

talk! talk! talk! アニメーション作家・村田朋泰さん



アニメーション作家 村田朋泰さん

パペットアニメーションとは、人形を少しずつ動かしながら1コマ1コマ撮影し、それをつなげてひとつの映像を作り上げる作品のこと。学生時代にこの技法で短編アニメーション「睡蓮の人」を制作、一躍注目の映像作家となったのが村田朋泰さん。人の「思い出」をテーマに作られた村田さんの作品は、観る人の心の奥にそっと触れるように、どこか温かくて切なくなるものばかりだ。大学に入学してから写真を撮っているという村田さん。今回は写真とアニメーションの違いから写真が作品にどんな影響を与えるのか、また、なぜ写真を撮るのかなど、様々な角度から写真についてうかがった。

プロフィール

むらた・ともやす。1974年、東京都荒川区生まれ。2002年東京芸術大学大学院デザイン科専攻課程修了。立体の人形を少しずつ動かしながらコマ撮りし制作する立体アニメーション（パペット・アニメーション）の世界に魅了され、大学在学中に「睡蓮の人」を制作。文化庁メディア芸術アニメーション部門優秀賞など多くの賞を受賞する。同大学院修了制作「朱の路」では大学買い上げ賞、第9回広島国際アニメーションフェスティバル優秀賞など、大きな賞を立て続けに受賞しその存在を知られるようになる。2002年に有限会社TOMOYASU MURATA COMPANY.を設立。その後も人気ミュージシャンMr.Childrenの「HERO」のPVやツアー用ビデオを手掛け一躍注目を集め、また2006年2月には目黒区美術館にて現存する作家では同美術館史上最年少で個展を開催、好評を得る。アニメーションの他にも絵、漫画、インスタレーション作品など表現の幅を広げ、現在も多方面で活躍中。今後は、オールカラー68ページ描き下ろし漫画「ルリカケス」が講談社から発売予定。3月26日より携帯で掲載開始。2007年6月2日（土）～6月17日（日）には Gallery Jin にて「村田朋泰／百色旅館」展を開催する。また2008年春には、平塚市美術館にて大規模個展を開催予定。カメラはF2、F3、D2Xsなどを所有。写真で表現をしたいときにはF2を主に使い、D2Xsはアニメーション制作の際のコマ撮りに使っている。これまでビデオカメラで撮影していたが、最近D2Xsを新調したのだとか。



「睡蓮の人」

Beginning 出会い

伯父からもらい受けたFシリーズで 自分のルーツを探すために撮影

村田さんのオフィシャルサイトを拝見すると、アニメーション作品などと並んで写真が掲載されていますよね。アニメーションで表現することと写真で表現すること、村田さんはそれぞれどのような捉えかたをされているのか、またその違いなどを今回はうかがいたいと思っています。ではまず、写真はいつ頃から撮られているのでしょうか？

もともと親父の兄貴、ようするに伯父がカメラ好きでニコンのFシリーズを集めていたんです。そのお古をもらい受けたのが最初ですね。それが中学生くらいだったと思います。母親が絵描きなので、小学生のころ絵画教室に通っていて絵を描いたり、漫画家になりたくて漫画ばかり描いていたんです。でも中学生くらいになっていろいろな面で渾沌としてきて、そのとき何か残しなくなったんですかね、なぜか写真を撮っていて。

もらい受けたFシリーズで。

そうです、もらったのはF3とF2ですね。伯父は写真を撮るというよりは機械に、精密なこの集合体に魅せられて買っていたみたいなんですけど、僕はあまり機械的なことには興味がなくて、写真を撮る方に興味があって。その後撮らなくなったんですが、大学に受かってからまた撮影するようになりました。最初は両方のカメラを使っていたんですが、だんだんとF2を使うようになりましたね。

大学に入って再び撮るようになったのは何かきっかけがあったのですか？

あの、芸大には3浪して入ったんですが、高校生のころは何をしていたのか記憶がありません。なんの意欲もない、どうなりたいのかもはっきりしない。なるべく人と会いたくないし、自分の存在自体を消したいという感じで。学校から帰ったら家にもってテレビゲームをするだけ。死んだように生きてましたね。そのまま何も考えず惰性のように現役である大学に入ったんですが、そこでふと目覚めたんですよ。「このままじゃヤバイ、このままいれば、このまま終わるな」って。それで、入学後3ヶ月でその大学を辞めて、そこから受験勉強を始めたんです。浪人中は大学に受かることだけを考えて過ごしていたんですが、実際に大学に受かってみると、さてこれからどうしようか、とるわけです。人生のスタートのような感じですよ。いろいろ考えて、まずは自分のルーツを知りたいなと、自分の生まれ育った町、僕は谷中生まれだったんですが、町の歴史などを調べたいと思ったんです。それと合わせて、町をいろいろ歩きながら写真を撮るようになったんです。

自分を見つめ直すような意味合いで撮られたんですね。

だから誰かに見せる目的ではなくて、ただ、自分のために撮影に出掛けて、学校の暗室で写真を焼いて、ファイルにまとめてってやっていましたね。谷中は寺町でお寺がたくさんあるんですよ。空襲を逃れた土地なので区画整理もされていなくてたくさん路地が残っているんです。小津安二郎さんに影響を受けていたりとか、北井一夫さんの写真もすごく好きで、このころの写真はそのあたりをかなり意識して撮影していましたね。構成的というか、構図にこだわって、動きがあまりないような写真をあえて撮っていました。あ、あとアラキーの「人町（ひとまち）」という写真集を見て、それは谷中を撮った写真集だったのでそれにも影響を受けていましたね。今見ると、ちょっと意識し過ぎだろって感じの写真ですよ（笑）。

Pleasure 楽しみ

アニメーションと写真は違うもの それがだんだんと一致してきた

アニメーションで表現することと写真で表現すること、比べてみるとまず、動画と静止画という部分が大きな違いなのではないでしょうか。村田さんはその違いをどのように感じていますか？

たしかに、写真は一瞬を絵にする表現ですからね。一方でアニメーションは話を考えて絵コンテを描いて、セットを作って1秒作るのに15コマ撮影するんですが、ちっとも進まない（笑）。これがアニメーションと写真の大きな差だと思うんですが、最近では、それがだんだん一致してきたんですね。写真もアニメーションも、表現する上では変わらないんですよ。自分が何を持っていて何を表現したいか、それがあれば写真だろうが絵だろうがアニメーションだろうが文章だろうが、なんでもいいんじゃないかっていう気がするんですね。

大きな差があったものが、一致してきたというのは？

あの、もともと僕も、アニメーションはアニメーション、写真は写真、まったく別のものだと思っていたんですよ。小さいころから意識していたのは時間軸という概念で、始まりがあって終わりがある、スタートしてゴールする。そういった時間軸が作品表現の中に欲しくて、漫画やアニメーションはそうですね。でも1枚の絵や写真にはそれが無いと思っていました。写っているその瞬間の映像、描かれた風景、それ以上の情報はそこには含まれていないしもちろん時間軸もないと思込んでいたんです。

でもそれは自分のイメージ力のなさで、1枚の写真にも時間軸ってあるんですね。そのバックグラウンドを感じることもできるし、1枚の写真には写っている情報以上のものが広がっていることがわかってきた。それに気づいたのはアニメーションを作るようになってからなんです。別に1枚の絵でもいいんだ、1枚の写真でも時間軸は表現できるんだっていうことがわかってきて、今では絵も描くようになりました。

なるほど。動画でも静止画でも、表現するツールとしてはあまり変わらないんですね。

はい。ただ絵や写真も、もちろん1枚で見せる方法もあるけれど、必ずしも1枚じゃないといけないということではなくて、連続して見せるというのもありだと思うんですね。写真集をパラパラ見るような時間軸の見せかたもあるかもしれない。それで最近では、構成や構図などは気にしないで撮っているんです。とにかく目についたものをバシバシ撮っていく、それを撮った順番に、時間軸に添ってアルバムに並べていくんです。

谷中を撮っていた時期とはまったく違う写真ですね。

まったく違いますよ。これは考えないで撮る。いいなと思ったらとにかくシャッターを押す。ファインダー覗いて撮っていないのもありますから、絞りも適当、ピントもボケていますし、手ブレもしていますし（笑）、とにかく直感的な写真ですね。でも、より自分の目線に近い写真だと思います。今はこの撮り方が一番やりやすいなと思っているんですよ。フィルムだから余計にいいんですね。もう、どう撮れているのかさっぱりわかりませんから、出来上がるまでワクワクします。そういうことも含めて、自分にはいい撮り方だなと思っているんです。

写真については、その撮り方で表現していこうと？

ええ、でも写真はあまり、欲なく撮っているんですよ。写真はただ好きか嫌いかなので。写真集を買うときもそうじゃないですか。買うときにこの写真家がどんな人なのか、どういう考えを持った人なのか、そういうことはあまり考えない。ただ見て好きか嫌いかで選びますよね。だから撮るときも自分はこのように写真が好きで、こう撮りたくて、それを撮ればいいかなって。これで何か表現しようとかそういう強い欲みたいなものは写真に関してあまりなんです。こう撮りたいというのはいつもあるんですけど、なんとというか.....もっと日常的なものなんですよ。



Photo's 作品紹介

ファインダーも覗かずシャッターを切る 村田さんの目線そのままに



京都 (2005)



京都 (2005)



京都 (2005)



京都 (2005)



京都 (2005)



京都 (2005)



京都 (2005)



京都 (2005)

Future これから

バランスを取りながら制作をする 写真はそのための重要アイテム

では、村田さんにとっては、写真はいわゆる趣味的なものなのでしょうか？

うーん……。ただ、僕がどういう目線で見ていのかっていうのがわかるので、そういう意味でカメラはいい道具、媒体だなんて思いますね。

では、写真を撮ることがアニメーション作品に影響を与えるということはあるのでしょうか？
影響というよりは気分転換になるんですよね。どうしてもアニメーションは考えちゃうというか、遅々として進まないものなので、パンパシ撮れる写真とはまったく違うベクトルのことをすると気分転換になるんです。

作品でも、とても重いテーマのものを作った後は軽いおふざけ喜劇のようなアニメーションを作ったりするんですよ。で、次にまた重くしてみたり、一つの方向だけに片寄らないように、常にバランスを取るようになっているんです。アニメーションを作ったあとに写真を撮る、写真を撮ったら今度は絵を描いてみる、またアニメーションに戻ってみるというふうに、イメージ的には螺旋的に前に進んでいく感じですね。

写真で気分転換すると言っても、フラットに戻すという意味合いではないんですね。

そうです、そうです。写真だから適当にやるとか、手を抜いているわけではないんです。それぞれのスタイルで楽しむというか、あ、あと写真があると人に近付きやすくなりますよね。人とコミュニケーションが取れるんですよ。こういう仕事ですから、制作に入ると人との接点がなくなっただけで生活状態になるんです。それで、2002年から個展に来てくれたお客さんをポラロイドカメラで撮影して名前を書いてもらったものを集めているんです。相当な枚数になったんですが、それは今も止められないんです。あえて人に接点を求めに行くというか、気を抜くとすぐ人がいない環境になっちゃうから、写真を通してコミュニケーションが取りたいんですよ。

人がいない環境だから、人とコミュニケーションを取ろうとする。それもバランスですね。

それが僕のスタイルなんだと思います。陰と陽だったり静と動だったり、なにか反するもの、作品だけじゃなく全てにおいてそういうバランスを考えるんですよ。というのも僕、一卵性の双子なんですけど、もう片方は全然違う仕事をしていたりして、だからバランスって結構気になるのかもしれないですね。なんでも対に考えるとところがあるんですよ。

今後そのバランスを大切にしながらアニメーションを作り続けて行く。

はい。でも今はアニメーションだけでなく、絵を描いたり漫画を描いたり、インスタレーション的な作品を作ったり、表現すること全般をやって行きたいと思っています。もともとアニメーションを作ろうと思ったのも、総合芸術的な要素があると思ったからなんです。ストーリーを作るにしろ、セットを作るにしろ、アングルを決めて音楽を決めて世界観を作って、そこにいろいろな芸術的要素が集約されているんですね。将来的に表現方法が変わったとしても、学生のうちにアニメーションをやっておくことが勉強になるんじゃないかなって思ったんです。

そうなんですか。単純にアニメが好きで作ってみたいだったとか、そんな理由ではないんですね。

ええ、全然、アニメ好きじゃないです(笑)。テレビや映画などで商業的に作られているアニメから受けるものって僕はなにもないですね。別に嫌いとか否定するとかではないですよ。ただ、むしろ僕は小説や映画、音楽、そういう違うメディアから受ける影



初の描き下ろし漫画「ルリカケス」表紙



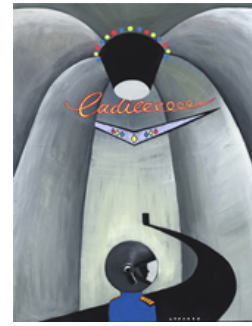
響の方が大きいですね。写真もそうです。だから写真集も結構買って見るんですよ。

今後は最近購入されたというD2Xsを使った作品も見られるんですよ。

これまでビデオカメラで撮影していたんですが、D2Xsだと前以上にセットの色が明確に写り込むようになって驚きましたね。いい画が撮れるようになったけれど、細部まで写るから手を抜けない、これは大変だぞって感じです（笑）。でも、作品も発展して行かないといけませんからね。絞りをより意識するようになったり、絵づくりについて考える幅が広がっていい勉強になっています。

また素敵な作品ができそうで楽しみです。ますますのご活躍に期待しています。

はい、ありがとうございます。



村田朋泰展「ブラックルーム&ホワイトルーム」より絵画作品

[> コンテンツトップへ戻る](#)

※掲載している情報は、コンテンツ公開当時のものです。

株式会社 **ニコン** 映像事業部

株式会社 **ニコン** イメージング ジャパン

© 2019 Nikon Corporation / Nikon Imaging Japan Inc.