

## 第 19 回

# アニメーション

～動かす表現～

美術教育監修・執筆

上野 行一

動く絵をつくり出すのは楽しい。ノートやメモ帳の隅に少しずつ変化する絵を描き、指でパラパラとめくってみると絵が動くように見える。テレビや映画で見るアニメーションも原理は同じ。今回はアニメーションについて、その歴史、アニメーションとは何か、動きをデザインするというポイントから学ぶ。

学習前  
チェック!

CG を駆使したアニメーション、手描きの味わいを生かしたアニメーションなどさまざまなアニメーションについて、それぞれの特徴やよさとは何か、どのように工夫されているのかを考えておこう。

## アニメーションの歴史

前回（第 18 回）の放送で紹介したように、興行作品としてスクリーン上映された最初の映画作品は『工場の出口』だが、それに先立つ 1892 年にアニメーション作品『哀れなピエロ』が、興行作品としてスクリーンで上映されている。「動きを表現したい」という古くからの人々の願望が実現し、今日の映像社会が始まったのだ。

20 世紀の初頭、数々の実験的なアニメーション作品がつくられ、多くの技法が生み出された。1930 年代以降、アニメーションは各国の輸出文化産業として制作されるようになる。そして 20 世紀後半までに、アメリカでは主に漫画をもとにした娯楽作品として、チェコやカナダでは芸術性を追求したアートとしての作品制作など、各国の文化や特性に根ざした作品がつくられた。

現在では、制作機器の発達により個人で制作する人も増え、表現の方法や発表の機会が大きく広がっている。

## アニメーションとは

アニメーションは一こまずつ被写体に変化を加えて動きをつくっていくものだが、その手法は手描きであったり CG であったり、粘土細工や人形などの被写体そのものを変化させたりと多彩である。

このアニメーションという言葉は、業界や熱心なファンの間ではかなり以前から使われていたが、一般化したのはそれほど過去のことではない。日本では長らく「漫画映画」や「テレビ漫画」などと呼ばれており、子ども向けのアニメーション映画興行も「まんがまつり」などと名付けられていた。その興行名が「アニメまつり（フェア）」に変更されるのは 1990 年以降である。



『千と千尋の神隠し』がアカデミー長編アニメ映画賞を受賞して以来、日本のアニメーション作品がノミネートされることは珍しくなくなった。今やアニメーションは日本の新しい文化であり産業として認知されているが、そうした認識が広まった 1990 年代の一時期、メディアや文化庁関係文書などで日本のアニメーションを「ジャパニメーション」と表記することもあった。現在の日本製アニメーションは、国際的にも「アニメ」と呼ばれることが多い\*1。

\*1：「アニメ」はアニメーションの省略形としてではなく、特別な意味をもつ言葉として用いられている。英語辞書のメリアム・ウェブスターやブリタニカでは、「anime」を日本におけるアニメーションの一般的なスタイルを指す語と定義している。

## 動きをデザインする

動かしたい素材が絵であっても立体であっても、また CG でつくる場合でもアニメーションとして効果的な動きにするためのデザインが大切だ。動きの感じを表すのにたった 1 つの答えはない。動きを通してどのような感じを表現したいのかというコンセプトを明確にすることがまず基本。そのうえで、動きの方向を変化させてみることや、一コマを何分の 1 秒見せるかを考えていく。

1 秒当たりのコマ数を増やして動作を滑らかにしたり、1 コマ当たりの秒数を短くして動作を速くするなど、動きに緩急をつけることが大切だ。実写では表せない動きのおもしろさを楽しんでみよう。

95 年の映画雑誌『キネマ旬報』（発行：キネマ旬報社）での「ジャパニメーション・スプラッシュ！」特集、96 年の芸術評論誌『ユリイカ』（発行：青土社）での「ジャパニメーション！」特集は典型的な事例といえる。また 97 年には、文化庁の諮問機関が日本製アニメーションは「世界中で『ジャパニメーション』と呼ばれ、高く評価されるに至っている」とした。