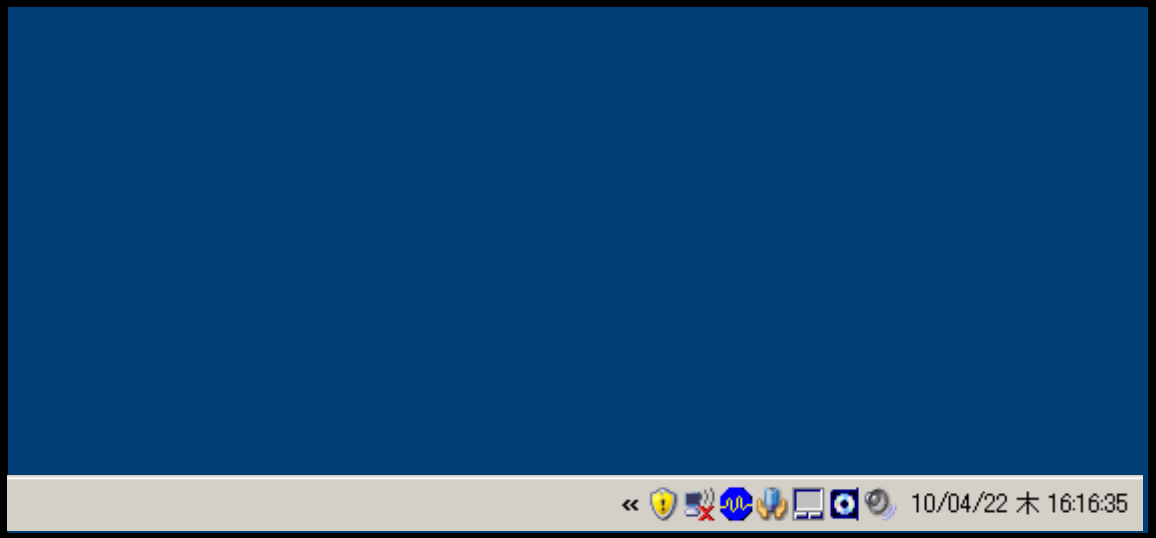
Suikyo, 2010-05-04, UKABEN YOKOHAMA #5

ACTING IS REACTING

未来を考えてきた



ゴーストというArtの両輪

- ソフトウェア
- キャラクタ・エンターテインメント

- ソフトウェア偏重では進めない
- どうしたら楽しいか？　を考えたい

先達に学ぼう

- 気軽に輸入してみよう
  - 演技
  - 演出
  - カメラワーク
  - 台本・ストーリーテリング
  - プロデュース

先達に学ぼう

- 気軽に輸入してみよう
  - 演技
  - 演出
  - カメラワーク
  - 台本・ストーリーテリング
  - プロデュース

演技における7つのコンセプト

from Ed Hooks,「アニメーション教科書」

1. 思考は感情を生み、感情は行動を生む。
2. 演技はリアクション、演技は行動。
3. キャラクターは目的を持たねばならない。
4. キャラクターは、ある出来事によって別の行動をとるまで、ひとつの行動を続ける。
5. すべての行動は動きと共に始まる。
6. 感情移入は魔法の鍵。観客は感情に共感する。
7. シーンは交渉。

演技における7つのコンセプト

from Ed Hooks,「アニメーション教科書」

1. 思考は感情を生み、感情は行動を生む。
2. 演技はリアクション、演技は行動。
3. キャラクターは目的を持たねばならない。
4. キャラクターは、ある出来事によって別の行動をとるまで、ひとつの行動を続ける。
5. すべての行動は動きと共に始まる。
6. 感情移入は魔法の鍵。観客は感情に共感する。
7. シーンは交渉。

演技とはリアクションである

おはよ、いい天気だね。
今日のニュースは20件。
ネットワーク更新〜。

こないだ、酷い目にあったんだよ。

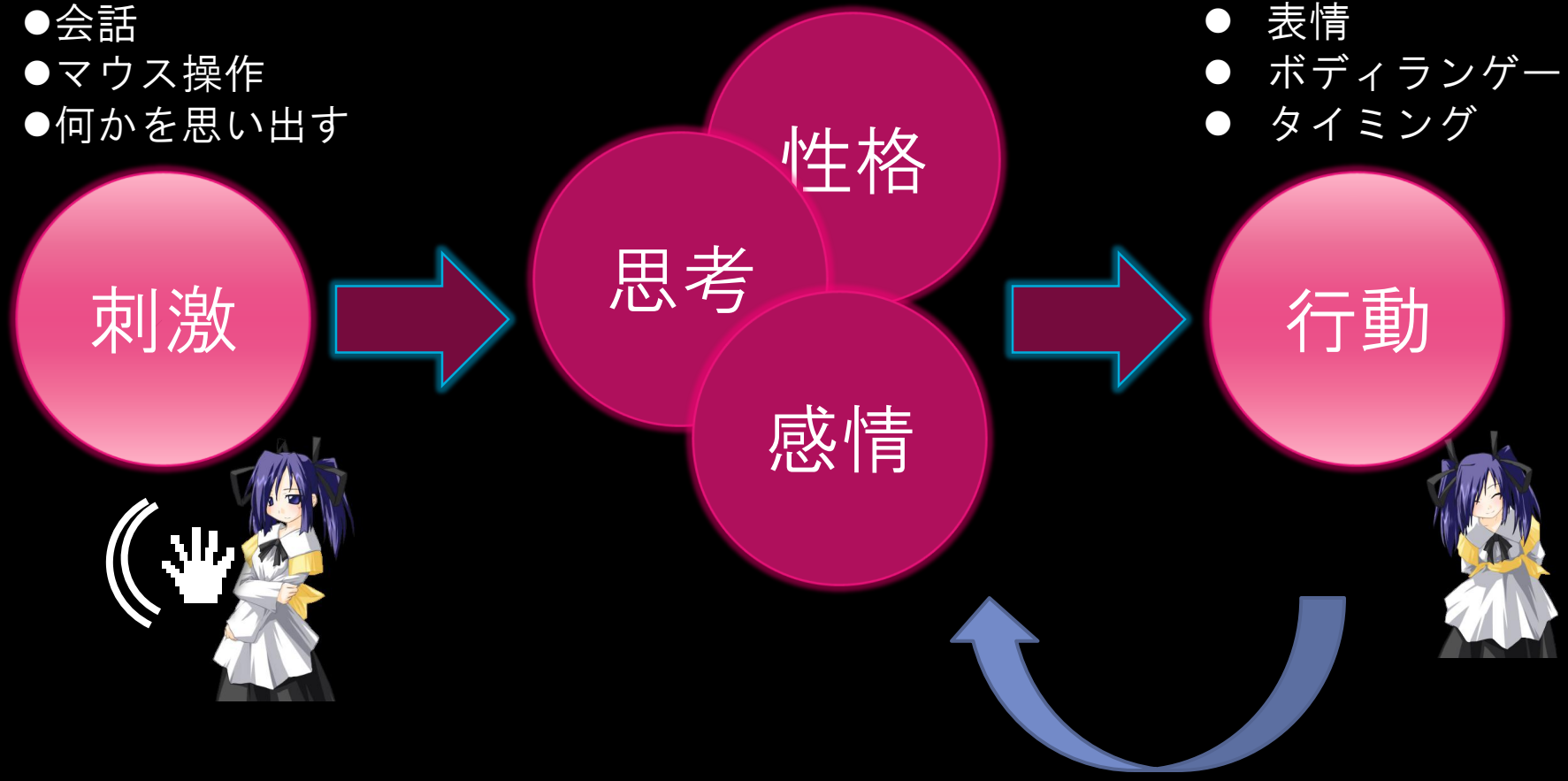
……
……
……

なあに？
お姉さんの胸で眠りたいの？

良いリアクション

- 会話
- マウス操作
- 何かを思い出す

- 表情
- ボディランゲージ
- タイミング

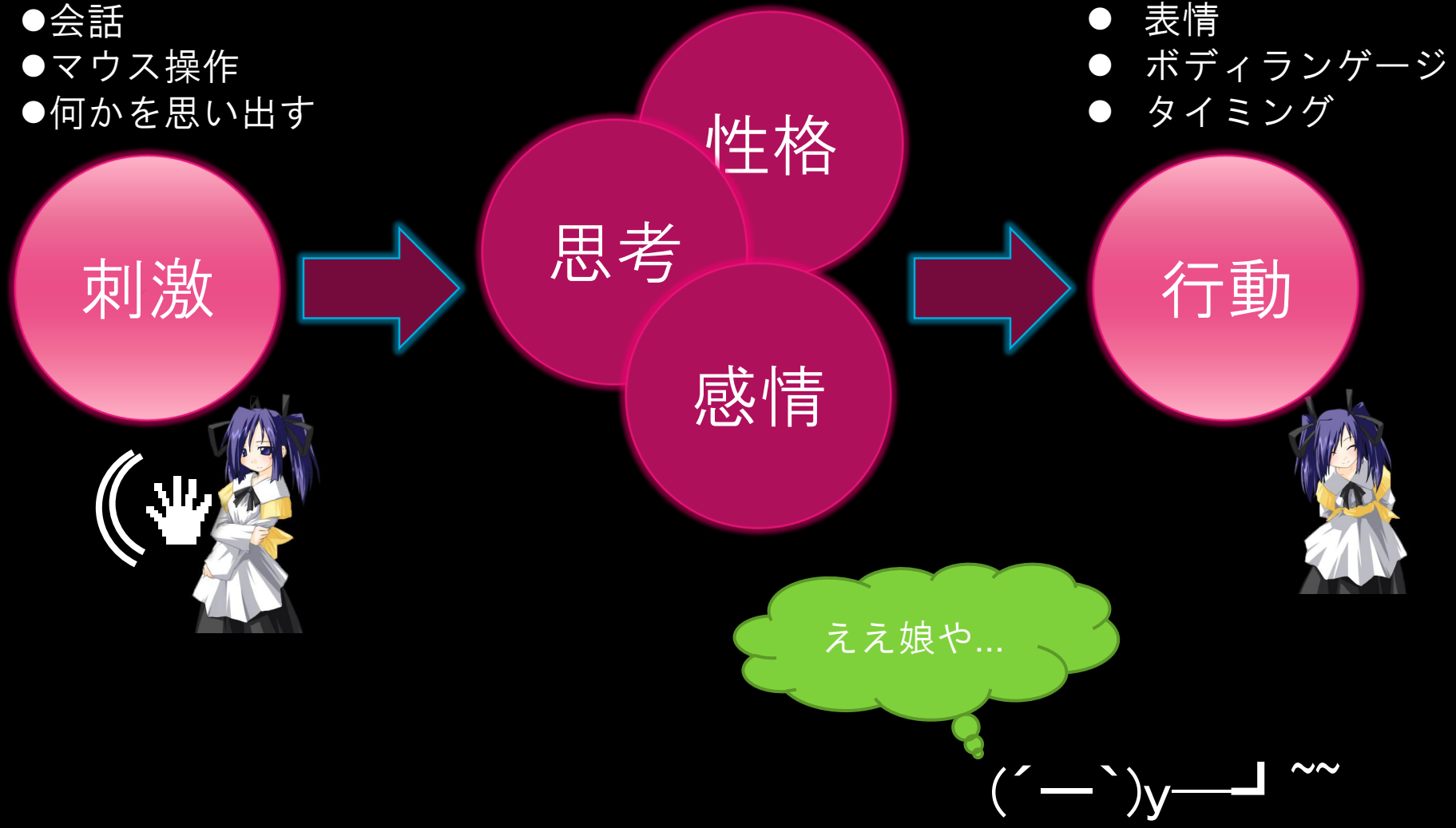


ユーザは無意識に推理する

良いリアクション

- 会話
- マウス操作
- 何かを思い出す

- 表情
- ボディランゲージ
- タイミング



世の中にはたくさんの知恵がある。

もっと活用できるかも？

注意！　まるごと輸入しない！

- メディア
  - 舞台：共通の時間、特定の場所
  - 映画・ＴＶ：カメラ
  - アニメ：俳優なし
  - ゲーム：インタラクティブ、ユーザ
  - ゴースト：デスクトップ（アウェアネス）
- 目的と構造
  - 古典：非日常、神の存在
  - 近代リアリズム：イデオロギー、メッセージ
  - 現代芸術：「気付き」、快楽、身体性

注意！　まるごと輸入しない！

- メディア
  - 舞台：共通の時間、特定の場
  - 映画・ＴＶ：カメラ
  - アニメ：俳優な
  - ゲーム：イ　　ザ
  - ゴー　　（アウェアネス）
- 日

　　、神の存在
　　リズム：イデオロギー、メッセージ
　　代芸術：「気付き」、快楽、身体性

向き不向き、限界を見極めて！

ところで…

謝辞

- フリーシェル「黒姉＋＋」, 深山様

ご静聴ありがとうございました

真面目に考える必要あるの？

ロボット演劇

from 石黒浩「ロボットとは何か」

- 「成人の持つ知的で複雑な心を持っているように見えるロボット」を目指した
- 平田オリザ脚本、演出

「役者に心は必要ない」

「将来、少なくとも役者の半分はロボットに置き換わる」

ポイント１

- 「キャラの心理を考えること」は必要
- 「キャラの心理になること」は不要

  - スタニスラフスキーの、いわゆる「メソッド演技」では、役者は本当にキャラの「性格」「思考」「感情」に成りきることを要求される。らしい。

ポイント２

ゴーストでも
本当の人間性を表現できる

メソッド演技は応用できない

「梅の木になれ！」(ガラスの仮面)

- スタニスラフスキーは、「悲しんでいる振り」ではなく「本当に悲しもう」とした。
- 人間がその瞬間演じるためには必要。
- ゴーストも、アニメーションと同じく、結果の表現の方がずっと重要。

参考資料

- Ed Hooks, 「アニメーション教科書」, ボーンデジタル, 4-86246-004-6
- 平田オリザ, 「演劇入門」, 講談社現代新書, 4-06-149422-8
- 平田オリザ, 「演技と演出」, 講談社現代新書, 4-06-149723-5
- 石黒浩, 「ロボットとは何か」, 講談社現代新書, 978-4-06-288023-7
- 鈴木忠志, 「演劇とは何か」, 岩波新書, 4-00-430032-0