

**キーワード：**

映像  
ワークショップ  
地域貢献活動

抄録

地域貢献活動におけるワークショップの役割と表現方法について述べる



図1 「松崎町のうた」のMV制作ワークショップ風景

### 1. はじめに

本稿は地域貢献活動におけるワークショップの持つ役割と表現方法を考察したものである。

近年映像というジャンルは視聴においても制作においても私たちの短な存在として認識されている。特に制作面においての敷居の低下は顕著で、芸術の中でもその概念や役割がこれまでの時代から大きく変化してきていると言える。本稿ではその差異について考察しながら、実践する為の基本的な方法について述べる。

### 2. 目的と背景

#### 2-1. 地域貢献活動

本稿で述べるワークショップは、2019年7月28日、29日に松崎高校にて行われた「松崎町のうた」のMV制作ワークショップである。2017年から開始した西伊豆の松崎町での地域貢献活動である「FULL SATOプロジェクト」の一環である。プロジェクトの一つである「松崎町のうた」の作曲の完成に向け、

楽曲のミュージックビデオを制作し、12月完成・発表予定である。「松崎町のうた」の作曲は作曲家の相澤洋正氏が担当し、歌詞は松崎町民が作詞している。

#### 2-2. MV制作ワークショップ

このワークショップの参加者は講師として山本浩二、長橋秀樹、垂見幸哉の3名と常葉大学造形学部環境デザインコースの学生8名と松崎高校の学生10名が参加した。特筆すべきは参加した学生は美術学生ではあるが、絵や映像の専門領域ではないという点である。また具体的な内容説明の為に、実際使用した企画書を転載する。(図2)



図2 ワークショップ企画書

■企画

松崎町風景を撮影 / 手描きアニメーションの制作

■コンセプト

映像を制作するにあたり、松崎の風景を使ったMVを企画しました。より多くの方に関わっていただく為に、ロトスコープという手描きのアニメーションを制作したいと思っています。アニメーション(動画)は画像連続です。今回は1秒間に15枚の画像を連続させて映像を制作します。約2分の動画を作るには、約1800枚の画像が必要です。みなさんにはこの画像の制作をお願いします。

■ワークショップ内容

1、映像を水彩で描く

松崎の風景を撮影した映像(画像)の入ったiPadを配布します。iPadの上にアニメーション用紙を敷き、上から着彩していきます。ワークショップのほとんどがこの作業になります。

2、描いた水彩画をデータ化し映像にする

みなさんが描いた水彩画をその場でスキャンし、映像化します。この作業は講師で行いますので、みなさんは出来上がる映像を確認してください。

■映像撮影依頼(宿題)

松崎町風景を撮影した動画素材の準備

講師の山本先生がワークショップの為に松崎町の風景を撮影した動画素材があります。ですが、松崎高校のみなさんと一緒に制作した作品となる為に、みなさんにも映像を撮影して欲しいと考えています。撮影は10秒程度の何気ない日常シーンで構いません。7月12日の説明会で実践を交えて撮影してみましょう。

ロトスコープとは実写の映像を1フレームずつ手描きでトレースしてアニメーションにしていく手法である。このワークショップは映像の仕組みと手描きアニメーションの制作プロセスを、実践を通して理解することである。また同時に、ロトスコープという手法を通して専門性の学びがない人でも手軽になったスマホで映像を撮影し、クオリティの高い手描きアニメーションを制作することができるのかという試みである。

3. 映像表現の変化

2009年のiPhoneというスマホの登場以降、映像制作の敷居は劇的に下がった。それ以前の「映像」に対して、ユーザーはより高画質の動画を求め個人の範囲で撮影を楽しむ保存した。これ以降における「映像」では高水準のカメラを持っていることは前提であり、撮影した動画をYOUTUBEにアップロードし、公の範囲に公開・共有して楽しむ。これは、カメラ「モノ」の価値が下がり、ユーザー自らが容易に撮影・編集出来る状況「コト」とインターネットの普及による環境「バ」の進歩によるところが大きい。

映像表現に限らずクリエイティブ業界のあらゆるメディアの敷居が下がっている。絵を描くこと、音楽を作ること、Webを設計すること、あらゆることがデジタル化し素人でもできるようになった現在、専門領域にいる我々はどのようにすれば差が出るのか思考していかなければならない。次項ではひとつの施行・実践としてこのワークショップについて述べる。

4. ワークショップ

4-1. ワークショップの準備

まず、映像の元となる実写の映像を用意した。「松崎町のうた」から連想される松崎町の風景を講師の山本が撮影したモノと、松崎高校の学生の日常と言える風景を学生自身が撮影したモノを素材とし、講師の垂



図3 作画した原画と元の映像

見が編集して2分程度の動画とした。完成動画は1秒15フレームと設定した為、1800枚の原画が必要となる。映像データはjpeg化し、iPadにそれぞれデータを入れ、液晶の光をトレース台の代わりとして使用した。また短い時間で多くの面積が描画できるよう水彩画を採用し、絵の指導を講師の長橋が担当した。

#### 4-2. ワークショップの特徴

当日松崎高校内にてワークショップとしては長時間と言えるおおよそ10時間のワークショップを行った。5分の作画と紙の入れ替えなどの準備を2分程とり7枚ごとに長い休憩を入れ運営した。

特筆すべき点は、その場でスキャンし、映像化させていったことである。「アニメーションは見るもの」と揶揄されるように、専門のクリエイターであってもその作業は膨大な時間と労力を使うものである。しかし、ワークショップの2日間で参加者約20名がなるべく多くの枚数を作画できるよう、一枚の描画にかかる時間を5分と設定し制作時間を揃えた。2日で合計900枚の原画が制作でき、また制作したものがその場で作品になっていく様は手描きアニメーション体験のワークショップの現場としては稀有な場となった。また一枚のクオリティが低くても多数の中の一枚としては大きな問題ではなく、むしろ風合いとして成立してしまう点が、このワークショップの特徴である。

### 5. おわりに

ワークショップは参加者に学びを与え、「良いものが作れた」という満足感を得てもらえるかは、主催者として重要である。しかし、それが満たされたとしても主催者側も気づきや学びを得ることできなければ良いワークショップとは言えない。このワークショップでは基礎実技力の不十分な高校生と、専門違いの大学生が手描きアニメーションを制作できるのか未知であったが、実践してみると映像作品として成立するク

オリティに仕上がった。一人40～50枚近く制作した為、2日の終わりには作画のスピード、絵の具や筆の使い方が一枚目とは違い、大胆かつ丁寧な仕事に身についていた。非常濃い密度で経験積むことができることが伺える。まだ作画が全て揃っておらず完成していない為、もう一度大学生を対象にワークショップを行う予定であるが、経験のない学生であっても映像作品を制作できる可能性を示せた。

また前述の様に、デジタル化が進みクリエイション敷居が下がった現在において、オリジナリティのある映像作品にする為の要素として、アナログ表現は変わらず重要であることを再認識できた。今後もクリエイションのデジタル化による急速な変化に目を向け、これからの新しい映像表現に柔軟に対応したワークショップや教育に取り組みたい。



図4 集合写真

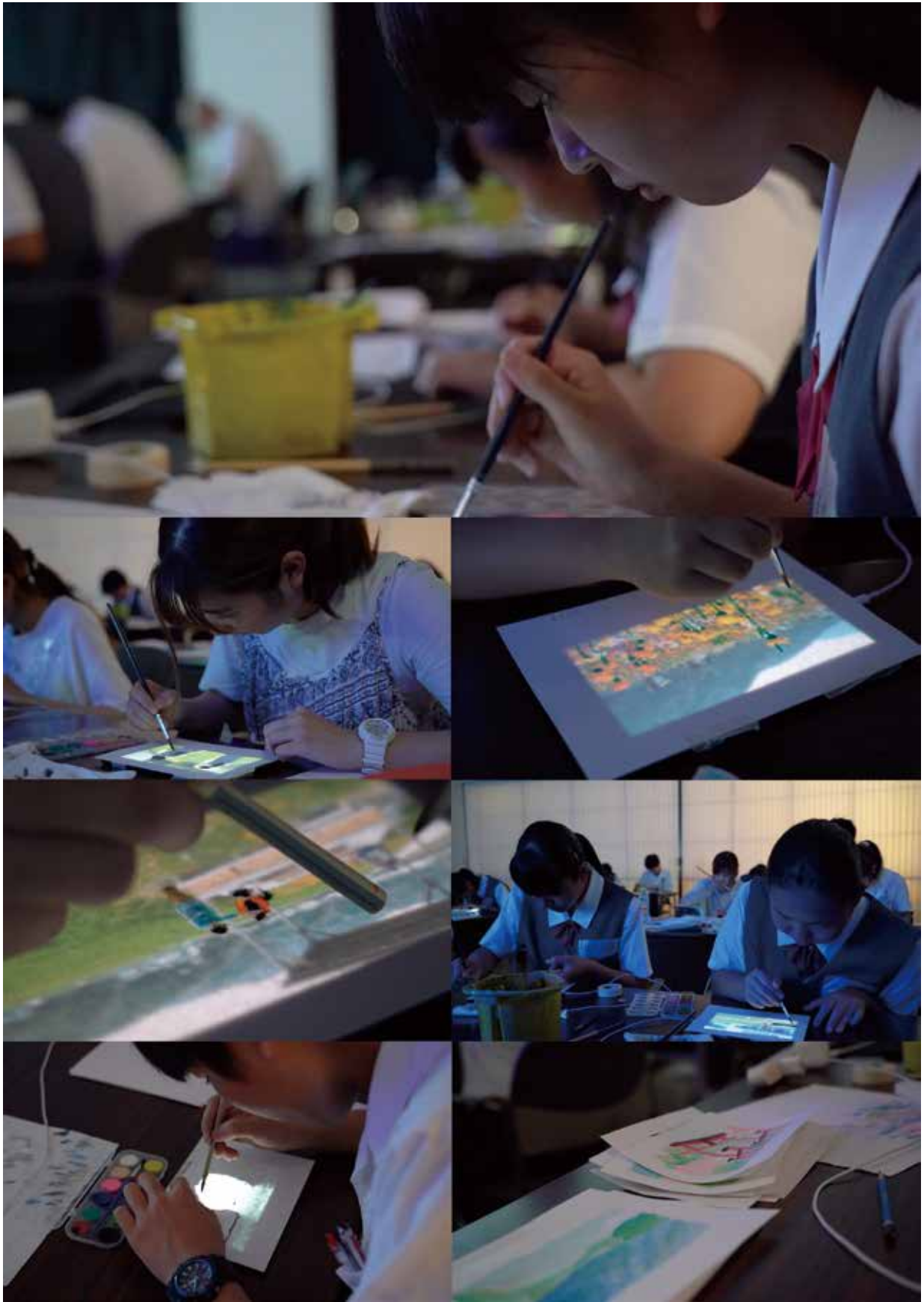


図5 ワークショップ制作風景