

映画をつくる労働

佐藤忠男

かつて商業映画の名手だった千葉泰樹という監督が、晩年、病床に伏したとき、なにかの雑誌のエッセイに、若い頃に徹夜徹夜の仕事を自慢するなどしたことがたたりましたと書いていたのが強く印象に残っている。じっさい、昔、日本映画が産業として全盛だった頃、カッドオ屋（活動写真屋＝映画人）を誇らしく自称する人々は、口を開けば三日三晩の完徹（完全徹夜）とか一週間の徹夜とかいうことを自慢げに語っていたものである。

ケツカッチンという業界内の俗語があって、これは封切予定日がかっちりきまっているという意味である。その日までになにがなんでも仕上げなければならないのだが、企画の立ち上がりの遅れとか、主要な俳優の日程の都合とか、脚本の遅れとか、さらには天気が悪くて撮れなかったとか、逆に曇り日にロケ撮影したかったのに天気が良すぎて撮れなかったとか、さまざまな理由で予定は遅れることが多い。そうすると最後は徹夜徹夜になるわけだ。

もっとも巨匠の大作ということになると、どうぞぞんぶんに撮って下さいと公開予定をずっと先にのぼしたりするが、そうなるというそう、番組を埋めるためのB級映画などが急拠大いそぎの間に合わせ用にケツカッチンでシナリオを書きながら撮影も進めるという無茶なことにもなる。それを引き受けて常識では考えられないような早撮りをやってのけることで撮影所の内部では喝采をあげ、本人たちもそこで職人気質を満足させるというような人たちがたくさんいて、その人たちの猛烈な労働強化によって日本の映画産業は支えられていた。映画産業の特色は、徹夜徹夜というような他の産業では人権無視としてすぐ問題になり

そうな状況でも、なにしろその仕事が好きで面白くてたまらないという人が多いため、それが当たり前として通ってきたことである。

さすが第二次大戦後ともなると労働組合もでき、超過勤務には手当も出るようになるが、それで徹夜などが減るわけではなく、むしろ本給以上に手当が出ることを喜んだりした。成瀬巳喜男という巨匠がいて、決して無理な撮影はせず、過剰な熱演を俳優に要求して過度の撮り直しをすることもなく、むしろその淡々たる仕事ぶりが作品に反映した落ちついた静かな味わいのある名作を多く作ったのだが、この監督のばあいはほぼ完全に予定どおりに撮影が進むのでほとんど超過勤務にはならず、余計な手当が期待できないのでスタッフはぼやいたものだという。巨匠だから会社側も無理な早撮りで早く仕事をあげるといった要求もしなかったわけだ。つまり合理的に仕事をすれば映画はそんなに無茶な労働強化はしなくても出来るものなのだが、映画は規格品ではない。一本一本がみんな違う内容と表現を持っている。だからある規格にはまりさえすれば完成品というのでなく、一作一作、少しでも良くしようとスタッフが凝ると、それがいちいち労働強化になる。他社との競争があるため、製作日数を制限しないわけにはゆかないし、それもすぐ労働強化につながる。そしてまた、それを喜んで引き受けて徹夜徹夜とがんばる気風がカッドオ屋気質にはあったわけだ。

そういう映画の産業的全盛期はとうに終わって、いまやケツカッチンで完成を待たれている作品なんて減多にない。それどころか多くの日本映画は完成しても上映してくれる映画館が見つからなくてほおっておかれているというのが実情である。

上映がきまっている作品でも、完成してから半年ぐらいいはゆっくと宣伝の期間をとらなければ商売にならない。では時間の余裕があるからゆっくり製作できるかというそうはゆかない。映画観客の絶対数が減っているから一部の大作を別とすれば予算は厳しく制限されており、それはまず人件費の削減ということになる。

いま全般的に産業として厳しい状況にある映画界で、これだけは世界的に売れてもうかっていると誰もが思っているのはアニメーションであるが、これは製作費のほとんどが人件費であるような仕事である。なにしろ一枚一枚人間が手で絵を描き、色を塗って作るものなのだから。最近ではコンピューター・グラフィックスの技術の発達でひとりで長篇アニメーションを作ることさえ可能になったが、しかし宮崎駿監督のスタジオ・ジブリ作品のように世界で名声を得ている良質のアニメはやはり数百人の絵かきの長期間にわたる手仕事を主軸とする手工業作品である。

このアニメが日本で零細な家内企業的な規模から飛躍して本格的に大量生産されるようになるのは1960年代からであるが、そのブームの一方の先導力になった手塚治虫のテレビ・シリーズ「鉄腕アトム」が、いかに低賃金と労働強化によって作られたかは今でもひとつの伝説と化して語り伝えられている。手塚治虫はアニメでは赤字になっても自分がマンガで稼いでその分は埋めればいいのだという考え方だった。それでテレビからの需要がふえて、プロダクションが乱立して低予算大量生産の競争になると、劇場用アニメーションをていねいに作っていた大手の会社なども絵の線書きや色塗りなどの比較的単純作業の部分を下請けに出すようになり、その下請け労働力人口を求めて、まず韓国、次いで台湾、香港、タイというふうには、低賃金でよく働く労働力を求めてアジアの海外に発注してゆくようになる。日本映画のいちばんもうかる部分であるアニメーションを産業として支えてくれたのはこうしたアジア諸国の低賃金労働である。

もっとも、これによってアジア各地にもアニメーションの技術が根づきつつあり、韓国や台湾などではこの技術を土台にして国策的にアニメーション

を振興させようという動きが出てきている。そんなふうには下請けの技術水準を高めながら日本のアニメ産業は大きくなってきた。質も高くなった。しかし世界市場でヒットできる作品は限られているし、欧米などの映画市場を握っているのはアメリカの興行資本である。利益の多くはアメリカに吸いとられる。アジア、アフリカ、中南米での収入というのは日本で制作費に較べれば微々たるものである。国際的な名声を得るようになったからといってそうもうかるものではない。だからアニメーションの人々の多くは、もうかるからというよりも、好きだからそこで働いているということは昔とあまり変わらない。ただこの仕事には文字どおり夢があり希望がある。

劇映画のばあいはアジアの国々に低賃金の下請け労働力を求めてゆくわけにもゆかない。映画で働く人々の多くは、じつは映画を主な仕事としてはいない。経営的に安定している仕事としてテレビやコマーシャルや、企業のPR映画などがあり、そういう仕事を主にやっていて、ときどき機会があれば映画にも参加するという人が多い。実際問題としていま日本の劇映画の大多数は零細な小プロダクションによって製作されている。一年に一本、作るか作らないかという映画プロダクションが何十社か百何十社もあり、それらは監督やら技術者や俳優たちを常時雇っておく力は持っていない。たまたま適当な企画があって一本作ろうということになると、そのために急拠スタッフや俳優たちが集められ、それが完成すると解散する。そしてまた、どこかのプロダクションで適当な企画があると聞くと、また集って仕事をして、また解散する。そういうかたちでいまでも日本では世界有数の年間数百本の映画が作られている。

映画の仕事はだから不安定である。テレビやコマーシャルや、映画でも仕上げの段階の編集、録音、現像といったポスト・プロダクションの仕事だけをやるスタジオの仕事なら安定しているが、企画から製作、撮影をやる人々は場合によっては非常に不安定な労働条件を覚悟しなければならない。腕のいいカメラマンとか、経験の豊かなチーフ助監督といった人々は引く手あまたで仕事はいくらでもあるのだが、むしろ一流の有名な監督が

5年に一本とか7年に一本とかしか仕事の機会がなかったり、一流の脚本家が力をこめて脚本を書いても、撮影に入る直前にその企画に出資する予定だった会社が左前になって中止になるというようなことを絶えず経験している。だからごく少数の人々の好調の時期を別にすれば多くの人々は映画だけでは生活していない。ただ映画にはテレビをはじめとして関連する産業が広範にあるので、みんな、なにか仕事はある。

こうした状況は、巨匠と呼ばれるような映画作家の育ちにくいものであろう。さすがアニメーションの分野では宮崎駿などコンスタントに仕事をしているが、1970年代頃からは黒澤明や今村昌平のような巨匠たちは5年に一本ぐらいしか仕事ができなくなった。

しかし他方、自分で資金を集めることさえでき

れば誰でも映画を作ることができるようになったという面もある。従来の常識にない過激なテーマや実験的な手法、非商業的な内容の作品でも、それであまり大きく損しないですむ程度の低予算でなら作ることが可能になった。かつての大手の映画会社のほうがその点ではよほど不自由だったし、撮影所の助手募集の極端なせまい門を通れた者しか撮影の仕事には参加できなかった。いまのほうがその点でははるかに自由である。だから映画はやはり夢のある仕事なのである。仕事の厳しさや不安定さにもかかわらず若者の志望者はむしろふえている。

さとう・ただお 映画評論家。