

指導者向けアドバンス講習会 ひるさんのこれがわかると、アニメができる！ Vol.2 実施報告(公開)

日時:2023年3月5日(日)17:00~20:20

場所:Zoom

講師:昼間行雄氏(ひるさん)

参加者(敬称略・名字五十音順):

BN(スイス)

EM(フランス)

FY(フィリピン)

HK(日本)

HM(英国)

HY(日本)

KA(イタリア)

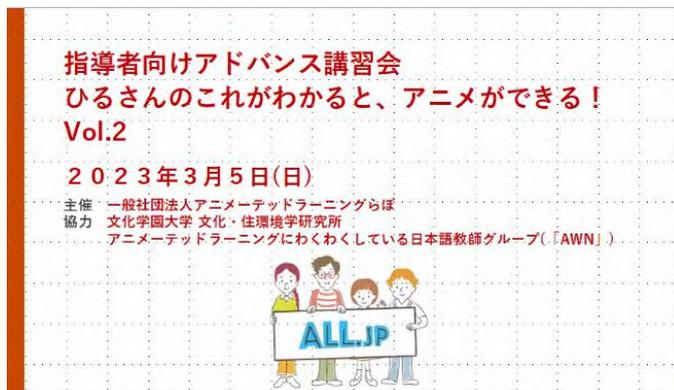
RJ(英国)

SM(日本)

YT(日本)

伊藤裕美(ALLjp) ひとさん

浪越徳子(ALLjp) なみさん



ひとさん:昼間さん、AWNの皆様のご協力、今回もありがとうございます。

ひとさん:本日のプログラムは告知した内容から変更があります。ご了承ください。

【ワンページャー自己紹介】宿題として参加者に事前準備していただいた。

●「ワンページャー」を事前に作成する。

ワンページャーは、1ページ、プレゼンテーションのスライドのようなもの。文字に限らず、絵、写真、図表そして動画を駆使して、自分の「アイデア」を書き出す。

●お題:(1)か(2)を選ぶ。

1. 自分の活動紹介と、どのようにアニメテッドラーニングを取り入れたいか? アイデア出ないのはなぜか?

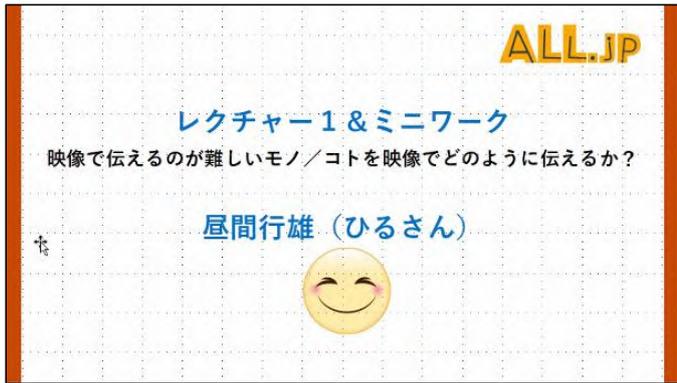
または

2. わたしはアニメテッドラーニングをやっています。うまくいってます/失敗しました、/困ってます。

●1分間プレゼン

アイスブレイクで、ワンページャーを見せながら、1分間プレゼンをする。

【レクチャー&ミニワーク】 ひるさん



ひるさん:

文化学園大学で教えている。アニメテッドラーニングは、荒井知恵さん(のんきさん)と一緒に共同研究。

「指導者向けアドバンス講習会 ひるさんのこれがわかると、アニメができる！Vol.1」で、2枚で伝える、動きによって物を伝えると伝えやすくなる、という話をした。

今回のVol.2では当初、映像に加えて音(サウンド)を活用し、内容を伝えやすくすることを話そうと考えた。

しかし、「音(サウンド)」の前にやったほうが参考になることがあると考え直して、「絵」を使ったミニワークを行うことにした。

指導者向けアドバンス講習会 ひるさんのこれがわかると、アニメができる！Vol.1

テーマ「動き」 実施報告 >> <http://alljp.org/report-cshirusanv1>

今回のポイントは、映像で伝えるのが難しいモノ/コトを映像でどのように伝えるか。

これは、映像制作を勉強している学生も直面している問題。

映像で何かを伝える場合、どうすればより伝わるかを考えるのが大切。

皆さんと考察していきたいのが「マンガ」。

アニメーション(以下、アニメと表記しても同意)とマンガは一見似ている。

そこで、アニメ制作でも「マンガ」の表現を応用すると、伝えたいことがより伝わるのではないかと考える。

アニメーションを作るにはとても時間がかかる。時間を考えると、ちょっと無理かな、となっているのが今の状況。

「アニメを作る」から、「何かを映像で伝えるコンテンツを作る」へ考え方を切り替えると、もっと気軽に取り組める。

動かなくても伝わるものがあるかも知れない。「それはアニメか？」という質問が来ることを前提として。

アニメーションも映像コンテンツのひとつ。ワンポイントだけ動く部分を作った映像コンテンツでも良い。

「アニメをコマ撮りで細かく作る」、ではなく、「伝えたい情報を映像で相手に伝える」、と考えると、気が楽になる。

映像を作り慣れていない場合、ストーリーボード(絵コンテ)などから始めると、つまづいて先に進めない。

プリプロダクション(企画・構成・脚本や絵コンテなどの撮影に入る前の準備)が難関になり、制作に進めない。映像の学生もここで悩む人が多い。

物語を作るぞ、と意気込まなくても、物語できたじゃん、と自然に生み出せる方法を考えた。

3場面で物語が生まれる

昨年12月に文化学園大学の1年生50人に、授業の課題でやってみた。

3つの場面を簡単に描くだけでストーリーが生み出されることがわかった。

実は、コントや漫才、お笑い芸人も、「3つの場面を考える」と、ネタが生み出される。

まずは、あえてアニメでなく、マンガの表現を見て行こう。

歴史的な話もしながら、皆さんとマンガを考察する時間を持ちたい。

ひるさんのこれがわかると、アニメができる！Vol.2
●映像で伝えるのが難しいモノノコトを映像でどのように伝えるか？

マンガの表現を知り、制作に役立てよう。

マンガで培われた表現とは？

- 動きや音声を絵で伝達する表現。
- 状況や感情を絵で表す表現。

マンガで培われた表現は重要。

アニメは動きを最初に考えるが、書籍のマンガは絵を動かすことができない。音も出ない。全て静止画で表現する。

ある種の制約の中、どうやって表現してきたか。

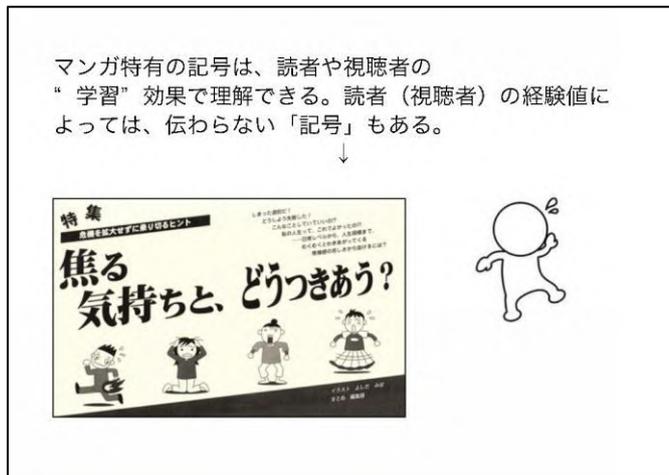
映画と同じくマンガが生まれて120年超。

マンガ家たちが、こういう絵を描くとこういうことが伝わる、と考えたところからマンガの表現が広まり、定着した。

マンガは、
「記号」で構成されている。

マンガが誕生してから現在までに
描き手（マンガ家）と受け手（読者）をつなぐ
理解できる約束事として培われ、
マンガの表現として定着してきた。

マンガは記号の集まり。約束事をマンガ家と読者が理解している。



この絵は、足が6本あるわけではなく、足をすごく速く動かしている表現。焦る気持ちを表す「汗」も表現として定着。

以下、レクチャーの解説に用いた画像等は著作権等の関係で採録できないことをご了承ください。

マンガの記号は、マンガを読む経験の積み重ねによって、そのリテラシーを読者が獲得していくことで成立していき、それがマンガの記号として定着した。

効果線の例
<https://mangasozai.com>

漫画の記号表現
<https://illust-ryokka.jp/material/text/manga-mark/>

焦る汗
https://www.ac-illust.com/main/search_result.php?word=汗マーク手描き

左記のウェブサイトを参考にしてください。

効果線の例
<http://mangasozai.com/>

漫画の記号(漫符)表現
<https://illust-ryokka.jp/material/text/manga-mark/>

焦る汗 (ac-illust イラストの素材サイト)
https://www.ac-illust.com/main/search_result.php?word=%E6%B1%97%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%82%AF%E6%89%8B%E6%8F%8F%E3%81%8D

『ちびまる子ちゃん』(著者:さくらももこ)のような児童向けマンガは、特に絵を大胆にデフォルメする。例えば、顔に線を入れて心配や怖さを表す等の表現を多用。

読者はマンガを読みながら、リテラシーを自然と獲得した。表現辞典を読んで勉強したわけではない。

マンガ特有の表現がアニメに取り入れられている。マンガの表現を入れると、少ない作画枚数でも伝わる。手塚治虫の『鉄腕アトム』(1963年)ではマンガの表現をアニメに取り入れ、テレビアニメーションが成立した。

たとえば、効果線。

肉眼では見えない線を加えて、ものの動きを表す。

『うる星やつら』(高橋留美子著、1978年～1987年)では、線が入ることで、ものすごいスピードで蹴られたのがわかる。『駿河城御前試合』(平田弘史著、1966年～1967年)では、分身しているわけではなく、侍の周りをぐるぐる回っているスピード感が表れている。動きを感じる。

マンガの効果線のような表現がある日本画

12～14世紀頃の日本の絵画

- 回る車輪、落ちる物の軌跡、発声などを表現
- 「鳥獣戯画」12世紀 発声
- 「石山寺縁起絵巻」14世紀 ぐるぐる回る長刀（なぎなた）
- 「平治物語絵巻」13世紀 牛車の回転する車輪
- 「長谷雄草紙」13世紀 音の発声

江戸時代の浮世絵

- 風、雨、光線、空中の飛行などを表現

これはマンガの発明ではなく、日本画にこのような例がたくさんある。



鳥獣戯画を、高畑勲は12世紀のアニメーションと言った。躍動感ある動きの連続。

最近の研究で、背景とキャラクターの担当が分かれ、分業で描かれていたことが解ってきた。

現代のアニメーション作りに通じるものがある。目に見えない線などが描かれ、発声していることを表している。

参考) 鳥獣戯画研究の最前線(土屋貴裕 編著、東京美術刊) >>

<https://www.tokyo-bijutsu.co.jp/np/isbn/9784808712280/>

参考) もっと知りたい鳥獣戯画(土屋貴裕、三戸信恵 監修・著/板倉聖哲 著、東京美術刊) >>

<https://www.tokyo-bijutsu.co.jp/np/isbn/9784808711764/>

「石山寺縁起絵巻」14世紀
ぐるぐる回る長刀（なぎなた）
いしやまでらえんぎえまき



長刀の周りの線を細かく入れることで長刀を回していることを表現。

「平治物語絵巻」 13世紀
へいじものがたりえまき



牛車の回転する車輪→

牛車のスポークが描かれていない → ものすごいスピードで走っているのですpokeが見えない、という表現。

現代のマンガと同じ。

「長谷雄草紙」 13世紀
はせおそうし

音の発声？



基石を打つ音が発生しているかのような線。

江戸時代の浮世絵

歌川国芳 うたがわくによし

「天狗の夕立」

雨の表現→



浮世絵。すごく強い雨を線で表している。

歌川国芳
「多嘉木 虎之助」

風の表現→



武者絵。今でいうスーパーヒーローのカードか。細く細かい線で風を表す。

歌川国芳
「本朝水滸伝」

光線の表現→



雷のような強い光線の表現。

月岡芳年
つきおかよとし

「羅城門 渡邊綱 鬼腕斬之図」

光と風（強烈なパワー放射）
の表現→



目に見えないものが、あたかもそこにあるかのように表現。

マンガとしてこれらが記されたのではないため、マンガのルーツがここにあるとは言えない。

歌川国芳
そうま ふるだいら
「相馬の古内裏」



浮世絵には現代のマンガに通じる表現がたくさん見られる。

庶民が愛した浮世絵。

歌川国芳
にたからぐらかべ がき
「荷宝蔵壁のむだ書」



歌川国芳
りゅうこうねこ きよくで
「流行猫の曲手まり」



マンガの始まり。1841年。マンガ雑誌の1コママンガ。

カートゥーン cartoon
 一コママンガ

「パンチ」
 週刊風刺マンガ雑誌
 イギリス 1841



マンガ誕生と映画誕生の時代は非常に近い。

**「新ウエストミンスター宮殿の
 フレスコ画下絵展示会を風刺」 1843**
 作：ジョン・リーチ



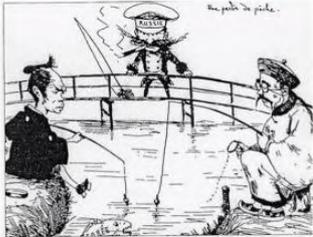
若干の皮肉、風刺をこめて描いたものをマンガ、と言う。

マンガは、印刷物として雑誌で配られるもの。印刷、複製されて初めて成立するのがマンガ。そこが絵画との違い。

物語を考えると、1コマで表してみましよう、は重要な考え方のひとつ。

1コママンガはアニメーションを作る際にも非常に勉強になる。1コマの中に情報が全て詰まっている。

**「魚（朝鮮）を釣り上げようとする日本と
 中国（清）、横どりをたくらむロシア」1887**
 作：ジョルジュ・フェルディナン・ビゴー
 （フランス）



しかし、1コママンガはその時代の事件や出来事が伝えられているので、どの時代に何が起きていたのか、どんな事件があったかを知らないと、後から見てもよくわからない。そこが1コママンガの難しいところ。

オバマ氏をサルに喩えた？

ニューヨーク・ポスト 2009年2月18日付 1コママンガ

バラク・オバマ氏が米国大統領になった頃、大問題になった事件。

参考) オバマ氏をサルに例えた？米紙の風刺漫画に「人種差別」と非難(AFPBB News) >>
<https://www.afpbb.com/articles/-/2573337>

3.11 東日本大震災と、『白雪姫』の物語を知らないとわからない1コママンガ。

インターナショナル・ヘラルド・トリビューン 2011年4月25日付

福島第一原発の事故後の放射能の風刺画／風刺マンガ

参考) 英字紙、「白雪姫」の漫画問題で遺憾の意(日本経済新聞) >>
<https://www.nikkei.com/article/DGXNZO27411880W1A420C1CR8000/>

コロナ禍(新型コロナウイルス感染症の流行)の際にもあった。

コミックスの最初。1894年。1895年には映画が発明されている。

コミックスと映画は、ほぼ同時期に新しい表現物として誕生。

コミックス comics

「ホーガンズ・アレイ」1894
作：リチャード・フェルトン・アウトコールド

「トゥールズ」誌のち、1895年、アメリカの「ニューヨークワールド」紙に掲載。
1896年、その主人公の「イエロー・キッド」が題名になり、ニューヨーク・ジャーナル・アメリカン紙に掲載。



THE YELLOW KID AND HIS NEW PHONOGRAPH.
A Farce, a Comedy and a Tragedy. All in One. Showing How, in Every Case, Murder Will Out, and Virtue is its Own Reward.



Yellow Kid は非常に人気になった。

5人の絵は、1場面目～5場面目として描かれている。

最初は枠線が無かったが、時間の経過が表されている。

現代のコミックスと同様に声は吹き出しで表現。

その後、枠線で区切ることで時間経過を表すという表現がマンガの約束になっていく。

映画を取り入れたマンガの表現での記号

動く実写映像は1894年頃から。
マンガ（コミック）は、それ以降に出てきた表現。

動きを静止画で表わす描画技術→流線、効果線

映像で速い動きは、ブレる、流れる

→これを静止画で描くための流線、効果線が
マンガでの動きの記号になった。

映像で撮られたものをもとにしてマンガが描かれたのではないか、というのがわかってきている。

映像だと速い動きは、ブレる、流れる。それが流線や効果線のマンガの動きにつながったのではないかと。

参考) 集中線にスピード線!! 効果線を使えば、迫力や躍動感がUP! ? >>

<https://taro-x.hatenablog.com/entry/2017/03/09/235217>

エジソンが映像機械の箱を発明。

映画の発明

アメリカ VS フランス



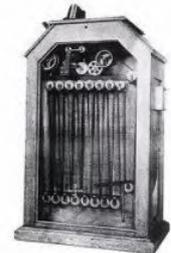
トーマス・エジソン

「キネトスコープ」1894 アメリカ



特徴

- ・ 35ミリフィルムの発明→現代まで続く規格
- ・ 音声との同期の実験→成功はしなかったが先駆的
- ・ 個人で見る映像機械の販売→ハードとソフトの販売



リュミエール兄弟は、大きく映す映画を発明。

マンガが生まれた時代と同じ。

リュミエール兄弟

「シネマトグラフ」1895 フランス



左：オーギュスト（兄）右：ルイ（弟）



特徴

- ・ 完成度が高い間欠運動装置を使ったカメラ
→現代の映画カメラの基本形の完成
- ・ すぐれたフィルム
→微粒子の鮮明な画像が後世まで残る
- ・ 現実の風景をフレーム（枠）で切り取る
→「映画」表現の始まり



映画もコミックスも、枠の中で展開する表現。

映画を使ってアニメ作りをした人の多くがマンガ家。マンガ家が、自分が描いたマンガをアニメ化した。

マンガ連載のアニメ化は、映画が出来上がった頃に既にあった。

ウィンザー・マッケイの『夢の国のリトル・ニモ』。

アメリカで、ウィンザー・マッケイが『夢の国のリトル・ニモ』(原題:Little Nemo in Slumberland)を連載(1905年～1911年
ニューヨーク・ヘラルド紙)。

マッケイは、コマをひとつひとつを撮影すればアニメになることに気づき、一人で5000枚くらい絵を描いてアニメを作った。
マンガと映画とアニメは似たような時代に発明され、お互いがお互いの表現を上手に利用した。

参考) ウィンザー・マッケイ(Winsor McCay 1871年～1934年) マンガ家、アニメーション作家

舞台の演芸師「マンガ芸人」 → ライトニング・スケッチ、チョークトーク

たけくまメモ(竹熊健太郎) W・マッケイとアニメーションの始原(1) >>

<http://takekuma.cocolog-nifty.com/blog/2005/01/95.html>

ローリングシャッター現象/ローリングシャッター歪み。

参考) カメラで高速に動く被写体を撮影をしたときに被写体が歪んで撮影されること。

参考) 富士フィルム ローリングシャッター現象 >>

<https://digitalcamera-support-ja.fujifilm.com/digitalcamerapcdetail?aid=000008231>

映画ができた頃のカメラでは、速く動くものが歪んで写った。

今でも性能の低いカメラで撮ると歪む。速いものは歪む、というのが映画の時代にわかった。

マンガはその表現をいち早く取り入れた。

手塚治虫は、映画の表現をどんどんマンガに取り入れた。

たとえば、『新寶島』(1947年)の1場面では、目のクローズアップから顔を小さくする＝カメラの後退を表す。

狭い絵から広い絵へ。映画のレンズ的な表現をマンガに取り入れた。

参考) マンガ『新寶島』について >> <https://tezukaosamu.net/jp/manga/207.html>

マンガは印刷物で大量生産し、色が使えない。白黒で表さないといけない制約がある。

そこで、黒と白の間のグレーのグラデーションで表現したり、ディテイルを書くことで色を表現。

制約の中でマンガ表現が培われてきた。

『うる星やつら』(高橋留美子著、1978年～1987年)では、虎柄で「黄色」を読者が認識する。

マンガを読む際に、細かく見ることはあまりないだろう。普通、見開きを読むのに30秒くらい。

描き手が用意した情報はものすごく多い。

マンガは音をあらわすのが不得手な媒体。

『サザエさん』(長谷川町子著、1946年～1974年)では、音符を空中に漂わせることでサザエさんが鼻歌を歌っていることを表現し、その表現が定着していく。

『のだめカンタービレ』(二ノ宮知子著、2001年～2010年)では、音符がとても上手く使われている。音の強弱や、どのように聴こえてきたか、も表現されている。

枠線を音符が超えていく・・・、ページをめくると、枠線の外から音が入ってきたり。

音の表し方としてすごい発明をしている。

『暗殺教室』(松井優征著、2012年～)では、チャイムを字と音符で表す。爆音は大きな音符で表す、等。

夏目房之介の「音喩」

音喩(おんゆ) 『マンガのカー成熟する戦後マンガ』(1999年 晶文社刊)

描き文字として表したオノマトペ(擬音語、擬態語)を指す、夏目房之介による造語。

効果音、心理状態を表す。

擬音語・・・ 心臓がドキドキする。キラキラと光る。

擬態音・・・ 彼女は君にめろめろさ。

遅刻で、スケジュールがぐずぐずじゃないか。

日本のマンガはこれがものすごく発達し、音喩で感情や心理を表している。

マンガでどう表現すれば相手に伝わるか、長年マンガ家たちが表現を培ってきた。

『うる星やつら』(高橋留美子著、1978年～1987年)では、「ドサッ」は一瞬で落ちたということを表し、☆2つでダメージを表している。

『テルマエ・ロマエ』(ヤマザキ・マリ著、2008年～2013年)では、感情表現の音喩。のぼせるの表現として「カーッ」と入れた。

『私がモテないのはどう考えてもお前らが悪い!』(谷川ニコ著、2011年～)では、「ガラン」と書くことで、何も無い様子を、「カッ」で太陽が照りつける様子を表す。

『岸辺露伴は動かない』(荒木飛呂彦著、1997年～/2018年単行本第2巻発刊)では、「ド」の角度で動きの方向を表す。音が鳴る方向がわかる。

大友克洋は、日本でマンガの表現を変えた人の一人。

1973年、『銃声』でマンガ家デビュー。

1980年、『童夢』連載。

1983年。日本SF大賞受賞。

1988年、『AKIRA』を大友が監督を務め、アニメーション映画化。

参考) 大友克洋全集(2022年刊行 講談社) > > <https://otomo-complete.com/>

参考) 映画『AKIRA』> > <https://eiga.com/movie/34459/>

『童夢』は団地を舞台に超能力者の戦いを描き、破壊描写などのリアリティを出す画力、映画的な展開で一躍注目された。音喩のやりかたも変えた。台詞的に音喩を描く。

小さい吹き出しで「どさっ」と書くことで、落ちた音が小さく聞こえる。それにより、ここがものすごく静かだということを表す。

また、映画的なカメラアングルをマンガに応用した。

静けさを表す音喩、状況の異常さを表す音喩。

もう一人、とりあげたいのが藤子不二雄(藤子・F・不二雄)。

小学校低学年がわかる表現で、すごい情報量ですべてを絵で表した。

藤子・F・不二雄(1933年～1996年、本名 藤本弘)

1951年、『天使の玉ちゃん』でマンガ家デビュー

1954年、小学校の同級生だった安孫子素雄(あひこもとお)とともに上京し、“藤子不二雄”として本格的に活動する

1987年、コンビを解消し、藤子・F・不二雄として『大長編ドラえもん』を中心に執筆活動を続け、児童マンガの新時代を築く

参考) 川崎市 藤子・F・不二雄ミュージアム >> <https://fujiko-museum.com/>

参考) 藤子・F・不二雄大全集(小学館) >> <https://www.shogakukan.co.jp/pr/fzenshu/>



藤子・F・不二雄大全集

『新オバケのQ太郎』(1971年～1973年)

https://www.shogakukan.co.jp/pr/fzenshu/lineup/s_hin_obakeno_qtaro/

『新オバケのQ太郎』新装版

<https://www.shogakukan.co.jp/pr/tencomi/shinobaq/>

『新オバケのQ太郎』では、オバケのQ太郎が正ちゃんの家に戻ってくるが、誰も相手にしてくれない、というエピソードがある。

隣のおじさんだけが話し相手。

第1巻の見開きがとても重要。

誰にも相手にされず無視され、オバケの国に帰ってしまうというある種残酷なシーン。

見開き(P14-P15)はものすごぐ力を入れて描かれ、Q太郎の心の動きが表されている。

大きなコマで描かれているのは、重要な情報があるから。

マンガは、読み手の長年の読書により、それが何を表しているかわかるようになっていったと言ったが、読める記号と読めない記号がある。

格子状の部分は「障子」を意味し、場面の部屋は和室であることを表している。

正ちゃんのお父さんは新聞を読んでいる、お母さんは包丁を持っている。父親は着替えて新聞読みながらタバコでくつろぎ、母親は晩御飯の用意。これは、今はコンプライアンス的にできない表現だが、当時は普通の家庭の姿だった。

和室の箆笥の上に時計が置かれ、5時10分を指す。この日が休日であることがわかる。

ジャケットで秋か冬であることがわかる。

端っこにテレビが見えるのでここが居間であることもわかる。

情報量がものすごい。

足を上げて描くと、歩行していることを表す。

誰からも相手にされない Q 太郎のアタマから煙が出ることで、怒っている様を表す。

目がクルクル回り、唇が歪み、漫符を描くことで、Q 太郎がショックを受けたことを描く。

正ちゃんの部屋から出てきて月明かりに照らされた Q 太郎の顔に影。

後ろからライトを当てる位置に Q 太郎を立たせた。映画のライティングの効果をマンガに使っている。

夜の表現で、時間の経過を表す。

満月の灯りと黒ベタで夜を表しているが、隣のコマでは後ろがグレイ。一晩中屋根で泣き明かしたろうことがわかる。

正ちゃんと家族は、Q 太郎を無視している。正ちゃんは少しだけ Q 太郎を見ているかもしれない。

Q 次郎は、珍しそうに家の中を見ている。正ちゃんと家族に対して Q 太郎のような親しみはまだ無い。

靴を履いていないので、日本の和室の居間である。テレビもある。ということは家族の共用の場所である。

時計から時刻がわかる。夕方である。ということはこの日は、休日である。

正ちゃんとお母さんは歩いている（別の部屋に移動している）。

マンガは、小学生向けのマンガでも描き手はこれだけの情報をこめて描いている。

日本のマンガはすごい情報量を絵で表している。

アメリカのコミックスより表現が細かい。

音やオノマトペを絵のような文字でどうやって伝わるかをマンガの中で研究している。

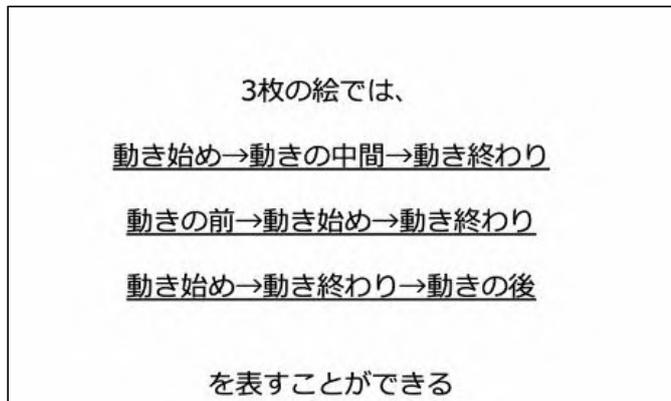
【ミニワーク】

物語が生まれることを体験してもらおうワークを行う。

前回の講習会 (<http://alljp.org/report-cshirusanv1>) では、AとBの2枚の絵で動きを表すワークをした。

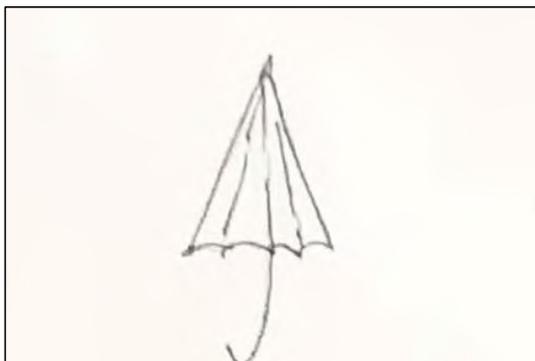
今回は、3枚の絵で表す課題。

3枚の絵により、3通りのことを表すことができる。



皆さんへのお題は「傘」。

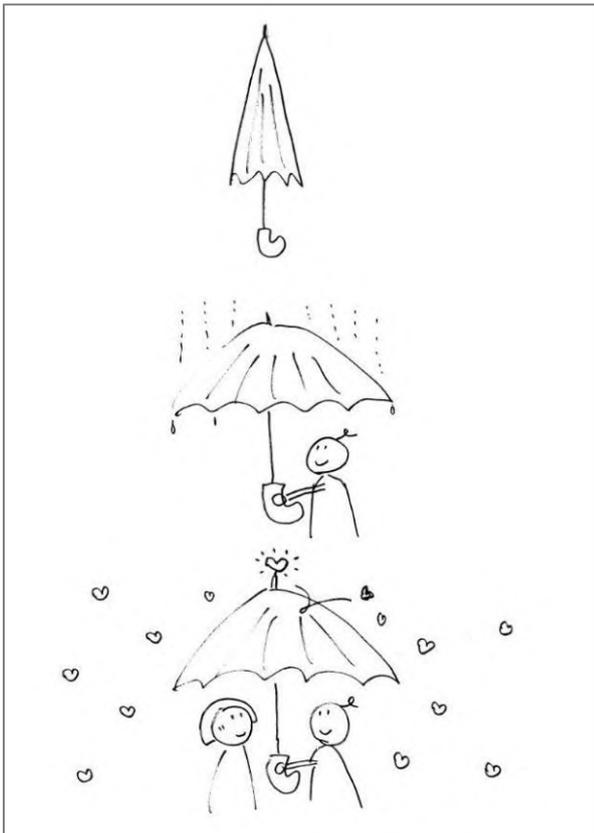
今日描くのは、撮影してアニメにすることは考えず、3コママンガと考えてください。



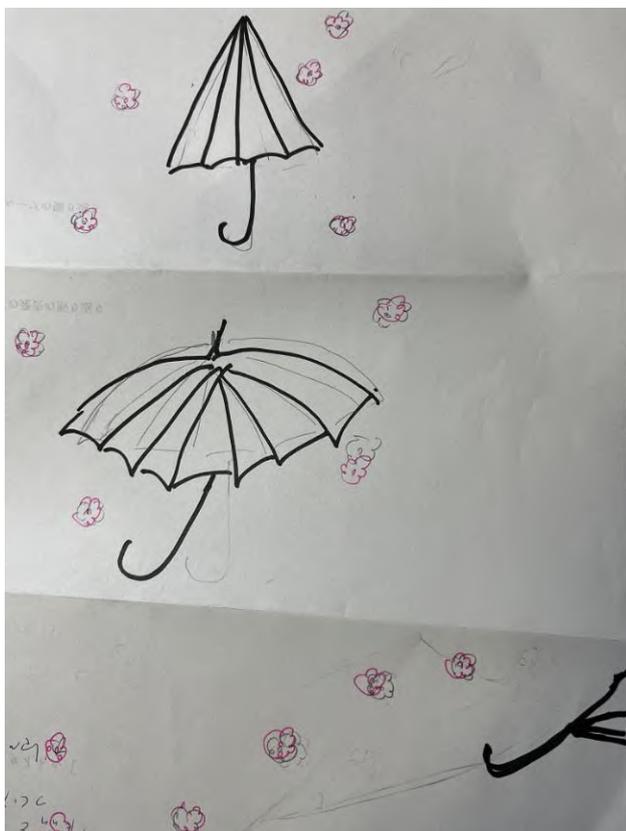
この2枚の絵に続く、3コマ目を考えてください。

<発表>

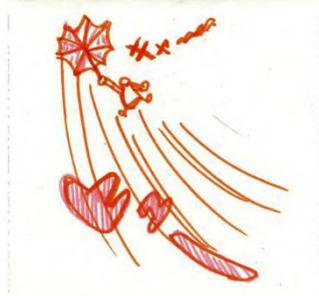
YTさん:



SMさん:



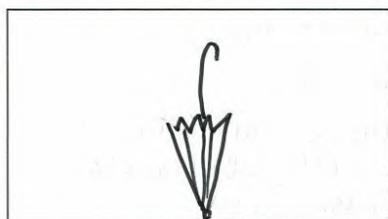
KA さん:

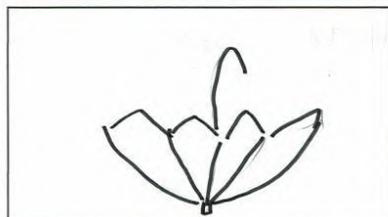


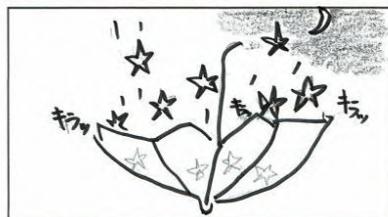
ひとさん:

アニメテッドラーニング教材 4 画面物語 / 3 画面物語シート

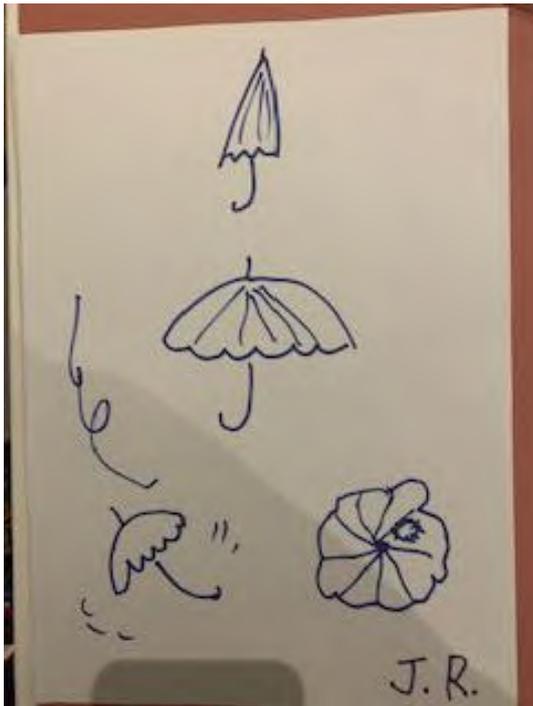
タイトル: 3コマ カサ 名前/チーム名: ひとさん







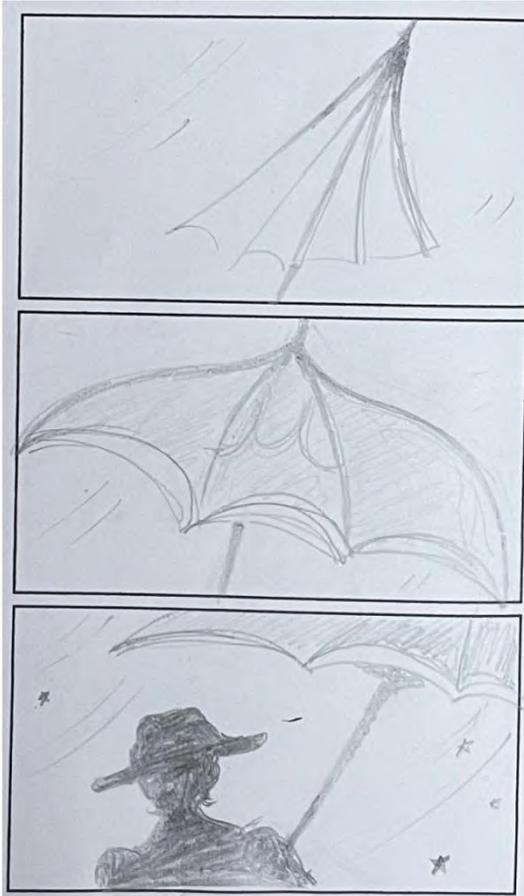
RJさん:



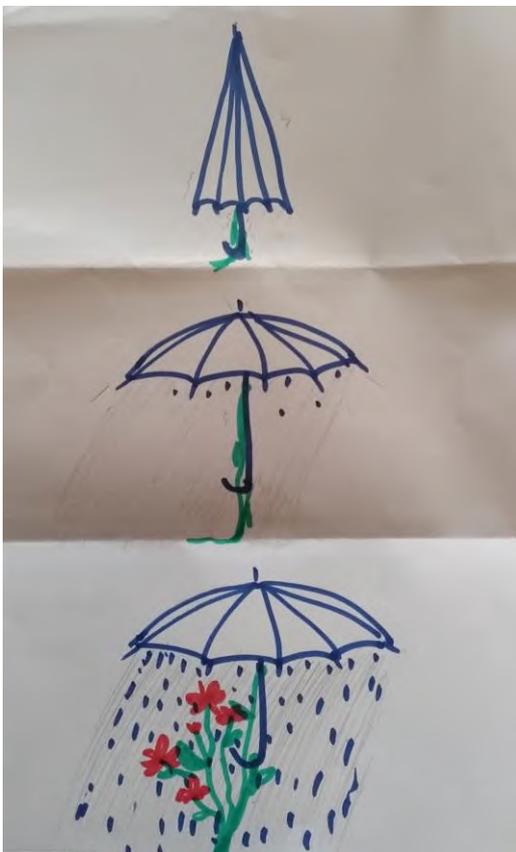
HMさん:



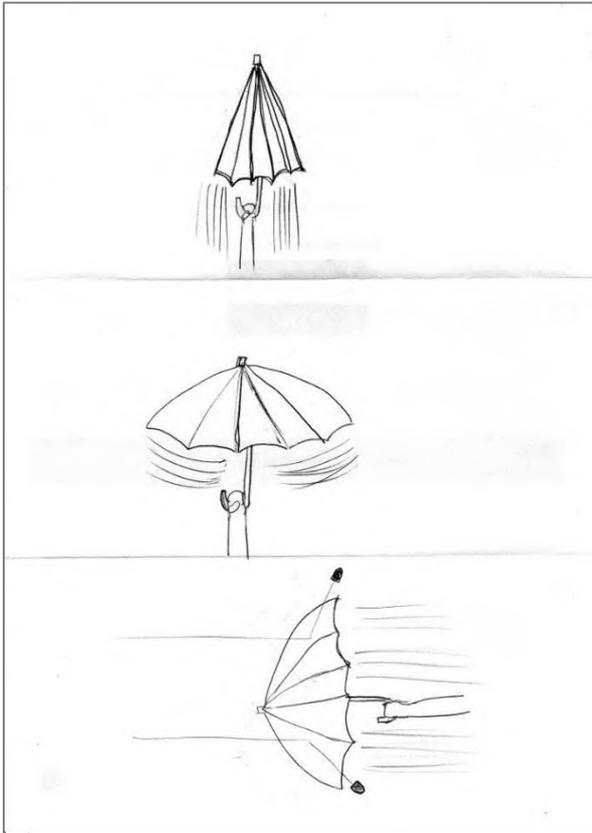
FY さん:



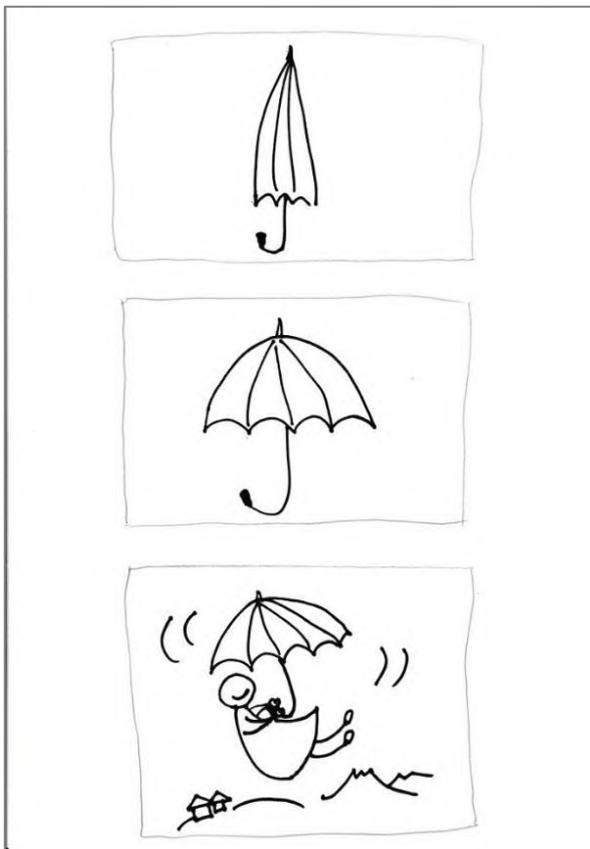
BN さん:



HK さん:



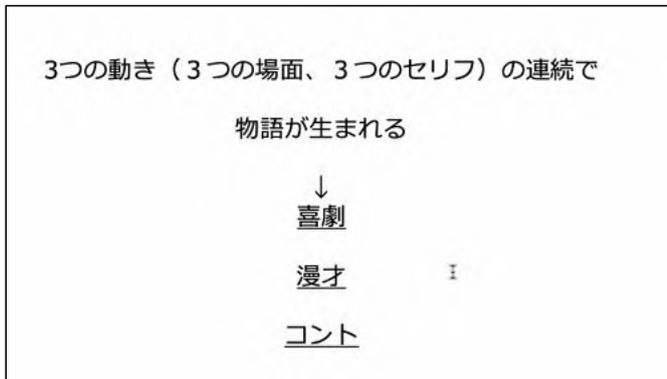
なみさん:



ひるさん:

3つで何かを考えるのは昔からコントや漫才のお笑いの人たちがやってきたこと。

物語を考えるときに、3つの場面が重要。



ドラマは3つの台詞で成立する。

君塚良一氏（脚本家、映画監督、放送作家）は、「ドラマは3つの台詞から作られる。台詞というのは2つでは成立しない」とし、リアクションが重要であるとした。

ダメな例 恵子「きょうは、カレーよ」

一郎「あ、そう。カレーね」 → 会話が終わってしまう。

お笑いは、フリ、オチ、フォロー。視聴者が何が起きたかを理解して笑うための時間をとる。

萩本欽一氏（コメディアン）は、「お笑いというのは、フリ、オチ、フォローのセットで成り立つ」とした。

フリはまっすぐに、オチは鋭角に。フォローは視聴者が笑う時間のこと。気持ちよく笑う時間をとって次にいかないとダメ、とした。

若い人たちはマンガやお笑いが好き。アニメを作る際に、アニメではない外のこと、マンガやお笑いを参考にすると、物語を作るのが難しいという悩みを解消できる。

物語をつなげていくとお話が出来てしまう。

また、マンガの表現としての効果線や音をアニメ作品でも取り入れるとより伝わりやすくなる。

アニメータートレーニングは、たんにアニメ作りをするだけでなく、考えるための、伝えるためのメディアという考え方だとすると、「アニメはこう作らないといけない」という制約はあまり関係ない。

こうやればもっと伝わるということがあれば、伝わるためにどんどん利用していく。

マンガの表現と、3つのコマ、最後のコマを考える、そこで出来た物語を積み上げるということをワークでやってみた。

【意見交換】

ひとさん:

ありがとうございました、ひるさん！

本日のテーマとした「音声(サウンド)」は改めて、次のひるさん講座などで取り上げたい。

「音」もアニメに加えると学習に使っていただきやすいのではないかと考えている。

皆様から、3コマをこんなことに使えるのでは、授業で活用できるのでは、など、ご意見・感想をお聞きしたい。

FYさん:

今日は一人で絵を描いて物語を考えたが、日本語を学び始めたかた、学びが進んでいる方等と一緒に作るのも良いのではないかと感じた。

フィリピンの方々のおしゃべりサロンがある。ただおしゃべりするだけでなく、色々な人が混じっている集団で小さなグループワークとして、3つの絵でお話を作り、オノマトペを取り入れたりすると良いと思った。

皆マンガが好きだし、おしゃべりだけでなく、作品が残るのが良い。

作品と一緒に写真を撮ったりして、おしゃべりサロンがもっとダイナミックになると思った。

参考) ワンページャー自己紹介でFYさんが紹介してくれた、フィリピンのカナアートのコンペティション「Philippine Kana Art Competition」も参考にさせていただきたい。

JSP - Philippine Kana Art Competition

<https://www.facebook.com/people/JSP-Philippine-Kana-Art-Competition/100064778560095/>

フィリピンの学習者の個性豊かな表現力が伝わる。

ひとさん: チームで話をつくるというのが良い。スマホも不要だし何も材料が要らないので手軽に出来る。

HKさん:

色々考え直した。表現手段にこだわらず表わそうというものに対してはあらゆるメディアが利用できる。

言語学のひとつの潮流としてマルチモダリティが見直されている。言語表現にこだわらず色々な手段を使えるというのが学習に有効。

西洋美術史、芸術史を見ても、色々な表現を取り入れながら進んできた。

ルネサンスの宗教画も日本の絵巻物に通じるものがあり、鑑賞者はアニメ的に見ていた。

印象派の技巧で木の葉が風にゆれているのをぼかして表現したりというのもアニメ的。

表現技巧から見直すと色々面白そう。

SMさん:

FYさんのご発言で、春学期にやりたいことを考えた。

色々な視点から色々なアクティビティが考えられる。3コマは使いやすく、共同で話し合うツールとしてとても良いと思った。是非試してみる。

ひとさん:

前回は2つの絵でアニメ。今回は3つの絵で、これは一つのシーンのカット割り。

3つに分ければ一つのシーンが出来る実験になった。

何カットも作らなくても、3カットで1つのシーンが成立することを今日は体験。

コマ撮りしなくても、視覚的表現と言語との行き来が自然に出来れば日本語の表現力も高まるし、他にも活かしていける。KAさんの仮名文字の分解でも、1つの文字に対して物語ができると、より記憶に残るのではないかな。成人学習にも使えるのでは。

KAさん:記憶に結び付ける際にストーリーがあると確実に残っていく。作成は難しそうだが、効果は高い。

ひとさん:作るのは厄介かもしれないが、手を動かしてもらおうと面白いものができるのではないかな。

BNさん(チャットより):

2枚から3枚に変えることで物語が生まれるということに、なるほど!と納得しました。
すごく可能性が広がる気がしました。

YTさん:

前回の講習会よりも、3コマのほうが速くできた。
色々なパターンがすぐに浮かんだ。3コマのほうが作りやすい。
こういう想像力を豊かにする活動を授業にとりいれたい。
川柳や俳句を作るときにも絵の表現をとりいれたら俳句も川柳も描きやすくなった。絵も手段だと思った。

RJさん:

これなら時間的にも初級クラスで使えると思った。
いつも素晴らしい情報や作り方を教わってもなかなか実践に結びつけられずにいたが、これは使える。
萩本欽一さん、君塚さんのお話を聞いて気づいたが、第3回国際小唄合同発表会が4月30日にあり、小唄でもAさんが言ってBさんが答えて、オチ、となる。
そこともつながるな、と思った。
初級にはお題を出した方がよい。今日も「傘」というお題を出してくれたからできた。

参考) 国際小唄合同発表会(KKGGH) >>

<https://sites.google.com/view/kobanashifestival/%E3%83%9B%E3%83%BC%E3%83%A0?authuser=0>

なみさん:

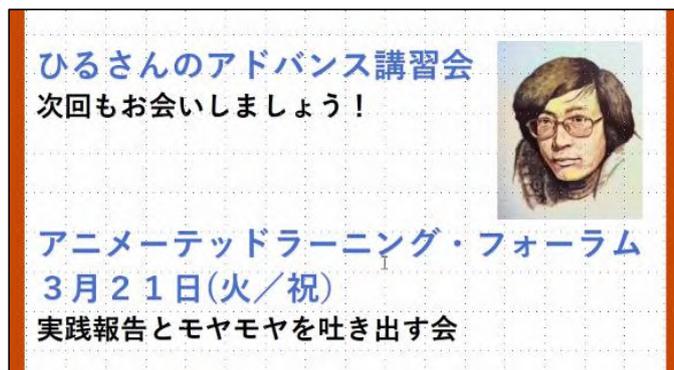
皆さんが3コマアニメを作るとき、発表するとき、楽しそうだったのが印象的。
是非それぞれ実践で試していただき、それを報告してほしい。

ひとさん:

アニメは動いてなんぼとは思いますが、それは見る人にとっては二の次で、何をどう使っても良いし、何を伝えるかが重要。
つくり手にとっては10万枚描いたことが大事でも、見る側には関係ない。
試すのを躊躇されてしまう前に、動かなくてもアニメだ、と。こどうやって伝わらせるか、が大事。
動かすところをポイントで動かすなど、シンプル化する例を今日はたくさん屋間さんに紹介していただいた。

【事務局よりお知らせ】

次回のひるさん講座では、音声や演出についても触れたい。



2023年3月21日、17時～のオンラインフォーラムには是非ご参加ください。

フォーラムと言っているが、「実践報告とモヤモヤを吐き出す会」だと思っている。

アニメテッドラーニング・フォーラム 2022 実施報告

>> <http://alljp.org/report-cshirusanv2>

今日は「授業に取り入れられる」と伺ったが、取り入れられないなら、なぜ取り入れられないのかを伺いたい。皆さんが少しでも授業で実践したことを紹介していただき、情報共有や、意見交換の機会を作っていきたい。

ひるさん：

3コマについては、学生で試してみて短い時間でできたので紹介した。

チャンスがあれば何かまた紹介したり、ミニワークもやっていきたい。

BNさん(チャットより)：

3コマ、早速次の授業で使ってみようと思います。ありがとうございました！

本講習会は、アニメテッドラーニングの日本における普及促進を目的とし、一般社団法人アニメテッドラーニングらぼと文化学園大学 文化・住環境学研究所との共同研究の下に実施されました。

無断転載・無断使用を固く禁じます。

© 2023 一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ / Animated Learning Lab in Japan-ALLjp. All Rights Reserved.

問い合わせ先 >> <http://alljp.org/>