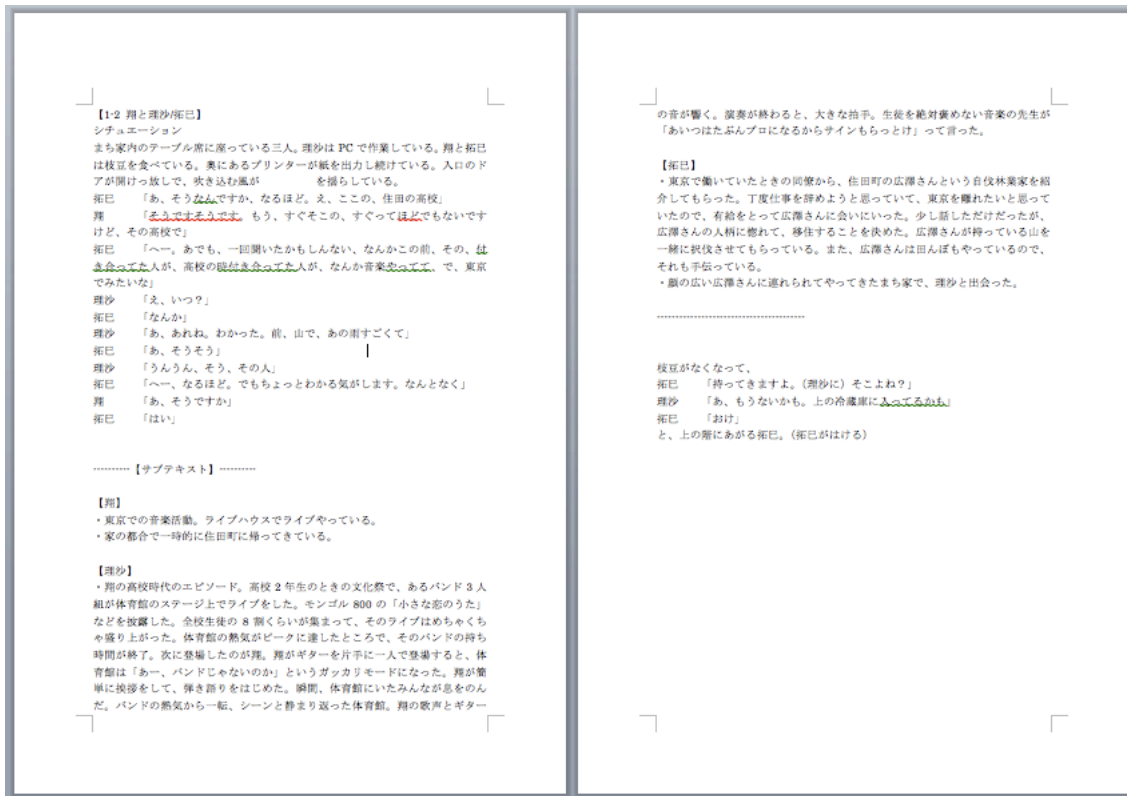


【はじめに】

2019年3月下旬から4月上旬にかけて、伯楽-hakuraku-の第二弾作品として『ワクラバ』を撮影した。舞台は岩手県気仙郡住田町という人口約5000人の町である。プリプロダクションからいわゆる劇映画を作るつもりは毛頭なかったが、完成した今振り返ってみると、なんとも実験的あるいは野心的な作品ができあがった。この作品が面白いかどうかは観る人に委ねられているので、私たちに言及する余地はないが、ただ確信をもって私たちは「この映画は必要だ」と断言できる。あらゆる試行錯誤を繰り返しながら作り上げたこの作品について、主に現場で起こっていたことを中心に振り返りたいと思う。私たちの備忘録を兼ねて、そしてこの映画に興味を持ってくださった映画を作る人たちに向けて。

●台詞ではなくエピソードが決まっている

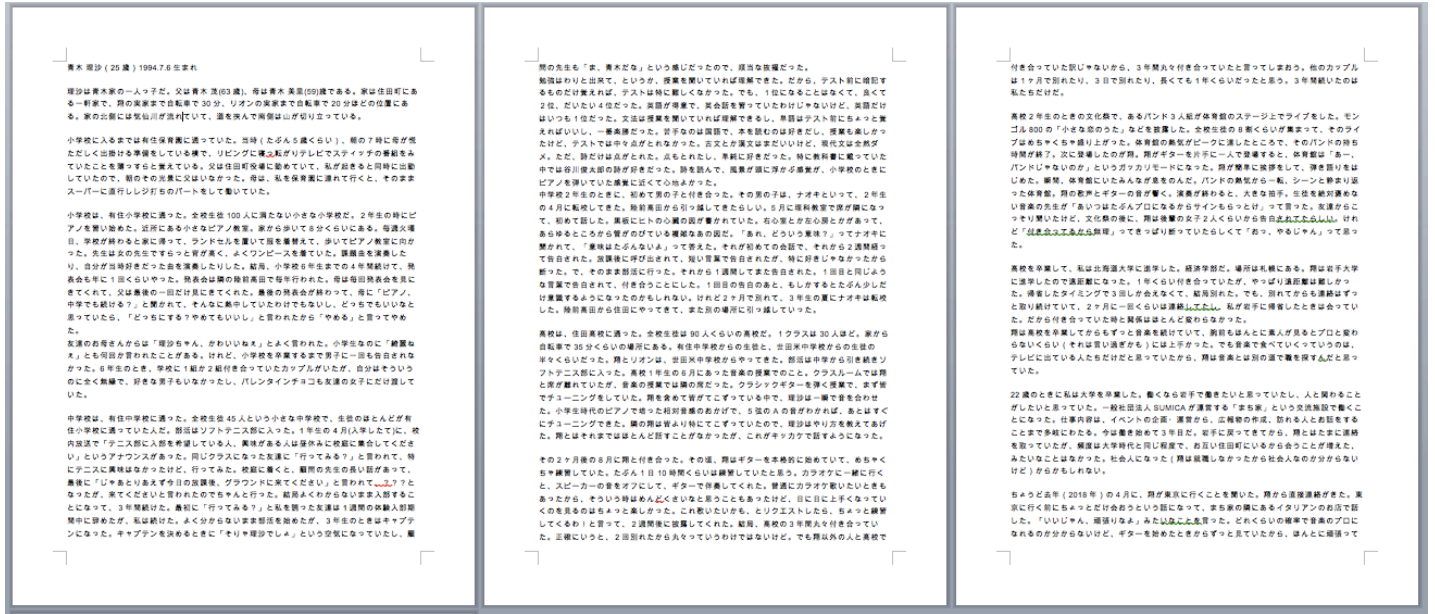
今作において、柱書き、ト書き、台詞がある通常の脚本は用意しなかった。代わりに以下のようなテキストを使用した。



このテキストにおいて、各シーンの始めと終わりには台詞が書かれているが、それ以外には台詞がない。その代わりにエピソードが与えられている。エピソードとは「これについて話してください」と指定された内容のことだ。俳優がエピソードを話すにあたって、台詞は決められていなかった。つまり、各俳優に台詞を考える、あるいは選択する"自由"が与えられた。(ここでの"自由"は、歓迎される自由ではないので、あえて曰く付きの自由とした)

端的に言えば、即興に近い形式になった。何を話せばいいか (WHAT) は決まっているが、どう話せばいいか (HOW) は決まっていないという限定的な即興である。即興は言うまでもなく俳優に負荷をかける。なぜなら、俳優は瞬間々に台詞を選択しなければならず、更にその台詞をよしとするかの判断基準は俳優ではなく監督にある。俳優は当然「選択した台詞が正しいのか」と不安や迷いを感じながら演技することになる。この不安や迷いが俳優の演技を濁らせる。この意味で台詞の"自由"は歓迎されない。ただしこの作品において、限定的な即興形式は必要だった。(その理

由は本筋から外れるので割愛する)。即興において俳優が抱えるこのような負荷を乗り越えるためには、通常よりも俳優がキャラクターを深く理解する必要があると感じた。その一助となることを目的として、私たちはサブテキストを発行した。



サブテキストとは、各キャラクターについて、キャラクター主観で書かれたテキストであり、主にそのキャラクターの過去が書かれている。キャラクターの履歴書と呼んでもいいだろう。このサブテキストを全てのキャラクターに対して発行した。俳優たちにはこれを読んでもらい、キャラクターの情報を俳優たちの中に落とし込んでもらうことを目指した。しかし、5000字近くに及ぶ情報を自分の中に取り込むのに、読むだけでは不十分だと感じた。膨大なキャラクターの情報を十分にインプットするためには、俳優自身の言葉で一度アウトプットしてもらう必要があるように感じた。そこで私たちは行ったのが「キャラクターインタビュー」である。結果的にこのキャラクターインタビューこそが、この映画の方向性を決定づけるターニングポイントとなった。

●キャラクターインタビュー

行ったキャラクターインタビューは二種類である。

-
- ①出演者同士で行うキャラクターインタビュー
- ②監督が出演者に対して行うキャラクターインタビュー
-

キャラクターインタビューでは、インタビューに答える俳優の正面にカメラを置き、俳優にはカメラに向かってインタビューに答えてもらった。前述したように、主にサブテキストの内容を確認するために、あるいは俳優の中に落とし込むためにはじめたキャラクターインタビューであったが、②のキャラクターインタビューにおいて、非常に稀有な体験に私たちは遭遇した。

②のキャラクターインタビューは、監督である難波と俳優の一对一で行われた。約20分をワンセ

ットとし、2~3セット行われた。ここでは、主にサブテキストに書かれた情報が質問されたが、同時にサブテキストに書かれていないことも質問された。そしてその質問は、「あなたにとって愛とはなにか」「あなたは今幸せか」などの抽象度の高い質問にまで及んだ。これらはキャラクターへの理解を深めるために行われたが、しかしこの抽象的な質問の中で、明らかに俳優の身体を大きく変化させる質問があった。この質問が投げかけられたとき、「そのキャラクターとしか思えない、しかし同時に、その俳優としか思えない」そんな魔法のような瞬間を私たちは目の当たりにした。そのような俳優の身体を導いた質問を私たちは「キラークエスチョン」と呼んだ。

●キラークエスチョンとはらわた

キラークエスチョンは、俳優によって異なった。両親についての質問がキラークエスチョンになった場合もあったし、愛についての質問がキラークエスチョンになった場合もあった。いずれにせよ、キラークエスチョンを受けた瞬間、俳優の身体は誰の目にも明らかなほどに大きく変化した。意識のベクトルを自分の内側に向け、自らの奥深く、ある一点に向かって内省しているように見えた。その一点を私たちは「はらわた」と呼んだ。キラークエスチョンは、表面的な役作りでは答えることができず、自分自身の内奥、即ちはらわたにアクセスしなければ答えることが難しい類の質問だった。俳優はキラークエスチョンを受けると、はらわたへとアクセスする。その俳優は全く無防備で、どんな鎧をも纏っていない、丸腰である。そんな丸腰の俳優を、カメラは無慈悲にも捉えた。カメラは人間の目を違って、瞬きをしない。そして自意識を持っていない故に、対象の全てをありのままに映すことができる。こうして、現場のカメラは、はらわたにアクセスする丸腰の俳優を捉えた。言い換えれば、通常他人に見られたくないような無防備な俳優の姿を、私たちはカメラという装置を通して、見つめることを許された。そして、それは非常にスリリングな体験で、私たちを（少なくとも私を）強く魅了した。（当然、そのスリリングさにはネガティブな危険性がつきまとう。これについては後述する）

はらわたへとアクセスした俳優が導き出した答えは、そのキャラクターの言葉でありながら、しかし同時に、その俳優の言葉でしかない不思議なものだった。濱口竜介（はたのこうぼう）の著作『カメラの前で演じること』から言葉を借りれば「自分が自分のまま、別の何かになる」あるいは「彼女（彼）は私ではない。かつ、彼女（彼）は私でしかない」、そんな瞬間に立ち会うことができた。「はらわたさえカメラに映せば、もう他に何も映すものなどないではないか」大袈裟でなく、当時の私はそう思った。そして、このはらわた、あるいははらわたへとアクセスする瞬間をカメラに映すことを、物語の後半部の中心に据えることになった。

●劇中におけるはらわた

では、劇中において、どうはらわたを扱ったか。それについて述べる前に、はらわたが孕む危険性について触れたいと思う。強力な武器は、扱いを誤れば一転して、凶器に変わる。俳優の身体から出てきたはらわたは、生温かく、強く触れると潰れてしまいそうで、取扱には注意が必要だった。それは、はらわたが、通常外には出さない部分であり、往々にして他人に見られたくない、俳優自身の諸事情に関わるという性質を持っていたからだと思う。そんな、リスクなはらわたをカメラはありのままに捉える。そして、私たちはそれをノーリスクで見られることを許される。俳優が背負っているリスクと、それを見る私たちが背負うリスクは、全くもって平等ではない。この不平等さは、

即ち暴力である。このように、はらわたをカメラで映す行為は、暴力的な構造をもつ。

この危険性にできるだけ自覚的になりながら、私たちは「はらわた」を物語の後半部の中心に据えた。物語の後半部では、主人公の翔と、相対する人物の会話の中で、翔がいくつか質問を行う。その中に、俳優にとってのキラークエスチョンを混ぜた。どんなキラークエスチョンが飛んでくるかは、俳優は知らない。翔と監督だけが知っている。これは、キラークエスチョンを受けたことで出現する俳優のはらわたを、フレッシュに扱いたかったからだ。はらわたは鮮度が大事なので、何度もキラークエスチョンを繰り返すわけにはいかず、一回性が重要だった。従って、私たちはこの方法を採用した。しかし、この方法は、俳優に対してのリスペクトに欠けている。俳優の力を全く信頼していない。本来、俳優は、他人の言葉を自分の言葉として喋るのが仕事だ。そして、用意された台詞を、あたかも用意されてないかのように喋る必要がある。つまり、本来であれば、同じキラークエスチョンを何度受けても、同じようにはらわたをフレッシュに出現させることが俳優にとって必要だったし、それを導くディレクションが必要だった。だが、当時の私はその方法を持たなかった。そして、今でもその方法はわかっていない。

私は、この「はらわた」の全貌を解明したとは到底思わないし、全ての映画で機能するものだとも思わない。しかし、俳優たちのはらわたが出現する瞬間に立ち会えたことを、ただただ純粋に幸せに思う。なにかが誕生する瞬間に立ち会えることはいつでも幸福だ。拙いディレクションのもと、多大なリスクを承知でパフォーマンスしてくれた俳優たちに感謝したい。