

パブリックスペースを活用した小企画  
A project utilizing the Center's public area

# NACT View 02

築地のほん Nohara Tsukiji  
ねずみつけ Nezumikke



2023年1月12日[木]-5月29日[月] 2023.1.12[THU]-5.29[MON]



# ねずみっけ Nezumikke

歩くねずみ、泳ぐねずみ、ジャンプするねずみ、階段を昇り降りするねずみ、ひと休みするねずみ……来館者は建物内を伸び伸びと動き回るねずみと遭遇する。

今回、築地は地下鉄連絡通路と1階ロビーの2つの場所に建築のフォルムを生かしたプロジェクションマッピングを展開した。乃木坂駅直結の連絡通路には、階段、壁、天井の3か所にそれぞれ別々の動きをするねずみのアニメーションを投影。一方、エントランスロビー中央のスペースでは、カフェの両側に位置する2つの逆円錐形のコンクリートコーン、円柱、インフォメーションデスクの4か所を1匹のねずみが周回するアニメーションとなっている。

さらに、本展では、専用アプリを使いスマートフォン等の画面でARアニメーションを鑑賞することができる。コンテンツを出現させるためのトリガーとなる「ターゲット」は館内にバランスよく配置され、フロアをあちこち歩き回らないと全種類を観ることはできない仕組みだ。ARは一般的に「拡張現実」と訳されるが、築地はパブリックスペースでの展示という限定的な条件を逆手にとって、

展示空間をバーチャルに最大限拡張することに成功した。

築地はこれまで2次元と3次元の融合をテーマにアニメーション作品を制作してきた。特に今回のように映像を物体や空間に投影するプロジェクションマッピングの分野では、定番のビルの外壁から、動物園の羊の厩舎、病院の時計、水を張った洗面台や鍋に至るまで投影される物体の素材を生かした多彩なバリエーションを披露している。素材の可変性により見え方がゆらぐ点も彼女の作品の魅力のひとつだ。

近年は、アナログな撮影手法を制作過程に取り入れることによって、自身の映像表現の幅を広げる作品にも挑戦している。第23回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門新人賞を受賞した「向かうねずみ」(2019年)は、台車にプロジェクターとビデオカメラを載せ、事前に制作した2Dアニメーションをプロジェクターで街中に投影し、その様子を同時にビデオカメラで撮影するという一見簡単なようで斬新な方法で制作された作品だ。投影されたねずみが現実の街の風景に意外なほど溶け込んでおり、築地市場の豊洲移転という

社会的なテーマとも調和している。

また、初の個展「のはらのはらっぱ」で発表された「空腹のねずみ」(2021年)は、初めて本格的なコマ撮りアニメーションに挑戦した作品だ。ねずみが歩くアニメーションを1秒あたり24枚の連続画像に分割し、紙に印刷してレーザーカッターでねずみの形に切り出す。その紙のねずみを1枚ずつ固定して撮影することにより、最初に制作したアニメーションと同じ動きを再現した。コマ撮りならではの質感と、合成ではない屋外撮影のアドリブ感が絶妙だ。

「ねずみっけ」は、美術館でのささやかな発見や出会いを楽しんでもらう展示であり、その体験も2次元と3次元の融合と言える。手を振るねずみの姿を見て、語源が「生命のないものを動かす」という意味からきている「アニメーション」の魅力の原点に立ち返る。

吉村 麗  
国立新美術館 特定研究員

A mouse can be seen walking, swimming, jumping, going up and down the stairs, and resting. Visitors will encounter this mouse as it moves around the space at their leisure.

For this exhibition, the artist Nohara Tsujiki created projection mapping based on the architectural structure of the passageway that connects a nearby subway station to the National Art Center, Tokyo, and the building's first-floor lobby. In the passageway, directly linking Nogizaka Station to the Center, projections of a mouse engaging in various activities can be found in three spots: the stairs, the walls, and the ceiling. Meanwhile, in the center of the entrance lobby, an animated mouse can be found scurrying around four spots: the two inverted concrete cones on either side of the café, the circular column, and the information desk.

Moreover, by making use of a special app designed for the exhibition, visitors can enjoy watching augmented reality (AR) animation on their smartphones or other devices. A number of “targets,” which trigger various kinds of content in your device, are arranged in a well-balanced way throughout the space. To find all of the different kinds, viewers have to make their way all over the place. Although the technology is known as “augmented reality,” Tsujiki has turned

the tables by virtually expanding the limited conditions of the exhibition in this public space to an absolute maximum.

In the past, Tsukiji has primarily made animation based on a fusion of two and three dimensions. In her projection mapping works, such as the one in this exhibition, in which images are projected on objects and spaces, Tsukiji developed many variations to make the most of a given material. The works have been projected on everything from a standard building exterior to a sheep stable at a zoo, a clock at a hospital, and sinks and pots filled with water. The way the appearance of an object fluctuates according to the material's mutability is one of the things that makes Tsukiji's works so attractive.

In recent years, by incorporating analogue shooting techniques into her work, Tsukiji has endeavored to expand the range of her visual expressions. To make *Mukaunezumi* (Wandering Mouse, 2019), which garnered her the 23rd New Face Award in the animation division of the Japan Media Arts Festival, she began by loading a projector and a video camera onto a cart. Then she used the seemingly simple yet innovative technique of projecting a pre-produced 2D animated video on the townscape while shoot what she was doing. Amazingly, the

projected mouse blends perfectly into the actual scenery, and the work also evokes the recent controversy around Tsukiji Market's relocation to Toyosu.

Another work, *Kufuku no Nezumi* (Hungry Mouse, 2021), which was included in the artist's solo exhibition *Nohara no Harappa*, is notable as Tsukiji's first foray into genuine stop-motion animation. After first dividing a scene of an animated mouse walking into a sequence of 24 images per second, she printed the images on paper, and used a laser cutter to cut each mouse out. Then, after affixing each mouse the ground or an object, Tsukiji shot the images to reproduce the same movement that she had used in the original animation. The unique quality of the stop-motion technique and the improvisational feel of the non-composite outdoor shooting is brilliant.

*Nezumikke* is an exhibition that invites viewers to make discoveries and enjoy encounters in the art center. This experience might also be described as a fusion of two and three dimensions. When you see a mouse waving at you, you are reminded of the original charms of animation – derived from a term meaning “to impart with life.”

Rei Yoshimura  
Curator, The National Art Center, Tokyo

# ねずみっけAR

## Nezumikke AR

「NACT View 02 築地のはら ねずみっけ」では、館内でスマホ・タブレット用のアプリを用いて、ARアニメーションをお楽しみいただけます。

“NACT View 02: Nohara Tsukiji, Nezumikke” enables visitors to enjoy AR animation in the Center with a special application for smartphones or tablets.

### ご利用手順 How to Use the App

1. 右のQRコードから、もしくはアプリストア内で「ねずみっけAR」を検索し、専用アプリをインストール。



Install the app by scanning the QR code on the right.




iOS  
(App Store)



Android  
(Google Play)

2. アイコンをタップしてアプリを起動します。まずはトップ画面のターゲットリストを選択してターゲットの一覧を確認。ヒントを読んで館内にあるターゲットを探しましょう。

Tap the icon to start the app, select “Target List” at the top of the screen, and check the list of targets. Now search for the targets in the Center as you read the guide.

3. アプリに戻り、ARカメラをタップ。カメラを起動し、ターゲットにわざとめてください。画面にアニメーションが現れます。

Return to the app and select “AR Camera.” Start the camera and try to hold it up to a target. An animated image should appear on the screen.

4. アニメーションは全部で6種類。ぜひ館内を探してみてください！

\*右下の青いボタンから撮影が可能です。

\*でトップ画面に戻ることができます。

There are six types of animation. Try searching for all of them!

\*You can shoot by pressing blue button.

\*You can return to the Top Screen by pressing the arrow pointing left.

### 築地のはら

#### 略歴

1994 神奈川県生まれ  
2017 東京造形大学造形学部  
アニメーション専攻領域 卒業  
2019 東京藝術大学大学院映像研究科  
メディア映像専攻 修了

2次元と3次元の融合をテーマに、アニメーション（主にねずみのキャラクター）を用いて面白い表現を模索している。プロジェクトマッピングやインスタレーション作品のほか、テレビ番組・CM・PVなどの映像制作も手がける。2021年には初の個展「のはらのはらっぱ」(町田パリオ)を開催。

#### 主な作品

2017 「NEZUMI DREAM」(インスタレーション／「OPEN STUDIO 2017」)  
2018 「ねずみ泥棒」(プロジェクトマッピング／「馬車道プロジェクト2018」)  
2019 「向かうねずみ」(映像作品／東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了制作)  
「浮かぶねずみ」(インスタレーション／「MEDIA PRACTICE 18-19」)  
「跳ねるねずみ」(プロジェクトマッピング／横浜市立金沢動物園「ひかるどうぶつえん 2019」)  
「時計の住人」(プロジェクトマッピング／国立病院機構横浜医療センター)  
2020 「NEZUMIMUZEN」(インスタレーション／「豆子アートフェスティバル 螺旋の映像祭」)  
2021 「空腹のねずみ」(映像作品／町田パリオ「のはらのはらっぱ」)  
「時計の住人 Ver.2」(プロジェクトマッピング／国立病院機構横浜医療センター)  
2022 「fractalies」(映像作品／「第8回東京造形大学助手展」)

受賞歴 \*いずれも「向かうねずみ」で受賞

2019 第6回新千歳空港国際アニメーション映画祭  
日本グランプリ  
2020 第23回文化庁メディア芸術祭  
アニメーション部門新人賞

### Nohara Tsukiji

#### Profile

1994 Born in Kanagawa Prefecture  
2017 Graduated from Animation Major,  
Department of Design, Tokyo Zokei  
University  
2019 Completed post-graduate course at the  
Graduate School of Film and New Media,  
Tokyo University of the Arts

Tsukiji explores a variety of humorous expressions through animation (primarily mouse characters) based on a fusion of two and three dimensions. In addition to her projection mapping and installation works, she has produced TV programs, commercials, and promotional video among other things. In 2021, Tsukiji held her first solo exhibition *Nohara no Harappa* at Machida Pario.

#### Major Works

2017 *NEZUMI DREAM*, installation, Open Studio 2017  
2018 *Nezumi-dorobo* [Thief Mouse], projection mapping, Bashamichi Projection 2018  
2019 *Mukaunezumi* [Wandering Mouse], video, graduation work for post-graduate course at the Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts  
*Ukabunezumi* [Floating Mouse], installation, Media Practice 18-19  
*Hanerunezumi* [Jumping Mouse], projection mapping, Kanazawa Zoo, Hikaru Dobutsu-en 2019  
*Tokei no junin*, projection mapping, National Hospital Organization Yokohama Medical Center  
2020 *NEZUMIMUZEN*, installation, Zushi Art Festival: Spiral Film Festival  
2021 *Kufuku no Nezumi* [Hungry Mouse], video, *Nohara no Harappa*, Machida Pario  
*Tokei no junin Ver. 2*, projection mapping, National Hospital Organization Yokohama Medical Center  
2022 *fractalies*, video, 8th Tokyo Zokei University Joshuten

Awards \*Each of works was *Mukaunezumi* [Wandering Mouse]

2019 The Japan Grand Prix at the 6th New Chitose Airport International Animation Festival  
The New Face Award in the animation division at the 23rd Japan Media Arts Festival  
2020



#### NACT View 02 築地のはら ねずみっけ

国立新美術館 1Fロビーほか  
2023年1月12日(木) - 5月29日(月)

学芸担当 国立新美術館 | 吉村麗 (特定研究員)、  
室屋泰三 (主任研究員)、  
伊藤ちひろ (研究補佐員)、  
的場真唯 (ARアプリ制作)  
協力 梅田健太  
撮影 クリストファー・スティヴンズ  
翻訳 岡崎真理子 + 岡岡美紗子 (REFLECTA, Inc.)  
印刷物デザイン 八紘美術  
発行日 2023年2月15日  
発行 国立新美術館

NACT View 02: Nohara Tsukiji, Nezumikke  
Various sites within the National Art Center, Tokyo  
2023 January 12th [Thu] - May 29th [Mon]

Curators The National Art Center, Tokyo;  
Rei Yoshimura, Curator  
Taizo Muroya, Senior Install Engineer  
Chihiro Ito, Assistant Curator  
With the cooperation of Mai Matoba (AR application production)  
Photo Kenta Umeda  
Translation Christopher Stephens  
Design Mariko Okazaki + Misako Taoka (REFLECTA, Inc.)  
Printing Hakko Bijutsu  
Published date February 15th, 2023  
Published The National Art Center, Tokyo