

Title	偶然と必然の戯れ：黒沢清シンポジウム採録(黒沢清・誘惑するシネマ)
Sub Title	
Author	黒沢, 清(Kurosawa, Kiyoshi) 常石, 史子(Tsuneishi, Fumiko) 藤崎, 康(Fujisaki, Ko)
Publisher	
Publication year	2001
Jtitle	Booklet Vol.8, (2001.) ,p.70- 84
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11893297-00000008-04394236

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

偶然と必然の戯れ

— 黒沢清シンポジウム採録

以下は2000年11月8日（水曜日）慶應義塾大学三田キャンパスの北館ホールでのシンポジウムより、黒沢清監督の発言を整理したもの。質問者の問いは省略してある。

パネラー：黒沢清、常石史子、藤崎康

司会：橋本順一

テレビ作品のもつ時間について

テレビの30分くらいのオムニバスは、やりっぱなしというか、でどうなったの？ということは考えなくていい。僕が撮った『廃校綺談』はたまたま3本のオムニバスの最後だったので、締めのような形で池乃めだかという人が出てきて、ローリングタイトルまであるわけなのですが、最後じゃない場合、「今のは何だったんだ？いや深く考えずに次に行きましょう」、ってことでですね、深く考えなくていいように作るということは、別の言い方すると「何かが起こった、お終い」ということで、これがオムニバスの作り方だろうと思っています。勿論30分の単発のドラマというのもありまして、その場合、時間は30分でもですね、「これが起こった、お終い」だとしてもしっくりこない。テレビで30分の単発ドラマというのは今もあるんでしょうか、昔の「ウルトラマン」とかですね、あの手のものは大体30分で一話、「怪奇大作戦」とかですね、30分で完結するようになっている。すると「何かが起こった。そしてどうなった、そしてこうなってお終い」というふうに二段構えにする必要がある。この方がずっと難しいです。オムニバスの場合、はっきり言って一ネタ、「これが起こった、お終い」という場合が多いですね。これが90分とかになってきますと物凄く大変です。何かが起こってその結果こうになりました、それだけでは済まなくて、大ざっぱな言い方をしますと、ストーリーのことを今話していますが、起承転結という言葉がありますが、大体90分ぐらいあるいわゆる映画の長さはおおまかに4つに分かれる。絶対ではありませんけれど、通常4つに分かれる、と考えています。起承転結と言ってもいいし、4つのものが必要であると言ってもいい。主役は一人かもしれないけれど、重要な人物としてあと4人ぐらいいるだろう。大体4つの要素が絡み合うのが長編であろうと思います。勿論今やですね、ハリウッド映画っていうのは実は

黒沢清氏

常石史子氏

藤崎康氏

長いものが多くて二時間半とか。二時間半にもなってきますと、僕はそんな長いもの撮ったことはありませんが、多分また別な発想をしないと本当はいけないんだろうな、と思っています。ただ最近のハリウッドで結構長いものは、物語の構造とか、出ている俳優、起こっている出来事、とか場所とか、やっぱり90分ぐらいのですね、実は4つぐらいしかないにもかかわらず、2時間半に延ばしていたりすると、ただこれはだらだらするということですね。退屈するものも多いです。ただそれなりに考えて2時間半くらいの長さにしてあるものは、スティーヴン・スピルバーグの映画なんかそうなんですが、決して単純に4つでは割り切れない、5つ目がまだあるとかですね、非常に複雑な作りになってきていますね。物凄く乱暴な言い方なんですけれども、ドラマを人が何となく見続ける時間というのはそんな感じなのかなと思います。オムニバスの『廃校綺談』なんかたった一個のネタというか、学校が廃校になります、というだけで主人公の家庭も出てこないし、友達みたいな変な奴が出てきますけども殆どモノローグに近い形ですね。女の子とかちょろちょろ出てきますけど、ほとんど主人公のモノローグに近い形で進んでいくということで大丈夫だろう、オムニバスだから、ということで撮りました。

CMはどこで入る？

テレビのプロの場合は、どこでCMがどれ位の長さで何回入るか、ということ計算しているんでしょうが、僕はそういったことは全然考えていません。ビデオで出る場合はCMは抜かれますが、テレビでオンエアした場合30分ものだと、どこかで2回ほどCMが入りますが、僕はさすがにそこまでは考えられないですね。無理矢理なら考えられるんですけども、ここに入るんじゃないかとか。勿論ここに入れる、という指示は僕が出すんですけども、どんなCMが入るのかまではさっぱり分からないんですよ。スポンサーはある程度最初から分かりますが、そのCMがいきなり賑やかな音楽で始まるのか、いきなり暗い画面で始まるのか、いきなり誰か俳優のアップから入るCMなのか、全く分かりません。だから、あ、これは考えてもしょうがないな、ということで考えてないんですけど、昨年(1999年)テレビの2時間ドラマという枠で『降霊』という作品撮りましたが、実際は100分もなかったですね、90何分かなんですけども。2時間枠で午後9時から11時までの時間帯で放送されたんですが、9時から10時までと10時から11時までとで、スポンサーが変わるという形式だと聞かされてまして、僕はCMをどこに入れるかなんて何も考えずに作りました。で、浅はかだったんですけども、

橋本順一氏

まあ5箇所とか6箇所とかCMを入れる所を切る羽目になるんだろうなと思っていて、全部作り終わってから、ところでCMは何箇所入るんですかって聞いたんですよ。15箇所だと言われましてですね、15箇所切らなければいけなかったですね。ですから1パートは10分もないわけですよ。どっかで10分取ったらどっかが5分になる、ここは15分見せたいなと思ったらどっかが3分になるとか……。いや15箇所切るのは辛かったですね。ま、考えなきゃいけないなと思いましたけど、『廃校綺談』は2箇所だからよかったんですけれど。15箇所も切れていうとちょっとエライ途方もない事で、混乱いたしましたけれども。

『降霊』については、CMが入った、実際にテレビでオンエアされたものを僕は見ていないんで、どんなCMが入っているのかも見ていないんですが、全体を通してみると奇妙なものなんじゃないでしょうか。すごく変だった、って言われましたね、CMが入ると。

画面サイズについて

通常僕はビスタサイズと呼ばれる横長の画面で撮っているんですけども、テレビの場合はスタンダードでそんなに横が長くない、というよりは縦に長い画面なんですけど、ただビスタという横長で作る、発想する習慣が身についてしまってますね、テレビでは二人をタテに並べて歩かせて横から撮るというのはやっちゃいかんのですよ、ホントは。一人だといいんですけど二人がタテに並んで歩かれるとですね、ビスタだとなかなかいいんですけど、テレビでは二人の距離が近すぎて、二人の距離を十分とると上下に余白がですぎるんですね。もちろん8mmの時はテレビと同じスタンダードですから、横長にしたらどうなる？っていう発想は全くしておりませんでした。

ビデオかフィルムかまたは『廃校綺談』余話

テレビはビデオ撮りが多いですね。ま、短いものが多いかな。サイズがスタンダードか横長かという違いが唯一僕としてはありますが、質感の違いとかあとは全く無神経なんですね。カメラということは同じだし、映像を撮っているということも同じだしビデオであろうが何であろうが一緒だということで、全くフィルムと同じで、これがフィルムと違うんだという発想をせずに今まで来てしまいました。多少編集などの手順は違いますが、むしろビデオが一番違うなと思うのは編集ですね。編集の手順は違いますが……そう、撮っている時は一緒です。ビデオはたった今撮ったものがモニターされます。フィルムはそれ

が出来ないんですが、僕はビデオであっても絶対に再生なんかしませんし、見もしないですね、撮ったものを。フィルムと同じようにやってきてしまいましたね。それがいいことかどうかかわからないですけども。

昔撮った映画でビデオで回したのがありますが、実は画質というのは今日、本当にフィルムと変わらなくなってきてしまっているんですよ。昔撮った『ドレミファ娘の血は騒ぐ』はもう15～6年前、もうちょっと前かな、の映画ですからその頃、ホームビデオで、今のようにデジタルがありませんから、ホームビデオで撮った映像というのは独特な、それをもう一回フィルムにしたりすると、こう走査線が見えたりですね、独特なものになるんですが、今日はですね、逆になかなかそうになってくれない。余りに綺麗で、だからビデオっぽい効果っていうのは後でくっつけたりするんですよ。走査線をわざと入れるとか。恐ろしいほど最近は鮮明で、「ビデオで撮ったはずなのになんでフィルムみたいなの？」ってことが多くて、わざとノイズを入れたりするってことまでやって、何だか変だなあと思うんですけどね。撮るのはビデオでもなんでもいいんですけど、それがテレビに映っているっていうドラマの設定に関しては、実は非常に興味があるのです。自分の家のテレビにふっと何かが映る、テレビでニュースか何かやっていたらそこにふっと知合いの顔か何かが映る、そういう映るものとしてのブラウン管、今パソコンでもインターネットなどでそういうことがあると思いますが、全然予想もしなかった別の現実のようなものが向うに映っている、そういう設定は好きですね。映画などに相応しい、小説などに書いても多分あまり面白くない設定でしょうね。僕が、家の中のテレビにふっと変なものが映って「あれっ?！」というのが非常に面白いなと思った典型的な、昔の記憶で一番印象に残っているのが、スピルバーグの『未知との遭遇』っていう映画で、主人公の男が変な山みたいなものを作るんですね。円盤が降りてくる山なんですけど、自分の部屋に巨大な泥を固めて何故かそういうの作っちゃってこれは何を意味しているんだろうと思うと、横にテレビがあってパッと同じ山が映るシーンがあるんですよ。「あ、この山なんだ」と。そこは今立入禁止になっていてアメリカがそこを完全封鎖しているっていうニュースでその山が映った、そこへ行ったら円盤が降りてくるっていう話なんですけど、あれはやっぱり印象に残ってますね。急にテレビにあるものが映ってしまうことで一気に事件が展開してゆくっていうそのせいだけでもないんでしょうが、そういう設定は結構使っちゃいますね。『ニンゲン合格』で父親を除いて家族が集まっているところへ父親が突如テレビのニュースで映るシチュエーションもそうですが、何であんなことやりたいんだか自分でもよく分からないんですけどね。

あれで家族全員が顔を揃えるということなんですが……。どうしてそんなことを思いついたのか、よくは分かりません。ある程度直感で、後で聞かれたりして「実はこういう理由でやった」とか言うんですけど、毎度聞かれるたびに違う答えて、「こういう理由でやったんじゃないんですか」と人にいわれると、ああいい理由だからそれ使わせてもらったりとかですね、だいたい作った後でその作者になるっていうか。作っているときには自分が作者というような感じは実はまったくないですね。監督っていうのは作者と違っていろいろなやるべきことがあってですね。俳優とか場所とか交通整理で、つまり現場監督なんです。

ちなみに『廃校綺談』で氷が二度落ちてくるんですが、「何なんですか、アレ」と聞かれる前に言っとこうと思うんですが、(その質問は)もっともで「人間が氷になっちゃったんですよ」ということなんですが、なんでああしたか、その理由を言っておきますと、実は脚本を書いているとき僕ともう一人大久保という人と二人で書いていたんですけども、この話がまだ固まる前にこの脚本家がこういうのどうですか、って言って全然まだ話ができる前なんですけど、「学校の倉庫を開けるとコオリがある。このコオリが非常に重要だ」と。僕はこれものすごい発想だと思ってですね、「よくそんなこと思いつくね」ってしばらく話していると彼は名古屋かどこかの出身で行李、柳行李のコオリのことなんです。「開けると何かが出てくる行李」を、訛って「コオリ(氷)」と発音しているんですが、凄い発想するなと思って、「氷だね」「コオリなんです、重要なのは」と。しばらく話しているとどうも話が違うんで、「あれ開けて……」「どうやって開けるの、それ」「開けるでしょう、普通。中に入っているでしょう」「何が？ だって氷だろ、それ」「ええ、コオリですよ」……というやりとりの末になあんだということになって話は通じたんですが、僕はもうその時に氷で行くんだったという確信を持ちまして、それでああいうふうになったわけです。ですからアイデアはその脚本家がいきなり言ったことだったんですね。僕の解釈が間違っていたわけですけど。それでこうなったという経緯があります。つまりこういうことなんです、主人公の少年は氷になった、階段駆け降りていくうちに恐怖の余り氷になった、彼自身が怪物と化した、ただ氷ですから融けてなくなっていくさへか沁みていくのか蒸発するのか、彼はそういう存在となったと、そういう意味なんですけどそれは全部あとになって考えたことなんです。最初は脚本家の発想を間違っって解釈したことから始まった、そういうことです。

ノベライズについて

この間『回路』という映画を小説にしろと言われた時、僕は小説はプロでは

ないので、他の方がどのように書かれているのか全然分からないんで、ただ原稿用紙の升目を埋めていく、埋めても埋めても埋まらない、ちょうど賽の河原に石を積んでいるようなそんな作業でしたね。いつ終わるんだか分からないけど何かで埋めなければいけない。すると映画だと何気なく目の前にあるものを撮ればいいわけですけど、たとえば「コップを取って水を飲んだ」なんて一行にもならないんですね。なぜ彼はそんなことしたのかを、そうしながら何を考えていたのか延々と書いて5ページにもなると、頭おかしいわけですよ。コップの水飲むだけでこんなに考える奴ってというのは。たった5秒くらいの間にさまざまなことが彼の脳裡をよぎるわけですよ。それを書くしかない。これは全く偏見で言っちゃいますけど、小説っていうのは下手な人が書くと主人公がどんどん病的になっていく。映画だとまったく健全なはずの男がちょっとした行為にも理由があって心理が働くように書いていくとまともな人じゃなくなっていくんだよな、でないと枚数が埋まんないんだよな、ってのがあります。こんなことでいいんだろうかって思うんですけど、素人には原稿用紙を埋めるっていうのは、つい理由とか心理とかそういうことでしか埋まってくれないという情けない次第です。ただ起こったことだけを書いていければ本当にいいんですけど、映画の中で起こったことって、書くと案外あっという間に終わっちゃいますから。

おまえの映画はわけがわからない

『廃校綺談』も皆さん同じような印象を受けたと思うんですが、僕が映画を作るとですね、割と「訳がわからない」って言われることが多いんですね。こんなに分かりやすいのに、と思って作ってもよく分からないと言われます。多分それは物語のレベルでだと思んですけど、だから僕は人に物語を伝えるのが本当に下手なんだな、と思いますね。『回路』も訳が分かんないと言われそうで怖いんですけども、その訳は小説で読んで下さいと、二重の商売をしているわけですが、だいたいごく普通の方、映画が特に好きな方は別なんですけども、たとえば僕の親戚の叔母さんとか、恐かったという前に訳が分かんない、って言われますね。どうも訳が分かんないと恐くもないらしいですね。これは致命的な欠陥なんですけど何度やっても「訳が分からない」。

統計取ったわけではないんですが、『CURE／キュア』の時経験したんですが、親戚の叔母さんですとかウチの両親であるとか、滅多にないんですが『CURE』は田舎でも公開されたものですから見に行ったらいいんですよ。行くっていうから「怖いからやめたほうがいいよ」って僕は言ったんですけども、

翌日電話がかかってきて「全然恐くなかった」と。「訳も分からなかった」と。訳の分からない人には恐くないんだな、ってことがよく分かりました。『地獄の警備員』だったらまだ訳が分かるだろうって、思っただけなんです。

『CURE』はヒットしなかったんですが、ちょっと似たようなので大ヒットした日本映画があってそれを最近テレビで初めて見たんですが、僕には全然訳が分からなかったんですよ。訳が分からなかったんですが大ヒットして、ただ一つ分かるのは誰が悪いか、っていうこと、悪い奴が誰かっていうのがはっきり分かるんです。「いい者」と「悪者」がはっきりしていて、なぜどのように悪いのかは分からないけれども、その人が出てくると「あ、このヒト悪い」とははっきり分かるような作りになっていました。あ、プロってのはこれなんだよな、って思いましたね。『CURE』も話が多少訳が分かんなくてもよかったのかもしれませんが。コイツが悪くて、このヒトはいいヒトっていうのははっきりと分かりやすくしておけばウチの両親や叔母さんも「いやあ、よく分かったよ」と言ったかも知れませんが、それはできなかったですね。だから「訳が分からない」と言うときの「訳」って一体何のことなのかっていうのは、検討してみる必要があると思います。単にストーリーのことだけではないと思います。

映画に日本の現実が反映するかしらないか、という点ですが、それは反映していると思います。ただ僕は意識的にこの現実をこう反映させた、というようなことは実は余りない。何度も言いますように、何をやるにも最初から余り意識してない。現実が否でも応でも僕を通してか何を通してか反映するでしょう。で、特に映画、テレビでもそうでしょうね、小説でもそうなのかな、悲しいかな、非常に商業的な面をもっています。つまり僕がこういうものを作りたいから作った、と言い切れない。こういうものを作ってくれという要請があった、あるいはこういうふうにしたらお金を出すよ、という経済に支配される世界です。たとえば『CURE』にしても十年近く前からその企画はあったんですが、全然実現しない。ただオウム事件があったり、あった直後はもっと実現しなくなっちゃったんですけども、ある時代があり、ある風潮があり、ある経済状態の中で、これは今イケるんじゃないかと資本を出す側が踏む、するとお金が出てきて撮れる、ということが、僕個人がやるものじゃないお金がかかってしまうものには言えるので、そういう点では、悪い面も含めてその時の現実の影響を受けざるを得ない、ということでしょうね。

撮影地を求めて

映画の場合はいわゆる作家性ももちろんあるんですが、特に今の日本映画の場合、目の前の現実には左右されることが非常に多いと思いますね。スタジオなんかで作っているもの、あるいはCG（コンピューターグラフィックス）で作っているものやアニメーションなんかはそうでもないんでしょうけど。たとえば撮影する場所ですが、「変な場所を見つけてきましたね」とよく言われます。東京でもちょっと外れであるとか、壊れたものがあるとか、新興住宅地だけちょっとさびれているとか、そういう風景が好きですね、ってよく言われるんですが、好きで撮っているんじゃないくて、そういう所でしか撮れないんですよ。どういふことかといいますと、東京の中心部たとえば渋谷とか表参道とかですね、そこが中心かどうかは別として霞ヶ関、こりゃ撮影できない。許してくれない。じゃあ北海道まで行くか、お金がない。すると東京からそんなに時間がかからず行ける、でも都心は撮影できない、そうすると自動的にドーナツ状の千葉とかニュータウンとか湾岸の方面とか、そういう場所で撮らざるを得ない、そういう現実があります。すると嫌でも半分崩れた建物とか、奥に高層ビルがあって手前はペンペン草が生えているけどカメラ振ると新興住宅地があるといったような風景になってしまう。そりゃあ、渋谷のど真ん中とか青山とか撮ってもいいんですけど非常に撮影が難しい。

『カリスマ』が富士山麓で撮られたというのもまさに同じ理由で、最初はどうですかね、最初って言うのは実は10年ぐらい前なんですけれど、イタリアで撮りたいと思ってまして、イタリアの風景がいいなと。カナダもいいかも知れない。ある時期それはあまりに非現実的だからと、台湾でどうだろうかと。いや（物語の）設定は日本なんです。設定は日本で東京で始まって、車でプーと行ったら台湾の森の中にいるっていう……。エドワード・ヤンの台湾の樹の感じいいよなって……。で、ですね。2年ぐらい前にお金が出ました、っていう時に、北海道か九州かどっちでやろうという話になって調べに行ってもらって「どうでした？」「いや遠いですね」って。で、段々段々近づいてきて、その次に信州でやろうかっていう話もあったんですけど、うわあ段々近づいてきたなと。そこまで近づいたらもういいだろう、日帰りできる所、ってんで富士山になったわけです。『カリスマ』はほとんど森の中で東京から遠く隔たった場所で撮ったように見えて、実は東京から毎日日帰りで撮影していたわけですね。だから（撮影期間中）ぜんぜん泊まってない。高速を2時間も飛ばせば行ける訳ですね。あれ、おかしい、最初はイタリアだと思っていたんだが……。とこれが現実というものです。

『カリスマ』はフランス人を騙すために撮ったのでは？」ということですが、誰を騙そうということもなく、悪意はないです。10年くらい前に考えたものでしたので、やはりあの騙すんじゃなくて、日本映画では絶対に撮れないような、つまりヨーロッパ映画、だからイタリアなんて言っていたんですけど、ヨーロッパ映画撮りたいなあなんていう夢のところから発想したものでもあります。もう日本の東京の片隅で撮ったりするのは嫌だ、というのがありましたから。

偶然か必然か？または哀川翔の神主

94年ごろからあるプロデューサーと巡り会ってハイピッチで撮れるようになった経緯ですが、偶然か必然かというのは難しいですが、つまり両方が入り混じっているわけですが、ヤクザもののVシネマが最初で、そういうのをいきなり撮ってくれ、という依頼がきたところから沢山撮れるようになったんです。依頼してきたプロデューサーというのは、その時初めて会ったんですが、下田さんという方で、若いわけです。僕はプロデューサーというと何故か絶対自分よりも年上と考えていて、実際そういう人が多かったんですけど、その時声をかけてくれた下田というプロデューサーは5つくらい僕より若いですね。で、何で僕に声がかかったかという「学生の頃8ミリ見てたんですよ」って言う。「ああ、そうなんだ」って。つまり、僕に商品価値があると思ったのではなくて、自分でもVシネマー本くらいなら作れる力がついたんでやっと声をかけたんですということで、「あ、プロデューサーの世代が交替したんだな」と思いましたね。この『勝手にしやがれ!!』シリーズが一番多い時で年間5本でしたかね。Vシネマは一本2週間くらいで撮るんですが、僕は昔から撮るのが速いんですよ。8ミリを学生時代に撮っていた時は三日で撮ったりとかですね。撮り直し（リテイク）はしないんですが、テレビの『降霊』で哀川翔さんが神主をやるシーンは時間がかかりましたねえ。あれは哀川さんが失敗するんですよ。単に台詞を間違えるんですけども、哀川さんもきっちりやろうという意識が働いていたらしくて、少々台詞間違えても適当に誤魔化して続けるのが得意な方なんですけど、あの時は非常に気合が入っていましたね。神主という特異な役柄ということもあったんでしょうが、芝居やっていると「すみません、間違えました」って言わなきゃ分かんないのに何故言うのって、「あ、また駄目でした」って、いやそれでもなかったんだけどな、とご自分でNGを出すんですよ。大丈夫ですよ、って言っても「いやもう一回やらしてください」とワンカットだったんですが、結局3つくらいに割らざるを得ず、

半日かかりましたね、一時間で済むと思っていたのがね。大変と言えば大変だったですけども、たまにそういうこともありますね。その時だけ哀川さんが完全主義者になってしまったというほどではないんでしょうけど、珍しくこう悩んでましたね。「どうしちゃったんだろう、オレ」っていう感じで。「すみません」って感じで非常にしよげてましてね、大丈夫ですよ、って言いながら「大丈夫じゃない、大変だあ」って思ったんですけど。まあ、何とか撮り終えましたけどね。神主役は初めてですが、初めてだからって緊張するような方じゃないと思うんですけどね。原作の『雨の日の降霊術』にはない役なんですけどね。

共同脚本家とのバトル

共同脚本家と意見が衝突するってことはあります。今までやってきて必ずぶつかんですけども、僕が今までやってきて「なるほど、そっちが正しい」と脚本家に負けたと言いますか、「あなたのいうとおりなんであなたの書いた通りにしましょう」となった脚本家は、高橋洋と小中千昭の二人だけです。あとはね、向こうが引いちゃうんですよ。すると結果、僕がほとんど全部書き直してしまうことになるんです。撮影やショットのイメージをこちらが持っているからということじゃなくて、どう撮るかは完全に僕が考えるからいいんだということ、たとえば『蛇の道』で死体が三つ眼を剥いて横たわっているところなんか、脚本にはただ「死体が三つある」としか書いてない。むしろ、脚本の時点、台詞のレベルで「どうしてこういうことを（この人物は）言うんですか」というのがあって、演じる俳優さんに「この台詞どういう意味なんでしょう」と聞かれると僕は答えなくちゃならないですから、答えを用意しておかなくちゃいけない。だから、どうしてここでこういうことを言うのか分からない、「いやこういんことなんだ」いやそれは信じられない、といっただいたい決別することが多いですね。高橋洋さんなんかはそういうのが何箇所もあるんですけど、同じ『蛇の道』で、これも哀川翔主演作品なんですけど、事件がいろいろ起こってある人物が一体どこにいるんだろう、ということが問題になるんですけど、その有賀という名前しか分かっていない人物を探すために、脚本では哀川翔の主人公が、一回行ったことのある家にもう一度行ってみようといきなり言い出すんです。香川照之が相棒なんですけど、その家に行ってみると問題のその有賀という人物がいるんですよ、展開上。で、脚本ではそうなっているんですけど、哀川翔は何でここでもう一回行ってみようっていうの？と。つまり全く何の根拠もないんですよ。以前行ったことのある家にもう一度行ったら問題の人物がそこにいる。いることを主人公は知ってはいないんですよ。もう一度行

ったら問題の人物がそこにいるかもしれない、と言うその根拠は全くない。全くないにもかかわらず主人公が相棒に「もう一回これから行ってみよう」という展開に脚本上なっているんですね。どうしても一回行ったらいる、って分かったの？「分かってはいないんだ」、だって行ったらいるじゃない？「いや、いたんだ」、だってそんなこと、それはちょっと変じゃない？「じゃ、そんなこと絶対にないって言い切れるか」、いや、それは言い切れないけど……という感じで。ですからあそこは高橋君の勝ちなんです。「そういうことが起こったんだからしょうがない」いや、分かった、と。ただ僕はそれだけだとさすがに受け入れられないので、そこで一言台詞を付け足させてもらいました。何を付け足したかっていうと、「あそこへもう一回行こう」と主人公が言った時、相棒が「何でだ？」と聞く、それに対して主人公の哀川翔が何も答えない。で、行ったらいた。この相棒の「どうして？」というのだけ付け加えさせてもらいました。高橋君はしぶしぶ「ま、いいか」とOKを呉れたんですが「何で行くの？」という疑問を一応出しておく、このほうが若干無難になるわけなんですけど、抵抗というか、その台詞を僕は付け足した。っていう過程はあります。細かいんですけど、そういうことはいちいちありますね。ここが高橋洋と僕の意見が若干違うところなんですけど、僕は、もう一回行ってみようよ、で行ったらいた、というだけでは逆に弱い感じがしたわけです。何で行くの、何でだ？と疑問だけは提示しておいて、答えがない、ってやったほうが哀川翔の主人公が何だか分らないけど確信があるんだ、という気がしたわけです。行ったら案の定いる、理由は全く分からないけどいた。何故？と問われて答えないまま、行ってみたらいた、というほうが哀川翔の芝居としても、主人公が何故かわからないけれど何か運命みたいなものが分かっちゃっている奴、というようなことがより分かりやすくなっているかな、と思ってそうしました。どっちがいいか分かりませんけどね。ただ行ったら偶然いた、というだけだと余程巧く演らないと「何でそうなったんだよ」ということが宙に浮いちゃうかな、哀川翔の主人公が怪物だからそうなったんだ、というところに僕は引き付けたってことなんですけども。

『復讐』と『修羅の極道』では、それぞれの第一作目が高橋洋の脚本で、第二作目がオリジナル脚本ですが、高橋洋の脚本による一本目は、どちらも一種の娯楽映画というに変かな、ヤクザものVシネマといったようなジャンルとしてもきっちり納まっている感じがあるんですね。それがまず安心できるっていうことがあるんですが、プラス高橋洋って人の脚本は、小中千昭のもそうなんですけど、本当に嫌んなるような人物が一杯出てくるんですよ。僕だったらと

ても書けないなっていうような荒廃したような人物ですね、人間ってこんな悪いことするかなっていう、いやすることあるでしょっていう人物、僕にはとても発想できない嫌～な奴が出て来たり、マゾヒスティックかどうか分かんないですけど、まあマゾヒスティックなのかな、こんな嫌な人を物語りに出してきているんだ、僕のせいじゃないけどねっていうことで割り切って、楽しいって言えば楽しいんでしょうね。そのかわり二本一緒に撮ったりするんですけど、もう一本は完全に僕が脚本書いて、人は何と言うか分かりませんが、僕はだいたい自分の映画に出てくる人物って、犯人もヤクザも刑事も立場は何でもいいんですけど、基本的には健全なんです。本当は健全だ、と思って書いているんですね。犯人・殺人鬼なりに健全じゃないか、怪物というのも健全だ、と僕は考えています。世界に^{あいたい}相対しているということですね。僕が不健全だと思うのは、何と言うんでしょうか、あるこうトラウマとか、精神の歪みから、本当はやっちゃいけないと分かっているのにやっちゃう奴。怪物っていうのは確信を持ってやるわけですから。人を何人殺そうが健全であると。そういう意味で僕の書く人物は皆すがすがしく生きているわけで……。

（一本目はジャンルに比較的忠実で）その代わり二本目に僕が書くものはヤクザ映画とか、そういったジャンル性はもう踏み外していく。つまりお話はかなり無茶苦茶。というか通常のヤクザ映画ではこんな話ないよ、っていう……。その二本を、高橋洋が書いたのと僕が書いたのとを、一気に撮る。主演は同じなんですけど。そのシステムが楽しくはありましたね。スタッフと主演は同じなんですけども途中からガラッと変わるんですよ。一本目が終わってから二本目と、基本的にはそう行こうとしていますけど、前半は一本目、後半は二本目なんですけど、ある程度はだぶりますね。同じロケーションで全然違うのを撮ることもありました。不思議に余り混乱しなかったですね。それは主演の哀川翔は同じでもそれ以外が変わるからでしょうね。コンセプトが変わるとこれは違う作品なんだよな、という気がしますね。コンセプトも俳優も何もみんな同じだと、テレビの連続ものだということもあるでしょうが、大混乱するんじゃないかと思いますけどね。

俳優と演技について

よく俳優の方と話して最初に言うのは、「なるべく自分のままでいてくださいね」ということですね。つまりよく錯覚されている方がいるんですが、俳優というのは役柄になりきる、なりきろうとする方が多いわけですが、確かにある程度なりきらないと脚本上書かれているのはその方とぜんぜん違うものです

から、なりきらないと難しいのは分かっているながら、絶対になりきるな、と言います。なりきってもらっては困る。なぜなら絶対になりきれないからです。脚本に書かれたある役になりきろうなりきろうとせずに、むしろなるべくそれを自分の側に引き寄せてください。むずかしいでしょうけどなるべく自分のままでいてください、だからあなたを選んだんです、って言いますね。

キャスティングは全然自由じゃないんです。僕も意見言いますが、特にメインのポスターとかに名前がぼんぼんぼんと載る3人だか4人だかそういうメインのキャスティングというのはほとんど僕の自由にならないんです。全く僕の意見が無視されるというわけではないですが、今この人が名前的には売れてるとかそういったいろんな基準で選ばれてしまいますね。こう言うと語弊があるかもしれませんが、ある程度、どなたでもいいんです。その人であれば。(これこれの役は) どなたでなければいけない、ってことではなくて、どのみちどなたかになるわけで、その選ばれたどなたかという生身のその人と、その人のことを全く考えずに書かれたある脚本のキャラクターとそのどちらでもないどこか、中間地点のどこかに、この映画の人間はなるんです。と考えてますから、どなたでなければいけない、ということはないんですね。特殊なことを言っているように聞こえるかもしれませんが、これは当り前のことなんです。

ロバート・デ・ニーロとか、よく「なりきっている」と言われる人がいるんですけど、どう見てもロバート・デ・ニーロなんです。なりきっているって本人は思ってるのかもしれないけど。たまにはメイクして何かになりきっている場合もあってそれは(元の俳優が)誰だか分からないんですが、これが映画というか実写もののこわいところで、たとえば役所広司さん、『CURE』の役所広司がどうした、っていう話になるわけですが、見ている方も『CURE』の彼は恐かった、とかおっしゃいますが、高部刑事っていう役名があるんですよ。小説ではそんなことはありえない。物語上はあれは役所広司ではなくって、高部なにがしっていう刑事なんです。その高部刑事がよかった、っていう人は一人もいなくて、役所広司がよかったと言われるわけで、つまりあれは役所広司なんです。当り前のことですけど。これが実写なわけですね。デ・ニーロが変だって、何になりきっているか知らないけれどデ・ニーロであることは分かりきっている。それを見ているわけでしょ。ドキュメンタリーなんかの場合は違いますが、アニメーションでもこういうことは起こらないですが、架空のある人物があるドラマを演じているにもかかわらず、それを生身の俳優さんと錯覚してみんな語る、原理的にそういうものなんだからあなたはなるべくあなたのままでいてくれ、と言いますね。

俳優さんで自身で何か役作りのようなものをされても構わないんですけども、何といいましょうか、それはお任せって感じで、僕は基本的にあなたのままでいいと思いますけど、でもそれは無茶なんですよ。自分のままでは出来ないわけですよ、たとえば殺人鬼の役なんて。だからある程度役作りというのが俳優さんにとって心理的に必要なものだと思いますから、僕は無茶苦茶言っているなと思います。あなたのままでいいんだよ、と言っておいて殺人鬼だからね、ってそれはひどい話であって、何らかの役作りをしていただいて結構です、だけど僕は知らない、そういう態度ですね。

監督が役者に転移？

哀川さんについて、監督と役者の間に精神分析的な解釈を要するような、無意識的転移といったようなものがあるのではないかと、というご質問ですが、そんなことを言われたのは初めてなので、何とお答えしていいのか分からないんですけども、哀川さんは多分ここで横にいらっしゃったら、(映画の中とは)全然違う、非常に陽気で、とっても頭がよくて、すごくお喋りで、ミュージシャンという感じの方なんですけれども、質問された方が生身の哀川さんをどれくらい知っていらっしゃるのか分からないので、それは何とも言えないんですが、ひょっとして生身の哀川さんはご存じなくて、映画の中に出てくる哀川さんのことを、もしおっしゃっているのであれば、全然僕はそういうことは考えていませんが、脚本を特に僕が書いたりした場合、映画の中に出てくる哀川さん自身が、役にもよりますけれどね、先ほどの神主なんかの場合は違うと思いますけど、どこか僕を真似ている可能性はあります。それって、いかにも僕が言いそうなことを脚本に書いたりしている可能性があるからで、で何気なくこんなこと言うって時に、哀川さんが勝手に、役作りじゃないけれども、「あ、これ、いかにも黒沢が言いそうな台詞だな。じゃ、真似してやれ」みたいなことを考えている可能性はあります。錯覚だと思いますけどね。ま、そんなこと言われたのは初めてなのでこれくらいしか言えないですね。

何を描くかはあとで考える

何を描こうとしているか、ってことは、描いてみてから考えることの方が多いんですが、「日常に戻れなくなる」ということに関連して言いますと、僕は基本的には映画青年的なレベルで言いますが、やっぱりアメリカ映画が好きで、ちょっと昔ですけど、アメリカ映画に出てくるヒーロー、アメリカ映画に限らないんですが、イーストウッドとかそういう人が出てきて活躍する映画が好き

であった、今も好きですがそれがベーシックにあって、ダーティ・ハリーとかそういった人が出てくる映画が作りたいな、面白いな、というのが非常にベーシックにあるんですが、一方で映画というのは今まで申し上げてきた通り、その時の現実に支配されているもので、僕が今日本で映画を撮ろうとすると東京のその辺で撮らなきゃいけない、そして東京のその辺に行ってみるとですね、絶対にクリント・イーストウッドなんていないな、ということがわかるわけです。普通の人しかいない。するとごく普通の、普通といっても色々ありますが、普通に東京にいておかしくないような人が、いかにしてイーストウッドのようになれるんだろうか、映画の中の燦然と輝くヒーローに、難しいんですけども無理なんですけども、最初からそのように出てくるわけにはいかないので、映画が進むに連れてだんだんその人が一種のアメリカ映画のヒーローのようになっていく、その過程を多分描きたいんですね。するとそれを進めていくと、最終的に殺人鬼になってしまったり、怪物と言われたりしてしまうんですが、ただそれでも構わないわけです。それは世間がそういうだけで彼はちゃんとなった。ただ今もしダーティ・ハリーのような人が東京の街にいたらこれは怪物です。ほとんど殺人鬼です。頭がおかしい。これは仕方がない。それが現実です。そこが、描きたいというかいつもたどり着いてしまう地点なんだな、と。

☆このシンポジウム採録は、アート・センター ブックレット編集部で要約したものであり、すべての発言・質問を網羅したものではない。