
『私はどこから来たのか、何者なのか、どこへ行くのか、そしてあなたは・・・』

作品概要

作品概要

タイトル：『私はどこから来たのか、何者なのか、どこへ行くのか、そしてあなたは・・・』

監督：北尾 和弥

出演：石川 理咲子 高橋 恭子 小野塚 老 那木 慧 鴻森 久仁男

製作：CNSS / 日本 / 2019年 / カラー / 16:9 / 137分

あらすじ

共に暮らしていた男が突然姿を消した。部屋に残された無数の写真。

女は写真に写った場所を探し始める。

不安定さを増す現代の東京を写真を手に彷徨い歩きながら、女は4人の人物に出会い会話を重ねていく。

失うことへの不安、焦燥、自らが信じていたものへの疑問、、、

様々な想いを掻き立てられながら、次々と立ち現れる”問い”に内なる対話を深め、

女は、自らの中にあつたはずの何かを埋め戻そうと足掻く。

なぜ、何に、足掻くのか。

彼女のたどり着く先とは、、、

そしてあなたは――

映画祭出品

PRISMA Rome Independent Film Awards PRISMA FEBRUARY

-BEST FEATURE FILM (最優秀長編映画賞) 受賞

ASTI INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

-Premio del PUBBLICO (観客賞) 受賞

GOLDEN WHEAT AWARDS

-BEST FEATURE FILM (最優秀長編映画賞) 受賞

Madrid Art Film Festival

-BEST FEATURE FILM (最優秀長編映画賞) 受賞

Logcinema Art Films

-BEST FEATURE FILM (最優秀長編映画賞) 受賞

Silk Road Film Awards Cannes

-BEST FEATURE FILM (最優秀長編映画賞) 受賞

Andromeda Film Festival

-JURY SPECIAL AWARDS

Across the Globe Film Festival

-BEST FEATURE FILMノミネート

-最優秀主演女優賞ノミネート (石川 理咲子)

-最優秀助演俳優賞ノミネート (小野塚 老)

World London Film Festival

-Gold Selection選出

New York City IO Film Festival 佳作

European Film Festival (Mainstream & Underground) ファイナリスト

AMERTA FILM FESTIVAL ファイナリスト

Ambitus Film Festival セミファイナリスト

Amsterdam World International Film Festival 入選

International Moving Film Festival 入選

Festival internacional de Cine de Bayamón 入選

Ciudad del Este Independent Film Festival 入選

Onyko Films Awards 入選

Love & Hope International Film Festival 入選

Austria International Film Festival 入選

PiGrecoZen 入選

Castellabate Film Festival 入選

Malta Film Festival 入選

特別な存在感。

その抑制されたドラマが我々を惹きつけ、最後まで掴んで離さない。

-Madrid Art Film Festival-

心に響く、イメージで綴る詩。

北尾の今後に期待せずにはられない。

-ASTI INTERNATIONAL FILM FESTIVAL-

黒澤明、小津安二郎のサーガを継承した新しい日本映画の傑作。
撮影と照明が最高レベルで競い合う、圧倒的な映画美の方程式。

-Logcinema Art Films-



－評価された映像や音響－

『私はどこから来たのか、何者なのか、どこへ行くのか、そしてあなたは・・・』は、見る物を思考に導く哲学的で詩的な言葉の嵐と、リアリティーの次元から引き剥がされたような出演者の演技、大胆に景色を切り取るような映像が、他ではまず観られない不思議な魅力を醸し出す作品です。

その中でも特に高く評価されたのは、現代の東京をディストピア的に捉えたその映像美と、研ぎ澄まされた音響でした。

監督/撮影を務める北尾和弥の、都市をフレームで抉り取るような画面構成や光と影の捉え方は、そこにある景色を全く別の劇空間に変質させる。

そして徹底的に無駄を削ぎ落としながらも雑味たっぷりの音響が、静かにその空間を漂いながら、時にフレームを壊してしまいそうなほどに鋭く襲い掛かる。

これらは言葉や文化の壁を超えて観客を揺さぶり、観客の心に爪痕を残す重要な要素になりました。

技術的なレベルの高さもさることながら、それら細部への変質的なまでのこだわりが、この映画をただの「異質な映画」に留まらせず、新しく優れた「都市のダークファンタジー」とでも言えるような異様な魅力を放つ理由となっています。

－なぜ今、この映画が必要なのか－

我々の社会は、いまだかつてないほどに複雑化した問題に溢れています。

その一つひとつを挙げる訳にはいきませんが、世界中に答えの出ないままの多くの社会問題が存在し、戦争も無くならない。

考えても、解決不能に見えるたくさんの問題の網に絡め取られ、身動きできなくなる。

そうして少しずつ、重要な事を考える作業をやめてしまっていないでしょうか？

解決に至らない問題を考えるのは辛い事ですが、それでは何も変わらなくなってしまいます。

必要なのは、答えが出ない問いを考え続ける事。

そして他者と対話する事です。

そうして人間は、これまでも新たな地平に社会を進めてきました。

(ある種の天才の力や武力の行使など例外に満ち溢れていると言えど)

考える事は、人間に対話に必要な想像力を与え、対話は次なる問いを与えてくれます。

そうして少しずつ見えない道先へと進んでいく。

映画『私はどこから来たのか、何者なのか、どこへ行くのか、そしてあなたは・・・』は、劇中に登場する溢れるほどの言葉で、観た人それぞれが認識する問題とどこかで結びつき、思考の波の只中へと導きます。

そして対話を実践し、様々な別の問いを炙り出し、またそれを思考する、、、

この作品はその作業を繰り返し、観客と共に思考し、少しずつまだ見えないどこかへと進んでいきます。

大きな答えに辿り着く事はない。

しかし、観客に寄り添い、強制的に答えを導くこともなく、押し付けることもなく、共に夜の闇を歩くようにして、考えることの重要性和対話の可能性、そしてその不可能性を認識させてくれる。

この映画はそうにして、たくさんの人にとって何かを思考する端緒となろうとする作品です。

様々な人に新たな思考を生み出すかもしれない。

そしてその思考は、ひょっとしたら新たな社会を導き出す力になるかもしれない。

そんな可能性を感じさせる新たな形式を持った映画が『私はどこから来たのか、何者なのか、どこへ行くのか、そしてあなたは・・・』なのです。

－製作のきっかけ－

この映画の始まりは、コンテンポラリーダンサー/アーティストである石川 理咲子（Ree）との出会いでした。

幾度か話し、一緒に映画を作れないかと考えた私たちは、まずは脚本も何もない状況で冒頭のシーンのテストの様なことを始めました。

そして、そこから浮かび上がったものを元に大まかな物語を構想。

それからは、脚本を書いては撮影し、撮影しては続きの脚本を書く、ということを繰り返し、現在の形まで制作を進めていきました。

－「見えるもの」と「見えないもの」の価値を問う－

何か不確かだという、漠然とした不安。

社会はそういったものに苛まれている人で溢れています。

不安は変化を恐れさせ、他者を許容することを拒ませる。

都会であれ地方であれ、老人であれ若者であれ、女性であれ男性であれ大きくは変わりません。

決して誰もそうしたいわけではないのに、そうせざるを得ない。

一体それは何（何故）なのか？

社会を歪にさせている、人々を不安定にする、この誰も言葉にできない何か。

とても漠然とした、雲を掴むような話です。

しかし、それを思考し、どういったものであれ形にすることで、観た人に何かしらの影響を与える。

それがこの映画の第一の目的でした。

そしてその導線の中で、『自身が世界をどのように捉えるか、捉えるべきなのか？』ということに答えを見つけたい、と考えていました。

つまり、自分が見ている、認識している世界をはっきりさせる、決める、ということです。

そういった事を念頭に、製作を進める中で浮かび上がってきたのは、『見えるものだけを信じるべきではない』というメッセージでした。

見える物を信じすぎではないか？

そうじゃないものが必要以上に蔑ろにされているんじゃないか？

見える物を信じていないと、どうしても不安に陥るから・・・

物質主義的な現代の社会の中で、見えるもの（信じやすいもの）が重視されるのは仕方のない事に思えます。

しかし、あまりにも偏りすぎているのではないか？

「見えるもの」の方を、つまり安定を信じすぎているのではないか？

見えないものに目をむけ、「見えるもの」と「見えないもの」の価値を問う。

問うことこそが、必要なことなんじゃないか。

そういった思考が、映画を作る過程の中で生まれ、「見えるもの」である映画とそれを作る私たちに影響を与えていきました。

これらのような事を考え、それを元に私と出演者とが関係し、様々な思考様式の中で映像に取めた結果が、今回の映画であると言えます。

主人公は、それらの不安定さに怯える心や、安定を求める欲求から、意図せず動き始めます。

見えるものと見えないもの、光と影が氾濫する世界へと。

— 尤もらしいリアリティーを捨てたところで映画を作る —

この映画で重要視していることのひとつは、「尤もらしいリアリティーを捨てたところで映画を作る」ということです。映画において、「現実に近い＝リアル」という構図は成立しません。

それを映画に持ち込む事には一定の価値がありますが、「映画には別の方法でリアリティーを構築することができる」と私は考えています。

そして、そこにこそ映画の、映画にしかない大きな価値があるのではないかと。

それに挑戦すること。

演技においては、画面内での身体的な動きにより、画面構築と連動して何かを表現することを目指しました。

コンテンポラリーダンサー/アーティストとして活躍する石川理咲子と作業を始めたのは、上記の様なことを模索するためでもあります。

感情と身体と画面構築が表現できる物を共に模索し、言葉というツールが、所謂リアルな芝居でなされる次元から別の次元に向かえるように工夫を重ねました。

また、この映画は全編アフレコで作られていることも特徴です。

これも上記のリアリティーの問題とも大きく関わり、『違和感』と『慣れ』を繰り返すことで、一般の価値観を揺さぶることを目指しています。

撮影素材をアフレコで更新し新たな価値を産み出すこと。

同時録音では不可能な、すべての音声のコントロール。

これらはこの映画にとって重要な要素になっています。

— 観客に見られることでこの映画は完成する —

いずれの様に言葉を重ねるにせよ、この映画はあくまで我々の思索と行動の結果であり、そういった意味では一つの完成形にたどり着いたようにも見えます。

しかしながら本作は、思考を促すための、映画の中には何も正解のない作品です。

思考により観た人に起こる変化や疑問を以てしか意味を持ち得ません。

どんな映画祭で評価を受けようとも、観客に観られることでしか価値を得られない映画であると言えます。

この映画は、観られることでしか完成しないのです。

この映画が上映され、観客と関係する。

そして観客がこの映画を解体/分析し、自らにとっての世界の捉え方を探る端緒になる事。

そうすることでこの映画は初めて作られた目的を果たし、完成することができるのです。

観た人一人ひとりの中に、この映画の一つの完成形が出来上がる。

ひょっとしたら、少しだけ世界に変化が起こるかもしれない。

その様子を見る事が私の望みであり、次回作へつなげる希望になると感じています。