

## ミュージックとプロモーションアニメーション

7番 喜多 史果

### ミュージックとアニメーションの制作

以前から興味があったアニメーション制作とコンピューターを使っての音楽制作を、卒業研究というこの機会に挑戦することにした。「ミュージックとプロモーションアニメーション」という形で制作するが、片方を重視するという事ではなく、ミュージック制作・アニメーション制作共に両方合わせた作品がメインである。

#### コンセプト：「無題の中の題」

映画や小説でも、説明的な台詞や文ばかりで構成されていると、制作者の概念を受け手側に植え付けてしまう。それよりも、あえて隙間をつくり、受け手側がそこからイメージを広げられる有余を与える方が、作品により深みが出、見た人にも印象付ける事が出来るのではと私は考えている。私はその隙間を、タイトルを提示しない事をつくり、コンセプトを「無題の中の題」とした。見た人が、無題の中から自分で何かテーマを想像（創造）し、この作品にそれぞれの印象や思いを持ってもらいたいと考えている。

#### 作品内容の背景

無題とはいっても提示しないだけであって、制作するにあたって設定した「私の」テーマがある。漠然と表現したかったのは「切なさ」で、その中で私が思い浮かべたのは輪廻転生、一生を越えた巡り違いと別れだ。ミュージックも、日本人として懐かしさを感じられるよう、日本音階の基調になっている五音音階を意識した。一生を越えた出逢いと別れ、と言っても、大恋愛をした末にロミオとジュリエットのように結ばれなかった男女が、来世でまた出逢うなどというような、壮大なものを表現したかった訳ではなく、過去を振り返った時に何故か気になって引っかかっているような、些細な出逢いと別れを描きたかった。

#### ・ 制作過程 ・

- < 1 > ミュージックとアニメーション合わせたイメージを固める
- < 2 > ミュージック制作（音楽制作ソフト「SONAR」使用）
- < 3 > アニメーションの絵コンテ
- < 4 > アニメーション制作（Photoshopで1枚1枚描いたものをFlashで連結）
- < 5 > 全体的な編集・修正・改善
- < 6 > ミュージックとアニメーションを合体（Flashにて）
- < 7 > 出力（用途に応じて、FlashまたはMediaPlayer・Quicktime対応形式等に）

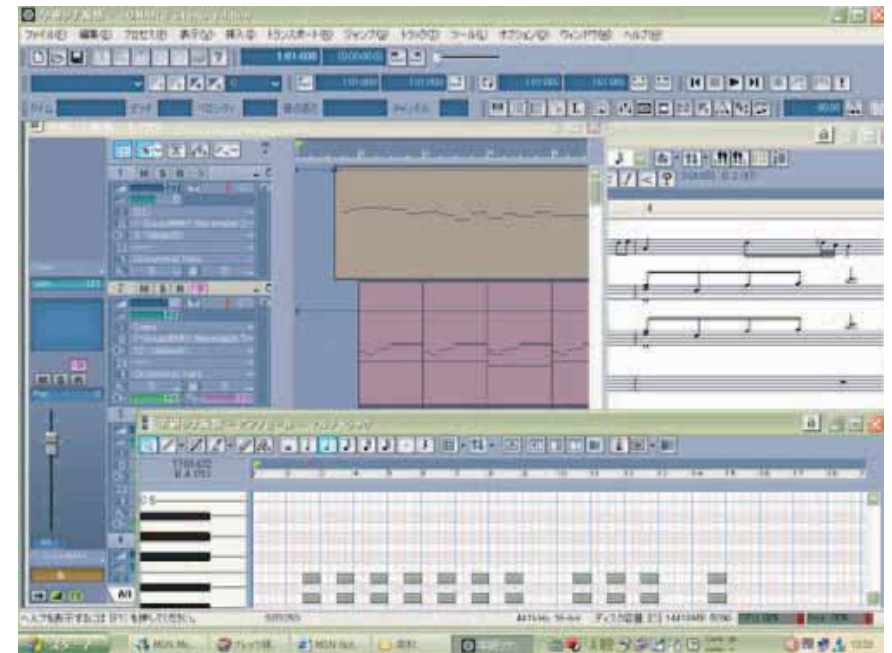
#### 考察

実際のアニメーション制作時の手間を体験したいという意図から、動画は1枚1枚Photoshopで描いて編集した物を、後で連結させて出力するという形で制作した。ミュージック制作は、まずはアナログ作業で、ピアノを使って作曲し譜面に書いた物をSONARに打ち込み編集した。

今回は、コンピューターを使わない手作業・コンピューターを使ったデスクトップ作業を共に経て制作を進める機会だった。その中で、それぞれの作業に自分がどういった働きを求めている、それに対して現時点では何処まで使いこなせているのかを知る事が出来た。この経験を、今後の創作に活かして行きたい。



1秒分の画  
(動かした時の実際の  
並びとは異なります)



「SONAR」ミュージック編集画面