

『未完2.0～記憶と記録～』制作日記とあとがき

白土，卓哉

(出版者 / Publisher)

法政大学国際文化学部

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

異文化 / 異文化

(巻 / Volume)

12

(開始ページ / Start Page)

124

(終了ページ / End Page)

136

(発行年 / Year)

2011-04-01

パフォーマンス部門

『未完 2.0 ～記憶と記録～』 制作日記とあとがき

国際文化学部 4年 島田雅彦ゼミ
白土卓哉

私は退屈していた。自分の欲望の在り処を求めた留学を終え、就職活動に嫌気がさし、なんとか大学院の入試をパスし、退屈していた。退屈を紛らわすのは1杯270円の居酒屋にあるビールと焼酎か、近くにあるレンタルショップのDVDか、足りない脳でも理解できる程度の小説か、口外出来ない破廉恥な妄想か。

3年時に入った島田雅彦ゼミでは映像を制作していた。幸い国際文化学部には映像を制作するには十分な機材が揃っており、自由気ままに映像を制作できる環境が整っていた。私は退屈しのぎにカメラを担ぎ、編集ソフトと格闘する日々を過ごすことにした。そうして製作を始めて1年半以上の時が経ち、おぼろげに方法論も獲得してきた。そんな感覚に気付いたころには卒業が近くなっており、学部生として最後の映像を制作することとなった。それで制作したのが今回の『未完2.0～記憶と記録～』である。制作を始めると、最後ということで制作には必要以上の熱が入り、いつの間にか退屈は何処かへ行ってしまっていた。なんとなく振り返ってみるとそんな風に思う。

私はこの作品を制作するにあたって、興奮してパドックに入らない競走馬のごとく必要以上に意気込んでいた。そして、構想段階で黒沢

清のような静謐と、北野武のようなカット割り、タランティーノや舞城王太郎の様なナンセンスな台詞、アンゲロプロスのような長回し、青山真治や神聖かまってちゃんのような衝動、西尾維新の様な冗長な台詞、三木聡のような小ネタ、小津安二郎のようなローボジション、園子温が描くような人間、つげ義春のような奇妙なざわめき、新房昭之のような過度で装飾的な演出、ゴダールの様な即興演出、退屈を持て余している最中に知ったそれらの要素を（その中に相反する要素があるにせよ）とにかく全て作品に落とし込もうという気になっていた。それまでの退屈しのぎを、制作の手助けにしようと画策したのだ。

私は今年度に入ってから、映像として制作するのに大きな障害のない妄想をノートに書きためていた。心臓手術を終えたら性格が一変してしまった男の話や、フロイトがマズローと手を組んで強盗をする話、ニコルソン・ベイカーの『中二階』を脚色したものなど、どれもナンセンスで下らない代物だった。見返してみてもコレ！と腑に落ちるものがなく、それならば全てを包括出来る大きな物語を考えてその中に小さな物語としてそれらを入れればよい、と思いついた。島田先生は学生一人一人にアイデアを発表させ、それら全てを一つの物語にまとめるが、（そして、大抵物語は破綻に向かって行くのが慣例だ。）私はゼミで得たこの方法論を用いることにしたのである。

しかし悲しいかな、閃きは待てども待てどもやって来ず、大きな物語を思いつくことが全く出来なかった。要素として挿入する小さな物語の方向性があまりに異なっていることなども相まって全く考えることが出来ない。一旦全ての要素を忘却の淵へ捨てて再び一から構想を練るが、それでも出てこない。仕方なく過去に倣って、退屈と戯れながら何かきっかけを探してそれを引用しつつ構想を練ることに決めた。待っていたところで閃きなど永劫やってこないのだ。（今でさえ、

閃きなどやってこない頭を悩ましながら打鍵を進めている状態だ。)そうして以前のようにインターネットを彷徨し、レンタル DVD を鑑賞し、ぼーっと Twitter に流れる洪水の様な眩きをみていると一つの眩き—たしか、佐々木敦さんの眩きだった—が目にとまった。今書いているこの文章は自分の作品の紹介文なので、その眩きをここに引用しておこうと思う。

「8 ミリ映画『期待 / 忘却』は、ある出来事が、何もかもすべて終わってしまった後に語り出される。その記録として脈絡のない撮影済みの 8 ミリフィルムが膨大に残されていて、男はそれらを無理矢理繋ぎ合わせるにより、過去を再生しようとする。物語を形成しない断片的な映像に重ねて彼は喋り出す。」

この文章を目にしなければ『未完 2.0 ～記憶と記録～』は完成しなかった。この眩きをもとに制作した場合、物語として / 映像として似通う部分が出るには違いないが、映像とは不思議なもので、全く同じ映像を制作することは不可能で、また、物語も撮影環境に左右されることがあり同様のことが言える。そのことをそれまでの制作で多分に知っていたので、私はそれをあまり気にとめず、とにかくこれをきっかけとして遅々として進まぬ制作を打開しようと構想を練り、プロットを完成させた。そうして出来た物語が『未完 2.0 ～記憶と記録～』の原型である。以降、共に制作に携わるゼミ生と打ち合わせを繰り返し、冒頭に記した要素を入れ、シナリオを完成させた。最終的に出来あがったのは次のような物語だった。

「退屈を持て余した 1 人の男のもとに映像が届く。その映像には身に覚えのない行動をしている自分と友人が映っており、男は不可解に襲われる。男は映像にうつっていた友人に相談を持ちかけ、彼と共

に映像をなぞるようにしながら最後にうつっていた河原を目指して歩く。2人は不可解を明らかにする何かがそこにはあると期待して河原を目指す、たどりついた先に待っていたのは何もないという退屈だった。期待を裏切られた2人が各々物思いにふけっていると、突然不穏な物音がし、音のもとへ走ると得体のしれない幻獣が居る。」

物語としては、退屈な現実には飽き飽きした男たちが、極めて虚構的な現実に対し、その唯一希望を抱くことが出来る虚構におぼれていく、というものだった。そして男たちは現実生きるか、虚構に生きるかの選択を迫られ、しかし極めて虚構的な現実も現実でありそこで生きるしかないと思え、というオチにするつもりだった。（このオチは後々変更する羽目になるのだが。）登場人物のキャラクタには自分とゼミ生を投影し、実際に出演することにした。ロケーションはスタッフである4人が集合できる範囲内で考え、ロケハンを行った結果九段下、飯田橋、越谷、多摩川河川敷となった。

一通り計画を立て、実際に撮影するというはこびになると、監督である私はスケジュールの調整に追われることになってしまう。他の作品の制作や就職活動といった理由でスタッフ皆が集合できる日は限られており、私は昨今の就職難を憎んだ。しかし幾ら社会を憎んでも制作は進まないのだからパズルを解くかのようにスケジュールを調整し、これなら何とか完成できるという目処を立てた。数少ない撮影日は11月と12月だったので日照時間が短く、もう少し太陽にぶら下がる体力があれば、と嘆いたりもしながら、スタッフの皆とカメラを回し、帰宅と同時に編集という日々が幾日も続いた。撮影が出来ない日は小道具の買いだしと制作、撮影当日の段取り、シナリオの修正に費やすことにした。そうして撮影を続け、いよいよ残すは数カットのみ、というところに辿り着いたのだが、いくつか芳しくないカットが見つかった。まだ「気に入らない」程度で済めば良かったのだが、それら

はどうにも作品に組み込むには不適當なカットだった。私は頭を悩ませた結果、そのシーン（最後に挿入する河原のシーンである）の全カットを撮り直すことに決めた。幾ら労力や交通費が掛かっていようと、作品に悪影響を与えるカットは挿入すべきではない、と考えたのだ。最後のシーンのシナリオ（＝オチ）を極単純なものに変更し、何とか撮影を乗り切ろうという目論見をたてて撮影に臨もうと決めたのは発表の前々日のことだった。そして、その晩私はよくないものを見てしまうことになる。目論見を立てた結果、発表まで丸3日ほど眠ることが出来なそうだったので、今のうちに睡眠をとろうとベッドに入ったらテレビで一つの映画がやっていた。『スリザー』というアメリカのSFホラー映画である。私はこの映画に一瞬で興味を奪われてしまい、終了まで食い入るように鑑賞した。そして、練り直したシナリオは再び変更されることになってしまうのだった。

翌日目を覚まし、撮影と挿入するアニメ制作のために越谷へ向かった。電車内では不安な気持ちで車窓に目を配る余裕もなく、願うようにシナリオを練り直していた。前日に観た「まさにアメリカ映画！」という展開やリアクションを挿入できないか。その欲望を抱えたまま撮影を終え、アニメーション制作の原画を描いた。そうして撮り直しをする日になり、一度立てた予定通りの無難なオチを撮影した。しかし、撮影中にもやもやとしてどうも腑に落ちない何かがあり、とりあえずということでスリザーから得た着想を基にしたカットをゴダール気分で即興演出し撮影することにした。主人公である男を演じる私が幻獣に遭遇、戦闘し最終的に未来へ逃げる、という陳腐な展開で、台詞は全てアメリカ映画で頻繁に用いられるであろうフレーズにした。結果的にいうと、そのシーンには日本語字幕を入れ、妄想という形で本編に組み込むことになった。この展開は私の欲望の暴走と言えば暴走であり、このシーンが物語の破綻の一助になってしまったことは確かだ

と思う。しかし、ここで考えたいのはこの作品は何の表象で、どういう意図を持って私がこの作品を撮っているか、ということだ。撮り終えて思うのは、何か高尚な伝えたいことなど端から微塵もなく、ただ単純に「何かを創りたい」という暴力にも似た行き場のない表現欲の矛先としてこの作品の制作があったのではないか、ということだ。まさにその欲望の表象としてこのシーンがあったように思えて仕方ない。

最後に挿入した私欲の暴走シーンで映画としては不適當なものになってしまったかもしれない。しかし、それでも私はこの映画の中に映画らしさというものはあるように思っている。映画というのは現実と虚構の間をたゆたうような存在であると思っている。カメラを回して目の前の実存を切り取るという現実性と、物語やカメラワークといった恣意性が否応なく付随するという虚構性。その両要素を有する存在が映画という存在である。映画とは限りなくドキュメンタリーに近いドラマで、限りなくドラマに近いドキュメンタリーなのだ。そういった要素は私も意図して作品の中に組み込んだつもりだ。現実性を強調したシーンと虚構性を強調したシーンとして。それは街歩きや部屋の様子、他愛もない会話、アニメ、幻獣といった表象をもって画面の中に存在している。そしてそれに加えて、私の中のモヤモヤとした得体のしれない怪物のような欲望が表出したというわけだ。この作品では欲望が極端に露骨な表現として現れてしまったが、より良い作品にするならばその欲望の昇華の仕方というのを考え、物語を破綻させないようにすべきだ。それがこの作品の反省点であり今後の課題であるように思う。正直なところ、まだまだ他人に公開して恥ずかしくないレベルの映像にはなっておらず、印象としては“手を焼いて育てた割に出来の悪い愛息”。と言って正しい。しかしこの作品のタイトルは『未完 2.0 ～記憶と記録～』である。“未完”なのだ。まだまだアッ

アップデートはされていく。来年は『未完3.0』を制作することになるだろう。いずれ、納得する出来になった時この作品は“未”の文字を取ることになる。その日まで私と『未完シリーズ』の格闘は続くのだ。

最後にこの場を借りて、拙作『未完 2.0 ～記憶と記録～』の制作に携わってくれた島田ゼミの皆、鑑賞していただいた方々、投票をしていただいた方々、そしてこの拙文に目を通していただいた方々に照れ笑いと謝辞を送ります。冒頭の文章と末尾の文章のテンションの違いが些か気になるが、それも作品と似通っているということで良しとしよう。

2010年12月22日