

映画「天城越え」についてのインタビュー記録 横山豊篇

鶴 田 武 志

はじめに

映画「天城越え」（1983）は子どもが母を恋う物語として作られた。その制作の過程を明らかにするための基礎研究として「映画「天城越え」についてのインタビュー記録 三村晴彦篇」を『文化科学研究』23～25 巻に、「映画「天城越え」についてのインタビュー記録 羽方義昌篇」を26 巻に掲載させて頂いた。本稿はそれらインタビュー記録の最後のものとなる。

監督である三村晴彦¹の取材からは、1980 年前後の松竹大船において強い影響力を持った野村芳太郎²の功罪を巧みに取り入れていく中で、三村の絵コンテをスタッフ全員に配り、意思の疎通を図った上での現場主義という演出論が形成されたことが、明らかになった。三村の絵コンテを中心とした現場主義、それは絵コンテという共通認識を通して、各スタッフの意思疎通を図り、なおかつ彼らの工夫を十全に吸い上げていくというものであった。

そして、撮影監督を務めた羽方義昌³からは、三村の絵コンテを基にカメラマンを初めスタッフたちがそれを乗り越えようとしたということが窺えた。また、カメラマンの積極的に監督とスタッフ・キャストをつなげていくという関わり方の1 ケースも知ることができた。

さて、三村、羽方の二人への取材を通して、何度か言及されたのは美術監督の存在である。このことは映画の画面作りにおける美術監督の重要性を指し示す。そこで本稿では、「天城越え」美術監督（デザイナー）であった横山豊⁴から美術監督の関わりを聞き取る。そのことは、松竹大船の美術のあり方の1 ケースを探ることにもなるだろう。

なお、忠実に書き起こしたため、人物名など専門用語で分かりづらい部分はカッコ内の筆者注と脚注で補足した。内容の関係から拙稿「映画「天城越え」についてのインタビュー記録 三村晴彦篇」その1～その3、「映画「天城越え」についてのインタビュー記録 羽方義昌篇」も合わせて参考にされたい。

横山豊へのインタビュー

対談者：横山豊（映画「天城越え」美術監督）

聞き手：鶴田武志

場所：横浜駅某喫茶店

日時：2008 年 6 月 21 日

横山：「天城越え」の頃のものはあまり取ってないんですけど、見つけた設計図などがあったので差上げます。

鶴田：ありがとうございます。図面にある指示書きはなんでしょうか。

横山：ああ、それは大道具さん用の指示書です。これを見て作ってもらうので。

鶴田：これは警察署（図 ）ですね。

横山：ええ、その隣のものは氷蔵（図 ）ですね。

横山：今日のために『天城越え』を見直していたら、なかなか羽方くんが上手く撮っているなあと思いました（笑）（撮影監督は）一本目だったんですけどね。

鶴田：羽方さんご自身は「今見ると不満なところもある」とおっしゃっていらっしゃいましたけど。

横山：いやいや、よく撮っていると思いますよ。松竹ではカメラマン（撮影監督）がライティングまで決定して撮っているんですが、（照明を）当てすぎるとセットが丸分かりになってしまう。そこをなかなかよく考えているなど。

鶴田：現在もカメラマンとして色々意識されていますよね。先日、羽方さんがカメラマンをつとめた山田太一さん脚本の「本当と嘘とテキーラ」を拝見しましたが、やはり女優さんを追っていく撮り方にはこだわっていらっしゃるなあと（笑）

横山：移動パンが上手じゃないですかね（笑）

鶴田：（相方的な存在だった方のことは）よく見ていらっしゃいますね（笑）羽方さんも三村さんのことになると通じているところがありました。

横山：まあ、三村組は逆にフィックスが多くて、移動パンはほとんどなかったです。少しはありますけど。

鶴田：三村さんは、加藤泰さんの影響が強いですからね。

横山：その分、羽方くんは移動を使わずに済んじゃっていますよね。

鶴田：さて、これが...

横山：良作の家（図）、夫婦げんかしているところのね。

鶴田：石橋蓮司さん（土屋良作役）と樹木希林さん（良作の妻役）のですね。この家の中も様々な小道具がセットされて雰囲気が出ていますね。これは一軒家のセットでしたけど、家を組み立てるみたいに全部やったのですか。

横山：いや、これは映っている反対側は作っていませんね。芝居の内容を想定して必要のあるところだけを作っているんです。作ってあるように見えますけどね（笑）

鶴田：つまり上手く騙すと言いますか、作ってあるように思わせていくのもテクニクということですね。さて、今回、お話を伺うにあたって、「天城越え」撮影時についてだけではなく、一方で松竹の美術監督がどういうものなのかということにも興味があります。そこで横山さんを半生を伺うような形になりますが宜しいでしょうか。

横山：どうぞ。

鶴田：まず、松竹入るまでの経緯はいかがだったのでしょうか。

横山：僕は北海道の田舎の出身ですが、たまたま中学校の頃に絵が好きな友人がいて「習いに行こうよ」と言われてね、毎週、絵を習いに行っていたんですよ。まあ、歌も好きだったけど絵も好きだったから。それで高校に入ってから、美術クラブで油絵を描いていました。だから、本当は、将来、絵の先生になろうと思っていたんですよ。

鶴田：もう既に美術関係で身を立てたいと思っていたんですね。

横山：ほら、絵の先生ってなんだかカッコいい気がするじゃないですか（笑）

鶴田：そうですね、芸術家ですから（笑）

横山：あんまり生徒に責任持たずに好きな絵を描いていければなあ。それで高校では絵を描いて展覧会に出したりして、大学は（東京）芸大に行こうと考えて、東京でデッサンを習いに行ったり、真面目に勉強もしたんですが、すごいのがいっぱいいて。一次の学科は受かったんですが、二次のデッサンで落っこちてしまって。それで多摩美も受け、武蔵美（短大）も受け、最終的に武蔵

美に引っかかって。

鶴田：武蔵美は有名なところですね。

横山：それも芸能デザイン（専攻）という（笑）デザインの勉強はしていなかったのに大胆にも受けてしまいましたね。芸能デザイン（専攻）というのは、映画やテレビ、演劇などの美術全般を勉強するところですね。

鶴田：そのときに今のお仕事につながる領域に触れたわけですね。

横山：ええ。今はもう名前が変わってしまっているけれど⁵。その短大に入って、1年勉強して、2年の時ですね。お金がないから、TBSの夕方から深夜までのバイトというのが当時、あったんですよ。それを1年間続けまして。

鶴田：それはどういったバイトなのですか。

横山：美術進行といって、セットの建込を見たり、一緒にセットの装飾、デコレーションなど...そういう美術関係一般ですね。

鶴田：言うなれば、美術関係の何でも屋といったところですか。

横山：そうです、そうです。

鶴田：では、そこで業界の仕事全般のノウハウを学ばれたということになるのでしょうか。

横山：ええ。背景を描いたり、装飾をしながら映像デザインのバイトをしていて、ギャラも良かったものだから1年ずっとやっていました。

鶴田：最初はテレビ業界だったんですね。そのままテレビ局へとは考えなかったんですか。

横山：その当時もテレビ局は狭き門でしたね。バイトからずるずるとそのまま入ってしまうのが、僕の周りの先輩にいますよ。これが10人ほどいますと、これは無理だなあと。まともに試験受けてもはねられるだろうし。そう思っているとき、たまたま教授の中に松竹映画の関係者がいまして、その方に卒業近くにバイトに誘われたのが松竹との出会いですね。そしてそのままずるずると映画界へ。その頃は、撮影部とか美術部などは縁故採用が多かったのです。試験受けなけ

ればいけないのは演出部くらいで。

鶴田：演出部は大卒でなければいけないと三村さんもおっしゃっていました。ところで縁故採用が技術関係で多いのは、やはり即戦力を期待されているからということなののでしょうか。

横山：それはどうですかねえ。僕の入った頃の映画業界はもうすでに陰りのあった時分⁶で、昭和で言うと 38（1963）年かな。小津（安二郎）さんが亡くなった年ぐらいですから。

鶴田：ぎりぎりピークを過ぎていますね。テレビは逆にこれからというところでしたけど。

横山：まだ生放送の時代でした。まあ、ともかくそのまま松竹へ入って、1 年くらいはバイトのような形でした。休みなく仕事がありましたから。

鶴田：まだ二本立てで上映していた時代ですから、ひっきりなしだったでしょうね。

横山：そうです。

鶴田：さて、入社してからですが、演出部の場合は助監督して、撮影部ならば撮影監督の下につくという形になるわけですが、美術部も〇〇組というような形で配属されるのでしょうか。

横山：小津さんや木下さんなどはデザイナー（美術監督）はだいたい決まっていたんですが、その助手となると特定の組につくというよりも、その都度、色々な監督の元で仕事をしていました。松竹に入った頃は、木下組の一番下のサードぐらいで 3 本くらいやりましたね。それから色々な現場でやりました。

鶴田：それらの仕事は、TBS でアルバイトをしていることが活かされていたと考えて良いのでしょうか。

横山：そうですね。（美術部は、）テレビも映画もやることは同じですから、そこは違和感なく仕事へ入っていけましたね。

鶴田：そうして仕事を覚えていく中で、特にどなたか影響を受けた美術監督はいらっしゃるのでしょうか。

横山：色々渡り歩いたから特に誰かの影響というのはないんじゃないかな。勿論、好みというのはあ

りますけれどね。変な自信があったので、回ってきた仕事を「これでいいんだ」という気分でやっていたね。若かったので（笑）

鶴田：では、監督とのやり取りなどはどうでしょう。松竹はディレクターシステムですから、監督の意向が強く反映されると聞きます。監督によってやりにくいとかはありましたか。

横山：いやー、それがそんなに違いはないんですよね（笑）結局、やっていることは一緒ですし、結構任せてくれることが多かったんですよ。

鶴田：そこまでこだわる方はいなかったということでしょうか。

横山：中村登⁷さんのようなベテラン監督になると監督の思うところを忠実に再現していくような形にはなった⁸のですが、僕は比較的、新人監督を担当することが多かったのです。新人監督なら若いデザイナーのほうが、やりやすいでしょうし。例えば、この間の羽方さんが撮影監督やった「本当と嘘とテキーラ」の松原信吾⁹さんとか¹⁰。おかげで彼の二本目、「青春かけおち篇」（1987）では結構、挑戦的なこともやれました。ほら、東映などですと豪華なセットが自己主張してきますが、松竹の美術は控えめであることが主流でしたから。ほら、東宝なんて重厚な美術でしょ？そういう松竹の雰囲気というのがあって、なかなか美術自体が全面に出て行くような派手なものはやれませんでした。それだけに「青春かけおち篇」は楽しかった覚えがあります。

鶴田：なるほど。松竹では美術が主張しない、逆に言えば、自然にそこに存在しているということが求められているということですね。それは、松竹大船映画の作風との兼ね合いによるものですか。

横山：そうです。松竹はホームドラマが多いですから。

鶴田：さて、先ほどの話によると横山さんは新人監督を多く担当されたとのことでしたが、その中に三村さんもいたことになります。その三村さんとは以前からお知り合いだったのですか。

横山：助監督時代に一緒に仕事をしたことはあるはずだけど、特につながりがあったわけではありません。「天城越え」は最初、松竹内で話が出てきたときは全く別の人が美術になっていました。その後、立ち消えになって再び話が出てきたときに僕に話が来ました。上のほうで話があったのか、美術部内で決まったのかまでは分かりませんが¹¹。

鶴田：起用の経緯は羽方さんとは違い、会社の指示だったというわけですね。

横山：そうですね。羽方くんは「天城越え」が、(撮影監督として)1本目でしょ。今でも印象に残っているのは、天城での夜間ロケ。夜になるとあの辺りは明かりがないんです。街灯も何もないから真っ暗でしてね、シーンとしては真っ暗な中の話だけれども、それじゃ何も見えないからライティングをどうしようかと彼は相当悩みまして。やってみてはやめてを繰り返しているうちに分からなくなってしまい、「横ちゃん、もしも夜を絵で描くとしたらどうする？」と質問されてね。絵画なら嘘でもこういうふうに光をあてて描くんじゃないかと話をした記憶があるんですよ。

鶴田：カメラマンの絵作りに美術が関与したという意味でも面白いお話ですね。

横山：絵を描くときはハイライトの置き方とか考えるわけですからね。ただそれがライティングにどれだけ役に立ったのかは分かりませんが(笑) たしかに夜ばかりですから、ライティングは難しいですね。

鶴田：まして「天城越え」では、夜のシーンが重要になっていますから、なおさら悩むところですね。特にハナのシーンなどは。

横山：ハナの場面は、ライティングがかなり上手くやれているんじゃないかなあと。例えばハナと土工がやっているシーン、あれはセットなんですけど、あのシーンのライティングも上手くつながっていると思います。

鶴田：三村さん曰く、あのシーンはフィルムが残り少なかったため使い切るまで回し続けたと。いつまでも撮っているからこそその演技であり、偶然が生んだ奇跡的シーンということでしたが、それだけでなく羽方さんの悩み抜いたライティングという計算もそこにはあるんですね。面白い話です。今までの話を伺う限り、美術監督は現場にいて直接かかわることも多いようですね。

横山：ええ、松竹大船の場合はそうです。ただこれは会社によって違いますよ。たしか東宝の場合、デザイナーはセットにはいないと。

鶴田：そういうところにも社風というのがあるんですね。『イメージフォーラム』の撮影日誌などを読むとずっといるような雰囲気を感じましたので、美術監督はいるものだと思っていました。

横山：僕の場合、基本的にセットでは大体いましたね。その頃は、カメラの位置などそういうことも気にしていたのです。

鶴田：三村さんが羽方さんと横山さんは二人でよく話し合っていたとおっしゃっていましたが、美術とカメラマンは密接な関係でいるということでしょうか。

横山：そうですね。ただカメラマンにもよりますね。僕らの仕事というのは、(セットを)作ってしまうとあまり動かせなくなってしまうから、撮影前の段階でカメラマンと話し合ったりすることが多いです。勿論、細かい部分で「こここうしたほうがいいじゃない」「あそこはこうしよう」というようなことはありますけど。例えば、警察署の表に赤い花が咲いているでしょ¹²。あれをナメながら撮って。あれなんかは、羽方くんの撮影時のアイデアに僕が応えたものですね¹³。

鶴田：羽方さんも「あれは俺のアイデアだ」とおっしゃってました¹³ (笑) 今の話によりますと、デザイナーは絵コンテなどがあがってくる前に、ある程度こういうシーンになるだろうということとを想像というか計算しているということですよ。横山さんが、美術監督として最初に台本を読むときというのは、どういうことを考えて読まれるのでしょうか。

横山：台本に設定されている画面を作り上げるわけですよ。ロケーションの場合はロケ地に沿って、余分なものがあれば隠す、足りなければ足すということを考えます。そして、セットの場合は台本から見えてくる状況や人数などを考えるわけです。それで最初は大雑把にデザインを考えます。その中で台本の中で人物が出たり入ったりするというシーンなどで、その人の動きに合っているかどうか、妨げにならないかどうかを考えながら、間取りを変えてみたり、小物の位置を変えてみたりするのです。

鶴田：「天城越え」で言えば、脚本を書いた三村さんの描くシーンを台本から読み取り再現を試みるということになりますか。そこには既に三村さんの構築した世界があるわけですから。

横山：そうですね。台本から大体、それを想像するわけです。想像できないような部分、例えば、「天城越え」に出てくる)警察署(図)などは戦前のもので、そういうものはどこかで調べたり、取材をしたりします¹⁴。今(の警察署)ならば、取調室があるけれど、あの頃の地方の警察だと宿直室でやっていましたよという話を(取材対象から)聞きましたから、そのようにしてね。

鶴田：警察署もそうですが、「天城越え」では昭和15年頃という時代を再現しなければならないところが難しいと思いますが。

横山：ロケーションでもそれらしいところを探しましたね。

鶴田：ロケーションをして使えそうな場所にセットを馴染ませていくようなそんな感じになるんじゃないかな。

横山：そうです。（「天城越え」の）鍛冶屋（図 ）のね、主人公の少年の家、下田はなまこ壁¹⁵が特徴的な街並みなので、なまこ壁が一部見えるんです。だからセットもそれに馴染むように作って、それは上手くいったなと思っています。

鶴田：セットの家が下田にある家そのもの、つまりセットの屋内に入ったとき、ロケで映っている外形のその家に入ったと（観客に）思わせる必要がありますからね。なまこ壁などは地方の特徴的な様相なわけですが、そうしたものを作る場合、松竹大船の美術部内に様々な資料があって、それを参考にするという形になるでしょうか。

横山：ええ。資料が無ければ、実際にそのものがあるところへ見に行行って調べます。鍛冶屋の場合は、僕の幼いころに鍛冶屋があったので、その頃の記憶を思い出しながら作りました。ふいごとかも使えるように作って。

鶴田：少年自身がそれを使って、例の凶器を作っていましたね。

横山：ですから、今でもそれは同じですが、台本を見て、全くないものは実際に見に行ったり、調べたりしてデザインをしています。

鶴田：台本に何が出てくるのか分かりませんから、常日頃からデザインをするための多くの資料や材料、ネタを仕入れておくような姿勢というのが重要になってきますね。

横山：デザイナーになってからは、とにかく色々な本を買い込んでいましたねえ。所詮、一人の人間の考えること、自分の想像だけでは出来ないことはいっぱいありますから。そういう意味では色々な資料を見て、総合的に考え合わせていっています。

鶴田：資料の持つ現実味というものを重視しながら、そこからその台本にしかないリアリティを生み出していくという仕事なわけですね。松竹の美術部自体、そうした資料は豊富にあるような印象がありますがどうでしょうか。老舗の映画会社ですし。

横山：そういうものが集まっている部屋はあって結構あったと思います。そういう会社のものも使いましたが、個人で集めていった本も多いです。本棚を4架ほど揃えて、ちょっとでも気になったものは買って、本棚にどんどん使われない資料をため込んでいっていましたね。

鶴田：いざという時のために使える自分だけのアーカイブを作っているような感じですね。

横山：資料っていうのは、どこかにほんの少しだけ載ってだけでも、それで助かるということが結構あるんですよ。

鶴田：例えば、どんなことがありましたか。

横山：今すぐちょっとは思い出せないけれど...そうですね...例えば遊郭のシーンを撮らなきゃいけないときに、その遊郭の入り口がちょっとある資料が見つかるだけで「何とかなる」と安心できます。

鶴田：なるほど。その一つの資料によって、他の資料がつながっていき一つのデザインになっていくということですね。

横山：そうです。その「ちょっと」が大事なんです。まあ、言ってみれば、その「ちょっと」のために使わない資料を集めているとも言えますね。

鶴田：何気なく見ていて、あるとき「あ」とつながっていく、そんなインスピレーションを得るには日々、アンテナを張っている必要がありますね。

横山：そういう意味では、僕は独身時代、ずっと東大の前に住んでいて、そこは神田が近いですから、暇があると本屋行っていました。買わないんだけど、どこにどんな本があるのかをだいたい覚えて、ここに行けば建築雑誌、ここへ行けば装飾関係とね。

鶴田：本屋ごとに強いジャンルというのが顕著ですからね、神田は。

横山：もう今は覚えていませんけどね。

鶴田：ここまでのお話から、デザイナーは勉強家であることが必須条件だと分かります。

横山：もっとも（資料が）無ければ無いようにやるし、あればあったでそれに合わせてやっていくしかないですけどね。

鶴田：臨機応変さも重要というわけですね。様々な監督と仕事をするには、その監督の色に合わせていく必要がありますから、それも大切だと思います。臨機応変さと美術の仕事としてのこだわり、

その両立は難しそうですね。

横山：今、テレビドラマやっているんですけど、舞台は警視庁で捜査課なんですね。でも見せてくれないでしょ？ 警視庁なんて（笑）

鶴田：そりゃ、そうでしょうねえ（笑）

横山：だからちょっとでも警視庁へ行くことがあれば、写真を撮ったりしまして。

鶴田：それはまた地道な作業ですね。

横山：そうすると気づくんですよ。表の壁のタイルが中まで入り込んでいっているとかね。そういう発見があると「ああ、これをセットのどこかに使えばいい」と考えていけます。そういうことを手がかりにして作っていくんです。実際の警視庁の捜査課は大部屋という広い場所だと言われているけれど、ドラマ上はそう大きいものは作れない。それで小さな課を作ります。その辺りは監督と相談して作りますが、そうして出来たセットの中発見した警視庁の壁のことを閉じ込んで、なんとなく警視庁の外観とつながるような違和感のない雰囲気を作っていくんです。

鶴田：実際は違っていても、見ている側が、違和感を感じないような工夫をしていくわけですね。ドラマ上のリアリティを作っていくと言いますか。

横山：そうです。そういう本物らしさというのが大事だと思うんです。関係なくやってしまうという人もいるんですが、僕は荒唐無稽な、たとえば窓の形など全然別物じゃあ困るなあと思うんです。

鶴田：たしかに。見た人がある程度「警視庁なんだな」と思ってくれるには、本物の部分を入れていくほうが確かなものになるでしょうね。そういう意味では、目立たないこと、目立たないところをいかに作っておくかが、自然に見えるためには大切だと言えそうですね。逆にセットが目立ってしまうと、それに目が行って肝心のドラマが壊れてしまいますから。

横山：ええ、そうです。だけど、逆にセットを意識させるように作ることもあります。特に最近のテレビドラマは、セットを見せるようにしているものが多いような気がします。特に局製作のものがその傾向があるような。若い人にはそういうのが良いのかなと思っていますが。

鶴田：作ったものを見せたいというのがあるのかもしれませんがね。

横山：たくさん（テレビドラマを）見ているわけではないので、あくまで印象というレベルのことで
すけど（笑）

鶴田：テレビ朝日が昨年末に放映した松本清張原作の「点と線」¹⁶ は昭和 30 年代という時代でない
と成立しない物語でしたから、その時代の再現というのが重要な要素でした。そういう時代の再
現を目的にしますと、逆にセットを見せていく必要があるかなと。とはいえ、あれは局の威信を
かけたドラマですから予算は潤沢な部類ですから出来たことでしょうね。

横山：普通、テレビドラマは予算がかけられないから、監督と打ち合わせはしてもあまり無茶な要求
も出来ません。ロケもだいたい決められていたりしますし。

鶴田：予算の話が出てきたので「天城越え」の話にまた戻ります。「天城越え」は会社に期待されて
いなかったこともあり、予算はかなり低かったと三村さんから伺いました。そのしわ寄せは美術
部にも来ていたのでしょうか。

横山：実際、提示されていた予算は 2 時間テレビドラマよりも安かったんですよ。すごい安かったで
すが、時代ものに必要な時代劇用の柱から小物まで松竹内に全部あるんですね。美術部内部でな
あなあでそういうものを使い回し出来ましたから、予算的なことは考えずにやらせてもらえました。

鶴田：それまでの松竹の美術部の財産に支えられたんですね。

横山：本当に一から全て作り、人件費もかけてやっていたら、（予算的に）出来なかったでしょうね。
松竹だから出来たんだと思います。

鶴田：なるほど。では「天城越え」での具体的なデザインの作業について伺いたいと思います。まず、
この遊郭（図 ）はどうでしょうか。

横山：ハナが回想シーンで暴れているときのものですね。実は松竹には、遊郭の大きなセットがあっ
たんです、時代劇用の。時代劇のテレビドラマを撮っていましたからね。その京都の時代劇風な
セットに、昭和風のアレンジを加えました。

鶴田：では、この図面はそのアレンジの設計図ということなんですね。わざわざそういう場所に行っ
たり、一から作ったということではないんですね。

横山：建物など大きいものは既にありましたから、看板を付け替えたり、障子のところをガラス窓に

替えたり。

鶴田：それが昭和風のアレンジということですね。この電柱の設置もその一環ですね。こういうアレンジは、セットを見た瞬間にもう考えが浮かんできてというところですか。

横山：ええ。それまでの経験でだいたいのところは掴めますから。

鶴田：それでは、こちらのオフィス（図 、 、 ）はどうでしょうか。

横山：このオフィスは静岡にあるという設定だけれど、あの印刷会社の外観は新橋で撮ってきたもの。それで階段は静岡で撮ってきたもの、新幹線が見えているあの場所ね。それらに合うように考えました。このセット、平さん（平幹二郎：小野寺建造役）と渡瀬さん（渡瀬恒彦：田島刑事役）の二人のシーンがありますよね、そこで夕日が沈んでいます。あれはカメラマンが言い出したのか、監督が言い出したのか忘れ¹⁷けど、本当は1カットの中で夕日が沈んでいく予定だったんです。暗いんだけど夕日が射しているというね。夕日が沈むのをどうするかということで、まず照明にホリゾン、ビニールを張って、そこに雲を描き込んだんですね。そして更に後ろに下がってくるライトを付けたりの工夫をしました。

鶴田：結局、あのシーンは1カットではありませんが、羽方さんや横山さんの工夫が活かされて、平さんの心情と夕日の描写が見事にシンクロした印象的なものになっています。撮影前の事前の打ち合わせとスタッフの連携が作った名シーンですね。となると、監督の意向をセットを作る段階でかなり綿密に意思疎通をしなければなりませんね。

横山：そうですね。監督の演出上の意向はありますからそれについてはきちんと話をして、あまりしませんが僕も意見があるときは言って、そうして出来たことを反映させるように考えていきます。

鶴田：とはいえ、セットの組み立て中に監督がそこを訪れることはないでしょうから、完成後に初めて見せるのは緊張するんじゃないですか。

横山：監督には大まかに出来た時点で見てもらい、直しを入れてはあるんですが、それでも若いころは（そのセットの）撮影初日が嫌でしたね（笑）監督がどう思うか、役者がどう思うかとね。もっとも役者が我々に文句を言うことはありませんけど（笑）

鶴田：それだけ役者の芝居の動きなどを考えながら作っていたということですよ。役者の芝居を意識してデザインするということは、例えばどんなことでしょうか。

横山：取調室のセット（図 ）ですと、ハナが動いて机のところに来ますでしょ。その後、どちらの方向へ見切れていくのか。画面の中で想定される役者の動きを考えているということです。

鶴田：セットを作る段階で、その動きについても監督と話されているんですね。

横山：ええ。セットの大まかな絵を描いて、そこに人物なりを描き込んで「僕なりの演出だこういう動きになると思いますよ」ということを監督に見せます。だから場合によっては、監督から「その動きよりも反対から入ってくるほうが良い」などと言われたりもします。

鶴田：そうしますと、横山さんのセットの設計図が出来て、初めて三村さんも絵作りのイメージができるようになるという部分があるわけですね。イメージがより明確になってくるというか。その意味では、美術監督の仕事は、監督のコンテや役者の芝居、実際の撮影での絵作りを決定づける要因になっていると言えますね。

横山：そうなんですよ。

鶴田：なるほど。少しずつですが、美術監督が台本を読み込むということの意味と言いますが、大変さが分かってきた気がします。役者のそれとはまったく視点が違いますね。

横山：ええ。後、話の雰囲気、暗いとか冷たいとかね。冷たい感じであれば、どこからか光らせて冷たい感じは出せないとか。そうした演出上の効果といったことも考えています。

鶴田：つまり、作品全体のトーンを考えて。

横山：そう。ただ、勿論、自分の思ったところにカメラがいかないこともありますから。

鶴田：一つのパターンだけではなく「この場合はこうなる」「別の場合はこうなる」というように様々な状況を想定しながらデザインしていく必要があるということになりますか。

横山：そうです。最初に台本を読んで、大体どのくらいの広さのセットを作らなきゃいけないのかということを考えて、監督と打ち合わせをするんですが、物の配置が気に入らないとか、構図的に好きではないとか、細かいところで結構ズレがあるんですよ。それを聞いて、自分の中で図面の引き直しなどをして紆余曲折を経ていくことになります。

鶴田：脚本家がセットの概要を考えて書くことは少ないでしょうから、意見の相違が出てくるのは当

然ですね。それにしても、台本では書かれていないこと、意識されていないことを読み込んでいくのは大変だと察せられます。ここまでの話をまとめますと、美術監督は設計図を使って演出プランを監督に提案する仕事だと考えて良いのでしょうか。

横山：そうですね。

鶴田：画面作りのかなり基礎の段階で美術監督は重要な役割をしているということになりますね。さて、オフィスのセットについて再び伺いたいのですが、他にはどのような工夫をなされたのでしょうか。

横山：あまり映りはしないけれど、背景にミニチュアなどを置いたりして、鉄塔のところに日が暮れていくようなことをしています。

鶴田：ここのシーンの光と影は上手く人物たちに被っていますよね。室内の小道具の置き方ではどうですか。

横山：これは偶然なんですけど、オフィスの室内の壁に絵が架かっているでしょう。これは実は「ヴォルガの船曳き」なんです、イリア・レーピンのね。これ、たまたま印刷屋にいったときに縮小画があったのかな。それを借りてきたんですけどね。この重いものを引きずっていく男たちの姿が、主人公の少年の人生と重なるようになっているんですよ。たださーっと見た人には分からないと思うけどね。

鶴田：ああ！なるほど！今更ながら新しい発見で、これは嬉しいです。

横山：そうやってこだわって見ていく面白さもあると思うんですよ。たぶん、これは監督も知らないことだね（微笑）

鶴田：三村監督の思いを再現しながらも、細かいこだわりの中でそれを超えていくというか、細かい部分にも意味を与えていっているわけですね。

横山：そういうことですな。

鶴田：今のお話は新発見と言っていいお話でした。さて、セットを作る際には大道具とも打ち合わせをして指示を出していくことになると思いますが、その場合、大道具側から何か意見されて大幅にセットを変えることはあるのでしょうか。

横山：せいぜい材質に関しての意見を聞くぐらいですね。強度の問題などがありますから。

鶴田：そこは職人的に皆さん、指示に合わせて動いているわけですね。今の話を伺って今更に気づきましたが、セットに使う材料、材質なども設計段階で頭に入れて図面を引いているわけですね。ますます豊富な知識が必要な仕事だと痛感させられます。

横山：(笑) あ、この鍛冶屋(図)ではね、下田のなまこ壁のロケとつながるように外が見える部分になまこ壁を作っておいて、割と屋根の軒を低くして見上げた時に天井裏が見えるように設計しました。

鶴田：それはどのような意図で。

横山：いっぱいいに屋根が迫ってくるようにすれば、閉鎖的な空気になりますから。

鶴田：作品の雰囲気に合わせているということですね。少年はここで勉強していますし、ガラス戸に写ったものを見ながらの芝居も印象的で、彼の鬱屈がセットの閉鎖性と相まって表現されていることになりますね。では、次にこの天城峠の茶屋(図)のセットに関してはどうですか。一軒家を作り込むとなると大変な気がしますが。

横山：大変というか『イメージフォーラム』で読まれたと思いますが、何しろ台風でセットがとばされちゃいましたからね(笑) ただ一軒家と言っても見えているところだけを作っただけで、裏は何も作っていません。この茶屋については台風も大変でしたが、柄本さん(柄本明：旅の呉服屋)と少年の会話のシーンの一部を撮り残してしまったというのがありました。柄本さんのスケジュールが厳しくて。だからほんの一部だけロケセットではなく、撮影所で作ったセットでの撮影なんです。

鶴田：え、別撮りがあるのですか。きれいにつないであるので気づきにくいですね。

横山：それも柄本さんがいた日は雨降りでしたから、そういう点も考慮しながらの撮影でした。それにしてもお金が無かったわりにはかなり好きにセットを作れましたね(笑)

鶴田：例えば、土工とハナが性行為をしているシーンのセット(図)、映っているのは基本、二人だけですがこれも比較的大きいように見えます。

横山：ええ。そのセットでは斜めに倒れた大木を置いてあります。これは少年が、そこから先へは踏

み込めないことを意図的に示すために置きました。

鶴田：物理的な意味だけではなく、彼自身の心理がその先の大人の世界へ入っていけないことを暗示したということですね。一方で不自然に大木が倒れていては興ざめになってしまいますから、兼ね合いが難しいですね。

横山：ですから、ロケーションに合わせて木々を配置していきます。

鶴田：なるほど。ふと気になったのですが、こうしたセットの場合、先ほどの「ヴォルガの船曳き」の絵画のように小道具が大切な要素になりますが、こうしたものは全部デザイナーのほうで決めていくのでしょうか。

横山：松竹の場合はデザイナーが決めていますね。かなり細かいところまでやっています。ただ最近のテレビドラマでは装飾や衣装の会社に頼んでしまいますが。

鶴田：セットの細かい部分まで神経を使うというか、デザイナーがコントロールしているのですね。

横山：必要とあらば、自分でそれらを買に行きます。そういうこと自体も好きでしたから。器の形なども決めてね。

鶴田：様々なものに対する審美眼、しかも画面作りに合わせての審美眼が必要ですね。「天城越え」でも少年が大切にしているマッチの図柄、手作りナイフ、物語を決定づける小道具が出てきますが、それらも横山さんが用意されたものなんですね。無論、監督の意図と合致していることが前提ですけど。さて、その他、「天城越え」で苦勞なさったことというのはありますか。

横山：ないですね。というか、仕事が面白いんですよ（微笑）

鶴田：それは幸せなことで（笑）

横山：そうなんですよ。「天城越え」も楽しかったですから。強いて言えば、お金がないって話だけで（笑）

鶴田：最後にフリーになられた経緯を差支えない程度でお伺いしたいのですが。

横山：「釣りバカ」を撮っている間に定年になりました。

鶴田：定年まで勤めあげたと。定年の場合も撮り切るまでは立ち会うんですね。

横山：そうです。ですから、終わったときには定年後のフリーとしてのギャラをもらいます（笑）その後、たまたまテレビドラマで東映から声をかけてもらって、今は東映での仕事をしています。

鶴田：刑事ものですか。

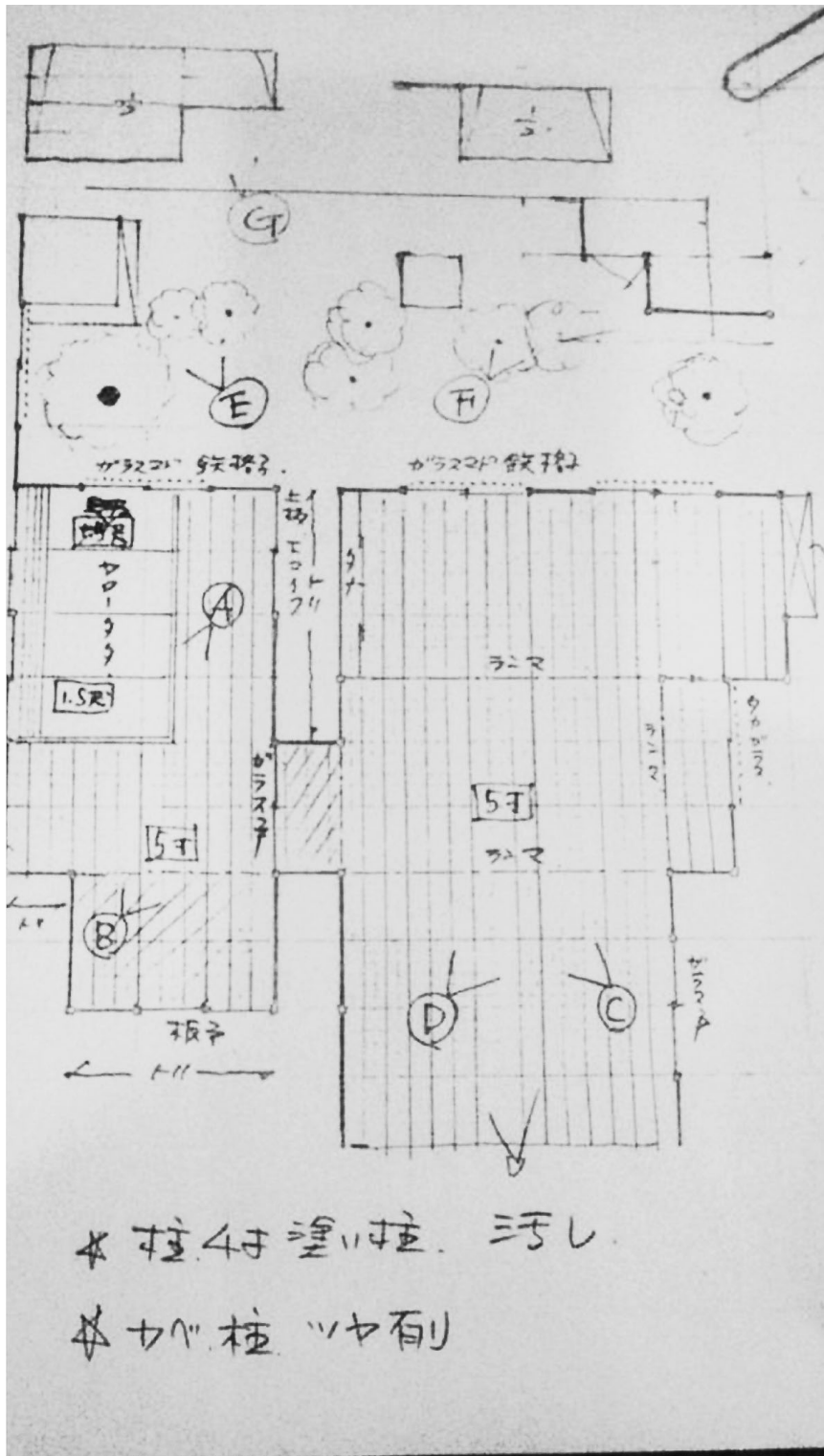
横山：ええ、「警視庁捜査一課 9 係」¹⁸ です。

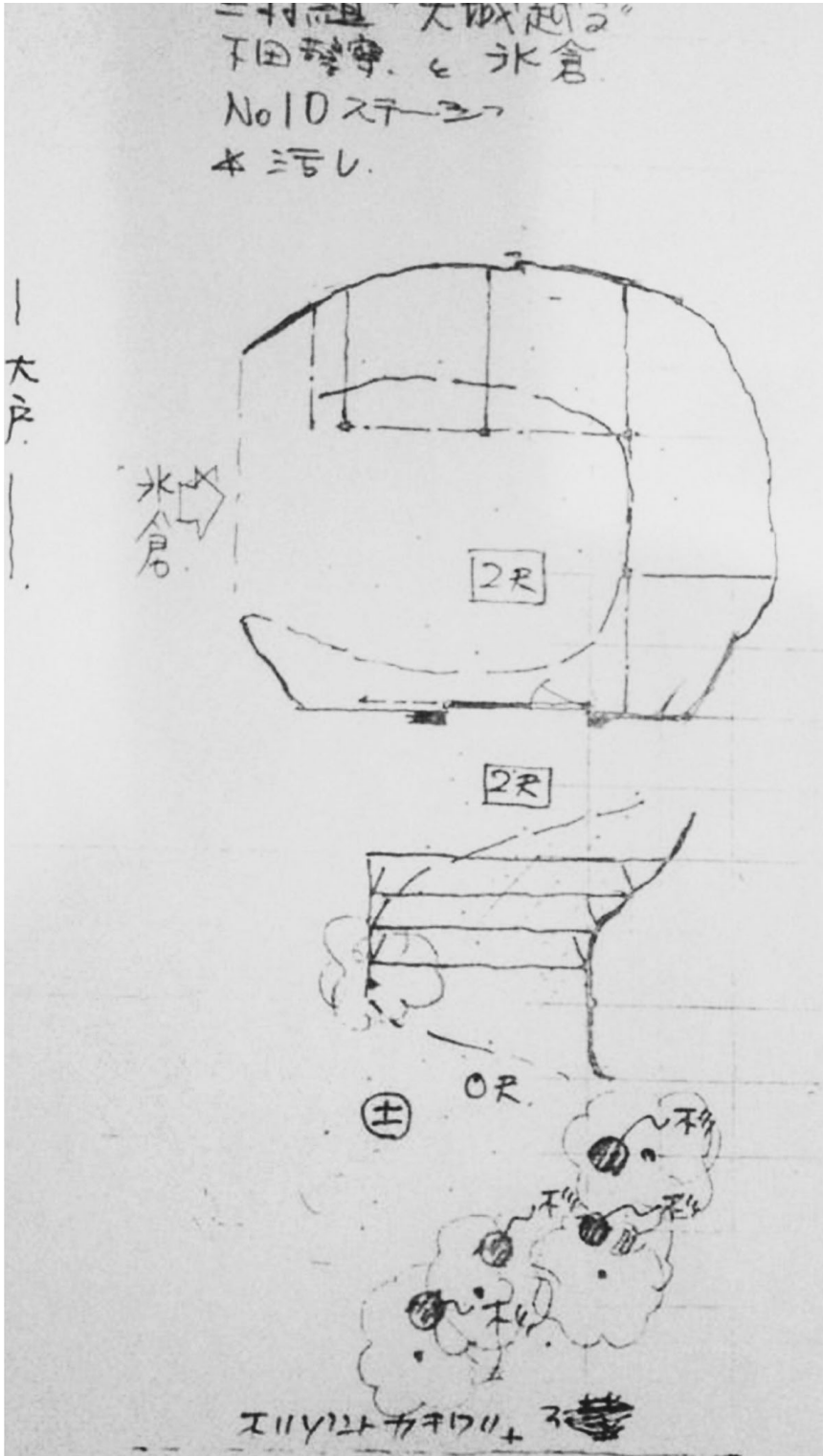
鶴田：渡瀬さん主演で個性派俳優の多い人気シリーズですね。僕も好きです。それにしても、横山さんが入社されてから松竹ではリストラが多くされたんですが、見事に映画畑で定年まで勤め上げたというのはなかなか出来ることでないと思います。本日はありがとうございました。

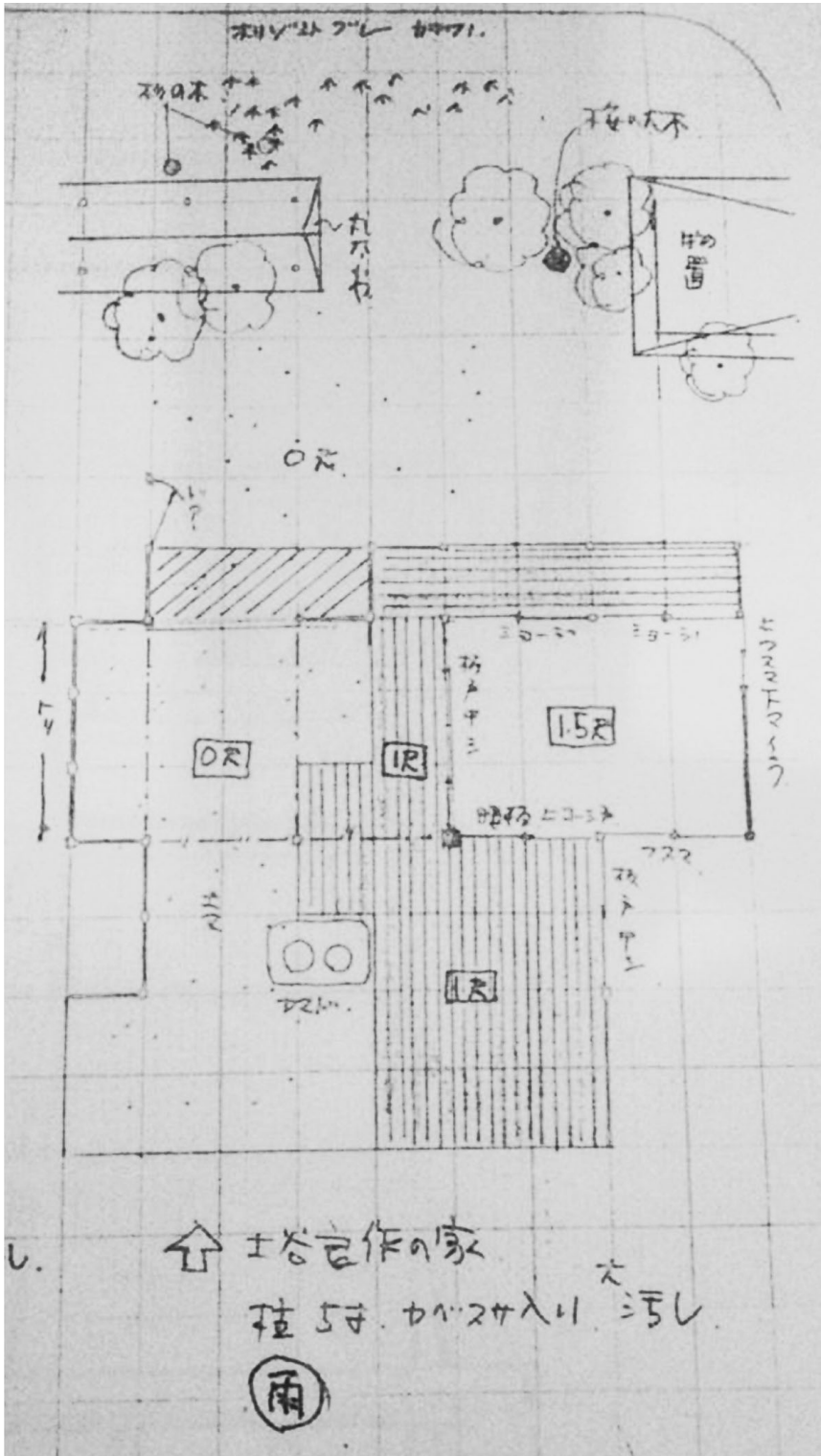
以上が横山へのインタビュー記録である。

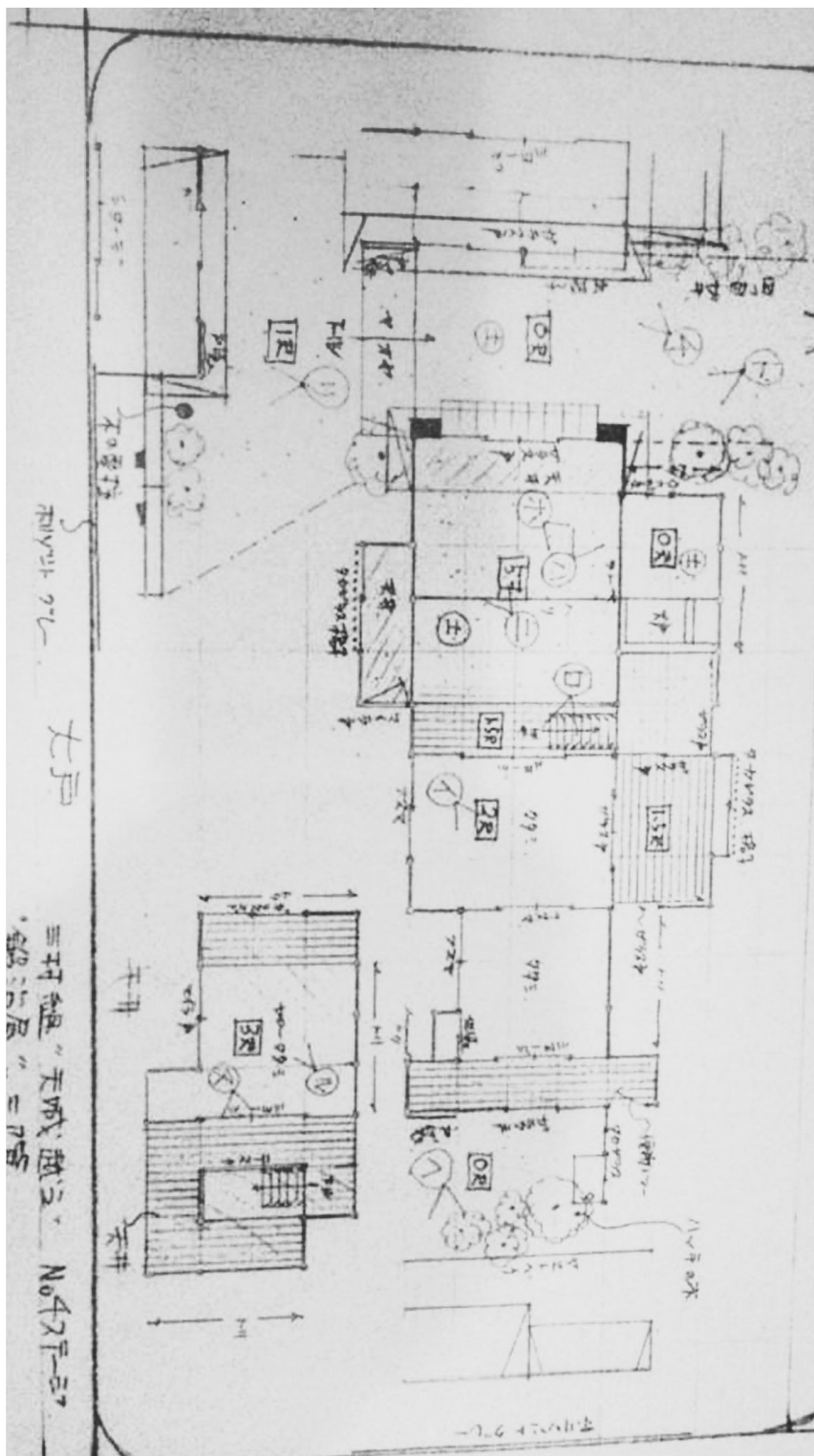
今回の取材で明らかになったことは、画面作りの積極的な関与である。それは、美術監督が脚本の見えない部分を読み込み、演出プラン（人物の大まかな動き）を含みこんだセットの図面を監督やに提示するというものであった。脚本からデザインを立ち上げていく想像力と監督らの意向を汲んでいく職人的気質の両面が問われるのが美術監督だと言えるだろう。更に「天城越え」において、その職人的気質、画面へのこだわりによって、監督の思う画面を超えていくこともあることが確認できた。

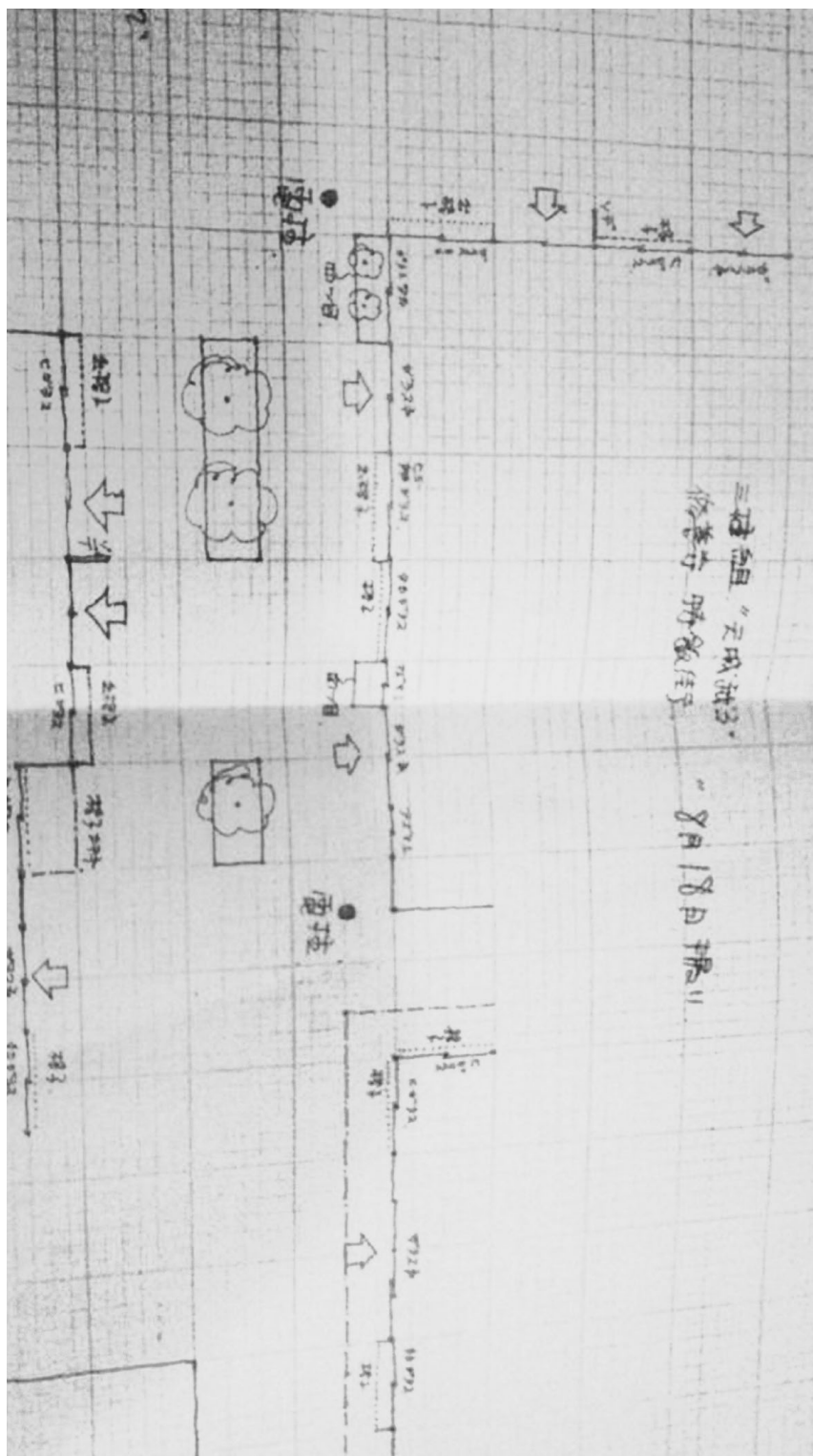
また横山の場合、様々な監督の信頼を得、長年にわたって起用されていることも大きな特徴である。その職人的気質がもたらす仕事内容への評価は、斜陽期以降の松竹を定年まで勤め上げたことにも表れている。更にフィルモグラフィーは、三村の作った「彩り河」を初め、興味深いものが多く、斜陽期以降の松竹を知る上でも興味深いものがある。その点については、機会を改めて取材を続けたい。

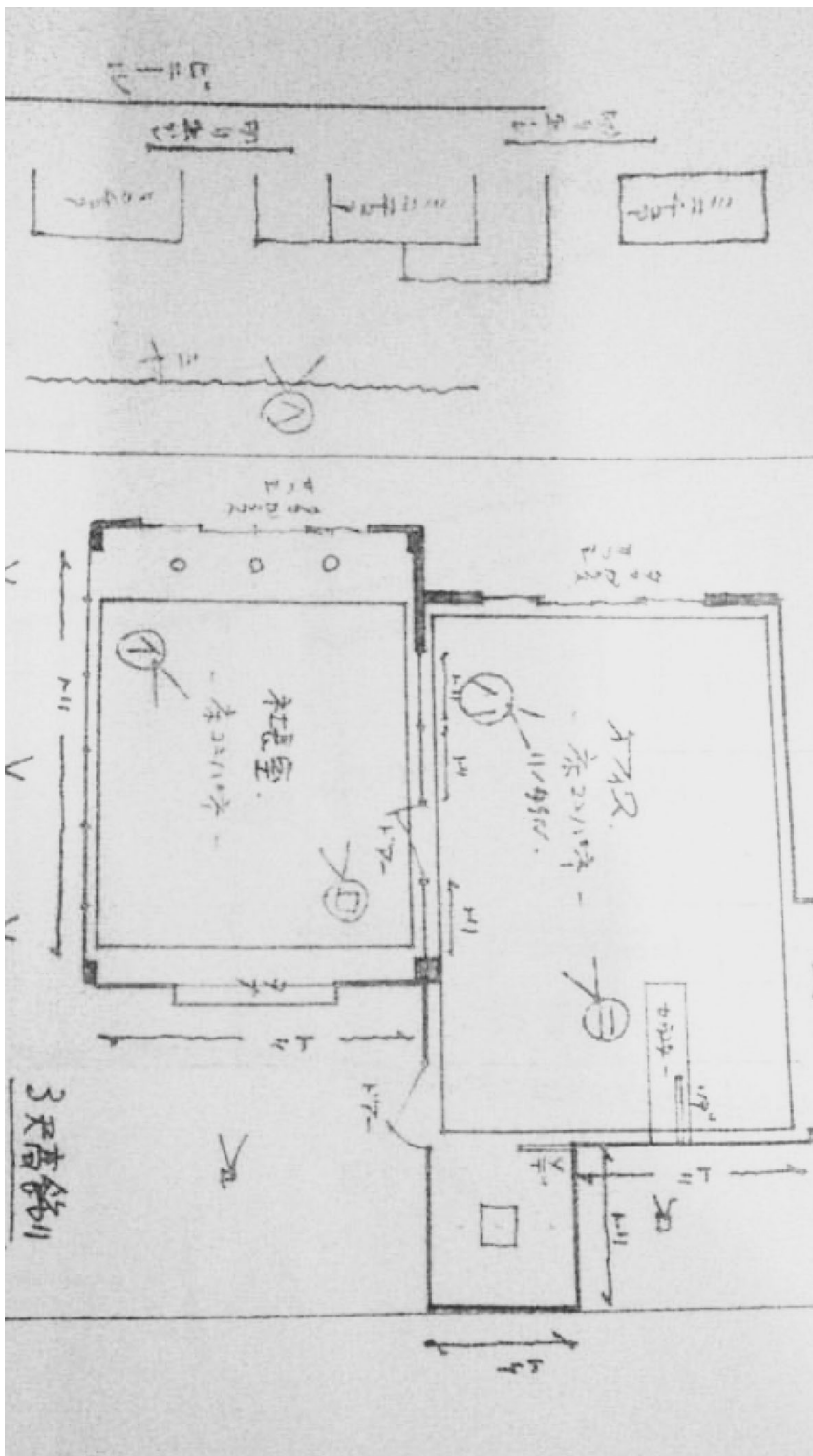


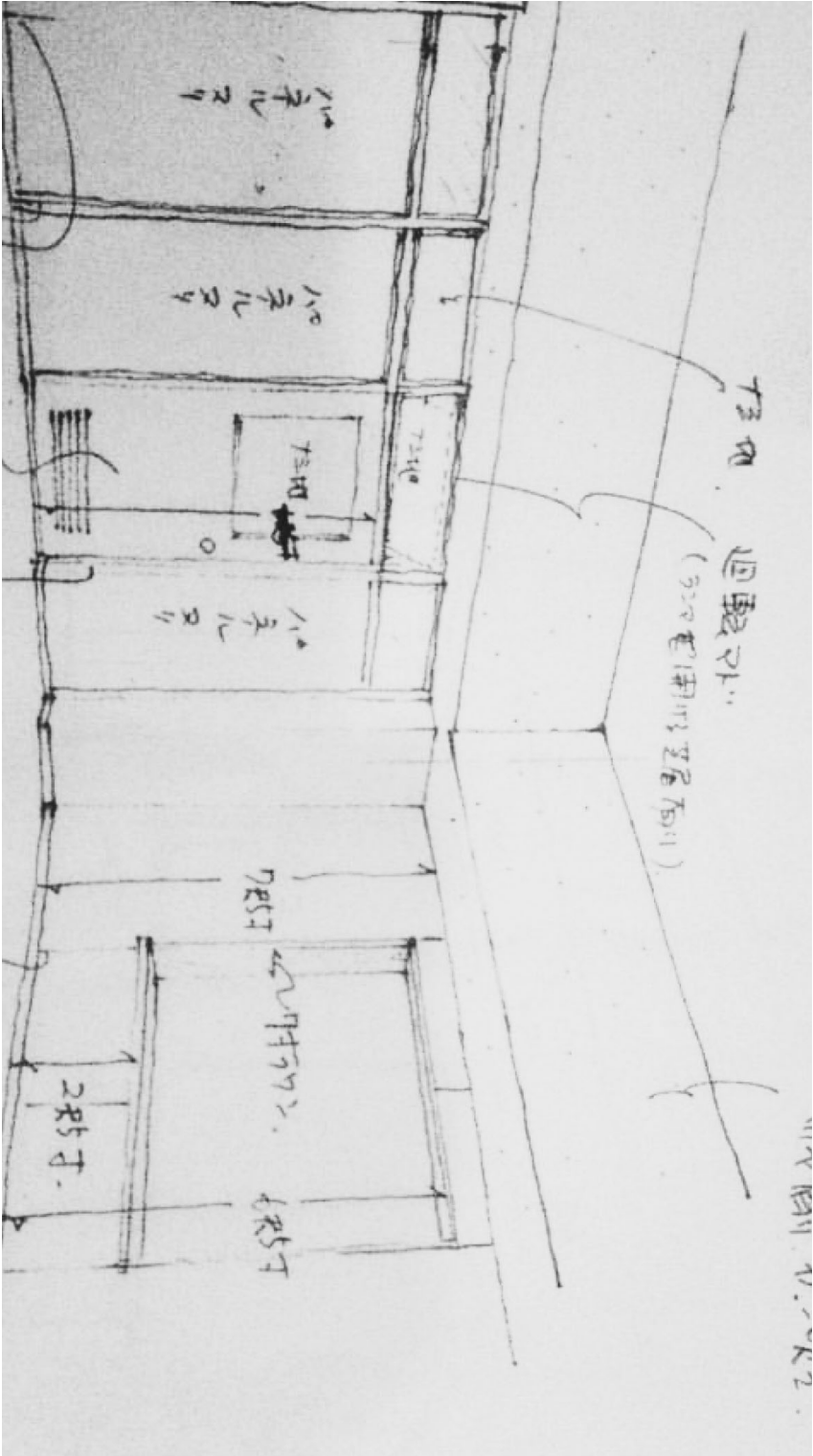


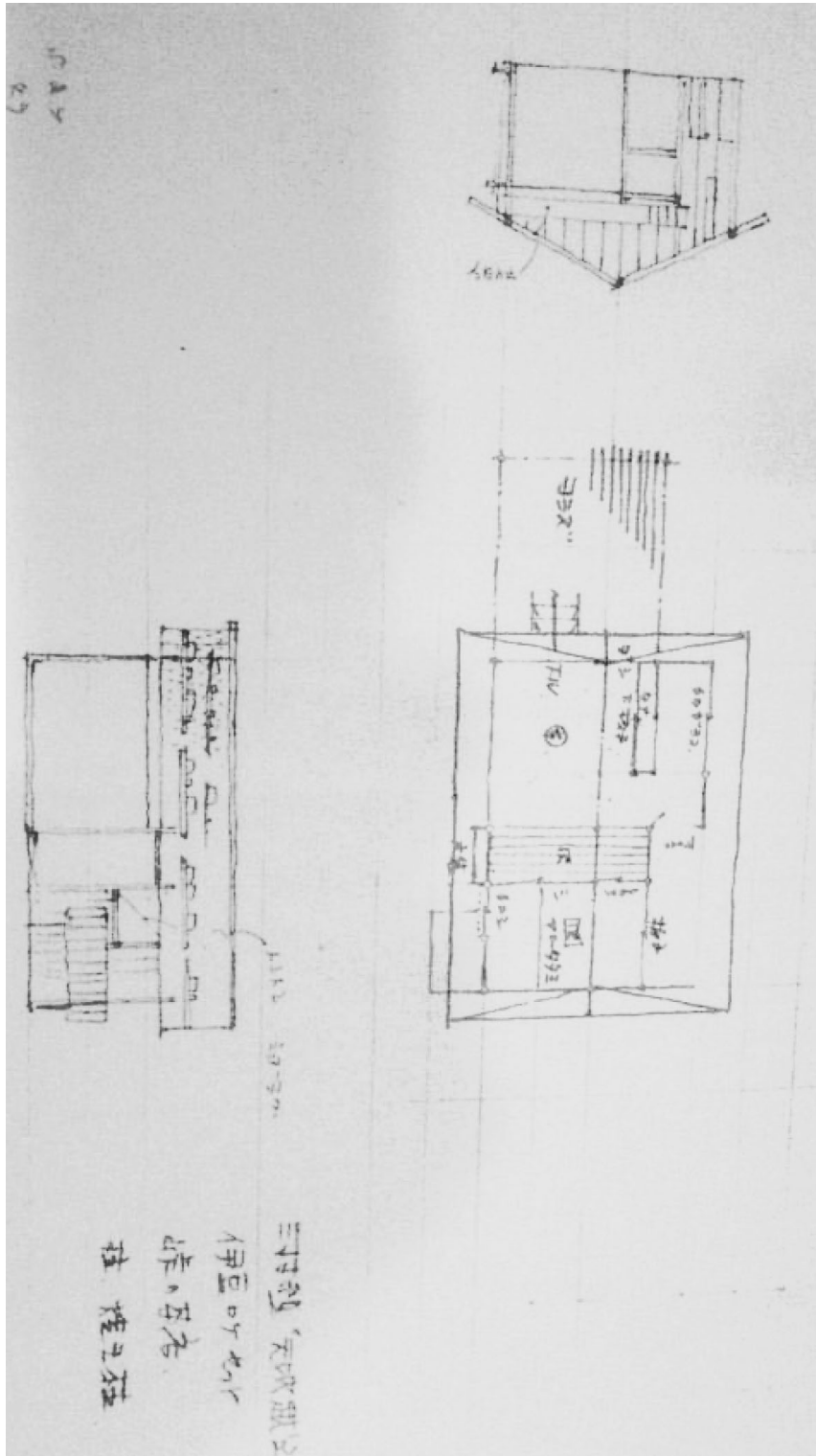


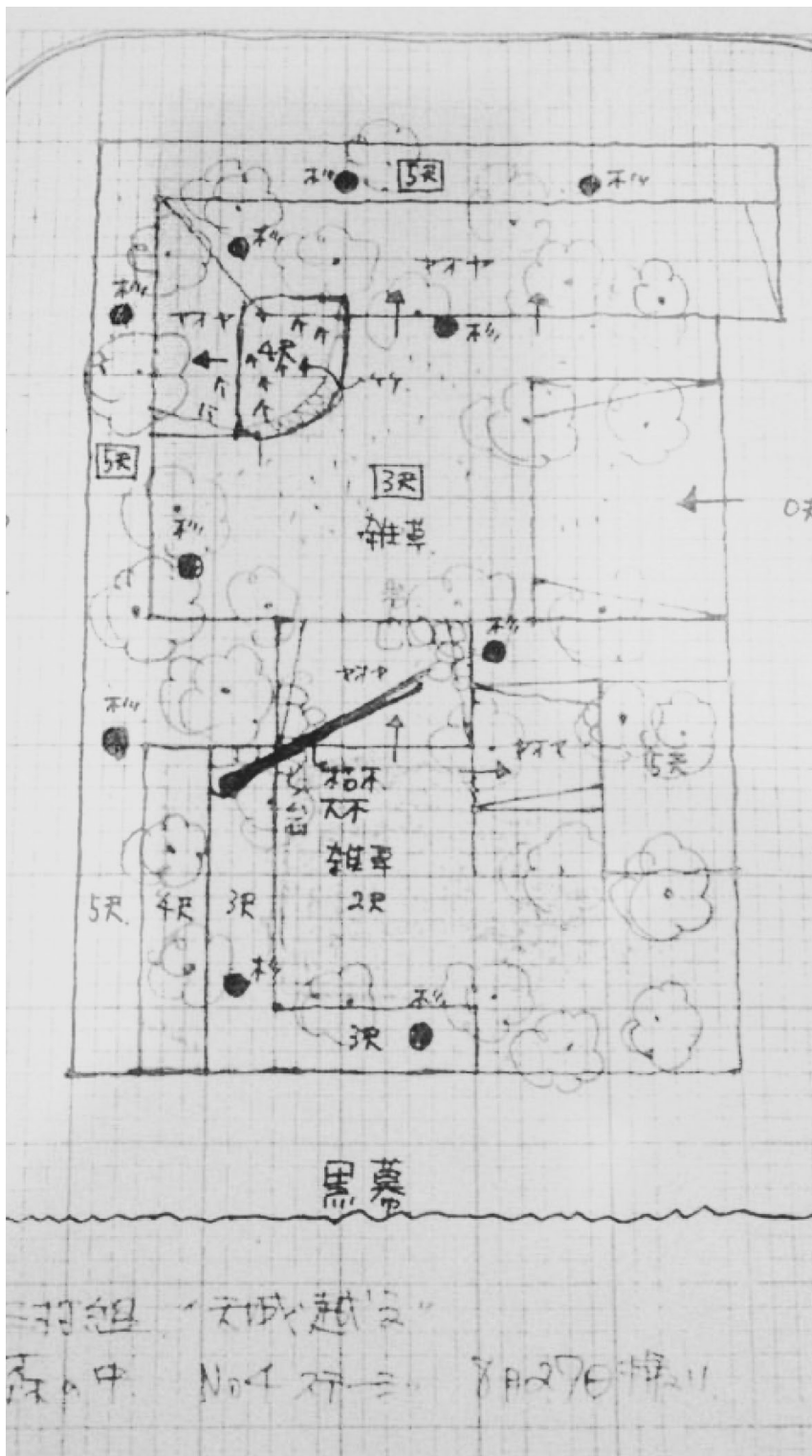












注

- 1 三村晴彦 (1937～2008)：1962 年早稲田大学仏文科卒業。卒業の 1 年前に松竹大船撮影所演出助手室入社。渋谷実、篠田正浩に師事したが、加藤泰との師弟関係は有名で、「みな殺しの霊歌」(1968)「人生劇場」(1972) などでは脚本も担当、時には B 班の撮影も担当した。「天城越え」で監督デビュー、以降「彩り河」(1984)、「愛の陽炎」(1985)、「瀬戸内少年野球団：青春篇」(1987)などを監督。後年は「御家人斬九郎」のメイン監督などテレビドラマの領域で活躍。
- 2 野村芳太郎 (1919～2005)：日本の映画監督の草分け的存在、野村芳亭の息子。慶應義塾大学文学部卒業後の 1941 年、松竹大船撮影所に入社。第二次世界大戦後の 1946 年に復員。黒澤明の松竹作品「醜聞」「白痴」で助監督を務め黒澤から「日本一の助監督」と評価された。1952 年に「鳩」で監督デビュー。松本清張の小説を映画化した「張込み」(1958)で有名に。以降、ショッキングな描写を伴う社会派的色彩の強いサスペンスを数多く撮るようになる。以降も多くの清張作品の映画化を行うが、1974 年に監督した『砂の器』で、モスクワ国際映画祭の審査員特別賞を受賞。1978 年には清張と共に製作プロダクション『霧プロ』を設立したが、1984 年に解散した。
- 3 羽方義昌 (1940～)：1963 年松竹入社。川又昂に師事し、様々な作品で彼の助手についた。「天城越え」で撮影監督デビュー。「瀬戸内少年野球団・青春篇 最後の楽園」(1987)で三浦賞受賞。松竹退社後はテレビドラマで活躍。長尾啓司と組むことが多い。近作は、「再捜査刑事 片岡悠介 (6) 狙われた美人モデル 死を呼ぶ密会デート！」(2014・4・26)。
- 4 横山豊：1963 年松竹入社。中村登、山根成之、三村晴彦、松原信吾らと組むことが多かった。松竹を定年で退社後は東映にて主にテレビドラマを中心に美術監督を務める。近作は『臨場 劇場版』(2012)、『ふしぎな岬の物語』(2014)。
- 5 現在は、デザイン科空間演出デザイン専攻 (1986 年改称)
- 6 日本映画の興行成績のピークは 1959 年。
- 7 中村登 (1913～1981)：1936 年、蒲田から移ったばかりの松竹大船撮影所に助監督 (第一期)として入社。島津保次郎、吉村公三郎に師事。1「生活とリズム」(1941)で監督デビュー。『紀ノ川』(1966)などの文芸大作に手腕を見せた。「古都」(1963)、「智恵子抄」(1967)で 2 度のアカデミー外国語映画賞にノミネートされた。
- 8 横山は、「爽春」(1968)、「わが闘争」(1968)、「日も月も」(1969)、「結婚します」(1969)、「風の墓標」(1970)、「愛と死」(1971)、「辻が花」(1972)、「日蓮」(1979)など中村登監督作品の美術を多くつとめている。(参考：『松竹百年史』)
- 9 松原信吾 (1947～)：早稲田大学卒業後、松竹大船撮影所に入社。「なんとなくクリスタル」(1981)で監督デビュー。松竹退社後は木下プロダクションに移籍しテレビドラマを主に活躍。「壬生義士伝」(TV)のような時代劇から「ウルトラマンティガ」などの特撮作品まで幅広い。近年の映画監督作品は「築地魚河岸三代目」(2008)。この「築地魚河岸三代目」の美術も横山が担当している。
- 10 他に田中康義「ケメ子の唄」(1968)、長尾啓司「アイドルを探せ」(1987)といった監督のデビュー作を担当している。
- 11 最終的に誰が決めたのかは不明。ただし、三村は、自分の意思をなるべく通しやすく経験の少ない者を要求していたため、その意向が尊重されての起用だと考えられる。
- 12 「天城越え」劇中、ハナの取り調べが始まる直前やトイレに行こうとしたハナを田島刑事が殴りつけた直後などに、この赤い花のアップのカットが使用されている。
- 13 拙稿「映画「天城越え」についてのインタビュー記録 羽方義昌篇」(『文化科学研究』2015 年 3 月)を参照。
- 14 横山は、「製作ノート『天城越え』」「イメージフォーラム」(1983・3)でも、昭和 15 年頃の警察署について取材した旨を証言している。
- 15 土蔵などの壁塗りの様式の一つで、壁面に平瓦を並べて貼り、瓦の目地 (継ぎ目) に漆喰をかまぼこ型に盛り付けて塗る。静岡県松崎町、下田市にはこの景観が残っている。

- 16 「松本清張 点と線」(2007・11・24、2007・11・25)：テレビ朝日の開局 50 周年記念番組として前後編で放送。2008 年、民放連と NHK などで作る「国際ドラマフェスティバル in TOKYO 実行委員会」が選ぶ「第 1 回東京ドラマアウォード」のグランプリ、また美術スタッフも特別賞も受賞。
- 17 三村の言い出したことである。拙稿「映画『天城越え』についてのインタビュー記録 三村晴彦篇 その 2」(『文化科学研究』2013 年 3 月)を参照。
- 18 2006 年から 2016 年現在まで続いている渡瀬恒彦主演、テレビ朝日放映の刑事ドラマシリーズ。