



* 第46回 *

面 高 さ や か

東京藝大

日々是アニメーション

まえがき

私は現在、主にアニメーション教育とアニメーション制作を行き来しながら、学校運営や、アニメーション作品のプロデュース、上映活動、ワークショップなど、アニメーションにまつわるさまざまな活動を行っています。

このたび、ご縁があって執筆のお声がけを頂きましたが、現在はいわゆる「理系」とは少し離れた仕事をしていることとなります。しかし高校時代までは「リケジョ」でしたので、しばらくお付き合い頂ければ幸いです。

幼い頃

奈良の市街地で生まれ育ちました。物心ついた頃には、絵を描くことや工作することが大好きで、それがそのまま現在に繋がっていると思います。お話を考えたり、遊びを考えたりすることも好きで、漠然と、将来何かものを作る仕事をしたいな…と思っていたと思います。

* 映像研究科では、公開講座や作品上映会など、外に開かれたイベントもたくさん開催していますので、ご興味のある方は東京藝術大学大学院映像研究科ホームページをご覧ください。
<http://fm.geidai.ac.jp/>

† 東京藝術大学 大学院映像研究科 アニメーション専攻

"My Life in Frames" by Sayaka Omodaka
(Department of Animation, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts, Yokohama)

高校時代

美術部で油絵を描きつつ、生徒会で体育祭や文化祭の企画、運営の仕事をしていました。授業が終わると生徒会室へ行き、放課後の自由な時間の多くを生徒会室で過ごしていた気がします。その時の先輩や同級生とは、住んでいる地域がバラバラになった今でも仲良くしています。

2年生からは理系クラスに進みました。クラスの2/3が男子学生でしたが、医療系に進みたい女子学生も多く、理系クラスにしては女子が多い学年だったようです。進学の際は、理系学部で建築や環境デザインを学ぶか、映像を学ぶか、大いに迷いましたが、最終的にはまわりの友達に驚かれながら大阪芸術大学芸術学部映像学科に進学しました。

大学、大学院生活

2000年代初頭、まだ映画や映像を本格的に学べる大学はあまり多くはなく、全国各地から学生が集まっていた。方言や地域性の違いはもちろん、芸大らしい個性の塊のような人まで、高校生の時とはまったく違う多様な価値観の中に放り込まれました。

入学して最初にフィルム撮影実習がありました。今はスマートフォンやビデオカメラのオート機能が優れているので、ある程度適正な設定で誰でもすぐに撮影ができますが、フィルム撮影ではそうはいきませんでした。フィルムが感光しないよう、黒いバックの中

で手探りでマガジンにフィルムを装填し、露出計を使って明るさを計り、被写体までの距離を計って、自分たちの手でカメラの設定を行います。

しかもビデオカメラのように撮影直後にプレビューすることができないので、現像所に出し、中1日経ったらまた引き取りに行き、映写機にかけてラッシュを見る…そこでようやく成果が確認できるというおそろしく時間と手間がかかるものでした。

母校には今も最初にフィルム撮影実習があるそうですが、光の情報を記録するという点、1秒に24コマの静止画を連続的に並べることで映像として認知できること、など映像の根源的な仕組みを実感を持って学べる貴重な機会だったと思います。

3回生からのコース分けでは、アニメーションコースを選択しました。

アニメーションと言っても、一般的に「アニメ」と聞いて思い浮かぶテレビアニメやジブリ作品のようなスタイルとは少し違った、多彩な表現を持つアニメーション（アートアニメーションなどと呼称されることもあります）に強い興味を持ちました。

特に在学中に出会った「ナイトメアー・ピフォア・クリスマス」(1993/ティムバートン監督)、「チェブラーシカ」(1969/ロマン・カチャーノフ監督)では、画面に映るすべてのものがミニチュアとして隅々まで作り込まれていて、その世界で人形が生き生きと動きまわる様子に心を奪われました。また「ファンタスティック・プラネット」



（1973/ルネ・ラルー監督）、「霧に包まれたハリネズミ」（1975/ユーリ・ノルシュテイン）などの絵画的で独創的なビジュアルや、詩的な時間表現にも大きな刺激を受けました。

大勢の力で大きな作品を作り上げることも魅力的ですが、なるべく少人数で、なるべく個人で、作り手と作品の距離が近い、作り手の意志がそのまま形になるような作品を作りたいと思います。切り紙や人形を使った短編アニメーションを作ることをはじめました。卒業制作、修了制作のパペットアニメーションは、今見ると本当に拙い作品ですが、海外での上映や、ローカルテレビで紹介して頂く機会があり、作品や自分自身が、学校の中から少しずつ社会に出ていくことになった、思い入れの深い作品です。

ストップモーション（コマ撮り）のアニメーションについて

私がアニメーションを制作する際は、主にストップモーションという手法で撮影しています。関節を持つ人形や、ねんど、ガラス、紙、布などあらゆる素材を、少しずつ動かしては撮影を繰り返し、モーションを作り出すアニメーションの手法の一つで、1秒あたり8～24の動きを作り、静止画撮影を行います（ピクシレーションと呼ばれる人間（や実写背景なども含む）を

コマ撮りする手法もあります）。

「動き」を作り出すには物理法則の理解は不可欠で、それは「リケジョ」時代の勉強がベースになっていると思います。また手作業で少しずつ動かしていく過程で、コマとコマの間にコントロールできない要素や偶然性が入り込み、ストップモーションならではの魅力ある動きが生まれます。どこか手仕事の後が見える、機械的に計算されたものでは出せないニュアンスを持った動きには、独特の愛らしさが宿ります。

写實的に人間や動物の動きをそのままトレースしてアニメーションの動きを作り出す方法もありますが（ロトスコープ）、自分の手で動きを作り出すことで、よりダイナミックな動きや、実際の動きより、もっと身体感覚に近い動きを表現することも可能です。私自身はとてもまだその領域には届きませんが、人形を動かすことのみに生業としている一流のアニメーターの方々の仕事を拝見すると、身体の構造や作動原理の理解や時間を捉える感覚が研ぎ澄まされていて、「らしさ」までを生み出していることがわかります。

ストップモーションは、特撮技術の一つとして発展してきた歴史があります。1933年の「キングコング」では、ミニチュアサイズのコングと街並みが作られ、人間よりずっと大きなコングが街や人を襲う様子をリアルに表現し

ました。このような視覚効果をもたらす映像は、そのほとんどがコンピュータグラフィックスに置き換わっていますが、それとは違う文脈で、純粋にアニメーションの技法の一つとして、今なお脈々と受け継がれています。

最近の活動

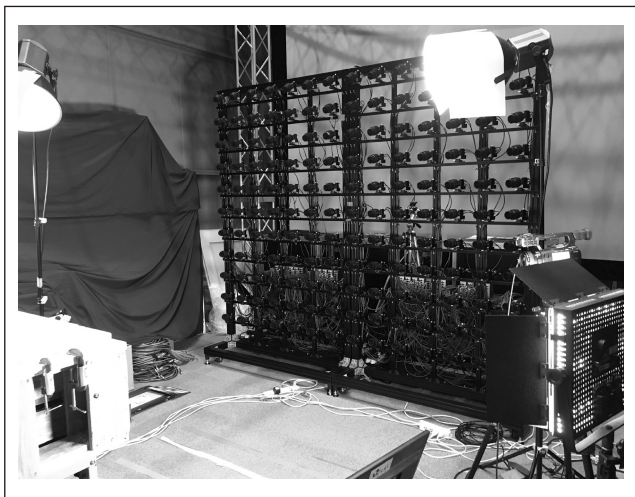
NHK Eテレのプチプチアニメ「ニャッキ！」（© Y. ITO・I. TOON・NEP）のプロジェクトに毎年参加させて頂いています。小さなねんどのイモムシが、毎回パワフルに大冒険する、今年で24年目を迎えることも向け番組です。5分間の番組ですが、準備から造形、撮影、編集、ポストプロダクションまでおよそ半年をかけて10名ほどのチームで進行します。

撮影は約1ヵ月間、NHKにあるコマ撮り専用スタジオで1日に5～15秒ずつ撮影を進めます。神経を使う細かな作業の連続ですが、この仕事が好きな人が集まっている現場なので、苦しい時もチームワークで乗り切ります。昨年は「きりかぶレコード」（48話）というトンボとニャッキたちが切り株の上で音楽を奏でる幻想的な作品が完成しました。

またNHK放送技術研究所が長年研究している裸眼立体視ディスプレイ（インテグラル3D映像やAktina Vision）のコンテンツとして、「3D SHOW



3D SHOW TIME



154台のカメラアレー（NHK 技研）



「ニャッキ！」撮影



ワークショップ



授業

TIME」という短いクレイアニメーションを制作させて頂きました。まずはこのディスプレイに適した演出や設定を考え、多層的に奥行きを作り、立体的な造形や動きに心を配りました。

撮影では視差を出すための154台のカメラアレーを使いました。普段の撮影では見えないはずの角度まで映し出され、また被写体であるクレイのパペットも通常より大きめに作る必要があり、いつもとは異なる環境での撮影となりました。撮影機材のコントロール含め小さな苦労もありましたが、完成した映像は、そこにクレイの人形が実在しているという説得力を持ってい

ました。

コマ撮りのアニメーションは、完全にCGに置き換わってしまうのではないかと、というような危機感は随分前からありますが、「物体が存在していて、それを記録、撮影する」ということの確かさを感じました。このコンテンツは、2018年のNHK技研公開で展示もされ、多くの方に体験して頂いたようです。

また近年、子供や親子対象のアニメーション制作ワークショップを各地で開催させて頂いています。子供たちは本当にまっすぐに自分の好きなものを形作り、その着眼点やこだわりを目を見張ることもしばしばです。また自

分たちで作った粘土や紙のキャラクターが動きだすと、みんな一斉にパッと顔を輝かせます。エネルギーの塊のような子供たちと接すると、終わる頃にはヘトヘトになりますが、キャラクターに命を吹き込むというアニメーションのプリミティブな喜びを再確認できて、またやろう、という気持ちになります。

むすび

今年の4月から東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻の助教として勤務しています。3月までのフリーランスから大きく生活が変わり、毎日の出勤や、各種事務書類の多さにまだまだ慣れませんが、実は2008年の専攻立ち上げから4年間、教育研究助手を勤めた場所に久しぶりに戻ってきた形です。大学も数年前から多様化・ダイバーシティに取り組んでおり、女性の雇用に積極的で、アニメーション専攻でもたくさんの女性が活躍しています。

私自身、これからの数年間は、学校運営と学生の作品制作のサポートが中心となりますが、第一線で活躍される先生方がいて、新しい情報も入り、アニメーションの制作はもちろん、プロデュース、教育、研究、普及など…さまざまな要素がぎゅっと詰まった場所なので、自分自身もさらに知識や経験値を上げられるよう、自覚的に動きたいと思います。

(2019年8月7日受付)