

2017（平成 29）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

イメージとの対話と自動生成するアニメーション
Conversation with imagination and
automatically-generated 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 3216350

今津良樹/Yoshiki IMAZU

指導教員 山村浩二

2018 年 2 月 23 日

目次

修士小論文『イメージとの対話と自動生成するアニメーション』

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 全体の構造プラン	
1-1 エフェクティブ的発想	5
1-2 Fluffy な構成	5
1-3 二重人格のイマジネーション	6
第2章 構成する要素	
2-1 ループと労働	7
2-2 メタモルフォーゼ的展開	9
2-3 奔放な動物	10
2-4 ハイコンテキストな書き割り	10
第3章 ウソの扱い	
3-1 安心感のあるファンタジー	11
3-2 ウソのリレー	11
結論	12
謝辞	13
注	13
参考文献	13

制作記録『モフモフィクション / Fluffiction』

1. フォーマット	16
2. イメージラフ	16
3. 作画	17
4. 背景資料	17

題目 イメージとの対話と自動生成するアニメーション

Title Conversation with imagination and automatically-generated animation

要旨：

修了作品『モフモフィクション』の制作過程における、消費社会という漠然としたテーマに対して作者が行ったアプローチを整理し、アニメーションならではの跳躍の在り所を考察する。

Abstract:

In this paper, I will explain the approach to the hazy issue of consuming society that I have chosen through the production process of my graduation film "Fluffiction", and analyze how animation allows to expand meaning in specific ways.

序論

SNSのタイムラインに流れる沢山の記事をぼんやりと眺めていて思った。見出しにつられて興味を持てば、その時その時で共感したり怒りを感じたり責任感を感じたりするものの、すぐにその下の記事を読み、読み終わる頃には前に何を読んでいたか、思い出せない。このところ、そんな事を繰り返しているように思えた。さっき自分に生まれた感情は何だったのか、どこへ行ってしまったのか。そこには、政治ニュースも、ゴシップ記事も、旅の写真も、かわいいペットの写真も一緒に並んでいる。脈絡のない記事の集まりだが、皆興味を引くという意味では、どれも共通している。出来事の大小に関わらず、等しく消費されていく。気がつくと、自分が疲れていたり、弱ってぼんやりしているときにこそ、ついそれらを覗いてしまっているという事も感じていた。

もしかしたら、そんな何か満たされない感覚から発信した一時の興味が無自覚にもふわふわとメディアを通して世の中を回し、その周りには役目を終えた誰の物とも知れない感情の残骸が大量に浮遊している、そんな風に想像した。それが現代の消費社会の姿なのではないかという飛躍した発想を漠然と持っていた。ずらっと並んだ情報が、癒しを求める人々の興味を引くというあり様が、SNSに流れる写真の中のペットの姿とオーバーラップしてきた。そう思ったら、並べられた情報たちが、どこかかわいらしい存在にも思えてきた。そんなかわいらしさをモチーフにして、「消費社会」を描けないだろうかというアイデアから『モフモフィクション』の制作は始まった。

しかし「消費社会」という漠然と広いテーマは、自分もその中の一部でありつつ、自分一人の視点では到底とらえきれない多面的なものであると思えた。その反面、漠然としているからこそ、中身を覗き見たいという欲求があり、結果がどうなるにしても、テーマにするには不足ないと感じていた。本論文では、こうした背景で制作をはじめた『モフモフィクション』の制作において筆者が考え、行った事をあらためて考察していこうと思う。

第1章 全体の構造プラン

1-1 エフェクト的発想

モチーフに選んだ「もふもふ動物」であるが、「もふもふ」が気になっていたのは、アニメーションにおける「エフェクト」という存在が気になっていたからというものもある。「エフェクト」は流体の動きをアニメートしたものをいうが、世の中の抽象的な概念とアニメーションを直接的に結び付けるものとして、ナラティブな表現以上にアニメーションにとって重要なものだと考えていた。「エフェクト」は全て何かのメタファーとして機能し、アニメーション作品のエモーションは、すべて「エフェクト」に集約できるとまで思っていた。

そこでまずこの作品の全体像を、どんな「エフェクト」で表現できるかと考えた。そこでイメージしたのが、ゆるい集合体の中で互いにゆっくりと押し合いながら回っているような、そんな形だった。「モクモク、モヤモヤ、フワフワ」というオノマトペを映像化したようなもので、煙が浮かんでいるような形の「エフェクト」だった。その形は、いろんな人の考えや思いが集まっている、そんなイメージでもある。さらに、その煙がドーナツ型に浮かんでいる様を想像した。

もふもふはその形に近いと感じられた。登場人物が作品全体と同じ「エフェクト」の形を持っていれば、構造としてより強固になるのではないかと考えた。作品の内と外の両方に核となる共通の要素を配置する事で、それを鉤にして、具体的な展開の糸を張って行けると考えた。そう考えると、もふもふの形は想像上の動物であることとも共鳴しているし、実態が不安定で、簡単な事で流動的な変化を予感させるモチーフとしても面白いと思った。また、「もふもふ」の英訳としている単語「fluffy」は、「もこもこ、ふわふわした」という意味の他に、「軽い」「いい加減な」という意味があり、やはり実態がないというニュアンスがあり、ドーナツ型の煙の形に近いと思った。

1-2 Fluffy な構成

消費社会という大きなテーマに対して、自分の存在はとても小さい。このテーマに対するアプローチとして、何か自分の身に起きた印象的な出来事を足がかりにして語っていくという事もできるかもしれないが、それよりも普段気にもかけていないような自分の中にあるふわとした印象のようなものがたくさんあるという状態を描く方が本質に近いと思った。そのため、自分が消費社会に対し浅はかな経験や知識で何か狭い結論を出すのではなく、この作品制作に

取り組んだ結果として、そこに自分が感じている消費社会のありようが表れてくるものになれば良いと考えた。

まずは全体のフォーマットを考えた。作品尺を分割し、それぞれのブロックに動物を1種ずつ割り当て、動物を順々に紹介していくという流れで、その動物の習性、そして人間社会の中でどう生きているかを説明するという構造にした。

全体の大まかな構造を考えた後は、細部の展開は決め込まずに作品制作を始めた。絵コンテも学内の発表用に描いた位でほとんど使用しなかった。作業をしていく順序も決めずに常に今作業するべき部分はどこかをその都度判断しながら作業を進めた。ふわっと頭に浮かんだ断片的なイメージをもとに肉付けしていき、それを集めてふわっと繋ぎ合わせる。制作を進める中で、普段自分が日常でしている様々な判断を反映して行けば、ある程度自動的に内容が決まってくるのではないかと思ったからだ。作りながら生まれてくるイメージと対話しながら作ってゆきたいと考えた。

それは以前、指導教員と話した内容が印象に残っていたからだ。アニメーションを作る際、頭の中のイメージを再現するタイプと手元と対話しながら作るタイプがいるという旨の話だ。手元との対話とは、画材やそれを使用する自分のタッチ、そこに生まれる表情を感じながら次のタッチへ筆を運ぶ行為だと解釈した。だとすると自分はそちらではなく、頭の中のイメージを再現するタイプだ。しかし、作品における「対話」は、ディレクションやプランニングではなく実際に作っている作り手の特権であると感じた。想像を越えたイマジネーションの世界に引き込まれるような作品には、きっと「対話」の行程があるに違いないと直感した。何か自分なりの「対話」を作品に反映したいと考えた。自分が頭の中のイメージを再現していくタイプだとすると、作品全体をいきなり全て計画せず、ある程度のところでその都度断片をアウトプットし、描かれたイメージが発する表情を感じながら次のイメージを思い浮かべる、という対話ができるのではないかと思った。

1-3 二重人格のイマジネーション

テーマに対し、自分の視野の狭さをリカバーするためには、さらに工夫が必要だと思った。消費社会をテーマにするには、自分一人で向き合うということ自体に疑問を持ったため、自分以外の人の視点を何らかの形で取り入れ、視野を広げるという事が考えられた。しかしそれだと視点が複数になり、作品自体が客観的になる事で作者の主観的バイアスが弱くなると思い、思い直した。他者の視点が加わる事で冷静さが生まれるのは違うような気がした。

視野を広げるという考え方ではなく、向かおうとしている自分のバイアスに対して自分の中にある反対に向かうバイアスを同時に持って引っ張り合えば、結果的にバイアスを殺さないまま多角的な見方が生まれるのではないかと考えた。そこで、下記のように極力自分の中の相反する嗜好を同時に盛り込む事を心がけた。

軽くいい加減でラフな世界観の嗜好←→執拗で詳細な描き込みの嗜好

愉快的メンタルの嗜好←→シリアスな視点の嗜好

ファンタジー、架空世界への嗜好←→リアル、現実的な表現への嗜好

動物、キャラクターへの嗜好←→モブキャラ、ストラクチャーへの嗜好

明るく真面目に情報を伝えたいという嗜好←→的を得ない支離滅裂なポエムへの嗜好

図鑑のような普遍的な絵のタッチへの嗜好←→流行を反映した街並みなどルックへの嗜好

これらは、自分の実体験であったり、これまで出会ってきた人から受けた影響だったり、自分が考える事と違う事を考える人がいる事を知った結果だったり、自分が触れた社会の姿に基づいて形成されたものだ。これらを盛り込むことによって社会の矛盾と力強さが吹き込まれると考えた。相反するバイアスをぶつけ合わせることで、あくまで自分目線で客観を作り出す試みでもある。あとは、この構造に基づいて、自分の頭に浮かんだイメージを、仕分けして位置づけし、反対の物の近くに置いてゆく、ということを行った。

第2章 構成する要素

2-1 ループと労働

作品中では、動物や背景の人々の動きなどに、ループアニメーションの手法を多用している。ループアニメーションは、最後のコマがはじめのコマにつながり、繰り返し続ける手法である。ある動きがループしているということは、始まりと終わりがなく、出来事や変化ではなく、何かをし続けている「状態」を表現していることになる。

あるオフィスビルに、ジュリアン=オピーの映像インスタレーション『歩いて仕事に行く夢を見た』（2002年）が飾られていたのを見た（図1）。それは、大きなピクトグラムのような人物が歩き続ける姿が、LEDで映し出されている作品である。その前を実際にそのオフィスで働く

ビジネスマンが同じ足取りで通り過ぎていく。非常にシンプルな物であったが、常に動き続ける「社会」や「労働」を象徴しているように感じた。

また2015年に東京国立博物館で行われた展覧会『生誕150年 黒田清輝 日本近代絵画の巨匠』に足を運んだ際に『東京駅帝室用玄関壁画』(1916年)の再現を見た(図2)。この壁画は「海の幸、山の幸」を題材に、労働の場面を描いており、名もない漁師や職人、商人たちが働く様子を360度の壁画で描いている。そのときに筆者が特に感じたのは、描かれているモデルの匿名性の高さである。誰でもない人物は、その展覧会にあった実在の人物をモデルにした他の絵画と違い、モデルがどこから来て、その後どうなったかという前後のストーリーがない。そこに行き交う人々がずっとそこで働き続け、エネルギーを発し続けているように感じた。名もない労働者を描いた絵画は、写実主義の絵画でよく見られるモチーフではあるが、改めて自国の風景として描かれたものを目の当たりにしたときに、ループと共通するものを強く感じた。

今回の作品も、消費社会を表現するにあたり、出来事や変化ではなく、「状態」を映し出そうとした。そして、ループと「労働」につながりを感じた。上記の作品群に共通するのは「状態」を表現していると共に、「労働」を表現している。人々がある状態を維持し続けることと、「労働」は近い概念なのかもしれないと思った。ループによって同じ動きを繰り返す動物たちは、まるで労働者のように感じられたため、それに引きずられるように展開を加えていった。

また、個々の登場人物の動きにループアニメーションの手法を使うと同時に、全体に説明ビデオのナレーションが付くという演出を考えた。説明ビデオは、そこに流れている映像はリアルタイムではなく、すでに世の中で何度も行われている事を示唆し、「状態」を表現している事になると考えたからだ。作品全体にも、ループと共鳴する構造を持たせたかった。またそのビデオの中で動物たちがどんな時も嫌な顔をしないというのも、「労働」と近い点だと思う。



図 1



図 2

2-2 メタモルフォーゼ的展開

多角的な視点を作り出すアニメーションの手法として気になっていた技術がある。それは、「メタモルフォーゼ」である。はじめから抽象的な形を描く「エフェクト」に対して、具象的なモチーフを変形させて別のモチーフになる様子を描く手法である。

ジョルジュ=シュビツゲベル『JEU』（2006年）では、様々なモチーフがメタモルフォーゼを繰り返し、次々と別のモチーフへと変化していく。オーケストラの観客が楽器奏者になり、指揮者に変化していくというように、全て具象的なモチーフであるが、変形によって、1つのモチーフに留まっていない。AというモチーフがBに変形したとき、Aである事は否定される。そしてBだと思っていたものがCになると、Bである事も否定される。

具象的なモチーフを描かないことによって作り出される抽象性に対して、こちらは、AでもなくBでもなくCでもなく...と否定を繰り返すことで、モチーフの存在を薄くし、抽象性を高める。モチーフに縛られていたイメージが解放され、描かれていない範囲まで広い解釈の余地が生まれるのを筆者は感じた。『JEU』のこのカットでは、傍観者であった者がたちまち従事者になり、やがて従わせる者になるという、社会、人生の騒々しさが多面的な表情を持って表現されているとも捉えられる。

メタモルフォーゼが映像ならではの抽象表現の技法だとすると、絵画で同じような表現はないのだろうかと考えた時に、思い当たったのはルネ=マグリッドの絵画だった。顔であると思ったら体であったり（『陵辱』1934年）、裸足であると思ったらブーツであったり（『赤いモデル』1937年）と、異なるモチーフが変形するようにつなぎ合わさっている。もしかすると、同じように特定のモチーフである事を否定する事で、具象的モチーフでありながらイメージの広がりを作っているのかもしれないと思った。『イメージの裏切り』（1928-1929年）において、言葉を使ってモチーフを否定しているのも同様に、実は映像的な技術なのではないかと思えてきた。

『モフモフィクション』では、この技術を、作画ではなく、場面転換に応用しようと考えた。前のカットで描いているシチュエーションを次のカットでは否定するような変化を持たせる事で多角的な視点を持たせる事を試みた。実際の工程では、前のカットの否定的な展開を順に考えてゆくという事ではなく、前述の「Fluffy な構成」に乗っ取って、ふわふわと集まったイメージの中から、相反する要素を隣に置いて繋いでゆくような作業を行っている。

2-3 奔放な動物

動物の動きは、ロトスコープではなく、カットアウトで制作している箇所以外は、一からコマで描き起こした動きを使っている。これは、ループアニメーションにする為に最小限の動きを抽出するためでもあるし、一部ありえない動きも加えてのびのびと動かしたいという意図もあった。コマによっては足や首が伸びたり体型が変わったりするように描いた。動きを使ってキャラクタライズしようとしている。ペットショップに行き、子犬の仕草を見たり、動画サイトに投稿された動物の動画などを繰り返しじっと見て、その印象を覚え、その上で、記憶とイメージを頼りにモーションを書き出していった。また、もふもふ自体がエフェクト的発想から考えたものでもあるため、エフェクトのような骨格を無視した自由な流動的モーションも一部では加えていった。そして、描き出しては眺め、違和感のあるところは調整し、また眺め、という描き方をした。また、動物は、色や姿が厳密に決まっていない。カットによって微妙に体型が変わっていたり、色が違ったり、いろんな種類がいたりする。変幻自在な存在として描いた。

2-4 ハイコンテキストな書き割り

動物たちの奔放な描写に対し、前述の相反する嗜好に基づいて、背景の町並みはより現実的なものにしたいと考えた。それによって、架空の動物たちが、私たちの日常の中で生き生きと動き回る姿を描き出そうとした。背景は、作品の中に社会があるように見せるためにとても大切な要素だと考えた。街並やそこを行き交う人物は、実際に行ったことのある街を参考にしたり、写真を撮りに行ったりした。それは、ストラクチャーのディテールの参考という意味もあるが、できる限り、絵的な切り取りよりも、写真的な切り取り方にしたいと思っていたからである。

ループしている登場人物を配置する背景として、書き割りのような平面的な背景を考えていたが、街や公園、といった観念的な背景よりも、もっと生々しい舞台立てができればと思った。そのため、ショッピングモールのステージや整備された駅前ロータリー、オフィス内カフェラウンジ、マンションが建ち並ぶ住宅街の間の公園など、それだけでは絵としては成立しないような、ハイコンテキストな雑味のある舞台を登場させた。このハイコンテキストな雑味のある風景は、『アサヒカメラ』や『フォトコンテスト』などのカメラ雑誌に投稿された写真などにインスピレーションを得ている。こういった投稿写真では、美しい女性のポートレートの背景がなぜか新興住宅地のマンション群だったりする。

そして、その背景を生かす為に、動物の輪郭はふんわりと曖昧に描く訳ではなく、体は「もふもふ」でありながらも、境界線をはっきりと描いている。それによって、背景の町並みにちゃんと着地し、実在感が出るよう心掛けた。また、それにより、もふもふ動物の架空の動物としての自由さが際立って見えると考えた。

第3章 ウソの扱い

3-1 安心感のあるファンタジー

この作品において大切な要素は「ウソ」である。イメージは、SNSのタイムラインに流れる「新しくこんな技術が開発された」「こんな新しいことをやっている人が世界にはいる」という投稿である。そのような嘘か本当かが分からない投稿を、おそらく本当なんだろうと思って見る感覚を、不思議な感覚として意識していた。まるで現実ファンタジーが踏み込んでくる様に思えた。もしそれが嘘だったとしても困ることはないし、それを後々誰かが教えてくれるという訳でもない。実質、ウソかホントか分からないオカルトと変わらないような気がする。そのリアルとファンタジーの中間の地点に、完全に嘘の側からアプローチするという事も試してみたいと思っていた。明らかな嘘の中に、本当の事のような安心感をしのばせることで、その中間地点を目指せるのではと思った。動物達の設定はどれも非現実的なものであるが、それが人間社会にとって決定的な革新をもたらすわけでもなければ、実質的な不利益にもならないものにした。あり得ない事が起きたとしても、結果明日はいつも通りの日常が待っているというくらいのものでした。本当らしいウソをつくというより、ウソでもホントでもどっちでもいいウソをつくことにした。

3-2 ウソのリレー

架空の動物が登場し、架空の設定を入れて描き、それが動いて場面に定着すると、それが作品世界になじみ、自然と次の嘘を許容するスペースが生まれるように思えた。最初は動物の設定のみの嘘だったが、もっと別の角度の新しい嘘を連鎖的に求めてくるように思えた。ウソを増やしていくと、荒唐無稽になり受け入れがたい物になっていくと思っていたが、そうではなかった。その為、作品に求められるままにさらに嘘を加えて行った。すると、企画書やコンテを書いている時には生まれてこない演出が生まれていった。ウソをアウトプットすることで次

のウソへバトンを渡すように演出が広がっていく。これは前述した「イメージとの対話」なのではないかと思った。

結論

これまで作品制作における過程で意識していた事を、明確に言葉にする事が無かったため、本論文において改めて自分の制作の方法がどのようなものであったか確認し、いくつかの発見があった。まず意識していた「エフェクト」や「メタモルフォーゼ」といったアニメーション技法について、作画としてではなく概念として作品制作に反映していた事が発見であった。また筆者が消費社会における「労働」を強く意識していた事も分かった。本作では、消費社会のあり様が、労働の結果であるという側面が強く出ていた様に思う。当初、SNSのタイムラインに並んだものを情報として捉える表面的な認識をしていたが、そこには、人々の欲求に応えようとする「労働」があるのだ。

また自身の制作工程を振り返ると「対話」というキーワードの重要性に気がついた。あらかじめ設定したプランは、そこに向かう為の下ごしらえだった様に思う。ただ、「対話」のニュアンスが当初思っていたものと少し違う事にも気がついた。「対話」とは、受動的な行為が多いものだという事である。次に描く要素を考える、思いつくという行為は、作者が積極的に働きかけている事よりは、目の前の成果物を見て、その表情を感じる事により、開けてくるものだと分かった。描く事と見る事、そしてまた見る事でアニメーションならではの跳躍が生まれるのではないだろうか。今回のこの試みで、度重なる展開の修正、変更や、途中まで描いてボツになるアイデアが沢山生まれたが、この工程を経た事で、絵コンテ通りに作る作業では得られない物が見えたのではないかと思う。

謝辞

いつも考えるヒントと、作家としての視点を与えて下さった山村先生をはじめ教授の皆様。重ね重ね無理を聞いて頂き、忙しい中ギリギリまで修正につき合ってくれた音楽環境創造科の方々、協力して頂いた皆様のおかげで、「モフモフィクション」は完成を迎える事が出来ました。サポートして下さいったスタッフの皆様には多くの場面でお世話になりました。本当に感謝しております。ありがとうございました。

参考作品

ジュリアン=オピー『歩いて仕事に行く夢を見た』2002年（電通本社ビル）

黒田清輝『東京駅帝室用玄関壁画』1916年（焼失）

ジョルジュ=シュビツゲベル『JEU』2006年

ルネ=マグリッド『陵辱』1934年

ルネ=マグリッド『赤いモデル』1937年

ルネ=マグリッド『イメージの裏切り』1928-1929年

図版出典

電通報 2015/02/17 ジュリアン・オピー「動きと簡潔さは、日本のアートやポップカルチャーから」<https://dentsu-ho.com/articles/2189>

インターネットミュージアム 2016/03/22 生誕 150 年 黒田清輝 — 日本近代絵画の巨匠

<http://www.museum.or.jp/modules/topics/?action=view&id=795>

制作記録『モフモフィクション / Flufffiction』

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 3216350

今津良樹/Yoshiki IMAZU

指導教員 山村浩二

2018 年 2 月 23 日

1.フォーマット

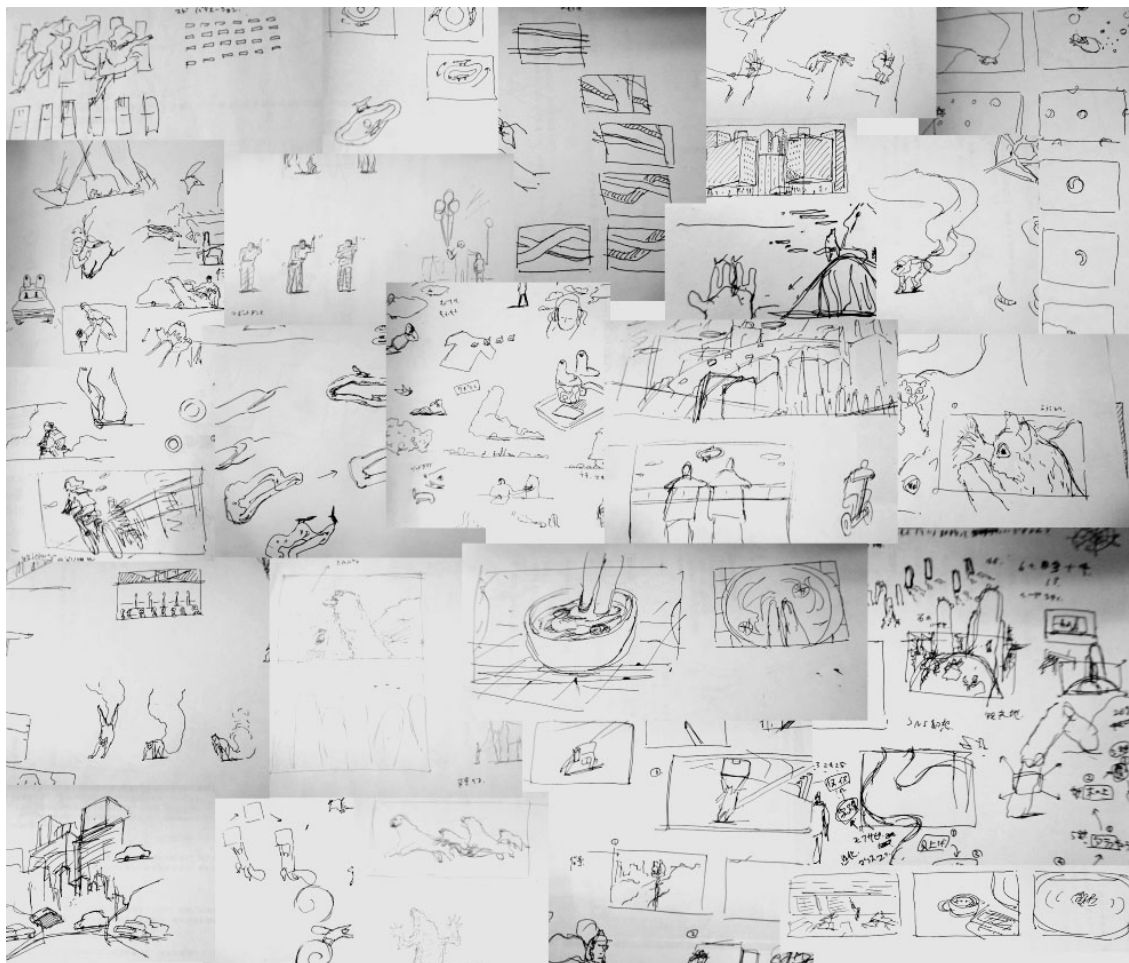
全体の構造を先に決めた。

構成



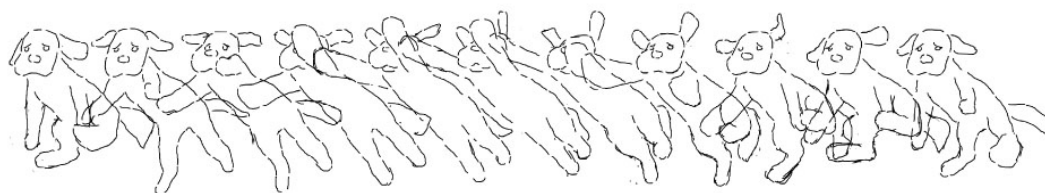
2.イメージラフ

ふわっと思いついたイメージを紙に描き出し、つなぎ合わせていった。



3.作画

コマで線画を描いていき、着色していく。



4.背景資料

実際の風景を撮影し、背景の街や人の参考にしていた。



