

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「-日本映画の技と匠-」編集3

(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29日(木)11時

会場：東京国立近代美術館フィルムセンター 小ホール

— 『死の棘』(小栗康平監督、1990年)上映後 —

入江 (小川さんの)最後の講義になります。よろしくお願いします。

野上 どなたかの質問で、フィルムは1秒24コマ、ビデオは30コマで、コマの数はどうするのかと。

(小川氏、ホワイトボードへ)

1、2、3、4、4、5、6、7、8、8、9、10、11、12、12、13、14、15、16、16、17、18、19、20、20、21、22、23、24、24……

小川 (ハンドアウトを解説)フィルムからビデオへの変換では、映画の24コマは4コマ目がダブります。それで1秒間に30コマになります。例えば極端にいうと、映画から使うコマは3、4、5、6や11、12、13、14は4コマだけど、ビデオで4、8、12、16、20、24の箇所で、カッティング前後の3、4、4、5、6、7や11、12、12、13、14、15のコマを測ると、ビデオでは6コマになるので気をつけてください。

ボクシングを撮影して、片方(のパンチ)が当たっているのだけをつなぐと、いくら負けていても、編集でそっちの選手が勝っちゃうようにできます。日本も50年前、とにかく日本の軍隊が勝っているほうばかりの映像を流し込んできたんです。僕らは、その時にまだ少年でしたが、日本は強いっていう調子になっちゃいました。編集の見せ方によりますが、これは編集の妙味ですね。

編集に入る前、どういうふうに素材を整理したらいいかをやりたいと思います。現場スタッフの努力で撮影されてきた、この素材について、スクリプターがスクリプト用紙に綿密に書いてあります。何mmのレンズで撮って、セリフはどこからどこまで入ってと、全部記入されています。最初はそのスクリプト用紙から、台本にカット割りします。これは僕の台本のコピーです。『モスラ』(米田興弘監督、1996年)と『ヤマトタケル』(大河原孝夫監督、1994年)の2枚あります。特撮がらみの映画で、(例えば)シーン70、71、72だと、それを台本に全部、どういうサイズで、だいたいどんな人物が出て、何をやっているかをメモする。ラッシュも東宝の場合は、編集部が小さい映写室を1つ持っているから、自分たちでフィルムをかけて、どういうふうにテンポを持っていくか、どの役者をメインにするかをイメージしながら、編集台の前に座って、ずーっと見る。台本のカット割りはその準備です。

普通の劇映画の場合はこれだけで済みますが、特撮とか、いろいろオプチカルテクニックを使う場合には、どんな画が撮れているかが、左から(画コンテが)コマで描いてあります。(例えば)シーンNo.36の10カット目の指令書(ハンドアウトでは「合成情報説明表」)です。

横の列に……

| シーンNo. | a | b | c | 内容 | CG | 線画 | エキストラ | ネガ | 仕上がり |
|--------|---|---|---|----|----|----|-------|----|------|
|--------|---|---|---|----|----|----|-------|----|------|

(a・b・c=各カメラ) NFAJ作成

と書いてあります。DVE 1/4と(手書きが)あるのは、DVE(Digital Video Effect)で4分の1にして合成を入れるということです。今はCG合成がかなり多くなってきているので、そのほうのラボ

と現像所、ネガを全部が把握していないと、1つでも抜けてしまうと合成できません。特撮がらみの映画をやる時には、必ずこういう表を作ることになります。今度そういう作品にあたる方は、これをちょっと参考に利用していただきたいと思います。

編集へ入る前にもう1つ、画コンテ作りがある。動物相手だとか、水、砂、そういうものを映画の中に取り入れる時、キープがあっても、1回として同じようにできません。水に右のほうに流れろって言っても、左のほうに流れちゃったり。そういう場合は全部、このカットはどういう動きで撮影されているかをコマ描きにしないと、あとの処理が難しい。

(ハンドアウトの)図に、パンダの絵が描いてあります。これは新城(卓)監督の「パンダ物語」(『パンダ物語 熊猫的故事』1988年)を中国に行って撮った時のものです。パンダはとにかく言うことを聞かない動物で、勝手気ままに動くから1,000フィート(のフィルム)をカメラへ突っ込んで、がらがら頭から尻尾まで回します。どこでどんなアクションをして、このショットのここを使うために、次にどの辺をつないだらいいかをいちいち見ていたら仕事にならない。使えるところ、この辺でつないだほうがいいところにフィート数を入れ、動きがだいたいどんなふうだと、メモ的に書くのが、準備段階でやる画コンテ作りです。犬はわりと言うことを聞いてくれますが、猫はなかなか言うことを聞いてくれない動物の1つです。(編集システムの)Avidでやる場合は、1本突っ込んでおけば、だいたいフィート数を指令すれば、そこがぱっと出てきますから、必要ないかもわかりません。でも、こういうふうに(画コンテを)見て、この辺だというようには、Avidのほうはいかないわけです。自分で記憶して何フィートというのはあるけど、Avidがあっても目安としては非常に有効です。時間があつたら……、時間がなくても、こういうもの(画コンテ)があつたほうがいいのかと思うんですけどね。経験上、最終的に編集の段階でパニックになりますから。

次は大林(宣彦)監督の『漂流教室』(1987年)で、これは大変な映画でした。子どもたちがけんかしているようなのが入っている画コンテです。子どもたちのけんかを、やっぱりA、B、Cカメラぐらいで撮っていて、テイクナンバーが違つくと、全然違うアクションになってしまう。大林監督はNGカットがほとんどない。どんなキープでもどこかいいところを探して使おうという。コマーシャルから出た監督なので、例えば監督が“カット”と言って、フィルムが止まる寸前にオーバー露光のコマができますね。その1コマがすごくいいと、それを何コマかに伸ばして使おうとする、非常に映像に関して貪欲な方で、その時、苦勞して編集した時の素材の画コンテです。

編集の前の準備段階で、まず台本がきてクランクインすると、私は勸進帳を作ります。シーナンバが頭から並んでいてシーン名の下に、そのシーンでどういうことが行われているかをできるだけ短く文章で書いておく。さっき見た『死の棘』の場面で、例えばシーン33「家の表」⁽¹⁾。ナイトシーン、(夫の)トシオ(岸部一徳)と(教師の)石川(安藤一夫)、裏手に回る。みたいなことが書いてある。(トシオの)奥さん(のミホ、松坂慶子)が、どこかに行って帰って来て、裏手に隠れた。それで石川という先生とトシオが(裏手へ)回り込むシーンです。次の講師の長田(千鶴子)さんが、しょっちゅうコンビでやっている市川崑さんも必ず作りますね。

野上 済んだか、済まないか。ただ単に早く終わりたいという……。

小川 済んだら消す表っていうのもありますね。それはシーン番号で、わりと簡単に作ります。助手さんも、編集者自身もシーンの要約をここ(勸進帳)に書く。助手さんがいかにこのシーンを把握しているか、テスト気味に見比べます。なかなか面白いもので、“なるほど。俺より上手くつかんでいる”ということがあります。編集の段階に入れば、6つの編集のパターンを利用して、つないでいくわけです。

(ハンドアウトを見ながら)日本の映画で名作の大部分は、「見えない物が見えて来る映画」ではないかと思つています。大好きな小津(安二郎)監督の『晩春』(1949年)は見る度に、“ああ、いい映画だなあ”と。いろいろな発見をするし、思いがあるんですね。2、3年経つて見ると、また違うものを発見するんじゃないか。そういう映画が、「見えない物が見えて来る映画」じゃないかと思つています。黒澤監督の作品だとか成瀬巳喜男さんの作品、『浮雲』(1955年)なんて見た時は、本当にとつともなく大きなものが、見えないものが自分自身に見えてきたみたいだね。その反対側に、「見える物が見えている映画」があります。日本に輸入されている商業的にヒットするアメリカの映画はほとんど80%ぐらい、「見える物が見えている映画」です。スクリーンから圧倒的なエネ

ルギーが放射されて、それをただ受け取るだけみたいな映画です。僕らが若い頃に観たフランス映画だとかイタリー映画は、それを1つ飛び越えて、何かあったんじゃないか。日本の映画はそれに進むしかない気がします。CG合成だとか、特撮の方法も変わってくるかも知れませんが、やっぱり日本の心みたいなものを見せないと、世界に送り出すことができないんじゃないかと。

(ハンドアウトの)最後のほうに(書きましたが)、「映画は日本人の飯の種になるか」。映画は米の代わりになるか、世界に出て稼げるか。映画ぐらい効率のいい稼ぎものはないと思います。ほんの少しのフィルムと、ちょっと手間は掛かりますけど、優秀なスタッフはいくらでもいるわけです。自動車産業や造船が駄目になっても、映画だけは将来性があると。これからの映画を目指す人の頑張りいかんだと思いますので、よろしく頑張ってください。

時々、「編集者は一体何ですか？」と聞かれます。僕は最初に、編集というのは映画の要である。いろんなところからすうっと物が集中してきて、わあっと開く、扇の要みたいなのが編集だと、持論にしています。カメラマンは監督の目で、録音技師は監督の耳なら、編集は監督の何かと聞かれることがあります。僕は、「監督の女房である」と答えるんです。一応、監督とは別人格で編集をやると。監督の考え通りに編集者はカットニングするかというと、そうじゃないです。自分の感性で切って、監督の気持ちと合うかどうか競争になってくると思います。上手く合えばいいし、合わなければ、「直せ」「どうして直すんですか？」というのが論争になります。なるほどと思わせることもあるし、こちらが折れて編集し直すと、「うーん、なるほど、監督の言っているほうがやっぱりいいな」と思う時がある。その辺の戦いが面白いですが、何しろ相手は巨大な能力の持ち主です。勝率3割ぐらいですかね。

野上 そんなに、勝ってるの?(会場笑)

小川 (笑)でもずるいのは、編集で上手くつないだのを、監督は、最初はそうじゃなくても、「なるほどな」と思うと、黙っているんです。「気に入らない」と言うけど、監督自身が考えたより上手くいっていると、自分の撮り方が上手いみたいな顔をして。そういうのを加味すると3割ぐらいじゃないかと思えます。

(ハンドアウトに)「編集者は料理人である」と書いてありますが、現場で撮って来たいろんな素材を、切ったり、煮たり、焼いたり、オプチカルをかけたりいろんなことをして、形を整えてお客の前に提出するという意味です。ある人から、編集は芸術家ですか、それとも技術家ですか、と聞かれたことがあります。僕は、芸術を理解できる技術者じゃないかという感じです。

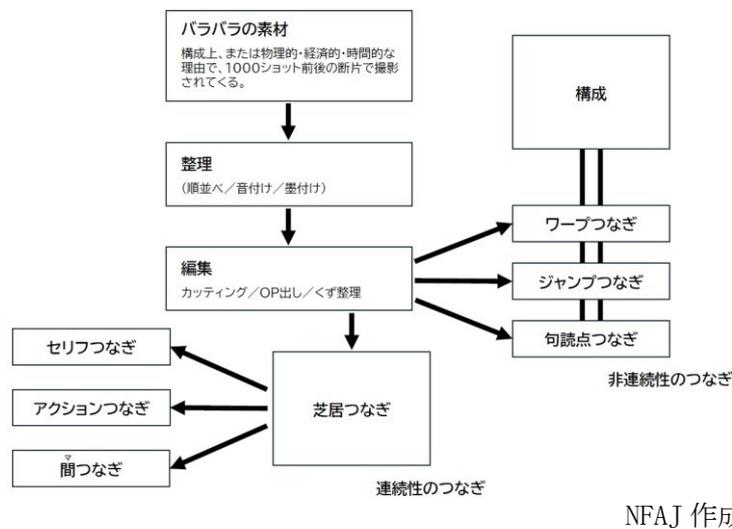
(次に)僕がネーミングした「ワープロ編集」というのは、ワープロを打っていると非常に冗舌になる。ここにもあれを入れようと打ってしまい、直す時に、あっちにやったり、こっちへやったりして、読んでみるとあんまり魅力がない文章になっていることが多いです。ワープロで文章を作る時、推敲したり、頭を入れ替えたり、中抜きしたりして編集します。文字だけなので、ざっと見られますが、この頃はドキュメンタリーでカメラで写して、そのままこれをやっています。しゃべっている人(の姿勢)が、次のカットになると変わり、(また)しゃべって、その次にまた(姿勢が)変わる。最初の内はすごく違和感がありましたが、この頃はそれが無いと物足りないような気がするようになって……。慣れというのは、恐ろしいものだね。

NHKのBSの番組で、『戦後経済を築いた男たち(3)石坂泰三』(NHK-BS、1995年放送)をある監督と編集した時、インタビューがどんどん出てくる。言っていることを(紙に)全部書いてあって、こっちをあっちへ持ってきたり、いろいろやって、文章を新しく作っちゃうんです。最初に言っていたこととはかなり違いますが、初めて見る人には、ある程度意味が通じてしまいます。そうすることをインタビューの相手に了解してやっていることだろうと思いますけど、それをやっても全然違和感がなくなりました。映画では特殊な場面にしか通用しないでしょうが、あれはあれで「ワープロ編集」という編集の1つのテクニックじゃないかと思えます。

知っていてちょっと得する「寸言集」は、僕が映画をうん十年やっていて、皆さんにわかりやすく、一生懸命、2日かかって考えて、20個ぐらい羅列しました。

野上 (そろそろ)『死の棘』の話は、しなくていいんですか？

(小川信夫作成「劇映画の編集とは」ハンドアウト)



小川 つなぎの6種類(「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。

「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、間のつなぎ)を提起したので、どれに当たるのか、頭の中に入れて、今日(『死の棘』を)観ました。ジャンプつなぎ、ワープつなぎが一番多かったです。皆さん、そう思いませんでした?とにかく全然関係のないところにぼーんと飛んじゃう。いふなれば散文詩的なつなぎというか。シーンからシーンへ飛ぶにしても、シーンの中でのジャンピングつなぎでも、あんまり違和感はなかったのかなと思いますけど。僕は何回も見ているんで、そういうふうにするのかもわからないですが、ついていけなかったところはありました?半分、感性で観ていただきたいような映画らしいです。かなり重たいんですよ。

野上 本当、重たいのよ、あれ。みんな終わって、階段上がっている足が重かった(会場笑)。

小川 トゲに刺されちゃったんでしょうね。男が女を愛するということがどういうことか、みたいなことを考えながら観ているし。だいたい島尾(敏雄)さんの作品は……。

野上 だらしもないもんね、あの男も(笑)。

小川 映画になるかどうかというのが問題視されたのを、あえて。

野上 うん、でも、良く撮っていますよね、安藤(庄平)さん。照明なんか徹底的に。

小川 (『死の棘』は、第14回日本アカデミー賞⁽²⁾で最優秀主演女優賞、主演男優賞をいただき、編集賞は最優秀にはならなかったですけど、(優秀賞で)30万円いただきました。

野上 良かったですね。やっぱり芝居で、間を取るのがね。

小川 それが小栗映画の場合、一番難しいです。最初、お客さんにはたぶん、自分がない間で映画が映っていると思います。だけど10分ぐらい我慢して観ていただくと、何となくその間を、空気みたいなものを、じわっと感じさせられるかどうか。作り手の間と観るほうの間が上手くマッチングすればいいのですが、ずればなしで最後までいくと、“何て退屈な、くだらない映画”になってしまいます。それがドッキングすれば、何かすごく重く、ずしんとおしかかってきて、と

にかく棺おけに入るまで忘れないような映画になるんじゃないか……と、僕は思います。外に出るとばあっと、“今、観た映画、何だったんだろうな”みたいな映画ではないと思うんです。

野上 重たいのは確かですね。だから、編集が大変だったんでしょう。

小川 そうなんです(笑)。でも結局、あの間を理解するとか、自分のリズムの中に取り入れてしまうと、わりとすいすいっちゃうんです。

野上 小栗さんは、ここはもっと長くとか、言うわけですか。

小川 あまり言わないです。その辺の呼吸を心得ていてね、俺はここで切りたいけど、あと1秒ぐらい付けといたほうがいいなと思って付けとくと、“うん、うん!”て、何も言わないですね。そういうずるさみたいなのが、少しあるのかな。だけど僕も、あの間でいいと思っています。“ここであの間は、本当は良くない”とは、一言も言いません。

ところどころでぱっと入ってくるインサートカットとか、実景みたいなのに、本当に素晴らしい雲があるんです。僕はスチール写真の展覧会が好きで、風景作家だとか。『死の棘』で映っていた、霜が落ちた畑の向こうに枯れ木林があったり、お墓のところとか、そんなところを観ると、これは映画の1,000円、元を取ったと。

野上 皆さん、1,000円じゃないでしょう。

小川 ちょっと年取ったので、(僕は)1,000円で観られるんですね(会場笑)。そういうショットが4カットぐらい、ワンカット1,000円で4,000円、3,000円得したような気持ちになりました。ああいうショットを撮る時には、朝4時頃、3時から準備して。だいたい、いい光源は、朝と夕方ですから、それを狙うわけです。そのためには、朝の3時頃から準備しなくちゃならない。冬だからまだ日が当たらないだろうと思っても、結構早く、明るくなるから、あつという間に時期を逸したりすることがあります。そういう苦労して撮ってきたカットでも、編集部はこう(両手で上下にフィルムを持って見る仕草をして)ばあっと見て、(フィルムを横に投げる仕草をして)“あ、駄目だ、駄目”、(フィルムを見る仕草をして)“あ、駄目”、みたいに簡単に言っただけの(笑)。撮影部の人は、“えっ、これ使ってもらえないの?”と、時々クレームがきます。いくら苦労をしても、撮れたものが良ければいいし、良くなければ駄目と。その辺は氷の刃で落としていかなきゃいけないです。

ここ(東京国立近代美術館フィルムセンター、現 国立映画アーカイブ)は、映写がすごくいいですね。スクリーンはいいし、音も上手く出るでしょう。僕は常々、映写技師は撮影スタッフの最終スタッフだろうと。映写技師が上手く映してくれないと、いくらいい映画を作ったって、ばあです。そういう点で大変な職業だろうと思います。一昨年、群馬県で『眠る男』(小栗康平監督、1996年)を撮りました。群馬県の中には、小さなコヤ(映画館)も大きなコヤもあり、公会堂もあるので、どういうところで上映されるか全部ではないですが、見て回りました。1か月に1回とか2回しか上映しないホールでは、せっかくヨーロッパビスタ(ヨーロピアン・ビスタ、1:1.66)で撮っても、アメリカビスタ(アメリカン・ビスタ、1:1.85)で上映するしかないことがあります。すると、きちっとフレーミングしている上下が切れてしまう。ある小ぢんまりしたコヤでは、鏡に映して、また(上の)鏡に映して映写していて、ピントなどに弱点がありました。ここはフィルムセンターだけに映写がすごくいいし、昔の映画をやっていますから、できるだけ利用してください。

野上 本当にそう。最終的に映写が悪いと、何にもならないもんね。

小川 何にもならないです。音のほうも結構大事です。今の人は、敏感なので耳がいい。サウンドスクリーンは、1センチぐらいずつ穴が開いていて、そこから音が出てくる。昔は、スクリーン

越しに音が出てくるので、しょうがないと思っていたのですが、この頃は、そういう穴から出てくることをちゃんとカバーした音で、きっと出しているんでしょう。

野上 (スクリーンの)穴から(音)出るんですか、今？

小川 ここを(後ろのスクリーンカーテンを寄せながら)、見ればわかります。その穴をつぶしちゃうと、もわもわになる。完全な音ではないです。出てくる時にちょうどいいように、再生しているということです。本当はこの辺(スクリーン中央下部)に、スピーカーを裸で置いたほうがいいです。

野上 では、質問をどうぞ。

質問 フレームイン、フレームアウトのあとの間の取り方についてお願いします。

小川 (ホワイトボードに画コンテを描いて)20年ぐらい前は、ほとんどがフレームアウトさせて切っていました。(人物が左から右へフレームアウトする画で解説)歩きの場合は、フレームアウトして3コマくらい残した。今は映像慣れしてきたので、すごくかったるいということで、切れたなーって気持ちで切っちゃうんです。流れでぴっとつまむと、だいたいこの辺(人物の左端が右端のフレームに残る)になります。左からフレームインさせる場合は、ここ(人物の右端が左端のフレーム内)にほんのちょっとぐらいすっと入れると、この(フレームアウトの)画と、この(フレームインの)画は流れが良くなります。右へ出たら左から入れさせるのを、だいたいカメラマンも演出家も心得ている。昔のハリウッド時代から、こういう方法でやっています。時々、右に出て、右から入ることがありますが、どっちかという、見ている、かくんっとくる。そういう時は、出るカットと入るカットどっちのコマを長くしたほうがいいと思いますか？そういう時には、先のカットはこのままここ(人物の左端が右端のフレームに残る)で切って、次の入るカットのコマを、ちょっと間を置くんです。実景を見せて、間を置いて右から入らせると、回り込んだんじゃないで、とにかく右から左へ行って、遠くへ行く感じになります。

この辺はAvidでやっている人は、実験してみるといいです。編集点をそろえておいて、編集のマウスボタンでずらして再生して、パターンを作って実験するととても良くわかる。見た感じで、上手くすーっと流れれば、それでいいと思います。

質問 自分の感覚というか感情によって、間やリズムが左右されることはありますか？

小川 あります。僕らは編集室にぱっと入って来て、今日編集するよっていう時に、ストップウォッチで、目をつぶってタイミングを計るんです。例えば、15フィート(10秒)になったと思ったら、ぱっと切る。それが11秒や9秒になったらすると、俺の今日の感覚は、ちょっと早めだとか。だけどその影響で、今日はちょっと甘めにつまんでやってみようということはないです。普通感覚でつないでみて、全体を流してみても、これはちょっと間が詰まり過ぎているとか、開き過ぎているとか、修正していくわけです。けんかしたあとなんて、でたらめなところでつないじゃう時があります。集中できないのが一番いけないと思います。でも、こうやって、ぱっと(ムビオラに)フィルムかけてふたすると、何もかも忘れてしまいます。そのくらい、編集は面白いですよ。

野上 (笑)今の方たちは、フィルムかけてふたするなんて、スティンバックは知っていても、ムビオラ^③は知らないでしょう？

小川 そうですよ。あのムビオラのパチャ、パチャってというのが、最初のうちは怖くてね。フィルムが飛んでいっちゃうんじゃないかと思うんですよ(笑)。でも、あの音が何とも言えぬ魅力で……いいですねえ(笑)。

野上 (笑)(会場笑)

小川 昔は、(フィルムを)べろべろってなめて、つないだんです。1回失敗すると、1コマ飛んじゃうんです。フィルムを切ってつなぐ時は、重ねるから、1コマ落としてつながないと駄目です。そのままつなぐと、目が4分の1、食い込むから、映写すると2階とって真ん中の線が出てきちゃうんです。だから失敗してつなぎ替える時は、ひとコマ落としてつないでいました。

野上 ポジだからまだいいけど、昔はネガでやってたから。マキノ(雅弘)さんなんてコタツに入ってネガで切ってるんだから、危ないです(会場笑)。

小川 松竹の『人間の条件』(〔第一部・二部〕、1959年)、小林(正樹)さんの名作の1本目くらいまでは、ネガ編集です。といっても、全部ネガできちっとやるのではなく、松竹は結構締め屋で、棒でラッシュ焼くことはなかったらしいです。ある程度編集したやつをラッシュで起こすみたいなの。

野上 大映もそう。そういうのは、締め屋なんていうものではなく、要するに儉約だと思います。

小川 フィルムが人件費よりも高かった時ですよ。

野上 だからネガもムビオラへかけてた。

小川 ほんとに(笑)?

野上 うん(会場笑)。ミヤモト⁽⁴⁾さんがビーン、ビーンって、やって(笑)。ひどいもんですよ。

小川 そういう、ものすごい時代があり、今では現像して、ネガが1本、1,000フィートできます。すぐビデオにデジタル移動して、Avidの場合、入れる時はアナログでやるけど、ソニーのD7というのか、新しくできたやつはデジタルでびゅっと入る。画質の点でも、倍スピードぐらいでも入れられる、わりといい機械ができましたが、まだAvidほど、いわゆるフィルム編集感覚でやれない欠点があります。だんだん改良されているらしいので、近い将来、編集というとデジタル編集みたいな形になっていくと思います。

あと20年くらい経つと、スクリーンもなくなってしまうんじゃないかと思います。目に電極を2つ、耳に電極を2つ付けて、ダビングされた微小電流を流すと、頭の中にぱっと70mmの大スクリーンと音が再生されるんじゃないかと……なりますよ(会場笑)。そうすると人間、孤独になるから、やっぱり隣に誰かがいて一緒に観るのがいいところだね。反対しましょう、そうなったら。

野上 人間自体、いろいろ変わるでしょうから、しょうがないですよ。フィルムを触らないと編集した気がしないなんて言っていたらもう……。それでは、他の質問を。

質問 『泥の河』(小栗康平監督、1981年)で、女の人(佐々木房子を演じる八木昌子)に会いに行くと、"……申し訳ございません"と(板倉貞子役の)藤田弓子さんが言ったあと、ピエロの面にぱっと変わった時、突然、音がなくなったのが印象的でした。オールアフレコでしょうか?

小川 サイレントで撮ってきて、アフレコでやっている時には、そうなります。完全に音がないということは、まずないです。

野上 ピエロ(の場面)は、なかったんじゃない?狙って。

小川 狙って。いわゆる街ノイズらしい街ノイズは、ないです。フィルムノイズを、それに利用

しているんです。ノンモン(ノン・モデュレーション)で入れたあとのフィルム(のサウンドトラック)もいってみれば、雑音の原因になっています。それだけでいい感じの時もあります。小栗監督の場合、ものすごく音に神経を使います。このあと長田さんが(講座を)やられる市川崑さんも、音にもものすごく厳しい監督です。僕は10年間ぐらい録音の助手や製音をやっていましたが、ダビングの時、“空気音を入れてくれ”と。

野上 ああ、「東北の神武」(『東北の神武たち』市川崑監督、1957年)の時？

小川 「東北の神武」。“空気音って、何だよ!?”って。

野上 そんな真面目に考えなくても(会場笑)。

小川 “入れました”と言えば、“うん、いいなあ”となるかもわからないですけど、苦勞した覚えがあります。黒澤監督も音には厳しいですね。

野上 監督はもう、しょうがない。

小川 監督は食欲ですね、そういう意味では、全てに。

野上 『死の棘』も、あまり効果音がなかったですよ。

小川 効果(音)がないという効果を狙っているから、出てくる時には絶妙な位置でいい音を出さなくちゃいけない。余計、効果マンは苦勞しちゃうと思うんです。昔、量産時代は、ダビング打ち合わせをやってると、“このシーンは演出を失敗したから、音楽入れてごまかしてよ”という監督がいました。だけど、今残っている監督で、さすがにそういう甘い感覚の人はいないです。みんな厳しいです。

野上 小栗さんの効果音の特徴はありますか？

小川 必要なところにしか入れないみたい。普通だと、街が出てくると、ちょっとした街ノイズみたいなのを効果マンは用意をするんです。どういうふうにも対応できるように、必ず4、5種類のテープだとか持って来ています。

野上 『死の棘』は特に、セリフだけをああいうふうにしてつないだから、実ったんでしょうね。

小川 そうですね。『死の棘』は、ワイヤレスマイクも結構使っています。

野上 (録音が)西崎(英雄)さんだからね。

小川 うん。ワイヤレスと外から録った音を上手くミキシングして、ワイヤレスマイクの欠陥をカバーした映画ですね。そこへいくと『泥の河』は、原音を使ったりしているから、ちょっと聞きづらいところもあるし、わりとドタバタしているところがあります。昨日の『駅 STATION』(降旗康男監督、1981年)は、(第5回 日本)アカデミー賞で最優秀録音賞(田中信行)をとりましたが、いわゆるタテビキ(縦構図の引き)の店(「桐子」)の場面で、桐子(倍賞千恵子)と三上(英次の高倉健)の長ゼリフがありますね。あれはアフレコやったり、原音を使ったり、ダビングの時は7回ぐらい、あっちやったりこっちやったり、大変でした。撮影の段階でストーブが左側に映って、(照明を使って)燃えている。誰が言ったのかわかりませんが、上にあるやかんが沸かないとおかしいと。それで火を入れると、やかんがボーボー鳴って、セリフがかなり潜ってしまった。セリフぎりぎり全部ノイズを外して、そのバックに、別に1本で通じたノイズを入れたりしても、まだカクンとなる。“やっぱり駄目だ、アフレコにしよう”ってやると、現実音が違って、芝居の良さ

が半減されてしまう。

野上 やかんよりも、芝居のほうが大事なのね。

小川 そうなんです。誰が言ったのかは、言わないですけど(笑)。

野上 誰が言ったにしても、そこは監督が、やかんよりも……と。

小川 きちっと言えば、良かったんですよね。録音技師が悪いのか(笑)？

野上 ま、録音技師は技術者だから。

小川 ダビングに持ってくる段階でいろんな細工をして、中音を持ち上げたやつだとかね、いろんなことをやって。編集の助手の阿賀(英登)が、さすがに頭にきて、“あー、勘弁してくださいよ”と。録音技師の田中さんも“また変えるの？”なんて。“じゃあ、同じパターン作っておいて、ぱつぱつと切り替えたらどうですか？”って言ったんです。それで苦労のかがあって、昨日観たらね、わりとセリフが明快に聞こえていました。

野上 明快ですよ。俳優も上手いから、アフレコでもあまり変わらないだろうけど、やっぱり同時の録音にはかなわない。

小川 そうしたら、アカデミー賞で最優秀(録音)賞をとって、周りが“編集が随分苦労したんだから、あれは編集が取ったようなもんじゃないかな”と言って、田中さんがブランデーを持って来てくれた。

野上 良かったじゃない。

小川 そういう苦しい思い出もあるし、『泥の河』の缶カラ(缶下駄)で歩いたところで、楽しみながらの音付けもある。編集はそういう意味で、実に面白いわけです。宣伝ばかりしているようですけどね。

質問 『駅 STATION』で、編集する時の中心は、動きでしょうか、セリフの間でしょうか？あと、雪の歩きとか、カット割りについてお聞かせください。

小川 そのシーンでしゃべっているセリフの間を大事にして、その間が崩れないようなところでいいアクションを拾うみたいなことです。

『駅 STATION』の場合、ほとんど2カメラで狙っています。出だしは2カメラでかなりの数を撮って、さらにポジションを変えて(三上直子役のいしだあゆみと子どもの岩淵健が)じゃんけんをしているところを撮っています。順番に撮っていつているけど、どういう構成にするかは全く編集サイドに任せちゃう。一番悩んだ点は最初のシーンで、汽車がすーっと入ってきて、その次のショットをどこから出るか。ぱつと引いて、プラットホームに立っている、高倉健さん、(高田役の)名古屋(章)さん、いしだあゆみさん、子どものは普通です。エスタブリッシングショット、状況説明のショットで、だいたい、どういうところにどういう人物がいるかは、ハリウッドのセオリーです。僕らは助手さんともいろいろやってみて、これは逆にアップ、どアップというか、じゃんけんしているところからいったらどうなのかと。それでああいう形で、アップから入っちゃったんです。監督に“アップから入りたいと思うんですけど、どうでしょうか”と言うと、“それで、いいんじゃないか”みたいな。最初からそう考えていたかどうかは、わかりませんが、映画の一番最初ですから大事にしなくちゃいけないと、苦労したところです。

雪のところの歩きは、最初から歩いてくるのをワンカット撮って、それから俯瞰めで頭から撮って、そのままずっと行ったんじゃないか、やっぱりどうしてもお客さんは飽きてしまう。何か変化を与えたいというのは編集者にもあるし、見ているほうも期待している。寒々とした感じを訴えたいということで、雪が積もっている木だとか、そういうショットがあれば、ぽっと刻み込むみたいなことをやっています。昨日、撮影の段階で80%ぐらい構成はできていると言いましたが、支障があつてその通りにいかない場合もある。1回は監督の言う通りにつないでみて、ここはこうしたほうがいいのかと思うので、ちょっとやりましたから見てください、みたいなことをやりました。監督も人間ですから、だいたい頭の中に構成があつて、この映画の流れはどういうものだとスクリプトで組み立てているのに、勝手にぱらぱらつと変えて試写すると、最初はあつと思う。そうすると、“何だ、あれ、違うんじゃないか”と言う監督と、じつと見て、“俺の考えはこうだけど、あれもいいね。だけど、俺の言う通りに、ちょっとやってみてくれないか”って言う人もいるし、さまざまです。

10人のうち8人くらいは、断りなしに自分の構成から外れた編集でぼんと見せると、むっとします(笑)。そういう点で、黒澤監督は自分で編集するし、上手くいかなければ撮り直しですよ。

野上 『羅生門』(1950年)の時、よその会社(大映)だから、初めは任せていたら、ラッシュを見てもう大騒ぎに。全部やり直しで、プリントを焼き直し。

小川 ハサミを入れたあとだから、新しく焼かないと嫌だと。

野上 うん。リズムが違うんですよ。特に森の中をどんどん入っていくカットは、その人の感覚で長さが決まっちゃうから。セリフがあるわけじゃないし。“俺こんな、めっちゃくちゃに撮らない”なんて、もう大変でした、私(会場笑)。

小川 そういう意味で、コンビはやっぱりできちゃうんでしょうね。

質問 今までやったことのない監督との編集についてお聞かせください。

小川 新しい監督とやる場合、その監督のやった作品をまず見ます。どのスタッフも全部同じで、撮影部も録音部も、2、3本は見ます。そういう機会を制作担当が作ってくれます。それでだいたい、監督の好みみたいなのがキャッチできます。この監督のリズムは俺と全く合わないとなった場合、もらった台本で自分のリズムでいっちゃったほうがいいのか。製作者は、この台本にはこの監督がいいと選んできますから、だいたい監督のリズムが主体にならざるを得ないです。自分の中で、修正する箇所はここここだとチェックして、だいたいつなぐ。新しい監督とやる時は、最初の印象がまず大事で、最初のラッシュを見せて、“うん、いいな”みたいな感触を持たれると、あとは少々駄目でもいいように見えちゃうんですね。ずるいと言えざるいけど、ある程度監督の好みに合わせているような形をして、ちょっと自分のあれを入れてみたり。あまり公には言えないですけど、たぶんどの編集者もやっているとします。そうしないと、編集をやっている面白さみたいなのが半減しちゃいますから。“監督の言いなりになって、切つてんじゃないぞ”って、常に編集者は思っています。少しやっているとね、悪い言葉で言えば、ずる賢くなっているところはあります。

野上 あんまりその辺で抵抗しちゃ、かなわないね(笑)。やっぱり監督は監督じゃないですか。抵抗自体に意味はないですよ(笑)。

入江 そろそろ時間ですので、受講生の方にメッセージ、まとめがございましたら、お願いいたします。

小川 編集は映画の要でございますので、編集を職業に決めた方は、まい進、前進あるのみです。頑張ってください。日本の映画は絶対に世界に羽ばたけるとします。既に、テレビ界のアニメ

は、かなりの量、日本のが(海外に)行っていますし、今度の『もののけ姫』(宮崎駿監督、1997年)は、ディズニーを超えているのではないかと。アニメこそ、本当に無から有を生ずるような、1億円のものが100億円になって返ってきたりするわけです。産業の騎士として、映画づくりに参加してください。よろしくお願いします(会場拍手)。

野上 たくさんの資料と一緒に、ご労作と企業秘密を、ありがとうございました。

小川 企業秘密ってほどじゃないですけど、何かの役に立てれば。

入江 長時間ありがとうございました。

受講生 (一同拍手)。

■映画作品の年：公開年を記載。

註

- (1) 『キネマ旬報』(キネマ旬報社、1990年4月下旬号)の「特集『死の棘』:脚本」(116頁)では、シーン28。
- (2) 『死の棘』に関する第14回日本アカデミー賞は、作品賞：優秀賞／監督賞：優秀賞-小栗康平／脚本賞：優秀賞-小栗康平／主演男優賞：最優秀賞-岸部一徳／主演女優賞：最優秀賞-松坂慶子／撮影賞：最優秀賞-安藤庄平／照明賞：最優秀賞-松井博／録音賞：最優秀賞-西崎英雄『死の棘』『少年時代』／編集賞：優秀賞-小川信夫。
- (3) 主に1970年代まで使われたフィルム編集用機材。垂直にフィルムが走行する小さな画面で、映像を確認する。画(ポジフィルム)と音(シネテープ)の同時再生が可能。そのあと水平型のスティンベック(STEENBECK)が主流となった。
- (4) 宮本信太郎と思われる。