

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

アニメーション表現における
自己のキャラクター化と存在性
Existence of Self-characterization in Animation

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 3213357

山崎詩織/Shiori YAMAZAKI

指導教員 山村浩二

2015 年 3 月 16 日

目次

修士小論文「アニメーション表現における自己のキャラクター化と存在性」

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 「存在」を創造する	
1-1 肯定からはじまる創造	7
1-2 過去作品に見る存在の創造	8
第2章 「存在」を定義する	
2-1 キャラクター性の定義	13
2-2 現代のバーチャルとリアル	14
2-3 オンラインとリアルの融合	14
第3章 「存在」を認識する	
3-1 自己存在の認識	15
3-2 手法の必然性	15
結論	16
謝辞	17
注	17

制作記録「月夜&オパール / Moonlit Night and Opal」

1. 作品のテーマについて	20
2. 制作手順	20
3. 制作秘話	21

題目 アニメーション表現における自己のキャラクター化と存在性

Title Existence of Self-characterization in Animation

要旨：

本論文は、予てより自分自身が登場するアニメーション作品を制作してきた筆者が、現代において制作物を残す上で、なぜ自分自身をキャラクター化し、アニメーションという手法を用いる必要があるのかを考察し、その意義を明らかにすることを目的とする。その結果、作品を創作して世に放ち、それを認識してもらうという事自体が「存在」をつくることであるということが理解された。そして現代社会とこれからの未来におけるリアリティの中で、そこに創作したイメージを「存在」させるとはどういうことかの考察へと続いた。結論として、存在を「存在」たらしめるためには「時間」という尺と概念が必須であり、現時点でその概念を最も効果的に表現できる方法こそがアニメーションであるということが理解された。

Abstract:

The purpose of this paper is to examine the necessity of self-characterization in my own animation films and clarify its significance in both points of making myself a character and using animation technique. It thus became clear that the act of creating and releasing pieces of work to reach some audience awareness is by itself a way to generate a kind of “presence”. Then came some reflections about the meaning of making images of creation “exist” in present and future societies. In result, this study helped me clearly understand that Animation technique is the best method to represent the concept of time and its scale, which are indispensable to have any presence “exist”.

序論

2011年に「SNSの夜明け」と言われた事が既に遠い昔であるように、目まぐるしい速度でITは発展・進化し続け、またそれに伴い、人々の生活も劇的に変化し続けている。すでにインターネットが生活の隅々にまで普及し、生活のインフラストラクチャーとして欠かせないものになっているのが現状である。人々の生活はオンライン／オフラインの境がますます曖昧になり、生活環境のさまざまな状況の中で両者が融合してしまっている。人々の考えや趣向がオンライン上でやりとりされ、主張され、バーチャルな空間でパーソナリティーが構築されていく。さらに、2015年にはIoTが始まり、まさに「ネット創世記」である現代は、同時に「存在の意義」を強く突きつけられる新たな「意識改革の時代」の入り口でもある。

そうした状況の中、古典的映像表現手法であるアニメーションによって「実在／存在」「オンライン／オフライン」を考察することにより、「自己存在の意義」をあぶり出し、更には自己の発見を試みることににより、この急激な変化を続けるIT社会に於いて「自分＝存在とはなにか？」という問いをより明確に意識することにより、オンライン上の大量情報の渦の中に飲み込まれてしまう前に、自分の足でしっかりと地を踏んで「生きる」歩みを続けていくことができるのではないかと考える。

そもそも、なぜそこに居るのか、なぜ自分は自分であり、なぜ意識は自分の体の中にあるのか、自分を動かすことが可能であるのか。そうした疑問はおそらくほとんどの人が一度は考えを巡らせた記憶があるのではないかと筆者自身の経験においても、幼い頃から今に至るまで、26年間のうちで最も筆者自身を悩ませ、驚かせ、苦しみを与え、幸福を与え続けてきた事はまさしくそのような、生きる上での自問自答である。そういった問いかけ自体はさしてめずらしいことではないだろうが、それがありふれた問いであるということこそが、この問いの一番面白く、恐ろしい部分であると考え。なぜなら、こうした疑問を抱くことは、普段働いて食べて暮らしをしていく中では優先順位としては下であるにもかかわらず、それは、働いて食べて暮らしている自分自身そのものの存在について問うている事だからである。

生活の中で人は簡単に自分の存在を忘れる事ができる。そこに居るにもかかわらず、である。さらに驚くべきことは、自分の存在を誰にも否定されていないにもかかわらず、否定されているのではないかと心配になったり、自己を否定したくなる瞬間が訪れるという

ことである。外見や内面へのコンプレックス、どうしてあんなことをしてしまったのかなどという後悔の念や、恥じらいなどによって、誰に言われたわけでもなく、その場から消失したくなる。それ以前の、自分の存在意義の良し悪しなど考えもせず、あくせく生活していた時の自分が、羨ましかったり、憎たらしくなってきたりする。

その要因となっているのは、現代社会における社会的評価のようなものや、比較対象としての情報の多さなのではないかと推測するが、重要なのは、自分自身の存在、アイデンティティについて、なぜこうも簡単に、無頓着になったり、逆に意識しすぎて悩んでしまったり、その両極端をまるでスイッチがあるかのごとく繰り返すことが可能であるのか、ということである。意識というものは一体全体、どこに存在しているのだろう、という疑問すら湧いてくる。そしてこの疑問を突き詰めていくと、オンラインネットワークの存在にぶち当たることになる。

これから先も、なぜ自分が自分であるのかという自問自答を、喜びや悲しみの種として育てながら生きていき、やがて死ぬのであろうが、その問いかけの対象である自分自身、「生きている」という実感を感じるきっかけや、心の拠り所とでもいうべき場所やモノの多くが、自分自身の存在意識も含めオンライン上に移ってきている。おそらくこの先さらにそのフィールドの形態も変化していくことが予測されるが、そこで生きる事と存在意義の問いかけは、より一層、重要性を増していくことになるのではないだろうか。

一人の人間のイメージが自身の認識の他に他者を通じて何通りも存在し得るものであるとすれば、そのうちのどれが本当の自分か、という問いに答えはない。さらにそれは（繰り返すようだが）オンラインネットワークの出現によって、無限大に広がり、良くも悪くも捻じ曲げられ、そして永遠に浮遊し続ける可能性を有することとなった。かつては人によって特定の人物の存在が直接下の世代に語り継がれていたものが、今後はアーカイブとして保存されるだけでなく、人工知能によって再現され、自らの意思をもって行動したり発言したりすることさえ可能になることもありえる。その時、そもそもその人物の「生きている」状態と「死んでいる」状態とは何かを定義づけることすら難しくなってくるのではないだろうか。

今、認識し、実感できる自分の身体感覚や、その中にある意識は、今後どのように周りの環境とともに変化していくのだろう。しかも、自分だけでもそれだけの変化の可能性を秘めていることを意識した上で、全ての人がそうであると考えたと、未来はなんと目まぐるしく、色とりどりなのであろうか。生きる環境が変化することと、そのスピードが速く

なっていくことにはもちろんリスクも生じるだろうが、その先には希望があると信じた
い。

未来に希望があるというのは、変化の可能性があるからである。そして全員がその変化
に巻き込まれていくのだから「みんなそこに存在してて良い」のである。そのような「存
在の肯定」が、筆者が作品を通して、鑑賞する全ての人に伝えたい事である。しかし、そ
のようなことを伝えるために、なぜ自分自身をモチーフにし、アニメーションという手法
を用いることに意義があるのか。そのようなことを、存在の定義について考察しながら明
らかにしていくのが、この論文の目的である。

第1章 「存在」を創造する

1-1 肯定からはじまる創造

そもそもなぜ筆者が自分自身を作品に起用しようと思ったのか。その問いに一言で答えるとしたら、「そこに自分がいたから」である。「そこに自分がいたから」という理由をさらに詳しく述べると、「物理的に自分が一番近くにいる人物で、しかも自分で動かす事が出来る」からである。言い換えれば「手っ取り早く」「思い通りに動く」ということである。

まず、自分を起用することが「手っ取り早い」ということは、単にその作品制作に取り組むための時間短縮になるというだけにとどまらない利便性や合理性がある。なぜなら、世の中で物事が変化する速度が今後さらに増していく一方であるならば、究極の表現はそこにいてただ何かを語っているということになる。さらにそこにできるだけはやく行きつくためには、やはり今ここにある自分の姿を拝借し、それをいかしていくかを模索することが最も合理的だと考えられるからである。

二つ目に、「思い通りに動く」ということについてだが、これは、うまくダンスができるかどうかといったスキルのことを意味するのではなく、意思のとおり腕や足などを動かすことができるかという生物としての根本的な身体のしくみについてである。この事は、本当に当たり前のことだが、こんなに面白いことはない。どんなに動け！と念じたところで、他人の身体を動かすことは超能力でもないかぎりには不可能だが、なんら心配することはない。なぜなら自分もそれと同様の機能を持った生身の身体を持っており、動かす事が可能なからだ。しかも身体は長年の進化を遂げて作り上げられた宇宙の奇跡の産物の一部であり、今もなお進化中というのだから、まさしくこの世の美しき造形作品であり、たいへん貴重で素晴らしい財産である。さらに驚くべきことは、この身体はこの宇宙の一部であり、この世の財産であるにもかかわらず、所有できて操作できるのは誰かといえれば自分なのである。このことは、全くもって、生まれた甲斐があったとしか言いようがない事実なのである。

では、仮に自分の姿を作品中にキャラクターとして取り入れない方向を選ぶとしたら、その理由はどのようなことが考えられるだろうか。あくまで筆者の想像でしかないが、おそらく多くの場合は「恥ずかしいから」や「独りよがりな印象を与えることになるから」

といったことになるのではないかと想定する。かくいう筆者も、このことははじめから全く気にしていなかったというわけではない。しかし先ほどに述べたように「そこに自分がいたから」という理由が、その不安を打ち破り、実行へと繋がっていったのである。

また、自分を起用するしないにかかわらず、そもそも気持ちをわかってもらおうとして作品を制作する事が独りよがりな行為であって、それをする事が良くない、とするのであれば、作品などというものは作らないほうが良いと考える。

以上の理由から、自分自身をモチーフとして作品に起用することは、社会環境から予測できる未来の物事の変化の速度への適応を意識することと「存在の肯定」であるということが理解される。

1-2 過去作品に見る存在の創造

Handsome Mask (00:59/2010)

筆者が一番最初に制作したアニメーション作品である。あるキャラクターが、音楽にあわせて踊っているが、体は一つで、顔は何通りにも変化している。体は筆者自身が踊っているところを収めた実写映像を1秒10枚の画像に分割し、プリントアウトしたものを絵の具や色鉛筆で上からトレースしながら色付けしていく、というロトスコープの手法を用いて制作した。一方で顔の部分は、様々な顔の形がスロットのように素早く入れ替わり、その入れ替わる速度が途中で止まったり、動いたりを繰り返している状態である。顔のデザインは、筆者によるMask（当時はHandsome Mask）というプロジェクトで作りためたものから選んで使用している。このプロジェクトは、1日1個ずつ、顔のデザインを描き、Tumblrにアップロードしていくというもので、制作を開始したのが2010年1月からで、1日1個必ず作るということを始めたのが同年5月11日であり、現在（2015年）も継続中である。ちなみにこのアニメーション作品を制作した時点では、Maskプロジェクト開始からおよそ半年が経過していた。その時点で作りためていたものから30個程度選出し、この作品に起用した。

この作品は、筆者によるアニメーションの処女作にして、現在唯一の、自分自身のイメージと、自分自身によって制作された、自分の姿をしていないいくつかのモチーフが融合したものであり、製作者自ら述べるのもおかしいことだが、今となっては大変興味深い作品である。この作品以降、Maskのプロジェクトとアニメーション制作、および筆者自身

のキャラクター（以下、シシガール）を同じ作品の中に起用することは行っていないのだが、この二つの要素の融合が実は、実在と存在の融合性を語る上で非常に合理的な形態となり得ているようにも思われる。

YA-NE-SEN a Go Go (01:27/2011)

この作品は、東京、台東区の谷中、根津、千駄木エリア、通称、谷根千エリアの良さを伝えるために制作した作品である。この作品は、筆者が筆者自身の顔も体も含め、全身をアニメーション作品に起用した初めての作品である。いわば、シシガール誕生である。

この作品は筆者が制作してきたものの中で、最も意に反して一つの世界が成り立っており、また最も鑑賞された回数が多いものでもある。なぜ「意に反した」ものになったかという、まだアニメーション制作というものに不慣れであった事と、手法やスタイルが確立していない状態で、仕上がりを予測する能力も余裕もないまま手探りで作り上げたものであったことが原因である。そのような状態で、鑑賞者が抱く印象を客観的に推測できず、完成した時点では、雑で、未完成なものになってしまったと、大変落胆した記憶がある。しかしながら、結果的にその余裕の無さが、気づかぬうちに初期衝動を映像に反映させる勢いにつながり、余計な障害を生まずに済むことにつながったのである。そしてその事が、作品中で一つの世界を成り立たせることを可能にしたのだと筆者は考える。ひいてはそれが、作品そのものの存在感にリアリティをもたらすこととなったのである。このリアリティについては次の章で詳しく述べる。

さらに、仕事などの依頼の際、最も参考に多く挙げられるのがこの作品である。

YA-NE-SEN a Go Go のようにしてほしい、という要望がほとんどなのである。これは、YA-NE-SEN a Go Go という作品としての存在、もしくは「YA-NE-SEN a Go Go のシシガール」の存在するイメージを更新して、さらに広げていくということ、外部から求められているということである。これによって、作品が良いものであるかどうかの絶対的な判断を下す事には全くもってなり得ないが、少なくともわかることは、シシガールの存在感が、何かを伝える上で効果的だという判断を下されているということである。

やますき、やまざき (02:22/2013)

YA-NE-SEN a Go Go でできた世界を発展させ、さらに新しい世界を作るために、シンガールをメタモルフォーゼさせるなど、今までのロトスコープの手法と手描きの作画の要素を織り交ぜた。

作品中でシンガールは裸にブルマ1枚の格好で、そのブルマをおろして排泄をする描写や、1画面に複数、同一人物が登場するなど、前作と比べると、他人から見た自分の外見や行動のイメージとは大きくかけ離れた姿をしているが、一方で自分にとっては裸は見慣れたものであり、排泄も日常的な行為であるため、これは自分の真実の姿を映し出したものであるとも言える。

又、この作品のテーマは、「体をめぐる喜びの循環」である。自分が喜んでいる様子に影響されてさらなる喜びが自分の中で生産され、排出され、それをまた吸収し、生産していくという状態を、体の形を変化させながら、シンガールという一つのキャラクターが演じている。

ああ／良い (02:12/2014)

こちらは本専攻に入学し、一年次制作として作った、実験的な作品である。それまでの作品に共通する、楽曲先行で、踊り、絵の具を使って作画する、という点から離れて制作をするという試みであった。自身をモチーフにすることはそれまでと変わりはないが、キャラクターとしての存在感をより強めつつも、コンセプトに沿わせるうえで、どのような部分を抽出するかということに、それまで以上に重点を置いた。自分の身体を操作し、その要素を作品の世界に落とし込む作業、言い替えると作品の中で自分を本当の意味で自由に生かし踊らせるという作業は、この身体とともに生きることや、身体と意識の食い違いと一致、さらにその中間のようなものを意識するということとリンクする。そのような考えのもと、この作品を制作した。

シンガール（他の作品とビジュアルの印象に差があるのでこの呼び名が適しているかは不明）の巨大な顔が浮かんでいて、鼻歌のような歌を歌っている。歌といっしょにこぼれ落ちるようにして口から出てきたのは、真っ白なシンガールのパペットである。パペットも、巨大な顔の手前で空間に浮かびながら、鼻歌の真似をして歌いながら踊る。双方の歌や動きは、一致したり、しなかったり、微妙な境を彷徨う。

楽曲については、この作品に使用する事を考えずに、以前自分で録音した、即興で適当

に声を出した鼻歌のような音源があったので、それにあわせてそれを歌っているかのように演技し、巨大な顔の実写映像を撮影した。その後、その音源を聴きながら、パペットの声を新たに演じて録音しなおし、その音源にあわせてパペットを動かした動画を撮影した。この作品以前は、既存の楽曲にあわせてアニメーションをつくるということばかりやってきたが、楽曲の良さに救われている部分が大きく、本当に伝えたい事の真髄へアプローチするには、音から自分で制作したりディレクションをしていくことが必要であると思うようになったため、この作品では、自身の声のみを音の要素として使用した。

そして双方をそれぞれロトスコープの手法を用いて鉛筆で作画していき、編集で合成した。最後に質感に厚みを持たせるため、一度ブラウン管テレビで再生したものを再撮影した。

この作品に対しては、アニメーション評論家の土居伸彰による次のようなコメントがある。「…傷ついたり、夢を見たりというのは、そんなちっぽけな主体なんていう考え方というのは、単なるイリュージョンにすぎないのだと分かるからだ。体はバラバラで、心もバラバラで、操り人形なのかもしれないし、人間というよりは装飾みたいな存在なのかもしれないが、でもそれは悲しいことでもなんでもない。そういうものなのであって、むしろ、『良い』のだ。」ⁱ

このコメントからわかるのは、この作品は、多少なりとも鑑賞者に、鑑賞者自身の存在ないしは人間そのものの存在について考えるきっかけをもたらすことが可能であるということである。

月夜&オパール (03:21/2015)

修了作品となるこの作品は、自分の存在について一番意識できた環境を、映像表現で再現するという試みとなった。

幼い頃、自我の目覚めとともに、なぜ自分は自分であるかという疑問に思いを巡らせていた記憶があるが、特にこのことについて考えていたのは、眠りにつく前に布団の中に入って、闇の中で目を閉じたり開けたりを繰り返していた時だった。闇が、目には見えない自分の意識をより一層自覚させるが、目は見えるものを探そうとして、普段から見えている RGB の色をした光の残像の粒が、明るいときよりも色鮮やかに際立ってうごめくのが見えてくる。だんだん目を閉じているのか開けているのかわからなくなってくるのと同時に、その日聞いた声や音が、残響のように耳の奥で繰り返され、自分の姿形や、体の大き

さと部屋の大きさの関係が曖昧になってくる。

RGB 色の光の粒で全ての形が構成されているように見せるため、一年次制作で使用したブラウン管モニタの再撮影の手法を再度この作品においても行ったが、より一層粒を目立たせるため、もともと鉛筆で描いたざらついたテクスチャの絵をさらにシャープやノイズを重ねて荒いドット絵のような状態にしてからブラウン管で再生し、再撮影を行った。すると粒の粒子一つ一つが、角の丸くなった四角い光の粒へと変化していき、実際に見える光の残像の美しい部分を抽出して再現することに成功した。

音楽については、前作では曲と単に発している音声との境目が曖昧であったが、この作品においては、詩のついた歌と、伴奏が存在する楽曲を制作した。詩は、夜から連想する言葉を書き出していき、既存のインストゥルメンタルの曲にのせて、何度か好きなタイミングで好きな言葉を掻い摘みながら即興で歌ったものを録音した。それを元に、音楽制作担当の方に、新しく伴奏部分を作ってもらい、それに合わせてまた少し言葉や歌い方を変えて、ボーカル部分を収録しなおした。

このアニメーションには、歌にあわせて字幕をつけてあるが、単なるミュージックビデオにとどまらないよう、字幕も映像の一部として、アニメーションと混ざり合うシーンがある。加えて、動画の完成後も、動画の動きに合わせて楽曲にエフェクトをかけて歪ませる箇所をつくるなどして、音と映像の寄り添う箇所と離れる箇所を混在させた。

第2章 「存在」を定義する

2-1 キャラクター性の定義

『キャラクター』は絵柄としての外見、物語を通じて形成される性格、象徴としての記号的な意味性の三点のどこを起点に発想し、つくられてもいいし、三要素すべてが揃っていなくても成立し得る。しかも、名前と構成要素の一部で同一性が担保されていれば拡張や変形がいくらでも可能である。」小田切博ⁱⁱ

自分自身を作品に登場させることで得られるキャラクター性とは、実在と存在の融合性である。

一般的には、キャラクターの存在はフィクションである。フィクションである限り認識上としての存在であり、物質としての存在であるキャラクターは「実在」とは言えない。したがって、キャラクターをつくるということは、「存在」をつくることであると言えるのではないか。

多くの場合、キャラクターはコンテンツとして扱われ、アニメーション化されたり、フィギュアなどの立体造形物にするなどの商業的展開が現在では一般的だが、それはフィクションをリアルに近づけようとする試みでもあり、人々の中の認識としての存在価値を高める効果に繋がり、それがまた購買意欲へと繋がっていくというサイクルが出来ている。つまり、世の中の多くの人達が、創造された同一のキャラクターを、それぞれの認識下である種の共通言語として使用し、その使用頻度が多くなるほどに、「存在」でしかないキャラクター性は「実在」を伴うキャラクターへと変貌を遂げ、熱量を保有するキャラクターへと昇華する、という意識の変化が起こっている。

それに対し、もともと実在する自分自身がモチーフとなって、作品内に登場するキャラクター像は、その時点で初めから、実在と存在の融合体であると著者は考える。実在する「私」という存在をキャラクターという存在に転化することにより、「私」とは別個の存在と成り得るが、そうであっても、同時に、現実を意識をもった生身の人間像が付きまとう「存在」だということになる。又、その逆もあり得る。実在する人間の「私」にも、キャラクター化した「私」の存在がまわり付くのだ。そうして人々の認識の中で、双方のイメージの融合が行われる。これが、自身をキャラクターとして扱うことの、実在と存在

の融合性の特徴であると筆者は考える。

したがって、筆者にとっての創作の基本が自分自身をキャラクターとして扱うことであるということを前提とすれば、作品を創作して世に放ち、それを認識してもらうという事自体が「存在」をつくることであるということが理解される。

2-2 現代のバーチャルとリアル

「リアリティとはリアルな現実の中にいる人間に生まれるものではなく、二次情報によって人間の中に生成されるもの」藤幡正樹ⁱⁱⁱ

現在私たちが感じている「リアリティ」が、リアルなものであるという事は疑わしい。そもそも、リアルな現実を生きている人間の中にはリアリティは生まれないのではないだろうか。日常の中のリアルが脅かされて初めて、リアリティというものの存在に気がつくからである。つまり、上記で藤幡が述べているように、二次情報の出現、例えば SNS のような自分を映し出すメディアなどの登場によってはじめて、人はリアリティを意識するようになるということである。

したがって、非現実を埋め合わせるためにリアリティが生成される、ということになる。つまり、SNS などで日々行われているコミュニケーションは、リアルなものになっていくと考えられる。

2-3 オンラインとリアルの融合

オンラインでのコミュニケーションがリアルと感じられるレベルでは、デジタルデータに変換された思考や感情等のキャラクターを形成する要素もリアルなものとして認識されるようになる。この時点でバーチャルな存在であるキャラクターは受け手にとっての「リアル」であり、実在と存在の混在を織り成すクロスポイントに立ち尽くすこととなるのである。

さらなる例を挙げるとすれば、映画館で感情移入を起こし、非現実のものであるにもかかわらず喜怒哀楽の感情が起こり得ることと同様に、SNS の発達により人々の感情もオンライン上ではリアルなものとして存在し得ている。そこでのコミュニケーションは決し

て「バーチャル」ではなく「リアル」として受け止められているとっていいだろう。

SNS が発達し、IoT へと流れていく変化の中で、人々にとっては常にバーチャルであったはずのオンライン上での感覚と感情は、すでにリアリティを持って「リアルな存在」として自覚されるようになっていく。この自覚こそが、自我であり、自分を自分としている唯一の根拠になっていくであろうとここでは仮定する。

第3章 「存在」を認識する

3-1 自己存在の認識

前章で述べたオンラインとリアルの融合を前提とするならば、キャラクターを決定するすべての要素がオンライン上で発生し、存在が可能な状況だということは、すべてのデータがネットワーク上でつながっているのだから、すべて一つの大きな塊のエネルギー体であるととらえることもできよう。そうすると、個々に判断していたものすべてを、一つの大きな自我として認識することもできるだろう。すなわち、かつてバーチャルと認識していた感情が、現代とこれからの社会においては、マスなリアリティとして存在することになりうる。

すなわち、個は全てであり、全ては個であるという状況が、オンライン上では実現し得るといえるということである。SNS 上で多くの人々が感動すること、そして「日常」の共有はその顕著な現れであり、各々一つの個人の自由意識は全体の意識と繋がり、全体を一つの有機体と捉えることも不自然ではなくなる。Facebook の「ともだち」機能を見ればわかるように、オンライン上では、私たちのアイデンティティは常に誰かのアイデンティティに影響を与え／与えられている。そして、またお互いのつながりが、お互いのアイデンティティの構築する要素の一部にもなっているのである。

3-2 手法の必然性

アニメーションの中に登場する製作者自身のキャラクターイメージが「実在する生身の人間が実際に動いたものを、その人物がその手でなぞっていったもの」という事実を有したイメージ=存在である場合、それは実在と存在の融合と言えるのではないだろうか。そ

して第 2 章でも述べたように、そうしたリアリティがオンライン上に存在するようになっており、これから先の未来においては新しい「存在」イメージとして認識されていくであろう。

もちろん、リアリティを有するものがオンライン上に存在するという点では、現在でも既に多くの事例はある。例えば「なりすまし」と呼ばれる赤の他人になりきるオンライン上での手法や、女子を装った「サクラ」と呼ばれる男性など、キャラクターを構成する必要要素を作り出すことにより、受け手側がリアリティをもってそのキャラクターと向き合うようになることも実際に起こっている。

だが、筆者の作品においては、アニメーションという手法を用いる事によって、自身のキャラクターの存在をより「存在」たらしめている。なぜなら、目に見えない、手に取れない存在を確かめる唯一の方法が、「時間を目安にする」ということで、「時間という概念が唯一の尺度」であるからだ。時間という概念はすべてに調和をもたらす。例えば、映像は時間軸があるから動くわけで、時間がないとただの静止画になる。これは思念、人の意識もそうである。時間が経過する軌跡によって人の思念は形を与えられ、自己を認識できるようになる。

そのような前提があるため、存在を「存在」たらしめるためには「時間」という尺度と概念が必須である。時間という概念が、実在・存在・自己他を調和させる唯一の基である。アニメーションはその「時間」という尺度自体をコントロールし歪めて表現をすることができるという点で、現時点ではおそらく最も「存在」の概念を表すことに適した表現方法である。

結論

自身をキャラクターとして扱うことは、現代における「存在」の概念を時間軸でまとめて表現しうる有効な手だてである。自己の存在を表現することで「自己存在の意義」を多くの人々と共有し、アニメーションという表現手法を用いることで、結果的に「存在」を浮かび上がらせて「実在」させることが可能となる。そして、アニメーションにおける時間軸をコントロールし、「表現」手法にまで昇華することができれば、他者とのつながりを深め、共存し協調していくことが可能になり、私たちは個を確立することができるはずである。

謝辞

二年間を通して、私の活動や作品に関して学内、学外にかかわらず良くない事は良くないとはっきりおっしゃってくださった山村浩二先生には、心の底から感謝申し上げたいのと同時に、最後の最後まで私の考えが至らないことが原因で多大なるご迷惑をおかけしてしまい、改めてお詫び申し上げたいと思う。

映像表現における音楽的要素について、私が戸惑っていた時も、要点を整理して方向性を仕切り直すための手助けとなるアドバイスを、将来のことも見据えて親身になってくださった岸野雄一先生、高山博先生、まだ何の準備もできていない漠然とした状況の中でも、大変分かりやすく論文制作の指導をしてくださった布山タルト先生、そして、本専攻のすべての教員スタッフの方々に、この場を借りて心より感謝申し上げたい。

楽曲制作で協力してくださった森山公稀さん、染野拓さん、土壇場でお力を貸してくださった吉澤幸男さん、修了制作完成に向けての実作業を全力でサポートしてくれて、作品に新しいエッセンスを盛り込んでくれたたーに一、何通りもタイトルロゴと字幕のタイプデザインを提案してくれた哲生、アシスタント、スタッフの皆様、および制作に関わった全ての皆様、貴方がたなしでは、本当に、絶対に修了は叶わなかったと思う。

大変お忙しい中、遠いニューヨークにいても、いつも私の将来について親身になって考えてくださる歌磨呂さん、本当にありがとうございます。

この論文の主軸となるテーマの構築は、Mars さんの助言なしでは実現しなかった。改めてお礼を申し上げる。

注

ⁱ <http://campusgenius.jp/2014/nominate/110>

ⁱⁱ 小田切博. キャラクターとは何か. ちくま新書, 2010, 125 頁

ⁱⁱⁱ 藤幡正樹. 不完全な現実—デジタル・メディアの経験. NTT 出版, 2009, 28 頁

制作記録「月夜&オパール /
Moonlit Night and Opal」

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 3213357

山崎詩織/Shiori YAMAZAKI

指導教員 山村浩二

2015年3月16日

以下は、筆者の論文中の第 1 章、1-2 の 11 頁からの引用をもとにまとめた、修了制作の制作記録である。

1. 作品のテーマについて

修了作品となるこの『月夜&オパール』という作品は、自分の存在について一番意識できた環境を、映像表現で再現するという試みとなった。

幼い頃、自我の目覚めとともに、なぜ自分は自分であるかという疑問に思いを巡らせていた記憶があるが、その際には闇というものが大きく作用していた。眠りにつく前に布団の中に入って、闇の中で目を閉じたり開けたりを繰り返していた。闇が、目には見えない自分の存在そのものを、より一層自覚させるのだが、一方で目は見えるものを探そうとするので、普段から見えている RGB の色をした光の残像の粒が、明るいときよりも色鮮やかに際立ってうごめくのが見えてくるのだ。だんだん目を閉じているのか開けているのかわからなくなってくるのと同時に、その日聞いた声や音が、残響のように耳の奥で繰り返し替えられ、自分の姿形や、体の大きさと部屋の大きさの関係が曖昧になってくる。暗闇で、野生の勘が冴えるというか、意識が目覚めると言ったほうがよいかもしれない。

重要なのは、その体験は怖いとも、楽しいとも言いようのないものであるということであり、その雰囲気は、妖しさを含んでいるものの、その闇によって存在を否定されている気には決してならなかったのである。否定や恐ろしさや悲しみはなく、自身の存在という大きな「神秘」を感じさせられているようであった。その時の闇が言葉で語ったとすれば、「見よ、目には見えぬが、お前の存在と意識はそこにある」とでも言っていたかのようであったのだ。

2. 制作手順

- 1: 楽曲づくり
- 2: 実写映像素材の撮影、編集
- 3: 鉛筆によるトレースと塗り作業
- 4: スキャン
- 5: 編集
- 6: ブラウン管テレビで再生したものを再撮影
- 7: 再編集

8: 動画に合わせた楽曲のブラッシュアップ

9: MA

10: 完成

3. 制作秘話

まず音楽については、前作では曲と単に発している音声との境目が曖昧であったが、この作品においては、筆者自身で詩のついた歌をつくり、それをもとに音楽環境創造科の方に、伴奏部分を制作していただいた。詩は、夜から連想する言葉を書き出していき、既存のインストゥルメンタルの曲にのせて、何度か好きなタイミングで好きな言葉を掻い摘みながら即興で歌ったものを録音した。それを元に、音楽制作担当の方に、新しく伴奏部分を作ってもらい、それに合わせてまた少し言葉や歌い方を変えて、ボーカル部分を収録しなおす、という手順を踏んだ。

オリエント・ルナ（仮）歌詞

食べこぼした夜が玄関に立ってる
昨日無かった夜
私の目の前に貝を差し出したの
飲み干したの
塩味の肉

食べこぼした夜が目の前に立ってた
だから今日は夜になったの
どういづもりなの

貝殻の中、舐めた
それは涙の味がした
涙の味知ってる？

海の匂いがした
昨日食べなかった夜

食べこぼした夜に
塩味の貝もらったの

作詞：ししやまざき 2014年4月6日

デモ段階での歌詞。デモの録音に使用していた既存の曲は、Winston Wright というレゲエのキーボード奏者による、Top Secret という曲で、1970年に Trojan Records からリリースされているものである。

又、歌にあわせて字幕をつけることにした。しかし、単なるミュージックビデオにとどまらないよう、字幕も映像の一部として、アニメーションと混ざり合うシーンがある。加えて、動画の完成後も、動画の動きに合わせて楽曲にエフェクトをかけて歪ませる箇所をつくるなどして、音と映像の寄り添う箇所と離れる箇所を混在させた。

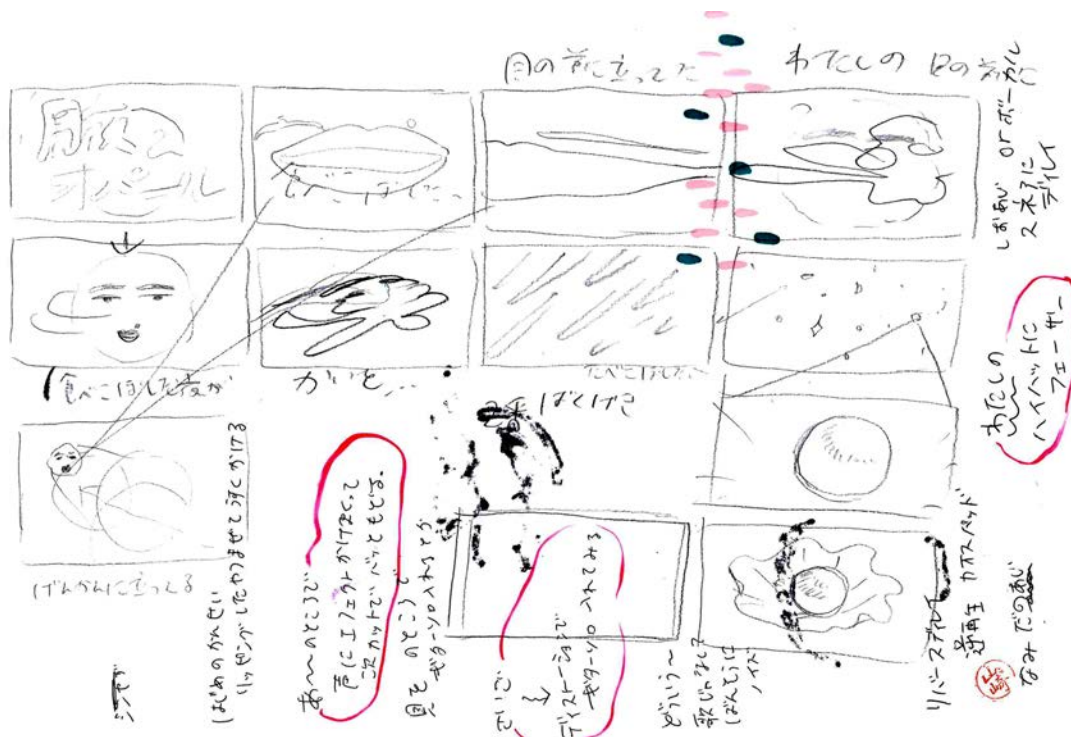


字幕が画面全体に溶けていくシーンのラフ画

RGB 色の光の粒で全ての形が構成されているように見せるため、一年次制作で使用した、ブラウン管モニタの再撮影の手法を再度この作品においても行ったが、より一層粒を目立たせるため、もともと鉛筆で描いたざらついたテクスチャの絵を、さらにシャープやノイズを重ねて荒いドット絵のような状態にしてからブラウン管で再生し、再撮影を行った。すると粒の粒子一つ一つが、角の丸くなった四角い光の粒へと変化していき、実際に見える光の残像の美しい部分を抽出して再現することに成功した。



左：鉛筆で作画した段階での質感 右：ノイズエフェクトとブラウン管の質感を介した完成状態の質感



絵コンテのラフと、音楽指示のメモ

