

日本を舞台としたアニメーションにおける聖地の画像にみる風景像
Scenery Image in ANIME SEICHI Pictures in Japan

奥山研究室 12M17313 森 瞳美 (MORI, Manami)

1.序

1.1 研究背景と目的 近年、テレビドラマやアニメーション（以下、アニメ）などの作品の舞台となった場所を聖地と呼び、そこへ訪れる聖地巡礼という行為が流行している¹⁾。なかでもアニメの聖地巡礼では、作品に登場する街角の神社や坂道のある住宅街といった日常的な風景から聖地を見出し、そこへ訪れた人はアニメの画像と同じ構図で写真を撮影する特徴がある。つまり、聖地として選定されたアニメの画像は、通常看過されがちな日常風景への意識を喚起するものであり、その内容と構図からは、現代における風景像を読みとることができると考えられる²⁾。そこで本研究では、聖地となるアニメの画像を分析することで、私たちが無意識のうちに共有する現代における風景像の枠組みの一端を明らかにすることを目的とする。

1.2 資料対象 アニメの聖地巡礼では、撮影された写真とアニメの画像がブログ等のホームページ上に掲載される特徴がある（図1）。これにより私たちはアニメ聖地が投影する風景像を共有できると考えられる。ここでは、社会的認知度の視点から、映画化された作品におけるアニメの画像（以下、風景画像）を資料とした（全363資料）³⁾。

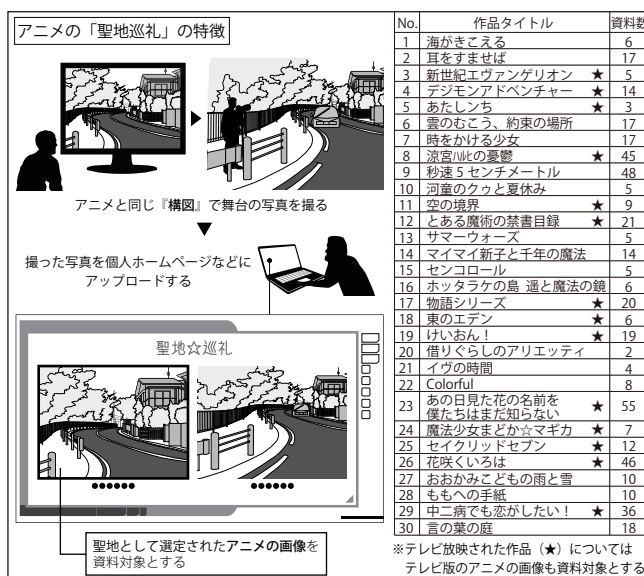


図 1 資料概要

2. 風景画像の内容

風景画像には図2のように、橋やビル、川など様々な要素が描写されている。本章では、風景画像に描かれる場所の特徴を捉えるために、風景画像を構成する要素（以下、風景要素）を抽出し、その内容を検討した（図3）。

2.1 風景要素 風景要素は住宅、ビル、商業・公共施設、社寺仏閣といった『建物』、駅、橋、階段といった『交通』、樹木、山、水辺といった『自然』の3つに大別した。

2.2 風景要素の組合せ 次に風景画像ごとに風景要素の組合せを検討した(図4)。風景要素の組合せが【同種】⁴⁾のときは『建物』のみが、【異種】のときは『建物×自然』の組合せが多かった。どちらも『建物』が描写される風景であるが、その内訳をみると【同種】では商業・公共施設が、【異種】ではビルが多くみられた。また、ビルは『交通』との組合せでも多くみられた。このことは、学校や住宅といった身近な建築物は、単一であっても特徴的に描写される傾向にあるといえる。一方、オフィスビルや高層マンションのようなビルは、単一では風景として特徴的に描かれることは少ないが、橋や山などの異なる要素と複合的に描かれることで、都市の典型的な風景として位置づいていると考えられる。

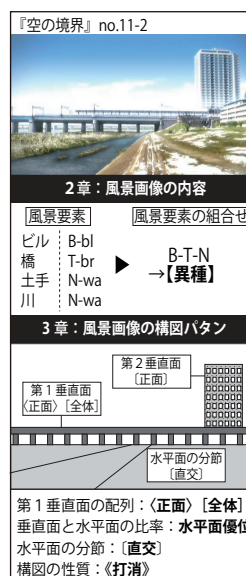


図2 研究の流れ

建物 (B) 272 	住宅 B-ho 78	商業・公共 B-pu 75	社寺仏閣 B-tm 31	
	住宅 58	商店 52	社 社	10
	塀 20	公共施設 14	高居 11	11
	ビル B-bl 88	校門 / ガ-ト 9	祠 / 石像など 10	10
交通 (T) 228 	駅 T-ra 114	橋 T-br 91		
	駅舎 38	橋 / バ-ゲ-ト / ア-ゲ-ツ / 高架 82		
	ア-ラ-ト-ム 35	堤防 / よう壁 9		
	線路 35			
	踏切 10	階段 T-st 23		
	改札 3	階段 / ス-7 23		
自然 (N) 286 	樹木 N-tr 84	山 N-mt 136	水辺 N-wa 66	
	並木 44	山 81	水路 3	海 13
	樹木 40	林 55	池 / 噴水 9	川 30
			土手 9	湖 2

図3 風景要素の内容

【同種】 132	【異種】 231
山: N-mt 並木: N-tr 川: N-wa 土手: N-wa	山: N-mt 樹木: N-tr 橋: T-br 住宅: B-ho 川: N-wa
Bのみ 67 Tのみ 35 Nのみ 30	B-T 47 B-N 102 T-N 147 R-T-N 35
B-pu 26 B-ho 20 T-ra 20 T-br 10 N-mt 10 N-tr 7	B-bl/T-br 18 B-ho/T-ra 10 B-bl/N-mt 15 B-tm/N-mt 12 T-ra/N-mt 10 T-br/N-wa 6 R-T-br/N-wa 7

図4 風景要素の組合せと内訳の代表例

3. 風景画像の構図パターン

前章で検討した風景画像の内容だけでなく、画面内の風景要素の配列による空間的な広がり、風景像の形成に大きく影響するものと考えられる。そこで本章では、風景画像の構図を検討した。

3.1 風景画像の構図の性質 風景画像の構図は、図5の例1における並木や山のように、画面内の空間的広がりの方性をつくる垂直面と、草原のように平面的な領域を定める水平面の配列として捉えることができる。この例では、並木と山の2つ垂直面が抽出できるが、画像の中で最も手前にある垂直面（以下、第1垂直面）が構図の性格に大きく影響すると考え、構図を検討する上での基準とした。第1垂直面の配列形式は、水平方向への広がりをつくる〈正面〉と、奥行方向の広がりをつくる〈側面〉から捉えた（図5）。〈正面〉は〔全体〕、〔部分（単体）〕、〔部分（複数）〕に、〈側面〉は〔片側〕、〔両側〕にそれぞれ分類した。これに対し、水平面の分節や他の垂直面（以下、第2垂直面）の配列は、第1垂直面の方性を強調、あるいは打消すものといえる。このような第1垂直面との関係を検討する上で、第2垂直面の配列形式と水平面の分節を整理した（図7、8）。第2垂直面の配列形式は〔正面〕と〔側面〕に、水平面の分節については、画像の地平線との関係から〔平行〕と〔直交〕にそれぞれ分類した。さらに図5の例2、3における第2垂直面と水平面とが構図に与える影響の違いを垂直面と水平面の面積比から捉え（図9）、これを加味した上で第1垂直面と第2垂直面および水平面の分節との関係から、風景画像の構図の性質を検討した（図10）。構図の性質は、第1垂直面に対して第2垂直面、水平面の分節が同方向に加わる《強調》、および異なる方向に加わる《打消》と、第2垂直面や水平面分節を伴わない《第1垂直面のみ》の3つから位置づけた。

3.2 風景画像の構図パターン

前節で検討した第1垂直面の配列形式と構図の性質との対応を検討したものが図11である。まず、第1垂直面の配列形式が〈正面〉の場合、《強調》《打消》に数の偏りがみられないのに対し、〈側面〉の場合、《打消》が多くみられた。これより、水平方向の広がりが基調となる構図においては、要素の付加により水平方向に様々な方向性が重ねられる傾向が、奥行方向の広がりが基調となる構図においては、奥行方向の広がりの中に領域が定められる傾向があるといえる。ここで、第1垂直面の配列と構図の性質の対応から、数の多くみられたものを構図パターンⅠ～Ⅸとして抽出した。以下、構図パターンの特徴的な傾向について述べる。第1垂直面の配列形式が〈正面 - 全体〉の構図パターンのうち、水平方向の広がり《強調》されるⅠでは、他の垂直面が階層的に連続することで、水平性が強められる傾向がみられるのに対し、水平方向の広がり《打消》されるⅢでは、水平面の分節が奥行を形成することで、垂直面のもる水平性が弱められる傾向がみられた。また、〈正面 - 部分〉の構図パターンのうち、水平方向の広がり《打消》されるⅤでは、水平面の分節により、単一の小さな垂直面に対して収束するように奥行への方性が増えられ、画像の左右に配された垂直面の側面が描かれることで、水平方向における抜けが特徴づけられ、空間の方性が拡散する傾向がみられた。次に、第1垂直面の配列形式が〈側面 - 片側〉の構図パターンのうち、奥行方向への広がり《強調》されるⅥでは、水平面の分節により、特徴づけられるのに対し、《打消》されるⅦでは、正面に垂直面が加わることで特徴づけられる傾向がみられた。特に前者においては、水平面優位が、後者においては垂直面が多く、それぞれ基調となる垂直面が付随する水平面、および垂直面を特徴づける傾向にあるといえる。

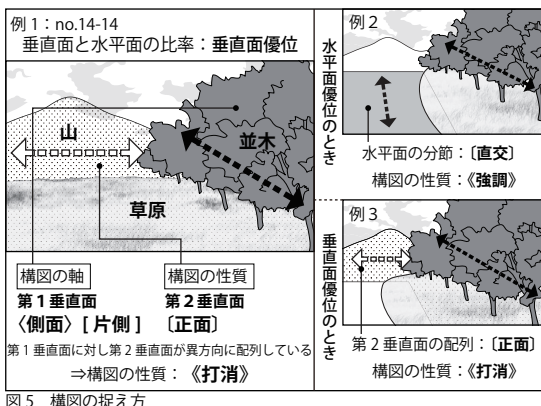


図5 構図の捉え方

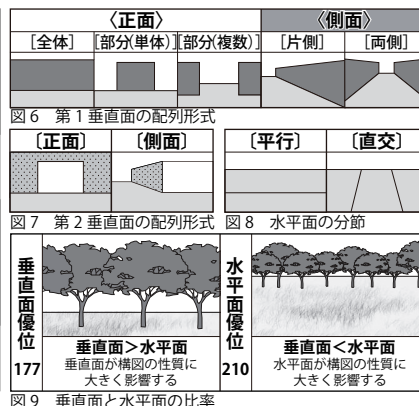


図6 第1垂直面の配列形式

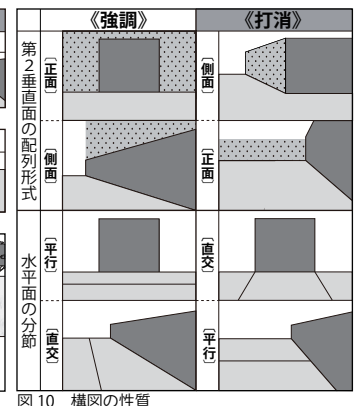


図7 第2垂直面の配列形式

図8 水平面の分節

図9 垂直面と水平面の比率

図10 構図の性質

3.3 水平面の地形的特徴 風景画像には坂道や曲がり道といった、単独でも印象的な風景が想起される地形的な特徴が描写される場合がある。ここでは水平面における地形的特徴と構図の関係を検討した。水平面の特徴は、坂道や階段などを傾斜、曲がり道などを屈曲、またそれらの複合の3つから捉えた(図12)。まず、水平面の地形的特徴との対応を第1垂直面の配列形式ごとに検討した。(図13)〈正面〉は[全体]が、〈側面〉は[両側]において水平面の特徴が多くみられた。[全体]のときは屈曲、[両側]のときは傾斜が多かった。このことは、曲がり道などは手前にある垂直面に対しての奥行をもたせながらも、水平方向への特徴も付与する傾向があるのに対して、坂道や階段などは左右方向の広がり限定された直線的な奥行への方向性を際立たせる傾向があるといえる。このように地形がもつ記号的側面を強めるような構図パターンにおいて水平面の地形的特徴との対応がみられた。

4. 風景画像の内容と構図の関係

本章では、2章で捉えた風景画像における風景要素の組合せおよびその内容と、3章で捉えた構図パターンの関係を検討した(図14)。

4.1 構図パターンと風景要素の組合せ まず、構図の性質と風景要素の組合せとの関係を検討した。構図の性質が《第1垂直面のみ》であるⅡとⅧは、双方ともに【同種】が多くみられた。また、《強調》と《打消》に着目すると、第1垂直面の配列形式が〈正面〉であり、水平方向の広

がりが《強調》となるⅠとⅣは【異種】に、水平方向の広がり《打消》となるⅢとⅤは【同種】に割合の偏りがみられた。これに対して〈側面〉では傾向が反転した。このように、基準となる第1垂直面の配列形式と風景要素の組合せの関係における対称的な傾向を見出した。

4.2 構図パターンと風景要素の内容 次に、風景要素の組合せと構図パターンの関係において対称的な傾向がみられた《強調》及び《打消》と風景要素の内容との対応をみた。ⅠとⅣの【異種】では、[全体][部分]の双方ともに『建物×自然』との組合せが多くみられた。内容の内訳をみると、[部分]では『建物』に数の偏りがみられた。このことから、ビルや橋、山、川など異なる風景要素が階層的に連続する場合は、要素の前後関係やその内容に関わらず、構図における階層的な面の連続性が風景を特徴づけると考えられる。一方、面性が弱い住宅や商店は、その背景に山などが付加することで面性を強め、風景を印象づけると考えられる。またⅢとⅤの【同種】では、Ⅲは『建物』に、Ⅴは『建物』と『交通』に偏りがみられた。このことから、高架や住宅などの水平性が断片的なときは、叉路や高架下などが奥行への抜けをつくり風景を特徴づけていると考えられる。次に〈側面〉のⅥ【同種】をみると、『交通』と『自然』に偏りがみられた。このことから、駅舎からみるプラットホームや、川辺沿いの並木など類似した内容が組合さるときは、一方向性が強調されることで風景を特徴づけていると考えられる。またⅦとⅨの【異種】では、[片側][両側]の

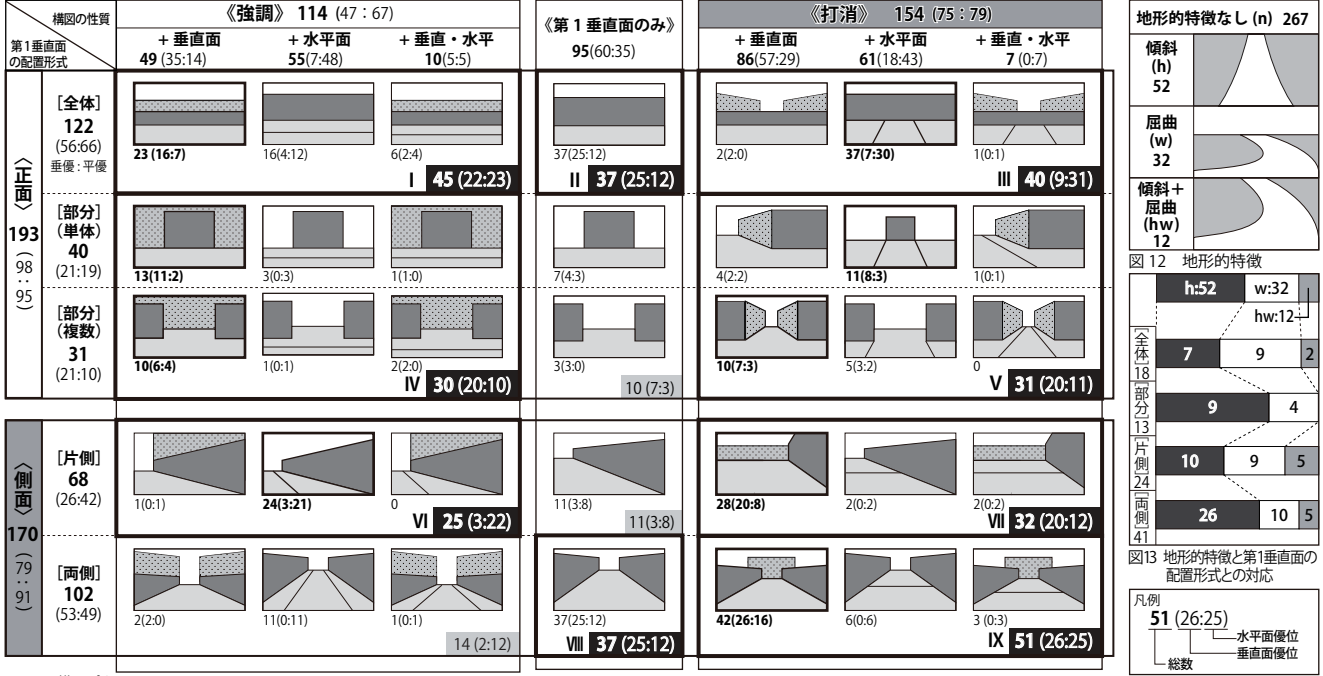


図11 構図パターン

図12 地形的特徴

図13 地形的特徴と第1垂直面の配置形式との対応

凡例

双方において、風景要素の組合せの内訳に偏りがみられなかった。第1垂直面の内容に着目すると、[片側]と[両側]の双方において『建物』が多くみられた。このことから、奥行方向をもつ垂直面に対して要素が異方向に付加するときは、要素の内容とは無関係に構図が形成する空間の広がり方が優位な風景であるといえ、またビル街や住宅街といった水平方向への広がりが限定される風景ときは、建物の先に橋や山といった異なる要素が映り込み、単調な風景に変化が加わることで風景を特徴づけていると考えられる。

5. 結

以上、日本を舞台としたアニメにおける聖地の画像にみる風景像を、風景画像の内容と構図から検討した。その結果、ビル群や高架、山など水平方向を伴う垂直面同士が階層的に重なることで方向性が強調される風景と、住

宅街の叉路や高架下など、単一の要素で構成される風景に抜けをつくり、空間の方向性が多方向に拡散な風景となる場合の2つの傾向を見出した。これらの風景を形成する要素は、それぞれ強い特徴をもつものではないが、複合して方向性が際立ち特徴的な風景を形成する場合と、単一の要素の配列がつくりだす空間の方向性が多方向への拡散的な方向性をもつことで特徴的な風景を形成する場合といった、現代の風景像を示すと考えられる風景の型と内容との異なる2つの側面を見出した。

注

- 1) 宗教上の重要な意味をもつ地という本来の使われ方から転じ、近年では特定の文化圏において重要な場所や地域のことを「聖地」と呼ぶことがある。
- 2) ここでいう風景とは一般的に言われるながめ、景色という意味に追加して、ある主観的な視点があり、パースペクティブな広がりをもつ空間のことを指す。
- 3) まずアニメ作品ごとに Google の検索エンジンを用いて「(作品タイトル) 聖地巡礼」と検索し、上位30のウェブサイト(平成25年12月)の中から、同一のアニメの画像が3つ以上みられた画像(488枚)に限定した。その内、本論では構図による領域的な広がりを検討するため、要素を部分的に描写する画像など、領域が特定できない画像(125枚)を除いた363枚を分析対象とした。
- 4) 単一の風景要素のみが描写される風景画像は【同種】に含めた。

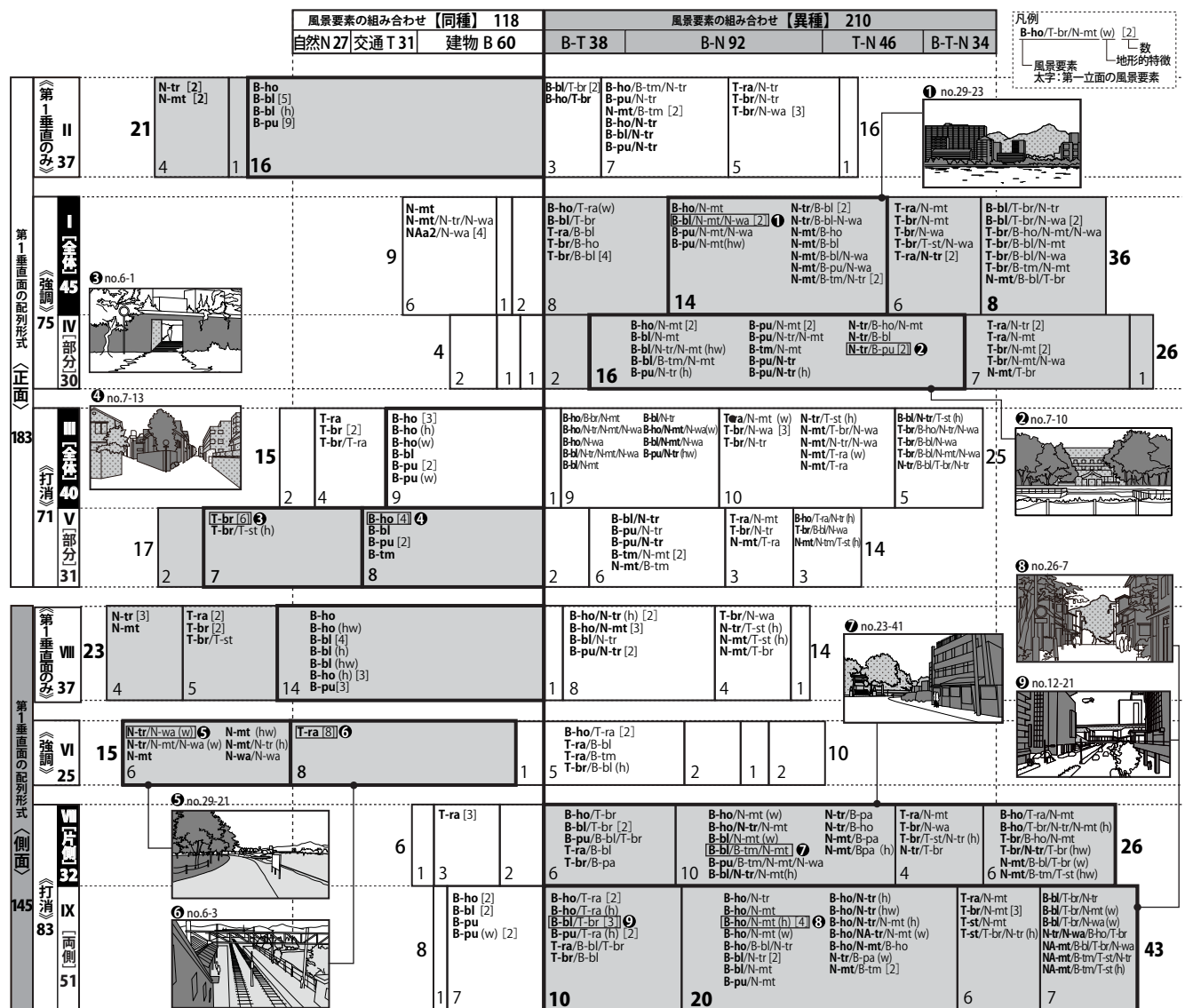


図14 構図パターンと風景要素の組合せの関係