

実験アニメーションの最前線 —— ボリス・ラベ 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ツポラリー・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（第三十回）（二〇一八年十月二十八日）をもとに構成した。

山村浩二 本日はフランスからボリス・ラベさんをお招きしました。ほぼ満席のようでとてもうれしいです。これから彼の作品六本を制作年代順に一作ずつ上映し、解説していただきながら、アニメーションを制作する中で、どのようなことを考えてきたのかをあぶりだしていければと思います。

今回、若干迷いもありましたが

「実験アニメーションの最前線」と名付けました。この講座で現代のさまざまなアニメーションの状況を見てきましたが、ボリスさんの作品はいわゆるアニメーションの文脈の中でも、異質な印象があります。映画祭でさまざまな作品と並べてみていますと、ある違った際立ち方をしている。それをはたして実験性と呼んでいいのかどう

かというところは疑問ですし、実験アニメーションという言葉の定義にもいろいろな問題があるかと思いますが、いま主流になっているほかの短編作品の傾向とは違った様相を示しているという意味で、このように付けさせていただきました。

僕なりに、いわゆる往年のクラシックな実験的アニメーション

の血筋を引きながら、さらなる展開をしている作家と捉えています。本日は作品のメイキングを含めて見せていただきながら、いろいろと対話を行きたいと思っています。

ボリス・ラベ 今回ご招待くださいました山村さんと東京藝術大学にお礼申し上げます。私にとって今回は四回目の日本滞在です。最初は文化庁メディア芸術祭の受賞で東京に、その次に広島国際アニメーションフェスティバルに参加し、三回目は今年の夏、北海道にレジデンスで来ておりました。

私は西南フランスの美術学校出身ですが、そこではアニメーションには一切触れていません。グラフィックアート、造形芸術の教育を受けて、やがてビデオアート

に興味を持ち始めました。そして、絵の勉強をしていたこともあり、アニメーションにも関心が芽生えてきました。

学校を卒業してもう八年目になりますが、主な活動はグラフィックを使った表現と、映像も含んだコンサートやインスタレーションなどのビデオアート。それからアニメーションによる短編映画で活動しています。スペインのマドリッドにアトリエがあり、フランスとの間を行き来しながら暮らしています。

私の作品にたびたび出てくるモチーフはループ、サイクルです。アニメーションにおけるループの数々、メタモルフォーゼ、その生成。それと人間の記憶、または美

術史との関連性がよく作品に出てきます。アニメーションの学校に入った時点で、もともと強く影響を受けたのはボーランドのズビグ・リブチンスキー監督の『タンゴ』（一九八〇年）という作品です。

一方、ノーマン・マクラレンという実験映画を作り続けたアニメーション作家の流れも汲んでいるつもりです。実験映画でありながら、そこに物語性と一種の遊び心も加え、幅広い作品を作り続けた彼の方向性を強く意識しています。

ループ構造

ラベ まずお見せしたいと思うのは、卒業制作ではなく、EMCAフランスのアングレームの東にある

山村 この作品は、映画の構造としてシンメトリックになつていきます。映画の時間軸の中心に向かって増えていき、また減っていくという構造。それから、最初の具象的な人間の動きが次第にシンメト

映像上映
『キリエル』

山村 今回講座での上映は六本に絞っていますが、ラベさんは非常に多作で、作品歴をみると二〇一六年まで数カ月単位で作品を作っています。学生でのデビュー作品『キリエル』を見ていただくと、最初に見ていただいた『彼らはぐるぐる回る』とこの作品が次の『リズム(根茎)』(二〇一五年)につながっていくのがわかります。

リックな構造になるにしたがつて、幾何学的な模様が現れてくるという、ビジュアルとしての面白みを感じます。マクラレンの『カノン』(一九六四年)などの影響を感じられますけど、そのあたり制作にあたっての発想やモチベーションなど教えてください。

ラベ この作品はまさに『彼らはぐるぐる回る』の延長線上にあり、そういうったループをもう一回扱いたいと思いました。最初に制作の中心にしたモチーフはブリュゲルの『子供の遊戯』という絵画です。遊んでいる子どももいますし、けんかをする子どももいて、そういう子どもの社会全体が凝縮されているような一枚の絵です。そんな子どもたちというモチーフと、



『キリエル』

アニメーション映画職業学校に在学中、二年生のときに作った『彼らはぐるぐる回る』(二〇一〇年)。アニメーション映画というよりも、ループによる、ビデオインスタレーションの作品です。

映像上映
『彼らはぐるぐる回る』

山村 いわゆる映画の形式をとっておらず、映像自体がループ構造になつていて、同時に映像の中でも幾つかの動きがループで繰り返されています。延々とつながっているインスタレーション的な作品です。どこを切り取っても、ある全体が見えるという構造の作品で、先ほどお話されたズビグ・リプチンスキーの『タンゴ』からの

影響もはつきりと見える作品かなと思います。

ラベ これは私の歩んだ道の、ある意味で記念すべき一つの目印になる作品です。当初はいわゆる動く絵画を作りたいと思っていました。絵画の歴史にとっても興味があり、特にフランドル地方の絵画史に強い関心を抱いていました。この作品はいわばリプチンスキー監督とブリュゲルの出会いです。

次の『キリエル』(二〇一一年)という作品も、同じくアニメーション映画職業学校在籍中、三年生のときの作品です。三年次に計三本のアニメーションを作り、その三本とも卒業制作と言ってもいいのですが、この作品は一番人気があったと思っています。



『彼らはぐるぐる回る』

山村 ではいくつかメイキングの映像なども見せていただきながら、『キリエル』と『リゾーム』のお話を伺いましょう。

ラベ 先ほどのご指摘のとおり、『リゾーム』は明らかに『キリエル』の延長線にあります。と言いますのも、『キリエル』は映画への第一

映像上映 『リゾーム』「根茎」

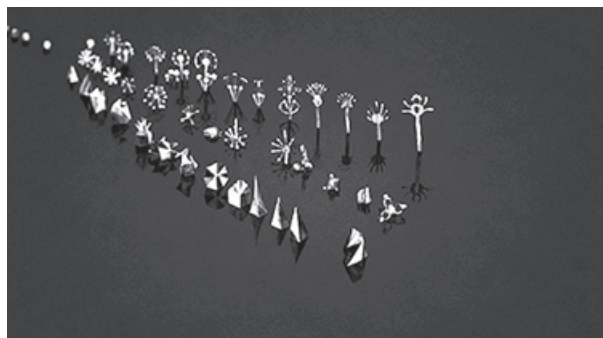
質量とか生命感を感じます。あるいはその揺れる要素も好きです。

山村 水彩のある種の不確定さということでしょう。その辺もこの『リゾーム』につながっていくと思います。一連の卒業制作から一つのある区切り、到達点に達している作品かと思っています。

ラベ 学生時代に作ったものとの違い、『リゾーム』はプロのプロデューサーが付いた作品です。プロデューサーが興味を示してくれたことに對して、構成や概念を書いて意図と狙いをより明確に提示しなければならなくなった。つまり企画書というかたちで、自らの制作意図や作りたい映像を言語化する

開かれたループ

歩になった作品でした。当時映画になるのか、インスタレーションのほうがいいのか悩んでいましたが、映画として完成してアニメーション映画祭で上映されたことがプロデューサーに出会うきっかけになったのです。



『リゾーム』「根茎」

孤独に独りトコトコ歩いていて、かなり長い間ひとりぼっちの人物もいたりします。また出会いというモチーフも描かれています。技法としては、紙に水彩絵の具を使い、即興的に、プランを立てずに描いたさまざまな動きのループを使っています。

ブリュッゲルの魅力

山村 『リゾーム』「根茎」や最新作『墮落』(二〇一八年)もそのような水彩を使った技法ですね。一冊目からずっと続いているブリュッゲルの絵画から引用したモチーフというものも、この四作品に共通しています。

私自身もブリュッゲルの絵画は

とても好きで、影響を受けています。自作の映画に引用したこともあります。ラベさんはブリュッゲルの魅力をどのあたりに感じていますか。

ラベ ブリュッゲルの絵を見てみると、世界をまるまる凝縮していると感じます。一枚の絵にすべてのものを描いている。フレーム外というものが無い。すべてフレーム内にあるというような、そういった圧倒感でしょうか。

山村 一般的には、映画にしようとするとき、中心人物などを設定して作ることが多いわけですが、ラベさんの場合はすべてが並列に、どこかに一つフォーカスを当てるのではなくて、さまざまな動きや現象を並列に描いています。これ

からご覧いただく『リゾーム』もそうですが、四十五度の視点の角度はブリュッゲルがやや俯瞰から引いた視点と重なります。

それから『キリエル』の場合は、具象的な歩きの動きから抽象的な模様になっていくという構造と、水彩絵の具を用いて歩くというモチーフを使っていることからライアン・ラーキン(『ウォーキング』(一九六九年))という作品を個人的には連想しました。その辺りはいかがですか。

ラベ 『ウォーキング』のことはよく言われますが、『キリエル』を作っているときには意識していませんでした。技法として水彩画がとても好きで、水という徹底した要素を使うことによって生まれる物

ラベ フォトショップを使った絵コンテはご覧のとおりです。全体の構造は十分明確に持っていました。より小さなスケールでの絵の動きにおいて、それぞれのモチーフのループなどの動きを創造していくシステムをどのように実際に構築していくのか。その構成要素の次元で、見えていない即興的な要素が残っていました。

そのいくつかのループをお見せしたいと思います。インクを使って紙に描いた絵で、二コマ撮りです。すべてのモチーフは、左から右のほうに進んでいく中で展開されますが、途中からいろいろな

カノンの原理

たちが合わさって、メタモルフォーゼする。原画でおそらく二千五百枚ぐらいの絵があると思います。

アニメートをする上で、私が一つの原理として使うのはカノンです。つまり、例えば一秒を単位としたときに十二枚の絵があり、十二枚目で最初の絵に戻ったところで、私がその絵を取ってまた別の展開をしていく。

山村 しりとりというか、一つのループから違うループに枝分かれしていくような感じですか。

ラベ そうですねカノンの原理です。音楽で言えば輪唱です。作品の最後に大きな螺旋の模様がありますが、これも全部手描きです。私にはそれが一番やりやすかった

る努力をする必要がありました。資料を作って支援金などへの応募もしました。

この『リゾーム「根茎」』という用語は植物学から来ています。普通の根の上下関係ではなくて、より物質量的に、より自由なかたちで広がっていく根茎です。この植物学的なもともとの意味合いから、概念として発展させ、哲学者のジル・ドゥルーズと精神分析家のフェリックス・ガタリが『千のプラトー』という本を書いています。

この『千のプラトー』はかなり複雑な内容ですが、ごく簡単に一部を解説するなら、生物学からの概念や政治的な概念をはじめ、さまざまな概念の思想の芽生えなどという異なる側面を、「根茎」という総

合接続性を持って束ねています。つまり、「リゾーム」という束ね方で、さまざまな思想や現象の総合的な関係性、連続性を持てるように展開した思想です。

私はこの概念を人口増殖を描くために用いました。最初一つの細胞があり、その原始的な細胞が細胞分裂を経て、三種類に分けられます。一つは植物的なタイプ、もう一つは動物的なタイプ、最後は鉱物のタイプです。それらの異なった種類の細胞たちがどんどん混ざり合っていくって、色も生まれ、形態全体、システム全体がメタモルフォーゼを帯びることによって、この作品の最終的なかたちに達します。

『ギリエル』の場合は閉ざされた

ループで、一方『リゾーム』は開かれたループ、つまりループとループが関係性を持つことがある。混ざり合って、変わっていくという違いがあります。『ギリエル』とのもう一つの違いは制作過程です。要するにこの作品はプロとしての作品で、予算もあり、チームを迎えることができました。スタッフには八カ月間、アニメートに専念してもらえた。お見せしましたスケッチを、絵の参考としてアニメーターに与え、最初と最後のフレームを提示して、その間の動きに関してはアニメーターが即興的に手がけるかたちとしました。そこはコントロールできませんでした。

ため手描きにしたのですが、スケールが大きくなっていくにつれて、どんどん大きな紙を用いる必要がありました。

山村 最大どれほどの大きさの紙に描いたんですか？

ラベ 一番大きいのは、八〇×六〇センチですね。

山村 アニメーターがいたのとこのですが、ラベさんも中割りを描いていますか？

ラベ 私も描きました。一年間ずっとアニメートしていました。アニメーターたちの共通理解のために、どの段階で新しい要素が生まれ、どの段階で分裂したり、次の展開が生まれるのかをレイアウトとして描いて、展開に関する説明を言葉で添えました。それから撮影

山村『リゾーム』を最初に見たとき、イームズ夫妻がつくった『パワーズ・オブ・テン』（一九六八年）という作品を思い出しました。シカゴの公園の場面から始まって、視点がどんどん上に、宇宙の果てまで引いていって、そのあと再び戻っていった、今度は細胞の世界に入っていくという、一つの視点でマクロとミクロの世界全体をつなげる構造でした。

『リゾーム』にも、先ほどの水彩画のモチーフを見ても、やはりプリューゲルからの直接的なモチーフ、たとえば怪物なども見受けられ、本当にこの三作はつながって

いる感じがします。

プリューゲルの影響としては、世界全体を一枚に凝縮しているとお話がありました。この作品もマクロとミクロをつなげて、一つの映像の構造の中で見せようとしている。僕は『リゾーム』を何度か見ているのですが、今回は見えていて、ワンショットでカメラをどこまで引いていっても、やっぱりフレームというもので切り取られている限り、僕らはこの全体像を見ることができないんだ、ということを考えました。見ることはできませんがその先の先にも全体があるというところ。フレームの限界と可能性みたいなものを感じました。我々に、映画を見るときに体験の新たな感覚みたいなものを与えてくれ

たという意味で、とても新鮮な作品になっていると思います。

ラベ ちょっと難しいところですが、この作品の発想としては迷路、迷宮というモチーフ、動く迷宮というものをアニメートしたかったんですね。無限、終わりのないもの、無限大のものを描きたかったんです。

無限大の映画を作るのは不可能です。つまり映画を作るときでも、あるいはほかの媒体を選んでも、迷宮をつくるときに直面するのは、その迷路自体が持つそれぞれの媒体の限界です。そこが逆に面白い。その限界とぶつかるからこそ、さまざまなものが生まれてきます。議論やいろんなぶつかり合いがそこから可能になってくる。

をして、アフターエフェクトというソフトを使った合成作業をします。

合成作業ではそれぞれのシークエンスで、識別しやすくするために色分けしました。一秒ごとに繰り返しがあつて、この動物が生まれるはじめる青い色のところからは、一ループが二秒で、そこから別のモチーフの重ね方が出てくる。元の長いループは四秒までであるので、一秒のループと二秒でループと四秒のループが重なっています。掛け算的なやり方で、最後に非常に広大な景色として構成するために、モチーフをどんどん掛けあわせてゆくというプロセスが必要でした。

音楽について触れたいと思います

す。アウレリオ・エドラー＝コペスという同じ時期にレジデンスをしていたブラジル人の音楽家がついています。エレキギターとさまざまな効果音と、電気音楽の要素を用いています。それからもう一つ、彼が面白い提案をしてくれました。私にはまったくなかった発想でしたがモールス符号を使ったのです。『リゾーム』というタイトルをモールス信号で表しています。

山村 モールス信号が「リゾーム」という言葉になっているんですね。

ラベ そうです。最後のところに出てくる、ツーツーツーという音をいれるアイデアは彼の提案です。



ラベ 見ていただく前に、鍵になることを一つぜひ皆さんに伝えたいと思います。この作品の全編を通して、分割されたかたちで人間の声はずっと響いています。この声を合わせて聴くと、英語で「自分がどこに立っているのかわからないならば、どの道を辿ってもどこかにたどり着くだろう」という意味になります。「不思議の国のアリス」からの引用です。迷子になったアリスが猫に道を聞くと、返ってくる有名な答えです。

もう一つは、彼がテレビゲーム

声とテレビゲーム

け早い作り方をするため、デジタルツールを使うことにしました。

山村 では次に『どの道も』(二〇一

音楽から映像を作る

そんな意味でもこの作品は私自身にとって初めての映画的な作品と言えるのではないかと思います。

一方、『リゾーム』『根茎』は映画の構造も大いに利用していると言えるでしょう。映画的文法の、高まっていくあるテンションのようなものがあり、そしてクライマックス的なものに向かって解放される感じ。もう一つはフレームです。

先ほど指摘くださったようにフレーム外も使っているわけです。

何かもともと予想外のときに、フレームの外、フレームの向こう側から寄ってくる別の要素がある。

そんな意味でもこの作品は私自身にとって初めての映画的な作品と

六年という作品について、はじめに少しラベさんのほうから解説をいただきたいと思っています。

ラベ 『リゾーム』はやはり私にと

って大きな意味のある作品で転換点になった作品です。いろいろな映画祭で上映され、グランプリも二つほど受賞して、広く評価されました。大きな映画祭に呼ばれたりしながら、同時にほかの作品の準備も進めていたわけですが、この『どの道も』という作品は、自分からの提案ではなくて、一緒に協力してくれたダニエル・ギージという作曲家から最初に提案された作品です。

彼からある日、電話がかかってきて、三カ月後にコンサートがあり、電子音楽とクラシック音楽の

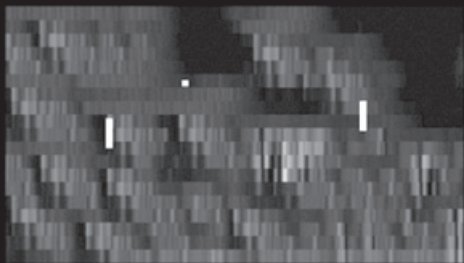
という設定をしていることも参照しました。私たちはゲームをやっている間、そのプレイヤー自身は本来はどこにいるのか、実際にはどこに向かっているのか、ほとんどわからないまま先へ進みます。そういうわからないで進むというテレビゲーム的な感覚を、私も映像を完成させるプロセスに大いに取り入れながら、即興的に作っていききました。

映像上映
『どの道も』

ラベ その実際のコンサートの映像も少しお見せしましょう。演奏するのかなり難しい曲だと思います。指揮者が映像のリズムにシンクロしていないと成立しないの

両方が入った、そのコンサートのための映像が必要だと頼まれました。私は制作の終盤のほうで入りましたが、かなり低い予算で、十分のアニメーションに三〇〇〇ユーロという予算しかありませんでした。さらに大きな縛りは、演奏される前の段階で作曲された、電子音楽のリズムに合わせて作る必要があったことです。

ここでまず皆さんに、最初に届いた一分半ぐらいの音楽をぜひ聴いていただきたいでしょう。皆さんならこれを聴いて、どんな映像を作るのか想像してみてください。容易ではないことがわかるでしょう。時間も三カ月しかなく、十分間も作らなければならぬという条件で引き受けたので、できるだ



山村 山だけの映画を作るという発想に単純に驚いたというか、面白いなと思いました。出身地の関係もあり、スキーのインストラクターの資格を持っていたらして、地質学にも興味があるそうですね。ラベ 自然界のさまざまな側面に興味があります。山の地方の生まれて、いつも自然界が目前にある中で育ちました。地質学者とか地層学者では全然ありませんが、それでも山に動きを与えることは、魅力的なアイデアでした。何百万年という大きなスケールのタイムラプスで、造山がどのような運動だったのか見ることができたら、

映像上映
『造山運動』

ということを考えて作りました。技術面でのさまざまな装置をテストしている過程で、コンピュータのアルゴリズムがシステムとしていろんな模様を結晶のように、自然界にあるようなものに見せかけることができるかということにも興味を持ちました。絵画の歴史にもロマン主義など、山を風景画として描く流れがありますが、山脈のデジタルなロマン主義というふう

にこの作品を位置付けました。

前作『どの道も』と同じダニエルという音楽家が作曲していて、彼は次にお見せする作品の音楽も手がけています。冒頭と終わりの場面で、音楽が別のリズムを伴うものだったので、その部分だけちょっと変えています。



『造山運動』

で、耳元にリズムを刻むものを入れておき、どこでカットが変わるかを事前に知って指揮をしなくてはなりませんでした。

山だけをモチーフにする

ラベ 次は『造山運動』（二〇一六年）のお話しをしたいと思います。これは自主制作で、自己プロデュース作品です。予算もゼロです。

フランスでは性質上不安定な芸術活動のための特別な手当があります。例えば演劇の役者などはリハースルの期間が長く、本番は短い。そういうずっと仕事をしているわけではない人たちのために、特別な職業手当、失業手当というものがあり、一定のリズムを保つ

て仕事をしていれば、わりと手厚い毎月の手当がもらえる。『リズム』で条件を満たしていたので、何カ月間か、そういった国からの失業手当をもらいながら、予算がまったくななくても自分の作品を作ることができたのです。

山村 国からの補助金といえば良いのか、失業手当がもらえる。働いている期間は年間の三分の一ぐらいだそうですね。

ラベ そうです。約四カ月続けて働いて、税金を納めていけば、徐々に減ってゆきますが普通の失業手当よりも高い金額が支給され、かなり安定して暮らしながら活動が続けられます。

山村 日本からするとうらやましい芸術家への支援です。その期間

にできた作品ということですね。ラベ この『造山運動』は私が今まで作った作品の中で唯一、本格的に風景というモチーフに焦点を当てた作品です。少し個人的な作品でもあり、私がピレネーという南フランスの山岳地方の出身で、山生まれで山育ちということから、山をモチーフとして取り上げています。

生まれ育ったピレネー山脈から離れて暮らしているとき、グーグルアースを介して、バーチャルですけれど、すべてが美しい3Dモデルになっているのを見たとき、現実を思い出させるその風景をアニメートしたいという自分の気持ちに気付きました。

山村 一番驚いたのはカットが割れていることです。つまり映画になつてきた。ショットを分け、ナラティブな方向性を持っています。ラベ『墮落』はある意味で『リゾーム』の反転したもの、その否定型です。『リゾーム』には最後は上がつていく、高まる生命性と創造性の高まりがあったのに対して、今回はひたすらその逆、墮落という比喻です。

映画的な空間

の影響も感じられます。今回は、もしかしたらブリュゲルよりヒエロニムス・ボスのほうが近いのかもしれないね。内容的にはキリスト教的なテーマが入ってきています。

『リゾーム』を作っている最中からダンテを読み始めました。「神曲」に描かれた題材はよく知られていますが、実際に読むと、特に地獄篇は非常に強烈なインパクトがありました。なかでも強く印象に残ったのは、ダンテが地獄も天国もある意味で地図のように描こうとしていることです。分類して、それぞれの層でどのようなことが起きるのかを記録に残そうとしているところが非常に印象的でした。ダンテの「神曲」ではルシファールの墮落によって、地上に落とし穴を作ったことによって地獄ができた、という構造になっています。その世界の中で、私にとって興味のある二つのモチーフ、風景と人物の両方を一緒に展開させるこ



『墮落』

音楽家との関係

山村 あとから音楽に合わせたということですね。音楽家とのディスカッションは、どのようにされていますか？

ラベ もちろん企画によりけりで、『どの道も』では、説明したとおりダニエルから誘ってくれた話でしたが、この『造山運動』の場合は、いろいろ試行錯誤を経て、これはかたちになるなと思った時点で彼に頼みました。完成間近でした。

映像を見せて、音声に関するこちらの発想をできる限り話すと、彼も映像を見て自分の想像や発想をフィードバックとして伝えてくれます。私は基本的に常に音楽家

を信頼していて、最終的に音楽を決める自由を持っていてほしいと思っています。このディテールをちよつと変えてほしい、あるいはもう少し追求してほしいと微調整を依頼することもあります。基本的ににはお任せしています。

『墮落』の場合は予算が付いていて、最初からかなり構造を持った作品ですので、企画書の段階から彼に作風を見せ、作り始める前から議論し始めました。

彼から提案されたのは弦楽四重奏です。デジタルでサンプリングするという提案をしてくれました。アニメーションの制作作業は音楽の作曲作業より時間がかかるので、二、三カ月ごとに私が進めている映像の途中段階を彼に送っ

て、それに対して作曲、サンプリングをしてもらったものを送り返してもらい、さらにそれに対して、私も編集を変えたりというようなやり取りをしました。

山村 最新作に関しては、映像と音楽がかなり密接にコラボレーションをしているということですね。

ビジュアルは、『リゾーム』と似ていますが、内容的にはかなり違う、とても力強い作品になっていると思います。これは今回、日本プレミア上映ですね。ご覧いただいて、再度お話を伺いたいと思います。

映像上映
『墮落』

山村 『リゾーム』的なカノンの繰り返し、ループという要素や、絵画

質問者B ライアン・ラーキンの名前が挙がっていました。伝統的な絵画のビジュアルスタイルとスケールが自在に変わっていくとい

質問者A 今後、VRを企画したり作る可能性はあるのでしょうか。ラベ これは非常に大きな問題で、よく聞かれる質問です。プロデューサーから一緒にVRを作りたいと以前から提案されていますが、私はややそれに抵抗しています。作る可能性もありますし、企画案もありますが、まだその企画にVRが一番適した媒体なのかどうか、確信がまだ持てていません。

質疑応答

う点で、ジョルジュ・シュヴィッツゲベルも意識されているのでしょうか。それから、小さなユニットがたくさん集まってアーキテクチャになって大きな世界を作っていくという、すごく建築的な創造力みたいなものを感じました。建築などにもご関心がおありでしょうか。

ラベ シュヴィッツゲベルさんの作品をアニメーション映画職業学校在学中に初めて知り、非常に魅了されました。特に良かった作品、好きになって繰り返し観たのは、『E／技』（二〇〇六年）です。とても勉強になる作品で、あの一本を繰り返し見ることで技法、作り方も分析することができました。建築という分野に対する意識は

質問者C 上映作品では『造山運動』が唯一、人間がモチーフに出ています。もちろん気配は感じられるのですけれど、十年ぐらい前に日本では『生物と無生物のあい

と。つまりカメラがさまざまな空間、さまざまな領域を移動して要約できるような構成がほしかったのです。そしてそれぞれの場面、それぞれの空間、それぞれの領域で特定の映画の中の機能を見せたかった。

もう一つ、聖書と関連のあるエノク書という文書があります。その中には天使たちの墮落、墮天使たちの神話が描かれています。ある天使たちが人間の女性に欲望を覚えて、自分たちの子孫を残したいという感情から墮落の道をたどってしまった。それによって天と地のバランスが乱れてカオスが生まれた、そういう文書です。この文書にもとても興味を覚えました。

この作品の場合も、制作費を作

るための企画書を書かなければなりませんでした。絵に関しては、やはりさまざまな画家たちの影響、いろんな作品から着想を得ました。確かにボスはそうだし、ブリューゲル、ヘンリー・ダーガー、ボッティチェリ、ゴヤなどです。それらの絵画作品を、ナラティブな要素として発想の要素所に引用し、物語性の強弱を付けるために使いました。

山村 ありがとうございます。そろそろ時間になりますが現在制作中の作品は、日本の北海道が舞台でアイヌをモチーフにしているそうです。最後に手短にお話していただけないでしょうか。

ラベ 『リゾーム』が賞をいただいた文化庁メディア芸術祭の札幌で

の展示の際に、札幌市からアイヌの民族の模様を元にした作品づくりを提案していただきました。二週間滞在して、アイヌ民族の文化を最低限知るための調査をいろいろとしてきました。それぞれ非常に短い映像を何本か、これから作っていくことになりました。

苫小牧市技術博物館とアイヌ民族博物館、白老のポロコタンというアイヌ民族博物館、北海道博物館。旭川市博物館や二風谷アイヌ文化博物館を訪れました。アイヌ民族の音楽団の方々に会い、彼らの歌っている、ロック・ウポポ輪唱というアイヌ音楽のカノンの原理を用いた歌を使用する予定です（二〇一九年、『SIRK』というタイトルで完成）。

ボリス・ラベ

Boris Labbé

一九八七年ランヌムザン（オート＝ピレネー県）生れ。フランスとスペイン（マドリッド）の間で暮らす。タルブ芸術・陶芸学校にて映像芸術資格修得後、アングレームのアニメーション専門学校EMCAに入学。在学中には、二〇一二年のアヌシー国際アニメーション映画祭で学生部門の特別賞を受賞した『キリエル』『しりとろ』（二〇一一年）など、多数の作品を企画・制作。映画監督になると同時にアーティストとしても活躍し、マドリッドにある「スペインにおけるフランス・アカデミー」の「カサ・デ・ヴェラスケス」で客員芸術家として一年間滞在。その後、Sacbleu社の製作で『リゾーム「根茎」』（二〇一五年）及び『墮落』（二〇一八年）を制作。

関連サイト

Boris Labbé <https://www.borislabbé.com/>

だ』という本が流行ったことを思い出しました。ラベ監督の作品には人間のモチーフがよく出てきますが、意識的に人間というモチーフを選んでいるのでしょうか。

ラベ 難しい質問ですね。おそらくそういった人間のかたちをした模様の必要としているんだと思います。作品でその人間性を描くには、無生物とかオブジェ、物だけではなくアニメーションを作ることにはどこかし物足りないものがあると思います。アニメーションという表現は、身体性を表現する上でも、あるいは人間のその社会を描く上でも、非常に力強い表現、思考だと思っています。

質問者D 私は『リゾーム』に出て

くる、いろんな単位の、かたちがすごく面白いと思いました。それぞれの単位を決めるにあたつて、どんなものからインプレッションを受けて、そのかたちを決めるのか、そういうかたちに対して面白いと思うのでしょうか。

ラベ 言葉でお答えするのは難しいので、画面をちよつと見てください。先ほどお見せした、このような模索段階のスケッチです。いろんなモチーフや絵画作品とかイラストレーターの仕事から、小さな部分を模写したり、自分で描いたものもあります。

この中にはデューラーの「メランコリア」という作品に出てくるかたちもあります。より細胞に近い生物の模様とか、あるいは昆虫

に近い模様とか。ヒエロニムス・ボスからのスケッチもあります。

イタリア人のイラストレーターが作った『コデックス・セラフィニアヌス』という題名の本があります。大好きな本で、偽物の地球外生命の百科事典、つまり空想の社会を描いているのですが、この本の絵からいろいろ得ています。

さまざまな源泉から多様な刺激や影響を受けて、一種のデータバンクのようにスケッチを作つて、それを今度はどのように表現するか、場合によっては元がほとんどわからないようなかたちで扱っています。

二〇一八年十月二十八日東京藝術大学映像研究科馬車道校舎大視聴覚室にて