

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

偶発性のコントロールと抽象表現への取り組み
Accidentality Control and an Approach
to Abstract Representation

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 3215344

岡田莉奈/Rina OKADA

指導教員 山村浩二

2017 年 3 月 21 日

目次

修士小論文「偶発性のコントロールと抽象表現への取り組み」

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 過去作品と技法について	
1-1 エタノールと感熱紙による技法	5
1-2 学部卒業制作「Traverse」	6
1-3 一年次制作「CHARON 冥王星の孤独」	7
第2章 修了制作「cosmopolite」	
2-1 石というモチーフ	10
2-2 技法と動き	11
2-3 エタノールの偶発性のコントロール	13
2-4 素材の持つ偶発性に頼る部分とそうでない部分	13
2-5 修了制作で作り出したかった時間	14
第3章 音楽と音響	14
結論	15
謝辞	16
参考文献	16

制作記録「cosmopolite」

1. お風呂場での作業の様子	18
2. 録音の様子	19
3. スチル画像	20

題目 偶発性のコントロールと抽象表現への取り組み

Title Accidentality Control and an Approach to Abstract Representation

要旨：

修了制作「cosmopolite」を制作するにあたり、自身の用いてきたエタノールと感熱紙を用いたアニメーション技法のさらなる進化や、その他の新しい技法を実験した。素材の持つ偶発性と筆者が求める抽象表現に至るまでの過程を考察する。

Abstract:

In the making of my graduation film “cosmopolite”, I went further in my experiments with the ‘ethanol and thermal paper’ technique used in my previous work, and tried other new techniques as well. This essay considers the accidentality peculiar to this material, and the process I went through to reach the abstract expression I was looking for.

序論

修了制作「cosmopolite」は、企画が何度か変わった末にできた作品だ。

学部時代は思いつきでこんな作品を作りたい、試してみたい、自分が見ていたいと思うだけでアニメーションを制作していた。しかし大学院入学後、世界のアートアニメーションを知り、作家たちの一本の作品にかかる時間、思想、作業量に圧倒されてしまい「私はそれだけの情熱を作品へ向けていない」ということに気が付いてしまった。

一年次制作の「CHARON 冥王星の孤独」はちょうど企画を決める時期にカロンという冥王星の周りを回る衛星が見つかり、NASA がカロンの情報を発表していた。何年か前に冥王星が太陽系の惑星から降格されたことを思い出し「惑星から降格して準惑星になるなんてことがあるのか」と当時の驚いた気持ちが蘇り、表現したいと衝動的に思ったことがきっかけで制作を始めた。

しかし、修了制作はカロンのようにハッと心が動く事象もなくただ漠然と思考が停止してしまい「自分はキャラクターを考えたり脚本を書いたりして制作することができない。素材を目の前にしてガッと気持ちを出して何かを作りたい」とだけ考えていた。

修了制作の初期構想段階で、筆者は「桃源郷」に惹かれ、桃源郷をモチーフにアニメーションが作れないかと思っていた。大学院に入学してからやりたかったこととして「エタノールと感熱紙を用いた抽象表現の研究」があったため、桃源郷と自分のやりたい研究を掛け合わせたものを制作しようとしていた。しかし4月の企画発表で「桃源郷、理想郷を持つとはどういうことなのか。具象を取り入れないと何を伝えたいのかわからない」という講評を教授から頂き、本当に自分は桃源郷を作品にしたいのかも一度考えることにした。

ゼミで指導教官から「抽象表現とは“考えないこと”を考える、“表現しない”ことを考えなくてはならない。作者自身がどう生きているのかが作品に反映されなければ説得力を持たない」と助言を頂き、自分のやろうとしていた企画の浅はかさを反省した。

その後、企画が二転三転し、具象性があるものの方がやりたいことが伝わるのではないかと、理想郷を持つというテーマが大きすぎるのではないかと、そもそもアニメーションにできるものとできないものがあるのではないかと等の課題が次々に生じ、制作そのものへのモチベーションが下がっていくのを感じていた。しかしやりたいことが抽象表現であることは確かだったので、何かモチーフになるものを探そうと思い小旅行をしたり、ネットを見

たりしていた。そうして春が終わるころになってやっと「方解石」というモチーフを見つけることができた。

修了制作のタイトルである「cosmopolite」とは様々な条件や環境の下で形成可能な鉱石のことで、石英や方解石などがある。この方解石を見つけたことが制作のきっかけとなった。

第1章 過去作品と技法について

1-1 エタノールと感熱紙による技法

序論で述べたエタノールと感熱紙についてだが、どのような技法なのかを説明したい。

エタノールとはアルコールで消毒に使用される薬品である。感熱紙とはレシート用紙やFAX用紙に使用されている紙の種類である。感熱紙にエタノールをかけると、アルコールに反応した部分に変色し、もやっとした質感を表現することができる。この技法と出会ったのは学部2年の時でアルバイト中であった。レジカウンターの周りをエコラールという薬品を吹きかけてダスターで拭いていた時、カウンター横にいらなくなったレシートが置いてあり、そこに間違えてエコラールをかけてしまった。白いレシートの山がどんどん緑色に変色していくのを見て、作品作りに活かせないかと考えた。当時はまだアニメーションを制作していなかったため、エタノールをスプレーボトルに入れて噴射して見たり、筆に染み込ませて絵を描いてみたりしていた。アニメーションを制作するようになって作画した絵をどのようにしてエタノールと感熱紙に組み合わせるかを考えた。作画用紙に描いた絵をカッターで切り抜いてステンシルの型のように使うことにした。

感熱紙を一番下に置き、その上に切り抜いた型を置く。上からエタノールをスプレーすると穴の空いている部分は直接エタノールが感熱紙にかかり、穴の空いていない部分は作画用紙越しにエタノールが感熱紙に染み込むようになり、別々の質感が生じる。

これまで使用してきた感熱紙は以下の4種類である。それぞれの特徴を述べる。

株式会社ミヨシ製 FXR30LH-1

エタノールとの反応が濃いめに起きる。反応している部分は緑色、エタノールが染み込みすぎると白に近づく。繊細な表現が難しいため、筆者の作品制作における使用頻度は低い。

シャープビジネスソリューション株式会社製 ファクシミリ用ロールペーパー
ST139A41

全体に細かく霧がかかったような反応が出やすい。スキャナーで取り込んで見ると薄すぎてモアレのように見える。エタノールの反応がある部分は薄い灰色～薄緑。学部時代の卒業制作で多用した。

株式会社オーム電機製 ファクシミリ用感熱ロール紙 BB-FB30A41S

ほとんど出回っていない感熱紙。使用感や色味が一番、理想的。エタノールに反応した部分が赤みのある灰色になる。全体的に淡い儚い印象になりスキャン後のエフェクトがあまり必要ない。学部時代の卒業制作で一番使用していたが、大学院に入ってからでは入手できていない。

株式会社ミヨシ製 FAX 用感熱ロール紙 FXR#0AH-1

一年次作品と修了作品で多用していた感熱紙。エタノールの反応が素早く、乾きも早い。灰色～緑色に反応が出るが、スキャンすると緑味が減って程よい灰色になるのでその後の色味の調節がしやすい。

感熱紙を用いるレシートやファックス用紙に文字が写される仕組みは熱なので、感熱紙にドライヤーで温風を当ててみたところ、風が当たっている部分が真っ黒になった。白い感熱紙が黒く発色するのは酸性の薬品が表面にコーティングされているからなので、アルカリ性の薬品を黒く変色した部分に塗ると白く戻るのではないかと考えた。

身近に手に入るアルカリ性の液体として、虫刺され用の薬であるキンカンで試してみると予想通り黒く変色していた感熱紙は白く戻った。今度は酸性からアルカリ性になったところでさらに酸性にするとどうなるかを試すべく、お酢を塗ってみると灰色に変色した。

この実験の結果をもとに修了制作ではエタノールで灰色に反応させた部分にキンカンをポンポンと馴染ませ白い花の模様のようなカットを制作した。

1-2 学部卒業制作「**Traverse**」

アートアニメーションをほとんど知らなかった学部時代、ただ自分の描いた絵が楽しくて、思いつく限りの好きな画面を作っていた。卒業制作「**Traverse**」ではロトスコープと手描き、エタノールと感熱紙と鉛筆を使用した。

筆者は幼い頃、数ヶ月に一度夢遊病を発症し夜中に起き上がって家の中を歩き回ってい

たことがある。その頃の行動から着想を得て子供が自由に無意識に歩き回る様子をアニメーションで表現した。幼少期の記憶を辿ることは自分のルーツを知ること、筆者は母についても調べることにした。母は昔から田舎のことをほとんど教えてくれなかった。この作品を作ることは自分のルーツを探るためだったが自分のルーツは母のルーツでもあると感じた。

母の実家は岩手県の海沿いで、東日本大震災の被災地だった。実家もお墓も津波で流れてしまい何もなくなっていた。母の母、筆者の祖母は施設に暮らしており母のことは記憶からなくなってしまうていた。母の兄弟は県内で暮らしていて仮設住宅に住んでいる母の弟にも会った。筆者は母が学生時代に利用していた汽車の線路（現在は廃線になっている）に立ち入り、ボロボロになった線路の上を一駅分歩いた。このときの経験をもとに自分の知らないルーツを横断する、越境する何かを表現したいと思い「**Traverse**」は完成した。

1-3 一年次制作「**CHARON** 冥王星の孤独」

大学院における一年次制作のきっかけは、川上未映子の「すべて真夜中の恋人たち」という小説の中の文章だった。

光は物質にぶつかるとう吸収され姿を消してしまう。しかし、もし何にもぶつかることなくまっすぐ空へと昇りそのまま宇宙へ進んで行った場合、私の目で確認できない別の光になったとしても、真っ暗闇の宇宙の中で存在し続けるのだろうか。

光が物質を照らし、そして散らばり粒子がパラパラと蛍のように飛び交っているように見え、心の中の空間を光が這っていることにぞきぞきする。しばらく眺めると一つだけ砕け散らずに残っている光があることに気づく。光が遠くへのびていき見えなくなると、私自身がゆっくりと発光しはじめていた。

この本を読んでから暗闇の中の光をモチーフにした作品が作りたいと思っていた。そんな最中に NASA のニュースを見た。NASA が 2006 年に打ち上げた冥王星探査機ニューホライズンが 2015 年夏に到着予定。これまで冥王星には惑星探査機が行ったことがないため詳しいことが解っていなかった。冥王星にはカロンという衛星があり、直径が冥王星の半分もあるため二つの星は連星系のようになっているという内容だった。

このニュースを見てから冥王星とその周りを回るカロンを作品にしようと考えた。筆者はこれまで脚本やセリフのある作品を作ったことがなかった。どのように宇宙を表現し、冥王星とカロンの関係を伝えるかが課題となった。結果、絵よりも先に言葉で伝えたい内容を書き連ね、詩を作りカットとカットの間に文字のみの画面を入れて、絵本のように文章とともに映像を見せていく構成にした。

表現方法はエタノールと感熱紙、一部水彩絵の具で着彩したシーンもある。文字のみのカットは手書きの文字がゆらゆら空中で揺れているようにしたかったので、爪楊枝にエタノールを染み込ませて感熱紙に書いている。

宇宙空間の寂しさをどう見せるか、星々の違いや光を表現することが難しかったが、あえてエタノールのスプレーボトルの先端を目の粗いものを選び、ざらついた質感とちらつきを出して、不安と荒さや冥王星とカロンの置かれている場所が太陽系から離れた遠くの空間であることを演出できたらと思った。

この作品を制作する際に、時間の流れの見本としてジャンルイジ・トッカフォンドの「Essere mori o essere é la stessa cosa」という作品を参考にした。タイトルは日本語で「生きようが死のうが同じこと」という意味で悲しみと安堵感の入り混じる夢を見ているようなアニメーションだ。

作品の中を流れる時間はとても長く感じ、数分間のアニメーションの中に人の一生の思い出や忘れたくない記憶が詰まっているように見える。筆者もそんな時間を作り出せたらと何度も繰り返しこの作品を見ていた。

本作で筆者が作った詩は以下の内容である

CHARON 冥王星の孤独

太陽のまわりは とてもまぶしくて
あたたかくて ずっとこのままだとおもっていた
ひとりであるより よくみえるし よくきこえるし
ひとりであるより やさしいから
ひとはきっと さびしいと しっていたから
でも
いちばん小さな星はひとりになった
ずっとこのままだと おもっていたのに

カロン

ひとりでいるより かなしい気持ちは

この宇宙にあるのかな

もうどこにもかえれないのかな

まだまだずっとこうしているのかな

あなたはずっとこうしているの？

ねむったままのあなたのちかくで

わたしはずっと まわっている

もしもあなたがわたしを待っていたなら

わたしは花に すがたをかえましょう

冥王星は孤独の星

透明に光る星

最後の「透明に光る星」はノヴァーリスの「目に見えるものは、目に見えないものの隣にある。聞えるものは、聞えないものの隣にある。してみると、考えられるものは、考えられないものの隣にあるのだろう」（光についての論考）という一文より着想を得た。

作中では太陽系の惑星から降格し、準惑星を担って暗闇の中を過ごしてきた冥王星がカロンから芍薬の花を与えられる。これはギリシャ神話の一つのエピソードにあるもので、戦いに破れた冥界の神プルートゥの元へ神々の医師をしていたパイアンが芍薬の根を煎じて飲ませ、プルートゥの傷を癒したという話だ。

カロンが冥王星の孤独感や劣等感という傷を癒し、去って行った後、芍薬の花びらが宙を待っている様子を冥王星はじっと見つめる。カロンから与えられた力によってうっすらと心に火が灯り、作品が終わる。

第2章 修了制作「cosmopolite」

2-1 石というモチーフ

序論でも述べたように、修了制作は企画が二転三転した末に出来上がった。鉱石をモチーフにして、感覚的に、作品で達成したい狙いを見失わないように、抽象表現で自分はどうのような時間が作れるのかに挑戦したかった。

なぜ石を扱おうと思ったのか。モチーフを探していた時に、ただ単純に一年次制作は宇宙だったから、今度は地球、核とかマントルとか地層で何かできないかと調べていた。日光に約1万年前の地層が見られるスポットがあることを知り行ってみることにした。川辺からせり上がった岩と太陽光のきらめきに反射して輝く川の水を眺めて、チラチラと反射するこの光を作品に取り入れることができたらなと考えた。

川辺で子供が石で遊び、オブジェを作る。石を積み上げたオブジェと子供の対話を描くのはどうだろうかと思いついたが、「川」「石」「子供」というキーワードは三途の川で石積みをする子供が連想されてしまい、それは筆者が意図しない映像になってしまうため却下された。

筆者は石単体で作品を作ってもいいのではないかと考え始め、そして見つけたのが「方解石」と「道端で拾った石」と「水晶」だった。

方解石とは石灰岩や大理石や鍾乳石を構成している鉱物で、一定の形に割れやすい性質が強く、薄い長方形に割れる特性がある。表面がつるつとしていて平行四辺形のような形のもので面白いと思いネットで購入した。対象に方解石を重ねると二重に見えることを活かして何かできるのではという淡い期待もあった。方解石を手に入れてからいくつかのテストムービーを作るも、何かが物足りなかった。一つの石では限界があると感じ石の種類を増やすことにした。入手経路は被らないようにして、もう何種類か増やしてみることにした。

二つ目は「道端で拾った石」で、これは自宅の近所の公園でさっと拾ってきた石だった。筆者は小学校低学年から中学年の頃、家族で旅行へ行った際にその土地の石を拾って集め、ビーズやペンで装飾することに異常に凝っていた。その頃の気持ちを取り戻しながらよりよい石を探して集めた。

三つ目の水晶が欲しいと思った理由としては、形と価格と色味がベストなものを鉱石販売店で見つけたからだった。ネット通販、道で拾う以外の方法で三つ目を入手しようとし

ていたが、やっぱり実際に目で見て触って選ぶ方がネットで延々と悩むより早いし確実だなと当たり前のことを思い直し、御徒町の石屋へ足を運んだ。一番初めにネット通販を選択した理由は石のことをよく知らない筆者がむやみにミネラルショーや店舗に立ち入るとボラれるのではないかという不安から一人で実物を見に行くことをためらっていたのだが、普通の石を道端で拾うという経験を数週間にわたり経験し、次はお店でちゃんと石を選ぼうと決めた。御徒町内のいくつかの店舗を回って手に持ったフィット感と見た目で一つの水晶を選び購入した。

2-2 技法と動き

石を入手してから、今まで通りエタノールと感熱紙を使って制作しようとしても、作画をどのようにするか全く考えていなかった。目の前の石を観察して、デッサンして、作画をしてというような行為は筆者の手を止めてしまった。直接石に絵の具を塗って作画用紙にペタッと貼り付けてスタンプのように使えたらなと思った。石を使っているが観客には石だということが伝らなくてもいい、石のきらめきだけを抽出するにはどうしたらいいのだろうか。実験してみた。

トレーシングペーパーで石のカタチをなぞり切り抜く、ロトスコープで石のカタチを忠実に捉え輪郭線以外の影や色はエタノールの偶発性に任せてみる、写真を撮ってコラージュを作ってみるなど、どれもなんとなくおしゃれっぽくはなるが筆者の求めるきらめきは感じられなかった。

もうエタノールから一度離れよう、エタノールと感熱紙が表現の全てではない。頭を冷やそうと思い別の画材で再チャレンジすることにした。

学部一年の授業で「点を集める」という課題に苦しんだことがあった。「点」とは単なる水玉模様や点線ではなく「点」を感じる事象や物体なら何でもありで「起点」「焦点」「視点」「一つの風船が地上から空に舞い上がって行く様子を定点カメラで撮影する」と行った内容でもよかった。ひとつのキーワードからどれだけ噛み砕いて多くのアイディアを捻り出せるか試されていた。その授業の中で、フロッターージュを用いて「点」を集める作業があったことを思い出した。フロッターージュなら素早く物のカタチを抽出できて筆者の石にも応用が効きそうだと思い、和紙と木炭を使って石をフロッターージュしてみた。結果、この技法が石の持つ生命感や形の歪さを捉えることができたので採用した。通常フロッターージュで行われるような対象物の上に紙を置いてその上を鉛筆や木炭でなぞるやり方の他

に、太陽光のきらめき感を出すことを目標にもうひとつのフロッタージュの使い方を考え出した。単純なやり方だが、太陽光に石をかざし、紙を重ねる。光の反射がある部分の形だけを木炭でなぞったものと、影になっている部分の形をなぞったものを2パターンずつ制作し、一つの石から二つの型を作る。形が抽出された箇所をカッターで切り抜いてエタノールと感熱紙の技法を用いるというやり方だ。

なるべく天気の良い日に、日の光があるうちにフロッタージュの作業をして日が沈むと切り抜き作業をして行くという感じで作業が進んでいった。

動きについては、フロッタージュの段階では正直ほぼ勘で「こう光の向きが変わると形も変わるから、次のコマはこの角度で動かそう」くらいのラフな状態で石と手を動かしていた。フロッタージュ作業は枚数を多く作ることが重要で、太陽光にこだわらなければ夜でも照明の明かりで作業はできたのかもしれないが、日中に石と向き合うことで夜に黙々とカッターで紙を切り抜く地味な作業とのバランスが取れている気がしていたので、フロッタージュは晴れた日の日中のみに限定した。フロッタージュで出来上がった型を切り抜く時とエタノールを感熱紙にスプレーする時に動きを決めて最終的に動いている状態を見るのはスキャンして繋げてからだだった。気に入ったカットのみ残し、動きが思ったよりも遅かったり急すぎだったりする場合はお蔵入りとなる。

エタノールでスプレーするのは基本的にひとつの型に対して一回きり、型の使い回しはしないと決めて石と太陽光の一瞬のきらめきを残そうとしていた。

最初のカットの動きのイメージは小さなひとつの命がポッと生まれ、ドクドクと心臓を動かしながら徐々に大きくなっていき、外の世界に飛び出すようなイメージだった。

絵コンテ、タイムシートを使えば何コマ目がどうなっていて、今やっているコマはどんな動きの一部になって行くのがコントロールできる作業だが、なぜこんなに不確かで効率の悪い方法で自分は制作していて、熱中でできているのかわからなかったが、それぞれの工程を積み重ねて行くしかなかった。

一年次制作のように作りたいものが出てこなかった修了制作に取り組む中で、筆者が初めてアニメーションを制作した時のことを思い出していた。学部三年の後期の選択授業で筆者は映像の演習を選択していた。なんとなく新しいことができそうだったからである。映像演習というカリキュラムだが映像を提出しなくて良い、ただこの授業期間は毎日何かしら取り組み続け、その成果物を最終日に発表することが課題だった。毎日写真を撮り続ける、毎日日記をつける、毎日絵を描く、何をしてもいいという中で「アニメーションは

一日何枚書くと決めて描き続けると、その積み重ねが映像の尺として現れるからわかりやすいのではないかと考え、タップもトレース台も編集ソフトもわからないまま制作を開始した。本当に自分の絵が上手く繋がって動くか分からない、けれど何か新しいことをしている気がしていた。制作をしない自分よりも制作をしている自分の方が好きになれる気がして漠然と修行のように作画していた。出来上がった作品はただの丸や三角形や曲線を組み合わせた構成で、スキャンも編集も提出ギリギリに仕上げてしまったのでとても未熟な作品だがあれほど集中して制作したことはこれまでなかった。修了制作で自信のないまま突き進んでいた筆者は過去の自分の頑張りを思い起こしていないと不安に負けてしまいそうだった。

2-3 エタノールの偶発性のコントロール

感熱紙にエタノールをスプレーすると、およそ 5~10 秒ほどでエタノールは揮発して感熱紙に反応が現れる。型となる紙を感熱紙の上に置いておく秒数、スプレーボトルと感熱紙の距離、スプレーの先端部分から出る霧状のエタノールの粒子の荒さなど、少し何かが変わるだけで反応が変わるため完全にコントロールすることは難しい。エタノールと感熱紙の技法を用いる際にルールとして定めていたことは1カット分を一気にエタノールでスプレーするということと、部屋の湿度や筆者の座る位置、紙を置く位置を一定に保つということだった。

エタノールを扱える場所は限られており、よく換気ができて火気のない場所という条件に当てはまるのは自宅のお風呂場しかなかったため、エタノールを少しでも使用する場合は作業の全てをお風呂場で行わなければならなかった。浴槽に蓋をして中にお湯を張った状態と浴槽の中がからの状態では湿度の違いからかエタノールの反応にズレがあることがわかったため、基本的に浴槽の中は空にして湿度をできるだけ低く保ちながら常時換気をして作業をする。換気をしながらでも数十分間エタノールをスプレーで吹き付ける作業をしていると空気中に混じったアルコールで頭が痛くなってしまうため長時間連続での作業はできなかった。

2-4 素材の持つ偶発性に頼る部分とそうでない部分

本作では、編集時に画面にエフェクトをかける工程をほとんど行っていない。バラツキのある色味の調整のみで感熱紙とエタノールの反応を際立たせようとしたり、ぼかしたり、

シャープな印象になるような加工は何もしていない。ほぼスキャンした状態で使っている。そのためチラつきや急にスプレートの目が荒くなるようなコマが何枚か紛れていることがわかる。

紙の上に広がる粒子は偶発的に、しかしモチーフそのものの動きとタイミングは編集でコントロールするというのが今回筆者が意図的に行ったことだった。抽象表現の「考えていない」ことを考える。「表現しない」「演出しない」ことを演出しようとした試みであった。

2-5 修了作品で作り出したかった時間

本作を作るにあたって抽象表現の難しさにぶち当たっていた時、一年次制作時に繰り返し見ていたジャンルイジ・トッカフォンドの作品を思い出した。

筆者の作品を流れる時間の中ではどんなことが起こっているのか、どんな時間にしたいのか。それが筆者の中でブレてしまうと本当に意味のない物体の動きを作る作業で終わってしまう。Cosmopolite という一つのかたまり、一つの石が生まれて自らの形を見つけるという流れに沿って制作を進めてきたが、もう少し具体的な小さい指標があっても良いのかもしれないと考えた。完成画面は抽象的でも制作者にとっては一つ一つのカットに意味があって、意志のある動きを作りたかった。

はじめはアメーバのような柔らかそうな物体が浮遊し彷徨い、次第に成分が凝縮されてパワーを蓄えたアメーバのような物体が石のように硬くなり、動きが安定してくると結晶体のような直線的な面が現れ最後はパワーが溢れ大きな川のようになって消えてなくなっていくという流れを指標とした。

第3章 音楽と音響

本作は音楽環境創造科の川島大輔さん、徳丸ゆいのさん、永野響介さんに音楽と音響を制作していただいた。音響は心音のみ希望をして、音楽は川島さんにお任せする形になった。

秋頃から打ち合わせをしてデモを作ってもらったが、12月になって映像が出来上がってきてから、映像と音楽がリンクしていない方がいいのが抽象であり、パッと見て何が描か

れているのかわからないのだから、全く映像とリンクしていない音楽の方が鑑賞者の想像が膨らむのではないかと考え、方向転換したい希望を伝えて音楽を作り直してもらった。アンダースコア的に映像に合わせることはせず、音楽は音楽で起承転結があっていいのではということになり再び制作をお願いした。しかし全てを丸投げにはせず、作品のコンセプトとキーワードは共有した方が作曲の手がかりになるのではと思い、いくつかの共通点を設けた。筆者の作る映像は、石を用いてカタチを起こしていくような作業をしており、「カタチが現れては消える、カタチになりそうとところでならない」点を音楽では「フレーズになりそうだけれどならない、ふっと現れてすぐ消える」というような解釈で制作してもらった。

また、映像と音の共通のキーワードとしては「光のカタチ」という言葉を設けた。映像と音楽を合わせて見てしまうとどうしても映像に合わせてもらいたくなってしまう傾向があったので本当にここだけは合わせて欲しいというタイミングのみ秒数を指定して、音作りや雰囲気、どのような楽器を使用するかは川島さんに任せる形にした。

最終的に完成した音は、ピアノ、フルート、クラリネット、ヴァイオリン、チェロ、コントラバスと生活音のサンプリング、音響で使用した心音も組み合わせた音楽と音響どちらの要素も取り入れた面白い作品ができた。

結論

学部時代の作品や、本学一年次制作と修了制作を振り返ると、筆者は抽象表現が好きだから取り組んだのではなくそもそも自身の創造力の中に具象で伝えたいことを描くという表現の選択肢が存在していないのではないかとということがわかった。どんなものをインプットしてもアウトプットされるものは有機的な形の群れやぼんやりとした言葉のみだ。また、筆者はなぜ抽象をアニメーションでやっているのか上手く言語化できるところまで至っていない状態であることも確かである。

絵コンテとは、脚本とは、作家性とは、世界観とは、作品を構成する様々な要素は制作者によって異なるものであり、必ず全ての工程をクリアしなければ作品が完成しない訳ではない。しかし準備をして思考を何度も何度も巡らせることで作品の深度や強度は増すかもしれないが、筆者にはそのような手法は合わなかった。表現したいという熱量をキープ、

増大させながら段階を追ってコンテからアニメティクス、アニメティクスからコンテに戻る、脚本を練るといった作業を並行して行おうとすると自分を見失ってしまうのだった。

自分の技量、力量の無さからくる不安を打ち消すには、目の前の気になること全てを一つ一つ解決しながら進むしかない。この謎の信念のおかげで計画性がない、終わりが見えない、ずっと無駄なことをしているのではないかといった気持ちと毎日向き合いながらも手さえ動いていれば何か見つかると思い込んで制作することができた。

アニメーションはとにかく時間がかかる。一つの作品と向き合わなくてはならない時間も長かった。制作中は自分のダメなところや嫌いなところを認めざるを得なかったが、それを乗り越えていかなければ完成しない。

筆者はこれまで自分の作品を誰かにオススメしたり、紹介したりしたことがなかった。作品は自分の一部を切り取ってできているような感覚はあるので愛着はあるが、だからと言って多くの人に見て欲しいだとか伝わって欲しいだとかは考えて来なかった。大学院に入学してから変化したのはこのような考え方を自然としなくなってきたところかもしれない。もしも修了作品を見て何かを感じてもらえたらとても嬉しく思う。それは好きでも嫌いでも、「cosmopolite」を見た人の中でどのように受け取られ解釈されるのかを想像すると不安もあるが、何かを思い出したり、感じ取ってもらえたら嬉しく思う。

謝辞

修了制作「cosmopolite」の制作にご協力くださったみなさまに感謝申し上げます。大学院での二年間はとても濃密で、本当にあっという間に過ぎ去ってしまいました。山村先生をはじめ、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、アニメーション専攻の受験を勧めてくださった村田先生、いつも応援してくれた家族と友達、何度もデモを送ってくださった音環パートナーの皆さん、そして大好きな同期のみんな、たくさんの方のお陰です。本当にありがとうございました。

参考文献

- ・ 川上未映子 全て真夜中の恋人たち 講談社 2011
- ・ マット・トウィード 宇宙入門 創元社 2010
- ・ 青山圭秀 理性の揺らぎ 幻冬舎文庫 1997
- ・ ノヴァーリス ノヴァーリス全集（2） 沖積舎 2002

制作記録「cosmopolite」

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 3215344

岡田莉奈/Rina OKADA

指導教員 山村浩二

2017 年 3 月 21 日

1 お風呂場での作業の様子





2 録音の様子



3 スチル画像

