

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 影絵アニメーションにおける色彩と影がもたらす効果

Title The Effect to the light and shadow for silhouette 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 3209355

河野亜季/Aki KONO

指導教員 伊藤有彦

2011 年 1 月 25 日

目次

修士小論文「影絵アニメーションにおける色彩と影がもたらす効果」

要旨/Abstract	3
序章	
第1章 影絵アニメーションにおける色彩がもたらす役割	
1-1 光と色彩が身体に及ぼす影響	6
1-2 主体としての黒	7
1-3 感情を促す背景色	9
第2章 分身としての影／象徴	
2-1 靈魂崇拜	12
2-2 他者性と物質性	13
第3章 《約束-promises-》について	
3-1 作品紹介《青春》から《約束》まで	15
3-2 《約束》の制作動機	19
3-3 湖面に映った影	22
3-4 《約束》の可能性	23
結論	24
参考文献	26

制作記録「約束/promises」

1. 作品概要	27
1-1 テーマ	
1-2 コンセプト	
1-3 ストーリー	
2. 絵コンテ	28

3. 技術面 30

3-1手法 30

3-2人形 30

3-3背景 30

3-4 素材 30

4. 照明 35

4-1 光 35

4-2 色彩 35

4-3 色温度 35

4-4 色相 35

4-5 色域 35

4-6 色調 35

4-7 色感 35

4-8 色温 35

4-9 色相 35

4-10 色域 35

4-11 色調 35

4-12 色感 35

4-13 色温 35

4-14 色相 35

4-15 色域 35

4-16 色調 35

4-17 色感 35

4-18 色温 35

4-19 色相 35

4-20 色域 35

4-21 色調 35

4-22 色感 35

4-23 色温 35

4-24 色相 35

4-25 色域 35

4-26 色調 35

題目 影絵アニメーションにおける色彩と影がもたらす効果

Title The Effect to the light and shadow for silhouette animation

要旨

「アニメーションとは何か」私はその問の答に「アニメート」そして「光」というキーワードをあげた。光により生み出されるのは色彩と影である。光により様々な色彩がうみだされると、我々は視覚から得た色彩から感情を誘導されていく。(第1章) 一方、影は色彩も華やかさもない。あるのは足下にある自分とそっくりな輪郭だけだ。我々自身も日常生活においてその存在を忘れてしまう時の方が多いだろう。しかし、影もまた光がなくては生まれない。色彩は様々な場所にあふれているが、自分の影となると自分の足下にしか存在しない。自分の足下にまわりつく影は何者か。過去に発表された、影をテーマとして扱っている作品を読み解きながら、影とは何なのか考察していく。(第2章) こうして、得られた光と影の性質の解釈をもとに、影絵アニメーション作品《約束》を制作した。《約束》は生のあり方に対する疑問からつくられた母と子の愛の物語である。本作は私が光と影を技術的にそしてテーマで制作した他2作品《青春》《A brightening life》を経て制作された作品である。本論文ではそれらの経験や考察を紹介しながら《約束》の制作動機から可能性までを解説した。(第3章)

Abstract

Animations are made by the light and shadow. Light and shadow leads to a lot of colors. Beautiful colors make us happy and easy. Animation made by colors gives our various feelings.

On the other hand, Shadow also plays an important role in animation. Shadow has different character compared with light. Shadow has one black color and usually makes us feel sad. However, Shadow gives deep meaning to animation. Everything existed in earth has shadow. I have a curious question to the shadow we all have until to die.

What is the Shadow making animation thoughtful meaning?

I want to lead this answer through this report.

序論

「肉体はいわば魂の容れ物、あるいはある種の避難所である (corpus quidem quiasi vas est aut aliquod animi receptaculum)」

古代ローマの哲学者キケロー(前 106-前 43)がラテン語で書いた『トゥスクルム荘対談集』で残したこの1節が、私に一つの疑念を抱かせ本作品《約束》において影を主体とした影絵アニメーションを制作するに至った。

そもそもアニメーションの語源にはラテン語の「anima=魂」「animism=すべての中に靈魂が宿る」という意味がある。キケローの言葉を借りると「anima が入っただけの肉体はただの物体に過ぎない」ということになる。では、すでにある物体に命を与える事ができる方法はないのであろうか。あるとするならば、それはアニメートという行為であると考え。私が思うにこの要素を備えているのは手描きの平面アニメーションだけではない。1900年初期に生まれた人形(立体)アニメーションこそが魂を与えられるに近い手法であると私は考える。アニメーションは一コマコマの時間連続であり、そのコマごとにアニメーターが直接人形の胴や足に手で触れ動かす、すなわち「アニメート」していく。人形アニメーション作家の川本喜八郎はアニメートを「神にお仕えする行為」だと述べた。それは語源どおり魂を与えるという作業であり、魂は連続し1コマごとに動きとなって現れる。立体アニメーションとは時間と動きの連続で成り立つ為、動きを中割りすることや、一連の動きの途中部分を変更することも難しい。一定時間の連続を写真として切り取っていく為、アニメーターの一瞬一瞬の気迫や想いが人形に伝わる。その行為は偶然性をも生み出し、生を与える儀式のようでもある。その神聖なまでのアニメートは他の手法に比べ「anima」の語源に近いと考える。

さらに物体が動くとき足下には必然的に闇ができる。それは光があるからこそできるものである。その光に色彩を追加し、黒い闇をコントロールすることで魂の容れ物でしかないはずの人形の表情は色づけされていく。アニメーションとは何かという間に私は「アニメート」そして、「光」その二つが立体アニメーションを生かす上での答えであると考え。「光」から生まれる影と色彩は私がアニメーション制作者として一貫して変わる事のない表現方法である。本論文ではその答えに至るまでを考察するとともに、キケローの理論への疑問から「影」を主体に制作した影絵アニメーション作品《約束》を制作するに至った動機の紹介や、影の概念の考察をおして解説する。第1章では、色彩の効果を影絵アニメーションという見地から考察していく。第2章では古代エジプトにおける靈魂崇拝の例から影と分身の関係を考察する。そして第3章では《約束》以前に制作した作品のうち《青春》《A brightening life》の二つを紹介したあと《約束》の制作動機から可能性までを論じる。

第1章 影絵アニメーションにおける色彩がもたらす役割

1-1 光と色彩が身体に及ぼす影響

日常生活において我々が物を認識し、生活することができるのは光があるからである。イギリスの物理学者であり天文学者、数学者でもあるサー・アイザック・ニュートン(1642-1727)は「色彩は光そのものである」と述べた。光とは太陽から届く電磁波の一部分のうち波長の長さが400nmから700nmの電磁波が可視光線となり我々に色という情報を与えてくれる。そのうち400~500nmは青い光、500~600nmは緑の光、600~700nmは赤い光として分類されている。色彩心理学の見地から見るとこれらの波長の長さによって色の印象は変化する。色彩の分け方として暖色系と寒色系という分類方法がある。赤、橙、黄色といった暖色系は長い波長のことをいい、太陽や火を暗示させるので心理的に暖かさを感じさせる。一方で青、青緑といった色は寒色系に分類され、短い波長をもち、水、空、氷などを暗示させるので心理的には冷たく感じさせる。

そうして実際に暖色系の色を見ると身体は暖まり体温は上昇する。それに対して寒色系や薄暗いところでは自律神経に刺激がない為、体温は下がる。これを「体感温度」という。体感温度によってもたらされた身体への心理的温度差は3度も開きがあるという(野村順一『色の秘密』)。また、色彩が身体にもたらす影響はこれだけではない。さらに挙げられるのが「体感重量」という影響である。色彩には明るさ暗さが伴う。明るさが一番明るいものを軽く感じるという性質であり、色相や彩度にも軽量感を左右する働きがある。その他にも我々の生体はいつも光を求めて生きているため、光や色彩によって、筋肉は緊張・弛緩を繰り返すとも言われている。¹

このように光と色彩は綿密に関係をし、知らない間に身体に生理的に影響を及ぼしている。今回私が選んだ影絵アニメーションという方法もまた光の光量と色彩で演出をする方法である。影絵アニメーションにおける色の付け方はカラーフィルムによるものが一般的であり、蛍光灯(キノフロ)の光にカラーフィルムをつけて色彩を演出するという方法である。影絵アニメーションは光源光に透過光を用いる。その為、主体である物体はシルエットのみの「黒」が基本色になる。一方で背景は蛍光灯の光にカラーフィルムを追加することで色の演出を加えることができる。影絵アニメーションにおける色彩は、主体である無彩色の「黒」そして背景色に用いるその他有彩色の2種類に分類ができる。

そこで次項では「黒」そして、ミッシェル・オスロ監督の影絵アニメーション作品に用いられた背景色の色を3色選び、色彩心理学の観点から考察していく。

¹ 第3節で説明する「ライト・トーン値」のことである。

1-2 主体としての「黒」

影絵アニメーションにおける「黒」は主体であり、人はそのシルエットのみで描かれた物体を目で追い物語を読み解いていく。いわば影絵アニメーションにおいて「黒」は主役である。ファッションや建築物等我々の生活において「黒」という無彩色をメインに使用しているものは比較的多い。では「黒」がもたらす印象とはどのようなものなのだろうか。

「黒」は輪島塗や美濃焼などの日本漆器に多くみられる。その理由の1つとしてあげられるのは、前節で挙げた「体感重量」である。日本料理には季節毎に異なった料理の配色を視覚で味わうことがあり、その盛り方は自然や季節の鮮やかさを惹きたたせ、かつ背景の黒が重厚感をだすからである。このような日本漆器の黒と料理の色彩で料理を味わう関係は、影絵アニメーションにおいて主体の黒と背景の色彩で物語を演出する関係と似ているのではないだろうか。また、色彩学者の野村順一によるとこれらの軽重感は環境の照明で変化するという。赤色照明だと重く、緑色照明だとずっと軽く感じられ²、白熱電球では重く、蛍光灯では軽く感じるという。蛍光灯は確かに青みを帯びているため、ケルビン数³も3200Kから7000Kと幅は広いが平均5000Kでやや青みがかってみえる。下の表のように蛍光灯に比べ白熱電球は太陽光と同じスペクトルをもち暖色系が優先する為立体的に見せる効果ももっている。影絵アニメーションにおいては、ケルビン数は撮影時に調整できる為問題はないが平面的に見せたい場合は照射角度が広い為、直接あてても柔らかい光をつくることができるという利点がある。影絵アニメーションにおいて「黒」は透過光であるため比較的問題はないが、立体的に見せたい場合は注意が必要になってくる。「黒」の体感重量は同じ無彩色である白よりも1.8倍心理的に重くなったというデータがある。赤は白よりも1.76倍、黄色は1.13倍である。(図2)影絵アニメーションの黒は一色で描いていく。ここでミッシェルオスロ監督の「EARTH INTRUDERS」というMVを例にあげる。本作ではダンスを踊る人型のシルエットが色彩豊かな背景の上で描かれていく。そこにフラッシュライトを一瞬あてることにより、黒いシルエットは肌色や筋肉もはっきり見ることができるリアルな人間の身体へと変化する。その瞬間私たちが黒いシルエットの中に思い描いていた像は一気に裏切られ「抽象性」がそぎ落とされ、そして色彩豊かな背景の上で動く主体が黒からリアルな身体になったことにより「重量感」もそぎ落とされてしまう。日本漆器の黒が料理を引き立たせ、影絵アニメーションの色彩豊かな背景は主体の黒を引き立たせる。料理においても映像においても物語を語る限り、それらの関係は相互に働いているので

² 色相による軽重感。他に明度、彩度による軽重感にわけられる。

³ 色温度。絶対温度であらわされる物体の温度のこと。光を完全に吸収してしまう黒色という仮想物体を熱した時、各温度で放射される光の色。絶対温度ともいう。

ある。影絵アニメーションの人形は薄い紙で切られた場合が多い。実際に軽くてペラペラのものを重みがある主人公として立たせ存在感を際立たせることができるのは黒が持つ重量感に他ならないのである。

色相ないし光色	生理的反応
明るい暖色系 白熱電球 暖色光	消化作用と自律神経を刺激 空腹感を引き起こす
柔らかい寒色系 蛍光灯 寒色光	消化作用もふるわず自律神経系を鈍らせる 空腹感を阻止する

図 1,野村順一：「カラーマーケティング」千倉書房 1983 年

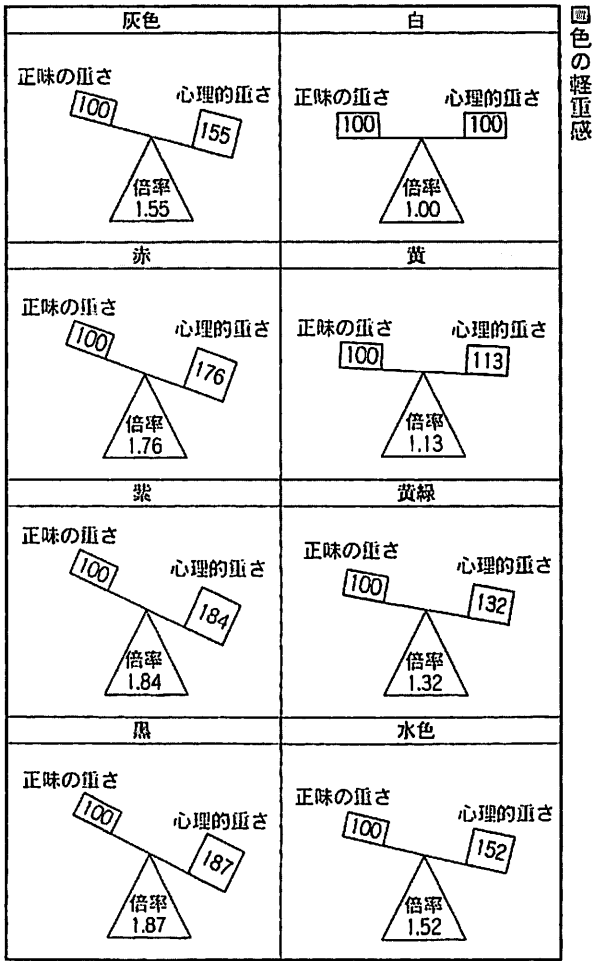


図 2,野村順一：「色の秘密」文春文庫 2005 年

1-3 感情を促す背景色

人間の五感のうち視覚情報というのは全体の 87%をしめているといわれる。(図 3)そうすると前節であげた食器の例も理解できる。人間は味覚や聴覚よりも視覚で味わっているといえる。また、視覚で色を認識するのは眼だけではない。

人間は皮膚でも色彩を認識すると言われている。

光と色によって人間の筋肉は反応を起こす。

この緊張・弛緩現象を脳波や汗の分泌量から客観的に示したものを「ライト・トーンズ値」という。その値によって色が分別される。これは人間の身体が元素からできていることと関係があり、元素の振動が光と色彩の波長に呼応しておこるのである。

これをシナジー⁴という。このように約 9 割を視覚で判断する我々にとって色彩は身体、強いては感情にまで大きな影響を及ぼすといえる。

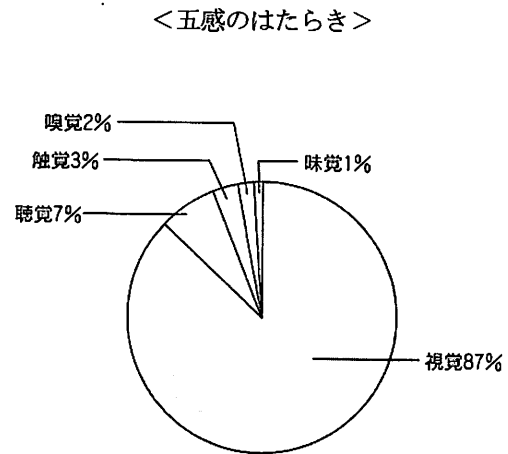


図 3

では、影絵アニメーションにおける背景色はどうであろう。影絵アニメーションの中で主役はあくまでも黒いシルエットの主人公である。インドネシアの影絵芝居、「ワヤン」では背景色はほぼなく人形⁵の動きとガムランの音で楽しませるものである。人形を操る技は気迫に満ち、音と動きに生の躍動を感じる事ができる。その素晴らしい動きを見ようと、時に観客はシルエットばかりでなく、操演する側でその技と人形造形も味わうことがある。

それと同じように、影絵アニメーションはまず黒い人形造形が美しく動いていることが求められる。シルエットのみで描かれた主体は「抽象性」を与えられることで観客が自由に想像する余地を与える。だが影絵アニメーションにおいて、ワヤンの影絵に比べ気迫という、現場で感じる操者の息づかいや魂を体感する臨場感を得るのは難しい。影絵アニメーションはあくまでも記録媒体であるため、ワヤンの大胆な動きよりも繊細な動きを丁寧につくりあげることによって感情を大きく伝えることが要求される。そこで補佐となるのが色彩であると考え。背景の色が叙情的な美しさを伝えるだけでなく、無彩色の「黒」の背景でひきたつ有彩色の色彩は感情に直接訴えることができる。影絵アニメーションにおいて

⁴ synergy: 共力作用、生体組織の機能または効果とその単独作用の和よりも大きい結果を出す現象

⁵ 人形の体は水牛の革で作られ、操作のための棒も水牛の角で作られる

色彩というのは感情であるのだ。

その代表的な例としてフランスのアニメーション監督であるミッシェル・オスロの『プリンス&プリンセス』が挙げられる。背景色は、画面の下半分にかけてグラデーションで描かれてはいるものの、全体の色味としては一色にちかいもので彩度明度共に高い。この物語は、世界の寓話やおとぎ話と監督自身が脚本を施した寓話をもとに描いた物語だ。

この例を通して、影絵アニメーションが寓話を描く上で背景色がどのように感情の面で効果的であるかということを考察していきたい。方法として、上記に述べたライト・トーンズ値と色彩学から見たそれぞれの色が人にもたらす印象と効果を挙げ、それが物語へどのような効果をもたらしているのか考察していきたい。

◆青 作品名『プリンス&プリンセス』

・ライト・トーンズ値 24

・青が与える印象・効果／保守主義、冷静。高血圧を降下
させ精神安定剤の働きもする

・物語への効果／王子と王女の愛の物語である。特に大きなシーンの展開はなく1シーンで描かれている背景に青という筋肉が弛緩状態で

見る事ができる状態をおいている。途中、会話劇の中で汚い言葉や態度や言い回しがでてくるが最後まで落ち着いてみることができ、ラストをハッピーエンドのように感じる事ができるのは背景の青のおかげであると言える。



◆緑 作品名『冷酷なプリンセス』

・ライト・トーンズ値 28

・緑が与える印象・効果／調和とバランスの色。血の固まりを溶かし、筋、組織、皮膚を生成させる。細胞の固まりを強め、病原菌やウィルス、有毒物



を排除する。緑色光治療法⁶というものも存在する。

- ・ 物語への効果／舞台は唯一近未来を舞台にしている。直線的に描かれた背景に緑を所々に使用している。美術デザインから読み取るとこの時代に植物はないと思われる。

調和の色の象徴である緑色は、このアンバランスな世界にバランスをもたらそうとしてみえる。誰も信じることができない王女と心を通い合わせるようになった青年の平和な心そのものに映り、次々と人を殺していく王女の冷酷さを緑色がお話として緩和させている。

◆黄・橙 作品名『少年といちじく』

- ・ ライト・トーンス値 黄 30 橙 35

- ・ 黄色が与える印象・効果／3歳程の子供が最も好む色。

元気。精神的に不安定な時に
求めるといい色。古代エジプ
ト人は生きてゆく力をもつ
太陽の色として黄色を崇拜



- ・ 橙が与える印象・効果／社会的、奢侈と歓喜の色。
- ・ 物語への効果／物語は主人公の純粋な心と対比するように妬みをもった人間がでてくる。

この人物は最終的に打ち首となる。舞台は途中で黄色から橙へと変化する。橙を背景に用いることにより青とは反対の筋肉の緊張・興奮状態へと変化し、切り取られた頭をみると同時に衝撃を与えることができる。

⁶ ノースカロライナ病院の F・L・オウエンス博士が三歳児に電球に緑色のフィルターをかぶせてやけどの治療に役立たせた

第2章 分身としての影

2-1 靈魂崇拜

影は光があるから生まれるものであり、光なくしては生まれでない。第1章で述べたように色彩は光があるからこそ生まれる。一方で光によって生まれる影は色彩に対して1色のみで華やかさもバリエーションもない。ただ、あるのは足下に伸びた、自分とそっくりな形の輪郭だけである。しかし、肉体をもたない影が、実体よりもリアルに見える時がある。図4の写真を参照していただきたい。

Umbo(ドイツ 1902-1980)が1928年に撮影したこの航空写真は、人々の足下に長く伸びる影が実態よりも大きく、うつり、人間よりも人間らしくみえる。

「影」とは普段日常生活において意識せずに生活をしている人がほとんどである。しかし、このように大きく抽出された時その存在感は増す。それは第1章、で解説した黒が持つ「重量感」とも関係があると考えられる。



図4 Mystery of the Street, 1928

さらに、全ての生き物において黒い

「影」は生きているあいだその生命を具現化したものであるといえる。また影は古代エジプト人たちが最初に魂(ka)が視覚化されているとみなしたものであった。⁷そしてそのカーは死をあらわす様々な彫像の魂であった。普段空気のように感じている「影」は人間の分身としてみなされ、古代ギリシャでは靈魂崇拜という関係の中で影と魂と分身とは互いに象徴的に結びついていたのである。

⁷ マスペロの古典研究書によるもの

2-2 他者性と物質性

前節において影が人間の肉体そのものよりも大きくなる場合など、影そのものの存在に触れてきた。本節では「影」を映像で実態よりも印象的に描いている映画1作品と「影」をテーマにした物語を2作品あげる。ここで問題になってくるのが、影を主体として物語った時、影そのものを同一としてとらえるか他者としてとらえるかである。

まず、映画『カリガリ博士』をみてみた

い。影の誇張や歪んだ背景など、ドイツ表現主義を象徴するような本作は、語り手の影を巨大化し投影することにより、影で直接的に内面を外面化している。ここで最も象徴的に映し出される手は、悪魔の指先のように尖っており、影が悪を表す有効な手段として描かれている。ここでの影は博士自身の投影であり博士自身つまり、同一である。しかしヴィクトル・ストイキツァによると、これは単なる「投影=映写（プロジェクション）」であり語り手である博士は監督自身となり、監督の分身であるという。つまり映画的にいうと「クローズアップ」として誇張しているのであるという。そうになると、役者自身よりも影に主体をおき、内面を投影するという点で影の方が勝り、立場が逆転した瞬間ともいえる。映画で影を語るという手段を選んだとき、博士の背景で動く驚異を背負った影は「他者」となるといえる。



図5『カリガリ博士』ロベルトヴィーネ 1920

る「投影=映写（プロジェクション）」であり語り手である博士は監督自身となり、監督の分身であるという。つまり映画的にいうと「クローズアップ」として誇張しているのであるという。そうになると、役者自身よりも影に主体をおき、内面を投影するという点で影の方が勝り、立場が逆転した瞬間ともいえる。映画で影を語るという手段を選んだとき、博士の背景で動く驚異を背負った影は「他者」となるといえる。

次に、文学において「影」を主体として描いた物語をあげる。1つ目がドイツのロマン派詩人シャミッソー(1781-1838)の『影のない男』、もう1つがデンマークの童話作家ハンス・クリスチャン・アンデルセン(1805-1875)の『影法師』である。『影のない男』は自分の影をうった男が、影がない為に周りの人から非難され影を求め旅立つが、その結果自らの影とは再会できず永遠に旅をつづけるというお話である。一方『影法師』は一度自分の元を去った影が後に戻ってはくるものの主人を自分(影)の影にし、奴隷にしてしまうというお話である。

二作品を読むと共通する規則性が発見できる。1つ目に触る事ができないはずの「影」そのものに、「物質性」を加えたということである。『影のない男』では影を折りたたみポケットに入れ、『影法師』

では影は成長して豪華な衣装を身にまとい戻ってくる。さらに『影のない男』では「影を売る」という付加価値までつけている。それによって自らの分身「同一」であったはずの影は、「他者」となる。アンデルセンの『影法師』では『カリガリ博士』同様、実態と影の立場が逆転し、それが成長をしていき遂には影と人間の立場が逆転し影は実体を消し去ってしまう。このように「同一」から「他者」への変化、これが影の物語における規則性2つめである。

また『影のない男』の話はジョルジュ・シュヴィツゲベルがアニメーション化しているように、影、もしくは影絵はアニメーションと関係が深い。影の黒は「抽象性」をもたらすイメージを喚起させてくれる。次元を自在に超えることが出来るアニメーションにとって影絵という方法は、観客を物語へとまっすぐ誘うことができる表現である。一方で影そのものを主体とし、物語として操るには「物質性」を与えなければならない。本作影絵アニメーション作品《約束》でもこのテーマを守り、影に「物質性」をもたらしている。

第三章 《約束》について

第一節 作品紹介《青春》から《約束》まで

本節では《約束》の制作に至るまでの歩み、とりわけ「光と影」にこだわって制作してきた過程を提示することを目的とし、影絵アニメーション作品《約束》に加え、「光と影」という面で《約束》に関連の深い二作品の人形アニメーション作品《青春》《A brightening life》を紹介する。

《青春》

人形アニメーション<2008 年>

■ テーマ

サムエル・ウルマンが「青春」の詩の中で解いた、“青春とは、肉体的な若さではなく、心の若さのことである”という一文から作品化した。氏が残した「青春」のメッセージを、一般的に「若い」とされる 21 歳(当時)の私が作品にすることにより、特に若い世代にこのメッセージを伝え、ひいては人間の精神の喜びを表現することにより、多くの人が抱いている「青春」「老人」に対する概念を覆したいと考えている。



図 6

■ コンセプト

第一に、この作品を通じて世間一般で考えられている老人に対する概念を変えたいと考える。物語は 1 人の「老婆」が主人公である。一般的に考える「老婆」とは、肉体的な若さとは対極的に存在するものだと考えられており、時にはおとぎ話などで最も怖い存在、狂気へと変貌する。しかし、年齢を重ねた人の中にもウルマン氏の詩に表されているように 21 歳(当時)の私と変わらない精神状態で日々を送っている人もいます。

そして、第二に私の変わらないテーマである「愛」を作品の中で表現している。戦争という悲しい情景の中で懸命に生きる母親と母親の愛を思い亡くなった 1 人の青年のつながりを通じて、親子の深い愛を表現したいと考えている。

親子を繋ぐ愛に、より深い表情を与えるために、彼らを取り巻く環境には愛とは対極的なものを表現

させている。「戦争」を通じて人間の極限の悲しみ、不安、恐怖を表し、「老婆の歩く姿」を通して生物の肉体的はかなさを、「ピエロ」「子供」を通じて無邪気な笑い、はかない希望を表現している。

■ ストーリー

戦争で多くの親友を亡くし生きる希望を失った青年がいた。彼は、白石というある親友が最期に握っていた母への手紙を渡す為に白石家を訪れる。訪れた親友の母は年老いていたが、人に笑いという喜びを与える道化師として、今もなお「青春」を送っていた。

■ 光と影の扱い方

冒頭のワンカット図 6 で視覚は黒から橙一色へと変化する。夕焼けを模した橙だが、ライト・トーン値は 35 と高く、これから始まる物語への緊張を促していく効果を出している。また本作は人形アニメーションである。表情のかわることのない人形に光の演出をすることにより、豊かな表情を生み出すことに挑戦している。

《A brightening life》

人形アニメーション<2010 年>

■ テーマ

再生

■ コンセプト

光を浴びることのないゴミ袋は現代社会に生きる我々の姿の象徴である。主体に黒一色のオブジェを動かすことにより「抽象性」を与えた。誰もがわかるゴミ袋という具体物を追加することでテーマである再生のメッセージをより伝えようとしている。



図 7

またタイトルの”bright”という単語は光の中でも最上級の光り輝くという意味を用いている。日本語訳は「光り輝く人生」「すばらしき人生」等色々ではあるが、光で感情を演出しているということ

を表すだけでなく、人は光がある方に向かって歩き⁸、光が人生において必要であることを示唆している。

■ ストーリー

暗い地下、段ボールの中で震えているゴミ袋がいた。人目を避け寒さと人の気配に震えているのである。彼の食料は上の世界から落ちてくるゴミだけであり、食べる時だけ獣のように貪り食うのであった。そして社会の圧力にめったうちにされ命を奪われ、ひん死状態で自分にとって本当に大切なものを見つけ出す。これはゴミ袋が新たな命に生まれ変わる物語である



図 8

■ 光と影の扱い方

本作は、光の美しさに重点をおいている。図7では画面が一気に赤色へと変化し、恐怖の演出をさそっている。同じ様に図8では赤と緑の照明が交互につくことでスピード感の演出をしている。光と色彩を感情の誘導の為に使用し始め、主に赤、赤紫を多用している。

《約束》

影絵アニメーション<2011 年>

■ テーマ

色彩と影による美しい「死」



図 9

⁸ 被験者に目隠しをしてうしろの片側から光を照射すると、皮膚はそれを感じて明るい方に傾くという実験がある。(シナジー)

■ コンセプト

影は時に主体よりも鮮明に見えることがある。「肉体は魂の入れ物にすぎない」というキケローが放った言葉から疑問を抱き、魂の行方を考察し制作するに至った。古代エジプトのカーのように「影」という存在を魂が可視化したものとして仮定し、また影に「物質性」を与えることにより、それ自体を触る事ができる物体とした。それにより魂の現れである影は子供と同一性があるといえる。母の犠牲愛を描くとともに、子供の魂そのものを通して、魂のあり方、肉体と魂の関係をなげかけたい。また影絵アニメーション独特の背景が与える印象を利用し、色彩による感情誘導も試みている。

■ ストーリー

これは、母親と子供の真実の愛の物語である。木々が赤く染まる季節だった。子供の肢体の前で泣く女がいた。女は我が子の影をはぎとってしまう。「一緒にいたい」その思いだけで子を胸にいだき夜の街を走り抜ける。そして、我が子を失いたくないが為、彼女は黒い闇を背負った男とある約束をかわしたのだった...



図10

■ 光と影の扱い方

影そのものを主体として動かし、感情表現の補佐として色彩を扱った。主に描かれる色は部屋の背景色においては朝から夜へと変化するだけでなく母の心情と共に僅かに振動のように動き変化を繰り返し続けている。この振動とはプロジェクション投影によるものである。蛍光灯よりも多いフリッカーの量と、リアプロジェクションによる背景の動きにより振動を生み出す。この振動は微動ではあるが光や音が波長という波で形成され私たちの五感で感じる限りこの振動とはなくてはならないものである。

図9では母が幸せな夢から目覚めるシーンである。母の心は落ち着き静寂さを戻している。メインにわたって全体で使用される青はライト・トーン値は低く筋肉は弛緩状態であるため、比較的落ち着いてみることができる。一方、図10の謎の黒い男の登場の場面になると、背景は赤一色になる。赤のライト・トーン値は42となり値の中でも最高潮となり筋肉は最高に緊張状態となる。加えてコントラストの低い振動も加わる。よって、ここではこの男の恐れを色彩という視覚的效果から補助として出しているのである。

3-2 《約束》の制作動機

序章で述べた古代ローマの哲学者キケローの言葉に疑問を抱くまでにはある道順があった。それは《約束》のテーマにもかかわる「生」のあり方である。《約束》の制作の原点は、ネイティブアメリカンの言葉に遡る。本節ではそのネイティブアメリカンの言葉との出会いから制作に至った経緯を紹介するなかで、物語の構造を紐解きながら《約束》の可能性を考察する。なお、エピソードを紹介するにあたり、通常の論文には適さない主観的表現を多用するが《約束》について論じる上で重要な要素であるため、お許し願いたい。

◇ 乳牛から生まれた子牛の運命

数年前、あるテレビで乳牛が子牛を出産するシーンを見た。そこでは「生」の誕生の瞬間が感動的に描き出されており、視聴者には「生」の美しさを伝えているような演出であった。

しかし、私はそこに2つの違和感を抱いた。1つ目に乳牛とは乳を出すことが仕事であるが乳というのは出産後数ヶ月しか出ないはずである。するとこの乳牛はこの仕事を維持するには常に妊娠状態でなくてはならない。そうなる仕事として乳をだす母牛は子牛を育てる乳も与えられることはできないのではないか。今日の前で新しい「生」として感動と共に生まれた子牛はどこへいくのだろう。そして、2つ目に美しく描かれすぎた「生」への問である。私達は「いただきます」と牛肉を笑顔で食べ、「ごちそうさま」と言った瞬間には1つの命で生きつないでいる。テレビでは美しい「生」の瞬間を描いているが、私たちのお腹を満たす源である牛の「死」こそ知らせるべきであり、美しく描くべきではないのか。

その数日の後、現代の酪農や畜産の現状について調べ、乳牛は子牛を産んで2ヶ月の間に人工授精をし、常に妊娠状態で乳を出していることがわかった。そのため、ほとんどの場合子牛は生まれたその場で母牛と引き離され、母の乳を飲む事も叶わずまた、親を知ることもないまま乳牛か肉牛への運命がきまるのである。牛達が迎える「死」とは私たち人間の為の「死」であり私たちの「生」はこれら小さな命の「死」のおかげである。それでは「いただきます」という感謝の意も込めて「死」も描くべきでないのか。確かにこの牛達は人間のエゴにより「死」を迎えている。しかし我々がその魂の続きを引き継ぐなら「死」は忌み嫌うものではないはずであり、このことを「生」よりも肯定的に認知するべきでないか。

◇ ネイティブアメリカンの言葉

そうして「生と死」への扱いかたへの疑問が生まれる中、魂のその後を考えるようになった。人にとって「死」はどういうものかという問である。その時、衝撃を受けたのがネイティブアメリカンたちの考え方であった。自然そのものを「生」とみなし、生命そのものを円環的にとらえる彼らは、「死」を迎えたとき同時に「生」が生まれるという。だから「死」は喜ぶべきものであるというものだ。彼らにとって「魂」とは永続的なもの「死」は自然の一部なのである。この考えは、「死」は悲しいものというマイナスイメージでの概念しかもたない私に逆転の発想であった。

しかし、同時に「輪廻転生」の考えと近いのではないかと考えた。「死」を迎えた魂が、この世に何度も生まれ変わってくるという考えである。この「輪廻転生」は仏教だけでなく世界各地の宗教に含まれる悟りである。人々の体のどこかに染み付いているはずの教えだが、魂の新しい旅のことを考え、「死」を喜ぶ人というのはあまり見た事はない。魂は循環するという彼らの考えを世界に広められれば悲しいだけの「死」の儀式は、喜びの祭典ともなるのではないか。

◇ 人魚姫の魂の旅／犠牲愛

作品の物語を構築する上で、世界の豊かな物語を読み研究している時、ある世界的に有名な愛の童話に出会った。デンマークの作家ハンス・クリスチャン・アンデルセンの書いた「人魚姫」である。

「心から愛した王子が他の娘と結婚をした夜、王子を殺すかわりに海へ飛び込み泡となって消える人魚姫」というはかない話は周知の通りだろう。そこから先は様々な形で派生していきその数だけ続きの物語がある。しかし、私はアンデルセン彼自身が書きおろしたオリジナルのその後の展開というものを知らなかった。泡になったあと人魚の魂は風となる。そして良い行いを300年すれば再び生まれ変わることができるというのだ。さらに人魚姫は、人魚の魂は300年生きた後消えるのに対し、人間の魂は星となり永遠に生き続けるという違いを聞き人間の魂に憧れを抱く。そして、王子に対する愛で「死」を迎えた人魚姫だが、永遠の魂を求めて長い旅にでるのである。人間の魂が永続的であるということを1836年にアンデルセンが物語の中で書いている。そこに「犠牲愛」という愛の中で最も涙をさそう要素を追加させることにより読者に感情移入をさせ「死」を美しい形として描いているのである。物語というまたある時間軸上で、もともと人間が持つ「死」に対する暗いイメージを払拭し美しさへ誘うにはこの犠牲愛という「愛」の形が1つの解決策になると考えた。

◇ 愛の起源／絵画の原点

絵画の原点は影の輪郭をなぞることによって誕生したという伝説がある。また、プリニウスによると最初の絵画イメージが人間の身体やその表象を直接監視した結果でなく、その人間の身体がなげかける影をとらえた結果であると言う。1人の少女が、隣で愛する男性の寝ている肉体から伸びる影の輪郭を型取り、それをなぞりボリュームを加え、男性がいなくなった後それを愛し続けた。

という伝説の存在も述べている。もう姿を見る事ができなくなった男性の影を愛した少女。その影は写真の記録のように二人の愛し合った時間をとめてくれる。影の物語の起源は愛からはじまるとも言える。プリニウスのこの神話が愛の伝説であるということはルソーの『言語紀源論』でも述べており、アンヌ＝ルイ・ジロデ＝トリオソンの絵画(図11)でも影の輪郭を線でたどることは愛の最初期の言葉であるということが読み取れる。



図11 《素描の起源》

その後、少女はこの像を愛したと残されているが、その像に魂が宿ったとは記されていない。しかし、その後、神殿へとまつられたという。

これは、第二章で述べた通り古代エジプトやヘレニズム時代では死者の代わりを務める像は生きているものとみなされていたからである。像は神と死者の代役を務めるものであったのだ。影は古代エジプト人達が最初に魂(ka)が視覚化されているとみなしたものである。それは人間の分身としてとらえられていた。すると少女が行った「肉体を与える」という行為は儀式のようなものではないのか。ここでキケローの理論を思い出していただきたい。彼の理論を考えると私は一つの疑問が浮かんできた。「もし、魂だけが抜けて、それを維持することができるなら肉体を別に用意し魂をそこに入れると、そこに命は宿り、動くのではないのか。」この1つの疑問から本作品《約束》を制作した。

そしてそこに、前述した美しい「死」そして、犠牲愛、そして影に「物質性」を与えるという要素をふくませ物語を構成していき影絵アニメーション《約束》のシナリオはできあがったのである。

3-3 水面に映った像

本編において、水面に写った像が冒頭と終わりに登場する。これはある意図をあらわしている。水面の反射とは鏡の反射と似ている。第2章、2-2で影が主体となる物語において「他者性」と「物質性」という規則性を発見した。前章であげたこれらの影の物語は「物質性」を影に与えることにより別の人格「他者」として認識させようとした。一方で水面の反射とは鏡の反射と同義である。鏡に写るものは自己そのものである。つまり、影とは「他者」の段階を表すのに対して鏡は「同一」の段階を表している。

しかし、《約束》の物語上においては、影を「他者」ではなく「同一」として物語ろうとしている。肉体が朽ち果てた身体は影そのものとなり、影は子の魂そのものとなる。影ができる原因は肉体の存在が必然だが、この場合は体が解け、肉体は影の一部となったのである。だから母はその子を我が子だと思い、子供を鳥の形におりたたみ隠してしまうのである。影の物語における規則「物質性」「他者性」という原則から《約束》では「物質性」「同一性」へと変わる。これがこの冒頭と最後のカットで描いた湖面の影の意図である。

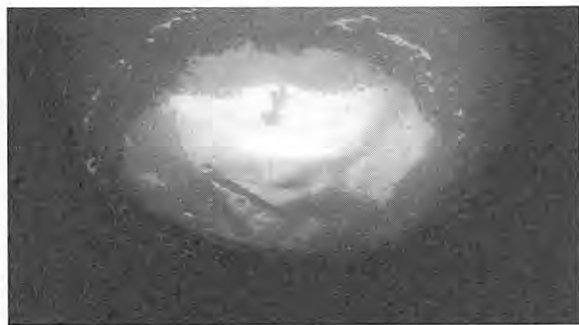


図 12,13

3-4 《約束》の可能性

「僕の影をはぎとっていいよ。」子供が母にこっそり耳打ちをし、母は影をはぎとり闇の中へ駆け出していく。影絵アニメーション《約束》は母の執着的な愛のシーンからはじまる。

前節で述べたように本作では影に「他者性」の代わりに「同一性」を与えている。母が抱きかかえるその子は確かに肉体を持った実在の子のように見えるのに、薄っぺらく折り畳むこともできる。これを影絵アニメーションで描いてくことにより「抽象性」は増し、鑑賞者は、時に子を実像をもたない影として見、時に実像をもつ子供として見ることができる。これは影ができる要因の一つである、光の不在なくしては見る事ができない。という現象を維持したまま物質性を与えたからであるといえる。影を影絵アニメーションで描くということ、これが「同一性」「抽象性」の二重の入れ子構造となって我々に生のあり方をなげかけてくる。

また肉体が死に、影が魂の可視化状態となって再び肉体に宿り命を得るという構造は、現代日本においてあまり馴染みがないものと思われるかもしれない。しかし根底には魂の話や輪廻転生⁹の話などと同等の場所からきており、我々と非常に卑近であり、知らないうちに誰でも一度は触れた事のある内容である。《約束》は色彩と物語により体感することで、“私”のつま先からのびる黒い影を再びみたとき、見落とされがちな命の循環の記憶を再発見させてくれるのである。

⁹ 第三章第二節参照「人魚姫」の話など

結論

アニメーションとは何かという問に対して私が出した「アニメート」と「光」という答え。それを用いて制作した影絵アニメーション作品《約束》は、第3章3-1で紹介した過去2つの作品を経て制作した作品である。《青春》で人形の表情に光と影を用いることで感情が生まれることを知り、《A brightening life》では人形にさらに色彩を追加することで光は美しくなるだけでなく、感情も誘導することができることを知った。そして《約束》では人形の背景色を操り、色彩を視覚と皮膚から感じるという色彩心理の観点から感情を誘導しようとした。そのようにして、「光」それから生まれる影と色彩により魂が吹き込まれてきた「人形」は、《約束》において「人形」としての意味を問う役割として物語上に登場する。チェコの人形アニメーションの祖イジートルンカは「人形はただのミニチュアではない」と述べた。ではいったいアニメーションにおいて人形とはなんだろうか。その答えを導くのはやはり「アニメート」という手法である。トルンカの日本人唯一の弟子川本喜八郎は「人形はお仕えする神様です」と述べた。そしてこのように付け加えている。「人形は人間が手を加えなければなにもしないわがままな存在です」と。役の為に生み出された人形が呼吸し笑い、泣き人生を生きることができるのは唯一舞台の上である。そして生かすことができるのはたった1つ「アニメート」という方法なのである。まさにそれがアニメーションの原点、つまり魂を吹き込むという行為なのである。

近年、デジタル技術が進歩し誰もが簡単に映像を撮影することが可能になった。アニメーションの世界でもデジタル技術が先行し、CG技術を駆使してつくられた映像は本物よりも数段美しい。しかし私はこのようにしてつくられた映像のキャラクターに対してアニメーションの本質をなかなか見いだす事ができない。1コマ1コマ手作業の人形アニメーションは膨大な時間と手間がかかり現代社会を生き抜いていく上で遅れをとっているといわれるかもしれない。けれども人形アニメーションや今回私が選んだ影絵アニメーションという、立体物を手で触り、掌で動かす方法は、人形本来がもつ力と、人間の人形に対する信頼が「anima」の連続となって現れる。そうして生まれた「素朴さ」に私は本来のアニメーションの本質を感じる事ができるのである。

以上の3作品はそれぞれの主人公の人生においても光と影の対比を用いて語っている。「光と影」の明と暗の力をかりて制作を続けてきた私にとって、色彩と影はゆらぐ感情やはざまにひそむ現象などの曖昧な部分まで繊細に表現できる。それは時に人生の深い部分も描く際の補助となる。アニメーションやアニメートという行為について川本喜八郎が「神様にお仕えするもの」といい、その師匠トルンカが「神秘的なもの」と言い残している。彼らが数十年かけて見つけたアニメーションに対する答えをまだ

はっきり見つける事ができていない。しかし、本作品を通してわずかではあるがその答えが見えてきた。そして今まで同様、作品をつくっていく上で「愛」が重要なテーマであることは変わらないだろう。

《約束》において子供を失った母が1針1針人形を縫い上げ、最後には人形に命を与える事ができたように、地道ではあるが一コマ一コマへ魂を注ぐ精神力を忘れず私自身も人形、そしてアニメーションを通じて愛と人生のメッセージを与え続けていきたい。

参考文献

- 『アンデルセン童話集 3・完訳』 ハンスアンデルセン
岩波書店 1981 年
- 『アンデルセン童話集』 ハンスアンデルセン 訳)荒俣
宏 新書館 2005 年
- 『影をなくした男』 シャミッソー 訳)池内 紀 岩波
文庫 1985 年
- 『基礎からはじめる、プロのためのライティング』 玄光
社 2002 年
- 『リトル・トリー』 フォレスト・ベッドフォード・カー
ター めるくまーる 1991 年
- 『影の歴史』 ヴィクトル・I・ストイキツァ 訳)岡田温
司・西田兼 平凡社 2008 年
- 『色の秘密』 野村順一 文春文庫 2005 年
- 『川本喜八郎 人形この命あるもの』 別冊太陽 平凡社
- “shadow puppets & shadow play” David Currell
- 『プリンス&プリンセス』 ミッシェル・オスロ ブエナ
ビスタエンターティメント 2004 年

「おれは、おれは」

「おれは」

「おれは」

「おれは」

「おれは」

制作記録

「おれは」

影絵アニメーション《約束/promises》

「おれは」

「おれは」

「おれは」

「おれは」

「おれは」

「おれは」

1、作品概要

1-1 テーマ

美しい「死」

1-2 コンセプト

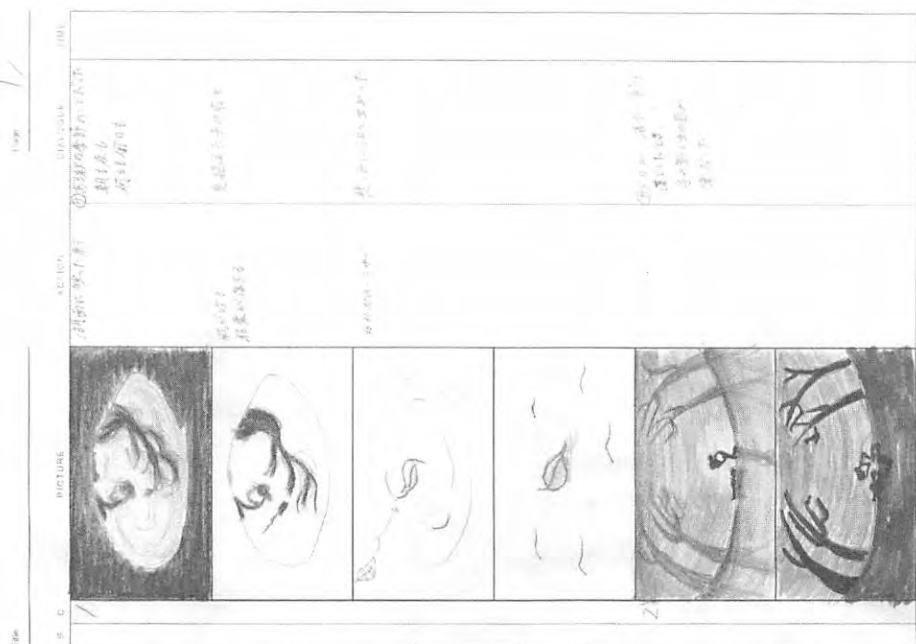
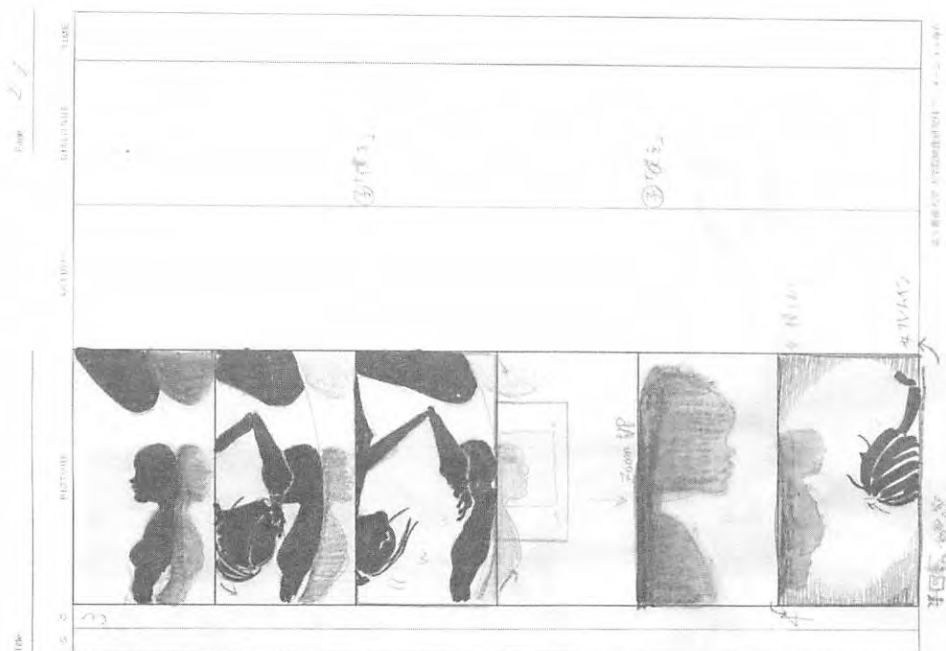
本作は、光からうまれる「影」と「色彩」を使って物語られた作品である。影は時に主体よりも鮮明に見えることがある。「肉体は魂の入れ物にすぎない」という古代ローマの哲学者キケロー(前 106-前 43)が放った一文から疑問を抱き、魂の行方を考察し制作するに至った。古代エジプトのカーのように「影」という存在を魂が可視化したものとして表現し、また影に「物質性」を与えることにより、それ自体を触る事ができる物体とした。それにより魂の現れである影は子供の肉体と「同一」であるとさせた。子供の魂そのものを通して、魂のあり方、肉体と魂の関係をなげかけ、強いては母の犠牲愛を描くことで美しい「死」のあり方を問いたいと考える。さらに、手法に影絵アニメーションをおくことにより「抽象性」を与え「影」としてのあいまいな輪郭を鑑賞者が自由に読みとることができるように試みた。また影絵アニメーション独特の背景が与える印象を利用し、色彩心理学の見地から色彩による感情誘導も試みている。

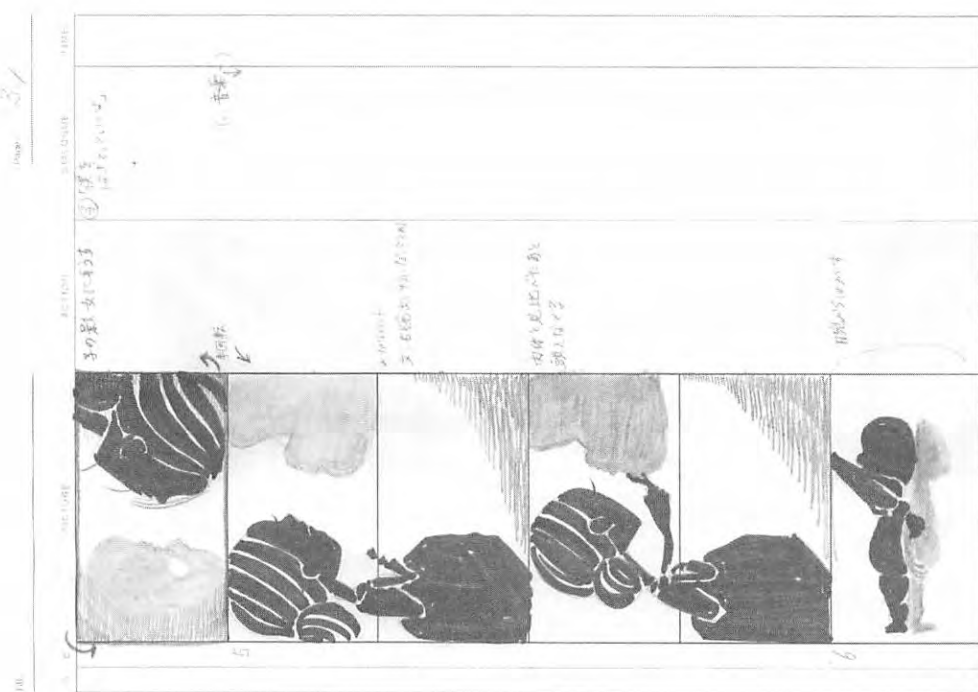
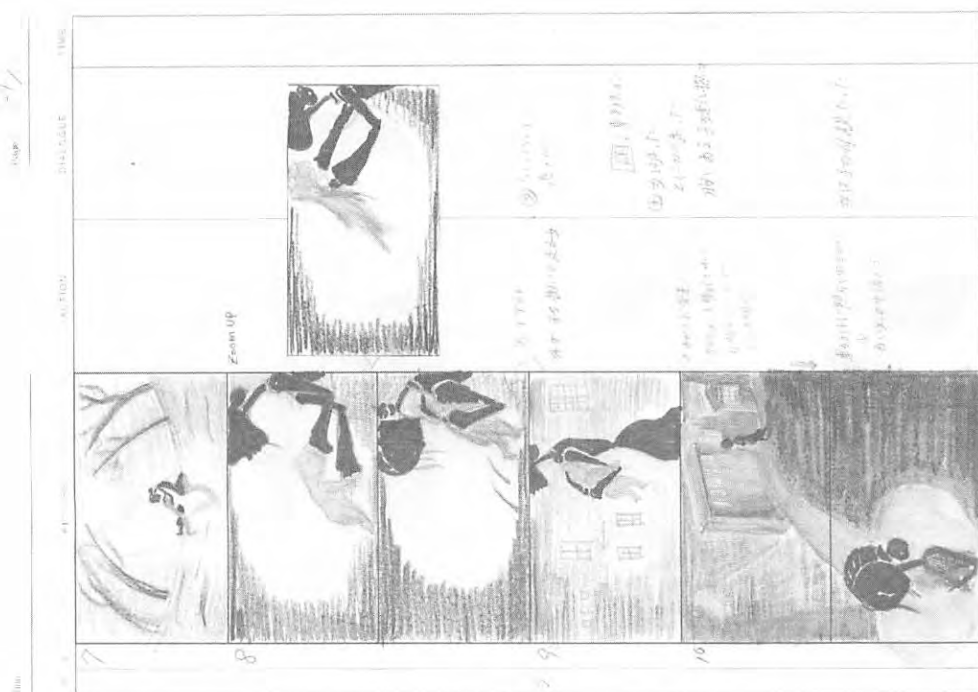
1-3 ストーリー

これは、母親と子供の真実の愛の物語である。木々が赤く染まる季節だった。

子供の肢体の前で泣く女がいた。女は我が子の影をはぎとってしまう。「一緒にいたい」その思いだけで子を胸にいだき夜の街を走り抜ける。そして、我が子を失いたくないが為、彼女は黒い闇を背負った男とある約束をかわしたのだった...

2、絵コンテ





3、技術面

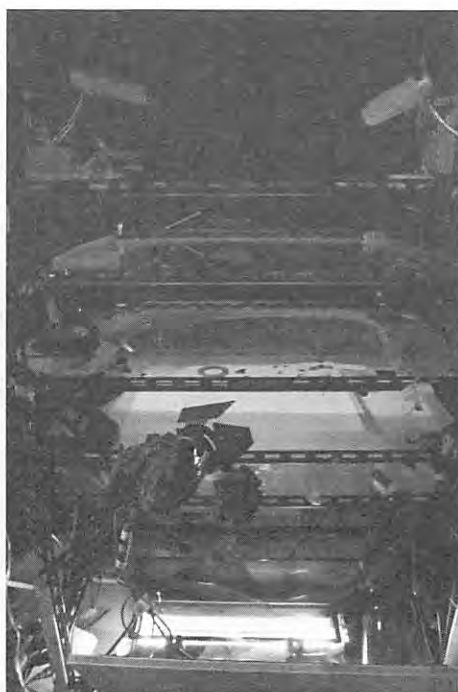
3-1 手法

・影絵アニメーション

マルチプレーン撮影による影絵アニメーションの手法を選んだ。影絵アニメーションとは透過光の光によりオブジェをシルエットで動かしていくものである。しかし、今回の私の手法はシルエットのみでなくフロントライトも使うことにより、シルエットアニメーション+半立体アニメーションが交ざった手法で表現している。それにより、シーンによっては素材そのものの質感を出すことに成功している。ガラスの層は5層であり、上から4層目は背景プロジェクション用の曇りガラスとなっている。(写真参照)



pict1



pict2

3-2 人形

通常影絵アニメーションに使う人形は黒い厚紙でそれぞれ関節に分けて切り出し、節ごとにネジや糸で止めたものである。一方で私の作品での人形は平面ではなく半立体の人形である。その理由として、素材そのものの質感を出すこと、人形の直線的なシルエットにやわらかさを出すことが挙げられる。風のゆらめきを表現する際に、紙で切り出された人形の場合、それが滑らかに動いていても私には素材そのものの直線的な堅さをどうしても感じてしまった。その為、私の人形では衣類はすべて布で制作し、

それが滑らかに動く事ができるように、布の後ろに鉛版とヒューズ線を縫い込んでいる。また、布の素材としてはフロントライトに反射ができるよう光沢があり、伸縮性があるものを選んだ。また、ガラスの層に合わせて、人形の大きさも違うものを3パターン制作している。

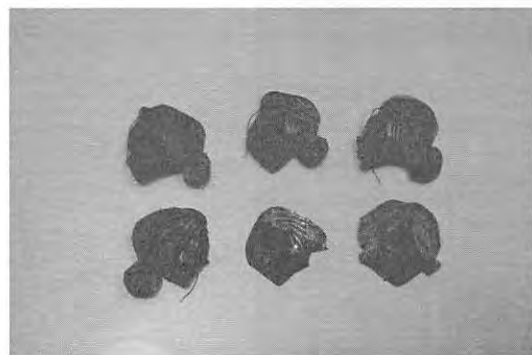


pict3



pict4

さらに、アニメートの方法として、リップシンクと顔の置き換えの方法(pict5)を採用している。印象的な台詞にはリップシンクの方法をとり、印象づけている。(pict6)



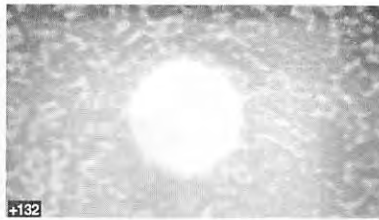
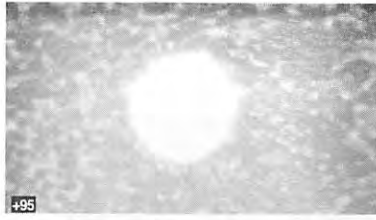
pict5



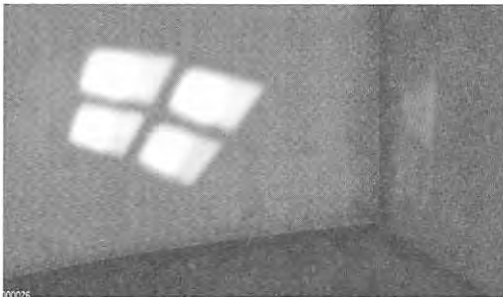
pict6

3-3 背景(プロジェクション)

背景の絵は、キノフロの光とプロジェクターの映像を投影して演出をしている。それにより色の変化や風のゆらめきが表現でき、僅かなフリッカーは全体を「動」としての演出に導いている。例えば pict7 の夕日が落ちるシーンだと、夕日の沈み具合に従って背景がオレンジから青みがかってくる。これにカラーフィルターの色をのせることにより動的でリアルな夕日を演出している。



pict7 夕日のシーンと投影映像



→



pict8 背景投影素材と部屋のシーン

また、光の性質を利用しプロジェクション用の素材の背景を黒くし、背景はカラーフィルターで追加をしていったという方法もある。以下の2つのシーンがそれにあてはまる。

夜空に浮かぶ星は輝き、月光は揺らめく。そこに背景はキノフロとカラーフィルターで青紫系の色を作っていた。(pict9)

プロジェクションの動きは光の揺らめきや自然現象の雲の動きをゆるやかに表現するのに最適である。

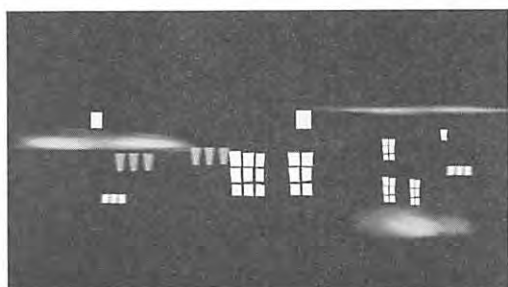
それが pict10 の写真である。女は左に向かって走っていくのに対し、背景は窓からこぼれる光と、もやの流れと一緒に右へと動いていく。



→



pict9 背景投影素材と月明かりのシーン



→



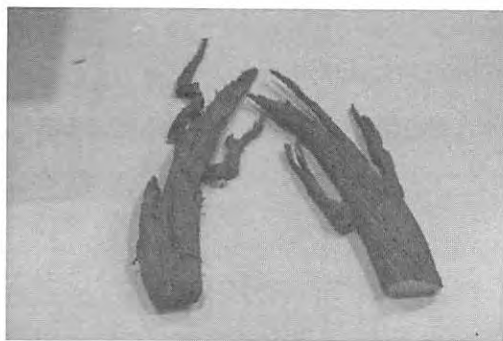
pict10 背景投影素材と街のシーン

3-4 素材

素材は照明により照らしだされることを想定して、カラーフィルターや切り紙でつくるのではなく、質感がでるようなものを選んで制作した。ここでは、中でも影絵の中で質感として際立っている木と床の2点を挙げのべていきたい。

・木の表現について

木はスタイロフォームを荒く削り、木目を出した後、砂とジェッソを混ぜたものを上から塗ることで光を遮断し、影絵の演出の中で立体的に見せている。また、フロントライトをあてることにより半立体としてつくられた厚みができる。



pict11,12

・床の表現について

床は薄い和紙を透明水彩で染めた後、木目を出す為に折り紙のように折りたたみ、茶系のカラーフィルターの上に貼る。バックライトで照らし出すことにより、重なった部分とそうでないところが色の演出で浮き上がり、影絵アニメーションの中に半立体アニメーションとしての要素を加えることに成功している。



pict13

4、照明

・光

光はフロントライトにデドライト、バックライトにキノフロ(蛍光灯)、白色 LED、プロジェクターの光を使用した。尚、pict15,16 のようにプロジェクターを使用する際は鏡に反射させて背景映像を投影している。



pict14 キノフロと LED ライト



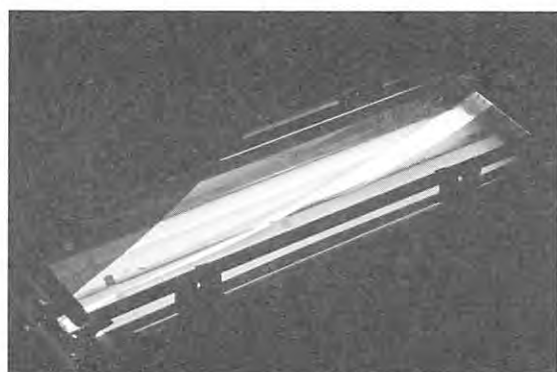
pict15,16 プロジェクターと鏡

・色彩

色彩はプロジェクションから映し出される色彩の他にカラーフィルムを使用しつくっていった。約 30 種類のカラーフィルムを使用し絵づくりを行った。その中でも主に使用した 17 色を挙げる。

<Lee Filter>

- 088 Lime Green
- 116 Medium Blue-Green
- 117 Steel Blue
- 153 Pale Salmon
- 185 Cosmetic Burgundy
- 187 Cosmetic Rouge
- 189 Cosmetic Silver Moss
- 190 Cosmetic Emerald
- 208 C.T.Orange+6ND
- 217 Blue Diffusion
- 220 White Frost
- 221 Blue Frost
- 223 Eighth C.T. Orange
- 224 Daylight Blue Frost
- 225 Lee N.D. Frost
- 450 3/8 White Diffusion
- 736 Twickenham Green



pict17,18