



Open a new epoch of animation !

Department of Animation
Graduate School of Film and New Media
Tokyo University of the Arts





アニメーションの『新たな宇宙』を構築する

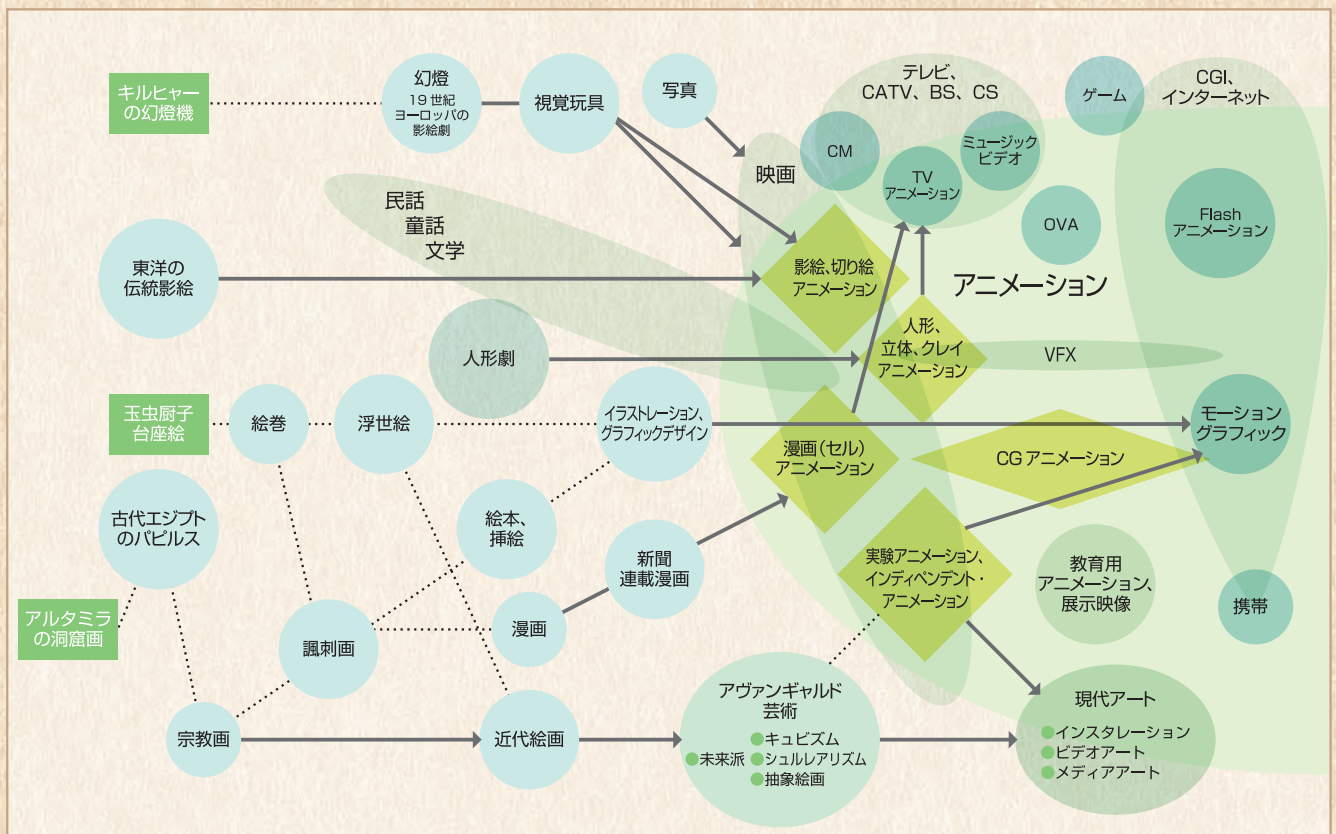
近年、「アニメ」あるいは「アニメーション」ということばから浮かぶイメージは多様で、さらに急激に、あるいは刻々と変化しています。ある人はテレビのマンガアニメを思い浮かべるでしょうし、また、ある人はCGを思い浮かべることでしょう。当然、ディズニーの映画を思い描く人もいるでしょう、世界に「ジャパニメーション」と呼ばしめた、ジブリをはじめとする日本が誇る長編アニメーション作品を思うアニメファンもいるでしょう。デジタル技術の進化とともに、ゲームやインターネット上のインタラクティブなコンテンツも、アニメーションの範疇に含めることもあるぐらいに、もはやアニメーションの宇宙は、ビッグバンさながらの果てしない拡散を見せています。

しかしながら、アニメーションを歴史的な視点から眺めてみると、そこに長い歴史があることがわかります。遠くアルタミラの洞窟画まで遡ることの

できるイメージの歴史が、現代の映像テクノロジーと出会い、干渉を起こしながら生み出されてきたものが、現在私たちが触れている「アニメーション」の総体です。

こうした長い歴史的な文化背景を持つアニメーション表現を芸術としてとらえ、あれかこれかではなく、ただ野放図にあれもこれもでもなく、立体的な奥行きのある世界としてアニメーションを捉える批評的営為が、今、日本だけでなく世界的に必要とされています。

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻は、こうした拡散するアニメーションの宇宙を再構成し、我が国におけるアニメーション表現の独自性を国際的な視野から評価し、その自立的発展を実現しつつ、創造性豊かな人材育成、教育研究をおこなっていきます。



高度な表現能力を持ったリーダーを養成

1. 「才能発見型教育」によるリーダーの養成

自己の作品の質への理解、文化的産業的な位置づけや価値観など、作品に対する客観的な視点を与えていきます。そうした自己中心的ではない、きちとした自立的な思考を持つリーダーがこれからの日本には必要です。そのために、才能を持った表現者を見つけ出し、各自の能力を最大限に引き出すとともに、様々なチャンスを提供していきます。

2. 「つくる」を主体とした現場主義の研究教育環境の創造

アニメーション表現における「知の体系化」が望まれています。これまで美術表現の分野において育まれてきた、「つくる」を基礎とした現場中心の研究教育の手法を引き継ぎつつ、次世代に継承してゆけるような体系化を行います。また、それにとりまな設備、カリキュラム、新たな研究のスキームやノウハウの蓄積を総合的に行います。

3. 革新的なアニメーション表現を創造

様々なコンテンツ分野をリードしていくことのできる「革新的な表現」をサポートするために、これまで見たことのないような新しい作品を評価していきます。海外国内の美術館や国際映像フェスティバル等の文化芸術分野や、映画、放送、通信などの産業分野においても、新しい作品や事業を作りだし、プロデュースすることのできる「革新的創造者」を育成していきます。

4. 新たな教育研究スキームや新事業創出のための「総合的なネットワーク」の形成

アニメーションを「文化・芸術」として捉え発展させてきた海外の評価体系を積極的に導入しながら、日本独自の全く新しい「教育・研究スキーム」や「事業の基軸」を創造していきます。そのために、内外のアニメーションに関連する研究機関や個人が連携を図り、日本のアニメーションを核とする「総合的なネットワーク」を形成する必要があります。これは新たな機会創出の基盤となる「コンテンツプラットフォーム」創造へとつながります。





単に「スキル」を学ぶのではなく、歴史的、文化的、国際的、そして社会やメディアなどにも幅広い視野を持ち、アニメーションの将来を描いていけるような『ものの見方』、『考え方』を学び、共に新しい世界を開拓していってくれることを期待しています。



伊藤有壹 Yuichi Ito

立体アニメーション領域

1962 年東京生まれ。VFX プロダクション、CG プロダクションを経て、1998 年 I.TOON Ltd. を設立、同主宰。クレイを中心にあらゆる技法を駆使し、TV 番組、CM、ミュージックビデオ等を制作するアニメーションディレクター。代表作は「ニャッキ!」(NHK 教育)、宇多田ヒカルや平井 堅の MV、「ピンキー」や「Ora2」の CM など多数。日本アニメーション協会理事。

「立体アニメーション」表現には、実在するが「動くはずもない物体が動く」根源的な映像としてのパワーがあります。

それは映画技術の発明を待っていたかのように stop-motion animation (駒撮り) 技術を駆使した映像作品として生み出され、ヨーロッパを皮切りに世界各国のクラフト文化を背景に作り続けられてきました。

「物体」とはある時は人形、ある時はひとひねりの粘土、石、紙、造形物、肉塊、人間…街や雲、月や地球までもがその対象であり、時間軸や光と陰影による表情がついた時「作品」という名の、作家に演出された「生命 (anima)」を宿すのです。

本領域では、その表現=animation の「物が動く」ことの根源的な効果を基本に踏まえて、物語性も含めた「作品」としてのあらゆる可能性を実制作を通して検証、探求していきます。

「進化するアニメーション表現」の最先端を共に力強く切り開いて行きましょう。



岡本美津子 Mitsuko Okamoto

企画構成領域

1964 年宮崎生まれ。NHK 編成局、衛星ハイビジョン局などで番組開発やインターネット、携帯コンテンツの開発等を行う。デジタルアート作品の公募番組 BS2「デジタル・スタジアム」のチーフプロデューサーとして、若いクリエイターの才能発掘、育成に努める。「デジタルアートフェスティバル東京」、「ヨコハマ EIZONE」の総合プロデューサーとして、アート、映像関係のイベントも手掛ける。

古来アニメーションは、メディアの発展とともに、新しい表現を開拓してきました。特に日本においては、「テレビ」メディアが非常にユニークな役割を果たし、内容はもちろん、制作体制や産業構造にまで影響を及ぼしてきました。現在、テレビのみならず、書籍 (マンガ)、ゲーム、ケータイ、映画、パッケージメディアなどの様々なメディアをごく普通の国民が使いこなすという、豊かなメディア体験を持つ日本において、アニメーションは、有機的に組み合わせられたメディアに提供されるコンテンツとして、世界の中でも類を見ない発展を遂げています。

日本のアニメーションの特色として、一部の内容や表現のみを捉えるのではなく、歴史やテクノロジー、そしてメディア、それを享受する国民まで含めたアニメーションの全体像とその体系化を行っていきたいと思います。そして、そのポテンシャルティについて未知数ともいえる「インターネット」が加わり、一方で、表現を支えるテクノロジーが急速な進化を遂げている今日、このアニメーション体系はどう変わっていくのか、そのビジョンを、新しい表現や企画の実験やケーススタディを通じて探っていきます。



山村浩二 Koji Yamamura

平面アニメーション領域

1964 年名古屋生まれ。多彩な技法で短編アニメーションを制作。『頭山』がアヌシー、ザグレブ、広島をはじめ 6 つのグランプリを受賞、第 75 回アカデミー賞にノミネートされる。また「カフカ 田舎医者」がオタワ、シュトゥットガルトをはじめ 6 つのグランプリを受賞、国際的な受賞は 50 以上。世界各地で回顧上映、審査員、講演多数。日本アニメーション協会副会長、国際アニメーションフィルム協会日本支部理事。

一駒ごとに「動き」を創造した映像すべてが、アニメーションであると僕は考えています。アニメーションの駒と駒の間には、現実の時間は流れていません。「断片」の集積に「流れ」を感じるのは、作る側と見る側の想像力です。そこに「精神」が入り込むのです。現実から逸脱した、映像だけの「時空間の創造」、これが「アニメーション」です。

このシンプルなシステムには、常に映像の原始的な力が潜んでいます。そしてその創作には、イマジネーションの力が必要であり、またそれが発揮されるメディアでもあります。

見えない物の「可視化の欲望」としてのアニメーションの芽は、紀元前まで遡ることができます。そして「映画」としてのアニメーションの歴史は、100年ほどの若い芸術です。精神の「軌跡」を記録できるアニメーションの可能性は、まだまだ計り知れないものが潜んでいて、その鍵を開ける方法は、いく通りもあると信じています。広い視野と見通しをもって、創造の秘密を共に探っていきたいと思います。



出口丈人 Takehito Deguchi

物語構成領域

1949 年東京生まれ。映画評論のかたわら、さまざまな大学で映画教育に携わる。映画の一領域としてのアニメーションに関心を抱く最後の世代に属する。著書:「映画映像史 ムーヴィング・イメージの軌跡」(小学館)。共訳書:「映画の文法」(ダニエル・アリボン、紀伊国屋書店)、「世界映画全史」(ジョルジュ・サドゥール、国書刊行会、全 12 巻) など。日本アニメーション学会会員。

アニメーション作りは自分と素材の対話です。それは、ちょうど自分と楽器だけの関係に神経を研ぎ澄ませるピアノやヴァイオリンの演奏に喩えられるかもしれません。だとすると、作品を企画し、作られた作品を観客に届けること、あるいはアニメーションの全貌を深く研究することは、指揮に喩えられるのかもしれませんが。

私たちが期待しているのは、ピアノやヴァイオリンを演奏しながら、指揮をしてみたいと考えるような意欲のある君たちです。

<二兎を追う者、二兎を得る>のは難しいかもしれない。しかし“音を生み出す経験を指揮に生かし、音に耳を傾ける経験を演奏に生かす”という、双方の相乗効果の実現に向かって進み続ける熱意こそ、道を切り開く力になるでしょう。

残念ながら意欲や熱意を教えることはできません。考えることだって同じです。自分で答えを見つけない限りありません。…では何が伝えられるのか、私たちも知恵を絞らなければなりません。



2つの研究分野



「芸術表現」「物語創造」という2つの観点からアニメーションを探究する分野を設け、調査・研究から制作、さらに発表（公開）までを含めたプロセス全体を一貫して有機的に進めます。

アニメーション表現研究分野 立体物やさまざまな光学的現象、コンピュータ等を利用したさまざまな芸術表現の可能性をもつアニメーションが対象	立体アニメーション領域 作品制作を通じて、人形、粘土、ピンスクリーン、その他立体物などを使用した芸術的な視覚表現としてのアニメーションや、ロトスコーピング、ヴィジュアルエフェクツ、コンピューターグラフィックス(2D/3D)、などテクノロジーの進化に伴った表現の可能性について探求します
	企画構成領域 作品の企画、構成、展開などの制作およびプロデュース論の確立、新しいメディアや分野への応用、および新しい制作スキームの探求などを行います
アニメーション創造研究分野 物語の創造を基盤とした創作を主たる分野とし、2次元図画像を用いたアニメーションが対象	平面アニメーション領域 セル、ペイント・オン・グラス、ペーパー、シネカリグラフなど作画によるアニメーションおよび、スチール、影絵、切り紙など置き換えによるアニメーション等、素材の扱いなどからユニークな表現が可能となる技法とその表現を探求します
	物語構成領域 平面アニメーションだけではなく、映画、文芸作品、マンガなどを視野に入れながら物語構造や近年日本が発揮してきた文化的な影響力について研究します

「つくる」ことをベースにしたカリキュラム

集団的な場での制作およびアニメーションについての思考と知識を取り入れた必修科目を設けるとともに、制作過程および評価への外部の評価軸の導入、および作家 / 監督などの協力による、カリキュラム内外での実践

的な学習機会を作り、映像表現としてのアニメーションについて、より高度で総合的な教育研究が可能になるカリキュラムを実践していきます。

1年次	2年次
修了作品・準備 企画講評会 領域別ゼミナールⅠ 立体アニメーション／企画構成／平面アニメーション／物語構成 演習、講義など	修了作品・制作 中間講評会 上映会 領域別ゼミナールⅡ 平面アニメーション表現、立体アニメーション表現、アニメーション作品研究、企画開発 アニメーション構想設計論、サウンドデザイン論、アニメーション史、漫画表現論、写真史・写真論、演劇論、デジタルアーツ論、現代芸術論

大学案内

東京藝術大学大学院映像研究科は、映画専攻、メディア映像専攻を核に2005年に設立されました。2008年、アニメーション専攻が開設、映像メディア全般の創造性を追求する機関として、コンテンツ創造と、人材育成、教育・研究の総合的な拠点となることを目指しています。

