



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	演出の発見
Author(s)	三宅, 唱; 堅田, 諒; 三浦, 光彦
Citation	層 : 映像と表現, 16, 26-47
Issue Date	2024-03-28
DOI	https://doi.org/10.14943/109360
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/91432
Type	departmental bulletin paper
File Information	16_02_P26-47.pdf



演出の発見

三宅 唱

本稿は、三宅唱監督による第七回北海道大学映像・現代文化論学会大会（二〇二三年十一月一日）での講演の記録である。講演はオンラインで行われ、続いて参加者との質疑応答が行われた。

応雄

これよりご講演いただく三宅唱監督のご紹介を申し上げます。三宅監督は、一九八四年、北海道札幌市のお生まれで、一橋大学社会学部を卒業されています。大学時代は映画美学校にも通われ、フィクション・コースを修了されています。中学校三年次の学校祭で、学校の機材を使って短編映画『1999』を作られ、監督本人が「味を占めた」と後に述べられるように、映画の面白さを初体験されました。二〇一〇年に初長編作品『やくたたず』、その二年後に『Playback』を発表され、映画界の脚光を浴びられました。楽曲作りの過程を記録した『THE COCKPIT』や時代劇『密使と番人』の制作を経て、二〇一九

年には佐藤泰志原作の『きみの鳥はうたえる』が公開され、『キネマ旬報』や『映画芸術』の年度ベストの上位に選ばれるなど、広く注目を集め、話題となりました。昨年に公開され、大きな評判になった『ケイコ目を澄ませて』は皆様の記憶に新しいと思いますが、三ヶ月後の二〇二四年二月には長編新作『夜明けのすべて』の公開も決定されています。また日本国内だけでなく国外でも、批評家や映画ファンから熱い関心を寄せられています。欧米などだけでなくアジアにおいても、例えば今年の中国の事例で申し上げますと、『ケイコ目を澄ませて』が一般公開され、六月から七月にかけて中国の五つの都市

では三宅唱作品の特集上映が行われ、それをきっかけに多くの三宅映画ファンが生まれました。さて、本日は「演出の発見」と題し、監督が映画制作の実践の中で得られた発見についてお話しいたできます。それでは三宅監督、どうぞよろしくお願いいたします。

三宅 唱 本日はお招きくださり、ありがとうございます。今回、初めに連絡をくださった北海道大学の堅田諒さんには、以前にとっても長く充実したインタビュを、現在中国の浙江伝媒学院にいらっしゃる黄也さんとともにしていただいて、それはとても自分の糧となりました。お二人に感謝申し上げます。それから、これまでに何度か機関誌の『層』を送っていただいておりますが、映画を扱ったものももちろんのこと、それに限らず様々な論考に刺激を受けてきました。自分もかつては漠然と研究者に進む道を考えていた時期があるのですが、挫折した思いもある分、皆さんに対してどこか羨ましく憧れのような気持ちを持っていることを先にお伝えしたいと思います。そんな皆さんを前に、今日自分が話すことが果たして何か有意義なことになるのか、しかもオンラインという場でうまく伝えられるかどうか心配ではありますが、最後までお聞きいただければありがたいです。

今日の題目は「演出の発見」としましたが、前提を共有するために、ごく個人的な話から始めようと思います。僕自身は一〇数年前に大学を卒業した後、比較的早くかなり運の良い形で劇場公開の作品を作ることができたのですが、その時点で映画監督というのが何をする仕事なのか、演出というものは一体何なのか全然わかっておらず、それが不安でたまりませんでした。助監督経験もほぼありませんし、メイキングを作って他の監督たちの仕事ぶりを見ることもほぼなかった。学生時代に友人たちとアマチュアとして映画を作っていた頃は、役割分担も何もなく、何から何まですべてをやっていた。そういうこともあり、映画監督という仕事をしていくにあたって、撮影現場で年がら年中働いている役者やスタッフたちと一緒に仕事をするとすると、一体自分が何をすべきなのか、何が自分の仕事なのか、自分の居場所はどこなのか、何をいつまでにどのレベルで決断すれば良いのか、いつまで保留できるのかなど、そういうことが全くわからなかった。悩み出すと、そもそもOKとかNGって一体何なのか、いつ「用意、ハイ！」と言うべきなのか、どうして時にはカット割ったり割らなかつたりするのか、よくわからない。万が一聞かれたら、どうしよう。そんな人間がこのまま働き続けるといつか痛い目にあうんじゃないかと、二〇代中盤から三〇代にかけて思っていました。

今でもそんな不安が完全になくなったわけではないのですが、当時、何かヒントがないかなと思って、古今東西の監督のインタビューや研究者による批評を読んでいた。ですが、監督によってやっていることが違いますし、読んでいると結構カッコいいことを言う人も多くて、半分ぐらい嘘なんじゃないかとすら思えて、結局よくわからなかった。その後、何とかごまかしながら映画を作ってきたのですが、インタビューを受けたり感想を読んだりする際にも、たとえそれが褒められているような内容だったとしても、それは自分の仕事というより撮影や照明部の仕事だなど思うことも多く、自分に限らず世間一般においても、演出という仕事はどこか謎の領域にあるのかなという思いが深まるばかりでした。要するに、演出という言葉の定義、認識が幅広すぎて、結局何なのかよくわからなかった。こういう過去の経験が今日の話の前提にあります。

今日はその上で「演出とは何か」について、自分なりに発見したことを話していきたいと思います。そのためにまず予告した通り、クリント・イーストウッド監督の『許されざる者』(一九九二)と、李相日監督の『許されざる者』(二〇一三)の比較から始めたいと思います。事前にお配りしている資料にも書いていますが、抜粋を見る前に物語と主人公の設定を確認させてください。物語は次の通りです。「ある娼婦が客に暴行さ

れ、顔に大きな怪我を負うという事件が起きた。しかし、町のボスである保安官は、犯人らを甘い処罰で見逃した。激怒した娼婦たちは、犯人の首に賞金をかけた。賞金目当てに、続々と賞金稼ぎが町にやってくるけれども、しかし皆、保安官の返り討ちにあってしまった。娼婦たちは、もう誰も助けてくれないと絶望的な状況に陥っている」。これが物語であり、前提ですね。

そこで主人公が登場するわけですが、主人公がどういう人物だったかと言うと、かつて悪名高い賞金稼ぎだったけれど、今は引退して貧しい暮らしをしていると。妻はすでに亡くなっていて、一人で幼い子どもたちを支えていて、生活はあまりに苦しい。そんな折り、この事件と賞金の話が耳に入る。男は久しぶりに銃を手取ることにし、子どもたちを家に残し、町に向かう。しかし、結局すぐこの男も保安官にボコボコにされてしまう。さてこれからどうなるのか、というところで、日本版では渡辺謙と忽那汐里が、アメリカ版ではイーストウッドとアンナ・トムソンがそれぞれやりとりを交わすわけですが、そのシーンを抜粋します。このシーンを選んだ理由を端的に言えば、この物語の中で最も重要な場面だからです。なぜかと言うと、一回ボコボコにされているのにもかかわらず、なぜか、この後主人公はもう一度戦う。どうしてももう一度戦うのか、その理由

や流れが面白くなかった場合、つまり、もしこのシーンの演出がうまくいかない場合、お客さんの心は離れてしまうし、物語自体が破綻してしまう。だから、このシーンには何か重要なものが映っていないことには映画全体が成立しないはずだという見立てがあり、今日抜粋するシーンを選びました。では、日本版の方から見ましょう。

『李相日監督版『許されざる者』映像共有』

今ご覧いただいたのが、李相日監督が演出した日本版『許されざる者』でした。続けて、イーストウッド監督・主演の『許されざる者』を画面共有しますので、ご覧ください。

『イーストウッド監督版『許されざる者』映像共有』

はい、今ご覧いただいたのが、イーストウッド版でした。

これまでも何度か、この二作の演出比較の話を、例えば青山学院大学の三浦哲哉先生のゼミや一般の中学生・高校生を相手にしてきました。その際には、こうして上映した後に、今日は残念ながらオンラインなのでできないですが、参加者の中から二人前に出てきてもらって、渡辺謙さんと忽那汐里さんが演

じた場面、そしてイーストウッドとデリラ役のアンナ・トムソンが演じた場面を再現してもらっています。もちろん再現と言っても、迫真の演技をしる、見たものをすぐコピーしろというわけではなく、二人が何をしていたか、つまり大まかな動き・段取りというものを実際に自分たちの身体で振り返ってもらうことをしています。

いつも「どうやってこの会話が始まったか、皆さん覚えていますか」という質問からスタートします。ここでつまづく方もたまにいますが、渡辺謙が座っていたよね、イーストウッドが座っているところから始まっていたよねということは、大抵の方は覚えていて。じゃあ、そこにどうやってアンナ・トムソンがやって来たか、なぜそこに来たのかとなってくると少しずつ怪しくなってくる。その後、事前に配布しているシナリオを見ながら、この台詞を言う時にはどういう風にしていたか、あるいは何か覚えていることはないか、おにぎりの食べ方がどうだったかなど、それぞれ印象に残ったことを挙げてもらいながら振り返っていきます。最後に「それぞれラストカットに何が映っていたか覚えていますか」という質問を必ずしています。パッと答えが出る人は、どうしてそんな自明なことを聞くのかという顔をしていますし、覚えていない人は、自分は確かに見たはずなのに信じられないという感じで焦った顔をしていて、

教室に微妙な緊張が走ります。ざっくり四択を提示して、ツーショットだったのか、男が映って終わったのか、あるいは女が単独で映って終わったのか、風景などの人間以外のものがラストに映っていたのかを、みんなで確認します。

李相日監督はリメイクにあたって、完全にイーストウッド版の『許されざる者』をコピーしているわけではありません。いろいろと違いがありますよね。物語の大まかな展開自体は同じなのですが、この場面では台詞そのものに大きな変更があり、それに応じて当然芝居も変わっている。シチュエーションは同じと言っているけれど、芝居は全然違いました。決定的な違いはラストだと思います。アメリカ版では、最後に顔を見あわせ笑いあうというアクションでこのシーンが終わっている。日本版では、渡辺謙が顔をそらすというアクションがこの後の展開を決定づける、取り返しのつかない運動として演出されているように思います。もちろん最後だけではなく、いくつも違いがあり、オンラインでなければこの後もう一回見たりもしますが、今日はさすがに割愛させていただきます。

さて、こんな問いを立ててみたいと思います。アメリカ版では途中でディライラがイーストウッドの横に座っていましたけども、もしそういう風にして日本版でも忽那汐里が渡辺謙の横に座っていたら、果たしてあの会話は成立していたのかどう

か？ という問いです。もちろん正解はわかりません。もしかしたら、段取りが同じだからこそ俳優の違いが浮かび上がるようなとてもユニークな場面になっていたかもしれないし、全く反対に、俳優たちが身体に違和感を感じて、その違和感を隠せず、ものすごくトンチンカンな場面になっていたかもしれない。

他方で日本版では、忽那汐里は渡辺謙の背中に話しかけ、渡辺謙は忽那汐里の言葉を背中から聞いているというシチュエーションの芝居を続けていた。もしアメリカ版で、日本版と同じようにイーストウッドが背中から聞く、顔をほとんど見あわせないという段取りにしていたら、この後イーストウッドは果たしてもう一度戦いに向かうことができたかどうか？ こちらも正解はわからない。けれども、いずれにせよ両方のシチュエーション、すなわち男女一組とベンチが一つというごくシンプルな場面設定が目の前にある時、いくらでも台詞やシナリオに応じた選択肢・可能性があるということを改めてここでは確認したいと思います。

二人がどこにどう位置して演じるかは、ほとんど無数の選択肢がある。それをおそらく両監督たちは、それぞれの役者たちと一緒にその都度その都度、たった一つの位置——たった一つの位置というのは、座っていたら同時に立っていることはで

きないわけですから——、あるいはたった一つのアクションやタイミングを選び、それを決定して積み重ねることで、このシーンを作り出している。まずは、この作業が演出であり、監督の仕事である、と言いたいと思います。

実際の撮影現場において、どのような過程を経てこれらの場面が作られていったかはわかりません。監督から提案や一方的な強い指示があつてこのような段取りや芝居になったのか、あるいはともに相談しながら、場合によっては他の可能性も色々試した上で最終的にこのような形になったのか、それとも監督は別に何も言わず役者たちが自ら意識的あるいは無意識にこのような流れで芝居をすることになったのか、その辺りはわからない。ただ自分の貧しい経験に基づく推測ですが、つまり日本に限りませんが、役者という生き物は、ト書きに何か具体的に書かれていない限りは、あまり勝手に座ったり立ったり歩き始めたりするものではないと思います。言い方を変えれば、カメラの前では大抵の俳優は、いくらプロといえども、身体がとても不自由な状態にあります。あるいはプロだからこそ、不自由な状態だとしても、見事に台詞を言ってしまうのが役者という仕事な気もする。どちらの映画でも、具体的に何かはわかりませんが、役者たちと監督との間にしかるべきやりとりがあつたと思います。

事前に配布したアメリカ版のシナリオを確認してみると、ざっと読んでいただければわかると思いますが、ト書きには台詞を言うための感情的な補足や導入、あるいは視線について多少書かれている。また実際には映像にはなかったと思いますが、途中で立ち上がりとするアクションが書かれているんですねけれども、横に座る、一度立ち上がって背を向ける、振り返って顔を見あわせるといった動きについては書かれていない。ですので、これらは現場で何か創造されたものだという風に考えたいと思います。イーストウッドは主演と監督を同時にこなしながら、しかもこの場面は冬の屋外で、晴天をキープしなければいけないというそれなりに不安定な環境の中、最終的に複数のカメラポジションで、それなりのショット数を撮りあげている。このことを考慮すると、撮影現場で即興的にこうはならないだろうという気もして、非常に興味深い場面だと思っています。

最後に、それぞれの演出とこのシーンに基づく映画全体の僕なりの解釈を述べておきたいと思います。まずアメリカ版ですが、イーストウッドはこんな風に傷ついた状態であっても、彼女と横に並んで話し、しかもあんな笑顔を見てしまったらもう戦わないわけにはいかないよね、となるのではないのでしょうか。一度ボコボコにされていて、しかも幼い子どもがいるわけす

から、帰る方が理性的な判断かもしれない。最初の目的はただお金だったわけですが、こうやってディライラとやりとりをして、あの顔を見てしまったことによって、目的が完全に彼女のために戦うことになる。そういう人物として演出されているんじゃないか、そういう考えが元にあつて今の動きが生まれたのではないかと感じています。この解釈自体は言い過ぎかもしれませんが、横に座ったり背を向けたり、立ち上がった振り返ったりすることで、傷ついた娼婦という一人の人間が持っている魅力が見事に演出されているというその一点において、イーストウッドと一緒に芝居をする俳優としても演出家としても素晴らしいことの明確な証拠になっているのではないかと思います。

一方、日本版がどうだったかを自分なりに解釈すると、なぜ渡辺謙は一度ボコボコにされたのに、もう一度戦いに向かうのかが問題になっているこの場面、彼は最後に彼女から目をそらした上で戦いに向かうわけですから、アメリカ版と同じ理由であるとは思えない。つまり、渡辺謙は彼女のために戦う人物だと受け取ることはできない。むしろここで忽那汐里が、渡辺謙の過去の所業を責めるような言葉を発するのに応じて、渡辺謙は自分の過去の清算のために、背負っている業のために、自分自身の人生にけじめをつけるかのようにしてもう一度戦いに向かつていくというのがおそらく背景にあるのではないでしょ

うか。そのような背景があるがゆえに、顔を背けて、一人の時間に突入していくような動きが生まれているのではないかと思います。この動きが、強く意識して選ばれているか無意識かどうかはわかりませんが、画面上はそうなっている。物語と主人公の解釈を大きく変えるのがリメイク版でのチャレンジであつて、その肝心な部分がこの場面にあるのではないかと僕自身は受け止めています。

ちなみに、学生向けの一日かけてのワークシヨップという形を取る時には、ここまで話した後、実践編に入ります。僕が書いた登場人物が二、三人程度の、一シーンか二シーンのごく短いシナリオを配つて、それを数人のグループに分かれて、今見たように自分たちも演出してみようということをやります。結果どうなるかと言うと、もちろん同じシナリオだけれども、グループによってシナリオの解釈も違えば演じる人も違うので、全く異なる作品が出来上がってくる。あえて場所を指定していないので、ある班からすれば、「階段なんかで成立するとは思わなかった」ということもあります。色々な発見があつて、とても面白い。中学生でも、画コンテという存在やその知識は持っているの、今の『許されざる者』の比較のような話をせずに、さあ映画作ってみようとなると、まず画やフレームがあつて、そこに「もう半歩右」なんて人間を置いていくケース

も多々あるわけですね。もちろんそういうやり方が決して間違いいではない。そういう作り方で素晴らしい映画を作ることもおそらくあるわけですが、僕からは、今日は演出を楽しもう、とまず一旦カメラを忘れて、カメラが存在する前に人間たちの動きという一個の世界を立ち上げて、その後にその作った世界をどうやってカメラで記録したら面白くなるか、そういう順番で作ってみようという話をよくしています。

さて次に、『許されざる者』について話しこぼしたような気もしますが、役者の体とともに動きを作っていくという演出方法を、自分が監督した映画においてどのように模索していったかをお話したいと思います。『きみの鳥はうたえる』（二〇一八）という作品のワンシーンを元に説明します。まず、事前に配布してある抜粋箇所の説明と抜粋理由について話します。佐知子（石橋静河）と僕（柄本佑）という登場人物がいる。今から見るシーン18の前に何があったか、その次に何があるのかを確認したいと思います。シーン18の前に何があったかと言うと、二人は本屋の同僚ですが、前の日の夜にどこか飲みに行こうよと約束をする。しかし佐知子は僕に約束をすっぱかされる。シーン18の後、その日の夕方には、佐知子は僕の家に遊びに行つて、肉体関係になる。こういうことがあるわけですが、普通に考えると、約束をすっぱかされた上で、次の日にその相手

の家に行くというのは変かもしれません。もう二度と口きかないとなつてもおかしくない。そう考えてもおかしくない状況で、二つの大きな変化に挟まれたシーン18には〈何か〉がなければいけない。もし見ている側に「こんなことあり得ない、全然面白くないでしょ」と思われてしまうと、映画が始まってまだ一〇分、二〇分ですが、見ている側はついていけなくなってしまう。そういう意味で重要なシーンだと思っていました。じゃあその前のシーン、前夜から夕方にかけて佐知子はどういう心境だったか。シナリオを確認しますと、佐知子さん本人は、例えば「許す」とかそういうことは言っていないわけですね。でも〈何か〉を撮らなければ、このシーンは存在している意味がないし、うまく機能しないというのが重要な問題でした。

しかも実際の撮影現場では、クランクイン初日の一発目がこのシーンでした。色々な事情によつて、まだ全然エンジンもかかっていない時に、このすぐ重要なシーンから撮り始めるのは、ビビるというか、恐ろしいことだった。そこで、前日にリハーサルという形で、柄本佑さんと石橋静河さんと、カフェの中でどこに座つて会話をすればこのシーンが面白くなるのかを検討しました。いくつか選択肢がありますよね。ファストフード店でよくあるように、相手が一人用のテーブルに座つていれば、自分は目の前に座るのか、あるいはその隣の一人用のテー

ブルに座るのか。それとも大きなテーブルで真向かいに座るのか、斜めに座るのか。または、丸いテーブルだったら、九〇度に座ることも別に不自然ではないだろうとか。どうすればこのシーンが俳優たちにとつても何か新しいことが生まれ、自分たちから見ても面白いものになるかを試しました。今から映像共有しますので、最終的にどういう動きになったのかをご覧ください。

『きみの鳥はうたえる』映像共有

ご覧いただき、ありがとうございます。こういう風に、僕たちは二人とスタッフと一緒にこのシーンを作りました。なぜこの座り位置と動きになったのか。シンブルに言えば、最後の石橋静河さんの顔を見ることができて、あれがとても良いと思ったからです。例えば、真向かいに座っていると、相手の顔を見る／見ないという動きは、首の動きによって上下になりますよね。そうすると目をそらすと、単に食べるために下を見ているかもしれないともなるし、相手を見る動きは上下に制限されてしまう。最終的に横に座ったことによって、首を横に振る九〇度近い動きが生まれ、台詞を喋る時以外の、相手＝僕の方を見る／見ないという動きが最大化されました。それがこの座

り位置でした。石橋さんが横に座ること、この顔を発見することができた。実際に正面で試していた時に生まれなかったものが、横にいることによって、石橋さん自身の身体から生まれてきたと思います。石橋さんには、どこで見て、どこで見ないという話や指示はあまりしていません。台詞のやりとりと彼女の身体が反応する中で、ある時には相手を見て、ある時には見ないことを選択していくのを僕たちが見つめるというのが、この場面の面白さであると思います。この顔さえ見ることができれば、佐知子の行動の理由の説明にはなっていないかもしれないけれど、シーン18より後の展開や、佐知子や僕という主人公に対しても、興味を持ったまま見ることができたらとうと判断しました。当時の自分にとつて大きな発見だったと思います。もし初日にこのシーンから始めていなければ、映画全体が全く違う映画になったんじゃないかと思うぐらい大きな出来事でした。このシーンを撮った後も、こういう顔を撮るための立ち位置や人物の位置関係を生み出していけば、他のシーンでもこういう顔に出会えるんじゃないかと思った。場合によっては、いわゆる引きのマスターショットは撮らずに、顔のショットをマスターショットとして扱っても良いのではないかと判断する場面もありました。

染谷将太くん演じる静雄と、渡辺真起子さん演じるその母親

が、バーのような場所で話すシーンがあります。最初はなんとなく二人に正面に座ってもらっていた。それで芝居をして、親子の会話を撮ろうとしていました。テストを重ねている最中、なんかうまくいかないなとひつかりながらもこれで行く決めて、照明のセッティングが始まっていく中で、僕が途中で「すみません！　そもそも僕が場所を間違えた」と言って――撮影現場で「場所を間違えた」と言うは大混乱になるわけですが――、それからなんとか試させてもらうことになり、バーカウンターにセッティングを変えて親子が横並びになって話すという場面として撮りました。それが果たして正解だったかどうかわかりませんが、そっちの方が面白いと思って演出しました。撮影中は、台詞を聞いていくというよりも、そういう風に撮った顔のショットを顕微鏡的に言えば良いでしょうか、何かその顔を長く見つめていく時間が、この映画を引っ張っていく大きな力になるのではないかと考えていましたし、そういうところに重点を置いて編集もしました。

ですが、今日抜粋したシーンを撮影した後、しかしそれだけでは映画にはならないだろうとも考えていました。俳優たちと色々試しながら、立ち位置や座り位置を納得しながら決め込んでいくこと自体は、この場面ではたまたまうまくいったのかも知れない。他の場面も常にうまくいくかは全然わからないよな

と危惧していました。また台詞や心情というものが書かれていなくても、裏にある心理というものに引つ張られすぎて、その心理を安易に動きに変換してしまうような演出に陥ってしまう可能性もあるだろうと心配していました。心理をあまりにも身体に従属させすぎる、あるいは心と身体が一致しすぎると、俳優の身体は解釈に縛られて自由ではなくなるので、そこに気をつけながらやろうと同時に考えていました。その辺りの見極めは本当に難しい。無意識のレベルで演出に反映されてしまうので恐ろしい。三人の三角関係という物語を明快に説明して、それぞれの心境がはつきりと目に見えたからと言って、映画自体が面白くなるかと言うと、別にこのシナリオのポイントがそこにあるわけではなかった。理屈とは全然違うところにあるものちよっと自由な部分、あるいは、人間が抱えているもつと矛盾した部分を目指していたし、それを捉えることにこそ、この映画の狙いはあると思っていた。台詞や心理や音声中心になりすぎること避けないと、映画としては面白くないだろうということ、それ以外のものを常に探していこうと現場で考えていたのが自分たちの仕事でもありました。

以上が『きみの鳥はうたえる』での実践の話でした。シナリオがあつて、役者と場所を選んで、その後は特にプランがなくともそこで一緒に試行錯誤さえすれば、何らかの形にはなると

いう映画作りの考え方を自分で掴めた。それは安心をもちたらず考え方であつたと思います。これがあるおかげで、例えば撮影当日ちよつと頭が冴えていなかったり、トラブルがあつて頭が混乱していて撮り方が全然わからなくなつたり、あるいは想定プランが崩れたとしても、俳優と一緒に愚直に「どこから始めようか、どう動こうか」と一個一個決めていけば、それなりになんとかなる。画が最初に見えていなくても、撮影現場で一個一個作れば良いやと考えられるようになった。この方法を言葉でまとめるとうなります。まず俳優たちが演技を始める時に、その身体を空間のしかるべき位置に決める。そのスタート地点を決定して、そこからシナリオや台詞の必要に応じて身体の状態を変化させていく。説話に貢献しつつ、同時に役者たちの魅力を引き出して、現場の仕事をも機能的に作っていく。これが楽しい演出の仕事であり、自分なりの発見と言えることです。ここで終わっても良いのですが、こうやって言葉で定義したところで、果たして良いのかという思いもあります。映画はそんなものなのかと言うと、全くそうじゃないよねという話を今からしたいと思います。色々な映画を見ると、この監督きつと今自分が言つたようなやり方で現場を作っているだろうなという監督もあるし、当たり前ですけど全然そう見えない、現場で何が起きているか全然わからないという監督も当然いま

す。自分自身も、今言つたような方法だけで映画のすべてのシーンを作っているかと言うと決してそうではありません。例えばダグラス・サークはどうか、ニコラス・レイはどうか、ジョン・カサヴェテスはどうか、ジョン・フォードは何をやっているんだと作品を見ています。あるいは、今日見たイーストウッドの場合、二〇〇〇年以降のイーストウッドがどういう風に映画を作っているか見ていくと、おそらく『許されざる者』のような段取りはもはやしていないように見えます。また、同じ監督だとしても、その現場の方法論、演出の作り方はどんどん変遷していくものでしょう。例えば、成瀬巳喜男監督の仕事にも変遷があるように個人的には思います。『鶴八鶴次郎』（一九三八）には、男女一組が湖畔のベンチの周りで会話をする場面がある。そこで二人の身体は台詞や伝えたい心情と呼応しながら、見事に距離が伸び縮みし、座つたり立つたり、離れたり近づいたりしているわけですね。登場人物自身が思っていることと身体の動きが一致すること、それを例えば「素直」と呼びますけれども、それがあまりにも芸達者な長谷川一夫と山田五十鈴の二人によつて演じられているので、めちゃくちゃ面白い。しかし下手にこれを真似すると、目も当てられないことになる可能性もあり、かなり怖いシーンでもあると見ています。ただ成瀬が常に他の映画でもそういう演出をしているかと言うと

そうでもない。『驟雨』（一九五六）の冒頭のシーンを思い出していただけ良いのですが、あの場面でのアクションや所作は、夫婦間の倦怠的な空気感と言うのでしょうか、その台詞や心理と全く呼応していない。まず日常的なルーティーンの動きがあって、その上にたまたま台詞という別のアクションが乗っている気がします。もし台詞が違っていたとしても、こういう風に動いていたんじゃないかと思える、そんな演出がなされているように思います。どういうシナリオやテキストを元に仕事するかも映画の作り方は大きく変わると思います。

さらに例を挙げると、ジョン・カサヴェテスの映画は、『許されざる者』の比較で説明したような方法では、どうやってもたどり着けないところで芝居が起きている気がします。それは多分、シーンや台詞というものが、何か前後の強力な説話的な関係と結びついているというよりも、その台詞を発すること、その動きをすること自体が、その場その瞬間の目的になっているからだと思います。構築していくものとは違う形で芝居が立ち上がり、演出が行われているのではないかという気がしています。この辺りをもっと知りたいと個人的に思っています。ある時代以降のホウ・シャオシェンの映画も、これは一体どうやって撮っているんだと、正直全く説明がつかない。特に何も言わず普通に試して、それでうまくいかなかったらまた撮り直すよ

うな、ものすごく贅沢なやり方をされていると聞くのですが、「いや、そんなわけあるかい」と思いながら、その謎にもいずれ迫りたいと個人的な興味を持っています。あるいは、ロベルト・ロッセリーニの仕事も、ある程度ベースに今のような考え方があるように見えて、空間との結びつき方が全く独自のものになっていて、作品が成立している気がします。さらにもう一つ例をあげると、僕が個人的に好きなトニー・スコット監督の映画は一体何をやっているかと考えたこともあります。トニー・スコットの映画は実際には、ものすごく過剰とも言えるような映像処理やマルチカメラが使われていて、何かそれらが優位に立っているように見えるのですが、根本には俳優たちの身体の位置や距離の伸び縮みの演出があり、それらが組み立てられているからこそ、あの映像が成り立っているんじゃないかと見ています。ですので、その部分を外して、映像のタッチの部分だけトニー・スコットのようなことをしたとしても面白くならない。トニー・スコットとフォロワーの監督たちの違いは、カメラが回る前に俳優たちとどうやって場を作っているかという点にあると思います。そこに監督の仕事、あるいは作家性と呼ばれるようなものがあるのではないのでしょうか。

以上、最後はとりとめのない形で話しをしましたが、今日は演出が最初は全然わからなかったというところから話を始めま

した。そして、『許されざる者』の比較と『きみの鳥はうたえる』での自分の仕事を通して、演出とは現場でこういうことをしていることなのだと言ったような気になり、最後にもう一度スタート地点と同じような「いや、演出つていうのはやっぱり全然わかんないよね、もっと色々あるよね」という地点にたどり着く、そういう展開で話をしました。映画制作を始めた頃は、演出のわからなさというのが自分にとっては不安でしかなかったわけですが、現時点の僕としては、その演出のわからなさというものをむしろ自由な可能性に満ちていると捉えた上で、演出はすごく楽しい仕事だなと考えています。ここで用意した話は終わります。ありがとうございます。

《質疑応答》

阿部嘉昭 三宅監督、たいへん面白い話でした。どうもありがとうございます。『きみの鳥はうたえる』では、例えば新装開店の花を柄本佑と染谷将太が盗む場面のように、人物の横の動きが目立つと思っていました。横の動きと言うと、途中のデイスコの場面で、染谷将太と石橋静河が喋っている時に柄本佑が割り込んできて、三角関係のその後の道筋がふつと見えるということもあった。ですが、ラストになると縦構図で奥行き

の芝居になってくる。最後の場面でも石橋静河の顔が捉えられて、映画が終わる。監督は一つの台本を読んだ時に、全体の構成や撮影の設計をどうするかを一気に考えられて、撮影に臨まれているのかどうかをお聞きしたいです。

三宅 ありがとうございます。ご質問とても嬉しく思います。結論から申し上げますと、事前に何か一気に考える、横の動きや奥行きを設計することは、『きみの鳥はうたえる』の撮影前にはほぼしていませんでした。これは自分のほとんどすべての作品でそうです。ロケーションで空間をそれぞれ選んでいる時に、どこか直感的にこのシーンにあるのはこういう動きだろうというのを模索していきます。最終的に編集が終わった段階で、初めて自分自身も全体の大きな一致に気がつくことがあります。後から解釈したことをさも事前に考えたかのように喋ってしまうこともあるのですが、撮影前に全体を大きく設計することはあまりしていません。

少し別の作品になりますけれども、『ケイコ目を澄ませて』（二〇二二）という作品について、横浜国立大学の平倉圭さんが上下の運動、低い位置から高い位置への運動を論じてくださった批評があります。一緒にロケハンをしていたスタッフらがそれを読んで「自分たちは全く気付いていなかったけど、で

も本当にそうになっている」と興奮していました。登場人物にその都度その都度ふさわしい場所を選んでいつて、最終的にそうになっていた。最後にケイコ（岸井ゆきの）が坂を駆けあがること自体はわかっていたので、それを考えれば、それまで低い位置にいてと考えても確かにおかしくはないのですが、事前に自分たちの会話の中で、あるいは僕自身の頭の中で理屈としてそのように考えていたことはありませんでした。それが撮影前の僕たちの状態であると認識しています。

阿部 ありがとうございます。『ケイコ目を澄ませて』の話が出たので、もう一つお聞きしたいです。ケイコがボクシングジムに行く時に降りる階段が、成瀬の『めし』（一九五二）の棟割長屋に行く時の階段に似ていると思っていて、そのような理由でロケーションとして選ばれたのかと思っていたのですが、少し考えすぎでしょうか。

三宅 実はあのシーンに関して、成瀬の名前は僕たちの間では挙がっていなかった、他の監督の名前を挙げていたというのが正直なところです。僕たちが何を考えていたかというと、『ケイコ 目を澄ませて』は荒川付近の話でしたが、撮影でお借りしたジムは池袋にあったんですね。そこで、荒川付近の空気と

池袋のそれをどう繋げようかという課題が生まれました。別に何も考えなくても、ボロンと撮ればいいのかもしれませんが、僕らの考えとしては、通路のようなものが欲しいとなった。荒川と池袋という現実的に離れている場所を、さも同じ空間にあるかのように見せる入り口を一つ作れば、二つの場所を同じような地続きの空間にあるかのように見せることができる。色々検討した結果、あのような階段と車の通れない路地が良いのではないかと僕は解釈しました。そのようなショットを置けば、ロケーションはマッチングできるだろうという発想が根本にありました。

堅田諒 本日はご講演いただきありがとうございました。たいへん刺激的なお話でした。『きみの鳥はうたえる』のファーストフード店の石橋さんの顔の話をさせていただきましたが、あの場面のスタートでは、柄本さんは石橋さんが座るテーブルとは違うテーブルに座っていますよね。途中から柄本さんが石橋さんの隣に移動するという演出になっている。そのタイミングが絶妙なのですが、最初は二人を違うテーブルに座らせておくというのは、撮影の前日に俳優たちと相談したと仰っていましたけど、その時にすでに決められていたのでしょうか。

三宅

最終的に二人が並ぶことが見えた上で、じゃあどこから始めるかというのは、本当に徹底的に考えないといけないわけですよ。最初は、柄本佑がテラスにいて、その真横にそのまま石橋静河が来るというバージョンをやっていました。ただシナリオを考慮すれば、そもそもこれはすぐ真隣に来ないのではないかなった。じゃあそこから逆算すると、テラスに初めから柄本佑はいない方が良いでしょうとなり、別のテーブルに座ってもらうことになった気がします。次に、石橋さんが柄本さんの正面に座るかと言うと、あの心理状況では正面に座った場合はなんとなく違う台詞になってしまいうから、成立しないとなった。最終的に、石橋さんが柄本佑の声は届くけれども顔は見えないような位置に座るところから始めれば、二人が並んだ時の顔がより良く見えてくるのではないかなとなり、逆算的に最初のスタート位置が決まりました。

それから、どういうタイミングで柄本佑が石橋静河のテーブルに来るかを試しました。ですが、これは俳優たちが台詞を言いながら、探りながら、どこか自然と決まっていたことでした。僕からというより柄本さんから「ここですかね」という話をしてもらったし、僕からもそれが違和感なく見えることを伝えて、じゃあそれで続けてやってみようとなった。無数にありとあらゆる選択肢を試すというよりは、身体で試したら勝手に

動く部分を信頼していた。それで違和感があれば直していくようにしています。柄本さんはあの時点でものすごいキャリアを持っていましたし、石橋さんもカメラの前で身体を自由な状態における俳優だったので、そういうことができたのかなと思います。

堅田

なるほど、ありがとうございます。もう一つお聞きしたいのが、イーストウッド版『許されざる者』の分析していただいたシーンのことです。あのシーンでは、デリライラがどんな動いていくし、カットもどんどん割られていく。「複数のカメラポジションで、それなりのショット数を撮りあげている」と三宅監督も言っていました。俳優を動かしていくことに加えて、編集によって映画が先導されていくような感触を個人的に覚えました。このことについて何かお考えがあればお聞きしたいです。

三宅

僕が今から話すことが直接的な答えになるかわかりませんが、編集とカメラポジションと語りが前に進んで行く感覚について、自分が感じていることを話します。カットが変わって同じポジションにもう一度戻るか、あるいは、二度とそのポジションに戻らずに常にカットが変われば新しいポジションに

なるかという二つの編集のあり方によって、僕たちは全く違う感覚を得る気がします。短絡的な言い方かもしれませんが、カットバックで何度も同じポジションに戻るのはいくらでもその前の状態に戻る感じがする。とはいえ、もちろん時間は進んでいて、例えば同じキメラポジションでも起きている事が違えば、ああ世界はもう変わってしまったのだと捉えることもできる。同じように、二度と同じポジションには戻らずに常に新しいポジションが発明されていくのも、後戻りできずに前に進んでいくしかないという感覚が映画から得られると思います。

自分自身の実践としては『やくたたず』（二〇一〇）という映画を作った時に、青春を題材にしている作品だったので、元に戻らない時間が肝心だと考えた。一回だけカットバックした記憶がありますが、それ以外は同じカットには絶対に戻らなかった。カッコつけた言い方をするとそう言えますが、もっと普通に言うところ、そんなにカットを撮っている時間もなかったし、カットバックしている暇もなかったというのがあります。そんなことを編集の時に考えていて、逆に『Playback』（二〇一二）という作品では、むしろカットバックをしながらも、なお時間が前に進んでいる感覚を作り出すにはどうすれば良いかを考えていました。もう一度このカットに戻るのか戻らないかと

いうのは、どんな映画であれどんな場面であれ、編集中に常に考えていることですね。

梅本駿平 三宅監督の『Playback』という作品がすごく好きです。今の編集のお話と関係しているかもしれないのですが、一度目の車の中で、主人公が友達のだらない話を聞いている時に、長回ししているのを小刻みにしているシークエンスがあったと思います。その後、終盤に全く同じアングルで、そのシーンでは編集で切らずにそのシーンが描かれていた。自分的にはそのシーンが、主人公が最初の時は話を適当に聞いている、終盤は過去の人たちと向きあって耳を傾けているという差があるのかなと思ったのですが、『Playback』のこのシーンに関して、編集の時の三宅監督の印象などを教えていただけると嬉しいです。

三宅 ご質問いただきありがとうございます。今挙げさせていただいたシーン、実際に僕も仰っていただいたようなことがベースにあって、結果的にあの編集になりました。ただそれだけだと答えとして面白くないので、少し話を広げて喋らせてもらいます。例えば、映画の初めにピストルが出てきて、バンと発砲される。するとその後ピストルが映っていれば、いつこれがもう

一度発砲するのだろうか、たとえば発砲してなくてもずっと気になって見ていられると思います。要するに、何かが起きていなくても、次は何が起きるんだろうと観察するだけで面白いのが映画だと思っています。と、何も起きなくても面白いなんて言い出すと若干シネフィルっぽくて、今躊躇しましたが、でもそうですよね。今の『Playback』の編集に関しても、恐らく自分のベースにあったのは、最初にカットバックしたという大きな変化があったなら、じゃあ次にそのような変化はあるのかそれともないのか、変化がなかったとすれば、すると今度はそこには新しい時間が流れているのだという考え方であり、そのように映画を見ることはとても魅力的なことだと思います。当時このように自分が言語化していたかわかりませんが、こういう感覚があったと振り返って感じます。

三浦光彦 『きみの鳥はうたえる』の話をしていただきましたが、『きみの鳥はうたえる』は最後まで切り返しショットが抑圧されて、クライマックスでそれが印象的に使われるという組み立て方になっていると思います。そういうことを全く撮影前に決めてない状態で、石橋さんの顔に引っ張られて作っていくうちに必然的にそういう方向になったのか、それとも撮影途中からそっちの方向に持って行ったほうが良いという考えに

なったのかどうか、教えていただければ幸いです。

三宅 『きみの鳥はうたえる』をあのような正面の切り返しで終えたいというのは、撮影前からなんとなく自分の頭の中にはありました。むしろ他の可能性が検討できないぐらい意固地な状態だったかもしれません。肩ナメの切り返しですらなく、芝居をしている二人のど真ん中にカメラを置くことで映画を終えたいという構想が初めにありました。ただそこから逆算して、それまでのシーンを設計することはしていませんでした。あの物語を事前に設計しすぎて撮ること自体に興味がなく、俳優たちとその場その場で生まれるものを捉えたい、俳優たちについて行くかのようにして映画を作ったかった。なるべく撮影が始まるまで自分のプランというものは用意せず、撮影現場でも「今回、俺はノープランで行くわ」とスタッフに言って、「本当にお前何も考えてないんじゃないか」と言われるような状態でした。

そんな中で、その都度その都度俳優たちの魅力を撮っていきしました。実際に初日に石橋静河の顔に引っ張られ、それ以外のシーンでも石橋さんにどんどん引っ張られ、あるいは他の人たちの魅力も撮ることができた。しかし実際の編集段階では、「こうやって魅力的なものが撮れたのは良いけど、何も考えて

いないとやっぱり編集って超むずいね」という話になりました。もちろん音声を中心としたカットバックができる素材も実はあったのですが、それだと僕たちが現場で発見したものをお客さんは見ることができない。なので、カットバックや台詞を中心とするのではなく、僕たちが現場で見たものをもう一度再構成しようとなり、素材を見直して今のようになりしました。そういう挑戦があった上で、最後にある種映画のシステムというか、正面の切り返しに落ちつくのが面白いのではないかなったのが僕たちの仕事でした。

原夏彦 演出の言語化についてお伺いしたいです。さきほど三宅監督も言語化というワードを使われていましたが、映画を撮った後に映画監督は色々なインタビューを受けるわけですよね。今日のお話しても、どのような演出を行なったのかを私たちに伝えてくれたと思うのですが、演出を言語化すること自体に対して、監督はどのように考えていらっしゃるのでしょうか。

三宅 映画作りが個人の創作ではなく共同制作の現場である以上、自分たちには言葉で説明する用意が必要だという事情はあると思います。でも引き裂かれるわけです。言葉で説明できるものをわざわざやる為に映画を作っているわけではないので。

最終的に説明できないものがある、あるいは、説明しすぎて自分自身を騙さないようにと思っています。とはいえ、なぜか監督の仕事をしていると、立場上周りに何か聞かれて答えることが多いので、説明できるように言語化していく必要がある。せっかくこういう共同制作の芸術に携わっている以上、それは面白がるしかないと思っています。ただやはり掛け金は、言語化できないし目にも見えないけれども確かにあるものを表現する、あるいはそういうものを新しく生み出すということにあります。それが映画の仕事だと認識しています。だから最終的には秘密というか、謎のままというか、言葉では結局わからないもの、ことこそが重要であると考えています。もちろん、言葉だってそう信用できるものではないので言い換えるなら、言語で名付けられないもの、レッテルに抗うことが重要です。

応 『きみの鳥はうたえる』で、静雄を演じられた染谷将太さんとそのお母さんを演じられた渡辺真起子さんが言葉交わされている場面について確認したいです。二人の会話の中で、静雄が何も喋らないカットが続いて、そのカットが少し長いなと思っています。突然お母さんの方から「やめなよ貧乏ゆすり、みつともないから」とあり、静雄の方から「うるせえな、いちいち」と言う場面があったと思います。そのような間合いの指

示を三宅監督は出していたのか、それとも染谷さんと渡辺さんの間で自然な流れでそうなったのかどうか教えていただきたいです。

三宅 記憶が定かではないですが、あそこでの間の作り方は、俳優たちが生み出したものだったように思います。もちろんシナリオ上に貧乏ゆすりをするという描写は書いていた。なので突然貧乏ゆすりをしたわけではなく、そこに向かっていく俳優たちの準備の時間として間が生まれたのではないかと思います。例えば、僕がホラー映画を撮るとなった時には、きつとその間のコントロールを厳密にした方がより効果的だと思うのでそうします。『きみの鳥はうたえる』では間を調整しませんでした。彼ら／彼女らの中に流れている時間をそのまま残した方が面白いんじゃないかなと考え、あまり口を挟まないようにしていました。

朴舜起 配布していただいた『きみの鳥はうたえる』の僕と佐知子の台詞を書き起こした資料には、「昨日おれが映画みにいったこと、森口に言った？」という僕の台詞がありますが、映像の方ではこの台詞はなかったと思います。それをカットした理由を教えてくださいませんか。

三宅 おお、シナリオに書いていますね。多分シナリオを書いていた時点では、この前後に仕事をサボっていたことや森口という人の説明を話題にしても良いだろうと判断して、会話のトピックを広げてあつたのだと思います。ですが実際に演技として立ち上げた時には、単純に情報として、今見たい・知りたいものから話題がそれてしまうので、この台詞は残していないのだと思います。複数の話題があちこちする会話が面白い時もあります。このシーンはそれがうまくいかなかった。自分を観客として想定すると、ここは佐知子と僕だけを見ていきたい。森口との関係や森口がどう思っているかは、今の時点ではどうでも良いと判断して、この台詞に関してはカットしたというのが自分の判断だったと思います。

朴 ファストフード店の場面での相手を見るとき動きが最大化されることについて話していただきましたが、佐知子が僕の口元に何かがついていることを、「ねえ、ついているよ」と伝えますよね。つまり、自分の顔だけ人に言われないと気づかないことを指摘している。それは他人でなければ気づけない。だから今度は反対に、僕が佐知子に何かしらを同じやり方で返すのかなと思っていたら、僕は書店で森口に対して「森口さんっておもしろい顔してますね」と言い返していた。ある意味

で、森口が佐知子の代わりになっているわけですね。それで森口を思い出してパッと見たら消されていました。まるで、僕が今日の前にいる佐知子ではなく、後で森口へと返事をすることを予見するかのよう。佐知子と森口の似ている部分などは意識されていたのでしょうか。

三宅 撮っていた時点ではその関連性は考えていませんでしたが、今言われて気づきました。確かにこの映画ではそうやって相手の顔をじっと見られる状態にある人が優位に立っている。佐知子と僕の場合、あの場を握っているのは、相手の顔を見て指摘できる佐知子である。優位と言う言い過ぎかもしれませんが、ボールを持っているという感じですかね。書店で僕と森口が衝突する場面では、僕が胸ぐらを掴まれているのに、相手の森口の顔を余裕で見ることができる。場のコントロールが僕にある。何かを見ることができるといって、偶然にそういう共通性があるのかなと思いました。

朴 森口が僕を公園でボコボコにする場面があるじゃないですか。森口が自転車から降りる時に画面の左奥から子どもがこちら側に寄ってきている。とんでもないことが起きそうなのに、子どもが走ってきている。それは偶然だったのでしょうか。

三宅 エキストラとして地元の方にお声がけして、その場にいてもらったという演出でした。

応 二〇一五年の『無言日記』ですが、鑑賞していて夢中になりました。いくつかのカットではすぐ作り込まれているような印象を受けました。例えば、五十分ぐらいのエレベーターが降りていって、「ドアが開きます」というアナウンスがある場面。カットが変わると、電車の中から外の風景を捉えているショットになる。電車が走っていると同時に、誰かが電話をしている音声がかえっていて、それで通話が終わると、電車は奇妙にと言いますか、あまりにもタイミングよく加速する。そういうカットがあつたかと思います。あたかも完璧に演出されたのですが、撮影した素材はそのまま使ったということですよ。

三宅 はい、そうです。多少、編集でイン点アウト点はつまんだりしているかもしれませんが、『無言日記』に関しては、音声と映像をズラすという操作はしていません。『無言日記』は事前に何かコントロールしていることはなくて、カメラを向けた時点では、一体目の前で何が起きるかは僕自身も全くわ

かっていないですし、待機の状態にあります。場合によっては一見何も起こっていないと思うことも多いですし、実際に今挙げていただいた場面に関しても、撮影中に僕自身が果たしてその面白さに気づいていたかと言うと多分気づいていないと思います。少し時間が経って編集のタイミングで映像を見ることが、これは面白いと思ったから使っています。つまり、こういうことが起きるのを見ていると映画は面白くなるということが現実にはたくさんあると同時に、それは目で見ていてもわからないけど、カメラを通してそういう風に見ることができる可能性が多々あるということです。それは単純に日常の喜びでもありますし、劇映画でそれを再現するのは経済的にもつたいないので、それ自体を再現することはないのですが、何かそうした感覚が意図的な演出においても生まれたら面白いな、そのベースの感覚をいつの間にか作ってくれるんじゃないかなという期待で続けていたのが『無言日記』でした。

梅本 『ケイコ目を澄ませて』の役者の撮り方について聞きたいことがあります。中盤で、ケイコがジムを休ませてほしいという手紙を、三浦友和さん演じる会長に届けに行こうとする場面があると思います。ケイコはジムに行つて、会長が自分の試合のビデオを見ている様子を見て、感極まって泣きそうになる。

そしてジムを飛び出して、また気を取り直して振り返つて室内に入ろうとしたら、おそらく会長と目があい、少しの間があつて、部屋に入つていくというシークエンスだつたと思います。ジムを飛び出してから室内に入るまでを、外からカメラを構えて撮つていたと思うのですが、室内からケイコの正面を撮るという選択もあり得たのかなと思います。撮影している時に正面から撮るのが理想と違つていて横から撮つたのか、それとも岸井ゆきのさんの横顔じゃないとダメだった理由があつたのかあるいはフレーム外に三浦友和さんを置くことに監督の演出の重点があつたのかどうか、この一連のシークエンスについて教えていただければ幸いです。

三宅 岸井ゆきのさんのあの横顔のクローズアップショットは事前に想定していたものではなく、撮影現場でこれを撮ろうと決めたショットでした。仰るように正面から撮ることは物理的にも技術的にも可能だったわけですが、そうしなかったのは単純です。そこにカメラを置いてしまうと、岸井ゆきのの「ケイコの前にはカメラがあるだけで、会長の姿はいなくなつてしまふからです。カメラが邪魔をせずに岸井さんを撮る位置を考えた時に、横からのショットになったというのが自分の判断だつたと思います。これは常に正しいかと言うと、決してそう

ではないです。そうなってしまうと『きみの鳥はうたえる』のラストはどうなんだとなるし、『ケイコ目を澄ませて』のラストでもカメラを思いっきり顔の前に置くという暴力的なことをしているわけですから。あの時点では、俳優の視界を邪魔しないことを優先した。邪魔してしまうと見たかったものが見られなくなってしまうから、そうしませんでした。仰つてくださったように、映ってはいないけれど感じられる存在というのは、会長を表現していく上で常に重要でした。映画全体において、会長は最終的に姿を消します。しかし、そこにはいないけれど、ずっと会長を感じられることが重要だった。画面から姿を消すけれども、会長がいることを感じられることを意図して、フレーム外に実際に立つてもらっていました。

応 まだまだたくさんお聞きしたいことがありますが、時間がきてしまいましたので、これにて三宅監督のご講演を終えたいと思います。本日は貴重なお話をどうもありがとうございます。三宅監督に拍手で感謝の意を伝えたいと思います。

三宅 こちらこそありがとうございました。

〔追記〕ご講演ならびにその原稿化の許可をくださった三宅唱監督にあらためて深く御礼申し上げます。また質疑応答におけるやりとりの掲載を許諾してくださった参加者の方々にも感謝申し上げます。

記事作成・構成…堅田諒、三浦光彦