

## 描くこと、動くこと

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8回「キャロライン・リー  
フ、描くこと、動くこと」(2011年10月8日)をもとに構成した。

山村 本日はいつもにもましてたくさんの方にお越しいただきまして、誠にありがとうございます。藝大でキャロライン・リーフさんをお招きでき、僕も大変興奮しております。

意外なことに、キャロラインさんが日本にいらつしやるのは初めてということです。僕も初めて知ったのですが、キャロラインさんのお爺様が横浜に九年間暮らしてしまして、アメリカにはお父様がお生まれになってから渡り、キャロラインさん自身はアメリカで育ちました。ここ横浜とゆかりがある作家だったんですね。

アメリカのハーバード大学でアニメーションの勉強を始めて、それからNFB、カナダ国立映画制作庁で個人制作者として、また女性のディレクターの先駆的な存在として活動を始めます。

テクニクにも独自のものを開発し、今のコンテンツポラリー・アニメーションの非常にベーシックなところを築いた作家だと思っています。NFBを離れた後、画家として活動する一方で、ロンドンに渡り、教育にも長く携わっています。

「コンテンツポラリー・アニメーション入門」のときは通常、僕はQ&Aの進行役で進めてきたのですが、それでも、キャロラ

インさんご自身、レクチャーも大変経験豊富でいらつしやるので、今回は、基本的にはキャロラインさんにご自身の作品について、制作年順に沿って解説をいただきます。途中で作品を上映しますが、全編を流さないものもあります。

いずれにしても、じっくり最後までお話を伺いたいと思います。通訳はイラン・ゲエンさんです。

リーフ 山村浩二さん、東京藝術大学へお招き頂き、お礼申し上げます。滞在やワークショップの準備に尽力された村上寛光さん、ありがとうございます。通訳のイラン・ゲエンさん、よろしく願います。また、技術面の面高さやかさんにも感謝します。そして今日私のレクチャーにいらしてくださった皆さんにも感謝しております。

# 1……作品暦

リーフ 私は自己表現として、そして物語を通じて娯楽を与える手法としてアニメーションを選んでいる「アニメーター」です。私の作品はどれも約十分の長さの短編で、どれも物語を展開しています。そしていずれも学生時代に開発した技法から生まれたものです。私は自分の作品を「手描きの工芸映

画」と呼んでおります。

私はアメリカのボストン市で育ちました。一九六八年、ハーバード大学での最後の学年に、面白半分でアニメーションの単位を選びました。当時アニメーションとは何か知りませんでした。アカデミックな勉強から離れて、ちょっとカッコいいことをやってみるのは楽しいだろうと思ったのです。

一九六〇年代は、カメラが軽くて安くなり、フィルムも安く、現像もより簡単になった時代です。誰もが16ミリ、もしくは8ミリで映画をつくるような雰囲気がありました。映画制作の大規模な普及、市民権の獲得が起こったわけです。デジタル技術の発展がいま起こしていることも似ています。

そんな時代背景もあり、当時大学の教養課程には創作的執筆、音楽の作曲と同じように、自己表現の手法のひとつとして映画のコースも設けられていました。そういうわけで私も、個人的な表現としての短編アニメーション映画制作の世界に入ったのです。

その後、ボストンなどで数年フリーランスとして仕事をした後、カナダ政府運営のスタジオであり、アニメーションの制作で有名なNFBに自分の作品を紹介するために、あると

きモントリオールを訪れました。そして一九七二年には、NFBでアニメーター及び監督として勤務することになりました。カナダ国籍も取りました。私のアニメーション作品のほとんどはNFBで制作されたものです。

一九九六年からは油絵の画家になるためにカナダを離れ、CM及び委託のアニメーション制作や教育活動を生業としています。そして十年前に英国のロンドンへ移り、現在に至るわけです。

## 2…素材

私はアニメイトする、即ち動きを作ることの出発点として、砂浜の砂を使いました。

家族の別荘がボストンの近くの浜辺にあったのですが、この砂は非常に細かい「細砂」でした。ある日その砂を教室に持っていく、バックライトのテーブルの上で砂を使って絵を描けば、それを動かせるということに気がつきました。その映像は白黒で、描くものの輪郭は影で、絵の部分はその輪郭線の内側にあたります。

砂で描くことには制約もあるのですが、その制約がかえつ

て私に自由をもたらしたように感じています。というのは、砂は新しいメデイウムだったのです。砂によるアニメートには何百年にわたる伝統などなく、砂絵のレンブランドや砂絵のピカソなどいません。

私のアニメーション作品のすべてが、この砂を発見したところそこから発展させてきた技法によるものです。

ハーバードのアニメーションクラスでもう一つ気付いたのは、私にとってアニメーション映画を作る上での出発点が物語性にあることでした。

NFBで最初に作った作品は『がちようと結婚したふくろう』という砂のアニメーションです。

イヌイットの伝説がストーリーです。このときには、カナダの北極地方にまで、猟師たちの近くまで獲物をおびき寄せるために、子どものときから動物の鳴き声を真似ることを教わったイヌイットの老婆たちの声を録音するために旅行しました。

北極地方には二回行きましたが、二〇〇〇マイル（三三〇〇キロメートル）も離れた二つの村落で、まったく同じストー

リーが伝承されていました。これは大変興味深いことです。イヌイットには物語を口承で伝える伝統があり、文字文化はありません。『がちようと結婚したふくろう』の物語も、語り部たちに伝わった通りに、自分たちもさらに子孫に伝えるわけです。

この物語は、厳しい環境の中で生き残るための訓話として伝えられていました。この物語の教訓は、ルールに従わない者は死ぬぞ、ということですが、ふくろうはがちようよりも羽が短く、飛べる距離も限られていることはエスキモーなら誰でも知っています。羽根に油がついておらず、水に沈むことも、魚を食べるのを嫌うことも知っています。

つまりイヌイットにとって、がちようと結婚しようとするふくろうは愚か者であり、当然、自業自得の運命を辿ることになるわけです。イヌイットたちはこの物語を聞いて、ふくろうが溺れる場面で誰もが満足げに笑います。

でも私はふくろうを擬人化して、感情移入の可能な、同情を呼ぶような存在にしました。なぜなら、私は白人だし、彼らから見てずっと南からきた、物語のアニメーションを作る者だからです。彼らとはまったく違う人間なのです。私たちの

文化ではルールに従うことよりも個人主義が評価されます。不可能に挑め、と教わるわけです。ですから、私としては皆さんにも可愛そうなふくろうに同情して欲しい。

もう一本、『ザムザ氏の変身』という作品をお見せしたいと思います。フランツ・カフカの『変身』が原作です。ある男が何の理由もなく突然に甲虫に変身してしまう。そしてその姿のために、社会からも身内からも拒絶される。そういう自分自身も、村八分にされる非人のような存在であることを、疑いもなく受け入れています。

我々はお互いに、見かけによって他人を判断するものだということが、この作品の重要な物語のテーマを成しています。

このときは、色を使って作りたく、色々な素材を試して、有毒でない素材である水彩とガッシュ絵の具を、普通に薬局で買える微量のグリセリンと混ぜて使うことにしました。

グリセリンと絵の具がよく混ざっていると、絵が乾かないのです。そうしておけば、砂と同じように、自分の指で押し塗った絵の具を動かせませう。

次に『ストリート』という、ペイント・オン・ガラスの作品の冒頭一分だけをお見せしたいと思います。モルデカイ・リッヒラーの小説を原作にしており、寝たきりのお婆さんを子供の視点から見た話です。物語の舞台はモントリオール市内のユダヤ系の移民たちが住む辺りで、私が当時住んでいたのですが、その四十年ほど前の時代のストーリーです。

この作品から数年して、私はカメラを完全に排除したくなりました。

つまり、自分と、自分が描き出す動きとの間に機械を置きなくなかったのです。いろいろ考えましたが、画像を非常に小さくすれば、動かすべきものの量も少なくなり、素早く描けるとともに、よりリアルタイムで創造したいイメージを描けるのではないかという発想に至りました。そのとき参考になったのは、35ミリの小さなフィルムのコマに直接に描き、版画のように削ったノーマン・マクラレンとレン・ライでした。

35ミリのフィルムに直接描く手法を最初に試したのは、私がアイルランドの海岸近くに住んで、絵を描いていた時期です。そもそもそこではカメラを持っていませんでした。

ここにいるときに、MTV局から一分間の「アートブレーキ」という映像を依頼されました。この作品のインスピレーションは、コーク州の借りていたコテージの辺りを絶え間なく吹いていた風です。お隣に住んでいた友人のアンヌ・グレゴリーが作詞を担当してくれました。

『姉妹』という作品では、私の考えたストーリーには人物も場面も複雑な映像様式を必要とすることがわかりましたので、アイマックス (imax) の70ミリという大きなサイズのフィルムを使うことにしました。

この二人の姉妹はある離島に住んでいます。そしてそれぞれの理由で人の世から身を隠しています。お互いに病んでいる者同士の関係です。

芸術家である妹は、姉に面倒を見てもらうことによって、外界と一切関わりを持たないようにしています。世話する姉の側も、自分が必要とされるように、妹に外界は危険な場所だと信じ込ませています。そこに部外者がやってきて、二人の閉ざされた世界を少しだけ開けることになります。

### 3……ストリートな自然らしさ

私がどうやって絵具や砂でイメージを動かすかお話ししよう。

これまでお見せしたような作品はコンピューター以前の時代につくられました。デジタルファイルではなくフィルムによる撮影です。カメラの真下の台に置かれたガラス板一枚の上にすべての絵を描いたのです。絵を一枚ずつ、完成した映画に登場する順に次々と描いていくわけです。

これはダイレクトペイントという、イメージの動きを一直線に進めてゆくやり方です。作業に従って、画は失われていきます。直しのための後戻りもできません。ですから目指す動きを事前にも頭の中で明確に持ち、細かく想像する必要があります。

これは、コンピュータを使って作る平面アニメーション、或いは当時のセルアニメーションの作り方とは全く異なっています。コンピュータやセルアニメーションでは、キーフレーム、即ち原画が先に描かれて、その間を埋める形で in-between と呼ばれる動画が後から足されます。これらの作業は、自分以外の他人との共同作業にすることも可能です。

それに撮影後もアニメーションにいつまでも手を入れ、改善のしようがあります。しかし私の手法では、撮影したものはそのまま完成の映像です。後から直すことはできません。

もう一つの大きな相違点は、ラボへ送って現像してもらうに足る量の素材を揃えるには数週間の作業が必要だった、ということですよ。送ってからさらに二、三週間たって、ラボから現像されて戻ってきて初めて、自分の描いたアニメーションを見られるという具合でした。

失敗は許されない、あるいは失敗があれば諦めるしかないということさえ承知していれば、カメラの下でダイレクトペイントで作品を描いてゆくことは、たいへん秩序ある作業です。そこでは舞台でパフォーマンスする役者のような敏捷さや緩やかさ、コントロールが求められます。わたしは自分のアニメーションを、ゆっくりとしたモーション・パフォーマンスと考えています。キツいけれども、充実した作業です。

自分の作品をあらためて観てみると、そこに生き生きとした雰囲気を感じますね。私の映画がストレートな印象をみなさんに与えるのは、きつと観る側が素材そのものの動きとし

て認識することによるのでしよう。砂や濡れた絵の具という本来は動かないものが動き出すからです。

そこではキャラクターたちを観ると同時に、素材そのものも観ることになります。砂や絵の具には無数の指紋の跡が小さく残されているのに気がつくでしょう。そこに魅力もあれば、矛盾も感じるのだと思います。生き生きと自然な動きをするものでありながら、大変な作業の結果にもみえる。

上映のたびに、制作にどのくらい時間がかかったか必ず聞かれるので、みなさんがそのことを意識していることはよくわかっていっているつもりです。

個人的には、素材が素材としてみえるのが気に入っています。砂であることや、濡れた絵の具を見てほしいんです。

そうした柔らかな素材で起こりがちなちよつとしたアクシデントにも興味がありますね。砂の薄くなってしまうところが画をやわらげたり、予期せぬブレや砂を落したりつまみ取ったりする時に起きるズレ。制作中のそういう小さなアクシデントには、いつも驚かされますし、できるだけそれを画に取り入れるようにしています。

#### 4……物語性

小さなアクシデントの美しさに身を任せて、新しい方向に導かれるのは大変な魅惑です。

それでも軌道を離れずに作品をつくりあげる最大の力は、唯一の目的、明確な物語を伝えているかという判断基準があるからでしょうね。私のアニメーションの背骨は必ず物語なのです。

物語が私の使う素材に秩序を与えます。ですから、一年、あるいはもっと長期間続く作業の間、自分自身の関心を保ち続けるために、できるだけ興味深い要素をもつ物語を選びます。アニメーションをつくり始めた頃は、民話から物語をとってきたものです。民話には物語そのものやキャラクターに独自の工夫を盛り込む余地があります。

その後、文学作品へ関心が写りました。ひとつのメディアからもう一つのメディアへ、つまり言葉から映像へという変換の過程がたいへん面白かったのです。

NFBでの最後の作品『姉妹』はオリジナルストーリーです。オリジナルストーリーの作品をつくれたことはそれは私の誇りです。

#### 5……手作り映画

コンピュータに対する意見を聞かれることがあります。コンピュータはもちろん素晴らしい機械で、映像や動きの可能性のまったく新しい領域を切り開いてくれているとは思いますが、私には興味がありません。どうしてかと言えば、私は素材そのものに触れながら、そこで起こることを見届けるのが好きだからです。

動きをストレートにつくり出す自分の手法には、リスクもありますが、自然らしさがあり、作品に勢いを与えてくれると思います。

わたしが非常勤講師を務めているロンドン近郊の国立映画・テレビ学校(National Film and Television School)では、毎年新入生たちを二週間の砂アニメーションのワークショップで迎えます。

コンピュータに慣れており、恐らく卒業後もずっとコンピュータを使い続けるであろう人たちに、そのタイミングでワークショップを受けさせるのには理由があります。彼らの指先は果てしない可能性を秘めているのに、動きの手法を実写に求めがちなのです。その点を何とかしたい。彼らも実際に

自分の手を動かすと、砂アニメーションの主としてグラフィック面の可能性に、チャレンジするに値する課題を見出すようです。

アニメートする動きのプランを事前に設計し尽くすのは、はじめのうちはたいへんなことです。

それに、砂に触るのを嫌がる人もいます。そういう人は小さなブラシを使います。そんな風でも、この手法で実現できる結果にみんな驚きます。絵や動きについて、自分なりの発見もいろいろとすることになります。

私が初めて手に握った砂をライト・テーブルのガラスの上に注ぎかけたときも同じでしたが、そこでは何の伝統も先入観もない自由を体験することができるのです。

では、今年の二月に学生が作った一分ほどの砂アニメーションを二本お見せしたいと思います。

子ども時代の記憶について映像を作るように、と指示してできたものです。十日間のワークショップのうち、映像を作るのに与えられたのは五日間です。音楽科の一年生がサウンドトラックを作曲しました。

最初にお見せするのはリリアンさんが作ったものです。リリアンさんは香港で育って、お母さんが働いていた昼間は、彼女とその妹の面倒を見ていたのはお婆さんだったそうです。

……作品上映…NFTS砂アニメーションの課題作品（リリアン）……

もう一つお見せしたいと思います。

クレアさんは、祖父のお葬式を回想しております。

……作品上映…NFTS砂アニメーションの課題作品（クレア）……

どちらにも小さなストーリーが含まれていることをご確認いただけたでしょうか。

私たちは、この砂のワークショップが学生たちの想像力に非常に良い刺激を与えていると思っています。新しいことに挑戦する機会になりますし、結果もすぐに確認できるうえ、見映えもなかなか面白いのができます。こうした実験をする自由こそが想像力を育むのでしようし、周辺の新しい発見が最終的には芸術の主流にも影響を及ぼしてゆくのだと思います。そして、大勢の学生にこういうことをやらせると、

カメラの下であれこれやって非常に個性的で発見に満ちた面白い作品をつくる人が何人かは出てくるものです。

それから物語について最後にお話しするなら、どうやらデジタル技術によってアニメーション映画がどんなに洗練されていったとしても、観る人々はそれでもなお手作りの表現に感心し、良い物語を求め続けるものらしいのです。

今日ご紹介した私の作品が二本(『ストリート』と『姉妹』)、個人のホームページ([www.carolineleaf.com](http://www.carolineleaf.com))からもアクセスできるNFBのウェブサイトで、ストーリーミング形式でオンライン観賞ができます。また、NFBから新しいDVD作品集も発売中です。その題名は「孤立無援の状態で…手作りの映画」(Our on a limb: Handcrafted Cinema)というものです。

ご清聴ありがとうございました。(拍手)

## —Q & A

山村 では会場からのご質問をいただきましたでしょう。

リーフ ご質問ある方、ご遠慮なくぜひどうぞ(笑)。

質問者1 ご紹介いただいた新しい作品集は「孤立無援の状態で」というタイトルですが、私も一人きりでカメラに向かって作品をつくっているのがつらいときがあります。ずつとつらい日々が続いて、あるとき、実験的なことをあれこれと試し、すごく楽しい発見があるスペシャルな日が来る、そんな感じなのですが、キャロラインさんはいかがでしょうか。

リーフ 自分の作品との関係は、そうですね愛憎関係とでもいうべきでしょうか。愛しくもあり憎たらしくもありますね。

お話ししましたように、自分の指で砂をコントロールし、動きをつくってゆくこと自体はとても楽しいことです。でも暗い撮影室にこもりっぱなしになるのは、鬱なものです。外界で起きていることと切り離されて、自分だけが閉じ込められているというか……。

実際、いまはもうアニメーションの仕事はやめてしまいました。いまは画家として絵を描いています。

質問者2 やはり絵画の方も物語性があるものをつくって

らっしゃるのでしょうか？

リーフ 絵を描きはじめて頃から、絵日誌のような、その日に何が起こったのかということを描にしておりました。

そしてだんだんと抽象的になってゆきました。そういう点では、私のアニメーション作品と通じる部分があります。どちらも空間を扱っているわけです。

お見せしているのは「図1」、初期の絵ではないんですが、真夏の暑い頃に友人宅の庭で見つけたいろいろな



図1 | 「デボラ・フォートソンの庭」夏、友人の庭で。“Deborah Fortson's garden”

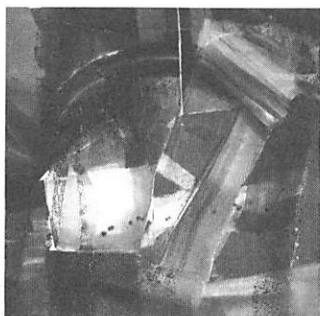


図2 | 「マリルボーン」わたしの毎日乗り降りする駅。“Marylebone”

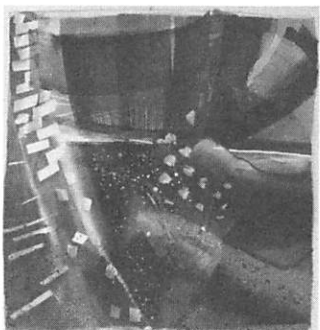


図3 | 「糸を紡ぐバーバラ・グリーン」友人から聞いた、ボートが出てくるお話。“Barbara Greene yarnng”

らくたを描いています。少しか物語性がありますが、どちらかといえば抽象的な方向に向かっているといっているでしょう。

こちらの作品「図2」は、駅ですね。私が毎日のように学校に通うために使っている駅を描きました。やっぱり抽象的ですね。

もう一つの方は友人から聞いたストーリーを描いたもの「図3」。舟はなしでしたので、背景には舟が描かれて

います。花から  
発想を得た作  
品や、浜辺の波  
をイメージし  
て描いたもの  
もあります。最  
後の一枚「図4」  
はナイフだっ  
たでしょうか、  
もう忘れてし  
まいました。

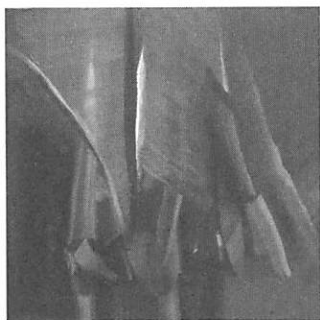


図4 | 「2010年6月24日」たぶんナイフが描かれている。"24 June 2010"

質問者3 観せていただいた作品でふくろうが歩いているシーンがありました、すごく自然にみえました。右から左までふくろうが画面を歩くのに、何フレームくらい撮影しているのでしょうか。

リーフ 砂を使うとたいへん柔らかいイメージが出来ます。ですので、いわゆる2コマ撮り、つまり同じ絵を2フレーム撮影して、次の絵に変えてまた2フレーム撮る、

そういう手法を使っています。

この撮り方だと、一秒二十四コマのうち十二コマ分の絵を描くことになります。ふくろうが歩くのに何枚くらい撮影するかは、そのシーンが何秒あるかによって決まります。

ふくろうの動きを、一步に一秒くらいとイメージして、十五枚描いて、脚を一步踏み出すという計算でしょうか。

質問者4 ライティングについて教えてください。カメラの下に大きな紙をおいて、そこに強い光を当て、反射光で撮影しているということでしょうか？

リーフ 紙の両側45度斜め上から照明をあてています。

質問者4 ペインティングの方は、下からではなく上からのみですか？

リーフ 上からだけです。

質問者4 インタビュー記事を拝見すると、絵コンテを横においておられます。『ザムザ氏の変身』でも絵から絵へのメタモルフオーゼがすごく面白かったんですが、あれはすべて即興なのでしょうか。

リーフ 初期の作品では絵コンテを描いていなかったんですが、それでもカットごとに最初のフレームと最後のフレームだけはイメージとして持ち、出発点と到着点を決めたうえで作業をしていました。

質問者4 アニメートするときには、即興で動きをつけて行くということですか？

リーフ そうですね。

作り始めるところでは作品の完成像はまったく見当が付きません。少しずつで上がるのを見ながら、次のステップを決めて行くという紆余曲折しながらつくっていました。

質問者5 インタビューの記事では、短編映画のインディペンデント作家たちの作品を観る機会がほとんどないという配給の問題に触れていらっしゃいます。

かなり昔のインタビューではあるようですが、日本でも独立系の作家はほとんど全員がどこかで先生をしている。私も砂のアニメーションをつくっておりませんが、専門学校で先生をしております。こうした状況や学生に指

導してゆくことを、どのようにお考えでしょうか。

リーフ 先ほどご紹介したのは砂のアニメーションのワークショップでしたが、普段はストーリーテリングを主に教えております。自分の技法に特化したことを教えているわけではありません。

物語の構成や、映画のシナリオのこと、要するに自分の考えているものをどのように表現してゆくかということとを学生に教えているのです。もっとも私は自分のことを第一に考える悪いくせがありまして、正直に申せば、生活上の必要がなければ、おそらくその時間は自分の制作のために使っていることでしょう。

今日のような対話ができるのはとてもいいですね。思いが通じるような気がします。

常勤の講師をやめて非常勤でやってゆけるようになるまで、なかなか自分の絵も伸びてゆかないというか、前に進めず、苦しい思いもしました。

質問者6 十年前、キャロラインさんがイギリスに行かれたときは、まだ経済がいいときだったと思います。それ

がいまではだいぶ状況が変わり、BBCなどでも予算を削減するというような話も報じられています。十年前といまとは、どのような違いをお感じになっただけでしょうか？

リーフ ご指摘のとおり、いまはたいへん厳しい状況です。いま私が教えている学生に、短編作品をつくらせるのが果たして良いことなのだろうかと悩むことがあります。

短編を発表するのは、一旦学校を出てしまうとあまりに厳しい状況なんですから。画廊などでアートとしてアニメーションをつくるというスタイルもありますが、それは、私のように物語性のある作品よりは、もっと抽象的な芸術としてのアニメーションとでもいうべきものに限定されている印象があります。

#### ——キャロライン・リーフ (Caroline Leaf)

一九四六年ワシントン州シアトル生まれ。カナダ系アメリカ人の作家、アニメーター。ハーバード大学卒業。一九七二年カナダ国立映画制作庁に招待される。ガラスの上で直接油絵の具を使って、ひとコマずつ描き変える技法を用いた『ストリート』（一九七六）で第四十九回アカデミー短編アニメーション賞にノミネートされる。一九八一年から一九八六年まで様々な実写ドキュメンタリー映画に取り組む。

70ミリフィルムにスクラッチをして描いていくアニメーション『姉妹』（一九九二）で、アヌシー国際アニメーション映画祭で最優秀短編映画賞を受賞。世界各地でワークショップを開催、多くの国際アニメーション映画祭で審査員を務める。カナダ国立映画制作庁で、アニメーター／ディレクターを一九九一年まで務めた。一九九六年ザグレブ国際アニメーション映画祭より生涯功労賞授与。

現在ロンドンに在住。