

作品制作における構想段階の思考

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 3223350

倉澤紘己／Kurasawa Hiroki

作品制作における構想段階の思考

Thoughts during the concept stage of production

要旨：

作品の構想段階の思考は、作品の出口を決める極めて重要なものなのにも関わらず、形に残りづらく、後になって何が問題だったのか、どう改善すべきか振り返るのが困難である。本論文では筆者の1年次制作の構想段階の思考を1.2022年度の制作の反省、2.ポジティブな反応を期待する観客の選択、3.美的性質、美的性質のパターンの選択、4.物語に関する選択、5.ビジュアルに関する選択、の5つの段階に分けて記述し、後の反省を容易にすることを試みた。また、現時点で考えられる構想段階の問題点についても記した。

1. 序論

作品制作には必ず構想段階がある。構想段階では、こんな方法で、こんな雰囲気で、こんなテーマで、こんなお話で作品を作りたい、というようなことを考えるものである。こうした構想段階での思考が十分になされていないと、どれだけ高度な技術を使って作品を制作しても、どれだけ時間をかけて丁寧に制作しても、作品は良いものにならないと筆者は考える。実際の制作において用いた描写の技術や作業の積み重ねは見てわかるものであるから、認識しやすい。だから、後に作品を振り返って反省もしやすい。しかし構想段階に考えたことは、極めて重要なものにも関わらず形に残らないものが多く、後に作品を振り返っても、どうしてこのような選択をしたのか思い出せなかったりするものである。だから、本論では筆者の1年次制作における構想段階の思考のプロセスを分解し整理し言葉にすることで形に残るものにしようと考えた。

筆者の構想段階の思考のプロセスでは、あらゆる性質、コード、スタイルの選択肢から適切だと思われるものを選択している。その選択は直感的な判断の場合もあれば、合理的と思われ判断する場合もある。本論文を参照することで、作品の結果から振り返って、構想段階の選択1つ1つが適切だったか不適切だったか判断することが容易になるのである。本制作で意図を達成できた点があり、今後の創作で同様の意図を持った場合、本論文に記載された思考のプロセスを参照することにより再現の可能性が高まると考えた。また、本制作で意図が達成できなかった点があり、今後の制作で同様の意図を持った場合、本論文に記載された思考のプロセスを参照することにより、同様の失敗を避けられる可能性、改善点が見つかる可能性が高まり、当初の意図を達成する可能性が高まるのである。

2. 1年次制作の構想

2-1. 2022年度の制作の反省

まず、今回の1年次制作の構想は筆者の学部時代の卒業制作『えんそくだったひ』（2022）の反省に基づいている。

2022年、卒業制作を考えるにあたり印象派のようなルック、因果関係の繋がりが薄い物語のアニメーションを構想し、制作を開始した。しかし、制作が進むにつれ、自分が構想段階で無自覚的に選択したアニメーションに関するコード、すなわちルックのスタイル、ナラ

タイプのスタイルを共有し、ポジティブな反応が期待できる社会集団は極めて限定的であること、またその社会集団は自分が期待しているようなものではないことが明らかになってきた。筆者がポジティブな反応を期待していた社会集団とは西洋美術的コード、ヨーロッパの映画祭的コードを共有する社会集団である。しかし、少なくとも日本においてはそういった社会集団のコードは日常的に習得できるものでなく、美術大学などの特殊な環境で訓練をしなければ習得できないものである。そのため、コードを共有している社会集団は限定的である。また、特定の環境ではその社会集団の地位は高いものとしてみなされる傾向がある。こうした状況であるから、スノッブな態度、すなわち自らの社会的地位を高めることをのみを目的として自分の経験に基づかず作品を評価するような態度、コードの習得度合いが高いことと人として優れていることを同様に考えるような態度がその社会集団とその周辺に蔓延することは避けられない。こうした態度は筆者の道徳的基準と一致しないし、作品評価の正当性を判断することを困難にする。特定のコードを共有しているように見えた社会集団からポジティブな反応が得られなかった場合、作品の不出来が原因なのではなく、その社会集団が本当はコードを習得できていないことが原因なのではないか、そもそも共有されているコードなどあるのか、と疑心暗鬼になることも避けられない。ゆえに作品のポジティブな受容が期待できる社会集団がこうしたごく一部の集団に限定されることは望ましくないのである。作品の制作途中でこうした事態に気づいても、構想段階でのあらゆる選択は変更できない。途中で方向性を変えることは、ただ完成度を下げることには繋がらないからだ。こうして 2022 年度は大変不健康な精神状態で作品を制作し完成させたのだった。

2022 年度の制作を通じてこうした反省があり、構想段階の重要性、特にどのような観客を対象として作品を制作するのかに自覚的である必要性を認識したのである。

2-2. ポジティブな反応を期待する観客の選択

まず、作品を制作するにあたり、どのような観客からポジティブな反応を期待すべきか考えた。筆者にとって、作品を制作し、発表するということは何かしら他者からポジティブな反応を期待することにほかならない。作品がどんなに内省的であったり身勝手であったりしても、それを発表するということは、他者の存在を前提とし、内省的であること身勝手であることにポジティブな反応が示されることを期待しているのだ。筆者は 2022 年度の反省から「なるべく多くの観客から、特に専門的教育を受けていない観客」をポジティブな反応を期待する観客とした。特定の訓練を受けた少数の観客だけを前提とするより、多くの観客

を前提として制作することは序論で述べたような事態を回避でき、健康的な精神状態で制作できるように思えたからだ。初めから観客に特定の知識や能力を何も期待しなければ、作品がポジティブに受容されなかったとあって、観客に対して疑心暗鬼になることもないのである。また、そうした意図で制作された作品は成功した場合経済的価値があるものになるように思える。そして何より、経済的にも精神的にもゆとりのあることは、より制作の継続を容易にするように思われる。「なるべく多くの観客」というのは筆者の想像力が及ぶ限りにおいてであるので、その認知が日本に在住している 20 代とインターネットで観測できる文化圏の集団に偏りがあることは避けられない。ただ、美術教育と縁がない人に対する想像力はできるだけ積極的に働かせた。筆者の周辺に存在する人は専門的な美術教育を受けている人の割合が高いため、こうした想像力を働かせなければ 2022 年と同じような事態に陥ると考えられたからだ。以上の理由により「なるべく多くの観客からポジティブな反応をもらえるような作品を制作すること」を今回の目標として設定した。

2-3. 美的性質、美的性質のパターンの選択

次に作品の方向性、雰囲気、空気感を考えた。こうした雰囲気、ニュアンスといった感性によって把握される質は美学の用語でいえば「美的性質」と言えるだろう。美的性質の例として「かっこいい」「きれい」「簡素」「エレガント」などが考えられる。美学者のケンダル・ウォルトンは『芸術のカテゴリー』の中で、作品が実際に持つ美的性質は踏まえるべき「正しいカテゴリー」を踏まえて知覚される美的性質で、美的性質を知覚するためには訓練が必要であると述べている（ウォルトン, 1970）。では、どのような美的性質であれば多くの観客が知覚できポジティブな反応を期待できるだろうか。

ここで私はまず「かわいい」「楽しい」ものを制作しようと決めた。このように決めた理由は、「かわいい」「楽しい」という美的性質はポジティブな反応をもたらす他の美的質と比べ年齢や性別や特定の訓練によらず把握できる美的性質であると考えたからだ。ポジティブな美的質の例として「繊細さ」「優雅さ」「統一感」「壮大さ」「愉快的」などが考えられるが「かわいい」「楽しい」という美的質はこういったものより日常的に用いられる印象がある。想定される一般的な観客が短編アニメーションという形式の芸術に触れる機会を考えると、テレビで放送される子供向けのもの、劇場アニメーションの前座のもの、ディズニーや MGM が制作した古典的なもの、4 コマ漫画をアニメ化したもの、インターネットに公開されているアマチュアが制作したもの、等が考えられるが「かわいい」「楽しい」といっ

た美的性質はこういった作品において広く見ることができる。よって「かわいい」、「楽しい」といった美的性質を持つ短編アニメーション作品であれば特別の訓練の機会がなくとも多くの観客が意図した美的質を把握することができ、ポジティブな反応が得られると考えた。

しかし「かわいい」「楽しい」という美的性質だけでは曖昧で広すぎ、実際に制作する上で方向性が定まりきらない。そこで「かわいい」「楽しい」と対立せず、筆者個人がよく知覚できるさらに細かく具体的な方向性はないか考えた。そこで筆者は「国立市」、「ロイヤルホストのパフェ」この2つをさらに具体的に踏み込んだ方向性として設定することにした。これは筆者の非常に個人的な経験に基づくものだが国立市や、ロイヤルホストのパフェに対して「そこまで珍しいものでも最上級のものでもないが、品がよく、かといってスノッパな嫌らしさもなく、人工的、よく整理されていて、安定感がある」といった美的性質のパターンだという印象を持っている。これは「かわいい」「楽しい」と対立しないし具体的なイメージもつきやすい。また、筆者自身の性格、3DCG表現が持つ特質ともよく合致していると思われた。よって今回の作品制作を進める上での指針になる具体的な方向性、美的性質のパターンとして選択した。

2-4. 物語に関する選択

以上のように雰囲気のある程度固めた上で物語について考えた。一般的に慣れ親しまれている短編アニメーションには、はっきりした因果関係のつながりのある物語があるから、本制作の目標達成のためにはプロットの作成が必要であると考えた。

プロットを考えるにあたり以下の3つの条件を満たすもの考えた。条件1、誰にとっても理解でき面白いプロットがあること、条件2、楽しくてかわいい画面が展開されること、条件3、現在の筆者の能力で期間内に制作可能なこと、である。まず条件1、2だが、これは先に述べた選択を踏まえてのものである。条件3は現実的な問題として、作品の完成度に関わってくることで何より重要である。制作期間の短さから本制作においては、どれだけ質を落としたように見せずに作業量を減らせるかが特に重要であった。

次に、条件1を満たすプロットを考えるためにはどうすべきか考えた。筆者はこれまで映像作品を鑑賞する際に特別プロットに着目して鑑賞したり、分析したりする経験がほぼなかった。そこで、そもそもプロットとは何か、何が「面白い」とされるのかを学ぶため、日

本で広く読まれていると考えられる物語、脚本に関する本を一通り読み学習した。¹学習にはハリウッドの脚本家が執筆した書籍を中心に使用した。ハリウッド的なプロットのスタイルは今回の方向性と一致するし、ハリウッドのスタイルの脚本の本は多くの書籍が出版されており、比較検討することが可能だからだ。

アリストテレスによれば「悲劇とは、(中略) 行為する登場人物によっておこなわれ、あわれみと恐れを通じて、そのような感情の浄化(カタルシス)を達成するものである」という(アリストテレス; ホラーティウス, 1997)。また、スナイダー(2010)によれば「動機はあくまで原始的でなければいけない。(中略) 主人公の動機や、映画のアイディアの根本には必ず原始的なものが必要なのだ」という。これらを意識し、条件を満たすものとして思いついたのが「月に住んでいるうさぎが地球からやって来た宇宙飛行士から追いかける」という物語だ。追う、追われるという関係性がはっきりしており明確であるから条件1は満たされる。そして、うさぎのキャラクターが出せる。よって条件2は満たされる。月という舞台設定は無機的な物が多く砂丘やクレーターを作るだけなので細かな造形の必要がなく3DCGでの再現が容易そうである。宇宙飛行士も宇宙服を着ているから表情をつける必要がなく、3DCGでアニメーションを付けるのが容易そうである。よって条件3を満たす。以上の理由によりまずこの方向性でプロットを決定した。

次に3つの条件をより確実に満たすための要素を考えた。まず考えたのは「車に乗って移動する」という要素だ。これは条件2、条件3をより確実に満たすものにと考えられた。

「車」というキャラクターが増えることにより、かわいさが増す。そして走って移動するより車に乗って移動する方がアニメーションを付けるのが作業工程的には楽になる。次に「流れ星を集める」という要素の追加を決めた。これは条件2に貢献する。星のような光るものがあつた方がないより明らかにかわいい。また、明らかに大事なもの、宝物といった感じになるため、星を巡る話としてプロットに絡めやすい。次に、「宇宙飛行士の相方としてのロボット」の要素を追加することにした。これも条件2に貢献するように思われた。ロボット

¹ 学習に使用したのは次の7冊である。アリストテレス、ホラーティウス『詩学/詩論』、ブレイク・スナイダー『SAVE THE CATの法則』、シド・フィールド『映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと シド・フィールドの脚本術』、ロバート・マッキー『ストーリー ロバート・マッキーが教える物語の基本と原則』、ポール・ジョセフ・ガリーノ、コニー・シアーズ『脚本の科学 認知と知覚のプロセスから理解する映画と脚本のしくみ』、三宅 隆太『スクリプトドクターの脚本教室・初級篇』『スクリプトドクターの脚本教室・中級篇』。

これらの書籍は、複数の書店で販売されているのが確認できたこと、複数の書籍で引用されていること、Amazonのランキングなどから総合的に日本で広く読まれていると判断した。

を追加することで宇宙飛行士とのやりとりが生まれるから、二人の性格も描けるのでは、とも考えた。

こういった経緯を経て最終的に、「車に乗って星を集めている月のうさぎが、地球から来た宇宙飛行士とロボットに追いかけられ、クレーターにはまる。なんとかジャンプしてクレーターを脱出。宇宙飛行士とロボットから逃げ切る。」というプロットになった。

2-5. ビジュアルに関する選択

2-3 で選択した美的性質、美的性質のパターン、すなわち「かわいい」「楽しい」「国立市」、「ロイヤルホストのパフェ」といったイメージを意識し具体的にキャラクターデザイン、背景デザインを考えた。考えるにあたり、こうした質と同時にノスタルジーを感じられるデザインを意識した。ノスタルジックな造形は先に設定した共通点があるし、より具体的なイメージが掴みやすいからだ。ノスタルジーを感じられるデザインとして、モダンデザインの特徴、すなわち 1930 年代から 50 年代の工業製品、漫画、映画に見られるデザインの特徴を意識し、そうしたデザインにみられるシンプルさ、人工的な感じ、平面構成的意識といった特徴を積極的に取り入れようと考えた。これらの特徴は自分の陰影があまりない 3DCG の表現スタイルと一致しているし、造形的にも再現しやすい。色彩においてもこうしたことを意識し、全体的にくすんだパステルカラーの色を選択した。



図 1

まず、主人公のうさぎ（図 1）のキャラクターデザインを考えた。伊藤（2005）は「図像コードの選択によって、あるいは作家の個性などによって、『キャラ』であることの強度に差ができる。おそらく『キャラ』であることの強度とは、テキストに編入されることなく、単独の環境の中にあっても、強烈に『存在感』を持つことと規定できる」とする。以上を念頭に置いて強度のある「キャラ」にするべく主人公のデザインを考えた。まず、うさぎの一

番の特徴である耳をロップイヤーにしようと決めた。擬人化されたうさぎのキャラクターは無数に存在するが、ロップイヤーのキャラクターは少ないから、他と差別化しやすい。また、耳が垂れている方ポニーテールみたいでかわいい感じがする。頭には大きい蝶々型の飾りをつけることでさらに特徴を出すことを意識した。ただ耳が垂れているだけではつまらないと感じたため、少し外にはねているようにしてよりツインテール感を出した。顔のパーツはチェブラーシカのデザインを参考にデザインした。チェブラーシカのデザインはかわいく、スタルジックな雰囲気を持ち、動物の顔のように見え、かつシンプルかつ特徴的であるから今回の参照元に最適だと思われた。



図 2



図 3

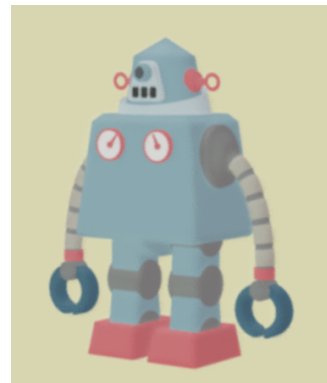


図 4

次に宇宙飛行士（図2）、ロケット（図3）、ロボット（図4）のデザインについて考えた。実際に存在する宇宙服、ロケットのデザインは線的、男性的でありかわいさが感じられないため、『月世界探検（タンタンの冒険）』（エルジェ、1954）に登場する宇宙服、ロケットを参考にデザインした。『月世界探検』は1954年に刊行されたバンド・デシネであるためモダンデザインのニュアンスもあり、今回の参照元として適切であると判断した。宇宙飛行士の等身は可愛らしく見えるように低めに設定した。ロボットはノスタルジーを感じるデザインにするため50年代のブリキのおもちゃのロボットのデザインを参考にした。それだけではありきたりなものになってしまうと感じたため、『オズの魔法使』（フレミング、1939）のブリキの木こりの頭、襟の形状のニュアンスを取り入れた。



図 5



図 6

次にうさぎが乗る車（図5）、宇宙飛行士達が乗る車（図6）のデザインについて考えた。うさぎが乗る車のデザインは、かわいらしくノスタルジーを感じるデザインであるという点、特徴的な三輪自動車であるという点が優れていると判断し、ダイハツ・ミゼットを参照した。宇宙飛行士たちが乗る車は、始めはアポロ計画で使用された月面車を参考にデザインしていた。しかしあまり面白味が出ないので、月面車のレーダーのニュアンスだけを残し、ランドローバーピンクパンサーをベースにデザインし直した。

3. 現時点で考えられる構想段階での問題点

本論文執筆時点では1年次制作は本格的な公開前であり、「なるべく多くの観客からポジティブな反応をもらえるような作品を制作すること」という目標がどれだけ達成されたかまだ結論が出ない。しかし現時点においても、構想段階の問題点は発見できるように思える。

問題点は2つあったと考える。まず1つ目の問題点は本作のプロットだ。問題点として、あまりに意外性がなく凡庸である点、因果関係が不自然な部分がある点などが挙げられる。このような不完全なプロットになった理由として制作期間内にこれ以上良い展開が思いつかなかったから、という理由以上のものはない。これは筆者の経験の少なさからくる技術的な問題であるように思う。さらなる学習と実践によって筆者の能力を向上させる、他者とコラボレーションによって創作する、などが改善の手段として考えられる。

2つ目の問題点は具体的な方向性として選択した「国立」「ロイヤルホストのパフェ」だ。「かわいい」、「楽しい」といった美的性質の選定まではある程度目標に沿って理由付けられていたし、作品を通じてこうした美的性質を伝えること自体は成功したと思う。しかし、そ

これから具体性のあるイメージを選択するにあたり、「国立」「ロイヤルホストのパフェ」という美的性質のパターンをあまりにも安易に「筆者がよく認識できるから」という筆者自身の都合のみによって選択してしまったのではないか。このような美的性質のパターンは当然、多くの人に認識されているものではない。だからビジュアルやプロットでこうした質の表現が仮に成功していたとしても、意図を理解できず、その達成度合いを推し量ることもできず、結果ポジティブな反応を示さない、という観客が一定数存在することは容易に想像できる。もちろん、作者自身が十分に認識できている美的性質のパターンを選択して制作しなければ作品は不恰好なものになってしまうだろう。しかし、より多くの観客からよりポジティブな反応を期待するには、ある程度の規模の社会集団が知覚できる美的性質のパターンを選択する必要もあるのである。では、どのような美的性質のパターンならば、ある程度の規模の社会集団に認知されていると判断できるだろうか。

「Aesthetic Wiki」という web サイトがある。このサイトは「Vaporwave」、「Y2K」、「ゆめかわいい」といったインターネット文化に見られるものを中心に大量の美的性質のパターンがリスト化され具体例付きで特徴が説明されているサイトである。筆者はこのサイトに記載されているようなインターネット文化において頻繁に見られる美的性質のパターンを積極的に採用することが解決の糸口になると考える。

このような美的性質のパターンはインターネット文化の中で分類され名前づけられ浮かびあがってきたものであるから、すでにある程度の規模の社会集団が認識していると考えられる。また、インターネット文化であるから、画像検索なども容易である。だから、当初は筆者がそのパターンをはっきり認識できなかったとしても、インターネットを通じて訓練することによって十分な認識に到達することが可能である。ゆえに、筆者はこうしたインターネット文化に見られる美的性質のパターンを積極的に採用することが解決の糸口になると考える。

しかし、こうした姿勢は極めて安直で多くの問題があるようにも思える。まず考えられる問題は、陳腐で取るに足らない作品になりかねない、という問題だ。先述したようにこのパターンを認識する訓練は容易に行えるから、それだけ大勢が行使することもできるのである。それを回避するためには現実の社会集団、書籍から学習し、インターネット文化において浮かび上がってこないような特殊性のある美的性質のパターンを習得することが有効だと考える。こうして習得した特殊な美的性質のパターンとインターネット文化のポピュラーな美的性質のパターンを組み合わせによって構築された作品であれば、陳腐さ、とるに足ら

なさからある程度は距離を保てるのではないだろうか。

他にも、伝統的な芸術作品に見られる美的性質のパターンを採用した作品と比べ不当に低く価値づけられる可能性がある、本当に「ある程度の規模の社会集団が認識している」と判断できるのか、など様々な問題があると考えられる。この「インターネット文化に見られる美的性質のパターンを積極的に採用する」という改善案はこうした問題も含めて今後考えていかななくてはならないだろう。

4. 結論

これから1年次制作が公開され、様々な問題点が明らかになるだろう。その時には本論文を参照し、改善点を発見することができるのではないだろうか。現時点においても「3.現時点で考えられる構想段階での問題点」で述べたような問題点が見えたわけだから、このように順序立てて整理したことは選択を吟味する上である程度有効であったと思う。ただ、ここで述べた問題点が本当に問題だったのかは次回作でその解決方法を実践し、その結果を見ないことには分からない、だから、本論文が本当に制作において有効なものであったか判別できるのはまだ時間がかかるだろう。

また、こうした構想の段階に意識的になることはもちろん大切だが、あまりに重点を置きすぎると構想後の工程、すなわち、動きをつけたり、音をつけたりする段階を軽視することにも繋がりがねない。アニメーション作品が持つ美的性質は、本論文で述べたようなビジュアル、物語においてのみ現れるのではない。動き、カットとカットの繋がり、音楽など様々な要素から現れるのである。現実的な制約があり選択肢が限られる中で、どこに力点を置くのが目的達成のための最適解なのかは全ての工程を踏まえて考えなくてはならないだろう。

文献

- ・ アリストテレス; ホラーティウス. (1997). 詩学・詩論. 松岡仁助; 岡道男訳. 岩波文庫.
- ・ 伊藤剛. (2005). テヅカイズデッド ひらかれたマンガ表現論へ. NTT 出版.
- ・ ウォルトン, ケンダル. (1970). 芸術のカテゴリー. 森功次訳.
- ・ エルジェ. (1991). タンタンの冒険 月世界探検. 川口恵子訳. 福音館書店.

- ・ ガリーノ, ポール・ジョセフ; シアーズ, コニー. (2021). 脚本の科学 認知と知覚のプロセスから理解する映画と脚本のしくみ. フィルムアート社.
- ・ スナイダー, ブレイク. (2010). SAVE THE CAT の法則. 菊池淳子訳. フィルムアート社.
- ・ フィールド, シド. (2009). 映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと シド・フィールドの脚本術. フィルムアート社.
- ・ フレミング, ヴィクター. (1939). オズの魔法使.
- ・ マッキー, ロバート. (2018). ストーリー ロバート・マッキーが教える物語の基本と原則. フィルムアート社.
- ・ 松永伸司. (2018). スノップのなにが悪いのか. 日本大学文理学部人文科学研究所第13回哲学ワークショップ「美的経験、再考！」.
- ・ 三宅隆太. (2015). スクリプトドクターの脚本教室・初級篇. 新書館.
- ・ 三宅隆太. (2016). スクリプトドクターの脚本教室・中級篇新書館.
- ・ Aesthetics Wiki. https://aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki (2024 年 1 月 15 日確認).