

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4回 2000（平成12）年度「高村倉太郎とその仲間たち」
（総合プロデューサー：高村倉太郎）
「白黒映画とカラー映画」
登壇者：高村倉太郎（撮影）＋丸池納（撮影）
進行：常石史子（東京国立近代美術館フィルムセンター）

開催年月日：2001年2月6日（火）

会場：東京国立近代美術館フィルムセンター 小ホール

— 『俺は待ってるぜ』（蔵原惟繕監督、1957年）上映後 —

常石 今日は高村倉太郎さんと丸池納さんにお越しいただきました。撮影監督高村倉太郎の特集では、ぜひ撮影監督同士の講座を設けたいと考えました。丸池さんは日本映画撮影監督協会の新人会を中心に、名作上映技術研究会を主宰されていて、この、『俺は待ってるぜ』を上映されたこともあり、今回お願いしました。まず高村さん、久しぶりにご覧になって、いかがでしたか。

高村 冒頭の雨がやんだところは、実際に雨降りでやったら、北原（三枝）君は傘を持っていない。帽子だと滴がどんどん落ちる。そういう出会いよりは、ストレートなほうがいだろう。（石原裕次郎も傘を持っていて呼びかけるのは、格好が良くないということもあったからです。

蔵原（惟繕）君はこれが第1回（監督作品）で、非常に意欲を燃やしていた。彼が助監督のチーフをやっている時に、一緒によくやってくれたこともあって、（私が）彼の第1回をやることになった。彼は私に全幅の信頼を寄せてくれて、何かにつけて相談に来る。セット（撮影）が定時に終わって、撮影所で夕食を食べていたら、“ちょっと相談に乗ってください”みたいなことで、そのうちに夜が明けたということも何回かありました。そのぐらい彼は熱心に、この作品に取り組んでいた。

特に最後の乱闘のシーン、蔵原君はお客がいる時に裕次郎が入ってくるようにしたいと。気持ちはわかるけど、大勢人がいると、殴り合いが始まるのは非常にいいけど、カットが変わった時に群衆の処理が非常に難しくなる、つながりやその他のことで。それはちょっと手に負えないんじゃないか、冒頭でホステスたちが帰って行き、（店が）終わってすぐという感じにしたらどうだ、と組み立てたけど、徹夜が3日ぐらい続いて、蔵原君はバテてしまって倒れちゃった。“いろいろな段取りはこちらがやっておくから、とにかく安心して寝なさい”ということで、彼は半日ぐらい寝て、再開しました。第1回の監督さんは、非常に神経というか、緊張感を持ってやっていて、それもまたよく出ています。そういう点でも、非常に良かったんじゃないかと思います。

今回は白黒映画についてということで、これを取り上げましたが、私にとっては、白黒もカラーも、これといって変わる場所はないです。ただ、白黒の技術処理は、露出ということもありますが、現像時間とネガのガンマ⁽¹⁾、つまりコントラストですね。

ネガのガンマとポジのガンマを掛け合わせたオーバーオールガンマというのがある。例えば、撮影して、光が倍当たって、倍の濃度になると納得がいきます。光の強さに合わせて、濃度もその比率で上がっていく。濃度と光量をグラフに示すと45度の線になりますが、フィルムには限界があって、あるところから、それ以上光を増やしても、逆に濃度が下がってくるソラリゼーションという傾向があります。フィルムが光量に応じて濃度が上がっていくのは、或る範囲だけです。その部分をいかにして使うかが、黒白の、カラーでも同じですが、一番大きな問題点で、できるだけ使える範囲を長くしたい。光を一定の比率で強くすると、ガンマは下がってきますから、コントラストは弱くなる。それをプリントする時は逆に濃度を上げていく。その両方を掛け合わせた時に、ちょうどいい濃淡になるように、オーバーオールガンマという処理が黒白の一番のポイントになるわけです。

ですから、最初にフィルムを使う場合、まずフィルムの性質を調べるために、センチメートルのカーブを現像所に出してもらおう。それを見ながら、ネガをどのぐらいにして、プリントをどうしようかという打ち合わせがある。ネガのガンマは現像時間で決まります。大体10分が標準だ

とすると、それを11分、12分にするのか、それとも7分、8分にするのか、現像時間をコントロールしてガンマ調整をする。それに合わせてプリントを硬くしたり、軟らかくしたりすることです。

一番やりやすいのは自動現像ですけど、初期の頃はなくて、枠にフィルムを巻いて、現像液の中に浸ける、枠で現像するシステム（枠現）でした。これだと時間を自由にできるけど、ガンマを一定にするということは、結局コントラストを平均に保つことにつながるの、現像時間はできるだけ変えないほうがいい。松竹の大船撮影所に、戦前は機械がありました。ネガも機械現像で、わりあい一定の条件が出しやすかった。戦後になり、機械が壊れて直せないの、枠現という、昔の現像に戻った。つまり戦前よりも条件が悪くなりました。その頃にわれわれは一本立ちになったから、機械の時と違うので、いろいろなやり方をする人がいた。

黒白の経験があればわかると思いますけど、現像をオーバーにするとネガは黒くなり、アンダーにすると白っぽい、濃度の足りないネガができます。濃度は見た目でわかるから、黒くなったところを、もうちょっと抑えると、もともと、露出オーバーですから、濃度は下がるけど、コントラストは軟らかくなってしまふ。薄いネガは露出不足で、それを現像で押す（現像時間を長くする）と、ガンマは上がって、コントラストが強くなってしまふ。ネガだけではなかなかそれが判別できない。見た目で濃度をそろえると、ネガは非常にきれいに上がる。われわれが通常言うネガシャン、ネガがきれいな状態で仕上がる。見た目はいいけど、ばらばらのコントラストのプリントが出来上がってしまう。元のコントラストが違うから、軟らかいところも硬いところもできる。変化が逆に出てくるわけです。

今でもカラーのタイミングは、出来上がったネガを基に打ち合わせします。“もうちょっと焼き込んでくれ”“もうちょっと控えてくれ”という話をするけど、濃度は後で加減できますが、現像の時に決まったコントラストは、後では直せない。そこを錯覚してしまう場合がある。だから、黒白の場合はできるだけネガのガンマを一定にすることが、自分の思っているトーンを作り出すための第一歩だと、私は思っている。

松竹の大船が枠現になった時も、枠でやるのはしょうがないけど、“現像時間を一定にしてくれ”ということでやった記憶があります。他のカメラマンは別の考えで、いろいろ変えている方もいたけど、私はこれを基本にずっとやってきました。一定の現像か確認するのに、上がってきたものだけではわからないので、グレーのチャートを撮り、毎日その日に撮ったネガにつけて現像所に出すわけです。そして上がってきたネガを、チャートで濃度測定してもらおうと、その日のコントラストが出てくる。これをずっとやったことがあって、えらく現像場⁽²⁾に嫌われました。“高村さんは現像所を探ってるのか”と。要するに現像所の現像液の状態が、一目でわかってしまふ。現像所としては“10分でやりましたと言えば、10分だと思ってくれないと困る”ということだけど、実際は薬品ですから調合したての時と2日、3日経った時では能力が変わってくる。それに対して現像所は、補充液を入れて、一定の状態になるようにやってくれているけど、やっぱり多少の誤差が出てきます。それがチャートをつけることで、われわれにはっきりとわかっちゃうから、嫌われた。“現像所を探っているわけじゃない、こちらの間違いを発見したいからやっている”と、話したこともあります。なるべく条件を一定にしてやるということが先ず大事です。

カラーでも標準で現像している場合に、これを変えるとコントラストは多少、硬くなったり軟らかくなったりしますが、色もちょっと変わってくる。その辺もあるので、カラーの場合はあまり大幅にいじれないけど、黒白の場合はかなり幅がある。露出をオーバーにして早く上げちゃう人もいるし、露出を控えて、現像で押す、つまりコントラストを強くする方もいる。いろいろな意味で黒白はカメラマンにとって、自分の表現範囲をいろいろ変えられるという意味では非常に面白い、楽しい世界だと思っています。

丸池 当時の白黒ポジと今は印象が違いますか。

高村 今日拝見して、全体にちょっと焼き込み過ぎているかなと感じるところが何か所がありました。黒がちょっとにじんできるところがある。黒白のプリントを仕上げるのは非常に大変なことで、私たちがやっていた頃は、1巻ごとに、打ち合わせをして、試写をして、直していくという作業ですから、白黒の写真を1本仕上げると、タイミングが徹夜になってしまうことが多かった。

白黒の映画は、コントラストと明るさしかないわけで、どちらかが狂っても、自分の思ったトーンにならない。明るさは、現像所のスクリーンの明るさは常に一定ですから、一度決めれば大体そろうけど、濃度は焼き加減、現像液の関係などでやはり上下する。それを直すのは、かなり神経質にやらないと、部分的にちょっとこれでは焼き込んで、これでは足りなかった、というところがどうしても出てきます。

今、現像所でも、残念だけど、白黒のタイミングをしたり、現像したりする人が非常に少ないです。しかも昔の映画をタイミングした方は、ほとんどいらっしやらない。昔のデータは残っていると思うけど、もうちょっと現像場と密接につながって、それこそワンロールごとにチェックできれば、もう少しは、全体に良くなるんじゃないかと思いました。

丸池 黒のにじみと、白が気持ち良く抜けていない感じがしました。

高村 ちょっと焼き込みがあると、ポジガンマをどう決めているか全然わからないので、ポジが軟らかくなってしまい、どうしても白が濁ってきてしまうことがあります。黒も、ちょっと黒みが足りない。

丸池 今の白黒（フィルム）の銀粒子が、当時より少なくなった影響はどうですか。

高村 あるかもしれません。今はプリントもネガも銀の量が昔よりも少ないです。フィルムの会社は、“データの的には全く同じです”と言うけど、フィルムは黒く現像されたものを、光を通してスクリーンに映しているから、銀の層の厚い薄い全然無関係だと、私にはちょっと思えない。濃度を増しても、薄ければ光が通ってしまうんじゃないかという気がします。

細かいデータを知っているわけでもないから言えませんが、実は今村昌平監督が『黒い雨』（1989年）をやっている時、日活でラッシュなんか見ていた。カメラは名手の川又昂君がやったけど、今村君が、私のところに来て“おいちょっと、ラッシュ見てくれよ”って言う。“どうして”って言ったら“どうも黒みが足んないようになるんだけど、あれは何とかならないかなあ”って。私もよくわかんないから、ラッシュを見せてもらったら、明らかにちょっと足りない。だけど現像所は、それでいいって言う。監督の考えているイメージは、もうちょっと黒いものは、黒く出したいと思っているらしい。それでいろいろ調べてみたら、やっぱり銀の量が少ないのが、多少は影響しているのではないかと、私は思った。今さら銀の量を増やせて言っても、フィルム会社は増やせるわけがない。しょうがないので、イマヘイさんにも“今はこれしかできないんだよ”って言ったら“そうかなあ、しょうがねえなあ”なんて言ってましたね。

丸池 このネガと感度は？

高村 富士（フィルム）で、この頃は100ぐらい。パンクロマチック（panchromatic）フィルムです。黒白（フィルム）は（光の波長）が一番下のブルーから赤に至るまでの、全ての色に感光するタイプをパンクロマチックフィルムと言って、その前はオルソマチック（orthomatic）、と言って、黄色ぐらいまでは感光するけど、波長の長い赤とかオレンジには感光しないからプリントすれば黒くなっちゃう。例えば赤い着物を着ていると、それが黒っぽい着物になっちゃうという欠点がありました。それが改良されて、いろいろな色が実際には再現できるようになったわけです。ちょっと参考に。

（横4列、縦3段のカラーチャートをスクリーンに投影）

皆さんがよく使う、一般に売っているカラーチャートです。真ん中の2列が、白から黒までの6段階。右列の上から、赤、ブルー、グリーン、RGBと称する光の3原色。左列の上から、マゼンタ、シアン、イエロー、色の3原色です。白から黒で明るさがわかる。例えば、白いものは白く、黒いものは黒く出る。白が濁っていたり、黒がもうちょっと薄くなるのは、明るさが違うということです。光の3原色のRGBは、マゼンタ、シアン、イエローの3色と互いに補色の関係にあっ

て、RGBのうちのどれか2つを足すと左列の1色になる。左列の2つを混ぜると、RGB側のどれか1つになる。一番明るいのが白で、一番暗いのが黒、それ以外の色はその間に全部あると考える。両方の色が正しく出ていれば、この色の2つを混ぜた色も正しい、これが正確に出せれば、カラーの場合、色が正確に出せると考えて作っています。

（フィルターをかけた同形式のチャートを上部に投影）

ところが、白黒に変換した場合、色の出具合、出方が違う。下はフィルターを使わないで、フィルムだけの感色性で撮った場合。上は、Gというオレンジっぽい色のフィルターをかけて撮った場合。上の赤系統は白っぽく写り、ブルー系統は黒く写る。赤い屋根を白くする、黒くする、どちらでもできます。つまり、フィルターワークで色のコントラストを変えられるのも、白黒映画の面白さ、特徴です。

実は「カルメン」（『カルメン故郷に帰る』木下恵介監督、1951年）の時に難問が出ました。初めてのカラーで、何もわからない。デコちゃん（高峰秀子）と小林トシ子の衣裳を、赤とブルーの水玉模様にして、色ではっきり対比をさせて、コントラストをつけた。ところが初めてのカラー映画だから、もし失敗したら、カラーが駄目だった場合は白黒でやってしまうおうと、白黒を同時撮影した。その時、白黒は全然赤とブルーの差がつかない、同じ濃度になってしまう。せっかく色でわけたのに、実際には駄目で、フィルターワークでやることになり、フィルターを掛けて、両方のコントラストを変える作業をした。

（机上に別のチャートを置き、持参したフィルターを重ねて）これがGというフィルターで、赤に掛けると白っぽくなり、ブルーに掛けると、ブルーが黒くなる。こういう濃度で、実際にはフィルムに写るから、両方の差がつくというわけです。このままやると、赤と青の濃度がほとんど同じだから、白黒に合わせると同じ濃度になってしまう。それが駄目なので、フィルターを掛けて、コントラストをつけたのも、やっていくうちにわかってきた。白黒の特徴とカラーの特徴は、本質的には違うところがあって、上手く使いわけないといけないと、気がつきました。

丸池 補足すると、白黒フィルムの最初はオルソフィルムという青を感じる銀粒子を使っている。それ以前は、レギュラーというフィルムがあったらしい。次に、緑を多く感じる^{エスエス}パンクロマチック。今観た映画が属するフィルムです。次に赤を一番よく感じる、青と緑も感じる、SS、スーパーセンシティブフィルムが開発された。青を感じる、緑を感じる、赤を感じる、これが銀粒子の白黒フィルムの歴史です。最終的に銀粒子で、3色、RGBに感じるフィルムが作られて、カラーカプラー（color coupler、発色剤）みたいなものをくっつけて、カラーフィルムに発展していく。白黒の歴史があって初めて、カラーフィルムの開発に結びついた。

これはコダックのラッテンフィルターの冊子で性能が書いてあります。ゼラチンフィルターには、ナンバーがゼロ番から付いて106番まであります。白黒に使えるフィルターが結構入っていて、2A、2B、2C、2E。3番は明るいイエローで、昔の撮影データにある、^{エアロ ナンバーワン}AERO 1、^{ケーワン}厚田雄春さんとかのフィルムのデータに出てくると思います。3N5、4番、6番。6番は、^{ケーツ}通称K1というフィルターで、明るいイエロー、このあとだんだん色が濃くなります。8番はK2で、ちょっとわかりにくいかもしれないです。

（高村氏、常石氏 各種フィルターを会場に提示）

9番は^{ケースリー}K3。11番、^{エックスワン}通称X1、12番。13番は^{エックスツー}通称X2。高村さんが言ったGは15番でかなり濃い。25番は通称A、3色分解の赤で、かなり真っ赤で。

これは、8N5、N5のファクター⁽³⁾はコンマ5、絞りで言うと1絞りだと2/3位のND（Neutral Density、中性濃度）フィルターです。デイションで光量が多くて絞らなければいけない時は、このようなNDをミックスしたフィルターを使います。8N5は8番のイエローとNDが一緒になったフィルターです。

白黒のフィルターワークは、色味によって感じ方が変わるのも、奥が深くて難しい。昼間、5500

ケルビン⁽⁴⁾ぐらいの色温度で使っているファクターは、夕方、色温度が落ちて赤くなると、黄色系のフィルターを掛けていると光源が落ちるから、透過率が良くなって（ファクターは）少なくなる。

例えば、デイシーンを、太陽の5500近くの高いケルビンで撮って、セットに入ってタングステンライト⁽⁵⁾にすると、光源の色温度が3200ぐらいに落ちる。白黒フィルムは光源のケルビンが落ちると感じ方が変わってくるから、昼間着ていた衣裳の赤が、同じフィルターワークでもタングステンライトで撮ると、どういうグレーに濃度が変わるか。同じ俳優さんが昼夜、同じ衣裳を着ていても、色の濃度が変わる。

当時のセット撮影では、色温度が高いアークライト⁽⁶⁾の光源が強くて、俳優さんの目を傷めるのでタングステンライトを使うようになったから、この問題が出た。例えば俳優さんの赤い衣裳が昼夜で変わらないように、白黒フィルムだけど、カラーで使う色温度変換フィルター、85番をあえて掛けて、タングステンライトを表と同じケルビンにして撮って、同じ赤の濃度にする工夫をしたそうです。

白黒だから色は関係ないだろうと、カメラを回せば写るけど、白黒の本当の良さを表現の道具として使い切るには、かなり勉強しないと。今日の映画や当時の白黒には名作がいっぱいあり、その到達にはかなりの技術の積み重ねがあります。

白黒^{ふう}の作品はすぐ撮れますが、当時の名作は、白黒から色を感じさせる方法とは逆に、白と黒、グレーの階調の中に、永遠性を作り上げてきたと思います。

サイレント映画が、音がつく前に、極め尽くした域までいったのと同じように、白黒映画もカラーフィルムの前に、モノトーンの世界で完成の域にたどり着いた芸術じゃないか。その意味で、白黒は奥が深く、僕もずっと憧れ続けています。その時が来ればと、昔の映画を見たりして、学ぼうと思っています。

僕は今日、3対4の古典的なスタンダードサイズが正方形のように見えた。ワイドが流行っているので、縦長に見えるぐらいの印象です。その構図を懐かしいと思ったのは、スチール写真の6×6（ロクロク）、ブローニーサイズです。2眼レフのローライとか、首に下げて撮る、正方形のサイズがありますが、『俺は待ってるぜ』でその構図が全体に見えて、これは何だろうと思った。横長のビスタサイズ風な画だと変わらないかもしれないけど、正方形はすごく悩む。構図が決められないサイズなのかもしれない。

たぶん、見る人が正方形の中に構図を決めていく。ある人はビスタサイズ、ある人は天地を切ってシネスコで見るかもしれない。この映画の高村さんの構図は、役者を捉えた芝居を好きにフレーミングしてくださいという印象を受けました。

高村 特別に意図してないけど、われわれの育った時代というかな、構図はカメラマンにとって割合重要な感性でした。昔、映画の撮影に国家試験⁽⁷⁾があった時、構図の授業がありました。割合に絵画的な構図をうるさく言われた記憶がある。それが1つの習い性というか感性になっているのかもしれない。

丸池さんがおっしゃったフィルターワークで、こういうことがあった。デイシーンで撮っているうちに、だんだん夕方になったけど、まだ撮影が残っている。夕方は、影と日の当たっているところとのコントラストが弱まってきます。昼間は強い光が当たって、影がはっきり黒いけど、夕方になると全体にぼわっとしてくる。そういう場合、丸池さんがおっしゃったように、夕方は赤い光が多いから、赤い光を強調するためのフィルター、例えばこういう（赤のフィルターを掲げる）のを付ける。実際の光は弱いけど、フィルムに写った時の、見かけ上のコントラストは逆に強くなってくるわけです。そうやって、夕方を昼間の感じに戻したことがあります。

白黒のフィルターワークは、単に色を変えるだけじゃなく、光の具合や自分が直面している色をどうコントラストをつけるかなど、いろいろな考え方で使いわけるので、単純にはいかない。それだけに面白いというか、やりがいがある世界だと思っています。

こういう赤い光に感光する（再び赤のフィルターを掲げて）、スーパーパンクロというフィルムが開発されて、赤が白っぽくなり過ぎる。例えば、日の丸を撮ると、真ん中の赤が薄くなる傾向が出てきて、現実と違うんじゃないかと。色を正しく、黒白の濃淡に表現する場合にはおかしいので、逆に赤を抑えるためのフィルターができました。（緑のフィルターを掲げる）グリーン⁽⁸⁾のX1

です。これでやると、赤が黒くなる。イエローに（黄のフィルターを持ちながら、緑のフィルターを重ね合わせる）、緑を重ねても大した影響はない。ところが、赤いフィルターに緑を重ねると、ほとんど黒くなる。こういうふうには、赤に関しては極端に落とせる性質のフィルターも開発されました。フィルムが進歩すれば、それに合わせてフィルターが開発される。カメラマンの表現意図に基づいて、いろいろなフィルターが開発されることも、たくさんあった。

そういう意味では、僕から見ると、カラーより面白いんじゃないかなあって思います。カラーにもいろいろな使い方があるので、面白さもあるけど、黒白はカメラマンの考え方一つでどうにでもなる世界で、カメラマンが自分の主体性、特徴を発揮する上で、面白い世界ではないかと思う。

松竹には御三家という大変偉いカメラマンがおられた。皆さん、お亡くなりになりましたけど。小津（安二郎）さんをやった厚田（雄春）さん、渋谷実とコンビを組んでいた長岡（博之）さん、吉村公三郎さんとコンビを組んでいた生方（敏夫）さんです。この3人、3様に違います。長岡さんは非常にコントラストの強い画を好み、厚田さんは非常にノーマルできちとした処理の仕方をする、あまり画を動かさないタイプのカメラマン。生方さんは逆に、非常に画を動かす。パンをしたり、移動したり、そのリズム感がすごく良かった。この3人のテクニックをいかにして学ぶかが、われわれ助手の1つの目標でもあった。カメラマンによってかなり個性的な表現をする世界だった。白黒映画の中の面白さを、これから皆さんも味わって頂いたらいいかと思います。

丸池 1本の作品を通して、カラーでもそうですけど、黒をどう作るかが画のトーンに大きく影響する。今日の発見は、撮影プランの中にあるのですが、一貫性を持たせている黒は、東洋人の黒い髪の毛の色じゃないかと。（石原）裕次郎と北原三枝の髪の毛の黒です。アップになれば画面の中で髪の毛の面積は多くなるし、フルショットになれば小さくなる。人物以外の背景の黒に飲み込まれる時は、大体髪の毛より濃度を上げている。トータルで、髪の毛が一番黒い画の作りで、人物を浮き立たせる狙いでやられているのだろうと。

高村 確かに日本人の髪の毛はカメラマンにとって非常に魅力のある黒であると同時に、非常に悩んでしまう部分でもある。バックが黒っぽいと、髪の毛がそこへ溶け込んでわからないことがある。そうすると、逆を効かせて光らせるけど、外国の人の髪の毛と違って、黒い髪の毛は、それほど大きく光ってこないこともある。今は髪を染めるのは誰でも当たり前だけど、女優さんに、気持ち薄い栗毛色のような髪に染めてもらったこともある。つまり、暗いトーンを狙っていく場合、髪の毛がどうしても落ち込んでしまうので、髪の毛をちょっと栗色みたくにして、逆を効かせて浮き立たせた。

さっき言った長岡さんのような、コントラストの強い場面を作りたいカメラマンは、比較的赤系統のフィルターが多いです。そうすると口紅が白っぽくなるので、口紅に若干墨を混ぜて白く飛ばないようにする工夫もやった。ですから俳優さんのメイクアップに至るまで、細かい打ち合わせをしてカメラマンの狙いが生かせるような作り方は、昔は常識だったですね。今はコミュニケーションが上手くいっていないのか知らないけど、あまりそういう話は聞いたことがないけど。

もう一つは白っぽい衣裳を着る人、例えば看護婦さんに、ライトを当てると白だけがぼんと浮いてしまう。肝心の黒いところが出てこないこともあって、白い衣裳を黄色く染めてバランスを取るのも、よくやっていました。

常にカメラマンの考えている全体的な画質、トーンを作るための工夫がいっぱいあった。その工夫は、ある意味で悩みなんだけど、それがあからいろいろ進歩する。今はいろんなことが整い過ぎていて、あまり考えなくてもちゃんと写ります。大変ありがたいことだけど、人間は、考えたりいろいろなことをしているうちにだんだん進歩するわけで、できるだけそのチャンスを作ったほうがいいと思います。

丸池 僕らは今、カラーフィルムを使うから、俳優さんの衣裳、美術セットの壁、小道具の色を何にするかは、シナリオがあって、ドラマがあって、色からくる心理的なイメージも加味しながらやっています。だけど白黒時代の俳優さんは、色から受ける心理的な効果を時には無視して、

芝居を考えると白なのに、技術的なことでイエローのコートになる、この役なら赤を着たいのに、青を着なきゃいけないのは、どうなんでしょう。

高村 今と比較しても意味がないけど、昔の俳優さんだって、自分を目立たせたい、引き立つ形がいいと、みんな思いますよ。だけど結局、映画の場合は画面で引き立つわけで、自分をお芝居で目立たせても、画でそうになってないと意味がない。その辺の、画との関連性を非常によく勉強してましたから、衣裳を変えることより、画面の効果を考えることが先だから、俳優さんにはあまり抵抗がなかったようです。

丸池 当時の感度100ぐらいなら、そんなに低くないですけど、フェイストーンはデイ（シーン）のオープンのほうが、太陽が当たっていてもある部分フラットに感じて、逆にインドアのライティングが、ちょっと明るく感じました。

高村 1つはフィルターの問題もあると思います。外へ出た場合、フィルターがあるので、若干、顔は光量を落とします。セットへ入ればフィルターがないから、その分、明るくなってしまいます。ただ、今のようにメーターで全てを決めるわけじゃなく、全て、自分が覗いているカメラのルーペでコントラストを確かめる。そのためにモノトーンフィルターがありました。（右手で掲げて）こういう非常に濃い色をしています。白黒の場合、ファインダーを覗くと色が見えて、それに左右されることがあるので、極力白黒のトーンに置き換えて、色をなくすためのフィルターです。これをファインダーに当てて、中を覗きながら、顔をもうちょっと強くしよう、弱くしよう、逆をもうちょっと効かせようとか、やっていました。メーターが実際に露出計として使われるようになったのは、私の記憶ではカラーが始まってからです。それ以前、メーターはごく一部の方以外、一般的には使っていないで、古いカメラマンは経験で、これで覗いて光の強弱を決めていくケースが多かったです。

だから、われわれ（助手）は、ファインダーを覗きたくてしょうがなかったですが、なかなか覗かせてくれない。極端なカメラマンは、自分が覗いていない時はルーペに手を当てて、覗けないようにしていることもありました。だから、われわれは隙を見ながら一生懸命覗いていた。

今、このモノトーンフィルターはほとんど売ってない。（丸池氏からカラー用のフィルターを受けとり）こちらのカラー用は、ティップフェン（Tiffen）か何かで、かなりグレーっぽい。これは、さっき言ったように色でごまかされるので、光の強弱を見たい時には、モノトーンフィルターです。通常これはカラートーンと言っているけど、目で見た時よりも光の強弱をはっきり確認できるという意味では、非常に役に立つ。これを覗いて、ファインダーの中でいろいろ考えたり、注文したりする。長年メーターをやっている方ならすぐにピンとくるから、ある程度のトーンは自分で決められると思いますので、最近使っている方は少ないです。

われわれが助手の時代は、ここ（胸元）に、モノトーンフィルターを下げているかどうかで、その助手の位置が決まるから、一生懸命、何とかして下げたい、と思ったことがありました。戦後になってメーターが出てきて、私なんか若いせいもあって、使うようになったら、ある日、大先輩のカメラマンに、“メーターを使うような恥ずかしいことをするな”って怒られた。そのカメラマンにとっては、長年培ってきた技術でやっているのに、若い連中がメーターを頼りに仕事をするなんて考えられない。カメラマンの恥さらしだって思ったのかもしれませんが、今はメーターがないとできないと思います。

丸池 何年も前、日活の撮影所で、チーフがスポットメーター（反射光式露出計）を使わないので、逆に僕らがサードの分際で購入してちょこちょこ測っていると、時々チーフが“貸せ”と言って、暗部を見ている程度でした。入射だけでライティングのバランスをみて、露出をつかんだのでしょ。

今の画作りはテストを重ねて、スカイライン（日没前後の短時間）の空がぎりぎりとか、あの壁をぎりぎり出してとか、カメラマンが要望を出すと、きめ細かい画作りができるようになった。

当時は待みたいチーフが多くて、スカイラインの空ぎりぎりなんて言ってやるけど、入射を、光球を外して空を測ったりするから、8分の1も16分の1も、大体でやっていた。だからぎりぎり

りといっても明るめになったり、早朝でも逆につぶれている場合もあった。カメラマンにとっては、ぎりぎりを出したいけど、つぶれてもいいっていう不合理な思い切りになります。僕がいた、一般映画から日活ロマンポルノに変わった当時の画を今見ると、その思い切りがある画には力強さがある。今はすごくデリケートなメーターに助けられて、きめ細かなライティングをする中で、それがちょっと欠けてきたのかなと、反省しています。

高村 メーターだけじゃなく、フィルムの進歩もあるし、いろいろな付属品、補佐する資材もたくさん出て、確かに便利になった。だけど、考えることを失っては駄目だと思います。

今は失敗しても後で直せる技術がものすごく発達している。極端に言えば、写ってはいけぬものがチラッと画面に入っても、あれは後で消せるからいいよって。けれど、写ってはいけぬものは、本当は写っちゃいけない。撮る時に、写っちゃいけないという緊張感をもってやれば、それは画面の中に入ってもいいはず。後で直せるという安心感、便利さに居座ってしまうと、緊張感がなくなって、散漫な画しか撮れない。

このあいだ、テレビだったと思うけど、ある若い監督さんが最近のデジタルを自慢しました。昔はお天気待ち、晴れている日にロケーションに行き、そうでない時は休みかセットで撮影していた。今はそんな必要ない、曇っていても、どんどん撮ればいい。後で空が晴れているように青くしてしまえばいいと。だけど、空が青いだけで、果たして晴れた日になるのかなと、僕はちょっと疑問で、そういう処理で満足できるのかなって思いました。苦しむことが大事だというのは、発達してきた技術だから大いに使うべきだと思うけど、そのために何でもいいやという形は、僕には納得がいかない気がします。

常石 丸池さんが、和田誠監督の作品などで、あえて使っている技術についてお聞かせください。

丸池 デジタルの時代になり、後処理で大体、何でもできてしまう。監督が難題を吹っ掛けて、こういう画がほしいと言った時、アナログの時代は、それは映像化できないと言わざるを得ないことがありました。今は、時間とお金は別として、監督がイメージした画は、基本的には“イエス”と言うように、僕もしています。今はイメージーションを持つことのほうが大事だと思います。テクノロジーを使えば、アナログのようにも見せられるし、人間が想像するイメージは、基本的には作れるでしょう。監督と同じように、カメラマンもイメージーションを持てるようにしないとはいけぬはず。

とは言っても現場処理は好きです、ジカダブリ[®]とか。一発勝負みたいな、フェイドアウトをして巻き戻して、違うカットを移動してやる、そういう二重露光をあえて『快盗ルビイ』（和田誠監督、1988年）の時にしました。このワンカットだけでも、技術スタッフはすごく緊張するのがたまたなくて、やっぱりやってしまう。

これも『快盗ルビイ』ですが、マンションの下階から上階へ壁つなぎで中に入るカットがある。アナログでやろうと、1階として作ったセットを使い回して、2階のセットにどうやってつなげるか。今思うとばかばかしいですが、壁のタイルの枚数をカット尻を見て数えて、次の撮影日に同じセットを作り変えて、壁つなぎでドリーアップする。疲れているからタイルの数が何回数えても違うけど、日活のベテランの特機の人がしゃあしゃあと、クレーンアップしてくれる。大体の見当で撮っていたビデオをぱっとモニターで見て“はい、オッケー”って、すぐやる。スピード感を合わせる勘とか、こっちはタイルの目を左右合わせるとか、上手くいった感じがあった。そういうのを生でやる緊張感も、忘れないようにしたい。

フェイドアウトなども、生でよくやります。今はフィルムも技術も良くなったから、そんなに粒子も荒れずに上手くできるけど、現場で監督絡みで、芝居も含めてやってしまう。オプチカルのフェイドアウトと、現場のライティングで落とすムードの違いは歴然としてあるので、デイションで表の時は不可能ですが、インドアの場合は今でもちょくちょくやります。

高村 かなり最近まで、（ジカダブリは）生でやっていたんです。カラーの初期はオプチカルができなかったから、どうしても現場でやらないといけぬ。その時に私もいろいろやって発見しました。私が最初にジカダブリで挑戦したのは「カルメン」の次の年（1952年）です。

日本を海外に紹介するための映画を国鉄から頼まれて作った。その中でどうしてもダブらせないといけないところがあって、オプチカルが使えないから現場でやらなきゃいけない。大体4フィートでオーバーラップするつもりでいると、当時のフィルムはASA⁽⁹⁾10、今は250のフィルムがあるから20分の1ぐらいの感度しかない。シャッターをフェイドアウトさせるためにずっと絞って、あるところまでいくと、フィルムは走っていても、もう写っていない。実際には4フィートでフェイドアウトをするようにフィート数を1、2、3、4と勘定しながら閉めていきますが、3を過ぎた辺りから写っていない。ダブらせたものを見ると、暗くなってから、またすーっと出てきて、オーバーラップじゃない。次のフェードインをゼロから開けていきますが、少しぐらい開けたって写っていない。フィルムは走っているけど、実際には写っていないからダブってない。結局いろいろやって、4フィートのダブリをやりたい場合は、6フィートのダブリでやる。頭2フィートぐらいは写っていないから、そこは空で回してしまう。そういうことを考えながら、最初のオーバーラップはやりました。カメラが回っていても、感度が低いと、ある光量以下になると写らない。それが最初はわからなかった。

どうそれをカバーするかもやりました。作品は国鉄の映画で、奈良の大仏が出てくる。奈良の大仏は建物の中にあって、当時はデイライトのフィルム⁽¹⁰⁾しかなくて、ライトが使えない。全てレフか鏡。奈良の大仏は上のほうは相当暗いけど、上まで行ってメーターで測るわけにもいかない。入口からだんだん光が落ちていく度合いをグラフにして、これだったらたぶん、あそこはどのぐらいという目見当だと、レンズ開放で3秒ぐらい開けないと写らない。映画ではできないわけです。それでも監督は手前に人物を置いて大きさを出したいという。それで俳優さんに“5分間動かないでいてくれ”と言って、ストップウォッチを持ちながら、コマ撮りで3秒ずつ、10フィート撮ったことがありました。

いろいろな問題が出てきた時に考えて解決していくのは、こういうことができたっていう、自分に対する自信、技術に対する考え方っていうか、そういうものが自分の中に構築されていきます。それが大事じゃないかなと思います。

川島（雄三）さんに“俺とおまえの間では、絶対にできないって言うのをよそう”って言われて、約束してしまいました。これがもう大失敗で、いろいろな注文が出される。だけど、約束したから“そりゃ駄目だ、できないよ”って言うわけにはいかない。何とかして考えなきゃいけない。それがお互いの信頼感を増していくことにもなったし、いろいろな意味でいい面に作用したと思います。何回も言うように、本当に緊張感を持って、現場でいろいろ考えることを忘れないでほしいです。

丸池 今はテクニックやコンピューターの力とかラボワークで簡単にできてしまうけれど、僕のモットーは、この時代だからアナログを一度、自分で体験しておこうと。苦勞して二重露光をやってみるとか。人物の周りだけの部分フラッシング⁽¹¹⁾みたいなことを、生でやったこともあります。マスクを作ったりして結構大変でした。フラッシングをダブルロール（1人2役の場面）でやったり。オプチカルを使えばできることを、昔のアナログのテクニックで1回やっておくと、デジタルでやる場合でも考え方が変わってくると思いました。

常石 『アフリカの鳥』（磯見忠彦監督、1975年）について、お伺いできますか。

丸池 日活時代、僕たち下っ端は2年ぐらい、いろいろな技師さんに順繰りで年間10本ぐらいついて、映画の工場のような感じでした。カメラマンは10人以上で、個性の固まり。十人十色の技術や現場の処理の仕方を学べたのが良かったと思います。

2年ぐらい経ってやっと、理論派で噂の高村さんにつけた。僕はいつつけるかと、待っていて、昭和50（1975）年『アフリカの鳥』の辺りで、3本つかせてもらいました。『アフリカの鳥』は、16mmのブローアップ作品で、助手はチーフとセカンドの2人でした。ロマンポルノ時代に、小学生の子どもたちがいっぱい出てくる映画が新鮮だったのか、25、6年経ちますが、現場の細かいことまで覚えています。カメラを担いで多摩川の河原とか、高村さんの後をついて、テントを張り、中にカメラを据えて1時間ぐらい、巣に戻って来る鳥を待った記憶があります（笑）。

高村 『アフリカの鳥』は、日活が児童映画をやっていた時の作品です。ペットの鳥が野生化して多摩川にもアフリカの鳥がいると聞いた小学生が、それを追いかける話です。どれが野生のアフリカの鳥か、全くこっちはわからないから、専門家についてもらって、いろいろ教えてもらいながら撮った。どんな鳥が撮れるかわからないので、大体のストーリーはあるけど、画が先で、細かい話はそのあとシナリオに書く、ということでした。

梅雨時で天気が悪いんじゃないかと思ったけど、割合に恵まれて、いろいろな鳥を撮ることができた。ただ、鳥だからテストして、リハーサルして、というわけにいかない。全てぶっつけ本番でいくよりしょうがない。卵からかえったばかりのチドリのひな鳥を、親鳥が空から鳴きながら来て、安全なところへ誘導するのにたまたま出会ったけど、ひな鳥がどこへ行くかわからない。河原の石の間をちょこちょこ走りながら行くのを一生懸命に追いかけてたりね。巣を見つけて、そこに卵があったけど、ヘビが食べに来るとか、いろいろなことに出くわしました。そういうことがエピソードとして語られる作品で、とにかく鳥を撮ることが最優先で始まった仕事でした。

常石 『カルメン故郷に帰る』の直後に撮られた、国鉄の観光映画は、『美しき日本をたずねて』（西河克己監督、1951年）で、「カルメン」と同じフィルムを使ったそうです。当時、高村さんが個人的に撮られたスライドをお持ちいただいています。

（スクリーン投影／スライド。『美しき日本をたずねて』）

高村 フィルムはデイライトしか使えませんでした。日本家屋の中でお琴を弾いている女性という設定がありましたが、セットに建てるとライトを使わないといけないから、外に屋根なしの部屋を作って、レフで全てライティングしました。窮余の策でしたが、この時も、今では考えられない低い感度で、公称感度はASAの10、実際には8から6ですから、日が当たらないとほとんど写らないという状況です。

（スクリーン投影終了）

高村 「カルメン」の話が出たので、最初のカラーにどのように取り組んだのか、お話ししたいと思います。もともとカラーは、アメリカでは既に『風と共に去りぬ』（ヴィクター・フレミング監督、1939年アメリカ、1952年日本）、『白雪姫』（デイヴィッド・ハンド監督、1937年アメリカ、1950年日本）とか、テクニカラー⁽¹²⁾の作品が戦争中ですけど、生まれていました。日本では、とてもまだカラーフィルムの状況じゃなくて、白黒フィルムでも手に入らない状況がずっと続いていた時ですから、私はカラーのフィルムができたことに、大変興味を持ったわけです。

戦前の昭和14(1939)年、15(1940)年、私の師匠格に当たる佐々木太郎さんという、カメラマンがいらした。大変研究熱心な、ハリウッドで勉強してきた方で、これからはカラーになると言う。フィルムもないのに何でカラーになるんだって感じだったけど、お前にはそれを教えておきたいと言われた。当時、撮影所の技師長をされていて、技師長の部屋があり、そこに毎日、仕事が終わるとノートを持って行かなきゃいけない日々が繰り返された。

私はあまり行きたくなかったけど、相手が偉い人だから行かないわけにいかないの、恐る恐る、毎日行った。英語混じりで、僕はわからないから“日本語に直してください”って言うと、“日本語に直しちゃうとわかったようなつもりになるから、直さない”って言う。“英語でやれば、お前は調べるだろう、調べると覚えるから、俺は英語でやるよ”って。何だかちんぷんかんぷん、わかったような、わからないような話がずっと続いた。

その中で、実験的にカラーを撮ろうということになった。もちろんフィルムはないから、白黒のフィルムを使って撮る。その方法はいろいろありましたが、私たちがやったのは、シネカラーという2色法です。フィルムは、レギュラータイプと、赤に感光するパングロフィルム、この2つを合わせて使った。レギュラータイプの乳剤の裏を赤い染料で染めて、それを前にして、後ろにパングロフィルムをくっつけて、乳剤と乳剤を合わせて2枚、カメラの中に入れる。そのためには、まず2本のフィルムをカメラに通さないといけない。使ったのはベル・ハウエルというアメリカの機械です。

これが良かったのは、フィルムがアパーチュアを通る時に、後ろの押さえが離れる。カメラがフィルムを1コマかき落とすと、押さえの板がまた前に出てきて、フィルムを固定する。フィルムが通る度に、カチャカチャ前後する。サイレント用のカメラですから、回すとガジャガジャって音がするけど、2枚が楽に通る。これが一番いいと、マガジンを2つくっつけて、前にレギュラーとパンクロのフィルムを入れて、後ろで別々に巻き取るというカメラを、改造してやりました。

レギュラータイプは青しか感光しないから、青い像が出来上がる。後ろに赤の染料が塗ってあるから、そこで他の色はストップします。赤像だけが後ろへ出てくるわけです。赤はパンクロに感光するから、パンクロには赤の像だけができる。2枚、乳剤を合わせているから、両方のピントはほぼ合うから、後でプリントする時に、プリントの両側に乳剤を塗って、片面に青の像、片面に赤の像を染色する。染め物ですね。それを映写すると赤とブルーが混ざった色になって、何となく色がついたように見える。唯一の欠点はイエローがない。何となく中間の色が出にくい。それでイエローを出すために、フィルムの支持体のベースを黄色く染めたり、いろいろなことを四苦八苦してやりました。カラーは、この三原色がないとできないので、テストを繰り返しましたが、その後、戦争になり、カラーどころじゃなくなったわけです。

戦後、「カルメン」で、富士フィルムがカラーフィルムを作ったから、“お前は戦前に経験してんだから、指導しながらやれ”と。やれって言われても、シネカラーはやったけど、新しくできたカラーフィルムは全然わからない。しかも反転現象のカラーフィルムで、ネガといってもポジ像になっている。スライドのフィルムと思っていただければいい。撮るとそのまま元の色が出るから、それをもう1回、反転のポジにプリントして、また色を出す。曲がりなりにも色が出るから、総天然色という、うたい文句ができたけど、全然天然じゃない。非常に色が片寄っていて、本当の色は何だと迷うほど、ずれた色しか出てこなかった。

でも赤い鳥居が青くなってしまふということはない。赤いものは何となく赤い、青いものは何となく青く見える。その中で、お客さんが色を見て、何を一番気にするだろうと。例えば、俳優さんが着ている服を、お客さんは、実際は見えてない。見えてないなら、少々色がずれていてもわからないだろう。後ろの木の緑が少々黒っぽくなくても、そう見える時もあるから、許されるんじゃないか。いろいろやっていくうちに、やっぱり顔の色、肌色だということになりました。肌色がある程度正確に出ていると、何となくカラー映画、天然色になった気がするのではないかと。

それで、肌色にするにはどうしたらいいか、これもわからない。当時、白黒のドーランはあったけど、カラー用のドーランはありません。私は一生懸命、当時の資生堂、カネボウ、いろいろな化粧品メーカーを回りました。これから日本はカラー映画になるので、カラー用のドーランを作ってほしいと言ったけど、どこでも、けんもほろろです。そんなものを作っても売れるわけがない、売れもしないのに研究して、お金を使って作るなんてうちはやらないと言う。じゃあ、自分でやるよりしょうがないかと、どんな色なら肌色らしく見えるのか、まずそこから出発した。高峰秀子さん、小林トシ子さんは、とても苦労したと思うけど、私が勝手に作ったドーランを、塗ってはテストする試行錯誤の繰り返しでした。

百助という歌舞伎のドーランを売っているところから、白と紅の2つを買って、乳鉢でいろいろな分量にわけて擦って、いろいろな色でテストした。そのうちに何となくほんのり赤くなっているけど、ちょうど肌色みたいな色になることが、だんだんわかってきた。

しかし、1作品でドーランは、膨大な量があるので、果たして作れるのか、一生懸命に考えました。当時、まだ占領下でしたが、たまたまマックスファクターの東京支店長の奥さんと出会った。これはチャンスだということで、日本で初めてカラー映画をやるから、カラーのドーランに援助してもらえないかと。そうしたら、OKって言う。占領下で、買うわけにいかないから、マックスファクターがドーランを貸すという形で、アメリカからすぐ空輸されてきました。

開いたら、“東洋人用”と書いたドーランがあって、すぐ塗ったら、顔が黄色くなってしまふ。マックスファクターの奥さんに、“これはおかしい、黄色っぽく映るので、他にないでしょうか”って言ったら、東洋人はあれでいいんだって言うわけです。われわれはいいと思ってないから、もうちょっと肌色に近いものはないかと、別の梱包を開けました。

いろいろ探すうちに、大きな瓶でピンク色の乳液みたいなのがあった。何だかわからないけど、

“2（ツ一）A”と番号が書いてある。これが良さそうだと塗って見たら、見事に良かったので、マックスファクターの奥さんに、“これを使わせてもらいます”と連絡したら、それは女優さんがイブニングなんかを着る時に、肌に塗るボディローションだって言う。顔だってボディだから同じじゃないかと、結局それを使ってスタートしましたが、決まるまでに3カ月ぐらいかかっています。

もう1つ問題は、入射光の露出計が入ってきた。当時、ノーウッド・ディレクターという露出計は、（測光は）入射光でないと駄目でした。今まで反射光でやってきたが、入射光って一体何かわからない。私が戦前にやった時、露出計はなかったから、入射光も反射光もなかったけど、そう言われると、入射光を勉強しなきゃいけない。それでいろいろやっていくうちに、色温度というのが出てきた。撮影する時の色温度は統一しないといけないと。色温度が何かもわからない。あるカメラマンに聞いたら“色温度なんて統一できるわけないよ”って。“どうしてですか”って聞いたら“いろんな色があるじゃないか。それをどうやって統一するんだ”と。それ、ちょっと違うけど、そうかなあ、と思ったりして、とにかくわからないから、いろいろなことをやってみるわけです。

ノーウッド・ディレクターの露出計は、自分の月給が4,5千円だった時に、1万8千円ぐらいしたけど、しょうがない。それを買うのに、普通の写真屋さんでは売ってない。当時は占領下でしたから、PX(Post Exchange)というアメリカの兵隊さんに売る店にある。私はそこに入れないし、ドルでないと買えないから、二世の兵隊さんを何とか口説いて買ってもらい、自分で使いました。

露出計にはピンポン球(のような光球、受光部)がくっついていて、首が回る。一体、どうやって使うのか、このピンポン球はどっちに向ければいいのかもわからない。もちろん解説書はあるけど、全部英語です。何とか辞書を引いて、何となく半分わかったような、わからないような、とにかくやってみなきゃ駄目だと、ピンポン球をあっちに向けたり、こっちに向けたりして、だんだん露出の決め方を覚えていきました。

それでもう1つ問題があった。それはレフです。当時のレフは表が銀で、裏が金色になっていました。金銀で裏表に貼りわけてあった。金色は、人物の顔に当てると、非常に柔らかい、ソフトな感じの反射になる。銀色だと、かなり強い反射になるので、使いわけていた。ところが、金色でやると顔が黄色っぽくなって、使えない。銀色で当てると銀色になっちゃうぞと言うやつがいて、本当かなあ、ということで、やってみました。何となく良さそうだけど、ASA 10という、今の20分の1ぐらいしか感度がないフィルムなので、レフの1枚や2枚じゃ、とても間に合わない。それで、畳1畳ぐらいの大きなレフを何枚も作って、スタンドを作って並べて光量を上げていました。あれは夏だったので、俳優さんは定めし暑かったと思います。

その当時、まだ自動現像機はなくて、200フィートのドラムに巻き込んでぐるぐる回しながら、液に浸して現像していたから、ワンカットが200フィートを超えると駄目です。また、ドラムが変わると色が変わってしまうことがあり、なるべく1つのシーンは、1つのドラムに収まるようにしなきゃいけない。これには、木下（恵介）さんもブーブー言うわけです。“そんなばかな、お前、そのためにこっちが考えなきゃなんないなんていうのは、嫌だよ”って。確かにそうだけでしょうがないから、長回しでワンカットでいくのが結局多くなりました。

最初は『カルメン故郷に帰る』じゃなく、「アルプスの死闘」という一種のアクションドラマだった。最初のロケハンが7月頃、上高地へ行った。土地の人に聞くと、9月になると、周りは葉っぱが黄色くなる。そうすると、とても8月だけで撮り切るわけにいかない。それじゃあ日本で夏が長いのはどこだ、と。軽井沢なら9月いっぱいぐらいまでは夏の感じが残るかもしれない、そうしようとなったけど、軽井沢で「アルプスの死闘」ってアクションドラマはできない。そこで木下さんが“じゃあ、脚本、書くよ”って言って、1週間で書いたのが『カルメン故郷に帰る』。初めて全員がスタートラインについたけど、ここまで半年ぐらいかかりました。大変な思いをしてスタートしたわけです。

撮影は、よく晴れた日の朝9時から3時まで。それより遅くなると色温度が変わるから駄目、9時前も駄目だということで、とにかく9時に現場へ行って3時に終わって帰っていました。ところがロケーションへ行っている間に、浅間山が明け方に噴火した。ものすごくきれいでした。火を吹いて赤く染まっている。きれいだなあ、あれを撮ってみようって。写るわけがない、でも撮ってみようってカメラを出して、少し回転を落としながら撮ったらきれいに写っている。何だ、

9時から3時までって嘘じゃないかと。朝でも写るじゃないかって、そういうこともありました。今みたいにいろいろなフィルター操作ができないから、とにかく撮りっぱなしでいくよりしょうがない。

1つ心配があったのは、初めてのカラーだから、もし失敗したらどうしようと。“新聞発表して、実際に作品を作って駄目だったじゃ済まないぞ”と言うので、白黒と一緒に撮ることになってカメラを2台持っていきました。ロングショットは同時に並べて撮れるからいいけど、寄りのサイズを同時にはできないから、2回ずつ、それから移動撮影も2回ずつやった。カラーはもちろん封切って、その後、しばらくして白黒も封切ったけど、若干カット割りが違います。白黒は200フィートで切る必要がなく、多少の融通が利くからです。大まかにはカラーのカット割りに準じて撮っています。

実際の公開は翌(1951)年の3月、東劇で上映することになりましたが、カラーのフィルム、プリントがたくさん作れず、11本しか焼いていない。その11本も、それぞれ色が違いました。1号の何巻目はいいけど、あとは駄目だとか、2号の何巻目はいいとか、いろいろ出てきました。試写で色のむらがあるのはまずいので、11本を並べて、これは1巻目、ここは3巻目と、色のいいやつを引っこ抜いて、試写用を1本作って、初めて公開しました。裏は、てんやわんやの大騒ぎで、とにかくつじつま合わせをしながらやったというのが、実際ですね。

そのすぐ後に、松竹がカラー(映画)をやったということで、国鉄から海外にPRする映画を作ってくれと頼まれたのが、先ほどの『美しき日本をたずねて』で、これが秋です。

翌年、フィルムが若干改良されて、少しトーンが柔らかくなりました。それが『夏子の冒険』（中村登監督、1953年）です。この作品は北海道でロケーションをしましたが、ロケにお金がかかる。経済的に助けるために、西河克己監督（『夏子の冒険』助監督）と一緒に、別班で行動して、『新緑の北海道』（西河克己監督、1952年）という北海道庁の観光映画を2巻もので撮れと言う。当時で400万(円)か500万(円)くれて、ロケ費が賄えるから、そっちをやれと言われて、われわれは一生懸命、北海道を飛び歩きました。ところが、依然としてフィルムの感度は低い。登別の温泉場は広いけど、デイトライトをレフでやらないといけない、ライトも持ち込めない。窮余の一策で半分ぐらい(回転数を)落として、16コマで回す、その代わりパンも半分のスピードにして、風呂場のシーンを撮るなど、いろいろ、ああでもないこうでもないやりながら作った。

これが日本の総天然色映画のスタートでした。最初からいろいろなものが完備されていたわけじゃなくて、フィルム会社も、撮影でドーランがいる、オーバーラップするとか、他のことは想定していない。そんなこと言われてもできない、じゃあどうするかと、ああでもないこうでもない、考えてやったということです。今にして思うと、笑い話で済むようなことですが、当時のわれわれは真剣で、大船の行き帰りの電車の中でも、どうしたらいいかといろいろ考えた。日本語で書かれた参考書も全然ないし、入射光に関する知識もなく、露出計もわからない中でスタートしていましたから、よくやれたなあと思います。でも、それが貴重な経験になって、それから急速にカラー映画が伸びたということです。

その後が、東宝さんの『花の中の娘たち』（山本嘉次郎監督、1953年）。これは完倉(泰一)さんというカメラマンがやったけど、“お前経験者なんだから、行って指導しろ”みたいなことを言われた。完倉さんに、「カルメン」の時の意見を参考にお話ししたりしました。

引き続いて、当時、さくらカラー、コニカラーと言っていましたけど、小西六(写真工業)が新しい反転現象のカラーネガを発売した。それを使って、私は京都の「都をどり」の舞台を撮った。これは、ライトが使えたといっても、今のようにカラー映画用の3200(K)の色温度を出す電球はない。いろいろと調べたら、従来使っていた3キロのサンライト(社)の(白熱)電球だと、ほぼ3200だとわかりました。撮影所の撮影を休み、とにかく3キロライトだけを全部、南座に全体で約400キロ運んで、舞台にぼんぼん当てて撮ったのが、タングステン撮影の最初でした。

今考えてみれば、何でそんなことで苦労したのかなあと思うけど、当時は本当に真剣な悩みで、ものがスタートするというのは、そういうことだと思いました。

(スクリーン投影／『夏子の冒険』と『新緑の北海道』のスライド4枚)

フィルムは同じです。「カルメン」の時のメーターを記念に持っていますけど、今でもちゃんと

動きます。もちろんアメリカ製でノーウッド・ディレクターです。形は全く同じで、パテントを全部セコニックが受けて、今は作っています。私のメーターの（製造）ナンバーを見ると非常に若くて何千です。

常石 丸池さんからレンズのお話をしていただけますか。

丸池 フィルム以上に、レンズは作品によって使いわけたい道具です。カメラのボディにもタイプがあり、カメラマンは、趣向があって選びます。今日観た映画はミッチェルですが、今の一眼レフで撮られている作品とは、ちょっと作風が変わります。僕はミッチェルを助手の頃に扱いましたけど、自分で撮る時は、ミラーが回っている一眼レフのカメラです。ミラーレフレックスにも、パナフレックス、ARRI系、ムービーカムなどがあります。

作品によって僕は、パナやB L^{ビーエル}で撮ります。パナフレックスはすごくいいカメラで、使いやすく、ショルダーにもできるけど、マガジンが上について三脚に据えると、ビルドアップする。自分の目の前にどーんとカメラがあって、対象との間に壁ができてしまう印象です。ファインダーに特徴があり、何となく客観的に見えてくるので、対象を客観視したい作品にはじっくりくるから、使いわけています。BLはファインダーを覗いていると、対象に肉薄していくところがあります。芝居を見ている時、周辺部まではよく見えない、拡大率が高いというのか、1回覗くと芝居に集中できるような効果がある。最近ではBLとか、535とか、ARRI系統に傾いています。

自分が撮るスタイルで、フィルムと同じようにカメラも選びますが、レンズにもこだわる。パナには、ウルトラスピードとかタイプがあり、プリモやツァイスでもT絞^{ト絞り}り⁽¹³⁾のちょっとクラシックタイプがあったり、ファーストレンズがあったり、ミリ数もいろいろあります。例えば29mmをどうしても標準で使いたい時は、パナを使い、40mm、60mm辺りを使いたいと、シネオヴィジョン（CINEOVISION）の玉（レンズ）を使います。

僕は趣味を兼ねて、中古のステルのカメラ屋さんで古い玉を買います。高村さんはよくご存じだと思いますが、ベスト単⁽¹⁴⁾は、ベスト判という写真用のレンズが2枚しか入ってないレンズです。カメラ雑誌を見ていた時に、たまたま、ニコンマウントに改造してくっつけたレンズがあって、衝動買いした。映画で使うと思ってなかったですが、『上海バンスキング』（串田和美監督、1988年）の時、ナックでニコンマウントのボディーが1台あると聞き、合うのではないかと、トップシーンで使ってみた。

気に入ったのは、レンズが2枚しかないから、アウトフォーカスというか、ソフトフォーカスでぼけがあり、色収差もあって、光が屈折する。高価な何百万円のレンズは、枚数とコーティングを増やして、収差を押さえてあるので、きれいにシャープに写る。レンズが2枚だと、あめ色のような感じでソフトに上がるけど、絞りを刻んでいないから、四苦八苦して、打ち込んだ。テストをすると、結構暗い、開放（絞り）でも7つのレンズでした。

『上海バンスキング』は途中から歌を歌い出すから、シンクロできないといけないけど、ARRI^{アリサン}3のニコンマウントはサイレントカメラで音がうるさい。録音部は“いいよ”って言うので、これでやり出した。するとだんだん、録音部がカメラの周りを囲みに来て、ベニヤが1枚、2枚と増えた。昔のプリンプカメラはガラスケースに入れられましたが、最後は周りを全部ベニヤに囲まれて撮っていました。

普通の今の1本100万(円)とか200万(円)の玉（レンズ）だと、例えば被写体がレンズに向かって歩いて来ると、（カメラとの）中間を人物が横切っても、奥の被写体は歪まない。この玉が良かったのは、収差が悪いので、被写体の前をぱっと誰かが横切ると、像がかげろうみたいにならなくなる。性能が悪い分、面白いイマジネーションを湧かせてくれて、作品と合った時には使えます。

変わった例をあげると、カメラ雑誌などでピンホール写真を見かけますが、映画に使えないかと思いました。（実物を会場に掲示して）これは、ベニヤでマウントを作って、調理用のアルミホイルを貼りつけ、ピンホールにした玉です。パナフレックスにつけて日活でテストしていると、先輩のカメラマンがみんな覗く。“お前、何やってんだ”って。ピンホールは絞りで90ぐらい、ファインダーを覗いても真っ暗です。パンニングする時は、かぶり布（冠布）をファインダーごと

頭からかぶって、瞳孔が開くまで暫く目を慣らさないと被写体が見えてこないし、感度が2000ぐらいある。当時そんな高感度はないから、250とか320を4倍ぐらい増感すると写ったので、これは使えると思っていました。

カメラマンは変わったことをすぐやりたがるけど、作品に合っていないと、人より先にとか、技術が先行しても意味がない。作品にマッチしていれば、効果が出るのだと思っています。

僕のデビュー作『ウホッホ探険隊』（根岸吉太郎監督、1986年）は、未来食品を作っている旦那（田中邦衛）と、奥さん（十朱幸代）の離婚問題を扱っていて、シナリオを読んだ時、この夫婦の生活を、物の見た目で撮れないかと考えました。フィルムの前につけるレンズをフィルターだと捉えて、空気感だけでこの夫婦を撮るために思いついたのが、このピンホールでした。どこで使うか考えて、ここしかないと思ったのが、単身赴任している、愛人ができた田中邦衛さんのところへ、十朱さんがフェリーで訪ねて行く場面です。実際には、これではなく、黒のアクリルでマウントのしっかりしたものを作って、それでトライして写ったけど、監督には“使えない”と却下されました。

その玉は、機材ロッカーにしまっていました。最後のタイトルバックで、ロケーションに出たから、監督が使いたいと言いだした。当然持ってきてないから、現場で助手さんに言って、ベニヤとアルミ箔を調達して作ったのが、これです。空気感だけで人物を撮るという発想から使ってみたのは、レンズをつけると現実じゃなくなるからです。フィルムでも、ビデオでも、何かのメディアに取り込んだ後は、絶対に生のものではなくなる、色がついてくる。なるべくシンプルにフィルターをかけないで撮れないかとチャレンジしましたが、今でもその気持ちは続いています。

とは言いながら、作品が呼んでいるように思って、フィルターをたくさん使う場合もあります。揺り戻しで、ある時期、レンズの前に平気で4枚、5枚、グラデーションフィルターをかけてトライしました。作品のスタイルを作る中で、フィルターワークをしたり、空気だけで撮ってみようとしたということです。

この玉は屈折がすごいので、丸々こうつかんで（レンズ面を握って、会場に手の甲を向ける）、指の隙間の屈折を使って画を作ります。自分で名付けて“ユービー（指）フィルター”、フィンガーワークで撮る。2枚構成の玉とか、長玉で400mmの望遠の時は、職人芸っぽくなるかもしれないけど、芝居に合わせて指加減でNDにします。『喪の仕事』（君塚匠監督、1991年）の永瀬（正敏）君が中盤で海岸縁をずっと斜めから歩いてくるシーンを、望遠でユービーフィルターで撮りました。完全にレンズをつかんだ状態で、指の具合次第で、30秒くらいある長めのカットでした。心情を上手く、指を動かしながら撮る。30秒、40秒ぐらいだと雰囲気、例えば空だけ落として海をノーマルにして、変幻自在に指を使う。ファインダーを覗きながら、屈折をアナログで加工して撮るといことです。

カメラマンは既成のフィルム、カメラ、レンズ、あとはフィルターで、絵描きが絵筆と絵具で絵を描くようにできないか。画面全体がシャープに写っているのに、指で1点だけぼかす、ペインティングの発想です。昔でいえば、グラスワークの応用だろうけど、レンズの一部をぼかすようなことを、時々突如としてやり出すので、助手さんには、また変なことをと、思われています。

今は似たようなことをデジタルでもやっていますが、アナログでもトライを続けたい。生合成と同じで、その時の本番の芝居、太陽などを見ながら指で加工、ペインティングしていく。対象を見ながら、ファインダーを覗いている僕の気持ちでやるから、2回同じことをフィンガーワークではできないけど、それをフィルムに定着しようと思ってやっています。

映画は、フィルムは、闇を引きずっている感じがします。カメラで撮る時、対象をフィルムに取り込む時、現像するまで闇を持っている。現像して上がったものは目に見えますが、映写する時はまた、闇のスクリーンにそれを吐き出す。ハイビジョンやビデオ、デジカメ、VX1000（SONY）やPD150（SONY）、コンピューターで作る映像も含めて、同じように、電子映像もどこかに闇があるんじゃないか。ビデオモニターで見えるから闇はないという、ある種の錯覚で画を作っているところが僕にもある。実は裏には闇があり、その闇を作るのが、僕らの仕事じゃないか。デジタルはゼロと1でクリアに記録されて画に出てくるけど、ゼロと1の間には、フィルムが現像が上がるまでわからないような、スクリーンに投影する時に、無限大の闇があるんじゃないか。そういうブラックボックス、闇の世界が電子の世界にもやっぱりあるから、画を作んなきゃいけないと

考えています。だから監督、カメラマン、美術、シナリオが、どれだけ想像力が持てるかです。

こんなばかみたいなことをやりながら、最先端のデジタルの仕事もする。どちらかだけでは駄目で、お互いのいいところ取りです。CGデザイナーやデジタルのオペレーターは、こういうレンズを知らないから、アナログを知っている僕らが、微妙なところを伝達しないと、いいCGは生まれない気がします。

『眠る男』（小栗康平監督、1996年）で、デジタルワークを結構やりました。この時は、アート・デュリンスキーという『トロン』（ステイーヴン・リズバーガー監督、1982年）などを担当した方に、スーパーバイザーを頼みました。合成は全部、デジタルでやろうと決めてましたが、（アニメ用のセルを重ねた自作のフレームを会場に掲示して）そのワンカットです。普通カメラマンは、間に立つ人にこういう画がほしいと言えば、特撮部なりCGのスーパーバイザーが処理してくれますが、アメリカにいる方とのコミュニケーションを、アナログ思考のダブルロールのつもりで、指示書でやろうと手を挙げた結果、これを作るはめになりました。

ジャングルは、25、6カット、ボルネオ（島）のサラワク（州）に行き、赤いロール紙をバックに垂らして木を撮ったり、動物や鳥を撮ったり、全部ブルーバック、グリーンバックでパーツだけ撮って、CGで合成しようと。デザイナーはちゃんと1枚の絵を描いてくれたけど、指示書がわからないだろうから、レリーフみたいにアニメーションで使うセルを用意してもらった。撮ってきたパーツを、イマジカ（現 IMAGICA エンタテインメントメディアサービス）で（フィルムの）コマから紙焼きにして、コピー機で縮小と拡大を繰り返して大きさがわかるようにして、それをコピー。自分で色づけて、夜、カッターで切り貼りして、セルを1枚ずつ重ねて1枚の絵のようなものを作り、アメリカに送りました。ばか正直に、3日ぐらい徹夜しながら、仕事が終わった後、地方ロケでやってました。こういうアナログの作業を、普通はやらなくていいけど、1回はやっておこうと。1枚ずつパラパラめくると、紙芝居みたいですが、後で時間があれば見てください。

常石 最後は高村さんに、ハイビジョンの開発にも携わっておられたので、アナログとデジタル、両方の立場から、今後の日本映画について展望をお願いします。

高村 ハイビジョンは今から15年ぐらい前、NHKが開発するとのことで、私は呼ばれました。映画関係は私と、今は日大の芸術学部長の八木信忠さんで、現場からは私1人。あとはほとんど電機メーカーの方とNHKの技術部の方、というメンバーでスタートしました。当時のテレビ界には、映画に追いつけ、追い越せという目標がありました。映画のシャープな画面に少しでも近づけるために、走査線を増やすことからスタートしましたが、お金もかかるし、ハードも複雑になってくるので、結局1,125本に落ち着きました。

現在、ハイビジョンは走査線1,125本ですが、基準は画面の対角線の3倍の距離で見たい、その距離だと、走査線がわからなくなるということです。今の525本は、対角線の7倍下がって見ると走査線はわからない、とのこと。3倍だと、画面が視野に占める割合が高い。7倍も離れる525本の場合、離れて見ている感じになるので、臨場感がなくなる。視野を大きく占める、近い距離で見られる画面を作りたいと、スタートしました。

初めは私もハイビジョンはすごい、将来フィルムに取って代わるかな、と思いながら、やっていました。何年も開発にかかり、試行錯誤しているうちにふと気がついたのは、ハイビジョンは映画とは違う、似て非なるものだと。映画に追いつけ、追い越せは、全くつまらない目標で、既に映画があるから、映画を使えばいい、追いついたってしょうがないだろうと。それよりも、別な感覚で新しい媒体を開発したほうがいいんじゃないかというようなことを、私は最後の報告書に書きました。それは私だけで、あとのみんなは、ハイビジョンは素晴らしいという自画自賛的な内容でした。

一応、開発を終え、そのおかげでシャープネスが飛躍的に向上したので、フィルムにも応用できるようになった。ポストプロ（ダクション）で使えることになり、従来オプチカルで苦労してきた合成処理が簡単にやれるようになった。大変ありがたいし、それを1つの発想の拠点にして、新たな表現を考えることが可能になってきたのは、非常にいいことだと思う。ただ、新しいものが出てくると、どうしてもそれに偏ってしまう、作品の中身より、その技術を使うことを考えた映画作りが始まる、というのが往々にしてある。今、ややその傾向が強い。

SONYが24Pのハイビジョンを開発していますが、私どもの日本映画撮影監督協会でもテストして、これからもいろんな形で一緒にやろうと思っています。24Pはフィルムのコマ数と合わせているから、撮った映像をフィルムに戻す時に互換性がいい。これからは、デジタルとフィルムが一体になって、新しい映像作りが当然考え出されるんじゃないか。

その場合、問題になるのは、現在のいわゆる電子映像、テレビでの育ち方、文化、それから職能の分担。作業内容などは、フィルムとは明らかに違うことです。そこをどのように調整するか。一体化するには、同じ言語、同じシステムでやるのが一番いい。そのためには向こうがこちらに近寄るかもしれないし、こちらが向こうに合わせた改革をしなければいけないこともあり得るだろう。その場合に起きるいろいろな問題をどうするかが、一番大きな課題だと思う。これは一朝一夕にはできません。テレビだって40年も経過しているから、その中で育った人はそれなりの感覚、固定観念も持ってらっしゃいます。映画は映画でやってきたから、何で後発のテレビに合わせなきゃいけないと、変なプライドがあったりする。

フィルムとビデオが一体化できる条件が整ったのは、非常に大きく評価すべきです。お互いに利用して、今までできなかった新しい表現ができるのは、今後の作品製作に大きな影響を与えると思う。ただ、便利さについて流されて中身がないものを作ったら、それはわれわれの責任です。改めて、映画という動く映像がどうあるべきか、何を目的として作品を作るのかが、われわれにとって、非常に大きなテーマになるんじゃないか。そのために使う技術、それを使うための職能の分担、作業工程をみんなで考えるのも、大事なことだと思っています。

今、グローバル化なんて言われていますが、私は将来的に、外国から日本に映画製作のスタッフが入ってくると思う。日本が海外へ出ていくこともあり得る。そうすると、日本のシステムと外国のシステムの違いも出てきて、いろいろな齟齬が生じることも、非常に問題です。フィルムとビデオの融合を考えながら、もう一方ではグローバル化、外国との兼ね合いでそこに通じる日本のシステムを作っていかなきゃいけない。外国のシステムに倣えばいいという単純なことではなく、日本が培ってきた優れたシステムがある。それをきちっと守りながら、将来的には世界に通用する日本のシステム、職能の分担を確立する。その上でフィルムとビデオが手を握って融合できれば、今までにない素晴らしい映像の世界が開けるんじゃないかと、期待しています。

職能の分担の見直しと外国とのシステムの違いを何年かかけてじっくり考え、日本の映像の世界が、世界と肩を並べて、新しい技術を駆使するにはどうするかが、これからの大きなテーマではないかと思います。

常石 皆さんから質問をお願いします。

質問 監督と俳優をやっています。映像の完成を、現像所の初号にするのか、劇場にするのか、お聞かせください。低予算の作品をやっていますが、条件の悪い劇場がほとんどです。

高村 これは業界の怠慢ですよ。明るさの基準、画面のフレームサイズの基準は、全て決まっています。例えば、劇場の明るさも、スクリーンのセンターはどれぐらい、端はどれぐらいまで落ちても良いか、範囲も決めてあります。画面のサイズも、スタンダードはこれ、ビスタサイズはこれ、シネマスコープはこれと、みんな決まっています。映写機のアパーチャはコンマ幾つものミリ単位まで規制されて、全部決まっています。それを全部、正確にやれば何でもないことです。守ってないです。

例えば、今、映写機のほとんどが昔のようにカーボンじゃなくて、電球になりました。電球を長持ちさせるために、100ボルトじゃなく、95ボルトでやると、経営するほうにすれば、電球は高いから経済性がいい。落としても、明るさが保たれるように本来は配慮しなきゃいけないけど、それをやっていない。

画面サイズも、われわれは撮る時に、この線を入れるかどうか、ここをどうしようと思いつつ、カメラを前にやったり、後ろにやったり微妙に調整して、画を決める。ところが映画館へ行くと、（画面サイズが間違っていて）それがバツサリなかつたりします。

私は、東映で『NAOMI ナオミ』（高林陽一監督、1980年）の撮影を16mmでやりましたが、ビスタサイズで映写したいと、東映が言い出した。16mmはスタンダード（サイズ）で撮っているから、

ビスタサイズにするには、上下切らなきゃいけない。それを考えた画面サイズで撮っていますが、（フィルムには）スタンダードで全部、上下も写っている。正しく映写するためには、これはビスタサイズだと言っておかないと、本来、切るべきところが映る。それでは具合が悪いと、東映に話をしました。余分に写っているところが切れるように、プリントにマスクを入れてほしいと申し入れたら、全部入れるのはお金がかかるから、勘弁してくれという。変なサイズで映されるのは、私としても耐えられないから、妥協案を出した。頭から10カットだけマスクを入れてほしい、（作品の）出だしがそうならいけば、途中からスクリーンを広げるわけではないから、それでいけるんじゃないかと。本当に守っているか、東映の封切館、20何館かな、全部回って見ました。きちんと守ってくれたのは4館ぐらいで、あとはみんないい加減でした。

作る側が本当に考えた画面で、カメラマンが考えた本当の明るさで正確に映してもらおうのが、お客さんに対する基本的なサービスだと私は思っています。それすら守られていないのは、モラルの欠如という以外にないです。

現像所では、きちっと打ち合わせをして、こちらが望む明るさになり、色も色調も大体、われわれが望む形に仕上げてくれますが、一步外へ出るとどうなるのかわからない。それが現状です。これは皆さんが、本当の映像を適正に見るために、そういうことをきちっと守ってほしいと、声を大きくしていかないと、経済性が先に立って、電球を長持ちさせるためにくだらないことやるわけです。スクリーンも古くなれば反射は悪くなるから塗り替えて、映写機の電球は常に正しい明るさにして、画面もきちっと定められた比率にする。それを前提に作ってるから、それを覆されると、われわれも憤りを感じます。業界としてのモラルを、きちっと確立する運動をやらないと駄目です。

私どもの協会はそれを前から感じて、スクリーンで適正に上映するためのスクリーンリーダーを作った。それがきちっと映れば、画面サイズが正確だという物差しです。使ってほしいと言っていますが、劇場によっては、迫力があるからと、やたらに大きく映して、天井もいっぱいいっぱい、それ以上広げられない、改造できないから駄目だ、という答えもあります。

もう1回、映画を正常に見ることが、どれだけ観客に対する基本的なサービスかということ、はっきり業界が認識してそれに努める、最低限のモラルぐらいは確立したいと思っています。

質問 撮影監督は映像に関して最高責任者で、撮った画に絶対の自信と責任を持たなければいけないと思います。どのようにして作品を作る過程で映像に自分の意見を取り入れているのか、聞かせてください。

高村 現在の製作システムというか、職能の分担から、誤解というか遠慮のようなものもあって、分業している意識が強いんじゃないかと思いますが、映画は分業ではありません。形は分業だけど、映画は作品を作るということに対して、全てのスタッフが結集しているから、そこからは絶対に離れない。自分がこうしたい、ああしたいということは、作品を離れてあり得ないです。そこを、トータルにコントロールしていくために、監督がいる。だから、監督の意図、意向は十分に尊重しなきゃいけないけど、監督も絶対者じゃないから、意見が違うこともあります。だから、お互いに意見を出し合って、作品を良くするための方策をいろいろ考えることは当然あるべきです。

私は川島雄三（監督）と1週間、けんかしたことがあります。ああでもない、こうでもないど散々やって、最終的に結論がつかない。“もういいから、監督の言う通りにやろう”とスタートして、1週間ぐらいしたら監督が“どうも、おまえの言っているほうが正確らしいから、そっちで今度いく”と。“そんなこと言ったって、もう撮ったじゃねえか”って言うと、“いやあ、あれは撮り直す”と言って、やり直した。

監督と撮影監督は、作業は演出と撮影にわかれているけど、作品からは絶対に離れちゃいけない、そういう関係にある。監督のイメージを映像化する、言葉でいえばそうなるけど、形の上ではなく、作品が出来上がった時にどういう語り口なのか、それが結局、画を決めていくし、演出にも表れてくる。

そういう意味で、私は、撮っていく時、画の決め方、全体のトーン、フォーカスの合わせ方とか、常にスクリーンに映った時のことしか考えていません。その時に初めて映画になるわけです

から、プロセスをいくら自慢しても始まらない。スクリーンへ映った時にどうなっているかが勝負で、監督も当然、それを狙って作品を考えている。ですから、2人の意見が一致した時に、初めて作品としてのクオリティが発揮されると思います。

だから、形の上では分業だけど、絶対に分業思想を持ちちゃいけない。どの部分にでも入り込んでいき、お互いに意見を出し合って、より良い作品づくりをするのが私のやり方です。いろいろなことを、いろいろな人に言いますから、結構うるせえなと思われることがあるかもしれないけど、それは作品を作る上での話です。相手に対する意見の相違で、文句ではない。そういうレベルに立って、スタッフは組まれるべきだと、私は思っています。

なかなか全体を見ることはできませんが、私たちが育った時は、編集部がまだなかったから、撮影した者が編集をしないとイケない。そうすると、編集の時にどうなるかわかっているか。編集はどこで切る、その1カ所がわかっていなければ、撮影できない。そこで切れるように撮るといことです。そのために、人物の配置、（フレーム外への）切れ方、またはパンの仕方、スピードとか、全部決まってくる。編集を常に頭に置きながら、スクリーンでどうなるのかを考えながら撮影している。もちろん、その前には監督とのいろいろなディスカッションがあります。そういう形で作業を進めていますので、バラバラに切り離してものを考えたくないし、考えられない。私としてはね。丸池さんはどうですか。

丸池 おおむね高村さんと同じ考えですけど、たぶん、アメリカの視点だと、撮影監督が芝居の流れについて、進言に行ったりしない。それは監督の考えることで、撮影監督は映像のことを考えていけばいいと、分業が成立していると思います。

僕も高村さんと同じように、いろいろなパートに、作品のためという大義名分のもとにいろいろ進言して、意見を戦わしたらいいと。人間関係が変にぎくしゃくするとまずいけど、オールスタッフが大義名分を持てば、日本のシステムはすごく、いろいろ口出しができるから、50人、100人いる集団作業に、自分の個性を作品の中に塗り込むことができやすいと思います。

だから僕は、監督に嫌だと思われても、撮影の途中で、一晩考えて何か足りない部分が見えると、シーンを1つ増やしたほうがいいと言います。監督だけにそっと、例えば朝会った時、“こういうシーンがあったほうが、ドラマ的にはいいんじゃないか”って。急に予定にないことを言うから、監督は、“ちょっと考えさせてくれ”って。採用になれば急きょ、小道具にあれ持って来て、これ持って来てとか。作品のためを思えば、カメラマンは、シナリオライターが書いた通りに撮ればいいのではなく、練りに練ったシナリオでも、こういうことも言えなきゃいけないと思う。

それは結局、シナリオをどこまで読めるかということで、高村さんが言われたように、最終的にスクリーンで観る時に作品が良くなると思えば、意見を言うし、それが却下されても全然平気です。小道具さんに、オリジナルのこういう帽子を作ってくれって言って、スタイリストさんに作ってもらったこともあります。普通はそこまでやらないけど、作品のために良いと思ったら、それを言える、許される形が日本のシステムにはあり、そこがいいんじゃないか。ハリウッドに行けば、たぶん通用しないから、考えを変えなきゃいけないかなとは思っています。

常石 最後にお二人からお願いします。

高村 今、丸池さんが言ったように、アメリカにはアメリカのシステムがあります。ソビエトのモスフィルムとの合作があって、『モスクワが愛』（吉田憲二、アレクサンドル・ミッタ監督、1974年）という東宝の作品で、向こうの監督がカメラを2台も3台も使い、僕はそのうちの1台、向こうのカメラマンも1台受け持ち、全部、ワンシーンごとに長回しする。栗原小巻を僕が撮って、向こうのカメラマンは全体を撮っている。ワンシーンやるから、僕は栗原小巻ばかり、ずーっと撮っている。ところが全部、サイズが同じで、カメラの位置も変わらないから、僕は耐えられない。しかも何回も同じようにカットバックするのが、どうも気に入らない。脚本を読んで、セリフを読んでみると、これはこうでなきゃいけない、ここはこうでなきゃいけないと、何となくわかる。監督に“もう1回やってくれ”と言うわけにはいかないから、ズームに変えて、明らかに小巻のカットではないところで、ぴゅっとサイズを変えながら、全カット撮った。カメラの位置は変わってないけど、サイズが変わっている。

編集段階でモスクワに行って、向こうの編集技師の女性が“ちょっと来い”って言うから行った。“お前、これどうやって撮ったんだ”って。“ズームでサイズを変えた。何度も同じサイズでカットバックするのは、耐えられない”って言ったら、“お前は、非常にグーだ”って言う。それで、“そういうことを日本のカメラマンはみんなやるのか”って聞く。“日本のカメラマンはカット割りを考えないで撮る人っていないんじゃないか。ただ言われた通りにガラガラ回してんだったら、カメラマンはいなくなっちゃいけないじゃないか。日本はそうやってない”って答えたら、“それは素晴らしい”って言ってました。わかってくれるスタッフがいるということが、ありがたいです。自分たちの仕事のお互いの励みにもなるし、信頼感にもなる。スタッフっていうのは、そういうもんだって思います。

丸池 上手く話ができただろうか。どうも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。外国映画で製作国と日本が異なる場合は併記。

註 [丸池納撮影監督の註釈あり(13)]

- (1) 画像の階調の特性を示す数値。
- (2) 「現像場」は、撮影所内にあった現像設備と現像を担当する部署の通称。発言内容から、「現像所」を指すと思われるが、長い経験を積んだ映画人ならではの特徵として発言通りとした。
- (3) フィルターを使う時のフィルムと露光量の関係を表す数値。
- (4) 色温度の単位。太陽光は5000Kから6000Kとされる。
- (5) フィラメントを熱して発光する。色温度約3200Kの暖色系。
- (6) 炭素棒電極間の放電を光源に用いる。色温度は太陽光に近い。
- (7) 映画法（1939-1945年）の時代に、監督、撮影、俳優部門のライセンスを必要とした。
- (8) 撮影時に二重露光で処理する方法。
- (9) American Standards Associationの略。フィルム感度を示す数値と共に表記されたが、現在はISO(International Organization for Standardization)に代わった。
- (10) 昼光で適切に発色するカラーフィルム。
- (11) 現像前のフィルムに少し露光する技法。
- (12) 商標名。フィルターを使い、3原色3本同時に撮影したモノクロフィルムを1本にして、映写用カラーフィルムを得る。
- (13) シネレンズの絞りにはF値とT値の2種類の表記があり、T値はレンズの透過率を含めた、フィルムやセンサーまでの実質的な明るさの指標で、原理的にT値はF値よりも大きな値となる。F値はレンズの透過率100%と仮定した際のレンズの明るさの指標。T値のTはtransmissionという「(熱・光の)伝導」を意味する単語の頭文字。F値のFはfocalに由来する。
- (14) ここでは、コダック社のカメラ、“Vest Pocket Kodak”に付いていた単焦点レンズを指す。