

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

ピクシレーションの演出についての考察
On directing Pixilation

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 3211354

宮崎しずか/Shizuka MIYAZAKI

指導教員 布山タルト

2013 年 2 月 20 日

目次

修士小論文「ピクシレーションの演出についての考察」

要旨／Abstract	4
序論	5
第1章 キドモドキはどこからやってきたのか	
1-1 名前の由来	6
1-2 擬態する服	6
1-3 映像の中でのカモフラージュドレス	7
第2章 なににモドくのか	
2-1 場と個人の関係	8
2-2 画面の中にある様々な時間	9
2-3 鮮やかなキドモドキ	10
第3章 許可・スタッフの必要性	
3-1 撮影者の不在	11
3-2 自分撮りの手法	12
3-3 公共の場での困難	13
第4章 ハプニングは演出できるのか	
4-1 ハプニングが演出になった日1(制作現場より)	14
4-2 ハプニングが演出になった日2(制作現場より)	15
4-3 ハプニングを受け入れる器	16
4-4 ノンフィクションのフィクション化	17
まとめ	18
謝辞/参考文献	19

制作記録「キドモモドキ / *Mimoptera*」

1. FORM	22
2. LOCATION	24
3. MAKING	25
4. ANIMATING	26

題目 ピクシレーションの演出についての考察

Title On Directing Pixilation

要旨：

このエッセイでは、修了作品「キドモモドキ」の制作意図を追いながら、何にこだわり、ピクシレーションを用いた演出の可能性を広げていったかを考察する。

Abstract:

In this essay, I will first present my intentions in the making of my graduate film “Mimoptera”, then examine what mattered most to me during this production, and how new possibilities expanded for my direction work in the pixilation field.

序論

『キドモドキ』は野外で人々を巻き込んで撮影したピクシレーション作品である。この作品の中で表現したかったことは、孤独と希望である。この孤独というのは、自分の存在に対して他者の視線を意識してしまうことから生じる孤独感であり、希望というのは、その他者への意識からの解放のことである。

それぞれの感情とその流れを、ピクシレーションを用いて、どのような試行錯誤の末、描写に至ったかを、本修了作品の解説とともに考察したい。

第一の皮膚、そして衣服という第二の皮膚、さらには住まいという第三の皮膚に、家族を含む人間関係による第四の皮膚としての社会環境と、地球環境という第五の皮膚。そして、それらの皮膚の有機連関性を示す為に「芸術」が必要となる。

フンデルトヴァッサー展 図録より

芸術は社会と強く関わって理解されるべきだと私は考える。なぜならば実用的でないからこそ持ち得ているその柔らかな存在感が、人々の生活を豊かにしているからである。この豊かさとは、自分と違う考えを持つ人を理解する心のゆとりを持つことや、歩きながら外に流れている空気を感じることで、そして想像力をもつものと接することである。

本制作で孤独をテーマにしたのは、地方から都会へ来た私が、人々がお互いに存在を無視する状態に違和感を感じたからである。そこで見た、忙しすぎる人々や都会に向けての希望あるメッセージとして、自身の孤独を昇華させたいと思いこの作品を制作した。

孤独というのは物理的な距離の近さと反比例した精神的な距離のことである。たくさんの人と狭い場所を共有している暮らしが始まってから、私たちは他者への配慮を必要以上に持つようになった。社会やコミュニティというものを意識し始めた。人の存在を意識しながら、敢えて意識を背け、関わりを避けてゆく様子が私が感じた違和感を、以前からシリーズ制作していたカモフラージュドレスを用いて描きたいと思った。

ここからはピクシレーションの演出のなかで、どのようにして可能性を広げながら感情を描くに至ったか解説していきたい。

第1章 キドモドキはどこからやってきたのか

1-1 名前の由来

キドモドキとは本修了制作の主人公である。タイトルは造語であり、主人公につけられた名前である。

モドキとは漢字で書くと“擬き”となり、擬態するものであることを意味している。日本の昆虫名にある、ナナフシモドキ、オサムシモドキ、ショウリョウバッタモドキ…などになぞらえている。キドモにはたくさんの意味を含めていて、漢字で書くと“着ども”“生ども”となり、纏うことや生きていく人どもという意味が込められている。

キドモドキの英名を考えるにあたっては、“〇〇モドキ”という命名概念が西洋の昆虫界に存在しない為、Mimoptera とした。“mimesis”（名詞）の派生語で mimicry, mimetism “擬態”の意でその類いの生物を“mimic”ということから、そこに ptera(昆虫)を足した造語である。古代に存在した変態する虫“Miomoptera”という昆虫の名前も参考になっている。なぜ昆虫かということであるが、主人公の感情の変化を昆虫の変態となぞらえているからである。

1-2 擬態する服

なぜキドモドキは擬態することになったのか。それは、私の学部時代のカモフラージュドレスシリーズという作品の中に答えがある。カモフラージュドレスとは、名前の通り、カモフラージュ（擬態）するために、木や壁、枝やランプにフォルムや素材をなぞらえ、その場所だけで機能する服である(次ページ図参照)。

カモフラージュドレスは、学部時代から服好きだった私の、派手な服を好むが注目を嫌うという矛盾した感情を、衣服へのオマージュとして表現したものである。

鷲田清一の「モードと身体」という著作に、こんな一節がある。

衣服が皮膚と同じように、熱制御機構として機能するだけでなく、ひとがじぶんがだれであるかを社会の中で記号的に表示する「社会の皮膚」でもあるからでもある。

「社会の皮膚」と鷺田が言うように、服は他者を意識した瞬間、自分だけのものではなくなる。例えば、道でいきなりパリや東京のキャットウォークを拍手で埋め尽くした何百万もするドレスを着るとどうだろうか。そこがドヤ街だったり、スーパーマーケットであつたら、まともな人間だとはあまり思ってもらえないだろう。衣服は場所によって、他者の目によって、変化する。

しかし私はどうしても服が好きであり、他者を無視してでも、冒険的なフォルムを着て街に出てみたかった。ただし、人の注目からは逃れて。そして、それは芸術という媒体を通すことで可能になった。そうして生まれていったのが、カモフラージュドレスである。



Camouflage Dress(2007)



Camouflage Dress(2006)

1-3 映像の中でのカモフラージュドレス

カモフラージュドレスはどのように見せたら良いのか。いくつかの場所でインスタレーションを繰り返した後に、それを映像にしたい願望が出てきた。

ある場所に一週間座り続けたインスタレーションを行った時に、通った人々のリアクシ

ヨンが最も面白かったので、これをも記録できれば面白いのではないかと思い、記録映像を撮ってみた。しかし、記録映像というのは失敗だった。服を見せるのであれば、色々な角度からとってファッションスナップにする方が人々に服を見てもらえるし、ギャラリーに美術作品として飾るなら、大きく引き伸ばして、構図やフレームに配慮して、現物と一緒に展示する方が意図を分かってもらえるからである。

人々の印象に残る映像にはできなかった。なぜそれに失敗したのだろうか。今ならばわかる。映像には演出が重要だからである。ただあるものをとっただけでは観客にはなにも伝わらない。しかしカモフラージュドレスをまとい座っている間の緊張感や、通りがかった人が存在に気づいたときの驚きやその後の行動を伝える為には演出が必要だった。

ちょうど私が学部を卒業した後に、アニメーションと出会い、アニメーションの勉強を始めた。アニメーションは実写映像と違い、一コマずつ紡ぎ直すことで、時間をコントロールするものだ。本作では、アニメーションによって見せたい要素を抽出すれば、カモフラージュドレスの周囲の反応まで取り込んでいくことができるのではないかと考えた。

第2章 なににモドくのか？

2-1 場と個人の関係

カモフラージュドレスは、本作品内でキドモドキというキャラクターとして登場している。今回のテーマは孤独と希望である。

その感情を表す為に、撮影場所はとにかく自分の行ったことのあるところ、親しみのある場所を選んでいる。なぜならば今回はセルフドキュメンタリーにも近く、自らがモチーフとなっているからである。身近な知る範囲を超えれば超えるほど場所への思い入れはなくなり、観光地巡り、美しい場所巡りになってしまう。

引っ越してきて1年少し経ったころから、もと居た場所と違い、忙しい街での人との距離感の違いを冷静に感じていて、何がその孤独を植え付けているのかを自覚しようとした。そこで、新しい土地で自らが築いた生活領域を巡っていくことから自覚していない共通点を場所から知ろうと試みた。初めはみなとみらい、馬車道、関内に行ってみたが、用事で行ったことのある東戸塚や大船へもう一度行ってみたり、東京での乗り換えでよく使用し

た品川駅へとロケーションハンティングへ向かった。

その場所に訪れると、それぞれの場所ごとに人の流れの違いを感じる。人がたくさん住んでいる東戸塚では駅からかなり離れたトンネルでもラッシュの時間帯があり、まとまった人の流れがうまれる。品川駅は人がものすごい早さで迷いなく歩く大量の人がいて、銀座では逆にゆっくりとした人の流れが出来る。

人の数は同じくらいたくさん居ても、人の関わり方が異なる。品川では絶対に他人に声もかけないし、少しくらい変わった人が居ても見なかったことにする、もしくは気づけないほどまっすぐ歩き続ける。けれど、銀座へ行くと、人の量は同じでも買い物を楽しんだり、勧誘に声をかける人がいたり、おしゃれなワンちゃん連れに話しかけるご婦人たちがいたりと明らかに異なる温度を感じる。

東京は人がたくさん居て、街ごとに目的がはっきりしているので、場所ごとの他人との距離もはっきりしている。その違いこそが、キドモドキが様々な場所でなじもうとしている描写に幅を持たせている。場所によって衣服を変えて擬き、異なるリアクションを得ることで、キドモドキは周囲に振り回される。そこで孤独感を生んでいる。つまり様々なところで撮影することが、孤独の描写に効果的であったといえる。

2-2 画面の中にある様々な時間

キドモドキは、忙しくすぎさってゆく人々よりもゆっくりと動く。それは私が本作品を忙しい人々や街に対してのメッセージとしたかったからである。明らかに人々よりもゆっくりと動かすことで、キドモドキと人の持つ時間の流れの違いを描き、孤独さを強調している。その効果は、たくさんのロケーションハンティングとインターバル撮影の実験を重ねて生まれた。例えば大船駅での駅の上から線路を俯瞰ショットで撮った実験をした時、雲は真夏でほとんど動かないのに対し、線路の上を忙しく電車が行き来し、横の歩道を歩く人がまた別の速度で歩いていた。

シャッターと次のシャッターまでの時間に、それぞれが自分の時間軸で動く。1枚の写真では見えなかった、それぞれがそれぞれの時間で動いている様子が映像にすることで見えてきたのだ。シャッタースピードをかえると天気すらコントロール出来ることに気づいた瞬間でもあった。

自らの時間を持たせる為にも、キドモドキは、動きのない建物や地面にモドく必要が

あった。東戸塚のトンネル内や品川駅では通り行く人々が早いので、その忙しい人々との温度差を強調する為にゆっくりと動く必要があった。バス停では、人々は動くが座ってバスを待つ人が多いので、その場で演技できる何かにモドク必要があって、構図をとってみると、木があった。そこで、木にすぎるようになじむ演技が生まれていった。

モドク対象を決めるのは人々だけではない。中華街で緑色の柵になってモドキになったときや、みなとみらいで矢印にモドキになったときは、日の光を待ち続ける為にじっと何時間も立っていた。周りの環境を受け入れて、そこにモドキながらも別の時間軸を持つことで、存在を際立たせることに成功した。



止まって太陽光を待つ



待ち人の前で演技

2-3 鮮やかなキドモドキ

先ほど、異なる時間を持たせてキドモドキを画面で孤立させたことを述べた。それは孤独さを保つ為であるが、一方では目立たせてもいる。それは、観客が擬態するキドモドキを発見できるようにするためである。だからキドモドキは鮮やかな色彩である。それぞれのキドモドキの衣装について、鮮やかな色彩を持たせ、フォルムを面白くして違和感をもたせている。

具体的にどのようにその最終形を決めるかについては、まず場所が決定した時に、その決定した構図で撮った写真をプリントアウトして、目立つものを見つける。生目で見ていた時とは異なる、カメラを通して2Dになった世界の中で目立つモチーフを見つけるのである。そこで発見されたものにキドモドキはモドカさせられる。また、それぞれの衣装はテーマカラーを持っている。オレンジ、赤、茶、緑、青と、その中で色彩的に最も目立つモチーフが選ばれる。

モチーフが決まれば、私のスケッチブックいっぱいフォルム集から、形成可能か、周囲の人々から見つけてもらえるか、またその建物に違和感のないモドキとなれるかを条件にフォルムが選ばれる。移動に耐えうる重量の素材で作れるかも重要なポイントである。

作品中盤、キドモモドキが開き直りのきっかけとなるもう一人の赤い登場人物が突然現れる。あの赤いキャラクターは過去のキドモモドキのような経験をした後、人目を気にするのをやめて我が道を行ったという設定である。名前はないが、とびきり派手にして何にもモドくことのないような配色、フォルムを採用している。そうすることで、キドモモドキは孤独を自ら打破していなかったことに気づかなければならない。

それぞれのキャラクターの参考にしたものは、天敵から身を守る為に、あらゆる工夫を皮膚や羽に施している自然界の昆虫や爬虫類である。彼らはキドモモドキの見本であり、コンセプトの核ともなっている。なぜならば、熱帯雨林にいるような派手な虫が、自分の生息範囲を離れたときの異常な派手さはその場でしか機能しない。いわばガラパゴス化している滑稽さを持っているからである。その際立ちこそが、キドモモドキの孤独な感情、違和感の表現につながっている。

第3章 許可、スタッフの必要性

3-1 撮影者の不在

ここまでは、完成画面に至るまでの視覚的な挑戦と演出について述べてきたが、ここからは撮影方法に関する考察に移りたい。

完璧な個人制作の場合、野外撮影は一人でも可能だろうか。今回、撮影をはじめにあたり、一人で野外撮影をするためにリモコンを用意した。ドリー付きだと高いものもある。カメラメーカー純正のリモコンはいちいちセンサーに向かってボタンを押さなければならない。しかも3mしか離れられない。自動シャッターが可能で、インターバル機能のついたシンプルなりモコンを探した結果、人伝えに聞いて、インターネットでスイッチサイエンスというところから発売されている“マルチインターバルタイマリモコンキット”を購入した。半田づけする組み立てキットで単三電池式だが安値で精度の高い商品である。

自然環境をインターバル撮影することの難点はカメラの露出をコントロールすることである。雲で太陽光を遮っているときと雲が流れていって太陽光がさした時では適正露出が

変わってしまう。つまり、毎回適正な露出に合わせていると写真の明るさ自体が変わってしまい、チラツキが激しくなる。本作では、結局チラツキはマニュアルで押さえ、暗くなってきた時はそのままにしてその暗さを演出としている。例えば本作のタイトル後すぐのドラム缶のカットでは雨が降りはじめるところでその効果を発揮している。

ところでリモコンはテスト撮影までは非常に役立つが、いざ本撮影となるとインターバル撮影しかできないので、キドモドキの虫のような幼虫がうねるような動きなどには対応できない。アニメートする場合は必ずカメラマンが必要である。それについては次項で述べる。

3-2 自分撮りの手法

本作品では、私自ら出演している。テスト撮影まではリモコンでも対応できるが、虫のように動く演技をする時には、カメラマンは不可欠である。最も重要なのはカメラマンとの連携である。なぜならば、その連携を充実させて、シャッターを切る絶妙なタイミングを演技者でもあり監督でもある自分が指示しなければならないからである。

芸術史をふりかえると、植田正治、森村泰昌が自らの写真を撮っており、最近ではスプツニ子、林ナツミが自分撮りをしていることで話題になっている。実際どのようにそれぞれの作家がセルフポートレイトを撮影しているのだろうか。よわよわカメラウーマンで有名になった林ナツミさんは毎日自分を撮影している。シャッタースピードを調整して、浮遊しているような写真を撮るのだが、何百回もジャンプしてその瞬間をねらう。

彼女にもカメラマンはいて、自分では撮っていない。そのジャンプするタイミングとシャッターを切るタイミングは何度も撮影を重ねている間柄でも何百回も跳ばないと絶妙な一枚は生み出せないという。森村泰昌はプロにメイクから撮影まですべて依頼し、スタジオのスチル撮影のような手順をふむ。

本制作では卒業生の高田苑実さんにオペレートしてもらった。構図や露出はすべてセッティングしてからシャッターだけ押してもらう。トンネル内やバス停での虫のような動きを持つ演技は、遠隔した撮影に耐えられるように、携帯につけるイヤホンマイクを服に仕込んで、高田さんと電話をつなげっぱなしで撮影している。

動きをあらかじめ決めておいて、コマ数を数えた高田さんに伝えて電話の向こうでカウントしてもらおう。私はすべての動き順を覚えられないので、高田さんにメモを渡しておい

て、次の動きを伝えてもらう。東戸塚のトンネルやみなとみらいの草原での引きのカットでは電話なくしての撮影は不可能だった。

もう一つの重要なカメラマンの仕事は、撮影しているということを気づかれないようにすることである。どうしてもカメラが近くにあると周囲の人々が撮影していることを意識して素通りしてしまう。作品内で使われている人々が寄ってくる3つのカットは、どれもカメラの存在を知らない通行人によるものである。

カメラマンにはカメラを隠して、周囲の人に気づかれないように演者にカウントで指令を出す黒子としての役割をしてもらうことが必要だった。カメラマンと監督の信頼関係はピクシレーションのなかでもゲリラ撮影、ハプニング撮影、アニメートの際には不可欠である。

3-3 公共の場での困難

野外での撮影における最大の敵はなんだろうか。法制度である。

横浜、とくにみなとみらい周辺は、撮影するだけでお金を払わなければならない特例措置がある。横浜市環境創造局南部公園緑地事務所都心部公園担当という部署があり、「横浜市都市部にある公園の撮影許可条件」が規定されている。

撮影料金はマスコミでない場合は写真撮影、ビデオ撮影共に¥3900。マスコミ利用については写真撮影¥6,300、ビデオ撮影¥12,400 要求される（1日1公園1件につき）。撮影許可をとる手順は、平日で撮影5日前までに Web サイトからダウンロードした規定用紙に記入して提出。絵コンテや企画書も必要である。

また、横浜赤レンガ倉庫では別の値段が設定されていて、横浜赤レンガ倉庫共同事業体というところに撮影許可を提出しなければならない。こちらは景観保持に努力しているためか写真撮影¥30,000、ビデオ撮影¥60,000 と値が張る。しかも見回りのワゴンが常に見回り警戒している。無許可で撮れば、その場で3万円から5万円の罰金が課せられるそうだ。観光客や通りすがりを装って、三脚なしにスナップ写真のようにとれば、せっかくのインターバル撮影はぶれてしまって台無しになる。

なんとかしてコストは下げたいので本音なので、すべてゲリラで撮影した。

許可を撮るとなると大変なのだろうが、ゲリラ的に行うには銀座は撮影に寛容な街であった。通りがかる人も演技をしているキドモドキを見て、にこやかに笑って通りすぎる

だけであった。同じく、横浜元町中華街の華僑たちもおもしろがり、見物はあるが、撮影を妨害するような行為はなかった。逆に、閑静な住宅街である東戸塚では何度も通報された。品川駅では我関せずだが、駅員さん達が不審者を見張っている。

東京藝術大学大学院の映像研究科の記念授業で、フランス映画監督レオス・カラックスが TOKYO!「メルド」の撮影はすべてゲリラだったと明かしていた。それと同時に日本はあまり撮影に寛容な街ではないと漏らしていた。

野外での撮影は必ず、ゲリラに耐えうるか、許可が取りやすいかということをあらかじめ実験しておかなければならない。というのが結論である。

第4章 ハプニングは演出できるのか

4-1 ハプニングが演出になった日 1（制作現場より）

10月15日、ある朝私は5時に起きて朝6時から11時まで300mほどをゆっくりと這うという撮影をしていた。秋口でもまだまだ暑い日だった。人通りは少ないけれど、通りがかっていく人は見知らぬ変体に驚き、見なかったことにして少しよけて通っていった。

しかし、ある年配の男性が声をかけてきた。何をしているのか？とたずね写真をとっても良いかとたずねた。彼は一人で矢印を模した服を着て寝そべっている変わった存在に興味を持ってきて、自身のブログに載せたいと言い出した。私はブログの閲覧者が一日10人程度だと聞いてその撮影を了解した。

その男性は首から下げたこじやれたカメラを両手で構え、あらゆる角度から撮影していた。私のカメラは遠くはなれた2mぐらい上の塀の上に三脚を立てて10秒に一度リモコンがシャッターを切っていた。もちろんその男性も写って。知らない人のブログに自分が載って見られることよりも、自分の写真のその男性が写っていることの方が私には気になっていたが、初めて声をかけてくれた嬉しさも感じた。

映像をつながてみると、キドモドキと初めて関わった通行人の立ち振る舞いは、孤独なキドモドキに慈悲心を抱いているようだった。編集の段階でこのハプニングを入れることでキドモドキの孤独に希望的な瞬間を与えられるきっかけとなると気づき、本編に入れることにした。



4-2 ハプニングが演出になった日 2（制作現場より）

東戸塚にあるトンネルでの撮影をした時、大きな事件が起こった。東戸塚の撮影では夜だったので特別なレンズもいらずにただ露出を合わせただけで合格だった。撮影開始して一時間くらい経った頃だった。ちょっとちょっとと声をかけられた。私は通りすがりの人がまた声をかけてくれたのかと期待してうつむきポーズから顔をあげた。

そこには防弾チョッキをがつつり着用して腰から拳銃を下げたがたいの良なおまわりさん2人組だった。通報された。さすがに夜、歩行者用のトンネルの壁に擬態している人がいれば驚いたようである。話によると“ヌリカベが居る”と電話をかけた人が何人もいたらしい。おまわりさんは酔っぱらいのホームレスだと確信して警察署に連れて帰る為の移送用パトカーも用意していた。おまわりさんは服から出る時に、あれ女の子だ。と言っていたのはこのことかと理解した。住所やら学校やら意図やら一通り尋ねられおまわりさんはあと少しだけなら撮影してもいいよと言って去っていった。高田さんはその間中私のフォローをしてくれてとても心強かった。

すぐあとにまたおまわりさん達が戻ってきて通報が止まらないから撮影を中止してくれ

と言い、私たちは帰るまで見張られた。最後にこんな言葉をかけてくれた。「冷たい人がいるよねえごめんね。芸術を理解できない街でごめんね。」

その代わり、ここでのカットではキドモドキを不審がる都会的な人々のリアクションがいくつも撮れた。通報は中断せざるを得ない私に撮ってのハプニングだったが、私が起こしたゲリラは人々にとってのハプニングであり、そのリアクション自体は映像作品内で演出として使われた。つまりハプニングこそが演出の一部となっていた。



テスト撮影の際に警備員に注意を受けている様子



4-3 ハプニングを受け入れる器

ハプニングとはだれにとってのハプニングであろうか。ハプニングだと捉えているのは、偶然そこに居合わせた人や映像を見ている観客である。作者はハプニングを起こすつもりでやっているのです、確信犯である。そこに偶然性はない。60年代、前衛芸術運動を行った Fluxus が自らのゲリラ的に行うパフォーマンスについてハプニングではなくコンサート

だと言っていた。それは彼らが主催者だからである。

ここまで挙げた二つの例から学び、何度かゲリラ撮影を繰り返し、私の自嘲テロとも言える自作自演で実験映像が積もっていった。

あらかじめ人が騒ぐかもしれない、雑踏の中でも無視されるかもしれない、その場所が持つ人々の温度を予め予測しなければならない。

キドモドキの動きを綿密にコマ数で先に計算しておくことがなぜ必要なのか。それは周りの人たちの流れを出来るだけ正確に記録する為である。いいカットが撮れたとしても、キドモドキの動きが思わしくなくてコマを抜かなければならないとしたら台無しである。すべてが本番で、すべてが一度しか起こりえないハプニングを受け入れる準備だけは万全にしてあとは周りの人にまかせる。それがハプニングを演出するために必要なことだった。ハプニングは野放しにすることが大事なのだが、その為にはその場所の温度を知っておくことと、ゲリラ的に行っても大丈夫なのかという地域の器（うつわ）を知っておく必要がある。いきなり酔っぱらいに刺されて死ぬ、とかそんな事件にならないように、自分の身を守る為にも。

4-4 ノンフィクションのフィクション化

僕はセルフドキュメンタリーという手法は、決して「自分語り」をするものではなく、「私が」どのように世界を見ているかを描くものだと思っている。

ドキュメンタリー監督 松江哲明／「映像作家サイバイバル入門」

記録映像と映像作品とは何が違うのか。それは演出である。映像部分について、半分は美術的な要素、もう半分は編集がそれぞれ演出を行っている。

私は映像を人が少ないところから多いところにするという順番にしたり、朝から夜へという順番にしたが、なんの物語も生まなかった。なぜなのか。物質的な状況を基準に並べているからである。編集は観客の感情の誘導を基準に編集している。本作品の構成は以下のようである。

人目が気になる（不安）→人目から逃れていく（孤独）→人との関わりが出来る（わずかな希望）→ためらい（複雑な孤独）→赤いキャラとの出会い（希望）→人目を気にすること

からの開き直り（希望から自信を得始める）

希望について、赤いキャラクターを出演させるに至ったのは孤独のパートをたくさんとってからである。希望の為の転機が必要だと感じ、新たなキャラクターと出会うという衝撃を付け加えた。

編集でたくさんある素材の中から、周囲の人々の最も大きなリアクションが撮れた緑の柵にモドいているカットが基準点となった。女子高生がたくさん寄ってきてまねしてみたり、記念写真を撮り始めているカットである。そのリアクションから順に人を減らしていくものを前へ前へと付け足していく。本制作では、たくさんの素材のなかで使用するものを選び、そこから枝葉を足すように残りの素材で肉づけしていき、構成を紡いだ。

冒頭に引用した松江監督の言葉にあるように、映像では、描くことが必要である。それは編集によって描かれる。観客にどのような感情誘導を行うかということを基準にカットを並び替えることが必要だった。

まとめ

キドモドキの変態は私の変態であったと言える。私は人を通し、体験を通して、そして作品制作を通してしか、自身を客観視できない。

今回は、孤独と希望という感情に素直に向き合い、なにについて孤独であったのか、どうなれば希望を持つかを、映像制作の実験を繰り返しながら、自らの感情の核となるものを探した。本論文の冒頭でも述べたように、地方から都会へ来た私が、人々がお互いに存在を無視する状態に違和感を感じたからである。そこで見た、忙しすぎる人々や都会に向けての希望あるメッセージとして、自身の孤独を昇華させたいと思ったからである。

中でも、衣服に重要な役割をもたせたこと、自作自演したことと、ハプニングを生み出したことが、最も自身の感情を客体化できた演出と考える。なぜならば、ピクシレーションというまわりを巻き込んでいける技法のおかげで、自作自演で衣服を着ることで自らをさらけ出し、その生のリアクションを周囲から直接取り入れられたことで、主人公の孤独やなじめなさを演出できたからある。また希望に対しては、同じ人々のリアクションの中で、主人公自身の変化を描き、自身の存在を肯定的に捉えた瞬間を描いた。

孤独を感じる画面作りに対しては、存在の違和感を際立たせる為に、キドモドキだけ時間の流れを変え、フォルムを作り出し、動きをコントロールすることが必要だった。希望を与える為には、その神的、親的な別のキャラクターの存在が必要だった。その新たなキャラクター、しかも、明らかに開き直り、達観している要素を持たせている存在がキドモドキへの希望を持たせるきっかけとして、効果的な役割を果たした。そしてそれらをまとめあげる編集では、観客へ孤独から希望を持つまでの感情を段階的に行っていく演出が必要だった。

冒頭に、人は皮膚の上に何重にも皮膚を重ねて社会を形成しているという言葉挙げた。近年人々の暮らしは乾燥してそれぞれの皮膚が硬くなってきていて、あるところがひずみ、深いしわが刻まれてきているというのが私の経験に基づいた現在の皮膚の様子である。その硬くなった皮膚に対し、本作品を通して、柔らかにするメッセージを送れたらどうか。答えはこれから作品が歩き回り、出会った観客にゆだねられるだろう。

謝辞

今回の修了制作にあたって、たくさんの方にお世話になりました。

先輩の高田苑実さんには撮影を急をお願いして毎日毎日手伝ってくださりお陰で急速に作品が進みました。一人だけでは絶対に不可能なことでした。

音楽環境創造科の趙ウンビョルさんは私の発注が変わっていくことに合わせて何度も曲を作り直して頂き、MA 前夜まで手直しをしてくださいました。また同じく音楽環境創造科の佐藤咲月さんにも何度も録音撮りにいって頂き最終的にすばらしい SE をつけてくださいました。

音全般の指導をしてくださった岸野雄一先生、高山博先生には何度も音楽環境創造科の方々との間に立ってご指導頂きましてその助言の的確さと音楽の専門的な視点に何度も助けて頂きました。アニメーション専攻の教授陣、山村浩二先生、伊藤雄一先生、岡本美津子先生にはプレゼンテーションの度に冷静なアドバイスを頂きました。そしてゼミの担当教員である布山タルト先生には年末年始を削ってまでもご指導頂き、迷走していく私を引

き戻してくださいました。アニメーション専攻スタッフの村上寛光助教には細かいクレジットのチェックから生活の面まで面倒を見て頂きご迷惑をおかけしました。また、松本祐一助手、栃木博子助手には音楽や機材についての知識を多く頂き、河野宏樹助手には新港での制作を支えて頂きました。新港では作品出演もしてくださった小綿照雄さんにも大変お世話になりました。

10 年以上も交流を続けてくれている学生時代の友人達には突然の大晦日の夜中に撮影を手伝ってもらったりたくさんの無償の助けを頂きました。

心から御礼を申し上げます。皆様、ありがとうございました。

参考文献

図録

「人と自然：ある芸術家の理想と挑戦 フンデルトヴァッサー展」(2006)

ART international

成実弘至編「モードと身体 ファッション文化の歴史と現在」(2003)

角川書店

松江哲明著「映像作家サイバイバル入門 自分で作る/広める/回収するために」(2011)

フィルムアート社

制作記録「キドモモドキ / Mimoptera」

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 3211354

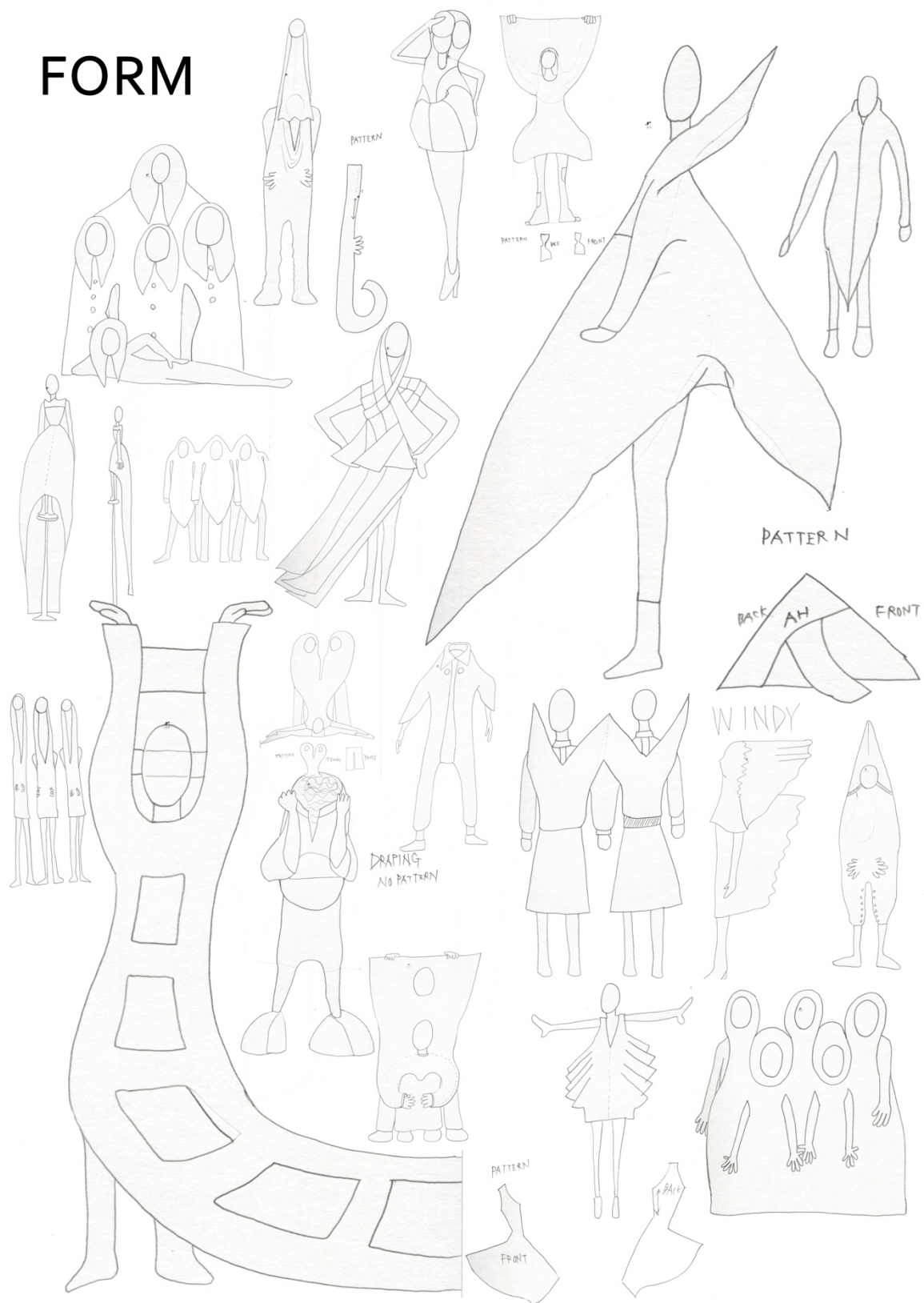
宮崎しずか/Shizuka MIYAZAKI

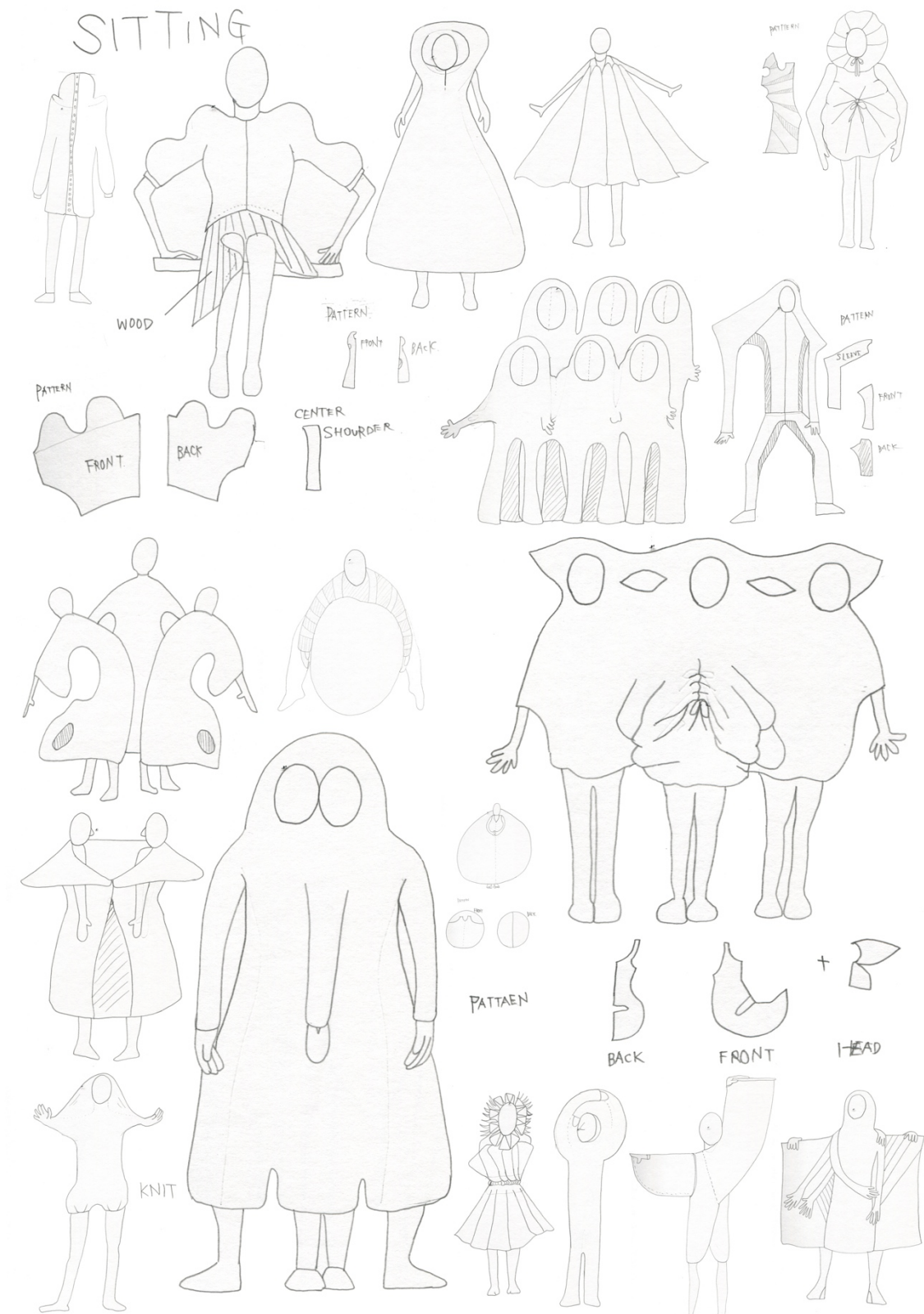
指導教員 布山タルト

2013 年 2 月 20 日

街で違和感を生むフォルムを生み出すための、フォルムスケッチ

FORM





LOCATION

場所ごとに擬態する為のフォルムアイデア



MAKING

服のメイキング



ANIMATING

動きのテスト

テストしながら、動きのカウント
を決めていく様子

