HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	誰も見ていない時間と映画の温度 : 今泉力哉監督ロングインタビュー
Author(s)	堅田, 諒; 黄, 也
Citation	層 : 映像と表現, 15, 33-62
Issue Date	2023-03-22
DOI	10.14943/106284
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/88604
Type	bulletin (article)
File Information	15_02_p33-62.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

誰も見ていない時間と映画の温度

——今泉力哉監督ロングインタビュー

〈インタビュー・構成：堅田諒、黄也〉

本稿は、今泉力哉監督にインタビュー取材した記録である。大学時代にはじめられた映画制作から、恐ろしいスピードで公開されている近年の作品まで、独自の演出方法や脚本執筆、今泉作品のトレードマークとも言える魅惑的な会話の秘密など、軽妙かつ率直に語っていただいた。

〈第一部〉

——（堅田）まずは生い立ちと幼少期の映画体験を教えていただけますでしょうか。

今泉　福島県郡山市の出身です。その頃はまだ郡山には四つくらい映画館があって、小さい時におじいちゃんによく連れていってもらっていたのが映画との最初の出会いですかね。『ホーム・アローン』（一九九〇）と『シザーハンズ』（一九九〇）の二本立てを見たのを覚えています。それが小学校三年生の時でした。『ホーム・アローン』のグッズで布の筆箱があって、それを買ってもらって使っていたのを覚えています。それが原体験ですかね。中学校・高校ぐらいに近所にあったレンタルビデオ屋さんに頻繁に行くようになり、そこで借りては見るというのを繰り返していました。特に高校の時はよく借りていましたね。

――（堅田）名古屋市立大学の芸術工学部に進学されますよね。そこで映画制作をはじめたのでしょうか。

今泉　そうです。高校までは映像を自分で撮ることもなかったし、ビデオカメラも持っていなかった。高校時代は携帯電話を持たせてもらえなくて、大学で一人暮らしをするタイミングで初めて携帯を持ちました。でも、特にそれで動画を撮るってこともした記憶がないですね。映画監督をたくさん輩出している私立の学校、例えば日芸や大阪芸大を選んで進学する方法もあったと思うんですけど、自分の家がめちゃくちゃ貧しいわけじゃないけど、私立じゃなくて公立・国立に行けという方針だった。調べていく中で、名古屋市立大学にできたばかりの芸術工学部が魅力的だと思った。まだできて三年しか経っていない学部で卒業生もいない。自分たちが入ってやっと四年生まで揃うって状況でした。しかも一つの学年で六〇人しか採らない。だから全学部生を合わせても二四〇人しかいない。それで、ここは多分まだお試し期間だし、好き勝手できるぞというのがあった。だから先生や特定の授業が目的というよりは、何だ、この変な学校はと思ったのが最初でした。さらに、学科は視覚情報デザイン学科というところで、全員が監督志望・映像志望じゃなくて、絵を描く人もいるしプロダクトや建築をやっている人もいる多様な学科だった。刺激をもらいましたね。高校までは地元の進学校に通っていたのですが、どちらかと言うと映画や文化的なものが好きな人が多いわけじゃなかった。大学は県外から色々な人が集まっていて、みんなそういったカルチャーに詳しかった。知らない音楽や映画を教えてもらいましたね。

――（黄）その頃はどういう作品を作っていたのでしょうか。

今泉　短編を撮っていました。長編は作ったことがなかった。卒業制作で六〇分位の映画を作りましたが、それまでは作品毎にクラスの人に声をかけて、キャストとスタッフをお願いしていました。タランティーノが好きだったから、恋愛ものよりはジャンルものをやっていましたね。警察一〇人と容疑者っぽい人一〇人の取り調べをただ永遠に撮った作品や、『喰い逃げ』というタイトルで、ただ食い逃げして走って逃げるけど、それが若者の遊びで、お金がちゃんとどんぶりの下に置いてあるのに追いかけられる作品など。今とは違うことをやっていましたね。

――（堅田）その時はもうデジタルで撮影されていましたか。

今泉　デジタルでした。ダビングを繰り返して何回も再生すると色がどんどん黒くなって劣化しちゃうＨｉ８っていうテープがあって、それを知らずダビングを繰り返していたらどんどん画が暗くなって、デジタルなのにこんなことあるの!?と思ったことを覚えています（笑）。大学ではフィルムに触れたことがなかった。大学を卒業した後に一年間、大阪の吉本の芸人養成所（ＮＳＣ大阪校）に

行って、その後に東京にある映画学校のニューシネマワークショップに通い直した時は、まだぎりぎり16ミリで撮る講座が残っていて、16ミリで撮った経験は一度だけあります。その経験は大きかった。フィルムの編集を経験できたので、デジタルの編集でも一コマ一コマまでこだわっています。映画が静止画の連なりであることを身をもって知れましたから。

――（堅田）今泉監督はデジタルで映画を撮る機会が身近にあった世代だと思うのですが、そういう自身が置かれていた環境に関して何か考えていることはありましたか。

今泉　作りはじめた時は何の意識もなかったです。それが当然だった。デジタルとフィルムの差もわかってなかった。でもインディーズの映画祭でいくつか賞をもらって、自分が自主映画界隈で評価されて名前を知られていった時、直接的に言われたことはなかったのですが、デジタル世代の悪しき監督がひとり出てきた、ゆるい覚悟で映画を撮っていると言われていたようです。映画作りは、金銭面も含め、一つの作品を撮るためにとてつもない労力がかかるものだったはずなのに、今泉は軽く適当にポンポン作っている、もっと気合いを入れて作るものなんじゃないの、みたいな。当時色々なところで、私が映画祭で賞を取ったことに対しての批判的な声を間接的に聞いていました。映画学校って学校ごとに色があって、俺はニューシネマワークショップの出身だったんですけど、自分が通っていた時期ぐらいの映画美学校は黒沢清さんや青山真治さん、万田邦敏さんがもともと教鞭をとっていたこともあり、シネフィルの人が通うイメージがあった。美学校の教えは、基本的に人物をいかに動かすのかが演出で、それが映画だということ。人が動くことで感情もついてくる。それに対して、俺の映画がずっと座って喋っている映画だったので、美学校の人たちからの今泉の映画には映画としての魅力がない、あれは全然評価できない、って空気を被害妄想やそういった映画を作れない嫉妬も込みで感じていました。もちろん美学校の人たちで面白い監督もいたし、接点がある人もいた。でも一方で、俺が危惧していたのは、映画から映画を作っている人が多かったのでは、ってこと。要は、自分の感情や悩みを元にせずに、映画ってこういうものだよね、と憧れている黒沢さんや青山さんを真似しているだけで、映画っぽいものを作っている印象があって。それは他の人でも作れるものなんじゃないという映画です。そういった映画に自分は否定的だった。今でこそ色々な映画が美学校からも出ていますけど、当時はお互い勝手に反目しあっていたような気がします。

　フィルムだとテイク数や回し方も違う。フィルムは段取りやテストをして、きちんと固まってから本番をむかえる。もちろんデジタルでもそういう撮り方をしている人もいますが、物理的に一回一回の本番のお金のかかり方も違う。でもデジタルだとガンガン回すことができてしまう。どちらが良い悪いではないのですが、デジタルでしかできないこと、ある種の軽さでしか撮れないことはある気が

します。自分はお金をかけて作るよりは、自分の家や公園でずっと撮っていた。そもそもかけられるお金を持っていなかった。お金をかけずに面白くするためにどこに力を入れるかとなると、やはり俳優や役者の芝居だと思っていて、そこにだけは力を入れて撮っていた。スタッフにちゃんとお金を払えていなかったという問題はありましたけど、撮りたいと思ったら、脚本を書いて集まって数日間で撮っていた。一年に二、三本撮っていたので、ある種の覚悟のなさを批判された。映画祭で、映画としての重さというか、何かが足りないというようなことを言われたこともあったし、今ではその意味も分かる。今の方が一個一個作るのが大変ですし、結構フットワークは重くなった気がします。それでも異常なペースで長編を撮ってはいますが。

――（黄）デジタルというテクノロジーの変化が、どのような影響を映画制作に与えたのかが気になります。サイレントの時代を経験している監督とそうではない監督では、おそらく画面に対しての感性が違っている。フィルムを経験している監督とデジタルからはじめた監督というのも、ショットや俳優に対しての捉え方が変わるはずです。デジタルだと繰り返し撮影可能で、手持ち撮影も簡単にできる。しかし今泉監督の場合は、デジタルのカメラの機動性にほぼ無関心で、固定撮影が主になっている。

今泉　デジタル時代に特徴的なテンポの良い編集やカット割、またフェードを使うことなどの映像表現的な部分、どちらかと言うと、加算していく映像表現が上手な人がいっぱいいるんですけど、そこにはあまり興味がないですね。映っている登場人物や人間にしか興味がない。芝居の速さや間、温度に興味があって、そこに対しての編集はするのですが、編集やカット割で感情を作っていく方法も自分の場合はセオリーとは少し違うと思います。例えば一番大事な台詞を言う時に、カメラが寄って、この言葉が大事ですよと示す、そういう慣習的な映画の技法には懐疑的ですね。それをやるとほとんどの映画が同じような作品、テンポになっていく。デジタルだから可動域があって手持ちで動かせて躍動的にできるのに、極力カメラを動かさないっていうのも同じ理由です。

あと、カメラの裏側を観客に意識させたくないんですよね。例えばピント送りひとつでも、こちら側を意識させるなと思っちゃう。自分は映画を見ている時に役者さんやそこに映っているものだけに集中したくて、カメラの裏側、そこに誰かがいることをあまり気にしたくない。自分は潔癖なぐらい観客にカメラの裏側を感じさせたくない意識があるかもしれないです。

プロットから話を作るよりは台詞で作る

――（黄）ＮＳＣでお笑いを学んだ経験についてはどうでしょうか。監督の映画作りにどう影響していますか。

今泉　大学の卒業制作で映画に挫折して、監督になれないなと一度この道を諦めました。それで進路を考えた時にシナリオを学びたいなと思って。でも、シナリオの学校って真面目そうだし自分には向いてない気がして。それで、お笑いも好きでしたし、テレビっ子でもあったので、お笑いの学校に行ってひたすらネタを書き、ネタ見せをしていました。ネタ見せも、結局はお話を書かなきゃいけない。書いて誰かに評価されることは、シナリオ学校に通うのと変わらないのではと思ったんです。それならシナリオ学校に行くよりそっちの方が楽しそうだなと。実際に通い始めて、半年くらい過ぎた頃、二人ぐらいの先生から同じ時期に、「あなたはお笑いじゃなくて、お話、物語がやりたいんでしょ」って言われて。それで映画に戻りました。

　その時の授業で言われて覚えているのは、どれだけ説明するか説明しないかという問題ですね。元のネタを知らない人に説明するのかしないのか。今、映画を作っていても、どこまで設定や状況を説明するのか、また、固有名詞をどれだけ見ている人が知っているのかは意識していますね。そういったことはＮＳＣで初めて感じたことでした。唯一、自分がＮＳＣで褒められたのは、決まった脚本があって、その脚本を解釈して演出して面白くしろって授業で、そういうのは得意でした。すでに書かれている台詞を生かした面白い設定を思いついて、それを生かして笑いをとる、そういう解釈に関しては得意ではあったけど、自分で演じる能力が壊滅的になかった（笑）。

　お笑いって、大雑把に二つに分けて、映画や演技もそうかもしれないですけど、明確に練習しているものが見えるものと、そう見えないものがあって。自分は練習が見えないものが好きなんですよね。これって一生懸命練習したんだな、よくできているし構成も上手というのが見えてしまうのはあまり好みではないんです。例えば、事前にフっている言葉が後ろに出てくる伏線回収のようなものよりは、その場で話しているように見えるものが好き。それは映画でもそうです。あとでこうなるからこのシーンがあるというのではなく、自分がやりたいのはその場で会話していて、一個一個のシーンがちゃんと魅力的であるもの。もちろん、自分も前フリしているけど、前フリのシーンが後ろのシーンのための犠牲になっているのは嫌ですね。脚本を書く時にラストシーンから作っていく方法論もあるのですが、自分はラストシーンが先にあるというのは絶対にやっちゃいけないと考えています。そんな風に作ったら、ラストシーンに向かう為に登場人物の言葉も行動も制限されていく。人物が生き生きしない。どちらかと言うと、自分は人間の物語を作る時に、この人はこういう行動をして次こうなっていくという考えよりは、台詞を書いている時に人物同士に会話をさせて、この人がこういうことを言ったから、次のシーンはこうなっちゃうよなという考えで書いています。台詞で次のシーンが変わっていく。プロットもあまり書けない。プロットって台詞を結構排除するので。プロットから話を作るよりは台詞で作る。台詞のやりとりの中で物語が動いていく。お笑いも映画も演技も「うまい」って言葉は自分の中では褒め言葉

じゃなくて。いかに自然にその場で起きているように見えるか。それを目指しています。

笑いに関しては、さまざまな映画を作っていくうちに、ここ面白いところですよ、ここ笑いどころですよ、っていう芝居ではなくて、そこにいる人たちは何も面白いと思っていなくて、でも気まずい空気が流れたり、良かれと思って余計に失礼なことを言ってしまったり、っていう笑いの方がお客さんは笑えるということに気づきました。このシーン面白いでしょ、というようなコントっぽい作り方、オーバーな見せ方ではなく、登場人物はまったくその場面が面白いと思っていないことが重要で。ただ、真剣に困っていたり、気まずかったりする。それを観客に見せることで笑いが起きる。そういう笑いが好きです。それはNSCよりも、後に出会った山下敦弘監督の俳優のワークショップで学んだことかもしれない。そこで芝居の付け方や色々なことを学びましたし、笑いに関しては山下さんの影響が大きいですね。

――（堅田）山下敦弘監督の作品のどういう点に具体的に影響を受けましたか。

今泉　山下さんの映画に触れて新しいと思ったのは、お芝居が現実世界でのやりとりに近いことです。声をあらげるのではなく、日常会話のような温度でしゃべっている。そういった芝居の魅力に惹かれました。また、普通の物語では主人公たりえない人やダメな人、人から疎まれそうな人が主人公になっている作品が多かった。例えば、初期の『どんてん生活』（一九九九）、『ばかのハコ船』（二〇〇二）、『リアリズムの宿』（二〇〇三）はまさにそういう映画です。『リンダ　リンダ　リンダ』（二〇〇五）でも、クラスの中心の女の子じゃない人たちが扱われている。ダメな人に対する目線が冷たくなく、愛情がずっとある。最初は自分がそこに惹かれたと思っていなくて、どちらかと言うとコメディ的な部分に面白さを感じていた。今思うとダメな人たちへの目線が温かくて肯定的で、それが山下さんの映画の大きな魅力でした。あと、どこに向かってどう終わるかがわからない映画だなとも思っていました。主人公を成長させることもしない。俺が今やろうとしている主なことが、山下さんの映画にはあった気がします。

〈第二部〉

――（堅田）カメラマンの岩永洋さんについてお聞きしたいです。『足手』（二〇一〇）、『TUESDAYGIRL』（二〇一一）、『終わってる』（二〇一一）といった作品の時期から岩永さんと仕事をしていますが、どういう経緯で仕事をすることになったのでしょうか。またどういうカメラマンでしょうか。

今泉　岩永さんはPFFに監督作が三回ぐらい入選している監督としても優れた方で、出会いは埼玉県深谷市で行われている、ふかや

映画祭です。岩永さんも自分もそれぞれの監督作で参加していたんですけど、帰りに電車で人身事故か何かのトラブルがあって、電車に二時間ぐらい閉じ込められて。映画祭の帰りだったから岩永さんも同じ電車に乗っていて、それで作った映画の話をして仲良くなり、今度映画を撮る時に撮影をお願いできますかって話をして。あの時、閉じ込められてなかったら、今一緒にやってないかもしれないです。

岩永さんの撮影の特徴は、他のカメラマンさんとご一緒する機会があって逆に気づいたんですけど、人物との距離感が近くないんですよね。それはツーショットを撮っていてもカットバックで寄りの画を撮っていても。人との距離が適切に遠い。品がある。寄りの画って一歩間違えると、人の顔を大きく近く感じさせてしまうのですが、岩永さんは必ず適切な距離があるんです。長回しで芝居を撮る時も、岩永さんの撮影に助けられているなと思います。あと、岩永さんは基本的に女性を綺麗に撮るということに長けている方だと思います。それは美人や綺麗さ、かわいさというよりも、さっきの距離の話とも関係あるかもしれませんが、その人の個性も含めて画面上で魅力的な存在として撮影できるという意味ですね。

――（堅田）カメラを複数台回すことは今までありましたか。

今泉　やったこともあるんですけど、岩永さんとはほぼないかな。『あの頃。』（二〇二一）のライブシーンなどはアングル数が必要になるので二、三台回すことはありましたが、芝居では意外と複数台使用はしていないですね。繋がりも含めて、複数台でやった方が一回で撮れるんじゃないか、という意見もわかるのですが、自分は一台が良いですね。芝居にもアングルにも照明にもこだわれますしね。何台もあっても、俺は一人しかいませんしね。何かが疎かになってしまいそうで。

――（黄）会話をどう撮るかという撮影の問題が気になります。今泉作品では、会話する人物をしばしばツーショットで収めている。とはいえ、同じく会話を軸にした恋愛映画の作家であるエリック・ロメールやホン・サンスのように、ズームイン・アウトでフレームのサイズを変化させたりするわけではない。そういった手法を取らないのはカメラマンの岩永さんの指示ですか。それとも監督ご自身のお考えでしょうか。また、彼らの映画と自分の映画はどう異なっていると考えていますか。

今泉　それは自分の考えです。岩永さんもたぶんそれを分かってくれているので、ズームを使ってない。ロメールやホン・サンスの映画を自分は昔から詳しく見ていたわけじゃなくて、作っていくうちにロメールやホン・サンスの映画が好きでしょって言われて見るようになった。これは自分の解釈ですけど、普通の人だったらツーショットを撮って、寄りのカットを撮って、編集で割るじゃないですか。多分ロメールやホン・サンスは、芝居の一回性、繋がった時間の中で俳優に芝居をさせていることの方が重要で、それをカット

したくないから、ズームでそのまま寄っていっていると思うんですよね。一回の芝居、一連の時間の連なりの中で、感情が繋がっていながらある種カット割りをしている。そのためのズームだと思っています。その方法の意味はわかるし、役者の感情を切らずに一回で撮れるならと思う。ですが、相当緻密にこのシーンやこの台詞の時に寄ろうと決めていないとそれはできない。自分の場合、どこで寄るかは撮影の前には決まってなくて、芝居を撮る時に引き画のツーショットを最初から最後まで撮るし、寄りも最初から最後まで撮る。全てのアングルは芝居の頭から最後まで撮るようにしています。その方が俳優さんも芝居がしやすいですしね。誰かが抜けちゃったあともフレームの外で芝居させている時もあるし、空っぽだけどまだ撮っている時もある。そのぐらい芝居を途中からさせないようにしています。ロメールやホン・サンスのようにズームを使うのは、自分の場合、脚本や撮影前の時点でカット点が明確になってないので、なかなかできないなと思っていますね。

――（堅田）録音・整音を多くの作品で担当している根本飛鳥さんについてもお聞きしたいです。根本さんはどういう録音技師でしょうか。

今泉　彼が多摩美術大学の学生だった頃に知り合いました。近しい自主映画仲間の監督作品の録音をやっていて出会った気がします。自分の作品で言えば『サッドティー』（二〇一四）でご一緒していて、その前に短編もやっています。根本は現場の空気や芝居、役者のテンションを優先して撮らせてくれますね。例えば、通常の撮影って、救急車や飛行機の音がうるさいとそれが通り過ぎるのを待つのですが、俳優の状況次第では、待たずに撮影をさせてくれる。音で待つっていうのはあまりしないように努めてくれています。俳優ファースト、まあ、映画ファーストの考え方の持ち主ですね。彼は映画が好きなんです。本当に。

あと、今まで短編も含めてたくさん一緒にやってきたので、自分の好きな音の仕上げ方を熟知してくれています。例えば、台詞を聞きやすくたてすぎない。現場での音を極力生かしたいっていう意思を汲んでくれて、効果音をつけてくれる。『街の上で』（二〇二一）に、冒頭の古着屋で若いカップルが言い争っているシーンがあるんですけど、その時に現場で同録で録れていた車のクラクションが鳴るんですが、その音は整音や仕上げの時に一旦消されていた。でも、「ここのクラクションあったよね」と俺が言うと、「ああ、はいはい、あれを戻したいんですね」とすぐ理解してくれる。俺は現実世界のノイズを邪魔にならない範囲で映画の中に残したいのですが、そういうのも許容してくれる。技師によっては、整えることを優先して、絶対にそういう音を残させてくれない人もいます。録音部や仕上げチームのミスだと思われる、という理由で。

――（堅田）台詞をたてすぎないようにするのは、日常生活との地続きを今泉さんが求めているからですか。

今泉　台詞が整えられてはっきり聞こえすぎると、映画の中が作りものの世界になってしまう。効果音は絶対つけなきゃいけないというセオリーも疑っています。現場で録れた音が良いから効果音は全部外して欲しいって伝える時もありました。作品を作っていく中でいかに現実世界っぽいものを俺が求めているかっていうのを知ってくれているんです。それは録音の根本だけじゃない。効果部や仕上げの音をつけるのが仕事の人たちもすごく理解がある人たちと作っているので、本当に助けられています。最終的にできた映画が良いものになることをみんな優先してくれています。

空間で見せるよりブツで見せる方が好き

――（黄）　今泉監督が成瀬巳喜男『流れる』（一九五六）について書いた記事を読みました[1]。成瀬の映画では、サウンド・ブリッジによって、開けっ放しのドアや窓を通して室内と室外の音が浸透している。日常音の感覚を映画の中に取り入れている点で、お二人が通じていると思います。

今泉　『流れる』はミニマムな一つの家で映画が展開されて、女性たちのキャラクターもたっていて魅力的ですね。今の扉を開けるか開けないかで言うと、日本の家屋が映画に向いていないという問題は昔から取り上げられてきた話題のようです。海外の建物は靴を脱ぐこともないし、玄関から入って家の部屋が区切られていなかったりする。日本の昔の建物は全部が襖で、いちいち扉を開けて入っていかないといけない。靴を脱ぐこともそうだし、全部に時間がかかっちゃう。だから小津の映画とかびっくりするぐらい全部開け放たれている。成瀬の話もそうだと思うんですけど、リアリティを担保することと日本家屋での撮影の大変さという問題がある気がしますね。それで言うと、玄関という場所ほど映画的に撮りにくいものはないと思っています。玄関は多くの出会いと別れがありますが、玄関の構造上、ツーショットで横並びとかに絶対にならないから、縦構図で撮らないといけない。室内に入ると明るくて外もまた明るく、玄関は一番薄暗い。他の監督が玄関についてどう考えているのか聞きたいぐらい玄関の撮影は苦手です。

――（堅田）　今泉監督の映画は室内がとても多い。アパートの廊下を縦構図で撮られている時はあるんですけど、人物が住んでいる家を全景ショットで撮ることはあまりないような気がします。でも『mellow』（二〇二〇）のお花屋さんは入口が撮られているし、人の到着も撮っているなと思ったのですが、あれは例外ですかね。

今泉　画が魅力的だなと思えば外観も撮ります。住んでいる家の外観の引き画ですが、人物が出入りしている時間としてなら良いんですけど、夜や日替わりの意識としての実景があるじゃないですか。家の外観を一個入れて、夜になっていますよ、というのがあって、家の中で夜になっている。あれがどうにも説明でしかないと思って

いて。説明のための実景は自分の中でよっぽどじゃないと使わない禁じ手としています。人物が映っていない実景をほとんど使わないっていうのは特徴かもしれないですね。

基本的に人物がいない「空っぽ（カラ）」の画を使うなら、人物がいて抜けた後の時間のカラや、カラに誰かが入ってくるっていうカラは使って良い。ですが、ただのカラっていうのは、よほど思い入れを持ってコントロールして撮らない限りは説明になってしまうと思っています。人物がいる時の緊張感や空気を人物がいなくても漂わせられるなら良いのですが、説明や休ませるための実景は使わないです。それは自分の映画の特徴の一つです。

あと、シーンの始まりを広い画で入るんだったら、逆に狭い画で入りたい。食事のシーンなら、テーブルの食べ物から入る。空間で見せるよりブツで見せる方が好きですね。広い画の方が人物の位置や配置などの情報、この場所がどういう場所かという説明にはなるんだけど、狭い画と広い画で、別に情報の量は変わらないと思っています。人物のアップもそうですが、アップになったらそれだけ引きでは見えない皺や細かい部分、生えている毛なども見える。だから広い画の方が情報が多くて、狭い画の方が情報が少ないっていうのはぜんぜん違う気がします。同じくらいどちらも情報量がある。空に雲が流れていたり川が流れていたりするような時間が見えれば広い画も良いんですけど。ただ説明的に広く入るのは、映画の文法が今までそうなっているから、みんなそうやっているだけでしょと思ってしまう。

芝居の間や尺、テンポは現実世界よりも少しだけ遅めて作っています

――（黄）空間の話についてもう少し掘り下げたいです。例えば、成瀬の場合は、頻繁に人を立たせたり座らせたりすることや縁側や窓側の方に移動させることによって動きを作り出す。それと連動しているのは目線の変化です。一方、今泉作品では空間が限定されることが多い中で、俳優の演出についてどういうふうに考えていますか。

今泉　今話していた人物をどのように動かすか動かさないかの話で言うと、成瀬は立つ・座る・視線だけでなく、人物を振り向かせる。動いて振り向かせるのもそうだし、それで感情を作っていた人だと思います。自分の場合は動きで言うと、ずっと座って話しているから、立つという行動一つすら結構なアクションになる。それぐらい動かしていない。視線は気にしています。ただ細かく指示をするというよりは、台本が終わってからの部分、寄りを撮っている時に、相手を見てない時間から相手を見る時間を素材としてもらうことはたまにします。どこで使うというわけではないけど、見るっていう雰囲気が欲しい。見た、というアクションが欲しい。なんとなく視線を外しておいて、相手をゆっくり見てください、それである程度見たらまた外してくださいみたいな感じで素材として撮ることはあります。

あと自分で細かく意識していることとしては、これは芝居の温度やスピードに関わるのですが、誰かに呼ばれたり、携帯が鳴ったりしたことに対して振り向く時があるじゃないですか。そっちをパッて見る、何かに対して反応して振り向く。そういう動作の振り向きのスピードは細かく演出していますね。人が何かに対して振り向くのは、現実世界の感覚で動くと結構早いんです。パって向くのに俺はついていけなくて。俺がやっている芝居の間や尺、テンポは現実世界よりも少しだけ遅めて作っています。それが映像を通して見た時に、見やすい間だと思ってあえて遅くしている。振り向きに限らず、自分の生理的に映像の中で早く感じる動きは、俳優に伝えて、ゆっくりにしてもらっています。

――（堅田）振り向く以外の動作でもスピードを抑えてくださいとお願いすることはありますか。

今泉　会話のやりとりに関しては、これはもちろん俳優ひとりひとりの生理があるんですけど、普段生活していて立ち上がって歩いたり動いたりする時も、俳優さんが持っているスピードが早い方には、ご自身が思っているよりも早いのでゆっくり動いてくださいと言いますね。でも正直、生理とは矛盾するので、音が鳴って振り向くのに、パッて向かないでって言うのは違和感があって、なかなか難しさもある。違和感があるかもしれないけどギリギリ許せる範囲でゆっくり見てもらって良いですかっていう話し合いをします。

あと、次の台詞までの間をちゃんと取りたい時、カットバックの視線で相手を見る時間や相手から目を逸らす、そういう時間を作れないテンポの会話になっちゃうと、申し訳ないけど、もう少しだけ間を取ってもらって良いですかとお願いしますね。そういう間に関してはこだわりがあります。カットバックで人物の肩口をなめる／なめないで言えば、今でこそ岩永さんもけっこう画を作る人なのでなめることも多いんですけど、初期作品は基本的になめずに、ワンショットで撮っていた。それには理由もあって。元々、短編などは、職業俳優ではなく、バイト仲間に出演してもらって撮っていて、芝居がめちゃくちゃできるわけじゃなかった。そういった時に、なめなければ編集で間を延ばすことができるんです。喋っている言葉の音さえ消しちゃえば、カットバックの間をひたすら延ばせる。だから、わざと単独（なめずにワンショット）で撮っていました。そうすると芝居の間をあとから作っていける。

――（堅田）今泉監督がよく仰っている「生っぽさ」「自然さ」というのは、日常との地続きの映画作品を目指しているというのがある一方で、振り向く身振りの話のように、スピードのコントロールもされているわけじゃないですか。今泉さんの作品を単に日常劇と評するのでは不十分な気がします。台詞の間、台詞を喋ってもらうスピードも、日常よりは遅くしてもらっていますよね。

今泉　映画のためにそれはやっているんですよね。たまに日常劇で

良いんだったら、隠しカメラで誰かが会話しているのを撮っても今泉の空気になるんじゃないかって言われることもあるのですが、多分そうしてもそうはならない。その理由は、おそらく普通の人たちの会話のスピードは早いからです。これはでも世代もありますね。もしかしたらお年寄りの会話は隠し撮りしても、俺の映画の空気になる可能性はあるかも。若者たちのリアリティと俺が作っているもののリアリティを比べると、俺のやつの方が遅いと思います。

――（黄）例えば、今泉監督が食事の場面を撮る時、そこで俳優の細かい手や唇の動きなどを出来るだけシンプルにしていて、余計なものは抑えている印象があります。その特徴は、室内のセッティングにも関連していると思います。インテリアがシンプルで、あまり複雑に物を置かない。

今泉　物を置くこともあって、それがうまく馴染んで誰かが住んでいることにできれば良いのですが、どうしても作りものっぽく見えるんだったら排除していきます。動作に関しては役者さんに任せている部分もあります。ただ過剰な動作、芝居っぽくなる動作は極力抑えてもらいます。過剰な身振り・手振りは、一歩間違えると、役としてというより役者さんのエゴや役者さん自身が出てきてしまう。それは自分の中では要らないものです。また、色々な身振りや動きがあると、視線が埋もれる。なるべく視線をきちんと見せたいので、できるだけオーバーなことはしなくて良い。それは俳優のワークショップの時も言います。あまり経験がない人は、自分の台詞の部分だけでいかにどう台詞を言うかの芝居になっちゃう。台詞で芝居をしてしまうと、ここでは怒る、ここではこうするって行動を決めてしまうし、台詞以外のところでは次の台詞を言う準備をしてしまう。用意された台詞が決め台詞だから、この台詞で相手を見る、その前は視線を外しておこうというプランになっていく。普段生活していてそんなことはしないですよね。決まったところで決まった動きをすることはやめて欲しい。意図的に見えることはできるだけ排したい。

あと身振りの話で言うと、相手に触れることも基本的には禁止事項にしています。喧嘩して、ムカついた相手の肩をドンって叩くとか。段取りで俳優さんに細かい指示をせずやってもらうので、俳優さんが勝手に触ることもあるのですが、全く同じ感情で良いので触らないでやってもらって良いですかとお願いします。例えば、相手に対して怒りがあって、その相手の肩を押す、または小突くといったことをしなくても、相手に近づくだけでそれは充分表現できるし、距離を詰めれば怒りは伝わります。触れることは簡単に相手の感情も自分の熱も上げてしまう。見ている人もドキッとするから簡単な表現になりますよね。見ている人の感情が簡単に動くことはやりたくないです。

――（堅田）接触すること以外にも禁止事項はありますか。

今泉　禁じているって程じゃないけど、泣く時や叫ぶ時は、台本にそう書いてあったとしても、現場で怖がりながら撮っています。若葉竜也さんが、泣いたり怒ったりするのは実は強い人にしかできない行動じゃないかと言っていました。弱い人って泣く状況の時に涙が出なかったり、何なら苦笑いして誤魔化したりしちゃう。弱い人の行動として泣いたり叫んだりって、どこかウソがあるよなと思います。だから、分かりやすく悲しい時に泣くようなシーンは、慎重に撮影しています。その辺は役者さんが理解してくれている場合と理解してくれていない場合がある。それをどう話したら良いか、難しいです。そういう時は現場で迷いますね。

――（堅田）　確かに激しく泣いたり怒ったりする場面はあまり今泉監督の場合はないですよね。今泉さんの映画で泣く場面は、どこか静かで涙がスーッと落ちるのを撮っている気がします。

今泉　あまりやりたくないんですよね。やっても良いんですけど、それってみんなやれる気がしちゃう。泣くシーンに関しては大きく分けて二つあると思います。お客さんが泣いているシーンを見てグッとくる芝居と、俳優が泣いているのを見てお客さんが引いて、あまり乗れないっていう芝居。俳優さんのエゴや熱、気持ちよさが出ちゃうと、お客さんは乗れない気がします。余裕がなくて泣いて苦しい、泣きたくないのに泣いているという場合はお客さんに伝わると思うんですけど、俳優に余裕があるとそれはパフォーマンスというか下手したら自分が自分がというエゴになってしまう。特に自分の作品では、俳優が自分のために芝居するのは一番のNG行為かもしれないです。俳優が自分が自分がとなっている映画や芝居を自分は魅力的だとは思えないんです。目の前にいる相手のために芝居して欲しいっていつも言っていますし、作品のために芝居して欲しい。みんなが作品の方を向いていると良いんですけどね。

『愛がなんだ』（二〇一九）で、コンビニの前で仲原（若葉竜也）とテルコ（岸井ゆきの）が話すシーン。あそこはもともと泣く場面ではなかったのですが、若葉さんが目に涙を溜めているけど、泣くことはなかった。それがすごく良くて。あれを見た時に、これは毎回使えるひとつの正解だと思ったんですよね。目が潤むけど涙は流さない。それは絶対グッとくるんじゃないかな。涙が溜まっていて流さないっていうのはすごく良いですよね。泣いちゃうと解決しちゃう。

――（堅田）『終わってる』には殴り合って喧嘩するシーンがあって、さきほどの接触の禁止の話からすれば例外かと思いますが、そのような演出方法は徐々に確立されていったのでしょうか。

今泉　『終わってる』と『TUESDAYGIRL』は、最初に話した「座って喋っているだけだ」、「映像としての魅力が乏しい」と色んな人から言われていた時期で、「うるせえ、だったらいろいろ動きを取り入れてやってやるぜ！」という時期でした（笑）。テレビ画面をト

ンカチで破壊するシーンや色々動きで表現しようとやっていたのですが……明確にそういう表現に向いていないことを確認できた時期でしたね。面白くなる瞬間もあったけど、自分はビジュアル的な何かで表現することにあまり興味がないし、それよりは人物や感情にこだわって芝居をつけていく方に興味があるなと思いました。だからあれはチャレンジしていた時期ですね。

その人が元から持っている温度が高いか高くないかは自分の中では重要

――（黄）あるインタビューの中で、今泉監督は「キャスティングが命だ[2]」とおっしゃっていました。キャスティングでどういうポイントを重視しているのでしょうか。

今泉　その人が元から持っている温度が高いか高くないかは自分の中では重要ですね。活躍している有名な俳優さんでも、この人はきっと熱い人だなと感じてしまう人はたぶん俺と合わない。それがうまく抜ける人もいると思うのですが、どうしても常に熱い人は合わない。それは良いことではあるけど、真面目さやその人の遊びのなさは、俺の作品ではやりにくいんじゃないかと思う。さっきの山下さんの作品の話じゃないですけど、ダメな人やそういうだらしなさに対しての許容があって、本人もだらしなさを知っている人はやりやすいです。例えば若葉さんや成田凌さんはまさにそうです。潔癖にしている人よりは幅があるように見える人の方が好きです。一方で真面目で曲がったことが嫌いというのはその人の魅力でもあるので、そういう役として使うこともあります。

監督と俳優って言うと特別な仕事みたいですけど、どんな仕事でも一緒に仕事をして気持ちが良い人は、お互いのことを認められる関係だと思います。俺はある種のゆるさや決めないことを大事にしている。役者を信じて、役者が自由にできればと思って決めないでいるんですけど、俳優によっては決めて欲しい人もいる。決めてもらったことをやる方が楽な人。全員が全員じゃないけど、ある程度の年齢より上の方は言われた仕事をやるのがお芝居だと認識している人もいます。普段喋っているような言葉の温度で喋って欲しいと演出されたことがない人もいて、その方たちは俺とやる時に悩むと思います。ちゃんと決めてくれ、なんで答えが一個じゃないんだと。そういった方とは相性としてはあまり合わない気がしますね。もちろんこちらが方法論を持って、そういう人にもちゃんと指示できれば良いんですけど。

――（堅田）今泉さんがよくおっしゃる「温度」という言葉が気になります。芝居の「温度」はコントロールできるものですか。

今泉　できると思います。ただ、具体的に一つの行動を指示するってことはしないですね。例えば、恋愛ものでまだ相手のことを好きな感じが見えないから、もっと相手を好きって感じを出して欲しい

時、俺はこういう風に指示します。「二人で話している時に好きだからもっと見つめる率を上げるでも良いし、逆に相手が好きだから照れちゃって見られなくて目線を外すでも良い。やり方はお任せします。ただもう少し好きなように見えたいので、もっと相手を意識してください」と。目的に対して、なるべく方法を一個に限定しないように努めます。役者の選択肢を減らさないように、一個にならないように気をつけて演出しています。

――（堅田）青柳文子さん、芹澤興人さんといった今泉組の常連俳優がいて、近年だと志田彩良さん、若葉竜也さんは作品に繰り返し出演されていますね。このお二人の魅力はどういう点にあると考えていますか。

今泉　お二人ともまさに温度が自分と合うんですよね。また、俳優さんの魅力って声にあると思っています。若葉さんも志田さんも声が魅力的だと思う。でも温度も大きいですね。あと、志田さんは初めて一緒にやった現場でも自分の意見を持っていた。自分の意志があるけど、かといってあまり自分の色や個性を出す感じでもない。やる気や芝居に対する意識があるけど、温度が高いわけではない。そのバランスがとても良いのかなと思います。若葉さんがすごいと思うのは、相手が発したものを受ける芝居ができることですね。『街の上で』の時も、経験が少ない俳優さんや新人の子が若葉さんとやる時に良いものが引き出されて、演じるのが楽だったろうなと思います。あと、人物の捉え方が他の俳優と違いますね。人物や出来事を一面的に捉えないので、毎回現場で驚かされます。俺が想像しているところを軽く超えてくることが多い。そこが若葉さんは別格ですね。

――（黄）積極的に若い俳優を起用することは、どういうメリットがあるとお考えですか。

今泉　みんなが顔を知っている俳優さんたちは忙しいわけですよね。主役の人は流石に作品のためにスケジュールを一ヶ月くらい空けてくれているのですが、二番手、三番手の人ですらその期間は全部空いていなくて、他の作品と被っていることも多い。そうすると撮影期間をその人に合わせてスケジュールを組むことになる。作品のことだけで考えたら、そんなの本当は良くないじゃないですか。できるだけ順撮りでいけば感情も作りやすいのに、俳優さんがここしか空いていませんとなったら、前半にラストの方のシーンを撮らないといけないということが起きるんですよね。それが新人の俳優やこれからの俳優で魅力的な人と一緒にやる時は、忙しいわけでもないし、スケジュールも空いている。日本映画・芸能の悪いところなんですけど、なんでこんなに俳優のスケジュールが詰め込まれているのかっていうのは思いますね。それはお金に直結する問題なのですが。その期間分相当のお金が払われていれば済むことかもしれないのですけど、どうしても単価が安かったりするから、その間にも他

のドラマを撮っている。これは良くないと思っています。

だから、そういう思いをしてまで有名な人と映画を撮りたいとは思わないですね。だったらこれからの人たちと作品のスケジュールもみんなで一番良いタイミングで組んで、魅力的なお芝居が撮れる方が健全だし、できあがりも絶対良くなる。でも期間を全部開けられないことがあまりにも当たり前になっている。それが今の日本の現状です。それで助監督さんがスケジュールを組むのに苦労する。撮影二日目や三日目にラストシーンを撮るなんて誰が気持ちを作れるんですか。そんなの絶対良くない。そういうのは自主映画ではありえなかったし、小規模の作品の時もありえない。大きい規模の時だけそういう事が起きる。だから、これからの俳優、無名でも実力がある人とやりたいという意識が強いです。こっちが言うことに委ねてくれる部分も大きいですし、ある程度信じてもらった方が出来上がりを良いものにできる自信がある。

また経験がある人ほど、芝居のテクニカルなものが身についていて、それで芝居をしちゃう人もいたりします。そういう意味では新人俳優のほうがやりやすいですね。変な癖がついていることもない。理想だけで言うと、新人やこれから活躍していく人をワークショップやオーディションで見つける、もしくはそういう方々の出演作を見てオファーして、そういう人とだけずっと作っていきたいです。その作品をきっかけに、その人が活躍していく。有名な人とやるのも別に良いんですけど、作品によっては俳優の匿名性も大切です。有名な俳優だとお客さんがもうこの人だと思って見ちゃう。本当は作品の人物として見た方が良いですよね。だから無名性や匿名性、新人であることは、それだけでとても魅力だらけなんですけど、どうしても映画は興行的な部分も大事なので、そこを両立できないといけない。それはとても大変ですよね。

――（堅田）若葉さんが「今泉監督の現場はカット尻が長い[3]」とメイキングでおっしゃっていました。カット尻を長くするのも、俳優の生っぽいリアクションを捉える方法ですよね。

今泉　そうですね。何か生まれないかなと思ってやっています。台本が終わってすぐにカットがかけられるのは、頭の中に明確に画がある人だと思います。ラストはこういう構図でこの画で終わるということが明確な時は、俺もそんなに延ばさないです。俺はあまり画で映画を考えていない。だから基本的には常に何か起きないかなと思いながら回しています。これは役者によっては嫌がるし、そこの時間を楽しんでくれる人もいます。

会話をしている状況の前後、その場にちゃんと緊張感があるかどうか

――（黄）本読みや段取り、テストはどれくらいされますか。

今泉　あまりやらないです。例えば二時間の映画だったら三時間あ

れば十分です。一つの部屋に全スタッフ・キャストが集まって、シーン一から最後まで本読みをする。芝居経験が一切無い人が出る時は、さすがに現場までに慣れてもらうために何日間か必要としますが、それでもやりすぎることはないですね。事前に細かく詰めて、現場前に芝居を固めることに興味がないんです。段取りもテストも一〇回やることはほぼないです。多くて五回前後。段取りを一回やって、カット割りして、それでテストで一、二回ぐらいやって固めて本番という流れが一番多いです。本番もテイク十なんて、ほぼない。テイク一でオーケーも多いです。

松居大悟監督は、現場で芝居のことはほとんど言わないぐらい事前に全部固めるらしいです。技術もスタッフもみんな集まっている中で芝居を一から作ると時間が無駄になるから、芝居は先に全部やっといて、現場では技術面のことに時間をかけたほうが良くないですか、とこの前も言われました。でも多分俺、その方法論だと生まれないものを作っている気がするんです。先に芝居を固めるってどういうこと、と思ってしまう。松居さんは、どれだけ事前に固めておいても、現場に行ったら俳優がさらに良くする可能性が増えるだけだから事前にある程度できることは固めておくと言っていました。それだったら事前にやっても良いのかなと、自分の中で揺らいでいます。確かに現場で俳優に時間がかかって、ロスしていると感じる時もある。スタッフ全員が待つ時間が生まれる。スタッフももちろん、その時間に俳優の芝居を見てアングルを考えたりするので無駄な時間ではないし大切な時間だとは思うんです。色々な方法があると思っています。でも自分は現場でやりたいですね。理想だけで言うと、事前にはあまりやりたくないです。

――（堅田）今泉作品の一つの特徴として台詞があると思います。『街の上で』のシナリオを読んだのですが、台詞を書く際には、「あー」「いや」「え」などの間投詞まで含めて書いていますよね。そういったものも積極的に取り入れる書き方でしょうか。

今泉　そうですね。そういうノイズも脚本を書く時点で極力書くようにしています。俳優のアドリブで増やすというよりは、こっちで書いたものを俳優にやってもらう。一言一句とは言わないですけど、書いているものはその通りに言った方が自然になると考えて書いているので、俳優さんにそのように喋ってもらいます。「え、」はめちゃくちゃ書いています。あとは倒置法も使います。「何々だと思うんだよね、私は」みたいな。喋り言葉にはあるのに、脚本上だと意外と出てこない言葉は台詞で意識して書いています。俳優さんによってはどっちでも良いでしょという感じで全然やってくれない人もいます。自分で言いやすくする人もいるんですけど、実はそこが大事なので、そこに意識を置いて欲しいということもあります。それらを発すると、生っぽくなるし、空気が変わる。きれいな言葉でただ必要な言葉だけを置いていく会話はどんどん作りもの度が上がるので、できるだけ避けたいです。

――（堅田）喋り言葉を書くのはとても難しいことだと思いますが。

今泉　難しいですね。でもオリジナルで書く時はそれがベースになっているから、それ以外で書くことの方が難しいです。逆に言うと、原作ものの時に、脚本家さんが一回書いたやつを俺が喋り言葉っぽく直すと必ず尺が伸びます。それは毎回困っています。なるべく原作ものの時も喋り言葉っぽく書き直したい。それでも、どうしてもオリジナルと原作もので差が生まれてしまう。自分の映画を好いてくれている人には、今泉さんはオリジナルの時は自分の色が出るけど、原作ものの時って言葉も違うよね、って言われたり。原作ものをそこまで完全にもっていけたことがまだない。全部自分の言葉に落とし込んだ原作ものを今後やってみたいですね。

――（黄）作りものらしい言葉を排除して、できるだけ日常会話に近い言葉にしている。でも、もし完全に日常会話に置き換えたら、それは平凡になっちゃう。作りものではなく、日常の言葉でもない、今泉作品的な言葉作りが気になります。どうやって台詞や会話を映画的に魅力のあるものにしているのでしょうか。

今泉　難しいですね。日常会話だけど面白くするためには、どういう会話がダラダラ聴いていても魅力的になるかがポイントだと思います。どう書いているのかって言うと、なるべく口語っぽい喋りにしているんですけど、なんですかね。普段使わない言葉は極力使わないようにしています。

――（黄）もう少し詳しく教えていただけますでしょうか。

今泉　どうやっているんですかね。感覚でやっているからなぁ（笑）。でも先に内容が決まっていることはないんですよね。会話のようにと言うとあれですけど、書きながら次の言葉を考えて書いている。一つのシーンでも、言葉にしだして展開が変わっていきます。しかもこれがまた自分の中で論理立っていないことなので、自分の中で何が起きているのかわかっていなくて、毎回脚本を書くのにめちゃくちゃ時間がかかるんですよね。前回の脚本をどう書いたか自分で全くわかっていないんです。毎回なんでこんなに一からやってんだろうって言うぐらい方法論が確立されていないです。

書いている時の特徴としては、なるべく前半から書こうと思っているんですけど、シーン一から書くっていうよりは、シーンごとに書いていく。そしてその前後を書いて、ファーストシーンだと思ったけど、これはシーン二になるな、この前のシーンが必要だなとなれば、パソコンのスペースキーを、ががががが、と押して、前の部分を書く。また、オリジナルの時はできる限り回想シーンを使わないことも意識しています。回想も一歩間違えると全部説明になってしまいますからね。時間も止まるし。

どうやって台詞を書いているんだろう。もしかしたら日常会話を

するにしろ何をするにしろ、会話をしている場の状況を最低限緊張感があるものに設定しているかもしれないです。例えば、浮気や不倫をしているのを観客だけが知っている状況下で、カップルが存在して普通の会話をしていたら、ただの会話をしていてもピリついて怖いじゃないですか。浮気して帰ってきて、「ただいま」「おかえり」「夕ご飯いる」っていう話をしているのに、その前段があると会話に緊張感が出る。もしかしたら知っているのかな、知らないのかな、と見ている人が感じられる。例えば『街の上で』で荒川青（若葉竜也）と城定イハ（中田青渚）がずっと喋っているシーンがあります。一人目の彼氏から三人目の彼氏についてだらだらしゃべっている時間はワンカットだけど、時間が持つようになっている。あれは男女が女性の家にいる緊張感や空気もあると思うんです。

そう考えると、会話だけじゃないのかもしれないですね。その会話をしている状況の前後、その場にちゃんと緊張感があるかどうか。俳優のワークショップでも緊張感を大切に、っていうのは言います。緊張感と登場人物が魅力的かどうかという二つが担保できれば、たぶん映画は面白くなると思っています。

――（堅田）『街の上で』の青とイハのシーンはとても衝撃的でした。イハは敬語とタメ口が混ざっているじゃないですか。さっきまで敬語だったのに、急にタメ口になる瞬間がある。

今泉　元々の脚本は標準語で書いていたのですが、読み合わせの後、演じた中田さんに相談して、関西弁に直してもらいました。タメ口と敬語の混合は俺が書いていました。台詞のアドリブはほぼないのですが、笑い声や身体の揺れといったちょっとしたことを役者さんがたくさん立ちあげてくれる瞬間もありました。段取りを一度するだけでもホンが一七ページぐらいある。それだけで一七分かかるわけですし、手元のホンのページをいくらめくってもめくっても終わらなくて（笑）。現場ではわけがわからなかったですね。あの物量になってくると色々普通じゃないので、やっている空間自体が不思議な空気になっていました。でもそこでしか生まれないものがあると思うから、今後もワンカットで撮ることは続けるでしょうね。

――（堅田）笑い声や身体の揺れは、お二人に自由に委ねていた部分ですか。アドリブが出る時は構わないというスタンスですか。

今泉　笑い声や身体の揺れは指示してないですね。アドリブに関しては人物から離れなければやってもらって良い。アドリブって難しくて一歩ずれると、役者本人が出てきてしまう。それは良くないです。そういう意味でも、イハを関西弁にしておいて良かった。標準語で芝居させておいて、アドリブの部分に関西弁のニュアンスが出ちゃったら一瞬で崩れてしまう可能性がある。アドリブで喋っていたところで言えば、青が雪に「ＡＶとか見て勉強してください」って言われたという話をしていて、イハが「勉強したん？」と聞く部分とそれ以降のやりとりは確かホンから逸脱していました。「勉強

したん？」って聞く感じが人物として成立しているし、素に戻ってはいないけど緊張感やいやらしさは増していたので、その辺は委ねていたことで起きたことですね。

あと、別に失敗ではないんですけど、『街の上で』のラストシーンでケーキを食べる直前。あそこで雪（穂志もえか）が、チョコの方がケーキよりは腐らないんじゃないかと言いながら、青に食べさせる時に「頑張れ」って言うんですけど、「頑張れ」だけがちょっとなまっている。あの辺はほとんどアドリブで、台本は彼女がケーキを食べるところまでしかないんです。若葉さんにチョコを食べさせる行動以降は穂志さんにしか指示をしていない。なので、若葉さんはほんとに困っている。あの時の「頑張れ」は俺が脚本を書いてコントロールするなら、NGかもう一回になっていたかもです。俺のオーケーラインではない。雪じゃなくて穂志もえかさんが出ちゃった感じが俺の中ではしていて。「頑張れ」のイントネーションが引っかかったんですけど、でもお客さんにはたぶん伝わらないから、そのまま完成になっています。そういう微妙な部分があります。

――（黄）『街の上で』では、青とイハの会話という表面上のテキストとはまた別のテキストが実は同時に進行している。あのシーンが面白くて緊張感があるのは、そのようなサブテキストがあるからだという気がします。

今泉　台詞を書いたり物語を作る際に、何に頼っているかと言うと、見ている観客ひとりひとりのそれまでの経験や体験なんですよね。だからあのような状況になったら緊張するというのは、今言ったサブテキストが見ている人の方に生まれるからだと思います。あのシーンを小学生や子供が見ても、そこで話している会話しか入ってこない。サブテキストはこちらが用意しているようで、見ている人たちの中にある。年齢や見る人の経験でがらりと変わる。それで良いと思っているし、そのあたりは想像して書いていますね。

――（堅田）今泉作品には食事シーンが多いと思います。若葉さんが「食事によって口ごもりが出やすくなる[4]」とメイキングでおっしゃっていました。そのようなリアリティを狙って、食事をするシーンをよくやっているのかなとも思ったのですがどうでしょうか。

今泉　自分で意図的に食事シーンを増やしていたわけではありませんでした。自然と増えていましたね。食事シーンがどうやったら美味しそうに見えるかは若葉さんから学んだこともあります。彼は口の中にまぁまぁの量を入れるんですよ（笑）。他の俳優さんは台詞もあるからチョビチョビ食べる。どれだけ料理を美味しそうに作っても、ちょっとだけ口に入れて食べていると美味しく見えないんですよね。若葉さんが『愛がなんだ』のラーメンを食べるシーンで普段のようにばんばんすすって食べていた。実は口にたくさん入れた

方が現実世界に近づく。ちょっとだけじゃ良くないんだなっていうのは、それこそ若葉さんの芝居で気づかされました。そうすれば美味しそうに見える。あと、お茶を出すっていうのは意識してやっているかも。今泉の映画って誰かが家に来た時に必ずお茶を出すよね、って言われたことがあります。他の人の映画で、家で二人でお茶飲む、誰かが来たら必ずお茶を出すというのはあまりやってないのかな。人が来たらお茶を出すっていうのは、どの作品でも自然と入れているかもしれない。自分の映画の人物たちがお茶ぐらい出す人たちであって欲しいという思いがあります。

――（堅田）『愛がなんだ』のテルコ（岸井ゆきの）と仲原（若葉竜也）がラーメンを食べるシーンは、あそこから仲原が自分の思いを吐露していく重要なシーンの入り口になっている。『mellow』で、松木エレナさんが演じた陽子が、志田彩良さんが演じた宏美に屋上で告白する。そしてその後、志田さんがあぐらをかいて松木さんは脚を崩して一緒にお弁当を食べている。あの場面も印象的です。

今泉　そうやって人物が一緒に居る時間として何かを食べさせることは、明確に距離が近づくので、そのために食事を使っているかもしれないですね。食事のメニューは、何が一番このシーンでおいしそうに見えるか、生活の感じが見えるのかを気にしています。この間、現場でも箸置きを使うか使わないか議論になった（笑）。俺は箸置きって結構きちんとしちゃうから、なかなか普通の家庭で使わないんじゃないと思っていた。この辺の意見はそれぞれの育ちや生活空間が違いすぎて難しいですね。映画の美術や装飾は、シーンに特有なもの、例えば手紙とかは事前に確認をきちんとする。でも食器や茶碗は事前に決めない時もたまにある。そんなの現場で決めて良いわけないと思います。キャラクターが出るからちゃんと選ばないといけない。コップやマグカップ選びは時間をかけていますね。

〈第三部〉

――（黄）単刀直入な質問ですが、なぜうまくいかない恋愛や人間関係の主題を選び続けているのでしょうか。

今泉　実生活の悩みや興味がたぶん恋愛にあるから、ずっと恋愛を撮っているのだと思います。キラキラ系と言われるような、高校生や青春映画のような主人公たちが結ばれて幸せになる恋愛ものではない、実際にあちこちに転がっていそうな、別に映画でわざわざ見なくて良いと言われるような、どこにでもあるような恋愛ものを作ることに元々の興味がありました。それをずっと作っていたら、たまたまそれをやっている人があまりいないから自分の個性みたいになった。恋愛が最も人間関係や人間の感情が出やすいなあと思って作ってもいましたね。

　世の中の付き合っているカップルや結婚している人たちがお互いに五分五分で好きってことはないと思っていて、そこに「想い」の

差があるのではないかとずっと感じていました。それを色々な形で描きたい。想われている側の人が、浮気や不倫をして、それがバレて喧嘩するということを初期の作品ではずっとやっていた。ですが、これもまた天邪鬼の感覚で、みんながやって面白くなることはもうやりたくないと思った。浮気がバレて揉めるっていうのも、余命ものでぐっと来て泣けるのと一緒で、よくある展開のように感じてしまって、それにも興味がなくなった。

それで『サッドティー』を作る際に、浮気がバレて揉めたりした時期はすでに終わっている、それ以降の時間を描こうと思った。一人の男性が二人の女性のどちらとも付き合っていて、別れられずにダラダラいる。倦怠期とも違うけど、もう揉め終えた三人の話です。『サッドティー』を作っているあたりからそういった恋愛の状況に加えて、温度を下げることに興味を持ちだして、なるべく温度の低い恋愛をやろうという意識になりましたね。

誰もが目に留めていないけどこの世界には確実に存在する時間

――（黄）「オリジナルでシナリオを書くなら、登場人物たちが気まずい状況に陥ったりするなかで起きる笑いみたいなことをやりたくて。それをやりやすいのが恋愛だった。だから恋愛よりも笑いが先にあったと言えるかもしれません[5]」と以前語られていました。コメディと恋愛の関係についてどう考えていますか。

今泉　恋愛と笑いのどちらが先かは難しいですね。映画ならば、困ってうまくいかない状況を、良くないこととして悲観的に捉えることなく見られると思っています。ダメな人間でも、映画であればその人が主人公たりえる。そういう人物が映画になることによって、見ている人が肯定されるという構造に作っていくうちに気づけた。それはお客さんのリアクションで気づけた。『愛がなんだ』や『アイネクライネナハトムジーク』（二〇一九）を作っていた時期に、「今まで、この映画はどういう風に終わるんだろうと思って見ていたけれど、はじめてこの映画が終わらないで欲しいと思った」という感想をお客さんからもらいました。それって、主人公が成長するということじゃなくて、その主人公を好きになるという現象が起きていると思ってとても嬉しかった。そういう映画を作れたらと思っています。登場人物をずっと見ていたい、となるのは理想ですね。

その頃から主人公を成長させないようにしたいという意識が出てきた。主人公が成長し何かを手に入れる、あるいは何かを失ってでも成長していくのが物語のセオリーだと思いますが、成長し成功する人を見ると、その時はお客さんも勇気もらえるし、自分も頑張ろうって思える。でも、翌日からの自分の生活ってそんなにうまくいかなかったりするわけですよね。そうすると映画の中の主人公はやっぱり特別な人で、自分とは違う人なんだとなってしまう。人ってそんなに成長も成功もしないと思うんです。主人公が成長しないまま終わった方が、自分のダメな日常も映画の主人公たりえる。うまくいかなさがそのまま映画になった方が、そのままの自分でいや

すいかなと思うようになりましたね。その辺が今は一番興味があります。

あと、誰もが目に留めていないけどこの世界には確実に存在する時間を映画の中に残すことにも興味があります。例えば、お昼の一二時からオープンするお店の一一時ぐらいから、店の扉や窓を開け放って掃除して開店準備している時間って誰も見ていないけど、あの時間がないとお店が開けられない。でも一生懸命働いていると思います。そのような誰も見ていない時間を映画の中に取り込むことができないかなと。それを取り込めれば、観客がそれを見て、その時間を見る人がいるっていうことで主人公が肯定される。そしてそれが反射的に翻って、観客の何気ない日々の営みや誰も見ていない時間を誰かが見つめている、つまりは愛おしい日々になる、と思ったんです。そういうことが映画にできるんだな、と。それを意識して作った最初の映画が『街の上で』でしたね。

――（堅田）今泉作品の場合、うまくいかないことが魅力的なことになっているし、うまくいかないことで別の関係性が生まれているのではないかと思っています。例えば『此の糸』（二〇〇五）では、それぞれの告白がうまくいかないわけじゃないですか。でも、ラストではボーリングしている三人の横並びが捉えられる。あの三人のことがとても好きになりました。

今泉　うまくいくということにレイヤーがあるのかもしれません。映画学校のスタッフをしていた時に潜り込んだ脚本の授業があって、その授業で先生は、主人公が最終的に欲しい物とそれを手に入れるための目先の目的という二つを用意すると、目的達成のためのシナリオが作りやすいと言っていました。甲子園で優勝する目的があるとすると、弱小チームの高校の話だったらまず一勝することが目先の目的になる。目先の目的と最終目的っていうのをセットアップすると話しが作りやすくなる。今、堅田さんが言ったのは、好きな人と付き合うために告白することが最終目的だった、そしてそれが手に入らなかったけれど、気持ちを伝えたことで何かわからないふわっとした中間の友達関係が手に入ったということだと思います。行動を起こしたことで、ベストじゃないけどベターは手に入る。そういうことを描いているのかもしれないですね。ベストっていう考えを、あまり俺が良いものとしていない気もします。『街の上で』もハッピーエンドのように言われているけど、あの二人は絶対一ヶ月以内にまた別れ話をしていそう、という感想も結構あったんです。終わった後にも登場人物の人生は続いていく。だから完全なハッピーエンドには興味がないんですよね。そうすると話が終わってしまう。

――（堅田）今のお話で参考になるのが映画版の『his』（二〇二〇）だと思います。いわゆる葛藤の場所である裁判所が舞台になる。だが親権をめぐって勝者と敗者がはっきり出るのではなく、和解という形で裁判を一時的に解決させる。ラストではその裁判に関係し

ていた四人が全員集まっているところで映画は終わる。

今泉　あれも色々な解釈があって、お母さんが子供を育てられなくて、二人のところに預けに来たと思っている人もいた。あれは一時的に会わせるというか、ただの顔合わせで未来はわからないけど、というニュアンスでやっていました。ラストシーンの前に空が自転車に乗っていて、松本若菜さんが宮沢氷魚さんに「私、自転車に乗れないんですよねぇ」と秘密の共有をする。弱さを見せることで相手との距離を縮める、あるいは強がっている中でも一番の優しさを見せられると思ってあの台詞を書いた。あのシーンは脚本家さんと色々意見を交換して、最終的な台詞は俺が書きました。強がっているけど相手に寄り添うような言葉はないかとずっと迷っていました。それであの言葉になった。あれもベストな解決でも何でもない。まだこれからもずっと大変だし、その方が本当な感じがする。安易な解決にはあまり興味がないかもしれません。でも、見た後の感触が良い方が良いこともあるから難しいです。そういう意味では『街の上で』は両取りしている感じがしました。見る人によってハッピーエンドに見える。

――（黄）　こう表現して良いのかわかりませんが、今泉作品は「失敗」だらけで、「ルーザー」的だなと思います。例えば、登場人物で言えば、成功している人や強者ではなく、人生がうまくいかない人がほとんどです。そのような人物がしばしば自分でコンロールできない気まずい状況に巻き込まれて滑稽な事態に陥る。コメディと「ルーザー」の親和性。さらに裏を返せば、その「ルーザー」的な特徴がさきほど伺った演出法にも関連している。キャスティングで言えば、自己意識が強い役者よりも、受け身のタイプの役者を好んでいる。演技指導で言えば、強い指導力や綿密な計画より、むしろその場でいろいろな試行錯誤を経た上で、可能性を発見していく姿勢がある。その意味で、今泉映画には失敗の論理があり、「ルーザー的集団」と呼んでも良いかもしれませんね（笑）。

今泉　そうだと思います。もちろん監督はどうしても特権的なポジションですし、権力がある部分もあります。だけど自分を知っている人によく言われるのですが、自分も結構ダメな部分が多い人間です。そういう人たちをただ傍観的に見つめて、ダメな人って魅力的だよねっていうよりは、自分がそこと同じラインにいるから自分の肯定のためにやっているのもあります。作りものっぽく偉そうな位置から弱者を見て、弱者が主人公のパターンも成り立つよねという感覚ではなく、自分はどちらかと言うと何をやってもうまくいかないし、葛藤もするし悔しさもあるし、すぐ嫉妬もする。自分が完全にルーザー側だからこそ、そのような映画が生まれている。今言ってくださった話はその通りだと思います。そっちの人の方が好き。でも例えば、ヒーロー的な人、勝者の人たちも、弱音を吐かないだけで、葛藤や問題とぶち当たっていると思っています。リーダーや勝っている人たちの葛藤にも興味はあるんですよね。もし映画にす

るならどういう風に描くか難しいけど、でも悪人にはしないと思う。きっとどの場所にもどんな地位の人にもそれなりの悩みや問題はあるから、どっちにも興味はあります。ただ今おっしゃってくれたみたいにベースがどこにあるかと言うと、弱者やルーザーの側なのだと思っています。

また、自分から動く能動的な人が一般的な主人公ということで言うと、自分の映画の主人公は自分で何もしようとしない人たちですね。まさに巻き込まれて困っていく人たち。何もしようと思ってないけど、何かが目の前に来るから、その状況に置かれて仕方なく行動していく受け身の人が多い。昔、恋愛映画を作っていた時にある映画学校の先生に言われたのは、普通の恋愛ものは、誰かと付き合いたいあるいは結婚したいといった目的があって進むけど、今泉の恋愛は現状維持が目的になっていると言われました。現状より悪くなることを避けるための物語だから、今を保つために一生懸命やっている。でも、実際の恋愛も現状維持が一番難しかったりするじゃないですか。それを言われた時にそういう意識では書いていなかったけど、確かに別れたいって言われた人が別れずに最期までいれるかどうかが自分の映画のポイントになっている。自ら行動する人にあまり興味が無いのかもしれない。

映画が始まる前も映画が終わった後も、人物が生きている感じになった方が良い

――（堅田）今泉監督の作品を見ていて、独特の時間感覚を感じます。それは、ハッピーエンドやクライマックスがあるタイプの映画ではないことと関係していると思います。『街の上で』では、映画の冒頭で青と雪の別れが提示されて、そこから映画がはじまっていく。『愛がなんだ』も冒頭で、テルコとマモルが登場して、二人がカップルかと思いきや全然そうではなくて、テルコが追い出されて、そこから映画が展開していく。うまくいかないことからスタートしていく物語の時間が魅力的で、もしかすると「この映画が終わらないで欲しいと思った」という感想の方の感覚と近いのかもしれません。

今泉　言われて気づきましたが、確かに映画が始まる時、うまくいっていないところから始めることが多いかもしれませんね。これは現実世界とフィクションの関係が問題になると思います。例えば出会いからやったらとても時間がかかる。二人が親密になって付き合うという時間をすっ飛ばしたい。初めから別れる、追い出される状況があると確実にその前の時間が存在する。さっきのサブテキストの理論じゃないですけど、結構な時間が経っていると思われる二人の間に起きていることが最初に提示されることによって、その前の時間も想像できる。映画が始まる前も映画が終わった後も、人物

が生きている感じになった方が良いですね。

――（黄）今泉的な恋愛形式を乱暴にまとめて言えば、A→B→C→Xという片想いによって生まれる構造が一応ある。その片想いという「ズレ」によって、関係性が一回で完結するのではなく、どんどん連鎖していく。『愛がなんだ』は、以上の構造から逸脱していないが、決定的に異なる部分もあると思います。作中にマモルとテルコ、すみれ（江口のりこ）の関係は、皮肉な形で反復し、相互に入れ替わっている。マモルがテルコにしたことと同じことを、すみれがマモルにする（それは葉子が仲原にしたことと、葉子の父が葉子の母にしたことにも言える）。われわれが誰でもある状況によって、そういうようなやる側になったり、あるいはやられる側になったりするという残酷で恐ろしいことを感じさせるわけです。そういう意味で、『愛がなんだ』の構造はA→B→C→というより、むしろA＝B＝Cの構図だと思います。

今泉　そうですね、似た構造がいっぱい出てくる。もちろん原作がそうなっていてその力もあるのですが、役者さんが芝居しているのを見て、似た構造がこんなにあるということに気づいていった部分もありました。特に成田が演じたマモちゃんがすみれの前であんなに尽くして、馬鹿みたいになると思っていなかったので、正直、あれを見た時に現場で焦りました。過剰じゃないかなと思った。それをテルコの目の前で堂々とやるのが俺は怖かったんですけど、映画になった時には、その過剰さが生で見ているよりも薄まっているし、映画としても魅力的になった。

今まで作ってきた恋愛映画と『愛がなんだ』が違うのは、それまでは恋愛の熱が低い人たち、倦怠期や浮気をしているけど怒れなくなっている人たちをずっと描いてきた。『愛がなんだ』も恋愛はうまくいってないけど、主人公の恋愛の熱の温度が高い。相手をとても好きじゃないですか。それはあまり描いてこなかった。それをやることになった時に、俺はテルコが痛々しいダメな人だと思えず、こんなに人を想える真っ直ぐさがうらやましいなと思った。この主人公が好きだ、という感覚が俺の中にあった。それによって強度が生まれたかなと思いますね。

『愛がなんだ』がヒットして、作品としての完成度は高かったけど、一方で今泉映画をずっと見てくれている方たちからの感想で、今泉映画史上一番説明している映画だという批判も受けた。ナレーションや言葉で説明していると言われた。そのへんの批判は想定していたことでした。だから、毎回『愛がなんだ』みたいな映画を作ろうとは思ってなくて、『愛がなんだ』よりナレーションをなくす、もっと説明を少なくしたもので、面白くてちゃんと評価されるものを作りたいと思いましたね。『愛がなんだ』ほどのヒットの規模感や広がり方ではないけど、『街の上で』はオリジナルで自分がやりたいことができた気がします。恋愛に関しての重層構造ではないけど、冒頭のナレーションにある「誰も見ることはないけど、確かにここに存在してる」という言葉が、さっき言った誰も見ていない時

間やうまくいかない時間、下北沢の街が変わっていくことも含めて、色々な意味合いを持っている。自分の中では『愛がなんだ』よりは『街の上で』みたいな作品を今後も作りたいという思いがあります。

――（黄）『愛がなんだ』の演出についてもう少し確認したいです。例えば、マモルとテルコが居酒屋で食事をして、店を出て二人がタクシーを待っているシーン。マモルが先行してタクシーに乗る。テルコは店の前で待機している。そして、マモルが窓越しにテルコを手で呼ぶ。彼女が指示に応じて慌ててタクシーに乗る。一連の動きの中で既に二人の関係性が見えちゃった。ぶらぶらしているマモルと待機していきなり動き出すテルコという二つの行動パターンが、彼女がマモルの電話を待ち、電話が来たらいきなり動き出すなど、この映画の中で何回も反復されている。そのことは、今度はすみれとマモルの関係性のレベルにおいても起きている。クラブのシーンで、マモルがすみれの機嫌を取るために酒を注ぐなどの細かい動作している。その時にマモルの動作は、テルコといる時の行動パターンとは異なり、速くなる。人物が状況によって変化している。A＝B＝Cと言ったのはそのような意味でした。

パンフレットの中で原作にはなかった変更点を見つけました[6]。テルコとすみれ二人が別荘の二階に立って、同じ方向に向かってマモルを見ているという二人の「奇妙な類似性」を強調するために行なった演出。もう一つは結末のところ、原作にはなかったテルコの「どうしてだろう。いまだに私は田中マモルではない」という台詞。原作とは違う演出レヴェルでこの映画の恋愛の論理を示していると思います。

今泉　今話してくれた演出の部分、例えば二階からすみれとテルコがマモルを見るのも脚本ではあのようになっていなくて、テルコが一人で見る予定だった。だけど撮りながら、すみれとテルコが本来なら敵対する関係だと思っていたけど、実は似ている二人だと気づいたんです。要はあの世界の人たちは全員似ている。まともな人が出てきたら、こんな恋愛だめって言われて五分くらいで終わっちゃう話をグダグダやっている。下を見下ろすシーンを現場で撮る時に、確信はなかったけど、二人で見た方が良いと感覚的に思った。あれは芝居を見ながら、すみれさんも一緒にのぞきますかって感じでやってもらったんです。下を見ているテルコの横顔を優しく見守っている空気のすみれがそこにいる。あのすみれの感じがあることで、観客がすみれのことも愛せると思うんですよね。

――（堅田）　確かにあの場面はひじょうに印象的です。

今泉　原作にある構図ではないのですが、『愛がなんだ』は上下の位置に人物を配置することがうまくいったシーンが多くありますね。冒頭で、テルコが葉子の家に泊まろうとする時、テルちゃんって呼ばれて階段の下にテルコがいてバスタオルを投げられて、お風呂入ってもう寝るよと言われている時も上と下にいたし。テルコが上

にいる箇所は、さっき話に出た旅先の別荘で二階から見下ろす場面と、マモルが別れ話をしようとテルコの家のそばに来て、それをベランダからテルコが見下ろす場面のみかな。脚本の段階からそうしようと思っていたわけではないけど、空間の具体的な位置関係を結構使えました。『街の上で』でも、別れ話している時に椅子に座っている人と床に座っている人という構図を明確にやりましたが『愛がなんだ』でのもろもろが頭にあったことは間違いありません。岸井ゆきのさんの背が小さいこともバランスとして良かったのかもしれないです。

――（堅田）テルコの家にマモちゃんが来て、もう会うのはやめようと話をしてうどんを作ってあげる場面。ソファの前に二人が画面こちらを向いて座っているんですけど、微妙な距離がある。しばらく話をして、「マモちゃんってさぁ、ひょっとしてすごい自惚れ屋？」と言って、テルコが一回立ち上がって台所の方の冷蔵庫にお茶を取りに行く。そして戻ってきた時にさっき座っていた位置より微妙に外側に、より二人の距離が離れるポジションに座っていることに気がつきました。そのような微妙な位置関係は演出ですか。

今泉　俳優の生理ですね。指示していないと思います。ソファーがあってうどんを食べる動作がある。どこに座るかは段取りの時に成田さんにおまかせして自分で決めてもらいました。俺が決めるならあそこには座らせなかった。俺はあの位置関係だと二人の距離が近いと思った。しかも別れ話という気まずい話をこれからするのに、そんな近くに座れるのと思った。それで、現場で成田に問うたら、二人が互いに顔が見える位置に座るという案は確かにあるんだけど、下手に距離がある方がテルコの顔が見えちゃいますからね、と。つまり、気まずい話をする時に顔を見たくないから近くに座って同じ方を向いて座った方が良いと考えて、成田さんがあの位置に座った。でも話が長くなりそうだという理由で確かマモちゃんは自分だけ座布団に座っている。それも成田が勝手にやっています。一度立ち去るタイミングはもちろん決まっていたのですが、岸井さんがちょっとだけ離れて座っていたというのは今聞いて知りました。演出として指示はしてないですね。

『街の上で』の最後のケーキのシーンと一緒で、このシーンの終盤は成田さんにだけ指示を出して、岸井さんには指示をしていないやりとりがあった。マモちゃんがテルコの為に作ったうどんを「一口ちょうだい」と言って、うどんを食べた後に「優しい」って言うやりとり。あそこは成田さんにだけ指示しています。冒頭の味噌煮込みうどんの濃い味との対比もあって、自分で作ったうどんが優しい味だということ、また自分の作ってあげた行為も含めて、一口食べて「優しい」って言ってもらえますか？っていうのを成田さんにだけ伝えて、岸井さんは食べることも「優しい」って言われるのも知らずに演じています。でも俺が想像していた展開と全く違う事が起きた。俺は、マモちゃんが一口食べて優しいって言ったら、テルコはさすがにムカつくと思っていたんです。そしたら、岸井さんが

にやっと微笑んじゃった。そうか、まだ笑顔になっちゃうんだと思いました。まだテルコはマモちゃんが好きなのね、と。面白かったし、可愛いと思ったし、準備して撮らなくて良かったです。コントロールしていないとこんな面白いことが起きるんだと思った瞬間ですね。

ラストシーンでテルコが象の飼育員になっているのも、映画を見た人たちの中でさまざまな解釈が生まれていましたね。テルコの妄想だとか、現実世界なのかとか。いずれにせよ、マモちゃんが言っていた言葉が呪縛のようになって、最終的に自分が象の飼育員になるという怖いところまでいく。いまだに『愛がなんだ』がどんな映画なのか、俺もわかっていないんです。思ったよりも色々な人に届いてしまった感じがする。ヒットして一番嬉しかったことは、これで興行的にうまくいかなかった過去作を多くの人に見てもらえる機会が得られたことですね。見られて恥ずかしい過去作はないですし、ずっと同じことやっていますしね。

――（黄）近年、とても多作ですよね。撮影は早撮りなのかなと思ったのですが。

今泉　何が早撮りかわかってないんですけど、普通の人が想像している日数じゃないかもしれないです。めちゃめちゃ短い。『愛がなんだ』は一五、六日ぐらいだったかな。『アイネクライネナハトムジーク』が二一日、それがあの時点では最長でした。あまり言えないぐらい衝撃の日数で撮っているものもあります。『街の上で』は九日、『サッドティー』は七日。『知らない、ふたり』（二〇一五）も八日。それで撮れると思われたら困りますけど。個人的には二〇日から三〇日の間くらいが良いですね。『街の上で』もそうなんですけど、オリジナルで書いている作品はワンシーンが長いのでハコ（場所）の数が少ないです。そうなると日数がそんなに必要ではなくなる。でも適当にオッケーはしてないです。あと、俳優を生かしている、俳優が一番だと言っているけど、俳優がもっといけますって言う時でも平気でオッケーを出すので、実は自分は冷たいとも思うんですよ。俳優には絶対言わないけど、それは編集が頭にあるからって部分もあります。どこかで冷徹かもしれないですね。

――（堅田）原作ものを扱うような大きい製作体制と自主映画に近いような小さい製作体制を行き来する映画制作を今後も続けていくお考えでしょうか。

今泉　そうですね。オリジナルで大きな体制のものもいつかやってみたい気持ちもあります。でも途中で話した新人俳優の話じゃないですけど、やっぱりスケジュールが厳しい人たちとやるのはなかなか難しいものがあります。映画の完成度が良くなる環境がうまく整うと良いなと思う。『街の上で』は低予算で大変な現場でしたけど、これから活躍していく人たちとできて良かったし、全部のキャストが第一希望だった。そういうことはなかなかないです。相当純度が

高くできた。どっちも作っていくと思いますけど、可能ならそういうことをやっていきたいですね。

［付記］インタビューは、二〇二二年八月三日にオンライン上で行なった。今泉力哉監督に改めて御礼申し上げます。また、文章の校閲を山村颯馬氏に協力していただいた。感謝申し上げます。なお、本インタビューの一部を中国の読者に向けて翻訳し編集したものが、『世界電影』に掲載予定である。

1 「映画監督　今泉力哉の「このシーンたぶんこういうこと」7作目：成瀬巳喜男『流れる』」『MEN'S NON-NO WEB』二〇二二年七月一四日、https://www.mensnonno.jp/lifestyle/culture/213679/area02/（最終アクセス二〇二二年一二月四日）。

2 「映画「こっぴどい猫」脚本・監督インタビュー　21世紀型ダメ恋愛映画の旗手　今泉力哉」『シナリオ』二〇一二年九月号、七七頁。

3 「making of 愛がなんだ」『愛がなんだ』Blu-ray、二〇一九年、販売元：バンダイナムコアーツ、特典ディスク。

4 同前。

5 「今泉力哉監督が恋愛映画を撮り続ける理由　そのルーツをたどる」『シネマトゥデイ』二〇二一年四月一一日、https://www.cinematoday.jp/news/N0122804（最終アクセス二〇二二年一二月四日）。

6 『愛がなんだ』パンフレット、発行：映画『愛がなんだ』製作委員会、二〇一九年。