

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：藤石修(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12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

岡田 本日の講師は藤石修さんです。フリーの撮影助手を経て『聖熟女』(廣木隆一監督、1988年)でカメラマンとしてデビューされました。

1作目の『踊る大捜査線 THE MOVIE』(本広克行監督、1998年)はフィルム撮りで、去年の『踊る大捜査線 THE MOVIE 2 レインボーブリッジを封鎖せよ!』(本広克行監督、2003年)は、デジタルハイビジョンでしたが、フィルム撮影との違いについて、詳しいお話を最初に聞かせていただきます。また、成島東一郎さんなど、大カメラマンの助手をしていらっしゃるお話も聞けるのではないかと思います。今日は、基本的に藤石さんお一人で進行されます。藤石さん、よろしく願います。

藤石 おはようございます。撮影をしております藤石と申します。よろしく願います。

私は第1回目(1997年度)のこの養成講座の卒業生で、3日間、講習を受けて修了証を頂きました。岡崎宏三さん、原一民さんという大先輩の方々の講義をお聞きしました。私が落ち込んでいた時期で、いろんな要因があったと思います。私は最初から助手をフリーでやっていて、今現在もフリーですが、フリーで撮影の仕事をしていて落ち込むということは、単純に言うと仕事がないということです。したくても仕事が来ないので落ち込んでいた時期でした。

人生は波があって、良い時悪い時、当たり前だけどもいろいろありますが、ちょうど一番低いところで、悪い時期だったと思います。家に1人でいると余計に気が滅入って、友達と会うと、大体その友達も暇ですからお互い2人で落ち込んでしまう。それで、何とか脱出したいと思っていた。一番いいのは、外に出る、人に会う、いろいろお話を聞いたりすることが大切だなと。その時たまたま養成講座があって、何かきっかけを得ようと思ったんです、1997年でした。

ちなみに今日、学生の方はどのくらいいらっしゃいますか?(会場の手が挙がる)……すみません、プロで今やられている方は?(会場の手が挙がる)どうもありがとうございます。学生の方には、たぶんこういう話はわからないと思いますが、いつか来ます。プロでやられている方は、もう当然、わかっていると思いますけど、いかに脱出するかが一番大事です。今日、どういったきっかけで皆さんが来ていらっしゃるかわからないですが、もしかすると何かのきっかけになるかもしれません。頑張ってください。

(養成講座の応募要項に)“撮影技術～伝承のかたち”という大仰なタイトルのあと、師匠から弟子へと書いてありますが、私は答えられないです。最初からフリーだったので、どなたが師匠かちょっと困ります。昨日の講師の栢野直樹さんが最初についたのが岡崎衛^{まもる}さんという方で、県政ニュースとかPRとか、政治映画もやられていた方で、私もその方についていました。私の後が栢野さんです。そこからスタートしてついたカメラマン、つまり仕事を一緒にしたのは、志賀葉一さん、佐々木原保志さん、藤澤順一さん、永塚一栄さん。永塚さんは、お亡くなりになりましたが、『ツィゴイネルワイゼン』(鈴木清順監督、1980年)とか『陽炎座』(鈴木清順監督、1981年)をやられたカメラマンです。あと、仙元誠三さん、杉村博章さん。杉村さんは、先月の2月にお亡くなりになりました。それと成島東一郎さん。1993年にお亡くなりになりました。その人たちと一緒に仕事はしていますが、何を教えてもらったかっていうと、ないような気がします、はっきり言って。こちらから、何か聞かない限りは教えてもらえなかったと思います。撮影の仕事をしている中で、身につけていることがもしかするとあるかもしれませんが、自分ではよくわかりません。

一例を出しますと、「ある映画」で私はフォーカスマンでした。ファーストシーン、ナイターの雨降らしのクレーンカットで、すごく長いカットがあり、ラッシュを後日スクリーンで見たら、ぼ

けていた。がっかりしました。フォーカスは上手いほうではなかったですが、こんなに下手だったのかと。

その後、カメラマンの仙元誠三さんのところに行って、“すみません。あのカットをリメイクさせてください”と、僕はお願ひしました。そうしたら仙元さんは“よしわかった。だったら監督と主演に、ちゃんと説明してこい”とおっしゃった。主演は松田優作さんです。私は言われるがままに“リメイクをお願いします”と挨拶に行って、後日リメイクをしました。ただ、その挨拶に行った時、2人は“わかった”と言うだけで終わっていました。

後日聞いた話ですが、実はラッシュを見終わった後、仙元さんは先回りをして、監督と松田優作さんにリメイクをする話を振っていたらしいです。僕の出方をたぶん、見ていたのでしょうか。なんていうか、仙元さんにやられてしまったなど。

あと、成島東一郎さんですが、僕は成島さんの最後の助手です。僕が、ある映画でカメラマンをやることになったのを成島さんには伝えなかったのですが、どこかでたぶん聞いたのでしょうか。

家に突然、成島さんから“お前、映画やるんだってな、頑張れよ”っていう電話があつて、直立不動で聞きました。

技術というより、映画は人間で作る、カメラで撮る対象も人間ですから、人間と人間のつき合いが、やっぱり一番大事なんだと、諸先輩に教わった気がします。ということは、自分の助手に、諸先輩方にしていただいたことを、僕が実践する立場に今、なっているんだなど。

今日は『踊る大捜査線 THE MOVIE2 レインボーブリッジを封鎖せよ!』という、長いタイトルですけど、これを後で映写しますが、その前に実際のテストフィルムを見ていただきたいと思います。(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)でビデオの話をしていいのか、という気もしますけど、フィルムカメラで撮られた映画を、フィルムで保存してフィルム上映するというフィルムセンターで、ビデオで撮影された映画も、保存していただきたいと思っています。

今、どこへ行ってもデジタルの話が盛んに行われていて、もしかすると聞き飽きた方がいらっしやると思います。そうは言うものの、デジタルも実はまだ過渡期、始まったばかりで最終形態が見えてないと思います。どうなるかわかりませんが、こういう時期に一番大事なのは、新しい技術に対応できる能力というか、基本的な能力を、今、持っていることだと思います。

この24Pもやっぱり、フィルムが基礎になっていると思うんです。フィルムのことがわからないと、ガンマカーブも、なかなか作成しづらい気がします。

それではHD24Pとフィルムの撮影方法の違いを考えたいと思います。

映画の撮影現場は分業によって進められます。スタッフ構成を見ればわかりますが、撮影の分野だけでも、日本ではカメラマンがいて、助手のチーフは計測をします。セカンドはフォーカスマン、ピントを送ります。その下のサードはフィルム関連をやり、フィルムローダー。その下にも今はビジコン⁽¹⁾があつたりするので助手がついています。あとは照明部と特機部の連携作業で撮影は成り立っています。

映画の映像技術は、分業と計測で決定されています。最終映像を頭に描き、経験的な数値に置き換えて撮影し、それを現像してラッシュプリントを見て、初めて映像を確認できるのがフィルムです。一方、ビデオは、現場で映像が、電源を入れたら取りあえずモニターで見えてしまう。撮影現場でホワイトバランスを取っても、正確な色温度がいくつなのか、あと感度も実はあまりよくわかっていない。最終的に、テレビモニターとかウェブモニターを見て決めていくことになります。

今はデジタルといってもフィルム上映が主体で、デジタルデータをフィルム映像に変換して、フィルムで上映しています。この上映の仕方、モニターに再現された映像と同じ映像がスクリーンに再現されるかということ、なかなか一致しない。先ほど過渡期と言いましたが、確認できるシステムもカラーマネジメントといって開発されています。モニターに上手く再現されないものは、ガンマコレクターというもので確認がしやすいように、今はなっています。なぜ24コマなのかは、国際流通手段の中で、フィルムが世界共通だからだと思います。

分業については、ちょっとおごった言い方かもしれませんが、僕は常々、クランクインをする前までは、全員が演出家だと思っています。演出家に同化はできないかもしれないけど、撮影は分業で、それがさらに細分化された個々の作業が集結して、映画の撮影は進行します。でもそれはク

ランクインしてからの話で、その前はまだ細分化されていないと思います。クランクインする前までどう過ごすか。この時は、台本をやっぱり、しっかり読む。読み方のヒントを言いますと、何回か読み終わったら、主役のセリフを頭に入れながら読んでいく。相手方がいれば、今度は相手方のセリフを中心に読んでいく作業をすると、結構、台本は読めると思います。他の分野のことで、別に撮影だけじゃなくてもいい。つまりクランクインする前は、意見の言える場だというのが一番、大事だと思います。分業だからといって、1つの細部だけをやるのではなく、そういう作業をしたほうがいい。考えることが一番大事なことだと思います。

それでは、HD24Pのビスタサイズが、どんな映像なのかを少し見てもらいたいと思います。これは「踊る」の1回目のテストで、カメラはシネアルタ(CineAlta)、ガンマはビデオガンマ。HDCAMフォーマットでテープ収録したものを、キネコ⁽²⁾したものです。

この3年か4年で、24フレームで収録したものが、日本で去年の末、ある現像所で100本を超えたと。他の現像所もありますから、何本になるかは想像してください。ちなみに、ハイビジョンというのは愛称で、HDTVといいますが、HD24P、ハイデフィニションテレヴィジョン。24PのPは、皆さんもご存じだと思いますが、プログレッシブの略です。収録方法がインターレース(interlace)からプログレッシブ(progressive)⁽³⁾に変わったことが、解像度が今、格段に上がった要因の1つです。

2分ぐらいの映像です。

(テストフィルム1上映開始)

ビデオでいう11段のグレーチャート。フィルムは6段のグレーチャートですね。色は気にしないでください。解像度ですから、細かいところ、人間の顔とか、奥の木の葉っぱとか、そういうところを見てもらえればいいです。

ビスタサイズの映写です。ビデオテープの収録方法は、HDのデータがそのままテープ上に記録されるわけではないです。データ量が膨大になるので、何らかの圧縮技術によって記録されている。技術手帳(『映画テレビ技術手帳』一般社団法人 日本映画テレビ技術協会、2003年)にHDCAMは約7分の1圧縮、HD-D5⁽⁴⁾は約5分の1圧縮と書いてありました。HDCAMとHD-D5の収録の仕方の差がどのくらいあるのか、わからないので、ちょっと試してみました。

実は、僕の見ただ目ではモニター上で差はないように感じました。この約何分の1の“約”という表現は、被写体が複雑なものとか、フラットなものの場合、圧縮率が変わっていくからです。

(上映終了)

テープには必ずコピーする工程が付きまといまいます。つまり、HDCAMのテープからHDCAMに直接コピーする。HDD5からHDD5に直接コピーする。圧縮されたデータを圧縮されたままコピーをする。ところが、実は作業的には、カラーコレクションといって色調整する。つまりモニターで色調整をやったり、インフェルノで合成したり、圧縮された映像、情報をモニターに再現するために、1回解凍するんです。それでまたテープに収録するので、圧縮されたものを解凍して、圧縮して、コピーする。これを、この圧縮、解凍っていうのを含めるとS D I^{エスディーアイ}、シリアルデジタルインターフェースと言います。

先ほど、ビスタサイズを見ていただきましたが、シネマスコープでHD24Pを映写した場合、スクリーンに耐えられるのが、今度は問題になってきて、そのテストをしました。フィルム撮影の場合は、シネマスコープは通常、アナモレンズを使ってやりますが、デジタル撮影の場合は、当時も今もアナモレンズがないので、CCD⁽⁵⁾の上下を1:2.35にカット、つまり上下を捨てます。CCDが16:9、これを1:2.35の比率にして、実際は上下を切った真ん中しか使ってないんです。(フィルムの場合は)後で映写の時に、アナモレンズで2倍に横を拡大映写するから、フィルムの全面を使っている。つまり24Pで撮って、それがスクリーンでどう見えるかをテストしました。今回は撮った映像を、本番と同じ状況にするために、わざわざSDIで2回コピーしました。

次は、変な丸印がいっぱい書いてある用紙ですが、同じカットを、上はレコーディング、その下は、HDCAMキネコと言っている方法です。それと、先ほどの5分の1と7分の1の差を知りたいと

いう思いで、HDCAM と、HDD5 のキネコで比較テストをしました。収録方法はカメラから直接 HDD5 に映像信号を入れましたので、これを見て説明します。僕が見ながら“これレコーディングですよ、これは HD ですよ”と言いますから、いい悪いは(みなさんが)判断してください。それでは映写をお願いします。

(テストフィルム2 上映／藤石氏、カット毎にレコーディングかキネコか解説)

藤石 違いをわかっていただけたでしょうか。このテストで、取りあえずシネスコはいけると考えまして、あともうちょっと上手くするにはどうするかを、これから説明したいと思います。

今の HD24P の解像度は、一概にピクセル(画素)数で決定されるわけではなく、圧縮方法とか、圧縮率とか、その他の要因で変化します。皆さんよくご存じだと思いますが、16:9 というのは、縦が 1080 で横が 1920。ピクセルサイズは、上下がちょっとカットされて 1014 × 1828。この 1014 は曖昧で、1000 でやっているところもあります。

シネスコは上下をカットしますから、アバウトな計算で縦が約 780 本だと思いますが、横が同じく 1828 というピクセル数です。ちなみに、今のは 2K ですが、2K の K は 1000 です。横のピクセル数で決まるので、ピクセルサイズの 16:9 は、1920 なので約 2000、2K といいます。1K もあって、例えば 16mm は 664 × 914、横が 914 なので約 1000、1K です。圧縮率の話は過去のものになりつつあります。本当にスピードが速くて、去年の秋 SONY から S R 方式が出て、圧縮率が約 3 分の 1 になりました。圧縮と言っていますが、テープ収録のことなんです。「スター・ウォーズ」(『スター・ウォーズ エピソード2 クローン攻撃』ジョージ・ルーカス監督、2002年)とか「スパイ・ゾルゲ」(『Spy Sorge. スパイ・ゾルゲ』篠田正浩監督、2003年)はハードディスク収録なので、圧縮しません。非圧縮がいいのは、当たり前ですよ。

24P の撮影上のメリットは一体何か。テープチェンジが早いと、よく言われています。カセット式で、カラーバーを入れるからちょっと時間は食いますが、フィルムよりもはるかに早いです。だけど、フィルムチェンジをするからといって、撮影は止まっていないです。撮影は、集団作業で同時進行しますので、タイミングが悪い時も確かにあるとは思いますが、フィルムを変えるタイミングは、撮影の助手さんが常に考えています。できるだけ時間がかからないように、現場をストップさせないようにフィルムチェンジをしますから、一概にフィルム交換よりもカセット式が早いと言えないと思います。

長回しが可能になって、『エルミタージュ幻想』(アレクサンドル・ソクーロフ監督、2003年)のように、ワンカットで1本の映画ができちゃうくらい長く撮れます。35mmのフィルムは1000フィート巻きで約11分しか連続撮影ができない。24Pは長回しができるので、空撮とか水中撮影に便利だと思います。今回の「踊る」も空撮はウェスカム[®]という機械で撮っているんですけど、フィルムだったらロールチェンジしなきゃいけないところを最後まで撮影ができました。ロールチェンジの回数が減るのは、水中撮影も一緒に時間の短縮になります。

撮った映像をその場で確認できるモニターは、良し悪しだと思います。フィルムの場合は、今はビデオアシストのモニターで映像を出しますが、確定映像ではありません。24Pの場合は確定映像がモニターに出ますが、現場で指示を出し、モニターのところに来て確認する作業の往復は、結構、体力の要ることです。

「恋人はスナイパー」(『恋人はスナイパー 劇場版』六車俊治監督、2004年)という、テレビ朝日の作った映画があります。それは24Pで僕はオペレーターをつけて撮影しました。オペレーターは、局のカメラマンの方で、僕がモニターの前にいて撮った映画です。「踊る」をやる前に「コスミックレスキュー」(『COSMIC RESCUE the moon light generations』佐藤信介監督、2003年)という映画をやりましたが、それも24Pです。いつもフィルムでやっている時の助手さん、チーフの方にオペレーターを頼んで、僕がモニターのところにいて指示を出すという形で撮り終わりました。

その後にこの「踊る」だったので、監督の本広さんはご存じのようにテレビの方で、スタジオ撮影の場合、サブ(副調整室)にいて、上から指示を出します。ロケーションに出る時には、当然モニターの前にいる。「踊る」の1(『踊る大捜査線 THE MOVIE』(本広克行監督、1998年))はフィルム

撮影で、当然ビデオアシストが出ていて、そのモニターの前にいました。僕ははてっきり今回も、モニターの前にいると思って、オペレーターをつけて、僕がモニターのところにおいて、指示を出して撮ろうと思ったんです。そうしたらある時、本広監督が“今回、僕、カメラの脇にしようかな”と、急に言い始めたんです。モニターの前にいるよりカメラの脇にいて一緒に撮ったほうがいいに決まっているので、本広監督には、電波で飛ばす小さい液晶モニターを預けました。最後まで“自分でモニターは全部、管理してください”と。そういうことでちょっと構想が崩れてしまった。じゃあどうしようかなと。つまり、監督がカメラの脇にいるのに、カメラマンがモニターの前において指示を出すのはおかしいんじゃないかと、急ぎょ考え方を変えて、僕がオペレートをすることにしました。

昨日も撮影監督制について、話が出ましたが、オペレートすることがカメラマンではないと思っています。24Pの場合はモニターの前において指示を出すのもいいと思います。問題は、自分の位置を考えないといけない。つまり今回の場合は、監督の位置がモニターではなくて、カメラの脇に来たら、自分の位置も必然的にそこになってしまう。そういうトータルな考え方でオペレーター制というものもある。これはフィルムになっても同じ話です。やっぱり、現場での自分の位置を考えないといけないと思います。24Pの場合は、フィルムのカメラとは違って、ファインダーに全情報が入ってこないという最大の欠点がある。ピントはわかりづらいですから、モニターの前に行かないとしょうがないというのがあります。

あと、ポストプロは、よく言われていますけど、合成カットとかでスキヤニングをしなくて済むので、料金が下がって時間が短縮できる。あまり料金のことを言ってもしょうがないですけど。スキヤニングは1コマの単位で作業します。デジタルフィルムスキャナーという機械を使って、撮影ネガからコマ単位でデジタルデータに変換する。現在の主流は大体、先ほど言った2Kというサイズで、ハードディスクに入るんです。

アメリカなんかは最近4Kにしたほうが良いと言っているようです。シネコンが増えて、スクリーンが大きいわりに、座席が手前に来ている。奥に離れればいいですけど、近いと粒子が粗く見えるから、解像度を上げたほうが良い、4Kにすべきだという人も、中にはいらっしやいます。ただ現時点で4Kにするのは、すごく難しい問題で、カメラ側だけが4Kに上がっても、ポストプロが追いつかない。作業時間もかかり、料金もかかって大変だと。

「踊る」を後でかけますけれど、前でご覧になっている方には、ちょっと粗く見えると思います。その場合はちょっと後ろに下がっていただいたほうが良いんじゃないかなと。

デジタル映像はRGBの三原色、加色法で作られ、彩度、明度が高く色が豊かです。鮮やかで、きれいな映像はできますが、映画は減色法といって、YMCです。明度が低い色の表現が、デジタルカメラではなかなかできないと思います。だから「踊る」を見ていただくと、ちょっと派手な映像ですが、話に合っているからいいかなと思います。それとビデオ撮影の場合、VE(Video Engineer)がつきますが、VEの人に任せっぱなしで撮影をやりようと思ったらできます。だけど本来は、撮影はやっぱり自分が責任を取らないと駄目です。他人任せにしないで、やっていただきたいと思います。ビデオだと覗いているだけで、スイッチを入れたら写っちゃいますから、その辺はよく考えて。われわれはテレビの技術者ではないので、細部まで知らなくてもいいですが、理解することでさらに深いものを追求することができるかもしれないので、最低限の知識は持ってください。

私は『青の炎』(蜷川幸雄監督、2003年)という映画をやりまして、監督は演劇界の巨匠と言われている、蜷川幸雄さんでした。最初、蜷川さんは新しい物好きで“24Pで撮りたい”と頼まれたんです。映画をご覧になった方はわかると思いますが、海岸線を自転車で走るので、青い海とか、青い空とか、真っ青です。そういうものを再現するのは、当時の24Pでは無理だと説明をして、フィルムに変えました。その判断は、僕は間違っていないと思います。同じ蜷川さんで『嗤う伊右衛門』(2004年)は、東京で4館ぐらいいしかなかったのですが、今度は逆に僕から、撮影時に色をコントロールしたいので、24Pでやらせていただきたいと話をしましたが、予算の問題で断念して、フィルムにしました。24Pがいいわけではなく、作品とか狙いによって、24Pかフィルムか、選択することが大事だと思っています。付け加えますと、蜷川さんはすごく忙しい方です。演劇で本番をやっている間に、次の舞台の稽古をしている。全部オーバーラップして1年を過ごしている方です。その中で、すぼんと空いた時期があって、『青の炎』を撮ったんです。ということは、撮影現場は来られるけど、ロケハンに来られないという問題がありました。僕は今まで映画の場

合、普通の35mmのスチールカメラに、実際に映画で使うフィルムをパトローネに詰めて、ロケハンをしています。テレビの2時間ドラマとかをやる時は考え方を改めて、デジタルカメラでロケハンをします。ビデオカメラでは、一切ロケハンはしませんが、この時は、自分のビデオカメラを持って、制作部や演出部と一緒に、監督抜きでロケハンをしました。ロケ地に行って、スタッフに立ってもらって、僕がビデオで撮影して、ある時はカットを割ったりまでです。家に帰って編集し直して、後日、蜷川さんに見ていただいて。蜷川さんも上手いんです。役者を演出するのが演出家ですが、スタッフの演出も、やっぱり演出家の技量だと思います。モニターを見て、“あ、いいね”とか言った後、“これはあかん”と振り落とす。そういうことを毎回やりながら、ロケ地を決めていったのが『青の炎』です。後日談ですが、蜷川さんは、実は後で、こっそりと1人で、僕らが撮った場所を確認していたらしいです。

映画によって、パターンはいろいろありますから、何がいいのかは、自分でやっぱり考えて、一番それに合う方法を見いだされたほうがいいと思います。

じゃあ、映画を始めます。

(『踊る大捜査線 THE MOVIE 2 レインボーブリッジを封鎖せよ!』上映)

藤石 ご覧いただきありがとうございます。取りあえず、スタッフ編成の話をしたと思います。

これは、ご承知のようにテレビの連続ドラマでスタートしたので、監督の本広さん、技術スタッフ、照明、録音、美術、皆さんテレビ連続ドラマをやられている方々です。プロデュースは、コマーシャル関係の方です。1作目の『踊る大捜査線 THE MOVIE』の時は、撮影部と照明部がフィルム関係の人間でしたが、今回はその時に参加できなかった照明部に参加してもらおうと、撮影部だけがフィルムの間というスタッフ構成です。照明部をテレビの方、ビデオをやっておられる方、ということも考えて、今回はフィルムではなくシネスコで24Pをやる意味ですね。

『踊る大捜査線 THE MOVIE』の時、映画のシステムとは違いますので、クランクインする前に言葉の問題とかやり方、スケジュールの問題を、しっかり確認しました。それと、連ドラには美術プロデューサーという方がつかれる場合があり、これがちょっと映画と違う部分でした。映画はデザイナー、美術といわれる方がお金も考えて美術をやりますが、連ドラの場合は、デザイナーも傘下に入れて美術プロデューサーがお金を管理している。なかなかいいシステムで、ロケハンも美術プロデューサーとデザイナーが一緒に来る。現場で美術プロデューサーから、お金がかかってもこれはいけると思ったら、即OKが出たり、すごく判断が速かったんです。

内容的には、お台場という町が、今まで空き地だったのが観光スポット化してきて、湾岸署に観光客も大量に押し寄せてくるという話がまず、スタートになっている。セリフにも出てきますけど、増殖ということですね。この辺を考えると、実はシネスコに決めました。巨大化するお台場をシネスコで見せたらどうかと考えると、実は、クランクインの半年ぐらい前ですか、監督と2人で話していて、同時に“シネスコでやろうか”と。

技術的なことでは、クレーンとステディカムを多用するので、セッティングに結構時間がかかっちゃうんです。だから、ステディカム用にカメラをもう1台用意して、それを常にスタンバイ状態にして撮影しました。

24Pでシネスコをする方法は、CCDの上下をカットする以外に現時点では方法がないです。一番の問題点は、カットすると当然、解像度が失われるので、大人数の芝居、エキストラがバックグラウンドでいっぱい動いていても、奥のほうが見えない。これはちょっと損だと思ったので、テストフィルムから、レコーディングを選びましたが、それでもいまいち足りないんです。レコーディングでは、ディテール量⁽⁷⁾というのがあるって、通常は入れないけど、今回はちょっと入れています。それと、ごまかしのテクニックですけど、あまり引き画を撮らないようにして、解像度を上げたように見せかけています。

24Pは、実は深度がすごく深い、簡単に深くなっちゃう。今回はバックで大勢の人々が写っているので、画面の隅々まで見せようとするのと合致していると思いました。深度が深いのをビデオ的だと嫌う方も、実はいらっしやいますけど、今回はいいほうに使える、少ない光量でも深度が得られる。つまりパンフォーカスに近い映像が簡単に作れるのが特徴かもしれない。

解像度が失われているわりには電氣的なエッジを感じるのは、ディテール量をちょっと足していることが要因じゃないかと思っています。それを解決するために、ブラックプロミストというフィルターが全篇に入っています。

24Pは、横の動きにすごく弱くて、フリッカーをすぐ起こすので、シャッタースピードを40分の1に落とすとか、そういうテストもしました。カットによって良かったり良くなかったり、いろいろ問題は出ましたが、結果的には、解決方向に向かっていないです。

あとやったことは、ガンマカーブです。通常のビデオガンマでノーマルグレーチャートを撮影すると、^{アイアールイー}I R Eスケールというパーセンテージで表示されるのですが、つまり、100%がホワイトクリップ(白飛び)に達するということです。そのカーブを、5本ぐらいいろいろ作ってテストをして、通常のビデオガンマよりも24%余裕を持っているカーブを作りました。説明をしても全然わかってもらえないと思いますが、フィルムの特性曲線と全く同じ考え方です。今までビデオの方々は、ビデオカメラという制限の中で、電送の問題とか、変えようと思ってもなかなか変えられなかったと思います。今は、変換ができるカメラができたので、こういう撮影ができるようになりました。ハイライトが、2絞り余計に入る、つまり、飛ばないってことです。

簡単に言うと、データが飛ばないようにハイライトを圧縮して、ガンマをコントロールしました。この映像をモニターで見ると、実はちょっと暗いです。ハイライトを圧縮しているので、抜けが悪く見えます。暗いですが、中間層はモニター判断でいける。上と下は、フィルムと同じように露出計で判断するシステムで作りました。

レコーディングで、データ変換する時に持ち上げて、明るくすることで、今の映像ができています。このデータ変換で、ハイとローの調整に、変換テーブル、ルックアップテーブル⁽⁸⁾という、デジタルデータをフィルムに変換する時のソフトを作るのに、時間がかかりました。夜中まで作業をやっていたらいいのですが、実はこれが一番大事です。

グレーチャートで16倍まで出るのは、無彩色においてです。有彩色になってくると、ピークが早く来てしまいます。これはまだ、僕の中では問題が解決されていません。この考え方は、決して新しいものではなく、昔からビデオカメラには、備わっていた機構です。DCC、ダイナミックコントラストコントロールと言いますが、コントロールの範囲が非常に狭く、モニターの再現ではいいですが、フィルムではできない、ということがありました。

暗部も結構出て再現はされるけれど、色が追いついていけません。ダーク部分の彩度を補強するとか、暗くなっても色が出るように、ローキーサチュレーション(LOW KEY SATURATION)をちょっと入れて⁽⁹⁾色が出るようにしたり、先ほどのガンマカーブはハイライトでしたが、今度はローの部分で、ブラックガンマ(BLACK GAMMA)で調節しています。だいたいこれはゼロから50%ぐらいまでの範囲に影響するけど、そこを55%に上げて、ローがちょっと階調が良くなるようにしました。

ビデオは現場でホワイトを取る⁽¹⁰⁾という言い方をしたけど、今回ホワイトは取っていません。フィルムと同じ考え方で、今回は4000ケルビンを基準にして、カメラに覚えさせました。ホワイトは一切取らずにコンバージョンフィルター、カメラに入っているんですが、あとゼラチンフィルターをレンズに貼って、色補正をしながら撮影しました。考え方としては、フィルムカメラと同じやり方で、色調整もしています。結果として、HDはタングステンにすごく敏感に反応するので、4000ケルビンという設定が、ちょっと高かったのかなあと。3800ぐらいに落としておけば良かったかなと、反省しています。

具体的な内容で説明すると、まず最初のほうで、スタンダード画面からぎゅーっとシネスコ画面に広がっていく空撮があります。ウェスカムという防震装置で撮影していて、球体の中にカメラが入っていて、揺れない。外部からリモートコントロールで、と言ってもヘリに乗って操作するんですが、カメラを動かして撮影をしました。

1回目は、日が差していましたが、ヘリに乗って上空に行ったら雲が多くて。ヘリはこう落ちる(右手を目の前から斜め右下へ数回動かす)ダイブをするには、通常よりちょっと高いところでスタートしないといけない。撮影カメラが1500フィートまで上昇しましたが、ヘリが雲の中に入って何も見えないから、1回目はそれでやめました。2回目のトライが、今の映像です。ちなみにヘリは、東京上空では1000フィート以下には降りられない。1000フィートは約305mで、東京タワー(333m)とほぼ同じ高さです。

ヘリに乗る場合、大事なことは、みんながパイロットの目にならないと駄目だってことです。パイロットが右側の席にいて、僕がウェスカムで左側の副パイロット席に座って撮影している時は撮影に集中しますが、例えば目的地まで行くとか、撮影が終わって旋回する時は、パイロットの気になって周りを見て、他のヘリがいるかいないかを確認します。こういうことは、ヘリに乗ったら必ず皆さんやってください。パイロットに、“左側のあそこにヘリがいますよ”とか教えてあげる。パイロットの見える範囲は限られているし、東京上空は、天気がいいとヘリとかセスナとか、すごく飛んでいて、安全が一番ですから。こういうことは大事だと思います。

客船のシーンは3日間かかって、船内を2日、外部分を1日。エキストラとか本当に多かったので、カメラを3台用意して撮影しました。あとは、アキラクレーン⁽¹¹⁾を使って、撮影をしました。近くで見るとほんとに20mのクレーンはでかいですが、船が大き過ぎてあまり効果が出なかったと思っています。あと、セカンドユニットも立ってもらって、海部分を撮ってもらいました。

さっきビデオっぽいという話をしましたが、船内で閃光手榴弾が使われ、SAT(Special Assault Team)の隊長の顔が一瞬明るくなりますが、頬の辺りにビデオの飛びと同じような現象がしました。

ラウンジの色は、タングステン 3200 ケルビンの赤い色で、^{マドント}窓外が見え、窓から外光が入ってくる。そういう光源がミックスになる、1色にならない、色の差があることに、現実味があるような気がします。

その後、青島が駅から湾岸署に向かう道の場面があり、天候が悪くて、2回中止にしたのかな、3回目が今の映像です。この日もどん曇りで、スケジュール上、今日が最後だという日になってしまい、しょうがなく撮ったんです。本当はもっと曇っているのをタイミング、カラコレで色調整をする時に、見かけ上ちょっとコントラストがつくようにしました。デイシーンのオープンは、絞りがT4以上にならないように、例外はちょっとありますが、ポーラスクリーン⁽¹²⁾とかND(Neutral Density、中性濃度)フィルターをどんどん入れて撮影しています。

湾岸署はセットで、東宝のNo. 8という400坪のステージで撮影しました。セットが大き過ぎて窓外の距離がほんとに取りにくかった。窓外からライトをいい角度に入れるのに、時間がかかってしまったかな。

連続ドラマの時は天井がないです。『踊る大捜査線 THE MOVIE』の時に“総天井にしてください”と言って、そうしてもらいましたが、今回も総天井です。このセットは、前の映画から5年ぶり、部分的には細かいところが違うけど、また同じセットに戻ってきた。5年間、ずっとセットがそこに建っていたような懐かしい、変な感じでした。

湾岸署の中は、色を結構転ばせています。刑事課はマゼンタにして、PU(パープル)というフィルターを貼っています。中央にある廊下はノーマルトーンにして、受付をアンバートーンで、蛍光灯にフィルターを貼って、それプラス、タングステンのライトとミックスにしている。外廊下も、そういうミックス光源にしています。単色の世界でわれわれは生活していない、光のミックスの中で生活しているので、もしやられるのであれば、光は1色ではなくて、いろいろな光を考えたほうがいいと思います。

撮影する時に色は大事ですが、色の問題は、撮影部が絶対に管理すると、照明部に伝えることですね。妥協しない。色は自分のものというか。色と光質、硬い光なのか軟らかい光なのかは、照明部に要求します。光の3要素って、よく言われますが、色、光質、角度。この3つでライティングはされています。あと、湾岸署のセットは、スモークをたいている、DF-50というスモークマシンね。一定に保つのはなかなか難しく、映画の中でも結構ばらついています。

パーティー会場が最初のほうに出てきますけど、台本には、「ビルの間にあるオープンスペース」と書いてある。こんなことをオープンスペースでやったら大変です。エキストラがあんなに多くて、天候とか風の問題で撮影中止になったらどうしようもないと僕個人が考えて、制作部に要求しました。“オープンスペースに見えるインサイドを探してきてくれ”と。この要望を制作部が受け入れて、探してきてくれたのが東京ビッグサイトで、初めての映画撮影だったらしいです。2日間、撮影しましたが、朝から夜の12時まで、夜中は撮影できない。美術部には、“本当によくこんなもんを作ったな”っていうくらい、びっくりしました。全部こっちで入れた物です。あそこは、何もないスペースなんですよ。

このシーンは全部デイシーンで、ビッグサイトは天井が吹き抜けなので、上から太陽光が漏れます。朝と夕方は太陽の直射が入らず、昼間に直射が入る。そういうばらつきに統一感を持たせるのは結構大変です。夕方に光量が落ちてきた時は、バルーンライトというヘリウムガスで上がる白い球があり、中にHMI⁽¹³⁾というライトが入っています。これを2個用意して、空中に最初から上げておいて状況を見ながら、だんだん暗くなってきたら点灯して、光量が落ちないように合わせていくという撮影をしました。こういうことは、安全性が大事です。上からライトをやったり、反射を取ったりできるけれど、何か落ちたら大変なことになります。できるだけ安全性を考えて、バルーンライトを照明部にお願いしました。こういう指示はカメラマンがするのが一番だと思います。

それとあのシーンを2日間で撮る、どうやったら時間の短縮になるかを考えなきゃいけない。事前に考えられることは全て考えておくことが、すごく大事です。撮影の順番とどう撮るのかを、全て自分で考える。スケジュールは、プロの世界ではチーフ助監督が作りますが、任せるのではなく、2人で一緒に作りました。ほとんどの映画で、僕はそうやっていますが、現場で自分が一番楽になる方法だと思います。他にやることはいっぱいありますからね。

レインボーブリッジは京都の高速道路で撮りました。橋の中央部分とたもとの合流部分の2カ所が絡む撮影ですけど、撮影効率から考えて、同じ場所でするかと探していました。橋だけならどこでも撮影はできたと思いますが、合流部分は、なかなかできない。それが京都に、開通前のインターチェンジがあり、ロケハンに行ったら、合流部分が撮影できない。制作部が最初にロケハンしてくれた時はまだ工事をしていいたから、状況が変わっていました。橋の部分はできるけど、合流部分は半ば諦めて“無理だな”と。でもせっかく、京都までロケハンに来たから、もうちょっと他を探るかとぐるぐる歩いて、高速道路上を歩いて見つけたのが、今の場所です。当たり前ですが、ほんとに何があっても諦めないで、探したほうがいいですね。

レインボーブリッジは、実際の橋と、ブルーバックの人間、青島をCG合成しています。ちなみに1つ、俯瞰のカットがあります。橋の上から撮ったカットで、犯人の車がいて青島が追っ掛けている。この青島は、完璧にデジタルで作りました。橋は、グリーンフィルタをライトに入れて、少し汚した感じで、ゲインも実は上げて、撮影しています。

トンネルが後半にいっぱい出てきますが、制作部と2人でずっとロケハンをして、いい場所が見つかったら監督とロケハンに行って“ここにしますよ”と話をしました。よく僕は、監督なしで制作部とかとロケハンをします。ロケハンが一番大事、数多く見て自分でチョイスする。与えられたものから選ぶのではなく、責任は全てカメラマンだということです。自分の足でロケハンをする。蜷川さんの『青の炎』の時にビデオで撮ったのと一緒に、どんな状況でも、僕はロケハンは他人任せにはできないです。

雨のシーンは、ハイライダー(高所作業車)の上に、スプリンクラーを何か所かにつけて、降らしています。ホースの雨も一緒に降らしていますが、シャッタースピードを96分の1に上げて撮影しています。よく雨降りだと、雨が線になってしまうからです。その線をなんとか、ちゃかちやかなるように、もう少しシャッタースピードを上げると、本当はもうちょっといいんですが、フリッカーの問題とかいろいろあって、96分の1でやりました。これはフィルム撮影でやるとちょっと大変なので、24Pで良かったと思います。

最後、警視庁で人がいっぱいいるのは合成です。8回やった映像を合わせて、1個にして、人を増やしました。それから、すみれが撃たれるところはフィルム撮影で、4倍のハイスピードです。

ディーエルピー
DLP(Digital Light Processing)は、世界でも200台近くあるらしいです。普通のスクリーンは日本で今、2600強あるのかな。24pのカメラは、国内で200台、世界では1,000台ぐらい稼働しているから、決して新しいものではない。将来どうなっていくか、わかりませんが、デジタル撮影は、最終まで考えると、コストを下げようと思えばどんどん下がる。その時もしかすると、若い、お金のない、才能ある人が出てくるかもしれない。それは、フィルムではちょっと起きにくいことです。そういう可能性は、すごく秘めていると思います。先ほど蜷川幸雄監督の話をしましたが、巨匠である蜷川さんも僕にこう言っていました。“私も1本1本の舞台が履歴書だ。フリーで仕事をしているんだから、当たり前だ”と。

それと成島東一郎という名前が出ました。松竹で『ろくでなし』(吉田喜重監督、1960年)という映画でデビューして、『秋津温泉』(吉田喜重監督、1962年)、『古都』(中村登監督、1963年)、

『儀式』(大島渚監督、1971年)、『戦場のメリークリスマス』(大島渚監督、1983年)、『心中天網島』(篠田正浩監督、1969年)とかやられたカメラマンです。監督作品に「青幻記」(『遠い日の母は美しく 青幻記』、1973年)、『オイディプスの刃』(1986年)があります。『オイディプスの刃』で、僕はフォーカスマンでつき、コマーシャルとかPRとか、そういう映画も一緒にやらせてもらいました。すごい理論派ですけど、現場はせっかちで大胆。“映像に対する全責任は、カメラマンにある”と。これが成島東一郎の根本ですね。僕は直接言われました。

その成島さんが、ある依頼を受け、自分の書きたい文章を書いて送りましたが、ボツになってしまいました。その原稿が、どういうわけか僕のところにあります。今から17、8年くらい前に、書かれた文章です。これから読みますので、聞いてください。

“映画を作る過程の中で、撮影者がやるべき仕事は、多元にあるはずである。映画に関して、特に撮影という仕事は、そのほとんどの基点が科学思考の上に成り立っているからには、十分にその基点となるものを踏まえ、その上に己の感覚、思考を作り上げていかなければならぬ。機材、その用法の進歩が映像技術の周辺いっぱい広がって、今や、造形思考とか自己の表出とかを考えずとも、手を動かさず、何も考えずにきれいに写ってしまっている場合が出てきている。撮影という感覚的な仕事を、理論的に体系づけることは必要である。しかし、不幸にして理論づけがなくとも映画のカメラマンは体験だけでも写ってしまう。また、総合作業という映画作りの特質から言っても、脚本、演出、演技、美術、音楽、現像処理等にいたるまで、他の職種が完璧に流れていく時、現場における撮影造形作業は、手を束ねているだけで出来上がりかねない。これを逆に言えば、映画現場の全ての動きに、撮影者の仕事は対応している。”

……ここがすごく大事ですよ。

“撮影以前、撮影現場、さらに撮影以降の設計と思考が大切であることは、言うまでもない。そのような撮影という仕事の中で、レンズ、フィルムに関しては、他のいかなる者も関与することのできぬ、撮影者の思考である。”

簡単に言うと“全部に口を出せ”とっているんです。

それでは、何か質問があればお願いします。あまり、難しい質問をしないでください(会場・笑)。

質問 全体に、明るさと暗さの中間、中途半端な明るさの色彩が出にくいんじゃないかと感じたんですけど、どうでしょうか。

藤石 出にくいかどうかは、すみませんが観る方の判断だと思います。僕は、これで正解だと思って撮っています。微妙に色が出にくいとか、確かにありますが、それは承知の上でやっています。

“僕はこれで撮っていますので、それで観てください”としか、言いようがないですね。すみません。

質問 2つ質問があります。デジタルの作品の場合、フィルムに比べて肌色やベージュがペンキを塗ったように見える時があるんですが、その点で工夫があれば教えていただきたいです。24Pはカメラを動かすのに弱いとおっしゃっていましたが、動かす時の注意、工夫があれば教えてください。

藤石 デジタル撮影におけるメイクですよ。フェイストーンの色？

質問 顔に限らず、ベージュのコートとかでも、ああいう色の場合はそう感じることもあるので。

藤石 ベージュって言われると、僕もわからないので、申し訳ないですが言えません。メイクに関しては、大研究をする必要があると思っています。ファンデーションとか若干変えているけど、今おっしゃったように、べたっとした感じは、デジタルの場合、残ります。これは研究不足で、もっと努力をしないとイケないなと。でも根本的にはたぶん、ファンデーションとか、その辺を変えていくことで解決すると思います。根本的には8bitと言うことに問題があると思います。あと、動きは、僕は動いているのが好きですが、注意していることはフィルムカメラも一緒です。特に先ほど言ったように24Pは、横の動きに対してすごく弱いんです。フリッカーみたいになったりし

て、見づらい画ができてしまう。被写体を無視して動くという画になります。例えば、動いていないものを横移動で撮影すると、一番フリッカーが多くなります、当たり前だけど。そういう撮影は、今回していません。どうやってごまかすかという、人間が動いている時に、一緒に動く。人間が止まっていた場合は、人間を中心にフレームの中のどこに観客の目がいくのか考えて、そこをぶれないように、つまりカメラから距離が変わらないように、角度が変わらないように考えています。

質問 フィルムで撮って、デジタルでカラーコレクトされている作品は、フィルムの良さが消えているような、ビデオのような感じが残っているのはなぜでしょうか？

藤石 フィルムで撮影したものをフィルム上映するのに、なぜわざわざ、デジタルに1回変換するのかということですよ。これはフィルムタイミング、フィルムにおいて色調整をする場合は、限界があるからです。1画面の中の調節、部分的な色調整が、デジタル変換してタイミングをやることできる、画面全体ではなくて。今のデジタルタイミングはそちらに向かっていて、フィルムタイミングでできなかったことに欲求不満がたまっていて、これ幸いとそれをやっているのだと思います。いろいろ後処理で変換するなら、デジタルタイミングがベターだと思います。ただデジタルに変換すると、階調を実はフィルムから失っています。この損失分とデジタルの調整を天秤にかけると、たぶん今はデジタルタイミングの色を選んでいる。ビデオっぽさは絵柄によってですが、残っているのも確かにあると思います。

質問 RGBのバランスとフェイストーンについてお聞かせください。

藤石 RGBのバランスは、4000ケルビンにホワイトを取った時に、実はちょっと崩しています。Rがちょっと高いのかな。そのバランスで1回テストしましたが、中間域はいいけど、やっぱりローがあったりハイがあったりすると、色調が崩れるので、最終的にはやめました。だからRGBのバランスは取りあえず3つ、正確に取った。これはたぶんそのほうがいいと思います。

フェイストーンは、(顔の白飛びを100%とすると)ビデオガンマの場合、70%から80%ぐらいでしょうか、それを今回は45%から55%ぐらいに収めて、カーブを作りました。カーブを寝かせて、ニーポイント⁽¹⁴⁾を下げますが、ニーポイント付近にフェイストーンがあると、そこが拡大、引き伸ばされるので粗くなります、階調として。ビデオガンマの70%とか80%で撮るとニーポイントに近くなるので、それをぐっと下げて45とか50にフェイスをもっていくようにしました。

質問 レインボーブリッジの青島さんの合成で、撮影時点の注意や工夫はありますか。

藤石 実は、どうやって合成したかは、重要ではないです。僕らがこの映画を撮っている時、画コンテはない、通常持っていません。レインボーブリッジは合成カットが多くなるので、画コンテを作ったほうがいだろうと判断をして、このシーンは全部画コンテを作りました。業界には画の上手い方がいらして、きれいな画コンテを描いてくれたので、僕はその方に付き添って、一から全て指示したんです。ロケハンの写真も見せて、レンズの目で画コンテを描いてもらうのは、すごく大事だと思います。サイズからバックの見え方とか、きちっと正確に画コンテを描く人に伝える。他の人が描いてくれた画コンテを自分で撮る場合には、どんどん変わっていくかもしれないけど、自分が画コンテを発注しているから、その通りに撮ればいいだけの話です。つまりそういうことをまずやらないと、合成カットは後で合わなくなったり、いろいろなことが起きてくると思います。

現場は別に大したことをやっていないです。実際のレインボーブリッジで、盗み撮りで、前の車がずっと走って行く空画^{カラエ}を撮る。青島君は同じレンズ、同じ高さで走ってる後ろ姿を、青島君の前を走るトラックの後ろに、グリーンバックを貼り付けて撮る。それを合わせたということで、そんなに難しい技術では全然ないです。橋桁は、今CGで動きのある画の中でポイントを作って追うのは簡単なので、大したことないです。でもCGの方はそれなりに大変だと思いますよ。

質問 藤石さんが、撮影前、撮影現場、撮影後で、一番大事にしていることは何か、お聞かせくだ

さい。

藤石 難しいな。何でしょうね。昨日もこういう時に、栢野は“ぱっと言えると、かつこいいんですよね”と言っていたけど、なかなか言えないです。ちょっと話は違うかもしれませんが、われわれカメラマンの仕事というのは、受け身です。与えられた仕事をこなすのが、僕らの仕事です。僕らはゼロからの発想ではないです。監督、シナリオライター、プロデューサーの方々は、何も無いところから映画を作ろうとしているので、ゼロからの発想ができる。僕の場合は、ゼロからの発想は申し訳ないけどできません。与えられた仕事をいかにするか、頭の中ではそのコントロールが働いています。そこが決定的に違うと思う。与えられた仕事をどうこなしていくか。そうは言うものの、自分の好きなようにやりたいといつも思っています。それを許せる現場と許せない現場もあるわけだし、それがその作品のテイストに合っているのか合っていないのかは、いろいろあると思うんです。ただ、与えられた仕事の中で自分の思いは出したいと、常日頃思っています。自分の思いを出す、たぶんこれだけだな。

言われるがままにしていたら、僕らは何のためにこの仕事をやっているんでしょうかってなると思うんです。この仕事を、職種を選んだのは、そういうことだと思います。頑張ってください。

質問 蜷川さんはどういう演出をされるのか、他の監督との違いや面白いところなどを教えてください。

藤石 あまり主観的なことを言うと、誤解されると思いますから、状況を説明します。『青の炎』と『嗚う伊右衛門』の撮影現場は、大体ワンシーンを、リハーサルというか段取りを何回かやり、セリフのタイミングとか動きとかを決めて、よし、これでいきましょうとなったら、撮影を始めました。

蜷川さんは演出をする時、1か所から動かないです。映画専門の監督なら、そのシーンを演出しながら自分の位置を、どんどん変えていきますが、蜷川さんの場合は1か所で演出をしたら、ずーっと終わりまでそこにいます。当たり前ですけど、舞台がそうですね。客席から舞台を見て演出をするのは、1か所で済む。これが蜷川さんの現場です。だからポジションは、こちらから“このカットはこう撮ります”と言わないと、蜷川さんにはなかなかわかってもらえない。本当に演出って、何だろうかと思えます。今はカットを割ることが演出になっている気がしますが、カットを割ることは演出ではないですよ。人間のセリフの感じとか、役者の身体の動かし方とかをちゃんと指示を出せる人、それが本来の監督、演出家の姿だと思うんです。カメラマンは、監督を助ける立場で、カット割りをしてもOKですし、ワンカットで撮っても別にいい。カットを割ることが、今、第1条件になっていることが、実はちょっとおかしいと思います。そういう意味で、監督とカメラマンは、本当に信頼関係です。1回、信頼関係を築くと、ずーっと続いていくと思います。

例えば『青の炎』のファーストカットは、水槽の中に入っている秀一からぐっと回り込んで、電気を全部消して出て行くまで、1分半ぐらいありますが、クランクインのカットです。あのカットは蜷川さんとどう撮るかという話をしていませんが、僕はどう撮るか決めていました。あのカットは、ペガサスクレーンという7mぐらいある長いクレーンと、カムリモートというカメラをリモートコントロールする機械がないと撮れないから、実は用意していました。

クランクインの前日にセットをばらして、そのカットを練習して、また全部戻しておきました。翌日、蜷川監督がセットに入って来た時に、そのクレーンとカムリモートがあるので、“この機械は何だ”と。それで、いきなり、どう撮るのって始まっちゃった。最初なので、こっちも当然、緊張していましたが“僕は、こうやって撮りたいので、借りています”と説明をして、結局そう撮りました。

後で蜷川さんが、“映画って、結構スピード速く、時間かからなくて撮れるんだね”と僕に言いました。“いや、蜷川さん、申し訳ない。実はこのカット昨日練習したんです”と正直に伝えたら、実はそれが逆に良かった。例えば、あるカットで難しいのがあると“これは昨日、練習しておいたのかい”と、逆に振られても、何も練習していないなら、僕らは自分を隠さない、監督に対して。

監督には、いろいろな方がいて、言葉は悪いけど、“たぬき”の方、僕らにかまをかけてくる人もいらっしゃる。だけど僕らは、技術者は、その辺はたぶん純粋なので、自分をさらけ出した

ほうがいいと思います、監督に。僕はこう思っていると、相手が言うてくるのを待つのではなく、自分から主張する。それに対するジャッジは監督がすればいいわけです。僕はほとんどの監督と、そうやって仕事を進めています。

岡田 一つ私から質問していいでしょうか。こういう大きな仕事をされるにあたって、フィルムの助手をされていた経験が大きいと思いますが、ビデオから映像の世界に入る方々に対して何かございますか。

藤石 僕は助手でビデオ撮影をしたことがありません。カメラマンになってから自分で、ビデオは勉強して覚えました。今ビデオをしている方で、フィルムをやりたいなら、なにしろ勉強したほうがいい。フィルムをやれるように自分自身を仕向けていかないと、絶対やれないです。黙っていて、他からフィルムをやる話があるわけがないので、自分からアプローチしていかないと、無理だと思います。

将来は、フィルムがなくなるとは僕は思わないけど、もしかすると減っていくのかなと。だけど別にフィルムだからビデオだからと、何が違うのかなと、思います。やっていることは一緒。今はDLPプロジェクターで、フィルムなしで、映画を映写できます。それを見て、これはフィルムだ、ビデオだ、デジタルだとわかる一般の方々がどのくらいいるでしょう。別にこだわらなくていいと思います。もしフィルムもやりたいなら、フィルムの世界に自分から入っていかなくては駄目だと思いますけど、今ビデオだけでやっていて、これから将来どうなるのかと思っても、ビデオで映画に匹敵するものを作ればいいだけの話です。

テクノロジーは過去を振り返らない、前しか見ない。伝統を学ぶなら、過去を振り返るのが正解だけど、技術というかテクノロジーは、先を見据えた時に、今ビデオをやられていても、もっといいものができるはず。悲観的にならず、フィルムなんかには負けないと、思ってやればいいと思います。

岡田 どうもありがとうございました。藤石さんに拍手をお願いいたします。

受講生 (一同拍手)

藤石 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。

註

- (1) 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。
- (2) Kinescope の略。ビデオ映像をフィルム撮影する工程または装置。
- (3) インターレースでは1本おき、プログレッシブでは順次、走査線をスキャンする。
- (4) NHKと松下電器が共同開発した、ハイビジョンの圧縮記録用ビデオテープ。
- (5) Charge Coupled Device(電荷結合素子)の略で、撮像素子(イメージセンサー)。
- (6) ジャイロスタビライザーによって横揺れを防止する、空撮用装置の社名に由来する通称。
- (7) ディテール(Detail)は、被写体の輪郭に関わる信号で、ディテール量(Detail Level)を変えることで映像の精細感、質感を調節できる。
- (8) LUT(Look up table)は、色補正のための参照表。ポストプロダクションで処理速度を上げることができる。
- (9) カメラに搭載されている機能。
- (10) 色温度を考慮して、白を白く写すための調整。
- (11) Akela Crane。最大級クレーンの名称。
- (12) POLA-SCREEN。コダックの偏光フィルター。
- (13) 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。
- (14) 入力信号を横軸、出力信号を縦軸にしたグラフで、線が膝のように折れ曲がった箇所。