

報道関係者各位

2016年9月23日

ソニー株式会社

株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

映画『アングリーバード』のプロデューサーと監督がハリウッドから来日

中高生に向け映画製作に関して直接アドバイス！

映画『アングリーバード』展 クリエイティブトークイベントレポート

2016年9月22日(木・祝) 13:30~14:40 於:東京・銀座 ソニービル 8F「OPUS」



東京・銀座 ソニービル 8階 コミュニケーションゾーン OPUS(オーパス)では、映画『アングリーバード』展を2016年9月17日(土)より開催しています。

その映画『アングリーバード』展の特別イベントとして、クリエイティブトークイベントが2016年9月22日(木・祝)開催されました。

アメリカより来日中の、映画『アングリーバード』製作、原案の John Cohen(ジョン・コーエン)氏と監督の Clay Kaytis(クレイ・ケイティス)氏がゲストとして登場。モデレーターを務めた日本の若手クリエイター上田 広太郎さんや、日本の中高生約31名も参加し終始、会場は大いに賑わいました。

前半の「クリエイターズトークセッション」では、John Cohen 氏と Clay Kaytis 氏によるトークディスカッションが行われ、クリエイターを目指したきっかけや映画製作についてお話いただきました。John Cohen 氏は、お話の中にジョークも交えながら、子供の頃からアニメや映画が大好きで、この職業に就きたいという思いを持ち続け、子供時代から描くことを欠かさず、ニューヨーク大学で学んだりこの道に携わってきたことが今の自分に繋がったと話されていました。Clay Kaytis 氏は、映画『アングリーバード』の製作で大変だった点について、鳥の羽の質感を表現したり、似たキャラクターでも一つ個性を出すのに苦労したと語っていました。



John Cohen 氏

後半の「フューチャー セッション」では、ゲストとより近い形で意見交換の場が設けられました。これまで2人が影響を受けた映画作品についてや、映画作りの現場はスキルの高い人たちが若い人たちにどんどん教え、シェアしていく文化が備わっていることなどが話されました。その後、中学生の男の子からの持ち込み作品について語られる機会があり、「ストーリー性があり素晴らしい。」「普通は平面な画だけしか描けないもの。」と John



Clay Kaytis 氏

Cohen 氏、Clay Kaytis 氏共に大絶賛されていました。その返答に、持ち込まれた中学生の男の子もとても嬉しそうでした。この他、中高生からの質疑応答にもお二人のこれまでの経験を交えながらお答えいただきました。

最後に、参加した中高生との記念撮影が行われ、惜しまれながら終了いたしました。映画の本場ハリウッドで映画製作を行うゲストの話を聞くことで、参加者の中高生は自身の将来への期待感が膨らむと同時に、夢や目標への大きな刺激となったようでした。

【イベント会場の様子】



【映画『アングリーバード』展 クリエイティブ トークイベント】

- 日時 : 2016年9月22日(木・祝) 13:30~14:40
- 場所 : 東京・銀座 ソニービル 8F コミュニケーションゾーン OPUS(オーパス)
- 内容 : <Creator talk session>
John Cohen 氏と Clay Kaytis 氏によるトークセッション。
<Future session>
John Cohen 氏と Clay Kaytis 氏から参加の中高生へアドバイス。
中高生の持込作品に対する直接指南。
- ゲスト : 映画『アングリーバード』制作・原案: John Cohen(ジョン・コーエン)氏
監督: Clay Kaytis(クレイ・ケイティス)氏
- モデレーター: 上田 広太郎さん(クリエイティブディレクター)

【中高生からの質疑応答】

Q.僕はスターウォーズに感銘を受けたのですが、お二人が感銘を受けた映画はありますか？

スターウォーズはもちろんですが、バック・トゥ・ザ・フューチャーやメアリー・ポピンズにも感銘を受けました。(John Cohen 氏)

アラジンに感銘を受け、アニメーションの可能性を感じました。(Clay Kaytis 氏)

Q. 私はムーランが大好きなのですが、あのアニメーションは実話ですか？

ムーランは、中国に昔から伝わる物語です。きっと実話なのではないでしょうか。(Clay Kaytis 氏)

Q. 米国でアニメやキャラクターデザインについて学びたい。3D が主流だと思いますが、2D も学べますか？

CG でも、2D でも求められているものは、アーティスティックな感性です。作品自体が大切であり、紙であれ、コンピューターであれ、その世界観を表現することを考えなければいけません。キャラクターデザインも、そのキャラクターに個性があり、そのキャラクターに共感したり、感情移入できる作品を心がける必要があります。(John Cohen 氏)

全てのデザインはまず 2D から作られ、そこから 3D や CG といった技術を用いて制作していくのです。

どちらも学べますよ。(Clay Kaytis 氏)

【参加した中高生のコメント】

Q. 映画『アングリーバード』展 クリエイティブトークイベントに参加してみてどうでしたか？

楽しかった。参加できて良かったです。

明日美術の授業があつて、描くことに苦手意識があつたのですが、今日の話聞いてもっと楽しみながら美術の授業に臨みたいと思いました。

とってもいい経験でした！！毎日絵を描こうと思います！

【ゲストプロフィール】

<John Cohen(製作・原案)>

世界的に高い評価を受け多くのアカデミー賞受賞者を輩出するニューヨーク大学のティッシュ・スクール・オブ・ジ・アーツで映画を学び、2010年に『怪盗グルーの月泥棒3D』を製作。世界興収が5億4千万ドルを超える大成功を収めました。2011年には自らが考えたアイデアをもとに『イースターラビットのキャンディ工場』の企画、製作総指揮を担当。その前は20世紀フォックス・アニメーションの制作担当VPを務めており、『アイス・エイジ』、『アイス・エイジ2』などに携わりました。映画『アングリーバード』ではプロデューサーとしてプロット作りにも深く関わり、映画の原案としてもクレジットされています。



<Clay Kaytis(監督)>

1994年にインターンとしてウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオで働き始め、『ポカホンタス』、『ムーラン』など手描きアニメを手がける。2004年にCGアニメーションに移り、『チキン・リトル』などをアニメートし、2008年『ボルト』ではディズニー・インベーター賞を獲得。『塔の上のラプンツェル』ではアニメーション責任者として活躍。『シュガー・ラッシュ』の8ビット調のエンドクレジットをデザインし監督した。2011年にジョン・コーエンと出会い、イルミネーション・エンターテインメント作品『イースターラビットのキャンディ工場』の商業2本と宣材を監督。ファーガル・ライリーと共同監督の『アングリーバード』で本格長編デビューを飾った。

