

2010（平成 22）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

題目 アニメーションにおける文字の考察 -『Scripta volant』注釈-
Graphology of 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 3209353

折笠良/Ryo ORIKASA

指導教員 山村浩二

2011 年 1 月 25 日

目次

修士小論文 アニメーションにおける文字の考察 -『Scripta volant』注釈-

要旨/Abstract

序論

第1章パリンプセスト

1-1 物語（フィクション）と書くこと（メタフィクション） 6

1-2 ワイルドローボルヘスの言語観 8

第2章グラフィロジー、アニメートされた手書き文字

2-1 文字と時間 9

2-2 書き手=起源 9

2-3 書かれる文字の身体性

2-3-1 ちぐはぐな身体性 10

2-3-2 のろまなメタモルフォーゼ 13

2-4 書かれた文字の動き

2-4-1 文字通りの動き 明示的な動き 14

2-4-2 文毎の動き、文脈において決定される動き 15

2-4-3 絵としての動き 15

2-4-4 共感覚的な動き 内示的な動き 15

2-4-5 意味不明な動き 想像的な動き 16

2-5 不在の書き手

2-5-1 文字を書いているのは誰か 17

2-3-2 Young man における書き手の移動 17

第3章インデックスとしてのアニメーション

3-1 痕跡、修正、ちらつき、ズレ 18

3-1-1 消す事と白紙 18

3-1-2 照明とカメラワークのミス 19

3-1-3 超越的な黒 20

結論	22
注	23
参考文献	25

制作記録「Scripta volant / Writings fly away」

1 企画、実験 (2010 年 4 月 3 日)	28
2 ナレーションの録音 (2010 年 6 月 14 日)	28
3 タイミングシートの制作	29
4 映像制作	30
5 音楽制作	33
6 撮影終了 編集へ (2010 年 12 月 25 日)	34
7 カラコレ (2011 年 1 月 8 日)	34
8 音楽、効果音の録音	34
9 MA (2011 年 1 月 21 日)	35
あとがき	37
謝辞	38

題目 アニメーションにおける文字の考察-『Scripta volant』注釈- Graphology of animation

要旨：

この論文は文字のアニメーションがどのような特徴を持つか、修了作品「Scripta volant」の分析を通して考察したものである。考察は以下の三点を中心に行った。

1. 間テキスト性。一つのテキストから複数の作者がどのように表象されるか。
2. 筆跡学。コマ撮りされた手描き文字がどのような特性をもつか。その時文字はどのような記号となるのか。
3. 痕跡。ズレや痕跡が記号、それ自身とは別の意味を生み出せるか。

考察の結果は以下の通りである。

- ・テキストは重層的な表象の空間を持つ。
- ・アニメートされた文字は身体性が分裂し、書き手の起源は消失する。文字は絵になったり、本来の意味とは別の意味を持つことが出来る。
- ・痕跡は記号となり得る。

Abstract：

My graduation work is moving image of the character and words.

This essay is the one that what feature the animation of the character had was examined.

1. Intertextuality. How are two or more different authors represented from one text?
2. Graphology. What kind of sign does the word of animation become?
3. The trace. How can the gap and signs become messages?
- 4 How are the above-mentioned three points related each other?

As a result of the research, the following thing has been understood.

The text became the space of many layer symbols.

Because the word is animated, writer's body gets schizophrenia. Writer's origin is lost.

The word can be picturesque, and have the meaning besides an original meaning.

The trace can become to signs.

序論

『Scripta volant』はオスカー・ワイルドの『THE HAPPY PRINCE』(1888)の原文、英語テキストを読み上げる声と、それに同期させる形で文字を書(描)いていくという作品である。

20世紀、美術や文学、哲学においても言語(文字)というのは一つの主要なテーマだった。では19世紀末に生まれ20世紀に華開いた映画という芸術において、言語はどのような思考をされて来ただろうか。そして映画と近い関係にあるアニメーションではどうだろうか。この作品の分析を通して、映像という技術によって時間軸を持った文字というものがどのような特性を持ちうるのか考察したい。言うまでもなく言語は人類史上最も長い間使われてきた道具の一つであるから、その特性はアニメーションにおいても根強く残るはずである。しかし、アニメーションの特徴でもあるコマ撮りという方法論や、動きというものが持つ影響に即して考えることが出来るならば、おそらくアニメーションにおける文字の特徴というものが見いだせるであろうし、それはアニメーションという表現の可能性を広げてくるものだとは期待をしている。またそこで得られた言語の特性が、同時代の哲学や芸術の言語観とどのような関係にあるのか少しでも考えることが出来れば幸いである。さらに言えばそれらに対して何か新たなものが供給出来れば幸いであるが、これについてはあまり高望みはせずにまずは始めようと思う。

なるべく具体的であるように、作品の分析を中心として考えていこうと思うが、作品からわずかでも伺える可能性があるのならば、それを積極的に汲み取って逆照射する事で、作品の新たな可能性を切り開いていければいいと思うし、単なる確認の作業としてではなくそうした作用に期待することにこそ、このような文章の意味があるのではないかと思う。

第1章 パリンプセスト

1-1 物語（フィクション）と書くこと（メタフィクション）

本作で使用されるテキストは全て上書きを繰り返す事で一枚の紙に書（描）かれる。これは書物の歴史でいうところのパリンプセスト（パランプセスト）の形態を思い起こさせる。フランスの文学理論家である G・ジュネットは著書『パランプセスト』で次のように記している。

《パランプセスト》とは（中略）比喩的に言えば、あるテキストは常に他のテキストを隠しているのだが、しかしそれを完全に隠しおこせるわけではなく、大抵の場合、テキストは二重の読み、少なくとも《イペルテキスト》とその《イポテキスト》（中略）が重層する読みに供せられる、ということだ。ここで言う《イペルテキスト》とは先行する作品（《イポテキスト》）から、（中略）派生するあらゆる作品のことである。

G・ジュネットの書くように、意味レベルにおいてパリンプセストは複数のテキスト間に働く作用、間テキスト性の問題として考えることが出来る。（注1）本作『Scripta volant』は オスカー・ワイルド『THE HAPPY PRINCE』（注2）をイポテキストとするイペルテキストである。と同時に J・L・ボルヘスの『THE HAPPY PRINCE』翻訳のエピソードをイポテキストとするイペルテキストと言える。ボルヘスにとっても、自らが書いたスペイン語訳の『THE HAPPY PRINCE』もやはりワイルドの原作をイポテキストにしたイペルテキストの関係にあるといえよう。（注3）『THE HAPPY PRINCE』は二つに対するイポテキストであり、「ボルヘスの翻訳」はイポテキストであると同時にイペルテキストであるという複雑な関係の内にある。

重ね書きという行為は原作であるオスカー・ワイルドの『幸福な王子』を改めて書くという（翻訳＝ボルヘス的主題）を意味においても適合しているのであるが、本作の根幹をなすこの事柄についてまずは考えてみたい。

本作では題材である『THE HAPPY PRINCE』の意味内容にも増して大きな要素を占めているのが、それを書くという行為である。単に、意味内容を理解するには透明性をもつことが目指されるテキストという存在自体を前景化する多くの文学的実践において、物語（フィクション）とそれを書く行為（メタフィクション）との関係は作品を理解することにおいても極めて重要となりうる。その関係とはどのようなものか。先駆としての小説、

ミゲル・デ・セルバンテスの『ドン・キホーテ』（1605 年）（注 4）について考えたい。

ドン・キホーテの第二部では主人公は第一部を読んだ人物と遭遇することで、自分自身を含む物語となる。書くことが物語の内部に含まれる。すると書くことと物語の関係は以下の様になる。

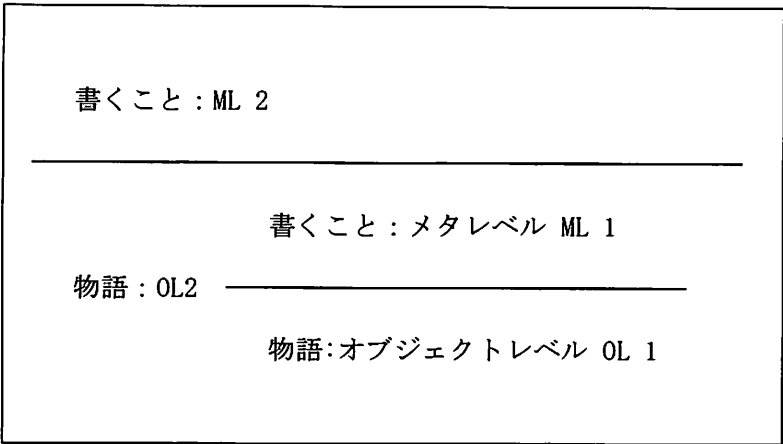


表 1 ドンキホーテ第二部における物語と書くことの関係)

これを『Scripta volant』において当てはめると以下の様になる。

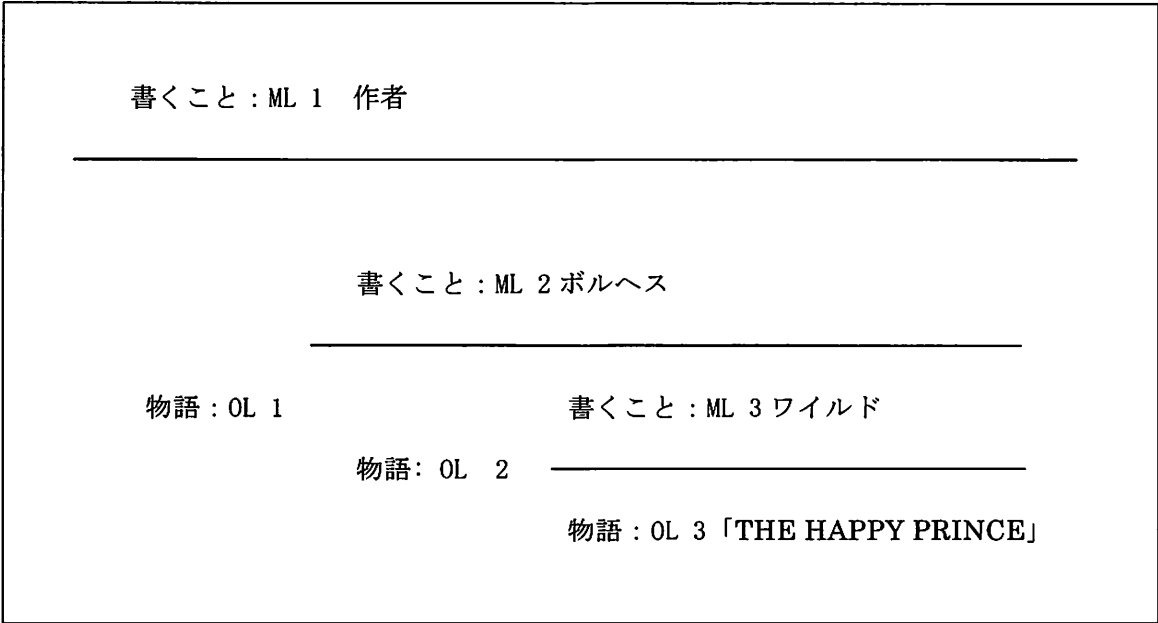


表 2 『Scripta volant』における物語と書くことの関係

『scripta volant』は『ドン・キホーテ』に比べより複雑になる。そこでは書くことは作り手である筆者、オスカー・ワイルド、ボルヘスという関係の中におかれ、文字は私という人物が紙の上に書いた記録であると同時に、ワイルド、またはボルヘスのどちらか、或は二重の表象との関係の中で彷徨うことになる。それと同時に『幸福な王子』にある、目を差し出すという物語は盲目であるボルヘスの生涯（それ自体が多くの自伝的作品で触れられているテキスト、書物であるともいえる）と重なることで二重の表象が生まれ、テキストの意味は極めて重層的かつ複雑なものとなる。

1-2 ワイルド・ボルヘスの言語観

間テキスト性は現代の芸術一般に横たわる極めて重要な問題であるが、この時代に生きて制作をしている限り、私個人がおそらく意識する、しないに関わらず深い影響を受けていることは否定出来ないし、それは制作者個人の趣向によってあらゆる題材をそうした読みの中に取り込む可能性、それはある意味で原作の意味を変えてしまうような危険性を示している。テキストに対する重層性は素材本来の要素か、読みの影響によるものかという問題は非常に複雑な問題であるが、私はワイルドとボルヘスの言語観に本来備わっているものであると考える。それについて少し考えていきたい。

ワイルドの『幸福な王子』においては眠りと死とが対比されて描かれているが、クライマックスにおいて瀕死のツバメは「死は眠りの兄弟ですね？」という台詞によって、二項対立を解消するような台詞で死を克服しようとする。死に至ることで天国への永遠の幸福を贈られるという物語の結末もまた同じである。盲目という王子にとっては悲しい出来事も、そのことによって世の中の悲惨な出来事を見なくて済むというパラドクスの関係にあるように、ワイルドにとって、言語とは決して一義的な意味には限定できない、生きたものであったように思える。

ボルヘスにとっての言語が決して声の代替品（注 5）で無かったことを証明する為のテキストは枚挙に暇がないが、とりわけそれを象徴するのが、『『ドン・キホーテ』の著者ピエール・メナール』という作品であろう。セルバンテスの『ドン・キホーテ』を一語一句書き写したピエール・メナールが『ドン・キホーテ』を書くことはできなかったように、同じテキストが歴史と時間の経過、コンテキストと意図において、全く違った意味を産出する。ここでは言語は一義的な意味に留まらない生きたものとして捉えられていることが言えよう。

ここまで、本作において物語（フィクション）と書くこと（メタフィクション）では重層的な関係が成立していることと、それが、ワイルドールヘスの言語観と複雑な層を成していることを述べてきた。これまでこの説明をしてきたのは、制作における全ての判断はこの論理との整合性によって選択、決定されているからである。ここまで来てようやく、アニメーションであることがどのように機能しているか、すなわちこの事と作中のアニメーションの表現とがどのような類似の関係にあるのか検討していきたい。

第2章 グラフォロジー アニメートされた手書き文字

2-1 文字と時間

映像、時間軸上に文字を置く事は、書くことと読むことにどのような影響を与えるか。印刷されたもの、手書きのものともまずは、画面上に表示される時間の制約によって読みのスピードが規定される。場合によっては読むことができないという事態が発生する。もう一つ、文字の書き始めから書き終わりまで、その書かれていく時間（過程）が表示出来るようになった。これは手書きにだけでなく印刷された文字でさえ、例えばワープロを打つ画面を捉えた映像が、文字をタイプする速度が速くなったり遅くなったり、時には修正したりと、それを打つ人物の呼吸、リズムを伝え、紙の上に定着していた時とは違ってある個性を獲得していく。ここからは書かれている時間と表示されている時間の二つについて考えていく事にする。その為にまずは通常我々が書く手書き文字の特性について考えることから始めたいと思う。

2-2 書き手＝起源

印刷された文字と違い、手書き文字は一回性のものであるが、差異を伴いながらも反復が可能であるから記号としての同一性は保たれている。読めなくても特別な意味を持ち得る有名人のサインなどは、書かれている文字本来の読解可能性とは無関係に、個人を示す記号として機能することもある。

アルフレッド・ヒッチコックの『間違えられた男』（1956）の主人公マニイ・バレストレロは無実の罪で警察に逮捕されるのだが、主人公の抵抗虚しく、犯人と酷似していた筆跡が拘留の決め手となってしまう。

クリストファー・ノーランの映画『メメント』（2000）で10分間の記憶しか保持出来ない主人公は、前後の事実関係を把握する為に体に文字を書き込む。

しかしながら個人の筆跡の恒常性は不変不動のものではないから、筆跡が個人を特定する力には限界があるが、絵画の真贋鑑定や、犯罪捜査などで現在も使われて続けているのは事実である。高名な作家の原稿や芸能人のサインがある価値を持って流通しているなどもこの例に挙げられようが、筆跡は書き手の起源、痕跡言い換えれば存在、身体そのものと結びついているのである。

2-3 書かれる文字の身体性

2-3-1 ちぐはぐな身体性

それではアニメートされた文字、筆跡はどのような特徴を持つだろうか。

コマ撮りで書かれた文字は通常我々が書くものとは全く異なる特徴を持つことになる。コマ撮りによって文字を書いていく場合、多くのコマを費やす程その過程を滑らかに表現できる。『Scripta volant』では先に音声を録音し、それに同期させる形で映像を制作するという方法をとったので、予め全ての文字の書かれる時間が決定される。個人差はあるが、人間は通常、ある文字を書くよりも同じ文字を声に出す方が速いので、完成した作品において、文字は通常書く時間よりもかなり速い時間で書かれていくものとなる。(注6) 文字を描く時の時間は圧縮され、書かれるというより、瞬間的に現れるような印象を伴う。本作では特に前半部では書かれるという印象を強調する為、木炭の音によってそれを支えているが、声のスピードに合わせながら文字の書かれる過程を表現するには 24fps というフレームレートはあまりに足りない。

大凡、アルファベット一つあたり平均 1~4 フレームで書いていくことになるが、1 フレームで書かれた一つの文字は、書かれる途中が画面に現れることはないので、書き手本来の筆跡がそのまま表現されうる。(注7)

複数のフレームにまたがって書かれる場合、それぞれの文字は与えられるフレーム数と本来の画数との関係で形象は複雑な影響を被る。今回、与えられるフレーム数が文字本来の画数と同一の場合、1 画目の後一度シャッターを切り、2 画目の後二度目のシャッターを切る…など、通常文字を描く身体を損なわないように合わせた。そうするとたとえば 2 フレームで本来 2 画で書く「p」や「T」の文字を書く場合、書き手本来の身体性=本来の筆跡が被る影響は少ない。しかし 1 画目を書いた後、カメラのシャッターを切る為に一度紙面を離れた後に 2 画目に書いた際、本来の身体性が保たれている保証はない。(注8)

問題は描く文字本来の画数よりも、与えられるフレーム数が多い場合、文字は思わぬ所

で中断される。分割された文字は書く主体の身体性を分割し、かろうじて目によってつながり止められた、ちぐはぐな身体が出来上がる。これは文字間で同一の身体＝起源を保つ事すら難しく、文字毎に全くバラバラの文字が並ぶ可能性が出てくる。

たとえ同じフレーム数であっても、一度に引く線の長さが書き手の恣意的な判断に任せられるので、同じ文字でもその書き方（形象）は確率の上では無限に存在する事になる。ここにさらに画材の特性が加わってくることになる。筆などある程度の太さがある文字の継ぎ目を隠蔽する為に柔軟な処理が出来るものは可能だが、特に鉛筆など先端が細い画材では継ぎ目の隠蔽自体がほぼ不可能であり、出来たとしてもやはり文字の速度は失われる事になる。

この事をウィリアム・ケントリッジのアニメーションで確認してみたい。ケントリッジには『ゼーノの筆記 (Zeno writing)』(2002) と『自動筆記 (Automatic writing)』という作品があり、その両方に出てくる writing という文字を見てみる。まず『Automatic～』の方が全体的に縦長で高さがあるという違いがあるが、「g」の跳ね方も『Zeno～』が切り返しの角度が少ないのとは対照的に『Automatic～』は一度左に向かい大きく曲線を描いて切り返している点で異なる。そして何より、通常一筆で書く時には現れないはずの繋ぎ目が発生している。



図1 ウィリアム・ケントリッジの『Zeno writing』と『Automatic writing』の筆跡の比較

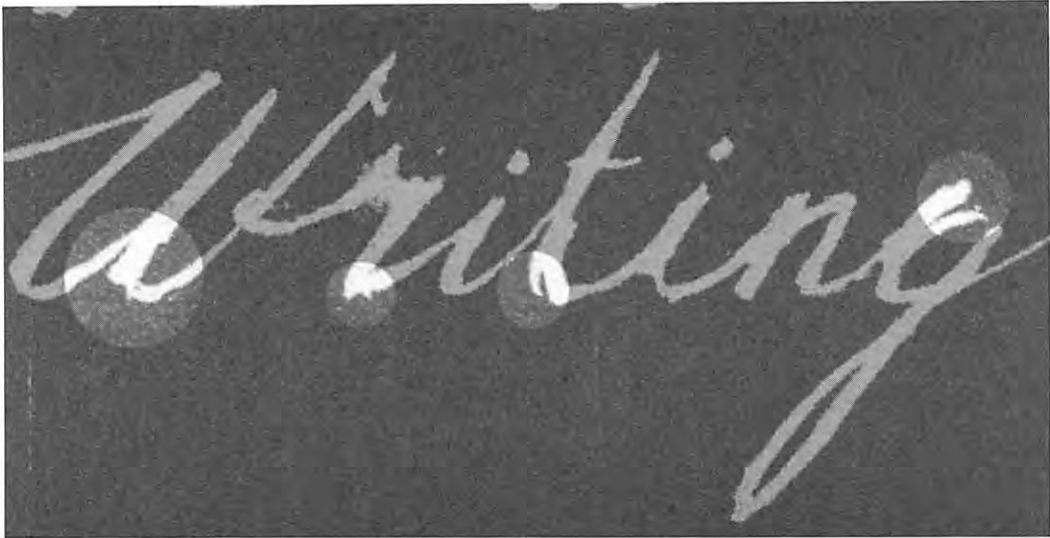


図 2 『Zeno writing』におけるコマ撮りによる文字の分断

費やすコマ（書かれる時間）と線の滑らかさは比例し、書き手（起源）の身体性は反比例する。書かれる時間を現実近づけようとすればするほど、文字の身体性は現実の書き手から遠ざかっていく事になる。

フレーム数 と文字の画数	文字より多い	文字と同じ	文字より少ない	1 フレーム
書き手の身体性	分裂する ←……………→ 起源は保たれる			
文字の書かれ方	現実の時間に近づく ←……………→ 瞬間に書かれる			

表 3 手書き文字のフレームと書き手の身体性、描かれ方の関係（コマ撮り時）

勿論、photoshop や AfterEffects などを使えば、一度通常の書いた文字を撮影した後、その画像を加工することでその書かれる過程を再現することは出来る。発話において、敢えてゆっくり読むなど意識的に行わない限り、一単語にかかる所要時間は僅かな変化はあるものの一定の速度を保たれているから、形態も一定になり得る。これは一見コマ撮りが持つ特徴を抑え込み、アニメーションの言語を貧しいものになっているかもしれない。しかし例えば、ある物語において、まったく意見を変えない人物の発話などをこの変化しない筆

跡で表すなど、物語との類似によって一定の効果を期待出来るかもしれない。

フレーム数 と文字の画数	文字より多い	文字と同じ	文字より少ない	1 フレーム
書き手の身体性	起源は保たれる			
文字の書かれ方	現実の時間に近づく ←……………→ 瞬間に書かれる			

表 4 手書き文字のフレームと書き手の身体性、描かれ方の関係 (画像加工ソフト使用時)

2-3-2 のろまなメタモルフォーゼ

コマ撮りにおいて文字の形象とそれを書く時間 (フレーム数) との関係で起こる書き手本来の筆跡への影響を見てきた。これは一文字毎に起こりうる短期的な変化であったが、それとは別の問題として慣れや成熟の影響、長期的な変化が起こりうる。例えば、前節で見た同じ文字間のばらつきも、長期的な制作になると、人間の慣性によってまた文字が一定の形態をとることも考えられる。

実際本作において、最初と最後では書かれた文字の形象に変化が起こっている。

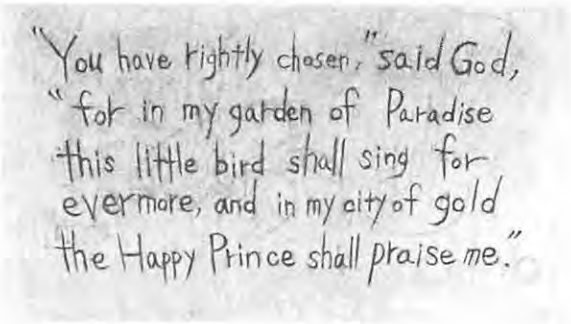
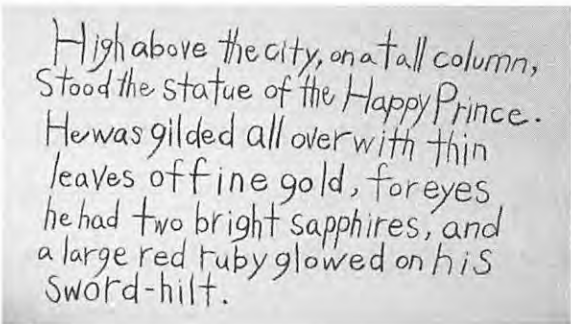


図3 『Scripta volant』における筆跡の変化

これは登場人物としてのキャラクターの問題として考える事が出来る。制作に膨大な時間を要することの多いアニメーションでは最初と最後で登場人物の身体（絵柄）の変化が起こりうる。このような現象はマンガでもみられ、特に連載マンガの一巻と最終巻では物語内の時間の経過とは無関係に、登場人物の容姿が変化する事が頻繁に起こっている。

変化の理由はほとんどが描き手の技術の向上によるものだが、振り返って「あの頃は下手だった」など、反省や物語の一貫性という観点から、あまりポジティブに捉えられていない。（注9）

一作品で数万枚に及ぶ事もあるアニメーションは、揺れや変化の可能性に長けているから、その特性を活かした物語を作る事が重要かもしれない。

常に緩やかな変化に開かれている事によって、起源である書き手は変化し続け、気がつけば最初とは全く別の筆跡になっている、ゆっくりとメタモルフォーゼしている可能性があるのである。まるで『メメント』の主人公の様に健忘状態にある書き手は起源を失った追跡不可能な存在、他者となってしまうのである。勿論、短期的な変化を被ることによって、文字の基準の形をとりにくいことが、長期にわたる変化を顕在化している（筆跡の個人内変動を加速させている）所もあるので、この二つは互いに関係している。

次に最初にいった文字と時間の関係において、文字が表示されている時間と動き、すなわち、書かれた文字全体が動く（変形する）現象について考えてみたい。

2-4 書かれた文字の動き

文字全体が動いている場合、何が書かれているかというよりも何がどのように動くかという所に観者はより多くの注目を向けることになる。読むことから見ることへ、文字は形象に注目される事になり、急激な動きや変形においては文字本来の意味は視覚だけでは判断する事が困難な状況に陥る。今作の場合、文字本来の意味は音声だけに支えられているとあっていい。この前提を踏まえ、文字本来の意味と動きの関係から幾つかのタイプに分けて考察していきたいと思う。そこでは読みの可能性、観者とのコミュニケーションが大きな問題となる。

2-4-1 文字通りの動き 明示的な動き

鳥の様に羽ばたく swallow、水が滴るような動きをする drop など、その語本来の意味に

即して動きが付けられているものがある。文字本来の意味と動きが直線的に結びついている為、伝達がスムーズに成り立つ。swallow と fly away がどちらも羽を動かすような動きをする際、普段我々が使う時の語の意味はかなり限定、選択されている事に気がつく。言語本来の意味に符号した動き、明示的な動きと言える。

2-4-2 文毎の動き、文脈において決定される動き

例えば1分18秒「Where shall I put up?」（何処に泊まったらいい?）ではそれぞれの単語が拡散、見回すように四方に動くが、これはひとつの文を通して一つの意味を汲みそれを各単語で動きとして表すという方法をとっている。

例えば、1分10秒「His friends had gone away to Egypt」においては to Egypt に向かって His friends had gone away が単語毎に swallow と同じように羽ばたく。本来それらの語には羽ばたくという意味はない。しかし文脈に配置されることによって、文字本来にはない意味が付与される。この場合、文脈が理解されていれば問題なく伝達される。これには、動き出す前に一定時間、変形をせずに画面に滞留している（読まれる）事が重要な要素となる。この時、意味するものと意味されるものの恣意的な関係、言語の恣意性は加速されている。

2-4-3 絵としての動き

急激な変形や速い動きを伴うなど、読むことの困難な状況に置かれた場合、文字本来の意味は音声だけによって支えられていると先に書いた。これを押し進めると、音声の意味を支えている限り、形象としてはあらゆる変形の可能性に開かれていると言える。端的に言えばその時文字は徐々に絵になっていくと言える。例えば9分48秒「the suffering of men and of women.」のように、頭を抱え苦しむ人間を描いているようで、その中に man や women の文字が確認できるものから10分45秒「At that moment a curious crack sounded inside the statue,」が縦に引かれた一本の線で表されるものまで幅がある。絵になった場合、（比喩的な意味で）カメラの位置や、人物の造形など、物語における作家の解釈、特徴が強く表れる事になる為、伝達には観者とのある一定の了解が必要とされる。

2-4-4 共感覚的な動き 内示的な動き

文字が読解可能性を保持している一方で、本来の意味や文脈と全く関係ない、或は矛盾す

るような動きをつける事が可能性としてあり得る。この時文字は絵であると言い切るには複雑な作用を持っている。

例えば、5分25秒「warm」がゆっくりと円を描く時、依然としてこの文字は読むことが可能である。ここで、文字はそのイメージにおいて潜在的に位置や質感の要素を持っている事を確認したい。例えばレオ・レオーニは自らの学生に対して、権威という言葉イメージして四角の枠の中に点を書き入れろという指示を出した結果、殆どの学生が四角の中の上方に点を打ったという結果を話しているし、(注 10) 草野心平の「冬眠」はこのような「言葉の位置性」で書かれている。また「tikitiki」という言葉にジグザグな線をイメージする、いわゆるブーバ・キキ効果のように、音が特定の形のイメージと結びついているものがある。この事との関係で言えば、作者は「warm」は暖かさという意味から丸みのあるイメージ、そして口を大きく開く発音 (w^lo:m) とも類似しているのか、円を描くという動きをつけた。勿論これは個人差があるため、伝達にはある一定の了解が必要とされる。この、言外の意味による動きを明示な動きに対応させるとこれは内示的な動きといえる。

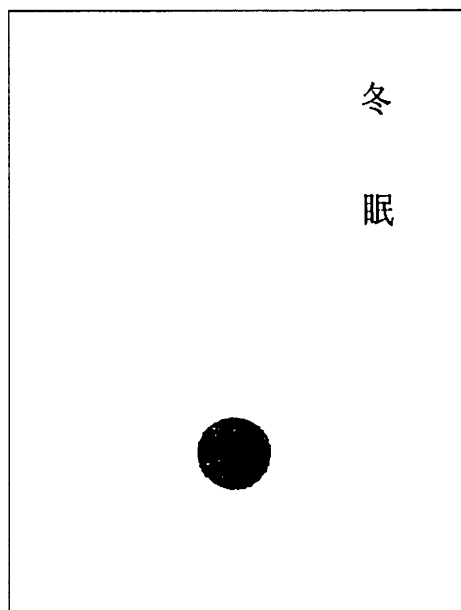


図 4 草野心平『冬眠』文字の持つ位置性

2-4-5 意味不明な動き 想像的な動き

文字が読める状態において、本来の意味や文脈に関係なく、また共感的な動きともそぐわないような動きが考えられる。

例えば、everything がゆっくりと浮上するこの動きは文字本来の意味とも全く関係のない動きをしていると言えよう。同じくゆっくりと浮上する beautiful という文字においては

実写映画においては特に形容詞や抽象的な言葉においては言葉そのものの本来が指し示す対象は現実の形象として存在していないため、形容詞そのものの映像化は不可能に近い。しかしアニメーションにおいては文字を直接動かすことによって何らかの意味を産出することが出来る。例えば happiness という言葉が落下し、分裂するような動きをする時、文字は happiness でありながら、何か幸福が損なわれたというメッセージを発するかもしれない。では happiness がいきなり高速でジグザグに動きだしたとしたら。この場合、言語と動きの関係は全く作者の私的な結びつけとしか言えないものとなり、意図したメッセージの伝達は非情に困難となるかもしれない。しかし同時に思わぬ意味の出来上がる場としての力を持っているのではないかと思う。文字の読めることと動くことの組み合わせは文字本来の意味をずらし、無数の別の意味をつくりあげる可能性を持っている。

2-5 不在の書き手

2-5-1 文字を書いているのは誰か

コマ撮りにおいては通常文字を書く時にあるはずの書き手の姿は何処にもない。もし、特定の人物の手が入る事になれば、性別や年齢、人種などある程度の個人性がそこに表れる事になるが、勿論作者である私によって書かれていることは間違いないが、これまで見てきた様に、個人の筆跡はコマ撮りによってバラバラに分解され、長期的な時間の経過による筆跡の変化は、私の個人性＝起源は無くなっている。読み手はテキストとその書くことの重層的な関係において、ワイルド、ボルヘスそして私という関係を見いだすが、そこにあるのは同時にその誰でもなく宙吊りにされた他者なのである。

2-3-2 young man における書き手の移動

しかしある一点において、宙吊りにされた書き手が確定される瞬間がある。それは6分30秒で劇作家である貧しい男 (young man) が屋根裏で凍えながら執筆をする場面で訪れる。この場面では、暫く消えていた木炭の音が復活し、机に向かう男の手の動きと同調する事で、『THE HAPPY PRINCE』のテキスト自体が男によって書かれたものであるかのような関係に変化するのである。その震える男の机を表す様に、カメラは揺れ。卒倒 (faint) する場面では faint の後の「」を画面下方に引っ張る事で、表している。さらに直前の台詞は男の唇の描写において、唇のカリグラムとナレーションをリップ・シンクさせる事で、声のレベルでそれを誘導しているのである。この瞬間、ドン・キホーテ第二部の様に、テ

クスト自体がテキストの中身となることによって、書き手はこの時、表象として浮かび上がる。

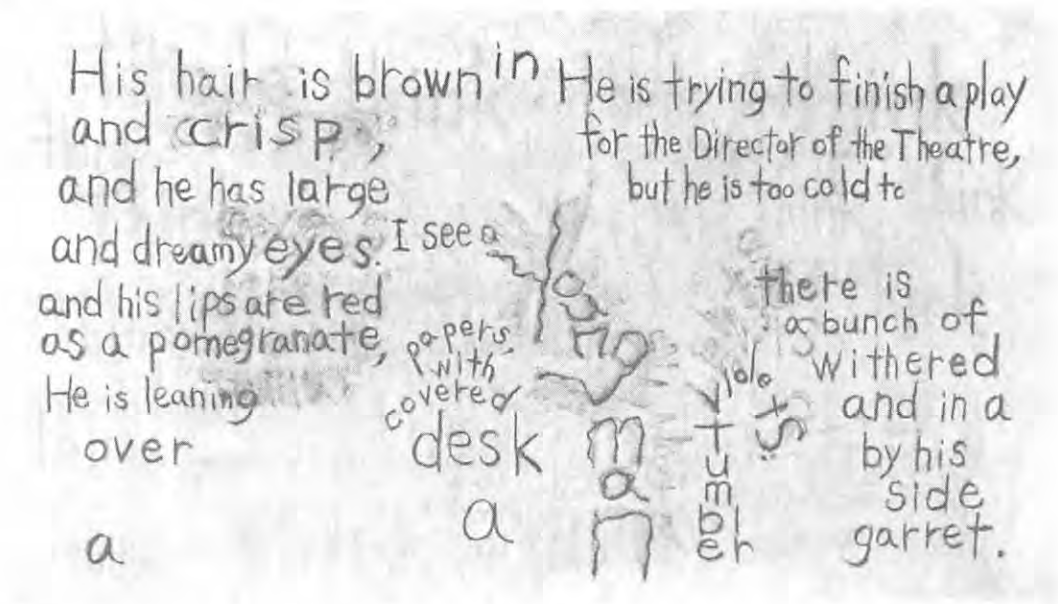


図 5 young man = 書き手は表象として浮上する。

第 3 章 インデックスとしてのアニメーション

3-1 痕跡、修正、ちらつき、ズレ

フィクション（物語）とメタフィクション（書くこと）が結びつく比喩の空間では、画面上で起こる全ての徴候が物語上の何らかの意味に転換される可能性をもつ。木炭で書かれた文字以外にも、記号として働いている要素について説明したい。（注 11）例えば古い映画のフィルムについた無数の傷が物語の中で雨が降っているように見せたりと、痕跡は意味を産出してしまう。（注 12）手塚治虫の『おんぼろフィルム』はこの事を主題化した作品である。本作において文字以外に何らかの痕跡が意味を産出する例を取り出してみたい。

3-1-1 消す事と白紙

何も書かれていない白紙ですら一定のコンテキストが付与されるとあるメッセージを持つことがあり、（注 13）20 世紀絵画においては白紙の持つ意味を考える論理と共に進んできたと言える。今作においては文字を消す作業は、①次の文字を書くための単純な行為として、②場面転換の信号として、③王子の宝石を消す事は物語の中でその物品をツバメが持って飛んでいくという意味を発生させ、④後半では画面半分から文字を消す事で王子が片目を失った状態や、全て消す事で王子が全盲になった事という物語上鍵となる複数の出来

事を表現することが出来た。

3-1-2 照明とカメラワークのミス

本作では、制作途中において照明ランプの交換による照明のちらつきやカメラのズレが発生した。予期せぬ自体に対し、殆どの箇所については撮影後に修正を施しているが、中には、ちらつきやズレをそのまま残した箇所がある。それらが記号として物語内部の意味を産出するからである。

冒頭 1 分 40 秒の数秒の照明のちらつきは *the stars are clear bright* の星のきらめきの指標となり得るし、先程触れた 6 分 30 秒からのカメラのズレは *young man* が寒さに震えながら机に向かい、その後倒れるシーンにおいて、意図的なミスになり得ると判断した。

そもそもカメラは単に動くだけで、それをズレ（ミス）と認識するのは人間の勝手な判断にすぎない。しかしそれを構わず許す事はあらゆるミスを許容する事になってしまう。個人的な見解としては目的のないズレはやはりズレなのだろうと思う。問題はそのズレがズレで無くなる（作品の何らかのメッセージとして働く）舞台を作り上げる事が重要なのではないだろうか。以下に具体的な例を紹介する。

『Lucia』（注 14）において、コマ撮りカメラワークのブレや照明のちらつきは、多くの立体アニメーションにおいてカメラを動かしてしまったというミス、不在の主体を感じさせ、本来間違っている事があるはずなのに居ないという不気味さとして作品全体にある恐怖感を強調しているように思う。

動きのひずみから特定の意味、意味を越えた驚きを作り出していくことが必要なのではないか。ミスを完全に消去するのではなく、ミスとして知覚するのである。



図 5 『Lucia』においてカメラや動いてしまったように動き、オブジェは「置いてしまった」ように置かれ、直ぐに取り除かれる。

3-1-3 超越的な黒

ここでは11分45秒のフェードアウト（暗転）について説明することで、作品における一貫性について考えたい。

本章の冒頭にて、「フィクション（物語）とメタフィクション（書くこと）が結びつく比喻の空間では、画面上で起こる全ての徴候が物語上の何らかの意味に転換される可能性をもつ」と書いた。言い換えれば、記号の成り立っている空間、観賞者はその間に居続けることでしか意味を感知できない。画面を黒くフェードアウトさせるというエフェクトは今まで起こってきた物語と書くことの関係の外から浸入するという、今まで無かった超越的な外部からの力が働く事になる。このシーンの意図について簡単に説明する。フェードアウトの直後、画面全体を真っ暗にし、その後のシーンにおいてまばゆい光を観者に浴びせる事で、見えない事と見える事を直接的に体験させるという狙いがあった。これは、これまで物語の中心人物だった王子とツバメが両方とも死を迎えるという事と物語の舞台が天国というそれまでとは違う、超現実的な世界へと移っていくという物語上のピークを迎えることで、映像的にもそれまで表現していた「見える/見えない」という関係を捉え直すという意図からであった。

そもそも視覚芸術である映画は見えないことを見ることの内部において表現せざるをえないという難問を孕んでいる。画面半分の文字が消えたり、書きつつ消えゆく文字における、見えない＝盲目性は、見える事の内部にある、一つの仮想されたシステムを作る事で表象されていた。見える事の約束の内部から抜け出し、暗闇＝見えない、光のまぶしさ＝見えるという新しい関係を表現する為に、今までにない超越的な外部からのエフェクト（人工的な黒）という新たなレイヤーを挿入する事でそれを表現しようと考えたのである。

しかしこれまでのルールを破ることになるので、一気に作品世界を壊す可能性のある、一つの賭けであるから、物語の感情が失われないよう、その移行は慎重になされねばならない。故に、暗闇は、王子の像が引きずり降ろされ、木炭で画面全体を覆っても、真っ暗には到底及ばないという画材の限界を越えて、あくまで文字によって埋め尽くされていくことで画面は真っ暗にならねばならない。その為に今回は画面を乗算する方法をとった。

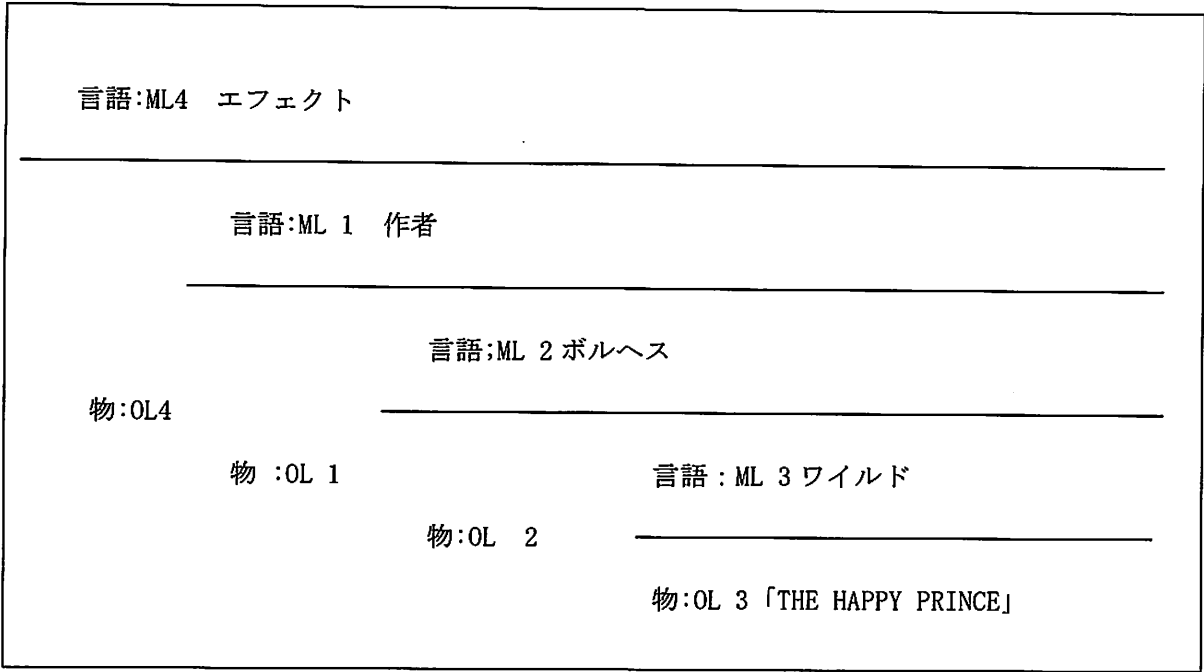


表 5 「Scripta volant」 エフェクトの代入以降のオブジェクトと表象の関係
(フェードアウト (黒のフェードイン) は書くことの外から影響する。)

結論

物語（フィクション）と書くこと（メタフィクション）とが重層的な関係をなしている本作における表象のあり方は素材本来（ワイルド、ボルヘスの言語観）と複雑な層をなしている。書かれた文字は間テキスト性の作用する場において、ワイルド、ボルヘスの表象と絡み合い、書き手の存在は宙吊りにされる。

アニメーション（コマ撮り撮影）による文字は、書き手の不在、筆跡の分裂的な身体性、長期間に及ぶ作画がもたらす文字（キャラクター）の緩やかな変化を伴い、普段我々が日常で書く文字とは異なる特性をもつ。本作においてこの事は同一テキストによる多重な意味の生産、書き手＝起源の消失と類似の関係にある。

動きを与えられた文字は本来の意味を飛び越えるシニフィエのダイナミックな変換を可能にし、言語の恣意性を加速させ、絵となる。形容詞、抽象的な言葉のアニメートは作家の恣意性が露見する場であり、私的言語としてコミュニケーションの不可能性をもっている反面、新たな意味を産出する可能性のある極めて想像的な場であることが分かった。この事は言葉を生きたものとして扱い、定義に抗うものとする本作における言語観を実践するものである。

あらゆる痕跡が記号として何らかの意味を産出するという点においては、手書きによる文字は多くの可能性を持っていることを示した。また撮影後、エフェクトを用いることによって、それまでの素材（今作であれば紙と木炭）の関係に切れ目を入れる事でそれまでにない超越的なもの（今作であれば非現実空間としての天国）を表現しうるレイヤーを導入出来ることを示した。これについては作品の美学的な一貫性という観点から慎重に導入しなければそれまでの作品全体の関係を崩す恐れがある事を言い添えておきたい。

注

1. あらゆる作品は制作者の意図する/しないに関わらず、それが現れる状況や歴史というコンテキストの中に置かれることになる為、既存の作品と多くの接点を持ち得る。「間テキスト性」…クリステヴァによれば、ある作品を読むとき、そのテキストが帯びている「コード」が介在することや、フィルターがかかったりすることがあるため、作家から読者へ直接意味が伝えられるわけではないという。このような間テキストとしての特性を宿命的に負わされたテキスト空間では、水平（作者と受け手の両方に属する空間）と、垂直（歴史やほかのテキストの総体へと開かれている空間）の二つの軸で構成された世界であり、さらにテキストの受け手によってほかのテキストへと接合されていくものとクリステヴァは考えた。

2. 「幸福な王子」は、オスカー・ワイルドの子供向けの短編小説。またこの短編が初出する短編集 *The Happy Prince and Other Tales* の通称。1888年に発表された。ある街の柱の上に自我を持った幸福な王子の像が立っていた。両目には青いサファイア、腰の剣の装飾には真っ赤なルビーが輝き、体は金箔に包まれていて、心臓は鉛で作られていた。渡り鳥であるが故にエジプトに旅に出ようとしていたツバメは王子の頼みを聞いて、剣の装飾に使われていたルビーを貧しい母親に、両目のサファイアを飢えた若い劇作家と幼いマッチ売りの少女に持っていく。やがて冬が訪れ、死を悟ったツバメは最後の力を振り絞って飛び上がり王子にキスをして彼の足元で力尽きる。みすばらしい姿になった王子の像は心無い人々によって柱から取り外され、溶鉱炉で溶かされたが鉛の心臓だけは溶けず、ツバメと一緒にゴミ溜めに捨てられた。

時を同じく天国では、下界の様子を見ていた神が天使に「この街で最も尊きものを二つ持ってきなさい」と命じ、天使はゴミ溜めに捨てられた王子の鉛の心臓と死んだツバメを持ってくる。

神は天使を褒め、そして王子とツバメは楽園で永遠に幸福になった。(wikipedia より)

3. J・L・ボルヘスは9歳の時に「幸福な王子」をスペイン語に翻訳、地元の新聞に発表して話題となる。後に盲目となるボルヘスがこの（目を差し出すという王子の）話を翻訳したという事実は運命的なものを感じずにはいられない。『エル・アレフ』の翻訳者である木村榮一氏もあとがきにてこのエピソードについて書いている。

4. 『ドン・キホーテ』には多重のメタフィクションが導入されている。

全編を通じて「又聞き」の描写スタイルになっている。第二部では第一部が出版されて世に回っているという設定で小説を読んでドン・キホーテのファンになった公爵夫妻などが登場し、前篇の記述をもとにドン・キホーテに悪戯をしかけるのである。認識の相対性を作中に導入していることが、「最初の近代小説」と呼ばれる理由の一つである。

5. 西欧哲学において、プラトン由来の文字に対する声の優位、声こそが真理（ロゴス）であるという音声中心主義の考え方。
6. 予め録音した音声への従属は、音声中心主義を転倒するという本作の意図において検討の余地がある。我々は書くスピードで声を出すことも出来るのであるから。
7. 勿論これは可能性の話であって、読まれることにも増して見られることに重きをおく画家の意識においては同じ文字が大きな差異をもって「描」かれることもある。
8. 同時に描く文字が多い程、1 画目と 2 画目の間に長い時間が挟まれることになる。
9. 例えば山村浩二は『頭山』の制作における主人公の絵柄の変化について、気になって後に描き直したというエピソードを話している。『山村アニメーション図鑑 改訂版』ピクトアップ 2004 年
10. 『間の本 イメージの午後 対談レオ・レオーニ×松岡正剛』工作舎 1980 年
11. インデックスというのは C・H・パースの記号学の概念である。パースは記号を三段階に分類した。アイコンは記号の外形と内容の間に「相似性」があるものである。例は「人」という漢字。インデックスは外形と内容の間に「隣接性」があるものである。例は「火と煙」シンボルは外形と内容との間に「相似性も隣接性もない」もの。例は現実に咲いている花を「ハナ」と呼ぶこと。外形と内容の間に「隣接性」があるものである。
12. 実際この現象を雨降りという。
13. 例えば TV ドラマ「古畑任三郎」シリーズ 1 『死者からの伝言』において、殺害された被害者が握る白紙は「いかなるメッセージを残そうとも、第一発見者によってそれは消去される＝第一発見者が犯人である」というダイイングメッセージとして機能している。
14. 『Lucia』…ヨアキン・コチナ、クリストバル・レオン、ナイルズ・アタラーによる作品。2007 年チリ

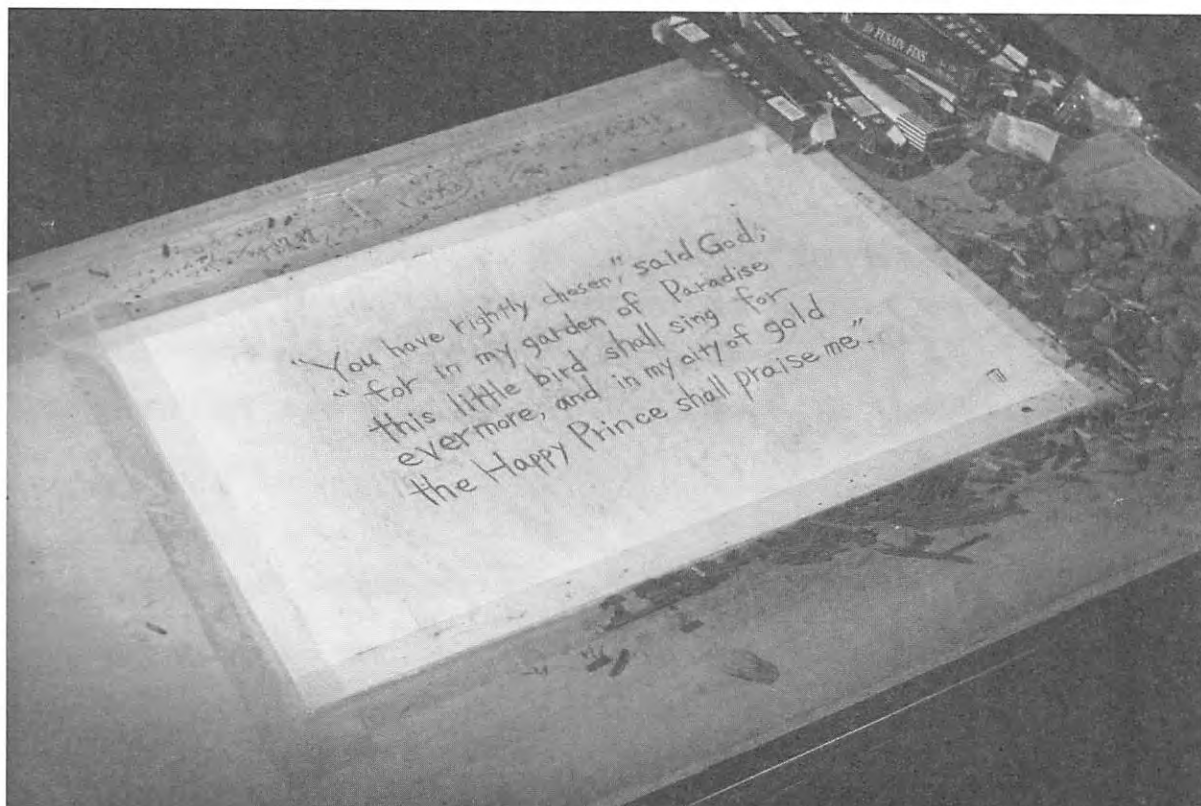
参考文献リスト

- (1) ジェラルド・ジュネット “パリンプセスト第二の文学” 和泉涼一訳 水声社 (1995)
- (2) ミシェル・フーコー “言葉と物-人文科学の考古学” 渡辺一民, 佐々木明訳 新潮社 (1976)
- (3) ホルヘ・ルイス・ボルヘス “伝奇集” 岩波書店 (1993)
- (4) ヨアキン・コチナ、クリストバル・レオン、ナイルズ・アタラー 「Lucia」 (2007)
- (5) 松岡正剛、レオ・レオーニ “間の本 イメージの午後 ” 工作舎 (1990)
- (6) “山村アニメーション図鑑 改訂版” ピクトアップ編集部2004年
- (7) 川本茂雄 “ことばとイメージ 記号論への招待” 岩波書店 (1986)
- (8) ウィリアム・ケントリッジ「ゼーノの筆記」(2002)
- (9) 京都国立近代美術館 発行 ” ウィリアム・ケントリッジー歩きながら歴史を考える そしてドローイングは動き始めた…” 展図録 (2009)

図版の出典

- 図 1, 2 京都国立近代美術館 発行 ” ウィリアム・ケントリッジー歩きながら歴史を考える
そしてドローイングは動き始めた…” 展図録 (2009)
- 図 4 川本茂雄 “ことばとイメージ 記号論への招待” 岩波書店 (1986)
- 図 5 『Lucia』 http://www.dailymotion.com/video/xbcadd_lucia_shortfilms

制作記録「Scripta volant / Writings fly away」



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 3209353

折笠良/Ryo ORIKASA

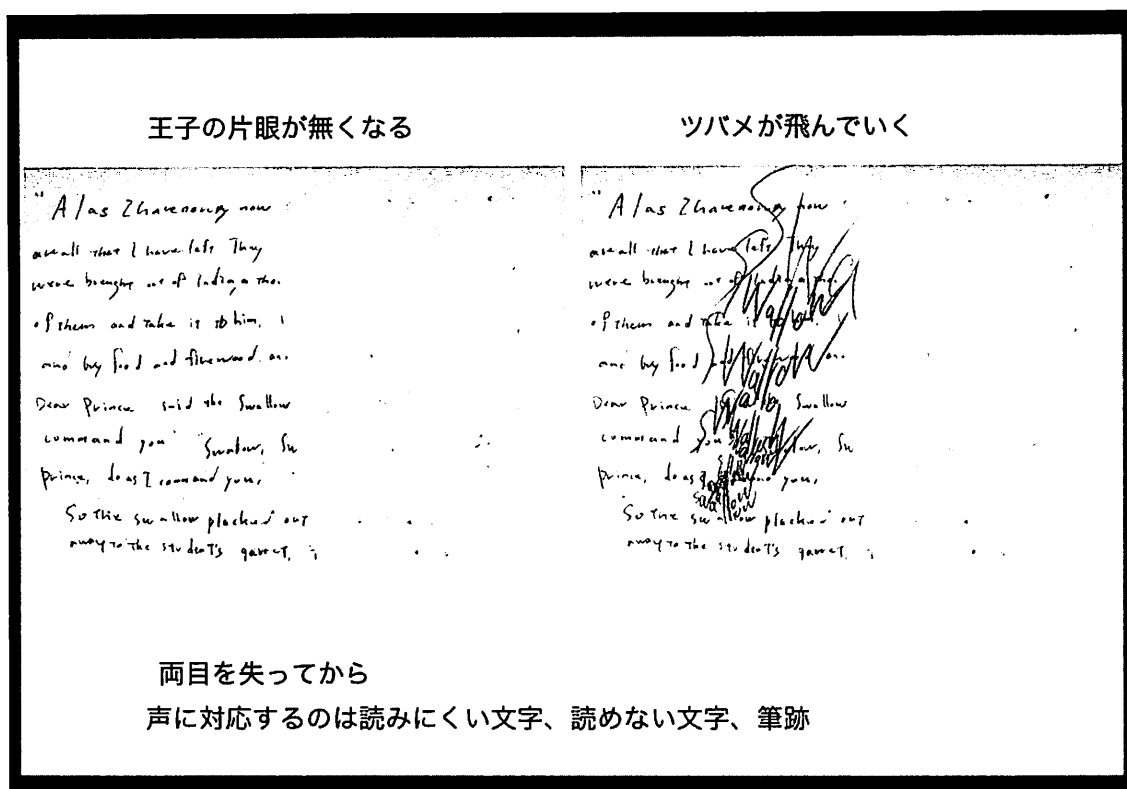
指導教員 山村浩二

2011 年 1 月 25 日

1 企画 実験 (2010 年 4 月 3 日)

文字を使用したアニメーションをつくるという企画を 2010 年 4 月 3 日の学内でプレゼンテーションを行った。

前年度までに制作していた作品を自分の今の力量では作り上げることが出来ないという思いから、その作品で主要なテーマであった「本を読んでいるときのイメージと文字との関係」を単純な形で切り出して、考察したいという意図から文字だけの作品を作ろうと考えた。文字を使った多くの表現に触れ、盲目性と書くこと、翻訳というテーマから題材に選んだのが、ワイルドの『幸福な王子』(とそれにまつわるボルヘスのエピソード)である。



・2010 年 4 月 3 日のプレゼン資料より

2 ナレーションの録音 (2010 年 6 月 14 日)

今作では先に音(ナレーション)を録音し、それに同期させる形で映像を制作するという方法をとった為、速い段階で音の録音をする必要があった。

今作では音楽と効果音を音楽環境創造科の方をお願いしたのだが、この時点では直前(4月27日)に音楽環境創造科の学生の方へのプレゼンテーションを行ったばかりで、パートナーが決まっていなかった。しかし音楽環境創造科の西岡先生の計らいで先に録音する機会を頂くことが出来、プロジェクト3の堤裕吏衣さんをお願いすることとなった。(こ

の時点では正式なパートナーと決定していなかったが、結局最後まで効果音を担当頂く事になった。) アシスタントに鈴木勝貴さん、英語のナレーションなので、ネイティブによるチェックを院生のアダム・ストレンジさんをお願いし、北千住にある音楽環境創造科のスタジオ B にて、録音を行った。

ナレーターはプロの方に依頼をしたので、原則スタジオ拘束 2 時間という決まりがある。事前にパソコンの自動読み上げソフトで出した原稿の長さが 13 分程ある為、2 時間内に録り終える為にはかなり円滑に進めていく必要があった。

声の調子を変えて、2 種類のナレーションを録音し、その後、気になる台詞だけ再度録音するという方法をとった。

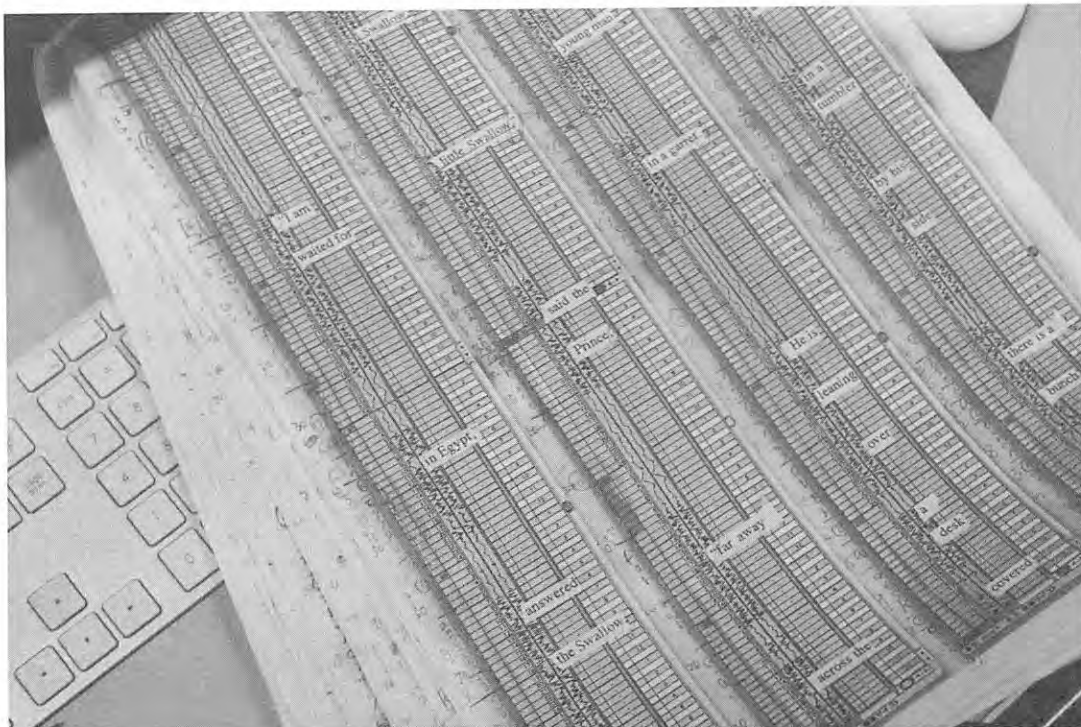
1. 通常 of ナレーションのように、人物の台詞にはそれなりに感情を込める。
2. 録音は、あくまで文学作品を「読んでいる」という点を強調したかったので、感情を抑えて機械の様に読む。

2. に関して特に日常的に声の演技を行っており、自分の演技に多少の自負があるだろうプロのナレーターにとってはなかなか理解してもらえない注文であったように感じ、制作意図をよく理解してもらうことが重要であると感じた。

しかし、担当の堤さん、アシスタントの鈴木さんの手際に助けられ、2 時間を目一杯使い音声録り終えることが出来た。

3 タイミングシート of 制作

録音から数日のうちに堤さんから音声ファイルを受け取った。これを基に映像を同期させる為に、まず CoreRETAS の編集画面上に音声データを布置したものをスクリーンショットで書き出した画像を用いて、タイミングシートを制作した。これで音を波形として見える様になったが、波形からだけではどの単語かは判別出来ないため、音声ファイルを Premiere の編集画面に移し、一語一語聞き分けながら、シートに単語を記していった。次の写真のタイミングシートが完成した。



・タイミングシート（単語毎の長さを割り出してある。全部で33頁ある。）

4 映像制作

①絵コンテ、Vコンテ制作

ここからは映像の制作に入っていく。シーン毎に絵コンテを描き、全体をナレーションに合わせる形でVコンテにまとめた。

本作は1枚の紙を繰り返し使用しながらの13分1カットの作品である。撮影は作品の最初から最後に向けて直線的に進んでいく為、コンテが決まらなるとそれ以降の撮影に進むことができないという事態に陥ることになる。基本的に撮影途中の間違い、後戻りは許されない為、全体がまとまるまでコンテの制作を繰り返した。



・絵コンテ（1枚に動きを書いている。）

②画材の選定

画材の選定も繰り返し行った。本番で使用する紙は長期の重ね書きに耐えうる必要がある為、結局、ワトソン紙の厚さ 3mm のイラストレーションボードを使用することにした。凹凸のついたワトソン紙の肌理には木炭が十分に定着するし、消した時の痕跡が適度に残る為、本作に適していると判断した。

コンテを考えるのも本番で使用する紙を使って行うことで、紙の特性を把握する事が出来るし、それを利用した物語、展開を生み出すことが出来る。次に書く、「プロジェクターで映写しながらトレースする」手法の弊害を無くすため、予め本番の画材で思考することは重要である。これについて次に説明したい。

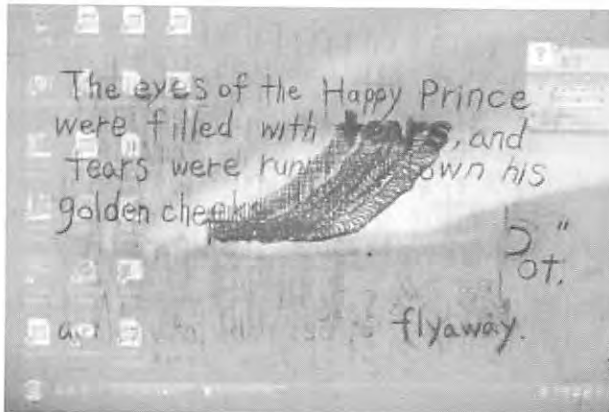
③撮影セットと撮影の方法

撮影本番では間違いが許されぬ為、予め別の紙（通常の動画用紙を使用）に動画を書き、それをプロジェクターで映写しながら、1 フレームずつトレースしていくという方法を採用することにした。これにより、動画の修正が繰り返し行え、精度を上げる事が出来るようになった。反面この「ぶっつけ本番の回避」は撮影をトレースすることに注視させる。つまり、複数のつるつるとした動画用紙と一枚の凹凸のある木炭紙上の違いによって起こるあらゆる動きの効果を予め見逃すという、撮影する者としては不安の少なくなる、逆に言うとやや緊張感の無いものにすることになった。しかし、この手法により到底把握出来ない程の数の筆跡を一度に動かすことが出来る様になったのは間違いない。そして動きの正確性が担保される為、動き以外の、動画用紙と本番の差、重ね書きによる消えつつある前の線、そのおぼろげな様子を十分に観察できるようになったことはプラスに働くことになったと思う。

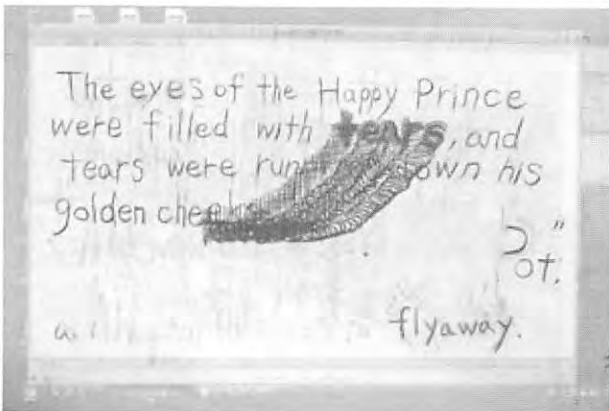
ここで撮影セットの説明をしたいと思う。縦 180cm×横 90cm×奥行き 60cm にくみ上げた格子に天板を乗せ、その上部にカメラとプロジェクターを固定する。カメラ、プロジェクターはそれぞれパソコンに繋がっている。（パソコンは 2 台使用している。）左右に照明（デドライト 2 機）を配置した。



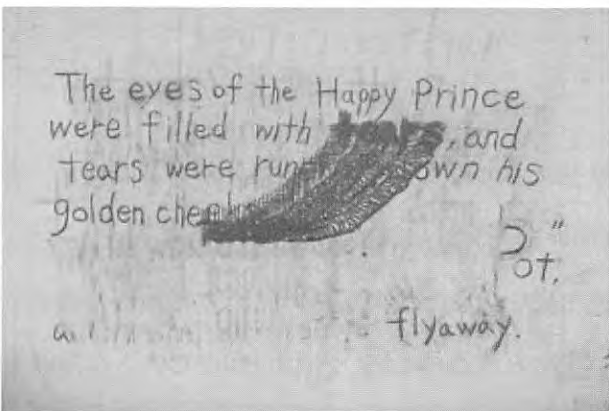
撮影はまず 1 つ目のパソコンで予め作った映像をプロジェクターに送り (①)、プロジェクターからそれを紙の上に映写する (②)。それを書き写し、一度プロジェクターの映写をミュートさせ、カメラ=2 台目のパソコンで撮影する。(③) 撮影には Stop Motion Pro を使用している。



プロジェクターを
映写した状態



プロジェクターから
出る映像をもとに作画



プロジェクター映像を止め
撮影。次のコマへ

5 音楽制作

撮影と平行して音楽について考えていった。当初音楽を付ける予定はなかったのだが、音楽環境創造科の葛城梢さんから音を付けたいというお話を頂いたので、音楽の可能性について考えたいと思い、数度に渡って打ち合わせを行った。

書く映像に木炭の音を付けるということと、それが次第に意味するもの（絵のような形象）へと変化するのと同調する様に、木炭の音を無くして、効果音や音楽を加えていくという方針を決めた。

6 撮影終了、編集へ

撮影が終了する。

24fps での制作で 1 コマ撮りで撮影を行ったため、全長約 13 分の作品なので撮影した画像はおよそ 18,000 枚になった。まずはこれらの画像を再度タイミングシートを参照しながら時間軸上に並べていく。編集には Premiere と AfterEffects を使った。1 カットの作品であり、頭から順番に撮影を行ったため、編集の作業は少なく、画像間の照明のちらつきやカメラのズレの修正を行う程度であったが、一部にエフェクトを使用した。クレジットをつけ、テープ出力をし、カラコレに移行する。



・撮影には 2 台のパソコンを使用した。



・AfterEffects での編集

7 カラコレ（2011 年 1 月 8 日）

イマジカでのカラコレの作業に入る。カラリストの山口さん、山村先生の指導のもと、まず全体の基調となる色を決定してから、個別のシーン毎に調整を行うという手順をとった。全体の基調を決定する上で考慮したのが、木炭を消した後の痕跡の見え方である。色のコントラストの強い上映環境によってはうっすらと残る消し跡（それが作中で大きな意味を持ってくる）が白く飛んでしまうため、中間色が損なわれない様に、また全体的に白を抑えるという方法をとった。白の値が 100% だったクレジットも 90% に抑えた。

マスターモニターを参照しながら作業を行ったが、民生の TV で見た時にあまりにも赤みが強く出過ぎる為に最後に多少修正を加えた。約 2 時間 30 分を使用した。

8 音楽、効果音の録音

MA を前にして、音の最終調整に入る。生演奏による音楽の録音をナレーション同様、北千住の音楽環境創造科のスタジオ B を使用して行った。ヴァイオリンが 2 人、ヴィオラ、チェロ、クラリネットという 5 人編成であったが、演奏者の方のスケジュールの都合によ

り、先にクラリネット以外の4人を先に録り（2011年1月14日）、後ほどその音の上にクラリネットの演奏を加える（1月17日）という方法をとった。

効果音に関しては堤さんにベースノイズと効果音の素材を用意してもらい、MAに備えた。

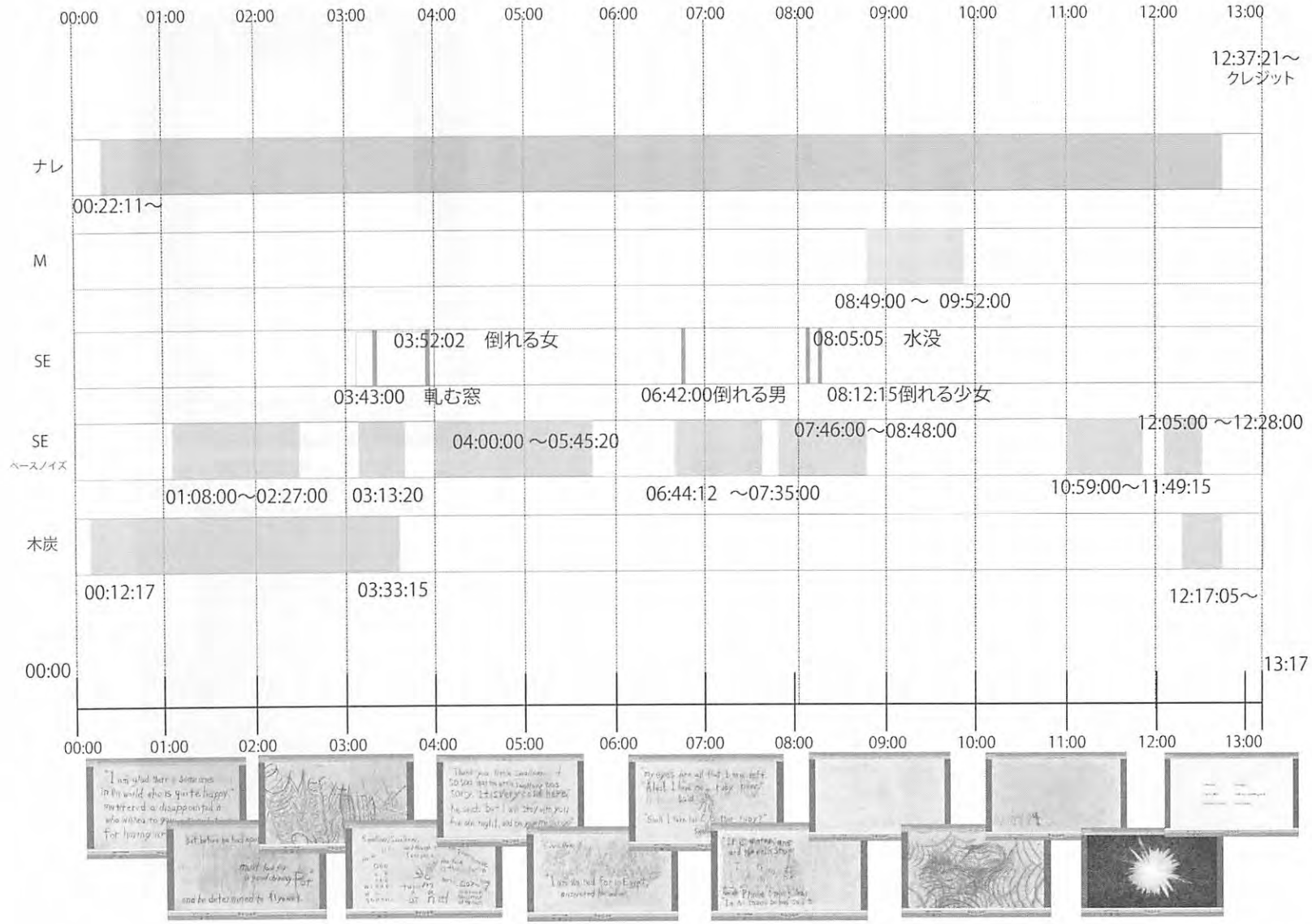


・「scripta volant」楽譜（制作:葛城梢さん）・録音用のマイク（音環スタジオB）

9 MA（2011年1月21日）

アオイスタジオで山村先生、高山博さんのご指導のもと、MAを行った。

まずは本作品で基調となるナレーションの音量を決めてから、効果音や音楽の大きさ、定位を決めていった。直前の映像研究科馬車道校舎大視聴覚での試写（1月11日）の際、効果音があまり聞こえないという状態だったので、効果音を中心に調整を行った。直前に岸野雄一さんからアドバイスをされサウンドキューシートを用意したのが進行の上で非常に良かったのだが、約13分の作品は数度のプレイバックだけでも時間をみるみる消費してしまうもので、3時間の持ち時間を20分程越えて何とか完成した。



・MA で使用したサウンドキューシート

あとがき 更なる可能性に向けて

映画館が純粋に映像作品を楽しむ場として語られる一方で、観客には常に公共の振る舞いとして、ある慎ましさを強要し、自由な反応を抑制する。作品の受容する空間自体のもつメッセージ性には注意を払わねばならないし、あるメディアを選択するという事はその瞬間他のメディアに固有の可能性を諦めるという事なのかもしれない。

まず、今回字数の関係からあまり触れられなかった、音楽の効果、造語と複数の筆跡の同時表示という特性については改めて書かねばならないし、またタイトルと献辞、署名など、作品に付随してきたテキストについて考えることは文字とイメージの関係を探る上で、第一に言及すべき問題だったと思う。そして文字の出てくる作品はアニメーションだけでも無数にあるから先行する作品をもっと取り上げる必要があったかもしれない。

企画から数限りなくあった選択のうち、全てにおいて正解を選んできたという、非凡な人間像を引き受けることが、作家であるならば、決して自分はそうではないと半ば逃げ腰になりながらも、今回、敢えてあり得た可能性については殆ど書くことはしなかった。結局ボルヘスを扱うということは「受け手の自由な解釈を」という半ばクリシェと化した発言を、明確な意図と揺るぎない確信をもって実践する事だと思う。そこには身軽さを必要とする。twitter やニコニコ動画のコメント機能が身近なものにとって、もう「Scripta volant」など当たり前なのかもしれないが、それ以上に残すこと（ログ）に対する欲望が過剰になっている気もしないでもない。結局制作を振り返って学術的な成果を期待されるような小論にまとめること自体が、作品をフィクションに留める事に他ならないような気もしているのだ。これもまた映像に書かれなければいけない文章である。過去の作品や歴史的な事実を扱うという込み入った作業は基本的に後ろ向きだと思って反省していたのだが、電子書籍の発達によって書物と映画の接近を感じ、文字のアニメーションには可能性があると感じた。一つは小説以外の映像化である。そしてそれ以上に可能性を感じるのが、映像において文字を書くことが人間の思考に与える影響である。結局人間の文字と声を使った長い思考はそのほとんどが一つの手と一つの口によって行われてきたという事実は、一つの事柄を特権化せざるを得ないという事実を生んでいる。もし映像に書くことが内面化されるならば、大きな思考の転換が訪れるはずである。

謝辞

今回の修了制作にあたって、沢山の方にお世話になりました。

音楽環境創造科の西岡龍彦先生、高橋享平さんは、録音を早急に行いたいという僕の要望に応じて頂き、迅速に手配をしてくださいました。ナレーション、音楽、効果音と数度の録音の際は音楽環境創造科のアダム・ストレンジさん、鈴木勝貴さん、高桑啓さん、岩永史弥さんにお手伝いを頂きました。皆様のおかげで作業がスムーズに作業を進める事ができました。

音の指導をして頂きました岸野雄一さん、高山博さん、アニメーション専攻の伊藤有亮先生、岡本美津子先生、出口丈人先生、山村浩二先生にはプレゼンの度に何度も助言を頂きました。何より担当教員でもある山村先生にはゼミでの指導は勿論ですが、そもそも一年次に作品を完成させる事が出来なかった僕にもう一度修了の機会を与えて下さいました。今回の作品をつくる事が出来たのは山村先生の言葉があつての事です。時間との戦いでもあるカラコレ、MA の際、半ば混乱状態にいた僕は先生の一言に目覚めさせられ、徐々に修了作品で目指す方向が明確になっていったように思います。

アニメーション専攻の助手の村上寛光さん、面高さやかさん、栃木博子さん、若見ありささんには機材の貸し出しから制作に直接関係のない、普段の生活まで沢山面倒を見て頂きました。講師のイラン・グエンさんにはタイトルの相談から綴りのチェックまでして頂き、作品にとって大きなミスを事前に防ぐ事が出来ました。

最後に最も近い所で一緒に作品を作り上げてくれた音楽環境創造科の葛城梢さんと堤裕吏衣さんに感謝の気持ちを述べたいと思います。今回の制作にあたって、音楽を付けないと決めかねていた僕に葛城さんは音の可能性を切り開いてくださいました。打ち合わせはいつも新鮮な感動があり、それまではほとんど無かった音から発想するという事を教えて頂いたように思います。作品の質が向上したのは言うまでもありませんが、それ以上の影響を与えて頂いたように思います。堤さんには録音や MA 時の判断の速さに何度も助けられ、MA 当日の朝まで繰り返し修正をしていただいた効果音をはじめ、台詞の編集など、僕の細かな注文に応え続けて頂きました。

皆様、ありがとうございました。

スタッフ・クレジット

作品名「Scripta volant / Writings fly away」

上映時間 13分17秒

原作：オスカー・ワイルド著『THE HAPPY PRINCE（幸福な王子）』（1888年）

ナレーション：マリオ・ペラルタ

アニメーション：折笠良

音楽：葛城梢 [MCE-project 1]

演奏

ヴァイオリン：大村龍太郎

向山有輝

ヴィオラ；大角彩

チェロ：向山大祐

クラリネット：堀菜々子

効果音：堤裕吏衣 [MCE-project 3]

葛城梢 [MCE-project 1]

録音：堤裕吏衣 [MCE-project 3]

録音スタジオ：東京藝術大学音楽環境創造科千住キャンパススタジオ A

カラコレ：IMAGICA

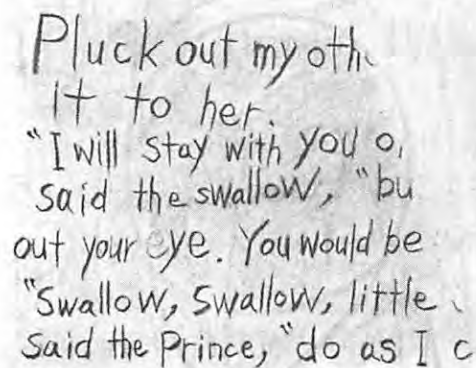
カラリスト：山口登

MA：アオイスタジオ

製作：東京藝術大学大学院映像研究科

プロデューサー：山村浩二

監督：折笠良



Pluck out my other
It to her.
"I will stay with you o,
said the swallow, "but
out your eye. You would be
"Swallow, swallow, little
said the Prince, "do as I c