

02

anima —めぐり巡る、アニメーション

アニメーションプロジェクト実施報告

anima – Flip, Flap, Animation

Report of the Animation Project at NUAS

映像メディア学科・教授
Department of Visual Media • Professor

渡部 真 Makoto WATANABE

映像メディア学科・助教
Department of Visual Media • Assistant Professor

伏木 啓 Kei FUSHIKI

映像メディア学科・助手
Department of Visual Media • Research Associate

小林 あす美 Asumi KOBAYASHI

映像メディア学科・助手
Department of Visual Media • Research Associate

平川 祐樹 Youki HIRAKAWA

序文

本稿は、2009年9月9日(水)から13日(日)にかけて電気文化会館(愛知県名古屋市中)において実施された展覧会「anima —めぐり巡る、アニメーション」の実施報告である。この展覧会は、2008年度より進められたアニメーションプロジェクトの集大成として行われたものであり、メディア造形学部三学科(映像メディア学科、デザイン学科、ファッション造形学科)協働の試みであった。はじめに、本プロジェクトの前提としてあった「アニメーションとは何か」という本質的な問いに触れ企画の背景といたうえで、本展覧会の概要を説明する。

1 animaの生成—企画の背景として

1.1 視覚と運動

「動き」を感じることは動物が餌を捕らえるときには絶対に必要な感覚である。物体の移動を知覚し、位置を予測し、身体(またはその一部)を動かして捕獲に入る。こうした一連の動きによって食を満たし生を維持するわけである。動きとは決してとどまることのない運動のことであり、常に移ろう現在そのものでもある。これを言説として捉えることは、畢竟抽象の網に捉えて論じようとすることに他ならない。人は長い間この目前で起こる時間のダイナミックなうねりを再現しようとした。音楽や演劇は演目を再演することで同一空間での共時性を追体験することを可能にしてくれた。また詩も音声で発せられるときに時間を伴ってその軌跡を再現するものでもあった。人はこうして過ぎていく時間をかろうじて留めおこうとし、しかもその表現は限られていた。特に視覚で捉えた運動そのものを人の外側に留めておき、再現可能とする媒体は長い間存在しなかった。実現は歴史的にはつい最近になる写真の発明と発達、さらにはフィルムという媒体と映写機の発明なしには存在しなかった。そして、これ以降、人は視覚的に時間を個体の外側において見ることができるようになった。現実の時間と酷似しているように見えた。人が対象物を追いつけることとそこに時間の位相を見つけてなにかを読み取ろうとすることにはなにかしらの共通点があるようだ。また対象物を凝視、認識するという行動にはどこかから楽に通じるものがあるのかもしれない。アニメーションはこうした運動の外在化と時間を操作するという魅惑を本質的に持っているメディアである。

1.2 差異と物語

一方社会的な様相に目を向けてみると、ここに現在のキャラクターアニメーションの興隆に共通する鍵が見つかる。それはキャラクターの細分化である。敵味方を区別することは生命の維持や安全に欠かせない社会的な基礎原理である。ではそれは何でなされるのか。多くは視覚的な差異によってである。遠くは外見、服装、持ち物が対象になり、声が届く範囲まで近づくと、言語、方言、しぐさなどが対象になってくる。キャラクターアニメーションの世界が成立する土壌にはこうした文化人類学的な「異物の認識と同化」という課題が横たわっている。また「説話」「象徴」などもふんだんにあり、「通過儀礼」「試練」はゲームでは当たり前の要素である。また「中心と周辺」「中心柱」などというものや「光」の意味もことさらミルチャ・エリアードを持ち出さなくても当たり前のようになりがちである。キャラクターの細分化は物語の複雑性に展開してくるが、冷静に分析していけば、基礎的な神話世界に似た物語が浮かびあがってくるのがわかるだろう。いま世界で毎日のように神のようなキャラクターが生まれている。世界を破壊し、世界を創造し、地球を守ってくれる。古来神話はその同民族・同言語圏に伝わる共通基盤であったが、映像の普及によってヒーロー、ヒロイン、神の様相も一変していった。八百万(やおよぼす)の神は作家の手で作り出されている状況だ。忘れてはならないのは、これらの物語がキャラクターの差別化とそれを認識する作り手・読み手(観客)双方の同じ認識を必要としているということである。この最低限の制度的な基盤および認識が物語を成立させる要素であることを忘れてはいけない。

1.3 「anima」-めぐり巡る、アニメーション

本展覧会は、大上段にアニメーションを定義づけしようという考えではなかった。きわめて初歩的な疑問としての「運動とその魅力」を現象からアプローチしていくという試みである。運動と視覚の関係は深く洞察する意味の集合ではなく、その網膜のゆらぎに戯れたときに見いだせるのではないか、それはむしろ「遊び」に近いものではないか、こんな前提で企画された。運動としての物体や物体を見る人間という主体が受け取る「運動」の概念、そして認識される「形」から派生していく文化的、歴史的、社会的な広がりや影響力の一部を垣間見せるという幅広くも横断的な催しをめざした。また「ウロボロス」というサブテーマを用意した。これは蛇が自らの尾をくわえている図で、様々な文化圏に共通してみられる古代図像の一つであり、カール・ユングはこれを人間精神の元型とも言っているが、そこに表象されるものは循環性、永続性、無限性、あるいは永劫回帰であり、「死と再生」を象徴し、長じて「物語形式」に展開されたとも考えられる。アニメーションを考えると、キャラクターと現象ばかりに焦点を当てすぎると本質を見失ってしまう。「ウロボロス」というキーワードはアニメーション

の持つ人間中心主義と永遠に運動することの残酷さを物語ってくれるものと考えたのである。これによって「anima」が心の状態を表現する力にもなると考えた。

2 展覧会概要

2.1 展覧会の構成

本展覧会は、次の3つの構成とし、映像/アニメーションの歴史的な変遷とともに、その広がりを体感できるようにした。

第1部「静から動へ —アニメーション前史と周辺視覚文化」

第2部「動から生へ —作品上映」

第3部「アニメーションの新しい地平 —インタラクティブ、体感作品」

第1部では、19世紀に開発された様々な「視覚玩具」を紹介し、アニメーションの技術的原点に触れることを試みた。古来より絵や図像で時間経過を描こうとする欲求は、様々な文化圏において見られる。日本においても7世紀に描かれたとされる法隆寺の「捨身飼虎図(しゃしんしこず)」は、上から下に視線を移行させることで時間経過を読みとることを示唆した絵画となっている。しかし、それらはあくまでも絵画として同一の平面上に描かれたものであり、19世紀以降の視覚玩具によってはじめて「複数の静止画像が動画像となる」という現在のアニメーションの基礎が築かれた。それら視覚玩具を学生と協働で復元させることで、アニメーションの歴史に触れるとともに、映像の原理を再認識することを試みた。

第2部では、パペット(人形)やクレイ(粘土)、2D、3DCGなどの、様々な表現手法による映像作品を上映した。現在の日本におけるTVアニメーションの多くは、セル画やコンピュータによるデジタル技術を用いて描かれたキャラクターを登場人物として、物語性を伴った映像として表現されている。多くの鑑賞者は、そのキャラクターに感情移入することで物語を楽しむ。それは時として深い憧憬の対象ともなり、現実以上にアニメーションの世界へ没入することにも繋がる。しかしその一方で、一度人気を獲得したキャラクターは、他のアニメーションでも模倣され、いわゆる「萌え」とも呼ばれる独特の文化現象を築くことにも繋がっている。ここでは、それらの状況から一歩距離をとって、通常あまり目にする事の無いキャラクターを扱ったアニメーションや、キャラクターの登場しないアニメーションなどを上映し、アニメーションとキャラクターの関係性を考える契機とした。

第3部では、デジタル技術によってもたらされた新しい形式によるアニメーションを展示した。デジタル技術の発達によって、アニメーションは様々な広がりを持つこととなる。それは大きく分けて

二つの方向性を持っているように思える。一つは、映像の空間的広がりである。都市の建築物に設置された巨大なディスプレイや、窓ガラスや床面など街のいたるところにプロジェクションされたイメージなど、映像はスクリーンやモニタを越えて、都市空間の一部となりつつある。もう一つの方向性は、インターネット、ゲーム、携帯電話などのインタラクティブメディアとの親和性である。ネットワーク環境やゲームにおけるアバター(化身)を通して、鑑賞者はヴァーチャル空間という新しい現実を体感することができる。それは、今までのアニメーションにおけるキャラクターを鑑賞するということは決定的に違う体験をもたらしているように思える。さらに、今後のモバイルメディアの展開によって、現実空間との連続性は、更なる展開をもたらすように感じる。第3部では、こうした現在のメディア環境におけるアニメーションというものを再考察することを試みた。

2.2 第1部「静から動へーアニメーション前史と周辺視覚文化」の詳細

アニメーションの原点を知る上で重要になってくるのは、1825年、J.A.パリスとW.H.フイトンによって考案された「ソーマトロップ / Thaumatrope」(Fig.1)と呼ばれる視覚玩具である。紙の左右に付けられた糸をねじり、回転させることにより、表裏に描かれた別々の絵が重なって見えるという玩具である。これは、視覚の残像効果によって、イメージが一定時間網膜上に残るため起こる現象である。19世紀には、この残像効果の研究をもとにアニメーションの原点となる様々な装置が生み出された。(近年まで、映像は残像効果によってもたらされると考えられていたが、現在では認知科学領域の研究により「仮現運動」によるものとされている)

本展覧会では、スリットの入った円盤を使用した「ヘリオシネグラフ / Heliocinegraph」、スリットの入った円筒を使用した「ゾートロップ / Zoetrope」、スリットの変わりに鏡を使用した「プラクシノスコップ / Praxinoscope」、ぱらぱら漫画として知られる「フリップブック / Flipbook」などの視覚玩具を展示した。展示に使用した図版は本学映像メディア学科学生により制作された。

また、周辺視覚文化に関する資料として、写真機のアンソニー型カメラ、立体視で有名な「ステレオスコープ / Stereoscope」、写真とアニメーションの歴史の接点として「シネマトグラフ / Cinematographe」を展示した。

さらに、視覚玩具の仕組みを現代のメディアに応用した作品として、円筒アナモルフォーズの仕組みを利用した映像作品「影のシルエット」(前川知範 / 招待作家 / 2008年)、視覚の残像効果によって発生するリサーチ図形「交差する2本のゴムひもの振動が生む映像」(大内雅雄 / 2009年)、ブラウン管の走査線のチラツキにより弦の定在波を可視化する「minimianimation vol,1」(森幸長 / 2009年)、コマの回転を利用した視覚玩具「minimianimation

vol,2」(森幸長 / 2009年)、ストロボ・ライトを使用した巨大ゾートロップ「Origami Zoetrope」(平川祐樹 + 大森綾乃 + 加藤千佳 / 2009年)、三角柱の巨大映像万華鏡「万華鏡」(西尾彩美 + 西川千明 / 2009年) (Fig.2)等の作品展示を行った。

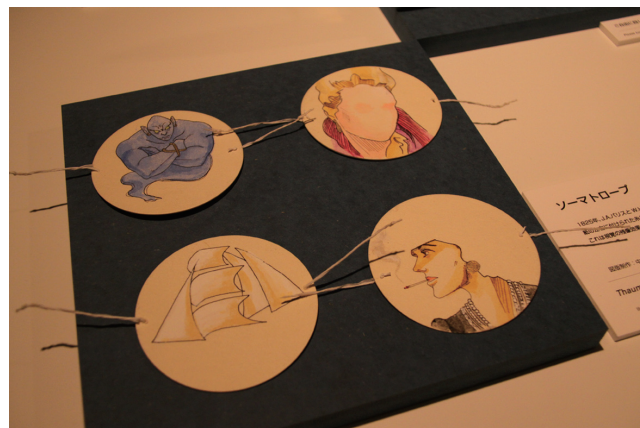


Fig.1: ソーマトロップ [Thaumatrope] / 図版制作 = 中山可偉



Fig.2: 万華鏡 / 西尾彩美 + 西川千明 (2009年)

2.3 第2部「動から生へ」の詳細

第2部では、本学映像メディア学科卒業生、在学生の作品を中心に構成し、一部本学にゆかりのあるアニメーション作家(Oz氏、早川貴泰氏、吉田雅則氏、Sprite Animation Studios)の作品を招待上映した。

江口詩帆・小島梓によるストップ・モーション・アニメーション「The Magic Show」(2008年) (Fig.3)は、2008年度3年次進級制作展(ゼミ展)において大賞を受賞した秀作である。ショーの最中に気を失ってしまったマジシャンの変わりに、アシスタントがマジックを披露するという内容のものである。江口は、クレイ(粘土)で出来たキャラクターを少しずつ動かしながら、1コマずつ撮影を行い(コマ撮り)6分40秒の短編アニメーションとして完成させた。毎秒30フレーム(正確には29.97fps)を採用しただけあり、眼や指の細部の動きは眼をみはるものがあった。短編ではあるが、約12,000枚の静止画像が使用されている。

第2期卒業生の積木一人による卒業制作作品「マゾヒスト」(2007年)(Fig.4)は、ロトスコープという手法を使用して制作されたアニメーションである。ロトスコープとは、実写撮影素材を基にトレースした画像で制作する手法を指す。「マゾヒスト」では、綿密にトレースされた積木の身体が、異様なかたちへとメタモルフォーズする様が描かれており、表現と手法が密接な関係にある作品である。第5期卒業生の土屋雄民による手書きを基にしたアニメーション作品「漂流団地」(2009年)(Fig.5)は、第4回卒業制作展において優秀賞を受賞した作品である。団地が漂流するという奇異なストーリーは、在籍時より漫画家として活躍する土屋の画風と相俟って、独特の世界観を作り上げていた。

招待作家の早川貴泰の「KASHIKOKIMONO」(2004年)は、コンピュータで描かれた像が、動物や植物を思わせる有機的な形に変態を繰り返すアニメーションである。まるで魂を持つかのようなそれらの動きは、アニメーションの語源であるアニメ(靈魂)を思い起こさせるものだった。

このほか、3DCGによるキャラクターアニメーションや切り絵アニメーションなど計19作品の上映を行った。



Fig.3: The Magic Show/江口詩織(2008年)

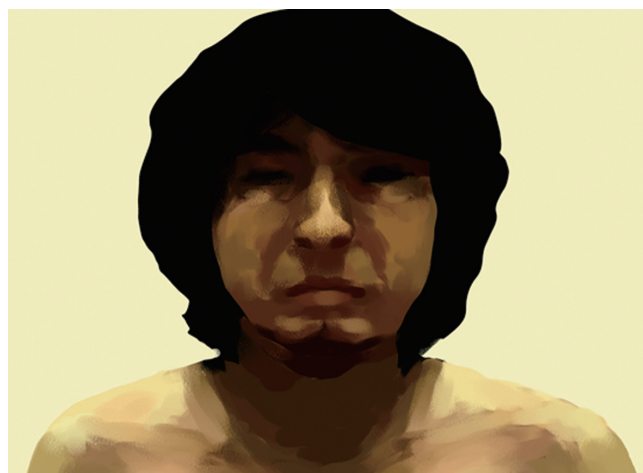


Fig.4: マゾヒスト/積木一人(2007年)



Fig.5: 漂流団地/土屋雄民(2009年)

2.4 第3部「アニメーションの新たな地平」の詳細

第2期卒業生であり、招待作家でもある前川知範の卒業制作作品「内蔵界」(2007年)(Fig.6)は、5面パノラマスクリーンを使用した3DCG作品である。主観視点のカメラは、複雑に入り組んだ3D空間を素早く移動する。観客は150度のパノラマによって、まるで空間を浮遊しているかのような錯覚に落ち入る。第1期卒業生の西尾嘉頭と山口航平による床面プロジェクション作品「JIGOKU」(2006年)(Fig.7)でも同様の効果を感じられた。床面に敷かれたスクリーンには、地面が裂けて視点が落下する映像が投影されている。鑑賞者はスクリーン上に立って鑑賞することにより、自らが落下しているかのような錯覚に陥る。虚像であるはずの映像が、身体に影響を及ぼし、様々な感覚を呼び起こさせるという経験は、上映形式の作品ではなかなか得る事が出来ない。

板橋清信による、「らくがきめーしょん」(2009年)(Fig.8)は、顔認識技術を利用したインタラクティブなアニメーション作品である。鑑賞者がモニタの前に立つと、モニタ上に映し出された自らの顔に、アニメーションの落書きがなされるという作品である。20世紀後半のデジタル技術の発展によって「観客参加型」の映像表現が多々見られるようになった。これらの作品は、従来の映像/アニメーションとは異なる体験を鑑賞者にもたらす。

この他に、3面スクリーンをレイヤー状に配置した「layered」(中上淳二ゼミ/2009年)、インタラクティブアニメーション作品「abyssal vision」(山本努武/2001年)、アニメーションの概念をファッションのモジュールとその構成に応用した「Modularization」(内田和邦ゼミ/2008年)、切り絵をコンピュータによって再構成したアニメーション「BARIKAN」(幸洋子/2009年)等の展示を行った。

第1部から第2部にかけて示したように、アニメーションの歴史は視覚玩具の持つ多様な広がりから、スクリーン/テレビという上映形式へと収斂されていった。つまり、20世紀以降のアニメーション

は映画・テレビとともに、そのメディアの持つ形式性に依拠して発展したとも言える。しかし、それがゆえに形式の広がり機会を失ってきた可能性もある。第3部は、そうした問いを含み、視覚玩具と同列に配置することで、アニメーションあるいは映像表現の新たな可能性を探る場でもあった。

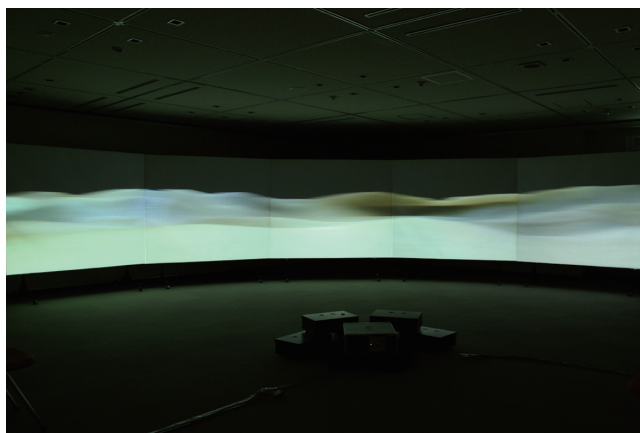


Fig.6: 内蔵界/前川知範(2007年)/招待作家



Fig.7: JIGOKU/西尾嘉顕+山口航平(2006年)



Fig.8: らくがきめーしょん/板橋清信(2009年)

3 山村浩二氏の講演

講演に先立って、2003年アヌシー国際アニメーション映画祭最高賞アヌシー・クリスタル賞(グランプリ)を受賞した代表作「頭山」(2002年)をはじめ、「年をとった鰐」(2005年)、「Fig(無花果)」(2006年)、「こどもの形而上学」(2007年)の4作品を上映した。

山村氏は「誰もいない森で倒れた木は音をたてているのだろうか」というきわめて暗示的な命題から講演をはじめられた。「作品」が独立した存在ではなく、あくまでも創り手と受け手との間でしか成立しないという基本を示していた。

静止している図のなかにも運動を見てしまう人の「目」は、知覚の器官としても不完全であり、意識がそれを補う役割を果たしている。不完全な認識(残像現象や仮現運動)を根底に持って、「動き」は物理学の領域と重なりながらも、目の不完全さゆえに神経系を介してアプリアリに運動を想起し、予測しながら心理的な補完をしているわけである。

ここでは映画もアニメーションも同じ構造網目のうえにあるとあって良いだろう。しかしここから山村氏はアニメーション独自に成立する基盤は何かと論を進めていく。ここでつきあたるのは、映画は実写であり「ショット」という時間の流れも含めた被写体の行為を最小ユニットにしているものであるが、アニメーションは「フレーム」という、いわゆるひとコマをユニットにしているという明確な意識である。すなわちそれは写真という一眼レンズによる記録装置を自動的に介在させて世界を追認するかたちでコマに分記していく映画と、ひとコマごとに内容を創り上げていくアニメーション作業との根本的な違いである。

ひとコマには時間が含まれない。完成した形でもこれらのコマは1/24秒あるいは1/30秒間しかとどまらず、次のコマに受け継がれていく。アニメーション作家はフレームを描くことをしなくてはならないが、それは絵画を完成させることとはまったく異なるものである。すなわち運動することを意識して、動く造形として作らなくてはならないわけである。

アニメーションという言葉の原義には靈魂を意味する「anima」があるが、アニメーションはまさしく魂の運動をあらかじめ想定してとりかかる制作行為のことなのである。

山村氏は「ASIFA(国際アニメーション協会)の規約序文にある定義では『アニメーションはさまざまな表現手段を用い、現実の動きから離れて、動く映像を表現する行為である』と書かれている」と述べ、またカナダのカリスマ的な作家ノーマン・マクラレンの「アニメーションは動くドローイングではなく描かれるムーブメント芸術である。何が各フレームの間で起こるかは、各フレームの上に存在する物よりも遙かに重要で、目に見えない隙間を操る芸術なのだ」という言葉を紹介。山村氏の引く映画とアニメーションの境界線は演劇と映像の分水嶺といっても良いものなのではないだろうか。

最後に山村氏は現状においてはとためらいながら、独自の定義を披露された。それは「イメージ、画像をフレームごとに制作もしくは撮影し、それらを連続的に映写することで発生する、物理的運動が存在しないにもかかわらず知覚される運動による映像。多くは音響と記録と再生もともなうもの」ということであった。ひと作品ごとにまったく別の顔を見せる山村作品はその質の高さはもちろんのこと、アニメーション概念の領域をも広げているようだ。キャラクターアニメーションが席捲している現況でもそれに妨げられることなく表現を独自に追求していく姿勢を貫くことで物語の原型とその象徴性を証明されていた(Fig.9,10)。



Fig.9: 基調講演の様子



Fig.10: 基調講演での対談の様子(左=山村浩二氏/右=渡部眞)

話しに共通したのは、コンピュータを使用しつつも数値表象化というデジタル技術とは一見相反する身体感覚やアニミズムといった多分にプリミティブな要素を重要視しているということであった。

例えばOz氏(Fig.11)は、手書きの原画をもとにしており、あえて身体的に過酷な企画に挑んでいる。今回の出品作の一つである「face」(2003年)のももとのアイデアは、99個の顔をリレーさせることであったという。実際には、すべての顔を描ききることはできなかったが、現在もそのプロジェクトは進行中とのこと。最終的には24時間分の「顔」のアニメーションを制作したいという。

それとは対照的に、早川氏(Fig.12)は、「手描き」という身体的な手間を軽減させるために、コンピュータによる「手づけアニメーションジェネレータ」という方法を編み出した。それは、一つのパターンを伴ったシンプルなアニメーションを重ねるだけでアウトラインが様々に変化し、幾重もの広がりを持ったアニメーションを自動的に作り出せるというものである。しかし、その作品の根幹には、アニミズムへの関心があり、アニメーションの語源ともなっている「アニメ(靈魂)」との繋がりがあることにも触れる。ジェネレーティブなアニメーションが単に「手間を省く」作業ということではなく、無機的な存在がコンピュータによって自動的に増幅することであたかも「魂」を獲得したかのように動くことにこそ、早川氏のアニメーションの魅力がある。



Fig.11: Oz氏

4 招待作家トーク／ワークショップ

4.1 トーク

招待作家トークとして、Ozこと加藤磨数氏(アニメーション作家／本学映像メディア学科元助手)、早川貴泰氏(アーティスト／九州大学学術研究員／本学映像メディア学科元非常勤講師)、前川知範氏(映像作家／本学映像メディア学科卒業生)の3名を招き、本展覧会の出品作品に関する解説を行って戴いた。3名の



Fig.12: 早川貴泰氏

前川氏 (Fig.13) のアニメーションへの興味は、物語が先行するのではなく、コンテンツとフォーマットが密な関係を持つことにありという。例えば、前川氏の代表作「内蔵界」(2007年)においては、「物語」と「フォーマット(形式)」は実は必然的なつながりはなかったと言う。それは、5面マルチプロジェクションというスケール感や視覚的ダイナミズムを先行させたもので、そこにおける物語は重要ではなかったということであろう。その為、新たな作品「影のシルエット(2008年)」では、アナモルフォーズを利用することで、そのフォーマットに必然的に伴う物語を生み出せるのではないかと考えたとのことであった。しかし、前川氏の作品の魅力とは、物語を読み取らずともフォーマット自体がある強度を伴っていることにあるようにも思える。それは鑑賞者の身体感覚を刺激し、物語を伴ったアニメーションとは別の魅力を醸し出している。

このトークでは、それぞれの作品の背景にある考えや制作プロセスを知ることができ、アニメーションという表現の持つ豊穡さを改めて実感する場となった。



Fig.13: 前川知範氏

4.2 ワークショップ

会期中の9月12日(土)、「コマ撮りアニメーションを体験しよう!」と題して、招待作家の吉田雅則氏(アニメーション作家/本学映像メディア学科非常勤講師)によるワークショップをギャラリー内で行った。参加者は、吉田氏が用意した紙人形をすこしずつ動かしながら撮影を行い、数秒のコマ撮りアニメーションを制作した。「飛び跳ね、着地する」という一連の動きを紙人形によって再現するという内容だったが、この一連の動きの中にはアニメーションの語源がアニメ(靈魂)だったという事実を思い起こさせるような、テーマ設定があった。単に人形を浮かせ、着地させるだけでは人形が魂を持ったようにはなかなか見えてこない。飛び跳ねる前の屈伸、飛び上がった時の足の伸び方、着地する際の衝撃の吸収や、手や顔の動きを細かに取り入れられる事により、人形がまるで魂を持ったように動き出し、平面の世界に重力

が存在するかのように見えてくる。アニメーションの原理/表現を、ストップ・モーション(コマ撮り)という手法を通して体験する場とした (Fig.14)。



Fig.14: ワークショップの様子(右=吉田雅則氏)

5 関連企画概要

本プロジェクトでは、「anima -めくり巡る、アニメーション」の展示のほか、名古屋市西生涯学習センターとの共催講座として、「名古屋学芸大学共催講座(トライアルサタデー)アニメーション入門~アニメを作って、発表しよう!~」(講師:伏木啓、小林あす美、平川祐樹)を2008年11月~2009年1月にかけて行った。クレイ・アニメーションのワークショップや、小学生の参加者(3~6年生)とともにピクシレーション作品(人間の実写コマ撮り)を制作し、最終回には参加者家族・近隣小学校の児童を招いての上映会を開催した。また、2008年11月1日から3日にかけて名古屋大学・野依記念学術交流館で行われた、視覚文化をめぐる学際シンポジウム「みんなで育てるアニメーション」において、ゾートロップ、フェナキスティスコープと現代の技術を組み合わせた作品の展示を行った。さらに2009年8月25日、26日には、「愛知子ども芸術大学(愛知県主催)・映像/アニメーションで、空間をつくらう!」(講師:井垣理史、伏木啓)において、様々な手法による即興的なアニメーション制作のワークショップを小学生(3~6年生)を対象に行った。

展覧会終了後の2009年11月16日から27日には、名古屋大学教養教育院プロジェクトギャラリー「clas」において、「anima -めくり巡る、アニメーション」の第1部で展示を行ったステレオスコープを扱った展覧会「ステレオグラフ展」に参加した。使用されたステレオ写真はすべて学生が制作を行った。

おわりに

折しも本プロジェクトが実施された2009年は、政権交代により白紙となった「国立メディア芸術センター構想」が提示され、アニメ／マンガが今後の日本の文化・産業を支えるものとして改めて注目された年であった。教育業界(こと大学)においても、東京芸術大学をはじめ幾つかの大学ではアニメーションに関わる新学科／コースを設立し、今やほとんどの大学がアニメ／マンガに関わる授業を開講する状況となっている。本学もそれらの動きと無関係ではなく、近年になってアニメーションに関わる授業を増設させている。しかしその一方で、一般的なアニメーションへのイメージはテレビで放映されている「アニメ」という極めて局所的なものであり、多くの人は本来のアニメーションの持つ豊かな表現のほんの一部にしか触れる機会がない。

今回の企画では、アニメーションの歴史的な文脈を振り返ることで、その表現の持つ多様性を再認識することを志した。実は、本プロジェクトの運営メンバーはアニメーションを専門としていない教員と助手が主であった。敢えて外側より、アニメーションという表現に多角的に言及することで、従来のアニメーション(あるいはアニメ)という定義に捕われないユニークな視点を提示することを試みた。また、学生たちもアニメーションという手法を視覚玩具にまで遡って意識的に考察することで、映像の基本原理を学びその魅力を深く感じる事ができたようであった。

最後に、本プロジェクトが、学際的な試みであったことを付記しておく。本学映像メディア学科の企画ではあったものの、上記のような理由から同じメディア造形学部内の二学科(デザイン学科、ファッション造形学科)の教員、助手、学生も参加し、学科を横断するインターディシプリナリとしての試みとなった。それぞれが専門教育に専心する本学部においては、通常の授業ではなかなか領域を横断することができない。本プロジェクトは、そのような状況における学科協働の可能性を提示し、領域横断の布石ともなった。



Fig.15:レセプションパーティーの様子



Fig.16:会場風景

【出品者】

荒川豪太、板橋清信、内田和邦ゼミ、江口詩帆、大内雅雄、河野宗一郎+鈴木吉人+中山可偉+弓指寛治+横山達也(歴史資料展示)、黒田さおり、積木一人、土屋雄民、中上淳二ゼミ(浅井航+天野佑亮+伊藤真衣+岡本偉武+小島梓+高橋彩加+丸山瞬)、西尾嘉顕+山口航平、西尾彩美+西川千明、西野嘉洋、平川祐樹+大森綾乃+加藤千佳、掘場麻実、森幸長、山本努武、幸洋子、*Oz、*早川貴泰、*前川知範、*吉田雅則、*Sprite Animation Studios(五十音順/*招待作家)

【展覧会実施スタッフ】

統括:渡部眞

運営チーフ:伏木啓

運営:平川祐樹、小林あす美

展示デザイン:井垣理史

DM/フライヤー/ポスター/カタログデザイン:柴田知司

サイン/キャプションデザイン:谷口友帆

Webデザイン:戸田香