

卒業制作 自主制作アニメ「沖田さんとわたし。」

福正 奈未

(近藤 晴夫ゼミ)

はじめに

初めて映像作品を作ったときの事を今でも覚えている。ミュージック・ビデオを制作するという課題で取り掛かりは遅かったが、毎日曲を聞きながら思い浮かんだストーリーを絵コンテにし、多くの人の協力を得ながら撮影に取り組んだ。編集で少しずつ形になっていくことがとても楽しく、わくわくしていた。技術は拙いかもしれない、ストーリーも相手に伝わってないかもしれない、それでも「自分達の作品ができた」という喜びが大きかった。その時の感動が忘れられず、3回生の専門演習も迷わず映像制作ゼミを選択した。

今回卒業制作にアニメーション制作を選んだ理由は、誰かに与えられたテーマの中で自分のアイデアを出すのではなく何も無い中で自分が出る挑戦をしようと思ったからである。また予てからアニメーションを作ってみたいと思っており、これが出来るのは今が最大のチャンスだと思った。映像を作る際「やりがい」ではなく「楽しさ」を重視し、自分がこの4年間で学んできたこと、感じたことを表現できる作品にした。

作品を作るにあたり影響を受けたもの

『新撰組』

私は新撰組が好きでこれまでに八木邸や西本願寺、三条大橋など数々の新撰組にゆかりのある場所へ行ったことがある。ゲームや漫画ではあるが、新撰組関連のものをいくつか所持しており「いつか新撰組に関係する映像作品を作ろう」と思っていた。「沖田さんとわたし。」の沖田さんとは言わずもがな新撰組一番組組長沖田総司のことである。

『ギャグマンガ日和』

増田こうすけ氏による1話完結型のギャグマン

ガである。この作品の特徴は数多くある話の中で、歴史上の人物を使ったシュールなギャグだと私は考える。歴史上の人物が面白おかしく描かれ、史実を齧りつつもオリジナリティあふれるギャグで表現している。これまでに4度アニメ化され、動きや声加わることでテンポが生まれ、より面白くなっており、このような作品を作りたいと思い、収録方法もギャグマンガ日和と同じくアフレコ（アフター・レコーディングの略。映像にあとから音声収録する）ではなくプレスコ（プレスコアリングの略。音声を先に収録し後からアニメーションなどを加える）をとった。BGMもこの作品のサウンドトラック集からいくつか起用した。

始まりからオチまで

この作品は最初にオチだけが決まっていた。沖田総司が血を吐き、それを見た「わたし」が「赤い絵の具に使えるかな」と呟く。そこからどう物語の最初に繋げていくのか、ありえないことが起こっていることをどう説明するかで苦労した。何故沖田総司が？何故現代の事を知っている？など…。

最終的には「フィクションだし細かいところは気にするな」で通した。最初は「わたし」がいちいち沖田さんの言動に突っ込んでいたが、ギャグのツッコミではなく事象に対しての説明臭くなってしまったので「有りえないことが起こっているが、いちいち説明しては現実的過ぎて面白くない」と思いその描写は最低限に抑えた。

また内容には若干史実関連のものを織り交ぜているが、ほぼ創作である。史実を元にしてるのは沖田総司が労咳だった点だ。過去のことを言おうとすると血が出る、現世（わたしの部屋）に来たのは空気清浄器があるから、の設定が生まれたのである。

「沖田さんとわたし。」それぞれのキャラクターについて



「わたし」平凡な女子大生。オタク設定にしたのは「美化された沖田総司に夢見ている」ことにおきたかったからである。

ビジュアルに関しては書きやすさを重視し、白い半そでTシャツ、短パンにし

た。色は暗い色（茶色など）だと画面が地味になると思い明るめの色にした。



「沖田さん」新撰組一番組組長の沖田総司。

ゆるい、子供っぽい。作中ではボケ担当なので性格などはいい加減にした。薄桜鬼、銀魂、壬生狼ヤングゼネレーション。

史実では新撰組の中でも最強の呼び声が高いとあり「怖い印象」を持つが実際は近所の子供たちと遊んだり和新選組に表立って敵対した者以外には人当たりの良い好人物であったと考えられている。それ故、創作物ではサディスティックな要素がある沖田総司が多いが、今回はその要素は加えなかった。こんな沖田総司も面白いだろうということにした。また新撰組関連の漫画やゲームなどで沖田総司は美男に描かれるが、そうはせず地味な顔にした。ゆるい顔は主人公の幻想を打ち砕くためと江戸時代なのだから、この髪形が普通なのでこのようにした。史実においても「美青年だった」という証言はなく、ヒラメ顔という説があるが「のっぺらぼう」という意味ではなく一族や兄弟の写真の目の間隔が寄っているかららしい。

使用した画材と制作方法



落書き帳、A4コピー用紙、0.3製図用シャープペンシル、消しゴム、ポスカ 細字、Wacom ペンタブレット

アニメーションの制作は、プロット→絵コンテ→作画→仕上げ（色塗り）→撮影（カットごとに絵をつなげて編集する作業）→編集（撮影で上がった動画を繋げる作業）→アフレコという作業工程である。これは自主制作アニメーション用の必要最低限な行程であり、本来はもっと作業工程は多い。

今回は撮影の段階をFinal Cut Expressで編集、音声収録もアフレコではなくプレスコで行うことにした。Final Cut 映像編集において必ず使うソフトであり使い慣れているという理由で使った。フィルムでは動いているモノを1秒間に24コマの連続した静止画として撮影しており、逆に言えば1秒間に24コマ分の少しずつ動いている絵を撮影すればその絵は動いて見える。つまり1秒間に24枚もの絵が必要（1枚の絵を2コマ、3コマずつ撮影したりもする。必ずしも1秒間にコマ数が多いほど良いというわけではない）だが、基本的に動きはFinal Cutのモーションキーで動かしたり、描いてもまばたきや口の動きだけだったりあまり動かない。アニメーションとは言えないかもしれないが「このソフトでどれだけアニメっぽくできるか」という挑戦である。

①脚本を作る

まず最初に脚本を作成し台詞や物語の流れを作る。SEなどはざっくりと、主にセリフと話の流れを文字に起こし、脚本にした。話

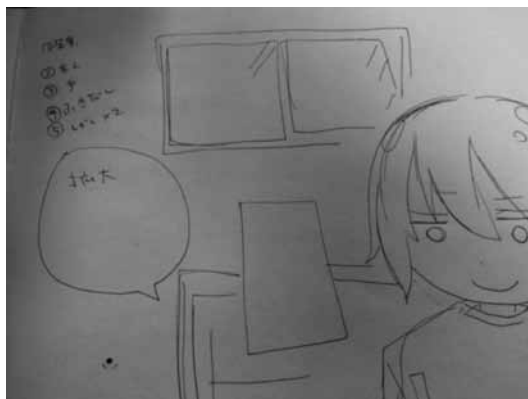
の流れなどは時間がかかってしまったが、映像の時間は制限がなかったので、時間を気にしないという意味では書きやすかった。

②ネーム、キャラクターデザイン制作

次にキャラクターデザインと脚本を元にネームを作成する。これは絵とセリフの流れを把握するためである。そして音声もこの時に収録した。アニメにするのでコマ割りはあまり考えなかったがキャラクターの表情や動きを重視して書いた。キャラクターデザインについては「それぞれのキャラクターについて」で述べた通りである。

③必要なカットの把握

このネームを元にアニメーションに必要なカットがどれくらいあるのか把握するため、新たに絵コンテのようなものを描いた。ただ流れを把握するための絵コンテは作成しなかった。理由は自分の中にすでに流れがあったので二度手間になってしまう恐れとネームで十分把握できたからである。



一番最初のシーン。人物、背景、本棚、ふきだしなど5枚のカットを描く必要があった。全て1枚にまとめなかった理由はカットごとに分かれていた方が後々編集しやすかったのとキャラクターを動かしやすいという理由である。

④清書、取り込み

コピー用紙に必要なカットをシャープペンシルで下書きした後、ポスカで清書し、出来上がったカットをスキャナで取り込んでいく。



左の画像は背景に、人物をどれくらいの大さきで描けばよいか決めるために背景のカットに紙を重ねて人物のカットを描いた。

⑤着色

あらかじめ作成しておいた色彩設定画を元にPhotoshopで着色していく。基本的な色は決めておいたが作業の簡略化を考え、一部を除き陰の部分の色はレイヤーを重ね乗算モードにし、薄い灰色で着色した。こうすることで、色別に影の色を作成する必要がなくなった。

⑥編集

着色したカットを今度はFinal Cutに取り込み、ネームと録った音声に合わせていく。口の動きもできるだけ違和感のないように合わせていった。また、足りないカットや付け足した方が良いカットを随時加え、テンポの良さを考えセリフを少しカットするなど手を加えた。口の動きや瞬きだけでは動きが少な

すぎるのでモーションキーを使って動きを加えた。同じカットをいくつか使用しているが、モーションキーで登場の仕方を変えたり背景の色を変えたりして変化を付け加えている。

BGMはフリー素材やアニメのサウンドトラックを使用した。出来るだけフリー素材を使いたかったが、“それなり”の空気を出すには卑怯かもしれないが、『ギャグ漫画日和』などのギャグアニメのBGMを使用した。

収録・編集過程での苦勞

苦勞したのは「沖田さん」というキャラクターを掴むことであった。私の場合キャラクターを先に作り上げるのではなく、物語の中に放り込み、どう動くかを見る。「わたし」は平凡な大学生であったために特に自分自身演じる際に苦勞はなかったが、沖田さんは私も声の担当の町田君も苦勞した。設定にあった「ゆるい・子供っぽい」という簡単なイメージだけでは急に演じることは難しかった。また自分の中に「沖田さん」のイメージはあるけれど、他人にそれを明確に伝えなければ意味がない。自主制作ドラマでも自分の中のキャラクターはあるが、それを実際に演じてもらう際には「思うようにしてください」と丸投げの

部分があり私自身の悪いところだと反省している。


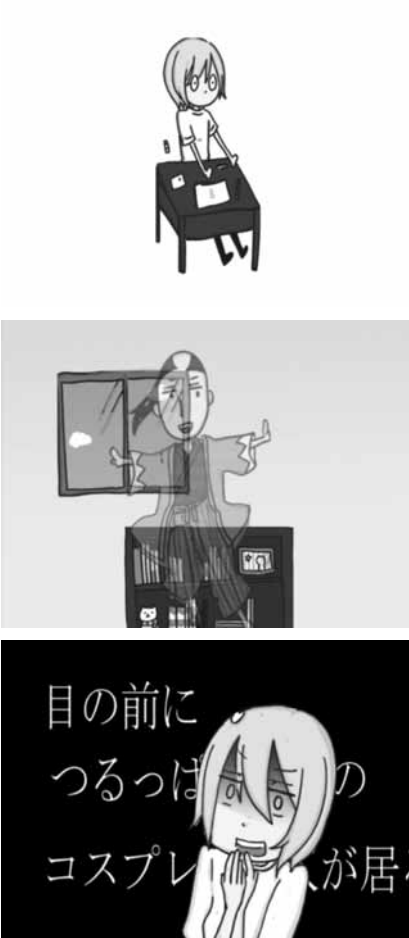
編集においてはバラバラのピースが集まり、一つになっていくワクワク感があったので一番楽しい作業であったが、カットの少なさがテンポのいい部分と悪い部分の差を生み出してしまった。どうすれば動きが生まれるのか、少ないカットでテンポよく見せるにはどうするかを考えるのが苦勞した。また私はもともとBGMをつける作業が苦手で、この作品もこのBGMは本当に合っているんだろうかという不安を抱きながら作業した。些細な動きにもSEを付けることでテンポがよくなるのだと痛感した。

「沖田さんとわたし。」あらすじ

ある日「わたし」のところへ、いきなり待のコスプレをした人が現れた！なんとあの有名な歴史上の人物「沖田総司」であった。ちょっと待て、色々違うんじゃないか。見た目とか話し方が何故か現代風だしちょっとよくわからないし。

…一体何しにここに現れたんですか！平凡だけどちょっとオタクな女子大生「わたし」とやたら軽い、現代の言葉を使いまくる沖田さんによるギャグアニメ。

絵コンテ・補足

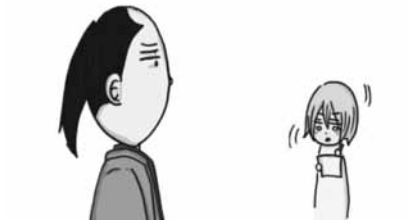
	<p>はじまり</p> <p>自分の部屋で絵を描いているわたし。描いている途中に赤い絵の具がなくなる。これは最後のオチへ繋がる大事な部分。</p> <p>手の部分は角度を変え、右向き左向きの2枚を組み合わせて動いているように見せた。また絵の具も、液体の部分をモーションキーを使い、絵の具から滴り落ちる動きを表現した。</p>
	<p>沖田さん登場</p> <p>突然大きな音をする。</p> <p>その音の正体はどこからともなく落下してきた沖田さんであった。</p> <p>「よっ」と呑気なあいさつにわたしは顔面蒼白になる。</p> <p>SE(SoundEffectの略。効果音)は文字で表せば「ドスン」だがインパクトを重視し爆発音を使った。沖田さんの登場はモーションキーを使い、下から飛び上がるようにした。</p> <p>驚いているカットでは黒背景に白字で主人公の心の声のセリフを表示。文字が切れているのは演出である。</p>



沖田総司って…

目の前に現れた人物に名前を尋ねると沖田総司だと名乗る。

新撰組の沖田総司なのかど再度尋ねるカットでは背景に沖田総司の Wikipedia を引用した。この演出はハチさんの「マトリョシカ」という曲のPVのワンシーンのパロディなので、知っている人がいれば是非にやりとして欲しい。




思っているのと違う

目の前の沖田総司を受け入れられないわたし。わたしにとっての沖田総司は二次元の沖田総司だからである。

「沖田総司ってこうじゃないの」と絵を描き見せるが「何、この美化されまくった俺は!？」と一蹴される。もちろん江戸時代にこのような髪型をしているわけがない。それを本人に否定され「これが現実か」と目の前の人物が沖田総司であると飲み込み始める。

「美化されまくった俺は!？」のツッコミは吹き出しで文字を表示させた方が画面に動きが出るので採用した。イラストばかりでは動きが少なすぎるのと変化が乏しいのでこの演出は度々使用している。

 	<p>ものわかりいい沖田さん</p> <p>江戸時代の人間にしては現代のことを理解しネット用語まで話すのは何故かと言うと雲の上から色々なことを見て覚えたらしい。</p> <p>「ナウでヤングな言葉づかいもそれで覚えたんだぜ!」と言うボケ要素も入れた。 全然ナウくないしヤングじゃない。</p>
  	<p>本当の沖田総司なら</p> <p>「本当の沖田総司なら、史実以外のことも知ってるはず」と問い詰める。しかし「それを言ってしまうと歴史が狂ってしまう」と返され、突然吐血する。</p> <p>歴史を狂わさないように話そうとすると吐血して結局話せないという設定である。</p> <p>このくだりは一瞬ではあるが、この物語の唯一と言っていいシリアスシーン。わたしの表情も他と比べて少し真剣である。また吐血のカットは赤色にし、背景が白ばかりでは単調なので変化を付けた。</p> <p>このように分かりやすい場合は良いがそのシーンにあうよう色を考えることが少し難しかった。</p>



真実は残酷

せめて歴史を狂わさない程度話を聞こうとするも「100年以上も前の些細な出来事など覚えているわけがない」と一蹴され舌打ち。わたしは「事実」よりも「新撰組の日常」に興味に向いている。



「実は…」と歴史を狂わさない程度話を暴露するも、わたしにとっては聞くに堪えられない内容=理想を打ち砕く内容のため、わたしは耳をふさぎ涙目になる。

少しではあるが動きのあるカットを増やし、モーションキーを使って動きを出すなど画がそれなりに動いているシーンだ。



理想と現実と…

聞きたくなかった事実を知ってしまい悲観する。さらに追い打ちをかけるかのようにさえない沖田総司がかっこいい二次元の沖田総司の物まねをし主人公のHPはゼロに。

	<p>納得がいかない</p> <p>「外国人観光客には人気なのに」と沖田さんは言う。そりゃそうだ、サムライは外国人に人気なのだから。</p> <p>そしてネットでの「ヒラメ顔」と言われていることを気にし、Twitter アイコンをヒラメにするなどよく分からない沖田さん。</p> <p>Twitter のトップ画面は自作。少し作りが甘いのが悔やまれる。</p> <p>アイコンのヒラメ画像は下記のサイトからお借りした。</p> <p>http://www.sozai-page.com/02_sozai/a/a01/01_list/hirame01.html</p>
	<p>終わり</p> <p>突然吐血してしまう。ここでようやくわたしのところに来た理由が明かされる。</p> <p>「空気の汚くなった現代でも、この部屋には空気清浄機があるから大丈夫かなと思った」らしい。</p> <p>沖田さんは、文明などが発達した現代は非常に面白いが、病によくないため来ることを控えていた。</p> <p>空気清浄機があっても、どうやらタイムリミットらしい。沖田さんは突然消えてしまった。</p> <p>一体今までの出来事は何だったのか。</p> <p>思考が停止してしまったわたしは最後に一言「赤い絵の具切れてたんだって、これ（血）使えるかな」と呟く。</p> <p>オチへ最後のくだりが少し強引過ぎたと思う。ここもまた一瞬のシリアスを入れた。</p>

反省点

まずは脚本制作に時間がかかった。構想自体は10月初めにあったのだが、形になるのに時間がかかった。あれこれ考えすぎて逆に煮詰まってしまうことはこれまでの作品制作で陥ってきたので、そうならない様に思いついた設定や話をメモするなどした。それにもかかわらず「こっちの方が面白い」「この設定はどうだ」と一人で考えては結論が出ないまま日が過ぎてしまった。周りに聞いてみればよかったのかもしれないと思う。

脚本に時間がかかってしまった為、カットを描くことも収録も短時間での作業になってしまった。カットは66枚ほどを1週間で書きあげ、収録に至っては打ち合わせを兼ねて2時間ほどだった。時間が多ければよいということではないが、演出や演技面などもう少しこだわったのではないと思う。編集自体も自身の力を少し過信していたことも反省点である。素材と音源さえあれば、すぐに作品はできると思っていたが、実際は必要なカットが足りなかったり、音声の編集だったり、演出上カットの追加を行ったりした。

収録・編集過程の苦労でも触れたが、ざっくりとした説明で沖田さんを演じてくれたことには感謝の言葉しか出ない。収録自体もスケジュールが急に変更になったりと申し訳なさでいっぱいである。

脚本の内容に関しては深夜テンションで書きあげたが、翌日になり、やや気恥ずかしい状態というのがしっくりくる。「これは面白い!」と書きあげた瞬間は思っていたが、収録や編集段階と時間がたつにつれて「なんだこれは、何故こんなものが面白いと私は思ったのだろう」とマイナス思考になることもあった。決してギャグが面白いわけでもないし得意でもないのだが、これまでに自主制作などで作った作品はどれもギャグテイストだったので自分の特徴なのだと前向きに捉えた。

この作品の出来に満足しているかと言われれば、そうでもないが「新撰組」「アニメーション」で作品を作れたこと自体は満足している。また今後も今回の方法や反省を活かし個人でアニメーションを作りたいと思う。「沖田さんとわたし。」

は大学4年間の集大成でありこれからの新たな始まりとなる作品になったと私は思う。

使用音源

米『ギャグマンガ日和』サウンドコレクションより

01: BGM Mix ① 05: BGM Mix ② 09: BGM Mix ③

13: BGM Mix ④ 18: ハッピーエンディングカラオケ

おんこうくん Vol.3

4 心理的 Se ひらめき

FREE USE MUSIC

306 報道バラエティ 訪れ…

FUM-Soundeffects2

鳩、ひよこ、大砲

クレジット

作品名「沖田さんとわたし。」

脚本・画・編集

福正奈未

声の担当

沖田さん / 町田康治

(メディア社会学科 2 回生)

わたし / 福正奈未

音声収録

高羽常士朗

(メディア社会学科 1 回生)

協力

京都学園大学放送局

参考・引用資料

有吉末充 アニメ文化論 レジュメ

司馬遼太郎 1972 年 司馬遼太郎全集 7: 新撰組血風録 文藝春秋

デザインファクトリー 2010 年 薄桜鬼 DS アイデアファクトリー

薄桜鬼 新撰組奇譚 ストーリーブック上巻 2009 年 株式会社エンターブレイン

増田こうすけ 2000 年～2014 年 ギャグマンガ日

卒業制作 自主制作アニメ「沖田さんとわたし。」

和 集英社

柏葉ヒロ 2013年 壬生狼ヤングゼネレーション
小学館

自主制作アニメを作ろう！スタジオ金魚色

<http://moyashin.jimdo.com/>

沖田総司

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B2%96%E7%94%B0%E7%B7%8F%E5%8F%B8>

ハチ【オリジナル曲PV】マトリョシカ【初音ミク・GUMI】(0' 24 ~ 0' 28)

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm11809611>