

アニメーションにおける食べ物表現の分析と実践

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3225361

當山絢香／Ayaka Toyama

アニメーションにおける食べ物表現の分析と個人制作への応用

An Analysis of Food Representation in Animation and Its Application to Personal Creative Practice

要旨：

本研究は、アニメーション作品における食べ物描写が「美味しそう」と受け取られる要因を明らかにすることを目的とする。既存の商業アニメーション作品を分析し、食べ物がクローズアップされるカット、調理シーン、食事シーンにおいて用いられている特有の表現を整理した。分析対象として、食を主題または重要な要素として扱う複数の作品を取り上げ、色彩設計、実線の扱い、質感描写、ハイライト、輝きのエフェクト、湯気、音による演出といった要素に着目した。その結果、食べ物の美味しさは写実的な再現のみで成立するものではなく、視線誘導や印象操作を目的とした演出的手法が重層的に用いられていることが明らかになった。特に、クローズアップのカットでは他の場面とは異なる描き込み量やライティング処理が施され、食べ物が画面の主役として強調されている点を確認できた。さらに、これらの分析結果を踏まえ、筆者自身のアニメーション制作プロセスを整理し、今後の制作への応用可能性を検討した。本研究は、食べ物表現における一つの分析視点を提示するとともに、制作研究としての実践的意義を有する。

1. 研究背景

私の制作してきたアニメーション作品には、物語のメインモチーフとして食べ物が登場する。ありがたいことに、作品を鑑賞した方々からは、食べ物の描写が「美味しそうである」と評価されることが多い。しかし制作者である私は、アニメーションにおいて食べ物を約4年間描いてきたにも関わらず、なぜ自身の作品における食べ物の描写が「美味しそう」と受け取られているのか、その理由を十分に言語化できていない。「食べ物を描く」という行為は何度も繰り返しているはずだが、毎度、制作の各工程の中で不安や迷いが生じ、試行錯誤を重ねることでようやく完成に至っているのが現状である。また、既存の有名なアニメーション作品での食べ物の描写を鑑賞すると、自身の描写とは異なる魅力が存在しているように感じられる。この差異がどのような表現や制作過程によって生じているのかを整理、検討する必要があると考えた。

本研究の目的は、アニメーション作品における食べ物描写を対象として、既存作品の分析および自身の制作プロセスの整理を通じて、「美味しそう」と受け取られる表現上の特徴や制作過程の構造を明らかにすることである。その上で、自身のアニメーション表現の特性、すなわち「私らしさ」を再認識し、それを保持したまま今後の制作に活かすための指針を得ることを目指す。

2. 先行研究

2-1-1. アニメーションにおける食に関する描写の歴史

アニメーション作品における食の描写は、時代とともにその意味や役割を変化させてきた。横田正夫は『アニメ研究入門 応用編—アニメを究める11のコツ』にて、東映動画における食表現の変遷について、初期作品では食が主として生理的な欲求を満たす手段として描かれていたことを指摘している（横田、2018）。例えば、『少年猿飛佐助』においては、登場人物ができるだけ多くの食べ物を摂取しようとする姿が描かれ、食は飢えを満たすための直接的な行為として位置づけられていた。

その後、食の意味は次第に変化していく。『安寿と厨子王丸』では、労働に対する報酬として食が与えられ、『西遊記』においては、食べ物が登場人物同士の心のつながりや絆を象徴するものとして描かれるようになる。さらに『どうぶつ宝島』では、食べ物そのものが

ャグ表現の要素として用いられ、食はもはや単なる飢えを満たす対象ではなくなった。

一方で、1970年代中頃に入ると、東映動画では巨大ロボットを中心とした作品が劇場公開されるようになり、作品の主題や演出の関心が変化する中で、食をめぐる表現は次第に廃れていった。しかし横田は、このような流れの中でも、食に対する表現意識は東映動画出身者の作家たちの内部に受け継がれていったと指摘している。その代表的な存在が宮崎駿である。宮崎駿の作品において、当初、食べ物は生命を維持し、血肉へと変換される源泉として描かれていた。しかし次第に、満腹に至らないまま食べ続ける過食の描写が現れ、食べても満たされない状態が強調されるようになる。横田は、こうした表現を、現代社会における食のあり方の歪みや崩壊を示すものとして位置づけている。このように、アニメーションにおける食の描写は、単なる生存行為の表現から、社会的・文化的な意味を内包する表現へと変化してきたといえる。

2-1-2. 写真において食べ物を美味しそうに見せる研究

写真において料理を美味しそうに見せる要因については、画像処理および視覚認知の分野において一定の研究がなされている。高橋らは、同一の料理を複数の構図・撮影角度で撮影した画像を用い、被験者による評価実験を通じて料理写真の「魅力度」を定量的に分析している（高橋他、2015）。

彼らの研究では、料理の種類ごとに魅力度が高く評価される構図の傾向が異なることが示された。例えば、鰹のたたきでは焼き目や薬味である生姜が手前に見える構図、カレーでは福神漬が奥に配置されている構図が高い魅力度を示した。また、鰻丼においては、仰角60度から撮影され、鰻の向きが垂直ではない構図が特に高く評価されている。一方で、魅力度が低いと評価された画像には、料理がフレーム内で十分に见えていない構図や、立体感に乏しい構図が共通して見られた。さらに、高橋らの研究では、撮影角度に関する検討も行われており、回転皿と同一平面を仰角0度とした場合、30度から90度の範囲で撮影された画像のうち、特に仰角60度の画像が高い魅力度を示す傾向が報告されている。これらの結果は、料理写真において、食材の見え方や配置、視点の高さが「美味しそう」という印象に大きく影響することを示唆している。本研究では、これらの知見を「フレーム内に収められた食べ物の見せ方」という観点から捉え、静止画である写真における構図や視点の効果が、アニメーションにおける食べ物描写にも一定の示唆を与えるものとする。

2-1-3. グルメマンガにおける「おいしさ」表現の研究

南は「グルメマンガにみる、おいしさ表現の変遷」にて、基本的にモノクロ表現であるグルメマンガ（食マンガ）は、いかに「おいしさ」を表現してきたか、について考察している（南、2018）。『ミスター味っ子』では、料理そのものを強く印象づける描写が前面に押し出されている。大ゴマを用いて料理をクローズアップし、湯気や肉汁といった要素を強調することで、雑誌のグルメ記事や映像メディアに近いシズル感を生み出している。また、『クッキングパパ』においては、写実的な描写とマンガ的表現の融合が試みられている。特に料理の「照り」や「ツヤ」を誇張した表現は、実際の料理撮影における演出手法を想起させ、視覚的な満足感を高める役割を果たしている。近年ではデジタル作画の普及により、写真を加工して料理描写に用いる作品も増えているが、写実性が必ずしも「おいしさ」に直結するわけではないという指摘もなされている。その中で『おとりよせ王子 飯田好実』は、実在の料理を扱いながらも、描写の省略と強調のバランス、トーンや線の処理を工夫することで、マンガとしての「美味しそう」な表現を成立させている。

マンガで用いられてきた省略と誇張の表現は、アニメーションにおいても重要な役割を果たしている。本研究では、自身の制作経験を元に、写実性を高めることが必ずしも「おいしさ」に結びつかないという点を踏まえ、食べ物描写において、どの要素をどのように省略・強調することが「美味しそう」という印象の形成に寄与しているのかについて検討する。

2-1-4. アニメーションにおける食表現の特徴に関する研究

藤原は、スタジオジブリ作品に登場する食べ物が何故おいしそうに見えるのかを研究し、対象物を画面いっぱいに撮影することによって強烈な演出効果を生み出すことができるクローズアップという技法が多く見られることを指摘した（藤原、2014）。また、ジブリの食べ物描写は、単に描写を細密化することによって魅力を表現しているわけではない。藤原は、その特徴として「表現の抽象化」を指摘している。例えば『崖の上のポニョ』では、子どもにも親しみやすい作品とするため、写実性を抑えた絵本のような手描き感のある画風が採用されており、食べ物を含めた全体の造形がデフォルメされている。さらに、ジブリ作品に登場する食べ物は、ラーメンやサンドイッチ、トマトスパゲッティといった、誰もが一度は口にしたことのある日常的な料理である場合が多い。藤原は、こうした「ありふれた食べ物」であるからこそ、視聴者が自身の経験をもとに味を想像しやすく、味覚的な共感を得やすい点を指摘している。すなわち、ジブリ作品における食べ物の「美味しそう」という印

象は、視覚的な演出や抽象化された表現に加え、視聴者の記憶や体験を喚起する仕組みによって成立していると考えられる。

2-2. 先行研究における課題と研究の余地

先行研究の多くは、作品を鑑賞する立場からその表現を分析するものであり、制作過程や一層踏み込んだ技術的な特徴といった制作者側の視点から「おいしさ」の要因を検討した研究は十分とは言えない。

また、写真やマンガにおいて明らかにされてきた「美味しそうに見せる」ための構図や省略・強調の手法が、時間的な変化や運動を伴うアニメーション表現において、どのように応用可能であるのかについても、体系的な検討はあまり行われていない。さらに、既存の研究では、いわゆる「グルメ系アニメ」を対象とした分析は限定的であり、具体的な作品鑑賞を通じて、「美味しそう」という印象がどのような演出や表現の組み合わせによって生じているのかを明らかにする余地が残されている。

3. 商業作品における「美味しそう」要素の分析

本章では、他作品における「美味しそう」と感じられる食べ物表現の要素について分析を行う。本研究では、食べ物のシーン前後に展開されるストーリーやキャラクターの設定・心理描写といった物語的要素は分析対象とせず、あくまで食べ物がクローズアップされたカット、調理シーン、食事シーンに注目する。その上で、これらの場面においてどのような描写上のテクニックが用いられているのかを抽出・整理し、共通点に基づいて 8 つのジャンルに分類し、考察を行う。

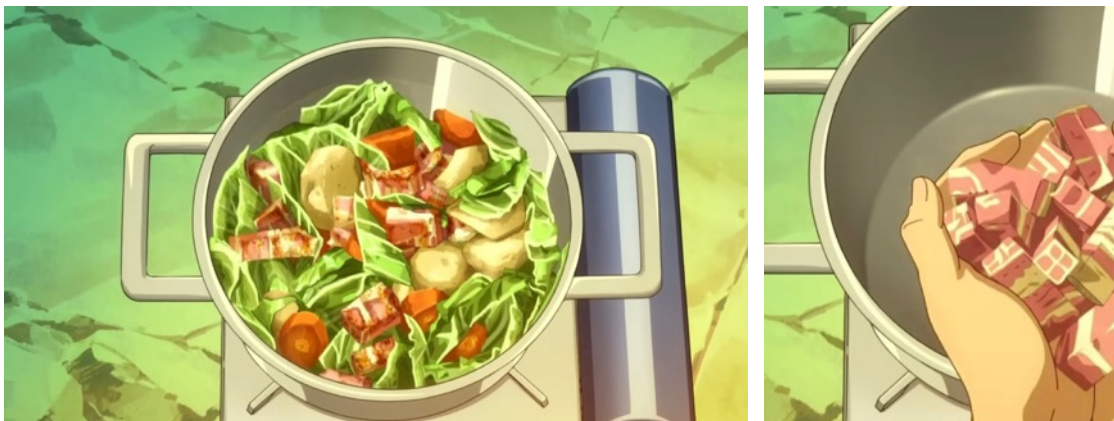
「美味しそう」という感覚は視聴者の主観に大きく依存するものであるが、本研究ではその主観性を前提とした上で、同一作品内における他のシーンや、食べ物以外の描写と比較することで、食べ物の描写に用いられた特有の表現を見出すことを試みる。分析対象としては、食を主題または重要な要素として扱うアニメーション作品である『とんでもスキルで異世界放浪メシ』『ダンジョン飯』『悪食令嬢と狂血公爵』『異世界居酒屋～古都アイテリアの居酒屋のぶ～』『幸腹グラフィティ』の 5 作品を取り上げ、筆者自身が鑑賞し、分析を行った。また補助資料として、『とんでもスキルで異世界放浪メシ』および『超かぐや姫！』の制作資料も参照した。

なお、本論文において用いる「実線」とは、作画工程におけるものではなく、最終的な映像ルックにおいて視認可能な線として表れているものを指す。

3-1. 実線の色のコントロール

今回鑑賞したすべての作品に共通して見られた特徴として、食べ物の実線が、人物や背景など他の要素とは異なる色で描かれている点が挙げられる。一般的にアニメーションにおける実線は黒で描かれることが多いが、黒は印象が強く、色彩をくすませる効果を持つため、食べ物の色味を損なう要因となり得る。そのため、各作品において、料理や食材の実線には素材の色味に近い色や、明度を落とした色など、食べ物の彩度や明度を阻害しにくい色が用いられていることが確認できた。

『とんでもスキルで異世界放浪メシ』では、動きの少ないクローズアップのカットにおいて、食材ごとに実線色が変わっている例も確認できた（図 1）。このような実線色の使い分けにより、実線は単なる輪郭としてではなく、色彩設計の一要素として画面内に組み込まれているものと解釈できる。また、調理シーンにおいては、実線色の役割分担がより明確に表れている。手元が映るカットでは、食べ物はベージュ系、手は茶系、鍋や調理器具は黒といったように実線の色が使い分けられており、手はモチーフとしてだけでなく、実線色の面においても、食べ物とその他の静物をつなぐ中間的存在として機能していると考えられる（図 2）。



左から図 1、図 2『とんでもスキルで異世界放浪メシ』

一方で、液体に対しては、いずれの作品においても実線が用いられていないカットが多くみられた。しかし、その場合でも境界が不明瞭にならないよう、実線に代わる表現が用いられている点が確認できた。『ダンジョン飯』では、液体の境界の内側に不透明で明るい色の

層を設けることで形状を示している（図3）。一方、『異世界居酒屋～古都アイテeriaの居酒屋のぶ～』では、液体の境界の外側に影となる層を描くことで、輪郭を認識させている（図4）。これらは、実線を用いずに境界を成立させるための異なる手法であり、液体表現における実線の代替的な処理として位置づけられる。



左から図3『ダンジョン飯』、図4『異世界居酒屋～古都アイテeriaの居酒屋のぶ～』

しかしながら、実線の省略や処理が画面全体の表現と整合していない場合に視覚的な違和感を生む例も見られた。『幸腹グラフィティ』において、鍋に入った魚の切り身を箸で掴むカットでは、魚にのみ実線が存在せず、周囲の要素との関係性が不安定に感じられる（図5）。また、別のカットでは食器に実線がなく、影表現もぼかしによって処理されており、2D作画の画面の中で3DCGを合成したかのような印象を受けた（図6）。これらの例から、実線の有無そのものではなく、実線やその代替表現が画面全体の表現体系の中で適切に機能しているかどうか、違和感の有無に大きく関わっていることが分かる。



左から図5、図6『幸腹グラフィティ』

以上より、食べ物における実線は、単なる輪郭線としてではなく、色彩や質感、要素間の関係性を調整するための重要な視覚的要素としてコントロールされており、その適切な運用が、食べ物を「美味しそう」に感じさせる表現の成立に寄与していると考えられる。

3-2. 色彩設計の特徴

クローズアップされた静止状態の食べ物のカットでは、他のカットやモチーフと比較して、色数や描き込み量が格段に増えている点を確認できた。特に、食べ物のみが画面を大きく占めるカットにおいては、固有色だけでなく、明部や暗部が複数の段階に細かく塗り分けられており、情報量の多い色彩表現が用いられている。

この傾向は、『とんでもスキルで異世界放浪メシ』の制作資料と完成ルックを比較することで、より明確に読み取ることができる（図 7）。同作の制作資料では、食べ物の影色が 3 号影まで設定されており、例えば卵の表現においても、通常色に加えて、黄色からオレンジの中間色、さらにオレンジ色の強い部分と、細かく色分けが行われている。完成映像では一見すると絵画的な印象を受けるが、商業アニメーションは分業体制で制作されており、作画と彩色は別の工程・別の担当者によって行われる。そのため、使われている色やその乗せ方は偶然的に生まれたものではなく、あらかじめ明確な設計に基づいて塗り分けが行われていることが分かる。このように多くの色数を用いた塗り分けは、主にクローズアップで、かつ食べ物に動きのない静止カットにおいて用いられることが多い。

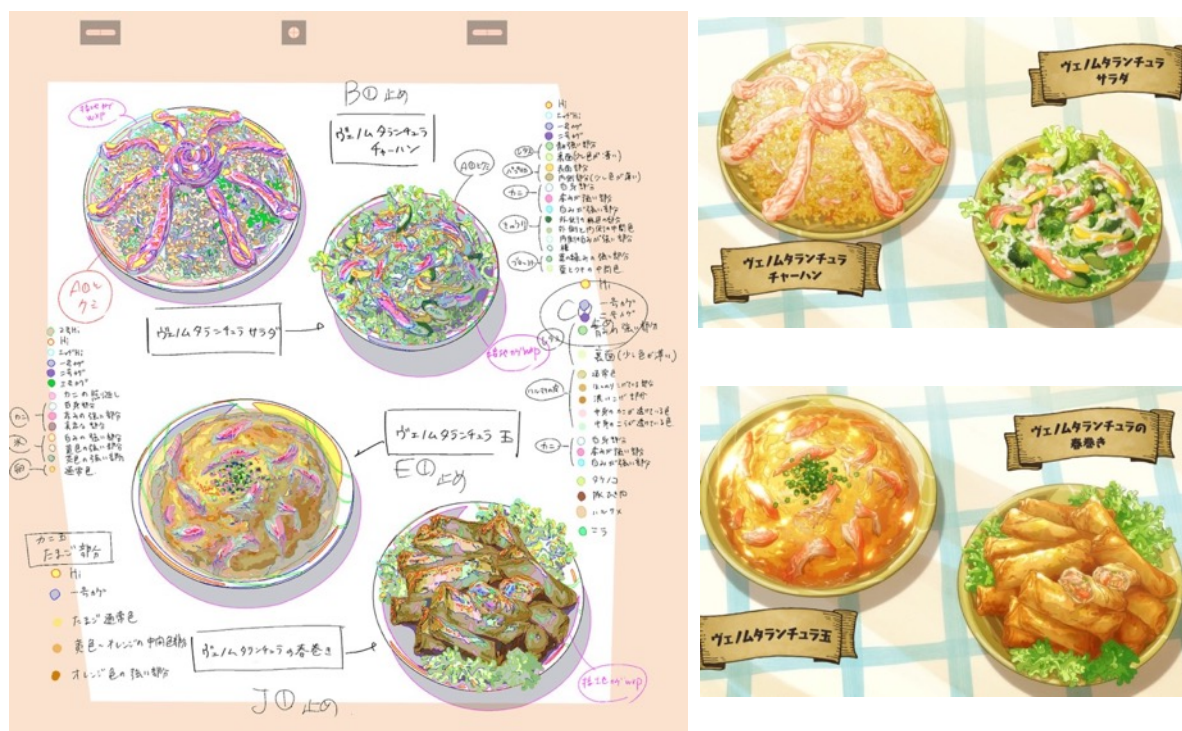


図 7 めんぎゅう@Animator X (旧 Twitter) より『とんでもスキルで異世界放浪メシ』資料

また、静止したクローズアップのカットでは、グラデーション表現が多用される傾向も見られた。一方で、食べるシーンや調理シーンなど、食べ物自体に動きがある場合には、グラデーションよりも、いわゆるアニメ塗りと呼ばれる表現が増える傾向にある。具体的には、固有色、1号影、ハイライトの3種類で色分けされている例が多く確認できた。食べ物が画面内で占める面積が大きい場合や、特に強調される場面では、影や明部がさらに1段階追加されることもあるが、基本的な構成は比較的簡略化されている。

作品ごとの差異としては、『ダンジョン飯』における料理と背景の明暗設計が挙げられる。同作では、ダンジョンという舞台設定を反映し、背景が暗く抑えられている一方で、料理は明るい色調で描かれており、画面内で明確な明暗差が生じている。このようなコントラストにより、視線が自然と料理に集まる構造が成立していると考えられる。

以上より、食べ物の色彩設計は、画面内での役割や動きの有無に応じて使い分けられており、特にクローズアップされた静止カットでは、色数や階調を増やすことで、質感や立体感が強調されていることが分かる。

3-3. 質感の描き込み

食べ物表現においては、色彩設計や線画処理に加え、質感の描き込み方も、素材の特性や調理状態を視覚的に伝え、「おいしさ」の印象に説得力を与える重要な要素となっている。特に、クローズアップされた静止状態のカットでは、素材固有の質感を強調するための細かな描写が多く見られた。『とんでもスキルで異世界放浪メシ』に登場するサンドイッチのカットでは、食パンの質感そのものが丁寧に描き込まれている。また、肉の表現においても、単一の固有色ではなく、赤身、脂身、筋といった要素ごとに色が描き分けられており、質感と構造を視覚的に伝える工夫がなされている。

一方で、質感の描写方法によっては、画面に違和感を生む例も確認できた。2015年に放送された『幸腹グラフィティ』に登場するいなり寿司の油揚げの表現では、表面に施された質感描写が、あたかもテクスチャ素材を貼り付けたかのような印象を与えている（図8）。これは、質感の描写が油揚げの丸みや立体構造に沿っておらず、加えて、近年の食べ物表現にはあまり見られないほど細かく、かつ単調な描き込みが全体に均一に施されているためであると考えられる。このような描写は、素材感を強調する一方で、形状や立体構造との整合性を欠くことで、不自然さを生む要因となり得る。

質感と動きの関係性に着目すると、『異世界居酒屋～古都アイテeriaの居酒屋のぶ～』

における生ビールの表現が挙げられる（図 9）。同作では、炭酸を表す泡が細かく描き込まれている一方で、液体が揺れ動くカットにおいても泡自体はほとんど動かず、液体の形状や色のみが変化している。しかし、この表現に対して大きな違和感を生じていない。その理由として、泡が非常に細かく、動きの中で視認性が高くないことに加え、グラデーションを用いた彩色によって画面全体の印象が統一されている点が挙げられる。質感の情報量と動きの簡略化が適切に調整されていることで、表現上の破綻が回避されていると考えられる。以上より、食べ物における質感の描き込みは、静止・動作の別や、形状・色彩との関係性を踏まえてコントロールされており、その整合性が高い場合には素材感の説得力を高め、一方で不整合が生じた場合には違和感を生む要因となることが分かる。



左から図 8『幸腹グラフィティ』、図 9『異世界居酒屋～古都アイテeriaの居酒屋のぶ～』

3-4. ハイライトの扱い

食べ物表現においてハイライトは、彩色とエフェクトの双方に関わる要素であり、質感や水分量といった状態を視覚的に強調する役割を担っている。ハイライトは必ずしも白で描かれるものではなく、その色や処理方法は一様ではない。作品によっては、彩色工程の中でハイライト色が塗り込まれている場合と、エフェクトを用いて発光表現として後から付加されている場合とが確認できた。これらは、見た目上は同じ「光の表現」に見えるものの、制作工程や画面内で果たす役割には差異があることがわかる。

『とんでもスキルで異世界放浪メシ』においては、彩色によるハイライトの具体的な用いられ方が確認できる。例えば、ポトフの調理シーンにて、水を加える前の鍋に入ったじゃがいもなどの具材には、明るい茶色や白に近いが完全な白ではない色が、ハイライトとして塗り込まれている。このような処理は、発光を強調するものではなく、素材表面に反射する光を色の一部として整理する役割を果たしていると考えられる。これに対して、完成したポト

フでは、食べ物全体が水分をまとっている状態が、発光レイヤーを用いた輝きで表現されている。この輝きは、彩色工程を終えた後に加えられているため、重ねられた部分では実線の色が変化して見える箇所も確認できる。ここでは、ハイライトが単なる色指定としてではなく、食材が持つ水分感や温度感を強調するための演出的要素として機能していると読み取れる。また、同作においても、すべての食べ物に同様のハイライトが用いられているわけではない。例えば、パンのように水分量の少ない食べ物に対しては、白く強いハイライトは用いられていないことが確認できた。ハイライトは誇張表現の一種として視覚的な見栄えを向上させる効果を持つが、素材の性質と整合しない場合には、不自然さを生む要因となり得る。そのため、『とんでもスキルで異世界放浪メシ』では、食材の水分量や表面状態に応じて、ハイライトの有無や強度が選択されていると考えられる。

以上の点から、本項で具体例として取り上げた『とんでもスキルで異世界放浪メシ』においては、彩色によるハイライトと、エフェクトによる発光表現とが、異なる役割を担って使い分けられていると整理できる。前者は、素材表面に反射する光を色面として画面内に整理する役割を果たし、後者は、水分感や温度感といった食べ物の状態を強調するための演出的手法として機能している。ただし、これらの整理はあくまで本項で扱った具体例に基づくものであり、すべての作品に一律に当てはまるものではない。

3-5. ポートレートの表現

ポートレートとは、肖像画や肖像写真を指し、人物を主な被写体として、その存在を際立たせることを目的とした表現形式である。写真においては、背景をぼかすことで被写体を浮かび上がらせる点が特徴であり、近年ではスマートフォンにもポートレートモードが搭載されるなど、専門知識のない人にとっても身近な撮影手法となっている。このような被写体を強調する目的から、人物だけでなく、料理写真の撮影においてもポートレートの構図や被写界深度の処理が用いられることが増えている。

本研究で扱ったアニメーション作品においても、これと類似した視覚的効果が確認できた（図 10）。具体的には、食べ物を画面内の主役として際立たせるために背景や、奥行方向に配置されたモチーフが意図的にぼかされることで、結果として料理が視覚的に浮き立つ構図が形成されている。これは、写真におけるポートレート表現と同様に、視線を特定の被写体へと誘導する効果を持つものと考えられる。

アニメーションにおいては、写真のようにレンズや被写界深度による物理的な処理は存

在しない。そのため、こうしたポートレートの効果は、レイアウトの設計や背景処理など、制作段階において意図的に構築された視覚表現であると推察される。



図 10 『とんでもスキルで異世界放浪メシ』

3-6. 輝きのエフェクト

食べ物を描く際、美味しそうなあまり、料理があたかも輝いているかのように色彩や質感が工夫されることが多い。しかし一部の作品においては、そのような比喩的表現にとどまらず、実際に「輝き」をエフェクトとして重ねる表現が用いられていた。

『悪食令嬢と狂血公爵』では、菱形のいわゆる「キラキラ」表現が、食事シーンにおいてエフェクトとして付加されている（図 11）。このカットでは、キラキラはパンやレタスの上に重ねられているが、視聴者がそれらの食材そのものが発光していると受け取ることは考えにくい。むしろ、この輝きは、画面内の食べ物全体に対して特別な印象を付与するための記号的な演出として機能していると解釈できる。また、キラキラが画面の上下にフレームのように配置されている点に注目すると、制作側が最も強調したい肉そのものには直接重ねられておらず、結果として視線が自然と中央の肉へと導かれる構図が形成されている。このことから、輝きのエフェクトは食材の質感を直接表現するものというよりも、視線誘導や画面の印象を補助する役割を担っていると考えられる。

さらに、複数の作品において、クローズアップされた食べ物のカットでは、全体にふんわりと柔らかな光が重なっているような印象を受ける例が確認できた（図 12）。これらは湯気とは異なり、形状を持たない淡い光として描かれており、他のカットとは異なるライティングや後処理が施されていると推察される。このような処理により、食べ物は現実の照明条件

から切り離され、印象的かつ理想化された存在として提示されている。

以上より、本項で具体例として取り上げた作品においては、輝きのエフェクトは、食べ物そのものの物理的な性質を表現するためのものではなく、場面の特別感を強調し、視線誘導や印象操作を行うための演出的手法として用いられていることが分かる。色彩設計や質感描写といった基礎的な表現の上に重ねられることで、食べ物は単なる描写対象を超え、感情的な価値を伴った存在として提示されているのである。



図 11 『悪食令嬢と狂血公爵』



図 12 『ダンジョン飯』よりライティングの差の例

3-7. 湯気の実現

食べ物の描写において、湯気は質感やハイライト、輝きと同様に、視覚的な「美味しさ」の印象を補強する重要な要素である。湯気の実現は単なる装飾ではなく、食べ物の温度感や調理の状態を示すとともに、画面に動きや迫力を与える役割を果たしている。

まず、湯気の特徴として、作画上の食べ物自体が静止していても、湯気のみが動きを持つ点が挙げられる。例えば『ダンジョン飯』において、鍋の蓋を開けた瞬間に大量の湯気が立

ち上げるカットでは、食材そのものは静止しているが、湯気の動きによって画面に動的な演出効果が生まれ、カット全体に迫力と臨場感を与えている。このように、湯気は静止画的な食べ物描写の中に動的な情報を加える手段として機能していると考えられる。

次に、湯気の描写手法について分析すると、作品ごとにアプローチは異なるものの、共通して「白濁せず鮮やかさを損なわない」工夫がなされていることが確認できる。『超かぐや姫！』の制作資料から、湯気は完全に後付けのエフェクトではなく、作画段階で形が決められていることが分かる。湯気がかからない箇所を意図的に残すことで、食材の色彩や質感を覆い隠さず、鮮やかさを維持している。この手法により、湯気が演出として機能しつつも、食べ物そのものの視覚的魅力を損なうことはない（図 13）。

湯気の濃さや存在感も作品によって異なる。『とんでもスキルで異世界放浪メシ』では、湯気は画面上で揺れる微細な動きとして表現され、暗い色の部分に重なることで視認される程度にとどめられている。このように、湯気は画面全体を覆うのではなく、食材の存在感や立体感を引き立てる補助的な要素として機能しており、アフターエフェクトなどの編集によって彩色とは異なる輝度を持たせることで、動きや空気感が自然に表現されている。

以上より、湯気の適切な運用は、食べ物が持つ温かさや新鮮さの印象を強化し、視聴者に「美味しそう」という感覚をより効果的に伝えることに寄与している。

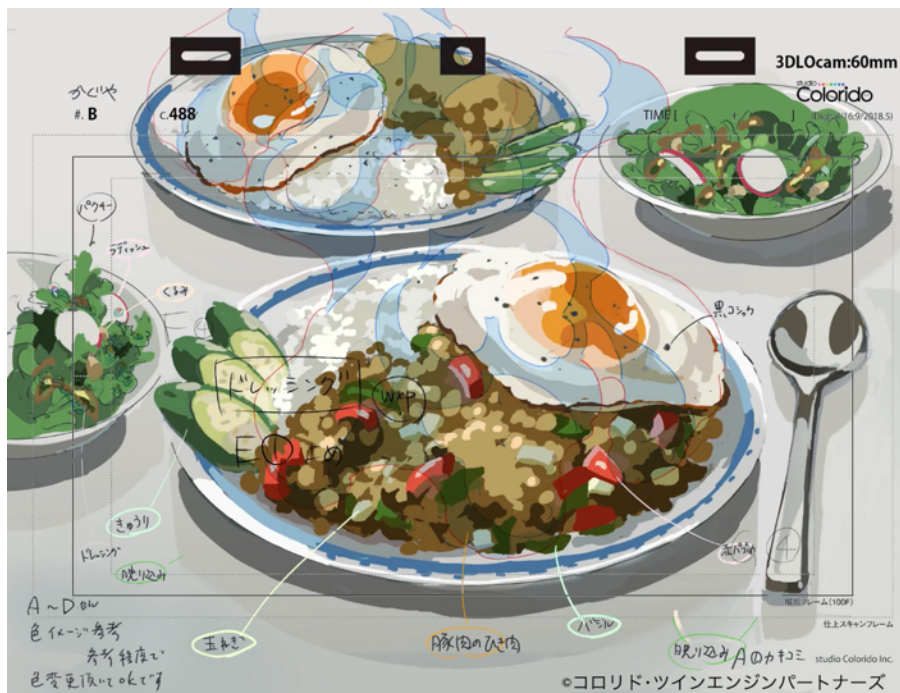


図 13 ぬんぎゅう@Animator X (旧 Twitter) より『超かぐや姫！』資料

3-8. 音による演出

アニメーション作品における食べ物表現の特徴として、視覚的要素に加えて音の活用も重要である。音は、漫画やイラストと異なり、時間的・感覚的な情報を付加できるため、アニメーションならではの「美味しさ」の演出手段として機能する。

まず、調理シーンにおける音の利用について、『とんでもスキルで異世界放浪メシ』の事例が挙げられる。肉を切る際に「じゅわっ」という擬音的な効果音が付けられており、現実には肉を切る際には聞かない音であるにも関わらず、視聴者には肉のジューシーさや分厚さを直感的に伝えることができる。このように、音は食材の質感や状態を視覚だけでなく聴覚からも補強し、「美味しそう」という感覚を増幅させる役割を果たしている。さらに、食事シーンにおけるソーセージの「パキッ」という音も、食感の魅力を効果的に表現する例として確認できる。こうした音の付与は、食材や調理の特徴を誇張的に伝える手法であり、視聴者の味覚的想像を喚起する効果を持つ。

次に、音表現の手法として擬音の可視化がある。『異世界居酒屋～古都アイテリアの居酒屋のぶ～』では、原作コミックスに見られる擬音をアニメーションに持ち込み、画面上に文字として描写している。この手法では、擬音の字体にも工夫が施されている。例えばからしの辛味を示す「ツーン」には鋭さや刺激を想起させる形状が用いられ、ジャガイモの食感を表す「ほくほく」は柔らかく温かみのある印象を持つ字体で描かれ、内側はおでんの汁の煌めきを表したような表現がなされている。このように、擬音は単に音を示す記号としてではなく、味覚や食感の印象を視覚的に補足する役割を担っている。また、これらの文字表現は画面にコミカルなニュアンスを加える効果も持ち、作品全体のトーンと調和しながら、食事シーンを印象的に演出している。擬音の可視化は、写実的な再現とは異なるアプローチで「美味しさ」を伝える手法として機能しており、アニメーション表現の中にマンガ的な感覚を意図的に取り込んだ演出であると位置づけられる。

4. 自身の制作プロセスと特徴

本章では、筆者自身のアニメーション制作において、食べ物の描写がどのようなプロセスを経て完成しているのかを整理することを目的とする。本研究の最終的な目標は、第3章で行った商業作品の分析結果を、今後の自身の制作にどのように活かしていくかを検討することであるが、そのためには、まず現在どのような手法や判断のもとで制作が行われてい

るのかを振り返り、制作の流れを把握しておく必要がある。

本章では、そのための基礎的整理として、筆者が行っている制作工程を段階的に記述し、それぞれの工程における特徴や考え方をまとめる。ここでは評価や改善の検討は行わず、あくまで現状の制作プロセスを記録・整理することに重点を置く。

筆者の制作はすべてデジタル環境で行われており、以下に示す工程は、食べ物を描写する際に共通して用いられている基本的な流れである。

4-1. 登場する食べ物の決定

制作の初期段階では、物語の内容を優先しつつ、登場する食べ物を決定する。この際、物語上の必然性だけでなく、食べ物自体が観客にどのように受け取られるかも考慮する。一般的に、広く知られている料理や日常的に食されている食べ物は、観客がすでに「美味しいもの」というイメージを共有しているため、視覚的表現によってその印象を喚起しやすい。一方で、あまり知られていない食べ物については、味や食感に関する先入観が少ない分、描写の出来不出来がそのまま印象に直結しやすい傾向がある。このように、食べ物の知名度や一般的な認識は、表現の難易度やアプローチに影響を与える要素の一つである。

4-2. 画角の検討

食べ物が決定した後、次に画角の検討を行う。写真撮影においても同様であるが、斜め 45 度程度の視点は、料理全体の形状や立体感を把握しやすく、安定して「美味しそう」という印象を与えやすい画角である。この視点は、テーブルに置かれた料理を着席した状態で見際の目線に近く、観客にとっても自然な視覚体験に近いと考えられる。

画角の決定にあたっては、明確な数値基準があるわけではなく、画面の中で要素が詰まりすぎないように調整しながら、全体として違和感のない構図を探っていく。特に湯気などの動的な表現を加える場合には、画面上部に余白を持たせるなど、後工程を見据えた構成を意識している。

4-3. 実際の調理・観察・撮影

大まかな絵コンテが完成した段階で、実際に料理を調理し、その過程および完成した料理を観察・撮影する工程を行う。完成形だけでなく、下処理や加熱、盛り付けといった調理工程も記録する点に特徴がある。

調理を実際に行うことで、想像のみで絵コンテを作成していた段階では気づかなかった発見が得られることが多い。食材の質感の変化や、水分の出方、動作のタイミングなどは、実体験を通じて初めて具体的に把握できる要素である。こうした観察結果をもとに絵コンテを修正することで、描写にリアリティが加わり、観客が自身の経験と重ね合わせやすい細部表現、いわゆる日常的な「あるある」を生み出すことにつながっている。

4-4. 参考画像の収集

自身で撮影した資料に加え、インターネット上などから美味しそうに見える料理写真を幅広く収集している。写真は撮影環境や光源の違いによって、色味や印象が大きく異なるため、できる限り多様なバリエーションを見ることで、表現の幅を把握することを目的としている。

この工程では、特定の写真をそのまま再現するのではなく、光の入り方や色の傾向、全体としての雰囲気などを比較し、自身の作品に適した表現を検討している。

4-5. 線画制作

線画工程では、黒または茶色の単色を用いて描写を行う。この段階では、線の色による印象操作は行わず、形状や構造を正確に捉えることを重視している。

4-6. 彩色工程（固有色・影・ハイライト）

彩色では、まず食材の固有色を配置し、その後に影やハイライトを加えていく。この工程において最も難しい点は、実物と同じ色を再現したからといって、必ずしも「美味しそう」に見えるわけではないことである。

過去には、自身で撮影した料理写真からスポイト機能を用いて色を抽出し、そのまま彩色に用いたこともあるが、その結果、完成した絵が必ずしも魅力的には見えるわけではなかった（図 14）。この経験から、色彩は現実の再現ではなく、印象を調整するための要素として扱う必要があると認識している。

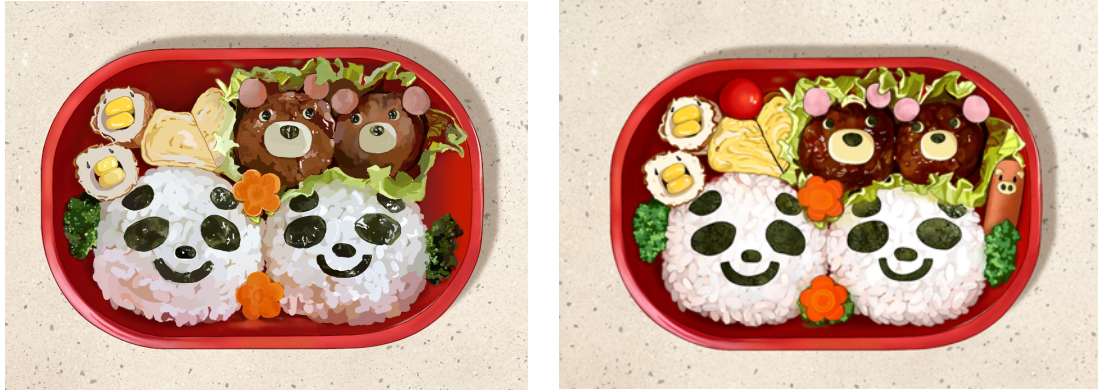


図 14 左：スポットを用いた彩色画像、右：調整された彩色画像

4-7. エフェクトおよび最終調整

最終工程では、湯気などのエフェクトの追加や、線画の色の調整を行う。黒い線画が画面の印象を阻害している場合には、線を省略したり、部分的に色を変更したりすることで、画面全体の調和を図る。

湯気の表現については、料理が温かい状態であることを示すために取り入れており、アフターエフェクトによる処理ではなく、各フレームに対して手描きで描写している。しかし、湯気を加えることで料理全体が霞んで見えてしまい、かえって美味しそうな印象を弱めてしまう場合も多く、その扱いには苦戦している。現時点では、湯気の量や配置、濃度について明確な基準を見出すには至っておらず、どのような入れ方が適切であるのかについては試行錯誤の段階にある。

5. 考察・結論

5-1. 本研究の考察

本研究では、アニメーション作品における食べ物表現に着目し、色彩設計、質感描写、ハイライト、輝きのエフェクト、湯気、音といった複数の要素がどのように組み合わせられ、「美味しそう」という印象を形成しているのかを分析してきた。その結果、食べ物の美味しさは単に写実的な再現によって成立するものではなく、視線誘導や印象操作を目的とした演出が重層的に用いられていることが明らかになった。

特に、湯気や輝き、被写界深度を思わせる処理などは、食材そのものの物理的性質を再現するための要素というよりも、場面の特別感や注目度を高めるための記号的な表現として

機能している場合が多い。また、クローズアップのカットにおいては、他のカットとは異なる描き込みやライティングが施されることで、食べ物が画面の主役として強調されている点も確認できた。

5-2. 自身の制作への反映と今後試みたい取り組み

第 3 章で得られた知見を踏まえ、それらを今後自身の制作にどのように活かしていくかについて考察する。

まずは、クローズアップのカットにおける描き込み量についてである。分析対象とした作品では、クローズアップされた食べ物のカットにおいて、非常に細かな描写が施されており、アニメ制作の知識を持たない視聴者にとっては、一人の作家が描いた一枚のイラストのように見える完成度を有している。自身の制作は分業体制ではなく、一人で全工程を担当しているため、色数や描き込み量に制限なく完成度を追求することが可能である。しかしその反面、他のカットとの差が大きくなりすぎること、カットの連続性の中に違和感が生じてしまう可能性もある。このバランスについてはこれまで制作のたびに悩んできた点である。今後の試みとして、まず塗り分けの段階で描写の基準を定め、その上から徐々に描き込みを加えながら全体のバランスを調整していく手法を試したい。分業で制作される商業アニメーションの手法を使いつつ、個人制作だからこそその利点も活かしていく。これにより、作品全体の雰囲気から逸脱しそうな段階で違和感に気づきやすくなると考えられる。

次に、湯気の描写についてである。自身の制作においては、湯気を加えることで画面全体が霞んでしまい、美味しそうな印象が弱まってしまう点が課題として挙げられる。現状では、湯気を一コマずつ編集作業後に手描きで加えているが、今後は湯気の形状を作画段階から明確に設計していくことを検討している。さらに、レイヤーの種類や構成の工夫によって見え方を調整していきたい。今回、実際にクリップスタジオペイントを用いて、通常レイヤーとソフトライトレイヤーで同一の湯気表現を重ねた検証を行ったところ、ソフトライトレイヤーの方が、下地の彩度やコントラストを保ったまま湯気を重ねられることが確認できた（図 15）。今後は他のレイヤー設定や、湯気に動きを加えた場合の見え方についても検証を重ね、適切な表現方法を模索していきたい。



図 15 上：湯気なし 左下：通常レイヤー 右下：ソフトライトレイヤー

また、カット全体の印象調整についても新たな取り組みを検討している。第 3 章で述べたような、明るい部分をふんわりと広げる光の処理を、自身の制作においても取り入れることを試みた。具体的には、食べ物のイラストの上にソフトライトレイヤーや加算（発光）レイヤーを用いて光を描き、見え方を検証した。その結果、分析で確認されたような、食べ物が理想化され、印象的に見える効果を得ることができたため、今後はレイヤーの組み合わせや重ね方をさらに検討しながら、制作に取り入れていく予定である（図 16）。



図 16 左：元画像 右：光の表現加筆

一方で、キラキラ表現や擬音を描写することについては慎重に判断したいと考えている。キラキラのエフェクトは視線誘導や特別感の演出として有効である一方で、安易に用いることで表現が過度に演出的になってしまう懸念もある。そのため、輝きの表現については、エフェクトに頼らず、色彩や質感の工夫によって「輝いているかのように見せる」表現を追

求していきたい。擬音についても、作品全体のトーンとの相性を踏まえたうえで、必要に応じて取り入れるかどうかを判断する方針である。

さらに、ポートレートの表現の導入についても今後の課題として挙げられる。写真撮影においてはスマートフォンのポートレートモードを用いることが多いにも関わらず、アニメーション制作においては同様の発想を十分に活かせていなかった。これまでは背景のみをぼかす処理に留まっていたが、今後は食べ物と背景を含めた画面全体を一つの絵として捉え、被写界深度を意識した調整を行うことで、より効果的な視線誘導を目指したい。

5-3. 今後の課題と展望

本研究では、食べ物が登場するカットやシーンに焦点を当て、その描写技術や演出的手法について分析を行ってきた。しかし、食べ物の「美味しそう」という印象は、個々の描写技術だけでなく、物語の流れやキャラクターの存在、世界観、カット同士の関係性といった要素によっても大きく左右される。これらの要素がどのように食べ物の印象形成に関与しているのかについては、今後さらに検討の余地があると考えられる。

今後は、本研究で得られた知見を自身の制作に継続的に反映させるとともに、実際の制作と検証を通じて表現手法を洗練させていきたい。本研究は、食べ物表現における一つの視点を提示するものであり、今後の制作研究の出発点として位置づけられるものである。

文献

- ・ 小野勝巳（2018）『異世界居酒屋～古都アイテリアの居酒屋のぶ～』
- ・ 新房昭之（2015）『幸腹グラフィティ』
- ・ 高橋和馬、道満恵介、川西康友、平山高嗣、井手一郎、出口大輔、村瀬洋（2015）
「料理写真における構図の魅力度推定へ向けた検討」『信学技報』vol. 115、no. 245、
pp. 7-12。
- ・ 武田睦海（2025）『悪食令嬢と狂血公爵』
- ・ んんぎゅう@Animator（2025）「『とんでもスキルで異世界放浪メシ』13話に登場する料理の資料イラスト『X（旧 Twitter）』、
https://x.com/nungyuuu_anime/status/1979413519771799817?s=12、（2026年1月27日確認）。
- ・ んんぎゅう@Animator（2026）「『超かぐや姫！』に登場する料理の資料イラスト」『X

(旧 Twitter)』、https://x.com/nungyuuu_anime/status/2014925592953815213?s=12、
(2026 年 1 月 27 日確認)。

- ・ 藤原加歩 (2014) 「ジブリの食べ物は何故おいしそうに見えるのか ―宮崎駿作品を中心に―」『尾道市立大学日本文学論叢』10、pp197-210。
- ・ 松田清 (2023) 『とんでもスキルで異世界放浪メシ』
- ・ 宮島善博 (2024) 『ダンジョン飯』
- ・ 山下清悟 (2026) 『超かぐや姫!』
- ・ 横田正夫 (2018) 「第 1 章 映像心理論 (アニメサイコロジー) ―アニメーション研究による「アニメ」の相対化」小山昌宏・須川亜紀子編著『アニメ研究入門 応用編―アニメを究める 11 のコツ』現代書館。
- ・ WEB「グルメマンガにみる、おいしさ表現の変遷」『メディア芸術カレントコンテンツ (MACC)』、<https://mediag.bunka.go.jp/article/article-13804/>、(2026 年 1 月 27 日確認)。