アニメに応用するテクスチャー表現に関する研究

-立体作品を例として

Research on Texture Expression Applied to Animation

-Three-dimensional works as examples

■ 易　佳佳　Jiajia YI

愛知県立芸術大学大学院　石井晴雄研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：テクスチャー　感情 粘土オブジェ アニメーション

はじめに

本研究は、立体作品におけるテクスチャーの表現によって創られたストップモーション・アニメーションを応用し、人間の感情に与える影響について考察する。感情の形成は視覚の形、素材の質感、色彩、光と影などの要因に左右される。テクスチャーと人間の感情の関連性を見つけ、伝統的な表現手法ではなく、より共感を与える伝達方法を提案することを目的とする。

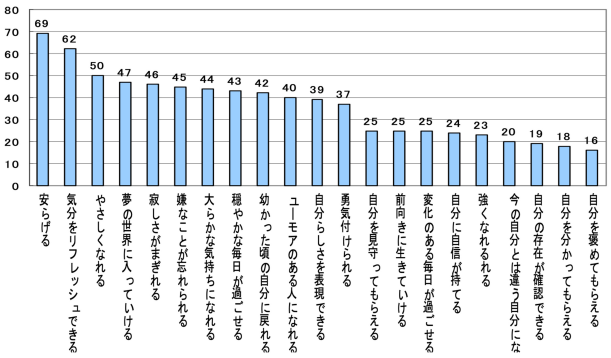
以前の研究ではアートイラストを応用して、乾いた粘土に絵を描く試みをしてきた。ニキ. ド. サンファル作品の影響で、曲線と色彩を重視する装飾的なの表現に注目し、おとぎ話にインスピレーションを受けたイラストレーションを数多く制作してきた。内面の感情を粘土の形や色彩を通して見る人に届け、鑑賞者の心が癒されるような作品の制作を目指す。

1.キャラクターのデザイン

現代社会には、多数のキャラクターが存在する。その理由は、他人と関わることが苦手、もしくはストレスと感じている人々が現代社会に増えてきているからである。このような社会の中でキャラクターの存在は「癒し」の対象として多くの人に受け入れられている。人が持っている色々な欲が、人間では実現し得ない、空想上のキャラクターでのみ実現可能な欲求である。そのため、キャラクターをデザインするときは、できるだけ視聴者が連想できるイメージを制作する。

1.1.キャラクターに求めるもの

バンダイキャラクター研究所は、2000 年にキャラクターと癒しの意識関係を調査した。「あなたはキャラクターに何を望みますか?」という質問をしたところ、「やすらぎ」と答えた人が全体の 7 割近く(67.8%)を占めた」という。よって、キャラクターと人の精神状態にはなんらかの関係があると考えられる結果となった「注 2」。バンダイキャラクター研究所の 2000 年の調査による「キャラクター」と「癒し」の意識関係を調べた調査結果を図 1 に示す。



「キャラクターに癒しを求める現代人」

出典:バンダイキャラクター研究所(2001)

図 1　バンダイキャラクター研究所の調査

本研究では、動物と植物自体のテクスチャーを抽出することで、より強い視覚効果を追求した。テクスチャーには、触覚テクスチャーと視覚テクスチャーの 2 種類がある。鑑賞者が見た時、触覚の経験と連想を通して、心理的反応を生み出すことができる手作りの作品を様々な形で形成し、その一つ一つに命が宿っている。この生命力のある形が人々に共感と新鮮さを与え、人々の共感を得やすいと考えられる。

1.2.素材の研究

テクスチャーとはすなわち「質感」である。事物の素材は様々で、表面の構成、配置、構造が異なり、粗さ、滑らかさ、柔らかさ、硬さなどの違いがある。テクスチャーは人の視覚的な質感を満足させるだけでなく、触覚的質感も満足させるのである。

使用する素材によって視覚的効果も変化するので多様な素材を使う。素材の種類は紙粘土、石粘土、ビー玉、布、真珠、珠、ワイヤ、綿花、毛糸、竹、木の枝、フェルトなどを含む。

2.テクスチャーの研究

2.1.テクスチャーとカラー

今日、テクスチャーとカラーを扱う際に、見て楽しむことや生活を豊かにする「デザインの機能」がますます必要となっている。つまり生活機能において、カラーとテクスチャーはこれまでとはやや違った意味の、いわゆる生活に根ざした機能主義として再考されて良い何かを秘めているのではないだろうか「注1」。

人々の視覚や触覚とテクスチャーに対する心理的反応は、いろいろな連想を形成できる。この連想効果を考慮に入れ、生物のデザインにテクスチャーを大胆に使い、テクスチャーの役割を発揮し、作品により生命力を持たせるようにした。機能を単に物理的、心理的な概念に限らず、 心理的な表象として考えていく。

本研究でテクスチャを使って表現する最終的な目標は、感情の伝達と人々の共感を喚起することだと考えている。

2. 2.紋様のデザイン

データ収集では、自然の生き物の画像に触れ、それらの動植物の自然な形やテクスチャーを鮮やかに撮影し、日常生活の中でいつでも見ることができる生き物の印象に変えた。本研究では、動植物の表面のテクスチャーや色を手塗りを通して抽出し、総合的な素材を組み合わせて生物学や自然の美しさを表現している。

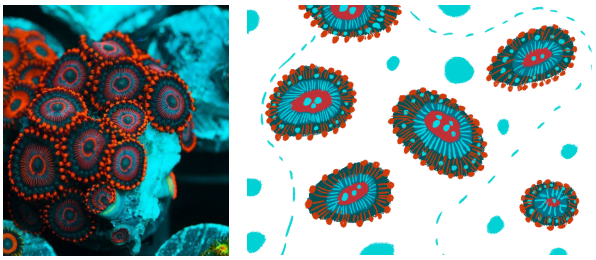


図 2　植物を通した紋様のデザイン

図 3　動物を通した紋様のデザイン

3.アニメーションの形式

本研究では「ユートピア」をテーマとしてストップモーション・アニメーションを制作する。バックライトでガラスの上の粘土を照らし、オーバーヘッドで撮影をする手法を用いる。次々と粘土を使って作品を制作して物語を展開させていく。ストップモーション・アニメーションの魅力は、リアルに変化していく過程だろう。紋様と色と音との関連に普遍性を見いだせれば，映像と音楽の相乗効果を高めることができ，より鮮明になんらかの感情を人に伝えることができる映像作品の制作が行えることが期待できる。

3.1.キャラクターの制作

動物や植物そのものの形を考えてキャラクターのデザインを発想し、スケッチを描いた。

図 4　スケッチの発想

キャラクターの制作は、人物、動物、植物の 3 つの部分に分かれている。人物の制作にウールフェルトを使用することに加えて、粘土も多用して製作した。カラー部分は顔彩、アクリルガッシュで塗装する。

図 5 はケムシのキャラクターデザインである。森の中の生き物で、その顔はガラスビーズでできている。物語で主人公に会うと、主人公の顔が彼の顔に映る。それは実際には主人公の冒険心の具現化であると考えている。

サイズ:65mm×30mm×30mm

図 5　制作したケムシのキャラクター

4.まとめ

今後の制作では、総合的な材料を使って触覚テクスチャーを表現して行きたいと考えている。例えば、ウール、綿花、毛糸、紙などの素材も作品に取り入れる予定である。

一年次は資料の調査、発想、実物の制作をし、二年次はアニメーションを撮影してから、動くテクスチャーによる視覚が人間に与える感情形成についてアンケート調査を行っていく。

注、引用

1) H.B.デザイン研究会編、『デザイン　カラー&テクスチュア』、鳳山社刊、1966

2) 小森俊哉　小山慎一　日比野治雄、「人の不安状態とキャラクターの表情評価」、千葉大学大学院工学研究科デザイン心理学研究室、2013

4. 参考文献

・ Arthur Robbins 、『A Multi~Modal Approach to Creative Art Therapy』、北京世図、1994

・ 香山リカ・株式会社バンダイキャラクター研究所（2001）「87% の日本人がキャラクターを好きな理由」株式会社学習研究社