

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7回 2003(平成15)年度「撮影技術～伝承のかたち」

(コーディネーター：宮澤誠一(日本大学芸術学部映画学科教授))

登壇者：栢野直樹(撮影)＋岡田秀則(東京国立近代美術館フィルムセンター)

開催年月日：2004年3月11日(木)

会場：東京国立近代美術館フィルムセンター 小ホール

— 『お遊さま』(溝口健二監督、1951年)上映後 —

岡田 本日の講師は、栢野直樹さんです。栢野さんは、フリーの撮影助手を経て、これまで撮影監督として『Shall we ダンス?』(周防正行監督、1996年)や『陰陽師』(滝田洋二郎監督、2001年)などの人気作を担当されています。どうぞよろしくお願ひいたします。

栢野 (『お遊さま』は)1978年に、(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)の「溝口健二監督特集」で、『雨月物語』(1953年)、『近松物語』(1954年)、『山椒大夫』(1954年)などの、代表作の中の1本として観ましたが、16mmのプリントでした。当時の僕の『お遊さま』に対する印象は、それらに比べると面白くない、演出も含めて、いびつな印象でした。

当時は、中央大学の学生で、映画が好きで、あっちこっちで映画を観ていました。僕は、昭和30(1955)年生まれなので、昭和26(1951)年に公開されたこの作品をそれまで観ていません。溝口作品を観るきっかけになったのは、友人に、『西鶴一代女』(1952年)がすごいと薦められたことです。日活がロマンポルノを量産していて、神代辰巳監督の女性の描き方に心酔していたのですが、『西鶴一代女』はそれよりもうんとすごいからと。

以後、『お遊さま』を繰り返し観ているうちに、このいびつさが、とてもいとおしく感じられるようになってきました。ビデオを手に入れ、分析的に観てみると僕にとって非常にいい教科書になっていることに気がつきました。

僕が映画界を志したのは、溝口組の宮川(一夫)さんのカメラを見て、こういう職業いいなと思ったからです。この作品が撮影された昭和26年、宮川さんは43歳、溝口健二監督は53歳です。溝口さんはサイレント時代からの巨匠で、初めて組んだ宮川さんが、溝口監督の“狙い”を自らの“狙い”として拘って、熱く画作りして撮影されているように感じました。ロケハンで具体的なことをおっしゃらない監督に宮川さんは“この場所なら朝がいい”と提案をしたら、助監督にそういうスケジュールを組むように指示された、と嬉しそうに回想⁽¹⁾されていますし、監督の口から出た“人物の配置で登場人物の相関関係を表現したい”というつぶやきを監督の“狙い”と受け止め、具体的な画にするために頭から湯気を出して頑張っている宮川さんが想像できます。僕自身、初めての監督と組む時は、いろいろと構えたり探ったり、時には牽制球を投げたりして監督の「狙い」を探ります。監督の「想い」を自分の「狙い」としてとことんこだわることが作品作りには欠かせないと思うからですが、この作品は宮川さんが初めて担当した溝口作品への強い“想い”が溢れているように感じられとても勇気づけられます。

小津安二郎監督や黒澤明監督は、実際に俳優さんの前で、かなり具体的な指示や芝居をされたそうですが、溝口さんは、俳優さんが考えなさいと。溝口さんの有名な言葉、“反射してますか”の反射は、私にはよくわかりませんが、とにかく“反射しろ、反射しろ”と、具体的に指示はされない方だったそうです。ロケハンでも、『お遊さま』の時は、具体的なことをほとんどおっしゃらなかったそうで、宮川さんは、最初は怖かったとお話になってます。『お遊さま』以降、宮川さんと溝口さんの素晴らしいコンビネーションは洗練された完成度の高い『近松物語』、『山椒大夫』へと移行していきますが、いずれ大変な傑作につながるエッセンスが、この作品の中にあっただと思います。

まず基本的なところですが、カメラオペレート。宮川さんは、非常にパンが上手、クレーンが上手です。今見ても相当なレベルにあると思います。現在はステディカムとか、油圧のヘッドが付いている三脚など、カメラ操作関連、特機機材が大変進歩したので、パンやティルト、クレーン移動や移動車のガタつきは、昭和26年に比べると格段に良くなっていますが、宮川さんのオペレ

一トは遜色なく、同時期に撮られた他の作品とは一線を画しています。宮川さんの運動神経、芝居を撮る上手さは、この『お遊さま』を観ていても驚かされます。俳優さんが芝居をして動いている時にはカメラは合わせて動き、止まっていたい時にはちゃんと止まっている。その辺がずれると、観客が芝居に集中できなくなり、感情を伝え損ねる状況が出てきます。

それから新緑の緑の美しさ。緑といっても、白黒ですけどどうとりします。光の当たり方を狙って撮っていて、昭和26年6月22日公開なので、5月の新緑を撮影したのでしょう。風はたまたま吹いたんだろうと、ちょっと意地悪く思っていますが、非常にいい光線で、見事に撮っていると思います。

この作品から僕が勉強したことの一つは、日本家屋の撮り方です。カメラの高さ、奥行きの見せ方、素晴らしいです。お静さんの実家が、何回も出てきますが、広間の上の額を微妙に入れることで、ここはお静さんの実家だとわからせる。本来なら、表の情景や特徴的な定点観測の物を撮るのですが、場所を説明する画を撮らない代わりに、額を入れたのかと思っています。

ビデオの抜粋で説明しますが、『羅生門』(黒澤明監督、1950年)で難解な作品を撮った宮川さんは、この作品では溝口監督のつぶやきを“狙い”として、3人の登場人物の画面上での配置を変えることで、人物の関係を表現しようとしたのだと思います。お静さんと慎之助さん、それからお遊さまが画に入る時に、どういうふうに見せているかをお話しします。

(『お遊さま』ビデオ上映開始／冒頭近くの3人の出会いから、最後に慎之助が1人で歩く場面まで、数か所を紹介。)

—お遊さま(田中絹代)と妹のお静(乙羽信子)、慎之助(堀雄二)の三角関係を、宮川一夫カメラマンがお静と慎之助の間にお遊さまを含む人物や物を配置することによって、カメラワークを駆使しながら表現したのではないかと、栢野氏が具体的に説明。—

(上映終了)

月並みかもしれませんが、映画はビデオで見るより、映画館で、フィルムで観るのが、絶対いいですね。

それでは『いちご同盟』(鹿島勤監督、1997年)を上映していただきます。この講座の話を読んだ時に、まず『お遊さま』は観ようと思いました。それで、自分の作品も上映していただけるということで、何がいいか考えました。僕は狙いとか、いろんなことを監督と話しながら作ってきたいタイプで、尊敬できる監督さんと、何人もコンビを組ませていただいて、自分なりに好きな作品はいっぱいありますが、鹿島勤監督と作った『いちご同盟』は、たまたま3人、良一(大地泰仁)、徹也(谷口秀哉)、直美(岡本綾)の三角関係で、僕なりにいたずららできた。溝口さんと宮川さんがやられたほど、大胆にはできなかったのですが。

鹿島勤監督とは、お互い助監督、撮影助手として一緒に仕事をしたことがあり、Vシネマを1本撮りましたが、映画は初めてで、監督も『いちご同盟』には、ひとかたならぬ思いがあったそうで僕に声をかけてくれました。台本の時点、それからオーディションも何度も、“来てくれ、来てくれ”と呼んでいただき、僕自身、とても意気を感じました。鹿島さんは映像的なこだわりもある方で、ロケハンしつつ、“栢ちゃん、ここはどれくらいの時間に、どんな光線になるのかい”と、聞いてくれる監督です。ほとんどのシーンを山口県の岩国で合宿して撮りましたが、主演の3人がスケジュールに余裕のある中学生だったので、段取りや効率優先で撮らなくてもいい。夏休み中の3人はいつも現場にいるから、太陽光線の当たり方や、彼らの感情を大切に、撮影しているように、若いシーンから順番に、つまり、彼らの気持ちが作りやすく、なおかつロケ場所の光の状態が良いスケジュールを組んでいただけました。結果として、明るい瀬戸内の光の中、若い俳優さんの気持ちを、撮影者として狙い通りにつかみきれた、ということで、ここで観てみようと思いました。

映画を観ていただいた後、『いちご同盟』と私が育った日本映画の現場について、お話をします。

岡田 ありがとうございます。栢野さんがフィルムセンターで『お遊さま』を観たのは、1978年の7月14日です。満員の「溝口健二監督特集」から19年経って『いちご同盟』があります。今回、フィルムセンターとしてうれしいのは、現場でいろいろな方について学ぶ一方、映画を観るという伝承の形がもう1つあると、教えていただいたことです。当時のフィルムセンターは16mmフィルムしか『お遊さま』は持っていなかったのですが、90年代に35mmプリントを入手しました。栢野さんのご指摘にもありましたように、ちょっと暗めかなど。あるいは、いくつか現像関係で、まだ完璧じゃないのかなという感じもしましたが、どうでしょうか？

栢野 映写機のアンペアは取れていますよね。

岡田 大丈夫です。

栢野 基本的には気にならないんですけど、慎之助が仕事をしている場面の最後で、お遊さまの扇を出して見つめる箇所がありますが、手元がほとんど見えてないです。奥にハイライトがあるので、画のテーマが手前にあるにもかかわらず、ちょっと間違えているんですね。この明るさで見ると、奥のほうに目がいって、手前の慎之助が、扇を出して微妙にたそがれている感じが、観客に伝わらないです。あそこが特別暗いと思います。だから全体に、半絞りぐらいは開けたほうが良いような気がします。

岡田 ありがとうございます。それでは『いちご同盟』を上映いたします。

(『いちご同盟』上映)

岡田 この映画は1997年の公開ですが、その年の養成講座の第1回に、栢野さんは、皆さまと同じように応募され、受講生としてここに来ていただいたことがあります。撮影は1996年だと思いますので、8年ぐらい前になります。

栢野 そうですね。

岡田 まずは、『いちご同盟』の撮影上のバックグラウンド、『お遊さま』からの影響を話していただけますか？

栢野 久しぶりに観ると、大いに反省がありました。一番最後、部屋へ帰ってきて、良一がピアノに座りますが、僕の気分とは反対にトラックバックしています。あれは失敗ですね。申し訳ございません。いろんなことを現場で考えていたと思いますが、あそこで後ろに下がるカメラワークが、芝居を邪魔しています。

1996年7、8月の暑い盛りに撮影しました。原作は東京近郊が舞台の、ちょっと屈折した中学生の話でしたが、鹿島監督は抜きの悪い日光に照らされている中学生の話にはしたくない。まばゆい、光あふれる陽光を浴びている中学生が自殺をウジウジ考えているから、思いとして純化するだろうというようなことを言っておられました。どこがいいかと、いろいろ調べていたところ、プロデューサーの青木勝彦さんから岩国がいいという話が出て、ロケハンに行きました。

海沿いの工業地帯でコンビナートが山ほどある。緑も多い。コンビナートは、人間の活力をビジュアルに見せられる。好条件なので、じゃあ岩国で撮影しようとなりました。映画の最初と最後に出てくる錦帯橋は有名な太鼓橋で、篠田正浩監督が“俺の橋だ”と、言ってはばからない橋で、宮川一夫カメラマンの『鑑の権三』(1986年)など、篠田さんの映画に始終出てくる。それもあって楽しく、カメラマンとしても、いいものが撮れそうな予感がしました。

僕は“光あふれる”と監督に言われ、自身の“想い・狙い”と合致すると、“何が何でも光をあふれさせてやろう”と、ムキになるタイプです。画調を構想する最初の作業がフィルムの選択ですが、この作品の準備に取り掛かった時、ちょうどコダックから「VISION 320 T」という、VISIONシリーズで最初の、コントラストを抑えめにしてラチチュードを広くした軟調のネガが出ました。

光を溢れさせるためのハイキーな映像を作るためには軟調、硬調どちらが良いかテストをしました。この「VISION 320T」は太陽の直射があるところで、絞りをオーバー気味にして撮ると、パーっと明るくハイライトの諧調表現が気持ち良く、まさにこの軟調の新製品はコダックがこの作品のために出してくれたのではないか、と思えるようなフィルムでした。反面、曇天の時は、フラットになり過ぎてしまうので、今なら同じ判断するかどうかはちょっと、わかりませんが。とにかくこのフィルムのハイのラチテュードいっぱいを使って撮影して“光あふれる、眩しい”画が作れました。この「VISION 320T」はグリーンの発色も独特で美しく、地方の真夏の風景を狙った「いちご同盟」にピッタリでした。僕は、“こういう偶然”を“映画の神さまがこの映画のために起こしてくれた”と思うことにしているので、この時は“思い通りの画が撮れるフィルムが、こんなタイミングで出るなんて”と天に感謝しました。晴れのロケではそれまででは考えられないくらい絞りを開けて使っています。今観るとちょっと明る過ぎるところもあり、ナイトオープンでは、なんでこんなに明るいんだろうと、汗が出てしまうところもありましたが、とにかく光を溢れさせ、というか、明るく眩しい作品にして、中学生に観てもらおうと。監督とは、中学生の親にも観てもらいたいと話しました。青木プロデューサーは全国の学校で観てもらえるように教育委員会も回りたいたいとおっしゃっていましたが、いまいち上手いかわなくて、何となく忘れられた作品になってしまいました。

直美役の岡本綾ちゃん、良一役の大地泰仁君は、劇団の芝居経験はありましたが、映像の芝居をしっかりとやったことはなかった。野球少年の谷口秀哉君はその経験も全く無しです。監督の熱のこもった指導の下で、こういう芝居をしていくようになったんです。彼らに台本を読ませて、トータルキャラクターイメージを作らせるよりも、若いシーンから順番に演じ、感じさせることで、彼らの気持ち、表情が変わっていくだろうという、監督の狙い、彼らをドキュメンタリーのように演出するというコンセプトで、撮っていきました。観ていただいているように、芝居というよりは、ほとんど本気を撮っています。だからこちらも、予測できない瞬間がいろいろあって、大変面白かったです。

鹿島監督の演出は、無駄なことをさせない。谷口君の芝居の棒読みを気にされた方がいらっしやると思いますが、僕自身撮っていて、一番心を動かされたのは谷口君です。感情の出し方がストレートで、当時14歳、中学校2年生だったと記憶しますが、ファインダーを覗いていると、気持ちよく、それが伝わってくる。それくらい、彼の存在感はこの作品にとって大切で、谷口君の感性に、2人が引っ張られていたような印象があります。いずれにしても、3人が感情豊かに、かわいらしくやってくれたので、ファインダーを覗くことが、楽しい毎日でした。

宮川さんの名人芸の後に、自分の作品を同じスクリーンで間を置かないで観ていると、不思議なことに、大変僭越ですが、僕の中に、宮川さんがいると思いました。

最後、直美が死んで、良一が家に帰って来てピアノを弾き始めて、僕が失敗したトラックバックがあった後、ウエストショットくらいのカットが何カットか続きます。監督から聞いたこれらのカットの意味は、表にいる竹下(景子)さん、お母さんのイメージだと。あまりサイズを変えないで、今までは勝手気ままに弾いていた良一が、ちゃんと譜面を見て、きっちり弾き始めて、なおかつ感情を下から、譜面のほうからベートーベンの感情を引き出す端正な画を重ねてくれという要求だったと記憶しています。

監督は、3人の位置関係は、『お遊さま』のように最終的に破綻するのではなく、三角関係の一点が消滅することで、それぞれの心の中に残る直美と四角になって、最後は4人になる、みたいなイメージを言っておられて、それに関しては、ちゃんと観客に伝わっているかわかりません。『お遊さま』のように、三角関係が解消はしない。僕は三角が昇華して、ずーっと心に留まり続けると思っています。

グラウンドでフラフラ走っている良一が谷口君に猛スピードで抜かされ周回遅れになるカットは、黒澤監督の『羅生門』や『隠し砦の三悪人』(撮影、山崎市雄、1958年)かな、撮影談⁽²⁾の馬の走りの撮り方を参考にして、カメラをセンターにして円を描くように走ってもらい、望遠レンズを使って、手前にナメ物⁽³⁾を走らせ、長い距離をすごいスピードで走っているように見せる撮影をしました。ただ、まん丸だと人物サイズが変わらず、学校の楕円のトラックを走っている感じが出ないので、(中心からの距離を変えることで)微妙に距離感を盗みました。ちょっと引きめとフ

ルショットぐらいのサイズ変化しています。これも宮川さんがどこかで書いておられたことが頭にあったのでしょう。ものすごく暑い日の午後の撮影で、カメラの周りの助手や監督、助監督がフレームに入らないように、僕のパンに合わせてカメラの周りを回っているわけで、みんな大喜びしてました。

それから、セットについて。小さな作品ですから、当然予算も少なく、クランクインからアップまで大体1カ月。岩国ではほぼ2週間ロケをして、あとは病室と良一の家を、東京近郊で撮っています。セットは日活撮影所で、病室と良一の家の方のピアノの練習室を作って撮影しました。病室は全体的に明るくしたことで、カメラを都合の良いところにおいているので、注意深く見るとセットだとバレてしまうかもしれません。窓の抜けに山があって、書き割りがありますが、セットが狭く、 horizont が近く、緻密な広い絵は描けませんでしたから、そのまま撮るとちょっと恥ずかしい感じになる。そこで、horizont の前に大きな紗幕を垂らして、それに当てる光の加減で奥行きを、つまり空気を作るような作業をしています。昼間の時間の山や山際、町の書き割りがバレバレの感じの恥ずかしさを、紗幕1枚でかなり軽減できました。

紗幕と言えば『お遊さま』の最後で芦原を慎之助さんが歩いて行く場面の2カット目と3カット目はセットで、ボケている月は、horizont の手前に紗幕を垂らして、向こう側にライトを仕込んで、カメラのほうへ向けて、月にしているのだと思います。いわゆる日本映画のノウハウの中で培われてきた、紗幕を使う技術は、最近ですと、映像京都の森田富士郎さんが、上手に紗幕やビニール、大きなトレーシングペーパーを使って、鮮やかな見事な夕景を作られます。宮川さんも森田さんも同じ大映出身なので、その辺は、われわれが継承していかなきゃいけないテクニックの1つだろうと思っています。

岡田 病室のシーンの3人の配置についてお話しいただけますか？

栢野 撮影中はずっと狙っていました。最初の病室のシーンで、徹也と直美の間に、良一が割り込んで来る。『お遊さま』ほどではないですが、それまで2人だけだった世界に一人割り込んで来て、それが三角形になるように人物や物を配置して、3人のその後の関係を暗示することを狙いました。とは言え、あまり無理をすると、逆に芝居が見えなくなってしまう。芝居を見せるというのは、このシーンではそれぞれの顔が見えなければいけないと思ったので、あまり無理なアングルには入らずにカメラを置いて、最後の3人の位置関係になりました。上映前にお話しした3人の配置を気にして見ておられた方には、何かやっていると感じていただけたのではないかと思います。

岡田 最後、ビデオを3人で見るシーンは、非常に難しい撮り方をしていると思いました。

栢野 あそこは、三角関係を突き抜けた3人が、緊張感なく並びます。ランダムに見えますが、あえて徹也と直美の間に良一を入れて、次にそうじゃないカットを入れたりして、シーンのニュアンスも含めてですが、柔らかく暖かい印象になればいいかなと思って撮りました。

岡田 病院でピアノを弾くシーンは、良一からいろんな人へ、カメラが何度か動いて、逆方向に、最後に良一に来ます。

栢野 これは監督が“パンしてくれって”と突然言って、“藪から棒に何ですか”“パンだよ、パン”っていう感じでした。基本的には監督の見た目です。見た目で人がいっぱいいますよね。顔とか経由しないでパンして行って、あとは逆にパンすることで位置関係を見せる、最後は良一ではなく、今度は徹也からパンしていった。

岡田 ぐるーっと270度ぐらい回っていますね。

栢野 そうです。あれは徹也から直美を経由しないで、反対に見せようと。しかもカメラを上下に振って、不要な物は全て画面に入らないようにして、結局、並び方として、徹也、良一、直美っ

て、パンしたいんだと。面白かったですけどね(笑)。音楽に合わせてパンのスピードを上げたりしましたが、その辺は、どう伝わったかなと心配でもあります。

岡田 非常に印象的な画でした。撮影の時は具体的に、過去の映画、例えば『お遊さま』や宮川さんを意識しましたか？

栢野 作品によります。鹿島組の場合は、僕の中によく宮川さんが出て来るかな。

岡田 事前の撮影プランで、名前が出てくるのでしょうか。

栢野 あまり言ったことないかな。鹿島監督は組んで楽しい監督で、1枚1枚の画を一緒に作ってくれるタイプです。編集素材集め的な撮り方ではなく、意味のあるコンテを割って顔の向きとか、目線の方向、フレームの中にある縦横の線などを、1つ1つ表現だと感じてくれます。

例えば、『近松物語』の冒頭のシーン、香川京子さんと長谷川一夫さんが同じフレームに入った時に、宮川さんが画の中に縦の直線を入れて、部屋をわけて、撮っているのがあります。それは2人の距離感を表していると、宮川さんが言っておられたそうです。

そのようなことを、鹿島さんはわかっている感じがあるんです。仲良くなりまして、3、4本映画と一緒にやらせてもらっていますが、川島なお美さん主演の『メトレス』(2000年)の時にも、序盤で人を柱越しに、向かいあわせて撮ったことがあります。『いちご同盟』でも、竹下景子さんが最初に良一にピアノを弾かせている時、画のセンターに太い柱を入れて、右と左に空間をわけて撮りました。この2人の心は通じ合っていないという表現で、僕が撮っていたら“なるほど”って言うていました。その辺の感性、感覚は、わかりあえる関係だと思えます。カメラマンは、監督さんがやりたいと言うと、なるべく頑張って勝負したくなるのが性分、という人が多いわけで、そうじゃない監督の時には、そこはそれに合わせて、やるのがいいと思っています。

岡田 今日観た2作品について、補足がありましたらお願いします。

栢野 こういった形で観ることができて、とてもうれしかったです。宮川さんの素晴らしい映像の後で自分が撮った映像が出てくると、かなり照れるところがある。宮川さんの構図とか、こだわり方に“恐れ入りました”と感じます。宮川さんほど気合を入れて、お前は撮影をしていたのかと、ちょっと叱咤したくなる気持ちになりました。

『お遊さま』の冒頭、お静がダブってしまってお遊さまだけしか見えなかったという表現を、あの時代のパララックス(視差)のあるミツチエルのカメラで、狙ってやっていることの凄さを感じます。今の僕のこだわりだと、お静が微妙に見えてしまっても、たぶんOKって言いそうだなと。最近の映画の撮影現場は、ビジコン⁽⁴⁾があるので皆でモニタリングすることができますが、当時はカメラマン以外は、微妙な位置関係はわからない。僕が撮っていたとしたら“今ちょっと見えなかった？”と聞かれても、“これくらいなら大丈夫”とか、“微妙にダブらなかつたけど、もうちょっとダブらす？”などと責任を曖昧にして、現場を進行させてしまうような気がします。あの見事なダブリ方は、宮川さんがとことんこだわったからだろうと思うと、僕ももっともっと頑張っておどわっていかないと駄目だ、と思いました。

岡田 35mmで観て、分析することの意味をお願いします。

栢野 今日、確信に至りました。人の動かしとかフレームは、ビデオでも確認できますが、ディテールまでこだわって作った映画を鑑賞するのは、スクリーンじゃなければダメだと。いつも“映画は映画館で観なければ駄目だ”と言っているのに、最近は参考作品をビデオで確認したりしますが、音とか、伝わってくるものがまるで違うと、つくづく思いました。

今日もフィルムセンターで撮影監督の上映(「シリーズ・日本の映画監督(1)」)をやっているじゃないですか？この辺を観ることは大切だなと。僕たちは、なまじ便利になっているので、ビデオを見て、映画を見たつもりになるんですけど、映画館は、暗い中で大きなものを、複数の人間で

観るところに醍醐味があるし、本当に勉強しようと思ったら、スクリーンでこだわって観ないと駄目だと思います。

今、撮影現場、撮影のシステムに関して、いろいろな変革が起ころうとしていて、いずれ僕たちが落ち着かせていかなきゃいけないと思っていますが、映画館で観ることの大切さは、これからも訴えていかなければいけないと、本当に心から思っています。

岡田 ありがとうございます。現在の映画のブレとか手持ちの撮影の問題をどうご覧になっていますか？

栢野 キャメラマンですから、“やってくれ”と言われれば、もちろん、喜んでやります。手持ちで意図的に揺らして、上手くいっている映画もあります。一概に否定はできませんが、邪魔をしているほうが、多い気はします。でも、岩井俊二監督の『リリイ・シュシュのすべて』(岩井俊二監督、2001年)。キャメラマンが篠田(昇)さんで、デジタルで撮って、キャメラがプラプラしていることが、非常に上手くいっていると思います。キネコじゃないけど、まるでキネコのような、きれいじゃなくてプラプラしている画像が、本当に彼らの心の痛さを、とても上手く表現している。なるほど、やっぱりあの人たちは、ただもんじゃなないと思いました。

ただ、妙にキャメラやキャメラの後ろにいる人たちを意識させるような、プラプラしているキャメラワークは、基本的にあまり好きじゃないです。“やれ”と言われれば“誰よりも上手く揺らしてやろう”と思うのは、キャメラマンの悲しい性^{キダ}ですが、宮川さんは“いやです”って言うかもしれないです。僕は、“やれ”って言われて、何か納得したら、やっちゃう気がします。

岡田 宮川さんの場合、拒否したい時は、拒否する方だといろんなところで、聞いています。

栢野 そうなんでしょうね。“宮川さんを尊敬しているので、宮川さんの話をお聞かせください”と言うと、大体返ってくるのは、夕日を3日間待ったとか、武勇伝というか、伝説のようなことで。“もうちょっとキャメラを引いてください”と言われたら逆にキャメラが前に出たり、監督に対してけんか腰のようだったということと言われる方が多くて、助監督時代に宮川さんに世話になった監督さんで、監督になって随分経つのに“未だに僕は書生ですよ”と言っておられた方もいます。あれだけの偉業をなされた方なので、ただのいいおじいちゃんであるはずがないというのが、僕の持論です。

作品を観ていると、もう少し引けば堂々たる引き画になると思われるのに、そうはしないで、いわゆる芝居の画、感情が伝わる中途半端なサイズにしていたり、逆に、ボンと寄る時には、小気味の良いサイズに寄ったり、あるいはうんと寄ったり、そのリズムには、監督以上に、その作品に、寄り添う方だったという気がします。つまり、宮川さんが粘ったところは、その作品にとって、絶対に必要だったからだと思います。

岡田 今日は宮川一夫さんの話が主になりましたが、黄金期のキャメラマンで、特別に気になる方はいらっしゃいますか？

栢野 姫田真左久さんと岡崎宏三さんです。どちらも大先輩で、姫田さんはお亡くなりになりましたけど、岡崎さんはご存命で大変お元気です。この間も映画を作ってきたと、フィルム発表会がありました。ひと月かふた月に一度、昔話をお聞きする会があり、僕は時々お邪魔して、お話を伺っていますが、“やっぱり画は、映画は芝居だ”って、おっしゃいます。姫田さんは、構図のしっかりした良い芝居を撮られる方で、僕はキャメラの高さを参考にさせていただいた記憶があります。姫田さんについておられた助手さんから伺ったのですが、若い監督の作品を担当される時には、監督にとにかく芝居を組むように強くお話しされていたそうです。

気になる先輩たちは、“芝居を撮る、映画は芝居だぜ”って言われる方が多いです。キャメラマンになって17年目ですが、この業界に入って出会った人たち、僕が助手としてついたキャメラマンの方々には“俺の画を撮るんだ”とは、現場でどなたもおっしゃらなかった。映画は監督がいて、俳優さんがいて、その芝居をどう撮るかを考えると。

僕は、学生時代からドキュメンタリーとかPRが専門で、時々成人映画なども撮っておられた岡崎衛^{まもる}さんが師匠で、最初に教えられたのは、2C(Arriflex 35 IIC)というカメラのフィルムの詰め方でした。“栢野君、これから撮影に行くから、ちょっと来てくれ”と言われて経験した初めての撮影が『千葉県政ニュース』で、僕がこの業界に入った当初は、まだ映画館でニュースをかけている時代でした。アフレックス2Cにシネスコのズームレンズが付いていて、フィルムの詰め方をカメラマン直々に教えていただいた。“栢野君、カメラはフィルムが入っていないと写らないから、いつもフィルムはかけておいてくれ”“カメラマンにカメラを渡す時には必ずレンズを付けてくれ”と。この2つの決まりを心に留めて、カメラマンと助手の1対1の最小のユニットから、撮影部の修行を始めました。やはり岡崎さんも“画というよりは、芝居を撮る”と、言っておられました。

それから、いろんな方々と出会いました。志賀葉一さん、浜田毅さん、藤澤順一さん、応援に行った仙元誠三カメラマンとか。皆さんから、“映画は、絶対芝居なんだから、芝居を見なきゃ駄目。台本をしっかりと読んで、台本に狙いを書いて、それで監督のつける芝居をちゃんと撮れるようになるなきゃ駄目だぜ”って、ずっと言われていました。

昔はハリウッド映画も、ワンカットワンカット撮っていたと思いますが、最近は大体カメラ2台で、ライティングが完成しセッティングができた向けから、引きからアップまでサイズを変えて取りあえず全部撮る。俳優さんは、同じ動きをして、次は向けを変えて、同じように引きや寄りを、何テイクかずっと撮っていく。現場が編集素材を集める場所になっています。僕はカメラマンとして、それが芝居を撮るために一概に良いとか悪いとかは言えないです。対して、日本映画は、きちんとコンテを割って撮っていくことが、多いと思います。これからどうなるかはわかりませんが、この撮り方は監督が何を撮りたいのかは良くわかります。コンテを割って撮っていく面白さ、あるいは割らないで長回しでケレンを見せる面白さも必ずあるのではないかと。もちろんこれは好き嫌いで、作り手が判断していけばいいことです。撮影場所をセッティングして、その中で、役者がシナリオに沿って演じ、芝居の邪魔をしないところにカメラを置いて撮っていくと、ハリウッド的な流れるようなカット割りの作品になります。日本映画的なコンテに沿って、引きがあって、寄りがあって、というような撮り方をしていくと1つの芝居で引きや寄りがそれぞれの動きでワンカットずつしかなく、編集点が決まってしまう、大きな編集変更ができないことが起きます。芝居をダブらせて前後長く撮っておいて、編集点に余裕を持たせることも撮影しながら考えなければなりません。

アメリカなら、プロデューサーと編集者がやるようなことを、僕たちは現場で考えてやっている。でも1台のカメラでしこしこ撮って、ここからこしか撮らないというところに、独特の味が出るのではないかと考えています。日本映画で日本映画的な味を出すには、ワンカットワンカットの撮影にこだわっていくことなんじゃないかと。

昔、マレーネ・ディートリッヒという、ちょっと難しい顔の女優さんがいて、リー・ガームスという撮影監督がライティングをして撮っています。このハリウッド映画を観て、ディートリッヒのアップが前後のカットとまるで違うことに違和感を持ったことがある方がいらっしゃると思いますが、これはリー・ガームスが拘ってディートリッヒのカットを作り込んだからです。ストーリーの流れは悪くなるかもしれませんが、“女優を綺麗に撮って観客を楽しませ、女優に感謝される”という意味で、とても素敵な撮影だと思います。

効率優先と、ナチュラルソースライティングが主流になっているアメリカで、撮影監督は、いわゆるステージライティング、作品全体の映像をイメージして、シーンの光を作る人という印象になっています。先日、アメリカ版「Shall we Dance?」(『Shall we Dance? シャル・ウィ・ダンス?』ピーター・チェルソム監督、2004年アメリカ、2005年日本)の撮影現場を見学に行きましたが、2人のオペレーターと監督はいろんなことを丁々発止やりましたが、撮影監督のジョン・ド・ボルマンは、その外側にいて腕組みして見ているような感じで、芝居を楽しんでいるようには見えませんでした。ハリウッド映画の撮影監督もいろいろでしょうが、日本の場合は、カメラマンは必ず監督とカメラの脇にいて、俳優さんたちのエネルギーな感情の爆発を間近に見る楽しさがあり、その辺は捨てたくないと思っています。

監督のコンテに沿って、脚本が求めていると信じる1枚1枚の画を作って、なおかつ流れを上手く見せていく日本映画の作り方は、非常に優れているのではないかと思います。フィルムも無

駄に回さなくて済むので、コストも抑えられます。アメリカ版「Shall we Dance?」は130万フィート、フィルムが回ったと言っていました。『Shall we ダンス?』は日本映画としては結構回ったのですが、10万フィートぐらいです。

岡田 1分90フィートで、130万なら、1万4千分ですね。

栢野 なんか計算したくないですね……。この作品のラッシュをカナダで見せてもらいましたが、一瞬しか使わないと思われるジェニファー・ロペスのハイヒールがフレームインするカットを撮るために、カチンコが入った後、監督のカットがかかるまで3分くらい回っていました。

岡田 ディレクター・オブ・フォトグラフィー(DP)というシステムについてはいかがですか？

栢野 映画撮影の黎明期では欧米でも日本でも、カメラマンがあそこにライトを立てて、こういう光量でやるよって言っていたのだと思います。その後日本では、前もって気を利かせて照明準備やロケ現場の配線をしたり、セットにライトを吊ったりする人たちが出てきて、その人たちが、照明部というグループになっていったのではないのでしょうか。その人たちをお願いしていた若いカメラマンとの関係で、照明技師、照明というポジションができてきたのだと思います。

これから映画作りにデジタルが入ってくると、ハリウッドの撮影監督的なスタイルで仕事をする人たちが出てくると思います。作品のトータルの映像デザインの責任者になっていくと予測をしています。なぜなら、デジタル撮影の現場では、フレームはカメラマンのものじゃなくなりつつあるからです。デジタルの場合、完成に近い映像が、カメラマンから離れたところにあるモニターに出ています。フィルムカメラで使われているビジコンの映像はあくまでフレームの確認程度にしかならないものなので、カットを取りえたかどうかの最終判断はファインダーを見つめているカメラマンにしか出せない。対してデジタルカメラのファインダーは残念ながらモニターに出ている映像とは比べ物にならないものなので、ステージデザインをしているカメラマンは、カメラサイドを離れ、モニターを見ないといけない。カメラの脇で、役者が素晴らしい、感情を発露、爆発させているのを息遣いを感じられる距離で見ることができなくなりますけど、そういうところで、カメラマンは存在していくのだろうと、思います。

岡田 ありがとうございます。それでは、質疑応答に入ります。

質問 照明さんとの関係を、もうちょっと今回の作品で伺いたいです。タイプの違う監督さんとの関係を構築するやり方についてもお聞かせください。

栢野 僕は照明助手の経験がないので、照明技師さんに“あそこに大きいライトを置いて、こう当てられますか”とか、相談します。“そこからこういうふうに光を、当てますかねえ”あるいは“光量はどれくらい必要ですか？”って返答をいただいたり。自分の光のイメージ、あるいは作品のカラーイメージとか、予算も含めて、やれることやれないことを話します。“キーライトはあそこからですか？”って聞かれて、僕がそう思えばいいですし、ライトが思い通りの場所に置けるかどうかの判断も含めて、話していきたい。照明部さんにお任せするのではなく、一緒に話せる人が、僕は欠かせないです。もし僕に海外の撮影の話が来て、照明部さんを連れていけない時は、当然ガッパ、向こうの人を頼むことになりましたが、いろいろ希望を伝え“どれなんだ？”って言われたら、“どれがいい？”って聞いて、“お前が決める”って言われたら自分で決めます。照明技師さんに思いを伝えて後は任せる、みたいなことをしています。とにかくいい人間関係が作れる照明技師さん、照明部さんをお願いするということです。

監督さんとの付き合い方は、作品の数だけ監督がいるというか、ほとんど同じ対応ではすまないです。心の中に思っていることをちゃんと伝えてくれる人もいれば、察しないと駄目な人もいます。僕自身が気をつけていることは、基本的に自分からさらけ出すこと。つまり、カメラマンは相手の出方を見ては駄目なんじゃないか、と思っています。取りあえず1回言ってみる。ロケハンで何も言わない溝口監督に対して、宮川さんがここなら朝の光、風が吹いたほうがいい、と

というようなことを言うことで、コミュニケーションが取れたのかなと想像します。カメラマンは、基本的に監督がしたいことを元に、作品を考えていくべきだと思うので、まずこちらから提示することで、向こうがこちらの思いをわかる。だからやっぱり、人間関係です。これを監督とコラボレーションする時の基本にしようと思っていますが、結構、探り合いはしています(笑)。ただ、より正直に対応、話をしていくことが、まず大切なのだらうと思います。

質問 美術セットを作ることを、撮影監督としてどうとらえていますか？

栢野 撮影監督と美術、切っても切れないものですが、簡単にお答えすることは難しいです。例えばこの溝口さんの作品を観ていると、一方向けしかないシーンが圧倒的に多いですが、これからは、こういう美術的な狙いができなくなってしまうような気がしてしょうがないです。『セブン』(デイヴィッド・フィンチャー監督、1995年アメリカ、1996年日本)は、非常にいい調子でしたが、返しがなからです。一方向けで、ちゃんと芝居が全部組んでいる。こういう演出であれば照明も助かるし、映像的にも凝れる。一方向けのセットは絶対いいと思っています。今は、そういうふうにも人を動かしてくれない。僕が言っただけではいけないかもしれないけど、僕も含めて動かさなければいけないけど、返しの画はほぼ必ずある。結局、美術は360度なければいけないことになっていくんですかね。

返しがなければ、大胆な光の遊びも作れるわけですが、返しがあるとそこが甘くなってしまい、画だけで言えば、ちょっとつまらない思いをすることはよくあります。『お遊さま』は、見事に一方押しのセットです。返しに何もなければ、スタッフはみんな腕組みしてそこで芝居を見ているだろうとか、こっちにクレーンを置いているから、結構引きじりがあるのかなあと思いながら見ています。ですから、一方向けにしないなら、生活感がある360度のセットを作らなくてはいけなくなるし、僕自身、トータルのステージデザインをしなくてはいけないし、デザイナーにも、光源や色に関してのステージデザインを一緒に考えなくてもならなくてはいけません。

質問 コダックの「VISION2」が出たりしましたが、どのようにフィルムの種類、タイプ、性格をとらえていらっしゃるのでしょうか？ライティングについてもお願いします。

栢野 不思議なもので、フィルムタイプには波があります。世界的に行ったり来たりが、あるようです。ここ3年、2000年ぐらいまで、フィルムは発色がよくコントラストの高い方向にずーっと来ていました。今は逆に「VISION2」は、粒状性は別にして、発色もコントラストもちょっと抑えめです。フィルムのサチュレーション(彩度)が上がれば上がるだけ、上がらない使い方をする人がどんどん出てきてしまう。世の中にはへそ曲がりが多くて、この作品はこの調子でいきたいというような。ですから、サチュレーションの高いフィルムで減感したり、銀残しをして、色を落として使う方向なので、今度出てきた「VISION2」は彩度が低いです。

自分の使いたいフィルムがその中にあるかどうかは、その都度テストして判断します。作品ごとに画調を考えていきたいので、フィルムの調子は変えていきたいです。うんと渋い調子でいきたい時に、サチュレーションの高いフィルムしか世の中になかったり、逆に色をカラフルに出したい作品なのに、サチュレーションの低いフィルムしかないことがある。だからフィルム会社にはずっと、いろいろなフィルムがあったほうがいいと希望を伝えています。

僕がこの業界に入った時は、コダックと富士、どちらも1種類、ASA100のフィルムしかありませんでした。“フィルムは何？”って言われたら“コダック、EK”と答えればよかったです。今は、コダックの「VISION」の5229とか、52何とか、富士の何とかだと答えなければなりません。ASA250のフィルムは、デイトタイプとタングステンタイプ⁽⁵⁾、各社2種類ずつあります。にもかかわらず、自分が想う画調にぴったりのフィルムがないこともあります。フィルム会社はとても頑張って“わがままな世の中の好き嫌い”に合わせて製品を開発してくれています。なので、ライティングを工夫したり、光の色を考えたりしてその中で、一番近いところで判断しています(笑)。

質問 堤幸彦監督や、特殊な撮り方をする方の影響を、若い人たちはたくさん受けていると思います。そういう若者に期待する点をお聞かせください。

栢野 若者には、いつも期待しております。ぜひ、私と仕事をしましょう、と思います。堤さんの行き方は、いいと思います。悔しいことに、高校生の息子と今度中学校に上がる息子が、2人とも堤映画の『TRICK トリック 劇場版』(2002年)が大好きで、一生懸命観ている。映画館で観て、なおかつビデオを借りて観ている。確かに何か、ああいう目先の変え方とか、独特なワールドがあります。ですから、真似じゃなくて、何かああいうことを考えてくれれば。

カメラマンには好き嫌いがあり、何を面白いと思って、それをどう見せていくかを考えます。あなたが堤さんより奇妙きてれつなことを、僕に相談に来てくれて、それを一緒にやって楽しければ、僕はそれが好きになるかもしれない。今のところ『いちご同盟』みたいな、あるいは『Shall we ダンス?』の役所広司さんが突っ立ったまま芝居するような映画が、僕は好きです。

カメラマンは、いつもインスパイアされたいと思っています。僕は昨年、テレビの連続もの(『スカイハイ』2003年放送)で北村龍平監督から声が掛かり、ほんの2週間くらいですけど、一緒に仕事をさせていただいた。独特な感覚を持った監督で、こういう人と荒唐無稽なアクション映画で、きれいな女の子が出てくるような作品を撮ったら、面白いだろうと思いました。僕がやるなら、ちょっとだけ、人間が突っ立って芝居をするところを入れてもらうように、監督に言います。それを撮らせてほしい、あとは言う通りに撮るからという話もしていけます。

いいとか悪いとかではなく、頭が汗をかくほど考えて、これは面白いのではと思ったら、人に伝える、伝え方を考えることが、演出家として生き、才能を出していく道です。そこを考えて、真似とかではなく、頑張ってください。

質問 2つあります。1つは『いちご同盟』のラスト近く、男の子2人が、ロング気味のショットで“いちご同盟だぞ”と言うセリフがありますが、画面半分何かをなめていた。あのカットが一番気になりました。すごく僕にはよかったです。普通ならポンと、顔か何か、アップになると思います。

栢野 なるほど。あのカットに引っ掛かっていただいてとても嬉しいです。あれは、鹿島監督がこの作品を構想したときからどうしても撮りたかったカットです。鹿島監督は、自分で脚本を書かれますが、同時に映像イメージのとてもしっかりした方です。街灯の“光”をセンターにして、2人がいて、三角形になりたい、しかもカメラを低くして、口から下は何かで切りたいというイメージが、シナリオを書いている時から頭の中にあっただけです。ロケをした病院は岩国高校で、その近くで坂を見つけて、センターの街灯は美術部に飾ってもらいました。あの画をどうしたら撮れるかとロケハンで相談され、監督と僕は2人で地面に寝転がって、“ここで何mmぐらいのレンズでどうやればいいのか”って話をしました。あのカットが、2人が直美を共有するという、この作品の最終到達地点でした。つまり、あれで“いちご”になると。

あの画は道路に、ベチャッとカメラを置いて、400mmレンズで撮りました。傾斜を下りていく少年の後ろ姿に、手前からボケた足が入る。あのカットが、気になっていただけたのなら、監督の狙いが上手くいったのかな、と思いますし、違和感があればそれもいいなと思って撮っていました。

質問 ありがとうございます。もう1つは、栢野さんが映画を撮影するにあたり、一番重要としている言葉、持論はあるでしょうか？

栢野 嬉しい質問ですね。何ですかね、難しいな。パッと答えられると格好いいんですが、1つの言葉にはならないです。僕がこれまで撮影してきた気づいたことですが、映画は、カメラマンのエモーション、感じたことが、お客さんに伝わることです。

大昔、ニュージーランドへCM撮影に行った時、現地の女の子の表情が昔好きだった子にちょっと似ていたので、非常に懐かしさあふれる気持ちで撮りました。日本へ帰ってラッシュを見ている時に、代理店の人が“なんか懐かしいね、このアップ”と言った。その人にとって、たぶんそのお

嬢さんは懐かしくも何ともない、僕が懐かしかっただけです。“懐かしいね”と言われた時、ドキッとしました。俺が感じていたことが伝わっていると。

そんな経験が何度もあったので、僕が映画を撮っている時にいつも気を付けているのは、なるべく心をプレーンにして、感受性豊かに、いろいろなことを感じれば、それは必ずお客さんに伝わると。日常の雑事は現場に持ち込まないで、ファインダーを覗くようにしています。水は低きに流れるというか、池のような心持ちで。冗談のようですが。

質問 栢野さんがプロジェクトを選ばれる時、基準があるでしょうか？その場合、ご自身で得意だと考えていらっしゃることは何でしょうか？

栢野 基本的には、来た仕事は何でも受けます、選ばないです。あ、冗談です。僕に、そんなにダブって仕事に来ることはないので選ばないですが、今、思い浮かべますと、あまりシナリオが好きじゃないからやらなかったのが、1度だけあります。簡単に人を殺しちゃう話が、あんまり好きじゃなかったということですけど。

ただ、2つの作品が全く同じ条件で来て、絶対1本しかできないなら、映画館に来ていただいたお客さんが温かくなって、2、3日は気持ちよく過ごせるような映画になる可能性のあるほうを選ぶと思います。寒くなって帰ってほしくないということだけは、いつも思っています。

“宮川さん、宮川さん”と言っているからなのか、先日担当した『死に花』(2004年)で、犬童一心監督がラッシュを見て“古い映画みたいだな”と言っておられた。僕が撮るとちょっと古い映画になる感じが、自分でもしています。ですから、観た時に微妙に古い映画、ちょっといい言い方をすれば、古き良き日本映画のにおいがする作品にすることに関しては、自信、と言ったら大変僭越ですけど、持っています。

岡田 それでは時間となりましたので、本日はここまでとさせていただきます。

受講生 (一同拍手)

栢野 どうもありがとうございました。

■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

- (1) 渡辺浩『映像を彫る 改訂版 撮影監督 宮川一夫の世界』(パンドラ、1997年)参照。
- (2) 野上照代『天気待ち 監督・黒澤明とともに』(文藝春秋、2001年)など。
- (3) 人や物を画面の手前に入れ、奥の被写体を撮影すること。
- (4) カメラが捉えている映像を接続したモニターによって視認、録画などができるビデオシステムの通称。
- (5) デイライトタイプは日光で、タングステンタイプは電灯光(タングステン光)で、適切に発色する。