

映画「ルックバック」から読み取るアニメーションの表現と感動について

宮城県仙台第三高等学校 普通科

要旨

近年、日本のアニメーションは広く人気を集めている。本研究ではその要因について BGM や映像表現に富んだ作品である映画「ルックバック」を題材に BGM と映像の関係から、それらの表現が視聴者に与える影響について分析を行った。さらに、京都精華大学漫画学部アニメ学科の真崎溪氏へのインタビューにて、演出における重要な知見が得られた。結果として、スローモーションや回想などの映像技法、BGM のタイミングや音量の調整が感情の盛り上がりにも寄与していることが確認された。また、少人数制作による監督の意図の反映や、フィルムスコアリングによる映像と音楽の一体感が、作品全体の完成度を高めていた。演出における“引き算”の重要性も指摘され、今後のアニメ表現に示唆を与える内容となった。

1 背景と目的

近年、日本のアニメーションは日本を代表する文化として、主にその高いクオリティや多様なジャンル展開により国内外、年齢を問わず広く人気を集めている。その背景には、物語の面白さだけでなく、視覚や聴覚を通じた演出技術が視聴者に強い印象を与えていることが挙げられる。アニメを研究対象とすることで、芸術的な理解の深化が期待できる。本研究の目的は、『ルックバック』を通じて、アニメにおける BGM と映像表現が感動体験にどのように影響するかを明らかにすることである。

2 アニメの制作形態と「ルックバック」

従来のアニメ制作は、製作委員会方式を用い、出資者が集まって制作会社に業務を委託する形が主流である。しかし、この方式では収益が制作会社に十分還元されず、人手不足や作業負担の集中が課題となっている。『ルックバック』では、監督の押山清高氏が自身の設立した小規模スタジオ「スタジオドリアン」で制作を行い、脚本・絵コンテ・キャラクターデザイン・作画監督・総監督を一手に担った。この制作体制により、関与者が少ない分、監督の意

nakamura 氏が主に作曲を担当し、映像に合わせて後から楽曲を制作する「フィルムスコアリング」が採用された。これにより、映像と音楽の高い一体感が実現されている。

3. 外部交流からの知見：京都精華大学での学び

京都精華大学アニメ学科の教員であり、現役アニメーターでもある間崎溪氏へのインタビューを通じて、演出における重要な知見が得られた。まず、「演出は人の心を動かすものである」という点である。演出とは特別な技術ではなく、私たちの日常生活にも通じるものであり、たとえば初対面の相手に笑顔で話しかける、明るい声色で接するなどにも演出に含まれる。さらに、「演出は感動への誘導であり、過剰であってはならない」という指摘もあった。セリフや BGM が感情表現を過剰に補強しすぎると、かえって視聴者の感情移入を妨げてしまう可能性がある。適切なバランスを保つことで、自然に視聴者の感情を動かす演出が可能となる。

図がより直接的に映像に反映され、アニメーターの負担も軽減された。音楽面では、haruka

4. 『ルックバック』の演出分析 実際「ルックバック」を視聴し、先行研究や真崎氏とのインタビューを通して得られた知見を元に分析を行った。その結果を以下の3つに分類した。

BGMによる影響 BGMは、アニメの雰囲気強調する役割を担う。たとえば、感動的なシーンに合わせて盛り上がる音楽を挿入することで、視聴者の感情をより強く喚起する効果がある。一方で、あえて雰囲気と異なるBGMを使用することで、意外性やユーモアを演出する手法もある。また、台詞のない場面では、音楽がキャラクターの心情や場面の緊張感を補完している。

映像による影響 スローモーションの使用や回想シーンの挿入によって、特定の感動シーンを印象づける工夫が見られる。視覚的なスピードの変化は、時間の流れや心の動きを視覚的に表現し、視聴者の記憶に残る演出となっている。

BGMと映像の組み合わせによる相乗効果 感動的なシーンの直前にBGMを消すことで静寂が生まれ、緊張感が増す。その後、BGMを高らかに挿入することで、感情の波を一気に押し上げる効果がある。音楽と映像のタイミングが合致することで、一つの場面に「意味」を与え、視聴者の深い感動を生み出している。

5 まとめと考察

本研究を通じて、『ルックバック』は少人数制作による監督の意図がダイレクトに反映された作品であり、その中でBGMと映像演出が視聴者の感動体験を大きく左右していることが確認で

きた。特に、音楽の挿入タイミングや映像表現の緩急によって、ストーリーの訴求力が強化されている。また、演出における「盛りすぎないこと」「余白を残すこと」が、視聴者に自由な感情の解釈を許し、より深い感動につながる可能性があると考えられる。今後のアニメ制作においても、映像と音楽の調和、そして意図的な“演出の引き算”が作品の完成度を高める鍵となるだろう。

参考文献

藪田 拓哉(大阪大学)、佐々木 淳(大阪大学)
アニメ視聴による心理学的体験の構造化 The Japanese Journal of Animation Studies
2020, vol. 21, no. 2, 25-35
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjas/21/2/21_210203/_pdf/-char/ja

梶井直親(法政大学大学院人文科学研究科)
物語内のBGMと状況の変化はアニメーション理解過程にどのように影響するか
認知心理学研究 第15巻第1号
2017年, 1-12
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jcogpsy/15/1/15_1/_pdf/-char/ja

根本さくら, 石川一稀, 宇田朗子, 白石智誠, 中村祥吾, 長野恭介, 山内拓真, 村井源, 平田圭二, 迎山和司, 田柳恵美子(公立誦諷諷諷未来大学)
物語のシーンにおける登場人物の感情状態とBGMの関係性抽出
情報知識学会誌
2020 Vol. 30 No. 2
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsik/30/2/30_2020_028/_pdf

abstract

In recent years, Japanese animation has gained popularity. This study analyzes the relationship between background music (BGM) and visual expression by examining the factors that contribute to this trend, using the film “Looking Back: It’s You”, which incorporates many elements of both. In addition, an interview with Kei Masaki, a faculty member of the Department of Animation at Kyoto Seika University, provides valuable insights into the importance of staging. It was confirmed that techniques such as slow motion, flashbacks, and the timing and volume control of background

music contributed significantly to emotional involvement. Furthermore, the small number of people involved in the production allowed the director's intentions to be reflected more directly, and the use of film scoring enhanced the sense of unity between the music and the images.