



本田智子 《熊本町屋景観インタラクティブアニメーション》 映像作品 6分

熊本町屋景観インタラクティブアニメーション制作

Interactive Animation of Kumamoto Machiya Landscape

本田 智子

Satoko HONDA

崇城大学大学院芸術研究科デザイン専攻

Division of Design, Graduate School of Art, Sojo University

研究目的

景観とは「私たちを取り巻く環境そのものであり、その都市の個性や市民の生活、文化を端的に表すもの」と定義されている。主に自然景観、文化景観、都市景観の3つで分類される。新町古町地区は熊本城の城下町であること、中心市街地に近いことなどから文化的景観と都市景観の2つの要素が強い地域であると考え。本研究では熊本市新町古町地区における町屋を主題とし景観についての表現追求を行っていく。今回は地域景観をインタラクティブ性のあるアニメーションとして展開することで鑑賞者が地域に対する価値を見直す、また確認するためのコンテンツとすることを目的に本制作を行った。

制作

本制作でのコンテンツは鑑賞者との距離で変化するインタラクティブアニメーションとした。本アニメーション制作は、都市景観を背景画、文化的景観を建築画、人物・季節を都市景観及び自然景観として要素を取り入れている。2014年から2016年までに撮影した町屋景観を元に、建築画と背景画のイラストレーションと人物表現にあたる地域住民や通行人のアニメーションを製作した。

検証

検証としてアンケートを作品鑑賞後に実施した。ターゲットは熊本市の大学に在学している大学生及び大学院生である。内容としては、対象地域に対する認識に関する設問とアニメーションの表現とインタラクティブ性の評価を17対の形容詞を用いた7段階のSD法での主観評価で行った。また出身地によって印象値に変化があると考えたために鑑賞者の出身地を熊本市内、熊本市外、熊本県外の三項目に分けてデータを比較した。

結果

印象評価の傾向として、ポジティブイメージとしては、表現のカテゴリとして美しい、インタラクティブ性が親しみやすい、分かりやすい、面白いが鑑賞者からの好印象に作用していた。ネガティブイメージに関しては表現では地味、こじんまり、寂しい。インタラクティブでは穏やかであるという傾向が見られた。出身地ごとの印象値では、県外の出身者の印象値が最も高い傾向にあることが分かった。以上のことから既知情報がない層に対して効果的なコンテンツであることが言える。アニメーションにインタラクティブ性を追加することで、景観をより身近に感じるコンテンツとして展開することが出来た。

考察と展望

本コンテンツは対象地域に関する興味を持たせるための導入として効果が高いコンテンツであると言える。本コンテンツ鑑賞を通して郷土への愛着や誇りの醸成、地域交流の活性化といった点における活用が出来ると考える。今後もインタラクティブ性と表現の幅を高め、制作と改善を続けていきたい。



図1 完成コンテンツより



図2 完成コンテンツより