

レイアウト講座【歴史編】(第8回) 目で見ることとは何か 画像的知覚と触感的知覚について

この追加講座では、ちょっと変わった、あの歴史講座の話にも通じる事なんです、ちょっと変わったお話をしていきたいと思います
何かと言うと、目で見ることというのはどういうことなのかと言う事について少し考えたことについて喋りたいと思います。

まず、配布資料のp68のところでお話した、このトリックハンターの映像ですね。あそこで書いてあるのはテレビの録画だったので、ネットの方を紹介しました。

改めて紹介します

『ロケットニュース 目の錯覚で人の顔が化け物に見えてくる動画が話題』
で検索していただくとヒットするはずですよ。
ちょっと見ていただけないでしょうか。

見ていただけましたでしょうか。

真ん中の『+』を見続けていると、両側で徐々に映されていく人々の顔がマンガチックに変な顔に見えるのが不思議な映像です。

・人間の目は、カメラと同じようには見ていない(はっきり見えていないところを脳が補足して変な顔にしてしまっているのだと思われます)

一と言うことが何となくお分かりになっていただいたんじゃないでしょうか。

ここからはこの話をもう少し掘り下げていきます。

また、今から話す事はこの本の内容を参考にしています。

『まんがサイエンスⅩ(9)』

一の中の

デジカメ VS 目!?

一と言うエピソードです。

いえ、面白い内容ですが、改めて読んでいただかなくてもわかる様に話します。

内容は、デジタルカメラと肉眼の違いについてなのですが、

この中でこのような図が出てきます。

※描画

ざっくりとですが、これ、目の受光素子—受光細胞—あの明るさであったりあるいは色を判別する器官ですね、それは真ん中のほうにかなり偏っているって言うことを示す絵なんです。

この図を見ると、さっきのロケットニュースの映像が、より納得いただけるのではないかと思います。つまり、デジタルカメラの様に一面に受光素子が広がっているのではなく目のほうは真ん中に偏っているって言う事ですね。

ですから、デジタルカメラで撮った写真っていうのは、一面にきれいに写っているということになります。

それに対して、肉眼で見た場合は、見ている真ん中にははっきり見えるけれど、周りの方は曖昧に見えるという状態になって、それを脳が補足してロケットニュースの映像のようなことになったことがわかると思います。

しかし、肉眼の場合は、デジタルカメラ(ここではスチルカメラ)のように、そこにカッチリ固定されて据え付けられているものではなくて、今眼球事ぐるぐると周りを見回しますよね。

そのように眼球でサーチすることによって全体像を捉えていく。そういうことによって、目の前にあるものを、認識していくという機能になっているということです。

この違いは、歴史講座でお話した、カチッとパースを取る絵作りと、パースを曖昧にとって絵作り(私はこれを『いわゆるキャラクター』に合わせた空間だと考えています)との違いに少し似ている一と思

ったわけでは。

もう少し細かく言うと、後者はカメラの感じと肉眼の感じが混じっている—というか、肉眼にはスチルカメラ的な画像知覚と、真ん中の受光素子をサーチする事によって得られている知覚があるのでは—と思ったわけでは。

※ただし、消失点を曖昧にして描く絵作りの理由には諸説あり、今回はその一つとお考えください。私はそこから考え始めたのでこの追加講座の説明もそこからスタートしましたが、改めて考えると『私たちが扱うキャラクターというものがどのような感覚から生まれたのか?』—というテーマの方が分かり易かったかもしれません

カメラとパースの関係については、ここではお話ししません。この二つは歴史的に見て、双方が補い合う形で発展しました。とにかくカメラとパースは大変近い関係にあります。

一方、パースを曖昧にする方法と、この肉眼がどの様に見えるのかについての関係を話したいと思います。

肉眼が、中心の狭い範囲でしかはっきり見えないことでいくつかの画像を保管して、さらにパッチワークすることによって全体をあの—イメージする。

—と言うふうにこの漫画では描かれていました。

それプラス、物の形を目で追うことによって、ら目で触れていると言う、あの疑似感覚ですけど、物の形の輪郭を目で追うことによって、それを目で触れている、あるいは、その目で追っている情報を手で線を描くことと置き換えているのではないか。

—と言う仮説を立ててみました。

いかがでしょうか?

※走査電子顕微鏡という物を想起していただくと、ひょっとすると御理解しやすいかもしれません。非常に細い針の様なセンサーで小さい物の形をなぞる事で、顕微鏡画像にする機械です

私たちは画像として見るだけではなく、目線によって、手触りに変換される情報を得ているのではないかと言う仮説です。

もちろん、肉眼は画像としても情報得ている事は言うまでもないと思います。

それプラス α としてこのような機能—というか、性質があるのでは—という仮説な訳です。

ちょっとここで、違った見方を提示したいと思います。

物事を客観的に見ようとする時なのですが、目が後頭部についているようなイメージで。実際に目があるところではなくて、後頭部まで目を引くようなイメージで、視野全体を眺めるような感じで見るというのを、ちょっとやってみてもらえないでしょうか。

どうでしょうか?

視点を固定して後頭部まで目を後ろに引いてを見ると言うやり方です。

全体が一様に見えてきませんか。

どうでしょう、できましたか?

ここから何か一つのものを意識しようとする、一瞬でこの見方ができなくなりますね。

つまりこういった意識—視線の手の様なもの—を、引っ込めてしまう見方です。

この見方は、いわば、カメラ(スチルカメラ)写真の様に見ると言う見方に近いと思います。

さっきの、ロケットニュースの映像間映像的なものをこの見方で見ていただくと、さっきよりは、変な顔に見えなくなるのではないのでしょうか。

よかったら比較してみてください。

つまり何が言いたいかと言うと、

—他にもいろんな見方はあると思うんですけど—

このように2つの見方が目にはあるのではないか—と言う仮説です。
この目で触るような感じの認識、これが私たちのキャラクター世界に、影響与えているのではないかと、私は推察しています。

分類してみました。

- ・画像的知覚
カメラ、写真
パース
(最終的に) 平面的
静止的
線無しで描く方向
webアニメ的
客観的、外部的
情動的
後天的、学習的
長じてから描ける様になる絵

- ・触感的知覚
触った感じ、彫像的、フィギュア的
(目で見える物を)視線でなぞる。それを紙に線で再現する感じ
形、長さ、硬軟、ザラザラとかツルツルとかプルプルとかカチカチとか
タッチとか—そこに線はないのに。触った感じを描きたい
無意識ズームの話。目の手触りだと距離があまり関係なくなる(遠いものでも視線なら届いて、触れる)。
吉田博の富士山の話
線で描く事
古典的アニメ的—ライブアクション参考でないディズニー
フィギュア的、キャラクター的
内部感覚的、主観的、
感覚的
説明的、構造の説明的
解剖的
先天的、原初的
小さい頃に描いていた絵

伝説的に優れたアニメーターの多くがこの2つが混じっていますが、あまり言葉にはされてこなかった様に思います。
そういった方はどちらかと言うと、触感的理解の方が多く語られている様に思いますが、一方でまれに三千里の馬車のパースの様に、画像的に見て間違っている事が指摘される事もありました。
この中の間違い例は、広角の絵を描こうとして間違っただけではなく、触った感じをイメージしてその長さを再現したいと思って描いてしまって間違っているのでは—と配布資料の中で書きました。
つまり、触った感じを再現しようとして、画像的に間違ってしまった—という事になります。
宮崎さんがどちらも—この場合画像的知覚の認識も高いので、指摘できた事だと思えます。

ただ、どちらが良い悪いでなく、私達のキャラクター世界は、この見方が混じり合っているという事です。
触感的知覚で描かれた絵は、画像的知覚で描かれた絵には無い実感や魅力があります。

漫画やイラストだと、触感的知覚で描かれた絵が主体でも充分成立する作品は、割合として多いと思います。
アニメだと、やはり実写との比較が前提として発生しますから、画像的理解が必要になってくると思います。

この辺りwebアニメが出てきた時にかなり明らかになった様に個人的に思いました。

当時のああいう平面的な描写で、アニメーションとして面白い動きができる事は、アニメーション=画像である事を強く認識させられました。

一方で、あの様にキャラクターが簡素な表現で描かれるのに違和感を持った方も一定以上居たと思います。

画像的な物に寄ると、キャラクター性≒触感的知覚の魅力が弱まるのですね。

(例外 『クレヨンしんちゃん』等)

逆にいうと、触感的知覚で描かれたキャラクターには、画像的知覚にはない魅力があるということになります。

この二つの知覚をバランス良く使い分けることで、(レイアウトを含む)アニメーションの絵の魅力と整合性を、より自由に操れるのではないかと考えた次第な訳です。

今回は、目には、画像的知覚と触感的知覚の2つの理解の知覚があるのではないかと言う仮説から、私達のアニメの描写が、実はその二つが混じり合って成り立っているのでは一というお話をしました。パースの話だけでは説明し切れないし、手触りとかの内部的感覚な話だけでも説明し切れない事がアニメの描写にはあります。

「この話は画像的な物についての話かな、それとも触感的な物についての話かな、あるいは混じっているのかな」と、分類する事で、感覚的なことに対する理解がしやすくなるのではないかと考え、この様な事を話しました。

「仮説が多いのでピンとこなかったなあ」と言う方も居られるかもしれませんが。すみません、私の力+センス不足です。

しかし、「よくは分からなかったけど、何かの取っ掛かりにはなるかもしれない」と思われる方もいるかもしれません。

その取っ掛かりから、更に深く描画の理解が深まって行く事があるかもしれません。

所詮一個人の思いつきにすぎませんが、この様な考察が万が一にでも皆さんの作画の理解の何らかの助けになれば幸いです。

長い時間になりました。

本講座はここまでです。

今日はありがとうございました。

※追記です

講座後、収録担当の方から、

「確かに小さい頃は自分の目で見えてはいても、でもそれを再現できなくて、幼いなり絵にしか描けない。それはこういった目による触感的知覚で描いてたからかもしれませんね」

「また、長じていくにつれ目の画像的知覚が使えるになり、よりパースや写真的に正確に絵を描けるようになるという事かもしれませんね」

一とご指摘いただきました。なるほど！、確かに！

(反映したものを画像的知覚と触感的知覚の分類に追加しました)

目は、知覚機能としては最も後から成立した器官です。

赤ちゃんの頃は視力そのものが弱いらしいですが、視力が整った後も、目の機能を100%使っているのではなく、他の知覚器官—触感など—の延長として、もしくはそれで補う形で使い始めて、徐々に目特有の見え方—画像的知覚—にも馴染んでいく・・・と言う過程があるのではと思いました。

そして、そうは言っても目は、長じてからも純粋に画像的知覚の機能だけで日常的に使われているのではなく、触感的知覚等が混じって使われているのでは一ということ、この追加の追加講座でお話ししたということになると思います。

ご指摘ありがとうございました！

改めて皆様、ありがとうございました！

良いご研鑽を！

文責 笹木信作