

In April 2022, Osaka City University and Osaka Prefecture University merge to Osaka Metropolitan University

Title	長回し撮影と同時録音から生まれる井口奈己映画の「自然体」
Author	高木, 和真
Citation	表現文化. 7 卷, p.91-107.
Issue Date	2013-03
ISSN	
Type	Departmental Bulletin Paper
Textversion	Publisher
Publisher	大阪市立大学文学研究科表現文化学教室
Description	

Placed on: Osaka City University

Osaka Metropolitan University

長回し撮影と同時録音から生まれる 井口奈己映画の「自然体」

高木 和真

ここに掲載するのは、表現文化コース 2011 年度優秀論文に選ばれた高木和真君の卒業論文の抜粋（序論、第 3 章、結論）である。この論文では、現代日本を代表する映画監督の 1 人である井口奈己監督の作品の特徴が多面的に考察されている。表現文化コースで映画を卒論のテーマに選ぶ学生は多いが、多くの場合、物語の解釈や作品に反映しているとされる社会像の分析、あるいは、かなり恣意的に選ばれた映画作品の一側面の考察に終始しがちであり、撮影、音響設計、演出の具体的な分析にもとづいて作品の構造や作家のスタイルを明らかにすることに成功している例は少ない。そうした中において、本論文において高木君は、井口監督の作品に真正面から取り組み、音響（第 1 章）、映像（第 2 章）、演出（第 3 章）の特徴を具体的な場面分析にもとづいて明らかにするとともに、それを通じて、あまりに安易に口にされる「自然体」という感想が示唆する井口作品の内実に迫っている。本論で長回しと呼ばれているワンシーン・ワンショットや同時録音にはすでに分厚い理論の蓄積があり、本論は確かにそれを十分に消化できてはいない。しかし、井口作品を説明する際に安易に口にされる「自然体」という言葉をそれ自体説明されるべき問いとして捉え直し、撮影前の準備作業をも視野に収めつつ、井口監督の映画作りの核心に近づいていこうとする本論文は、今後映画で卒業論文を書くようにする学生にとって参考になる部分を多く含んでいる。（海老根剛）

序論

現在、日本では年間約 400 本の映画が作られている。しかし、その中で女性監督による作品といえば、ごくわずかにすぎない。映画表現における技術は日進月歩し、3D や CG など私たちに驚かせる様々な刺激的な技術を用いた映画作品が続々と発表されている。そうした環境の中、刺激的な

技術を伴う派手さこそ無いものの、作品の随所に見られる独特のゆるやかな空気と、役者ののびのびとした演技を光らせる巧みな演出で今多くの注目を集めている映画監督がいる。それが井口奈己監督だ。彼女の映画作品のイメージはよく「自然体」、もしくは、それに近い言葉で表現されることが多い。ここで先に断わっておくと、本論文でいう「自然体」とは、演技を行う俳優自身がカメラの存在をほとんど意識していないように見えるというような意味での自然体ではなく（そのような映像はよほど役者自身の演技に問題が無い限り、ほとんど全ての映画に見られるものだ）、過剰なドラマ性を排した、俳優自身の生活感が垣間見えるような映像および演出の特質を指している。つまり、映画という非日常性を生み出す芸術の中で、限りなく日常的な仕草が井口奈己の作品には見られるということだ。彼女の作品に出演した俳優たちは、ほとんど口を揃えるようにして「演じていくうちにどんどん自由にさせられていく」¹と言う。また、井口監督自身も「何も考えないところで起こる出来事に対して反応してほしい」²と述べ、撮影前に役者自身が作りこんできた演技ではなく、役者本来の、人間の素の部分のリアクションを望むような考えを持っている。そのようにして生まれた映像はどこか弛緩した空気の流れるものだが、しかしそれは、一切の計算を排したナチュラルリストによる作品というわけではない。むしろそこには必ずテクニックが存在するのである。本論文では、そうした井口奈己作品における一見すると飾っていない、手が掛かっていないように見える映像が、いったいどれほどの計算の中から生まれるのかということを明らかにする為に、「自然体」のイメージを構成する要素（音声、撮影技法、演出など）を様々な観点から分析する。

本論文は、序論と結論、および三章からなる本論によって構成されている。まず第一章では音声の観点から井口奈己作品を分析し、彼女がこだわる同時録音について考えていく。第二章では、井口監督作品の最も大きな特徴である長回し撮影という技法について分析する。まず長回し技法を映画史的な観点から概観し、本来、映画作品に迫力や緊張をもたらす効果があるとされている長回しという技法が、なぜ彼女の作品においては真逆の

弛緩した空気をもたらすものに変化しているのか、その役割と特異性を過去の長回しを用いた代表的な作品と比較して明らかにしていく。そして、第三章では、井口作品の随所で見られる、俳優たちの「自然体」の演技を生み出す演出方法について分析し、俳優自身の素のリアクションであるかのような即興性の高い映像がいかにして生み出されているのか、撮影の前の段階から遡って分析していく。

本論に先立って、まず簡単に井口奈己監督の来歴に触れておこう³。1967年、東京に生まれた井口奈己監督は、幼い頃から映画は夏休みに山口百恵と三浦友和のゴールデンコンビ物か、「かわいい女の子が出ている」という基準でしか観ておらず、映画よりもプロレス（熱狂的なアントニオ猪木信者）や音楽に詳しいほどであった。しかし、ある日の深夜番組で、映像作家かわなかのぶひろの「普通のロードショーにかかるような映画が定食だとしたら、個人で作るような映画は塩辛みたいな嗜好性の高いもので、そういうものを勝手に作っていい」という発言に大きくショックを受け、20歳の時、イメージフォーラム映像研究所に入学する。しかし、よくわからないまま実験映画の学校に入ったものの、実験映画や個人映画、日記映画などに徐々に興味を失くしつつあった井口奈己監督は、映画情報誌『シティロード』に掲載されていた矢崎仁司監督の『三月のライオン』のスタッフ募集に応募する。そして、そこで出会った録音技師の鈴木昭彦のもと、以降録音助手として様々な映画の現場に自らの活動の場を求めようになった。その後、映画館でアルバイトをしながらシナリオを書きあげた『犬猫（8mm）』を4年がかりで完成させ、PFF アワード 2001 に入選、企画賞（TBS）を受賞した。また同作は 8mm 作品としては異例であるが、中野武蔵野ホールでレイトショー公開されて注目を集め、その年の日本映画プロフェッショナル大賞において新人賞を受賞するという快挙を果たした。2004年には榎本加奈子、藤田陽子主演でリメイクした『犬猫（35mm）』で商業映画デビューすると、その作品がトリノ国際映画祭で審査員特別賞、国際批評家連盟賞、優秀脚本賞のトリプル受賞し、さらには同年の日本映画監督協会新人賞を女性監督で初めて受賞した。その後、2008年に山崎

ナオコーラの同名小説を原作とした『人のセックスを笑うな』を発表し、人気俳優の松山ケンイチや永作博美らを起用したことで、コアな映画ファンだけでなく多くの人から注目を集め、現在に至る。早いうちからチャンスに恵まれ、評価を得たことで、仲間内から「映画界のわらしべ長者」と言われるようになったという、映画界において異色の経歴の持ち主である。

第3章 「自然体」を生み出す井口流の演出

アルフレッド・ヒッチコック監督作品『ロープ』は、物語の中で過ぎる時間と映画そのものの上映時間が同じであり、幕が上がってから下りるまでの連続した一時間四十五分の出来事を一つのロング・テイクで映画に撮ることが技術的に可能かという問いを、ヒッチコック自身が解明するために作った実験的な作品だ。とはいえ、撮影技術上の問題でフィルム一卷分の長さは十分までと決まっており、厳密には複数のショットをあたかも連続した一つのショットに見えるように繋ぎあわせているわけだが、実際の撮影は困難を極めた。先の章で相米慎二の『お引越し』の一シーンを例に挙げたが、まさにそれに近い、いわゆる動き回る長回しが、ほぼ全編に渡って使用されているのである。『ロープ』ではすべての物語が高層ビルのアパートの一室のなかで展開されるため、カメラの動きについてはどんなに小さい点もあらかじめ正確に計算され、テストも繰り返し実施された。クレーン付きの移動車を使用するため、床にはカメラの動くコースが描かれ、その道筋に振られた数字の順番通りにカメラの移動車を動かすという方法で撮影は進められた。さらにそのように複雑な撮影を物音ひとつ立てずに行う必要から、人が歩いても足音の立たない床を使用したり、そうとは気づかれないよう細心の注意を払って部屋を仕切る壁を移動させたりと、まさに綱を渡るような芸当によって出来上がった作品といえるだろう⁴。ここまで極端な長回し撮影を用いた作品は滅多にないとはいえ、本来の特性から考えれば、長回しが多い作品においては、役者やスタッフに様々な行動や意識の制約が増えていくのが自然な流れだと言っている。

ところが、井口奈己の演出を受けた役者たちの感想を見ると、ほとんどが「素直に」であるとか「自由に」、また「放ったらかしにさせられる」といったようなコメントを残している⁵。こうした言葉は、長回し撮影本来の性質に鑑みれば少々不思議なものである。しかし、それは、実際には、固定カメラによる長回しと並ぶ、井口奈己監督作品のもう一つの特徴をよく表しているのだ。

その特徴とは、簡単に言ってしまうと、延長されたロング・テイクである。延長されたロング・テイクとは、本来ならシナリオ通りにフィルムを止めるところで、撮影をそのまま続行するという意味であり、先ほど触れた『ロープ』などの作品のように、その複雑な撮影を成功させるために細かな制約をいくつも設けていくタイプの長回しとは明らかに異なるものである。例を挙げて考えよう。『人のセックスを笑うな』の一場面、ユリのアトリエでのシーンである。ユリがビニールマットを出してきて、口で空気を吹き込もうとするがまったく膨らまず、松山ケンイチ演じるみるめがそれを見かねて、半ば呆れながらもビニールマットを膨らませてやろうとする。しかし、ふざけるユリはみるめがビニールマットを膨らませている最中にマットの上に倒れ込み、邪魔をする。そして、その後は結局、ふざけてじゃれあいながらも最終的に二人してビニールマットの両端から空気を入れながらシーンが終了するという場面である。



図1 『人のセックスを笑うな』

このシーンは約三分の長回し撮影のみで構成されているのだが、実際の

シナリオに書かれているのは、ユリが倒れるところまでの前半二分間であり、残りの一分近くはアドリブで延長された長回し撮影なのである。つまり図1の二人で膨らますという動作は台本に存在しなかったということである。以下に引用するのは、このシーンについての井口監督のコメントだ。

カットをかけようと思ったら、永作さんの肩がガクガク動いて笑っているのが見えて、その後それに反応して松山さんが、というか二人は止まらないって感じでどんどん芝居が続いていくのを見て、いちゃいちゃしている人たちは楽しいかもしれないけど、見ていると恥ずかしいみたいな感じが撮影なのにすごくありました。そんなの撮っていいのかなって思うくらい二人はいちゃいちゃしている感じになっていたので、どこまでいくのか見てみようというので長くなっちゃったんですけど⁶。

よく井口奈己は上のようなシーンの撮影でカットをかけるか迷う際、その撮影されている一連の演技を指して、「落ちていく」芝居、「上がっていく」芝居などと表現することがある。この落ちる、上がるという言葉は、役者自身のテンション、もしくは演技に反応しあうことによって変化する二人（ないし複数人）のテンションの上昇や下降を指すものだとして理解することができる。しかし、注目すべきなのは、井口作品の場合、そうしたテンションの変化は、そのシーンにおいてあらかじめ用意された台詞や、その台詞に込められ、前もって役作りすることで生まれた感情によって引き起こされるのではないということである。

演技の側面から長回し撮影について考えた際、台本に書かれた長い台詞やあらかじめ決められた行動の駆け引きから逸脱しないようにすることが、長回し撮影に特有の緊張感を生み出す効果を持つことを、すでに指摘しておいた。しかし、これまでの章で述べた通り、井口奈己作品の場合、説明的な台詞が使われることはほとんどなく、そもそも他の物音などに紛れて台詞がかなり聞き取りにくい場面が多い。それゆえ、井口奈己が用い

る長回しが、一般的な長回しが持つような効果を生まないことは明らかである。つまり、井口奈己の意図するところのテンションの上がり下がり、役者にとって、台本から演技を読み取るという基本的作業から離れた部分で生じるものであり、非常に即興性の高いものだといえるのである。では実際に、そうした即興性とはどのような作業から生まれるのだろうか。

それを明らかにするにはまず、井口奈己監督作品における即興演技がどのようなものかを明確にしておく必要があるだろう。井口作品における即興の演技は、あるシーンの中で、台本に書かれてある部分、つまり即興と認識される前の部分から、テンションを維持しつつ演技を継続することで発生する。したがって、ここからが即興の演技であるとわかるような明らかな演技の切り替えがなく、視覚的に判断することが困難なほどの非常にスムーズな移行になっているのである。当然のことではあるが、監督がカットをかけなければ役者は演技を続けるしかない。そして、そのタイミングで落ちるのではなく、上がった状態を固定されたカメラが覗くように捉え続け、そのテンションが収束してきたところでカットをかける。そのようにして成立した映像が、延長された長回しというわけだ。このような仕方で生み出された映像こそが、井口奈己監督の言うところの「画として全体的に出演している人間が威力があるもの」である。「威力がある」という言葉は、言い換えれば、前もって用意された感情から生まれた動作や書かれた台詞から生まれた演技ではなく、ときに井口奈己監督自身も予想しなかったような即興性をはらんだ、生き活きとした役者本来の魅力が溢れた演技のことを指す。

井口奈己の考える、あるシーンにおけるオッケーは、例えば演技として全体的にまあまあで、台詞もうまく言えているというような映像に対してではなく、台詞はあまり言えてなくとも他のところで突出した部分がある映像にこそ出やすい。オッケーとするポイントは、シーンごとにいくつか設定されており、そのポイントすべてが完全な状態であればそれに越したことはないのであるが、そのようなオッケーはなかなか出ることがない。逆にすべての要素で満足のいくような完璧な撮影を求めすぎることによ

て、何度も同じような台詞、同じような行動を繰り返し、役者自身が一つ一つの動作のタイミングを計りだすような事態が発生しうる。それは、繰り返せば繰り返すほどに避けられない演技に対する「慣れ」だ。頭で考え、あらかじめ知っている次の動作に身体が無駄なく反応する、慣れてしまった芝居は、一見映像としてスムーズに整っていたとしても、台本によって、あるいは役者自身の中で作りこまれた感情や草草の幾度にも及ぶ単純な再現でしかない。そうして生まれた映像には、確かに演技の粗さ、些細な台詞などのミスはなくなるかもしれないが、井口奈己監督が求める映像にはならないのだ。井口奈己監督は、一つのシーンあたりのテイク数自体がかなり少ないと言われているが、上に述べたことを踏まえると、それも至極妥当なものであると考えざるを得ない。バランスの取れた映像よりも、突出した部分のある映像を採用してしまおうということである。シーンによって必要なアクション、または考えられる動作がそれぞれ異なるため、その突出した映像というものを明確に定義することは難しいが、そうした映像が生み出される条件には、一つの傾向がある。それは簡単に言えば、井口奈己監督自身が予期しなかったものが映像に映り込んだ場合に、突出した映像が生み出されやすいという傾向である。

具体的にシーンを挙げて説明しよう。『人のセックスを笑うな』の冒頭で、蒼井優と松山ケンイチ、忍成修吾演じる大学生の3人がトラックでトンネルから出てきた場面である。次の図2を見て頂きたい。この二枚の画像は、トラックが急停車したことにより、中央に座っていた蒼井優がつんのめってバックミラーを壊してしまった瞬間を並べたものだ。



図2 『人のセックスを笑うな』

実はこのシーンにおいて、蒼井優演じるえんちゃんがバックミラーを壊すという動作は、台本にはないアクシデントから生まれたものなのである。偶然とはいえ壊してしまった蒼井優は驚きのあまり一瞬素のような表情になるのだが、しかし井口奈己はそこで撮影を止めない。カットがかかるまでは何があっても演技を続けなければならないということを理解していた松山、忍成の二人が演技を止めなかったからである。それによって、蒼井優もまたバックミラーを壊してしまったことに対する素の反応から戻って演技を続けることができ、それがオッケーとして採用された。そのようにして成立したのが、このシーンなのだ。ちなみに、このテイクの後にもう一度バックミラーを取り付けた状態で撮影は行われたのだが、結果的に、アクシデントが映り込んだテイクが採用されたのである。つまり、そのアクシデントにより映像に突出した面白さが生まれたということだ。その面白さの正体をもう少し詳しく考えてみると、アクシデントが起こったことにより役者が予定されていた芝居を超えた瞬間的な反応をしたことに、それが関係していることがわかる。その映像に映し出された役者の表情や仕草は、否応なしに台本の流れをなぞる演技としての芝居から逸脱した、本来の人間の持つ振る舞いとなる。そして、それこそが映像の中に新鮮で生き生きとした魅力を加えることになるのだ。井口奈己にとってアクシデントはラッキーなものであり、魅力ある映像を作る上で重要な要素なのである。

それではこうした即興の演技、延長された長回しを可能にする作業とはどのようなものなのか。ここではそれを準備の段階に注目して考察してみたい。まず井口奈己作品の前提として、台本通りの一連の芝居が終わった後でもカットがかからない場合、役者は止まることなく演技を続けなければならないことは先に述べた。しかし、役者が監督の手から離され、放り出される可能性について、役者たち自身はどのくらいのレベルで認識を共有しているのだろうか。これに関しては、例えば『人のセックスを笑うな』の場合、役者、スタッフの顔合わせの段階で、早々に井口奈己監督の口から直接伝えられている。以下がその時の井口監督のコメントだ。

カメラの前で自由でいてもらいたいというのが、最も重要なことなので、自分のやることに慣れないでほしい。もしもカットがかからない場合、台詞も（動きも）何もなくても、カメラの前でただ居続ける、何もしないでも人間として居てくれることが最もオッケーに近い道だと思えます⁷。

前半部分で言われている芝居に対して慣れないでほしいということは、活き活きとした役者の芝居を映像にする上で重要な項目であり、その点については先に述べた通りである。ここでは、「何もしないでも人間として居てくれること」という言葉に注目していこう。まずこの言葉の意味するところについて考えたい。例えばミケランジェロ・アントニオーニ (Michelangelo Antonioni) は、役者がすべきことは理解することではなく、“存在”することだと述べている⁸。この言葉は、先ほどの井口監督のコメントと比べると、俳優からすれば自身の仕事を少し軽く扱われているかのように感じる可能性を含んだ危うい発言ではある。しかし、その意味するところには、井口監督の言葉に通じるものがあることもまた確かだ。マッケンドリックの『映画の本当の作り方』によれば⁹、映画監督こそがストーリーや感情の流れを説明または解釈をする者であり、自分のアプローチを批判的または自意識的に分析することが求められ、心の深い部分を言葉に置き換えるという作業を頻繁に行う必要がある。一方、俳優の役割に関しては、批判的で知的な理解力よりむしろ直感や本能や衝動を駆使するべきとされている。これに関して、ジャン・ルノワール (Jean Renoir) は、「なかには知的な役者も存在するが、必ずしもその知性が演技をしているわけではない」とアントニオーニより少し柔らかい言い方で、コメントを残している¹⁰。意識的な考えの末に導かれた思考と、役者自身の本能や衝動は異なるものであり、知識は本能的なものでなければならない。つまり、思考に支配されてしまうと、その場で生み出されるはずの新鮮な役者どうしのアクション、リアクションによる創造のプロセスが抑制されてしまうと

ということだ。井口奈己は、「役者さんに私が『こういう風にしてください』と言ったときに、内面とかを考えてこられると困るんです」¹¹と言っている。もちろん内面の動きを細やかに追うことでドラマを展開する映画も存在するのだが、井口奈己監督は「気持ちの流れはカットのつながりでわかるようにするので、そのカット内で役者が気持ちを伝えなくてもいい」¹²という考えを持っている。したがって、役者は本来意識を用いなければならない部分を必要とせず、限りなく本能や衝動の部分に特化した芝居を引き出されることになるのである。そして、それによって、たとえカットがかからずに撮影が引き延ばされたとしても、役者は台本を超えた感情の繋がりを保ったままカメラの前に存在し続けることができるのだ。

次に、言葉だけではない実際的な動きとして、井口奈己監督が役者の自然体の演技を引き出すために行う準備を説明していこう。井口奈己監督は、何もしていないところで起こる出来事に反応してほしい、とよく言うことがあるということは前述したとおりだ。それは、井口監督の予想と異なっていたとしても、アクションとして突出した面白さがあれば採用されるということであり、それとは逆に、柔軟性を欠いた思考によって生まれた下がった状態の芝居ではオクケーは出ないということでもある。演技の動作を例に引くならば、いわゆる顔だけの演技、例えば、考え込んでいる様子をしばらく目を伏せることだけで表現するような典型的な演技などはNGだということだ。では、そうした役者自身のパターン化した意識をほぐし、カメラの前で一切何も考えさせない状態にするためにはどうすればいいのか。

そのためにまず井口奈己監督は、俳優たちにほぼひと月かけて整体や体操などを行わせている。そこでは、骨盤を調整すると力が抜けるという骨盤調整体操や肩の力を抜く体操をさせたり、役者を整体に行かせ、実際に身体をほぐしてもらった役者自身の顔を鏡で確認させたりすることで、何も考えずに力が入っていない状態を理解させることが行われる。

さらに、次の段階では、その力が入っていない状態を、演技に応用させることが試みられる。力が入らない状態でカメラの前で演技するために、身体の動きと台詞をバラバラにするということ、時間をかけて俳優たち

に取り組ませるのである。具体的に言えば、トランプをしたりキャッチボールをしたり、あるいはジェンガをしながら、会話シーンの台詞を役者どうし交わし合うというものだ。この一連の動作をスムーズにできるようになることで、“台詞のための”演技というものは確実に少なくなっていく。これは第一章でも述べたように、ストーリーを理解させるためだけの説明的な台詞の受け答えではなく、アクションの連続を見せたいという考えに沿うものであり、そうした考えを撮影前に役者達に共有するにあたって十分な効果を発揮する。さらに言えば、ゲーム感覚で楽しむという和やかな状態を俳優どうし共有することで、互いの存在に慣れたり、親しくなったりするという効果もある。そこまですれば、あとは言わなくても自然と役者たちはリラックスした状態で現場に臨むことができる。まさに井口奈己監督の望む、何も考えなくても身体が反応する芝居が出来上がるための条件が整うというわけだ。ある意味では、ここでひとまず井口奈己監督の演出は終わってしまっていると言っても良いだろう。実際の現場でも、井口監督自身が言うように、「だらっとしてください」だとか「走って下さい」とかというような単純な指示しか出されることはない¹³。だからこそ、俳優たち自身も、それぞれ実感しているように、自由にできる、あるいはさせられるという感想を抱くのである。ちなみに、撮影スタッフのあいだにもそうしたリラックスすることへの意識は共有されていて、できるだけ緊張感がみなぎらないよう、声を大きくしたり怒鳴り合ったりということがないように徹底して配慮がなされている。限りなく撮影スタッフ、俳優のテンションをリラックスした状態に統一にし、自然体への意識を共有することで、井口奈己監督作品の空気は出来上がっているのだ。

そうした事前の準備と徹底してリラックスした現場作りへの配慮から、井口奈己監督作品に見られる自然体の映像は生まれる。そこにはパターン化された単調なドラマ性の強い演技はなく、ただ何も考えないところで生まれる出来事に対して反応する柔軟な人間の営みが映っている。それらが井口奈己自身、また俳優自身の予想とかけ離れたものであっても、テンションが切れない限り「もっと見たい」という井口奈己監督の興味がフィルム

を切らせないだろう。それは、複雑なことを一度に表現した形ではなく、あくまで力を抜くこと、自然体であることへの配慮や準備から生まれた、単純なことを単純に表現するという行為であり、またその延長なのだ。だからこそ、オッケーか NG かというラインこそあるものの、井口奈己監督自身による表現に対する制限もまた取り払われていて、「自分が考えていることが常に正しいということはありませんし、もっと良いものがあるだろうと思うんです」¹⁴ という言葉の通り、スタッフや役者の意見もうまく取り込んでいくのである。それら全ては、井口奈己自身の想像を超える新鮮な映像を求めるために生まれた考えであり、極めてわかりやすく、また純粋な映画作りへの欲求の表れだと言える。その行程においては、役者も含めて映像の中に映り込むすべてに対して、自分たちが嫌だと思えるものは排除し、良いと思うものだけが取り入れられるのだ。

こうした考えは、意外な所でも活かされていて、例えば、『人のセックスを笑うな』の序盤のリトグラフの制作場面などがそうである。リトグラフは水と油の反発作用を利用した版画で、版を重ねるにつれて艶を有した独特の質感が出る。ストーリー上必要なのは最後の台詞ぐらいで、ほとんどそのリトグラフの制作シーンそのものを長く見せる必要はなさそうなものであるが、ここでは製作手順を丁寧にすべて見せている。そもそも原作の『人のセックスを笑うな』では、ユリが教えているのは油絵なのだが、リトグラフの刷りの部分の動きが面白いということで変更されているのだ。その一連の動きは実際難しい技術ではあるのだが、ユリを演じた永作博美は優秀で、指導した先生が自分の技術が流出するのではないかと心配するくらい上手く出来たという。また、『犬猫 (35mm)』でもスズが走っているシーンが多いのは、演じた藤田陽子自身が足が速いということを考慮に入れたためである¹⁵。物語の内容とは直接関係なくとも、その動きが面白いからそれを選ぶ。これら二つの場面は、ストーリーの流れを伝えるだけの装置ではない映画という芸術の上に成り立つ、非常に映画的な映像だとも言えるだろう。両者に共通する、役者本人が上手くできることを積極的に映画の中に取り込んでいきたいという井口奈己の想いも、役者自身

の生き活きとした魅力を捉えたいという考えに重なるものである。

以上のように、この章では井口作品における、リラックスした役者の自然体の演技がどのように生み出されているのかを考察してきた。井口奈己作品における長回し撮影は、本来の長回し撮影にみられるような、役者やスタッフに様々な制約や緊張を強いる状況とは対極にある、リラックスした状態から生まれる。そこには前もって用意された台本や役者自身が作りこんできた感情の流れを超えた、何も考えないところから生まれる役者自身の自然で生き活きとした反応が収められているのだ。それは撮影前の段階から行われた井口奈己監督の「力を抜くこと」への演出によって生まれたものであり、徹底されたリラックスすることへの理解が、監督自身の予想も超えた魅力ある映像を呼び込んだ瞬間なのである。それこそが、井口奈己監督の延長された長回し撮影というわけだ。

結論

井口奈己監督は映画監督という仕事を自分の表現とは考えていないと言う¹⁶。つまり映画という手段を通して伝えたい自分の想いや、言いたいことが特にあるわけではないのだ。そのかわりに、彼女自身の身の回りにあるものを組み合わせて何か面白いことが起こるのではないかという考えで映画作りが行われているのであり、そこには純粋な興味だけがあり、それを凌駕する明確な意思は存在しないのである。しかし、それらを映画という作品に落とし込むには、当然テクニックが必要だ。本論文では井口奈己監督の作品を、音声、多用される長回しという撮影手法、カメラのフレーミングや芝居の演出などの観点から分析してきた。第1章で考察した同時録音から生まれる音の平等性は、画面の内と外それぞれの存在を強く意識させた。第2章で考察した固定されたカメラによる長回し撮影は、私たちが落ち着いて役者の細かい仕草や表情を眺めることを可能にした。そして第3章で考察した映像に現れる役者たちの自然体の芝居は、撮影前の段階から注意深く浸透させられた「力を抜くこと」への井口奈己監督の演出が

生み出した賜物であり、そこには固定された考えから解き放たれた、役者たちの何も考えないところから生まれる生き活きとしたアクションが映り込んでいることを理解することができた。

井口奈己監督の作品に対する力の抜けた、飾らない自然体のイメージというものは、一見、さまざまに存在する複雑な映画技術を排した行程による映像であるかのように感じてしまう。しかし、実際にはそうではなく、それらのリラックスした映像は、その意識を浸透させる準備から始まり、独特かつ確固とした撮影手法で表現されているものなのだ。つまり、飾らない人の表情や演技は、必ずしも飾らない手法で生み出されているわけではないのである。一般的な映画ファンには、そのような作品を生み出す行程にまで興味が及ばないかもしれない。しかし、徹底された井口監督の自然体へと向かう手法、また、ただ面白いものを見たいと望む純粋な欲求から生まれる作品が、人々の感情を引きつけてきたこともまた確かである。そのようにして生まれた井口奈己監督の作品の力の抜けた柔らかな空気こそが、多くの人々の心を捉え、気持ちのどこか張りつめるような部分を緩める助けになっているのではないだろうか。

注

- 1 井口奈己『人のセックスを笑うな』（永作博美、松山ケンイチ主演、ハピネット／東京テアトル／WOWOW、2008年）特典ディスク、メイキングより。
- 2 井口奈己「インタビュー 映画の前ではすべてが等価である——女性性と映画の威力をめぐって」（『ユリイカ』38巻15号、青土社、2006年）95頁より引用。
- 3 以下の来歴に関する記述については、井口奈己「インタビュー 麻生香太郎の業界潜行 vol.6」（『日経エンタテインメント！』2008年3月号、日経BP社）、井口奈己「志事人 #18 井口奈己」『ポプラビーチ』<http://www.poplarbeech.com/shigoto/001932.html>（最終閲覧 2011年12月2日）、井口奈己「映画の自然体——〈ノイズ〉を求めて」（『人文論集』47巻、早稲田大学法学会、2009年）を参照。
- 4 フランソワ・トリュフォー著／山田宏一・蓮實重彦訳『映画術 ヒッチコック／トリュフォー』（東京、晶文社、1981年）175-182頁参照。

- 5 井口奈己『人のセックスを笑うな』特典ディスク、メイキングより。
- 6 井口奈己、前掲書（2009）、193-194 頁より引用。
- 7 井口奈己『人のセックスを笑うな』特典ディスク、メイキングより。
- 8 アレクサンダー・マッケンドリック著／吉田俊太郎訳『マッケンドリックが教える 映画の本当の作り方』（東京、フィルム・アート社、2009 年）、179 頁参照。
- 9 同書、179-180 頁参照。
- 10 同書、同頁参照。
- 11 井口奈己、前掲書（2006）、94-95 頁参照。
- 12 同書、95 頁参照。
- 13 日本映画監督協会「第 45 回 2004 年度日本映画監督協会新人賞受賞記念インタビュー」<http://www.dgj.or.jp/feature/2005/0702.html>（最終閲覧 2011 年 12 月 29 日）参照。
- 14 井口奈己、前掲書（2006）、94 頁参照。
- 15 井口奈己、前掲書（2009）、191 頁参照。
- 16 井口奈己、前掲書（2006）、94 頁参照。

参考資料

【雑誌】

- 井口奈己「インタビュー 映画の前ではすべてが等価である——女性性と映画の威力をめぐって」『ユリイカ』（38 巻 15 号）、東京、青土社、2006 年、86-96 頁。
- 井口奈己「映画の自然体——〈ノイズ〉を求めて」『人文論集』（47 巻）、東京、早稲田大学法学会、2009 年、175-206 頁。
- 井口奈己「インタビュー 麻生香太郎の業界潜行 vol.6」『日経エンタテインメント!』（2008 年 3 月号）、東京、日経 BP 社、2008 年。

【書籍】

- ミシェル・シオン著、川竹英克／J・ピノン訳『映画にとって音とはなにか』東京、勁草書房、1993 年。

アレクサンダー・マッケンドリック著／吉田俊太郎訳『マッケンドリックが教える 映画の本当の作り方』東京、フィルム・アート社、2009年。

デイヴィッド・ボードウェル、クリスティン・トンプソン著／藤木秀朗訳『フィルム・アート』名古屋、名古屋大学出版会、2007年。

フランソワ・トリュフォー著／山田宏一・蓮實重彦訳『映画術 ヒッチコック／トリュフォー』東京、晶文社、1981年。

【映像資料】

井口奈己『人のセックスを笑うな』永作博美、松山ケンイチ主演、ハピネット／東京テアトル／WOWOW、2008年。

井口奈己『犬猫』榎本加奈子、藤田陽子主演、東京テアトル／ケイブ／ビターズ・エンド／クロックワークス、2004年。

相米慎二『お引越し』田畑智子主演、讀賣テレビ放送株式会社、1993年。

エリック・ロメール『緑の光線』マリー・リヴィエール主演、フランス、1986年。

アルフレッド・ヒッチコック『ロープ』ジェームズ・スチュワート主演、アメリカ、1948年。

【web】

井口奈己「志事人 #18 井口奈己」『ポプラビーチ』<http://www.poplarbeech.com/shigoto/001932.html>（最終閲覧 2011年12月2日）

日本映画監督協会「第45回2004年度日本映画監督協会新人賞受賞記念インタビュー」<http://www.dgi.or.jp/feature/2005/0702.html>（最終閲覧 2011年12月29日）