

司会進行：山村浩二教授

講師：アンドレアス・ヒュカーデ

通訳：イラン・グエン准教授

◆山村教授

皆様お暑い中、コンテンポラリーアニメーション入門の第19回講座のほうにお越しいただきましてありがとうございます。本日はドイツからアンドレアスヒュカーデ監督をお迎えして、彼の代表的、個人的な作品と、第2部のほうはテレビシリーズのトムを中心にお話をいただきます。それぞれの作品ごとにご本人から直接いろいろな解説をいただきます。まず初めに簡単なプロフィールをご紹介させていただきます。1968年ドイツのバイエルン州のアルトエッティング生まれで、バーデンのフィルムアカデミーでアニメーションを学んでいます。現在は同じ大学で長年教鞭をとっていて、今年から常勤のディレクターになられて、今は学校のほうを舞台にして教えられています。それまではフリーランスで主にフィルムビルダーという独立系のスタジオと関係を持ちながら、ご自身の作品、そしてテレビシリーズ。それ以外にも一番、一般的に有名なところだとミュージッククリップをたくさん制作しています。この中のインタビューにも少し触れられていますけど、一番成功したのはブラブラブラという、ジージダゴステイーノというミュージシャンのミュージッククリップで。これはユーチューブで3千5百万アクセスをして、とてもそれ以前は売れていない曲だったそうなのですが、ヒュカーデさんが作ったミュージッククリップでとても大成功した音楽だそうです。彼の作品はセクシャルな内容、そして宗教的な問題を含め、非常に興味深いテーマをある意味でシンプルかつ力強く、強烈と言ってもいいでしょう。とても迫りくるもので、ある真実を見せてくれるフィルムだと思っています。今日はご本人の解説でじっくりとお話しを伺いたいと思います。ではヒュカーデさんをお呼びしたいと思います。（拍手）通訳は本校のグローバルサポートセンターの准教授であるイラン・グエンさんをお願いしております。よろしくお願いします。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

皆さんこんにちは。日本よ、こんにちは。ここに来られて大変嬉しく思います。ご招待いただきありがとうございます。今夜、皆さんと一緒にやりますのは、僕がここ20年くらいで作った何本かの作品をお見せして、どのように作ることになったのかということをお話ししたいと思います。最初にお見せしますのは95年に学生時代に作りました、『僕らは草原に住んでいた』という、『We lived in Grass』という作品でございます。私の育った地方、小さな村に材料を得た作品でございます。ババリア地方のアルトエッティングという小さな村に私は育ちました。それらの村は当然のように文化面の出来事は何もなく、美術館もなく、そこを出るまで例えば絵画の1枚も見ただけはなかったです。ただし隣のほうに、近くにより大きな町があって、そこで絵があったのは教会ですね。教会に通うようになって、絵があったのですね。それはマリア様に捧げられた教会でしたが、500年くらい前にある少年が川におぼれて死んだ後、マリア様が奇跡を起こして復活させたというところから、教会を建てることになって、そこから毎週のよ

うに奇跡が起こるようになったとき。

どういう話かという、その奇跡というのは…奇跡を体験した人が、油絵でその奇跡の絵を描いてそれを教会の中で展示するという習慣があつて。例えば農家の人で、トラクターに轢かれて死にそうになったところを、マリア様が現れて助けたとしたら、自分をそのトラクターの下に油絵として描いて、そこにマリア様も子供を抱えて登場させて持っていくわけですね。そういう絵がいっぱいそこに展示してあつて、短い一言もそうやって日付もして、壁いっぱいそういう絵がずらりと並んでいたのですが、ほとんど他に何もなようなもので。非常に強烈な印象を受けたわけです。非常に単純な人々が限られた絵の能力を駆使して、長らく自分たち自身と、自分たちが崇拝するその神様とを同じ絵の中で表すということを長い間やってきた。そこがつまり、非常に自分にとっての個人的な神話に属するものが、皆に共有されるグループの共同体の神話へと変化していくという。そういう過程を見て、私も非常にそれに強烈な印象を受けたわけですが、そういうところから来ているといつてもいいかもしれないですね。私自身の要するに自伝的な作品、あるいは自分の周りの非常に近い人々を題材にしてアニメーションを作るようになったのは、そういう意味ではマリア様の教会が自分自身の中で、一番大きなインスピレーションの源と言ってもいいかもしれないですね。一番最初にお見せします、『僕らは草原に住んでいた』というのは育った村を描いているわけですが、どういふところが描かれているのかというと、非常に荒いところ。乱暴なところ。または非常に誇り高い。自分たちのことを誇り高く思っている。そういう精神を描いているので、なぜかその村の人たちにあまり好評ではない作品の様ですが、皆さんに気に入っていただけると幸いです。

◎『We lived in Grass』上映

◆イラン・グェン准教授

字幕についてちょっと1か所だけ…間違つたものがありました。お詫びをいたします。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

次にお見せしますのは『Ring of Fire』、『火の輪』という作品でございます。これは学校を出てから初めて手掛けた作品でございます。青春、そして性生活というべきか。についての作品でございます。その源泉といいますか、その題材というのは私の昔の友人。毎晩のように一緒に出掛けて、一緒にお酒を飲んだりしていた友人ですが、あるとき彼の妻に私が恋をすることになったのです。

この作品はチームで初めて共同的な形で、個人的な作品を作ることになったのです。そう申しますのはその前に手掛けた作品、今を見せしました、『僕らは草原に住んでいた』、という作品は3年かけて1人でずっと作業していて。やっぱりこのままの作り方では気がおかしくなりそうなので、ずっと独りぼっちで作ることになるのではないかということで、より開かれた形で作ることにしたのです。それはオープ

ンに作っただけじゃなくて実際に募集もしたのですね。いろんな人に自分の性的欲求についての絵を送ってくださいというアナウンスを出して、美術学校とか刑務所とかいろいろなところに送って、300 枚くらいの絵が届いたのですね。それを基にこれからお見せする作品の設定を作ったわけですが、それは様々な登場人物もそうですし、キャラクターとして成立させるうえでもそうでしたので、つまりいろんな人の貢献があって作品ができて、作品がその貢献を被っただけじゃなくて、作品も逆にいろんな人の何かのために貢献するということも。要するに総合的にそういうような関係ができれば、こんなにいいことはないなと思ったわけです。先ほど話した通り、当時の親友だった彼が奥さんと別れて、私も奥さんと別れてというようなことになったのですが、それでも彼がこの映画の音楽を担当してくれたのですね。作ってくれて。それで自分の怒りを音楽という形で作品に打ち込めたわけですね。映像面では結構冷たいタッチのものでしたけれども、彼が作ってくれた音楽のお蔭で、そこに炎をもたらせてくれたといえるかと思います。

◎『Ring of Fire』上映

◆アンドレアス・ヒュカーデ

次にお見せしますのは、『ちびうさぎ』という作品でございます。『The Runt』。この作品の制作において変わったことは、おそらくアニメーションを教えていることと関連があるのですね。学生たちにその頃教え始めていたので。学生たちに 16 週間で作品を作る義務があるのですね。それで最初のところで数週間のうちに、いろんなものをいっぱい絵を描いて、数えきれないほどのアイデアを持ってくるわけですよ。それを一体どのようにして、あれだけ限られた時間の中で、その尺の中で使えるのかということが、なかなか見当がつかなくて。見るこちらから。そこで考えたのは自分自身の制作の仕方がちょっと変わったというか。先ほどの『Ring of Fire』でもそうでしたが、自分の持ち合わせているすべてのものを、とにかく鍋の中に投げ込んでそこから作るという。例えばスクリプト。シナリオ、台本などを使わないで。つまり非常にエネルギーを要する作り方で、作品が完成する 2 週間前の時点でも、一体どのように終わるのかということも、ちょっと揺れるところがあって。非常に疲れるような作り方だったので、それを変えて…スクリプトも使った作り方を試みた作品が、『ちびうさぎ』でございます。

どういうふうにしたかという、二人の兄弟の話にしようと思っていたのですね。それは父とその兄弟で何冊かのスケッチブックにいろいろ絵をいっぱい描いたわけですが、その中から叔父さんのほうですね。父の兄弟が私にプレゼントにくれたうさぎのことを思い出したのですね。それがこの題材の中で最も力強いモチーフでしたので、そちらのほうに焦点を決めて。そのモチーフを中心に作品を作ることによって、それが氷山の水面から見える上の部分にして、その氷山の見えない部分を、見る側が補って見てくれればと思って作ったわけです。『ちびうさぎ』をご覧ください。

◎『The Runt』上映

◆アンドレアス・ヒュカーデ

休憩の前にあと1本ご覧いただきます。それは『Nuggets』という作品ですね。塊というべきか、複数なのですけども。これは本来より大きな規模の作品になるはずだったんですけども、いくつかのストーリーを織り交ぜてちょっとインタラクティブな形で、その影響、響き合うような。モデルはジェイムズジョイスという小説家のダブリナーズ。ダブリンの人々という小説ですね。その中で様々な小さなストーリーがあって、いろんな人物を追って、それらがお互いを影響し合うような構成の作品でございますが、そういう構想をしていたら今度入院しなければならなくなって。手術を受けなければならなくなって、それから目が覚めたところで、あんまり容態は良くなかったみたいで。入院したまま10日間。これは命に関わる状況として、生死の先が分かるというふうに医者に言い渡されて。10日間入院したまま過ごさなければならいとなると、もう気が狂ってしまうのではないかと自分で思ってしまった。とにかくスタジオのほうに、制作会社に電話をして。ライティングボックスを。そのアニメーションを描くための照明付きの台と、2000枚の紙とペンシルですね。描けるものを持ってくるようお願いして。当初、構想の中で考えていた12編のストーリーの中から1本だけ選んで、10日間待っている間に作ったのが、この『ナゲッツ』という作品でございます。

これらの作品は全部かなり暗いもので、休憩を挟んだらもう後半は誰も来ないのではないかと心配になるのですけども。後半はもっと愉快的な作品がありますので、ぜひ後半もお付き合いください。

◎『Nuggets』上映

◆山村浩二教授

休憩に入る前に僕のほうから2,3、今見たフィルムの中からQ&Aをちょっとしたいと思います。最後、2部の後に皆様からの質問も受け付けますので、ちょっと休憩の前にあと少しお付き合いください。あと15分ほどありますので。まず一つ、『The Runt』から少し制作のスタイルを変えようと思ったというか。スクリプトの…『ちびうさぎ』ですね。そういうことですけど、それ以前の2作もスクリプトというかなレーションがありますけど。そのナレーションの、単純にまず制作のプロセスの順番というのですかね。その3つの作品について。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

これらの3本についてお答えするのであれば、どんどんやはり準備されるようになったのですよね。最初の、『僕らは草原に住んでいた』という作品は、まったくと言っていいくらい準備はなかったのですね。自分のふるさと、故郷の村について絵を描いていたし、絵はそのまま、別に絵として満足していたのだけども。一方でアニメーションを勉強していて、アニメーションで何か作品を作らなければならなくなったときに、これらの絵なら動かすことができるだろうなというような気がして。何も本当に深く考え

ずに作り出したわけですね。3つのバージョンがあって、28分の作品としてアニメーションを作って、それでより短く17分に編集し直して、それを更に15分のバージョンに短くして。その15分になったところで先生にアニメーションを見せたんですね。これは素晴らしいというふうに評価してくださったのですけれども、これは何についてなのか。ナレーションは何もなかったのですね。何についてなのか、先生に逆に教えてくださいというふうにこちらから聞いても、いや、分からないというふうに言うので。これはまったくナレーションがないまま、何の話だかさっぱり分からない。誰もやっぱり理解してくれないだろう。その子が、がんを患ったりとか、そういうようなことは情報として伝わらないなということを実感しました。

でも全体的に、『僕らは草原に住んでいた』、という作品は記憶できる限りは大変愉快的な、作るのが楽しい作品でしたね。一方、やっぱり『リングオブファイヤー』というのは逆で、いわゆる芸術家の危機ですね。訪れてくる危機的な状況というもののから、作品を作ろうと思っていても、やるぞと思っていても、どんどん…螺旋をどんどん下っていく方向で。毎日やるというふうに決めて2時間くらいやって、すごいクタクタになって。やっぱりもうベットに入りたいくらい疲れ果てて。しばらく個人的な問題かなと思ったのですけれども、ある時点でそういった個人的な問題ではなくて、映画作品に仕上げるためにまずスクリプトというか、シナリオとして…整理する必要がある。整理したうえで映画にするという必然性を感じたわけですね。ある意味、自分自身でそれらの作品に対して、期待しすぎていたところがあるのですね。これらの作品を作ることによって、自分自身の人生が救われる。何かその救いをもたらせてくれると思っていたのですよね。でも、それは当然そうならないわけですね。その作品世界の中でどんなに頑張っても、出来上がった作品が、現実世界での問題を何一つ解決してくれないわけです。そう分かればその作品は、できるだけ自分の思い描いているものにできるだけ近く、最善を尽くすにしても、その基になった自分の体験したこと、危機的なことなどは2度と起きないように実生活の中で気を付けること。そういうふうにするしかないという時点で分かったわけです。

◆山村浩二教授

ナレーションならというか、つまり物語性がある限り何を伝えたいのか。どのような物語を語りたいのかということ、まずやっぱり把握しなければならないという必要性があるわけですね。昔はあまりにも忍耐力がなくて、すぐさま何か思いついたまますぐ手を動かしてやろうというようなことで、全然時間をかけて考えることをしていなかったのですけれども、そこが変わったのですね。後半の2本について、先ほどもちょっと話をしましたが、要するに自分の頭の中でも作業する必要がある。頭の中で整理するというのも、作品のための一つの大事な作業なんだということが分かるようになったのですね。作品を何について、全体的なテーマ性というかな。あるいはその題材、そして物語性のあるものなら、どこから出発してどこを経由して、どこまで行くのかということをはっきりさせる必要があるわけですね。スクリプトなわけですね。要するに他のアプローチ、物語性によらない作品も手掛けてはおりますけど。後半でお見せしますが、より概念的なものだと別に物語性を気にする必要はないのですけれども。やっぱり物語がある限り、そこも作業を求めるわけです。

あと短く2つだけ。『Ring of Fire』はなぜウェスタンスタイルになったのか。これは皆さんもちょっと疑問があるかと思うのですが。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

まずは西部劇が大好きということは大きいですね。それで昔、先輩の映画人に会ったら、お前も西部劇を1本作らない限りれっきとした映画人にはなれないぞ、というふうに言われてすごい納得した覚えがあるんですね。これはその通りだと思ったし、あとこの作品のテーマ性そのものは若さというか、えばっている感じというのかな。二人のそういった若者が、自分たちはカウボーイだみたいな。そういう格好の付け方にマッチしていたんじゃないかと思います。

◆山村浩二教授

ありがとうございます。最後に『Nuggets』について。『塊』。そのシナリオの話にもつながりますが、これは準備がかなりされて、シナリオが練り上げてあったということですね。それで作ったら、病院にいた10日間で描き上げたということですけど。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

その通りです。いろんないくつかのストーリーを様々な段階で準備を考えていたのですが。まず鳥の形を描くのは大変好きだったんですね。多くの場合は作品は仕事の時間外で、仕事を終えたところでなんとなく手を動かして、好きで描いているものから、次の作品が生まれるというようなこともありますけれど。そういう鳥たちの形は毎日の作業を終えた中で、何百枚も描いていたのですよね。それで白いのもあれば、グレーのもあれば、黒のもあって、その中から1本を入院のときに取り上げて作ったわけです。

◆山村浩二教授

ありがとうございます。ここで休憩で第2部のほうに移りたいと思います。19時45分スタートです。

1部終了

休憩15分

2部開始

◆山村浩二教授

これからまず、説明入ると思いますけど、テレビシリーズの『トム』という作品を中心に話をいただきます。じゃあヒュカーデさんお願いします。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

皆さん第2部によろこそいらっしゃいました。まずそうですね、子ども向けの作品をお見せしたいと思

います。テレビシリーズの中から3本お見せしたいと思いますが、そのテレビシリーズの名前とは『トムと苺ジャムおよび蜂蜜のパンの一切れ』というタイトルのシリーズです。このテレビシリーズの作品もスケッチブックから生まれたわけですが、一つ毎年やってるのは、師走ですか、12月になると自分の過ごした1年を振り返って、自分にとって大きかった出来事をスケッチという形で振り返るということをやって、そのスケッチの中に登場する私の身近な周りの人たちがいたら、その人たちにコピーをして、その人が登場してる絵をクリスマスプレゼントとして差し上げております。そのお陰で町に出かけてね、大量消費という恐怖に満ちた時期をゆっくりとね、スケッチをすることで過ごすことができるわけです。お陰で。

それで毎年の年末に書くスケッチの中にほぼ毎年出てくるのは、私のプロデューサーをつとめてくれる Thomas Meyer-Hermann という相棒ですね。毎日のように顔を合わせて仕事してるので当然のように登場してるわけで、どんどん彼を描くのが楽しくなって、結構愉快的な彼の人物上のグラフィックな魅力があるのか。そのうち彼のためのスケッチブックというのを描くようになってね、専属のスケッチブック1冊を描くようになって、それまでは大人向きの作品を手掛けてきたんで、当然大人の世界で描いてたんですね。こう刑務所に入れたり、キャラクターもね戦争に行かせたり、女買ったりっていうような、でも何となく合わなかったんですね。なんか違うなあということで。そこで当時のパートナーですね、私の伴侶ですか、妊娠しました。あなたはお父さんになりますということを告げられて。

そこでまあ日曜の午後の日差しを浴びる、庭に座ってそこで遊んでいる子供たちの声を聞いたら、片方の女の子はね、苺パンが欲しいとかで、男の子はその蜂蜜パン欲しいというようなやり取りが耳に入ったら、そこでスケッチをしだして。やっぱり一切れのパンに苺のジャムと蜂蜜を乗せて。そういうものを手にしたトムを描いたらこれだ！ と思ったんだよね。とうとうその自分のやっぱり運命的なね、方向性をね。やっぱり子供向きだったんだね。子供のほうに向けられたキャラクターだったんで。それはそういうような形で描いてて、当初はね、結構辛かったんですよ。それまでこう真面目な声としていろんな深刻な作品を手掛けてきて、これはやっぱりアニメーションはね、そんな馬鹿げたことじゃないぞっていうね。

何でこんなアホなことを描いてるのかっていうようなことを、ちょっとそれが悩みだったんだけど、その内こちらの顔にもね、かなりアホな笑みが浮かぶようになったんだよね。非常にこんなアホな世界を描き続けることにも喜びをね、大変嬉しさを見出して。そこからもうほぼ10年経ってるんですけども。まずじゃあ1話分を、山村さんが選んでくださった3本の内の、日本語の題は何でしょうか。『トムと良い家族』という一編をご覧ください。あ、このモデルになったトーマス。はい、コメントはいらないかと思いますが。昔は丸い眼鏡してたんだけど、やっぱりちょっとこのキャラクターと同一視されるのを避けるためにちょっと眼鏡の形を変えたんじゃないかと思います。

◎『トムとよい家族』上映

◆アンドレアス・ヒュカーデ

この奇妙なキャラクターがどのようにしてテレビの世界に道を見つけたのかについて、ちょっとお話したほうがいいかなと思います。最初はアニメーションを作ったわけじゃないです。最初はゲームですね。いわゆるマルチメディアでしょうか。子どもたちがキャラクターが次にどうするのかっていうことを決めるっていうようなことね。トムが例えばその風車のおじさん、仲良しの風車の人のところに行ったらそれを聞いてパンありますかっていう、で、ないけど3つの選択があって、ここでお手伝いするとか、豚に乗ってどっか行くとか、花もらうとか、そういう要するに子供たちが次のステップを選ぶというような形だったんですよね。そういうそれに向いたキャラクターでもあって、そこから様々な展開は可能だったわけですけども。このゲームを自分の子供たちと遊んだテレビの人がいてね、その人が連絡を取ってくれたんですね。

このキャラクターでアニメーション作らないかっていうふうに言われて、でちょっと、作れますと言って。予算を計算して送ったんですよね、その予算表を。それがテレビで出せるお金の4倍というふうに言われて。もうそれでこちらで出した予算の4分の1でアニメーション作るのは当然のように無理で。言われたのはじゃあ4本作れば1本相当の予算は出せますよっていうふうに言われて。当然それもちっとやっぱり難しいので、4つの似たような作品のその異なったバージョンを4つ用意して、ゲームから作って、それがテレビで放映されて、で親たちが大嫌いだったようですね、その4本は。ただしネットでね、まだ出回ってたので子どもたちは見ることができたんですね。いろんな抗議のね、手紙が届いたんだけど、子供たちはネットでまたその後も見ることができて、子どもたちは大好きだったんですよね。

そのテレビで初登場したその4本が、より大きな枠組みの中だったんだけど、そこから排除されて。ただしそのテレビの編集委員の人が、最初に連絡してくれた人が、大変こう個人的にキャラクターとして好きだったし、頑張ってくれて。トム独特のプログラムを持てるようにね、トムのシリーズっていうのを時間帯として用意できるように頑張ってくれたんですよね。で、これを1本だけ見ただけでは皆さんまだ十分それを満喫できてないのは、要するに繰り返しに喜びがあるんですね。それでテレビシリーズをどうするかっていうことを考えた時に、この1話分、一つのストーリーは5分ですけども、5分のものを二つ合わせれば10分という放映時間を満たして。で、私たちは52本を制作したんですね。5分の物語を52話作って、で必ず2話ずつ放映されると。

例えば牝牛のルイザというキャラクターが出てくるんだけど、その『トムと牝牛のルイザ』、そして『トムと太った牝牛のルイザ』というのを両方合わせて放映すると、その二つの異なったストーリーを合わせることによって、より大きな物語世界を描くことができるんだよね。で太った時のはどうして太ったのかというと、それがもうすぐ子供が生まれるというその、子牛を生むところまで行くわけですよね。その組み合わせも当然、簡単ですけども、例えば『トムとワニ』というストーリーと『トムと太ったルイザ』というのを合わせて放映したら、後者のほうにワニが子どもを生むお手伝いしてくれるんで、これも別に意味で響き合いがあるわけですね。様々なことから、2話ずつ組み合わせることによって響き合いを考えて作ったわけですね。それでより大きな何か、物語性を提示するってことで。

52話を制作して、それを組み合わせのパターンの仕方としては、10分のプログラムを52話×4で208

の放映できる素材ができたわけです。で、対象年齢っていうものはテレビの世界大変大事な話ですよ、それは。3歳から6歳までの子供というような設定なんですね。つまり3、4、5、6歳で4年間ですね。4年間というのは丁度52話、52週×4話ってことつまり208週で、この全ての組み合わせを、208パターンを一通り放映したら、丁度3歳から6歳になった子供たちが成長して、新しい3歳児が出てくるわけですね。つまりワンループしたところで新しい対象が丁度登場しているそのペースと合ってるわけですね。

で、当然のようにその子供向きに作ってるとその、様々な制限があるわけですがけれども、子供も年齢層がそうですが、新しい世代が登場してくるとタイミングが丁度合えば、大変幸せなことなわけですね。今丁度だからドイツのほうで今も放映中で、208週のその4年間ごとのループは4回目。今でもやはり新鮮な新しさを持つてるのは、おそらくやっぱり見る対象が新しく登場してきてくれているお陰だと思いますけれども。そういう意味で今やドイツではもう古典のようなね、名作の一つですけれども。ただしドイツ以外の国々で中々売るのが難しいのは、ご存知の通り国ごとに子供向きに相応しいものの規制があるわけですね。非常に厳しい、場合によって厳しかったり。包丁がね、小さなナイフが出てきたりすることだけで子供向けは駄目だとか。このストーリーで登場した姪っ子が乳首にピアスしてるんですよ。これは国によって駄目だとか。色々あるわけです。

そういうのを、まあ最初に売れたのはドイツ以外はイランでしたけれども。で12ヵ国ぐらいに現に売れてるんですけども、お金になるような大きな市場には売れてないですね。丁度もう私たち、生存し続けるに必要なギリギリのお金は入ってるんです。もう1本、じゃあ見ましょう。これは『太っちょトム』というストーリーでございます。

◎『太っちょトム』上映

◆アンドレアス・ヒュカーデ

もう一編お見せします。と申しましてその、まあ皆さんもうお分かりの通り、特定の作品世界を構築するにはやっぱり一定の作業と仕事が必要なんですけれども、いったんそれができたら、作品世界を築いたら、そしてそれが見る側まで届けば、そこから楽しいことの始まりなんですね。つまりそこからバリエーション、いろんなふうに変化を伴うことができ、それを解体したりね、することもできるわけですね。今度お見せしますのは『トムの頭の中』というそういうその作品世界を解体した一例です。

◎『トムの頭の中』上映

◆アンドレアス・ヒュカーデ

今晩は以上でトムのに関しては終わりなんですけれども、他にもっと見たい人はネットにも色々ありま

すし、52 話もっと全部見たいという方は山村浩二さんの「Au Praxinoscope」というそのギャラリーの展示と販売のスペースのところにDVDが置いてありますので。4 枚のDVDで全部揃ってるでご連絡ください。

次にお見せします作品は今夜の最後の作品になります。それをトムというシリーズの制作に対する、私の中でのその一つの反応、反対的な、対立的なリアクションとして作りました。と言いますのもそのトムの52話に関して、一人の友人と共に全てのストーリーも書きましたし、デザインも全部やりましたし、ディレクションもね、演出も全部担当しましたが、当然のようにその作業からして、アニメイト、つまり動きを自分で描くってことはできなかったんですね、トムに関しては。で、それは大変好きな作業なのに、中々やっぱり仕事として許されない時期が長く続いたので、結局毎日の仕事を終えたちょっとこ息抜きのところで、自分のための小さな喜びとして、ループというそのサイクル。小さなその動きがグルグルこうループとなるそのアニメーションを描いてたんですね。それを数ヶ月経てばもういろんなそういうパターンができてて。

それを全部一緒にして、1本の映画にしようと思ったんです。その作品のタイトルは『Love & Theft』。あの『愛と剽窃』という邦題になりますけれども。このタイトル自体も私は盗んだんですけども、引用ですけども。ボブ・ディランが2001年の9月11日にリリースしたそのアルバムのタイトルでもありますけども、まあボブ・ディラン自身もそのタイトルを19世紀、1840年代の本から取ってるので。大変私自身にとっても特殊な作品ではあります。と申しますのもその、これまでの作品はご説明した通り自伝的な要素とか自分の周りの人々から題材を得たものが殆どで、今回初めて意図的に自分自身のことを横に置いて、あまり関係なく、個人的に好きなアニメーションのいろんな作品から、その映像っていうかな、絵の要素、絵の粒というものを奪ったんですね。

盗んで動かしてるわけですけども。そういう作品です。あの『愛と剽窃』です。

◎『Love & Theft』上映

◆山村浩二教授

じゃあまた少し僕のほうから質問をして、その後に皆様のほうからの質問をお受けしたいと思います。まずじゃあ『Love & Theft／愛と剽窃』からですけど、これ非常に興味深いというか。多分ご自身はまあ自分自身の楽しみのために作ったというお話でしたけど、アニメーションのキャラクターの認識っていうものと、キャラクターの意味みたいなことを色々考えさせる、非常にある意味で問題提起をしているようにも見えるんでありますけど、しかしまあ単純に音楽が素晴らしいですね。制作の順番として音楽はどの段階でまず作られたのか。そして音楽のディレクションに関して、他のフィルムもそうですけど、どれぐらい自分自身がディレクターとして音楽に対する何かコメントとか方向付けみたいなことを指示されているのか、していないのか。その辺をお話いただければと思います。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

まず映像として作って、映像として何の音楽もなしにできあがったんですね。ただし見えないビートというか、リズムがね、ペースがあるわけですね。頭の中にずっとそれを持ちながら描いたわけですね。それは自分自身にとっても理想のリズムというか、それは8フレームという基本的な構造の範囲ですね。8フレームごとに新しいキャラクターが出てきて、これも当然のようにその半分、半分の半分で4フレーム、2フレーム、1フレームにすることができて、それを実は×3でサイクルとしてループとして24フレームが、基本が倍が多いですけども、でまたメタモルフォーゼの中でその更にももちろん48フレーム、72フレームとかその何倍かっていうことに展開することもありますけど、基本は8フレームごとに、その以前と決して動かない一つのこう一貫したペースというものがあったわけですね。

それをずっと一貫して保ったまま映像を完成させた上で、初めてその音楽の人に会ったんですね。それでそのペースについて話して、クリックトラックと言ってつまりメトロノームのようにそのペースを表す、まったく一定のリズムを表す音だけを相応しいところに入れたら、それだけでもう十分だったぐらい。非常にマッチして、映像とそのペースを明らかにして、シンクロしてたんですけども。

そこから更に色々注文というか、あまり細かいところまで音楽の人と相談には、深入りしないようにしてるんですね。例えばこの楽器を使ってとか、そういうようなことは。いろんな音楽と一緒に聴くんですね。例えばこの作品の場合は古いカントリー音楽とか、ジョン・ケージですね。あるいはそのドイツのそのクラフト・ワークというバンドの音楽と一緒に聴いて、そこから一つのこう作品全体の構成案を1本の線で表すわけですね。できるだけ繊細に、その線の下からこう始まって、こういうまあ大体はカーブになりますけども、こういうような方向性でお願いしたいということで。それ以降は完全にやっぱり自由にします。あとはもう何も言いません。というのは他の表現として、音楽はアニメーションとは別で表現者に十分な、自由な範囲がないと、中々やっぱり苦痛だと思いますので。

私自身も絵を依頼されて、これこれこういうふうに描けっていうふうに言われたら、やっぱり任せて欲しいわけです。自分にそのそういった細かい指示を出すんだったら、自分でその人が描けばいいんじゃないかと思うぐらいなので。別の表現ですので、その表現も一定の自由を求めるわけなので、まあ基本的に抽象的な指示に留めるようにしております。日本でもクラフト・ワークはどの程度知られてるのかわからないですけど。

◆山村浩二教授

僕らの世代はクラフト・ワークを結構知ってるかもしれません。若い人は。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

知ってる人はどの程度います？

(多数手を上げる)

誇りに思います！

◆アンドレアス・ヒュカーデ

そうですね、ドイツの誇るテクノというのか。はい。えーとじゃあもう一つだけ。結構あのアンドレアス・ヒュカーデさんの作品は本当にリアルタイムで制作ができるタイミングでずっと見てきているんですが。そして今日も皆さんほぼ時間順に見ていただいたと思います。でももちろん最初の作品から、非常にキャラクターに関してはシンプルさというんですかね、単純な形を持ってくるっていうのはあったんですが。特に最初の2本は非常にこうマチエルが付いてますね。線の種類も色々こう、ざらついた線だったりとか。それがまあ段々段々こうシンプルさが増して行って、最新作の『カタマリ』ではもう、まあ色は付いてますけどほぼ線だけで、他の背景的な情報もどんどんそぎ落とされていってますけど。その辺の方向性について、自分自身の変化について少しお話、説明をいただければと思います。

その変化について、一つは見る側にとって想像できる余白、そういう余裕を、そういう空間を与える、空間を残すっていうのかな。そういうところがあると思うんですね。省略すればするほどそこをやっぱりこう補うような形で見る側が想像力を働かせるということにもなるかと思います。もう一つはまあ昔ほどね、昔もうとにかく絵を描くことに夢中で、25年ほど前に比べたら、昔ほど朝目が覚めたらすぐさま描き出すっていうね、極端に言えば我描く、ゆえに我ありっていうようなあれですか。そういう夢中に1日中ずっと絵を描いていた時代から、今はもう少し現実世界との関わりがあって、現実世界の中で生きるためにもやっぱりある程度のエネルギーが必要であって、昔みたいに1日16時間はずっと描くというわけにはいなくなってきたるんですね。それも実際に生きる人生も色々やりたいわけですし。

そういう意味でも単純化を図ることによって、まあより早く手掛けることもできるわけですね。それはありますけども、と言っても、新作、今準備してる次の作品っていうのは、またやっぱり複雑な絵柄のほうに戻ってるんですね。昔みたいに初期のような、絵画的なモチーフも再び登場して、その作業の中で手伝いがあるんですね。優秀なアーティストと一緒に協力してくれてるんで、その絵の仕事も分担してね、分けて書くことになりますので。

◆山村浩二教授

じゃあ、はい。もう一つだけ僕のほうから。『Nuggets』という作品、本当にあの動きだけでこれだけ、そしてシンプルさの中に非常に深いまぐわせとか、色々な読み取りができて、色々なことを感じさせてくれる作品です。でまあ先程の説明の中でも最初プランとしては幾つかのショートストーリーを関係させて作っていくってことでしたけど、今新作の話も出ましたけど『Nuggets』を当初構想して、いったん他のシリーズとかは作られないのかどうかだけちょっと、お聞きしたいです。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

分かりませんね。未来はまだ描かれていないので、色々答えることはできますけど、どうなるか実際分からないです。

◆山村浩二教授

ではじゃあ皆さんからの質問をお受けしたいと思います。あ、もうすぐ手が上がりました。じゃあ奥の眼

鏡の男性、最初。

◆質問者 1

作品の源泉として、とても個人的な体験が元になっているものが多いと思うんですけども、育ってきた地域については紹介されてましたけれども、ご両親との関係はどのようなものだったのでしょうか。ご両親はどんな人で、それは自分にどのように影響を与えていると思われますか。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

はい、お答えします。お断りしますが『僕らは草原に住んでいた』という作品に登場する父親のキャラクターは私の父親ではないです。隣のうちのお父さんでしたね。その人がだから精巣癌で亡くなったんですね。1974年だったんです。それはお隣でかなりやっぱりこう風通しが良く、みんなこうドアも窓も開けっ放しにしてたんで、隣同士で全部生活が聞こえるわけですね。その隣のお父さんの苦しみもよく聞こえてたんですよ。そういうところからまあ材料を得てこう作ってるんですけども。一方のうちの親は今も元気で生きておりますが、父は大工を目指して、で大工になろうとしてたんですけども、非常に皮肉なことに、大工として一人前になることを認められるその日に指を切ってしまったんですね、事故で。1本の指しか残らず、大工になれなかったんですね。それでそこからトラックの運転手になったわけですけども。

で一方の母は元ユーゴスラビアという南ヨーロッパの国の出身で、よくある現象でね、その要するに移民として、職業のための移民でね、▼ガスト・ア・バイター、つまりゲストワーカー仕事のお客さんという、直訳すればね、ドイツ語から。つまり仕事の必要があるんで来させるんだけど、それがなくなり次第さよならってね、帰すっていう非常に酷い状況の、労働条件で仕事してたんだけど、そこで父親と知り合ってね、恋をして結婚して残るようになったわけですけども。で、今も両親は同じ田舎のね、地方に元気に暮らして。私も時々訪れて、日曜のお昼に美味しい兔をいただくことがあります。

◆山村浩二教授

では次の質問をお受けしたいと思います。

◆質問者 2

Excuse me may I speak english?

First, ～～～

◆イラン・グエン准教授

日本語できますか。

◆質問者 2

あ、はい。ちょっとだけ。アニメーションは生活の中に何を変えますか。現実の中に。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

アニメーション表現がどのように現実、実際の命と暮らしですか、こう多くを変えることができるのかという質問でしたが、昔こう作品を通じて自分が救われるというふうに信じていたのは、まあこれは若気の至りとかそのこう若い頃の非常にロマンティックな、▼ルロ的▲な神話ですかね、芸術が自分の人生を変えることができるという、有名なというかよく知られる思い込みというか。つまり芸術というか、表現の世界でやっている限りは非常にやっぱりそこから安全感をもらえるし。安心感と独立感を。要するに自分が作り出す世界を完全にコントロールできるし、それが実際の現実とも何の関係もなく、これはまったく自分の思い通りにできるわけです。当然のようにね、安心もできるし自立性も感じ取れるんでしょうけれども。ただしそれは実際の現実と何の関係もないんで、実際の暮らしの中でそれがどこに行くのかというと、孤立ですね。

孤立してしまうと要するに絵とね、人生を共にすることもできるわけじゃないしね。実際、本当は。できないんで、こう実生活の中でいろんな人に出会ったり、人間としてフルにこう開花するためにいろんな体験が必要なわけで。

それが若い頃のそういう思い込みはちょっと置いて、今の質問はだから、アニメーションはどのように実生活に影響を持てるのかという質問だったと思いますけども、それはさっぱり分からないですね。ただ言えるのはアニメーターとして、アニメーションという作業があれだけやっぱり時間を必要とする作業なので、その作業以外の残された時間は非常に限られてるわけですね。それだけに非常に貴重になるわけです。他に自分の人生として体験できる限られた時間はそれだけに意味を持つことになるわけです。

えーと通訳の間にちょっと色々考えて、そのもしかしたらということですけども、この仕事を始めた頃に、作品はすごいと尊敬していた人たちに会えた限りで、みんな非常に、本当にいい人だったんですね。そこからの仮説っていうのかな、自分の芸術、自分のその表現を、純度を保つことに成功できたら、そこから人間としても、ある成長があるんじゃないかという、そういったすごくいい人に育つことができるんじゃないかというふうに思うようになったんですね。そういった一貫性というものですかね。その表現が求めることへの一貫性を持てたらですけども。一方で持てなかった場合にその純度をこう諦めて、他のいろんな要素を取り入れると。そういう人も見てますけども、あんまりいい人たちじゃないんだよね。いつまにかちょっとこう、変わって。で、それが芸術からの贈り物と言えるかもしれないのは、そういう特殊な成長ですね。

そういうことをやってると、自分のその表現に忠実でいると、大体やっぱりお金にならないんですよ。お金になるようになるのは自分がその表現に何かこう注ぎ込む、与えるってということじゃなくて、その表現から逆に何かもらおうとするところで、受け取ろうとするところからお金になる動きが生まれるんじゃないかと思いますけれども。

◆山村浩二教授

他に質問ありますでしょうか？

◆質問者 3

あ、ハロー。本日はありがとうございました。

あの、二つ質問がございまして。まず『僕らは草原に住んでいた』で、物語が 28 分から 18 分、15 分、短くしていかれたってということなんですけども、どのように考えてそれを短くされましたか。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

えー、はい。最初は 28 分で作って、自分で見返したらもうとんでもないというか、とても見れたもんじゃなくて、自分でも居眠りしそうなものでしたので、次に 17 分 48 秒に自分で短縮版を作ったんですね、切って。それを見てまあ自分で満足してたんですね。それで提出して。ただしもうドイツのほうで制度としてあるのは、国のほうでね、短編というカテゴリーは 15 分以内というルールがあるらしく。で、ルールに従う理由としては、規制に従う理由は、賞をもらえるんですよ。賞をもらえたら次の作品への支援金もらえるってということで、送ったんですね。それでその国のほうから、あなたたちの作品は存在しないカテゴリーのもので駄目ですというふうにね。15 分までは短編で、70 分からは長編になりますけども、その間は作っちゃいけないみたいなね。それはもう私大変怒ってね、叫びだして。怒ってましたが、なんていう馬鹿げたことだというふうに。

でもプロデューサーはじゃあ切りますというふうに言ったんですね。で、私は切らないので知らない、どうにかしろって言って、彼がそのプロの編集の人に頼んだんですね。その彼女が 1 日でそれをこう更に切ってから見せてくれたんですね。で私ちょっともう嫌々ながら見たら、悔しいことにその 15 分に彼女が切りなおしたもののほうが遥かに良かったんですね。で、残念な、大変悲しいことに今日皆さんにお見せしたのは 17 分のバージョンです。またもう 1 回来て 15 分のバージョンを是非見せないとはいけないと思います。

◆質問者 3

もう 1 点あるんですけどいいですか。あの、ずっと伺って見たかったことがありまして、あの『ちびうさぎ』の衝撃的な結末をこう作っていたというか、考えていた時の過程が知りたいです。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

先程話した通り、最初は全然そういうストーリーにしようと考えてなかったですね。二人の兄弟の関係性について物語を計画してたんですけども。でも掘り下げていくと突然頭の中であれがふとこう出てきたんですね。それはもう自伝的な出来事で、作品の中で描かれているのはピッタリ記憶してるその通りなんです。そのショッキングな結末も、正に記憶している限りその、それを体験したその通りなんです。この作品を手掛けたのには当然 1 匹の兎を殺すという類のその話以上に、大変多くの他のことも意味として取り入れてるつもりなんです。読み取れる意味としてね。例えば先程話した芸術の話もそうですよね。自分のその表現とみなすこともできるわけですね、その青い兎は。別に食べられるために世

に生まれてきたわけでもなく、その美しさというか特殊な何かっていうその、そういった美のために存在していたと言えるかもしれないですけども。

ある時点でそれを食べ物にしたければ殺すしかないという。そういう自分の表現から暮らせるようにしたい場合は、その表現を何らかの形で売らなければならないですね。それを作品のその、何でしょうか。これちょっと日本語として訳しづらいんですけども、つまり資質を損ねる、魂を売るというべきかな。作品の本来の性質を損ねてしまうことがやっぱり条件として出てくるわけですね。それは私自身も経験していることであって、直面している問題でもあるわけですけども。つまりこの作品を通じていろんな対象者が、様々な意味合いを読み取れるようにしたかったわけですね。つまり象徴的な話ではあると思います。

◆山村浩二教授

他に質問ありますでしょうか？

◆質問者 4

ありがとうございます、こんにちは。僕中国から来た、あの、チャイニーズです。あの物語について伺いたいことがあります。具体的に作品から言うと『Ring of Fire』で絵的のつながりはすごく素晴らしいし。絵的の表現もすごく素晴らしいと思いますが、よく見ると物語がちゃんと3幕かありまして。そしてよく物語的にもがりましたんで、そのテーマを表現するために、物語考える時にいろんなエピソードを考えたと思いますが、そのエピソードをどういうふうに決めてつながって、最後このテーマに相応しいというか、面白いと感じるか、アンドレアさんのそういう制作経験を聞きたいです。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

はい、そうですね。削除のプロセスだと思います。と申しますのもその、最初はもう本当にいろんなアイデア、いろんな考えを全部盛り込もうとするわけですね。それでこう全部出して作り上げたものは膨大な、どでかい全体ができるわけですね。アニメティックスという段階があるんですね、アニメーションで。ご存知かどうか分からないんですけど、要するにいろんな絵を一つのビデオとしてつなげて、こういうこれから作っていく映画を予想できるようなビデオなんですけどね。レイアウトをムービーにしたものですけども。それを見ながらどんどん削除していくんです。これもそぎ落とすわけですね。ある意味で彫刻に似たような感じですね。彫刻刀のようにいろんな取って取っていく中から最終的にある形が完成するという過程ですけども。で、カッティング。つまりカット、つなぎに関しても全てアニメティックス、Dコンテという段階でやってるわけですね。

と申しますのもその、草原に住んでいたという強烈な体験があるわけで、28分もアニメイトして作って、その後から13分もカット、切り捨てざるを得なくなったことは私にとっても大変なトラウマであって。

それ以降は一フレームたりとも実際に作品の中で使わない、そういう絵は1枚も描いてないと思います。必ずそのアニメティックス、前段階でカッティング、編集を決めて、無駄に1枚の絵も描かないという、そういうスタンスです。

◆質問者 4

もう一つ追加してもいいですか。全ての作品はまず最終テーマを決めて、そしてアニメティックスを作って、そしてちゃんと編集をやって、あとで本番の制作に始まるのでしょうか。

◆アンドレアス・ヒュカーデ

そうです。

◆質問者 4

ありがとうございます。

◆山村浩二教授

長時間に渡りまして皆さんもお付き合いいただきまして、大変ありがとうございます。ヒュカーデさんのアニメーションの世界を堪能していただけたんではないかと思いますけど。ではもう一度最後にお二人に拍手をお願いします。皆さんありがとうございました。ヒュカーデさん。ありがとうございます。