

【講演】

## カナダ国立映画庁（NFB/ONF）との共同制作

### Co-production of animated films with the NFB/ONF

山村 浩二  
YAMAMURA Koji

みなさん、山村浩二と申します。よろしく申し上げます。

日本ケバック学会でお話しさせていただくのは初めてなのですが、お招きいただき、光栄に存じます。さっそく、スライドをご覧くださいながら、進めてゆきたいと思います。

皆さんご存じだと思いますが、カナダ国立映画庁（NFB/ONF）という歴史のあるスタジオが1939年に設立されました。本拠地はモントリオールにあります。私は、1980年代、高校生の時に初めてNFB/ONFの作品に出会いました。当時、海外のアニメーションの情報は日本ではほとんどありませんでした。すでに個人でアニメーションづくりを行っていましたが、アニメーションというものに対する概念を拡張させられる、文字どおり目を見開かされたのがNFB/ONFの作品との出会いでした。そしていまの自分の活動の大きな指針と、目標を与えてくれました。幸運にも、憧れのスタジオだったNFB/ONFとの国際共同制作が、2011年にかないました。そのメイキングについても、写真など交えて後半にお話しできればと思っています。

カナダには、オタワ国際アニメーション映画祭という1976年より始まった北米最大のアニメーション映画祭があります。私は、1995年から作品を出品しています。オタワ国際アニメーション映画祭のあと、モントリオールにあるNFB/ONFでオープン・スタジオが毎年開催されており、2001年、初めてNFB/ONFを訪問しました。いままで映像でしか知らなかった作家、監督たちと出会い、スタジオのなかを見学したのが素晴らしい経験となっています。

今日は、前半に私自身が影響を受け、NFB/ONF の礎を築いた重要なアニメーション作家を4人ほど紹介して、後半、僕の『マイブリッジの糸』(2011)のメイキングならびに滞在記をお話します。

## 1. NFB/ONF (National Film Board of Canada / Office National du Film du Canada)

NFB/ONF は、国営のスタジオとして1939年に設立されました。ロゴマークは、ジョルジュ・ボクレという人がデザインしていますが、人間が頭の上で手を合わせている。それが目の形になっていて、「見ている人」とも呼ばれています。これがNFB/ONFの目指す方向を象徴しています。というのも、カナダは、多言語・多民族の国であり、映像を通じてコンテンツを発信してゆくのがNFB/ONFの使命ともなっています。実際、アニメーションの制作においても、フランス語版と英語版の2バージョンをつくるよう規定があります。

ナレーションなど言葉を用いた作品もありますが、言葉を使わないのがNFB/ONF作品の特徴であり、主にヴィジュアルとサウンド、そして音楽だけで複雑な内容を伝えるというのが、NFB/ONF制作作品の根源的な力になっています。

80年という長い歴史をもつNFB/ONFですが、近年は予算も縮小され、人員も減ってきています。過去のNFB/ONFの制作体制に憧れを抱いてきた僕のような人間にとっては、いまのNFB/ONFは以前とは少し違う方向を目指しているのかなという印象も持っています。

国営のスタジオですから、監督もプロデューサーも公務員に当たります。どこの国でもそうですが、クリエイターは収入や身分がなかなか安定しません。ところがNFB/ONFではクリエイター(監督)も公務員ですので、好きなように時間をかけて作品をつくることができていました。ただし、1990年頃からスタジオの専属監督という制度が廃止され、監督はすべて作品ごとの契約となっています。やはり現在は、作家にとってやや不安定な状況となってきたと言っているのかもしれない。

NFB/ONFのアニメーション部門の監督たちを紹介していくと、アニメーション部門のトップであったノーマン・マクラレン以下、ルネ・ジョドワン、ジャック・ドルーアン、イシュ・パテル、キャロライン・リーフ、ポール・ドリエセン、コ・ホードマン、ウエンディ・ティルビー、ミシェル・クロノ

ワイエ、ミシェル・レミュー、ジャネット・パールマン、クリス・ヒントン、テオドル・ウシェフといった名前を挙げるができます。このあと、とくに影響を受けた作家、または特徴的なアニメーターを4人ほど、紹介します。ところで、日本でもよく知られているアニメーション作家としてフレデリック・バックの名前が挙がると思いますが、実は彼はNFB/ONFには属していません。アニメーション監督として2度、アカデミー賞を獲得し、『木を植えた男』（1987）は世界的に知られていて、カナダのアニメーション作家として世界中の人がよく知る人物です。そうしたことから、NFB/ONFの監督だと勘違いされている方も多いのですが、彼はカナダ放送協会（CBC）の専属デザイナーからアニメーション作家になった人で、アニメーション作品もカナダ放送協会の制作です。バックとは、生前、交流がありましたので、時間的余裕があれば、彼についても触れたいと思います。

ここからは、それぞれの監督とそれぞれの作風について紹介します。

## 2. ジャック・ドルーアン（Jacques DROUIN, 1943-2021）

15歳のときに初めて見て、衝撃を受けたのがジャック・ドルーアンの作品でした。彼はケベック生まれ、モンリオールの美術学校で、版画を学んだ後、アニメーションに傾倒し、NFB/ONFに入ります。彼は、アレクサンドル・アレクセイエフとクレア・パーカーという人が開発した、ピンスクリーンという手法を用いたアニメーターとして知られています。

ピンスクリーンは、きわめて特殊な手法なのですが、当時NFB/ONFのアニメーション部門の責任者であったノーマン・マクラレンの強い希望によって、アレクセイエフがワークショップを開き、そのとき参加していたひとり、ドルーアンでした。その後、NFB/ONFはピンスクリーンの装置を買い取り、ドルーアンがこれを使って作品制作を始めました。残念なことに彼は、つい数カ月前、2021年8月に亡くなってしまいました。

ドルーアンとは何度か面識がありました。大変に誠実な人柄だったことを覚えています。その代表作であり、私が最初に見た作品である『心象風景』（1976）を見ながら作品について解説を加えます。

初めて見た当時私は高校生で、ピンスクリーンという手法も知らなかったわけですから、技術的にどうやって描かれているんだろうという疑問が湧きました。木炭のような輪郭線を持たない、セル画によるアニメーションとはまったく違った、有機的に自由自在に変形してゆく映像を見て、いままでに

ない視覚体験をしたという記憶があります。「これもアニメーションなのか」というのが、最初に見た感想でした。内容的にも、画家の心象風景を描いたもので、精神や心といった、形のないものに対してヴィジュアルで表現する。現実ではあり得ないような形象の変化が、特徴となっています。

ピンスクリーンの手法については、2001年にドルーアン本人からデモンストラーションしてもらったことがあります。鉄枠のなかに細い針状のピンが網点のようにびっしり埋め尽くされていて、ピンを出したり引いたりすることによって、グレイスケールの濃淡が現れます。ピンがもっとも引っ込んでいる状態だと白く見え、もっとも出ている状態で黒く見えます。わずか数ミリほどの差で、白から黒までの階調を表現することができます。これで絵を描き少しずつ変形させながら撮影してアニメーションにします。1フレームごとに描かれた絵は、その瞬間だけのもので、残すことはできません。動きの展開の先を見据えながら描いていく、アニメーターとしては大変な集中力と技術を要する技法です。

ドルーアンさんご本人に、「最初に影響を受けたのがあなたです」というお話をしたところ、実際のピンをいただきました(笑)。

NFB/ONFは、個人制作を伝統的に行ってきました。ピンスクリーンの装置も、ほぼひとりが独占して進めるのですが、ドルーアンの跡を継いだのが、ミシェル・レミュー監督です。彼女は、最初、イラストレーターとして活躍していて、日本でも出版された『永い夜』(1999、講談社)というベストセラーもあります。ドルーアンが退任する際に行ったワークショップを受講して、その後、ピンスクリーンによる実験的な作品を数編、発表しており、現在、ピンスクリーンの第一人者として活躍中です。

### 3. ノーマン・マクラレン (Norman MCLAREN, 1914-1987)

言わずもがなですが、NFB/ONFのアニメーション部門を長らく率いたのが、スコットランド出身のノーマン・マクラレンでした。マクラレンの存在と影響は、1970年代から80年代まで強くあり、NFB/ONFの個人主義的制作体制にも反映されています。NFB/ONF設立当初は予算的にも厳しく、またスコットランド時代にも、カメラレスの作品を制作していたので、フィルムがあればアニメーションはつくれるという信念から、マクラレンは道具や装置を使わないアニメーションの実験をしています。マクラレンの作品はどれも少人数の制作によるもので、彼の影響もあり、個人主義的制作体制がNFB/

ONF の主流になっていきました。

それでは、マクラレンの『線と色の即興詩』（1955）を見ながら、技術的なこと、マクラレンの存在の大きさといったことをお話しします。

この手法は、日本ではシネカリと呼ばれたりしていますが、英語ではフィルム・スクラッチという技法になります。黒く現像した35ミリのフィルムの上から、剃刀の刃や針などで乳剤を削り、白い線で描き、その白い線の上にインクを重ねて色を表現します。

実写映画との違いからその特徴を挙げると、カメラがなくても動く映像をつくることができるというわけです。また、抽象的な表現ができるという点で、純粹アニメーションということもできます。先ほどのドルーアンの作品も、具象的な絵ではあるんですが、精神的な心の旅、現実にはないものをヴィジュアル化していました。これは、現実とは別次元のものを表現するという点で、アニメーションの特徴であると言えます。

#### 4. ルネ・ジョドワン（René JODOIN, 1920-2015）

マクラレンと同時代に、フランス語圏のスタジオを率いたのがルネ・ジョドワンでした。当時は、英語圏とフランス語圏の作家たちが分かれて制作していて、両者にあまり行き来はありませんでした。現在はそんなことはなく交流も深く、お互い一緒に制作しています。

ジョドワンは、フランス語部門の傑作を数多くプロデュースしています。それらのなかには、アカデミー賞にもノミネートされたピーター・フォルデス監督の『飢餓』（1973）や、カンヌ映画祭の短編部門でグランプリを受賞したチェコのブジェチスラフ・ボヤル監督の“Balablok”（1972）などがあります。また、マクラレンとの共同監督作も多数あるのですが、なんといっても彼の代表作となっているのは、図形を用いた幾何学的な実験アニメーションといえます。このあと見ていただく『三角形のダンス』（1966）のほか正方形や長方形による作品が有名です。

『三角形のダンス』は、三拍子のワルツに乗って3つの三角形がダンスするだけの作品で、切り紙のアニメーションとなっています。

ジョドワンの作品は、人間の観念のなかにあるような幾何学的図形を用いた純粹アニメーションと言えます。マクラレンの場合は、鳥や植物の形象などが出てきますが、ジョドワンの作品にはまったく具象的なものは感じられず、純粹に抽象的なアニメーションになっています。抽象アニメーション

自体は、ドイツから始まりますが、それがカナダに伝わり発展して、現在でもこうした抽象アニメーションがカナダ国内において活発につくられています。

## 5. イシュ・パテル (Ishu PATEL, 1942-)

ドルーアンに次いで創作上の影響をもっとも強く受けたのが、インド出身のイシュ・パテルでした。NFB/ONFの監督はカナダ出身の人が多いのですが、移民としてヨーロッパをはじめとする多くの地域の監督たちがやって来ていました。パテルもインドの出身ですが、NFB/ONFに強い憧れを持って入って来たひとりです。彼独自の美学と技術力により、在籍当時、たくさんの作品を生み出しました。その後、予算の削減などのため、NFB/ONFを離れています。また、彼は、第1回広島国際アニメーションフェスティバルの審査員として、その翌年にはびあフィルムフェスティバルでゲストとして来日しています。私がアニメーションのワークショップを初めて受け、直接、技術的なことを学んだのが、イシュ・パテルでした。

彼の1977年の作品『ビーズゲーム』を見ながら話します。

ここで動いているのは、一粒一粒が小さな穴の開いたガラス・ビーズです。色のついたガラス・ビーズの位置を変えながら動きを描いていきます。これも、ピンスクリーンと同じように、少しずつ形を変えながらコマ撮りしています。

1970年代頃までのNFB/ONFでは、作家ごとに技法が違って、技法の独自性の探究が、作家の個性でもありました。パテル自身に聴いたことですが、当時は、それぞれがなにか新しい技法を開発してゆこうという機運があったそうです。パテル自身も、1作ごと、それぞれのテーマにあった技法を用いています。『ビーズゲーム』では、彼がインド出身ということもあり、インドの伝統的な意匠を使ってメタモルフォーゼで描かれています。変化、変形を意味するメタモルフォーゼをモチーフにしたアニメーションはNFB/ONF作品の特徴でもあります。いわゆるストーリーのあるキャラクター・アニメーションとは異なり、ヴィジュアルの変化のみで映画が成立しています。

制作にあたっては、黒い背景にビーズを敷き詰め、それを真上に据えたカメラでコマ撮りしていきます。形を少しずつ変形させながら撮影する、膨大な作業で、わずか5分ほどながら、1年半くらいかかっているそうです。

## 6. メイキング・オブ・『マイブリッジの糸』

次に自作の『マイブリッジの糸』（2011）の制作について述べたいと思います。

1990年代から2000年代は、NFB/ONFが海外との共同制作を活発に行っていました。現在も、ヨーロッパとは活発な交流がありますが、日本あるいは日本人との共同制作は、この作品が最初でした。

本作は、時間をテーマに制作した13分の作品です。19世紀後半の写真家、エドワード・マイブリッジが連続写真を撮る方法を開発し、それが映画の原形となっています。映像の世紀の始まりと時間の問題を、ひとつのまとまったストーリーではなくエッセイを綴ったようなかたちで表現しました。

当時、NFB/ONFを訪れたときの映像が少し残っていますので、まずそれを見ていただきます。訪れたのは旧社屋で、現在は移転してしまっているため、この社屋はもう残っていません。2010年の年末に5週間ほどモントリオールに滞在し、毎日、NFB/ONFのスタジオまで通っていました。映像部分はすでにほぼ完成していましたので、主に音入れと編集、カラーコレクションをNFB/ONFのスタジオで行いました。

NFB/ONF内には音楽を録音するためのスタジオも完備していて、ヴィオラ・ダ・ガンバとピアノの演奏を録音しました。日系カナダ人のプロデューサー、マイケル・フクシマさんが本作のプロデューサーで、NFB/ONF内に僕専用の部屋も用意してもらい、そこでエンディングのクレジットなど、手描きで書いていました。

音楽は、ノーマン・ロジェとピエール＝イヴ・ドラポーのふたりが作曲してくれました。ロジェはNFB/ONFの最初期の頃からのメンバーで、フレデリック・バック作品の音楽なども担当しており、カナダを代表する映画音楽家です。彼がつねに演奏者とコミュニケーションを取りながら録音作業を進めてくれました。この作品は、ヨハン・セバスチャン・バッハによる『蟹のカノン』がモチーフになっていて、音楽が重要な役割を担っています。音楽の録音作業に立ち会えたのはたいへんに有意義なことでした。

最終的なミキシング作業では、映像に合わせて音を編集していく細かな作業が必要になります。NFB/ONFのなかに試写室を兼ねた劇場があり、そこにミキシング用のコンソールが設置されていて、劇場と同じ環境で音の響きを確認しながらミキシング作業が行われます。日本だと10分の作品ならだいたい1日でミックスダウンするのですが、4日間、時間をとって、ていねい

に音を整えていきました。ノーマン・ロジェは、効果音も制作し、作品の音響全体に目配りし、作品中の他の音とのバランスも考えたうえで音楽を調整していきます。最終的に音を 5.1ch にまとめてミックスダウンするのですが、その前に、NFB/ONF の関係者を集めて試写会を行いました。人がたくさんいるなかだと服が音を吸収して、音の聞こえ方が違ってくるので、人がいるときといないとき、その両方を聴き比べて次の日に微調整をしていきます。また、試写を行うことによって、第三者的な目を通して最終的な音の仕上げを考える、心理的な狙いもあります。本当にていねいな仕事ことができました。

## 7. フレデリック・バック (Frédéric BACK, 1924-2013)

フレデリック・バックは、フランスからカナダに移住し、カナダで活躍したアニメーション作家です。色鉛筆を用いた表現を開発し、『木を植えた男』(1987) で世界的にも知られるようになりました。

原作はフランスの作家ジャン・ジオノが書いた掌編です。荒涼とした山に人知れず木を植え続けた男の物語を描いています。バック自身は、ジオノによる原作を実話と信じて、丹念に描いていきました。制作途中に、それが作り話だったということを知って悩んだそうです。実際にこの作品ののち、カナダで植林運動が盛んになりました。短編アニメーションが人々に影響を与えるようなことはなかなかないのですが、本作はそれだけの力を持った作品でした。

バックは、磨りガラスのような半透明の紙の上に色鉛筆で絵を描いて制作しています。映像で見ていただいているのは、これもアカデミー賞を受賞した作品『大いなる河の流れ』(1993) の制作風景です。セント・ローレンス河を背景に、その生態系と歴史をテーマにした雄大な作品です。

NFB/ONF は、つくり手にとって憧れの場所であり、カナダ人のアニメーション作家でも、ここで制作の機会を得るのはたいへんなことだと聞いています。NFB/ONF の作品は、一般的に見られる機会は少ないですが、映画祭では現在も多くの作品が入選していますし、YouTube と Vimeo にも公式チャンネルがあり、過去の名作など様々な作品を見ることができます。ぜひ、そうした機会に触れて、ご覧いただけましたら幸いです。本日はありがとうございます。

(やまむら こうじ 東京藝術大学、アニメーション作家・研究者)

付記 本稿は、2021年10月8日（土）にオンラインで開催された日本ケベック学会2021年度全国大会における山村浩二氏の講演の録画・録音を文字に起こしたものである。その際、読みやすさを考慮し、見出しをつけた。また、言及されるアニメーション作家の生没年ならびに作品の発表年を補足した。