

コ・ホードマン インタビュー

(取材：パトリック・シュップ)

・コ・ホードマンさんは、どこの出身ですか。

オランダの出身で、1940 年のアムステルダム生まれです。

・どんな子供時代だったんですか。映画に既に興味はありましたか。

僕の国ではここ、北米大陸ほど普及していませんでした。小学校を出るまで、僕にとって映画はとても手の届かないものでした。しかも、若い頃から働き始めたもので、学校は時間の無駄に思えて、自らの手を動かして使いたかったです。母親は仕事し始めるのを勧めてくれたし、分野を問わなかったが、その代わり勉強もパートの時間ででも、続ける約束でした。もちろん、何を道に選べばいいか分からなかったし、何かの仕事を覚えるのに専門的教育も必要だったわけです。それで、最初に出てきたきっかけを掴み、印刷産業や写真の加工などでまず就職しました… と同時に、写真にはずっと興味もあつたし、仕事が大変に気に入ったものでした。しかし、お金もなく、機材は買えませんでした。たがら余計、この機会を掴んでその仕事に入ったのです。そして手を使い、動かす仕事でしたし。

最初は、少し問題にも合いました。上司の不満に、僕は一時間以上座りっ放しの作業ができず、散歩にでも出かけたいたチでした。

・それで？

それがしばらく続きました。そしてある日、ハーレム（Haarlem）市のマルチフィルムという会社が出した新作制作に伴う若手のアシスタント公募の新聞広告を見たんです。その新作は動画映画でした。全く何の教育もない素人でしたが、好奇心だけはあつた。そしてその会社側も若手を募集していたのは、育成するためでした。そこに入って、数週間の研修を経て、最終的に入社が決まりました。トリック・特殊効果部門に配属されたのですが、仕事らしい仕事もなかった。様々な他所の会社が記録映画やニュース映画などでスタジオを借りて使っていたので、場合によりアシスタントカメラマン、ラボの助手や録音技師などになった形で色々な小さなお手伝いをしていました。

・つまり、職業を「現場覚え」で身に付けたわけですね。

まさにその通りです。しかし、同時に夜間通学で、母親への約束通り、勉強も続けました。こうしてアムステルダムの美術学校にも、デン・ハーグの写真学校にも通いました。この時期に悔いは一つもないです。映画の分野での展開を見れば見るほど、育成もきめ細くなっていって。しかし基本的な作業は相変わらず効果で、タイトル文字を学んだり、記録映画の制作の手伝いをしたり、ミニチュアの模型を作ったりしていました。但し、それに段々不満を覚えてきて… それは僕が思い描いていた映画ではなかった。

・やりたい仕事の具体的なアイデアをすでに持っていたんですか。

最初の 6 年間は別にそうでもなかった。何もかもが新しく、毎日に何かと特異で、魅了されるものがあつた。また、早い段階から分かったのは、アニメーションにこそ最も魅了されていたことです。その原理においても！実際の制作においても、誠に摩訶不思議なものに思えました。しかし当然ながら、僕は生まれて一度も、映画を一本も撮ったことがまだなかったです。もちろん、小さな部分、例えば記録映画での繋ぎの場面は撮らせてくれていましたし、ある時地下鉄のための工事について記録映画を制作した時、模型の全てを僕が作りました。その後コマーシャルも制作し始めました。最初の基本概念から含めて、相変わらず全てを自分達でやるしかなかった。それからプロデューサー達のところへ企画を売り込みに行く段取りでした。了承を得られた場合に、演出、編集、背景などを初めて手がけることになって…

・それは意外なことですね。企業の依頼人達に提案する前から企画の準備を進めていたんですか。

その通りです。確かに転倒した段取りだったとは分かっていますが、そういう決まりでした。但し、そういう仕事はあまり楽しめなかった。映像的な面の話ではなく、仕事自体として、好きでもない石鹸や酒に良さはあろうがなかろうが、それを謳うのは実に馬鹿馬鹿しいと思っていました。

・同じ意見を持っている人は多いですよ。

あ、生業を立てる方法ではあるし、「金には匂いなし」というでしょう。ともあれ、そのような仕事をしばらくやっていたらうんざりしてきて、もう限界でした。にも関わらず、いずれは大きな決断をせねばと思いつつ、この会社にもう少し身を置いてしまう感じで。ここに残って作業にくたばるか、或いはすべてを手放して、映画を作るという夢を実現させるか。

・これぞ個人的な計画というものでしょう。

そうですね。教育も終えておらず、まだ授業に通っていたし、昼間は仕事し、夜は学校でした。それが十年、25歳まで続いたわけです。

・ハールレムの新聞の公募を見たのは15歳のときなら確かにそうですね。ということは、マルチフィルム社では十年も働いたのですか。

まさに。ただし、途中で社名も変わりました。その間唯一外部へ出かけたのは、周知の通り、兵役でした。でもそれは、運がよかったと思います。半年の基礎訓練を終えて、(武器の使い方や軍事的知識など)「よい」兵士になるためのすべてを学んだ後、映画部門への配属志望を出しました。但し、そのポストは軍曹という軍位が条件でした。それを目指す訓練を受けた場合、僕の軍役が通常の18ヶ月ではなく、24ヶ月になるものだった…そのチャンスを掴むことにしました。軍曹になれて、ポストにも受かって、幸せでした。この部門には僕ともう一人の兵士、つまり二人しかいませんでした。カメラ、編集、音など、何でも一人でこなしていました。題材は軍用の映画で、即ち教育映像でした。戦車の運転、鉄砲の扱い、怪我した兵士への手当など…トリックもあって、切断された脚など作りました。そして兵役も終えて、マルチフィルムからシネ・センターへと改名された元の会社に戻り、また三年間在籍しました。仕事は前と同じもので、コマーシャルや時々記録映画。しかし、経験を積めた分、遥かに自由でした。それから、妻と(言い忘れたけど結婚もしたので)休みにフランスにいたある日、オランダでの暮らしの難しさ、部屋の狭さなど(物価の高さでアムステルダムは僕らには無理で、近くのホテルベルスムに住んでいて、生活の困難さの中で家庭も築けるだろうか、など)を二人で話し合っていたら、まだ若いし、25歳と言えばまだすべてこれからという感じで、「じゃあ、試しに他の国に行ってみるのがいいのではないか」という話になりました。

・どういうことでカナダ、そしてケベック州を選んだのですか。

自らのアイデンティティを失うことなく暮らして、働きに行ける国は四つか五つあるでしょう。僕にとって最初からカナダが最も好意的で、最も希望を持たせてくれる国でした。一方で、ここで映画の関係でどんなことがあったのかさっぱり分からなかった。もちろん、マクラレンのことは聞いていましたが、NFBで仕事をしていることも知らなかった。カナダ在住のアメリカ人と思っていました。そして、すごい映画を作っているから、何かの可能性はあるだろう、とは思いました。

それである日、妻と二人で、何の当てもなく運任せに、少しの蓄えと何年もの仕事の中で最もよくできた場面を繋いだフィルムリールを一本掲げて発ちました。辿り着いたのがここ、モントリオール市だったから、企業のスタジオを数社回りましたが、どこでも、NFBに行つて自己紹介をするように勧められたものですら、当時NFBにいたウォルフ・ケーニッヒが対応してくれて、僕のリールを見ると言ってくれました。仮にNFBから断られても、既にトロント行きの切符も手に入れていたし、失うもの何もないのです。そして二日後にケーニッヒから電話がありました。フランス語はできるかと聞かれて、多少はできると答えました。NFBの再訪に呼ばれ、その時新しく結成中のフランス語制作チーム(…)のジャン・ボードン氏に紹介されました。このチームの任務はフランス語圏の学童たち向けに教育映画を作ること、映画のある程度の経験者を必要としていました。まさにいい時に訪れたわけです。すぐに入れてもらえて、以来そのままです。つまり、NFBで1965年より務めております。

・アシスタントとしては 4、5 本の映画の制作に参加しているかと思います。あなたにとって最初の自分の映画は何だったのですか。

『大陸の漂流』。英語アニメーション部から出された企画でした。監督のウォルフ・ケーニッヒが僕の仕事をを見ていて、評価してくれて、自ら何かを作る機会を与えてくれました。(…)

・何年の作品ですか。

1967 年に着手して、フランス語アニメーション制作チームの担当にしてから翌 1968 年に完成しました。あの時は英語アニメーション部からフランス語アニメーション制作チームへ借り出されて、後者から給料をもらう形だったと記憶しています。ルネ・ジョドワンが NFB に戻ってから初めてフランス語アニメーション部門を形成した次第です。そして彼のお陰でこそ、僕の一つの発想から自分の「本当の」映画(『へんてこなボール』)を初めて作れたわけです。昔からずっと色々試したかったのです。それまで人形を使った映画を作ったことがなかったので、試したいと思ったのです。非常に単純な、様式化された人形を二本の鉛のヒューズと一緒に曲げて作った。頭としては単なる輪で。黒いバックと白いボールで要素を揃えた。1968 年に着手して、半年で作りました。やりたいことを正確に把握していたので、問題はそんなにありませんでした。後、音を元に作業してみるのも面白いと思いました。そこで作曲家のドン・ダグラスに数カットを見せた上で、仮の音楽をお願いしました。そして彼が作曲してくれた音楽に細かく沿った形でアニメートしました。

・それは面白いのは、普通の段取りの逆なんですね。普段なら映画を先に仕上げてから、次に音楽を作る。ここでは、ある意味では音楽の方が映画を形成するわけですね。

音楽はカット割りもリズムも同様に形成しました。

・カメラを動かすことはありますか。

そういうことを聞いてくれて面白いです。まず、映画の中で様々なボールがあります。すべてが真っ暗の中で展開します。第一に、小さな白いボールが一個散策します。実際にはボールが動くのではなく、カメラの方です。それからフィルムを巻き戻して、今度は人形がビー玉で遊ぶ様子を撮りました。そして二重の映像の合成により、一つとしてまとめ、人物が立ったまま遊び、ボールが動くように見えます。だが、改めて言うともボールが動くのではなく、カメラが移動しているのです。

・その技法はあなたの同僚のスザンヌ・ジェルヴェーのその真逆ですね。彼女は全てを絵で描き、カメラは固定されていて、あらゆる動きが絵の中で表現されています。あなたは逆に、ものの位置が固定されて、カメラの方が動いています。

その通り、この映画は一種の実験として作りました。実際には物を動かさずに、純粋なトリックのように、技法によりある動きがあったかのように見せかけることができると実証したかったのです。そして白く見えるものが様々な色で構成されているということも見せたかった。色分けをちゃんと確認できるのは、レンズの前に青、赤、黄色の三原色のフィルターを置いているからです。

・映画はどんな受容がありました？商業配給もされたのですか。

大変いい反響を呼びました。僕には少し驚きだったのは、正直、そんなにいい映画とは思っていなかったからです。様々ないい反応を受けて、続ける励みになりました。

・そこで、次は『マトリオシュカ』ですよ。

そうです。1970 年に作った映画です。

・あなたのことも知らずに、エリゼー劇場で『マトリオスカ』を見た、「なんて美しい」と思ったのは、民族的な側面にすぐに衝撃を受けたからでした。

『マトリオスカ』はしかし、当初は映画館にかける計画ではありませんでした。病院で知的発達が軽く遅れていて、勉強に支障の出ている子どもたちを扱うサム・ラビノヴィッチという心理学者の依頼があり、僕はそれで英語アニメーション部門に戻りました。小さな子と大きな子の関係を描写する教育映画を彼が

望んでいました。それで我らの方で、それを現すのに使える様々な活動を取り上げた絵によるプラン、ある種の絵コンテを作成しました。最終的に3分の映画に仕上げたものの、それより遥かに長い尺を撮影していました。心理学者用の映画は3分で無声のものです。残りの素材で劇場配給用に、6〜7分の音声ある小さな映画にしたのは、美しくて、面白い、何とかして興行すべきだ、なんてNFBで言われたからです。最初の映画から数カットのみ拝借して、残りの素材で完成させました。

・どんな反響があったのですか。

『へんてこなボール』と同じぐらいか、或いは更によかったと思います。

・見た時は、大変に気に入った体験だったし、他の人達もそうでした。普通の劇場では、拍手もあったぐらいです。

それはよかったです。タッチの軽い映画です。また、木の人形で実に色々かことができます。このような仕事でまさに興味が尽きないのは、その技術面で、様々な問題を如何に解決するかという辺りです。そしてその解決に成功したとき、それが画面にも見えて、人々に気に入られるところです。しかしここでは、大変に単純な技法で、ごく普通のコマ撮りアニメーションです。

・『マトリオシュカ』の後、あなたの作品の大きな転換となった『フクロウとレミング』が次ですね。

1971年(*)のお正月から、NFBから4ヶ月の研究期間でチェコスロバキアのブジェティスラヴ・ポヤールのスタジオに派遣されました。何本かの人形アニメーションには参加しましたが、個人的にはその旅の本当の狙いは、深く尊敬する人形アニメーションの大御所イルジ・トルンカに会うことだったのだ。しかし残念ながら、彼が亡くなった二週間後に着いたわけで、会うのが叶わなかった。でも、トルンカやポヤールの作るものが大好きでも、その様式が大変美しく、実に素晴らしいと思えども、彼らのように映画を作ろうとは思っていませんでした。その技術を知り、人間として接したかったのです。

(*:この年は間違いで、トルンカは1969年末に没しているの、発言の内容から明らかに1970年の滞在である)

・実際、その技法とは、木の人形によるアニメーションですよね？

そう、東欧で大いなる人気を誇る人形劇の一種です。

・『フクロウとレミング』は確かにイヌイットの伝説ですよね？どうしてイヌイットなんですか。

ヨーロッパの滞在中によく色々なことで質問を受けて、もちろんカナダについても、そしてイヌイットについても。現代でも存在するのか、まだイグルーの中で住んでいるのか、どんな暮らしをしているのかなど。それで、帰国する時点で、多くの人々のイヌイットやインディアンに関する多少間違っている認識を何とかして変えないといけな、ということが頭の中にありました。次にはもしかしたら、その印象をある意味で変えることに、僕も映画で、僅かでも貢献できるかと思いました。そこから長い時間をかけてイヌイットの生活について調べましたが、掘り下げると、記録映画では僕の最初の発想とは合わないことが分かってきました。そこで、伝説やイヌイット文化にまつわる話を題材に映画を作れるかもしれないかと思いました。そして、僕はイヌイットではないので、NFBに出した提案の中で、イヌイットの人々を描き手や監修者、スタッフや職人などとして雇うことを求めました。『フクロウとレミング』はこのようにパイロット計画になり（その後他の作品も同じ方針で続けて製作された）、最初から上手く行きました。幸運にも、ジェルメヌ・アリナクトヤクという、フロビッシャー湾のインディアン総務省の若い女性と知り合いになり、彼女と一緒にいくつかの話を讀んだ上で『フクロウとレミング』を選びました。僕は最初の物語をできるだけ単純な話にしたくて、そのアニメートには人形を選びました。彼女が考えた人形ですが、コマ撮り撮影で動かせるように鉛の骨組みの部分を手伝いました。(…)

・1972〜1973になると、『シュッシュ』はまた異なる企画で、人形ではなく積み木ですね、積み木の中味を変えることができず、単位として手を加えられない。

『マトリオシュカ』に少し似たもので、物体のアニメーションの映画です。物質は空間を移動はするけれど、その中で人物は移動しない。発想はある日、子どもたちが友達と一緒に遊んでいたのを見たのがきっかけです。どういう遊びかを見ると、一個の木の塊に母親を描き、少し小さい塊に娘を、更に小さいのに

は犬を描いていました。母親がスーパーへ行くのに娘と一緒にいき、娘は犬も連れて行く。当時は『フクロウとレミング』を作っていたこともあり、こんな木の塊だけで上手く遊んで、正真正銘の登場人物たちを想像できるのは本当にすごいことに思えました。うちの三人の子ども達の遊びを見て、実に多くを学んだと自負しています。そして、僕自身の頭も少し子どものそれに似ているし、子ども向けの映画を作るのも大好きです。よく考えたら、そういう作品はそんなに多くはないし。いつも何の問題もなく上手く行くだろうと楽観的にかかるが、そうは行かない。何と言っても僕は子どもではないし、子どもの世界の雰囲気や状況を正確に表現する、或いはその特定の活動を再現するには、本当に子どものように思考する必要があります。そしてそれは大変難しく、むしろ不可能に近いことです。そこで、いつも自分自身の子ども時代を思い出そうとしている。物がどう見えていたとか、どのように反応していたとか…

・子どもの心理は確かに非常に捉えにくいのは、子どもと大人とで基準が異なるからです。我々は様々なものに束縛されています。子ども（の行動原理）ははっきりしており、明確で細密です。センチメンタルな問題や、政治的・感傷的事柄によって行動が妨げられることはない。子どもの何よりも大きな能力は想像力… 『フクロウとレミング』の時は予算集めに問題はなかったでしょうけれども、しかし『シュッシュ』の時は何を言われたのか、NFBで？

『シュッシュ』は、僕にとって子ども向けにこんなスケールで作りたいと思った最初の企画です。最終的に、通すのには問題ありませんでした。ストーリーを想像していた通りに書いた企画書を出しただけです。技術面に関しては、人物を描いた塊や積み木だけで作りたい旨を説明しました。その時点で一つの短いシークエンスも完成させて、用意していたので、NFBの人達も気に入ってくれたし、納得してもらうのが簡単でした。

・制作はどれくらいかかったんですか。

映画のスケールはかなり膨大なものです。約一年間で、30分ほどの尺の素材を撮影しました。しかし編集後の作品は14分の尺に過ぎません。

・カメラワークが多いのか。技術面の問題はたくさんあったのか。

映画の目指すところが高く、動きまくりですし、大変な集中力を要したものです。カメラの移動だけを除いて、すべてが頭の中にありました。どこで始め、どこで終わるかは細かく把握していましたが、コマ毎にどれだけの動きを与えるべきか、そこだけは正確に決め兼ねていました。と同時に、もっぱら定規とコンパスでしか仕事しないと、ある程度の自然さを失うリスクを伴うわけです。しかしながら、プロの撮影現場の雰囲気と追求を保とうとしました。例えば、カメラで特定の人物を追いたい場合、できる限りフレームの真ん中に置くべきです。この基本的な規則を保ちつつ、いくつかのカメラの移動を実現しました。40フレーム毎にスピードの早すぎ・遅すぎを確認し、その都度バランスを整えました。時には複数のカメラの移動を同時に施しました。例えば横のトラックの移動とズーム、パンやフレームアウトなど…しかし、その一つ一つに意味がありました。意図は、創り上げた世界の中に見る側が入り切れるように、その一部になったつもりで、その中を散策してもらえることでした。しかも、それらすべてを人物のアニメートとも合わせて、塊面上の絵として描かれた人物達も動いています。男の子が脚を出して欲しい場合、その脚のブロックを別の、脚が少し違うポジションのものに置き換えないといけない。そして全てにおいてその通りでした。かなり膨大な作業量になります。

・それが好きだったんですか。

技術面の挑戦であると同時に、夢中になれる作業でもありました。

・その結果である映画は、あなたの望み通りになったんですか。

僕自身の想像を超えたものになりました。最初の発想が、撮影が進むとともに変化して行きました。新しい可能性を次々と発見して、その都度映画に取り入れました。

・『シュッシュ』の受容は、言うまでもない気もしますが…

今でも大変人気の高い映画です。例えば、去年現代美術館で自作を見せました。そこにたくさんの子どももいて、あの映画の青いタイトル画面を見た途端に「シュッシュ！」と叫び出した。明らかに映画をすでに知っている様子だった。あと、ある日親からの手紙で、ドイツ系のテレビ局の番組で見たことを知らせてくれた。なんでドイツにかかり、オランダにはかからないのかと、少し怒った感じですらありました。

・もちろん、それは配給権やその売買の問題で、NFB が好きに契約相手を選んでいるわけで… 賞は取れたんですか。

殆どすべての作品が何らかの賞を受賞しています。必ずしも大きな賞ではないけれど。しかし中でも『シュッシュ』は恵まれた作品ではあります。1973 年にアヌシーアニメーション映画祭で一等賞をもらい、その後映画及び僕自身ロサンゼルスで、「子どもの世界への創造的貢献」に対して、ゴールデンスターを頂きました。嬉しい名誉です。そこから少し休んでから、次の作品のことを考え始めました。『フクロウとレミング』の延長線上の、またイヌイットの伝説を元にしたものです。こんどはフクロウの相手がカラスということだ…

・どういう技法ですか。前作と同じものですか。

はい、人形アニメーションですが、かなり異なった捉え方をしました。この物語を勧めてくれたのはゲーラ・アリルカツツクと云う女の子で、その二人の老婆の友人とともに、三人で音、叫びや擬音語など音響を全部作ってくれました。片方のお婆ちゃんがフクロウで、もう片方がカラスを演じた。ゲーラはそのストーリー全般を録音したその音響が、『おかしなボール』の時と同様に、僕らのアニメートの基盤となった。アルークツーク・イペリーと云う別のイヌイットのアーティストが人形を作りました。フクロウと同様、体内の骨組みは鉛のヒューズで、その上にアザラシの皮を使って。

・作品の反響はよかったのですか。

大変良かったです。同時期にキャロライン・リーフの『フクロウの結婚』という企画にも協力しました。彼女は北極海の西海岸まで行って、ナヌーガクと云うイヌイットの若い女性のアーティストに出会いました。

・キャロライン・リーフは砂でアニメーションを作っているわけですね。

その通り。硝子板の上に砂を広げて、透過光で撮影します。まるで違うものです。ちなみに、（あの頃は）『ランニング・タイム』という長編にも、アニメーションによる特殊効果のほぼ全般の責任者として参加しています。ライアン・ラーキン of アニメートによる絵の背景の上に実写の俳優たちを重ねた、かなり難しいカットがいくつかありました。それらのシーンは一緒に作りました。そして最後にまたアニメーションのシーンがあったのは、二人の人物が歌い、彼らの口から言葉が出るのが見える場面です。かなり手間のかかる作業だった。

・正確に分かったかどうか、実写フィルムを元の素材に、アニメーションの部分を重ねる形で作ったわけですか。

違います。切り抜きの素材によるアニメーションで作りました。実写を作画用の平面に映写し、それから身の周りに大量に置いてあったアルファベット文字の素材を配置し、白黒で撮影しました。後日、多重露出を済ませました。

・しかし、文字が人物の動きについて行けるためには、その高さを合わせる必要があったのでしょうか？

それがまさに問題で、成功しました。更に同時期に、アンドレ・ルデュックとベルナール・ロンプレの『ムッシュー・ポワンツ（トンガリさん）』という企画もありました。

・それにも参加したのですか。

そうですよ。カメラとの作業を全体的に務めたのですから。

・飛ぶ帽子も、傘も、靴も？…

そう、それらのすべてを。実は、『へんてこなボール』の基本方針を少し参考にした。立ちどころで動きをして、空間移動はカメラの方が再現する。帽子の飛んだ男のように。実際にはもちろん飛んでいくわけではなく、カメラが遠ざかるわけです。

それらが終わると、またもやイヌイットの伝説に戻ることで、『ルマーク』と『男と巨人』という二本に同時に着手しましたが、この時も異なるアプローチを持って手がけました。

・この時は… 1974 年かな？

1974～1975 年の頃。これらの映画のためには、【ケベック州の】最も北で北極海に迫り着くニューケベック地区のボヴングヌアツックという村まで行きました。ルマークの物語はその村の老人が教えてくれました。72 歳の男で、語り部としても、絵描きとして優れた人です。その絵には本当に魅了されるものがあって、物語を頂くだけでなく（それはもうお互いに決まっていた）、彼の絵そのものを使う発想に繋がりました。そうすれば、同時にイヌイットの絵的表現も見せることにもなるので。そうして、白いバックに黒で、原画から切り抜きの素材を用いて映画を作りました。大変簡単な手法でした。（下向きの）カメラの真下にガラス板を置き、その下は真っ白な背景で、そのガラスの上に切り抜いた黒い形の数々を置きました。

・狙いの通りに行きましたか。イヌイットの芸術そのものが動き出すような話ですよ。

イヌイットの人たち自身も、絵の表現が採用されたことの嬉しさを伝えてくれました。結局は、演出家として僕がそのすべてを解釈する必要があったわけで… 『男と巨人』の場合は、これもやっぱり同じ村で、シメオーニ・シヴァラピックと云う若いイヌイットの男性との出会いがきっかけになりました。村には優秀な演技者たちがいると言って、使えるかもしれない、と。この映画のために、それまでの技法とは全然違う表現にしようと思いついていました。僕は僕で、村には優れた彫刻家たちがいることに着目して、シメオーニに二つの技法を合体させることを提案しました。つまり俳優たちで一旦この物語を撮った後、そのために彫られた彫刻たちをもって、並行した形でそれを語るという仕組みです。この発想を彼も気に入って、彫刻家としてポーロジ・シヴァックという男を雇うことになりました。

・『ルマーク』と『男と巨人』は同時に公開されたのですか。

ほぼ同時期でした。『ルマーク』の方が、少し先でした。

・どのよう受け入れられたんですか。

そんなに入り易い映画ではありません。僕からすれば、どちらかと言えばイヌイット神話を取り上げた研究の試みと位置付けています。単なる昔話よりは深みがあるが、それらの映画を理解し、楽しむためには少し努力が要るわけです。

・個人的には『ルマーク』の方がよかったです。『男と巨人』はそれより遥かに厳しく、きついものがあります…

その企画で最後はかなり難しい状況になったことを認めざるを得ません。

・しかし、最終的には満足しているのですか。

それはもちろん！個人的にはシリーズの中で一番いいのは『ルマーク』だと思います。この映画で、イヌイット文化の根本となるいくつかの文化的・心理的な現象を伝えることができたし、絵の面でも大変美しい映画です。

・題材にも由来することだと思います。『男と巨人』はもっと自然界について、その世界とともにある映画なのに対して、『ルマーク』の面白さは根本的に人間に基づいている。『ルマーク』の方に感情移入できるわけです。そして今、どんな感じですか。イヌイットのシリーズの次はどんなことを始めたいですか。再び自らきたもので、もちろん子どもの映画で、『シュッシュ』のように子どもに宛てた不思議で素晴らしい別世界を再現する映画を本当に作りたいと思っていたのです。そして、またもや我が子たちが砂場で遊ぶ姿をよく見て、生まれた発想でした。砂を素材として、何となく使おうとは思っていたが、どう使え

ばいいか検討がついていなかった。そこで、子どもたちがどう遊ぶのか、本人たちにとって何が最も大事なのかを観察して… それで『砂の城』の発想と構成が生まれました。膨大なスケールの映画で、要素も登場人物も多い。

・まさに、あのすごい登場人物たちは、少なくとも二十体はあるはずですが、その発想はどこからきたのですか。

濡れた砂を使うと、その素材が独特の質感と粘りがあるので、色々なものを作れる。それで、とにかく主な素材として使う砂のその質感にそっくりなザラザラしたプラスチックの一種を試しに使った。人物に関しては、砂男という発想が先にあり、一旦成立した時点で、普通の日常に似た環境に置こうと試みました。砂男は人間と同じ関心ごとと心配ごとを持っています。但し、根本的な相違点が一つあります。我らには生き物を創造することができず、建てたり造ったりするのを手伝ってくれる機械たちを作ります。砂男は、僕らの機械と同じ役割を果たす生き物たちを創造するが、それぞれになお、はっきりと互いに異なる人格もあります。砂を平らげるためにかれが生命を吹き込む「機械」たち、それは一種のヒトデになる。砂を運ぶ手が必要になれば、腕の長い「押し手」たちを思い付く。別の生き物である蛇が穴を掘り、また別の、一種の豚が掃除して… それぞれに性格があって、勤勉だったり、怠けていたり、愉快だったり、更に滑稽だったり… 労働者のチームを組むと、現実でもそうであるように、人々は必ずしもみんな同じではなく、逆にそれぞれで違うということを見せたかったのです。実は、僕は『砂の城』の出来事も人物もすべて、我ら自身の命と暮らしに結び付けているわけです。自然から生まれて、その素材である砂は風や水に揉まれる中、彼ら自身の助けや発想も伴いながら、それらの自然の力により形成も構造もされるのと同じように、人間もまた描いたり、形作ったり、建てたり造ったりするために自分自身の濡れた砂を握ることができるのです。そして、ある日、自然が（嵐などで）その仇をとり、風が生き物たちの作られたものを壊し、自らに形を再構成し、独自の異なる形を創るわけです。この作品に大変な労力を費やしたと認めざるを得ないし、時間も相当かかったのは、すべてをたった一人でやったからです。一人だと、どうしてもより長くかかります。20 ヶ月近く作業しました。人を雇い入れたのは、映像完成後の編集や音作りの段階だけでした。

・技術面の問題はありましたか。

少しはありましたが、そんなには多くなかったです。例えば嵐の場面ですね。雪嵐の最中に窓越しに外を見れば、まず雪があり、それから風が渦巻きのように吹いていることによって、空気の中に常に雪が浮いていることになる。アニメーションにおいて同じ効果を作らなければならなかった。口から砂の上を吹くと、砂の粉が一瞬空中に舞い上がることを確認できた。そうしたら、扇風機を使って空中に浮上中の粉々の大きな渦巻きを作りそこで一コマを撮影した。その繰り返しで、もちろんグラデーションも付けて、舞い上がってくる嵐の印象を工夫した。その後、一秒 24 コマの映写スピードでは、結果は充分よかったのです。画面上に見えるものにはその感じが出ていて、後は観る側の想像力が無意識的に働いて映像効果を補完するわけです。

・この映画はきっと暖かく迎えられたことでしょう。

確かにそうですし、僕も大変嬉しいです。1977 年のアヌシー映画祭で、同郷人のポール・ドリーセンの作品『ダヴィッド』と共同でグランプリをすでに受賞しましたし、つい最近、第 13 回シカゴ国際映画祭でゴールデン・ユゴーを受賞したばかりです。カナダのコンクールにも参加しています。

・今、他に準備中の企画はありますか。

『砂の城』の後、特殊な映画、特定の技術面の問題を解決できる映画を作りたいと思っていました。というのは、絵で描かれた背景の中で生身の人物を起用したかったのです。

・カレル・ゼマンのような様式で？

はい、それに少し似た感じで。必ずしも王子が姫の助けにやってくるとは限らない、姫の勝ちで終わるような一種のお伽話でした。残念ながら NFB で企画が了承を得られず、今、海底に生きる生物たちが、人間どもが沖で失くしたり、捨て落とした様々な物に直面し、元の価値とも利用法ともまるで異なる意味を与

える、そういう冒険の物語『海底の財宝』を代わりに作っています。その生き物たちはファンタジーの存在で（これもうちの子どもたちと準備中ですが）見たことのないものですが、落ちてきた物は確実に存在し、我らの価値観とはまるで異なるものになっています。バイオリンやトランペットがもはや楽器ではないし、カップが座るものになったりして… 様々な面白可笑しいシチュエーションを想像できるわけです。今子どもたちとその全体を開発中で、それ自体が一つの冒険になってきています。例えば、特定のシチュエーションをぶつけることがあります。「海底の生き物たちは座るのに椅子を使わない。じゃあ、何を使うのか。僕には分からない」という具合に、ある意味で挑発しています。そこで色々な提案をしてくれます。それらを僕でメモして、一番いいものを選んで、次にはどうするかについて話し合いをもって決めるわけです。

・お子さんは何歳ですか。

長女のニーンケは 11 歳。面白いのは、僕の最初の作品の『へんてこなボール』を自らのもの、自分のために作られた映画と見なしています。後の二人は 10 歳と 8 歳で、彼らの場合は『シュッシュ』がそれです。『砂の城』は三人のためにあります。

・それらの中で、お父さんを見出せたりしているんですか。

それは、こっちが遊んでいると思っているようです。NFB に行っているのは、遊んだり、自分の小さな玩具と戯れたりするために通っていると思っています。しかも、どういうわけか考え方までしっかりしたもので、「お父さんずるい、遊びに行っているのに、お給料までもらって！」とされています。

出典：映画雑誌 「Séquences」 第 9 1 号（1978 年 1 月）
総特集号「NFB におけるアニメーション」 p. 70-91
（和訳：イラン・グエン）