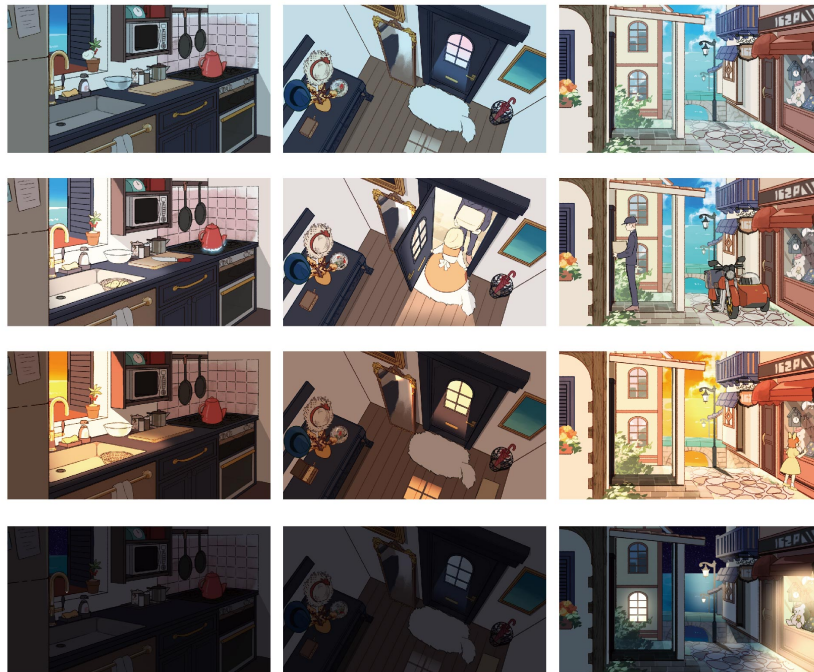


松本 麻乃未
MATSUMOTO Manami



windows
アニメーション



アリストテレス曰く創作とは「現実の再現」である。現実を再現する、つまり“リアリティ”を表現するということは、美術においてずっと追求されてきた。しかし、現実を全く同じように模倣することだけが“リアリティ”ではない。なぜなら私たちはフィクションにも“リアリティ”を感じることができるからだ。“リアリティ”とは、単に現実には似ていることを指すのではなく「それが現実には実在していると感じる直感」を指すのである。

アニメーションにおいても様々な方法で“リアリティ”が追求されてきた。例えば、ディテールを描き込んで質感を表現するのも“リアリティ”であるし、映画館において音と映像の迫力で没入感を与えることも“リアリティ”に繋がる。しかし、目で見える情報が全て写実ではないアニメーションという媒体において、その世界が「実在している」と感じさせることは非常に困難でもある。

そこで別の角度からも“リアリティ”を追求するべく本作品では、「時間の再現」という視点から“リアリティ”を表現することを試みた。

映画や小説など物語を表現する媒体では、物語に必要なシーンがカットされる。しかし物語の世界が実際にあるならば、物語に描かれていない日常がずっと続いているはずである。そうした日常に流れる時間の流れを描くことで、その世界が実在しているという実感を得られるのではないだろうか。

本作品では1軒の家を主軸にして「家の外」「玄関」「キッチン」の3つの場所が別々の画面に映し出されており、3つの画面には同じ時間が流れている。それぞれの画面は窓の外を映すように決まった場所を映し、映画のようなカット割や起承転結の物語はない。しかし同じ時間の中で、同じように日が暮れたり、バラバラなことが起こっているように見える3つの画面がある瞬間に繋がったりする。何も無い時間もあるし、何か起こる時間もある。画面の向こうに映るのは誰かが作った物語ではなく、別の世界のある日のある時間なのだ。