

American Pop Culture Today

アメリカン・ポップ・カルチャー・TODAY

去年に引き続き、ラフォーレミュージアム原宿で開かれた「アメリカン・ポップ・カルチャー・イメージ・TODAY」展。今回はよりファインアートに近い新進の作家が集合した。トークショー、ペインティングパフォーマンスのために来日した人達7人にインタビューした。

協力=USSO



数年前のコンピューターアニメーションを中心とする国際コンペティションで賞を総奪め。CGで近未来風景を描き出す。

■ SHELLEY LAKE シェリー・レイク

●CGをやる前は何かをしていたの？

——特撮もののCFを作っていました。クライアントは、ソニー、フジビデオテープ、日立の3D制作にも関わったんですよ。それと音楽関係ではミック・ジャガー、ディープボなどのフィルム制作もやりました。

●CGに魅かれた理由は？

——コンピューターは、自分にとって頼も



しい存在で、友人のような気がしたのです。コンピューター自身にも心があり、それを大切にすることが好きなんです。

●どんな仕事をしているの？

——「コンピューター・グラフィック・ワールド」の表紙、「シーグラフ」のアート・カタログ、「オン・ロケーション」という本など。人から「何かやってくれ」と言われる

ことはなくて、作品をスライドにしておいて、そこから出版社の人に好みのものを使ってもらおうという感じ。

最近、「スタートレック」のサントラなどを手掛けたフランク・セロフィーニという人のミュージック・ビデオの制作に携わりました。

●日本（東京）の印象は？

——来る前は、とてもシンプルなイメージを抱いてました。でも、全然違った。とってもナイーブな感覚が溢れていると思います。ここ（東京）に自分があるのがとっても奇妙な感じ。建築物で幾つか素晴らしいものがありました。

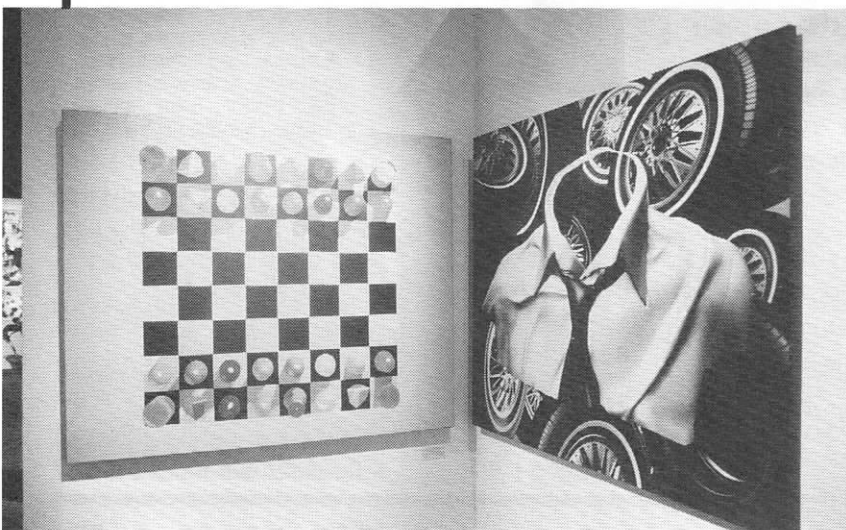
●アメリカのCG状況はどう？

——コンピューター人口は多いと思います。「シーグラフ」というCGのグループには約2万人が加入しています。でも、まだまだアンダーグラウンドな活動です。次第にメジャーになりつつあり、日本のCGを含めてここ1年が勝負という気がします。1990年には、コンピューターエイジがやってくると思います。

子供達が、パーソナルコンピューターを使い始めてますね。そのうちクレヨンを使うようにコンピューターを使って自由に絵を描くようになると思うんです。

●これからの活動目標を。

——コンピューターの新しい技術が生まれれば、もちろんその度にとり入れていく努力をしたい。コンピューターで建築の設計のようなことをしてみたいです。それと映画にも挑戦したい。



illustration

イラストレーション

NO. 50
1988-2

イラストレーター 153人の

ILLUSTRATION FILE

仕事ファイル

- ポスター ■新聞・雑誌広告 ■エディトリアル ■PR誌
- カタログ・パンフレット ■TV-CF ■パッケージ
- アルバム・カバー ■テレフォンカード
- グッズ ■ディスプレイ

決定! 第5回
ザ・チョイス年度賞

1988ザ・チョイス大賞展カタログ

第38回
「ザ・チョイス」
林 恭三の審査

