

[FIC オープンセミナー] 映像メディアの 表現法 : 一映画から広告一特別上映会

大嶋, 良明

(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)

16

(開始ページ / Start Page)

239

(終了ページ / End Page)

272

(発行年 / Year)

2015-04

[FIC オープンセミナー]

映像メディアの表現法： —映画から広告—特別上映会

大嶋 良明

【はじめに】

本稿は、去る2014年10月3日に開催された法政大学国際文化学部FICセミナー「映像メディアの表現法：—映画から広告—特別上映会」の報告である。企画内容は本学出身の二名の映像作家丹修一氏と遠山昇司氏を招聘し、ご本人による講演を交えての作品上映と丹、遠山両氏に本学部の山根恵子教授を交えたトークセッションであった。

プログラムは三部構成となっており、第一部では丹修一氏によるミュージックビデオとテレビCM分野での映像作品を題材とする講演、第二部は遠山昇司氏の監督作品「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」の上映とそれに先立ち主演女優の玉井夕海氏による舞台挨拶、第三部は丹、遠山、山根の三氏によるトークセッションであった。公開イベントとしてアナウンスしたこともあり学外も含めて映像表現に関心を持つ方々や映画好きの方々の参加を得て、トークセッションの終盤では密度の濃い質疑応答に発展

2014年度 国際文化学部主催
映像メディアの表現法：—映画から広告—特別上映会
遠山昇司 × 丹修一
2014年10月3日（金）16時50分上映

新進気鋭の映画監督とCM・PV界の第一人者の作品を上映

企画内容
本公演では、映像メディアの表現法と題して、法政大学にゆかりのある映像作家の第一人者、遠山昇司氏の作品上映会とトークイベントを兼ねたミュージックビデオやテレビCM、ミュージックビデオなどに関するセッションの開催を目的として、それぞれの講演と上映の開催によるものとなります。
①トークセッション「—夜はながくない—」（遠山昇司監督）の映画作品と、遠山昇司監督（国際文化学部専攻）の映画作品「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」。
②遠山昇司氏と山根恵子教授による対談の上映。③丹修一氏による講演と上映、遠山昇司氏による質疑応答セッションも交えてのトークセッションを開催します。

日時：2014年10月3日（金）
18：50～20：00（17年）2時間制

会場：法政大学多摩キャンパス
北アトリウム・アワー2階 又はイコーム
特別会場：後援

上映スケジュール
第一部：18:50～19:30
＜丹修一氏の作品 MV・CM作品上映＞

第二部：19:30～19:55
＜遠山昇司監督作品「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」上映＞
②山根恵子教授との対談

第三部：19:55～20：00
丹修一氏とのトークセッション
特別会場：遠山昇司監督の作品

主催：国際文化学部
企画・運営：国際文化学部国際文化研究室

図1 公開イベントの告知

し、遅い時間の開催にもかかわらず最後まで充実したセミナー内容となった。なお当日の運営は国際文化学部の大嶋研究室と山根研究室が担当し、全体の司会進行を報告者が務めた。以下はその記録である。

【第一部 映像作家丹修一氏による講演】

●ミュージックビデオとCM

大嶋（司会） ご準備よろしいようでしたら、ご登壇いただきましてお願いいたします。映像のほうの準備も、そろそろ大丈夫かと思えます。ケーブルは届きますでしょうか。

丹 こんにちは、丹修一です。はじめまして、よろしく申し上げます。さっき紹介していただいたとおり、僕はミュージックビデオやテレビコマーシャルを作っているディレクターです。日本語でいうと監督ということになりますが、僕が作ってきた作品を皆さんと一緒に見ながら、ミュージックビデオとコマーシャルは同じ映像ですが、少し違います。毎回作業時は、コンテを描いたり、トリートメントと呼ばれるコンテの前の作品の概略を作るのですが、今日それらを持ってきています。そういうものを見ながら、ミュージックビデオとテレビコマーシャルの違いを感じ取ってほしいと思っています。よろしくお願いいたします。

二十数年ぶりに「学校に来ました」みたいな感じで懐かしいですね。古い校舎が取り壊されるみたいですね、僕は大好きだったんですけど。

まずミュージックビデオからいきます。ミュージックビデオの場合は作品を作るにあたり、最初の企画から全部作ります。テレビコマーシャルの場合は企画がすでにあって、そこから自分の演出を仕事として加えていくという段取りが多いですね。CMはあとでまた話をします。

ミュージックビデオなので、当然ながら主人公は音楽、楽曲です。プラス、ミュージシャン。ただ、ミュージシャンが出ないミュージッ

クビデオもあります。誰かキャストを立ててストーリー仕立てだとか。いろいろありますが、基本的な目的はその曲がいろいろなメディアに乗って、プロモーションツールとして機能することが最優先です。その曲がより良く、楽曲と映像がぶつかり合い、楽曲の魅力が倍増する。そういうものを目指して世の中のディレクターは、ミュージックビデオを作っていると思います。僕も当然、そのひとりです。

最初見ていただくのは、今年の頭に撮ったMIYAVI（みやび）というギタリストです。スラップ奏法という変わった奏法の方ですね。その彼を撮ったプロモーションビデオがあります。この曲は「GUARD YOU」というタイトルです。3.11の震災があったときに、彼はワールドツアーがすでに決まっていて、外国に行かなければいけなかった。奥さまと子どもさんを置いていくようなスケジュールでした。海を越えたロサンゼルスで奥さまと子どもさんを思いながら、「どうやって君たちのことを守れるだろう」と、その想いがテーマになっている曲です。

MIYAVIさんって、ご存じですか。このミュージックビデオを撮る前までは長髪で、ロングヘアだったり、ドレッドだったこともありました。アンジェリーナ・ジョリーさんが監督をやられるという撮影でロスに行かれて。そこで日本兵の役をやるために長髪を短く刈った。短く刈った姿を映像に記録するのがこのとき初めてでした。スタイリングも、今までスーツでミュージックビデオに出るのはなかったようですが、けっこう激しい曲をやられている方です。凛とした感じを出そうと、2人で話しながらスタイリングを詰めて「これでいきましょう」と、そういう姿で撮っています。

ミュージックビデオとテレビコマーシャルの違いは何となく分かりますか。そうでもないですか。これは先で話そうと思っていたことですが、ミュージックビデオは音楽とそのミュージシャンが主役です。コマーシャルになると、例えばゼロックスという企業であれば、その広告はコピー機が主体になります。そのコピー機がいかに優秀か。売っ

ていく時々によって、その訴求するポイントが違います。小ささを売るとか、多機能さを売るとか、そのへんの違いを広告では、映像表現とプラス、コピーワードがありますので、その言葉と合わせて作っていく感じになります。

TVCMの場合、予めクライアントと何年間も話が詰められている場合がおおいですね。そして、そこで作られたCMの基になる企画ができ、(それは往々にしてすごくシンプルなものが多いですが)クライアントにアグリーされたその企画を受け取り、そこから演出家として、初めて自分のカラーをもって、そこに仕事として参加します。それがミュージックビデオとテレビコマーシャルのすごく違うところだと思います。

●ミュージックビデオの作品表現

大嶋 お待たせしました。映像が出なかったら、どうしようと思いました。すみません。

丹 お待たせしてしまいました。

< MIYAVI 「GUARD YOU」 楽曲上映 >

MIYAVIさんの「GUARD YOU」でした。途中、写真を撮るシーンがあって、いっぱい画像がモザイクみたいに出てきたと思いますが、あれはMIYAVIさんのツイッターでファンの方々に呼びかけて頂き集めたものです。テーマは、僕らは1つの太陽の下に生きている。世界中どこに行っても太陽は1つで、月も1個で、..。そ



図2 丹氏による制作過程の解説

して、太陽の前ではみんな平等だということです。それを2人で話をし、ファンサイトで「太陽にかざした自分の手を撮ってください」「自分のいちばん大切なものを撮ってください」「花を撮ってください」と呼びかけ、送ってもらいました。すごい枚数が集まって、、それらでMIYAVIさんの体ができているというイメージで、あのシーンは作られています。

次はMr.Childrenというバンドの、去年発売された「REM」という曲です。この曲は、黒沢清さんが監督された映画『リアル～完全なる首長竜の日～』の主題歌です。このお話をもらったときは当然まだ映画は公開前ですが、事前にその脚本をいただいて、そこからインスピレーションをいただいて、桜井君が迷宮に入っていくようなストーリーを組んでいるものです。

< Mr.Children 「REM」 楽曲上映 >

Mr.Childrenの「REM」でした。これはロケ場所は2つです。埠頭のほうで撮ったシーン、クリーチャーみたいな人たちが出てくる場所ですね。あとメンバーの演奏シーンを撮っているのは、水戸の近く、茨城県高萩の廃工場で撮りました。そこの中の一部分を使って撮影しました。女性が頭の上にもいろいろ載せて、いっぱい増殖しているシーンがありますが、あれは三面鏡で狭い部屋をつくりました。カメラがここにいる、よく見ると、カメラがうっすら映っているのですが。マジックミラーなので外側からは見える。ただ中は反射して、どんどん増殖していだけというシーンを作っています。シーンの的には3つ、撮影は2日みたいなノリで作りました。

できれば楽曲だけちゃんと見ていただこうと思っていましたが、流しながらコメントを言っていきます。

次は中島美嘉さんの「僕が死のうと思ったのは」です。この曲はamazarashiというバンドの曲で、中島さんは初めて聴いたときにす

ごく感動して、この歌をどうしても歌いたいというところでシングル発表になった曲です。

撮影手法的に少しだけ面白いことをやってみました。キネクト (Kinect) ってご存じですか。Xbox とかに使う、ゲームをやるときに自分の位置を認識するものがありますね。あれは赤外線を目の網のように照射して、3D 空間の中でその人がどういう形をしていて、どこにいるかを捉えるためのゲームの機械です。それは全部、座標で出るものですから、ちょっと加工すると映像になり、動画になります。それは2Dではなくて3Dなので、例えば僕をそこから撮ったとすると、これが1回データになってしまえばバーチャル3Dのように、どこにでもカメラを持っていける。それが普通のカメラと全然違うところで、そのシーンが少し入っているクリップです。

<中島美嘉「僕が死のうと思ったのは」楽曲上映>

このへんは、キネクトと実写の絵が一緒になっている状態です。左側に出ているのが中島美嘉さんを、本当は正面からきれいに撮るのを狙っているのですが、3D上でカメラを横側に回して撮っています。これは川崎の河川敷あたりで撮りました。あとはマンションの屋上。途中、途中で出てくるイラストはYKBXさんという初音ミクとかのアートディレクションをされているかたですね。彼はイラストレーターでアートディレクターですけど、彼がこのイラストですね。それが今回この曲では、ジャケットで使われたという、そのモチーフの一部を楽曲に組み込みました。

中島美嘉さんの「僕が死のうと思ったのは」でした。どうですか、ミュージックビデオを見たいですか、あと2曲ぐらい用意しています。テレビコマーシャルに行くか、ミュージックビデオに行くか。どうしましょうかね、(笑)。

では僕が決めます。どっちですか。コマーシャルに行きますか(笑)。

用意したのはレミオロメンの「粉雪」とか、亡くなられたギタリストで X JAPAN の hide の「Pink Spider」も持ってきています。そのカバーで RIZE というバンドがやっている「ピンク スパイダー」も撮っていて、その曲も用意はしていたんですが、、、CM に行きます。残念だね、また今度（笑）。

● CM の作品表現

ではテレビコマーシャルに行きます。先ほど話したように全然作り方が違うということがあります。ソニーのとあるテレビの話をしませう。企画コンテがありますが、こういうシンプルなものて来ませう。これに出ているのがサッカーの内田選手です。彼がサッカー選手としてこの広告に出ませうが、そのときの基になっている企画です。僕が仕事にジョインする前に、クライアントの方とクリエイティブ・ダイレクターと言われる、この企画を作られている方が話し合って、「これでいませうしよう」というアグリーが取れたものです。

それを僕がもらって、その次に演出コンテを上げませう。これが、実際シューティングするときのシューティングボードです。ストーリーボードはコンテのことですけれども、シューティングするためのコマ割りをやっていく。それがこういうものです。僕の絵は業界の中では分からないで有名な絵なので、たぶん皆さんにはもっと分からないと思っませうが、、（笑）。

1 人のサッカー選手、内田選手がどういっくことをやっていくかを事細かに書っていませう。これをカメラマン、照明部とセットを作る美術さんと打ち合わせをしながら、実際の撮影に臨むといっくことです。これがどうなっただかといっくと、こうなりました。

<ソニーテレビ「ブラビア」CM 上映>

これは 30 秒のテレビコマーシャルと言われるもので、今だと 15 秒

のスポットが多いですかね。このような企画コンテ、演出コンテ、実際シューティングして仕上げまでには、これくらいのステップがあります。広告はだいたいこうやって進めていく感じです。

さっきのはすごくシンプルな企画でしたが、その企画が例えば色で来る場合もあります。これはゴールドですが、この色を基本にしてCMを作りたいというオーダーがあって受け取った企画コンテです。そこから僕はこういう演出コンテを上げます。当然シューティングボードなどで色はつけていませんが、こういうものを描きました。そして撮影してでき上がったものです。岩下志麻さんという女優を撮っています。

<メナード「イルネージュ」CM 上映>

なぜこれを選んだかという、「ゴールド」というキーワードがあって、ゴールドの解釈の仕方とそのディレクターの色が出せるところですね。この金色の解釈は、金に塗った壁であったり、光で作る金色だったり、いろいろな表現手法があると思いますが、僕はそれをオーガニックにいろいろな色変化がある布を選び、それをゴールドの解釈としたというところですね。ディレクターという職業は、そのへんにどんどん自分のオリジナリティー、色を入れていけるということです。

次、これは面白かったものです。とあると言っても、お分かりですね。とあるカップ麺の企画です。中国の「三国志」のストーリーから企画が立てられています。敵が攻めてきた。「何、敵か？ 魏（ギ）か、呉（ゴ）か」「いえ、ラです」。これは「ラ」というのが面白いですね。これはすごく燃えた仕事です（笑）。

それがシューティングボードになると、こうなります。キャストも増え、このCMを盛り上げていくのにどうすればいいかをいちばん考えた広告です。後半に向けて、どんどんあおっていくんですね。その感じがサブキャストによって盛り上げられている、みたいな作りに

なっています。

これはレゾリューションが悪いです。

<日清「ラ王」CM 上映>

バランスとしては、すごく壮大なテーマの中にコミカルなテイストを落として。カップ麺というのは皆さんが買える身近なもの、それほど高いものでもありませんね。そのへんを訴求したものだと思います。

あと2本ぐらい大丈夫ですか。次はコピー機の会社です。このコピー機はすごく小さいけれども、パワフル。めちゃくちゃ小さくてスペースを取らない。だから省スペースに長けたコピー機だけれども、パワフルである。そういうことを言っている広告です。横綱の白鵬関を撮りました。最初、白鵬関が出てきます。その白鵬関がどういうふうに、コンパクトだけれどパワフルかということ言っているか。

<富士ゼロックス「コピー機」CM 上映>

というふうな流れです。ちっちゃいけど、強そうでしょ。ここ分かりましたか。大きい女性と、白鵬関をどんどんトラックバックして小さくなったとき、白鵬関はリアルタイムですが、大きい人はスローになっていて、速度でいうと半分。同じスピードで合成すると、ものすごく違和感がでるんですね。ハリウッドでデータとしてありますが、ゴジラやキングコングとか、大きいものが遠くにある。遠くにあるけれど、大きく見えるじゃないですか。人物設定だとこのくらいですね。遠景でキングコングがいたとすると、人間に対してどれぐらいの大きさのもので、距離がどれぐらいだと、スピードがこうなるというデータがハリウッドにはあります。それを基にハリウッドは作っています。

僕は単純に半分に速度を落として合成したら、すごく気持ちが良かったのでこうなっています。この広告には、そういう細かいところ

を注意して制作しています。

同じ会社の広告で同じコピー機です。これは多彩な技がある。同じく横綱が出ていて、横綱は自分と闘うみたいな作りになっています。

<富士ゼロックス「コピー機」CM 上映>

合成とかがすごく大変そうだった、というのはお分かりになると思います。

いかがでしたか。急ぎで見ていただいた感じだと思いますが、ミュージックビデオとテレビコマーシャルは全然違いますよね。ただ、双方に面白いところがあって、絡み方が全然違う。企業のために広告を作る、ミュージックビデオはミュージシャンやレコード会社のために映像を作る。両方、商業芸術だと思いますが、双方すごく面白い仕事だと思います。

●オリジナリティーということ

こういう映像を作っていくにはアイデアが必要です。それぞれのディレクターにアイデアがありますが、それは人からもらってくるものではなくて、どこかの本で読んだものを持ってくるのではなくて、自分の中から生まれてきたものがアイデアだと思いますが、本当の100%のピュアオリジナルはないと思います。生まれてすぐに目を閉じ、耳を閉じ、何も見ない、聞かないで育ってきた人が何か見出すのだったら、100%オリジナルかもしれないですけど。

何かしら目にします。だって電車に乗っただけですごい情報量ですね。だからそういうオリジナルは置いておいて、アイデアはどこから来るのかを最後に話させてもらいたいと思います。人それぞれやり方は違うと思います。僕は日ごろ、自分の好きな「きれい」、惹かれる「きれい」は何だろう。逆に言うと、すごく怖い「痛さ」は何だろう、「痛い」はどこかというのを気にして、日ごろ歩いているときも見よう

にはしています。

例えばテーブルの上に1個のコップがあります。10人の人たちが囲みました。みんなにカメラを渡します。「さあ、コップを撮ってください」と写真を撮ってもらいます。ただ撮り手の思いというのが入ってきます。「何かこの光、キラキラきれいだな」とか、「ここのカーブがいいぜ」とか、「いや、おれ、これがグッシャーんと壊れてるところが撮りたい」とか、いろいろな思いが入ります。それを撮ったときに、たぶん同じ映像、同じ写真は1つもないと思います。それがすごく大切な自分自身の色であるはずで、それを積み重ねていってほしいなと思います。そういったアーティストにならなくても、僕みたいな職業でなくても、自分の好き、嫌いをつくるのは大切なことだと思います。

僕の方法ですが、僕はそうやって自分のテイストを毎回ちょっとバージョンアップさせたり、変更させたりしながら蓄積しているという感じですね。例えば美術館に行って絵を見るけれど、「何か好き」「何か気になる」というのはあります。それをそのままでもいいのですが、それが何で好きなのか、何で嫌いなのか。それはどちらでもいいのですが、理由づけして自分の中にインプットする。そうすると次の新しいものが、自分の中に入ってくると思います。皆さんが、それぞれのオリジナルな色に染まるように願っております。以上です。ありがとうございました（拍手）。

大嶋 丹さん、どうもありがとうございました。少し遅れて始まりましたけれども、何とか第一部を終了いたしました。中島美嘉さん、すごくいいですね。あの歌詞で、あの歌声で、もう泣いちゃいそうになりました。感動しました。またふだんは見られないCM制作の細かいところまで教えていただいて本当に楽しかったです。

サクサク進めてまいりたいと思います。このあと短く5分の休憩を入れて、第二部に入ります。第二部は遠山昇司監督の「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」の上映です。上映に先立ちまして、本日主演の玉井夕海様にご挨拶をいただきます。どうぞお楽しみに、

お見逃しのないようにお願いします。

監督のご希望で映画の上映は、真ん中の大きなスクリーン1面になります。ということで端っこのほうで第一部をご覧になっていた方、もしお差し支えなければ、よろしければ休憩時間の間に見やすいほうのお席に移動していただいて構いませんので、どうぞそのようにしてお楽しみください。それではブレイクに入ります。5分後に再開いたしますので、よろしくお願いします。

**【第二部 「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」 主演女優
舞台挨拶と映画上映】**

大嶋（司会） それでは玉井さん、よろしくお願いいたします。

玉井 こんにちは。玉井夕海と申します。これから見ていただきます「NOT LONG, AT NIGHT」という映画の中で主人公を務めました。いま頭が坊主ですが、2週間ぐらい前に自分が演出した音楽のライブを1本やりました。その演出の中で私が、たぶん坊主のほうが画がきれいだなと思って。1週間前ぐらいにスタッフ、いろいろな人に相談して、反対1人、賛成5人ぐらいだったので実行に踏み切りました(笑)。

坊主もしかりですが、私はけっこう体を張っていろいろな仕事をしてしまいます。「NOT LONG, AT NIGHT」の中でも車を盗んで逃げる役を遠山君から任されたんですが、これは「車の運転免許を取らせてあげるからやらないか」というオファーをいただいたので、やりました。なので車の運転シーンは初心者という設定なんですが、そのまま。免許を取って1週間たたないうちに、カメラを搭載されて1人で町の中を走ったりしています。非常に危ないシーンですね。

この映画の舞台になっています熊本の天草という地方は、先ほどお話し申し上げました、1本目の映画「もんしえん」でも舞台にした場所です。皆さんも映像や映画を作りたい方がたくさんいらっしゃると思いますが、今お幾つですか。21か22。そのころはまだ大学にい

ただけれど、21か22で辞めて16のときに縁を感じた天草の土地に住み込んで、そこに住んで働きながら脚本を書いて「もんしえん」という映画を作りました。いつもあんまり先のことは考えてなくて、自分の中でどうしてもそれは作らなければいけないな、と思うと実行に移してきました。

天草という土地との出会いは話すときと長いので、いつか会うことがあったら。でも人にはそれぞれ約束の土地があって、その土地と向き合いながら前に進んでいくもの

だと、私の師匠の宮崎駿に言われたことがあります。私の約束の地は、まがいもなく天草という土地だったなということを、2本目の「NOT LONG, AT NIGHT」という映画を託されたときに思いました。

では、皆さん、どうぞ楽しんでいってください（拍手）。

<映画「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」上映>

【第三部 トークセッション「映像メディアの表現法」】

大嶋（司会） 第三部ということで、トークセッションを開始したいと思います。ご登壇いただきますお三方をご紹介します。最初にお話しいただきました丹修一さんです。丹修一さんは本学の経済学部をご卒業になり、今は映像作家ということでミュージックビデオやテレビコマーシャル等々、幅広い分野でご活躍されておられます。丹さん、よろしく願いいたします（拍手）。

第二部の「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」を監督



図3 玉井夕海氏の舞台挨拶

されました、遠山昇司さんをご紹介いたします。遠山さんは本学の国際文化学部を卒業され、そのあと早稲田の国際情報通信研究科を出られ、映画や舞台芸術などと同じく幅広く活躍されておられます。いちばん近いニュースだと、コミュニケーション・アート・プロジェクトだと思うのですが、「赤崎水曜日郵便局」をされています。これがグッドデザイン賞を受賞されたということで、ますますこのあとのご活躍が楽しみです。遠山さん、よろしく願いいたします（拍手）。

三人目は、われらが国際文化学部の山根恵子教授をご紹介いたします。今日は特別にゼミの続きで、というとあれですが、映像関係のご研究をやられているということで、今日のイベントにパネルとしてご参加いただきます。壇上でお話をまとめていただく役目も、やっただけということなので心強いです。山根先生、よろしく願いいたします（拍手）。

だいたいの流れといたしましては、上映いただいたそれぞれの作家の方々の作品についてお話をいただくところと、もしできましたら今後の構想などについても面白いところが聞けるのではないかと思います。では、そろそろ壇上の山根先生のほうにお渡しいたしますので、よろしく願います。どうぞ最後までお楽しみください。

●上映作品をめぐる

山根 大嶋先生、どうもありがとうございます。ご紹介いただきました山根と申します。今日は30分位の予定でお二人にお話を伺うということで時間的に厳しいかと思いますが、お話の内容としては、最初に丹修一さんの作品についてご質問し、お答えいただくことから始めたいと思います。そのあと第二部で見せていただいた、遠山昇司君の「NOT LONG, AT NIGHT -夜はながくない-」に関して、私からの質問をさせていただきます。後半には、今日チラシを配布していただいた「マジックユートピア」ですが、遠山昇司君と丹修一さんの共同監督作品を来年1月からクランクインなさるということですので

で、この次回作についてお二人からお話を伺いたいと思います。よろしくお願いたします。

最初に、丹修一さんに。申し訳ないのですが、私はYouTubeとか、Webでダウンロードして作品を観るのが苦手なので、今日初めてミュージックビデオとCMを見せていただきました。一言で「さすが！」という感じですね。

丹 うれしいです。

山根 特にミュージックビデオが気に入りました。

丹 ありがとうございます。

山根 こういう形で、丹さんご自身が選んだ作品を見せていただいたのですが、こんど遠山昇司君とコラボなさるといのが納得できます。このミュージックビデオ3本とCMは、遠山君の作品をご存じの上でお選びになったのでしょうか。

丹 第一は学生の方々に前に僕の作品を見ていただける、あと話もできるという機会ということでしたので、僕らの業界に興味を持たれている方も何人かいらっしゃると思いますが、その方々がいっそう映像業界に興味を持っていただけるようにチョイスをしました。



図4 トークセッション、左から山根、遠山、丹の各氏

山根 偶然かもしれませんが、ミュージックビデオの1本目、2本目の作品を観ていると、学生時代から知っている遠山昇司君の作品にどこか共通しているところがあります。将来10年か20年したら遠山君もあのようなセンスで、映像作品を作っているかなという思いがしました。

遠山 新作では共同監督をしますので。普通、監督が監督をオファーすることはあり得ないというか、前例はほとんどないと思います。ウォシャウスキー兄弟とかコーエン兄弟とか、兄弟でしかできない。僕と丹さんは非常に美意識が共通しているというか、話していていつも同じものが好きだったり、そういうのはありますね。

丹 それも話しながらですけどね。話して、だんだん共通点が1個見つかり、2つ見つかりと、会うたびに何か見つかるんですよ。

山根 お二人の出会いについては、新作の話に移るときにお伺いしようと思っていましたが、折角ですので、どういう出会だったのか、お話しいただけますか。

遠山 3カ月ほど前ですね(笑)。この企画が1カ月ぐらい前ですから、まだ非常に日が浅いですね。共通の知人の紹介である食事会があって、そこで丹さんと初めてお会いしました。法政だということで「あ、先輩だ」と思って。なおかつ同じ銘柄のたばこと、同じ重さを吸って、「あ、珍しいですね」みたいな話からですね。ちょいちょいデートに誘って……、ゲイではないんですけど(笑)。

丹 美術館とか、2人で行ったりするんですよ。恵比寿の写真美術館にフィオナ・タンのインスタレーションがあって、それに遠山さんもすごく興味があるというので一緒に行きました。見終わったあと喫茶店で告白をされました。「次の映画を一緒にいかがですか」って(笑)。

遠山 そうです。

山根 そういう遠山昇司君の「人懐っこさ」と言うのか、大先輩に対してオファーするとか、協力をお願いするというのは何となく分かりますね。

遠山 僕は大嶋ゼミを卒業していますけれど、山根先生との出会いは国際文化学部の入学パーティーのときです。

山根 新入生歓迎パーティーを、このスカイホールでしたんです。

遠山 そのときに初めてお話しさせていただいてから、人懐っこく先生についていったというか（笑）。映画のお話だったり、いろいろな人をご紹介しますね。

山根 丹修一さんと時々「デート」なさるとお伺いしました。デート程ではないですが、私たちも、わりに2人で飲んだり話したりという時がありましたね。映画関係者の集まりに一緒に行ったり、なかなか面白い4年間でした。

遠山 そうでしたね。黒木和雄監督、鈴木清順監督、木村威夫さん、あと林海象さんですね。

山根 ということで、導入部からかなり個人的な話になってしまいました。丹修一さんのミュージックビデオについて、遠山昇司君の今までの作品との共通性があるのではないかというお話でした。私も一番好きな作品ですが、最初のMIYAVIの映像は、非常に洗練されていますね。海、波、空、ブルーと白。ブルーだけれど、そのトーンを抑えていますね。

丹 ディサチュレートされたトーンということですね。

山根 モノトーン的に画を作っていたらしゃる。私はターナーが大好きで、何十年も前にロンドンで初めてターナーの絵を観た時には本当に感動しました。最近また日本で観たのですが、ロンドンで観たのより小品が多くて少々がっかりしました。そのターナーの絵を思い出させるような素晴らしい、色彩のトーンを抑えた自然の美が良く表現されています。最初の作品から感動しました。

丹 作為的でない色を作るのがテーマであって、色はいろいろふり幅があるのですが。作為的なものにならないというのがテーマとしてあります。

山根 Mr.Children も興味深い作品ですが、3本目は中島美嘉さん

が amazarashi の曲を自分の作品に是非ということで、やはり歌詞にも感動しました。

丹 曲がいいですね。

山根 丹修一さんのような方でしたら、技術的には世界の最先端を行ってらっしゃるので、私から説明する必要はないのですが、3D を駆使したり、どれも非常に斬新な作品です。基本的なクラシックなところも押さええていながら、若い世代にも真似できないほど新鮮で若さがある作品で、その点にも非常に感銘を受けました。お年をお聞きしましたので、特に「若いセンスをお持ちだなあ」と感心しています。

丹 ありがとうございます。

●ロードムービーの映像美

山根 さて、そろそろ遠山君のほうに移りたいと思います。「NOT LONG, AT NIGHT」について、ロードムービーとうたってらっしゃいますね。遠山君の第1回作品の有斐学舎のドキュメンタリーからずっと見せていただいて、感慨深く思います。

遠山 あれは大学3年でしたか。

山根 そうですね。映画界の方々もお招きしての「山根ゼミ映像祭」に飛び入りで参加して上映していただいたところ、JVA（日本映像美術協議会）の先生方もなる程、学生が2年や3年で創ったとは思えないような作品だったことをよく覚えています。その次の「グレーのバリエーション」も観せていただきましたし、今回の「NOT LONG, AT NIGHT」についても思うのですが、ご自分の中で劇映画よりドキュメンタリーに重点を置いてらっしゃる、基本的にロードムービー的な作品を目指していらっしゃるのでしょうか。

パンフレットに建築家の岡部（憲明）さんが書いていらっしゃるところで、ヴィム・ヴェンダースのロードムービーを引用しておられます。私から見ると、「NOT LONG, AT NIGHT」はヴィム・ヴェンダースのロードムービーとは全く違って、遠山君独自のロードムービーだ

と思います。ロードムービー観について聞かせていただけますか。

遠山 まず、岡部さんという建築家の方と対談させていただきました。岡部さんは映画の最後のほうで、光の道のように見える橋が出てきますけれど、あれはレンゾ・ピアノというイタリアの世界的な建築家と、日本の世界的な建築家の岡部さんの2人が設計したものです。これが天草のいちばん端っこにある。映画としても、あの光の道を非常に象徴的に扱いたかったという形をとっています。

ヴィム・ヴェンダースは僕も大好きです、もちろん。ヴィム・ヴェンダースと比較するのは非常に恐れ多いのですが、僕は基本的にはロードムービーというのは、出会いと別れをずっと繰り返していくものだと思っています。主人公という1人の軸が旅をしていき、その中で出会っては別れていく。これが醍醐味だと思っています。普通の群像劇でしたら、最初から出てくる5人組がいろいろな物語を展開して、最後にオチがあったり、裏切りだったり、幸せなハッピーエンドがあると思いますけれど。非常にコラージュするとか、人の記憶、歴史や物語を主人公である女が受け入れる、もしくは受け取っていく、頂いていく。その繰り返しによってパズルのピースが組み合わさって、1本の道になるということがひとつイメージにあります。

そして多くのロードムービーが、最後何もない道で終わったりします。あれを僕の「NOT LONG～」の中では、最後、海に落とし込みたいというのがありました。なので最後、海で船が航路を走っていく。あれがひとつ道に見えるということにアイデアをもらって、最後は海で終わらせています。

山根 ヴィム・ヴェンダースがいわゆるロードムービーをアメリカで創っていたのは60年代、70年代中心ですからモノクロ作品が多いですし、一般的に理解されているロードムービーですね。それに比べると遠山君のロードムービーは、今おっしゃったように、それとは全く違うということが分かります。個人的には、海で終わらせたい「出会いと別れ」で充分納得できます。そして、「海から来たのか、海に向

かうのか」という言葉が出てきますが、そこには四方を海に囲まれた日本独特のロードムービーというのがあるのではないかと思います。

遠山 ありがとうございます。それは最初にロードムービーの企画を作ったときに、実は熊本で作りたくなったのですが、阿蘇か天草かで悩みました。いわゆるアメリカの大砂漠地帯とか、だだっ広い中を走っていくのがザ・ロードムービーという印象があります。これは日本の地形を考えて、ああいう画は撮りにくい。北海道なら撮れるかもしれないですけど、非常に北海道色が強くなってしまいます。熊本をロケ地として考えたときには、阿蘇が最初イメージとして降りてきたのですが、海のロードムービーも面白いのではないかと考えて天草にしています。

山根 レンゾ・ピアノと岡部さんのハイヤ大橋も、その点を象徴しているようなところがあってグッときました。ロードムービーの中で海、海に架かる大橋を考えると、とても日本的な美意識が見られる遠山昇司君らしい作品になるのかなと思っています。色彩感覚がモノクロっぽいところで、夜の風景に映えるライトが温かいですよね。東京のビル街のネオンやイルミネーションとは全く違う、天草ないし九州熊本の温かい明るさだなあ、と思いました。

2つ目の質問です。これまでの作品に関して、ずっと基礎固めをしながら制作していらっしゃるモットー、キーワードを考えました。今回の作品もそうですが、「記憶」、記憶の確認ということが1つ、それから橋に象徴されるような「何かをつなぐこと」、人と人とのつながり、「コミュニケーション」が2つ目のキーワードではないかと思いましたが、いかがでしょうか。

遠山 はい、記憶が僕のいちばんのテーマですね。思い込みであったり、記憶というのは上塗りされていくものでもありますから、非常にそれは興味があります。僕自身も思い込みがあったりして、それをあたかも自分の本当に信じていたかのように人は過ごしてしまうわけですね。それは興味深いですね。

もうひとつはつながり。橋も1つですが、高圧電線も登場させたのは、まさに島って高圧電線でずっと陸地から電気を引っ張ってきていますので、そういったものも意識的に撮りました。

山根 最初のドキュメンタリー『有斐学舎』から、夜景がとても綺麗だなと思っていました。「NOT LONG, AT NIGHT」で最後に玉井さん演じる主人公が、橋の下で電話をかけながら、短い話と長い話があるということで橋を歩いていきますね。このシーンでは、観ている私たちの個人的な感情も増幅していきます。遠山君のようにまだ若い世代の監督が、人生の切なさ、悲しさ、人と人との絆、愛について、このような形で作品を通して表現しているのを知り、思わずウルッときてしまいました。

「NOT LONG, AT NIGHT」に関して、遠山君ご自分の言葉でまとめていただけますか。

遠山 まとめですか（笑）。この映画を久しぶりに見たんですよ。

山根 少し補足していいですか。何を言いたかったかという点、遠山君はまだお若いから私のような世代だけではなく、若い世代の日本人、今日観ている皆さん達にも強く訴えるところが多いと思うのです。セリフは余り多くないですが、映像で語る場所が多く、とても美しい映像です。主人公が1人でポツポツと話すシーンを見て、若い世代の日本人にも理解し易い表現だと思いました。

遠山 それは映画祭のディレクターにも言われたことで、この話は伝えたいというのがあります。説明が少なくなることにビビってはいけないということですね。映画の中で分かってほしい、もちろん伝えたいものがある。となると雄弁になりがちというか、より丁寧になってしまうところがあります。ただ説明をしなくても、映像は言語表現をどう超えていくかの挑戦ができる、そのことを恐れずにやる。そこは割り切っています。なので映画として、全然ビビらず撮ったというか（笑）。

山根 新しい作品の話に移りたいのですが、その前にもう1点伺い

たいところがあります。実は、この作品を見始めたとき、観念的になってしまうのではないかと心配しました。記憶、記憶の確認、また人間の感情を映像で表すというのは、セリフなしではなおさら至難の業ですね。にもかかわらず、最後まで見ていると、主人公を通してゆっくり、遠山君の伝えたいこと、メッセージが心に深く染みこんでくる作品だと思いました。

遠山 ありがとうございます。

● 「マジックユートピア」に向けて

山根 ありがとうございます。それでは新しいお二人の共同監督作品ということで、「マジックユートピア」についてお話をさせていただきたいと思います。企画はどういう形で始まったのでしょうか。

遠山 企画は僕が2年前に脚本を書いて、丹さんにお渡しして「お願いします」という流れです。

丹 3カ月ぐらい前に。

遠山 そうですね。丹さん、いっぱいしゃべってください（笑）。

丹 何しゃべるんですか。

山根 お引き受けになった理由、その経緯は？

丹 脚本を読んで何か湧いたんですね、心が動いたというか。今でも話ししていますが、脚本の出来としてはまだ7割かな、というところがあります。この前も本郷あたりの旅館で脚本の詰めで合宿をしました。脚本は最初すごく粗削りだったと思いますが、それを読んだときに心が動いて。あまり深く考えず、心が響いたのでやりたいということをお伝えしました。

山根 心に響いたのは、どういう部分ですか。

丹 映画なのでいろいろなシーンがあり、シチュエーションがありますが、シーンごとというか、1点ここで、というのではないんですね。読んでみて何か引っかかるところが幾つもある。今まで映画の話は幾つかありました。ただ、それは成就せずに1本も撮ったことがなく

て、長編は初めてです。今まで僕がこんなふうな映画があったらいい
なとか、こういう映画を撮りたいなと思っているところの共通点が幾
つかあったということだと思います。

山根 話が戻るかもしれませんが、丹修さんが遠山君の作品で特
に気に入っているところはありますか。

丹 まず言葉がすごく強いので言葉に惚れましたね。今日観させて
いただいた映画もそうですけれど、あれは先にDVDを頂いて観ていま
した。今回の脚本でも言葉がすごく強いですね。それを僕は減らして
いく作業をやるのですが。ワードになって、ワードだけが残ったとし
ても言葉が強い。そこにすごく惹かれます。その言葉がすごくビジュ
アライズされる、浮かびやすい、映像として想像しやすいもの。まだ
それは僕らの共通認識にはつながってはいなくて、まだ完成はしてな
いのですが。そういうところにすごく魅力があるんじゃないですか。

遠山 逆に丹さんをお願いした最大の理由は、今日の映像でもお分
かりだと思えますが、ディテールです。それは僕にないところで、そ
こは常に尊敬の念を持って見させてもらっています。90分でドンと
見せるものと、3分、5分で見せるものというのは、やはりそこが明
確に僕は感じられたんですね。本当にワンカット、ワンカットに仕込
まれている美術であったり、その撮影手法のディテールが素晴らしい、
感服しているところです。それが今回合わさると、ほんとマジックに
なるといいな、という気持ちがあります。

山根 「マジックユートピア」というタイトルの「マジック」とい
う言葉が不思議な感じですね。このタイトルの意味するところを、少
し明かしていただけますか。

遠山 どうですか、お互いの解釈を言いますか（笑）。

丹 そうですか。でも比較……。

遠山 いや、僕、全然そんなの平気というか、面白い（笑）。僕か
らお話しさせてもらうと、「マジックユートピア」が何かと言われると、
たいへん観念的なものが多いですね。ただキーワードとして、次の映

画に出てくるのは霧です。丹さんのPVはすごく霧が効果的です。

丹 スモーク好きなんですよ（笑）。

遠山 ですね。それは知らないで、僕は脚本をお渡ししています。いま第6稿まできているのですが、第6稿で「こんなシーンあったほうがいいよ」と丹さんがおっしゃったのは、僕が第1稿で消していたシーンでした。それは霧のシーンでした。

丹 そうでしたね。

遠山 すごいと思って。「じゃ、これは復活させましょう」と。1つは霧だったり。

あと今度の映画は、人が宙に浮くという現象が起きます。そこにある種、反重力というテーマを持っています。重力というのは物理学的にいうと、地上で最も小さい力ですが、しかし人はそれに屈してしまいます。その最も物理学的としてちっちゃい力に、われわれ人類は屈して、ある種、壮大さと反転というか。岐阜にある養老天命反転地、荒川修作がつくったやつです。

山根 養老の滝もありますよ。

遠山 養老の滝は千葉ですね（笑）。僕よりも丹さんのほうがうまくまとめられている気が。非常に責任放棄な言い方をしますけれど。

丹 放棄だ（笑）。「マジックユートピア」という言葉をキーワードにして考えるのであれば、僕はいまその映画の中で目指そうとしているのは「どの人の心の中にもそれはある」と。それは気持ちいいところであり、100%完全な安全であり、という場所だとは思いますが。しかし「理想郷」という言葉でいうと、またいろいろあるので言わないほうがいいのか。理想郷じゃないのかもしれないね。

遠山 そうなんですね。トマス・モアが言っている、いわゆるユートピア論と、中国にある理想郷という概念は180度違っていたりする、というマニアックな話があります。

丹 そのへんの捉え方はいろいろありますが、僕は誰の心の中にもあるマジックユートピアという場所が、何かをつなげていくだったり、

何かを残していくものにしたいなと思っています。

山根 お二人の年齢を比べると、本当に20歳ぐらい違うんですね。そういうお二人の共同作品には本当に期待したいと思います。丹さんから、新しい作品を遠山昇司君という20歳近く若い、同じ法政大学卒業生と制作するに当たっての抱負はいかがですか。

丹 年上だから言うわけじゃないですけど、年はあまり気にしてなくて、先輩後輩もあまり関係なくて。たぶんもうすぐ「丹ちゃん」と呼ぶようになると思います(笑)。僕も共同演出はテレビコマーシャルでももちろんないですし、ミュージックビデオでもありませんが、その新しい形に逆に惹かれているので、新しい形の演出ができるといいなと思っています。

山根 遠山君から皆さんに新作について一言お願いします。

遠山 僕は丹さんとだからできるという確信があったから、この作品は考えるところがありますね。これが同じ法政ですけども、園子温監督と僕はできないというような(笑)。そういう世界観が。

山根 確かに、園子温監督も法政卒ですね。

遠山 世界観が同じであって。同じという言い方も、厳密には違うのですが。非常に親しいものがあります。そこにシンクロできるからこそ脚本が良くなりますし、たぶん相乗効果になるという確信はすでに持っていますね。あとは丹先輩が先輩風を吹かせて、現場でパワハラされないことを……。

丹 やりませんよ、そんなの(笑)。

山根 ということで、来年の1月からクランクインということですね。期待していますので良い作品をお創りください。

丹 ありがとうございます。

遠山 ありがとうございます。

大嶋 壇上では一区切り、お話がまとまりましたか。

山根 はい。

● 質疑応答

大嶋 ありがとうございます。少しだけ時間を頂いて、せっかくの機会ですので客席のほうからコメントなりご質問なりをいただければと思います。ご発言なさりたい方がおられたら、どうぞ挙手によってお知らせいただければと思います。いかがでしょうか。マイクを回しますので丹さん、あるいは遠山さんに、ご質問なりがありましたらお願いします。

質問者1 はじめまして。きょうはありがとうございました。

丹・遠山 こちらこそ。

質問者1 聞きたいことはたくさんありますが、シンプルに作品を作られる、デザインされることに関して、ご自身の中で何か決まったコンセプトがもしありましたら教えていただきたいです。それと、それはもともと若い昔からあったのか、それとも作品を作り上げていく中で、ご自身の中ででき上がったのかをお伺いしたいです。

丹 さっきも壇上で話させてもらったけれど、オリジナリティーってそれぞれありますよね。作り手によって作るものが全然違う、同じものを作ったとしても違ってくる。僕がいつもテレビコマーシャルでも、ミュージックビデオでも気にしていることは、自分の色をどこかに入れる。それは商業芸術なので、クライアントからのいろいろな折衝があります。でもそういうものをクリアしながらも、自分の色をどこかに入れる、「自分の作品だ」と言い切れるものに必ずする。それがコンセプトですかね。

自分らしさとか自分のオリジナリティーですが、それは当然若いころなんて何にもなくて。「これが好き、嫌い」から始まって、なぜ好きかを自分で考え始めると、ちゃんと脳の中に蓄積されていく。次は同じものを見たときに、ちゃんとその意見が言えて、今度ほかのものに目が向いていく形になると思います。なので好き嫌いから始めていいんですね。その次は「なぜ好きか、なぜ嫌いか」「これ、何で寂し

く感じるの？」というのも、自分の中で再確認してものを見たり、聞いたりしていくと、どんどん自分ができ上がっていくのだと思います。

遠山 丹さんも好き嫌いは多いですか。

丹 好き嫌いは多いです。

遠山 僕も好き嫌い、多いです(笑)。僕はパクチーが大嫌いですが、丹さんはパクチーが大好きで、僕にムチャクチャパクチーを勧めるのは何か意味があるんですか。

丹 うん、僕のプレゼンテーション能力を試しているんじゃないの(笑)。

遠山 そうですか。丹さんがおっしゃったことに近いものがありますが、あえて違う方向から言わせてもらおうと、僕の場合は美意識です。何を自分が美しいと思っているのかを正直に表現していますね。自分にとっての美意識とは何かとか、芸術の本質的なところには美があると思いますが、その美は一人一人違いますね。それを見つけていくのは楽しいですね。

もうひとつあるのが……、今何か言おうとしたのですが、パクチーで忘れてしまった(笑)。映画の現場について、「映画が評価されなかったら監督の責任、映画が評価されたらスタッフのおかげ」だと常に思っています。それは大事にしていますね。映画だけではなく、い

ろいろなことをやる上において、自分が責任を取るポジションなのかというか、この世界観は自分のものだと言えるか、というのはあります。

あとは天才にどう立ち向かうか。



図5 フロアからの質問に答える両氏

僕は自分が天才だとも何とも思ってなくて、大学時代から大嶋先生も山根先生も含めて、よく教授に話を聞きに行っていました。いわゆる「ザ・天才」と言われる人たちのポテンシャルは、僕にはないとずっと思っていて。文化情報コースの1期生ですが、とにかく知識、情報が最初にありました。これからは情報と文化が大事だと思ったので、ひたすらそれでトレーニングしました。そういうのはありますね。天才じゃなくても全然いいというか、その謙虚さは常に持っていきたいですね。

大嶋 ありがとうございます。ほかにご質問はございますか。

質問者2 本日はお話、ありがとうございました。遠山さんにご質問があります。私も同じ熊本出身なので、それについてお伺いしたいと思います。

なぜ今作も次の作品も熊本を舞台にされているのかということと、すごく素朴な質問ですが、どうして地元の方が方言を使っていなかったのかということをお聞きしたいと思います。

遠山 どちらの質問も、先月制作発表記者会見を開いたときと同じ質問でございます。

質問者2 すみません。重複しますが、お願いします。

遠山 いえいえ、そういう言い方で失礼しました。方言を使ってないというのは、別に「熊本だ」と僕の中では言ってないんですね。熊本で撮っているのですが、「熊本だ」ということは言っていないつもりなんです。だから方言は使わないというのがあります。

もちろん熊本じゃないから、違う方言を使ってもいいというのはあるんでしょうけれども、何か方言を使ってしまうと、ものすごく土俗性というか、その土地柄の文化がにおい立つものが強制的にできてくるんですね。そうではなくて鯖節工場の煙だったり、作業風景だったり、何気ない風景によって土地が持つ力を描きたかったというのがひとつあります。

もうひとつ、最初は何でしたっけ。

質問者2 なぜ必ず故郷で、自分のふるさとで撮っているのかということです。

遠山 何でか……。これは記者会見の記者に対しては、「熊本の景観は豊かだからです」と答えたのですが、本当はたぶんそうじゃないんです（笑）。何でかという、ひとつは、僕は熊本に何もなかったから東京に出てきたという自負があるんです。これはかなりオープンに自分のことを言ってるつもりですが。よく熊本はいろいろあるから、映画監督もいろいろ輩出しているんですね。アーティストだと坂口恭平とか、最近出ていますけれど。

熊本はそういう土壤があるんだと言われますけれど、僕はそうじゃなくて、僕の中では本当に草畑と高压電線しかない中で生活して、何かを求めて僕は上京したんですよ。その反動です。それで一遍東京に出て、もう一回地元に戻ったときに、悲しいかな、豊かさを感じてしまったんです。だから屈折した意味で熊本ばかり撮っていますね、でも真摯に撮っているつもりです。

質問者2 ありがとうございます。

山根 コメントしていいですか。「うんうん」と頷きながら聞いていたのですが、遠山君にとって熊本というのはやはり原点だと思います。

映像だけでなく全ての芸術について共通していると思うのですが、原点というか、1つのことに専念あるいは集中して深く掘り下げることによって普遍性を得ることができるのです。その意味で、今日見せていただいた作品もですが、ヴィム・ヴェンダースが小津安二郎の作品に感動したように、遠山君はまだまだ若いですから、そこまで到達するのに時間が少しかかるかも知れませんが、「日本」に徹すれば国際的にも通じる、そういう普遍性が出てくるのではないかと思います。

ですから将来的に、遠山君の作品で、熊本という地方から発信しているにもかかわらず、日本を代表するような、世界に持って行ける作品が出るのではないかと期待ができるとしたら、例えば丹修一さ

んと一緒になさる次の作品ではないかなと思っています。丹修一さんの今日の作品を見せていただいて感じたのですが、日本人以上にヨーロッパの人に分かり易い、「これだ!」と思うのではないかということです。日本人の美意識から発展しているのですが、国際的に理解される。理解者は海外、ヨーロッパの方が多いのではないかと思った位です。

大嶋 コメント、ありがとうございます。客席からのご質問、3人目の方、お願いします。

質問者3 本日は貴重なお話、ありがとうございます。本日の講演会についてすごく楽しみにしていたので、参加できてうれしいです。私からは遠山さんに2つ、質問があります。

作品についてですが、ポスターを見たときから気になっていたのですが、主人公の女性が口紅を引いていますよね。どうしてずれているのかなというところが1つ。

もうひとつはラストシーンです。女性が拾っていた白いものは何だったのかな、というのが気になりました。

遠山 なるほど。その2つ、僕もお答えできるのですが、口紅を塗られた玉井さんが答えてくれます(笑)。

玉井 ありがとうございます。それはいつも話がずれて、「どっちだ」とよく喧嘩をするんです。「どっちでもいいみたいな」(笑)。

私は自分がずれていたと思うんです。最初スタートのときの白い服を着ている私と紫色の私は違ったと思うんですけど。その紫に向かう前なのでずれているというか、そっちに向かいたい、私はここにいない、もっと真ん中のもう1人の私に向かいたいんだ、という表れだと思います。たぶんあれを普通に塗れる人だったら、車は盗まないですね。なので、あの芝居をするときは、芝居を成立させるためには本当にそうしたくならなきゃダメなんですけど。口紅をずらしたくなる私になるというのは、そういうことだったような気がします。

もうひとつ、玉か。玉は私の解釈は子供たちだと勝手に思っています、魂というか。あの映画を撮ったのは2011年、震災があったあと

です。放射能が今も降っていますが、来た年ですね。それだけじゃないんですけど、世界中で体がおかしな子供たちがこれからたくさん、もしかしたら生まれてくるかもしれないと思うんですが。熊本の海、不知火海と呼ばれている海には、昔水俣病という病気があったこともあったり、海にはいろいろな沈んだ命がいっぱいあるような気がしています。

あの玉は2011年に私が感じていたり、もっと前に天草に呼ばれた理由みたいな、沈んででもこれから生まれてくるかもしれない命を受け取っている。きっとその人たちは生まれてくるかもしれないけど、ちゃんと祝福されてこれからも生きていってほしいなど。いびつだけど、だから美しいという解釈で思っていました。複雑？すみません。

大嶋 ありがとうございます。いかがでしょうか。もう少しありますけれど、ご質問はないですか。

質問者4 僕もパクチーが好きなほうでございます。遠山昇司さんと丹修一さんのお二方に、ぜひたくに質問があります。まず丹修一さんに質問です。曲のPVを作るときに、オリジナルティーを入れていくとおっしゃいました。その曲を作ったアーティスト側にも、たぶんイメージがあると思います。

例えばミスチルのPV だとして、先ほど迷宮に桜井さんが迷い込んでいくという丹さんのイメージが映像化しています。でもそれはミスチルの作った人たちのイメージと一緒になのか、違うのかということ。それがもし違った場合に、ミスチルの人たちのイメージもPVには絶対に必要かと思っていて。どういうところにミスチル側のイメージが入ったのかな、というのが気になりました。

丹 あのときは「パワー感がある、パワー全開の僕らをまず撮ってほしい」というキーワードだけはもらっていました。なのでリップシンクという演奏シーンがありますよね。あそこの撮り方は、あえてカメラをずっと揺らしながら乱暴な感じで全部撮ったんですね。

やはり作品全体で見えていくと、僕の作品だと言えるものを幾つか入

れています。ミュージシャンによって違うのでしょうか、「こんな背景で、こんなシチュエーションで、こういうふうに私を撮ってほしい」という人が、あまりいないですけど、例えばいたとして。それを踏まえつつ、僕は何かそれにぶつけて何案か持っていくと思います。それで自分のオリジナリティーを。そこでいろいろディスカッションしなければいけないと思います。

やはりぶつからないと、ミラクルは起こらないと思います。思っているものがそのままストレートだと、すごくショートサーキットで、その中だけで回っているものになってしまう。だから何か全然違うものであって、それがオリジナリティーのほうが全然いいですけど、自分から生まれたものを何かぶつけてミラクルが起きることを狙っていますね。

質問者4 ありがとうございます。

大嶋 遠山さんにもご質問があります。

質問者4 いいですか。すごいぜいたくにあれなんですけど。

先ほどの「NOT LONG, AT NIGHT」で、主人公の彼女の服がけっこう印象的でした。最初は真っ白な白無垢な感じで、途中から紫のを大きく着ます。これは僕の無知さからきているのかもしれませんが、紫って日本だと昔のお話になってしまうのですが、いちばん権力のある色じゃないですか。白の何もないような状態から、後半で権力のマントのようなものを着るとするのは、そういう意図じゃないでしょうか。

遠山 なるほど。映画って本当に面白いと思うのは、毎回毎回いろいろな人に見てもらうたびに、いろいろな解釈を僕がもらっちゃうという。例えば先ほどの浜辺に打ち上げられていた丸いものは、「あれはクジラの骨」とおっしゃる人もいたんですね。それは僕の好きな感想の1つですけど。

今の話は実は初めて出てきた話で、僕は非常に興味深くて。逆に僕が興味深くなっちゃってるんですけど。確かに言われてみれば、あれ

は権力という……。パワーが無機質なものから有機的に、という意図が僕はあります。まず、それはありました。だから音楽も、映像も、主人公も、冒頭からラストにかけて無機質なものから有機的なものに変えていっています。それをスライドさせていく。その中で服もそういうことで。あの服はデザイナーが作っているので、デザイナーにそういう意図は説明しています。まさに玉もそうですけれど、デザイナーが解釈して作り上げるものですから、その解釈によって生まれている産物なんですね。

なので、今のように紫は確かにパワーアップしている感があると思って、「あ、おれは間違っていなかった」という自信につながったという話なんですけどね（笑）。

質問者4 ありがとうございます。

大嶋 だいぶ時間も押してしまいましたので、ほかにないようでしたら、ここで終わらせていただきたいと思います。大丈夫ですか。

それでは、ずいぶんと長い1日となりましたけれども、三部構成でお楽しみいただきましたFICオープンセミナー、そろそろお開きにしたいと思います。今日は作品をもって企画にご参加いただいた、映像作家の丹修一さん、同じく遠山昇司さん、それから映画に出ていただきました、ご挨拶まで賜りました玉井さん、ありがとうございました。

丹・遠山 ありがとうございます。

大嶋 学部のほうからは、まとめ役としてご参加いただきました山根先生、感謝申し上げます。山根研究室からは実行スタッフとして、学生さんが3名参加いただきました。私の研究室からも、スタッフとして3人出ております。出だしが技術的にトラブルりましたが、つつがなく終わることができてホッと胸をなで下ろしております。

ご登壇いただきましたお三方、それから会場で最後まで参加いただきました皆さん。何か学会の最後みたいですが、それからこの会の実行に手を貸していただいたスタッフの皆さん。皆さんに感謝をして、拍手をもって終わりたいと思います。本日はありがとうございます

ました（拍手）。お差し支えなければ、コメントシートにご意見などを頂けるとありがたいです。よろしく願いいたします。どうぞお気をつけてお帰りください。