

東京国立近代美術館フィルムセンター「映画製作専門家養成講座」

第1回 1997(平成9)年度「ー日本映画の技と匠ー」編集1

(総合プロデューサー：野上照代)

登壇者：野上照代(スクリプター)+小川信夫(編集)

進行：入江良郎(東京国立近代美術館フィルムセンター)

開催：1998年1月28日(水)10時30分

会場：東京国立近代美術館フィルムセンター 小ホール

ー『泥の河』(小栗康平監督、1981年)上映後ー

入江 本日の講師、小川信夫さんです。小川さんは1953年に東宝へ入社し、『ゴー！ゴー！若大将』(岩内克己監督、1967年)が第一作です。1983年からフリーで大林宣彦監督、小栗康平監督などの作品を担当されています。小川さんと野上さんにレクチャーを始めていただきます。よろしくお願いします。

野上 小川さんは小栗さんの作品を全て担当されていて、苦勞もされているようなので、まず、『泥の河』のことをお伺いしたいと思います。その前に、この中で35mmフィルムを編集している方、手を挙げてください。……1人だけ(笑)。小川さんから少ないと聞いていましたが、なるほど。

編集している方は何となく、みんな暗いかな、孤独な作業だと。最近の編集は知りませんが、私は記録をやっている、編集には年がら年中、入り浸っていたので。編集はやっぱり自分でフィルムを切らない限り、本当にわからないですが、理論武装してもらおうかなと思って、小川さんに教えていただきたいです。

『泥の河』は、相当編集の経験をお積みになった上での作品ですよ？

小川 そうですね。僕は東宝撮影所に昭和28(1953)年に入ったんですけど、10年ほど録音の仕事をしていました。現場に出たり、整音をやったりしましたが、編集の作業を見て、映画は編集が一番面白いんじゃないかと思いました。いろいろ本を読んだりして“映画の要は編集にあり”と、10年の現場の経験を捨て、編集に入りました。

小栗監督とは、『青春の門』(1975年)という浦山桐郎さんの作品で、助監督として最初に出会いました。その5年くらい経ったあと、木村プロダクションという非常に小さいプロダクションで、小栗さんが映画を撮ると。木村(元保)さんという千葉の鉄工所の工場主が、映画がすごく好きで、撮影の機材を集めたりしている人が、“3千万円出すから撮らないか”ということで。その前に2本、『曾根崎心中』(増村保造監督、1978年)ともう1つ(『大地の子守歌』増村保造監督、1976年)、その人が作っているんです。

3千万円は、その当時、今から20年近く前でも、映画を製作するには、すごく貧弱な金額で、一流のスタッフがボランティアみたいな形で低額の技術料で集まっています。

裏話をしますと、編集の予算は、ネガとポジを含めて60万円でした。60万円は、当時、編集者の1カ月分ぐらいで、とてもじゃないけど金銭的には駄目です。当時、私は東宝の契約技師だったので、とにかく引き受けましょうと。20万円を助手さんに、40万円をネガのほうに渡すということで、知り合いのネガの人に頼みました。そういう状態なら引き受けようということで1本の担当料を40万円、一応OKしてもらったんです。ところが、金がないから撮影は35mmですが、経済的な理由で16mmでリダクションといいまして、縮小して焼き付けて、編集することになりました。そうしたらネガの担当者が、“えっ、リダクションですか!?”って。その当時の16のリダクションは結構面倒で、エマルジョンナンバーが欠けちゃうんです⁽¹⁾。今はそういうことはないですが、大変面倒なことになってしまう。エマルジョンナンバーでネガ合わせできないから、リダクションで35の映画を作る時は、だいたい、2割増しぐらいのお金を取るので、40万円じゃ引き受けられないと、その話はなくなりました。それで南(とめ)さんっていう、編集の現役で最高年、今年85

(歳)ぐらいになったと思いますが、今も仕事をされている方が、“40万円でもいいよ”と引き受けてくれました。南さんは、黒澤組や小林正樹さんとか、いろいろな有名監督の作品をやっている人です。

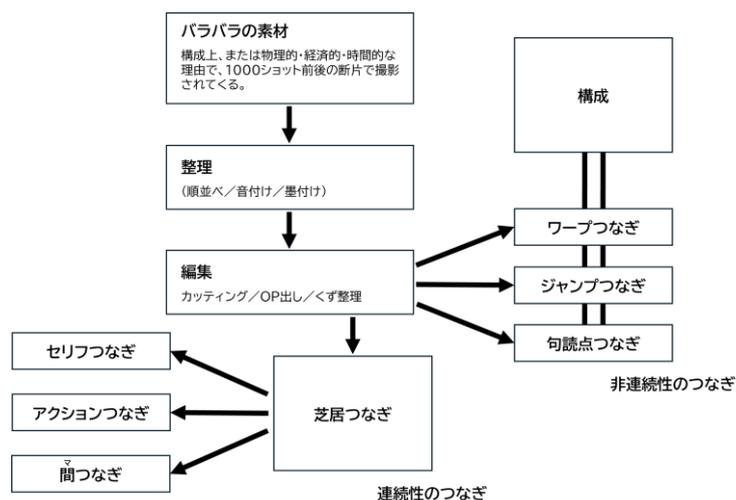
僕も16でそういうのをやるのは、初めての経験でした。編集室は木村プロダクションが持っているアパートの一室で、四谷三丁目にありました。東宝から16mmの手引きのビューワーを借り、モニターに自分のテープレコーダーをちょっと改造して、ヘッドをくっつけてやりました。16をやっている方はご存じかもわからないけど、細かい編集はあんまり上手いじゃない。1コマ、2コマ足したりすると、引っ張る時につっかかたりする⁽²⁾。それでも自分なりに丁寧につないで出来上がり、最終的に東京現像(所)の大きな試写室で映した時、“おお、これは俺たち、ちょっといい仕事やったんじゃないか”と、初めてそこで気がつくような始末で。監督と2人で、“やっぱり映画は35で、きちっとやらなくちゃ駄目ですね。これからはいくら貧乏しても、35でやろう”という話をしたのを覚えています。

野上 ラッシュは16で見てるの？

小川 ええ、16で見て、ここはキーポイントだということだけ35に焼き直して、現像所に行ってチェックする。『泥の河』はディテールをものすごく重要視して、映るか映らないかというところをかなり狙っているんで、安藤(庄平カメラマン)さんはかなり心配して、“これ焼いてくれ、あれ焼いてくれ”って。フィルムの点では16も焼くし、35も焼くみたいなことで、あんまり節約にはならなかったかもわからないです。その当時、まだ35は白黒のほうがいくらか安かったんじゃないかと思いますが、今はカラーよりも値段が高くなりました。

一応、出来上がって、1千万円弱ぐらいの赤字になったんでしょう。文化庁の助成金をもらおうとしたら、3日以上興行をしないと対象にならない。で、いろいろ^{コヤ}劇場を探したら、草月会館(ホール・東京)が3日間だけ空いていて、借りて上映したんです。うちの家族が子どもを連れて観に行ったら、帰りに雪か何かでひっくり返ったらしい。息子がちょうど、映画のきっちゃん(松本喜一)とのぶちゃん(板倉信雄)と同じぐらいで、“面白かったか？どこが良かった？”って聞いたたら、お姉ちゃん(松本銀子)と2人で訪ねて来たあたりだと。“一番印象に残ってるのは、何だ？”と聞くと、“うーん、手品が面白かった”と。子どもは、そういうところに目をつけるから、子ども用の映画ではないですから、あんまりきちっと鑑賞できなかったみたいです。

(小川信夫作成「劇映画の編集とは」／ハンドアウト投影)



NFAJ 作成

小川 最初に「バラバラの素材」って書いています。現場からネガが直接、撮影部から現像場に

入ります。現像したフィルムは、ネガ担当者に行く。記録が作ったスクリプトの下のほうに「ネガ送り」があり、ネガの人はそれをもとに、(フィルムを)バラバラにして、撮影時に NG となったカットを外し、OK とキープ(OK に近いカット)を順番につなぎ、それがポジの編集室にきます。イマジカ(現 IMAGICA エンタテインメントメディアサービス)に入ったフィルムは現像され、イマジカに編集室を持つネガ担当者の南さんに渡ります。南さんは現像されたネガをバラバラにしてスクリプトと合わせて順番につなぎ、それをもう一度、現像所に送ります。現像所はそれをだいたいのタイミングをとって焼き、それがラッシュプリントになります。そのラッシュプリントが編集室にきます。

野上 「整理」ですね。

小川 整理。実際には音もナグラ(NAGRA)で録った 6mm のテープをリーレコって言うんですが、リーレコ班が 35 のシネテープに録音してそれがまた編集室に入ってくる。画と音のラッシュを整理して組み上げるんです。画はカチンコ、音はシンクロという手動テープレコーダーみたいな機械にかけて、カチンという音を拾って、それをそろえてシンクロナイザーにかけます。シンクロナイザーには 1 回転 16 コマ、1 フィート送れるようにパーフォレーションにちょうどかみ合うギザギザの目が付いていて、カチンコでぼんと合わせれば、全部尻までずれずに機械的にやれます。

その時、画に付いているエマルジョンナンバーの下 2 桁ぐらいを、音のシネテープのベースにマジックで必ず書き移すんです。編集してバラバラになった時、どこを合わせれば元の位置に戻るか、その目安にするためです。2 フィート(約 60cm)おきに書き込む人もいるし、ちょっとずぼらな人は 4 フィートおきぐらいに書く。その作業が終わると試写室に持って行って、スタッフと一緒に画と音を試写して OK か NG か、キープが何本もあった場合は、どれを OK にするかが決まる。それでまた編集室に戻ってきますが、ラッシュプリントは見終わった時点でワークラッシュ、作業用のラッシュになります。試写するまでは、ほこりも付けない、傷も付けないように細心の注意を払いますが、見終わってしまえば、あとはこっちのものだと、傷付けようがどうしようが OK で、初めて「編集」が始まります。

日本の映画の場合は撮影段階で 80%ぐらい、構成が出来上がっています。現実的には、ものすごく几帳面な監督は、全部それをやっちゃいます。亡くなられた古澤憲吾監督は、「無責任」シリーズ^③で、大当たりを取った監督ですけど、この人は朝行くと、きちっとその日に撮るカットの全コンテができてるんです。その当時、僕が録音でやっていた時分は、今みたいなコピーはありません。監督が 1 時間前ぐらいに撮影所に来て、湿式のコピー、リコピーって僕らは言っていたけど、青色で濡れているやつを、助監督といろんなことをやって、各重要なスタッフに全部配るわけです。僕はそれをもって役者がどう動くか、マイクをどこにするとか、そういう設計を全部立てました。古澤監督のコンテは、画コンテではなくて、カメラの動きや俳優の動きが線で書いてある。カメラのサイズ、何 mm のレンズ、役者がこう動いて、この辺でセリフ、みたいなのが書いてある。どうしてこんなことするのかなどと思ったけど、結局、古澤監督は、早く撮り上げることもあるけど、名をあげようということもあるんです。それと喜劇が多かったので、テストを何回もすると喜劇役者って駄目です。ある程度段取りをつけて“はい本番”、ぱっとやらないと上手く撮れないから、この構成です。これは完全に 100%出来上がってしまっているわけです。古澤憲吾監督の作品が最近結構放映されまして、懐かしく見ていましたが、今のテレビドラマのような綿密になっていないですけど、破天荒の面白さみたいなものがあるんです。そういう時の編集は、カチンコの頭をぱっと捨ててアクションを拾い、尻尾をぱっと捨ててつなげれば、それで映画になっちゃう。そのくらい構成がしっかりしていました。普通は 80%ぐらいの構成で撮影しますが、撮影の段階でその通りにはなかなかいかない。そこにまた、編集の力がある余地があったりするわけです。

私はこの講習のために(考えましたが)、(編集は)6 種類にわけられるんじゃないかと。「構成」に関わる編集は、ワープつなぎ、ジャンプつなぎ、句読点つなぎです。編集の作業としては、結局、頭の要らないところ、尻尾の要らないところを切らなくちゃいけない。この編集は、どちらかという、構成のために画を選ぶ形です。普通、編集作業は、カッティングと OP 出し(オブチカ

ル出し)とくず整理です。くず整理は、助手さんが全部やってくれますが、カットと OP 出しは、編集者がサインを付けて(助手に)切ってもらいます。どういうふうに切るかというと、基本的には「芝居つなぎ」で切っていきます。これが映画の編集の一番基本になり、「芝居つなぎ」を細分化すると、セリフつなぎ、アクションつなぎ、間つなぎの3つにわかれるんじゃないかということです。

1本の映画が平均1,000カットくらい撮れてきて、キープが入るともっと数多くなりますけど、使うのが600カットくらいです。映画を構成するシーン数は100くらいですが、「構成」に関わる編集、つまりシーンとシーンは、だいたいワープつなぎ、ジャンプつなぎ、句読点つなぎ(のどれか)に入って「非連続性のつなぎ」です。「芝居つなぎ」は、シーンの中の(セリフ、アクション、間の)つなぎになるので「連続性のつなぎ」。これは画のカットと気持ちのカットで、絵柄のことで言っていますが、気持ちとしては映画1本、全部つながっているわけです。実際にやってらっしゃる方は全部ご存じだろうと思いますが、一番重要なのは、“芝居でつないで、気持ちをつないでいく”ということが、編集者の一番重要な資質になるんじゃないかと思います。

じゃあ、これは(厳密に)ワープつなぎか？ジャンプつなぎか？というと、区切りはないです。いろいろ絡み合っているんで、完全に同じことを言っていることもあるし。句読点つなぎで、例えばここをフェードアウトして、次のショットをフェードインから入れれば、シーンの的には場所をぼんと移動したりするから、ジャンプつなぎでありワープつなぎで、混然一体とした形です。

野上 ワープつなぎとは、どういうことですか？

小川 時間と空間のワープ、(例えば)A点からB点に飛んでいくみたいな。

野上 ちょっと難しい。

小川 絵柄で説明するのが一番わかりませんが、『泥の河』でいうと、“本日急用のため休ませていただきます”と、うどん屋(「なには食堂’)のはり紙が出てたら、ぼんと次は京都の病院の病室の一角にいます。そういうのはワープつなぎ、ジャンプつなぎに入るんです。

野上 ちゃちゃ入れて悪いけど、成瀬(巳喜男)さんがそういうの上手いですね。インサートで、途中で全く関係ないんだけど獅子舞が入ったり、ちんどん屋が入ったりする。ああいう呼吸はすごく上手いです、効果があります。

小川 そうなんです。 (ハンドアウトの)テキストを読んでもらえばわかると思いますが、このジャンプつなぎは、海のシーンの次は山、アップだったらロングとか段差があったほうがより効果的です。気持ちが新たになるし、あまりにも違うことで期待を持たせるみたいなことが発生するわけです。僕はそれを断層つなぎって言っています。そのほうが受ける感覚が非常に新鮮です。例えば、病室の廊下を誰かが歩いて来て、シーン変わりのつながりが学校の教室を(誰かが)歩いて来ると、廊下と廊下でつながってしまう。見ている人は、一瞬こんがらがって、“あれっ？”という感覚になって、これはまずい。そういうジャンプつなぎになるところは、できるだけ前のシーンと関係ないところから始める。夜で終わったら、次は昼間になるとか。それは構成の問題に関わってくる。監督も、そういう考えで撮ってくる人が多いわけです。これはシーンの数だけ必ずあります。『泥の河』でも、結構、ぼんと飛んじやって、気持ちだけはつながっているけど、場所や時間が途切れているところがあるんです。お客さんの気持ちがすーっと流れていけば、全然気にならずにドラマを鑑賞することができます。

句読点つなぎは、多分にオプチカルを使ったりします。この頃はカットつなぎでいく場合がほとんどですが、昔は2、3カ月後なら、必ずフェードアウトしてフェードインの形をとっていましたが、今は2、3カ月後ぐらいに、がっとなんか飛んじやいます。日本からアメリカへ飛ぶ飛行機も、昔の羽田はジェットじゃないから、地平線に落ちるんじゃないかというぐらい(の離陸)でしたが、

今はずっと行くので、あっさり(カットを)切れます。カットつなぎでいっても、全然お客さんはこんがらがらない。見るほうの受け入れ態勢がそういうふうにできています。

一番基本が、「芝居つなぎ」です。私が一番重要に思っているのは、そのショットの中に入っている演技を見せることです。実際に経験されている人はわかると思いますが、反復して見て、このショットは何を言わんとしているか、どこが一番重要なのかということだけをつかむ。じゃあ、ここから尻尾は要らない、頭はここか、という判断をしてつなぐのが、「芝居つなぎ」です。

その中にセリフつなぎがあります。セリフが終わったらそのショットの持つ役目は終り、次のショットにいく形で、セリフでぼんぼん切りつないでいく。テレビのホームドラマは、だいたいこのセリフつなぎが半分ぐらいですかね。例えばスタジオで撮る場合、カメラを3台ぐらいつないでスイッチングでやるから、時間軸は全然ずれないです。見ていておかしくはないけど、僕らが見ると、あのセリフはもうちょっと使ったあとに切ったほうがいいのか、そういうのはあります。映画の場合は、ある程度セオリーがあって、セリフ尻を何コマ残して、次のカットの頭をどのくらい間を置いて次のセリフが入ってくるみたいなパターンがあるんです。アクションつなぎは、『泥の河』だと10カットぐらいあったかもしれないです。私はあまり利用していません。だいたい間のつなぎのほうを「芝居つなぎ」と連動させています。

『泥の河』では「構成」に関わる編集のワープ、ジャンプ、句読点つなぎで、600カットのうちの2割くらい。「芝居つなぎ」の間つなぎが7割くらい、セリフ、アクションのつなぎが、あとの1割くらいになると思います。

アクションつなぎをわかりやすく言えば、2人の拳闘選手が殴り合っていて、左サイドにいる選手のパンチがひゅっと右へ出たら、その動きを利用してパンチを受ける側のカットに切り替えて、右サイドにいる選手がのけぞる。もうちょっと一般的に言うと、例えば、フルショットで2人がお辞儀をします。次に1人になってずっと頭を持ち上げる時に、1つの動作のどこでつなぐかが、アクションつなぎです。動きでつなぐことによって滑らかさを出すのが、1つの利点ですが、多用するとドラマ的に流れ過ぎる危険性があるんです。だから、映画の人はあまり使わないほうが良い、必要最低限がいいんじゃないかと思います。

この間つなぎが一番難しく、たぶん皆さんは、どういう間をとってつなぐのがいいのか、コツを教えてくださいと言われると思いますが、これだけは口で説明できないんです。いろんな映画を観たり、芝居を見たり、音楽を聴いたりして、自分で芝居を飲み込む能力だとか、感覚みたいなものを育てないと芝居の間つなぎはできない。寄りの中で顔の表情が微妙に違うのを、どの辺から使うかというのは、言葉では説明できません。『泥の河』でも、きっちゃんのお母さんの加賀まりこは、動きがない座りっ放しの芝居です。顔の表情を一番大事にして使って、ああいう形になっていますが、あの前にどういうものが、動きがあったかは、編集者と監督しかわからない。これはどの辺から使っているというのは、監督はわかっているけど、普通の観客の人には知り得ないことなんです。

昔、映画館でいいつなぎ目があると、さっと映写室まで駆け上がって行って、“フィルムを見せてください”と、どのくらいの間でつないでいるか調べた先輩がいたそうです。今はレンタルビデオでセリフつなぎやアクションつなぎはコマを送って、いくらでも完全に家庭で解析できます。ところが間つなぎだけは、どこを切り捨ててこのドラマを構築しているか、編集している場所に行かないとわからない。だから、これから編集をやろうと思う人は、必ず編集者について、ドラマのどこを切りそいで成立させているかを勉強してもらいたいと思います。だいたい無理にわけて、6つの形態があるんじゃないかと。一般にセリフつなぎとアクションつなぎが80%みたいなことを言われますが、映画の場合、すごく少ないです。勉強するとしたら、この「芝居つなぎ」を勉強してもらいたいです。

野上 編集期間はどのぐらいでしたか？

小川 編集期間というより、撮影と並行してやっていました。最後の編集は、その当時、4日か5

日ぐらいでした。それまでにほとんど固まっていた、尺が多くなるとそのために宿泊するのが編集部みたいな形でした。監督が欲張りだから、どんどん撮ってきて、そのままつなぐと、1時間45分の映画で、30分ぐらいオーバーして、その30分を削るのが結構大変です。どっかを削るとどっかが、その言わんとしているところが引っ込んじゃうと。それでセリフからセリフへ飛んだり、シーンをぼんと外すことがあるんです。『泥の河』でも、(子どもが)自転車の輪っかをころころやっているあとに、隆鼻術か何かをした女性をからかう場面がありましたが、外しました。

野上 編集で結論が決まるわけですから、監督はいつもそばにいますか？

小川 監督には3タイプありまして、全然編集室に入ってこない人、入って来てしゃべりながら一緒に編集を楽しむ人、編集は俺がやるんだと自分でやっちゃう人がいます。僕は東宝育ちで、東宝の監督しかあまり知らないんですが、成瀬巳喜男監督と稲垣浩監督は、だいたい自分がつなぎたいと思うところは編集室に入って来て自分でやります。人に絶対渡さないのが、野上さんもしょっちゅうやっている黒澤明(監督)。編集技師をつけないんですね。編集が面白くて俺は映画を撮ってるんだと、絶対人に触らせない。予告篇を助監督が一応つくるけど、気にいらぬから、最終的にはご本人がやっちゃいますね。

野上 ええ。

小川 そのくらい編集を、ものすごく重要にしていますよね。『トラ・トラ・トラ!』(リチャード・フライシャー、舛田利雄、深作欣二監督、1970年)も、編集権が(黒澤)監督にないと大問題になって最終的には降りた、という事件がありましたよね。

稲垣監督の場合は、3分の1くらい自分でやりたいところを編集するみたいな形で入って来ました。岩下(広一)さんというコンビの編集者があとは全部やりますけど。僕は稲垣さんの作品は助手として、録音の時には、『無法松の一生』(編集・黒岩義民、1958年)、編集に入ってから『暴れ豪右衛門』(編集・岩下広一、1966年)とかやりましたが、上手く撮れていないところを自分で編集で何とかしようと思ってやっているみたいなんです。編集は座りっ放しでエネルギーを使わないようでも、気をつかうからくたびれます。だから、そういうところ以外は、(編集者に)任せちゃうみたいな。

成瀬さんは、台本が出来上がった段階でこういうふう撮りますと、全部チェックが入ります。それで(脚本の)水木洋子さんに持って行って、“台本をこう変えましたけど、よろしいですか”と。それでOKが出れば、撮影現場はその通りに撮るから、9時開始で5時終了、ぴたっつと終わっちゃうんです。下手な役者は使わない主義の人だから、たまたま新人俳優、加山雄三さんや何かが出た場合は、周りを全部ベテランで固めて、目立たないようにして、逆に下手なところが新鮮な感じで見えるような演出方法をとる。頭の要らないところ、カチンコをカチッと打っているところ、(フィルムを)見て、“はい、ここ切ってください”と。ムビオラを見ないんです。それでつなぐともう出来上がっちゃう。もちろん、あとから編集者が“ここはもうちょっと詰めたほうがいいですよ”とか、2、3コマの修正はします。構成に関しては、撮影の段階で完全に出来上がっている。

僕がやった監督で編集室に入って来ないし、スタッフルームにも全然来なかった人は、木下恵介監督。『スリランカの愛と別れ』(1976年)でした。東宝(撮影所)の真ん中に噴水があり、その辺で立ち話をして帰ってしまうんです。それから時々ケーキか何か持って来て、ちょこっと顔を出して、すっと帰ってしまう監督もいるし、さまざまです。

小栗監督の場合は、自分で編集をやりたいほうのタイプだから、ぴったりついているんです。部屋に来て、“今日はどこを編集やるのか”と。それで僕がフィルムを持つと、横から見たがるから、こっちは邪魔して見せないようにしたり(笑)。“見せてよ”なんて言いながらやっていました。小栗監督の第1作『泥の河』で僕と監督の意見が違って、“ここは絶対、ここまで使わなくちゃ駄目だよ”と我を通したところが1か所ありました。きつちゃんが「戦友」(軍歌)を歌いだしてトラックアップします。ズームアップではないです。今でも小栗監督の場合は、必ずトラックアップ

です。トラックアップは、自分が近づいていく感じになり、ズームアップは、向こうが近づいてくる。今は簡便に、ざっとズームで画角を大きくしちゃうけど、その辺の感触が違うわけです。で、トラックアップをずっとして行って歌い終わり、90度回り込んだカットになります。監督はぼんと、歌つなぎで横サイズにいくつもりで撮ってきたらしいですが、僕は、田村(高廣)さんの思い出(にふける姿)をきちっと見せて、ぽっと(カットを)変えているんです。(撮影の時)監督のカット(の声)がかかっているんで、白コマになる寸前まで使っています。つないでみて、どっちがいいかとなり、最終的に監督が折れたというか。

野上 見ないとわからないですね、すみません。

小川 じゃ、見ますか。

(『泥の河』「なには食堂」へ銀子と喜一が入って来るシーン／ビデオ上映)

(きっちゃんの)お姉ちゃんときっちゃんの動きと、信雄の迎えに出る動き、それから(階段の)下に、(2人が)さっと来る。僕はここが絶妙だと思っているんです。今の(姉が弟の靴を踏んだあと)はアクションつなぎです。この(きっちゃんが「戦友」を歌う)カットです。ズームアップとトラックアップの違いをちょっと味わってもらえると思います。この(横位置の)カットになる前に、歌つなぎでいこうみたいなことだったんです。前のカットはあそこから1コマもないわけです。

野上 いいですかね、明るくしてください。

(ビデオ上映終了)

野上 トラックアップは、(皆さん)わかりますか？

小川 トラックアップは、レールの上に移動車を載せて、カメラをざざざっと(移動して)行って、画面を大きくする。主題、一番見せたいところに、こちらから迫っていくということです。逆にズームアップは、見たいところを引き寄せる感じです。

野上 レンズですかね。

小川 レンズで引き寄せるという形で、今の人はその辺の微妙な差がわからないかもしれません。僕らは見ていて、“ここはズームじゃ駄目だよ、絶対トラックアップじゃないと駄目なんだよ”とすることがあります。

野上 それはまあ、撮影の問題ですかね。

小川 そうですね。安藤(庄平)名カメラマンに助けられた小栗監督の第1作ですが、前半の10分は、いろんな意味で技術的には非常に上手くいってないところが多いです。雨を降らしたりとか、もうちょっときちっとやれば、もっと素晴らしい映画になったような気がします。僕も監督に、橋の上で荷馬車の馬の足が、夏の陽ざしで溶けたアスファルトにくいこんで崩れる時に、古い麻のロープか何かがぴしっと切れるワンカットがほしいと言いましたが、時間や経済的な状況で撮れなくて、今みたいな形になってしまいました。きっかけみたいなインパクトがほしかったんですけどね。あと、天神祭の夜景のシーンは、ゲリラ的に(撮影したり)、ニュース(映画)から取ったりしている⁽⁴⁾ので、光量不足でとても見づらい形になっていたと思うんです。その辺も予算があれば、きちっと撮れたんじゃないか。10分ぐらい過ぎたあとからは、観ているほうの感覚というのか、どんどん醸し出されてくるから最後までもっていられるんじゃないかと思います。

今、アメリカのたくさんお金を稼いでいる映画は、スクリーンからどんどんエネルギーが飛んできて、それを受け止めながら観る娯楽作品が多いです。小栗監督の場合は、逆に自分の内発のものをスクリーンに投影しながら観るという感じで、見えないものがだんだん見えてくる。見えるだけの映画がアメリカの娯楽映画じゃないかと思っています。

では次に、ピストルを撃ったりする時、撃つのと撃たれるほうとの間は、どんなものを説明します。

(小川信夫作成 [拳銃の「発射と弾着」]までのコマ数を図式化/ハンドアウト投影)



NFAJ 作成

この実例は、堀川弘通監督の『狙撃』(1968年)という作品です。ビデオレンタルで借りられたら、日本のギャングものの映画としてはすごくいい出来ですから、見てください。

加山雄三が標的を狙って撃っているカット1(最後)の黒星印1が発射、次の黒星印2コマ(2、3)に発砲の痕を付けているので、この黒星印の3コマが発砲です。次のカット2は撃たれるまで(白丸印の)1、2、3、4、(黒丸印の)5コマ目で弾着して効果音が入る。発砲して標的にぴしっと当たる間は、8コマぐらいが一番気持ちがいいです。これがだいたいセオリーになっています。西部劇の果たし合いの距離で撃つ時のタイミングが、だいたいこれです。映画で観ている場合は、撃つすぐ(カットが)切れているんじゃないかと思うけど、(実際には)撃って2コマぐらいは置いて、次のカットにいつているということです。この感じを頭の中に入れておけば、このバリエーションで至近距離で撃つ時には、こっちの(発砲の黒星印3コマから)1コマを外して、この(弾着までの白丸印4コマから)2コマを外すと、どーんと撃って、ぱっと当たるように見える。ぱばんっと、もっと速くいきます。(この撮影には)火薬を使うから人間に当たる場合、ぱっと火花が散る時があります。カメラのシャッターが、ちょうど火花が出た時にかかって次(のコマ)から写っている時はいいですが、たまたま、もろに火花が写っている時には、ネガで火花の1コマを抜きます。そうすれば次の飛び散るリアクションにつながってきます。これを基本に少々変えれば、全部できちゃう。

次の(講座の)『駅 STATION』(降旗康男監督、1981年)で、誘拐犯人が警官を撃つと、こっち(弾着までの白丸印)のコマ数が1コマくらい多いかもわかりません。芝居を大事にすると、1コマか2コマ伸びるという感じです。何回も見ていると、その間がちょっとおかしく感じるけど、1回見る分には全然そう感じません。この間を覚えていただければ利用できます。

(投影終了)

小川 もうひとつ、「半減のリズム」というのがあります。例えば、追っかける刑事のバストを5フィート使い、逃げる犯人も5フィート。次に追う刑事を前の尺の半分にして、(犯人を)半分、(刑事をさらに)半分、(犯人を)半分みたいな形。それを加速度編集といいます。意外と緊迫感を見ている人に植え付けます。この通りにやって上手くいくかはケースバイケースです。サイズの大きさとか明るさ、いろんな視認性の問題があるので、そのままやればいいものでもないですが、そういう基本形に、あとは傾向と対策でいけばOKです。どうしようかと悩まず、わからなかったらこのパターンで1回つないで、良ければいいし、ちょっと違う時は、平均的に5コマなら5コマ外してみようとか、そういうことができると思います。

入江 『泥の河』について、ご質問はないでしょうか？

小川 『泥の河』で楽しんだのが1か所あります。きっちゃんとのぶちゃんが橋の上で、缶詰の缶を利用したぽっくり(缶下駄)を、きっちゃんが履きながら往復してしゃべるところです。僕は録音の出身ですが、あの音は全部僕が付けたんです。録音部さんに、ちょっとすったやつとかぼこっていったやつとか、100ぐらい録音してもらって、画を見ながら、この時にはこの音がいいと、確か48か50くらい、音を付けました。

編集は本当に楽しいです。根暗になる必要は絶対にはないと思います。僕はどっちかというところ、現場は体を壊しちゃうんじゃないかという心配もあって、編集へ回りましたが、それが遅過ぎて、編集技師になったら製作本数が、がたと減ってしまいました。1年に2本やればいいところみたいな時代になって、もうちょっと早く編集のほうに行っておけば良かったなあと。

この頃、(編集システムの)Avid というのが開発されて、私も自前をはたいて2日間とか講習を受けました。確かにあれは、優秀な助手さんが2人、あの中に入っている感じでした。クズ整理はしなくてもいいしね。僕が使うかというところ、やっぱりフィルムでできるならフィルムのほうがいいと思う。Avidは、お茶を入れてくれないですからね(会場笑)。あれを1人で一生懸命やると、根暗になるかもわからないですね。

野上 でもあれ、伊丹(十三)さんは、“編集の助手に気兼ねしないで済むからいい”って、言ってますよ。

小川 いろいろしゃべりながら編集するのが面白いんです。その代わり、ムビオラで見ている時はくっと集中して、ちょっとつかんだら、もう別の世界です。編集(室)には、こっち(左)にフィルム立て、ここ(目の前)にシンクロ、東宝の場合は6連シンクロというのがあり、こっち(右)にバスケットがあります。音と画をこう(ハンドルを回して)つないでいきますが、不思議なものでずっと24コマで動くんです。それで編集したところが、つつつと通過するでしょう。そうすると、“ああ、俺が編集したんだ”っていう気持ちになります(笑)。

野上 自分で編集すれば一番面白いですよ。監督がいたらやっぱり……いなきやいいけどね(会場笑)。

小川 ま、そうですね。

野上 視点が違いますから。

小川 俺だけがという監督は、まあ、黒澤さんだけ。他の監督はある程度、編集者を立てたくはないんだろうけど、立てるようなジェスチャーはしますね(笑)。

野上 (笑)いやあ、それは編集ぐらい面白いものはないから。監督は、あの面白さを人に譲りたくないということですよ。

小川 やりだしたら人にはやらせない、できるだけそのポジションを渡さないみたいなのがあります。

僕は1本だけ中国で仕事をしたことがあって、成都の峨眉撮影所(峨眉電影制片公司)に行きました。「パンダ物語」(『パンダ物語 熊猫的故事』新城卓監督、1988年)という作品でした。暇な時に、“編集者とコミュニケーションを取りたいから、座談会なんかしませんか?”って言ったら、“ここには、助手はいるけど、編集者はいない”と。峨眉撮影所のシステムは、編集をマスターして監督になっていくので、編集技師はいなかったです。僕は編集協会(現 日本映画・テレビ編集協会)に所属していますが、編集をある程度やって、自分でプロデューサーみたいなのをやって、演出に手を出している人もいます。頭の中で、ある程度ぱっぱと編集の状態を見て、もうこのカ

ット要らないです、みたいな撮り方をして、プロデューサーに結構貴重がられるみたいな、余計な金を使わないから。

野上 (笑)編集というのは、演出の究極のところですからね。

小川 そうですね。人によっては、第2回目の演出であるみたいな。それでこっちのほうが大切だって。

野上 最終的にはそうですよ。黒澤さんなんか、編集のために材料を撮っているようなものだから。

小川 あんまり、“編集はいいぞ、いいぞ”って言うと、やっかまれるから、“しいー”て、編集を楽しむほうが、いいんじゃないかと思いますね。

受講生 (一同拍手)。

■映画作品の年：公開年を記載。

註

- (1) 現像所のプリンター調整不良により、エマルジョンナンバーが欠ける場合があった。
- (2) つなぎ合わせるコマの表裏左右(計4か所)にスプライサーテープを重ね合わせて貼るためにフィルムが厚くなり、編集機材や映写機へかける時に引っかかった。
- (3) 東宝で『ニッポン無責任時代』『ニッポン無責任野郎』(共に古澤憲吾監督、1962年)、『クレージー作戦 くたばれ!無責任』(坪島孝監督、1963年)など喜劇映画のシリーズ作品。
- (4) 花火、祭り舟か。