

第1章 はじめに

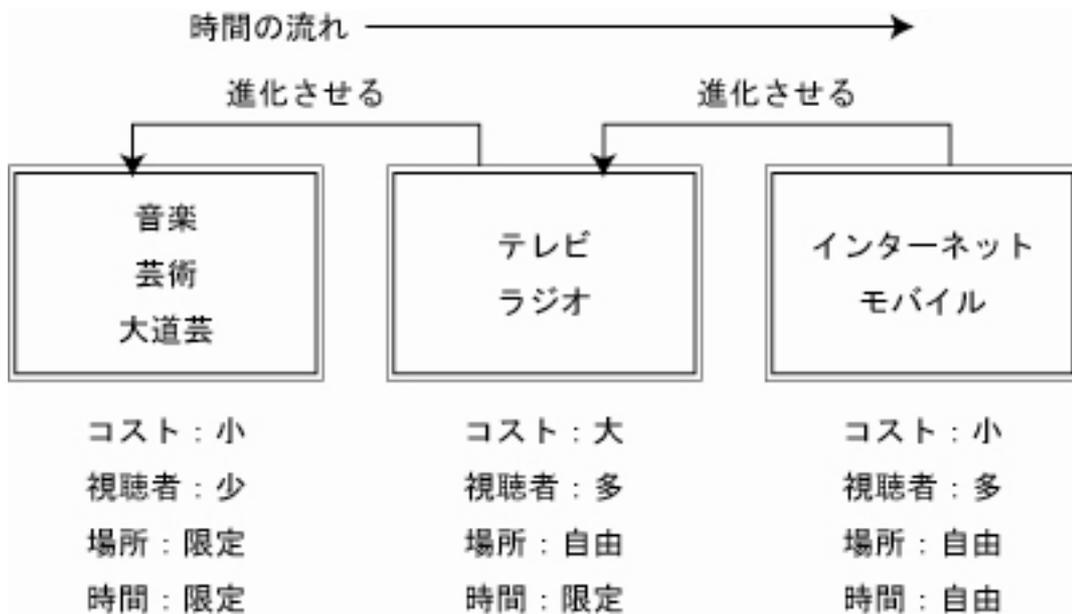
エンターテイメントと言われるものが誕生してからどのくらいの時間が経っているのだろうか。その歴史を紐解こうとしても、どれほどの時間が経っているのか知ることは出来ないであろう。それを紐解くということは、最古のエンターテイメントが何であるという答えを見つけ出さなくてはならないからだ。最古のエンターテイメントといったものは、現存する歴史的な資料上には存在するだろう。しかし、それらに記述されているエンターテイメントが最古のエンターテイメントであるという保証はない。なぜならば、現存するそれらの資料以前の世界において、「エンターテイメントといったものはない」と証明することは誰にもできないからだ。それらのことから、エンターテイメントとは、我々人類が誕生した時から存在していたのであろうと私は思う。

さて、そのエンターテイメントだが、今現在の私たちが楽しんでいるエンターテイメント、その大半は、100年以上の歴史を持たない。テレビ、ラジオ、映画、その他様々なものを思い浮かべてもらえればわかると思うが、それがエンターテイメントとして見出されるようになったのは、最近のことだ。しかし、それらが現在のエンターテイメントにもたらした影響は、計り知れない。これらのエンターテイメントが主流になる以前は、音楽や演劇、大道芸、スポーツ、小説、絵画などのエンターテイメントが主流だったのは誰にでも想像できることであろう。ここで、前者を現エンターテイメント、後者を旧エンターテイメントとして、旧エンターテイメントについて考えて頂きたいことがある。現エンターテイメントが誕生する以前に旧エンターテイメントを楽しみたいとすれば、我々は、何をしなくてはならなかったのか。音楽にしる、演劇にしる、楽しむためには、特定の時間に、特定の場所に行く、そういった行動をおこななければ、エンターテイメントにたどり着くことはできなかったのである。しかし、現エンターテイメントの中心である、テレビ、ラジオ、映画、等の登場により、時間・場所が限定されるという欠点を持った旧エンターテイメントは大きな進化を遂げることになる。それらの進化の要因としては、現エンターテイメントにおけるマスメディアという特性によるものが大きい。現エンターテイメントの持つこの特性により、旧エンターテイメントで人を楽しませたい発信者や、旧エンターテイメントを楽しみたいという視聴者は、時間と場所を選ぶという必要がなくなったのだ。それに加えて、【個人もしくは少グループ】から【少グループ】へといったように【発信者】から【多いとは言えない試聴者】へと伝わっていた旧エンターテイメントのスタイルは、現エンターテイメントの影響を受け、【少グループもしくは多グループ】から【多グループ】、つまりは【ある人数以上の発信者】から【多くの試聴者】へといった伝わり方になったのである。

ここで忘れてはならないのが、旧エンターテイメントと現エンターテイメント、これらのどちらかが欠ければ、この進化は起こらなかったであろうという点だ。現エンターテイメントが無かったら旧エンターテイメントは、進化していないだろうということは上でも説明したが、ここで旧エンターテイメントが無かった場合の現エンターテイメントを想像してもらいたい。もしそうであった場合は、旧エンターテイメントに含まれる音楽や演劇、大道芸、スポーツ、小説、絵画といった要素が、現エンターテイメントから取り払わ

れるわけであるから、現在の私たちが視聴している現エンターテイメントからは、ドラマからお笑い番組、音楽番組、アニメ等といった様々な番組が存在しないことになる。そうなった仮の現エンターテイメントの姿を考えると、そこには、喜怒哀楽といったモノが殆ど無い、ただ単に情報だけを流している姿になってしまうことは容易に想像できる。これらのことから旧エンターテイメントと現エンターテイメント、それぞれの発展の背景には、密接な関係があるのである。そしてそれらは、更に細かい進化を遂げ、現在のエンターテイメントへと成長していったのである。

さて、現在の進化を遂げてきたエンターテイメント、これらは今後どのように成長していくのか、その鍵は、インターネットやモバイル等といったものが持っていると思う。ここで、先ほど挙げたモノを新エンターテイメントと呼ぶことにする。その新エンターテイメントの持つ大きな特徴といえば、安価に様々な情報を発信受信できるという点だ。この特徴は今までのエンターテイメントに大きな変化をもたらすであろう要素である。またこの要素に加え、近年のPC等といったデジタル製品の急激な発達により、映像や画像といったものが個人でも用意に制作できるようになったという点、この点も現エンターテイメントの進化に大きく貢献する要素になることだろう。これらの示すものは、どういう意味か。個人で映像や画像を扱えるようになったということは、すなわち、現エンターテイメントを制作するにあたり、それまで必要であった多くの人材やコネといったものが不必要ということに繋がる。また、安価に情報を発信できるということは、現エンターテイメントにおける情報を発信するという行為にあたり多くの機材や人材が必要だったものが不必要となり、個人で安価に情報を発信することが可能になるということに繋がる。これらのことより、つまりは、新エンターテイメントの登場によって【少グループ】から【大グループ】へ、エンターテイメントを発信できるようになったのである。このことはそれまで多くの人に楽しんでもらうといったチャンスを得ることの出来なかったクリエイターやマイナーな作品を楽しみたいといった試聴者してみれば素晴らしいものだ。これにより多くのエンターテイメントが多くの人々に提供されるようになり、これからのエンターテイメントというものは多彩な広がりを見せることになるであろうと私は思う。



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

まず初めに、私たちが生きていく上で「エンターテインメントは必要であるか」と質問されれば、私は、必要ないと答えるであろう。実際にエンターテインメントがなくても人間は生きていくことができるのである。しかし、実際にエンターテインメントのない世界を想像してみると、その世界は、必要最小限の情報しか行き来しない無機質な世界になるということは、容易に想像できるであろう。さて、そのような世界で人間が生きていたとすれば、どのような生活になるだろうか。必要最低限の情報しか行き来しない世界なわけだから、自ずと事務的、機械的な生活になるのは誰もが想像できるであろう。

では、何故そのような生活になってしまうのであろうかと言われれば、それは、エンターテインメントが人間にもたらす個性というものが一切無くなってしまふからだ。実際に考えてみればわかるが、人間の個性というものはエンターテインメントから何らかの影響を受けて生み出されていることが多い。子供の頃に体験したエンターテインメントが現在の現在の性格や趣味といったものに繋がっていたりする人は多いはずだ。また、子供の時に体験したエンターテインメントというものは、喜怒哀楽といった感情や道徳観、知能等といったものの成長させる働きを持っている。実際にこの働きを証明したものとして、教育番組のセサミストリートがある。セサミストリートという番組は世界中で放送されているため多くの人に知られており、そのエンターテインメント性を知る人は多い。さて、そのセサミストリート、元々はアメリカの貧しい家庭等に生まれ勉強が出来なかった子供達や知恵遅れの子供達に向けて作られた番組なのだが、セサミストリートが放送後、番組を見た子供達の知能指数といった数値に見る前と見た後では大きな差が現れたというデータがある。このことは、エンターテインメントが人間を成長させるということに繋がるのではないだろうか。つまりはエンターテインメントは、人間の喜怒哀楽等の感情や知能などを成長させ人間をより人間らしく成長させるためことができるのである。それ故にエンターテインメントといったものは、人間が人間らしい生活を送るために必要不可欠なものであると私は考える。

2 - 2 . エンターテインメントの考え方

エンターテインメントは、どういったものであるか。その定義は、様々である。物語などを書き写した出版物なのか、単なるパフォーマンスであるのか、これといった定義はなくエンターテインメントの形は様々である。しかし、これらのエンターテインメントのすべては、ある本質を持つ。その本質というのは、エンターテインメントは何らかのメッセージ性を持つということだ。そのメッセージ性というものは、エンターテイナーがエンターテインメントを創造する際において、意識的あるいは無意識のうちに込められるものである。また、我々がエンターテインメントを面と向かって体験した場合、意識的あるいは無意識のうちになんらかのメッセージを受け取ることがある。そのメッセージの影響を受けて、エンターテインメントを需要する側、すなわち視聴者は、喜怒哀楽などといった感情を表したり、

知らぬ間にそのメッセージを記憶していたりする。それ故に、エンターテインメントが社会問題に対してのメッセージになったり、とある事柄に対する反対のメッセージになっていたことが歴史上において多々存在する。その中でも特に有名なものとしては、チャールズ・スペンサー・チャップリンの独裁政治反対の喜劇などが挙げられる。チャールズ・スペンサー・チャップリンといえば、世界中の誰もが知る有名なエンターテイナーだが、第二次世界大戦の最中、彼は、自分の演じる喜劇の中に当時のナチス・ドイツの総統であるアドルフ・ヒトラーの独裁政治を批判するメッセージを込めていた。また、他の喜劇中でも同様に、様々な社会問題に対する警告のメッセージを込めて演技をしていた。その喜劇のスタイルは多くの人に共感を与え、現在では喜劇王として知られる彼だが、不幸にもチャップリンの演じたその喜劇のスタンスは、社会に対するメッセージ性が強すぎたため、当事の国の上層部から目を付けられることとなり、事実上の国外追放させられることとなった。しかし、そういったエンターテインメントの持つメッセージ性というもののスタンスは、現在においても引き継がれている。実際に現在のエンターテイナーがエンターテインメントを利用して多くの視聴者に自分のメッセージを伝えるということが多々あるのは多くの人が感じているだろう。それらのことより、エンターテインメントとは、制作者から視聴者に対するメッセージであると私は考える。そのメッセージの影響力というものは、大きかったり小さかったり広い範囲に影響したりそうでなかったり様々であるが、私たち人間は、日々それらを受信している。

2 - 3 . 観客側からのエンターテインメント

観客側がエンターテインメントを求める際に特に重要視するものとは何か。それは、その時の観客の精神状態や人間関係、または社会の状態等によって様々に変わってくるものである。実際に観客がエンターテインメントを求める場合における観客の心理状況は、エンターテインメントに対して癒しが欲しい、刺激が欲しい、もしくは新しい発見したい、ただ単に楽しんでいたい等といった様に様々である。さて、ここでこれらの心理状況に共通するものについて考えてみようと思う。先ほど挙げた心理状況において共通するもの、それは観客側が日常生活を過ごすにおいてその日常生活に何らかのエッセンスを加えたいという願望だ。つまり、観客側にとっては、エンターテインメントの中この願望を叶える要素が入っているかいないかでは大きな違いが出てくるのである。その違いは観客の興味の差となって現れてくる。実際に我々がエンターテインメントに直面した多くの場合において、その直面したエンターテインメントがそういった要素を持っていれば我々は、そのエンターテインメントに惹きつけられるであろうし、そういう要素が皆無であれば、誰もエンターテインメントとしては興味を示さないであろう。つまりはこういった要素がエンターテインメントに埋め込まれて初めてエンターテインメントと呼べる代物になるのではないかと私は考える。しかし、それらの要素を持つエンターテインメントだったとしても、観客を満足させることができるとは限らない。それは上記でも書いているように癒しや刺激、発見等といったように観客がどのような要素を求めているかで変わってくるからだ。そういったニーズに応えられるようにエンターテイナーは、現在のブームや情勢などといったものを一般の人々以上に知っていなくてはならない。

2 - 4 . 制作側からのエンターテインメント

エンターテインメントの制作者にとってエンターテインメントとはどういったものかと言えば、それは、提案することが多くを占める物事である。まず、エンターテイナーがエンターテインメントを制作したり人前で見せたりする場合において、何らかの計画を立てる必要がある。その計画というものは、どのようなエンターテインメントを制作して見せるのか、どういった時期に見せるのか、どのような場所で見せるのか、どのような人たちに見せるのか、等といったように様々なことを考えて立てていかなければならない。そして、その計画を立てる場合においては、制作者は、こういったエンターテインメントを作ってみたい、多くの人々に喜怒哀楽の感情をあらわにさせたい、等といったことを提案していくことから始まる。そしてエンターテインメントを制作し始めても提案は必要になってくる。

それは、この場面でこういった具合に表現してはどうだろうか、こういった場面で何を見せるべきか、等といったように制作者がエンターテインメントをより洗練されたエンターテインメントに変えるために必要になってくる作業なのだ。そして制作が終了し、いざエンターテインメントを人の目にさらけ出す、そういった場面においても提案は必要となってくる。その際において何故提案するということが必要になってくるのかといえば、エンターテインメントを人々見てもらうには、制作者やエンターテイナーは、こういったモノを制作したのだけども見ていかないか、こういったことが出来るけど見ていかないか、というようなことを観客に提案しなければならないからだ。こういったことにより、つまりはエンターテインメントというものは、多くの提案によって成り立っているものなのだ。

さて、エンターテインメントを制作するにあたり提案が大切になってくるというのは先ほど述べたとおりだが、今度は制作者にとって必要なものを考えるとしよう。制作者もしくはエンターテイナーがエンターテインメントを更に洗練されたものにするためには何が必要か、それは技術であったり知識であったり様々だが、特に大切になってくるのは、物事を多くの面から見て考える力である。それを持つことによって一般の人々が思いつかないような発想やストーリーといったものを考えることが出来るからだ。それにより制作者やエンターテイナーは、制作やパフォーマンスにおける表現の幅や技が広がる上に、制作者がもつ性格や個性といったものがエンターテインメントに反映されるようになる。もちろんそれに加えて、技術も知識も大事である。技術無き制作者には、エンターテインメントを作ることはできないし、知識無き制作者も、エンターテインメントを作ることはできない。それはなぜか、答えは明白で、技術がなければ、エンターテインメントを制作してもようと考えても作り方がわからないし、知識がなければ、エンターテインメントの中核を担う設定等に使用できる要素が少なくなってしまうからだ。料理で言うところの技術は、道具の使い方であり、知識は材料、考え方は調理方法といったところであろうか。結論としては、制作者には、技術、知識、考え方、これらの要素すべてを持つことが大切になってくるのである。

2 - 5 . 私がめざすエンターテインメント

私の目指すエンターテインメント、それは、様々な表現技法を習得した上で必要な表現技法を用いて制作されたエンターテインメントである。何故そういったエンターテインメントを目指すのか。様々な表現技法を習得するということは、多くの表現技法を知ることである。多くの表現技法を知ることとは、様々な技術や知識、考え方といったものを知ることにもなる。それは、何故か。一つの表現技法というものは、その背景にその表現技法が生まれた当時の社会情勢や制作におけるスタンス、当時の人々が何を考え何を求めているのか、といったような様々な要素を持っているからだ。つまり、一つの表現技法からそれだけのことを学べるのだから、多くの表現技法を学べば更に多くのことを理解することができる。また、それらの表現技法を使用するにあたり、どういったものや場面に使えるか、その表現技法を用いた時に視聴者や観客に与える影響はどのようなものか、そういったものを理解することが出来るようになり効果的な表現方法を習得できるようになるからだ。それらのことより、上記のエンターテインメントを目指すことが制作者としての第一歩になると私は考えるので、上記のエンターテインメント制作を目標とすることにした。

第3章 モーショングラフィックス制作

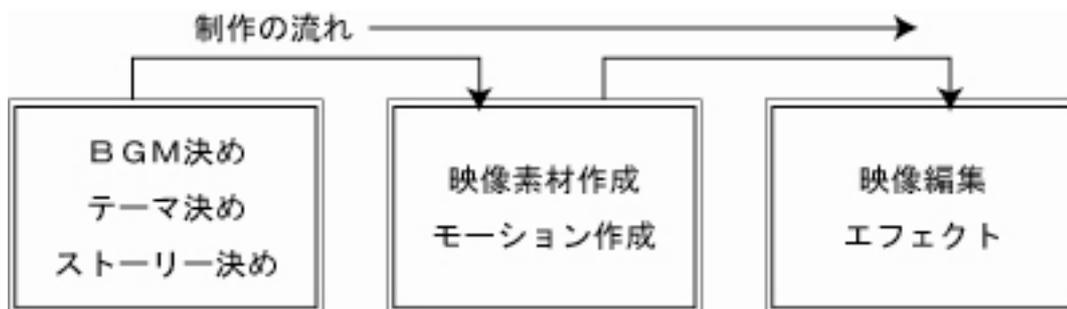
3 1 . なぜモーショングラフィックスなのか

ここでは、私がなぜモーショングラフィックスを制作しようと思ったのかを説明しようと思う。そのために、まずは、モーショングラフィックスというものがどういったものを説明しよう。モーショングラフィックスとは近年の映像のデジタル化に加え、コンピュータ・グラフィックス、所謂 CG の発展に伴って生まれた比較的歴史の浅いエンターテイメントのことである。そのモーショングラフィックスがどういったエンターテイメントなのかと言えば、下地となる音楽があり、その音楽と完全にシンクロした映像で人を魅せつけるエンターテイメントのことだ。もちろん下地となる音楽や制作者によって映像による表現手段は様々に変わってくる。それがモーショングラフィックスの大きな特徴であり醍醐味なのだ。

では、なぜモーショングラフィックスを作ろうと思ったのか、それは、上記で説明したようにモーショングラフィックスが音楽と映像・CG によって構成されるエンターテイメントであるからだ。第1章でも記しているが、音楽というものは太古からあるエンターテイメントであり、また、映像・CG といったものは最近になって発達してきたエンターテイメントである。つまりは、モーショングラフィックスは、新旧のエンターテイメントが融合したことによって生まれたエンターテイメントだからである。音楽が映像を盛り上げ、映像が音楽を盛り上げる。お互いがお互いを高めあって更に進化したエンターテイメントとして生まれ変わる。そういったエンターテイメントを作り上げることによってエンターテイナー自身も進化していくものだ。つまりは私自身もエンターテイナーとしてそろそろ一皮剥けなくてはならない時期だと思い、モーショングラフィックスの制作にあたった。

3 2 . 制作手順と内容

モーショングラフィックスの制作手順としては、下地となる音楽を決め、その音楽にあった映像素材を制作し、音楽にあわせて制作した映像素材を編集していくというのが一般的な手順である。モーショングラフィックスにストーリー性やテーマ性を埋め込む場合においては、更に手順を踏まなくてはならないが、基本的に制作手順はこれだけである。しかし、このシンプルな手順ゆえに作品自体の出来は、制作者の腕に大きく左右することとなる。また、手順がシンプルだと言っても、制作に必要な時間が短いというわけではない。莫大な量の映像素材を作らなくてはならないし、モーショングラフィックスという名前のおり素材となる映像に多くの動きを加えなくてはならない。また、作った映像が音楽に合ってくれるとは限らないし、音楽と完全にシンクロさせるために、1シーンだけで数十回以上も再生して動作をチェックするといった場面が大量に出てくる。下地となる音楽をひたすらと聴き続けるわけだから、その音楽を嫌いになってくることだって当然ある。手順がシンプルだからこそ膨大な時間が必要になってくるのだ。



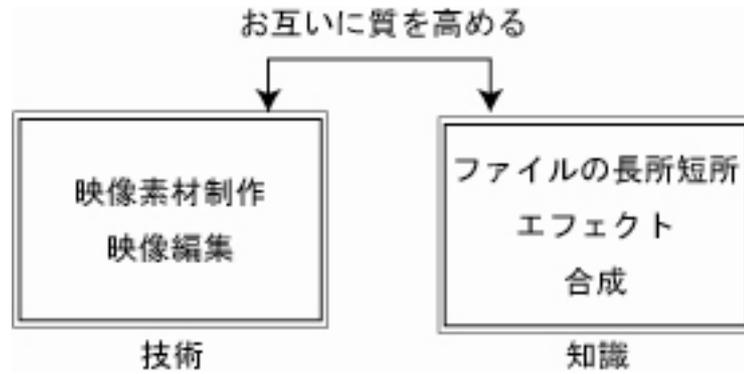
3 3 . 必要な技術と知識

モーショングラフィックスを制作するにおいて、必要となってくる技術と知識がある。ここではモーショングラフィックスの映像パートの制作について説明するとしてよう。

まずは、モーショングラフィックス制作について必要となってくる技術について説明をする。モーショングラフィックスを制作する場合、まず最初に必要となってくる技術は、映像および画像といった素材を制作する技術である。この技術は、モーショングラフィックスを制作する上で最も必要となってくる技術である。映像や画像を制作できない者が、モーショングラフィックスを作ろうと思ってもそれは無理なことだ。また、映像や画像といっても、2D・3D・実写というように種類は様々である。これらのうちどれか一つでも制作することが出来るのならば次のステップに進むことが出来るのだが、モーショングラフィックスというのは意図的にストーリー性等を埋め込まない限り、映像一本で視聴者を魅せなくてはならない。つまりは、制作者は、映像表現における一定の幅を持っていないといけない。そのため、制作者はそれらの技術を複数覚えておいた方がいいであろう。さて、映像素材の制作における技術について記したが、それらができるからといってモーショングラフィックスが作れるわけではない。次のステップとして制作者は、映像を編集するための技術が必要となってくるのである。すなわち、作った映像素材を音楽にあわせ再生速度をいじったり、2つ以上の映像素材を合成したりといった技術が必要となってくるのである。この技術が無ければ、音楽とシンクロさせることはおろか、音楽のフレーズに合わせたシーンチェンジすらできず、音楽と映像は不協和音を奏でることとなる。そのため、モーショングラフィックス制作において、映像の編集技術は映像素材の制作技術と並んで特に重要な技術となってくるのだ。

次にモーショングラフィックス制作において必要な知識について説明しよう。まず、映像素材の制作段階で必要となってくる知識は、作った素材を書き出す場合のファイル形式や書き出し設定などといったものだ。映像素材の書き出し保存を行う場合、様々なファイル形式で書き出し保存をすることができるが、それぞれのファイル形式の長所、短所を覚えておく必要がある。また、映像素材を編集する段階では、エフェクトの処理や合成処理といった映像処理についての知識が必要となってくる。エフェクトの知識は、映像素材のモーションや質感といったものを洗練させる場合には必要であるし、合成の知識は、映像素材同士を重ねたりする際には絶対的に必須になってくる。つまりは、これらの知識を持つことで、更に洗練されたモーショングラフィックスを作ることが可能になるのだ。

モーショングラフィックスを作る際において、必要となってくる技術と知識といったものは、ここで記していることがすべてであるが、技術と知識はお互いを更に磨き上げる関係にあるので、モーショングラフィックスを制作する者は、両方の習得をしておいての方がいいであろう。



第4章 作品の解説

私が卒業制作で制作したモーショングラフィックス『花札』について解説したいと思う。何故、モーショングラフィックスを制作しようと思ったのかについては、第3章で記しているが、何故、花札なのかは私自身、とある考えがあったからだ。それは、多くのクリエイターが作るモーショングラフィックスというものは、一般的にはテーマ性やストーリー性を持たない作品群であることが多いという事実と遡る。つまりは、モーショングラフィックスと呼ばれる作品群は、音楽と映像のみで勝負している作品の占める割合がほとんどなわけだが、私自身は、そこにテーマ性を加えることによって新たなエンターテイメントとしてのモーショングラフィックスが出来るのではないかと考えた。そこで我が国、日本の歴史的なエンターテイメントである何かをテーマにしてモーショングラフィックスを作ろうと思い立ったのである。そこで候補に挙がったのが花札だった。花札というものは、日本におけるカルタ文化や賭博文化、日本画や日本の四季といった様々なエンターテイメント性を持っていたからである。テーマを花札と決めた私は、モーショングラフィックスの核である音楽を求め、最終的には HAMA 氏の kokoro JAPAN という曲にたどり着くこととなった。その曲は、三味線や雅楽といった和の雰囲気を持っていて、花札というテーマにぴったりだったからだ。そして私は本格的に制作を開始したのだが、制作にあたって特に気を使ったのが、花札の絵柄である。花札という歴史のあるモノをモーショングラフィックスという最近生まれたエンターテイメントに使うわけだから、そのままの絵柄では駄目だと思い、自分なりに絵柄をアレンジした。また、花札という世界を壊さないためにも、他のパーツにも徹底的にこだわってみた。花札から出てくる植物は、実物と図鑑を見ながら細部にもこだわって作った上に、背景や家紋といったものも、実際に存在する和物の柄を参考に作り上げ、徹底して和という雰囲気を壊さないようにしている。そうして完成したのがモーショングラフィックス『花札』だが、楽しんでもらえれば幸いである。

第5章 まとめ

1年間を通じて卒業制作を行ったわけだが、エンターテインメント性についての考察や映像を制作する際の演出などが視聴者にもたらす影響、その他様々なもの勉強のおかげか、様々な事象の新たな一面を発見し、私自身、成長していると実感した。その新たに見えた一面が今後どのように広がっていくのかは、誰も知る由もないが、出来ることならばその一面から更に新たな一面を広げ、私自身、更に成長していきたいものだ。この卒業制作をもって、私の大学生活は終わりを迎えるわけだが、学生生活に対する妙な名残惜しさと社会人という新天地を迎える高揚感が胸の中にある。この1年間の経験を元に私は、クリエイターとして、エンターテイナーとして更なる高みを目指したいと思う。