

人間の表情をアニメートするための要点

大塚康生

- 1 表情の変化をみせる時。
 - A・表情変化の過程は身体全体が速く動いているときにやっても無駄だ。
 - B・動く前か、動きのあと、あるいはゆっくりした動きの時にえらんで表情を変える。観客にそれがよくわかる時やるのが大切。
 - C・例えば手足を大きく動かしたり、衣服などが大袈裟に動いている時、そちらに目をひかれて表情変化がわかりにくくなるような描き方はしないこと。
- 2 邪悪な、あるいは威圧的な感じを出そうと思うとき以外は顔をあげて眉をひそめるという描き方はしないように。
- 3 首をうつむかせすぎたり、大きな鼻やヒゲで微笑みをかくしてしまわないように注意する。
- 4 カットの中のすべての表情をもっとも効果的にみせるのに最適のステージング(カメラアングル、サイズなど)になっているかどうか確認する。
- 5 キャラクターの考えていることをあらわすのにその表現が最適なのかどうか.....頭や顔全体が、そのアイデアに関連した動きをしているかどうか.....チェックする。
- 6 形の変化をあまり顔全体に広げすぎないように。時には顔の動きを抑え口だけが動いているようにすることも必要。
- 7 いままで幾度となく言われて、やっと私たちが学んだことですが、顔面の造作物の形が変化することによって、キャラクターたちが考えている ということが表現され、その考えているということこそが「生きている」という幻想(イリュージョン・オブ・ライフ)を創り出し、それが観客に実在感を与えるのです。

サンテクジュペリー(星の王子さまの著者)は巧みな言葉でそれを言い表しています。それは目ではなく視線であり、唇ではなく微笑みである。

単に絵を動かすことは誰にでも出来る。しかし、我々の最終目標は、絵にはっきりとした目的をもつ動きを与え、それがあたかも心をもち、生きて呼吸しているかのように描きあげることです。

(フランク・トーマス ならびに オリー・ジョンソンの講義録として)