

東京都写真美術館では「第6回 文化庁メディア芸術祭」にあわせて、映像工夫館展「絵コンテの宇宙-イメージの誕生」展を開催いたします。本展では、隆盛を見せる日本のアナログ/デジタル・アニメーション、CM、映画、ミュージックビデオ作品の制作過程に注目し、イメージ=映像の誕生を特集します。私たちは完成した作品だけを目にしますが、「絵コンテ」や「設定」は、高度なクオリティを持ち、映像の生まれる瞬間を体現しているながらも一般の目には触れません。一方で、人気のCMやミュージックビデオの制作過程は、作り手を目指す若者たちの興味を集めています。本展では、映像とその制作過程とを同時に紹介し、展示室内で実際に、人気作家による新しい人形アニメーション作品をコマ撮り・公開します。さらに、中島信也／松浦季里氏による体験型ワークショップや、映画作品上映を行います。本展は、高く評価される日本の映像表現の根拠にあって重要な役割を果たす「絵コンテ」の意味を再考し、表現の可能性を探ろうという試みです。

東京都写真美術館



絵コンテの宇宙-イメージの誕生

公立美術館でアニメーションやCG、メディアアート作品を取り上げることは、90年代にはそれだけで耳目を集めていたが、長く続けるうちに珍しくはなくなった。2002年から映像メディア表現が義務教育化され、その余波がようやく広まって皆が「アニメーションを、ゲームを、CGを！」と叫ぶ—このように時にこそ、私たちは映像が生まれる瞬間のことを、その作品が内包する「時間の層」のことを忘れてはいけない。生きいきと動くクレーイ人形たちが伊藤有亮・山村浩二・保田克史らの手のひらのなかで生まれること—「Hungry?」と問いつけるCMが完成するまでに中島信也の内なる宇宙がおびただしい絵コンテの堆積となって降り積もっていること、絵筆も何もない虚空から松浦季里や森野和馬の手が生み出すデジタルな軌跡が、そして何より合田経郎のキャラクターに峰岸裕和が生命を吹き込み、アニメーションが生まれるさまが「ワーク・イン・プログレス」としてここで公開される。過去から脱却し新たな試み続ける現代作家たちの前に無数の人々の「イメージの宇宙」があることを想うかぎり、個々の作品に内包される「時」を経て誕生するイメージを、私たちはこれからも豊かに享受することができるのである。

森山明絵 (東京都写真美術館学芸員)

テレビだけではなく、映画、CM、ミュージックビデオと現在私たちのまわりにはアニメーション映像があふれている。そんな時代を反映してか義務教育の授業に映像メディア表現が取り入れられ、大学ではアニメーションやゲーム制作の専門学科が次々と開講されている。イメージをビジュアル化する制作過程は易しいものではない。キャラクターの動きはひとコマずつ緻密に計算され、撮影は長時間に及ぶ。画面の中で「生命」を宿したように動き出すキャラクターは私たちが夢中にさせる。それは、撮影機材や編集システムがデジタル化されても絵コンテが作家の指針から生まれ、キャラクターの動きひとつひとつが作家の手によって創りだされる手作りの作業だからだろう。監督を初めとして、アニメーター、カメラマン、照明、美術、人形作家、制作、そしてCGアーティストと多数の人間によって完成される30分の1秒。そこに込められた人間の想像力ははかりきれない。普段はアトリエやスタジオで展開され、めったに見ることのできない現場の臨場感を体感することで、創造の楽しみを見い出して、そして作家を捉えてはならない「作品を生み出すこと」の興奮を紹介したい。作り手の想像は創造へとつながっている。

富樫佳織(ライター) / 松本紀子(TYOプロデューサー)

関連事業

第6回文化庁メディア芸術祭
主催=文化庁メディア芸術祭実行委員会(文化庁・日本経済新聞社・CG-ARTS協会)
会期:2003年2月28日(金)~3月9日(日)
会場:2F・3F展示室 1Fホール(すべて入場無料)

CG連続ワークショップ(第7期)
「映像/ゲームの背景を探る」
人気のCM・ゲーム・CGアニメーションの作り手を講師に迎え、制作過程についてのショーイング&トークを行い、コンテ制作などを体験します。
講師:中島信也(CMディレクター) 松浦季里(CGアーティスト)
日時:2003年3月8日(土) 9日(日) ※両日とも13:00~17:00
場所:1F創作室・B1F映像展示室
参加費:両日とも1,000円(「絵コンテの宇宙」展チケット代を含みます)
定員:30名(高校生以上)
申込:2003年2月21日必着
※締切後、追加募集についてはワークショップ係までお問い合わせください。

東京都写真美術館
Tokyo Metropolitan Museum of Photography 恵比寿ガーデンプレイス内
〒153-0062 東京都目黒区三田1-13-3 交通機関:JR恵比寿駅東口より徒歩7分
最寄バス:恵比寿駅東口より徒歩7分
TEL:03-3280-0099 FAX:03-3280-0033
http://www.tokyo-photo-museum.jp

東京メトロ
恵比寿駅 恵比寿ガーデンプレイス 三田駅

特設工夫館展「絵コンテの宇宙-イメージの誕生」
主催=東京都写真美術館 制作=東京都写真美術館 TYO 協賛=東京都写真美術館(三井物産) / TYO(松本紀子) 富樫佳織 編集協力=TYO(東野浩二) 小野大輔 デザイン=コトノラ トレー 印刷=印刷局印刷
発行者 発行=財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館 © 2003 TEL:03-3280-0099 FAX:03-3280-0033
A Universe on Storyboards: Birth of an Image
Organized by Tokyo Metropolitan Museum of Photography / TYO
Edited by Tomoya Maruyama / Kazuo Mizui (Tokyo Metropolitan Museum of Photography) / Kenji Matsumoto (TYO) / Kazuo Takagi. Editorial Assistance by Yuki Higashimura / Shunichi Kanai (TYO). Designed by Tomo (t.o.l). Printed by TOPPAN. Published by Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture, Tokyo Metropolitan Museum of Photography. ©2003. 1-13-3 Minami, Nishi-ku, Tokyo 153-0062, Japan.



過程をみせる展覧会。絵コンテの宇宙-イメージの誕生

文化庁メディア芸術祭協賛事業 **A Universe on Storyboards: Birth of an Image**
2003年2月28日[金] - 3月23日[日] 東京都写真美術館 地下1階映像展示室
伊藤有亮 / 合田経郎 / 峰岸裕和 / 中島信也 / 保田克史 / 松浦季里 / 森野和馬 / 山村浩二 / t.o.lほか
主催:東京都写真美術館 企画協力:TYO 協力:日本アニメーション協会/NHK/NHKエンタープライズ21/NHKテクニカルサービス 開館時間:午前10時~午後6時(木・金・土・日・祭日を除く) 入場料:観覧料(30分) 休館日:毎週月曜日(3月3日は協賛) 観覧料:一般250(200)円 学生200(160)円 中高生・65歳以上の方120(100)円 ※1日20名以上の団体料金 ※東京都写真美術館友の会会員/小学生以下/お体に障害をお持ちの方とその介護者 第3水曜日(3月19日)に観覧する65歳以上の方は無料(証明できるものをお持ちください)

中島信也 / Shinya Nakajima 中島信也による、カンヌ国際CMフェスティバルでも高く評価された本作をはじめ、これまで一般の目に触れることの少なかった過去の名作・現在の新作コンテを多数紹介します。

hungry?

A1. 撮影 A2. ...撮影 A3. 元氣

伊藤有亮 / Yuichi Ito クレーイアニメーション「ニヤッキ」や人気のCM・ミュージックビデオ(宇多田ヒカル「Traveling」ほか)で高く評価され、「デジタル・スタジオM」(NHKBS1)キュレーターを務める伊藤有亮が手がけた世界初の立体ハイビジョン・クレーイアニメーション作品「The Box」の人形やセットを特集展示します。

A1. 自分の手で動かしている間 A2. お金の問題で頭を下げる時 A3. 遊びも含めての、勉強。自分がフレッシュであること。

合田経郎 + 峰岸裕和 / Tsuneo Goda + Hirokazu Minegishi 人形アニメーション「NHK BSキャラクター どうもくん」で知られる作家ふたりが「絵コンテの宇宙」展の会場を撮影スタジオにして新作人形アニメーションを公開制作し、映像の生まれるプロセスをお見せします。

合田経郎 峰岸裕和
A1. コンテ A1. 待ち時間
A2. プレゼン A2. 待ち時間
A3. わかんないけど、いろんな体験がやってきました。

アニメーション公開制作プロジェクト「どうもくん」©TYO 2003

こまねこコマ撮りアニメーション公開制作!
ホンモノのアニメーション撮影現場を進行形ワークショップ形式で公開します!
人形をひとコマずつ動かす、照明、セット、カメラポジションを変えながら創りだされる1日わずか数秒の制作現場をここで体感してください。

ムービングイメージ誕生の瞬間
CMやミュージックビデオ、アニメーション作品の分野で知られる人気作家の直筆絵コンテやキャラクター設定図、セル完成までの過程を展示します。
キャラクターやストーリーイメージが初めて紙に描かれた瞬間と、試行錯誤の過程とを時間軸を追ってご覧ください。

立体-創造から想像へ
アニメーション制作の現場で使われている人形や、セットを紹介いたします。
作家が自分の手で動かすキャラクターの実際のサイズとは?など、絵コンテのシーン設定によって使い分けられる素材を通して、イメージをかたちにする過程が楽しめます。実際に上映される完成作品と人形やセットを比べることで想像から創造へとつながる世界を堪能してください。

保田克史 / Katsushi Bouda 人形アニメーション「ロボットバルタ」で人気を集めるアニメーション作家・保田克史が実際に撮影に使ったバルタの人形、コンテをはじめ制作のプロセスがわかる貴重な資料を展示します。

A1. 企画やストーリーを考える時
(気に入らないうアイデアが、思いついた瞬間が、もっとも嬉しい瞬間かもしれません)
A2. 企画やストーリーを考える時(アイデアがなかなかでないとき、気がいるようになります)
A3. 創作意欲です

森野和馬 / Kazuma Morino 数々のCMや井上陽水のミュージックビデオ「花の首飾り」で知られるCG作家・森野和馬がケン イシイとコラボレーションしたミュージックビデオを上映し、コンテなど制作背景を紹介します。

A1. 全体のトーンを詰めてゆくとき。
A2. 単純な繰り返し作業
A3. 情報。

t.o.l / t.o.l 夢想的な都市を舞台に可憐なネコ「TAMALA」が活躍するカルト的アニメーション作品「TAMALA 2010」の制作過程を紹介し、1階ホールにおいて、映画本編を特別上映(3月11~14日)いたします。

A1. 実験
A2. さまざまな制作途上で物を整える
インターフェイスの役を担う作業
A3. 根拠、体力。

松浦季里 / Kiri Matsuura ゲーム「ビブリアン」や「ライムライダー」ケロリカン」で知られるCGアーティスト・松浦季里が、映像作家たちによるカラオケをアートとして提示したプロジェクト「モンショングラフィックス2000」展(企画:ナガオカケンメイ)で発表した貴重な映像作品やゲームのコンテを紹介します。

A1. 企画中にブレテストで自由にイメージを膨らませるところ
A2. イメージがあるのにつくる方法が分からなくて、マニュアルなどで調べてテストするとき。
A3. 愛と気力と体力

山村浩二 / Koji Yamamura NHKおかあさんといっしょ「バクン」や中村一義「ジュビリー」のミュージック・クリップなど、デジタルとクレーイの共存する作品で知られる山村浩二による作品「頭山」(文化庁メディア芸術祭優秀賞受賞作品・第75回アカデミー賞候補作品)の絵コンテやプロセスを紹介します。

A1. すべて。
A2. 特に思いあたりません。
A3. イマジネーション。

ぼのぼの / BonoBono いがらしみきお原作による、ロングセラーコミックをフルCGで映画化したアニメーション作品「ぼのぼの〜くも木の木のこと」の制作背景・プロセスを紹介し、1階ホールにおいて、映画本編を特別上映(3月11~14日)いたします。

完成作品上映 (展示室/1階ホール)
展示室内のシアターで、展示作品の完成版を上映します。緻密な計算によって制作された世界を過程と比較しながらご覧下さい。
また、1階ホールでは話題のアニメーション2作品を特別上映します。
1階ホール上映作品:「TAMALA 2010」/「ぼのぼの」 日時:2003年3月11日(火)~14日(金)午後2:00~(各日とも)/190席(先着順)
※上映スケジュール等詳細についてはお問い合わせください。