

グスタボ・フォンタンとの対話

ーフォンタン監督、本日はご出演どうもありがとうございます。

グスタボ・フォンタン(以下 GF);とても感謝しています、嬉しいです。

ーこちらこそ。では私の方からいくつか質問をしてみたいと思います。フォンタン監督はご自身の作品をしばしば詩的な映画というジャンルの作品とおっしゃられています、私は詩的である以上に冒険映画だと思っています。それは形式的な冒険、実験的な映画でもあり、川や家といった同じ主題を扱いながら、一作ごとにとても違った映画を撮られていて、そこがすばらしいと思います。ご自身はいかがお考えでしょうか。

GF; 私にとっては、映画を作ること自体が冒険だと思っています。ですからその中では一作を作ると同時に映画の言語というものを見つめ直す、考え直すことが必要だと思っています。ですから、一つの作品を撮る時に、それがどんな映画の言語になるのかについては、連作の最初の作品の時に次の作品のことはまったく考えていません。一作撮り終わった後で次の作品はどうするのか再考するというのが私のやり方なのです。ですから一作ごとに自分自身を見直す機会になっているのです。

ーどういふふうな映画にしようか最初に考えるのでしょうか。それとも撮っているうちにだんだんとわかってくるのでしょうか。

GF; もちろん最初に漠然としたコンセプトはあるのですが、それは基礎であって、撮っていくうちに変わっていきます。例えば『顔』の場合ですと、撮影に8ヶ月かかったのですが、その間ずっと私たちがしていたのは、撮影して編集して考えること、それを繰り返していました。ですから、撮る前に考えていたコンセプトというものは、撮影と編集の中で出てくる映画言語によって少しずつ変わっていききました。そしてそこからまた考え直す、少し変えていく、毎回そんな調子でした。

ーフォンタン監督の別のインタビューを拝読しましたが、1980年代に学生時代を送られた時に御覧になった、ブレッソンやタルコフスキー、エリセ、近くはソクーロフやホセ・ルイス・ゲリンといった人々の映画が好きだったと言っておられますが、フォンタン監督は彼らでも使わなかったような画面を使っておられますね。例えばピンボケの画面や、何が写っているのか判別し難いような画面さえ使っておられます。

GF; 私は映画を作る時、まず詩的原理に添って作ろうと考えます。そこから始まるのです。例えば『底の見えない川』ではJ.L.オルティスの詩が下敷きとしてあったのですが、オルティスが常に言っていたのは、すべてを見せるものではなく、見せないことによって、より感じるができるということです。ですから、「見せない」というオルティスの方法に従ってこの映画を撮ったわけです。私たちがオルティスの方法をもとに作ろうとした時、ピンボケの画面や何が写っているかわからない画面でいったい何ができるのかを研究しました。そこで私たちは何を隠して何を隠さないのかを考えました。その何が写っているかわからないということから可能性が広がったのです。それを見た人が、いったいどのようにとらえるのか、という意味です。

ーサウンドトラックで会話や語りが入っている一方で画面には別の人や風景や物が写っていたりする、映像と音の分離が非常にたくさん使われていますが、これも同じような理由なんでしょうか。

GF; ええ、あなたの言われた通り、私の映画では映像と音のズレや、画面に写っていない音が聞こえてくることがあります。その映像と音が一致しないことから緊張感が生まれて、見えているもの以上の広がりができるのです。音がフレーム外から聞こえてくることによって、見えているもの以外の物も見えるようになり、空間も広がっていくのです。映像とは、私にとって、そして観客にとっても、見えている物にとどまるものではありません。観客として座席に座っている動けないその状態で、見て聞こえてくるものに何を感じるのかというのは、その人それぞれの可能性によると考えています。

ー『母』という劇映画とドキュメンタリーの両面を持った作品についてですが、この作品はかなり事

前にリハーサルをされたということを聞いています。『本当の檸檬の木』でも同じことをなされたのでしょうか。

GF; 『本当の檸檬の木』は夜が明けてから次の日の夜が明けるまでを描いた作品ですが、それを撮るために毎日同じ時間に何週間も撮り続けなければなりません。『本当の檸檬の木』の場合はある期間内に一気に撮り終えなければいけなかったのですが、『母』の場合は何ヶ月もかけて撮ることができたので、期間に大きな違いがあります。『本当の檸檬の木』の場合は登場人物も重要なのですが、それと同じく自然の光というものを考えなければならなかったわけです。人物の語る台詞と同様にあの時空間にある光というものが大事だったのです。あの映画のフィクションとドキュメンタリーの境界はその時空間に左右されていたのです。

—『顔』では黒白で、8ミリと16ミリフィルムで撮られていると思いますが、この選択はどのように決められたのでしょうか。



GF; 『顔』では時間を消去するということを考えたのです。これは時間という観念や知覚を超えたところで作ろうと思った作品です。この映画のもとになったのは、アーカイブのぼろぼろになっていたフッテージです。私たちはそれを使って、このフッテージに近づいたり遠ざかったりしながら作品を作っていこうと考えました。私たちにとってはアーカイブのフッテージとデジタルのカラーの境界というものをなるべく超えようと思っていましたし、そもそも境界自体にあまり興味はありませんでした。ですから私たちにとって現在と過去が混ざり合った映画を撮りたかったのです。あの16ミリのフッテージがあったからこそ、私たちは時間を自由に往来できたのだと思います。

—『母』もそうですが、『顔』の場合も、時制は観客にとって容易に理解できるものではありませんでしたが、それは観客に想像してもらおう、というのがフォンタンさんの意図なんですか。

GF; それは常に映画的な体験として観客の皆さんが感じるのだと思います。ですから他の芸術であれ映画であれ、それらは時制、過去と現在の境界をなくすことによって別の次元に行くことができるというのだと思います。映像というものは、たとえ今の映像であっても過去を包含するものであって、その中に幻影だったり幽霊だったりするような過去の人々の痕跡を伝えてくるものなのです。

—『ラ・カサ／家』を見た時に、前半は今言われたような過去の人々の記憶というか、幽霊的な映像が出てきます。そのファンタジーと後半のドキュメンタリーを結びつけることに、ある種の躊躇はなかったのですか。

GF; 新たな言語を作るためにはリスクが伴うものです。『ラ・カサ／家』で私たちがやろうとしたのはそこに代々住んでいた人々の痕跡を現わすことです。それを実際の家のドキュメンタリーとともに現わそうとしたのです。

—あの映画で面白かったのは、工事をやっているブルドーザーが家を壊しているときの音に、波のような音が被せてあるように聞こえました。あれは家をテーマにしたシリーズの映画ですが、そこで川をテーマにしたシリーズに合流しているような気がしたのですが。

GF; そういうふうにも考えられると思います。私が言いたいのは、音というのは、常に映像の中に見えている場所や環境のものではなく、別の「思い」の音だったり誰かの「考え」の音だったりもします。そこから映像がもっと広がりを持つものだと思うのです。

—『ラ・カサ／家』を見た方の何人かからホラー映画のような音だと感想を言われたのですが、じっさいそういう映画が好きなんですか？

GF; その人たちが驚いてくれたというならよかったです。家の解体というのは常に恐ろしいものですから。これはホラー映画ではありませんが、長い年月を経て存在してきたものを壊すということは本当に恐ろしいことなのです。

—『本当の檸檬の木』の原作者フアン＝ホセ・サエールについてもお考えを伺いたいのですが。

Gf; フアン＝ホセ・サエールはアルゼンチンの偉大な作家の一人です。かなり前に亡くなったので個人的に会ったことはありません。彼は人生の半分をフランスで過ごしましたが、小説の舞台となっていたのは常にサンタフェの川のそばでした。私は映画の前に文学を学びました。その間に私は『本当の檸檬の木』を読みました。読んだ当時は、具体的にはわかりませんでした。そこには何か新しいものがある、と感じました。後になってわかったのは、彼がやろうとしていたのは、物語を語るということが何なのかへの問いかけだったということでした。それを知ったとき、私はそれに賛同して、そう言えば物語を語るということは、どういうことなのか、越えるべき境界とは何なのかを考えました。サエールの方法は現実の断片を集めてきてそれをつないで物語として語っていくというものです。その使命は現実という素材があって、そこから詩を生み出す、物語を生み出すということに私は驚いたのです。それは私にとっても非常に面白かったので、私も現実の断片から映画を作ろうと思ったのです。



(観客とのQ&A)

—『母』でミツバチの箱が壊れるところは素晴しかったんですが、物が粉々に壊れるところを撮るのは非常に難しいと思うんです。どんなふうに取り捨選択されたんでしょうか。

GF;あのシーンは父親への感情をぶつける非常に重要なシーンです。あれを撮るのは難しかったんですが、重要だったのは彼の感情のほとばしりにカメラがどのようについて行けるかということでした。彼が壊す力と壊れる木と粉のコンビネーションから感情が表現されたわけですから。

—自然の描写が生き生きとしていますが、人間以外の事物、水や光を撮る時にフォンタンさんがどのように、何に気をつけておられるのでしょうか。

GF;まず、自然が持っている要素をすべて観察します。そして、それを我々がどのように見るかという視点が重要だと思っています。『本当の檸檬の木』の自然は皆を安心させるようなものではありません。そこにいるすべての人間を不安にさせるものです。あの中で主人公が見る自然と、エイジャという息子をなくして6年も喪に服していてパーティーに行かない女性が見る自然は、視点が異なっているのです。だからどのように見ている人によって異なる自然というものをどういうふうに見出すのかということと、厳しい不安にさせる自然をどのように撮るのかというのがこの映画の最も肝心な点でした。

—ほとんどの作品を見せていただいたんですが、音に関して、既成の曲を使わずに自然をとらえた素材で構成されていたと思うんですが、先程見た『本当の檸檬の木』では電子的な持続音がミックスされていたと思うんですけど、それは効果的でよかったと思うんですが、なぜ突然その考えに至ったのですか？

GF;まず、沢山見てくれてありがとうございます。先程電子音と言われましたが、『本当の檸檬の木』で使ったのはすべて撮影現場の音なんです。でも後である種の周波数を除いたりとか、加工はしています。それである種の振動だけが残る箇所もあって、それがどう聞こえるかということに関しては、その人の主観で、皆が同じ音を聞いていても違ったように感じると思います。

一では最後に、ここに残って聞いて下さった皆様にメッセージをお願いします。

GF;今回は本当に皆様に感謝しています。今こうして話していますが、私たちの間にはすごく遠い距離があります。そして時間も12時間違いますのでまったく逆です。でも皆様とつながっている気がします。ですから遠くからですが皆様に抱擁を送りたいと思います。

(拍手)



(2017年2月11日に行われたグスタボ・フォンタン・レトロスペクティヴ最終日に行われたスカイプを使ってのトーク採録を加筆訂正したものです。通訳を務めて下さった比嘉セツさん、高崎郁子さんとアテネ・フランセ文化センター、濱治佳さんと山形国際ドキュメンタリー映画祭、アルゼンチン大使館の皆様に深く感謝いたします。)

@ Akasaka Daisuke