



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	忘れられた記憶、現実の拡張：小田香監督インタビュー
Author(s)	堅田，諒；三浦，光彦；黄，也
Citation	層：映像と表現，16，4-25
Issue Date	2024-03-28
DOI	https://doi.org/10.14943/109344
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/91413
Type	departmental bulletin paper
File Information	16_01_P4-25.pdf



忘れられた記憶、現実の拡張

——小田香監督インタビュー——

〈インタビュー・構成…堅田諒、三浦光彦、黄也〉

本稿は、フィルムメイカーの小田香監督にインタビューを行った記録である。デビュー作の『ノイズが言うには』（二〇一〇）から、『鉦 ARAGANE』（二〇一五）や『セノータ』（二〇一九）といった長編作品、現在、制作進行中の『Underground』プロジェクトまで、自身の制作や、ショットやモンタージュとは何かについて、多方面から語っていた。

〈第一部〉

——（堅田） まずは出身と幼い頃の映画体験を教えてくださいませんか。

小田 出身は大阪府の枚方市です。全然映画に触れて育ってきませんでした。小・中学生の頃はまだバスケットボールをしていて、見

ていたのはテレビで週末にある金曜ロードショーや、日曜洋画劇場ぐらいかなと思います。

——（三浦） 映画を撮るとなってから、映画を本格的に見始めたことを様々な場所でおっしゃっていたかと思うのですが、最初からシネフィル寄りのアート映画を見ていたのか、それともハリウッド映画のような娯楽映画を見ていて徐々にそっちの方向に行ったので

しょうか。

小田 バスケットボールをやめてから、留学したいなと思って英語を二年間だけ勉強していました。その時期にはまだTSUTAYAが全国にあった時代でした。レンタルDVDで、アート・フィルムと呼ばれるものだけじゃなくて、いろんな映画を見ていたと思います。

——（黄） アメリカのホリンズ大学で映画制作を学ばれたということですが、どういう種類の制作を学ばれたのでしょうか。

小田 ホリンズ大学はリベラルアーツの大学で、映画制作以外にも絵を描いたり、物理や数学を学んだりと、多くのことを学んで教養を身につけられる大学でした。その中で、私は映画コースを選択していて、ボレックスのフィルムカメラにさわったりすることが出来ました。私の担当教授がいわるドキュメンタリー映画を作っている人だったので、ドキュメンタリーの映像を見るコースはとっていましたね。フィルムを使うコース、ビデオカメラを使うコース、ドキュメンタリー史のコースなどをとっていました。なぜかわからないけど、フィルム・ノワールのコースもとっていた気がします。

——（黄） 最初から映画制作を学ぶために留学したいという考えだったのでしょうか。

小田 はっきりとは考えていませんでした。映画制作をしたことなかったけど、映画だったら作れるんじゃないだろうかという気持ちがあったんですね。自分の時代はビデオなのでアクセスしやすかったというのがあります。当時は、映画を作ったり、絵を少しずつ描いたりしていた。十八歳ぐらいでバスケットボールを挫折したので、次は一生続けられるものがないなと思って、そのきっかけになればと思い留学していました。

——（三浦） 『ノイズが言うには』には、当時のセルフ・ドキュメンタリーからの影響などはあったのでしょうか。

小田 河瀬直美さんの作品などを見ていたはずなので、何らかの影響下にはあったと思います。なぜ『ノイズが言うには』を撮ったかと言うと、担当教授と一对一のミーティングをして、「何を撮ればいいかわからない」と相談したら、「あなたがいま一番葛藤している問題、一番向き合わないといけない問題に取り組んでみたら」というアドバイスをもらったんですね。どうやって映画にできるかわからなかったのですが、それが自分のセクシャリティのことだというのはすぐにわかった。夏休みにアメリカから帰ってきた時に、一旦家族に自分のセクシャリティのことを話してみようと思った話してみた。すると『ノイズが言うには』で見ていただいたような反応があった。その後すぐに映画として昇華できたわけではないのですが、膠着状態になるよりは自分と家族についての映画を作った方

がいいのではないかという考えがありました。

——(三浦) 『ノイズが言うには』はセルフドキュメンタリーであると同時に、途中から虚構性を暴露する方向にも行きますよね。それは作品の一つの大きな特徴でもあると思うのですが、作っていく過程でそのような構想が生まれていったのでしょうか。

小田 最初からしっかりと構想できていたわけではありませんでしたが、映画内映画というアイディアはなんとなく考えていました。自分のセクシャリティを打ち明ける行為をダイレクトに追体験することになるので、カメラがあつたらクッションになるかなと思っていた。映画を作っているというティを映画自体に組み込むことで、それが自分と家族のクッションになる希望があつた気がします。

——(三浦) カミングアウトした時に起きた事を限りなく近い形で再現しようとしたのでしょうか、それとも脚色や演技指導を入れていたのでしょうか。

小田 演技指導はないですね。演技指導をするガッツ自体、私にはなかった。『ノイズが言うには』は、前半がだいたい追体験あるいは実際に起こったことで、後半は私がこうなつたらいいなという風に書いている部分が多いんです。それらをメモ書きしていて、みんなに共有して組み立てていくやり方でした。実際に何もプランなし

に起こったことをキャプチャーしたのは、最後の手紙のシーンだけです。手紙を渡すところまではプランにあつたんですけど、それ以降は母のリアルな反応を記録しました。

——(堅田) お母さんが手紙を読まれる場面は、作品の中でごく強度がある瞬間を構成していると思います。ずっとお母さんを撮られていて、お母さんの「やめて」という言葉がある。その言葉に反応するように、お母さんに向けられていたカメラが足元の畳に向けられる。この場面が準備されたものなのか、それともその場で即興的に生じたことなのか気になっていたのですが、その場で生じたということですよ。

小田 そうですね。回し続けていいのか迷いましたが、結局回し続けるという判断をしました。

——(堅田) 『ノイズが言うには』では、お母さんの背中を撮るショットが多いなと思いました。手紙のシーンの後、ベランダで座っているお母さんの背中のショットを撮っている。そういった背中のショットに対して、『ノイズが言うには』以降の作品では、どちらかという顔を撮ることが増えていく気がするのですが、背中や顔を撮ることに対して何か意識はあつたのでしょうか。

小田 「母はどんなことを考えてるのかなあ」と私自身が考えなが

ら彼女を見つめるのに背中を撮るのが丁度良かったのかもしれないですね。それぐらいの距離感って言ったら遠そうに聞こえますけど、別に遠いことが悪いんじゃないくて、母はいま何を考えているのかなと思考していると、自然にそうなったということだと思えます。

——（黄） 人の顔をカメラで正面から撮ることは、映っている人自身が強烈に迫ってくる体験にもなりますよね。

小田 言われてみたら、背中を撮ったという経験があるから、顔を撮ってみたいと思っているのかもしれないです。真正面から顔を撮ったら、どうしても私自身も影響を受ける。顔を見ていたら、傷ついているとか、嬉しそうだなっていうのが表情でわかるじゃないですか。そういった表情の直接性を私自身が『ノイズが言うには』を撮っている時には受け止められないかとも思っていたのかもしれないですね。

——（黄） さつき小田監督がおっしゃったように、『ノイズが言うには』では、自分の抱えている葛藤を映画にした。しかしそれ以降の作品では、自分のセクシュアリティやアイデンティティの問題をほとんど見せていない気がします。作品の撮影対象は労働者や外国の風景に変わった。そのような変化にはどういう考えがあったのでしょうか。

小田 『ノイズが言うには』は私自身の一番の葛藤を映画にしていた。一番の葛藤だったので、じゃあ次は何を撮るんだろうという問題がありました。自分にとって映画とは何かを考え切れていなかった。あらためて映画を勉強する時間や空間が欲しいと思って、サラエボに留学しました。ですが、別にサラエボに行ったからといって映画や映画制作が自分にとって何なのかということは、一年目や二年目で見えていたわけではありませんでした。私の中に何か核になるものがないのであれば、もう少し世界を広げてみよう。自分の中に何かを見出せないのであれば、外を見てみようという気持ちにはなっていました。その中で得た体験を映画にしてみようというのが、『鉦 ARACANE』や『セノータ』ですね。自分が知らない世界を知ったり、人に会ったりするために映画制作を用いるという形で、自分にとって映画とは何かを探求しようと思っていたと思います。

あと、サラエボに留学したのはとても大きかった。その土地で映画を作る試みの中で、炭鉦夫の人たちに出会いました。サラエボで撮った『鉦 ARACANE』の場合は、学校がそこにあって、自分の身分が学生だったのは大きかったです。映画作りにアクセスしやすかったし、作りやすかった。異邦人だけど、身元があったから完全に異邦人ではない。『セノータ』の場合も、サラエボ時代の友人と一緒に作っているんで、全く知らない土地に何の当てもなく行っているわけではありませんでした。誰かがすでにそこにいてくれたということが、海外で映画が撮れた理由かなという気はします。

——(黄)「異邦人」という言葉が気になります。それはアイデンティティの問題だけでなく、被写体の撮り方にも関係している重要な考えだなという気がします。

小田『あの優しさへ』(二〇一七)の中で少しだけ触れている、結局完成しなかった『寂寥』という短編があります。『寂寥』はロマの男の人を追った短編作品になる予定だった。どうしてロマの人のところに行ったかと言うと、大学でアメリカに留学していた時、私がいた場所はコインをねだったり物乞いをしたりする人たちはいなかった。それに対して、サラエボでの経験は自分にとってすごく衝撃的な体験だったんですよ。サラエボでご飯を食べていたら小さい子が来て、ティッシュペーパーと交換に小銭を頂戴と言われて、道端で母さんが赤ちゃんを抱きながら物乞いをしていたり。彼らがすべてロマの人たちではないことは知っていたのですが、未知の存在過ぎて怖がっている自分がいた。

それでロマの人たちを知りたいと思ってアプローチしたんです。一週間家にいいよと言われたので、ご飯代だけ払って滞在させてもらった。結局『寂寥』は完成しなかったけど、やって良かったと思ったのは、ロマの男性というだけの存在だった人が、セナッドという名前を持った人間なんやという当たり前の事実を知れたことでした。それによって、自分に映せるものと映せないものがあることがわかった気がした。それが私の距離なんだと思った。自分が見ている人たちが風景に対する距離。被写体が一つの名前を持つ人間

だということを認識できるイメージになったらいなとはいつも考えています。

——(三浦) タル・ベーラが創設した映画学校「フィルム・ファクトリー」で最初に撮られた『呼応』(二〇一四)は、『ノイズが言うには』とは全く別の作り方・撮り方になっていると思います。ショットの決め方や長さについて、フィルム・ファクトリーの時代にはどのように考えていたのでしょうか。また、アピチャップンやペドロ・コスタも講師として来ていたようですが、具体的にどういうことを教えられたのでしょうか。

小田『ノイズが言うには』をベーラはすごく気に入ってくれたけど、「イメージがポエティックじゃなかった」と言われまして、その言葉がすごく響きました。「イメージって作るもんなや、作らなあかんもんなや」と思ってたんですね。それまではカメラを回したらいいぐらいの感覚でいたので、そんなことを考えたこともなかった。それで、『呼応』ではイメージを作ってみようと考えての挑戦でした。

私の覚えている限りでは、アピチャップンの場合は、彼の映画をみんなで見てディスカッションするのと、マンツーマンのミーティング・セッションがありました。あと、アピチャップンと一緒にサラエボの川べりにグループで行って、各々が好きな場所を見つけて瞑想をする。それで瞑想をしている時に浮かんだイメージをもとに

短編映画を作ろうっていうのがありました。私はさっき言ったロマの人たちのところに滞在していたので参加はしてなかった。いわゆる映画の授業とは違う気もしますね、瞑想やから(笑)。ペドロ・コスタでよく覚えているのは、チャップリンの映画を見せてくれてとあるシーンに対してチャップリンが何デイクかけたかという話をしていたことですかね。いかにシヨットづくりが大事かについて彼が話していたのはよく覚えています。

——(黄)『呼応』の冒頭のシヨットでは、窓が開いていてそこから風が吹いている。絵画的な印象や東ヨーロッパの風景が魅惑になつていると感じました。シヨットや構図を選択する際にはどういうことを考えているのでしょうか。

小田 カメラを据える位置が倫理的・道徳的にオッケイかというのは常に考えています。私と被写体との関係性があるじゃないですか。はじめて会った人、何回か会った人、友達・知り合いとか。それに正直な距離感でカメラを置きたいと思っています。あと、ヨーロッパの光や建造物や物のあり方は、もちろんメキシコとも違うし日本の陰影とも違う。だから、私は意識していなかったけど、キャプチャーする側、カメラで捉える側にとっては影響されざるを得ないことだと思います。ヨーロッパやサラエボのことをそう考えたことは今までなかったのですが、メキシコは直射日光で灼熱だったので、全く光が違う場所だというのは感じていました。だけ

らこそ『セノータ』みたいな水中の映画が撮れたというのもあります。それは私が赴いた土地に影響されている部分ですね。

——(堅田)『呼応』で印象的なのは、お葬式を捉えた七分ほどの長回しです。あのシヨットはどういう経緯で生まれたのでしょうか。

小田 長回しが作品の本質より先に来てはいけない、つまり手法が先に来るべきではないとは考えていました。一方で『呼応』の時は短いシヨット、中ぐらいのシヨット、長いシヨット、ものすごく長いシヨットがどうやって作品の中で影響し合うんだろうか、私にとってそれらのシヨットはどういう位置づけになるのだろうかということを実験していた時期でもありました。お葬式のシヨットは、最初はもつと近づくように思っていたんです。でもお世話になつていたキャビンのおじさんに、「あなたは女性やからイスラムの葬式は入れへんし、近寄つたらあかんぞ」というニュアンスのことを言われて、「じゃあ、あそこにカメラを置いてじっと待つてみよう」という判断しました。お葬式をやっているんだから、それが終わったら誰かが出てくるだろうし、人が出てくるまで待とうとは思っていました。

——(三浦)『呼応』では、人が踊っているシヨットでカメラが揺れているところがありましたけど、基本的にはフィックスが中

心ですよ。当時はフィックスで撮る意識が強かったのでしょうか。

小田 フィックスの方が、私がやっていることに對する結果がわかりやすかった。手持ちカメラで撮影するのは、考えることが多くなるので当時の自分にとっては難しかった。手持ちだと身体で勝手に反応してしまったりする。まずカメラを据えて、目の前で起こっている事に対して、いつカメラを回していつ切るかを考えていました。

〈第一部〉

——（堅田）『鉦 ARAGANE』の序盤の地上でのショットはひじょうに強いショットだと思います。小田監督の作品を時系列で観ていくと、『呼応』や『鉦 ARAGANE』のショットの力強さに對して、それ以降の作品では徐々に強いショットを撮る頻度は減っていく印象を私たちは受けたのですが、ショットに對する考えの変化というのはあったのでしょうか。

小田 ありましたね。『鉦 ARAGANE』は強いショットだけで構成しようと思って編集しました。それで一本作ってみたのですが、強いショットで構成する『鉦 ARAGANE』のような映画は、おそらくこれからも作れるだろうと思ったんです。ショットに對する技術を精密にしていくことはできるだろうと感じた。でも、それが私が映

画で本当にやりたいことなのか、映画ってそれだけなのかを同時に考えていました。もちろんショットに對する強い喜びはあるんですけど、そうじゃない映画ってどんな映画があるのかをいまも模索しています。

——（堅田） そうじゃない映画について、もう少し詳しく教えていただけますでしょうか。

小田 ショットは独立して役に立つし、役目がある。もしくは、最後のショットがなくても一つの超短編映画として成り立つ気がしています。でも、役に立たないショットや弱い役割のショットが内包された映画もあり得るだろうとも思います。その方が全体のリズムやハーモニーとしてはうまく運ぶこともあるんじゃないかなという予感があります。私もはっきり答えが出ているわけじゃないので、いま撮っている『Underground』という映画でいろいろ挑戦しています。ガチつと決めた画は格好いいけど…みたいな感じです、今のところは（笑）。

——（三浦）『鉦 ARAGANE』は地上から始まり、地下に潜る印象的なショットがあつて、それで最後にまた地上に戻ってくるという構成ですよ。後半の途中でベルトコンベアーに乗ったすごく長いショットで、急に光が射してくる場面があると思います。あのショットが、もはや現実じゃないというかSFのような雰囲気が出

ている印象を受けました。現実を捉えるという意味でのドキュメンタリズムが基本にはあると思うのですが、構成の仕方やそういったショットには物語性・虚構性が滲み出ています。そういったことは編集時に意識的に作っているのでしょうか。

小田 穴の中がSFっぽく見えたり非日常性を強く感じたり、現実なんだけど現実っぽくないなあという印象は撮影の時から感じていました。私にとつて炭鉱という場所が全然身近ではないし、普通に暮らしていたら地下三〇〇メートルに降りることはないじゃないですか。そういった意味で現実味がなかったということの表れだと思います。自分が作った映画はドキュメンタリーにカテゴライズされますけど、ドキュメンタリーという言葉が、そのままイコールで現実だとは捉えていません。ドキュメンタリーは、カメラの後ろの人が一人であつても集団であつても、作り手たちが主観的に見た現実の再構築だと思っています。だから、私にとつては現実かもしれないけれども、それは自分がこういう風に物事を見ましたというだけで、唯一無二の真実あるいは現実ではないと捉えています。

ただ、本当に自分が現実だと思つたものや、体験したもののみをそのままに再構築しているかと言われたら、そうではないです。そういった部分に虚構性が現れてくるのかもしれない。受けた印象や体感したものをより拡張しようとはしています。だから、最後に重機が光とともに動いてくるショットをそのまま残していて、強いインプレッションを与えようとしていました。それはもちろん、実際

に重機が稼働していて自分が見たものではあるのですが、映画の中でそうあらねばならなかった理由は、私にはそんなになかった。ただお世話をしてくれたベゴつていう人が重機のことをひじょうに誇らしく思っていました。彼のために上手にかっこよく撮りたいなど思っていました。だから私が思っている以上に存在感を出そうと思って構築しています。それは虚構性と言われる部分なのかもしれません。

——（堅田） 拡張させるという表現は興味深いです。

小田 「映画としてどうやったら昇華できるのかな」といつも思っています。映画ってイメージと音じゃないですか。それをそのまま提示して、自分が伝えたいと思つている何かがちゃんと伝わるのだろうか、とは常に考えています。そのまま提示して平坦に流れるものよりも、ある部分を弱めたり強めたりしてリズムを作つて、全体的な印象を与えるものにした方がいいんじゃないかなと思う。とくに『ARAGANE』の場合は私の撮影方法自体が、ひじょうに断片的で平坦だったからかもしれません。

——（黄） 当然強弱をつけるのは編集の段階で行う作業だと思いますが、撮影時点でそういうことは一切考えませんか。

小田 強弱もしくは取捨選択によって、編集で物語を作ろうとして

いるのかもしれませんが。撮りこぼしたショットがあつたらダメだから、撮影の機会が残り一回か一回しかないとなつたら考えますね。一旦、色々な素材を確認して、何が足りてないんだろぅと考えます『鉾 ARAGANE』でも『セノーテ』でも、その段階まではほぼ考えないです。

—— (三浦) 『鉾 ARAGANE』の中盤で、炭鉾夫たちのやりとりが前景化される場面があると思います。その前後は機械や重機のショットが多くて、炭鉾夫たちを捉えるカメラはフィックスから手持ちになる。被写体によって、フィックスか手持ちかの選択は考えていますか。

小田 炭鉾夫の人は、手持ちでもフィックスでも撮っていたと思います。素材自体は両方あった。なんで手持ちが残ったんだろぅって考えたら、手持ちの距離感の方が彼らの雰囲気より正確にキャプチャーできていたからじゃないかなって思います。だからそっちを優先して、劇中では残しました。

—— (三浦) 『FLASH』(10・15)で強く印象に残ったのは、トンネルに入って小田監督と向かいの女性がいきなり可視化されて、そこで「この短いメッセージが私たちの記憶の中に居るあなたに届くまで何年かかるのだろぅ」という字幕が出る場面です。感動と同時に、ホラー的な恐怖も喚起させられました。記憶が忘却されるこ

とに対する恐怖と、二人の人物の唐突な出現が重なって、幽霊的なものを感じたのかなと思います。忘却されていく記憶に対する抵抗のような意識はあつたりするのでしょうか。

小田 私たちはあと何十年か経つと死ぬけど、自分や自分たちが作っているものが、映画としてもうちよつと長く生きて誰かに見つかって欲しいとか、肉体は死ぬけどちゃんとここにいたよつという痕跡を残すような映画であればいいというのは考えます。今の質問を聞いて、『FLASH』の時から考えているなと思いました。

—— (三浦) 『鉾 ARAGANE』や『セノーテ』で潜っていくというのもある種、死者や幽霊みたいなものに到達はできないけども、到達の可能性を見出す表現を探られているような気がしました。幽霊や死者への接近のようなことは作っている最中に意識されているのでしょうか。

小田 それは意識してないですね。そういつたことをあまりやりすぎると危険だなと思っています。境界を行ったり来たりしながら、ちゃんとこちら側に戻って来ないなとは思っています。あくまで自分の体験に基づいて、それを小さくしたり大きくしたりしています。

—— (三浦) ガラスや窓を使って奥行きと平面を調整して、「層」や「レイヤー」を多重化していく傾向が『セノーテ』や『夜行列

車』(1011)には見られますが、『FLASH』がそういう試みのターニングポイントになっている気がします。窓やガラスで境界を見えなくさせるなどの操作は、『FLASH』の撮影時に考えられていたのでしょうか。

小田 撮影時には考えていません。『FLASH』は窓から入ってくる光が本当に綺麗で、カメラをザグレフに行く時に持っていたので、記録していました。後から映像を見直してみても、これを見ながら考えることって何かなと思って、「一番最初の記憶って何だろう」というテーマが出てきたんです。窓やガラスは好きなモチーフなのかもしれない。映画って基本的にスクリーンで観るし、我々はカメラでフレームを切り取っているわけですけど、窓ってスクリーンでもありフレームでもある。そういった点でいろいろな意味を付随させることができると思うんです。「層」や「レイヤー」っていうのも、意識したことなかったな。でも折り重なり編んだりすること、時空間が豊かになったり、同じイメージを見ていても、その時空間だけにとどまらなくてもいいという感覚が生まれると思う。違うことを組み合わせることで、遊んでみたいという気持ちはあります。

——(堅田) 『夜行列車』でも、そのような試みがなされていると思います。電車の運転手を横から捉えたショットに魚が重のショットが重ねられて、「層」が構成されている。ところで、小田

監督の作品に繰り返し出てくるあの魚は何なんですか(笑)。

小田 あの魚はうちで飼っていた金魚です。うちは母と父が離婚しているんですけど、離婚してから母が白と黒の金魚を飼いだして、父の名前と私の名前を金魚につけてたんです。実家に帰った時に、なんで金魚飼っているのかなってよく見ていた。それで尾ひれをずっと見ていたら、夢を見ているような、寝ている時みたいな気分になるなと思っていました。列車の車掌さんのショットは、夢見ごちになる瞬間が欲しいなあと思っていたので、じゃあ尾ひれの金魚をかぶせてみようかなと思いました。ひじょうに軽い心でやっています(笑)。

——(三浦) 車掌さんに金魚が重なってくるのは電車が左から右に移動しているショットで、次のショットでは右から左に電車が進んでいて、画面は真つ白い雪景色になります。その画面でも映像が重ねられていますよね。重ねられていることはわかるのですが、それを捉えようとすると、逃げていくような感覚があります。多層的になっている映像は把握が難しいけど、それが魅惑となっている。あれはどれくらい映像を重ねられているんですか。

小田 二つ三つだと思っています。それこそ幽霊みたいな、もしくは列車に残る記憶みたいなものを表せないかなあと思っていました。手持ちの素材自体は少なかったので、いくつかピックアップして重ね

あわせました。映画の時空間が分解されるのって、どこに属しているのかわからない感覚があつて、見ていて面白いですよ。

——（堅田）『あの優しさへ』では、自身の制作に対する振り返りが作品のベースにあります。どうして自分の制作を振り返る内省的な作品を、そのタイミングで作ったのでしょうか。

小田 『鉱 ARAGANE』はフィルムファクトリーの卒業制作で、完成後に炭鉱の会社と坑夫の方向けに試写をさせてもらいました。散々な上映環境での試写でしたが、温かく迎えてもらえたんです。サラエボに来た当初は映画を続けるかどうかかわからないと思っていたのですが、『鉱 ARAGANE』を作り、それを共有してみても、映画をこれからも作ってこうと思えました。『鉱 ARAGANE』を作ってから日本に帰ったのですが、映画をこれからも作っていく上で、一度自分にとって清算しておきたかったものがありました。それが『あの優しさへ』の中で扱っている、カメラを持つこと、あるいは撮ることの暴力性についてです。撮ることの暴力性と言ったら抽象的ですが、私にとって『ノイズが言うには』がどういう体験だったのか、あの原体験は何だったのかを、もう一回考えてみようと思つて、『あの優しさへ』を制作しました。

——（堅田）坑夫の方達と『鉱 ARAGANE』の試写を小田監督が、一番前の席でご覧になっているカットがありますよね。そこが印象

的で、自身の制作を振り返るという映画の主題と、自分の映画を見ている自分を撮る小田監督自身というのが、再帰性という部分で共通している気がします。あのカットはなぜ入れたんでしょうか。

小田 『鉱 ARAGANE』を坑夫の方達と一緒に見ているシーンを作ろうとは思っていませんでした。後ろに座っているとみんなの反応が見えて嫌だから、一番前に座って見ていたんです（笑）。自分の姿や声は、上映の度に見ないといけなくて、なるべく見たくないし聞きたくないものなんですけど、折に触れてカメラの前に立つ側になるのも、他の人を撮る上で必要なんじゃないかなという気がしています。自分が露出される側に立つことをやっていたら、気が引き締まるんじゃないかなと考えていますね。

——（堅田）序盤にも話題にあがりましたが、『あの優しさへ』では撮られなかった『寂寥』という映画の話が出てきます。小田監督はセナッドさんというロマの方の取材をされていましたが、セナッドさんの近親の方の死という話題が出た際に、セナッドさんという固有名を持った個人が立ち現れて、それ以上映画を撮ることができなかったことを作中で告白されています。この『寂寥』という映画について、もう少し詳しく教えてください。

小田 ロマと呼ばれる人たちのことをもっと知れたかったというのが、私が『寂寥』を撮ろうと思ったモチベーションとしてありまし

た。よくわからないものって怖い。だから知ることによって、怖くないものにしたかった。亡くなられた近親の方の話になった時に、『墓地去一緒に行こうか』と言われて、いま考えたらカメラを持たずに一緒に行けばよかったなと思うんですけど、それを撮ることは自分がセナッドのところに行ったモチベーション以上のものが必要とされると思ったんです。何かをもううときには、自分たちも何かを返さなくちゃいけなくて、そういう覚悟が自分にはなかったんですね。『寂寥』を作って完成させるということは、映画を不特定多数の人に見てもらうことになるので、自分にその覚悟がないものや迷って撮ったものを人と共有する気持ちはなかった。じゃあ、一緒に時間を過ごさせてもらって、セナッド自身のことや彼の生活を知ることができたわけだから、それだけでいいのかなと思った。これだけでは映画は完成しないという予感もあったので、結局完成せずに手放しちゃいました。

亡くなられた近親の方のお墓を撮ることは、そのお墓に誰が眠っているのかを説明しないと成り立たないですよ。すると、なぜセナッドより若い方が亡くなったのかを説明する必要があつて、それはロマの人だから差別されて真つ当な扱いを受けなかったから、という流れになる可能性があり、そこまでを映画に収めなければならなくなるだろうという予感がありました。すると、それを収める私は誰なんだろうという問題にもなると思うんです。ロマの人たちが抱える問題にアプローチしたいと思って、私はロマの人たちと一緒に滞在していたわけではなかった。ただ、自分の中の恐怖心やも

うちよつとロマの人たちを知りたいという気持ちで行った。気持ちの大きさが足りなかったですね。

〈第三部〉

——(黄) あるインタビュの中で、『セノータ』を作る最初のきっかけについて、「水と水の中での光線を撮りたい。」とおっしゃっていました。『鉾 ARAGANE』の場合は地下三〇〇メートルだから自然の光源が全くない。一方、『セノータ』の場合は水中で自然の光源に満ちている。そういう意味で光に対するアプローチが真逆の作品だと思います。なぜ「水」だったのでしょうか。また水中撮影をする上で何か意識したことはあるのでしょうか。

小田 ずっと水の中の光を撮りたいと思っていました。『鉾 ARAGANE』を撮れてよかったと思うのは、光がないと映像は映らないという当たり前のことに自覚的になったことです。ビデオ世代で、DVテープから始めたから、そんなことを考えたことがなかった。あと、光が一つの光源から来るものではないかもしれないことに気付かされました。一つの灯体だけがあつてすべてが照らされているわけではない場合が多くて、色々なところから照らされ、反射して、イメージが出来上がっていることを地下空間の炭鉱を撮りながら感じていました。その時から光について考えていたので、水の中だったらどういふ風に反射するのか、自分の身体はどう反応す

るのようになっていくことに興味がありました。その延長に『セノーテ』があった。

水中撮影でとくに何かを意識していたわけではないですけど、レニ・リーフエンシュタールが晩年に海の中の映画を撮っていて、いろいろ行き着いた先が水の中だったという話を聞いて、何となくイヤやなと思っていました。それだけは覚えています。

——(黄) 水中撮影といえば、思わずジャン・ヴィゴを想起します。『セノーテ』は脱人間中心的な視点から、光や水や魚が撮られており、美しさを感じられます。撮影者の主体的な意志のフレーミングというよりも、むしろ水の反射や魚の泳ぎに従って撮影している。そういう映像は、もはや人間の視点ではなく、ただ反射的に刺激に反応するだけといったような感覚があります。

小田 脱人間化した視点にもし名前を与えたら何なんでしょう。幽霊みたいなもんかなあ。でもレニの事で思い出しましたけど、『オリンピア』(一九三八)などは、すぐく人間の身体のかっこいいところをかつこよく映しているじゃないですか。優美的つて言ったら言葉は強過ぎるかもしれないけど、そう言った部分があるかなって気もするんです。『鉦 ARAGANE』のシヨットの強さが、それに関係しているかどうかはわかんないけど、強いものだけで構成しなくていいんじゃないかなっていうのは、そこに関係していかない気もする。

——(黄) 今の話と先ほどのシヨットについての説明は多分呼応している気がします。強い、かつこいいシヨットではなく、弱いシヨット、目的から解放されたシヨット。あるいは役に立たないシヨット。それは小田監督の一つの方法論として理解していいでしょうか。

小田 いま探求していることはそうだと思います。映画の言語において、自分に何ができると考えた時に、強いシヨットだけでなく、もしかしたら独立できないかもしれないけど、ある文脈においては前後のカットも含めて役割を果たす弱いシヨットを考える。そういう映画の言語があってもいいんじゃないかと今は思っています。

——(三浦) ル・クレジオからの影響を色々ところで語っていただと思います。ル・クレジオもマヤ文明にインスピレーションを受けたと思うのですが、ル・クレジオからの影響は自身の映画にどういう風に反映されているでしょうか。

小田 彼がマヤ神話の翻訳をしたというのはもちろんあるのですが、ずいぶん昔の本で、『地上の見知らぬ少年』というエッセイとも小説ともつかない本があるんです。それはどこから来たかわからない少年がいろんな人に会って、街をさまよって、地上にある美しいものに出会い、醜さにさらされる話で、文章がひじょうに美しいんで

すよね。例えば『セノータ』で人の顔をすごくクローズアップで撮った。その本の中でも人の顔に対する描写があるんですね。それがすごくきれいな文章だなと思っていて、そういう部分は直接的に影響を受けていると思います。

——（堅田）『セノータ』のクレジットの脚本構成＝screenplayに、小田香と表記されていますが、これはどういうことなんでしょうか。

小田 ひと月ぐらいずつ、三回メキシコに行っただけです。素材は毎回まとめるんですけど、二回目の後に一時間ぐらいのラフカットのような素材ができました。それを見ながら、何が『セノータ』という一本の作品を貫く、もしくはリードしてくれるものになりえるだろうかと考えていました。それで、マヤに関する文献や神話を読んできたのもあって、セノータに沈んだ精霊というのを一つのナラティブとして置いてみようとなりました。それに加えて、二回目までに結構たくさんの方に、セノータについての個人的な記憶やその村の人が知っているセノータの伝説について取材させてもらいました。そういうのを私は現地では、あまり理解していないんですけど、全部書き起こしてもらって、翻訳されたテキストを作ったんですよ。そこから精霊が喋るセリフやテキストというのを書きました。それを一応、脚本としています。

——（黄）なるほど。マヤ演劇から引用した部分と、小田さんが書かれた部分が合わさっているという認識でいいですか。

小田 男性の声の部分がマヤ演劇で、映画の終盤に画面がサイアノタイプみたいになる部分の女性の声は昔の詩の引用です。そこ以外の女性の声が喋っている言葉を私が書いています。

——（堅田）制作を通じてナラティブが浮かび上がってくるのが、小田監督の制作の特徴なのかなと思いました。『セノータ』の場合だと、冒頭や途中で挿入されるホエザルの鳴き声が、化け物の鳴き声のように聞こえる部分が大事だと思います。ちょうど映画の五〇分あたり、水中で撮影されていて、小田監督がぐるっと回転して、カメラをパンする。すると画面の奥に人が何人か泳いでいて、そこにホエザルの声が重ねられる部分がありますよね。そこがセノータの怪物が現れているという意味で、最も虚構性が高まるポイントだと思うのですが、どういう経緯であの場面を作り上げたのでしょうか。

小田 いまおっしゃってくれたパンする辺りって、その少し前から私がダイビングしているブクブク音と一緒にイメージが流れていまして、すごく息をしている音が聞こえるから、その視点に生きている人間の存在感が出てくると思うんです。生きている人間の視点と、セノータに眠っている過去の人や怪物や精霊のようなものの視

点がクロスする瞬間があつてほしいなあと思つたんです。それで、あそこにホエザルの怪物っぽい、悪魔っぽい声を入れています。

ちよつと複雑なのですが、テキストは現地の人の言葉で録音したいといけないので、三回目のリサーチに行く前にだいたい考えていたんです。ただ、サウンドは三回目の撮影が終わつて、画を作つてからデザインしていきしました。サウンド・デザインがあつて、その後にはテキストをどこに乗せるかという選択があります。なので、要所所で判断はしているんですけど、結局最後には、イメージ、サウンド、テキストという順番で組み立てていましたね。『ARAGANE』と同様に、自分が体感していったものをベースにながら拡張しているという感じです。

——（堅田）パンして撮つた部分については、他にもいくつか素材はあつたのでしょうか。

小田 あのショットはあれだけですわ。パンした先の明るい方から私は水中に入ってきているんですよ。そこから奥に行くと、天井が塞がっているのが暗くなっている。つまり、撮影自体はずつとしていて、奥に行つてからUターンしてくるという感じだったんです。私が湖に入った時点で入口の明るいところに人がいたから、Uターンしてきたら人が何人か泳いでいるのを捉えられるだろうという認識があつたんです。でも撮影中は、うまいこと捉えられたらラッキーだなくらいの認識でした。ダイビングなので、何回もチャンス

はないから幸運でしたわ。

——（堅田）視点が交差するのは、音のレベルでもナレーションのレベルでも感じます。層が複数化していつて、複数の主観や視点が並列していく。

小田 セノータの伝説のことなどは資料で読んでいたというのもあるのですが、セノータが死や非日常、冥界、あるいはここじゃないどこかに近いというのは、やっぱり入つてみたら怖いというものもあつて感じるんですよ。どこかとどこかが繋がっている場所だよということを表すにはどうしたらいいかなと思つて、生者の側と死者の側の存在感を出すのは考えたと思います。

——（三浦）『ARAGANE』から『セノータ』にかけて、音に対する関心が深まっていたのでしょうか。

小田 『ARAGANE』はキャノンのSD Mark IIという一眼のカメラを使っていたんです。マイクはつけてなくて、カメラの内臓マイクでオート録音していました。でも、観客の人たちとの対話の中で、音に対して反応してくれる方が多かったです。それで、『ARAGANE』公開から1つのタイミングで、映画にとつてサウンドスケープってどういうことなのかを考え始めました。その考えを深めようと思つたのが『セノータ』ですね。

——(黄)『セノート』の場合は顕著ですが、イメージ、サウンド、テクストの三者が一致せず、緊張・拮抗した関係にある気がします。そういう映画作りの方法によってどのような効果を期待しているのでしょうか。また、そのような作業を小田監督流のモニタージユとして理解していいでしょうか。

小田 同時録音していない音を映像にかぶせると、うまくいけばどちらにも従属しないものが生まれるのかなと思っています。どちらかを補強するための音や映像があるのではなくて、第三の時間を生み出すための化学反応が起きるんじゃないかなと思って期待しています。それが起これば、例えばイメージが現在で、音が過去だったとして、それらが組み合わさったときに時制が決定できないような新たな時制やレイヤーが生まれると思います。これがひとまずの狙いです。

その上で、イメージ、サウンドに次ぐ第三のものとしてテクストにトライしてみようという気持ちがありました。『ARAGANE』では、テクスト、つまり言葉や文字の情報で何かを表現することはなかった。作品の本質的にできなかったというのがあります。『セノート』では、それをやってみたかった。なぜかと言うと、一年ぐらいお金を貯めるために本や言葉から作品制作に入ったからです。マヤの詩や文献を読んでいた。向こうに行つて現地の人話を聞いても、私がいかに理解するのは翻訳されたテクストなんです。だから、言葉というのが自分にとって『セノート』を撮影する上で

は大事な物だと思っていた。それでテクストを挿入しようと思いましたが。テクストが一番難しかったです。イメージと音はだいたい癖があつて、私の手触りでできるのですが、テクストは扱ったことがなかったから苦戦しました。

イメージ、サウンド、テクストを各々に従属させない形で構成するというのは、私にとつては編集作業ですね。ただ三つの要素については、前後のショットももちろん関係あるのですが、基本的に一つのショットの中のことを言っています。だからエイゼンシュタインが言っているようなモニタージユではないかもしれないです。

——(黄) 一つのショットの中で、三つの異なる表現・要素同士を並置させる手法についてよくわかりました。一方、ショットとショットをつなぐ場合はどうなりますか。

小田 ショットには始まりがあつて終わりがある。一方で、始まりも終わりもあやふやなショットも存在しています。『セノート』では、それらを並べて組み合わせてみて、バズルみたいになりました。始まりと終わりがあるショットの時間は大事にしつつ、あやふやなショットをそれらのリズムに合わせるか、それとも全く合わせないかを試行錯誤しました。その二つをしっかりと合わせると、リズム的には気持ちよく連なるモニタージユになると思います。でも合わせなくても、合わせないことによって生まれる摩擦やひずみが面白かったら、それはそれで採用していました。例えば、水と水ではな

くて、水と花火のショットのような全然違うショットを組み合わせた際に、水の前後でリズムをスムーズにするか、それともテンポをずらすようなリズムにするかは考えました。全然違うショット、全く重なり合わないだろうと想っているショットも、隣同士に並べられると普通に見られる。観客の頭の中で補完する何かがきつとあると思うんですが、それはすごく面白い効果だなとも思っています。そして、その効果をもっと信じないといけないんだろうなって気がしています。

——(堅田)『カラオケ喫茶ボサ』(二〇二二)の制作経緯や撮影時期について教えてください。

小田 去年がゲーテ・インスティテュート東京の六〇周年記念の年だったんです。それも兼ねてコミッションワークを作りたいということで、日本側に一人、ドイツ側に一人、制作者を立てるという話になったようです。私は日本側で声をかけていただいて、なんでも作っていいという感じでした。徐々に男性でないフィルムメーカーにフォーカスが当てられるようになっていったようです。私はたまたま母を撮ろうと思っていたのでちょうどいいなと思っていて。母が当時勤めていたカラオケ喫茶と母の常連さんたちを撮影させていただきました。時期は冬だったと思います。

まずは母経由で映画制作に協力してくださる人たちを呼びかけてもらいました。全員カウンタに座っていたら、「私はこうい

うものです、これこれこういう作品を作りたいくて、で皆さんにご協力していただきたいのは、六〇年後に残したい記憶、もしくは思いついていうのがありますか。あればインタビューさせてほしい、レコーディングさせてほしい」とお願いして、一人ずつ伺っていたんです。そして、やっぱり時勢のこともあって、戦争やコロナのこと、自分達の子供のことを話してくださりました。

——(三浦)『カラオケ喫茶ボサ』や、札幌で上映されている『Underground』²には微生物や宇宙のイメージが出てきますよね。記憶のスケールがものすごく大きくなっているような印象を受けます。土地にある記憶も踏まえつつ、それを超えるスケールの微生物や宇宙のイメージを盛り込むというのは、意識的だったのでしょうか。

小田 『カラオケ喫茶ボサ』も自分にとっては、我々がもういなくなつた時代に手紙として残る何かであってほしいと思っています。そのスパンや視野の広さは、微生物が生まれた時代や、微生物がいなくなる時代、あるいは宇宙的な時間感覚のものであってほしい。ちょうど『Underground』でもそういうことをやっていたので、『カラオケ喫茶ボサ』でも挿入してみようと思いました。ちなみに『カラオケ喫茶ボサ』のそういったイメージは編集による合成じゃなくて、撮影時にプロジェクトンしています。『夜行列車』の方は編集ですね。今は『Underground』の流れで撮影時にプロジェ

クシオンしています。そこにありえたかもしれない記憶のようなものを映して、それをまたフィルムで映し撮るということをやっています。

〈第四部〉

——(黄) 小田監督のホームページでは、「イメージと音を通して人間の記憶(声)——私たちはどこから来て、どこに向かっているのか——を探究する」と書かれています。なぜ記憶にこだわなのでしょう。小田監督にとって、映画と記憶はどのような関係でしょうか。

小田 映画というのは人間の記憶だと思っています。例えば、『FLASH』ではそのようなことをダイレクトに扱っている。記憶は自分たちが持っている誰かの痕跡、誰かがどこかでこれまでに生きてきて、今も生きているかもしれない痕跡みたいなものだと思います。それを辿ったら、どこかで生きていた誰かの声みたいなものにたどり着くのかなと考えています。声は、記憶と置き換えることもできる。それを表現する、もしくはそれにアプローチするためにイメージと音があるんじゃないかと考えています。声を探すために、イメージと音を映画の中で用いている。何か自分たちの中で本当は共有しているんだけど、忘れられている記憶、認識できていない記憶のようなものがあると私は信じています。それは、集団的な記憶

や集合的の無意識など色々な呼び方をされる。私にとってそれは何なんだろう、自分達が共有しているものって何なんだろう、というのを探求したい気持ちがあります。だから、我々がどこから来て、どこに向かっているのかという問いが生まれたと思っています。

——(黄) 記憶をテーマにした映画作家は映画史上では多くいます。アラン・レネ、ゴダールやタルコフスキー、最近ではアピチャップンもそうですね。ヌーヴェル・ヴァーグから現在まで、多くの映画作家が記憶を巡っているんな形で表現しています。もし上記の映画作家と比較するのなら、小田監督の映画との違いをどう理解すればよいでしょうか。

小田 アピチャップンが、一番親和性が高い気がします。人間としても素晴らしい人だと思えますし、新作が出るたびにワクワクします。映画に留まらず美術館でやる作品や短編もいいなと思うし、『MEMORIA メモリア』(二〇二一)も面白かったです。アピチャップンが海外で撮ったらどんな感じになるのかなと思っていたんですけど、やっぱりアピチャップンの映画だった。

違いは、彼は自身の記憶を、私が今まで喋ってきたような虚構化とはまた違う形で、脚本として書いて、フィクション映画として構成しているというのはもちろんあります。自分が親和性を感じるのは『ブンミおじさんの森』(二〇一〇)よりは短編の『ブンミおじさんへの手紙』(二〇〇九)の方ですね。風景が流れていて、手紙

が読まれるか、テキストが置かれるかしているやつなんですけど、そういうのはすごく近しいなあっていう気持ちがあります。でも自分より全然アピチャップンの方が記憶という主題に長いことアプローチしているし、しかも彼の場合は記憶に加えて夢というのが強く結びついているんじゃないかな。私はあまり夢についてはまだ考えてきていません。

——（三浦） 他のインタビューを読むと、小田監督が「環境に撮られる」、「ショットにジャッジされる」というような言葉遣いを繰り返されています³。一般的に、「作者」が存在して、何か表現したいものがあって、作品を作っていると思い込んでしまうところがあると思うのですが、小田監督の場合は全然そうではなく、むしろ外部から表現を強いてくる圧があるような言葉遣いをされていて、それが一体何なのか気になっています。

小田 身を置いている土地や関わっている人があってこそ私の視点が生まれると思います。私一人の存在では、私の視線というのは生まれなくて、色々な関係性において多面的な一つの人間があつて、私はその関係性の中で映画を撮っている。なので、例えば私がひじょうにいやらしい気持ちがあつて物事や人間を撮ろうとしたら、その関係性はイメージに反映されると思うので、自分が撮ったイメージ自体に私自身がジャッジされることになる。カメラはずごく正直な道具だと思うので、そういったことはよく考えます。撮ら

されているという圧はないけど、一人では何も映らないし、一人では私自身さえいないと言っている。他人との関係性、もしくは世界との関係性の中で、私が一つの存在としてあると思っています。

——（堅田） 小田監督が書かれている批評はどれも刺激的なのですが、個人的には『文藝』に掲載された「アンビバレンス」という文章が、自身の制作の方法やこれまで実践されてきたことを率直に書かれていて印象的でした⁴。それは『あの優しさへ』で自分の制作を振り返ったことも通じていると思います。小田監督の場合、振り返る行為や迷うこと、試行錯誤してきたことがネガティブなことではなく、創作の原動力になっているのかと感じました。

小田 例えば『あの優しさへ』で扱っている、カメラを用いる暴力性という問題があるわけじゃないですか。もちろんそれを回避しようとはするのですが、何かを撮影している時に、一歩踏みこまないとコミュニケーションとして先にいけない時があるとも私は思っています。矛盾するようですが、その時は、暴力性をはらんでいると思うのですが、お互いに傷つかないように過ごすのが一番かどうか、ある種の距離を保ちながら生きることが一番なのかどうかと言われるとわからないです。これは信頼関係にもよるし、すべてのケースにおいて違う。そういう意味では常にもう一歩踏み込むべきじゃないかと迷っていますし、引き裂かれる気はしています。でも引き裂かれるべきなんだろうとも同時に思っています。しんどい

し、正しくないかもしれないし、一番いい方法じゃないかもしれないけど、何か行動をしないといけない時っていうのがあって、それをするこの判断は迷い続けるべきなんだろうなと思います。

——（堅田） その場その場の被写体との適切な距離感についての話だとも思うのですが、もう一步踏みこまないといけない時に、何故その行為を支える力になるのでしょうか。

小田 ひとりの人間として、そこにいるもう一人の他人をもっとわかったと思うったり、もっとわかってくれと思ったりする時に、揺れた方がいいんじゃないかという気がします。『ノイズが言うには』の最後のところ、畳にカメラを向けますけど、もう一度私は母親にカメラを向けるじゃないですか。私はあれは倫理的にダメだと思っただけで、その文脈だけじゃ回収できない感情や状況もありました。だからといって、それを正当化してはいけないとも思う。でも、人と真剣に向き合うって、そういうことなのかなって気もするし、常に揺れることなのではないでしょうか。自分が言っていることってすごく危険で、今も問題になってるけど、ドキュメンタリーの世界も劇映画の世界もたくさん暴力が起こっているから、どういう風に言っていけないか難しいなとも思うんです。犯罪は当然ダメだけど、でも人間だったら間違う時もあるし、一番いい方法を常にその瞬間わかるかと言ったら、わからないと思うんです。迷うってことに対して、そういう雑感がありますね。

——（三浦） セノノーテに潜った時も、死のようなイメージに憑りつかれるのではなく、そこから戻ってこないといけないとおっしゃっていました。人に限らず対象や世界との適切な距離の取り方というのがあるのかなと思います。どうやったら対象に強く引きつけられすぎずに、自分自身や作品自体をまとめあげることができるのでしょうか。

小田 どうやったら向こうに行ったきりにならないかってことですよ。暮らしがあるのは大きいです。私に日常生活があつて、家の掃除をしたり税金払ったりというのは、すごく足を地につかせてくれます。制作と並行して日常生活があるのが、大きいと思います。

——（黄） 小田監督のホームページでは、「監督」ではなく「フィルムメーカー」という表記をしています。これは、撮影、照明、編集、脚本などを全部一人でやっていることや、自分で直にその撮影対象にかかわっていることに関連しているのでしょうか。「フィルムメーカー」という言葉にどういう意味あいを持たせているのでしょうか。

小田 私がクリエイティブと呼ばれることを担っているとはいえ、私一人では映画を撮れません。撮影中にお世話してくれるアシスタントの方や、現地の方、更には人間に限らずセノノーテ自体や炭坑自体と思しあつて、影響しあつて、一つのものが生まれる、もしくは

は何かが撮れると思っています。一方で、私が撮影して編集して決定権があるという意味で、支配権というのはやはりどうしても私に集中します。そういう意味では、撮影者として体験したことをわかっているのは基本的に私のみなので、それを元にして編集できるという利点がある。良くも悪くも混じり気がない。私の身体的な記憶しか頼るものがない。ただ、グループワークや撮影の人がいたりする場合、その中で自分のクレジット上の役割が監督だとしても、私自身の認識としては「フィルムメーカー」が何人か集まって作っている認識している。なので、自分自身にとつての認識は「フィルムメーカー」っていう言い方が近いのかって気はしています。

——（堅田） 小田さんの映画制作の特徴として、少人数、あるいは一人で撮ることというのがあると思うのですが、そういうやり方を自分のスタイルとして選択されているわけですね。少人数や一人であることによって自由度は上がるけれども、同時に決めないといけない難しさも別の形で生じてくる。そういう自分のスタイルについてはどのように考えておられますか。

小田 いま過渡期なんです。『セノテ』までは監督、撮影、編集を自分ひとりで行うのが、自分のやり方でした。いま撮っている『Underground』は、日本で三年くらいやっているのですが、撮影、録音、照明、アシスタント、プロデューサーがそれぞれいます。それに、役者ではないのですが、吉開菜央さんというダンサーで映画

監督でもある方に、『セノテ』でいう精霊のようなナラティブを担う役目をカメラの前でやっていただいています。自分でほとんどの役割を担ってやるものと複数人でやるプロジェクトを並行してやっているのですが、自分でコントロールしない映画制作の仕方、つまり私がカメラを担っていないために、私の身体的な感覚によらない映画制作の仕方を現在していて、それがどういう風になるのかなというわくわくと不安が両方あります。

——（堅田） そういう制作の仕方を試みようとなったのは、どういう理由があったのでしょうか。

小田 集団で制作するのがどういふことなのかを知ってみたかったあと、作り手側の目や耳が複数になるじゃないですか。自分じゃない目がカメラの前で見た映像、自分じゃない耳が聞いた音が、どうキャプチャーされて、その中で私はどういう風に自分の映画を作るのかなと思った。『Underground』では、札幌の撮影まではカメラを私がやっていただけですけど、途中から空族の『国道20号線』（二〇〇七）や『サウダーズ』（二〇一一）を撮られた高野貴子さんにやっていただいて、録音は私の古くからの友人がやっていて、『GAMA』（二〇一三）は、一〇人くらいのチームでやっていて、そういう体制で仕上げた一番最初の中編作品です。集団芸術と呼ばれる映画を現在体験中です。

【追記】インタビューは二〇二三年八月七日にオンラインで行った。貴重なお話を聞かせていただいた小田香監督にあらためて深く御礼申し上げます。なお、本インタビューの一部を中国の読者に向けて翻訳し編集したものが、『世界電影』に掲載予定である。

1 <https://www.bisff.co/single-post/> 专访焦点影人—小田香

2 現在進行中の『Underground』プロジェクトの一環として、映像の一部を使用したインスタレーションが札幌地下歩行空間にて二〇二二年より上映されている。

3 例えば、以下の論考を参照されたい。小田香「アンビバレンス」『文藝』河出書房新社、二〇二二年冬号、三三—三三五頁。

4 小田「アンビバレンス」、三三—三三五頁。また、以下の文章からも多くを学んだ。小田香×小森はるか×草野なつか「理想の瞬間はなかなか訪れない」『文藝界』文藝春秋、二〇二三年十二月号、二八—三七頁。