

格子欠陥からイメージしたキャラクターデザイン

谷口 亮

Character Design based on the Idea from Lattice Defect

Ryo Taniguchi

格子欠陥について全く知識のないクリエイターが雪の結晶における格子欠陥を学び、イメージを膨らませて生み出したキャラクターの紹介と説明をしたいと思います。私は今回の制作を通じて、格子欠陥とは、必要な不安要素、あるいは制御不能要素と捉えました。

今回の企画を湊丈俊先生から最初に聞いた時、「とんでもないこと考えるなあ、ぶっ飛んでるなあ」と正直思いました。格子欠陥のキャラクター制作なんて、聞いた事ないですし、もちろんやったことありませんので、いい経験になると思い挑戦しました。佐崎元先生から結晶成長の学術的背景を教えてもらった時に、結晶という言葉は知っていましたが、どうやって成長していくかなど考えたことがなかったので、このような分野があることに驚きました。佐崎元先生の説明を聞いて、もちろん一度聞いただけで理解できませんでしたが、何度か聞いていく中で様々な疑問が沸き、研究者が突き詰めている部分に気がきました。ある特定の事項を突き詰め研究する姿は、我々クリエイターがこだわりを持って制作する姿と重なると感じました。

氷の結晶成長と格子欠陥の関係を学び、気付いたキーワードが、「雪」と「渦」でしたので、今回はそこから作品制作を考えました。最初は「雪」から、「雪女」や「雪ん子」など雪に関連する妖怪などをイメージしてそれに渦を絡めていこうかと試みましたが、しっくり来ませんでしたので、「渦」から先に考えてみることにしました。複数の場所で渦の格子欠陥が発生する動画が興味深かったので、渦を単体ではなく多くのものを使おうと考えていたところ、狛犬の画像が目にとまり「これで行こう！」と決めました（図2）。

私は作品制作で、あまり複雑になりすぎないようにシンプルさを保つこと、モチーフと見せたい部分があまく融合したデザインになるようにすること、私が描いたものだとわかってもらえるようにすることなどを意識し、物事を突き詰めていくという部分を大事にしております。



図1. 佐崎先生とのお話から当初イメージしていた妖怪のラフ画



図2. 今回の作品制作のラフ画