

## 3Dアニメーションの作り方

1. はじめに
2. 7つのコンセプト
3. 観客
4. キャラクター
5. シーン
6. 動き
7. セリフ
8. テクニク
9. 媒体

# はじめに

## ■ 演技の起源

シャーマニズム

## ■ 演技の違い

アニメーター：芝居の展開を予測する。

登場人物の感情を、どのような  
「動き」で表現するかを考える。

俳優：芝居の展開を予測しない。

登場人物になりきるので、「動き」は自然に生まれる。

# 演技におけるコンセプト

- ① 思考は感情を生み、感情は行動を生む。  
人間は考える生きもの。人はただ動くのではなく理由があって行動する。思考→感情→行動
- ② 演技はリアクションである。  
すべての演技はリアクション。  
リアクションの後、何らかの行動をおこす。  
行動のきっかけになるのが感情。
- ③ キャラクターは目的を持たねばならない。  
演劇的な行動には、目的があり、意味がある。

# 演技におけるコンセプト

- ④ キャラクターはある出来事によって別の行動をとるまで、ひとつの行動を続ける。
- ⑤ すべての行動には「動き」が存在する。
- ⑥ 観客は感情に共感する。  
アニメーターの目的は、「動き」による感情表現。
- ⑦ シーンは交渉である。  
演技のシーンには交渉（障害・対立）が必要。  
キャラクターは障害を乗り越えようとする。

# 観客

## ■ 俳優と観客の契約

演技者はキャラクターの重要性を語り、  
観客は「契約」に基づいて疑問を差し挟まない。

## ■ 舞台俳優とアニメーター

アニメーター：自分で観客を想像する

俳優：観客からフィードバックを得る

優れた演技者は自分が舞台に立つ価値を見出し、  
観客に語るべきことがあると考える。

# キャラクター

## ■ 本能の分析

本能は人間を行動に駆り立てる動機。

本能的な強い衝動は、キャラクターが欲しているものを効果的に説明する。

人間という種にとって好ましい、セックスを好み、悪いことである近親相姦や嬰兒殺しを嫌悪するようになっている。

イカれた殺人犯よりも、子殺しをする親のほうが観客にショックを与える。

# シーン

- シーンは途中から始まる  
シーンの前や後の時間も存在する。
- 感情と共感  
観客は感情に共感する。  
感情を理解してもらうことはアニメーションの目的であり、演技の重要な要素。
- 演技は自らをさらけ出すこと  
演技はキャラクターを「作り出す」ことではなく、  
自分の中のキャラクター性を「解放する」こと。

# 動き

## ■ ボディ・ランゲージ

演技は内面の衝動が、身体を通じて自然に表現されたもの。理由も動機もなしに、動くことはない。

身体でもっとも表現豊かなところは顔ではなく、手と腕。まず身体の演技を作ってから、表情に取り組む。

## ■ パワーセンター

パワーセンターの位置を変えてみる。



# セリフ

## ■ 台詞

動きは言葉に先立つ。

プレスコの場合は、台詞によって表現される、内面の衝動を見つけなければならない。

## ■ 会話

会話のやり取りをうまく進めるには、積極的に聞いてあげる。

聞いているときも、何かを「して」いなければならない。「する」とは、目的を追求する行動をとること。

# テクニック

- ライブアクションを参考にする  
プレスコの場合、アニメーションの参考に声優の演技を録画することがある。その演技は、声を録音するための演技。
- ロトスコープ  
実写の演技をコピーしたり、トレースすること。
  - ・ 演劇的な自発性
  - ・ 演技する感性

# テクニック

## ■ モーキャップ

演技者は観客のために演技する。

演技は演技者の解釈を観客に伝える芸術。

- ①キャラクターは何を望んでいるか。
- ②登場するキャラクターどうしの関係。
- ③「その前の時間」は。
- ④「その後の時間」は。
- ⑤観客の視点
- ⑥シーンにおける交渉は何か。

# 媒体

## ■ テレビゲーム

観客は舞台の上に立っている。

共感の条件は、距離があること。観客はキャラクターをコントロールしてはいけない。

- ①シーンは途中から始まる。
- ②別の行動に移るまで、ある行動を続ける。
- ③言葉をジェスチャーで説明しない。
- ④他のキャラクターの現実リアクションする。
- ⑤笑いをとるならシンプルに。