

新海誠アニメーションから見る現実とイメージの空間体験における表層的関係性

山口, 晃司 / YAMAGUCHI, Koji

(出版者 / Publisher)

法政大学大学院デザイン工学研究科

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学大学院紀要. デザイン工学研究科編 / Bulletin of graduate studies.
Art and Technology

(巻 / Volume)

12

(開始ページ / Start Page)

1

(終了ページ / End Page)

7

(発行年 / Year)

2023-03-24

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030222>

新海誠アニメーションから見る 現実とイメージの空間体験における表層的関係性

A VIEW FROM MAKOTO SHINKAI ANIMATION
THE SUPERFICIAL RELATIONSHIP BETWEEN REALITY AND IMAGE SPACE

山口晃司

Koji YAMAGUCHI

主査 小堀哲夫

法政大学大学院デザイン工学研究科建築学専攻修士課程

For humans, reality and image have a strong relationship. This is also true of space, but with the recent development of technology, the visual impact of images on real space has become stronger. In this exhibition, through the works of Makoto Shinkai, we will compare images and reality and explore the relationship between the two once again.

Key Words : *Impression, Interaction, Continuity,*

1. 序章

(1) 研究背景

私は、アニメーション映画監督である新海誠の描く「東京の都市」に強く興味が引かれた。

彼の作品は、日本に実在する場所を舞台として描かれることが多い。特に新宿などの都心部が描かれることが多く、スクリーンという限られた視野の中であるにも関わらず、映像を見ていると、本物の「その場」を感じることができるようなものとなっている。なぜ「都市」というものを感じることができるのか。

一本の中で、どういった部分を切り取って描写することで、「都市」と感じさせるものとしているのか。

そのことを知りたいと思ったことが研究背景である。

(2) 研究目的・研究方法

現研究目的としては、新海誠がどのようにして東京の都市を描いているのかを分析し、なぜ都市を感じることができるのかを明確にすることを目的とする。そのため今回は、都市の描写以外は除外して分析する。

研究方法としては、まず新海誠の作品でも、都市の描写の多い「秒速 5 センチメートル (2007)」「言の葉の庭 (2013)」「君の名は。(2016)」「天気の子 (2019)」の 4 作品を重点的に分析する。

この時、どんなカットやシーンがどんな連続性を持っているのか、また東京には作品のロケ地となった場所が数多く存在しているので、そこで実際に作品で描写されているカットと同じ構図のとれる場所を探して、現実とアニメーションの違いを比較していく。

2. 現実につながるイメージとその変化

(1) ピクチャレスク

a) ピクチャレスクについて

The Picturesque (ピクチャレスク) とは、「絵のような」という意味を持つ言葉で、18 世紀ごろにイギリスで流行した美的概念の一つである。絵画だけでなく観光、装飾品、建築など広い分野にて影響を与えた。

b) ピクチャレスク美とその性質について



図1 ポール・サンドゥビー
『ヴィンターの景観』

ピクチャレスクの美の根幹にある考え方は、絵画を理想的風景の基準としているところにある。

そこには、自然の中にあるものの「部分」の「多様性」やその「粗さ」とサイドスクリーンに挟まれた前景・中景・遠景と三分割できるような風景の「構図」を重視した意図的に組まれた「全体」の「調和」という相反的な二つの理想を同時に意識する考えがある。

c) 「絵」の中で操作される現実

「部分」の「多様性」と「全体」の「調和」という相反的な二つの関係のバランスをとることは、非常に困難を極めた。特にそこで苦悩したのは、ピクチャレスクの初期で活躍したウィリアム・ギルピンである。

ギルピンは、自然という絶対的な現実に対して、最上の美しさを感じており、それをそのまま描き出そうしている反面、構図などの人為的に定められたおさまりの良い形に合わせることを無視しては理想的なピクチャレスクな風景を描きだすことができないジレンマを強く感じていた。

こうした苦悩から、ピクチャレスクという一つの美的概念を見出すことに対して、現実をある程度「イメージ」で補うことを避けては、「美しさ」を表現することができなかったこととして見て取れる。

(2) SNS から見る空間

a) SNS から始まる空間のイメージ

旅行先を決める際、事前にリサーチすることはごく一般的であり、そこからイメージを膨らませて、その場でどんな体験ができるかを想像したうえで実際にその場に行く決断をされたり、そのイメージを持った上で現実的体験をする。リサーチは体験の入口ともいえる。

そのリサーチが、近年 SNS で行われることが増えてきている。またその数は、若年層になるほど増えており、今後その数が増え続けることが予想される。

b) SNS にひそむ潜在意識

SNS は不特定多数に見られており、また「いいね」などの非常に抽象的な基準で、自身の投稿が評価される。これが非常に人の「承認欲求」を刺激している。

それは、モノのとらえ方にも表れ 2017 年には「インスタ映え」という言葉が流行語大賞を受賞した。その言葉自体は使われなくなっているが、今でも写真を撮るときの意識としてこの考え方は強く残っているように感じる。

近年では、アプリケーションの発達により、写真や動画を加工する技術は民主化され、その技術が、「インスタ映え」という一つの理想的な形態に使われたことも注目すべきことの一つだろう。

c) 「映え」のための空間

SNS にひそむ潜在意識とそれによって起こる行動は、写真などのイメージだけでなく、実空間の形にも影響を与えている。

建築家である隈研吾も 20 世紀のシルエットが重視されていた建築から 21 世紀はディテールを重視した建築が増えていることを指摘し、そうした建築を「インスタ映え建築」と表現した。

こういった空間の変化は見方によれば、写真というイメージのために現実の空間があらかじめ修正されているものとして見ることもでき、現実よりもイメージから見える世界のほうが重視されている動きの一つといえる。

(3) 拡張する空間

a) 情報で拡張する空間

近年、現実空間に視覚的な情報を上乗せする技術が発達している。

一番身近な技術としてはプロジェクションマッピングがある。その技術は古くからあり 1960 年代から存在していたとされるが、今ではより身近な技術となった。

もう一つは AR(拡張現実)の技術である。近年で、一番注目度と影響力が大きかったのは「ポケモン GO」であろう。このゲームは、2016 年にリリースし、リリース後たった 8 週間で全世界累計 5 億ダウンロードされ、社会現象とまでなった。これは、一時的なブームであったところは間違いないが、「ポケモン」という空想的なイメージが技術によって現実につながったとき、ここまで大きな影響力を持ったことは、イメージが現実に与える影響として、無視できない事実の一つである。

b) 経済にも影響を与え始めた仮想空間

近年、メタバースという言葉をよく耳にするようになった。メタバースとは、「Meta (超越)」と「Universe (宇宙)」を組み合わせた造語であり、コンピューター内に構築された現実世界とは別の 3D の世界を表す。

現在では経済にも影響を与えるようになってきており、アパレル業界で有名な三越伊勢丹は仮想新宿を舞台とした仮想都市空間プラットフォーム「REV WORLDS(レヴワールドズ)」にて仮想伊勢丹新宿店をすでに営業しており、メタバース空間でのショッピングを可能にしている。

また、AI による空間の自動生成の技術もかなり進化しており、コンピューター上であれば誰にでも手軽に理想の空間を作る技術が着々と進んできていることも一目置いておくべきことである。

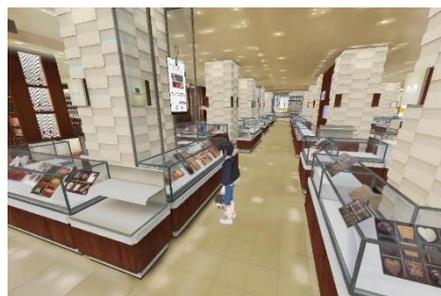


図 2 仮想新宿伊勢丹店 ショッピングの様子



図 3 AI によって生成された仮想新宿空間例

3. アニメーションの中の建築

(1) 新海誠のアニメーション

a) 新海誠と作品の変化

新海誠は2002年に個人で自主製作した『ほしのこえ』で映画監督デビューを果たす。この初期から、現実の場所を題材とし、背景に使う作風は見られた。

そこから、より現実の場所に注目した作品になったのは2007年の『秒速5センチメートル』からであり、この作品と2013年の『言の葉の庭』はSF的な要素はほとんどなく、より「その場」を感じられるような描写が意識される。

その後、それまでの集大成といえる2016年の『君の名は。』で記録的な大ヒットを出し、日本を代表するアニメーション監督となる。

b) 生活まで感じることでできる背景空間

新海誠の作品は、念密なロケハンのもと映像が作られることが多い。実際に『秒速5センチメートル』では、三部構成のうち第一話だけでも4000枚以上の写真が撮られている。そうした膨大なデータをもとに、背景美術が作られている。

また、その土地ならではの文化などにも着目しており、『秒速5センチメートル』で主人公が学校指定の原付で登校をするシーンがある。これは、ロケ地となった種子島で実際に見られる風景であり、物語にも関連づけられて描かれているのである。



図4 アニメーションの映像(左図)と実際の写真(右図)を比較

c) 「印象」をとらえ、美しさを見せる背景

新海誠の作品を見ると、非常にリアルに描かれた背景美術が見られる。だが、写実的に現実をそのまま描き写しているわけではない。あくまで表現したいのは、人の頭の中にある風景であり、そのイメージを描写することに注力している。

そのイメージをまとめ上げる重要な指標の一つは、新海誠の中にある「美しい」とする風景である。作品ごとに重視する部分は変わっているが、この意識だけは、不変的に扱われている。

「(自分の)頭の中にある風景」というとても主観な部分が、「美しさ」という客観的な要素を意識することで、まとめ上げられていることが新海作品の美術背景の特徴の一つといえる。

(2) 細田守のアニメーション

a) 細田守について

細田守は、1991年に東映動画(現・東映アニメーション)へ入社。その後、フリーになり『時をかける少女』『サマーウォーズ』と話題作を作る。2011年に自身のスタジオ「スタジオ地図」を立ち上げ、『バケモノの子』『未来のミライ』『竜とそばかすの姫』など現在でも三年ごとに話題作を作り続けている。

作品の特徴的としては、キャラクターに影がないことや細部まで決め細やかに描かれたリアリティのある背景美術である。

b) 新海誠との違い

両者とも実際の場所を舞台とした作品を作っていることは類似するが、その内容は対照的な部分が多い。

新海誠は「距離」や「時間」を意識した作品づくりがよくされる。その対置として都市と田舎の両方が描かれており、その中でも都市が中心的に描かれることが多い。それに対して細田守は、土地の歴史や現状に注意深く関心を向けながら作品作りが行われることが多く、田舎が中心となる描写が多い。

新海誠とは、都市と田舎との向き合い方が対立的だといえる。

c) 建築家と共に設計された舞台背景

細田監督は、ここ最近の作品で背景の一部を、建築家と一緒にデザインしている。

2018年に公開した『未来のミライ』では、中心的な舞台となる主人公の家を、建築家である谷尻誠に依頼して設計してもらっている。その家には、アニメーション監督として細田守が描きたいことと、建築家として谷尻誠が重要にしたかった空間の両方が現れている。

その他にも『竜とそばかすの姫』でも、作中に登場するメタバース空間「U」のデザインを、建築とデザインの双方から独創的に描ける人物として、建築家/デザイナーであるエリック・ウォンに担当してもらったなど、アニメーションとは畑の違う人物とも積極的に関わりながら映画作りをするのは、細田守監督の特色といえる。



図5 「未来のミライ」にて設計された建築

4. 新海アニメにおける空間の分析

(1) 映像から何を読み解くのか？

a) 新海誠にとっての新宿・渋谷周辺

新海誠は田舎などの地方よりも都市のほうが明確に描写されている部分が多いが、特に新宿付近の描写が多くなっている。理由としては、新海誠自身が持っている新宿への愛着にあるだろう。

「言の葉の庭」は特に新宿・渋谷周辺の場を感じられるよう意識された作品となっていたが、その意識は、その後の作品にも強く表れているといえる。

こうした背景から、今回の分析においても東京特に新宿・渋谷周辺の分析がメインとなっている。

b) 画面の視座

まず初めに私は「ある場所をどの位置から切り取っている」のか、その「視座」について着目した。



図6 視座の分解

新海誠の作品では写真を資料に作られる背景が多い。写真が撮れるということは、人の目線の高さに近いものが使われているともいえる。もちろん俯瞰した描写やそもそも存在しない場所の描写などもあったので今回はアイレベル・俯瞰視座・イメージ視座の3つに視座を分けた。

また、この視座の分析において着目しておく部分がある。それは「モンタージュ」という、異なる視座から見た要素を組み合わせる映画技法である。この技法は新海誠の作品にもみられる。そこで上の3つ（特に実際の都市から映し出しているアイレベルとイメージ視座）からさらにセンターポイントと抽出ポイントの二つに分けて分析する（図6参照）

c) どこであるかの印「ランドマーク」

次に「ここがどこであるか」というのを認識するうえで重要な要素となる「ランドマーク」について着目する。

建築で「ランドマーク」という言葉を聞くと、ケヴィン・リンチの『都市のイメージ』の5つの都市の要素の1つだが、そこからヒントを得ている部分もある。

新海誠の作品にも東京タワーや新宿駅などの建築や新宿のALTAの大型電子掲示板など、一目でどこかわかる描写が数多く映し出されている。そんな建築やサインを読み取る。また建築はどんな場所かを伝える「場所性」の微妙な違いから、ビル・タワー/駅/その他の三つに分けることとする。

建築物			記号 サイン
ビル・塔	駅	その他	
都市のシンボルになりやすい要素の一つ。	都市の移動において主要なポイント。	ビルや駅以外の建築。	看板などの情報。
例)	例)	例)	例)

図7 「ランドマーク」の種類

d) アニメーション的空間のシーケンス

シーケンスとは一般的には「連続」という意味であり、建築や空間の分野で使われる場合には、記憶などの人々が内に持っている「イメージ」も含め移動することで変化する空間の連続性をさすことが多い。そのイメージのシーケンスは時にあべこべであったり、時に交差したりする。これを仮に「建築的シーケンス」とする。

これに対しアニメーションは、シーンを構成するカット1枚1枚が、ストーリーを円滑に進めるために厳選され、瞬間的に見ただけでも「その場所である」と感じられるように作られている。この厳選された映像の空間の連続性を「アニメーション的シーケンス」とする。

(2) 現地調査について

a) 分析対象となるシーンとカット

今回は、『都市のイメージ』という都市の構成する要素を比較する点から、新海作品の中でも、東京の都市を描写しているシーン「16シーン」を抜粋する。

さらにそれをカットに分解し計「208カット以上」に分けて分析を行う。この時、室内などの同じ場所を移し続けるシーンは「小シーン」として1カットとして計算している。

b) 視座とその連続性

まず視座について分析する。

まず設定資料集やネットの情報から、モデルとなった場所を調べる。そこからモデルとなった土地の周辺をフ

ワールドワークし、アニメーションの映像と比較し、映像と同じ構図となるポイントを探す。この時、センターポイントと抽出ポイントの二つに種類を分けて撮影していく。

そして、二つの視座とプラスして「俯瞰視座」も含めて、どの位置からどの方向に向きながらとられたかを地図上にプロットしていき、どんな連続性の中にあるのかを記録していく。(図9参照)

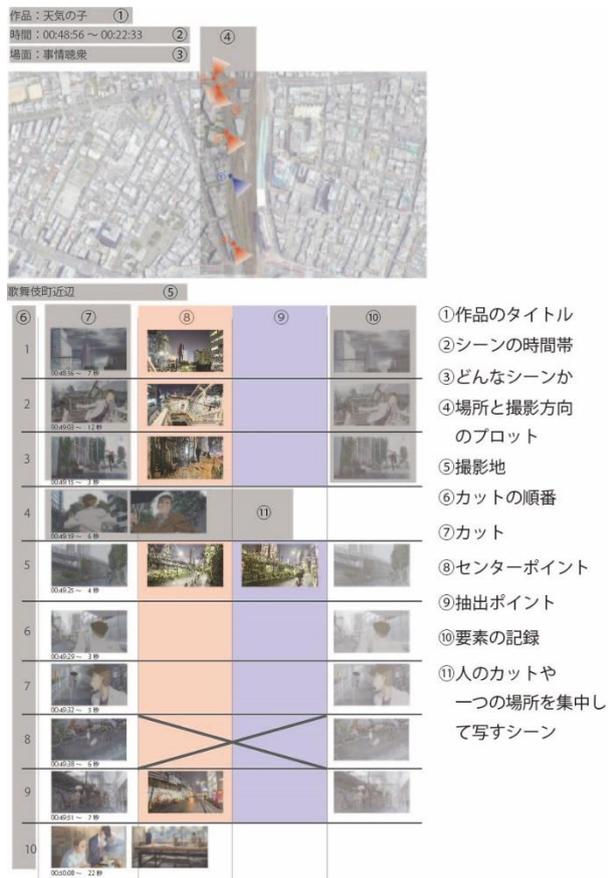


図8 撮影資料 分析例

c) 視座とその連続性

ここまでの調査をもとにランドマークもどこで描かれているか調べ、改めて表として記録をしていく。

シーンの描写の多さに偏りがあった。それを地域ごとに分けて、特に描写の多い新宿を中心に分析を行う。

時間	秒数	視座			ランドマーク			バス			
		アイレベル センター	俯瞰 トップ	側面 カメラ	建物 タワー	駅 その他	サイン	歩道 歩道橋	建案 歩行者	道路 歩行者	線路 歩行者
作品: 天気の子	00:30:08~	3秒	○		○	○		○			
時間: 00:30:08~00:34:40	00:30:11~	3秒	○								
	00:30:14~	8秒	○								
	00:30:22~	4秒		○							
場面: ヒロインの家に初めて向かう	00:30:26~	4秒		○							
	00:30:45~	10秒		○							
	00:30:56~	4秒		○							
	00:31:00~	97秒									
	00:32:37~	6秒	○		○						○
	00:32:43~	34秒									
	00:33:17~	10秒	○		○						○
	00:33:27~	43秒	○		○						○
	00:34:10~	2秒	○		○						○
	00:34:12~	3秒			○						
	00:34:15~	85秒									

図9 ワンシーンにおける要素の連続性 分析例

5. 分析から見えてくる空間を感じる映像表現の工夫

(1) 映像から見えてくる「歩く」体験

a) キャラの移動とアイレベルの視座

表から視座の連続性を見ると、アイレベルの視座が偏って連続して描写されている部分が見られた。その描写の連続性とアニメーション内での関係性を比較するとおぼろげにキャラが都市の中を移動しているシーンと一致する部分が多かった。

またアイレベルでとれる視座だけあって、その連続性は実際にある歩道に沿った整合性のあるものとなっている。



図10 描写と実際の道との整合性

b) キャラの移動と距離と時間の整合性

これにプラスして、キャラの移動と距離と時間の整合性についても分析した。一例として「君の名は。」の主人公である立花瀧とヒロインである宮水三葉のそれぞれ作品内での動きについて見ていく。

作品の舞台のモデルとして使われた場所をプロットし、それを登場人物たちの動きに合わせてつなげて、時間の変化と実際の移動m p 所要時間を比べてみた。その時に、多少無理のある部分もあるが、10日間のうち9日間が時間と距離の整合性がとれることがわかった。

それだけ実際にキャラ達が、その都市でどのように動いているかが、具体的にイメージされたうえで作られているのである。



図10 キャラの動きに対する時間と距離の整合性

c) 2つの分析から見えてくる「歩く」体験

2つの分析からキャラクターの動く描写はアイレベルの視座の描写の連続性であることと、キャラの動きが実際の都市の中で時間と距離の整合性が取れるほど、具体的にイメージされて作られていることがわかった。

これら2つを鑑みて考えると、新海誠の作品はただ都市の描写をしているのではなく、キャラを通して、都市を「歩く」体験を映像として見せているといえる。

(2) ランドマークと場所性の解像度

a) 「小シーン」までつなぐランドマーク

アニメーションにとってのランドマークの意味を表の結果から分析したときに、初めて見えてきたことは、「小シーン」までにつながるランドマークの連続性の特徴であった。どの場所であるかをランドマークを通して、段階的に描写するようにしていることである。

例えば、「天気の子」で主人公の帆高が初めて新宿にきたシーンでまず「歌舞伎町一番街」の大きな看板が移る描写があり、次に漫画喫茶の入口の描写があったのちに、漫画喫茶でバイト先を探す「小シーン」が描写されている。この一連の流れは、全く東京に行ったことがない人でも「東京」という大きな認識から「新宿」という地区単位の描写をし、そのあと「漫画喫茶」という明確な場所の描写をしたうえで、キャラクターのアクションを描きだしている。

この地区や明確な場所のことを大きくその場であるという「場所性」を表すものとしたとき、その解像度がより鮮明になるような連続性で描いている。



図 11 段階を踏んで表現される場所性の解像度

b) 場所性の解像度とその連続性の違い

解像度の変化が強く意識されていることは間違いないが、解像度の変化に対するランドマークの連続性の組み方は、必ずしも抽象から具体的方向に進むようになっていくわけではない。例えば、「天気の子」でマクドナルドで帆高と陽菜が初めて出会うシーンではいきなり店内の描写からマクドナルドの外観が写り、そして線路越しの歌舞伎町前の大通りの俯瞰した描写が写っており、先

ほどとは解像度を逆走する順番で表現されている。

ここからの発見として、新海誠は場所性の解像度を作中の間で様々な場所に動く連続性をシーンで表現することで、「ここがどこであるか」というのを印象強く表現しているのである。

(3) 「らしさ」の補完

a) イメージ視座とその種類

今回は、存在しない場所を映した視座を「イメージ視座」として分析したが、それも実際に見ていくとさらに二つに分類することができた。

一つはストーリー上重要となる場所だ。主人公やヒロインの家は、たびたび作品の中で描写されなかつ0からデザインされたものが多かった。もう一つは「〇〇っぼい」など何かイメージ持っているが特定の場所ではない部分の描写である。学校の屋上や裏路地などがそれにあたり、都市の中でも細かな部分で多く見られた。

b) 場所性の解像度とその連続性の違い

「〇〇っぼさ」のために異なるものとして描かれている部分は、全く同じ場所は存在しないが、だいたいどの位置の描写がしたかったのかは、描写の連続性から読み解くことができる。そこイメージ視座の描写ではどのような違いがあるのかを比較していく。

例として「天気の子」の陽菜の家の近くの路地裏と実際の場所を比較したが、道の交差する部分が追加/観葉植物などの道の端に置かれている要素が追加/もとの道よりも細い道になっていた。これらの結果を踏まえて考えたときに、新海誠は場所性の弱いところに対して、より場所性が高まるように新しく再設計しているのではないかと感じた。そうした道に対してより「路地裏」らしい要素を足して再設計している。



図 12 段階を踏んで表現される場所性の解像度

6. 終章 結論

(1) 各章のまとめ

ここでは省略する。

(2) 結論と考察

本論文で、新海誠のアニメーション作品がなぜ限られた描写で東京という都市を感じることができるのかを探究してきた。それは、シーンに合わせた視座の動きや方向の変化の連続性を分析したり、画面を構成するランドマークなどの要素を追う物であった。

そこでまず、「歩く」体験を発見した。新海誠の作品の描写にはキャラクターを通して都市を実際に歩いているかのような体験ができる描かれ方をしていることを発見した。これは、新海誠の作品の都市体験の根幹を担っている部分である。新海誠は実際にキャラが都市を歩いていることをイメージしながら作っている。それは様々なインタビューで何気なく言っている言葉であったがこの結果から、相当解像度の高いイメージであることも分かった。

そして、その根幹をさらに効果的な都市の表現とするために「らしさ」の強化やランドマークによる場所性の解像度の変化がある。

ない場所を描くことに関しては、都市をキャラクター達が歩くことをイメージしたときに、どうしてもアニメーションとして場所性が弱かったり、ストーリーに重要な架空の場所を生み出す必要が出てくる。そこを強化するための操作として架空の場所を描くが、それはあくまで歩くルートからは外れることなく「路地裏」なら「路地裏」の場所性を強化するように描かれている。

そして、ランドマークによる場所性の解像度の変化は、抽象的な解像度から具体的な解像度までの両方を交互に行き来することで、今の描写が東京のどこであるかというのを映像でも印象強く認識させることを助けている。

これら3つの要素が互いに補完し合うように働くことで新海誠の作品からは実際の東京の都市を体験しているかのようなリアリティが生まれていることを発見した。

7. 謝辞

本研究を行うにあたり、小堀哲夫教授、山道拓人教授より貴重なご指導の機会をいただき感謝申し上げます。また、暖かいご助言をいただいた安藤直見教授にも大変お世話になりました。

改めて、私の研究にご協力していただいた方々に深くお礼申し上げます。

参考文献

- 1) 今村隆男: ピクチャレスクとイギリス近代, 音羽書房鶴見書店, 2021, p2
- 2) ケヴィン・リンチ, 『新装版 都市のイメージ』, 岩波書店, 2007,
- 3) 新海誠監督: 『秒速5センチメートル』. 水橋研二, 近藤好美, 2007. コミックス・ウェブ・フィルム, 2007, (DVD) .
- 4) 新海誠監督: 『天気の子』. 醍醐虎汰朗, 森七菜出演, 2019. 東宝, 2020, (DVD) .
- 5) 新海誠監督: 『君の名は。』. 神木隆之介, 上白石萌音出演, 2016. 東宝, 2017, (DVD) .
- 6) 谷尻 誠 SUPPOSE DESIGN OFFICE, 谷尻 誠 <https://suppose.jp/people/tanijiri-makoto/>
- 7) 仮想都市プラットフォーム「REV WORLDS」仮想伊勢丹新宿店公式HP, 三越伊勢丹, https://www.mistore.jp/shopping/feature/shops_f3/vrinfo_sp.html
株式会社スペースデータ | SpaceData Inc 公式サイト, 株式会社スペースデータ, <https://www.spacedata.ai/index.html>