

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

「MAZE KING」鑑賞のための報告書  
A Report for “MAZE KING”

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 3211347

キム・ハケン/Hakhyun KIM

指導教員 山村浩二

2013 年 2 月 20 日

## 目次

### 修士小論文「MAZE KING」鑑賞のための報告書

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 要旨／Abstract                    | 3  |
| 序論                             | 4  |
| 第1章 「ぐりうむ」、「awaiting」の制作動機及び狙い |    |
| 1-1 「ぐりうむ」の制作動機及び狙い            | 5  |
| 1-2 「awaiting」の制作動機及び狙い        | 6  |
| 第2章 「MAZE KING」の企画プロセス         |    |
| 2-1 「MAZE KING」の物語における設定       | 7  |
| 2-2 シナリオの発展過程                  | 12 |
| 第3章 表現及び演出に見られる彫刻の影響           |    |
| 3-1 彫刻からの影響 –影響を与えた二人の作家       | 14 |
| 3-2 3作品から見られる彫刻の影響             | 16 |
| 結論                             | 17 |
| 謝辞                             | 18 |
| 注                              | 19 |
| 参考文献                           | 19 |

### 制作記録「MAZE KING」

|          |    |
|----------|----|
| 図による制作記録 | 21 |
|----------|----|

題目 「MAZE KING」鑑賞のための報告書

Title A Report for “MAZE KING”

**要旨：**

一つの芸術作品を鑑賞し理解する上で、その作品の制作動機や制作プロセス、作品が受けた影響などを知ることが大きいヒントになることがある。

修了制作である「MAZE KING」を理解する為に、その前作である「ぐりうむ」と「awaiting」の制作動機や表現などを振り返り、その影響や違いから作品を巡る繋がりについて考察する。

**Abstract:**

Knowing about the artist's motivations, making process and influences at work may convey precious hints in the viewing and understanding of a piece of art.

In order to understand my own graduate film "MAZE KING", I look back at my motivations and artistic choices on my previous works "greeum" and “awaiting”, and report about the connections between these works, their influences and differences.

## 序論

短編アニメーションに限らず芸術全般の鑑賞において、一つの作品の意味を知るため、理解するためにはその作品を取り囲む環境全てに目を向ける必要がある。すべての作品には制作されるまでの経緯があって、それを知ることによってその作品の見方が変わることはさほど珍しいことではない。作品の意味は観客の視線によって変わっていく、有機的なものなのだ。

本論文は大学学部時代の卒業制作である「ぐりうむ」(注1)、本学の修士1年次制作の「awaiting」(注2)が直接もしくは間接的に、修了制作「MAZE KING」に影響を及ぼしたことを報告し、同作を鑑賞するための一つの参考資料になることを目的とする。それによって「MAZE KING」がいかなる経緯で制作されたのかを説明する“説明書”としての機能が生まれ、アニメーション鑑賞者や制作者に読まれることを望む。

## 第1章 「ぐりうむ」、「awaiting」の制作動機及び狙い

### 1-1 「ぐりうむ」の制作動機及び狙い

“ぐりうむ”という単語は“恋しい”や“懐かしい”、“ある思い出の場所や時間に行きたい（戻りたい）”や“思いを寄せている人に会いたい”など状況や文脈によって様々な意味を持つ、人間のある感情を形容する韓国語である。例えば、“ぐりうむ”の対象が初恋の人の場合は“懐かしい”気持ちに“会いたい”という気持ちが加わると同時に何らかの理由で会うことが出来ないという意味が含まれる。

この“ぐりうむ”という韓国語を外国語に完璧に訳すことはおそらくできないであろう。それは、日本語の“侘び寂び”という単語を英語に訳せないことに近い。しかし、当然のことながら韓国人はこの“ぐりうむ”という単語の意味を知っているし“ぐりうむ”とそれ以外の感情を分けることも出来る。ここで言いたいことは“ぐりうむ”は“ぐりうむ”という感情だということだ。他の言葉で言い換えることはできない。

この“ぐりうむ”という単語が持つ、感情と願望が混ざっているような独特な雰囲気映像化を試みた作品が、自身の大学学部卒業制作である「ぐりうむ」である。「ぐりうむ」は、腹から内蔵が出て来た死体の“電話してくれ”という仕草や涙を流すゴリラ、目を覚ます鬼の子供など、少し様子の変わったキャラクター達の何気ない仕草が画面の上に出ては消えて行くという淡々とした演出が特徴的な作品だ。

ストーリーがある訳でもなく、登場人物間のやり取りなどもない。画面構成も非常にシンプルな構図で、登場人物と背景を分ける層（レイヤー）も存在しない。場所や時間を表す要素は画面の中から排除し、キャラクターの動きも最小限に抑えている。

なぜ“ぐりうむ”という感情を表現するために単純さを追求しなければならないのか。それはこの作品が“ぐりうむ”という感情の“説明”ではなく“体験”であって欲しいという願いがあったからだ。言い換えると感情を“教える”のではなく“共鳴したい”と思うからである。そして、共鳴するために必要なことは情報の量ではなく、波長を合わせることだ。言葉で説明してしまうと薄まってしまうものを、出来るだけ純度の高い状態で共有するために“飾る”ことをやめた結果、単純さの追求に繋がったのである。

この波長を合わせる為の単純さの追求こそが「ぐりうむ」の制作で得た最も大きい視点の転換であり、自身のアニメーション制作活動において非常に重要なキーワードの獲得であった。

“波長を合わせる”という表現は抽象的に聞こえがちだが、実際に制作を行い、作品を世に出した張本人として制作プロセスを振り返ってみると、波長を合わせるという例えがこの作品の意味や目的を表す最も的確な表現であると確信する。

「ぐりうむ」の制作プロセスの中でも特に動きの早さやタイミングなどキャラクターの演技にあたる作業では、なるべく複雑な動線を作ることを避け、極端にシンプルな動き（首を振るや口を開けるなど）で演技することを心掛けた。動線をシンプルにするかわりに動きの速さに注目し、動画枚数の調整による感情の表現を試みた。この動画枚数の調整が“波長を合わせる”ための非常に重要な制作プロセスであって作品の色を決定付ける作業になった。

## 1-2 「awaiting」の制作動機及び狙い

「ぐりうむ」が一つの感情に着目し波長を合わせた作品だとすれば、次に制作した「awaiting」はある“瞬間”に注目しその瞬間の描写だけに重点を置いた作品だ。

制作動機の背景には 2011 年 3 月 11 日の東日本大震災があつて、その経験から得た考え方や感情を作品に込めようとした。東日本大震災は日本人だけではなく、日本に暮らしているすべての人々に大きい影響を及ぼした出来事である。当時震源地である東北地方だけでなく関東全体が暗黒化し、原発事故による放射能流出で見えない恐怖に包まれていた。テレビに映る津波の映像や燃え上がる原発をみると、戦争の経験がない世代の感覚からすると悪夢を見ているのではないかとすら思えてきた。震災のことを思い出すと感情的にならざるを得ない。理屈を超えた出来事を目にする事で自身を含め大勢の人々の価値観を変える出来事であったことは間違いない。そしてその出来事は日本に暮らしていた人それぞれに何かしら哲学を与えてくれたと思う。

震災後に生まれた、もしくは強くなったその哲学を映像にしたいと思ったのが「awaiting」の制作動機だ。具体的にいうと自分にとって大切な人と会える喜びや、待ちに待っていた人に再会する（できる）奇跡のような瞬間を見つめたいという願望だった。

「ぐりうむ」と「awaiting」の共通点として、表現したいターゲットを絞り込んで制作し

たことを挙げられる。

「ぐりうむ」制作の時、波長を合わせるために行った動画を増やす作業工程からヒントを得てスローモーションで再会の瞬間を表現することを決めた。ゆっくりと延ばした時間を“味わう”という表現が適切かもしれない。静止画と違ってアニメーションの場合はタイムライン上の時間の流れに沿って物事が起こり、それをコントロールすることで意味を作り出すことができる。実時間と映像の時間を歪ませるスローモーションによる表現は、映像と静止画を分けるのは“時間の調整である”という観点からみると、ある意味では映像特有の感覚表現であると言えるだろう。

もし仮に、演出手法として感情をスローモーションで表現するだけだと「ぐりうむ」の演出の根本から大きく離れない。しかし、「ぐりうむ」は複数のキャラクターを登場させているのに反して、「awaiting」では一人の主人公にすべてを託す演出方法をとった。要するに「ぐりうむ」は主人公が存在せず人物を風景として眺めるような演出だったとしたら、「awaiting」では一人の主人公を立て行動を追って行く演出法をとっている。その違いによって二つの作品の色に決定的な差をつけることができたと思う。そして主人公を追っていく演出はキャラクター作りにも確かに影響していて、いかに存在感を出すかに重点をおいた結果、コウモリのような鼻や抜けた歯などの多少過剰なデザインを採用することにした。

## 第2章 「MAZE KING」の企画プロセス

### 2-1 「MAZE KING」の物語における設定

前作「ぐりうむ」や「awaiting」のように一つの言葉が持つイメージや意味を映像化するという企画プロセスは修了作品である本作にも続いている。作品のテーマとは別に作品のキーワードを設定することで作品の筋をより強いものにし、迷ったときに戻る為の印のような役割を果たすので、キーワードの設定は自分にとって大切なプロセスである。

本作では“もうここにはいられない”という言葉を作品のキーワードと設定して企画を進めることにした。なぜ“もうここにはいられない”という言葉キーワードにしたかには、いくつかの理由がある。

一つは、学生としての身分が終わるという自身の置かれた状況と“もうここにはいられない”という言葉が重なったからである。

二つ目は、ジョセフ・キャンベルのヒーローズ・ジャーニー（注3）で知られる物語の構造を巡る考察を本作に取り入れたかったからだ。

そして最後の理由は、この言葉が持つ憂鬱で乾いた響きが好きだからだ。“もう”という副詞が臭わせる強制と未練のニュアンスや不安など、様々な状況を想像させる力を持つ言葉である。（この強制や未練、不安な状態を表すために美術やキャラクターの演技、サウンドを決めていた結果、自然とハード・ボイルド映画の演出を意識することになった）

上記の理由で“もうここにはいられない”という言葉キーワードとして設定し、本作の物語を作っていくことにした。そして、物語を作る為の素材をそろえる作業として様々な設定を作った。

まず、“もうここにはいられない”でいう“ここ”とはいったい何処なのかを決める。

“ここ”は主人公が身を置いていた場所で、何らかの理由でそこから出なければならぬ。本作では具体的な地域や時代、様式などのディテールの設定より、その場所が主人公にとってどのような場所であったかに重点を置いて設定を固めて行った。

具体的な場所や時代を設定し、描写することは作品に非常に大きい力をもたらす場合が多い。ディテールの描写によって作品と現実を結び付け、作品の現実感の強度をあげる。時代や場所のディテールが作品を分厚く支える例として山村浩二の短編アニメーション作品である「頭山」を挙げたい。「頭山」では主人公の男の縄張りである男の部屋を細部まで描写することで、男の性格を表現すると同時に外の世界とのコントラストをより鮮明なものにしている。“現代日本の東京のどこか”という場所の設定が作品と観客の距離をより親密にしていると思われる。

しかし、あえて具体的な場所や時代を示さないことにもメリットがあると考えた末、本作では細かい設定をさけるようにした。そのメリットは自身の考察によると

1. 観客が登場人物に自分の感情を載せやすくなる。
2. 足が地面についていないような夢のような感覚をニュアンスとして伝えられる。（虚構の匂いを漂わせる。）

### 3. 観客に状況を想像させる。

ということがあげられる。

3.に関しては多少無責任な響きではあるが観客に“想像させる”ことは本作にとっては重要なポイントの一つで、想像させるための演出の工夫というのが本作で最も研究した論点といっても過言ではない（1.や2.に関しては検証が必要とされるが、今回はあくまでも個人の考え方としてご理解いただきたい）。

さて、“ここ”とは何処か？という話題に戻ろう。

“ここ”は何処にでもなり得る。ここからは選択の問題だ。強制的な力によってここから出なければならないという状況をより強くするために“ここ”を楽しくて自由な場所として設定することにした。そこは責任からも重圧からも逃れることができる場所だった。そこを出るためには覚悟が必要であると同時に、出ることへの未練や不安も残るであろう。この設定は作品と自身の距離をより近くし、自身が置かれた環境を映すことによって作品を作る動機、モチベーションをより強いものにしてくれた。自身のこれまでの経験を振り返ってみると、なぜ今この作品を作らなければならないか悩む時の作品作りは、内容の強度が弱くなる傾向があり、迷った時に答えを見つけることが難しい。制作動機がぶれないものであると、迷った時に自身の意思や好みという極めて主観的ではあるが確かなヒントを見つけることができるので、決して精神論だけではなく制作プロセスとして企画を具現化することができる。ここまで自身を反映するのであれば、主人公の設定までも自身に近く設定した方がより生々しい目線で作品に向き合えるのではないかと思い、主人公を30代の男性と設定した。

このような経緯を経て主人公は“男”になり、“ここ”は楽しいがもう滞在することはできない場所になった。そして、何もかも忘れる程楽しいが、時間になったらそこから出なければならない場所、それはまるで遊園地のような場所だという発想に辿り着くまでに困難はなかった。

遊園地は現実の世界のなかで非現実を求める場所である。遊園地の中にいると外の世界と隔離されると同時に、“遊び”が行動を起こす理由となる。

このような遊園地の特性が主人公の“ここ”での過ごし方だと設定し、イメージを膨ら

ませた遂に“男の今までの人生、そのものが遊園地である”という発想に至った。

この“男は遊園地から出なければならない”というのが本作を組み立てるための柱のような設定で、この設定からの枝が本作の内容（表現）になっている。

物語として“男”の遊園地のような人生を表現する舞台として夢を選んだ。なぜならば、遊園地から出た時には、現実に戻る、あるいは直視しなければならないからだ。要するに“現実に戻る”から極めて単純な連想として、夢という人間の生命維持のためのシステムに関連付けたのである。“遊園地から出る”＝“夢から目を覚ます”という公式を立てることで物語により非現実を与えられるのではないかと考えた。

ここまでの設定を整理すると

「男は夢（遊園地）から目を覚まし（出て）現実に戻らなければ（直視しなければ）ならない」

とまとめることが出来る。

現実の時間の流れとしては夢を見始め、目を覚ますまでの数時間であるが、その数時間を境目にして男の人生は変わってしまう。例えば、国境という一つの線を超えると言語も法律も全く違う国に入国することになるが、本作ではまさに片足は線の外、また反対の足はまだ線の内側を踏んでいるような状態を物語として描いている。このように変化の最中を描く視点、あるいは隙間を覗いて見るような視点は「awaiting」の制作で考察した時間の表現から拡張し、取り入れたものである。このようにある状態、ある時間のみを劇化することはジョセフ・キャンベルやクリストファー・ボグラーが唱えた物語の構造と照らし合わせると前後を乱暴に切り離した構造ではある。しかし、前後を切り落とすことでそのなくなったパズルに観客自身を嵌め込んでもらおうではないか、というのが本作の考え方である。例えば、全体像のある部分を隠しても人間は勝手にその部分を想像し、全体像を完成させる。適切な例であるか否かは確かではないが、日常生活で医者や看護師など職業柄常時マスクを掛けている人に会う時がある。初対面からマスク姿だった人がある日マスクを外した時、何とも言えない違和感を覚える。大概は想像していた顔と違っていてしか

も想像で作られた顔の方がハンサムな場合が多い。なぜ想像の方がハンサムな場合が多いのか。それは、人は理想や願望で空いた空間を埋めるからだと思う。本作では狙いとして意識的に部分を隠し、観客それぞれの想像（理想）で空いた場所を埋めてもらおうという意図の演出方法をとっている。

設定の話に戻ろう。

“男”が旅に出る。その時、“男”の心は旅に対する高揚感と不安で掻き乱れるはずだ。さらに、今回の旅は他の選択は許されないし、楽しかった今の場所に戻れるかどうかもわからない。未練や後悔といったネガティブな感情と覚悟など、一つの言葉では言い表せない感情が入り交じっているに違いない。変化への期待と恐れが同じ心の中で共存する。この心の状態を表すために“男”を遊園地と比喻し、分解し、擬人化することにした。

ここからは非常に個人的で理屈で説明することができない設定が続くが、出鱈目な設定を行った理由は次の理由だ。

1. 作品には説明できない部分が存在しなければならない。
2. 個人の知られざる歴史の中の出来事を入れることで作品に癖がつく。
- 3 “観客に想像してもらおう” = “観客を積極的に作品に参加させる”と考えた場合、作品が広がりを持つ。

1.は芸術全般に通じることであろう。すなわち、わかってしまうものは芸術ではない。2012年本専攻で行われた、アニメーション作家のイーゴル・コヴァリョフによる特別講座で本人が言っていた言葉で、彼の作品、特に「ミルク」を理解するため（鑑賞するため）の重要なキーワードだ。（本作が芸術として認められるか否かは別の問題として、本作は芸術でありたいという願望の元制作された結果物である）

2.は作品を擬人化した表現だが、要するに癖のある作品にしたいという願望だ。

ここでいう“癖”は“個性”や“フェティシズム”と置き換えることが出来る。設定そのものに個人的な秘密を仕掛けることで解けない謎が生まれ、1.を補助することができる。

3.でいう“観客に想像してもらおう”という表現は、作品をある植物の種だとするとその種を観客という植木鉢に植えることで同じ種でも植木鉢によって様々な育ち方をすることと例えられる。

表 1

| 部位 | 性別、年齢    | 場所       | 職業  |
|----|----------|----------|-----|
| 目  | 少女、7 歳   | 池        | 子供  |
| 脳  | 男、30 代   | 迷路       | ピエロ |
| 性器 | 犬        | 動物園      | 動物  |
| 心臓 | 男、20 代   | メリーゴーランド | 軍人  |
| 手  | おかま、30 代 | 映画館      | おかま |

表 1 は上記の理由で作成した、男を体の部位別に分解し、擬人化したキャラクターが居る場所を記した表である。比較的に関係性が高い項目もあるし、無関係に思える項目もみられる。例えばなぜ手がオカマに例えられ映画館にいるのかは一見何の関係性もないように思われる。しかしそこに自身の個人的な経験と思想を照らすと、設定を裏付ける関係が見えてくる。それはあくまでも個人の視線や偏見によって歪んだ鏡を通した投影なので、その秘密の出来事を明かしたとしてもそこに説得力が生まれるか否かは確かではない。そして、この場を使って細かい設定の種を明かすというはいくら作品を説明する文書とはいえ、作品の価値を上げることにはならないのではないかと思う。なぜならば、本作は上で述べたように“わかってしまえば芸術ではない”という考え方を少しでも反映させようと時間と体力を費やし制作した創作物であるからだ。意識的に隠した秘密を明かすためには時間の経過が必要だ。作品の意味を決めつけることは作品が持つ多義的な意味を見えなくするので注意が必要である。

## 2-2 シナリオの発展過程

本作を自身の作品群の中で位置付ける際に、修了制作としての制作動機が背景にあるため、多少特別な意味を持つことは間違いない。そのため、本作では今まで自身が行ったことのない制作の進め方、もしくは手法などを積極的に取り入れようと試みた。その試みの一つとしてシナリオから制作の土台を作る作業を行った。

映像制作のプリプロダクションとしてシナリオは大切な工程であって、シナリオを書く

こと自体を新しい試みというのは無理があるように思われても致し方ない。しかし、「ぐりうむ」や「awaiting」などの自身が制作した作品の制作過程にシナリオは存在せず、絵コンテ上でイメージをひたすら繋いでいく制作方法を取っていた為、文字だけで作品の土台を作り上げるというのは自分にとって非常に新鮮な作業だった。そして、シナリオを書く作業を行った結果、本作は自身の前作と比べ、詩より小説に近い印象をもたらすことになったと振り返る。

本作のシナリオを書く上で大切にすることは、最終的に短編アニメーションとして纏めることを意識しないことであった。無論、シナリオは本来ならば映画や演劇などを作り上げるための書き物なので、映像化することを意識しないというのは矛盾である。しかし、本作では出来るだけ大きい塊を作ってそれを彫刻のように削っていくという制作プロセスを試したかったので、アニメーションという手法にとらわれず、独立した作品として成り立つことだけを意識したシナリオ書きを目指した。すると、シナリオの型である柱書き、台詞、ト書きに作品の内容が拘束されるような感覚を覚えるようになり、その内容にも退屈感が出てしまっていることに気付いた。それはシナリオの書き方への不慣れと未熟さが最も大きい原因であることは否めないが、自身はシナリオの型の中で物を考えるようにするとどうしてもイメージが膨らみ辛いことがわかった。さらにシナリオの形式で文章を進めると頭の中に演劇の舞台が立ち上がってしまい、演劇の為に書いているような感覚になった。上で述べたように今回のシナリオで求めるのは一次創作としての物語であったので、演劇という具体的な表現が作品の色に影響を及ぼすことに違和感を覚えた。

結果的にシナリオの型を捨て小説の書き方でストーリーを作っていくことになったのだが、比較的作業のスピードを上げることができたのでそのまま短編小説のような読み物が出来上がった。完成したものを読むと、最初にシナリオの形式で書き始めていたことが影響しているせいなのか、本作を完成させたものを本学の教授陣に見せた時、“演劇のようだ”という感想をもらったことがある。

今回のシナリオ作りをふまえ、アニメーションの骨組みとしてのシナリオ執筆について考察する。原作が小説などの文学作品として存在し、それをシナリオに書き直す作業と、最初からシナリオの形式で書き始める作業は分類として違う作業であることを知った。そして、自身が行っていた“シナリオ作り”は厳密にいうと独立する一つの短編小説を書い

ただけということに気付かされた。要するに、原作として使う素材を既存の小説から探す代わりに、自分でそれを書き下ろしただけのことなのだ。上で述べた、“最終的に短編アニメーションとして纏めることを意識しないこと”の意味が今ならばわかるような気がする。要するに、他人が書いたような物を求めていただけなのかも知れない。

自身がシナリオと呼んでいる短編小説が独立した物語として成立したという手応えを感じたところで、シナリオを映像化するための作業に入った。

最終的に短編アニメーション作品にすることを前提にして始まった企画だったのに、映像化することを意識的に考慮ないシナリオを書いたせいでシナリオを再解釈（アレンジ）する必要があった。無論、シナリオそのものを忠実に映像化する演出方法が不可能な程の再現困難なシーンがあった訳ではないが、ほとんどの再解釈作業はシナリオから要らないとされる部分を削っていく作業になった。その理由は尺が必要以上に長くなることへの恐れや（一応試してみたがシナリオをそのまま絵コンテにすると30分程の尺が必要だった）、説明しすぎてはいけないという強迫観念が働いた結果だけではなかった。シナリオにもう一度変化を与えることで“部分を隠し、全体を想像させる”という、キャラクターや舞台設定の時から重んじてきた演出がより力を増すのではないかと思ったからだ。

シナリオを書いた時に独立した一つの物語にできるよう心がけたように、原作とは離れ独立した一つの短編アニメーションにするため、シナリオと台詞や細部にメスを入れ、決定的な台詞や状況以外のものを削っていった。この作業は木を彫る作業と似ていて、選んだ木の中から細部を彫っていく過程を経て、求める理想に少しずつ近づけていく作業であった。

### 第3章 表現及び演出に見られる彫刻の影響

#### 3-1 彫刻からの影響 -影響を与えた二人の作家

アニメーション制作で彫刻を意識するようになったのは「ぐりうむ」を制作した時からで、「ぐりうむ」の登場人物の容姿をイメージする（キャラクターデザイン）工程で無意識的に彫刻を意識していると実感した。彫刻の展示の中を歩き抜けていく感覚から発想し、キャラクターを作っていた。なぜ、生きた物ではなく彫刻の再現をアニメーション制作で

行ったかについては説明ができないが、自身が大学の彫刻学科で彫刻を学び、一時期彫刻家を目指していたという経歴が一つの原因ではないかと思う。

特に影響を受けた彫刻家はハイパーリアリズム彫刻と呼ばれる作品で有名なロン・ミュエック（注5、図1）と、極端にデフォルメしたフォルムの彫刻で空間さえも歪ませてしまう韓国の彫刻家イ・ファンクオン（注6、図2）だ。

二人の作品に影響された（吸収しようと意識した）のは彼らが作る人物の存在感だった。ロン・ミュエックは極めてリアルなディテールを追求した人体を、実際のスケールを変えて具現化する。その極めて高い描写力によって生命力を吹き込み、圧倒的な存在感をもたらす。実際彼の作品「In bed」を見る機会があった。息をしていないのが不思議に思えるほどの巨大な婦人がベッドに横たわっているその作品は質感や形のディテールのみならず、表情の捉え方が抜群に優れていて時が止まっているかのような感覚を味わった。

イ・ファンクオンは人物や映画のワンシーンを縦長く延ばし棒のような状態にするか、逆にプレス機で圧力をかけたような作品を制作している作家だが、人体の比率は変えず、縦のみか幅のみを変えているのがポイントだ。

彼の作品を実際展覧会で見ると空間をCGで歪ませたような錯覚を引き起こす。写真で見ただけでは体験できない感覚がそこに存在する。



図1 ロン・ミュエック、「In bed」、2005、ミックスメディア、161.9 x 649.9 x 395 cm

画像出典：[http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/ron\\_mueck/in\\_bed.php](http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/ron_mueck/in_bed.php)



図2 イ・ファンクォン (HwanKwon Yi)、「Rocky」、2011、F.R.P、201x23x40, 344x46x15  
(meat), 447.5x100x90 (installation) cm

画像出典： <http://magazyn.co.kr/10607>

### 3-2 3 作品から見られる彫刻の影響

「ぐりうむ」、「awaiting」そして、「MAZE KING」の表現について、特にキャラクターデザインと演出方法という観点から見ると彫刻からの影響がみて取れる。

「ぐりうむ」は上で述べたように彫刻の展示の風景を意識していて、基本的に静に近い動きの演技を目指している。そしてキャラクターデザインに関しては他のキャラクターとのバランスなどを考えるよりは一体一体の存在感が目立つことだけを考えてデザインした。

「awaiting」のハイライトである、再会の瞬間のクローズアップの表情の変化を見てみると主人公を一つの彫刻作品として扱い、それをタイムライン上でじっくり見せているという見方もできる。キャラクターデザインも「ぐりうむ」と同じで（主人公一人ということとでそれ以上に）やり過ぎに思えるくらい存在感を出したかった。

「MAZE KING」では特にカメラアングル（レイアウト）の決め方に彫刻の影響が見られる。それは3DCG技術を用いた制作プロセス（注7）が関与している。

本作では、3DCGソフトによる制作を試みようという課題を自身に出していた。その理由は作品制作に新しい要素を入れていくことで、制作者として幅を広げようという目的や3DCGソフトを使うことでパソコン上に映画の撮影現場の再現が可能であること。そして3DCGソフトで動きを作り、それをドローイングでトレースし、再現することで作画に今まで自身にはなかった表現を手に入れることが出来るのではないかという期待があったからだ。このような理由で本作のレイアウトや動きの8割ほどを3DCGソフトで制作することにした。本作で3DCGの面影をあまり感じられないのは、残りの2割の作業で意識的に3DCGのニュアンスを消しているからだ。あくまでも制作の効率や演出に3DCGの技術を取り入れたかっただけで、3DCGを全面に出すつもりではなかったからだ。実際に3DCGソフトを使ってカメラアングルを付けていくと映画の撮影を再現するという感覚より、観客とキャラクターの距離やキャラクターが観客に見られる角度の方を重視することになった。3DCGソフトだとカメラの存在がより強くなるため、立体的なPANやズームイン、ズームアウトなどがより容易にできるメリットがあるが、本作ではカメラワークを付けたカットが少ない。映画現場の再現というより、ここでも彫刻の展示や登場人物に対するインタビューの撮影現場を再現したといったほうが的確な表現かも知れない。

## 結論

一人の作家がどのような経緯で一つの作品を世に出すかを自身の前作や影響された作品などを例にあげ書き進めてきた。自身の作品を語り、このように文書として記録することで見えてきたこと、意識したことは気が早いと思われるであろうが本作をいかに次の制作に生かして行くということであった。もし本論文の価値を問われるのであれば非常に個人的な範囲の資料としての価値しかないのかも知れない。しかし、この文書が自身の作家活動においてこれから作る作品すべてを理解するための参考になることを考えると、もう少しこの報告書の価値が広がるのではないかと思う。

## 謝辞

まだまだ半人前の私を支えてくださる親愛なる家族や尊敬して止まない先生達、そして  
国と日本の仲間達のお陰で本修論を執筆することが出来ました。感謝の気持ちでいっぱい  
です。

そして、「MAZE KING」の制作に関わってくださった皆様に深く感謝します。私は制  
作中、ずっと迷路（Maze）の中でしたが、皆様が導いてくれたお陰で完成を迎えることが  
できました。これからもっと良い作品を作ることで恩返ししていきたいです。

注

1. キム・ハケン、「ぐりうむ」、2011  
<https://vimeo.com/28798365>
2. キム・ハケン、「awaiting」、2012  
<https://vimeo.com/49105603>
3. ギリシャ神話などの数々の神話を研究し、英雄の行動の流れを発見した。ジョージ・ルーカスの SF 映画「スター・ウォーズ」シリーズ（1977～）の物語の構成に大きく影響している。
4. 山村浩二、頭山、2002
5. <http://www.artnet.com/artists/yi%20hwan-kwon/> に作品の詳細情報がある
6. [http://en.wikipedia.org/wiki/Ron\\_Mueck](http://en.wikipedia.org/wiki/Ron_Mueck) （英語版 Wikipedia）
7. 本作では 3D アニメーション制作ソフト、Autodesk 3ds max を使った。

参考文献

- ・ピクトアップ編「ヤマムラアニメーション図鑑 改訂版」演劇ぶっく社、2004
- ・クリストファー・ボグラ「神話の法則—ライターズ・ジャーニー（夢を語る技術 5）」岡田勲、講元美香訳、ストーリーアーツ&サイエンス研究所、2002
- ・ジョセフ・キャンベル「千の顔をもつ英雄（上）」平田 武靖、浅輪 幸夫訳、人文書院、2004



## 制作記録「MAZE KING」

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 3211347

キム・ハケン/Hakhyun KIM

指導教員 山村浩二

2013 年 2 月 20 日

## 図による制作記録



図1 キャラクター設定



図2 イメージスケッチ

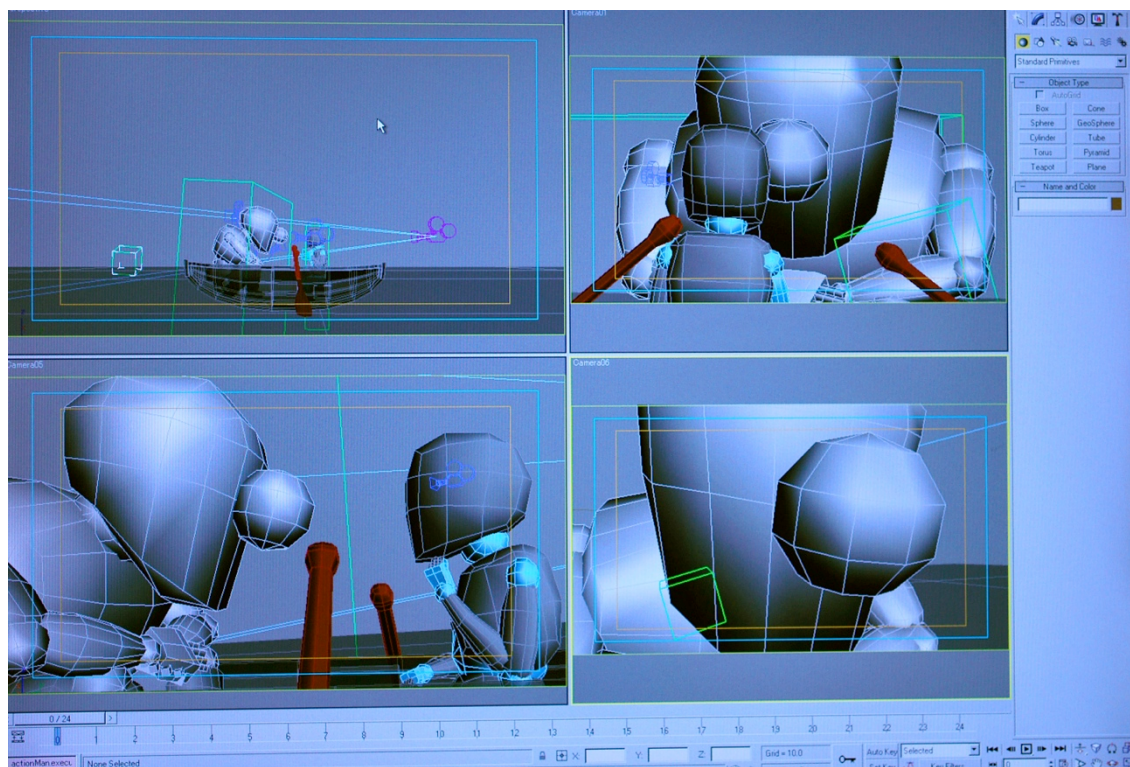


図3 3DCGソフトによるレイアウトの制作



図4 ドローイングのための3DCGをプリント

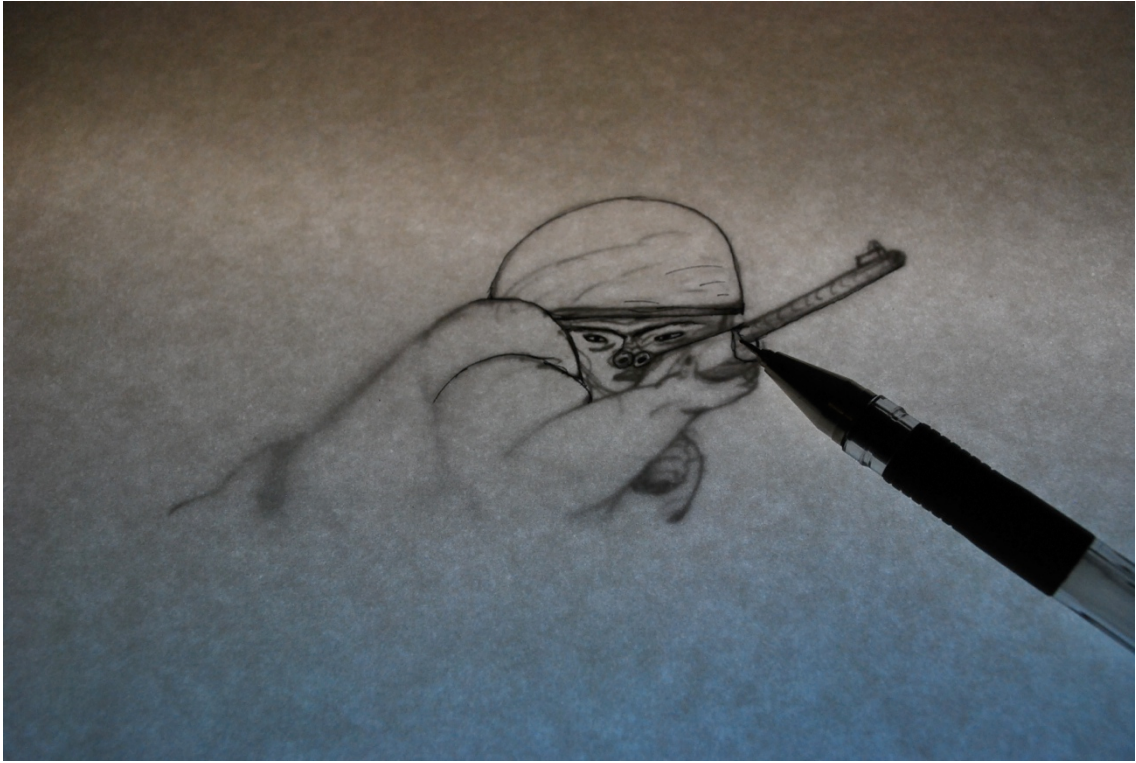


図5 ペンによるドローイング1

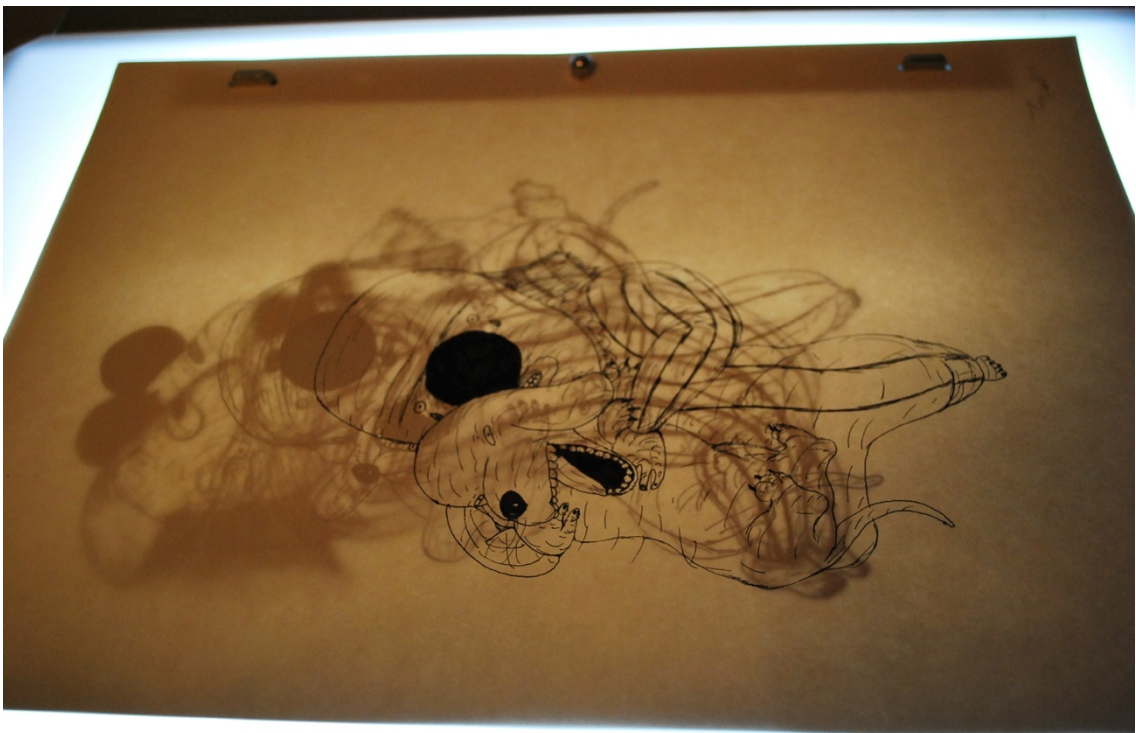


図6 ペンによるドローイング2



図7 オイルパステルによる雨の表現

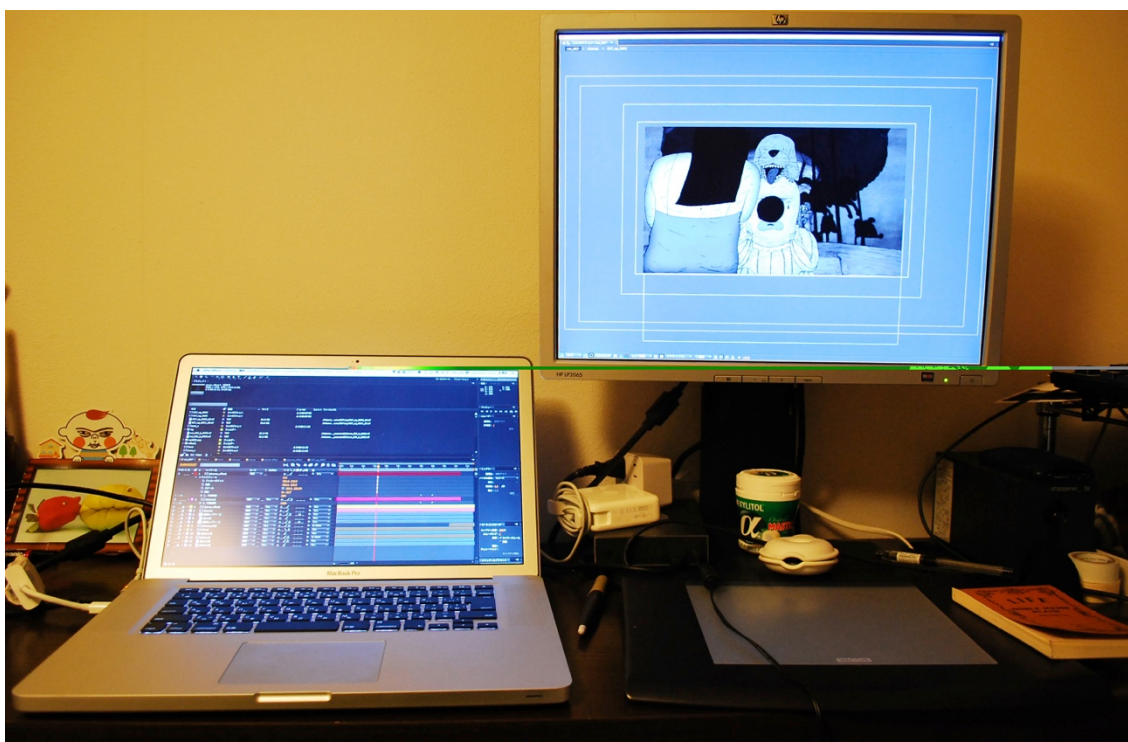


図8 AFTER EFFECTS による編集