

モーショングラフィックを中心とした 抽象アートアニメーションの 制作と研究

芸術研究科 造形表現専攻
芸術表現領域 博士前期課程
2024年3月修了

王祉述

主査 黒岩俊哉 副査 趙瑞 星野浩司

研究背景

今日のデジタルコミュニケーションのコモディティ化に伴い、芸術と科学を融合する事例も多く散見される。これらは現代生活において、私たちの一般的な生活に溶け込んでおり、技術偏重と芸術偏重の間を行き来しながらさまざまな様相を見せている。とはいえ、とくに芸術の分野では、新しいデジタル技術を活用していくことは、より重要であろう。そしてここでは新たな技術によって新たな芸術をうみだす役割を、多くのアーティスト(作家)が担わなければならないだろう。本研究はそのような背景の中で、芸術表現のあり方を、抽象アニメーションの制作を通じて問いたいと思った。

研究目的

本研究は、上記の背景の中で、アニメーションとそれを制作するための画像処理/映像合成技術に注目した。これらの技術と、ハードウェアの処理速度の向上によって、モーショングラフィックスアニメーションの分野は、空間的にも時間的にもより複雑化する傾向にある。芸術表現における抽象性は、デジタル以前の手法によっても確立されてきたが、1と0、OnとOffから記述されるデジタル環境では、偶然性や物質の経年変化によってもたらされる抽象表現は再現は不得手であった。そこで、本作品は生物がもつ形態や運動の美しさをモチーフとして、映像の抽象表現を試みた。

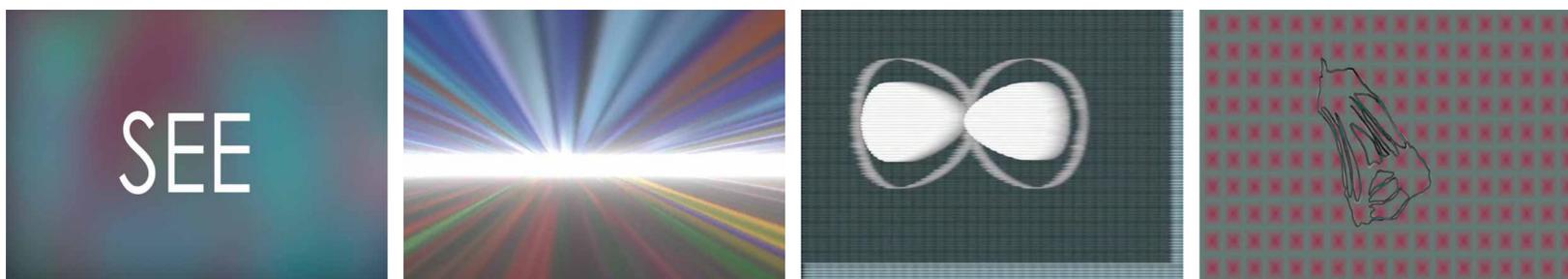
研究概要

本研究・制作では、Apple MotionやCLIP STUDIO PAINT EXなどの技術を使用した。作品内で表示される黒と白の背景は、それぞれミクロとマクロの世界を象徴している。ふたつの背景によって、人間の肉眼の視点(マクロな世界)と機械装置の視点(ミクロな世界)を対比させることで、それらの共通点や違いを考察し、アニメーションの魅力である「動き」の発想とした。

黒い背景を持つセクションでは、細胞内の活動や神経組織における情報伝達を、主に図形の動きで模倣することで、ミクロ世界の抽象的な美を表現しようとした。ここでは非生物的な単純な運動の感覚を伝えることを試み客観的世界を表した。

対照的に、白い背景を持つセクションでは、人体や鳥などを実際にカメラで撮影し、ロトスコープ技法によってアニメーションを制作した。このセクションでは、さまざまな生態や物体の運動時の輪郭線の美を表現している。それらの線と形状の変化を、運動美の一部として用いた。

視覚的なイメージに加え、聴覚要素も重量であった。自ら楽音を作曲し、映像のイメージや運動を楽音と融合することで、アートアニメーションがもつ総合的な魅力を追究した。



成果・まとめ

- Apple MotionやCLIP STUDIO PAINT EXなどの技術を使用して、アニメーションにおける物体の運動を記述し、運動時に現れる抽象的な美を広げる試みができた。
- 前述のツールを利用することで、複雑な運動やその連続、空間の合成のプロセスを学び、実現することができた。
- アートアニメーションの独自の表現方法を探求することができた。
- 視覚と聴覚の要素を組み合わせることで、観客に包括的な体験を提供し、観客の思考と感情に共感を喚起することができた。



指導教員コメント

この研究・制作は、当初より、多くのアニメーション手法の実験をつづけて進められた。動きの美を表現するためのロトスコープやハンドドローイングアニメーションの実験。モーショングラフィック手法では、主に動きの生成とアートアニメーションが持つ魅力を引き出すために試作や実験を繰り返し試行した。また空間的な美を創出するための映像合成においては無数の組合せ存在した。そのため、作品として残らなかった膨大な映像素材が背景にある。

黒岩俊哉