KANGEKI 間隙 vol.22 the Memory Lane × MAHOROBA

トーク：宇治田峻(監督)、鈴木竜也(監督)、小原治（KANGEKI 主宰）

ライブ：aioa（アイオア)、Ujita”Vanz”Yu（ウジタバンズユウ）

KANGEKI

（鈴木竜也さん　宇治田峻さん　Ujita”Vanz”Yu さん　aioa さん）

『the Memory Lane』

トーク：宇治田峻 × 小原治

小原：『the Memory Lane』を作ったきっかけは？

宇治田：大学に通っている時、友達と一緒にキャンパスでスケボーして遊んでました。「スケートビデオ」というものがあって、技を見せたり、そこに音楽を乗っけてかっこよく仕上げたりするビデオなんですけど、僕らもいつか（スケボーを）上手くなって、そういうのを作りたかった。でも、僕らのいる地区はスケボーやってる人もそんなにいなかったし、教えてくれる人もいない。だからなかなか上達しなくて、みんなのモチベーションも「もう飽きた」となっちゃって。僕らの関係も段々と疎遠になっていきました。

（『the Memory Lane』劇中映像）

そんな中、いつもスケボーで遊んでいたキャンパスが閉鎖することになり、予定していた幕引きのセレモニーもコロナ禍で一切行われなくて。自分たちの実力やモチベーションで撮れないと思っていたものが、それ以外の理由で撮れなくなると考えると無性に撮りたくなった。だから疎遠になっていた友達を再び呼んで、「どうしても撮りたい」とお願いして映像作りに参加してもらいました。

小原：最初に聞こうと思っていたこと全部まとめて答えてくれた。（笑）ちなみに普段スケボーしてる時の感覚がこの映画にどういう形で活かされているのでしょう？

宇治田：僕個人の感覚もあるんですけど、それ以上にスケートビデオの映像作品としての様式をかなり踏襲しています。映画としてよりもそっちの側面の方がおっきい。スケートボードの板の音なんかも音楽としてどうシンクロさせるのかとか、それ自体でリズムを刻むにはどうすればいいのかとか、特に音のことは意識しました。撮影中も音のことを考えて、「こんくらいのスピードで滑ってもらえる？」とお願いしたり。

■記録と記憶のアクロバット

小原：スケボーで滑ること自体がテーマと凄く合ってくる作品だと思いました。内容と照らし合わせて言うと、いつかくる終わりに備えたり、いなくなった友達のことを思い出したり、そうやって常に目の前を何かと二重写しに見てしまう人の性というものがある。それこそ劇中の枝分かれしたミラーのように、現在と過去とか、現実と虚構とか、記録と記憶とか、何かと何かを対でとらえようとすることもあると思うけど、この映画はそうじゃなくて、いろんなものの間に走る lane を映画自体が滑っていくような。そういう意味でもアクロバティックな作品だと思いました。

宇治田：ありがとうございます。

（『the Memory Lane』劇中映像）

小原：いろんなところに写真を貼ったりするのも面白いですね。

宇治田：写真をパッと見た時、その場所が今どうなって

いるのかとか考えたりすることがあります。写真の中と今の現実のギャップみたいなものに興味があって。だからその場所が写った写真を今の同じ場所に貼りつけたら現実はどんな風に変わるんやろ？とか考えていました。

小原：この映画を見てると、その写真が剥がれた時のことも想像してしまうんですよ。ある場所に写真が貼ってあると僕らはその表しか見えないけど、接着面は裏側だから、それが剥がれた時の痕跡って目に見えないけどそこにはあって。そういう不在の痕跡がこの世の至る所にあるんだろうなって。

（『the Memory Lane』劇中映像）

宇治田：このキャンパスはもとから人気なくて。アクセスは良くないし、虫も多い。僕らはカブトムシとか好きなんですけど、女の子たちからは嫌われていました。だからもともとここに思い入れのある人はそんなにおらんかったけど、僕らはこの場所が好きで、スケボーするにも使っていたし。この廃墟みたいな場所の中にも人の活動があったということを知ってほしいなと思って。

小原：僕がこの映画に魅せられたのもそのエッセンスなんだと思います。

宇治田：ありがとうございます。急に自分の作品に自信が持てるようになりました。（笑）

小原：あ！パトカーに追われてましたね？

宇治田：あれは小道具のパトカーで。

小原：え！？

宇治田：画素数の荒いパトカーに追っかけられて。

（『the Memory Lane』劇中映像）

小原：ははは。この話あんましない方がいいのかな。（笑）

宇治田：あそこの坂、凄く長くて。一キロ弱ぐらいあるんです。止まれってずっと言われるんですけど、止まれないんですよ。だって止まったら僕らコケるし。（笑）

■何者かによる私たちの寓話

小原：笠をかぶった謎の人物がいきなり登場して映画が締めくくられるけど、あれは一体何者？

宇治田：なんで登場させたのか僕もホント分からなくて。（笑）

小原：笑。そこで出てくる「解放」と「封印」という言葉が本作の謎に触れているような。

宇治田：大学でヒンディー語を勉強していたんですけど、インドの神話がすごい好きで、そういうものからの着想はあります。なんていうか、行った行為に対する結果って自分の力ではどうこうできないものであって、そういうことを表現したかったのかもしれません。

（『the Memory Lane』劇中映像）

小原：この映画に限らず、どこかに写真を貼る行為って、そこに印をつけていくことでもあるけど、人は「印」というものになかなかあらがえない。ラストシーンを見ても思うのは、彼ら自身が写真のようにいつもキャンパスに貼りつけられていて、それがコロナをきっかけに剥がされてしまう。でも接着面は確かにそこにある。そんなことが最後の解放と封印の台詞にも接続する映画なのかなと思いました。

宇治田峻監督×観客のティーチイン

質問１：ドキュメンタリーっぽくもあるけど、作りものとしてのお話もありました。この構成は事前に決めていたのか、撮りながら考えていたのか、どの段階で決めていたんですか？

宇治田：映像自体は 4 年前から撮り始めていました。その時は脚本とか一切なく、全くのノープランで、絵日記みたいに撮り続けていました。全体的な流れは編集段階で構成していったので、例えば最後のフィクション部分の撮影もあとから付けたくなったので、みんなに「最後にもう一回だけ集まってくれへん？」とお願いして撮りました。その時も大した説明もしてなかったから、彼らも今何をやらされているのかよく分かっていなかったと思うんですけど。（笑）

質問 2：確かにドキュメンタリーなんだけど、フィクションみたいな終わり方をしたり、一見脈絡がないようで成程と思わせてくれたり。夢のような、現実のような。その辺の生っぽさが凄く面白かったのですが、編集はどれぐらい時間がかかったんですか？

宇治田：これがなんになるのかを考えずに撮り続けていました。それがキャンパスの閉鎖をきっかけに、これまで撮ってきたものをちゃんと形にしなきゃと思って、そこから手を付けだしたので、まずは 4 年分のたまった映像を見返すことからスタートしました。カッコいい 1 回を撮るために 100 回くらいトライしたシーンもあるので、そういうものも見返していていると、それだけで半年ぐらいかかりました。自分のカメラワークが拙すぎて、めっちゃ酔いました。（笑）使う映像が決まってからは時間もかからなかった。一か月ぐらいで完成したと思います。

質問 3：スケボーはアメリカのカルチャーだけど、そこにインドの神話が混じったり、でも最後の終わり方は「成仏」って印象も受けました。その辺のバランスはどう意識されたんですか？

宇治田：おっしゃるようにスケボーはアメリカ発進の文化なので、今までのスケートビデオもアメリカ的なものが多いんです。そんな中で 2000 年以降ぐらいから日本独自のスケートビデオを作っていこうとする人たちが出てきました。和的なモチーフや思想を取り入れたりして。そのパイオニア的存在の人たちが実はここ中野のビデオプロダクションにいるんです。そうした先駆者がまずいて、僕も日本的、もしくはアジア的なものをこの作品の中にはめこみたいと思いました。劇中の風景もそうした視点で選び取っているし、この作品全体に帯びている「場所への思い入れ」などは特にアジア的な考え方としてもキーになると思っています。

『the Memory Lane』ティーチインに続き、本作楽曲提供の aioa さん(アイオア)、Ujita”Vanz”Yu さん（ウジタバンズユウ）from Saqaafat-e Saqaafat(サカーファテサカーファト)、そして宇治田監督がギターで参加した特別編成バンドでスペシャルライブ！

当日のライブ映像はこちらでご覧いただけます→https://www.youtube.com/watch?v=A8ZgQxJIg9c

1.水銀と蝋燭 Mercury and a Candle　2. Lily

（Saqaafat-e Saqaafat の活動はこちらでチェック！→特異点 twitter/@tokuiten109110）

そしてなんと、この上映会の為に特製 CD も作って下さいました。手作り感あふれる、とっても素敵な CD です。本当にありがとうございました！

ここから休憩をはさみ、『MAHOROBA』上映＆トーク＆テーチインを行いました。盛沢山の一夜は続きます。（小原）

『MAHOROBA』

トーク：鈴木竜也 × 宇治田峻

（小原治はミキサーブースから参加）

小原：今回の間隙は宇治田さんが僕に『the Memory Lane』を見せてくれたことがきっかけでした。とても面白かったので、ぜひ間隙でやりましょう！と即決したんだけど、もう一本何かとやりたいねって話をしている中で、同じ年に PFF に入選した鈴木監督の『MAHOROBA』がいいのでは？ということで意見が合って。その辺りの経緯も含めて鈴木さんにお声がけして、今回一緒に上映させていただくことになりました。宇治田さんは今回改めて『MAHOROBA』を見て、いかがでしたか？

宇治田：いや～面白かったです。僕はたぶん 4 回ぐらい見ているんですけど、毎回違う発見があります。今日も音楽にびっくりしました。音楽はフリー素材なんですよね？

鈴木：はい。自分で作った方がかっこいいとは思うんですけど。

宇治田：いやいや。音楽かっこいいな～って毎回思います。ライセンスフリーのプラットフォームみたいなものがあるんですか？

鈴木：はい。そういうサイトがあって、サブスク制で料金さえ払えば楽曲も使えます。そのサイトにある曲を全部聞いて、本編の粗編段階で一曲ずつはめていくんですけど、そのビートに編集を合わせていく作り方ですね。最初に画角が変わる無人島のシーンの音楽だけは僕のガレージバンドの打ち込みです。

宇治田：今日『the Memory Lane』を見ても思ったことですが、この間隙の空間は映画館とは違う作りだから、今まで全然聞こえなかった音が聞こえてきてすごく不思議で面白かった。『MAHOROBA』の音楽も映画館で聞いた時はバランスがよくておしゃれな曲という印象だったけど、ここで聞くと結構ノリノリの曲使ってたんや！と思って。

（『MAHOROBA』劇中映像）

あと、画角の話が出たけど、『the Memory Lane』も 16:9 と 4:3 で画角が変わるんです。でもそれはカメラのフォーマットがそうだったからって話でしかないんですけど、『MAHOROBA』の画角は意図的に何度も変えて遊んでますよね？

鈴木：場面で画角を変えていくアイデアは物語の構想よりも先にありました。最近のテレビは 16:9 ですよね。でも劇場でしか見れないサイズってあって。そういうのをこっそり忍ばせたかったんです。

宇治田：劇場での上映を前提に作ったんですか？

鈴木：そういうわけじゃないんですけど、作る時は何でも勝手に妄想します。今回も「劇場でかかれ」と思いながら作りました。だから宇治田さんの作品は力が抜けてる感じが羨ましい。こっちはガチガチに作ってるんで・・・。ダンスがめっちゃうまい人って、うまければうまいほど逆に力が入ってない感じがするけど、宇治田さんの作品にはそれを思いました。めちゃめちゃ映画のセンスがあるんだろうなって。

宇治田：（『the Memory Lane』の）どこを見て？（笑）

鈴木：違う映画でした？（笑）

宇治田：たぶん違う映画だと思います。（笑）

小原：笑。『the Memory Lane』のお客さんの感想にもあったことだけど、『MAHOROBA』にもいろんな風土が混じり合っている。舞台は日本だけど、アメリカ的な味付けがあるし、東洋的な精神性もある。それらが混じり合った一種独特のエキゾチックな魅力も見どころだと思います。

鈴木：ありがとうございます。

■初めてならではの試行錯誤

宇治田：オマージュも凄い。有名どころの映画をいっぱい使っているのに、それが嫌味に感じず、むしろ新鮮に見える。

鈴木：アニメを作るのが初めてだったので、一人でやれる方法を模索していました。いろんなアニメ素材をバラして、それをトレースしたりもしているので、意図的なオマージュもあれば、ただのパクリになっているところも。その辺がごっちゃになっています。

宇治田：手書きですか？

鈴木：手書きです。絵を描けないので、いろんな絵を検索して、それをトレースしてなぞりまくる。「倒れているひと」とか。

宇治田：夜景のシーンで映画の看板に「パストアウェイ」と書かれていたけど、あれは『キャスト・アウェイ』？

鈴木：そうです。『キャスト・アウェイ』はコロナ禍で初めて見ました。トムハンクスが無人島にいるんだけど、その間に世界で感染が起きていたら彼は帰ってきたときに何を思うんだろう？と。その辺の物語がなんとなく頭にあったまま『MAHOROBA』も作っていたので、『キャスト・アウェイ』は今作の「道」になった気がします。

（『MAHOROBA』劇中映像）

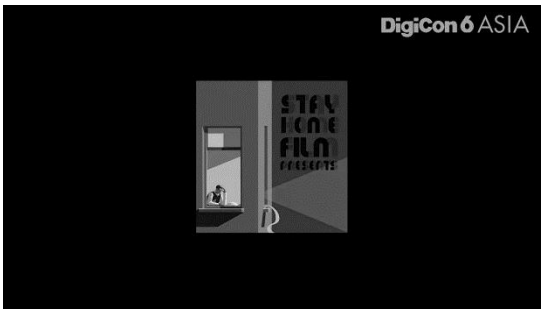
■STAY HOME FILM

宇治田：『キャスト・アウェイ』の内容と自分が今置かれている現状（コロナ禍）をくっつけたってことですね。ステイホームもなかなかしんどかったですよね？

鈴木：これ（映画製作）のおかげで毎日めっちゃ楽しかったです。

宇治田：え！？苦じゃなかった？

鈴木：全然苦じゃなかった。家でひとりでいるのが一番幸せなタイプなので。ずっと作っていたかったです。



（『MAHOROBA』劇中映像）

小原：どちらの作品（『the Memory Lane』『MAHOROBA』）にも思うのは、コロナ禍で作られたことがやはり重要な気がします。コロナは良くも悪くもいろんな場所に壁を

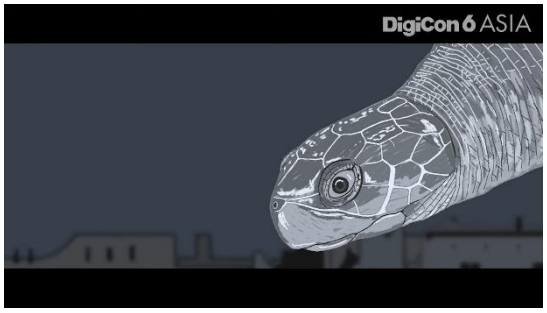
作った。自分と他人との間とか、個人と社会の間とか、部屋と外の間とか。でも壁って何かを遮断した瞬間に何かを伝達する媒介物にも変わる。その壁の内側で育まれていたお二人の時間が映画という形になって今僕らの目の前にひらいてくるこの状況そのものが面白い。

鈴木竜也監督×観客のティーチイン

質問 1：海に溺れた男を救うために上から手が伸びてきましたが、あの手は何なのでしょう？あと、亀が踊って喜んでいる時に女の人が出てきましたが、あれは誰なのでしょう？

鈴木：どちらもばあちゃんです。この辺は僕だけ分かればいいやつなんですけど、僕は祖母を家の風呂で亡くしました。その時は 2 階にお母さんがいたんですけど、風呂でばあちゃんが亡くなっていたことは後々気付いて。映画の最後に「祖母に捧ぐ」と書きましたが、手を伸ばして男を救うのも、ばあちゃんを助けてあげられなかったお母さんに見てほしいという気持ちがありました。

小原：この映画は自殺の感染病が蔓延した世界が舞台になっていて、あの亀もビルから落ちて自殺しちゃうんだけど、その直前に海の音がザーと鳴って、ビルから落ちて、「天国」と書かれたトラックが何かを運んでいく。あの辺の描写を見ると、死というものを「帰るべき場所に帰る」といった救いの一つとしても捉えている作品だと思います。



（『MAHOROBA』劇中映像）

質問 2：男にあんなにひどい仕打ちをしていたボスが、無人島まで男を助けに来るのはなぜですか？

鈴木：『スリー・ビルボード』という映画があります。冒頭 10 分ぐらいで「こういう人たち」と紹介されていた人たちが、そこからどんどん性格を変えていく。それ真理だなと思います。悪役なんだけど、愛着も沸いて、かわいく見えてきたりして、本当はいいやつなんだろうなって思えてくる。『MAHOROBA』のボスに関しても、彼が画面に出てこないだけでその間にあったかもしれない心の変化みたいなものを、あの後のハグで描けたら映画が分厚くなるだろうなと思いました。

（『MAHOROBA』劇中映像）

質問 3：最後のエンドロールで曲ごとにフォントが違うのは、何かをイメージしてのことでしょうか？

鈴木：フォントが好きなんです。フォントが好きというか、フォントがダサい映画が嫌いで。日本でフォントをいじってる映画もあんまりないと思って、『MAHOROBA』はその曲っぽいフォントを探して、全部あてていきました。会ったこともない作曲家たちへの僕なりのリスペクトという意味で曲ごとに変えました。

質問４：鈴木監督は実写映画でも映画祭に入選されていますが、今後はアニメ一本でやっていくのでしょうか？

鈴木：実写のチャンスがあれば実写もやりたいです。ア

ニメの方が圧倒的に自由だとは思うけど、実写の方が向いている企画なら、実写でやれるように動き出したい。面白くなるならなんでもいいです。

小原：今日『MAHOROBA』を見て、アニメーションならではの表現があるんだなと改めて思いました。この14分にはひとつながりの時間が流れているけど、どれが男の身に起きた出来事で、どれが男の妄想で、もしくはそれら全部がひとりの走馬灯で編集された映像にも見えてきたり…振り返ると境目が分からなくもなるけど、それを凌駕する形で現実も妄想も走馬灯もシームレスにのみこんでしまうアニメーションという世界の広大さを見た気がしました。

2023.2.23 Space&Cafe ポレポレ坐にて

採録＝小原治

宇治田峻(うじたしゅん)

1995年生まれ、和歌山県出身。大学在学中に、PFFアワード2019入選作『きえてたまるか』(清水啓吾監督）の制作に参加。以後フリーランスのカメラマン、楽曲提供者として映像に関わる。本作が初監督作品。

→特異点 twitter/@tokuiten109110

鈴木竜也（すずきりゅうや）

1994年生まれ、宮城県出身。コロナ禍でひとりで作り上げたアニメ第一作『MAHOROBA』、次作『無法の愛』が数々の映画祭で賞を受賞。短編集『三人の男 MEAN ANIMATION』も劇場公開され、大きな話題を呼ぶ。現在、最新作が待機中。

→鈴木竜也 twitter/@habanero1203

小原治（おはらおさむ）

1977年生まれ、三重県出身。ポレポレ東中野スタッフ。自主映画の映画祭では審査員も務め、そこで出会った監督たちと劇場公開や上映会を企画し、数々の自主映画の傑作を世に送り出す。space＆cafe ポレポレ坐で映画館の興行とは別の形で自主映画を上映していく企画「KANGEKI 間隙」もスタートさせる。

→KANGEKI 間隙 twitter/@kangeki_open