

アニメーション作品『はじめまして』制作の実際

Making of the Animation, “Lovely to Meet You”

荒井 知恵

Chie Arai

要旨

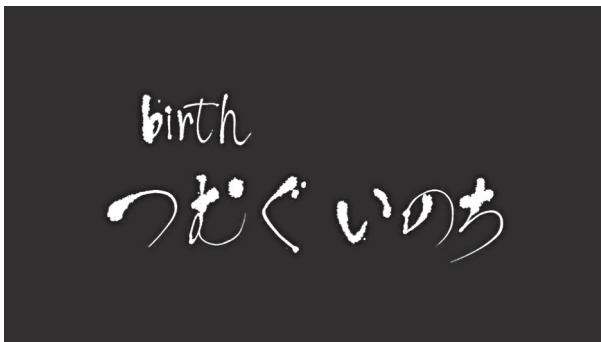
本作品ノートは、ドキュメンタリー短編アニメーション作品『はじめまして』の制作工程を記録したものである。商業作品の「アニメーター」として絵を描く場合は、次の行程に手渡しすると役割が完結する。しかし本作品制作では1本の作品の監督として企画から楽曲依頼、映像制作、編集をおこなった。作品制作の流れを詳しく記載し、完成作品を納品するまでの行程の実際を紹介したい。

●キーワード：アニメーション制作 (making animation) / 映像演出 (direction) / ドキュメンタリー (documentary)

I. はじめに

短編アニメーション作品『はじめまして』(2015/6分)は、オムニバス作品『Birth-つむぐいのち』(企画・総合監督：若見ありさ)の一編であり、筆者が監督、アニメーション制作をおこなった。

制作のきっかけは若見監督からの依頼であった。経産婦の視点から語られた出産体験を、体験談毎に3人の監督がアニメーションを制作し、短編(30分以内)のオムニバス作品とする企画を立て、その1本を監督して欲しいという内容であった。



『Birth-つむぐいのち』オープニングタイトル

従って、『はじめまして』は依頼作品であり、純粹な創作衝動から生まれた作品ではないが、「作品上映を通し“出産の現実・苦悩と喜び”“いのちの誕生と不思議”“つながっていくいのち”を広い世代に感じてもらいたい」と言う若見監督の企画意図に共感し、意欲的に取り

組めた作品であった。また出産経験のない筆者にとっては、体験者の出産経験談にいかに寄り添い理解しながらドキュメンタリーとして表現できるか、難しいがやりがいのある課題でもあった。

この作品ノートには、『はじめまして』の制作工程を記録する。本学・造形学部映像クリエイションコース(現・メディア映像クリエイションコース)で卒業研究としてアニメーション制作に取り組んできた学生は多くおり、今後も個人で1本の短編アニメーション制作に挑戦する学生は相当数いると予想できる。本作品ノートがそれを少しでもサポートできる資料となることを願う。

II. ストーリー

今回の制作で、筆者はSさん(愛知県在住)の出産体験談のアニメーション化を担当する事があらかじめ決定されていた。体験談はSさんが第1子出産を迎える陣痛が始まってから、無事出産を終えるまでのエピソードである。以下は簡単にストーリーをまとめたものである。

「安産のために毎日ウォーキング、食事制限を行い、心身共に出産の準備が整っていたつもりだった。しかし出産予定日を2日過ぎ、いざ陣痛が始まると不安で落ち着かず、散歩などあれこれ試しながら本陣痛までの時間を過ごした。やがて分娩室へ入ってからは、頻繁に襲ってくる痛みがジェットコースターのような。半ばパニック

状態にありながらも熟練の助産師さんたちに助けてもらい、痛みのピークでついに出産を迎えた。赤ちゃんを初対面し、夫と号泣してしまった。』

Ⅲ. 制作工程

作品の制作工程を10ステップに分割した。工程毎に手順と考慮ポイントを説明する。

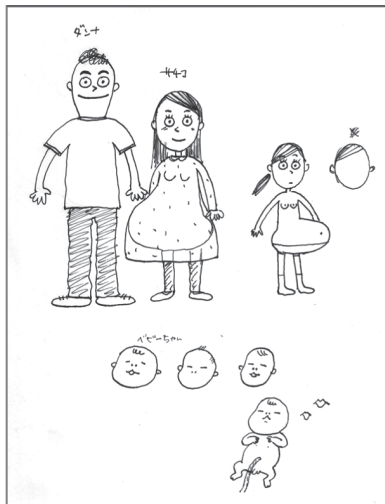
(1) 構成確認、脚本制作

まずSさんより、体験談をまとめた原稿を文書データで受け取った。内容のボリュームがかなりあり、オムニバス全体のバランスを考慮すると全てのエピソードを映像化するのは難しそうだった。SさんとEメールを交わし、相談をしながらいくつかのエピソードを削って頂いた。それを元にこちらで構成を組み、最終的な脚本を仕上げてもらった。

(2) デザイン決定

ストーリーの雰囲気、視聴者層、そして制作期間を考慮しながらイメージを決定した。

Sさんのストーリーから、中盤以降特にテンポが良くリズムカルな印象を受けた。初産ならではのドタバタ感を、ふざけ過ぎない程度にコミカルに描いてみたいと感じさせた。



キャラクターデザイン スケッチ

視聴者層については若見監督の話を参考にした。

映画が完成したら、助成金取得の条件をクリアするために国内で上映会を開催する予定である事、その際、赤ちゃんや小児連れのファミリーに鑑賞してもらえるよう赤ちゃん用スペースを設け、音量を小さめに上映する時

間枠も設けるとの事。また、日本国内、海外の映画祭やコンテストに積極的に出品し多くの人々に鑑賞してもらいたいとの事を伺った。それらを考慮し、年齢、性別、国籍に極端な偏りがなく、鑑賞者に判別しやすいキャラクター作りを目指した。

完成試写の日が決定しており、タイトな制作スケジュールになることが予想されていたので、キャラクターデザインをできるだけシンプルなものとして作画の時間を抑えられるように心がけた。

結果、背景のベースを少しタッチのある白っぽい画面に統一（白無地のノートのようなイメージ）。その上にペン画の背景を乗せていくことにした。

キャラクターは背景と同じ手法のペン画で描くことにした。漫画に使用するつけペン風の万年筆を使用し、落書きイラストのような少しラフなタッチで輪郭線を描き、彩色は色鉛筆で行った。輪郭線内を全面的に塗り込むのではなく、部分的に色を差すような塗り方をした。ストーリーのテンポの良さに呼応するように、ストロークを残して落書き的な、勢いを感じさせるものにした。



カット17 背景画



ラストシーンの家族

当初は彩色作業をデジタル上で行うという方法も検討していた。デジタル彩色は色味がぶれないことや彩色後の色変更や調整が楽にできるというメリットがあるからだ。しかし今回は輪郭線と彩色を同じ紙に描き、素材を分けずにスキャンする事で制作時間をセーブする事を目

論んだ（通常の制作では、輪郭線作画と彩色を別に進める場合も多い）

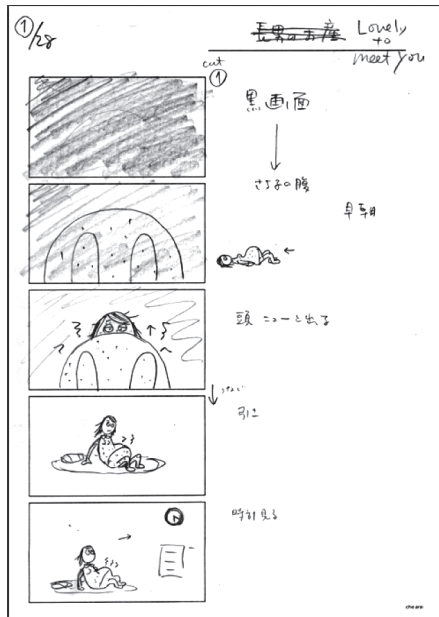
キャラクターはSさん、ご家族の写真も参考にした。また、オムニバスの他2編の作家とできるだけイメージが重ならないことも意識した。

(3) 絵コンテ、Vコンテ（ビデオコンテ）制作

最終脚本を元にレイアウトを考え、絵コンテの形にしていった。



参考写真：Sさんの通った産院の裏手にある庭

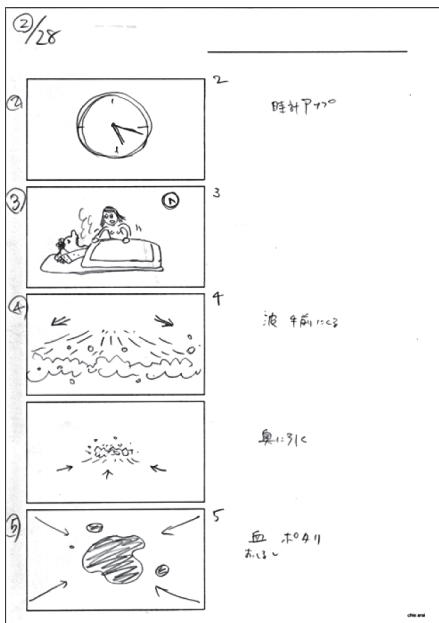


写真を参考にした背景（カット16-2）

仮ナレーションを録音し、そのタイミングに合わせて絵コンテの絵を並べ、映像（Vコンテ）を作っていた。絵コンテの段階で各シーンの大体の秒数を決めておくが、この段階でさらに調整した。このVコンテを音楽担当の松本祐一さんに送り、希望イメージを伝えて音楽（BGM）制作を依頼した。

(4) ナレーション録音

音響スタジオ「Studio Balsa Micos」にて、Sさんの朗読収録に立ち会った。



冒頭5カット分の絵コンテ



朗読収録風景

シーンに登場する農園、産院は写真資料を取り寄せ、参考にした。

Sさんと対面打ち合わせをし、脚本の微調整後、収録開始。キャラクターの表情や動きのイメージをさらに膨らませていった。当初の台本にはなかったが、Sさんの

提案で陣痛の叫び声を別に録音し、作品の効果音として採り入れることになった。

(5) 作画、彩色

絵コンテのカットごとに「レイアウト」を描き、どのように素材を分割するか決め、素材別にアニメーションを作画していった。

鉛筆画でラフテストを行い、ラフテストがうまく行ったらペンで清書し色鉛筆で彩色した。

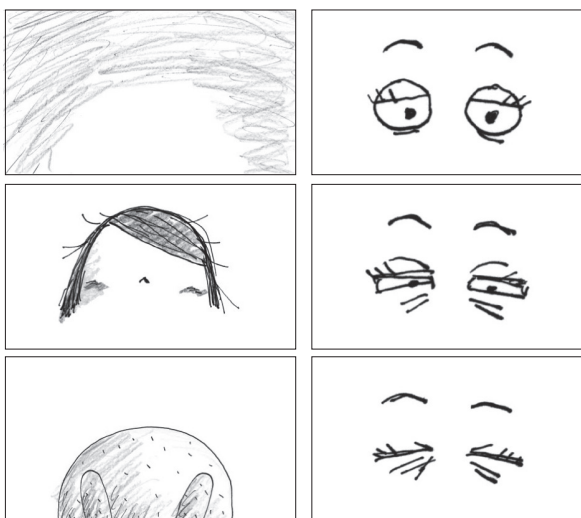


作画の様子

例えば「まばたきをする」など、キャラクターの一部のみが動作をする場合は、止まっている目以外の顔面の絵を1枚のみ作画し、別の紙に目の動きのアニメーションを作画して行く。



ラフテスト画

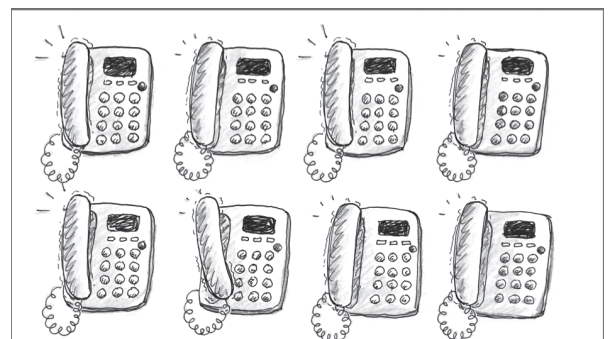


背景、顔、身体、目とパーツに分けた作画

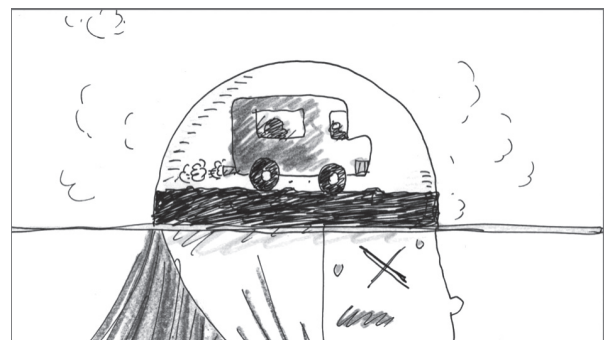


完成映像

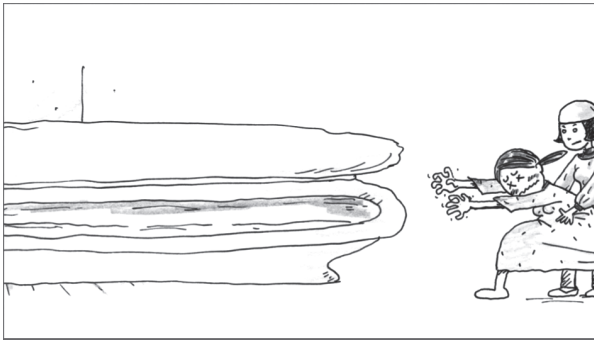
アニメーションについて、基本的にはナレーションの内容を忠実に映像化したがるが、漫画的・非現実的な「誇張表現」も多く盛り込んでいる。(下図、例1~4参照)これはナレーションの意図を分かりやすくしたり、キャラクターのコミカルな性質を強めたりする為の表現であるが、何より手作業で創造したアニメーションの「動き」を鑑賞者に感じ、楽しんでもらいたい、という欲求から生まれる表現でもある。如何に物体を演じさせるかという「動き」のデザインは、絵そのもののデザインと同様にアニメーション作品の重要な要素であり、制作の醍醐味であると筆者は考えている。



例1：不安で何度も産院に電話をしてしまった(カット6-2)



例2：頭の中は産院に向かうこといっぱい(カット8)



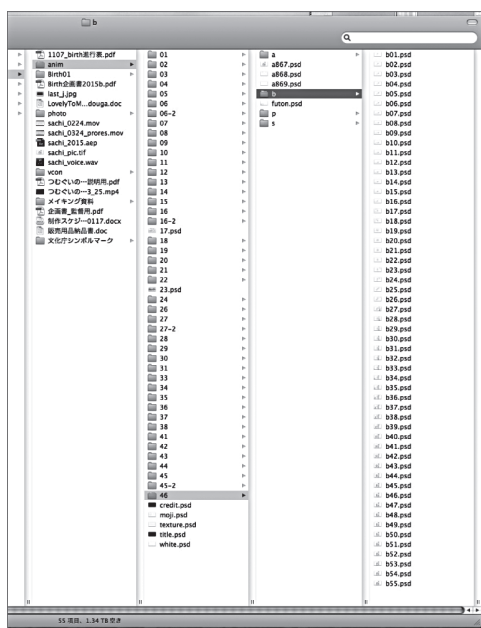
例 3：痛みとパニックでトイレにたどり着けない（カット 29）



例 4：赤ちゃんは大きなあくびをした（カット 45）

(6) スキャン、データ整理

仕上げた絵を素材ごとにスキャンし、デジタルデータ化していく。カットごとにフォルダを作り、フォルダ内に更に素材ごとのフォルダを収めていった。素材のフォルダには連番化されたアニメーションの画像が入っている。



ファイル構成（スクリーンショット）

なお (5)、(6)、(7) の作業は実際にはカット、素材ごとに同時進行させた。この際、スキャン作業、データ整理の時間を節約する為、アシスタント 1 名に作業補助を依頼した。

(7) デジタル補正

Adobe Photoshop を使用し、スキャン時のゴミ消し、色味の補正、間違いの修正などを行った。



Photoshop 作業の様子

作画に時間を割く為、デジタル補正の工程は大部分をアシスタントに頼った。さらに 2 名に追加の作業依頼をした。メールで連絡を取り、データは転送サービスを使用してインターネット経由でやりとりを行った。

(8) 映像編集、データ書き出し

Adobe After Effects を使用し、各素材を時間軸上に並べ、必要な部分にはモーションやエフェクトを追加した。朗読、音楽ともタイミングを合わせて仮合成し、MA（音声収録）確認用のムービーを書き出した。



After Effects 作業画面

(9) MA（音声収録）

依頼した音楽と、朗読、効果音を合わせ、音量や音質を微調整した。作業は東京工芸大学内の MA スタジオ

で行われた。風の音、リモコンのスイッチ音等の効果音は事前に音響担当の橋本裕充さんに希望する音を依頼しておき、MA の場で試聴、挿入していった。



MA の様子

(10) 最終データ書き出し、納品

(8) で書き出された映像データと (9) で書き出された音声データとを Adobe Premiere Pro で合成し、最終データとして書き出し、メディアに収めて提出した。



Premiere Pro 作業画面

IV. おわりに

今回の制作期間は企画打ち合わせから最終映像納品まで約5ヶ月であった。他の仕事を複数並行させてのハードスケジュールとなり、最終的に完成予定日を20日以上オーバーしての納品となった。『はじめまして』の最後は痛みとパニックを経て主人公がようやく赤ちゃんを出産するが、制作後半の作業状況はお産をする妊婦に近いような心理になっていたことを回想する。

『Birth-つむぐいのち』は2015年3月27日に0号試写を終えて完成し、その後国内外の映画祭やイベントで上映され、高評価を受けている。

『はじめまして』は3編のオムニバス作品の1編目として上映されている。試写で初めて3編がまとまった作

品として鑑賞したが、手描きの軽いタッチのデザインとテンポの早い展開が後続の2作品にうまくバトンタッチされ、通して鑑賞するとより作品の個性が生かされるような印象を受けた。

企画、総合監督の若見氏、そして制作に関わった全ての方々に心から感謝を申し上げたい。

本作品の制作工程、つまり「絵コンテ」を専用紙に描き、アニメーションはアナログで紙に作画し、スキャンしデータ化、デジタル上で映像化させるという流れは筆者がフリーランスでアニメーション制作をはじめた当時から採用している方法で、現時点では個人で制作する手描きアニメーションの極めてベーシックな制作方法であると考えられる。しかし、ネット、ソフトの進化や液晶タブレットの台頭などにより全行程をパソコン上で完結させる個人作家や制作スタジオが増加しており、もはや本工程は「古臭い」ものになりつつあるとも言える。

今後はさらに描画、映像表現方法とフルデジタルの行程について研究し、良し悪しを検証しながら自分の表現に合った行程を選択できるよう、また学生にアドバイスできるように努めたい。たとえ昔ながらの行程を踏んでも、作品自体が「古臭い」ものにならないよう、今後も精進したい。

『はじめまして』 作品クレジット

監督・アニメーション：荒井知恵

音楽：松本祐一

ヴァイオリン：甲斐史子 (ROSCO)

ピアノ：大須賀かおり

音響：橋本裕充

原作・朗読：安藤さち子

アシスタント：濱保 良子、早川 真紀子、細川 梨奈

『Birth-つむぐいのち』 3作品共通クレジット

MA：Studio Balsa Micos

プロデューサー：大橋弘典

ラインプロデューサー：面高さやか

制作進行：梶家麻美

企画・総合監督：若見ありさ

制作：Child Pokke

助成：文化庁文化芸術振興費補助金

協力：吉村医院 内山睦子