

CONTENTS

- 特集・1
ホーダマン作品の魅力とカナダNFB
- 特集・2
広島国際アニメーションフェスティバルを訪ねる
- 特集・3
課外講座のあゆみ
- 作品紹介

IMAGE LIBRARY NEWS

●●イメージライブラリー・ニュース 2000年9月 第5号●●

イメージライブラリー・ニュースは4月・6月・9月・11月に発行の映像に関するミニ情報誌です。バックナンバーについては館内の受付カウンターにご相談下さい。

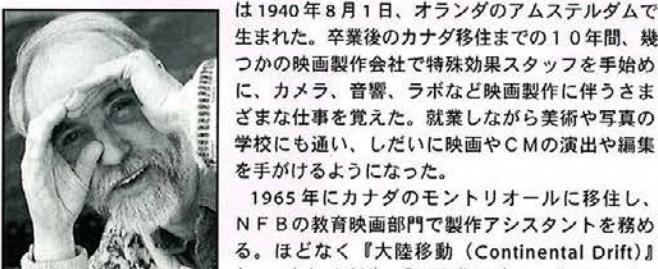
特集 ホーダマン作品の魅力とカナダNFB

イメージライブラリーの課外講座でもおなじみのカナダNFB (the National Film Board of Canada / カナダ国立映画制作庁) は、「映画によつてカナダ人にカナダの風土や文化を知らしめる」という目的を持つて1939年に設立された。初代長官はイギリスGPOから招かれた著名なドキュメンタリー映画製作者であるジョン・グリアンである。1941年、彼に招かれた若きノーマン・マクラレンがNFBアニメーション部門の初代責任者となつた。

NFBはアニメーションやドキュメンタリーを数多く製作し、映画史上に残る名作・傑作をあげるのにことかかない。特にアニメーションは天才的アニメーション作家であるマクラレンの作品を筆頭に、優れた教育者・組織者でもあつた彼の元に集まつた多くの優れた才能によって、アニメーションの世界で特別な位置を占めている。コ・ホーダマン以外にもロン・チュニス、リチャード・コンディ、イシュー・パテル、ライアン・ラーキン、ジャック・ドルーアン、キヤロライン・リーフなど、現代世界を代表するアニメーション作家が数多く輩出していることがそれを物語ついている。

NFBのアニメーション作品の大きな特徴の一つはスタイルや技法、あるいはテーマが多彩であり、実験的・革新的であることである。これは作家に創作上の大きな自由を与えていたことが大きな理由である。国立スタジオにおける製作が商業ベースにおけるそれは異なることは当然であるが、反面、国家がその目的のために国営スタジオの作品を特定の方向に統制することもあり得るわけで、その意味では常に新しい発想を追求する自由や常に新しい技法を模索する自由を作家に与えていることは特筆に値するといえるだろう。

ヤコブス・ヴィレム(コ) ホーダマン (Jacobs Willem 'Co' Hoedeman)



1940年8月1日、オランダのアムステルダムで生まれた。卒業後のカナダ移住までの10年間、幾つかの映画製作会社で特殊効果スタッフを手始めに、カメラ、音響、ラボなど映画製作に伴うさまざまな仕事を覚えた。就業しながら美術や写真の学校にも通い、しだいに映画やCMの演出や編集を手がけるようになつた。

1965年にカナダのモントリオールに移住し、NFBの教育映画部門で製作アシスタントを務める。ほどなく『大陸移動 (Continental Drift)』(1968年)を制作。『不思議なボール (Oddball)』(1969年)、『マトリオスカ (Matrioska)』(1970年)、『シュッ・シュッ (Tchou-Tchou)』(1972年)と秀作が続き、以来、ホーダマンはNFBフレンチ・アニメーションスタジオで制作に携わる。

ホーダマンは人形アニメーションをチェックで学び、イヌイット伝説への興味から、イヌイットの芸術家らとともに、『ふくろうとねずみ (The Owl and the Lemming)』(1971年)、『ふくろうとからす (The Owl and the Raven)』(1973年)、『ルマーク (Lumaag)』(1975年)、『The Man and the Giant』(1975年)の4本の作品を手がける。さらにアカデミー賞を受けた『砂の城 (The Sand Castle)』(1977年)、『海底の宝物 (The Treasure of the Grottoceans)』(1980年)『Masquerade』(1980年)と続く。これらの作品の成功を受けて、故国オランダのテレビ局によって1980年、彼のドキュメンタリーパン『コ・ホーダマン—アニメーター (Co Hoedeman, the Animator)』が制作された。

『Charles and Francois』(1987年)、『箱 (The Box)』(1990年)では、3Dで切り抜きによる平面キャラクターを生き生きと動かし、巧みな作品を作りあげている。また La Macaza Institution の先住民と共に、切り紙による素材を用いた作品『スニッフィングベア (The Sniffing Bear)』(1992年)を制作。その後、この技法にデジタル技術を併用して『The Garden of Ecos』(1997年)を作っている。

最新作は1996年に制作を開始した子供向け4部作『Seasons in the Life of Ludovic』であり、現在『ルドビッキー雪の贈り物 (Ludovic: The Snow Gift)』(1998年)と『ルドビッキーぼくの庭のワニ (Ludovic: A Crocodile in My Garden)』(2000年)が完成している。

『砂の城』でのアカデミー賞、『シュッ・シュッ』のアヌシーでの受賞のほか、ホーダマン作品は国際的な賞を数多く受けており、最近ではスロバキアのプラチスラバで Klingsor 賞 (1999年) を受けている。

(資料提供: NFBC)

この城では、そのテーマと表現に合わせ、フォーム・ラバーリー製の人形によつて砂で作り出されたかのような造形を試みて大きな成功をおさめた。また積み木の置き換えによる『シュッ・シュッ』では、子供達の遊びの世界をそのまま見事に子供のためのアニメーション作品に結実させている。

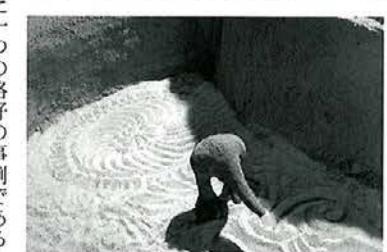
彼は「常に自分自身に問いかけていることは、なぜ、そして誰のために映画を作るかということ」と述べているが、彼の子供のための作品に感じられる無邪気なまでの無垢な精神性もまた彼の作品を他にはないユニークなものとしている。これは技法や素材に対する柔軟な発想もさることながら、それ以上に彼の持つ「子供の世界を直感的に理解し得る眼差し」のなせる技であるといえる。

一方でホーダマンは撮影、照明、視覚効果、デジタル技術などの使用法やアニメーション表現の知識や技術に関しても深い注意をはらつていている。彼は「どんなメッセージ、感情、情報が含まれていようと、映画はそれらを伝えることができなければ意味がない」とも語つているとおり、作品を支える技術的側面への固執も忘れてはいない。

アニメーションは著しく構造性の高い表現である。構想力や構成力、あるいは造形力、そしてメディア技術である。

お知らせ
ホーダマン氏来校決定!
第11回課外講座 9月25日(月)
詳しくはポスター・チラシをご覧下さい。

(小出正志・東京造形大学助教授/武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科非常勤講師)



『砂の城』(1977年)

術(操作力)などがないずれも欠くことなく、一定の水準以上のものが総合することによって初めて作品化される。そしてまた必ずしも映画一般のよう

に集団製作に依存することなく、個人の営為によって創り出すことができるのもアニメーションの特質である。

ホーダマン作品はアニメーションを生み出す良質な条件が見事に結晶した一つの格好の事例であるといえるだろう。

3年前から昨年にかけて、学内の約10回のアンケート調査を行ったところ、必ず「見たい映像作品」の上位に上がるのがアニメーション作品である。これはどうしたことなのか?今やジャバニメーションという世界的な造語を生んだ日本のアニメーションや漫画文化との関係は否めない。しかし大企業が投じられ、大きなスタジオで工程が分業化され、世界的規模で配給されるいわゆる商業アニメーションとは違つたもうひとつのアニメーションの世界がある。

監督自身と志を同じくする少人数の制作たちが、それぞれのアイデアを出し合つて創るアニメーション作品である。どうやら前述した「見たい作品」とはこちらに属するようだ。

映画の誕生以前から人々に動く絵を見せてきたアニメーションは、この100年余りの間に驚くほど多くの表現技法を獲得した。(アニメーションの技法についてはイメージライブラリー・ニュース第2号に詳しい)

商業アニメーション作品が比較的見せる対象者を入れ、人々が望むものを形にしていることに対して、個人作家は、作者自分が望むものを彼らの眼差しでとらえている。当然彼らの志向や実験意欲は資本提供者の目的とする興行的収益を満たせず、コマーシャリズムの共同作業ともなりにくいくらいだ。

ユーリ・ノルシュティーン氏は、彼の作品「外套」(制作開始から19年経つ今も、その一部しかできていない未完の作)についての質問に次のように語っている。

質問者: 制作を続けることについて資金的な問題があるのでしたら、アメリカやカナダに移り資金援助を受け、制作に没頭するという方法をとらないのですか?



ノルシュティーン氏: 「ご存じのよう

1981年に『外套』の制作を始めた頃と今とでは国の状況が変わりました。これは私の制作をより困難にしています。しかし、私はロシアで今起つてることに目を向け、ここで制作することに意味があると思っています。先日、私にとって死は長年、私の作品で撮影監督を務めたサーシャ(アレキサンドル・エコフスキイ氏)の死です。彼の死は私の父の死と同じように重大なことでした。私はロシアに暮らしロシアの今を見つめ、友人と語らいや大変悲しいことです。が時には友人を見送ること、これも私が作品を見る中で重要なことです。

この言葉に「見たい作品」の魅力の源を感じる思いがした。

フランスに本拠をおく ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation)公認のアニメーションフェスティバル。カンヌ映画祭のアニメーション部門が独立し、1960年のアヌシー大会が始まり一昨年前よりアヌシーでは毎年、ザグレブ、オタワ、広島で2年に1度開催されている。

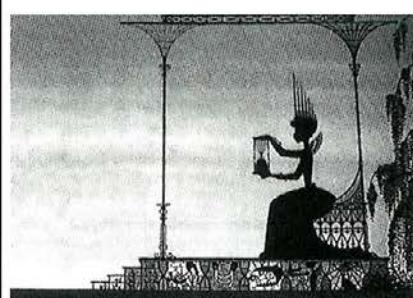
特集2 広島国際アニメーションフェスティバルを訪ねる

文・構成/下川久美香

2000年8月24日から5日間、広島国際アニメーションフェスティバルが開催された。第8回である今回のコンペティション部門には過去最高の59カ国1231作品の応募があり、選考を通過した58作品は会期中に一般上映と同時に公開審査が行われた。18:30~21:30のこのコンペ作品の上映には各国のアニメーターや日本中からの多くの観客が参加し、会場は連日満員である。

ここでは様々な技法で、様々なフィールドで制作された作品が上映される。つまり大資本が投じられた作品も個人作家がひとりでコツコツと何年もかけて制作した作品も同じスクリーンで上映されるのである。

今年のグランプリを受賞したウェンディ・ティルビーとアマンダ・フォービスによる「ある一日のはじまり」(When the Day Breaks)は、何年もコツコツかかった方の作品である。ガラスの上に絵具で絵を描き、次の動きを描くため少しづつ描いては消し、また描いては消していくという気の遠くなるような作業だ。本作はおよそ10分の長さであるが、完成までに8年を費やしている。コンピュータやビデオカメラなど様々なツールによつて作家の頭の中にあるイメージがメディアに定着されるまで多くの時間を要する必要がなくなった今日に、この作品のもつ様々な魅力は観る者に雄弁に語りかけてくる。



「プリンスとプリンセス」1999 70分
ミシェル・オスロー

本映画祭ではコンペ部門以外にも数多くの特別プログラムがあり、その一部を紹介するとロシアのアニメーション作家ヨードル・ヒートルーク作品集、先のアヌシー国際アニメーションフェスティバル長編部門でグランプリを受賞したミシェル・オスローの「キリコウと魔女」をはじめ「プリンスとプリンセス」「三人の発明家」、「マーズアタック!」の人形制作で有名なマキノン&ソンダースによるセミナーと上映、持永只仁作品、こどものための短編アニメーションなどがあげられる。

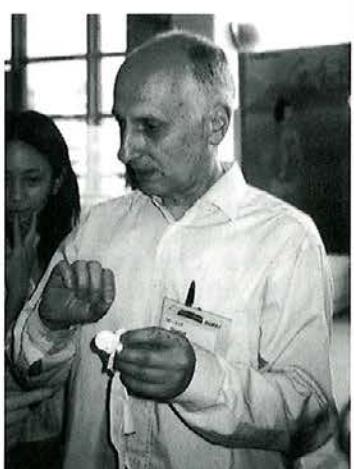
またワークショップ企画や「フレームイン」と呼ばれるユニークな空間が設けられている。ここでは誰もが自由に作品を上映できるスペースで、ディスカッションが行われることもしばしばであり、若手の育成を視野に入れた企画といえよう。このように、さまざまな企画によって子供から大人までアニメーションの魅力を体感することができます。

「観客」と「作り手」「商業作品」と「個人作品」の垣根の低さがこの映画祭の魅力のひとつでもあり、至玉の作品に出会える時である。

参考文献: 第8回広島国際アニメーションフェスティバル公式カタログ
ウェンディ・ティルビーの「やすらぎのテーブル」「ストリングス」はイメージライブラリーで見ることができます。



「ある一日のはじまり」1999 9分35秒
ウェンディ・ティルビー/アマンダ・フォービス



切絵を実演するオスロー氏

課外講座は、映像作品のとらえ方を考え、その芸術性や資料的価値を引き出す場として'97年に始められました。これまで多岐に渡ったテーマに基づき、それぞれの分野の映像作品について造詣の深い先生方に講議を行っていただき、'00年6月に行われた課外講座「映像作家・松本俊夫の世界」で第10回を数えました。年に4回の講座ですが、これまでにあまり触れたことのない映像作品に出会い、メディアを問わず制作活動に刺激を受けることのできる講座として、多くの方に興味をもって参加していただいている。これから課外講座に対する期待も大きいようです。そこで、これまでの課外講座で、どういったテーマを取り上げてきたかを紹介したいと思います。



課外講座風景（1号館104教室）

1. アンドレイ・タルコフスキイ 水と光の映像表現／解説・板屋緑先生、薮野健先生 ('97. 9/25, 26, 27)

上映作品はアンドレイ・タルコフスキイ監督作品「僕の村は戦場だった」「ストーカー」「鏡」の3作品。水をこの地上で最も美しいとするタルコフスキイの創り出す映像空間と、そこにあるイコンなどについて研究しました。



僕の村は戦場だった

た。第一日目は、「花と木」「三匹の子ぶた」などを上映、1930年代のディズニー作品を例に、アニメーションのキャラクター表現、シナリオ表現について研究しました。第二日目は、「道成寺」「ジャンピング」「おんぼろフィルム」「色彩幻想」「隣人」「クラック」「変身」「男のゲーム」を上映、クレイ・アニメーション、人形アニメーション作品などを通して、アニメーションの幅広い表現方法や視覚的、造形的効果を研究する講座となりました。



男のゲーム

2. 切絵アニメーション作家ユーリ・ノルシュteinの映像研究／解説・板屋緑先生、薮野健先生 ('98. 5/14)

上映作品はユーリ・ノルシュtein監督作品「霧につつまれたハリネズミ」「話の話」の2作品。講議は、様々な技法を駆使して創られた作品の空間表現、映像の手法などからその本質まで深く追究される内容となりました。



話の話

3. アニメーションの映像研究／解説・齋藤嘉博先生、黒坂圭太先生 ('98. 6/18, 19)

「1930年代のディズニー作品」「アニメーションの可能性」というテーマをとりあげ、二日に渡って開講しまし

た。第一日目は、「花と木」「三匹の子ぶた」などを上映、1930年代のディズニー作品を例に、アニメーションのキャラクター表現、シナリオ表現について研究しました。第二日目は、「道成寺」「ジャンピング」「おんぼろフィルム」「色彩幻想」「隣人」「クラック」「変身」「男のゲーム」を上映、クレイ・アニメーション、人形アニメーション作品などを通して、アニメーションの幅広い表現方法や視覚的、造形的効果を研究する講座となりました。



男のゲーム

4. ドキュメンタリーの映像研究／解説・今野勉先生 ('98. 10/13, 14, 15)

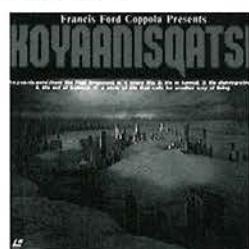
上映作品は「意思の勝利」「オリンピア 民族の祭典・美の祭典」「夜と霧」「リトアニアへの旅の追憶」「ゆきゆきて神軍」の5作品。第二次世界大戦という同じテーマをもちろん、国も時代も視点も異なる作品をとりあげながら、ドキュメンタリーの歴史、政治性、私性、事実性について研究しました。時代を記録するとはどういうことなのか、記録者とは何者なのか考える場となりました。



ゆきゆきて神軍

5. 映像作品研究『コヤニスカッティ』／解説・逢坂卓郎先生 ('98. 11/26)

「コヤニスカッティ」は映像と音楽だけの黙示録的な風景フィルム。前半の自然から後半の都市の雑踏まで、北米大陸の文化をあらゆる撮影手法を駆使し宇宙的視野で描いた作品です。自然、環境と造形の関わりについて解説をしていただきました。さらに、そのメッセージ性についても、聖書からの引用を交えて深く読み解いていく興味深い内容となりました。



コヤニスカッティ

7. 映像作品研究『建築家の腹』／解説・長尾重武先生 ('98. 9/30)

ピーター・グリーナウェイ監督作品「建築家の腹」を上映しました。この作品の要素となっているローマの建築や実在した建築家プレーについて、また、生と死、古代と現代など、シンメトリーが多用された特徴的な構成、構図を、イタリア建築史研究の第一人者である長尾先生の視点から深く追究される講義となりました。



建築家の腹

8. NFBCのアニメーション研究／解説・陣内利博先生、小出正志先生 ('99. 12/2)

上映作品は、NFBCの作品「蛙の求婚」「コズミック・ズーム」「色彩幻想」などの10作品。NFBCの目的や歴史、NFBCの代表的な作家であり優れた教育者でもあったノーマン・マクラレンやその作品の技法などを研究しました。



蛙の求婚

9. 実験映像を知るために／解説・黒坂圭太先生 ('00. 4/27, 5/11)

上映作品は「月世界旅行」「アンダルシアの犬」「モーション・ペインティング」「白粉を塗る女」「迷宮譚」「アートマン」「断層」「スペイシー」

「モスライト」「ひとで」「ダウン・サイド・アップ」「アートマン」「ひやっかずかん」など20作品。実験映像の歴史からその意味、さらに現代の映像芸術における位置付けやアーティストとしての制作姿勢などについて、映像作家として個人制作から商業規模の作品まで制作されている黒坂先生の視点から、お話を伺いました。講座終了後には黒坂先生の作品のモニター上映を行いました。



アンダルシアの犬

10. 映像作家・松本俊夫の世界／解説・松本俊夫氏、今野勉先生、佐々木守先生、黒坂圭太先生 ('00. 6/22, 26)

上映作品は「モナリザ」「エニグマ」「薔薇の葬列」「石の詩」「つぶれかかった右眼のために」「色即是空」の6作品。二日目には実際に松本俊夫氏に御来場いただき、映像学科の今野勉先生、佐々木守先生、黒坂圭太先生との対談を実現させました。映像芸術の幅広い創作活動を展開してきた松本氏のお話は、制作の現場、60年代の時代背景や芸術活動の流れ、これからの創作の夢など広く渡りました。



薔薇の葬列

「ターチ・トリップ」

1993年 ドイツ／日本 64分
監督／大木裕之

光を感じる映画はあっても、湿度や空気までも感じる映画は滅多にない。この「ターチ・トリップ」はそんな数少ない、大気を含んだ映画である。

これは作者である大木裕之の住む高知の風景を綴ったもので、小さな駅前広場を中心に、行き交う人々や風にゆれるヒマワリ、薄曇りの空、静かにこちらを見つめる少年たち、台風、雨に濡れるベランダ、ガラス窓、風、夏祭り、波打ち際・・・といったまさに文章化されることがない言葉の羅列のように映像が配置され、そこに静かな音楽と自然音がひっそりと添えられている。一見すると日記風の私的ドキュメンタリーのようだが、これらの風景は主観性を遥かに超えて自立した強さと美しさがある。それは、大木が全編ノーカット・ノーエディットという形を取ることで、被写体と自分とを対等に置き、リアルタイムに存在する風景に対して即興という撮影スタイルで応じるという緊張関係を作っているからであろう。夏の不安定な空に呼応するかのように、カメラの露出はフワフワと明暗を繰り返し、水滴のついたレンズ越しに捉えられた少年など、まさに被写体とのコラボレーションである。そして、大木自身もしばしばカメラの前に現れ、風景と同化するかのように肢体をゆっくり動かす。

物語でもパーソナルドキュメンタリーでもないこの映画にとって、唯一の根拠となっているのが、高知という土地である。といって描かれているのは、記号化されたいわゆる〈高知〉的な風景ではない。ここで重要なのは〈高知〉ではなく、高知〈であること〉だ。それは大木が高知で生まれ育ったのではなく、あくまでも「ここ（高知）ではないどこから来た人」としての眼差しなのかかもしれない。私たちが旅をする時、その場所を記憶するのはなによりもその時のその光、その気温、湿度、つまりその大気ではないだろうか。その空気がこの映画に「トリップ」させるのかもしれない。

（狩野志歩）



編集委員

板屋 緑一 映像学科 教授

下川久美香 狩野 志歩

木村美佐子 田中友紀子

イメージライブラリー・ニュース 第5号 2000年9月発行

武蔵野美術大学 イメージライブラリー

〒187-8505 東京都小平市小川町1-736

TEL/FAX 042-342-6072

禁無断複製・転載



作品紹介

シネマ將軍

「出発」

1967年 ベルギー 90分
監督／イエジー・スコリモフスキ
俳優／ジャン・ピエール・レオ
カトリーヌ・イザベル・デュボール 他

ジャン・ピエール・レオはどちらかといえばダメな俳優で、映画を観る度それを再確認しつつ、そのダメさぶりを愛してしまうのは、やっぱりそれが彼の魅力だからでしょうか。彼はトリュフォーやゴダールに愛され、多くの作品に起用されていますが、そのどれにもまして『出発』のレオは素晴らしい。サイレント映画の喜劇役者ばかりのレオの演技は、フランス人である彼に言葉の通じないボーランド人監督が即興的な演出を施したためです。けだるい主題歌の中、エンジンのかからないバイクを捨てて夜の街に駆け出す冒頭のシーンは、それだけでこの映画が持つ歯痒いような青春の焦燥感を観客に共有させます。そしてコメダのジャズに、疾走するポルシェ！

お話を明瞭、レースに登場するためのポルシェを調達するために奔走する青年の物語。インドの王侯に変装して車を盗もうとしたり、つたない手管で金持ちの女性を取り入ろうとしたり…。

美しい絶対的な構図の中であきれる位はしゃぎまわり、ポルシェの運転席では押し黙る、人物と移動に関するこの心地よい静と動の抑揚は、一人の青年を感傷的なまでに描き出したばかりか、映画自体のリズムにもなっています。

監督のイエジー・スコリモフスキは寡作ながらも、ボーランドでは同世代のロマン・ポラン斯基と並んで代表的な作家です。アンジェイ・ワイダの『夜の終り』、ボランスキの『水の中のナイフ』の脚本も手掛け、『夜の終り』ではボクサー役で、ボランスキ曰く「俳優として落第」の演技を披露しています。彼の代表作『バリエラ』（未ソフト化）は、あまりにも大胆不敵で挑戦的な映像作品であったために、『出発』はその実験精神が削がれた作品といわれています。

ですが、『出発』の中のいくつかの美しいシークエンス—ポルシェのディーラーをまんまと騙してしまううさん臭い厳肅さ、骨董品店へと運ばれる鏡の中にあふれた眩いばかりの輝き、ベッドに横たわる瞬く間の裸体のイメージ—は、巧みに物語性に織り込まれた詩であり、実に速やかに心の中に入り込み、私はそこに何の抵抗も試みないです。

（木村美佐子）

お詫びと訂正

第4号「シネマ將軍」左側36行目
狂喜→狂氣
と訂正させて頂きます。
読者並びに関係者の方々に御迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。