

卒 業 論 文

クレイアニメーション制作
(オロチ)

福 岡 国 際 大 学

国際コミュニケーション学部
デジタルメディア学科

森 礼典

目次

第1章 はじめに	1
第2章 エンターテインメントへのアプローチ	2
2.1 なぜエンターテインメントが必要なのか	2
2.2 エンターテインメントの考え方	2
2.3 エンターテインメントに必要なもの	2
2.4 エンターテインメントの送り手と受け手	3
2.5 私がめざすエンターテインメント	4
第3章 クレイアニメーション制作	5
3.1 なぜクレイアニメーションなのか	5
3.2 制作手順と内容	5
3.2.1 作品概要	5
3.2.2 制作手順	5
3.3 必要な技術と知識	5
第4章 作品の解説	8
4.1 オロチ	8
第5章 まとめ	9

第 1 章

はじめに

エンターテインメントは、近年、技術の発達により猛烈なスピードで多様性を見せてきている。メディアは、TV・新聞の 2 強時代は終わり、PC でのインターネットが加わり 3 強時代に突入した。TV においては、地上デジタル放送化、つまり双方向の必要性を見いだした。新聞は、即時性の強いインターネット、地上デジタル放送に圧倒的に押されてきている。

昔は娯楽が少ないと思われがちだが、屋外で様々な遊びをたしなんでいた。日本においては、凧揚げ、コマ回し、剣玉などに始まる、いわゆる外で遊ぶエンターテインメントが流行した。それは、時代を積み重ねてきた日本の文化でもあり、日本人の想像力の豊かさを示すものでもある。このように、現在も昔のエンターテインメントが、細々とはであるが、幼い子どもが触れる遊びとして息づいている。

現在、私達が日常的に触れるものの中に PC が存在する。この機器を使い、インターネット回線を通じて、FLASH 等で作られた様々なゲームが無料でプレイすることが出来る。また、ゲーム機でゲームをしたり、DVD でアニメを見たり、我々は数多くの娯楽に囲まれた生活を送っている。多くの人間は、その面白さや楽しさを、生活を豊かにするものの一つとして扱っているだろう。

しかしながら、世界中を見てみると、まだまだ数多くの人々が現在のエンターテインメントすら知らない生活を強いられている。それは貧困であり、国家間の問題であり、その他の問題かもしれないが、子どもには創造性を養うものを、大人には癒しを与えるものを、公平に提供しなければいけないと考える。貧富の差があっても、誰もが楽しめるエンターテインメントを配布することは、これからの国際協力に必要なと思う。

第2章

エンターテインメントへのアプローチ

2.1 なぜエンターテインメントが必要なのか

人には欲がある。衣食住を欲する。そして、その築き上げた財産で、己が楽しめるような趣味、物欲などを満たし、人生を謳歌することを望む。

2.2 エンターテインメントの考え方

人を楽しませる娯楽であり、日頃のストレス発散や、人間の持つ創造力を補助しているもの、それがエンターテインメントだ。TVにおいては、バラエティ、ドラマ、ドキュメンタリー、アニメ、場合によっては映画などが挙げられる。その他のエンターテインメント性を持つものとして、ラジオ、本(雑誌、週刊誌、漫画)、TVゲーム、携帯ゲーム、インターネット、スポーツ観戦、等多彩になってきている。

我々は、昭和初期のように誰もが目を留める娯楽に目を留めずともよくなった。つまり選べるということだ。技術の進歩とともに、私達の日常が変化し、理想が現実となった。

しかし、最近はエンターテインメントにおける規制が激しくなったと思う。エンターテインメントの本質は、“自由な表現”のはずなのに、現実で何かしらの事件が起こると、その様相と類似する作品を初めとして規制がかかっていく。

我々も考えなければならない。エンターテインメントは空想であり、現実ではない。それをしっかりと踏まえて制作しなければならないのである。

2.3 エンターテインメントに必要なもの

- 漫画・映画などの受身型エンターテインメント
類似性のない感動、そのエンターテインメントの持つ技術の披露、しっかりと計算されたストーリー、ストーリーの見せ方が必要である。

漫画等には、作画力も必要となるだろう。キャラクターで読者を引き付けることも必要である。集英社の週間少年ジャンプの作品は、キャラクターの豊かさから売れていると感じる。

しかしながら、やはり受身型のエンターテインメントでは、ストーリーが最も重要だと考える。話題性を呼ぶことが売れる理由となる一因となる。アニメ版「涼宮ハルヒの憂鬱」では、その独自性の強いストーリー、他社と一線を引く作画力、緻密なまでに計算されたストーリー性、その宣伝方法等が印象に残る。

- テレビゲームなどの対話型エンターテインメント

長く遊べる多様性、簡単な操作、ストーリー、ゲームの可能性を見せることが必要である。

対話型の最たる例として、ニンテンドーDS が挙げられるだろう。その売れ行きは、現在、すさまじいものがある。ゲームの面白さもさることながら、感覚で遊べるタッチ画面の導入や、そのゲームソフトの多様性から、老若男女を選ばずに売れている。

2.4 エンターテインメントの送り手と受け手

あるエンターテインメントにおける制作陣はひとつだが、受け取る側は不特定多数である。そこには多くの感受性があるといえる。受け取る側は、一つの作品でも、さまざまな印象を受けるだろう。制作者側は、それを無視することは出来ない。

人は何のために作品をつくるのであろうか？

人間をここまで発達させたのは、創造性である。自分の中の可能性を広げ、この世界に貢献し、多くの人にその作品を知ってもらい、己に続く創造者の出現を望むために作品は作るものだと思う。その連鎖が続き、エンターテインメントの世界はさらなる発展をみせるのだ。エンターテインメントの世界への入り口は浅い海原のようである。しかしながら、その浅さゆえに、人は誰でも近寄り足を突っ込むことが出来る。そしてまた誰かが穴を掘る。それがエンターテインメントの発展の連鎖だ。

2.5 私がめざすエンターテインメント

エンターテインメントとは、人の心を豊かにする娯楽だと思う。技術とネタとちょっとしたひらめきで、人を笑わせたり、感動させて泣かせたり、日々の日常では描けないこと、非日常を描く。アニメーションやゲーム中のストーリーにおいて、リアルな表現、ふとしたしぐさの表現が、見る人を引きつけ、共感と感動を呼ぶ。

人の感性に訴えかけるには、音とビジュアルの両方が必要だ。それから「間」が大切だと思う。会話と会話の間に存在する「間」は、程よくストーリーの品格を上げ、物語の流れに張りを持たせることができる。それによって、創造した世界の時間軸を自在にあやつり、思いのままストーリーを進行させることができる。それは、製作者に必要とされる技術であろう。

それらのことを前提に、キャラクターたちの表情を、心を、感情を表現していきたいと思う。喜怒哀楽+愛しみ・憎しみの心を、しっかりとした表現法で表すことに挑戦したい。そして、キャラクターを大切に脚本を書く。登場人物たちの性格や感性、こういった価値観で世界を生きているのか、またどのような目線で物事に応じているのか、それらを完全に想定し、作品を作りたいと思う。

キャラクターは、まさにクオリティ、独創力の見せ所だと思う。キャラクターたちが生きていると、シリアスシーンを描いても、ギャグシーンを描いても、そのどちらも面白くなると思う。流れに乗せてやりさえすれば、もう完全に物語は勝手に動き出すに違いない。

第3章

クレイアニメーション制作

3.1 なぜクレイアニメーションなのか

だれしも一度は見たことがあるだろうクレイアニメーションを作ろうと思ったのは、立体造形物が好きだからである。立体造形物を使うエンターテイメント。それはまさにクレイアニメーションである。

3.2 制作手順と内容

3.2.1 作品概要

ヤマタノオロチの神話を題材に、現代社会の問題を照らし合わせて、クレイアニメーションで表現する。

3.2.2 制作手順

粘土でキャラクターを造形し、デジタルカメラで1コマずつ撮影し、FLASHでムービーにした。ムービーにする際に、音声や効果音などを付けて劇を盛り上げる。

- 1．クレイをつかった造形
- 2．スタジオ設置
- 3．デジタルカメラで撮影
- 4．FLASHを使い編集
- 5．ムービーに書き出す（それをiDVDを使いDVDに書き出す）

3.3 必要な技術と知識

もし、卒業制作でクレイアニメーションを作ろうとする後続がいるなら、どうかこれを参考にして素晴らしい作品を作り上げて欲しい。

まず、何はともあれ、ストーリーである。しっかりと脚本を練り上げることが一番重要だと思う。ストーリーには、その時々の時勢の風刺などを入れたりすると、作品としてもクオリティがあがるだろう。ストーリーの題材は、自分が一番好きなことでもいいし、その時代にあったニュース等を取り上げてもいい。とりあえずは、書き手としての自分をさらけ出すことが重要だと考える。

キャラクター等の作成は、ストーリーと平行して行うほうがイメージをしやすいただろう。キャラクターは粘土で作るので、単純かつ個性的なデザインなものが人目を引きやすい。

絵コンテは、ここで中割り、セリフなどしっかり決めて映像を頭の中に描いておくことが重要である。コマ撮りするときには重要になってくるので、しっかりと描くべきである。コツとしては、アニメなどを参考にすればよいだろう。キャラクターの会話、戦闘シーン、すべてのカメラワークなど、参考に出来る点が数多くある。

絵コンテが終わったら、キャラクターや小物を造形して、コマ撮りに移る。素材は、インターネットの通販でアメリカ製クレイ粘土（Van Aken Plastelene）を取り寄せて使ってみた（図1）。100円均一の粘土とは違い、やわらかくて加工しやすく、また発色についても申し分ない色鮮やかさであった。一番特徴的なのが、色を混ぜて使っても、その鮮やかさ・明るさが落ちない点である。ただ一つ欠点を挙げるとすれば、柔らかすぎて、例えば手などを作ると、自重で垂れることである。

オリジナルキャラクターを作ることは初めてだったので、難しく手間取ったが、私だけのキャラクターを作れたように思う。ちなみに、粘土を加工する道具には、ヘラを利用する。さらに細かいところは、爪楊枝で作業をした。



図1 使用したアメリカ製クレイ粘土（Van Aken Plastelene）

コマ撮りは、絵コンテ通りのカメラワークを意識しながら、撮影していく。撮影スタジオは、折りたたみ式のミニスタジオを使用。上部の白いナイロンは少しの光を拡散し、照明の役割をしてくれる。コマ撮りは地道な作業となる。中割りをしっかりと念頭において、造形物を少しずつ動かして、根気強く撮り続ける。主にデジタルカメラを使用するが、シャッターを押すときにぶれてしまうので、カメラ本体に触らなくてもシャッターが切れるツールを使う方がよい。デジタルカメラは、サムネイル機能がついているものの方が、編集のときに撮影ミスに気付いてしまった場合に、そのシーンまるまる取り直しをせず、ズレやブレ等の確認が出来る。

最後は編集である。編集ソフトは FLASH、アフターエフェクトなどであるが、FLASH もアフターエフェクトも、取り込む静止画が連番で数字が振られているのならば、まとめて取り込むことが可能である。そのあとフレームごと切り取ったり貼り付けたり出来る。効果音や音声は、新規レイヤーに挿入する。

第4章

作品の解説

4.1 オロチ

私は日本が好きだ。そのことを念頭に置き、ストーリーを作ってみた。日本神話を、ここ最近の日本の状況と掛け合わせてみたものが「オロチ」である。

神話とは、半ば空想だが、地理や歴史、遺跡、発掘物などを総合すると、非常に面白いものがある。今回の話の元となった「古事記」のヤマタノオロチとスサノオノミコトのエピソードの融合は、この発想で行った。

- ストーリーについて

砂鉄の産地だったヤマタノオロチの出身地、出雲地方は武器生産地だったことが読み取れる。そこに、その時代の覇者であるヤマト族の長スサノオが、剣、つまり武器を求めて侵略しに行った構図が想像される。武器を生産する出雲地方のイズモ族は、互角の戦いをしたと思われるが、時代の覇者、歴史の覇者の軍勢にはかなわなかったのだろう。そのエピソードが、ヤマト族（ヤマト朝廷）のいいように記録される。つまり、その真実はゆがんで伝わり、ヤマタノオロチという8つの首を持つ大蛇が生まれ、倒され、その尾についていた武器＝草薙の剣を持ち帰るといふ神話が生まれたのだと考えられる。

歴史は強い者、その時代の有権者が己の都合のよいように作り出す。現在のアメリカなどは、その最たる例なのかもしれない。今、この時代は、数多くの情報が流れていて、それを受動的に受け取っている私たちがいる。しかし、私たちは人間である。どれが正しい情報か、間違っただけの情報かを取捨選択し、それを後世に正しく伝えていく義務がある。歴史を作るのは、我々一人一人だということをしかりと胸にとどめることが必要だろう。

この作品は、神話という鮮やかな物語の裏に隠された真実の可能性を表現したものである。

第5章

まとめ

クレイアニメーションの制作は、斬新で面白かった。それと同時に、歴史として「古事記」を深く考えられたのもよかった。

クレイアニメーション制作の反省点は、キャラクターデザインもさることながら、編集ソフトを使いこなせなかったという点だ。インターネットの配信には向かないだろうが、FLASHではなくアフターエフェクトなら、もっとクオリティの高い作品に仕上がっていたことだろう。編集ソフトを使いこなせるか否かで、作品の質がまったく違うものになる。

また、結論の描き方も反省する余地がある。私は救いの無いストーリーを描くのは得意だが、救い或るストーリーを描こうとすると、ありふれた結論表現の数の多さにうんざりしてしまうのだ。しかしながら、より多くの人に見てもらおうとすれば、視聴者のことも考えて作らねばならず、万人向けのストーリーを作らざるを得ない。そこに作り手の技量がかかってくるのだろう。たとえ悲しいストーリーでも、見せ方によっては作品のうけも違ってくるのだ。これからは、そういう結論の描き方を勉強していきたい。ストーリー構成というものは奥が深く、練れば練るほど、煮詰めれば煮詰めるほど、反響として帰ってくる。ストーリーこそすべてのエンターテインメントの基本であり、すべてなのだ。今回の作品でそれを教えられたように思う。もし、ストーリーの書き手としてその道のプロとして活動しようと思うならば、ストーリー構成力を身につけないことには大成しないであろう。