

コマ撮りアニメーションによる ショートムービーの作成

岩佐 麻紀

Maki Iwasa

名古屋文理大学 情報文化学部 情報メディア学科 はせがわ研究室
HASEGAWA Laboratory, Department of Information Media, School of Information Culture,
Nagoya Bunri University

2009年3月

要旨

大学2年次より数人のグループで様々なショートムービーを作ってきた。卒業制作としては単独でクレイアニメ用の粘土を使って映像作品の制作を目指した。クレイや人形を用いた既存のコマ撮りアニメーション作品および関連する書籍を元にコマ撮りの手法と効果についての知識を得た。コマ撮りアニメーションには、キャラクターの動きを重視した作品とストーリーを重視した作品があると感じた。次に自分で企画・撮影・編集してオリジナルのショートムービーを製作した。登場するキャラクターにはクレイトーン(クレイアニメーション用粘土)を使用、その他の小道具は紙粘土などで作成し、地面や空などの背景にはフェルトを用いた。作品のシーンに登場する家などの造形にこだわり、作品のテイストとして意図した柔らかな雰囲気映像から感じてもらえるよう工夫した。ストーリーを重視した作品で意図したキャラクター表現はできたと思われる。クレイの芯にワイヤーと麻ひもを使ったところ表面に糸くずがつくなどの苦労もあった。キャラクターの動きがぎこちなかったりピントがずれたシーンがあり、機材の使い方に習熟が必要であると感じた。

1. はじめに

大学2年次より、数人のグループで様々なテーマに沿って、実写やコマ撮り撮影、また両者を複合したショートムービーを作ってきた。その集大成として、卒業制作ではクレイアニメーション用の粘土を使用し、単独で映像作品を制作した。

本稿では、まず、卒業制作に至るまでの経

緯として、これまでに制作したショートムービー作品について紹介し、卒業制作として制作した、クレイなどを造形素材に使ったコマ撮りアニメーション作品「宝の地図」について詳しく述べる。

次いで、クレイアニメーションを中心に既公開の作品や文献を元にその技法や表現効果について考察した。

2. 卒業制作以前に制作した映像作品

卒業制作の映像作品を作る以前に、2年次から4年次の間に制作した4作品を紹介する。

(1) ケータイ大作戦～なかなかおり編～(図1)

2006年に2年次のゼミで共同制作した25秒の作品(監督:中村淳二)で、実写の中に携帯電話を使ったコマ撮りシーン(図1)を挿入した。若いカップルのケンカをお互いの携帯電話が勝手に文字メールを送りあって仲直りさせるというストーリー。第4回NHKミニミニ映像大賞(テーマ:コミュニケーション)に応募し、1次予選を通過した。



図1「ケータイ大作戦～なかなかおり編～」の1シーン

(2) ロード・オブ・ザ・メガネ(図2)

2007年(3年次)に共同制作した25秒の作品(代表:丸田洋輔)。メガネを使ったコマ撮りシーンを挿入。授業中に居眠りした学生から逃げたメガネを捜す話。第5回NHKミニミニ映像大賞(テーマ:大切なもの)に応募し、2年連続の1次予選通過を果たした。



図2「ロード・オブ・ザ・メガネ」の1シーン

(3) 大切なもの それは…(図3)

(2)と同じく3年次に制作した25秒の作品。「ロード・オブ・ザ・メガネ」のメイキング映像という設定で、映像作品の共同制作中にケンカになった大学生が作品の撮影完成とともに仲直りしているというストーリーでドキュメンタリータッチに仕上げ、「大切なもの」友情を表現した。



図3「大切なもの それは…」の1シーン

(4) 棚の上のエコ(図4)

2008年(4年次)に制作(監督:岩佐麻紀)し、第6回NHKミニミニ映像大賞(テーマ:明日のエコではまにあわない)に応募した作品。エコバッグの梱包が過剰包装であるというシーンによってエコロジーの難しさや矛盾を、コミカルなタッチで指摘した。



図4「棚の上のエコ」の1シーン

また、この年には同じメンバーで他に2作品を制作、応募した。この頃には、コマ撮り以外にも映像効果や効果音を必要な箇所に適宜使用し、主題に沿った演出効果を出すことができるようになってきた。

3. 卒業制作「宝の地図」について

3.1. 作品の目標

オリジナルのショートムービーを制作するにあたって、クレイを使ったコマ撮りアニメーションを撮影することとし、動きよりもストーリーを重視し、キャラクター作りにこだわった作品を作ることを目標に定めた。

3.2. 作品の概要

コマ撮りアニメーション作品「宝の地図」(図5)は、主人公が宝の地図を見つけたことから冒険が始まり、挫折しそうになりながらも目的地にたどりつく、そこには地図の差出人がパーティーの準備をして待っていた、というオリジナルストーリーを表現した作品である。作品時間は4分弱となっている。作品制作は、企画から撮影・編集まですべて1人で行った。これまで共同制作などで培ったノウハウに加え、今回始めて挑戦する全編オリジナルキャラクター・コマ撮り作品の試行錯誤を要した。



図5 「宝の地図」の1シーン

3.3. 制作の流れ

3.3.1 アニメーションの制作

最初に、クレイアニメーションに登場するキャラクターのデザインを行った。キャラクターの性格や作品が意図する雰囲気を表すよう、デザインする際には、登場するキャラク

ターが愛嬌のある姿になるよう心がけ、また、クレイで再現出来るように重心を低くするなど工夫をした(図6)。



図6 キャラクターのラフスケッチ

今回は、キャラクターデザインの後、出来上がったキャラクターに合うストーリーの原案を作り、そのストーリーを基に絵コンテを作成した。続いて、絵コンテに描かれた背景や小道具を作成した。背景にはフェルトを使用し、小道具は主に紙粘土を使って作成した(図7)。



図7 紙粘土で作成したクッキーやおにぎり等

小道具などの準備には約半年の時間をかけた。キャラクター(図5)を作成する際には、プラスチック容器を体に見立てて針金で手足を作り、全体を麻ひもで巻いたもの(図8)を芯として、クレイアニメーション用の粘土「クレイトーン」(図9)で造形した。



図8 キャラクターの芯



図9 クレイアニメーション用粘土「クレイトーン」

小道具の準備がひととおり終わったところでコマ撮り撮影を開始した(図10)。撮影時には1秒6コマを想定して、デジタル一眼レフカメラを用いて撮影を行った。シーンごとに画像を取り込み、Photoshop Elementsで明るさや色調を整えて横：縦の画面サイズが16:9になるように切り取った。



図10 撮影風景

撮影した画像を Adobe Premiere Elements を使って編集して動画にした。シーンによって1コマの長さを変えて、動きに変化をつけた。

3.3.2. 効果音とオリジナルBGM

前述の小道具の準備と平行して、テーマソングの作成を開始した。また、出来上がった動画に合わせて、効果音などの音声を編集した。効果音は生の音にこだわり、ICレコーダーを使って、鳥の声や水の流れる音などをサンプリングした。テーマソングの録音にもICレコーダーを用いた。

3.4. 使用した造形素材と撮影・編集機材

撮影に使用した機材等は以下の通りである。

材料

- ・キャラクター:「クレイトーン」
- ・背景など:「フェルト」
- ・小道具など:「紙粘土」

機材

- ・コマ撮り撮影:「デジタル一眼レフカメラ(PENTAX istDL2)」
- ・音声サンプリング:「ICレコーダー(OLIMPUS LS-10)」
- ソフトウェア
- ・写真編集:「Adobe Photoshop Elements」
- ・動画編集:「Adobe Premiere Elements」
- ・音声編集:「DigiOn Sound5 EXPRESS」

3.5. 作品の公開

「宝の地図」は、2009年2月23日に行われた名古屋文理大学情報メディア学科卒業研究発表会の他、2009年2月24日から3月1日に荻須高德記念美術館(愛知県稲沢市)の市民ギャラリーで開かれた佐原ゼミの展覧会で上映された。「ストーリーが面白かった」、「キャラクターに表情をもっとつけた方が良い」などの反響があった。

4. まとめと考察

4.1. コマ撮りクレイアニメについて

卒業制作に先立って、コマ撮りアニメーションに関連するさまざまな作品¹⁻¹⁰⁾を鑑賞したり、書籍¹¹⁻¹³⁾を読んだりしてコマ撮りの手法の効果について考察した。

コマ撮りアニメーション作品は短編が多く、また、動きを重視した作品とストーリーを重視した作品に大別されると感じた。中には、アカデミー賞を受賞した「ウォレスとグルミット」²⁾のように、動き、ストーリー共に複雑に表現された作品もある。

また、クレイアニメーションには、クレイで作られて動作するキャラクターに2次元アニメーションや3DCGアニメーションの表現とは質の異なる「かわいらしさ」があると感じた。

4.2. 卒業制作作品について

今回、半年をかけて準備し、すべて1人でオリジナルのコマ撮りアニメーション「宝の地図」を完成させ上映した。

キャラクターのデザインおよび、その立体化についてはうまく実現できたと考えている。ストーリーも簡潔にまとめたので、特に理解しがたいシーンはなかったと思う。小道具や背景セットは時間をかけて制作し、ストーリーテリングを重視した作品として、作品にマッチした雰囲気やクレイアニメならではのキャラクターのかわいらしさやセットの質感などを活かして表現し、BGMやテーマソングを効果的に用いたコマ撮りアニメとして完成することができたと思う。

なお、制作時に、キャラクターに用いたクレイにはアニメーション製作用のものを用いたが、思いのほか汚れやすく、芯に使った麻ひもも表面に付着してしまうため、慣れないうちは扱いが難しかった。また、テーマソ

ングを第一の目標にしていたが、作曲作業には予想以上に時間がかかった。

5. 今後の課題

小道具の準備にかなり時間がかかったため、卒業までの時間的制約から撮影や編集に十分な時間を割くことが出来なかったのが残念である。また、今後、機材やソフトウェアをもっと使いこなすことが出来たら、技術的な面で作品のレベルが上がると感じた。

謝辞

テーマソングの英訳を手伝っていただいた長尾純先生(名古屋文理大学非常勤講師)、作曲を補助して下さった大矢たけはる氏、作品内に流れている曲を提供して下さった鈴木徹氏、作品を展覧会で上映して下さった佐原理先生、また、今までショートムービー制作に協力して下さった長谷川先生はじめはせがわ研究室のメンバーに感謝いたします。

参考作品

- 1) Otmar Gutman:「ピングー (シリーズ)」クレイアニメーション(1980~)
- 2) Nick Park:「ウォレスとグルミット (シリーズ)」クレイアニメーション(1982~)
- 3) Nick Park:「ひつじのショーン (シリーズ)」クレイアニメーション(2007)
- 4) Nick Park:「チキンラン」クレイアニメーション(2001)
- 5) 伊藤有壱:「ニャッキ (シリーズ)」クレイアニメーション(1995~)
- 6) 伊藤有壱:「ノラビッツミニッツ」クレイアニメーション(2007)
- 7) 合田経郎:「こまねこ」パペットアニメーション(2006)
- 8) JINKO:「モカイヌ」複合アニメーション(2002)

- 9) 栗田やすお : 「緑玉紳士」パペットアニメーション(2004)
- 10) Adam Elliot : 「ハーヴィー・クランペット」クレイアニメーション(2003)

参考文献

- 11) 昼間行雄 : 「ファンタスティックアニメーションメイキングガイド」マガジン・ファイブ (2006)
- 12) 西村雄一郎 : 「一人でもできる映画の撮り方」洋泉社 (2003)
- 13) コマーシャル・フォト : 「めざせ!映像クリエイター」玄光社 (2005)

