

## ヤムムラアニメーション・パースペクティブの展示内容

### 《Zone1》

#### 西洋絵画の時間表現

石器時代、紀元前2万から紀元前8千年に描かれたスペインのアルタミラ洞窟の壁画〈展示1〉には、野牛の前足を3本描いた絵や、6本足のイノシシの絵などがみられる。これは獣の動きを絵として写しとろうとした自然な結果である。まさに、眼前の推移していく動きを定着させようとした欲望の始まりを感じさせる。また、古代エジプトの王墓の壁画には、蒔かれた種や犬の糞の軌跡が描かれている。これは、アニメーションにおける残像と同じ効果と見ることができる。

ノルマン征服の物語を文字と連続した絵で表現した「バイユーのタピストリー」〈展示2〉は、日本の連続絵巻のように異なった時間を同じ画面に描いた、西洋では珍しい作品。ギリシャの神話、中世ヨーロッパのキリスト教絵画など物語を絵画で描く歴史はあるが、19世紀末まで際立った平面上での時間の変化を描く術はなかった。

西洋絵画の歴史では、違う時間を同じ画面に描くことは、不自然な描写と認識されていた。しかし写真、映画の発明で、逆に絵画へ動きや残像を描く、新しい視点、発想が加わった。詩人マリネットイとボッチョーニの造形理論からイタリアで始まった「未来派」は、残像や力線を描いて都市のダイナミズムを表現した。マルセル・デュシャンの「階段を降りる裸体 No.2」(1912)は、連続写真の重なりあった映像から着想し、キュビズム的表現とあわせ、新しい絵画を構築した。オランダ、M.C.エッシャーの版画にもメタモルフォーゼや動きのポーズの違いを同一平面上に並列して描写しているユニークな例がいくつかある。

### 《Zone 2》

#### 日本絵画の時間表現

法隆寺、玉虫厨子台座に描かれた「捨身飼虎図(しゃしんしこず)」〈展示3〉は、釈迦が空腹に苦しむ虎に自ら身を捧げ、虎を救ったとする説話が時間的に異なる三段階に推移され、それを同一画面に描いている。これは、後世の絵巻物に見る異時同図画法の先駆をなしている。

巻子に描いた中国特有の絵画形式である画卷ないし図巻を、日本的に様式化したのが絵巻である。飛鳥時代から中世にかけて発展した絵巻物は、物語の展開と絵の流れが1枚の長い紙に横に展開していき、異なる時間、空間を同一の画面に描いた。説話や伝記、社寺の縁起などを扱い、絵と文章が平行して展開する技法は、きわめて独特であり、西洋の挿し絵や絵本より遙か以前から発達している。

特に鳥羽僧正覚猷(とばそうじょうかくゆう)筆の「鳥獣人物戯画」〈展示4〉は、自由に動きのある描写、動物の擬人化など、漫画、アニメーションの先駆をなす作品といわれる。早い動きをあらゆる流線の表現もみられる。日本人は物語を平面上で展開する独特の感性を持っていた。実在の人物や架空の生き物まで生き活きと描写した葛飾北斎の「北斎漫画」や歌川広重の「東海道五拾三次之内 庄野 白雨」などに見られる雨の描写は、雨粒が長い線として描かれている。これは、漫画的表現に慣れてしまった現代の日本人にとっては何の違和感も無いが、西洋絵画の視線からは極めて斬新な描写であった。

### 《Zone 3》

#### 戯画と漫画、アニメーション

戯画(カリカチュア)はエジプトのパピルスや、日本の12世紀の絵巻物にも見られる。生き生きと人々の動きを描いた17世紀の版画家、ジャック・カロや、18世紀に活躍した画家で、市民生活の虚栄を風刺したウィリアム・ホガースの大袈裟な身ぶりを絵画に導入した「戯曲的絵画」は、戯画の先駆をなす。社会性や時間的変化を取り入れたゴヤやドーミエらの風刺画を経て、19世紀に入り、印刷技術に伴って、物語を携えた絵入り書物の黄金期を迎える。

その中、スイス人ロドルフ＝テプフェールが描いた「フェチェス博士の旅と冒険」<展示5>は、それまでの風刺画や挿し絵とちがって、コマ割りでの時間の流れを表現している点と、ラフに素早く描くスタイルが、現代の漫画やアニメーションの直系の祖先といえる。

またデフォルメや、挿し絵、擬人化を得意とした画家、J.J.グランビルの連続図像<展示6>は、メタモルフォーゼ、イメージの変化を同一画面に描き、映画発明前に見られるアニメーション的表現として興味深い。

1895年に映画が発明されて以後、初期のアニメーション映画に関わった人々の多くは、新聞などで活躍する風刺画家、漫画家であった。例えば『ニューヨーク・ヘラルド』日曜版に連載していた「ねむりの国のニモ坊や」で人気を博していた漫画家、ウンザー・マッケイは、「怪獣ガーター」(1909)という創世記のアニメーションの作家でもある。現在でもコミックとアニメーションが密接な関係にあるのは周知の事である。

#### 《Zone4》

### 幻燈から映画まで動く映像装置の発明

ピンホールカメラから写真の発明を経て、19世紀には感光乳剤の発達により、一瞬の露光で画像が撮影できるようになると、エドワード・マイブリッジや、マレイの写真銃によって、連続写真の技術が発達した。

19世紀に入ってジョン・エアト映像を投影する欲求、技術は古くからあった。17世紀アタナシウス・キルヒャーの考案した幻燈機からファンタスマゴリア(1810)にいたる投影装置の歴史がある。ン・パリスの「ソーマトロープ」(1825)<展示 C>、ジョセフ・プラトーが考案した「フェナキスティスコープ」(1833) <展示7、展示 K>、ウィリアム・ジョージ・ホーナーの「ゾートロープ」(1834)<展示 H>など、残像効果を利用した視覚玩具が続々と発明された。

エミール・レイノーは、1833年「プラクシノスコープ」<展示8>を開発。これを使った「光学劇場」(1893～94)は、映画発明前、世界で最初に上映、興行されたアニメーションといってもいいだろう。1889年、トーマス・エジソンが映画フィルムを発明、1895年オーギュスト・リュミエールとルイ・リュミエール兄弟によって「シネマトグラフ」<展示9>が発明され、映画が産声をあげた。

映画の発明後すぐ、アニメーション映画も誕生した。世界で最初のアニメーション映画はアーサー・メルボルン＝クーパー「マッチ・アピール」(1899 イギリス)というコマーシャルフィルムであったとされる。

#### 《Zone5》

### ヤマムラ個人史1 学生時代

山村浩二は1964年、名古屋市に生まれる。物心ついたころから絵を描くことが好きで、6才頃始めてストーリーのある漫画を描く。10才頃、面子に印刷された赤塚不二夫の「ニャロメ」の絵を見て、印刷物と映像のギャップを意識し、絵が動く仕組みに疑問を抱く。

1978年、おかだえみこと鈴木伸一の8ミリで出来るアニメーションの作り方のコラムを読み、はじめてフィルムでアニメーションを制作する<展示10>。1979年初の自費出版の漫画集を発行。以後高校卒業まで数冊の漫画集を発行。高校時代、美術の先生に、カナダ国立映画制作庁(NFB)の短編アニメーションフィルムを見せてもらう。ノーマン・マクラレンの「隣人」や、ジャック・ドゥルーアン「心象風景」など数本を見て、アニメーションの概念が広がる。

1983年東京造形大学美術学科入学。アニメーション研究会に所属。高校生時代から制作をしていた人形アニメーション「オーム博士星へ行く」<展示11>完成。この時期、多くの個人制作のアニメーションにふれる。特にユーリ・ノルシュテイン「霧につつまれたハリネズミ」とプリート・パルン「草の上の昼食」の2作は機会がある度に見直し、多くの刺激を受ける。

## 《Zone 6》

### ヤマムラ個人史2 アニメーション作家への目覚め

1985年、第1回国際アニメーションフェスティバル広島大会へ行き、審査員のイシュ・パテルの回顧上映を見て、その作家性に感化され、アニメーション作家を志す。同年イシュ・パテルの技法を取り入れた「博物誌」と、半立体、写真といった独自の技法を試みた「小夜曲」<展示 12>の2作を制作。「アニメーション 80」「グループえびせん」など自主上映団体に関わる。在学中、多くの劇映画の制作に美術助手として参加。1986年イシュ・パテルのワークショップに参加。イシュ・パテルの技法に影響を受けた卒業制作「水棲」<展示 M>を制作開始。

1987年、東京造形大学を卒業、同年ムクオスタジオ入社。アニメーション美術を椋尾篁から学ぶ。1989年ムクオスタジオ在籍中の2年間をかけて「ひゃっかずかん」<展示 13>を制作。ムクオスタジオ退社後、アニメーション作家としてフリーに。1990年「遠近法の箱」<展示 14>制作。

## 《Zone 7》

### ヤマムラ個人史3 子どものためのアニメーション

1991年はじめての子ども向け短編「ふしぎなエレベーター」<展示 15>を制作。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位受賞。1993年NHKの依頼で「カロとピョブト」<展示 16>シリーズを制作。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、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部門第2位受賞。同作品は平成14年度中学生の美術の教科書に紹介される。

同年、ヤマムラアニメーション(有)設立。1994年NHK「おかあさんといっしょ」で「パクシ」<展示 17>のシリーズを制作。NHK-BS「真夜中の王国」のタイトル映像制作。

1995年こどもの城の依頼で「キッズキャッスル」<展示 18>、「キップリング Jr.」<展示 19、展示 G>を制作。

1996年ホルヘ・ルイス・ボルヘスの世界観をベースに「バベルの本」<展示 20>を制作、'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位受賞。同年、小学生の頃読んだ落語をベースに「頭山」の制作をスタート。

1998年MTV JAPANで「地球肋骨男」制作。

1999年子ども達とワークショップを重ね、「どっちにする？」<展示 21>を制作、オタワ国際アニメーション映画祭 子ども向けフィルム最優秀賞。中村一義のプロモーション・ビデオ「ジュビリー」を制作。オランダ国際アニメーション映画祭 審査員特別賞受賞。

## 《Zone 8》

### ヤマムラ個人史4 「頭山」以降

2002年「頭山」<展示 22>完成。アクメ・フィルムワークス(米)の契約監督になる。劇映画「伝説のワニ ジェイク」(監督・犬童一心)完成。

2003年「頭山」が、第75回アカデミー賞短編アニメーション部門にノミネート、アニメーション映画祭の最高峰、アヌシー03(仏)でグランプリ。全米70都市、フランス他で劇場公開される。35人のアニメーション作家による連句アニメーション「冬の日」<展示 23>に参加。「頭山」を含む全作品が『ヤマムラアニメーション図鑑』と銘打って全国劇場で公開。DVD「山村浩二作品集」発売。

2004年「頭山」が、ザグレブ(クロアチア)、広島でのグランプリ受賞をふくめ6つのグランプリ、15の賞を受賞、70以上の映画祭で入賞。

2005年「年をとった鱈」<展示 24>完成。フランス語圏で全作品収録のDVD発売。ドイツで制作される「30/30 世界人権宣言アニメーションプロジェクト」で世界の30名のアニメーション作家の1人として参加、制作中。次回作の短編アニメーションを構想、制作中。