

乾杯！監督業

映画現場40年の雑感

平山秀幸 映画監督

去年の秋にワイズ出版から「呑むか撮るか」という本を出しました。

映画監督なんだから本を出すより作品を作る裏方に徹する方が当然だと思っていたのですが…。何とも面はゆい心持ちでした。後書きにも書きましたが、お客さんあつての映画ではあります、「いい酒を呑む為に映画を作ってきた」のが正直なところでもあります。

映画に携わって40年の間、現場で様々な映画人に巡り合ってきました。普段でも何を言ってるのかよくわからなかった藤田敏八監督から（「波光きらめく果て」でチーフ助監督でした）酔っぱらって本音だか戯言だかわかりませんが、「平山、映画監督は作品を完成させたら3年間は反省するな」と言われたことはよく覚えています。「その作品の『負』の部分は絶対に口にするな、人のせいにするな」と。「その替わり3年経ったら何言っても構わん、名指しで罵詈雑言言ってもヨシと」(笑)。その言葉をなぞれば40年間の反省本とい

【プロフィール】

1950年福岡県出身。大学卒業後、長谷川和彦監督の『青春の殺人者』に関わったのが、映画界入りのきっかけとなる。『ザ・中学教師』藤田敏八が教頭先生役で出演で日本映画監督協会新人賞を受賞。以降、『愛を乞うひと』『笑う蛙』『必殺剣鳥刺し』等話題作を発表。最近では、『エヴェレスト神々の山嶺』でヒマラヤの高所ロケを敢行。プログラムピクチャー時代の撮影手法で作り上げる映像のダイナミズムには定評がある。数少ない玄人好みの監督。

う気がしないでもないです。

出来上がった本を改めて読んでみると当然の事ながら助監督時代と監督になってからの語り口に違いがありました。



助監督は映画作りをなんと大らかに楽しんでいたのかと。誤解を恐れずに言えば「ひとごと」でした。「無責任に？映画作りを体験してきた楽しさ」って言葉ばいいのかなあ。監督になったからは苦悩していると言うそんな大それた意味合いじゃないですよ(笑)。

加藤泰監督の作品についた時は、京都の伝統的な撮影所のセットで、或る俳優さんのスタッフもまじえての大立ち回りの現場を目撃しました。芝居じゃないナマですよ。その俳優さんの大暴れでセットがドミノ倒しのように次々と倒れていつて。入れ替わり立ち替わりまるでマキノ雅弘監督の「映画渡世」の世界の登場人物のような人達が次々出てきて、イヤア楽しかったなア(笑)。

初めて制作進行として付いた長谷川和彦監督の現場の印象も強烈だった。何しろ世間的に良くないとされる事をやらないと映画ができないという思い込みを植え付けられてしまった(笑)。夜中に拝借したモノを撮影が終わって次の朝にコソソリ返したり、許可なくロケセット(作り物)をガンガン燃やして地元の消防団と大揉めしたり。今から考えたら絶対許されないような反社会的映画作りというか：きつと何にも考えてなかったんだな(笑)。世の中に役に立とうとか人様を感動させようとか、そんな気持ちは微塵もなかったですねえ。撮影所とは縁が遠く、フリーとは聞こえがいいですが仕事がない時は只のプータロー。映画製作の「いろは」なんてだれも教えてくれないし。監督が黒と言ったら白も黒になる妙な独裁主義と、監督一人じゃ映画はできないんだと

いう民主主義？的な曖昧さが身にあつたのかもしれないです。結局「映画の現場が好きだ」という事に尽きてここまですべて続いてきたという事かな。他にも色々な思い出があります。詳しくは「呑むか撮るか」を読んで頂ければと(笑)。

助監督の頃の話は無責任？に語れるんですが監督になつてからを語るのには正直苦手です。一応作品のテップンという立場なんでしょうが、あんまり居心地は良いと感じない。ワイワイとじゃれ合つて映画作りをしていたタイプです。その作品の責任はとか言われたくないし(笑)。基本的にメイキング映像などもお尻の穴まで見られているようです。あまり好きじゃないですね。

そうやって40年近く映画に携わってきたわけですけど、その間の映画の変化は物凄いなと思う。昔はフィルムで撮られ、まだモノクロスタンダードというサイズもありました。ビデオ化が始まり、映画を映画館だけでなく家庭で観ることができる時代になり(途中レーザーディスクもあったけど、あれは何だったんだらう?)。そしてDVDからブルーレイへと。そして劇場は3Dの時代に。音響もモノラルからステレオへ、4・1から5・1サラウンドまで、アメリカでは7・1を越して9・1だとか。映像の世界だけでなく全ての分野でデジ

タル化が進むのは止まらないと思うけど、映像音響だけでなく、揺れたり匂いが感じられたり、ほとんどアトラクション化していきます。なんで映画館に行つて疲れなきやアカンのかと。(笑)

と言いつつ僕もCGを使用する事があります。基本的には「コンピューターで作られた絵」だよなという原点にたち返りながら必要最低限に収めてますが。以前は困った時のCG頼みでした。今は何でもかんでもCGの時代です。安くて便利でなんでも表現できる？それはそれで重宝だと言われますが……。最近の時代劇でよく見るCGの血しぶきはその人間の中から噴き出たように思えません。まして斬られた痛みは伝わってこない。爆破のCGには何の危機感やスリルを感じません。『シン・ゴジラ』よくできたCGですが「何もないのに、なんであんなに大騒ぎしているのかな」と思ってしまう。昔の着ぐるみゴジラには何故「生き物がいる」と感じられたのかなあ。出演した俳優さんもご自分の役名を覚えていての方が何人いるのかな。全てが記号でした。そのままデジタルなのもあつぱれと言うべきかと。これは批判ではなく好みの問題です。どうもブルーバックで俳優さんに芝居してもらおうのが性に合わないというか。

CGを多用することで撮影現場が便利になることは間違いないと思いますが、一方で技術が衰退していく事の裏腹でもあります。以前は時代劇を取る時、背景に電柱やビルがあったら、カメラを覗き細紐で草や藁などで隠していました。マイクの影が映りそうになったら、録音部と照明部の助手たちは喧嘩をしながら、それぞれいい明かりを、いい音をと貪欲だった。今は「仕上げで消すから」の一言で終わり。結果が同じなら楽な方を選ぶのも当然と言えば当然だけど撮影現場が技術を磨く修行の場にはなりません。

映画の現場の絵作りには様々な要素が混在しています。でも、一番頑張っているのは相変わらず「細紐」と「ガムテープ」でしょう。その発想自体がすでに時代遅れなのかなあ(笑)。映画の多様化の流れは時代の必然でもあります。それは抗つても仕方がない事。だからこそ、もう一度映画の現場の原点に戻ることが必要なんだよな。