

ひろしまアニメーションシーズン2024

『WI-COCOON - ART TREAT SPA』(2022) 日本依頼作品コンペティションノミネート

2024.8/14 Wed. - 18 Sun. @ 広島 JMS アステールプラザ

絵本『ねこはねこのゆめをみる』原画展

2024.7/7 Sun. - 31 Wed. @ 長谷川書店 水無瀬駅前店

PAROLE



Sukimaki Newspaper PAROLE Vol.7 | June 24, 2024

<https://sukimaki.com>

@sukikara_makiko

パ ロ ル

TAKE

FREE

vol.

7



SUKIMAKI
ANIMATION

2007年に鋤柄真希子が立ち上げたアニメーション・スタジオ。2010年以降は松村康平と共にマルチプレーン撮影台を使った短編アニメーション作品を制作している。

現在、動物と植物が織りなす宇宙を舞台にした新作SFファンタジー『LUNATIC PLAN(e)T』を制作中。

あしゆら vol.6

若手作家による希少植物作品展に
出展いたします。

2024.10/19 Sat. - 27 Sun.

Open: 10:00-16:00

会期中無休

場所：京都府立植物園 植物園会館 2F 多目的室

絵本『ねこはねこのゆめをみる』(¥1,980)

えほん館ネットショップにて販売中。



えほん館ネットショップ

マルチプレーン撮影台のクラムボン

マルチプレーン撮影台では絵を置くガラス板とカメラの間に空間があるので、予期せぬものがたくさん映り込む。空間を漂うホコリは光を受けてチラチラと光り、細い影を落とす。視覚できるかできないかの微妙な空気の流れや、光に透ける紙の粒子のチラつき。幾重にも素材を重ねるマルチプレーン撮影には偶然の産物がたくさんある。

大学生の頃、ユーリ・ノルシュテインの作品に出会いアニメーションを作り始めた。ユーリ・ノルシュテインはロシアのアニメーション作家で、お手製の大きなマルチプレーン撮影台を駆使して素晴らしい作品を作っている。彼の作品を初めてみた時の感動は今でも忘れられない。当時はアニメーションの作り方に関する本はほとんどなく、ノルシュテインスタジオの制作現場を写した数少ない写真から見様見真似でマルチプレーン撮影台を自作した。コーナンで買って来た重たいアングルで大掛かりな撮影台を組んだ。その頃は映り込んだゴミをパソコン上でひとつひとつ消していた。ノルシュテインが著書でデジタル作品を「ゴミのない世界」と揶揄しているのを読んで、撮影時に映り込んでくるものへの認識が変わった。

子どものころ、車の窓を不規則にすべる雨粒を生き物だと思っていた。窓の内側から指でなぞると雨粒がフルフルと震えながらついてくるようで楽しかった。もうあまり思い出せないが、子どもの頃は他にもたくさんのものが生き物に見えていたように思う。息子が生まれ、彼があらゆるものに命を感じている様子を見て、自分の幼少期に見えていたものを少し思い出せた気がする。宮澤賢治の『やまなし』に“クラムボン”という造語が出てくる。“クラムボン”とは何かという考察はたくさんの本や論文に書かれているが、私は子どもには見えているのに、多くの大人には見えていない生き物たちが、“クラムボン”なのではないかと思う。水中を漂う泡やチリ、光の揺らぎ、水の底を走る影。小さな子ガニたちはたくさんの“クラムボン”が見えていたけど、カワセミによるヤマメの死を目撃したことで見えなくなってしまったのかもしれない。

2011年にマルチプレーン撮影台を使って、宮澤賢治の『やまなし』をアニメーションにした。私たちは映り込んだゴミをほとんど消さなかった。観てくれる方が私たちのアニメーション作品の中に、“クラムボン”を見つけてくれたらいいなと思う。

ニワトリ3羽とウサギ1羽

住んでいる自治体が生ごみコンポスト購入補助金を出してくれることになった。あれこれ悩んでベランダで使えるタイプのコンポストを購入した。スロヴェニア製の大変おしゃれで高価なやつ。コンパクトで虫が湧きにくく（嫌気性発酵）液肥が取れる。早速使い始めたが1ヶ月でいっぱいになった。2週間寝かせて畑に戻す。

コンポストに生ごみを詰めていると家から出る生ごみの量と種類が把握できてくる。息子が手羽先が好きなので鶏の骨が多い。こんなに太い骨を土に戻せるのだろうか。ほぼ毎日出てくるのは、卵の殻、コーヒーカス、紅茶葉、果物の皮。炭水化物はほぼ食べ切っているのでゴミには出てこない。葉物野菜の残渣はそのまま畑に撒いている。だいぶ偏っているように思うけどどうまく発酵してくれるのだろうか…？

とある本に「ニワトリ3羽とウサギ1羽を飼えば1家族の生ごみをエサとして消費してくれる」と書いてあった。動物たちのフンは畑の肥料として使えるし、ニワトリは卵を産んでくれる。なんて素敵なサイクルなんだろう。いつかやってみたいと思うのだが、ニワトリもウサギも寿命は大体10年未満。外で飼うならもう少し寿命は短くなるかもしれない。私があと40年生きるとしたら、最低でも15羽の生き物を看取ることになる。そんなにたくさんの死を受け入れられるのだろうか。でもツガイで飼ったら子どもを産ませてあげられるな。などとまだ飼ってもいない生き物たちの生き死にを妄想している。

スロヴェニア製のコンポストから液肥が取れた。濃いめのミルクティーみたいな色をしている。すごい匂いだよと聞いていたけど、全く匂いがしない。この中にたくさんの微生物がいるらしい。息子がルイボスティーを入れたコップを見て、この中で泳ぎたいと言っているのを思い出した。液肥を見ても泳ぎたいと言うのだろうか。微生物に包まれて泳ぐのは気持ちが良いかもしれない。

散歩する無意識 - 松村康平映画評 -

『悪は存在しない』（2023） 濱口竜介

『ドライブ・マイ・カー』（2021）で世界を席卷した濱口竜介監督による本作は、音楽家石橋英子のライブ映像として委嘱されたものを別 ver. として生み直した作品である。濱口はライブ映像『GIFT』を制作するに際して、いつも通りの劇映画の手法で進めてみて制作過程で着地点を模索するという実験を施している。舞台となる長野県を丁寧にリサーチし、脚本を書き（もちろん台詞もある）、そして撮影ではこれらに加え野山が見せる一瞬のきらめきをアドリブを交えながら臨機応変にカメラに収めていく。それは音声トラックを必要としないライブパフォーマンス用映像としてはかなり回り道のプロセスに思われる。しかし、この確信的な回り道こそが一塊の撮影素材から二つの作品を生み出す推進力となってゆく。

映画作品『悪は存在しない』とライブ作品『GIFT』、後者の「監督」は舞台でライブを行う音楽家石橋英子であると宣言するかのように編集は濱口監督本人ではなく山本梓に一任され、あまつさえ音声トラックが欠落した状態で進められたという。（山本は台詞のあるシーンも当然編集に組み込んでいるが、何が話されているかは役者の表情から想像するしかなかったという）一方、濱口本人が編集した『悪は存在しない』は、企画が音楽から転がり出したことを意識してか、映像に対峙する音楽の当て方に前作までとは明らかに異なる趣向を凝らしている。巷間指摘されるように曲の途中でぶつ切りにされる音楽の使い方は確かにゴダールを彷彿とさせるが、その効果はゴダールのように音と映像を対等に扱ったモンタージュ（音だけを観ているかのような錯覚に陥るほど音響効果の技巧がぶっ飛んでいる）ではなく、時間がゆったりと流れるワンショット＝ワンシーケンスの中に添えられている。長回しのカットの中で音楽が鳴り止み、環境音のみになったかと思うと、また再び別の音楽が鳴り始める。これはワンカットの中に二つのチャプターが折りたたまれているということを示唆し、映像が示す物語の現在地を音のみでシームレスに移行させる編集方法は、濱口が標榜する無色透明の演出方法も相俟って独自のスタイルへと昇華されている。

濱口作品の代名詞となった感情を込めず訥々と台詞を話す演出方法は『ハッピーアワー』（2015）や『ドライブ・マイ・カー』に特異点がみられるが、本作で刮目すべきは人の営みと自然を等価に扱ったカメラワークにある。突然挿入される野草が人を見つめる視点、鹿の骸の位置にカメラを置いた切り返しショット。「だるまさんがころんだ」をして遊ぶ子ども達の石像のように静止した姿を捉えるトラッキングショットはアングロブロスが用いた異化効果をさらりと生み出したかと思うと、実はこのアングルが車内に固定されたカメラによって齎されたことが分かった後、カットは切り替わることなく車窓からの風景として意味内容を変えてしばらく長回しされる。カメラポジションをどこに置くかを丹念に思索し得られたジャメビュ（未視感）。本作における多様なアングルの発見は濱口の師である黒沢清の直系というよりも北野武が初期作品群で実践した瑞々しさを思い起こさせる。（そういえば淡々とした台詞回しも初期北野監督の演出方法に似ている）ライブで演奏される音楽を念頭に撮影された映像をもとに脱構築された『悪は存在しない』は、音楽から見た映像として映像ありきというそもそもの映画本来の定位をずらすことで得られる心地の良い違和感が横溢している。映画制作を始める上でどこに立脚するか、本作は映画への新たなアプローチの可能性を教えてくれる。