

1954年秋田市生まれ。高校卒業後、音楽を志して上京。都内の美術専門学校時代に映画美術と出会う。池谷仙克、山口修両氏に師事し、美術助手を経て1984年美術監督に。『バカヤロー!』『カメラ』シリーズのほか、『就職戦線異状なし』（1991）『学校の怪談3』（1997）『PLATONIC SEX』（2001）など映画やCMで活躍。2003年6月公開映画『スパイ・ソルゲ』（篠田正浩監督）で日本アカデミー賞最優秀美術賞を受賞。東京都世田谷区在住



撮影協力 / ジャズスポット「ロンド」

ジャズスポット「ロンド」で初めてジャズに触れ、音楽や映画について語り合い、サックスを吹いて青春時代を過ごした。出発点であり終着点でもある、かけがえない場所だ

Hajime Oikawa

及川 一さん

美術監督

「好きにやってくれ」
篠田 正浩監督は、美術監督にこう言った。映画『スパイ・ソルゲ』のクライマックス、東京拘置所に収監されたり、ヒャルト・ソルゲ（イアン・グレン）と尾崎秀実（本木 雅弘）の取り調べのシーンだ。

史実では、取り調べを受けたのは十畳ほどの狭い部屋。しかし、及川はそこに、アールデコ調の重厚なセツトを作り上げた。東京拘置所に教誨室があったことに発想を得て、拘置所に白壁の部屋を設け、中央に木彫のテーブルを置いた。ソルゲが処刑前に静かな時を過ごした監獄にも、及川独自の美術を施した。篠田監督はこれを、独房の「アールデコ」と、高く評価したという。

特撮の技術で起用

映画『スパイ・ソルゲ』は、第二次世界大戦に突入する一九三〇年代の日本が舞台。ソ連の国際スパイであるリヒャルト・ソルゲ（一八九五—一九四四）という実在の人物を主人公に、篠田監督が構想十年、製作費二十億円を投入して完成させた大作だ。監督人生の集大成として、ひとりの魅力あるスパイが動き回った大戦前の「昭和」をスクリーンによみがえらせた。

「舞台にならなれた昭和初期という時代を、セツトにするのは難しかった」と話す。実際にその時代を生き、風景を見た人々がいるからだ。しかしその難しさこそが、美術監督に思わぬチャンスと呼んだ。

「第二次世界大戦前の昭和は、知っている人もいれば現存するロケーション

美術が失敗すれば、映画は終わり。
平面と立体を行き来しながら、
失敗と成功の紙一重の世界を生きる。

今年の2月20日、第27回日本アカデミー賞授賞式。優秀美術賞の『壬生義士伝』『座頭市』『阿修羅のごとく』など四作品を退けて、『スパイ・ソルゲ』が最優秀美術賞を受賞した。ステージに上がった美術監督の頭の中は、驚きで真っ白だったという。

ンもあるリアルな風景。だからCGを多用して、銀座の街並みを鮮やかに再現しなければならなかった。自分が起用された一番の理由は、CGの製作過程において、合成などの特撮技術における美術のノウハウを持つていたこと。その強みがあって、巨匠と初めて出会えた。特撮技術は映画『ガメラ』で鍛えられましたからね。映画『ガメラ』の三作品は、いずれも及川が美術監督を務めている。特撮技術を駆使した映画での評価が、思いがけず、篠田監督最後の映画への起用につながった。

ジャズを志して上京

子どものころは秋田市の川反に住まいがあり、三味線のけいこ場によく出入りしていた。板塀が続く平屋の町並みには風情があり、格式があった。小路に入れば、狭い場所に小さな商いが軒を連ねていた。

「今の仕事に生かされているとは思わないけれど、あのころの川反の雰囲気は忘れない。情緒ある町で、三味線の音色を聴きながら育ちましたよ。」

中学ではバスハンド部だったが、つまらなくなってきたころに偶然ジャズと出会う。これまで聴いていた音楽とは明らかに違う曲、違うリズム。いつの間にか、当時、秋田駅前の仲小路にあった「ロンドン」に行くのが日課になっていた。

「今思えば、三味線もジャズも五音階だから、どこか似ていたのかもしれない。『ロンドン』という異空間でサラリーマンではない生活のありようを見て、好きなジャズで生活していければいいと思った。テナーサックスを吹いて生き

ていければと思っていた」
そして高校卒業後、美術系の専門学校に通うことを、家族への「隠れみ」にして上京する。

平面と立体の魔力

映画美術との出会いは、サックスを吹いて音楽で生きていくことを夢見ていた専門学校時代。アルバイトでセットの絵を描いたのがきっかけだ。一枚の絵が立体的なセットに姿を変え、映像になっていく過程に言い知れぬ楽しさを感じたという。

「自分で描いた平面が、大道具さんの手に渡って立体になり、そこに役者が入って演技をして、撮影されて映画になる。二次元から三次元になって、またスクリーンという二次元に戻ってくる。それを、なんでもおもしろいだろう」と思ったのが運の尽きで、映画の魔力に取りつかれた。麻葉みたいなものですよ。」

自分は音楽では食っていけない。そう思い知ったことも、美術の道へと導



手描きで図面を引き、メガホンをとる監督の「頭の中にある絵」に合わせてセットを考える

いた。美術の助手は時代劇セットの廊下磨きなどの下働きに励みながら、徐々に図面を描くチャンスを与えられていく仕事。図面描きと現場での経験を少しずつ積み重ねていく。「映画は封建的な世界。今はそんなことはないが、昔はけんかが日常茶飯事で、まるでヤクザの世界かと思つたほど」と振り返る映画の世界のたたき上げだ。

「美術という金つちを持つて走り回るイメージがあるが、実際は机にかじりついてひたすら図面を描く日々。『こういうのをやりたい』などと言っても、企画が起これなければ予算は立たず、オファーもこないからただ待つだけ。その時々予算に合わせて、どう美術を作っていくか。いい作品にたまたま巡りあえるかどうか、なんです。」

一九八四年には助手から美術監督へ八八年には「バカヤロウ！」に起用される。この作品で本格的に一本立ちするまで、映画の道に入ってから十年以上の月日が流れていた。

その後は、『ガメラ』学校の怪談『川の流れるように』カルマット『プラトニック・サックス』などの映画やCMなどに関わった。しかし日本アカデミー賞受賞の前は報われない思いから、秋田に帰ることを考えたほど落ち込んでいた時期もあったという。

「映画は、はくちみみたいなものだから、内容が良くてもセットには結びつかない。いい作品、いい本に巡りあえるように、日々をこなしていこうです。」

監督の世界観を形に

美術監督は映像のすべてに関わり、撮影現場のすべての土台を作る仕事

現場でカメラをのぞき、セットを確かめる。後ろは北野組のカメラマン・柳島 克己（『座頭市』で日本アカデミー賞最優秀撮影賞を受賞）



「バナホーム」のCM撮影現場。女優・松たか子と人気の映画監督とのコラボレーションが話題だ。及川の左が原田 真人監督



だ。「監督の頭の中にある絵に合わせて、そのイメージを助けていく」のが美術監督の仕事。監督の世界観を形にしていく。台本を読んで、監督と話をし、場所を設定してロケハンし、セットを設計していく時に個性が出るんです。平面図を描く時は、『こういうセットで、役者がこう入って、こういう演技をして、こう撮影する』と、現場でのひとつひとつの動きを頭でシミュレートす



撮影現場のセット（一部）。「俳優に気分良く芝居をしてもらいたいから」と、撮影に必要なところまでセットを作るこだわりがある。こうすることで芝居のリアリティーが出るのだという

う。

「セツト数は通常の五倍くらいあり、描いても描いても図面は終わらなかつた。ソルゲの時代はまだ記憶に残っている世界だから、篠田監督のリアリズムに挑まなければならぬ。ソルゲが住んでいた家の写真は三枚くらいしか残っておらず、資料もほとんどなかったから、当時の日本家屋と照らし合わせて、美術パートの人間を総動員して調べまくった。達磨大師の絵は本物、カメラは当時のものを探しました。セツトで作り切れるものと、作れないものとがあり、失敗と成功はいつも紙一重。美術が失敗すれば、映画は終わりだから必死です。でも人間、必死になつて頑張れば何かがついてくる。歯を食いしばって積み重ねていけば、それをだれかが見ていく。そう思わせてくれたのが日本アカデミー賞でしたね。」

拘置所の美術を追求

第二次世界大戦直前の日本で、日

本とドイツの最高機密情報を盗み出し、約八年に渡つてモスクワに送り続けたスパイ、リヒャルト・ソルゲ。ドイツの新聞記者を装い、東京のドイツ大使館に潜入するため、ナチス入党してまで命がけで行つた諜報活動は戦後になつてから明らかにされた。

ソルゲが東京拘置所で処刑されたのは、戦争が終幕を迎えつつあった一九四四年十一月七日。処刑台に向かう長い廊下を、及川は、柱と梁だけで表現した。梁は、ゆるやかなアーチ型。暗闇にライトを照らせば、アーチは幾重にも影を作る。冷たいように、優しく包み込むように連続するアーチのなかを、ソルゲはゆっくりと通り抜けていく。それは、無機質でありながら穏やかな、死への回廊だ。アルテ「調に設計した取り調べ室と同様に、及川がどこまでも、監督の世界観を追求した結果の表現だった。」

そのシーンが、幻のようにはんやりと、心に残つて離れない。

kyo Interview

お問い合わせ先 / A-WAVE
東京都港区赤坂6-13-11 テラス赤坂502
TEL.03-5570-6225 FAX.03-5570-6224