

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)

登壇者：宮澤誠一(日本大学芸術学部映画学科教授)＋奥原一男(撮影)

進行：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13日(土)

会場：東京国立近代美術館フィルムセンター 小ホール

岡田 本日の講師の先生をご紹介します。奥原一男さんと、コーディネーターの日本大学教授、宮澤誠一さんです。今から、奥原カメラマンが撮影監督としてデビューされた作品『日本の黒い夏－冤罪－』(熊井啓監督、2001年)を上映いたします。このように意識して観てほしいというのがありましたら、お願いします。

奥原 奥原一男です。よろしくお願いします。

この作品は、ご存知の方もいると思いますが、松本サリン事件に関する映画で、実話をもとに映画化しています。ただ、私も監督も、サリン事件をそのままやるという感覚ではありません。現代の冤罪がどんなものか、警察の権力はどういうことをやってきたのかを、熊井さんが社会に対する問題提起の1つとして、このサリン事件を映画化したものです。

当時の事件と、今、現在進行している話が、シナリオで交互になっていますが、その辺はいろいろと工夫しまして、現像処理とか、フィルムも替えて撮っています。ご質問があれば、後で伺いたいと思います。

宮澤 奥原さん、今日はよろしくお願いします。この作品は、ヨーロッパ・ビスタですね。

奥原 なぜ、1対1.66で撮ったかといいますと、この作品には、テレビ画面(当時のアナログ放送では画面比は3:4、即ち1:1.33。現在のデジタル放送では9:16、即ち1:1.78)そのものをフィルムにしたり、テレビ画面を映しているところが結構あるんですね。そうすると、1.85(アメリカン・ビスタ)の横長よりは、1.66のほうが、画面の構成上のロスが少ないということで、あえて、やったわけです。

岡田 それでは、映写します。

(『日本の黒い夏－冤罪－』上映)

岡田 それでは宮澤さんと奥原さんよろしくお願い致します。

宮澤 どうぞよろしくお願いします。まず『日本の黒い夏－冤罪－』についてお話をいただきたいと思います。最初に画調のコントロールについてお聞きします。

奥原 ご覧になってわかったと思うんですけど、事件後の現在と事件のあった平成7(1995)年が、かなり複雑に構成されていました。分かりやすく表現するために、少しでもトーンの使い分けができれば、と思ったんです。この作品は富士フィルムで撮ったんですけど、「F400」という、かなりカーブ(特性曲線)の寝た柔らかいフィルムが出たんです。まだ実際に使って公開された作品はなかったんですけど、富士の人に頼んで、いろいろテストをさせていただきました。現在の部分は(感度)400を使って、事件当時の場面は500の高感度(フィルム)を倍あるいは1.5倍増感ぐらいして、使い分けました。

宮澤 ということは、「F400」は柔らかい画調で、「F500」の高感度(フィルム)を倍あるいは1.5倍増感して硬くしてメリハリを付けてドキュメンタリータッチにしたということですね。

奥原 そうですね。

宮澤 それ以外は、いかがですか。

奥原 技術的以外の問題としては、いわゆる社会派の映画を作る上で、撮影者としてどこに一番気を遣うかですが、つい最近、この事件に関する裁判がやっと終わりましたが、作る前に、知識という情報量が、監督と全く同じところまではいかないにしても、かなり近くないといけない。そうしないと監督との話が進まないし、撮っている上で、いろいろ不都合な面も起きてくる。にわか仕込みっていう言葉が合うんですけど、事件を含めて、まず勉強するところから始まりましたね。もともと原作は舞台、演劇なんで、それを見てみたいと思ったんですが、もう終わっていたので、公演を撮ったビデオテープを見たり、松本のテレビ局に行き、当時ニュースで流した番組、ニュース映像を見るとか、事前の調査のほうが、むしろ技術的な問題より、大変だった記憶があります。

どこまでをロケ、どこまでをセットでやるかは、こういう映画では必ず問題になってくるけれど、本当なら、報道センターはロケセットが使えれば一番いいわけです。あそこまでの設備は、セットで作ろうとしても限界がありますから。ただ使おうとすると、制約が出てきます。映画でもあったようにクレーンや移動車、まずそんな自由は利かないです。どこまでをどう撮るかですね。当然、監督からすれば、セットのほうが演出はしやすいから、撮影者と考え方の違いは出てきます。どの程度まで撮りやすさを追求するのか、リアルさを追求するのか。美術監督の木村威夫さんは独特の考え方を持っていて、“セットを作って、それに嘘があってもいい”と言う。この映画でその辺は、そんなに問題ないということなんですよ。

宮澤 熊井監督と奥原カメラマンは長野で同郷ですよ。

奥原 そうです。撮影する時には、監督と僕の中では、もう画ができていました。ロケハンは、交渉なども含めて必ず映画の前にあるんですけど、私と監督にとって、松本は小さい頃から知っている町ですから、ロケハンと言っても確認に近いような形でした。

撮影期間は、熊井監督の作品にしては、ものすごく短かった、40日なかったと思うんですよ。あの方の作品は大体、長ければ90日近く、60日が普通なんですけど、この作品に限っては、非常に短い時間で撮った。ロケハンの時のスムーズさで、撮影もアップして、自分もこれがデビュー作のわりには、余計な負担もなく、撮影が終ったかなって気がします。

宮澤 テレビ信州の協力は？

奥原 ニュースを読んでいるシーンは、テレビ信州のスタジオでした。

宮澤 カメラワークは奥原さんが決めたのでしょうか？

奥原 こういう作品で、熊井さんは、例えばその前の『深い河』(1995年)とか『愛する』(1997年)を撮ったようなテンポでは当然、臨めないわけでしたが、僕が“ここは移動で、クレーンでいきましょう”と言っても、特にそれでどうということはなかったです。

宮澤 スーパー16⁽¹⁾を使う案もありましたか？

奥原 監督が僕に“スーパー16はどうなの”って。僕も経験があるので“こうですよ”という話はしました。撮影に入ってから思ったんですが、監督はこの作品、ほとんどセットを使わずに、全部リアルにロケセットでいきたくったらしいんですね、当初は。35mmのカメラだと制限が出てくるので、35mmでは入れないようなところに16mmで入って撮りたいという考えがあったようですが、過去にスーパー16を部分的に使ったことがあって、監督の好みではなかったようです。それ

で僕がいろいろ説明しているうちに、その辺を思い出してきたのか、やっぱり35mmでいこうとなったんです。

宮澤 例えば手持ちで緊迫感を出そうとか、監督からそういう意見はありましたか？

奥原 撮影中は、なかったですね。手持ちは、僕はやってもいいとかと思っていたのですが、この作品に関してはあまり好きではなかったみたいです。

宮澤 リアリティーについて、監督と話しましたか？

奥原 監督の演出意図は、特に事件当時の様子を全くニュース映像と同じように、リアルにやっ
ては駄目ということだったんです。映画が違うほうにいつてしまうので。監督の中では実際にあ
った事件のリアルと劇映画的なリアルは違うものなので。ただし患者の症状とか、その時に誰が倒
れてどうなったかは、全部調べて同じにやっているんです。

宮澤 なかなか難しい表現ですね。

奥原 これは撮影技術とは関係ないんですけど、撮影中に熊井さんが、神部役の寺尾(聰)さんに
演技の注文をつけるのを小耳に挟んだんです。“実際の方を意識することはない、寺尾聰の演技で
やってくれればいいんだ”と、話していました。

宮澤 寺尾さんとのコミュニケーションは撮影中どうでしたか。

奥原 監督との疎通は充分できていたと思います。寺尾さんもその辺は十分、わかってやって
いたはず。実際の通りにやろうというのは、なかったと思います。

宮澤 奥原さんは一番最初、岡崎宏三カメラマンの助手をされてますよね。

奥原 学校を出て、岡崎宏三カメラマンの助手をしました。それからテレビ映画をメインに、当
時はまだ16mmで撮っていることが多かったのですが、それを何年かやってから映画に戻ったん
です。その時に栃沢(正夫)カメラマン、もう一人、私の師匠である加藤雄大カメラマンに、セカ
ンドあるいはチーフとして、2人の本数を合わせるとチーフだけで20本近くはついたと思います。
栃沢カメラマンが熊井さんとコンビでやられて、何本かつきました。私と監督が同郷ということ
もあって、助手ですが、比較的、熊井さんにかわいがられていた。栃沢さんが亡くなられて、この
企画がちょうど出始めた頃に、監督は、“じゃあ、次は奥原にやらせよう”という考えがあったら
しく、カメラマンになったんです。

宮澤 栃沢さんについて、お聞かせください。

奥原 栃沢さんは、撮影所出身ではなく、PRとかドキュメンタリーを主にやっていた方です。時々、
劇映画にもついていたんですが、今村昌平さんの『神々の深き欲望』(1968年)で、決まっていた
カメラマンの方が急に降りてしまって、どうしようっていう時に、チーフの栃沢さんが“私にや
らせてください”ということで、一本になられた。その後、有名な作品では、今村さんの『楢山節
考』(1983年)とか『女衞(ZEGEN)』(1987年)、熊井さんとはその後に『海と毒薬』(1986年)、『本
覺坊』(『本覺坊遺文 千利休』1989年)、『式部物語』(1990年)を撮られた。どちらかというと硬
い作品の多い方で、かなり紳士的でおとなしくて、あまり現場でも大声を出したりするような人
ではなかったですね。

宮澤 栃沢さんにチーフとしてついた作品は。

奥原 『ひかりごけ』(熊井啓監督、1992年)からですかね。

宮澤 熊井さんと栃沢さんの関係はチーフから見て、どうでしたか。

奥原 現場ではまず、ポジションとサイズをどうするかが問題ですが、監督はカメラマンに任せていました。監督が“こう撮りたい”としても、栃沢カメラマンが“いや、それは撮れない”と言うと、“そうですか、じゃあそっちでいいです”ってやっていた。そんなもんなのかなって、僕としてはそう重く受け止めてなかったんです。

宮澤 熊井さんの進め方についてもお願いします。

奥原 基本的なトーンとか画質についてはあるんですが、ポジションとかカメラワーク、動きに対して、細かい注文はありません。ただ、あの人の撮り方で一番難しいのは、カット割りが監督の頭の中にあって、台本に線が引いてあるんですが、それは編集が終わったあとのカット割りなんです。いわゆるマスターショットを撮って、例えば役者さんが3人いれば、3人の寄りを、リアクションも含めて全部撮る。フィルムはものすごく使います。

宮澤 そのマスターショットは、どの位置から。

奥原 最適なマスターをどこにするかは、熊井さんは(クランク)インの前にまずリハーサルを完璧にやる。例えば報道センターを日活のステージに作ったんですが、空いている時に行って、助監督に、木村さんからもらった図面を基に実寸のテープを全部貼らせる。“ここに椅子、ここに机があつて”と。その中で俳優さんを動かすわけです。

それを僕と監督は見てる。監督は当然、芝居のほうを見ているので、僕がその間にマスターを撮るにはどこに入ればいいのかを見るんです。見ていくうちに当然、セットの邪魔な物が出てきます。動くのに、ここに柱があつたんじゃないか、となる。すると、この柱は何かかならないのかと、事前に僕が木村さんのところに行って“移動車、ひきたいんだけど、これ邪魔なんです”“それを取るとセットが崩れちゃうよ”って話しながら、何とかお互いで“じゃあ、こうしましょう”ってできる。そういうのもあるので実際、撮影時間の短縮にもなるんです。熊井組に残業はありません、定時で終わっちゃうんです。事前にそこまでやってあれば、このショットを撮る時は何が邪魔か、ばらすのは何か、必要なグリップ類は何か全部、わかっているわけです。

宮澤 そのマスターショットの位置を決める時のコツは、何かありますか。芝居が変わったらまた変わるわけでしょう、当然。

奥原 そうですね。

宮澤 カメラマンとしても芝居をちょっと変えてほしいってところ、出てくると思うんですね。

奥原 ありますね。その辺に関しては監督がすごく融通が利く人で、例えば画面の構成上、奥行きとかバックの関係で僕が“ここがいい”って見ると、どうしても動きで、特に大勢いる時は、ダブリが出てくる。すると僕から監督に“ここはいいんだけど、ダブるところが何か所かあるんですよ”って言えば、ちゃんと変えてくれます。

宮澤 そういうところ、熊井さんは融通が利くというか、演出的に幅があるんですね。

奥原 それをやってもいい芝居と、もっと俳優さんの芝居重視にしないといけないシーンもあります。俳優さんにいちいちフットマーク、いわゆる、バミリを気にさせながら芝居させちゃいけないこともあるわけです。そんなことを気にしないで、100%演技に専念してくれっていう時は、確

かにフィルムを回す直前まで、極端ですけど、こっちも決められない。

当然、カメラ側から見えない場所もあります。そういうダブリと見え方ですね。あと少人数、2人や3人になってくると、バックもカメラの動きも含めて一番いいところにはできます。

宮澤 マスターショットをいろんな角度から、2カ所とか3カ所から何回か撮ることはあるんですか。

奥原 あります。ただ、2方向からマスターをAB(2台のカメラ)で撮るなら話は別ですけど、大勢の人間がいたら、(撮る度に)動きが変わるので、(編集で別のカットを)間に入れても(つながらないので)使えないところが結構、出てくるんです。

宮澤 そうやってマスターショットを撮られてから、芝居の重要度に合わせて、登場人物に寄っていくんですね。

奥原 そうです。熊井さんの場合、今はもう当たり前ですけど、フレームより顔が大きいサイズになる寄り好きではない。監督が言うより、もっと寄ったほうがいいと思えば、自分で寄っちゃいます。また1:1.66っていうサイズは、人間の顔のアップを撮るには収まりとして寄りに最適なんです。覗いてるうちに、どうしてもどんどん詰めていっちゃいますけど。

宮澤 コンテも描かない、カット割りもあんまり決めない監督にどう対応されましたか。

奥原 対応しきれないこともありました。この後に撮りました『海は見ていた』(熊井啓監督、2002年)の後半は、ワンシーン丸々CG合成をしなきゃいけなかった。そのために、グリーンバックをどこに置いて、人の動きをどうするか。動きに合わせて決めないといけないんです。東宝の大プールの Horizont 全部をグリーンにするならいいけど、それはできない。普通ならマスターで全部撮れるけど、その制限がある以上、この引き(画)は人の動きがどこからどこまで、編集で最終的に使う箇所はどこか、引き(画)の次に寄り(画)が入ってまた(引き画)に戻るという、時間的に連続した画コンテがあれば、そんなに難しいことではないんです。段取りで、グリーンバックはここ、次は前、ってできますから、こっちもその通り設計を立てていけばいい。それを普通の芝居と同じようにやられると、お手上げ状態ですね。それでも撮らなければいけないんで撮るんですが、

この作品をご覧になった方はわかると思うんですけど、後半は、大きく分けちゃえば海向けと、家の屋根向けがある。海向けのカットは東宝の大プールで撮影しました。一般的に考えれば、屋根もセットで作っているし、屋根向けは星空にするから、グリーンバックさえあれば、そこで撮れる。しかし、熊井監督には野外ロケだと時間的な制限も含めて、自分のペースにならないところがある。

重要なシーンは制約を受けたくない。非常に熊井監督独特だと思うんですが、屋根向け、星空向けのほうを、日活のセットの中に鉄枠でプールを作って、東宝で沈めた屋根を移動してきて、沈めて、グリーンバックも全部作って、屋根向けを撮る。結果的にはそれで撮れたんですけど、問題は演技ですね。海向けを東宝で撮って、中1日おいて日活で同じのができるかどうか。監督としては自分のペースになったかもしれないけれども。

宮澤 俳優さんですね。

奥原 ですよ。熊井監督の『深い河』っていうインドでロケした作品で、秋吉久美子がガンジス川で沐浴するシーンがあるんです。沐浴は、ニュースでご覧になった方もいると思うんですけど、本当は撮影できるようなところじゃないんですよ。で、船を川の沖合に出して、固定して、そこから望遠レンズでABで盗み撮りして、あとはもう、なり放題、勝手にやってくれっていう。

結局、このABと、あとは実景で撮ってきた映像を組み合わせるしかなくなっちゃうんですけど、沐浴は一切、監督のペースでロケーションができないとわかった時点で、私たちが宿泊していたホテルの裏に大きな庭があって、そこに全部、沐浴の階段から何から作っちゃった。それだとサイズ

も役者さんいっぱいとか制限はあります。

宮澤 カメラの位置はカメラマンがお決めになる部分が多いと思いますが、例えばアングル、あおりとか俯瞰について監督から意見はありましたか？

奥原 ここは俯瞰、というのは、時々ありますけど、普段は特にはないですね。

宮澤 ドリーやクレーンについて監督から意見はありましたか？

奥原 あまりないです。ただドリーに関しては、小津(安二郎)さんじゃないですけど、俳優さんの動きが止まったら止まるとか、そういう執着はあります。

宮澤 芝居を優先というか。

奥原 そうですね。

宮澤 ライティング、色、はどうですか。

奥原 特に注文はないです。

宮澤 熊井監督は、ほとんど脚本を自分でお書きになっていますが、撮影に入るまでの監督とカメラマンのコミュニケーションはありますか？

奥原 技術的な話はないです。「冤罪」なら事件に関する一般的な話、この時はこうだったとか、雑談的なものが多いですね。

宮澤 熊井監督が初稿を書き上げたら、奥原カメラマンに脚本は来るでしょう。

奥原 来ますね。向こうも一応“これ2稿になったけど、どう？”とか聞くけど、“僕は前のほう、こことこの部分は分かりやすかった”とか言っても、“あ、そう”って、別にそれで、どうということもありません。5稿、6稿で撮影台本ができます。

宮澤 熊井監督の経験から、教わったことはありますか。

奥原 この世界に入ったきっかけが、熊井さんの作品を学生時代に観ていたっていうのもあるので、この方の作品にある程度、心酔してた。ということはそのような作品が好きだった。シナリオを準備稿から読んでいく上で、どのような形で自分の表現・演出意図を伝えていくのが最善なのかという、その考え方を学ぶことはできました。

宮澤 柊沢さんからはどうですか。

奥原 本当におとなしい方で、そんなに大声を出す人じゃない。自分のペースを決して崩さない方で。熊井さんのように時々、わーってくるような人とは合わないところはあった。逆に僕がどっちかっていうと現場ですぐ大声、出すほうなので、時々現場で僕がかなり怒っていると、監督は引いちゃう。監督がわーって言っている時は、大体そうなる予測はついているので、僕が引いちゃう。

宮澤 呼吸が合っているってことですね。

奥原 そうなりますかね。

宮澤 『海は見ていた』で、撮影をする時に注意した、気に掛けたことは、何かございますか。

奥原 「海は」のほうが、かなりオーソドックスです。こちら(撮影)側の狙いを前面に出すことなく、淡々と撮っていくほうがいいと感じていましたので。

宮澤 具体的には。

奥原 レンズにしても、自分の中で使う焦点距離を制限しました。35mm(フィルムの撮影)でいう、25mmよりワイドは使わない、望遠も200mm止まりとか。サイズもアップはこのサイズ、引きはこのサイズと自分である種決めたところがあります。

宮澤 それは脚本を読んだり、最初の監督との打ち合わせで。

奥原 お話からしても、あまりこの作品はレンズや動きでどうのこうの見せるものではないので、そちらに注意が向かないように撮ったほうがいいのかなくて。どうのこうの見せるものではない。逆に気付かれぬように撮ったほうがいいのかなくて。

宮澤 今は、ギリギリの露出で撮るカメラマンの方もいらっしゃる。露出に対する考え方を教えてもらえますか。

奥原 露出から考えると、フィルムに限って言えば、いいネガを作るってことです。ギリギリはいいけど、ネガを見て写っていないんじゃないしょうがない。日本の場合はオリジナルから全部プリントを焼くから、ある程度はいいでしょうけど、外国の作品なんか、デュープ(ネガ)を取って、またその後デュープネガってなる。オリジナルが、いかに力のあるネガでなきゃいけないかってことなんです。

例えば公称感度が500のフィルムなら320ぐらいの気持ちで撮る。それを嫌う人もいるけど、やる以上は当然、現像各社によって基準ノッチが違う⁽²⁾んで、一概には言えない。どうしても締めて焼くんで、多少硬くなって色も出て来てしまう。それを嫌う人もいますけど、そのほうがいろんなことを考えるにしても、今デジタルCG、合成なんかが主流になったので、必ずしもそうじゃない。当時オプチカルは、そこからデュープを作るのが多かったんで、そういうネガのほうが絶対得策だった。そのぐらいネガに余裕を持たせたほうが、後でまた大きく変えたいことも出てきます、色のバランスにしても。そういう時に有利だった。

宮澤 公称感度500を、320や400に想定して撮影すると違いますか？

奥原 その辺は現像処理がノーマル現像に限れば、あまり大差ないです。しかし、増感処理時にはかなり違いが出てきます。

宮澤 次は、照明比についてお願いします。

奥原 1つの映画の中でも、例えば特に現代物はあらゆる光源があり、主流はそれを活かしたライティングです。そうすると、僕はライティングバランスは光源の特性にポイントが増してくると、考えているんです。確かにカラー映画の初期とかは、撮影用に用意したライトを用いることが多く、人物のキーライトと押さえの照明比が、作画りの上で、重要なポイントに挙げられることはありました。最近は現場の明かりをそのまま活かした照明が多くなっているんで、各々の照明の特性、色温度、光質を見極めた上で、それに合ったシーンの明かりを作っていくことに気をつけます。

宮澤 「日本の黒い夏」で、光源を活かした例を挙げられますか。

奥原 セットが多かったこともあり、現場での明かりを活かした撮影は特にはなかったです。

宮澤 『海は見ていた』はいかがでしたか。

奥原 時代物ですから、光源は限られています。

宮澤 制作中の作品『新しい風 若き日の依田勉三』(松島哲也監督、2004年)だと、ろうそくですよ。

奥原 そうですね。

宮澤 光源を活かすのは大変難しいですよ。この会場でも蛍光灯、タングステン、ハロゲンがあって、色が全部違う。色温度をどう技術的に活かすか、技術的なお話をお願いします。

奥原 計測をやっている時は、どうしてもカラーメーターのケルビンが気になる。この被写体にこうライトを当てるとどのくらい補正するかという、いきなり計算にいつちゃう。カメラマンになってからは、見た目重視になってくる。メーターではこうなっていると、チーフから一応報告は受けて、“本当はこうしなきゃいけないよ”って言われるけど、“こっちのほうがいいでしょう”って、照明技師と相談して決めちゃうことが多いです。意外とそうしたほうが感覚的には合ってきます。

宮澤 例えば「日本の黒い夏」は、セットが多い。HMI⁽³⁾光源を活かすやり方ですか。

奥原 セットが多いとやはりタングステンが主流になります。タングステンか映画撮影用の蛍光灯、キノフロですね。タングステンを基調にするか、キノフロでやるかによって、硬さの違いとか出てきます。当然光の回り方も違う。ただ、このぐらい広くて、カメラの動き、人の動きが激しいと、そんなに硬いのはできません。キノフロみたいな蛍光灯は、いっぱい使うと、光が回り過ぎてしまうことに気をつけないといけませんね。

宮澤 その辺、照明部との打ち合わせが大変難しいところですね。

奥原 難しいです。しかしキノフロ系を多用したとしても、少しでもナチュラルな感じにおさまるようには努力します。そこにタングステン等で映画的な明かりのアクセントをつけるのがよいのではないのでしょうか。

宮澤 今、オープンでも、太陽光だけでなく、アメリカ方式みたいに、10キロも20キロもある大きいHMIを持ってきて撮影される方もいらっしゃる。

奥原 本当のことを言うと、日本の場合だと、例えば小さいロケセットにしても、1.2(kw)とか、575(w)とかが主流です。あれを並べて均一にとったのと、6キロクラス以上を拡散させて使ったのでは、同じ光量でも明らかに違いはあります。大容量光源のライトを使って拡散するのが、より自然な雰囲気になるのでは……と僕は思っているんですが、実際はなかなかそういかない。

宮澤 反射が今多いです。カポックで反射させたりとか、拡散ってことではいいけど、ソフトになって力がないっていうか。

奥原 というのはあります。蛍光灯との問題と同じですね。ですので、表現意図に応じてその辺は上手く使い分けないとはいけませんね。

宮澤 助手の仕事について、経験を含めてお聞かせください。

奥原 僕は、すごくチーフになるのが早かったんですけど、その分長くやった。撮影部って、劇映画だと3人、サードまで、あるいは4人つくこともありますけれども、それぞれの職種がはっきりしています。演出部もスケジュール、俳優担当、小道具担当とかありますけど、撮影部ほど明確に分かれているパートはないと思うんです。サードがフィルム関係、セカンドはピント、チーフは計測、それからカメラマン。これを1つずつクリアして、ステップアップしないと、最終的にカメラマンまでたどり着けないのが、今の日本の映画のシステムで、世界的にもそうだと思うんです。

自分の反省でもあるけど、僕がカメラマンになってから、特に思っているのは、例えば私についている助手がいて、自分の時とどう違ったのかは、厳しさとか、そういう面では、今とは比べものにならない。昔、僕らの頃は、先輩の助手は、撮影所中心の方なんかいたから、上下関係は完全に決まっていたので、もっと大変だった。けれど今、僕なんかあんまりピリピリしながらやるのが好きじゃないのもあるけど、比較的、撮影部は撮影部として、カメラマンから見習いの人まで、わりかしまとまって和気あいあいとやるほうが好きです。

それとは別に、ステップアップしなければいけない、1つ上を絶えず見ていないといけないと思う。まず自分に与えられた最低限、セカンドだったらフォーカスは完全に合わせるとか、それを全うした上で、さらに余裕を持って上を見られるかどうか。それができないと、なかなか上に進めないと思う。僕についている助手と雑談しながら話すことは、自分の仕事をやった上で、ステップアップした仕事を見据えて仕事をしているかどうかです。それは重要なことで、自分の仕事を完璧にやった上で、1つ自分の上を見る余裕がないと難しいという気はする。例えば、僕はピントを送っている時代に、それだけに神経を配らなくてよくなってきた時、それで満足しているんじゃない、いつも気にしていたのは、もちろんカメラマンのことは気にするけど、チーフがどうしているかでした。

具体的に言うと、ある作品で、山の上でロケーションしていました。山の上は雲の動きが激しいので、長いカットなんか回していると、曇ったり、晴れたり、露出の差が激しいです。そうすると、チーフはメーターを見ているんですが、絞りをわからない程度に上げたり、絞ったり、アジャストしたくてもできない時、クレーンに乗っていると、そういう時に、自分がチーフのことを気にしてあげられるかどうかということです。チーフは、今、たぶんこうしたいだろう、アジャスト命令が来るんじゃないか、そういう余裕です。ピントを送りながらもチーフを見ていられるかどうか。作品が終わった後に、チーフから言われたんですけど、イントレの上でも、クレーンに乗っている時でも僕が無意識のうちに見ていたらしい。“そういうことができるんなら、奥原は次、メーターやってもいいよ”って。

次の仕事を見据えてできる人は、どんどんステップアップできる。サードや見習いの頃は一番大変です。まず撮影助手という仕事に慣れなきゃいけないんで。それをつかんだら、次の段階に自分で進んでいかないといけないと思う。目測でフォーカスがわかるようになるとか。それは今回の講座の核心に迫っちゃうんですけど、撮影技術の伝承ということももちろんあるんですが、それ以上に自分からどうつかんでいくかっていうことです。特に僕が言いたいのは、撮影部で1つ1つの階段をクリアしていく上で、先を自分の中で見ていけるようにしていく人が、伸びるんじゃないかっていうこと。僕についている助手にも“余裕があるならこれもやれ”と、そんなにうるさくは言いませんけど、絶えずそういう気持ちを持って仕事に臨まれている人が、伸びると思う。

チーフになると次はいよいよカメラマンです。チーフはフィルムのデータ、あるいは露出のことがわかって当然で、その上で、カメラマンは何を、どこでどういうふうに考えているのか、監督と何か話している時も、どういうことを考えてポジションを決めているのか、そういうことが見えるようになってこない。カメラマンは、助手のステップアップと比べると、運にも左右されますけど、そういうことはかなり必要だと思うんです。

私が主についていた、栃沢正夫カメラマン、加藤雄大カメラマンの2人は、考え方も、撮影の取り組み方も異なる点が多々あり、それはそれで自分としては勉強になりました。

栃沢カメラマンは、技術的な問題に関して、僕に全部任せていた。フィルムと機材の選定、現像所との交渉をチーフの私がやらなければいけなくて、その過程で、覚えていくことはできまし

た。チーフ時代にやっていたので、カメラマンになってからもその辺は特に苦労することはなかったです。

加藤カメラマンは、よくABカメラでやられる方だった。僕は、メーターをやりながらBカメラをよくやっていた。セットとは違って、ロケーションで早朝、夕景、ましてやスカイライン狙いでメーターをやりながらのABカメラは、結構しんどい。でも、メーターもできてカメラオペレートするぐらいでなければ、カメラマンにはなれない、ちょっと厳しいけどそういう考え方の人だった。でも僕はそれをやったおかげで、カメラマンになってからでも『海は見ていた』なんかも、ほとんど90%はABカメラだったんですが、自分で2台のポジションをすぐ決めてやることに、何ら支障なくできた。当然、僕もそうされたように、できればチーフのうちからカメラを回す機会を作ってあげたほうがいいと思うし、それが結果的には、今になって思ったことですけど、伝承になったのかなと。

カメラマンとして助手にそういう経験を積ませてあげる、なおかつ助手も絶えず、1つ先を見据えた仕事をしていくのは、重要なことだと思います。

宮澤 上の人がやっているのを見て、身についたことはありますか。

奥原 例えばカメラマンは、現場の仕切りの頂点に立つ人です。その仕切り方、他のパートへの接し方、ここは譲るけどここは譲っちゃいけない、そういう交渉術は、助手として見てきて“なるほど、そうしなきゃいけないんだ”っていうのはあります。

宮澤 具体的には、照明部との話ですか？

奥原 カメラマンは、いいライティングしてもらいたいけど、無理なことを言ってきた時に、やってもそんなに変わらない、と納得させないといけない。そうしないと照明部も“何だ、あのカメラマン、勝手なことばかり言ってる”ってなっちゃう。

宮澤 納得させる手法は。

奥原 人間関係じゃないですかね。映画は撮影部と照明部に限らず、どんなパートも、行き着くところは人間関係だと思う。特に昔のように映画会社を作っている時代じゃなくて、フリーの人が集まって作る、悪くいえば寄せ集めになっちゃう今のような現場では。映画の撮影の1カ月あるいは2カ月、その人たちといかに上手くコミュニケーションを取って、チームワークを作り上げていくかは、やっぱりカメラマンが中心にならなければいけないところはある。結局、現場でカメラマンがいろんなパートに指示を出すから、ちょっとかっこつけた言い方になっちゃうかもしれないけど、自分をいかに信頼させるかは重要だと思うんです。例えば撮影前に、衣裳合わせで、衣裳部は“こういう色でいきたい”、監督も“こういう色でいきたい”、だけど技術者としては、“これは同化しちゃう”、あるいは合成の時に、ちょっとまずい。そこを、技術的なことも含めて納得させて、信頼とまでいなくても“この人に任せておけば大丈夫かな”っていう下地を作っていかなきゃいけない。一種の戦術ですけど、それはあると思う。

宮澤 助手とカメラマンが、上手くいく、いかないというのはどうですか。

奥原 いつも一緒にいる以上は、結局は人間と人間になる、相性はありますから。ただ、皆さんの中でも現場の助手をされている方は大勢いると思うんですが、僕の経験から言えば、たとえどんなに嫌いでも、1人でも多くのカメラマンについたほうがいいと思う。僕も“駄目だ、こんなカメラマン、つけない”って思ったことはありますし、栃沢さんや加藤雄大さんのように気が合って長くやってきたカメラマンもいます。やっぱりいろんな人につくと、こういう現場でこのカメラマンは、こんなことをやっていたっていうことが、自分がカメラマンになった時に、引き出しが多くなる。悪い例を見ちゃったら、こういうことはカメラマンとしては不適切だとわかる。助手の時は、合わなくてもなんでも、無理しなくてもやることはないにしても、多くの人についたほ

うが、後々はいいと思うんですね。

宮澤 撮影監督については、どうお考えですか。

奥原 アメリカ映画の、いわゆる DP(Director of Photography)制を撮影監督とするならちょっと違いますが、僕は、現に日本でも撮影監督になっているところはあると思うんです。

いわゆる撮影監督は、画に対する責任者、画の監督です。照明技師がいたとしても、照明技師に対して自分の設計はこうだと、当然、打ち合わせの時に決めておく。このシーンは、どういうライトを使う、どういうバランスでいこう、タングステンか、HMI か、ここはノーライトかとか決めます。実際、現場に来て細かい指示はしないにせよ、違うところがあれば言いますよね。それは考え方によっては、根本では、撮影監督になっている。

ただ強いて言えば、自分でカメラをオペレートして思うのは、ルーペを覗いている以上見る範囲が狭くなってしまう。ルーペの中で、ダブリ⁽⁴⁾とか、バレもん⁽⁵⁾とか、本当を言うと、助手が全部やってくれと助かるんですけど、そっちも神経を配らなきゃいけない。あるいは移動になると、グリップの人に、このタイミングでこういう移動で、こっちに来たらスローにしてとか、そういう指示も出さなければいけません、オペレートやっている以上は。その違いがあるぐらいなんです。オペレートに神経を持っていられるのか、自分でオペレートしない分、もっと広い範囲でものを見るのか。自分でカメラについていないほうが、たぶん、監督とのコミュニケーションも取りやすくなってくると思う。

その辺のメリットがあるかないかの違いじゃないかと、僕は思っている。日本で DP 制にならないのはどうしてかとか、僕はそんなに大きな問題として、自分の中では捉えていないんです。

宮澤 オペレートの練習を助手はしないですよね。

奥原 だから、2台で回す時は、できるだけチーフにやってもらう。

宮澤 あとシャッターチャンスがありますね。例えば、熊井さんの作品で。

奥原 熊井監督みたいに、リハーサルと(本番前の)テストを何回もやって、本テスト、本番って決めていくのを、ずっとルーペで見ていると、次が演技として頂点に来るだろうという予感がある。そうすると、よく知っている監督だからでしょうけど、次、本テストという時、ちらっと監督のほうを見ると、監督も目で合図して、本テストって言いながら回しちゃおうかってなる。現にそうやって撮って、OKになっているカットもあるんです。

宮澤 その見極めは？

奥原 いろんな要素が入ってきます。まず、俳優さんの基本的技量がある。この俳優さんは、ここまでくればどこまで演技がいくか。逆に新人なら、これ以上テストを繰り返すと、次は落ちるかもしれないとか。(クランク)イン前のリハーサルから見えていないと、ちょっとわからないところがあるので……。

さっきも言った話になりますが、助手についている時に、撮影部としての仕事だけを全うするのではなく、自分の仕事をやった上で、広い視野でどのくらいものが見られるかだと思うんです。要するに、セカンドも一番いい位置のカメラのレンズ横で見ている。フォーカスを送って、芝居を見て、それを自分なりにどう評価するのか。カメラマンになった時の糧になると思うんです。

宮澤 新作の「新しい風」で初めてデジタルシネマをおやりになって、感じることをお聞かせください。

奥原 この前(講座の2日目)、藤石(修)さんがお話しされたこともあると思いますが、僕の体験としては、フィルムと何が違うかっていうと、自分がルーペ上で物事が判断できないのが、僕が一

番困った点です。HD でなくても、普通のビデオでも、結局ファインダー上で、小さい白黒のモニターを見てオペレートしていく。カメラマンってルーペの中にもものすごい神経を注ぎ込まないと、画を作っていけないんです。結局その判断をマスモニ⁽⁶⁾があるベースに委ねてしまう。時間があれば、カメラから離れて自分でチェックはできるけど、現在の状況では、毎カットは現実的には不可能です。自分でアングルを決めて、動きを決めたら、細かいところは“そっちではどうなの？”みたいに振ってしまう自分が怖いところはあるわけです。ある意味で、カメラマンの仕事を放棄しているかもしれないけど、そうせざるを得ない、目いっぱいになっている状況がある。HD 方式を否定するわけではありませんが。

宮澤 新作は夜が多いですが、ライティングで、気をつけられたことは。

奥原 ラインだけは取るように気をつけていたけど、現場が原生林の中とか、必ずしもライトが入れないので、全部いけたわけじゃない。困ったのは、結局 DLP で問題が起きることは、現場での判断は、ベースにあるマスモニしかない。デジタルは、フィルムよりレンジが狭いから、フィルムほどアバウトな露出点が切れない。あくまでベースで見て、なるべく最適なポイントのストップに F 値を持っていかなきゃいけない。マスモニで判断できるからいいといっても、現に DLP で問題が起きる以上は、今後それをどうするのか、非常に問題だと思います。

宮澤 マスモニとビデオ上映は、原理が違う。モニターは内側からの光で、プロジェクターは投影する。

奥原 根本的に媒体が違う。ブラウン管に映し出されたものと、投影されて出る画を、絶えず頭の中に入れておかないと、普通のデイシーンなら問題ないけど、狙っているセット、ナイターは、かなりしんどいと今回痛感しました。

宮澤 奥原カメラマンが考えるこれから先の方向をお聞かせください。

奥原 今の日本の制作状況は、予算やいろいろ含めると、確かに HD24P 方式は増えていくと思う。ただ、フィルムより優れているかという点、必ずしもそうではない。フィルムが優れている面がむしろ多い。でも技術的な進行状況は食い止められない。悪いわけじゃないけど、映画は最終的に観客の前で上映されて判断される。撮影者が現場で苦労しているのは、最終的に映写されて見られる状態を完璧にしたいからです。フィルムの基本が理解できていれば、デジタルに対応できる点は多いのですが、今後、フィルム経験なしに撮影していく人が増えていくことは確実ですので、そこがこれからの人の問題でもあり、前任者の伝承にも関わってくると思う。

宮澤 最後に言い足りないことがあれば、お願いします。

奥原 核心は先に言いましたが、映画の仕事に限らず、先輩から教えてもらうことも、当然大事ですが、最終的には自分でどう勉強していくか、先に進もうという努力だと思います。学校で教えてもらうことはわずかなので、恐らく現場にこれから出る方も随分、混乱する。だけど学生時代に自分が教えられていること以上に、その先のことを自分から吸収していくかは、自分から進んで吸収していく意欲があるなしで違って来る。助手には、僕が教えようとするより“どんどん聞いてきてくれ”と言っています。聞いてくれれば、時間の許す限り教えてあげられる。聞いてこないと、本当にやる気があるのかって気がしてくる。そういう積極性は皆さん持っていていいと思う。今、秘密主義に凝り固まっているカメラマンはいないと思います。助手が言えば、みんなどんどん教えてくれる。伝承という意味では、自分から進んで勉強していく姿勢が一番大事なのかなと思いますね。

宮澤 それでは、質問のある方は、どうぞ手を挙げてください。

質問 「冤罪」は、照明を楽しんでいる感じがしました。具体的にお聞かせください。

奥原 先ほども言いましたが、監督が基本的にリアリティーでいきたいから、多少、映像的な演出を加えたほうがいいのではないかと、現場でみんな監督も含めて急に決めたことが、かなり多いです。

質問 テレビ局のシーンで、苦労した、あるいは工夫した点はどんなところでしょうか。

奥原 報道センターで一番困ったのは、モニターがいっぱいあるので、フィルムで24コマで撮ると、走査線が出る(写る)ことです。どうやって消すかを考え、撮影助手の方なら知っていますけど、それをやると大ざっぱに言えば、シャッター速度が60分の1になる。だけど照明のキノフロが蛍光灯で50ヘルツだから、そっちでフリッカーが出ちゃう。あの現場では、セットだけドジェネレーターを用意してもらい、照明用の蛍光灯を60サイクル(ヘルツ)で回してもらっています。

質問 最初から最後まで一定の雰囲気を保った映像だと思いました。自分でビデオで撮るとそれがあまりないので、どうやって意識されているのか、教えてください。

奥原 アマチュアでビデオを撮っている方からも、よく聞かれます。とにかく自分でいろんな作品を見て、自分でいっぱい回してください。それが一番よくわかると思います。説明してどうということではないので、せっかく撮れる機会があり、カメラをお持ちなら、自分でどんどん撮ったほうがいいと思います。それが劇とかお芝居じゃなくても、ドキュメンタリー的なもの、ニュース的なものでもいい、撮り慣れみたいなどころがあります。頭で考えているより、それを撮って、しかるべき人に見ていただいて、指導を受けたほうが一番手っ取り早いと思います。

質問 「冤罪」の舞台は長野県で夏ですが、観客を意識した画作りで、どのような努力をしましたか。

奥原 頭で言いましたが、時間軸が2つあるので、そこをある程度、明確に分けるために、全く異なったタイプのフィルムを2つ使って、現像処理を変えました。

ロケ場所については、熊井さんの上手いところというか、季節的には全然違うけど、いきなり春から始まる。夏の話だからあの桜はなくてもいいけど、松本および安曇野を印象づけるには良い方法だったと思います。

質問 いろんな作品を撮っていると、構図が似てしまわないように、自分の中で、バラエティーを増やそうと考えますか。

奥原 無理に考えないです。映画が100本あれば、シチュエーションは100本違うし、当然、俳優さんも違う、ロケ場所も違う。むしろそれを考えないほうがいいと思う。この作品でベストは何かを考えたほうがいいと思う。今おっしゃったことは、作品とは別に、トータルで考えて自分の表現上の問題が主ですね。あくまでも作品の流れを重視して決めたいので、たまたま前回と同じになっても、それがベストだと思えば、意識しなくていいと思います。

質問 『生地獄』(藤井秀剛監督、2000年)を拝見しました。低予算で一般映画のようなエンターテインメントを作ろうと、苦労している映画だと思いました。その前のVシネはもっと低予算で、機材と時間も限られているから、スピードが要求されますよね。プロフェッショナルな人も雇えない状態だと思うので、カメラマンとしてどう対応するか、低予算ならではの撮影技法があれば、お伺いしたいです。

奥原 あの作品は予算のわりに比較的レベルを上げられたのは、まず監督とワンカットずつ、700

から 800 カットあったと思いますが、ほとんどのカットを事前に打ち合わせたからでしょう。今考えても気が狂いそうな作業で、監督が膨大な画コンテを描いてきて、それを全部、僕のほうで分析して、撮る順番を決めた。シーンとか芝居のつながりは無視して、もうこの作品については効率重視です。

そのおかげで、現場では準備のロスがなく進められた。監督からコンテの段階で、ワイドの画とか、望遠で詰まった画とか、僕もなるべく聞いておいたので、その時点で機材が限定できた。必要以上の物を借りずに、最低限の物で済んだ。ローバジェットなら、事前の苦労をちょっとしないとクオリティーはアップできない、という気はしました。

質問 ヨーロッパ・ビスタの利点を聞かせてもらいましたが、シネマスコープの利点もお聞かせください。

奥原 広がりです。僕も経験がありますが、非常に空間があるために、演出上の注意も必要です。空間をどう使うか、逆に使わない表現もあります。空間を真っ黒にして、それに何かを感じさせるとか。横長のサイズで撮影者と演出者の意図が合えば、利点はあります。1:1.66、スタンダードに近いサイズなら、僕が言ったような利点もあります。

宮澤 ありがとうございます。それでは、これにて終了させていただきます。

受講生 (一同拍手)

■映画作品の年：公開年を記載。

註

- (1) 16mm フィルムの撮影で、サウンドトラック部分も映像に使う方法と、その方式のカメラを指す。
- (2) 現像において、ノッチ(notch)は本来、補正箇所を示すためにフィルムに入れたV字の切りこみを指すが、補正(値)自体を意味する場合がある。
- (3) Hydrargyrum Medium-arc Iodide の略で、メタルハライドランプを使用。太陽光に近いライト。
- (4) 人物がフレーム内で重なって見えること。
- (5) スクリーンに映ると、時代や場所などの理由で不都合な物。
- (6) マスターモニターの略。意図通りの映像かどうか、目視できるモニター。