

シンポジウム報告『映画、建築、記憶』
—東日本大震災以降の表象可能性を考える—

Report of Symposium “Cinema, Architecture, Memory” : Thinking through
the Representability of and after the 2011 Tohoku Earthquake and Tsunami

諏訪敦彦	SUWA, Nobuhiro	五十嵐太郎	IGARASHI, Taro
滝浪佑紀	TAKINAMI, Yuki	谷島貫太	TANISHIMA, Kanta
難波阿丹	NAMBA, Anni	松山秀明	MATSUYAMA, Hideaki
渡邊宏樹	WATANABE, Hiroki		

目次

- 0. インTRODクシヨN
 - 0.1 建築と映画
 - 0.2 震災と記憶
- 1. 第1部セッション
 - 1.1 モニユメントの排除と記憶の活性
 - 1.2 映画内空間における「開口部」と物語性の連関について
 - 1.3 ト라우マ的記憶とカメラポジション
 - 1.4 「開口部」における建築と映画
- 2. 第2部セッション
 - 2.1 フィクシヨN映像とトラウマ的記憶
—震災後の「現在」から振り返る
 - 2.2 「震災遺構」と「震災遺映」
 - 2.3 映画における歴史と現在
 - 2.4 震災のあとに映画監督ができること
 - 2.5 忘却することと残すこと
- 3. 質疑応答
 - 3.1 映像の指標性
 - 3.2 映像という暴れ馬
 - 3.3 建築と映画の時間スパン

註釈

登壇者プロフィール

本稿は、2012年11月17日に東京大学情報学環福武ホールの福武ラーニングシアターにて行われたシンポジウム「映画、建築、記憶」の記録である。掲載にあたって、大学院生による発表パートを中心に再構成し、表記タイトルのように改題した。

本シンポジウムの企画は、2011年11月に仏国リヨンで行われた東大フォーラム「カタストロフィーとメディア」における、諏訪敦彦監督 - 大学院生の対話セッションを出発点としている¹。そこでは、『H story』におけるトラウマと記憶という論点、『不完全なふたり』における空間構成の問題などについて議論が持たれたのだった。今回のシンポジウムでは、映画についての著作も発表し、震災遺構に関して積極的な発言を行っている、東北大学教授・建築評論家の五十嵐太郎氏を新たに迎えて、リヨンでの討議を東日本大震災およびその記憶というアクチュアルな問題の方向へと発展させることを試みた。私たちの問いとは次のようなものであった。諏訪作品は、それが提示する独特な世界性——空間性・時間性——ゆえに、記憶との興味深い関係の仕方を示しているのではないか。それゆえ諏訪作品は、大震災以降に生きる私たちにとって重要な示唆を与えてくれるのではないか。

本シンポジウムは大きく言って、二部からなっている。登壇者二人の簡単なイントロダクションの後、第一部として諏訪作品の分析パートが続いた。大学院生から問題提起として、難波阿丹による『H story』と『二十四時間の情事』（アラン・レネ、*Hiroshima, mon amour*, 1959年）の比較、渡邊宏樹による『不完全なふたり』におけるドア（開口部）の使用法をめぐる発表がなされ、諏訪作品から、カタストロフィー以降における記憶に関する重要な示唆を引き出すことが試みられた。対して第二部では、より直接的に大震災の表象に問いの矛先を向けた。大学院生の発表として、谷島貫太は『H story』の分析を踏まえつつも、阪神・淡路大震災を扱ったテレビ作品『その街のこども』（井上剛、2010年）に言及し、松山秀明は震災によって壊された建築物「震災遺構」に対して、震災の様子を映像で残した「震災遺映」という概念を提示した。

本シンポジウムでは、『H story』において原爆ドームの内部から撮影されたラストショットの製作上の経緯や、諏訪作品における即興・長回しとドアの使用法の関係など多くの興味深い論点が提出されたが、とりわけ重要な成果として、諏訪監督が東日本大震災の被災地を撮ることに対し、きわめて率直に逡巡の念を語った点を挙げておきたい。もちろん、これは被災地を撮らなくてよいということの意味しない。とりわけ五十嵐氏の発言や活動に即して語られたように、震災の記録と記憶を残すことは様々な観点から重要である。にもかかわらず諏訪監督が個人的には被災地を撮りに行くことはできないと語ったのは、震災の記憶を「たった一つの物語に集約してしまう」（191頁）、私たちの無意識的態度に対する警告であったと思う（滝浪佑紀）。

0. イントロダクション

0.1 建築と映画

諏訪敦彦（以下諏訪） 諏訪敦彦です。本日はよろしくお願ひします。ただいま紹介にありましたように、このセッションは昨年、フランスのリヨンで開催された東大フォーラムの続きです。リヨンでは話さきれなかったこともあり、また東京でやりましようとしておりました。それが今日実現したということで、楽しみにしております。もちろん今日は、リヨンにいらした方ばかりというわけではないですし、私の映画を皆さんご覧になっているわけでもないと思いますので、私の映画についての話をどこまでするかは分かりませんが、はじめに建築ということから私の関心をお話させていただきます。

映画を撮影しているときに、建築そのものを意識するということはほとんどありません。もちろん、作品の中に埋め込まれている建築との関係という問題はあるのですが、建築そのものを考えるということは、映画を撮っている最中にはそれほどありません。僕が建築というものと映画との関係に興味を持った最初の



図 0.1.1 諏訪敦彦監督

のきっかけは、2000年に、鈴木了二さんが瀬戸内海の佐木島に建てたコテージを会場として行われたあるシンポジウムでした²。テーマは、「映画と建築の接線」というもので、コテージの中庭にスクリーンを建てて、そこで映画を上映しながら、映画と建築にはどのような接点があるのかをディスカッションしました。そこには、柄谷行人さんもいらしていたのですが、柄谷さんはちょうど、ICCの『Anyhow』という本に「建築の不純さ」というタイトルのエッセイを掲載したところでした³。

柄谷さんは、建築と映画は不純であるとお書いていますのですけれど、何が不純かというところ、建築と映画では、所謂著作物や作者というものが規定しがたいということです。柄谷さんは文芸評論家ですので、小説等を思考対象としていますが、小説や絵画では、一人の人間が自分の手や思考を使って作り上げることによって作者と呼ばれ、その作品がその人の著作物だと認められると言っています。しかし、そういった概念自体が実は19世紀以降のもので、近代の産物にすぎません。例えば映画とは、それを誰が作ったかに関して傍から規定しがたい新しい芸術で、それに近代的な著作、作者という考え方を当て嵌めたに過ぎないのです。建築についても同じことが言えます。建築では、ある計画を持った人がいたとしても、それを実現するにはさまざまな現実と向き合わなければなりません。もしかした

ら隣の人が文句を言うかもしれないし、法律の問題があったり、実際には職人がそうはできなかつたりするわけです。さまざまな要素と向き合いながら、一つのプロジェクトが完成されていくということで、傍から純粋さを装うことができない。でも、実際にものを作るということは、そのような不純さにおいて行われるのです。その点、映画と建築は決定的に他者に向き合っているといえるでしょう。これが、最初に建築を意識したきっかけでした。

私の映画に対しては様々な解釈や注釈が可能だと思います。しかし予め言うておけば、私はここに作者としてやってきて、実はそれはこうなんだ、ああなんだと、自分の作品を註釈したり、謎を解説したりする存在にはなりたくないと思っています。これは昨年のリヨンでも言ったことですが、作者はその作品のすべてを支配しているわけではありません。そこには様々な受け取り方が可能であり、それはむしろ観る側のクリエイションなのであって、そのことに対して僕が何か解答を与えるということではありません。まずそのことを申し上げておきたいと思っています。ですから、ある意味では私はみなさんと対等に、水平の立場から自分の作品を語っている。今日は、そうした立場からお話できればと思っています。

また、今日は震災がテーマということなのですが、僕自身は実際に震災のことについてリアクションしたことはありません。実際に被災地に足を運んだり、カメラを持ち込んだりということができない、という1年半を過ごしています。また、このことについてはそういう立場からお話ししたいと思っています。

0.2 震災と記憶

五十嵐太郎（以下五十嵐） 今回のテーマである「建築と映画」については、時々原稿を書いておまして、それをまとめたものを三年前に、『映画の建築/建築的映画』（春秋社、2009年）として出しています。僕自身は建築の専門家なので、いわゆる正統的なシネフィルというわけではなく、かなり雑多な見方をしています。今日は、最初にむしろ震災と記憶に関してお話ししたいと思っています。先ごろ、『被災地を歩きながら考えたこと』（みすず書房、2011年）という本を出しましたが、これは僕が勤めている東北大学がちょうど津波で海岸が襲われた500キロぐらいの中央あたりに位置するので、できるだけいろんな箇所を見ながら考えたことを書いた本です。

映像でもよく見る陸前高田や田老地区など、いろいろな風景を見ましたが、僕の印象に一番残っているのは、3月下旬に女川という町で見た風景です。それぞれが全然違う風景というか、違う建物の壊れ方をしているので、どんなふうに町や建物がやられたのかということを見ていました。こういう廃墟にあたるのは、僕の世代だと完全にサブカルチャー的なアニメや漫画、あるいはSF映画でしか見たことがない。ほんとに自分のまわり 360

度、こういった風景が広がっているというのはもちろん初めての体験でした。特にこの女川という町では、コンクリートの 5 階建ての建物や、鉄骨の建物が壊れているのです（図 0.2.1-0.2.2）。木造の建物が流されるというのは、テレビの映像でもけっこう映っていて、なんとなく理解できるのですが、津波はこんな壊し方をするのかと、最初入ったとき、非常に衝撃を受けたことを覚えています。できるならば、丸ごとこのエリアを残すべきではないかとも思いました。



図 0.2.1-0.2.2 女川町の壊れたコンクリート建造物

なぜ残すべきかについては、色々思うところがありますが、ものとしてその場所に残り続けることの強度みたいなものが重要ではないかと思っています。また、残すべきだと思う別の理由のひとつに、仙台で教えている学生とゼミ旅行で、石巻とか気仙沼とか大船渡とか、この地方を主に建築を見るために震災前にまわっているのですが、震災前に訪れた時、それぞれの街にかつて津波に襲われたという記憶が無かったということがあります。かつて襲われた街なのだけれど、その記憶が残っていない。これは、考えられなければならない問題です。

今回の震災でも、被災地を訪れると、最初は町が壊れたことが分かるのですね。でもそのうち、分からなくなってくる。例えば南相馬では、二回目に訪れたら、相当なものが無くなっていて、街が壊れたということ自体が分からなくなっていました（図 0.2.3-0.2.4）。



図 0.2.3-0.2.4 震災の痕跡が消えていく南相馬市の風景

一方で、南三陸などものすごい勢いで人がいなくなった街には、植物が生い茂って、あっという間に植物の街に変わっていく。あるいは陸前高田では、瓦礫がどんどん無くなって、平らな地形になり、その中に人工的な風景が立ち現れるということがある。大槌町では、観光船が乗り上げて、残すか残さないかという議論が一時期ありました。いったん壊したのですが、壊した後、やはり街の観光シンボルにしようということで、それをまた復元するという変な話が出ていました。また、これは気仙沼で、第十八共徳丸という有名な船が乗り上げているところです(図 0.2.5)。ここは人が来る場所になったので、今年〔2012年〕の7月だったと思いますが、「写真撮影については配慮をお願いします」と看板が出ていました。



図 0.2.5 気仙沼の第十八共徳丸

一方で、最初訪れた時にはなかったのですが、多分自然発生的に祭壇のような、供える場所ができてくるということも見られました。建物が流されて、コンクリートの基礎が残っているような所を花壇と見立てて花を植える。これは建築家も提案をしていますが、それを聞いていたというわけではないのに、自然と地元の人が似たことを行っている。

以上、建物に関して記憶の問題を考えてきたわけですが、リアス・アーク美術館に山内宏泰さんという方がいて、この方と震災直後にお会いしたのが僕にとって、記憶について考える最初のきっかけになりました。彼は今、気仙沼の街がどう被災したかということ記録をとっているのですが、実際に壊れて街に流出しているものを拾って、美術館に収蔵しているところを見せてもらいました。どんなコレクションなのかというと、例えばこういう構築物の壊れたものです(図 0.2.6)。このような構築物が壊れたものは、津波の力の強さ、水の力は強いのだということは伝える。けれども、そこでどんな人が亡くなったのかとか、そこでどんな生活があったかということについては、あまり伝えることにはならない、と言っていました。実際の活動には制限もあり、大きいものは運べないのでむしろ非常に小さな物をコレクションされているのですが、そういったものをどう見せるかについて彼は色々話してくれました。このような小物からは、様々な生活が浮かび上がりますが、所有者は分からない。だから彼は、これを誰が所有していて、どこにあったか等について正確には書けないけれども、おそらくこういう生活があっただろうというキャプションのようなものを付けようと考えていると言っていました。

例えば、こういうぬいぐるみ(図 0.2.7)も実際に見せてもらったのですが、重油のにおいが残っていたのは非常に印象的でした。震災直後の現場というのは、色々なにおいの記憶があって、確かに気仙沼の重油が流れ出した時のにおいが残っているのですね。他に

も、炊飯器に少し米が残った状態のものを洗淨しないでそのまま保護するかどうかということも議論されていました。先月、せんだいメディアテークで文化財レスキューの展示をしていたのですが、これは逆に、きれいな状態に洗淨する。それに対して、先ほどの例はとりあえず採取した状態を維持しながらどうするかということが問題になっていました。このような意味で自分の立場から、震災に関して記憶がどう紡がれていくかということに非常に関心があります。



図 0.2.6-0.2.7 リアス・アーク美術館が収集している建造物の瓦礫やぬいぐるみ

また、来年〔2013年〕、愛知トリエンナーレという芸術祭を8月から10月に行いますが、そこでも「記憶」を副題として入れています⁴。「記憶」は、美術がそもそも備えている一つの強さというか、一つの役割だと思いますが、これはこのタイミングで色々と問われるだろうと思います。機会のある方は是非、来ていただければと思います。



図 0.2.8 五十嵐太郎氏

1. 第1部セッション

1.1 モニュメントの排除と記憶の活性

司会（滝浪） それでは第一部に入りたいと思います。難波さんと渡邊さんから問題提起として、諏訪監督作品の分析について発表していただきます。よろしくお願いします。

難波阿丹（以下難波） 本発表では、諏訪監督作品『H story』を手がかりとして、カタストロフィーあるいは震災以降の世界を捉えるうえでの、映画としての戦略について考えてみたいと思います。

『H story』の方法論には、記録映像というよりも、広島という場に注目し、場に生起する人物間のダイアログに主眼をおくという戦略があります。この戦略によって、映画は歴史的建造物を断片として捉え、象徴化を免れているのではないのでしょうか。そのうえ、明確な物語の進行がなく、細部が意味をもっています。『H story』のもとになっている映画が、『二十四時間の情事』です。アラン・レネ監督が1959年に撮影した同作には、広島を舞台としてフランス人の女優と日本人の建築家の恋愛が描かれています。同作を下敷きに、原子爆弾の投下から50年経った2001年の広島を舞台に撮影した映画が『H story』です。

『H story』は、『二十四時間の情事』のスナップショットを映画内に3回程度導入しています。これらは、フランス人女優と日本人男性の人間関係の凝縮されたイメージといえるでしょう。また、『二十四時間の情事』にある台詞も、文字によって映画の中に挿入されています。このように『二十四時間の情事』をなぞるように映画のナラティブが構成されるのですが、『H story』の後半にはスナップショットあるいは文字による『二十四時間の情事』の影響が見られません。

『H story』のもっとも特徴的な点は、映画の進行にしたがって作品世界が揺らぎ始めることです。フランス人女優に扮するベアトリス・ダルの演技が中断し、彼女は、「どんな小さな写真やドキュメント映像にも、証言できる人が減っていったとしても、日常的な細部に心動かされる」と言い、日常的な細部が原子爆弾の記憶を活性化して襲ってくるように感じられると語っています。

この細部への眼差しが、『H story』において顕在化するのです。例えば、図 1.1.1 の写真は、原爆ドームの周辺で撮影されたと考えられている映像の一部で、『H story』に導入されています。

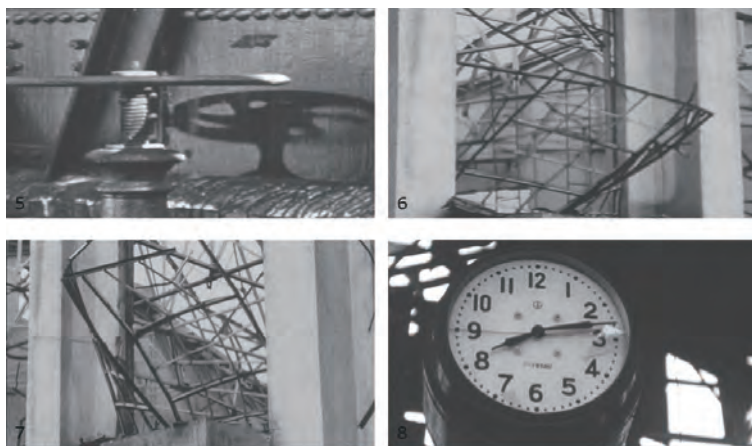


図 1.1.1 『H story』原爆ドーム周辺の画像

焦点が断片化されているので、一見したところ、それらのイメージを原爆ドームの建築の一部だと把握することは難しいのではないのでしょうか。そして『H story』が導入する原爆ドームの写真は、建造物の部分的な画像であるため、建築が断片的なイメージの集積に留まっているような状態です。これに対して、『二十四時間の情事』で導入される写真は広島平和記念資料館を象徴するような効率的な視点で撮影されており、建築が正面から撮られ、建築を象徴化する視点との関連において捉えられるのが特徴です（図 1.1.2）。



図 1.1.2 『二十四時間の情事』広島平和記念資料館の画像

原爆ドーム、原爆死没者慰霊碑、広島平和記念資料館という三つの建造物は、南北を貫く直線上に位置しており、平和記念館から原爆ドームを見る視線が、『二十四時間の情事』の建築を見る視線とオーバーラップしていると考えられるのです。

これに対して、記念碑的建築を組織する『H story』の手法は終始一貫しています。映

画『H story』の最終場面（図 1.1.3）では、ベアトリス・ダルの歩みが原爆ドームの内側から捉えられていることに注目してください。すなわち、象徴化する視点を決定的に排除することで、ノイズとしての建築、そして広島を浮かび上がらせているのです。この戦略からは、象徴化あるいはモニュメント化を排除したカタストロフの記憶の表現への示唆が得られると考えられます。

そこで、諏訪監督および五十嵐さんにお聞きしたい問題とは、象徴化（モニュメント化）を排除した、カタストロフの記憶の表現はどのように可能か、ということです。東日本大震災という未曾有の出来事を私たち自身の経験として考えていくうえで、諏訪監督『H story』は大きな示唆を与えてくれるのではないのでしょうか。



図 1.1.3 『H story』原爆ドーム周辺を歩くベアトリス・ダル

1.2 映画内空間における「開口部」と物語性の連関について

渡邊宏樹（以下渡邊） 本発表では、諏訪監督作品『不完全なふたり』を例に、映画内における建築の「開口部」と物語の連関について考えてみたいと思います。

始めに、本発表で問題にする「開口部」について、建築分野においてはどのように考えられてきたのか、西洋的論理と日本的論理に分けて簡単に整理したいと思います。

まず西洋では、例えば建築家のロバート・ヴェンチャーが著書『建築の多様性と対立性』において、「建築は内部と外部を区切る壁によって成り立っている」と指摘したように、建築は、内部と外部を分断する境界的存在として考えられてきました⁵。石を積んで造った堅固な壁はその内部空間を囲い込みます。「開口部」は、そこに内外の相互貫入をもたらす空間装置として捉えられてきたのです。

一方で日本の伝統的建築は、木造軸組造なので、壁で囲むだけではなく、軒や縁、あるいは大黒柱や畳のへりといった「結界」や、あるいは「闕」と呼ばれる心理的境界で、空間を曖昧に分節してきました。つまり日本文化において建築には、内外どちらにも属さない曖昧な中間領域が存在してきたということです。

では、これらの相違を踏まえ、『不完全なふたり』における開口部について考えてみたいと思います。この作品には、開口部を画面の中央に捉える構図によって、こちらとあちらという相対的な空間を演出するシーンが 10 箇所できます。そのうち 2 箇所では扉が

閉められ、主人公夫婦の関係も断絶されますが、冒頭 7 分のシーン（図 1.2.1）では、その後再び扉が開けられ交通が再開されます。このように考えると、ここでの扉は、先の論理でいう、内外を相互貫入する西洋的空間装置として機能しているというように考えられます。



図 1.2.1 『不完全なふたり』 開口部を中心に捉えた構図

また、同様の空間的構図において、どちらか一方に灯りがつくという場面が 5 箇所できます。先ほどの日本の空間分節方法を思い返すと、この灯りによって 2 つの空間に閾と呼ばれる心理的境界が形成され、相対的な質を付加されたと言えるのではないのでしょうか。物語が進むに連れて開口部は様々な境界面あるいは閾を形成し、更にそこを中心に交通が行われていきます。これによって、開口部は西洋的空間分節装置としての機能を次第に曖昧にされていき、日本的な中間領域としての意味が移植されていくように思われます。物語終盤では、角度を振った鏡を中央に配し、俳優の虚像を映し出す場面がありますが（図 1.2.2）、俳優の動きに合わせて、あちらにいるのにこちらに、またはこちらにいるのにあちらにいるかのように虚像が映し出され、最後には 2 つの空間の明確な境界が曖昧になっていくかのように感じられます。



図 1.2.2 『不完全なふたり』 鏡を中央に配した場面

以上のように考えると、開口部を中心にして対比された 2 つの空間は、巧みな空間演出によってその境界面を次第に曖昧にされていき、また、それと呼応するように、物語上断絶していた主人公夫婦の関係性も最終的に和解に辿り着きます。つまり、物語の進行と開口部に纏わる空間演出が相互に作用し合っており、この時、境界としての開口部は空間だけではなく、登場人物の心理的距離をも曖昧に繋ぐ中間領域となったと言えるのではないのでしょうか。建築の開口部と物語の連関が見受けられると思います。

物語性という映画と建築を架橋する問題系を考えるにあたって諏訪監督作品は非常に示唆的だと感じます。そこで諏訪監督、五十嵐さんに伺いたいのは、それぞれ映画、建築という異なる立場から、建築的構成要素によって、映画あるいは物語を記述するという可能性についてどのように考えておられるかということです。映画内空間をどのように捉えるかということも含めてディスカッションしていければと思います。

1.3 ト라우マ的記憶とカメラポジション

諏訪 それぞれ興味深い問いかけ、ご発表でした。最初に難波さんの方からの発表ですが、『H story』のトラウマ的記憶という問題ですね。そこで引用されていたのが原爆ドームの映像で、これは映画のラストシーン、ラストショットになっています。原爆ドームの真下にカメラを置き、建物の内側から、建物の外側にいる俳優たちを捉えています。つまり、ベアトリス・ダルと町田康の別れの朝となるこのラストシーンでは、開口部を通してしか見えないポジションにカメラを置いたわけです。この日は撮影最終日で、そのままベアトリスは飛行機で帰らなければならない。夜明けのシーンですから、撮影スタンバイは朝 3 時とか 4 時です。

実は、当初、俳優たちはドームの中に立っていました。つまり、建物の外側から、開口部を通して中にいる俳優を撮るとというのが僕のプランだったのです。そのような形で準備をして、夜が白々と明け始めた頃、そろそろ本番へ行くぞという状態の頃、立ちあっていた市の職員が来て、撮影自体は許可を得ていたのですが、「ちょっと待て、これはまずい」と言うのですよ。「何がまずいのですか、許可をとっているのですけれど」と言いますと、「それはいいのですが、人がドームの中に立っているという映像を撮って欲しくない」と。つまり、「ここは墓場なのであって、墓石の上に人が立っているという印象を与えるのは良くない、人が立っている映像はまずい」と言うのです。「ちょっと待ってください、勘弁してください」という感じですが、そこで夜明けに急ぎょ、カメラポジションを入れ替えました。俳優を外に出して、カメラを中に置いて、僕たちが俳優の位置に立った。ですから、そのような現実的な問題が、急ぎょ、リバースアングルにですね——映画には、逆アングルを交互に組み合わせて世界を構築して行く、切り返しという編集技法がありますが——変更せざるをえなかったという状況があったのです。

色々な意味で印象的だと思うのですが、初めて原爆ドームの中に入ったのです。僕は広島出身ですから、原爆ドームというのは特別な場所ではありません。あれは広島市民球場の横にありますから、広島市内に遊びに行くときには必ず通らなければならない日常的な場所で、よく慣れ親しんだものでした。モニュメントであるということは知っているけれども、子供の私にとっては特別な記憶もないし、恐怖もないし、これが原爆遺構だと理解しているだけです。でもそこに初めて立ったときに、ここが戦場であったということを実感しました。僕の祖母は被爆者なので、被爆の事実を言葉でも聞きましたが、それが現実起きたことかという実感はあまりなかった。あまりにも信じられない話だったので。しかしそこに立ったときは、本当に怖かったです。足が震えるような怖さがあったというのは初めての体験です。

その後に吉田喜重監督が『鏡の女たち』（2003年）というやはり広島を扱った映画を撮っています。吉田さんはどこにカメラを置いたかという、もっとも頻度の高い、ある意味で大変ありきたりなところにカメラを置かれたのです。みなさんが象徴としてよく知っている場所にカメラを置いた。何かの対談で、なぜそうだったのかとお聞きしたことがあります。そのときの吉田さんの答えが印象的で、「もしそのポジションを外したら永遠に私はカメラポジションを迷い続けることになるから」とおっしゃっていました⁶。

結果的に僕はここにカメラを置いたのですが、自ら選択したというわけではありませんでした。本当に自分がきちんと演出を出来たかという、分からないです。たださっき言ったように、突発的な事態が起きてしまったときに、逆のアングルが入るという視点が、この映画には必要だったと思います。この映像を見て原爆ドームだと思う人は、いないかもしれない。別の場所だと思う人がいるかもしれない。いわゆる被爆というのがどのように消費されてきたかというイメージに対して、今ここにある広島という視点を描くという気持ちだった気がします。そうしますと、必然的に逆アングルで広島や原爆ドームを捉える、つまりさんざん見られてきたものを見返すという視点が、映画の最後に必要だったと感じています。それを一番にお話ししたいと思いました。

五十嵐 『H story』と『不完全なふたり』に関する2つの問題提起を聞きながら、両方とも開口部から撮影するという、ある意味でこだわりが共通していると思いました。逆から撮るというお話しはまったく知らなかったのですが、結果的に映画として使われているシーンを見ると、原爆ドームの中からふたりを撮っている。だんだん別れが迫ってくるなかで、ベアトリス・ダルだけがフレームの中に出てきて、それも開口部の切り取り方をどう描くかによって、ふたりの関係性が表現されている。さらに言えば手前や足もとには瓦礫があって、フレームの向こうに河を挟んで普通に今の風景が見えるのが大事だと思っていたので、それが両方同時に表現されているのだなど。ふたりの関係性もそれに

よって捉えられているし、過去の、原爆が落ちたときのその場所と、向こうになんでもない普通の街の風景が映っているというのはやはり、渡邊さんの話にもあった『不完全なふたり』で、開口部を通してさまざまな関係性や表現が可能か、という問題とも関係しているのではないかと思います。

また、『二十四時間の情事』の時と『H story』の時で、原爆ドームの意味自体が変わっていて、映画の撮られた時期によって、建物自体のポジションが決定的に変わってしまっている。原爆ドームは、一時は取り壊しを検討された期間があり、保存運動があり、今では世界遺産にもなって、壊すことが信じられないような状況になったけれども、『二十四時間の情事』のときは、もちろん丹下健三さんが非常に上手く関連づけたとはいえ、まだ残るかどうかわからないような状態だったはず。諏訪さんが撮ったときは、完全に象徴として強く意義を持ちすぎたので、それについてどう撮るかというもののおずと態度が変わらざるをえない。難波さんの発表の中にもありましたが、もともと丹下さんが平和記念館と一直線の軸で原爆ドームをつないだのも、視点を固定するというか、こう見ろというのを建築とセットで言うてくる（図 1.3.1）。映画監督としては、それに安易にのってはいけないというか、違うアングルで捉える必要がある。

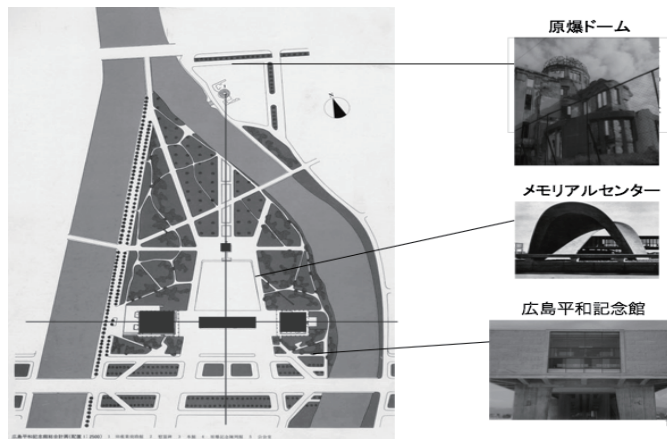


図 1.3.1 広島平和記念公園周辺の地図

『二十四時間の情事』を見直して思ったのは、映画自体がその時代の空気を撮ってしまうものなので、当時こんな展示をしていたんだというような、少し違うドキュメント性に興味を持ちました。最近、平和記念館で被爆に関する展示を見ましたが、ケロイド状の焼けただれた人のマネキンをこれでもかというように見せる展示に、正直疑問を感じました。展示物の中でも、被爆者が子供の頃を思い出し書いたものは違う強さを持つと思うのですが。

個人的に印象深かったのは、全ての展示が終わった後、丹下さんの建物を外廊下で歩くところにある昔の街の地図です。その地図を見ると、我々は何となく、そこを公園だと思

っていたり、あるいは『二十四時間の情事』でも広場だとして映されたりしていますが、もともと広場でもなく公園でもない場所が、原爆が落ちたことによって完全に無くなってしまい、公園になったという空間的記憶自体を我々は忘れているのだと気付かされます。原爆ドームというのは複雑な建物で、取り壊しみたいな話も一時あったりしたし、一方である種の聖痕、スティグマを受けてしまっているの、逆に永遠の生命を受けてしまっているという不思議な存在だなと思っています。つまり、コンクリートの建物で残っているものはあたりすぎるけれども、あれは壊れたことによって一番象徴的な存在として永遠の生命を与えられるという、とても不思議な問題を抱えた建物になっている。難波さんの問題提起にもあったように、外から象徴化を避けるというのは、原爆ドームの建物自体の位置づけと関係があるかなと思います。

諏訪 僕も原爆に関する展示の仕方を疑問に思っています。特に外国から来られた知り合いがいると、びっくりしますよね。あのように当時の恐怖を忠実に再現しようとする、マネキンが廃墟をさまようという展示がされているのです。最初にエントランスを通過して、原爆投下にいたる様子が展示されているのですが、そこで悲痛な音楽が流れていることにも、僕は違和感をおぼえます。そこで働いている人は1日中、あの音楽を聴いているのだと思うのですが、その音楽によって、われわれの態度や心理というのが全部決定されてしまう。これらの展示をこのように見なさいということが、そこでかなり強く物語化されているということです。

僕が『H story』のなかでどうしても外せなかったのは、物語ることが出来ないことにどうやってフォーカスし、物語ることと物語れないことの間でどうそのジレンマを生きるかということでした。ですから、原爆ドームを撮ること自体も、自分の中では葛藤があったわけです。許可が下りるかどうかも分からなかったので、どのように撮ればいいのか撮影中も考えていました。たまたま許可が下りたけれども不測の事態が起きるということもあって、カメラ位置を決定したときには、ベアトリスが開口部を通して見える、小学校が見える、現在の広島がそこに見えるという、つねにカメラが現在の広島を見つめていくというかたちで編集されていたと思うのです。

シンボライズされていくことで、ある恐怖や記憶というものがひとつのものに留まってしまうことは、今回の震災においても経験されるかもしれません。震災の経験が、あるイメージに集約されて行ったときには、唯一のものとして語られるかもしれない。けれども、実際は様々な観点、様々な体験、語りえないものがやはりあって、それをたった一つの物語りに集約することはできない。それは、原爆ドームを外側から撮るときに、抵抗を感じたことに繋がっているのではないかと思います。

1.4 開口部における建築と映画

諏訪 それと関連して、渡邊さんの問題提起に開口部に関する話がありました。『不完全なふたり』という日常的なドラマにおいて、撮影するときには建築を意識するのかどうかという問いかけでした。最初に申し上げたように、私は映画を撮るときには建築をとくに意識するということはありません。むしろ建築は、人間の生活を撮る以上、撮らないわけにはいかないものです。

建築と映画には、深い関係があつて、初期、映画が物語り始めた頃は、舞台装置のような3つの壁がセットとして組まれて、4つ目の壁はスクリーンだというポジションで撮られていたと思います。3つの壁の中に窓とドアがあつて、ドアを通じて人が出て行くと場面が変わる。ドアというのは、映画を構成して行く基本的なものです。ある意味で、ドアは映画において、場面と空間の転換機能を持っていると考えることができる。映画がどのように物語を語っていくかという、あるセットが映されてセットの中で芝居を見ると、登場人物がドアを通過して外に出てしまう。カメラは、外に出て行った人物を追いかけ、それを利用してポジションを変えると、場面がつながっていく。カメラは、基本的にどこにでもついて行くことができる。それが複雑になり、深くカットを積み重ね、より細分化されて構成されていくようになり、映画が単に4番目の壁であることをやめ、人物をクローズアップしたり、引いたり寄ったり、複雑な空間構成を練り上げてきたわけです。

しかし、映画は子供でも何が起きているか理解することができる。相当複雑なカット割りをしていても誰も疑問に思わないわけです。なぜなら子供の頃から映像を見慣れていて、約束事は学校で教えてもらわなくとも分かっている。例えば、先ほどふれたリバースアングルですが、向かい合っている人物が交互に映し出されれば、二人が話していることが分かるというのも単なる習慣なわけです。ただ、それは非常に特殊な出来事であつて、我々の日常的な現実で言うと、瞬間的に移動して私があちら側に立ってアングルを変えるということは実際には起きないですね。あちらに移動しようと思ったら、それなりの時間をかけて移動しなければいけない。しかし映画においてはどこでも自由に、どこからでも撮れる。ですから『不完全なふたり』で言えば、ドアを挟んで二人の俳優がいる、そしてドアが閉まる。すると、ドアが閉まったことによってドアの向こうにいる人は見えなくなる。そこにいる人には見えなくなったけれど、カメラはどこからでも自由に撮れるので、瞬間的にドアの向こう側に移動して、向こう側を映すということをやってもいいわけです。これが映画カメラの遍在性というか、天使に近い視点ということです。現実では1箇所からしか見えないので、見えない側というのが必ずあるのですが、カメラは見えない側についても回りこむことができる。つまり、カメラというのはそこで描かれている世界に対して、天使や神のように超越的な視点を持ってしまっているわけです。

僕はそれを最初から意識したわけではないですが、映画を撮り始めてから、編集におい

て空間を再構成するということができるだけ避けてきた。例えば、僕は『M/OTHER』（1999年）という映画を撮っていますが、この映画では舞台である住居を俳優が自由に歩きまわるといふ状況を撮影しています。すると、登場人物が別の部屋に行ってしまうと見えなくなるということが起きる。現場では、そこでカットを割って、カメラを移動して撮影するという選択肢があるのですが、それをできるだけしなかったという経験があります。何故そうしたのかということの後になって考えてみると、見えない所があるということを出るだけ守ろうという考えがあったのだと思います。なので、一つの視点によって出来るだけ重層的な空間をレイヤー無しで描こうという意識が生まれる。渡邊さんが、ドアや鏡を介して演出しているのでは、とおっしゃられたのは、そういうフレーム内フレームを駆使しながら、ショットを割らないで世界を重層化していくということに専念しているからなのではないかと思います。

松山秀明（以下松山） それは、諏訪監督の『2/デュオ』や『M/OTHER』、『不完全なふたり』も含めてある大前提としての即興性だと思います。シナリオをほとんど決めずに俳優達が自由に動き回れる。これは舞台などでよく使われる手法なのだけど、何故諏訪監督はそれを映画で実現しようとしているのでしょうか。やはり建築やフレームなどの制約があるからなのでしょうか。また即興性があるから建築という問題が浮かび上がってくるようにも思います。

諏訪 『2/デュオ』での現場の話をする、即興で俳優たちが演技をするので、毎回違う演技になるんですね。そういうやり方をしている以上、ショットを割るといふことは難しくなってくるわけです。ショットを割るといふことはパートに分けるといふことです。パートに分けるといふことは、想像の上で全体像がなければ出来ないことです。即興でやっている以上、全体はつねに変わってくるので、それを細分化するといふことは難しくなってくる。なので、結果的に長回しになってくる。長回しといふことは単一の視点で空間を捉えることになるので、見える所と見えない所が出てくる。これは空間的な問題だけではなく、俳優がどこに行くかも分からないので、人物が消えてしまうといふことが起きる可能性がある。

『2/デュオ』の最初のカットを撮った時、俳優が壁の影に隠れて見えなかったんですね。2人しか出ていないのに、1人は壁に隠れていて、もう1人もよく見えないポジションに入ってしまった。これは通常ではNGなんです。でもカメラマンに——田村正毅⁷さんという方なんです——「どうですか」と聞いたら、「OKです」と言うんです。「見えてなくてもいいじゃないか」といふ無言のメッセージを、田村さんは僕に送ったんだと思います。「見えてないことによって見えるものといふことがあるでしょう」といふことを言

われた気がします。すると、ショットを割るという必要がなくなってくる。ショットを割るというのは実は非常に大変なことなんです。例えば、『パリ、ジュテーム』（2006年）では、カット割りをして約5分の作品にまとめました。撮影は2日間だったのですが、すごく大変だった。映画を撮るといのはこんなに大変だったのかと思いました。1日に10カット15カット撮影するとなると、次から次へ動いていかないといけない。1ショットでやるというのは、時間を節約できるという意味でも、経済的な問題でもあるんですね。

今回こういう話をしている、何故こういう方法で撮るのかなと改めて考えてみると、アラン・ロブ＝グリエというフランスの小説家が日本で公演した時に、これは小説についての基礎的なレクチャーだったのですが、小説には2つの種類があるのだということを書いていました。一つはクラシックな小説。例えばバルザックという小説家が、「ルイ・ランベールはなめし皮職人の息子として何年何月に生まれ、何歳の時に何があって、ああなっとなってこうなって、最後、死にました」という文章を書く。小説家というのはこのようにして、ある世界を全て知っているという視点を持っている。知っているということに意義があるから、それが語る動力になっているわけです。

一方で、カミュは『異邦人』で、「昨日母堂が死んだという電報が届いた、いや、昨日だったか一昨日だったかももう分からない」というように書いている。この時の話者にとっては、すでに世界に対する確信が壊れている。世界の意味、あるいは今立っている場所が不確実になって崩壊している。この時の話者は、分からないということが動力になっている⁸。だから、先程のカメラポジションで言えば、遍在するカメラというのは、ある意味で世界全体を見渡すことができる立場に立っているという表明なんです。作り手が全てを構成し得るといことですね。僕がやりたかったのは、「私は分からない、見えない」ということを受け入れることによって、「カメラを動かしたくない、見渡すことができない、分からないところがあるんだ」という認識を得ることだったのでないかと今は考えています。

難波 『H story』という作品で、俯瞰的なショットが少ない、見渡すようなショットが少ないというのはやはりそのような、分からないところがある、遍在するような視点を排除していった表れとなっているのでしょうか。例えば、ホテルのシーンで言えば、広島市の街の風景がホテルの窓から見えるのですが、それを俯瞰的に撮るといような、意識的に撮っているという意図はあまり伝わってこないのです。広島市の街を見渡すという俯瞰的なショットが全くないというのは、そういった製作態度によるのでしょうか。

諏訪 『H story』では、空間、建築という問題が入っていると思います。広島で映画を撮ろうと思った時、まず自分でビデオカメラを持って広島で何が撮れるかというのを考えてみようと思ったことがありました。原爆ドームを撮ったり、平和公園を撮ったりする

のですが、結局何も映らない。建物を映すことはできるのですが、それを撮ったところでヒロシマというものをどう捉えているのか、ということは全く見えてこないのです。

先ほど引用してもらったベアトリスの台詞ですが、これは日常において彼女が感じること、広島に来て感じることに、これらを率直にしゃべっているわけです。僕にとっては、そのようにして、人間が受け取ることを通してしかヒロシマに接近できないなと思いました。だから『H story』という映画は、まずは人間の顔に関心を向けている映画だと思います。今日は実際に観ただけなのですが、実際前半は広島をほとんど撮っていないのです。顔を主に撮っている。スタッフはラッシュを見ながら、「これだったら広島で撮らなくてもいいんじゃないですか」みたいなことを言っていましたけど、そのくらい映ってないのです。

しかし、『二十四時間の情事』という映画内映画のリメイクからもがいて、実際の広島を歩き始めるというのが映画の後半です。そこで初めて、映画は空間というものを意識してフレームをワイドショットに、空間自体を映画の中に取り込んでいこうという方向に変化していくのです。こういう中で最終的に作品の状況にたどり着くという流れになったんだと思います。ですから、この映画では全体として俯瞰ショットよりも、もっと微細なクローズアップというところから映画を立ちあげていくというところがあると思います。一方で『不完全なふたり』は、人間の目線だと思うんですね。天使ではなくて人間の目線に近いだろうと。だから、瞬間的に視点を移動するというようなことを出来るだけしないようなシーンになっている。この映画は、こういう空間を意識したショットと、一方でそれを全く無視して人間にもものすごく接近したショットの2つを使って空間を表現しているのだと思います。

渡邊 フレームに関して、先程フレーム内フレームというお話がありましたが、この問題は、何をフレームの中に入れるかということだけではなく、裏返せば、フレームの外に出るもの、つまり閉ざされるものや見えないものについての眼差しも捉え直すことが可能かと思います。フレームを志向するだけでなく、何をどのように見えなくするかということについても、お考えがあるように感じますがいかがでしょうか。

諏訪 そうですね、五十嵐さんの本にも取りあげてくださったドアを挟んだショットというのが『不完全なふたり』にはいくつか出てくるわけですが、ドアが完全に閉まってしまって何も見えなくなってしまうというショットがあります。でも本当に何も見えなないのかと言うと、視覚的には閉ざされて見えなくなっているけれど、そのことによって見える領域というのがあるということは意識していると思います。

先ほどの原爆ドームのショットを今改めて見ると、自分でもちょっと不思議だなと思

ますが、カメラはパンしているけどベアトリスが見えているのは瞬間瞬間ですね。だからほとんど壁をパンしているわけです。これはカロリーヌ・シャンプティエ⁹というカメラマンですけど、壁の向こうでベアトリスがどの位の速度で歩いているかということ想像しながら撮っているわけです。だから、あのカメラは見えないけれど見えているフリをしているということを撮っているわけです。だからこれは非常に奇妙なショットでもあると思います。普通の演出ではあまり起きないのではないのでしょうか。

司会 議論もますます活発になってきましたが、五十嵐さんはいかがでしょう。

五十嵐 先ほど出た『不完全なふたり』は、たまたま試写会で観たのですが、何の予備知識も無く、諏訪さんという方がどういう映画を撮るかということも知らずに、当時『東京人』という雑誌に毎月レビューを書いていたので、情報をいただいて本当にたまたま観たんです。渡邊さんの発表にもありましたが9分間の固定のショットでドアを挟んで展開していくことにびっくりしたというか、とんでもない映画だなと思いました。派手なことが起きるわけでもなく、ほんとに些細な、ランプの灯りが変わっていったりだとか、ドアが閉じたりだとか、それだけで9分間緊張感を維持できるということが可能なんだと驚きました。しかもドアが閉ざされた状態で2分30秒続くなんていうことはあり得ないなど。

あと、今の話を聞きながら思ったのですが、カメラが遍在しないことによって空間の実在感が出ているなと思いました。カメラを移動したりしていくらでも映画的には編集可能なんだけど、そこにずっと留まり続けることによって、確かにここにこの空間は在るといいう実在感が成立しているなと思いました。あと、やっぱり映画の持つもう一つの武器は音だと思います。視覚的にドアを開閉することで関係性を表現する以外に、向こう側から罵る声が聞こえとか異なるレイヤーを入れることによって、音と映像が完全にシンクロしているわけではないけれど、もう一つ違うレイヤーを加えられるという表現は建築にはしづらいところがあるなと思いました。例えば閉じているけど無音の状態、閉じているけど音が出ている、半開きだけ音がないなどというような場合です。

妹島和世さんの鬼石のホール¹⁰は変わった空間で、ねじ曲がった空間なので、透明で向こうが見えているんだけど音は伝わり方が違うというような変な現象が起こる。渡邊さんの問いかけのほんの一部分ですけど、映画にもう一つできることという点では、映像と音を完全にシンクロしないで、もう一つ違うレイヤーを与えるということです。妹島さんの作品は視覚的に見える世界と音がずれることによって、空間が曲がっているような、そこに在るんだけど、ねじ曲がったような感じがするなと思いました。

(休憩)

2. 第2部セッション

2.1 フィクション映像とトラウマ的記憶——震災後の「現在」から振り返る

司会 第一部では、諏訪作品の分析に集中して、そこから記憶の問題、空間性の問題を引き出すことを試みました。その応用編として、第二部ではより直接的に大震災の問題と結び付けていきたいと思います。それでは、谷島さんと松山さん、発表をお願いします。

谷島貫太（以下谷島） 諏訪敦彦監督の『H story』という作品は、きわめて方法論的に、作品が製作され公開された 2001 年という現在を切り取っています。「フィクション映像とトラウマ的記憶——震災後の「現在」から振り返る」と題したこの発表では、作品の時間性という観点から『H story』を位置づけるとともに、諏訪監督に質問を提起したいと思います。

『H story』で切り取られている現在というものは、大きく分けて二つの点から整理できると思います。一つ目は、俳優の現在です。諏訪監督は脚本を使用しない即興的撮影という手法を用いることで、撮影が行われている現在という瞬間に起こっている出来事を捉えようとしています。もう一つは、場所の現在です。ドラマの背景としてカメラが映し取る広島というのは 2001 年現在の広島であり、そのことが作品の本質的な内容に関わってきます。

俳優という人間と広島という場の二重の形で、カメラが現在を写し取ることで、広島にもなう歴史的奥行きとともに、『H story』では強烈な形で 2001 年という現在が切り取られている、といえます。実際に映像を見て行きたいと思います。

[ベアトリス・ダルと町田康が広島の街を歩く場面が流される。] (図 2.1.1)

[エマニュエル・リヴァが広島の街を歩く場面が流される。] (図 2.1.2)



図 2.1.1 『H story』



図 2.1.2 『二十四時間の情事』

この 2 本の作品において、広島という街の位置づけや機能は明確に違っています。『二十四時間の情事』では、広島の街はトラウマ的な記憶を呼び出すためのトリガーとなっており、歩きながら故郷の街並みがフラッシュバックし、トラウマの記憶が呼び出されています。他方、『H story』の場合、そのような想起の回路というものは全く機能しておらず、単純に広島の街の中を歩いているだけです。

『二十四時間の情事』との対比から見えてくるのは、『H story』が、広島という場所がトラウマ的記憶を想起させるという回路がほとんど喪失してしまっているという事実を捉えているという点です。つまり、前者がトラウマ的記憶を主題にしているのに対し、後者はその忘却を主題にしているわけです。

2001 年現在の俳優と広島を通して忘却を捉えようとする『H story』という作品を可能としているのは、カメラという対象を機械的に切り取るテクノロジーです。文字で「広島」と書くときにはそれは抽象的な広島になりますが、映像で広島を撮る際には、かならず「この広島」という特定の広島になり、そこには特定の時間性、時刻、日付という時間性が刻み込まれます。文字で書かれたデュラスのテキストが指示しているヒロシマと、2001 年にカメラが映しとる広島は決定的に齟齬をきたさざるをえず、そのことが、『H story』におけるリメイクの失敗を必然的に導き出したのだと考えられます。

ここで、阪神・淡路大震災 15 年後の 2010 年に公開された井上剛監督の『その街のこども』という作品を参照したいと思います。この作品もまた、ある現在性を浮かび上がらせることを試みています。主役となっている森山未来と佐藤江梨子は、実際に神戸に育ちかつ自身が震災を経験しており、また実際の年齢の設定で役柄を演じています。つまり、役柄と俳優本人の境界があいまいにされています。またこの映画では、実際に震災 15 年追悼イベントが行われる場面がエンディングで撮られており、そこに映っている人たちは、その追悼イベントへの実際の参加者です。

この作品は、トラウマ的記憶から 15 年という月日を経て、ようやくそれまで避けてきた街に帰ってきてトラウマと向き合おうとする、あるいはやっぱり向き合えない、というその微妙な距離感を、15 年という歳月から計り、そこに現われる現在を切り取ろうとしています。

『H story』や『その街のこども』のような作品は、東日本大震災のような大きな出来事が起こり、ある種の時代の断絶が起こると、大きく意味を変えることとなります。例えば原発事故や放射能汚染が起こり、核の問題がまさしく現在のものとなることで、『H story』が描いた核のトラウマを忘却している「現在」は、震災以後ではある種のリアリティーを喪失してしまっています。また『その街のこども』で描かれた震災の 15 年後という現在は、震災以後の現在から見ると、過去の物語というよりは、被災地の人びとの十数年後という近未来という時間的位置を占めることとなります。ここでは時間の流れが反

転して、過去であったものが未来になる、あるいは現在になるという風に、まったく異なる時間軸の元で、日付を刻み込まれた作品群が姿を現すという場面にわたしたちは立ち会っている、といえるかと思えます。

以上を踏まえた上で諏訪監督への質問となります。『H story』というある種歴史的な時間性に触れる素材を扱った作品が、東日本大震災という出来事によって本質的に意味合いを変えるという事態を監督としてどのように受け止めているのでしょうか？

2.2 「震災遺構」と「震災遺映」

松山 最後に、東日本大震災へと議論を広げていきたいと思えます。発表タイトルにあります「震災遺構」と「震災遺映」ですが、「震災遺構」は、災害の記憶を後世に語り継ぐために保存する建物や痕跡のことを指します。一方、「震災遺映」は、それをもじった私の造語になります。

以下に提起していきたいのは、記憶を体験するためには、建築や都市として直接的に残すべきなのか、映画や映像として間接的に残すべきなのかという問題です。

まず、「震災遺構」から見ていきます。度々議論になっている『原爆ドーム』は、遺構の最たる例です。平和記念資料館から原爆ドームへと直線的な軸で結ばれたこの計画は、当時ドームを残すことへの反対がありながらも、現在では世界遺産に登録されています。また、近年の例で言えば、1995年の阪神・淡路大震災の時に作られた『北淡震災記念公園』があります。ここには地震でできた断層がそのまま保存され、かつての災害を伝えています。さらに海外では、イタリアのジベリーナの例が挙げられます。1968年の大地震で400人以上が犠牲になったジベリーナでは、広大な土地を白いセメントで固めるアート作品『クレット』が制作されました。これも一種の「震災遺構」と言えるでしょう。

では、2011年の東日本大震災ではどうだったのか。まず挙げられるのが『防災対策庁舎』です。宮城県南三陸町にあるこの建物では、約40名の町職員が犠牲となりました。この庁舎を「震災モニュメントとして残すべき」という意見がある一方で、一部の遺族からは「つらい記憶がよみがえる」と解体を訴える声があります。2012年11月現在、まだ保存か解体かの結論は出ていません。また、『女川町の倒壊ビル群』は、震災の記憶だけでなく、津波を検証するためにも保存が叫ばれています¹¹。

東日本大震災における「震災遺構」の一部をまとめてみると、図2.2.1のようになります。「3.11震災伝承委員会」によれば、震災遺構の候補として46の被災建物や漁船が提案されています¹²。

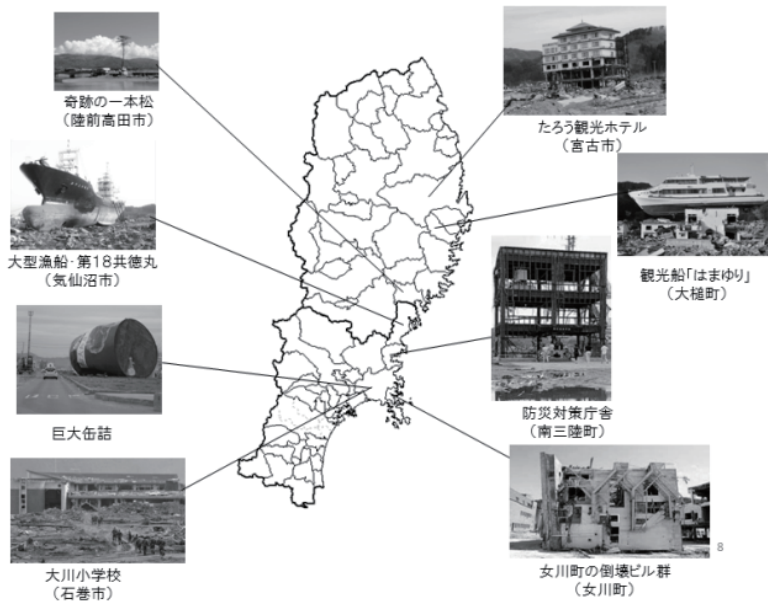


図 2.2.1 東日本大震災における「震災遺構」

次に「震災遺映」を見ていきたいと思ひます。震災遺映というものがあると仮定すれば、それはどういふものなのでしょう。震災遺構の「構」の字を、映像の「映」の字に置き換えてみる。そうすると、震災遺映とは、「震災の記録としての映像」という考え方ができます。

例えば、諏訪監督の『H story』では2つの記録映像が引用されています。ひとつが日本映画社による『広島・長崎における原子爆弾の効果』(1945)、もうひとつが米国戦略爆撃調査団(USSBS)によるフィルム(1945)です。こうした映像が残っているからこそ、私たちは広島の実験を語る事ができ、映画のなかに引用することもできる。つまり、これらは「映像的記憶体験」であると言えます¹³。

東日本大震災は、膨大な映像が残された震災でした。視聴者が撮った映像も含め、映像で本格的にアーカイブ化された初の震災と言ってもいいかもしれません。NHKが2011年3月11日に撮影した宮城県名取川を津波が遡上していく上空からの映像は、おそらく100年後も200年後も残っていく映像として、記憶され続けるでしょう。(図2.2.2)また、福島中央テレビ(NNN系列)が捉えた福島第一原子力発電所の一号機と三号機の水素爆発の瞬間も、貴重な映像の記録として後世に残されていくものです。(図2.2.3)これらは、記録されなければ、永久に記憶されることのなかった映像の体験です。



図 2.2.2 NHK(2011年3月11日)



図 2.2.3 日本テレビ(2011年3月14日)

こうした映像的記憶体験は、メディアとしての特性を考慮にいれば、まずテレビジョンが映像の速報性として立ち上がります。次に、ドキュメンタリー映画がある種の物語を付加し、その後、フィクション映画へと移行していくという緩やかな流れを辿ります。実際、東日本大震災でも、半年を経た頃からドキュメンタリー映画が作られるようになり、例えば、『大津波のあとに』（森元修一監督、2011年）、『槌音』（大久保愉伊監督、2011年）、『無常素描』（大宮浩一監督、2011年）、『相馬看花』（松林要樹監督、2012年）などが公開されました。そして、震災から1年半を経た頃から、フィクション映画として『希望の国』（園子温監督、2012年）、『遺体』（君塚良一監督、2013年）などが公開されていきます。

以上の問題提起をふまえて、五十嵐さんと諏訪監督への質問をしたいと思います。お二人は、記憶体験をどのようにお考えでしょうか。つまり、震災を建築として残すことと、映像として残すことについてどのようにお感じになられているのかをお聞きしたいと思います。さらに諏訪監督に対して、『H story』では50年後の広島を撮られていましたが、東日本大震災に対してはどのような距離感をもっているのでしょうか。東日本大震災の映画をまだ撮れないとしたら、それはどのような理由によってでしょうか。

2.3 映画における歴史と現在

諏訪 最初にトラウマ的記憶とフィクション映像との距離ということで、『H story』と『二十四時間の情事』の1場面が上映されました。僕が現在というものをどういうふうに考えたかを、先ほど見ていただいた『H story』の1場面に映っている、広島の本通りの横丁にある福屋デパート裏手の通りを例に挙げましょう。ここは、実際に『二十四時間の情事』が撮影された場所でもあります。レネの映像には僕の映画が撮影された流川の近くも入っていますね。いわゆる広島飲み屋街のネオンサインが印象的に撮られています。

レネの作品で特徴的なのは、全部仰角で撮られているというところです。下から上を見上げるような角度で広島飲み屋街を捉えています。現場の写真を見たかぎりでの想像な

のですが、カメラを下に振ると相当見物人がいるんですよ。当時広島でフランスの監督が映画を撮るという事実が珍しかったのでしょ。ギャラリーがいっぱいいたので、振り上げて撮影することで、人物を排除しようとする工夫だったのではないかと僕は想像しています。逆に言うと、レネはそういう現実そのものをできるだけ排除しようとした。現代の広島をそのまま見せるのではなく、広島とヌベールという小さな川べりの町というだけで、結びつきようのない二つの空間を同じ速度で移動するトラベリングショットによって結合させてしまおうとしたのだと思うんです。そのときに、ギャラリーの映像は邪魔だったのではないかと。

僕が『H story』の撮影のためにロケハンをしていたときには、あのアーケードは夜10時くらいになると人が誰もいなくなるんですよ。店も全部しまってしまうんです。しかしアーケードは通路として電気がついているので、そこで撮ろうと考えた。その誰もいない繁華街をベアトリス・ダルと町田康が歩くというのをイメージしていたんです。ただ土曜日の夜に撮影しようとするとうタイミングが悪くて、アーケードは暴走族だらけなんですよ。暴走族の旗がダーって並んでいるんです。反対側はミュージシャンだらけ。そこでどうするかということになるんですね。でも、それが今の広島の実現であると思ったんです。広島之夜はこんなふうになっているよねっていう場面に切り替えよう。つまり僕がそこでレネのように現実を排除するのではなくて、いちど現実そのものを画面の中に取り入れ、現在の広島を撮影しようとしたんです。だから、それはたしかに2001年の広島のあるポートレートではあったんですよ。

同じように、1959年に撮影された『二十四時間の情事』は、僕にとってはとても懐かしい風景なんですよ。子どものころ遊んだ場所とか、デパートの屋上とか、そうそうああいう感じだったよなど。あの頃の広島が全部映っているっていうのが、ドキュメンタリーとしてすごく懐かしいと感じたんです。確かに映画では、現実をその同時代的なドキュメントとして取り込んでしまうということが起きてしまいますよね。だから僕の映画もいま見直すと、いまの広島に比べると全然違う記録性を持っているかもしれない。

ただ僕がそこで意識しようとした現在というのは、今が映っているということ以上に、映画というものがつねに現在を描くことができないということなんです。それはなぜかという、映画は始まって終わるということから逃れられないからなんですよ。終わらない映画というのはない。対して現実というのは終わらない。なんだかんだとフレームをつけて、始まりと終わりを組織することで、果てしない現実というものを何らかの思考対象にすることができるわけです。でも始まりと終わりが確定した時点で物語となり、過去、つまり歴史という物語になってしまう。イストワール (histoire) ということですよ。歴史というものはそのように事後的に語られるものであるわけです。でも現在というものは決して終わらないし語られえない。未来に組み込まれる前であり、過去からも離れてい

くというなかで、現在というものは語るができないものです。映画にはそれを語ることができない。映画は終わってしまうから。しかし、現在にとどまるというその不可能なことをどうやったらできるのか、という問題意識が『H story』を撮ったときには頭にあったと思います。

それは、デュラスのいった言葉ともつながります。デュラスは台本の中で「私たちは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、語るができないということについて語ることだけだ」と書いていましたね。しかし僕としては、そのように語るができないということ、語っているのではないか、という意識があります。確信犯的にはあったけれども、語ったのだという意識です。だからできるだけ語ってしまうことを回避しつつ、現在であるものを映せないか、というのが私の主題だったのではないかと思います。さきほど『その街のこども』についての話がありました。ぼくはこれを観ていないのでこれについて具体的に話すことはできないのですが、その映画のなかでは朝のできごとがドラマに組み込まれて放映されるという例がありました。これは即時性というもので、僕が『H story』で考えた現在というものとはすこし質が違うものかと思います。ただ、その時間を実際に身体的に生きた俳優たちによって、そのフィクションを演じるということにおける時代性というものがどのように捉えられたのか、ということについては関心があります。

2.4 震災のあとに映画監督ができること

諏訪 実は2010年にもう一本『黒髪』というタイトルの10分くらいの短編映画を作っています。これはその年のフランスのシネマテーク・フランセーズから世界の5人か6人の監督に「女性の髪」というテーマで短編映画を作って欲しいという依頼があり、それに応えて作ったものです。もともと展覧会のタイトルが「ブロンドとブルネット」という映画史の記憶的には一つの重要なフィクションのテーマとなりうるものだったのですが、その展示の中で「女性の髪」というテーマを与えられたときに、真っ先に思い浮かべたのが、広島において被爆者の方が放射能の影響によって髪が抜けたという事実でした。女性にとって髪が抜けるというできごとが、いかに恐怖であり、受難であるかということを感じ浮かべたわけです。

しかしこの恐怖とか辛さというものは僕には分からない。今村昌平さんの『黒い雨』(1989年)で髪が抜けるという場面を、田中好子が演じていますね。『H story』の2001年の時にはそういった記憶というものがほぼ風化しかかっている広島というものを考えましたし、『黒髪』の2010年の時点では、そのような記憶を接合するような現実はない、放射能の恐怖のようなものはわたしたちの現実のなかにはない、ということをも前提に、もしそのようなことがフィクションとして起きたらどうなるだろうということ

試すために、主人公の女の子の髪が突然抜けてしまうという場面を描いてみたわけです。それが 2011 年に震災が起きたときに「まずいな」というのですかね、こんな映画作るんじゃないかと思ったんです。



図 2.4.1 『黒髪』

震災後というのは、例えば建築の取り組みという例を考えても、いくつか段階があると思います。直後に何をすべきか、それから復興に向けての中間的な段階として、避難所をどうするかという段階、それから具体的な再構築をどうしていくかという段階。そこで、直後という段階においては、映画というのはほんとに何の役にも立たないと思うわけです。もし映画にやれることがあるとすれば、子どもたちが見たいアニメを見せてあげたりすることで精神的な苦痛を一時的に忘れてもらったり緩和させたりとか、そのようなことぐらいだと思います。そこで、こんなフィクション『黒髪』は封印してしまいたいとも思いました。それを撮った時には、ありえない恐怖としてそれをフィクションとして撮ったので、まさかそれが現実のものになるとは思っていませんでした。だからフィクションというものの限界もそのときには感じました。

今の段階になれば、その映画が観られることにそれほどの抵抗があるわけではありません。ただ、そのように考えたことがあのかどうかという記憶は残っています。ですから、このことに対して映画がどのようにリアクションしていけるかということについては、僕はまだまだ結論を出せていないんです。震災が起きた直後、僕の知り合いも何人かカメラをもって実際に被災地に行って何らかの記録映像を撮りに行こうとしたし、実際に撮った人もいます。『無常素描』の大宮浩一さんなんか知っている人なので⁴。また映画はこれからは大量に作られていくと思います。ただ僕自身はそれらをほとんど見ていませんし、僕自身もカメラを持って被災地に入るということをしていません。これは僕にとってはもう少し時間を要するだろうと思っています。

なぜある人は直後に被災地にカメラを持っていき、なぜ僕は持っていけなかったのかと考えることがあります。例えば、五十嵐さんが実際に現地に入っているんな調査をされる

ということは、役に立つわけですよ。これから来たるべき震災に向けて、三階建てのコンクリートの建物がなぜ倒壊したのかということは調査しておかなければならないわけです。しかもその映像を記録したり見たりすること、また実際に建築というものをどのように再利用することで避難所を組織するのかとか、街が消えた跡に何を建築していくのか、どのようなデザインにしていくのかを考えていくためにも。しかし直後にカメラを持って映像を撮ることがなんの役に立つのかよく分からないんです。しかもそれを僕自身がやらなければならないってことはいったい何なのか。僕が撮った映像が何か役に立つのかと考えてしまうのです。

映像というものはそのような後ろめたさをつねに持っています。もちろんその映像を見ることによって津波がどのような被害を生んだかということ記録しておく、アーカイブしておく必要はもちろんあります。あの当時、僕たちは被災地をめぐる映像が何度もプレイバックされるのをずっと見つめていました。テレビがそれを報道しなければならない、伝えなければならないと考えて一生懸命流すわけですよ。でも一方で、それを見たいという欲望があるということも拭い去ることはできません。そしてこうした欲望が張り付いているのを、誰もが直感的に分かっているんで、皆なんらかの後ろめたさも持っている。でもそういうことをどこかで括弧に入れて、これは仕事だから、使命だから、やる意味があるからと理由をつけてやる。でもそれは建築の人が実際にやらなければならないということとは本質的な違いがあるんです。

そのできごとを人間がどのように捉えたのかということが見えてくるプロセスにおいて、何らかの映画が可能になってくるかもしれないと思います。撮りにいった人を全く非難しているわけではありませんし、そういう人も必要でした。撮られた映像が残っていく必要もあります。実際、広島には、3 ヶ月後の日本映画社によるモノクロ映像と、6 ヶ月後の戦略爆撃調査団によるカラー映像の 2 本しかない。だからあれらがつねに原爆体験として引用されてきたわけです。ですから、あれが現在のヒロシマのイメージを作り上げているわけですが、でも当日の動画映像はありません。どんなことが起きたのか実際には当事者以外誰も見ていないわけです。撮られた映像があることは重要で、もちろんその映像には意義がありますが、同時に撮られなかった映像というものへの想像力や記憶を奪っているという面もあります。とりあえずそれだけお話をさせていただきます。

五十嵐 全然違う映画ですが、60 年代末の『あゝひめゆりの塔』を見たとき、一番印象に残っているのはたしか最初と最後に、現在のシーンがあるところ。当時の都会の風俗というか、若者の姿を描いていて、そこではもう沖縄戦の記憶というのはほとんど風化している。60 年代末でこういう状況だったのかと、本編以上にそちらのほうが印象に残っています。だから『H story』も、戦争から 50 年以上経った日本人あるいは広島が、

その記憶と繋がっているのか、あるいは繋がっていないのか、ということが感じられる作品だと思います。

例えば、後半広島を歩いていくなかで、黒川紀章の広島現代美術館がでてくるシーンがあります。そのなかで学芸員の方がたぶん脇田愛二郎⁵さんか誰かの彫刻作品を解説するシーンがあって、学芸員は一生懸命、「これは原爆の記憶に結び付けていろんなアーティストにお願いしたんですよ」と言うのだけど、なんとなく納得がいかない。そもそもベアトリス・ダルは日本語で聞いているから、言語としても理解できないし、もしそれをフランス語の通訳を通して聞いたとしても多分理解できない。そうした距離感が非常に印象的でした。

阪神・淡路大震災について話すと、その頃僕は東京に住んでいて、今回はたまたま仙台という地震から近い場所にいたのでその場合と比較すると、自分は正直やっぱり他人事として感じていたなあと思いましたね。三週間後くらいに阪神に行ったんですが、同じ国だけけど遠いとか違うということをどこかで思った節がありました。今回はそれと逆のことが起きました。関西が地元のうちの学生は、仙台を脱出して山形空港から関空に行ったんですが、関西に降り立ったら同じ国とは思えなくなったという感想を述べていたので、多分逆のことが起こったと思うんです。

建築について今回特に思ったことですが、ちょうど『H story』のなかでも引用されている直後のドキュメント映像がありますよね。焦土の広島をパンしているシーンで、最初はあまりに何も動いていないので写真をパンしているのかと思ったら、よく見ると左下の方の道路で人が動いていて、これは映像なんだと驚きました。

僕は例えば女川で、まさにああいう場所にいたのだという感覚を持ちました。あのなかで自分がいて動いているんだという感覚です。とにかくはじめて体験した、少なくとも目撃してしまった、そういうめぐり合わせになってしまった以上伝えなければいけないという責務を感じたのです。戦争と違うのは、もう一度広島に原爆が落ちるということは絶対にないと思うのですが、津波と地震については反復性があるということです。これは過去において繰り返し起きていて、すくなくとも現時点での人間のテクノロジーで地震、津波を抑えることはできません。戦争は反省すればあるいは人類の英知によって、ある程度克服の可能性は残っていると思いますが、自然災害は残念ながらある反復性をもって起こりますし、確実に同じ場所に同じようにやってくるという性格を持っています。

今回は情報アーカイブとして色々なものが出ていますが、これはタイミングがたまたま深夜でも早朝でもなく、昼過ぎの一番写真や映像に撮りやすい時間帯、しかも個人が情報機器をもっているという条件で起きたからです。この情報アーカイブは、その場所に反復してやってくる自然災害に対して決定的な意味を持っています。建築がものとして存在し

ていることと、その場所にあるということの意味は、情報として説明はいくらでも可能だけれど置き換えはできません。

あと、記録というのはいま生きている人のために残すのではないとわたしは考えています。被災者感情というものはもちろんあり、地元の政争の種になっていたりする場合がありますが、今度これに近い津波・地震が起こるときには、違う世代になっているわけです。行政は基本的に今生きている人に向かっているのです、これから生まれてくる人たち、という考え方にはならないかもしれません。しかし、これらの遺構を残す意味は、今の我々のために残すということではないだろう、あるいはもしかすると今回の震災で亡くなった人、いずれにせよ今いない人、そういう人と多分繋がっているんだろうな、と僕は思います。

司会 ありがとうございます。五十嵐さんの話のなかでとりわけ印象的だったのは、津波に襲われた場所がなくなっていくこと、あるいは不在の不在という入り組んだ関係が問題であるということでした。

2.5 忘却することと残すこと

諏訪 今の話に関して、忘れることと残すことという問題というのがありますよね。今の人たちのために残すのではない、という話はすごく印象的でした。今の人たちにとっては忘れたい、残してほしくないということについては、広島でも同じような例があります。広島に住んでいる人なら分かりますが、丹下健三が計画した平和記念公園、あそこは実際には街だったのですが、街の記憶は全部消し去ってシンボリックな場所としてデザインされたものとして残っている。そこは、ヒロシマという戦争の被爆体験を忘れてはならないという命令が下されている場所で、非常に強い重力を持っています。日常という観点からすると、この重力に広島はほとんど耐え切れなくなっているという部分もあります。

当事者というのは、やはり忘れたいわけです。さきほど言及したネオンサインの場所は、広島の三角州の反対にある街で、流川という街です。そこには何万件もの飲み屋があって、そこで何が行われているかという、毎日嫌なことを忘れるんです。そこは、嫌なことは飲んで忘れようという場所なのです。人間の営みが、この両極の場所の間に存在しているということを示しているのが、広島の空間なのではないかとぼくは考えています。レネは両極端の場所を結ぼうとしているのではないかと。エマニュエル・リヴァが酒を飲むという場面がこの映画のなかには出てきます。それは、忘れようとしているわけです。

忘れたいと思うこともその当事者性の特権だと思うのです。その人たちに対して忘れてはいけないと言っても意味がない。忘れることができないのだから、忘れたいということ簡単に抑圧することはできない。ただし、政治が現在のなかで動くことによって、未来を見据え、もっと長い時間軸の中で判断をしていくということが必要なのだと思います。

それは、未来のために責任があるということです。その人たちは自分たちのことも知らないし、誰からも感謝もされないですが、そのために何をするのが問われると思うのです。

五十嵐 例えば、宮城県山元町の自動車教習所で、娘さんをなくした親がいます。その親は娘がそこで亡くなって、毎日そこに来て、そこがある種、記憶の拠り所となってしまっていたので、ある日突然解体されてかなり怒っていました。だから、たぶん残すことと隠すことの両方が必要とされているのです。例えば研究室でいろいろ考えているときに、壁で囲うということを思いつきました。つまり、倒壊した建物を津波の高さぐらいの壁で囲んで数十年はそういう状態にする。すると、壁の向こうにはたしかにあるのだけど、直接それは見えない、でも選択的に見たい人は壁の向こうに行けるという方法もあるだろうと。

3. 質疑応答

3.1 映像の指標性

司会 会場に開きましようか。どなたか質問がある方はいらっしゃいますか。

質問者 1 ここまでの議論を伺っていて、記録することと記憶することの接点について質問があります。最初に五十嵐さんが、記録された「廃墟的なもの」について述べられ、それに呼応するかたちで難波さんが象徴化への抵抗、モニュメントになることへの抵抗ということを述べられました。これは、いわゆるアイコンという象徴的イメージになってしまうことへの抵抗とみることができると思います。

一方、映像に立ち返ると、映像はしばしばアイコンでもなければシンボルでもないもの、と考えられています。そこでアンドレ・バザンが俎上に挙げたのが、映像における「指標性 (index)」という言葉でした¹⁶。映像には、存在論的に過去に起こったものと直接つながる性質がある。この映像の指標性こそが、諏訪監督作品における即時性、あるいは記録性へとつながってくると思うのですが、いかがでしょうか。

諏訪 これは、かなり大きな議論を必要とする問題だと思います。もっとこのことについても議論がされる必要があるだろうと思います。特に直接どの問題にお答えできるかなと思うのですが、映画はたしかに、記録性——さきほど index という話がありました——を持ち、事物そのものを全く平等にと言いますか、何の選別もせず、機械的に映し取ってしまうことがあります。これはやはり特殊な出来事だと思います。われわれは普段それにほとんど気づかないのですが、そのことがかなり前面に突然現れるような時があって、例えば、それが今回の津波の空撮の映像であったりするわけです。あのときに感じるということというのは、自然というものと映像とが全く一体化しているということです。そこに何の感情も感動も選別もなく、ありとあらゆるものが均質に流れていってしまう。これはなんとも言いようがない、ある記録 (=index) 性なんですよ。

こういう映像に出会うことは時々あって、例えば 9.11 の時に、生放送で 2 機目が突っ込むというのを我々は目撃したわけじゃないですか。これは、自然ではないのですが、ある出来事というものを受け入れざるを得ないような記録性を持っていたわけです。この性質によって、この映像は半分映画みたいだと言われたりするわけなんですけれども、「これはある現実である」あるいは「何か言いようがないもの」、そういう風に結びついてしまう映像の残酷さみたいなものを目の当たりにしたわけですね。

僕はこれをどこか民放の番組で見っていました。ずっと中継されているわけなんですけれども、途中でコマーシャルに行くときに、飛行機が突っ込んだ瞬間がプレイバックされて、「ダ

ダダダーン」という音楽がかかる。それでしばらく見ていると、今度はスタジオに戻ってきて、さっきの映像がプレイバックされて、そこにオサマ・ビン・ラディンの顔写真がモニターに写される。どうやらこれは、アルカイダの犯罪らしいぞ、という物語が付け加えられているわけです。そうしたときには、さっき見た映像との直接的な出会いというか、何とも言いようがないものは消えていく。それはやはり人が映像を見て、何かの物語を信用して、理解可能なものに変えて私たちが記憶のなかに位置づけていくということを映像が助けようとするからなんです。

でも、映像が本質的に持っているものは、人を決定的に不安にさせるものなわけです。これは意味不明だと、何も訳わからないじゃないかと、でもこの世にしかないよねということ突き付けてしまうのが映像なわけです。でも、そういう能力を持っていながら、映像というものを人間が扱う手さばきというのは、その恐怖を出来るだけ回避して、理解可能なものに変えていくということなのです。ですから編集したり、ナレーションを加えたり、文脈化していくということが一方で起きる。こういった両面を映像は持っているんだろうと思います。

ジル・ドゥルーズの『シネマ』を読み進めていてハッとした箇所が 2 巻の終わりごろにあったのですが、現代映画が編集を解体していくと、編集がうまくつながらないような映画が出てくるという箇所です。例えばゴダールやブレッソンなどがそうですが、現代映画では、まるで子供がつないだみたいな編集をやる場合がある¹⁷。これつながってないじゃん、滅茶苦茶じゃないですかみたいな。まあ、学生映画でもそういうことが起きるわけなんですけれども。つなげているつもりでもつながってなかったみたいなことが起きる。それって何なのかというと、要するに再構成された世界というものに破れ目を入れること、その外側に開いていくということなんです。

つまり映画というのは、20 世紀を通して、あるイリュージョンというものを世界として信じ込ませることを実践してきたわけなんです。だからある意味で、現実というものを信じないで映画を信じてしまうというパラドックスが起きる。9.11 を見て、これは映画みたいだねと言ったりする。だから、現代映画がそれを破いてしまう。現代映画が何を起こそうとしているのかというと、人間の現実に対する信頼／絆を回復しようとしているとドゥルーズは言うんです¹⁸。ドゥルーズがこんなこと言うんだと思って、ちょっとびっくりしたんです。それは僕がさっき、カットを割ることができなかったこととか、あえてひとつひとつの断片をつなげて再構成してまとまりのある全体というものを作ることにどこか抵抗してしまうのは、そういうことにも関係しているかもしれないと思います。

だから、映像というものはなければいけないし、そのことによる記録性が科学的にも技術的にもいくらかでも応用されていく必要があると思うんです。ただ、その一方で、その映像が持っている限界というか、そのことが持っている畏についても考えなければならない

と思います。

例えば、ディズニーランドに行けばそこが千葉県だということを忘れさせるシステムができていて、そこは外部への視線を排除し、ひとつの完璧な世界を作り上げている。けれども、ある種の現代映画は、「でもここ千葉じゃん」と突っ込むわけです。そのことによって嘘、見せかけの世界から現実の世界への回路を回復していくということが一方でされている。でも、それがどこかで忘れ去られていくということに向っていくんじゃないかという気もしないでもないんです。そのことに無自覚に映像を扱うと、危険もあるような気がしています。そうかと言って、そこから逃げるわけにはいかないのです、カメラを向けるしかないわけです。直接答えになってないかもしれませんが、質問を受けて、そう考えました。

3.2 映像という暴れ馬

谷島 第1部で空間の捉え方の話がありましたが、もうひとつに、時間という要素も密接につながっている印象があります。諏訪監督独特の即興の技法で撮っていくと、俳優がどういう動きをするのか分からないために全体がつかめない、空間の不安定さが生まれます。その結果、沈黙がすごく多くなるという傾向があるように思います。もともとセリフが決まっていないので当然なのですが、自分が次に何を言うかを待つ時間、あるいは相手が何か言うまで待つ時間という沈黙がすごく多い。沈黙というのはきわめて時間的なものですが、時間が長ければ長いほど、ある種の空間的な強度が増してくる。

時間というかたちで、空間の強度が提示される経験——これはテレビとはまた違う経験——が諏訪監督の独特な手法だと思います。この点について、いかがでしょうか。

諏訪 実は僕はテレビ番組のディレクターを何年かやっていたので、テレビの仕事をしているときは、やはり「分かる」「分からない」というのが大きな問題でした。プロデューサーから「これじゃ分かんないよ」と言われるので、子供からおじいちゃんまで、みんなが分かるものにしなきゃいけないということがありました。だけど、これをやろうと思うと結構難しいんですね。決して馬鹿に出来ないことなんです。ただ、僕が映画でやろうとしていることはまた別だとも思うわけです。

大島渚監督があるインタビューに答えていて、テレビで分かりにくいことを言うやつは馬鹿だと。で、映画で分かりやすいことを言うやつも馬鹿だと。そういう風に言っていたんですけど、テレビというのは分かりにくいことを言って、人がそのことによって思考するというようなメディアでは、今のところないというところがあります。だから大島渚さんは激怒したりすると思うんですけど。

いまのお話のなかで言うと時間というものが前景化してくるというのは、確かに僕の映

画のなかではかなり頻繁に起きることだと思います。さっき申し上げた話に関連させると、映像というのは、あるカタストロフィーに居合わせたとき、決定的な現実を撮ってしまうわけです。それは、意味に構成することができないものに出会うということです。これは、とても恐ろしいことなんです。だから、リュミエールの映画があれだけ人を熱狂させたのは、単純なものしか映ってないゆえに、圧倒的な体験だったからなんです¹⁹。現実がどのように映ってしまうということそのものが圧倒的だった。

大変恐ろしいため、映画というのは始まりがあって終わりがあるという形式、すなわち物語を語っていくということに能力を次第に発揮していったわけです。そのあと 100 年かけて、いまの物語映画の形式を作った。言い換えればそれは、扱い方がない野生の暴れ馬みたいな映像を、なんとか乗りこなしていく技術を手に入れていったプロセスだったと思うんです。それはフレーミングであったり、カットインであったり、そういう技法によって映画は物語の方法というものを積み重ねていった。

そもそも、あらゆる映像はわれわれが語りたように語れる可能性を、予め持っているわけです。ですから、ショットをつないでいけば、さっきのビン・ラディンと 9・11 のように、あるまとまりの持った構造を作ることができる。しかし同時に、その意味の構造には回収されないものがいっぱい本当は映っているわけです。映っているけれども、構成をすることで、それらの意味に回収されないものを記憶しないで、大事なものだけを記憶していくというシステムを持っている。

これもドゥルーズやバザンに関係してきますけれども、映画で言えば小津安二郎とかロベルト・ロッセリーニという人たちが、ある一つの始まりを作ったと言われています²⁰。時間というものが映画の中で前景化してくるということが戦後の映画において起きる。それは具体的に言えば、目的を持たないで行動する人が現れてくると関係していると思うんです。ブラブラ歩くとか、彷徨うとか、散歩もそうですけど、何か目的をもって行動するわけではない、そぞろ歩きのような彷徨いの形態。これはどうして現れたかという、ドゥルーズはそれを戦後の廃墟に見るわけです。人間が圧倒的な広範囲の廃墟みたいなもの——ローマや東京がそうですけれども——を体験したときに、街の機能や意味というのがまったく無になる経験をする。無になった街で、人は目的を持たないで歩く。そういう行為が起きてきた。それが映画のなかに現れてくるわけです。

目的を持たずにただ歩くということ映画のなかで撮ると、結局意味というものはないわけです。ただ歩いているだけなので。そうすると何が前景化してくるかという時間そのものです。これがドゥルーズの言い方で言えば、「時間イマージュ」ですね。最初に現れたのは小津の廊下とか、壺とかの空舞台だと言いますが、何も起きないわけですからね。そういう意味で映画のなかで、意味のある行動やアクションとか、構成していくということが後退していったときに、時間そのものが前景化します。僕の映画のなかでも、

沈黙が起きたり物語が停滞したり、脱線したり、行き詰まったりというときに、物語の速度が限りなく減速し、減速していけばいくほど、時間というものが前景化してくるということはありません。

でも、これは危険でもあって、そのように時間が前景化していくと、映画にならないんですよね。つまり、始まりも終わりもないということに近づいてくる。僕はそのせめぎ合いのなかで、ギリギリ映画として成立する境界のところで、映画をやっているのかもしれないと思います。ただ東日本大震災の体験が、映画というものの認識にどういう変化を与えているのかはちょっと分からないですね。

松山　いまの諏訪監督のお話と関連して、五十嵐さんに質問をよろしいですか。五十嵐さんのご著作『被災地を歩きながら考えたこと』を読んでいて、非常に興味深いなと思った箇所がありました。それは、五十嵐さんが歩きながら映画を思い出すというシーンがあるんです。

例えば、こんな記述があります。「被災地では基礎の跡だけが残る場面があり、古代の遺跡を歩いているかのようなようだった。地面の上にかつての間取りを示すラインだけが存在し、ありし日の生活を想像させる。不意に、床のラインだけで建築を表現した『ドッグヴィル』（ラース・フォン・トリアー、2003年）の特殊な映画美術を思い出す」（20頁）。また、別のところではこうも言っています。「ここ〔引用者註、女川町〕では20メートル超えの津波が起き、高台の手すりももぎとられている。巨大津波が都市を襲うハリウッドの災害映画『ディープ・インパクト』（ミミ・レダー、1998年）や『2012』（ローランド・エメリッヒ、2009年）の世界だ」（26頁）。

いまの諏訪監督の話をつまみまして、五十嵐さんがこのように廃墟を歩きながら映画を思い出すという体験は、どのようにして生み出されるものとお考えでしょうか？

五十嵐　いまの話の続きで言うと、二つあります。一つは、それまで自分が経験したことがないけれど、視覚的な記憶としてフィクションで見たものと似ていると思ったこと。もう一つは、その本ではあまり書いてなかったかも知れないですけど、自分の前にスクリーンがあって見ているような、まさに映画のなかにいる気持ちがありました。

被災地で見た廃墟というのは基本的に意味がないんです。また映画の比喻を出すと、『トランスフォーマー2』にはやたら長い破壊シーンがあります。この映画を3・11のあとに見て、ビルの壊れ方を



図 3.2.1 女川町の廃墟

見ていると、やっぱりデザインされているんだなあと思ったんです。人工的に CG で作っているから、どんなに作為的なものを消そうとしても、やっぱり何かデザイン性が残ってしまう。

でも、実際現場に行ってみると、圧倒的に無様なんですよね。何の意味もなく物が壊れている。人工的な戦争であれば、この建物を叩くと効果的であるとか、まだそれでも意味があるかもしれない。あるいは、同じ自然災害でも地震というのは基本的には下に潰れるから、もともとそこにあったものが下に移動するという、意味があるかもしれない。けれども、津波は本当に惨たらしいというか、水平移動して全部かき混ぜてしまうので、まったく無茶苦茶になってしまうんです。何の意図もなくぐちゃぐちゃになってしまうというのは、こういうことなんだなと思いました。それが全域に広がっていて、これは写真などでは決して表現できない。それで、こうしたことは何となく映画がフィルターにあって、映画のなかの廃墟を見て、やっぱり全然廃墟って違うんだっていうことを現地で思ったんです。ただ、一方で、まったく無意味だからこそ、逆に信じられないような場面ができたりのするわけです。それは、クリエイターが頭のなかで一生懸命デザインして、こういう廃墟すごいだろというようなこととはまったく違うようなものが奇跡的に生まれる瞬間です。

でも基本的に被災地には意味はなく、ぐちゃぐちゃに壊れてるものが全方位を囲んでいる場所だった。諏訪監督の話聞きながら、そして今の質問聞きながら、廃墟というものについていかに自分が美学的なフィルターで見ていたのかを思い知らされた気がしました。

3.3 建築と映画の時間スパン

質問者 2 映画や建築を作られるときに、寿命を考えておられますか。もし考えているとしたら、どのくらいの長さを想定されているのでしょうか。

五十嵐 日本の建築は本当にスパンが短くて、住宅は平均 30 年くらいで建て替えます。『被災地を歩きながら考えたこと』とは別に、『見えない震災』（みすず書房、2006 年）というタイトルの本も以前出しました。震災が起きなくても、30 年くらいでほとんど建て替わる日本の事情は、いつも「見えない震災」があちこちで進行しているということを言いました。

日本で建築を作る場合、基本的に作る側も 100 年先まで残ることを考えてないケースがほとんどです。ヨーロッパは違って、建てるのにも時間がかかるし、建ったら残るので、ヨーロッパの建築家だったら自分が作っているものがある歴史的な存在として、どう組みこまれていくのかを想像しています。

私は宗教建築のことを博士論文でやったのですが、宗教建築というのは時間のスパンが違うんですね。公共建築の場合は、例えば自分が市長の間に作りたいとか、年度内予算で作りたいとか極めて別のロジックで出来ています。建て替えると補助金が付くから、保存するよりも建て替えた方がいいという発想になる。宗教建築はそれとは異なっているところに、もともとの僕の興味があったんです。さっき話した、倒壊建物への興味はそこから来ているようにも思います。



図 3.3.1 会場風景

諏訪 宗教建築は違う時間のスパンでできているというのは、どういう意味ですか。

五十嵐 100年計画で聖地を作ったりすることは、現代の公共事業ではできません。それは、宗教という別の共同体のなかで起きているために、時間の感覚も違うのかなと思います。

諏訪 今日たまたま、『H story』などを話題にしてもらいましたが、これは11年前の映画なんですね。作ったときに、この映画をその後長い間、誰かが見てくれるかというのは全く想像していませんでした。例えば彫刻とかだと——うちの大学の学生で彫刻を専攻している学生がたくさんいるのですが——、石や鉄で作ったりするから残るんですね。もうこれはどうしようもないんですよ。廃棄するわけにもいかないし。彫刻というのはなくなってしまうことに対する抵抗があります。残るということが前提になっている。

その一方で、映画というのは残らないということが前提になっていると僕は思っています。フィルム自体技術的にある程度の年数はずっと思うけれど、残ることは想定していません。しかも、映画というのは誰かに見られていることによって存在しているわけなんです。例えば、僕の映画が製作から10年経って——おそらくプリントは存在していると思うんですけど——誰も見なくなっちゃったら、もう無いわけですね。存在しないんです。だからそういう非常に希薄な存在感のなかに映画はあると思うんですね。

だから、僕が制作しているときには、映画というものがどのくらい残っていくのかということに全く意識していないと言ってもいいと思うんです。映画はその時々ドキュメントとしてレポートされていくものであって、それが何年後かに価値を持つかということは、私が感知できる問題ではないというように考えています。

質問者 2 デジタルとして残ってってしまうということについては、どうお考えですか。

諏訪 まず、デジタルというのは永遠には残りません。むしろ今は、フィルムアーカイブというものに戻つつあるんですね。つまり、アーカイブというのはフィルムにするべきだと。デジタル化しては残らないというようなことがだんだん分かってきたわけです。つまり、いまから 10 年後に現在のデジタルフォーマットを再生できる機器があるのかというと、なくなる可能性が高いわけです。

いま映画館は全部 DCP というデジタル化をされているんですけども、この機材は 10 年持たないと言われていています。10 年後にどういうフォーマットになっているか、誰も想像できないわけです。35 ミリプリントというのは、少なくとも物質的に画像が残っているので、100 年間変わっていないわけですし、これから 100 年残る可能性は高いわけです。だから、そのようにして映像は残されていくということが一方においてあると思うんですけど、例えば初期のハリウッド映画とかはほとんど残っていません。アメリカには、残すという概念がそもそもなかったわけです。だんだんとアーカイブ化していくという動きができたわけですが、当時はそのときの観客に受けるものを作っていて、なくなった映画の方が多いだらうと思います。

でも僕はそのことをあまり悲しいとか思っていないくて、自分の映画がいつか消えてしまうということは仕方ないとも思っています。むしろ逆に、こうして自分の映画が見られるということが、驚きであったりもするわけなんです。

司会 時間も経ちましたので、今日はこのあたりで閉めたいと思います。(拍手)

註釈

1. 東大フォーラムとは、東京大学が学内の学術研究を広く海外に発信するとともに、海外主要地における研究交流・学生交流を進展させることを目的として、世界中でおよそ2年に1度、継続的に開催しているイベントシリーズ。東大フォーラム2011は、フランスのパリとリヨンにて、コレージュ・ド・フランス、フランス国立科学研究センター、リヨンを、リヨン高等師範学校をはじめとする、約20の提携組織の協賛のもと開催された (<http://forum.dir.u-tokyo.ac.jp/>)。なお、諏訪監督とのトークセッションは、<http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/blog/media/7/mediaccontents2011Suwa.pdf> において読むことができる。
2. 鈴木了二・諏訪敦彦・宮岡秀行(2000)「座談会 散漫な姿勢へむけて」『sagi times』2・1/2号、4-29頁。
3. 柄谷行人「建築の不純さ」『Anyhow』NTT出版、2001年。なお、同エッセイは以下のページで読むことができる。<http://www.kojinkaratani.com/criticalspace/old/special/karatani/anyhow.html>
4. 2013年8月10日から10月27日にかけて開催される「あいちトリエンナーレ2013」では、「揺れる大地——われわれはどこに立っているのか：場所、記憶、そして復活」をテーマに東日本大震災後の社会変動と関連した、国内外の先端的な現代美術、ダンス、演劇などのパフォーマンスアーツの紹介が行われる。五十嵐太郎氏は、同トリエンナーレの芸術監督を務める。
5. 「外と内とが異なるものとしたならば、その接点である壁こそは何かが起きるべきところであろう。外部と内部の空間や用途上の要求が衝突するところに建築が生ずるのだ。・・・建築は内部と外部を区切る壁よりなるものだと考えた時、その建築は内部と外部の葛藤と和解を空間に記したものだと言えよう。」ロバート・ヴェンチューリ『建築の多様性と対立性』伊藤公文訳、鹿島出版会、1982年、162頁。
6. 諏訪敦彦・吉田喜重(2003)「映画と広島、そして希望」『ユリイカ』第35巻第6号、78-94頁。なお、吉田は次のようにも語っている。「現実に原爆を見た人びとは死者であるかぎり、ドームを見ているのも、また死者であるはずです。生きている私が見ているドームは、『見た』という錯覚にすぎません。もしそこにドームを見ているという眼差しがあるとすれば、私たちのものではなく、死者の眼差しです。言葉をかえれば、私たちの眼差しがドームに注がれているとしても、私たちはなにを『見ている』というのでしょうか。この場合、『見ている』のは私たちではなく、まぎれもなくドームが、私たちを『見ている』、ドームに見すくめられているのです。それが迷わずドームを正面から衆知の構

図で撮影した理由です」(91頁)。

7. 田村正毅(1939-)、カメラマン。代表作に、青山真治『Helpless』(1996)、諏訪敦彦『2/デュオ』(1997)、黒沢清『蛇の道』(1998)、青山真治『EUREKA』(2001)など。

8. 『異邦人』の主人公は社会的意味付け、彼が送る生活、そしてとりわけ時間から断ち切られた《誰か》だ。時間とは、社会的意味付けそのものである。何故なら、バルザックにあって、時間こそが人間を完成するもの、時間こそ彼の運命であるから。『今日ママが死んだ。昨日かもしれないが、わからない。養老院から電報がきた。《ハハウエシス、ソウシキアス、チヨウイヲヒヨウス》これではなんにもわからない。たぶん昨日だろう』《今日》《明日》《昨日》、複合過去の使用、そして《これではなんにもわからない》という驚くべき一句。この一句が驚くべきなのは、たとえば一九世紀の小説のなかで、作品を書き始める作家が《これではなんにもわからない》と書き始めることなど、まったく想像できないからだ。」アラン・ロブ＝グリエ「実存主義からヌーヴォー・ロマンへ」平岡篤頼訳、『海』、中央公論社、1979年特大号所収、320頁。

9. カロリーヌ・シャンプティエ(Caroline Champetier, 1954-)、カメラマン。代表作に、ジャン＝リュック・ゴダール『ゴダールのリア王』(1987)、諏訪敦彦『H story』(2001)、諏訪敦彦『不完全なふたり』(2005)など。

10. 鬼石多目的ホール。2003年公開コンペにて最優秀案となった建築家妹島和世(1956-)による実施作品。2005年、群馬県藤岡市に竣工。

11. 五十嵐太郎「津波の脅威「見える」記憶に」『朝日新聞』2012年3月10日朝刊。

12. 「3.11震災伝承委員会」第2次提言、2012年9月24日。

13. 「私の映画史 諏訪敦彦」『映画芸術』436号(2011年夏)、98-99頁。

14. 大宮浩一の『無常素描』は、震災後いち早く被災地の状況を撮影し、2011年6月に公開された作品である。

15. 脇田愛二郎(1942-2006)、日本の彫刻家、造形作家。螺旋やねじれ、錆を主題に、金属などを用いた作品を発表した。

16. とりわけ、アンドレ・バザン『映画とは何かⅡ 映像言語の問題』（小海永二訳、美術出版社、1970年、原著は1959年）所収の「写真映像の存在論」を参照。

17. ジル・ドゥルーズ『シネマ2 時間イメージ』（宇野邦一、江澤健一郎、岡村民夫、石原陽一郎、大原理志訳、法政大学出版局、2006年、原著は1985年）、とりわけ第8章「映画、身体と脳、思考」を参照。

18. 「人間から剥奪された反応は、ただ信頼によってのみとりかえしがつく。ただ世界への信頼だけが、人間を、自分が見かつ聞いているものに結びつける。映画は世界を撮影するのではなく、この世界への信頼を、われわれの唯一の絆を撮影しなくてはならない。・・・世界への信頼を取り戻すこと、それこそが現代映画の力である」。ジル・ドゥルーズ『シネマ2 時間イメージ』（240頁）。

19. よく知られるように、リュミエール兄弟の最初の映画のひとつ『ラ・シオタ駅への列車の到着』（1896）を見た観客は、迫りくる列車を見て、席を立てて逃げたという。

20. ジル・ドゥルーズ『シネマ2 時間イメージ』第1章「運動イメージを超えて」、アンドレ・バザン『映画とは何かⅢ 現実の美学・ネオ=リアリズム』（小海永二訳、美術出版社、1973年、原著は1959年）所収の「ロッセリーニの擁護」を参照。

登壇者プロフィール

諏訪 敦彦

1960年、広島生まれ。

1985年、東京造形大学造形学部デザイン学科卒業。

東京造形大学在学中にインディペンデント映画の制作にかかわる。卒業後、助監督やテレビドキュメンタリーの演出を経て、1996年に長編劇映画『2/デュオ』を監督。

1999年、『M/OTHER』（カンヌ国際映画祭国際批評家連盟賞受賞）。

2001年、『H story』（カンヌ国際映画祭正式招待）を発表。

2002年、韓国全州映画祭のオムニバス作品『After War』（ロカルノ映画祭ビデオグランプリ受賞）に参加。

2006年、パリを舞台にしたオムニバス映画『パリ・ジュテーム』に参加。

2007年、『不完全なふたり』（ロカルノ国際映画祭審査員特別賞受賞）を発表。

2008年、東京造形大学学長に就任。

2010年、フランスの俳優イポリット・ジラルドと共同監督した『ユキとニナ』をカンヌ国際映画祭監督週間を発表。

2012年、フランス ラ・ロッシュ・スール・ヨン映画祭にて諏訪敦彦レトロスペウティブが開催された。

五十嵐 太郎

1967年、パリ生まれ。建築史・建築批評家。

1990年、東京大学工学部建築学科卒業。

1992年、東京大学大学院修士課程修了。博士（工学）。

現在、東北大学教授。せんだいスクール・オブ・デザイン教員を兼任。

あいちトリエンナーレ 2013 芸術監督。

第11回ベネチア・ビエンナーレ国際建築展日本館展示コミッショナーを務める。

著書＝『現代日本建築家列伝』（河出書房新社）、『被災地を歩きながら考えたこと』（みすず書房）、『3.11/After』（監修・LIXIL 出版）ほか多数。

諏訪敦彦	東京造形大学造形学部
五十嵐太郎	東北大学大学院工学研究科
滝浪佑紀	東京大学大学院情報学環
谷島貫太	東京大学大学院学際情報学府博士課程
難波阿丹	東京大学大学院学際情報学府博士課程
松山秀明	東京大学大学院学際情報学府博士課程
渡邊宏樹	東京大学大学院工学系研究科博士課程