学籍番号　1432001　　氏名　穴井 梨花　　指導教員　古田 祐司　　副指導教員　和田 和美

サイケデリック曼華鏡「MAHA MECHA WORLD」
ー「AIDMA」による意識を侵食する映像表現の考察と制作ー

1. 作品概要

手描きのイラストを主な素材とし、２Ｄであるからこそできる複雑で魅惑的な表現を目指した映像作品。

2. 制作背景

１年次には作品を通して受け手に「共感」を促す方法をテーマに研究を進めてきた。映像が鑑賞者の「共感」を得るには、感情移入させるモチーフであったり、場面やキャラクターの設定が必要である。しかし思考錯誤してるうち、自分が目指す映像表現が、「共感」を得るのとは真逆の異化効果や、鑑賞者の意識にめり込むようなインパクトを持った類いの手法を志向していることに気づき、２年次以降はその方向性で全面的に作品制作を行った。

そこで、広告宣伝に対する消費者の心理のプロセスを示した「AIDMA（アイドマ）の法則」を利用した、鑑賞者に「起承転結」関係なく、注視させ、心をつかむ映像制作手法を徹底的に模索することとした。

3. 参考としたコンテンツ

・サイケデリックアート

幻覚剤ＬＳＤ摂取時にもたらされる知覚体験に影響を受け、1960 年代に始まった芸術表現。鮮やかで強烈な色彩、万華鏡的な模様の繰り返しなどが特徴で、常軌を逸した状態から生まれる独特の凄みがある。繰り返し表現に適した２Ｄ素材の持ち味と、サイケデリックアートの陶酔性を 2000 年代の私の感性を通して組み合わせることで、新たな表現の実現を期待する。

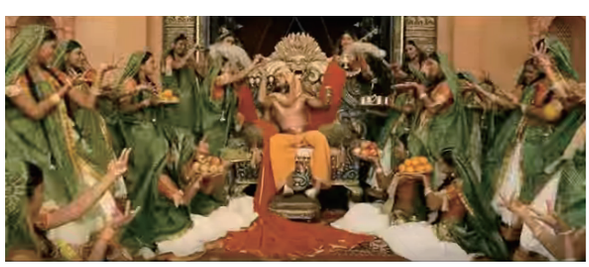




・インド映画 (マサラムービー)

インドの娯楽映画では劇中に突然歌って踊るシーンが挿入されることがある。愛や喜びを表現する際にミュージカル的な演出を行うのは、インドではポピュラーな方法のようだ。

しかしそういった文化に慣れていない人間にとって、物語の途中で急に始まるミュージカルは奇妙に感じる。自分とは違った文化圏のコンテンツに触れたときの「おもしろシュール感」、また画面いっぱいに表現される豪奢な世界観のオマージュをテーマとした。





・びじゅチューン！ (NHK Ｅテレ)

世界の著名な美術作品を歌とアニメーションで紹介する教育番組。作者の解釈によって物語がつくられており、単なる作品紹介に留まっていないところが魅力。

素材となっているイラスト・楽曲はすべて作者一人で制作している。手描きイラストのチープな持ち味と、それを活かすためのアニメーションを参考にした。



4. After Effects(AE) について

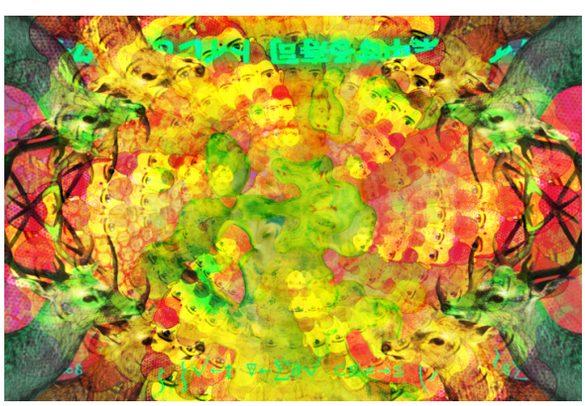
制作には Adobe After Effects という映像編集ソフトを使用している。このソフトでは素材を重ねたり、階層化して動かすことで様々な表現が可能。実写動画はもちろん、イラストや写真、文字、ＢＧＭや効果音も素材として使用できる。

・After Effects でできることの一例

- もともとある映像に新たな要素を追加する
  下の図では実写映像に文字を追加している。



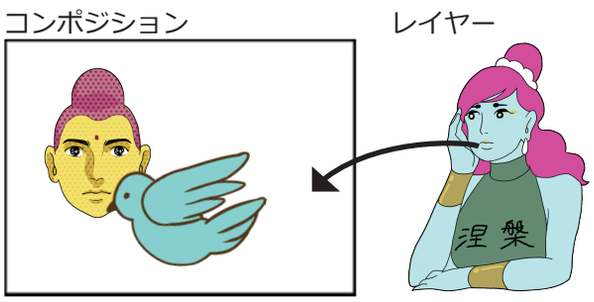
- 静止画素材に AE 上で動きをつける
  幾何図形など AE 上で素材を作成することも可能。
  作品「MAHA MECHA WORLD」でも使用している手法。

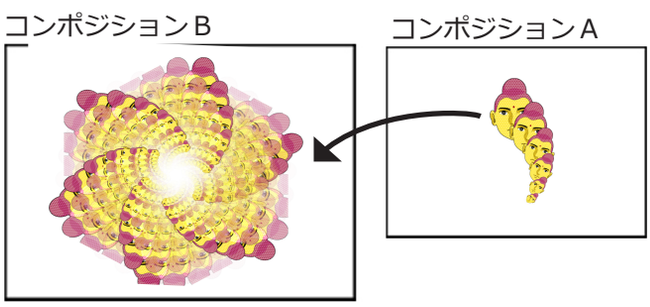


・レイヤーとコンポジション

After Effects では、素材はすべて「レイヤー」として扱われ、その重ね方によって画面構築がされていく。構築の土台となるのが「コンポジション」である。

コンポジション上にはレイヤーだけでなく、別のコンポジションも配置することができる。このような入れ子構造を作ることで、一つのコンポジションだけではできないような複雑な画面構築も可能となる。





4. 参考サイト・作品

・Peter・Max Art

・映画「ENDHIRAN THE ROBOT」
https://www.youtube.com/watch?v=DcnFajlLQ3U

・映画「ムトゥ 踊るマハラジャ」
https://www.youtube.com/watch?v=TcXrkBLUOco

・マハーラージャのロマンス
https://www.youtube.com/watch?v=b-gxfRdZfeY

・びじゅチューン！
http://www.nhk.or.jp/bijutsu/bijutune/#