

アニメーション制作とごっこ遊び

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 3221346

新海大吾／Shinkai Daigo

1. 序論

アニメーションとは「命のないものに命を与えて動かすこと」である。これは animation (アニメーション) の語源である anima (アニマ) の意味でもある。

命のないものに命を与えて動かすことは幼少期から無意識に行われる。何かになったつもりで遊んだり、実際には目の前にはないものを想像しながら遊ぶ、これをいわゆるごっこ遊びと言う。つまりごっこ遊びとは、命のないものあるいは想像の役に命を与えて動かす、演じる事である。

アニメーション制作とごっこ遊びは命のないものに命を与えて動かす点が共通すると言える。

2. 共通点

2-1. 自身の体験

アニメーション制作とごっこ遊びの共通を意識したのは教育実習時である。

中学校の教育実習を2週間行い「文房具でコマ撮りアニメをしよう」という題材で美術の授業を行った。

計5回の授業で内4回は自身の考えた授業計画書での授業だった。(内1回は担当教員の先週の続きの授業)

授業の冒頭にアニメーションの仕組みについて説明し、今流行りのアニメーション作品は鬼滅とジブリは何が違うのか、ジブリとニャッキは何が違うのか、などについて説明した。

中でも反応が良かったのは、アニメーションは1秒で何枚絵を使っているのか、と質問した時だ。挙手制にし、皆に聞いていくと、「10枚!」「100枚」など多くの声が上がった。答えは1秒で大体8枚から12枚と教えた後に、では1話30分では?という質問をした時に一斉に計算を始めその答えが違った時の生徒たちの顔はとても印象に残った。

この様な座学の後に簡単な絵コンテを描き二人一人組になって撮影をしていくという流れだ。絵コンテに困惑し、中々絵が描けず動きを想像することが困難だったが、この鉛筆が人だったら、鬼滅の刃のキャラクターだったら、この学校の先生だったら、などのアドバイスをすると生徒たちの作業は円滑に進んだ。また中にはメモ帳についているキャラクターを実際に登場させたり、文房具で新しいキャラクターを作り動かす生徒、自分自身も作品の一部になって登場させる生徒もいた。(自身の手や、体など) 中でも印象的だったのは、絵コンテをしっかりと書いている生徒よりも、絵コンテがうまく書けずほぼ即興で動きを作っている生徒の方が実際の作品の動きは上手く表現できたということだ。絵コンテがうまくかけている生徒は絵コンテ通りに制作し絵コンテの動きを再現することに必死な様子だったが逆に絵コンテを描かずに感覚で動かしている生徒はより命を吹き込んでいるような感覚があった。学校に人数分の三脚が無く二人一組で一人がカメラを持って撮影してもう一

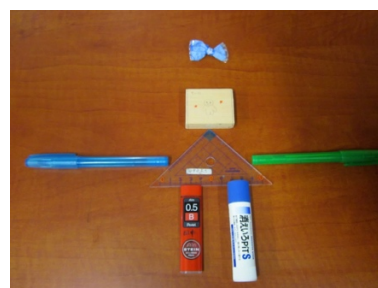
人がアニメーションをする形式をとったが撮影を重ねていくうちに三脚に徹するはずの生徒が楽しくなり過ぎて動いてしまい画面がガタガタになってしまうと心配しているのを見てとても可愛らしいと思った。

完成映像を上映した時の反応もクラスみんなで盛り上がってくれた。

後に「絵が上手な子しか、アニメは作れないと思っていた。だけど私にもできて楽しかった。」

「アプリで家でもやってみようと思う。」「いつもみているアニメの枚数がしれて良かった」などの感想をもらい授業でアニメーションをやり良かったと思った。

▼生徒作品



アニメーション制作とごっこ遊びの共通を強く意識したのは一般学級の生徒よりも特別支援学級で授業をした時だった。

このクラスでは、文房具を使った制作は困難だったので生徒自身の体で動きを表現してもらうことにした。そこでもやはり流行りの鬼滅の刃のキャラクターになりきる事で円滑に制作を進めていった。すると徐々に監督とキャラクター（カラス、死体役など）など本人たちで役割を決めて写真を撮り出した。中でも自分の好きなキャラクターいわゆる「推しキャラ」がおり各自そのキャラになりきっていた。中でも人気だったのは監督とシャッターを押す係だ。監督はもちろん皆に指示を出す係で自ずと皆が指示に従うため人気なのは分かるのだが、特に何も無くシャッターを押すだけの係が人気なのは不思議だった。今思うと最初のデモンストレーションや数回の撮影で私（教師）がシャッターを押していた為その教師になりきる事が人気だった原因なのではないだろうか。一般のクラスと違いなかなか言うことを聞いてくれない場面も多かったが、その分教え甲斐もあったし、生徒の反応が興味のあるものないものより顕著に出ていた。

▼制作の様子



生徒たちは文房具に命を与えることによって動きを理解し作品を制作し、またある生徒は一定のキャラクターになりきる事で作品を制作した。生徒たちはアニメーション制作に無意識にごっこ遊びを落とし込む事によって最初は困難だった課題も円滑に進めていった。

自身の制作時や友人のアニメーション制作時にも自ら演技をし、キャラクターの動きに落とし込む作業をしていることに気づいた。

このことから幼少期に行っていたごっこ遊びと言うものは現在行っているアニメーション製作と似たような事を行っているのではないだろうかと言う気づきを得た。

2-2. Stems

▼Ainslie Henderson「Stems」

この作品はストップモーションアニメーションだ。

このアニメーションは人形が断片の集まりから個性的なキャラクターへと変化する過程を観客に見せていく。最初は制作者が木材、棒、ワイヤー、葉、花、花びら、破損した電子機器などの廃材を紹介しそれら組み合わせで人形を作り上げていく。そして人形たちが次々と命を吹き込まれたように動き出す。さらには人形の顔や手足を作るのに使った材料の破片から自ら楽器を作り出して演奏したりもする。その人形たちは音楽を奏で、制作者の声までも音楽の一部となって行く。やがて人形たちが次々と動かなくなりこの作品は終わる。

この作品は現実世界と空想世界を行き交う作品だ。最初の淡々と素材を説明する場面では実際の素材、廃材、制作者の手が映る事で現実世界だと言う事がわかる。そこからは徐々に音楽とともに空想世界に入っていく。完全に人形だけの世界になった時には作者の手が全く出てこなくなる。終盤になり現実世界に戻っていくにつれ、人形達が電池がなくなっていくように動かなくなっていく、命が吹き込まれた人形たちがただの人形へと変わっていく。

徐々に作者が動かしている事が分かるようになり最後は物語の中心であったカセットテープが回収され終わることから完全に現実世界へと戻る事がわかる。

この作品では制作者が人形に命を吹き込み、作品として生き生きと動かす事と作品外では命のないものとの対比がうまく使われている。命を吹き込む過程が描かれる作品はあまり多くはない、実写映画では登場人物が放心状態になる時に体の動きが止まり表情も動かないシーンなどがあるがストップモーション作品でそれをやってしまうとより人形を際立たせてしまう。多くのストップモーション作品は作品の中で人形を命のないものに見せることはしない、そうしてしまうとキャラクターでは無く人形になってしまうからだ。

3. 結論

アニメーション制作において登場人物の動きの模索や人形に説得力のある動きをさせる事はキャラクターに命を吹き込む事である。

ごっこ遊びにおいても身近な大人を真似たり、生物ですらない道具に変身したりする。

命のないものあるいは想像の役に命を与え動かし、演じている。幼少期のごっこ遊びも本質的に同じ事をやっていると言える。

アニメーション制作とごっこ遊びは命のないものに命を与えて動かす点が共通すると考える。

文献

- ・Ainslie Henderson (2016) Stems