

DESK BUGS Drawing Edition

アニメーション学科
キム ハケン

DESK BUGS Drawing Edition

Department of Animation
KIM Hakhyun

本作は現在制作中の短編アニメーション「DESK BUGS」(デスク・バグス)の制作過程で制作した複数の絵にデザインを加えて再配置し、「DESK BUGS Drawing Edition」と題した作品である。3分程の短編アニメーションとして制作中の「DESK BUGS」は“シネカリグラフィ”と“フリージャズ”という2つのキーワードから着想を得た。

シネカリグラフィ

シネカリグラフィはカナダのアニメーション作家ノーマン・マクラレンが「Blinkity Blank 線と色の即興詩」などの作品で用いた制作技法として知られる。

今年度のアニメーション学科の1年生授業「アニメーション表現基礎」では、コロナ禍でやむを得ず中止していた、学生によるシネカリグラフィ制作が再開された。シネカリグラフィは多様なアニメーションの制作技法の中でも一際目立って独特な制作技法である。一般的なA4サイズの動画用紙に作画するドローイングアニメーションと比べると、描画できるスペースの小さい35mmフィルム(授業で学生が使ったのは16mmフィルム)にキリや漂白剤を使って傷を付けてフィルムに直に描画する。

描画スペースが小さい上にライトテーブルを使って前後のフレームをトレースすることもできないためドローイングの正確さには限界がある。また、デジタル作画やフリップブックとは違って簡易的なプレビューもできない。しかし、欠点とも捉えがちなこれらの特性は、特有のダイナミズムと気持ちいいブレを生み出す。

出来上がった作品を上映する際には、小さく描いた何百枚もの絵が、映写機を通して大きなスクリーンに映し出され、24フレームレートで暴れるように動き出し、自由とカタルシスを味わえる。今回の授業で完成した作品を最後に映写機で上映した時に、絵に命を宿す、アニメーションの楽しさと凄さをまともに感じたことが「DESK BUGS」の制作に至った大きなきっかけとなった。

「DESK BUGS」では従来のシネカリグラフィのようにフィルムを使わず、M画用紙にペンとコピックなどの絵の具を使って作画をしている。ただし、一般的なA4サイズの動画用紙に一枚ずつ作画するのではなく、作画のサイズを横幅70mmにしてA4のM画用紙に16枚の絵が入るように作画のサイズを縮小している。他にも異なる点として、iPadのアニメーションアプリを使って作画したアニメーションを下書きとして活用していることが挙げられる。デジタルアニメーションの制作工程の利点(簡易的なプレビューや管理のしやすさ)とシネカリグラフィが持つ特性(小さいサイズの描画、不安定さからのダイナミズム)を合わせることで独創性が生み出せると期待している。

フリージャズ

ジャズの中でも即興性を大切にするフリージャズというキーワードは、作品が目指すあり方として道標としている。「DESK BUGS」で目指しているのは、メッセージ性や物語としてのアニメーションではなく、音楽を聞く時に感じる体の内なるリズムや響きをアニメーション作品で追求することだ。数ある音楽のジャンルの中でフリージャズを手本として選んだ理由は、構成される楽器それぞれが同時に即興演奏を行うフリージャズの曲を聴いていると、アクションペインティングやコラージュのような絵画の技法はもちろん、モンタージュ理論を基盤とした編集による映像表現にも繋がっていると感じるからだ。共通点を見つけることから、そのあり方に近づきたいと思ったのは、私が音楽という芸術に対して憧れあるいは嫉妬を感じているからだ。特にライブ演奏による即興性においては、アニメーションの作り手として憧れを抱いていて、アニメーションでもその即興性を取り入れる方法を模索している。上映の形式を模索すると同時に作り方そのものに即興性を取り入れたいと考えていて、フリージャズを一つのお手本としている。

「DESK BUGS」、机と虫

タイトルの「DESK BUGS」は作業場の「机」と雑感、雑念を象徴する「虫」を合わせたもので、創作活動をする中で考えて感じる様々なことを表している。

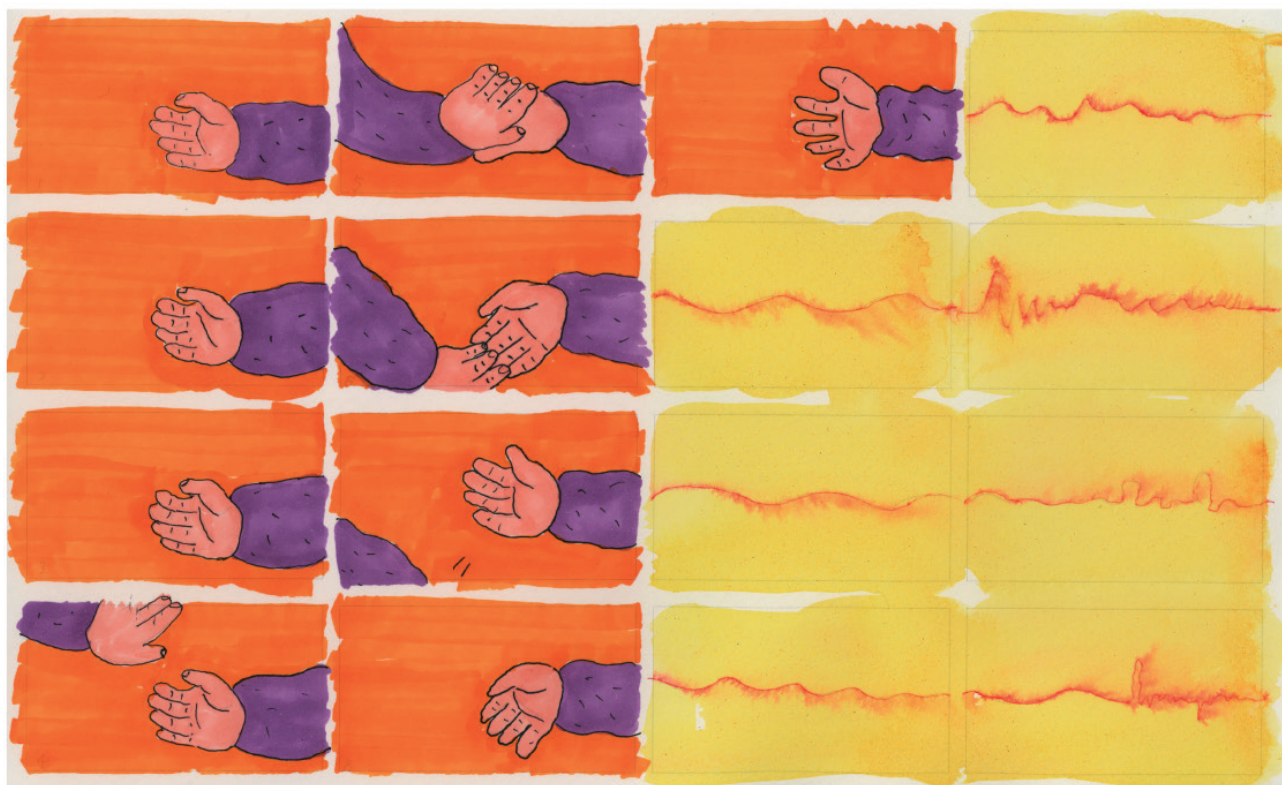
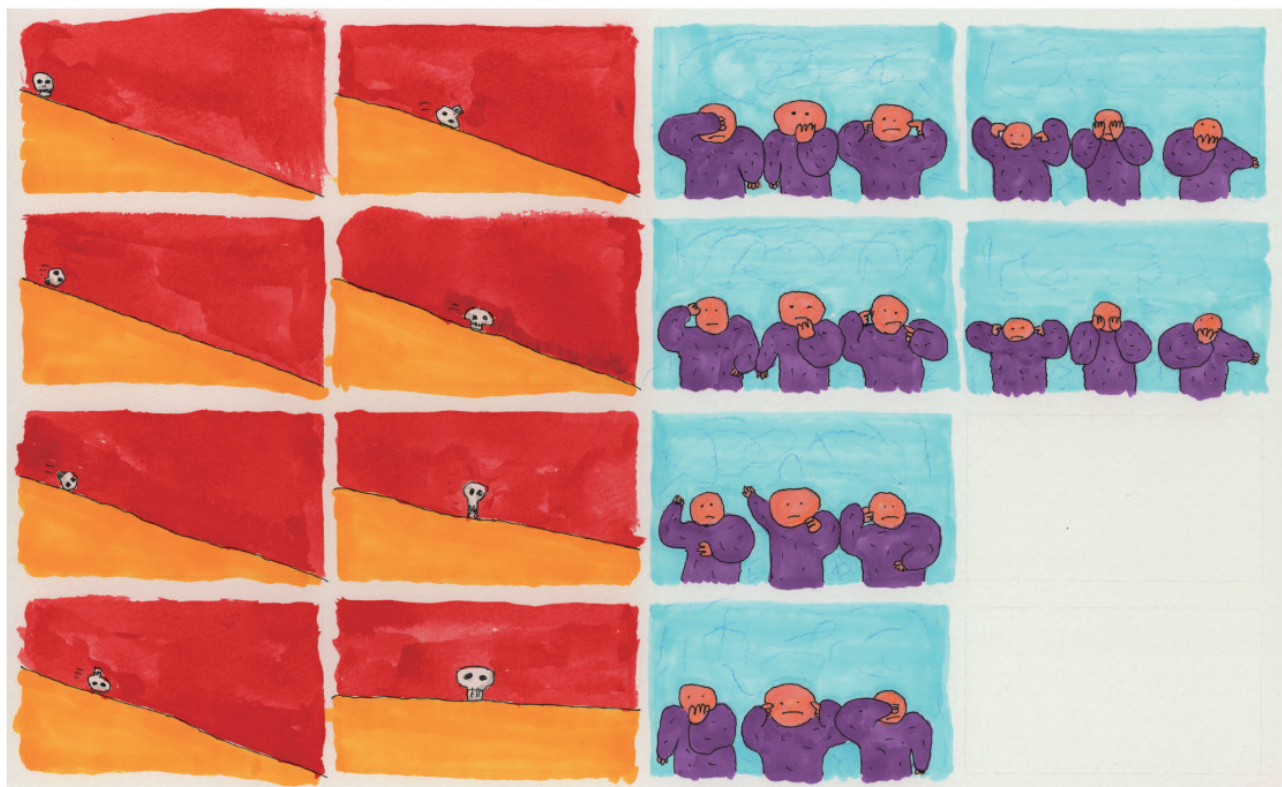
カットの中身をみえてみると雑感、雑念というだけあって、カット同士の関連性や連続性は薄いですが、紫の小人や犬、骸骨などのモチーフを繰り返し登場させている。関連性があるのかどうかという曖昧さこそが狙いであり、カット前後のモンタージュによって、意味が繋がる“一瞬”の快感を与えることを目指している。“一瞬”というのは今回の作品は24フレームレートの1コマ打ちで動く、1秒未満のカットが目まぐるしく切り替わる作品になるからだ。じっくりと考えながら鑑賞する作品ではなく、考えや感情が生まれては消えていく瞬間を味わえる作品にしたい。

「DESK BUGS Drawing Edition」

「DESK BUGS」を構成するフレームを「DESK BUGS Drawing Edition」として並べ直し、印刷物として楽しめるように配置やサイズを工夫した。アニメーションを制作していると目標であるアニメーション作品の完成にたどり着くために数百枚の絵を描いて撮影するのだが、「DESK BUGS Drawing Edition」は一瞬で流れてしまうその絵をピンセットで止め、珍しい虫を観察するようにゆっくりと見てもらいたいと思い制作した。

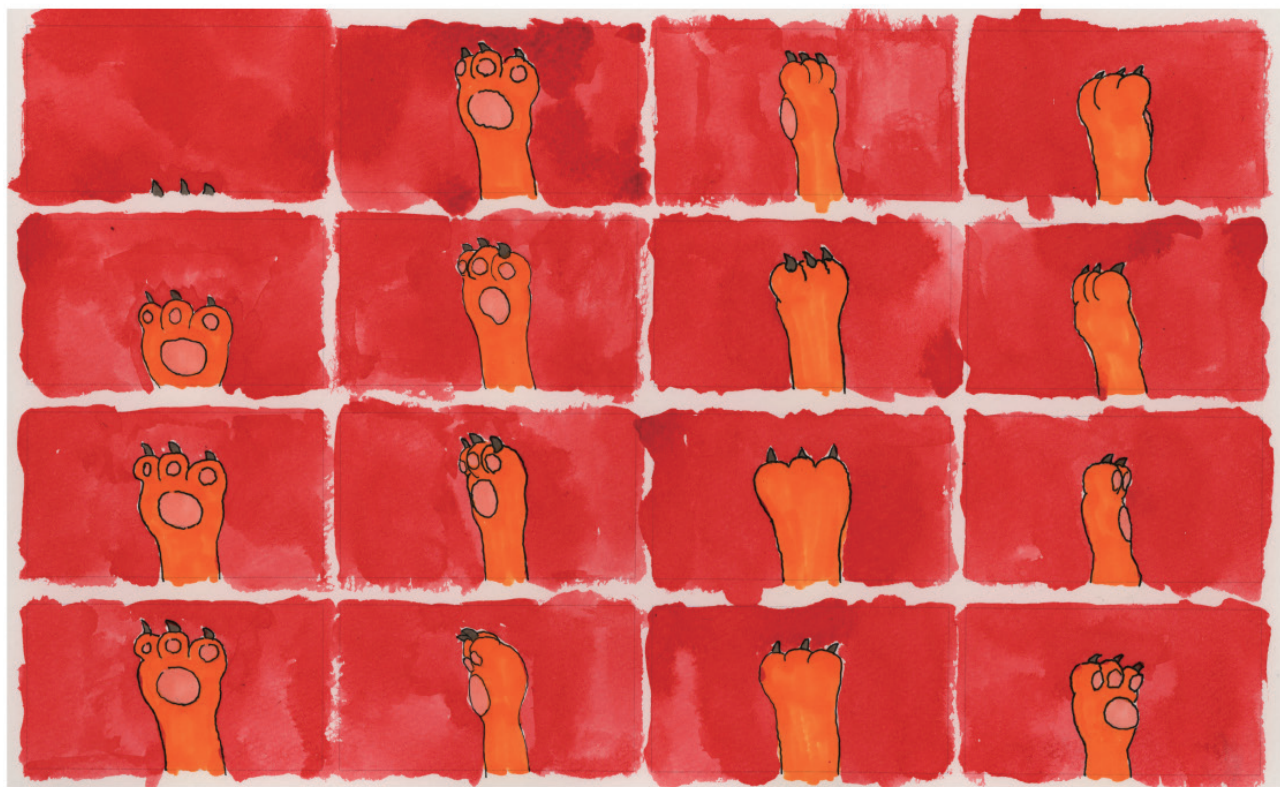
原画をスキャンした画像1と2

映像化するためには 800dpi の高解像度でスキャンする必要がある



原画をスキャンした画像3と4

原画制作にはペンやコピックなどの画材を使い、意識的に色のムラやトレースの不正確さを残している



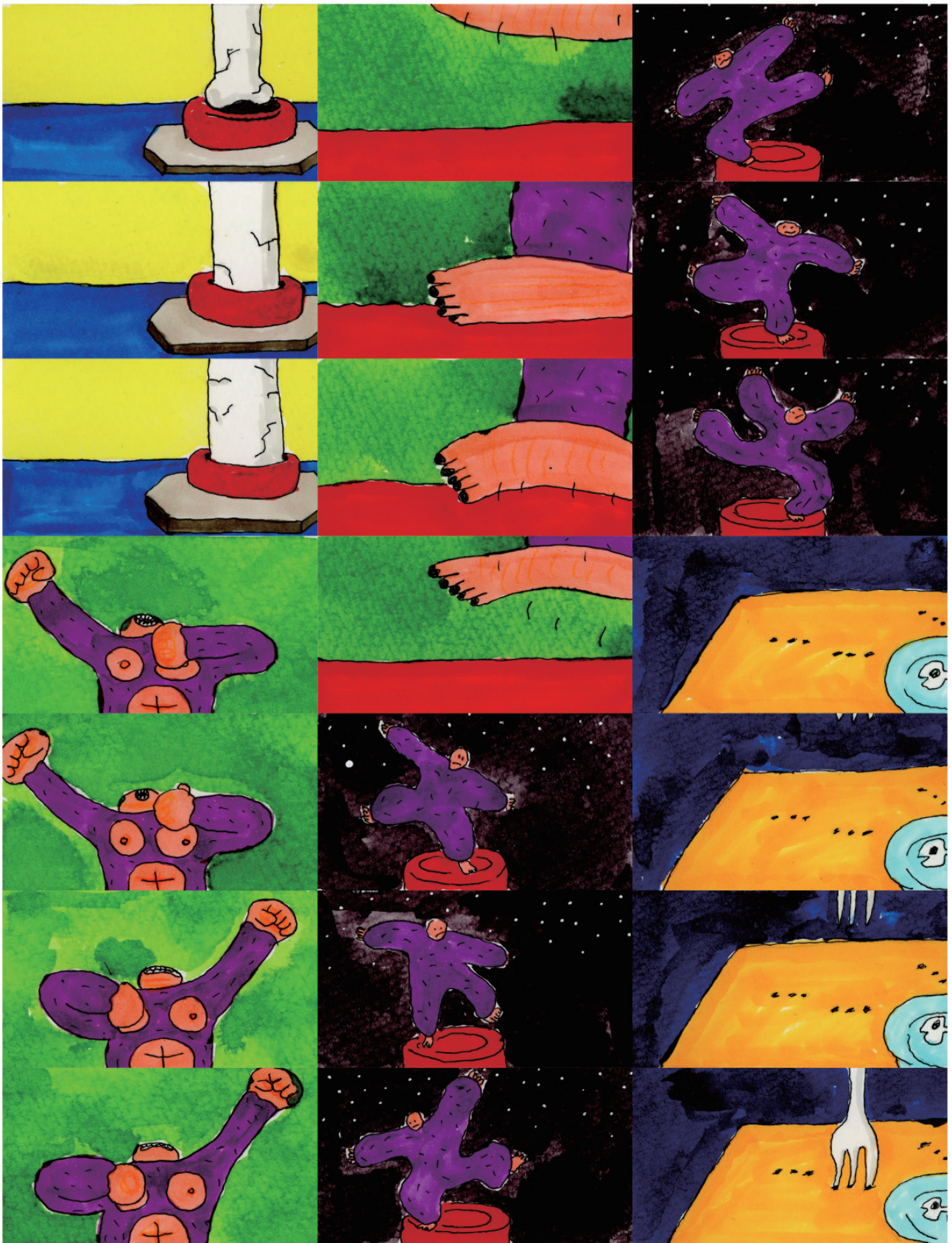
連続したコマを並べた画像 1

Adobe After Effects でクロップや色調整を行っている



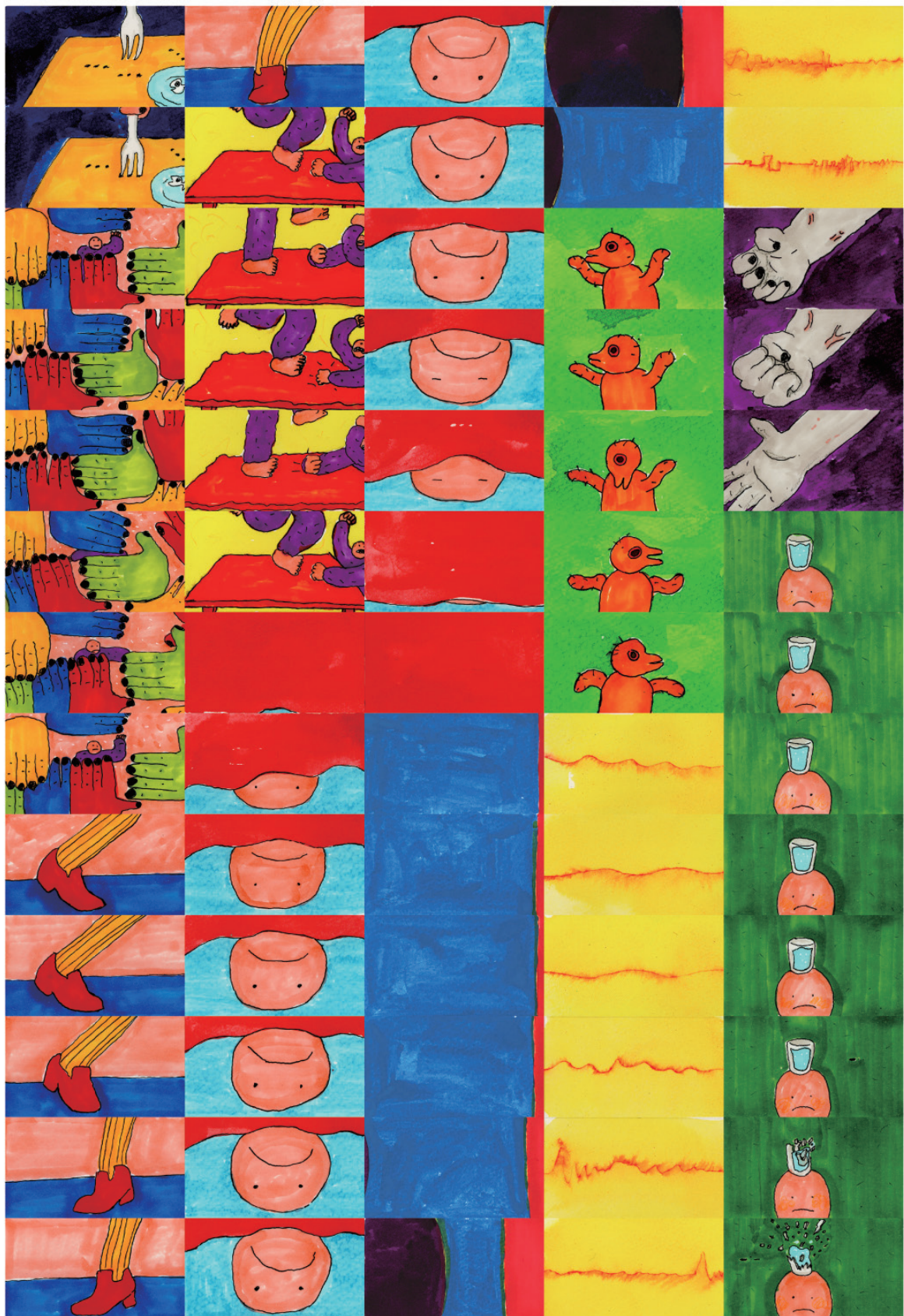
連続したコマを並べた画像2

踊りやリズムを動きで表現することを意識している



映像の流れを感じられるようにコマを並べた画像 1

65 コマなので24 フレームレートで映像にして再生すると2.7 秒ほどになる



映像の流れを感じられるようにコマを並べた画像2

関係性の少ないカットを並べてもモンタージュは機能し、作品に程よい緊張感を持たせると考える

