

2016（平成 28）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

アニメーションにおける
人の肉体の非現実的変容の効果とねらい
On the Effects and Aims of
Human Body Unrealistic Metamorphoses 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 3215339

伊藤圭吾/Keigo ITO

指導教員 布山タルト

2017 年 3 月 21 日

目次

修士小論文「アニメーションにおける人の肉体の非現実的変容の効果とねらい」

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 人の肉体の非現実的変容とは	4
第2章 生理的驚き	6
2-1 生理的驚きとは	6
2-2 生理的驚きを追求する個人的欲求	8
2-3 生理的驚きの効果を高めるための方法論	10
第3章 変容に込めた暗喩	11
3-1 驚きと相反する暗喩	11
3-2 自作の表現における暗喩	12
第4章 変容を起点にメッセージを伝えるための工夫	13
4-1 空間の質素さ	13
4-2 限定的なカメラワーク	14
4-3 近距離で捉えた画面	15
4-4 判然としない画面	15
4-5 平面アニメーションという選択	16
結論	17
謝辞	17
参考文献	17

制作記録『Helpless void』

1. 企画初期段階のメモ	20
2. イメージボード	21
3. 作画風景	22

題目 アニメーションにおける人の肉体の非現実的変容の効果とねらい

Title On the Effects and Aims of Human Body Unrealistic
Metamorphoses in Animation

要旨：

筆者が過去に制作した 3 作品『Drawing』、『N2』、『何も見なくていい』、及び今回制作した修了作品『Helpless void』を例にとり、筆者が一貫して用いている表現である「人の肉体が非現実的な変容を遂げる」ということについて取り上げ、その狙いや効果について論じる。

Abstract:

This paper considers the aims and the effects of a consistent motif in all four films that I have created so far : human body unrealistic metamorphoses.

序論

筆者は学部4年間と大学院2年間の計6年の間に、課題作品を含め形になったものとして約10本のアニメーションを制作した。それらの中で、自身の主軸となっている画面の質感や作品の裏に込めた精神性が似通った作品群がある。自身の初めて作品として制作したアニメーション作品『Drawing』、学部の卒業作品『何も見なくていい』、大学院の課題作品『N2』、そして修了作品『Helpless void』である。

これらの作品には一貫した構造がある。それは、一人の人間が登場し、その人物が非現実的な変容を遂げるというものである。筆者はこれまで、自作について振り返ることはあまりしてこなかったが、本論文執筆にあたって意識的に振り返ると、自身の局面となる機会に制作した作品は無意識的に上記の表現を用いていることを見出した。自身は「人の肉体の非現実的変容」という表現により何を狙ったのか、またどういった無意識的な欲求によってこの表現を選択したのか、どういった結果が得られたのかについて論じたい。

第1章 人の肉体の非現実的変容とは

まず初めに、筆者の捉える「人の肉体の非現実的変容」について、筆者のこれまで制作してきた作品群を例に明示する。

作例1 『Drawing』

『Drawing』は、筆者が初めて作品として制作したアニメーションである。シノプシスとしては、まず作品の冒頭、紙に向かって絵の具でひたすら線を描き続けている人物が描かれる。ひたすらに線を画面にのせ続けていると、男の体も己の描いている線そのものへと変容してしまう。変容しきると男の内面世界が描かれ、その世界では男の頭部が線の塊で、体は普通の人体という姿になっている。男は己の頭部の線をちぎり続け、何もなくなると体の方も薄れて存在そのものがなくなってしまうようになる。そこで男は再び散らばった線を己に取り込むと、再び現実に戻る。すると男の描いていた絵は、初め混沌としていたが、完成して一つの花の絵に変化する。しかしその上から再び何度も線を引き始める。

この作品で描かれる「人の肉体の非現実的変容」は、男が線に変容するところだ。重要

なポイントは、それが生身の肉体から非現実的な姿へと連続的に変容するように描かれているという点である。映像的にカットを割るような形ではない。

作例2 『何も見なくていい』

『何も見なくていい』は、筆者の学部時代の卒業制作である。シノプシスとしては、電車の中で一人の青年がスマートフォンを見ながら座っていると、目の前に立つスーツ姿の男が青年に向かって「何も見なくていい」と言う。すると青年の顔面がまるで仮面であったかのように揺れ、自身の体内を向くように反転してしまう。そこへスーツの人物がゴミを詰めると、体内では黒いドロドロしたものになり、それが体内に溜まっていく。黒いドロドロしたものには、ニュースの音声に対応してついている。体内の許容量をオーバーした時、黒いものは赤いドロドロしたものへと変わり、体外へ吹き出す。赤いドロドロが全身を覆うと青年は千円札に変容し、スーツの人物の財布に収められる、というものである。

この作品で描かれる「人の肉体の非現実的変容」は、青年の顔面が仮面のようにになって回転し、内側を向くというところだ。

作例3 『N2』

『N2』は、筆者が本学一年次に山村教授によるワークショップで制作した課題作品である。課題内容は、自身の持つ音楽機器からランダム再生をした際に偶然選ばれた楽曲のタイトルを作品タイトルとし、かつ学内にあるサウンドライブラリからランダムに選んだ5つのサウンドを用いて、その2点から自由に発想してアニメーションを制作するというものだ。

筆者が偶然当てた『N2』という曲は「No Nukes」のメッセージを込めた反原発を訴える楽曲であることから発想し、夜に街灯という電力を用いた灯りの下で佇む男がうなだれると、上半身が二人の人間へと分裂し、やがて二人の人間に分かれるという変容を遂げ、膝を抱える二人の人物のシルエットが二つのNのように見えると灯りが消えて真っ暗になる、というアニメーションを構想した。

この作品で描かれる「人の肉体の非現実的変容」は、一人の人間の上半身がまず二人の人間に分かれ、次第に完全に二人になってしまうというところだ。

作例 4 『Helpless void』

『Helpless void』は、筆者の修了作品である。前述の『N2』をベースにして構想していったもので、夜の街灯の下が舞台である。自らの首に首輪とリードがついている男が描かれ、その男は自らにつながったリードの持ち手を虚空に差し出す。男の周囲には黒いドロドロした空気が漂い、その空気は「お前のせいだ」という声が集合したものとして描かれる。虚空に差し出されたリードは周囲の空気によって男の手からただ落とされ、それを掴んで支配するものは現れない。男はうなだれ、自らにつながったリードを揺らして首に巻きつける。そのまま自らの首を絞めると男の頭部は二つに分裂する。分裂の数を次々に増やしていき、ある時爆発をする。飛び散った男の頭部は「お前のせいだ」という言葉を発し、同時に黒いドロドロした空気を口から出し続ける。黒い空気が世界中を覆い尽くす、というものである。

この作品で描かれる「人の肉体の非現実的変容」は、男の頭部の分裂と爆発する点だ。

以上、4本の作品における「人の肉体の非現実的変容」について説明してきた。これらの表現は、いずれもまず初めに非現実的な部分のない肉体を持った人物が登場し、その上で物語上の重要な局面で「人の肉体の非現実的変容」を遂げるという流れになっており、結果的に観客にある種の「驚き」をもたらしている。その「驚き」は、概念レベルの驚きではなく、生理的なレベルでの反応であり、いわば「生理的驚き」とでもいうべきものである。

第2章 生理的驚き

本章では、筆者が「人の肉体の非現実的変容」を描くことを通じて獲得した「生理的驚き」について詳しく論じる。

2-1 生理的驚きとは

まず「驚き」とは何かについて、デカルトの考察を参照しつつ考えてみたい。彼は「驚き」について『情念論』で次のように記している。

なんらかの対象の最初の出現が、われわれの不意を打ち、それをわれわれが新しいと判断するとき、すなわち、以前に知っているもの、あるいはわれわれがかくあるべしと想定していたもの、とは非常に違っていると判断するとき、われわれはその対象に驚き、驚愕する。そしてこのことは、その対象がわれわれにとってつごうのよいものか、そうでないか、をわれわれが知る前に、起こりうるのであるから、「驚き」はあらゆる情念の最初のものであると私には思われる。

自身の作例でいえば、まず作品の冒頭、肉体的に非現実的な部分のない人物が現れる。そこで何かしら変容への伏線がなければ、その人物が非現実的な変容を遂げると観客が予想することは難しいだろう。変容するという予想が立たない中で、変容という想定外の展開を不意打ちによって行うことにより、観客に「驚き」を与えることに至っていると筆者は考える。

では、筆者が観客に「驚き」を与えたいと考えるのはなぜか。ここで再び『情念論』からデカルトの言葉を引用したい。

「驚き」とは精神が受ける突然の不意打ちである。それは精神をして、まれで異常なものと見える対象を注意して見ることに向かわせるのである。

(中略)

その有用性は、それがわれわれをして、以前に知らなかった事がらを、学ばせ、記憶にとどめさせる、ということにある。

デカルトの記すように、「驚き」には観客の集中力に訴えるものがあり、作品を印象に残すという役割があると考えられる。筆者はそれを期待しているのだ。

しかし、物語の中で不意打ち的に予想外の展開をすることで観客に「驚き」を与えるという方法は、物語性のある作品では当たり前に行われていることではないだろうか。その効果は、必ずしも「人の肉体の非現実的変容」のみによって得られる特異な効果ではない。では、筆者がこの物語上の不意打ち的な予想外の展開による「驚き」というものを、幾度にもわたり「人の肉体の非現実的変容」によって追求してきたのはなぜだろうか。

物語の展開上、まず初めに肉体的には非現実的な部分のない人物が描かれることにより、観客はその人物の身体を自身の身体と関連付け、基本的には同質なものとして「共感」す

ロールができない。おかしくなっている。「おかしくなる」という救い。自傷行為。自殺願望。抱き所がない苦しみ。孤独、退屈が癒せればいい。生きている上で感じる圧迫。よくわからない寂しさを出したい。人生の目的がわからない。ダメになりたい。破壊願望。自己承認欲求。結局自分がかっこいい。無力の総体という処世術。醜い自己を徹底的に直視する。己のダメな所、欠点を直視する。嫌悪感情の直視。己の愚行を知らしめたい。徹底的にネガティブなものを描く。責任取ってくれる人がいたらいいのに。人のせいで不利益を被りたい。こんな世界真剣に考えるだけムダ。世界の方が狂ってんだ。「我々」が「何者か」に支配されている感覚。「空気」に支配されている。無責任にお前のせいだと言いたい。お前らが俺を精神的に追い込んでるんだろ。世界中あらぬ方向に向かってる。我々の社会には悪がある。連綿と続く実態のない害意。悪意の拡大。問題を見て見ぬ振りする冷たい視点。被害者意識という幻想。自分の行動の結果問題が起きているにもかかわらず、他人のせいにする。「被害者」の集合体の無責任な暴力性を暴く。ある部分での全体主義は着実にお膳立てされていっている気がする。ある「過激さ」は時代を超えて伝播していく。騙されている。この普通の常識の裏側に本当の世界があるという気持ち。無関心は害意を助長する。他者への無関心と自己への無関心。無関心が人を殺す。「人の集合」に対する人の意識は冷たい。被害者面した暴君。人は集まると何しでかすかわからない。過激さはいつだって人々の間に横たわっている。いつ誰が囚われるともわからない。個人と集合との間にギャップを感じる。悪はなかったことにはできない。観た人が「存在」を感じることができる。確かに他者を確かめたい。触れ合い会いたい。感じたい。存在を否定したいものを確かな存在感を持って描く。圧倒的なものがすぐそばにいる感覚。所有するということに対する違和感。「常識に反するもの」の提示。常識の破壊。「単純化する」ということの否定。ある極端な価値観を公然と示すことに価値を見出す。死にたい人をどう救うか。人に悪さをしないと生きられない人をどう救うか。無言の圧力。楽がしたいから無視する。エネルギーが足りない。鬱憤ばらし。

これらは、言葉の意味そのままに全て感じて書いたというわけではないが、少なくとも自身から出てきた言葉であり、これから作る作品の核になりそうなものとして書き連ねたものだ。これらの言葉の断片から読み取れることをまとめると、おおよそ以下の4つに集約される。

- 1) 筆者の「自己承認欲求」が強くあり、それを元にして作品を作ろうとしている。
- 2) 1) の表れとして自傷行為や自己の身体機能が欠損することを描こうとしている。
- 3) 個人に起きるネガティブな事象を、自身のせいであっても他者全体のせいだとする精神を描こうとしている。
- 4) 3) の表れとして個を圧倒的に凌駕する他者の集合を描こうとしている。

1) と 2) から、筆者が繰り返し「人の肉体の非現実的変容」を描き、さらにそこに「生理的驚き」を求めるのは、それ自体が筆者自身の「自己承認欲求」の表れだということがわかる。

それはあまりにも自己中心的だと批判されてしまうかもしれないが、しかし「自己承認欲求」は、多くの人の普遍的な欲求ではないだろうか。筆者が考える作品を作ることの意義は、欲求という抽象的なものを、作品という視覚的に見える形で表面化することによって、その欲求を客観的に捉え、冷静に扱うための一助にしてもらうことなのである。

2-3 生理的驚きの効果を高めるための方法論

予想外の裏切りをより予想しにくいものにすることと、肉体の変容という生理的な違和感をより大きくすることにより「生理的驚き」の効果を高めることができる。そのための前提として必要なのは、「生命感を感じる肉体」を描くことである。では「生命感を感じる肉体」はどうすれば表現することができるのか。以下、2つの具体的な方法論を説明する。

まず第1のアプローチは、「ロトスコープ」である。第1章で取り上げた作品群のうち、『何も見なくていい』において用いた表現が、ロトスコープである。ロトスコープとは、実写の映像を撮影し、それをフレーム毎に参照しながら一定の創作を加えることによって作り上げられる、アニメーションの制作手法の一つである。

同作においては、一枚一枚の実写のフレームを鉛筆画に描き変える形で制作したのだが、重要なポイントとしては、絵を描く際に人の肉体のプロポーションは変えずにアウトラインを強く出さない陰影表現によって描いているという点である。実写映像からトレースしている時点でそこで描かれる動きは現実的な要素を持っている。そこから大きく逸脱することなくトレースし、かつ一枚一枚の絵を鉛筆デッサンのように陰影を写し取る描画に置き換えることで、観客は「対峙する画面の中の鉛筆画で描かれた人間は、実写で撮影され

た映像を元になっている」と明確に認識し、そこに生身の人間の存在を感じ取ることができる。その上でその人物の顔面を内側に向くように回転させる変容を加えることで「生理的な驚き」の効果を高めることができる。

第2のアプローチは、修了制作『Helpless void』において用いた「重力を感じさせる表現」である。同作では、登場人物が手を使わずに体の動きだけで己の首につながったリードを揺らすという表現がある。リードの紐を最終的には己の首に巻きつけるのだが、それを手で行うのではなく体全体の動きを使って何度も左右に揺らして勢いをつけて苦勞をして巻きつけるという表現にすることにより、その紐や人物にかかる重力を誇張し、ここで描かれる世界全体に現実の物理法則が適用されていることを示している。そうすることで肉体の物質性がより強調される。観客が画面に現れる肉体に物質性を感じ、自身の肉体と基本的には同質のものだと認識することにより、頭部の分裂という日現実的な状態に至った際に「生理的な驚き」を強く感じるに至ると考える。

第3章 変容に込めた暗喩

前章では「生理的な驚き」を追求する理由と、その具体的な方法について論じてきた。本章では、その「驚き」とは相反すると思われる「暗喩」の側面について論じる。

3-1 「驚き」と相反する「暗喩」

言うまでもなく、筆者は「人の肉体の非現実的な変容」を、何も意味のないものとして描いているわけではなく、人のある側面や行動の暗喩として表現し、作品として何らかのメッセージを発することを意図している。そうした方向性は、第2章で述べた「驚き」とは相反するものではないかと考える。「驚き」とは、ある対象が不意を打って現れ、それが己にとって都合が良いのかどうかを判断する以前に起こる情念であるため、それは少なくとも考えて行うようなものではありえない。対してある対象の裏に示された暗喩を読みとりその複合から全体として描かれた意味内容を想像するということは、その対象を客観的に冷静に分析するような態度が求められる。

こうした相反する二つの方向性は、どちらか一方が正しいというわけではないだろう。「驚き」だけに偏れば、それは軽薄な見世物小屋になってしまうだろうし、「暗喩」だけに

偏れば、それは知的なパズルのようなものになってしまう。重要なのは両者のバランスをいかに適切にとるかではないだろうか。

以下、筆者がこれまで制作してきた作品においてどういった「暗喩」を込めたか、またそれを「驚き」という要素を損なわないままに観客に伝える工夫をいかに凝らしたかについて論じる。

3-2 自作の表現における「暗喩」

『Drawing』においては、絵を描き続けているとその人物の身体が線そのものになってしまうという変容が描かれる。それを暗喩として読み解くならば、「人物が絵を描くという行為に囚われ、そこに没頭していく」ということになるだろう。また、空想世界において線の塊になった頭部をちぎり続けるという行為は、「描いても描いても納得のいくものが描けないという欲求不満を捨て去る」ということの暗喩である。

また『何も見なくていい』においては、電車内でスマートフォンを見てイヤホンをしている人物の顔面が回転し顔の正面が自身の体内に向いてしまうという変容が、「外の世界に目を向けず己の内にある世界に閉じこもる」という姿の暗喩である。またスーツ姿の人物が若者の裏返った顔面にゴミを詰め、それが若者の体内に入った時に黒くドロドロしたものになり、そこにニュース番組の音声がつけられている表現は、「情報を広く発信する者が間違った情報を発信し人々を貶めている」という考えを、また若者がゴミを詰められ続けた結果として千円札になってスーツの人物の財布に収められるという展開は、「情報を広く発信する者はそのように若者を貶めることで利益を得て、管理している」という考えを暗喩的に表現している。

『Helpless void』においては、登場人物が首輪とリードを首につけ、それを画面に向かって差し出すという描写により、「男が自身の支配権や自己決定権を他者に投げ出したいと願っている」ということを、また男の周囲に漂う黒い空気がそのリードを振り払うという描写によって、「周囲からその願望が拒否される」という状態を、また拒否されたのちに男が自らの首を絞めると頭部が増殖し爆発に至るという展開では、「自己の行動の権利と責任を他者に押し付けられないとわかると感情や思いが爆発する、ないしは他者に攻撃する」という行動の隠喩だと説明することが可能だ。

以上、あけすけに自作における暗喩的表現の意味を述べたが、これらはあくまでも筆者が制作時に込めた（かもしれない）と現時点で認識している意味合いである。作品を観て

もらえれば分かるだろうが、それらの意味がそのようにのみ伝わる、というほど明快に描いているわけではない。むしろ自身の作品を上映会などで広く観てもらった時にいただいた観客からの反応は、一体どういう意味合いなのかという質問や、筆者が全く意図していなかったような意味合いを解釈してくれたりする。描写に込めた意味合いの受け取り方は、観た人ごとによりかなりの差異がある。

それは、筆者が個々の描写によって明確に意味を規定した形で描いてはおらず、ある程度の範囲を想定して曖昧で抽象的な形で描いているからだ。より正確に言うと、筆者自身、明快に思考をまとめてなにかしらのメッセージを確信的に描いているということではなく、自身が生きている上でなんとなく感じている判然としない息苦しさや生理的な違和感を込めたいと思っていて、それをなるべくそのままに伝えることが、同じ息苦しさや生理的な違和感を感じている方にとっての「共感」につながり、それを乗り越えるきっかけとなると期待するがゆえに、伝わる意味の範囲に幅のある表現を選択している。

第4章 変容を起点にメッセージを伝えるための工夫

筆者は、「驚き」を与えることと、肉体の変容に「暗喩」を込めてそれを起点に何かのメッセージを伝えることを共存させるためには、観客に肉体の変容に注目してもらうことが重要だと考える。そのための工夫として、変容以外の要素を質素にすることと、カメラワークやカメラで捉える範囲を限定的にするという方法をとっている。これらの工夫によって、観客は人の肉体やその変容に注目せざるをえなくなり、そこから意味を見出すという結果に至ると考える。以下、具体的な工夫の内容について論じていく。

4-1 空間の質素さ

自作においては、人物以外の要素である空間をあまり詳細に描かず質素にすることが多い。例えば『Drawing』において描かれるメインの空間は、かろうじて室内だとわかる程度の情報量で、画面上に余計なものは描かれず、中央に絵を描く人物とイーゼルのみが登場する。人物が部屋着を着て座った状態でおり、イーゼルにかけられた絵に向かって線をのせているという状態のみで、室内であるということがかろうじて類推されるという描き方をしている。作品の途中で空想世界に至るのだが、空想世界に至っては漠然と地面と壁

面を分ける線があるのみで、灰色の空間の中で人物以外には何も描かれない。

『何も見なくていい』において描かれる空間は、電車内と男の体内という設定の真っ黒い空間だけである。電車内というものも、一度カメラが男の一人称視点になった際に周囲の状況が数秒間描かれることと電車の車内アナウンスが聞こえること以外、明確には描かれず、基本的には顔面が回転する男性をバストショットぐらいの画角で画面に捉えるカットばかりである。基本的にはそのバストショットと、体内を表現した真っ黒い空間を切り返していくという見せ方で構成されている。

『N2』において描かれる空間は、夜道に街灯らしきものが一本立っていて、男が中央に立っているのみである。街灯も根元部分しか描かれておらず、人物に落ちる強い光と陰によって、それが街灯であるということと時間帯が夜であるということが示されている。

『Helpless void』の舞台設定は『N2』をベースにしていることもあり、上記と同様に夜道に街灯が立っているだけの空間である。冒頭のカットで街頭を見上げた画面が描かれ、その後は男を画面中央に捉え、男に落ちる強い光と影、地面と壁を隔てるラインのみによって構成されるカットによって、画面より手前に街灯が存在していることが類推されるようになっている。物語が展開していった最後に爆発した顔面を追うようにカメラが動く。その際に男の周囲の状況がこれまでと違った方向から切り取られるのだが、それもほんの数秒である。

以上それぞれの作品において、肉体の変容以外の空間を限定的な情報量で質素に表現することによって、観客は登場する人物の動作、行動、および変容から主体的に作品の意味やメッセージを読み解くことが強要されるようになると筆者は考える。

4-2 限定的なカメラワーク

自作におけるカメラワークに着目すると、対象を画面中央に捉え、その視点は移動せず止まっていることが多いことに気づく。

『Drawing』においては、室内を描いたカットではカメラは流動的に移動することはなく、登場人物の背後へ一度カットで切り返すのみである。空想世界のカメラワークは人物を引きで捉えるところと寄りで捉えるところの2つしかない。こちらも流動的に移動するということはない。

『何も見なくていい』においては、主人公の青年の体内から裏返った顔面の正面を写したカット、ゴミを詰めるスーツの男が主人公の青年を見下ろすバストショット、青年の主

観ショットの3つのカメラ位置があり、基本的には体内と青年を見下ろすカメラが切り替わるという形で描かれる。例外的に青年の主観ショットとして体内から正面を向くときと、青年が赤い液体を吹き出して千円札に変容する際に、その動きを追随するようにカメラも動くようになっているが、それも全体の尺からすればとても短い。

『N2』においては、カメラの動きは一切ない。ただ人物を画面中央にかなり引いた視点で捉え、その変容する様を観察するかのように淡々と描いている。

『Helpless void』においては、電柱を見上げた形で捉えた画面と、主人公の男を見下ろした形で画面中央に引き気味に捉えた画面の2つから構成されていて、この2者の切り替えも2回行われるのみである。電柱を見上げているカットではカメラの動きは一切ない。しかし男を見下ろしたカットでは、男の頭部が爆発した際にその動きを追随する形でカメラが追いかけて、周囲の状況が短く示される。そこで示される周囲の状況は、男の立っている道に電柱が点々と立っているだけで、それ以外のものは見当たらない。この作品で起きた爆発という現象は、この世界の中では色々な場所で同様に起きていることではないかということを示すため、このようなカメラワークを用いた。

以上のように、いずれの作品においてもカメラが一点を捉えて動かないという時間が長く、このことによって観客は人物の動きとその変容に注視せざるをえなくなる。

4-3 近距離で捉えた画面

人の肉体に注目させるための表現上の工夫として『何も見なくていい』において用いたのが、画面上の対象物をカメラに対してかなり近づけて切り取るということである。青年の裏返った顔面にゴミを詰めるシーンでは、画面の縦半分には常に裏返った顔が映されていてそこにゴミを詰め込む様子が描かれる。また千円札に変容したシーンでは、千円札は画面いっぱいに映るように描かれる。

対象を画面いっぱいに描き、その他の要素は画面内に映さず、音のみで周囲の環境を把握するヒントを与えるという方法をとることによって、余計な要素に観客の意識があまり向かず、人の肉体の動作や変容に注視せざるを得なくなると考える。

4-4 判然としない画面

『Helpless void』において用いたのは、人物の上のレイヤーに黒くてドロドロしたものを合成するという表現である。これは自身の感じる周囲の重苦しい空気感の暗喩として描

いたが、その存在には自分でも捉えきれない曖昧で抽象的な意味が込められている。そうした意味性はともかく、表現上の工夫としてみると、それは「画面を見えにくくする」という目的を持って使用された表現でもある。

この作品は、質素なコンクリートで固められただけの空間、中央に立つ人物、および画面に広がる黒いドロドロしたもの、という3つの要素が画面に描かれた状態で基本的には物語は進む。

そこで観客はやはり人物に注視するわけだが、黒いドロドロしたものが画面手前に入ることによって人物のディティールだったり細かな動きが認識しにくくなる。しかし最も画面上で意味のありそうなことをしているのは人物であるから、観客は人物を見る努力をより一層せざるを得なくなる。画面を意図的に見えにくくすることによって、より一層、人の肉体への注視が強要されると考える。

4-5 平面アニメーションという選択

筆者の扱う手描き平面アニメーションにおいては、その本来的な性質から3-1で述べたような暗喩は元来強調される傾向にある。その本来的な性質とは、時間の最小単位であるフレームが絵画表現で構成されているということである。そこには写真などの光学的かつ自動的に現実世界を直接写し取った要素はない。画面上に筆者が描かなかったものが映り込む可能性はありえない。偶然何かが映り込むということがありえず作者の選択したもの以外は描かれることがない。そうした前提を認識した上で観客は平面アニメーションを鑑賞することになる。

また同時に、一枚一枚のフレームは絵画という作者の手で描かれたものであるということから、そこで描かれる世界は作者の創意の元に作られたものだということも認識した上で鑑賞することになる。つまり、もとより作為の、換言すると虚構の上で成立している表現であると言える。それ故にその虚構性は前景化せず、急に突飛な画面上の変化をする可能性も十分にあり、かつそれもその世界内部において当たり前の現象として受け取ることが可能なのである。

結論

以上、アニメーションで「人の肉体の非現実的変容」の表現をすることには、観客に「生理的驚き」を喚起するという意味があることを示した。「生理的驚き」は、作品の適切な構成によってもたらされる予想と裏切りによって、最大限効果的に生じうる。また、人の肉体以外の要素を質素にすることや、カメラワークを限定し、カメラで切り取る範囲を狭くすることや、画面を見づらくすることなどによって、人の動作や変容へと観客を注視させることも重要である。それらによって、「生理的驚き」が強化されるだけでなく、その表現に含まれた「暗喩」の効果を強めることも可能になる。「生理的驚き」と「暗喩」によってもたらされる意味作用は、本来ならば相反するものである。第2章で論じたように、「驚き」とは現れた対象そのものを吟味する以前に突発的に起こることであるのに対し、第3章で論じた「暗喩」の効果は、描かれた出来事に対してじっくり考え、解釈をすることによって得られるものである。これらの相反する二つの力を、作為を持ってコントロールし、表現に結びつけることこそが筆者の取り組んできた大きな課題であり、その不可能性を可能にしよう表現として、アニメーションには、実写映像にはない優位性があると筆者は考える。

謝辞

2年間に渡ってご指導くださった先生方、サポートしてくださったスタッフの皆様、悩んだ時に相談に乗ってくださった恩師や友人たち、同期の皆、助けてくれた家族、そして毎回ゼミで進捗がとても悪く、自身の内面の人に見せるべきでないような良くない部分をさらけ出して毎回相談していたにもかかわらず寛容に言葉を返して作品を完成に導いてくださいました布山教授、すべての方々にどんなに感謝をしても足りないほど感謝をしています。ありがとうございました。

参考文献

・デカルト著、井上庄七・森啓・野田又夫訳『省察・情念論』中央公論新社（2002）

制作記録『Helpless void』

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 3215339

伊藤圭吾/Keigo ITO

指導教員 布山タルト

2017 年 3 月 21 日

2. イメージボード

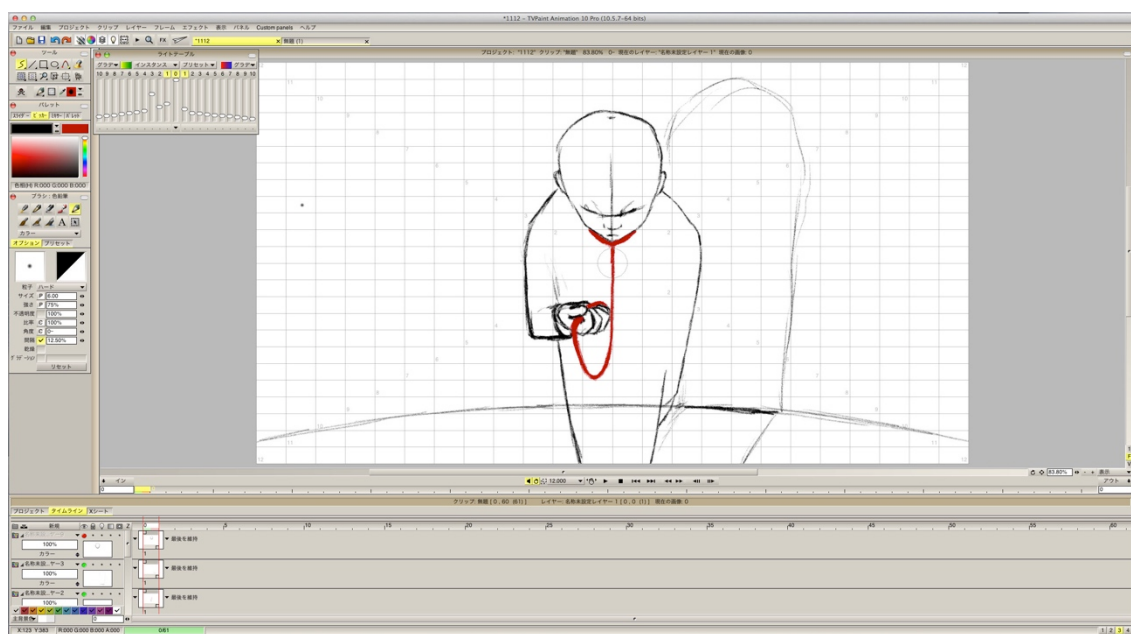
段階を経て移り変わっていったイメージボードを時系列順に厳選して並べる。



3. 作画風景

イメージボードを進める中でクレパスで自分の思う描きたい画面を描いていけると確信し、クレパスに決定した。画面手前の黒いドロドロは油絵の具によって表現しており、それは以前に『何も見なくていい』において使用した手法であったので悩むことなくこの方法を用いた。

また、この作品を作る前の2作品はロトスコープという実写映像をトレースする形での制作手法を用いたため、今作ではそうではなく手で動きをつけたかったため、効率化を測るために TVPaint という作画ソフトで動きを制作し、それを印刷してクレパスで着彩し、撮影する。また別で撮影した黒いドロドロしたもの（油絵の具）を AfterEffects 上で乗算にて合成するという方法で画面を作り上げた。



↑ TVPaint による作画画面





↑ 油絵の具で表現した黒いドロドロの撮影風景

