

2014（平成 26）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

反省を活かす実験
Experiments learning from self-criticism

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 3213347

石谷恵/Megumi ISHITANI

指導教員 岡本美津子

2015 年 3 月 16 日

目次

修士小論文「反省を活かす実験」

要旨／Abstract	4
序論	5
第1章 一年次の作品『あらら』に関して	
1-1 テーマ、何に挑戦したか	5
1-2 観客からの反応	5
1-3 脚本の薄さ、設定の甘さ	7
1-4 既存のアニメーションに受けた影響	8
1-5 一年次制作をふまえた修了制作での目標	10
第2章 修了作品に関して	
2-1 趣味を入れ込む	10
2-2 世界観の設定	11
2-3 恐竜の扱い方	13
2-4 キャラクター設定	16
2-5 脚本構成	17
2-6 思い出の扱い方	17
2-7 話が分からなくても面白いアニメ	18
2-8 映像構成	19
2-9 キャラクターデザイン	20
2-10 アニメート	21
2-11 アナログという選択	22
2-12 彩色	22
2-13 スタッフワークの設計	22
2-14 アプリケーションの変更	23
2-15 思い出の想起	23
2-16 音楽を活かす	24
2-17 無音の効果	24

結論	24
謝辞	25
注	25
参考映像	26

制作記録「かたすみの鱗 / Scutes on my mind」

1. イメージボード	28
2. 脚本	30
3. キャラクターデザイン	33
4. ビデオコンテ	34
5. 作画	35
6. 彩色、マスク抜き	36
7. 完成	37

題目 反省を活かす実験

Title Experiments learning from self-criticism

要旨：

一年次の反省を踏まえ、脚本に重点を置いた形態、アナログ彩色、自身の趣味を企画に反映させる等、修了制作で初めて試みた幾つかの実験を、制作を辿りながら振り返る。

Abstract:

Considering the issues raised by my 1st year work, I look back to the production process of my graduation film, and to several experiments. I challenged for the first time, like a composition putting emphasis on script, hand-drawn coloring, and having my project match my own fields of interest.

序論

修了制作について論じるにあたり、前作の一年次制作『あらら』を振り返る必要がある。私はアニメを作り始めてから今日に至るまで、一度も自信を持てる作品を制作する事が出来なかった。新しい制作に取り組む度に、前作の反省を活かそうと試みてきた。作品の反省を次に繋げるというプロセスは、自身の作品制作からは切っても切り離せない重要なことである。この論文においても、まず修了制作企画当時にどのような反省を行っていたのか、項目ごとに振り返る事とする。

第1章 一年次作品『あらら』に関して

1-1 テーマ、何に挑戦したか

大学院のカリキュラムにおいて、課題以外で制作出来る作品数は一年次制作と修了制作の2作品である。いずれも学生という身分を利用した自由な制作であり、自身が持てる全ての力を使って望むつもりであった。まず一年次制作では“自分の持っている技術”の幅を広げるという目的をもち、今まで自分がやった事の無い事への挑戦、つまり“自身の冒険”を念頭に置き制作を行った。

一年次制作における最大の挑戦は、自分が絶対にやりたくない事、そして一年次制作という機会が無ければ今後一切使用しないと思われる技術、ロトスコープを使う事である。なぜそれまでロトスコープを避けていたのかと言うと、自身の作画力ではなく実写をなぞる事でクオリティの向上につなげるように思われたロトスコープという技術が、私にはアニメーションからの逃げのように思えたからである。そこで私は「背景にのみロトスコープを使用する」事にした。キャラクターアニメーションは自身の作画で行い、非常に難しいとされる背動(キャラクターのみならず背景もアニメーションで動かす事)をロトスコープで行おうと考えたのである。

1-2 『あらら』に対する観客からの反応

観客からの反応はあまり芳しくなかったというのが私の実感である。GEIDAI ANIMATION 05GO 東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻第五期生修了制

作展では、我々六期生の一年次制作の上映も行われた。修了展では来場して頂いた方にアンケートを行い、気に入った作品の名前、展示の感想等を書いてもらう。ここでは横浜馬車道校舎で行われた展示のアンケート集計を分析してみる。

まず気に入った作品の項目に私の作品が書いてあるかという点であるが、他の作品と比べて票数はかなり少ない。しかもその内数票は私の家族や複数の友人によるものであり、いわゆるお世辞に分類される票である。それらを差し引いてしまうと、いよいよ票数は片手で数えられる数にまで減少してしまう。次に票を入れてくれた人物に関してだが、私の身内を除いた人物を分析してみると普通の会社員や主婦である事が分かる。映像系、美術系といった専門的人物からによる票数はほぼ皆無である。

集計結果を分析する限り、観客の心にはあまり残るような作品ではなかったと考えられる。また第20回学生CGコンテスト(注1)では以下のようなコメントを与えられた。

背景にもラインを使用した絵作りは独特な雰囲気を生み出し、カメラワークを駆使したアニメーションとそれに伴う妖怪に似た特異なキャラクター達が所狭しと動き回る様子は見る者を妙に引き込ませる魅力に満ちている。特に中盤からクライマックスにかけての表現は非常に完成度が高く、これまで見た事の無い新しいアニメーションにおける映像演出の可能性を感じる事が出来た。(谷口充大(注2))

短い時間の中で起こる妹と兄のドラマを日常の風景に心象おりまぜながら表現されている作品です。ロトスコープを使用した背景動画のカットが妹の感情の変化をダイナミックに描写し作品にメリハリを与えていると思います。キャラクターの動きなど、短い芝居ながらしっかりと演技がつけられており、作品からは確かな表現の力感じました。

(堀口広太郎(注3))

いずれも<http://campusgenius.jp/2014/nominate/286>より引用

これらのコメントを見る限り、作画技術や表現、手法は評価されてはいるものの、脚本に関しては評価対象外であったと分析出来る。

1-3 脚本の薄さ、設定の甘さ

観客からの反応を感じ取り、脚本の薄さや設定の甘さを痛感した私は、修了制作に取り組む前に再度以下のような反省を行っている。

仕事量で観る側を圧倒させたいという事を念頭に置いてしまった。結果作品の尺が半分以下になってしまった。終盤は最初に決めた仕事量をこなす事しか考えられなくなった。…最初にストーリーや人物設定諸々をしっかりと練り込むべきだった。登場人物の年齢を想定より年上に見られてしまった。人物関係の設定の甘さが観客の感情移入を阻害。ストーリーが自分が思っていた以上にシリアス化。

【修了制作日誌 2014 2/24、前回何を学んだのか、反省点】より

つまり脚本や設定のような作品の内面に関する作業がおろそかになり、作品の表面上を良くする事で頭が一杯になってしまっていた。なぜこのような問題を引き起こしてしまったのであろうか。

まず第一に、大学院入学前からの私自身のアニメーション制作に対する姿勢に原因があったと考えられる。私が美術に目覚め始めたのは小学4年生の頃である。「友人の絵を描こう」という課題で家族や友人、先生から褒められた事が切っ掛けであった。運動、勉強、いくつもの習い事をしたがどれも他人より抜きん出る事が無く、何かを得意だと思える事が無かった私にとって、絵を描いて褒められるということは大発見だった。

私にとって美術とは自己表現ではなく、人に認められ、必要とされ、好かれるために他人に見てもらふ事を前提とした道具だったのではないだろうか。このような切っ掛けから美術を志した人間が、作品の表面上を良くしようと上手い絵を描く事を目指すであろう事は何の不思議も無い。一年次制作に取りかかった当時の自分に関して、修了制作前の自分はこう振り返っている。

アニメーションに関して自分は一度も「成功したな」「今回はよくできたな」と思う事がない。特に作画面でうまく行かず「なにくそ!」という思いだけでここまで来てしまった。今までは「テレビで流れているような高クオリティなアニメーションが作りたい」という考えしかなかった。

【修了制作日誌 2014 2/24、今回何に挑戦するのか、内面に関して】より

次に、作業時間の分配が上手く出来ていなかったことも原因として考えられる。実際にロトスコープを使用してみると、思った以上にかなり画力に左右される難しい技術だという事が分かった。まず実写映像をなぞる際、ブレや画質の悪さで物質と物質の境目が曖昧になっている事が多い。前後の写真を見比べつつ、自身の作画で線を補わなくてはならなくなるのである。更に、実写からの線の抽出加減が非常に難しい。一年次制作では可能な限りの線を拾い、現実世界と仮想世界の境界の曖昧さを表現しようと試みた為、とてつもない時間と労力をロトスコープ作画に注がねばならなくなった。

(略)～ 更に制作進行において自身の制作スピードをちゃんと考慮すべし。一応前作ではロトスコープにかかる時間は実験で導きだしていたが、無茶をしたときのスピードである事を考慮できず、計算ミスを犯した。実験は正確に。

【修了制作日誌 2014 2/24、改善するには】より

ロトスコープにかかる時間を見誤り、想定していたよりも倍の時間がかかってしまった。作品提出日を過ぎ、後ほどやり直そうと考えていたレイアウトの修正も行えず、演出も不十分となってしまった。

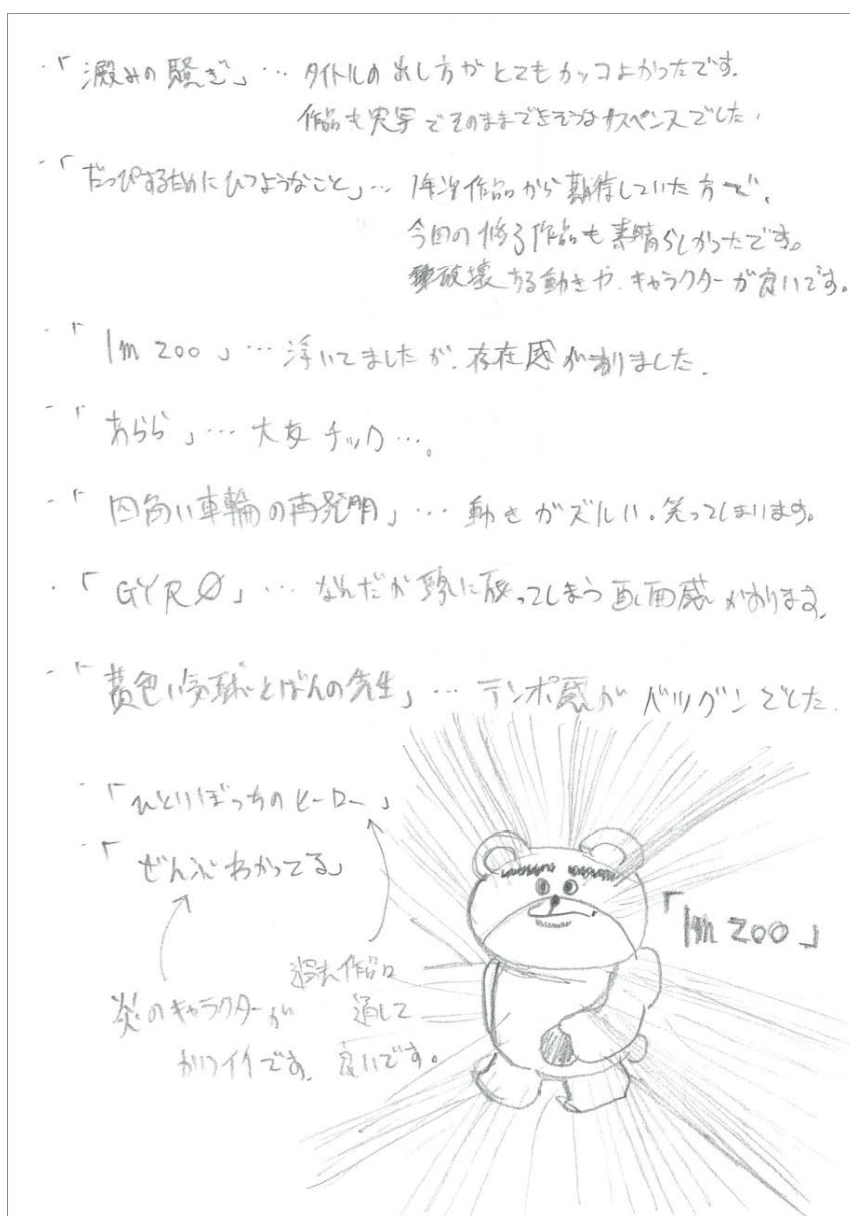
1-4 既存のアニメーションに受けた影響

アニメートの上達に置いて、既存のアニメーションの模倣を行う事は欠かせない事である。しかし私は一年次制作に置いて、自分のアニメートに関し以下のように記している。

アニメートにおいては既存のものを目指すのをやめて、自分が良いと思う動きを詮索するべし。「あらら」は正直「AKIRA(注4)」系の作画の動きを参考にしていました。終盤はその余裕もなくなったけど。

【修了制作日誌 2014 2/24、内面に関して】より

作品を鑑賞する上で、作者が何に影響を受けているかが明白な場合、鑑賞者の意識は影響元へと向かう。つまり“影響元の作品との比較”という形での評価を受けざるを得ないのである。以下はその鑑賞者の最たる例である。



【GEIDAI ANIMATION 05GO 横浜会場内覧会アンケート】より

鑑賞者は“〇〇に似ている”という共通項を見つけた時点で、思考を停止させてしまう。

また内覧会の時、某氏に言われた言葉が今でも突き刺さり続けている。「君、後半の良かったよ。でもね、前半よくないね。絵柄がありきたりなアニメーションで最初見る気が失せちゃったもん。え、大友克洋に影響受けたの？それにしても駄目だよ。全然良い影響受けてない。無駄な線が多すぎるよ。」

評価された事、言われた内容が重要なのではなく、言われた事に対し自分は一切言い返せなかったという事に重要性がある。相手が間違ったことを言っていない、と思ってしまった事にこそ、一年次作品への最大の反省が含まれていると言える。

1-5 一年次制作をふまえた修了制作での目標

一年次制作の反省を行った事により、次作である修了制作の企画への第一歩を踏み出す事が出来たと言える。以下は修了制作企画前に書かれた修了制作への意気込みの文章である。

(略)～ 今もちろんそれは変わらないけれど、「既存のアニメに近づきたい」とは思わなくなった。日本の商業アニメーションにある作画の凄さ、他国にはない凄さ(自分がそう感じている部分)を目指しつつ、もっと自分の作家の面を押し出したい…とこの一年で思うようになった。

【修了制作日誌 2014 2/24、今回何に挑戦するのか、内面に関して】より

また技術的な面において、作画第一主義アニメを制作した事により得るものがあつたと当時の私は振り返っている。得たものとしては、ロトスコープで背景動画を大量に描いた事により自身の作画技術が向上し、レイアウトやアニメートの幅が広がり、演出のバリエーションが増えた事が挙げられる。

作画において自分のできる事が思っていた以上にある事が判明。→カメラがトラックするシーンとか背動とか描けるようになってるかも。絵コンテの時点で入れられる演出のバリエーションが増える。

【修了制作日誌 20142/24、成功したと思った事、得られたもの】より

第2章 修了制作に関して

2-1 趣味を入れ込む

私は作品を作る際、どうしても肩に力が入り大仰なテーマを選びやすい傾向にある。テーマがあまりに壮大だと、構想や脚本、世界観の作り込みに膨大な時間がかかってしまう。またそのようなテーマは日頃から気にかけている事で無い場合が多く、一からリサーチを行わなくてはならない。リサーチを行うにしても、どこから取りかかれば良いのかをまず考えねばならず、取っ掛かりを掴むにも時間がかかってしまう。結果、実制作にかけられ

る時間が減ってしまい、作品自体のクオリティ低下に繋がってしまうのだ。

ストーリーや作画技法において現在打開策はないが精神的な部分では作家の面を押し出したいと思って制作に打ち込もうと思う。その第一歩を自分の趣味、フェチを作品に入れ込む事から始めようと思う。今までは理性的な部分で作りすぎたかな、というか良い子を演じて外面で制作していた感覚に近い？作画は既存のアニメを目指し、内容は良い子面して作っていた…要するにつまらない私のアニメは

【修了制作日誌 2014 2/24、今回何に挑戦するのか、内面に関して】より

まず今回、日頃自分が何に興味を持ち、何を考えているのかを思い出す作業から入った。小さい頃から好きなものであり、且つ周りの人間と自分に齟齬を感じているテーマとして、恐竜を扱う事に決定した。

2-2 世界観の設定

恐竜をテーマにすることを決定した際、恐竜をメインキャラクターとして設定する事はしなかった。あくまで恐竜はメインを彩る要素であり、視聴する側が「恐竜が出ていたアニメだったなあ」という感想しか持たないような作品にはしなかった。恐竜を他の作品にみられるような在り来たりな扱いをする事は、自分自身の中で恐竜を軽く扱う事と同義であるように思われた。企画当初、恐竜をテーマにするか否か迷っていた最中、以下のように考えていた。

恐竜というテーマは「現実にはないものの代表」として、特にアニメーションにおいてはメジャーな題材である。

たしかに恐竜をメインに話を考えるのは面白くない、というか何番煎じになるかわからないだろう。だが恐竜をメインの話に彩りを加える要因として使用する事は悪い事ではないと思った。そしてそのために資料を見て恐竜の動きや生体を知る事は決して無駄ではないと思う。恐竜の動きの試作品を作る事も。

どんな事も小さな一歩から始めなければならない。今回の作品に恐竜の動きの研究成果がすぐ出るかと言われれば否だが、今始めなければ一生始まらない事は確かだ。

【修了制作日誌 2014 2/28、恐竜】より

恐竜のアニメーションを企画した際、周りからは「恐竜がいっぱい出てきて、動いてるだけでも良いと思うのに」という意見を貰った。しかし、当時の私は以下のように述べている。

恐竜を動かす事に魅力を感じてるんでしょう？と良く言われるが、それなら CG の方が向いているジャンルでしょ、と個人的に感じてしまっているし、今まで見た中で魅力的な恐竜だなと感じた手描きアニメーションの恐竜は正直記憶の中から見つからない。恐竜をテーマにした作品にすることに魅力を感じている。

【修了制作日誌 2014 4/9】より

その後恐竜をテーマとして扱いつつ、恐竜を主役にしない方法を考えた際、“古生物学の研究は一種の供養ではないか？”という一つの発想にたどり着いた。

写真や身内から聞いた話をもとに生前どのような人物だったか思いを馳せる(身の整理をする→遺品や遺影を綺麗にする→人から故人の話を聞く→思いを馳せる)
化石という手掛かりをもとにどのような姿でどのような生活をしていたかを考える(化石を発見→綺麗にする→様々な分野の研究を重ね実態を明らかにしていく→想像する)
その生物が“いた”事実を証明する事は亡くなった人を忘れない事と似ている。

【修了制作日誌 2014 4/5】より

“古生物学の研究は一種の供養ではないか？”という発想を元に大まかなプロセスを設定し、次に行ったのは脚本を書く事ではなくイメージボードを描く事であった。この作業プロットはゼミの担当教授である岡本美津子教授からの助言によるものである。脚本を実際書いていくとどうしても細かな要素が気になり始め、企画の軸が決まり始めた際の初期衝動や直感的なイメージを失ってしまう恐れがある為である。実際この作業はかなり効果的と言えた。

イメージボードを描く際、恐竜に色を塗らないまま背景にのみ青や緑系統の色を塗っている。これは赤や茶色といった恐竜に付随しがちなイメージの色を避け、静かでクリアな空間を作り上げたいという意味合いもあったが、杉井ギザブロー監督(注 5)のアニメーシ

ョン『銀河鉄道の夜』や、たむらしげる監督(注6)の『クジラの跳躍』『銀河の魚』に影響を受けた事も大きい。『銀河鉄道の夜』の銀河ステーション LA STACIO GALAKSIO の章に、巨大な古代生物の化石を発掘しているシーンがある。このシーンには青を基調とした色彩設定がなされており、真っ白な砂と骨、青く透明な水がある。このシーンを観たとき、この場だけ時が止まったかのような感覚に陥り、また化石の発掘という赤や茶色を連想させる行為に対し真逆の色彩を組み込んでいることに感動したのである。また『クジラの跳躍』『銀河の魚』には透明感のある海が登場し、その下には街が広がっていたり、地面のように固まった状態であったりする。後の考察によるものだが、私はこれらの透明感のある美術設計を参考に地面の下に恐竜の骨格がたくさん埋まっているシーンを考えついたのかもしれない。

2-3 恐竜の扱い方

恐竜というテーマは「現実にはないものの代表」として、特にアニメーションにおいてはメジャーな題材であると先に述べたが、ここで幾つかの恐竜をテーマにした映画を例に出し、作中で恐竜がどのような扱い方をされているのかを分析してみる。

『リトルフットの大冒険(The Land Before Time)』

1988年アメリカで制作されたアニメ映画。製作総指揮はスティーヴン・スピルバーグ(注7)とジョージ・ルーカス(注8)。

恐竜が喋り、感情を持つ描写が主である。恐竜をキャラクターとして扱っている。また恐竜の種族によって性格付けを行っており、逆に種族のアイデンティティを失わせる事によってキャラクターに個性を与えている。例としては、トリケラトプスは現代で言うサイのように体当たりで突進する生物だと言う見解が主であり、そこから好戦的な性格付けをされている。またプテラノドンが空を飛んでいたとされる生き物だが、この作品では飛べないプテラノドンを登場させ臆病な性格付けを行い、話の展開を盛り上げるスパイスにしている。

『ジュラシックパーク(Jurassic Park)』

小説を原作とした1993年制作の映画。スティーヴン・スピルバーグ監督。

恐竜を科学の力で現代によみがえらせるという話。恐竜を飼育するシーンがあり、恐竜を動物、生物学的扱いをしている。一方人間の支配下を抜け出し人間を襲う描写も多く、恐怖対象(モンスター)として恐竜を扱っていると言える。

『ウォーキングwithダイナソー』

イギリスの公共放送局BBC(注9)製作の恐竜ドキュメンタリー。幾つかのシリーズが存在しており番組の形式も様々である。主にドキュメンタリーの形式を取っており、まるで現代に生きているかのように、実際に存在した生物としてリアリティのある『再現』を行う。番組構成上アトラクション的要素が求められるため、若干の恐怖対象(モンスター)としての要素も持ち合わせるが、本論文で例に挙げたどの作品よりも科学的根拠に忠実な生物としての恐竜を描いている。

『キングコング(King Kong)』

幾つかのリメイクが存在するが、ここでは2005年に製作された映画に関して述べる。ピーター・ジャクソン監督(注10)。

何種類かの恐竜が登場するが、髑髏島で独自の進化を遂げたという設定になっており、創작성、オリジナリティを含んでいる。普通のゴリラではないキングコングと同様、普通の恐竜ではなく、ほぼどの恐竜も人間に襲いかかる恐怖対象であり、デザインも凶暴な方向性へシフトしている。ジュラシックパークよりも更に生物学的根拠に基づく要素を排除した創作物といった扱いである。

『ファンタジア(Fantasia)』より『春の祭典』

1940年ディズニーの長編映画。ベン・シャープスティーン監督(注11)。

地球創世記から恐竜時代までの生物の進化を辿る作品であり、恐竜に限定したものではない。恐竜自体の魅力を描くというより、生物が時代や自然現象に翻弄される様を主として描いている。

以上の分析により、既存の作品の恐竜の扱いは大きく分けて三つに分類出来る。「生物としての恐竜」「怪物としての恐竜」「キャラクターとしての恐竜」である。

では、私は修了制作において恐竜をどのような扱いにしたいのだろうか。先に、恐竜に

関する認識に関して周りの人間と自分の間に齟齬を感じていると述べたが、具体的にどのような齟齬があるのかを説明するのは非常に難しい。なぜならば、私の恐竜に対する認識は上記に挙げたどのカテゴリーにも属していないからである。自分が恐竜に対して感じている感覚を他人に伝えたいという目的もあり修了制作を作ったので、言うなれば修了制作こそこの問いの答であると言える。

だがあえて言葉にするなら、私が恐竜に対して抱いているイメージは“大昔に死んでしまった謎めいた偉人のようなもの”なのかもしれない。誰もが知っている存在だが、その存在を伝える人や物が無ければ、その人がどんな人だったのか自分には分からない。また、人伝えの情報しか無いため、本当のところ実際はどんな人だったのかは、今生きている人には誰も分からない。私は修了制作企画段階では恐竜に関して以下のように述べている。

恐竜が人のようにしゃべって、考えて、活躍してしまっは私が魅力的に感じている恐竜の部分が無くなってしまうような気がしている。それはそれで大変魅力的だけど私が今回扱いたいと思っている恐竜のイメージじゃない…イメージというか存在感というか…(略)きっと私の中で恐竜は生き物じゃないんだと思う。もう命を終えた存在。ある意味生き生きしていないというか…過去の支配者というか…(略)ドードーとかニホンオオカミと違って本当に人間は誰一人として知らない存在で、誰かが地面をほじくり返しはじめなければ、誰かが化石を調べ始めなければ、誰かが気にし始めなければ存在さえ認識されなかった幻の生き物…。

誰も見た事が無いという点では深海の生き物もとても近いし、私自身もとても興味をかき立てられるものだけれど、これから先見るチャンスが皆無ではないという点において大きな違いがある。

【修了制作日誌 2014 2/28、恐竜】より

前に恐竜の面白さについて記述した際「科学者やそれに協力した芸術家が化石という限られたヒントから導きだした仮定の姿を、我々はすっかり信じきっている」事に見出していると述べた。ならば作中の中の恐竜自体を「研究結果から導きだした情報の穴を仮説で埋めた生き物」として扱うべきではないだろうか。

【修了制作日誌 2014 2/28、恐竜】より

2-4 キャラクター設定

一年次の反省として、脚本の背景にある設定の作り込みが不足していた事が挙げられる。設定の作り込みが不足した事により、キャラクターの年齢と外見がそぐわなくなる、脚本の浅さに繋がる等の問題が生じた。そのため今作では作品本編に使用する設定から、本編に必要なと思われる範囲にまでキャラクターの設定を徹底的に掘り下げる作業を行った。

上野瞳

博物館での思い出に支えられていた事を、いつの間にか忘れてしまっていたという設定にする必要があった。そのため社会人になってからずっと我武者らに働いてきており、過去をなつかしむ余裕もあまりなかったという事にした。ある程度仕事に十分慣れ、且つ寿退社しそうな二十代後半から三十代前半に年齢を設定した。彼氏との旅行のために長期休日を取ったが、彼氏の身内に不幸があり旅行は中止し、暇を持て余してしまうという設定もあったが、尺の都合でカットされ裏設定となった。また彼女の仕事を恐竜や博物館から連想出来るような設定にしまうと、博物館での思い出を忘れてしまっていたという設定と齟齬が生じるため、会社の事務で働いている設定にしてある。こちらも尺の都合で裏設定となった。またビーズで小物を作る事を趣味としており、ビーズの反射光がスピノサウルスの鱗を想起させ、博物館の記憶を思い出すトリガーに設定していたが、その場合館長が亡くなった事が明確にならないという問題が生じ、さらに尺の都合もあり裏設定となった。

鈴木宗治郎

二十年後には亡くなってもおかしくない年齢で、まだ働く事の出来る年齢にする必要があったため60代に設定した。

優しい人だが、自分の好きな事には熱中し熱くなる性格を設定した。これは自身の経験から来るものであるが、専門的な事をしている人間、ことに研究者は、日頃どのような性格であれ自分の専門分野に関することには熱くのめり込んでしまう傾向にある。幼い瞳が話を聞いてつい引き込まれてしまう程の熱意をもって恐竜に接しているような人物でなくてはならない。また話の展開上、子供の扱いに慣れた人物ではなく、子供は嫌いではないが接し慣れている訳ではないという設定にしている。そのため台詞も始めの方は子供に対して敬語を使ってしまうたり、優しい言葉を使いすぎないようにしている。

スピノサウルス

初期の段階から物語のキーとなる恐竜はスピノサウルスにすると決めていた。理由は私が一番好きな恐竜だからである。幼い瞳と館長を結びつける鍵となる存在であると同時に、博物館での思い出の象徴として描きたかった。他の恐竜よりもキャラクターとして個性を付ける必要はあったものの、あくまで瞳をそっと支えてくれていた記憶の象徴として描く事を第一と考え、自発的な行動を取る、感情がある等の最低限の個性を付けるに至った。

2-5 脚本構成

今作では脚本を何度も書き直す作業を行った。脚本の基盤を三ヶ月かけて作り上げ、更に三ヶ月かけて脚本を膨らませては削る作業を何度も繰り返し、最終的には脚本構成の基盤部分だけが残る形となった。しかし脚本を何度も書き直した事により、無理なくキャラクターの背景を掘り下げ、地に足の着いた世界観を自分の中に作り上げることが出来た。作品の表に出るような作業では無かったが、脚本を完成させる上でかなり重要な役割を担ったと言える。

脚本の基盤を決める際は企画段階で書き上げたイメージボードを使用した。描きたいシーンを優先して抽出した後、順番を入れ替えながら脳内でシュミレーションを行い、新しくつなぎのシーンを挿入したり、余分なシーンを抜いたりする作業をビジュアル的に管理出来た。岡本教授から勧めて頂いた方法である。

物語の基盤をある程度決めた後は、「なぜこのキャラクターはこのような行動に出たのか、一体何がしたかったのか」といったキャラクターの行動原理を探る形で設定を掘り下げていった。行動原理を掘り下げる事で自ずとキャラクターの性格や癖、趣味や仕事が決まって行く。そこからまた新しく脚本の案が膨らみ、物語の世界はどんどん膨らみ広がってゆく。最後の作業は、その広がった世界の中から必要な場所、必要な時間だけを切り取り繋げてゆく作業となった。

2-6 思い出の扱い方

私の修了制作は、主人公の上野瞳が幼い頃博物館で経験した出来事を思い返す事を基軸にしたストーリーである。演出上最も重視した点は、回想と再現は全く違うものであり、ことにフィクションである場合は、決して同一の扱いをしてはいけないという考えである。

回想とは過ぎ去った時のこと、つまり思い出を現在の自分が再度脳内で再現する行為である。カメラ等の機械は、過去に記録したデータを正確に再生することが出来る。これを再現という。しかし人間が過去に記憶した出来事を脳内で再生する場合、必ず個人の見解が入り込んでしまう。正確な再現をすることは不可能であると言って良い。

脚本に関し、同大学院 映画専攻 脚本領域教授の筒井ともみ先生(注12)にご教授願った。その際、筒井先生は思い出を扱う事に対し、以下のような自身の記憶に関するエピソードを話して下さった。

「幼い頃に離婚を経験した後、小学校の時に父親と再会したことがあった。父親が私を手招きし、私は父親の腕に飛び込んだ。父親が私を持ち上げ、くるくると回った。周りには花びらが舞い、とても美しい光景であったことを今でも鮮明に思い出せる。しかし後ほど父親との再会に居合わせていた人に話を聞くと、確かに再会はしていたが父親は手招きなどするどころか互いに直接的な接触は一切無かったという。更に花びらも舞っていなかった。」

この文章自体も、筒井先生が話して下さったことを思い出しながら記述しているため正確な記述である保証は一切無い。しかし、本質はしっかりと記憶している。経験は必ず脳内で誇張されて記録され、更に思い出す度にその姿形を変えるということだ。

上記の理由から、まず作品の美術設定をする際に、思い出と実際の博物館にビジュアル面での違いを出すことにした。しかしあまりにもビジュアルに差をつけすぎると、観客が同じ場所であるという認識が難しくなってしまう。そのため、迷子になっている最初のシーンの背景美術は実際の博物館とほぼ同じものを配置し、細かなディティールを排除していく作業を行った。逆に、物語のキーパーソンである館長鈴木宗治郎と出会う場所である、恐竜の化石が地面に展示されている部屋は現実離れした美術設定にした。更にディティールを排除し、空間の境界を無くした。地面の下に埋まっている恐竜の化石は骨格標本に描き換え、床下は果てしなく下へと続くようにした。

また思い出は思い出す度にその姿形を変えるということにも考慮し、作中の別々のシーンに館長の同じ台詞が二度使用されているのだが、きちんと録音を二度行っている。また声優には声のトーンをわざとらしくならない範囲で変化させてもらい、それぞれのシーンで受ける印象に若干の違いが出るようにしている。

2-7 話が分からなくても面白いアニメ

今作において一年次制作で不十分だった脚本に力を入れる事は最大の目標であった。しかし同時に、しっかりとした脚本を書きつつ、画面をいっぱい動かして見せ場を作り「アニメーション」としての面白さを追求する事も重要であると考えていた。

最近小さい頃見ていたアニメや映画を見返す機会が多く、その中でも現在の自分が観ても面白いと感じる作品は「この作品はこんな話だったのか」と今更理解するものが多かった。つまり幼い頃の私はストーリーをほとんど理解せずとも作品を楽しんでおり、且つストーリーの面白さを大人になって気付いたという事である。「ストーリーが面白く、且つストーリーを理解しなくても面白い」という作品を作る事が私の憧れであり目標である。

画面をいっぱい動かして見せ場を作りアニメーションとしての面白さを追求する為、たくさん恐竜が主人公を取り巻きながら動き回るシーンを作りたいと企画段階で考えていた。しかし絵コンテの作業に入ると、以上の情報だけでは作業の取っ掛かりが無く、全く手が進まなくなってしまった。そこで考えた方法は、好きな楽曲のPVを作るつもりで絵コンテをきるというものである。日本の楽曲、特に映画やアニメの主題歌になるようなキャッチーなのは、前奏、サビ、間奏…といったように展開がハッキリとしており、この展開にあわせる事で作業の取っ掛かりになり、且つ絵コンテの展開が単調にならないようにする事が出来る。今回は岡村孝子(注13)の『夢をあきらめないで』を使用した。曲の展開が都合に良く、元々好きな楽曲だったこともあるが、歌詞が具体的過ぎてイメージが引っ張られるという事が無かった為である。また「乾いた空に続く坂道 後姿が小さくなる」「いつかは皆旅立つ それぞれの道を歩いていく」「熱く生きる瞳が好きだわ 負けないように悔やまぬように あなたらしく輝いてね」といった歌詞が人物設定や脚本と若干リンクしていたという事も理由である。

2-8 映像構成

限られた時間でコンテと作画をこなさなくてはならないため、「絵コンテ」「レイアウト」「原画の下書き」の三段階の作業を、絵コンテを緻密に書き込み拡大コピーする事で一回に省略した。

また絵コンテの段階である程度作画時間をそれぞれのシーンにどの程度割く必要があるのかを考えなければならない。その際参考にしたのは、アニメーション作家である南家こうじ(注14)の作品である。南家こうじの『僕は君の涙』という作品は作画の力配分が実に巧妙である。この作品は全てのシーンで絵を動かしている訳ではなく、止め絵を多用し、

動画枚数も多い方ではない。しかし動画の繰り返し、絵の一部だけを動かす、カメラを動かす等の技術を上手く使い、動いていないという印象を全く与えないのである。動かすところは動かし、止めるところは止める。魅せたいものだけを動かし、不用意に画面全てをゴチャゴチャと動かさない。一年次制作では絵をたくさん動かす事だけを考えて制作していた私にとって、動かす事だけが良いアニメではないと思う事が出来た切っ掛けの作品である。

2-9 キャラクターデザイン

一年次では絵柄が既存の作品に似ているという指摘を幾つか受けたため、今作では実写の人間をモデルにしながら、自分の手が自然に動くまでいくつものスケッチを繰り返し、デザインを固めていった。

上野瞳

このキャラクターを思いつく切っ掛けとなったのは、母の昔の写真である。若い頃の母は、今にも増して一層お洒落であり、女性らしい可愛らしさを持っている。センスの良い上品で可愛い洋服をいくつも持っており、服によって髪型を変えたりしてお洒落を楽しんでいる母の姿を見て、つい自分と比較してしまった。私は絵がうまくなればそれで良いという生活を送っているので、自分のお洒落は二の次であり、性格や態度も男勝りである。自分を飾り立てて楽しむ行為は、中学受験を始める前の小学校中学年でぴったりと止めてしまった。だが母親の写真を見て以来、もし自分がお洒落の楽しみを持ち続けられていたらどんなに楽しかっただろうかと考えるようになった。瞳のキャラクターデザインは上記のような女性らしさに対する憧れが詰まっている。企画の初期段階の脚本を書く前から練り上げており、自分自身に無い要素を持ったキャラクターを作る事で、作品自体も自分という枠から放たれ、自由になるのではないかと考えた。服装は幼少期もあわせて7種類デザインし、髪型も服装に合わせて全て変えた。

鈴木宗治郎

一番最後までなかなかビジュアルが決まらなく、一番悩んだキャラクターだった。優しい性格を現すため、普段は目尻の下がった細目だが、表情によっては目をパッチリと開く可愛い目という設定だけは決定していた。優しいだけの顔では印象に残りづらい為、少し情けな

く間抜けな要素としてハの字の眉毛を付けた。他の要素は実際に会った事のある学者の方々を参考に、小柄な体格、真ん中分けの髪型等設定を行っていった。

スピノサウルス

ビジュアル面を決めていく上では先に述べたように“研究結果から導きだした情報の穴を仮説で埋めた生き物”という意味合いを強めたかった。

体はつるつとした鱗で覆われていると反射して綺麗な画が描けそうな気がする。他の恐竜を扱っている作品(特にリアル思考であるCGのもの)では恐竜の皮膚は乾燥したものとしており、ごつごつとして頑丈なイメージに仕上げている。それらとの差別化を図る意味でも効果的なのではないだろうか。

半ば空想の生き物という設定にしたいので、綺麗で夢みたいな要素が欲しい。

【修了制作日誌 2014 2/28、恐竜】より

瞳がスピノサウルスに付け加えた要素として、青い色が付き、背中のヒレが動くというオリジナリティがある。

またもう一匹成体のスピノサウルスが登場するが、こちらは館長が瞳のスピノサウルスの要素を取り込みつつ自身の解釈を加えた恐竜であるという設定なので、体色、稼動のヒレに加え紫色の目という要素を付け加え、差別化を図った。

2-10 アニメート

私は高校生の時の処女作から一年次制作までの全ての作品において、フレームレート12、いわゆる2コマ打ちでずっと作画を行ってきた。一方商業アニメーション等の日本の一般的なアニメーションは多くがフレームレート8、すなわち3コマ打ちを行っている。なぜずっと2コマ打ちだったのかと言うと、たいした理由は無くただ単に2コマ打ちが一般的だと勘違いしていただけである。この勘違いに気付く事が出来たのは、若手の人材育成を目的にした産学連携プロジェクトであるアニメーションブートキャンプに参加したからである。アニメーションブートキャンプとは学生がアニメーションの現場で活躍するプロのアニメーター、監督に密着しながらアニメーションを学ぶことができる合宿であり、私はここで3コマ打ちが一般であるという知識以外にもアニメートに関して実に多くの事を学ぶ事が出来た。

キャンプ参加前まで、自己流でアニメーションを制作してきた私はアニメートをする際、既存のアニメーション作品を参考にする手段しか無かった。しかし「上手いアニメーションとは視聴者の経験を想起させるものである。すなわちアニメーター自身の動作の経験をしっかり作画に落とし込む事が重要である」ということをキャンプで実習を通して学ぶ事が出来た。修了制作でのアニメートは、既存のアニメーションを参考にせず、自身の経験に基づいた作画が出来たと思っている。

2-11 アナログという選択

彩色の作業をアナログで行ったのは今作が初めての試みである。私は作画をする際、線を几帳面に惹く癖があり、これをパソコンでデジタル線画に加工してしまうとアナログの質感が無くなってしまうという問題があった。アナログの質感を失ってしまうと人間の手が介入しているという印象が薄くなり、労力の割に画面に効果が出ないという問題が発生してしまう。一年次では画面上に線をたくさん描き、色面を増やして画面を複雑化してこの問題を解決しようと試みた。しかしある程度効果は出たものの時間がかかりかかってしまった。この問題を解決するため、今作から初めて彩色もアナログで行う事にした。

2-12 彩色

彩色の画材はコピックマーカーと2Bの鉛筆で行った。絵の具で彩色をすると色が変わってしまう可能性があり、また紙が水を吸って変形する恐れがあった。私の作画は緻密に中割りを行うため、出来るだけ作画の線を殺さないような彩色方法を取る必要があった。

紙は灰色掛かった色の再生紙を使用している。企画初期段階から作中に光の表現を用いたいと考えており、そのために光以外の面を暗めにする必要があったため、もともと灰色掛かった再生紙を使用する事とした。また、大学院で一般に使用されている動画用紙は表面がツルツルとしていて鉛筆のザラツとした感触が出にくく、更に紙自体がへこみやすくアニメートの際に線が沈み込んで思うような線が描けないと言った理由も挙げられる。

2-13 スタッワークの設計

彩色をアナログで行う際、余分な部分をパソコンで抜き取り透明にする、マスク抜きという作業を行う必要がある。今作の彩色は主線を除き、紙の余白を活かした手法で行っているため、マスク抜きは非常に困難な作業になると予想出来た。そこで考えた手法は、マスク抜

きしたい物の周りを、彩色で使用していない系統の色ペンでぐるっと取り囲むという物だった。この作業によりパソコンでのマスク抜き作業は非常にやりやすくなった

今作では作業時間の関係上どうしてもヘルプのスタッフを入れる必要があったが、作画や彩色作業は独特なテクニックや慣れが必要であり、他の人に頼む事が出来ない仕事であった。しかしマスク抜きをやりやすい手法にした事により「スキャン」「マスク抜き」の二つの作業をスタッフに分担する事が可能となった。

2-14 アプリケーションの変更

私はアニメーションをつくり始めた時からRETAS STUDIOというアプリケーションを使用してきた。しかし今作では彩色作業がアナログになった事で映像編集のアプリケーションを変更せざるを得なくなった。RETASはスキャン、作画、彩色、編集を一連のアプリケーションで行う事が出来ると言う、相互性を強みにしているアプリケーションである。しかし今回は彩色をAdobeのPhotoshopで行っているため、この強みは全く効果のない物になってしまった。また軽いはずのデジタル彩色のアニメーションを編集していてもプレビュー等が大変重く、一年次の約9倍の尺である今作では重さに耐えきれないと判断した。Adobeの製品は日頃からよく使用しているため、かなり直感的に使用する事が出来ると考え、変更する事にした。

2014年の7月の一ヶ月間、私は株式会社スタジオよんどしい（注15）のデジタル部へインターンシップを行った。スキャンと彩色、撮影の作業を行ったのだが、スキャンと彩色はRETASを使用し、撮影はAdobeのAfter Effectsを使用していた。After Effectsでの撮影方法を学ぶ事が出来たのも、アプリケーションを変更した理由として挙げられる。

2-15 思い出の想起

昔の事を思い出すトリガーとなるものとして、音が挙げられる。作品に関して、思い出の中と同じ音、音楽を現実のシーンに使う事により、登場人物が何を思い出しているのかを視聴側に伝える事が出来る。いわゆるライトモチーフである。

先にも述べたが、作品の一番最後のカット、上野瞳が博物館の思い出の場所で館長の事を思い浮かべているシーンは、瞳に館長と同じ行動をさせる事で効果を狙っている。このシーンでは更に、動作に基づく音も全く同じものを流す事により、更なる効果を狙った。逆に瞳が博物館のパンフレットを見て昔の記憶を呼び覚ましているシーンは、徐々に博物館で流れ

ていた閉館の音楽を流す事で、記憶が想起されている描写を視覚的に描かずに表現する事が出来た。

2-16 音楽を活かす

エンディングに流す曲を閉館の音楽のアレンジにする事は、企画の初期段階から決めていた。むやみに様々な曲を使用するより、一つの曲を何度か使用する方が視聴側の印象に残るのではないかと考えたからである。また閉館の音楽と思い出の博物館を結びつけるライトモチーフ的効果も狙っている。更に楽器に関してもライトモチーフを使用している。物語のキーパーソンである館長が登場する重要なシーンではクラリネットを使用し、その後のシーンで館長が登場していなくともクラリネットを流す事で、視聴者が館長を想起するように演出している。

2-17 無音の効果

普段映像を観ているとき、そこに音や音楽が付いている事が常である。無音の世界は現実的にはほぼあり得ない事である。無音になると人は異変を感じ、グッと神経を研ぎすます。映像作品においては画面に集中する事になる。何がおこったのか判断するため、次に何がおこるのかをじっと待つのである。つまり魅せたい重要なシーンの手前に無音を意図的に使用する事で、観客の注意を引きつける効果が期待出来る。

今作では「瞳がパンフレットを探し出し、博物館での記憶を思い出しているシーン」「館長が瞳の元を去ってしまうシーン」という二つの重要なシーンの直前に無音の演出を行っている。どちらも無音の後にはライトモチーフの音楽を利用しており、無音とライトモチーフの両方を使用する事で相乗効果を期待した。

結論

私の大学院での大きな目標は「自分が納得出来る作品を制作する事」である。大学院に入学するまで、映像やアニメーションに関する勉強や技術は全て自己流でこなしてきた私は、結局他者の作品の“ものまね”止まりの作品しか作れた事も無く、また技術的に未熟な事もあり自分の作品を好きになれた事が一度も無かった。次こそは良い作品を作りたい、

という強い気持ちだけが作品制作の原動力だった。

そのため修了制作でも一年次制作の反省から作業を始め、心残りを払拭したい気持ちで制作に打ち込みはじめていた。しかし実際に修了制作の企画を始め幾つもの作業工程を経る中で、多くの方々の協力や意見を得ることが出来た。自分は次第に「この作品は自分一人で作っているのではない。独りでは絶対に出来ない事をこの作品でやれているのだ。」と考えられるようになり、ようやく自分の作品を好きになる事が出来たのである。ただ一つ心配な事は、もし次の作品を作るとしても、今作品からは作品制作の原動力を生み出せないかもしれないという事である。

謝辞

修了制作作品『かたすみの鱗(Scutes on my mind)』を制作するにあたって、多くの方々のご協力を頂き、完成させる事が出来ました。

御意見を頂きました各教授、制作環境を整えて下さった助教、助手の方々、および関係者各位に心から御礼申し上げます。

注

1. CG-ARTS 協会主催の学生作品のみを対象としたコンペティション。
2. 株式会社テトラ 代表兼プロデューサー。
3. グラフィニカ所属 制作部シニアマネージャー。
4. 原作・監督大友克洋のアニメーション映画。1988 年制作。
5. アニメーション監督、日本画家。静岡県沼津市出身。日本映画監督協会会員。日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) 会員
6. 絵本作家・イラストレーター・映像作家。
7. アメリカ合衆国の映画監督、映画プロデューサー。アメリカ映画アカデミー会員。大英帝国勲章 (KBE) 受章。
8. アメリカの映画監督、映画プロデューサー、脚本家。
9. British Broadcasting Corporation, BBC

10. ニュージーランド出身の映画監督、映画プロデューサー、脚本家。
11. アメリカ合衆国の映画監督、映画プロデューサー。
12. 脚本家・小説家。
13. シンガーソングライター
14. 映像（アニメーション）作家、キャラクターデザイナー。本名の南家講二。
15. STUDIO4℃（正式名称:株式会社スタジオよんどしい）。アニメーションを主体とした映像作品の企画・制作を主な事業内容とする日本の企業。日本動画協会正会員。

参考映像

杉井ギザブロー『銀河鉄道の夜』（1985）

たむらしげる『クジラの跳躍 Glassy Ocean』（1998）

たむらしげる『銀河の魚』（1993）

スティーヴン・スピルバーグ, ジョージ・ルーカス『リトルフットの大冒険(The Land Before Time) 』（1988）

スティーヴン・スピルバーグ『ジュラシックパーク(Jurassic Park) 』（1993）

BBC『ウォーキングwithダイナソー』

ピーター・ジャクソン『キングコング(King Kong) 』（2005）

ベン・シャープスティーン『ファンタジア(Fantasia) 』（1940）

南家こうじ『僕は君の涙』（1998）

制作記録「かたすみの鱗 / Scutes on my mind」



東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

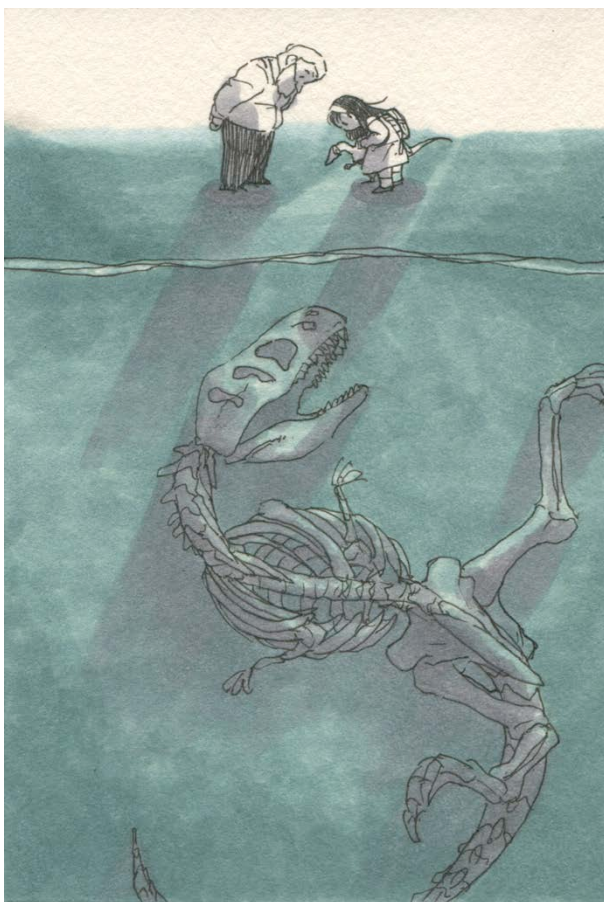
学籍番号 3213347

石谷恵/Megumi ISHITANI

指導教員 岡本美津子

2015年3月16日

1. イメージボード





2. 脚本

台本『かたすみの鱗(Scutes on my mind)』 石谷恵

※本作品は台詞のあるシーンが少ないため、その他のシーンはあらすじとなっています。

休日の夕方、上野瞳は地方新聞の片隅にて

『ひかり自然博物館館長 鈴木宗治郎さんご逝去』

と書かれた記事を見つける。

瞳はベッドの下にある段ボール箱を開け、古く汚れた ひかり自然博物館のパンフレットを探し出す。

瞳は幼い頃、博物館で迷子になった事を少しずつ思い出す。

幼い瞳は夕方の博物館の中を一人で走り回っている。館内には閉館の音楽が鳴り響いている。

迷っているうちに、瞳は地面の下に恐竜の骨がたくさん埋まっている空間に行き着く。怖がる瞳の背後から急に、男(鈴木宗治郎)が現れ、瞳に声をかける。

館長 「迷子？」

(瞳、驚き振り向く)

館長 「迷子になっちゃったかな」

(館長、瞳に向かって手を伸ばす)

(瞳は館長を不気味に思い、首を横に振りながら遠ざかる)

(地面を見つめる瞳)

(館長、膝を付き、瞳の足下にある骨を指でなぞりながら、瞳が警戒しないようにそっと話し始める)

館長 「これはスピノサウルスといいます トゲのあるトカゲ、という意味だよ
地面の中で迷子になっていたんだよ」

(警戒を少し解き、館長を見る瞳)

(館長、歯を見せて瞳に笑いかける)

館長 「僕はね この博物館の館長です」

(館長、少し身を乗り出す)

館長 「迷子の恐竜を見つけて 何色で、どんな模様だったのか 何を食べていたのかとか 考えるのが仕事なんだよ」

館長 「地面の中で迷子のまま、みんなに忘れられて 誰も自分の事を考えてくれなかったら… 寂しいでしょう？ 僕はさみしいなあ」

(瞳、館長の話に聞入り、しゃがんで地面の中の骨を見つめる)

(館長、地面に両手をついて再び話し始める)

館長 「この恐竜は、君とおんなじくらいの子供なんだけど どんな恐竜だったと思う？」

館長 「どんな恐竜だったのか教えてくれないかな」

(瞳、骨をじっと見つめ、地面の中から勢いよく、小さな青いスピノサウルスを引っ張り出す)

(瞳、生き生きとした表情で館長を見る)

館長 「綺麗な色だなあ」

(館長、瞳に内緒話をするように、耳打ちをする)

館長 「今度は、僕の番だね」

(二人の背後の地面から、巨大な恐竜ブラキオサウルスが次々に出てくる)

館長は瞳に様々な恐竜を見せてくれた。

瞳は恐竜たちに夢中になったが、ふと気付くと館長は大きな一匹の恐竜の背中に乗り、遠くへ行ってしまった。

広い世界に一人きりになり、不安でいっぱいになる瞳。

その時、ひとりぼっちの瞳の背中を誰かが押した。

瞳が地面から探し出した青いスピノサウルスだった。

スピノサウルスと共に走り出す瞳。

転びながらも走り続け、だんだんと体が成長する瞳とスピノサウルス。

やがて瞳はスピノサウルスの手を借りずに一人で走ってゆき、大人になる。

ふと、何かを忘れているような感覚に陥り、振り返る瞳。

(すっかり日が暮れて暗くなった部屋で、思い出に浸っていた瞳)

(側には大きくなった青いスピノサウルスがいる)

(瞳の心の中に、館長の言葉が静かによみがえる)

館長 「地面の中で迷子のまま、みんなに忘れられて

誰も自分の事を考えてくれなかったら…

寂しいでしょう？

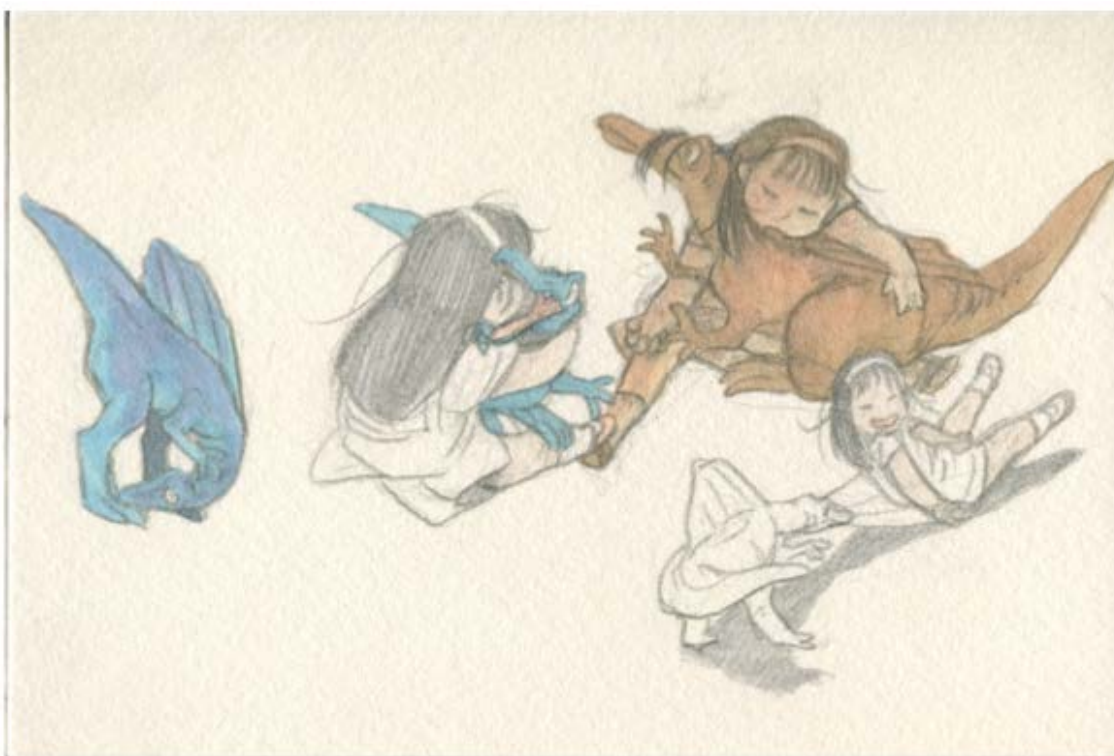
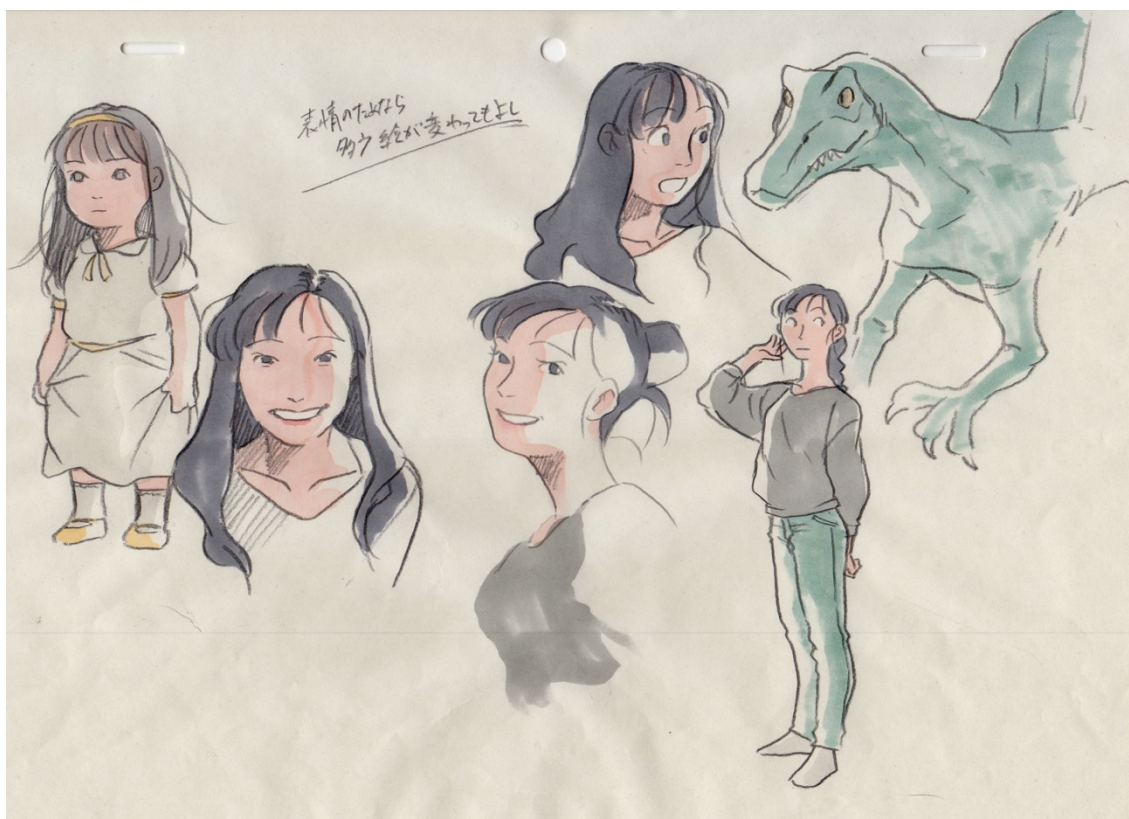
僕はさみしいなあ」

瞳は青いスピノサウルスと共に電車に乗り、博物館へと向かう。

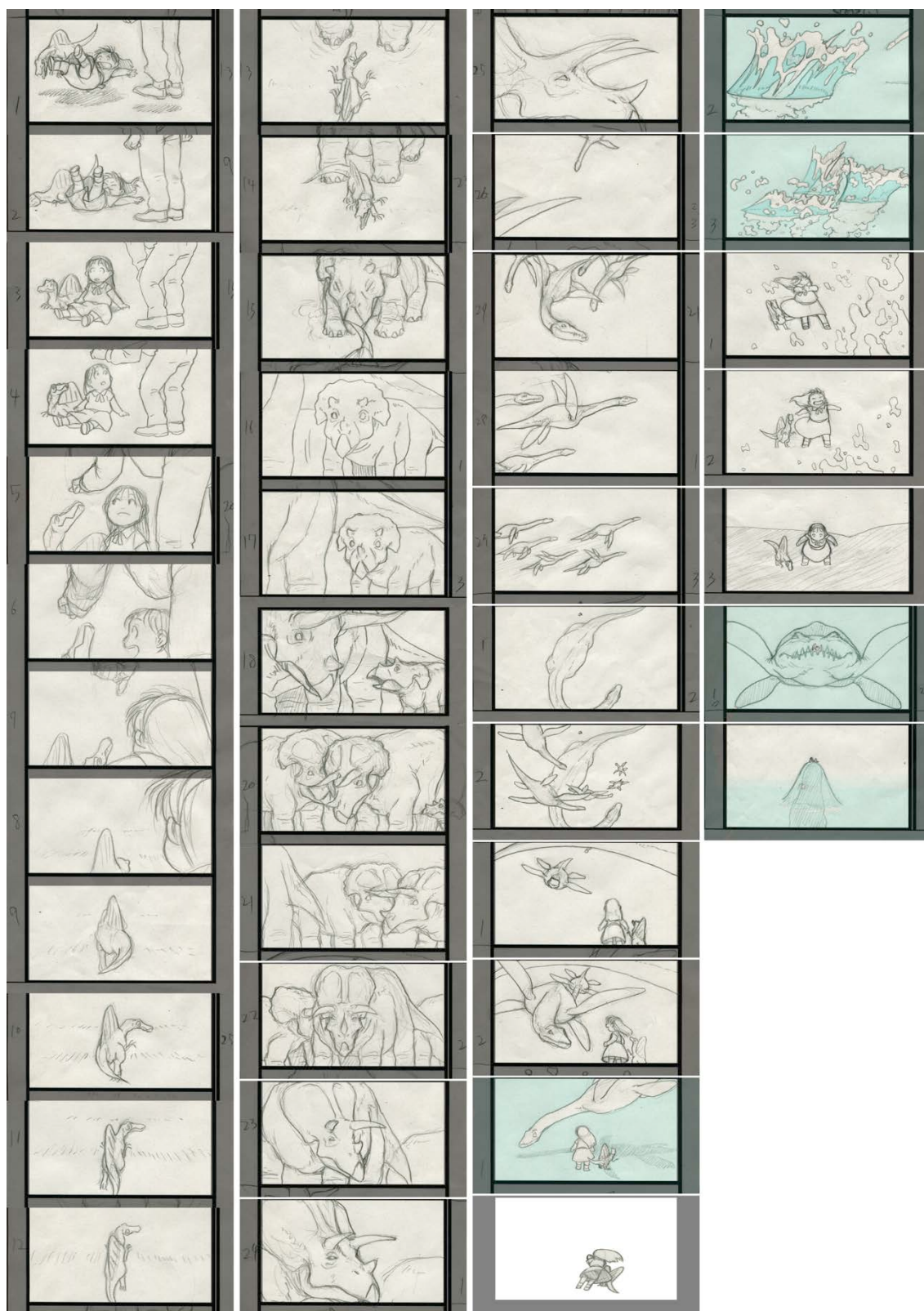
館長と出会った同じ場所で、あの 時館長がしたように、指で地面の化石をなぞる瞳。

おわり

3. キャラクターデザイン



4. ビデオコンテ



ビデオコンテの一部。コンテの時点で原画を描く事をイメージして正確に描く。

5. 作画



マスク抜きのため周りを緑色のペンで囲っている。

6. 彩色、マスク抜き



上から順に、原画、彩色済み、マスク抜き済みの作画。

7. 完成



