

インタラクティブ性を持ったコマ撮りアニメーション“dream”の制作

稲葉剛

筑波大学大学院修士課程芸術研究科デザイン専攻視覚伝達デザイン分野

dreamはインタラクティブコンテンツを制作するのに有効なソフトウェアであるflashを使用し、コマ撮りアニメーションにインタラクティブ性を持たせることを試みた映像作品である。連続撮影によって生み出された映像は単なる動画とは異なり、偶発的な動きをする。そうしたアナログ感を持つ映像にインタラクティブ性を持たせることにより、新しい価値を持ったコンテンツを生み出すことが出来るのではないかと考える。

Production of sequence animation “dream” with interactiveness.

INABA Go

Visual Communication Design, Master's Program in Art and Design, University of Tsukuba

dream is a movie work, which aimed to add interactivity to sequence animation by using Macromedia Flash that is an effective application for creating interactive contents. Taking pictures for every frame of the movie causes unexpected effects unlike regular movies. By adding interactivity to that analog taste movie, the contents has new value.



1.制作の背景

dream制作にあたって、まずflashを使用するのメリット、特性を考えた。

flashはインタラクティブ性を持ったコンテンツ制作に有効なソフトウェアである。体験者がボタンをクリックしたり、マウスを動かすことで様々なインタラクションを起こすことが出来る。制作されたコンテンツは主にインターネット上で公開される。現在、インターネット上のインタラクティブなコンテンツはほとんどがflashで制作されている。

flashがインタラクティブなコンテンツ制作に多く使われるようになったのは近年のことである、そのため制作されたコンテンツは様々な変化を遂げており、現在も大きな可能性を持ったソフトウェアであると言える。しかし、ソフトウェアがバージョンアップしていくと制作者のアイデアのほとんどをソフトウェアが再現してしまい、仕上がったコンテンツはソフトウェアによって作られたものになってしまう。つまり、制作者がソフトウェアを使ってコンテンツを制作するのではなく、制作者がソフト

ウェアにコンテンツを制作してもらった状態になってしまうのである。

例としてPhotoshopのフィルタ機能が挙げられる。フィルタ機能とはソフトウェアが決められた効果を画像に与えてくれるものである。画像に効果的なエフェクトをかけてくれるが使い方によっては作者の個性を奪うことになってしまう。

そういったことを含めてdreamを制作する背景となったのは、現在のインターネット上に多数存在するflashアニメーションとの差別化をどのように行えば良いのかという疑問からである。現在、インターネット上では職業としてではなく趣味としてflashアニメーションを掲載している人が多数存在する。その要因としてflashというソフトがアニメーション制作を補助する機能を多数持ち合わせているということが挙げられる。それにより、ソフトの使い方さえ知っていれば、誰でも簡単にアニメーションを制作することが出来るのである。しかし、そうして作られたアニメーションはflashの補助機能により生成されたものであり、オリジナリティのある動きを生み出していないものが大半である。そこで、私はflashで始めからインタラクティブなアニメーション作品を作るのではなく、コマ撮りによって作られる映像作品を始めに制作し、それにflashで後からインタラクティブ性を持たせることにした。つまり、flashによってコンテンツを制作するというよりは、出来上がったコンテンツを繋げるためにflashを使ったのである。

2.制作方法

dreamはflashを用い、コマ撮りアニメーションにインタラクティブ性を持たせることを試みた作品である。定点カメラを設置し、紙をフレーム内で変化させながら連続撮影することでアニメーションを生成した。照明については、定位置から当てることによって画面全体の統一感を出すとともに、紙の立体感や紙が曲がることによって生まれる影の変化を効果的に見せるようになっている。紙という素材をモチーフに選んだ理由は現実感を持たせるためである。普段から生活の中で使用することの多い紙は我々にとって親しみのあるものである。様々な種類が存在し、様々な質感を持つ。故に画面の中の紙は、見る者に堅さや質感を想起させ現実感を持ったものとなる。そうして現実感を持った紙がコマ撮りによって自

立的に動くことで現実感と非現実感の混在する作品世界が生まれる。

映像の見せ方としても“破る”、“折る”、“包む”等といった特性を持った紙は素材として多くの可能性を有する。コマ撮りによって可能になる表現を、紙という素材が多数持ち合わせているのが魅力的であった。

コマ撮りによって作られた映像は、単に動画のフレーム数を減らした時とは異なり、不規則な動きをする。それは撮影される紙を人間の手で動かすことによって決して機械的ではない偶発的な動きを生み出しているからである。それは、無機質な動きとは異なり人間味を感じる有機的な動きと言える。

flashでは自動的にフレームから他フレームまでのアニメーションを生成してくれるが、それは計算によって出されるものであり有機的な動きを見せるものではない。flashを用いて有機的な動きを生み出すことは不可能なことではないが、コンピュータ上で擬似的な有機性を生み出すことで人間味を生み出せるかは疑問である。

3.dreamのインタラクティブ性について

通常、一つの映像作品は作者によって決められた物語の流れを持つ。その流れは鑑賞者によって変化するものではない。その問題を解決するために映像の中に分岐点となるシーンを作り、それを鑑賞者が選択することによって物語が進行する形とした。そうすることにより鑑賞者の選択によって物語の流れが変わり、作者の意図を離れた物語を展開する。dreamはインターネット上のコンテンツを想定した訳ではなく、新しい映像作品を生むための試作と言える。

参考文献

ヤン シュヴァンクマイエル (著), Jan Svankmajer (原著), 赤塚 若樹 (翻訳), くまがい マキ (翻訳), 『シュヴァンクマイエルの世界』, 国書刊行会, 1999

ヤン シュヴァンクマイエル (著), Jan Svankmajer (原著), Petr Hol'ý (原著), くまがい マキ (翻訳), ベトル ホリー (翻訳), 『シュヴァンクマイエルの博物館—触覚芸術・オブジェ・コラージュ集』, 国書刊行会, 2001