

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8回 2004(平成16)年度「撮影技術～伝承のかたち2」

(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)+安藤庄平(撮影)

進行：大場正敏(東京国立近代美術館フィルムセンター)

開催年月日：2005年3月11日(金)

会場：東京国立近代美術館フィルムセンター 小ホール

— 『麻雀放浪記』(和田誠監督、1984年)上映後 —

大場 本日の講師をご紹介します。撮影監督の安藤庄平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。安藤カメラマンは、大映東京撮影所を経て、1954年日活撮影所に入られました。その後、撮影助手を経て、『花を喰う蟲』(西村昭五郎監督、1967年)でデビューされました。はじめに、この作品『麻雀放浪記』は、どなたから依頼があったのでしょうか？

安藤 プロデューサー⁽¹⁾ですね。東映の方で、僕は知りませんでした。『泥の河』(小栗康平監督、1981年)を観て、依頼があったということですね。和田さんは、モノクロから映画を観ているから、ものすごく美しい白黒が、自分の原点だと思っているわけです。

大場 「放浪記」のトーンについて注文はありましたか？

安藤 それはなかったです。「放浪記」は、勝負師の話ですから、コントラストがほしいわけですね。『泥の河』は、子どもの話ですから、そういう硬い画にしない、ということ。

大場 和田監督は注文の多い監督でしたか？

安藤 映画を演出するのが初めてですから、そんなに注文はなかったです。セットの注文はありましたけど、予算オーバーして、それもカットされて、悩んでいました。

大場 和田監督は、画コンテを描かれたと思いますが、かなり多かったですか？

安藤 全カットです。コマを描く用紙があるんですが、それに全部。朝、描いてきては、みんなスタッフに渡して。画が上手いですからね。ただ、レンズを通していないですから、移動やレンズ、サイズは、画の通りにはいかないの、僕が決めていました。こういう画調にしたいということは、シナリオを読んで打ち合わせをして、やはり監督が決めています。監督のイメージ通りにするのが、カメラマンの仕事ですから。

大場 見事な白黒でした。修業時代と関係がありますか？

安藤 修業している時は、ほとんどモノクロですからね。カラーもやりましたが、ほとんど露出をチーフとしてやっていたからよくわかるんです、フィルムのことは。

大場 安藤さんは大映を経て、戦後、日活が再開した時に移られて、今村昌平さんと見事な作品を残した姫田真左久カメラマンに、ずっとついておられました。『にっぽん昆虫記』(今村昌平監督、1963年)や『赤い殺意』(今村昌平監督、1964年)の影響や勉強になったことはありますか？

安藤 チーフとして10年間、50本の作品をやっていました。『赤い殺意』は大変な作品だったので、カメラマンとは、けんかばかりしていました。露出の面でも、どうも合わないんですよ。

大場 その場合、姫田さんに、どういうふうにおっしゃったんですか？

安藤 “信じろ”と。“とにかく俺を信じてくれ。俺の露出を”と。信じないんですよ。ラッシュを見て、いろいろと明るかったり暗かったりするけれど、初号の時には絶対にちゃんとした画にしてみせる、それだけの自信は持っていましたけどね“俺を信じれば大丈夫だ”っていう。

宮澤 『麻雀放浪記』では、ズームは全然使っていませんが、ドリーは多いですね。

安藤 そうですね。監督自身が、初めて会った最初の打ち合わせで“私はズームを使いません”って。“僕もズーム、嫌いです”と、意見が一致したわけですね、それだけは。

宮澤 頭のミニチュアは、B班ですか？ワンカットにしたのは、安藤カメラマンですか？

安藤 B班です。1日か2日、かかっていますけど。ワンカットにしたのは監督です。音楽のこと、タイトル、いろいろ計算しているのは監督ですから。

宮澤 本篇に入ると、ほとんどドリーで、例えば最後のほうで、4人が麻雀をやっているシーンは、延々と回ります。大変でしょうね。

安藤 そうですね。あれは“8畳間を回れるような移動、作ってくれ”って、僕が注文を出して作らせたんですよ、東映になかったの。麻雀シーンが多いので、同じ撮り方じゃ見るほうが飽きてしまう。麻雀の映画じゃないですよ、実際は人間ドラマなんですよ。だから、麻雀には、そんなに力を入れてないんです。

宮澤 ほとんどがセットですね。セットじゃないと、時代考証、その他が難しいからでしょうか？

安藤 そうですね。9割がた、セットです。もう、そういう場所がないし。大体、室内の話ですからね。

宮澤 戦後の、少し汚れた感じがよく出ていますね。

安藤 それはトタン、材料ですよ。トタンのバラックは、実際に見ていないから、わかりませんが、本か何かでデザイナーも見て、ああいうセットを作ってくるんでしょうね。

宮澤 ライティングとの関係とか、東映でおやりになって、コミュニケーションはどうでしたか。

安藤 難しかったですね、最初。ただ、照明技師(梅谷茂)はその前にやって、知っていた⁽²⁾んですよ。意外とよかったんですよ。

宮澤 照明に対して、いろいろ注文を付けるタイプですか。

安藤 付けるタイプです、今は。ライトの使い方ですね、大きさとか、強さとか。

宮澤 コントラストをライティングでつけるには、どういうところに注意をしますか。

安藤 バックが主ですね。人物は、そんなにコントラストをつけないんですけど、バックと全体の画の中で、つけていきますね。バックをとばしてみたり。

宮澤 全くのシルエットが3カットくらいありますけど、そういう狙いですか？

安藤 そうですね。

宮澤 大変、思い切ったことをされましたね。

安藤 そうでもないですね。思い切ってやるっていったら、大変なことですね。

宮澤 昔の白黒のフィルムと違うと思うんですけど、どのようにコントロールされますか。

安藤 感度は違いますね。モノクロでも色って言いますが、テストで現像して、色の出方がわかる。ガンマ⁽³⁾を取ると、昔とそんなに変わってないんです。どこにハイを持ってくるか、顔の皮膚感が一番いいのはどこかっていうのは、これでわかるわけです。

宮澤 富士フィルムに特注したと聞きました。

安藤 (白黒フィルムを)作っていなかったからです。『泥の河』の時は、まだ在庫があったんです。感度はカラーが50から64でしたから、80ぐらいですかね。お祭りのシーンでライトを使えないので、コダックの400で撮りましたが、400なんて使ったことがないから、明るくなりすぎて失敗したけど、なんとかノッチでごまかしました。

大場 カラーと白黒で、露出に気を遣うのは、どちらのほうですか？

安藤 モノクロのほうが気を遣いますね。色が出ないですから、皮膚感をいかに出すかですよ。カラーだと色で出ますからね。フィルムだけ現像してもらって、濃度を全部、測ってもらうと(数値が)刻まれてくる。その一番いいところですね。

宮澤 この作品ではどうでしたか？

安藤 あんまり考えてなかったです。大体、出演者が男ですから。大竹(しのぶ)さんだけは、あまり汚く撮っちゃいけないと考えていました。

宮澤 最初のほうで、どんぶりにサイコロ、チンチロリンがありますが、ろうそくが主になってますよね。顔にろうそくのめらめらした感じがありますけど、どんなふうになさるんですか。

安藤 (めらめらした感じは)ライトを揺らすとか、手とか、いろいろ表現の仕方があるんですけど、当時はライト自体が大きいですからね、やりにくかったです。今はコンパクトになって。

宮澤 最初のほうで、真田(広之)さんと鹿賀(丈史)さんが食事をする場面はどのように撮影しましたか？

安藤 大体、実際の時間にやっていることが多いし、逆に曇りを狙ったり。晴れていると、青空だとモノクロでもわかるんです。だから、あそこは大体、曇りの日に撮っていますね。全体の画調が出やすいし、大体、そんな明るい話じゃないですから。

宮澤 それが終わって上野公園ですが、この作品は全体を通すと、最後は画調が明るくなってきた感じがします。

安藤 ちょっと違ってたんじゃないですかね。あそこは、ごまかしですよ、絞りで。グリーンもその当時のものじゃないですから。

宮澤 白黒で表現しにくいのが、グリーンだと聞くんですが、気を付ける点は、ありますか？

安藤 カメラのフィルターが何十種類ってあります。グリーンだと、グリーンを吸収してもう、真っ白になっちゃいます。赤を使うと、黒くなる。例えば、唇に塗ってる赤が黒くなるんです。それは、つぶしという疑似夜景ですね。グリーンを撮る場合は大体、明るいイエロー系のフィルターが主です。それがフィルムと合っているんですよ。で、あそこ(上野)はほとんどイエロー系のフィルターを使っています。あと、絞りの関係や露出の関係もあります。グリーンに合わせたら、白くなりますよね。

宮澤 白黒では、グリーンを表現するために、フィルターを使うとのことでしたが、カラーでは、ほとんどフィルターワークはないですか？

安藤 ないですね。現像、プリントする時に、今はほとんど直りますから。昔は直らなかつたんです。幅が大きいと、やはり荒れて来たり、色がちょっとずれてきたりとかしますけどね。プリンターを昔一度見たら、何百種類というフィルターが入っているんですね。人物の肌で最初に合わせて、それが合えばもう、コンピューターで入れちゃいますから。お客さんはみんな芝居を俳優さんを見ているから、少々ずれてもそんなにバックまで気が付かないと思うんです。白が黒になったりしたら困りますけどね。白黒のほうが人物とバックを合わせるの難しいですね。顔に合わせて、色がなくて一緒に沈んじゃいますから、それを考えて撮らない(いけない)。ルーペを覗きながら、この露出だところなる、焼き度も、スクリーンも、全部考えているから、すごく神経を使います。

宮澤 ところで、どのスクリーンサイズでも、真ん中に主役を置いて撮るのは、長いカメラマン生活で、変わらないですよ。画面の真ん中に、大事な人物が入るように、常に考えていらっしゃいますか？

安藤 映画っていうのは、大体そうだと思うんですよ。どこに視点を合わせるかということ、ドラマの中で、自分で考えるんですけどね。当たり前のことですが、視点は主役だということで、絶えず、その主役をセンターに入れる。シーンによって、向きを変えたりとかして。カメラマンってシネスコの場合は、端に入れたりしますけど、映画館で観ると、皆さんも経験していると思うんですけど、やっぱりセンターから観ますよね。視点はセンターなんですよ。センターから全部が観えるようになってくると、僕は思っているから、主役はセンターっていうのは、変わらないですね。

宮澤 安藤さんは、あんまりナメ⁽⁴⁾をやらないように見えます。

安藤 客観的になりますよね。昔はシネスコの場合、ナメないと締まらないっていうのがありましたが、今、そんなに感じないです。なるべく人物を真ん中に置きますね。暗い中で、1対1で見る感じのスクリーンを考えないといけない。

宮澤 俯瞰については、どう考えておられますか？

安藤 手がなくなると俯瞰になるんですよ。アングルに困ったら俯瞰にすればいい。だから、俯瞰はあまり好きじゃないんですけどね。

大場 加賀まりこさんの部屋に泊まったシーンで、やかんのアップが挿入されたりしますが、監督の指示でしたか。

安藤 ああいうものは大事です。ドラマの間に入るインサートカットは、一番難しいんです。何を入れたらいいかっていうことですね。ドラマとドラマのつながりですから、むやみに別なものを入れたら、ちょっと、流れが変わってしまいます。何を入れたらいいかっていう時には、いろいろ

ろ考えます。

宮澤 この作品は、例えばアップで終わると、パンと引きになるとか、そういう工夫がありますね。

安藤 それもありますけど、レンズの使い方です。このレンズでいこうって、1本ぐらいしか使っていないですよ。麻雀のアップとか、そういうものには、長焦点のを使っていますけど。芝居においては、もう1本ですね。僕は、40mmが標準なんです。自分なりに思っているだけです。何十本撮って、やっぱり一番、視覚に合うんじゃないかと思うまでは大変ですよ。最初は50mmに近かった。でもちょっと違うなあ、と思いだして。一番、勉強になったのは浦山桐郎監督の『私が棄てた女』(1969年)です。こんこんと、いろんなことを言われました。“子どもを撮るのには、フル(ショット)がアップだから”。そう言われれば、そうだなと。子どものアップを撮ったって、しょうがない、フルで撮らないと。やっぱり“視点をちゃんとしろ”ということですね。“台本をよく読んで、自分なりに芝居を把握しなさい”と。それはもう、守ってます。当たり前なんですよ。それに、スクリーンは平面ですから、なんとか立体的に、少しでも見えるようにしたいと思ったのが、自分の視覚に合ったレンズ。25mmなんて使ったら、全然、違いますしね。それと2つの目で見ているのと、1つで見るのと、そこら辺も考えなきゃいけないと思うんです。

宮澤 (まずは、)自分の標準レンズを決める、ということですか。

安藤 そうですね。決めたほうが、いいんじゃないですか。

レンズは、そんなに変わるもんじゃないんですね。望遠を使ったら、そのシーンは望遠で終わる。シーンの中でレンズを変えていったら違和感があります。よくそういう映画、日本映画で観ましたけど、なんでレンズを決めておかないのか、なんで自分で覗いていて違和感がないのかと思いますね。ドラマ自体もそれで見ると、外れちゃうんですね。

宮澤 “外れちゃう”っていうのは、作品にのめり込めないという意味ですか？

安藤 そうですね。望遠になったり、単レンズになったりする。バックが全然、変わっちゃうんですね。ズームを嫌いなのは、向こうが寄ってくるからです。見たいものは、自分で見に行かなきゃ、いけないでしょ。移動(撮影)だったら、まだ、考えられます。ズームを使う時には移動を利用して、ごまかしですよ。だから、やたらとズームを使うテレビを見ていると頭、痛くなるんです。そういう感覚になっちゃってるんですね。

宮澤 セットのロングで、引き切れない時はどうするんですか。

安藤 どうしようもない時は、監督に芝居を変えてもらいます。動かし方とか。それは言ってもいいんじゃないですかね。僕は言いますけど。

宮澤 後半の牌のアップは40mmではなく、4人を撮ったドリーは40mmですか？

安藤 牌は見せ方によって75mm、65mm、100mmを使いました。ドリーは40mmです。大体、シーンでリハーサルしますから、そこで決めていきますよね。監督もわからないと思うんです、どういう割り方したらいいか。和田さんも初めてだし。素直に和田さんの撮りたいようにする。それが一番、カメラマンの使命ですから。

宮澤 最後のほうで、3人が土手の上に並んで、死体を転がした後、真田さんが真ん中にあるロングのカットは狙いですか？

安藤 あれは、ちょっとね、失敗したんですよ。監督にも言われましたけど、あれは焼きで直し

ているんです。あんな画じゃないんですよ。夕方、明るい時に撮って、絞りでやっているわけです。絞りでやると、明るいところが、白くなって、ものすごかったんですよ。参りましたね。それで、時間がなし。もっと、きれいな画にしたかったんですけどね。あの映画で失敗したのは、あれだけです。

宮澤 ずっと映画界でやられている監督との対応の仕方と、違いはありますか？

安藤 どの監督でも、やっぱりクランクインしてから1週間は、性格をつかんだりするのにかかりますね。その前に、打ち合わせはしますけど。

宮澤 和田さんは全カットコンテがあったそうですが、全体がつながった映画の感じをつかんでいらっしやいましたか？

安藤 和田さんはつかんでましたねえ。映画を観ていますからね。好きですし。洋画が好きで、真似したい人なんですよ。

大場 敗戦の風景でも、画面がハイカラですよ。30年代、40年代のアメリカ映画を観ているような。逆に『泥の河』は、古き良き時代の日本を感じます。

安藤 まあそれは。カットの、つなぎの問題ですよ。小栗監督は、やっぱり、長回しするほうですから。両方とも、撮り方がオーソドックスです。見やすいですし、それでいいですよ。映画ってというのはみんなに観てもらわないと、評価されないですから。

宮澤 監督から、この映画を参考にしてほしいということはありませんか？

安藤 いや、あんまりないですね。カメラマンと監督っていうのは打ち合わせで、台本の中にある監督の狙いやなんか、全部言いますから。その狙いをカメラマンというのは、出してやらないと、いけないわけです。忠僕ですよ、カメラマンは。監督の希望を、半分もできればいいほうですけどね。

宮澤 監督の希望で言われる狭い中での撮影は、一番困るっていうカメラマンもいます。例えば車の中だと、カメラが置ける位置も決まってしまうよね？

安藤 決まりますね。ライトも決まります。なるべくやらないほうが良いんです。セリフがあっても表から撮れば、敷居内にしなくたって通じると思うんですけどね。伝わればいいですよ。

宮澤 カメラマンとして、美術に注文を出すところはありますか？

安藤 図面を持ってきますからね。色と、ここは、四方(の壁を)ばらせるようにとかそういう注文は出しますよ。だけど現在は、ロケセットであそこを壊せとは、いかないですからね。

宮澤 この作品でも、大体4面がばらせるようにしていますか？

安藤 そうですね。だからレンズも決められるわけです。引けば、いいんですから。そういう引き場を作ってもら、という注文を美術には出します。材質とかはわからないですから、言いません。予算で、そこにあるものを使うのか、そこまではわからないですけど。

宮澤 最後で麻雀の勝負をしているところは、8畳で4人で座っていると、セットがばれなければ、引き場がないですね。

安藤 8畳に入るように移動車も作ってもらって。回ってる時、セットはばらせないですから、ルールですね。(アフレックス)B L^{ビエル}で同録のプリンプ(防音カバー)は大体、つけないんですけど、(カメラが)寄ると、どうしても音が入りますよね。マイクの位置にも関係しますが、カメラマンとして、音も考えないと、いけないわけです。プリンプがあると操作ができなくなるんですよ。じゃあ、レンズを変えて、ちょっと引いて対応する。音も大事ですからね。

宮澤 ドリーのところ、影が出てしまうことに対する、コツはありますか？

安藤 それは、時間がかかりますけどね。全部見て、カメラを動かして、影が出るならライトの位置を変えないといけない。大変ですよ、ひと回りするっていうことは。影が出たら、僕自身が嫌いですからそこにライトを補って、消すとかします。画面に影があると、ものすごく、目がいっちゃうんです。本当は影はなければおかしいんですけど。小さいライトで、影は消えますね。カラーでも、光量が上がらない程度に補います。今はライトがよくなって、いちいち色温度^{しき}(5)を測らなくても、大体色は出ています。昔は、色温度が高くないから、フィルターを貼ると光量が下がる。大きいライトを使うことになると、それが漏れて、反射したのを切らなくてはいけません。感度も悪く、現像場も技術がなかったから、出てきた色を修正するしかなかった。今は楽ですよ本当に。それを思えば芝居に集中できます。ライトや色温度のことを考えなくてもいい。

宮澤 この作品で、反射(のライティング)はあまり使っていませんか？

安藤 ないですね。割とダイレクトにあててます。コントラストにしたいと思うなら、ダイレクトに当てないと、出てこないんですね。

宮澤 今は、ソフトライティングが流行っていますが、反射のライティングの画と、ダイレクトで当てる画は、画調が違いますよね。

安藤 硬さが違います。普通の人が見たらわからないですけど、硬い画調になる。やわらかいトーンを狙うんだったら、反射。カポックなんて、一番いいですよ。昔はカポックなんて、なかったから、レフ板やボール紙^しとか、白いものを使った。

宮澤 この作品の光源は、大変リアルですね。位置は、カメラマンが決めますよね？

安藤 そうですね。わりと、家の中は裸電球1つだとかで、光源がいっぱいないですからね。今は大変ですよ。画の中でちょっと間が抜けるから、あそこに街灯を置いてくれとか。それはカメラマンが言います。光源がないと、困る場合もあるし。

宮澤 鹿賀さんが、ガード下でぶら下がる場面など、光源はリアルな位置でなくても、カメラマンから見て、画がきれいなら、そのほうがいいですか？

安藤 流れですね。カメラマンは、編集までは考えないですけど、全体の流れはやっぱり考えておかないと。流れは、やっぱり人間ドラマで、勝負師の1人1人の個性ですよ。真田の“坊や”が、自分の人生観を、勝負師たちからどう学ぶか、戦後をどうやって生きていくか、だと思っうんです。

宮澤 『麻雀放浪記』はフェイドアウトが多いですが、提案は監督ですか？

安藤 多いです。監督ですね。初号の時はそんなに感じなかったんですけど、今日観たら多いなあと思う。

宮澤 フェイドアウト開けはカットインですけど、現場でわかっている、やっているんですか？

安藤 昔はみんなそういうカットつなぎをしていましたよね。今は割とそんなことしないです。和田さんは、映画を観すぎなんです。すごいですよ、観ている数。聞いただけでびっくりする。映画通ですね。特に外国映画。もう、何から何まで知っています。

宮澤 フェイドアウトのタイミングは、どのようにして決めますか？

安藤 やっぱり考えますよ。ここでアウトするから、そこまで役者がいてくれとか。アウトするタイミングは難しいですけど、監督は芝居を見て、考えると思うんですよ。カメラマンとしては芝居を見て、秒数計って、大体勘ですね。監督も現場ではわからないと思うんです。編集して行って、見て、ここでアウトとか。

宮澤 編集には、立ち会いましたか？

安藤 立ち会わなかったです。この作品はなかったですが、オールラッシュを見て、あそこはっていうことはありますね。“ラッシュをもう1回、全部見てくれ”とか、いうこともあります。

宮澤 仕上げ、例えばアフレコやダビングに立ち会いますか？

安藤 見に行きますけどね、僕自身は。ダビングでは全体を見ますね。初めて聴く音楽とか、録音の仕方、音の出し方と絞り方とか。

宮澤 日本の映画は撮影の時には、音楽がわかっていなかったりしますね。

安藤 監督はわかっているんです、音楽家が決まっていますから。監督だけ知っていればいいんですよ。ここは全部ピアノでいくとか。楽器は何で、どういうメロディーか。音楽(家)に台本渡すと、大体作ってきますから。本格的に作るのは、ラッシュを見せてから。

宮澤 上映作品の候補に2本、『死の棘』(小栗康平監督、1990年)と『麻雀放浪記』を選んだ理由は何でしょうか？

安藤 『死の棘』は、カラーでライティングにもものすごく凝っているんです。落ち着いた画なんですよ。色を逆に感じさせないことを主にして撮っているカラーです。セットが主ですから、 Horizont かなんかで変化を付けていることも見てもらえたらな、と思って。役者は、全部ノーメイクで撮っていますから。その皮膚感の出し方もあったんです。普通に撮っていたんですけど、強いライトは使わないということですね。美術にも、色はあんまり出さない、小道具でも何でも。セットも、そんなに派手な色を一切使わないと要求しています。それと、ライティングの楽しみを見てもらいたい。素人の人はわからないですけど、きれいとか、汚いとかはわかりますよね。

宮澤 俳優さんがノーメイクだと、撮影しにくかったですか？例えば、俳優さんが、汗かいて、光っていても、それはそれで……。

安藤 いいんじゃないですかね。眉毛も普通でいいんじゃないですか。メイクするとどうしてもきれいになる。お客さん、観客には、きれいだったというほうが印象に残るし、きれいに撮るのが一番いいんですけど。監督が“ノーメイクでいく”と言ったら、もう、すぐOKです。“いいこと、やっぱり考えているな、さすが監督だな”と思いました。

宮澤 カットは、できれば割らないほうがいいとお考えですか？

安藤 長いほうがいいですね、ああいう(『死の棘』)ドラマは。和田監督も相米(慎二)みたいに、ワンカットでぐるぐるっていうのも好きなんです。 “ワンカットで全部芝居やりたい” “そういう映画を観た” っていうんですよ。頭からワンカットで終わっちゃうっていう映画、あったのかな？と思うんですけど、作品によりますよね。アクションなら、カットがないと困りますから。迫力も出ないし。芝居は、割らないほうが見ているほうに入ってくるんじゃないですか？

宮澤 ワンカットで撮ると、カメラ位置や俳優さんの動きによって、(フレームの中に)スペースができたりしますよね。

安藤 だから、スタンダードが一番いいんじゃないですかね、そういう面では。小津映画をみんなが好きだ、いいって言うのは、やっぱりスタンダードで、座り芝居ですよ。あれを割ったらどうにもならないですよ。伝わってこないですよ、観ているほうに。長回しするならスタンダードのほうが、締まるんじゃないですかね。監督によりますけど。監督が生理的に持たないって思ったら、寄るんです。自分本位ですよ。監督が全責任を持って作っているんですから、それでいいんです。ただ、自分も生理的に、ぱっとカットして寄るなんて嫌ですけどね。そういう監督もいるらしいけど、やっぱり大成しないでしょう。1本で終わるんじゃないかな。

宮澤 今は、監督はファインダーを見ていないですね。

安藤 今はモニターを見ていますけども、あれは参考にならないです。照明部が見ていたりして、“何を見てるのかな？”と思うんですけど。監督だって、モニターで演出しているっていうのは、一番、僕はいけないと思うんです。レンズのそばにいて、役者を見ながら演出しないと。それが、本来の姿です。わかんないですよ、モニターで細かいところまで、表情までは。(カメラの)横で見えていないといけないんじゃないですかね。今の監督やなんかは、もうそれに慣れて来ていますよね。だからもう、いい作品が出ないんじゃないかなあ、なんて、暗い気持ちでいます。

宮澤 長くやられていて、日活のいい時の状況もご存知ですよ。1本目の作品のカメラが一番覚えていらっしゃるのでは？

安藤 覚えていますね。なんでカメラマンになったのかなって、思いますよ。昔のチーフの仕事は、全然違いますよ。ミッチェルのファインダーは、一眼じゃないですから。それだけで神経が参っちゃうんです。ターンさせることを忘れてたら、写っていないんですよ(笑)。年中そんなところへ神経ばかりいっちゃいますよね。一眼だって忘れるんですから。何十年やっても忘れる。それを助手が見てないといけない。“このカメラマン、年中忘れるから”って、注意して見ているんですよ。何回もありますよ。テストの時はルーペで見てて、本番でターンすると見えなくなる。でも、僕の1本目(『花を喰う蟲』)はシネスコでした。ちょうど僕が(カメラマン)になった時に、日活がもう(映画を)辞めようかっていう話になったんです。仕事にも影響しますよね。

大場 先ほど、非常に影響を受けた監督として、浦山桐郎監督の話がありました。安藤さんが7本目をつくことになった『私が棄てた女』は、パートカラーを使った非常に意欲的な作品です。安藤さんからご覧になって、そういう感じはありましたか。

安藤 感じましたよ。とにかく、あの作品をやって、映画の基本っていうところで、ものすごい勉強になっています。こういうものを撮る時には、こういうサイズで撮るんだとか。センターに(人物を)入れるっていうのは、浦山監督ですね。パートカラーは、プリント、失敗しました。(フィルムの)厚さが違うんですよ、モノクロと。だから映写のピントがカラーになると、ぼけるっていうか、甘くなるんですよ、それも失敗なんです。今だったら、予算もあるから、カラーで撮って、モノクロにできるけれど。

宮澤 日活が厳しい時代に、藤田(敏八)さんと組んだ『八月はエロスの匂い』(1972年)が印象に残っていますが、いろんな冒険をされましたね。

安藤 やりやすかったよね。予算はないんだけど、セットは日活のセットを使えますし、ライトも十分あった。まあ、古いライトですけどね。で、基本的には、女優さんをきれいに撮ることだけだったので、どう撮ろうと、どういうライティングしようと、もう、かまわなかったから、いろんなことをやりました。ライティングですね、特に。

宮澤 監督とカメラマンは、どういう関係が理想ですか？

安藤 あまり、合っちゃいけないんじゃない、性格が。いいシャシン、できないですよ。監督が脚本もやって映画も撮ると良くない。それと同じで、監督は監督、脚本までやらないほうがいい。あまり仲良くなると良くないんじゃないかな。とって、けんかするわけじゃないですよ。

宮澤 Vシネもなさっていますが、35mmと違うところはありますか？

安藤 僕はVシネもほとんど16mmフィルムで、35mmとはレンズが違います。ズーム1本付けていけばいい、ということです。手抜きですよ。予算もないし、日数もないから。あとは、テレシネで、編集で頑張ればいい。これからデジタルになりますね。その勉強は大変だろうと思うんですよ。配信は、パソコンや携帯電話でも、ということになると、画調を作るのも大変だと思うんですよ。ただ基本は、映画を撮っていると思ってもらいたいです。フィルムで撮っているって、そこは変わらないと思うんですよ。フレームが丸くなったり、三角になったりするわけじゃないですからね。

何に配信しようと、ブラウン管だろうと、パソコンだろうと、携帯電話であろうと、基本は“映画を撮っているんだ、フィルムで撮っているんだ”っていう、気持ちになってもらいたいですね。

大場 皆さんから事前にお預かりしました質問に入ります。まず、“『泥の河』のルックについてお聞きしたい”ということですが、いかがですか。

安藤 自分は、水上生活者と言われた人たちを見て知っていますから、ドラマには入りやすかったんですよ。子どもの出会いと別れの話だけです。ただ廓船^{くわわぶね}は知らなかったんです。実際にあったのかなあと。その点はあいまいなんです。

本当のことを言うと、モノクロ、スタンダードは、予算が全くなかったからですね。とにかく、美術費がかかりすぎる。設定が、昭和31(1956)年なので、ごまかしですよ。色は使えないし、電柱なんて水を掛けておけば、モノクロになったらわからない、そういう発想です。だけど結果はよかったんですかね、モノクロにして。小栗監督も1本目ですから。それは妥協したんじゃないですか。

大場 廓船が去っていく時の細かいカット割と、それまで姿を見せなかった加賀まりこさんの顔が、ガラス越しに出るのは、監督の指示でしたか？

安藤 監督ですね。撮影場所は、転々としています。名古屋と東京で撮っている。大阪は、万博でとても変わっちゃいましたから。あの子どもの見た目は、セットに船を持ってきてやっていますから、落ち着いて撮れたんです。そうしないと撮れないです、浮いているから動いちゃって。

大場 あのワンカットで、あそこで生活している人間が……。

安藤 わかりますよね。

大場 次は“『麻雀放浪記』のルックについてはどうですか？”という質問です。

安藤 子どもでも麻雀でもなくて、大人のドラマです、個性ある4人の人間の。原作は終戦後すぐですが、映画は1年くらい経っているんですかね。だから進駐軍もいたし。僕も東京にいましたけど、まだ小さかったし。食うのも必死だったですから、その時分のことはよくわかりませんが。

宮澤 皆さんからの質問をお受けしたいと思います。

質問 サイコロの目を出すのは、どういうふうに撮影しましたか？

安藤 実際にやって、それを撮っているだけです。仕掛けは全然していない。時間はかかりますけど。

質問 蛾はどういうふうに張り付けましたか？

安藤 あれは、面白いんですけど、止まったところは、寝かせているんですよ。じゃないと止まらない。だから、人物も寝ています、平らにして。それでまた立てて。

質問 『シベリア超特急』(Mike Mizuno 監督、1996年)で、コップの水も動いてる列車が揺れていませんが、現場で誰も言わなかったんでしょうか？

安藤 そういう感覚は持っていなかったんですね。あれは、僕はプロデューサーもやって、お金の計算のほうが大変だったんです。水野さんが見に来てくれと、試写会で全部見てるんですけど、まあ、いいんじゃないですか。

質問 勝鬨橋が開く場面と、桜の場面は、どのようにして撮影しましたか？桜が合成だと思ったんですが。

安藤 スクリーンプロセスです。後ろから映しているんですよ。役者のスケジュールが合わなかったから、桜だけ撮っておいて、あとでスクリーンプロセス、ということです。

宮澤 後ろからのほうが、輪郭が出にくいですが、物によっては前からがいい時がありますね。

安藤 小さい物だったらいいですね、車の走りとか。

宮澤 貴重なお話を大変ありがとうございました。最後に、皆さんへ一言お願いします。

安藤 とにかく、映画はなくならないから、みんなには頑張ってもらいたいですね、経験が大事ですから、いいも、悪いも選ばないで。

宮澤 でもやっぱり、フィルムの感覚というか、映画の感覚を忘れずに。

安藤 そうですね。必ずそういうチャンスって、人間ありますから。いい作品について、撮ってください。お願いします。

宮澤 安藤さん、今日は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。

註

- (1) 『麻雀放浪記』のプロデューサー、三堀篤。和田誠『新人監督日記』(角川書店、1985年)参照。
- (2) 該当作品を調査中。
- (3) 画像の階調の特性を示す数値。
- (4) 人や物を画面の手前に入れ、奥の被写体を撮影すること。
- (5) 色温度(しきおんど、いろおんど)は、広辞苑などでは「いろおんど」とされるが、撮影者やラボでは、色度図(しきどず)などから「しきおんど」とも言われていた。