

コンセプトアート方法論

～歴代のコンセプトアートの共通する部分を見つけ出し、在り方を提示してコンセプトアートを描きたい人に向けた方法論～

concept art methodology
 ~A methodology for people who want to find common parts concept art, present the way it should be, and draw concept art~

サレジオ工業高等専門学校 デザイン科 インテリア・家具研究室
 野畑創司
 指導教員： 坂元 愛史

キーワード：コンセプトアート，方法論，絵画研究

1. 研究目的

私は幼少の頃にスターウォーズのコンセプトアートを観てこの様なものを描く仕事をしたいと思うようになった。しかし、コンセプトアートと呼ばれる分野やその枠組みはどれもはっきりとはしないらしい。そこで私は過去のコンセプトアートから共通する部分を見つけ出し、作成方法やその学び方について研究する事にした。

2. 調査内容

・コンセプトアートの使われ方→制作側のコミュニケーションツール

実写映画やアニメーション、ゲームなどに使われ「キャラクター」「コチューム」「SFの道具や乗り物」「背景」など描き、携わるメンバーに伝えることを目的とする。企画書や会議にある漠然としたイメージからコンセプトアートを作成することで視覚的に世界観やイメージの共有ができるといえる。また企画段階の作品をプロデューサーや映画の作成委員会の出資者に作品の内容を伝えて承認してもらうために描く場合もある。この場合は企画書（文字）だけでは伝わらない「ニュアンス」「世界観」「雰囲気」を描くことが目的となる。

・コンセプトアートの種類→三種類あり作風が異

なる

業界ごとにコンセプトアートの作風が違っており、三つのバリエーションがあることが分かった。まず、実写映画などで使われるコンセプトアートでは提案された内容がSFやファンタジーといった現実からかけ離れたものでも現実にあるかのようにリアルに描かれたシリアスなコンセプトアートが多い。

次にアニメーションになると雰囲気が変わり、そこにはあまりリアリティーがなくかわいいタッチのものが多くなる。

コンピューターゲームはこの両方の要素を兼ね持っている。



・コンセプトアートの学び→日本では根付いていない

本場のアメリカにおいて映画は産業のトップに立っているため、エンターテインメント教育がしっかりと確立されている。そこでは実際の経験者や現役のプロから教えてもらえる。このことからコンセプトアートを学べる学校が比例して多くなる。日本ではコンセプトアートというものがメジャーではなく実写映画ではほとんど使われていな

い。そして日本のアニメーションは元となる漫画などから作られていることが多いのでコンセプトアートが使われるのは限定されている。このことから必然とコンセプトアートを学ぶ学校がほぼない状況にある。

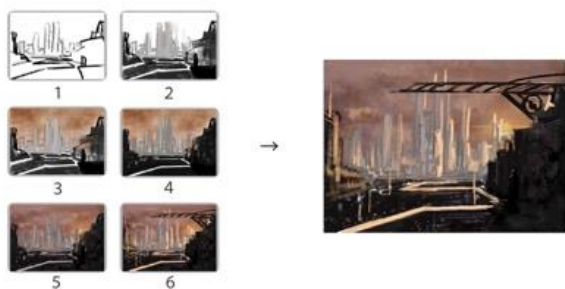
3. コンセプトおよびアイデア展開

日本ではコンセプトアートの教育はほぼ確立されていない。インターネットや書籍などには詳しいことは書いてあるが、それはコンセプトアーティストの仕事内容の説明であったりする。もちろんコンセプトアートの描き方を載せているサイトや書籍などもあるが、それは個人個人のやり方で書かれており、「このようにすればコンセプトアートになる」といったような内容ではない。

そこで私の研究は『コンセプトアートの共通する部分を探し、在り方を提示してコンセプトアートを描きたい日本の学生に向けた方法論を示す』を目的にする。基本的にはコンセプトアートの描き方を中心にしていくが、コンセプトアーティストの全体的な仕事（キャラクター・背景・乗り物・色の設計・レイアウトのデザイン）の方法論を提示する。

4. 途中経過のまとめ

現段階では歴代のコンセプトアーティストの作品を比べ、どのような差異があるのか調べている。そしてコンセプトアートの基本的な描き方のまとめを行っている（図1）（図2）。



（図1）試作段階の作図



（図2）コンセプトアート制作

5. 今後の予定

今後はコンセプトアートの在り方を整理し、コンセプトアートの絵画的なコツやアーティストの考え方をまとめて、より分かりやすいコンセプトアートの方法論を作っていく。

6. 参考文献

CGWORLD(2023/07/14)コンセプトアート学「色と光の演出」by 堤大介

<https://tutorials.cgworld.jp/set/619>(参照 2023-4-24)

ミレニアム・パダワン号(2022/11/02)『マンダロリアン』シーズン1 公式アートブック

<https://millennium-padawan.com/mandalorian-artbooks>(参照 2023-4-24)

chinagamenews.net(2019/09/05) [中国ゲーム・アート]中国ゲーム会社のコンセプトアートを紹介

<https://chinagamenews.net/market-info-224/>(参照 2023-10-17)

トンコハウス堤大介、「ONI~神々山のおなり」ブルーシープ株式会社、223p

優里、『世界観の作り方』株式会社翔泳社、191p

Syd mead、『SENTURY 2』株式会社ポーンデジタル 175p

フィル・ショスタク、『スター・ウォーズ「マンダロリアン シーズン1 公式アートブック」』株式会社グラフィック社 251p

ジェームス・ガーニー、『カラー・アンド・ライト〜リアリズムのための色彩と光の描き方〜』、株式会社ポーンデジタル、223p