

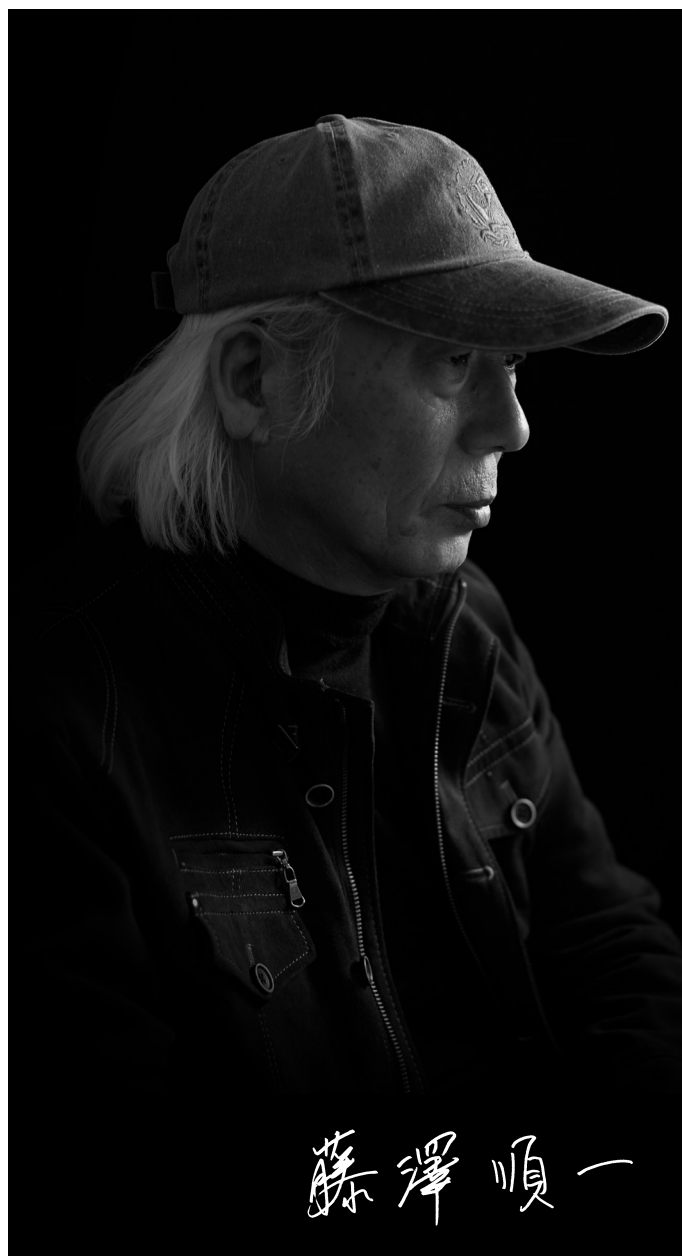
SHOOTING EYE

シューティング・アイ

Express

ONFILM

JUNICHI FUJISAWA



藤澤 順一

Photography ©シバタスタジオ 柴田昌勝

フィルムはアナログで、現像しないと見られない。だから単純に上がりを見るのが楽しい。恐怖感があり魅惑的でもあり、ドキドキするよね。どう被写体が捉えられて生きているか。

「1日時間を置くのか」という言い方をする人もいるけど、そういうのって大事なんじゃないかな。今は何でも現場で解決して、視覚的なことばかりになってしまっていて想像力がどんどん衰退しているように思う。フィルムの現場って、目で見えないものを想像させるし、フィルムはそういうものをちゃんと反映させてくれる。

撮影の現場ではスタッフ全員がワンカットに賭ける。フィルムでもデジタルでも何かを表現するというのは同じで、そこに関わる人間次第で映画は出来ていると思う。僕は、映画は総合芸術だと思っているし、これからもそう思い続けたい。

藤澤 順一 (JSC) 撮影

鈴木清順監督『カポネ大いに泣く』でカメラマンデビュー。
手塚真監督『白痴』でカメラマン・ジュ国際映画祭銀蛙賞、長
澤雅彦監督『ココニイルコト』で第56回毎日映画コンクール
撮影賞、成島出監督『八日目の蟬』で第35回日本アカデミー
賞 最優秀撮影賞を受賞。

Q：生い立ちと、映画に興味を持ったきっかけを伺えますか？

A：生まれも育ちも千葉県の船橋です。中学、高校時代は写真部にいて、スチール写真を撮っていました。冬の葉っぱの落ちた樹木とか、ドラマっぽい4コマ漫画的な組写真を撮ってみたり。そのうち動くものに興味を持つようになって。あと、千葉に映画館を4つ経営している親類がいて、券を毎月20枚くらい送ってくれていたんで、映画をよく観に行っていました。

高校を卒業してから千代田写真専門学院の夜間部に通っていたんですが、やることないし、何やったらいいか分からなかったです（笑）。その頃、中川健一さんという大映のカメラマンが近所に住んでいらしたんで一度現場を見せてもらったんです。だから、きっかけと言うと有り難い周りの環境かも知れません。どうしても映画、という感じではなかったです。

Q：新人の頃はどのような作品に携わっていましたか？

A：元日活の撮影部の中村賢二郎さんが独立して小さなPR映画の会社をやっていて、そこにバイトで入って蒸気機関車とかチンチン電車とか、そういう作品を撮る手伝いをして日本全国を回っていました。自分で16mmを回しながら、音も録りながら、シノゴ（4×5判）のスチールも撮りながら、という感じで。そこで知り合った友達と、また別の映画をバイトで手伝ったり。

そのあと国際放映に行って、『ルパン三世 念力珍作戦』（'74年 坪島孝監督）という作品で市原康至カメラマンに付いて、それで機材のことを覚えました。

それから、三船プロに契約で入りました。その頃は三船プロ含めスタープロが全盛で、三船プロでも番組が5本ぐらい入っていました。時代劇がほとんどでしたね。三船さんは撮影とか機材が好きで色々持っていましたので、技術的に勉強になりました。

Q：仕事を受けた時に、準備というのはどのように始められるんですか？

A：まずは台本ですね。それから監督が決まり、我々が参加するのはその頃の段階かな。

Q：台本を読んでイメージが浮かんで来るのでしょうか？

A：うん、勝手なイメージね（笑）。ただ、なーんも浮かばない時もありますよ。

すごく映像的というか、イメージが浮かびながら活字を読んでいる時もありますけど…ト書にどう記されているか、書き手がどういう思いで書いているか、ということで、こっちはこっちで勝手なイメージを思い浮かべながら、監督がどう考えているのか、すり合わせていきます。最終的にイメージが固まるのは現場ですね。

Q：絵コンテがある作品の場合はいかがですか？

A：絵コンテには具体性があるので、自分のイメージではなくコンテのイメージを元にイメージを膨らませます。今はCGや合成が多い作品がありますので、全員の気持ちとか、捉えようとしているものが監督の意図として画で分かれば仕事の早いんですよね。CGのスタッフとの打ち合わせも円滑に出来ます。

Q：デジタル、フィルムと多様な撮影メディアがありますが、メディアや画面サイズの選定はどう決められるのですか？

A：色々テストをするんですが、フィルムの場合、コダックのフィルムはいじめても大丈夫というか、増感して使っても色のバランスが崩れにくいですね。

サイズは、第一は被写体じゃないですかね。何を捉えるか、ということ。例えば中国に行って砂漠とか広大なロケであればシネスコがいいし、人物中心ならフルショットで横は要らないスタンダードサイズ。ドラマによってサイズを選ぶというのが一番なんですが、ただその時の主観でサイズを選んでいるところもあります、狙いで違うことをやりたいということで。でも監督とシネスコで行きたいね、と話していても配給側がシネスコじゃなくてビスタにしてほしいという希望を言ってきたこともあります。

Q：『おかえり、はやぶさ』（12年 本木克英監督）では3Dにも挑戦されましたが、いかがでしたか？

A：面白かったですよ。最初は大反対したんですけどね（笑）。宇宙空間をどうしても3Dで表現したいというプロデューサーの意思があって、監督と僕は「3Dでやる意味あるの？」と（笑）。でも3Dは面白さもあって、宇宙空間というのはオールCGしかないんで、その空間の作り方なんかは面白かった。一方で、3Dで生身の人間のドラマの部分はしんどいかな、というのもあったけど、でも、やっぱり台本だね。3Dを活かした台本なら良いと思いますよ。『アバター』を見た時に、あれは完ぺきなんだけど「あ、これが最初で最後の3Dだ」と思いながら観てて。そのあと何でもかんでも3Dみたいな流れになって、何でそうなるのかなと思いましたけど。それで規格が統一されていない3Dスクリーンが増えて、その後フィルムで上映されてとんでもないことになったり。

興行のデジタルシネマ化というのは、世界の流れがそういう形になっているので仕方のないことではあると思います。ただ、フィルムを愛するファンって、我々プロ以上にいると思うんです。フィルムの映写機が排除されて、フィルム上映を見られるのが名画座とか2番館とかになってしまっている。DCPを経済的に入れられなくて、ブルーレイでやることを選択する劇場もあって。そういう媒体がどんどん変化していく中で皆迷っている、というのが今だと思うんです。

Q：ご自身が撮影するときはDCP仕上げを念頭に置かれますか？それともフィルム仕上げからまず入るのでしょうか？

A：まず、フィルム上映というのは10本とかその程度で、観客はほとんどDCPを観るわけですよね。だからそれを第一に考えないといけない。なので、フィルムに匹敵するようなDCPに仕上げるようにしています。ですので、フィルムでまず1本仕上げて、それに近いDCPを作るという方法です。あえてDCPに仕上げるという技術的なことはあえて考えないかな。それより中身の方が大事です。とは言え、今年あたりからフィルムプリントがゼロになりつつあります。ちょっと考えねば。

Q：デジタルのグレーディングも立ち会われるとなると、拘束時間も以前より大分長くなったのでは？

A：ええ、長いですね。初号なんか3回くらい観ないといけない。でも拘束というか、厳密には“拘束”はされていないんです。実際そういう契約をちゃんとしている人がいるのか分かりませんが、そこまで面倒みてくれる会社はないんじゃないですか？アメリカでも同じだというようなことを栗田（豊通）さんも言っていました。食べていけないといけないから、忙しい人なんかは立ち会えないこともあると思う。でも、タイトルに自分の名前が載るということは、責任を取るということだと思うんです。だから責任を持つという気持ちでやっていますが、報酬が伴っていないのが現状です。

Q：デジタル技術の進歩に伴い、DIを含め、ポストプロ段階に入ってから映像の調整が出来る可能性が昔より広がっていますが、その中で撮影監督という役割は昔と今は違ってきているのでしょうか？

A：違っていると思います。デジタルだと、ある程度個人で自由に触ったりできる。今なら監督がパソコ

ンで自由にいじることも出来るし。それは利点と言えば利点なんだけど、そうすると個人主義というか、現場で総合的に皆で考えてやってきたことが意味ないじゃないか、と思うんです。

ただ、日本はまだカメラマン主導でやっているのが主流だと思います。まず裸の役者がいて、衣装着せて、メイクして、美術が背景作って、持ち物を決めて…そういう各パートの思いをカメラマンはレンズを通して見て、構図やライティングを決めてフィルムに定着させる。撮影の現場ではスタッフ全員がワンカットに賭ける。フィルムでもデジタルでも何かを表現するというのは同じで、そこに関わる人間次第で映画は出来ていると思うんです。僕は、映画は総合芸術だと思っているし、これからもそう思い続けたいですね。

今はモニターがあるので、カメラマンがひとりで覗いているっていう姿はもうないんです。全てのスタッフがモニターを通して見ている。だから現場で本当にカメラのそばに来て見るっていう人間も少なくなっている。そういうことが映画っていう一番面白い現場をつまなくしたのかな、と思っていますけどね。今の若い子なんかはそれが当たり前だからそういう感じなんだろうけど。現場では、何かを動かしてくれとか監督が向こうで演出している一方、こっちはライティングでキーライトどこだとか言っている会話が必ずあるわけで、昔はそういう声を直に耳で聞きながら仕事をしていたんです。それが今はイヤホンと無線で話しているので現場が静かなんですよ。話しかけても気付いてもらえなかったり。そうすると何やってるのか全く分かりません。何待ちしてるのか良く分からないこととかありますよ（笑）。肌で聞くような感覚が退化してますよね。

Q：デジタルが浸透している中で、フィルムの良さ、優位性はどこにあるのでしょうか？

A：難しいねえ（笑）。たまたま今、話を貰っている作品も“デジタルで”と言われてます。もちろん予算が物凄く少ないんだけど。でも“予算がないからデジタル”っていうのは何なの？って言うのを知りたいし、35mmは無理でもスーパー16で出来ないかプロデューサーにあたってもらっています。僕はフィルムがある以上はやっぱり繋げていきたいし、簡易的な方法であっても、デジタル技術を合わせたりすることで「これ行けるな」という選択肢が生まれれば、現場はフィルムで行きたいです。

Q：フィルムの現場とデジタルの現場は違うのでしょうか？

A：僕は違うと思います。フィルムはアナログで、現像しないと見られない。だから単純に上がりを見るのが楽しい。恐怖感があり魅惑的でもあり、ドキドキするよね。どう被写体が捉えられて生きているか。「1日時間を置くのか」という言い方をする人もいるけど、そういうのって大事なんじゃないかな。今は何でも現場で解決して、視覚的なことばかりになってしまっていて想像力がどんどん衰退しているように思う。フィルムの現場って、目で見えないものを想像させるし、フィルムはそういうものをちゃんと反映させてくれる。

フィルムの良さってそういうところにあるし、フィルムチェンジが貴重な時間だって言う人もいるしね。僕なんか一服したいし（笑）。現場っていうのは無駄な時間というか、余裕というか、そういうものをロールチェンジで皆に与えてきたように思うんです。

Q：これまで実に様々な監督と途切れなく作品を撮られています、その秘訣は？

A：僕は作品を選んでいくわけではないので、来るものを受けているという感じです。あと、僕は何でもやりたい。本当に、こだわりは全く無いですね。アクションから3Dから何でもやりたいです。だって、それが面白いんだもん。

Q：撮影監督という職業の一番好きな部分は何でしょうか？

A：「撮影監督」という言葉は僕自身は使わない。「カメラマン」か「撮影」と言います。ひとつの作品で「監督」というのは一人で良いと思う。美術監督、撮影監督、照明監督と色々呼び方はあるんですが、僕はあえてそういうのは使いたくない。

昔この職業にあこがれたのは、傍から見てカッコイイという所からスタートしているんだけど、何十年もやってきてカメラマンの魅力ってどういう方向に持って行ったらいいのかと悩んでいる最中なのかも知れない。

フィルムだったらこうだけど、デジタルだったらこう考えなきゃいけないとか、質感とかじゃなくて、今、例えば現場でデジタルやる場合には必ずモニターを観ている人がいるわけで、カメラマンただ1人がファインダー覗いて芝居を見ているという喜びはないですよ。

現場でも知らないうちに小道具が動かされていたりして、「誰が動かしたんだ！」って怒鳴るとそれが監督の仕業だったりして。決してモニターは悪いものではないけれど、そのおかげで現場がバラバラになってしまった部分もあると思う。カメラのそばから見て物を動かすのと、モニターを観て動かすのと違いますよね。

深作欣二監督が『バトル・ロワイアル』（'00年 撮影：柳島克己氏）の1作目を撮った時に、照明の足に小さいモニターをかけて、それを見ながら役者に指示をしたりして。モニターを演出としてどう活かせるか、ということを考えておられるわけです。今はなかなかそういう監督っていないんじゃないでしょうか。サイズがどうの色がどうのとか、現場で完成させようとしている。互いの信頼関係が希薄になって来ているのを感じます。

Q：これから撮影を目指す若い方々にメッセージを頂けますか。

A：今の若者の中には、プライベート作品であっても撮影時にはアナログでコツコツと何日もかけて作品に挑戦し、デジタルを上手く使って発表している人たちも多くいると思います。16mm、8mmでも、デジタルでもいいんだけど。そういう人が映画界で暴れることが出来て、独自の映画という物を作っていくという形になるといいなと思っています。

今は映画がどちらかというとテレビ化しているというか、2次使用ありきの部分があって、映画の現場が何かつまんねえな、という感じですね。嘆いていても仕方ありませんから、それはやりますけれども、何とか映画でしか出来ないというものを作って欲しいなと思います。ですから、最近で言うと園子温監督の『冷たい熱帯魚』（'10年 撮影：木村信也氏）とかうれしかったですよね、評価されて。

（2013年2月にインタビュー致しました）