



## 「火星人メルカーノ」

倉地 紀子

2月から3月にかけて、昨年末にUSで話題となった大型映画が数多く封切られるが、これらの作品とは趣を異にした一風変わった作品として「火星人メルカーノ」という作品がある。アニメーション作品だが、決して子供向けの作品ではない。一見サウスポークを髭髯とさせるが、ブラックユーモアで埋め尽くされた成人向けの作品でもなく、アルゼンチン独特の土着的な世界観が作り出されている。今回は、独特の世界観を作り出したこの映画の監督ホアン・アンティン (Juan Antin) 氏とのインタビューを通

して、映画映像を作り出すことの意味を探ってみたい。

### アンティンのアートの原点

アンティン氏のアートの原点は、育った環境にあるという。父は映画監督、母は映画衣装のデザイナー、祖父は映画音楽の作曲家という家庭に生まれた同氏は、否応なしに日常生活の中で映画というもの存在を目の当たりにして育っていった。そのせいか、アンティン氏にとってアートとは、表現のための手段である以上に、自分が自分を取り巻く世界とコミュ

ニケートするための手段で、知らず知らずのうちに内部から湧き上がってくる種の欲求のようなものだという。

このように聞くと、生まれながらにしてアーティストといった感じのするアンティン氏だが、当初アンティン氏は自分の一生をアートに捧げることは望まなかった。自分が育った生活環境に対する反発もあったという。アンティン氏はサイエンティストを目指し、大学では物理学、天文学、コンピュータ・サイエンスを専攻する。ところが、これらの学問はあまりアンティン氏の興味を惹きつけない



かったのか、あるいはコンピュータ・サイエンスが取っかかりとなったのか、アンティン氏はその後、3Dアニメーションの作成に興味を持ち、これがきっかけとなってドローイング、油絵、写真、音楽、伝統的な2Dアニメーションなどを本格的に学ぶ。そして、これらの多岐にわたるバックグラウンドや、生まれ育った環境の中で、知らず知らずのうちに学び取ったものが、現在同氏が作り出す作品や、同氏の映像制作に対する考え方には色濃く反映されている。

映画ファミリーの中で育った同氏にとって、映画の作成やディレクションは、決して夢や憧れではなく、より現実的なものとして捉えられている。たとえば、映画製作において「ディレクション」が

必要とされるのは、それがチームワークだからで、ゆえにディレクションとは、チームがもっとも創造性を発揮できるような環境を作り出すことを意味しているという。もちろん自分自身でも「この映画はかくあるべきだ」というビジョンは持っているが、制作過程でそれを大きく変えるようなことになっても、映画をより良くするためのものであれば大歓迎だという。チームの一人一人が「映画は生き物」だと感じられるようにすることが大切で、そのガイド役がディレクターだといえるようだ。

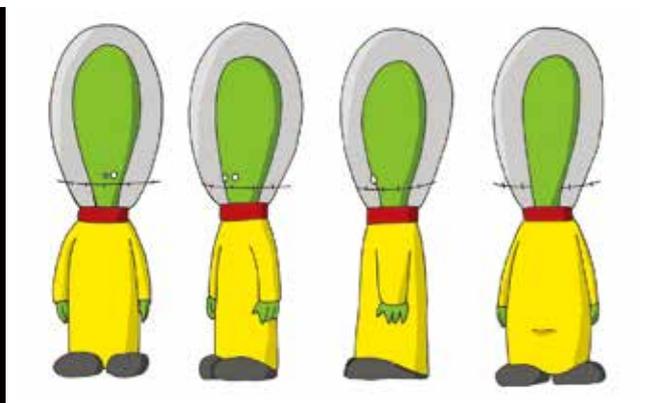
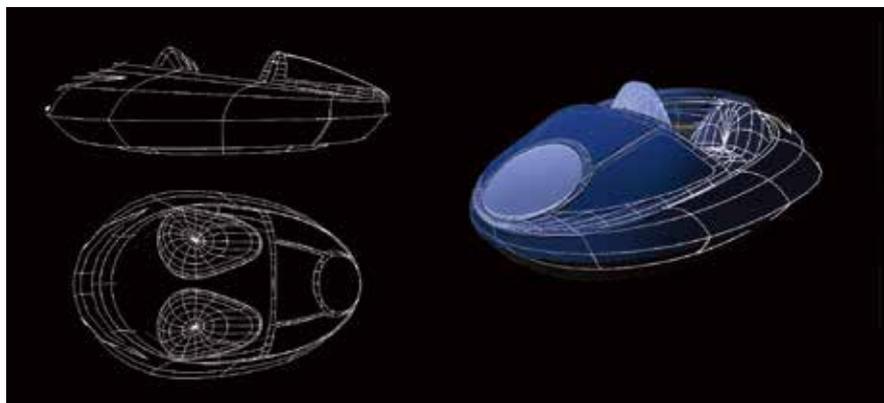
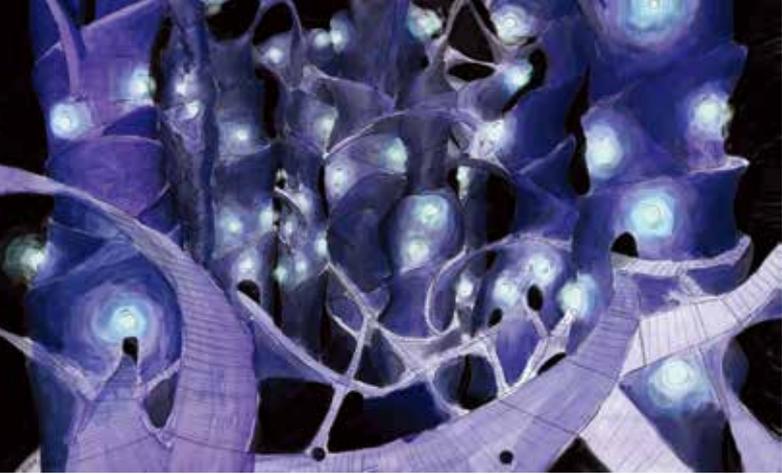
### 自由度・創造性を重視

その一方で、具体的なディレクションの方向性としては、従来の方法とは少し

でも違った方向性が目指されている。通常はまずストーリーからといわれているが、必ずしもそう決めつけるわけではないという。とはいえ、彼自身もまずはストーリーを固め、次に現状使える技術でどのようにしてそのストーリーを視覚化するかを考え、現状の技術で不十分な場合には、できる限り低コストで必要な技術を開発するという流れを考えている。実際のところ「メルカーノ」の作成でも、デジタルデータを35mmのフィルムに変換する非常に低コストのシステムを自ら開発したそうだ。また、現在作成中の実写映画では、市内が破壊される場面でも多くの複雑なエフェクトが必要とされるため、現状の低コストのパイプラインでは対応しきれない。そのため、これらの

ファイナル画像：映画の製作中、アルゼンチンでは深刻な経済危機が発生し、この経済的な困難を乗り越えることが最大の試練だったという。当初45人いた制作スタッフも最終的には16人に減ってしまったそうだ





ストーリーボードとスケッチ：もともとTVシリーズで好評を博したアニメーションを映画化したのが本作品。映画製作がスタートした時点で、すでにアートのなコンセプトはきっちり固まっていたことが成功につながったという



エフェクトを作成するためのツールをやりできるだけ低コストで作成中だという。このように、できるだけ低コストで必要とされる技術を自ら（あるいはチーム内で）開発するという方向性は、同氏のバックグラウンドにも依存しているが、同時に制作予算を最低限に絞ってより多くの自由度や創造性をチームに与えるという、同氏の哲学にも基づいているという。確かに大きなスタジオがプロデュースすれば、より多くの予算が得られるが、スタジオは興行成績を第一に考えるため、創造性は犠牲にされがちだからだという。

### 3D アニメーションの方向性

アンティン氏は根っからのアーティスト気性に見えるが、彼にとって自らの理系のバックグラウンドは誇るべきものようだ。それゆえか、アニメーション映画における3Dアニメーションの位置づけや、そのために必要とされる技術には、自分なりの哲学を持っている。3Dアニメーションを用いることができるという点は、アニメーション映画にとっては1つの大きな強みだが、現状を見る限りでは、伝統的な2D/3Dアニメーションを比較した場合、3Dアニメーションの表現力にはまだまだ柔軟性が足りないように思えるという。

しかしながら、ピクサー社の最新作のように、実写顔負けの演出を可能にした作品を目にすると、その今後の発展性には大きな希望が持てるという。ただ、3Dアニメーションが今後どのような方向に発展しようとも、最終的には実写とも伝統的なアニメーションとも違って、独自のリアリズムに行き着くはずだと同氏は考えている。それはちょうど、写真が当初は写実画の世界を目指し、映画が当初は舞台劇の世界を目指していたにもかかわらず、結果的には写実画とも舞台劇とも違った、写真ならではの世界や映画ならではの世界を作り出すことになったのと同じだという。

### おわりに

アンティン氏と話していると、同氏が持つ「血」というものが強く感じられる。映画ファミリーのもとで生まれ育ったという血もさることながら、アルゼンチン人であるという血も彼にとっては大切な血であるようだ。同氏は今、2D/3Dを融合したアニメーション・フィルムも作成中で、そこではアメリカにヨーロッパ人が流れ込んできた当時のストーリーをアメリカの土着民族の目から描いているという。いわば、アルゼンチンで映画を製作するために生まれてきたとさえ思えるアンティン氏だが、最終的に目指すアートの形はいまだに特定はできないようで、現在はさまざまなタイプの映画製作を通して、自らのアートの形を探求中でもあるようだ。確かに理屈からいえば、映画技術の著しい向上は、世界のどこからでも、決して恵まれた予算がなくても、優れた映画を生み出すことを可能にしたはずだ。今のアンティン氏は、それを実際の映画作品によって示すことに、情熱を注いでいるように思われる。



Juan Antin:「『メルカーノ』の作成ではあまり観客は意識しなかった。映画を作ることがを心から楽しんだ人たちによって生み出された映画だと思う」と語るアンティン氏

Noriko Kurachi