

アンビグラムを用いたモーショングラフィックス映像の制作

Motion graphics video production using ambigrams

柳下 瑞貴
指導教員 菊池 司

東京工科大学 メディア学部 メディア学科 菊池司研究室

本研究では、見る角度や視点を変えた状態で読むことができるようにデザインされた文字である「アンビグラム」という技法と、図形や文字に対しアニメーションを付ける映像技法である「モーショングラフィックス」を用いた、より効果的なプロモーション映像について、実際に作品の制作を通じて検証する。

アンビグラム, モーショングラフィックス

1. はじめに

本研究では、アンビグラムを用いたモーショングラフィックス映像という二つのデザイン技法を使用したプロモーション映像の制作を行う。これらのデザイン技法の掛け合わせによって、どのような表現が生まれるのかという点や、作品を見た視聴者に与える印象について実験を行い、アンビグラムを用いたより効果的な映像表現手法と、プロモーション映像として活用する上での有利性や弱点について検証を行う。

2. アンビグラムについて

アンビグラムは、文字を異なる方向から見ても読み取れるようにした文字である。その種類は多岐に渡り、回転することで同じ意味、または異なる意味に読解が可能な「回転型」や、鏡のように上下左右を反転させる「鏡像型」、3D オブジェクトによって生成される「3次元型」などがある。また、用いられる言語はアルファベットや平仮名、片仮名、漢字など、様々である。

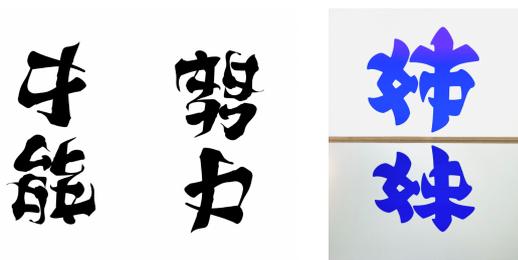


図 1-a 「回転型」 [2] 図 1-b 「鏡像型」 [3]

3. モーショングラフィックスについて

モーショングラフィックスは、対象のイメージを象徴する色、形、文字、撮影された映像などの視覚的要素を用い、アニメーションや編集、映像効果を使用して短い時間で受け手に強い印象を残す表現手法である [4]。近年ではCMやデジタルサイネージ、ミュージックビデオ等をはじめとする映像コンテンツに多く用いられている。図 2 では、本研究で制作を行う映像のカテゴリとなる“プロモーション映像”の事例を示している。



図 2 モーショングラフィックスの例 [5]

4. プロモーション映像の制作過程

“東京工科大学メディア学部を紹介するプロモーション映像”をテーマに設定し、制作を行う。本動画は、同大学同学部をまだあまり知らない学外の方へ向けた紹介動画とし、学校説明会や SNS 等での発信を想定する。プロモーション映像という形式上、インパクト性やデザイン性は勿論、情報伝達という点にも焦点を当て、それぞれを効果的に表現することができる映像作品の制作を目標とする。

まず、東京工科大学メディア学部の魅力や教育理念などの情報をもとに、プロモーション映像と

して成立する構成内容の動画コンテを作成する。プロモーション映像のコンセプトとして、アンビグラムの代表的な特徴の一つである「回転」という動作に着目し、回転するアニメーションや“メディアで世界をひっくり返す”といったキャッチフレーズを取り入れ、プロモーション映像としての内容の一貫性を狙う構成とした。

次に、動画コンテをもとにアンビグラムを作成する。図3は、実際に制作を行なったアンビグラムの一部である。



図 3-a 回転型「CONTENTS」

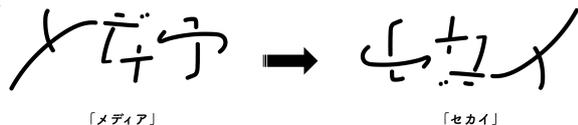


図 3-b 回転型「メディアとセカイ」

次に、作成したアンビグラムをモーショングラフィックスへ落とし込む。アニメーションをつけていく上で、プロモーション映像として視聴者を惹きつけるという目的が重要となるため、より見応えのあるモーションとすることが求められる。そこで、アンビグラム文字をそのまま180度回転させるだけでなく、文字を分解させたのち、再構成するといったアニメーションなど「視覚的な面白さ」について探求を行った。図4は、実際に制作を行なったモーショングラフィックスの一部である。

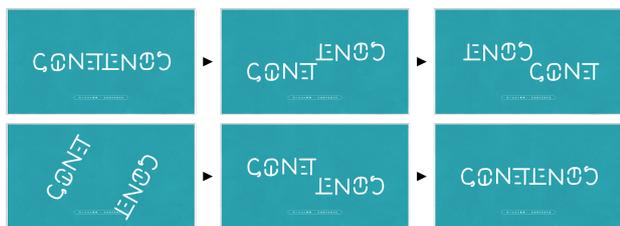


図 4-a 回転型「CONTENTS」



図 4-b 回転型「メディアとセカイ」

6. 検証

アンビグラムを用いたモーショングラフィックス映像を制作していく中で、課題となるのが「視認性」である。実際に作品を制作すると、時間の経過とともに絶え間なく変化していく映像では、アンビグラムがもとより保有する「図形らしさ」が際立ってしまい、それが文字であるという認識を視聴者に与えることが通常の映像よりも難しくなることが分かってきた。

また、プロモーション映像はデザインによるインパクト性だけではなく、伝えたい情報が視聴者に伝わっているのかという点も重視される。そこで、アンビグラムとモーショングラフィックスの有無による異なる動画を視聴してもらい、「魅力を感じた点」や「分かりやすかった点」などの観点に分けて、アンビグラムとモーショングラフィックスによる表現の有利性や弱点について検証を行う。

参考文献

- [1] 井上和輝, 高橋裕樹, 文字構造特徴を用いたひらがなアンビグラムの生成, The Journal of the Institute of Image Electronics Engineers of Japan, 2020, Vol.49, No.4, 301頁
- [2] 野村一晟, “アンビグラム集”, <https://1chan.jimdofree.com>
- [3] 同上
- [4] 西岡仁也, 横井聖宏, 聴覚障害者を対象としたデジタルサイネージにおけるモーショングラフィックスの評価 —災害時の避難誘導のための検討—, 芸術工学会誌, 2024, No.8, 38頁
- [5] 株式会社No.0, “【サービス紹介動画】株式会社No.0 / モーショングラフィックス / hive (ハイヴ)”, https://youtu.be/HKPr-899d_U