

中国と日本の歴史的芸術を モチーフにした 多視点的アニメーションの制作

芸術研究科 造形表現専攻
芸術表現領域 博士前期課程
2025年3月修了

孫 逸雯

主査 黒岩 俊哉 副査 趙 瑞 星野 浩司

研究背景

修士課程在学中の二年間、筆者は「中国と日本の歴史芸術」というテーマに基づき研究を行い、二つのアニメーション作品を制作した。異なるソフトウェアを利用し、360°アニメーション作品と立体効果のあるアニメーション作品をそれぞれ制作した。多種類のメディア形式で表現を試み、作品が観客により没入感のある体験を提供できるよう、現在の映像技術を研究し、その技術を絞り込み、自身の作品に応用した。専門スキルを向上させるだけでなく、映像の新しい体験形式を発信していきたいと考えた。

研究目的

『意識の旅』は筆者自身がこれまでに旅した場所での経験をモチーフにし、自然の風景だけでなく、様々な人々の記憶にある場所に残された物語をモチーフにした、多視点的360°アニメーション作品である。作品では意識に関する一連の探究と表現を行い、観客がそれぞれの体験をより大切に思えるようなものを目指した。

『結ぶ千年の夢』は主に中国と日本、二つの国のそれぞれの時代に受け継がれてきた文化を表現したアニメーション作品で、観客が自国の歴史文化の変遷を体感するとともに、もう一方の国の文化にも触れ、学ぶことができることを目指した。

研究概要

『意識の旅』は各場所に残る「記憶」を、妖怪という形で象徴化した。この妖怪たちを通じて、旅の中で筆者が感じた感情を、視覚的に表現した。タイトルの『意識の旅』とは、その場所と記憶が結びつく瞬間を指している。旅の中で感じたことや見たものは、すべて自身の意識の中に深く根付いている。そして、その時の様々な記憶や意識が時間とともに積み重なり、最終的には一つの人生という壮大な物語になる。人の一生は、多くの経験や感情、思い出が交錯し、それらが一つの『意識の旅』にまとめられているという考えである。

作品形式は、360°の多視点的アニメーションである。主に360°映像技術を実現できるソフトウェアと、その操作方法、最終的な360°効果の三つの視点から、ソフトウェアの選定を行った。ソフトウェアを絞り込み、自身で描いたイラストレーションを元に、360°アニメーションを制作した。その後、さらに技術的な研究を進めたが、市場に出回っている360°映像の技術解説は、ほとんどが写真作品の編集に関するものであり、360°アニメーションの制作に特化したものはなかった。そこで多くの関連作品を参考にし、繰り返し視聴することで、それらが使用しているソフトウェアや技術を推測し、最終的にAdobe After Effects、Apple Motionの二つのソフトウェアに絞り込んだ。

『結ぶ千年の夢』は日本の縄文時代、中国の夏商周から日本の江戸時代、中国の清朝に至るまでの歴史と文化をモチーフにした。この作品は単なる時代の断片ではなく、古代の文化、民間の芸術文化、そして無形文化遺産の中から、それぞれの時代に代表されるものを選び、日本と中国の豊かで誇り高い歴史文化を表現した。観る者にが時代の深い文化に浸り、歴史と文化の奥深さを感じ、時代の変化を旅するような感覚を味わえるよう意図した。

この作品は立体的な空間を、特殊なアニメーションツールで制作した。自身で書いたイラストレーション用い、空間ごとに異なる複数のレイヤーを構成することで、立体的な空間を表現した。ここでは3D空間を制作できるMental Canvasを使用した。レイヤー前後配置による遮蔽効果を利用し、3D視覚効果を実現した。

成果・まとめ

今回の研究を通じて、360度アニメーションと空間立体効果の制作における技術的な複雑さと芸術性について、より深く理解することができた。技術面では、360度アニメーションの実現方法についてはまだ浅いレベルである。360度アニメーション内での立体レンダリング技術など、まだ多くの研究の余地があることを実感した。

また、立体空間効果を加えることによって、視覚的な奥行きと空間的な広がりを感じさせる新たな映像体験を生むことができたが、アニメーションにおける観客の没入感という点には、まだ技術的なハードルがあり、新たな課題となった。



指導教員コメント

該当学生は、コロナ禍の中で研究生から大学院前期課程に進学し、アニメーション作品を研究/制作した。イラストレーションの作画/描画技術、および表現能力は当時より一定レベルにあったが、メディア芸術分野の映像芸術作品として、新しい映像体験を生み出すための技術研究を真摯に行い、自身のコンセプトや技術を拡張させ、作品を完成させ公表した。より豊かな表現を目指すためには、まだ道半ばかと思われるが、今後もこの研究を基盤に研究を継続してほしい。

黒岩 俊哉