

平面アニメーションゼミ課題
-作家論-

「ジョルジュ・シュヴィツゲベル - パースペクティブと音楽性」

ジョルジュ・シュヴィツゲベル Georges Schwizgebel (1944-) は、スイスのアニメーション作家である。その作風は簡略化された絵をメタモルフォーゼさせることによって変化する視点の動き、文学や絵画、演劇、ダンス、音楽などの芸術形式をアニメーション作品に取り入れているなどの特徴がある。ここでは、彼の作品を語る上でもっとも特徴的な「パースペクティブ」と「音楽性」というキーワードに焦点をあてる。

パースペクティブとは、日本語に訳せば遠近法という意味である。遠近法は、対象を平面上に置き換えて表現する上で重要な要素のひとつである。それは遠近感や距離感といった情報を平面画像に与える。これを間違えてしまえば、遠近感や距離感はねじ曲げられ、対象を正確に伝えることは出来ない。写真であれ絵画であれ現実の情景を正確に印画紙やキャンバスといった平面に置き換えようとするときに遠近法は必ず使われている。写真や実写映像において対象を記録する場合、カメラのレンズによって遠近法は決められるため、作者はレンズの選択によって画面のパースペクティブを決定する。一方、アニメーションにおいてはそのようなレンズによって決められた正確な遠近法を使用する必要は必ずしもあるわけではない。確かにアニメーションは現実を模倣することができるし、現実と何ら変わらない情景を描くことができる可能性がある。しかし現実とは異なる空間を作り出すことも可能である。そして、それらの異なる空間を自由に行き来することができるのである。

絵画における遠近法の歴史は古くからあるが、キュビズムはそれまでの現実を模倣しようとする遠近法のあり方を変えた。キュビズムは、ある対象を異なる視点からみた複数の形態を同一平面上に表現し、新たな形態への可能性を見出している。アニメーションには、手法はどうであれ映像であるという制約があり、最終的には平面の画像を素材としているため、キュビズムのような多数の視点を同一画面上に存在させることも可能である。

シュヴィツゲベルの作品は、視点が移動していく。そこには正確な遠近法が用いられているわけではなく、不正確であるからこそ自由自在に視点と空間を変化させていくことができるのである。視点は奥へ奥へと進んでいき、あらゆる角度に回転し、あらゆる角度から対象を描いていく。シュヴィツゲベルは、主にセルの上にアクリル絵の具で描いたものやサンドペーパーにパステルで描いた絵を素材として用いている。絵のスタイルは、無駄な要素を排除し、必要

最低限な簡略化された線と形と色で表現されているものであり、鳥が一本の線で描かれるなど具象性を持ちながら抽象性も併せ持ったスタイルである。こういった絵のスタイルは視点を自由自在に変化させるのに適している。

例えば、「遠近法」は、登場人物の女性を中心にただ歩いたり走ったりする様子を様々な視点に移動しながら描かれている。登場する人物の動きは途切れることなく正面から画面奥に向かって歩いている女性がいつの間にか進行方向を変え、手前に向かって歩いていく。この変化はメタモルフォーゼによるものであるが、歩く人物が線という抽象形態によって構成されているために観客にはそれが人物であると同時に線であるという認識も与える。人物の歩く方向が変わるとき、線自体がメタモルフォーゼをしているという印象も与えるので、違和感なく変化させることの助けをしている。

「破滅への歩み」は、オペラ「ファウスト」の一部を映像化した作品である。一つ一つの場面が途切れるなくメタモルフォーゼしながら展開していくが、最後にはそれぞれの場面が一つの動く絵画の要素の一つであることが分かる。ここでは場面ごとに画面が分割され、一つの画面のなかに複数の視点、遠近法が存在している。画面を分割する境界線は隣り合う場面になじんで現れたり消えたりし、視点も常に変化していく、そのため、始めにそれぞれの場面をズームで追っていく段階では、それらが分割されているとは観客には分からない。

また、シュヴィツゲベルの作品には、様々なジャンルの芸術形式からの影響がみてとれるが、特に強い影響が見受けられるのが音楽である。それは、彼の作品には台詞がなく、ほとんどの作品がアニメーションと音楽だけで構成されていることから分かるだろう。シュヴィツゲベルの音楽の使い方は、アニメーションに単に **BGM** として音楽がつけられるのとは違い、音楽の形式なりリズムなり、音楽の要素をアニメーションに応用させることによって独自の映像を作りだしている点に独自性がある。

初期の作品「イカルの飛翔」では、既に音楽と動きのシンクロが試みられている。イカルスが現れて走り、飛んで落ちるまでをデジタルドットを思わせる点が点滅し変化していくことによって描いたこの作品は、音楽の一音一音を拾い上げていくように人物の動き、鳥の動き、風景が変化していく動きが音楽とシンクロし、音楽的なリズムを持ったアニメーションになっている。

「鹿の一年」は捕まえられた子鹿が過ごす一年が四季の移ろいとともに描か

れており、シュヴィツゲベル作品の中でも物語性の強い作品であるが、ここでも映像と音楽が一体となって構成されている。映像の構成は大きく四季ごとに分けられ、4等分されている。音楽の構成もそれと同じように旋律と曲調が季節ごとに違うものになっている。

「フーガ」では音楽の形式であるフーガの構成を映像に取り入れた作品である。フーガとは、「各声部が同じ旋律を定められた変形を伴って順次奏する」合唱の一形式のことでそういった音楽形式のルールが映像の構成に転用されている。映像の構成はいくつかのパートに分けられる。そういったパートは繰り返し現れるが視点が反転していたり、動いていく方向が逆向きになったり、色が変化したり、複数のパートがオーバーラップして現れる。この作品では各パートがフーガにおける各声部として表現され、アニメーションによる音楽の視覚化が試みられている。このような要素がシュヴィツゲベルの作品を音楽性の強いものにしているといえよう。

シュヴィツゲベルは、遠近法を自在に歪めることができるというアニメーションの特性を利用し、アニメーションでしかありえない流動的な視点の動きと変化を画面に与える。そして、異なるジャンルである音楽をアニメーションに持ち込み、その表現方法をアニメーションに置き換えることによって独自のリズムをもった、アニメーションによる音楽を奏でる。アニメーションは様々な芸術ジャンルの要素を持っていることから総合芸術といえるが、それゆえに他ジャンルの要素を取り込むことが可能である。シュヴィツゲベルの作品はアニメーションらしさを持ちつつもアニメーションで何が描けるのかという可能性を示してくれるのである。