

ルックバックから読み取るアニメの表現と感動について

宮城県仙台第三高等学校 12班

1. 背景と目的

背景

アニメを探究することで芸術についての理解が深まる
ストーリー以外の要素でアニメの人気の高まっている
のではないか

目的

アニメの人気の高まっている
要因をBGMと映像の
関係から考える。その際に
BGMや映像技術に長けた
ルックバックで探究する。



2. アニメの制作形態とルックバック

＜従来のアニメーション制作＞

出資者が募り製作委員会を結成した後、委員会が制作会社にアニメーション制作を依頼する形態となっている。しかし、その形態では制作会社に収益が還元されにくい。故に多くのアニメーターを雇うことが困難→作業負担が増加。

＜ルックバックの場合＞

そこで押山清高氏は「スタジオドリアン」を設立
スタジオドリアンは小さなスタジオ。
映画『ルックバック』での制作作業形態は脚本、絵コンテ、キャラクターデザイン、作画監督、総監督といった各役職に関わり制作された。これにより、アニメーターの負担が軽減。
脚本やアニメーションの制作期間は短く、特に音楽は制作期間中に制作された。
音楽はharuka nakamura氏が主に作曲している。また、同氏は劇中での映像に合うよう後から制作するフィルムスコアリングという方式を取っている。
これらにより、関わる人が少なくなったので監督の意図がより直接的に反映されるように。

3. 外部交流in京都精華大学

京都精華大学漫画学部アニメ学科の教員であり、現役のアニメーターでもある間崎 湊さんにお話を伺った。

『演出は人の心を動かす』

人の心を動かすのはこちら側が演出することから始まる。それは難しいことではなく、私達が日常的にしている演出と同じである。

ex) 初対面の人と会う時

笑顔で話す

声色を明るくする

→ 演出

化粧や服装の身なりを整える

『演出は感動への誘導であり、盛りすぎないこと』
演出とは感動へ誘導するための要素にすぎないため、演出が主張しすぎると視聴者はしつこく感じる。

ex) セリフや説明が多い

→ キャラの感情のくみ取りを妨げる

悲しい話に悲しげなBGMを使う

→ 場面に対して二重に表現していて盛りすぎ

4. まとめ

・盛り上がりを意図的に作るには、情報にギャップを作れば良い。



・BGMは時間を認識させる効果がある。

＜分析結果＞

・BGMによる影響

BGMがアニメの雰囲気に合わせてより感動させる効果や、逆に雰囲気と違ったものを使うことで面白さを加える効果がある
言葉がなく、表情や動きだけの場面では音楽の盛り上がりで感動を伝えている

・映像による影響

動きをスローモーションにすることでより感動シーンを印象付けている
回想シーンによって感動を際立たせている

・BGMと映像の組み合わせによる影響

盛り上がるシーンの直前にBGMを抜き、緊張感を持たせることで感動を際立たせている
感動シーンでBGMのボリュームを上げることでより感動させている
一場面にBGMを収めることで、意味を持たせている

参考文献

<http://animationbusiness.info/archives/13790>

CiNii Research-国立情報学研究所

: https://www.istage.ist.go.jp/article/jsik/30/2/30_2020_028/_pdf

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梶井直親
https://www.istage.ist.go.jp/article/icogpsy/15/1/15_1/_pdf/-char/ja

アニメ視聴による心理的体験の構造化-藪田拓哉、佐々木淳

https://www.istage.ist.go.jp/article/jias/21/2/21_210203/_pdf/-char/ja