

映画監督の作品制作におけるルーツや信条などに迫るインタビュー研究 およびインタビューの教育的効果

A Study of Interviewing with Film Directors about the Roots and the Ideas in their Works, and the Educational Effectiveness of Interviewing

小島一宏*

Kazuhiro Kojima

Summary

By interviewing with film directors, who have played important roles in the modern Japanese film industry, I have revealed the roots of their works and the ideas behind them. The focus of this paper is on interviewing, and one of the aims of my study is to foster the students' "ability to listen closely and carefully".

In the first year of my study, I interviewed Takashi Yamazaki, a Japanese film director known for *Always — Sunset on Third Street*, *The Eternal Zero*, and *Parasyte*, together with my seminar students. It has been made clear through the interview that he was enthusiastic about "insects" and "clay play" in his childhood, and that the enthusiasm lead him to VFX (visual effects).

The interviewing was a great opportunity for my seminar students, and by going through the process of film appreciation and discussion before the interview, the students could improve their analytical skills (abilities to accept). Through future project for their graduation theses, it is expected that the students will acquire "Fundamental Competencies for Working Persons". This paper claims that interviewing is considered to be educationally effective.

キーワード : 映画監督、インタビュー、聞く力、分析力（受け取る力）、社会人基礎力

Keywords : film directors, interview, ability to listen closely and carefully, analytical skill, Fundamental Competencies for Working Persons

1. はじめに

アナウンサー（名古屋テレビ放送の社員を経てフリーランス）を30年近く続けてきて、数え切れないほどのインタビューを経験してきた。一般の方々へはもちろん、政治家や多方面の専門家、芸能人をはじめとする数多くの著名人にもマイクを向け、興味深いお話を聞き出して、その内容をテレビ・ラジオの番組などでお伝えした。どんな分野のお話であれ、いわゆる“当事者”や“その道のプロ”からお聞きする話は、具体性や説得力を持ち聞き応えがある。そして、インタビューの主題や関連する事柄について、多くの理解をもたらすことを経験的に実感している。

多岐にわたるインタビュー対象の中で、特に力を入れてきたのが映画関係者だ。中学時代にスティーブン・スピルバーグ監督の『未知との遭遇』とジョージ・ルーカス監督の『スター・ウォーズ』を観て映画にハマって以来、様々な映画作品に親しんできた。局アナ時代は報道やスポーツ関連の仕事が多く、思うように映画と関わることができなかったが、それでも朝ワイド（『コケコッコー』）キャスターを務めていた際、公開作品やレンタルソフトのランキングを紹介するコーナーを立ち上げ、映画の配給・宣伝会社とのパイプを作り上げた。そして、局から独立後は、東海ラジオ放送で邦画紹介番組（『おーるざっとむービー』）のパーソナリティを務めたり、毎日新聞で新作映画紹介コラ

* 情報学部 情報デザイン学科 メディアデザイン専攻

ム欄（『芸術食堂』図1など）の執筆を続けるなど、意欲的に映画との接点を開拓してきた。その甲斐あって、これまでに相当数の映画監督や俳優たちにインタビューし（表1）、2014年度からは『ヨコハマ映画祭』（図2）の司会も担当させていただいている。



図1 毎日新聞『芸術食堂』紙面（2012年5月～）



図2 『ヨコハマ映画祭』司会（2015年2月～）

表1 過去にインタビューした映画監督

石井裕也、市川準、井筒和幸、犬童一心、岩井俊二、大林宣彦、大森立嗣、沖田修一、奥田瑛二、金子修介、河瀬直美、木村大作、宮藤官九郎、熊切和嘉、黒木和雄、黒沢清、小泉堯史、神山征二郎、是枝裕和、阪本順治、篠田正浩、篠原哲雄、周防正行、瀬々敬久、園子温、高畑勲、滝田洋二郎、田中光敏、タナダユキ、塚本晋也、堤幸彦、中江裕司、中田秀夫、中村義洋、西川美和、蜷川幸雄、根岸吉太郎、原恵一、原田真人、平山秀幸、廣木隆一、深作欣二、深作健太、降旗康男、細田守、松岡錠司、三池崇史、三谷幸喜、本木克英、本広克行、森田芳光、矢口史靖、山崎貴、山下敦弘、山田洋次、行定勲、横浜聡子、吉田大八、ほか
(五十音順、敬称略)

これまでの経験を踏まえ、現代日本で活躍する映画監督たちの、作品制作におけるルーツや思想、根幹のテーマや信条などを、インタビュー等を通じて明らかにする「映画監督研究」に取り組むこととした。昨今の日本映画の復興・隆盛は目を見張るものがある。毎年、数多くの作品が制作・公開され、国民の良き娯楽としての位置付けを確固たるものとし、さらにテレビ局など大手マスコミも制作に乗り出すなど、一大産業として商業的にも重要なものとなっている。その日本映画界を支える監督たちも、時代を経て世代交代が進んだ。そこで、築き上げた人脈を駆使して、今後を担う監督たちの思想・信条などに迫り、ゆくゆくは現代の“映画監督論”“映画監督列伝”として体系化しまとめたい。さらに、小島研究室のゼミ生たちと協同でインタビューを行うことで、一流の監督に直にお会いしお話しできる機会を学生に提供し、様々な教育的効果を得たいと考えている。

2. 過去のインタビュー取材から得られたもの

前述の通り、30年近くのアナウンサー経験で数多くのインタビューをさせていただいた。もちろん、思わぬ話を引き出せたインタビューもあれば、対象者が心を閉ざしてしまった苦い経験もある。インタビューで話を聞くには、日常での会話やコミュニケーションとも密接に繋がる“聞く力”を駆使する必要がある。長年の経験から“聞く力”が養われ、学生たちに提示できる具体的な「聞き方のポイント」を獲得できた。そして、映画監督へのインタビューで、個々の作品に対する理解が深まるだけでなく、監督の作品作りにおける姿勢や思いなどが浮かび上がる実感も得られた。

インタビューは、対象者の“作品”や“心”に迫る非常に効果的な手段である。

2.1 聞く力 ～ 聞き方のポイント

ベストセラーとなった阿川佐和子著『聞く力 心をひらく35のヒント』(文春新書)¹⁾の中で、阿川さんは「聞き上手になるための具体的なポイント」を幾つか提示している。たとえば、

・質問の柱は3本！

先輩アナウンサーからは「質問は1つだけ用意しなさい。」と教えられたという。「もし1つしか用意していなかったら、当然次の質問をその場で考えなければならぬ。次の質問を見つけるためのヒントは、1つ目の質問に答えている“相手の答えの中”にある。そうすれば、質問者(インタビュアー)は本気で相手の話を聞かなければならぬ。」そして「本気で相手の話を聞けば、必ずその中から次の質問が見つかるはずだ。」と先輩は阿川さんに諭したそう。つまり、インタビューの場において“相手の話を本気で聞く”ことを先輩は求めている。もちろん、相手のことを理解するための“事前の下調べ”は重要であるが、下調べで得た知識を持った上で“相手の話を本気で聞く”“話をちゃんと受け止める”ことが、話を膨らませる重要な要素なのである。

・目の前の観察を生かす！

北野武さんが映画『HANA-BI』でベネチア国際映画祭グランプリを獲った時、阿川さんはまず「グランプリ受賞のお気持ちは？」と聞こうと考えていた。しかし、席に着いた武さんに付き人が鞆から“おしぼり”を出して置いたのを見て驚いた。そして思わず「おしぼりをいつも持ち歩いていらっしゃるんですか？」と尋ねた。すると、武さんは「これがないと困っちゃうんだよ。目が乾いちゃうからね。」と応じ、バイク事故の後遺症が続いていることを明かしたという。さらに、実は事故があったから「台所の包丁をずっと持って考えてた時もあった。」などという思わぬ告白が飛び出し、そんな武さんご自身の思いが『HANA-BI』の主人公と繋がっていると分かったそう。その場で目にしたり感じた“生きた情報”を、インタビューに生かす大切さがよく分かる。

・オウム返し質問法を使う！

阿川さんは、俳優の西村雅彦さんから「僕、人に『え？』って言われると傷つくんですよ。」と言われた

そう。意味が分からなかった時や本当に聞こえなかった時などに「え？」と聞き返すことはよくあるが、阿川さんはその後気を付けている。少なくとも「はい？」と言うようにしているという。さらに、阿川さんがよく使う方法が「オウム返し質問法」である。

- ・「16歳の時に初めて家出して、
沖縄まで行っちゃったんです。」「沖縄まで？」
- ・「僕ね、実はものすごく怖がりなんですよ。」
「怖がり？」

といった具合に、引っ掛かった(興味を引いた)言葉を“オウム返し”する。すると、その答えをさらに噛み砕いた詳しい話を聞けると阿川さんは勧めている。

など、本著『聞く力』にはインタビューや日常会話に役立つアドバイスが詰まっている。私も経験から、前述のような阿川さんの主張には大いに共感できる。その他、本著の記述と重なる点もあるが、以下の“聞き方のコツ”を私自身で会得し、実際に意識してインタビューに当たっている。

・多少大げさにリアクションする！

人が「話をしたい」と思う相手は、自分の話を真剣に聞いてくれていると分かる相手である。自分の話に興味を持って楽しんだり共感してくれる相手に、人は話をしたくなる。前述の阿川さんの著書にあるように「次の質問を見つける」ために本気で話を聞くだけでなく、話をしっかりと受け止めていることを相手に伝えるために、多少大げさにリアクションすると良いと経験から感じている。相手の目を見つめ、好奇心を前面に押し出した表情で話を聞き、その内容にしっかりと頷き、笑ったり驚いたりすること。さらに、身体を前後させる(前のめりになったり、のけ反ったりする)など、身振り手振りも交えて相手の話にリアクションすれば、相手はどんどん乗ってきて話を膨らませてくれる。ただし、興味深いと感じてもいいのに上っ面なリアクションを取ることは厳に慎むべきである。上っ面であることを相手に見透かされてしまう。

・テンションやテンポなどを相手に合わせる！

インタビューの対象者が最も話しやすい雰囲気や空気を作ってあげることが大切である。テンション高く早口で話す相手であれば、聞き手もそのテンション・テンポに合わせて話を展開できると良い。逆に落ち着いたトーンでゆっくり・じっくりと言葉を選び話す相手ならば、聞き手もどっしりと構えて相手の言葉を待ち、内容を噛みしめたい。口数が少ない相手であっても、話が噛み合えば、次第に滑らかに話してくれるよ

うになる。その変化に柔軟に対応するためにも、相手をしっかりと見つめ観察することを怠らないようにしたい。相手に寄り添うことが最も重要である。

・謙虚に、でも ^{へりくだ} 謙り過ぎず！

かつて、高校時代に傾倒していた音楽アーティストをラジオ生番組のゲストに迎えたことがある。当時まだフリーランスになって間がなく、長時間ゲストに話を聞くことに慣れていなかった。在籍していたテレビ局の番組では、インタビューの放送時間は長くても数分で、紋切型のやり取り、通り一遍の質問で事足りることが多かった。ところが、ラジオでは数十分間じつくりと話を聞ける環境が整えられることが多い。特にそのゲストは、1時間もの間スタジオに居続けていただけだ。願ってもない“深い話を聞き出せる”チャンスだったのだが、不慣れなうえ懂れだった相手に舞い上がってしまった私は、ひたすら相手を賛辞で持ち上げ歯の浮くようなインタビューに終始した。結果、相手はどんどん口をつぐみ、まともな会話が成立しなくなってしまった。

もちろん、一流の相手に対して敬意を表すること、礼儀を尽くすことは必要不可欠だ。しかし、こちらが下手に出すぎると、かえって相手は話しづらくなることを身をもって知った貴重な体験となった。以来「^{へりくだ} 謙り過ぎない」ことは、私のインタビューの基本姿勢である。対象者を謙虚に下調べして理解し、敬意を表しながらも“対等な立場”で“同じ土俵”に立って話を聞く。そんな“人間同士の対話”から、聞き応えのある話は引き出されると実感している。

これらの“聞く力～聞き方のポイント”を念頭において、映画監督へのインタビュー研究に取り組む。なお、論じた“聞く力”については、担当している『自己表現』などの授業でも学生たちに指導・伝授しているが、ゼミ生たちにはさらに指導を重ね、その必要性や効果を実感してもらった上で監督へのインタビュー取材に臨ませている。

2.2 過去のインタビューで聞いた“逸話”

テレビやラジオでの映画監督へのインタビューは、基本的に新作のキャンペーンで名古屋にいらっしゃった際に行わせていただいている。従って、新作映画についてPRしたいであろう事柄に焦点を当てて話を聞くのだが、その受け答えの中にも監督の“作品作りにおける姿勢”や“思い”が垣間見えて感銘を受けたことも少なくない。いくつか紹介したい。

・是枝裕和監督（映画『そして父になる』キャンペーンにて 2013.9.）

是枝監督とは既に4～5回お会いしていて、穏やかに話が弾んだ。映画についてインタビューする際には必ず事前に作品を鑑賞し、聞くべきポイントを理解し整理した上で取材に臨む。『そして父になる』は「キネマ旬報ベスト・テン」第6位、「日本アカデミー賞」優秀作品賞に選出されるなど高い評価を得た作品で、私自身も深く感じ入った名作である。

その映像において、非常に気になることが1点あった。福山雅治さん演じる主人公・良多の運転中、車はいつも直線道路ではなくカーブ（自動車専用道のごりりと円を描くような場所）を走っている。その意味するものは、ひょっとしたら…と監督に尋ねてみると「その指摘を受けたのは初めてです。悔しいなあ、分かりましたか。」と、監督が満面の笑みになった。

私が想像した通り、そのカーブ（曲線）は「DNAのらせん構造をイメージ」して意図的に撮影したそう。子どもの取り違えによる“親子の絆”を問う物語なので、映像に意味を持たせた演出をしたという。さらに、私は気付かなかったが「重なった電線（直線）」も意図的に映像に取り入れられていて、「家系図をイメージ」しているそう。映画監督は、そんなことまで考えて“絵作り”をしているのだと、感服した一例である。

・岩井俊二監督（映画『リップヴァンウィンクルの花嫁』キャンペーンにて 2016.3.）

『Love Letter』や『スワロウテイル』『花とアリス』などの作品群で、映像作家としての評価を不動のものとしている岩井監督。お会いしたいと思いつながりながら長らく機会に恵まれなかったが、ようやくお話しすることができた。

以前から、岩井監督の作品は「観ていて何故かドキドキする」と感じていて、その理由を是非お聞きしたいと考えていた。インタビューでそのことに触れ「監督の作品には何を入れ込んであるんでしょう？」と率直に伺うと、驚きの答えが返ってきた。「こう言うと意外に思われるかもしれないですけど、僕が作っているのってコメディなんですよね。学生の時分から自分が作りたいのはコメディなんだと。それからずっとコメディを作っているつもりなんですけど、なかなか皆がそう認めてくれない。そのギャップじゃないかな？」とおっしゃったのだ。

中学生の陰湿ないじめを扱った『リリィ・シュシュのすべて』なども手掛けている岩井監督だが「コメディが必ずしも深刻になっちゃいけない訳ではなくて、

どこかで変だったり可笑しかったりしているものを描写しているんだと思う。だから笑ってもらっていいんだけど…。映画って面白いもので、笑いや可笑しさがクライマックスにくると意外と泣いちゃうんです。実は、学生の時に何度も自分の作品で実験をして、見つけた技術。それが原点で、それからあんまりやっていることは変わっていないんです。みんな、真面目なものを見せられていると思っているけど、こっちは一生懸命、脇の下をくすぐっているワケで…。だからアドレナリンが出たり、いろんな目に逢うんだと思います。」と監督。この発言には心底驚くと同時に、まさに目から鱗が落ちた感覚だった。

これまで、映画雑誌や番組などで、同様の話に接したことがない。今回のインタビュー後、「たぶん僕がこの話をしたのは初めてだと思いますよ。」と監督がおっしゃった。現代の巨匠・岩井俊二監督作品の「秘密」に近づけた気がして、誇らしく光栄であった。

3. 研究としての映画監督インタビュー

大学における研究テーマとして、過去の経験を踏まえ、現代日本で活躍する映画監督たちの作品制作におけるルーツや思想、根幹のテーマや信条などをインタビューを通じて明らかにする「映画監督研究」に取り組むこととした。具体的には、毎年お一人ずつ、第一線で活躍されている日本の映画監督を選定し、アポイントメントを取ってゼミ生たちとインタビュー取材を敢行する。そして、共通の質問事項を中心に毎年インタビューを続け、「現代映画監督列伝」としてまとめたいて考えている。そのため、取材では動画撮影および音声録音を行い、監督の受け答えを記録していく。

3.1 山崎貴監督への取材概要

インタビューによる「映画監督研究」の初年度として、山崎貴監督への取材を行った。

《山崎貴監督プロフィール》

『スター・ウォーズ』や『未知との遭遇』に強く影響され、特撮の道へ進むことを決意。阿佐ヶ谷美術専門学校を卒業後、1986年に株式会社白組に入社。『大病人』(93)、『静かな生活』(95)など、伊丹十三監督作品にてSFXやデジタル合成などを担当。『ジュブナイル』(00)で監督デビューを果たし、CGによる高度なビジュアルを駆使した映像表現・VFXの第一人者となる。三作目の『ALWAYS 三丁目の夕日』(05)が第29回「日本アカデミー賞」

最優秀作品賞他13部門を受賞、シリーズ化され計3作品が公開された。『永遠の0』(13)、3DCGアニメーション『STAND BY ME ドラえもん』(14)は、第38回「日本アカデミー賞」にて最優秀作品賞他7部門、最優秀アニメーション作品賞を受賞。次々と話題作を監督し、日本を代表する映画監督の一人として数えられる。最新作『海賊とよばれた男』(2016年12月10日公開)では、監督・VFX・脚本を務める。

(株式会社白組 公式サイト²⁾より)

- ・取材日時 2015年8月17日(月)
- ・取材場所 東宝スタジオ／山崎組スタッフルーム
(東京都世田谷区成城1-4-1)
- ・取材者 小島一宏
(情報学部情報デザイン学科
メディアデザイン専攻 准教授)
2015年度 小島研究室ゼミ生

- [1] 『ジュブナイル』
『永遠の0』担当
D12073 森証人、D12086 渡邊章充、
- [2] 『リターナー』
『friends ものけ島のナキ』担当
D12018 大井裕介、D12033 桑原大、
D12043 土井直哉、
- [3] 『ALWAYS 三丁目の夕日』全3作 担当
D12024 加藤慶一、D12030 草田勝也、
D12072 森光平、
- [4] 『BALLAD 名もなき恋のうた』
『寄生獣』担当
D12028 木下哲平、D12044 富岡寛文、
D12057 服部一真、
- [5] 『SPACE BATTLESHIP ヤマト』
『STAND BY ME ドラえもん』担当
D12058 平本篤、D12077 山田恵士、
D11052 長谷川佳稀、

まず、監督のルーツや根幹のテーマなどを探る質問として「人生で夢中になった3つのこと」を尋ねる問いを「共通の質問」に設定。毎年の取材対象監督に必ず投げかけることとした。また、研究室で話し合いを重ね、監督の信条や作品作りに対する姿勢などに迫る質問、さらに監督の映画作品ごとに聞いてみたい質問を学生間で検討させて、インタビューに臨ませた。

3.2 山崎貴監督へのインタビュー内容（要旨）



図3 山崎貴監督への取材風景（質問者：小島一宏）

Q「人生で夢中になった3つのことを教えてください。」
質問者：小島一宏

・夢中になったもの その1～「虫」

幼稚園時代から小学校高学年ぐらいまで「虫」が大好きだった。生まれ育った松本市には意外とクワガタやカブトムシがいないので、小型や中型、水生昆虫などと触れ合っていた。チマチマしているもの、精密に動いている感じが好き。小さいのに全部機能があって、自立してきっちり動いているものにとっても興味があった。しかし、ロボットアニメにはそんなにハマっていなかった。

「虫」は“食べられる”食べ物でもある、ということも多少影響していたかもしれない。子どもが簡単に捕ってこられる食べ物は他になかった。蜂の子を捕る時などは、大人も興奮していた。ジガバチの巣を見つけ、煙でいぶして蜂を動けなくするのだが、中途半端ないぶし方だと蜂に襲われる。命懸けの攻防が、一種のアトラクション的なイベントだった。

さらに、実家の近くに“爆弾池”とも呼ばれる戦争で出来た貯水池があって、ミズカマキリなどの水生昆虫がいた。魚の体液を吸って生きている奴らは、精密機械として凄かった。それら様々な「虫」たちの形や動き方などに、相当興味を持っていた。一番好きな虫はミヤマクワガタだった。美しい流線形のラインがたまらなく好きだった。

そういったメカニックな美しさや動きへの興味が、今の仕事にも繋がっている。マシンのデザインをする時、僕は「虫」のイメージになる。たとえば『ヤマト』や『リターナー』に出てくる宇宙船などは虫っぽい。

今も「虫の標本」などはいくつか持っている。

・夢中になったもの その2～「粘土」

「粘土細工」は、幼稚園児の頃から上手でとても好きだった。プラモデルも好きだったが、用意されているものを作るだけで“自由度”がないと思っていた。プラモデルはいつも自分でアレンジして、箱の写真とは違う出来上がりになっていた。

僕はミニチュアの仕事からこの業界に入っている。当時はCGなんて使える時代じゃなかったの、ミニチュア。つくば科学万博（85）の、展示映像用の人工衛星のミニチュアを作ったのが一番初めの仕事だった。映画の最初は大林宣彦監督の『漂流教室』（87）で、当初のチームが作った映像が酷くて、うちの会社（白組）にSOSが来て、映画をやりたがっていた新人が何人か投入された。僕もその中の一人で、結構リカバーした。たとえば、作品に登場する“時の竜巻”を、ガラスのごつい灰皿にピンスポットを当て、さらに灰皿を回して、スクリーンに映った“うにやうにやうにや”ってなった映像をコマ撮り撮影して作り上げた。

ミニチュアを作る仕事に「粘土」は繋がっていて、とても役に立っている。「粘土原型」という言葉がある。いろんなキャラクターは、初め全部「粘土」で作る。それを型取りして、いろんな材料に置き換えて映像で使えるものにする。

僕は元々“工作野郎”で、細かい工作などがとても好きだった。図画工作は多分ダントツで学年1位だった。たとえば、角材を支給されて「自分の好きな橋を作りなさい」という課題が出る。図工の時間を何回か使い、支給された角材でみんなは作る。しかし、自分はそれでは気が済まない。お年玉を投入して角材を大量に購入し、家でこっそり4メートルぐらいの橋を作っていた。展示の時、小さな橋が並ぶ中で1つだけ巨大なゴールデンゲートブリッジが置かれ、みんなが「なんだこりゃ」って驚くのが楽しかった。みんなをビックリさせるのが好き。うおーって感情が動く瞬間が好き。いまだに仕事でビックリさせることをやっている。人の想像の上を行きたい。

「粘土」は、いま使っているのは「デジタル粘土」。「シーブラッシュ」ってソフトがまさに「デジタル粘土」で、ペンタブレットで「粘土」をこねる、くっつける感覚と全く同じように使える。むしろ「粘土」よりも便利。左右対称にできるし、綺麗な曲線も作れるし、色も塗れるし写真も貼れる。特に『寄生獣』の“ぐにゃあ”っていうような有機的なものは「デジタル粘土」が得意とされている。「粘土」は、まさに仕事とド直結している。

・夢中になったもの その3～「VFX」

まさに「VFX」が発達してくる、勢いがついてきた時期にちょうどハマった。今はCGが全盛になっているが、「CGなんて高くて使えない」って時代を経て、20年ほど前のある日、CMの仕事をしている時に「ここ予算無いんでCGでいいや」ってディレクターに言われ、ああそんな時代になったんだと愕然としたことを覚えている。

30年ほど前、二十歳くらいの時にCGの立ち合いの仕事をしたことがある。昼間は日本中の銀行のお金の出し入れを確認しているIBMの巨大なコンピュータを、夜間に使わせてもらってCGのレンダリングが行われていた。雪の結晶を一回転させるCG映像を作っていた。CGのプロと雑談しながら時々チェックする役目だったが、当時は巨大なコンピュータを使い一晩かけても、1コマの三分の一ぐらいしかレンダリングできなかった。それが今では、Macで3分ぐらいで出来る。今はCGが一番安上がり。あるものを表現しようとした時に一番手近な手段。凄い時代になった。

「VFX」は、本当は必要が無ければ使おうとは思わない。面倒くさい。選択肢として「VFX」を使わない作品を除外しているわけではない。やりたい作品に「VFX」を必要とするものが多いというだけ。「VFX」は、世界を広げるという意味ではとても便利なツール。今まで不可能だと言われていた企画にも手を出せる。

ただし、「VFX」は諸刃の剣。特に日本では「VFX」はなかなか市民権を得られない。使い方を上手くしないと映画全体の品格を下げる感じはある。そのボーダーラインは“金のかけ方”。その金額でやっちゃいけないだろうって仕事をやると、だいたい上手いじゃない。経験値が大事だしセンスもとても大事だが、やっぱりお金をかけなきゃ出来ない。

海外の映画は“積算”。「ここに幾らかかる、ここに幾らかかる、だから全体でこのくらいの予算になります。やりますか、やりませんか？」って話になる。でも、日本の場合は、まず最初に「10億でやりたい。」と言われる。映画を観るお客さんの数（マーケット）が違うので、日本は“積算”にはならない。あと、国の考え方もある。日本は枠を決めて、その中で何とかすることに長けている。全体枠が決まっているから、『ヤマト』などは大変だった。セット、CG、衣装など、それぞれで分捕り合いだった。総予算を聞いて諦める映画もある。

あらためて、子どもの頃から“ものすごく好きな物”をずっと追及していたら、それが仕事に結びついた。

今もやっていることは変わらない。実は小学6年の時に映画を作ろうと試みた。友達の親がカメラとフィルムを貸してくれることになり、『大脱走』が流行っている時だったので、ナチスの捕虜収容所の奴らがグライダーを作って脱走する話を考えて“お誕生会”で上映しようとした。しかし、3分のフィルムの現像代が2500円。小学生では断念するしかなかった。

その後、中学3年の学園祭で8mm映画を初めて上映した。みんなでスーパーの棚卸の日雇いアルバイトをして、地球が核戦争で滅びて他の住める惑星を探す物語を映画にした。宇宙船の話なので、特撮もバリバリ撮った。それは、おそらく『火の鳥』の影響で、その映画を撮ってから手塚治虫さんに「一緒に映画を作りましょう」って手紙を出した。便せん何枚も「やりたいのはこういう話。火の鳥がとても良かったんで、ぜひ手塚先生にシナリオを書いていただいて…」と訴えた。黙殺されたが（笑）。

「好きこそ物の上手なれ」という言葉がある。好きなことを突き詰めていけば、それはそれで良いことだと思う。いま夢中になっていることは、絵が上手くなりたくて（基本がなっていない）宮崎駿さんの絵コンテの模写をしている。1日50コマぐらい。



図4 山崎貴監督への取材風景（質問者：草田勝也）

Q「日常生活において、監督として意識されていることはありますか？」 質問者：草田勝也

この仕事はプライベートな時間がない。漫画を読んでもDVDを観ていても、仕事といえば仕事。仕事に繋がることを何か意識しちゃっている。空っぽになる時間があまりない。この仕事の宿命。常にいくつかの企画・問題を抱えているので、それをどうするか脳が働いている感じがある。

監督として威厳を保ったり、自己演出を意識することもない。周りがイエスマンばかりになってもよくない。怒鳴り散らす監督に限って、ろくな映画を作っていない（笑）。でも、監督の人間性や現場での態度は、究極的にはどうでもいいと思う。

Q「監督をされている時と、普段とで、人が変わったりしますか？」 質問者：土井直哉

この前、久しぶりに怒って、スタッフのみんなが「そんな怖かったんだ」とドン引きしたことがあった。5年に一度ぐらいしかない。反省した。

また、「くわっとする時がある」と言われる。明らかにやるべきでない企画にもかかわらず、自分がどうしてもやりたいものの場合、周りは止めようとするが、僕の顔を見るなり諦める瞬間があるそうだ。そんな時は、目が輝いちゃって、顔が「くわっ」としているらしい。そうやって撮った作品もいくつかある。

ただし、好き過ぎるものは、作品としては意外によくはない時もある。「やりたくないなあ」と思っている時の方が、最終的な評価が高い時もある。そういう時は欠点が見えていて、その欠点を何とかしようとする。何とかしようといういろいろ努力する姿が映画なのかもしれない。子どものままで作る作品と、大人になって作る作品がある。両方やっていきたいな、と思う。

Q「監督としての、ご自身の一番の強みは何だとお考えですか？」 質問者：木下哲平

強みは“興行”のことを大事に考えていること。監督の仕事は芸術仕事だと思っている人が多いが、今の日本のシステムでは大概ダメになる。「VFX」を使わない作品も、興行的にアリならやる。僕の作品はエンターテインメントなんで、お客さんの数が“成績表”。賞は（選ぶ人の）視点、思いや思想、立ち位置など、いろんなことで変わる。非常にあやふやなものだが、興行は結果が目に見える。結局は、ダメな映画には人が来ない。当たるということを大事にしたい。

流行りを読む、ということは出来ない。企画してから公開は2年後。先の流行りは分からない。だから、もっと根源的なこと、みんなが見たがる、面白くワクワクするもの（を作る）。ただ、結果が分からない（意外な）ことも多い。

もちろん、当たればいいって訳ではなく、“自分がやりたいもの”が当たるか当たらないか、どれぐらいの興行収入を得られるか、などを考え、制作費と照らし合わせてジャッジしている。



図5 山崎貴監督への取材風景（質問者：木下哲平／カメラ：平本篤・加藤慶一）

〔監督の個別作品についての質問〕（抜粋して採録）

・『リターナー』について 質問者：大井裕介

Q「伏線を序盤で分かりやすく張ってくださっていたのは、意図的だったんでしょうか？」

あれぐらいのところにしておくのと忘れちゃうかなあと思って（笑）。微かな違和感を植えておきながら、忘れてもらうっていうのがとても大事。ラストでネタバレバラシが出た瞬間に「オレ分かったたよ！」と言わせるエンターテインメント。微かな違和感＝引っ掛かった記憶とネタバレが結びついた瞬間に、知っていたかのような“模造記憶”が生まれる。「分かったたよ！」と思えると、自分が偉くなった気になれる。そのエンターテインメント。そういった伏線を入れる位置などは、えげつない計算がなされている。

・『ALWAYS 三丁目の夕日』について 質問者：加藤慶一

Q「僕たちはみな平成生まれですが、監督は昭和と平成のどちらがお好きですか？」

そんなに意識してないが… ずっと昭和に住むのは意外に辛いと思う。昭和は短期間行って懐かしみたい。実家と同じ。居られるのは3日ぐらい（笑）。平成生まれの人たちが『ALWAYS』の昭和に触れて“懐かしい”と感じるのは、DNA？ 前世の記憶かもしれない。昭和の「人との距離感が濃い」ところが、好きでもあり鬱陶しくもある。あと「コンピュータがない」のは困る。

・『BALLAD 名もなき恋のうた』について 質問者：服部一真

Q「アニメと違うシーンもありますが、結末は同じでした。結末は変えたくなかったですか？」

結末が好きで作っていたので、変える気はさらさらなかった。又兵衛を撃った弾丸が“時空を超えてきた弾丸”という説を見て「それだ!」と思った。そういうことかと、とても納得して（実写化の）企画を始めた。原作アニメの原恵一監督と対談する機会があり「あれってそういうことですね?」と聞いたら、そんな考えは全くなかったそうでズッコケた。僕としては、又兵衛はある時間生かされていて、事が決着してから時空を超えた弾丸によって本来の結果になる。しかし、その数日間に出会った人々の中で全然違う物語になっている、という構造が面白いと思った。

・『SPACE BATTLESHIP ヤマト』について 質問者：長谷川佳稀

Q「配役がハマっていました。誰から決めて、何を意識しながらキャストを決めましたか？」

ホントに? 雪は違うと思うよ（笑）。元々、木村拓哉くんありきの企画だったんで、古代（＝木村拓哉）は決定していた。あとはプロデューサーと相談しながら決めていったが、クランクインまでに時間がなく、なかなか大変だった。江口洋介さんがキャスティングされていたが、バイクで転倒して肩の骨を折った、なんて情報が入ってきたり、他にも某女優の大問題が起きて東宝の前で帰ってもらったり…。とにかく、いろいろ大変だった。

キャスティングはとても複雑な仕事。いくつもの制約がある。一番大きいのはスケジュール、さらにギャランティ、番手（名前が出る順番）も芸能界では重要。いろんな調整が必要。とても面倒で、大概上手くいかない。その中で、全員がベストに見えるようにいかに作るのが、腕の見せ所。

・『永遠の0』について 質問者：渡邊章充

Q「現代の若者たちの戦争に関する認識を、どう感じていますか？」

ショックだったのは、アメリカと戦ったことを知らない若者が結構いるってこと。戦争の規模などは分かっている人が多いだろうと思うが、アメリカと戦った事実自体に「えー?」という若者が意外といたことに、さすがにビックリした。

究極の話をすると『永遠の0』は戦争映画ではない。人間ドラマの“舞台”が戦争。スタッフとは、どちらかというとその時々登場人物たちの心情についてのディスカッションが多かった。戦争反対か賛成かという姿勢・思想ではなく、できるだけ中道で撮ろうと思った。もちろん戦争を扱った映画なので、戦争は悲惨という方向で作らないといけないとは思っていたが、ことさらそれを強調するのではなく、戦争という“舞台”の中で人間がどう動くかを描きたかった。

[最後に] 質問者：小島一宏

Q「今の日本映画界の、ここを変えたいと思っていらっしゃることはありますか？」

エンターテインメントを作ることに集中して作品を作る（僕みたいな）監督がもうちょっと増えるといい。その方が健全だと思う。産業として、作家性やアートを求める監督が多いというのは不健全。お金の匂いを嗅ぎつける監督が多くいないと、産業として衰退してしまう。

3.3 山崎貴監督へのインタビューから見えてきたこと

私とゼミ生たちからのインタビューに、山崎貴監督は2時間ほどにわたり丁寧にお答えいただきました。

今後、すべての取材対象監督に投げかける予定の“共通の質問”～「人生で夢中になった3つのこと」からは、幼い頃に夢中になって追いかけた「虫」の形状や、大好きだった「粘土細工」への取り組みが、今の仕事へと繋がるモチーフとなったり、スキルと結びついていくことが明らかとなった。その延長線上に、まさに凄まじい勢いで発達してきた「VFX」との出会いがあり、山崎監督は必然的に「VFX」にのめり込んで日本における“第一人者”としての地位を固めただけでなく、「VFX」の発展ならびに「VFX」を使った映像表現の発展に大きく寄与することとなったのである。山崎貴監督ご自身の幼い頃からの情熱と積み重ねが、自らの道と映像表現の未来を切り開いたと、今回のインタビューで確認できた。

また、監督の信条や作品作りの姿勢に迫る質問では、プライベートな時間でも絶えず作品作りを意識していること、欠点が見えている題材の方が作品の出来が良い時もあること、興行のことを大事に考える姿勢が求められていることなど、クリエイターとしての心構えや成功の秘訣が垣間見え、非常に興味深かった。さら

に、個々の作品についての質問では、伏線の効果的な張り方、監督独自の原作の解釈、キャスティングの複雑さなど、質問の設定時には想定できなかった作品作りの奥深い話まで聞くことができ、これまで長きにわたって数多くの映画監督にインタビューしてきた私にとっても貴重な機会となった。

通常の新作映画キャンペーン時は、どうしても新作の話を中心にインタビューせざるを得ず、今回のような監督の人となりや信条、作品作りのコツなどはお聞きできないことが多い。同様のインタビュー研究を毎年続けていくことで、非常に興味深い“映画監督論”“現代映画監督列伝”をまとめられる確信を得た。

4. インタビューの教育的効果

前述の通り、「映画監督へのインタビュー研究」は、2015年度から小島研究室に所属するゼミ生たちと協同で行っている。夏休み中の時間的余裕のある時期を利用して、極力ゼミ生全員で取材現場に同行し、動画撮影カメラや音声録音機器の操作、インタビュアーなど、個々の役割を担わせながら取材を敢行している。また、ゼミ生各自の「卒業研究」（メディアおよびエンターテインメント研究）においても、専門家もしくは専門的知識を有する方にインタビューを行うことを2015年度から義務付けた。その教育的効果が非常に大きいことを、初年度から実感できた。

4.1 第一線で活躍する一流のプロと、直接お話しできることの効果

「映画監督へのインタビュー研究」は、学生たちが普段なかなかお会いできない日本映画界の第一線で活躍する監督に、直にお話をお聞きできる貴重な機会である。2015年度は山崎貴監督、そして2016年度は映画『利休にたずねよ』や『海難1890』などをお作りになった田中光敏監督を研究対象に選定し、ゼミ生たちとインタビュー取材を行った。

山崎貴監督へのインタビュー取材を行った2015年度のゼミ生たちに、どんな刺激を受け何を得たか、後日アンケート調査を行った。学生たちの声を、いくつか紹介する。

・日本映画界で偉大な功績を挙げている方なので、準備段階から少なからず緊張していた。その緊張感の中で、インタビュー内容を一つずつ皆で試行錯誤して組

み立てていったことは、とても良い経験になった。一度しかないチャンスを皆で成功させようとする空気はいいものだった。

・監督の作品を（グループごとに分担して）鑑賞し、インタビュー内容を考えていく過程は、これまで観たことがない映画作品を知り、深く分析する良い機会になった。

・映画の見方が変わった。様々な視点から、多角的に作品を観ようと心掛けるようになった。それでも、他の学生たちと意見を交わせれば全く違う見方をしていたりして、刺激を受けた。

・実際に監督にお会いして、とても落ち着いた人だと感じた。監督の言葉には重みがあって、説得力があった。必死で覚えたインタビュー内容を言うだけで精一杯だったが、監督が上手く話を広げてくださって嬉しかった。監督の理解力に、驚きと尊敬の念を抱いた。監督と直にお話しできた時間は、とても楽しく感じられた。とても貴重な体験だった。

・クリエイティブなお仕事をされている方の発想や感性に触れられて、とても新鮮で、違うものの見方や捉え方を意識することができた。

・監督のお話から、どんなもの（こと）が人生に影響を及ぼすか分らないと思った。監督の経験談を聞きながら、とても面白いなと感じた。自分がいま好きなことや興味のあることを、大事にしていきたいと思った。

・実際にインタビューが始まると、動画撮影や音声録音なども含め、失敗できないという（いい意味での）緊張感を体験できた。大学での活動とは違う、“仕事”に取り組む感覚で行えた貴重な機会だった。準備の甘さ、段取りの悪さなど、反省することも多かった。

・先生がインタビューしている様子を間近で見られるのは、チャンスだと思う。間の取り方、表情、相づち、時間配分など、とても勉強になった。

その道を究めた一流の方々から直にお話を伺える機会は、それだけでも刺激的で、学生たちにとっても良い緊張感や充実感を与えられたようだ。その刺激が、学生たちの意欲・やる気を高めてくれると、当日やその後の学生たちの様子から実感している。

アンケートにもあるように、学生たちは事前に、インタビューする監督の長編作品をグループに分かれて鑑賞・分析し、どんな質問をすればよいか真剣に意見を出し合った。その過程を経て、監督や作品に対する見方や思考を深めることができたと思う。実は、作品の“分析力（受け取る力）”を高めることも、メディアデザイン専攻で情報や作品を送り出すノウハウを学ぶ学生たちにとって、非常に重要であると私は考えている。様々な作品の良さや魅力を的確に受け取る（インプットする）ことができてこそ、自らの情報発信や作品作り（アウトプット）のクオリティを高められると信じている。

さらに、一流の方々が発する深い言動から“人生の教訓”を得ることも少なくない。メディアデザイン専攻の学生たちにとって、第一線の映画監督から発せられる「一言一句」が、彼らの作品作りやこれからの人生における指針となってくれることを願っている。

4.2 卒業研究におけるインタビューの効果

小島研究室のゼミ生たちは、卒業研究として「メディアおよびエンターテインメント研究」に取り組んでいる。自ら興味・関心のある題材を選び、文献資料やインターネットなどから広くデータや事象を収集・分析し、さらに取材に赴いたり、アンケートを行うなど多様な手法を用いて研究を進め、解き明かしたいテーマに迫っている。そして、研究成果を15分間の動画にまとめ、ナレーションを学生自身が読んで発表する。簡単に言うと“表現”について研究し、その成果を自ら“表現”する、という卒業研究である。専攻で学んできた、グラフィックや映像、サウンド等の知識やスキルも大いに役立っている。

その研究の一環として、2015年度から専門家もしくは専門的知識を有する方に必ずインタビューを行い、その内容を研究成果に入れ込むよう義務付けた。学生たちは、自らの研究に最も役立つ効果的なインタビュー対象者を探し出し、自ら取材交渉してインタビュー取材を行う。ゼミ生たちが相互に協力し、インタビューの動画や音声の記録も行っている。

インタビュー対象者に取材交渉する際、アポイントメントの取り方などに苦労する学生も少なくない。メールの文面や、電話の応対の仕方などに、慣れていない学生がほとんどである。その文章を考えさせ、添削を繰り返すうちに、学生たちは社会で通じる“定型文”のスタイルや“言葉遣い”などを少しずつ習得していく。そして、勇気をもって取材交渉に当たる。ノウハ

ウだけでなく、相手に対する“礼儀”や“敬う気持ち”も芽生えてくる。インタビュー取材を通じて、学生たちの「社会性」「社会人基礎力」を養うこともできるという点は、大きな発見だった。

さらに、専門家などの“生の声”は、研究に多角的な視点を与え、研究成果を飛躍的に深められることも実感した。専門家などに直接話を聞けること、直接疑問をぶつけられることは、文献やインターネットで調べることは比較にならないほど、的を射た、示唆に富んだ研究材料を与え、より深化した結論を導き出してくれる。

もちろん、学生たちは私の授業『自己表現』などで身につけた“聞く力”を駆使してインタビューに臨む。まだまだ未熟であることに変わりはないが、その道のプロに相對するための事前準備や勇気が、彼らを大きく成長させてくれると感じている。

5. “分析力（受け取る力）”を伸ばすために

様々なメディアを通じて情報発信したり、作品を創出するためには、前述の通り多くの情報や作品のエッセンスを取り込み、自分の中で消化・整理して、発信する内容に繋げることが重要である。多くの情報や作品を噛み砕き吸収することで、アウトプットのクオリティを高めることができる。受け取ること（インプット）なくして、質の高い発信（アウトプット）は不可能だと考える。

そのためにも、多くの情報や作品に、まずは触れることが求められる。触れて、正しく受け取ることが出来る“分析力（受け取る力）”を伸ばすことも、学生たちにとって非常に重要であると感じている。今の学生たちは、創作する意欲や発信する意欲はあっても、幅広い情報を知ろうとしたり多くの名作に学ぶということをあまりしていない。従って“分析力（受け取る力）”が貧弱であると思わざるを得ない。

そこで、2015年度からの取り組みとして、私が毎日新聞に連載を続けている「芸術食堂」欄（隔週金曜日朝刊／新作映画の紹介コラム）の記事を、夏休み前にB棟1階の食堂でパネル展示している（図6）。

レンタルショップで借りられる映画ソフトや、公開中の映画について、紙面に掲載された記事の中から特に学生たちに観てもらいたい作品を選んで展示している。2016年度はパネル6枚（映画18作品）を展開した。学生たちがこれまで出会っていなかった良質な作品に触れて、その魅力を味わい、“分析力（受け取

る力)”を養ってくれることを願っている。また、良い映画は“人生の教科書”でもある。作品に心を動かし、人間的に成長してくれたり、自らの作品作りに役立ったりしてくれたら、嬉しい限りである。



図6 食堂パネル展示『夏休みに映画を観よう！』

6. まとめ

日頃、ラジオ番組でのインタビューなどでいつも感じていることだが、ジャンルを問わず“その道の第一線”で活躍されている方々は、みな「一家言」をお持ちである。極めていらっしゃったからこそその“ものの見方や考え方”は、多くの人々に示唆に富んだ刺激を与え、様々な人生の指針にも成り得ると確信している。

今まさに黄金期を迎えた、これからの日本映画界を担っていく監督たちの言葉を引き出し、記録しまとめていく「インタビュー研究」は、映画や映像文化を深く理解する助けになるとともに、人生をより豊かにするヒントや教訓も少なからず与えてくれるはずだ。

加えて、学生たちとの協同の取り組みが、彼らの刺激となり、作品作りへの原動力となり、人生を考えるきっかけとなってくれること。さらには“聞く力”や“会話力”の獲得が、彼らの「社会人基礎力」を磨き伸ばしてくれることを、大いに期待している。

参考文献

- 1) 『聞く力 心をひらく35のヒント』阿川佐和子著、2012年、文春新書
- 2) 株式会社白組 公式サイト <http://shirogumi.com/about>