

2008

モーションタイポグラフィ

Motion Typography

AD10 小野塚 翔
指導教員 佐久間 善典

1. 研究目的

近年のコンピュータを取り巻く技術は日進月歩ともいえる速さで進んでいる。コンピュータを用いる分野もその進歩によって授かる影響は大きく、グラフィックデザインも、その分野の一つであるといえる。これから生きるデザイナーとして、この広がりによって生まれた新しい技術の習得は必要不可欠であると考えます。

今回、テーマとしたモーションタイポグラフィは、まさにコンピュータによって進歩・発達した技術・分野といえるもので、この調査・研究・制作を通じて、モーションタイポグラフィの技法習得を研究の目的とした。

2. 調査と分析

モーションタイポグラフィとは、文字にアニメーションをつけることで文字情報と映像情報を統合し、より効果的で魅力的な表現を行うことである。その起源は50年程前、映画のタイトルやエンドロールでの文字演出がその始まりではないかと言われている。現在ではコンピュータやWebの普及、ソフトウェアの進歩によって、動きのある魅力的なコンテンツの作成は容易となった。

モーションタイポグラフィが使用される場所は主にコンピュータ上で、Flashなどを用いたWebサイトではよく見られる。その他には、映画やCMで用いられている事が多い。つまり、人の目を惹きたいと考えられる場面である。特に決まった形は無く、単純に動かすだけのものもあれば、キネティックタイポグラフィと呼ばれる、文字の動き方や字体、サイズによって、感情を表現しようとするものも存在する。

まず、モーションタイポグラフィを実際に紙面上で再現し、原理や方法を再確認した。また、アンケートなどで、文字の動き方によってどのようなイメージを感じるかなどを調べた。その結果をまとめ、制作へと進んだ。

3. コンセプトの立案

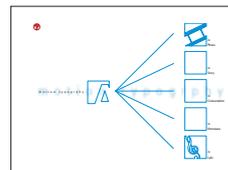
・気持ちを動かすモーションタイポグラフィ
キネティックタイポグラフィを用いた、文字表現のみで、より深いイメージを感じてもらえる動画を作成する。また、モーションタイポグラフィと

いう比較的馴染みの薄いものを幅広くアピールできるものにする。

4. デザイン展開

収録するものとしては、会話といった目に見える形になっていないものや、ことわざ・歌詞といった動かない文字として普段から目にしているものなど、数ジャンルのコンテンツを幅広く実験的に制作し、1つにまとめる。制作にあたって、音声や静止画など、文字以外は極力使わないこととする。文字以外を同時に扱う事でわかりやすさは向上するが、コンセプトや目的を考えると不適切であると判断した。

5. 完成図



6. 結論

アンケート調査による検証の結果、「言葉の持つイメージを感じやすくなった」や「文字だけでも面白い」といった意見の反面、「文章としてはわかりづらい」というものもあり、対象に応じた適切な表現が求められることを感じた。

制作物は動きのあるものだったので、これまで学んできた分野だけではカバー出来ないことも多くあり、非常に難しかった。

今後の環境の変化に応じて、この分野はさらに発展していくと考えられる。今回の研究は終了となるが、自分の中ではこれをスタートとし、この分野をこれからも学んでいきたいと考えている。

7. 参考文献

「モーション・タイポグラフィ」グラフィック社
ジェフ・ベラントーニ/マット・ウールマン共著