

アニメーションと建築

—アニメーションの風景描写について—

Animation and Architecture

A study on the landscape depiction about animation

○池尻愛¹, 落合正行², 山中新太郎³

*Ai Ikejiri¹, Masayuki Ochiai², Shintaro Yamanaka³

1 章 序章

1-1 研究背景

1990 年頃までのアニメーションは、子供向けに作られたものが多かった。しかし近年日本アニメーションは、子供より大人の娯楽アニメーションが増えてきている。今、日本のアニメーションは世界で高く評価され、社会現象の 1 つとなっている。例えば手塚治虫、スタジオジブリなどは国内外のアニメーションに大きな影響を及ぼしている。アニメーターの想像を動画に生き写しすることがアニメーションであり、人々を惹き付けている。またアニメーションの技術も日々変化している。

アニメーションの中で場を認識させるためのツールとして、建築の描かれ方には作品ごとにどのような違いがあるのだろうか。

1-2 研究目的

建築には平面、立面、断面、建築パースの図面があり、そこから建物が読み取れる。

アニメーションにおいて建物を認識させるために、人の視点、虫の視点、鳥の視点様々な視点や内観や外観を描くことによって建物が何であるかを理解させている。SF・ファンタジー・時代劇などには多様な建築が描かれているが、それらのアニメーションを見れば誰でもその建築を理解できるものが多い。そこには容易に認識できる建築的表現傾向や工夫があるのではないかと考えられている。アニメーターは建物を描くことによって何を伝えようとしているのか。本研究ではアニメーションにおける建築描写の特徴を実際の作品を通じて研究する。

1-3 研究対象と方法

実際に存在する建物が描かれている 1960 年以降のアニメーションを研究対象とする。対象とするアニメーションについて建築の外観や内観の背景画面を収集し、アニメーションにおける建築の描写傾向を調査し、分析する。

2 章 アニメーションと建築

2-1 アニメーションとは

2-1-1 概要

日本でアニメーションの制作が始まった当時はこれらの作品はただ「動画」と呼ばれていたが、1950 年代には「アニメーション」と呼ばれるようになる。その後、これらの作品が海外に輸入されていき、やがて日本の漫画映画を指す独自の英単語「Anime」が確立した。津堅によると世界的な視点から見ると、「アニメ」とは「アニメーション」の中の一つのカテゴリを表す言葉で、「アニメーション」の語源はラテン語にあり、霊魂を意味する「アニマ」や動物を意味する「アニマル」に由来している。実際には動くはずの無い絵を動いたようにみせる、魂が宿ったようにみせるという。

2-1-2 起源

1892 年にシャルル・エミール・レイノーにより開発されたテアトル・オブティークと呼ばれる静止画を連続投影することで動画的な映像を得られるやり方の映画以前のビデオシステムを用いて上映された「哀れなピエロ」がアニメーション映画の最初の先駆的作品。日本に初めてアニメーション映画の技術が外国から渡ってきたのは 1896 年。日本初アニメーションが作られたのは、1917 年。日本初のアニメーション制作会社は「おとぎプロダクション」といわれ、そして 1956 年に日本最大級の映画会社「東映動画」が発足した。東映動画による日本初の長編アニメーション「白蛇伝」は好意的に評価された。日本のアニメーションは海外と比較して、技術的に見劣りする。アニメーション技術書の輸入や技術者の来日など、「技術の輸入」が十分に成されなかったため教えてくれる人がおらず、独自に研究しなければならないことやアニメーション制作に適する資材の不足、資金の調達など、苦労は絶えなかったようだ。このことが、日本でアニメが独自の発展を遂げた一つの要因になった。

2-1-3 アニメーションの歴史と展望

アニメーション映画は、絵、人形等を素材として、その素材を少しずつ動かしながら、映画撮影用カメラ等を使用して、コマ割りによって素材を撮影して得られた映像を映写することで、動かない素材を動いているように見せる、というのが大まかな仕組みである。少しずつ異なった絵を連続的に映写することで、絵と

1 : 日大・理工・建築 2 : 日大理工・研究員・建築 3 : 日大理工・教員・建築

絵との間の「動き」は人間の視覚によって心理的に補完され、結果的に絵が動いて見えるのがアニメーションの原理である。

2-1-4 アニメーションの分類

津堅によるとアニメーションの分類法には、技術的
分類法と形式的分類法の二つに大別される。この他に
も、ストーリー・アニメーション、抽象アニメーション
といった内容的分類法も設定できる。

2-2 アニメーションの建築的意義

2-2-1 アニメーションの風景描写

アニメーションでは、背景はどんなデフォルメも可能
である。これはアニメーションが他の映像表現と比較
して際立って特徴的な点である。一般的に「背景」と
は、街並や並木、青空、山や海などを想像するが、そ
れだけでなく、風や雨、雷といった自然現象までを含
んでいる。表現はリアリズムに基づいた表現ばかりで
なく、風や水をより美しく面白く表現するという、デ
フォルメの世界で「遊べる」という点に、アニメーシ
ョン表現の特徴があるといえる。

2-3 アニメーションの建築描写と建築図法

建物を描く場合は、二点透視、三点透視法、一支点
透視画法、二支点透視画法、空間パース、トレスなど
の図法がある。一方、建築図法には、透視図、平面図、
立面図、断面図、等測図、二軸測投影図、三軸測投影
図、水平斜投影図、直立斜投影図、スケッチパースな
どがある。

3 章 アニメーションにおける建築表現の分析

アニメーションにおける建築の内観および外観を
対象に視点やデフォルメ方法を抽出し、アニメーシ
ョンにおける各建築の表現傾向について分析する。

3-1 アニメーションにおける建築作品のデ フォルメ

例として、以下の写真は実際にある建物をデフォル
メして描いているアニメーションである。



fig 1 アニメ 偽物語 brood

fig 2 三分一博志 brood 2005



fig 3 アニメ 偽物語 KAIT 工房 fig 4 石上純也 KAIT 工房 2007

fig.1 の偽物語の作品は三分一博志の建築作品であ
る brood をデフォルメして描かれている。第三者の視
点から二点透視で描かれており基礎が黄色で強調され、
手前の人物や建築を強調するために奥の背景を簡略し
て描かれている。brood の背景は線量を少なくして色
合いを薄くし、情報量を少なくする。全体を描かない
事で 1 カットの情報が少なくし、その分前後のカッ
トで多く建物を描いている。下から上へのカメラワー
クや建物の影を描くことで、場を強調させている。1
カットにおける背景の情報量を少なくすることで、キ
ャラクターを目立たせている。

fig.3 の偽物語の作品は石上純也の建築作品である
KAIT 工房をデフォルメして描かれている。鳥の視点
から二点透視で描かれており、忠実に上からの光源が
射し、実際は全面ガラス張りに見えるが、アニメーシ
ョンは、ガラスだけでなく壁を描きデフォルメされて
いる。全体を描く事で、建物のカットを少なくし、家
具の色を白で統一している。その室内空間では、キャ
ラクターと植物の色彩が空間の広さを伝える役割を担
っている。

4 章 まとめと展望

4-1 まとめ

迫力のある表現が使われれば、視聴者はアニメーシ
ョンにより深く引き込まれるだろう。一点透視、二点
透視、空間パースなど描き方も様々である。視点を
変えることで、日常生活では味わえない感覚が体験
できる。さらに実際の建物を描くことで、アニメーシ
ョン内に自分が存在するかのような臨場感が味わえる。
実際の建物をそのまま描くアニメーションはない。デ
フォルメする動機は、アニメーションの空間を効果的
に表現するために必要であるからだ。やはりアニメー
ションの中で背景はキャラクターを目立たせる物でし
かない。それをどうデフォルメするかはアニメーター
次第だと言える。

4-2 展望

アニメーションでは、実際の建物をデフォルメして
さらに様々な視点や角度から描くことによって、建
築的特徴を認識できる。また、アニメーションと実際
の建築の差異をさらにいくつかの例で比較検証し、
デフォルメの手法や描画方法の選択要因を探っていく。

参考文献

- 「日本アニメーションの力 (2004)」、津堅信之、NTT 出版
- 「アニメーション学入門 (2005)」、津堅信之、平凡社新書
- 「アニメーション作画法 - デッサン・空間パースの基本 - (1985)」、湖川友謙、創芸社
- 「趣味工房シリーズ あなたもアーティスト 水彩絵の具で描く 増山修のアニメ流風景スケッチ術 (2011)」、日本放送協会・NHK 出版、NHK 出版
- 「建築設計演習 1 基礎編 (2010)」、峰岸隆、高砂正弘、本田昌昭、寺地洋之、鹿島出版会

fig1.2.3.4 URL:<http://yasubusin.exblog.jp/17273329>