

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 アニメーションとの距離
Title Distance 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 3209356

河野宏樹/ Hiroki KONO

指導教員 伊藤有彦

2011 年 1 月 25 日

目次

修士小論文「アニメーションとの距離」

要旨/Abstract	3
序論	4
準備	7
本論	10
結論	17

制作記録「creator」

制作風景・プロセス	17
-----------	----

題目 アニメーションとの距離

Title Distance of animation

要旨：

物理的アニメーションは全て立体アニメーションとも言える。アニメーションの違いを調べるには、身体と表現の距離を明らかにするべきである。

このアニメーションで言いたいことは、人と人形との距離です。それは想像力の距離です。身体と表現の距離を明らかにする。

私が作るアニメーションの中に人間が登場します。それで実験します。

おもちゃで遊ぶことは、パペットアニメーションの構造と類似している。

Abstract：

It can be said that 2D animation is material animation.

It is necessary to clarify the distance of the body and the expression to examine the difference of animation.

Wanting to say in this animation is a distance of the person and the doll.

It is a distance of imagination.

Man appears in the animation that I make.

And, it experiments.

The structure of the puppet animation is similar to play with the toy.

序論

◆研究きっかけは立体アニメーションという名称

二つの修了制作を作る際に、自分が作っているものは何なのかそこがとても重要になった。研究を始めてわかった事だが、自分が思っているより、アニメーションの定義は広く、その認識も個人としてもバラバラなのである。自分が制作しているものに関して、人に説明する時、よく立体アニメーションと説明していた。この呼び方をするようになったのは、大学でアニメーションを学び始めた時に自然と、ジャンルとして認識していたためだ。ジャンルの中には大きく二種類あり、それが立体アニメーションと、平面アニメーションである。私はこれらの種類について特に何も疑わず、アニメーションというものはこの二種類の手法のみでしか行う事ができないと考えていた。大学ではその立体アニメーションを作り自分でも、それがアニメーションを行う事だと思っていた。

◆1年次2年次修了制作について

※ここではかなり個人的な動機や考え、その考えに至った経緯を交えながら、極力一般的な問題の追及になるように考察していきたい。

修士において入学当初から、立体アニメーションの利点や、その特徴、あるいはCGとの違いなど、この手法が持つ魅力とは何なのか？自分がそれに惹かれる理由を研究しようと考えてきた。その疑問を最初に抱いたのは、ある友人の一言だった。その友人は立体アニメーションはCGで全て再現可能であり、またそのコマ撮りの動きをプログラムとして取り入れれば、見ためそれは立体アニメーションそのものであると。またその友人の発言を違う友人に尋ねると、CGが立体アニメーションを再現することはできないらしく、もしCGで再現されたとして、その違いが分からなければその人は見る目がないのだそうだ。実際今のCG技術でどれだけ、本物を視覚的に再現してまたそれを動かせるのか、そしてそういった論議に意味はあるのだろうか？また手法の違いをリアルであるかどうかと言う事の外にこそ、その手法が持っている独自性があるのではないのだろうか？と考えるようになった。まず1年次修了制作においては、光と闇の間についての作品を作ろうと考えた。闇は幼少期など多感な時期においては恐怖の対象であり、またその中では自由に世界を構築できるのである。それは世界の認識が曖昧なためでもあり、時間が経つにつれて世界の認識は広

がり、闇は失われていくように思えた。立体アニメーションにおいても現実においても使用している闇は同じであり、その闇は現実世界でも地続きになっていると考えた。現実世界に近いこと、またそこにおいてファンタジーが起こせることそこにこそ、立体アニメーションがその他にないものだったと思った。そのために昼と夜の間の世界「宵」をテーマに作品を制作しようと考えた。昼でもなく夜でもない一瞬の宵の時間をイメージーションが開放される時間と定義し制作をスタートさせた。宵の時間は別にマジックアワーとも呼ばれたりもしている時間帯でもあり、対象が美しくも、今までとは違った見え方がしてくる時間でもある。幼少期にとっては、それはさっきまで遊んでいた遊具でさえも、光の加減であるいは恐れの対象に、または不思議なキャラクターに変貌するのである。ストーリーとしては、宵の時になると、遊具たちが勝手に動きだして遊びまわり、街に明かりが灯ると、その姿を消してしまうというものである。私自身が、そういった感覚を上書きして忘れてしまっている事、また街には昼も夜も明かりが耐えない事。それによってそういった場所が減っていつてしまっているという事を暗示させながらそこに確かに存在した感覚を表したかった。具体的に表現したかったものは、遊具達が見る夢を再現したかったのと、幼い頃にはたしかに存在した、得体のしれない空間への恐怖と好奇心が同居した感覚、その中でしか生きることができない存在達。そのような感覚を呼び覚ますことができればよいと考えていた。この中で登場する遊具達の夢とは、私自身がそのモチーフと向き合った時浮かび上がってくるキャラクターや、その容姿、彼らがどのような夢を見ているか、その想像をそのまま映像化したかった。また彼らはその中でしか生きる事はできず、想像が生命となりうるかそれも表現してみたかった。またそれらは立体アニメーションの構造とも合致しており、彼らが生きることが出来るのは作っている人間がいるからでもある。この考え方は、2年次修了制作に直接つながって行く事になる。

この「宵がつぶやく」という作品については、その表現したかった部分が必ずしも表現出来たとはいえなかった。なぜならその唐突なストーリー展開と、キャラクターにより、見る人が混乱してしまったからであった。この事をより伝えるためには、ある世界を全て表現するのではなく、機能的にシンプルに見せればよいと考えた。

1年次修了制作を制作し終えた後、その作品が外側との世界に肉薄できなかった事に不完全さを感じていた。しかし立体アニメーションがその物理性、時間性において現実に近いものが存在しその存在に近づけていた気がした。

2 年次修了制作のテーマを最終的には「身体とその距離」と定めた。この研究で証明させたい事は、制作者の身体とモチーフとの関係性、自分がアニメーション制作者としての立場を明らかにし、手法としても、新たな立体アニメーションの利点、難点を洗い出し、新たな立体アニメーション技法の確立を目指した。特にこの新たな立体アニメーションの確立については、CG などの台頭により、擬似的だが視覚的にリアル近づいた表現と立体アニメーションとのボーダーラインが曖昧になりつつあることからその決定的違いを見出したいと考えた。これらはリアルな CG アニメーションだけに言えたことでなく、平面などのデフォルメされた記号的アニメーションにおいても、全く物理的なデバイスを使わずに、始めからデジタルデータとして制作している事が増えている。これらの物理的、デジタルの双方とも最終出力が、ディスプレイ表示となっていて、見ている側としては、その差異を認識する必要性もなくなってきた。これまではそれぞれの手法の枕ことばのように総動画枚数や、総制作年数、最新コンピューターグラフィックスを使用などの明らかな特徴を宣伝する言葉がついていた。しかし現在 CG が使われている事が当たり前となり、それらのツールも、ごく簡単に操作できるようになり、アニメーションを作る事は容易になってきた。一般的なアニメーションの定義が今までの手法において住み分けられてきたものが拡大し意味もまた広がっている。デジタルのリアルな再現によって物理的デバイスは必要とされなくなっているのか、あるいはまだそこに新たな可能性があり、アニメーション界全体の体系として各ジャンルが再び見直される事が重要であると考えた。全体を明瞭化できなくとも、今回の作品で僅かでも、新たな立体アニメーションの体系化につながれば良いと考えた。

準備

◆自分の中でのアニメーションの定義

- ・静止画を瞬時に連続表示させることにより、動いているように見える、画像の事。
- ・静止画を連続させることにより、前後の静止画の差異を瞬時に補完し、それを時間の経過と反応する身体的反射の事。
- ・記号化された形体の画像をキャラクターと認識し、自らの経験や知識において、共感や興奮などの情緒を発生させる映像体験の事。
- ・ディスプレイやスクリーンなどの平面の画面に光などで、映像を可視化し、それを見る事で得られる視覚的刺激。

◆アニメーションの範囲

静止画はその形態から、描かれている事柄、から推測や経験から時間軸や感覚としての時間を読み取らなければならない、情報を読み取る時間がかかり、また映像などとは違い能動的にそれを行わなければならない。

アニメーションは形態の変化やカメラワークなどの動きが加わる事により、前より後のものが変化している事によりそこに時間の経過を受動的に感じる事が出来る。そこで重要になってくるのはディスプレイである。

アニメーションがアニメーションとして存在するには、それを光情報としてとらえるための媒体が必要不可欠なのである。アニメーション自体、決して自然に発生して見ることは出来ない。なぜなら元は静止画という過去の記録を連続させて表示するには、機械の力で再構成するしかないのである。その性質からアニメーションには常にメディアが存在しなければ、現れてこないのである。つまり、そのメディア内から、外に出る事はできない事で、音楽などとは違い作者と観客が時間的な距離があるのである。

◆平面、立体、CGについて

大学院の授業の中で、アニメーションの歴史や、様々な手法のものを目にしたりしながら、その定義について考えるようになった。そこから自分が行っている手法は、立体アニメーションという名前でもいいのだろうかと思うようになった。何故ならば、平面アニメーションも見方によっては、紙という物体に黒鉛を乗せ、それを線とみなし、輪郭をなしている

だけであって、スキャナーも立体アニメーションで言うところのカメラに当たり、決して物質から離れたものではないのである。厳密に言えば、動画用紙に描かれた絵でさえ、極限まで薄くした立体アニメーションと言えるのである。また立体アニメーションにおいても、立体物を撮影したとしても、カメラで画像として保存された時点で、平面ディスプレイで視認することを余儀なくされる点においては、平面と言えなくもない。この二つの平面アニメーションと立体アニメーションは物質的な始まりは持っているが、スキャンや撮影の時点で、光の情報に代わってしまっているのである。映像を可視化する時点で、その物質性は失われ、光の電気信号に置き換わるのである。この二手法とも、ある時点で、デジタル信号（現在の作業環境の主流）に変換され、ディスプレイに表示される事により、どちらも同じメディアで、同じ環境で、再構成されるのである。ある時点から、このように同じ情報形態になるのならば、始めからその形態で、制作されている、CG アニメーションはどうだろうか。一度も物質的なツールを経由せず、デジタル上で全て制作された、CG アニメーションはアニメーションと言えるのだろうか？一般的な認識から言えば CG アニメーションは立派なアニメーションとして、認知されている所だろう。私が考えているアニメーションの定義からも、ほぼその定義に触れている。ただ、コマとの間を人間の目が補完していると言う点だけ、その定義に漏れているように感じる。平面アニメーションにおいて、急激なメタモルフォーゼを行う際その形はたった1コマの間でも急激に変化する。しかしその急激変化の中人の目が見ることで、そのメタモルフォーゼは自然な完成を見るのである。

物質的な情報から変換をかけている前二つとは違い、CG はデジタル情報で形成され、そのままディスプレイで光として認識される。見る側からすれば最終出力はどれも一緒なのである。

現状を考えると、アニメーションと言えばコマ（静止画）を連続させると言う前提からだいぶ意味が拡大してきたものと考ええる。CG の中ではコマというものが存在せず時間軸で動きを補完して行っているのである。もちろんその時間をコマとして扱うことも可能だが、物質的なアニメーションの作り方から言えば、コマを配置して時間を作り上げる事の逆を行っているとと言える。CG は大量の情報から、必要なコマだけ抜き取るといった具合だろうか。だとすればコマの間を自在に変化させることができる、物質的平面アニメーションにおいてはその自由度はCG に勝るのかもしれない。逆に CG においては、その性質上そういった事とは別の利点があるため、住み分けができていると言えはできているのである。

CGの映像の作り方だけ取り上げれば、立体アニメーションと類似している部分は多い。それは全て擬似的空間ではあるが、三次元のキャラクターを持ち、空間も三次元でありデジタル上で、パペットに動きを付けているのとなにも変わらないのである。ただデジタルの空間には人間の手や物質的なものは存在しない。全て擬似的なのである。

CGが全て虚構なのに対して、物質的アニメーションは、その時その場所に確かに存在したモノの記録でもある。物質的アニメーションの記録はデジタル信号ではないメディアに収録されている場合が多く、その多くは紙媒体である。パペットを使ったアニメーションならその人形の素材自体がメディアであり、ある物は数年で風化し、あるものはその情報を記録し続ける。現在そのデジタルメディアがどれだけ記録を、保持できるかはわからないしそれはまた環境によっても違う、それを出力できる装置もその時代によって存在しているか不明瞭な部分がある。それに比べ、物質的なメディアに記録されたものは、劣化はあるものの、出力機無しで、光情報を受信する事が可能である。CGとの差異を語る際に、この物質が残る事はとても重要な事である。かつてスタジオジブリが展覧会として、絵コンテや、イメージボード、スケッチ、などを集めてレイアウト展というものを開催した。その展覧会は本編の映像などは一切登場せず、本編を作るための膨大な資料や記録が展示されていた。スマートであることが美德とされる時代において、逆行するような展覧会であったことは間違いないが、そのどれもが、身体から直接切り取られたかのように、思考の情報に溢れているのである。身体に物理的に近いせいもあるが、エンピツというものがどれだけ直感的なデバイスかがよく分かったのである。また蓄積されたものは、新たな思考を生み出す糧となる。それは前回比較しそれとは異なる事、あるいは踏襲してなどの選択肢の材料となるからだ。展覧会全体が、思考の蓄積であり、もしこれがデジタル上の情報だとしたら、とてつもなく膨大であり、また本編データだけが完成品とすればその思考蓄積は垢のようなもので、PCの性質上不要なデータは無いほうが安定する。

本論

2010年4月。2年次の修了制作において、立体アニメーションにおいてなにか今までと違った表現をできないかと考えていて、人形やセットは動かし易さを重視し大体同じような規格をしている事や、人形が人形であること、ものと人との関係がアニメーションにおいてどのような位置にあるのか、そういった事を使って突破口が見えないか考えていた。最初に出てきたキーワードは「相対」である。立体アニメーションの特徴の一つに大きさの操作が自在な事がある。つまりは動かせるものあるいは動くものなら、かなり大きい物であっても撮影し、アニメーションになりうるのである。平面アニメーションとは違い、規定のあるスキャナー以上のものを扱うことが可能であり、ハンドリングが効くデバイスだけが対象ではないと言う事である。もちろんその分、大きいものなら周りの環境の影響を受け、思いどおりに動かすのも困難にはなってくる。またそれが、より小さいものなら、手先で自在に操ることもまた困難になる。立体アニメーションのスケールがだいたい 1/6なのはハンドリングの自在さによるものである。しかしながら、もう一つ立体アニメーションには相対における特徴がある。それは、その物語の世界における基準の大きさを、決められるということである。ハンドリングを考慮すると立体アニメーションのほとんどは、制作者の身体より小さく、その世界はミニチュアとなる。この世界の全てのモチーフを扱うことができるものの、この身体との物理的特徴もまたこの手法独自性と言ってよい。実物のものを扱って生活している我々は常に規定の大きさを知っている。しかしアニメーションの中では時にその基準を覆して映像をつくる事も可能であると考えた。かくして修了制作の草案として。「相対の部屋」というストーリーを考えた。それは博物館で迷子になった主人公が、ある部屋にたどり付くが、そこには自分の背丈と同じくらいのみんが現れ、いつの間にか自分が小さくなっていることに気づき、急いで出口を探そうとするが、また別の部屋に行くたびそこにいるモチーフたちの大きさに主人公の大きさが規定されてしまうというもの。つまり主人公の大きさは、自分が決めているのではなく、相対的に物事が決まってしまうという、立体アニメーションにおいて、身体と大きさの問題において新たな問が打ち出せると考えていた。

2010年6月。前回のキーワードの「相対」に疑問が浮かび上がる。相対という言葉のニュアンスが、的確ではないので、他の適切なキーワードを探る事にした。相対という言葉が含んでいる、比較、外側、変化、対象などのニュアンスは合致しているが、より立体アニ

メーションを包括的に表現できる言葉が欲しかった。そこで、前で述べたように手法の大きな要素となっている身体が、浮かび上がってきた。人形やセットが、ハンドリングのため制作者の身体と対応した大きさに作られることや、身体から直接人形などを触り表現すること、それは平面アニメーションという作画にいた行動でありダイレクトに表現につながるものである。身体とモチーフという立体アニメーションのシンプルな構造を見直すと、そこに「距離」という言葉があった。立体アニメーションを行っていると当たり前のように手を使って人形を動かす。しかし一度それが動画となれば、身体は消え、モノが動くというファンタジーが生まれる。しかしコマとコマの間には動かしている身体があるのである。となると身体において、重要になってくるのは手である。物を動かして表現とするならば、手はデバイスであり、人形と制作者との関係そのままであるし、手が無ければ人形も動く事はできなのである。ここで私の幼少期の事を思い出していた。それはミニカーやソフトビニールの怪獣の人形で遊ぶとき、どのように遊んでいたか。それは正しく手に持って遊んでいたのである。その玩具は机や棚、こたつを駆け抜け、時には砂場の砂を巻き上げた。その時自分の心はどこにいたのだろうか。その玩具の世界にいたのである。もちろんその時、怪獣を動かしている手は自分には見えていないのである。この構造はそのまま立体アニメーションと同じ構造と言ってもよい。立体アニメーションは努めて手の存在を消してファンタジーを作り上げ、玩具で遊ぶ時の手は自然に空想の中では消えているのである。意識の有無はあるにしろ、この事を、子供や幼少期だけではなく、大人になっても感覚として引き起こせるものが立体アニメーションなのでないのだろうか。

つまり私の身体が届く範囲でしか人形は生命を得ないということである。立体アニメーションにおいてこの身体と表現との距離は他の表現と比べてどのような位置づけになっており、それに伴う受信者との関係などを明らかにしながら解説していきたい。

◆身体とアニメーション

表現するすべての人、事、モノについて言える事だが、人間が作っている以上身体から表現が発せられている事は確かである。そこで重要になってくるのは距離の問題である。この距離と言うものは身体と表現されるものの距離と、それを見る人との距離（時間も含む）である。2年次修了制作においてこの距離という問題を軸に表現していきたいため、身体、表現、受信者に分けてどの表現がどれだけの距離があるか順を追って解説し、アニメーションはどこの位置にあるか考察していきたい。

※身体において電氣的デバイスを使用している際の、表現との距離を画面と身体との距離と考えるのか、電気信号のスピードや配線の長さとするのか、難しい所である。クラウドコンピューティングなどにより遠くでデータやコンピューターがあったとしても遠隔操作できるためである。ここでは仮に直接データのある場所と視認できるディスプレイとの距離をデジタル表現の距離とする。

○身体表現

ダンス、演劇

これは身体と表現がもっとも近いものといえる。身体自体が表現であり、自らを媒体に光情報として発信する。身体と表現との距離としてはないと言ってよい。その表現を受け取る方も直接それを光情報として認識できる。身体と表現と外部認知が同時に起こっている状態である。認識できる距離にいれば、記録媒体がなくとも認識できるが映像やレコーディングを行わない限り、残らない表現方法。

○音楽表現

演奏、ライブ

これも身体表現に近いが、楽器というデバイスを使い演奏者が鳴らした音を外部が聞いて認識するものである。光情報の認識よりは遅く距離があるが、相手にはほぼ直接表現を同時に伝えることのできる方法である。認識できる距離にいれば、記録媒体がなくとも認識できるが映像やレコーディングを行わない限り、残らない表現方法。

○ライブペインティング

ペインティング、書道

媒体に記録されたものを表現と見るか、その過程を表現と見るかで、受信者との距離は変わってくるが、その過程は身体表現や音楽に近く、すばやく表現され認知される。しかしここで大きく違うのはメディアが生じることである。演者は筆やペンなどのデバイスを使うためその分表現媒体からは距離が生まれる。表現にもよるが、1 cm から1メートルほど。記録媒体を有し、演技後も表現したものを光情報として認識可能。媒体の耐久性で認識できる時間は変わってくる。

○絵画表現

絵画、イラストレーション、壁画

一般的には筆やペンで絵の具などの塗料を使い媒体に痕跡として描かれたもので、身体から表現された瞬間を表現に含めず、時間差で受信者に光情報としてだけ認識してもらう事を目的としている。身体と表現との距離はデバイスにより、個人差もあってバラバラだが一般的には、ハンドリングが効く距離になる。受信者は表現の瞬間を見ることはできない。時間差で媒体を通し表現後の光情報を認識することができる。媒体の耐久性で認識できる時間は変わってくる。

○写真表現

身体から表現された瞬間を表現に含めず、時間差で受信者に光情報としてだけ認識してもらう事を目的としている。身体との距離は被写体との距離になる。カメラが捕らえられる光ならかなり遠くのものから近いものまでを表現可能である。受信者に光情報と認識された瞬間を表現の瞬間としている。媒体の耐久性で認識できる時間は変わってくる。

○物質的平面アニメーション

セルアニメーション、動画

一般的には筆やペンで絵の具などの塗料を使い媒体に痕跡として描かれたもので、身体から表現された瞬間を表現に含めず、時間差で受信者に光情報としてだけ認識してもらう事を目的としている。(音情報も含まれる場合もあるが、それは表現者の選択により違うため、表現として共通している部分だけを取り上げる) またその性質上必ず媒体を有し、受信者に光情報として認識され、かつ前後の差異により時間軸を感じとられた瞬間を表現の瞬間としている。身体と表現との距離はデバイスにより、個人差もあってバラバラだが一般的には、ハンドリングが効く距離になる。またスキャニング後、デジタルデータとして編集するためその後は電氣的デバイスのみでしか操作を行えない。媒体の耐久性で認識できる時間は変わってくる。

○物質的立体アニメーション

ストップモーション

主に手元で扱える全ての物質を静止画として撮影し、少しずつ動かして撮影し表現とすることができる。身体から表現された瞬間を表現に含めず、時間差で受信者に光情報としてだけ認識してもらう事を目的としている。(音情報も含まれる場合もあるが、それは表現者の選択により違うため、表現として共通している部分だけを取り上げる) またその性質上必ず媒体を有し、受信者に光情報と認識され、かつ前後の差異により時間軸を感じとられた瞬間を表現の瞬間としている。身体との距離は撮影する物質とそれを動かす身体との距離になる。一般的には腕の長さになる。媒体の耐久性で認識できる時間は変わってくる。

○映像表現

映画、ライブカメラ、テレビジョン

光としてカメラに捉えられたものを表現とする。受信者に光情報と認識され、かつ前後の差異により時間軸を感じとられた瞬間を表現の瞬間としている。表現者の身体と表現との距離は被写体との距離になる。撮影しているものを直接光情報として出力可能で、表現されていることと受信者の認知が同時におこすこともできるし、記録し、時間差で表現を再構成する事もできる。また被写体自体が表現の場合(演劇などを撮影)、映像は媒体としても機能する。媒体の耐久性で認識できる時間は変わってくる。

○コンピューターグラフィックス映像

3DCG、フラッシュ

受信者に光情報と認識され、かつ前後の差異により時間軸を感じとられた瞬間を表現の瞬間としている。一度も物質的なモノをかいすることなく、映像として連続した画像を制作することができる。身体としては主に腕のみで、電氣的デバイスを操作しデジタルデータを蓄積し表現する。身体との距離は注釈の通り、ディスプレイまでの距離とする。媒体の耐久性で認識できる時間は変わってくる。

○インスタレーション

作品によって様々だが、一般的には、人の五感に直接制作者の意図を反映させる、刺激をあたえる。表現者の身体から直接視覚的に発信されることもあるし、装置として、受信者が体験した瞬間を表現とする場合もある。その多様性は豊富である。様々な記録媒体を選択している事が多く、その場だけの表現もあるし、既存メディアの使用、その他条件を満

たした環境のみでしか行われないものなど、いつの時点で受信するか大きくは定まっていない。

このようにそれぞれが表現と身体との距離を持っていて、身体との距離が表現に大きな影響を与えている。手法において自分が扱っているジャンルが他のものも合わせてどのような位置にあるのかを定めることは重要である。今回制作する身体との距離においても上記の概念を取り入れようと考えた。もちろんこの撮影には実写の部分を取り入れ、より比較対象が明瞭になるように制作する。またこれまで私自身が制作してきたものとも全く違うものにしたかった。特にビジュアルにおいて、日本人が作るものは多くは西洋のビジュアルの影響を強く受けすぎていると感じていた。レンガ造りや外人のキャラクター、どこか異国風のビジュアルに予定調和的な雰囲気を感じていた。つまりその国柄にする意味みたいなものを見出せないものが多々あるのである。その中にはどこかに日本人が持つ、西洋は洗練されていて日本は対外的にあまり洗練されていないような、自国のコンプレックスみたいなものがあると感じていた。それが今ある立体アニメーションにある一つのテイストに導いている気がした。(重々しく、薄暗く、コントラストが強く、等)どうしてもそれが日本表現として浮いているよう思えた。新しい今までなかったものをめざすため、立体アニメーションにおいて上記問題を解決する必要があると考えた。

上記の考察において、必要なビジュアルを導きだし、どういったビジュアルにするか検討し、2年次の修了制作は「creator」を制作することとなる。

◆ストーリー

始めからモノとして(立体アニメーション)として突如登場した主人公が、なにもない世界から、これもまた突然現れる素材から家や、動物の仲間を創り、自らの世界を作り上げる。しかし突然目の前で、自ら創り上げた動物が壊れて死んでしまう。この自分が創り上げた世界には動物達が生きられる境界線があるらしく、主人公は絶望した。しかしその境界の向こうに自分に似たものがあることに気がつく、彼はその境界を超えるが、彼もまた動きを止めてしまう。彼らはその世界に開いた穴から、現れる人間に動かされていた。しかしその穴から手の届く範囲でしか、人形たちを動かすことはできなかった。しかしその人間以外にも人間はいて、止まってしまった主人公も、その人に動かされ、再び動き出すのであった。

◆制作過程について

・ 人形造形に関して

私が前作まで制作していたものとは違い、西洋の文化ではなく日本に根ざしたオリジナルの造形物にしたかった。この作品自体、ある種私自身に言及した作品でもあるので、日本のイメージを取り入れたいと思い、調べたのが日本の民芸品であった。日本独自のモチーフでもあり、その玩具としての大きさや形はこの度の作品にうってつけのモチーフだと考えた。しかし日本の民芸品の独特の極彩色や模様、などを簡略化させて（全体に白を用い、強い色もアクセントとなるように）古さを感じさせないものとした。

・ 撮影に関して

舞台は極力情報の無い白い世界と設定した。始めからその方が、余分なモチーフから背景を想像しなくて済むと考えたからだ。ホリズントを多様し、継ぎ目のないただ白い世界を表現し想像力が増して、世界が膨らんで行く様子を描きたかった。

・ 構成に関して

前半は人形の世界を構築させ、観ている人に立体アニメーションが進行していることを理解させる。世界に開いた穴は、あくまでも謎が多い存在だが大きく前に出さない。

中盤に自分が作った動物が壊れて崩れ落ちる。前半とは違い、観ている人に音楽などで不安感を出し、人形である世界が急に崩壊していく事で、前半の雰囲気をはらりと変える。後半、人間を登場させる。実写の人間なので、個性が強く、アニメーションの部分よりも観ている人の目が集中してしまうので、極力キャラクター性を排除した形で表現した。具体的には、目から上の部分を写さず、個人と特定できないように撮影を行った。極力ここでは、機能的な世界において機能的な制作者と機能的な他者を配置することで、この物語の意味を観ている人に伝えたかった。

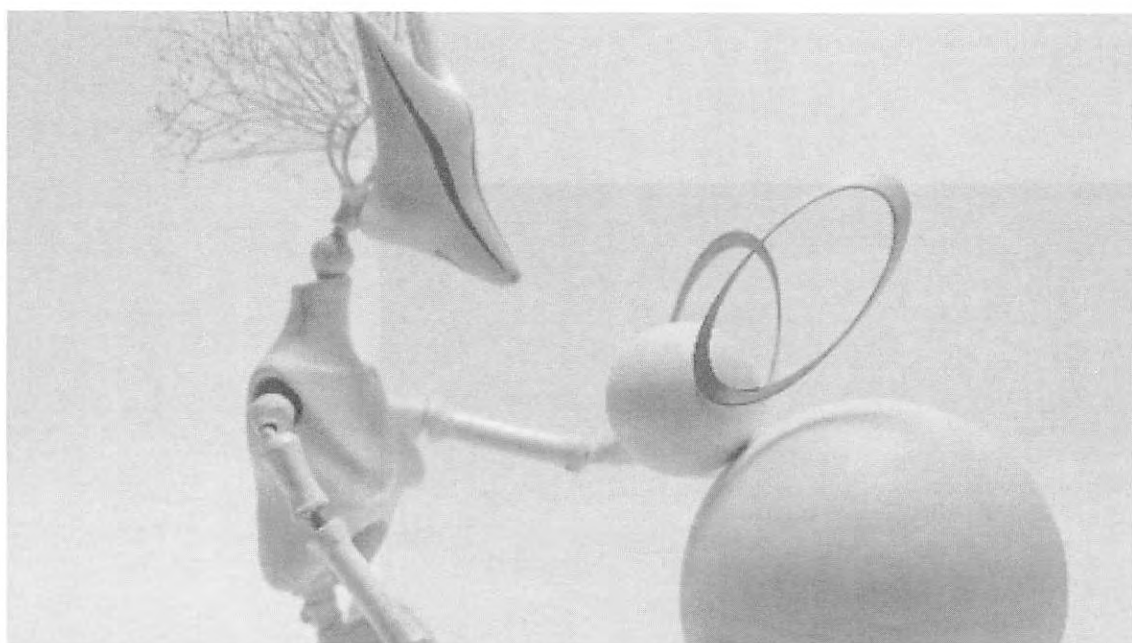
このような取り組みにおいて映像的な体験が行えるものがとりあえず完成した。

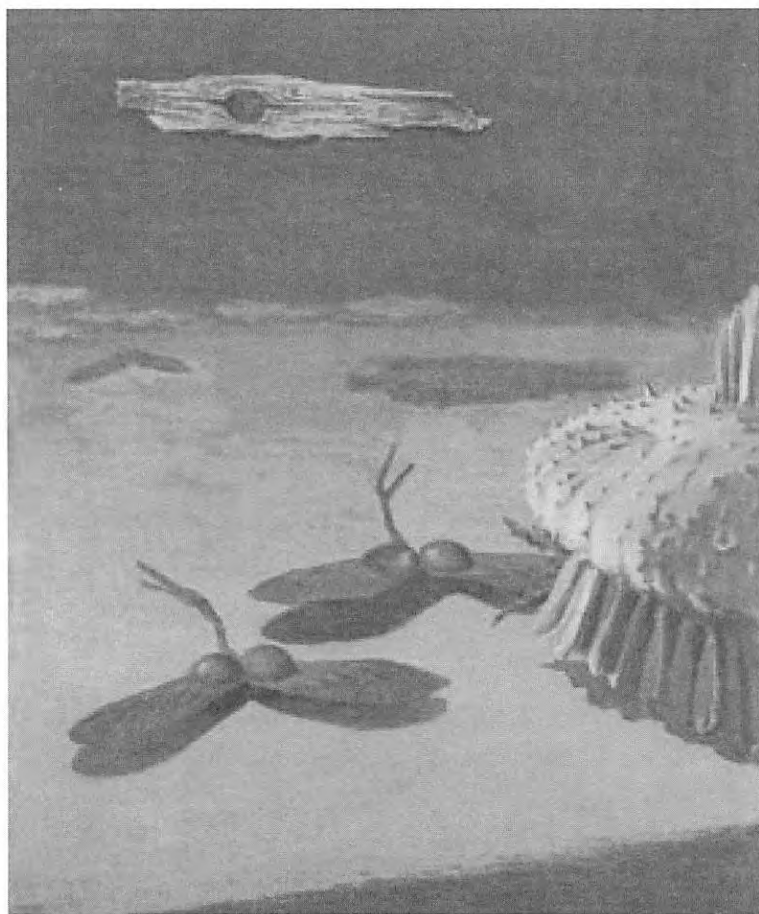
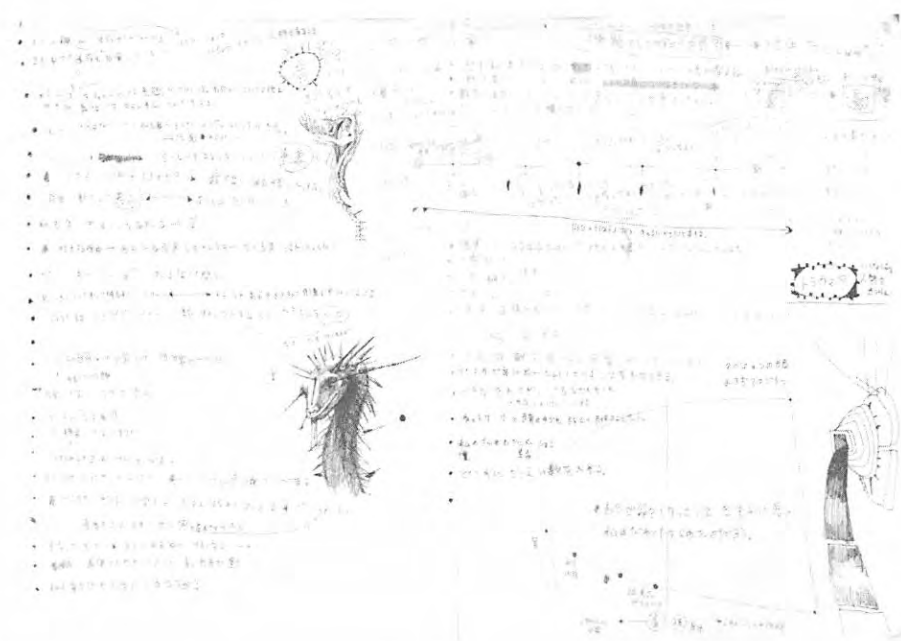
結果として、考え的にはその理論を構築できたが、それを映像化出来たかどうか、私自身が見た限りでは人に伝わりづらい所が多くあり、それが悔やまれる完成となった。

結論

この大学院において、自分がなぜ立体アニメーションに惹かれる理由を探し続けていた。モチーフが好きなのか、それともアニメーションが好きなのか。その答えの一部が、2つの修了制作によって見えてきたように感じる。1年次はモチーフを見つめ、2年次は身体(制作者)を見つめた。その中で生まれた答えは、自分の手の中にイメージーションは存在すると言う事、それは正しく幼少期におもちゃで遊んだ記憶の事なのである。前の文でも少し示したが、子供の頃におもちゃで遊ぶことと、立体アニメーションを作る、あるいは見る事は、とても似ている構造形態を持っているという事なのである。この度の研究ではそのきっかけを発見したに過ぎないが、もしそれが本当なら、統計において幼少期にプラモデルや人形、手持ちのおもちゃで遊んだ経験を持つ人が、どれだけ立体アニメーションに興味を持つのかあるいは、その遊んだ頻度によって、興味の強さはどれくらいなのかの調査を行うことも可能である。またそこからマーケットや、新たな立体アニメーションの形態が生まれるのではないのだろうか。そういう私こそ幼少期にそういったおもちゃでたくさん遊んだ経験を持つ一人であり、立体アニメーションを作っている時だけその世界を取り戻している気がするのである。

制作記録「creator」

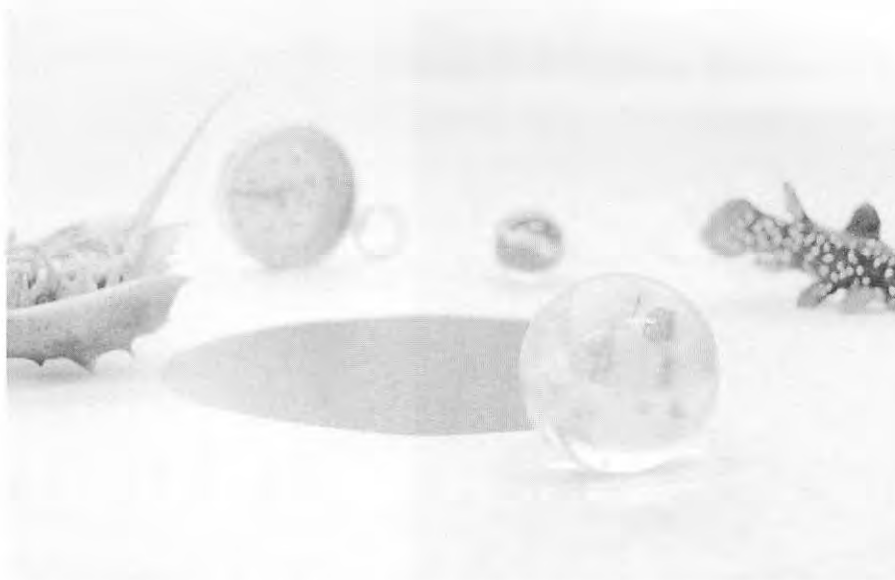




上・構想段階のメモ。

下・北脇昇作「空港」初期の段階では、世界観をこのような静謐なものにしたかった。

Title		Page			
S	C	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
					
					
					
					
					
					



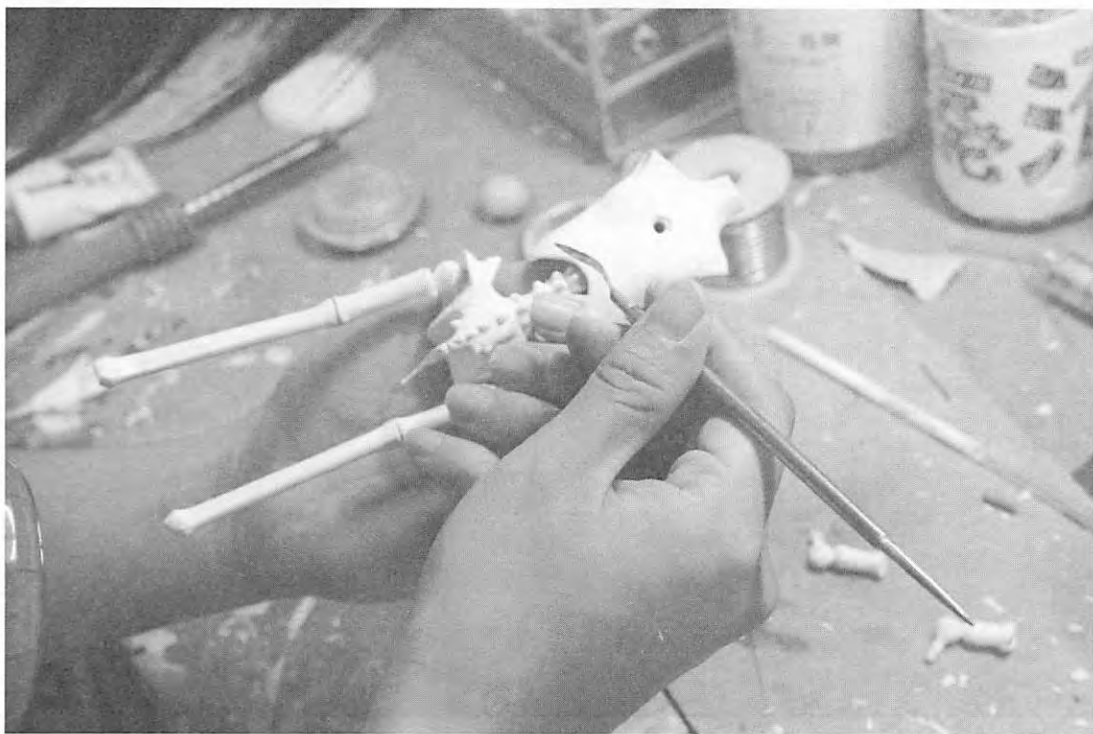
上・初期の絵コンテ。始めの段階ではキャラクターは人の形をしていた。穴としての考え方はこの時から変わっていない。

下・穴とオブジェを静謐な空間においてどのような雰囲気にするか実験してみた画像。頭の中では北脇昇の絵画をイメージしている。



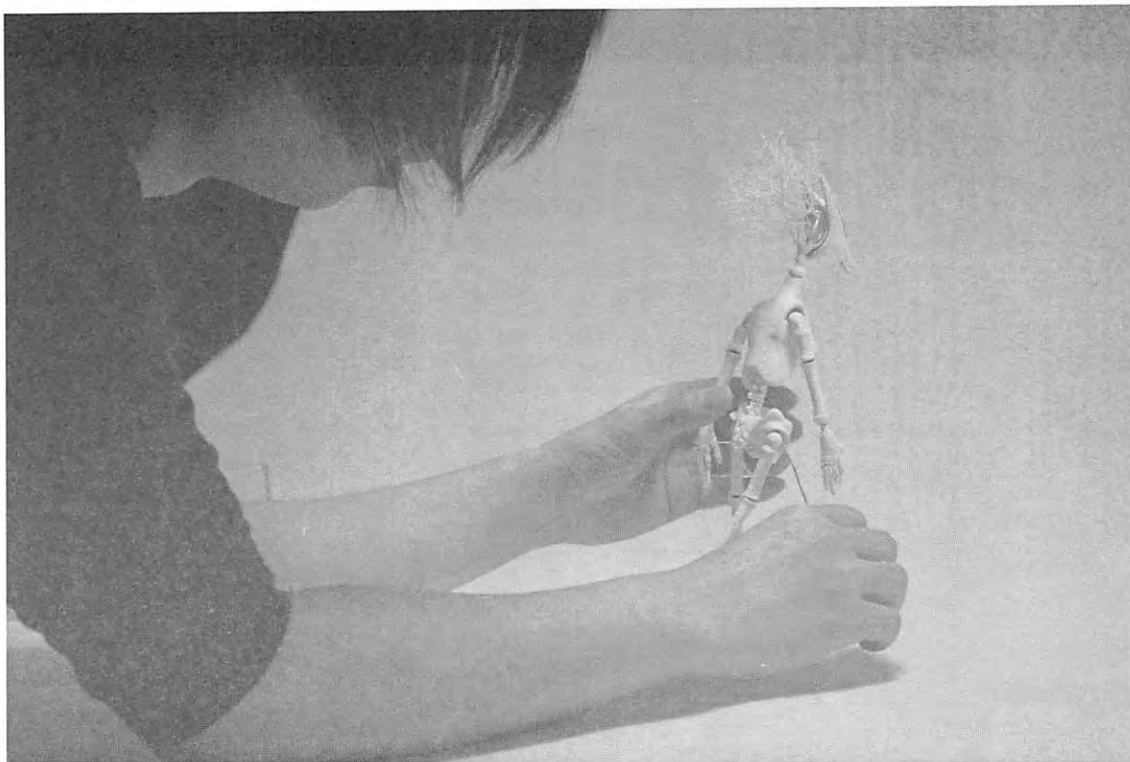
上・キャラクターの原案。このころから日本の民芸品をモチーフとして考えるようになる。
主人公達はかなり和のテイストが強かった。

中、下・初期段階のイメージ。実際に作ってみてどのような世界になるか試してみる。キ
ャクターのデザインは民芸品などの日本古来の玩具から。



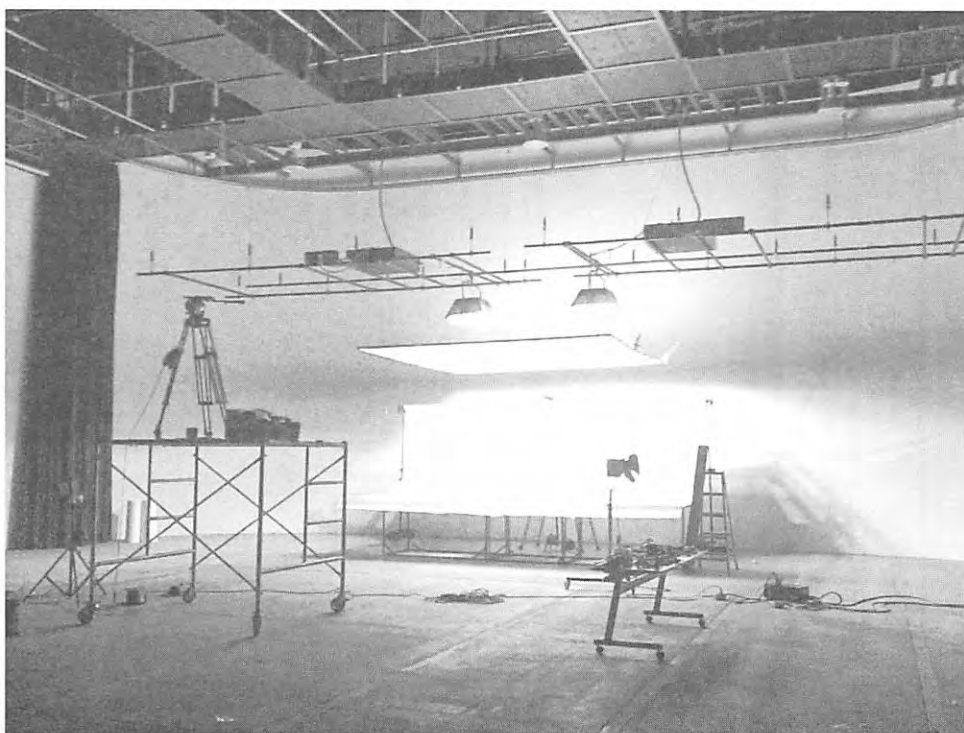
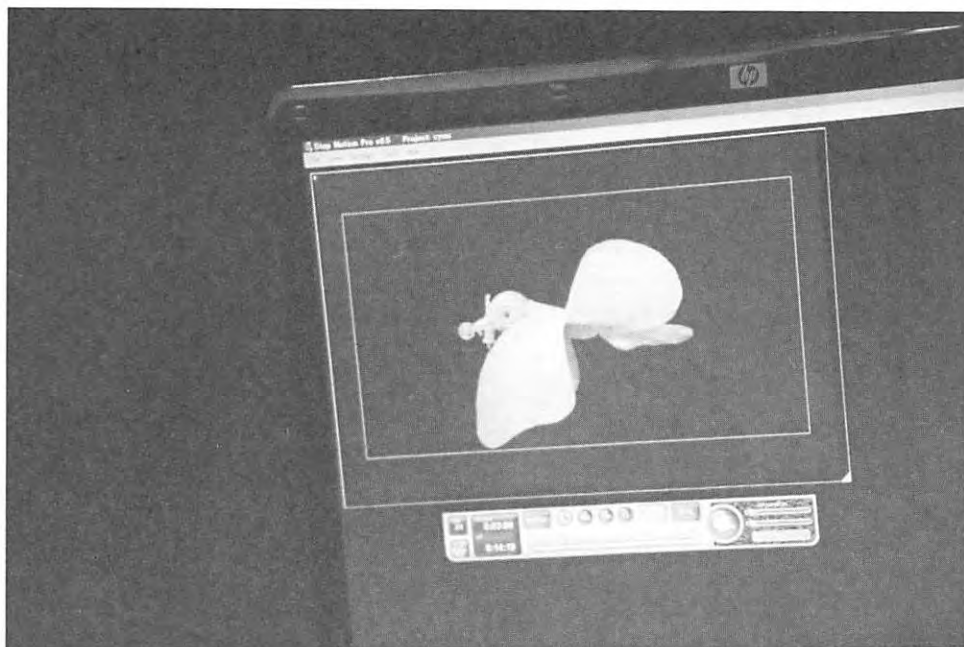
上・制作途中の人形。バルサ、プラスチック、金属など色々な素材を使っている。

下・造形は主に行われ、様々な種類のヘラや塗料を使って制作。関節にはヒューズなどの針金が入っている。



上・撮影風景。手を使って人形を動かす、ストップモーションアニメーション。

下・撮影中は極力黒い服装で光が反射しないようにする。ブース内もライトの熱で暑くなるので、薄着で軽いものが重宝した。



上・撮影画面。撮影した画像はパソコンに取り込まれ、そこで動きの確認などを行う。

下・実写の撮影をした時のセット。映画専攻の方に協力を依頼し撮影。照明やカメラなど大掛かりなものとなった。