

デジタル世代のための

テクノロジーアートとしての映画／映像史サバイバル講座

～ラスコーの洞窟からゴダールまで～

Part.5

ニホン映画TVビデオ史考

見えない映画のサイクル

今回は日本映画テレビ/ビデオ史考というかたちのちょっと変わった切り口で映画の技術と技法を見て行きたいと思います。なぜこれをやろうとしたか、実は80年代の映画史において日本というキープレイヤーといえますか日本という存在はかなり大きかったのではないかと考えています。

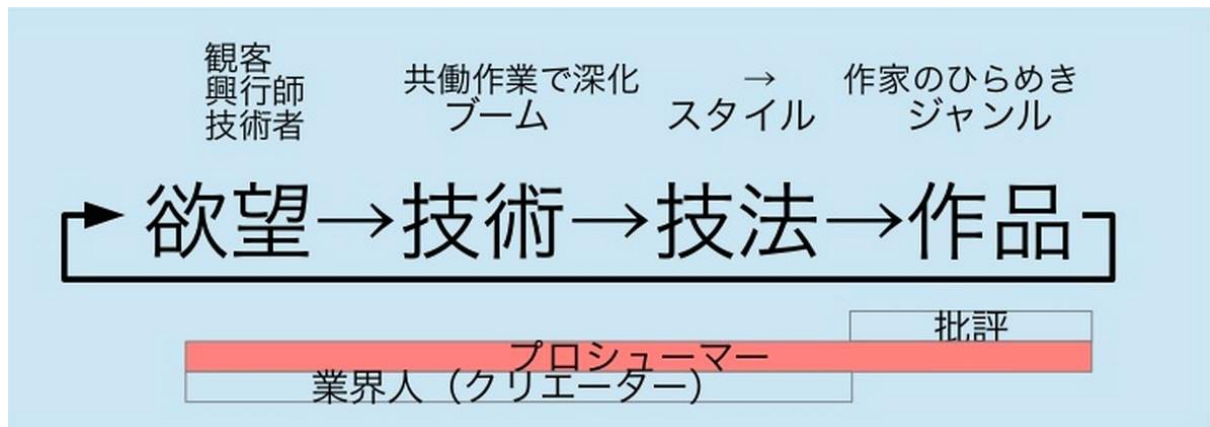
それはビデオカメラの製造のほとんどが日本のメーカーが占めていることを見てもお分かりになると思いますが、それだけではなくて日本ならではの技法がどのようにして生まれてきたかということを見て行きたいと思います。前半部分は撮影監督の宮川一夫の足跡を彼と組んだ巨匠と言われる監督たちの作風と比べて一体何が起きてきたかを見ていきたいと思います。後半はビデオテレビそしてデジタルつながる流れを見ていきたいと思います。

前回までのあらすじですがこの講座をやろうとした動機です、今までの映画の歴史においてこれまではフィルムの時代がこの数年ものすごい勢いで、デジタルに変わっていく。これは映画というメディアの必然性にある、それはメカニカルな仕組みを使ったメディア・アートまたは産業において変化することは必然である。ですからこれまでのフィルムからデジタルに変わることは必然であるというのが前提です。そしてもう一つは1980年代以降あるいはヌーヴェル・ヴァーグの作家主義以降といってもいいですが、監督というのは作者であって個性があってスタイルある映画が素晴らしいというような流れがあったのですが、それは映画というものが職人芸の世界であってものすごく複雑な製作過程を経て外から見るとブラックボックスになっていた。そのなかでいちばんわかりやすい部分が作家のスタイルと言う訳なのでそこを重視して批評するという流れがあります。それがデジタルの時代になって誰でも使える機材で誰でも使える時代になって作品を観客あるいは批評家の目線で見ただけではなくその前のプロセス過程に注目することができるようになった。映画のスタイルがどのような技術によって生まれてくるのかを知ることが必要になると考えています。

これまでの作品を見るだけの批評ではなく逆にプロデューサーや監督の業界の人間から見る映画史でもなく自らも見て自らも作るクリエイターになる時代、これをプロシューマーの時代と言っています。プロデューサー+コンシューマーで生産消費者と言う言い方をしています。それを

技術テクノロジーと技法テクニックから見ていきたいと思います。

フィルムからデジタルに変わったことでそれまでの機械的なハードウェアの複雑さから柔軟性のあるソフトウェアの方向で変わっていくことで映画を再定義する必要があるのではないかと考えています。それを考察するためのとっかかりとしての技術と技法の映画史から見直していきたいと思います。



伝説から真実へ

簡単に日本の映画史を振り返っていききたいと思います。伝説から真実の流れを見ていくにあたって、まず日本の映画の父である牧野省三と日本初の映画スター尾上松之助目玉の松っちゃんがあります。牧野省三が言った言葉に「一ヌケ、二スジ、三ドウサ」、あるいは、「一スジ、二ヌケ、三ドウサ」と言う言葉があります。これはどちらが正しいかという話がありますがどちらも正しいというのが真実のようです。

どっちが正しいかということではなくていちばん最初には一抜け、2筋、なんですよねそれがイチスジ、二ヌケに変わった。要するに抜けというのはフィルムがクリアにどれだけ映るか。その当時は材質が悪くなく、また技術力がないのでそれを写すこと自体が映画の価値、それが技術が進むことでちゃんと映ることは当たり前で、今はiPhoneで撮影をしても映るか映らないかの心配をしている人もいないと思います。しかし映画の初期においては大問題だったので、重要なのは抜けであって、スジやドウサこれは演技は二の次だったという時代でした。しかし当たり前前に写るようになると、ストーリーのほうが重視されてきます。

日本が世界に誇る撮影監督、宮川一夫

そこで日本映画の技術と技法の歴史を見るときに宮川一夫カメラマンという補助線を聞きたいと思います。何故か日本では撮影監督のことを「カメラマン」ではなく「キャメラマン」と呼びます。まあ映画自体も特にテレビなどと比べる時には「本編」と言う言い方をします。宮川一夫以外にも世界に誇るカメラマンたくさんいます。今回多くの巨匠、溝口健二、黒澤明、小

津安二郎、彼ら等の協同作業を見ていくことで、日本映画の技術の変遷がよくわかると思います。宮川一夫は京都の生まれ。戦前に京都の日活撮影所に入社して12年間助手として過ごした。その当時の抜けはカメラマンの技術力ですから秘伝なわけです。だから助手にも見せないし教えることもない。これは他のカメラマンの証言ですが、撮影の明るさを決める露出をいくつに合わせたかを助手に知らせることもなかったという。知られたら自分の仕事が減るという理由のセコい考え方だったと思います。またプリント送りが役者の動きを見ながら修行だと多くのカメラマンを語っています。

宮川一夫の時代いわゆる映画撮影所があってカメラマンも社員で毎日仕事がある。撮影所内に現像所が設けられスタジオで撮影されたフィルムがそこで現像されます。宮川一夫はそこで現像の技術を学びました。だからプリントにして上映しなくてもネガフィルムを見るだけで撮影が成功しているかどうか判断することができたのです。そのような修行を積んでカメラマンになっていったわけです。

日本の場合、海外の撮影監督システムとはちょっと違います。イギリスの場合撮影監督ライティングディレクターと呼ばれています。構図を決めてカメラを操作するのはカメラオペレーター。撮影監督は光に対する責任をとります。日本の場合は撮影部と照明部が別れています。これは一説によると照明を決めるのか映画製作のなかでいちばん時間がかかる部分ですから予算が気になるプロデューサーが照明部と直接話をするので映画をコントロールしようとした。先ほど話したようにきれいなヌケた映像を撮れるカメラマンの権限には逆らえなかったから照明にどれだけ時間がかかるかわからない。そこで自分の権限で動かせる照明部を独立させた。これが照明部の始まりです。大映の照明部のチームだった岡本健一は宮川一夫と組んで溝口健二の作品を撮っていますが、このひとの技術は海外撮影監督システムとのちがいで評価されず、照明について宮川一夫の評価が高すぎるともいえると思います。そうやって作り上げられた映像は日本的な部分、ハリウッドのカリフォルニアの陽光とはちがうやわらかい光による画調、あるいはアジア的な湿度を感じる画。スモークを丁寧に炊いて遠近感を感じさせて画面に深みを与える。あるいは白と黒の中間色であるグレイのトーンをどのように生かすのか。それによって独自の美学を生み出したひとです。ここから黒沢明、溝口健二、小津安二郎、市川崑という日本映画の巨匠との仕事を見ていきます。

巨匠たちとの共同作業

黒沢明

『羅生門』(50)は、パブリックドメインになっているのでYouTubeなどで見るができます。黒沢明は東宝の監督でしたが労働組合の問題に巻き込まれてこの時代は松竹や新東宝などの他社で撮っていました。カメラが自由自在にダイナミックに動いていたり、森の中でざらざらし

た太陽の光による直射日光と木々が作り出す葉の陰のコントラストを巧みに混ぜ合わせて暑さを表現している。ロケなので森の奥までライトを運べるわけもなく、それでコントラストが強い画面をつくるためにたくさんの鏡を運んできて、反射に反射を重ねて森の奥まで光を届けたという話が残っています。一方で羅生門の陰鬱な止まない雨のシーンでは、スモークを炊いたり雨水に墨汁を加えて雨が写るようにした。これは黒沢明流のデフォーメされたリアリズムという矛盾していますが、強い雨が降るとか風が舞うとか、その後の作品の基調となった表現がここで生み出されたといっても良いかと思います。これが世界でも受け入れられて日本映画初のヴェネチア映画祭グランプリを獲得しました。

溝口健二

その後、宮川一夫は溝口健二とコンビを組むようになります。『雨月物語』(53)、『近松物語』(54)、『山椒大夫』(54)など1950年代の溝口の円熟期は年1~2本のペースのスピードで今では名作と呼ばれる作品を発表している。溝口健二のリアリズムはドキュメンタリーに近い役者の生の動きを重視した演出と言えるでしょう。戦前の作品から、欲望にまみれた巷の人たちの姿を長回しで捉えていく。大阪弁で喋った映画や芸道ものと呼ばれる芸事の世界を描いたもの戦後のよるめきものというかエロチックな不倫の物語などを監督している。宮川一夫がドキュメンタリー的というリアリズムを幻想的かつリアルなファンタジーの世界にまで高めたといえるのではないのでしょうか。溝口の役者の動きを最大限に生かしたカメラワーク、この場合特にワンシーンワンカットのクレーン撮影ですが、動きながら構図を生み出しては崩していく。まさに王朝を描いた日本画絵巻物の世界をつくりだすわけです。ひとつひとつの構図は考え抜かれた美しさを持っていて、ただクレーンと人物の動きをあわせて構図の中で芝居をしてカメラが追っていくのではなく、厳密な動きとタイミングが静と動の移り変わる瞬間を何度もワンカットの中で作り出している。逸話ではクレーンと役者の動きを決め手から森のセットを作って木を並べたと言われています。現実を切り取るのではなく生み出す、しかしさりげなくリアルに見えるようにする。クレーンはよくシーンの最初や最後にダイナミックに象徴的な動きで使われることが多いのですが、溝口健二と宮川一夫の場合は、カメラの存在を強調するのではなく控えめな動きであることは指摘したいと思います。宮川の美的感覚と溝口のリアリズムが長回しの中でドキュメンタリーとして生成していったと言えるでしょう。

小津安二郎

次は小津安二郎とのコンビです。小津安二郎は松竹と言う会社でほとんどの作品を撮ってきます。カメラマンは厚田雄春とずっとコンビを組んでいます。厚田はカメラマンではなくカメラ番だと言っています。これは小津自身がカメラを覗いて構図を決めて芝居を見るために厚田は照明

の指示を担当していました。『浮草』(59)は、大映の女優を松竹が借りたので、そのバーターとして小津が京都に出向いて大映のスタッフで監督した作品です。大映という会社は社長の永田雅一が技術や機材に関するお金はケチらなかつたのでスタッフの技術力の凄さから業界では「技術の大映」と呼ばれていました。巨匠小津安二郎が来京したから、スタッフに撮影は宮川一夫、照明は岡本健一となるのは当然のことです。松竹で監督した映画が多いために、『浮草』は小津映画としては異質ではないかという人もいますが、わたしはこの映画は、小津がやりたかつたこと彼が持っている本質を技術スタッフが丹念に汲み取り、その表現を最高水準まで引き上げたと思っています。逆に言えば松竹時代では叶えられなかつた小津の世界が花開いているといえるでしょう。小津の最高傑作は『浮草』ではないかと思っています。セットとロケのカラー撮影や陰影の表現、セットの素晴らしさは松竹とはぜんぜん違うと思います。いつもの小津映画は平面的な印象がありますが、『浮草』はより立体的になっています。小津が好きな正面から捉えた構図を活かしながらも、わずかにカメラの角度をつけています。そして照明の陰影の豊かな表現によって、小津調の堅い表情からより心理的な感情を引き出すことに成功している。登場人物たちの持つエロチシズムが溢れ出してくる。単純に色気といっても良いですが。若尾文子と川口浩というカップルも、松竹時代の他の若いカップルに比べて色欲がストレートに現れている。有名な小津の映画はローアングルで俯瞰が無いが、『浮草』ではワンカット俯瞰がある。俯瞰の撮り方にしても小津のローアングルに近づけようとして水平よりちょっとカメラを下に向けたくらいの角度で上から見下ろす俯瞰の映像とは明らかに違う。

これがカメラマンの主張と巨匠のより良い作品をつくるための目に見えない戦い、あるいはコラボレーションなのです。これは先ほどの溝口健二との仕事と同じです。だからすべてを監督ひとりの功績にしてしまう作家主義的な見方はナンセンスな訳です。カメラマンをはじめとする技術スタッフの控えめな自己主張を鑑みることが大切なのです。

市川崑

大映という会社はいろんな監督が来て、市川崑も宮川一夫とたくさんコンビを組んでいます。市川崑は大変グラフィカルなデザインに富んだ画面作りをする人です。そのためにいろんな技術の実験をする人でもあります。『おとうと』(60)と言う映画があります。大正時代の話ですが、ここで宮川は現像所と一緒に「銀残し」という手法を開発をします。これはセピアっぽい映像なんですけど、簡単に茶色（マゼンタ）のフィルターをかけて色をつけるのではなくて、現像の化学処理でカラーと白黒の中間の色の彩度を落とした映像を作り出す技術なのです。生フィルムの中には銀が含まれており現像の段階で化学反応を起こすことで色を作り出すことができます。普通は現像の段階で銀を洗い落としますが、「銀残し」では敢えてその銀を残すことで色の発色を抑えます。現在ではデヴィッド・フィンチャーの映画の画面、特に『セヴン』（95）やスピル

バーグの『プライベート・ライアン』（98）を思い出して貰えば、古い写真のようにカラーなのに色が感じられない映像に気が付くと思います。それが「銀残し」、英語ではブリーチ・バイパス（漂白工程を飛び越す）わけです。この手法を開発して今ではデジタルで再現できるので、世界中のサスペンス調の映画で使われている技法になっています。そしてここが重要なのですが、『東京オリンピック』（65）という映画があります。1964年に開催された東洋初のオリンピックを記録として残そうとした、しかし監督の市川崑は美しくスポーツの魅力を映画で伝えたいとおもった。それは芸術か記録かという時の政府の文部大臣を巻き込んだ論争を起こした。ここで宮川一夫も参加するのですが、彼はカメラマンというよりは撮影を統括する人。要するに競技を捉えようとしたらたくさんカメラマンとカメラ機材が必要になる。映画全体のトーンをどのように統一するか劇映画だけじゃなくて、ニュースカメラマンなど多くの人が撮影してフィルムを持って来るわけです。それを現像から仕上げまでの監修をしたと言ってもよいでしょう。実はこの1965年にNHK放送技術研究所でハイビジョンの実験が開始されたことは重要なポイントです。

黒沢明ふたび

宮川一夫の話に戻ると、彼はこのあと黒沢明と再び組みます。東京オリンピックの時の映画の監督も黒澤明は打診を受けていたが、予算の関係で自分の思うようには作れないということで辞退している。そして『羅生門』以降、世界のクロサワとなった彼と『用心棒』（61）で再び組んだ。この時、彼は黒沢のホームグラウンドの東宝撮影所にカメラマンとして呼ばれている。しかし今回不思議なことが起こりました。宮川一夫はメインのカメラを担当して彼の画を作り出しますが、Bカメはこちらも長らく東宝で黒沢明と組んできた斎藤孝雄が担当しました。黒沢明は『七人の侍』（54）からずっと複数カメラを採用していた。特に望遠レンズを使って遠方から動きや表情を狙うようになっていた。今回も〇〇ミリの超望遠レンズを使ったゲリラ的な画面をたくさん撮ってきた。このドキュメンタリーのような予想できない役者の動きを斎藤孝雄の撮影助手だった木村大作が困難なピント送りを担当していた。完成した『用心棒』の半分以上の映像が斎藤孝雄が撮影したパートだと言われている。1950年から1961年までに映画のスタイルが変わっていった。そのときに宮川一夫は自分の世界とスタイルを確立させる方向へカメラマンという技術者として進んだが、黒沢明は自分の世界に止まらずに時代とともにより過激なリアリズムを追求しながら突き進んだことが指摘できるでしょう。それが痛快娯楽劇を生み出し、後に『荒野の用心棒』に盗作されてマカロニ・ウェスタンブームのきっかけになったのだと思うのです。そして15年後に再び『影武者』（80）で組もうとするのですが、最初に主演に選ばれた勝新太郎と黒沢明は衝突します。勝新太郎は自分の演技をビデオでリハーサルを撮影しようとするが黒沢はそれを許しません。君の演技を監督するのはわたしだと。勝新太郎も自分で監督をして

いたのでこれは納得がいかなかったのだと思います。そしてふたちは衝突して勝新太郎は降板します。宮川一夫は勝新太郎と大映時代から親しかったのでふたりの間を取り持つことが期待されていたが、彼も倒れて降板してしまった。そのあとを引き継いだのが斎藤孝雄と上田正治でした。

宮川一夫はその後劇映画以外にもCMやハイビジョンの実用化に向けての開発にも参加しています。世界でもトップクラスの撮影監督が劇映画だけに拘ることなく、最新映像のハイビジョンの実験まで参加する。技術の大元から理解して自分の手で考えて実践してきたからこそ、その映像の未来を信じて参加する好奇心を失わずにいたのだと思います。単なるカメラを使える技術者、技師ではない、真のクリエイターなのでしょう。カメラは役者を写すためにあるのですが、その一方で実は小津の本質を見抜いているという考え方もあるのではないのでしょうか。

テレビの考古学

映画の歴史の話をしているのでテレビは関係ないのではないかとと思われるかもしれませんが、デジタルの時代になると映画とテレビあるいはビデオが融合されるのです。だからこれまでの映画の延長だけで考えようとするとう無理が出てくる。折角テレビとビデオの歴史があるのにフィルムの映画史だけを使おうとするととても貧しい未来しか見えてこない。ですからテレビの考古学として開発の歴史と日本のテレビとビデオの流れを技術を中心に振り返っていきたいと思います。

ウラジミール・ツヴォルキンというロシア系ユダヤ人がアメリカに移住してRCA社でテレビジョンの開発をします。アイコノスコープと呼ばれる真空管を使ったテレビシステムが1933年に開発しました。41年にはNBC社がアメリカでテレビの本放送を開始しました。このNBC社はRCA社が作った会社です。電気機器製造会社がテレビ局を作ったのです。日本では浜松高専の高柳健次郎博士がテレビの伝導実験に成功した。東京の虎ノ門の愛宕山にありますNHKの放送博物館に展示してあります。イロハのイの字ですね。ナチスドイツの時代のベルリン・オリンピックでもテレビの実験放送が行われていた記録があります。テレビはオリンピックと相性がいいですね。テレビの本放送がNHKで始まったのが1953年です。アメリカの10数年遅れというものすごいスピードでテレビは始まりました。



アナログ時代のテレビシステムにはいくつかあって、NTSCはアメリカ、カナダ、メキシコ、南米、日本。1秒間に30コマ。PAL、SECAM、ヨーロッパ、アフリカ、ロシアです。これは25コマという違いがあった。DVDのリージョンコードのこの名残ですね。こうやって規格が複数あるのは冷戦時代の名残り、ようするにテレビは映画と違って国家の管理体制の下にあった免許事業だということです。特に娯楽を提供するより、ニュースやプロパガンダを国民に伝える役割として作られた性質があります。

余談ですが、じゃあテレビの前はこの役割を果たしていたのは何だったのか。いまは劇映画に対してドキュメンタリー映画という位置づけがありますが、以前はニュース映画または教育映画でした。そしてテレビの役割は、新聞、ラジオ、そしてニュース映画が果たしていました。テレビニュースの前にはニュース映画というものがあって、ニュース映画専門館という映画館が存在して何本もニュースを短編映画で流していた時代があります。これで国内や海外の情報を知ったのです。日本でこの最初は日露戦争のときだと言われています。新聞各社はニュース映画の会社を持っていました。第二次世界大戦のときに日本映画社に統合されてプロパガンダの国策ニュースを作るようになった時代がありました。こういう流れがあってテレビの主流はニュース報道、教育部門であって、バラエティやドラマの娯楽ではない。テレビ局が誕生するときに当たり前ですが、いままで存在しなかったのだから誰もノウハウを持っていない。インターネットが突然90年代に現れたときと同じですね。だからテレビ局には映画会社と新聞社とラジオ局が参加しています。

ライブからパッケージへ

テレビはテレビジョン、遠くのビジョンを見る役割があります。ですから生放送、生中継がメ

インでした。ですから編集ができない。それが次第に磁気テープを使った録画編集機能を持つようになっていく。最初に作られたビデオ録画機はテープの幅が2インチだった。昔のコンピュータのような巨大な機械の中でテープが回っていた。カセットではなくオープンリールです。それが1インチになる。これを作っていたのがRCA社やAMPEX社というアメリカの会社でした。そこで何が問題かというと機材が重たいので機動性がない。テープを編集するときにフィルムのように画が映っていないのでどうするかという、磁気帯にあるズレを顕微鏡で見てハサミで切って繋げる。そんな時代がありました。



初期のドラマは生でいろんな失敗のエピソードは聞きますが、それが少しずつ洗練されてきました。有名なのはTBSが製作したドラマ「私は貝になりたい」(58)橋本忍脚本、フランキー堺主演です。史実は違う来のですが。1時間の中盤までがVTRで最後が生放送にした番組でした。映画から一段低く見られていたテレビをどうにかしてもっと評価されたい、あたらしいものを作りたいと思い作られたものでした。

一方では映画のノウハウを利用できないかと思い作られたドラマもあります。「月光仮面」(58~59)は非常に予算が無かった。一本作るのに15万円しか無かった。だから16ミリで撮影するしか無かった。アメリカはテレビ番組も映画と同じで35ミリで撮りますが日本は16ミリです。フィルムは素材なのでたくさん回すことができるが、日本はどれくらい余計に回さないかが映画人の誇りみたいな感覚があった。カチンコも助監督は2コマか3コマでカチンと打ってサッと引っ込めるとか訳の分からない技が重宝された。アメリカだと撮影助手が持ってダラダラ

と回している。文化の違いですねえ。話は戻って月光仮面の撮影にフィルモというバッテリーの代わりにゼンマイでネジを巻いて28秒しか回らない音が大きいサイレントカメラを使うしかなかった。だからその制約の中で短いカットをどんどん撮っていくしかない。役者も映画会社はテレビに出さない。なぜなら商売敵だから。そこで独自のタレントを探すことになる。月光仮面の主演、大瀬康一は東映の大部屋出身だった。要するに脇役やエキストラだった。そして監督の船床定男も東映で助監督をして人員整理でテレビに回されて月光仮面ではじめて監督になった経歴をもっていた。当時の映画人はテレビを電気紙芝居と揶揄していた。予算が無いので映画のロケ場所もスタッフの自宅。プロデューサーも未経験の宣弘社という広告代理店の人。まさにいまのインディーズ映画と変わらない体勢で作られていた。そして映画のノウハウを持っていたが活躍する場がなかった者たちが誓約があるが逆手に取ってテレビというあたらしい場を得てあたらしいスタイルを生み出して視聴者に受けた。続いて同じ主演、監督コンビで作った「隠密剣士」も大ヒットする。隠密剣士は東映で映画化されて船床定男が監督した。そんな逆転現象がわずか数年で起きた。パイオニアたちが劣悪な条件でそれを逆手に取りながら、既存のメディアにチープだと言われながらもあたらしいメディアで開花したというのはこれからの参考になるのではないのでしょうか。

テレビと日本映画

映画は1963年に日本人が1年間に平均で11本見るほどの盛況でした。映画のカラー化はずっとアメリカのコダック社のフィルムを使ってきたのですが、国産のフジフィルムが総天然色で『カルメン故郷に帰る』(51)やあるいは小西六のユニカラーで『緑はるかに』(55)が生まれました。土井ミッチェルと呼ばれる国産の映画カメラが作られて独立プロで活躍した。

テレビに対抗してワイド画面も映画会社はすぐに対応してきました。東映スコープ、東宝スコープ、日活スコープ、大映ではスーパーテクニラマという名前で『釈迦』(61)が70ミリテクニカラーで作られて、フィルムはロンドンで現像されるという豪華な製作現場でした。この時のカメラはキューブリックが『スパルタカス』(60)を撮影したときの中古のヴィスタビジョンカメラでした。他の会社がスコープ方式で作られたのに対して、技術の大映は地番画質の良いが予算がかかるヴィスタビジョン方式を選びました。そういう会社もあったことは覚えておいて下さい。一方で東映の『飢餓海峡』(65)はニュース映画風な効果を出すためにわざと荒れた画にするために敢えて16ミリで撮影して35ミリに引き伸ばす、ブローアップというのですが、さらに画面を粗くする方式で製作された。

テレビマンユニオンと状況論

テレビマンユニオンといういまも「世界ふしぎ発見」や「オーケストラがやってきた」などの

テレビ番組を作り、是枝裕和監督を輩出した日本で最初のテレビ番組制作会社があります。

1960年代に入ってテレビの文化も熟成してきたのですが、やはり国家の統制があり自由度が少なかつた。そこにベトナム戦争報道に対する不満があつて、TBS社員を中心にTV局の枠組みにはまらない会社をつくろうとして立ち上げたのがテレビマンユニオンです。

ここでテレビと映画映像をつなぐキーパーソンが三人現れてきます。面白いことに三人共テレビマンユニオンと深い関係があります。実相寺昭雄、萩本欽一、伊丹十三です。彼らがテレビを変革して、テレビと映画の境界線を越えて、現在の日本の映画と映像表現に多大な影響を与えていると考えられます。萩本欽一はテレビマンユニオンの創設時からの株主。当時コメディアンとして人気絶頂の彼がテレビ制作会社という裏方の仕事に投資した先見の明があつたひとだともいいます。彼も忙しいなかで実験映画を監督したりするが、出演者だけでは消耗品となり限界を感じて演出やプロデュースの裏方に入ってテレビを研究していった時期です。伊丹十三は、その頃俳優であつたりデザイナー、執筆業とマルチな活躍をしていました。テレビが映画とは違った自由なメディアということに気づいて遠くにいきたくて、究極のグルメものやドキュメンタリーのやらせ問題を自らが演じてその先入観を壊すラジカルな作品を自らレポーターと演出として入っていきます。ドキュメンタリードラマというジャンルを開拓していきます。実相寺昭雄はTBS社員だったが、歌謡ショーで美空ひばりの超クローズアップで撮つたり、魚眼レンズで撮るなど常識を超えた中継演出をやって物議をかもし出したために円谷プロに出向させられて、「ウルトラマンシリーズ」に参加する。そこで実相寺流のドラマ演出が開眼する。彼はクラシック音楽に造詣が深く、「オーケストラがやってきた」の演出、ハイビジョンド라마の「風の盆」

(83)、火曜サスペンスでは全編セット撮影の「青い沼の女」(86)など最新技術を駆使して実験的な映像を造つた。それと同時にATGで映画製作に参加した。

彼らのようにテレビ局から出て行つた人たちが改革をする流れと同時に、テレビ局が映画を製作するという今では普通に考えられる現象が、以前なら電気紙芝居と揶揄されていたテレビが映画撮影所に乗り込む時代になりました。フジテレビが五社英雄の『御用金』(69)。『三匹の侍』(63~69)という時代劇を演出して大ヒットしました。これは映画会社専属の俳優ではなく、フリーの丹波哲郎、軽演劇の長門勇、俳優座の平幹二郎を使ったテレビ番組。この頃になるとテレビ番組を映画にする企画が増えてきますが、テレビ局がオリジナル企画を出すのは珍しい、そして映画の助監督経験もないフジテレビのディレクターであつた五社が単身で乗り込む。。そして時代劇の総本山技術の大映京都撮影所に乗り込みます。勝新太郎が主演で、予算を潤沢に使つて発泡スチロールではなく本物の石を使つたりして意地を見せます。ここで月光仮面のときとはまったくの逆転現象が起きます。ここまですずか●年の間の出来事です。

ENG革命

そして70年代に入るとテレビに大事件が起きます。ENG（エレクトリック・ニュース・ギャザリング）です。これは「カメラをひとりで担いで取材をすること」。外に出て取材するためには、カメラと映像を記録するためのVTRが必要です。映画ならば、フィルムをカメラに装てんすれば手持ちカメラでひとりで歩けるが、ビデオは大きなVTRと一緒に持ち運ばなければならなかった。ここでソニーがベータマックス方式、いわゆる3/4インチの40分？収録できるテープのカセット方式の通称弁当箱で軽量で持ち運べるVTRを開発します。技術的にいうと1インチのオープンリールのテープより画質が下がるが、機動力があるので圧倒的な現場の支持があっけいなり75年から普及します。75年というのは昭和天皇がアメリカを訪問した年です。そのとき日本からテレビのニュース取材のスタッフが同行しましたが、そのまでニュース取材は16ミリで撮影していた。当時のニュースを見ると映像が短く、音もシンクロしていないことにびっくりすると思います。それが日本のテレビニュースの現状だった。しかしアメリカではすでにENG方式の取材が定着していたので、16ミリフィルムの現像を引き受けてくれる現像所がない。面白いことになにかイベントがあるときに技術の変革というか交代があるのが面白いですね。

それをニュースではなくテレビならではの映像表現にしたのが、75年にはじまった萩本欽一の欽ドンです。ENGをつかってスタジオから外に出て隠し撮り的に素人いじりをするバラエティ番組をつくったことで画期的だったわけです。彼はその前に起こった連合赤軍の浅間山荘事件を見て、何も起こらないのにみんなテレビを見ているこれこそがテレビだと宣言するするので。そこから導かれたのがENG方式だったのです。なにかを準備してそれを撮影するのではなく、そこで何が起きるかはだれにもわからない刻々と変わる状況を捉えることにテレビメディアあるいは映画ではない映像メディアの本質を捉えたのだと思います。当時はハプニングや状況論というような言い方もありましたが、それをテレビでおこなった。表にでるニュース、ドキュメンタリーと室内の演芸、またはラジオのトークを融合させたバラエティという分野を生み出した。これを可能にしたのがENGの技術だというのはあまり知られていないと思います。彼はもうひとつテレビに新しい技術を導入しました。翌年の76年に始まった欽どこでワイヤレスマイクを採用したのです。それまでは音が悪いからとハンドマイクを胸からぶら下げていました。これは彼がニューヨークにいったときにブロードウェイ演劇を見て採用を決めたといわれています。現在では普通の採用されているが、誰かが率先して現場で使わないと技術革新は起きない実例だと思います。技術担当者がいくらこれは良いからといっても現場がどのように使うかを考えて成功させないと技術は古いまま留まるということです。そして収録テープが小さくなり機材の軽量化と共にバラエティは進化していきました。



8ミリ映画ブーム

70年代後半に起きた8ミリ映画ブームがあります。これは「P F Fぴあフィルムフェスティバル」と今は言われていますが、その当時は「ぴあオフシアターフィルムフェスティバル」でした。このオフシアターというのが、重要です。なんどもいっているように映画業界はメジャーの映画会社とその直営映画館で形成されていて、そこに外部から入り込むことはほとんどできなかった。だから8ミリあるいは当時は16ミリを含めて小型映画というまあアマチュア映画の別名といっても良いでしょう。これをメジャーとは別にオフシアター＝映画館ではないという位置づけに置いた。そこからはじまったといえるでしょう。世界的に見ても新人映画作家が参加できるコンテストの条件は35ミリか最低でも16ミリが必須だった。それを8ミリまで広げた映画祭は珍しい。8ミリはおもちゃ映画ごっこだった。しかし70年代後半に、同時録音ができる8ミリカメラ、編集機、映写機が現れた。そこで高校生、大学生が作り出すムーブメントが起きた。これはアメリカンニューシネマの影響。若い彼らが16ミリ映画を作ってハリウッドで映画を撮った事実。あるいは日本のテレビ番組に映画監督が流れ込んできておもしろい番組を作っていた影響もある。石井そうごの『高校大パニック』(76)は8ミリで作られて、2年後に、にっかつがリメイクして石井を監督に呼んだ。しかし現場にはもうひとり澤田幸弘というベテランがいて、プロのスタッフは言うことを聞いてくれず石井はなにもできなかったという話がある。まだこのときはプロとアマの境界線は崩れていなかった。

消え行く境界線

TBSのディレクター久世光彦はバラエティ・ドラマ「時間ですよ」や「ムー一族」を演出していたが、スキャンダルを起こしてTBSを辞めた。そのあと東映京都撮影所で『夢一族ザ・らいばる』(79)を監督する。山下耕作監督は『戒厳令の夜』(80)という五木寛之の小説を独立プロで作った。このときの撮影が東の宮島、西の宮川といわれたくらい有名な、宮島義勇という伝説的な撮影監督。バリバリの共産党員で東宝争議でも活躍した。その後追放されなかったのは宮島がいなくなると日本の撮影技術が10年遅れるからだといわれたほどの技術力があるひと。このときは海外シーンが多いので、予算がないから16ミリで撮ろうとして、当時新しく開発されたフォーマット、スーパー16を世界ではじめて商業映画につかった。これはあとでブローアップして35ミリにするのですが、これを現像所と一緒に実用化の研究をした。

そして鈴木清順の『ツイゴイネルワイゼン』(80)がシネマプラセットという移動式球形ドームシアターで上映されて大きな話題を呼んで、第一回日本アカデミー賞を受賞します。まあこれは『影武者』の黒澤明が辞退したからなのですが。

映画が激しく変化していった時代に、テレビあるいはVTRも変化します。ENGの3/4インチテープがさらに小さくなって81年に1/2ベータカムが登場します。家庭用で使われるベータはこれと同じものです。ただし業務用の方が回転速度が速いのでデータが多く収録できるから画質がよくなる。販売戦略でベータはVHSに敗退しますが、じつは品質がよくプロの間で使われていたのです。

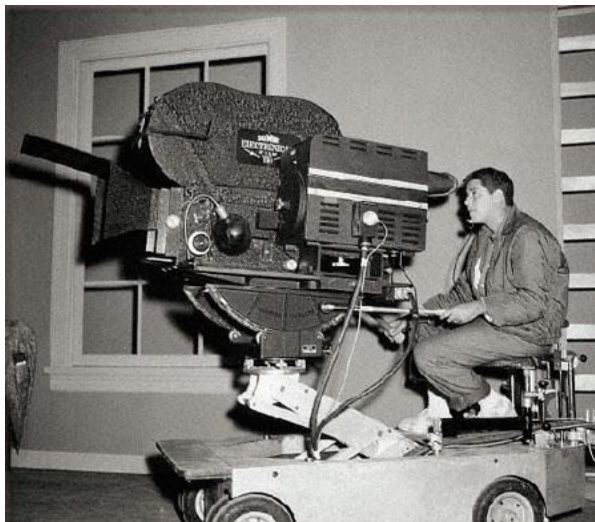
取材クルーが簡便化できることで、報道と芸能(ドラマ、演芸)にもうひとつ、生活情報部局が創設される。日本独自のバラエティの進化、フォーマットができあがっていったことが上げられます。日本人とビデオの親和性があったのかなと思っています。同時期にアダルトビデオ、『ドキュメンタリー・ザ・オナニー』が82年に公開されています。佐々木忠という日本映画の外側からやってきたひとが、ただオナニーを長回しでVTRで撮影されてそれをフィルムに起こす(キネコと呼ばれる作業)するだけの作品をつくってヒットさせます。日活ロマンポルノが低予算の中でいかに工夫して作家性のある映画をつくらうかとしている反対側で、ただ女性の姿を撮るだけの映画が作られた。観客の求めるものが作りものよりも、事実を求めた時代に変化していったといえるかもしれません。それを可能にしたのは新しい技術と人の登場ではないでしょうか。それに対抗してでもないのですが、映画側からのアプローチとしてはロマンX方式というキネコ映画が作られましたが、過激さと低予算が裏目に出たのか話題にはなりません。『箱の中の女・処女いけにえ』(85)を封切りのとき見に行きましたが目が疲れました。ホラー映画ブームもありバイオレンスも強調していました。AVが日活ロマンポルノを駆逐したという俗説がありますが、実際は日活は過去の作品をVTRにしてホテルに卸し販売して利益を上げていたので競合はしなかったのが真相です。

『お葬式』以前と以後

次に現れた大きな変化は伊丹十三映画の登場です。『お葬式』(84)以前と以後で日本映画は大きく変わったといつてよいと思います。お葬式はインディーズ映画でありながら映画の人では発想ができない方法で革新をした。時代はバブル期を迎え、日本人は豊かになり、情報に敏感になっていた。そこにテレビ的な手法のノウハウと状況を見せる独特の感覚を映画に取り入れてヒット作を生み出した。

いまは普通ですがテレビモニターで撮影してスタッフキャストがその画面を見る。それは日本では伊丹十三がはじめた。カメラのファインダーの中はカメラマンのものというのが映画界の慣習だった。それを信じてラッシュまで待つのが普通だった。アメリカではコメディ俳優監督のジェリー・ルイスが監督デビュー作の『底抜けてんやわんや』(60)でこれをはじめた。しかしまだ巨大なVTRだったのでそのたびに撮影がストップした。これは兼任だからいえること。日本では映画の前にCMでモニターで確認することが起きている。CMだと現場スタッフの力が弱い。クライアントが優位だから合理的に進められることになる。痛みのように映画界の常識に囚われない人が現れることですべてを習慣を変えてしまうことが起きるのも面白い現象だと思う。

この時期に映画よりも面白くなったテレビの情報番組の企画・手法や採り入れて伊丹の映画は観客に大いに受けた。映画撮影所から離れたインディペンデントのヒット作を出す映画作家が日本に登場したのだ。その頃RCA社がアメリカ国内でのテレビの生産を中止して倒産してしまう。日本のAV家電の攻勢のためだといわれています。日本ではビデオデッキの普及率が50%を越えて映画を個人が所有していつでもどこでも見ることができるようになった時代がやって来ました。



ハイビジョンとマルチメディア

アナログハイビジョンMUSE方式とよばれるものがありました。日本の国策として進めて世

界の次世代テレビの規格を握る戦略でした。しかし冷戦時代に国家が管轄するテレビでは一國がそれを統一するのは非常に難しい。それでハリウッドにこれが次のフィルムの要らない映画になると売り込んだ。これもまた反対が起きる。その当時このMUSE方式を越える高画質・高品質は存在しなかった。しかし欧米は政治的にこれを見送った。結局次世代のデジタルシネマの規格のDCIが決まったのはそれから2007年、放送規格は各国入り乱れて、逆にデジタル放送に乗り遅れた日本は年米の数カ国の市場しか取れない。しかも決まった瞬間にそのテレビモニターは韓国と中国製になる。

実相寺昭雄は『帝都物語』(88)でハイビジョン合成をおこなった。かれはやわらかい発想の持ち主なので、CM、Vシネ、AVまで映像メディアに幅広く着手した。日本の場合クリエイターがいろんな分野に手を出すと器用貧乏と言われて評価されないという困った現象があります。同様に大林信彦も16ミリ個人映画、CM、ハイビジョン合成、16ミリブローアップ、8ミリと使っています。

ソニー、松下という日本の家電メーカーがハリウッドに進出する。

日本映画界は、Vシネマという新しい鉱脈を発見します。映画館にはかけずにビデオ店に卸す60～70分の映画を作る。これがVシネマです。Vシネマは東映の登録商標なので正式には「東映Vシネマ」。最初の『クライムハンター 怒りの銃弾』(88)。しかしこれがヒットすると各社Vシネマをはじめます。これも最初は35ミリで予算があったものが、次第に16ミリ、ビデオ撮影と予算が縮小していきます。しかしこの中から次世代の日本映画監督たちを輩出した面で重要な動きだったといえます。

89年にスイートホーム事件が起きます。伊丹十三は黒沢清を売り出すために、劇場興行では回収できないが、ビデオ化で回収できるとして『スイートホーム』(89)の企画にゴーを出した。同時にメディアミックスとして現在は世界的なテレビゲームに成長したバイオハザードのもとになったチームが、同名のゲームを開発した。そしてビデオ化権をめぐる著作権使用料の支払いをめぐる裁判が起きた。最終的には伊丹側の勝訴となりましたが、監督協会が黒沢側についた。どちらにせよビジネスか芸術かをめぐる大変後味の悪い終わり方をした事件だった。

Vシネからデジタルビデオへ

90年代にデジタル化の波が訪れます。岩井俊二の『if もしも～打ち上げ花火、下から見るか? 横から見るか?』(93)がVTRで撮られたフジテレビのドラマでしたが、これが日本映画監督協会の新人賞を受賞する。一本も映画を撮らない映画監督が新人賞を獲得の現象が起きた。これは会長だった大島渚の英断と言われています。今活躍している是枝監督はテレビマンユニオンの社員。ドキュメンタリー番組を獲ってきた。第一作の『幻の光』(95)のスタッフは実相寺昭雄と多く組んだカメラマン、照明マン、美術スタッフです。暗い実相寺テイストの画面が見ら

れますが、その後誰も知らないから山崎裕というドキュメンタリーテレビ番組出身のカメラマンと組んで、映画よりテレビドキュメンタリーの感覚で作品を作り続けていると思います。このあたりでかなり映画とテレビの境界線はなくなっている。

96年にはソニーVX-1000という世界初のデジタルビデオカメラが登場します。同時にノンリニア編集がテレビ、映画を問わず現場に入ってきます。TVシリーズ「エヴァンゲリオン」の庵野英明が彼は市川昆や実相寺昭雄に影響を受けていますが、『ラブアンドポップ』(98)で全編VX-2000で撮影をしています。

2002年に35ミリカメラに匹敵するデジタルシネマカメラがソニーからシネアルタ、松下からバリカムと発表されます。この流れの中で日本映画が成熟して現れたジャンルがJホラーです。

リングの呪いのビデオというコンセプトは斬新で、それを監督した中田秀男は『箱の中の女』で助監督について、日活撮影所を舞台に『女優霊』(96)を撮りました。これはWOWOWが自社制作の短編オムニバスの一本として企画されたものです。アメリカではモキュメンタリーの『ブレアウィッチプロジェクト』(99)がネットとVTRの融合の新しい映画として評判をとりませんが、日本ではそれがオリジナルビデオや深夜のテレビ番組に向い新たな才能が現れてきます。清水崇史はオリジナルビデオ「呪怨」(99)でデビューして、その才能はネットで評判になり、サムライの目に留まってハリウッド映画『THE JUON 呪怨』(04)を撮り、全米興行収入2週続けて1位を獲得する。ここまでわずか●年の出来事です。

融合するテクノロジー

ここで言い切ってしまうと、映画とビデオ/テレビはデジタルで融合を遂げた。美学的な面で両者がまだかけ離れているという人もいるが、それが解決するのは技術の進化との齟齬であり時間の問題だと思っています。またこれだけ技術の進化が激しいとデジタルしか知らない、アナログビデオがスタートだ、8ミリだなるわけです。これらは単なる機械に過ぎません。映画を発想するとき、モニターを覗いてその世界で考えるのか、それともそれをスクリーンに投射することを考えるのかで画面構成、撮影、照明、演出、編集、ダビングとすべてが変わってきます。現在は宮川一夫のように10数年の下積みの徒弟制度は必要ありません。撮れば必ず写りますから。しかし写したいイメージ、誰かがどこかですでに作ったものではない、を生み出そうとするならばもっと柔軟に深く精密に技術を知り、技法をコントロールする術を身に付けることです。デジタル化によりそれができる時代です。

それを現在実際に行っている映画作家が、ジャン＝リュック・ゴダールです。