HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	どのように旅をするのか ： 横浜聡子監督ロング・インタビュー
Author(s)	堅田, 諒; 三浦, 光彦; 黄, 也
Citation	層 ： 映像と表現, 18, 194-220
Issue Date	2026-03-09
DOI	https://doi.org/10.14943/2115.98942
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/98942
Type	departmental bulletin paper
File Information	18_11_p194-220.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

どのように旅をするのか

——横浜聡子監督ロング・インタビュー

〈インタビュー・構成：堅田諒、三浦光彦、黄也〉

本稿は、横浜聡子監督にインタビュー取材を行なった記録である。横浜作品がもつユーモアと独創性の源泉に迫るべく、映画美学校時代の話から始まり、初期作の『ちえみちゃんとこっくんぱっちょ』（二〇〇五）や『ジャーマン＋雨』（二〇〇六）、商業映画デビュー作である『ウルトラミラクルラブストーリー』（二〇〇九）、そして最新作の『海辺へ行く道』（二〇二五）に至るまで、その脚本執筆、キャラクター造形、演出の試行錯誤など、多方面にわたって話を伺った。読者が横浜作品に触れる際の新たな手がかりとなれば幸いである。

I

――（堅田）横浜監督は二〇〇二年に映画美学校に入学されていますが、まずは美学校時代について、どのようなものだったのか教えていただけますでしょうか。具体的にはどのような映画教育を受けたのでしょうか。

横浜　映画美学校に入る前は社会人をやっていたのですが、映画をやりたいと思って会社を辞めました。でも何をやったらいいか全然わからなくて、とりあえず書くことに興味があったので、書くと言

えば脚本かなという安易な考えで脚本講座に通ったり、あとは映画ライター講座みたいなものにも一時期通ったりしていました。とりあえず一人でできることから映画にまつわることを学びたいと思っていたのですが、すぐに一人で何かを作ることに限界を感じました。他人と関わり映画を作りたいと思って、当時色々な映画学校があったなかで、美学校をたまたま見つけて入学しました。働きながら夜間に通えるというのもあったのですが、一番惹かれたのは、黒沢清監督と青山真治監督が講師でいらっしゃることでした。それに惹かれて美学校にしたんですけど、私が六期生で入学したときには、黒沢さんと青山さんの授業は年に一回になっていました（笑）。万田邦敏さんや西山洋市さん、大工原正樹さん、井川耕一郎さん、植岡喜晴さんといった方たちが主に講師としていらっしゃいました。自分がそれまでそんなに映画を見ていたタイプではなかったので、学校のなかであまりにも劣等生で、先生や周りの友人たちが話している映画のことがまったく理解できませんでした。学生たちは小津安二郎と成瀬巳喜男から会話が始まり、シネフィルと言っていいのかわからないですけど、アメリカ映画・フランス映画をたくさん見ている人たちがいて、そういう人たちのなかで完全に埋もれていました。

いまから二五年前くらいの当時のレジュメはずっと残していて、たまに読み返しながら授業のことを思い出します。いまの講師の人たちも言われていると思うのですが、「映画とは関係性の変化を描くものである」ということが、美学校の基本的な教えとしてありました。人と人、あるいは人と出来事、それらの関係性が一本の映画のなかでどう変化していくかを映画は描くものなんだ、ということを、提出したプロットや作品をその都度その都度講評してもらいながら教えてもらいました。万田さんの『ダーティハリー』（一九七一）についての授業はすごく覚えています。まず『ダーティハリー』をみんなで見て、その後映画のなかでわれわれは何を見て、何を見ていないのかということを振り返って、具体的にシーンやカットを取り上げて、この映画で描かれていることは一体何なのかを学ぶ授業でした。それで、映画を作っている人って、こんなに色々なことを考えながら、一つの画面を作るんだということを知って、打ちのめされました。講義で学ぶことと自分が考えていることの乖離が激しすぎて、腑に落ちる感じはなかったのですが、とにかくすごいことをやっている人たちがいるということは強烈にわかった。でも自分が作る立場になったときに、学んだことを取り入れられるかはまったく自信がなかった。その時の自分の感覚――感覚と言ったらすごく乱暴なんですけど――で作っていたタイプの学生でした。

美学校には初等科と高等科がありました。一年通ったときに、初等科であまりにも周りの人たちのレベルが高く、作ってくるものも面白いし、あと先生たちの話も難しいし、やっぱり映画は無理だったかなと思って、高等科に行くのを止めようかと考えました。地元の青森に帰って就職しようかと思っていたんですが、友達ができたんですよね。友人たちと映画を通して話すことが面白かったし、単

純に友達としての人間関係も築くことができた。社会に一回出た後に、そういう友達ってほとんど作れなかったので、友人たちともう一回映画をやりたいっていう気持ちだけで、二年目の高等科に進むことにしました。そこで『ちえみちゃんとこっくんぱっちょ』という映画を作ることになりました。高等科の卒業制作は生徒が提出した脚本を講師が選び、その脚本を書いた本人が監督して、他の生徒が各部署を担当し一緒に制作するという流れなんですが、その高等科でたまたま私の脚本が選ばれました。「初等科で何の特徴も面白みもない作品を作っていた横浜が高等科で突然変異した」みたいに言われました。美学校で学んできたこと、つまり関係性の変化っていうのが一体どういうことなのかということなのですが、それは今映画を作る立場になって初めて理解できました。自分が色々なインディーズの映画祭で審査員をするときにも、美学校で学んだことを基準に作品を見ています。

――（堅田）　たとえば、黒沢清監督がよく言われるアメリカ映画に由来するアクションを中心に据えた、すなわち心理や内面ではなく、まずアクションこそがあるのだという映画観がありますよね。

横浜　でも万田さんが言っていたのは、まずアクションがあってということでもないんですね。もちろん目に見えているものも大事なんだけど、アクションの重要性ばかり言っているというわけでもなかった。当時黒沢さんはたしかに内面は画面に映らないんだということを言っていて、その言葉が映画人のあいだに出回っていたように思うのですが、美学校で私が学んだのはそういうことでもなかったと思います。一言で言えば、どうやって主人公に存在感を与えるか、その努力を本気でやれよということだった。ただ出来事が起きても、それだけではドラマにならない。その出来事が面白い方がいいに決まっているんですけど、その面白さは一体誰にとっての面白さなのか、登場人物たちの身に起こる出来事が、いかに本人たちにとって抜き差しならない切実さを持ったものであるのか、あるいは見る側だけではなく、ちゃんと登場人物たちにとっての面白さでなければいけないといったことを追求していく必要性を学びました。活劇という映画の面白さを教えてくれたこともちろんあったのですが、じゃあ面白さって一体何なのかということを、一つ一つの言葉を噛み砕いて教えてくれたように思いますね。

――（堅田）　二〇〇〇年代の前半、山下敦弘監督（一九七六―）、熊切和嘉監督（一九七四―）などの学生映画・自主映画の盛り上がりがあったと思うのですが、二〇〇〇年代前半から後半にかけての日本映画の状況についてはどのように認識されていましたか。

横浜　間違いなく山下さんの存在は大きかったと思います。まず自主映画から始めて、それで評価されて、商業映画を撮るという流れを私も含めてみんな目指していた。私がCO2（シネアスト・オーガニゼーション大阪）映画祭の助成金で『ジャーマン＋雨』を撮っ

た頃に、山下さんは『天然コケッコー』（二〇〇七）っていう有名な人がいっぱい出ている映画を撮るんだということを噂で聞いて、すごいなと思ったことを覚えています。山下さんの背中をずっと見てきた。また、同じ美学校出身で先輩の大九明子さんや安里麻里さんも、すごく早くから商業映画を撮っていました。どうやってお二人が商業映画に行かれたのか分からないんですけど、美学校時代はすごく才能のある先輩として、お二人のことを認識していました。

――（堅田）作品の内容についてもお聞きしたいです。横浜監督の作品に共通する要素として、『ジャーマン＋雨』や『ウルトラミラクルラブストーリー』に顕著なように、独創的な、言ってしまえば「変わったキャラクター」が出てくるという点があると思います。当時、キャラクターの造形に関してどのように考えていたのでしょうか。

横浜　卒業制作の『ちえみちゃんとこっくんぱっちょ』は学校内でしか見られないという状況だったので、それを何とか打破しないといけないと思っていました。当時色々なインディーズ映画祭があちこちで行われていました。まずは映画祭に応募しなきゃということで、大阪のＣＯ２映画祭に応募しました。西はＣＯ２、東はＰＦＦ（ぴあフィルムフェスティバル）と当時は言われていた。ちょうど黒沢さんと山下さんが審査員をしていて、この二人に絶対見て欲しいと思って、『ちえみちゃんとこっくんぱっちょ』を応募しました。そこで賞をいただいたんですけど、そのときにほかの自主映画をたくさん見る機会を初めて経験しました。他の作り手の技術的なレベルの高さにまず驚いたのですが、何というか、繊細な、感傷的な映画が多いなと感じました。それで繊細でも感傷的でもない映画を作ろうと考えて、ある程度の強さを持ったキャラクターを作ることを意識的にやりました。その結果『ジャーマン＋雨』のよし子のような人物が出来上がった。あと『ジャーマン＋雨』を作る前に、楳図かずおの『まことちゃん』を生まれて初めて読んで、それまでの価値観が覆されるぐらいの強烈な衝撃を受けました。「子どものように在ること」というテーマを映画に取り入れようと思ったのは、『まことちゃん』から受け取ったメッセージが大きいと思います。それ以降、私の映画は子どもだったり子どもに近い大人を登場させることが多くて、いつもその理由について聞かれるんですけど、別に子どもそのものが好きってわけではないんです。子どもとの関係のなかで育まれる関係性が好きなだけで、子どもについて聞かれるといつも困りますね。

　さきほどの日本映画の状況の話とも関係するのですが、当時ＣＯ２映画祭の審査員に、リトルモアの孫家邦さんがいらっしゃいました。『ジャーマン＋雨』をどうしても劇場公開したいと思っていて、そのとき鈴木卓爾さんに相談したら、そのことを孫さんに伝えてくださったようで。それで結果的にリトルモアが配給してくれることになりました。当時、自主映画が劇場で公開されること自体が、ほぼ前例がないような時代だったので、とても幸運でした。『ジャー

マン＋雨』は見る人を選ぶ映画ですし、監督も俳優も無名で、そういう映画をユーロスペースはじめ全国のミニシアターで上映する決断を孫さんがしてくれました。それでその後、孫さんに「じゃあ次はお前何やるんや？」と聞かれたときに、とりあえず「脚本を書きます」と言って、それから半年から一年ぐらいかけて『ウルトラミラクルラブストーリー』の脚本を書きました。それを孫さんが面白がってくれた。新人監督のデビュー作品としては、パンチのある内容で、これは若いときにしか作れない映画であることを理解してくださった。予算は一億円ぐらいかかったんですけど、新人の映画に一億かけるなんて、いま思えば大きな決断をして奇跡的な流れを作ってくれて、それに乗っかることができた。逆に言えば、そういう幸運に恵まれたおかげで、映画って脚本を書き続ければ撮れるもんだという勘違いをどこかでしてしまったんです。

『ウルトラミラクルラブストーリー』も興業的に成功したわけではないですし、賛否両論もいっぱいあった。そんなこともあったけど、次のことを考えて長編の脚本を書いて、別のプロデューサーと企画を進めていました。でもそれが中々うまくいかなかった。俳優もある程度当てがついていて、途中までは順調にやっていたのですが、脚本をいくら直しても周りを納得させることができず、出資も決まらずという状況に陥っていました。そのときに初めて映画ってそんな簡単に作り続けられるものじゃないんだと実感しました。そこからずっと私は長編が撮れなくなった。美学校時代からの友人がそんな姿を見るに見かねて、とにかく何か一緒に作ろうと励ましてくれて、短編を作ったりしました。わりとそういう苦しい状況だったのですが、自主映画は二〇〇〇年代後半に盛り上がっていました。今泉力哉さんや真利子哲也さんもそうですし、彼らの映画を見て自分と全然違うやり方で映画を作っていて、なおかつ劇場にお客さんをたくさん呼んでいる人たちがいることを遅ればせながら知りました。商業映画のベースに乗れなくても、自分なりに作っていけばいいということは考えましたし、同世代やちょっと下の世代の人たちの映画を見ていて励まされました。私の世代だと、どこかに所属するという考え方が完全になかったので、もう一人一人個人のつながりしかないという状況で、勢いのある、面白い自主制作映画を作る若手の監督を、プロデューサーも探していたんじゃないでしょうか。

――（三浦）『ジャーマン＋雨』と『ウルトラミラクルラブストーリー』は、どちらとも主人公をそばで見つめる人物が出てきて、観客は主人公に感情移入するというより、そうした人物と一緒に主人公を遠くから観察するような見方になると思います。こうした突飛な主人公に対する周りの人物やカメラの距離感についてはどのように考えていたのでしょうか。

横浜　『ジャーマン＋雨』と『ウルトラミラクルラブストーリー』で描いていた主人公たちって、他人との距離感が掴めない人物たちだと思います。普通の人間は付き合う相手によって態度や距離感を変えて、無意識にそれらをコントロールしながら生きていると思う

んですが、私の映画の主人公たちはそれをやらない。どんな人にも同等の距離感で、ときには人の心のなかに土足で入ってしまう距離感の掴めない人たちなんですよね。お客さんは、まったく他人のことを考えていない主人公たちに乗れないかもしれない。「なんだこいつら」って思う可能性が高い。それは、その映画のなかで主人公のそばに居る登場人物たちと、ある意味一緒の気持ちなんだと思います。でも映画って不思議なもので、ただスクリーンを見ているっていう、運動性が一見ないもののように思えるんですが、実は心のなかで色々な運動が巻き起こるわけじゃないですか。じっと座って映画を見ていると、だんだんこの人ってこういう人なんだ、これはこういう映画なのかと、目の前の映画への耐性ができてきて、主人公に慣れてくるんですね。私の映画に関しても、主人公にある時点で慣れる瞬間があると思います。その慣れたときに主人公に感情移入できるのか、それともそれはできなくて、周りの登場人物に感情移入するかで分かれる人が多い気がします。主人公に関して言うと、距離感の掴めなさが他者に受け入れられない、つまり他の登場人物に拒絶されてしまう瞬間が必ずあります。でも距離感を間違えてしまうことで、逆にほかの登場人物に心の壁を作る瞬間もある。その壁が破られた瞬間の、その後の変化を描きたいと思っています。一回拒絶された後に関係が続いてほしいというのが私の希望です。まったく理解できない他者を受け入れてほしいというか、受け入れてみたい。そういう希望を持って、拒絶の後に待っている幸福な展開をいつも気にして脚本を書いています。

――（三浦）『ジャーマン＋雨』の後半で、途中で子どもたちの落書きに合わせて映像と音が氾濫していって、一気に開放的になる場面があります。この場面は脚本の段階から想定していたのでしょうか。

横浜　『ジャーマン＋雨』の子どもたちが絵を描いている場面ですが、あの場面は脚本上ではあってもなくてもいいぐらいの部分でした。主人公の友達がトラウマの面談をしている裏で、子どもたちが落書きをしている。私にとってはメインのシーンじゃなかったように思います。撮影のときには子どもたちも現場にも慣れてきていて、「玄関で好きに絵を描いていていいよ」と言ったら、もうカメラの存在を意識せず、ただひたすら絵を描き始めました。それは彼らの遊びの一環でしかなくて、別に何かが起こるわけではない状況でした。こっちもひたすらカメラを回しました。まず現場で絵を描く子どもたちの存在があって、そこから出来上がったシーンですね。『ジャーマン＋雨』の編集は奥定正掌君という映画美学校の仲間がしてくれました。落書きのシーンはそんなに長く見せるつもりは最初はなかったですが、奥定君の編集は見せるところはじっくり見せる。素材が持っているポテンシャルを見つけるのが上手でした。奥定君の映像に対する思想に影響された作品だったと思います。ドッジボールをやるシーンもあるのですが、物語上、特別な必要性があるわけではないけど、かなりじっくりとドッジボールをする姿を見せています。退屈する人もいると思います。ただ私は持続した時間

の流れを見せたいと思っていました。でもたしか万田さんには長いと言われましたね。

――（三浦）『ウルトラミラクルラブストーリー』の独創的な点は、農薬の影響で松山ケンイチさんが演じる主人公の水木陽人に劇的な変化が訪れるところだと思います。この変化によって、二時間という上映時間が持続しているように個人的に思うのですが、キャラクターと映画の時間性についてはどのように考えているのでしょうか。

横浜　『ウルトラミラクルラブストーリー』に限らず、映画には物語レベルの時間と見ている人のなかで生成されていく時間という二つの時間があると思います。物語レベルの時間は、たとえば衣装や光の具合が変わっているといった、目に見えるものだと思います。それと、誰が何をしてどうなったかというストーリー、前に進んでいく時間です。それに対して、観客のなかで生成される時間というのは、時計では計測できない、内側で発生する時間で、見ている人によってその発生の仕方が違ってくる。それを発生させるために何か注意したりしていることが自分でもある気がするんですけど、それが一体何なのか、なかなか説明が難しいですね…。見ている人の気持ちが繋がればいいとはずっと思っています。その気持ちが繋がるっていうのが何なのかが言葉で説明するのが難しいのですが、それは主人公の気持ちのありようかもしれないし、ほかのキャラクターの気持ちのありようかもしれない。ストーリーを伝えるために何をどう見せていくかを考えるのも楽しいですが、見ている人の中に生まれる固有の時間にも興味があります。そこにアプローチするために、あの手この手を尽くしてやっています。いま仰ってくださったことや突然主人公が死ぬという驚きも含めて、見る人を飽きさせない――飽きさせないと言ったら、商業的な言い方で嫌なんですが――、見る人に新しい時間を発生させていく工夫に関しては強く意識しています。

II

――（堅田）『ジャーマン＋雨』や『ウルトラミラクルラブストーリー』の型破りなキャラクターたちはとにかく動き回りますよね。松山ケンイチさんもずっと動きつづける。そういったずっと動いているキャラクターが初期の作品にいたとして、原作という要素も大きいと思うのですが、『俳優 亀岡拓次』（二〇一六）や『いとみち』（二〇二一）になると、動き回るキャラクターは減っていくと思います。動きと組み合わさったキャラクターの造形については、どういうふうに考えていますか。

横浜　『俳優 亀岡拓次』以前の主人公たちは、自分なりに明確な目標があって生きている人たちだった。たとえば、恋した相手と両思いになりたい、あるいは歌手になりたいとか。ささやかなことでは

ありますが、その都度その都度、欲望を実現するために行動する人たちでした。子ども性・動物性というのも共通していますね。ときに周りの人間を傷つけてしまうような、相当際どい所での暴力性も含めて、動物のような存在の仕方を意識して、現場では演出をつけていました。『俳優 亀岡拓次』は物語の中心がないんですよね。亀岡という俳優が色々な役をやって、人を好きになっていくという流れはあるのですが、お話を説明することから逃れるような脱中心化を目指していました。物語じゃない方法で物語を語る、そういう方法で映画を作れないものかと考え始めた時期だった気がします。亀岡という人間も、一本の映画を通して実現すべき明確な欲望を持っているわけではない。原作の物語自体も短編の連なりで、毎回亀岡がいろんな土地に行って、役を演じて、現地の人と交流して、酒を飲んで終わる、良い意味でどこにも中心がない物語でした。原作のそういう点にすごく惹かれました。亀岡は、演じている以外は確かに動きは少ないですが、食べる、寝る、排泄する、そういう生き物としての生命活動を映画の中で繰り返しています。それ以前の映画で描いてきた動物性とは異なる、もっと根本的な動物性の部分を亀岡は担っているのかもしれません。

――（堅田）『俳優 亀岡拓次』は俳優が主人公なので、たくさん映画内映画が出てきますよね。時代劇やヤクザ映画、インディーの映画など、多彩な視覚表現がある。

横浜　そうですね。作中で、亀岡は色々なジャンル映画や小さいインディーズ映画にも出ている。いままで私が作った映画のなかで『俳優 亀岡拓次』は目立っている作品とは言い難いですけど、実は一番好きな作品です。映画内映画やメタ映画といった、そういういかにも映画的テーマを取り入れながらも、くだらないことをずっとやり続けているっていうところが好きで。何か大きなメッセージを語るわけでもなく。結構難しいことにチャレンジしたんですけど、上手くいっていないところが明確に映っていて、上手くいってるかどうか微妙だなという箇所もあります。そういうこちら側の事情も含めて、ある種のドキュメンタリー性も映画のなかに含まれている気がして好きですね。

――（堅田）上手くいっていないというのはどの部分のことでしょうか。

横浜　突然、亀岡が現実の世界から映画の役になる瞬間があるシーンがあるんですよね。亀岡がベレー帽を被って、暗い倉庫の中にいて子どもたちに着ているものを全部剥がされて、「骨抜きレモ」っていう映画内映画が始まる。その映画に切り替わるシーンはワンカットでやりました。レールを引いて、亀岡が倉庫の外から中に入っていくところを撮りました。その内と外が切り替わりのポイントになっている。ワンカットの意図は亀岡が変化する瞬間を地続きで見せたいと思っていたからです。ですが、亀岡を演じている安田

顕さんの衣装を「骨抜きレモ」の衣装に着替えなきゃいけないわけですよね。ワンカットの中で裏で着替えている時間が発生するので、安田さんがいない空白の時間が続くんです。現場では、上手くいくか分からないけど、とにかく面白いことにチャレンジしようというノリもあり、全員で楽しんでやったのですが、空白の時間に関してはうまくいってるとは言い難いので、カットを割っても良かったかなと。でもそういう現場の生っぽさが出ているところも好きです。

――（堅田）安田さんと麻生久美子さんが初めて出会う場面がありますよね。居酒屋で二人になって仲良くなっていく予感がどんどん高まっていく演出が印象的です。あの場面の演出についてですが、ツーショットで撮るかワンショットで撮るかなどの選択や判断はどのように行なったのでしょうか。

横浜　日本の居酒屋は狭いんですよね。引きじりも基本的にない。カメラ位置をどこにするかで四苦八苦しました。しかも私はああいう狭い空間でのやり取りを撮るのが苦手で、居酒屋の映画を色々と見たんですけど、小津安二郎の映画ばっかり見ちゃって。もうフィックスでいいじゃんって思ったんですよ。カウンターの安曇（麻生久美子）と席にいる亀岡をフィックスでカットバックで撮るというシンプルなカット割りを考えていました。居酒屋のシーンは二回あるのですが、両方とも長くて、演出がもしうまくいかなかったら編集で短くせざるを得ない危険も孕んでいたシーンなんですよね。その長いシーンのなかに、二人の感情の流れはもちろんあって、その感情の流れをちゃんと掴まえられれば見続けられる。撮影直前までシンプルなカット割りを考えていた私とは対照的に、カメラマンの鎌苅洋一君は、これをただカットバックでやると、このシーンが持続しないかもということに気づいていたんだと思います。それで鎌苅君がかなりカメラを動かしていたんですよね。ちょっと動かしすぎじゃないのと思ってしまったぐらい。もっとシンプルでいいのにと、若干の不安を感じながら撮影が進行していた。私はカットを割るのが苦手なタイプで、『俳優 亀岡拓次』のときはカメラマンのアシストがすごく大きかった。二人の芝居が本当に良かったので、ここは撮りたいというポイントを私からカメラマンに伝えながら、撮影を進めていきました。居酒屋のシーンは特に、動きの少ない芝居をどう撮るかという点が重要でしたし、あのシーンは途中でテレビ画面が入ってきたり、どんな構成で撮っていくのか考えがいがあるシーンでもありました。ただ基本的には、二人の芝居をどう捉えるかについては、カメラマンが組み立ててくれましたね。

――（堅田）お酒を交互に注ぐアクションなどもありますが、映画では、原作の言葉を使いつつ微妙にセリフをアレンジされていますよね。出会ったばかりの二人の関係性を立ち上げていくのは、難しい一方で、とても重要なポイントですよね。

横浜　原作のセリフを取り入れつつ、どうやって流れを作っていく

かはすごく意識していました。セリフの裏の意味や二重性や、二人の気持ちがどう変化していくかを考えて書いたシーンでした。私がやったことといえば、それぐらいだった気がします。たしかに仰った通り、酒をくみあうことも大事でしたし、二人が同じテレビの画面を見るっていうのは演出のポイントでした。そういう小さなポイントを起点に、カット割りを作っていった記憶があります。

――（堅田）麻生さんと安田さんがもう一度会う後半の場面はどうだったのでしょうか。

横浜　出会いの場面で亀岡が居眠りしちゃって、その居眠りした後が夢なのか何なのか、どのリアリティラインなのか分からない映像がインサートされるんですよね。その後、夢から覚めて、居酒屋に戻っている。色々な時間軸が入り交じっていて、映画の序盤でひじょうに長い、しかも複数の時間軸が入り混じっているシーンを見せるのは、勇気が要るというか、お客さんもそこに乗れるかどうかを危惧していました。ですが、二人の二回目の居酒屋のシーンは見ている人もある程度、亀岡がどういう目的で居酒屋にやって来たのかを知り尽くした上で見てもらうシーンなので、そこはあまり奇を衒わずにシンプルに撮るべきものを撮ればいいと思っていた。でも長いシーンであることは間違いなくて、亀岡が安曇さんのために持ってきた花束をどこに置いて、映画を見ている人にどれくらい花束の存在を意識させるかは、結構苦労しました。あと私はあまり超クローズアップを使わないんですけど、前半の居酒屋シーンで、お酒を飲む麻生さんにカメラマンの鎌苅君がすごく寄っていて、もう完全に亀岡の妄想目線っていうか、麻生さん本人もびっくりするぐらいの寄りで撮ってました。私は寄り過ぎじゃないのって最初は思ったんですが、物語内である種のそういうケレンみたいなものも必要だったのかもしれないと思います。

――（堅田）『ジャーマン＋雨』で、病院にいるお父さんに会う場面は顔のアップのショットが中心になっていると思いますが、いまの話を聞いて、横浜さんの作品にはもしかしたら寄りのショットは少ないのではないかという気がしました。

横浜　嫌いというわけではないんですよね。『ジャーマン＋雨』はスタンダードサイズだった。スタンダードが一番寄りのショットが綺麗に収まるサイズだとは思います。『俳優 亀岡拓次』はシネスコだったので、クローズアップというのはあまりイメージが湧かず、しかも小津安二郎の映画の居酒屋シーンばっかり見ていたいので、クローズアップにするには相当な理由が必要だと思っていた。なぜここでこんなに寄るのかという明確な理由ですね。そこに行くまでの流れを作れなきゃ撮っちゃダメだと思い込んでいた。そういう意味で私が理由を見つけられなかったところを、カメラマンの鎌苅君が超えてくれたという感じはありました。

――（三浦）いまの居酒屋のシーンと関連する話だと思うのですが、序盤に名前が出た今泉監督や山下敦弘監督は、少し大雑把な言い方になってしまうのですが、長回しで俳優に間を持たせて、それをワンカットで撮って、人物たちの関係性を演出していくというような方向性だと思います。他方で、横浜さんの作品は結構カットを割るところはしっかりカットを割っていく印象があります。たとえば『いとみち』だと駒井蓮さんが友達（ジョナゴールド）と部屋で三味線を弾く場面は長回しで、駒井さんが豊川悦司さんと自宅で喧嘩する場面は細かくカットが割られている。そういった使い分けはどういう基準で行われているのでしょうか。

横浜　私はカットを割ることで情報を伝達していく、つまり見える情報と見えない情報を組み合わせることで、その場で起こる出来事を伝えていく方法が好きで、そちらの方に興味はあります。一方で苦手意識もある。どこでどうカットを割ればいいのか分からない状況が現場で結構発生してしまう。『いとみち』の仰っていただいた部屋で二人で三味線を演奏するワンカット。あれは部屋が四畳半くらいしかなかったし、物が多くて、床も埋めつくされていたので、カメラ位置がどうこうってレベルじゃなかった。そういう現実的な状況があって、カメラマンの柳島克己さんがこのシーンはワンカットの方がいいんじゃないかと提案してくれました。私はギリギリまでカットを割るつもりでいたんですけど、一回長回しでやってみて、もし見たいところがポイントであれば、追加で撮りましょうとなりました。結果的に、ワンカット以外のカットは撮らなかった。長回しは、持続した芝居をずっと見ていられるかどうかが大事なんですね。芝居が良くなければ長回しも成立しない。本番はワンカットで十分見られる芝居だったので、もうそれで充分でした。

　長回しを積極的にやろうと思わない理由は、何か起こさなきゃいけないという強迫観念があるからかもしれません。だから今泉さんはすごいなと思います。カメラをポンって置いて、ただ人が喋っている。それで退屈せずに見続けられる。私は現場で芝居を見て、的確に役者にその場で意見を述べるのが苦手で、時間がかかってしまう。どう直したらもっと良くなるか瞬間的に思いつかない。その場で何か足りないって思ったときに、演出家がアイデアを出していかなきゃいけないんじゃないかという強迫観念があるので、長回しには頼れないというのはあります。『ウルトラミラクルラブストーリー』で、麻生さんと松山さんが二人で歩いているシーンをワンカットで撮ったんですが、リハーサルで麻生さんが自転車を止めたときに、たまたま自転車がくるって一回転して、それが面白かった。その動きも含めてもう一回再現してもらって、それを持続した時間で撮った方がいいんじゃないかと思って、結果的にワンカットで撮りました。多分、直前までカットを割る方向で考えていたと思います。現場で、偶然起きたことを取り入れようと思ったら、そっちの面白さの方を選ぶことが多いですかね。

――（堅田）絵コンテやカット割りはどれくらい準備されるので

しょうか。

横浜　私は絵の才能がゼロなんです。コーヒーカップを書くとしても、どうやってカップの取っ手の部分を表現すればいいか分からないぐらい絵が下手。だけど、カット割りを書かないとスタッフに撮りたいものを伝えられない。最初に撮った『ちえみちゃんとこっくんぱっちょ』はロケ地である青森に行く直前に全部のカット割りを書きました。ひどいクオリティのものだったんですが、それを書いて撮影に臨んだ。そのときカット割りを書いた理由は、フレームありきで考えることで、人の動線や動きのイメージが湧いて、実際に人がそこで何をしているかを具体的に考えることができるからでした。人の動きとカット割りが連動していることに初めて気付いたんです。ですがカメラマンがそのカット割りを見たときに、「このカット割りはつまらん」と言っていて、もうそれ以降カット割りを書くのを止めようと思いましたね（笑）。でも言葉で伝えられない部分に関しては、最新作の『海辺へ行く道』まで書き続けています。演出を具体化するためにカット割りを事前に考えているところがあります。どうしてもわからないところはカメラマンに相談します。事前に準備しても思い通りに行かないことも多々あり、実際に現場で芝居を見て、考え直さなきゃなってことも多いですね。

――（堅田）『いとみち』と『海辺へ行く道』も原作がある作品ですが、どういうふうに映画化していったのでしょうか。原作のエピソードのいくつかを抜き出して、映画のために新たに全体に一貫性を持たせるような工夫を必要とされるのかなと思うのですが。

横浜　『いとみち』は、原作ではいまは亡きお母さんが主人公にとっても物語にとってもかなり重要な割合を占めていた。お母さんの存在に主人公の心が揺り動かされる状況が多くあった。たとえば幽霊とか、死んでしまった人は映画的に魅惑的なテーマとして取り入れることができるものではあるのですが、この物語においては、映画を見ている人は生きている頃のお母さんを知らないので、その存在の重要性を感じてもらえるかどうか不安でした。主人公がお母さんを思っているのと同じぐらい、お客さんにもお母さんへの思いを持たせるのが相当至難の技だな、と。かなり悩んだのですが、いまはいない人の映画ではなく、いまここに居る人たちの映画にしようと決めました。それを決めたときに残ったのが、メイドカフェと三味線という要素でした。それらの要素を生かして、その一つ一つに主人公がどうやって向き合っていくのかを考えていきました。三味線もメイドカフェも一人の登場人物だと考えたときに、じゃあ彼女はそれらに対して何を見出して、どういう関係を作っていくのかという点に集中して脚本を書きました。

『海辺へ行く道』は、群像劇というのが原作のモチーフとしてあったので、色々な人が出てくるのは最初から決めていました。参考にしたとまでは言わないけど、ロバート・アルトマンの『ショート・カッツ』（一九九三）は昔から好きな映画で、念頭に置いてい

ました。あれはひとつの街の話ですが、この人は誰だっけと思うぐらい登場人物がいっぱい出てくるんですよね。前に出てきたあの人はここで繋がるのね、みたいな感じで、最初はよくわからないけど徐々に全体像が見えてくる。そういう作り方はイメージとしてありました。原作も一つの街の話だったので、街がひとりの登場人物だとして、じゃあ誰を人物としてメインにしようかと考えたとき、原田琥之佑君が演じてくれた奏介以外ほかに思い当たる人がいなかった。原作でも全編通して出てくるのは奏介なので、とりあえず彼が観察者となるような映画にしようと決めました。積極的に行動を起こす、あるいは物語を進展させるような強い役割ではなくて、街と街のなかにいる人を見つめているような人物。そして、周りの人たちの橋渡しになるような、そういう存在。観察者としての奏介というのは、最初の段階で決めて、あとは原作の登場人物たちや出来事を、パズルのようにピックアップして繋いでいきました。

三好銀さんの原作はマジックリアリズム的表現が多いのですが、そういった変わった表現の部分以外にも、出来事の背後にちゃんと人間の感情が見えてくるエピソードをピックアップして繋げていきました。ただ果たして、それが良かったのかどうかはいまも分かりかねていまして…。プロデューサーは、もっと原作に寄ったシュルレアリスムな出来事が並んでいる、ひょっとしたら観客を置いてくかもしれない不可解さみたいなものを意識していた部分があったようです。私は、例えば理沙子（剛力彩芽）という人物を、一つの世界を作る上で通底した語り部のような役割として存在させたり、様々なエピソードの中にも繋がりを見せようとしがちだったんですけど、それをやらない面白さもあったのではないか、とも思ったりします。

III

――（黄）　脚本執筆に関して、二つお聞きしたいです。一つは、横浜監督が監督と脚本の両方を担当されてきたのは、自分の希望でそのような選択をしてきたからでしょうか。もう一つは、『バイプレイヤーズ』（二〇一七、二〇一八）や『ひとりキャンプで食って寝る』（二〇一九）、『有村架純の撮休』（二〇二〇年）といったドラマの場合、横浜さんは脚本を担当されていませんよね。そのようなドラマの場合はどのように撮影を行われているのでしょうか。

横浜　自分で脚本を書いている理由に関して言うと、この人とならずっと一緒にやれるという脚本家の方にまだ出会っていないというシビアな事情があります。二〇年ぐらいやっていますが、私に限らず、キャリアの初期に作る映画は初期衝動に支えられている部分が大きいので、自分で脚本を書けてしまう。ですがその状況がずっと続くわけではない。あるときに書けない瞬間が必ずやってくる。そういうときに、誰かが書いた脚本で撮ることができれば理想だと思います。自分が面白いと思っている世界観を自分で書くんじゃなくて、脚本家と共有して、その人に書いて欲しいという願いをずっと

持ち続けているのですが、映画に関して言えば、実現したことがまだないです。『俳優 亀岡拓次』を作ったときに、初めて原作ものをやったと同時に、私の過去作で編集を何度か担当していた奥定君に脚本を書いてもらった。ですが、中々うまくいかず、プロデューサーを説得することができなかった。企画自体が完全にストップしてしまうということがありました。そのときにもう一度自分で脚本を書くことにしました。と言っても、私は脚本を書くときにプロットがないことすらあって、いきなり書き始めることもあります。どの映画を作るときも毎回脚本の書き方が違っている。どうやって脚本を書いたんですかって聞かれると、スタイルがないから、ちゃんと答えることができない。自分の方法論がないから再現性がない。次に同じやり方でやろうとしてもできない。『俳優 亀岡拓次』のときは、このいまある脚本を土台に次どうしたらいいかと悩み、シド・フィールドの『映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと』という脚本術の本を読んで、その方法論を参考にしながら書いて、それで初めてプロデューサーを説得することができ、何とか撮影にこぎ着けました。必ずいつも自分が書きたいと思っているわけではなくて、可能ならば脚本家の方に書いてもらって、それを撮るという制作スタイルでやりたいと思っているのですが、そういった脚本家と分業して制作する土台がまだ築けていないというのが実情です。

自分で脚本を書くときはだいたい演出のことも頭に入れながらシーンを書いていくことが多く、具体的なお芝居やシーンのリズムを頭に入れながら書いています。ですので、実際撮影するとなったときに、それを頼りに撮ればいい。自分が書いたものだから、そういう楽な面はある。テレビドラマに関しては、脚本家が書いた脚本は、その人の頭の中で作られたものなので、演出するときは一つのシーンをどうやって始めるかというところから考えないといけないのですが、それがとても面白いんですよね。『季節のない街』（二〇二三）でご一緒した宮藤官九郎さんの脚本はすごく特徴的でした。宮藤さんは、おそらくこのシーンはこういうテンポで、こういう芝居でという確固たるイメージを持ちながら脚本を書かれている気がしました。そういう風に、宮藤さんの脚本は方向性が決まっているように見える一方で、意外に余白も多い。一行のト書きの中に五行分ぐらいの情報が詰め込まれている。一見簡素に書かれている一行なのに、これってやるべき芝居が結構多いし、小道具も準備しないといけないな、と。さらっと書いていいものじゃない内容のものが一行で書かれていたりするので自由に膨らますことができる。かっちり決まっているようで演出で遊べる自由度が宮藤さんの脚本にはありました。ほかのテレビドラマも全部自分ではなく、脚本家の方が書いています。書かれていることを現実化するために、どういう小道具が必要で、どういう演出ができるか——それを行間に見出すことが、他者が書いた脚本を演出する楽しみでもあります。

——（黄）脚本執筆についてもう少し質問させてください。『ウルトラミラクルラブストーリー』では、過去に囚われている町子と

ただ現在を生きている陽人との対比が描かれています。一般的な「ラブストーリー」とはかなり違うと思うのですが、どういった考えで、そのようなキャラクター造形をしたのでしょうか。

横浜　陽人というキャラクターは、自分の憧れでしかないんですよね。社会の中で生きるために、一般的な価値観や倫理観を人間は時に求められますが、彼が生きているのはそういうところじゃない。常識っていうものの外で、目の前にある物や人から情報を受け取って、それに実直に反応している。自分にとって理想の人物として、あのキャラクターを生み出しました。過去やトラウマって、人間の脳みそが作り出している幻想のようなものだと思っていて、そういったものに囚われている町子という人が、陽人のような人と出会って、どう変化していくかを実験したかった。普通の人が無意識でやっている他人との適切な距離の取り方をまったくできない陽人が、心に壁を作っている町子に近づいて、その壁を無自覚に取っ払ってしまう。そこには、ある種の暴力性もあるのですが、そういう暴力的な接触の仕方でしか、彼女の心を開ける人はいなかったんじゃないかなとも思います。恋愛映画だとはまったく思ってなかった。『ウルトラミラクルラブストーリー』というタイトルはプロデューサーが思い付いたタイトルなんです。もともとは『しびれ給う、原人』っていう全然別のタイトルを私が付けていたんですが、「このタイトルでは売れなそう」と言われまして…。私にはポップでキャッチーなタイトルを思いつけなかったので、プロデューサー陣が膨大な数のタイトル案を出し合った中で、『ウルトラミラクルラブストーリー』に決まりました。タイトルを聞いたとき、初めはすごいショックでしたね。「ウルトラミラクル」って言葉自体もなんかださいし、これラブストーリーだっけ？みたいな（笑）。これに辿り着いたプロデューサーはすごいなと今は思いますが。

――（黄）『ウルトラミラクルラブストーリー』以外でも、陽人のような動物性や子ども性を伴ったキャラクターが出てきますよね。『ジャーマン＋雨』の主人公・よし子もそのような人物ですが、彼女は色んな人たちのトラウマを聞いて、そこからインスピレーションを受けて音楽を作る。過去に囚われることと現在を生きることの対比というのは横浜さんの作品に繰り返し現れるテーマだと思います。

横浜　動物になっちゃうと、やっぱり社会のなかで生きられないんですよね。陽人も最後はクマになってしまう。動物になっちゃったために人間界から排除されてしまった。そういう実はちょっと絶望的な話でもあるなと思います。あえて陽人のような人物の特質を名付けるなら、発達障害という言葉になるのかもしれません。なんでそういう人に惹かれるんだろうというのは、自分でもずっと疑問ではありました。言葉にするとクリシェになってしまうのですが、「もう頭で考えすぎるのは止めよう」ってことを言いたかったんだと思います。

たとえば美術館に行くと、みんな自分の目で見たり、耳で聞いたりするのではなくて、まず写真を撮っている。写真を撮って、すぐ次に行っちゃう。どうせその写真は見返さないんだろうなと思います。もっと自分の身体性を信頼した方がいい。いま目の前にあるものをちゃんと自分の身体、目や耳や五感を通してちゃんと見つめて、聞いて、感じないといけない。そういう危機感がずっとあるから、陽人のような主人公を描くし、障害を持つ人のことを知りたいと思うし描くことにチャレンジしているのかな、と思います。

去年、佐藤真監督の『花子』（二〇〇一）を、いまさらながらスクリーンで初めて見ました。重度の自閉症の花子さんが主人公のドキュメンタリー映画なんですが、彼女が突然、部屋でうずくまって大声で泣き出すシーンがある。長時間泣いているところをカメラはじっと撮っていて、本当に動物の鳴き声のような、この世の悲しみとか苦しみを全部背負ってしまったような、泣き声なんです。この映画を見て大きな衝撃を受けて、もっとこのような人たちのことを知りたいと思いました。去年、撮影の予定がなかったので、放課後等デイサービスという、障害を持っていたり、発達に特性がある子どもたちが放課後に利用する施設で働き始めました。その子たちと手を繋いで道を歩いていると、すれ違う人々の、悪気は全くないんだろうけどマイノリティである彼らに向けられる複雑な眼差しを感じます。自分もそこで働く前は、どこかかわいそうという眼差しで彼らを見ていたかも知れません。存在は何となく知っているけど詳しいことは知らない、というマジョリティの中に自分がいたからだと思います。彼らがもっと生きやすい世界になればいいのにという気持ちを強くしました。いまもたまに働いていて、子どもたちと一緒に時間を過ごしているんですけど、自分の持っている能力を最大限に使って生きようとする前向きさがいつもあって、その瞬間瞬間にやっぱり心を打たれてしまいます。私たちはいろんな理由を頭で考えて行動しがちだと思うんですが、そういうことじゃない。自分の持っている能力を全部活かして全力投球で生きる。その姿にいつも感銘を受けています。だから、自分の映画では今後もそういう生き方それ自体を捉えたいと思います。そうやって生きる人と触れ合うことで、周りの人たちがどう変化していくのか、というのを描き続けたい。

――（黄）『海辺へ行く道』では、いままさに仰ったようなことが、真っ白な洞窟のような家で言われていますよね。「さあ、触ってごらん。裸足で立ってごらん。目に見えるもの、感じたことを言葉にしてみて。さあ」というセリフ。

横浜　たしかに、セリフで言っちゃってますね（笑）。声の主は松山ケンイチさんなんですが、私が言いたいことをそのまま言わせてしまいました。やっぱりわからないものに対しての不安って誰しもが持っていると思うんですが、わからないままでいることの方が大事というか、わからない方がずっとそれについて考え続けることができる。わかった気になって、自分のなかでストンと腑に落ちてし

まうと、そこで一回終わってしまうような気がします。わからないものをわからないまま自分のなかで持ち続けることの面白さを、みんなもっと楽しんでもいいんじゃないでしょうか。絵画を見てよくわからないと私も思いますけど、わからないからずっと考え続けたり、それについて調べたり、もっと知りたいと思ったりしますよね。わからないということが全ての行動や欲求の源であるということを、松山さんに言ってもらっています。『ウルトラミラクルラブストーリー』でも一度、死んじゃった人に甦ってきてもらって説明してもらいました。

――（三浦）甦りもひとつのテーマですよね。『俳優 亀岡拓次』は最初に安田顕さんが死ぬ演技をするところから始まっていて、演技の死、偽物の死が最初に提示される。『ウルトラミラクルラブストーリー』でも松山ケンイチさんは一度死にますが、甦ってくる。死が重たいものとして描かれず、あっけらかんとしたチープな偽物のようなものとして描かれる。死を描く際のアプローチなどについてはどのようにお考えですか。

横浜　ぜんぜんスピリチュアルな意味ではなく、死んだ人がそばにいるような感じをずっと持っています。単純に死んだ人やこの世にいない人の細胞みたいなものって、死後もずっと宙を漂っている気がしていて…。もちろん物理学者からしたら一蹴されるような意見かもしれないですけど。目に見えなくなっちゃったものも、ただ人間の目に見えないだけで、実はずっと物質としては存在しているんじゃないか。空中に漂っている目に見えないものが、太陽の光やそこにいる人間の波長みたいなものにたまたま反応して形になって見えてくるんじゃないか、そんなことを考える。だからあまり死者と生きている人の区別がないような感覚が、なぜかずっとありますね。

――（三浦）『いとみち』を、いまを生きている人たちの話にしたかったと仰っていましたが、キャラクターが何かしらのトラウマを抱えていながらも、それが前景化してこないというのも特徴だと思います。死者やトラウマといった過去のことが現在のもとですごくカラッとした感じで描かれる。

横浜　悲しいことを悲しいまま描いて見せても、見てる人はつまらないと思うので。だからカラッとしてしまうのかもしれません。悲しみ自体もやっぱりいろんな時間を経て、変化していくわけで、その過程にたまたま笑いがあったりする。自分が映画を作る上で、なるべく作品を外に向いたものにしたいというのが、ポリシーというか、大きな倫理観としてありますね。

――（堅田）『季節のない街』の第八話で、三浦透子さんが渡辺大知さんを刺しちゃって、捕まったり中絶手術を受けたりというのがあった後、二人が川の土手で再会するシーンが感動的でした。そこでもある種のトラウマが語られるのですが、最終的には二人で一

緒に曲を歌ってユーモアに満ちて終わる。この場面の演出も脚本は宮藤さんですが、どこか横浜さんの映画と通じているのかなという気がしました。

横浜　脚本は全部、宮藤官九郎さんなので、面白い脚本に従って、見事に演技をしてくれた俳優をただ撮っただけではあるのですが、やっぱり宮藤さんのすごさって悲しいことも笑いに変えてしまうというか、悲劇と喜劇が常に一緒にあるっていうものの見方だと思うんです。そこが一番好きなところですし、自分がモノづくりをする上でも、おこがましいけど、通ずるものがあるなと思っている部分ですね。宮藤さんは色々な作品を作られていますけど、そのときの社会とリンクしている作品をずっと作られていて、現実をじっと見つめることで、百歩ぐらい先に行って、もう一回その現実を見直している感じがします。どんなにシビアな現実でもだいぶ遠くから眺めると、笑える部分が見えてくる。そういうことをずっと一貫してやられている作家だと思います。私はそこまで時代を先読みすることはできない。宮藤さんは、本当に常人とはまったく違う脳みそを持っている人だなと思いますし、現実が醸し出す匂いを嗅ぎ取って、表現に変えてしまうスピード感がすごいですね。

――（堅田）　土手の場面の演出はどのように行なったのでしょうか。二人のアクションとカット割りが見事です。

横浜　水が流れるというのをテーマとして自分のなかで設定して、川べりで撮影することにしました。川島雄三の『洲崎パラダイス』（一九五六）で、川際でもつれた男女が話しているシーンがあって、それは何度も見ました。脚本上には具体的な動きなんてもちろん書いてないので、動きについてすごく考えました。ただ立っている二人が会話しているだけだともったいないので、どのタイミングで振り返り、どのタイミングで座って、いつ二人が横並びになるかは考えました。俳優には、動く理由を気にする方もいれば、演出通りやってくれる人もいる。人によっては、自分の感情にそぐわない動きはできないっていう場合もあるので、生身の俳優とのやり取りで生み出されるものもある。実際に俳優に動いてもらったときに、うまくいかない瞬間が、どこかで絶対発生するんですけど、そこをどう変えていって、自分のやりたい方向に最終的に持っていて着地させられるかは、他のシーンよりは練った気がします。夕景のシーンで時間が全然なくて、カット数も必要最小限にしなくちゃいけない状況だったので、歌だけは一発勝負でいいんじゃないかと判断しました。渡辺大知さんと三浦透子さんのお二人は歌手なので、そこはまったく心配なかった。カットを割らずに奇を衒わずにじっと撮ればいいと思いました。私はひとりで考える時間が絶対必要なタイプでして、撮影直前にひとりでロケ場所に行って、もう延々とシミュレーションしましたね。実際に動いてみて、このセリフだとここまでたどり着けないから、どれぐらいのスピードで歩いてもらおうかなど考える時間がいつも必要です。

――（堅田）　同様に演出が見事だなと感じたのが、『いとみち』でいととお父さんが喧嘩する場面です。ヒートアップしたふたりが徐々に近づいて、いとの印象的な目のショットで終わる。この場面についても、どのように演出したのか伺いたいです。

横浜　『いとみち』のときも、助監督の松尾崇さんと撮影終了後に家に残って次の日のカット割りを考えることを毎日やっていました。あのシーンは、最初は居間に豊川さんが座っていて、居間を仕切る部分ガラスのドア越しに豊川さんが帰ってきたいとを見つけて声をかける、という始まり方を想定していました。ガラス越しの画を撮りたかった。そこからカット割りを作ろうとしていたんですが、豊川さんはちょっと違和感を感じられたようでした。多分、座りながらガラスの向こうのいとに声をかけるのが、物々しすぎるというニュアンスだった気がします。それで早々と自分の演出プランが崩壊しまして、どうしようとなったのですが、美術部さんが玉暖簾を用意してくれていたので、それ越しのお父さんというのもいいなと思って、気持ちを切り替えました。あのシーンは、お父さんがいとを二回引き止めるというのが大事だなと思っていました。でもいとはお父さんと顔を合わせたくないっていう一心なんですよね。それで最初は二階に上がろうとするけど、引き止められてしまう。彼女がお父さんの近くに行かざるを得ない状況をまず作って、彼女も警戒心をお父さんに悟られないように、あくまでも平常心で対応しようとする。「アップルパイもらってきた」って、何気ない会話をあえて明るく言ってもらいました。アップルパイを置いた後に、もう一回彼女がお父さんの前から去ろうとすることも決めていた。そこをもう一回引き止められて立ち止まざるを得ない、という流れです。あとの俳優の動きは、その場でやってもらって、カット割りもそこで考えた気がします。いつお父さんがいとに近づいていくかは、豊川さんのタイミングでやってもらって、それをどうやって撮るかに集中しました。二人の後ろ姿のカットバックがいいな、とはなんとなく思っていて、後ろ姿をずっと見せつつ、最後にいとが振り返って初めて顔を見せられればいいなというのは、きっちりではないですが、事前からプランとしてありました。

――（堅田）　いとを演じた駒井蓮さんの目の強調がとても特徴的で意図的に構築されているのかなと感じました。三味線の技術についても「目で見て耳で聞いて覚える」といったセリフもありますが、目というのはテーマとして重要だったのでしょうか。

横浜　いとのおばあちゃんを演じてもらった西川洋子さんは実際の三味線奏者の方で、高橋竹山さんという青森の偉大な三味線奏者のお弟子さんでした。もちろん西川さんが十代で弟子入りしたときには録音なんてできないし、目で見て記憶して、耳で覚えるしか方法がなかったそうなんです。なので、「目で見て耳で聞いて覚えたもんだ」っていうセリフは西川洋子さんの実体験に基づいたセリフです。物に頼らない時代に生きていた人の身体感覚ってすごくて、記

憶力も耳も本当にいい。あのセリフの場面は、西川さんのご経験をある種のドキュメンタリーとして撮っていたシーンでした。

目の演技は、私はそんなに意識していなかったかもしれません。いとという人物の目の変化というのは、彼女自身が持っている能力や演技設計で考えて表現していたものだと思います。いとに関して言うと、内面的な心情というよりも、カメラで撮ったときにどのように見えているかは駒井さんに細かく伝えていました。彼女は、顔の特徴からして見え方や表情がカメラ位置によってまったく変わってくるんですね。ここから撮ったときにそういう表情をすると、こう見えるよ、口はもうちょっと閉まっていた方がいい、ちょっと表情に力が入りすぎているよ、などを伝えました。キャラクターの気持ちがどうこうというのは、ほとんど言ってないですね。あと彼女は豊かな表情を自分で無意識に作ろうとしてしまう癖があった。表情にそんなに頼る必要はないということも言った気がします。

――（堅田）『いとみち』は三味線を演奏するシーンが重要ですよね。いとが三味線を弾く場面は四回ほどありますが、演出やカット割りなどをどのように計画していったか教えていただけますでしょうか。

横浜　演奏のシーンの演出は、自分が映画を作るとき、中々積極的になれないところがあります。リアルに見せるためにはどうすればいいかという難しさがありますし、どうしても長年やってきた人のリアリティには勝てない。何ヶ月か練習しただけで、何年も弾いてきた人に見えるわけはないので、ある意味勝負ではありました。クランクイン前日に三味線を弾いている駒井さんを撮影する時間があったんですが、そのときに彼女が通しで三味線を弾いて、映画として成立させる演奏になっていないというので本人は落ち込んだようなんです。クランクインしてからも練習をし続けていて、撮影が終わった後もホテルで一人でずっと練習していた。そういう彼女の努力がベースにあっての撮影でした。撮り順が結構バラバラだったので、一番最後に撮った三味線のシーンは、彼女が久しぶりに楽器を手にしたらまったく手が動かなくなっているという場面だった。クライマックスの一番上手に弾けるシーンは、撮り順としてはだいぶ序盤だったので、上手に弾かなきゃいけないときと、下手に弾かなきゃいけないときのコントロールが大変だったと思います。撮影が始まった時点で、彼女の指はかなり動くようになっていたので、上手く弾くことの難しさよりも、実は下手に弾くことの方が難しかったのかもしれません。一番演奏レベルがピークのときに下手に弾く芝居をしないといけなかった。おばあちゃんと二人で演奏するシーンは西川さん自身がカメラの前で演奏するのが久しぶりで、二人とも緊張していましたね。ただこの場面に関しては、別に上手か下手かが問題になるシーンではないと考えていて、むしろ下手な方が感動するんじゃないかぐらいに思っていた。なので、二人には少し長い時間コミュニケーションを取っていただいて、そのときの雰囲気をそのまま撮ったシーンでした。あとは演奏の指を撮りたいと

いうのが念頭にありました。難しかったのですが、指や手を撮らないとダメだと思っていた。カメラ位置も苦戦しましたね。

IV

――（黄）　三味線は青森の伝統楽器ですよね。横浜さんの映画では音楽や方言といった青森の要素が取り入れられていますが、それだけではなく地理的な感覚、映画内空間の組織の仕方という点でも、青森という土地は作品に影響を与えているのかなと感じました。『海辺へ行く道』は青森を舞台にしているわけではないですが、青森で撮られた『ジャーマン＋雨』や『ウルトラミラクルラブストーリー』と同様に、各空間の配置がわからなくなるような感覚があります。あと、寺山修司や川島雄三といった青森出身の映画監督からの影響などもあれば伺いたいです。

横浜　『ウルトラミラクルラブストーリー』は、自分の祖母の家をロケ場所として使っていて、もういまは過疎地域になってしまったぐらい田舎で、田んぼや山や海が近くにある場所です。それに対して、自分が生まれた地域は、青森市の住宅街、田んぼやリンゴ園もない、地方に行くとどこにでもあるような住宅街でした。別に自然が多いわけでもない普通の土地が、自分の長年生きていた場所という意識が大きくて、青森を描くときも土着的な風景や田舎の風景を美しく描きたいという意識はすごく低い。なので、作品で撮る風景がどこにでもありそうで、どこにもない場所として映ってしまうのかなと思います。個人的に、土地に縛られることにどうしてもずっと嫌悪感がありまして、自分が一八歳で神奈川に行ったというのもありますし、一つの場所に居続けることがなかなかできない。もちろん都会への憧れというのも大きくはあるんですが、一つの場所への愛着のような感覚が薄くて、それが映画にも出ているんだろうなという気がします。『いとみち』は、青森のいい風景が所々映っていて、地元の人からは「こんなに青森をきれいに撮ってくれてありがとう」と言ってくれる人もいらっしゃるんですが、自分としては風景をきれいに撮ろうという意識はなかったです。ただそこにある山や川をどう撮るかしか考えていない。いわゆる観光地も映画のなかには映っているんですが、自分が感じている気持ち以上に美しく撮りたくはない。むしろ逆に観光地というイメージを払拭してもらうためにどうするかといったことに意識がいくぐらい、場所に対する愛着は薄いんです。

『海辺へ行く道』の脚本を書いていたときも、コロナ禍だったので、住んでいた賃貸の家を解約して、サブスクで日本全国のいろんな民宿とかを転々とできるサービスを契約して、荷物だけ別の場所で預かってもらうという状態でした。家にすら縛られたくないなと思って、旅みたいなことをしながら、素敵な海辺の街がないかとふらふらしていた時期がありました。常に自分がエイリアンであるというか、どこに行っても居心地が悪いという感覚がなぜかすごく強く、そこから自分の映画作りが始まっているのはたしかにあると思

います。寺山修司の映画はもちろん見ていますし、太宰治も若い頃読んでいましたけど、彼らほど土地への愛憎入り混じる気持ちは、私は持っていない。川島雄三は自分が青森生まれだということを公にあえて自分から言っている印象があまりなくて、青森から離れたかった人なのかなと勝手に推測しています。『海辺へ行く道』を見た知人が、映っている海のことをすごく概念的な海だねって言っていて、それはなんとなくわかるんですよね。『海辺へ行く道』に限らず、映画内の地図とか位置関係、距離感とかは本当にいつも考えていないんです。『ウルトラミラクルラブストーリー』のときは、場所と場所の距離や位置関係があまりにも曖昧なので、制作部さんがロケ地を探すときの手がかりとして、映画世界の地図が欲しいと言われて、仕方なく描いたことがありました。でも、それもあくまで利便性のために書いたので、自分が撮るときには、場所と場所の断絶があった方が面白いんじゃないかなと考えていますね。

――（黄）どの作品でも出発点と目的地が重要になるのではなく、そのあいだの道が重要になっている気がします。『ウルトラミラクルラブストーリー』では、松山ケンイチさんと麻生久美子さんの二人が歩いている場面が反復されています。『俳優 亀岡拓次』もある種の旅の映画と言えますよね。

横浜　無意識的な部分ですけど、たしかに道は大事にしているかもしれません。どこかからどこかへ移動するあいだに、その人がどう歩いているか、何を考えて向かっているか、喋りながら移動しているのか、といったことに興味がある。行き先で行われる物語的な出来事よりも、その過程や途中にある何にも意味が生まれないような瞬間の方が好きです。また反復することは、一回目と二回目とで風景やその人がどう変化しているか、時間の経過をわかりやすく示すことができるのでよくやります。

――（三浦）『いとみち』では三味線を弾く手だけでなく、駒井さんが触られるのを嫌がる描写や髪を触るアクションが反復されますし、花火の場面では黒川芽以さんと手が離れるショットが印象的に捉えられています。『海辺へ行く道』でも触れるか／触れないかということが、重要なモチーフとして出てきますよね。手を撮ることに対するこだわりがあればお聞きしたいです。

横浜　美学校の卒業制作の『ちえみちゃんとこっくんぱっちょ』に、お金を渡すシーンがあるんです。二人の手があって、そこをお金が移動する。手の寄りを無意識に撮っていたんですけど、それ見た万田さんか誰かが、「これブレッソンだね」って言ってくれたんです。当時は、ブレッソンのことを全然知らなかったんですけど、そこで自分は手を撮るのが好きなんだと気づきました。手を撮っているというよりも、物が移動する瞬間が好きなのかもしれません。手が介在しないと物は移動できない。テレビドラマを撮っているときも、三〇分くらいのドラマのなかで何を軸に演出しようかと考えるとき

に、裏テーマを「手」にして考えてみようというのはいつも使いがちなアイデアです。テレビドラマはやはり脚本に書いてある話をきちんと伝えるというのが大事ですが、文字に書かれてない何かを軸に物語を語ろうというのはよく考えます。『いとみち』でも髪を触ったり、触らなかったりというのは演出上のポイントとして脚本の段階から考えていました。あと単純に自分が触るのが好きなんですよね。美術館とかに行くと、触りたくてしょうがなくなってしまって…。ルーブル美術館に行ったとき、ハンムラビ法典とかすごい作品が目の前に剥き出しで置いてあって、触りたくて仕方なかったです。触ることで、時空を超えて当時の造った人の何かを感じたくなる。時間と場所を超えて何か起こりそうな予感がして、触りたくなる。

――（三浦）　とくに『海辺へ行く道』がそうだと思うのですが、労働や生活と芸術というのが、全部地続きなものとして捉えられていますよね。芸術を扱っているんだけど、それが特権化されないというのが横浜さんのフィルモグラフィー全体を通じた特徴としてあると感じます。生活と芸術の連続性という主題を描くことに意識的でしょうか。

横浜　映画を作ることは、やっていない人からすると、特別なことをやっていると思われる。でも、ほかの方々がやっている仕事とそんなに変わらないと思っているんです。映画祭とかに行くと、とても良くしてもらって、監督はあたかもすごい人のように扱われたりすることが多いのですが、たまに違和感を覚えます。クリエーションには特別な力が必要だと思われがちですが、生活リズムや心身のコンディション、生活環境などは切っても切り離せない。そう考えると、特別なことをやっているというより、生活のなかから作品が生まれてくると考えた方が自分にとっては心地いい感覚があります。映画で天才を描くことはしないですし、クリエーションというものを神聖化されたくないというのは、そういう考えがあるからかもしれません。撮影所時代に社員として働いていた監督は、朝出勤して夜まで撮影して帰るというような感じだったと思うのですが、その会社員的なルーティンに憧れますね。いまは当然撮影所も存在しないので、撮る内容によって開始時間も終わりの時間も日々違いますが、毎日同じ時間に始まって同じ時間に終わるという撮影に憧れはあります。

――（三浦）　いまの話題に関連すると思うのですが、『いとみち』で古坂大魔王さん演じるオーナーさんが模倣の重要性を説くセリフがあったり、『海辺へ行く道』でもミメーシスの話が重要になったりしますよね。本物に価値があって、偽物は価値が低い、という考え方に対するカウンターが作品のなかで常に提示されています。テーマ上の問題だけでなく、映像のレベルでも全体的にフラットさや平等性のようなものが志向されている気がします。

横浜　ちょっと前に東京オリンピックのロゴを作ったデザイナーがパクリだと訴えられた出来事がありましたよね。それで、オリジナル性への羨望みたいなものが世間では強いんだなと感じたんです。模倣は悪とされる。本当のオリジナルってそもそも何なのかわかんないんですし、映画だってあらゆる映画を踏襲して、過去の作品からたくさんの栄養を吸収して一本の映画が作られるわけです。もちろんまったく同じではないですけど、どこまでが許されて、どこからが許されないかの境目って曖昧ですよね。音楽にせよ、美術や絵画にせよ、全部のジャンルでそういうことが常に行われているわけです。そういうことへの疑問みたいなものが、小坂大魔王さんのセリフにつながった気がします。話は変わりますが、この前、通りがかった家の一階の窓が全開で、ふと目を向けてしまったんです。そこでおばあちゃんがベッドの前に座って、犬のロボットのａｉｂｏを撫でていて、それに応えるようにａｉｂｏが尻尾を振っていたんです。その光景を見て、この二人のあいだには愛情がちゃんと生まれているんだなって思った。犬が機械だからといって、おばあちゃんのなかに生まれた感情は嘘じゃないわけですよね。そこには、なんらかの愛情があるわけで、本物の犬じゃなかったとしても、それと向き合う人のなかにそういう気持ちが生まれたら、それは本物なんだろうなと思いました。

――（堅田）　横浜さんの作品の特徴として、演じることが重要になっている気がします。『俳優 亀岡拓次』は一番典型的ですが、『いとみち』でもメイド喫茶でメイドを演じることが重要になっています。ドラマだと『有村架純の撮休』もあります。三味線を弾くというのも、ある種のパフォーマンスですし、『海辺へ行く道』だと、テルオが死んだおじいさんになりきりますよね。そういうモチーフを好んでいるのかなという気がしたのですが、いかがでしょうか。

横浜　演じることって、人間が服を着て着飾るのと似ている部分があると思います。日常では使っていない言葉を使ってみたり、普段と違う言い方で喋ってみたり、いまの自分ではない別のものになりたい願望って、みんな潜在的に持っているんじゃないかと思います。もともとあるものを、色々なものを纏って変化させたり、別のものに見せたりすることで、異なる可能性を探し求めているのが人間という生き物なんじゃないでしょうか。すでに知っている現実に、実は自分が気づいてないような別の可能性が潜んでるんじゃないかと期待して、演じるという行為をするんだろうなという気がします。そういう変貌していく瞬間の面白さを求めて、演じるというテーマを作品に持ち込んでいるのかもしれません。

――（堅田）　このことは先ほど話していただいたマイノリティの話にどこか通じる気がします。佐藤真監督の『花子』はいわゆるドキュメンタリー映画ですが、フィクション映画でマイノリティの人々を描くというのは、ドキュメンタリーとは違った難しさがある

と思うんですが、その点についてはいかがでしょうか。

横浜　最近『ウルトラミラクルラブストーリー』を久しぶりに見る機会があったんですけど、結構きわどいことをやっているんですよね。農薬を浴びることで脳のシステムが変わって、他の人たちと同じような状態になるという設定が、そもそもいま考えると、きわどいですよね。陽人の本来の姿が、普通の基準から外れた状態であると言っているようなものなので、こんなことやっていたんだって自分でもびっくりしました。でも他方で、人を傷つけないように気にしだすと、萎縮してしまって、表現の幅がどんどん狭くなっていってしまうんですよね。誰の心にも残らない、当たり障りのないものしかできなくなってしまう。そうではなくて、やっぱり人をちょっと不快にさせかねないようなこと、本当に言っちゃダメなことなのかどうかみんなが探っているようなことを映画に取り込むことで、改めて映画を見た人に考えてほしいなっていう気持ちがあります。『ウルトラミラクルラブストーリー』のときも見た人から、これはちょっといただけないんじゃないか、というような言葉も当時いっぱいもらいました。いまもそういうことを思う人はいるはずではあるのですが、何がいけなくて何が許されるのか、その曖昧な境目のところで、表現者としてチャレンジしていきたいという気持ちはあります。作品を当事者の方に見てほしいとは思うんです。例えば、金銭的に余裕がなくて生きるか死ぬかぎりぎりの人を描いた映画を作ったとしても、本当にぎりぎりの人は映画すら見られないかもしれない。届かない。そういうジレンマはあったりします。

――（黄）　触るという主題系についてもう少し聞かせてください。エマニュエル・レヴィナスという哲学者が愛撫について論じています。彼によれば、愛撫というのは自分の手がどこに行くのかわからないまま触っていることだと書いていて、すごく感動したんです。私たちは手がどこへ行くのか自分でもわかっていない。そういったどこへ行くのかわからない手の生き生きとした生命力のようなものが横浜さんの作品の人物たちにはあると思います。

横浜　ここまでの色々な質問ともつながる気がするんですけど、本当に目的があるわけじゃない、なぜやっているのかわからずに行動している瞬間がとにかく魅力的だと思っています。だから、その先で何かにたどり着くことが目的じゃない。瞬間をどう生きるのかが重要なのだと思っています。どう歩いたり、どう移動したり、どのように彼／彼女は旅をするのかに興味がある。社会の周縁にいるような人々を主人公にするのは、彼らにそういう可能性を見いだしているからなんだろうなと、いまの話を聞いて思いました。

――（三浦）　周縁の人々を物語の中心に据える際に、そういった人々が受けている迫害にフォーカスを当てて、社会派のメロドラマのようにするという方向性の映画もたくさんありますよね。でも、そうではなくて物語がどんどん喜劇的な方向に転がっていくという

のが横浜さんの作品の独自な特徴としてあるのかと思いました。

横浜　東北の人って、かわいそうな人として描かれがちな気がします。北の田舎の人物が主人公の映画って、辛そうに生きている人たちが多いなと感じたことがありました。歴史的に、東北って都から色々なものを押し付けられ、雪も降って、生活もしづらく、お金もなく…みたいな感じですよね。たしかに虐げられてきた歴史がいっぱいある土地ではあるんですが、別にかわいそうなわけではないんだよという思いがあります。かわいそうというのは、優しさというより、上の立場から見てるから出てくる言葉でもあるので、マイノリティの話も含めてなんですけど、人物や土地を憐れむように描くことに対するカウンターの意識は、映画を作るうえで常に意識しているかもしれません。

　辛いと思っていることも、距離をもって見つめると面白くなってしまう。その距離感は、ずっとものを作る上で大事にしていきたいとは思っています。森崎東監督の映画もそうですよね。元気がある方がいいです。札幌もそうだと思うのですが、東北で大雪が降ったら、もう文句を言える相手がどこにもいないわけですよ。だから、自分のなかでこらえたり、我慢したりするしかない。そういう人たちって、どこかで自分をすごく客観視していて、そういう状況を笑わないとやってられないと思っている。しかめ面をしていても別に雪が減るわけじゃないし、みんなで愚痴を言い合いながら笑おうぜっていう人たちだなと、青森に帰るたびに思うんです。それを見ていると、辛いことを百パーセント辛いまま描くことなんて到底できないと思いますね。

――（堅田）　ありがとうございます。とても重要なお話を伺えたと思います。最後の質問です。これまでオリジナル脚本の作品から原作がある映画、またテレビドラマなど、多岐にわたって仕事をされてきたと思いますが、今後の展望があれば聞かせていただきたいです。

横浜　あまり大きな展望はないのですが、仕事が来たらドラマでも何でも、ジャンルにこだわらずやりたいと思っています。自分がそんなに興味がない題材にトライしたり、ある種の制限がある方が自分自身の幅を広げてくれる気がするので、何でもやってみたいです。制限があることによって、いろんなことを考えなきゃいけないという状況に追い込まれるから、自分の幅が逆に広がるっていう仕組みなんですかね…。だから、仕事に関しては何でもやってみたいというのはあります。

　映画でやりたいと考えているのは、昔東北で起こった大飢饉を題材にしたものです。人がバタバタ死んで、人同士が食べあったみたいなことすら言われている飢饉なんですが、それで死んでしまった人たちが現代の米に取り憑いていて、その米を炊飯器で炊いたら、大飢饉で死んだ霊が再生するっていう話を映画にしたい。あとＳＦをやりたいとは常に思っていますし、自分もだいぶ大人になったの

で、自分と同い年ぐらいの年齢の大人を描きたいなとも考えています。子どもが主人公の映画をよく作るよねとたびたび言われるので。

［付記］本インタビューは、二〇二五年九月三〇日と一〇月二四日に、オンラインで行なった。本稿の取材に際し、貴重なお時間を賜りました横浜聡子監督に心より御礼申し上げます。