

要 旨

ピクサー・アニメーション・スタジオ作品の表現研究

——短編アニメーション作品のストーリーボード制作にむけて——

金田弥音嘉

本論文では、長編映画のシナリオ及びキャラクターに関する文献研究を行い、その研究結果に基づいてピクサー・アニメーション・スタジオ作品を始めとする短編アニメーション作品の分析研究を行った。加えて、分析結果をふまえた上で、独自の短編アニメーション作品の制作にむけてストーリーボード制作を行った。

シナリオ構成やキャラクター設定に関する文献研究については、シド・フィールドの「三幕構成」を基礎とし、そこから考案された沼田やすひろの「13フェイズ構造」、及びブレイク・スナイダーの「ブレイク・スナイダー・ビート・シート (BS2)」を考察した。加えて、カール・イグレスィアスなどの脚本家が主張する効果的なシナリオ、及び魅力的なキャラクターの特徴を検討した。ただし、短編作品に関する文献はほぼ存在しないため、基本的には長編映画に関する文献を参考にしている。

また、短編アニメーション作品の分析研究を行った。文献研究で明らかになった特徴が短編アニメーション作品にも当てはまるのかを検証し、ピクサー・アニメーション・スタジオ作品に限らず、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ作品、及び優れた学生作品も加えて比較分析を行うことで、ピクサー・アニメーション・スタジオ作品の特徴も明らかにした。分析研究の結果、長編映画で効果的なシナリオや魅力的なキャラクターの特徴は短編アニメーション作品にも当てはまることが判明した。ただし、シナリオ構成の「13フェイズ構造」や「ブレイク・スナイダー・ビート・シート (BS2)」の詳細においては、当てはまらない場合も確認できた。また、ピクサー・アニメーション・スタジオ作品の特徴としては、キャラクター紹介に多くの時間を費やし、三幕構成の中でも第一幕を重視していることが明らかになった。

加えて、分析研究の結果を参考にし、ストーリーボード「Demesne」を制作した。効果的であるとされるシナリオ構成、及び魅力的なキャラクターの特徴をふまえて制作を行った。