

アニメーションの潜在的可能性

——セバスチャン・ローデンバック インタビュー

山村浩二

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」現代短篇アニメーションの見取り図」第二十八回（二〇一八年七月八日）をもとに構成した。

山村 本日は暑い中、大勢の方にお集まりいただき、ありがとうございます。横浜市と東京藝術大学の主催で行っているコンテンツポラリー・アニメーション入門は今年でちょうど十年目を迎えます。年に三回、作家や研究者、アニメーションに関わる方々をお招きして、現在のアニメーションを取り巻く状況をより幅広い視野から紹介し

ていくのがこの講座の目的です。本年は三名ともフランスからのゲストで、セバスチャン・ローデンバックさんがスタートということになります。最初にご挨拶いただき、そのあと、私からローデンバックさんの概要をお話ししましょう。ローデンバック ありがとうございます。います。こちらの大学にお声がけいただき、自作を紹介できますこ

とをとてもうれしく、光栄に思っております。これまで多くの有名人がこちらの講座において、なっているということも聞いて、ちょっと緊張しております。お集まりの皆さんにもお礼申し上げます。

山村 今日 の構成を説明します。この講座では幅広いアニメーションの可能性を示す、短編作品を多く上映しています。今回もローデ

ンバックさんご自身が歩まれた時間順、制作年順に短編フィルムを見ていきます。そして日本で劇場公開が決まっている長編作品『大人のためのグリム童話、手をなくした少女』の抜粋を見ていただき、現在の活動までお話をつなげていければと思っています。

具体的には、『XI. パワー』というタロットカードの言葉からタイトルをとった作品、そして『詩歌・映画』連作シリーズなどを上映します。新作にもつながりますが、これらの作品に触れながらローデンバックさんが所属をしているウアニボ（OUANIBO）、潜在的アニメーション工房について、大きくボリュームをとってお話しいただければと思っています。

この講座ではなるべく日本語字幕を付けるようにしていますが、『詩歌・映画』連作シリーズに関しては、かえってそれが作品鑑賞の妨害になるかもしれないため字幕を付けず、補足的資料をもう一枚配布しています。まるで記号のようなフランス語を表に、裏には断片的に意味が取れる部分の日本語訳を示してあります。言葉になっていないような言葉、言葉遊びのような言葉、そういったフランス語です。ではまずキャリアのスタート、最初の作品についてお話しただけだと思います。

アニメーション部門第一期生

ローデンバック 私は二十年前か

らアニメーションを作っていて、パリに暮らしています。これまで十二本の短編を作りました。『詩歌、映画』の四本の連作も含まれます。すべての短編をお見せするのはこの時間内では不可能ですが、代表的な作品を数本選んでいただきます。映像をお見せすることが第一だと思いますのであまり長くはしゃべらず、作品ごとにその制作の経緯を簡単にお話して、見ていただいたあと、自由なかたちでいろんな側面を取り上げていたらいきたいと思います。

私の経歴は大変直線的なものです。従来のフランスの一般高校を卒業し、大学ではなくて美術の学校に入学するため、美術予備校に一年間通いました。そのあと、国

立裝飾芸術高等学校 (Eisaku) に入学し、卒業して、現在はそこで講師も勤めております。

当時はアニメーションを作りたいとは全然思っていないんですけど。作りたいのか、作りたくないのか、いまでもあまり自信を持っていません。私がやりたかったのはやはり絵を描くことと、物語を展開させること。入学当初から目指していたのは、イラストレーションと漫画の世界でした。けれど偶然にもアニメーションを手がけ始めることになりました。

そのころEnadにはアニメーション部門はなかったのですが、部門設立を訴えて運動していた組織があり、私は学生の代表としてそこに関わることになりました。そ

の後の自然な流れで、設立されたその部門に進学しました。そこで作った卒業制作のアニメーションが、のちに自分の歩む道を決定付けたと言ってもいいと思います。

残念ながら日本語字幕はないですが、まずその卒業制作の抜粋を、ぜひ見ていただきたいと思っています。最終学年には卒業制作を作らなければならぬのですが、設立されたばかりのアニメーション部門の第一期生でしたから、つまりすべて無から、環境も含めて、いろいろ考え、形にしなければなりませんでした。

この作品を作っているとき、私は従来の作り方ではなく、シナリオも脚本も絵コンテも描かないで、最初から直接アニメートに入るや

り方で作りたいと思いました。当時とてもめざましい動きを見せていたヨーロッパの漫画の中でも、とりわけフランスでは伝統的な作品が流行していました。その影響もあり、自伝的なアニメーション作品、自分のための日記をアニメーションで作ってみたのです。

即興的に一日ごとに作業し、何かをアニメートする。もともと単純な素材、すなわち紙と鉛筆を使って、その日の気持ちで描いたものの、動かしただけを最後に編集しました。

山村 プロフィールにある『日記』という作品ですね。抜粋で一部を見ていただきますしょう。

※映像上映『日記』

ローデンバック 本編は、十二分ほどの作品です。

山村 とても初々しい感じですね。まだ教育が始まったばかりということは、テクニクなどは自己流だったのでしょうか。

ローデンバック はい。私にとってこの卒業制作は、本当に決定的なもので、すべてがそこから生まれていると言えます。今度日本でも公開される『手をなくした少女』も、やはりこの作品から繋がっていると言っている。

人生にはやはり偶然や出会いというものがあります。この修了制作があるバーで上映したとき、たまたま映画のプロデューサーで、配給業の人がいて、連絡をくれま

した。以降、私はまったく職を探す必要がなくなりました。彼が配給するさまざまな作品のポスター用のイラストを依頼してくれたり、関係していたさまざまな制作会社にも紹介してくれ、仕事をするこ

とができたのです。そして早い段階、二〇〇一年から今回の長編『手をなくした少女』を手がけ始めたわけですが、それについてはまたあとでお話します。

長編を準備しながら

ローデンバック この長編の準備の傍ら、並行してさまざまな様式の違う短編を作りました。作品ごとに、展開させたい物語に一番ふさわしい技法、手法や美学を模索

していったのです。お見せするのは『ヴァスコ』という四本目の作品です。フランスのドミニク・Aというシャンソン歌手の歌を元にして作ったアニメーションです。

山村 では十分十八秒の作品『ヴァスコ』を上映します。簡単な英語のセリフがありますが、字幕はありません。セリフの意味がわからなくても伝わる作品です。

ローデンバック 唯一、意味のあるセリフは「ローザ、私の新しい地平線」。あとは名前だけです。

※映像上映『ヴァスコ』

山村 とても深いストーリーテリングで、物語の進行はセリフがなくてもよくわかります。ただ実

わゆるフェミニストな立場に立った映画と位置付けています。キャリアの初期に特に強かった傾向なのですが、次の作品づくりが前作に対する反動になっているという特徴がありました。『ヴァスコ』の前作は非常に濃厚で複雑な作品で、ずっと簡単に見ていけるようなものではありません。大変好きな作品ですが、見る努力を求める映像です。『ヴァスコ』では反対に女性のひどい立場、流動的な滑らかな動きを描き、ずっと見ていけるような映像を目指しました。山村 前作の反動で女性の描き方が変わったということですね。ローデンバック 前作は『お花を眺める』というタイトルの短編で、女性賛歌というか、女性をもっと

も華やかな存在として描いていました。『ヴァスコ』では女性を悪い役回りにしようという意識はなかったんですが、結果的にあまり良くない役回りになっていることは事実です。やはり何よりもこの流動性、動きそのものを前面に出したかったです。だから走る男の映画と言ってもいいでしょう。走っても、走っても自ら殻を割れない、自分の中でしか走っていないようなもののに、それでも走り続けていく。この走り抜ける登場人物には少し滑稽なところもあります。地平線の話にクジラも出てきて海のイメージもある。風のイメージもありましたので、素材としては砂絵のアニメーションを選んでいました。

女性が常に中心にある
ローデンバック 女性の人物の役割は、私の作品の大きなテーマだと思っています。その次の作品『ダフネー』は、あるとき知り合った女性から仕事の話を受けて、ドキュメンタリー・アニメーションを作ろうと思い至ったのが始まりです。実写とアニメーションを使った作品になっています。アニメーションという表現は記録映画に非常に向いている技法、手法だと思います。実際ここ十五年ほど、さまざまなドキュメンタリー・アニメーションが隆盛しています。山村 一言、最初の作品についてお話ししておきましょう。ご自身



『ヴァスコ』

際には、なぜクジラの肉を食べたのか、そのあと雪山のほうに行ったのか、そこで起きていることの表象が意味しているものはなかなかつかみどころがありません。ローデンバック 確かにかなり謎めいたものになっているかと思えます。シャンソンには地平線という言葉とクジラ、それに女と船長という二人の人物が出てくる。私はそのシャンソンを聴いて、とても感銘を受けました。そして、一種の辿り着けない理想のイメージとして、地平線をモチーフにした。この女性を追求している理想に辿り着くのを妨げる存在というふうな位置付けられます。このシャンソンの世界で私に響いたのは二、三年前からちょうど

私が父親になり、ある種の束縛みたいなのを感じていたからかもしれないですね。卒業して社会人になった時期で、子どもの誕生によって私のある時代が終わろうとしている、そう強く感じていました。**作品ごとの手法も模索**
ローデンバック 『ヴァスコ』は四本目の作品です。その前に作った作品はかなり実験的な要素が強く、立体のものをいろいろ動かしながら、文字要素を特に多く映像に入れ、聞きながら読むような映画を作りました。その作品には男の登場人物が、なかなか腹立たしい悪役として出てきます。自分でもこの作品はい

も意識はしていच्छるようですが、さらにこのあとの作品を見ていくと中心には常に女性の存在があります。作品でその女性の力を表現しているような気がします。『ヴァスコ』を走る男の映画とおっしゃっていました。主人公は確かに男性ですが、やはり一番印象に残るのは女性の存在でした。

『ダフネー』はまさに女性を描く、実在する女性のインタビューを元に作られたアニメーション・ドキュメンタリーです。ここ数年、アニメーション・ドキュメンタリーがショートフィルムの中でもたくさん作られていて、目にする機会が多くありますが、その中でも非常にパワフルで面白いアプローチの作品の一つだと感じています。

※映像上映『ダフネー、またはいい女』

ローデンバック 個人的に大好きな作品で、見返すたびに思い出されるのは、この映画を可能にしたさまざまな出会いです。

最初の出会いはもちろんダフネーとの出会いです。彼女の仕事場へ行き、知り合ったわけです。私はそういうところの常連では決してなく、最初で最後の一回でした。どうして行っただのか自分でもよくわからないのですが、変なプライドみたいな、よくわからない感情が湧き、もうすぐ四十にもなるのに、ストリップにも行ったことがないのか、大人の世界を知らない

のか、と自問した結果です。運命という言葉を強く意識するのですが、どうして行っただのかといえ、やはり彼女に出会うために行っただような気がします。いまとなつてみれば、定めのようなものを感じます。

ダフネーという女性

ローデンバック その日は数人の女性がそこにいて、そしてダフネー（本名ではありませんが）もいて、すぐにつながりを感じました。女性たちはそれぞれ踊る音楽が違いますが、彼女の選んでいたのは自分の思春期などを思い出させるような音楽でした。

その場にいた男は僕ともう一人

だけで、見る側に対する眼差し、向こうからの視線を私は感じた。あるいはより単純に彼女の体がすごく魅力的だったということかもしれない。彼女のその踊りを見て、そこを去ったわけですが、私は少し困惑していました。もう結婚もしているし、子どももいる。なんとも割り切れないような気持ちがあった。見たばかりの光景を思い浮かべながら、直感的に、この人とまた会って一緒に何か映画を作らなければならないのです。妻に話すると相当怒られました。彼女も映画を作っている人間なので、最終的にはわかってくれました。彼女からはこれが私の作品の中で一番ひどい、最悪の作品だと言われていますが。

三日後再びそこに行つて、彼女宛にメモを残しました。自分の名前と連絡先、ネットで自分の作品が見れるというような情報を。そして、もしご興味があれば仕事として作品と一緒に作りませんかという提案をしました。するとすぐに、とても興味があると電話をくれました。「自分自身でもこの仕事についていろいろ考えてきていて、ちょうどタイムリーだ」と。

何をどう作るのか、まだまったく思い浮かべられない段階でしたが、とにかく彼女に二度会って、それぞれ三時間ずつ録音しながら話を聞きました。その時点で唯一用意したのは質問のリストの順番の、あるロジックです。外側から内側へ、つまり最初に彼女が見せ

ている自分の体、外的な要素からどんどん内面へという方向性です。

『ダフネー、またはいい女』



山村 自分の外見の話を最初していますね。

ローデンバック 自分を描写してください、と問いかけて、目に見える外見的な、もっとも即物的な、もっともわかりやすいところからスタートしました。見ている人たちと彼女が築く関係性、他者の眼差しとの関係性について話しても良かった。彼女自身の男たちに対する眼差しと、そして受ける眼差しの両方について。そこから次第に、より感情的なことについて聞いていきました。

木材のモチーフ

ローデンバック 映像を考える上で、二つのアイデアが見えてきま

した。一つには、語るべき何かがあった。偶然というべきか、私が

出会った彼女は、自分のやつていることを論じる視線を持っていたわけです。ストリップをしているすべての女性たちが同じような持論を持っているとは思えません。おそらく珍しいケースでしょう。だからこの映画はストリップ物語というような、現象についての映画ではけつしてなく、一人の人間の肖像画なのです。彼女のそのような言葉の力強さと、行為自体の存在感を受けて、映像の中でそこに行きただけ多くの場を与えるべきだと思いました。

一方で、彼女の仕事自体は自らの体を晒すことだからこそ、その体を一切見せるべきではないと考

えました。彼女の受け答えなどから感じたのは、彼女は体のかなり親密なところを見せているわけですが、それは自らを晒すことではなく、彼女は逆に自らを守る一つの手段にしているということですね。自分という木の、一番外側の外皮のような役割を果たしていたわけですね。そこから、かなり早い段階から木材というモチーフを中心に考えるようになりました。

ストリップという活動は彼女にとってあくまでも、いかにも自然な行為になっていた。木は自然な素材でありながら、人間の手によって形作ることでもでき、燃やすこともできる。強い素材でもあり、壊れやすい側面もあるわけです。

実写とアニメーション

ローデンバック 個人的には、私はアニメーションそのものにはそんなに興味はなく、もっぱら実写との違いに関心があります。つまり現実を切り取ったり、録画したり、記録するものではないということ、あるいはそのように見せかけるものではないということ。一番面白く感じるのはアニメーションという技法です。いかにも人工的な技法を通じて、もっとも人間的な、人間らしい感情、内面をいかに表せるかということです。

いわゆる実写の映画のもっとも強い要素、力強いモチーフはなんといっても顔です。人間の顔、肌、眼差し、目線。映画館の巨大なス

クリーンに二・五メートルもあるクローズアップの顔が映ただけで、そこに何のアクションも、何のセリフもなくても、何か通じるものがあるわけです。すぐさま見る側が理解できる、あるいはつながりを感じられるものがある。それに、映し出された顔は、意識せずとも、無数の小さな動きで構成されています。実写にはそのようないろいろな要素がある。

アニメーションではそのような手段はありません。顔、あるいはそこから広げて体、あるいはさらに広げて人間について描こうとするなら、ほかの道のりを考えなければならぬわけです。そこにこそ、アニメーションがドキュメンタリーというジャンルに通ずるも

のがあるような気がします。

さまざまなアニメーション・ドキュメンタリーを見ましたが大変優れた作品もあれば、そうは思えないような作品もありました。後者の類は音声が無断に説明的な役割しかしていなかった。単純に絵の二次的なものとして付けられていました。

山村 音と映像が二重の説明になつてしまい、単調だということですね。

ローデンバック 音が説明的だといいましたが、私がしたかったのは違うことです。映像が音声に従事している、音声に映像が完全に依存している。私はそういった映像と、映像に対する音声の説明的な役割が流動的な関係性になるよ

う試みたのです。

この作品でどの程度成功したのかはわかりませんが、場面によって見るものと聞こえるものが一致していたり、あるいは離れていたります。類似性に基づいて構成されている場面もある。要するにそこで私が挑戦したのは、彼女本人を一切映像に出さずに肖像画を描くことです。映像で唯一出るのは一本の木と、それがどのような変化を迎えるかということ。

作品を支えたいくつもの出会い

ローデンバック この作品において、もう一つの決定的な出会いは彫刻家ジュリアン・シニョレとの出会いです。私が探し求めたので

はなく、彼のほうから連絡を取ってくれた。彼とは、子どもたちが同じ学校に通っていただけの縁で、彼が彫刻家であること、私が映画を作っていることはお互い知っていました。学校の送り迎えで挨拶をする程度の関係でした。ちょうど彼女への二回の取材を終え、路上で彼に偶然ばったり会った。そして彼から、彫刻の創作過程をコマ撮りで撮れば、どのような映像ができるだろうと問いかけてきたんです。私が考えていたこととまさにマッチしていました。

予算もなくプロデューサーも付いていない段階でしたが、彫刻のシークエンスを最初に彼と一緒に撮りました。それが出発点となり、

残りの要素が次々と集まって構成され、制作の状況も整えられていきました。私が構成として考えたのは細かい絵コンテではなく、かなり開かれた構成案でした。

三つ目は共同監督との出会いです。Eugèneで教える利点の一つはいろいろな素晴らしい人に出会えることです。この作品で連名になっている共同監督のSylvain Derosneは、元々は私の教え子でした。

予算が集まって制作ができるようになった時点で、私は別のことでこの作品に関われない状況でした。私がなかなか専念できなかった。彫刻のシークエンスを元に彼にいろいろと指示を伝え、彼が残りをまとめ、感受性と才能で作品に貢献してくれました。撮影

は彫刻家が南フランスのピレネー山脈に持っていた小さな場所で行いました。

さらなる偶然は、同じ建物に住んでいた人形使いの人です。作品の最後の、小さな木の破片がさまざまなところを流れていくシーンは、全部いわゆる操り人形のような手法で動かして、一本一本、あとから消しています。

山村 吊っているワイヤー、操り糸を後で消していった？

ローデンバック そうです。

最後に歌手との出会いがありました。ちょうど映画が完成するころ、私は妻と一緒に一年間、イタリアヘレジデンスに行っていました。そこで若手の映画監督で、歌手になりたいという女性と知り合

いました。葉っぱが踊る、比喩的な映像が欲しいところがあり、彼女にオリジナルの曲をお願いしました。これも映画の雰囲気と特色を与えていると思います。

彼女は昨年、歌手として大ブレイクして成功しています。このようなさまた偶然や出会いによって、この映画が生まれました。非常に開かれたかたちで作られていったこと、加えて共同監督のSylvain Derosneのいろいろな即興性も作品に大きな役割を果たしています。

山村 作品制作の経緯はとても興味深いですね。『ダフネー』というタイトルはギリシャ神話の女神の名前から来ているのですか。

ローデンバック 細かいことは忘

れましたが、確かにそうです、ニンフですね。

山村 月桂樹に変身します。

ローデンバック アポロンに追いかけて。

山村 ゼウスの息子アポロンから逃れるために月桂樹に変身した女神、男性を拒み木に変化した女性の神話からタイトルを取り、木をモチーフに女性を表しているのかなと思いました。映し出される葉っぱも月桂樹の葉のように見えました。タイトルのアイデアはこの段階で思いついたのですか。

ローデンバック タイトルが決まったのは、この企画を書いたときです。彼女には本名とストリップをやる上での芸名がありますが、どちらも使いたくなかったので、

別の名前を考えました。使うと彼女の仕事場で問題になるおそれもあり、彼女自身も本名の下の名前も使いたくないとのことでした。

彼女の話し方は明快でとてもはっきりしています。プロの役者が朗読しているのではないかと思われるのですが、すべて実際に取材で録音した彼女自身の声です。

山村　すごくプライベートな一人の女性の話ですけれど、アニメーション・ドキュメンタリーという方法によって、ある普遍性を持って、協調性を持ったものとして女性の内側からの視線が描かれている。加えて、彫刻が削られていくところには水のような音が入っていて、音と映像だけで見せるシークエンスなどは、本当に木が艶

めかしく生きているような動きと揺らぎを見せていて、これこそアニメーションだなという感慨を受けました。

制約と実験

山村　では次のお話に移りたいと思います。まず作品を見ていただいて、それからお話を伺います。

※映像上映『XI. パワー』

ローデンバック　これもまた謎めいた短編だったかと思います。

山村　長編『手をなくした少女』と技法的に似ていて、ダンスシーンなどそっくりなところもあります。すごくつながっていますね。

ローデンバック　そのとおりです。

この短編を作っていなければ、たぶん長編も作れていなかったでしょう。この短編のクレジットにはレジデンス中に作られたことと、ウアニポというアニメーションの実験工房、レーベルのもとで作られたことが明記されています。

ウアニポは二〇〇〇年代初頭に生まれた勉強会、研究会です。従来のアニメーションの作り方とは異なったものを作ってみようという理念の下で結成されました。ウアニポは一九六〇年フランスで設立された文学グループ、ウリポの流れに属しています。ウリポは作家フランソワ・ル・リヨネーを中心として新しい文学のあり方を模索した文学実験工房です。ウリポ

の人たちは、自分たちを実験台のネズミ、脱出すべき迷路を自分たちで作るネズミ、と位置付けています。

彼らの理念は次のようなものです。小説を書く前提としてまずいろいろなルール、制約を作り、そのルールを守った執筆というものを考えたのです。つまりルールに沿って創作に挑む。ウリポが潜在的な可能性として指しているのは、生まれてくる作品そのものが、作品の前提たるルールに潜在的に存在していたという考え方です。

ウリポの作品の中でもっとも有名なのはジョルジュ・ペレックという小説家を書いた、『La Disparition』です。この長編小説はフランス語でもっともよく使われる母音Eを

一切使わないで書かれています。ウアニポはウリポの流れを組んだグループで、私たちはアニメーションにおいて、そういったルール、あるいは制約を考えています。

山村　ペレックの小説は『煙滅』という題で日本語に訳されていますね。eを一度も使わないという制約をすることで逆に可能性を広げる、そこに潜んでいる可能性を見つけていくというような行為。その文学をアニメーションに置き換えたのがウアニポ。ウェブサイトもこのあと少し見ていただきますが、さまざまな制約と実験が大変興味深い。

ローデンバック　グループと言っても五、六人で、もう死にかけているようなものです。十五年のう

ちに三回ぐらいいしか集合しませんでした。ウェブページでは思いついたさまざまな制約やルールを提示していますが、そのルールをすべて作品で反映させて、発展させるまでには至っていません。

例えば「アニメーションによる敷石」といって、一つ、あるいは複数のモチーフの変化で画面を埋め尽くすというものがあります。

固いルールもあれば柔らかなルールもあり、第一グループにはアニメーションというメディアでしか考えられないような制約。第二グループにはアニメーション以外の表現手法でも対応、あるいは発展させることができる制約を考えています。

山村　シュルレアリスムという

「甘美な死骸」のように、全然違うイメージをつなげるというものもある。

ローデンバック 作品になったものはありませんが「逆さま(UPSIDE DOWN)」は映像の流れとして、前半にある動きがあつて、真ん中でそれが百八〇度逆転され、後半は逆に進むというルールです。

山村 ボリス・ラベが「キリエル」という作品でやっていますね。僕の『マイブリッジの糸』の中でも部分的に使っています。パッハの蟹のカノンの構造で、楽譜の真ん中からねじれて、音楽が逆に進む。こういったルールに賛同する人や挑戦してみたい方は、ほかに興味深いルールがありますのでウアニボのメンバーになつてみて

面白いかと思います。

ローデンバック 山村さんも『マイブリッジの糸』でウアニボのルールに挑戦なさつた。ということは、いわゆる「先行した……」。

山村 そうなんです。このルールの設定以前に似たようなことをやつた作品は、ウアニボでは「先行した偽物」と呼ばれるらしく、半分名誉で半分けなされているという微妙な立場に置かれています。ノーマン・マクラレンなどの実験作家の作品に通じるようなルールもあり、例えば、一駒の絵ではキャラクターには見えないけれど、残像効果によつて合成されて何が描かれているか認識できるというような技法は、ローデンバックさんの作品に使われているかと思

ます。

「クリプトキノグラフィー」

ローデンバック さまざまなルールの中で、一番興味を惹かれ「クリプトキノグラフィー」と名付けました。「クリプトキノグラフィー」のポイント、具象的な動きとして描き、その一枚の絵の構成要素をバラバラにして、複数の駒に分けることです。そうすることで何が描かれているのかわからなくなり、抽象的な暗号のようになります。

この制約によるアプローチの精神をもつて、あるいはこれを部分的に応用して、いくつかの作品を制作しています。このような制約

こそ映画の言語の本質的なところを担っているように思います。つまり動きそのものが意味を運んでいる。この挑戦によつて、私のアニメーションとの関わりは大いに開放されました。実験、あるいは研究というアプローチを得ることができた。肝心なのは必ずしも成果物を出すことではなく、さまざまな道を開くことにあります。「クリプトキノグラフィー」のおかげで、私は独自の道を見いだすことができました。

『ヴァスコ』では終わりのほうが「クリプトキノグラフィー」になっています。「クリプトキノグラフィー」の定義の仕方はさまざまありますが、一つはフォルムを崩し分割して、それぞれのフレームには

ある断片しか描かないことです。映写されるスピードによつて、脳内で補完され、完成した全体像が生まれることになります。

『ヴァスコ』の辿り着かぬ地平線に向かつて男が走るシーンは、そのように分割して、キャラクターを断片にし、一秒当たり二十四フレームの連なりでキャラクターを描いた。彼が走れば走るほど、その走りを遅くするのではなくて、フレームの連なりの映写のリズムを遅くしていく。一秒当たり二十四フレームから十二フレームになり、八、六、四、二、最後はフィックスで、一枚のフレームだけになる。

そのフレームの連なりが遅くなるにつれて、脳内での補完作業は

困難になつてゆき、全体像がどんどん見えなくなつていきます。何が描かれるのか、何が表象されるかよりも、どんどん素材感、つまり砂の質感が前面に出てきます。

制作自体への制約から生まれるもの

ローデンバック 『XI パワー』で私たちが課した制約は柔らかい類のものですが、非常に重要なものです。自分たちに与えられた時間を制限したのです。

この作品は元々教え子だったアニメーターと二人でレジデンスに入り、それぞれが制作したのですが、皆さんご存じのとおり従来のアニメーション作業では、一日当たり数秒ほどしか描けません。しかし

字幕は付いていません。詩人の方がしゃべっている声も音に近く、意味を成さない言葉です。断片的な言葉や音声と、「クリプトキノグラフィ」の方法論をとった、点滅しているといいますが、断片的な要素のアニメーションによって成り立っている短い四作品を続けて見ていただきます。

ローデンバック 皆さんの手元にあるのは四本のうちの二本の、詩人ルック・ペナゼーが提供してくれたテキストです。

このテキストを書くとき、彼も偶然性に任せて猛烈なスピードでキーボードをたたき、そこに生まれるさまざまな誤植を利用していきます。この誤植を、別次元の何ものかへの入り口と詩人は捉え、こ

の誤植だらけの、誰も読めないような原稿を自分で朗読して、送ってくれる。私はこの音声だけに基づいて、非常に短い時間で、一本当たり二日から四日ぐらいの素早い作業で映像を仕上げました。コレクションとして考え、当初は十本作ろうとしていたんですが、まだ四本しかできていません。

※映像上映『詩歌、映画』連作より

Encore que
OSN son autre nom,
L'ute
L'autre nom qu'une femme 'poiu
pour nous pre,d prte,d pre,d pre,d pre,d
pre,d prer pt pre,d prend ici, dans les lettres
IL n' a pas, de li-même, de lui-meme , de pluriel, -
Si a, o,
si elme s si r si mê mes
Si il est avecx
égaleme avec deux
sylmma deux syllabes z

『詩歌、映画』参考資料

て、その両方の次元から一種の対話を成立させたいのです。

八月末に日本でも公開される『手をなくした少女』にも、古典的な物語性がある一方で、今日ご紹介したようなさまざまな理論的な思考、探求、表現上の試みがあります。その要素をなくすとこの

私たちが自分たちに課した制約は一時間の作業で一分の動き、つまり一日に六分もの動きを作ることでした。目標として設定したのですが、達成した結果の成果物よりも、やはり道のり、目標を目指して頑張ることが大事でした。

もう一つは物語性に関するルールです。西洋のカレンダーにはキリスト教の毎日の聖人が記されています。今日が何という聖人の日かその由来を探り、それに基づいて描くというルールです。

さらに十日間のレジデンスで最初に私たちが考えたのは、前半は過去を描いて、後半は未来を描く。その間の週末は現在を描く、という少々無謀なものでした。十日間、毎日六時間の作業をして、レジデ

ンスの最後の日に六十分の作品が二本できあがることを思い浮かべていました。この計画は完全に悲惨な失敗に終わったのですが、その一方で、この作業からさまざまなものが生まれました。

猛烈なスピードで作業をしていると、考える余裕がありません。作業をしながら考えるしかない。そうした状況から生まれるもの、あるいは見いだせるものがありました。

アニメーションでは、時間をいかに稼ぐかがヨーロッパでも日本でも常に考えている課題です。まったく動かさない、フィックスにすることが一つの回答です。あるいは、絵を極端に単純化して、一枚の絵に一、二秒しかかけずに描

けば、猛烈に生産性は上がります。このほかのやり方が「クリプトキノグラフィ」、つまり描いていく絵の中で部分的な絵に留める、という手法です。見る側の脳内が補完してくれることを祈りつつ、絵は抜いてしまう。この作品は厳密な意味での「クリプトキノグラフィ」ではありませんが、部分的に、そしてかなり頻繁にそういうアプローチを使っています。

十日間のレジデンスで描いたさまざまなシックエンスをつなぐようなシナリオを描き、若干の資金をもらえることになって、この十二分の映画が生まれました。

山村 では『詩歌、映画』連作シリーズの四本を見ていただきました。最初にもお伝えしましたが、

長編は存在していなかったとも言える。

制作工程を細かくここで紹介することはできませんが、物語的な特徴以外には、アニメーションの絵を全部一人で描いたことが挙げられます。ご興味のある方がいらつしやれば、今日もいらしてくださった片淵監督との対談のある特別上映が渋谷のユーロスペースで、また八月末にはこちら横浜のジャック&ベティという劇場で公開されます。ぜひ全編をご覧ください。

※映像上映『手をなくした少女』 (抜粋)

山村 アニメーションの潜在的

な可能性を実験によって追求するという、ウアニポの活動は、ある意味でご自身の潜在的な能力を開発することでもありました。やはり常識的に考えると、たった一人の手で長編アニメーションが作れるとは想像できません。自分は生産性があるほうかなと思っていましたが、今日のお話はとても刺激になりました。私もいろいろな可能性をもっと追求したいですね。

人間は欲深いもので、時間があると、良くしたいという欲によって作品を駄目にしていくこともあります。その意味でも時間がないことで広がる可能性もある。自分の考えを超えた制限によって、ある可能性を高めるウアニポのような発想も、潜在能力をより開かれ

るための一つの方法であるということ。創作行為全般に言える、とても興味深い講義でした。

質疑応答

質問者A『ダフネ』にダダやシュルレアリスムの影響を感じ、とても面白く拝見しました。作られた過程での偶然によって生まれた部分もあり、シュルレアリスムのように偶然を組み合わせたような要素も多くあり、すごく遊び心がある作品だと感じました。表現しすぎることを避け、見る人の想像力に委ねることによって作品の世界を大きなものにしていくというシュルレアリスムの意図は意識されていますか。

ローデンバック いわゆる流派としてのシュルレアリスムをそんなに詳しく知っているわけではありませんが一般教養として、フランス人として、意識はしています。シュルレアリストたちは実践者

でありながら理論家でもあった。美術史上、実践と理論という二つの側面をここまで接近させた初めての流派だったと言っているいかもしれないですね。その流れを組んでいる文学実験工房ウリポも、まさにシュルレアリストたちの子どもたちで、私たちはその次の世代にあたります。

アニメーションというのは非常に不思議な、そしてかなり微妙な作業というか実践で、すぐさま産業に飲み込まれてしまいました。

産業的な秩序の中におかれ、表現として自らが考える余裕がなかった。そんな中、自主制作を続けながら、理論の上でも考えを示し、形にできたつくり手たちはとても少なく極めて稀な存在です。

アニメーションという表現が残念なことに、そういった産業的な方向性によって決定付けられてしまったのには、産業として実際に作品が作られなければならなかったこと、そして、アニメーションはこうあるべきだ、と言語化されてしまったことがあります。そういう視点で見ると、アニメーションの歴史の中に断絶、あるいは突破的な試み、流れが急に破られるような展開はそれほど多くありませんでした。

思い浮かべられる最初のものに、UPAという戦後アメリカでディズニー的な流れと正反対の作り方を試みた流れがありますが、やはり産業によるディズニー的な作業

『手をなくした少女』



の仕方、作り方と言語という二つの次元での支配はいまも続いているわけです。

もつとも、ほかの表現の歴史を見てみれば、突破や断絶が一度起きると絵画でも彫刻でも文学でも、あるいは映画でも、それ以前のままで作り続けることはある意味で難しくなります。短編アニメーションは数十年前からさまざまな実験の場になっていきます。そろそろ、長編の分野でも同じような実験の場が現れてきてもいいような気がします。いま、そういうところに立っているのではないのでしょうか。

ご質問からは少し脱線してしまいましたが、そういう意味で今日の作家たちは、短編に限らず長編においても、シュルレアリストた

ちのように、実践者でありながら、皆それなりの理論を持っていると思います。つまりシュルレアリストたちに学び、見習うべきところは、今日の作家たちにとっても、アニメーションにとっても、大いにあるということです。

質問者B 実験的な作品がとても面白かったのですが、アイデアに行き詰まったことはありますか。行き詰ったとき、情報のインプットをするなど意識して心がけていることはありますか？

ローデンバック こうすればいいというレシピのようなものはありません。私自身も行き詰まったことは多々あります。

最初の十年間を振り返ると、順

番どおりに作ってゆくことが多く、つまりは最初の脚本を書く段階で行き詰まったことがよくありました。でも先に脚本を書いて臨むと、作る作業の実践ではもうすでに決まりきったことをただこなすだけということになります。

ここ七、八年は逆に考え、最初に動きによって、執筆すべきことを形成してしまします。今日見ていただいた実験的な作品もそうですし、長編でもそうです。脚本も絵コンテも描かずに、即興的に動きを描いています。委託作品のミュージックビデオも四本作りましたが、それもすべて同じような方法論で作りました。

とはいえ今後、もう二度と以前のように作らないとは言いい切れま

せん。その作品ごとに流れ、すなわち物語と必然性や特性がある。

ある段階の作業で行き詰まったら、おすすめてできることは段階、次元を変えることです。脚本の執筆中、または絵コンテを描いている途中で行き詰まったときには、作画の作業をしてみる。作画で行き詰まったときに脚本をちょっと書いてみる。そんな行き来を試してみてもどうでしょうか。

私の場合、作画している時間は、かなり意識が彷徨っている感じになり、いろいろなことを自由に思いつく時間でもあるので、そこから出てくるものもいろいろあります。例えばいま見ていただいた『手をなくした少女』に水の女神が出てきますが、これはまったく予定

外でした。原作のグリム童話にもこの女神は存在しません。水の中に少女が沈んでいる場面の作画中に思いついたものです。

質問者C 『手をなくした少女』の描き方にエスキースのような力強さがありました。作っているときに、この技法がプラスに働いている面があったのだと思います。試行錯誤をたくさんされているとは思いますが、シーンを捨てたり、キャラクターを変えたり、作品の内容を捨てていくことはされているのでしょうか。

ローデンバック もちろん先ほどの女神のように足されたものもあれば、あえて引き算された要素もあります。作業としては、童話の

原作の順に場面場面を即興的に描いていったのが基本的な流れです。

絵を全部紙に描いたことが、この作品のもう一つの特徴ですが、アニメーションを作っている方ならご存じのとおり、紙に絵を描いただけでは結果は見えません。撮影して初めて動きが確認できる。

時間がなかったので、途中で撮影せず、絵を描き終えたあとに全部撮影しました。つまり描いてから一年後に結果を確認したわけですね。そういう描き方、進め方をぜひ学生の皆さんにおすすめるたいですね。

アニメーションを描いているとき、一秒の何分の一かに焦点を当てて、それを延々とひたすら見直すということをする。しかし映画

というものはそのような一秒の何分の一かの断片をただ足していけばいいというものではありません。もつと大きな総体です。

近すぎる距離から見ると、全部駄目だから全部描き直すしかないということも起こる。しかし一年間かけて描いたものをあとから見直すと、十分な距離が生まれたことによって、自ずとその中にいろいろなシックエンスとか、流れやつながりを見いだして読み取ることもできるのです。

最初に二十分の作画を見直したのですが、絵コンテもありませんでしたし、私も天才ではありませんので、当然思ったようにはうまくいかなかったところが見つかります。そのうえで、いろいろ引

たり、足したりしました。アニメートを足したりデザインを変えたのではなく、カットを削ったり足したりということです。

質問者C すごく参考になりました。ありがとうございます。

ローデンバック 長編のための絵コンテを描かなかったとお話しましたが、その前に、同じ童話を原作にしているオリヴィエ・ピエの舞台作品『少女、悪魔と風車』の映像化企画に七年間取り組み続けていたんですが、そのために描いたものがあります。原作はグリムにも、そのほかの童話にもあるお話ですが、Vコンテというかたちで作ったものをお見せしたいと思います。

これはそもそも『手をなくした

少女』よりもはるかに古典的な作り方を経た企画です。脚本を書き、キャラクター設計を描き、パイロット版も作り、非常にオーソドックスな古典的な構成の仕方を取り組みました。まったく同じ二つの場面の、前の段階の私たちをお見せします。最終的に自分一人で作ることになったときには、この技法は一切使いませんでした。

従来の作り方、つまり五十人のチームを組んで作る場合を想定して取りかかった準備段階のものをお目にかけましょう。最初はVコンテ状態で、中盤辺りからレイアウトに、終わりのほうは完成映像ですので、どのような映像を目指していたのかわかります。演劇作品から取られたセリフがあります

が字幕の有無はさほど問題ではありません。フォリマージュというフランスの制作会社で制作された映像です。

※映像上映『少女悪魔と風車』

ローデンバック 実現しなかった映画の一部を見ていただいたわけですが、いまでは実現せずに良かったと思います。古典的な作り方でこの映画を作る機会を待っている四年間のうちに、一人で先ほど見ていただいた『XI パワー』も作りました。

そしてその間には、先ほどお話ししたとおり、イタリアにフランス外務省の所有する場所での妻の一年間のレジデンスが決まり、奨学金で家族全員が暮らせることがわかった。生活のことを心配せずに自由に活動できる一年間が目の前にあったわけです。『XI パワー』を作ったとき、十日間で十二分間の作品を作れたのですから、一年間なら一人で七十分の作品でも描けるんじゃないか、と思った。そして『手をなくした少女』がいまのかたちになったというわけです。

(通訳…イラン)

二〇一八年七月八日東京芸術大学映像研究科馬車道校舎大視聴覚室にて

関連URL

Sébastien Laudenbach on Vimeo <https://vimeo.com/sebastienlaudenbach>
 OUANIPO <http://www.ouanipo.fr/>

セバスチャン・ローデンバック

Sébastien Laudenbach

アニメーション作家・イラストレーター。「日記」(一九九九年度クレルモンツフェラン映画祭で受賞)、「キッチンでイチヤイチャ」(二〇〇四年度セザール賞入選)、「ヴァスコ」(二〇一一年度カンヌ映画祭批評家週間、二〇一二年度セザール賞入選)、「ダフネー、またはいい女」(二〇一四年度エミール・レイノー賞)など、現在八本の短編を監督。作品が多くの国際アニメーション映画祭で入選・受賞している。グラフィック・デザイン家として、ポスター(「7月14日の娘」など)やエマニュエル・ムレ監督作品(「ルシーにお任せ!」「プリーズ・プリーズ・ミー」「ビーンズとフロール」など)実写映画のクレジットも手掛ける。二〇一四年より詩人のリュック・ベナゼと協力して、「詩歌・映画」のシリーズも手掛ける(現在四本完成)。「大人のためのグリム童話 手をなくした少女」が初の長編作品。カンヌ映画祭のArd Sélex ション(実験映画部門)で上映され、アヌシー国際アニメーション映画祭長編部門特別賞など、国際的にさまざまな賞を受賞した。フランスでは二〇一六年十二月十四日に公開され、二〇一七年度セザール賞に長編アニメーション部門で入選。二〇一一年より、国立装飾芸術高等学校(Ensad)で講師として務めている。