

ポール・ドリエッセンのスプリットスクリーン

---- 「THE BOY WHO SAW THE ICEBERG」と「Sunny Side Up」を対象として

黄ブンエイ

3215346

キーワード： スプリットスクリーン 幻想 現実

1. 概要

スプリットスクリーンは同時に2つ以上の画面の情報が 있습니다。違いや対比が極めて明確な一方、情報量が多すぎる傾向があり、観客をどちらに向かわせるのか、作品に集中できるのか、それら複数の画面のバランスはどう取り上げるか等々、課題肌数あります。

本文は、ポール・ドリエッセンのスプリットスクリーンの問題を中心に置き、彼にインタビューし、現実と幻想の2つの作品「THE BOY WHO SAW THE ICEBERG」と「Sunny Side Up」を分析します。

2. 取材者、インタビュー日程、方法

黄雯睿

2016年3月30日

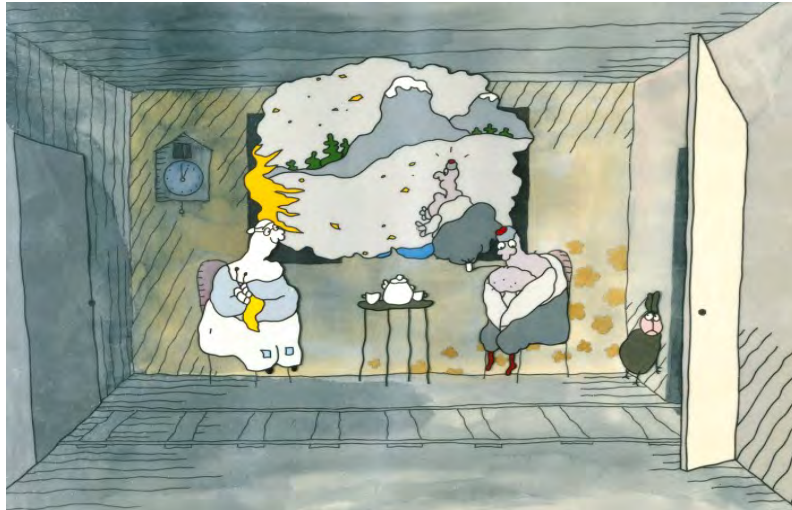
Eメール取材

3. インタビュー内容

3.1 PAUL さんの場合、作品を作るきっかけはテーマからなのか、それともソエピソードからですか？

PAUL DRIESSEN: 場合によります。通常の場合、私は面白く感じるアニメーションのストーリーのアイデアとその主題から制作を始め、自分に提案を追加し、メモを書きます。

そして、時に私はイメージから始まります。「HOME ON THE RAILS」はその一例です。私は両側に2つのドアが開いて、列車がその中に通過する木造小屋を想像しました。この物語は人々の列車に関する想像から来しました。たとえば、アメリカ西部の開発、経験がある採金者、鉄道自殺、接近する列車の忘れられない音など。



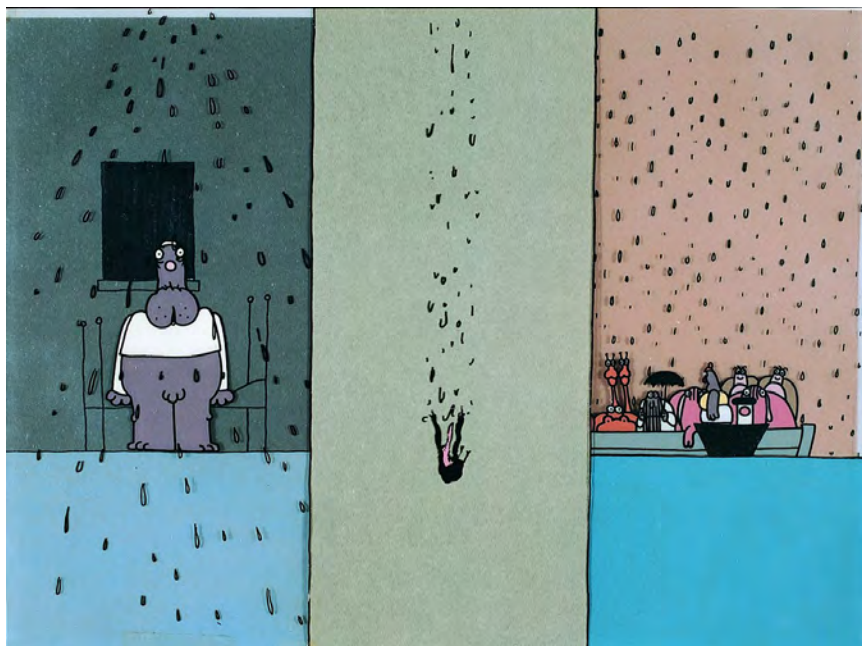
「HOME ON THE RAILS」

「SUNNY SIDE UP」は私が書いた漫画（未公開）の設計に基づいていた作品です。卵型の島があり、その上に大きな神のような鶏が海に浮かび、島は鏡面反射のような海に囲まれているイメージが私に訴えました。

3.2 スプリットスクリーンを使う最初のきっかけは何ですか？

PAUL DRIESSEN: 私が 60 年代中頃にアニメーションをつくり始めた時、スプリットスクリーンのアイデアがすでに頭の中にありました。しかし、私の最初のスプリットスクリーン作品は「ON LAND, AT SEA & IN THE AIR」です。

三部作に分けられ：独自で発展している 3 枚の垂直画面に、3 つの物語とそれに対応するテーマがあります（雨、飢え、愛など）。実は、一番最初に作った部分は「AIR」の部分です。私が「動く」水平線、即ち「水面」、「ワイヤー」、「地面」によってスクリーンを分けました。



「ON LAND, AT SEA & IN THE AIR」

3.3 スプリットスクリーンを使う重視しているところはどこですか？

PAUL DRIESSEN: スプリットスクリーン（または任意のマルチスクリーン装置）を使用する場合、それが物語のアイデアの一部だということ、それを使用する正当な理由があることを自分の中で確認する必要があります。

2 つ以上の物語を並置するために、それらを独自に展開させ、結末にはスクリーンを2 つ以上に分ける意味をつける必要があります。また、スプリットスクリーンが物語の可能性を怠り、イメージが頻繁に装飾的な目的に使用されますので要注意です。

3.4 スプリットスクリーンの一番魅力を感じる場所は何だと思いますか？

PAUL DRIESSEN: 魅力について私はよく分からないが、私にとって、ストーリーを語るために複数のスクリーンを必要とすることは、アイデアを出すためにより挑戦的で、決して簡単な表現手法ではありません。スプリットスクリーンの作品を編集する際に観衆が付いて行けるのかどうかはすごく難しく、タイミングに非常に注意を払わなければなりません。

3.5 「The Boy Who Saw The Iceberg」と「Sunny Side Up」は、それぞれ幻想的なところが最も心に撃たれると思いますが、幻想と現実のバランスはどう取れていますか？

PAUL DRIESSEN: これらの2 つの映画に言及したので、あなたは2 つの嘆かわしくて心につきまとう音楽に共感したと思います。「THE BOY WHO SAW THE ICEBERG」において、男の子の現実（カラー）と彼の空想（モノクロ）を並置する物語のベースであり、垂直線に2 つを切り離しました。

極端な現実には、目覚まし時計、スクールバスの警笛、学校の鐘の音が、大きな船との対決などのように、彼を目覚まし、小さな男の子の自分に戻り（スクリーンの両側で同じ画面で描く）その後、再び空想を始めます。スプリットスクリーンは、彼の2 つの面を示すために非常に便利な表現手法でした。



「The Boy Who Saw The Iceberg」

「SUNNY SIDE UP」では、あなたは島と男の上部（水平線によって割られる）が現実であり、下部の反射が空想だと認識した時、あなたが騙されました。

しかし、落ちはそれまでの流れに反転するというので、彼は自身の空想により作られた、存在しない船へ飛び出し、海の中に溺れることでありました。

私は1 つだけのクエスチョンマック（？）を現すことによって観衆を両側の違いに

気づいてさせるようにしました（女性が泳ぎて来て、彼が彼女を抱きしめる、船が入って来るが影がない）、それは、反射することはあなたが当然のこととしてそれを見ているのです。すなわち、私があなたを少し押さない限り、あなたは両側の違いが見えないのです。しかし、それでも十分であるように見えませんでした、観衆はまだしばしば困惑します。私もデザインをより明確に、抽象的でないようにしなければなりません。

3.6 PAUL さんにとって、創作中に一番苦しいところはどんなものですか？

PAUL DRIESSEN:私の後期の大部分の作品のアイデアは、ストーリーボードで説明するのに非常に難しいです。スプリットスクリーンのストーリーは画面中に飛び回る傾向があります。

そして、あなたはどうかでプロデューサーにこの作品の意味を説明し、彼にあなたのために予算を下すことには価値があると信じてもらうのか？最後に、オリジナルをやり抜き、自分自身に繰り返さない、それは簡単ではありません。

また、そのアイデアがあなたの人生の少なくとも1年を過ごせるために価値があるものであるか？あなたの確認すべきことは、このアイデアは作り始めて半分過ぎて、あなたは「何故これですか？」と疑わないことです。しばしば、あなたが取り組んでいるプロジェクトは、あなたの次の映画の中でさらに調べたいかもしれない道をさします。

3.7 PAUL さんの作品のコンセプトは常にとユニックですが、あなたはどのようにアイデアを思い付くのですか？

PAUL DRIESSEN:私のアイデアは日常の経験とは全く関係ありません。アイデアを見つけないとき、私は座って考えなければなりません。その時私は素敵な場所に行き、小さな冊子に書き始めます。そして私はアイデアを描くことはしません、ただ書いておきます。なぜならば私はよく自分のスタイルを知っているために、何かを描く必要はありません。単純にアクションを書くことは描くより遥かに高速になるので、私の思考をスピードアップさせます。そして、私の手書きは小さ過ぎるので、紙一枚に10分のフィルムの全体のスクリプトを書いています。

3.8 PAUL さんが一番好きな作品を持っていますか？

PAUL DRIESSEN:私の一番好きな作品は「冰山を見た少年」[2000]だと思います。スプリットスクリーンは非常によく考えでき、音楽がうまく機能しています。そしてこの作品は実際に感情を呼び起こされる私のいくつかの映画の一つで、かなり悲しいアニメーションです。アメリカ人のカナダのプロデューサーは映画にハッピーエンドを与えようと私に説得しましたが、私はそうやってなかったことをうれしく感じます。「冰山を見た少年」は私の唯一の人の涙を泣かせる作品です。

3.9 PAUL さんは映画を作りながら心の中に観客を思うのですか？

PAUL DRIESSEN:いいえ、考えていません。もちろん、観客が完成したアニメーションを見て、笑うとき、私はそれを楽しみます。しかし、自分を笑わせるより、それ以外の誰かのためにやるようにすると、あなたは自分の魂を売っていました。私はそうするより仕事を深刻に引き受けおります。私は自分の仕事をまじまる限りよれはできません。

3.10 PAUL さんのスタイルの編集は非常に困難だと思われませんが、あなたは編集作業をストーリーボードの段階で固まるか、それとも制作に従ってどんどん変えるのですか？

PAUL DRIESSEN: 私のアニメーションのストーリーボードを作るために常にすごく難しいです。なぜならば、多くの物事が異なるタイミングに異なるフレームで起こっているのです。それで、私は自分の頭の中がちょうど良いだと感じたタイミングにアニメーションを始めます。そして、編集段階を始め、頭の中に考えたことが働かないことがわかる時、私は少し失望します。しかし、私はすべてのフレームを評価しないことを学んで、プロセスの終わりまでシンプルにフレームをあちこちに投げ出したり、交換したりします。わたしの最新のショットアニメーション「Cat Meets Dog」にアニメーションの3分の1を削除されたと思います。編集は、ゲームであり、パズルです。私は実験を楽しんでいます。

3.11 PAUL さんがアニメーションクリエイターになりたいという学生のためにどのようなアドバイスがありますか？

PAUL DRIESSEN: オリジナルであることを試してみてください。（通信がこんなに発達している今は容易ではないけど）そして、より良い映画になるように、数ヶ月の成果を捨てることとなるでも、フィルムをカットされることを恐れてはいけません。

4. 「Sunny Side Up」(1985) と 「The Boy Who Saw The Iceberg」 (2000) の空想と現実の描き方。

「Sunny Side Up」

——夢は現実の投影であり、現実は夢の投影である

「Sunny Side Up」はポール・ドリエッセの1985年に創作した短編アニメーションです。僅か3分未満の短い作品ですが、限られた時間内に見る者を作品の世界に引き込まれ、最後に男の悲劇な結末に心を撃たれた逸材な作品です。本文には「Sunny Side Up」の空想と現実部分はどのような方法で相違を取り、見る者の注目点を誘導し、最後の驚きに導いたのかを分析します。

1. スプリットスクリーン

「Sunny Side Up」の第一印象はノットに描いた落書きのようです。極めてシンプルな絵柄を使い、映像的なカメラワークも一切使わなく、カメラは固定です。画面の中央だけ丸い絵を描いており、水面によって、画面が上下2つに分割され、現実と鏡面に映された空想になります。フロイトの「夢は現実の投影であり、現実は夢の投影である」を連想させます。私はこれをスプリットスクリーンの一種と考えます。

2. 相違の取り方

海の中に卵形の島が海の中に浮いて、その上に孤独な男がいます。男は周囲の出来事（戦争や食料になれる魚）に無関心そうに日々が経ち、それでもため息一つだけでした。そして、円外から鳥が現れ、手紙を持ち去ったところから、やっと男は外部と関係が築きました。本作は約半分の時間が経ちまして、画面の上下は同じでした。見

る者も視覚経験によって、上が現実世界、下が倒影だと信じ込んでいました。

しかし、次のガラス瓶が入るところから、上下は違うようになりました。ガラス瓶の倒影はクエスションマークになり、男の疑問を表現しました。ここからが幻想を入れます。観客には瓶のところがまだ気づきにくいだが、泳ぎ来た女も倒影がないとは変だと思うはずで。その違和感は最後に大きく繋がります。

3. 見事な大反転

違和感を抱きつつ女は去っていく、そしたら左側から蒸気船の音がして、男は喜んで海の中に飛び込んでいったら、画面上の部分は波紋のように揺れを立ち、消えてきました。ここまで観客は初めて騙された感じをしました。最後に上下もひっくり返し、前の手紙や女、蒸気船はすべてが男の空想だと分かり、気分が切なくなって、心も強く打たれましたのです。

見事の現実と幻想の入れ替え、千年前の荘子が問いの胡蝶の夢を思い出しました―――もしかしたら、私たちが生きているこの世も誰かの幻想、誰かの夢の中に作られたものかも知れません？

「The Boy Who Saw The Iceberg」

―――現実と空想の間に遊走する

本作はポール・ドリエッセのスプリットスクリーン手法の集大成した作品だと思います。作者自身も一番好きな作品で、決して複雑な仕組みではないだが、夢見がちの少年は人々の心を奪われ、悲劇的な結末は見る者の涙を煽れます。本文は分割された現実と空想の遊走とリンク性、構成を分析します。

1. 現実と空想の間に遊走する

多くのスプリットスクリーンの作品は初回に分からないところが多いと思われます。情報量が多すぎるため、観客は複数の画面の間にメッセージを探し出し、そして統合することが必要なため、かなりの時間が掛かります。本作の場合、スクリーンは2つだけに分かれて、比較的に見やすいですが、観客の目線はこの2つのスクリーンに行き来することが必要なため、本作は時間軸をそらして配置すると現実世界の主人公の脱色することを心構えました。

空想と現実の時間軸をそらしています。作品中主人公一家は乗務員に止められるシーンに、現実世界では3分53秒に乗務員は画面の中に入りましたが、空想世界に蛇（乗務員のメタファー）が3:55に入りました。空想世界はその後の2秒ずらして、観客に目線を移動する時間を設けました。そして、この後の同じシーンで、空想世界の主人公は現実より0.8秒先に動きを取り、空想から現実へ観客を誘導させました。同じく5:32の所、現実世界の主人公は冰山を発見し、空想世界は5:34になります。その後、空想世界はそのまま動きを取らず、新しい動き（主人公走り出す）を現実世界に発生されました。

このように、現実→空想→現実の順番で、観客の目線をスムーズに誘導することによって、初めて現実と空想の世界の間に順調に行き来できるようになりました。

また、空想世界に入ると現実世界の主人公が脱色し、空想の自分と同じになります。これは空想世界へ目線を移動させる示しです。このように、観客に目線の移動すべき

方向を示していきました。

2. 現実と空想のリンク

現実と空想は全く異なることではなく、空想は現実の上に成り立つものです。本作はこの2つの関係を離れすぎないようにいくつかのリンクを入れました。具体的に3種類挙げられます。それぞれは空想と現実の互いの投射、現実と空想の統一、音楽です。

まずは空想と現実の互いの投射です。本作では主人公が夢見た時、夢の中に大幅の動きを取る(ジャンプして目覚ましと計を踏むなど)と、同時点に現実世界も寝返し、空想が現実に影響させます。逆に、1:34秒に執事の出した朝ごはんは空想の中に毒スープになり、現実の朝ごはんが空想のベースになっています。

次に、現実と空想の統一について、男の子の空想は現実に一致するところがあります。現実が空想に一致させるところと、空想が現実に一致させるところで2つに分けられます。現実が空想に一致するシーンは空想を始まり、主人公の頭が必ず同じデフォルメをさせるところです。空想が現実に一致するシーンは空想から現実にも戻るシーンに多用しています。

最後は音楽です。本作の音楽はほぼ空想世界に合わせてつけた音楽で、主人公の脳内世界に鳴っている音楽です。しかし、その中に大きな音が男の子を現実世界に戻せる役名を果たしています。0:50秒にアラームの音をする、空想世界の主人公を呼び返します。2回目は2:05秒にスクールバスのクラクションです。また放課のチャーム、ラジオの歌などなどがあります。

3. 前後が無関係な構成

本作には妙な構成を持っていると感じたことはないでしょうか？前半部分の少年の日常と後半部分のドラマチックな悲劇に関連性の違和感を抱くことも自然でしょう。なぜ前半と後半の物語の繋がりがこのように設定したのでしょうか？私は3つの理由があると推測できます。

まずは日常的な雰囲気を作り出し、悲劇をさらにリアルに見えろと考えられます。普通の日常を過ごせる主人公。寝床から離れなかったり、学校に通ったり、授業がつまらないと感じだったりすることが極普通で、私たちの周りの友達のように。2014年韓国のフェリー沈没事件を思い出します。このような普通のことの死は極めてシニカルで、残酷過ぎます。

2つ目は前後の落差を作り出し、可愛らしい男の子の遭遇をさらに嘆き悲しめます。前半部分に主人公の可愛らしさを様々な空想で描写し、主人公は被害妄想症のような、少しネガティブな性格だが、逆に小さい男の子の冒険精神にも感じられます。現実生活の面には、親との関係が遠く、学校の友達にも孤立させています。しかしそれでも自分で空想の中に楽しんでいる可哀想な小さい男の子だと感じさせました。このような子を死なせないでくださいと叫びたいです。

3つ目は朝起きるシーンの呼応で、対比を極めます。本作の朝起きるシーンが3つあります。前半の2つは主人公が起きたくないで、執事も煩くて悪い者としての存在です。ここには主人公をもと眠らせたいと思うが、エンディング部分がまったく違います。執事が動かなく、ドアも開けられない、主人公はベッドに戻る(死を意味する)しかできません。このシーンは本作の一番のクライマックスであり、一番切ないところです。誰にも早く男の子を起こせたいと違いません。

4. まとめ

以上のように見る者を誘導することが大変重要です。時間の順番や色の引き分け、エモーション、そして音楽などが利用できます。インタビューの中にも「私があなたを少し押さない限り、あなたは両側の違いが見ないのです。」とおっしゃいましたが、まったくその通りです。見る者を誘導するによって、作品の理解度が高くなり、見る者がディレクターに付いていけると初めに、作品の世界に吸い込まれることができ、作品の魅力が感じられるのです。

5. 参考資料：

1. <http://www.bitlanders.com/blogs/oscar-nominated-paul-driessen-interview-yellow-sticky-notes-canadian-anijam/93381>
2. <http://www.cartoonbrew.com/interviews/paul-driessen-qa-i-dont-look-back-110779.html>