



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	撮ることの倫理 : 三宅唱監督の一〇年間の映画制作をめぐるロング・インタビュー
Author(s)	黄, 也; 堅田, 諒
Citation	層 : 映像と表現, 13, 4-32
Issue Date	2021-03-24
DOI	https://doi.org/10.14943/98055
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/81017
Type	departmental bulletin paper
File Information	torukoto.pdf



撮ることの倫理

——三宅唱監督の一〇年間の映画制作をめぐるロング・インタビュー——

〈インタビュー・構成…黄也、堅田諒〉

二〇二〇年で長編デビュー一〇年を迎えられた三宅唱監督にインタビューを行なった。本稿はその記録である。インタビューは、オンライン上で二度行ない（一度目は二〇二〇年五月三十一日、二度目は一〇月一日）、ひとつの記事として再構成した。

〈第一部〉——『やくたたず』から『ワイルドツアー』まで

——（黄）三宅監督とは、二〇一九年に札幌のシアターキノで行なわれた『きみの鳥はうたえる』（二〇一八）と『ワイルドツアー』（二〇一八）の特別上映とトーク以来の再会です。今日は三宅監督にこれまでの映画づくりについてお話を伺いたいと思います。まずは監督の生い立ちと映画に触れたきっかけを教えてください。

三宅 一九八四年に北海道札幌市で生まれました。父は住宅など建築の設計、母は専業主婦、五つ下の弟がいます。ごく標準的な映画好きの家庭で、たまに家族で映画を観に行っていました。一番小さい頃に映画館で観たのは、おそらくゴジラの映画です。あとは北野武監督の新作やハリウッド映画を家族で観に行きました。映画そのものに興味を持つのはまだ先で、例えば『アポロ13』（一九九五）のような宇宙を舞台にした映画を観ると、映画の中に映っている宇宙飛行士に憧れ、NASAに入りたいと思っていました。あるいは

戦争映画などを観た後は、弟と公園でエアガンを撃って遊んでいたような記憶もあります。自分がこの職業に就くきっかけになったのは、中学三年の秋の学校祭で、友達と三分の短編映画『1999』（一九九九）を作ったことでした。それを撮ったときに、映画そのものが本当に面白いと感じました。音楽も美術も文学もあると興奮したし、身体をたくさん動かせるのも面白かった。「ああ、映画には全部がある」と思いましたね。しかし、札幌では周りに映画の仕事をしている大人もいないし、きつと一握りの人しかやらないことだろうと思い、職業として映画監督になりたいと考えたことはなかった。ただ、映画そのものに強く興味を持ったので、それ以来、高校から浪人時代にかけては札幌に当時あった色々な映画館に行っていました。ほとんど内容を問わず、映画であればなんでもよかったです。他の映画監督のエピソードだと、もう映画がとにかく好き過ぎて作るようになったという話が多い印象がありますが、その逆です。自分でまず映画を撮ってみて、それから映画を観始めて、映画好きになったという経緯。学校にある簡単なビデオカメラでボンと始められた。そういう世代なのだと思います。

——（堅田）大学生になって東京に上京されますよね。そこからより選択肢が増え、多くの数を観るようになったのでしょうか。

三宅 そうですね。札幌にいた時は観る本数も種類も限られていたので、映画の本をよく読んでいました。例えば蓮實重彦さんの本を

読みながら、こんな映画もあるのか、とにかく早く観てみたい、という思いが募っていました。上京してすぐに、名画座などでたくさん映画を観ました。大学一年の夏からは映画館でアルバイトも始めたので、あまり真面目に大学には行かず映画を観に行つて、夜に映画館で映写やモギリをして、また次の日もどこかに映画を観に行くということばかりでした。映画サークルに所属し、先輩たちの撮影を手伝い、自分も何本か短編を監督して学生映画祭に応募しましたが、全て選外でした。映画の研究者になろうと考えていた時期もありましたが、大学のゼミで院生たちと交流しているうちに、自分の才能のなさや不適格さを自覚しました。映画づくりは楽しかったし、悔しさもあったので、もう少し満足するまで続けたいと漠然と思っていたが、あまり真剣に将来のことを考えてはいませんでした。

——（堅田）映画美学校に入られるのは、もう少し後ですか。映画美学校と一橋大学は同時に通っていたのでしょうか。

三宅 大学三年の秋、二〇〇六年の秋に映画美学校に入学しました。大学と同時に通っていましたね。映画美学校は週三回、夜の時間帯の学校で、周りには年上の社会人の方が多かったです。

——（黄）三宅監督が本格的に作品を制作するようになったのを『やくたたず』（二〇一〇）だとして、この一〇年間の日本のイン

ディペンデント映画産業には、以前と比べて何か大きな変化はありましたか。

三宅 ちょうど二〇一〇年ごろに、学生の卒業制作で作ったものや、映画会社の資本が入らない体制、つまり自己資金のインディペンデント体制で作った映画が、単発のイベント上映ではなく映画館の興行として、つまり商売として成立し、続々と盛りあがるという現象がありました。それよりも前、例えば九〇年代に園子温監督や山本政志監督の自主映画の上映会に信じがたいほどの長蛇の列ができたという話も聞きますが、とはいえまだフィルムの時代ですし、映画館の興行ラインに乗せるのはすごくハードルが高いことだったのではないかと思います。二〇一〇年前後に、入江悠監督の『SR サイタマノラッパー』シリーズや真利子哲也監督の『イエローキッド』（二〇〇九）、空族の『サウダーヂ』（二〇一一）——空族の存在がこの二〇一〇年代の凄さだと僕は思っています——、そういう先輩たちが、自分たちで作って、宣伝して、映画館にかけるといことが続きました。映画館で興行するに値する内容・質であることももちろんありますし、また、SNS自体が盛り上がりつつあった時期とも重なったのか、お客さんを巻き込んだムーブメントがあったように思います。自分もタイミングよく、先輩たちの後を追うような形で『Playback』（二〇一二）を公開することができました。そして、その興行収入の一部が自分の収入になっていました。例えば、僕よりもう少し上の世代の監督の多くは、基本的には学生時代に作った

映画で才能を認められ、映画会社に雇われて次作を監督し、演出料という固定金額のギャラをもらう形で生活していたと思います。それに対して、インディペンデントで作った映画を自分たちで配給すると、作品の権利自体を自分で持っているので、公開や上映をするたびに、その売上から一定パーセントがちよつとずつですが入るようになった。どっちが良いとかではなく、お金を稼ぐ手段、映画を作り続けていく方法の選択肢が広がったのが、二〇一〇年代前半だと思います。こんなことを言うのもなんですが、映画会社も低予算の作品が増え、ギャランティーも下がっていたので、場合によっては自分たちの手で商売をした方が経済的に安定する可能性がやや高まった、ということです。

その後、本当に多くのインディペンデント映画が公開されるようになりましたが、もちろんクオリティーの幅はあるし、内容や目指すところも全然違うので、インディペンデント映画と一括りにできるような特徴はないと思います。現在はどうかというのと、とにかく映画の本数が増えすぎて、流石に、ただインディペンデントであるただ若手であることだけで興行が盛り上がるということは全くなかったと思います。また、作り手の多くも、あくまで商業映画の監督として雇われるための足がかりとしてインディペンデント映画を位置づけているような印象があります。例外は、やはり空族と、それから『ハッピーアワー』（二〇一五）と『寝ても覚めても』（二〇一八）の濱口竜介監督は今後も並行して様々な体制で作るのではないか、と思っています。また、『息の跡』（二〇一五）や『空に聞

く』(二〇一八)の小森はるか監督などドキュメンタリーの監督たちも、興行と次作の制作のサイクルが結びついているのではない。僕は、この一〇年自己資金のみで作った映画は一本もないのですが、いわゆる映画会社から発注を受けた仕事は少なく、アートセンターや映画館など仕事相手は多岐にわたりました。今後も、様々な相手様々な体制で作ることになる予感がしています。

——(堅田) 三宅監督の映画に参加している常連のメンバー、いわゆる「三宅組」があると思います。まず、松井宏さんについてお聞きしたいです。松井さんは『Playback』以来、多くの三宅作品でプロデューサーを務めています。『密使と番人』(二〇一七)では脚本にもクレジットされている。どういう経緯で彼と出会い、仕事をともにするようになったのでしょうか。

三宅 僕は学生時代に『Nobody』という映画雑誌を愛読していて、その中でも面白いなと毎回思うテキストの書き手がたいいてい松井宏という名前でした。当時彼はフランスに留学していて、どんな人かもわからず、単にテキストだけを読んで、一読者として刺激をもらっていました。あるとき、先輩の佐藤央監督と濱口竜介監督が『Nobody』誌上で対談することがあり、佐藤さんに誘われてその取材現場に見学に行くと、松井さんがいました。それが最初の出会いです。その後会うたびに「あの映画観ましたか」とか「フランスに留学中どんな特集上映に通いましたか」など色々な質問し、僕が

ら積極的にコミュニケーションをとっていた気がしますね。僕が『やくたたず』を撮る前の時期です。『やくたたず』の制作には松井さんは関わっていないのですが、『やくたたず』を彼が気に入ってくれて、そこからより親密になり、「一緒に劇場公開をしよう」という話になりました。彼はそれまでテキストで映画批評を発表する立場だったけれど、一度は、この時代に対してまた別の距離感で接してみたい、ということでした。

劇場公開するためには映画館や配給会社に持つて行くのが一般的なルートですが、『やくたたず』は役者の顔が良いから、まずは名のある役者に観てもらおう、その役者が「面白い」と言ったら劇場公開に繋げやすいのではないかという、今振り返るとかなり謎の作戦を二人で考えました。その直後にたまたま、松井さんが『Nobody』の取材で村上淳さんに会い、『やくたたず』のDVDを渡してくれたんですね。村上さんがそれを観て、僕にメールをくれて、一度会おうという話になり、「一緒に映画を作ろう」という流れになりました。これ以上嬉しいことはなかったたので、じゃあ新作を作って、それと同時に『やくたたず』を公開しよう、という話を松井さんと話しました。どんな映画を作ろうかと一緒に脚本のことや、いま映画で何をやると面白いのかを松井さんと話すようになり、ある時に松井さんの肩書きが必要となった時に、じゃあプロデューサーでお願いします、という形になりました。『Playback』と一緒に作って、とても楽しかった。だからその後も、企画を提案するところから相談して、一緒に劇場公開の最後まで見守るという作品が

続いて、ちょうど一〇年ほどが経ちました。今後どうするかという
と、わかりません。というのもある意味で、彼はたまたまプロ
デューサーになってしまった。これからも職業としてプロデュー
サーに徹してやっていくかどうかはわかりませんが、とにかく面
白い形で映画に関わる、ということが彼にとつての重要な部分なの
だと思います。僕としては今後も、クレジット上の肩書きは変わる
かもしれませんが、毎作彼に色々と相談したいと思っています。

——（堅田）カメラマンの四宮秀俊さんについてお聞きしたいで
す。『Playback』、『密使と番人』、『きみの鳥はうたえる』、『長浜』
（二〇一六）、『八月八日』（二〇一六）などでカメラマンを務めてい
る四宮さんですが、一貫した彼のスタイルのようなものは何かある
のでしょうか。また現場で四宮さんとは、どのように共同作業を行
われるのでしょうか。

三宅 四宮さんは映画美学校の先輩でして、先程僕が名前を出した
佐藤央監督と四宮さんが映画美学校の同期としてコンビを組んでい
ました。僕は助監督として何作か参加していて、その現場で仲良
くなりました。『Playback』を作るときに初めて四宮さんに、「よ
かったらやっていただけませんか」と頼みました。それ以来、全作
ではないですけど、色々な作品と一緒にやってきました。他の方を
あまり知らないから比較が難しいけど、信じられないぐらい映画の
ことを真面目に考えている方だと思います。脚本を書いてもいるし、

当然よく映画を観ているし、写真や絵画にも詳しい。大学生の頃は
写真をやっていたのかな。色々な写真集を教えてもらっていますね。
現場では、まず僕が役者と一緒に芝居の段取りを組んで、だいた
いのカット割とカメラポジションを僕から提案します。こっちからヒ
キ、などぎつくりしています。そこから先の細かいところ、レンズ
の選択やカメラの高さ、フレーミングなどは四宮さんがコントロー
ルしています。現場でそんなにたくさんは喋らないですが、現場以
外のところで普段映画について話す会話が抜群に面白い。「あの映
画観た？」という話で、その好き嫌いや注目したシーンの話が、自
分にとつては刺激的です。

——（黄）現場でカメラを覗く場合と覗かない場合があると思
いますが、三宅監督はどうでしょうか。カメラを覗きますか。

三宅 基本的には、お客さんがスクリーンを見ているように自分も
平面で見たい、という思いが強いので、モニターを見たい。が、実
際は半々ですね。それは四宮さんとの関係ということではなくて、
対役者によつて変わります。役者によつては、モニターじゃなくて
自分を直接見て欲しいと思っている人もいるから。その時は、テス
トはモニターを見て、本番は役者を見たりしています。監督によつ
ては、モニターは絶対見ない、ナマでしか見ないという方もいます
が、僕はナマで見てしまうと結構なんでもオツケーと思ってしま
うというか、判断基準が緩くなってしまう気がしています。

——（堅田）脚本執筆は三宅監督にとってどのような作業でしょうか。『きみの鳥はうたえる』では、現場での差し込みが多かったという話を、別のインタビューで確認しました。脚本を撮影までどれくらい作り込んでいくのでしょうか。それとも、のちのち変わっていくことをある程度見越したうえで執筆するのでしょうか。

三宅 作品によってまったく違うのですが、『きみの鳥はうたえる』では現場状況に合わせて変化していく作り方を試してみようと思っていました。自分にとってあの題材は、脚本を構築していつてガチガチに固めるということがどうしてもできなかった。あの主人公たちの関係性の変化を説明的に捉えすぎることを恐れていて、むしろ説明できない部分こそを捉えてみたいと考えていました。撮影現場で役者たちと新しい発見をするごとに、適宜脚本を変えていました。でも、そんなまるつきり変わるわけではなく、ほんのちよつとです。ちよつとセリフを足したり引いたり、長くしたりですね。

——（堅田）これもケースバイケースの質問になると思いますが、撮影に入るまでに俳優やスタッフとどれくらいの時間を準備に充てるのかを伺いたいです。

三宅 僕と松井さんは一年ないし二、三年前ぐらいから準備はしていて、現場のスタッフと具体的な準備が始まるのは一ヶ月ないし二ヶ月前ぐらいからです。役者との準備はもつと短いですね。例外

的に『きみの鳥はうたえる』は、一年前から定期的に何度か会って話しはしていましたけど、準備というほど大げさなものではないです。自分にとっては、撮影前の衣装合わせの時間が重要な時間になっていきます。衣装がびったりきたなと思えばとても安心しますし、イメージと違うときは苦戦するので、衣装合わせの日はずごく緊張します。

——（堅田）現場でのリハーサルには、時間をどれくらいとりですか。テイクが多いときはどれくらいでしょうか。

三宅 テストは短いと思います。あつさり、五分ぐらいで終わる時もあるし。何時間もやってみたいけれど、長くても三〇分ぐらいじゃないでしょうか。本番は三テイク前後が多いと思います。オーケーを出した後に、時間など現場に余裕があれば、オーケーとはまた別の芝居を試すためにテイクを重ねさせてもらうこともあります。役者との関係性やその場面の狙いにもよりますが。

身体で感じたものに対してすごく正直

——（堅田）石橋静河さんは短編『長浜』、『八月八日』、長編『密使と番人』、『きみの鳥はうたえる』の四作品に出演しており、「三宅組」のレギュラーメンバーの一人だと思うのですが、彼女の俳優としての特徴・特性はどのような点にあるのでしょうか。例えば、

石橋さんはダンス、バレエを続けてきたバックグラウンドがありますが、彼女の身体性・身のこなしなどが、彼女を起用する理由と関係していますでしょうか。

三宅 そうですね、それもあると思います。ただ、身体のキレの良さも彼女の素晴らしい特徴の一つだと思うのですが、自分にとつてはあまり本質的なことではないです。身のこなしが美しいという外面的な要素よりも、僕が彼女を信頼している点は、正直であることです。自分の身体を使って表現してきた人だからなのか、頭で考えて行動するよりも身体で感じたものに對してすごく正直。目も耳も鼻もきつと色々なものが研ぎ澄まされていて、自分の身体感覚を彼女自身がちゃんと信頼している。その意味で、すごく自立した方であるとも言えます。自分の感覚に對して嘘をつかない。つかないというより、つけない。嫌なものに嫌だと正直に反応し、良いものに對しては素直に良いと反応するし、ごまかさないし、迷う時はちゃんと迷うし、信頼できる人だなと思います。

——（堅田） 石橋さんの質問とも関連していますが、俳優を選ぶときに何か基準や条件はあるのでしょうか。

三宅 言葉にはしづらいですが、ルールみたいなものはないです。会った瞬間に良いなと思うか、ちょっと苦手だなと思うか。やはり人間なので一瞬でわかる気がするし、わざわざルールにせずとも、

そういう自分の感覚を信じたいと思っています。強いて言うなら、頭の柔らかい人が好きですかね。映画の現場は生モノの部分が多いわけですが、生モノを扱うのは難しいので、こうあらねばならないとルールを決めたがる人もいれば、いや生モノだからそれに応じてやってみようとかえる二種類の人間がいる。役者だけじゃなくてもスタッフも。映画はこうであらねばならない、現場はこうしなければならぬと考えるタイプは、それはそれで尊敬できる部分もありますが、自分と一緒に仕事するのはちょっとうまくいかないかもしれない気がします。僕はもうちょっとフラフラと、あれやってみようかこれやってみようかと飽きるまで試行錯誤をしたいタイプ。というか、別の方法があるんじゃないかと一旦は疑ってかかるタイプなので、どうしても時間がかかる。そういうことに付き合ってくれるとありがたい。でも全員が全員そんなにゆるいと仕事にならないので、なかなか難しいですね（笑）

——（堅田） 三宅監督の作品には、『THE COCKPIT』（二〇一五）のラッパーやDJ、『ワイルドツアール』に出演している中高生などの非職業俳優が多く出演しています。プロの俳優と非職業俳優のあいだには、被写体としてどのような違いがあるのでしょうか。根本的なところでは、どのような人からも演技の輝きみたいなのを引き出せると考えているのでしょうか。

三宅 はい、根本的にはどんな人でも映画の被写体となる可能性は

あると思います。でも、仕事の仕方はまったく変わります。カメラに映ることを自ら選んでいる職業俳優は、ある種の暴力にさらされるという大袈裟な表現かもしれませんが、その覚悟がある人です。一方で、経験の浅い役者や非職業俳優の方はカメラに対して無防備です。カメラの前に身を晒すことはすごく傷つきやすいことなので、それから守らねばならない局面があると思っています。なので、仕事の仕方、付き合い方は変わってきます。

——（堅田）自分の話で申し訳ないですけども、私はジョン・カサヴェテスを研究しています。カサヴェテスはプロの俳優とアマチュアと一緒に混ざって作品を作っている経緯があったので、プロとアマの俳優の仕事の仕方にどういう難しさがあるのかと思い、先ほどのような質問をしました。

三宅 カサヴェテスがなぜそうしたのか、本意はわかりませんが、職業俳優は、場合によっては悪い意味でもカメラや映画から自分を守るができます。安全圏にいて嘘つぽくなってしまうことがある。その嘘を明らかにし、別の新たな側面を引き出すために、生モノであるアマチュアと同じ場面に立つことを求めるのかな、という気がします。僕がさっき職業俳優と非職業俳優では仕事の仕方が変わるという話をしたのは、ものすごく狭い話で申し訳ないのですが、日本のドキュメンタリー映画や若手の映画を観ていると、プロではない人たちに對してこんな風にカメラを向けてはいけないと思う場

面を目にすることがあるからです。何でもカメラで撮れるようになった時代だからゆえに、カメラの暴力性に無自覚か、あるいは麻痺してしまっていると思うことがたまにあります。

——（黄）俳優を撮ること、あるいはカメラの前で守ることは、俳優たちに対しての一種の倫理だと考えて良いですか。

三宅 はい、そのように考えてもらって良いです。

——（黄）例えば、成瀬巳喜男の時代の古い映画だと、スタジオシステムの中で撮っていますが、それはつまり照明や音声も含めて色々な点で俳優を守っていたことを意味すると思います。三宅監督がおっしゃった今の時代は何でもカメラで撮れる時代になったというのは、裏を返せば、被写体が晒される状況にあるとも言えると思います。もう少しカメラの暴力性、被写体と倫理の話について、話していただけませんか。

三宅 映画を作るとき、基本的にはすべて作り物としてゼロから作るわけですが、低予算映画になればなるほど、目の前にすでにあるものを利用することになります。その時、それをどう利用するか。どういう距離と角度に立つのか。それが倫理ではないでしょうか。例えば、誰かが泣いているとして、その瞬間にどこから撮るかとか。その顔を真正面から撮る人、少し後ろから撮る人、そもそも力

メラを回さない人。同じような場面でも、題材やジャンルによって真逆の選択があります。色々な考え方、実践があると思いますし、もちろんひとつの決まった正解はない。それに、結局いくらそれが「正しい」と訴えても、映画としての面白さや驚きがなければ意味はありません。実社会の規範とは微妙に違う、誤解を恐れずに言えば、「映画の倫理」というものがあると思います。映画を作ることは、当人が意識するにせよしないにせよ、その瞬間その瞬間自分の倫理が試されるものです。はじめに大きなルールとして倫理があるのではなくて、その都度その都度その目の前にある状況との関係次第で、倫理が生まれ直す。僕は、撮影現場でそれを意識的に考えることはとても面白い作業だと思っているのですが、正解がない分、つついそれについて考えることに夢中になりすぎて撮影が進まなくなるので、早く身体で反応できるようにしたいなと思います。

——（黄）今回のインタビューの一つのテーマが見えてきた気がします。

三宅 ほんと？ じゃあ他にも具体例を出したほうが良いですね。『THE COCKPIT』の時は、音楽制作をしている人たちに對して、どこにカメラを置けば良いのか悩みました。ストロープユイレが『アンナ・マダレーナ・バッハの日記』（一九六八）では、ピアノを弾いている人を少し横の離れた位置から撮っていましたよね。あ

れがあの作品の、あの場における倫理だったのだと思います。ペドロ・コスタが、ストロープユイレが編集しているところを撮った映画ありましたよね、『あなたの微笑みはどこに隠れたの？』（二〇〇一）。編集している二人を部屋の少し後ろからやや見上げるように撮っていた。あのギリギリのポジションが、二人の編集作業を邪魔せず、かつ面白く出来事が把握できるポジションだったのだと思います。『THE COCKPIT』では、結果的に目の前に置くという決断を下したのですが、最初は、あんな真正面にカメラを置けばきつと音楽に集中できないだろう、絶対に良くないことだろうと思っていました。しかし、そもそもあの企画自体が、もともと彼らが制作している場にお邪魔して撮るのではなくて、映画のためにしつらえた空間に来てもらって映画のために一曲作るという特殊な設定、いわば、カメラの前で演じてもらうという設定だったわけです。彼らもそれを自覚しているし、また、彼ら自身のキャラクターとして、カメラの前でも比較的自由なラックスできる人たちでもあった。僕がカメラを持ってうるちよろ彼らの間を移動しない分、邪魔しないポジションでもあったと思うし、卑怯なポジションでもなかったように思う。もし、同じ企画で違う被写体で撮るのだったら、あのカメラポジションには置けないかもしれません。あれは彼らとの関係だったから、あそこにカメラを置けたのだと思っています。それがさっき話した、その都度その都度、関係性によって変わる倫理ってことかな。

——（堅田）過去のインタビューで『密使と番人』について、俳優たちに「動物のようにいてもらう」ようにしたという言葉が気になりました。『密使と番人』は、素晴らしい身振りが数多くある作品の一つだと思います。例えば井之脇海さん演じる「大二郎」が、渋川清彦さん演じる「高山」の腰と足にしがみつき引きずられるシーン。そのしがみつき方によって、彼が置かれている状況が浮かび上がってくる。そのような俳優の身体性や身振りを丸ごと捉える意識が感じられるのですが、その点についてどうお考えでしょうか。

三宅 おおもとから話すと、僕自身が人里から離れた山の中や自然の中で暮らしたいという欲望があつて、そこから『密使と番人』の設定を考えました。山にいと、普段自分が使っていない感覚が研ぎ澄まされてくるんですね。聞いたことのない木のざわめきが聞こえてくるし、また自分や人間がちっぽけな存在だなと感じます。とにかく自然の中に身を置くことに個人的な関心があり、それがテーマにも繋がっています。ただ、いざ時代劇の撮影となると、普段着けていないカッターや和服という人工物があるし、時代劇はいつも以上に大勢のスタッフが周囲にいることになる。せっかく大自然の中にやってきたはずなのに、なんだか撮影スタジオっぽい雰囲気になっていくことに気がきました。そこで、演じるにあたっての意識をロケーションの自然環境により集中させていくのが僕の最初の仕事になりました。芝居という通常は、目の前にいる相手の役者とどう向き合うかという点がありますが、『密使と番人』にはそ

ういう心理的な場面はあまりない。相手の役者の代わりに、光や風音や気温にリアクションをする、「自然環境に対して芝居をする」ことが今回のメインになりました。また、彼らのリアクションを通すことで、自然環境もカメラにちゃんと映るだろう、と。こうやって長く喋るとインタビューでは伝わらないので、「動物みたいに」という一言で答えていました。

——（堅田）なるほど、よくわかりました。俳優と環境の関係というお話があつたと思いますが、例えば『やくたたず』の雪の環境であつたり、『ワイルドツア』の山の中であつたり、『密使と番人』以外の作品でも、俳優と環境の関係というのは、三宅監督の一つのテーマだと感じます。

三宅 そうですね。そうしようと意識的に思っていたわけではなくて、振り返つたらずっと同じことをやっていた、という気がします。最初に喋った中学三年時に作った短編映画からして、そうだったのかもしれない。当時思春期なので、カメラの前で友達が台詞を言うなんて恥ずかしすぎて耐えられないわけです。カッコ悪くて、幼稚だと思つてしまつて、台詞や物語なんて書ける気もしない。でもとにかく映画を作りたい。そういう時に、自分たちが普段暮らしている学校の校舎をうまく利用しよう、と。校舎内で走って逃げる奴とそれを追っていく奴がいれば映画になるはずだと直感しましたし、実際、校舎のどこを走れば面白いのか、廊下をどう撮れば

面白いのか、それを考えることが映画づくりの面白さに直結していました。もともとそういう発想に興味があったように思うし、味をしめたのだと思います。

——（黄）『ワイルドツアー』のタイトル自体も、環境と人間の関係のテーマを表している気がします。しかし、一本の映画を作るときにまず何を考えているのでしょうか。例えば、ある人は人間をまず考える。ある人は空間を想定して、そこで何が起こるかを考える。もしそういう順番があるとしたら三宅監督は、どのように考えて映画制作をしているのでしょうか。

三宅 なによりも基本にあるのは、撮りたい風景でも撮りたい人間でもなくて、今のこの社会や世界に対してどういう映画を「新たに」作れば刺激的で面白いのか。一言で言えば、企画性、あるいはテーマが、順番の頭にあります。「新たに」というのは、すでに面白い映画はたくさんあるし、いつの時代にも通用する傑作もたくさんあって、新しい映画なんか作らなくても良いのではないかと思うくらいなのですが、でもたまに、これは今作った方が面白いなと感じることや、どうしても一緒に作りたいと思う人に出会うことがあるんですね。重要視しているのは、今撮らなくても良い、いつでも撮れるものはあまり撮りたくない、ということです。今撮れるもの、今撮らないとまずいと思うようなものなるべく撮りたいです。でも、その「今」というのは少し射程が広いですね。緊急性の

ある今とはまたちよつと違う。感覚的なものなので、説明し難いのですが。企画の方向性が見えた後はシナリオを書くので、この段階では人間ですね。撮影現場ではもはや、人間と空間はなかなか切り分けられません。空間次第で人間の動線の選択肢が決まるし、動線によって空間の立ち上がり方が変わるので。

非人間的なものを見て、自分の心が動くという経験は、すべて映画から学んだ

——（堅田）風景の話とも関連していますが、『無言日記』（二〇一四）を始めた経緯とライフワークとして継続している理由を教えてくださいませんか。

三宅 二〇一四年に、爆音映画祭を主催しているboydの樋口泰人さんから、iPhoneのビデオ機能を使って、日記のようなものを作って連載してくれないかという連絡が来ました。僕自身は学生時代から樋口さんのことを尊敬していたので、オフアーをもらって嬉しくて始めました。ただ、最初は日記を映像で撮ることの面白さは何も分からなくて、やり始めてもこんなつまらない思いながら続けていました。それまで僕はカメラを持ってスナップ写真を撮る習慣もなかったし、ビデオで作品を撮ることもやってこなかった人でした。生だったのですが、やっているうちにやめられなくなっちゃって、面白さもわかりました。自分の視野や感覚が広がった気がするので

続けていますね。数年やってやめるともつたないので、とりあえず無理矢理にでも一〇年やろうと思って。結局やめられずに死ぬまでやるのかな。

——（堅田）『無言日記』以外でも風景にカメラを向ける瞬間が多くあると思います。『密使と番人』の冒頭、手の怪我を手当てする道庵（森岡龍）の背景で風に揺れる木々にとても感動します。非人間的なものへカメラを向けることについて、どのように考えていますか。

三宅 ああの揺れる高い木、ほんと良いですよね。「あの揺れている木を撮りたいです」と現場で四宮さんにも伝えていたことなので、すごく嬉しいです。非人間的なものを見て、自分の心が動くという経験は、すべて映画から学んだことです。何の変哲もない石ころや木でも、なぜか映画のカメラを通すと面白い。それまで何も見ていなかったというくらい、カメラによって初めて見ることでできたような感覚ですね。風に揺れる木々に人々が驚いたという二一〇年以前上の原初的な映画体験が、今はiPhoneを向けることで、自分自身で生産できる。もともと僕が映画を始める前から風景や木に興味があったかという、全然そうじゃない。『無言日記』を撮るようになって初めて、あそこにあんな木が生えている、こんなところに虫がいる、秋の夕方はこんな光なのか、ということに気がつくようになりました。

——（黄）それは『ワイルドツアー』で植物をテーマにしたことも繋がっていますか？

三宅 そうですね、カメラを持って植物を発見するという風に、ストリートに物語化しました。

——（黄）三宅監督の長編第二作は二〇一二年の『Playback』ですが、茨城の水戸市での撮影中に、東日本大震災の余震を体験したようです。その意味で『Playback』は、震災とともに生まれて、三宅監督の作品は、震災以降の映画としても考えることができるのではないかと思います。しかし実際、同時代の他の監督の作品と比べて見れば、三宅監督の作品では、それほど3・11の震災の影や歴史的な兆候のようなものは宿されていない、むしろ社会や歴史的な背景は一貫して不在で、直接的には描かれていないと感じています。その点について、3・11の震災は、三宅監督ご自身や作品とどのような関係にあるのか話していただけますでしょうか。

三宅 おっしゃる通り、直接的にドラマの中心に据えるとか、台詞そのもので表現することは避けてきました。ただ、さっき言ったことと重なりますが、3・11後に、自分はいったい何を映画として発表すべきか、何を発表するのが面白いことなのかというのが、自分にとっては最も重要なことです。あまり明言していないのですが、3・11後の個人的な感情としては、無力感と孤独感が深まったとい

うことでした。何もできねえじゃん、何やったってこんなものは変えられないよ、どうしようもないよ、という無力感。津波も止められなかったし、放射能の汚染という取り返しのないことが起きてしまつて、到底解決できない。それと同時に、人々がものすごくバラバラになつてしまつた。もともと人間なんてバラバラなのかもしれないけれど、孤独になつた。そんな風に時代状況を認識した時に、自分がスクリーンで観たいと思つたのが『Playback』であり、『THE COCKRIT』です。『Playback』の無力感、孤独感、因果、それから不条理コメディのような世界観、そしてスケートボードで隆起をジャンプすること。『THE COCKRIT』は、小さな部屋で音楽を作ることができる、しかも誰かとともに作ることができるという映画です。一人で作るのではなく、OMSBとBIMが初めて二人で一緒に曲を作る、その行為が生まれるのを記録したいと思つた。そういう背景については、これまであまり喋っていません。自分が単純に未熟で言葉にできていないところも多々ありますが、観る人には伝わると思つていました。言葉で意見表明するのではなく、今の世の中にこういう映画を作つて発表するというアクション自体が、自分の態度表明です。

この世界の不条理な部分を捉える

——（堅田）物語の「語り方」についてお聞きたいです。『やくたたず』を拝見すると、あの赤ちゃんは誰の子どもののかと疑問に

思いました。これには「台詞ですべてを説明しない」という三宅監督の態度が現れているのではないかと思います。『密使と番人』でも、最初に字幕＝文字情報であらすじを説明してしまい、その後に観客が観るのは人物の動きや身体性であり、むしろそのような俳優自体が物語になつていく気がします。このような省略の技法は、『きみの鳥はうたえる』の中の、静雄と佐知子のキャンプのエピソードにも当てはまると思います。キャンプで二人に何があつたかは語られない。すべてを説明し尽くさない、あるいは因果関係を明瞭に示さないなど、物語の「語り方」についてはどのように考えているのでしょうか。

三宅 『やくたたず』の赤ちゃんは、あそこにいる誰の子でもなく、画面にはまったく登場しない別の人物が父です。正解が画面内に存在しない。これはちよつと惹かれるモチーフでしたね。男は自分がその子の父親であるかどうかは認識できない。父親の根源的な不安というか、タイトルと結びつけるならば、男の「やくたたず」な性質の一つがここにあるのじゃないかと考えていました。日本の性差別的な父権社会というのは、やや捉えづらいように思っていました。ものすごく強い父が実際にいるかという点、いない。僕自身、めちゃくちゃ怖い教師や怖い親がいる世代でもない。にもかかわらず、なぜか男は偉そうにしている。なぜかはわからないけれど、今生きているこの社会はそうになつてしまっている。だから『やくたたず』においては、ボスがろくに仕事もせずぶらぶらしているし、

あの赤子の父親でもない。そういうことを考えていた気がします。それをこのように言葉で説明しなくても、あの男達はボスっぽく偉そうにしたり、イキつたりしているけど全然何も役に立ってないよねということが、雰囲気としてどうにか伝えられないものか、というのがあの映画の「語り方」だったと思います

質問にあった『きみの鳥はうたえる』の静雄と佐知子のキャンプに関して、あれは実はシナリオ段階では撮ろうと思っていました。小説でも描かれず省略された箇所だったので、映画では撮りたいと思っていましたが、クランクイン前に断念しました。キャンプ場に行っても仮にその日が雨だと台無しになってしまいそうで、あまりにもリスクが大きい。キャンプ場に数日滞在して他の場面の撮影日を犠牲にするくらいだったら、キャンプを省略して、帰って来た時にあの二人にはきつと何かがあったのだろうということが決定的に分かる演出さえできれば、成立するかと考えていました。

因果関係という言葉についてですが、因果関係を明確にしない時がある理由は、この世界に起きる出来事で因果関係を説明できることもありますが、因果なんかでは絶対に説明できないこともたくさんあると思うからです。何もかもが因果関係で説明できると思っっているような映画は、僕はすごく嫌いです。3・11のことや、多くの若い世代が貧乏であることは、科学的あるいは制度的な因果説明はできたとしても、それと個別の人物の間に因果はありません。たまたまそこに生まれ、たまたま地震の被害にあった。日本によくある自己責任論や、先祖が悪いことしたから罰が当たったという考え方

は、根本的に嫌悪しています。シナリオを書く時には、因果とはまったく無関係なこと、この世界の不条理な部分を捉えるようにしています。それが映画のわかりづらさになるのはちょっと悔しいなと思うところもありますが、譲れないですね。何もかも説明がつくという態度は傲慢なことだと思う。あまり面白くないし。

——（黄）『きみの鳥はうたえる』についてお聞きしたいです。「僕」と佐知子（石橋静河）が初めてセックスした後、「僕」が後ろから佐知子を抱きしめて、二人が同じ方向に向かって対話します。途中で、「僕」が佐知子の胸もとに落ちた髪の毛に気づき、佐知子 がそれをとりのぞく、ディテールがとても素晴らしいです。原作にはなかったようですが、どうやってあのようなアイディアを思いつき、実際に取り入れることになったのでしょうか。

三宅 気に入っている場面なので、聞いてくれて嬉しいです。アクシデントではなく、現場で思いついた演出でした。事前に考えていたとか、脚本に書いていたわけではありません。二人のセックスシーンがその直前にありますけれど、本番行為は描いていません。どんなセックスだったかという、セリフにもある通り「ちようどいい」セックスだったわけです。それをセックス直後の場面どう表現するかが、鍵でした。脚本では、二人が台所で離れたところに立っていました。恋人同士のセックスではないので、案外あっさりしているのじゃないかと想定し、そう書いていたんです。しかし、

現場で実際にそのように演じてみると、なんだか雰囲気が出ない。「本当にセックスしたの?」と思っちゃった。そこで、セックス後もお身を寄せ合っているといふ余韻があるのではないかと考えたので、じゃあ佐知子は一旦「僕」の膝の上に座ってみてください、と話しました。そのように動いてもらうと、ただ膝上に座っただけなのに、二人がさも本当にしたように見えてくることがわかりました。これでこの場面はいけるなとも思ったのですが、「ちようにどいセックス」であることを表現するには、まだ何かあるのじゃないか。二人が再びキスするのも芸がないし、身体をべたべた触るものなんだか違う。そのときに突発的に、そうだ髪の毛だ、と思いついてあのような演出をしました。胸もとに落ちていいる髪の毛を拾うという小さなアクション、その気づかいと親密さがちょうどいい塩梅に思えました。

まとめると、本番行為の「フリ」を演じるのではなく、髪の毛一本でセックスを表現しようとしたわけですが、僕は、本番行為を撮ること自体にあまり興味がありません。というか、そんなものは描けないと思う。カサヴェテスも何かのインタビューで、映画でセックスは描けないと答えていましたが、同感です。アメリカのラブコメやセックスを題材にしたコメディでは、セックスの直前や直後の表現が洗練されていて、とても興味深いです。本番行為の場面は、フザけたり、わざとかわつていうくらい過度なビジュアル表現にしていたり、ある配慮がある。ちゃんと「どうせウソ」であることをわかつていて、その前後のシーンの演出でそれを「ホント」に見せよ

うとしていいる。直接眼にはしなくとも、二人がどのように愛し合ったのか、あるいはダメだったのかを伝えることができる。映画の省略表現の面白さを端的に実践し、味わるのが、セックスの直前や直後のシーンの演出だと思います。

《第二部》——『呪怨…呪いの家』について

——(黄)Netflix配信の『呪怨…呪いの家』(二〇二〇)を拝見しました。Netflixという製作体制の特殊さや、高橋洋さん(脚本家)と一瀬隆重さん(プロデューサー・脚本)のお二人の存在によってこれまでの三宅監督のコントロール下にあった作品とは異なる部分が多くあると思います。ですので、今回のインタビューでは現場での演出や撮影を中心にお話を伺いたいです。『呪怨…呪いの家』の物語の舞台となる「家」は、どういう基準で選んだのでしょうか。ロケハンの経緯について説明していただけますでしょうか。

三宅 タイトルだから誰かがすでに聞いてくれていても良さそうなのに、誰からも聞かれたことがありませんでした。やっと聞いてくれた人がいて非常に嬉しいです。ちなみにタイトルについてですが、実は編集を終えた時点でもまだ「呪いの家」というサブタイトルはついておらず、完成してからどう発表するか段階で、ユニバーサルと一瀬プロデューサー、脚本の高橋さん、配信元であるNetflixと相談した結果「呪いの家」になりました。それで、「家」探しに

ついでですが、制作部との最初のミーティングで過去の『呪怨』シリーズの物件の一覧を見せてもらいました。まず清水崇監督が撮ったメーカーの建売住宅のような一軒家。あれが『呪怨』シリーズの「家」の基本型です。玄関を入ると吹き抜けと曲がり階段がある、あの空間が『呪怨』の大きな特徴ですよ。しかし、撮影した家はもう取り壊しになっていて、存在しないと言われました。新たな家を探さねばならないということで、『呪怨』シリーズで最も予算がかかっていたハリウッド版『呪怨』の「家のセット」を参照しました。ディテールというよりも印象として、あのような物件がどこかにないかと、制作部に僕がオーダーしたのが始まりでした。結果的に、「家」のロケハン自体は二か月以上かかり、さすがに決めないと撮影が始められないギリギリまで粘って、ようやくあの物件にたどり着いたのですが、それまでの経緯やロケハン条件などを話したいと思います。

まず、「家」には一階に大きな窓が必要でした。それを割ったり侵入したりということが行なわれる窓ですね。あとは二階の空間の広さもある程度必要。二階に和室があり、さらに上、天井裏に行ける動線があるかどうかもしナリオから要求される要素でした。屋根裏部屋自体はセットで作ることは最初から決まっていました。角川大映スタジオにセットを立てています。また「家」には、どこにもあるような「個性のなさ」みたいなものも必要でした。あまりにも大豪邸だとか和の要素が強すぎるとか意匠が強すぎると、怖くない。とにかく人が住むところを建てなきゃいけなかった昭和の時

代に、バートと同じような家を作ったときのうちのひとつ、そういう特徴のある家が欲しかった。ただ、大規模な撮影に適した物件はなかなかなく、サイズの問題で苦戦がありましたし、内容面でも許可が出やすいわけではなかったようです。

それから、道から見上げると二階の窓に女の白い影が立っているカットが必要だったわけですが、そこで一瀬プロデューサーから教えてもらったことがあります。僕が気に入った物件があったのですが、「いやここは二階の窓がダメだ」と。なぜなら出窓になっていたから。「出窓に立っていると全然怖くない、壁とフラットな面で窓がある方が恐いのではないか」と言われました。そういう建築のディテールがホラーに貢献することを具体的に学んだ瞬間でしたね。言われてみれば、出窓に立っている姿はたしかにちよつとばかばかしいんですよ。ロミオとジュリエットみたいな世界になってくる。撮影することを決めた物件は、撮影後に取り壊しが決まっている物件だったので、ある程度は映画のために工事をして変えられることがわかりました。まず、玄関の門の位置を変えてもらい、門をくぐってから玄関に行くまでの動線を新たに作りました。それから、玄関の吹き抜けはさすがに作れないので、玄関と階段の間に柵のようなものを立ててもらいました。柵があることによって、玄関や階段が見えたり見えなかったりする効果が生まれるのではないかと考えて。あれがないと昔の日本の家のようなだっ広い玄関だったので、少しでも陰気にした、と。あとは、一階のリビングとダイニングの間の壁をぶち抜いて、柱だけ残してもらいました。周囲の環

境に関しては、左右前後すべて同じような住宅であることが理想でしたが、そんな場所はさすがに見つからなかった。ただ、あの物件は一応住宅街の外れの崖の下のようなところにあつたので、雰囲気が良いのかなと思いました。

——（黄）家のポジションのことですが、一度も全景ショットが無かつたと思います。家と周りの環境の関連性が遮断されていて、あの家がまるでひとつの独立した場所として存在している印象を受けます。急カーブのところに家が建っていますよね。閉鎖感・違和感を画面上から感じました。

三宅 そうですね、作品のアイコンになるような家の全景ショットを撮りたいと思っていたのですが、カメラの引き尻が崖によつて阻まれていました。仮に崖の上にカメラを置けば「家」を見下ろす形で全景を撮れなくはないのですが、なぜか全然怖くなくなっちゃうやつぱり少し見上げたい。僕が気に入っていたのは、門の右側にあつた立派な桜の木です。その木の枝が微妙に家を覆っていて、家のシルエットを撮ろうと思っても少し隠されてしまう感じが、やや陰鬱な印象があつて、気に入っていました。最初はもう少し枝が多く暴れていた木だったのですが、カメラを置いた後に剪定してもらい、家の見え方というか隠れ方を調整したりしています。

——（堅田）その大きい木の横には高い生垣がありますよね。あ

の高さが不気味で、家の全体が隠されている感触を持ちました。

三宅 手前に遮蔽を作ること、こつそり一〇代の若者たちが忍び込む感じがありますよね。外からは内部が全然見えないような家が、今回の家の大きなイメージになった気がします。題材とまずごく合っていた。

悲劇が起るまでの「重み」よりは、起きた後の「重み」の方が重要

——（黄）さきほどのお話で出た「個性のなさ」という言葉も興味深くて、おそらく言い換えれば「日常性」ですよ。私が、映画美学校のホームページで公開されている三宅監督と高橋洋さんのインタビューの中で気になったのは、「ライト」というキーワードでした。三宅監督の『呪怨』が今までの『呪怨』シリーズと違うところは、重たい感じではなくライトな部分だと理解して良いでしょうか。

三宅 高橋さんの書いた脚本には、恐怖や怪異の可能性が至るところにあつた。いつ起きてもおかしくない、あるいはそういうことがすでに起きていると同時に、その横では普通の生活が営まれているような時代感覚がそこにあると思いました。怪異そのものに目を向けるだけではなくて、怪異がまだ起きていない日常も同時に描く必

要があると考えていました。例えば、第一話の終盤から二話の頭のレイプ場面。自分なりに、あの加害者たちがなぜあんなことをするのか、どんな人物がどんな芝居をするとかのような事件に至るのか、考えなきやいけない。現実には様々なケースがあると思います。ものすごく悪いヤクザやわかりやすいヤンキーのような人間がそういうことをやっていることもある。僕は「さて、映画の世界においては一体何が怖いかな」と考えた時に、奴らがその罪の重さにまったく気づいていない、まったく知らない、それは空恐ろしい、と考えました。これが悪いことだと思つてやっているのではなくて、一ミリもそんなことを思わない奴ら。「今からすごく悪いことをするぞ」と演じることも可能なわけですけども、それとは違う方向性で演出しようと考えました。日常の延長線上であのようなことを「ライト」にやってしまうのが、空恐ろしく、嫌悪感を感じるものになるのではないか。自覚のない悪意がどんどん連鎖していく。ついいつかり、「ライト」にやっていることが不幸を招く。そうしていとも簡単に、いわば軽やかに、不幸のどん底に転落していく。そのどん底で続く時間が「重い」。悲劇が起るまでの「重み」よりは、起きた後の「重み」の方が重要だと考えていました。

——（黄）作品の本質的な部分を語っていただいたと思います。次にお聞きしたいのは、呪いの家は作中に何回も登場しますが、毎回訪れる人によつて、家や室内の見せ方が変わっているように思われることです。家屋の内部や外部をどのように見せるのか、あるい

は俳優の移動・動線の関係について、話していただけですか。

三宅 撮影の順番として頭から撮っていったわけではないので、プランを立てるのはかなり難しかったです。スケジュールなどの都合によつて、後半を先にまとめて撮ることになったのですが、五話や六話から先に撮っていくのは非常に苦しかった（笑）。「家」の物件が決まり、美術が見えたのも本当にギリギリだったので、半ば賭けその都度その都度で撮っていったところが大きい。つまり事前に大きな設計図はそんなになかった。順番として、最初にあの家が映るのは、井之脇海くん演じる深沢が不動産屋を訪れる場面です。また白い服を着た女Ⅱ幽霊が初めて映る場面でもある。まだ家の外観は映りません。家の外が映ってしまうと、家がどこにあるかわかってしまう。内部にとんでもない暗闇を抱えている家がどこかにあつてそこに主人公がどんどん近づいていく話なので、まず家の内部から始めました。それをどう見せていくかというと、昼間にもかかわらず薄暗い部屋の中に入っていく深沢の姿と、彼のPOVショットで見せていくのが、ホラーの手法としては一番良いかなと思います。深沢のPOVと、深沢のリアクションカットの組み合わせだけで構成しよう、と。ただ、後々のシーンで、恋人のはるか（黒島結菜）の夢の中でもう一度同じ出来事が違う角度から反復されるので、やや複雑になっています。深沢のPOVの他に、まったく無関係の誰かが見ているPOVを混ぜました。「一体誰が見ているんだ？」と暗に予告する形です。

その次が、女子高生たちが家にやってくるシーン。そこで初めて、家の全景やどのような場所に立っているかが分かる。彼女たちが歩く姿をパンで追っているうちに、同じフレームに家が徐々に入ってくる、つまり、彼女たちの世界にまるで「家」が入り込んでくる、という狙いで撮りました。室内に入って以降はとても難しかったですが、照明が重要でした。深沢の場面では部屋が真っ暗でなかなか全容がわからないけれども、あのシーンでは一カット内で突然夕日が差し込んできて、部屋がスカーンと目に見えるようになる。違う次元に突入するような、何かまた別のことがここで起きそうで目が離せなくなる、というような印象を狙っています。これは照明の永田さんのアイデアで、何かのタイミングで「こういうアイデアがあるけど、どう思う」と提案されました。陰惨な事件を撮るにあたって、ごく普通の薄暗い光では悪い意味で生々しすぎるのではないかと懸念があり、どこか嘘っぽくも見えるやや極端な光の演出にしていますね。……と、このペースで全シーン話していたら終わらない気がしますね(笑)。

基本的には、話を重ねるごとに、前の話のカット割りや次の話の怖さに繋がっていけばいいな、というのが理想です。前の話とは逆のポジジョンから構成したり、あえて同じポジジョンにしたり、というのをその都度考えています。人物の動線も同様の考え方です。あの家は、玄関からまっすぐリビングに入るか、薄暗い廊下を通って台所に直行するか、その二つのルートがあつて、ぐるりと回れる構造なんですね。そこで僕としては、危ないのは廊下だと仮定して、

役や状況によって動線を考えていました。個人的に気に入っているのは、第六話で霊能者を演じた仙道敦子さんが初めて「家」に入る場面ですね。彼女は玄関を上がり、廊下ではなくリビングを通じて台所へ向かう。その一方で、すでに呪われている家主の夙川アトムさんは廊下を通じて台所に向かう。この二つの異なる動線を撮った一カットは気に入っています。

——(堅田) 視覚効果の松本肇さん、特殊造型のスクリーミング・マッド・ジョージさん、お二人の具体的な仕事についてお聞きしたいです。

三宅 松本さんはCGのスペシャリストとして参加しています。窓越しに現在と過去が二重になる場面、赤子が動く場面、男たちが路面で消滅する場面、また何度も出てくるテレビ画面など多岐に渡ります。また、スクリーミング・マッド・ジョージさんは、世界的にも有名なクリエイターで、一瀬さんと古い仕事仲間です。二体出てくる赤子たちの造形と、幽霊の正体の姿をジョージさんがディレクションしています。赤子たちの造形ですが、顔の表情、皮膚の質感、サイズ感などを一緒に相談しました。赤子といっても、小さくすることもできるし、大きくすることもできるので、こういう選択肢があるけど、とかなり丁寧の説明してくれました。僕は特殊造形の方と仕事するのも初めてだったので、教授と生徒みたいな感じいろいろと教えてもらいました。赤子の動きはどうなっているかという

と、頭や手や足、腰などに長い棒がついていて、それを大人三人ぐらいいが「せーの」と息を合わせて、それぞれの部位を動かします。

編集時に、操作する大人と棒をCGで消すわけですね。その職人技はとても面白かった。赤子丸ごとCGで作るのではなく、わざと人力でやる点に美学を感じました。女の幽霊の正体を作るプロセスも面白かったですね。単に怖い顔を作るにも、なぜそんな顔になったか原因を知りたいという話がありました。殴られたのか、火であぶられたのか、水責めされたのか、それによって顔の表情は異なる、と。

——（堅田）キャストイングについて伺いたいです。『呪怨…呪いの家』の場合、三宅監督はキャストイングにはどれくらい関わっていたのでしょうか。

三宅 基本的には全てのキャストイングに関わりました。強い決定権があったのは僕と一瀬プロデューサーで、二人のうちどちらかが「違う」と思ったら絶対にダメとなりました。僕がめちやくちや良いと思っても一瀬さんがダメだと思えば、それはダメが優先される。その逆もまた然り。理想は二人がOKすることです。オーディションでは、聖美役や三組出てくる夫婦役、子役など、合わせて一〇〇〇人近い方に会った気がします。いつもと勝手が違った点でいえば、ホラー映画の雰囲気似合う顔の造形とそうではない顔があるんだ、というのが一瀬さんの見解でした。僕は最初、半信半疑だったので

ですが、これは経験豊かな彼の感覚を信じてみるほうが面白いなと考えました。

——（堅田）別のインタビューで、荒川良々さんが演じた小田島のキャラクターを考えるうえで、三宅監督が詳細なメモを作られたお話が大変興味深かったです。他のキャラクターたちにもそのような詳細なメモを作成したのでしょうか。

三宅 今回は初めてそのようなことをしました。これまでは自分が脚本を書いていたこともあり、必要性を感じなかったのですが、今回はまずは自分が脚本を読み込んでいくためにも、キャラクターごとのメモをまとめた人物表を作りました。また、ホラー映画では役作りを役者が先導するよりも、監督がリードするべきだろうなども考えていました。恋愛映画なんかだったら一緒に考えたり、演じてみて身体で発見することが楽しかったりもするのですが、ホラー映画に関しては、事前に僕が明確に答えられるようにしておこう、と実際に演じてからでは遅いというか、実際に幽霊が出る訳ではないので、身体で確認できない。なので、今回はほぼ全ての登場人物について、何を訊かれても答えられるようなメモを準備していました。

——（堅田）自分で脚本書く場合にはそのような準備は必要とまらないわけですね。

三宅 はい、そういうメモを対役者用に準備したことはなかったと思います。『きみの鳥はうたえる』では特に、事前になんのイメージも持たず現場で一緒に作ることに賭けていました。『呪怨…呪いの家』はそのようなことをしている暇もないし、すべきジャンルでもなかったということです。

——（堅田）荒川良々さん演じる小田島の物語全体における独特なボジションが興味深いと思いました。とくに五・六話の過去の自分を見る自分の表現。これは、作品の世界観や世界認識とも関わっている重要な表現だと思っています。脚本↓撮影↓編集の各段階でどのような議論があつて、最終的にあのような映像表現になったのかをお聞きしたいです。例えば、モノクロパートは脚本時点から予定されていたのでしょうか。

三宅 編集段階で決定されましたね。脚本の時点ではモノクロの指定はなく、現場段階ではカラーで完成させるつもりでした。カラーであつても時空が入り乱れている感じをうまく表現できないかと考えていたのですが、とはいえ、そもそも混乱した場面でもあるので、単にわけがわからないシーンになる、失敗してしまう恐れが少し残っていました。過去は白黒にした方が、お客さんもすんなりこの恐怖を味わるだろう、というのが最終的な議論の結論でした。

——（堅田）プロデューサーの方も、当初は全部カラーでやろう

という意思だったけれども、編集段階になって、モノクロパートが必要ではないかという議論がプロデューサー側から出てきたのでしょうか。

三宅 そうですね、一瀬プロデューサーから編集段階で提案がありました。過去の『呪怨』や清水崇監督の『輪廻』（二〇〇五）など、過去をモノクロで表現する演出をすでに彼はプロデュースしており、その効果も十分知っていたと思うので、もしかすると最初からモノクロにしようと思っていたのかもしれないし、もしカラーでやりたいたらやってみるのも良いのではないかという感じだったのではないかと。真意は僕も分かりません。難しかったシーンは、小田島が二階の父親の部屋にはじめて上がる場面です。小田島が「お父さんの部屋だ」と驚く。とくに別の家族が住んでいるので、そこに父親の部屋があるはずはないんです。そう整理すれば時系列が頭では理解できるのですが、しかし、視聴者はその時点では、現在の部屋を見ておらず、初めてこの部屋を見るんですね。小田島のリアクションとお客さんの認知がズレしてしまう。結果的にモノクロで正解だったなと自分でも思っています。

——（黄）例えば『Playback』のモノクロは、知性的で落ち着いた色合いだった気がしますが、今回のモノクロの画面は粒子が荒くて、色合いも感触もずいぶん違うと思います。どのように過去も含めて恐怖感を際立たせるために、色彩を調整したのでしょうか。

三宅 忌まわしくて怖いという印象を与えるのが目的なので、

『Playback』のようなトーンはまったく必要ではないです。どれくらいのコントラスト比が生理的に一発でイヤな感じに見えるのか、そういう怖さを狙って調整していました。もう少し豊かなトーンにすれば、単体としてはゴージャスで美しいカットになるかもしれないけれど、このドラマは怖くなければ何の意味もないので。結果的に、細部が潰れ、暗部が際立ち、少し白飛びしている、壊れたようなカットになったほうが怖いだろうと試していました。

——（堅田）聖美を演じた里々佳さんも非常に魅力的な俳優だと感じました。物語上でも重要なキャラクターであり、レイプシーンやセックスシーンなど俳優にとつて、肉体的にも精神的にもむずかしい、負担があるシーンもいくつかあったと思います。彼女は経験があるというよりは新人の俳優だと思えますが、撮影前や現場でどのようなコミュニケーションを取ったのでしょうか。

三宅 おっしゃる通り、聖美役は身体的にも精神的にも負担が極めて大きい。ある意味、役者にとつては非常にやりがいのある役だし、僕もこの役をどう撮るかがこのドラマの勝負どころだと思っています。オーディションによって新人である里々佳さんが決まったわけですが、モデルやバラエティ番組などの経験は豊かなので、カメラの前に立つこと自体は慣れている方でした。しかし、自分の言葉ではない劇のための台詞を喋ることはほとんど未経験に近かった。

なので、専門の先生による発声のトレーニングも受けてもらいましたし、僕や共演者と一緒に本読みやリハーサルを数日やりました。

初めて演じるということは、つまり技術がない。技術がないとなると、気持ち・心でやる。これが一個の考え方としてあって、大抵の人はそうなるわけです。それはよくわかるし、彼女自身もそういうアプローチをしようとしていました。それ自体を完璧に否定するわけではないのですが、とはいえ、ホラーは気持ちだけでは演じられないジャンルだと僕は考えていました。かなりの負担を彼女がひとりで背負うと本当に壊れてしまうリスクがあって、僕がしかるべき演出をしようとかどこに立つかをうまく段取ることができれば、過度な無理をせずにその役が成立するはず。それが僕の考える監督の役割です。「本当に怖がれ」と追い込むような仕事ではない、と事前に考えていました。

——（堅田）レイプシーンやセックスシーンは、もちろん特別な準備やケアが必要とされますよね。

三宅 最中は撮らずに事後だけを撮るだとか、フレーム外で事件を起こすことでも恐怖は表現できるわけですけど、今回のシナリオからは画面内での表現を要請されていました。じゃあどうするかとなり、どこまで実演させるべきかどうかをすぐ悩みましたね。脚本をもらった時から撮影に入るまでの六ヶ月間は、ほとんど毎日悩んでいました。これは別のインタビューでも答えたことですけど、あ

の場面に關してはいわゆる通しの段取りをなるべくしないことにしました。それから、編集によつてあのような暴力が映るようによつと考へ、アクションとリアクションを別のカットで撮るなど、カット割をかなり細かくしました。身体と身体が接觸しているカットは一カットか二カットだけです。僕がシナリオに足したのは、花瓶の水を聖美の顔にかけるアイディアでした。水をかけられて嫌がる演技ならばナマでできるし、場面の暴力性にも貢献するだらうなと思つて、水をかけようとなりました。

——（堅田）作中を通じて、聖美の肌が濡れていることが非常に多いなと思ひました。花瓶の水もそうですが、その後の押入れのシーンでも彼女の髪の毛や顔が濡れている。雄大（長村航希）を殺すときにお風呂の水を彼女は浴びる。彼女の最後の登場の場面では、涙を流している。もうひとつ水ではないですが、雄大に殴られた時仰向けになつて口元に血がついている。これらは視覚的な触感やテクスチャーを狙つていたのでしょうか。

三宅 いえ、事前にそのようには考へていなかったですね。今指摘いただいて、たしかに、と初めて気がつきました。脚本段階では雨と指定されたシーンはなかったたので、雨に關しては僕の意図で降らせています。ホラー映画といへばやはり水や湿つぽさは必要だらうと考へて、ここだと思ふ場面に雨降らしを導入しました。そんな考へが根底にあつたので、聖美の周りにも自然と水が溢れているのか

もしれません。お風呂場で殺してしまう場面がありますが、お風呂に水を張るのは僕のアイディアです。今脚本を確認したところ、ト書きでは「浴槽に横たわる」と書いてありますね。死体が発見される時、汚い水があるとイヤだらうなと思ひ、そういう状況を作り出したと思ひます。高橋さんも、アンリィ・ジョルジュ・クルーゾーの『悪魔のような女』（一九五五）での風呂場での偽装殺人のシーンを下敷きにして書いたのではないかと僕は予想しているのですが、『悪魔のような女』でも風呂に水が張つていますね。

幽霊とは、まず後ろに氣配のようなものとしてあつて、それを感じて見る

——（黄）幽霊に触れない、つまり距離を介在するのを前提とした上で、どのように視線の演出をするのか氣になります。成瀬の有名な演出として、「二歩一歩歩いて、そして振り返る」というのがあります。それによつてリズムが生まれる。『呪怨…呪いの家』の中でも登場人物が振り返る、または振り返る寸前のサスペンスが頻繁にあると思ひます。つまり、目撃してしまうよりも、その一歩手前の「宙吊り」の状態で留まつている。三宅監督の演出はやはり視線にあるのでしょうか。

三宅 言われてみれば確かにそうですね。なんでなんだらう。「振り返り」について、考へてもいなかったです。思ひ出してみると、

決定的な幽霊の出現シーンはほぼ「振り回り」による発見ですね。これはまいったな、自分では気づいてなかった。

——（黄）でもとても怖いですよ。

三宅 引き出しが一つだった、というのが僕は怖いですね（笑）。眼差している方向に突然ボンと現れる表現はほとんどない。

——（黄）気になるのは、本庄はるかは、二階の窓の幽霊を目撃してしまうことです。

三宅 そうか、確かにそうですね。彼女はそういう目撃の役目を担っている。

——（黄）映画のラストは、続きを予感させるじゃないですか。

最後のサスペンスでは、彼女は振り返ることができない。そのまま後ろの男に口を覆われて、これからレイプされる、あるいは殺されるようなところで終わる。彼女は振り返っていない。万が一、そのような「振り回り」の主題があるとすれば、結末で振り返ることができないで終わってしまう、そのような読解もできるのではないかと思います。

三宅 そうですね、できそうですね。荒川良々さんもそんなに振り

返らない？ いや、後半で何度か振り返るか。こうやって、身振りから見えてくるものは確かに面白い。これは『呪怨…呪いの家』だけで考えるのではなく、ホラー映画全体で「ホラーの身振り」を考えると、面白い発見がありそうですね。幽霊とは、まず後ろに気配のようなものとしてあって、それを感じて見る、ということをし、これまでのホラー映画から自然と学んでいたように思います。いつ、なぜ、どのように立ち止まったり振り返ったりするのか。それはホラーに限らず古典映画の時代から、色々な演出家がそのヴァリエーションを見せてきてくれています。面白くない作品では、そういう身振りが皆無だったりする。誰も立ち止まらず、誰も振り返らず、誰も方向展開しない。立ち止まったり振り返ったりするその差配が、演出の基本の一つだと僕は思っています。

〈第三部〉——今後の展望

——（黄）『呪怨…呪いの家』は二〇二〇年三月までに編集作業が済んでいたと思いますが、それはちょうどコロナウィルスが日本で流行していた時期とほぼ重なります。その意味で、コロナウィルスの影を落としている作品でもあります。一方、自宅で観賞向けのNetflix作品としては、コロナウィルスの被害から免れている面もあります。三宅監督から見れば、今後コロナウィルス、映画制作、映画館の三者関係についてどういうお考えをお持ちでしょうか。

三宅 『呪怨…呪いの家』の撮影は二〇一九年一月に終了してお

り、年末にビクチャロック作業を終えているので、内容面においては、まったくこのコロナウィルスとは関係がなく、また配信についても特にネガティブな影響を被ってはいません。果たして今後どうなるのか、それはわかりません。まず、コロナウィルスによつて僕自身の映画作りとの向き合い方、態度が大きく変わることはないと思っています。もともと、撮影現場ではいろんなレベルで「安全第一」だと僕は思っているのですが、今回もしかるべき衛生対策が徹底されるべきだと考えています。また、コロナウィルスとは話がずれますけど、日本映画の労働環境は決して良くないので、是正されて欲しいなと思います。労働時間の問題などかなり危険な状態なので、良い方向に変えていきたいですね。願うのは、コロナウィルス対策をきっかけに、多くの関係者があらゆるレベルで労働環境の改善に意識が自然と向くようになってほしい。しかし現実、ただでさえ厳しい環境だった撮影現場が、衛生対策に時間と予算を奪われる形でより厳しくなっているというケースも聞きます。これは、プロデューサーたちの従来の予算感に変更を迫らねばなりません。ただ、製作委員会方式で作ってきた映画会社のプロデューサーたちは他企業の景気の影響をもろに受けるので、世の中の経済が上向きにならない限り、集められる予算は減っていく一方になるので、かなり難しい局面です。また、ただでさえ低予算化して本数だけいたずらに増えていて、しかし映画のスタッフは減っている。どのスタッフも仕事はあるが、忙しすぎるし、ギャランティーも決して十分で

はない状態が続いています。その点、NetflixやNHKなどは大抵の場合は自社内で予算組みが完結するし、景気の煽りをそこまで受けず、またギャランティーも高い傾向です。一本の映画を作るのにあるゆるレベルで健全にするには、とても難しい。僕は、自分の立場で最大限できることは、シナリオと演出プランをとにかく工夫することです。監督が予算の犠牲になるのは決して良いことではありませんが、良い戦い方があるのではないかと模索している最中です。映画館については、映画館がないことには映画芸術は存在しえません。最悪、箱がなくなつたとしても、映画館で働くという特別な経験値のある方たちを守る必要があります。人がいれば、箱は作れます。もちろん、いまある箱は残ってほしいですけどね。Netflixやテレビ、YouTubeは映画館の代わりにはなりません。極端な話、もしそれだけの世界だったら、僕はこの仕事を辞めると思います。まあ、辞める前に自分で映画館を作ろうね。

——(黄) 映画の視聴方法・視聴体験に関連したことですけど、三宅監督はほとんどの作品をソフト化していません。その姿勢はどのように考えれば良いのでしょうか。やはり映画館で観てもらいたいということでしょうか。

三宅 最初はそうでした。その後は、ソフト化する労力やコストと観てもらふ数や望む環境のバランスがどうしても釣りあわない。うまく釣りあうようだったらやりたいですが、現時点では別にやろう

とは思わないですね。あくまで商売上の観点から、そこに労力をさけない。ソフト化するための労力をかけるくらいなら、新しい映画を作りたいと思う。これが一番正直な答えです。

——（堅田）『呪怨…呪いの家』を除いた作品の上映時間の短さについてお聞きしたいです。三宅監督の作品を振り返ると、最長が『Playback』の一一三分、『きみの鳥はうたえる』が一〇六分、『やくたたず』が七六分、『THE COCKPIT』六四分、『密使と番人』六〇分、『ワイルドツアー』六〇分、これらに加えて短編作品があると思います。もちろん、完成版よりも長いバージョンも作ったうえで、の試行錯誤があると思いますが、どうして一時間前後、一時間半を少し超えた作品が結果的に多くなっているのでしょうか。

三宅 嬉しい質問です。一つは興行的な理由。映画館で公開する前に、一日複数回を上映するロードショー公開にするのか、レイトショーで公開するのか、配給や劇場と一緒に判断します。例えば『THE COCKPIT』は、朝の一〇時からやる映画じゃないですよ。あれは夜九時からやれば十分（笑）。ほかのいくつかの映画もそうです。そこで、夜九時から二時間も三時間も観せられたらたまったものじゃない。ある程度多くの人が、気軽に映画館に足を運んでほしい。そうなった時に、六〇分くらいのを、一八〇〇円でなく一〇〇〇円や一三〇〇円といった普通の映画より安い金額で気軽に観ることができたら、面白いのではないかと考えていました。

それは『THE COCKPIT』もそうですね。『密使と番人』はもともとテレビサイズのオフアールだったので最初からそれぐらいの尺になるだろうと思っていました。一本一本言ったほうがよさそうだな。一本一本言っても良い？

——（堅田）はい、お願いします。

三宅 『やくたたず』は、かなり低予算の自主映画なので、どうやっても九〇分を超えないだろうと思っていました。最初の長編映画ですし、あのような男たちが主人公の映画なので、だからと語るのではなく、八〇分以内位でスパッとあつて終わるのが青春映画の美学かなと思っていました。スコリモフスキの最初の頃の映画も短いですが、あのイメージを事前に持っていました。

『Playback』は一一三分になっていますが、実は六〇分の映画が二つ並んでいるという構造で、シナリオとしては実は短い尺を描いている。たった一日の話が二回繰り返される。また、『Playback』は人生や過去といった長い時間を扱ってないので、余韻などがやや長く、どこかゆったりとした映画になる気がしていました。一二〇分前後の語りの映画になるのではないかなと考えていて、結果的に一一三分になりましたね。『THE COCKPIT』は六四分ですね。音楽を一曲作る映画なので、いわゆるCDアルバムのメディアの限界の七四分を超えないようにしようとまず決めていました。一曲を作るのに二時間も三時間も観せるのはちょっと違和感がある。アルバム

よりは短いぐらいの時間で、コンパクトに伝わるのがあの曲のサイズ感かなと思っていました。でも劇場公開はしなかったで、五分以下になると公開が難しくなる。一番調子が良いのが六四分でした。『密使と番人』が六〇分ジャスト。あれはテレビの放送で六〇分を超えるなというオーダーがあったので、最初から六〇分でした。

『きみの鳥はうたえる』は、本来は九〇分前後の内容の映画かなと想定していました。しかし、芝居の間をつめることをあまりしていなかったし、無理やりコンパクトにしようとすると、どこか説明的になってしまい、切りどころが難しかったこともあります。そこで、九〇分の想定から少し長くなってしまいました。『ワイルドツアー』は、レイトショーで劇場公開をしようと最初から思っていました。

低予算の映画ですし、気軽に見られるものにしたかったです。日記のように一日で完結するシナリオを書き、実際に日記のようにその日ごとに撮影していききました。一日で撮れるのは一〇分以内。一〇分の短編映画が六本あるような、そんな作りになっています。七〇分前後のインディペンデント映画が増えるといいな、と考えています。というのも、若手がお金もないのに、たった数百万で二時間の映画を作るのはナンセンスだし、観る方も作る方も大変だから。七〇分ぐらいで語る技術がうまく生まれれば面白いなと個人的には注目しています。

——（堅田）例えば、ハリウッドのB級映画は、六〇分や七〇分程度ですね。

三宅 そうですね。一方で、インディペンデント映画の三時間や五時間の長い尺のものが世界中にたくさんありますけど、それもいいゆる商業映画には絶対真似できないインディペンデント映画の強みでもあると思います。それはそれで存在価値があるし、同じくらい七〇分も強みになると思うのです。

——（堅田）長尺のものに、チャンスがあれば挑戦してみたいという意志はありますか。それとも、どちらかというご自身は短いものの方が得意というお考えでしょうか。

三宅 今回ようやく、短い尺が多いことを正しく指摘してもらえたので、今後はわざとそれを裏切るように、めちゃくちゃ長いものも作ってみたいです。

——（黄）最後に質問したいのは三宅監督のこれからの話です。この数年、例えば世界三大映画祭を見ても、ポリティカル・コレクトネスに関わる映画が選ばれる傾向が強くなっている気がします。アカデミー賞とカンヌ映画祭は、ある程度評価基準が分離しているのですが、『パラサイト 半地下の家族』（二〇一九）では一体化していて、これは一つの象徴的な事件だと思っています。これからもそのような傾向が強まるのではないかという気がします。一方で、三宅監督の映画はどちらかというと、そのような社会的な意識を作中で表現するよりも、『THE COCKPIT』のように、3・11以降の暗い時

代に熱心に音楽を作っているアーティストたちの生態を記録したという意味で、映像表現そのものによって社会意識を表現していると思います。今の時代は三宅監督の作品のスタイルとは少し別の流れになっている気がします。そういう現状に対してどのようにお考えでしょうか。

三宅 送ってくれた中国語での論文（黄也「三宅唱…表層影像的救贖可能性」『当代电影』、第二九一号、二〇二〇年第六号、一一四—一九頁）、中国語が読めないからGoogleの翻訳で無理矢理読んだけれども、そこで書かれていたのは、三宅のスタンスは一見政治的なものが無いように見えるけれども、根本にそういうものがあって実は政治的である、という旨を書いてくれたと受け取ったのですが、それで間違いないですか。

——（黄）ええ、それが私の論文の主張です。世界中にエンタテイメントのスペクタクル的なものが氾濫している一方で、ポリティカル・コレクトネスに関係する映画がどんどん受賞している。そのような二項対立の中で三宅監督をどのように位置付けることができるかが私のひとつの狙いでした。

三宅 一〇年やってきたことをそういう風にまとめてくれる方に出会えて、率直に嬉しいです。今後自分はどうするか。まず、現在のいろいろな潮流をやたらと意識することはないです。これまでと変

わらず、基本的には一本一本の題材ごとに、必要なことをやるだけです。僕の相手は、映画祭の評価ではなく毎回の題材なので。とはいえ、それはそれとして、もう若手でもないの、今後継続していくには、ある程度必要なことだとも理解しています。映画を一本作ることに、何本も作り続けることは、違う態度が必要です。後者については、僕一人で考えるのではなく、プロデューサーと一緒に考えたいことです。

ポリティカル・コレクトネスに関していえば、切実な問題です。しかし、答えや評価を急ぎすぎしてしまうような状況があつて、そうになると、表面的でわかりやすい偽の解決が求められてしまう。それは嫌ですね。結局、今の現実的な問題は解決せず、映画の世界だけで正しいフリをしていたら、何の意味もありません。少し話がそれるかもしれませんが、例えば僕が「イーストウッドが好き」なんてことをヨーロッパの映画祭で口にする、「お前はなんなんだ、ありえないよ、せつかく三宅の映画が好きなのに。イーストウッドなんて右派だろ、マッチョだろ」という言い方をする人がいます。僕からすれば、「イーストウッドの映画をちゃんと観ろよ」と思います。ものすごく単純な言葉で処理されてしまっていて、これはほとんど映画を観ていないに等しいと思います。一見正しさがあるようで、映画の見方として間違っている。まあ正解も不正解もないので、間違っているというのが言い過ぎだしたら、とてももったいない。イーストウッドにしろ、あるいはジョン・フォードにしろ、彼らの映画が例えばいかに女性たちを魅力的に描いてきたか、少しでも真

剣に見れば誰でもすぐにわかるはずですが。しかし、どこかで印象や言葉だけが中途半端に一人歩きして、画面や演出をろくにみずに「ああ、西部劇のマッチョな映画を作っていた人ね」というとんでもない無理解にさらされることもある。僕は、フォードやイーストウッドの演出には「いかにレッテルを剥がしていくか」ということが根底にあると考えているので、そんな映画監督たちがレッテルまみれで語られるときはとても悔しいです。ポリティカル・コレクティネスに関わっている題材だから評価されたりされなかったり、というのは本質的ではありません。ポリティカル・コレクティネスに関わっている題材だから新しい、そうではないのは古い、というのも虚しいことです。題材の「選択」が舞台上のぼりやすいですが、それは表面的です。広告と変わりません。題材の「処理」、つまり演出こそが、映画において具体的にポリティカル・コレクティネスを発揮する行為だと僕は考えています。

付記：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、

以下の形で掲載されたことを記しておく。黄也・堅田諒「电影当中什

么都交代的一清二楚是一种傲慢——日本新生代导演三宅唱专访」、《世

界電影》、二〇二〇年第六期、一六八一—一七四頁