

2018（平成 30）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

散歩表現を通して
アニメーションでしかできない表現を探る
Looking for expression ways specific to Animation
through the motif of stroll

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 3217355

佐々木恵理/Eri SASAKI

指導教員 山村浩二

2019 年 3 月 15 日

目次

修士小論文「散歩表現を通してアニメーションでしかできない表現を探る」

要旨／Abstract	3
序論	4
第1章 ゼロ距離なアニメーションを求めて	6
1-1 ゼロ距離問題	6
1-2 親和性の高いアニメーションを目指す	6
1-3 散歩の哲学	7
第2章 散歩表現	9
2-1 散歩を表現するカメラワーク	9
2-2 “街をする”	9
2-3 この作品には風が通っているのか？	10
結論	12
謝辞	13
引用文献	13

制作記録「うめぼしパトロール/Pickle Plum Parade」

初期のスケッチ	16
日々の散歩記録	17
タイトル決めメモ/何を描くか決めるためのメモ	18
作業風景	20

題目 散歩表現を通してアニメーションでしかできない表現を探る

Title Looking for expression ways specific to Animation through the motif of stroll

要旨：

修了制作『うめぼしパトロール』は、1 年次制作『わたしとあさみちゃんとベロベロおじさん』を踏まえて、アニメーションでしかできない表現とは何なのか、観客の認知と作品との距離をゼロに近づけ、親和性の高いアニメーションを作り上げるためにはどのような表現を行えば良いのかを考えて制作された。視覚を観察という行為に置き換え、それが極めて純粋な形で行なわれている「散歩」を扱い、アニメーションによる散歩表現のあり方を模索してきた。しかし、完成した作品を振り返ると、それが本当にアニメーションにしかできない表現であったか、物語性を含ませてもアニメーションにしかできない表現は追求できるのではないかなど、今後取り組むべき更なる課題が明らかになった。

Abstract:

Based on the experience gained with my 1st year work “Bero Bero”, my graduation film “Pickle Plum Parade” was created in search of expression ways that could be reached only through animation, trying to reduce the distance between the audience’s perception and the film as close as possible to zero, and looking for ways of expression to create animation with a high sense of harmony. I decided to replace “vision” with what is called “observation”, then decided that my film was to deal with the act of "walking", which allows to perform such a shift in a very pure manner, and eventually explored ways to represent walk through animation. However, when I look at the finished film, questions remain, on how specific its form actually ended, as well as on the possibility to look for such animation-specific representations while also including storytelling aspects : these are clearly further challenges for my work in the future.

序論

修了制作『うめぼしパトロール』は数年間にわたる日々の散歩での路上観察に基づいたアニメーションである。作中の全てのものは、実際に自分が数年間のうちに見たものを架空の地図に配置し、一つの町の中での散歩として再構成した。長年興味を持ち続けて来たけれどうまく作品にできなかった、趣味のような路上観察というトピック。日常をただ描くという行為に挑戦することができた。

この制作の大きなきっかけになったのは、2018年3月から6月に中国伝媒大学（中国・北京）に交換留学生として短期留学をしたことである。今まで日常を観察する視点は意識的に使っていたつもりであったが、まず“日常”とはそもそもどういったことであるのか。北京でわたしは、まず身分を証明するために学生証や、銀行口座、携帯の契約などを作り、部屋を完成させ、まずは三食をまともに食べるのもやっと！といった生活をいちからはじめ、1週間くらいした頃から、やっとお気に入りのシャワールームやトイレ、もう少し時間が経つと、落ち着けるカフェ、つい毎日食べてしまうようなおかず、遠回りだけど好きな道などといった、“日常”と呼べるものが成立するまでを身をもって体感することができた。些細すぎる、記憶にとどめておくには何でもない日常も、しっかりと面白く、それだけでもモチーフになり得るのではないかという実感を持てた瞬間であったように思う。

一方で、わたしがアニメーションで楽しく表現するためにはどうしたら良いのかを思考するための実験のようでもあった。1年次制作『わたしとあさみちゃんとベロベロおじさん』では、全編においてセリフやナレーションといった言葉の力に頼った作品を作った。この作品は健気に生活するキャラクター達のその息遣いをすべて伝えきることができなかったと反省している。制作段階から頭の中にある映像をただ再現していくような感覚があり、最後までその頭の中の映像を超えることができず、それどころかより動きのないものになっていく感覚があった。制作が終わったあと、この作品に出てくるキャラクターのまりこちゃん、あさみちゃん、チャッピー、ベロベロおじさんがこっちをかすかな怒りと失望のような眼差しで見つめているような気がした。「うまく監督できなくてごめんね」。

作り終えてから見てみると、これは絵と文字を扱うことに長けているマンガで表現すべきではなかっただろうか？と思った。一見マンガは、絵コンテに似ているところもあり、自分もはじめはアニメーションと同類のものとして区別していなかったが、絵と文字で物語を表現し、時折ページは一つの絵としても捉えられ、また、読み手はページをめくるこ

とで時間を歩み、しかし読み返すことも自由である。それは絵画と本と映像の架け橋のような存在であると、ある時から思うようになった。マンガは物語を作る上では大変に優れた媒体で、わたし自身も短編のマンガからたくさんの影響を受け、いくつかの短編マンガを描いたことの延長線上に、わたしのアニメーション制作があった。

その上で、わたしがまず考えなくてはならなかったのは、「アニメーションでしかできない表現（アニメーションすべき表現）とは何か」ということである。今後もアニメーションという表現を扱うためには、必然性を持ってアニメーション表現を選択することが必要であり、またその必然性こそが楽しく制作を行う上での健康的な条件のように思う。

次章から『うめぼしパトロール』で行った表現を通して、アニメーションでしかできない表現とは何か、またそれを達成するために試みたことを論じたい。

第1章 ゼロ距離なアニメーションを求めて

1-1 ゼロ距離問題

序論で述べた1年次作品に感じていた問題を「ゼロ距離問題」と名付けた。「ゼロ距離」とは観客と作品の認知における距離がなるべくゼロに近いものということである。1年次作品のアニメーションの表現が果たしてこれで正しかったのかという問題は、まず、物語を視覚的な動きとして表現する要素が不足していたところに原因があると思う。セリフという音声情報に物語が大きく委ねられており、また（意図的ではあったが）カメラを意識させずに客観的な視点から物語を眺めてもらうために定点的なカメラを用いたことで、一枚絵のような印象になっている。字幕付きで映画を見るときに、言葉自体に集中してしまって、映画の上に乗ったレイヤー越しに映画を見ているような気分になることがある。言葉というものがあると、物語を認識する前に言葉の意味を認識しなくてはならないため、観客とアニメーション作品との間に一つ階層が生まれてしまうのではないだろうか。そして、上述の定点的なカメラワークによって、さらに観客に客観的な視点を植え付け、作品に没入しにくくさせてしまったのではないのだろうか。この観客と作品の認知における距離をなるべくゼロに近づけ、没入感の高い表現こそがアニメーションでしかできない表現なのではないだろうか。

1-2 親和性の高いアニメーションを目指す

ゼロ距離問題を解決し、いかに観客と作品の親和性を高めるために、わたしは言葉の意味などを理解せずともコミュニケーションが完了するような、視覚情報だけに頼った作品を制作したいと考えた。

視覚的な動きだけがアニメーションの展開を作る表現について考えると、それは結局「視覚」を主題に置くことにつながり、自分にとっての視覚とは何なのかを先に考えなくてはならなかった。視覚を意識的に使う行為とはすなわち観察であると思う。そしてわたしにとっての日常的な観察行為として、些細な日常すぎて挑戦できていなかった、散歩を描くという内容にたどり着いた。

1-3 散歩の哲学

散歩には、二つの要素がある。歩くことと、観ることである。歩くことで視点が移動して、街の風景を流れるように見つめる。わたしにとって、散歩は、曲がりたい角を曲がり、道端の面白い落し物、面白い看板、いぬ、市場の野菜、飛んでくるもの、何でもかんでも観察して街を進んでいくものであり、それ以外に理由などがない純粋な観察行為である。以下の文章は、その純粋さを置物（オブジェ）と比較し、またその両者の魅力について記述した自身のブログへの投稿の一部である。

置物と散歩。置物のように形があるものと、散歩のように形のないもの。違うけど、すごく似ていると思う。世の中には目的が多すぎる。理由とか、目的がないと何もできないような気持ちだってある。仕事とか課題とか以外で絵を描くことが減ったのもそれと同じ気がする。置物と散歩には明確な目的はないと思う。置物は、かわいさとか、癒されるとか、持て余したスペースを埋めるとか、たまにブックエンドの代わりになってたり、貯金箱になってるけど、ほとんどは無意味。散歩についても、時間つぶし、運動の一環でもあるけどわたしの場合は、運動というよりは路上観察の意味で行く。めちゃ散歩してるけど別に痩せないな。移動を歩きにしてみる、これはちょっと微妙。曲がりたい角を曲がってもいいのが散歩だと思う。目的とか、論理で固められた日常から、ちょっと抜け出せるような存在が置物と散歩だと思う。これからもっと忙しく生活がなっても、置物と散歩、難しければどちらか片方は絶やさないようにしたい。旅行の散歩と、日常の散歩はまた少し意味合いが変わるかもしれない。<note投稿記事 2018.10.17より引用>

散歩が散歩であるためには移動手段であってはいけない。つまり足は視点を動かすためのエンジンのような存在で、散歩の主体は、観察（観察の深度には、浅く、無意識的なものから、じっくりと記憶や理解するために見つめる、もしくは発見していく視点など人によって様々）にある。その認識はあったが、それを他の人に明快な言葉で説明できる理屈がなかった。しかし、制作中息抜きに読んでいた本の中で、そうした観察者の視点について自分の中の認識を言葉にしていると思う文章に出会った。社会学者の岸政彦は、沖縄を研究分野としており、その研究方法というのは、実際に現地に赴き、直接地元の人と対話してインタビューしていくという流れを取っている。そうした中で調査者の身体感覚が変化していく様を、『はじめての沖縄』でこのように表現している。

調査が進行する前、調査者の身体は「見る」。やがて語りが始まると、「聞く」身体になる。(中略) 資料収集などの予備的な段階では、調査者は一個の目となっている。このとき調査者は、見知らぬ土地で大きな孤独を経験することになる。見るということは、対象から距離を置いた、孤独な感覚だからだ。<岸政彦著『はじめての沖縄』より抜粋>

散歩をしている時、われわれは歩く一つの目として街を見つめている。観察という立場は、対象物に距離を置く姿勢があり、歩く一つの目であり、歩く透明人間である。街に介入しない形で街を知る。街の表面をなぞってその形から中身(暮らし)を想像する。街の面白いところをこっそり心の中にとどめておく。そうした小さな街の秘密やチャームポイントが楽しく、普通の日常を少しだけ面白くさせる気がする。だから、わたしは知らない街での散歩が大好きなのだ。生活の跡が見える街ほど面白く、われわれ観察者は孤独な存在であるが、街の可愛らしいところを見つけていく中で、街自体の会話を聞いているのかもしれない。孤独を感じないで観察してられるのは、これが目的を持たないただの散歩だからであろうか。

少し話は逸れるが、『うめぼしパトロール』というタイトルの前に仮のタイトルとして使っていたのが、『たのしい孤独』であった。今まで表現しようとしてきたことをどうにか一言で言おうとすると、「たのしい孤独」という感じがしたので、作品全体のテンションを保つためのスローガンとして気に入って使っていた(机に貼っていた)。岸の文章を読んだことで、「たのしい孤独」という言葉が感覚的にしっくりきていた理由がはっきりとわかり、自分にとっての散歩の本質を捉えることができた。

第2章 散歩表現

2-1 散歩を表現するカメラワーク

本章では、散歩を表現するためにカメラについて考えてきたことについて述べたい。散歩をしている時に一つの歩く目になることについて触れたが、例えば、「わたし」と「街」が観察者と観察されるものという関係だったとして、本当はこの関係性の矢印は逆にも働いているように思う。わたしが街を見ている時、街もわたしを見つめている。その見つめ合う「個」と「風景」は、その全てをまた別角度から見たら、一つの街の形であり、街の中で佇むもの全てが街並みを形成しているということである。散歩中、自分は極めて透明人間に近い存在として、街をスイスイと通りながら、観察する。しかし、意識を頭の中から外して、鳥の高さから自分を見たらどうだろう、自分は街にすごい馴染んでいる。こうした関係性を、カメラワークに取り入れようとした。「わたし」という一人称視点（主観カメラ）、「街（風景）」から「わたし」が見えるという二人称視点（客観カメラ）、そして、話や展開、散歩の歩みを説明するための第三者視点（抽象カメラ）。本来、この三つが切り替わるのは意識の中のレベルの話であるため、観客が一緒に、映像の流れとほぼ同時に追いかけていくようになると思った。この三種類以外の要素を省かなくてはならない。それは、カットである。カットとは物語や展開を伝えるために、誰かの意思が働き終わった結果である。今回、そうした物語にあたる部分への気づきは、主人公の女子と観客の中でほぼ同時に行われることが重要である。そんなわけで、ワンカットで主観、客観、抽象的なショットが行き交うという特殊なカメラワークが誕生した。実際にカメラを置いて撮らなくて良く、物理的に難しいショットにも挑戦できるのはアニメーションならではである。

2-2 “街をする”

さて、このアニメーションは主に散歩をするのだけれど、それが架空の街では困る（この時の架空とは、「嘘っぱちの」くらいの意味だろうか）。本当に存在している街を作り上げるためには、キャラクターたちが極めて自然に街の一員で居られるようにする。まず、散歩中に発見しうるネタを箇条書きにした上で、架空の地図上に配置していった。まずはそれらをただ配置するだけ。配置されたものたちがどう関係を結び、日常を生み出すのかは、偶然に発生する紙の上の街の摂理に従わなくてはならない。そのモチーフたちのやり

とりを捉えて、それに従ってその道を歩いて、頭で「観た」ものだけを描くことを徹底した。つまり「街をする」をいかに自然にできるかが、あらゆる作為を減らし、観客がアニメーションで起きている事態をただ純粹に観察することができるキーポイントである。

制作を始める上でジャック・タチ監督の『プレイタイム』を幾度となく観た。街を全体的に捉えて、それぞれが織りなす小さい面白い出来事を観客は一つ一つ発見していくようなささやかなコメディ映画である。大きく見ると特別なことは何も起こらないけど見方を知っている人にとってはどんなコメディ映画よりも面白くなってしまうような作品で、観察する視点や些細な日常を映画にするという点で大変参考になった。タチが街をいかに捉えているのかを、『ジャック・タチの映画宇宙』の中でこのように述べている。

人は皆、素晴らしいパントマイム役者だっていうのに。その辺を通りかかる人でも、僕より上手だっていうのに。その日僕は見たんだ。レンガを投げる職人、それを受け取って並べる職人、キオスクに新聞を配達する自転車乗り、果物を手に客を呼ばわり、量り、包んで、勘定する商人。彼らの動作の正確さ。まったく見事に狂いが無い。そのしなやかさ。自然さ。確実さ。一つの動き、歩き方が、どれだけその人を表していることか……。<ジャック・タチの映画宇宙より抜粋>

街の人々を見てみると、彼らはその街を正確に、狂いなくやっつけてのけている。街をしている。ジャック・タチは映画監督でありながらパントマイム役者である。街を見たときにその人々のあまりに自然な動作に気づいた。映画やアニメーションは作り物であるから、どうしても役者は演技をして、監督の意図が組み込まれた動きになっていく。カットが増えればなおさらである。今回わたしが取り組んだのは、地図上にモチーフを配置した後は勝手にそのモチーフたちがうまくやっつけてのけて街をしている中を歩いて行く感じで作画をしていた。しかし歩いている本人も街をやっつけてのけなくてはならないのだが。

2-3 この作品には風が通っているのか？

もう一つ、今回散歩を表現する上で大切にしたのは作品全体の風通しの良さである。散歩が持っている気楽さや、無意味さ、目的なく歩くときのアタマの中の感じなどそうした印象を損なわないために大切なのが、風通しの良さと考える。作品に窓なんてないので、実際風を通すことはできないのだけど、風通しがいい作品と悪い作品があることはわかっ

て頂けるだろうか。風通しの良さを一言で説明できる言葉にまだ出会えてないが、それは、ヌケ感や、素直さ、爽やかさ、軽さ、適当さ、笑いの生まれない程度のユーモア、意図的に笑わせようとしたことに気づかない程の自然な微笑み、などに近いところにいると思う。キャラクターがありのままにいられているか？など、作為と偶然のバランスを取っていくような作業が必要になる。

制作の過程では、なんでも風通しがいいかを判断の拠り所にしていて。具体的に言えば、線については、なるべく描こうと思って描いた線ではないようにしたり、色も3色に絞ることで、想像の余地を残してどうにかヌケ感みたいなものに触れたいと思った。タイトルを決める時も、この作品を空気ごとつかむような抽象的だけど的確な言葉を選びたいと思った。初めはアヒルやブルドッグなど実際に出てくるキャラクターで印象に残りそうなものを選んでいて、意味が固定されることで失われる側面があることがわかり、どんどん抽象的にしていく中で、作中では全く出てきていない「うめぼし」にたどり着き、うめぼしのような素朴で味わい深い散歩を意味する「うめぼしパトロール」になった。そうすることで、観客は自分の各々の興味に集中できる上に、まだ見つけていないものがまだ街にはたくさんあるような感じが、作品の世界を広くすることに成功したと思う。

結論

修了制作ではアニメーションにしかできない表現をしてきたつもりであった。しかし、完成した作品を見てみるとどうだろうか。確かに、1年次制作と比べると、作り手側の楽しい気持ちや、めまぐるしく視点が変わっていくことによる映像としての面白さ、観客と作品との親和性は格段に向上したし、第一、自分が作り終えてから素直にこの作品好きと思えるものに出会うのは初めてで、その感動はあった。音を使った部分や、カメラの種類が滑らかに切り替わる箇所はアニメーションならではの表現ではある。一つの散歩を早送りやハイライトだけ見ているような部分も、時間を操れるアニメーションが得意とするものである。だが、それらをもってこれがアニメーションにしかできない表現だと言えるだろうか。

ここで、初めに比較したマンガについて立ち戻る。マンガ家の横山裕一作品群は、視点の移り変わりを丁寧に描き、また、溢れるような効果音が描かれて、ダイナミックにキャラクター同士の関係や動きを視覚的に表現している。今回やろうとしたことにとっても近いマンガである。わたしはこのマンガたちを読むと、コマとコマの間を自分でどんどん補って、すごく動いて見えてくる。また、音も頭の中で鳴っている。印刷されたページという状態で存在していても、アニメーションでフレーム間を補って動いてみているように、もっと大きな規模で、コマとコマの間でも補って動いて見えるようにすることは可能である。アニメーションはすべての情報を提供してしまうため、絵画を見るような想像力をそこまで使わずに済むことがある。どちらか一方にしかできない表現を探索のはなかなか難しいかもしれない。

また、観客と作品との親和性についても、視覚的な展開にだけ頼ったことで確かに少しは没入感を向上することに役立てることができたが、ここに物語を交えることだって可能であったかもしれない。物語があるとよりもっと各キャラクターへの感情移入などが行われ、そちらの意味での没入感も加わる可能性があるからである。

今回の制作を通じて、アニメーションが得意とする表現についてわかったので、次の制作では、アニメーションらしい視覚的な表現に物語性をいかに加えるとマンガで描くときの物語の見せ方と異なるのかについて考えながら制作したいと思う。

謝辞

二年間、様々な視点からご指導していただき、色々な機会を与えてくださった先生方にまず深くお礼申し上げます。そして、特にゼミを担当してくださった山村先生、作り手からの視点でいつもアドバイスや背中を押していただき、また、わたしのぐちゃぐちゃした断片の寄せ集めみたいな話を、頭の中で順序立てて聞いてくださって、こんな風にやってみたいという企画にも満たないカケラみたいなものを拾い上げてくださり、ゼミに行くといつも頭がスッキリして制作に向かうことができました。1年次制作でもうアニメーションやりたくないなと思っていたところから楽しく作ることだけを追求できたのも山村ゼミだったからだと思います。本当にありがとうございました。そして、修了制作の制作に携わってくれた音楽の伊藤アスカさん、サウンドデザインの森永実季さん、大変ご迷惑をおかけしてしまいましたが、いつも作品を助けてくださってとても心強かったです。そして、深夜4時くらいでもおしゃべりに付き合ってくれたり、作品の話を真面目にしてくれたりした、10期のみんな～本当にとてもありがとうございました。

参考文献

- 今和次郎(1987)『考現学入門』ちくま文庫
クリハラタカシ(2015)『冬の UFO・夏の怪獣』ナナロク社
岸政彦(2015)『断片的なものの社会学』朝日出版社
岸政彦(2018)『はじめての沖縄』よりみちパン！セ
坂尻昌平(2003)『ジャック・タチの映画宇宙』エクスフィア マガジン ジャパン
横山裕一(2006)『トラベル』CUE COMICS

制作記録「うめぼしパトロール / Pickle Plum Parade」



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 3217355

佐々木恵理/Eri SASAKI

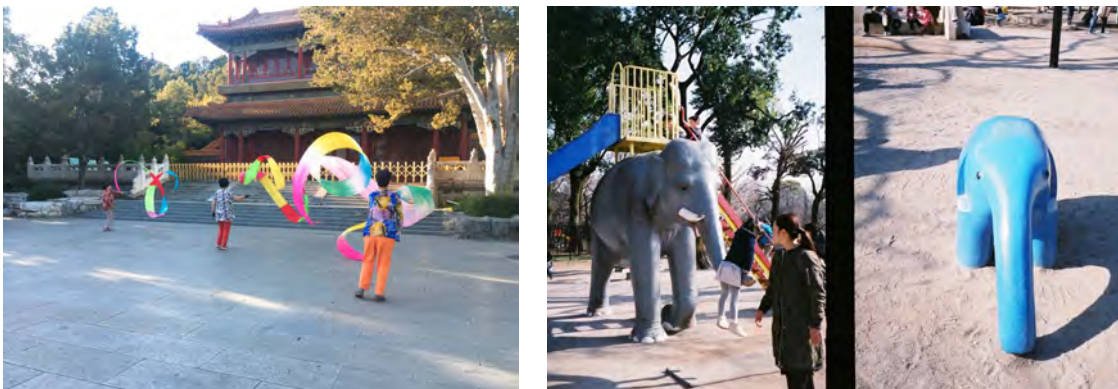
指導教員 山村浩二

2019年3月15日

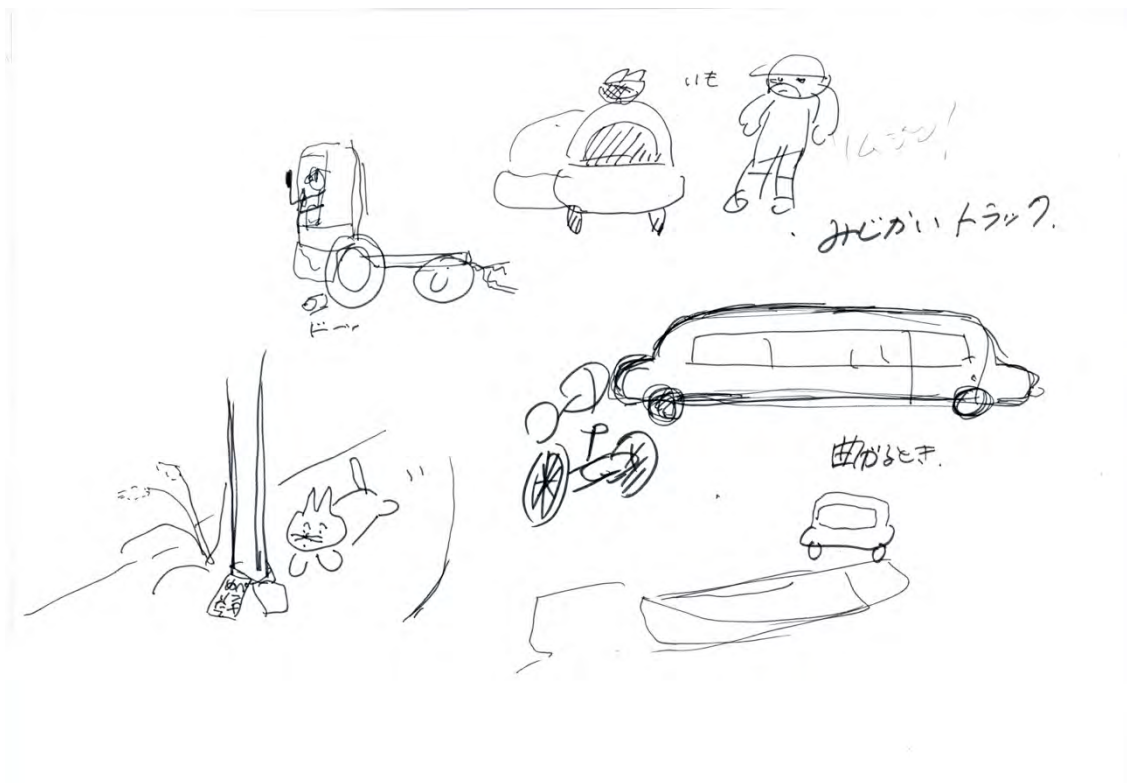


初期のスケッチ

日々の散歩記録



何を描くか決めるためのメモ 2



何を描くか決めるためのメモ 3



作業風景

