



Nishi 2-Chome Chikanodo Video Creation Project

西2丁目地下歩道
映像制作プロジェクト

地下歩道からはじまる映像表現

西2丁目地下歩道映像制作プロジェクトは、さっぽろ地下街オーロラタウンと札幌市民交流プラザをつなぐ「西2丁目地下歩道」を舞台にした映像制作のプロジェクトです。毎年1組ないしは2組の作家に制作を委嘱し、4面プロジェクションからなる横長の特殊スクリーンと、歩行空間としての特殊性を生かしながら、多様で実験的な映像表現を模索していきます。完成した作品は年間を通して上映され、今後、施設の玄関口であるこの場所で、幅広い映像表現が展開されていく予定です。

2018年には、このプロジェクトの第1作として、札幌を拠点にさまざまな映像作品を手掛けるスタジオロッカによるアニメーション作品《UNDER UNIVERSE》が制作されました。テイストの異なる3つの小作品から成るもので、カメラで撮影したモデルの動きをトレースしてアニメーションに起こしていく「ロトスコープ」の手法を用いて、躍動感溢れるダンサーの動きを取り込んでいます。横長の画面いっぱいに広がっていくカラフルなアニメーションが、地下歩道にいろどりを与えています。

2018年度委嘱作品

スタジオロッカ《UNDER UNIVERSE》(13分40秒)

2019年4月より上映開始



札幌市民交流プラザの入口にあたり、日常的にさまざまな人が行き交う 撮影:小菅謙三

【関連イベント】

UNDER UNIVERSE:STUDIO ROCCA× SCARTS

日時 2019年6月15日(土) 12:30～19:30
会場 SCARTSスタジオ
入場料 無料
上映 13:00/15:00/17:00(各回約45分)
トーク 18:00～19:00
出演 スタジオロッカ(松永芳朗、松本ナオヤ、小笠原大、大内りえ子)
聞き手 岩田拓朗(札幌文化芸術交流センター SCARTS)
主催 札幌文化芸術交流センター SCARTS(札幌市芸術文化財団)

《UNDER UNIVERSE》の完成を記念して、スクリーンを使っての作品上映とトークイベントを開催。また、原画の展示やロトスコープ用に撮影した映像のモニター上映、過去にロトスコープの手法を用いて制作されたアニメーションの上映も行い、作品制作のプロセスやアニメーションの技法についても理解を深める機会となりました。

STUDIO ROCCA(スタジオロッカ)

札幌を拠点に活動する映像チーム。民族文化や伝統工芸などの題材を中心として、映画やテレビ番組およびアニメーションやプロモーションなどの映像コンテンツを制作している。<https://www.studiorocca.jp/>

STUDIO ROCCA トーク

STUDIO ROCCA Talk

日時 2019年6月15日(土) 12:30~19:30
会場 SCARTSスタジオ
出演 スタジオロッカ(松永芳朗、松本ナオヤ、小笠原大、大内りえ子)
聞き手 岩田拓朗(札幌文化芸術交流センター SCARTS テクニカルディレクター)



左から、松永芳朗、大内りえ子、小笠原大、松本ナオヤ



STUDIO ROCCA トークの様子。左から、岩田拓朗、スタジオロッカのメンバー

与えられた条件や環境を いかに楽しむか

岩田 札幌文化芸術交流センター SCARTSの岩田と申します。よろしくお願ひします。まず僕から、西2丁目地下歩道映像制作プロジェクトについて、軽いイントロダクションをして、その後、《UNDER UNIVERSE》の制作過程について、スタジオロッカの皆さんにお話を伺ってきたいと思います。

この会場に来るまでに通ってこられた方もいらっしゃると思うのですが、さっぽろ地下街オーロラタウンと札幌市民交流プラザをつなぐ通路として、西2丁目地下歩道があります。これは、札幌市民交流プラザの開館にあわせてつくられた通路で、4つのプロジェクトが設備としてインストールされています。それぞれが独立しているのではなく、16対9の画面が4面横に並んだ、64対9の比率のかなり横長のスクリーンを構成していて、LED照明と共存する特殊な空間になっています。

西2丁目地下歩道映像制作プロジェクトは、1年間に1本ないしは2本の映像作品を制作し、この地下歩道の映像空間にインストールするというプロジェクトです。ただ、通路ですから、道路交通法のきまりで立ち止まってはいけないことになっています。また空間としても上映形式としても特殊なので、そういったハードルをクリアしながら作品制作をしなければいけないのですが、交流プラザの入口であり出口にもあたる場

所なので、質の高いものを制作し、これからもインストールを続けていこうと思っています。

このプロジェクトの一番はじめの作家として、スタジオロッカに制作を依頼しました。なぜスタジオロッカなのかというと、新しくオープンする札幌市民交流プラザという場所の玄関口に映像を上映するのであれば、やはり最初は札幌を拠点とする作家に依頼したいという思いがありました。また、彼らはさまざまなジャンルの映像作品を制作されているので、SCARTSとコラボレーションをするときにいろいろな可能性を引き出すことができるのではないかと思います。そして、最初の作品としてはアニメーションという手法を取り入れたいという思いがあって、それに特化しているということで声をかけさせていただきました。

ご登壇いただいている方を紹介します。スタジオロッカの松永さん、大内さん、小笠原さん、松本さんです。よろしくお願ひします。今回の作品は、ロスコープという、カメラで撮影したモデルの動きをトレースしてアニメーションに起こしていく手法を用いて制作されています。作品は、3つのパートから成り立っているのですが、パートはそれぞれ大内さん、小笠原さん、松本さんが手掛けられています。各パートにおいて、テイストの違いが際立っているなと思ったのですが、どのように考えて構成されたのでしょうか。

大内 パートを3つつくるとするのは最初から決まっていた、「序破急」で構成しようと考えていました。全体の流れをだまかに決めて、最初は松本さんのパー



トで、真ん中が小笠原さんで、最後が私と決めました。最初にみんなで会議をして、パートごとのテンションの違いについて、放物線のような図にして決めていきました。最初はすごくアゲアゲで高角度で上がっていくサイケな感じにして、ふたつ目はサイケなところからだんだん下がって、落ち着いていくという感じ。そして最後はまた上がっていくという風に、大まかな流れを決めて、あとはそれぞれの作風にしようと話しました。**岩田** はじめにロッカさんにお話を持っていったとき、通路という特性についてお話ししました。さきほども触れたように、**道路交通法があるので、例えば人が座りこんだり、立ち止まってずっと見ているような状況はつくれないんです**。でも、作品制作を作家にお願いするいうときに、流れていても通り過ぎてしまうような、つまり見ても面白くないものをつくるってどういうことなんだろうと考えてしまっていました。さまざまな制限のある通路で上映しつつも、ロッカさんにお願いするからこそのものがやっぱり見たかったし、あまり制作に制限をかけるのはよくないなと思いました。ロッカさんも「ストーリー性を持たせると、見た人が、次はどうなるのだろうと注視してしまう状況が生まれる、つまり、立ち止まってしまふ可能性があるよね」という話はしていました。そこから、ではどういった作品があ通路で上映できるのか、話しながら考えていきました。つまり、規制を気にして制作自体に制限をかけるのではなく、与えられた条件で面白いと思えることをしようと頭を切り替えたんです。その代わり、SCARTSとしては丁寧に説明するようにしようと考えました。また、今回ロトスコープの手法を使うにあたって、ダンサーに協力していただいて、彼女たちが踊っている

ところを撮影しました。札幌市民交流プラザは上の階に劇場があって、身体表現に特化したプログラムが組まれているのですが、そうしたものを組み込んでいただけたのがすごくよかったなと思っています。というのも、映像制作やアニメーションというのは、とすれば、自分の頭の中と自分の作業だけで完結できてしまう部分があると思うのですが、今回SCARTSとロッカさんと一緒につくっているという状況を実現するために、そういう手法を用いてくれたのかなとも思いました。そのあたりはどのように考えられていましたか。**松永** そうですね、自分たちでもどんなものができるかがわからない感じというのは、楽しいなと思っていました。アニメーションにはその人の世界観が出てきてしまうんですが、それをみんなで作っていったのは楽しかったし、今回特に、ディレクターが3人いるということもあって、どんなものになっていくのかわからないライブ感みたいなものが面白かったです。**岩田** 実際に制作してみたらうえて、ダンサーの身体性と、実際に手でなぞったりしていくアニメーションの手法との相性については、どう感じられましたか。**松本** あまり動いていないものをロトスコープの手法を使っても甲斐がないので、ダンサーさんがたくさん動いてくれていると、出来上がった映像も強いし、楽しいですね。**松永** 今はコンピューターでいろいろとできてしまいますし、そちらのほうが簡単で、作業としても早く終わると思うんですが、やっぱり手で描くということとダンサーの身体表現とのマッチングもあったんじゃないかと思えます。**大内** 普段の制作だったら、私は自分の考えたこと



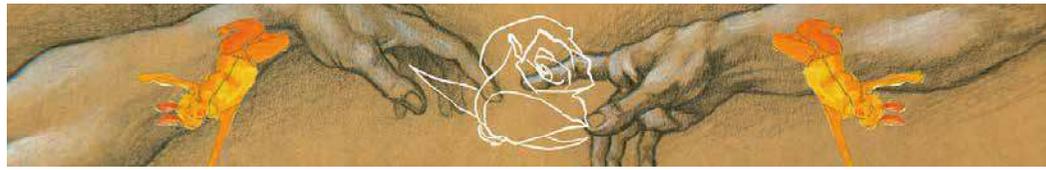
や感情などを主題に作品にするのですが、あの場所にダンスを流そうとなったときに、そういうものを全部フラットにして、**感情や言葉、文化などが関係なくても、ダンスだけで伝わる共通の何かをつくれたら**と思いました。それに、ダンスは見ているだけでまず楽しいですし、描いていてもすごく楽しいんです。線をなぞるにしても、勢いよく描けた線は気持ちよく見えるというか「生きている線」「死んでいる線」っていう言い方をしますが、恐る恐る描いた線と勢いよく描いた線とでは、やっぱり見たときに受ける印象が違います。どのラインをどのように取るかというのはその人の身体感覚によるし、原画を見てもわかるので面白いですね。アニメーションをつくる人は、リズム感がある人が多いのかなと私は最近思っているんです。リズム感や身体感覚というのは人それぞれだけれども、ダンスのロトスコープは、アニメーター自身のリズム感と、ダンスを踊る人のリズム感とがうまく融合するのですごく楽しいですし、エネルギー的なものになったなと個人的には感じています。**岩田** 各パートで用いているカラーにも特徴があるなと思って見ていました。それは、話し合ってから決めていかれたのでしょうか。**小笠原** パートごとにサブテーマを設け、映像のテンションはこういう感じで行こうというものがあって、それに合わせた色づくりだったのかなと思います。**松本** 僕の最初のパートはサイケな感じだったので、発色がよい色になりました。**大内** 最初にバージョン1をつくったときは割と暗い感じの色使っていたのですが、私のパートはエンディ

ングに向かって上がっていくイメージがあったので、何度か編集していく中で、明るくなっていくような印象にしたいなと思って、明るめの色を取り入れました。それに、地下歩道のスクリーンの特性として、黒があったほうが締まるという話もあったので、締まる色を使いつつ、カラフルな色が利いてくるように考えました。**岩田** 実際に上映を開始したのが3月末なのですが、実は、実際にあの場所で投影してみたらうえて、少しずつ手を加えてアップデートをしています。その中で、色の話も出てきました。例えば、先ほどおっしゃった黒についてですが、白いスクリーンに映像を映しているの、黒い背景の中に人物が立っていると、その人物だけがふわっと浮き出るような効果生まれるんです。後ほどお帰りの際に地下歩道を通って見ていただければと思いますが、背景が白いときと背景が黒いときの絵の見え方の差があって、面白いなと思います。これはやりながら見えてきたことですよ。

64対9の横長スクリーンに描くもの

岩田 次に、場所性の話をしたいと思います。はじめにお話ししたように、4面のプロジェクションで、すごく横長の映像という、ある種規制のあるオーダーだったわけです。今の時代、スタンダードな画角は16対9だと思のですが、地下歩道のスクリーンは64対9です。もちろん、事前に地下歩道の状況や、場所を見ていただいたうえて制作に入っていたいたのですが、実際につくるときに、「あっ、ここが今までと違うな」など、気づきやプラスになった点があればお伺いしたいです。





松本 こんなに横長のものをつくったことがなかったので、最初の頃は絵が浮かばなくて困りましたね。つくり始めるのに時間がかかりました。

小笠原 僕もまったく同じで、こんなに横長の映像をつくったことがなかったので、本当に今回は悩みまくりました。そこで、壁画をイメージしてつくりたいと思って、平面的なものにしたいなという思いで少しずつ進めはじめた感じです。

大内 私まったく同じです(笑)。最初、どういう演出にしようか悩みました。横長の特性を生かしたアイデアを一生懸命ひねり出そうとしましたが、全然浮かびませんでした。それに、浮かんでも、これは誰でもやってしまうのだよなと思ったりして、けっこう悩みました。プラスの点でいうと、普通のHDサイズではできないようなことができたと思います。影絵が横長にたくさん並んでいるシーンだとか、あんなに横長なのに真ん中にしか人物がないとか、画面全体を使っていろいろ遊んでみました。それに、あの大きさのスクリーンなので、自分と同じぐらいの大きさの人間を横たわる形で描けたのですが、それを通路で見せるということも、やっていてすごく面白いなと思いました。でも、単純に労力も4倍になった感じはしました(笑)。

岩田 そうですね。単純に4倍つくらなければいけないですもんね。ノウハウになっていけばいいのですが、次はどこで上映できるのかということもありましたよね。皆さんとお話したときに、横長の映像、つまりランドスケープであるということもキーワードとして出ていたと思うのですが、そこから得られるであろう効果など、どういう風に考えていきましたか。

松永 ダイナミックだなと思いました。何回も見たとき、毎回新しい発見があるなと思いましたね。映像に

視界が包まれるんですが、その中のどこに何をちりばめるのかで印象が変わってくるんだなと思いましたし、見るたびに自分が気になる場所も変わってくるのは面白いなと思いましたね。

スタジオロッカのあり方

岩田 話が少し飛ぶかもしれませんが、伺いたいことがあります。僕は札幌に引っ越してきて今年で2年目なのですが、札幌市は人口が190万人ぐらいの大都市ですよね。その都市の中で、映像の作り手がどれくらいいて、どのような状況なのかが気になっていました。映像業界みたいなものが成り立っているのでしょうか。もちろん、テレビなどは別の世界としてあると思うんですが、いわゆるクリエイターと呼ばれているような人たちがどう生息しているのかを、僕はまだつかめていないんですね。そんな中、映像の制作会社としてロッカさんは活動されているわけですが、ロッカさんの目から見た札幌の映像業界事情や、自分たちが置かれている状況と伺いますか、この土地で映像制作をしていくことのメリットや、オリジナリティーをどう出していくのかなど、これから先を考えるときの指針みたいなものについて伺ってみたいです。

松永 そうですね。ちょっと視点を広げて、日本全体で見たとときに、地方で活動がしやすくなっている感じはあります。例えば、仙台だったらあの会社がとか、福岡だったらあの会社がとか、会社が思い浮かぶみたい、地方でも全国的に有名どころがいっぱいあるんです。そんな中、われわれスタジオロッカはまったく知られていないので、知ってもらえないかなというところはあります(笑)。それに、僕らは会社という以前に



「チーム札幌」と思っているところがあるんですよね。

例えば、松本は個人では油絵を描いているんですが、うちでは映像をつくっている。小笠原も個人でイラストを描いたりしていて、そういうメンバーが集まってロッカはできています。札幌の中で、コラボレーションというか、いろいろな人といろいろなものをつくっていったらもっともっと面白くなるのではないかなと感じています。

岩田 なるほど。そういう意味では、これから先スタジオロッカとしては、映像というメディアだけにとらわれない活動を目指していきたいと考えているところもあるんでしょうか。

松永 チャンスがあったら、いろいろなことをやってみたいですね。

岩田 現状、スタジオロッカというのは、ジャンルの異なる人たちがひとつの映像制作会社に籍を置いていて、個人でもさまざまな活動をしながら、会社組織としては映像というメディアを使って表現しているということなんですね。

松永 そうですね。そして、こういうところはほかにはあまりないですね。

岩田 確かに、あまり聞いたことがないような気がします。僕はこれから先、映像という表現がどういう道筋を辿るのかに興味があります。それは映画もわかりですけど、今は多様になり過ぎているところがあるのかなと個人的に思っていて、そういう中でどのように活動をしていけば突き抜けたものになるのか、お伺いしたかったというところがありました。ありがとうございました。

鳥がモチーフのパート1「序」

岩田 では映像を見ながら、それぞれ、工夫したところなどを個別にお伺いしてもいいですか。最初のパートは松本さんですね。

松本 はい。最初のシーンは、鳥のロトスコープなんですけど、このシーンは500枚くらい描いています。

大内 遠近感、という指定以外は、ほぼ全部、自分で構成を考えるつくり方だったと思うんですけど、どういう風に組んでいったのかを聞いてもいいですか？

松本 はい。撮影素材の中から、まずは使えそうなものを最優先で描いていって、それを並べていきました。

松永 1枚描くのになんくらいかかるんですか？

松本 描いているものにもよりますが、人をひとり描くのだと2分くらいですね。4人が踊っていますから、4倍かかるんですね(笑)。

大内 松本さんの個人作品は割とストーリー性のあるものが多いなという印象を持っているのですが、今回のように、完全にノンナラティブな作品をつくってどうでしたか。

松本 物語を考えなくていいのは、楽ですね。感覚で動かしていけるというか。

岩田 僕も今日、関連上映されていた過去の作品を見ていて、ほかの方の作品についてもそうなのですが、もとの素材をあえて残すような手法を取り入れられているなと思って見ていました。でも今回の作品では、それがほとんど見られませんか。3パート目のラストの海のシーンは少し違いますが、それはあえてオリジナルの実写動画は入れないと意識さ





れてつくられていたんでしょうか。

松本 アニメーションというお話だったので、そこは意識しました。

大内 この作品には、ウサギが不時着したという若干のあらすじがあるのですが、撮影素材をそのまま使ってしまうと結構生々しかったんです。なので、そこは抽象的にしたほうが今回は合っているのかなと思っただけ、実写動画はあまり入れない方向性でした。

「インナースペース」をテーマにした
パート2「破」

小笠原 僕の2番目のパートは、全体のテンションの流れから行くと、一番低くなっているところ。じつとしたりした感じにしたいなと思っていました。最初にきめた大まかなあらすじだと、「インナースペース」「大宇宙」というのがサブテーマだったので、細胞をテーマにしてアニメーションにしました。僕は、映像をつくるときはいつもストーリーを先に考えて、それを映像にするようなことをやっているの、今回みたいに抽象的な映像をつくるというのには悩み、苦労したところがあります。

大内 普段の小笠原さんのイラストなどを見てみると、今回の作品は新機軸というか、こういうダイさんもいるんだなという感じですね。

小笠原 普段はやらないことをやろうとしたので、その分、すごく時間がかかりましたね。同じ動きの繰り返しで、細胞が生まれて死ぬということと、それを繰り返して生き物は動いているのだということ表現しようと思って、こういう感じにしました。それと、せっかく横長の画面なので、平面的なものを配置したら面

白いのではないかなと思っていました。

大内 個人的には、このパートが民俗っぽいというか、土着宗教みたいな感じがしているんですが、そういうことも考えたのでしょうか。

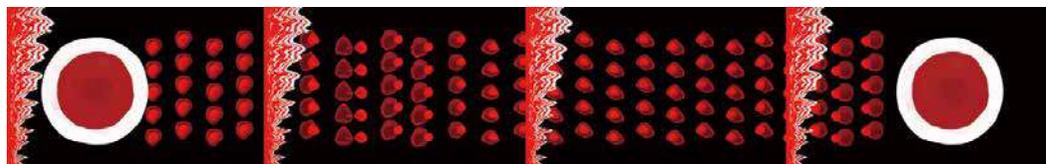
小笠原 最初はそういうイメージでつくりはじめました。それに、個人的にもそういうものが好きです。

岩田 今、民俗的というキーワードも出ましたが、そう感じるの音の印象もあるのかなと思っていますが、音をつくられたのはスタジオロッカの高橋慶さんですね。アニメーションをつくった側と音を制作する側とは、どういうやりとりをされたのでしょうか。

小笠原 僕のパートは、最初に映像の方向性を音楽制作の高橋さんに伝えて、それを受けて高橋さんから「これを参考に映像をつくってみて」ということで、彼がつくった音をもらいました。それを聞きながら映像をつくって、最終的にふたつを合わせて調整するという感じでした。

松本 僕のパートは、まずアニメーションをつくって、それを高橋さんに見せて、それに高橋さんがつくりたい音楽をつくって、あてたのですね。僕はその音楽に合わせて、調整していくという感じでした。

大内 私のパートは、最初に仮で、自分で選んだ音楽を聴きながら編集していきました。そのあと、できたものを高橋さんに渡すときには無音のものを渡して、「こういう曲を聴きながらつくってたんです」という曲を3曲くらい参考として送りました。それで、高橋さんが曲をつくってくれました。作品全体の構成はみんな共有しているので、サイケな感じとちょっとダウンナーな感じと、エンディングみたいなところをそれぞれ汲みつつ、つくってくれたと思います。



カラフルに終わりに向かう
パート3「急」

大内 映像の3つめのパートは私が担当しました。これは背景が全部実写なんですよ。このマーブルグミみたいな背景は、アクリル絵の具と水を混ぜたり、オイルと水を混ぜたりしてマーブル模様をつくっているところをたくさん撮影しています。あと、フィルムに直接ペインティングしてつくったテクスチャー素材みたいなものをテレシネ(フィルム映像をテレビジョン信号に変換する作業)でもらって、それを切り取ったりしています。人間自体はデジタルで描いているんですが、線をベクターっぽい、そんなに個性のない線にしていて、背景は逆にアナログ感が出るようにしています。アナログ感というのは、エフェクトでつくろうとしたらちょっと難しいし、再現性がない一過性のもを使いたくて、こうしました。最後のほうに、膨らんだり縮んだりしている背景がありますが、これは呼吸の映像なんです。黒い服を着て、お腹をアップで撮っているんですが、それをマスクにして、お腹の部分に映像がはめ込まれているような作り方をしています。アナログとデジタルの融合みたいなことを意識してつくりました。

岩田 なるほど。ありがとうございます。こうやって3つのパートを見比べてみると、さきほど大内さんがおっしゃったように、確かにラインの取り方がそれぞれで違いますね。

大内 そうですね。私は普段、アニメーションをつくるときに、自分の経験や考えたこと、感じたことからテーマをとってくるのが多いんですけど、今回は、そういう個人的なものより、もうちょっと間口が広いテーマだったんです。でも、そういうテーマでつくったことが

なかったんで、そこはけっこう大変でもあり、面白かったところでもあります。

タイトルの由来とダンスの裏話、
今後の可能性

岩田 ありがとうございます。そろそろ時間になりますので、来場の皆さんからも質問をもらえたらと思います。

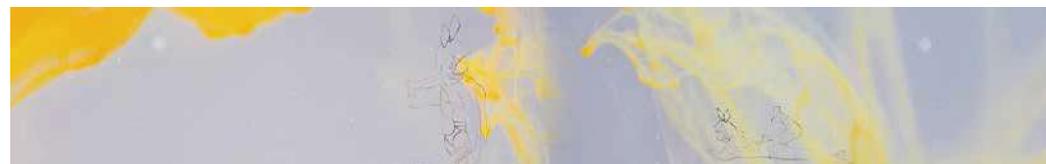
来場者 ふたつめの、小笠原さんのパートについて質問です。見ていると、最初、目が追いつかないというか、どこを見ていいかわからないような画面がずっと続いていくと思います。そして、最後だけ真ん中に、ぐっと見てしまう1点が出てきますよね。あれを見ていると、逆に、ここを見てはだめなのかな、脇に何かがあるのかなと思って見てしまっていたのでしょうか。

小笠原 視点操作という点では、今回はあえてしない方向で考えていました。というのも、壁画をイメージして全面で見るようなものをつくっていたので、部分的にここだけを見てほしいというものではないようにしていました。最後の部分は映像を終わらせるために1点だけにしました。

来場者 タイトルがすごく面白いなと思っていましたが、どんな風に決まっていたのか、制作側の反応などの経緯を伺えたらうれしいです。

岩田 どこまで、どういう経緯だったかはうろ覚えですが、僕は、松永さんに出してもらったような気がしているんですが、どうでしたっけ。

松永 いや、岩田さんが決めました。





岩田 あれ、そうでしたっけ。

松永 はい。岩田さんが決めましたよ(笑)。

岩田 そうでしたね(笑)。僕がスタジオロッカさんにお声がけをしてスタジオに伺ったときに、スタジオの黒板に、宇宙帽をつけたウサギさんの絵があったんですね。その絵を見たときに、これでいけるかと直感的に思ったんです。地下歩道であるということと、僕が見せていただいた絵がつながって、それがそのままタイトルになったって感じですね。

来場者 制作前に決まったんですか？

岩田 はい、実際に制作にとりかかる前ですね。ダンサーの撮影をするときには決まっていたと思います。

来場者 そうなんですね。地下歩道で見たときの映像の感じとタイトルが、すごくしっくりくるというか、すごく面白いと思ったので聞いてみました。

岩田 ほかにございませんか。

来場者 すごく面白い映像を見せていただいて、ありがとうございます。今の話にも関係するかもしれませんが、ダンサーの実写映像をロトスコープで描いたということですが、ダンサーの方には先ほどの作品構成や、それぞれのパートの雰囲気は伝えてから踊ってもらったのでしょうか。最初に撮るときはダンサーとのやりとりはどんな感じだったのか、カメラアングルはどう決めたのかを伺いたいです。

大内 踊りは、その場で即興で踊っていただきました。曲と衣装だけを決めて参考動画もお見せしたのですが、ダンサーがすごい方たちで、その場で踊りをつくって踊ってくれたんです。そんなライブな感じで撮影しました。アングルについてですが、今回カメラを8台使って撮影していました。1台を全体が入るように撮影しておき、あとは手持ちや上からなど、ひとつ

のダンスをいろいろな角度で同時に撮っています。そこから使いたい部分を抜き出して、ロトスコープの手法でアニメーションに起こしていきました。

来場者 カメラアングルは、3人のディレクターが各自、自分はどこで決めたわけでもないんですね。

大内 撮影は、私と松永と、撮影班とで行いました。そのときには、だいたいのテーマは決まっていたのですが、構成はまだかっちりとは決まっていなかったし、ライブ性みたいなものが面白いのではという考えもあったので、とにかく踊ってもらおう！という感じで撮っていきました。なので、アニメーションにするときも、かなり抽出して出しているの、全然使っていない映像もたくさんあります。

来場者 面白い映像をありがとうございました。今回トークを聞いて、SCARTSとスタジオロッカとで一緒につくっていく様子が見えたのがすごく印象的だったし、面白いコラボになっているなと思いました。今後あるのかどうかはわかりませんが、未来の話になってしまうんですけども、もし同じ場所でもう1回やるといった話になったら、あの空間を生かしてつくってみたいもの、あるいは、語ってみたいストーリーやメッセージなどがあれば、伺いたいです。

大内 今回は、ちょっとしたあらすじはありつつも、どこから見てもいいものとしてつくっているんですが、私は、逆にストーリーものをやってみたいと思いました。あそこでしか成立しない物語の可能性も、もしかしたらあるのかなと、妄想しました。

小笠原 僕も今回はかなり抽象的なものだったので、がっちりストーリーがあるものをやってみたいなと思っています。また、今回は大人が見ても楽しい感じにしたので、次は年齢を下げたものもいいのではな



いかなと思っています。

松本 僕は、もっとあの横長を生かした映像が作りたいですね。

松永 今回、みんなでやろうというところがすごく楽しかったんですが、一人ひとりのイメージ全開というものも見たいですし、作りたいですね。

岩田 そうですね。いろいろな手法が取れるなと思っています。先ほど松永さんから話がありましたけれども、スタジオロッカさんは参加されている個人が、各々にいろいろな活動をされている方たちなので、アニメーションにとられる必要もないですし、もっとさまざまな手法が混ぜこぜになったような状態、そういう表現手法を取り入れられるコラボレーターなんだと思います。そこにはじめから気づけていれば、そういう手法を取ったかもしれませんが、今回はアニメーションと最初に指定してしまったなって、今質問をされてはっと気づきました。もちろん、この《UNDER UNIVERSE》は素晴らしいものだと思うのですが、もう少しそこに対して自由度を持っていれば、また違った表現の形をとったものになったかもしれないですね。今日のお話を聞いていて、僕自身、スタジオロッカさんのスタイルがとても面白いなと再確認できました。今後も多方面での関わりが持てたらと思います。それでは、お時間となりましたので、今日はこれにて終わります。お帰りの際にはぜひ、西2丁目地下歩道を通っていただいて、今日スクリーンで上映されているものと、あの場所でのサイトスペシフィックな感覚とを、今一度確認していただけたらうれしいです。ありがとうございました。

