開館1周年記念

# 「アニメ進化論——日本の実験アニメの現在」

# [土佐尚子]

Naoko Tosa

●日本のアニメの現状と未来 ——

日本の場合、アニメーション芸術は他の芸術と比較すると、存在が希薄である。
それは一般的に、"アニメーション=まんが=子供の見る物"と、言う図式が固定概念として受け入れられているからではないか。

我々に残された課題は、"この誤った固定概念を、いかにして改革していくか"と、言うことである。方法は、大きく二つに分けられる。

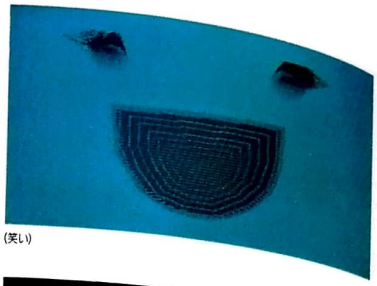
1：アニメートして表現する内容自体の質の向上と、広がり。

例えば、外国の作品によく見られるが、政治や社会を、(真面目に言うと、ケンカになりそうな事を)面白く、皮肉った作品などがある。

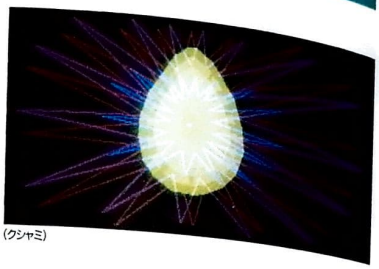
2：アニメーションの構造を、メディアの中でどう捉えるか。

例えば最近テクノロジーの発達と共に出てきた、ビデオアニメーション、コンピュータアニメーション、ホログラフィアニメーション、そして映像メディアだけでなく、コンピュータを媒介にして、音楽やダンスと、言った他のメディアと同期して行うアニメーションなどが、挙げられるであろう。

最後に、日本のアニメーター養成の教育にも同様の改善の余地があると、思われる。



(笑い)



(クシャミ)

## ●インスタレーション「RS-705」

この忙しい情報化社会の中で、ふと人間ほど気を使わなくて良くて、ペットほど面倒を見なくてよい、ある程度自分自身で判断できる何かを、求めたことはないだろうか？
そんなものがあったらと言う願いを込めて創ったもののプロトタイプが、"RS-705"である。

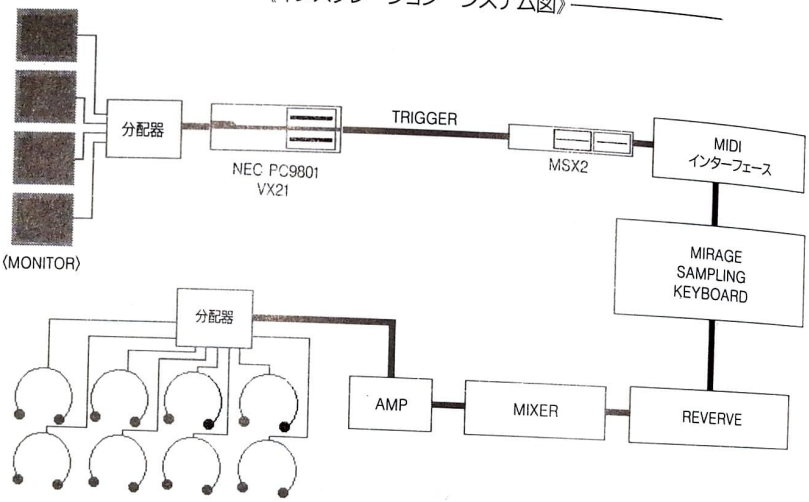
第一段階に、ひとつのフレームの絵と音が、同期したインターメディア アニメーションを創る事を、決めた。

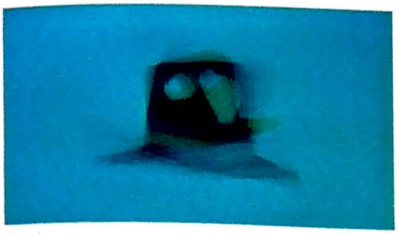
第二段階で、上記の事を実行するシステムを、デザインした。

第三段階では、上記の道具で表現する内容を考え、設置のデザインをした。

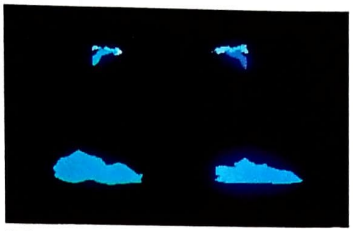
具体的には、モニターにキャラクター性を持たせる為に、ロボットを作ることにした。本当は、ロボット自体を動かしたかったのだが、制約があり、今回は実現しなかった。このロボットは、生まれたばかりなので、八つの事しかおぼえていない。"HELLO/""GOOD BYE/""泣く事""笑う事""怒る事""くしゃみをする事""あくびをする事"そして"うがいの仕方"も教えた。
人工知能を使えば、近い将来が楽しみである。
尚、映像自体のコンセプトは、視覚言語である。

《インスタレーション　システム図》

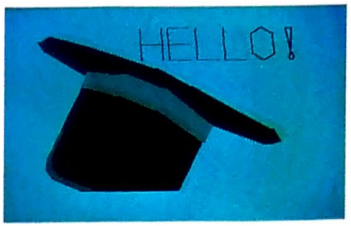




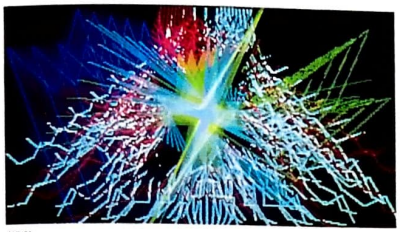
(ハロー)



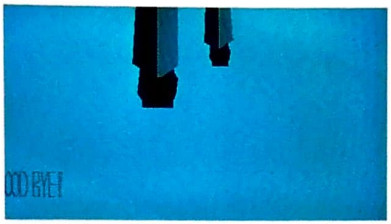
(泣く)



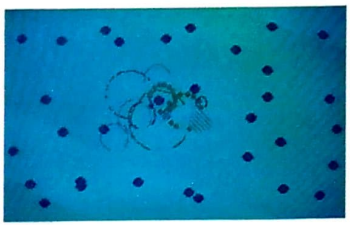

(ハロー)



(怒り)

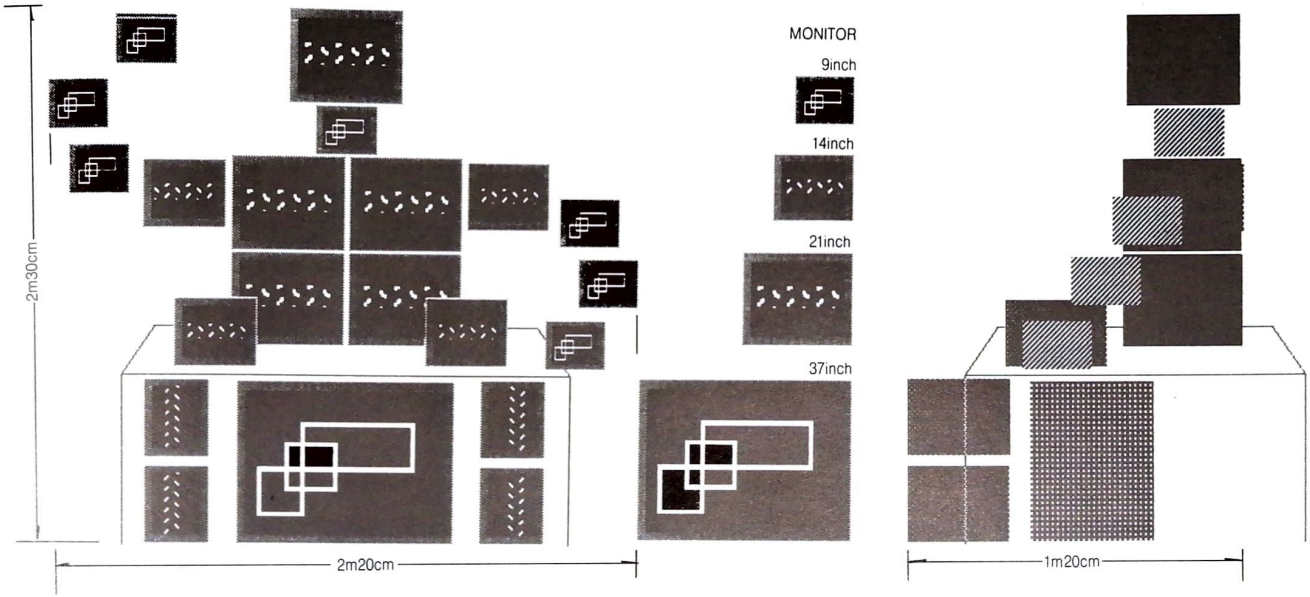


(Good bye)

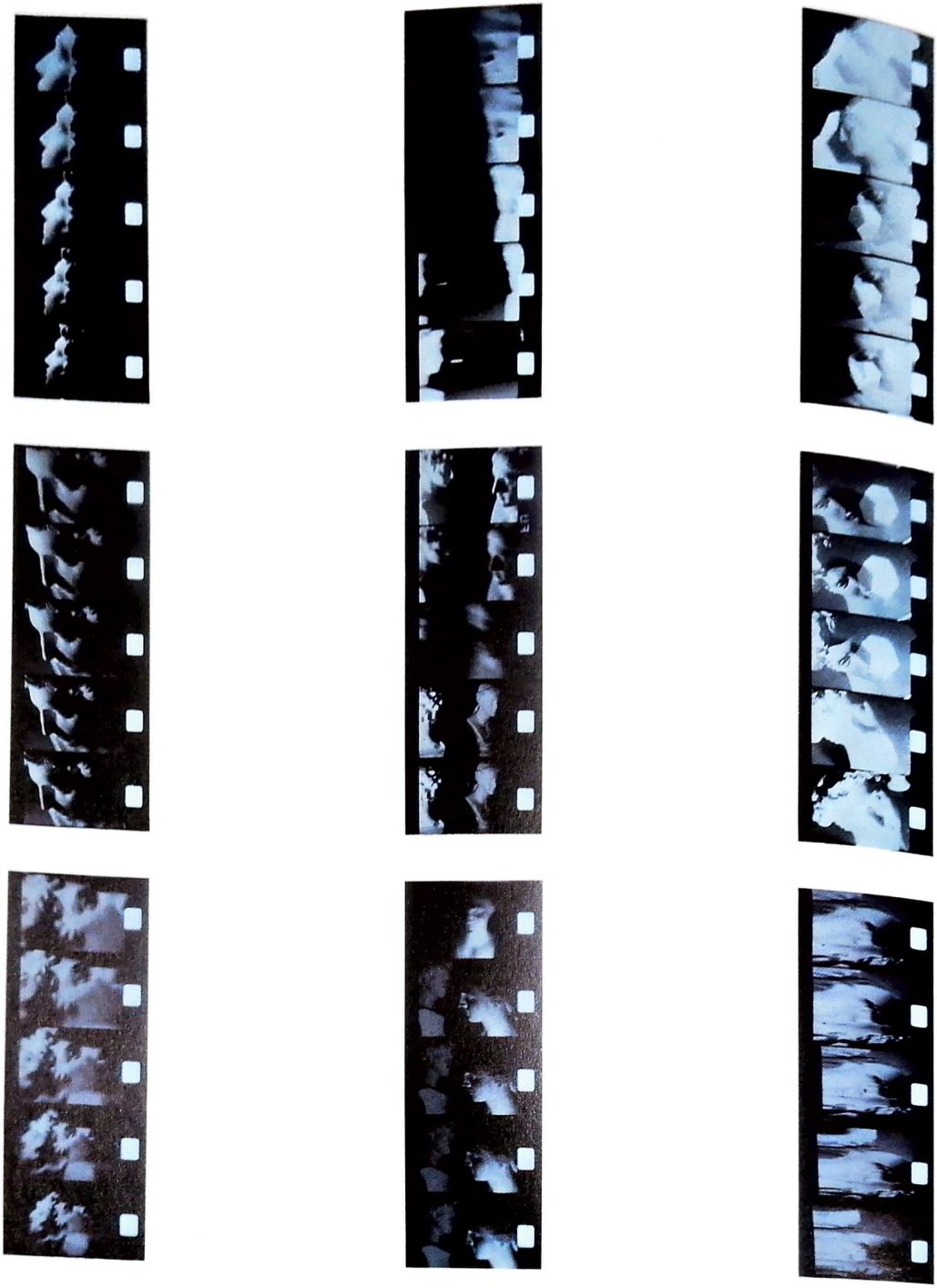


(うがい)

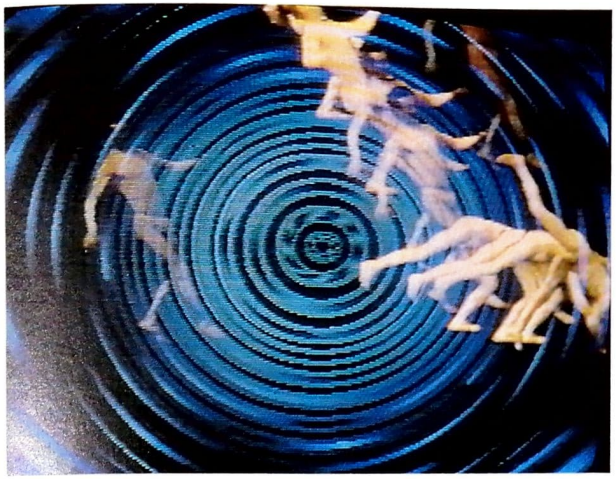
《インスタレーション　右側面図》

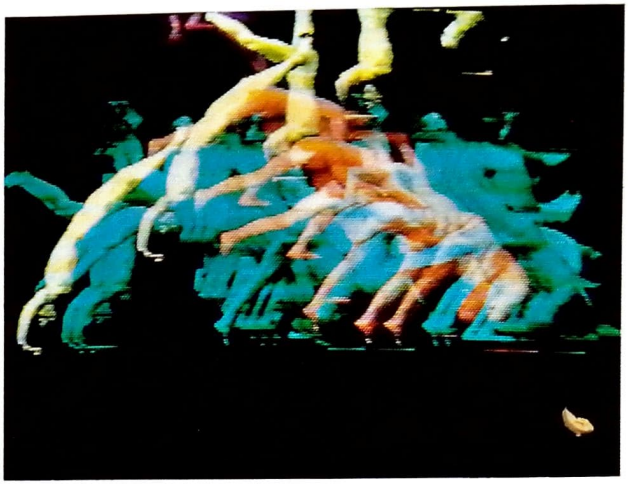


土佐尚子



土佐尚子「MEDITI」1982







土佐尚子「意識下の鼓動」1983