

令和元年6月13日現在

機関番号：32640

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2015～2018

課題番号：15K12845

研究課題名(和文)アニメーション制作における制作環境と変化とその影響に関する調査研究

研究課題名(英文)Researches and surveys on production environments changes in animated film making and their influences

研究代表者

野村 辰寿(NOMURA, Tatsutoshi)

多摩美術大学・美術学部・教授

研究者番号：30635339

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,400,000円

研究成果の概要(和文)：2015年度から2018年度の4年間にわたり、国内外の複数のアニメーションフェスティバルに参加し、最新の短編アニメーションの制作環境の調査を行った。数多くの作品を通して、デジタル技術の進化による作品傾向や制作環境の変化、アニメーションフェスティバルが制作環境に及ぼす影響、そして日本と海外の制作を支える製作環境の差異などを調査・分析した。

その結果、デジタル技術の進化が複合的な手法を駆使した作品の増加につながっていることが明らかになった。また技術的な制作環境より、作品制作を支える製作環境がアニメーション制作に与える影響が大きいことが、それらを取り巻く日本と海外の差異から確認できた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

研究・教育機関である大学に身を置く研究代表者の立場として、本研究によって得た知見によって、より高度でグローバルなアニメーション教育を行い、学生および後進の作品を、世界のアニメーションシーンでより高い芸術的評価を得られるように導く。また日本の短編アニメーション作家や制作団体へ本研究で得た知識や情報を提供し作品品質や制作および製作環境の向上に貢献する。これらのことによって、日本の短編アニメーション表現の芸術としての地位向上の一助となることを学術的意義および社会的意義としている。

研究成果の概要(英文)：Attending domestic and overseas animation festivals for 4 years, from 2015 to 2018, we researched on the film-making environments of latest short animated films. By watching a number of films and interviewing, we analyzed and surveyed: changes the computer evolution made in the animation styles and productions, influences the animation festivals have on these film-making environments, and differences of the way of producing between domestic and overseas film production which support film making.

As a result, it gets clear that development of computer technology increases the number of animations created with multiple techniques. Furthermore, by comparing domestic and overseas producing environment, we confirmed that producing environment, such as financing and scheduling, have more influence on film making than technical environment.

研究分野：アニメーション

キーワード：アニメーション 短編アニメーション アニメーションフェスティバル アニメーション技法 アニメーション制作 アニメーション製作 アニメーション作家

## 様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

### 1. 研究開始当初の背景

(1)一般に短編アニメーションというジャンルは、ヨーロッパでは古くから芸術表現の一つとして文化的地位を築いている。一方、日本においては、劇場用長編やテレビシリーズなどの商業アニメーションが中心であり、同じアニメーションというカテゴリーでありながら、その認知や評価がまだ低い。

(2)制作環境については、パソコンとアプリケーションなど、デジタル技術の発達により変化し、個人レベルでのアニメーション制作が可能になった。現在世界中で、学生からプロ、自主制作作品から商業作品までの多種多様な短編アニメーション作品が数多く制作され、その作品数は年々増加している。

(3)短編アニメーション作品の発表の場のひとつが国際アニメーションフェスティバルである。知名度のあるフェスティバルでは短編部門だけでも2,000作品を超える応募があるが、入選するのは50~100作品程度である。日本の短編作品も入選、時には受賞するが、その割合は決して多い方ではない。様々なフェスティバルにはそれぞれの傾向があるものの、ヨーロッパ諸国の入選・受賞割合は高く、高品質な作品が数多く作られている。

以上の点から、アニメーションを支える制作環境の調査と研究の必要性を強く感じ、本研究の申請に至った。

### 2. 研究の目的

本研究では、国際アニメーションフェスティバルへの調査・研究を通して、アニメーション制作における世界の潮流と日本の状況を比較検討し、制作環境が作品にもたらす影響を明らかにすることが研究の目的である。

具体的には以下の2点を明らかにすることを目指した。

(1)国際アニメーションフェスティバルの入選作品および入賞作品の傾向を分析し、短編アニメーションの世界的動向を明らかにする。

(2)収集したデータを元に、どのような制作環境や教育期間で優れた作品が作られるかを調査・研究する。フェスティバルのみならず、個人作家や制作環境からもそのノウハウや作法の情報収集を行い、受賞作品制作の背景や取り巻く状況の変化を明らかにする。

### 3. 研究の方法

本研究では、国際アニメーションフェスティバルで評価されている短編アニメーション作品がどのような制作環境で作られているかについて、技術的側面と体制的側面(予算調達やスケジュール管理を担う製作)を調査・分析した。詳細については、以下の通り。

#### (1)現地調査

4年間を通じて国内外の国際アニメーションフェスティバルに参加し、短編アニメーションを中心に作品の技法、入選作や受賞作の傾向、アニメーションシーンの動向、各フェスティバルの特色などを調査した。現地のアニメーション関係者、教育関係者と交流し、情報を収集すると共に制作会社、教育機関を訪問し、その制作環境を調査した。調査した国際アニメーションフェスティバルは以下の通りである。

#### 【調査先】

- ・アヌシー国際アニメーションフェスティバル(フランス)
- ・メルボルン国際アニメーションフェスティバル(オーストラリア)
- ・ファントーシュ国際アニメーションフェスティバル(スイス)
- ・オランダアニメーションフィルムフェスティバル(オランダ)
- ・ソウル国際アニメーションフェスティバル(韓国)
- ・シュツットゥガルト国際アニメーションフェスティバル(ドイツ)
- ・モントラ・リスボンアニメーションフェスティバル(ポルトガル)
- ・台中国際アニメーションフェスティバル(台湾)
- ・広島国際アニメーションフェスティバル(日本)
- ・新千歳空港国際アニメーション映画祭(日本)など。

## (2)インタビュー調査

海外での制作および製作事情に詳しい伊藤裕美氏(オフィスH代表)、土居伸彰氏(株式会社ニューディアー代表)などにインタビューし、その最新状況を調査した。

## 4. 研究成果

### (1)国際アニメーションフェスティバル調査

前述の国際アニメーションフェスティバルに参加し、フェスティバルとその作品の傾向の分析を行った。

世界中にはさまざまなフェスティバルがあり、それぞれの個性を放っている。主だったアニメーションフェスティバルの概要や特徴や役割については、土居伸彰氏の先行研究「アニメーション映画祭についての基礎的な調査・研究」(科研費/若手研究/2014年度~2016年度)に詳しく記されている。土居氏も記述しているが、世界最大のアニメーションフェスティバルである見本市(MIFA)や長編部門にも力を入れるなど、その商業性を通して全世界のアニメーション関係者のプラットフォームになっている。私見としては、アニメーションでは短編作品はもちろんのこと、長編アニメーション作品の表現の幅の広さに驚かされた。大資本による大勢のスタッフで作られた大作から、個性的なグラフィックスタイルを少人数で作上げた力作まであり、日本の長編アニメーション作品にはない多様性・実験性を実感した。商業ベースの作品が多い長編部門に対して、その制作が比較的容易で自由度の高い短編部門の多様性と実験性は、その比ではない。いくつかの受賞例を通して新しい表現の可能性に挑戦している作品が入賞・受賞している事実を再認識した。

### (2)デジタル技術が及ぼす制作環境の変化

アニメーションを技法的に捉えると、紙もしくはセルなどに描写された動画を撮影して制作する2Dアニメーション、人形やオブジェなどの立体物をアニメートし撮影していく立体アニメーション、切り紙や砂などあらゆる素材をアニメートし撮影する素材アニメーション、カメラを使わずコンピューター内ですべてを制作する3DCGアニメーション、それらに該当しない実験アニメーションなどに分類できる。短編アニメーションは監督もしくは作家の意向によってこれらの手法を活用して制作が行われている。内容的には物語やメッセージを登場キャラクターや事象によって語っていくナラティブ作品から、物語を持たない抽象作品や実験的作品などのノンナラティブ作品までその幅は細分している。以前は技法に則ったスタイルによる分類が比較的明瞭だった。今回の調査で見た作品の中には、アナログの人形アニメーションのような3DCG作品などが現れ、技法を確認するまでわからないものなどが登場した。これは、人形アニメーションの表現スタイルを志向する作者が制作環境的理由(人形アニメーション制作には撮影スタジオが長期間必要)や自身のCGスキルの活用によって見出したスタイルであろう。近年は、さまざまな技法にもデジタル技術の後処理などが施されているが、デジタル技術の進化が、利便的な制作環境を生み出し、アニメーション表現にも、新たな可能性をもたらしていることがわかった。

### (3)進化した制作環境がもたらす作品への影響

アニメーションフェスティバルでは、その内容のテーマ性、表現の革新性や芸術性などの審査基準において評価された作品に賞が送られる。作家自身のスタイルで創り続けられている素晴らしい作品はもちろん無数にあるが、最新の受賞作品から見出せたのは、前述の(2)で述べたデジタル表現の進化系として、複数の表現を組み合わせたハイブリッドとも言える混合技法で作られている作品が増えたことである。その一例をあげると、広島国際アニメーションフェスティバル2018でのグランプリをはじめ、アニメーション国際フェスティバルなど多数の受賞を果たした「ザ ブリシフル アクシデンタル デス(The Blissful Accidental Death)」(監督:セルジ・ネグリッチ Sergiu Negulici)は、主人公が手にした1枚の絵から、とある女性画家の存在を知り、彼女の人生をたどる物語である。主人公の存在する現実のパートは木炭のドローイングをベースに切り紙を使ってアナログ的に描かれ、主人公が取材から得た彼女の人生の回想描写は3DCG(といってもフォトリアリスティックではなく、まるでペーパークラフトで作られたようなデザイン様式を持ったスタイル)で夢幻的に描かれている。この画調の違いによって、現実と回想が魅力的に描き分けられている。人形アニメーションと3DCG、2Dアニメーションと立体アニメーションの混合技法などさまざまな技法がボーダレスに組み合わせられて新しいアニメーション表現の可能性を広げていることがわかった。

### (4)実際の制作環境

今回メルボルンのクリエイティブ(Creativa)、イローラ(Iloura)、ジャンブラ(Jumbla)の3社と、シュツトゥガルトのスタジオ・フィルム・ビルダー(Studio Film Builder)を訪問し、設備などを見学・調査した。大小規模の差はあるものの、PCによる作業スペースを中心とし、スタジオによって作画スペースを有すると言う点では日本のプロダクション、個人作家の制作環境と、さほど変わらなかった。このことは、規模に応じたアニメーション制作がPCさえあれば世界中どこでも行えると言うことである。メルボルン、リスボン、台北で訪問した

教育機関の制作環境も PC をベースとして構築されていて、一通りのアニメーション制作が個人で行えるという点では大きな違いはなかった。

しかし人形アニメーション制作には、撮影スタジオが不可欠である。2018 年に 45 分の人形アニメーション中編「ディス マグニフィセント ケーキ (This Magnificent Cake!)」を発表した監督マーク・ジェームス・ロエルズ(Marc James Roels)とエマ・ドウ・スワーフ(Emma De Swaef)は、[マスタークラス「This Magnificent Cake!」メイキング・トーク](新千歳空港国際アニメーション映画祭 2018)で「作業内容に適した作業環境をヨーロッパから探した。プリプロダクション(美術セットや人形制作)はフランス、プロダクション(撮影)は自国ベルギー、ポストプロダクション(編集や音響作業)はオランダで行った」と語っていた。規模の大きなスタジオを維持することは、多大な予算が必要となり経済的に大変である。そのため長期間スタジオを借りるのではなく、プロジェクトの規模や期間や作業内容に応じて倉庫などを借り、スタジオとして使用するなど、制作環境を工夫していることがわかった。

#### (5)制作を支える製作環境

今回の調査で、前述の技術的な制作環境ではなく、それを支える製作環境、すなわち制作資金調達やスケジュール管理などを行うプロデュースという側面の重要性を強く感じた。フェスティバルで入選・入賞を果たしたカナダやヨーロッパを中心とした短編作品には製作協力や出資をする団体がエンドクレジットに複数名前を連ねているケースが見受けられた。カナダは伝統的に短編アニメーション先進国としてカナダ国立映画制作庁(NFB)が、古くは戦前から短編アニメーションを文化・芸術として育て続けている。以前は自国に招聘して制作環境を提供していたが、今日はそれだけではなく世界各国のアニメーション作家や制作会社と共同製作を行っている。またフランスの CNC(国立映画・アニメーション・センター)は、映画やテレビ産業の支援と保護といった経済振興と合わせて、文化芸術振興として内容に芸術性や社会的意義が認められれば非商業作品にも助成を行なっている。それを原資に制作会社に助成が行われ、プロデューサーは個人作家の作品制作を支援(=製作)することができる。その連携はフランス国内だけでなく、さまざまなヨーロッパ諸国との共同製作が数多く行われている。ヨーロッパの短編アニメーション制作事情に詳しいオフィス H 代表の伊藤裕美氏にヨーロッパの製作事情について伺った。「フランスでは映画の入場料の一定%がチケット税として CNC に入り、文化振興のために映画やアニメーション製作の助成に還元されている。その配分などの管理をしているのも CNC である。ちなみに 2018 年の徴収額は 1 億 4323 万ユーロ=約 175 億円、そのうちの 80%が助成金として製作者に配分される。またデンマークでアニメーションの産業振興や若手・独立系作家のレジデンスプログラムなどの運営を行なっているアニメーション・ワークシヨップ(TAW)は、地域の産業活性を目的とした文化産業から発達したものである」など、国ごとの文化と産業の関係を知ることができた。現在、フランスのミユ・プロダクション(MIYU PRODUCTION)と複数の日仏共同製作を進めているプロデューサーである株式会社ニューディア代表の土居伸彰氏に海外との共同製作について伺った。「実際の共同製作を行うためには、作家・監督の国際的評価、双方のプロデューサーが製作意義を感じる具体的な企画、プロデューサー間の相互理解と信頼関係が必須。また日本の助成は成果(完成作品)に対してなされるケースが多いが、ヨーロッパは企画段階で助成が得られ、その製作期間にも制限がないことなど、制度の違いも大きい」といった情報が得られた。さらに国際共同製作には、プロデューサーのグローバルな知識と経験と人脈、言語能力、芸術的審美眼、製作拠点となる会社などが必要であることが理解できた。今回の調査と両者へのインタビューからも、日本の短編製作環境を改善するためには、簡単なことではないが国際共同製作に挑戦することが一つの手段であることがわかった。また制作者にとって、アニメーションフェスティバルでの受賞は、一過性の栄誉ではなく、助成を受けて次の作品を作るために必要な業績であることが改めて実感できた。

#### (6)最近の新たな潮流と今後の可能性

ここ数年でさまざまな配信サービスが一気に増大した。サービス対象が世界 200 カ国に及ぶ勢いの NETFLIX は 2019 年に入り、オムニバス形式のオリジナル短編アニメーション作品「ラブ、デス&ロボット」(原作・制作ティム・ミラー)を配信した。続いて日本で制作された「リラックマとカオルさん」(SAN-X CO., LTD.)の配信も始まった。企画・制作を担当しているドワーフは、「どーもくん」「こまねこ」などでも知られる日本有数の人形アニメーション制作チームである。精緻な人形アニメーションであるがゆえに長期間に渡る撮影期間とスタジオスペースが必要となる。制作期間とスタジオスペースはそのまま予算に比例する。大きな配信マーケットを持つがゆえに必要な制作予算獲得ができ、大きな規模での制作を可能にした。ただし単発の短編作品では規模の大きな制作費獲得は難しい。「シリーズとしてプロモートでき、ある程度の視聴数を見込むための最低尺として 1 話の尺×話数が劇場長編映画相当に満たないといけない」(株式会社ティーワイオー ドワーフ松本紀子プロデューサー談)ということだった。また研究代表者が所属していた株式会社ロボットが制作した「つみきのいえ」「ゴールデンタイム」といったオリジナル短編作品も単発で配信されている。「配信会社の設定や、独占配信か非独占配信かによって、契約料や契約期間はそれぞれ違う」(株式会社ロボット磯辺亜希子プロデューサー談)とのことだが、配信事業には、短編アニメーションの制作及び製作環境を改善できる可能性が見出された。

## 5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計0件)

〔学会発表〕(計0件)

〔図書〕(計0件)

〔産業財産権〕

出願状況(計0件)

名称:

発明者:

権利者:

種類:

番号:

出願年:

国内外の別:

取得状況(計0件)

名称:

発明者:

権利者:

種類:

番号:

取得年:

国内外の別:

〔その他〕

ホームページ等

無し

## 6. 研究組織

(1)研究分担者

無し

(2)研究協力者

研究協力者氏名: 洞口 祐輔

ローマ字氏名: HORAGUCHI Yusuke