

2013（平成 25）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

作品を形成する多くの判断について
On the many choices forming a film

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 3212344

久保雄太郎/Yutaro KUBO

指導教員 山村浩二

2014 年 2 月 14 日

目次

修士小論文 作品を形成する多くの判断について

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 修了制作について	
1-1 制作に至るきっかけ	4
1-2 構造と意図	5
第2章 最良の判断をする	
2-1 無意識の判断	15
2-2 フルアニメーションから	16
2-3 偶然性	18
2-4 音	19
結論	19
謝辞	20
制作記録「00:08/ 00:08」	21

題目 作品を形成する多くの判断について

Title On the many choices forming a film

要旨：

修了作品『00:08』を振り返り、制作に至るきっかけから、作品に悩まされた時に判断する基準はどこにあったのかを考察し、言語化することで、筆者の思考を辿っていく。

Abstract:

Looking back on my graduate film “00:08”, and starting from the first idea regarding this project, I examine the terms of choices made on each step of hesitation on the film, and formulate their criteria, thus documenting my own thinking process.

序論

筆者は今作の制作にあたり、時間を広げるということを意識して制作した。この「時間を広げる」という、言葉として成立しているか疑わしい言葉の基、どこに主軸を置き制作を行ったのか。どのように判断し答えを導いたのか考察することで、何か得るものがあればと考える。

第1章 修了制作について

1-1 制作に至るきっかけ

1 年次に筆者は『石けり』というナラティブな作品を制作した。この作品は幼少期の体験が元になっている。家が学校から遠かったため、友人と下校していても最後は必ず一人になる。その時、退屈しのぎによく石けりをして帰宅していた。その途中、車に乗った母が近くを通り、車に乗せてもらう事が幾度かあった。その時の、先ほどまで一人でルールを作り、熱中していたにも関わらず、すぐに石のことを忘れてしまう様が面白く思え制作を決めた。

『石けり』では興味の対象が石から別の物へ簡単に転換してしまう事を主軸に構成していたのだが、制作を進める内にアニメートの過程における動きの遊びが作品のベースになっていった。そのことは完成した作品を見て気付いたのだが、一方で少年の微妙な感情のゆらぎを描くことは十分には出来ずに終えてしまった作品であった。しかし『石けり』に関しては作品の出来を嫌っている訳ではない。むしろその制作を通じて、筆者は自身が抱えているアニメーションの面白さがストーリーを語ることよりも、フレームを積み重ねることで出来る動きの構築や躍動感に対して、より強く感じていることを再確認したのである。そのことを踏まえ、修了制作の企画を考えた際に、ナラティブの作品のアイディアは却下し、筆者のやりたい事へと焦点を絞った修了作品『00:08』を制作することにした。



図 1

修了制作『00:08』をつくるきっかけとなったのは、「時間を広げたい」という漠然とした感覚と、一枚の絵からだ。当初、「時間を広げる」ということが何を指しているのか筆者自身にも明確に示せない状態だった。図 1 は、その頃描いた 10 枚程度のイメージボードの中にあったコーヒーを飲む男を描いた 1 枚だ。この 1 枚が気に入り、ここから広げていこうと考えた。そして、手始めに動画にしてみた。この時描いた動画は男がコーヒーを飲み、その男がメタモルフォーゼでコーヒーカップになるというものだ。この動画を見た時に、この動きを一連のループにして徐々にループの間を別の動画で広げていくことを思いついた。

それまでは上手く言語化もできず、全体像もみえない、掴みきれない感覚のみに、どこか面白みを感じて本作の企画を進めていた。この時にすべてを確信した訳ではないが、ここを起点に「時間を広げる」ということを形に出来るように感じた。

1-2 構造と意図

その後、やりたいことを今一度整理して考えた結果、コーヒーを飲む男の絵ではなく、本作では、まずロトスコープで 1 つの核となる時間軸を提示することにした。本作冒頭 8

秒の女性がコーヒーカップを手に取り、一口含みテーブルまでコーヒーカップを戻そうとする、という一連の動作である。この一連の動作が1つの主題となる。この主題が持つ時間軸を基準に時間を広げていくことにした。

ここで、なぜロトスコープを利用したのかと疑問を抱くかもしれない。その理由は、筆者の描くアニメーションの持つ時間軸から出来るだけ遠い位置にある時間軸を考えた時、現実の時間軸に限りなく近いロトスコープという手法を用いることで、主題の場所から想像もできない場所につなげることが、この作品の豊かさになると考えたからだ。

また、コーヒーを飲むという動作を主題に選んだ理由は、最初に描いたイメージボードとの関係性が少なからずあるかもしれないが、意識の向かう方向を出来るだけ定めたくなかったからだ。この作品に物語はない。しかし、観客は必ず最初に物語やスクリーンに映し出された情報から意味を探ると思う。ましてや、被写体が人間であれば感情を汲み取ろうとする。それを出来るだけ避ける為にどこかに意識が向いている行動ではなく無意識に近い、ただ休んでいる、休憩している、そのような動作を主題として選んだ。主題に葛藤や歓喜など特定の感情が見える動作を選べば、恐らくこの作品の意図は伝わらず、感情の可視化に取られかねない。主題は本作にとって、時間としての基準であり、主題のみでは機能しない退屈なものにしたかった。この退屈という言葉だが、本作では退屈な出だしが重要だと考えていた。それは今思えば、図1の絵を描き、ここから広げようと思った時にこの絵の持つ退屈そうな時間はフレームを足していくことで、いくらでも豊かに、そして激しくできるように思えたからかもしれない。

さて、この8秒間の主題についてだ。これは何を持って成立しているのだろうか。それは、恐らくフレームとフレームの間である。この答えに対して注意して欲しいのだが、筆者はここで時間というものがどういうものなのか論じ、新たに革新的な概念を提示したいわけではない。ただ、アニメーションで出来ることはフレームとフレームの間を創造することだけだということだ。ナラティブであれ、ノンナラティブであれ、アニメーションを作る者が行う事はそこにつきる。それをまず明確にしておく。

ということは、筆者も同様であり、主題の持つ時間を広げ、豊かにするには、主題のフレームとフレームの間にフレームを創造することが答えに繋がると考えた。そして次の構造を考えた。

まず、主題は8秒×24フレーム／秒=192フレームで出来ている。その192フレームをキーフレームとし、そのフレームの間をイメージボードから着想したアニメーションを用い、メタモルフォーゼやインサートといった方法で間を繋げていく。要するに主題のフレームとフレームの間を別のイメージで中割りして行く感覚だ。

音の構成については映像の構成が形になり始めた頃に同時に考え、指導教員の山村教授とも相談し、映像と同じ構造の音楽をあてることにした。よって中割りの要領で作曲を依頼することにした。音楽、音響の方と構造について時間をかけて進める必要があったため早い段階からパートナーを探した。構造を説明するのに多少時間はかかったが、音楽との関係性を明確にする中で筆者の中でも曖昧であった部分が明らかになっていった。

映像と音楽の構成を一緒にするという事で、まずキーになる部分を決めた。1フレーム目からその後24フレームごとに1枚計8つのフレームだ。それをA~Hと仮定し制作を進めた。そのA~Hに合わせ主題は8音で構成されている。また主題の各フレームの間に展開されるイメージボードから発想された世界を「副次的世界」と考える。



図 2

※この楽譜は実際に使われた物と異なる。また、楽譜として成立しているかはここでは問題としない。



図 3

※この楽譜は実際に使われた物と異なる。また、楽譜として成立しているかはここでは問題としない。

各フレームの間の副次的世界が広がった分だけ主題のコントラバスの音は伸び、要素も足される。ここでは楽譜を用いてイメージを共有した。副次的世界がすべて広がった状態を図2とする。これがアニメーションも音楽も完全に時間が広がった状態である。反対に主題のみの場合は音楽、アニメーション共に全てが折り畳まれた状態であり、図3のようになる。本作では最初に全てが展開した状態、図2から制作を行った。A～Hに副次的世界が広がりきった状態での映像的構成を考え、作画は全体の後半となるE～Hを先に制作し、その後前半A～Dの作画に取りかかった。理由としては、スケジュールの無駄を無くすため、後半はアニメーション先行、前半は音楽先行を基本に制作したためである。制作の時系列に沿うとE～Hについての解説が自然だが、ここでは、作品の時系列に沿って解説していく。

主題

本作では冒頭に主題のループが3回流れる。内最後の1回は前の2回のループとは僅かに異なる。主題に出て来る人物の姿が一部または大半が欠けている絵が増える。ここで観客に僅かな違和感が起こればと考えた。その後は主題の間に副次的世界の動画と音を挿入

する。この時挿入されている動画は後に副次的世界が主題の間にすべて展開された時の位置とズレがないように行った。この挿入が示すところは、これから主題の間に展開されていく副次的世界の導入であり、観客に主題とは別の世界、時間軸の存在を提示する行為となる。

A-B (A-01:22～ B-01:51～)

AB では線と点を意識したアニメートを行った。A ではキャラクターとして認識される様な絵ではなく、線が揺らぎながら主題から離れては近づく動きが主体になる。A の最後には B への繋がりとなる、点を意識した動きを破裂音に合わせ作っていった。B では線で捕らえる動きに加え点を意識した動き、ある場所から可変的なスピードでのアニメートが見られるかと思う。

ここで一旦 A～D の前半において共通して言えることを述べておく。

A～D はモノクロで制作した。モノクロにしたのは、音の要素ともあわせ、段々と高揚感を増していく構成にしたかったためだ。よって、色という要素を余分に入れる必要はなく、動きを主体にした構成が適当かと考えていた。

また、前半の動きにおいては、すべてが主題と副次的世界をスムーズに往来するというよりは、主題の持つ全体像の片鱗を垣間見ることができればと考えていた。

その他に重要なのが、前半部分に副次的世界と主題の関係性を保つために行っている主題を引き伸すという行為である。簡単に言うと主題のトレースである。これは一番単純に「時間を広げる」という行為だと筆者は考えている。最初は主題を奇麗に中割りすることを考えた。しかし、主題を単純に中割りするだけではスローモーションになってしまう。スローモーションになってしまうのは、ただ主題の再生スピードを変えたという事以上の意味を持たないように思えた。勿論主題を中割りした場合であっても、そこには、フレームとフレームの間への創造が行われているのだが、本作では主題に流れる時間を副次的世界で経過させてしまえば音との構造が変わってしまい、違反行為となってしまう。スローモーションにすることで、時間の解像度や質量としては一見増えて広がりを持つように思えるが、実際は、元々あるものが再生スピードを変えたように見えるだけになる。

副次的世界の持つ広がり、主題を解体した時間の一部ではなく、筆者と作品の間で起

こる事象である。そこで初めて副次的世界が成立し、その二つの間の関係性を保ちながら行き交うことが本作では必要なのである。よって、決められたフレームの間をトレースという方法で時間を経過させることなく、引き伸ばし、黒のみの単色ではあるが、主題では行われていない彩色を行っている。ここでおきる僅かな変化が本作の構造上可能な最小単位の広がりなのだ。

C (02:13～)

C では、副次的世界の占める割合が多くなる印象になっているかと思う。それとは別に異質な事柄としてCでは本作で唯一、副次的世界に人工物的なものが見られる。ここは判断に悩んだ点の一つだ。

図4がそのシーンの絵である。家のような物からカメラが離れて行くようなシーンだ。

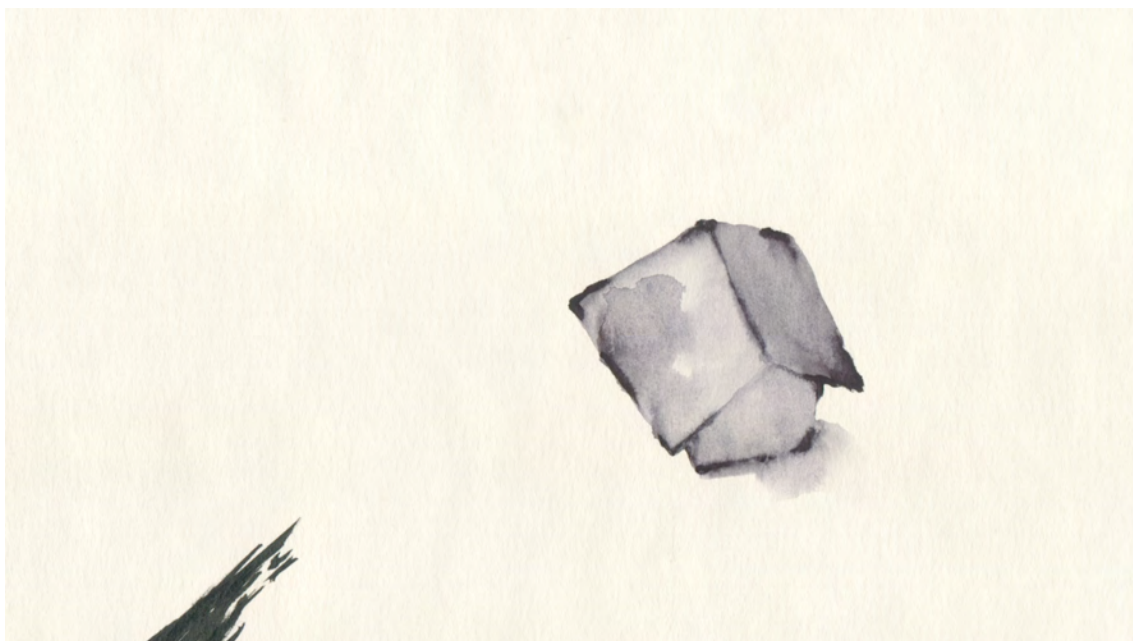


図4

先ほども述べたが、A～Dは制作期間でいうと後半に作画を行った事もあり、作画の慣れや、音先行であったこと、線や点といった動きのイメージが明確であったことから、作画に関しては悩むことも少なかったように思う。しかし、図4のシーンは制作の初頭に作画を行った部分であり、それを使用すべきか悩んだ。ここではビブラフォンのゆらぐ音から、対象からカメラが離れて行く動きをイメージしていた。動きとしてはイメージ通りなのだ

が、人工物ということが気にかかっていた。実際にこの作画を行っていた時は、「広がる」という言葉からスケール感を認識しやすいものが小さくなっていくことでそれを感じる事が出来るかと思っていた。しかし、その発想がかなり安易に感じ、以後そのような作画は避けていた。事実その動画をタイムラインに並べた時も浮いて見えた。だが同時にこの微妙な違和感を感じることなくこの動画をタイムラインに組み込めないかと考えた。違和感を感じることなく、自然に組み込めたのなら、自身の中で持っていた「広げる」ということの許容範囲の拡張に繋がると考えた。最終的には図4に動画を主題の間に挿入するのではなく、副次的世界に出て来るキャラクターの動画との一連の流れで繋ぎ、主題まで運ぶことにした。次に出て来る副次的世界では、人工物でなく、キャラクターでもないものを考え、樹木を連想させる絵を選んだ。結果的に、筆者の感覚では違和感がかなり薄れた。

だがこの時、自身と作品との距離が近すぎると感じていたため、プレゼンテーション時やゼミの時間に教授陣や他学生からの指摘があれば、客観的な意見として取り入れて別の動画を入れることも考えていた。だが、その指摘もなかったため、それほど大きな違和感も生じていないと判断した。ただ、許容範囲が広がった感覚はあったが、これ以上人工物を組み込む事は本作にとって効果的だとも思えなかったため、その後用いることは無かった。

D (02:31～)

D では副次的世界で何かが密度を増していくイメージを元に描いた。挿入という形で主題との関係性を持たせたのは、主題と解け合うように増殖するのではなく、副次的世界でこれまで出て来ているイメージよりも強いイメージが目覚め、増強し、主題を覆い尽くすように、あるいは追いかけるように副次的世界が主題との距離を詰め、そのまま主題が飲み込まれるような印象を観客に与えたかったからである。そうすることで、E への期待を煽ることを意図した。更にここでは副次的世界が主題を覆い尽くす印象を強化させるために、徐々に画面全体に黄色味を強めている。ここで初めて色での仕掛けが見られる。

だが、E からは副次的世界が主題を飲み込むようなことはなく、滑らかに主題を軸として広がりを見せていく。この流れが、筆者としては本作で観客への良い意味での裏切りになればと思った。

ナラティブの作品と違い、観客に期待をさせ、その期待を裏切ることが難しく感

じていた。ここで筆者が述べたことを観ている時に理解し裏切られた、と感じた観客は、まずいないだろう。あって印象が残るくらいであろう。しかし、その程度であれ鑑賞時に僅かながらも、どこか特別な感覚を与えたのであれば、観客をコントロールできたのではないかと思っている。これに関しては現時点では答えがないが、どこか手応えは感じている。

E (02:44～)

E～Hは前半に制作を行った部分になる。Eでは、滑らかな移り変わりと、テンポを意識した。副次的世界が主題を軸とし、主題から離れては主題へ戻るという規則的な動きを、このように速いテンポで進展させることで、互いの境界線が曖昧になっていく。こうする事で、これまで互いが独自の枠の中で広がっているように見えていた物が、重なり合うように1つの大きな枠となり、2つの時間軸が共存した1つの塊になるような印象を与えられるように思えた。

そして、ここで主題のフレームとフレーム間を副次的世界が一定量以上の広さを広げていく。これが「時間を広げる」ということの奇麗な形態として視覚化されているのだと思う。

この形態に合わせ、Eでは彩色を行っている。ある一定の色を奇麗に彩色するのではなく、ランダムに色を置き、その形態の不安定さを残すことを意識した。

F (03:00～)

Fはビブラフォンの音により、新たな展開を予兆する効果が出ているように思う。ここでは、Eで出来た形態がより安定し、副次的世界の広がる度合いがEよりも伸びていく。この事が、着実に豊かさを増していく感覚へと観客を導いていればと思う。さらにフレーム間の彩色も統一されていく。だがこのタイミングで完全に統一されるのには違和感があるため、ランダムに色を置くことも引き続き行っている。

副次的世界の実在感がこの時間軸上で増すことで、副次的世界のキャラクターの生命感が確立され、元々主題にあった実在感はゆらぎ、ほぼ実在感の無くなった状態になったよ

うに感じている。であるならば、ここで副次的世界の豊かさが確実に認識されとも取れると筆者は考える。

G (03:50～)

G では、主題と副次的世界が重層化した構造になっている。只管にズームインとアウトを繰り返し、主題と副次的世界とをカメラが行き来する。このズームイン・アウトによってスケール感が定まらない空間を視覚的に与えることで、距離という概念とは異なる、副次的世界の持つ広さの無極さを表現できればと思っていた。そして、画面全体を主題と副次的世界が覆い尽くす包括的な画面を映し出すことで、どこか観客を混乱させたかった。

この境目を感じさせない全体像を描くことが出来たことをジョルジュ・シュヴィツゲベル氏に感謝しなくてはならない。好機なタイミングで彼のワークショップに参加できた事は筆者にとって本当に幸運であった。ワークショップを受けた直後に本作で取り入れることを考えた。これほど魅力的な方法論を知ったにも関わらず試さないという事自体が無理だった。試したいという初期衝動からであったが効果のある画面を作る事ができたように感じている。

また、ここで彩色を一様にしたことも、境界線を感じさせない効果を持たせることに加勢している実感が持てている。

この後に映る花びらのアニメーションだが、この動画が本作で一番賛否両論あったように思う。確かにこれまでの動画と違い、シンメトリーであることや、舞う花びらという「奇麗」と言わせたいような、作者の意図を強く感じてしまう画面になっているのかもしれない。実際の意図はそれほどない。このあとに続く H の混沌としたシーンの前に、どこか、まとまりの良いイメージを考えた時自然と浮かんできたものだ。一旦まとまった印象を与えた方が、その後の混沌さが際立つ様に思えた。

花びらのシーンのあとは、点滅するような速さで主題と副次的世界とを行きかう。これまでであった、主題と副次的世界の関係性を、H で起こる副次的世界の脅威的な時間の支配までの自然な流れとして、このような表現を行った。

H (04:35～05:02)

H では混沌、混乱、狂気などを考えながら作画を行っていた。流れを絶やすことなく副次的世界が広がっていくその中で広がり続ける副次的世界の画面に混ざり、認識出来るか出来ないかのレベルで主題が出て来る。G のシュヴィッツゲベル氏の方法論を使用した部分で主題と副次的世界が混ざり合っている画面がある。だがこれとは大きく異なる。G では、ズームアウトしなければ主題と副次的世界の関係は保たれている。しかし、H ではそのような事は行わなかった。端から H ではルールを守るつもりはなく、無茶苦茶にすべてをかき回すようにしたかった。

H のみではないのだが、ここでは特にミロやカンデンスキーの絵画から配色のイメージやバランスを参考にした。絵柄から影響を受けた部分も見られると思うが、ミロやカンデンスキーの絵画から時間的な広がりを受け、それを反映させるなどの意図はなく、誰しも優れた作品から影響を受けるように、彼らの色彩を参考にした。

H では色が溢れるイメージを持っていたため、逆にそれまでのパートでは基本的に彩色は控えめに行っていた。全面的に多彩になり、目まぐるしくメタモルフォーゼする画面と色の動態により、夥しい情報から混沌とした印象を強化する狙いがあった。加えてこの音楽とサウンドデザインである。H の音楽のイメージは始めから持っており、音が空間を埋め尽くすような感覚と狂気的な印象を与えるものにしたかった。そこでの参考に The Beatles の『A Day In The Life』を挙げていた。結果このイメージに寄せ過ぎることもなく、尚かつ、迫り来る音楽に怖さを覚えるものになり、非常に満足している。

H の先

副次的世界が音と共に一気に消え去り、主題でも副次的世界でもない時間へと到達する。コーヒーカップの音以外は完全な無音とし、より強いコントラストを描いている。そこに副次的世界は相容れない。一気に与えられた現実感との対比が、これまで広がり続けた超越的な時間を際立たせ、副次的世界の特別感を強めることになっていればと思う。

第2章 最良の判断をする

2-1 無意識の判断

8秒=192フレームあるフレームの間と間を繋げていくことを考えると、企画当初から出来る限り手を止めてはいけないと思っていた。本作ではアイディアが尽きると手が必ず止まってしまうため、簡単なスケッチ程度のもも含めて、イメージボードをこれまでの作品に比べ、随分多く描いた。

そして、描いたイメージボードの中からどの絵を使うべきか悩むことが多かった。スムーズに決まる所は適切な説明が難しい。「ピンときた」とでも言えばそれまでだが、恐らくその絵が動くイメージを頭の中で、以前見た映画を思い出す程度の鮮明さで再生できるのだと思う。一方ピンと来ない時もある。その場合の判断をどこに委ねているかというと。左から右に抜ける動きにあったように思う。今作で筆者自身初めて気付かされたことだ。これのみで判断している訳ではないが、一つの大きな基準になっている。

動きのイメージが出来ない数枚のイメージボードがあり、どの絵を使うか悩んだ時、その絵が右から左に抜ける、もしくは向かう動きをイメージ出来た方を取り入れている。それがなぜだったのか。ただ筆者が納得する動きのリズムや動きの癖のようなものなのかもしれない。恐らくこのように、誰しも何の気なしに同じモチーフが出てしまうという事が往々にしてあると思う。山村教授とシュヴィッツゲベル氏も以前トークで同じ様な事を述べていた。山村教授であれば、月や時計といったモチーフを、シュヴィッツゲベル氏であれば階段を無意識の内にモチーフとして使用していると述べ、そこに大きな狙いは明確に無いようであった。

皆それぞれの好みとしか言いようの無いモチーフや動きを使用しているのがごく自然なことなのだろう。ただ、そこに作品との適切な距離感や客観性が無ければ適切な判断が下せないのも事実だ。その事を踏まえながら、今後もその部分は判断の拠り所としていこうと思う。

2-2 フルアニメーションから

今回初めて全編フルアニメーションで制作した。理由としては可能な限り時間をコントロールしたいと考えたことが大きい。最初の方は、実際上手くコントロールしきれない場面もあった。だが、そのコントロールしきれない部分にも楽しさを感じながら制作していた。制作が進むに連れて、コントロールが段々可能になり、同時に動きの面白みが減っているような感覚が強くなった。描いた動画をプレビューすると大抵が面白く見えていたが、Fの作画が終わった頃だろうか、何か物足りない感覚がどうも気持ち悪く感じていた。



図 5

そしてコントロールから離れるため、ダイレクトペインティングのように、ライトボックスやパラパラとめくることでの動きの確認をせずに、前のフレームを目で確認するのみで動画を描いてみた。図 5 がその動画であり、H 冒頭の動画である。これがどれほどの効果を生んだかは、分からないが、動きに遊びを持たせる事が重要なことを再確認し、その後は必要以上の意識をせず、少し楽になった。

フルアニメーションには不思議な魅力がある。秒間 24 枚というスピード流れていくフレームが独特のスピード感を生み見る者の興味を引き起こす。実に素晴らしい表現なのだが、今回の制作でその危険性も感じた。

アニメーションにはある程度の適当さが必要だと筆者は考えてる。1 秒間の何分の一、何十分の一というレベルで作品に注意を払う必要があるアニメーションだが、あまり繊細になりすぎても偶発的な意図しない動きの面白さが薄れていく。とはいえ、意識を向けなさ過ぎてもアニメーションとしての質が定まらない。よって絶妙な適当さがアニメーションの魅力に繋がってくる。その点フルアニメーションは基本的にある程度魅力的な動きが自然と出来てしまうように思う。魅力的になるのであれば、それに超したことは無いはずだが、ある程度の緊張感は無くてはいけない。

その「ある程度魅力」を持ってしまう理由としては、量と質の関係が大きいと考える。今回筆者もフルアニメーションを用いた理由として上げたコントロールという点以外に、これも一つの理由である。いっぱい描けば描くだけ、作品の善し悪しにイコールで反映されるとは言わないが、一定の量は一定の質を生むのも絶対である。フルフレームをコントロールすることの難しさで生まれる偶然性と、秒間 24 枚という量が良くも悪くも一定の質を生んでしまう。ここで生まれる質に頼り過ぎると、制作の中での思考が停止するのではと危惧する。動きの運動を描くのは、アニメーションの必然性としてあって当然の部分であり、作品を作る理由としての強度にはならない。そこに思考が巡らなければ、何の変哲もないものになってしまう。

またもう一つ、個人的なフルアニメーションの危険性なのだが、作画枚数が増えていくことで起こる自己陶酔的なものがある。本作にフルアニメーションを取り入れた理由として僅かながら、この感覚に浸りたかったということもあるように思う。ドローイング・オン・ペーパーで制作するものならば、個人差はあれ、感じたことがあり理解していただけるのではないだろうか。一枚一枚の紙が徐々に積み重ねられていく中で生まれる何とも言えない高揚感を。学習ノートが字で埋め尽くされた時の達成感などに似ているのかもしれない。

この感覚は枚数を重ねる事でしかアニメーションの持つ豊かさを実感出来なくなる危険が潜むように思う。枚数を描いた事による自身の制作行程への満足感と作品自体の完成度にある満足感を分け隔てた作品に対する客観的な判断が難しくなる。

これと似た点がもう一点。筆者は、デジタル処理、エフェクトをあまり好まない。また出来るかぎり、複数のレイヤーで処理をせず、スクリーンに映る映像と手元にある描かれた一枚一枚の原画が同じものであって欲しい。これはもしかすると筆者の中で一番危険な

事なのかもしれない。手描きでアニメーションを制作するという事自体を、明らかに美化して考えてしまっている。デジタルを多用せず、絵を完成に近づける力はあるって困ることはなく、筆者の中での美学や哲学は持っておくべきだと思う。しかし、そこに固執する事で管見にとらわれ、さらには最終的作品を見せるスクリーンでの完成度を下げてしまっただけは元も子もない。

膨大な枚数を描き、多くの時間を使い緻密に描かれたカットであっても、作品としての完成度を落とすことがある事や、原画にタップ穴を空けることで、1枚の絵として見た時の完成度が下がってしまうことの虚しさなどの制作行程がスクリーンに映る事は無い。難しいことだが、作品に欲を出すのは危険だということらしい。大学院で学んだことの一つだ。今後も留意していきたい。

2-3 偶然性

筆者はスキャンをする時にタップ穴ではなく、角合わせで行っている。これは、単純に原画にタップ穴が空いていないということもあるが、それとは別にスキャンの時に生じた撮影のズレを作品に反映したいと考えているからである。このズレをデジタル作業で位置を正す事は簡単な作業なのだが、それはあえて行っていない。それは面倒であるためではなく、そこに偶然起こったズレが動きを面白くしてくれるように思うからだ。そのため、タップ穴が空いている動画用紙のスキャンの場合でも角合わせで行っている。きっかけは、筆者が学部時代の卒業制作作品として制作した『crazy for it』という作品にある。以前はタップ穴に合わせてスキャンを行っていたのだが、この作品で水彩紙を使い制作した時に完成した原画を見て、穴を空けたくないと思い角合わせでスキャンした。さらにその時は紙の裁断を自身で行っていたため、用紙のサイズが微妙に違っていき、間違ったサイズに裁断することもあったが、その用紙も使用していた。気になる部分は、デジタル作業で補正すれば良いかと考えていた。実際に動きを見ると、ズレを補正する前の方が面白く感じた。不意にガタつく画面に緊張感のようなものが増したように思えた。意識的に動画をズラしてスキャンをすることは無いが、それ以来偶然起きてしまったズレなどは大切にしている。

2-4 音

本作で、音楽を担当した櫻井美希氏、高橋郁美氏と一緒に作品を作れたことはとても重要だったように思う。音を中割りするようなイメージという曖昧な注文を、話し合いを繰り返すことで的確に理解してもらえた。筆者の音楽に対する知識不足があり序盤は使いたい楽器や音のイメージなどを伝えるのに苦労したが、すぐに好みを理解してくれ、逆に二人から筆者の好みそうな音を準備してくれたため、Yes, No を言う程度であった。加えてその準備された C-D で使われているフルートの特殊奏法による気流音などの選別も的確であった。

5. 1ch での音の空間を意識した表現や広いダイナミクスは本作の作品としての強度を格段に上げたに違いない。

二人とは音のみならず作品全体の話を本当に密に行った。映像に関しても一緒に判断した点が多くある。毎回音に関しては知識が足りない分、判断をするのが難しいが、多くの判断材料の提示があったため、最良の判断ができたと思う。

結論

修了制作『00:08』では、「時間を広げる」という事をコンセプトに選び、それがどうしたら作品として成立するのかについて、自身のアニメーションに対する考えを整理、理解し、観客の存在を意識する中で、思考を巡らせた。

どこかで下した一つの判断で、構成が決まり、動きが決まり、それが次に悩んだ時の判断基準となっていく。その積み重ねが、「時間を広げる」ことの答えへと徐々に近づき、作品を形成していったように思う。

本論を書き、考察していく中で多くの気付きと制作で得た発見を、今後も作品を作る上での貴重な判断材料としていければと考える。

謝辞

山村先生、布山先生、岡本先生、伊藤先生にまず感謝を述べさせていただきたい。作品を作って毎回思うのが本当に様々な人のお陰で作品が作れている。助手、助教の方々、制作を手伝ってくれた学内外の友人、同期、家族。ここには書ききれない程の方の力添えの元で作品ができている。次も作品を作るので是非また助けて下さい。

これまで筆者のアニメーションに携わっていただいたすべての方に感謝を込めて。

制作記録「00:08 /00:08」

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 3212344

久保雄太郎/Yutaro KUBO

指導教員 山村浩二

2014 年 2 月 14 日

Score

00:08

sectionA~sectionD

sakurai miki

sectionA

♩ = 60

Flute 1

Flute 2

Oboe

Clarinet in B $\flat$ 1

Clarinet in B $\flat$ 2

Alto Sax 1

Alto Sax 2

Horn in F 1

Horn in F 2

Bassoon

vibraphone

mp

p

3

5

3

©sakurai miki

図 1 実際に使用された楽譜の一部(A)

section H

71

Picc.

Fl. 1

Fl. 2

Ob. 1

Ob. 2

B $\flat$ Cl. 1

B $\flat$ Cl. 2

B $\flat$ Cl. 3

B $\flat$ Cl. 4

B $\flat$ Cl. 5

Bsn. 1

Bsn. 2

Hn. 1

Hn. 2

B $\flat$ Tpt.

Vib.

Mal. 1

Mal. 2

Mal. 3

J=60

glissand

tremolo

Vln. I

glissand

tremolo

Vln. II

glissand

tremolo

Vla.

glissand

tremolo

Vc.

glissand

tremolo

D.B.

図2 実際に使用された楽譜の一部 (H)



図3 音楽、音響の二人とイメージを共有するために使用した実際の楽譜

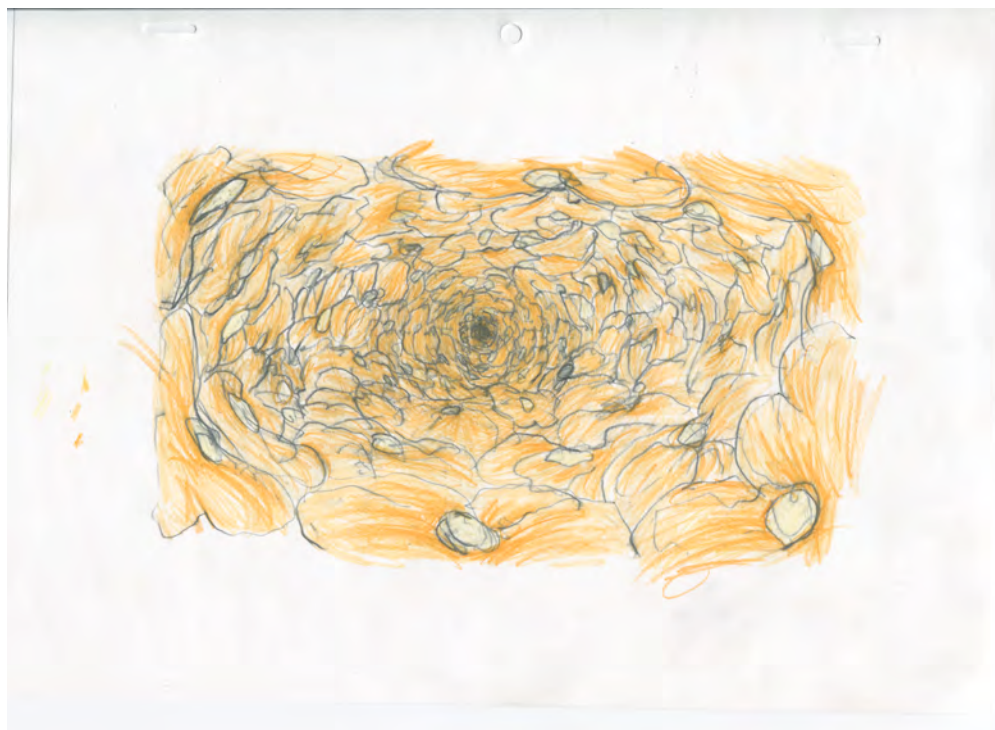


図4 イメージボード



図5 イメージボード (Gで使用)

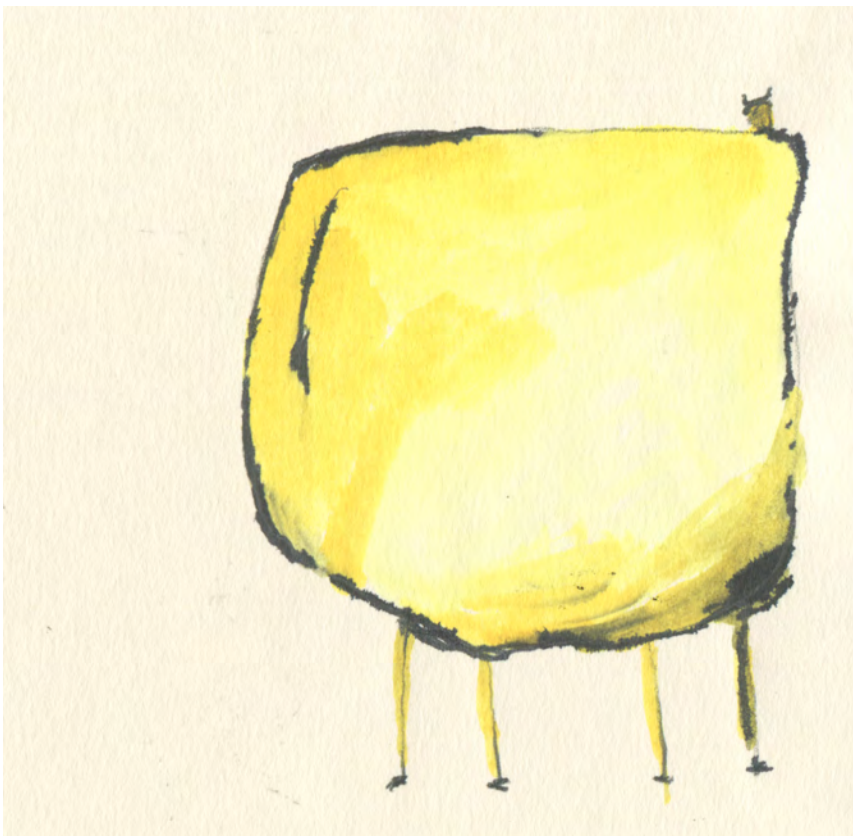


図6 イメージボード (Fで使用)

A

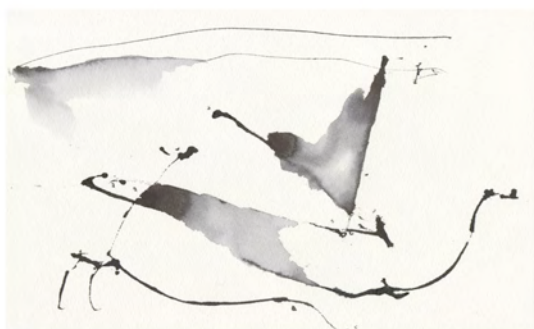


図7 制作時に考えていたイメージの流れ

C



図8 制作時に考えていたイメージの流れ



図9 Gで使用を考えたが没になったイメージボード



図10 Fで使用を考えたが没になったイメージボード

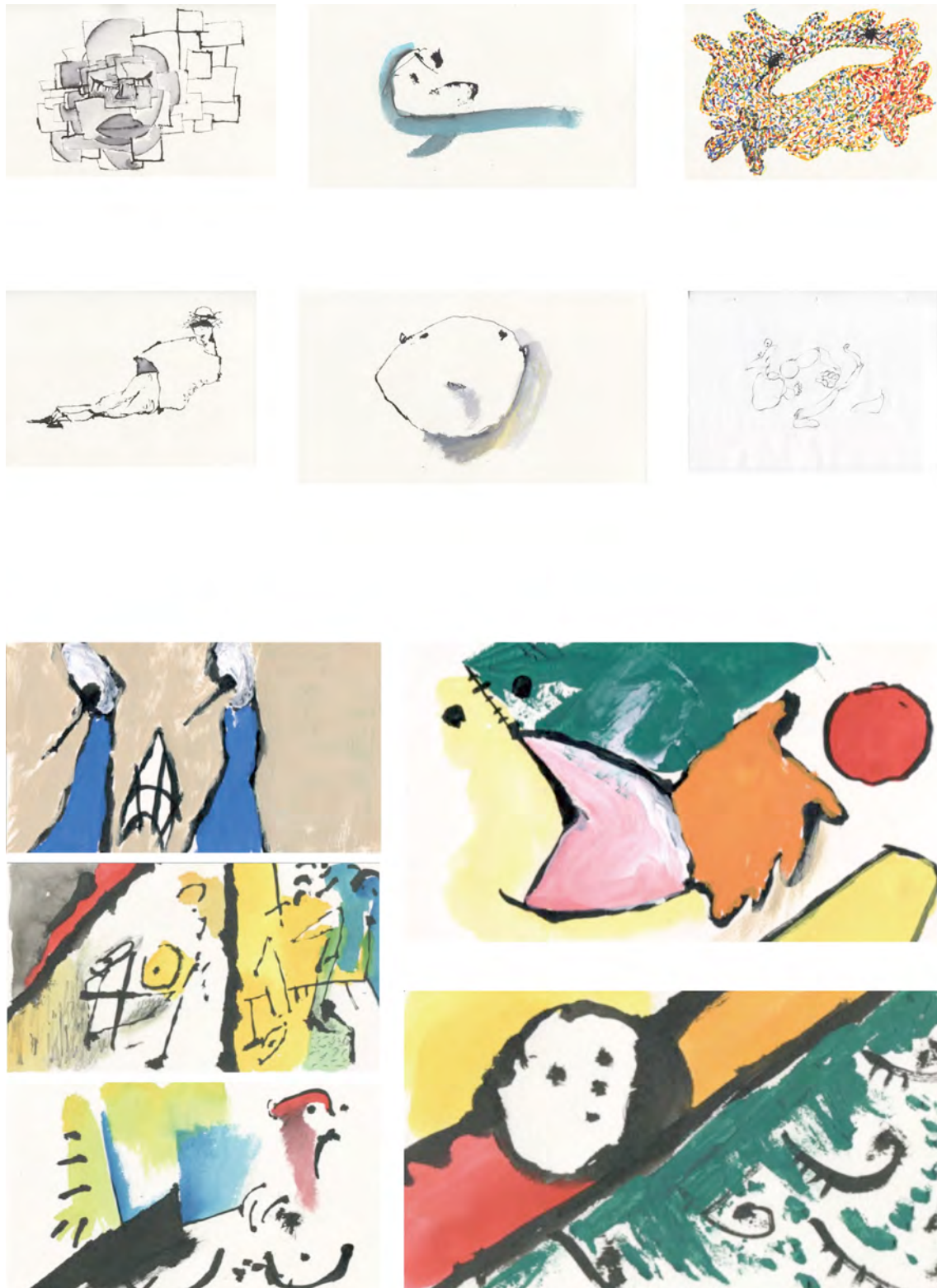


図 11 イメージボードの一部

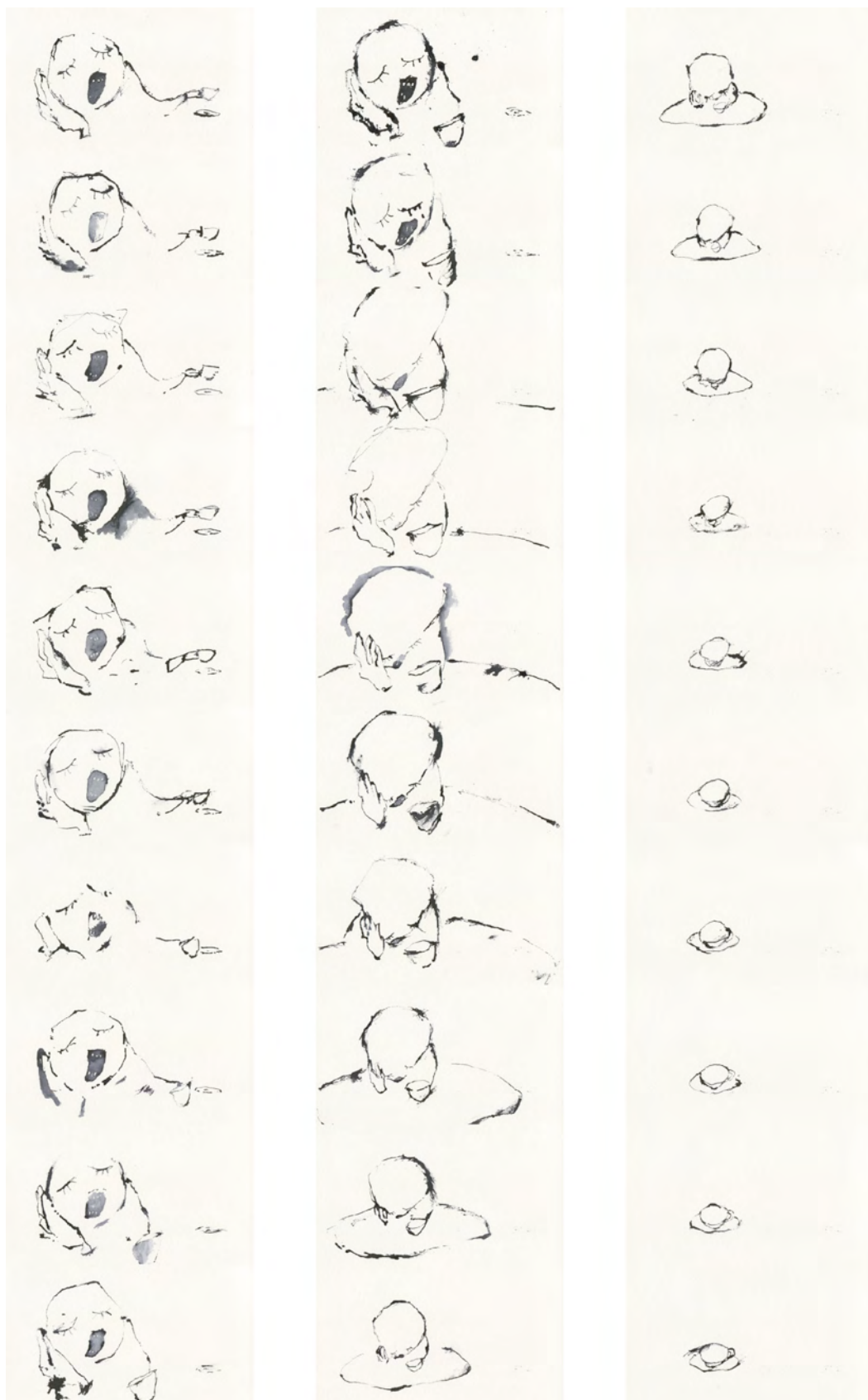


図 12 制作のきっかけとなった一枚を動画にしたもの。



図 13 彩色を手伝ってもらっている様子



図 14 作業風景

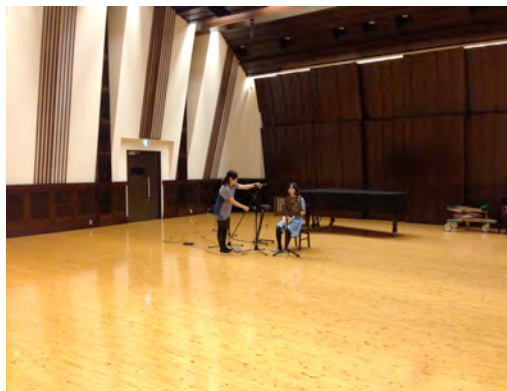


図 15 録音の様子



図 16 MA 終了直後