



粘土のアニメから、つぎは何か とびだすのだろう

クレイアニメーションという優しく素朴な素材と最新のコンピューターグラフィックスの融合を、いとも簡単に、楽しく見せてくれる映像の達人。次にはいかなる挑戦をしかけているのか。

伊藤有壱^{さん}

(アニメーションディレクター)

——最近はどうなお仕事を中心に活動しているのですか

私は、今、クレイアニメーションという粘土のアニメーションを創ったり、絵のアニメーションや、CGアニメーションを実写と合成する特殊合成などを、企画演出から仕上げしていく仕事をしています。実写を撮る以外のアニメーションを基本に活動しています。

メディア芸術祭受賞作品「ニヤッキ」

——なぜクレイアニメーションの世界へ入ったんですか

きっかけとなったニヤッキは、NHKの幼児向け番組の枠の中で国内の新しいアニメーション作家を育てようという企画で、何人かの作家に発表の場が与えられたのですが、その時に私が提出した作品なんです。それから約五年の間に一七本創ったことになりました。

当時、知人とコマージュやコンピュータグラフィックスの制作を仕事にしていたのですが、どうしてもアナログ的な素材と関わらなくて、一度も触ったことがなかったにも関わらず、クレイアニメーションの計画を打ち出すという冒険をしたんです。でも、根拠のない自信はあったんですよ。アイデアや技術は自分の中にもすごい数で爆発寸前にたまっていったんです。立体であり、セリフがなくて、二歳から六歳までの子ども向けであること、

と設定された条件をクリアしながら、自分が絶対満足するものを創りたくて。経験が少ない分、一点に集中できた方が良くと考え、一本のシンプルなキャラクターで表現を発掘してゆくことにしました。スタッフもいままずべて自分でするようにしています。もう一つ合成という重要な仕事があるのですが、最近

はパソコンソフトの精度が上がってききましたので、コンピュータで合成して創った風景の中に主人公を置いてしまうような、特撮と同じことを粘土アニメでやっているんです。以前にもハンドメイドタッチのCGに挑戦したことがありました。今はその頃より技術はアップしているんですが、やはり必ず限界があります。ちよつとしたことなんです、手の跡一つ、動きを創るためにできたデコボコのいびつなぶつぶつなど、見ている人にはそのぎこちなさがかえってひっかかる部分になるんです。それがあまりきれいに動きすぎると、粘土という素材とは別の部分の感動はするんですが、ハンドメイドのよさが逆になくなってしまう。

ニヤッキは、現実の世界の人間が気づかない隅っこで、イモムシだったらどんなことをやるだろうというアイデアだったものですが、現実の中の片隅という意味で、リアルなものよりは、一目で作作物で判るぎこちな

イブというようなことだと思のですが、そういう部分だけをとらえれば私の中ではまだ、さして意味を感じていません。

今は、自分の物語とか世界を納得いくまで創っていきたくて、それがCMという経済の中の一つの注目されるもの、つまりそれを見て買おうかなと思うような、人を動かす、そういうものも楽しいですね。関わるスタッフもみんな才能のある人ばかりですし、仕事と自分の実験劇場みたいなものを両方持っている状態なのでなかなか楽しいです。

アニメーションへのこだわり

実験的なことでは最近、ハイビジョンの映像を立体的な眼鏡をかけて見る短編作品を、オリジナルのストーリーとキャラクターで創っています。それも全部「立体」で、こういうものを創るのは日本ではもちろん初めてでしょうし、海外でもほとんど例を聞いたことがありません。そういう「ピククリ」も好きです。これもやはり子ども向けなんです、大人も楽しめるものにしたと思いますね。

今は仕事か作品という機会が多いのですが、新しいメディアが発達してきたので、それも勉強したいという気持ちもあります。改めて、世代的代わったコンピュータについてじっくり取り組んでみたいと思いますし、最近広告の仕事を通じて実写のディレクション

イモムシのほうが許されるかなというところから粘土の質感が大いに役立っていますね。

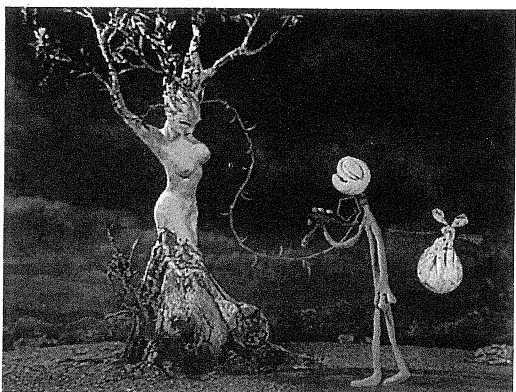
デジタルからアナログへ

芸大を卒業してすぐ特撮のプロダクションに入ったのですが、そこは人物やセットなどすべてをフィルムの上で合成していく世界だったんです。今思うと発想的なものはそのころに帰ってきているとも思うんですが、当時はフィルムの上の制約があまりにも多くて、自分の思っている世界や表現がなかなかできないでいました。その時にコンピュータグラフィックスという、機械があればすべてを表現できるものに出会いました。でも、最後には道具としての限界に突き当たりました。手に触れないコンピュータの中では完結するんだけれども、やはりそれはモニターの向こう側のものでしかなくて、すごいストレスがありました。だからといって絵でも違うと感じていてクレイアニメにたどり着いたのです。当時見たイギリスの作品などが参考になっているのですが、そういう作品を見ながら粘土という原始的ではあるけれども可能性もとてもあるものに挑戦したいと思いました。

——最近のメディアアートとご自分の仕事の関係をお話いただけますか

今いうメディアアートというのは、主にコンピュータを駆使したものやインタラクティブのチャンスもいただくようになってきました。実写はまた奥の深い面白い世界なので、そういうものもやりながら、自分のスタイルを探っていきたくて思います。でも、アニメーションから離れることは当分ないと思うんです。それに、CGやコンピュータへの興味はずっと続いています。というのも、今やアニメーションにとってコンピュータは切り離せないものであり、デジタル抜きで映像を創ることはできないといっているくらいだからです。デジタルは別物というより、道具の一つになっています。私はそれをとて早い時期から取り込んできたつもりなのですが、そのスピードを上回って、今、若い人たちが私の作品や他の海外の作品などを見て、パソコンを使い、カメラを回してCGで加工したり、自分たちで新しい使い方を考えはじめているんです。

サルまねの時代は終わったと思うんですが、そこから先、立っているフィールドでは、私もそういう人たちも、大ベテランと同じ課題を持って作品を創るしかないんです。評価してもらいたい、それがお金になる、それで食べていける、というようなことが近くて遠い課題なのです。僕は、とにかく飽きるまで続けていくつもりです。いつか古いといわれるかもしれませんが、まだまだやっていくつもりです。



ミュージッククリップ「古い話」より ©ビクターエンタテインメント

いとう・ゆういち／1982年東京都出身。東京藝術大学を卒業後、SF Xプロダクションに入社し、特殊撮影の世界に携わる。1988年にCGプロダクションの設立に参加、テレビCMなどを中心にコンピューターグラフィックスの最先端映像を制作する。一方、自主制作作品でも、「星眼鏡」で90年広島国際アニメフェスティバルに入賞するなど内外で高い評価を得ている。95年からNHKのプチアニメ「ニヤッキ」シリーズで、クレイアートに挑戦。粘土の素材さとCGを駆使した斬新な構成により独特の境地を拓く。この作品で97年度文化庁メディア芸術祭優秀賞を授賞した。現在(株)I.TOONをベースに、さまざまなジャンルにわたる制作からディレクションまで幅広く活動している。