

## CONTENTS

- 特集・1 「NFB」のフィルムライブラリーとアニメーション研究
- 特集・2 NFBのアニメーション技法
- 課外講座「建築家の腹」
- 作品紹介

# IMAGE LIBRARY NEWS

MUSASHINO ART UNIVERSITY IMAGE LIBRARY

●● 99年11月 第2号 ●●

特集 1

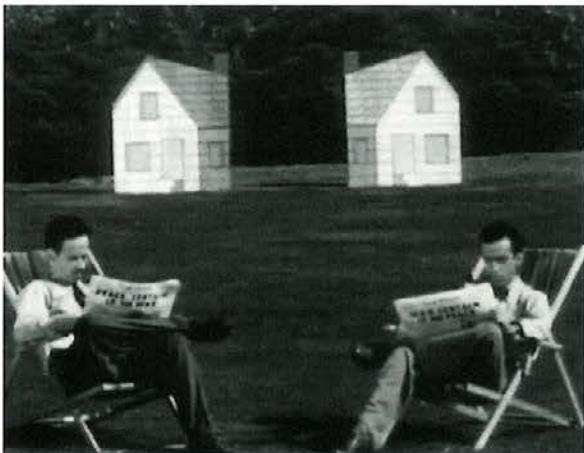
## 「NFB」のフィルムライブラリーリードアニメーション研究

皆さんは、話題の映画や過去の名作を見る場合、レンタルビデオ屋でビデオを借りたり、衛星放送やCS放送を利用することが多いと思います。私が本学に学んだ20年前の時代は、こんなに手軽に映像を観られるビデオというものはありませんでした。当時本学には映像学科ではなく、視覚伝達デザイン学科の専門過程にアニメーションと映像のコースがあるだけでした。制作を重視したこれらの授業では、過去の作品を見る機会は少なく、学生達は自分で作品を見る機会を作らなければなりませんでした。

2本立て、3本立ての映画館をハシゴしたり、自主上映会に参加し、「見た?」「知っている?」とそれぞれの観た作品数を競い合つたものでした。当時カナダ大使館では、無料でフィルム作品を貸し出していました。これらは、カナダ国立映画局(NFB)のドキュメンタリーやアニメーションで、私も何度か借りに行つた記憶があります。しかし十年前、カナダ大使館は、(NFB)のフィルム貸し出し業務の停止を決めました。幸い、これらのフィルムは日比谷図書館と札幌の視聴覚センター、そして静岡県立中央図書館に分散管理されることになりました。その後も、視テでは静岡県立中央図書館から、フィルムの貸し出しを受けてきたのですが、今年になって静岡県立中央図書館から「館の事情で、フィルムは大使館に返却しますので来年からはお貸しできません。」といわれてしまいま

した。大使館に確認したところ、返却された全500巻のフィルムは、廃棄処分になるということでした。武蔵美では大使館に対して「是非、大学として保管し、研究活動に活用させて欲しい」と要望しました。大使館から「著作権、使用方法に留意し、再契約を取り交わす条件で」全フィルムを本学に移管する用意があるとの回答を得ました。

時を同じくして映像学科のイメージライブラリでは、これまで映像資料として収集してきた「ビデオテープ」や「レーザーディスク」に加えNFBの「フィルム」も保存・収集するということで準備が進められました。こうした条件が重なって(NFB)のフィルムを焼却せずに本学に移管することができました。現在、必要な手続きと整理作業が進んでいるところであります。今回の課外講座では、残念ながらフィルム上映は行えませんが、来年には正式に「武蔵野



「隣人」／ノーマン・マクラレン

美術大学のNFBライブラリーとしてフィルム上映できるものと楽しみにしています。

カナダ国立映画局(National Film Board of Canada)は、当時イギリスのドキュメンタリーム画の創始者といわれるジョン・グリアソンを局長に招いて1939年に設立されました。その下でアニメーション部門の主任となるのが、イギリスのグラスゴー美術学校でインテリアデザインを学んだノーマン・マクラレンです。マクラレンはアニメーションのさまざまなテクニックを生み出しました。たとえばバステル・メソッドという技法が生まれたいきつついことで、これまで映像資料として収集してきた「ビデオテープ」や「レーザーディスク」に加えNFBの「フィルム」も保存・収集する

条件が重なって(NFB)のフィルムを焼却せずに本学に移管することができます。現在、必要な手続きと整理作業が進んでいるところであります。今回の課外講座では、残念ながらフィルム上映は行えませんが、来年には正式に「武蔵野美術大学」でNFBのフィルムを上映することができるのです。このことは、世界の映像制作技術の発展にも大きな影響を与えたのです。マクラレンは、映像と教育の関係に着目した活動などさまざまな領域において先進的な活動を続けています。本学での(NFB)のライブラリーを持つことは、そうした先進的な活動にも直接の回路を持つことになり、研究の輪が広がっていくことになるでしょう。たとえば、今回の課外講座で講師を担当する小出正志氏と私の所属する日本アニメーション学会では、現在マクラレンの活動を中心とした歴史を読みとく試みや、映像が教育の分野にどのように関わってきたのか、技術の発達とともに今後どのような可能性を持っているのかの検証をはじめています。

(陣内利博・視覚伝達デザイン学科助教授)

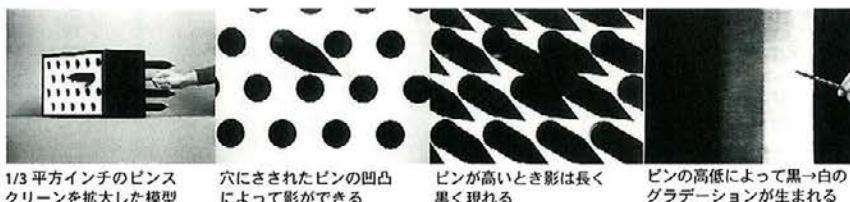
## アニメーションは一体どうやってつくられるのでしょうか？

絵や人形など、それ自体は動かないものを少しづつ変化させ、1コマずつ撮影することで、様々な動きのある映像をつくることができる。それがアニメーションです。ということはつまり、あらゆるものはアニメーションによって動きを与えるのです。何をアニメートするかはアイデア次第です。今までにもたくさんの作家たちによって様々な技法が編み出されてきました。ここではN F B Cのアニメーションより、その一部を紹介しましょう。

## pinscreenのアニメ

厚さ2.5cmの板の面に約100万個の穴があり、そのそれぞれに刺されたピンは表、裏の両面から押すことでその高低を調節することができる。押し出されたピンが長い時、その影が黒く長くなることで全体の陰影が変化する。ピンスクリーンの表面は、極めて敏感でなめらかなベルベット地のように扱われ、そこから表現される白から黒までをつなぐハーフトーンは、とても美しいグレースケールを生み出す。それぞれの絵はコマ撮りされ、美しくなめらかな動きのアニメーションとなる。

これは製版や印刷術における写真製版の網点やメゾチントと呼ばれる銅版画技法に通じる考え方である。アレクセイエフ氏の版画、出版物に関わる幅広い活動のなかから生まれた技法である。



## ピンスクリーンによる作品

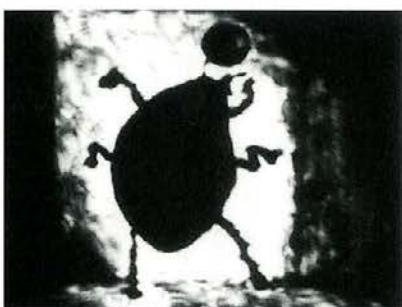
「禿山の一夜」「鼻」「展覧会の絵」「道すがら」ほか  
／アレクサンダー・アレクセイエフ&クレア・パーカー  
「マインドスケープ」「EX-CHILD」／ジャック・ドルーアン  
「闇のまぼろし」／プラティスラバ・ポヤール、ジャック・ドルーアン（共作）



「道すがら」／アレクサンダー・アレクセイエフ  
クレア・パーカー



アレクサンダー・アレクセイエフとクレア・  
パーカー（夫妻）による制作風景



「変身」／キャロライン・リーフ

## 砂のアニメ

ガラス板を砂で埋め、指や道具で砂を部分的に排除して形を作る。背後から光を当てると、砂の厚みの違いが透過光量に微妙なトーンを与え、深みのある淡いシルエット像が浮かび上がる。それを1コマ撮影し、動きを考えながら砂を加えたり除いたりして次の1コマを撮影し、その作業を繰り返す。

キャロライン・リーフはその砂のアニメーションから発展させて、水性塗料にグリセリンを加えたものをガラス板に直接指でなすりつけて描く方法でも制作している。そして砂の素材では表現できなかった豊かな色彩を獲得した。

また、イシュ・バテルも同じく透過光を利用してアニメーションを制作しているが、素材として粘土を思いついた経緯はユニークだ。フィルムを窓に貼ろうと、彼はテープの代わりに少量の粘土を使って強く押当てた。赤い粘土は外の光を透かして美しく輝き、彼はその技法を思い立ったのだ。

## 砂アニメーションによる作品

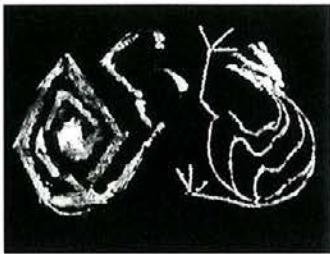
「変身」「ストリート」「がちょうど結婚したふくろう」  
／キャロライン・リーフ



「ストリート」／キャロライン・リーフ（制作風景）  
水性塗料に乾燥を防ぐためにグリセリンを加え、ガラス面に描く。撮影後描画して次のコマを作る。

カメラレスアニメーション、ダイレクトアニメーションともいわれる。カメラを使わず、フィルムに直接引っ掛けキズをつけたり着彩する。

「プリンティ・ブランク」



「色彩幻想」  
「プリンティ・ブランク」  
／ノーマン・マクラレン  
「姉妹」  
／キャロライン・リーフ

## シネカリグラフ

固体で立体物の人形、またはクレイ等の素材で形づくられた立体を背景の前に置き、1コマごとに少しづつ動かして撮影し動きを作り出していく手法。

「マトリオスカ」



「マトリオスカ」「ボックス」  
／コ・ホードマン  
「バルコニー・バードマン」  
／ブライアン・ダッチスチエー  
「ジューク・バー」  
／マーチン・パリー

ライブアニメーションともいわれるこの技法は、人物などのライブアクションをカメラで非連続にコマ撮りする。実写でありながら、カクカクとした奇妙な動きになるのが特徴である。

「開会の辞」



「隣人」「開会の辞」  
／ノーマン・マクラレン

## ピクシレーション

紙等の平らな素材に描かれた絵を切り抜き、それらを背景に載せ、1コマごとに撮影する方法。素材は水平に配置され、カメラは素材に対してまっすぐ下を向いている。

「欲張りブルージェイ」



「欲張りブルージェイ」  
／イブリン・ランパート  
「ロード・オブ・スカイ」  
／ユージン・スペレ  
「マウスオロジー」  
／プラティスラバ・ボヤール

## The National Film Board of Canada

## カナダ国立映画庁 (NFB /NFBC)について

NFBはカナダの風土や文化を知らしめることを目的として1939年に設立された。その背景には、イギリス系、フランス系、エスキモーなど、多様な民族と文化を持ち、アメリカ文化の影響を受けるカナダという国の様々な問題があった。

創立直後に招かれたノーマン・マクラレンは、NFBのアニメーション部門において様々な手法を用いた実験的な作品を制作するのみならず、NFBの若い人材の育成や映像技術の発展に力を注いだ。初期のNFBでは、器具はハサミと鉛筆やテーブルという限られたツールであったが、アメリカの大きなスタジオでしているような流れ作業をするのではなく、制作者として映画の芸術や技術的な面に責任を持つ、という理念があった。これは、制作者を商業ベースのプレッシャーから解放し、新しい表現手法の追求という自由を与えた。

またNFBのアニメーションの特徴は、ほとんどセリフやナレーションをもたない点にある。マクラレンはアニメーションで一番大切なのは「動き」以外のなものでもない、「1コマ1コマのそれぞれの絵は、コマの間にあるものほど重要ではない」「映像で何かを表現しようと思うなら言葉を持たない映像と音自身に対してセンシティブにならなければならない」と語っている。これらの作品の造形的な魅力と言葉に頼らない作品を貫くテーマは言語を超えて世界中の人々に受け入れられてきた。

これらの作品の多くは一般にはアニメーションの映画祭などのごく限られた機会にしか見ることができない作品群である。イメージライブラリーでは97年度よりNFBの作品収集を始め、現在では約100タイトルの作品や作家のメイキング・シーンをみることができる。12月2日に予定しているNFBの課外講座では大きなスクリーンでの上映と作品解説を予定している。どうぞお見逃しなく。

(参考資料: LD-映像の先駆者ノーマン・マクラレン、書籍-アニメーション映画史、講座アニメーション2世界の作家たち ほか)

「すごく突き放されたような気がしていらっしゃることもあれば、ものすごくのめり込むことがある」とはグリーナウエイ作品に対する彼自身の言葉です。本講座がのめり込むきっかけになればうれしく思います。  
(文章中の「」はWAVEZ掲載のインタビューより抜粋)

(下川久美香)

なかでも『建築家の腹』の中に登場するローマ建築は、画面に圧倒的な存在感をもち、構図の視覚的なシンメトリイーは、次第に主人公である建築家の〈死〉と新しく誕生する彼の子供の〈生〉へとシンクロしていくます。一般に芸術活動の上で、制作者は「見る人にわかりやすいように」と意図して絵を描くことはないでしょう。また観衆もそれに対して強い期待はしません。それは表現者に対する一種の敬意ともれます。但し劇映画ではしばしば観客を主体として、おもしろいこと、わかりやすいことが期待されるのは、映像というメディアの宿命であるかに思えます。

9月30日に開催された第7回課外講座は、映像作品研究としてビーター・グリーナウエイ監督の『建築家の腹』を取り上げ、本学長である長尾先生に作品解説を行つていただきました。



## 「ミツバチのささやき」

現代の開発された世界には、人工的な光が隅々まで進出し、生活の中からは微妙な光や闇は排除された。開発された風景の中には、何ものでもない曖昧なものは存在しない。太陽が沈み、あたりの物の輪郭が次第に間に溶け始め判然としなくなる、夜になるまでのわずかな時間一まるでそこにある物が微光を放っているかのように見える薄暮の風景、それが「ミツバチのささやき」にある。

物語は、1940年、スペインのカスティーリャ地方の村に映画の興業を行うトラックがやって来るところから始まる。上映される映画は、1931年、ジェームズ・ホエール監督が制作した「フランケンシュタイン」だ。映画を観た6歳の少女アナは、姉のイサベルに、フランケンシュタインの創った怪物はなぜ花をくれた少女を殺したのか、またなぜ怪物も殺されてしまったのか問いかける。そして、理解できないままに死の意味を漠然と意識しはじめる。その時からアナの周りは、これまで感じ得なかった死の象徴に満たされ始める。アナは、心にわき上がったその漠然とした謎の答えを、イサベルに教えられた「精霊」の存在を手がかりに知ろうとするようになる。やがてアナの純粋な視線は、村はずれにある打ち捨てられた一軒家の薄明かりのなかに「精霊」をとらえるのだ。光と闇が微妙に交錯する世界の中に、生と死の境界までもが溶け合い、限りなく美しい世界が広がっていく。アナは最後に、月明かりの差し込む窓辺で精霊に呼び掛ける。「お友達になればいつでもお話をできる。目を閉じて呼び掛けるの。私はアナです。」と。アナは、精霊がどこにでも存在することを知ったのである。

ミツバチの死をめぐっての文章を綴る父親、彼方から届く手紙を待つ母親、死んだ真似をして妹を驚かせようとするイサベル、登場人物は、それぞれが死の気配をただ静かに感じている。そしてこの作品に流れる死の気配が、生そのものを切ない程美しく映し出しているのである。

(田中友紀子)

### 作品データ

1972年 スペイン 99分

監督／ピクトル・エリセ

俳優／アナ・トレント

イザベル・テリエリア 他



### 執筆者+スタッフ

陣内利博—視覚伝達デザイン学科 助教授

下川久美香

狩野志歩

木村美佐子

田中友紀子

題字 中里岳広



## 「スリ」

### 作品紹介

シネマ將軍

「スリを許された人間などいるだろうか。」刑事の質問に、証拠不十分で釈放された主人公・ミシェルは、狡猾にこう答える。「優秀な人間ならば。」と。それは無動機な優越と反抗がもたらした若者の理論だ。初めてのスリの行為におびえ、うち震えていたこの青年は、確かに貧しかったが、彼は抜き取る紙幣の意味を、急速に失ってゆく。

地下鉄の中で新聞を広げた一人の男から、彼は目が離せない。ゆっくりと新聞を折り畳む動作に合わせて、男の指が、正面に立つカモの背広から見事に財布を抜き取る…。ミシェルは貧しいアパートの一室で、ドアに鍵をかけ、密やかに、垣間見た一連の動作を解析し、鍛錬する。

また、一人の若者の接近が、彼の運命を大きく変える。有名な魔術師であるカッサジが演じた、指先以上に抜け目のなさそうな容貌をしたこのスリの頭目は、ミシェルを夜のカフェに導き、数々のスリの手口を手ほどきし、仲間に引き入れてしまう。

ミシェルの腕は磨かれ、それを試すかのように次々と盗まれた紙幣や時計が、アパートの片隅に空しく隠されてゆく。彼は本当にそれらを必要としただろうか。彼が、盗みとった時計を手に握り「美しい時計だった。」と一瞬目配せする場面は、恐ろしい。その時計は、親友と、ミシェルに思いを寄せる少女が彼を連れ出した遊園地で、すりとったものだったからだ。

この映画のクライマックスである駅構内のスリの描写は突然に訪れる。その犯罪行為に倒錯した青年たちの指先の運動は、その行為自体があまりに純化されたために、美しく、物悲しく露呈される。彼らのたどる運命は皮肉だ。

ロベール・ブレッソンはいくつかの映画を、この映画同様に、主人公の手記という形式で描いたが、彼の冷徹で精緻な演出は、それによく奉仕しているといえる。過去を克明に暴いていくカメラのまなざしは、主人公の追想そのものであり、息を呑む凝視は、自己の探究にほかならない。そしてこの映画は、その探究によって主人公が成果を得る、ブレッソンの唯一の作品である。鉄格子越しにようやく確かめられる、この愚かしい二人の男女の愛を、どれだけ私たちは待ち望んでいたことだろう。

(木村美佐子)

### 作品データ

1960年 フランス 74分

監督／ロベール・ブレッソン

俳優／マルタン・ラサール

マリカ・グリーン 他