



JSAS

日本アニメーション学会
秋の研究集会@新千歳 2019
発表概要集



ご挨拶

須川 亜紀子

日本アニメーション学会 副会長／研究・教育委員長

今年も日本アニメーション学会では、会員による研究発表と意見交換の場として『秋の研究集会』を開催いたします。四回目となる今回も本学会が後援する『新千歳空港国際アニメーション映画祭 2019（会期：11月1日（金）～4日（月・祝））』との連携企画として、映画祭期間中に新千歳空港国際線ポルトムホール内セミナールームで行います。学会員以外の方も自由にご参加頂ける公開研究集会として実施されますので、映画祭に出品しているアニメーション作家の方々や、一般の方々の参加も期待できるでしょう。

今回の研究集会も二部構成になっており、第一部は北海道のアニメーション制作会社、(株)アレクトの営業部 プロダクションマネージャー成田穰氏による基調講演「北海道のアニメーション制作現場におけるモーションキャプチャーの未来図」です。制作現場での現状・展望等を紹介して頂きます。第二部では学会員による8件の研究発表があります。こちらも様々な分野・学術領域からアニメーションを考える発表となっており、学会の大会とは一味違ったユニークなテーマも含まれています。

映画祭と連携しつつ、学会発表の場を、学会員以外の方々にも公開し、自由に討論の場を設ける試みを通じて、アニメーション研究の活性化に貢献できれば幸いです。

最後になりましたが、本研究集会を実施するにあたり、多大なご尽力を頂きました東日本支部の皆さまに、心より御礼申し上げます。



日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2019・概要

会期：2019年11月3日(日・文化の日)13:00～18:00
会場：新千歳空港国際線 ポルトムホール内セミナールーム
企画：日本アニメーション学会(研究・教育委員会 + 東日本支部)
協力：新千歳空港国際アニメーション映画祭 2019

研究・教育委員会：

須川 亜紀子(委員長、横浜国立大学)
いがらし なおみ(東日本支部長、札幌アニメ・声優専門学校、株式会社エカチエビルカ)
中垣 恒太郎(専修大学)
小林 翔(京都精華大学大学院マンガ研究科特別研究生)
萱間 隆(専修大学大学院博士課程)DB 担当

東日本支部：

いがらし なおみ(東日本支部長、札幌アニメ・声優専門学校、株式会社エカチエビルカ)
伊藤 隆介(北海道教育大学)、倉重 哲二(北海道教育大学)、三浦 啓子(北海道教育大学)
大島 慶太郎(北海道情報大学)、河原 大(北海道情報大学、合資会社ピコグラフ)
鳥谷部 正輝(吉田学園情報ビジネス専門学校、フリーランスデザイナー)
横須賀 令子(アニメーション作家)、小新井 涼(北海道大学大学院、三木プロダクション)

研究集会第1部(13:00～13:40)

基調講演「北海道のアニメーション制作現場におけるモーショキャプチャーの未来図」
株式会社アレクト 営業部 プロダクションマネージャー 成田 穰

研究集会第2部(13:50～16:50)

会員による研究発表(発表15分+準備5分) ※質疑応答は、全員の発表の後になります。

1. 足立 加勇 『ファン集団のリテラシーによって変化するキャラクターと作者の関係』
2. 佐藤 壮平・石原 正規 『輪郭情報が動きの位置判断に及ぼす影響について』
3. 横田 正夫 『「かぐや姫の物語」の心理分析』
4. 中村 浩 『影の運動による捕捉現象のさまざまなバリエーションを手掛かりとした仮現運動の考察』
5. 布山 タルト 『手描きアニメーション教育と3DCGアニメーション教育の統合』
6. さとう ゆか 『ドローイングアニメーションにおける不連続なテキストチャイはいつからか』
7. 河原 大 『3DCGから入るアニメーション教育の可能性』
8. 小出 正志 『「アニメーションの概念と現象」再考』

質疑応答・交流会(16:50～17:50、終了18:00)終わり次第、解散となります。



研究集会 第1部:基調講演 「北海道のアニメーション制作現場におけるモーションキャプチャーの未来図」

成田 穰

株式会社アレクト 営業部 プロダクションマネージャー

CGアニメーション制作において普及しつつあるモーションキャプチャーシステム。キャプチャーシステムの現況とアレクトのアニメーション制作事例を紹介しながら、北海道におけるモーションキャプチャーの可能性について考える。

登壇者の紹介：成田 穰 (なりた ゆたか)

1981年札幌生まれ。北海道大学文学部卒業後、小学館ミュージック&デジタルエンタテインメントにてTVアニメシリーズのCG制作を担当。主な作品は『団地ともお』(2013~2015 NHK)、『おはスタ』(2015~2016 テレビ東京)、『コトリサンバ』(2015 テレビ東京)など。2017年にアレクトのプロダクションマネージャーとなり、札幌・北海道発のアニメ制作に挑戦中。

研究集会 第2部:研究発表 会員による研究発表一覧(各20分)

13:50~14:10	足立加勇(東京造形大学、東京情報大学、学習院大学) ファン集団のリテラシーによって変化するキャラクターと作者の関係	4ページ
14:10~14:30	佐藤壮平・石原正規(首都大学東京大学院) 輪郭情報が動きの位置判断に及ぼす影響について	5ページ
14:30~14:50	横田正夫(日本大学) 「かぐや姫の物語」の心理分析	6ページ
14:50~15:10	中村浩(北星学園大学短期大学部) 影の運動による捕捉現象のさまざまなバリエーションを手掛かりとした仮現運動の考察	7ページ
15:10~15:30	布山タルト(東京藝術大学大学院) 手描きアニメーション教育と3DCGアニメーション教育の統合	8ページ
15:30~15:50	さとうゆか(京都精華大学) ドローイングアニメーションにおける不連続なテキストチャはいつからか	9ページ
16:10~16:30	河原大(北海道情報大学) 3DCGから入るアニメーション教育の可能性	10ページ
16:30~16:50	小出正志(東京造形大学) 「アニメーションの概念と現象」再考	11ページ



ファン集団のリテラシーによって変化するキャラクターと作者の関係

足立 加勇

東京造形大学 造形学部 デザイン学科、東京情報大学 総合情報学部 総合情報学科、学習院大学

近年キャラクターに対する関心はますます高まっている。その要因の一つとなっているのは、メディアミックスや二次創作の一般化である。現在の日本では、コンテンツは、ある一人の創作者によって作り出された一つの作品という形をとるとは限っていない。商業作品では、雑誌連載のマンガ、週に一回放映される TV アニメーション、店頭に表示されるキャラクターグッズなど、様々な商品が同じ一つのコンテンツに所属するものとして発売される。作り手も異なれば発表媒体も違うそれらのオブジェが一つのコンテンツとして認識される根拠は、それらに同一のキャラクターが登場する、ということにしかない。この事態が、キャラクターは、作者からも、テキストからも独立してこの世に存在するものなのだ、という認識を人々に抱かせ、その認識がキャラクターとはいったい何か、という問題意識を作り出す。

この問題意識の高まりは、キャラクターの定義や、それに対するイメージを大きく変えていく。従来、キャラクターは現実の人間を表象したものと考えられてきた。しかし、近年では、キャラクターと現実の事物との関係を切り離し、キャラクターの成立条件そのものをキャラクターの本質とみなす言説が増加している。即ち、そのキャラクターが、他の存在とは区別がつくという差異性、そして、物語の中で、常に変わらぬ存在としてある同一性、この二つの性質をキャラクターの本質だと考えるのである。この主張に従えば、キャラクターについての考察は、キャラクターに差異性と同一性を与える最大の要因であるキャラクターデザイン、目の前の図像から差異性と同一性を見出す受容者側のリテラシー、そして、その両者の相互関係、この三者の検証を経ずして行うことは不可能ということになる。

本報告は、キャラクターの制作技術をレクチャーする技法書、そして、実際のマンガやアニメーション作品におけるキャラクターデザインの実践例を分析することによって、上記の問題についての検証を行うものである。特に注目するのは、受容者側のリテラシーの変化に伴うキャラクターデザインの方法論の変化である。その変化は、作品を作るクリエイター側の人間と、作品を受容する消費者側の人間の関係の変化を示すものでもあり、それは一種の共犯関係とでもいうべき性質を持つものとなっている。その共犯関係を成立させるのは、両者によるある価値観の共有である。本報告の最終的な目的は、その価値観の在り方を浮き彫りにすることにある。

キーワード

作者・消費者・共同体・メディアミックス・
キャラクターデザイン



輪郭情報が動きの位置判断に及ぼす影響について

佐藤 壮平・石原 正規

首都大学東京大学院 人文科学研究科

ヒトが対象の動きを実際にみる時(実際運動)と、動画像のようにスクリーンを通してみる時(仮現運動)とでは、動きを見るメカニズムに大きな違いがある。後者において、動きを構成する各フレームは静止画であり、その静止画を適切な速さで継時的に切り替えると、そこに見かけ上の運動印象、即ち仮現運動が得られる。著者らはこの動画像の知覚メカニズムの機能的特徴を明らかにするため、特に一連の動きにおける視対象の輪郭の影響について実験的な検討を行ってきた(佐藤 2016,2017)。これまでの実験の結果、輪郭の平滑化により動きの滑らかさは向上し、鮮鋭化により動きの粗さが際立つことが示された。これらの結果は、動きにおける低周波系の変動に対しては動きの粗が目立ちにくいという情報処理特性(Marr & Ullman, 1981)と一致している。また「動きの滑らかさ」の評価に限定した場合において、平滑化による動きの高周波成分の除去は動きの見えを促進することが考えられる。

このように、視覚の応答特性に沿った近似的な空間系フィルタリングは、視対象の動きの滑らかさに影響する一方、その鮮明さについては逆の影響があることが知られている(Ramachandran & Anstis, 1986)。しかし、動きの滑らかさや鮮明さに関する問題とは別に、フィルタリングが動きの情報統合、特に空間的位置判断にどのような影響を及ぼすのかについては十分に検討されていない。本研究では、単純な視対象の直線運動において、輪郭の状態[ぼかし・ノーマル・鮮鋭化]およびフレームレート[24枚・12枚]が動きの位置判断にどのような影響を及ぼすのかについて実験心理学的に検討した。今回の発表では、正確な位置判断が、動きの滑らかさに基づくのか、あるいは鮮明さに基づくのかについて議論する予定である。

引用文献

Marr, D. & Ullman, S. (1981). Directional selectivity and its use in early visual processing. Proceedings of the Royal Society of London. Series B, Biological Sciences, Vol. 211, No. 1183, 151-180.

Ramachandran, V. S. & Anstis, S. M. (1986). The perception of apparent motion. Scientific American, 254, 80-87.

佐藤 壮平 (2016) 動きのジャーネネスを時空間周波数領域の変動量から分析する：実写とアニメーション映画の比較 日本アニメーション学会第18回大会における発表論文、新潟、6月11日

佐藤 壮平 (2017) 画像における身体図式と情報統合の関係について 日本アニメーション学会秋の研究集会@新千歳 2017 における発表論文、千歳、11月3日

キーワード

視覚情報処理・動き判断・輪郭・フレームレート



「かぐや姫の物語」の心理分析

横田 正夫

日本大学 文理学部 心理学科

「かぐや姫の物語」のもとのお話は、日本に馴染みのものであるが、監督の高畑はお話には不可解な点があるとして、そこについての解釈が出来ればアニメーションにする意味があると考えていた。不可解な点は何か、たとえば、他にたくさんの星があるのになぜ地球が選ばれたのか、罪故に地上に降ろされたとされるかぐや姫の罪とは何かというものであった。アニメーションでは、約4年間、地球に滞在したように描いているかぐや姫の生立ちの初めに、山での生活を新たに紹介している。竹の中から現れた姫は、最初は小さな子どもが着飾って人形のように登場する。光り輝くその姿に、姫を見出した翁は、魅せられてしまう。大事そうに両手に包み込んで家に持ち帰る。その様子を媼が不思議がり、翁の手の中の姫が手のひらを明るくしており、媼もその姿に魅せられてしまう。媼が手にすると、むくむくと動き回り、元気な赤ん坊になる。媼は赤ん坊が育ててもらいたがっていると解釈する。その姫は自然の風が吹き、花が咲き、鳥が鳴き、蛙が飛び跳ねることなどに反応して、喜びを身体全体で表し、そして体が大きく成長する。そのため赤ん坊がみるみる大きくなり歩けるようになり、近くの子どもたちに、タケノコとあだ名をつけられてしまう。姫は自然の中で、自然の変化に心が反応し、全身でその変化を満喫する。自然の恵みを、全身で体感する姫は、生を十全に生きている。

しかしその姫は都に移り住んだことで、十全に生きることができなくなる。都での、姫に対する躰の教育は、心の自由を縛り、不自由にすると感じられる。その結果、激情にかられ、屋敷を飛び出し、もと生活していた山の家に舞い戻ってしまうが、気づけば元のところにいた。夢の体験のようであった。こうして姫の行動は、外見的には静かに落ち着いたものになるが、同時に心は前向きに動くことがなくなってしまう。5人の高貴な人の求婚を拒絶した際にも、自分をニセモノと感じ、里山を模した庭をニセモノと叫びながら破壊しつくす。御門に抱きすくめられたとき、あまりの嫌悪感に、影となって消えてしまう。

前半の山での生活での姫は、自然との触れ合いの中で、前向き行動力が十全に発揮されている。しかし都ではその行動力は抑制され、自身の心の中ですら、自由に想像をめぐらすことができず抑制され、ついには自身を消し去ってしまうようなところに行きついてしまった。こころの停滞が起こったと見ることができる。高畑の考える罪は、こうした経緯からすれば、自然の変化に調和した前向き行動力を十全に発揮しなかったこと、そしてそれを後悔することと見ることができる。本来、前向き行動力が備わっているにも関わらず、それを発揮しないままで済ますのは罪なのである。姫が地球に降り立った理由は、前向き行動力を発揮できない自然に満ちているそのことゆえなのである。

キーワード

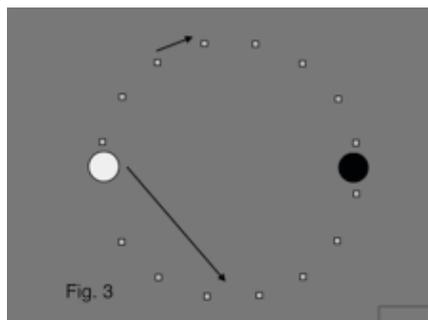
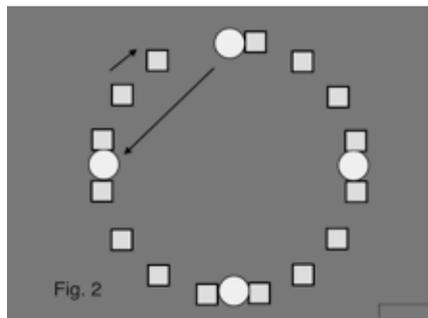
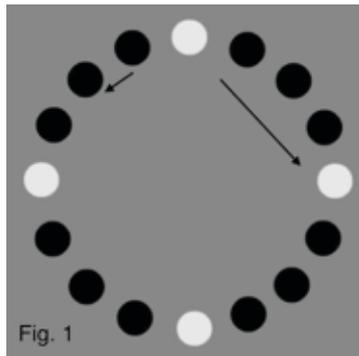
「かぐや姫の物語」・心理分析・罪・前向き行動力



影の運動による捕捉現象のさまざまなバリエーションを手掛かりとした仮現運動の考察

中村 浩

北星学園大学短期大学部 生活創造学科



円環運動する影の運動の軌跡上に運動に同期して部分的に色刺激を提示すると、実際には円環上の上下左右の4カ所あるいは上下の2カ所しか提示されていないにも関わらず、色刺激が全体にわたって円環運動するという現象を「影の運動による色刺激の捕捉錯視」と呼ぶ(Fig.1)。このような視覚現象が生じる原因を運動検知メカニズムの観点から考察したとき、明るさの変化を基に運動を検知する energy-based-motion-detector が影の運動に対して働き、その運動軌跡上に提示された特徴が影の運動によって捕捉され、そのことがテクスチャや色の変化を基に運動を検出する feature-based-motion-detector も活性化して色刺激の円環運動が知覚されたものと考えられる。

もしこの考えが正しいのであれば、影の運動が知覚されさえすればその運動軌跡上に提示された刺激は捕捉されることになる。従って影の運動を誘導する刺激の形や大きさは捕捉される刺激の特徴とは関係なく、どのような誘導刺激であっても捕捉現象が観察されることが予測される。本報告ではこの点を検討するために、先ず誘導図形の形を変えても捕捉が観察されるかどうかを調べた(Fig.2)。この場合、Fig.2の短い矢印が示すように四角の誘導図形は順次時計回りに位置を変え、それによって誘導される影の運動は反時計回りとなる。そしてこの誘導図形のサイズを小さくしたものを Fig.3 に示した。この刺激条件においては、捕捉される刺激図形が白丸で、それとは別に影の運動とは反対方向(時計回り)に円環の上-右-下-左の順に黒丸を提示した。この場合黒丸は影の運動に捕捉されないが、白丸と黒丸が重なる円環の上と下の位置で黒丸が白丸を遮蔽するため、白丸が提示されるのは左右の2つの位置だけとなる。

この2つの刺激条件においても捕捉現象が観察されることから、上記の考えは妥当であると言えよう。

ではこの影の運動による捕捉現象を仮現運動という観点から考えるとどのような現象と言えるのであろうか？実際には提示されていない軌跡上を捕捉された刺激が運動しているように知覚されるということはそこに内的表象が形成されているものと考えられる(Sterzer et al., 2006)。通常刺激間の空間距離が大きい場合、仮現運動は生じにくくなるはずであるが、本刺激のように影の運動が知覚されることによって仮現運動における内的表象が生じ易くなると言えよう。

この点については次のような傍証を示すことができる。すなわち、本報告において用いた円環上の16点に順次丸刺激を提示して仮現運動を生じさせた場合、それぞれの刺激間距離が大きいため滑らかな運動は知覚されにくい。それに対して16ヶ所の提示位置にあらかじめ黒丸を配置しておく、それが黒丸ではなく円窓として知覚され、それらの間の空間的ギャップにおいて窓の向こう側の遮蔽された空間を移動しているという内的表象が生じて滑らかな仮現運動が観察される。この際円窓と円窓の間の空間は一種のシャッターの役割を果たしていると考えられる。

キーワード

影の運動・誘導刺激・色の捕捉現象・仮現運動



手描きアニメーション教育と3DCGアニメーション教育の統合

布山 タルト

東京藝術大学大学院 映像研究科

日本のアニメーション専門教育では、概ね手描きのアニメーション教育と3DCGのアニメーション教育は独立した形で行われており、教育機関では専攻が分けられていたり別々の授業で指導されるのが一般的である。管見の限り双方の教育を統合した事例はほとんど見られず、その必要性を論じる議論も少ない。そうした中、発表者がディレクターの一人として関わる『アニメーションブートキャンプ(以下、ブートキャンプ)』では、2015年から手描きと3DCGのどちらにも共通する基礎教育の確立を目指した実践を行ってきた。本発表では5年間に渡るその統合化の過程を報告し、今後の可能性と課題について論じる。

ブートキャンプは2012年から文化庁のメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業として、また2015年からメディア芸術連携促進事業として行われてきた産学連携の人材育成プロジェクトで、ワークショップ形式の教育実践を通じたカリキュラム開発、指導者育成、指導用教材・ツール開発を行っている。ブートキャンプにはいくつかのバリエーションがあるが、メインとなる合宿形式のワークショップにおいて、手描き学習者と3DCG学習者が同じ学習環境内に机を並べて同一課題に取り組むという実験的な試みを行った。その指導の核となるのが、身体感覚を確認しながら「サムネイル」と呼ばれるラフスケッチによるキーポーズの発見を促し、演技イメージを固めていく独自の教育方法である。

本発表では、ブートキャンプの実践について「カリキュラムと指導方法」「ソフトウェアとリグ」「統合教育の意義」という三点から論じる。第一の「カリキュラムと指導方法」については、まず演技プランを固める段階までを手描きと3DCGで共通化するカリキュラムの利点について論じた上で、その具体的な指導方法として、身体感覚の意識化を促す指導と「サムネイル」を活用した指導について紹介する。いずれも3DCGアニメーションの初学者が陥りやすい問題の一つである、画面上のプレビュー結果に影響されて演技の方向性を見失うという問題を回避するのに有効な指導方法だと考えられる。第二の「ソフトウェアとリグ」については、まずオープンソースのBlenderを用いた教育を行う利点について論じ、扱いやすいリグを用意すれば最小限のソフトウェア操作を教えるだけで初心者でもキャラクターアニメーションの学習は可能であることを示す。第三の「統合教育の意義」については、主に手描き講師達の3DCGに対する認識の変化に焦点をあてて論じる。統合教育を始めた当初は、手描きの講師達は必ずしも積極的に3DCG学習者への指導に関わろうとしなかったが、その共通点を理解するに従って、直接的に指導を行う場面が多く見られるようになった。本事例におけるこうした状況を敷衍すれば、手描きと3DCGの統合教育には、これまでの伝統的な手描きアニメーションの技術的蓄積を3DCGアニメーション学習者に継承するためのアプローチの一つとして大きな可能性があると考えられる。

キーワード

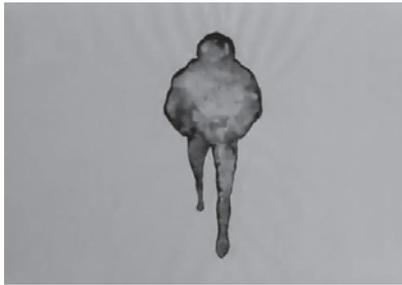
アニメーション教育・手描き・3DCG・サムネイル・身体感覚



ドローイングアニメーションにおける不連続なテクスチャはいつからか

さとう ゆか

京都精華大学 マンガ学部 マンガ学科



『walking』
Ryan Larkin, 1968年



『The Old Man and the Flower』
Ernest Pintoff, 1962年



『00:08』
Kubo Yutaro, 2014年

ドローイングアニメーションにおいて前後のコマで差異のあるテクスチャ表現はいつから見られるようになったのか。国際的な映画祭でドローイングアニメーションの塗り部分のテクスチャに注目して作品を見渡すと、前後のコマでテクスチャや色に差異のない「セルルック」のアニメーションに対し、意図的に前後のコマでテクスチャに差異をつけた独特な質感のアニメーションも多く見られる。これらのアニメーションは1コマずつテクスチャの感じが変わるため、一般的な大規模スタジオで制作されるようなアニメーションと比べ”手触り感のある”印象を受ける。現代におけるアニメーション制作は、ほとんどコンピュータを使用して作られており、前後で差異が無い色面の塗り方は容易にできる。それにもかかわらず、「前後のコマで色やテクスチャに差異のある」アニメーション作品が一定数、存在するという事は、制作者は、「前後のコマで色やテクスチャに差異」をあえてつけている—言い換えれば、この差異を一つの表現として扱っているのではないかと考えた。

そこで、この「前後のコマで色やテクスチャに差異のある表現」を<不連続なテクスチャ表現>と名付け、表現として出現したのはいつからなのかを調査した。

本発表では、<不連続なテクスチャ表現>がとてよく見られる『walking』(Ryan Larkin, 1968年)に着目し、その前後の時代の1960年～1991年を調査した。

その結果、Ernest Pintoffによる『The Old Man and the Flower』、John Hubley, Faith Hubleyによる『The Hole』、George Dunningによる『The Flying Man』、Richard Williamsによる『Love Me Love Me Love Me』の1962年に制作された4作品に<不連続なテクスチャ表現>が見られた。特に『The Old Man and the Flower』は一見カットアウトアニメーションのようにも見えるが、よく見るとハサミで切り取るには難しい形をしている。また、輪郭線の外側には白く塗られている部分があり、この白い部分はコマごとに異なっている。塗り部分だけでなく、輪郭線までも前後のコマでテクスチャが違うためこの作品は意図的に<不連続なテクスチャ表現>を用いていると考えられる。この作品から、年々<不連続なテクスチャ表現>の作品は増えていき、現代ではよく見られるようになっていった。

1962年と比較し、現代ではどのくらいの割合で<不連続なテクスチャ表現>が見られるのだろうか。現代のアニメーションも調査したところ、映画祭にノミネートされたドローイングアニメーション作品のうち、約半数の作品で<不連続なテクスチャ表現>が見られた。現代では様々なアニメーションの表現方法が使われており、<不連続なテクスチャ表現>は、表現方法の一種として定着したことがわかった。

キーワード

ドローイングアニメーション・テクスチャ・Ryan Larkin・Ernest Pintoff・岡本忠成



3DCGから入るアニメーション教育の可能性

河原 大

北海道情報大学 情報メディア学部 情報メディア学科、合資会社ピコグラフ

近年、3DCGを扱える学生人材の需要が高まっている。2010年代に入り、商業アニメーション・ゲーム業界において3DCGの使用頻度が増加しているため、さらには各種映像媒体・VR・AR・3Dプリンターなど3DCGに関連するコンテンツの幅が広がっているためである。そこで本発表では学生が興味を持つ対象の多い3DCGを用いたアニメーション教育、その新しい可能性を検討したい。

まず3DCGを入り口にする背景として、アニメーション業界に対する若者たちの不信感・興味の低下を挙げておく。就職後も離職率が大きく、キャリアステップのために3DCGを学んでおくことも今後は必須と感じる。また、いわゆる2コマ打ちや3コマ打ちと呼ばれる日本のアニメ独特の映像テンポに違和感があるという若者たちを近年見かけるようになったことも挙げられる。24fpsを基準とするアニメーション映像は、60fpsを基準とする映像(主にゲームCG)を見てきている世代にとって「動きがカクカクしている」とさえ言われ、過渡期である日本の3DCGアニメの動きを巡ってSNS上でしばしば議論にもなる。^{1,2} さらに「絵を描く」つまり3次元を2次元に落とし込む技術自体が長い訓練を必要とするため、初学者ほど見たままをシミュレートできる3DCGでアニメーション教育を行う方が良いと考える。そして3DCGアニメーションを学んだものから適性のある学生が、職人芸であるタイムシートの制御や時間のかかる作画作業など、高度なアニメーション専門技術を身につけていくべきだろう。

ただし、3DCGアニメーション教育にもいくつか問題がある。上山浩「表現活動としての3Dアニメーション制作の教材化」³などの一連の3DCG教材の研究(2001～2011)では、教材化が思うように進まない現状に「モデリングの難しさ」があるとしている。その要因のひとつは米Autodesk社のソフトウェアの煩雑さにあると考える。現在、国内のアニメーション企業の大多数で使用されている3dsMAXやMAYAは、2014年末に学生向けに無償で提供され、今では多くの教育機関が導入することになった。しかし、それらはプロ仕様の高度なソフトウェアであり、「三面図の理解を前提」とするUI群は初学者にとって「難しそう」と思わせるに足るものがあるだろう。さらに一連の3DCG制作の工程(モデリング・マテリアル・スキニング・アニメーション・ライティング・レンダリング)の習得に多くの時間が割かれてしまうことも問題である。一部の専門学校では静止画に特化したり、逆にアニメーションのみに注力するような3DCG教育も行われ、一定の成功事例がある。⁴

ここでは本発表で紹介するソフトウェアや補助的サービスによって「モデリングの難度」「第一印象」「時間がかかる」という3DCG教育の問題を解決または軽減し、アニメーション教育の可能性を提示してみる。

参考文献

¹ Together 『ゆるゆる動く』 URL : <https://together.com/li/1329580> (参照日:2019.10.21)

² Together 『カラーメシ CGアニメ ログ』 URL : <https://together.com/li/1264482> (参照日:2019.10.21)

³ 上山 浩 『表現活動としての3Dアニメーション制作の教材化I:3DCG制作と美術教育における表現技術の指導の問題』美術教育学(美術科教育学会誌)、2005年、26巻、p.83-90

⁴ 鳥谷部 正輝 『CGアニメーション教育におけるカリキュラムデザインとマネージメント』日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳2018、2018年、p.8

キーワード

3DCG・アニメーション教育・人材育成



「アニメーションの概念と現象」再考

小出 正志

東京造形大学 造形学部 デザイン学科・大学院造形研究科

A. アニメーション現象

ここではアニメーションを「現象」と捉える。従来、アニメーションは芸術や表現あるいは娯楽、メディアの「形式」として捉えるのが通例であった。前世紀においてアニメーションを表現し得るメディアは映画に代表される映画・映像メディアなどに限られ、映画・映像メディアの活用方法もまた「映画」や「テレビジョン」などに限られていたため、アニメーションを「形式」として捉えることにいささかの過不足もなかったといえる。ところが情報化・デジタル化の進展によるメディアの変容は大きくそれを変えた。ハードウェアとしての映像機器やコンテンツとしての映像メディアに限定されることなく、人々の生活や環境そのものが激変し、いまやアニメーションは水や空気に喩えられるような存在といえる。そのことに注目し、ここではアニメーションを「現象」の一つと考える。

B. アニメーションの現象の現在

アニメーションの「現象」、「アニメーション現象」とは何か。狭義のそれは従来のように明確な形式性を持たないアニメーションであるといえる。明確な形式性を持ったアニメーションとは何か。それは「映像玩具／オプティカル玩具」、「アニメーション映画」、「アニメーションテレビ番組／テレビアニメーション」、「アニメーションビデオグラム／OVA、OVA」といった形で表れるアニメーションである。狭義の「アニメーション現象」、現象としてのアニメーションとはユーザインタフェースやデジタルサイネージなど様々なモニターやディスプレイに表れ用いられる断片的・要素的なアニメーションに取り巻かれる状況＝環境であり、形式性の強いアニメーションとともに広義のアニメーション現象を形成する。現象としてのアニメーションとは、換言すれば意識されない visible でありながら invisible なアニメーションであり、人々はそれをアニメーションとは呼ばない。アニメーションとは呼ばれないアニメーションが急速に拡大しているのがアニメーションの現象の現在である。

C. アニメーションの概念と定義(概念規定)

ある概念の内包を構成する様々な属性の内、本質的な属性を示すことにより他の概念から区別してその内包を限定することが定義であるとすれば、ある概念を明らかにするためにはその内包を示す必要がある。内包とはある概念において適用される外延が共通に有する性質である。このため概念を考えたり規定したりするためには外延が明らかでなければならないが、アニメーションにおいてはその外延が定かではない。定かではないといって適切でなければ外延が変化する。これがアニメーションの概念と定義における最大の問題である。一方で外延の確定や固定、特定の可能性があるかといえば、困難である。「その時、人々が『アニメーション』と呼ぶものが、アニメーションだ。」ジャンナルベルト・バンダッツイ¹

D. アニメーションの概念の現在

アニメーションの概念とその規定(定義)は様々に試みられて来たが、特に1990年代以降の映像のデジタル化、社会の高度情報化の中で、アニメーションそのものとアニメーションを取り巻く環境激変の状況下で、特に困難な状態にある。土居伸彰による「アニメーションは確固たる定義を持たず、『コマ撮りを用いて作られた映像』という定義もまた、CGアニメーションの登場により無効となっている。」²という指摘はこの状態を端的に語っている。例えば「アニメ」と「アニメーション」の問題に対して「アニメか、アニメーションか、という議論をしてもあまり生産的ではない。十人十色の定義があるからだ。」³という須川亜紀子の言もまた正しい状況認識であるといえる。

E. 「アニメーションの概念と現象」再考

このような状況下でこのような認識のもとで改めてアニメーションの「概念」と「現象」を再考するとはどのようなことであるか、どのような意味があるのか。改めてそのことを問い直しつつ、考えてみたい。アニメーションの本質について長年に渡り問い続けてきた一研究者として、またアニメーションの学のために。

「定義をあいまいにしていると、研究者A氏のいうアニメーションと、B氏のいうそれとにズレが生じて、議論はできないし研究にもならない。」津堅信之⁴

ここでは時間の許す限りとなるが、従来のアニメーションの概念とその規定の検討とそれを踏まえた新たなアニメーションの「概念」と「現象」について考える。

引用文献

¹ 山村浩二『創作アニメーション入門』六耀社、2017年、p. 16

² 土居伸彰「アニメーション」『現代美術用語辞典 ver.2.0』URL: <https://artscape.jp/artword/index.php/> アニメーション (参照日: 2019.10.25)

³ 須川亜紀子「まえがき」、須川亜紀子・米村みゆき(編著)『アニメーション文化55のキーワード』ミネルヴァ書房、2019年、p. i-ii

⁴ 津堅信之『新版 アニメーション学入門』平凡社、2017年、p. 9

キーワード

アニメーションの概念・アニメーションの定義・アニメーションの現象



日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2019 発表概要集

発行：日本アニメーション学会

発行日：2019年11月3日

表紙イラスト・キャラクターデザイン：横須賀 令子

4コマ漫画：いがらし なおみ

本文デザイン：河原 大

印刷：株式会社プリントパック

いがらし なおみ

北海道深川市生まれ。札幌市・旭川市在住。まんが家・アニメーター。手塚プロダクション作画部で修業する。東京デザイナー学院アニメーション科卒業（作画・演出コース）。1986年、5月より深川市広報誌の漫画「クルミくん」を連載開始し、現在も連載中。1989年、広告代理店にてデザイン部・制作部として仕事をする。現在は、アニメーション制作会社「エカチエビルカ」に所属しながら、北海道の大学、専門学校で「アニメーション専攻」「マンガ専攻」の授業を担当している。

横須賀 令子(アニメーション作家)

茨城県ひたちなか市に生まれる。日本工学院専門学校美術科卒業。主に墨絵や手描きによるアニメーションを制作。主な作品：1981年「幻」「人魚」、1985年「もうれんじゃかじゃか」、2005年「GAKI 琵琶法師」等。仕事歴：1994年「なんじゃもんじゃおぼけ」、1999年「柿の木もっきい」(NHK プチプチアニメ)、2007年「からだ巡り茶」TVCM、2008年ゲゲゲの鬼太郎千年呪い歌(劇場映画)、2014年「きみのほっぺ」、2016年「おぼけのなみだ」(NHK みんなのうた)等。海外のアニメフェスでの上映多数。2009年 SAPPORO Short Fest フィルムメーカー部門グランプリ。ブログ <http://reikoyokosuka.blogspot.jp>



力を抜いた書の文字や織部焼の線の味わいがとても好きです。でもそういうのをキャラクターにしようと意識して書くと面白みがなくなってしまう。なので、別々に書いたものを福笑いのように貼り付けたらとぼけた味わいがちょっと出せたかなと思う。「あ」は「あにめーしょん」の「あ」です。 —毎年少しづつ動いていきます。—

クルミくん

東京を耕して来い! いがらしなおみ



©NAOMI.IGARASHI

日本アニメーション学会事務局

〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地

東京造形大学 研究事務室 内

fax: 0426-37-8743 URL: <http://www.jsas.net/>

入会申込書請求先メールアドレス

info@jsas.net