

レイアウトの歴史～絵の中に空間を作る事を中心に～ 事前通知テキスト

(ただし現在の予定です。変更の可能性もあります～)

始めに

○本講座は、アニメのレイアウトにおいて、技術的に把握が難しい『アニメーションにおいて絵の中に空間を作る事』の、発達の歴史を中心に解説する講座です。

○本講座では、レイアウトの定義を『キャラクターの形や動きと、背景で示される空間を一致させて、作品にとって効果的な絵作りを行う作業、もしくはその作業によって用紙に描かれた絵』と、します。

・・・これを分解すると、レイアウト作業に必要な事柄になります。

☆レイアウト作業に必要な絵とは

●その作品に求められる絵になっているか。

<原則です。ここでいう『作品』には、『演出、作画監督が求めるもの』が含まれます。大きくは『監督、プロデューサー、観客が～』まで含みますが、実作業としてはもちろん『演出、作画監督がOKを出すもの』が最初の重要なハードルです。仕事ですから『必ずしも自分の満足のための絵ではない』ところがスタートです。>

●キャラクターのデザインと動きに合致した空間になっているか。

<パース(遠近法)やカメラ(レンズ)の理解はここに含まれる事柄です。ただこの講座では、どちらかという、アニメ独自の『キャラクターから作られる空間』を、何とか伝えたいです。『空間ビート(空間等高線)』『線の強弱による遠近表現』等にもできれば触れたいです。>

●作品にとって効果的な平面構成、空間の構成になっているか。

<この『構成』に関しては今回少ししか触れません。作品よっての傾向の幅が広く、本講座内ではまとめられないと判断しました。ただ、構成による『リズムによる構成』『シルエットによる構成』に関しては、基礎的な事なので何とか触れておきたいです。>

(『空間』についても作品による幅はあるが、『構成』ほどの幅ではないと判断しました。)

■他にも必要な要素はあるかもしれませんが、本講座はこの『空間』を中心に説明して行く中で『構成』にも触れるという形にする予定です。

■また、今回の講座では、『絵の中に空間を作る事を中心に』するため、広角表現がどのように発達したかが説明の主な流れになりますが、翻って、標準～望遠表現の重要性は、指摘しておきたいところです。

○以下は具体的に取り上げる人物と作品です。

◆レイアウトの歴史前半<キャラクターのための空間・人間の『認識』で描かれる空間一が成熟して行く過程>

・東映動画初期 『白蛇伝』<1958>まだレイアウト・絵の中の空間という概念が薄い時期、演劇的。

・森やすじさん 『こねこのスタジオ』<1959>キャラクターから生まれる『演劇舞台』としての空間の完成。キャラクターが画面の何処に居ても破綻が無いパースを意識した空間描写。

・宮崎駿さん①『場面構成』時代 『太陽の王子ホルスの大冒険』<1968>『長靴をはいた猫』<1969年>『どうぶつ宝島』<1971年>

『キャラクターが画面の何処に居ても破綻が無い空間』を、奥から手前まで拡大。

建築・ランドスケープの描写

生活文化の描写

広角描写への意識、空間のデフォルメ。

手前から奥、奥から手前への移動。

手前の空間の意識(ナメ描写)

・Aプロ『ど根性ガエル』<1972~1974>一芝山努さん、小林治さんー平面構成、広角レンズ的描写、小林七郎さんーパース描写

☆『リズムによる構成』

・宮崎駿さん②『レイアウト』時代 『母をたずねて三千里』<1976>

カメラの『位置』を意識した描写

レンズ特性を意識した描写。

標準・望遠レンズを意識した描写。

☆『三千里』の時のパース変化の説明。『圧縮法』（→西澤晋さん）。

空間のデフォルメー奥を望遠、手前を広角にする（→湖川友謙さん）。

複数の消失点設定

構造的な集落・都市の描写

宮崎駿さんの①と②の間における、高畑勲さんの影響を考える

日本映画の画面、アニメの絵と合わせた『望遠から標準レンズ的な画面、平面性の確保』

→日本映画の標準から望遠レンズによる絵作り。

→マンガ・アニメのキャラクターの平面性に沿った絵作り。

→ドラマ描写にキャラクターの広角描写は必要ないという判断。

→客観的描写へのこだわり。

・金田伊功さん 『ダイターン3』<1978~1979>動きとアングルで、広角の空間表現を押し広げる。

・板野一郎さん 『超時空要塞マクロス』<1982~1983> 湖川友謙さんの空間描写の整理（奥のパース描写を圧縮気味に、広角表現は手前だけに）

ーを、スピード速い動きで表現。

☆キャラクターから作られる空間

☆空間ビート（空間等高線）

☆シルエットによる構成

☆線の強弱による遠近表現

◆レイアウトの歴史後半<正確なパース表現、実写的カメラ表現ーを高めていく過程。その技術のキャラクターアニメへの収束>

・宮崎駿さん③『演出』時代（山本二三さん、松浦裕子さん）『新ルパン三世 #155 さらば愛しきルパン』<1980> 精緻な現代の都市描写。

☆現実とのシームレスな継続感の始まり。

・大友克洋さん 『AKIRA』<1988> 緻密で現代的な都市描写。

・押井守さん 『機動警察パトレイバー the Movie』<1989> 『機動警察パトレイバー2 the Movie』<1993> 作品内容による現代都市の描写の変化。パース表現の進化。写真レイアウトの多用とその整合性。レンズ意識の実写化。→今 敏さんへ

補足：渡部隆さん 正確なパース、レンズ描写ーの先駆け（『王立宇宙軍』、『AKIRA』、『機動警察パトレイバー the Movie』、『機動警察パトレイバー2 the Movie』、『イノセンス』）

・『MEMORIES 彼女の思いで』（森本晃司さん、井上俊之さん、今敏さん）<1995> キャラクターと空間のさらなる整合化

・沖浦啓之さん 『カウボーイビバップ天国の扉(OP)』<2001> パース、レンズ、デッサンの整合化、精緻化。

☆余談：パースの精緻化によるカメラ（観客の頭）の固定感。

・今 敏さん 『東京ゴッドファーザーズ』<2003> パース、レンズ、デッサンの演出的深化。写真・レンズ空間の理解、対応→レンズ意識の構成。（原図における空間の把握感→☆線の強弱による遠近表現の補足）

・『新世紀エヴァンゲリオン』<1995~1996>（本田雄さん） 日常描写での広角パース描写の多用。

・細田守さん（山下高明さん） 『劇場版デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム』<2000> 日常描写の広角表現の常態化。客観化。

・京都アニメ 『けいおん!』<2009> アニメ的なキャラと作品空間の破綻の無い描写。広角から望遠まで幅広い表現。

○空間表現の流れとして、ここまでを取り上げますが、現在のバリエーションとして、できれば以下の方にも触れたいです。

・湯浅政明さん 『ピンポン』<2014> 広角空間表現を、デフォルメした平面描写化。

・西澤晋さん 『ゴルゴ13』<2008> 望遠レンズ派。優れた平面構成。標準から望遠を使用した名作日本映画に範を求める。

よりリアルな表現のため、望遠と広角のミックスした描写の否定。

以上です。

・・・ここまで行けるかどうか・・・（さらに他の資料を基にした小さめの講義と、質問コーナーも取りたいです）・・・講座の日まで、今少し検討します！

第3回レイアウトの歴史講座 質問集

応募時の質問にお答えしています。講座前の参考までに御覧下さい。

Q:「もちろんレイアウトがうまくなるには実際に量を描く事は欠かせませんが、この『手応え』を是非受講者の皆様へ伝えたいと思っています」こちらの手応えについてより詳しくお聞きできたら幸いです。

A: はい、何とか伝えたいです。よろしくお願いします。

Q: 望遠レンズと広角レンズの描き分け

A: これに関しては、『パースの基礎講座』で理論的な解説があります。

実際のカメラ・レンズの事は『レイアウトのためのカメラ講座』で。

『実践的パース講座』ではこの描き分けについてはさほど触れません。

『もっとパースの事が知りたい人のための透視図法講座』では、より深い理論的な事でお答えする形になります。

『レイアウトの歴史講座』ではアニメの画角の捉え方の歴史的変化を見て頂いて、日本のアニメがいかにカメラのレンズのような表現を手に入れていったかを解説する形になります。

しかし結局『描き分けの習得』には、やはり実際に絵を描く事が欠かせないと思います。ただこれは長期的な研鑽が必要です。

本講座群はあくまで時間内で解説するための理論、もしくは理論的な内容が主になります。ぜひ研鑽は日々の自分の努力として積んで頂きたいと思います。

しかしその中でつまづく様な時に、本講座群の話から導かれるものを役立てて頂ければ・・・と考えています。

(思惑と違ったらすみません、御容赦下さい)

Q: コンテ上連続でバストアップが続くときの切り方

A: これは・・・すみません、ちょっと具体的内容のイメージが難しい質問です。

・・・バストアップが続くカットで印象が良いなと思ったCMのリンクを上げておきます。

2本ありますが、いずれも最後の方で4人の人のバストアップが連続する同じカットの連続があります。短い中ハッキリ区別があって記憶に残っていました。

(まあ、こういうのは実写の方が画面の情報が多いので区別がつけやすいのですが)

<https://www.youtube.com/watch?v=yPXPb0FzDRg>

アニメだと最後の二人のアングルや顔の大きさがあまり変わらないのが『繋がってしまいそう』でちょっと怖いですが。

・・・こういう答えで良いでしょうか・・・?

違ったらすみません、御指摘下さい～

Q: 今年原画試験を受けるため、レイアウトについての知識をつけたいと思い応募させていただきました。

A: それは・・・責任を感じますね・・・わかりました。

本講座はかなり情報が多く理論的な解説が主なので、初心者だと全部は受け取れきれないと思いますが、一度に何もかもを理解する必要はありません。初心者向けの習熟のための順序も解説して、資料もお渡します。その時の自分に必要と思われる所を少しずつでも理解して頂ければと思います。

Q: 多重パースのとり方やどういう場面で使っていくのが効果的なのか知りたいです。

A: これに関しては前年の『パースの基礎講座』のQ&Aで類似の解説がありますので、そちらを参照して下さい(絵が入っている解説の部分です)(質問者さんが『多重パース』と呼んでいるものがこれで合っていればの話ですが・・・)。

前年の『パースの基礎講座』の配布資料

http://janica.jp/course/perspective/basic01_handout.pdf

『多重パース』の例は上記のリンクで例示したもの以外、歴史講座の映像の中にもあり、私としてはさらに資料を使って説明したい所なのですが、資料作成が間に合うか微妙です。間に合わなかったら御容赦下さい～

Q: 望遠レンズだったり広角レンズだったりをどうかき分けるのかが全くわからないので、手掛かりが欲しいです。

A: 同種の質問が上にありましたね、ご参照下さい。

繰り返しますが、実際の習熟には手でたくさん描く事がかせないと思います。ただ、質問者さんが言われる様に、何とか『手掛かり』になればと思って開催する講座です。お役に立てればと思います。

Q: 背景ですが、レイアウトを修正することも仕事の一つになりつつあるのでぜひとも参加したいです。

A: これは・・・恐縮です。レイアウト講座を開催するものとして、むしろこちらが背景・美術さんに『レイアウト修正』のお話を聞きたい所です。今回そんな時間が取れるかは微妙ですが、本講座が何らかのお役に立てればと思います。

Q: 法律の大学で勉強していたこともあり、絵に関しては疎いです。その点を補うことができれば、と思い申し込みさせて頂きました。

A: 分かりました。初心者の方にはかなり情報量の多い講座ですが、一度に全部理解する必要はないですし、資料もお渡しますので、その時の自分に必要と思われる所を少しずつ理解して頂ければと思います。

Q: パースに沿って描いても画面が決まりません。パース以外で絵面をカッコ良く決める要素とは何でしょうか。

A: 質問者さんが疑問に思われるのはもっともで、この場合はパースで考える前に、平面構成(画面構成)を考えるのが、標準的な順番では思います。その平面構成で絵面が決まらなるとパースで空間を補っても上手くいかない事が多いです。

一般的に言われる『パース』に『奥に向かって集中するパース線』をさす場合があります。この『奥に向かって集中するパース線』は観客の意識を引きつけるので、格好良く見せる効果が確かにあります。そこからだと思うのですが、アニメ業界には「パースの線を描けば画面が格好良くなる。空間表現ができる」という誤解も多いです。

質問者さんはそこに疑問を持たれたのではないかと受け取って『平面構成』の話をしました。これに関しては『歴史講座』と『もっと深くパースの事が知りたい人のための透視図法講座』で少し解説します。

Q: 演出としてのレイアウトに対する向き合い方。アバウトですが。。。

A: 結果的な事を言えば、『レイアウトの表情・ニュアンスがそのカットが求める内容に合致しているか』であると思います。

実際は空間の整合性の修正に追われる事が主になっているのではと思います。これは『動くキャラクターと背景の整合性を合わせる事』が絵画の技術的にやや特殊で難しいからだと思います。

本講座はアニメのレイアウトの歴史を映像で振り返る事で、その点の解説をしたいと思っています。

・・・答えになっているでしょうか？

Q: 歴史を学びレイアウトを描く意味を明確にしたいと受講を希望しました。格好良い画面構成を学びたいです。背景にキャラクターをのせる時に空間をうまく作れずのっぺりとした絵になってしまうのが悩みです。よろしくお願ひいたします。

A: わかりました。御質問の内容は本講座にて解説したい内容です。こちらこそよろしくお願ひします。

一点、『背景にキャラクターをのせる時に空間をうまく作れずのっぺりとした絵になってしまうのが悩み』との事ですが、まず自分が描くキャラクターが、『ちゃんと空間をまとっている様に描写されているかどうか』を確認して頂きたいと思います。いかがでしょうか？

講座内でも解説しますが、多くのアニメーターにとって、第一歩はそこからになると思います。

こちらのリンクの最後から6番めのQ&Aで同種の質問に少し詳細に答えています。良かったら御参照下さい。

前年の『パースの基礎講座』の配布資料

http://janica.jp/course/perspective/basic01_handout.pdf

Q: 絵コンテを描かれる際、レイアウトについてどんな風に意識されて描かれているのでしょうか。またご自身の意図を、絵コンテ上、もしくは直接口頭で、アニメーターにどのように伝えられているのか、伺えると嬉しいです。

A: え〜と、講座の意図からやや離れるので、なるべく簡単な答えで失礼します (^_^;)。

絵コンテでは、なるべくニュアンスや空間的整合性を考えて、レイアウトの参考になるように描きます。しかし一方できるだけ描き込みすぎない様に心がけてはいます。コンテでレイアウトの事をどこまで考えるべきかは難しい所で、『作品で求められているレベルや個人の能力以上に考えすぎる』よりは早く上げるべきなのは間違いないからです。

コンテのト書きにせよ演出の際の口頭での伝達にせよ、ニュアンスについての説明はやや控えめにして、内容の作画手順の説明で手一杯な事が多いです。

その点宮崎駿さんのコンテはニュアンスが多くて読んでいても楽しいですね。その方がアフレコ等で声優さんの参考になる事もあるようです。

しかしアニメーターさんに向けて過剰にニュアンスを説明しすぎるとかえって迷われる事も多いので、ニュアンス説明はポイントのみに絞って、むしろ作画手順の説明を主体とするのが自分の傾向です。

Q: 年齢的にも経験年数的にも新人と言っていいのか悩みます。20代半ばの人に混ざるのが少し恥ずかしいです。もし、参考書籍等あれば教えて頂ければ幸いです。また動画配信などされる予定はありますか。

A: 応募ありがとうございます。参加者は必ずしも初心者の方だけではないので大丈夫です (^_^)。そこはお気兼ねなく御参加下さい。

参考書籍など、改めてリストをお渡しします。

また、動画配信は残念ながら予定ありません。今のところ開催側の将来的課題とさせていただきます。

よろしく申し上げます。

以上、講座開催前のQ&Aでした！

それでは講座にてお会いしましょう。

参考資料

- 資料 1 - 1 宮崎駿さんの「母をたずねて三千里」のときのパースの指示
- 資料 1 - 2、3 短縮法の参考絵画（死せるキリスト）（募兵ポスター）
- 資料 2 - 1 箱の中の人体①（やさしい人物画）
- 資料 2 - 2、3 箱の中の人体②③（風景デッサンの基本）
- 資料 3 - 1 ~ 7 田中達之さん連載（レンズ、パース）
- 資料 4 - 1 線の強弱による遠近法
- 資料 5 - 1 35mm 判 焦点距離と画角

- 資料 1 - 1 宮崎駿(1991年)『母をたずねて三千里(ニュータイプイラストレイテッド・コレクション)』, p. 137, 角川書店.
- 資料 1 - 2 アンドレア・マンテーニャ(1480年頃)『死せるキリスト』.
- 資料 1 - 3 ジェームズ・モンゴメリー・フラッグ(1917年)『募兵ポスター』.
- 資料 2 - 1 A・ルーミス(2000年)『やさしい人物画』(北村孝一訳), p. 41, マール社.
- 資料 2 - 2、3 湯浅誠(2013年)『風景デッサンの基本』, p. 180-181, ナツメ社.
- 資料 3 - 1 ~ 4 田中達之(2010年)「個人制作アニメ・メイキング Vol3 レンズについて」, 『季刊エス』2010年01月号(29号), p. 98-99, 飛鳥新社.
- 資料 3 - 5 ~ 7 田中達之(2011年)「個人制作アニメ・メイキング Vol8 パースについて」, 『季刊エス』2011年04月号(34号), p. 80-81, 飛鳥新社.
- 資料 4 - 1 レイ・スミス(1995年)『遠近法—用具と基礎知識』(佐伯雄一訳), p. 26, 美術出版社.
- 資料 5 - 1 「画角」(2014年8月23日(土) 13:43 UTC の版)『ウィキペディア日本語版』。
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%94%BB%E8%A7%92>