

〔共同研究：大学教育における映像・メディア教育モデルの構築（Ⅱ）〕

## メディア・リテラシー教育における アニメーション制作の実践（2）

佐野明子

### 1. はじめに

桃山学院大学国際教養学部英語・国際文化学科のメディア・映像文化専修は、2010年度より「マルチメディア文化実習」という名称のアニメーション制作実習の科目を開講した。2010年度から2011年度までの2年間の成果については既に発表しているため、詳細はそちらを参照されたい<sup>1)</sup>。本稿では2012年度から2015年度までの4年間（開講は3年）の成果を分析する。

実習の環境について大まかに振り返る。アニメーション制作ソフトはSELSSYSの「CLAY-TOWN」、カメラはSONY DCR-HC62、パソコンはMac Book Proを用いて、半立体アニメーションないし平面アニメーションを制作した。メディア・リテラシー教育としての効果を上げるため、オルタナティブ・メディアによる実践を試みている<sup>2)</sup>。具体的には、主流の「アニメ」を模倣しない手法で「実験性」を重視して作品を制作し、YouTubeで発信した<sup>3)</sup>。登場キャラクターや背景の素材はおもに粘土（Claytoon）、色紙、ホワイトボードとマーカーを用いた。グループ制作の人数は2年間の反省をふまえて3人以内とした。3人で作業すれば、被写体を作る者、動かす者、撮影する者という役割分担が明確に定まり、全員が重要な役割を担うため、学生はより主体的に制作に取り組むことができると考えられるからである。

本稿では学生作品12本について詳細なテキスト分析を行い、メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作においてどのような授業が効果的なのか考察していく。

1) 佐野明子「メディア・リテラシー教育としてのアニメーション制作の実践」『桃山学院大学総合研究所紀要』第38巻第1号、2012年、145-166頁。

2) 鈴木みどりは「主流メディアの模倣ではないオルタナティブ・メディアによる実践が可能になることは、メディア・リテラシーの中心的課題である「多くの人が力をつけ（エンパワーメント）、社会の民主主義的構造を強化すること」につながっていく」と指摘している。（鈴木みどり編『Study Guide メディア・リテラシー』リベルタ出版、2004年、21頁。）

3) オルタナティブ・メディアの定義は、リチャード・アベルが定義不能とみなしているように一定していない。（Richard Abel, “An alternative press. Why?”, *Publishing Research Quarterly*, 12(4), 1997, pp. 78-84.）

キーワード：メディア・リテラシー、アニメーション制作、実験性、テキスト分析

## 2. 学生作品の分析結果

2012年度から2015年度までに12作品が作られた。タイトル、時間、人数、実験性（①非物語性、②非連続性、③超現実性、④可変性、⑤多層性<sup>4)</sup>）については以下の表のようになる。

制作年度	タイトル	時間	人数	実験性
2012年度	『Alice in Hawaii』	2分5秒	2人	②③⑤
	『森のゆかいな仲間たち』	0分37秒	3人	①③⑤
	『ちょくたん』	2分22秒	3人	①②③④⑤
	『COLORFUL』	1分19秒	2人	①②③④⑤
2013年度	『四季』	2分38秒	3人	①②③⑤
	『hate』	3分17秒	3人	②③④⑤
	『change change!!!』	1分51秒	3人	①②③④⑤
	『くまのぼうけん』	1分29秒	3人	②③⑤
	『ウサギの行方』	1分47秒	3人	③④⑤
2015年度	『夢ボタン』	3分57秒	2人	①②③⑤
	『Tree』	3分37秒	3人	②③④⑤
	『空とぶペンギン』	1分28秒	2人	②③⑤

※YouTube で視聴可能<sup>5)</sup>。

### 2-1 2012年度作品

#### 2-1-1 『Alice in Hawaii』 2分5秒

『不思議の国のアリス』のパロディ作品。明確に物語があるコメディ要素の多い作品だが、実験性も見られ、物語性と実験性がバランス良く融合された作品となっている。素材はおもに色紙、次いでクレイとホワイトボードとマーカーが使われている。

アリスが木の根元で昼寝をしているとウサギが走ってくる。しかしアリスは眠ったまま動かない。ウサギが物語と違うのではないかと怒り、アリスは仕方なくウサギを追いかけていく。アリスが穴に落ちて、不思議の国に到着すると、サングラスをかけてバカンスを楽しむチェシャ猫に出会う。アリスがそれは無いわと驚くと、チェシャ猫はアリスを無礼者と怒り、女王に変身する。アリスはトランプの兵士に捕らえられ、裁判が始まる。しかしウサギがラッパをうるさく吹きすぎて女王と揉めている隙に、アリスは逃げ出す。ドアを開けると、そこはハワイ。アリスはハワイでのバカンスを楽しむ。ここでENDマークが出るが、チェシャ猫が眠りネズミを追いかけるシーンが始まり、2匹が走る軌跡に制作者の名前が現れ、「見てくれてありがとう！」というアリスの謝辞で終わる。

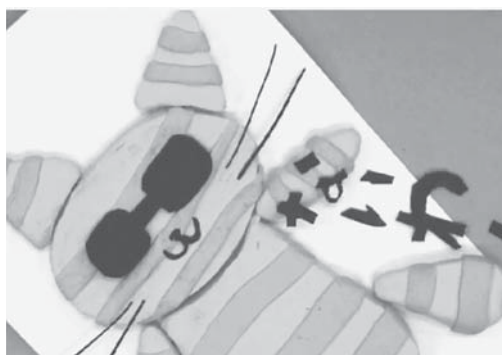
4) 2010・2011年度は「質感の多層性」としていたが、今回は質感に限定せず、音楽や画面構成など作品を構成する諸要素についての多層性も考慮に入れた。

5) 「YouTube」[https://www.youtube.com/results?search\\_query=momodanimation](https://www.youtube.com/results?search_query=momodanimation) (2015年9月30日確認)

次に実験性を確認する。まず地上の現実の世界は、ホワイトボードにマーカーで描かれており、殆どが白地に黒の線描で色味が押さえられている。キャラクターや背景はシンプルな線で描かれ、全体的に画面内の密度が低い構成となっている。そしてアリスが穴に落ちるシーンから色鮮やかな世界が始まる。穴とアリスは色紙で作られているが、穴は現実的なものではなく、白と黒の渦巻きとして提示され、アリスが回転しながら落ちて行く様が垂直上方の視点から捉えられている。アリスが穴に落ちて出会うチェシャ猫は、アリスとは異なりクレイで作られており、質感の多層性が現れている。

続いてチェシャ猫を見て驚くアリスが「ないわー」というセリフを発するが、そのセリフがチェシャ猫にぶつかり、チェシャ猫が怒り出すというシーンがある【写真1】。これは色紙で作られているセリフの物質性をあえて露呈させることによって、コメディ要素を強める効果を出しているとみなせるだろう。この作品においては他にもセリフが効果的に使用されている。たとえば女王が「開廷じゃ」と裁判の開始を告げるが、女王の背後に配置された色紙による「開廷じゃ」の文字が軽快に躍動しているため、本来であれば緊張感の漂う静的な裁判という場が、雰囲気が柔らかい動的な場となっている。

【写真1】『Alice in Hawaii』



続いてウサギが鳴らす開廷のラッパの音符(♪)や、女王の「コラー！」というセリフ、怒りを表す十文字状の漫符も動くため、裁判の場が喜劇的で動的になるうえ、この裁判が粛々と行われず失敗に終わる未来をも予期させる。これまで述べたような実験的な要素が、物語映画における約束事(運動の方向の一致、視線の一致、複数のショットサイズの使用など)と有機的に連携しているため、本作品はたんなるパロディ作品ではない、独自性の高い作品となっている。

### 2-1-2 『森のゆかいな仲間たち』 0分37秒

物語性が殆ど無く、セリフを用いずに、幻想的な世界を描く作品である。素材はおもに登場キャラクターにクレイ、背景に色紙を使用している。

タイトルでは誕生日ケーキを背景として「森のゆかいな仲間たち」の文字が配置されている。本編に入ると、動物たち(クマ、イヌ、ゾウ、キリン、アヒル、ウサギ、ニワトリ)と女の子と一緒に森の中を歩いたり飛んだりして進んで行く【写真2】。すると魔法の杖が女の子に降ってくる。女の子が杖を振ると、動物たちは消えてしまう。しかし女の子がまた杖を振ると、木に実っていたバナナは林檎に変わり、動物たちが再び現れる。ゾウが出てくると、空を飛んで屋根にのぼり、鼻から水を出して池が出来て、池から魚が現れる。女の子が

## 【写真2】『森のゆかいな仲間たち』



女の子が杖を振るというシンプルな動作のみによって、他のセリフや動作を簡略化して、ファンタジーの世界を効率的に表現し得ている。また登場キャラクターの視線をカメラの方に向けさせ、登場キャラクターがカメラに向かって身振りを見せるという初期映画に特徴的なモードを採用することによって、物語よりも視覚的なスペクタクルを強調する効果をもたらしている<sup>6)</sup>。さらに最初のタイトルのショットで使用した誕生日ケーキを最後のショットにも用いることによって、作品の統一感をもたらしているのである。

## 2-1-3 『ちよくたん』 2分22秒

物語性が殆ど無く、視覚的なメタモルフォーゼを重点におく作品である。セリフを一切用いないが、「口」から言葉を出す代わりに、歯を多様に変形させたり、ハートや花を出したりして、言葉に対する懐疑的な思いを表明している。素材はおもにホワイトボードとマーカー、次いでクレイと色紙が使われている。

タイトルですでに本編で主要な役割を担う「歯」と「花」が提示され、本編の内容を予告している。本編ではまず大きく開いた口のクローズ・アップがホワイトボードにマーカーで描かれている。歯を磨いているが、制作者の手が出て来て前歯を一本抜くと、クレイの歯に変化する。クレイの歯を元の位置に戻そうとするが上手くはならず【写真3】、手が歯を画面外にはじき出す。歯がフレームの底辺部に着地すると歯に目鼻が現れてキャラクターのようになる。ドライヤーが現れて色とりどりの小さな玉を歯に吹きかけ、制作者の手が色玉と一緒に歯をすくい出すと、歯はカラフルな人形に変わっている。人形はドライヤーを消してしまう。制作者の手が人形をゴミ箱に入れると、ゴミ箱が怪獣に変わり、怪獣は口から炎を出して町を破壊する。怪獣は次に口から赤いハートを出す、ハートは怪獣を消してしまう。制作者の手がハートに水を吹きかけると、ハートから芽が出て花を咲かせる。制作者の手が

また杖を振ると、辺りの景色は夜に変わる。女の子が杖から星を出して、天秤座、牡牛座、北斗七星といった星座を夜空に出現させる。最後に女の子が杖を振ると、誕生日ケーキの上に動物たちが三たび現れて、作品は終了する。

「魔法」というアニメーションで表現しやすい設定を用いることによって、制作者たちの思い描く幻想的な世界が十分に視覚化されている。「魔法」であるがゆえに、

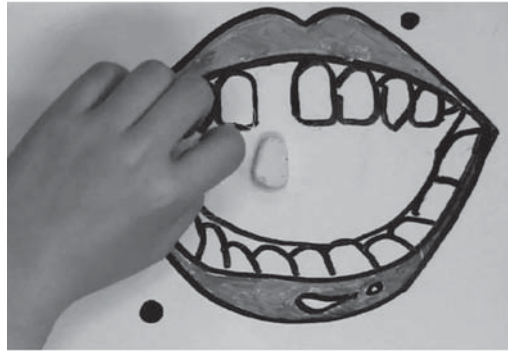
6) Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the [In] Credulous Spectator [1989]", Linda Williams, ed. *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1994, pp.121-124.

ハートも花も消してしまう。再びハートが現れるが、ハサミに切られてしまう。次に白黒のハートが現れ、女性の口に吸い込まれ、再び現れたところで作品は終了する。

以上のように、歯、炎、ハート、花などが超現実的に提示される。歯はカラフルな人形に変身したり、ドライヤーを消す能力を持っていたり、ある程度の自律性を有する。いっぽう赤いハートや花は自律性を殆ど持たない無力なものであり最終的に消されてしまう。

赤いハートや花という一般的にプラスイメージを有するものが儂く消えるが、いっぽう歯という中立的なイメージの身体部分が生き生きと描かれている。口から出るのが言葉のメタファーだとすれば、耳当たりの良い言葉に対する制作者たちの懐疑的な思いが描かれていると捉えられる。物語が殆ど無く実験性が強い作品でありながら、制作者たちのメッセージが効果的に提示されているのである。

【写真3】『ちよくたん』



#### 2-1-4 『COLORFUL』 1分19秒

『ちよくたん』と同様、物語性が殆ど無く、視覚的なメタモルフォーゼを重点におく作品である。物語性が殆ど無いとはいえ、「自然」という一貫したテーマが存在し、青、黄、赤の3色を用いて自然の豊かさ（ないし自然と相対する現代文化）が、視覚的に鮮やかに変形を伴って展開される。タイトル通り、「青」「黄」「赤」の3つのシーンによって色彩豊かに構成されている。素材はおもにホワイトボードとマーカー、次いでクレイと色紙が使われている。

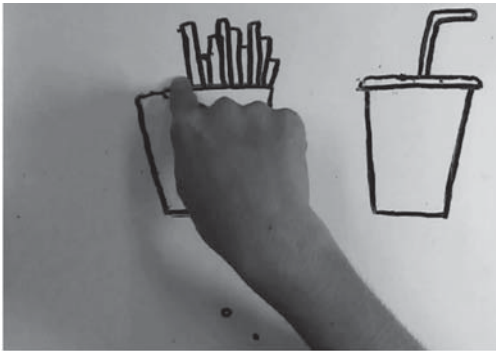
まず「青」のシーンが始まる。制作者の手が青いキューブを押すと、水色の雲が現れ、青い雨が降り、青い海が現れる。海からゾウが生まれ、バナナを食べる。するとゾウはバナナと一体化し、黄色い固まりとなる。

次に「黄」のシーンが始まる。制作者の手が黄色のキューブを押すと、黒の線描の花と雲、黄色のミツバチが現れる。制作者の手が合図をすると、花にはピンク、雲には水色が付与される。制作者の手が楽譜を描くと、黄色のミツバチが音符のそばを飛んで行く。ミツバチは再び花と雲のある野原を飛び、赤い太陽のもとで花の蜜を吸う。

太陽が赤のキューブに変形し、「赤」のシーンが始まる。制作者の手が赤のキューブを押すと、キューブはケチャップに変形し、ホットドッグのソーセージを赤色に塗る。ポテトとジュースも登場するが、このポテトとジュースは黒色の線で描かれており、ホットドッグのケチャップの赤色が強調されている。ホットドッグはひとりでに無くなっていき、ポテトは制作者の手によって一本ずつ消されていき【写真4】、ジュースがひとりでに無くなり、最



【写真4】『COLORFUL』



後に制作者の手が全てを消していく。

ファーストフードが消えると、次は白と黒のモノクロームの世界になり、丸いボールが画面内を躍動するさまが描かれる。そして赤、黄、青の3つのキューブが現れて、制作者の手がキューブを押すと、赤がE、黄がN、青がDの文字に変形し、エンド・クレジットとなる。しかし続いて頭部の長い人物のキャラクターが現れ、布団で寝て、電灯を消すことによって、作品は終了する。

以上のように、本作品は主に「青」「黄」「赤」の3つのシーンで構成されているが、「赤」のシーンは「青」と「黄」のシーンとは対極的なものとなっている。「青」と「黄」のシーンでは、自然の神秘や豊かさを色鮮やかに伸びやかに、メタモルフォーゼを交えて幻想的に描いているのに対して、「赤」のシーンではケチャップの赤色以外は殆ど白黒で、自然とは対極的なファーストフードを描いている。この演出には、制作者たちの現代文化に対する批判的なメッセージを読み取れるだろう。メタモルフォーゼや色彩で観客が視覚的に楽しめるような構成を採用しつつ、セリフや物語性に依らずに、自らのメッセージも提示し得ているのである。

## 2-2 2013年度作品

### 2-2-1 『四季』 2分38秒

日本の四季の移ろいを、京都を舞台に詩情豊かに描く作品。物語性は殆ど無く、セリフも無い。桜や花火などの季節を表すモチーフを多様な素材を用いて表現することによって、3年間の学生作品の中で最も多層的な質感をもたらしている作品となっている。おもに色紙にクレヨンで絵が描かれており、千代紙、クレイ、ビニールが適宜用いられている。

【写真5】『四季』



まずフレーム全体に日の丸が提示されるが、すぐに右方向にワイプされて消え、京都の寺の風景と着物姿の女性の横顔が現れ、「春」のシーンが始まる。女性が口から桜の花びらを吹き出す【写真5】、積み上げられたピンクの花びらが緑の葉に変わることによって、初夏への変遷が示されている。

この「春」のシーンでは優れた演出が2点ある。まず女性が画面の1/4ほどを占

めるものの、女性の存在感が抑えられて風景が引き立てられている点である。それは女性の目が描かれていない演出によるだろう。物語映画の俳優の演技においては一般的に、目が重要な役割を果たしてきた。例えば『日本のいちばん長い日』（岡本喜八，1967年）において、天皇陛下の玉音放送を阻止しようとする若い兵士を演じた黒沢年雄の見開いた目の演技がある。『ネバダ・スミス』（ヘンリー・ハサウェイ，1966年）において、スティーブ・マックイーンが肉親の敵を討つときには目に狂気が宿るが、敵を討ち終わって我に返るときには目に平常心が戻るという演技など、例をあげれば枚挙に暇が無い。特撮映画では『大魔神』（安田公義，1966年）のように、大魔神の被り物の目の部分に穴をあけて、大魔神の目だけは中に入っている役者の目を用いるという演出も認められる。これほど重要な目の描写を本作品ではあえて捨象することで、女性は一般的な物語映画のように風景よりも優位に立つ中心的な存在ではなく、風景と同等のものとして風景と融合するかのように示されるのである。次に、桜の花びらと葉に色紙とともに千代紙も用いている点に着目したい。千代紙の柄が加わることによって、「日本的」なイメージを増幅させつつ、アニメーションというメディアに適応しやすい「幻想的」な物語世界を構築している。これはかつて大藤信郎が制作した一連の「千代紙アニメーション」作品（『馬具田城の盗賊』[1926]『こがねの花』[1929]など）における千代紙の効果に近い。あるいは、束芋の初期のインスタレーション作品（『にっぽんの台所』[1999]『にっぽんの湯屋（男湯）』[2000]など）のアニメーション映像に見られるような浮世絵の一部を用いて彩色する方法、つまり既出の作品を部分的に自身の作品に生かす手法に近いともみなせるだろう。制作者たちは筆者の別の講義で大藤信郎と束芋の作品を見ているため、講義が実習に直結する成果の一例をここで確認できたと言える。

初夏の葉桜は右方向へワイプして消え、提灯が現れることによって「夏」のシーンが始まる。本作品において、季節が変わるときはおおむねワイプで徐々に移行していくため、現実のように季節が徐々に移ろうさまが着実に表現されている。寺の屋根の上に大きな花火が打ち上げられたのち、背景が徐々に白くなって朝を表すと、制作者の手が緑の葉を紅葉に変えて「秋」のシーンが始まる。背景に川と橋が現れ、紅葉が舞い落ちる秋の京都の風景が鮮やかに示されたのち、制作者の手が紅葉を消し、白いクレイの雪が舞い降りて「冬」のシーンが始まる。着物の女性が橋を渡っていく後ろ姿とともに、寺や橋に白い雪が降り積もる風景が示される。そして枯れ木に桜の花が咲き始め、もう一度「春」が訪れたところで、桜の花びらでつくられた「終」の文字が現れる。ここまではバックミュージックに琴の和風の音楽を用いていたが、続くエンド・クレジットではジャズ風の音楽を流すことによって、質感だけでなく音楽においても多層性を加える試みが認められた。

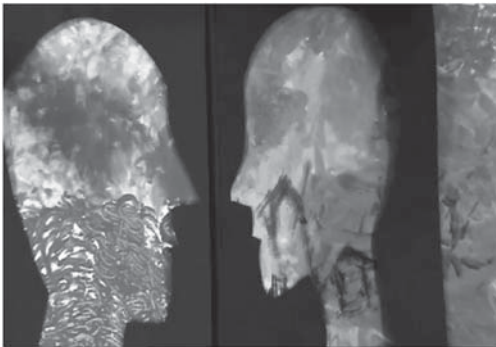
### 2-2-2 『hate』 3分17秒

本作品は過去5年間において最も独自性が強い作品となっている。まず他の学生作品はおおむねポジティブで明るい作風だが、本作品は「hate」というネガティブな感情をテーマに

設定している。また他の学生作品に比べて1コマ撮影による映像の割合が少なく実写映像を多用しており、さらに音（セリフ、バックミュージック、効果音）を全く用いていない点も本作品にのみ認められる特徴である。音楽やセリフが捨象された静謐な時空間のなかで、「hate」の情感が象徴的に、あるいは直接的に生々しく提示されていく。

まず冒頭のタイトルが本作品の内容を簡潔に示している。2体の人形が画面左下と右下に離れて寝ているが、この距離は2体の心理的な距離を表している。そこに「hate」の文字が

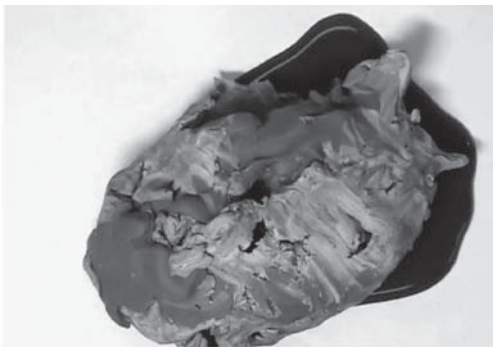
【写真6】「hate」



血を彷彿させる赤い絵の具で書かれていく。文字が書かれている紙も皺だらけで、画面全体に荒んだ雰囲気を加えている。

本編に入ると、まずクレイで作られた赤い心臓がバクバクと動くさまが提示される。次に画用紙と絵の具で作られた赤い横顔（女）と青い横顔（男）が向かい合っているが【写真6】、女が男に接近して男を画面外に押し出していき、女が男に強い感情を抱いていることを示している。次にクレイで作られたピンクの棒（女）と水色の棒（男）が、次第に近づいて一体化することで男女の心身の交わりを表す。しかし制作者の手が現れて男女を引き裂き、さらに男を細かく裂いて女のみが残される。次に白い横顔（女）が現れ、赤い血を彷彿させる涙を流す。すると青い横顔（男）が現れるものの、男は女から離れていってしまう。円状の模様が2つ提示されたのち、クレイで作られた円形の赤い脳が示される。次に脳の超クローズ・アップの短いショットが10ショット提示される。そして本編の冒頭に出てきた心臓が制作者の手によって壊され、その中から絵の具による赤い水（血）が流れ出る【写真7】。制作者の手がさらに心臓を鷲掴みにして破壊していくさまが示される。制作者の手は心臓を画面外に退場させ、画面内には赤い血のみが残るが、制作者の手はさらにその血を払うように混ぜて、作品は終了する。

【写真7】「hate」



血を彷彿させる赤い絵の具で書かれていく。文字が書かれている紙も皺だらけで、画面全体に荒んだ雰囲気を加えている。

本編に入ると、まずクレイで作られた赤い心臓がバクバクと動くさまが提示される。次に画用紙と絵の具で作られた赤い横顔（女）と青い横顔（男）が向かい合っているが【写真6】、女が男に接近して男を画面外に押し出していき、女が男に強い感情を抱いていることを示している。次にクレイ

実写映像とアニメーション映像を併用して主題を表現する手法は、ヤン・シュヴァンクマイエル作品の影響が伺える（授業中に参考映像として『対話の可能性』[ヤン・シュヴァンクマイエル, 1982年]を上映した）。シュヴァンクマイエルの場合は実写映像に加えて、1コマ撮影のみならずスウィッチ・パンなど、カメラで創造することが可能な運動を被写体に加えることによって、シュルレアリズムの思想を映像化してい



る<sup>7)</sup>。本作品においても実写映像に加えて、1コマ撮影や急速なズームイン・アウトを採用することで「hate」という主題を見事に視覚化しているため、たんなるシュヴァンクマイエルの模倣ではない独自性の強い作品となっている。また学生たちは幼い頃から一般的な物語映画やTV作品において実写映像とアニメーション映像（CGを含む）が併置されているさまを見慣れているため、彼らにとって実写映像とアニメーション映像の併用は自然なこともかもしれない。アンドレ・バザンがドキュメンタリー映画『ミステリアス・ピカソ 天才の秘密』（アンリ＝ジョルジュ・クルーゾー、1956年）において、ピカソによって描かれていく絵に対して「マクラレンのアニメーション映画を連想させる……コマ撮りされた映像を用いることのないアニメーション」<sup>8)</sup>と指摘し、野崎敏がバザンのリアリズム論はアニメーションと映画の間の断絶を架橋しようと論じ「アニメか実写かという二項対立自体、考えなおす必要があるだろう」<sup>9)</sup>と提言するように、今後の実習においても本作品のようにジャンルを越境するような作品制作を奨励していきたいと考えている。

### 2-2-3 『change change!!!』 1分51秒

物語性は殆ど無く、おもにホワイトボードとマーカーを用いて、線のメタモルフォーゼやトリックなど視覚的な面白さを追求した作品である。

まず制作者の手がホワイトボードに1本の線をひく。制作者の手が線の端を指で押すと、線が生命を得たかのようにひとりで動き出す。制作者の手が線をつまみあげて輪をつくり、輪の中心を指で押すと、輪がボールになって線から独立する。制作者の手がホワイトボードを斜めに傾けると、ボールが下の方へ転がっていく。制作者の手がホワイトボードを元に戻し、線を指で押すと、夜の町の風景が現れる。制作者の手が夜の町に触ると、夜の町は楽譜に変わり、ひとつの音符がボールになって動き出し、他の音符を食べてしまう。制作者の手がホワイトボードを斜めに傾けて、ボールを画面の外へ転がして追い出す【写真8】。制作者の手が楽譜を消して再び1本の線をひき、線を押すと、5本の花が現れる。制作者の手が地面となった線を延長してカーブを描くと、地面は地球となる。地球はすぐに縮小して毛糸玉に変わる。制作者の手が毛糸玉をつまはじき、毛糸玉が

【写真8】 『change change!!!』



7) 佐野明子「ヤン・シュヴァンクマイエル『J.S.バッハ—G線上の幻想』分析 アニメーションと実写の相補関係」『アニメーション研究』Vol.6, No.1A, 2005年, 13-22頁。

8) アンドレ・バザン（野崎敏, 大原宣久, 谷本道昭訳）『映画とは何か（上）』岩波書店, 2015年, 340頁。

9) 野崎敏『アンドレ・バザン 映画を信じた男』春風社, 2015年, 210頁。

ホワイトボードの枠にぶつかると野球ボールに変わる。野球ボールが枠にぶつかるとサッカーボールに変わるが、サッカーボールは制作者の手に捕まってしまう。制作者の手がサッカーボールを画面中央に置くと、ボールは5つの小さな玉になって正五角形の頂点の位置に移動し、星を中心とする鮮やかな幾何学模様が現れる。しかしすぐに制作者の手によって消されてしまう。制作者の手は1枚のトランプを出現させる。制作者の手がトランプを押すと、トランプは東になって1からキングまで並ぶ。制作者の手が再びトランプを押すと、トランプは本に変わる。制作者の手が合図をすると、絵の中のウサギが飛び出してくる。制作者の手が合図をすると、黒いボールが現れるが、針が飛んできてボールは粉々に砕けてしまう。制作者の手が破片を大きな黒い星に変えるが、黒い星がホワイトボードの枠にぶつかると、小さな星に分解して舞い落ちていき、作品は終了する。

以上のように、線描による生成と破壊が繰り返される作品であり、線のメタモルフォーゼの多彩な有り様が示されている。なおホワイトボードとマーカーを用いる多くの学生作品では、ホワイトボードの枠は画面内にうつらないように配置されているが、本作品ではあえてホワイトボードの枠が画面内に提示されている点に注目したい。ホワイトボードの枠の存在はまず作品に異化効果をもたらす効果がある。次にホワイトボードの枠は画面内画面となり、作品はバザンの言う絵画のような「求心的」<sup>10)</sup>なものとなり、観客の注意をひきつける効果をもたらしている。本作品は「生成と破壊の反復」という一般的な物語映画とは異なる物語を語っているからこそ、ホワイトボードの枠で画面内画面をつくることによって、本作品が「普通の作品ではない」ことを予め視覚的に観客に教示し、そのうえで観客の注意を画面中央に誘導し、実験的な作品に対する観客の受容を促していると考えられるのである。

#### 2-2-4 『くまのぼうけん』 1分29秒

『ジャックと豆の木』のパロディ作品。本作品には2つのプロット・ライン、すなわち目標と障害とクライマックスを持つ異性同士の恋愛と冒険が存在し、それらが相互に依存し合っている点は、古典的ハリウッド映画の語りと共通している<sup>11)</sup>。キャラクターと背景はおもに色紙とクレイで愛らしく造形されており、愛と冒険が詰まったファンタジーの物語世界が構築されている。

1粒の種が画面外から飛び込んできて、水が撒かれ、1本の木に成長し、そこに鳥が巣を作る。その木から1粒の種が飛び出して、1匹のくまの前に落ち、たちまち木が生えて天空まで育っていく。くまが木を登っていくと雲の上に家があり、金貨を見つける。すると巨大な手が現れてくまを捕まえようとするが【写真9】、くまは金貨を手に入れて地上へ逃れる。くまは金貨を鳥に一旦奪われるが取り返す。すると金貨から女の子のくまが現れる。再び巨

10) 前掲、『映画とは何か(上)』, 321頁。

11) David Bordwell, "Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures", Philip Rosen ed., *Narrative, Apparatus, Ideology: a Film Theory Reader*, New York: Columbia University Press, 1986, pp. 19-20.

大きな手が現れて女の子のくまをさらおうとするが、くまと鳥が協力して巨大な手を追い払い、ハッピーエンドで終わる。

この作品では、巨大な手がクレイで作られている点に注目したい。他の学生作品では巨大な手が登場するさい、必ず制作者の現実の手が用いられてきた。しかし本作品では制作者の手という現実を露呈する被写体を捨象し、鳥や木と同じ素材であるクレイを用いて作品全体に統一感をもたらしている。本作品では質感を拡散させずに収束させることによって、ファンタジーの物語世界を一貫して保持しているのである。

【写真9】『くまのぼうけん』



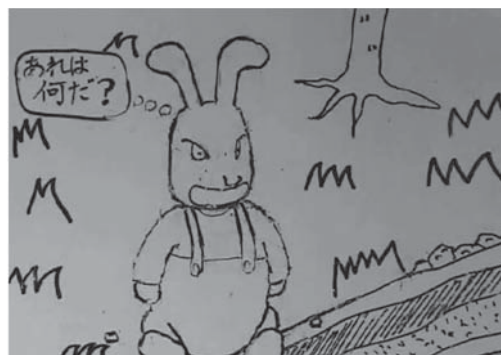
#### 2-2-5 『ウサギの行方』 1分47秒

明確な物語が存在するが、ストーリー展開よりもむしろ視覚的要素や登場キャラクターの心情描写に重点をおく作品となっている。ウサギの世界はホワイトボードとマーカー、テレビの中の世界は色紙を用いており、物語上の場所の違いを素材によって明確に区別している。

まず自転する地球が提示され、カメラがズームしていく。野原にひとつの卵があり、卵の殻がひとりで割れてウサギが顔を出す。制作者の手が卵の殻を画面外に持ち出し、ウサギの全身が現れる。するとウサギが画面外に視線を向けて「あれは何だ？」と驚いて何かを注視する【写真10】。カメラが180度滑らかに回転したかのように画面内の風景が変遷し、ウサギの視線の先にテレビがあったことが提示される。テレビの中の世界の物語が始まる。晴れ渡る草原の風景、続いて夜の嵐の草原の風景が示されたのち、晴れ渡る草原の風景の中に再びウサギが現れる。ウサギはいつの間にかテレビの世界に入り込んでいたのだ。ウサギはのびのびとジャンプしたり走ったりして草原を楽しむ。そこで女のウサギと出会い、恋が芽生え、ハッピーエンドで終わる。

学生作品においてホワイトボードとマーカーがおもに用いられる場合、その多くは線のメタモルフォーゼやトリックのような運動を強調して、動的な物語世界を構築している。動く被写体を前景化するために背景を捨象するものも多い。しかし本作品はホワイトボードとマーカーを用いているが、カメラが180度滑らかにパンしたかのような風景を丁寧に細かく描写しており、

【写真10】『ウサギの行方』



静的な物語世界を構築している。また背景が滑らかに180度回転する曲線的な動きのあと、テレビの世界の中でもウサギが弧を描いて跳躍するさまは、伸びやかなウサギの心情を確かに視覚化している。本作品はこれまでの学生作品の中で最も静的な作品であるとともに、登場キャラクターの心情を最も効果的に視覚化する作品となっている。

## 2-3 2014年度作品

### 2-3-1 『夢ボタン』 3分57秒

本作品は写真映像が多い点に特徴がある。夢ボタンは3種類（金、食べ物、愛）あり、人間の手が金のボタンを押すと写真映像のドル紙幣が大量に現れるといったように、たびたび

【写真11】『夢ボタン』



写真映像がコラージュのように画面内を埋め尽くす。これは線描や粘土のキャラクターが登場するような多くの学生作品とは作風が異なっている。また人間の手が登場キャラクターと同じ水準で演技する点にも注目したい。人間の手は多くの学生作品のように登場キャラクターを制御する「神」の手ではなく、登場キャラクターとして他のものと同等に扱われている。そのような人間の手という登場キャラクターと写真映像が

相互に関わり合うことによって、一定のリアリズムが確かに根付いた風刺作品となっている。素材はおもに色紙、写真、クレヨン、クレイが用いられている。

サーカスのテントのようなキャラクターが手を振っている【写真11】。「？」マークが示され、テントが幕を開けながらズームで大きくなっていき、テントの口に飲み込まれるようなかたちで画面内が黒一色になる（これは初期映画の『大飲み』[ジェームズ・ウィリアムソン、1901]を彷彿させる）。3つのボタンが出てくる。「\$」マークのボタンを人間の手が押すと、ドル紙幣がレジの音に合わせて大量

【写真12】『夢ボタン』



に現れて画面を埋め尽くし、人間の手がドル紙幣を掻き集める【写真12】。ドル紙幣が消滅し、人間の手はパンのマークのボタンを押す。すると食べ物を噛み砕く音に合わせて、ラーメンやハンバーグやケーキなど食べ物の写真が大量に現れて画面を埋め尽くす。そして「yum yum」と食べ物を食べるキャラクターの顔が現れる。続いて人間の手がハートマークのボタンを押すと、

キスの音とともに美しい女性が6名、赤いハートが描かれた吹き出しとともに現れる。しかし人間の手が女性たちを触ろうとすると全員消えてしまう。再び3つのボタンが現れ、人間が「WANT!!」テントが「NO」と言い争う吹き出しが交互に提示されたのち、人間の手とテントの手が現れて、互いに争い始める【写真13】。ボタンは爆発し、怒ったテントは人間をテントから放り出し、バイバイと手を振って消える。「END?」

【写真13】『夢ボタン』



の文字の後に再びテントが現れて、エンド・クレジットが提示されて作品は終了する。

本作品の特徴として先述したように、人間の手が演技をするという点はこれまでの学生作品と大きく異なっている。たとえば大量のドル紙幣が消えると両手を裏返して「無くなった」という身振りを示し、女性たちが消えると手を翻して驚きの感情を表している。そして「WANT!!」「NO」の口論の後に人間の手がボタンを抱え込もうとすると、今度はテントの手が人間の手と切り紙による実写映像で現れて喧嘩を始めるが（【写真13】）、ここでは色紙で作られていたテントが人間の手と同じ審級で描写されているため、テントがあたかも実在する生き物であるかのようなリアリズムが付与されている。このように本作品における手はあくまで「人間」一般を示すものであり、他の学生作品におけるような制作者という絶対的な権力を持つ「神」の手ではない（だからこそ他の作品評では実写の人間の手を「制作者の手」と記してきたが、本作品においては「人間の手」と記している）。本作品において手は人間一般を示す登場キャラクターであり、多くの写真映像（ドル紙幣、食べ物、女性）とともに、人間の際限無い欲望に対して確かなリアリズムを通じて警鐘を鳴らしているのである。本作品はこれまでの学生作品の中で最も風刺が効いている、制作者のメッセージを効果的に発信する作品のひとつとなった。

### 2-3-2 『Tree』 3分37秒

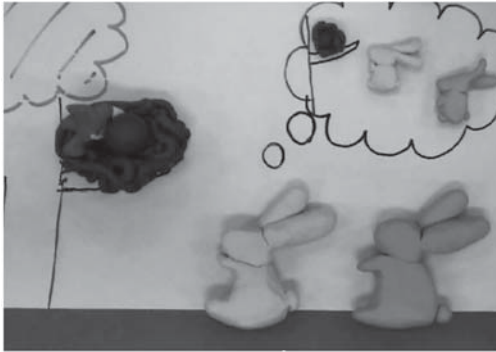
明確な物語が存在し、ウサギの冒険と恋愛という2つのプロットが交錯するという点は、『くまのぼうけん』と同様に古典的ハリウッド映画のナラティブと共通している。しかしスタイルの点においては古典的ハリウッド映画とは全く異なり、むしろサイレント映画のものに近い。具体的にいえば、ショットサイズは殆どをロング・ショットが占めており、他にはウサギの全身を収めるフル・ショットが2回使われているのみである（1回目はウサギがカラスに林檎を取られた時の怒りの感情、2回目は最後に2羽のウサギがキスをする時の愛情を表すためにフル・ショットが用いられている）。殆どロング・ショットにおいて展開されるこの冒険物語は、物語よりもむしろ登場キャラクターたちの動きが前景化され、サイレン



ト期の喜劇映画のように視覚的なスペクタクルを強調して提示するものとなっている。素材は登場キャラクターにはおもにクレイ、背景には色紙とホワイトボードとマーカーが用いられている。

タイトルの「Tree」の文字はクレイで作られているが、制作者の手がクレイの文字を丸めてひとつの玉をつくり、その玉から緑の芽が現れる。アオムシがやってきてチョウになり、飛んでいく。チョウが林檎を木から落とし、その林檎をピンクのウサギ（雌）が受け取る。しかしウサギは林檎をカラスに奪われて涙を流し、涙が海となってウサギはボートに乗る。

【写真14】『Tree』



怒ったウサギは林檎を取り返しに向かうが、途中でクジラに飲み込まれてしまう。ところがウサギはクジラの潮とともに吹き上げられ、カモメに助けられ、山に辿り着く。ウサギは山の斜面をクレイの玉となってコロコロと転げ落ち、水色のウサギ（雄）と出会う。林檎を持ったカラスが現れ、2羽のウサギは追いかける。カラスは木の上の巣に林檎を置く【写真14】。まず雌ウサギが飛び上がって林檎を取ろうとするが失敗

する。次に雄ウサギが棒を使うことを思いつくと、チョウが棒を雄ウサギに渡し、ウサギたちは無事に林檎を取り戻すことができた。ウサギたちは林檎を半分に分けて食べ、雌ウサギは種を1粒、地面に残す。チョウが種に魔法の星をかけると、エンド・クレジットが提示される。続いて制作者の手がハサミで画面の中心を縦方向に切ると、大きな林檎の木のものでウサギたちの結婚式が開かれており、ウサギたちがキスをして作品は終了する。

以上のようなウサギたちの冒険とロマンスが、殆どロング・ショットで提示されている。授業内で一般的な物語映画の編集方法（複数のショットサイズのつなぎ方や繰り返し編集など）を解説したが、本作品ではそれらは用いられていない。古典的デクパージュを捨象し、サイレント期のスタイルを採用することで、むしろサイレント期の喜劇映画のように身体運動の視覚的なスペクタクルが強調される作品となった。バザンがモンタージュの安易な使用に警鐘を鳴らして「ある種のシチュエーションは、その空間的単一性が明確に示されることによるのみ映画的に存在しうる。それは特に、人間と物の関係に基盤を置くコミカルな表現の場合である……初期の<sup>バ</sup>タ<sup>レ</sup>バ<sup>タ</sup>喜劇俳優たち（とりわけキートン）やチャップリンの映画は、この点で教えに富んでいる」<sup>12)</sup>と指摘し、四方田犬彦が「無声映画の時代には……人間の実存が本質に先行していた」<sup>13)</sup>と述べるように、モンタージュを抑えてロング・ショットを多用するサイレント期のデクパージュは、登場キャラクターの身体そのものや身体と事

12) 前掲、『映画とは何か（上）』、98頁。

13) 四方田犬彦『映画史への招待』岩波書店、1998年、88頁。

物との関わり合いを前景化することによって、作品を「映画的」なものへ導いていた。本作品もサイレント期のデクパージュを採用することによって、豊かな身体表現をクレイや色紙の登場キャラクターで具現化し、登場キャラクターたちと林檎のコミカルな関係が軽やかな躍動感とともに提示されている「映画的」な作品となった。

他にもサイレント映画のスタイルが採用されている。ウサギの頭の中のイメージを吹き出して囲んで画面内に併置するショットがあるが(【写真14】)、こうした画面構成はサイレント期のなかでもとくに初期映画においてしばしば見られる。たとえば『あるレアビット狂の夢』(エドウィン・S・ポーター, 1906年)では、男の夢の中で小人たちが騒ぐ様子が、男の頭上、画面上半分に提示されている。登場キャラクターの身体の躍動に加えて、このような初期映画に特徴的な目に見えるデクパージュによって、より多層的なスペクタクルを提示しているのである。

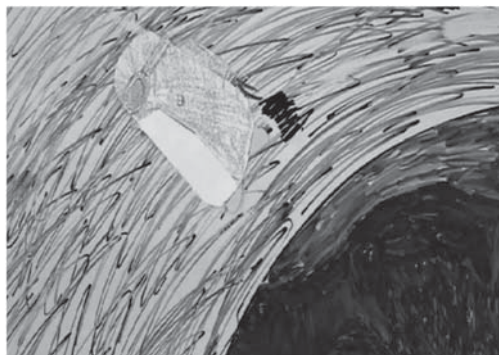
主人公に殆ど目を描かない演出にも注目したい。『四季』の評で述べたように、一般的な物語映画の登場人物において目は最も強度がある部位だからこそ、その目の描写を最低限に抑えることによって、登場キャラクターの身体の運動や装飾的な描写などの視覚的要素をより前景化することができていると考えられるだろう。

### 2-3-3 『空とぶペンギン』 1分28秒

空を飛べないペンギンが自分でロケットを作り、大空から宇宙へ飛んで行くという明確な物語が存在する。主人公のペンギンは画用紙とクレヨン、背景はおもにホワイトボードとマーカーと色紙が用いられている。

1羽のペンギンが山に登り、空を飛ぼうとするが、地面に落下して涙を流す。ペンギンは名案が閃く。自分でロケットを作れば空を飛ぶことができる、と。ペンギンは帰宅して、一日中家に籠もり、リュック型のロケットを完成させる。再び山に登り、今度は飛翔に成功する。山脈を越え、大海原の上空を軽快に飛び、さらに空を上昇し、宇宙へ飛び出して【写真15】、作品は終了する。

【写真15】『空とぶペンギン』



本作品では、ペンギンの身体の運動が中心となっている。なかでも物語を語るさいに効率の面から見れば省略してもよいような「歩く」動きを丁寧に示している。またロケットはペンギンの姿を隠すような大型のものではなく、リュックのような小型のものをを用いることによって、ペンギンの身体が「飛ぶ」さまを丁寧に示し、ペンギンの喜びの心情が醸し出されている。派手なスペクタクルを抑えて物語を単純化し、ペンギンの身体運動を中心におくこと

で、1羽のペンギンを丁寧に描く暖かい成長物語となっている。

### 3. お わ り に

本稿では学生作品12本を分析した。『Alice in Hawaii』『ちよくたん』『COLORFUL』『四季』『hate』『change change!!!』『ウサギの行方』『夢ボタン』『Tree』は、独創的な作風で制作者のメッセージや物語が表現されている優秀作品とみなせる。これらの作品に共通して認められるのは、慣習に囚われない子どものような自由な発想と、大人の論理的思考が結合されて生み出されている点である。サミュエル・テイラー・コウルリッジが文学批評において「古きものと新しきものの合一に何ら矛盾を感じず……幼年時代の感情を持ち続け、大人として持つ能力の一つとすること、すなわち子供が備えている驚異や新奇さの感覚を……日常の風景と結びつけることは、天才の特性であり特権である」<sup>14)</sup>と論じ、バザンが『不思議の国のアリス』やアンデルセン童話を指して「真の児童文学の作者たちとは、その想像力が子ども時代の夢と波長を合わせたままでいられるという特権をもつ詩人たちなのである」<sup>15)</sup>と指摘するように、名作の創造には「子ども」の要素が重視されてきた。ここでいう「子ども」とは、アンリ・ベルクソンが「子どもは探求者であり、発明家である。したがっていつでも新しいものを待ちうけていて、規則には我慢できない。子どもは大人より自然に近いのだ」<sup>16)</sup>と述べるような、自由な創造者として楽観的に捉える子ども観である。学生たちは大人の論理的思考によって仲間と円滑にコミュニケーションを構築し、作品の骨組みを構成しながら、日常の事物に新たな側面を見出す子どものような豊かな発想を効果的に加えて、作品としてまとめ上げているのである。

以上のような作品内容の他にも、今回は脱落者が出なかったことは評価できる（大学中退の1名を除く）。授業方針はヨハン・ホイジンガとロジェ・カイワワが提唱する「遊び」の概念を2010年度に引き続き採用し<sup>17)</sup>、学生が遊びの心を持ちながら制作に集中できる環境を整えたが、こうした「楽しい」授業環境は、アニメーション制作という根気を要する面倒な作業を学生が継続しうる一助になったと思われる。また「座学はあまり好きじゃない」と発言した学生がおり、その学生は確かに筆者の講義形式の授業では受講態度が悪く成績も芳しくなかったが、本実習では楽しみながら真面目に取り組み、優れた作品を制作した。座学では見過ごされがちな学生の実力の一端を見出せる点においても、本実習の意義が認められるだろう。

残された課題としては「やる気があまりない」学生のモチベーションを引き出す指導方法

14) サミュエル・テイラー・コウルリッジ（東京コウルリッジ研究会訳）『文学的自叙伝 文学者としての我が人生と意見の伝記的素描』法政大学出版局、2013年、80-81頁。

15) 前掲、『映画とは何か（上）』、81頁。

16) アンリ・ベルクソン（原章二訳）『思考と動き』平凡社、2013年、117頁。

17) 詳細は以下を参照。前掲、「メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作の実践」、148-149頁。

を考慮することがあげられる。最低限の努力でギリギリ単位が取ればよいという態度の学生がおり、そうした学生にいかにも制作の面白さに気づかせるか、模索していく必要がある。今後の課題としたい。

そして本稿の最終的な問いは前回に引き続き、「メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作にはどのような授業が効果的なのか」である。前回の報告では「自分の身の回りにある事物や出来事、現実には縛られない頭の中のイメージを含む全ての自己の経験を、実験性の表出として具現化するということだと言える……適切に整備された実習環境の中で、自己の想像力を発揮して作品を制作することによって、友人達に評価され、世界中の人々からYouTubeにアクセスしてもらえる。こうした時に、メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作の効果が生まれるのである」<sup>18)</sup>と述べた。今回は「実験性と普遍性の連携」について付け加えたい。評価の指標である「実験性」については、いずれの作品においても一定の実験性が認められた。一般的な様式を避けて自分たち独自のスタイルを構築しようとする姿勢が、すべての作品において見られる点は高く評価したい。ただし実験的な要素が多ければ良い作品になるとは限らない。実験性が強いだけでは一般観客の理解を得られず、実験性と普遍性が有機的に関わり合って初めて一般観客にメッセージが届くためである。そのように観客の理解を促す普遍性を保持しつつ実験性や想像力が効果的に提示された作品が、優れた独創的な作品となっていた。今後も授業内において、実験的な作品だけでなく一般的な物語映画など多様な作品の構造を解説していきたい。学生のメッセージが観客に効果的に受容されるには、学生が実験性と普遍性の特徴を理解してそれらを連携させ、独創性の高い作品を作り上げることが求められるのであり、それがメディア・リテラシー教育における効果的なアニメーション制作となるのである。

また、経済産業省は2006年から「社会人基礎力」の育成を提唱している。「社会人基礎力」とは「前に踏み出す力」、「考え抜く力」、「チームで働く力」の3つの能力（12の能力要素）から構成されており、「職場や地域社会で多様な人々と仕事をしていくために必要な基礎的な力」<sup>19)</sup>と定義されている。さらに12の能力要素とは、①主体性②働きかけ力③実行力（①②③が「前に踏み出す力」）、④課題発見力⑤計画力⑥創造力（④⑤⑥が「考え抜く力」）、⑦発信力⑧傾聴⑨柔軟性⑩状況把握力⑪規律性⑫ストレスコントロール力（⑦～⑫が「チームで働く力」となっている。以上のような能力は、メディア・リテラシー教育としてのアニメーション制作においても重視されるものであり、実習を通して培われていくものである。初対面の学生同士がまず互いの意見を率直に述べられるような人間関係を築いて「チームで働く力」を作り、そのうえで作品の骨子を論理的に構成する「考え抜く力」を培い、円滑な人間関係のなかでこそ生み出される自由な想像力を「前に踏み出す力」で具現化し、オリジナリティが高くかつメッセージが観客に届きうる優れた作品を完成させる。このように本実習に

18) 同上、162頁。

19) 「社会人基礎力」経済産業省 HP <http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/>（2015年9月30日確認）

において「社会的基礎力」が培われる意義を今後は明確に伝えて、学生のモチベーションを高めたい。そして12の能力要素に関するアンケートを一定の期間で実施して自己を振り返らせることによって、更に実習の効果を上げていきたい。

※本稿は2015-17年度桃山学院大学共同研究プロジェクト「大学教育における映像・メディア教育モデルの構築（Ⅱ）」の成果報告のひとつである。



## Animation Production as a Form of Media Literacy Education (2)

SANO Akiko

This article undertakes a detailed text analysis of twelve animations created by students who took the multimedia culture practice class from 2012 to 2015 in the department of international studies and liberal arts at St. Andrew's (Momoyama Gakuin) University. We consider the types of education that are most effective in media literacy education, and seek concrete methods.

Excellent work emerges from the unrestricted insights of a child, and the mature logical thinking of an adult. A student creates his or her work by effectively capitalizing on rich ideas as a child, while at the same time constructing the backbones of the product, communicating with his or her peers using the logical reasoning of an adult.

The “combination of experimental spirit and universality” is also a key. We highly evaluate students' attitude in an attempt to understand their own styles rather than applying ordinary and general ones. An outstanding work originates from the organic connection of experimental challenge and imagination with the universality that clearly conveys students' messages to the audience.

Since 2006, the Ministry of Economy, Trade and Industry has proposed the development of “basic abilities that a full-fledged member of society is required to have.” These consist of the three abilities of “action” (ability to challenge and go forward), “thinking” (ability to think thoroughly), and “teamwork” (ability to work as a member of a team). These abilities are further defined as “elementary potential necessary for working with various people in the workplace and society.” These abilities are also crucial in animation production as media literacy education, and undergo development when put into practice. In the first stage, the students, strangers to each other at first, nurture “teamwork” by building relationships among peers, enabling frank exchange of opinions. In the second stage, students develop “thinking” that forms the logical backbone of the product. In the third stage, they use “action” to realize free imagination that appears only in smooth human relationships. Students then complete superb products with high-level originality and messages conveyed to audiences. In this way, we would like to emphasize the significance of the possibility of cultivating these “basic abilities that a full-fledged member of society is required to have” in our practice class, as well as highly motivate the students.

A remaining problem is how we can motivate students who are not much into themselves. Some students have the attitude that they can satisfy themselves merely by earning credits with minimum effort. Our hope is to find ways to enlighten the students of the fascination of production.