

『EUREKA』まで

青山真治インタビュー

インタビュー・構成： 海老根 剛

2000年後半から2001年にかけて青山真治の作品が三本公開される。いずれもここ二、三年ほどのあいだに撮られた新作である。今年のカンヌで国際批評家連盟賞を受賞した3時間半を越える大作『ユリイカ』、中上健二の「路地」を訪ねるドキュメンタリー『路地へ 中上健二の残したフィルム』、そしてクリス・カトラーの音楽の秘密に迫るビデオ作品『カオスの縁 June 12, 1998 - at the edge of chaos -』——これら三つの作品はその主題においても方法論においてもそれぞれ全く異なっているにもかかわらず、同時にひとつに結びついてもいる。まさにこの点に私たちは青山真治という映画作家の特異性とスケールの大きさを認めることができるだろう。今回のインタビューでは、『ユリイカ』を中心に、さらに『冷たい血』から『ユリイカ』にいたる道程についても話を聞くことができた。

ちなみに、このインタビューは2000年5月5日の午後に行われた。つまり、5月3日に起きた福岡でのバス・ハイジャック事件の二日後である。『ユリイカ』をすでに見ていた私には、すべてが『ユリイカ』に先取りされているような気がしていた。正確に言えば、テレビの映像を見て、それに加えられるコメントを聞きながら、そこにはないもののすべてが『ユリイカ』の中にあると感じたのだった。そこでは、ドキュメンタルな映像から絶えず逃れ去っていくものが、フィクションを要請していたのである。もちろん現実の出来事と映画との符号は偶然だが、映画においてはこのような偶然がしばしば起こりうる。なぜなら映画とはつねに現実の先を行くからである。

——『カオスの縁』、『路地へ』、『EUREKA』という三つの作品(フィルム2本、ビデオ1本)がこれから公開されるわけですが、撮影の順番はどうなっているんですか。

一番最初が『カオスの縁』(正式名は『JUNE 12, 1998~at the edge of chaos』)で、次が『路地へ』、最後が『EUREKA』です。撮影についてだけ言えば、『カオスの縁』は『シェイディ・グローヴ』と『エンバーミング』よりも先になります。『路地へ』は去年の8月に撮影しました。公開は『EUREKA』のほうが先になりそうですが、『EUREKA』の公開が最初の予定より早まっていて、今年末には公開されそうです。

——『路地へ』は単独で上映ですか。

そうですね。完成版で64分くらいなんで単独で上映できると思います。『カオスの縁』のほうはまずビデオが出て、そのあとBOX 東中野で上映されると思うんですけど、そんな

に長い期間はやらないと思いますね。

— ティエリー・ジュスの『ノエルの日』と一緒にやるっていう話もありましたよね。

そうそう。だけど、その作品が今どうなっているのかよくわからない。樋口さんにしかわからない（笑）。

— 『EUREKA』は九州を舞台にしていますね。『Helpless』以来ですね。今回は初めから九州で撮ろうと決めていたんですか。

そうです。事の起こりは、あるパーティで役所広司さんにお会いしたことです。黒沢さんに紹介してもらったんですけどね。そのとき役所さんに「観てますよ」と言われて、いずれ一緒にお仕事できたらいいですねという感じで話をしたんですね。そうしたら仙頭武則から「また何か一緒にやろうよ」という話が来たんです。それじゃあ役所さんで1本やろうということになって、話を進めていきました。そのなかで役所さんから『Helpless』みたいに九州弁でなにか1本やりたいたいという提案があって、じゃあそれなら最近思ってることがあるんでそれを映画にしましょうかということになって、一気に脚本を書き上げました。その前にも大ネタというか、元になる部分までは出来ていたんですが、そこから役所さんを想定して主人公を作っていったらダダダッと一気に出来たんですね。

— その元ネタの時から舞台は九州だったんですか。

そうです。ただ役所さんというキャラクターは全く想定していなかったんで、若干違う話ではあったんですけどね。

— そのときからバスの話ではあったんですね。

そうですね。バスの話でしたね。ただそのときにはまだ最初のバスと後のバスみたいな違いはなく、むしろ今回の事件みたいなのに近かったんですけどね（笑）。むしろハイジャック事件のほうに重心がある感じでした。

— ただ九州とはいっても、撮っている場所は『Helpless』とは違うんですよね。

若干違います。『Helpless』は文字通り僕の実家のほうなんだけど、今回はもっと内陸部の山に囲まれたところで、なにか出入口がないようなところにしたかったんです。最後には阿蘇に行きますけど、冒頭のシーンで見える山は別に何の変哲もない名もない山です。

— その映画の冒頭、少女の頭越しに撮られるショットでは、いきなり視界が山で閉ざされていますね。今回は四方を閉ざされた場所から映画の物語をはじめようと思っていたわけですね。

そうですね。内陸部を舞台にした物語にしたいというか、この物語はそういう人間の住む場所としての陸のまん中、世界の中心のような場所で展開する話だと思っていたんです。世界の中心といってももちろん大都市というのとは違う、それとは逆の、海からの距離が最も遠い場所と言う意味での。だけど、実際にあの山のイメージが最終的に出来たのは、シナリオ・ハンティングに行ったときだったんですよ。あの町のことはなんとなく知っていたんです。甘木（あまぎ）っていうところなんですけどね。単線が一本だけ——本当は二本なんですけど——通っているようなところで、その単線の終点の、そこからその電車一本でしか外に出られないような内陸の町。それでまずそこへ行ってみたら、ああいう山がばあっとあったんです。それでそのとき一緒にシナハンしてた制作の人が山見ながら、「なんか津波みたいだね」って言ったんで、「それ、いただきましょう」と（笑）。実際に津波みたいに見えるんですよ。フィルムで見るとそんなにこちらに迫ってくる感じではないんですけど、肉眼で見ると本当にぐうっと迫ってくる印象でしたね。

— おなじ九州を舞台にしている『EUREKA』と『Helpless』と較べたときに、決定的に違う点としてフィルムの長さがありますよね。『Helpless』はその独特の短さにおいて衝撃的な作品でもありますね。一日だけの話でもあり、それが時刻にしたがっていくつかの断片に分けられ、描写においても徹底して説明を省いている。しかもそれでいて、個々のショットはというと、とんでもない長回しだったりするが。つまり、『Helpless』では徹底して語りを短く切り詰めていく方向で映画が作られていたんだと思うんですが、『EUREKA』では全く逆ですよ。『EUREKA』は3時間37分ですか。今回僕が最も驚いた点のひとつが、この長さなんですね。『Helpless』から紆余曲折を経て（笑）、どのように『EUREKA』に至ったのか、というのを今日聞けたらなと思っているんですが、このフィルムの長さについては、脚本を書いている段階ですでにこれはかなり長くなるなというのはわかっていたんですか。

まず物語とは全然関係なく、これは二枚組の作品で、一枚目と二枚目ではちょっと様子が変わりますという感じで人に話していたんです。ボブ・ディランの『ブロンド・ブロンド』あるいはビートルズの『ホワイト・アルバム』みたなもの、でも『ホワイト・アルバム』ほど雑多じゃないんでちょっと違うんですけどねとか（笑）。で、一番近いのは例によってソニック・ユースの『デイドリーム・ネーション』だ、とか。まあそういう言い方で人に説明しても、「なんだそれ？」って言われるだけなんですけどね（笑）。要するに二本分の映画が入っているということで、90分+90分で3時間になります、そうじゃないとこの話は語りきれないんですという言い方でプレゼンしました。ただ『Helpless』との絡みでいうと、

『Helpless』では、大きな話を小さく語るということが主眼だったんですね。これはもちろん当時の日本映画の流れとも関わっていたし、また作品の規模からくる要請でもあったんですが、小さい映画のなかでいかに大きな話をするかということを考えてました。それでカット割りとかシーンの作り方も、形式的にはミニマリストティックに見えるんだけど、そこに詰め込まれているものは全くミニマルではなくて、異様な長回しをしたりしてむしろマキシマムなものを追求していたんですね。それと全く反対に、『EUREKA』の場合は本当に小さな話なんだけど、その小さな話を大きく語るという意識で作っていて、そういう意味では、方向性は全く逆だといえるでしょうね。

— もう少し九州で撮るといふことについて聞きたいのですが、東京を舞台とする作品、たとえば、『シェイディ・グローヴ』や『冷たい血』などと『EUREKA』とでは言葉が違いますね。『EUREKA』では主に九州弁が話されているわけですが、九州弁というものがダイアログに何か影響を与えているような気がしているんです。たとえば、標準語が話されている映画、とりわけ『冷たい血』なんかでは、台詞から意図的に感情的なニュアンスが削ぎ落とされているというか、言葉が非常に観念的な方向に向かっていますよね。それに対して『EUREKA』の台詞はそういう言葉のあり方とは違うのかなと思ったのですが。

ひとつは音ですよ。それはメロディだったりリズムだったりするんですけど、子供の頃からそれで育ったということもあるんですが、九州弁の音が好きなんです。音楽の趣味みたいに言葉の音の趣味があって、そこにこだわりを感じていたりもするんです。それともうひとつは、やはりその言葉のリズム、メロディでしか言わないこと、言えないことというものもあるし、それによって出来ている人間関係ということも確実にあると思うんですよ。たとえば、回りくどかったり、余計なことは言わない美学があったり、あるいは逆にいつも余計なことを言って失敗するようなところもある。だからそこで標準語を使うと、伝えるべきそのニュアンスがうまく伝わらなくなってしまうということがあるんです。そういう言葉の差異が、このドラマそのものに大きく関係しているのは確かだと思いますけどね。

— たとえばどんなシーンで、そのような言葉の差異が活用されているんでしょうか。

なんとかそのことを分からせようと思って撮ったシーンがあるんです。東京生まれの秋彦と九州生まれの茂雄の二人がしゃべってて、秋彦は東京生まれなんだけど北九州にいたことがあるんで、茂雄に出身地のことを尋ねる。すると案の定、茂雄がよその土地の名前を出したんで、「それなのになんでここの言葉話してんの」と秋彦が突っ込んで、「お前に関係ないだろうが！」と怒鳴られるシーンがありますよね。あそこでひとつは九州弁とはいっても実は場所場所で細かく分かれてるんだということと、もうひとつは九州人が東京人や余所者に対して抱く感覚、それから地元の間人同志のあいだで培う連帯意識みたいなもの、それ

らをああいうシーンで分からせられないかなと思ってやったんですけどね。

— 主人公の沢井と茂雄との関係も面白いですよ。茂雄はなぜだか知らないけどものすごく沢井に気を使ってるんですね。お前なんか疾しいところでもあるのかって言うくらいに気を使う。

そうそう（笑）。きっと先輩・後輩みたいな関係なんだろうけど、茂雄はものすごく沢井に恩義を感じてて。きっと結構な裏話ができるくらい独特のものが、あの二人の関係の中にはあったのかなっていう気はします。たとえば、茂雄は昔いじめられっ子だったりしてね。彼も北九州の出身だからあそこに引っ越してきたわけで、そのせいでそこでいじめられたりして、それを沢井が助けたのかもしれないし、あるいは二人とも野球部にいたのかもしれない…といった調子でそういう裏話を引き出せるくらい関係ではありますよね。

— 『EUREKA』にはそういう想像を喚起する細部がたくさんあるんですよ。でも人物造型や人物相互の関係などの面で想像力をかきたてるような細部の豊かさというのは、これまでの作品にはあまりなかったし、ときには意図的にカットされてさえたように思うんです。たとえば、『冷たい血』は恋愛映画でもあるんだけど、映画の軸になっているは「愛は証明可能か」というテーゼだったりするんですね。恋人たちの台詞も行動もこのテーゼのまわりを回っている。それに対して、『EUREKA』の場合には、同じカップルが描かれていても、たとえば、沢井がホテルの喫茶店みたいな場所で何年かぶりに妻に会いに行くシーンなんかでの会話というのは、まったく観念的ではなくて、むしろニュアンスに富んでるんですよ。ああいうシーンはいままでの青山さんの映画には絶対になかった（笑）。確かに物語の全体からすればあれは非常に重要なシーンで、沢井が二台目のバスを手に入れようと思うきっかけになっているんですが、それと同時に、かなり小さな、周縁的なシーンでもありますよね。そこをも今回はきちっと演出している。

あそこははじめから結構こだわって、絶対に入れようと思っていました。じつは表面的な物語だけ追っていけば、もしかしたら必要のないシーンなのかもしれないし、妻は出て行ったままにしちゃってもよかったのかも知れないんだけど、やはりあそこでどうしても物語上なにか沢井が心理的に変化する為のモチベーションが必要になってくるなと思って、それだったらこういうシーンかなと思って作りました。

— 『EUREKA』に顕著なのは、そういうふうな物語の周縁的な部分まで含めて語りこんでいうという姿勢ですよ。それは3時間・「二枚組」の作品にするというコンセプトのなかにすであったものなんですか。

そうですね。それが今回一番やりたかったことなのかもしれないですね。その点で似ている

のは『Wild Life』だと思うんですよ。『Wild Life』では話に山ほど枝葉があって、そのなかでぼおっとしている主人公が、がしゃがしゃがしゃっという感じで出来事の流れに呑みこまれる話だったと思うんですけど、やり方としてはあれが一番近かったかなというのはあります。

— ただ『Wild Life』の語り口はかなりトリッキーですよ。

ええ。二時間以内でたくさん枝葉のある話を語ろうとすると、トリッキーにならざるをえなかったんです（笑）。

— 『Wild Life』には二つの話が入ってますね。ひとつは光石研演じる男が、数年前にゲーム賭博に絡んで自分を殴りつけた男を探す話で、もうひとつは豊原さんとミッキー・カーチスの娘との恋愛の話です。そのとき語りの時制としては、主人公と社長（ミッキー・カーチス）が刑事と差し向かいに座って尋問を受けるトリッキーなシーンが基点になっているように見える。他のシーンはすべてこの基点からフラッシュ・バックされた断片として配置されるという一種『市民ケーン』的な構造になってるんですよ。ところが、このフィルムには他方で恋愛の物語というのがあって、こちらの方は現在形というか、現在進行形で撮られているんです。『Wild Life』の面白さは、この全く異なる時制の話が結びつけられていて両者の関係が曖昧なところなんですよ。これはじつは他の作品にも当てはまるのかもしれないですけど、一方では物語を明晰に構築しつつ、他方ではカップルの誕生という出来事の場に立ち会おうともしているという二重性があるような気がするんですね。

そうですね。『冷たい血』の時にもそんな気がしていたんだけど、複数の時間が流れているという感覚がつかねにあるんですね。つまり語りの時間と撮影している時間が別々にあって、物語の中でもこちらが語りに向かっている時とその場の感情に向かっている時がある。言ってみれば、右脳と左脳みたいなものですかね。右脳で捕捉する感情と左脳で語っていく物語とが同時に流れているという。

— その点で面白いのがナレーションですよ。『Wild Life』と『シェイディ・グローヴ』には多いですけど、青山作品のナレーションというのはかなり独特な気がするんです。ナレーションですから内省的に自分にいま起こりつつあることを語るんですけど、青山さんの映画では、観客から言わせてもらおうと「もう映像だけで分かっているよ」（笑）ということが語られるんですよ。『Wild Life』の車中のシーンで男女が順番に語る場所でも、ナレーションなしでも十分に伝わっていることが語られるように見える。こういうことも、ただ出来事の推移を見せるだけじゃなくて、それについて言葉で語りたいという欲望が同時にあるということなんですかね。

ナレーションを入れるのは...声が聞こえてくるというのが最大の理由なんですよね。自分でシーンを見て、声が聞こえてきたらそれをのっけずにはいられないという感じになってくる(笑)。つまり、どちらかという、自分は映像を信用してないのかなという気がするんです。映像に対して不信感を持っている。それは結局、映像を自分で撮ることができないからだと思うんです。もし自分で撮ってた、もしかしたらそこに声を重ねる必要はなくなるのかもしれない...。でもこれはほとんど精神分析的な問題かもしれないですね(笑)。どこかで映像というものを全面的に認めるわけにはいかないというオブセッションがありそうな気がします。

— 『冷たい血』にも同じような二重性があるのではないのでしょうか。あの映画はカップルについての映画です。『愛の証明は可能か』という問いがあって、その問いに対する可能な答えとして三つのカップルがあるのかなと思うんです。

ええ、そうですね。

— 石橋凌の同僚の夫婦は自分たちの愛を素朴に確信しているのに対して、若いカップルはその証明不可能性そのものによって、つまり自殺によって、愛を証明しようとする。そして、石橋凌の夫婦はそのどちらでもなくて、不可能性が穿つ一種の空虚を肯定していくわけですね。一方ではそういうふうのひとつのテーゼにもとづく語りがあるんですけど、他方ではそれとは異質なシーンもあるんですね。たとえば、石橋凌が別居中の妻と土手で会うシーンですね。そこはずっとワンシーン・ワンショットで撮っているんですが、男が「キスしようか」というと、妻は「ホテル行こうか」と答える場面です。それとそのあとのホテルでの室内シーンでは、いきなり握り合う手のクローズ・アップが挿入される。こういう手のカットはフィリップ・ガレルのフィルムにもよく見られるものですが、これらのシーンでは実際に物語ではなく出来事の強度そのものが目指されているように思えるんです。このような二重性は無意識に出てくるものなんでしょうか。

そうですね。それもやはり物語の時間と撮影の時間との二重性なんでしょうね。たとえば、その手のカットなんかは、撮影中の自分の感情の流れが直接的に生な形で出ている瞬間なんだと思います。現場で突然、「ここで手を撮りましょう」なんて言い出して撮ったりしています。要するに、あの映画では愛についてあらゆる可能性を考えていくということ、いま言われたようないくつかのパターンを提示することによって行ってるんだけど、そこにはやはり身体的な性とか愛とかいうものは欠如しているわけなんです。そうしたときに、いま挙げられたシーンでは、ここはあえて生な感情の動きを出していかなくちゃいけないところだという感覚が漠然と頭の中にあっただけでしょうね。ただそうは言っても、まさかそこでセックスシーンを出すっていう話でもないわけで...。本当は一番最初のシナリオで

は、遠山景織子が演じている女は体を売っていることにしようかとも考えていたんですよ。ただその場合でも、お話の中でそれをやるのは、つまりそういうシーンを見せるのはやめようと思ってました。この映画でそれをやるのは違うだろう、あくまでも観念で突き進んでいくことにしようと決めて撮影を進めていったんです。しかしどこかでなにか、突然生な感じが出てくるものも必要だなと撮影中に感じたんですね。それでそのようなシーンを撮ったんだと思います。

— 最後のシーンで石橋凌が何度もジャンプするところがありますが、そのときでも飛び跳ねながら執拗に「ジャンプ！ ジャンプ！」って言い続けるんですよね。ひょっとしたら言葉がないほうが劇作的には効果的かもしれない、にもかかわらず（笑）、映像が示すものに言葉を重ねていくというところに、さっき青山さんがナレーションに関して言われた映像と言葉の関係が表れてるのかなとも思えますが。

そうかもしれないですね。やはりそこなんだと思います。そういう点では、あのシーンは象徴的かもしれないですね。ある種の行為あるいはそれを示す映像に対する確信の持てなさ、不安もしくは不安定さと言えればいいんでしょうか。映像に対する確信の不在をいちいち確認しないと気がすまないというところがあったんだと思います。

— ただその確信のなさというのは、確かに映画を分かりにくくしますが、他方において、やはり批評的な契機にもなりうるんじゃないでしょうか。

うん。だからそれが批評的かどうかというのは自分では分かりませんが、ただやはりフィルムの中に何らかの不明瞭さを持ち込みたがるところはあるでしょうね。明瞭すぎて返って不明瞭なもの、そのような危険を孕んだものとして映画を考えている気がします。

— それで『冷たい血』を『EUREKA』との関係で見ると、『冷たい血』は「穴(空洞)」だらけの映画なんですね。主人公の元刑事はトンネル(=空洞)である男に撃たれて片方の肺を失いますね。彼はつまり自らのうちに文字通り空虚を抱えている。そして、その空虚はまた愛の証明不可能性とも繋がっている。さらにあの作品では、そのようなテーマ的な面だけでなく、語りのレベルでも「穴」をあけることが目指されていると思います。つまり、語りが断片化されているんですね。フィルムの後半では特にそうで黒画面が頻繁に挿入されますし、ガスマスクを着けた謎のテロ集団というのも登場しますが、これも物語に全く絡んでくることなく、たんに「不可解な記号」として映画の中を走り回っているわけです。『冷たい血』では、そういうふうに、語られるフィクションに「穴」を穿つ外部がフィルムに導入されていたと思うんですが、『EUREKA』ではそういうことは行われていないような気がするんですが。



それはそのとおりなのでしょうね。…『EUREKA』でやったことは、さっき言った、映像を信じないがゆえに言葉をそこに重ねていくということと関係があるんじゃないかな。適当に映像を信頼して「これくらいで分かるでしょ」とは言わないで、「これで分からないんならもう一生分かんないよ、俺もう知らないよ」っていうくらいまで、作業を押し進めようという意識がどんどん強くなっていったんだと思うんですよね。これはある種の強迫観念だと思うんですけど、それが『EUREKA』で頂点に達しちゃってるかなとは思いますがね。今回これだけ長い上映時間で、これだけ徹底してオブスキュアな要素をなくしていきながら、これ以上ないというくらいストレートに、すべての符号を全部結び合わせて一本のフィルムを作るということをやったのは、そのような映像を信じないということからくる振る舞いの延長線上にある行為だという気がしますね。

— それは重要な点ですね。『冷たい血』ではフィルムに無数の穴(空虚)が穿たれていて、その空虚の中心には愛の証明不可能性あるいは関係の絶対的な他者性というのがあった。そして、あの映画ではその「証明できないもの」あるいは「語りえないもの」をどうやって示すかというときに、イメージそのものに穴を穿ち、それを空無化していくという戦略がとられていたように思えます。そのような表象への対処の仕方と較べてみると、『EUREKA』は一見、物語の分かりやすさへと回帰したようにも見えかねないんです。ところが実際には、映像への懐疑の高まりこそが、あのすべてを語り尽くすような方向へと青山さんの映画を導いた。

そうなんじゃないかなと思うんです。あともうひとつ言えば、やはり『EUREKA』も「語りえないこと」を語っているわけなんです。ただ、その「語りえないもの」に対する距離のとり方が、ひとつ変わったのかもしれないですね。つまり、『冷たい血』の時は、そうやって総体として、あらゆるレベルに「語りえないもの」を導入していったわけだけでも、『EUREKA』の場合は、こちら側の語られる「物語」とその向こう側にある「語りえないもの」とのあいだにはっきりとした距離ができちゃっている。『EUREKA』ではその距離がつねに意識されているんだと思います。

— 「語りえないもの」に対する緊張はむしろ『EUREKA』のほうが大きいんです。たとえば、『シェイディ・グローヴ』ではビデオとフィルムという二つのメディアを使っていますが、それもいま言われたようなことと関係があるんですか。

あると思います。だから考えてみると、「違うけど同じだ」ということばかりやってきているという気もどこかです。たとえば、愛を証明することにしても、「違うし一緒だ」というような二律背反的なものを追求していて、ビデオと映画—ビデオ素材と35ミリフィルム素材—を使うときも「それらは違う、けど同じだ」という認識の証明から出発しているような気がしますね。

— 二つのメディアの使い分けは、最初のアイデアのなかにすでにあったんですか？

ありました。ただ、どの部分をビデオにしてどの部分をフィルムにするかは本当に最後の最後、撮影直前に決めたんですけどね。というのも、いわゆるあたりまえの分け方というのができなかったんです。あそこはビデオでここはフィルムという感じで図式的に割り振っていけば、わりとすんなり分けられたのかもしれないんですけど、そうすることになにか違和感があったんです。そこに主人公の女性理花に対する自分のこだわりが、さっき言った『冷たい血』のあえて手を撮るということとも通じるこだわりがあったという気がするんですけどね。

— それで『EUREKA』に戻ると、この作品はシネマ・スコープ、モノクロ撮影でしていますよね。あの色はモノクロでいいんですか。

正確にいうと少し違って、モノクロ・ネガで撮影してカラー・ポジで現像するという方法なんです。クロマティック・ブラック・アンド・ホワイトという名前を田村正毅カメラマンがつけたんですけど。

— フィルムの大部分はその独特なモノクロームで撮られてていますが、最後にカラーに移行しますね。

それは作品の主題と密接に関わっています。このあいだ偶然にゴダールが「モノクロームとは喪に関係する色彩なのだ」という発言をしているのを読んだんですけど、ぼくもほとんど同じこと考えていたんですよ。とにかくこの映画では、喪に服すること、ある種の喪の作業 (mourning work) としての物語が語られるのだ、そしてそれはまた、最後に、喪の作業を終えると同時に色彩を取り戻す女の子の話なんだと考えていたんです。しかしまたもう一方では、言葉を取り戻すということは制度的に限定されることでもあること、つまりそれはある制度的な拘束を受け入れることでもあるということをおぼろげに忘れてはならないということもあります。見ている側はモノクロームの世界になら、いかようにも色をつけることができる。けれども、映画の最後で梢が言葉を取り戻す—正確には言葉を受け入れるということですが—と同時に、制度的なものが色として登場する。カラーに移行する瞬間に、この世界の制度としての色彩が登場するんです。色彩に関して今回試みたことは、その二つの極のあいだにあるといえると思います。

— もうひとつシネマスコープ・サイズというのがありますよね。それはどのような選択だったんでしょうか。こちらはむしろ土地との関係なんじゃないですか。

それはありますね。ひとつには阿蘇を撮るためにはできるだけ大きいサイズじゃなきゃなだめだなとは思ってました。実は前々から田村さんと二人で、「シネスコ、シネスコ」ってうわごとのように呟いてはいたんですね（笑）。それで今回は阿蘇だしシネスコでしょって（笑）。でも実際のところ、選択の最大のポイントはバスでした。横長のバスを撮るなら最も広いスクリーンサイズを選ぶべきだと考えて、それならやはりシネスコだろうということになったんです。

— 僕が思ったのは、フィルムの前半、とりわけ冒頭からハイジャック犯が銃撃される駐車場のシーンに至るシークエンスというのは、ひょっとしたら西部劇なのかなということなんです。まずバス停のところで、バスに乗る前に梢が振り返るとお母さんが真白な服を着て麦藁帽子をかぶって手を振るんですね。そしてそのあとで再び母親が出てくるショットでは、今度は大木に手を添えてバスを眩しげに見やる。

はいはい（笑）。

— あれっと思ってさらに見ていくと、バスが駐車場に入ってくるころでは、その遙か手前に馬が突如現れる（笑）。

あれっぎりなんですけどね（笑）。

— ええ（笑）。で、そのあとでバスが停止すると、中から男の人が走り出てきますね。身を隠す場所の全くない空間を一直線に疾走する人物が銃撃に倒れるというのは西部劇の運動そのものじゃないのか（笑）。それで今回はなにか西部劇的なものを導入しようとしたのかなと思ったんですね。シネスコというのもそれに関係しているのかなという気もしたんですが。

確かに僕の世代にとってはウェスタンってシネスコなんですけど、基本的にはウェスタンというのはスタンダードで撮られるものだったじゃないですか。特にモノクロの場合はそうですよね。モノクロ・シネスコのウェスタンというのも、あまり記憶にないんですけど、あったはずですよ。でもウェスタンだというのはそうなんです。ただこれもさっき言ったことにつながるんですが、ウェスタンなんだけどウェスタンじゃないなにかを作るという意識でやっていて、「違うんだけど同じだ」ということがここでもやや屈折した形で現れてるのかなと思いますね。だからウェスタンのモチーフを使って作っていることは確かなんです。

— 映画の前半部では、梢と直樹が二人だけで住んでいる家に沢井が移り住み、さらにもう一人親戚の大学生がやってきて四人で暮らし始めることになりますよね。僕はそういう内容な部分

でも西部劇が絡んでくるのかなと思ったんですね。つまり、西部劇、とりわけハワード・ホークスの西部劇なんかを考えてみると、『EUREKA』に通じるものがあるんですね。いろんな余所者がいるんだけど、彼らは外部の世界の敵意に対して身を守りつつ、ひとつの場所に閉じこもり、一種の擬似共同体みたいなものを形成する。そういうところで西部劇的なものが導入されたのかなとも思ったのですが。

ただホークスの場合は――映画の分析になっちゃいますが――、人物たちは内部にとどまり続けるんですね。そこであるときふっと誰かがいなくなることもあれば、みんな最後まで一緒にいることもあるけれども、彼らがつねにある内部を形成していくように映画は進行する。ウェスタンに限らずホークスの映画は大抵そうなっているような気がするんですけど、『EUREKA』の場合は、その内部そのものが外部へと漂い出していく、しかも、内部と外部との境界線を維持したまま漂い出していくんですね。それがさっき言った屈折の第一歩かもしれないですね。ウェスタンというものに対する自分の屈折がそこにあるんだと思いますね。

―― そうやって内部が外部に漂い出していくところで、映画の後半部が、つまり二枚組の二枚目が始まるってことですよね。すると今度はロード・ムーヴィー的な要素がどんどん入ってきますね。人物の変化が土地の移動とともに描かれていく。それでラスト近くのシーンでは、秋彦が置いていったラジカセのスイッチを沢井が押すと、ジム・オルークの「EUREKA」が流れてくるわけですけど、これはまあヴェンダースですよね。

ええ、そうですね。

―― それで僕が思ったのは、『EUREKA』にはジャンルをどのように活用するのかという問いがあるのかな、ということなんです。というのも、この映画場合、別にいま言ったところに限らず、いたるところにいろんなジャンルのフィギュールのようなものがみてとれるんですね。

そうでしょうね。

―― ただもちろんここでジャンルというのは、アメリカ映画に限らない、広い意味での物語の形態のことなんです。たとえば、4人が牧場みたいなところをゆっくりと歩いていくのをロングで撮っているあたりは『まわり道』みたいだし、梢が海へ降りていくところは『大人はわかってくれない』に通じますよね。ただこれまでジャンルについて語られてきたのは、ほとんどの場合、黒沢清監督の映画で、黒沢作品については、しばしばジャンルの規則への準拠とその換骨奪胎みたいなことが指摘されますし、彼は今ではジャンル映画ではなく黒沢清の映画を撮るようになったのだと言われたりもする。それで今回の作品を見て、青山さんにジャンルの話を聞いてみた

いなと思ったわけです。たとえば、『EUREKA』を撮るときに、ジャンルを特に意識したりしたんでしょうか。

どちらかという、黒沢さんとの世代の違いというようなものを如実に出してしまおうとはしていたかもしれないですね。つまり、ある時期の黒沢清は映画のジャンルというものを保存しようとする行動にでていて、なおかつそれをどこかで自分なりの形で破壊するところもあったとするなら、それはやはりジャンルを中心にして方向が左右に振れていくということだったと思うんですね。僕の場合はそれとはすこし違ってきます。どちらかといえば、すべての映画を解体しつつ統合し、また解体す…という形でしか作れない、と僕は感じているんです。それは言ってみれば、「だって全部見ちゃってるし、全部同じものとして見てるし、全部違うものとして見てるんだから」ということで、またさっきの「違うけど同じだ」という話とつながっちゃうのかもしれないけど、とにかく僕はそういう映画の見方しかしていないんですね。それでいま言ったようなことを映画に出していくとこうなります、というのが『EUREKA』の形なのかなという気がするんですね。

— その場合には、ある特定の時代のアメリカ映画が特権的に参照されるのではなくて、ヨーロッパ映画もまったく同じ資格でジャンルとして扱われているということですか。

そうじゃないかなと思います。

— 『EUREKA』を見ていて、そのあたりで青山さんのジャンルというものへのアプローチは黒沢監督とはかなり違うのかなと思ったんですね。では映画を撮っているときにジャンルのフィギュールが入ってくるとして、それはどのようにいま撮りつつある映画に貢献するものなんでしょうか。

どうなんでしょうね。僕が映画を作るうえで行っている作業について言えば、まず物語がある。するとその物語は何かに似ているし、また別の何かにも似ているわけです。ではどのように語るのか？ そのとき僕はそれらを全部入れていいのだと考えます。つまり、さっきの話に戻るんですが、黒沢さんの場合は、蓮實重彦が 50 年代なのだと言ったことに対して、いや 70 年代なのだという言い方をして、そのなかのジャンルを顕揚し、継承していくという流れになっていたんだと思うんですけど、僕らの世代にとってかはわからないですけど、少なくとも僕にとっては、「いや、もう全部ばらばら、全部違うし全部同じでしょ」としか思えない。そのばらばらな映画を一切のこだわり抜きに全部利用させてもらいます、ということでもいいかなと感じているんです。「愛が足りない」と言われればそれまでなんだけど（笑）、でも「俺は俺なりにこのへんで」（笑）というつもりで作ってはいるんですけどね。

— 最近フランス映画でも、アルノー・デプレシャンなんかは盛んにジャンルの話をするんですよ。『二十歳の死』は西部劇で『死者たちを救え』はスパイ映画、『そして僕は恋をする』はラブ・コメディだと言っているし、カフェで男女が会話するシーンを撮るときにはヌーヴェル・ヴァーグというジャンルがそこにあるのだとか言うわけですね。青山さんのジャンルの感覚はむしろデプレシャンのほうに近いのかなとも思うんですが。

うん、そうだと思いますね。彼もやはりもう完全にリサイクル運動に近いものになっていますね（笑）。それに対して、きっと黒沢さんには、自分のなかに、あるリアルな感覚としてのジャンル意識があるんだと思います。もちろんそれはそれで嘘ではない。ただ、もし僕らの世代がちゃんと映画を見ていたら、どこかでそのリアルなジャンル意識というのにあこがれて、それを仮構しつつやっていくしかないんじゃないかと思うんですよね。そして、ここでさらに自分のなかのリアルな感覚に忠実であろうとすれば、さっき言ったような、全部ばらばらなものを全部利用させてもらいます、ということになる。だからデプレシャンなんかも—僕は64年生まれで彼は61年生まれなんですけど—ほぼ同じ年齢として、似たような感覚があるんじゃないかなという気がするんですよね。

— リアルなジャンル意識といえば、それが最も強烈なのはゴダールですよ。

たとえば、ゴダールの映画に感じるようなアメリカのジャンル映画に対するリアルな感覚というのは、観客をいかにそのなかにフィクションとして巻き込むかという腕力でもあると思うんですよね。それはひょっとしたら愛が強ければ強いほど可能なかもしれないし、もっと違う力なのかもしれないし、それを才能と呼ぶのかもしれないですけど、僕たちがそれと同じことをしても負けますし（笑）、同じことをしても意味がない。そういう意味で、僕らの映画がリスクを背負うのは、観客が、ゴダールや黒沢さんの映画が持っている客を彼らのリアルななかにフィクションとして巻き込む強さに引っ張られちゃって、僕らの映画もジャンル感覚のリアルさを基準に見ちゃうことですね。そうなるって負ける。だからそうじゃないところで物語をどう強く鍛えていくかというのが、こちら側の武器になっていくんじゃないかってわけなんです。

— 話は変わりますが、青山さんの映画には、しばしば大きな空間が出てきますよね。『シェイディ・グローヴ』には最後に森が出てきますし、『冷たい血』でもラストの舞台は球場です。それにももちろん『EUREKA』でも巨大な空間が大きな比率を占めていますよね。都市的な空間とは対極にあるような大きな空間に対する好みがあるんですかね。

それはよくわかんないんですよね。まあ物語の要請だって逃げちゃうこともできるんだけど、「いや実はそうじゃないのではないか、だってその物語を作ってるのは私なんだから」

とも思いますし（笑）。なぜそこへもっていきたがるのか。たとえば、『シェイディ・グローヴ』について言えば、まさに「世界に二人きり」にしたい、画面の中を全世界にしてみたいという欲望がなくはないんでしょうね、きっと。あの『冷たい血』の球場にしたって、そこは完全に外界から隔絶した二人きりの世界であって、それを見る刑事がいる。今回も大観峰に朝早く行ったら二人きりなわけで、それはあの海のシーンでもそうですね。それはやはり、この世界に二人きり、私とあなたが向き合うところからなにかが始まるということなんで、始まりの光景として、そこに向かいたくなるのかなという気がするんですよ。

— それで大きな空間を撮るときに、青山さんの映画では、しばしばものすごくスケールの大きなパンが使われますね。たとえば、『EUREKA』でも、湖のほとりにバスを止めて洗濯物を干している場面で、梢と秋彦がバスから離れると、遠くへ歩いていく二人をカメラがずっとロングで追っていき、そこからバスの近くの斜面に座っている直樹まで一気にパンするショットがあります。そういうものすごくスケールの大きなパンが切り取る巨大な空間があるんですが、しかしそれはまた同時に閉ざされてもいるんですね。

あのパンは、結局のところ、田村正毅のテクニックに俺が溺れてるということで（笑）。「ステキー！ もっとやってー！」みたいな感じでしょうかね（笑）。「やっぱりああいかないとね、田村さん！」とか言いながら、十八番状態が撮影現場では展開してるということなんです（笑）。ただ、確かに広い空間に対してパンしていくんだけどもどう見ても閉ざされてるという意識というのは、僕が映画そのものに対して持っている感覚だと思いますね。それはやっぱり、フレームということはどうしても意識させるものである映画、見ているあいだじゅうフレームに支えられている映画というものを、はっきりと意識してやっているということだと思いますね。

— 今回はとりわけ大きな空間の割合が高いのですが、ロケハンのときに開けた場所を探していったんですか。

これまた黒沢さんのことを引き合いに出しちゃうんですけど、黒沢さんがロケセット、建物や風景というものを自分はかなり重視しているとおっしゃっていたことがあるんですけど、僕にはその感覚があんまりないんですよ。風景、建物、場所というよりは、どちらかというと、どこでもいいからとにかく流れていくという移動の感覚あるいは道の感覚を感じるもののほうが、自分が映画を作るうえでは重要なんじゃないかなと思っています。道があって、そこを何かが走っていたり、人が歩いていたりすれば、それだけでもういいのだ、というのが根本にあるかもしれないですね。

— 確かに冒頭のバスが移動していく一連のシーンなんかでも、すごく力強いですね。でも振り

返ってみると、そういう移動感覚というのは、『Helpless』には確かにありましたけど、全体から見るとむしろ稀だったように思うのですが。車で移動するにしても『Wild Life』ではまったく移動感覚のない移動シーンを撮ってますよね。

それは確かにそうだと思いますね。自分のなかではっきり都市のモードと田舎のモードが分かれてるんですね。都市のモードの時は移動というものをあまり重視しないというか、移動の出来なさを見ていくというところがあって、田舎へ行くと—『Helpless』『EUREKA』と『路地へ』ですね—ひたすら移動する（笑）。そのときには、これがやりたくて田舎に来るんだよってという感じに思いっきりなってますね。

— 先ほどこの映画にも「語りえないもの」はあって、ただそれに対するアプローチが変わったんだ言われましたよね。バスジャック事件が起こるわけですけど、この出来事を誰も理解できないんですね。新聞でも読めるし、テレビでも報道されてるんだけど、誰も理解できない。つまり、ここに「語りえないもの」があるのだと思うのですが、ところが今回はそこであえて語りに依拠しているんですね。三時間半という語りの時間がまさにこの共有しがたいものを示すために必要だったということでしょうか。

そうだと思います。でも、それでもなお伝わらないかもしれないんですね。少なくとも言葉ではなんとも言えないのでこれだけの時間が必要なんだけど、これだけ見ていっても、そして何かを体験したとしても—見る人によるのかどうかは分からないけど—、それでもなおそれはわかりえない、語りえないことなのかもしれないということなんだと思います。『マグノリア』を見た時にも、そういうことをすごく強く感じたんですよ。あれだけのことをやってもやはり、幼児虐待を受けたかもしれないあの女の子の感情の中には入っていけない、一瞬そのことを忘れさせるような現実界の出来事があるかもしれない、しかし、結局そこへは辿り着けないかもしれないのだということが、ここではやられてるんだなと思ったんですね。3時間もかけてご苦労様でしたという感じなんだけど（笑）、でも俺も同じことやってんのかなという気がちょっとしました。それともうひとつは、これも最近なんですけど、カサベテスの『愛の奇跡』を見たんですね。そこではあの子供たち、特に主人公の子供に、カメラが肉薄していく。でも、そこで本当にすごい力技をばんばんやっているにもかかわらず、その子の内面は写らない。むしろこの子はひたすら光を反射しているだけなのだということに、カサベテスが半ば絶望しているような感覚が画面に出ているような気がしたんですよ。

— 実際あの映画の原題は『子供は待っている』ですもんね。『愛の奇跡』というとまるでもう奇跡が起こっちゃったみたいだけど、実際には起こってなくて、ひたすら待ちつづけているという…。



そうなんです。待ってるんだけど、こちらからどうアプローチしてもその待ってる場所には辿り着けない。『EUREKA』でも、どのくらいのことをすればそこに辿り着けるのだろうという試みの中から3時間という数字が出てきちゃったんだと思うんですね。

— 『EUREKA』では始めの数分間に決定的な出来事が起こる。しかし、そこで何が起こったのかはそのときにはわからない。それは残りの3時間の間に少しずつ少しずつ分かってくるんですね。でもそういう方向へと青山さんに向かわせたものは何なんですか。

それは自分でもはっきり意識してはいなかったんだけど、いま言われて「あ、それはそうかもしれない」と思ったことがあるんです。結局、いま起こっている出来事の大半はバブルとその崩壊の延長線上にあることなんだけど、それはものすごく断片的に、かつ非常にゆっくりとした—5年とか10年のスパンの—時間の流れの中でしか見えてこないことなんです。もちろんそのあいだに原因そのものの現れはすごく希薄になっていくんだけど。それでいま思ったのは、その、原因である出来事とそこで何が起こったのかということが明らかになる遅延した時間の流れとを、『EUREKA』はなぞっているのかなということなんです。自分の時間感覚—歴史感覚と言ってもいいんですが—がそこに現われてるのかもしれない。このフィルムではこのようにしてしか語りえなかったのだということを、そういう形でひとつの仮説として説明することができるのかなと思います。

— その最初の出来事後、沢井や直樹や梢はひとつの家に閉じこもり、世界から自分たちを隔離するのですが、フィルムの後半で彼らは少しずつそこから再び外の世界へと出て行くことになる。そのとき印象的だったのは、『EUREKA』ではそのような契機が具体的な手仕事を通して描かれているということです。沢井の場合はブルドーザーの運転を学ぶことを通してまたバスを運転してみたいくなるわけですし、沢井に教えられて直樹が初めて自動車を動かしてみるという素晴らしいシーンもありますね。今回は具体的な手作業を通して見せていくというか、言葉が一番最後に来て、言葉より先に来るものとしての身体所作を描いていくということがなされているように思ったのですが。

そういうことだと思いますね。自分がやってきたこと—つまり映画を作るということですが—、そのことそのものが手作業であり、その手作業によって生き延びてくることができたという感覚があって、それがそういう形に出ているんだと思うんですけどね。いや、作るときはあんまり意識していないんでわからないと言えばわからないんですが、確かにそれは実感できますね、そういうこととして。

— それともうひとつ言葉の問題がありますね。始め梢と直樹はひたすら無言なわけで、テレパ

シーで意思疎通をしている。それが沢井の登場で少しずつ変わっていき、最後には言葉を再び手に入れる。今回の作品では、彼らがいかに言葉を獲得するかということをも撮ろうとされたのでしょうか。

そうですね。それともうひとつ突っ込んで言えば、この映画で描かれているような状態にある人が言葉を獲得するということはどういうことなのか？ それは何を捨て、何を引き受ける行為なのか？ そしてそこで言葉とは一体どのように機能していくものなのか？ というところまで問いとして進んで行けばいいなと考えていました。

— たとえば、あの二人は、最初テレパシーで意志を通じ合っているとき、ある意味で最も緊密に結びついているんですよね。その一心同体のような関係が、沢井というまったくの他人の登場によって揺らいでくる。この他者の登場から言葉の獲得へといたるステップが細かく描かれていて、言葉のありようというか、台詞の扱いという点でも過去の青山作品とはまったく違うような気がして…。

そうなっちゃいましたねえ（笑）。

— 今までの作品では、むしろ言葉が先にあるような主人公が多かったですよね。どちらかというと観念的な人物が多かったように思いますし、台詞も観念的なものとして響きがちでした。

やはりどこかで、たぶん『冷たい血』を作った後なんだと思いますが、ひとつ変化があったんでしょうね。あの作品では、さっきも話したように、「語りえないもの」、「表象不可能なもの」を映画が表象し得るのかどうかという問題に対して、わりと無邪気に「映画にはそれができるのだ」というかたちで対処していたのかもしれないんですけど、あれを作った後に、「ここには埋めがたい溝があるのかもしれない」ということを意識し始めたんだと思うんですよ。それで『シェイディ・グローヴ』、『エンバーミング』では、どこか前と同じ方法でやっていたところもあるんですけど、中上健次の撮ったフィルムを見て、それで映画を作ろうと考え始めたころに、そういう埋めがたい溝についての意識が動き始めたのかなと思うんですよね。

— 『路地へ』の準備のころですね。中上健次が撮ったフィルムがあるとわかったあとで、まずそれを実際に見る機会があったわけですよね。そのとき青山さんが持った印象はどんなものだったんですか？

極めてつまらない（笑）。というか、こういう言い方はひどいんだけど、そこに中上作品に通じるいろんな記号を発見することも出来るけど、かといって、なんか物凄いものを見てし

まったという感覚もないというか。退屈な、ひたすら一般的なホーム・ビデオとなんら変わらないものとしてあるという感じでした。でもそのことで、言葉というものを直接考えさせるに至ったんだと思うんですよね。

— 僕もこの作品に挿入されている中上のフィルムを見て、そういう印象を持ちました。確かに「路地」だといわれればそうだし、細い通りや粗末な家が見える。でもここにしかない、中上の作品の中にあるような「路地」ではない。

いわゆる神話性を帯びた路地ね。

— 他所にもこういうところはあるだろうし、あつただろうと思いましたね。そういう意味で、このフィルムで面白かったのは、青山さんが言ったと伝えられている言葉にしたがえば、むしろ「ドキュメンタリー的な映像に対するフィクションの復讐」だったんですね。

そんなこと言った覚えはないんですけどね（笑）。

— そうなんですか（笑）。でもこの映画で興味深かったのは、中上の撮ったフィルムを使いつつも、「路地」を（再）発見しようという映画としては作られていないということでした。

そうですね。発見しに行ったけど、結局見つけれなかったということのドキュメンタリーであり、同時にその計画と行動そのものはフィクションだとも言える。

— 中上健次が撮った映像というのは、普通の意味でドキュメンタリー的な映像なわけですね。対象に手を加えず、ただその前でカメラを回している。そのような映像に対して、この作品では中上のテキストもいくつか読まれますね。あれは、フィルムに登場する以外にもいろんな場所でいろんなテキストを読んで、その中から選んだんですか？

全部使ってます。行き当たりばつりに（笑）、選びました。一応中上のものは全部読んでいるわけですけど、僕が覚えている個所をピックアップしていきました。そのとき考えたのは、ここなんだ、ここに「路地」がある、でもそれは文章であり、言葉であって、映像ではないということでした。その意味でこれは、一方では「路地」はテキストの内部以外のどこにもないのだということを見出すドキュメンタリーなんだと思います。

— 作品が書かれた場所なり、作品の舞台となっている場所に行ってテキストを読むというこういう作りは、当然、ストローク=ユイレを想起させますよね。実際に自筆原稿を撮るということにも、彼らの姿勢に近いものがありますね。彼らの作品などは撮るときに意識していたのです

か。

そうですね。やはり自分のはそんなに大それたもんじゃないと思いつつも（笑）、このフィルムのアプローチの仕方はあれしかないなという気はしてました。ただ、だから何ができるのかというと、テキストの朗読を井土に一ヶ月練習させるわけにもいかないの（笑）、もう井土にしかできないことをやらしてもらおうということで、中上のテキストを紀州弁で読ませることにしました。紀州のイントネーションで朗読させることでそれをなにか違うものとして、実際のテキストの正しい読み方においてというか、正しいかどうかはわからないけどひとつのあるべき姿としてテキストを立ち上がらせることができるかなと考えました。それにしてもやはり、ストローブ=ユイレの、あの主観的な思い入れを排除するテキストの朗読のあり方とは真逆だとは思いつつながら、ずいぶん参考になりましたね。

— この作品でテキストが朗読される時、言葉と映像とのあいだにズレが設定されているように思いました。たとえば、作品の冒頭で車で町を走っているシーンで、「角を曲がるとそこは国道だった。町から出るにはこの道しかなかった」という一節が朗読されますけど、ここで言われている町は新宮なのに、このとき車が走っているのは松坂市ですよ。

ええ、そうです（笑）。

— そして、途中である青年に出会って彼を小さな町まで連れて行きますが、ここは明らかにフィクションですね。

あの部分は最もわかりやすくこのフィルムのフィクションの側面を提示していますね。

— さらに、その町の廃校で井土さんが、秋幸が海で泳いでいるときに感じる世界との合一感が描写されているテキストの一節を読み上げます。この一連のショットでも海は全く写されなくて、その場所はどちらかと言えば山間の町のようにみえる。しかし、その場所を去るときカメラがパンすると、廃校の前にじつは海が広がっているのがはじめてわかるんですね。このような演出はなぜですか。

確かにテキストと映像との関係についてはつねに考えてましたね。井土と一緒に新宮をあちこち回って、かつて路地のあった所にも行き、その周囲をうろついたりもしました。もちろん中上が撮った路地の映像も見ました。でも、そこには「路地」はなかったんです。撮影中には、むしろ、中上のテキストと目の前の風景とのギャップを感じつつけていたんです。その意味でこの作品ではテキストと現実とのこのギャップ、この距離に耐えることが目指されたといえるかもしれないですね。その距離に耐えることのドキュメンタリーとも言え

るかもしれません。

— でも、カイエに載った文章によると、「荒々しい生命力に満ちた新宮の風景」を撮っていたが、完成した作品にはそのような風景は意外なことになかった（笑）ということなんですけど。実際にそのような風景を撮っていたわけですよね。

ええ。

— でもそれを使わなかったのはなぜですか？

現地で撮っていますよね。そのとき、「これが紀州だ」、「これが中上だ」という感覚を探しながら、フィクションとしてみんなで言い合うわけです。たとえば、新宮に行ったときに、晴れていたのに突然雨がだあと降り出したりすると、「健次が泣いとるぞ！」とか言ったりね（笑）。一種のフィクションとして、そういうふうになんか中上のものを探しながら行くわけなんですけど、「でも違う」という感覚だけが、結局残っていくんですね。それをそうも言えるけれど違う、つまり、そこに中上の何かがあると言えば言えるけれども、でも違うでしょという感覚ですね。

— 「でもそれは違う」という差異の感覚のほうにこのフィルムの焦点があるんですね。たとえば、最後のほうで、砂浜で井土さんが路地の消滅について書かれたテキストを読むわけですよね。「こうして路地は消滅した」とそのテキストは語るわけで、それでこのフィルムが閉じられる。そうすると、この旅は路地が存在しないことを確認しに行く旅であると同時に、「路地」があるとしたらそれは中上のテキストの中にしかなくて、路地の消滅すら中上のテキストの中の出来事であるということを見出しに行く旅のように見えてきますね。そういう点からいうと、このフィルムの場合には通常のドキュメンタリーとは異なっていて、フィルムが撮られる場所、カメラの被写体ではなくて、むしろ読み上げられるテキストのほうを対象なのかなと思えるのですが。テキストの持つ力のほうがフィルムによって際立ってくるように思えたのですが。

そうですね。だから自筆原稿を写すところがあるんですけど、そのときに「いや路地はここにしかない」という結論に達しちゃったんですよ。というのは、やはり撮影中に雨が降ってきて、ほかに何も撮りようがないよという時に、ふとわかっちゃったんです。撮りようがないどころじゃなくて、結局いくら撮っても絶対にそこにはたどり着かないのだということがわかっちゃったんです。車内で雨待ちしてて、途方にくれてたときに、どこかに「路地」があるとしたら、中上の原稿の文字だけだという結論にたどり着いて、じゃあ図書館に行ってあれを撮らせてもらおうということになって、そこで原稿を撮影するに至ったわけですね。

— つまり、フィクションというもののの中にこそ、ひとつの世界が保存されていて、フィルムは現実のなかに何かを発見しようとするのではなく、フィクションの中にのみ保存されている世界すなわち「路地」を発見するのだというのが、この作品のコンセプトだということになるんですかね。

そういうことだと思います。そしてそれは映画としては発見できない。

— 『カオスの縁』についても聞きたいのですが、この作品にはごく普通の音楽家のドキュメンタリーと同様、インタビューとライブの映像が含まれています。しかしこのビデオ作品で面白いのは、むしろライブの前の準備、楽器のセッティング作業を延々撮影しているところです。ビデオの中心はあのシーンだと言ってもいいくらいですね。

あれはもうこちらの興味ですよ。このオッサン何やりだすんだ、という驚きがまずあって、それを次々に撮っていったんです。カトラーが次から次へといろいろな物を取り出していくじゃないですか。コロコロってボールが出てきたりとか。いやこの人は他人を驚かせるためだけにこれをやっているんだろうな（笑）、というようなことをしているわけで、ならばそれを撮っておこうということですね。要は一番最初にインタビューしたときに「カオスの縁」に至る音の出方ということを彼が話して、そこでいきなりピントが合っちゃったんです。音の発生する状態ないし音が発生する場所、そしてそこで音を生み出そうとする欲望に肉薄しようという意識をもって撮影に臨みました。極端に言えば、スティックがドラムの表面にボンと当たるところにまで寄っていくような音に対するカメラの意識というのをもって撮影を始めたんですね。だからひたすらそこを、それだけを見ようとしていて、同時にそこで生まれた音がどこに漂いだすのかということを見極めようとしたんですね。つまり「カオスの縁」はどこにあるのかということです。それを確かめようとしてこれを撮ったわけですから、あの準備のシーンはその辺の場所の問題と、もしかしたらつながっているかもしれないですね。

— 普通セッティングというのはそれがちゃんと行われたら不確定性が限りなく少なくなっていくものですが、クリス・カトラーの場合はまったく逆で（笑）、不確定性をより良く誘発するためにセッティングしている。そういうカトラーの作業がああのシーンによってよく見えるようになっていると思ったんですね。

それはそうですね。

— ただカトラーが複雑系の理論を語るのを聞いた後で、ライブのシーンを見せられて、ここに

「カオスの縁」がありますと言われてもきっとわからない。その関連で、今回ライブ・シーンの扱い方についてあらかじめ決めていたことはあったんですか。

撮っているあいだはとにかくカトラーという人がどうやって音を出すのかだけに絞っていました。だから実は他の人たちのカットも撮ってはいたんですけど一切使わないつもりでいました。それにたとえばカトラーが道を歩くところとか（笑）、そういうものも一切いらなかった。この作品はただこの人がいかに音を出していくのかということだけを見るものにした、だから彼が何か別の事をしていたり、音以外のことについて話しているところは必要ない、というスタンスでした。だから現場ではカトラーがセッティングを始めると「あっ、何か変なことしてる！」（笑）という感じで撮るとい、そういうことの繰り返しで、音に関するその場その場の興味だけで撮影が進んでいったビデオですね、これは。

— では編集の段階で、このビデオと単なるライブ・ビデオとの違いというのは意識したりしたんでしょうか。

この間福岡で『カオスの縁』を上映する機会があって、質疑応答もあったんですけど、そのときに「あなたは作家としてこれにどうアプローチしてるのか？」という質問があったんです。「あなたの美学的な方法論みたいなものはどこにあるのか？ これとテレビのライブ・ショーと、どこが違うんだ？」と訊かれたんです。そのとき僕は「いやどこも変わらない、そんなものと違うものにしようという意志すらない」と答えました（笑）。でもそれは本当にそうなので、ただここから音が出てますよということがわかればよい、そこには美学的な何かなどまったく必要ない、というのがむしろこの作品の主張だったりするんですよ。

— ただそこで音が出る瞬間を撮るわけですが、ひょっとしたら音が出る瞬間というのは、それを撮ることによって、そしてある種の編集をすることによって、よりよく見えるものになるということがあるのかなと思ったんですね。

うーん。どうなんですかねえ。だから、結局それができたのかどうかというのがいまだ定かでない感じがしていて、それだけに何回も編集し直したりしているくらいなんで、またその度に興味深いんですけどね。これは作った本人にとっても、「一体何なんだこれは」という作品なんで（笑）。確かにライブ・ビデオとしての何かを全うしている感じでも全然ないし、かといってミュージシャン個人についてのドキュメンタリーとも違うものになっている…。

— このビデオを見る人は、最初のセッティング作業を見たうえで、そのセッティングがライブでどのように変わっていくのかを見ることが出来ますけど、これはライブを見ている観客に

は見えてこないものですよ。

そうですね。

— ところが、ある意味では、あのセッティング作業がすでに演奏の一部になっていて、そこから音楽作りが始まっちゃっているんですね。ライブの観客にはそのような演奏の全体性は見えない。そういう意味で、先ほど青山さんが言われた音が生まれる瞬間というのは、このようなビデオの形になったからこそ見えてきたのかなと思うのですが。

そうなんでしょうね。カトラー本人もね、ああいう作業を撮られることはあんまりよろしいと思っていないと思うんですよ。なんか「撮るなよお」みたいなしぐさもちょっとあったりしたし（笑）、編集でも「これちょっと長すぎないか？」みたいに言ったりして、ちょっとナイーブになってたりもしてるんですけどね。でもそれに対して、僕としては、あそこは確かにダラダラ続いていくかもしれないけど、そこにはつねに発見がある、だからあの部分は重要なんだと主張しているんですけどね。本当言うと、むしろライブの部分は削っても、あの部分だけは削りたくないという感覚がどこかにあったんですね。それと映像になったものを見てみると、それが別のものに見えてくる瞬間、「これは一体なんなんだ！」という瞬間があったりして、見ているものが変化していくんですよ。それは音によってということでもあるんだろうけど、実際にミュージシャンが演奏しているのをライブで見ているような気がしつつも、別のものに变化したそれを見ているような感じすらあって、それがやはり音が生まれる瞬間のマジックというか運動なのかなって感じがしてるんですけどね。

— インプロヴィゼーションというものの全体像をはじめて見たかのような驚きがありましたね。ライブを見たり、CDを聴いたりしても、実はインプロヴィゼーションというものを全然見ても聴いてもいなかったんだなとか。その意味でも、このミュージック・ビデオはライブとは違ったものになったのかなという気がしたんですけどね。

まあ、「見たことないでしょ」っていつてるようなものですからね。「ほうら見てごらん、これなんだよ」っていう（笑）。

— ええ（笑）。それで『EUREKA』の前に『路地へ』と『カオスの縁』というドキュメンタリー的な作品が二本あるわけですけど、これは結構重要なことだったのかなという気がしているんですが。

そうですね。カトラーがあのようにして行っていることの不安定さを受け入れるという認識が『カオスの縁』にはあると思うんですが、それはやはり『冷たい血』の時にはなかった



と思うんですよね。そのような不安定さをどんどん受け入れ始めちゃったというのが『シェイディ・グローヴ』以降のものには出ていると思いますし、なおかつ無いものを見ようとするということがどんどん深まって、さっき言ったような『EUREKA』における「語りえないもの」とこちら側の「語り」との距離感の形成に向かっていったんだと思いますね。

— 僕には両方ともある種逆説的なドキュメンタリーになっていると思えたんですね。両方ともフィクションの力を探求しているのではないか。『カオスの縁』ならば、ライブの記録である以上にライブをはじめて見えるようにしたのがあの作品なわけだし、『路地へ』だったら、あれはテキストの力、言葉の力を見せようとするフィルムだとも言えますよね。そういう意味で、ドキュメンタリーを撮りながらむしろフィクションというものについての思考が練り上げられていったのかなと思ったんです。

それは確かに強く感じますね。まず僕にはドキュメンタリーに反抗している部分があって…そう、『カオスの縁』を持ってマルセイユ・ドキュメンタリー映画祭に行ったときに、別の作家たちと一緒にご飯を食べる機会があったんだけど、そのときにある作家に「お前は何でフィクションの映画作家なのにドキュメンタリーを作ってるんだ？ 俺たちはどこそこへ行ってこんな危険な思いをして作っているのに、お前は平然とそんなもの撮りやがって」みたいなことを、もちろんこんなきつい口調じゃないんだけど、そんな批判めいたことを言われたんです。そこで僕は、「いや、俺はスキャンダルなんかには興味ない！（笑） 興味のあるものをやりたかっただけだ。君たちはそういうふうにごくどこかにスキャンダルを見つけて、『こんなに大変なんですよ、この人たちは』と言いながら、自分でも実感を持ってないようなことを見せているけれど、それがどんなに大変でも、俺はそれをいいとは思わないし、そういうことに興味もないよ」と言ったんですけどね。そこから考えてみると、ここで僕が見てるのはただのインプロヴィゼーション・ドラマのクリス・カトラーだったり、ただの田舎道である紀州の国道42号線だったりするんだけど、そこからどれだけフィクションというものの可能性を見出せるか、なんの変哲もないところからフィクションをいかに起動させられるかが僕にとって重要なわけで、それこそが自分の踏破すべき距離なのだということはこの二つの作品を通して発見してしまったという感じはありますね。

— もしあの二本のドキュメンタリーがなかったら、『EUREKA』のスタイルというのはなかったかもしれない…。

出来てこなかったかもしれないですね。確かにそれはそうだと思います。

— それでそのドキュメンタリーの後で『エンバーミング』が撮られるわけですけど、この作品にもすでに『EUREKA』に通じる変化が現われているような気がします。一番それが明白なのは、

「エンバーミングとは…」という字幕が出る映画の冒頭の部分ですよね。「それは古代のミイラ作りの技術として生まれ現代では政治家の死体の保存にも使われたが、本来は生き残った者に死を受け入れさせる技術なのだ」というようなエンバーミングの定義と歴史が資料的な映像とともに語られる。こういう始まりというのは、完全にアメリカ映画じゃないですか。

ええ、そうですね。

— それこそアメリカ映画がその始まりから現在にいたるまで倦むことなく繰り返している語り口が導入されているというのが、まずこの映画の驚きでしたね。

アメリカ映画の語り口とはなにかというと、徹底したマテリアリズムですね。わからないことがあったら、言葉だろうが映像だろうが全部投入してそれをわからせるという作業を徹底してやる。しかし他方で、それと同時になおかつそれでもわからないもの、未知のものというのが存在し続け、さらにそれをも語ろうとする、それがアメリカ映画だということが言えると思うんですよ。だから、『エンバーミング』でアメリカ映画の語り口が出てきたとしたら、それまでの、わからないならわからないでいいやというスタンスが、これだけやってわからせてもなおその向こう側にもうひとつ何かがあるのだという感覚でしか掴みえない距離のとり方に移行しちゃったということかもしれませんね。

— その変化はどのようにして起こったんでしょうね。たとえば『冷たい血』はまさにわからないものはわからないままでいいのだという作り方ですよ。その結果映画が穴(空洞)だらけになっても、それでいいんだというフィルムだった。ドキュメンタリーを撮ったことによって、逆にフィクションについての見方が変わったという仮説を立ててみることもできるかなと思ってるんですが。

うん。それはそうですね。最初のほうで話した映像を信じないということが、ドキュメンタリーを撮ることによって新たな局面を迎えたという感じはしますね。『Helpless』くらいからずっと映像を疑いながら映画を作ってきたんだけど、いや、もう映像への懐疑は前提でしかない、その先にこそやるべきことがあるのだという意識が出てきたのは、ドキュメンタリー、特に『カオスの縁』を撮ったときからだと思いますね。『カオスの縁』はデジカムで撮影したんですけど、三脚がね、カトラの機材と同じようにまともに動かないんですよ。ちょっとだけ動かしたいのがくって思い切り動いちゃったりして、まあそれを手はずけるのに苦労するわけなんですよ。実際大失敗のカットもいっぱいあったんですけど。でもそのとき、そのことそのものが、つまり自分のフレーミングそのものが、ダイレクトに自分が見たものとしてひとつの語りになっているという一致した感じがあったんです。それをやっちゃったせいで、映像というものを前提として考えていくということこそそろそろ始めよう、そこか

ら先へ行こうという気持ちがどこかに出て来たんですが、それは確かに『カオスの縁』からだと思いますね。

— モノクロの使用のことを考えてもわかるとおり、これまで行われてきた映像による映像の批判という作業は『EUREKA』でも継続していて、むしろそれが新たなステップに進んだということなんですね。

そうですね、たぶん。前に黒沢さんたちと話していたことがあるんです。報道関係のビデオで「衝撃の映像」とかあるじゃないですか。あれでたとえば人が拳銃を撃つとどうなるのかを調べて、いかに生々しくそういう場面を撮るかということが、わりと僕らの間で研究の対象になっていたんですよ。でもそれをずっとやって来て、『カオスの縁』を撮った後に、別の意識が生まれたんですね。たとえば『EUREKA』でも、冒頭のバスジャックの一連のシーンをあたかも一昨日の報道カメラのような視点から撮ることもできたし、実際にそうすることも考えたんですけど、そのとき、いや、あれは現実をフィクション化する、つまり現実をフィクションとして見せる映像の流れであって、僕のやりたいこととはベクトルが逆だなと思ったんですね。そういう意識が出てきたのが『カオスの縁』を撮ったときなんです。いままで研究してきたことを使うこともできるけど、それを使って得られるものは、じつは僕が本当にやろうとしていることとはベクトルが逆なんだということに気づいたんです。

— 報道のドキュメンタリー的な映像が現実をフィクション化していくものだとすると、『EUREKA』のほうは逆にフィクションから出発しているということですか。

そうですね。そういうことになりますね。

— さっき話したジャンルのフィギュールが『EUREKA』に見出せるということも、そのことと関係があるのかもしれませんが。「ジャンルのな」という形容詞が否定的な含意で使われた時期もありましたよね。ジャンルからの離脱とともにモダンな映画が始まるという考えですね。デブレシャンの作品なんかが出てきてからますます明白になったことのひとつは、もはやジャンルの要素の有無で映画を判断することができないということだと思うんです。『EUREKA』でもフィクションから出発することによってジャンルのフィギュールが入ってくるとしても、それはジャンルのなフィクション対モダンなドキュメンタリズムという対立とは無縁なところで生じているのだろうと思うんですが。

そうした対立というのはすでに解消したものだろうし、そのような対立の図式ではもう現在の事態は本当のところ語りえないだろうと思います。だから映画にジャンルのなものが

再び現われるとしたら、それはむしろ題材のほうからの要請によって出てきたんだと思いますね。たとえば『ナチュラル・ボーン・キラーズ』でもいいんですが、あれはどちらに分類するのか？ オリバー・ストーンがやっていることをどちらで語るべきなのか？ ということがあると思うんです。わりとみんなオリバー・ストーン＝下品な映画という感じで引いて見ている節があるけれども（笑）、そうではなくて、対象に要請される語りというものの本質の部分で彼の映画を見るとどうなのか？ その場合にはもう、それをそうした対立図式で語ることはできないじゃないかと思いますね。

— 『エンバーミング』に話を戻すと、この映画もある意味では死をいかに表象するかという話なんですよ。エンバーミングは死というもののある仕方表象することによって生き残った人に愛する者の死を受け入れられる技術ですよ。その意味では、『エンバーミング』は—もちろん今から見ればということですが（笑）—『EUREKA』に至る映画の変遷にマッチした題材だったような気がします。

そうかもしれないですね（笑）。実際のところ、あの映画を作っていたとき一番大きな問題だったのは、葬式のシーンをどうするかということだったんですね。実際にセレブレートされる死体を上映される映画として出すべきなのかを考えて、「いや、それはやらない。これは上映されずにひっそりと倉庫に眠っているフィルムのことなんだ」（笑）ということにしたんです。

— エンバーミングの作業をすごく細かく、グロテスクといえばグロテスクに描いてますけど、実際にこの映画では死の「演出」という問題が本質的なんですよ。一方には演出する女（高島礼子）と演出の作業があって、他方にはその演出を拒む少女がいる。でもまさに「演出」に焦点を絞ったことが、批評的に不評だった原因なのかなという気も…。

そうなんですかねえ、いかんなあ（笑）。

— 普通に考えると、おいしいネタは揃ってるわけじゃないですか。多重人格者が出てきて、死体処理の話となれば、当然観客はこのホラー・ブームのご時世、サイコ・スリラーを期待しますよね。ところが出てくるのは具体的な作業の描写ばかりでまったく怖くない…（笑）。

明白なことだけしかない（笑）。謎がまったくない状態っていうのを、目指したんですけどねえ（笑）。

— それはちょっと…（笑）。

絶対わかられないだろうなあとは思ったんですけどね（笑）。そこはね、僕の昔の悪い癖が出ているというところがあるんですよね。もう本当に申し訳ないけど、結局実験みたいにしかならなかったという。『EUREKA』に繋がるひとつの通過点というか、実験でしかなかったなあというはありますね。

— 『エンバーミング』で面白いのは、さっき青山さんも言われましたけど、エンバーミングというものの自体が映画のメタファーなんですよ。

そうならざるをえないですよ。あれだけああなると。

— 単にあの映画を見てもそうだし、理論的に言っても、それこそアンドレ・バザンの頃から映画の映像はミイラ的なものだということが言われてきたわけですよ。バザンはたとえば「映画とは失われた時を見出すのではなくて、失われた時を見出してそれをより良く失うための技術なのだ」と書いたりもしてますけど、これはまさにこの映画のエンバーミングそのものなんで、ひょっとして撮ってるときにすでにそのことを考えてたのかなと思ったんですが。

いや、これって映画みたいで、演出するということだよなという意識はあったけど、バザンのことはまったく思い出さなかったですね。その辺は無意識にやってたんですね。ただ撮っているときに思ったのは、柴俊夫が演じる人物が死体を解体して売り飛ばしてるけど、この人は引用をしているんだ、これは映画の大家がいろんな良きものを集めて結びつけているんだ、それに対して高島礼子さんのほうは、何かはわからないけど自分なりのものをやろうとしてる人なんだということで作っていけるかなということでした。それでさらに言うと、映画に出てくるあの倉庫にはいろんな過去の映画の断片が冷凍保存されている...（笑）。

— ええ（笑）。だからひょっとして撮りながら映画のこと考えてたのかなという気がしたんです。

多少考えてましたね。いま言ったようなジョーク的なレベルなんだけど確かに考えてました。

— まあサイコ・スリラーを見にきた観客としては、ちょっと肩透かしなんだけど...（笑）。

そんなこと言ったってわかんないだろうっていうものにはなっちゃってますよね（笑）。

— あと死体の使い方の点でいうと、『死者たちを救え！』と少し似ているのかなと。

それはチラッと考えましたね。あの映画のことは、頭を持ち歩くということも含めてちょっと意識はしましたけどね。

— あの映画もある出来事を語りながら同時に映画のことを考えてるような作品ですね。『エンバーミング』はそういう点でも面白い作品でしたね。実は見る前にあちこちから悪い評判をたくさん聞かされていたんですが（笑）、実際に見てみたら、なんだ映画の話じゃないかと。

ええ。ただ、エンバーミングの作業を順を追って、細かくカットを割りながら撮っていくというのも、『カオスの縁』がなかったらやっていなかったかもしれないですね。ああいう形ですべてを見せていくというのは、これまでだったら絶対やっていなかったと思います。すべてを映像でちゃんと見せて行って、しかもそこにナレーションまで入れてエンバーミングを説明したり、エンバーミングの作業を5分くらいかけて描くようなことは、いままでなかったらしなかったでしょうね。それは変な話、語る対象に対する僕の倫理観みたいなものの現れでもあるんですが。

— 『死者たちを救え！』でも死体の解剖を細かく描くシーンがありましたけど、あれは驚きでしたね。今までなら死者は描かれないか亡霊みたいなものとして現われるかだったのが、あそこでは徹底した解剖・分析の対象になっていて、最後には身元までわかってしまう。『エンバーミング』の死者の扱いにもあれに似たものを感じましたね。

そうなんだよなあ。だから、僕のそういう意識は、ひょっとしたらアルノー・デプレシャンと話したときから始まっているのかもしれないと思うこともあるんです。あれは彼が来日したときだから、『そして僕が恋をする』の公開される前、96年の末だったかな。そこで彼が何を言ったかというと、「いや、物語は前提だ、時間も前提だ、映像も前提だ…」と列挙して行って、結局、何もかも前提で、「そこには問題はないんだ」、ということなんです。だから彼は、「ヒッチコックのマクガフィンというものがかつてあったけども、今はもうそれは使えない、むしろその中身のほうが問題なんだ」と言っているけれど、まさにそれと同じことを僕も思ったんですよね。なんとなく漠然と考えていたことを彼が言ってくれたみたいなどころがあって。それでそこへ向かえばいいんだと思い始めたのが『冷たい血』だったのか、あるいはそこではまだ漠然とした形であったものがその後はっきりと出てきたのか…。

— 確かに彼が言っていることは面白いですね。挑発的に言っている部分もあるとは思いますが。

もちろんそれはそうですね。

— 順序が逆になっちゃいましたけど『シェイディ・グローヴ』のことも少し訊かせてください。この作品は恋愛映画でありながらそれをずらすような撮り方で作られていませんか。端的に言うと、男女間の視線の劇をことごとく排除してますよね。たとえば、小野さんが理花に「結婚しようか」という場面でも二人は同じ方向を見つめたままですし、甲野さんがりかを車に乗せながら愛を告白するときも二人とも同じ方向を見てますよね。

あれはもちろんそういう意図でやっているんです。何故かといえば、あの映画ではだれも互いのことを見ないからですね。『シェイディ・グローヴ』は、相手のことを見ないような恋愛のあり方を描いている。あれはそういう人たちについての映画なんです。そのような彼らが、一番最後にはじめて見つめ合い、手を握ったりもするのだ、ということです。恋人たちが同じ方向を見ているというのは、それはそれでひとつのあり方なのかもしれないけど、彼らは同じ方向を見ているにも実は自分たちのことは見えてない。

— 主人公の二人はどちらも自己完結しているわけですね。理花は外向的に、甲野さんは内向的に自己完結している…。

それが最後にお互いに向き合って終わる。これは彼らがそうやって向き合うまでの話なんだというのは、最初から決めてました。

— そういう自己完結した二人がどうやって出会うかという携帯電話によってですね。ではなぜ携帯電話が二人を結びつけるかと言えば、そのメディアが「つなぎ間違い」を可能にしているからです。そこで僕が疑問に思ったことがあるんです。この映画ではメディアが可能にする「つなぎ間違い」で始まった物語が、ひょっとしたら最終的には「正しいつなぎ」に収斂してしまっただけではないか、ということです。ラストで出てくる「どこにもない森」で二人が出会うとき、そこでメディアの彼岸にある完璧なつなぎが成就してしまったのでしょうか。あのラスト・シーンは二人が見た夢を正確に反復しているわけですね。そうすると、この森とはどこなのか？ と思うわけです。あるいは、その後のナレーションで二人が完璧に対称的な仕方でお互いについて語るとき、二人はどこにいるのか？

内容的な連関から言えば、これは絶対に治癒の話にはしたくないというのがあったんですよ。理花や甲野のような人たちが「まっとうになる」ような話にはしたくなかったんです。二人が自己完結した状態のまま出会うということがやりたかったんですね。そうして作り終わった直後に『バッファロー'66』というのが出てきた。それで見てみると、まったく自己完結した男が治癒しようとして本当に治癒しちゃう映画なんですね。『シェイディ・グローヴ』とはまったく逆のことをしている映画があって、それが大ヒットしてるのを見たとき

には、「ああなんだ、みんなこれが見たいんだ」と思ったんですけどね（笑）。ただそれはそれとして、『シェイディ・グローヴ』で僕が考えたのは、こういう自己完結した人たちにもせめて「つながれ！」と思う意志くらいはあるんじゃないかということでした。自己完結のまま堂々巡りしつづけるんだけど、あるとき「つながれ！」と思う意志が、他者を発見する契機として彼らの中に生まれるんじゃないかなと考えました。ではそのような二人がどこで出会うのかと言えば、この出会いは完全にフィクションなわけだから、「路地」が中上のテキストの中にしかないというのと同じように、写真の中にしかない、あるいは夢の中にしかない場所だろうと。写真はそういう意味で二人をつなげるメディアとして機能している。二人の出会いをフィクションとして、映画の中でならありうることとして、描いてみようかなと思って作ったんです。だからあの森が実在するのかしないのかということについては、それは映画の中にはありうるし、現実にはどこにもありえないとしても写真の中にはある。最終的には、ファンタジーじゃないけれども、そういうところに行ってしまうとしても、それでいいかなと。要は「つながれ！」という意志を持つかどうかだということなんです。そのきっかけになるのが、一方から他方へと贈与される写真なんですね。

— 実際に、この映画の大部分は「繋がらない」撮り方で作られていますよね。始めのほうの、理花が小野さんにふられて帰宅してワインをがぶ飲みするシーンでも、異様に断片的なカット割りをしてますし。そうすると最後のところで、二人が同時に語るナレーションがありますけど、あれもモノローグがモノローグのまま二つ重なっているということなんですか。

そうなんだと思いますね。それが必要だと感じたんですね。

— そこに辿りつくまでの部分はそうすると…。

そのきっかけみたいなものだと思っているんでよね。そして、自己完結したままの人たちが、つながっているという意識もないままにつながっている状態を、あの探偵の視線を通して見ることができるかなと思ったんですね。

— あと台詞のことなんですけど、あれはかなり微妙に作られているような気がします。ああいう人たちについてメディアが用いる言葉—「ストーカー」とか「アダルト・チルドレン」とかですね—をわざと台詞のなかに入れてますよね。そういうメディアの言葉との駆け引きみたいなものがあつたのかなと思ったんですが。

まあちょっと気にしすぎたのかもしれないんですけどね。ただ結果的にはたとえ気にしすぎだとしても、あらゆる可能性をどんどん断っていくということは、どこかで意識してました。こういう映画の場合それは必要だろう、その辺のことに對して無邪気には作れないよね、



というのがあったんです。たとえば『バッファロー'66』みたいな形で無邪気な状態を描くことだけはやめようと思ってたんですね。その意識があまりにも強すぎて少しやりすぎた感じもしなくはないんですけど、ああいう人たちの話をもうちょっと切実な形で扱おうとしてあのような形になったんだと思います。

— やはりある問題がそこにあるとそれを名指さずにはいられない（笑）。何も言わなければ、何も気づかないで見ちゃう人もいる…。

そうそう。だから、さっき出たようなジャーナリスティックなタームを誘発するのは嫌だというのがあるんです。そういう言葉を誘発したくないし、そこでこの映画を分かれたくない。だから「そこは分かるところじゃないんだよ」ということを知らせるために、あえてそういう言葉を出していく。

— それによって別のことを見せようとするんですね。そういう言葉の使い方って、実は青山さんの映画には多いのかなという気がします。観客が一番最初に思いつくようなことを俳優に言わせることによって、それを異化するというか、「ここにあるのはそれじゃないんだよ」って言ってまわるみたいな。

そうですね。そういう方法しか当時は思いつかなかったんですね。だから、『EUREKA』で突然、そのあたりのことについて開き直って、堂々としちゃったところがあるのかもしれないですね。

— 『EUREKA』の場合は、本当に、直球勝負のところは直球でいいのだ、というスタンスですよ。

うん、そうですね。たてそやうやって—ジャーナリスティックな仕方で—見られても、とりあえず、それはそれで良からう、でもその先になにか別なものがあるのだということに、三時間の間にみんな気づいていくだろうと。見るべきところはそのところではないのだということに観客も気づくだろうということで、『EUREKA』を作っていくことができたのかなという気はしているんですけどね。

— それで『EUREKA』では、バスジャック事件のことは誰にも理解できないんですね。そこにいた人だけにしか理解できない…。

いや、そこにいた人すら理解できないんだと思います。彼らもあたかもその場になかったかのようにしか語れないんですね。実際に今回の事件の報道を見てもそれは感じます

ね。

— ああ、そうですね。彼ら自身にも語れない。それで沢井は故郷を離れて放浪し、兄妹は家に閉じこもる。そのような彼らの態度が変わり始めるのが、沢井の運転する「別のバス」に乗って移動し始めるときですよ。僕は実はこの「別のバス」というアイデアは素晴らしいんじゃないかと思っていました（笑）。確かさっき、この二台目のバスというアイデアは最初はなかったって言っていましたよね。これはどんな感じで出てきたんですか。

その辺のことはあまりよく覚えてないんですけど、沢井に何かを悟らせたうえで行動させるのではなくて、何でかわからないけど自分の手についたものとして、無意識に手にとる道具が必要だという感じがしたんですね。結局彼にはなにもわかっていないんだけど、自分がわかっていないということはわかっている。だからこそ、何かしなきゃいけないと思う。そのときに、何をすればいいのかわからないのでとりあえず手についたことをしようとすると、それはバスの運転になる。そんなふうに考えてそのバスのアイデアを思いついたんだと思いますね。

— あの「別のバス」はこの映画そのもののメタファーになっているんじゃないでしょうか。あのバスは何かというと、出来事をもう一度シミュレーションする装置ですよ。その装置によって、沢井は再び運転手になり、兄妹ももう一度乗客になる。そのようにして彼らは事件の場所から出発する。『EUREKA』はそういう意味で、一回目としての事件そのものに肉薄するのではなく、はっきりと二回目のも—フィクション—であろうとしているような気がしたんですね。

なんと言えればいいんでしょうね。再現する、あるいは、実際にあったことを復元するということでもなければ、まったくオリジナルなものを作り出すということでもないんですよ、ここにあるのは。生きなおすというか…。

— あるいは演じてみるというか…。

そうですね。ただそれがどこへつながっていくのかという問いはつねにあったんですね。一番最後から語りおこしているという感じがつねに頭の中にあったんです。それは、最後のところでなぜ梢が一人一人の名前を呼びかけながら貝を投げていくのか、あのような仕方で表象行為としての言語を回復し、それを受け入れるのかということにつながるんですけどね。

— 最初の出来事をもう一度生きなおすなり、演じるなり、フィクション化するなりという作業のほうに、今回の映画は向かっている。

そしてそこで生じてくるずれ以外にこのことが表象できるとは思わなかったんですよ。だから、二度目のこと、というか、おそらく複数回と言っていいんだと思うんだけど、複数であることというのが表象されるにはそこに生じるずれを見るしかないということですね。

— バスのアイデアを思いついたときから、フィルムの後半はバスで転々と移動していくということになっていたんですか。

もっと長く、もっと転々とする予定だったんですけどね。実際に撮ってみると、このくらいでもう十分だよという感じになっちゃって（笑）。本当はもっとあちこち行くつもりでしたね。それと前半ももっと短い予定でした。でも考えれば考えるほど、前半部分を丁寧にやっておかないと後半には行けないなということに気づいたんですね。だから前半もかなり切っただけなんですよ。

— 確かに前半部は丁寧にやっていますね。事件後の沢井の葛藤から再びバスを運転するにいたる過程とか、たとえば彼が働いている会社の事務員の女の子が殺されて沢井が疑われるに至る一連のシーンなんかでも律儀に撮っている。驚きましたね（笑）。

いやあれはもう、それこそ『エンバーミング』のエンバーミング・シーンですよ（笑）。あれら一連のシーンはどれもこれも本当にそうですね。これがあって、これがあって、これがあるというのを——映像は前提だという意識に立ってしまえばもう怖いものなしで——徹底してやってやろうという感じでした。ある部分とある部分をつなげていくという作業には、エンバーミングしていくということに似たものがあったかもしれないですね。ただ、だから、それをどこにつなげるかをつねに考えて、自分の中で糸を引っ張りながらすべての要素をコントロールしていくのが大変だったんですけどね。これだけの量ありますから。

— ここでひとつ『EUREKA』に対してありうるネガティブな意見をあえて言わせてください。それは饒舌だということですね。こういう批判は——長すぎるとか、説明的だとかいうことですが——きっとこれから出てくると思うんですね。そこでその点との絡みで『EUREKA』と『冷たい血』をまた比較したいのですが、両方とも刑事が出てきますけど、主人公自身は刑事ではないんですよ。『冷たい血』の場合は主人公は刑事を辞めた男で、彼はあの若いカップルがピストルで心中するということに対して、「俺はそれを擁護したりはしないが、お前らの愛の形としてそれを受け入れる」と言うわけですね。だから、あそこでは——もう一人彼の元同僚の刑事も出てきますですが——刑事ないし警察が守っている秩序(=法)の外の出来事としてすべては展開しているわけですね。それに対して『EUREKA』の場合には、直樹が通り魔的に殺人を繰り返していくという話がありますね。彼が女性を殺そうとするところを沢井が見つけて止める。そのと

き直樹が「なんで人を殺しちゃいけないんだ」みたいなこと言うわけですけど、ある意味では、そこであの話は終わってもいいわけですね。その問いを投げかけた時点で彼の問題は解決しているとも言える。

ええ、そうですね。

— ところが、今回の場合は、そこでは終わらずに沢井が直樹を警察に連れて行くわけです。そこまで撮っているというのは、つまり、出来事をあえて世俗的なレベルにまで引き戻すということがなされているというのは、『冷たい血』との大きな違いのような気がします。『EUREKA』は非常に散文的なものに向かっているように思います。

直樹を警察に連れて行くところまで描いたことを饒舌だと捉えるならば、そのことそのものはたとえば、『カオスの縁』を見た人が「これとテレビとどこが違うんだ。あなたの美学的な作家性みたいなものはどこにあるのだ」と言うことと同じだという気がするんですよ。「いや、それは同じでいいんだ。見る人こそが、そこで何を見ているのかということを考えるべきなんであって、そこから何を掴むかはそちら側の問題だ」と僕はそのとき答えるわけですけど、それと同じように、世俗的なレベルで語られる物語のなかで、僕は必要と思うものはすべて提示しますから、そのなかで自分はどこにいるのか、そして最終的にどこに行くのかは、見る人が自分で掴んでくださいということなんですね。だから、ある意味では、より不親切なのかもしれないですね。いろいろなものがありすぎて、見ている人はどこへ行けばいいのかわからなくなるかもしれない。『冷たい血』の場合だったら、最終的にどこに行くかはフィルムが決めてくれて、観客をすんなりそこへ連れて行ってくれる感じがあるんだろうけど。

— そのような姿勢が今回の場合、語る対象の方からも要請されていたということでしょうか。

そうですね。そこで腹をくくれるかどうかということが、映画の質を決めてしまうくらい大きい問題なんだと僕は思うんですけどね。でも樋口さんなんかには「まだ足りない。あそこで警察の中に入っていくところも見せなきゃだめだ」と怒られたんですけどね（笑）。

— 確かに『EUREKA』を見た後ではそう思えますよね。この映画の場合はそれでいいんだという。

そういうことだと思いますね。

— そういう意味でも、これまでの映画とは随分変わりましたよね（笑）。でも自分であんまり

意識しないものなんでしょうね。

あんまり今まで意識しなかったけど、今日こうやって話してみて、「あ、全部つながってる」(笑)ということが――いままでもなんとなくそんな気はしていたんですけど――ますますはっきりしましたね。

――最後に、ラスト・シーンのことを訊きたいのですが、『Helpless』では最初のショットを空から撮っていましたが、『EUREKA』ではラストが空撮ですね。あれは最初から空から撮ることに決めていたんですか。

そうです。

――そこで白黒からカラーに移行するわけですが、先ほどあそこで所与の世界があらゆる制度性も含めて肯定されるという意味でカラーになると言っていましたね。

そうなんです。あそこでいろんなことが逆転するんですね。まず梢が言葉を受け入れるということですが、そのとき彼女が呼ぶ名前の中には、現実に生きている人ももう死んでしまった人もみんな入ってるんですよ。そのとき彼女は、全員が生きているかもしれないし、全員が死んでいるかもしれないというありえない地点に立っている、そのようなものとしてあの場面を描きたかったんですね。あそこで彼女にできるのは、一人一人の名前を読み上げ、彼らに呼びかけることだけです。そこでまず彼女がありえないことをやろうとしている。また他方では、沢井があそこで梢に「帰ろう」と言うんだけれども、彼はもっと前に刑事に向かって「帰るところなんてない」と言っているんですね。ですから彼には帰るところはない。だからあそこで彼はありえない帰還をしようとしているんです。その二つの「ありえないこと」がある世俗的なレベルで彼らの中に受け入れられた瞬間に変化が生じなければならないし、そのためにこの3時間30分があったんだ、ということは考えました。

――あのラスト・シーンで梢は「犯人の人」にも呼びかけるんですよ。だから、あそこではじめて出来事を名指す力を獲得したということですね。

そういうことだと思いますね。

――そしてそこで空撮ショットに移行するわけですね。

なんで航空撮影しようと思ったかのかというと、ひとつには、このフィルムを終わらせるためには「世界はかく在るのだ」という形で世界を提示するしかないだろうと思ったんですね。

だとしたら、ある許された時間の中でできるかぎりすべてを見せるような視点、つまり世界のすべてを見せる視点を提示するしかないだろう。それでぐるぐる回りながら、地平線の彼方まで映画の中に取り込もうとしているんです。それともうひとつ、『ダーティ・ハリー』の真中あたりで、ハリーがスコルピオを追い詰めてスタジアムで捕まえるんだけど証拠がなくて釈放されるというシークエンスにあるカットのことも考えていました。ヘリにカメラが載ってスタジアムを去ってサンフランシスコの夜景に移っていくカットなんですけど、あのカットに似た感覚を僕は『EUREKA』の空撮にもすごく強く感じるんですよ。あれはひたすら空しさだけがあるカットなんで、その意味では『EUREKA』のあの空撮にも——あくまでも僕の気分としてはですけど——そういうものがあるんですね。でも「あれは『ダーティ・ハリー』のあの空撮なんだ」と僕が言っても、みんな「え？」って言うだけなんですけどね（笑）。それともうひとつは、半分冗談みたいになっちゃうけど、2番目の映画ということ言えば、つまり『Helpless』が一番目にあって、2番目の映画として『EUREKA』があるという風に言えば——もしかしたら違うかもしれないけど——『Helpless』の最初にあった空撮ショットでこの『EUREKA』を終わらせることで、あるひとつのサイクルができたのかなと、『Helpless』で始まったことが『EUREKA』でひとつの区切りを迎えたと言えるのかなとは思いますがね。「別に終わりだといった覚えはないよ」というのもあるんですけど（笑）、ひとつ閉じたかな、というのはありますね。でもそのことは撮影中も編集しているときもまったく考えませんでした。それを感じたのは全部終わってからですね。「あ、そういえばそうだな」（笑）と気づいたのは。

—— 今日には本当に長い間ありがとうございました。