

## 土本亜祐美 TSUCHIMOTO Ayumi

### Artist Statement

土本亜祐美は、アニメーションの技法で生命 / 魂を吹き込む作品を作っている。

そのアプローチとして、近年は土地のリサーチをベースに架空の民族であるアニマ族[注1]について、その生態を解き明かしながら、魂を宿らせる方法を模索している。

アニマ族を描くことは、自分とは異なる価値観や感覚に対して理解しようと努め、自分なりに解釈し考えることである。歴史は一直線でないかもしれないし、目の前に見えているものが全てとは限らない。

科学的でない手法で、動的エネルギーを生み出すことができるアニマ族を、我々は受け入れることができるだろうか。

もし納得できなくとも理解できなくとも、その人々の尊厳が失われることは決してない。対象となるものを考え始めた時点で、魂は宿り始めているかもしれない。

[注1]

アニマ族とは、魂を宿すことのできる人々の総称である。全容は不確かだが、現在、アニマ族の末裔は世界各地に紛れ込んで生活しているとされる。

アニマ族の“アニマ”とは、ラテン語で“生命”や“魂”を指す語である。

“生き物だ”という感覚（アニマシー）が非常に優れており、最初に知覚した民とも言われる。そこから民族の名称として使われたとされる。動きのある世界はすべてエネルギーから成ると考えられ、動きとアニマシーは親和性があることから、エネルギーが生成される地域に住んでいたのではないかと説もある。

## 溪谷の animagraph

大町での滞在を通じて、ダムと水の信仰に纏わる地域をリサーチし、もしダムが存在しなかったらどのような世界が想像されるのか、時の経過が蓄積された古い土蔵と離れにある小さな和室を展示会場とし作品を展開した。

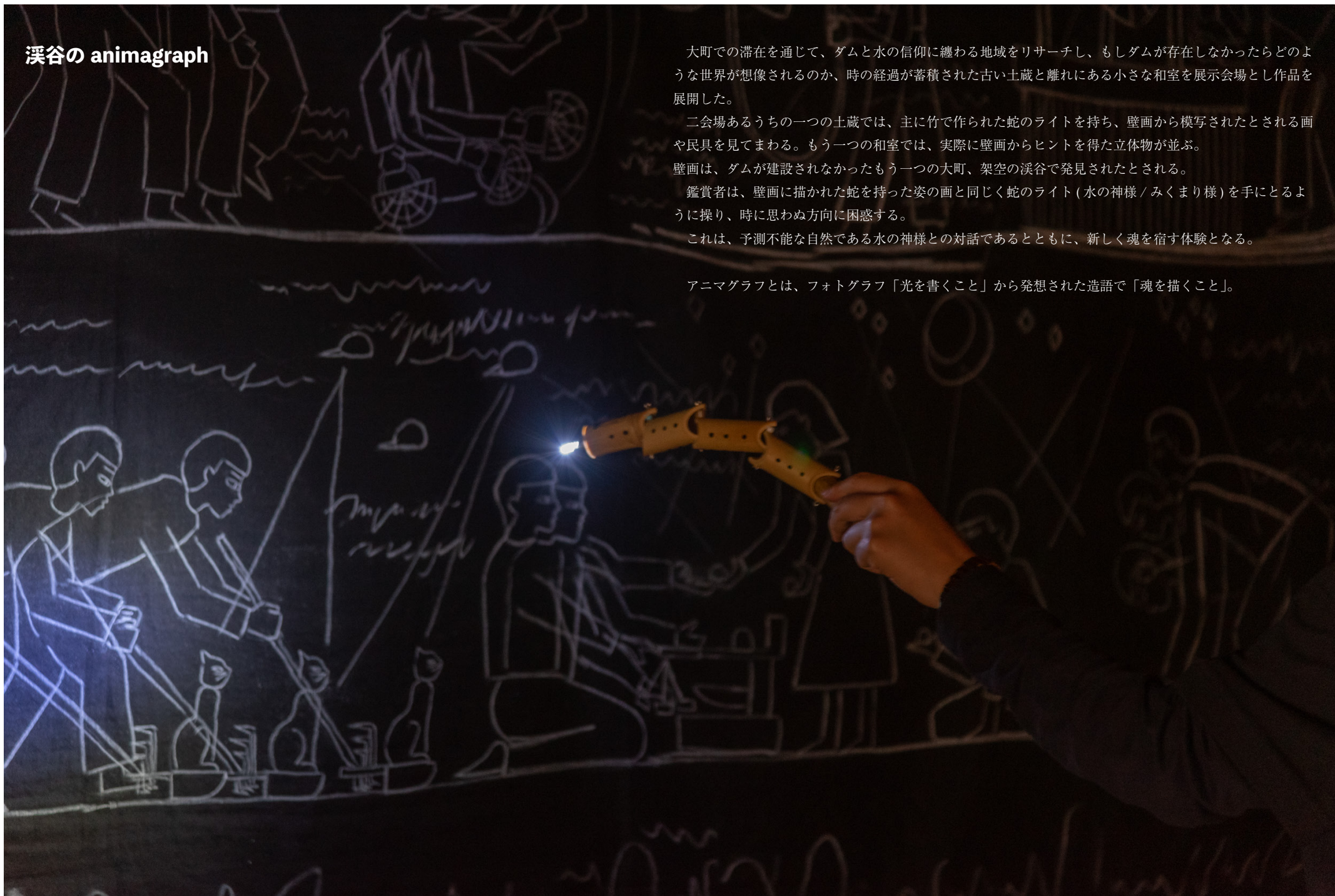
二会場あるうちの一つの土蔵では、主に竹で作られた蛇のライトを持ち、壁画から模写されたとされる画や民具を見てまわる。もう一つの和室では、実際に壁画からヒントを得た立体物が並ぶ。

壁画は、ダムが建設されなかったもう一つの大町、架空の溪谷で発見されたとされる。

鑑賞者は、壁画に描かれた蛇を持った姿の画と同じく蛇のライト(水の神様/みくまり様)を手にとるように操り、時に思わぬ方向に困惑する。

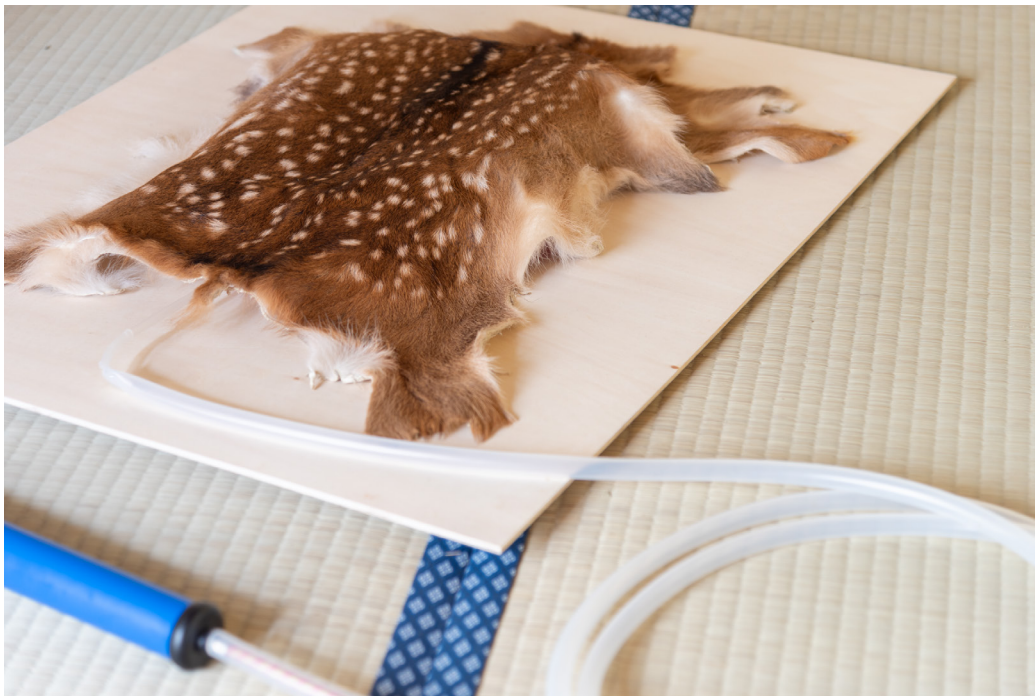
これは、予測不能な自然である水の神様との対話であるとともに、新しく魂を宿す体験となる。

アニマグラフとは、フォトグラフ「光を書くこと」から発想された造語で「魂を描くこと」。





《溪谷の animagraph》 重田屋土蔵 展示風景 / 作品ディテール

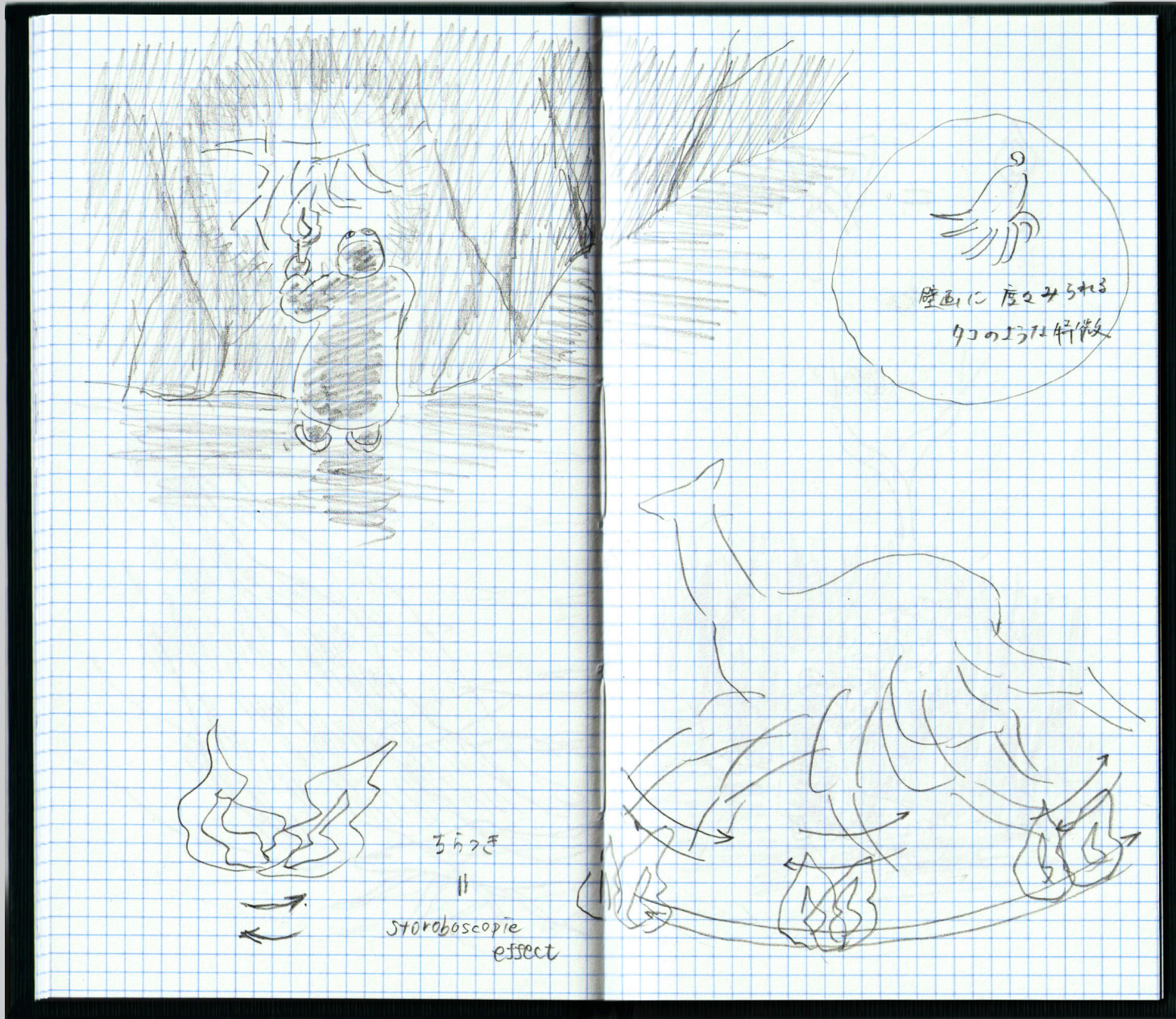


《溪谷の animagraph》 離れ和室 展示風景 / 作品ディテール



《溪谷の animagraph》  
2023  
サイズ：可変  
形式：インスタレーション  
素材：布 / 民具（土蔵）、  
革、シリコンチューブ、アルミバルーン、  
空気ポンプ、流木、布、オーディオプレー  
ヤー / 木板、糸巻き機、鏡台、流木、石  
タイヤ / ほんぼり、画鋸、流木、とちの  
実 / 窓枠、引き戸 / 手回しドリル、流木、  
針金、プラスチック羽根、プラスチック  
タイヤ / 写真プリント（離れ和室）  
写真：戸石あき

《溪谷の animagraph》 離れ和室 展示風景 (2023)



《アニマ族ノート》  
2024-  
サイズ：165×95×6  
形式：ノート  
素材：野帳、鉛筆



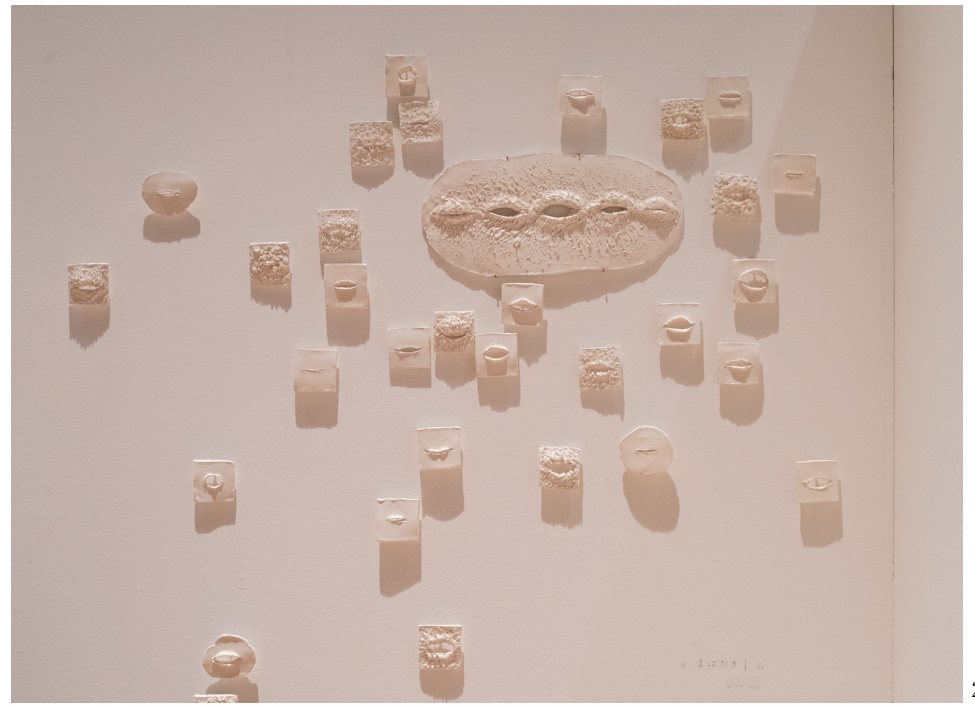
## アニメーションの解体

映画は、連続的な写真を連続投影することで像(写真)が動いているように見えることである。アニメーションも同様に、連続的な絵が動いて見えることを指すが、静止画の連続で起こる動きだけがアニメーションではなく、アニメを感じる瞬間を作ることもアニメーションではないかと考える。

かつて視覚玩具から発展したアニメーションは、映画が発明されて以降一つの技術に吸収されてしまった。しかし、これまでの歴史を迎えれば他にもアニメーションをする方法があったはずで、古いアニメーション装置や映画の開発途中にあったアイデアをヒントに、魂を宿すことを試みる。

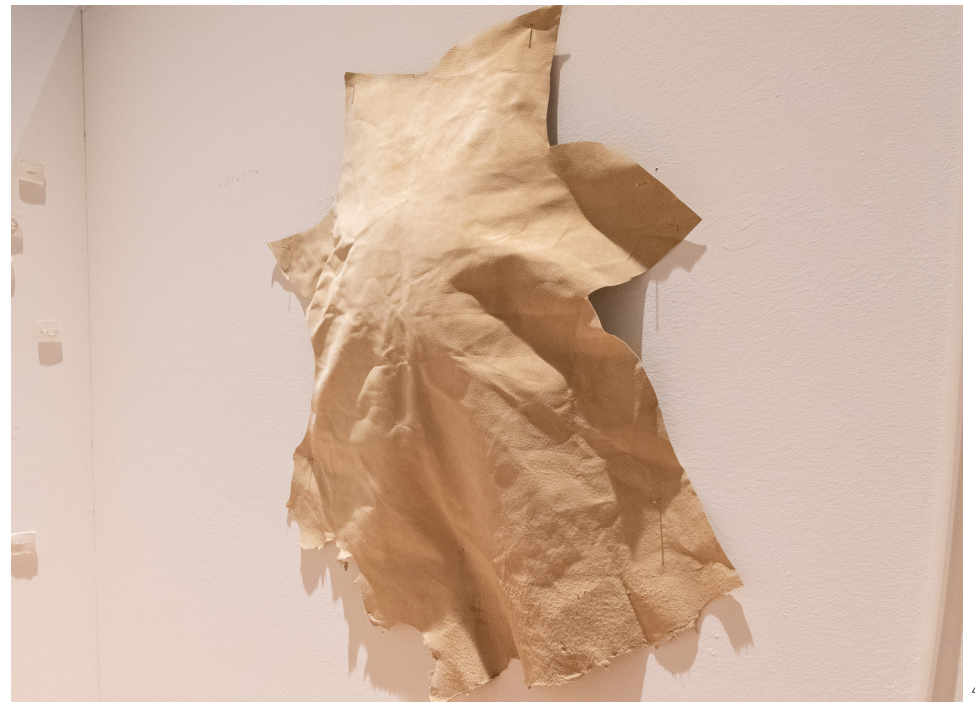
この作品は、生きているということの証のような些細な動き、呼吸、心臓の鼓動、瞬き、揺らぎなど一つ一つを並べるインスタレーションとして解体することでアニメーションを再構築する。





1.

2.



3.

4.

《アニメーションの解体》作品ディテール 1. ゆらめき 2. まばたき 3. しんおん 4. こきゅう



《アニメーションの解体》

2022

サイズ：可変

形式：インスタレーション

素材：革、シリコンチューブ、アルミバ  
ルーン/ファー、オーディオプレーヤー  
/MDF、木材、鏡/紙

写真：戸石あき

## 動かないあなたをみるあたかな眼



ペットを剥製にするサービスをきっかけに、身近な人や愛する人を残すとはどういうことか、死の受け止め方を模索した作品である。

アニメーションは動くことで命を生み出すことができるメディアと捉えとき、日々生産される“生命”に辟易とする。そして、ペットさえも再生産されてしまうことに衝撃を覚えた。

この作品では、魂を生むような、呼び起こすような方法として、古いアニメーション技法のフェナキスタスコープの技法を使い、剥製を作る過程の絵を鏡に記している。ミイラを作り、蘇りを信じたエジプト文明の人々と、亡くなったペットにずっとそばにいて欲しいと剥製を依頼する現代の人々の想いが、時を超えて繋がる。



《動かないあなたをみるあたたかな眼》

2021

サイズ：可変

形式：映像

素材：MDF・木材・電球・鏡

写真：大塚敬太



《動かないあなたをみるあたたかな眼》 作品ディテール



# アニメの習作



《アニメの習作》

2020

サイズ：

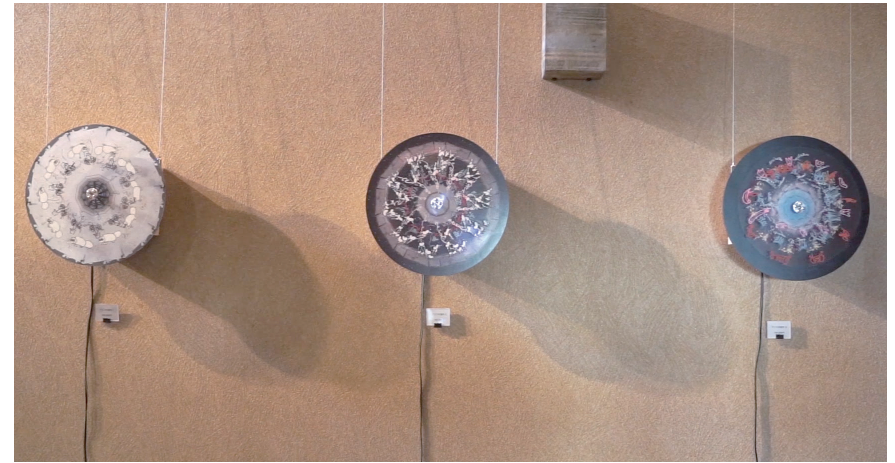
形式：映像オブジェクト

素材：紙・OHPシート・アクリル画材・

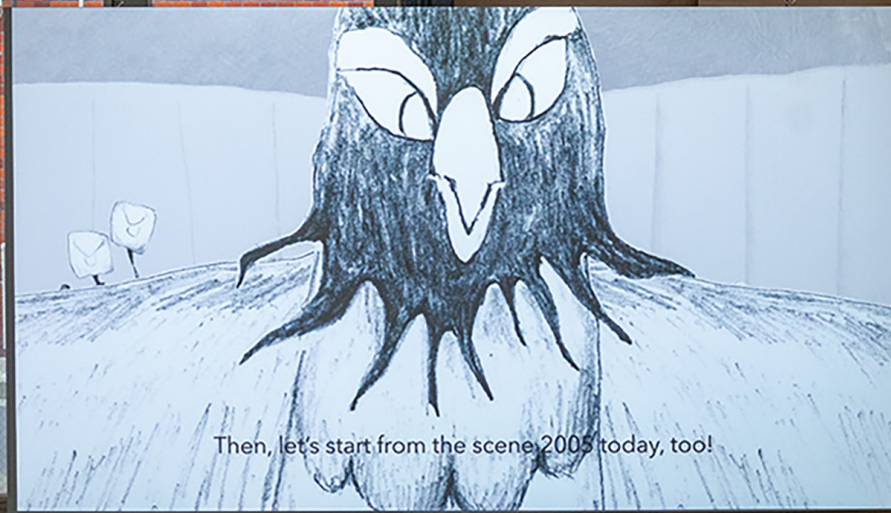
木材・ステッピングモーター・ACア

ダプタ

テクニカル提供：戸石あき



## 黄金物語



横浜にある黄金町というまち。この町は、とても特異で不思議な背景がある。

ペリーが黒船にやってきた頃からこの町の運命は変わった。外国人専用遊郭として栄えたこの地域は、風俗の町となっていた。

関東大震災や戦争で、風俗は一旦衰退したが、戦後また色街としての黄金町がまた出来上がった。

排除しても排除しても湧き上がってくる不穏。いまはアーティストのおかげで平穏をとどめているが、いつまた負の空気に陥るかわからない。

陥ったとき、だが確かに綺麗になった街というものが存在したという記録も含めて、この町にある建造物、構造物をキャラクターに見立て、街の人に聞いた話を元に物語を制作。

写真はキャラクターの元となった構造物を撮りおさめたもの。

黄金町レジデンスプログラム成果作品(黄金町バザール 2019 ニュー・マネジャー)



《黄金物語》

2019

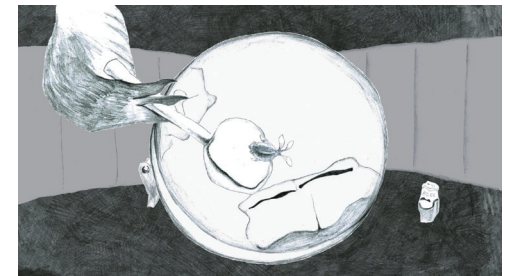
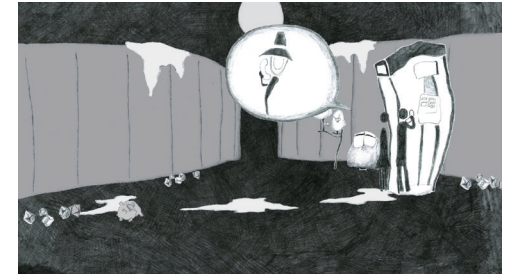
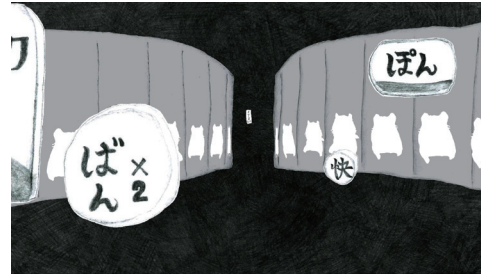
サイズ：可変、映像 (4' 57)

形式：シングルチャンネル、写真

素材：パネル、プロジェクター、インク

ジェットプリント

写真：松尾宇人



## ダチョウが去った日

ダチョウが飛べるようになった物語。

少ない餌でもたくさん走るダチョウはとても効率が良く、発電のために利用させられていた。より効率を上げるため与えた草は特別な“何か”が加えられおり、とても有害なものを生み出すのだった。

あるとき発電所が壊れ、街を彷徨ったダチョウは、自分から排出される糞が有害であることに気がついたのだった。

\*\*\*\*\*

東日本大震災のとき、街に逃げ出したダチョウの映像が強く印象に残った。ダチョウが行く当てもなく道路を彷徨い走っている姿は、不謹慎だがとても滑稽に見えた。地震を体験しなかったわたしは、テレビや動画サイトの映像だけがリアルだったが、その映像は今まで見たことももないような光景だった。想像を絶する大震災が、遠く離れた地に住んでいたわたしにとって、「ダチョウが街を彷徨うこと」こそが“異常のリアル”であり、それが強烈に残っていた。

1999年、ダチョウは「ダチョウ樂園 シュトラウスランド」で福島原発のPR用マスコットとして飼育されていた。少しの餌で大きく育つダチョウは少しの燃料で大きな電力を生む原発のイメージに合うとしていた。その後、東京電力が飼育をやめたため牧場が引き取っていた。原発事故により檻が壊れ、人々も避難したゴーストタウンの街中を彷徨った。震災後、福島県大熊町のダチョウ園から10羽ほど逃げて野生化し、一時帰宅した人から「家の前に立っていて怖い」と苦情が出るなどしたため、2011年末、農林水産省などが協力し捕獲作戦を行った。

捕獲されたダチョウは、研究のために引き取られたが、農水省から告げられたのは「殺処分」であった。地元の人々は「何か役立てることはないか」と研究者らに相談した。大学教授が引き受け、汚染されてない餌を与えると放射性物質がどう減っていくか調べたのちに安楽死、解剖された。(警戒区域外への動物の持ち運びは禁止)

(「ダチョウ樂園 シュトラウスランド」に関連する情報)より  
(2012年1月20日 朝日新聞デジタル)より

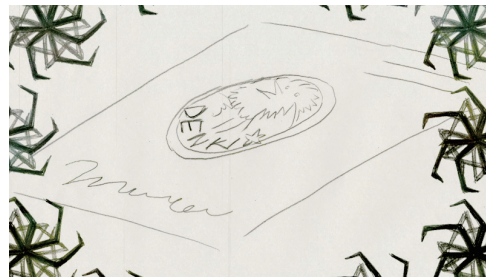
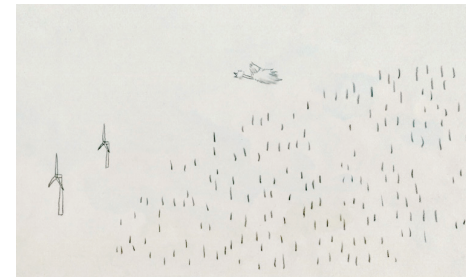
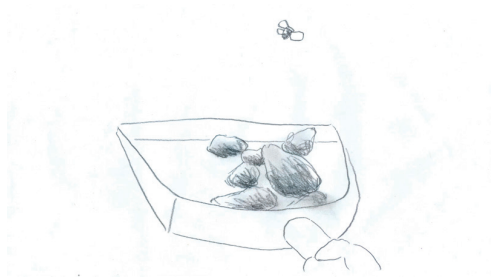
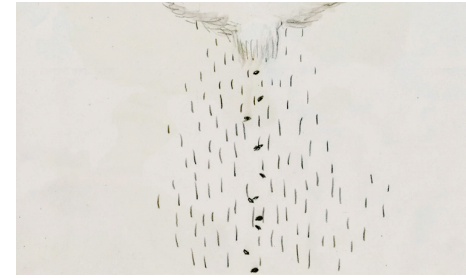
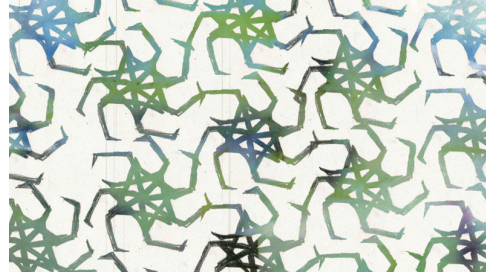
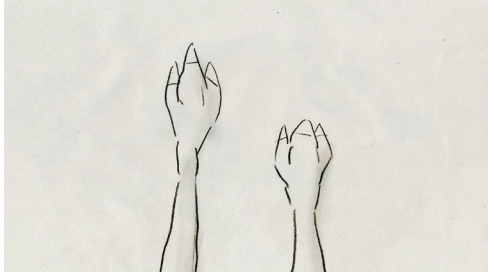
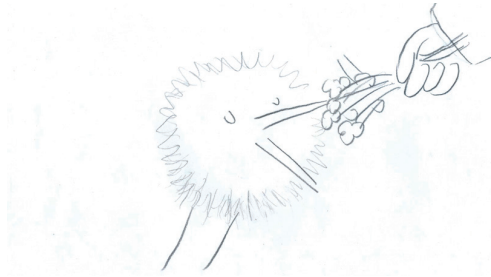
《ダチョウが去った日》

2012

サイズ：可変、映像(3'12)

形式：シングルチャンネル





# MonParis



中世のころの街並みが残るパリは、まるで子供の頃から見えてきた絵画のような世界だった。夢のような、フィクションのような世界でも、よくよく観察してみると、どこの街にもあるようなピクトグラムがあったり、構造物があったり、タイヤが落ちていたりした。

渡仏して初めて気づくディテールであった。そして、日本と比べてキャラクターを見ることが少なかった。

そこで、わたしは華やかなパリの街に潜む、特徴のないようなモチーフでキャラクター作りをすることにした。

街を散策して、モチーフを採集し、実写映像とアニメーションでまとめた作品。



《MonParis》  
2016  
サイズ：可変、映像(3' 00)  
形式：シングルチャンネル

## アニメーション・ワークショップ

ハンマーヘッドカレッジ第4期 4限目

# 動かすアニメーションを作ってみよう

【オリジナルのキャラクターを散歩させよう】

まず参加者には、それぞれオリジナルのキャラクターを描いてもらった。それから歩くアニメーションになるようにはどうするかレクチャーを行い、それに合わせて4枚の絵を描いてもらった。そして、透明な直方体の支持体に、描いた4枚の絵を順番に貼り、屋外で参加者自身が少しずつ支持体を動かし撮影した。

まるでキャラクターが外でお散歩しているような映像が出来上がった。

アニメーションのワークショップでは、なかなか成果が“物”として見えてこないのが、参加者それぞれ制作したものを持ち帰り、また家でも自由にアニメーションが作れるようなワークショップを目指した。

ハンマーヘッドカレッジプロジェクト(第4期4限目)で開催



《アニメーション・ワークショップ》

2014

形式：ワークショップ

素材：紙・OHPシート・ペン・色鉛筆・

セロハンテープ



## 経歴

1987年

広島県呉市生まれ

2011年

広島市立大学芸術学部デザイン工芸学科メディア造形分野卒業

2019年-2022年

東京藝術大学大学院映像研究科 RAM Association 研修生

## 活動歴

2023年

信濃大町アーティスト・イン・レジデンス成果発表展 / 重田屋土蔵・離れ和室(長野)

2023年

新しい空洞(うつほ) theca 2023ss展 / コ本や(東京)

2023年

「SICF24」/ スパイラル(東京)

2021年

「RAM PRACTICE 2021 EXHIBITION」グループ展 / 東京藝術大学 元町中華街校舎(神奈川)

2020年

「人形の夢と目覚め」個展 / 味工房「那のつ」(埼玉)

「RAM PRACTICE 2020 - Online Screening」グループ展 / オンライン

2019年

「ことごとく未踏〜俳人・高柳重郎の世界展」参加 / 浜松文芸館(静岡)

「黄金町バザール 2019」グループ展 / 日ノ出スタジオ(神奈川)

「GEIDAI BIBLIOSCAPE 2019」グループ展 / 東京藝術大学附属図書館B棟1階(東京)

## アーティスト・イン・レジデンス

2023年

信濃大町アーティスト・イン・レジデンス / 大町

2019年

黄金町アーティスト・イン・レジデンス / 横浜

## 受賞歴

2023年

やまなシメディア芸術アワード 2022 入選