

ヤマムラアニメーション

～こどもずかん+アートライブラリー～

12月13日～平成16年1月12日
〔こどもの城〕ギャラリーほか

“動き”の秘密にせまる

《アニメーション広場》は、動かないもの（絵や人形）が動いてみえる不思議な体験する広場です。（キノラ）《ヘリオシネグラフィ》《ゾートロープ》など、特許が使用される前に作られた、動きを楽しむおもちゃ（娯楽玩具）で、“動き”の秘密にせまれます。絵や人形は山村さんのデザイン。《キノラ》は、ハンドルを回すと短がばらばらと自動的にめくられて、絵が動いてみえるおもちゃ。《ヘリオシネグラフィ》と《ゾートロープ》は、無言スリット（すきま）からのぞくと、絵や人形が動いて見えるおもちゃ。映画の仕組みの原型となったものです。ゾートロープは、ふつう絵を見るのが多いのですが、今回は大型のものを作り、人形が動いて見えるようにしてあります。



立休の《ゾートロープ》と山村浩二さん

「ヤマムラアニメーション～こどもずかん+アートライブラリー～」が、12月13日から平成16年1月12日まで（こどもの城）ギャラリーほかで開催されています。『頭山』がアカデミー賞短編アニメ部門にノミネートされて話題を集めた、アニメーション作家の山村浩二さんの世界を、撮影に使った動画、人形、セット（舞台装置）などをとおして紹介するプログラムです。参加・体験型の展示も数多くあるので、アニメーション（作り）の秘密を知ることができます。また、アニメーションの一端を、アイデア段階のスケッチや撮影に使った原画や人形、セットなどでじっくりと見ることができるので、“造形的な作品”として楽しむことができます。

あふれるイメージ 大パレード!!

山村さんは、作品のアイデア・ストーリー、登場するキャラクターを考える、絵（原画や動画）を描く、粘土などでキャラクターを作って“動かす”……大切な部分は全部自分一人で長い時間をかけて、こつこつとアニメーション作りをしています。キャラクターの表情や動き、画面作り、次々と展開されるお話のつなぎ方……できあがった作品の一つひとつの瞬間に山村さんの“思い”が込められています。

『ヤマムラアニメーション～こどもずかん』の主な企画はアトリウムギャラリー、代表作の一つ『ハベルの本』のイメージを生かして、山村さんのアニメーション作りの秘密がいっぱい詰まった“道”になっています。たくさんのお話をのぞきながら、いくつかのコーナーを紹介します。



『ハベルの本』 (原画の展示)



『クロマキー劇場』キャラクターがいる画面のなかで

アイデアを“かたち”に

アニメーション作りは、頭の中に浮かんだアイデアを絵や人形などの“かたち”にしていきます。登場するキャラクターを考えたとき、その形、大きさ、服装などが少し異なるだけで印象が違ってきます。『ハベルの本』のためのスケッチをのせた『原画パス』など、山村さんのイメージ世界を楽しみながら、自分自身のイメージ世界を広げていきます。

（山村さんのアトリエ）＝数々の作品を生み出した場所を、写真を立体的に組み合わせて再現しました。アイデアを練ったり、スケッチをしたり、背景動画を描いたりする場所。ここから、さまざまな作品が産声をあげました。

（クロマキー劇場）＝クロマキーというのは、画像を合成する技術のことです。カメラの前には、アニメーションのキャラクターたちがいる画面の中に入り込むことができます。写っているものの種類や色の違い、ぼかしを動かしてみただけでも印象が変わります。ちょっとしたことですが、キャラクターの性格を作っていきます。

（頭山）＝アカデミー賞にノミネートされ、世界的に権威のあるアニメーション国際映画祭でグランプリに選ばれた『頭山』のクライマックスを立体的に再現。映像トリックを体験できます。

（水鏡（すいせい））＝すりガラスの上に粘土をうすく伸ばして絵を描き、下からライトをあてて撮影するという珍しい方法で作った作品です。上からライトをあてたとき、下からライトをあてたとき、実物を見たとき、ビデオをとって見たとき……同じものがある異なる見え方をします。



『キノラ』

「アートライブラリー」で資料展示

フリーホールの「ヤマムラアニメーション～アートライブラリー～」では、アニメーションのちもととなったイメージスケッチ、キャラクター設定、絵コンテ、セル画、人形などのほか、イラストレーターでもある山村さんの作品（イラストレーション、絵本の原画）などが展示されています。作品ごとにまとめられて、大型絵本のようにページをめくることができます。



アートライブラリー

アニメ作りで大切な“光の演出”体験

《キップリングシオマトンネル》は、『キップリングJr.』で使われた車庫や出角のセットを使って“光の演出”を楽しむコーナー。ライトをあてる角度、色を変えると、朝の風景になったり、夜の風景になったりします。このコーナーも、その場で見たものとビデオをとって見たものを出てみることで楽しめます。

暮らしのなかでは、明るい、暖かい、ときどき考えていない光ですが、アニメーションなどを作るときには、とても大切な要素。少しの変化が、できあがった作品に大きく影響するからです。

このほか、作品作りに使われたさまざまな素材などの実物を収めた『原画の展示』もあり、山村さんのアニメーション作りのすべてを知ることができます。



夕方



『キップリングシオマトンネル』“光の演出”で知らっと変わります

もう一つのアニメーション

アニメーションというと、テレビで放送されているものを思い浮かべます。その多くは、“セル”という透明なシートにキャラクターを描き、背景の絵に重ねて撮影する方法（セルアニメ）で作られています。最近ではコンピュータで“セルアニメ”のような絵を描く方法が多くなっています。ストーリーを考え、キャラクターをデザインする人、背景を描く人、セルに絵を描く人……というように役割分担をして、あらかじめ決められた動きや設定のもとでついで作っています。

素材は、まんがやビデオゲームをもとにしたものがほとんどで、海外で“ジャパニメーション（ジャパニアニメーション）”とよばれているように、共通する特徴を持ったアニメーションの母体の一つのジャンルとして見られています。山村さんの作品は“ジャパニメーション”とは違って、動くはずがない絵や人形などのものを、山村さんの想像で動かすという、本来のアニメーションの楽しさ、おもしろさにもあふれています。テレビなどでは見る機会が少なかったために知らなかった、“もう一つのアニメーション”の世界と出会うことができます。