



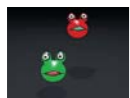
Aoyama Shinji



Yamamura Koji



Ito Yuichi



Tanaka Katsuki



Ito Gabin



●映画監督
青山真治さん

あおやま しんじ / 映画監督、小説家。1964年福岡県出身。立教大学在学時から8ミリ映画製作を始め、卒業後、助監督時代を経て、96年『Helpless』で商業映画監督デビュー。00年『EUREKA』でカンヌ国際映画祭国際批評家連盟賞・エキュメニク賞を受賞。同名のノベライズ小説で三島由紀夫賞を受賞。2007年秋、待望の最新作『SAD VACATION』が封切られる。

2月某日、『Helpless』、『EUREKA』と3部作をなす最新作『SAD VACATION』の編集に忙殺される青山監督が、ホームビデオを手に、撮影に臨んだ。寒空の下、30分超の撮影を終えて喫茶店に落ち着くと、早速、ノートに撮影シーンの構成メモをつけ始めた。



「電車」がいいなと思ったのは、原初的なものだから。それと、リュミエール兄弟の『列車の到着』にあやかって(笑)。



青山監督は現場に都電荒川線の面影橋駅-早稲田駅間を選び、ロケハンも行った。撮影日もケイタイで自ら天気を調べて決めた。撮影にまつわる一連の行動すべてが迅速で、ふろくの紙フィルム用の撮影とは言え、そこには全く妥協がなかった。

午後3時、現場に現れた青山監督は、用意された3つの撮影機の中で「軽くてモニターが大きいから」と標準タイプの家庭用ビデオ撮影機を選んだ。ノートでホワイトバランスを調整し終わると、すぐさま撮影を開始。遠くから都電が迫り、目のカーブを曲がり、遠のいてゆく姿をカメラに収め始めた。

驚かされたのは、その集中力の高さだ。待っている間、青山監督は都電が走ってくる方向をただじっと見つめ、微動だにしない。十数台の都電が行き交う間、監督が動いたのは、橋の方へ二度ほど往復したわずかな時間だけだった。

結局、35分間に及ぶ撮影で、青山監督が回したフィルムは8分45秒に及んだ。撮影終了後、ふろくの紙フィルム映写機で

の上映を前提とするビデオ撮影のコツについて訊ねた。「画質の高さを期待できるわけでもないから、撮るのはやっぱり“動くもの”がいい。電車が走り、踏切があり、カーブがある…という具合にね」

では、その“動くもの”を撮影する際、撮影者として気をつけるべき点とは、何だろうか。「パン(カメラを振る)しないこと。パンすると、運動そのものはとらえにくくなる。特にバスや電車などの大きな乗り物の場合、カメラで追いかけると被写体は止まって見える。だから、カメラは動かさず、被写体を動かす。画面の中を行かせる。“入ってきて、出て行く”動きにするのがコツです」

もう1つのポイントは“光”だという。「動く被写体が、明暗、つまり光と影の中を出たり入ったりすることによっても“動き”は強調される。少し斜光になるのを待たないとビル影などが出ない。だから、撮影を午後3時から始めたんです」

さらに、撮影プロセスについて訊ねると「漠然とだけれど、シーンをどうつなぐかは、撮影前から頭の中にある。ただ、間で何か挟もうかと考えていたときに『あ、川だ!』って。ロケハンの時は気づかなかった。空間の奥がいい感じに抜けていて、ふと下を見てみると『カモは挟めるかも』。それから、ぱっと上を見て『ハトも挟めるかも』……まあ、現場主義ですね」と言い、照れくさそうに笑った。

遊びました。

文:佐保圭
写真:小林幹彦 [彩虹舎]

映画、アニメーション、CM、PV、ゲーム…、様々な形で動画制作の第一線で活躍する大人たちは皆、昔8ミリで遊んだ経験を持っていました。久しぶりの、とても贅沢な映写機遊び。まずは、青山監督の映画作りから。

アクションを見ていく。動体視力でつくっていく。



動きやスピードを単純に捉まえることが大事。



午後3時の開始から4時間、青山監督は休憩もほとんどらず、ひたすら紙フィルムと格闘した。フィルムをハサミで切り、不要なシーンを落とし、あるいは何コマか戻し、セロハンテープで貼り合わせる……学生時代に親しんだ8ミリ映画の編集とほぼ同じ作業に監督は無言で没頭し続け、計7回ものラッシュ上映と8回に渡る編集作業の結果、8分あった撮影フィルムは1分近くの見事な短編映画へとブラッシュ・アップされた。



1週間後、青山監督の前に、撮影してもらった映像素材から作った紙フィルムの束が並べられた。

午後3時10分、監督はそのうちの1本に手を伸ばし、撮影直後にノートに書いたメモと見比べながら「素材」を内容ごとに分け始めた。そして、3時53分に素材分け作業を終了してから20分間、監督は、ただひたすらに沈黙思考を続けた。

午後4時15分、唐突に編集作業を始めた青山監督の動きは、これまでと全くちがっていた。ロールを左手に持ち、そこから右手で素早く引き抜くように20〜30コマ単位で紙フィルムをすうっと目の前で流す。紙フィルムの印刷内容を動画映像としてチェックしているらしく、動きには淀みがない。

「編集ではアクションを見ていく。モノが『ある』じゃなくて『動いている』と考えるのが前提です。動体視力でつくっていく。『これは何である』という認識じゃなく、大事なのは、動きやスピードを単純に捉まえることなんです」(青山監督)

紙フィルムを流しながら凝視し、ふと手を止め、ハサミで切り、テープでつなぎ、また流す……その動きを35分間、淡々とくり返

し、午後4時50分、粗編集を終え、監督自らがふるくのハンドルを回しながらの1回目のラッシュ上映となった。

都電が来て、通り過ぎ、去ってゆく。ただそれだけなのに充分魅力的な短編映画となっていた。が、監督は「ちょっと長いな」とだけ言うと、また編集作業に戻った。そして、4回目のラッシュ上映を終え、編集作業に入って2時間後の午後6時10分、動きが完全に止まった。5分かけて悩んだ末、5コマが元に戻された。問題の「ぼん寄り」のシーンだった。

遠くから来た電車が信号機にさしかかった直後に別撮りした電車と信号機のクローズアップを挿入。これを業界用語で「ぼん寄り」と言う。「その際、電車が信号機からちょっと出たところでカットして、次の寄った絵で、信号機から出てくる箇所を数コマだぶらせる。すると、つなぎがなめらかになる。紙フィルムは毎秒10コマだから、2コマだと少ないし、4コマだと多すぎるかも……」

結局、何度も編集が重ねられ、午後6時54分、「ぼん寄り」から2コマ、すなわち0.2秒分カットされ、4時間弱に及ぶ編集作業がついに完了した。

7回のラッシュ全ての印象がちがったが、



Aoyama Shinji

完成作の本上映では、都電の走る音が聞こえているのかと錯覚するほどの出来映えになっていた。

こうして、総コマ数632コマ、上映時間約1分の青山真治監督の紙フィルム短編映画は完成した。

「素材をたくさん撮って、多角的なアクションや速度をとらえるのが映像の作り方の基本。素材は、あればあるほど編集でいろいろ工夫できる」とアドバイスしてくれた青山監督に今回の感想を訊ねると、

「編集作業で微調整するたび、自分がこうしたいという形になっていくのが、相当楽しい。これだけでメシ食えるなら、これでメシを食いたいくらい……でも、これじゃ、メシ食えないけどね(笑)」



始めの方こそ操作に苦労していた青山監督だったが、ラッシュの回を重ねるごとにコツをのみこみ、上映はスムーズに。8回目となる本上映を終え、笑顔で一言。「すごく楽しい。もっとたくさんやりたい気がするね」



青山監督の作品は、Webで上映しています。
<http://otonanokagaku.net/>