



小市 慢太郎 さん  
俳優 俳優

## 大河ドラマ「八重の桜」に出演

# 役になるのではなく、役の方から寄ってくる

話題作やヒット作に次々と出演、確かな演技で高い評価を受ける実力派俳優。「作品がすべて。自分を表現しようとは思わない」という独特の役者観に迫りました。

### 真摯な気持ちで役に臨む

「八重の桜」に出演を決めた理由をお聞かせください。

**小市** 話が来た時点で「謹んでお受けします」と即答しました。最初の段階では細かい役どころは分からなかったのですが、福島を中心とした話であるという一点で気持ちが決まったんです。福島の方々は原爆のことを含め、たいへんな思いをされているし、福島にエールを送ることができればという思いで受けました。

実際に古川春英役を演じて、彼らの生き方をどのように感じられましたか。

**小市** 会津戦争を言葉で表すと「痛い」ですよね。会津の歴史にはとても辛いものがあります。古川春英という人も生命を救うはずの医者なのに、会津藩士として戦いを受け入れざるを得ないという矛盾を抱えている。人を生かしていくために蘭学を学んだのに、周りほとんど死に向かっている。やっつけてすぐ辛い人生だと思いましたね。春英だけでなく会津の人たちの立場はとても辛い。たかだか150年前にこうした辛いことがあった。そんな悲劇が二度と起こってはならないという思いを強くもめました。

**小市** 演じる上で大切にしていることは、心ですね。人を演じる訳ですから、

人としてどうあるべきかが大切です。とくに実在の人物や歴史上の人物の場合、身内の方や子孫も生きておられるし、春英もそうですが時代を超えてノンフィクションで存在している。以前、演じた役のひ孫という方からお手紙を頂戴したこともあるんです。事件を扱うようなものだと、実際に被害に遭われた方もおられる。そういう方が見たときに「ふざけるな二なめるな」といった思いだけはもたれないよう、真摯な気持ちで臨むようにしています。

どのように役に入っていけるのでしょうか。

**小市** 自分から集中して入っていくというのとは違いますね。本番が近づいてくると役の方から寄ってきて、少しずつ自分自身と役が融合していく、境目がなくなっていく感じです。ですから、子どもを亡くしたとか過去に心の傷を負ってトラウマを抱えているとか、重いものを背負っている人を演じるときは、文字通り何か重いものが上に乗っかっているように、役が終わるまでしんどいんです。

後々まで役を引きずりませんか。  
**小市** 役が明けたら、強引に引き離すようにして気持ちを切り替えます。僕の場合、もともと日々の生活にフォーカスが当たっている。実体のある自分の生活こ

そが基本的に僕の核なんです。そこに根ざしていないと自分が存在できない。だから、役者としての僕とは切り離して生活者としての部分を大切にしています。

——医者、刑事、記者等々、幅広い役柄をこなしておられます。そのたびにイメージが変わるという印象ですが。

**小市** イメージが固定していない方が見ている人もその役柄として受け入れやすいでしょうし、役の印象で見てもう方が役者冥利に尽きるというか。悪い役をしているときにはすれ違った人に睨まれたりもしますけど(笑)。役柄ごとにイメージが書き換えられる俳優でいいと思っっている。何々という作品を見ていましたと言われると、その時の役のイメージに近い雰囲気で「どうもどうも」と挨拶しますし、むしろ自分のイメージというのは表に出ないようにしています。

——もっと自分を出したいという欲求が湧いてきませんか。

**小市** 自分を表現したい、僕自身が何かを発信しようというのはいないんです。だから、言葉で言うのはいないんです。だれませんが、誰かの方になりたいたい。何かをやるという人の手伝いをしたい。自分が共鳴できる作品の中に一人の人間として存在している、という参加の仕方が理想ですね。

### 平和に貢献できる作品に参加したい

——出演作を決める基準は。

**小市** やはり命を大切にしている作品かどうかです。命を軽視しているようなものには参加しません。ドラマを生み出していくうえで悪人、善人、クールな人、激情する人とさまざまなキャストが必要ですから役柄にはこだわりませんが、根っここのところでその部分がしっかりないと。それと、参加して自分が楽しい、良かったと思えるものかどうか。役を与えられるということは状況も含めてその人の立ち位置に立つことです。そのなかで役をやっていると、例えば犯罪を犯したとして、人生でこんなことがあればこうなるかなとか、その人の感情というものが自然に理解できる。そうしたことは特殊なことではなく、日常を生きている人と紙一重だということがわかるんです。だから見終わった後、ちょっと傾きかけたときに誰かの支えが大切なのだと気がついたりする、どこかで気持ちが浄化されたりするような作品であれば素晴らしいと思うし、それが僕にとって良い作品と言えます。

**小市** 今後、どんな作品に出たいですか、漠然とした言い方になりますか、

平和に貢献できる作品に参加したい。だから私の志はと問われれば、その答えは「平和」です。でも、ことなかれ主義ということではありません。喧嘩上等なんですよ。ものを作っていくときには自分はこう思うと意見を戦わせて折衷案を生懸命探していくことが重要だし、現実でもそれが平和への第一歩だと思うんです。人にはそれぞれの言い分があり、立場によって価値観も逆転してしまう。例えば、戦争中なら人を殺せば英雄ですが、平和な時代では犯罪者です。でも恒久的な目で見ると、当たり前ですが人の命というのは計り知れないほど重い。そういう価値観が当たり前である世の中であって欲しいけれども、「八重の桜」でもそうですが、時と場合、立場によって価値観は異なり、そのために戦争が起こることもある。平和を実現するためには正直に自分を出し合って、相手を否定するのではなく相互理解を深めていくことが必要でしょう。それは芝居に共通しています。一人では何も出来ないわけで、相手役がいてこそその世界なのですから。

(2013年7月23日)



う え き み や こ  
植木美也子さん  
デザイナー

## 「体験」を創造する

# ネットを通じて 日常を楽しく元気に

言葉や世代を超えて楽しめるデジタルコンテンツ。2002年女子大学に開設された情報メディア学科の1期生が、日進月歩のIT業界で活躍しています。

メディアの垣根を越えて  
つながる・遊ぶ

——この道に進まれた経緯を教えてください。

**植木** もともとイラストを描くことが好きで、中学時代にはパソコンで絵を描いて楽しんでいました。将来はその方面に携わる仕事に就きたくて美大進学を考えたのですが、情報メディア学科が新設されたのを知り、未知の世界に期待して受験。入学してみると、私のように絵が好きなお人ばかりで、写真や映像、アニメーションにゲーム、いろんなことに興味のある学友がたくさんいて、互いに刺激し合える素敵な環境でした。授業では、自分が得意なイラスト表現にプログラミングで音や映像を加えたマルチメディアな手法の追求や、ボタンを押すとそれに応じた反応が返ってくる「インタラクティブ（双方向）」な表現の楽しさも学びました。大学には当時最先端のメディア機器も数多く取り揃えてあり、貸し出しも自由でしたので、それらをフル活用してインタラクティブな作品作りに没頭しました。美大へ進んでいたらデジタルの世界には来なかったのではないかと思います。

**植木** 現在のお仕事を教えてください。

現在の所属する会社「バスキュール」のコンセプトは、クリエイティブの力で次世代の新しい夢を創造することです。デジタル広告の分野でクライアントのブランド力向上のための仕掛けを作ったり、企業とユーザーがコミュニケーションできるインタラクティブコンテンツを作ったり。その中で私は、主にデザインやアートディレクションを担当しています。——バスキュールが「ミクス」のコラボで行った「Mix Xmas」は大反響を呼びましたね。

消していくという、単純だけど誰でも楽しめるゲームです。「スーパーマリオブラザーズ」があれだけ世界的にヒットしたのは、画面がひたすら右へ右へと進行するシンプルさが要因だったという考察を聞いたことがあります。時代とともに設計やアプローチの方法が変わっても、それを使う人間の内面はあまり変わっていないということでしょうか。

**植木** 最近印象に残ったお仕事は何ですか。今年6月にテレビ東京とタッグを組んでBSで放送した「BLOODY TUBE」という番組で、私もアートディレクターとして参加しました。いま会社では、テレビとスマートフォンとの連動に一番力を入れています。この番組も視聴者がスマートフォンを通じ、パソコンで制御するバーチャルレースに参加するという、次世代を先取るテレビ番組でした。タレントの壇蜜さんの身体の上にプロジェクトジョンマッピング（※CGなどの映像をプロジェクトによって物体に投影する手法を使ってレースコースを投影し、参加者はまるで彼女の体内を駆け巡るような感覚でレースが楽しめます。参加者一人ひとりが帰属意識をもてるよう、血液型でチーム分けをしたのもポイントの一つです。参加者自身が番組の主人公になり、ネットを通じてテレビ番組とダイレクトにつながる新しい試みでした。

瞬時に消え去る「体験」を  
創造する意味

——今後はどんなお仕事をしたいですか。

**植木** 「BLOODY TUBE」は向こう側とこちら側を一緒にして、視聴者一人ずつがお茶の間で「これは自分が主役のゲームだ!」と思って楽しめるものでした。そんなゲームをこれからも作っていきたいし、次はクイズ番組など子どもから高齢の方まで楽しめるコンテンツを作りたいですね。誰も出合ったことのないようなソーシャル体験を創造したいです。——植木さんにとって「創造」とは何でしょう。

**植木** 体験やコミュニケーションをデザインすることです。現代は「自分ゴト化」の進む時代だと思うんです。広告などいろんな情報があふれ返りすぎて、自分と直接関係するものしか見ない傾向がある。例えばウェブサイトを閲覧しているとき、興味のあるリンク以外は基本クリックしないと思うんですね。興味のないパナーやコンテンツは目にもとまらない。私たちがどんなに頑張ったとしても、そこで先ほどお話しした血液型によるチーム分けもそうですが、ユーザーが感情移入できる仕掛けを作る必要が出てきます。例えばプロ野球だと、自分の好きな

チームの試合ならチャンネルを合わせますよね。「Mix Xmas」でも自分の靴下を鳴らしてもらったら嬉しいし、友だちも鳴らされたら嬉しい。それは自分の中の属性が刺激されたということ、つまり自分ゴト化です。どうすればユーザーが自分ゴト化してくれるのかを常に考えています。

——その場で消えてなくなる「体験」というものを創造するモチベーションは何ですか。

**植木** 「あれは楽しかった」とか「勇気づけられた」とか、それをきっかけに、クリエイティブな分野に興味をもったとか、ユーザーに一つでも「何か」を持って帰っていただきたい。それがモチベーションであり、私の仕事の使命だと思います。この会社に入った時は単に絵を描いたりモノを作ったりして、自分が楽しくて満足できればいいという気持ちでした。でも実際に仕事をするようになって何が一番嬉しいかということ、ユーザーさんの「楽しかった」という反応なんです。世の中に少しでも元気を与えたい。それが原動力になっています。

(2013年7月4日)