

# Creating Digital Animation Based on Traditional Chinese Art

馮, 志鵬

<https://hdl.handle.net/2324/2236246>

---

出版情報 : Kyushu University, 2018, 博士 (芸術工学) , 課程博士

バージョン :

権利関係 : Public access to the fulltext file is restricted for unavoidable reason (2)

氏名	馮志鵬			
論文名	Creating Digital Animation Based on Traditional Chinese Art (中国の伝統的な芸術を基本としたデジタルアニメーションの創作)			
論文調査委員	主査	九州大学	教授	富松 潔
	副査	九州大学	准教授	池田 美奈子
	副査	首都大学東京	准教授	馬場 哲晃

## 論文審査の結果の要旨

本研究は中国の伝統的な芸術を基本としたデジタルアニメーションの創作に関して著者自身の作品制作を通して得られた知見をまとめ、制作のガイドラインを提案する研究である。研究の背景では中国のアニメーションの現状および課題、日本のアニメ、米国とのアニメについて作品の普遍性、独創性を比較考察し、筆者が中国伝統芸術を技法として取り入れた作品制作を行う動機を述べた。研究の目的は作品制作を通して中国アニメーションの活性化につながるガイドラインを作成することにある。中国伝統芸術を技法である水墨画表現技法を応用した「Four Seasons」、中国の版画技法を応用した「Bamboo Grove」の二つの作品制作を行い、制作過程についてコンセプト、技法、ストーリーボード、展示方法、ユーザ評価、専門家評価の各項目を述べ、制作過程、ユーザ評価、専門家評価から得られた知見を整理してまとめた。また、単一スクリーンへの投影、マルチスクリーンへの投影、箱型スクリーンへの投影など投影方法の検討実験を通して得られた知見をまとめ、中国伝統芸術を技法として取り入れた作品制作ガイドラインを設計した。

本研究論文は全10章で構成されている。

第1章は序章であり、はじめに本研究が著者の作品制作を通して得られた芸術作品の独創性、価値に関する知見を文章化したものであることを記している。次に研究の目的と独創性、研究の方法を述べている。

第2章は研究の背景として中国のアニメーションに関して調査している。中国のアニメーションの開発プロセス、中国のアニメーションのキャラクターや背景の色彩や表現方法の特徴、中国のアニメーション産業が抱える課題の分析、海外のキャラクターの盲目的なコピー、伝統的なキャラクターの衰退、伝統的な表現方法の衰退などのついて調査結果を整理している。

第3章は筆者の作品制作に関する章である。この章では中国の伝統的な表現技法である水彩画の表現を用いたアニメーションに取り組んでいる。水彩画の技法をどのようにアニメーションに用いたか、中国の伝統的なアニメーションをどのように向上できるかなどを述べ、制作にかかっている。制作方法について、シナリオ、ストーリーボード、キャラクターデザイン、背景となるシーンの設計、演技アクションのデザインなどを説明している。次にシングルスクリーン、マルチスクリーン、キューブ状立体スクリーンによる表現を実験し、比較評価考察している。評価では専門家による評価法を用いて得られたコメントを分析している。

第4章も筆者の作品制作に関する章である。この章では中国の伝統的な表現技法である版画

の表現を用いたアニメーションに取り組んでいる。版画の技法をどのようにアニメーションに用いたか技法を述べ、制作にかかっている。制作方法について、シナリオ、ストーリーボード、キャラクターデザイン、背景となるシーンの設計、演技アクションのデザインなどを説明している。次にシングルスクリーン、マルチスクリーン、キューブ状立体スクリーンによる表現を実験し、比較評価考察している。評価では専門家による評価法を用いて得られたコメントを分析している。

第5章では作品制作を通して得られた気づきや感想、第3者の評価などを整理したディスカッションを行なっている。モノマネではない中国の伝統的な表現を昇華した中国らしいアニメーションについて、自ら制作したアニメーション作品の制作プロセスやキャラクターや背景、テキストロールなど検討した要素について分析考察した。このように中国の伝統的な芸術を基本としたデジタルアニメーションの創作に関して著者自身の作品制作を通して得られた知見をまとめ、制作のガイドラインを提案した。

第6章では結論とフューチャーワークを述べている。提案している中国らしいアニメーションをデザインするガイドラインでは、ポジション（何を表現しようとするか?）、プロット（ストーリーラインの決定と表現方法との対応づけ）、視覚的表現への展開（テキストで記述したコンセプトから視覚的表現要素への展開）、ディテール（キャラクター、背景、シーン、動き、サウンドまでアニメーション表現の詳細な表現）、表示（適切な表示スクリーンやプレゼンテーション）の項目で推奨となるガイドラインを示している。

論文審査の結果として、本論文は博士（芸術工学）の学位に値する。