

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

観客を意識したアニメーションの視覚伝達
Visual communication through audience-conscious
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 3216361

見里朝希/Tomoki MISATO

指導教員 伊藤有壱

2018 年 2 月 23 日

目次

修士小論文『観客を意識したアニメーションの視覚伝達』

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 視覚伝達のテンポ	4
1-1 テンポについて	4
1-2 時間に対する最適な情報量	5
1-3 フレーム数について	6
第2章 質感による視覚伝達	7
2-1 コマ撮りアニメーションと CG	7
2-2 質感について	8
第3章 物語の視覚伝達	9
3-1 童話をもとにした物語	9
3-2 没カットについて	10
3-3 観客に委ねる映像	11
結論	13
謝辞	14
注	14

制作記録『マイリトルゴート / My Little Goat』

1. イメージボード	16
2. アニマティクス	20
3. 人形制作	21
4. 撮影セット	22
5. 撮影風景	23

題目 観客を意識したアニメーションの視覚伝達

Title Visual communication through audience-conscious animation

要旨：

映像とは視覚と音と時間で成り立っているものである。だから漫画や小説などと違って自分のペースで見たり読んだりすることが難しい。映像とは見る人の時間を奪うものだから、それに対して見て良かった、為になったと思えるようなプレゼントを渡すべきである。そこで、どんなプレゼントだと喜んでもらえるか？そしてどのように渡して、相手に受け取ってもらうか？見る人を退屈させない作品作りが大切である。修了作品『マイリトルゴート』を制作する中で、筆者が気づいたことを記していく。

Abstract:

The film medium is made by visual, sound and time. So unlike comic books or novels, it is difficult to see or to read at your own pace. Since the film medium takes away the audience's time, we should hand them gifts to have them happy with the film, and feel rewarded by their viewing experience. But then, what kind of gift would be appreciated? And how do I get the audience to receive that gift? It is important to make a work that does not have the audience bored. Through my graduation work "My Little Goat" I will write down what I noticed.

序論

観客を退屈させないアニメーション作りとは何か？

私が学部生の頃、CMを作る課題があった。なかなか面白いアイデアが浮かばず困っていた時、その講義でお世話になっていたCMディレクターの講師は言った。「映像を人に見せると言うのは、プレゼントを渡すことと同じなんだ。」と。例えば誕生日プレゼントを選ぶ時はこのプレゼントはきっと喜ぶだろう、驚くだろう、など、渡す相手の反応を想像しながら選ぶ人が殆どのはずだ。例え相手が望んでいたプレゼントでなかったとしても、渡し手の思いの強さによっては記憶に残るプレゼントになる。映像も同じように観客を楽しませたい、メッセージを伝えたいという意識が魅力的な作品を生み出しているのではないか。

名作と呼ばれる作品たちは何十年の時を経ても色褪せず現代に残り、話題となっている。全ての面白い作品に共通することは、映像技術ではなく中身の面白さではないかと考えている。長く愛される作品を作りたい。しかし、好きになってもらうためにはまずは観客に最後まで観てもらえる作品を作る必要がある。映像とは「受け手」がいて初めて成り立つからだ。

観客は一体どんな心理で退屈な気持ちになってしまうのか。どうすれば作品に集中してもらえるのか。シナリオを詰めていく際に演出や動きなど、工夫した点を考察し、これをどのように修了作品『マイリトルゴート』に生かしていったか、視覚伝達に焦点を置いて考えてみる。

第1章 視覚伝達のテンポ

1-1 テンポについて

『マイリトルゴート』を作るときは、できるだけ静止映像は3秒までとしていて、6秒以内に新たな動きや展開を見せるように心がけた。なぜなら、人間が1つの物を集中して見られる時間はたった3秒と言われているからだ。

例えば並んだ幾何図形「▲◆●★▼■」を見て頂きたい。「●」だけを集中して見ていると、約3秒で無意識に他の形に視線が動いてしまうだろう。退屈な映像とは、「●」だけが写る画を長々と観客が見せつけられていることと同じである。

漫画や小説の場合、絵だけではなく、主に文章を読んで理解していくものだが、これらはページを早く捲るなどして、読むスピードをコントロールできるため、自分のペースで読んでいくことができる。しかし、映像となると話は別である。映像と時間は切っても切れない関係であるため、観客はわざわざリモコンのボタンを押さなければコントロールすることが難しいし、劇場などでは不可能である。最近ではネットで映像作品を観る人が増え、少しでも映像を早送りしたり、飛ばしたいと思ったらシークバーを弄れば簡単に時間を操作できる。しかし、それは作者自身が意図した映像のテンポが受け手にとって遅く感じたため、合わなかったことを意味する。作者としては映像を飛ばさずに全部観てもらいたいところである。

映像の流れがあまりにもゆっくりしたテンポだと退屈になり、だんだん眠くなってきてしまう。それは、学校の授業のようなもので、ただ何も刺激もなく先生の話聞いているだけだと、眠くなってしまふのと同じである。先生も、時には生徒に問題を出してみたり、教室内を歩いてみたり、ノートを取らせたりと、変化をつけて、リズムカルに授業を進めていかないと生徒はダレてしまう。映像も同様に、ずっと同じシーンやカットを見せ続けるとダレてしまうため、頻繁にカットを切り替えたり、動きの変化や物語の展開を見せたりするわけである。そうした切り替えがテンポを作り出すのである。

『マイリトルゴート』のクライマックスシーン、オオカミと子ヤギたちの戦闘シーンは特に観客に楽しんで見てもらいたい映像だった。その為、35秒間のロングカットで表現し、できるだけ隙がないように力強く動くカメラワークを意識した。

1-2 時間に対する最適な情報量

アニメーションは動いてナンボだ。動きの目まぐるしさはアニメーションの意味を成すに違いない。しかし、ここに物語やメッセージ性を入れたい場合、時に動きや展開の目まぐるしさは逆効果にもなりかねない。長々とした映像とは反対に、短い時間の中で膨大な情報量を見せつけることも、観客にとって効果的ではないからだ。

例えば先ほど例に挙げた、幾何図形の列「▲◆●★▼■」がモニターに1秒だけ映し出され、その後、幾何図形がどのような並び順だったか質問されたら、答えることができるだろうか？モニターに1秒だけ「●」と映し出されている方が、形を正確に認識できる人は多いのではないだろうか。又、敢えて長く映すことで映像の「間」を効果的に演出できる場合もある。

このように、情報は時間に対して最適の量というのがある。それをオーバーしたり、あるいは少なすぎたりすると見づらいものになりかねない。いくら興味をそそるものでも、その内容に合った長さがある。それを越えてしまうと、やはり観客に飽きられてしまうだろう。

テンポとは、冗長にする必要がないところはバッサリと切るか否か、という事にほとんどは帰結するのではなだろうか。もう少し正確に言えば、観客が予測できる部分を省くか、予測を裏切る映像を作るか、である。長々としたお説教なんて誰も聞きたくないわけだから。だからといって、説明を省いて小刻みなカット割で必ずテンポが良くなるかと言うと、そうでもない。

私の一年次作品『Candy.zip』の反省点はそこにあった。この作品はパソコン上のファイルをキャンディーに見立てた世界でのお話である。書類ファイルの内容が優れているか優れていないかによって仕事の評価が決まるのと同じように、キャンディーが美味しいか不味いかによって仕事の評価が決まる世界観を表現してした。読んでわかる通り、この作品にはやや複雑なルールがあるのだ。それにもかかわらず、早いテンポで見せていくことしか考えず、作品の冒頭でそのルール説明が不足してしまっていた。結果、観客にとってこの世界のルールかわからないまま物語がどんどんと進んでいく。やや見づらい映像作品となってしまった。実際、細かく伝わらなかったというコメントを様々な上映会で頂いた。

テンポの良い映像を作るにはアニメティクスの時点で誰かに観てもらい、感想を言うてもらうことが大切である。一年次制作の反省を活かし、『マイリトルゴート』では多くの人に頻繁にアニメティクスを観てもらい、分かりやすいかつストーリー性のある作品制作を目指すことにした。

1-3 フレーム数について

アニメーションとは虚構が許される世界だと思っている。実写映像と違い、余分な動きを排除したり、速さをコントロールすることで非現実的な動きをさせたりなど、伝えたい動きをストレートに表現することができるのがアニメーションの魅力の一つである。そして、それはフレーム数にも影響が出てくるのではないかと考えている。

商業アニメーションとなると、制作期間なども考えなければならない為、フレーム数を減らしてしまう場合もある。しかし、少ないコマ数の場合、動きの残像を敢えて描く手法（オバケ）を用いている。静止画で見ると変な形をしているが、再生してみると違和感なく滑らかに動いているように見えている。少ないフレーム数だからこそ表現できる見せ方

もある。

『マイリトルゴート』を撮影する上でこだわっていたことがある。それは、キャラクターの表情や、生き生きとした動きである。登場人物が人形に見えないくらい生き生きと動いているアニメーションを目指すことだった。人形の眼球の動きや、細かい表情の変化、仕草など、感情を視覚伝達したい場面が多かったため、撮影の際は1秒24フレームのフルアニメーションとしてコマ撮りを重ねていった。キャラクターに命を引き込む点ではディズニーアニメーションの影響を受けていた。

しかし、動きが滑らかではなく、ガタついていたり、粗い部分があるのもコマ撮りアニメーションの魅力である。「コマ撮りは動かしすぎない方が良い」とスタジオ dwarf のアニメーター、峰岸祐和さん（注1）もあるイベントのトークで話していた。フレーム数が多ければ多いほど動きが滑らかになるが、その分手作り感が伝わらなくなってしまうのだ。又、フレーム数を敢えて減らすことでCGとの差別化ができることも理由の一つだろう。

あまりにも人形がヌルヌル動いていると、観客は観ている最中でこれがコマ撮りであることを忘れてしまうだろう。今回のようにリアリティを表現したい場合は成功かもしれない。ただ、折角のコマ撮りアニメーションなのに少し勿体無くは感じる。手に取って触れる手作り感を表現するためにフレーム数を減らすか、本当に生きているように見せるためフレーム数を増やして滑らかに動かすか。フレーム数は観客にどのように作品を楽しんでもらいたいかによって決まってくるのではないかな。

第2章 質感による視覚伝達

2-1 コマ撮りアニメーションとCG

CGアニメーションがあまりにも普及している中、2017年は『KUBO』（注2）や『僕の名前はズッキーニ』（注3）など、コマ撮り映画が多くみられた。CGよりもコマ撮りアニメーションならではの手作り感の方が新鮮に見えたからだろうか。コマ撮りの人形は実在するが、CGはデジタル上のキャラクターであるため実物は存在しない。CGアニメーションに足りない部分を埋めるために、このような手法が再び世に出回るようになったのだろう。

しかし、映画『KUBO』はCG技術やVFXも積極的に取り入れている。村の場面では

主要人物は人形だが、周囲にいる村人たちはCGだったりもする。このように、コマ撮りとCGの区別が分からない観客も増えてきている。それくらい最近のCGは技術力が上がっている。映画『レゴ・ムービー』(注4)や『I LOVE スヌーピー THE PEANUTS MOVIE』(注5)はフルCGアニメーションだが、玩具のように手に取って触れるような手作り感を表現するために、あえてフレーム数を減らし、コマ撮りのようにキャラクターが動いているシーンがある。その分CGアニメーションのキャラクターたちの質感は細部まで丁寧に作り込まなければならない。

CG技術が止まることなく進化していく中、コマ撮りとはやはりアナログな方法で時間がかかってしまう。CGにしろ、手描きにしろ、コマ撮りにしろ、各手法の魅力というものをもう一度見直す必要があるだろう。

2-2 質感について

サラサラしている、柔らかそう、固そう、触ってみたい、気持ち悪くて触りたくない…。物の質感は観客に瞬時に視覚伝達できる要素の一つである。質感によって恐怖を演出したり、共感を呼ぶこともできる。特にアニメーションの場合、質感はどうしても浮き出てしまう要素だ。CGは勿論、手描きアニメーションの場合は使用する画材や紙に質感が浮き出てしまう。中でもコマ撮りアニメーションは、実物を撮影する為、嫌でも質感が強調される手法である。

先ほどのフレーム数の話でも記述した通り、『マイリトルゴート』では動きのリアリティを追求したかった。素材にも気を使ったため、セットも同じように手作り感を残しつつ、現実味のある雰囲気を出すことに挑戦した。

今回作ったセットは森の奥にある木造建築の廃墟の家だ。使うべき素材は最初から想像できていたが、木造建築だからそのまま木材を使えば良いかというところでもなかった。人形の足に虫ピンを刺して自立させるために床はコルクを使用し、その上に布を被せてカーペットとして見せたり、セットの壁も板ではなく、床マットをカッターで切って板っぽくしたものを使うことで、虫ピンを刺しやすくしたり、壁を取り外しやすくするなど、機能的な部分で気をつけなければいけない点が沢山あった。違う素材を使いながらも、観客を騙して本当にそこに本物があるかのように見せることがコマ撮りアニメーションでは求められる。

人形の素材は主に羊毛フェルトで製作をしている。羊毛フェルトは毛の塊で出来ているから、柔らかい上に壊れても直しやすいため、人形の細かい顔の表情の変化を作り込むことができる。シリコンや粘土よりも時間がかからず、コスト、扱いにおいても個人的に優れている素材だと思った。

しかし、人形はヤギも人間も関係なく、全て羊毛フェルトで制作していたため、視覚伝達の欠点も現れた。それは人間の肌の質感である。夏希は虐待の跡である痣が発覚したり、服を脱がされたりなど、肌の表現が重要であったにも関わらず、質感が子ヤギたちと変わらず、毛羽立ちが激しいのである。これにより、夏希の痣が発覚する重要なシーンの伝達力が半減してしまったといえる。わかっていても、無意識に肌が羊毛フェルトであることにも意識が行ってしまうのである。そのため、できるだけ夏希の肌が見えるシーンはフェルトの質感をわかりづらくする為に、ライトで照らす際は肌にコントラストが残らないように気を使った。そしてどうしても目立つ毛羽立ちは1本1本フォトショップで消すことに。子ヤギやオオカミは元々毛の生えた動物だから、羊毛フェルトで表現しやすい。しかし、消化されて皮膚が露出してしまった子ヤギたちもみんな同じ素材を使っていたため、夏希と同様、禿げているヤギと毛の生えたヤギの質感の違いが分かりづらかったかもしれない。

質感に関しては1年次制作の『Candy.zip』の方が素材と世界観がマッチしていた。女性の肌の表現はやすりをかけたプラバンを用意し、上から肌色のパステルを乗せ、仕上げに赤みのある色鉛筆でお化粧をした。これにより、表面がツルツルし過ぎず、でも若干の摩擦を感じるようなサラサラしている透明肌を表現することができた。

素材と物語の必然性があるほど、観客はすんなり映像に入っていくことができると考える。しかし、敢えて予想外な素材を使うことでインパクトのある映像を表現することができる場合もある。今後も研究が必要である。

第3章 物語の視覚伝達

3-1 童話をもとにした物語

私の修了制作『マイリトルゴート』はグリム童話『オオカミと7匹の子ヤギ』を題材に制作した。この童話は、オオカミが留守番中の子ヤギたちを騙して食べてしまい、お母さ

んヤギがオオカミのお腹をハサミで切り裂いて、胃袋から子ヤギたちを救うお話である。しかし、もしオオカミの胃袋の中で子ヤギたちの消化活動が始まっていたら…。これを想像したことをきっかけに、作品のストーリー制作を始めた。

お母さんヤギはオオカミの胃袋の中で消化されかけている子ヤギたちを次々と助け出す。が、長男トルクだけどうしても見つけ出すことができなかった。何故ならトルクだけ消化が進み、姿形が分からないほど溶けていたからである。しかし、それが信じられないお母さんヤギは、白いポンチョを着た人間の男の子、夏希をトルクだと思い込み、無理やり家に連れて帰る。これが本作品の始まりである。

本作品を企画するとき最も心配していたことは、グリム童話のパロディやB級作品にならないかということだった。童話とは一般的に絵本や紙芝居など、児童向けに語る教育的物語である。しかし、物語の内容を現実的に考えてみると、実際はグロテスクな行為を童話の登場人物は行っている。これは誰でも考えてみれば気が付くことであり、そこから着想を得た映画はすでに多く世に出回っている。そして、それがパロディやB級作品だと観客に思われてしまったら、グロテスクなシーンですら笑いに変わってしまう恐れがある。独りよがりな作品にならないように、メッセージ性のある物語を作る必要があった。

そもそも『オオカミと7匹の子ヤギ』は、親の偉大さと言いつけを守ることの大切さを伝えている作品である。私はこれに違和感を抱いていた。世の中には虐待や洗脳が存在し、親に怯えて生きている子どもたちもいるからである。子どもが愛おしいが故に起こる、児童虐待や子どもを従属させる行為など、いびつになっている大人たちや、家庭内に閉じ込められた子供たちの状況を社会問題として取り上げ、一方的な愛情に対する違和感を表現することを目指した。お父さんに性的暴行を受けている男の子と、お母さんヤギに洗脳された子ヤギたちとの出会いのお話を描くことにした。どちらも子どもの事を愛しているが、その愛情が果たして子どもにとって本当に良いものなのかどうか。この世には完璧な親なんて存在しない。

3-2 没カットについて

本作品の企画当初は会話の多い作品になる予定だった。最初の頃は主人公は夏希ではなく、彼のお父さんを軸にした物語を考えていた。お母さんヤギに攫われてしまった夏希を救うために、お父さんが恐ろしいヤギの家に潜入する物語である。そのため、起承転結の「起」を作るために、保育園のメンバーで集まって森でバーベキューを楽しんでいる場面

を考えていた。お父さんが目を離している隙に夏希が森に迷い込み、お母さんヤギに攫われてしまう。夏希を探すために一人で森の奥まで走るお父さんがヤギの家を発見する。といった物語の流れである。

話の冒頭で主人公の男性が夏希のお父さんであること、妻を失っていること、保育園の母親たちに好かれ、好印象なキャラクターであることを映像や言葉を使って分かりやすく説明しようとしていた。又、子どもたちは皆動物のポンチョを被っていて遊んでいたシーンを描くことで、夏希が白いポンチョを着ていた理由も伝える予定だった。キャラクターの情報量が多いほど共感と呼び、後半の展開で観客を裏切ることができると思ったからだ。

しかし、いざ絵コンテやアニメティクスを作成してみると、会話シーンが思っていたよりも長く、それが原因で似たような構図のカットが多くなってしまい、派手な動きが少なくなっていた。結果、アニメーションの魅力がなくなり、冒頭シーンで尺を使っている割には、薄っぺらい内容になってしまっていた。

言葉とはコミュニケーションする上では大変便利なツールである。幅広い世代に極めて正確に伝えたいがために、台詞や回想など無駄なシーンを多く入れてしまうドラマや映画をよく見かけるが、それによってテンポを悪くして、観客を退屈にさせてしまっているようでは本末転倒だ。

お父さんを軸に描いたことで、現実世界でのやり取りが長くなり、非現実というアニメーションならではの醍醐味を存分に描くことができなかった。その為、主人公を息子の夏希に変えることにした。絵コンテを修正する際は、会話だけで尺を取りすぎないように、できるだけ言葉に頼らず、台詞の量は最低限にして、口が動いているだけのシーンは減らすようにした。結果、保育園のメンバーでバーベキューをしているシーンは思い切って全て削ることになった。

3-3 観客に委ねる映像

本作品の世界観を作る際に悩んだことは、現実世界と童話世界の境界をどのようにして描くかであった。

映画『不思議の国のアリス』（注6）は主人公アリスがウサギを追いかけている最中に穴に落ち、それを通じて異世界へと迷い込む。映画『キングコング: 罫髑島の巨神』（注7）の場合、人間が通ることが不可能と言われている嵐にヘリコプターで突っ込んだことで、見たこともない生き物が住んでいる島に辿り着く。このように現実と非現実の境界が何か

しらの方法で作られている作品が多い。境界線を引いた方が物語のルールを割り切ることができるし、観客にも分かりやすいからだ。

企画当初は夏希がどのようにして童話世界のヤギの家に迷い込むかを考えた。例えば、池で溺れてしまい、目を覚ますと童話の世界に迷い込んでいた案や、大人には見えない絵で描かれた壁が森の中にあり、その隙間を通るとヤギの家の庭に迷い込む案などを考えていた。しかし、どの案も観客に説明するためだけに無理やり入れている気がしてならなかった。本作品のテーマに直接繋がるわけではなかったからである。作品の制作期間や尺のことも考え、夏希が境界線を通じて童話世界に迷い込むくだりも無くすことにした。

しかし非現実世界との境目を入れなくなったことで、予定していた冒頭シーンを大きく削ることになり、世界観やキャラクターなど、細かい説明が殆ど無いまま物語が始まることになる。お母さんヤギに連れて来られた男の子は何者なのか。後半になって、何も説明がないまま夏希のお父さんが突然登場することになってしまう。少なくともお父さんと夏希の関係性を説明する必要があった。お父さんの仕草と台詞で説明することもできるが、長く喋らせてしまうとテンポを悪くしかねない。そこで使用したのがお父さんのスマートフォンであった。スマートフォンという現代的な道具を取り出すことで、お父さんは現実世界の人物であること。又、スマートフォンのトップ画面に夏希を抱えている夏希のお母さんの写真を映すことで、本来伝えなかった亡き母親のことを伝えることは難しいが、お父さんとお母さんと夏希の関係をイメージする余地を観客に与えられるのではないかと考えた。

主人公の夏希の冒頭で分かる情報と云ったら、ヤギに似たポンチョを着た人間の男の子であることくらいだ。一切言葉を話さない夏希は、仕草や行動によって性格が徐々に明らかになる。そして、後半の夏希のお父さんが登場することで、夏希の立場が初めて分かる流れになるように制作した。

これは制作後に思ったことだが、お母さんヤギが夏希を連れていく前に、夏希が何者かから逃げているシーンを入れた方が、夏希が主人公であることがより伝わるし、虐待の被害者であることが分かった時により観客を納得させることができたのではないかと今になって感じる。

作品が後半に進むほど、童話世界と現実世界の境目がより曖昧になる。夏希のお父さんは夏希を襲うシーンでオオカミの姿に変わるが、あれは夏希とヤギたちにそう見えただけであり、ただの幻覚である。その為、戦闘シーンではお父さんの姿とオオカミの姿が交互

に入れ替わっている。お母さんヤギは最終的に夏希のお父さんを殺し、お腹に石を詰め、池に沈めている。これは童話世界で見れば原作本来の流れでハッピーエンドに見えるが、現実世界から見たら立派な犯罪である。そして、最後は行方不明の夏希やお父さんを探す捜査ヘリの音が鳴り響いて終わる。恐怖とは現実と非現実、未知なるものが交わることで生まれるものだと私は思う。ヤギの家で起きた出来事が決してファンタジーの中だけで終わらず、もしかしたら現実でも起こりえないことであることを表現したかった。だから本作品を作り終えて見て、お父さんがオオカミのように見えたことと同じように、ヤギたちも童話の住人ではなく、実際に人間に置き換えても楽しめるのではないかと思った。しかし、そう感じる人なんて極少数だろう。

どうしても視覚だけでは言葉と違って、完璧な伝達はできない。しかし、完璧でないからこそ自由な想像の余地を残すことができるのである。

結論

本作品を通して、「観客を意識したアニメーション」について考察して感じたことは、時間の流れの見せ方と、それに対する情報量の最適化が重要だということである。見る人を退屈にさせないアニメーション作りとは、ストレスなく瞬時に内容を把握できることと、観客が予測できる部分を省くか、予測を裏切る映像を作るか。である。

今回の作品は、観客自身が参加し想像を膨らませる映像づくりも目指していた。しかし、観客が予測できない部分もカットしてしまっていたため、結果的に観客に足りない情報を投げかける形になってしまったと思う。色々な見方ができることと、どう見ればいいのか分からないというのは違う。観客自身を動かすような明白なメッセージを伝えることもできたのではないか。

今回の制作を通し、演出やシナリオ面で改善できる余地はまだまだあることが分かった。観客を意識したアニメーションを制作するならば、物語の設計が何より大切である。アニメティクスに更に時間をかけ、周囲の人とシェアすることの大切さを再認識させられた。映像とは観客の時間を奪ってしまうものだから、それに対して、見てよかった、為になったと思ってもらえるようなプレゼントを渡す必要がある。映像に限らず全ての作品がそうだ。「受け手」がいて初めて作品として成り立つ。

謝辞

本作品を作成するにあたり様々な指導をくださった先生方、制作を手伝ってくださった音楽環境創造科や役者の皆様、私の家族、日常の議論を通じて多くの知識や示唆を頂いた同期の皆様に感謝します。

注

(注1) 峰岸祐和: スタジオドワーフのアニメーター。1988年から、NHKキャラクター『どーもくん』シリーズのアニメーションを担当。「こまねこ」シリーズ、「まくまくん」シリーズなど、合田とコンビを組んだ作品多数。

(注2) 『KUBO』(2016) トラヴィス・ナイト

(注3) 『僕の名前はズッキーニ』(2016) クロード・バラス

(注4) 『レゴ・ムービー』(2014) クリス・ミラー、 フィル・ロード

(注5) 『I LOVE スヌーピー THE PEANUTS MOVIE』(2015) スティーブ・マルティノ

ー

(注6) 『不思議の国のアリス』(1951) ウォルト・ディズニー・プロダクション

(注7) 『キングコング: 髑髏島の巨神』(2017) ジョーダン・ヴォート＝ロバーツ

制作記録『マイリトルゴート / My Little Goat』

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

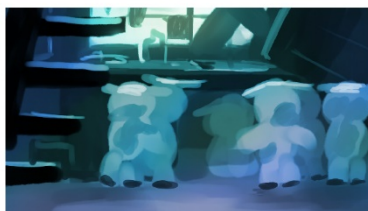
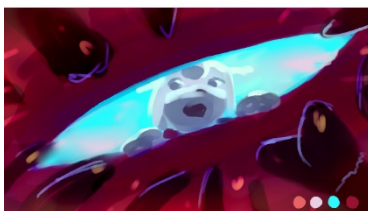
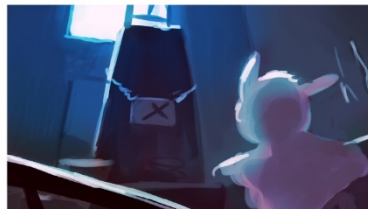
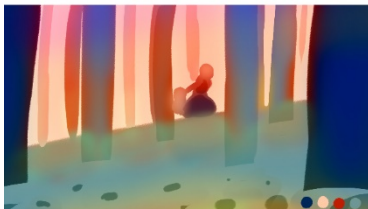
学籍番号 3216361

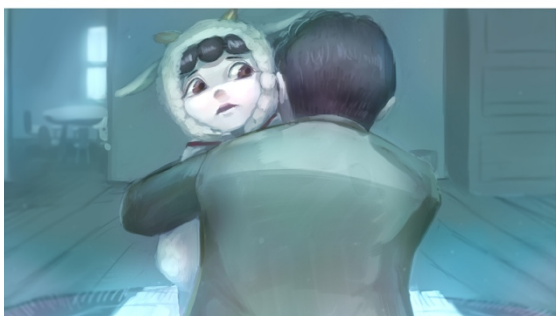
見里朝希/Tomoki Misato

指導教員 伊藤有壱

2018 年 2 月 23 日

イメージボード

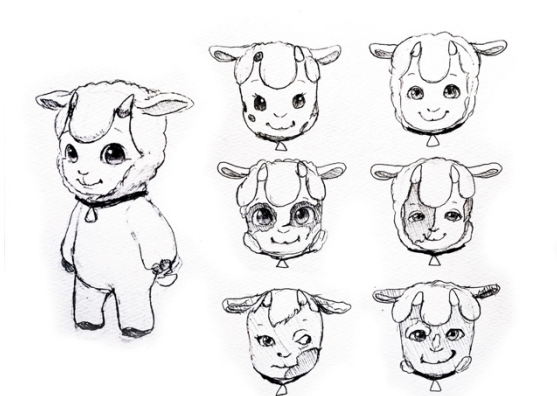






子ヤギたち

グリム童話「オオカミと7匹の子ヤギ」のオマージュ。お母さんヤギはオオカミに食べられてしまった子ヤギたちを助け出そうとするが、既に子ヤギたちの消化活動は始まっていた。



お母さんヤギ

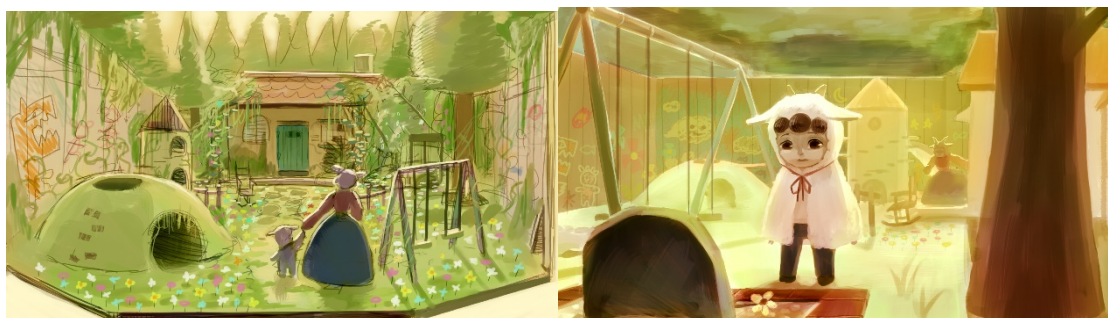
オオカミの胃袋から子ヤギたちを救出するが、どうしても長男のトルクだけが見つからなかった。お母さんヤギは絶望し、不安を抱え、いつものようにトルクを探しに森へ出かける。そんな中、白いポンチョを着た男の子を見つける。服装は映画「SPLIT」(2016)に登場する多重人格者の中の1人、パトリシアの服装を参考にした。



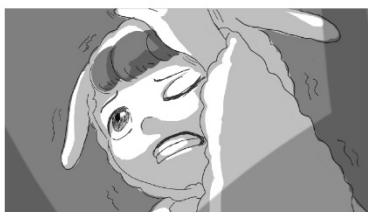


ヤギの家

最初はおとぎ話のような家をイメージしていた。大人には見えない壁や池を通じて童話世界に行ったりなど、現実世界の夏希がどのようにしてヤギの家に迷い込むかをひたすら考えていた。しかし、この物語で重要なのはそこではないことに気づく。そこで日本の廃墟をイメージするようになった。童話世界と現実世界の境界線をあえて無くすことで、ヤギの家で起こる出来事が決して夢や幻想の中ではないことを表現する。



アニメティクス

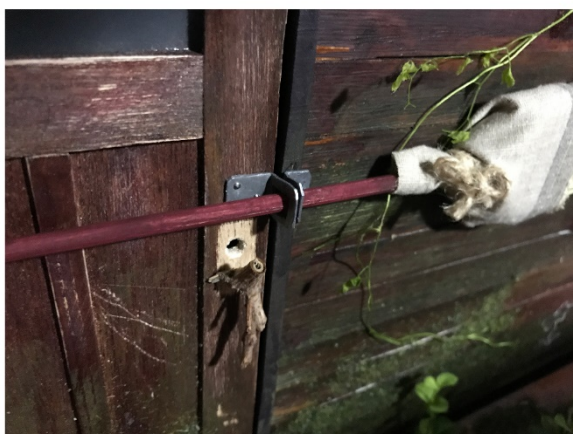
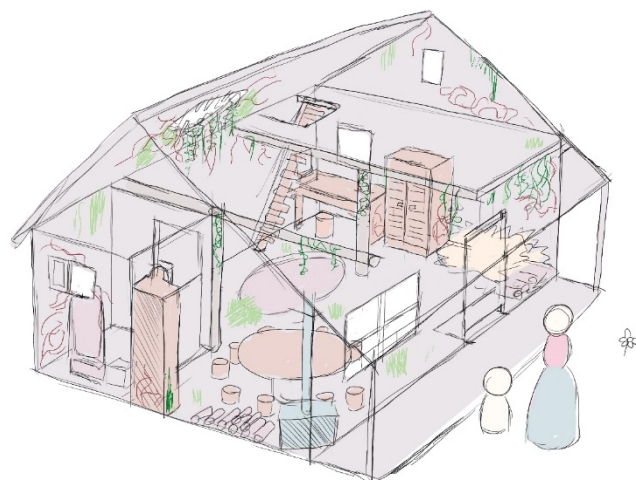
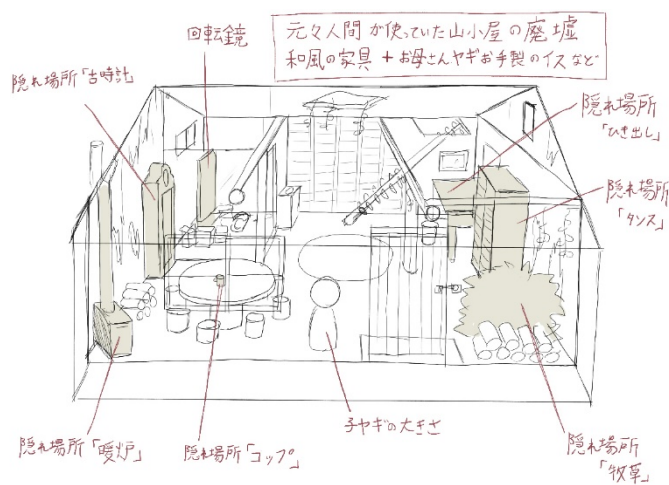




人形の素材は羊毛フェルト

柔らかい毛の塊でできているため、人形の骨(糸ヒューズ)が折れても、フェルトをちぎって、骨を取り替えて 毛を刺し直せば元に戻すことができる。また、価格も安いから非常に扱いやすい。刺す量が多いほど形が小さくなり、硬くなる。頭部の内側は発泡スチロールである。発泡スチロール にフェルトを刺し続けることで、内側の発泡スチロール が穴だらけでボロボロになり、頭部が柔らかくなる。 それによって、伸縮性のある表情を作ることができるようになった。しかし、毛羽立ちが目立ってしまうし、質感が限定されてしまうデメリットもある。

撮影セット「ヤギの家」



森の奥の別荘の廃墟をイメージ。人に忘れ去られた家となり、今はヤギが住み着いている。大分古い木造建築であるため、家は少し傾いていて、室内に植物が侵入している。



撮影

カメラを沢山動かしたかったことと、子供目線の映像にしたかったため、三脚はほとんど使わなかった。



子ヤギ vs オオカミの戦闘シーン 35秒のロングカット。アクション映画に憧れ、カメラをできるだけダイナミックに動かした。あと、折角人形を沢山作ったから、合体させることにした。
(多分これのせいで恐怖が半減したんじゃないかな)