

マイケル・フクシマ×山村浩二

マイブリッジの糸

本稿は、東京藝術大学大学院映像研究科 公開講座「馬車道エッジズ コンテンポラリー・アニメーション入門～現代短編アニメーションの見取り図～」第7回「マイブリッジの糸」(2011年9月18日)をもとに構成した。

山村 本日は、みなさまにたいへん関心を持っていただき、席が足りなくなるほどの多くの方にお越しいただきありがとうございます。この「馬車道エッジズ・コンテンポラリーアニメーション入門」は毎年三回ずつ開催しており、今年で三年目、今回は七回目になります。主にインディペンデントの、もしくは個人的なスタイルで制作している現代のアニメーションのさまざまな作家に注目して、その作品を紹介しながら続けてきているシリーズです。

ちょうど昨日（二〇一一年九月十七日）、私自身がNFBの

製作でつくった新作『マイブリッジの

糸』^{図1}が公開されました。ここに

いらつしやるのがそのプロデューサー

のマイケル・フクシマさんです。ちょ

っと手前味噌になってしまいますが、

せっかくですので、フクシマプロデュ

ーサーをまじえて、みなさんに広く僕

自身の作品のメイキングについてお話

する機会をもうけさせていただきまし

た。



図1

通常はゲストのディレクターとお話したり、僕自身が一人の作家についての作品を紹介するというかたちで続けてきておりますが、今年は海外からのゲストを二名お迎えします。今回お迎えしましたマイケルさんは、映画の公開のためにカナダのNFBからいらしていただきました。次回第八回はキヤロライン・リーフさんという、やはりNFBで作品をつくってきた女性のディレクターをお招きする予定です。

それではまず簡単にご自身のプロフィールを紹介いただけますでしょうか。

フクシマ 今日はいくつか機会をいただきまして本当にありがとうございます。みなさんを前にしてすぐエキサイティングな、わくわくした気持ちであります。『マイブリッジの糸』の上映をきっかけに今回は山村先生とも一緒に一緒に機会をいただき感謝しております。

ご紹介いただきましたように、私はアニメーション・フィルムのプロデューサーをしております。プロデューサーをしているのは一九九七年以降ですが、NFBには一九九〇年から所属しております。私のキャリアは最初に二つ小さな作品を作ったところからはじまっております。NFBに来る前は

自分の自主制作でやはり映画をつくっておりました。その前はまだ学生です。アニメーションにずっと関わって仕事をしてきましたので、どうやってつくるのかどうやってプロデュースをするのかということは知っていますが、それ以外のことは知りません。

山村　ありがとうございます。

前のセッションでも少しお話いただきましたけれど、マイケルさんにも僕の作品に興味を持ってくださっていて、僕自身もディレクターとして、十五歳のときにNFBの作品に出会って以来、自分自身の目指すべきひとつの理想的な作品群をつくっているスタジオとしてとても尊敬のまなざしで見えていましたから、感激しています。

二〇〇二年に『頭山』[図2]が完成しまして、これが国際映画祭的にたいへん成功をおさめました。そしてちょうど次の作品の構想を練っている時に、たまたまNFBにプレゼンテーションをする機会がありまして、共同制作をするということになりました。



図2

ディレクター出身のプロデューサーとして

山村　最初に少し、マイケルさんについてのお話をしようと思います。

今回の制作で改めて感じたのですが、マイケルさんはもともとディレクター出身ということで、作品に対してプロデューサー的な視点だけでなく常にクリエイターとしての立場、そしてそれを見る観客としての立場で見守ってくれていた。そこでまずマイケルさんの人となりを知っていただくために、彼の最初の作品を見ていただくのが一番だと思います。マイケルさんはアニメーションとドキュメンタリーを制作しておりますが、今回見ていただきますのは、ア

ニメーションの一本で『風(Kaze)』という作品と、『Minoru』というドキュメンタリーです。ドキュメンタリーの作品はちよつと長いので、雰囲気だけ二、三分はじめの方を見ていただきます。では最初に『Kaze』の上映をお願いします。

続けて『Minoru』[図3]の一部分を



図3

お願いします。

山村 これで作品の三分の一ですので、残りもすごく見たいのですが、止めさせていただきます。

このドキュメンタリー映画を見ていただいてもわかりますけど、マイケルさんは日系のカナダ人として戦後たいへん苦勞されています。いろいろ歴史的な背景もコミュニケーションとしての問題もあるかと思いますが、いずれにしてもこのように自分自身の歴史にフォーカスをあてたり、一作目のアニメーション・フィルムもそうですけど、やはり個人のモチベーションにもとづいて作品をつくるということを経験されてきたディレクターであつたというところは、プロデューサーの中でも特異で、こちら側からすれば共通言語を持っているというところで、一緒に仕事をしていて理解しあえる嬉しい存在です。マイケルさんの一作目のアニメーション・フィルムもやはり、ご自分のアイデンティティに関わる作品でした。

マイケルさんはNFBでフィルムメーカーとたくさん付き合っていますが、どのようなスタンスで仕事をなさっているのでしょうか。何かご自身がフィルムメーカーならではのエ

ピソードなどありますか？

フクシマ 私自身が映画の制作をしていた、あるいはしているということもありますから、プロデューサーとしても制作者との関係を非常に重要に思っております。制作者に対してセンシティブに、きちんと接していきたいと思っております。

具体的に申しますと、はじめて一緒に仕事をする若い人たちに、作品をつくる機会をきちんと提供することです。駆け出しの頃は、作品をつくるきっかけを持つのが非常に難しいと思いますし、それがまずプロデューサーの責任の一つだと思っています。

それから先ほど少しお話をいただいたポイントにつながりますが、やはり映画を作る人たちが本来の制作に集中できるように、安心して制作のできる環境を整えることを大切にしたいと思っています。

そして二つ、ダウンサイドといいますが、気にしているところがあります。

一つは私自身が制作者であるという立場から、実際にプロデューサーとしてその作品を選ぶ、あるいは一緒にその制作者と仕事をするときに、自分だったらやっぱりこんな作品を

つくりたいと思う方との仕事がやはり重要になってきます。

それから、これはこういう風に言ってはいけないなと思う言い回しのひとつとして、これ私の作品だったらこうするよ、ということを作作者に言ってしまうということですね。

山村 僕自身の制作を振り返っても、マイケルさんは具体的にこうしたほうがいいということは、ほとんど言いません。その点、とても作り手が働きやすい環境でした。

僕は自分でもセルフプロデュースをたくさんしてきましたが、やっぱり個人制作だと、作業やディレクションや作品の内容を考えること以外の、プロデューサーがやるべき仕事がたくさん出てくるわけです。いろんなスタジオのブックキングをしてみるとか、音楽家をどういう風にアレンジしていくとか、そういう連絡的な事項もありますし、資金調達まで自分でするとなると、本当に多くの仕事が続いている。

今回はそういうことを、一切気にかけずに進めることが出来ました。実際の制作期間としては二年間程、集中的に作画をしていましたけれど、それはほんとにマイケルさんのポリシーあつての体制だったと思っています。

共同制作について

山村 ところで、NFBにはマイケルさんの上にエグゼクティブ・プロデューサーといって、お金の決済を決める立場の人がいるわけです。NFBは政府の機関ですから、カナダ人の税金を使ってフィルムをつくらせていただいているわけですが、出資の決断をするときに、マイケルさんから大きな働きかけをしていたのはまずです。その辺をほんの少しでもいいので紹介していただければと思います。今回、僕のケースについては、初めての日本との共同制作でした。

フクシマ おっしゃったように今回この映画の共同制作という意味では、日本と初めて行った作品になります。

NFBという組織は、おっしゃったように政府の組織の一部であり、また文化を擁護していく文化庁のような機関でもあります。ですから今回、私の上司に対して、山村さんと共同制作することはNFBにとつて有益であり重要なことであると説得する必要がありました。かなり時間がかかりましたが、最終的には山村さんの作品に対する評価、たとえば『頭山』であるとか『カフカ 田舎医者』(図4)といった作品の評価で上司を説得することができたわけです。私の仕事に

はかなり政治的な、クリティカルな部分もあると、最終的にNFBの収入を得るための、そういったツメというのが含まれているとご理解いただけたと思います。

ですからこうした山村さんの素晴らしい評価であったり、作品に対する専門性、卓越性といったところプラス、我々のプロジェクト自体が素晴らしかったということ、計画その他がきちんと揃っていて、NFBの重役たちを説得できたということがあります。またNHKが共同制作に参画したと言ってきたことも大きな要素でした。まあ幸か不幸かいいですか、NFBもかなり官僚的な組織でありますので、このNHKということばが出た途端、じゃあGOだ、と完全に納得してくれたのです。



図4

情熱の伝わるプレゼンテーションが大事だ

山村 僕自身が最初にプレゼンテーションしたのはたしか二〇〇六年だったと思います。その段階ではかなりラフなイメージスケッチと、ごく短いシノブシスだけで、マイケルさんの同意を得たわけです。具体的にはどんなフィルムになるのか、まだ僕自身も半分も見えていない状況でのプレゼンでした。一般的にはそういうプレゼンテーションは、なかなか通りにくいと思うんですけど、マイケルさんは多くのいろいろなクリエイターと仕事をしてきているので、少ない資料でもその先の成功をたぶん見越していたんだと思います。

私のケース以外では、具体的にどんな場合があるんでしょうか。必ずしもシノブシスやシナリオが完全に揃っていないでもいいわけですね。

フクシマ これはお答えするのがすごく難しいですね。サイエンスじゃなくて、アートですので、何がどのくらいとはいいづらいたところがあります。ただ、私的には制作者に恋をする、惚れなきやいけない、これは文字通りの意味ではなく喩えてすけれども、惚れるということが重要だと思っています。

最初のプレゼンテーションは、二ページくらいのテキスト

とアートワークがあればいいと思っています。テレビの作品のように厚い資料をもらう必要はありません。ただそのアートワークとその二枚のアウトラインを見たときに、この制作者がまさにこれを今この作品をつくらなきゃだめなんだ、という情熱が伝わってくるのが大事だと思っています。

その二ページくらいのアウトラインでは、こんな情熱を持っていません、いまこれをつくらなきゃいけないと思っていますんですと文字で書いていただくだけではいけない。むしろその言葉とか添付されているアートワークから、それがどんなラフなものだったとしても、なにかそこに光るアイディアがある、あるいはストーリーそのものに何層ものいろいろなレイヤーがあつて、深み厚みがあるということが感じられる必要があります。単なる説明ではなく、何か心に響いてくるものがが必要です。山村 僕は今回、NFBでつくれるということで、おそらく日本ではつくれないような実験的なフィルムに挑戦できるのではないかという思いがありました。それで、この『マイブリッジの糸』はぜひNFBでと考えていたのです。たとえば、マイケルさんがプロデュースした作品のなかに、抽象的なアニメーション・フィルム、クリス・ヒントンの

の『cNote』[図5]という素晴らしい作品があります。この『cNote』のような作品を日本でつくりたいと思っても、なかなか公的な資金を得ることは難しいでしょう。クリス・ヒントンさんとはどんな感じで仕事をスタートしたのでしょうか？ フクシマ そうですね、『cNote』のときはラッキーだったと思います。彼は、カナダでも非常に有名な監督です。この制作にあたっての、秘密といえますか、制作者からの提案を受けるときにポイントとなったことをお話ししましょう。

クリス・ヒントンさんはとても素晴らしい映画をつくる方で、美しい作品を作ります。ですがどちらかというとそのストーリーとか、コメディの内容は、少し従来のな型にはまったものだったと思います。

ただこの作品を作ったときにクリス・ヒントンさんはこういうことをおっしゃいました。実はモダンなクラシック音楽をいろいろ聞いたんだけど、まったく理解ができなかった。ただそれを使った映画の作品をつくれば、も

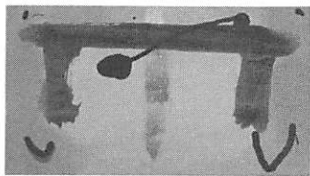


図5

う少しこれがよくわかるようになる気がする、というんです。私は彼に、あなたはこれまで抽象的な作品をつくったことはありませんね、といったんですが彼は、挑戦をしてみたい、そして見る人たちにもこのモダンなクラシック音楽を作品を通してわかってほしい、といいました。そこでこのプロジェクトが成立したのです。

これは『マイブリッジの糸』のお話と少し似ています。山村さんから最初にこのお話をいただいたときに、まず何もないところから始めなくてはいけない、音楽もストーリーも、レコーディングもなにもなしという条件でした。私としては、何もないとところから山村さんがどういうものをつくられるのか是非見たいと思いましたが、OKを出したという次第です。山村 本当に、非常にありがたい言葉です。僕自身が制作をしていくときに重要だと思っているのは、まさにつくりながら同時に生み出されてくるものがあるということです。こういうものがあると、非常に力強い作品になっていく。これまでの幾多の素晴らしいフィルムを見てきて、そう感じるわけです。ある程度ゴールが見えたうえで、コンセプトも方向性も、作家が何もかもはじめから理解したうえでつくりはじめたフ

ィルムというのは、やはり観客もある程度簡単に飲み込めてしまうというか、非常にこじんまりとしたところに収まってくる。どんなに素晴らしいアートのテクニクを持っていたり、アイディアがあつたり、技術があつたとしても、作品のひろがりという点が弱くなる。やはりつくるプロセスが非常に重要なのです。ですから、このような形で僕自身もまだ何も見えていない段階で制作を決断していただいたことは、本当にありがたい話でした。

『マイブリッジの糸』の制作について

山村 では、そろそろ『マイブリッジの糸』を見ていただきたい、それからもっと具体的な制作プロセスのお話をしていきたいと思います。今回はフィルム上映になります。既にもう写真美術館などで見ている方はいらっしゃいますか？

一言だけ解説をしておきますと、エドワード・マイブリッジという実在の十九世紀に活躍した写真家の実人生を、一部、映画のなかに使っています。多少脚色してしまっていて、完全なノンフィクションというわけではないのですが、ほぼ彼の人生の中で実際に起こったことが使われています。そしてそれ

と平行して、現代の東京の母と娘のストーリーがバラレルに進んでいきます。

マイブリッジは馬の連続写真を撮ったことでたいへん有名です。写真が発明されたばかりの初期には、写真を焼き付けるのにとても時間がかかっていたのですが、乳剤とかいろいろな技術が発達してきて、だいぶ早い露光時間で写真を定着させることができるようになってきた、そういう時代背景があります。そういう時期に、ある瞬間瞬間の連続した写真を撮ることに成功し、これがその後の映画の発明につながっていったという、映画史の中で非常に重要な位置をしめる人物です。彼はイギリスからアメリカに渡り、今のハリウッド、つまりカリフォルニアのサンフランシスコあたりで活動して、晩年はイギリスの故郷に帰っています。この物語でもそういうところが大きく入ってきます。

まあそれぐらいにしておきましょう。じゃあ上映お願いします。十三分程の作品です。

……『マイブリッジの糸』上映……

ではスライドの方に切り替えていただいて、最初にいくつ

か制作の途中で描いたイメージスケッチをお見せしながら、もう少し具体的な制作プロセスの話をしたいと思います。

さきほど、最初はストーリーのイメージが何もないところからスタートしたとお話をしましたけれど、制作途中の段階で、いくつかストーリーボードを制作しています。このストーリーボードをマイケルさんに見ていただいたところ、かなり気に入っていただきました。NHKの制作参加が決まった後、ちょうど完成の二年前にNFBを訪れて、マイケルさんと話をしました。そのときのディスカッションがたいへん印象に残っていますし、いま振り返っても重要なポイントだったと思っています。

どのようなディスカッションだったかと申しますと、当初、実は母と娘のエピソードを中心に描いていて、マイブリッジの糸はある種メタファーとしてほんの一部分挿入として使うつもりでした。映画のポリウムとしては母と子のパートが大きかったわけです。その段階のストーリーボードを最初マイケルさんに見ていただきました。

ところがマイブリッジのことを調べて行くと、彼の実人生が、かなりいろいろ波乱に富んでいたがわかり、自分自身の興

味がマイブリッジそのものに徐々に移って行っただけです。その結果、マイブリッジの比重が六、七割に増え、彼の妻の浮気のエピソードですとか、その後の妻と子がどうなったかというようなところのボリュームが大幅増えたバージョンのビデオコンテを、先ほど申しました二年前のミーティングの時には見せました。そのときのマイケルさんの助言としては、自分は最初の母と娘の比重が多いバージョンがとても気に入っているということでした。

フクシマ なぜ親子の情景が多い方が好きだと言ったかですが、私も父親で、まだ子供が小さかったものですから、親子の関係を描写するところは非常におもしろい。それに観客にとってもそうではないかと思っただけです。

これまでお話ししたように私もアニメーションのドキュメント作品を作るのですが、この『マイブリッジの糸』に関してはドキュメンテーションというよりは、映画的な性質がもっと強い方がいいのではないかと、隠喩的で詩的な部分がある方がいいのではないかと思いました。私も意見はいいましたけれども、最終的には山村さんの選択、こういう風にしたいという意向が反映されていると思います。

スケッチから完成まで

山村 そのときのマイケルさんから、実ははじめのバージョンの絵コンテを読んで泣いたんだという話をうかがい、とても驚きました。僕自身も最初のモチベーションとしては母と子が大きなテーマだったんです。僕自身も子どもを育てていながら、なぜ幼年期の子どもが今ここにはもういないのかという当たり前のようで素朴な疑問を感じたり、子どものものすごく早い成長とともに、すごくリアルに時間が過ぎていくということを実感していたわけです。マイケルさんの言葉は、自分がこの映画をつくりたいと思ったスタートの気持ち忘れかけていたことに気づかせてくれました。

今からスケッチをいくつか見ていただきます。かなり紆余曲折しながら、何度もしろんなバージョンのストーリーボードを書きなおしたり、シナリオを書いたりしていたわけですが、今見ていただいているスケッチなどは二〇〇二年に書いたもので、かなり最終的なイメージに近く、『蟹のカノ』を使うというアイデアもこのときにありました。それに、日常的な空間の中に異質な動物が現れるというような、動物と東京の日常を描いたスケッチがあります。[図6]

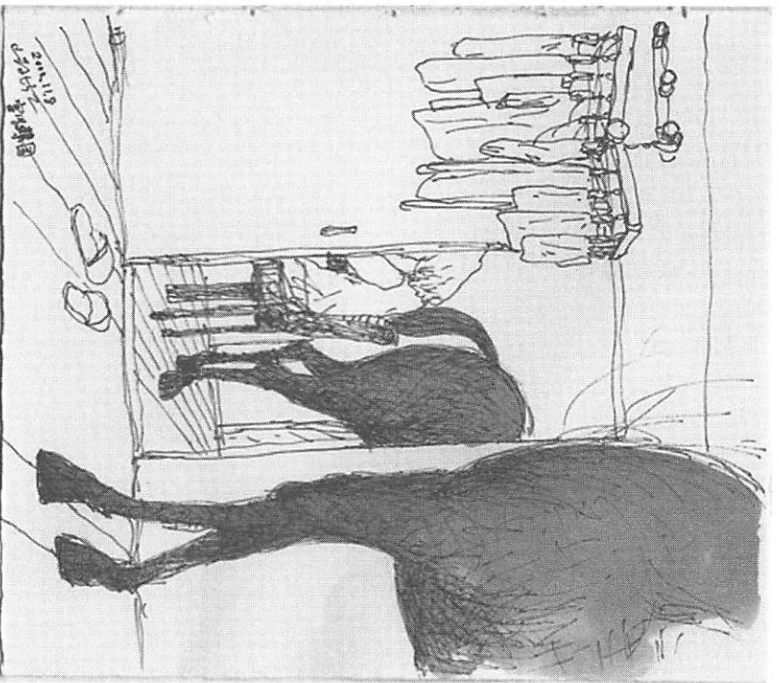


图6

これに僕がジル・ドゥルーズの映画史で読んだ、マイブリッジがかなり初期の段階で糸を使った撮影方法を思いついたという話が加わります。それでこの「Mybridge's Strings」というタイトルになりました。

マイブリッジが連続的に撮った馬と、私がスケッチで描いた馬、日常にあふれるイメージという三つがつながっていききました。マイブリッジの撮影装置とピアノという構造が、イメージの中でとても強く重なってゆき、一見まったく何の脈絡もない二つの話を、平行して描くという大きなコンセプトになっていきました。

制作初期の段階では、僕はいろいろなアイデアをたくさん出していきます。消えて行ったアイデアもいっぱいありまして、たとえばこのスケッチの奥の方に、卵のようなキャラクターがいます。これは最終的な映画にはこのようなカートゥーン的な登場人物はまったく出てきません。これは実はハンプティ・ダンプティというイギリスのマザーグースに登場するキャラクターです。これは卵のハンプティ・ダンプティが割れてしまって元にもどらない、日本のことわざでは「覆水盆に返らず」と言いますが、ようするに時間は

可逆ではなくて不可逆であるということを表している。そのあたりが『蟹のカノン』という音楽を使った部分のテーマのひとつになっていきました。【図7】

そして、時間そのものに、だんだんテーマがフォーカスしていった過程から、マイブリッジの風貌のせいもあって、ギリシャの哲学者ゼノンがイメージとして出てきました。多くの逆説を唱えた哲学者ですけれども、有名な逆説に「アキレスと亀」の話があります。

アキレスと亀が徒競走をします。最初に亀がアキレスより少し前から走り始める。走るスピードとしてはアキレスの方が遥かに早いんですが、アキレスが亀のいるA地点まで行ったときには、先に出発した亀は少し進んでいるので、次のB地点まで行っている。で、アキレスがB地点まで着いたら、亀は必ず少し先のC地点まで行っている。そういうわけで、永遠にアキレスは亀を追い抜けないという逆説があるわけですけど、その逆説をぜひ時間を哲学するアニメーションの中にいれたいと思っていました。

「アキレスと亀」の話は、「うさぎとかめ」という話にも例えられ、うさぎとか時計の連想からルイス・キャロルの『不

『思議の国のアリス』も出てきますので、最初のコンセプトではそれも入っていました。物語の導入としてアリスのお話のように、時間に追われるうさが登場してそこから物語に入っていくというバージョンも実は考えていました。

自分のテーマに沿って、あらゆる可能性を部分ごとに発想して、あとからそれを取捨選択して最終的な映画の形を探すという作り方をしています。

これが「アキレスと亀」の中にアリスのイメージが混ざってきた、スケッチ画ですね。〔図8〕

そして映画に最終的に使いましたが、マイブリッジその人



図7



図8



図9



図10



図11

の業績とノアの箱船の神話が、イメージとして結びついてきました。そこでノアのシーンもいくつかの段階では、より具体的に考えていて、東京の母と子のシーンで必ず雨の音が入っていますけれど、それを洪水への予感としてつながりを持たせています。〔図9〕

この辺はキャラクタースケッチです。こういう細かい内容的なものに関しては、プレゼンでは見せていません。〔図10〕

これがまさにミーティングをしたときの写真です。マイケルさんのオフィスですね。〔図11〕

ここから僕のスタジオの写真になります。制作はほぼ二年

間、ずっと東京のスタジオで絵作りをしていました。技術的には、主にこのように水性のインクを使ってダイレクトに紙の上に描いていくという技法です。〔図12〕

紙もいろいろ試しました。一般的には紙が皺になりにくく、インクのにじみもいので、水性のインクを使う時は水彩用紙を使う事が多いんですけど、いろいろ試した結果、今回はもう少し汚いというか、きれいなにじみがでない、ちょっと思い通りにいかないような紙をあえて選びました。これは動画用紙といって、一般的にアニメーターが使っている上質紙、コピー用紙を少し厚くした程度の質なんですけど、それに水を敷いて、にじませながら色や線を入れていきます。普通の水彩用紙よりもうまくコントロールできませんが、そのコントロールできないところが今回のこの作品の自分の描きたい感じには合っていました。下書きのなこともせず、最終的に仕上がっていく線や色をダイレクトに重ねていくという描き方をしています。それに多くのシーン



図12

は、実際この先どうなるのかもわからないままアニメートしながら描いています。

編集も整ってきたところで、効果音も入れていきました。『蟹のカノン』というバッハの音楽を仮にピアノで弾いたものを入れ、音と絵の全体的なイメージが出来上がったところでマイケルさんに見せました。

このとき非常に現実的なアドバイスをいただきました。このショットはもう数秒長くないと認識できないんじゃないか、このカットはちょっと何を意味しているのか不明瞭だというような、とても客観的なアドバイスですね。何かをどうしろというのではなくて、ほんとに一般的に観客が見てどう認知できるかというお話を頂きました。こういったアドバイスはプロデューサーとしてよくするんでしょうか。

フクシマ これはよくあることだと思います。私の仕事のひとつの役割に、実際に作品を観た観客がどういう風に理解できるか考えることがあります。それまでのプロダクションのプロセスを知らずに初めて観た観客がきちんと理解できるのか、この上映時間だけできちんと伝わるかどうか、あるいは

一部分わからないところがあっても、ストーリーのそこだけがごっそり抜けてしまうことにならないか、そういった目で検証するのです。

作り手の方は長くその作品に深く関わっていますが、その最終形が見えてきた時点で、新しい目で見るという意味で、視聴者の立場から正直なコメントを出すようにしています。

山村　ちょうど制作のこのタイミングでマイケルさんから助言を頂いたのは、母と子のいるところで砂時計のようになった馬がいるシーンです。自分はあれがとても好きなので、もう少しあの馬の出演シーンが多くていいんじゃないかと言っていたきました。そこで数カット、最初の編集では採用していなかった馬を登場させることにしました。たぶんこの映画で、キービジュアルになる印象に残る部分だったと思います。

サウンド・メイキング

山村　ところでこの作品では五週間、NFBのスタジオでサウンド・メイキングの制作をしてきました。カナダのアニメーション映画で非常に大きな仕事をしてきた作曲家でありサ

ウンド・デザイナーである、ノルマン・ロジェさんと仕事できたのは本当にかけがえのない喜びでした。

これはヴィオラ・ダ・ガンバという古楽器です。チェロの前身にあたるものです。最初僕は、母と子がピアノを弾いているという設定にあわせて、楽器はピアノしか考えていなかったんですが、こういう古楽器を使ったらどうかというノルマンさんからの提案をいただき、取り入れました。【図13】

バッハのカノン逆行のカノンといって、逆から弾いても同じ曲になる構造になっています。途中で曲が反転して、ちょうど鏡のように対称形になってるんです。映画の中にも楽譜を挿入していますけど、音だけでは、

初見では理解できません。ノルマンさんから、逆再生のテープの音を、後半の逆転のパートから重ねたらどうかとアイディアをいただきました。逆転してちょうど同じタイミングになるようにピアノを弾いたバージョンを逆再生して、ノーマルに弾いたところに効果



図13

音のように音を重ねています。

バッハのカノン以外の音楽パートにも、いくつかノルマンさんのオリジナル曲で作曲していただきました。お聴きいただいているリコーダーとヴィオラ・ダ・ガンバの組み合わせで演奏した曲もいくつかあります。

例えばノアのシーンとか、頭が舟になっているイメージのシーンの曲は絵を見た上で、ノルマンさんが作曲していますし、顔が時計のようになっていく母と子の最初の海のシーンは、『蟹のカノン』も含まれている『音楽の捧げもの』という曲集のなかの一曲を自分でラフにつけていましたが、それを編曲していただきました。あとマイブリッジが殺人を犯すシーンでも、イメージとタイミングをつくるために、仮にカナダの現代音楽を既存のCDの中から入れていて、それをノルマンさんに聞いてもらい、タイミングと雰囲気をあわせて全くオリジナルの曲に差し替えるということをしています。

これはオンライン編集の様子です。最終的なオフライン編集は日本で完成させ、マスターテープに収録する直前のカラー・コレクションという色を調整したりテロップの微調整

をしたりするのをNFBのスタジオで行いました。[図14]

こちらがNFBのミキシングスタジオです。



図14



図15

ここは本当に素晴らしいスタジオですね。すべてのフィルムでここを使っているんですか？ そういうわけでもないですか？ [図15]

フクシマ NFBの共同製作のものも含め、すべての作品でここを使うことが出来ます。51ドルビーのデジタル仕様で、最先端のものを備えた大きなスタジオです。

山村 収容人数は三百人ちょっと、かなり広いスタジオです。

マイブリッジのみつけた時間

山村 最後に少しかこの映画のコンセプトについて、僕の方からお話をさせていただきます。

今回僕は、時間というテーマを考えていくなかで、マイブリッジという写真家の業績は何だったんだろうということを考えながらこの映画のふくらみをつけていきました。十九世紀末というのはある種の発明狂時代といえますか、いろいろな技術の変革があった時代です。

マイブリッジ以前はこういった瞬間的な連続の写真というビジョンは持ち得なかったわけです。走りはじめと走り終わりというトータルの時間を俯瞰的に見ることは、人類はそれまで出来なかった。これは非常に面白いことだと思います。実際のいろいろな発明や、作品そのものを見ることで、人々のイメージ、それまでもつていたいろいろなビジュアル・イメージや、もしかしたら考え方や哲学にさえも影響をあたえるんじゃないか。そのところが面白いなと思いました。

たとえば中世の人たちは、大砲の弾が放物線に飛んでいくとは思っていませんでした。その当時、力は一方向にしか働かないと思われていたので、後ろから押された弾は大砲から、まっすぐ飛び出し、途中でストンと曲がって落ちるとみんな思っていたわけです。けれど今は誰もそんな風には見ません。放物線を描いて飛んでいくことを知っているから、僕はそ

ういう風に見ます。でも中世の人たちは、大砲がこんな風に飛んでいくと思わなかった。

馬の走り方も同じです。馬の走っている瞬間、あのような脚のかたちになっていたとは、それまでの美術家は誰も思っておらず、それまで多くの「間違った」脚運びの絵が描かれてきました。マイブリッジが晩年、評価を得てパリのアカデミーに招待され、連続写真を見せたときに、多くの画家や文化人が馬はこんな醜く脚が曲がっていたりしない、この写真は本当らしくない、と言ったそうです。ですけどマイブリッジは最終的に、プロジェクトクションをするしくみまで考案して、馬が実際に走る映像を見せた。それではじめてアカデミーの人たちは、ああ、これはまさに自分たちが今まで日常的に見ている馬の走りだ、と納得したのです。

このように、それまでまったく存在しなかったビジュアル・イメージが、いろいろな発明や発見によって見つけ出され、人類の視覚的な感覚も変わっていったのだということも、この映画のモチーフのひとつです。

実はこの映画の中に鉄道のシーンを二つほど入れたのも、そこに関係しています。マイブリッジ自身のスポンサーにな

ったのはリーランド・スタンフォードという当時の鉄道王でした。アメリカの東から西海岸までを結びつけた大陸横断鉄道、セントラル・パシフィック鉄道を設立した、当時そのような富豪でした。彼が馬の瞬間写真をマイブリッジに依頼して撮らせたわけです。鉄道にはそうしたスタンフォードとの関係があります。また過ぎ去る窓、もしくは窓越しの移り行く風景というものを人類はそれまでは見たことがなかった。目の前のシーンが変わっていくという体験は、鉄道が発明されて発展し、はじめて人類が得たビジュアル・イメージであるという意味もあります。

そのように自分たちの生活の中で当たり前だと思っている考え方やものの見方も、少しずつ変革されてきたんだというところも、この映画で描きたいと思ったモチーフのひとつでした。

マイブリッジの写真は、そのスタートから終わりまでの流れていった時間というのを俯瞰することができるわけです。ただ瞬間を並べた写真ということで。それまでそういった時間の捉え方というのは人類はたぶんしてこなかったし、いろいろな科学や芸術というものが、世界を認知し記述すること

に貢献し、それが人間の精神生活の豊かさに繋がるかもしれない、そういった一つの可能性というものもこの映画の中で示したかったというのがあります。

Q & A

質問者1 昨日と続けて二回拝見し、やつといろいろなモチーフがつながってきたような感じがしています。糸そのものが、テクノロジーの歴史とか母と子の関係とかさまざまな意味でつながりとか断絶を、表現しているのかなと思います。ところでマイブリッジは母の浮気相手の人の子どもじゃないかと疑わせるような描写があったり、作品の中で男性がずっと疎外というか、つながりから断絶されているような印象があります。

これは山村さんご自身と何かつながりというか、思いが反映されているんでしょうか？

山村 この映画は女性の映画だと思って描いています。自分自身も女性のスタンスで描いたつもりです。

これまでの僕のフィルムは自分の内側からの視点、つまり男視線でつくったものが多かったと思いますが、こ

の作品では母性的な視点というかそういうものを描きたかったということがあります。それにこの作品は、妻との会話の中で最初のモチーフがでてきたということもあって、女性の映画としてつくってみたかった。

東京にいる母と子の家庭ですが、なるべくノーマルな普通の家庭として描き、特徴的な登場人物にしたいなかつたということもあって父親も当然いるという設定にはしています。ですがそこで映画に父親を出しますと、ただでさえ複雑な内容がより複雑になるので、あえて父親は登場させないようにしました。その父親のかわりとして、マイブリッジが、先ほどおっしゃったように妻の浮気や自分の子供とのつながりが描かれているところで登場して、父性のバランスをとってあります。

父親が疎外されている云々ではなくて、へその緒ではないですが、本当に直接的に子どもとつながっているのはやはり母親で、その絆はたぶん男性よりもとても強いものだろうと思います。女性の立場で描いたつもりでも、本当には理解しきれない母性というものが絶対あると思うんです。成長して、子がまた母になっていくという循環

環、円環を描くような時間と、マイブリッジの子どもがもしかしたら彼の本当の子どもではなくて、一代で終わってしまったのかもしれない直線的で切れた時間を対比的に描きたくて、両方の時間を映画の中に入れていったのです。

質問者2 今日初めて作品を拝見しました。解説とかは読まなかったですが、私は東京の母と子の物語とマイブリッジの物語を分けて考えず、すれ違った一瞬の男の視線から妻の浮気を疑って、男を殺した後マイブリッジは自殺したのかなって思いながら観ました。走る馬の逆回りとか、どんなに全速力で走っても追い越せない亀のあの描写には、時間というものは取り戻せない、やりなおしたくてもそれは取り戻せない。けれども命の糸っていうのは、そうやって自分から、自殺にしても他殺にしても、断ち切らない限り連綿と続いていくっていう強いメッセージを感じました。

山村 母親と父親の関係性を、まったく時代もつながりもないマイブリッジと東京の母と子で描いたという風

に、ミックスして考えていただいても面白いですね。

自分にとって重要なのは、不可逆である時間かもしれない。もし取り戻せるかもしれない、それは続いていく時間というものの中にあるのかもしれない、そういう点です。それに、今という瞬間しか時間は存在していないかもしれないけれど、その瞬間の中にももしかしたら全ての時間が存在しているのではないかということも考えていました。この映画の中では、いろいろな時間のことを考えていきますけど、最終的にこの映画では全ての時間がこの一瞬のうちに見ることができると、そんな映画にしたいと思いました。

マイブリッジの写真は、スタートから終わりまで流れていった時間をすべて俯瞰することができるわけです。ただ瞬間を並べた写真ですから。けれどもそういった時間の捉え方を、それまで人類はたぶんしてこなかった。そう考えるといろいろな科学や芸術が、世界を認知し記述することに貢献して、それが人間の精神生活の豊かさに繋がるかもしれない、そういった可能性というものも、この映画の中で示したかったことです。

質問者3 はじめて作品を拝見しました。すごく複雑に絡み合った難しい作品だと感じましたが、山村さんがこういう作品をつくるにいたった理由はどのようなことなのでしょう。十五歳の時にNFBの作品を観て、ここで作品をつくりたいと思ったというお話がありました。どんな作品を観て、どんな感想をお持ちになったのでしょうか。

山村 僕が十五歳のときに見たフィルムは、確か三本です。そのうちの一本はタイトルも全く忘れてしまいました。たが、カートゥーン的なものだったと思います。残りの二本はノーマン・マクラレンというNFBのアニメーション部門を作った作家の『隣人』という作品とジャック・ドゥルーアンの『心象風景』という作品です。『心象風景』は英語では『Mindscape』というタイトルですが、ピンスクリンという特殊な技法で作られた作品で、木炭で画いたように見える濃淡のある輪郭線のない絵が動いていく作品なんです。

十代の頃は漫画的なものがイコール、アニメーション

だと思っただけなんですけど、こういう絵画的な絵が動くんだという驚きがありました。マクラレーンの『隣人』はピクシレーションといって人間をコマ撮りして動かす作品です。この二作を見てアニメーションの概念が大きくなりました。

その後、やはりNFBの作家でイシュ・パテルというインド人の作家がいるのですが、八五年の第一回広島国際アニメーション・フェスティバルのときに審査委員で来日して、作品の回顧上映がありました。パテルは、切り紙を使ったり、粘土で絵を描いたり、様々な技法を作品ごとに使い分けますが、たとえば『ビーズゲーム』という作品ではガラスのビーズを並べて絵を描いています。技法とかテーマは、それぞれ作品ごとに違ってますけれど、作家のポリシー、考えかたを年代を追って見ていくと、ずっと貫かれているひとつの美学が見えてくるのです。こういうことが作家っていうんじゃないかって、とても衝撃をうけて、自分自身もそういうひとつの芯を持ったような作品づくりをしていきたい、作家になりたいと思いました。二十一歳の時だったと思います。

質問者4 アニメートに関しては、イメージを膨らませながらつくっていったことですが、そのシーンをどういう風に並べるか、編集に関してはいかがでしょうか。最初のプランとカットが出来上がってからでは編集も変わったのでしょうか。

山村 編集にはものすごく悩みました。これまでの作品は原作があつたり、比較的ストーリーがあるものも多かったので、順番を入れ替えるような編集をすることは多くありませんでした。カットを多少挿入したり、間引いたり、長さを調整したりしたことはありますけど。

今回はすべての時間を同時に見せたいという自分の野望があつたので、ノーマルなリアルな時間で単純に編集してもこれは実現しないだろうと思いました。結果、時間と場所の違うところを何度も行き来するという構成になっています。

マイブリッジの実人生の部分では、基本的にほぼ彼のリアルな時間に沿ってエピソードを並べていくという方針は決めていましたけれど、それ以外のいろいろな話、

現実的な時間に属していないような「アキレスと亀」のシーンですとかノアの方舟のシーンですとか、それ以外のたくさんイメージは、必然的にこの順番でこの場所に来るべきだという場所を見つけ出すのに非常に時間がかかりました。ですからシックエンスのかたまりを作ってから、それを映画の冒頭に持っていったり、別の場所に移動したり、何度も順番を入れ替えながら、マイブリッジの実人生の方がクロノジカルな流れの中でちゃんとイメージがつながっていくかどうかを見ていき、それぞれの最終的な場所を探していきました。

それともうひとつ、『蟹のカノン』の曲をメインで使っていますので、その音楽を編集しながら音との関係でカットの長さや順番を決めていくこともしています。

質問者5 母親と娘のシーンですが、イメージスケッチではかなり日常的なものでしたが、最終的には日常的なものとは全く出てこなくなります。それでも東京という要素は残っています。これはどうしてでしょうか。

山村 そうですね、自分ではあくまで場所が重要だと思

っていたんです。まず東京で自分自身が暮らしているというシンプルな理由がひとつありますね。

母と子のエピソードの部分は、最初はもっと細かく日常的なものを描こうとも思っていたんですけど、最終的には普遍性を持たせたい気持ちが強くなり、具体的な空間やものを排除したような描写にだんだんなっていきました。けれども、ビジュアル的には不明瞭ながらもある特定のポイントであるということがとても重要だったので、時間と場所を指し示す要素はどうしてもはずせなかった。時間に関しては、実は明記はしなかったわけですけど。

マイブリッジとは違う時空間であるというのを示すひとつの記号を入れるところと、最終的に年代と場所の名前だけをテロップで情報を入れるという方針を決めていたので、「東京」というテロップが残ることになったんです。時間を描く上で、場所と空間は切り離せない要素です。それに大地と天体の関係は時間を考える上でとても重要です。

質問者6 「いま」をテーマになさった作品という風に

拝見しました。アニメーションのスピードが速いせいか、「いま」というよりも「刹那」、それこそ糸が切れる瞬間みたいな短い時間にフォーカスされているように感じました。こういう時間は、人間は馬が走っている本当の姿を認識できないように、僕らの認識や記憶といったもう少し幅を持った時間とはきつと別の時間なんだと思います。この「いま」というテーマに取り組んだのはどういった理由があったんでしょうか。

山村 この映画の最初のモチベーションとつながるんですけど、子どもがどんどん成長していつて、今という瞬間が消えていってしまう、という僕の思いがあります。そういうことから、この作品は刹那を描かざるを得なかったというところがあります。

ただその刹那をなにかネガティブには描きたくはなかったんです。もう少しそれが、いろいろな意味で豊かな今ということがあり得るんじゃないかっていうのを指し示したくもあったわけです。ですから今まさにおっしゃった瞬間的な今と、もう少し幅をもった今とを描きたか

ったのです。

質問者7 この映画では時間軸がものすごく複雑に入り組んでいると思うんですが、映像ができてそれに対して音楽をつけたのでしょうか。それとも音をバラで録って、音の編集もしながら映像の編集もしていったのでしょうか。もし映像が未完成の段階で音を撮ったのだとすると、どの段階で絵を演奏者に見せたのでしょうか。

山村 『蟹のカノン』という曲は実際に弾くと一分ちょっとです。映画の最後のシーンには一分ちょっとの曲がフルで入っています。その二倍に長く引き延ばしたスローなバージョンをピアノで弾くとどうなるか試してみ、ノーマルバージョン、一・五倍バージョン、二倍バージョンと、三つのバージョンを作って、それぞれをシーンごとにどのタイムで切り分けて入れるのか、いろいろ切り貼りして音とシーンの関係を探っていきました。音と絵の関係性が完成したところで、ノルマン・ロジェさんに編曲と作曲を依頼しました。

たとえばノアのシーンとか、頭が舟になっているイメ

ージのシーンとか、あの辺りの曲は、まったく当初は音楽的なものは作っていなかったのですが、絵が出来て、それを見たらうでノルマンさんが作曲してくれました。母と子の顔が時計のようになっていた最初の海のシーンがありますけど、あそこは『蟹のカノン』も含まれている『音楽の捧げもの』というバツハがフリードリッヒ王に捧げた曲集の中の一曲を、当初かなりラフにつけていました。それをノルマンさんに編曲していただきました。マイブリッジが殺人をおかすシーンでは、イメージとタイミングをつくるために、編集の段階では仮にカナダの現代音楽を既存のCDの中から入れておいて、それをノルマンさんに聞いていただいたうえで、タイミングと雰囲気をあわせて全くオリジナルの曲に差し替えるというような作り方をしています。

マイケル・フクシマ (Michael Fukushima)

マイケル・フクシマは一九八四年から映画を作り続け、ホット・ドキュメントを受賞したアニメーション・ドキュメンタリー『ミノル：逃亡のメモリー』で、一九九〇年にNFB（カナダ国立映画庁）に入った。一九九七年にNFBアニメーション部門のプロデューサーとなる。NFBの主力若手映画制作者育成プログラム『ホットハウス』の共同制作、そしてアニメーション以外にも新たな観客と新しい技術へのジャンルを開拓するために努力してきた。プロデューサーとして代表作に、ジニー賞受賞『[Noe]』（監督：クリス・ヒントン）、リリアン・チャン賞受賞『Jaime Lo, small and shy』、エミー賞にノミネートされた携帯電話の二つのアンソロジー、アルスエレクトロニカ金賞受賞『H.A.Y.U.』、DOKライプツィヒ金鳩賞とNHK日本賞受賞のアニメーション・ドキュメンタリー映画『自分の靴ひもをしめよう』（監督：シラ・アヴニ）などがある。また日本との国際共同制作で、山村浩二監督『マイブリッジの糸』を完成させた。