

～三井不動産創立 80 周年記念事業「未来特区プロジェクト」～
「クリエイター特区」全体概要と参加アーティスト決定

リアル・デジタル・デジタルオンリアルの 3 つの“場”で展示会開催、NFT 販売

三井不動産株式会社(本社:東京都中央区 代表取締役社長:菰田正信)は、創立 80 周年を機に「未来特区プロジェクト」(miraitokku.com)を推進しています。今般、文化領域を担う「クリエイター特区」の概要と参加いただくクリエイター、アーティストの皆様が決定しましたのでお知らせします。

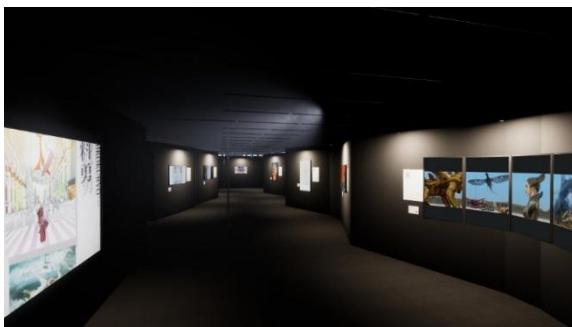
クリエイター特区とは

文化の源泉ともいえるクリエイターの想像力・創造力を活かし、
 リアル・デジタル空間が融合した新たな場作り・事業創造を目指していきます。



2022 年 5 月 日本橋にてプロトタイプを発表

- “UN/BUILT”というコンセプトのもとリアル、デジタル、さらに双方を組み合わせたデジタルオンリアル(AR を用いた拡張現実空間)の 3 つの「場」にギャラリーを展開。
 - ①「リアル」: 日本橋においてアーティストの妄想を描いたデジタルアートを展示する“UN/BUILT”ギャラリーを開設。
 - ②「デジタル」: オンライン空間上に空想の世界観を表現した“UN/BUILT”バーチャルギャラリーを開設。
 - ③「デジタルオンリアル(AR)」: 日本橋「福德の森」・「仲通り」の 2 か所に公募アイデアを含む AR 作品を展示し、“UN/BUILT”AR 日本橋を開設。
- 展示されるアートについて世界最大規模の NFT マーケットプレイスである「OpenSea」で販売の場を設ける。



“UN/BUILT” ギャラリーイメージ



“UN/BUILT” バーチャルギャラリー



“UN/BUILT” AR日本橋 イメージビジュアル

【全体概要】

2022 年 5 月 27 日から約 1 カ月間、日本橋エリアにおいて、リアル・デジタルの場を活用してデジタルアートを展示、一部の作品を NFT 化して販売するプラットフォームを開設します。日本のアニメーション、コンセプトアート、イラストレーションなど様々なジャンルで活躍する様々なクリエイター、そして歴史と文化が融合し続けるパリを舞台に活躍するフランス人現代アーティストまで、「想像力」を駆使して創造活動を行うグローバルなクリエイティブ・クラスが“UN/BUILT”というコンセプトのもとにデジタルアートを出展します。

【参加アーティスト】 ※詳細は、P.6 以降の添付資料をご覧ください。

川田十夢/AR 三兄弟(AR 開発ユニット／東京)

開田裕治 (イラストレーター／東京)

加藤直之 (SF イラストレーター・画家／東京)

上国料勇 (ゲームクリエイター／東京)

玉川真吾(アニメーター・映像作家／東京)

天神英貴 (イラストレーター／東京)

富安健一郎 (コンセプトアーティスト／東京)

ステファン・ブリューワー (現代アーティスト／パリ・フランス)

美樹本晴彦 (キャラクターデザイナー／東京)

森本晃司 (アニメーション監督／東京)

吉田健一 (キャラクターデザイナー・アニメーションディレクター／東京)

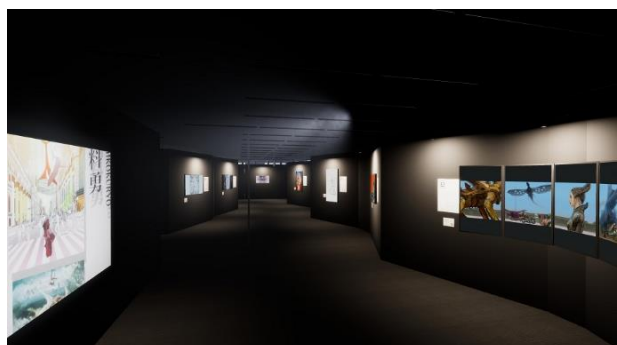
■3つの「場」でギャラリーを展開

① “リアル”展示

日本橋のリアルな場において、デジタルアートをディスプレイやプロジェクターを用いて展示する、“UN/BUILT”ギャラリーを開設します。

未だ建てられていない実現以前の想像建築を広く指す“UN/BUILT”のコンセプトに基づき製作されたデジタルアートは、後述のデジタルギャラリーにも展示されることで、リアル/オンライン双方からアクセス可能となり、都市や空間における虚実の境界線を曖昧にする体験を提供します。

開催概要	
場所	東京都中央区日本橋室町 1-5-3 福島ビル 1 階
期間	2022 年 5 月 27 日～6 月 19 日(11 時から 18 時まで開場、火曜日定休)
概要	クリエイター 10 名のデジタルアート作品 10 点を展示予定。入場料無料



“UN/BUILT”ギャラリーイメージ

② “デジタル”展示

“UN/BUILT”ギャラリー空間を撮影したデータを基に、デジタルによって表現された空想の世界、“UN/BUILT”バーチャルギャラリーをオンライン上に開設します。上国料勇氏が描くメインビジュアル「UN/BUILT NIHONBASHI」の中に描かれた、浮かぶ不思議な球体に足を踏み入ると“UN/BUILT”バーチャルギャラリーという異世界に入り込む体験を提供します。

本バーチャルギャラリーの開発は、東京国際工科専門職大学(※1)と株式会社 NHK アート(※2)の産学共同研究との共創により行います。クリエイターの方々の新しい芸術表現の「場」として提供できる可能性を、ともに模索していきます。

※1 東京工科専門職大学は政府が推進する超スマート社会 SOCIETY5.0 をリードする専門職の育成を目指し 2020 年に開校されました。

産業のイノベーションを推進するため、防災、まちづくり、商用サービスなどで新たな価値の創出を見込む取り組みです。

※2 NHKアートは放送等コンテンツにおける美術の DX 化に取り組んでいます。

開催概要	
期間	2022 年 5 月 27 日～6 月 19 日
アクセス方法	「未来特区プロジェクト」Web サイト (miraitokku.com)から 5 月 27 日以降アクセス可



上国料勇「UN/BUILT NIHONBASHI」



“UN/BUILT”バーチャルギャラリー

③ “デジタルオンリアル(AR)”展示

日本橋の仲通りおよび福德の森を舞台に、AR の技術で次々に現実を拡張してきた川田十夢氏率いる開発ユニット、AR 三兄弟が制作する AR アート作品の展示を行います。作品の一部は、昨年末の一般募集により集まった約 500 案から採択された 2 つのアイデアであり、AR 三兄弟との共創により街に実装・展示されます。多種多様なアイデアに AR 技術を掛け合わせ、日本橋の街を新たな展示空間へと変えていきます。

開催概要	
場所	< 仲通り > 室町東三井ビルディング(中央区日本橋室町 2-2-1)および室町古河三井ビルディング(中央区日本橋室町 2-3-1)の間の車道部(区道 19 号線) < 福德の森 > 東京都中央区日本橋室町 2-5-10
期間	2022 年 5 月 27 日～6 月 19 日(8 時から 20 時まで開場) ※開催場所で、別イベント等が開催される場合は、中断の可能性があります。
概要	「AR 三兄弟の社会実験」アプリ(無料)を DL し、アプリ上でリアル空間上に浮かび上がるアートを鑑賞。 https://apps.apple.com/jp/app/%E7%A4%BE%E4%BC%9A%E5%AE%9F%E9%A8%93/id1600849033



川田十夢氏



“UN/BUILT” AR 日本橋 イメージビジュアル

＜採択アイデア＞

飯島泰昭氏・本山貴大氏 「dpN dots per Nihonbashi」

“日本橋は、江戸時代から日本各地の様々な人や物が集まり行き交うことで文化や産業が生まれ発展してきた街。

1 つ 1 つのボクセルを、日本橋を行き交って来た人や物と見立て、福德の森の市松模様から、日本橋のあり方を象徴する 80 個のオブジェクトとして再構成します。”



臼倉拓真氏 「Nihonbashi Ad Parade」

“日本橋の新たなランドマークとなるAR 技術を駆使した新たな広告塔。日本橋の街の魅力を世間へと伝え、多くの人から「あっぱれ!(=Ad Parade)」と言ってもらえるような街の象徴を目指します。”



■NFT 化によるデジタルアート販売の場プロトタイプ構築

世界的なコロナ禍を受け急速なデジタルシフトが進む中、Web3 と呼ばれる次世代の分散型インターネットでの自由な経済活動を支援する手段である NFT(※3)を用いて、世界最大規模の NFT マーケットプレイスである「OpenSea」上で世界に向けてデジタルアートを販売する場を開設します。“UN/BUILT”ギャラリー・“UN/BUILT”デジタルギャラリーで展示されたクリエイターたちの作品がオークション形式で出品されます。

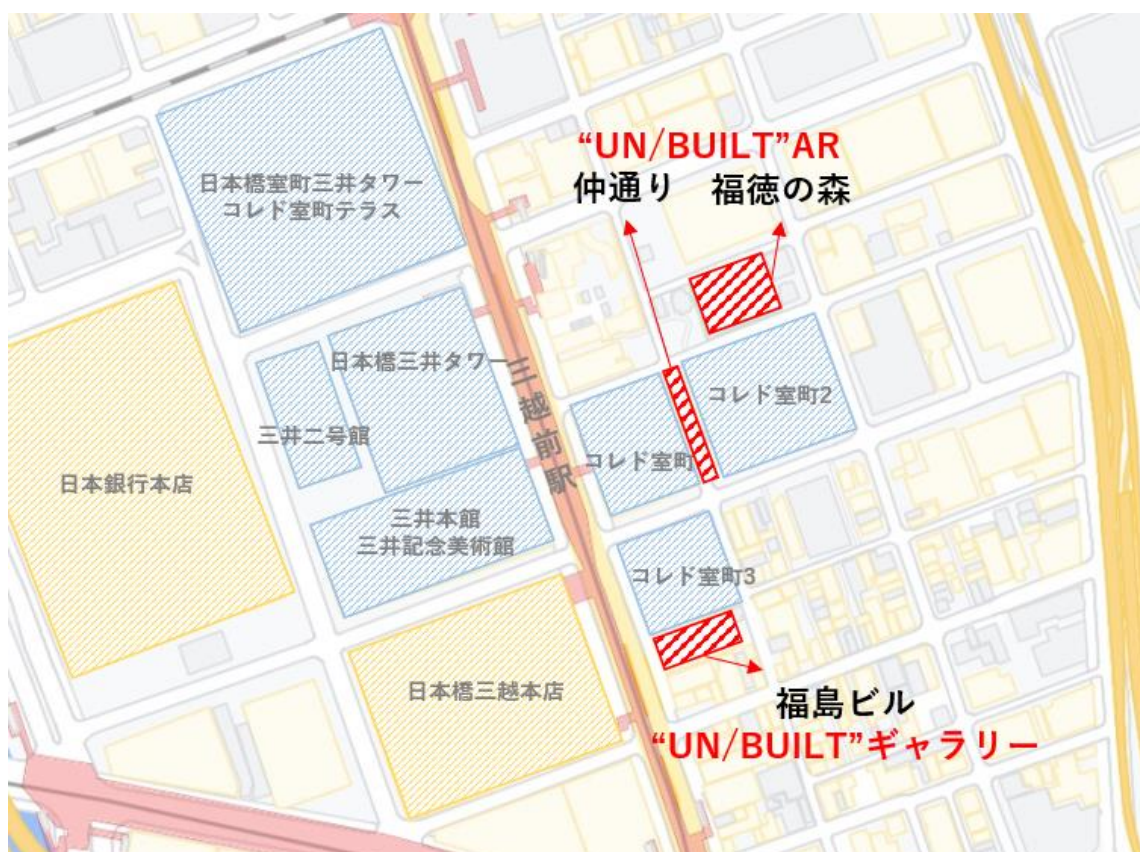
※3 NFT(Non-Fungible Token＝非代替性トークン)とはブロックチェーン技術を用いて、唯一無二であることを証明可能にしたデジタル資産

開催概要	
オークション期間	2022 年 5 月 27 日から 2 週間程度(予定)
アクセス方法	「未来特区プロジェクト」Web サイト (miraitokku.com) 、 “UN/BUILT”ギャラリー内、 “UN/BUILT”バーチャルギャラリー内から参加可能

なお、未来特区プロジェクトにおいて、広く著作権保護に向けた活動に役立てることを目的として、NFT 販売収益の一部が、一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構(CODA)(※4)へ活動資金支援として寄付されます。

※4 2002 年に、日本政府の「知的財産立国宣言」を受けて、音楽、映画、アニメ、放送番組、ゲーム等のコンテンツホルダーが一堂に会し、日本コンテンツの海外展開の促進と海賊版対策を目的に、経済産業省と文化庁の支援によって設立された団体。日本コンテンツの海外、特に東アジアを中心とした正規流通の阻害要因となっている海賊版問題を喫緊の課題としてとらえ、情報の収集分析、産業界における情報の共有及び効果的な解決策の検討、解決策の一つである共同エンフォースメント等を、主な事業として実施。

【クリエイター特区開催場所】



■三井不動産グループの SDGs への貢献について

https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/esg_csr/

三井不動産グループは、「共生・共存」「多様な価値観の連繋」「持続可能な社会の実現」の理念のもと、人と地球がともに豊かになる社会を目指し、環境(E)・社会(S)・ガバナンス(G)を意識した事業推進、すなわち ESG 経営を推進しております。当社グループの ESG 経営をさらに加速させていくことで、日本政府が提唱する「Society 5.0」の実現や、「SDGs」の達成に大きく貢献できるものと考えています。

また、2021 年 11 月には「脱炭素社会の実現」、「ダイバーシティ&インクルージョン推進」に関し、下記の通りグループ指針を策定しました。今後も、当社グループは街づくりを通じた社会課題の解決に向けて取り組んでまいります。

【参考】・「脱炭素社会実現に向けグループ行動計画を策定」

<https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/news/2021/1124/>

・「ダイバーシティ&インクルージョン推進宣言および取り組み方針を策定」

https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/news/2021/1129_02/

目標 9 産業と技術革新の基盤をつくろう
目標 17 パートナリシップで目標を達成しよう



<添付資料> 参加アーティスト一覧(アイウエオ順)

■ 川田十夢/AR 三兄弟(AR 開発ユニット/東京)

十年間のメーカー勤務で特許開発に従事したあと、開発ユニット AR 三兄弟の長男として活動。芸能から芸術、空間から時間、羽田空港から日本橋に至るまであらゆるジャンルを拡張している。J-WAVE『INNOVATION WORLD』が放送中、開発密着ドキュメンタリー『AR 三兄弟の素晴らしいこの世界 パート5』が2022年BSフジでオンエア予定。WIREDで巻末連載、書籍に『拡張現実的』『AR 三兄弟の企画書』がある。

今回の制作コンセプト: "能ミュージック、能ライブ"

日本橋で何を拡張するべきか。まさきに浮かんだのが能楽だった。650年以上の歴史がある。翁を最初に置き、神から男。女から狂。鬼の順に上演しながら間に狂言を挟む。最後に短い能を演じる。神楽の流れを汲む古来の形式で能をしっかり上演すると、朝から夜までかかる。その一方で、現代人は時間が足りない。2秒で手に入る世界と、手のひらのスマートフォンを介して接続している。街に求められる機能、それは異なる時間感覚と共時性だ。スマホを覗き込む現代人の顔は、まるで能面のような。我々はそこに着眼し、新たな時間芸術を拵える。

■ 開田裕治 (イラストレーター/東京) 英語表記アーティスト名:KAIDA Yuji

京都市立芸術大学を卒業後、イラストレーターとして独立。怪獣やロボット等のキャラクターイラストを中心に、雑誌や単行本の表紙、プラモデルパッケージ、音楽ソフトのジャケット等をはじめ、カードゲーム、ポスター等のイラスト作品を手がける。ワーナー映画『キングコング 髑髏島の巨神』の日本国内版ポスターイラストがRotten Tomatoesの選んだ24 BEST MOVIE POSTERS OF 2017の一枚に選ばれる。スティーブン・スピルバーグ監督作品『レディ・プレイヤー1』日本国内版ポスターを制作。第28回(1997年)星雲賞アート部門受賞 第24回ゆうばり国際映画ファンタスティック映画祭にて、ファンタランド大賞市民賞受賞

今回の制作コンセプト:

『ゴジラ』公開の前年に生まれ、怪獣映画と共に育ってきた私にとって「怪獣と都市」は最も魅力的なモチーフです。今回のイラストも迷い無く「怪獣と都市」をテーマに選びましたが、私が今までにイラストとして描いてきた怪獣映画や特撮ドラマをベースした、怪獣に破壊される都市の情景を描くのではなく、オリジナル作品として自分なりに怪獣と都市の関係性を追求して描いて見ました。

怪獣は人知の及ばぬ存在として人類に敵対する存在ではありますが、戦争や自然災害のような実在する脅威ではありません。怪獣も都市もどちらも人間の情念が生み出した存在であり、人の心の表と裏、一対となった存在のように私には思えるのです。

■ 加藤直之 (SF イラストレーター・画家/東京)

1952年生まれ、浜松市出身。「スタジオぬえ」所属。日本SF作家クラブ会員。74年に「SFマガジン」2月号(早川書房)で商業誌デビュー。早川SFコンテスト・アート部門入賞をきっかけに、小説の表紙や挿絵を中心に活躍。主な作品に「銀河英雄伝説」シリーズ、「ゲイン・サーガ」シリーズなどがある。映像制作に関わることも多く、『宇宙戦艦ヤマト』やアニメ化された『銀河英雄伝説』のメカニックデザインにも参加。ロバート・A・ハインラインのSF小説「宇宙の戦士」に提供したパワードスーツのイラストは、日本のアニメ史に大きな影響を与えた。79年以降、現在まで日本SF大会・星雲賞アート部門を通算8回受賞。ワールドコン2007(横浜)アートショーで

「ベストアーティスト」。趣味は読書とサイクリングと仕事。最近はプラネタリウムのドームに投影する天井画をクラウドファンディングで仕上げ話題となる。

今回の制作コンセプト:

ギャラリーに展示するための作品である。前もって決められたテーマは存在しない。決められた大きさもなく、決められた縦横比もない。いつも描いている書籍のカバーイラストと異なり、すべてが自由なのだ。コンピュータのハードディスクに、仕事の合間に好きに自由に描いている絵があった。それを今回の絵の中心に据え、上下左右、手前や地平線に向かって世界を広げていった。これまで描くことは不可能だった絵が、いま出来上がりつつある。

■ 上国料勇（ゲームクリエイター／東京）

日本のゲームクリエイター、イラストレーター、洋画家。1999 年、スクウェア（現スクウェア・エニックス）に入社。FF シリーズでは「ファイナルファンタジーXIII」シリーズ 3 作でアートディレクターを務め、『ファイナルファンタジーX』や『ファイナルファンタジーXII』『ファイナルファンタジーXV』にも携わる。2017 年付けでスクウェア・エニックスを退社。現在はフリーで活動中、2018 年には一休さんゆかりの真珠庵にて、400 年ぶりとなる襖絵制作も手掛ける。

今回の制作コンセプト:

今回三井不動産 80 周年未来特区プロジェクトのコンセプトアートを描かせて頂きました。
三井不動産の前身である越後屋さんの発祥の地でもある日本橋を望む風景の中に AR 技術で作られたヴァーチャルミュージアムや、現代から江戸時代にかけて様々な年代の人々が行き交う情景をイメージしました。
建物にも華やかな色を指し、少し不思議なオブジェなどをあしらって既存の日本橋のイメージと印象を変えていきます。
過去現在未来へと続く誰も見たことのない新しい風景と一緒に作って行けたらおもしろいですね。

■ 玉川真吾（アニメーター・映像作家／東京）

1987 年生まれ。奈良県出身。商業アニメーションのアニメーターとして、主にサンライズの作品を中心に原画や作画監督などを経験。その後、数年かけて自主制作短編アニメーション「PUPARIA」（2020）を制作し発表。ネットを中心に話題を集める。アナログとデジタルを行き来しつつ、アニメーション表現の新しい在り方を模索している。現在は自身の新作のアニメーションの準備中。第 7 回 新千歳空港国際アニメーション映画祭 サッポロビール賞受賞

今回の制作コンセプト:

作品タイトル:「遠雷」

自分が今、この時代に生きていて、イラストとして何を描くか、ということを考えたときに、身体から自然と生まれしてきたイメージをそのまま描きました。

私たちはこれからどのように自分自身というものを生きるのでしょうか。

ますます、それは誰にとっても分からなくなりつつあります。

私は、できる限り静かに、そのことに耳を澄まし続け、そこに潜む怒りや暴力、もしくは聖なるものに対して、自分

なりのかたちを見つけていく必要があると思っています。

もちろん疲れるので、道草もしますが、それだけはやめずに続けようと思っています。

■ 天神英貴（イラストレーター／東京）

イラストレーター業を中心に、デザイナー、声優、イメージボードアーティストとして活動。ハセガワの「マクロス」シリーズ、BANDAI SPIRITS のガンダム、STAR WARS を始めとするプラモデルのボックスアートを描く。

また、アニメ『マクロスゼロ』、『マクロスF』、『創聖のアクエリオン』のメカニックアート、『ヘルシング』『マクロスΔ』『ナイツ&マジック』『スーパーロボット大戦T』『バック・アロウ』『YASUKE』ではメカニカルデザイン、『弦の舞』ではクリーチャーデザイン、フルCG映画『聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY』イメージボードなど、アニメーションの分野でも活躍している。CGによる表現でありながらもアナログ的なブラシ感を意識的に表現することで画面に物語性を描くことを重視。分野を問わず多くの作品を制作している。

■ 富安健一郎（コンセプトアーティスト／東京）

ゲームや映画などの世界観をアートで表現するコンセプトアートの第一人者。数多くのAAAタイトルのコンセプトアートに携わる経験を積む。また、コンセプトをクライアントと共に作り出すコンセプトメイキングを武器に、都市計画や大型施設、企業事業計画、製品開発などにもコンセプトアートを導入し、活躍の場を拡大している。

空想の世界でありながら、「こんなところに行ってみたい」と感じさせるアートを提供する。ファイナルファンタジー11、ドラゴンクエスト10、METALGEAR RISING REVENGEANCE、BIOHAZARD DAMNATION、三体(カバーアート)等多数。

今回の制作コンセプト:

Visualization of the future “Forest city”

現在考えられているテクノロジーを基に「未来のビジュアル化」をする作品です。

高層・階層化された未来の都市では、人工光合成を有効利用すべく超高層マンション(スーパータワマン)を巨木のように作り替えた。

国家から都市国家となり、小さな単位の共同体が多数出現する。

人工光合成で作られたエネルギーは蔦を使いシェアされ、夜になると余剰エネルギーを放出する。

現在の林立するタワーマンションはまさに林のようだが、さらに発達した未来都市は密度の濃い森林のような様相となる。

よく発達したテクノロジーと自然環境はクロスオーバーしていく。

■ ステファン・ブリューワー（現代アーティスト／パリ・フランス）

1975年フランスのニース生まれ。

ブリューワーの先鋭的なプロセスは、純粋にデジタルで、知的かつ感覚的なものである。彼は、最も軽く、最も非物質的な視覚的言語に到達するために、自分の心を投影し、作品と創造的プロセスの両方を非物質化する方法としてテクノロジーを使用している。正確な数学的方法論に関連した非常に詳細なリサーチを経て、モニュメントや建築物を用いて新しいアイデアを展開。そして常に、過去、現在、そして未来のつながりを追求し、時間や崇高さの概念について考えさせるような、見る人との超流動的な対話を作り出したいと考えている。

ステファン・ブリューワールの「パラダイスを探して」は、NFC チップによって認証され、ルーヴル美術館のコレクションに入った最初の作品である。この作品は、レンブラントの「トビアスの家を出る大天使ラファエル」(1637 年、ルーヴル、ルイ 15 世のコレクションの一部)を彼が再解釈した作品である。ブリューワールの NFT 初オークションは、フランスで初めて NFT がオークションに出品されるという歴史的なプレミアと重なり、「Eternål Pong, 2018」と題された彼の作品は、10 920 €で落札された。

今回の制作コンセプト:

桃山時代に作られた日本の国宝の庭園と襷を初めて完全デジタル化し、新たな視点で紹介します。茶道の創始者として知られる村田珠光によって造園された国指定名勝「真珠庵」の庭園を、物理的な形から切り離し、NFT アートとして発表します。ブリューワールの創作の方向性は、象徴的な名作を現代的な形で表現することにあります。それは、宝物をユビキタス化し、新しい世代がアクセスできるようにすることであり、歴史を後世に伝える日本の伝統を反映するものです。

■ 美樹本晴彦 (キャラクターデザイナー／東京)

大学在学時に原作チームの一人として参加した TV アニメ『超時空要塞マクロス』でキャラクターデザイン、作画監督を担当。その他の代表作は『機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争』(キャラクターデザイン)、『トップをねらえ！』(キャラクター原案)など。イラストでは『新ロードス島戦記』『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』など。最近では TV アニメ『甲鉄城のカバネリ』でキャラクター原案を務めている。作品集『美樹本晴彦キャラクターワークス』『彩「甲鉄城のカバネリ」美樹本晴彦アートワークス』『そこにいる少女たちの情景』等。

今回の制作コンセプト:

どのような絵にしようかと考えている最中にウクライナ問題が起きたからというわけでもないのですが、いつの間にか『UNBUILT』というテーマが頭から綺麗に飛んでしまったりして、一時はどこに向かうのかわからない絵になりそうでした。いや・・・なってしまったかも。

NFT データ用だからと今さら自分あたりがカんでみても始まらない、というくらいの自覚と諦めは持ち合わせているつもりなのですが、デジタルギャラリーという、新しい可能性を秘めた試みに参加させていただくことにやはり緊張しております。とはいえ、つつい肩に力が入ってしまうのは損な性分です。

■ 森本晃司 (アニメーション監督／東京)

映画ロボットカーニバル(1987)の中の「フランケン」で監督デビュー。

主な代表作は映画「AKIRA」(1988)の設定、作画監督補、原画等。映画 MEMORIES(1995)の「Magnetic Rose」(彼女のおもいで)ケン・イシイの MV 「EXTRA」(1996)映画「ノイズマン」(1997)

「ANIMATRIX 'Beyond」(2003)映画 Genius Party Beyond の「Dimension Bomb」(2008)マジック:ザ・ギャザリング展 25th-Anniversary アニメーション「φ」(Phy)(2018)などを監督。原画スタッフとして参加した主な作品は数多く、魔女の宅急便、スペースコブラ、マクロス・プラス、シティーハンター3、ストリートファイターなどがある。またミュージシャンの MV の制作も積極的に携わっている。Utada Hikaru とコラボレーションした Fluximation(2005)で「Opening」「Exodus' 04」「Crossover Interlude」を監督。System7 の「POSITIVE NOISE」(2011)や MONO の「Recoil ignite」(2014)など。最近ではグラミー賞受賞アーティストのスタージール・シンプソンの MV「Mercury in Retrograde」(2019)を監督。

今回の制作コンセプト:

私はアニメーションの動きを表現する事が大好きなので今回の絵も手が動くままに、楽しみながら自由に描きたいものを描いてみました。「何かの作品のワンカットですか？」とよく聞かれますが、特にそういったものではなく「あったら良いな」を常にイメージしています。そして自分のキャラクターを描く時に、私は男性や女性のどちらから描こうと決めて描いておらず、筆の赴くまま描いています。完成した作品のキャラクターの性別はいつも気にしていません。見て下さる側が自由に受けとめて、また言葉にはできないワクワクする気持ちを絵から感じてくだされば楽しいと思っています。

■ 吉田健一（キャラクターデザイナー・アニメーションディレクター／東京）

熊本県出身、衝撃的なアニメーションとの出会いをきっかけに、すくすくと育った吉田健一少年は、東京デザイナー学院を経て20歳でスタジオジブリに入社。映画『紅の豚』『もののけ姫』等の原画を経て、TV「OVERMAN キングゲイナー」「交響詩篇エウレカセブン」のキャラクターデザイン、アニメーションディレクター・メインアニメーターを担当。2005年 第10回アニメーション神戸 個人賞、2006年 東京国際アニメフェア キャラクターデザイン賞を受賞する。東映動画作品から生まれたアニメキャラクターの耐久性を継承し、現代的で魅力溢れるデザインに落とし込んだその絵は、視聴者を強く惹きつける。TV『ガンダム Gのレコンギスタ』のキャラクターデザインを担当したのちの最新作は、磯光雄監督と共に制作中の「地球外少年少女」。

今回の制作コンセプト:

都市の未来像といにしえの都市という観点で描ければ、と思いつつ全く想像力が及ばず難儀していた。デジタル技術が進化していけばいつかは解消するかもしれないが、アナログ入力としての絵とデジタルの機器を使った絵の感覚の差にまだ慣れずにその狭間で漂う自分は、過去と未来の狭間で浮遊する都市と同じなのだろう。都市の未来への流れのなかで、おそらく消えていくであろう風景と一緒に自分もうまくフェイドアウトできればまだ御の字なのかもしれない。

外部リンク

参加アーティスト一覧プロフィールサイト <http://www.mindcreators.jp/creatorzone2022/>

参加アーティストゲームムービー <https://youtu.be/R4CJOLRWB1E>