

ヤマムラ

アニメーション

～こどもずかん ^{プラス} アートライブラリー～





こどもの城1階アトリウム「ヤマムラアニメーションこどもずかん」の入口

ごあいさつ

〔こどもの城〕は子どもの心身の健全育成および児童の福祉・文化を図る施設として1985年に開館いたしました。子どもたちが自由に遊べる子ども活動エリアには、体育、造形、プレイ、音楽、AVの各部門があり、専門性を生かした数々のプログラムを実施しています。また、保育研究開発、小児保健、研修教養、劇場などの事業部とも相互に協力し、親子を対象にした子育て支援の活動、健全育成に関わる大人を対象とした各種の講習会やセミナーなどにも力を入れています。

造形事業部とAV事業部は、「造形」と「映像」といったジャンルをこえて、子どもの豊かな創造性や自由な表現力を育むため、開館当初から講座、イベントなどさまざまな活動を通じて、継続的にコラボレーションを実施してきました。

「ヤママラアニメーション～こどもずかん+アートライブラリー～」は、これらの事業を基盤として実施するもので、アニメーション作家・山村浩二さんの創作活動を広く紹介する展覧会です。山村浩二さんは『頭山』でアメリカのアカデミー賞の短編アニメーション部門に日本人として初めてノミネートされ、また、フランスのアヌシー国際アニメーション映画祭短編部門では、やはり日本人初のグランプリを受賞されました。山村浩二さんの作品は、他のアニメーション作家にはあまり見ることのできない類い稀な造形性を持っています。それはアニメーションの他に、イラストレーター、絵本作家、造形作家として活躍されていることからもうかがえます。本展覧会では山村浩二さんの全方面の仕事を紹介いたします。

山村浩二さんの多様でイマジネーション溢れる世界、そしてそれが生まれるプロセスを体験することによって子どもたちは想像力を豊かにすることができると思います。

本展覧会が、未来を担う子どもたちだけでなく、その環境を整える大人たちにとっても、山村浩二さんのアニメーションの楽しさを分かち合える機会になることを願ってやみません。

本展の開催にあたり、ご協力ならびにご支援いただきました関係各位に対してあつく御礼申し上げます。

財団法人児童育成協会 こどもの城

ヤマムラアニメーション こどもずかん

あふれるイメージ大パレード！！

1階アトリウムギャラリー

周囲を本に囲まれたバベルの塔出現！！巨大な本をくぐり抜け、バス停からバス停へ・・・。
ヤマムライマジネーションの空間で、制作の裏側や表現の面白さを立体的に体感。映像装置で絵が動くしくみを楽しんだり、アニメーションの制作プロセスを体験したり、ヤマムラアニメーションのキャラクターが持っている、形や色、素材など魅力がいっぱい！からだいっばい遊べる楽しい空間です！

1 バベルの塔

バベルの塔の中は本でいっぱい。見上げると巨大な目がのぞいていて・・・。



2 はじまりのバス停

ベンチの上に一冊の本、ここからはじまるイメージーションの世界へ、さあ出発だ！



3 ずかんゲート

大きな本に開けられた不思議な形の穴。その先に待っているのは？



4 山村さんのアトリエ

写真を立体的に組み合わせてアトリエを再現。



5 原画バス



「バベルの本」のスケッチ原画をのせたバス。

16



バベルの図書館

本の表紙を開くと本物のバベルの図書館が・・・。あたりに手にとって遊べるいろんなしかけの本がみんなを待っています。キャラクターの謎が解明できるかも？

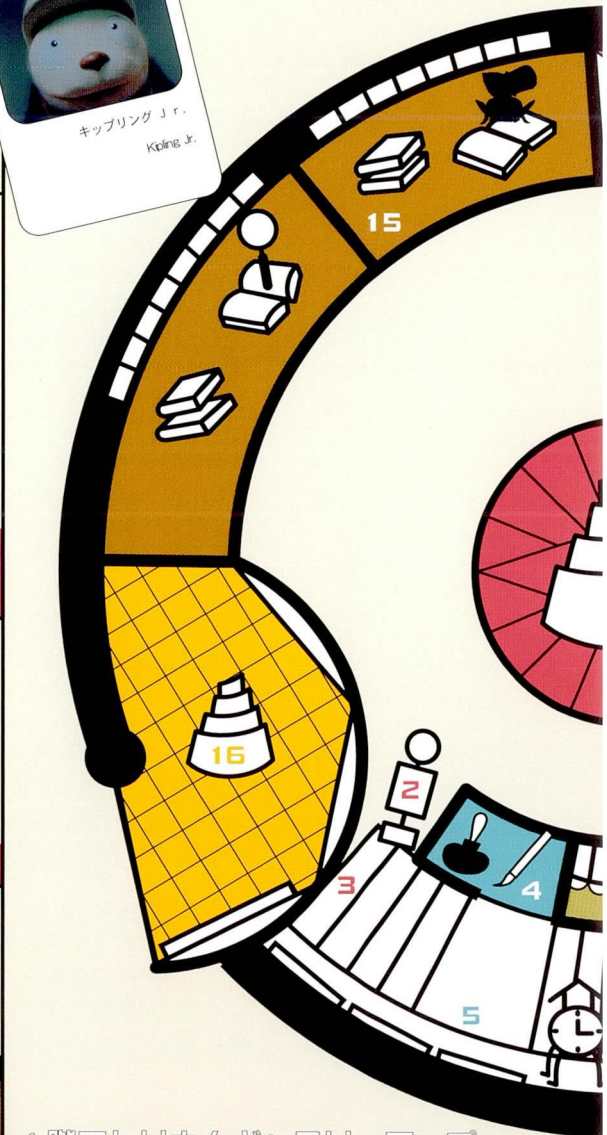
15

図鑑の扉

アニメーションに登り、それらを生み出す道。立体的図鑑がならん。



キップリング J.P.
Kipling Jr.



1階アトリウムギャラリーマップ



6

クロマキ

衣装を着けてグクの前に立つと、メーションの中に

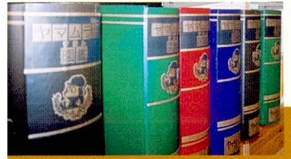
7 時計とオルガン

ユニークなデザインのキャラクター。「英語であそぼ」より。
デザイン：山村浩二
美術制作：スタジオ・ノーヴァ



壺・式

る貴重な作品素材や人形、
:どの実物資料を見られる
ます。



キップリングジオラマトンネル

「キップリング」r.」で使われた電車や街のセット。
光をあやつり演出を楽しもう！

13

アニメーション広場

大きな立体ゾートローブや手回し式の動
画装置がいっぱい。
キャラクターが動く動く！！



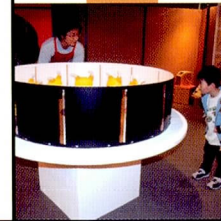
14



Karo & Piyobupt

12 ひゃっかずかん

いろいろな絵で表現された
作品の原画がずらり。しりと
りあそびにチャレンジだ。



10



パクシの門

楽しいアニメーション
広場へ続く、パクシと
オトオトのシルエット
が切り抜かれた門。

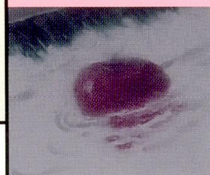
11



パタパタキャラクター

「パ」の文字をくるくる回して「パクシ」が登場。
「ピ」にはどんなキャラクターが隠れているかな？

9



水棲



透過光で粘土が美しく輝く不思議な絵の装置。

8

頭山

『頭山』のクライマックス・シーンを立体的に再現。
頭のとっぺんをのぞいてみよう。



劇場

ーンパッ
分がアニ





山村さんのアトリエ

◆MAP-4

山村さんが数々の作品を生み出したアトリエを写真で立体的に組み合わせて再現しました。山村さんは、1本のアニメーション作品を作るのに、音楽や仕上げ以外のほとんどの工程をひとりで行なっています。想像したイメージをアニメーション作品として形にしていく各工程ごとにいろんな役割の山村さんがいて、試行錯誤をくりかえして作品ができあがっていくのではないかと……そんな想像をしながら、いろいろな仕事をしている小さな山村さんを配置しました。



バベルの塔

◆MAP-1

『バベルの本』に出てくるバベルの塔をイメージしたモニュメントです。中に入ると周りを本に囲まれて、まるでバベルの図書館にいるかのような体験ができます。上を見上げると巨大な目がのぞいています。



はじまりのバス停

◆MAP-2

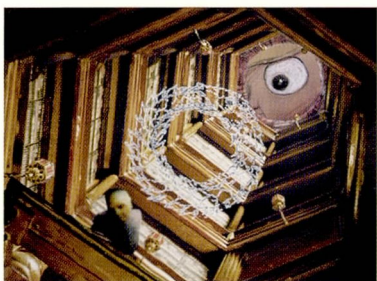
『バベルの本』では兄妹がベンチに置きわすれられた古い本のページをめくって冒険が始まります。そのワンシーンをなぞらえて作ったベンチと謎の本が置いてあります。



ずかんゲート

◆MAP-3

ヤマムラアニメーションこどもずかんへの入口を本仕立てにしました。ページは山村さんの作品名やキャラクター名で埋めつくされ、バベルの塔の形に切り抜かれたところから入場します。



『バベルの本』(1996)

バス停のベンチにわすれられた本。開くと小さなバベルの塔が盛り上がってきました。上からのぞくと、中は大きな図書館。本から幻想の生き物たちが次々と現れます。幻想的な世界におもわず引き込まれた兄妹は、まぼろしのクジラをさがしに航海をはじめますが……。

註1

アニメーション作りの工程

さまざまな工程を経て、1本のアニメーション作品ができあがります。長編の劇場用作品は各工程ごとに大勢のスタッフが係わって作られます。短編の作品は、長編と同様に多くのスタッフが係わって役割を分担して進められることもありますが、ほとんどの作業を作家ひとりでこなすこともめずらしくありません。山村さんも作品のストーリーや設定を考えると、それをアニメーションの絵にしていこうと、その絵を撮影して画面にしていこうと(音楽を作ったりすることや、現像所でなければできないフィルムの仕上げの工程などのポスト・プロダクション作業をのぞいては)、ほとんどの作業をひとりで行なっています。ひとりで作るので完成までに長い時間を必要とする場合もあります。仕事として請け負ったアニメーション作りの合間をぬって自主制作で作られた『頭山』は、完成までに6年間かかったそうです。





頭山

◆MAP-8

『頭山』の主人公の男が体験した不思議な空間、それはどこまでも続いていく自分自身の中にあるもうひとつの宇宙なのでしょうか。『頭山』のクライマックス・シーンを、ドーム状のボディに顔の映像を投射した頭の立体的な展示物で再現しました。中にあるもうひとつの頭の上の穴を覗くと、ハーフミラーを使った合わせ鏡が写し出す不思議な空間を体験することができます。



水棲

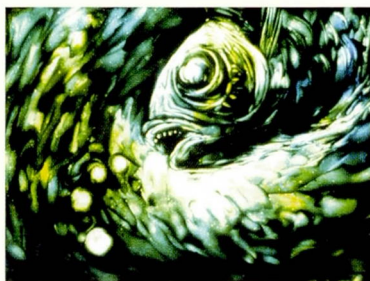
◆MAP-9

『水棲』は、薄く伸ばしたプラスチック粘土をガラス板にこすり付けるという方法で絵を描きながら撮影していった作品。ライトを絵の下から照射することで粘土が透けて鮮やかに発色し、粘土の厚みを変えることで濃淡が表現されます。この展示では『水棲』の撮影セットを再現し、山村さんが新たに描いてくれたオリジナルの絵を使って、実際にライトを上からと下からと切り替えてみるができます。絵の変化を、肉眼で見た場合と、ビデオカメラを通して映像として見た場合の違いなどを比べてみることもできます。



『頭山』(2002)

男の頭のでっぺんに出た芽は、どんどん成長して桜の大木に。春になると花見客が男の頭で大宴会。怒った男はその木を引き抜いてしまいますが、今度は穴に水がたまり、海水浴客がおしかけてきます。逃げた男がたどりついたところは……。アメリカのアカデミー賞ノミネート、フランスのアヌシー・アニメーション映画祭グランプリ受賞作品。



『水棲』(1987)

川でひろったリングをかじった男は、いろいろな水にすむ生物に変化しながら深く沈んでいきます。カラスが水面をつつくと、一匹の魚がどんどんどんどん増えていきます。粘土を透過光で撮影する方法と、絵を層にして重ねるマルチプレーンという撮影技術を組み合わせた不思議な空間が広がります。

註3

ハーフミラー

マジックミラーとも呼ばれる特殊な鏡。ふつうの鏡は透明なガラスの裏に反射する薄い“幕”がぬってあり、そこに当たった光をほとんど全部はねかえします。ハーフミラーは、光を通すとともに反射もする特殊な“幕”がガラスにぬってあります。透過と反射の割合がいろいろあり、たとえば50%の透過率のハーフミラーなら、そこに当たった光は半分はガラスのように透過してしましますが、半分は反射します。風景などを見ると、奥の風景も見えますし反射した風景も重なって見えます。小さなものでは、距離計連動式カメラのファインダー、大きなものではアミューズメント・パークなどのお化け屋敷の仕掛けなどに使われています。



ひゃっかずかん

◆MAP-12

日本語と英語のしりとりが同時に進行していく「ひゃっかずかん」は、選んだ言葉のつながりに合わせて、画面がつながっていく関係がとてもおもしろい作品です。見ているものがはぐらかされたり、思わずうなづかせられたりします。また、この作品の見どころはアニメーション技法の百科でもある点で、一面面ごとに異なった技法を楽しむことができます。展示では、そのつながりを並べて見ていくことができるように横にならべました。また、展示に並行して行っている「あいうえおずかん」は、自由にしりとりをつなげていくことができます。言葉の連想ゲームにチャレンジしてみましょう！



「水棲」を体験するワークショップ

粘土は立体物を作る素材であることは知られていますが、描画材料として使うことはあまりありません。粘土のアニメーションは、カラーのプラスチック粘土を素材として使いますが、この粘土は熱を加えることでとても柔らかくなるので、絵を描くようにガラス板上で指で薄く伸ばしていくことができます。下からの強い光で色が透けて見えるのがこの技法のおもしろいところで、撮影するカメラの絞りなどを操作して明るさを調節することで粘土が透き通るように輝く表現もできます。今回ここで実施するワークショップは、子どもたちがレリーフ状の粘土を透過光の撮影装置でみんなでコマ撮りして動かしてみます。この技法ならではの粘土の色が透き通って見える面白さを体験することができます。

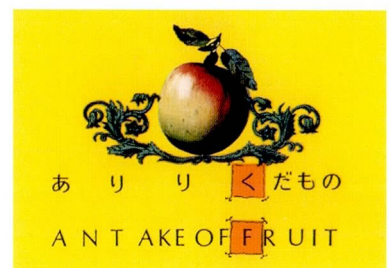
註4

透過光撮影

絵を撮影する時には、通常は絵の上から照明しますが、絵の下からライトを当てる技法もあります。もっとも代表的な例が影絵のアニメーションで、光を通さない黒紙などでキャラクターを切り抜いて透過光で撮影します。部分的に切り抜いて色セロファンなどを貼ると、その部分に色が付きます。他にアニメーションでは、トレーシングペーパーに絵を描いたり、ガラス板上に砂を敷きつけて絵を描いて、透過光撮影したりする技法があります。プラスチック粘土で絵を描いて透過光撮影する技法は、イシュ・パテル(インド出身、カナダ他で活躍)が考案し、『死後の世界』(1978)などの傑作を産み出しています。山村さんはこの技法を探究して『博物誌』(1985)という作品を8ミリで作り、来日したパテルに見てもらい、アドバイスを心得、『水棲』(1987)に取り組みました。

アニメーションの技法

アニメーションは、商業映画やテレビなどでおなじみのセル画調の画面だけでなく、さまざまな方法によって作られた画面が魅力です。それらの方法はアニメーションの技法と呼ばれ、特に個人で作られる短編作品の場合、その技法が目されることが多いようです。山村さんの『ひゃっかずかん』は、世界のアニメーション作家にオマージュをささげるように、さまざまな技法が展開されるのが特徴です。可動する関節を付けた人形やレリーフ状の人形など立体物を直接コマ撮りしながら撮影する技法、動画を作る時に描画材料を工夫したりして独特の絵の調子を画面に与える技法、撮影技術のバリエーションによって不思議な画質に仕上げる技法など、まさに技法の百科とも言える構成が『ひゃっかずかん』の傑出した魅力です。



『ひゃっかずかん』(1989)

「あ」～「ん」の日本語と「A」～「Z」の英語のしりとりが同時進行しながらアニメーションでつながっていきます。ユーモアたっぷりの言葉のつながりが、いろいろな技法によって描かれているのもこの作品の見どころです。



アニメーション広場

◆MAP-13

いろいろな絵を動かしてみる装置「視覚玩具」で、アニメーションの絵が動いて見えるしくみを楽しみながら体験できるコーナーです。スリットごとに絵を見る「ヘリオシネグラフ」では、山村さんの描いたエンドレスの動画を見ることができます。大きなドラム状の装置は「立体ゾートロープ」といって、スリットごとに見ると中の人形が動いて見えます。「キノーラ」は、ばらばらまんがのしくみを装置化したもので、ハンドルをまわすと中の動画がバラバラバラと音をたててめくられていき、絵が動いて見えます。その他にも、山村さんのキャラクターで遊べるおもちゃがいろいろあります。



バクシの門

◆MAP-10

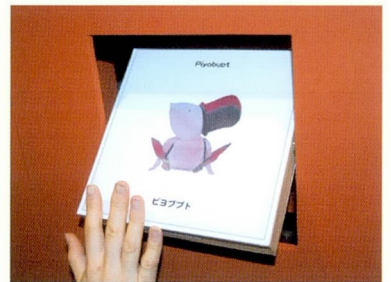
山村さんの作品の中でいつもおやつを食べているキャラクター「バクシ」のシルエットをくり抜いて楽しいアニメーション広場の門にしました。とりにはオトオトとムシクンのシルエットも。



パタパタキャラクター

◆MAP-11

「パ」の文字をひっくり返すとそこには「バクシ」が、「ピ」の文字だと「ピヨブト」があらわれるなど、文字の裏には山村さんの産み出したキャラクターたちがかくれています。キャラクター設定で、とても重要なのがその名前を決めることです。山村さんの作品には、ユニークなキャラクターがたくさん登場しますが、その名前もとてもユニークなものばかりです。アニメーションで見た、あのキャラクターがどこにかくれているか探してみましょう！



『バクシ』(1995)

イルカから進化した生き物バクシ。パパとママとオトオトと暮らすバクシはおやつが大好きな男の子。ワニザルのおじさんバルタザールやときどきやってくる虫くんなどユニークなキャラクターも近くにいます。NHK「おかあさんといっしょ」で放映された各話1分間のミニシリーズ。



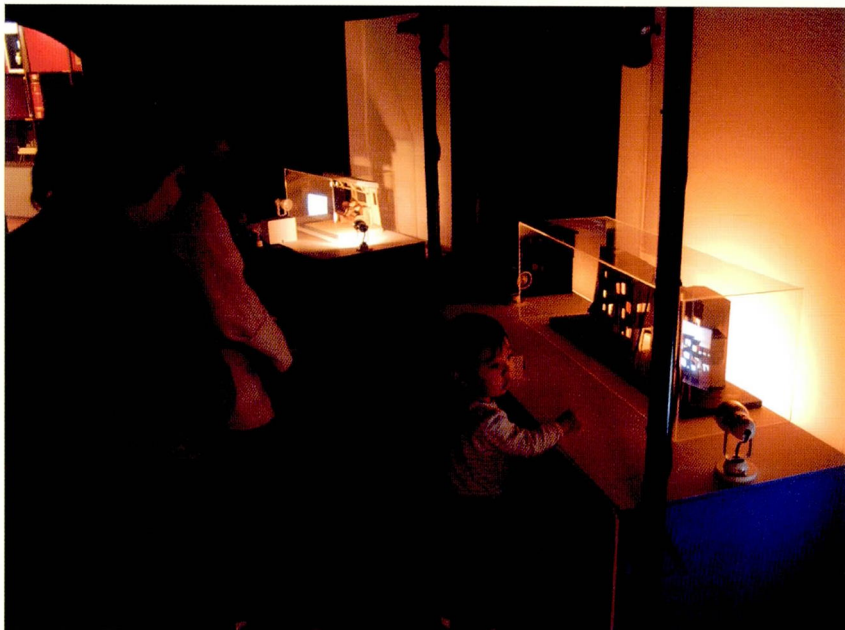
『どっちにする?』(1999)

ワニのラウルは歯が痛い。髪の毛もボサボサ。歯医者に行くか、理髪店に行くか、さあ、どっちにする? 二者択一をストーリーの展開の要にして、子どもたちが山村さんと一緒にディレクターとして参加したワークショップで完成した作品。6ヶ月間に渡ってキャラクターやストーリーを作り、そして声の出演まで子どもたちが行ないました。

註5

視覚玩具

映画ができる以前に存在した絵を動かしてみるさまざまな装置は、現在の映像機器の先祖と言えます。どれもが誕生した当時の技術で作られているので、とても素朴な構造なのですが、絵がなめらかに動いて見えるので、現代でもその驚きは同じように感じます。そして画面が動いて見える機構そのものが、いわばむき出しの状態なので、映像機器のほとんどがハイテクでブラックボックス化している現代では映像のしくみを理解する教材として適しています。



キップリング ジオラマトンネル

◆MAP-14

「キップリングJr」で使われた街と電車のセットの展示です。真正面、斜め、上から、下からといろいろな角度から見てみると、一つのセットでも見え方が違います。またカメラなどのレンズを通して見た時には遠近感などが異なって見えます。またセットの照明を変えることで、見え方は大きく異なってきます。この展示では、ボタンやスイッチで、朝、昼、夕方、夜と照明を変化させてみることができ、その違いを肉眼で見た時とカメラを通して画面で見た時と比較することができるようになっています。

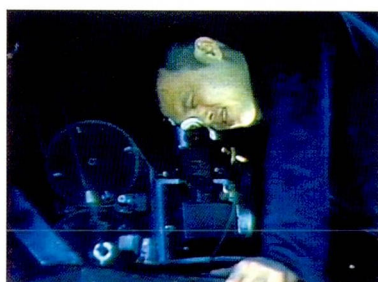


電車のセットには強いスポットライトが当たります。街のセットには、正面上方からと裏面から、また水平線（背景の空の部分）と別々に照明が仕込まれています。それら进行操作することでいろいろな時間の情景を表すことができます。

註6

撮影技術

俳優が登場する撮影スタジオをぎゅっと小さくしたようなセットを使う、人形などの立体物を使った撮影や、空間を開けて幾層にも平面の絵を重ねるマルチプレーン撮影などでは、その技術が表現に直接かかわってきます。被写体（人形や絵など）とカメラとの位置、レンズの選択、照明などによって撮影される画面が決まるからです。実写映画と違い、アニメーションでは舞台の書割のような平面の絵と人形の背景セットを組み合わせた、平面の絵を重ね合わせて望遠レンズで見たような奥行き感のない画面を表現したり、肉眼では見ることができないようなアングルを表現した撮影をすることも多く、フィルム撮影ではその技師の腕の見せどころでもあります（写真は撮影スタジオで『バクシ』の撮影セッティングをしている山村さんと撮影監督の秋吉信幸さん）。





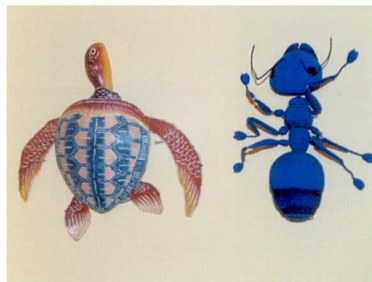
図鑑の廊下 壺・式

◆MAP-15

ここにある図鑑の中には、キャラクターを描くモデルとして作られた立体の人形や、写真に撮影し、セルに貼り込むために作られた人形の頭部の部品、そのまま撮影に使用されたレリーフ状の人形など、山村さんのアニメーション作品で使われたいろいろな素材がおさめられています。山村さんの作品では、立体と平面とが重なり合い、独特の空間を表している画面が多く見られますが、山村さんがイメージを形にしていく工程でも、立体と平面とを行き来させながら進めていることが、この素材からうかがうことができます。また、図鑑の中には、山村さんが使っている描画材料などを紹介したものもあります。



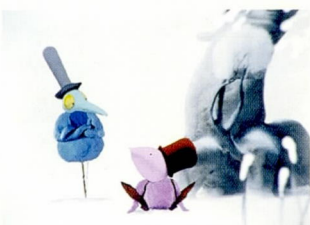
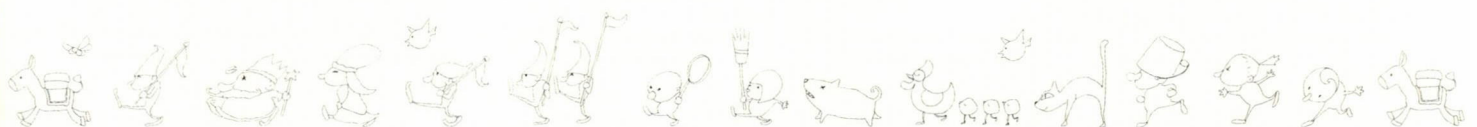
『ひゃっかずかん』でそのままコマ撮りされたレリーフ状の人形。人体の断面が細かく描かれている。



『ひゃっかずかん』に登場したカメとアリの人形。コマ撮りしながら手足を可動できるように裏面に細工がされている。



バクシを描くために、モデルとして作ったバクシの人形。



『カロとピヨプト』(1993)
NHK「ブチクレイ」で放映された2羽の鳥が活躍するほのぼのとした楽しいシリーズで、2羽がいっしょに家を作る「おうち」、サンドイッチを作ってピクニックに行く「サンドイッチ」、いろんな空想を2羽がくりひろげる「あめのひ」の3作品があります。粘土と絵を組み合わせた特殊な撮影に挑戦したアニメーションです。



『キッズキャッスル』(1995)
やんちゃな男の子が何にでも興味をもって自分の世界を作り出します。おもちゃもぬいぐるみも、掃除機や時計も動き出す空想の世界が部屋いっぱい。ボイス・パフォーマンスで表した音声は楽しさ倍増!! こどもの城(みる・しる・つくるアニメーション・キット)収録作品。



『遠近法の箱
～博士のさがしもの～』(1990)
博士は懸命に双眼鏡をのぞいて何をさがしているのか……。街にあふれる看板やバーコード、列をなして歩く人々、かかえきれない買い物、どんどん過ぎていく時間など街をおおう過剰なイメージが、幾層にも重なりあった空間に表現されています。



『ふしぎなエレベーター』(1991)
少年がエレベーターでたどりついたのは深い地底の世界。そこには不思議な怪物たちによってピンの中にとらえられた小鳥が助けをもとめて鳴いていました。少年は石を投げてピンを割り、小鳥を助け出すことに成功しますが、怪物たちが追いかけてきて……。



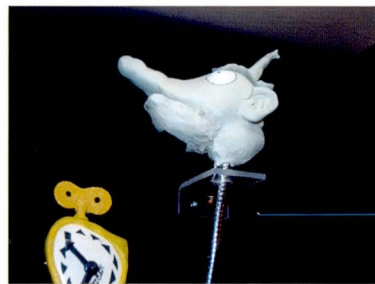
バベルの図書館

◆MAP-16

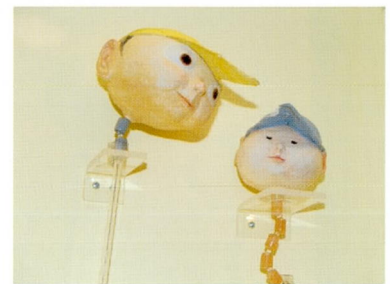
本の表紙を開けると『バベルの本』で実際に使われたバベルの図書館のセットが見られるボックスが展示されています。まわりには山村さんの作品やキャラクターからヒントを得た、手に取って遊べる本がいっぱいならんでいます。



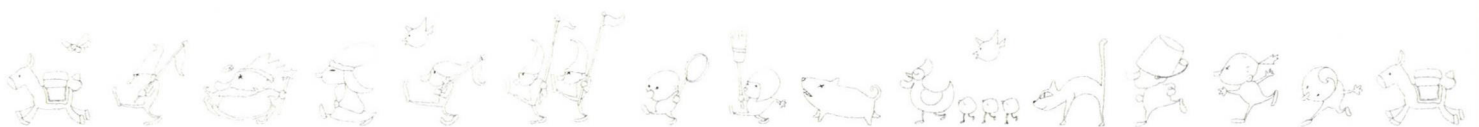
『バクシ』に登場した、バクシの祖先の骨格標本。



『バクシ』に登場したバルタザールの人形の頭部。口は粘土の別パーツで動かすことができる。



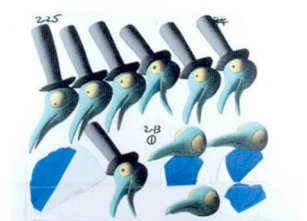
『バベルの本』のスケッチモデルとして作られた兄妹の頭部。



註7

アニメーションの素材

技法と関係しますが、画面を形作る素材もいままでにさまざまなものが使われています。チェコなどで作られたアニメーションには、ガラス細工や毛糸など、アニメーションの人形を作るのに加工するのがむずかしい素材が使われた作品もあります。また、質感の異なったいろいろな紙を組み合わせた、立体物と切り出した平面の写真を組み合わせることで素材の違いを逆に際立たせて見せるような作品もあります。粘土のアニメーション・シリーズとして企画された山村さんの『カロとピョププト』は、キャラクターの胴体が粘土、顔は立体を写真に撮って切り抜いて動画化したもの、足はセルに描いた絵というように、素材を組み合わせることで粘土の柔らかさや自在に形を変えることができる性質などを際立たせることに成功しています。



ヤマムラアニメーション アートライブラリー

「ヤマムラアニメーション～アートライブラリー～」は、山村浩二さんが描いた千点をこえるアニメーションの動画やイラストレーションの絵から構成されています。

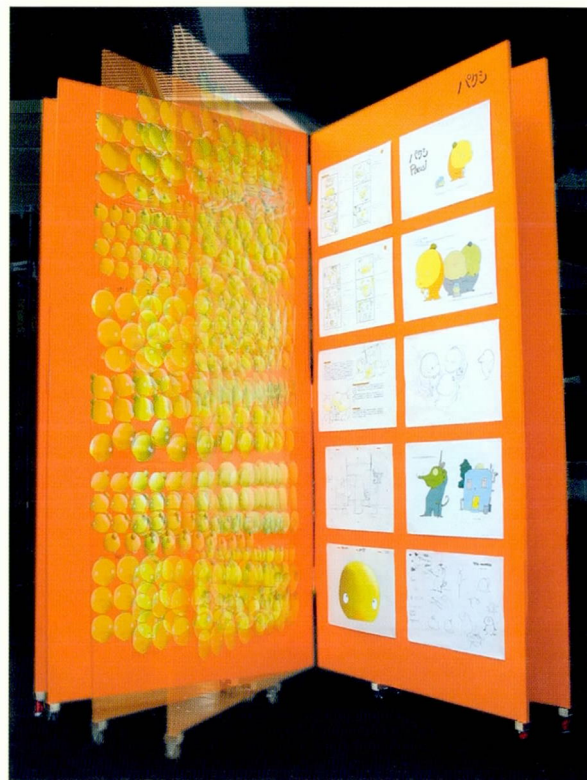
山村さんにはアニメーションを作る仕事とイラストレーションを描く仕事があります。その全体の三分の二がアニメーションをつくる仕事です。イラストレーションの仕事では、グリム童話や日本昔話などストーリーに合った絵を描きます。また、雑誌などのエッセイには、ページに挿入するためのイメージ画を描きます。子どもたちの教育雑誌にも多数のイラストレーションを描いています。

山村さんは中高生を対象にしたアニメーションの本のインタビューで「絵に興味がない人はアニメーション作家には向かないと思います」と話しています。今回の展示では、山村さんが表現するアニメーションと絵の関係を特に明らかにするために、より多くの絵をわかりやすく見ることができるよう、アニメーション作品のテーマごとに大きな本を仕立てました。

一つのアニメーション作品を作るのには膨大な数の絵が描かれます。「ヤマムラアニメーション～アートライブラリー～」では、ラフスケッチ、イメージ画(イメージ・ドローイング)、ストーリーボード、絵コンテ、動画(原画)といったアニメーションの工程で描かれた多数の絵に加え、山村さんが撮影後にアートワークとして描き上げた作品も展示しています。山村さんは新しいアニメーションを制作するたびに、いろいろな造形素材や撮影技法を探究しています。そのためアニメーションの素材は、切り紙であったり、粘土であったり、さまざまな表現媒体が使われます。それによって生み出された多種多様な性格を持つキャラクターたちは映像の中で個々の空間をのびのびと生きています。それらの個性はすでに平面で描かれたスケッチやドローイングの中に見られます。私たちは展示物を通して、山村さんがアニメーションとしてイメージどおりの形に仕上げるまでの足跡や変化をたどっています。そこでは、完成されたアニメーションからは想像もできない制作エネルギーと平面描画の質の高さを見ることが出来ます。

『遠近法の箱』や『キップリングJr.』では、マルチプレーンという撮影技法が使われました。その時に生まれたキャラクターや背景素材を、それぞれの独立した形をした単体として見ること、(時間)と深い関係があるアニメートする(生命を吹き込む)世界を理解する糸口になります。部分に分かれているキャラクターは、角度を変えた設定や部分と部分の組み合わせによって、表情や関係性が変わり、場の様子さえ違って見えます。総体としてのキャラクターではなく、人間がひとつひとつの動作の連続で動き、さまざまな感情をもって生きているように、キャラクターは微妙な動きや変化を与えられることによって、息を吹き込まれていることに気づきます。それぞれのキャラクターが背景の上にあったとして、また単一のものとして存在しているにも、それらの表現は人間に個性があるように、個性を意識して描かれ、創造された対象なのです。

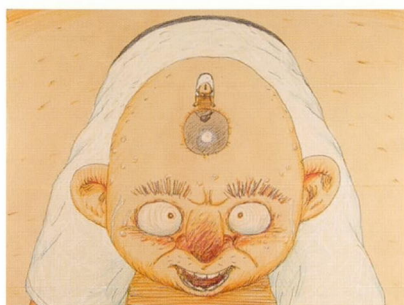
「ヤマムラアニメーション～アートライブラリー～」は、見る人が大きな本のページをめくりながら、自分のイメージと響き合う「ヤマムラアニメーション」と出会い、山村浩二さんのオリジナリティ(独創性)とイマジネーション(想像力)を見つけたら展覧会です。



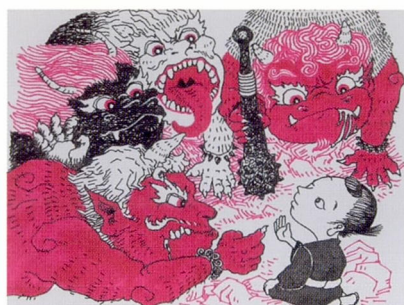
■ラフスケッチ

山村:「漠然とイメージだけをもっているのではなく、やはり、形にするようにしています。いきなり完璧な映像にはできませんから、ラフを描いたり、作りたいシーンや映像のメモをとる。そんなことをいまでも心がけています。」

一枚の原画は、アニメーションでは0.1秒にもみたくないものです。原画やラフスケッチは、アニメーションそのものとは異なる世界をもっています。山村浩二さんのラフスケッチは、それ自体で絵画の習作やデッサンのような意味をもっています。それは多くの人の手により制作されるセル画によるストーリーを主体とした長編アニメと異なり、山村アニメーションはすべてを一人で制作する作家の仕事だからです。その表現は、アニメーションを制作するために情報を収集したり、伝達するために記録するものではなく、イメージをより明確にするための造形表現であるからです。時には、鉛筆やペンで、あるいは水彩で描きます。自己確認としてのラフスケッチの域を超え、頭の中にあるイメージを描いて形にすることで、ある判断をいざない、さらに自分のイメージを確認し、その生まれた形から新しいイメージが展開しつくすまで、とどまることのないイマジネーションの源としてラフスケッチが存在しているのです。山村さんのデッサンやイメージ画は、そのものだけである世界を表しています。スケッチを描き、イメージを視覚化し深めることによって、より可能性の高いアニメーションの表現をめざしていきます。キャラクターが描かれた一枚のラフスケッチは、キャラクターの裏に潜む個性を含むイメージを形にしたものであり、キャラクターの輪郭線を決定するためのものではありません。ですから山村さんのラ



『頭山』



『新日本昔ばなし～初ゆめを教えなかった若者』(小学館)



『グリム童話～金のガチョウ』(小学館)

フスケッチは、絵画のデッサンやドローイングと同じ価値を持つものなのです。

例えば、『頭山』では、動画を1万3千点以上も描きました。アニメーションに使う絵だけではなく、山村さんは主人公の男のキャラクターのイメージを幾つか描き、また、男が住む家や室内のイメージ画を描いています。ラフスケッチでさえ、繊細な線によって描かれた、強弱のある対象物は、四角い紙の上で余白の空間と美しい調和を生み出している一枚のアートワークになっています。

山村さんは立体によるアニメーションでない場合も、粘土やバルサ材などでキャラクターや立体物をつくることがあります。それらのモデルは、動画になる前の素材として、キャラクターが持っている個性を反映しています。(動く)ことによって、キャラクターの性格はさらに特徴づけられますが、いくつものアプローチからキャラクターに迫る山村さんが描くスケッチは、見る度にさまざまな発見を私たちに与えてくれます。

■アニメーションの素材

山村:「動く部分と背景の表現の違いや質的な違いに納得がいかない」

(少年時代にセルアニメを見て、自分でもつくりたいと思い始めた頃)

展示会場の『バクシ』の本には、アニメーションで使用された数百のバクシの顔が、セルシートに貼られて並んでいます。使われた後のものであっても、個性が集合した画面からは、不思議な存在感を放っています。それは一つ一つが人の手によって描かれ、切り抜かれ、貼られているからで、時間の厚みを伴う人間のエネルギーを感じるからでしょう。

『カロとピョププト』のカロの頭は粘土で作られ、写真に撮って彩色されています。ペンで立体的に描くのと異なり、形の陰影には現実の空間の余韻が、カロの表情に若干の影響を与えているようにも見えます。通常、一枚の絵の中で描かれる陰影は、例えばフェルメールのように、統一した光と影の規則を伴っています。しかし、立体の陰影をもつ主人公は、表現方法が異なるものを背景にして、より際立った存在でありながら調和よく共存関係を保っています。そして、それらを画面全体から流れるイメージに仕上げています。

『ひゃっかずかん』は、山村さんが表現素材と撮影方法を結集して作り上げた学生時代の代表的な作品として知られています。画材だけでも、クレパス、絵筆、鉛筆、色鉛筆、インク、マーカー、紙粘土、布、皮、樹脂、デザイントーン、針金など、いわゆる描画材料や立体素材が含まれ、写真、コピーも用いています。撮影技法は実写から透過光を使ったものを含み、形のメタモルフォーゼに加えて、言葉のメタモルフォーゼともいえる英語と日本語の両方のしりとりを展開しています。ここでのアニメーション

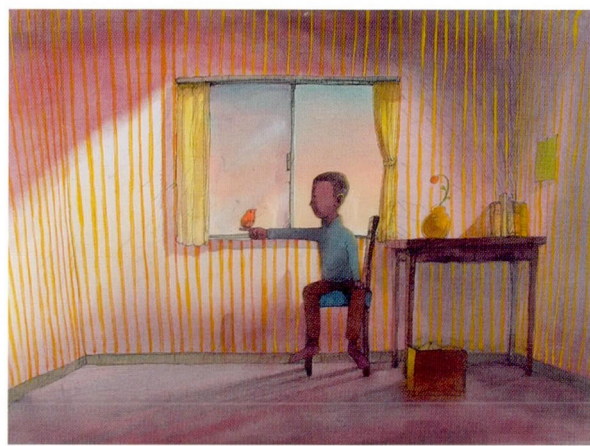
の素材は、バラエティに富み、ひとつの作品に使われたものだと思えないほどです。

アニメーションにおける素材は、触覚的な要素を最大限に視覚化することによって、さまざまな広がりをもつ可能性があることを山村さんの作品は物語っています。

■時間をつつみこんだ一枚一枚の動画

山村:「国境を超えてどんな観客に見てもらっても、だいたい理解してもらえます。いろいろな国で上映して、多くの方に見てもらえることがうれしいので、ずっと続けていきたいと思っています。」

アニメーションは、コマの速さ、あるいは視点や視角の変化など、撮影によって描きたい世界が刻々と写し出されることによって成り立つものです。山村さんが描くアニメーションの動画は、アニメーションの1コマの画というより、表現したい世界の中に実在するものを描いているように感じられます。山村さんの目と手と頭は、撮影中のカメラの役目をしながら原画を描いているように思えるのです。例えば、『ふしぎなエレベーター』の一枚一枚の動画は、そこにイメージーションを喚起される要素がすでにあり、何枚かの動画をまとめるとそのまま絵本になると思えるほどです。単純な(動き)のためだけに描いたコマ撮りの絵ではなく、それぞれの一枚一枚に(世界)を描いているからです。それぞれの絵は、映像の画面に存在する幾つかのものとのかわり合いが描かれ、人や物、色や形、光や素材の関係性の世界が成り立ち、さまざまな感覚を呼び醒ます奥行きのある山村浩二さんのイメージーションの世界です。それらがアニメーションとして上映された時、作家が描いたイメージを、観賞する者が、新たに流れる時間の中で、自分の(世界)としてイメージを再生させているのです。山村浩二さんがいろいろな国で評価され、国籍を越えた表現である理由がここにあります。



『ふしぎなエレベーター』



「第2回トゥルク国際アニメーションフェスティバル」ポスター原画



「おおきなポケット〜かいじゅう島のニキ」(福音館書店)



「ひと〜我心笑単」(太郎次郎社)

■イラストレーションの世界

印刷物として出版されているものの、山村さんのイラストレーションの原画を見るのは初めての人ばかりだと思います。アニメーション作家として、特に『頭山』がアカデミー賞にノミネートされ、フランスのアヌシーでグランプリを獲り、一般の人々にも知られるようになりましたが、一方でこのようにイラストレーションの仕事も充実していることを知っている人は少ないと思います。グリム童話の『金のガチョウ』や宮沢賢治の『注文の多い料理店』や日本昔話の挿し絵の原画から、「ヤマムラアニメーション」ならぬ、「ヤマムライラストレーション」の世界を見ることが出来ます。作品を見てみると、比較的描くのがはやく、ほぼ一気に描き上げるという山村さんの言葉がちょっと信じられないくらいです。描きたいイメージが凝縮されて描き出されているからです。繊細な線が互いに出会い、迷いのない色の世界を織りなしています。一枚の画は絵本のために文字をいれる部分のことも考えた構図になっています。しかし、例えば下半分が大胆なデフォルメをしている場合も、文字なしで見た時でさえ、絵は心地よい構図でおさまっています。日本昔話では、西洋の童話とは全くちがった味わいの色彩と筆触でキャラクターや情景が描かれています。

アニメーションでは内容と技法が表裏一体です。そして、イラストレーションの場合も、あるストーリーを描く時に、そのイメージにあった描画材料を選び、色彩を使い、形を生み出し、コンポジションを決めていくのです。

山村さんの描くイラストレーションの世界もまた、ヤマムラアニメーションと同様に、いくつものイメージの世界があり、私たちは、そこからいろいろなものを見、その表現の凄さに驚かされ、それに出会えたことに幸せを感じるのです。

■アニメーションの冒険家

山村:「アニメーションは、絵や写真にはない新しい“表現”として可能性を秘めた手段だと思っています」

ヤマムラアニメーションの映像で表されているキャラクターの個性的な存在感は、日常の中から新しい素材感を観察することによって生み出されます。アングルの斬新さやフォーカスとオフフォーカスによる遠近のリズム感と画面構成が、新しい映像の動きと奥行きになってイメージの輪郭を多様なものにしています。例えば、『遠近法の箱』では、布や細かい繊維を素材としたキャラクターが、実際の町や路面を写真撮影した俯瞰図の中にいます。主人公の博士がテクテクと歩く町の流れの中で、画面ではほとんど見えない店主の姿が、博士と同じ質の高さと重要度で描かれています。それは、原画では明らかにわかるのですが、アニメーションではほんの一瞬の場面です。山村さんのアニメーションの世界は見えない

ものまでも見えるようになる眼の精神を培う無限の世界を表しているのです。

表現したい対象に適した形や色、そして手触り感を常に模索しながら、多種多様な技法を発見している山村浩二さんは、まるで、常にいろいろなものを探究し、探索する「目」と「心」をもったアニメーションの冒険家です。

■すでに作家だった幼稚園児山村浩二さん

山村:「いつ作れるかわからないけど、やりたいことはたくさん自分のなかにもっている必要はあります」

山村浩二さんは、描くのが好きで、ものごころついた時から絵やマンガを描き始めました。粘土で作ることも好きでした。幼稚園の頃、粘土でつくるのがうまいので、よく友だちから「つくって、つくって」とせがまれました。友だちに作ってあげると粘土がだんだん少なくなるので、ある時、そのかわりに粘土を少し分けてもらうという名案を思いつき、実行していました。ある日、幼稚園の先生から、「お友だちの粘土をかえしなさい」と言われました。「なぜだろう。作ったお礼にもらった粘土なのに。」幼稚園の頃から、山村浩二さんは人気のある作家だったのです。

きっとそれは、類い稀な才能ある作家、尊敬される作家である今日を暗示していたのかもしれない。

■イメージを形にしていく妥協のない姿勢

山村:「映像を作りたいのであれば、何が作りたいか自分を見つめる作業がいちばん大事だと思います。機械は助けてくれますが、機械が作るわけではないですから」

一枚の絵を見ます。もう一枚の絵を見ます。一枚の中に、そして、それぞれの絵の中に、山村さんが“描き、表現する”姿を感じることが出来ます。それは、イメージを形にしていく妥協のない姿勢です。

山村さんは小学校の時にマンガ家になりたいと思っていました。マンガ家は一人で、話を考え、絵を描き、雑誌に載せるために仕上げのところまでを全部一人でやります。そのようなマンガ家をめざしていた山村さんの精神が、アニメーションを作る時に貫かれています。

アニメーションのためのイメージ画は、結果的には作品そのものには表れません。しかし、山村さんの描くイメージ画は、すでにストーリーやキャラクターの性格をさまざまに想像させる一枚のアートワークになっています。イメージを形にすることは大変な作業ですが、描くことが好きな山村さんにとっては楽しさを伴う想像的な行為なのだと思います。そして、それは創造し表現する中で長く培われてきたものなのかもしれません。

ヤマムラアニメーション

こどもすかん

造形スタジオ

～ あ ら れ る イ メ ー ジ 制 作 中 ! ～

■3階の造形スタジオには、山村さんのキャラクターたちが大集合しています。ギャラリーで山村浩二さんの作品世界を体験した子どもたちが、造形スタジオにやって来て、キャラクターに見守られながら、今度は自分たちのイメージを形にすることができます。

山村さんの作品には、帽子をかぶったキャラクターがたくさん登場します。「キャラットハット」は、自分だけのオリジナル・ハットの形を紙で作り、いろいろな素材を使って飾りつけするものです。

「キャラクター変化(へんげ)」は、山村さんのキャラクターを自由なイメージで変身させてみようというプログラム。紙や透明シートなどいろいろな素材を使ってキャラクターに洋服を着せます。次にその服に似合った新しいキャラクターを自分たちで作ります。

「なぞのおやつ袋」は、空っぽのおやつ袋に自分の好きなものを作って入れてみます。パクンがいつも袋を持って、おやつを食べている場面からこのプログラムを発想しました。

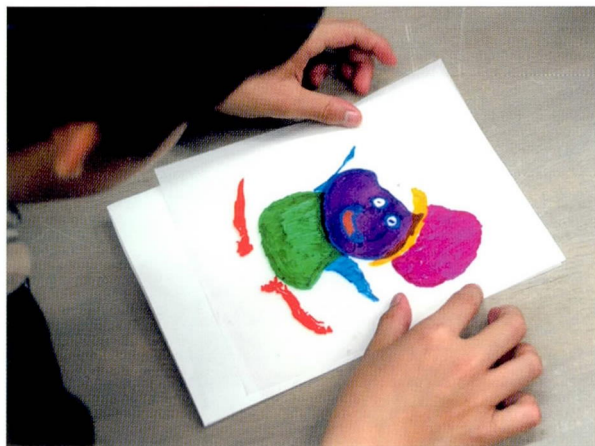
「ちょっとフラット制作中!」は、オリジナル・キャラクターを作るプログラム。粘土でキャラクターの顔を立体的に作り、それをコピー機で平面に写します。胴体はいろいろな素材を組み合わせて作り、キャラクターの背景となるステージも作ります。山村さん独特の平面と立体を組み合わせたキャラクター造形の新しい表現方法を楽しみながら制作します。

■撮影セットで、ビデオカメラを使って子どもたちが自分のキャラクターをコマ撮り(アニメーション撮影)し、動かしてみるイベントも行ないます。キャラクターの立つ位置などを少しずつ変えながら撮っていく簡単な映像手法ですが、再生された画面を見ると、自分たちが作ったものが生きてるように動いて見えます。アニメーションの不思議さと面白さを体験することができます。

「どンドン・ずんずんサンドイッチ!!～コマ撮り体験～」は、サンドイッチを積み上げながらビデオカメラでコマ撮りしていきます。パンの上に具を乗せて、またパンを積み、コマ撮り。また、一つ具を置いてコマ撮りをします。これをくり返していき、最後に再生して見てみると……いろいろな素材で作った具がはさまったサンドイッチが『カロとピョププト』の一場面のようにどンドン積み上がっていきます。

「みんなのキャラクター大パレード!!～コマ撮り体験～」は、画面の横一列に、みんなのオリジナル・キャラクターを並べ、少しずつ動かしてコマ撮りします。これをくり返し、撮ったテープを再生してみると、キャラクターが列になってパレードしているような画面が完成です。

「キップリングにプレゼントを持って会いに行こう!!」は、家で待っているキップリングくんにプレゼントをとどけようという内容で、子どもたちは、自分で作ったオリジナルキャラクターに、自分ならではのプレゼントを作って持たせ、コマ撮りしていきます。再生すると、次から次と、いろんなキャラクターが贈ったプレゼントが積まれて、キップリングくんもにっこりです。



「キャラクター変化(へんげ)」



自分のキャラクターをみんなでコマ撮りします

アニメーション作家 山村浩二さんについて

やまむらこうじ

山村浩二 (アニメーション作家)

1964年、愛知県名古屋市生まれ。東京造形大学絵画科卒業。アニメーション制作プロダクション「ムクオスタジオ」で背景美術を手がけ、のちにフリーとなり、現在は、ヤマムラアニメーション有限会社を設立し、子ども向けテレビ用短編作品を中心に、プロモーションビデオ用作品、CM用作品など、独自の技法を駆使したアニメーションを多数制作しています。『カロとピョププト』『パクシ』『キップリングJr.』『パベルの本』『どっちにする?』など多くの作品は、その独特の世界と優れた表現技術が世界で高く評価され、世界30ヶ国の映画祭で上映され、数多くの賞を受賞。各国の映画祭では回顧個展プログラムも組まれています。

『頭山』は、日本人の作家としては初めて、第75回アカデミー賞・短編アニメーション部門(アメリカ)にノミネートされ、全米で公開されました。また、世界最高峰のアヌシーアニメーション映画祭(フランス)では、短編部門で日本人初のグランプリを受賞。

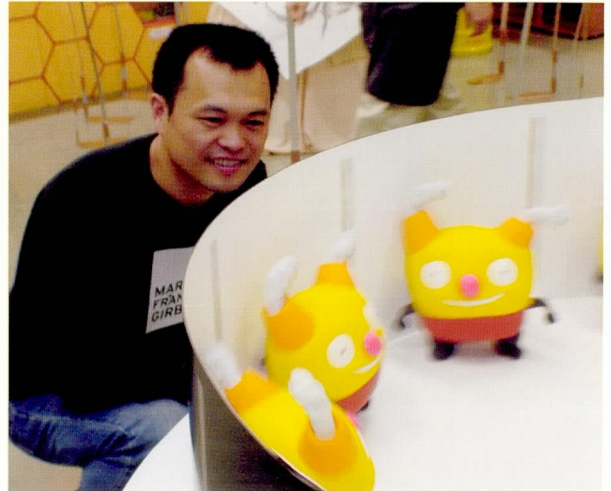
2003年には、「ヤマムラアニメーション図鑑」と銘打って全作品が渋谷ユークロススペースはじめ全国劇場でロードショー公開されました。

また、97年『第2回ソウル国際家族映画祭アニメーション部門』国際審査員長、2002年『広島国際アニメーションフェスティバル』国際選考委員など映画祭の審査委員も務めています。

作品集にDVDニュー・アニメーション・アニメーション・シリーズ『山村浩二作品集』(ジェネオン)があり、作品の解説本としては、山村浩二ワークスブック『ヤマムラアニメーション図鑑』(演劇ぶっく社)が出版されています。また、平成14年度版中学校教科書『美術2・3下』に『あめのひ』が掲載されました。

アニメーション以外に、挿絵、イラスト、キャラクターデザインでも活躍しています。絵本、書籍の挿絵に『あいうえおあそび』(太郎次郎社)、『らくがきおうさまのめいろえほん』(小学館)、『サカナカナ?』(福音館書店)など。

東京造形大学非常勤講師。国際アニメーションフィルム協会(ASIFA) 日本支部理事、日本アニメーション協会(JAA)理事。東京都在住。



山村浩二さん。手前は、山村さんがデザインした「チムニー」(愛知県瀬戸市「ノベルティ・子ども創造館」のシンボル・キャラクター)が回転する立体ゾートロブ

<おもな受賞歴>

- 『ふしぎなエレベーター』(1991)
第4回国際アニメーションフェスティバル広島大会子ども向けのアニメーション部門第1位
- 『カロとピョププト』(1993)
シカゴ国際児童映画祭アニメーション映画最優秀監督賞/ズーリン国際映画祭プラハ賞/第5回国際アニメーションフェスティバル広島大会子ども向けのアニメーション第2位
- 『キップリングJr.』(1995)
シカゴ国際児童映画祭特別名誉賞受賞
- 『パベルの本』(1996)
'97ソウルアニメーションエキスポTVアニメーション部門第1位/シカゴ国際児童映画祭第1位
- 『どっちにする?』(1999)
シカゴ国際児童映画祭第1位/ソウル国際家族映画祭審査委員特別賞/オタワ国際アニメーション映画祭Children's film 最優秀賞
- 『ジュブリー』(2000)
オランダアニメーション映画祭Guilty Pleasures Marc Glassman賞/第4回 Music Video Awards '99 BEST MALE VIDEO
- 『Suitman: Wens』(2000)
オランダアニメーション映画祭 Guilty Pleasures Mikhail Aldashin賞
- Space Shower TV-ID『WE LOVE MUSIC』(2002)
PROMAX&BDA2002 Non-News, In-House ID 部門 銀賞
- 『頭山』(2002)
第75回アカデミー賞短編アニメーション部門ノミネート/平成14年度(第6回)文化庁メディア芸術祭アニメーション部門・優秀賞/オランダアニメーション映画祭審査員特別賞(from Konstantin Bronzit)/第15回ドレスデン国際アニメーション&短編映画祭第1位/フランス・アヌシー国際アニメーション映画祭・The Annecy Cristal短編部門グランプリ(2003)

今回の展覧会は大学卒業制作の「水棲」から始まって、「頭山」や最新作まで16年間にわたる私のアニメーション制作と、イラスト、キャラクターデザインを始め、全仕事を俯瞰するものとなりました。思えば87年の卒業後すぐに、この[こどもの城]の小さな貸し会議室を借りて、初めての映像個展上映会を自主運営したのが懐かしく思い出されます。この度は[こどもの城]主催でこんなに大規模な催しを企画していただき、大変嬉しく思っています。「こどもずかん」では楽しい仕掛けもいっぱい、親子で参加ができ、「アートライブラリー」では実際の画面に使われた素材の他イメージスケッチや絵コンテなどの展示により、作品の創造の過程、発想が沸き上がる瞬間を垣間見る事ができるなど、楽しんでいただけるのではないかと思います。前田さん、昼間さん、有福さんをはじめこどもの城造形事業部の皆さん、その他多くの関係者の皆さんの御尽力に感謝致します。

山村浩二

展覧会を子どもたちの創造の源に

■瀬戸での展覧会

2003年8月、愛知県瀬戸市にオープンした「ノベルティ・こども創造館」で、「ヤママラアニメーションこどもずかん」は、同館コーディネーターの前田ちま子さんの企画により、開館を記念して開催されました。「ノベルティ・こども創造館」は、瀬戸の地場産業であるノベルティ（註）をきっかけにして子どもたちの創造活動を啓発していく瀬戸市の児童施設です。同館のキャラクター・デザインを山村浩二さんが手がけたことで開館協賛企画として実現した「ヤママラアニメーションこどもずかん」の制作には、〔こどもの城〕も協力し、また賛同する造形作家や映像作家たちによる「ヤママラアニメーションこどもずかんキット・グループ」が立ち上がり、数々の展示物制作が行なわれました。そして、この企画は、山村さんの作品世界をいろいろなアクティビティによって子どもたちが遊びながら体験できる、アニメーションをテーマにした展示としては類を見ないユニークな展覧会となったのです。

■〔こどもの城〕と山村浩二さん

〔こどもの城〕造形事業部では、開館以来、こどもの城ギャラリーや造形スタジオで展覧会やワークショップを開催してきました。「ブルーノ・ムナリー展」(1985)、「フランツ・チゼック展」(1990)、「ピクトル・ダムコ展」(1995)などは、子どもの造形美術の体験を深める実践活動や研究を行ってきた先達の業績を紹介したものです。それらはすべて、子どもたちが直接体験し参加できる形式のものとして実施した展覧会です。参加体験型の楽しい空間は、造形美術に関心のある親や大人たちの感性を刺激するものでもありました。

また、〔こどもの城〕AV事業部では開館以来、こどもと映像の接点を探り、映像のしくみを体験するワークショップや世界の優れた子ども向け映画やアニメーションを上映してきました。そして「AVアニメーション・フェスタ87」で、山村さんは『水棲』で採用した粘土と透過光の技法を子どもたちに披露するなど、87年以来たびたび、山村さんにワークショップなどでご協力をいただき、95年には10周年記念企画として、子どもたちにアニメーションのしくみや表現をわかりやすく紹介する「みる・しる・つくるアニメーション・キット」の制作をお願いしました。このような子どもたちへの映像啓発活動を通じて、山村さんと長年に渡る交流を、続けてきました。

さらに、2つの事業部は協力して、子どもたちの

ワークショップやクラブ活動を継続してきました。特に「アニメ体験」、「映像たんけん」、「映・造ワークショップ」といったクラブは、造形表現と映像表現の接点を双方の専門的な視点から考察し、その融合を子どもたちの創作活動の中で育ててきた活動です。これは美術と映像の教育的なコラボレーションの実験的な試みであり、各分野の専門スタッフを擁する〔こどもの城〕ならではの取り組みであると思います。

■この展覧会のめざすもの

子どもたちが持っている想像力や創造性は、もともとジャンルを超えたところに育まれます。現在の子どものイマジネーションを刺激して豊かな創造性を育むために、「アニメーション」はもっとも注目され求められているものの大切なひとつだと考えています。日頃のワークショップを通して子どもたちの手ごたえは、スタッフに確実に伝わってきます。それは今回の展覧会での展示やワークショップの企画に結び付く大きなきっかけでした。この〔こどもの城〕の日頃のコンセプトと、〔瀬戸の企画〕と〔山村さん〕が結ばれ、瀬戸での展示を基にして、さらに大規模な設営での展覧会に発展させるべく「キット・グループ」そして山村さんと検討を重ね、今回の〔こどもの城〕での展覧会が推進されることになったのです。

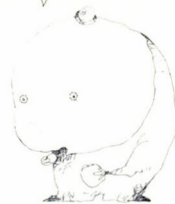
今回の展覧会で「アトライブラリー」を設けたのは、山村浩二さんの秀でた造形的なセンス、さらに盛んな実験精神によって新しい表現を開拓し、確かな技術力を発揮して数々の優れた作品を精力的に発表し続けているその全貌を膨大な展示物で提示したかったからです。それに加え、時間を伴って流れていくアニメーションの積み重なったイメージを横に並列に展開して、動画を一枚一枚じっくりと見ることで、そこから見えてくるものを探し出してこうという試みでもありました。またスクリーンやモニターといった光学的なファクターを伴わない、山村浩二さんの素の絵を見ることも作家を知るためには重要なのではないかと思います。スケッチやアートワーク、イラストレーションなどをできる限り多く展示しました。

展覧会を通して山村浩二さんの豊かなイマジネーションを、子どもたちがどのように感じ、読みとるのでしょいか。私たちは、子どもたちがそれをいろいろな視点や方法に反映させ、新たな創造の源として展開させていくきっかけとなることを願っています。

(註1)陶磁器の生産地として知られる瀬戸市では、「ノベルティ」と呼ばれる陶磁器製の置物や装飾品を製造しています。戦後には主要な輸出産業として栄え、世界各国にノベルティは広まりました。子どもたちが土と出会い、さまざまなプログラムを体験する「ノベルティ・こども創造館」は、ノベルティの製造に携わってきた技能士の方々がその技術を生かして、子どもたちの創作活動を積極的にバックアップしています。

映・造ワークショップのメンバーから、山村さんに質問があります!!

アニメーションのひみつQ&A



日曜日の午後実施しているクラブ「映・造ワークショップ」のメンバー4人が、山村さんへのインタビューを行ないました。以下は、この時の質問と回答をまとめたものです。

インタビュアー

石鍋善郎(小学5年)／長谷川礼(小学4年)／山田祥平(中学1年)／吉川洋一郎(中学2年)

以下、Qは「映・造ワークショップ」メンバーからの質問、Aは山村さんの回答

Q (一同)これから質問をします。よろしくお願いします。各自で考えた質問を分担してインタビューします。

A よろしくお願ひします。

■『頭山』について

Q 『頭山』の内容はどうやって思い付いたのですか。

A 『頭山』には原作の落語のお話があるんです。それがとっても面白い話だったので、自分なりにその話を解釈してアニメーションを作ってみたいなと思って作りました。

Q 『頭山』で、頭に登ってくる人たちは、どこから来るのですか。

A どこから来るとみんな思うのかなあ。本当は頭の上に乗っている人々は小さくないんだ。僕らの周りに住んでいる普通の人たちです。これは多分僕の考え方なんだけど、この主人公の男の人の想像も入っているんじゃないかと。でも、みんないろんな解釈をして欲しいので、これが質問の答えではないという風に思っただけです。

Q 『頭山』と同じような内容のアニメーションを以前に見たことがあるのですが……。

A 『頭山』は、読んだ落語の本のほぼそれに近い形で、設定を現代にして作り直しました。後にいろいろ聞くと、テレビ番組の「日本昔ばなし」で以前にアニメーション化されているらしいですね。あと長唄でもあるようです。一つの話でも、いろいろなバリエーションがあって、おもしろいですよね。僕も調べたら、やっぱりもともとは小話で、2百～3百年前にいくつかの同じような話がありました。梅の木が咲くっていうのもありましたし、「よし、

こうなったら飛び込んで死んでやる」って言って、「どうやって死ぬんだい」って聞いたら「こうやってスルメみたいに足のほうからくるくるっと回って頭に入って」っていう、なんか入り方を説明している小話まであったり。これを映像で見せたら、それはそれでおかしかったかもしれないですね。『頭山』は、誰が作ったかはあまり関係ない話なんですよ。そういう落語とか民話っていうのは、後からいろんな人がいろいろと解釈して自分なりにおもしろく作っていくのですから。

Q 『頭山』がアカデミー賞にノミネートされたのはどうしてだと思いますか(どういうところが評価されたと思いますか)。

A 運が良かったからだと思います。作品が面白いと思ってくれたからだと思うんですね。たくさん作品がアカデミー賞にエントリー(応募)され、それをアカデミー賞を選ぶ大勢の人たちが見てくれて、その結果『頭山』がすごく面白いと思ってくれたからだと思います。

■作品に登場するキャラクターについて

Q 登場人物(キャラクター)の名前は、どうやって決めるのですか。

A キャラクターによって違って、例えばカロは僕が好きな画家の名前でジャクソン・カロって人がいて、カーっとなく鳥の感じに合ってるかなと思って付けました。ピョブプトの方は名前が決まらなかったんですけど、粘土のアニメーターの石田卓也さんという人に絵を見せたら、すぐ「ピョブプト！」って言ったので、ピョブプトになっちゃって。

パクシは、美術大学の友達で自分で変な擬音を作る名人の男がいて、彼が食べ物を食べる時にも「パクシ、パクシ」と言っていたので、で、なんかいつもお菓子を食べているキャラクターだから、その言葉を思い出して、パクシという風に僕が付けました。

Q では、『カロとピョブプト～あめのひ』のデカジラって何ですか。大きいクジラという意味ですか。

A はい、そうです。でかいクジラという意味です。

Q カロとピョブプト、この2羽の関係は?

A 見ている人にいろいろと想像してもらいたくて、どういう関係かというのは設定では作ってない



だけど、でもすごく仲がいいって事は確かです。友達と見てくれる人もいるし、夫婦でピヨブトの方が奥さんだと思う人もいるし。恋人同士だって思う人もいるし、両方が男だって思う人もいるし。性別も実はちゃんとそんなに作る時に決めてなかったから……。とにかく仲がいいということです。

Q 『パクシ』のステッキを振り回しているおじさんの歌の意味はなんですか。

A あの声をやってくれた須藤さんという人が思いつきで歌ってくれたので、意味はないのかもしれない。楽しい鼻歌です。

Q では、そのおじさんは、何(どんなキャラクター)なのですか。

A サルとワニが混ざってるんだよね。ロベール・ブレッソンというフランスの映画監督の映画で『バルタザールどこへ行く』という映画があって、その主人公はロバなんだけど、名前がバルタザールって言うのね。『パクシ』に出てくる謎のおじさんは、いつもふらふら歩いてどこに行くんだか分からないって感じで、それでその映画のことをふと思いついて、バルタザールどこへ行くって感じでバルタザールって名前を付けました。偶然サルっぽい耳があったので、似合ってるかなあと思って付けたら、こういうキャラクターになりました。

Q 山村さんの作品の登場人物のチャームポイントはなんですか。

A チャームポイントかどうか分からないけど、ちょっと怖い目かな。

■作品制作について

Q 題名(作品のタイトル)は、いつ決めるのですか。作品を作る前ですか後ですか。

A だいたい作りながら考えていることが多いかな。『頭山』は落語の頭山と言うのがあったので、『パクシ』もキャラクターが先にできてきて、その子の名前をタイトルにしようと思ったんです。

Q 『ひゃっかずかん』についてですが、英語の「しりとり」は、Zが付くと終わりという決まりになっているのですか。

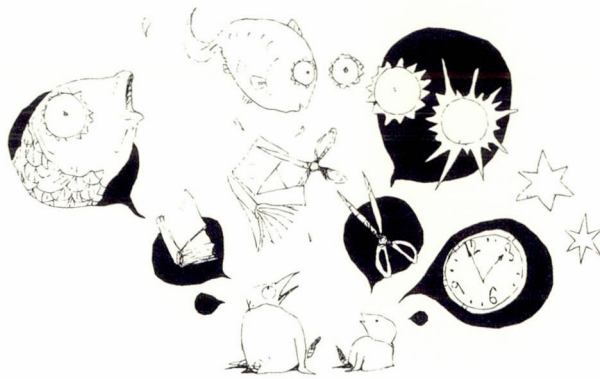
A 実はこの作品を作る時に、最初は日本語の「しりとり」で作ろうと思ったんだけど、外国の人が見ても分からないなと思って、英語でも作ってみた

らしいかと思ったんですね。でも調べてみると、あまり英語では日本語みたいな「しりとり」っていうのがないんですよ。日本と言葉のしくみが違うので、文字の上では『ひゃっかずかん』みたいに「しりとり」ができるんだけど、Zはゼットと読まないし、日本語のように「しりとり」ができないんです。だから英語でそういう決まりはないんだけど、いろんな図鑑を見せる辞典のような感じにしたかったので、「あ」から始まって「ん」で終わって「A」から始まって「Z」で終わりということになりました。

Q いままででいちばん作るのがたいへんだった作品は?

A 『キップリングJr.』と『キッズキャッスル』を同時期に作っていて、『キップリングJr.』が技法も特別なやり方を思いついてしまったというのもあって、やっぱり苦労して……。でも『キッズキャッスル』は、その反対ですごく楽しく、2週間くらいでできちゃったのね。『キップリングJr.』は半年くらいかかりました。ちなみに『頭山』は(実作業時間で)2年かかりました。このように作品には2週間で完成すると、2年ででき上がるっていうのがあって、上映時間は5分とか10分とか短いけど、自分の力を出し方っていうのは難しいなあとも思います。どっちもいいわけですよ、多分。簡単にさっと出したものもいいものが出たりするし、時間をかければ必ず良くなるかっていうと、もちろん時間をかけないとできないものもあるし。なんかそのバランスっていうのは、タイミングっていうのかなあ、難しいなと思ってます。





Q 自分自身をキャラクターにすることはありますか。

A 自分をあまりキャラクターにできないんだよね。なんかそう言うの照れくさくて『どっちにする?』で似顔絵をちょっと描いたけど、あれもいやで、あんまり自分をこう出したいっていうのがないですね、昔から……。でも、そうじゃなくて、出ちゃうから、どのキャラクターにも自分のくせが。だから、自分をぜんぜん無理して出す必要はないです。

Q 『頭山』で山村さんと似ている顔とかがあるように思うんですが。

A どうしても演技を自分で付けてるから自分に似ちゃうんだよね。動かし方とか表情について、やっぱり自分が怒った顔はこういう顔かなって考えながら描くから。とくに手が、自分にすごく似ちゃってるんだ。手は顔よりも似ている。自分の手が映ってるくらいの感じがしてしまいますね、作品を見ると。手をちゃんと他人の感じで描けないですね。

Q 今度はどんな作品をつくる予定ですか。

A いま準備してるのは、また10分くらいのアニメーションで、今までのとはまたちょっと違った感じになりそうなんだけど、詩を詠んでいるような気分になるアニメーションかなと思ってます。

■日本のアニメーションについて

Q 今の日本のアニメーションについて、どう思いますか。

A すごく大きな質問で答えるのが難しいんですけど、日本のアニメーションは、今すごく一番いい時期にあるんじゃないかなと思います。技術も日本全体ですごく高くなってきて、世界の中でも、とてもクオリティーの高い作品を作れる国だと思っています。

Q (一同)ありがとうございました。



映・造ワークショップとは

「映・造ワークショップ」は、こどもの城造形事業部とAV事業部が2000年から共同で始めたクラブで、造形表現と映像表現の接点を探究しながらさまざまな活動に子どもたちが取り組んでいくという主旨のもと、いままでに映像の原点を探る古代洞窟絵画をテーマにした“けんきゅう”活動、いろいろな素材を使ったアニメーション作りや、合成技術を使ったデジタル・シネマ作りなどを行ってきました。今年度は、映像的な表現の発祥を絵画の歴史の中から探っていくというテーマで遠近法などの“けんきゅう”と制作からスタートしました。

今回のインタビューは、1学期最後の特別企画として山村さんに各自の質問をビデオ・レターで送ることに決めて、撮影を開始しました。まずみんなで山村さんの作品を見て、各自がどのようなことに興味を持って、そして、どのようなことをたずねたいかなどを話し合いながら書き出して質問をまとめていきました。そして撮影も各自が役割を分担して行ないました。ところが翌週に山村さん自身がこどもの城に来館することがわかると、その時に直接山村さんにインタビュー取材をしようということになり、山村さんから承諾をいただくと、メンバーははりきって今回の取材に臨み、上記のようなインタビューとなりました。



「ヤママラアニメーション～こどもずかん+アートライブラリー」

- [会期] ギャラリー 2003年12月13日～2004年1月12日
フリーホール 2003年12月20日～2004年1月12日
造形スタジオ 2003年12月2日～2004年1月12日
- [会場] こどもの城 ギャラリー+フリーホール+造形スタジオ
- [主催] 財団法人児童育成協会こどもの城
ヤママラアニメーションこどもずかんKit Group
- [企画] 前田ちま子(名古屋芸術大学)、こどもの城 造形事業部+AV事業部
- [協賛] アート・バイ・ゼロックス
株式会社中川ケミカル
山田ダンボール株式会社
リンテック株式会社
- [協力] 山村浩二、ヤママラアニメーション、スローラーナー、ユーロススペース
小学館、福音館書店、NHKエデュケーショナル、渡辺亮、住岡由統

[制作スタッフ]

前田ちま子、昼間行雄、有福一昭、岡典明、密山実、辻祐子、山岡一馬
飯田紀子、福井利佐、椎木明美、田邊哲也、村橋貴博

[ギャラリー・レクチャー・ツアー]

日時:2003年12月27日
解説:山村浩二
演奏:渡辺亮(パーカッションist)

「ヤママラアニメーション～こどもずかん+アートライブラリー」カタログ

- [企画構成] 前田ちま子+こどもの城造形事業部+AV事業部
- [発行所] 財団法人児童育成協会 こどもの城
東京都渋谷区神宮前5-53-1
03-3797-5662(造形事業部)
- [発行日] 2003年12月20日
- [印刷製本] バンフォーメディアステーション
-

©(財)児童育成協会 こどもの城
©Nichei Production/Koji Yamamura
©Koji Yamamura/DOUZU/NHK-ED/NHK-SW
©Toshiba EMI/Koji Yamamura
©1997 NHK-ED,NHK-SW
©ノベルティ・こども創造館

※本書からの無断複製、無断転載等を禁じます。

