遊んでいる子供を眺めているのとアニメーションのキャラクターが遊んでいるところを眺めているのとでは、鑑賞者の認識の焦点はどう移動しているのだろうか。アニメーションに触れた幼少期の記憶を辿ってみても、その認識の曖昧さは明確に表すことが困難のように思える。

キャラクターが動いたことをそのまま受容するのではなく、キャラクターが動いたという情報をどこかで認識しているのだと思う。そういう意味で、リアリティーのある動きのリアリティーの出所や評価基準について、まだ尺度は曖昧なのではないかと思う。

動きのリアリティーについては制作者であれば感触でよい動きを選ばされる感覚はわかると思う。鑑賞する時にもその感覚は伝染しているものではないだろうか。

2-2.動き自体がもつ主体性

個人的な感覚だが、抽象的なそれ自体では意味をもたないであろう形態を動かして、この感じだと思う時がある。どの状態でも映像的な力はある程度もっていると思うが、その動き自体で何かが達成されたと思える時がある。今回の制作では、動きが記憶をもつのではないかという実感を得た。日常生活では動きにはその動作をもつ主体が存在している。動きだけがあり対象を認識できない状態というのは存在しない。何故自分が動きが記憶をもつと認識したのか、それはまず錯覚の類いだと思うのだが、どうして錯覚したのか。石をモチーフに抽象的な物体を動かして、描いているものにほとんど意味は理解できていないのだが、理解できないなりに存在というものは認識している。多分、これだという動きを描けたことで、おぼろげで掴めない実体の運動するものを見た、運動が生まれるのを見た、見えないものが自分と呼応し繋がり、どこかしらの本能的な記憶が引き出されたのだと錯覚、実感したのだと思う。その記憶は薄れていくが、自分の発見として深い部分で記憶されているように思える。

その感覚は幼児期の公園などで触れていたもの、周りのものが未知のものであった時期に属するものであるという気がする。それは自分にとって制作をするに足る実感であるように思える。

2-3.音のつくる距離とアニメーションにおける観客との適切な距離とは

アニメーションをはじめ映像は鑑賞者を没入させ錯覚させる為の異世界を用意する必要がある。そこで音の存在が重要になってくる。映像としての時間軸と音の時間軸は上映されることで二重に存在するのではなく同期しているのだと思う。視覚と聴覚を鑑賞者に体感させることによって、トリップさせることは容易であり、そのような装置が劇場空間であると思える。実写の映像にとって音は、映像世界への接続強化の役割があるように思え

るが、アニメーションにとってはどうか。アニメーションの鑑賞者の意識には、これは映像であるという認識が生まれ易い。セル画に比べテクスチャーのあるアニメーションはよりその傾向が強いと言える。その壁を超える、意味を無くさせることもできるのかもしれない。テクスチャーのあるアニメーションにとって音とは、同じ軸に沿って展開するというより、音によりアニメーションの世界へ観客を誘う為に、切り離された時間を通っているものなのではないだろうか。剥離する運動が前提の鑑賞者をアニメーションに寄せる役割を音が担っているような気がする。実写の場合歩く映像と足音がリンクすれば自然なものと認識されるが、アニメーションの場合フィクション性が強くなることもあると思える。アニメーションと音とは同時に進行しつつも、そのように交差の連続のような形で鑑賞者を巻き込んでいく仕組みを考えることが必要なのではないか。その為の解決策として、単純に曲調のある没入感のある音を流せばある程度アニメーションと鑑賞者の距離は近くなる。その他の方法としては思い浮かぶものがまだあまりない。実験する余地のある分野なのではないか。

2-4. アニメーションの意義

アニメーションは別の世界を提示する。別の世界に現実の模倣をさせると、無意識領域の不安が解消され安心感を見る者に与えるように思える。アニメーションは非自然的なものが現実空間と同じ時間軸をもつことによって、自分たちの世界とは違うという認識をもたらしやすいと思える。時間軸が同期することによって、アニメーションの世界を現実と思わせることもできるように思える。これは映像世界であり現実とは違うという認識は案外不鮮明な敷居であるのかもしれない。アニメーション映像でこれが現実であると思わせる技術というものはあるだろうか。現実には属すると認識されるような作品を目指したい。

結論

今作の制作は、自分にとって初めての抽象表現であり、学ぶことが多かった。また、具象表現についての興味も深まった。アニメーションを制作していくことにおいて大切にしていきたいのはやはり未知のものに相對することのできるメディアであるということだと思う。アニメーションは未だ多くの研究の余地を残している。今回得られた実感を元にまた新たな表現へと繋げていきたい。

制作記録「石から / from a stone」

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3210351

有吉達宏/Tatsuhiko ARIYOSHI

指導教員 山村浩二

2013 年 2 月 20 日

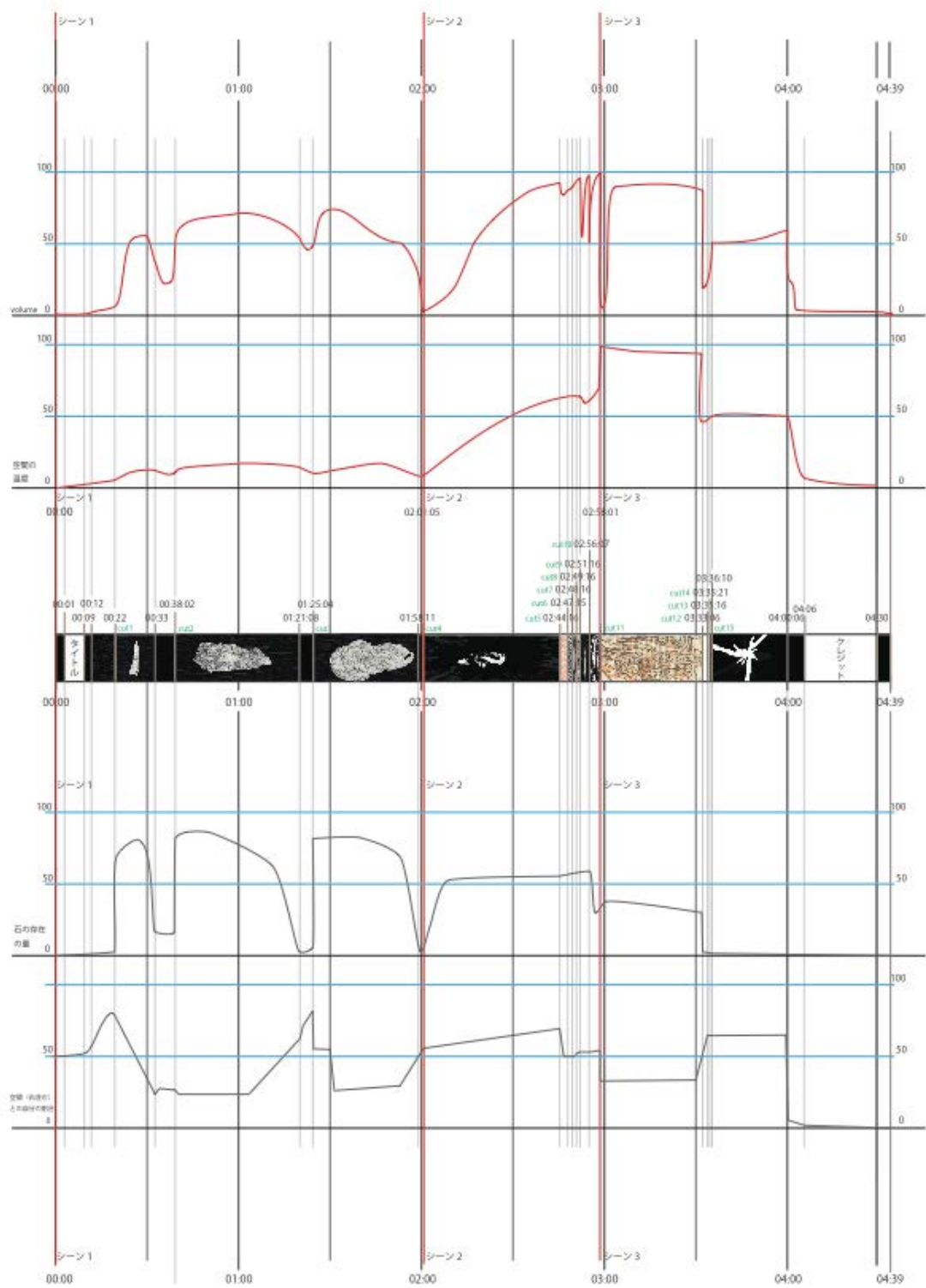


図 1.音構成表



図 2. 4 年前拾った石



図 3. 石を拾った場所の一つ