

自己との対話—即興表現について

森 田 和 夫*

The Dialog With Oneself

Kazuo MORITA*

1. 序 論

1.1 木 目

写真1は、私が幼い日を過ごした家の寝室の天井である。戦後すぐに焼け跡に建てられた家だから文字通りの安普請で、この天井も正しくいえばじつは天井ではなく屋根の勾配を持つ野地板そのものである。節だらけの板目の杉材はまるで絵画のような模様を呈していた。まだ小学校低学年にもみたくない幼い日の私は、近所の散髪屋の壁に貼りつけられたカレンダーの絵を憶えていて、この天井の模様を「あの絵とおんなじだ」と、いつもそう思って見ていた。カレンダーの絵の題名は、もちろんその時は知る由もないが、それはミレーの『落ち穂拾い』で、ジャン＝フランソワ・ミレーという画家の名前も



写真1

ずっと後になってから知った。他者の目にはただ安物の野地板としか写ることのないこの板目模様の写真から、私は今でもまざまざとミレーを感じる事ができる。幼い日の私は、就寝時にはいつもこの天井の模様にものがたりを組み立てて遊び、そしていつのまにか眠りについたのであった。この家が取り壊される直前に、大学を卒業してたぶん二年目ほどの年だから、1974、5年の夏のことだったのだろうか、私はこの天井だけはしっかり写真に残そうと、一心にシャッターを切ったのだ。この天井こそ、絵画へのあこがれを抱いた自分の原点だと、当時私は考えていたのである。

1.2 雲 姿

2011年8月4日の東京の空には、積雲とも積乱雲ともいいがたい雲が湧き立ち、強烈な日差しを何倍にも増幅した光線を、容赦なく地上に投射していた。写真2は、その日お台場のスターボックスのテラス席から都心方面を望みカメラに収めたものである。雲にアイリスすれば地上は真っ暗に落ちるほどの光量差があった。この雲の容姿のなんととも変化にとみ自由であることか。巨大な男の横顔が猛烈な勢いで変形していく。その左側には、まるでアニメに見るようなシロクマが手を振っている、それともそれは子

*人文学部 映像コミュニケーション学科



写真2

犬の走る姿だろうか。私はアイ斯拉テをすすりながら雲の織りなす様々なオブジェと、少なくとも一時間は戯れていた。

だが本稿において私は、人はどのようなプロセスを経て抽象的なかたちを具象的なかたちに見立てるのか、といったアプローチを試みようとは思っていない。その類いの研究はその分野には無数に存在するであろうし、私にとってそれは問題ではない。問題にすべきはむしろ天井の模様遊ぶ自分、雲の容姿に戯れる自分、そのときの私の意識のありようである。

1.3 イマジネーション

それは私の空想癖にすぎず、その意味においてはたわいもない戯れには相違ないのだろう。だがそのときの、随時変化する雲のかたちの妙に感応している私の意識は、受動的でたためな空想の域を脱して、ものを連想し構築していく直感的かつ能動的なイマジネーションの領域にいるのではあるまいか。画家がキャンバスに対峙するときのように、小説家が原稿用紙にペン先を触れるときのように。違いはただ、私の目の前にキャンバスや原稿用紙がないというだけのことである。

イマジネーションということばは想像力と翻訳され、それは同時に空想することとも翻訳される。確かに日本語でいう「想像」は「空想」

と言い換えることもできよう。だが、空想はイマジネーションと同義ではない。なぜなら空想はあくまでも空想であり、そこに体験的な実体はない。それに対してイマジネーションとは、あらゆる感覚器官の活動にくわえ、感性と理性とがあいまって確信にいたる、直感的な状況認識をいうのである。たとえば日常的な例をあげれば、私たちが高速道路で前を疾走する大型トラックを追い越そうとすると、その大型トラックのおおよその全長を、私たちは見ずともすでに「知って」いる、これがイマジネーションである。本居宣長はいにしえびととの同化をはかり古事記を翻訳し、白川静は甲骨文をひたすらトレースすることでその意味を悟った。それがイマジネーションである。

1.4 記憶

アンリ・マティス (1869~1954) は、1941年にリヨンで十二指腸がんの手術を受け病床に臥し、以来切り紙絵を数多く制作するようになった。写真3は、2004年に国立西洋美術館で開催されたマティス展のミュージアムショップで、私の娘が買い求めたおみやげ品である。アンリ・マティス1946年作の切り紙絵『ポリネシア、空』をB1サイズのポスターに仕立ててある。水色と藍色の二色のトーンを背景に、天使とも、鳩とも見える白い切り紙がレイアウトされてい



写真3

る。よくよく見ると、それは天使でも鳩でもない。だが私のイマジネーションは、それが天使であり、鳩であり、またそれ以外のすべてであると教えてくれる。そのとき、それが印刷物であるにもかかわらず、私は欣喜し至福を垣間見るのである。かつてマティスは仲間たちから、「おまえは対象に似せて描くことさえできない」と揶揄された。そのとき、マティスはドラクロワを引いてこう反論した。「(デッサンの) 正確さは真実ではない」と。

この展覧会のホームページ (<http://event.yomiuri.co.jp/matisse/Onview.html>) の紹介文にこうある。「一見簡単に描かれたように見える彼の作品も、じつは長い熟慮と試行錯誤による賜物です」と、つづけて「絵とはどのように生まれてくるものなのか、(中間省略) 絵とは、あらかじめ画家の頭や心のなかにあった構想が、単純に絵に翻訳されたものではありません。画家と描かれる対象との対話、あるいは画家と作品との対話など、実際の作画という行為のなかで、ときに画家自身の意識をも超えて生まれてくるものです」と。まったくその通りであろう。「画家と描かれる対象との対話」とは自問自答をさしていい、その過程をふみ、徐々に徐々に作品は完成にいたるのである。そこに結果として現出する「何か」を解らないから、画家はあ

えて絵筆をとり、小説家はペンを走らせるのである。だからマティスは、自己の作品の完成に向かい変化していく制作過程に極めて強く関心を持っていた。「その日作業が終るたびに進み具合を写真に撮らせ、また絵のどの部分にどのように絵の具を使ったかを順を追って口述筆記させた」と、マティスのモデルだったリディア・デレクトルスカヤはマティスと過ごした日々の回想を自ら綴った著書『Henri Matisse : with Apparent Ease』(未邦訳。ジェームズ・モーガン著『マティスを追いかけて』より孫引き)に記している。このとき、マティスは一体何をしようとしていたのか。『マティスを追いかけて』のジェームズ・モーガンはこのくだりで、「制作過程の記録を残したかったのだろう」と、まるで浅薄とも思える前置きをして流している。「記録を残したかった」ことが重要なのではなく、「なぜ、記録したかったのか」が重要ではないのか。たっただいま交わした自己との対話は刻一刻とリアルタイムに変化し、私がお台場で戯れた雲の容姿のように、まさに文字通り雲散霧消してしまう。マティスはその対話の内容の消失が忍びなかったのに違いない。再びマティス展の紹介文を引けば、「制作の途上で変わっていく表現を写真に撮影して記録しておくだけでなく、1945年12月にパリのマール画廊で開かれた個展では、その途中経過の写真と完成作を一緒に並べて展示さえしています」とある。作品の本義が制作過程に、つまり自己との対話にあるということ、マティスは心得ていたのである。私を感動させた切り紙絵『ポリネシア、空』には、マティスの自己との対話がそっくりそのまま記憶されていて、私は、一瞬、そこに記憶されたその対話を思い出したまさにそのときに、間違いなくマティスに触れたのである。

1.5 動 画

さて、私の本分はアニメーションである。アニメーションは、人形アニメーションもセル・アニメーションも総じてコマ撮りあるいはその原理を用いて製作される。その原理の中で「動き」を得る方法に、詳細はさておき、ポーズ・トゥ・ポーズ法とストレート・アヘッド法（用語：アニメーターズ・サバイバルキット／グラフィック社刊）がある。前者は「原画」と「原画」の間を指定の秒数に即した枚数の「動画」で補間していく方法である。これは中間を割るように見えるので、「中割り」ともいい、納得いくまで描き直しが可能でリスクも少なく、ほとんどのアニメーションがこの手法＝セル・アニメーションで製作される。後者は、言わば即興的手法である。ただし即興とは、直感と理性のせめぎ合いをいうのであり、思いつくままやみくもに突き進むことではない。たとえば物体をコマ撮りするストップモーション・アニメーションの場合、あらかじめ大まかな目標を定め、それに向かって、すこし動かしコマ撮りし、またすこし動かしコマ撮りする、というふうにひたすら撮影を進めていく。このとき、そうだここはこう動かそう、このキャラクターはこうするはずだ、といった「気づき」に遭遇することがままあり、この「気づき」の是非を見極めるイマジネーションが、定められた目標に向かう動きの良し悪し、ひいては作品そのものの良し悪しを決定する。この道程こそが「自己との対話」であり、またストレート・アヘッド法はこれを内包する手法なのである。この手法は、相当の技量と感性が要求され、リスクも大きい分、システムティックな制作過程をふむ商業アニメーション制作の分野では当然敬遠される。したがって、効率追求の果てに編み出された「発明」であるセル・アニメーションが大いに発展を見せるわけだが、それは商業アニメーション

ばかりを際立たせ、結果的に実験的アニメーションを影に追いやってしまった。1920年代のアメリカにおいて、どたばた喜劇的アニメーションに辟易した漫画家ウィンザー・マッケイ（1871～1934）は、当時のアニメーションアーティストたちに向けてこう語った。「アニメーションは芸術になりうると信じていたが、君たちはたかが飯の種にしてしまった、たいへん残念。（Giannalberto Bendazzi, *Cartoons : One hundred years of cinema animation*, Indiana University Press. P. 18）」と。この言葉から察すれば、アニメーションの芸術への昇華願望は古来より常にあったといえる。だが私自身が、「ぼくは漫画が好きなのだ」と、永きにわたり錯覚していた原因が、世の中のほとんどのアニメーションが、ほかならぬ「漫画映画」だったからであったように、ウィンザー・マッケイがなんと言おうと、アニメーションの多くが「漫画」のルールに則って、一般庶民に向けて制作され発展を遂げてきたという事実を軽視することはできない。水が高さより低きに向かい流れるごとく、もしアニメーションが芸術として然るべきものであったなら、然るべき文化であったであろう。たしかにウィンザー・マッケイの懸念のとおり、芸術性の放棄によって見失ってしまったもの、それは然るべき文化をいうのだろうが、それは確かに、代償としての損失は甚大であるには違いない。だがそうは言っても、それが希望もろとも完全に失われてしまったわけではなく、社会の因果的必然による現在のアニメーション文化なのであり、それがウィンザー・マッケイの見る「芸術」といささか異なる容姿を備えていたということに過ぎない。芸術性は、葉脈のごとくさまざまな形に分岐して現れるのであって、現象の背後に、その本質は永久に生き続けているのである。なにしろ、ウィンザー・マッケイの憂いは90年も以前に発せら

れ、しかも、現代においてもまったく支障ない言葉なのだから。

1.6 原点

それでは、アニメーションにおける芸術性とはなんであり、それはどこにあるのか。

センガ屋さん、という職業がかつてあった。「センガ台」というコマ撮り専用のカメラ付きの撮影台を備え、映画のタイトルや、映画作品内の、動きでの説明を要するフローチャートなどの動画撮影を請け負っていた。そしてそこから、コマ撮りだからこそこできるさまざまな表現手法が生まれていった。たとえば折れ線グラフの線の伸びる映像をどう作るのか。通常のポーズ・トゥ・ポーズ法では、直線がうまく繋がらず綺麗に仕上げることができない。だがこの手法をさかてにとった発想でセンガさんはこれをやってのける。それは、あらかじめ完成した切り紙で作られた折れ線グラフを、端から少しずつハサミで切り落としながら逆回しでコマ撮りしていくという方法である。そして現像されたそのフィルムをプロジェクターにかければ、果たして折れ線グラフの線は綺麗に伸びていく。この手法は「ケシコミ」といわれ多用された。また、紙芝居のように、紙を引き抜く方法もあり、これは「ナメダシ」といわれた。

センガは、以前は「剪画」と表記されていたと記憶している。「剪」は剪刀（ハサミ）である。したがって「剪画」は、ハサミで切り出した「切り絵」を意味する。ロッテ・ライニガー（1899～1981）の剪画アニメーション『アクメッド王子の冒険（1926）』が1929年に日本でも公開され、日本のアニメーションの先駆者大藤信郎（1900～1961）も当然これを鑑賞し、また闘志に燃えたのであろう、大藤自身も多くの剪画アニメーションを制作している。剪画はアニメーションの原点なのである。センガ台は、セル・アニメー

ションの撮影にも使用されるが、いま折れ線グラフの線伸び撮影を例に挙げたとおり、センガ屋さんはこの撮影台で、おもに「剪画」を素材にアニメートしていた。だから「センガ屋さん」の手法はストレート・アヘッド法が主流であった。ここにはいつも「自己との対話」があり、工夫があり、インスピレーションが雨のように降り注いでいた。この意識のあり方こそがアニメーションを芸術へとたかめる鍵なのである。

1.7 体系

だがそれは、小規模なプロダクションであるがゆえになしえたことなのだろう。厳密に系統立てられたプリプロダクションの流れに即して「商品」を生産する商業アニメーション制作会社にとっては、はじめから「自己との対話」など意味をなさない。もちろん、新企画として依頼を受けた原作者とそのブレン周辺、そして各部署の担当の思い入れの中には「自己との対話」がきつとあるのだろう、が、それも言わずもがな営利を基盤とした上でこのことである。

1990年代のなかごろ、この業界の製作部門へのコンピュータの導入により、アニメーションの制作システムが大変革されたことがあった。商業アニメーション制作のプリプロダクションを前提に、セル・アニメーション製作を踏襲したわが国独自のアニメーション制作支援ソフトと称するプログラムが開発され、業界市場を独占したのである。このシステムは、日本製アニメのスタイルそのものを築き上げ、世界中に日本製アニメファンをつくるきっかけを作った。アニメブームを引き起こしたこのシステムは、きつとわが国に計り知れぬ経済的利益をもたらしたに違いない。だが、このシステムがアニメーション制作に関与した最盛期は何年あったのだろうか、次々と新しいコンセプトによるアニメーション作成プログラムが開発されるこの急激な

時代の変化の中で、アナログ手法を踏襲したこのシステムは、次の時代へ移行するためのクッションとしての役割を果たしたに過ぎなかった。そして次なる時代はすでに到来している。

映像作家ズビグニュー・リプチンスキー(1949～)は、早い時期から「即興的手法」を提唱し、自らも商業映像制作などにおいてもっぱら実践している。勝ち取ったプレゼンテーションに従い、コンテと寸分違わぬ作品に仕上げるといったことをよしとせず、「即興的手法」をもちいてさらに活き活きとした表現に迫ろうという趣旨である。ポストプロダクションのスタジオにおいて即興的な編集が可能なことから、フィルム時代の古いスタイルをいつまでもひきずる必然はなにもない。この国の、特に商業制作における「即興的手法」の遂行は、スポンサーの、会社組織というシステムの、不動の城壁を打破せぬ限り実現はまだまだ困難ではあろう。しかし近年、その城壁も、広告媒体の変容にともない崩壊の兆しをみせている。

漫画映画全盛の頃、ノーマン・マクラレン(1914～1987)は「アニメーションは動く絵の芸術ではなく、絵の動きの芸術である」とみずからのアニメーションを定義した。「動く絵」が、経過する時間については問題にせず、額縁のなかの求心的世界を意味するのに対し、「絵の動き」とは、あきらかに移ろう時間を考慮し、フレームの外へと働きかける遠心的かつ即興的世界を意味している。アンリ・マティスは、作品の完成にむけて試行錯誤を繰り返し、その道程、すなわち自問自答の即興的变化の過程こそ作品のかなめなのだという認識をもっていた。同様に、私たちのアニメーションもまた、完成へと向かう移ろいの即興性そのものが、動きとしての遠心的世界の表現になりうるのである。

前時代において、アニメーション作品の完成

にいたる過程はまことに大掛かりであり、個人レベルでのアニメーション制作は現実的に不可能であった。会社組織としても発信対象が明確な「漫画映画」という表現形式を執ったことは、そもそもそれそのものが目的であったとはいえ、運営上も必然であったといえる。だが今まさに、「漫画映画」に拘泥することなく、私たちのアニメーションを実現することができる。コンピュータという最新の制作システムが目前にあるではないか。それはマティスのアトリエの絵筆や絵の具のように、紙やハサミのように、画材然とはしていないが、その拡張の可能性を大いに秘めて、私たちに活用されることを待ち望んでいるのである。

だから、マティスが切り紙絵を創作したと同じ心境をもって、アニメーションをつくることもきっとできる。私は今から、自己との対話をもって、エチュードとしてのアニメーションの制作にとりかかるのだが、それはいったいマティスの心境にどれだけ迫ることができるだろうか。

2. 制作

(作品参照サイト：<http://web.me.com/gazzions/>
(要 QuickTime Player))

2.1 構想

あの日お台場で、移ろいゆく雲の容姿に魅せられてしばし忘我の境地にあった経験が、断片的にしかなかった私のエチュードの構想を一挙にまとめあげてしまった。雲はいっさい主張しない。雲の移ろいには、テーマも、定められたストーリーもなく、はじまりも終りもない。それなのに私は雲に魅せられ歓喜するのである。私のこのエチュードは、規格にもとづく「製品」をつくるわけではない、依頼された商業を制作するわけでもない、だから、雲の移ろ

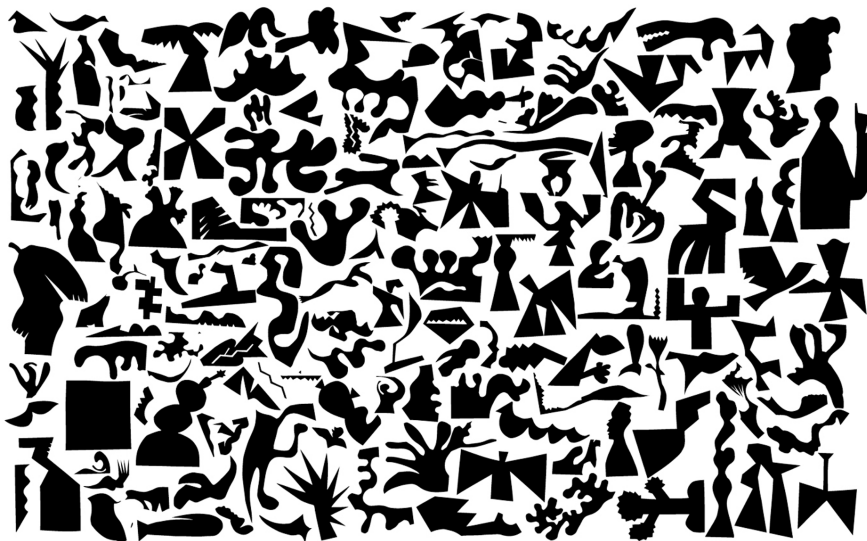


図1

いのような作品にしよう。ふだん学生たちに講義しているような、コンテに従うような方法とはらずに、幼い日、寝室の天井の模様遊んだときのように、即興的につくり込んでいこう。それは方法論としてあり得ぬことではない。

2.2 製作

2.2.1 素材

素材は「剪画」である、それがアニメーションの原点だから。そしてマティスに敬意を表して。私は紙とハサミをまず用意して、「雲のかたち」がそうであるように、なるべく意味をなさないさまざまな形を任意に切り出していった。そして、それらをひとつずつスキニングし、さらにアウトラインデータに変換した。図1は、それらを隙間なくレイアウトし、一覧できるようにしたものである。本エチュードのオールスターキャスト、160アイテムである。

2.2.2 設定

しばらくはこの一覧とのにらめっこが続く。それぞれのキャラクター性を把握し、だいたい

の役割を設定するためである。レイアウトしている時点で気付いたことではあるが、私は切り出した形の天地をまったく無意識に決めていた。だがこれは、ハサミで紙を切り出す任意の形が、抽象的な形を目的としたからではなく、あくまでも私の見る「雲のかたち」から印象する恣意的表現なのだから、まさにこれでよい。そうこうしているうちに冒頭の出演者が決定した。図2である。シンメトリックではあるが、じつはアンバランスで、いかにも「動き」を秘めたシェイプである。アストロボーイ、なぜかそんなことばが思い浮かび、このキャラクターを仮にそう呼ぶことにした。「アストロボーイ」は手塚

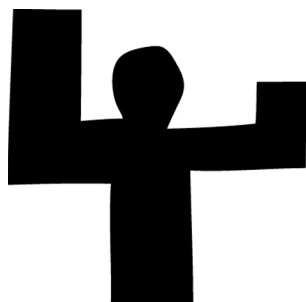


図2

治虫の『鉄腕アトム』の米国版での呼称である。こいつを飛ばしてやろう、私の「ものがたり」はすでに始まっている。

2.2.3 舞台

形を切り出しているときに表現形式を影絵にしようと思った。形そのものがシルエットでもあり、私は「影絵」で遊びたかったのである。動画編集ソフト「Adobe After Effects」には、座標におけるz軸データを管理する機能があって、3次元空間を表現することができる。私はこの機能を使い、まずバーチャル影絵劇場を作ることにした。図3がそれである。

1) 単純に「影」をシミュレートするだけであるのなら、投影用光源は白色(R、G、B各255、255、255)のバーチャル光源ひとつを用いれば充分なのだが、私は、あえて3色の投影用光源、すなわち、赤=R(255、0、0)、緑=G(0、255、0)、青=B(0、0、255)を用意し、それぞれをまったく同座標上に配置することにした。同座標上の3色は、R、G、Bがそれぞれ加算されて、白色光(255、255、255)をシミュレートする。この座標を、ストー-

リーの進行途中で、時々ずらしてやろうという魂胆である。そうするとスクリーン上のシルエットは、R、G、Bのうち、いずれかの色がずれて、シアン=C(0、255、255=白マイナスR)、マゼンタ=M(255、0、255=白マイナスG)、イエロー=Y(255、255、0=白マイナスB)に分散するのである。だが、3色とも重なる影の部分は、R、G、B:255、255、255がすべて減算されるので、R、G、B:0、0、0、つまり「黒」になる。私はこのエチュードにおいてはこの色を嫌い、シルエットを「青60%」にしたいと考えた。どうすればシルエットを青にすることができるのか。考え方としては、B成分のみを60%だけ透過させ、スクリーン上に反映させることである。青いセロファン紙でつくる影のように。そこで私は、オリジナルの投影素材の色を「B」すなわち「0、0、255」で作りなおし、それを透過するように設定し、さらにスクリーンの影を受ける側のレベルを60%に設定した。したがって、光源の座標をずらしてできる分散されたシルエットは、「B」はすでに透過させてしてしまっているので、イエローの影(255、255、

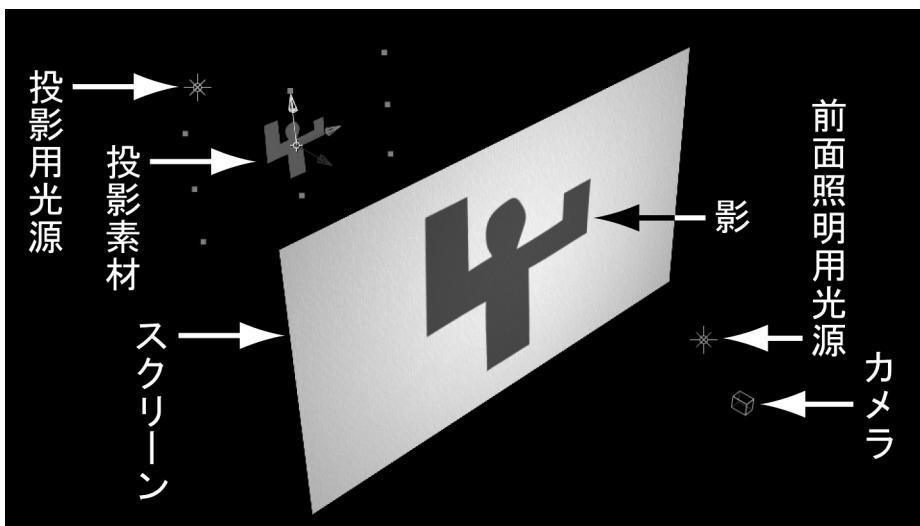


図3

- 0=白マイナスB) は表示されず、シアンとマゼンタのみが表示されることになる。
- 2) 投影素材を光源に接近させると、スクリーン上のシルエットは拡大され、光源から遠ざけると、つまりスクリーンに接近していけば、素材自体の大きさにいたるまで縮小する。実際の影絵芝居と同様である。もちろんスクリーンはバーチャルなので、投影素材は、座標点 $z=0$ 上のスクリーンを越えて通過することができる。それもまたおもしろいシチュエーションになりそうだが、私のイメージーションがそれを趣旨から逸脱するとして制止したので、投影素材は影のみの表示に設定した。そうすることで、投影素材がスクリーンを飛び越えてしまってもカメラがこれを表示することはなくなる。
- 3) スクリーンは、影絵のスクリーンらしく紙の質感を持たせるため、水彩用画用紙をスキャンしたビットマップデータを3次元データとして、座標点 $z=0$ に配置する。このビットマップデータを「影を受ける」ように設定すれば、影絵のスクリーンのように機能する。現在はこれを60%に設定してある。仮に、「紙」の質感ではなく、金属やコンクリートの質感であっても、それはラスターデータが表現する質感であるに過ぎないので、問題なく影絵のスクリーンとして機能する、シルエットは見にくくはなるが。
- 4) 前面照明用光源は、スクリーンを照明するためにスクリーンの手前、すなわちカメラ側に配置した光源である。シルエットをスクリーン上に投影するだけであるなら、この光源は必要ない。これは、スクリーンをよりスクリーンらしくすることによって、シルエットをよりシルエットらしくしようと意図する演出的光源である。たとえば3DCGにおいてオブジェクトをレンダリングする場合、オ

ブジェクトだけの陰影表現ではなく、照り返しや映り込みなどの反射表現があってこそオブジェクトを際立たせることができる、それとおなじことである。

- 5) カメラはもちろんバーチャルカメラであり、本エチュードでは移動することなく、正面位置からスクリーンを捉えている。このバーチャルカメラの出力が本エチュードの全容となる。

2.2.4 導入

「アストロボーイ」が、一枚の紙から切り抜かれるような、「影絵」を象徴するシチュエーションをものがたりの導入にしよう。そこで私は、「Adobe Illustrator」で、図2の原型と単純な平面とのブーリアン処理で、この形が徐々に出来上がるような変化をつけるための素材として、6枚のデータをあらたに作り、そのデータを「Adobe After Effects」に読み込み、ハサミで切り出されるようなアニメーション（図4）を作成した。

参照サイト、<http://web.me.com/gazzions/>から、magicshapes/tst1を参照されたい。

この時点で、このエチュードの作品タイトル名を『magicshapes』と決定した。サンプル動画 tst1では、このタイトル名が、切り出された後のアストロボーイの肩の位置に配置され、つづいて向かって左側に倒れる。アストロボーイは、向かって左側に倒したくなる形なのである。ここで作者名「kazuo morita」がはいるのだが、なんだか自分が倒れてしまうように思えて、これはあとで変更することにした。ひきつづきアストロボーイは切り紙の炎を噴射しながら、ロケットが発射されるようにしてとびたつ。このようなとき、漫画の鉄腕アトムは、ろうそくの炎のようなやわらかい紡錘形または逆向き水滴状の炎を足下から噴射して空を飛ぶのだが、こ

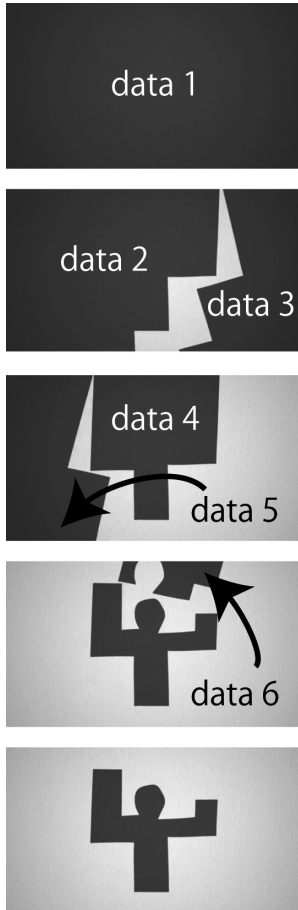


図4

の炎はさまざまな漫画家たちがステレオタイプに使い、もちろん少年のころの私も、疑いなくこれを真似して描いていた。だがあるとき少年私は、「こんなのないよなー」と反発したのであった。その思いが、半世紀後に、私のアスト

ロボイの吹き出す炎となって甦ったのである(図5)。

このカットには、紙をハサミで切る抜く音、アストロボイが倒れるときの音、そしてロケットのように空に飛び出していく音が必要である。早速スタジオに数種類の紙とハサミを持ち込み、私は音素材を録音した。私のウェブサイトのサンプル動画 [tst2](#) のサウンドトラックが最初に使用した紙を切る音である。自分で実際にハサミを使い、紙を切り、それを録音したための先入観から、はじめは何の違和感もなくハサミで紙を切る音として聞こえていたのだが、何度も繰り返し再生しているうちに、突然、その音がハサミでもって紙を切る音に聞こえなくなってしまった。そこにはハサミを彷彿とさせる「チョキチョキ」という音がない。私は古い裁ちバサミを用意し録音しなおした。鉄製の裁ちバサミの親指ホール側にはバンパーの突起がついていて、これがチョキチョキの「チョ」音を発生し、閉じたハサミをひらくときに「キ」音を発生するのである。私はこの録音素材を最初に作った音にミックスすることにした(ウェブサイト/[tst3](#)を参照)。ミックスすると、「ジョヲキ、ジョヲキ」という感じの音になり、だいぶそれらしくなった。同時にアニメーション(図4)の切り出されていくカットも間隔をあけて作り直した。実際に音を入れてみて、アニメーションの間隔が短すぎることに気づいたのであ

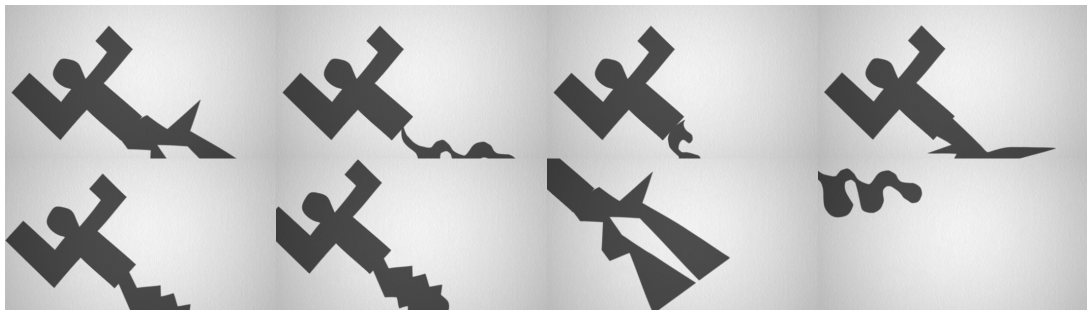


図5

る。アストロボーイが倒れ込むときの音はざらざらとしたきめの粗い厚手の水彩用画用紙を人差し指ではじき、ロケットのように飛び出していく音は、画用紙を左手に持ち、右手の指をやわらかく閉じ軽く爪を立てて、画用紙に「8」の字を描くようにぐるぐると回した、するとゴーツという、いかにもやかましいノイズになるのである。このノイズには、本当にジェット機が空を飛んでいるような、ドップラー効果にも似た音を私は感じるのだが、これは私の空想癖のなせる業に過ぎぬかもしれない。実際に使用した音は、この録音素材に、「どんっ」という大太鼓のように鳴るかみなりの自然音をミックスした。これですこしはロケットの発射音に近づいたでしょうか。アストロボーイがフレームアウト（図5）した後もしばらくこのノイズ音はつづき、画用紙地の背景にタイトル文字「magicshapes」が、ゆっくりと微かに拡大しながら表示される。このとき、投影用照明のR、G、B各座標値をゆっくりとずらしていく。私は、気の遠くなるような感覚、あるいは眠りに落ちていくような感覚をこのタイトルで表現しようとしたのである。これから始まる、ものがたりへのいざないとして。

2.2.5 主 編

そして一瞬の空白の後、いきなりその世界に入り込んでしまったかのように、打楽器の弾けるような音響とともに青いシルエットの動きが唐突に始まる（図6）。

図6の投影素材は、直線で切り取られた形と有機的な線で切り取られた形のふたつの2次元シェイプを3次元として扱い、一方のシェイプのy軸に90度の回転を加えることで、もう片方のシェイプと直角に交差させたシェイプである。このふたつのシェイプをグループ化し、y軸を回転軸として一回転させるアニメーション

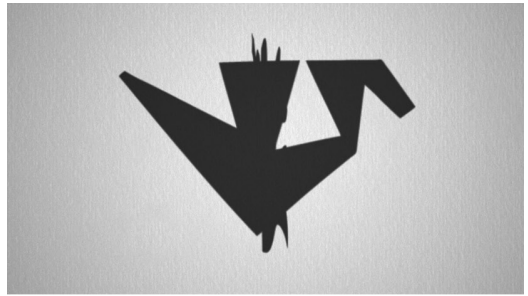


図6

をあらたに作成し、スクリーン上にそれを投影した。基本的には、本エチュードはこの構造をもって終局に向かい進行するのだが、ただやみくもにこのパターンを繰り返すだけでは、私の感ずる移ろう雲の本質に迫り具体化ことはできない。私は、自然現象の為せる妙である移ろう雲の容姿をただ模倣するのではなく、「ひと」の次元、つまり感性と理性をもって、移ろう雲の妙に感応する「ひとのこころ」を表現しようとしている。次に何が、どのような「間（ま）」をもって登場するべきなのか、私はそれを探らねばならない。その遂行にあたって、太陽熱や地熱や、また大気の流れが雲の妙を導引するように、私は「ひと」の次元としての、何らかの導引を必要とし、それを音響に求めた。当初は「音楽」を想定していて、ピアノをメインとしたジャズを模索したのだが、なるほど、さすがに「音楽」は高い完成度をもち、私のシルエットの動きと、仮にうまくマッチしたとしても、ただスマートな映像に仕上がってしまうことは簡単に想像できた。そうではなく、私が求めるのは、もっと日本古来の土着的なもの、たとえば祭り囃子の鉦（かね）の響きのようなものなのだ、まだとても明確なイメージを持つことはできないが、それでも、この模索において、私は求める音楽の方向性をかろうじて見いだしたのだった。だがそれは、言葉をもって言明することはできない。だから私は、みずから「音

響」制作に取り組んだのである。そして試行錯誤の結果、一本のサウンドトラックを完成させた。このサウンドトラックが私の即興表現のよき導引となることを願いつつ。あとは、私の直感と理性のせめぎあう様を、全編を通して実際にご覧頂くよりほかにすべはない。だがそのまえに、私の音づくりの方法について触れておく必要がある。

2.2.6 音響

音楽に関してはまったくの門外漢である私のサウンドトラックを、それが付随音楽であるにせよ、「音楽」という言葉を用いれば、きっとひんしゆくを買うにちがいない。だが、現代の作曲家の創作の苦心のほどを伺い知れば、私のサウンドトラックもまた音楽といって差し支えないのかもしれない。しかし音楽そのものとの関わりにおいて、作曲家のそれには圧倒的な造詣の深さが純然とある。だから、糸なしの凧見たような私のサウンドトラックは、やはり、ただ「音響」というべきなのである。

それはさて置き、私の音づくりの方法については記しておかねばならない。図7は、まだ制作の途中段階の譜面である。音楽制作ツールを、デフォルト設定のまま使用しているため、ハ長調四分音符4拍子の表記だが、じっさいは、私は音価拍子を考慮に入れずに音づくりをはじめている。

まず音が上昇していく任意のフレーズ（図7の、左側の白マスクで強調してある部分）を作

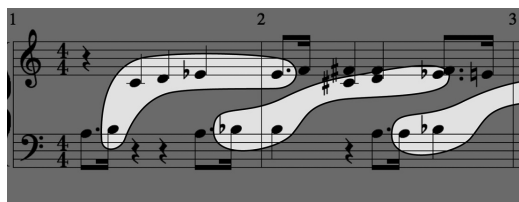


図7

り、譜面の、中央の白マスクの位置に半音下げでコピーする。位置が一小節分より短いのは、私が拍を考慮していない結果なのだが、これは、シンコペーションを生み出そうとする試みでもある。この動作を繰り返し、ひとつかたまりの音のブロックを作る。これを素材として、私はサウンドトラックを組み立てるのである。図8はその概念図であり、小さな正方形は音符をあらわす。上昇する長い音列を半音ずつ下げながらコピーするので、見た目にも菱形を呈する音のブロックが出来上がる（図8左）。

このブロックの、ある音程以上を切り離し、この高低を反転する。また、ある音程以下を切り離し、やはりこの高低も反転する（図8、中間2つ）。こうして一定の音域内に音をまとめ、変則的なシンコペーションを作り出す。この音のブロックを、こんどは横方向の同じ音程の音符を、最終的に3度5度といった単純な和音にするために、長音階になるようにまとめて移動し（図8右）、最終的には祭り囃子の鉦の響きのイメージを模索しつつ、さらに調整していく。そのさいのMIDI音源の選択とその効果設定は極めて慎重に決定しなければならない。なにせ私は、音響構成の出力のすべてをMIDI音源に委ねなければならないのである。私はメインのMIDI音源トラックに鉦の響きを求めて「Modulated Bells」と名付けられたシンセサイザー音源を選択し、さらに、リズムセクションにはドラムセット、ベースセクションにはウッドベースの、ふたつのMIDI音源トラックを追加した。最終的なメイントラックのフレーズを、リズムセクションとベースセクションそれぞれ

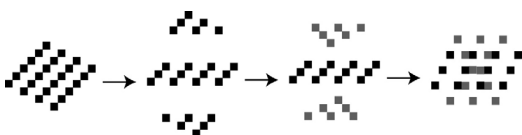


図8

のトラックにコピーし、余分な音を削除し整理した。

このように、私の音づくりは、言わば音の彫刻を試みるように、「量」としての音のバランスのみを常に心掛けて取り組む。したがって、感情の赴くまま、インスピレーションによる旋律を譜面に連ねるといった方法はとらない。表現すべきは情念ではない。旋律は二次的に現出するのである。音づくりへの感情の関与を敢えていえば、それは「感受」においてのみである。すなわち、和音の感情への作用を素直に受け入れ、シンコペーションの感情への作用に素直にこころ躍らせること、といったところか。しかしそれこそが、音づくりにおいて最も重要なかなめであることを、私は十分に承知している。目的とする日本古来の土着的な雰囲気、祭り囃子の鉦の響き、といった音響の制作は、たとえば、日本の情緒を表現するのならば五音階を用いればよい、というような短絡的方法において為すことはできない。私は音づくりにおいて「感受」を駆使し、それを模索したのである。

3. 結 論

「エチュード」は習うということだが、音楽の分野では練習曲をいい、絵画の分野では「習作」をいう。では、「エチュード」は、芸術作品たりうるのか。否というのなら、芸術作品とはなにか。

私は本論において、「習作」といわず、あえてエチュードといった。これにはふたつの理由がある。ひとつは、習作といったときに、私自身がそうであるように、その漢字の意味合いによる先入観から、本論の印象は薄れ、軽んじられてしまうであろうと危惧したからである。曖昧なものは曖昧なまま事を進めることができる、これは、平素日本語を使う私たちの持つ特性であろう。外国語をあえて用いることにより、私

たちはそれを自分に都合の良いように勝手に解釈し、仮納得してしまう、私は、私たちのその特性を利用したのである。そうすることで先入観から解放されるのならば、それでよい。もうひとつの理由は、「習作」は「エチュード」に対応することばではないと直感したからである。ロシアの詩人アルセニイ・タルコフスキーは「詩は翻訳不可能」と言った。息子アンドレイ・タルコフスキーは映画『ノスタルジア』のなかで父のそのことばをモチーフとした。だがその文脈においていえば、それは詩にかぎらない。文化を言語により翻訳することは、おそらく不可能であろう。文化は翻訳を拒絶するのである。また、それゆえに文化なのである。言葉はその文化を背後に背負っているのだから、ほかの文化にそっくりそのまま対応する言葉のないことは当然といえる。それでは、「詩は翻訳不可能」というアルセニイ・タルコフスキーの言葉は、異邦の鑑賞者に対する拒絶の意思表示なのか、それとも、イメージーションの存在を見落としているのだろうか。アンドレイ・タルコフスキーはつぎのごとく語る、「イメージこそは、それが表現する世界と同じ諸特性を具えている」と。つまり「表現された世界と同じ諸特性を具えたイメージ」とは、いままで本論において述べてきた「イメージーション」のことにほかならない。翻訳と理解を混同してはならない。遠いあの日、幼い私がどうしてミレーを理解しえたのか。そこにイメージーションの介したことは冒頭においてすでに述べた。唯一イメージーションが芸術の理解を可能にするのである。イメージーションこそ、芸術の理解に欠くことのできぬ言語を越えた手段であり、そして芸術こそが、翻訳を拒む「文化」の厚く堅牢な壁を穿ち、「理解」を可能にするのである。エチュードは、実験であり、自己との対話そのものである。むしろ、計算され組み立てられ完成された

タブローよりも、純粹であるとさえいえる。だから、エチュードは「習作」ではない、エチュードの実践は、れっきとした芸術行為なのだから。

芸術の存在意義は、鑑賞者に、自身の失われた自己を思い起こさせることにある。商売に寄与することでも、もちろん娯楽のためでもない。私たちはそのことを創作の基礎として学び、またそれを身につけてこそ、応用芸術を可能にすることができる。

芸術の実践意義は、実践者に、自身の失われた自己を思い起こさせることにある。だから、私たちは、芸術を実践すべきである。人が人として生きるために、それを使わぬ手はない。自己との対話をもってする、即興的手法のことである。

了

<参考資料>

『マティス—色彩の交響楽』グザヴィエ・ジラル著／高階秀爾監修／創元社

『マティスを追いかけて』ジェームズ・モーガン著／山岡万里子訳／アスペクト

マティス展ホームページ (<http://event.yomiuri.co.jp/matisse/Onview.html>)

『アニメーターズ・サバイバルキット』リチャード・ウィリアムズ著／郷司陽子訳／グラフィック社

Giannalberto Bendazzi,

1995 *Cartoons : One hundred years of cinema animation*, Indiana University Press.

DVD 『LOTTE REINIGER THE ADVENTURES of PRINCE ACHMED』(1926、1999映像修復、2004サウンド新録音) ASMIK / 角川エンタテインメント

DVD 『毎日映画コンクール 大藤信郎賞 受賞短編アニメーション全集 8』(2000) IMAGICA / 紀伊国屋書店

『日本の音 世界のなかの日本音楽』小泉文夫著／青土社

『タルコフスキーの日記』アンドレイ・タルコフスキー著／鴻英良、佐々洋子訳／キネマ旬報社

『タルコフスキー』ミシェル・エステイーヴ編／鈴木靖爾訳／国文社

<製作ソフトウェア (エチュード制作)>

Adobe Photoshop CS3

Adobe Illustrator CS3

Adobe After Effects CS3

Apple Inc. Logic Pro 8