

## レイアウト講座【歴史編】(第8回) 質問とアンサー

**Q1: 絵コンテの読み解き方、絵コンテからレイアウトを描くときに気を付けていること。**

A1. すみません。この質問は本講座の趣旨とは違って、答えにくく、また、この話は単独で1つの講座になるレベルなのでここではすいませんが割愛させていただきますご容赦願います。

何とか歴史講座に引き寄せて答えると、『この作品は歴史的にはどのあたりのレイアウトが求められているか?』を考えてみては一と思います。

**Q2: バストショットの処理が結構難しいです。いい収まりがまだ手探り状態です…頭を入れるのか入れないのかの違いなど、演出さんの意図など、演出についても知りたくなってきました。**

A2. これまた難しい質問ですね…

具体的な絵がないので、詳細が分かりませんが、思いつくところで少し話します。

一応ベタなところで、バストショットだと背景との合致感が分からなくなるので、絵を縮小して足元まで描いて背景と合わせるといったことがあります。

しかし質問者の方の疑問はその話では無いのかもしれませんが。

そこでまず、写真系のサイトとか見てみました。

(ちなみに、写真系のサイトだとバストショットとアップショットがちゃんと分けられていますが、ごっちゃになってるようなサイトもありました。

果たして質問者の方が本当にバストショットとして疑問なのか、それともアップショットのことを指しているという事は無いのかと少し迷いましたがここでは文字通りバストショットとして答えていきます)

基本的なバストショットだと大体首あたりが真ん中になって頭上には隙間があります。

頭をフレームから出していく絵作りもあると思います。

その場合、その画面の中のキャラクターの感情と言うよりは、もっと客観的な視点でそのキャラクターを見ていると言う印象が強くなります。

たとえば極端な話、バストショットでも、目が入らない絵だとどうなるでしょうか。

絵の中のキャラクターの、感情が隠されて、わからなくなりますね。

キャラクターを中心から外していくと、このような客観的な絵になっていくと言えそうです。

(逆に言うとキャラクターが真ん中よりにあるとキャラクターの主観に沿った絵になるということが言えそうです)

キャラクターが真ん中(頭が切れない)の方が、キャラクターの気持ちがストレートにわかりやすく、一方でベタな絵作りといえます。

キャラクターの頭がフレームから切れていくと、キャラクターの心情分からなくなりますが、客観的な絵作りになって、ベタではない少しかっこいい感じもします。

演出的に見て、頭が入ったり消えたりすることでどのような見え方の違いになるかと言うことを少し解説してみました。

質問の答えになっているかどうか少し分かりませんが、ひとまず以上をアンサーとさせていただきます。

**Q3: パースの取り方、レイアウトの良い切り取り方がいまいちわかりません。よろしくお願いたします。**

A3. パースの取り方、レイアウト良い切り取り方がいまいちわからないと言うご質問です。

本講座が、この疑問の全てに答えると言う内容ではないと思いますが少しでも役に立てばと思います。

**Q4: コンテの描き方 構図 演出とは何か**

A4. すみません。残念ながらこの問いに関しては本講座と趣旨がかなり違います。

答えられなくて申し訳ありません。

本講座が間接的にでも役立てばと思います。

**Q5: 今まで動画と2原しかしてきたことがないのですが、レイアウトから原画に挑戦したいのですが、やはりスタジオに入って指導してもらえる人がいる環境がある方がよいのでしょうか?**

A5. はい。ざっくり言ってその通りだと思います。スタジオに入って指導してもらえる人がいる環境がある方が、一般的に良いと思います。

もちろん個別の事例は多々あります。自分の描きたい絵、描ける絵、進みたい方向、進める方向で判断

するしか無いのでは・・・と思います。

**Q6:キャラクターの背景の描き方が分からないので勉強させていただきたいです。**

A6. はい、わかりました。これももちろん全部にはお答えできないと思いますが、本講座が少しでもヒントになればと思います。

**Q7:昨今の3DCGと手描きのレイアウトの違い(良い点悪い点)について**

A7. 質問は、3DCGによるレイアウトのこと一だだと思います。その方向で答えようと思います。

3DCGによるレイアウトはそのままだと写真っぽくなります。

なので、写真的すぎる！一となると、NGな点。

写真的でカッコイイ！一なら、OKになります。

しかしこの様に言葉で言うと微妙で分かりにくいですね。

前提として説明しますが、実はカメラの画面って、素のままアニメの絵として考えると、違和感のある画面が多いです。

テレビや映画だと、カメラマンさんがそこを調整して違和感のない画面にされています。

しかし、ドキュメントとかだとカメラマンさんの調整がつかないで違和感のある画面がそのまま使われていたりします。ドキュメントだとそれが生々しさになったりして返って良かったりするのですが。

ドキュメントにしても、通常カメラマンさんは、違和感がないように画面作りをされています。なので全体では気になる事はそんなにはありません。

しかし、アニメは基本的に認識の上に成立した絵なので、そういった情報が整理されてない画面だと違和感が出るわけです。

一というのが、基本的な3DCGによるレイアウトの問題点なわけですが、昨今こういった問題はほとんど現場で調整されるようになりました。

少なくとも、以前ほど気になる事は無くなったと言えます。

現場はすごく工夫されてるのだと思います。

『ハイキュー!!』で3DCGを担当されている、ダンデライオンさんにお話を聞いたことがあります。やはりそのまま3DCGを使うのではなく、違和感がなくなるような調整をされている話をお聞きしました。

具体的には、上下方向のパスがつかないような画面にする一つは建物の垂直方向の線は、フレームの縦の線に対して全て平行になるように調整する一ということをされていました。

これも、写真のように見えなくする工夫の1つだと思います。

歴史講座では、画面が精緻になっていって、きちっとしたパスが求められる作品作りが盛んになっていった時期の話をしました。

しかし、現在すべての作品がそのようなきちっとしてパスを求めるような作品作りになっているかという、必ずしもそうではありません。一というか、そこまできちっとしたパスを全画面に求める作品と言うのは現在むしろ少ないでしょう。

(ただ全体的には昔より『きちっとしたパス』寄りにはなりました)

歴史講座でお話したように、パスの概念自体は、アニメーションにかなり早い段階であったわけなのですが、その時点ではそれほど精緻なパスには発展しませんでした。むしろ緩めのパスの方が当時の一般的なキャラクターには合っていたと言って良いでしょう。

しかし『新ルパン三世』最終話や『AKIRA』や『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』などの様に重い題材を扱うのと同時に精緻なパスとリアルなキャラクター造詣が求められる様になりました。

カメラで撮っている様なドキュメント感に意味があった作品群がここで生まれたわけです。

しかし今現在は、その反動もややあってか、そこまで重い題材で無く、或いは重くても、どちらかと言えば漫画的なキャラクターが求められる事が多くなり、作品全部をガチガチにパスを決めてリアルを求めると言うよりは、決める所と緩める所を使い分けて考える一という傾向の方が強くなったと思います。

同時に造形的にリアルなキャラクターもあまり求められていない傾向にあると思います。

なので、必ずしも写真的である事が優先的正解では無くなっているのだと思いますし、もう少し言うと、

私たちが考えるキャラクターに、写真そのままのレイアウトってそんなには馴染まないのだーという認識が常識化されていったとも言えます。

なので、手描きレイアウトの良さは、そういった認識の画面が『何となく』で描ける事になります。

しかし一方で、歴史講座でも少し言いましたが、アニメは常に映画・TVなどの実写一写真・カメラの映像と並列されていて、それらと比較される物です。

ですので、それらと比べると『嘘っぽく、漫画っぽく見えてしまう』—ということが起こります。

(この辺りはレイアウトに限らず、キャラクターでもそうですね)

なので、上手く描かないと嘘っぽく見えすぎてしまいがちなのが、良く無い所と言えます。

長くなりました。この辺でいかがでしょうか。

**Q8: 講座内容に副わないかもしれないのでその場合には結構ですが、長尺のFOLLOW時の引き素材を作るうえで望遠の素材の作り方、また地面が平面でないカットでのキャラ、建造物配置の考え方、ウソの付き方をできれば...**

**A8:** まず、長尺のフォローの時に引き素材を作る上で望遠の素材の作り方という質問です。

やはり望遠に見えやすい、フォローによってのパス変化がつきにくい絵にすることが重要かと思われます。

具体的には、ベタですが、ビル等は真正面系の絵にする事。正方形だったり、長方形だつたりにしちゃうということです。

※講座では触れませんでした。『正面』であれば方形でなくても良いわけで、日本家屋などや工場の三角屋根でも行けるわけです。



また建物であっても、球形の物や円形のものはパスの変化が分かりづらいので使えないと思います。

描いてみます。

もちろん、木とか森とか山とかも、パース変化はわかりづらいので、使いやすいと思います。

だめな例も、描いてみます。

つまり、移動することで生まれるはずのパースの変化が、画面の反対側と同じままなので違和感を生じてしまうという事になります。

※ただし、ここでの説明は最大限、つまり画面からイン・アウトするまでスライドすることを前提にしています。短くスライドさせるだけなら斜め方向のパースが付いている絵でもごまかせる場合は多々あります

円形や球形だと誤魔化せるというのは、例えばこういうのもあります。

元々は四角い台座が移動して行くという内容だったのですが、これを円形にしました。

厳密には円形であってもパースはつくのですが、一般的にはそれほどは気になりません。

少なくとも、こちらの四角い台座の方を移動させるよりはごまかせたと思います。

同じ概念で作画されたのが、『耳をすませば』のエンディングです。

ここでは、キャラクターの奥に、車がスライドで行き来するのが描かれているのですが、その車の角などが、丸く処理してあって、画面の端から端まで移動しても、パースがつかないのがバレにくい絵になっています。

テレビ画面とかだと分かりづらくもしませんね。フィルムコミックス等で確認していただけると何とかわかるのではないのでしょうか。

これで質問された方の答えになっているのでしょうか？ 質問の意図と違ったらすみません。とりあえずここまでとさせていただきます。

次に、地面が平行でないカットでのキャラ、建造物配置の考え方、嘘のつき方をできれば一と云うご質問ですが、すみませんこれは悩んだのですが、少し要素が多すぎてまとめきれません。

いろいろ考えましたが、やはり坂に最もこだわりが強いのは、宮崎さんと個人的に思います。

歴史講座でも取り上げた『長靴をはいた猫の城』、『アルプスの少女ハイジ』でのアルプスの描写。『母をたずねて三千里』のジェノバの街並みやアパートの中の描写。『ルパン三世 カリオストロの城』、『魔女の宅急便』の街の坂道。『耳をすませば』の住宅街。『ハウルの動く城』の宮殿の階段。『崖の上のポニョ』の崖の道などなど、印象的な坂は枚挙にいとまがありません。

私が下手なことを言うよりは、それらの作品を参照していただく方が良いような気がします。

誰か、この辺の坂のシーンだけを集めた坂のシーンDVDを作ってもらえないのでしょうか。もうウツトリですね。半日は見ていられます。

基本的なこととして、絵にすると、坂はあまり坂に見えません。これは実写でもそうです。

なので、実写でも、土を盛って坂の傾斜を増すようにすることがあります。

アニメでも、そういう描写があります。『魔女の宅急便』で、キキとトンボが出会うところとかかなり坂の傾斜を強調しています。

トンボが自転車で両手離し運転とかしますが、逆にブレーキ無しではちょっと無理のある坂です。ごまかしてますね。

別の要素ですが、『母をたずねて三千里』で、狭く長い坂道の途中で踊り場が効果的に描かれています。

キャラクターがそこを通っていくと、坂を降りていく動きと、踊り場で一区切りする動きとで変化がつくことで、坂道が強調されると言う芝居になります。

『ハウルの動く城』の宮殿の前の坂道でも、途中で踊り場を描いていました。

これも画面のポイントになっていました。メリハリが効いて坂であることが強調されると思います。

また、レイアウトとは少し違いますが、キャラクターが坂を登る芝居が重要なのは言うまでもないです。

『ハウルの動く城』の宮殿の階段の芝居とかも、坂を登ることを強調した、典型的な例になります。『となりのトトロ』で階段を一步一步下るメイとかも印象的でした。やはりこれも例がたくさんありますね。

いかがでしょうか。この質問の全てにはお答えできませんが、ひとまずこの辺でご容赦ください。

**Q9:・商業アニメーションの標準的な制作工程を考えると、レイアウトシステムにおけるレイアウトというのは絵コンテと作画・作景(美術)の間に挟まる工程だとは思いますが、レイアウトで指示される内容があまりにも多いためにレイアウトを語ることの困難性が発生しているような気が致します。**

その困難性を取り除くためには何らかの制約条件をつけなければ難しそうであり、笹木講師はレイアウト特有の技術を取り上げて突き崩すアプローチをとっていると受け取っていますが、レイアウトを語る際には技術のどこまでを考慮すべきなのかということが1点。

もう1点は数々の監督がレイアウトター(レイアウト専門職)が常に不足しているだとか良いレイアウトを描けるアニメーターは実はそこまで多くないとかの話をよく聞くのですが、これはレイアウトが実際の制作工程において実践的に育成するOJTになっていない(例えば、レイアウトをなぞるとか)ことも関係してくるような気がするのですがこの点についてどう思いますか。

A9. これも難しい質問ですね…。

最初の「レイアウトを語るのにどこまで考慮すべきか」と言う質問に関しては…どこまでなのでしょうね?

どこまでも考慮すべきとも言えますし、限定して語る力とも言えそうです。

ひとまず、全体を考慮しつつ、限定の方が語りやすいのでは…と言う気がします。

次の「レイアウトを描けるアニメーターは多くないと言う話があるがこれは実践的育成であるOJTになっていないことも関係してくるような気がするのですがこの点についてどう思いますか」と言う問いですが、これも、なっていないとも、なっているとも言えそうに思います。

一概には言えないように思います。OJTになっていることもあれば、それがうまくいってないこともあると思います。

重要な問題提起していただいているのだと思うのですが、すみません、やはりちょっと答えにくい質問ですね。

おそらくですが、根本的なところに、『レイアウトは本当にアニメーターが描かなければいけないのか?別の部署でも良いのでは?』と言う問題があるように思います。

これは、将来的に3DCGレイアウトがもっと簡易になった場合、かなり分かってなくなります。

アンサーになってないと思いますが、ここではここまでとさせていただきます。

**Q10: 質問です。パース、レイアウトの観点でこれからのアニメにおいてどのような画づくりが流行ると思いますか?**

A10. 将来的にどのような絵づくりが流行ると思いますかと言う質問です。

すみません、これも分かりません。

個人的希望としては、宮崎さんのような消失点をあいまいにしたレイアウトが来ないかなと思ったこともありましたが、『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』のような実写的カメラ的なパースをキチッと取る方向の作品も今年ヒットしました。

既に流行が終わった様にも見えたこのような手法が十分魅力的な内容を伴って描かれ得るわけです。

個人的には、絵づくりの手法的にかなり出尽くしたような気もしていて、今後は何を選択するか、どう組み合わせるか、なのかと思っています。

しかしそんな中からも、全く新しいエポックが生まれてくるかもしれません。

迂闊な予想は控えようと思います。

**Q11: 後半の講座で使う予定でした、配布資料6~11の資料を全部使わないで終わってしまいましたので、自分で読んでおけばいいとは思いますが、可能な限りで構いませんので、Q & A+追加講座の際にお話ししていただくと嬉しいです。**

それと、質問になりますが、望遠レンズ派の西澤晋さんについてご存知な範囲でいろいろ知りたいです。奥は望遠、手前は広角という考え方が主流になっていると思うますし、広角に描いた方がカッコいい! 広角に描けないと下手くそだ…と素直に思ってしまう反面、実際の肉眼では見えているわけではなく、ごまかしだったり、逃げに思えてしまう…と考えたりもします。西澤さんのお考え(アニメ表現をしては少数派な気がするのですが如何でしょうか)は貴重な気がしましたので、もっと知りたいです。

A11. まず、配布資料6~11の資料の解説ですね。はい、時間があればぜひほしいと思います。

次に、西澤晋さんについてですね。

これは、西澤さんの著作があります。

『リアルなキャラクターを描くためのデッサン 誠文堂新光社』です。

西澤さんの考えを詳しく知るには良いと思います。

ただ、この本今アマゾンで9900円に値上がりしています…。

そこまでして買わなければならない本かと言うと…、う〜ん、難しいです。人を選びます。

すみません、歴史講座で取り上げておいて何なのですが、西澤さんはもちろん力のあるアニメーターさんなのですが、この本においては少々クセの強い主張のある方でもあります。歴史講座で扱った、手前広角奥望遠の画面作りも、この本では否定されています。ですので、私としては、手放してオススメとは言い難いのですが、望遠派の極北として、歴史講座で紹介したと言う次第です。

※ただし西澤さんは実作業において「ガチガチに望遠しか使わない」というような人ではありません。言葉をまとめることで傾向が強化されて文章になってしまったのだと思います。

とは言え、質問者の方には、惹かれるものがあったということなので、クセがあることも踏まえてこの本を読んで頂くのは良いかもしれません。図書館などにもあるかもしれません。時間的余裕などあれば探してみるのもアリかもです。

西澤さんから離れますが、望遠派と言うことであれば、講座内で挙げた田中達之さんも「望遠の画面の方が効果的な方が多いと思う」ということを著作の『アニマンラスト』に書かれています。

一方で、「望遠は正しい。広角は間違いみたいな主張をしている本があるが、これは違うのでは」と言うようなこともアニマンラストで書かれていて、極端な望遠主義は否定されています。

また、望遠派と言え、そもそも大友克洋さんがそうだし、今敏さんもそうです。

今さんが「消失点の一つに定めても望遠寄りで描けば背景もキャラクターも違和感なく合致する」描写を明確にした事は、歴史講座的には非常に大きなエポックです。

歴史講座内では紹介しませんでした。今敏さんコンテ演出の

『ジョジョの奇妙な冒険 第三部 スターダストクルセイダーズ』(OVA) #12

一がかなり参考になると思います。

この作品は、次の最終話の#13と合わせて比較してみると、今さんの画面がいかに新しかったか分かってもらえると思います。

どちらも面白くて、かつ上手い作画さんが手がけているのですが、その違いは明らかです。

望遠寄りの画面作りの効果を見るのに、大変良いと思います。

よかったらご覧ください。

**Q12: 参考を絞って時間を抑える方向が良いのでは。**

A12. 最後に、質問では無いのですかご意見をいただいています。

最初の講座を「参考絞って時間を抑える方向が良いのでは」と言うご意見です。

時間超過してしまった事、反省しております。

参考を絞るのはなかなか難しいのですが、テキストの説明は別にしたほうがよかったと考えております。次回に反映したいと思います。

以上、質問、ご意見に対するアンサーと返信になります。

皆様ありがとうございました。

文責 笹木信作