

## 映像と記憶、出来事——諏訪敦彦氏をお迎えして

諏訪敦彦／板井仁／片岡佑介／瀬尾尚史／正清健介（編集・構成 板井仁／片岡佑介）

本稿は二〇一五年七月一日に行われたイベント「映像と記憶、出来事——諏訪敦彦氏をお迎えして」の採録である。当日は四名の大学院生による諏訪監督の大学院生による諏訪監督作品に関わる発表の後に、諏訪監督作品の上映（『ハリウッドを駆けた怪優・異端の人 上山草人』（一九九五年）、ヴィデオ・シナリオ『Hiroshima／私の愛す



る人……』（二〇〇〇年）が行われ、最後に上記大学院生と諏訪監督との討論セッションが行われた。

### 第一部 研究発表（要旨）

板井仁「諏訪敦彦『2／デュオ』における主体性」

諏訪敦彦のほとんどの映画には厳密な脚本が存在しない。順撮りで撮影される物語は、俳優たちとの話し合いによって、あるいはそのつどの演技によって左右された新たな可能性へと開かれていく。諏訪はデビュー作である『2／デュオ』（一九九七）から一貫してこうした方法を取りながら作品を制作しているが、これによって浮かび上がるのは、フィクションの内部に不可避

的に侵入するドキュメンタリーの性質である。『2/デュオ』という作品は、役者志望で定職に就かず、ヒモのような生活をしている圭（西島秀俊）と、その恋人で、アパレルショップで働く優（柳愛理）という、倦怠期カップルの同棲生活を追った映画である。前述した演出方法もさることながら、本編の途中で幾度となく挿入されるのは、圭役を演じる西島、優役を演じる柳へのインタビュである。諏訪の作品は、フィクションのかたちをとりながらも、こうしてドキュメンタリー的な要素を取り入れることで、既存の映画的法則を内破するような作品として制作されている。これらの方法によって、受動的に生きていた圭と優、あるいは俳優としての西島と柳はカメラの前で思考することを強制され、徐々に主体性を獲得し、アパパートから去っていくのである。

私は本発表においてこの作品を検討するにあたって、ドゥルーズが『差異と反復』（一九六八）で語っていた超越論的経験論を手掛かりとして考察した。超越論的経験論とは、簡単に言えば、経験において、経験からはみ出して能力が行使されること（能力の超越的行使）である。これはカントの能力論、そしてヒュームの経験論が批判的に受け継がれることによって構築されたものであるが、ここに、ドゥルーズの主体への問いがある。処女作『経験論と主体性——ヒュームにおける人間的自然

についての試論』（一九五三）においてドゥルーズは、受動的であったばらばらの所与が、いかにして所与を超え能動的になり主体へと至るのかについて考察した。ドゥルーズは『差異と反復』においてこの経験論をさらに深化させ、超越論的経験論を導き出すのだが、これは、想起しえないものや知覚できない出来事、「シーニュ」との出会いにおいて顔を出すものである。私は以上の議論を踏まえ、諏訪映画の撮影における即興性が、答えのない問いとして、つまり「シーニュ」として俳優あるいはスタッフに作用することで、ここに主体性を見出すことができるのではないかと考える。

片岡佑介「鳥が鳴く空間——諏訪敦彦『H stone』にみる

物語世界・撮影現場・広島」

室内を主な舞台とする諏訪作品では、映像と音声のレイヤー化によって特異な空間構成がなされる。固定カメラによる遠近法的構図の室内画面は、手前に物が置かれ、扉や柱、敷居で区切られ、最奥部に窓が配置される。この手前・中・奥とレイヤー化された画面を人物が出入りする。出入りに伴って人物の声は画面内／外の音声に分かれるが、その際、画面外の人物の声は音源が既に視覚化され、画面の隣接空間から聞こえると想定される音である。一方、諏訪作品でしきりに聞こえる鳥の鳴き

声は、決して音源となる鳥の姿が見えず、窓が仄めかす屋外から聞こえる音として聴取されることで、窓の外にも物語世界が漠然と広がっていることを保証する。更に画面とは隔絶した空間から発せられる電話の声は、多くの諏訪作品で電話を受ける女性を部屋や家に繋ぎ止める権能を発揮する。

遠近法的にレイヤー化された画面と見えない音声のレイヤー化で構成される諏訪作品の空間（＝「部屋」）は、しかしながら、『H story』の前半部では、画面が執拗にベアトリス・ダルを追って彼女の顔を接写し、背景が白飛びし、鳥の鳴き声が聞こえないことで失調をきたす。「部屋」が形成されない画面に閉じ込められたダルは、『ヒロシマ、モナムール』の再現に失敗し、撮影は中断する。そのダルが屋外に出たショットにおいて、画面には遠近法的レイヤーが復活し、鳥の鳴き声が舞い戻る。けれども屋外の画面には窓がないため、鳥の鳴き声は画面外の窓の外へと還元されず、画面内の木立から聞こえるのか画面外から聞こえるのか判別しえない。こうして映像的には「部屋」は形成されたものの、音声的には画面内／外の境界が破綻した屋外の街を、ダルは画面全体に充溢する鳥の鳴き声のように手前・中・奥とそぞろ歩き、電話の声によって撮影現場に呼び戻されることなく何度も画面から消え去る。

というが『H story』では映画の最後に「部屋」が回帰する。

原爆映画のモチーフでもある見えない飛行機の音と米国防略爆撃調査団の記録映像に導かれ、ダルは原爆ドームを訪れる。ドーム内から外を映す画面は遠近法的にレイヤー化され、奥には窓が配される。しかしこのドームの「部屋」でダルは窓の外にあり、外壁に見え隠れしながら鳥の鳴き声が聞こえる画面外へと消えて行く。この窓の演出を踏まえ、韓国人女優キム・ホジョンが出演し、朝鮮への日本の植民地支配に言及した次作『Letter from Hiroshima』で窓の外に原爆ドームが映る意味を監督に投げかけ、発表は幕を閉じた。

瀬尾尚史「光の記憶——シネマトグラフが記録したもの」

本発表では、シネマトグラフ作品における食事の場面を取り上げ、一二〇年前のカメラが何を記録したのかを見ていく。ルイ・リュミエールの代表作の一つである「赤ん坊の食事」の場合、赤ん坊を中心に父と母の三人が横並びにバランス良く座り、机の上にはコニャックのビンが置かれていることから、この作品が単なるホームムービーではなく、周到に演出が施されたフィルムであることが解る。そして、ルイ・リュミエールの初期のシネマトグラフ作品を、リュミエール社のカメラマンたちが反復していったことから、「赤ん坊の食事」には数多くのリメイクが存在する。

一例としてリュミエール社が日本に派遣した最初のカメラマン、コンスタン・ジレルが京都で撮影をした「家族の食事」を見てみよう。食事というのは異文化と出会った際に、その差異に最も気付きやすい場面である。実際、一九世紀に日本を訪れた多くの外国人が、畳に座ってお膳に載せられた料理を箸で食べる様子を書き記している。ジレルが先ず食事の場面を撮影しようとしたことは必然と言える。

この「家族の食事」は「赤ん坊の食事」のリメイクとされるものの、目立つ共通点と言えば、赤ん坊を中心に男女が座っているという構図ぐらいである。そもそも誰も「食事」をしていない。縁側でお茶を飲み、タバコを吸っているだけである。日常的な食事の場所とは言い難い縁側で撮影されたのは、光量の充分な縁側でなければ撮影は不可能であるという技術的な理由によるものだろう。

「家族の食事」は、日本で撮影された三十三本のシネマトグラフ作品を代表する一本とされているが、主人である男が女中にお辞儀し、その後カメラの方をちらりと見るなど、明らかな演出が施されており、何となく食事らしきものが映し出されていれば良いという曖昧さや乱暴さ、さらには映画を通じた異文化理解の困難性を見出せる。

そうした乱暴さが端的に現れているのが、後に日本を訪れる

ことになるガブリエル・ヴェールがメキシコで撮影をした「インディオの食事」である。この作品では、一人の男がインディオ達にカメラを見るように指示をしており、ある女性の顔を無理やりカメラに向けようとする瞬間にフィルムは終わる。ここでは撮る者と撮られる者との権力関係が浮き彫りにされる。

このように「未開の」現地人の「野蛮な」食事風景を見世物として記録するというのは、他のシネマトグラフ作品でも見られる。「黒人の子どもの食事」は、ギニアの「原始人を展示」していたリヨンの博覧会で撮影されており、植民地主義に基づく、いわゆる「人間動物園」の様子を伝えている。このようにシネマトグラフという映画装置は、純粹で中立的なメディアではなく、当時の様々なイデオロギーをまとわされていたのである、そうした視点からシネマトグラフという装置が持つ多面性に注目するべきであると考ええる。

正清健介「ベドロ・コスタにみる

世界における小津映画受容とその変遷」

「世界で最もパンクな監督」。これは、二〇〇三年に開催された小津安二郎の生誕百年記念国際シンポジウムで、ポルトガルの映画監督ベドロ・コスタが小津を評して述べた言葉である。

このパンクなという形容詞は、どのような文脈において彼の口

から出ることになったか。

小津はこれまでに多くの研究がなされてきた映画監督であり、その名は世界で知られている。ところがそんな今日の高い評価・関心とは裏腹に存命中は、一九五八年に『東京物語』で英国サザランド杯を受賞したのを除き、海外での評価実績はない。これは日本映画の黄金時代と呼ばれる五〇年代に国際映画祭で次々に賞を受賞した溝口健二とは対照的である。これには当時の日本映画界が、小津映画はあまりにも日本的すぎるという理由で国際映画祭への出品を差し控えたという事実が関係している。コスタが八〇年代初めにリスボンでの回顧上映で小津映画を初めて見たと証言しているように、海外での本格的な上映は八〇年代を待たなければならぬ。

一方、小津映画を対象にした学術研究は、一九七一年の佐藤忠男『小津安二郎の芸術』を嚆矢とし、七〇年代に始まる。七九年（仏語版七六年）には仏国のノエル・バーチが『*To the Distant Observer*』を、八三年には蓮實重彦が『監督小津安二郎』を発表。そして八八年、米国のデヴィッド・ボードウェルが、それまでの研究の集成として『*Ozu and the Poetics of Cinema*』を発表する。これらの研究は主要研究と目され、今日においても学術研究において多く参照・引用の対象となっている。当時の研究において特徴的なのは、いずれも小津映画の革新

性を説いている点である。注目すべきはボードウェルの主張である。バーチは古典的ハリウッドのコードからの逸脱という点から既存の映画システムの侵犯者という評価を小津に与えるが、ボードウェルは小津「新たなシステム（内在的規範）」の創造者と主張する。この主張は、八五年の「光記号と音記号の創始者」というジル・ドゥルーズ (*L'image-temps: Cinéma 2*) の評価と呼応し、革新的映画作家としての評価は決定的なものとなる。

コスタのパンクなという言葉は、これらの議論を素地として出てくるべくして出てきた言葉のように考えられる。小津を形容する際にパンクという言葉が出てきてもおかしくない土壌がすでに八〇年代のアカデミズムにおいて用意されており、国際シンポジウムというような場において、海外の映画監督の口から発せられ、それが自然と説得性を持って受け入れられる状態があるという事実は注目に値する。小津映画は今日、日本的という形容に留まらない広がりを獲得している。

## 第二部 トークセッション

諏訪敦彦／板井仁／片岡佑介／瀬尾尚史／正清健介／  
井上間從文

井上 では第一部で発表して下さった大学院生と諏訪さんのトークを始めたと思います。四名の方がそれぞれの研究を踏まえて質問したいことや、先程は時間も足りなかったので補足も含めて諏訪さんと意見を交換していただきたいと思います。その後で来場者の方とも質疑応答を予定しています。では今回の企画を務めて下さった板井さんから。

板井 本日の上映作品（イベントでは『ハリウッドを駆けた怪優・異形の人 上山草人』（一九九五、以下『草人』）と『Hiroshina／私の愛する人……』（二〇〇〇、以下『Hiroshina』の二本を上映した）を今回初めて見たのですが、まずは『草人』を制作された経緯を教えてくださいませんか。

諏訪 これはもともと東日本放送という仙台の放送局の開局記念番組として企画されたものです。当時、僕はフリーランスのディレクターとして東京のドキュメンタリー・ジャパンという会社の仕事を請け負っていたのですが、再現ドキュメントという当時は珍しい形式の企画だったため、フィクション作品の経

験がある僕が担当することになりました。そのときのプロデューサーがとても理解のある方だったので、僕の自由な演出（私生活での上山草人の姿と映画や舞台稽古などで演技中の彼の姿を入り交えた再現ドキュメントのパートに、更にその草人を演じる現代の俳優へのインタビューパートを切れ目なく繋いだ演出）を許容してくれたのですが、今改めて見ると情報量が多すぎてテレビで気楽に見るには疲れてしまう（笑）。柳愛里さんとはこの番組で出会い、後に映画を作ることになったときに、彼女を主演でやってみようと思いました。

瀬尾 出演していた奥田瑛二さんと名取裕子さんはかなり知られた俳優ですよ。にもかかわらず既に諏訪ワールドになっているところが面白かったのですが、俳優とのやりとりで苦労はありましたか。

諏訪 あのクラスの俳優とやるのは僕も初めてで、奥田さんとは相当酒を飲まないといけないのが大変でした（笑）。これは三浦友和さんですけど、酒が強いんだなあ、みんな。名取さんは非常に面白かったですよ。カサテヴェスの話をして、日本ではどうしてああいふ映画が撮れないのか、と。でも面白かったのは、あのクラスの俳優さんがこの作品の撮影中は柳愛里さんに引っ張られていたということでした。柳さんはもう今、役者を辞めてしまいました。オーディションで二〇人くらいの

俳優のなかで彼女が最も棒読みで何の感情も表現しない。その存在感が何かすごいなと思いました。台詞の発声もぼそぼそという感じで、今はそういう演技が主流ですが当時は新しいタイプでした。名取さん・奥田さんはどちらかといえれば前の世代の人たちですから、名取さんは意識したんじゃないかなと思います。

瀬尾 二本目の『Hiroshima』にひびいて伺ったのですが、『H story』(二〇〇一)と『A letter from Hiroshima』(二〇〇二)と三部作として見たとき、アラン・レネの『ヒロシマ、モナムール』(一九五九、以下『モナムール』)が随所に関わってきました。そもそも『モナムール』は最初からお好きだったのか、あるいは「広島」に興味を持つようになってからこだわりの持つようになったのでしょうか。

諏訪 正直に言うと『モナムール』は全然好きじゃない(笑)。変な映画ですよ、はっきり言って。あの当時これをやるレネの勇氣というか、『夜と霧』(一九五五)も問題は色々あると思うんですが、すごいのはこのフィルムを前にして怯まない。全くブレがないというか単にフィルムとして扱っていますよね。最初に見た率直な印象としては、あのおばあさんがすごいなと。「この方はどうなさったんですか」というネイティブの日本語があそこ出ると思わなかった。あのおばあちゃん喋るんだと

びっくりしたんですね。それが衝撃でした。この映画ではそうしたことには起きないだろうと思っていたので。あとは五九年の広島が僕にとっては懐かしい風景として映りました。僕は六〇年生まれなので当時の衝撃として見ることはできませんが。

広島で映画を撮ろうと思ったときに最初は何もなかったんです。カメラだけ持って新幹線に乗って、広島に行けば何か撮れるんじゃないの? という感じで始まりました。それで行くところもないので原爆ドームを撮ったのですが、撮っても何も映らない。原爆ドームは映ります。けれど映りましたというだけで「広島」というものが映っているわけではないということを確認するだけでした。次に被爆者の方にお話を伺いました。こうしたことは広島では日常茶飯事で私の祖母も被爆者でしたけど、だからと言って「広島」が映るとは言えない。それを一つ一つ確認していく作業だったと思うんです。それでどうする? となったときに、とにかく誰でもいいから女優を一人紹介してくれと頼んで、竹岡さんという方を紹介してもらいました。彼女と会って、この人と私が登場人物の映画ができないだろうかということを考えて三日間くらいの記録なんですよね。だからちょっと失敗しているというか、難しいのはフィクションとフィクションでない自分との境界を私たち二人はどこで引くかということがうまくできなかったんですね。そこをうまく区別

することができないまま、三日間かけて二人の中に起きるかも知れない不倫関係みたいな恋愛、短い恋愛ドラマを想起させるようなシチュエーションを作っていたのですが、しかしそれはフィクションとして語りきることができなかった。

それで編集の段階で、撮影時点では『モナムール』を直接引用しようとは思わなかったのですが、『モナムール』の映像イメージをこの映画と響き合わせることによって、二つのものの関係を重層的かつ一つのイメージとして作り上げることができると感じないかと。そういうものが必要だと思いついたときに、男女の恋愛を通して「広島」を語ることが可能なかもしれないと感じました。ですから『H story』の時点では「広島」を撮ることは風景を撮ることではないことがはっきりしていました。第一部で指摘があったように、あの映画では僕がフィクションやドラマを作るときに構成している空間ではなく、ベアトリス・ダルの顔を撮っている。だからラッシュを見たスタッフが「これ広島で撮らなくてもいいんじゃないですか」「広島映ってないっすよ」みたいな(笑)。バック真っ白だし。ただ印象的だったのは撮影のキャロリーヌ・シャンプティエが初めて日本に着いたときに成田から電話をくれて、開口一番「諏訪、白い」って言うんですね。「白い。日本の光は白いぞ」って。「だから今回のテーマは白だ。私はビュアな白をこの映画のテ

ーマにした」と。それであの映画の前半は「白」とフレームで囲まれた「顔」が主題になっている。やがてレンズが変わっていき、そこに空間というものが、最初から計画していたわけではないのですが、現れてくるということが起きた。そうしたプロセスが『H story』にはありました。だから『Hiroshima』はエスキースというか、本当の意味でのビデオ・シナリオですね。僕はその頃はゴダールの影響もあるんだけど——ゴダールは『パッション』(一九八二)のシナリオを『パッション』を撮った後に撮ってますよね。『ゴダールのマリア』(一九八五)は事前に撮ってるかな——文字と言葉、言語的に構成されたものではなくて映像を使ってシナリオのようなものを作れるのではないかという風に思っていたんじゃないかと。『H story』の頃はそういうことを考えていたところがあります。

片岡 今のお話の中で広島を撮れないとなったときに女優さんと呼んだと伺って、被写体としての男性をどのようにお考えなのかと思います。『草人』では上山草人が主役ですが、そこに彼の母親の名前を持つ二人の女が出てきたりと、諏訪作品の中で男性がここまでビックアップされるのは珍しいなと感じました。先程のおばあさんが喋るのを見て驚いたというのと同じような驚きを僕が諏訪作品を見て感じるのですが、『H story』で町田康がやっているのは『モナムール』の岡田英次

の役ではないんですよ。映画の最後に「Are you alone?」と話しかけてくる男性の役で、『Hiroshima』でも諏訪さんが咳をなさっている場面がありました。『モナムール』の序盤にも隣の部屋で咳をする男が出てきます。モブのようなほとんど役割を与えられていない男性が実は諏訪作品では映画を引っ張っていくように思うのですが、男性が諏訪さんの映画の中でどういう役割を果たしているのかを伺えないでしょうか。

諏訪 それは鋭い質問というか、なかなか今答えにくいところですね。実は今、主演を男性、おじいさんが主役の映画を構想しているのですが、そういう意味ではちょっと変わってきて男女の話はしばらくいいかな、みたいなところもありませんが……。『草人』の頃はまだ本格的に作品を発表する前で、ある意味で主題そのものに無自覚だったし、この時点で思っていたのは、ドキュメンタリー／フィクションの境界を壊したいということでした。まだ若かったので（笑）。木村栄文さんや佐々木昭一郎さん（テレビマンユニオンのディレクター）の作品を全く意識してなかったわけではないですけど、あの時代にあそこまでできたんだからもっとやれることがあるんじゃないか、と思っていました。その当時も奥田さんをどう撮るかというよりは、僕の中で共犯関係を持ったのは柳さんだったんじゃないかなと思いますね。自分が撮る対象として女性をどう

見るか、どのように自分の映画に招き入れるかという葛藤の中で映画を立ち上げようとしたのは確かだと思います。

ですから『Hiroshima』は本当に極限的な状況、何もない状況で何が最低限必要なのかといったときに女優さんをカメラの前に立たせる、女性にカメラを向けることが映画の始まりだったというか、無意識的なのですがそういう風に映画と関わってきたんだらうと思います。それは一つには恋愛、男女の愛情関係が様々な関係のレイヤーを作り出すというか、それだけあれば映画は撮れるみたいな最低限のものは何かといったときに「男性、女性、部屋とドア」、ゴダールだったら「車」と言うかもしれないですが、それで十分という。僕は色んな企画が常にある人間ではなくて、一個終わると何も無い、次に映画を撮れるのかどうかわからないという状況から次の映画にまた向かう中で、最後の最後に最低限何があればできるだろうみたいなところに本当に追い込まれるんですよ。『不完全なふたり』（二〇〇五）もそうでしたが、その点あらゆるものを持ち込んだ『草人』はある意味、贅沢でした。ちょっと男性、女性についてはうまく答えられない（笑）。

片岡 今、「男性、女性、部屋とドア」と仰っていましたが、諏訪さんの場合、加えて「窓」があるのでは？ と思いました。第一部の諏訪さんによるレスポンスで、ペドロ・コスタが「な

ぜ日本人はテクニクの話しかしいんだ」と漏らしていたということ、コスタにとってアルチザンであることとバンクであることが矛盾しないと指摘されていたこと、そしてドゥルーズについて「抵抗」という語を出されていたことが印象的でした。そこでテクニクの問題と政治的社会的な出来事をいかに撮るのかという問題を諏訪さんがどのように関係づけているのかを伺いたいと思います。第一部で『H story』と『a letter from hirosima』の窓の機能について発表しましたが、『Hiroshima』では路面電車の窓ガラスに反射した諏訪さんの肖像と窓の外の風景が二重写しになったショットがあり、やはりこの作品でも窓が主題と結びついていると感じました。この三本の作品での窓の使い方の変化と広島をどう撮るのかという主題の関係について、お聞かせ願えないでしょうか。

諏訪 これもなかなか鋭いところを突かれていますので、ずっと安全に答えられないところがあるのですが……。『H story』を挟んでその前に今日のビデオ・シナリオ、その後には『a letter from hirosima』があって——これ余談ですけど、私の友人の筒井武文君が、三本観て『H story』が一番内容がないね。って（笑）。事実、ストーリーは長編ですが中身自体は極端にゼロに近い映画なんですけど、まあそれはさておき——『H story』では原爆ドームはラストシーンに出てきますが、あれはよくわ

からないですよ。具体的に原爆ドームか何なのかよくわからない。というのはカメラ・ポジションが原爆ドームの中、中心のグラウンド・ゼロですよ。そのグラウンド・ゼロから見た風景っていう、要するにリバース・アングルになっているので、原爆ドームを内側から見て外側の窓枠の外にペアトリス・ダルが見え隠れしながら去って行く。そしてドームからの見た目で広島街が見え、最終的には画面が真っ白になって終わるというラストになりました。

身も蓋もない話ですが、広島市役所の撮影許可がギリギリで降りたんですね。明け方のシーンだったので三時くらいに真暗の中スタンバイをしたのですが、その時点ではキャロリーヌのカメラ・アングルは逆だったんです。つまりドームの外にカメラを置いて、役者を開口部越しに中に立たせるといって「回すぞ」となった頃に市役所の方が来て「ちょっとそれやめてください」と言うんです。「えっ？ どういうことですか？ 許可取ってますよ」「それはいいんですけど、原爆ドームの中の瓦礫の上に人が立っている映像は禁じられている」と。ここはお墓なので墓石の上に人が立っているのは死者に対して失礼だから、そういう映像は好ましくないということでした。スタッ

フが入るのはいいけど人が立っている映像は撮ってくれるなと言うんです。もう夜が明けようとしているときに。それでキャロリーヌと「じゃあもう、逆！」つまり僕たちが中に入ろうとカメラを担いで中に入って、俳優を外に出して、去って行く時々しか見えないペアトリスをキャロリーヌがパンするという撮影計画を即興で作りました。ペアトリスは次の日もう飛行機で帰るというギリギリの日程で。そういう状況で撮ったんですね、あのショットは。だからドームなのか廃工場なのかよくわからないショットになったのですが、結果的にリバー・アングルになったことは、我々にとっては良かったのかなと。後に吉田喜重さんが『鏡の女たち』(二〇〇三)を撮ったとき、『ユライカ』でインタビュースせてもらったのですが、『Hiroshima』の原爆ドームのアングルありましたよね？ あそこが一番有名なポジジョンで、吉田さんはそこにカメラを置いています。で「吉田さんはなぜあそこに置いたんですか」と単刀直入に聞きました。答えなかったですよ。でも校正の段階で「どうしても答えて欲しいからもう一回なんとか答えてくれませんか」と言ったら、「そのポジジョンを外すと永遠に迷い続けるから」というのが吉田さんの答えでした。だから最もステレオタイプなポジジョンを選んだのだと。僕の場合は期せずして逆になってしまった。それが自分にとって、あの映画にと

って必要なポジジョンだったんだろうと思うんですね。でも現場は往々にしてそのようにアングルやポジジョンが生まれるものなんです。

そういう意味では『H story』のときは、シンボリックに原爆を表象してしまうポジジョンやイメージから逃れたいというか、そういうものを使ってはいけなのだという禁止として避けていました。避けるべきだという暗黙の命令が自分に働いていた。でもその後『A letter from Hiroshima』では、本当にそうなのか？ ともう一度疑問を自分に投げかけてみた。なぜシンボリックな使い古されたイメージというだけで原爆ドームをカメラに直接納めることを避けようとするのか、それは単なるインテレクチュアルな配慮ではないのかと。本当に撮ってほらないと自分は思っているのかということを検証する意味もあって、堂々と原爆ドームを画面の中に入れちゃえと。だから僕と子供が滞在していると仮定したホテル——あそこは本当に原爆ドームの横にあるホテルで勿論あの場所を探したわけですが——ドームが窓から見えるホテル、そこでやろう、正面から原爆ドームを撮ってみよう、『Hiroshima』での撮っても何も映らなかつたという経験からぐるりと回って、『H story』の後にもう一度、原爆ドームを単に撮ればいいではないかということをやってみようと思ったわけです。そこには何かそれを避けよ

うとすることが本当に自分の身体的なものなのか、お勉強してそういう風に思っただけなんじゃないのかとか、そういうことを検証する意味もあったかもしれないですね。

正清 今日見た二本の作品はいずれも女性を追い詰める男性という点で共通しているのではないかと思います。特に『Hitoshina』では諏訪監督自身が出演し——黒いブルゾンを着て明らかに変な人なんです(笑)——非常に言いにくいことを言っていて女性を問い詰める。女性は吃りながら、答えずにそうにたどたどしく話す。それらのシーンのすべてが固定ショットで、諏訪監督越しに女性を捉えています。私はなぜ切り返しがしないのか? と思ったんですね。なぜ監督自身の切り返しショットがないのかと。恐らくは技術上の制約もあったと思うのですが、あそこで醸し出される女性を追い詰める男性という威圧感にも多分に貢献していると思います。どうしてあそこで切り返しをしなかったのでしょうか。

諏訪 これもなかなか痛いところを突かれる質問なのですが、……切り返してますよね。ちょっと違和感あるでしょうけど、『モナムール』の引用の後でバツと画面が切り替わって鳩の群れが飛んでいて、平和公園で遊ぶ竹岡さんと子供が出てくる。これは一般ショットに見えるのですが、彼女らが資料館を訪れるときに彼女を見ている私のショットが単独で入って、そこで

一応切り返されているんですね。切り返すことで登場人物として設定する意味合いを込めて、編集で自分自身を単独ショットで切り返してはいます。ただ、ベンチに座って彼女と話すところからは切り返しが排除されている。ある意味で平等な関係ではないですよ。こちら側と向こう側、主体と客体、こっちが見ている側で向こうが見られている側ということを持続しているところはありますね。その辺り、この映画はフィクションであるのか、映画を撮ろうとしている私というものがフィクションなのかフィクションではないのか、フィクションの内側なのか外側なのかといったことが不明瞭なんです。だから切り返すことができなかつたんだと思います。そこまで対象化できていないということが一方にあった。

でももう一方で『Hitoshina』や『不完全なふたり』などの他の映画で切り返しがあるのかというと、あまりないんですね。『不完全なふたり』にも切り返しショットはありますが、中盤に一回しか現れてこない。ではなぜ切り返しをしないのかというと、これはドゥルーズ的な問題に関わってくるかもしれないですね。切り返しショットというのは想定される全体のまとまり、全体というものがあるといふ仮定がなければ成立しないショット構成だと思うのですが、僕の映画では仮構された全体みたいなものが——あるんですけどフィクション映画ですから



——ただそれがいいかのように振る舞いたいので、多分切り返すことが禁じられてしまう。そういうところがあるような気がします。最初に映画を撮った頃はそこまで考えていた

わけではなくて、切れない・切り返すことができないというだけでした。なぜかという一回性の芝居をしているので、常に全体像が刻一刻と変化する。切り返しをやる場合、全体が想定されていないと部分に還元することはできません。全体の中でこのショットはこっち向きで撮ろう、そうすると反対側が映らないからこっち向きのショットも撮ろうという構成になっています。切り返しでは目指されるべき全体から逆算しなければならぬところがあって、物理的にそれはできなかった。俳優が同じことを二回できない状況だったのだ。それでも切り返そうと思えば三

台のカメラを同時に回せばいいのですが、一台で撮っている場合は同じことを繰り返さなければならないというテクニカルな問題があって、『2/デュオ』（一九九七）ではそれは不可能だから切り返せないということになりました。

ただ『2/デュオ』でも切り返しは後半でやっています。『不完全なふたり』の場合は三台回しています。だから技術的なレベルでもできないはないんですが、難しいところがあって最初の映画から一ショットで長回しでいくしかないということが起きてしまった。これは物凄く根本的な問題、映画の問題です。宿命的に映画は向き合っただ二人の顔を同時に撮ることができないわけですから。どちらかを撮ればどちらかは映らないことになる。そこで切り返しという技法が生まれてくるのですが、よく考えると異様な知覚です。瞬間移動するわけですよ、見てる人が。こっちを向いていたのに、今僕が見ているアングルに瞬間的にみんなこっち来るんだよ（笑）。でまた、こっちを見るってことでしょ。これは物理的に不可能な瞬間移動ですよ。この地上を生きている我々の視覚には見える場所と見えない場所が必ずある。一つのアングルしかないのです。こっちから見れば、その裏側は見えない、後ろは見えないのが通常の視覚ですが、映画の場合はどこでも見られる。例えば今、井上さんがトイレに行くって

向こうに行って何か悪さをして、僕たちには見えない。けどカメラはついていくことができる。パッと一方トイレでは……という具合にカメラはどこにでも入って行ける。つまり偏在性ですよ。天使の視線なんだということを勝ち取っていた。カメラは何でも見える、そういう視点に立つことができた。

でも『2/デュオ』を撮ったときに、最初のアパートのシーン——窓が奥にある、手前に物が映っている、壁、柱があって柳（柳愛里）が隠れて見えないというショットですが——あれ初日の一発目なんです。今はあまり違和感を持たないかもしれないですが、フィクションの映画現場的にはNGです。柱が柳に被って見えないショットなので、普通ならNGで「すみません柳さん、もうちょっと前に行ってくれませんか」「ここですか？ はいわかりました」というのが通常のフィクションの撮影です。それをあのショットを撮ったときに田村正毅というカメラマン、田村さんに「どうですか？」と言ったら「OKです」って言うんですね。あ、OKなんだこれ（笑）。いいんだ、これで見たいな。田村さんは全部見える必要はねえんだみたい（笑）。その後、人の後ろ頭がよく出てきます、『2/デュオ』では。西島君（西島秀俊）は切り返さなければならぬショットの場合、ほとんど後ろ頭です。先程、指摘があったように男目線で男の側から女を見るアングルにまずカメラが入る。

そうすると男は必然的に後ろ頭になってしまふ。見えないということが必然的に起こる。そこで映画は見せたいから切り返すという方法を取るのですが、『2/デュオ』ではその必要をエコノミカルな問題として、二ショットより一ショットの方が早いし、切りたくないし切れない状況の中で、もうどっちかが後ろでいいやって判断をした。それには初日の田村さんの発言が大きかった。この映画の基準がそこで生まれたんです。全部見えなくていいんだという。そうだと僕も思いました。そうなるかどうかでも撮れるアングルが出てくる。俳優がどう動くか予測がつかなくても全然OK、見えなくてもいいんですから。

そういうオフ（画面外）というものに対する意識、オフを使えばショットを細かく割らなくても一つの空間を構成することはできるんだという意識が、最初の映画を撮ったときに自分の中にも生まれていました。同時に窓やガラスは一つのショット内でのエコノミカルな編集を可能にします。例えばガラスに映った私を撮れば、切り返さなくても一つの方向から複数の方向を見ることができ。なおかつガラスに映った顔は「これはイメージですよ」ということを柔らかく言ってくれます。つまりこれは現実ではなくすべてイメージだということを。イメージにおいて映っている虚像も実像も等価になるということが起こる。勿論、現場で撮っているときにそこまで考えているわけ

はないのですが、なぜ「これだ」と思ったのかを後で考えると、そういう構造が自分の中で見えてくるころはありますね。切り返しは、だから非常に大きな選択ですよ、現場で撮っている人間にとって。

もう一つ大きいのはカットが増えればそれだけ時間がかかるということ。今、藝大で黒沢清さんと一緒に働いています、このあいだ黒沢さんが学生に言っていたのが「君たちが一日に撮れるカットは、まあ一〇カットだ」と。だから一〇日の撮影で一本の映画を作るためには一〇〇カットで一つの物語を伝えなければならないと、非常にわかりやすい話でした。

これを二、三〇カット撮ろうと思ったら大変なことになります。僕たちは限られた予算で映画を撮っているので、時間の使い方を考えなければなりません。そのときに僕はカットを割ったりカバー・ショットを撮ったり、建物の実景とかそういうのは撮りたくないんです。面白くないし時間もかかるので。仲間内で作っているときは編集に必要だからこのカット撮っておこうということがあっても、プロが入ると照明変えるんですよ。照明が変わってどうのこうので何十分もかかるんです。だったら撮らなきゃよかったってことを助監督をやっていたときに経験しました。そうまでして物撮りや実景や外景を限られた時間の中で何ショットも撮るのは、後で編集のときに困らないようにする

ためです。一つの嘘の世界を構成しようとするときにブロックが足りない、ジグソーパズルのパーツが足りなかったらとんでもないことになるという恐怖があって、ありとあらゆる埋め込み得るパーツを揃えようとしています。編集に対する強迫観念が現場の演出家にはあります。編集室に入ってからショットが足りないというのは本当に怖いことです。『H story』のときは本当に怖かったです。だって全部で三〇カットしかないんですよ、撮れたカットが。何テイクかはありましたが種類としては三〇種類くらいしかない。「これで一本の映画ができるんですか？」「いや、できないかもしれない」という状態でした。

話が脱線しましたが、そういう意味で切り返すということは自分の中ではなかなかできないことなんです。それをやると世界に対する認識の仕方が全く変わってしまう。やってもいいんですよ、そんなに大したことではないから、逆に言う。やろうと思えばできるし実際やるんですが、端からそれが可能なのだという映画ではないと。映画の中でただ一度か二度実現する可能性はあるが最初からそれが前提ではないのだという認識は拭い難くありますね。

正清 ありがとうございます。最後に一つだけです、こんな機会全然ないので、ちょっと私が聞きたいことを、あの、切り返しと言えば小津映画なのですが、カットが多いこと

で有名な監督なのですが、小津映画に関してはどのような考えをお持ちですか？ お好きでしょうか(笑)。

諏訪 ……えっと、いや(笑)。あの、素晴らしいと思いますよ。小津の映画は素晴らしいと思います(笑)。あの、好きか嫌いかで言ったら溝口の方が好きですよ、それはやはり。なぜでしょうね。うーん、小津さんやプレッソンはまた違いますよね。今の話で言えば、小津さんは切り返しているけれども切り返しているにもかかわらず全体がないという。どちらかというところアメリカ映画ですよ。なんというかアクション映画に近いという印象を僕は小津さんの映画に持ちますし、その感動は溝口とは全く異質なものであるのは確かだと思います。それはドゥルーズで言えば「間隙」みたいなものですか。隙間のような。それを埋めるものがない、そのショットとショットの間に陥没している部分に、ブラックホールのような恐ろしさというか、凄みみたいなもの、異様さというかそういうものを感じます。一方で溝口の世界認識がどういうときに現れてくるかというところ、これはセルジュ・ダネーが言っていたことですが、『両月物語』(一九五三)で田中絹代が落ち武者に殺されるシーンがありますよね。彼女が握り飯持って赤ん坊抱えて山道を逃げて行くと、三人ぐらい腹空かせたへろへろの武士が通りかかってきて、「食べ物ねえのか」と握り飯を取る。「子供のですか

らやめてください」って言うんだけど、もうお腹が空いてるだけだから別に他に関心ないんですよ、落ち武者は。それでずっと食べてるだけで終わるのかなと思ったらフツと振り返ってピッと「エイッ」と殺しちゃったんだよね。それをダネーは「あってもなくてもいいかのような出来事として、画面の端でたまたま偶然のように捉えられたものとして溝口は撮っている」と言う。そしてここには戦争に対する恐れ、嫌悪、震えみたいなものがあると言うんですね。そこに何というか、勿論、溝口は社会的な意識を持って映画を撮った人ではない、自分の芸術の探求にしか関心がないような人だと思っし、小津さんだってそうなのかもしれないですけど、そこに否応なく現れてしまふものなんだということもダネーが指摘したのが印象的でした。ある意味で形式的には非常に迷いのある人だと思っんですけど、溝口は。そこに共感するところがあって、小津さんの場合はちょっとあまりに凄過ぎて……。アラン・レネもそういうところがあるんですけど。僕とは遠い存在っていう風に見えるときはありますね。

片岡 先程、切り返しの話の中でオフが生じるというお話をさされていましたが、画面にオフが生じるがゆえに音が入って来るということがあると思います。また、窓ガラスについて、窓ガラスに反射する像はイメージですよ、という話をなさっていた

ときに、ある種、窓ガラスに映るイメージを映画の比喩のように語ってらっしゃる部分があるように感じました。視覚的なイメージで構成される映画にとって音というものをどのようにお考えでしょうか。

諏訪 音というものを最初に意識したのは『2/デュオ』を撮った後のポストプロダクションのときでしょうか。あれも本当に限られた非常に低予算の映画だったので、できるだけ一日に撮影するショット数は減らしたいということで、アパートの外景とかは出てこないんですね。それでも先程の理屈で普通は撮るものなので「撮った方がいいかな」と言っただんですが「いりません！」って言うんです。「これはそういう映画じゃありません(二〇一五)」という映画を監督して、これから公開されますが、その人がそういう映画じゃないとハッキリ言ってくれたので、カバー・ショットも撮らないということになりました。そう言ったときに、『2/デュオ』の録音はこれ未だにどうやったのかわからないのですが、滝沢さんという人が一人でやったんですけど、マイク一本ですよ。マイク一本振ってるだけなんです。ワイヤレスとか使っていないんです。俳優がいつ喋るか誰にもわからないんですよ？ なのにマイク一本で全部録れている。しかも窓の外から色んな音が聞こえてくる。赤ん坊の泣く声とか

ね。それがいかに空間を満たしていくのかということを経験しました。今日、鳥の声という指摘があって面白かったのですが、『2/デュオ』では鳩の鳴き声が時々聞こえてくるんですけど、あれは「後から」入ってるんです(笑)。偶然入ってくる音もたくさんあるんですが、外からの音がこんなに空間を満たしていくのかということは後で経験しました。それ以降、『不完全なふたり』の頃には、明らかにオフを意識しています。

オフでもいいのは確かに音があるからなんです。サウンドのイメージというもの。オーディオ・ヴィジュアルですから、映画はね。だからオーディオの方がもう一つのイメージを作り出してくれる。そうなると画面は、潜在性ではないですけど、すべてを見せる必要はなくなってくる。見えないところがあっても、その見えないところにあるオフ空間というものが存在していると思えるから、むしろその方が面白いと考えるようになった。『不完全なふたり』の場合は、撮影がキャロリーヌ・シヤンプティエということもあって、フレーミングはかなり意識的に厳格ではあるんです。ただ、俳優の動きが全くフリーなので、フレームの中にもうまく収まるということはありえない。ここにおいて欲しい、この構図で、と考え始めると、俳優の位置を指示したりデザインしたりということを現場でやる必要があります。

ますが、全くフリー、どう動いてもいいことになる、反対に厳格なフリーミングが不可能になります。けれども、別に画面の中にいなくていいよと考えればどちらでも可能になるんです。

フリーミングと俳優の動く空間は必ずしも一致しなくてもいいのだと思うだけで、こういう撮影は可能になる。そのときに重要になってくるのが音です。音が見えない空間の存在を保証していくということが生まれるんですね。

僕はドゥルーズの『シネマ』（一九八三、一九八五）を精読したわけではないので、自分に必要なものしか読み取っていないのですが、皆さんの世代にとってドゥルーズは既に厳然という状態だと思うんですけど、僕たちがまず出会ったのはクリスチャン・メッツやロラン・バルトでした。ロラン・バルトは詳細な映画分析をしていて非常に面白いのですが、でもずるいなと思うのは全部コマを止めてるんですね。『イワン雷帝』（一九四四）や『戦艦ポチョムキン』（一九二五）のショットを分析してるけど、コマでやってる。だから動いたらもうお手上げなんです。動いたらそんな分析できないことはバルトもわかっているから、写真として映画にアプローチする。メッツはと言えば、彼は順番というものを問題にしていたと思います。一つのショットを記号として見ようとしたために、映画の音響や空間の重層性などの問題は扱えていないんですね。一

つの映像は一つのイメージだという風に扱っているから、やはり映画を捉え損なってしまふ。これに対してドゥルーズの面白さというのは、時間ということをまず指摘したことだと思えます。時間だから顕在的なイメージと潜在的なイメージがあるのだ、ということ映画理論の中で前提にしたことはかつてありませんでした。見えているものと、見てしまっただけで覚えているかもしれないもの、或いはこれから見ようとするものや映っていないけれどイメージとしてあるものの関係を考察しようとしたことは大きな違いだったんじゃないかなと思うんです。そういう意味で、見ているものだけではないものがかかっている空間を押し広げ、重層化させ、かつそこに色々な循環を生み出しているかということが面白いのであって、それを作りたいとも思いますし、それをいかに経済的にシンプルに作り出せるかということ生き残っていくのだ、というところがあるのかもしれません。

板井 諏訪さん、ありがとうございます。ではこの辺りでそろそろ会場からのご質問をお受けしたいと思えます。

来場者1 先程、ガラスに映った俳優のイメージから映像はイメージであることがわかるというお話、それからその窓が切り返しをしなくても映像を編集してくれるというお話をされたのですが、よくわからないところがありまして、つまり普通

に映像に映っている限りでは、人がガラスで反射して映って  
なくても同じ映像の中にあるんじゃないかと思うのですが、映  
像の中で窓が映像を編集しているとか、或いは窓に映った人物  
像がイメージであるということはどういうことを指し示してい  
るのでしょうか。

諏訪 例えば——ここ書いてもいいですか？（ホワイトボー  
ドに人物配置を上から見た図を描く）——向かい合った人物を  
どう撮るのかって問題がありますよね。切り返しの場合はAさ  
んの右向きの顔とBさんの左向きの顔が撮れる二つのポジシ  
ョンにカメラを置いて、これらを組み合わせることによって二人  
が向き合って話しているということを我々の中に再構成させま  
す。その際、二つのショットが必要とされますが、個々のシ  
ットには相手は映っていない。つまり相手はカメラの視線の外  
オフにある欠けた映像になります。欠けているものをお互い補  
い合うために二つのアングルが必要とされるのです。僕が「エ  
コノミカル」と言ったのは、二つを一個で撮られればなお良い  
という意味です。そのために『2/デュオ』でやったのは、二  
人の間にガラスを立てておいて、ガラスになんとなく映像を反  
射させる。ガラスの向こうの背景に、オフにいるはずの虚像が、  
イメージが映っていれば二ショット必要だったものが一ショッ  
トで済む。そういう意味で単純なエコノミーが一つあるという

ことです。

それと同時にこれは非常にナチュラルな視線です。ナチュ  
ルというのは、今日リュミエールの話も出ましたが、リュミエ  
ールのカメラは一つのアングルで世界を捉えてしまうというカ  
メラですよ。ガラスのショットはそれと同じカメラ、カメ  
ラ・アイで、日常的な視点でここから見ているだけなんです  
けれどもその中に別の視点、別のアングルを合成しているとい  
うことです。一ショットの画面内で編集が行われているとい  
うのはそういう意味です。また『不完全なふたり』の場合は、部  
屋で手前に人物がいたのに画面の外に消えてしまう。こいつが  
洗面所で着替えるとか何かしているんだけど、それが見えなく  
なっているの、家具の鏡の角度を変えて、そこに映るように  
しています。すると一つのアングルで二つのアングル、二つの  
ポジジョン、二つの世界、二つの視点を画面の中に合成できま  
すよね、ってことをやろうとしているわけです。

『2/デュオ』の場合は、最初はガラスを立てて西島君の顔を  
映すんです。でも二回目から「もうこれいらねえ」というこ  
とになりました。なぜいらねえかという——（人の顔を描  
く）これ柳さんの顔ですが、柳さんの顔を見ていけば——（そ  
こに後頭部を書き加える）変なショットなんです、こういう  
後ろ頭、西島君はいつも後ろなんです。すると顔が見えないの

で表情がオフになっています。見えないオフの表情になってしまっていて、彼女の顔しか見えない。これ不平等なんです。映画としてはね。だから最初に鏡を映すってことになったんだけど、それがいらなくなったのは、彼がどんな表情をしているかによって彼女の表情が変わるわけでしょう。柳の表情の中に何かを読み解くことができる。柳の表情は西島の表情のリフレクションなんです。だから二人の芝居が成立していれば、この表情、この芝居の変化には必ず西島が作用しているんだということ。僕たちは認識するだろうと。或いは西島の表情が見えないことによって、これは想像的なイメージになるはずだと思います。想像的なイメージは見えないこととは違いますが、どちらかに優劣があるわけではないだろうと。潜在的なイメージとして西島の表情は皆の中のイマジネーションの世界に作り上げられていく、想像するものというイメージになっていく。それでよいのではないかと思えたんです。西島君はなんか喜んでましたよ。「また後ろですか」とか言いながら（笑）。「俳優冥利に尽きませぬ」って感じですね。背中で芝居をしちゃうぞみたいな。昔のスターだったら多分、顔を撮れとかこっちから撮れとかあるんですよ。でも田村さんは人間は三六〇度あるんだからどこから撮ってもいいんだと。

だから編集は一ショットの中にも必ずあるんです。リュミエ

ールの『列車の到着』（一八九六）という最初の映画は既にモダンな映画です。なぜモダンかというと『列車の到着』はこういうアングルで（同映画の明快な遠近法的構図を図示）、画面の奥から列車が駅のホームに入ってきて来ます。機関車が入ってきて、こうやって人が降りてくる。降りてきた人は画面の手前に来て画面から切れてしまう。これは非常に現代的なフレミングのモードだと思えます。この後の映画は演劇的なモードになるから人間は舞台上のセットの中にフルショットの同じサイズで現れることになりましたが、リュミエールの場合はかなり大胆ですよ、アップまでありますからね。しかも切れてしまったことに別に慌てない、それでいいではないかと。奥から手前まで人間のサイズが変わっていて、手前まで来れば表情までわかる。でも一転このモードから演劇的なモードに退行して、人間の大きさが映画の中で変わらない時代があったのですが、今はどちらかというところ（リュミエール）のモードですよ。アップになってもロングになっても同じ空間の繋がりとして理解できる。一つのショットの中にも色々なショットや編集が生まれるということですね。それを短時間でやれた方が予算は圧縮できるという話です。

瀬尾 ロバート・クレイマーのことについて伺いたのですが、

『Hiroshima』の冒頭で「ロバート・クレイマーに広島につい

て聞かれたときに何の感情も浮かばなかった」という字幕が出てきて、先程も何もない状態で広島に行かれてこの映画を撮ったと仰っていましたが、諏訪監督にとって映画を撮ることは、そこで何かを感じることを考えることなのではないかと思われました。実際、『Hiroshima』に出てくる女性も何も感じていなかったような状態から、映画の中で広島についての感情を持つように変化していったと思うのですが、諏訪監督ご自身は何の感情も浮かばなかった状態からどう変わられたのでしょうか。また、その結果として『H story』や『a letter from hiroshima』ができたのでは？ と思うのですが、その辺りのことを伺えますか。

諏訪 ……。あれ、誰でしたっけ？ 原爆映画を研究されている方は？ 原爆映画として見た場合、『H story』ってどうなんですか？——ほとんど日本では何のリアクションもなかったんですね。勿論、広島の人も何も覚えてないというか。見てもないんじゃないかと思えますし、このような映画があったってことも知らないんだろなと思いますけど。僕自身が映画を撮る前と後で大きく認識が変わったのかというと、そういう力は映画にはないかもしれないですね。或いは映画を見ることで広島に対する認識が変わったりとかは——、いや、ある意味あるんだろなと思うんですけど、或いはすべての映画を見た後であ

るのかもしれないですけど……。

片岡 私も発表の準備をしていて、すごく難しいなと思ったんです、あの作品を語ることが。発表でも触れましたが『H story』はペアトリス・ダルが逃れて行く映画のような気がして、諏訪さんの作品では女性が出て行く運動が常にあると思うのですが、それでも最後、ラストショットで画面の中に出て行った人たちが戻って来たり留まったりするのに対して、『H story』ではダルが鳥の鳴き声のするところに本当に消えて行ってしまふ。その逃れて行ってしまふということをどう語ればいいのかについての難しさがあるのではないかと思いました。私自身原爆映画の研究をしていると、何か語らなければならぬということか、語るものが何かなければならないというような、倫理的なものなのかアカデミックなものなのか、どこからやってくるのかわかりませんがそうした強制が働いてしまふようなところがあるのですが、そういうことは何か根本的にペアトリス・ダルの去って行く動きは違うんじゃないかなと。この逃れて行くというアフェクトのようなものをどう語ればいいのか難しいというか、逃れることを肯定することの難しさがあるのではないかと思っただけです。

諏訪 多分、僕が今の問いに答えられるだけの言葉がまだないというか、うまく答えられないと思いますね。『H story』で経

験したのは、映画が物語になってしまふことにどこまで抵抗できるのだろうかというか、物語だから語ってしまった時点でそれは歴史になっていくんだけど、映画はそういうものからいかに自由になれるのかみたいなのを考えていたと思うんですね。むしろそのことを考えていたのかもしれないですけど。広島のことよりも。広島をやる以上は物語を語ることはできないのだという、デュラスのテキストにもありますが、表象不可能性みたいなことですね。そういうことを私は好んで受け入れたんだろうと思うんですね。そのことによって映画が物語を語る事ができない状況の中で何をやればいいのかということを問いかけてよとした。だから自分にとってこれは広島の問題である以上に映画の問題だったんだらうなと今の時点では思います。なので広島に対する認識自体が自分の中で本当に変わったのかどうかはわかりません。

ただ映画をある境界で撮ろうとしてしまい、それは非常に苦しい作業で恐怖でもありました。映画にならないという恐怖ですね。映画としてできない、繋がらない。本当にこの映画は半年以上編集をやったんです、三十種類しかショットがないのにも何回やっても終わらない。できない。繋がらないんです。自分としても何とか繋がりを作って、一つのまとまりがある世界を作り上げようと思うのですが、それがうまくいかない。ど

うやってもうまくいかない。足りないんです、パズルが。だからこれは繋がらないということを見せるしかない映画なんだなという風に思うほかありませんでした。そうやって初めてこの映画は成立するかもしれないと思えたんです。だからこの映画の前半はラッシュ・フィルムみたいになっています。確かにベアトリスの顔しか映っていない。それ以外のものはほとんど画面の外側に追いやられている。と同時にもう一つの外側があって、カチンコが入ったり、「用意スタート」とか「もう一回やってみよう」というスタッフの声が入ったり、フレームの外側で映画の撮影自体が行われていて、それゆえにこの映画の前半は再現された世界ではなくフィルムそのものが繋がれているのだと、つまり繋がれたフィルムの隙間の外側には映画を撮っているという現実の広島において行われた行為があるよね、ということを取って際立たせようとしたんだと思うんですね。それがバラバラになってしまおうということが私の体験した出来事でした。最初から広島で映画を撮るのだからバラバラな映画を撮ればいいのなんて思ったわけじゃないんです。それなりの予算をかけた一般映画なので、人が見て全く理解できない映画になったらどうしようという恐怖もありました。しかし結果的にはバラバラになっていくという経験をしたんです。

ドゥルーズに出会ったのはその後でした。その時点では翻訳

も出ていなかったの。読んでいてびっくりしたのは『シネマ2\*時間イメージ』の中でドゥルーズがいくつかの現代映画の特徴を分析していますよね。その中に「バラードの形式」というものがあるんですね。散逸的な状況が描かれる。ブラブラ歩きとか放浪とかそういう人間ですね。それと繋ぎ間違ひ、編集がうまくいっていないという状況や、ゴダールなどに顕著ですがフィクションであることを敢えて言ってしまうとかね。そういう映画作家が何をやるうとしているかというところ、「現実に対する信頼を回復しようとしている」とドゥルーズは言う。「信仰」って訳してもいいのかな。「今や現実の方が悪しき映画になってしまった」「我々は身の回りに起こる大事な出来事、愛や死でさえ信じられなくなっている」と。再現された映画の方を信じてしまうということですよ。だから圧倒的な現実を前にしたとき、我々は映画のようだと感じてしまったりする、九・一一じゃないですが。現代映画がやるうとしていることは、ある蹟き、脱臼やバラバラになることによって、映画が現実に対する信頼を回復しようとするのだとドゥルーズは言っている。僕にとってはかなり衝撃的な言葉でした。そうかもしれない。アルノー・デプレシャンが「映画がなければ世界はない」って言うじゃないですか。これはキリスト教の振りだと思うのですが、「我々のために映画があるのではない。映画のた

めに我々があるのだ」という言い方があって、柄谷行人は「馬鹿言ってるんじゃない」って怒りましたけど(笑)。僕はやっぱりね、怒る方の立場なんです。つまりある意味では、ちょっと違うかもしれないけど、バザン主義者なのかもしれません。映っているものが現実であると。そういうものとして信じているところがあって、だからそれを映画の嘘によってごまかすことはできないのだというところがどうしても基調にあるんじゃないかなと最近思い始めているんですね。だから切り返せないんです、嘘だから。「どうせ、あんた嘘ついてんでしょ」って、はいそうなんですけど。嘘であるかのようにはいできない。それが自分の映画に対する根本的な病、傷なのかもしれないですね。そうした意味で広島というものと映画においてどう向き合うのか、あのときは過去でも歴史でも物語でもなく、ただ現在をどう撮れるのかということだったんですが、これは不可能なんです、映画にとっては。現在なんか撮れない。現在を映画が表現することはできない。今ここ、っていうのはできないんです。できないけど、本当にできないのかっていう問いはあったかもしれない。だから失敗しました、バラバラになった。その経験が自分にとっての広島でした。それは怖いことでした。原爆ドームの中に立ったときは怖かったです。初めて怖かったです。原爆ドームなんて子供の頃からいつも通ってますから、向かい

側に市民球場があって、本当に日常的な場所なんです。だけどあの中に立ったことはなかったの、あの中に立ったら「あ、ここは戦場なんだ」と初めて実感しました。本当の戦場に立っているのだという感じがしました。だけどその自分の想像力が簡単に届くところではないということが保存されなければならぬと思います……。自分が本当に変わったかどうかはわからないです。だからまだ終わってないのかもしれないですし、また広島映画を撮ることになるのかもしれませんが、わかりませんが。

リビット水田堯 繋がらないという心配を抱えて『H story』を作られたと言われていましたが、そもそも『モナムール』にある問題の一つは繋がらないことですよ。映像と現実、映像と出来事との繋がりが見えてこない。だから先程のお話の中で映らない映像や空間、切り返しをしない効果、全体的な世界像を作らない、作ったら嘘だ、そういう嘘に対する恐怖感、それはレネの問題でもあると思うんです。映ったものは確かだけでも見えてこない、ただただ物や人物が映っているけれど全体的なものは無意味のように映る。であるがゆえに『H story』を見ることで『モナムール』がより良く見えてきました。繋がらないという問題は、デュラスの小説・脚本にある問題でもあって、二人の繋がらない現実、事実のようなものが物語になっ

ています。しかし、『H story』と『モナムール』の物凄く大きな違いは、『モナムール』は言葉で繋がっているんですよ。これはたまたま岡田英次がフランス語を喋れるというような問題ではなくて、彼はフランス人にもわからないフランス語を喋っている。「Tu n's rien vu a Hiroshima」とか。あれは一般的なフランス語ではなく小説化されたデュラスの独特なフランス語をたまたま二人で話せているわけだから。二人は会話の中で「繋がらないよね」ということをコミュニケーションできる。ただ

『H story』だと本当にあの商店街のシーンでは「He is like a cartoon」「アライク・ア・キャット」「cartoon」でもう全く会話ができていない。そういう意味では『H story』は『モナムール』が完璧に成功していない部分を成功させているように見えるんじゃないかと思えます。「繋がらない」というテーマが実は『モナムール』では言語において繋がってしまった。非常に不自然な繋がりが方ではあれ繋がっている。でも『H story』は、最後はもうフラッシュで終わるしかないと思うんですよ、あそこまで行ってしまったら。二人の最後の晩、町田康が犬に向かって「もう君と会えないね」とか言うところまで行っちゃったら、もう言葉がこの世界から消えてしまっているんじゃないかと。そこには音との関係もありますが、形式的な部分も含めて色々な意味で繋がらないというテーマが『H

『H story』で完成されているんじゃないかと思います。

諏訪 今のご指摘で思うのは、僕が最初に言った、あのおばさんがショックだったっていう、あそこには何らかのダイアローグの契機が、あれこそ切り返しなのではないかと。岡田英次さんはフランス語喋れないんですよ。だから丸暗記でやっていて、かつ今ご指摘があったように、あれはフランス人が聞いても違和感のあるフランス語、デュラスのフランス語ですよ。デュラスは幼少期をヴェトナムで過ごしていて、彼女自身があの意味でフランスの母国語からはアウトサイダーですが、そのデュラスが作り出そうとした言葉を二人が喋っているわけですから、ある意味でモノログの世界ではないかということですよ。多分似たような感覚を僕は『モナムール』に対する違和感として持っていたと思います。そうでなければリメイクを作ろうとは思わなかっただろうなと。なんていうか、あの冒頭から僕はあの映画には入っていけない。あの抱き合っている二人、抱擁する二人の身体ですが、ここにフレームの外側があるように見えないんです。あの二人がベッドで抱き合っているように見えますか？ 抱き合っている、重なり合う身体という風には読めますよ。恐らくそうであらうと。でもそういう映像なんです。フレームの外側では真面目な顔してますよ、絶対っていう。つまりオフがないんです。だから『モナムール』はオフがない

映画なんです。そこでヌヴェールと広島というあり得ない二つの繋げられない空間を繋げることに快楽を持っているわけですよ。 「この繋ぎようがないものを俺は繋ぐぞ」という決定的な意志なんです。それは前作の『夜と霧』での現在のカラーのトラヴェリング・ショットと過去のモノクロの資料映像を俺は繋げるぞ、っていうところからハッキリとした決意です。実は『H story』をレネに送ったんです。編集が最終段階までできたときに、一応仁義として。別にもうレネの許諾は必要なくて、デュラスの著作権は得いたので、だけど一応まあ見ていただきましょうと。それで人伝に「レネのリアクションどうでした？」と聞いたら「これはまだ完成していないんだろ？ 完成したバージョンを送ってくれ」って言われた」と言うんですね。これで「やった！ これでいいんだ」と思いました(笑)。これはデュラスに関しても、「広島について語ることはできない。私たちにできる唯一のことは、語れないということについて語ることである」と彼女はハッキリと言葉で書いています。そのとき僕が不満に思ったのは、でも語ることができないことについて語っているんだね、ということ。語っているではないかという違和感がありました。ですから本当に語れないということはどういうことなのかを自分の映画の中で実践してみるのがしかないと思いましたし、そういう意味で自分とレネが違うの

は、やはり自分はバザン主義者だったんだと改めて思いました。映っているもの自体をやはり信じようとしてしまう。レネはそういう感覚ではないと思う。全くバザンと関係ないのではないかと。彼の映像の扱い方は僕とは全く違うんだろうなというのを改めて思いました。

板井 ありがとうございます。それでは最後に質問がある方。来場者1 何度もすみません。先程の質問に戻ってしまうのですが、先程のエコノミーに関する説明は納得したのですが、単純な切り返しで会話を撮影した場合と、ガラスで反射させて一つのショット内で切り返し編集をエコノミカルに省略した場合とでは同じものではないと思うのですが……。

諏訪 違うと思いますけど。

来場者1 そのときにガラスが映している虚像としての人物は一体何者なのか気がなったのですが。

諏訪 それは「何者なのか」という問いが面白いと思いますが、フィクション、物語世界フィクションに安住しているイメージとは違うものとして現れるということですよ。

来場者1 その場合にガラスや鏡で反射させたときと、その後二度目に鏡を外して肩越しに撮って一方の顔が見えないというときとは同じではないと思うのですが。

諏訪 んーっと勿論、別物だと思えますが。これはまたちょっと

と違う話ですけど、切り返しというものは、偏在性という異様な知覚、映画の中にか存在しない知覚だと話しましたよね。にもかかわらず、それに我々は映画を見るときには慣れている。

だけで現実起きたらびっくりします。同じように我々は自身自身を実像として見ることはできない、ガラスや鏡に映った顔としてしか見ることができない世界を生きていますよね。これに関してよく引き合いに出すのが小説の二つのタイプという話で——これは僕ではなくてアラン・ロブ・グリエが日本に来たときに話したことで別に特別な指摘ではなくて当たり前のことですが——小説には二つの種類の小説がありますと。一方は例えばバルザック。彼の小説は「ルイ・ランベールは何年何月に、なめし皮職人の息子として生まれた……」その後、何歳でこうなってああなって、そして死んだと書いている。このときの話者はルイ・ランベールという人のすべてを知っている、見通している、彼が生きたその世界のすべてを知っている超越的な視点です。その話者の、或いは作者と言ってもいいかもしれません、書く人のモチベーションは、私は世界を知っている、知っているから書くのだと、つまり書く動力は知っているということだと。もう一方に例えばカミュのような小説があって、カミュの『異邦人』(一九四二)は、「昨日ママが死んだと電報が来た。いや、今日だったか昨日だったかもうわからない」とい

う状況が描かれる。お母さんが死んだ報せが来たという最も大事な情報が、昨日だか今日だかもうわからない。そういう登場人物が描かれているときの話者のモチベーションは、世界に意味があるという確信が崩壊していて、私は世界を知らない、知らないから書いているんだ、というものとロブ・グリエは言うんですね。僕は事後的にこういう言葉に出会って、なんかすごいわかるなと思った。つまり僕がなぜ切り返せないか、或いは『2/デュオ』のあのショットで、なぜ見えないポジジョンにカメラを置いているのに田村さんはOKと言い、僕もOKだと思ったか。それはそこに不足しているアングルはないということなんですね、OKというのは。見えないところがあってもいい、見えないのだ、わからないのだ、世界全体を見通すことは僕たちにはできないんだ、という世界認識で映画を撮っていることを無意識的に実行していたわけです。だから単なるエコノミーの問題って今日は言ったのですが、それはわかりやすいからそう言ったんですけど(笑)。勿論、大きな問題なんですよ、お金がいくらかかるかというのは映画にとって大きな問題なんです、それ以上に決定的に世界の認識がそこに現れるということなんです。それは溝口が宮木の死をあのようにししか撮れなかったことと繋がっています。あそこでカットを割って宮木に寄って「ああっ！」と苦悶の表情を撮る監督だっている。でも

溝口はそんなことに関心がないし、やりたくないでしょう。もうここで現場は終わらせた。カメラマンが「こっちは振りまつか」「いい、振らないでいいんだ」と。そうしたところに映画を撮る人の認識は現れてきます。だから、割ってもいいし割らなくてもいいとか、時間があるからカット割りますか、という話ではないんです。色々な要因がありますが決定的な違いなんです。そして僕もあのようにししか撮れなかった。西島の顔は撮らなかった。一瞬よぎりましたけどね、撮った方がいいのかかと、新米監督ですから(笑)。でも皆がいらなうと言ってくれた。そんな風に映画の制度に対して異を唱えていくことが、なんとなく共通意識としてあの時はありました。よく日本の現場でやることなんです、誰かのクローアップを撮ると、対話の相手の役者さんは映りませんよね。そのとき相手の顔を見て喋っているように見せるために、助監督が手をカメラの横に突き出して「ここ見てください」ってやるんですよ。昔はスター・システムだったので、画面に顔が映らないのにスターを立てせるわけにはいかないこともあって、そんな中でできた習慣だと思うんだけど、一回だけ『2/デュオ』でそれを誰かがやったんだよ。したら田村さんが猛烈に怒って、「これはそういう映画じゃないんだ！」って。そういうことはハリウッドでもあると思います。まあ、ウィレム・デフォーとジュリエッ

ト・ピノシユは切り返して撮っちゃったのであれは批判されてもいいんですけど（笑）。切り返してるじゃないかって。『バリ、ジューテム』（二〇〇六）では全く抜け抜けと切り返している。別に映ってないからって怒るような役者はいないはずなんですけど、それは映画の嘘、制度なんですよ。そういうものを嫌

悪している、そういうものから逃れたいと思っている。そうじゃない世界認識、そうじゃないところに映画を、自分が映画をそういうものではないと捉えていることだと思っんですよ。だからそこは非常に大きな違いなんだと思っんです。