

第11回 文化庁映画週間 公式報告書

第11回 文化庁映画週間

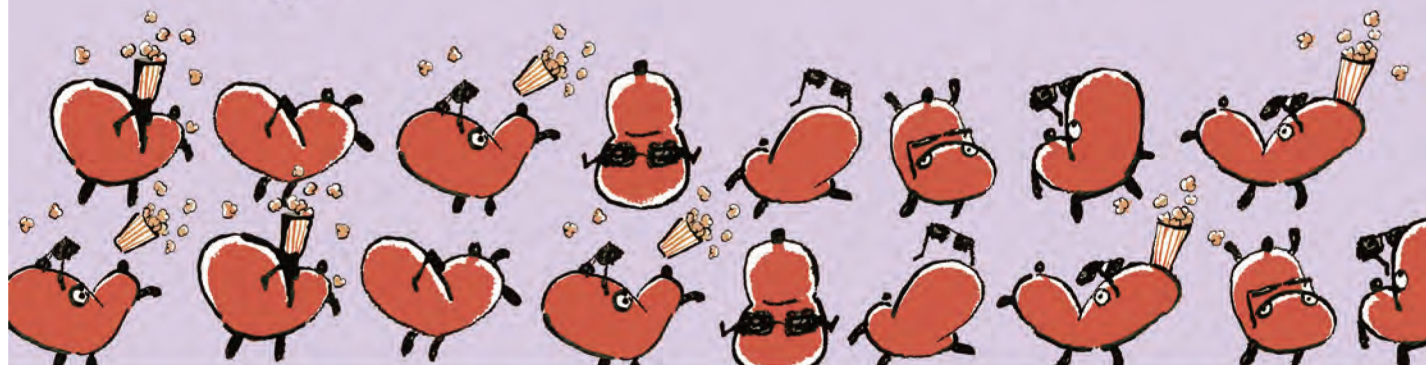
2014.10.23 [THU] - 10.27 [MON]

グランドハイアット東京 + シネマート六本木

映画の話、
しませんか？

山内いこ

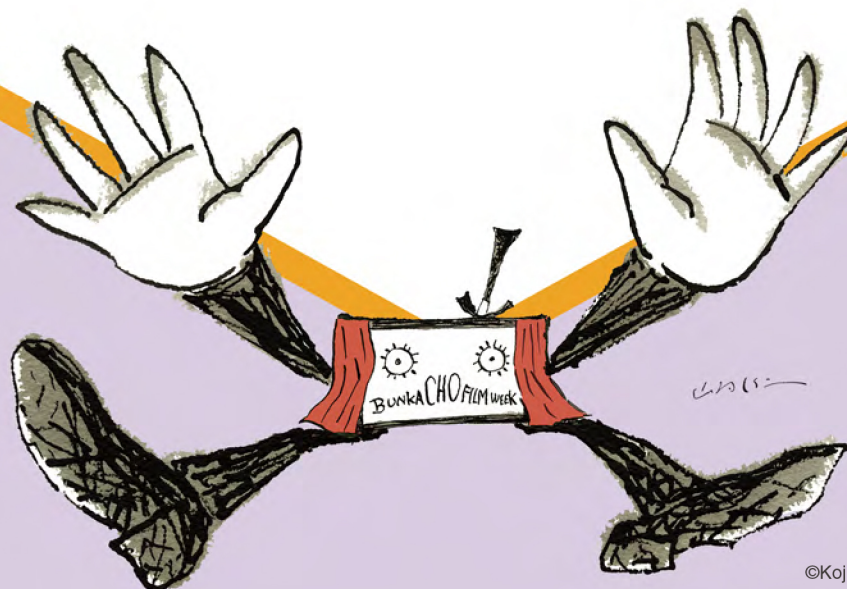
©Koji Yamamura



文化庁では、魅力ある総合芸術であり、また、海外への日本文化発信の有効な手段である日本映画の振興に、さまざまな観点から取り組んでいます。

その一環として、このたび11回目となる「文化庁映画週間」を東京国際映画祭期間中に開催しました。

文化庁映画週間では、優れた文化記録映画や永年にわたり日本映画を支えてこられた方々を顕彰すると共に、記念上映会やシンポジウムなどを実施し、あらゆる立場の人々が映画を通じて集う場を提供しています。



©Koji Yamamura

会期:2014年10月23日(木)～10月27日(月)

会場:グランドハイアット東京／シネマート六本木

●主催:文化庁

●共催:公益財団法人ユニジャパン

f www.facebook.com/BunkaChoFilmWeek

t https://twitter.com/BC_FilmWeek



目次

◆ 平成26年度 文化庁映画賞	4
-----------------------	---

◆ 文化庁映画賞 贈呈式

・ 文化記録映画部門	5
・ 映画功労部門	7

◆ 文化庁映画賞 受賞記念上映会	13
------------------------	----

◆ シンポジウム—MOVIE CAMPUS—	19
------------------------------	----

・ 第一部	
『「アナ雪」を超えろ！～日本のフルCGアニメへの挑戦』	20
・ 第二部	
『羽ばたけ！映画の撮影スタッフ～人材育成と未来』	31



平成 26 年度 文化庁映画賞



平成26年度 文化庁映画賞贈呈式

文化庁では、日本映画の向上とその発展に資するため、文化庁映画賞として、優れた文化記録映画作品（文化記録映画部門）および永年にわたり日本映画を支えてこられた方々（映画功労部門）に対する顕彰を実施しています。本年度の文化記録映画部門3作品および映画功労部門7名の贈呈式を10月23日に、また文化記録映画部門受賞作品について、受賞記念上映会を10月26日に開催しました。

文化庁映画賞 贈呈式

会期:2014年10月23日（木）20:00～
会場:グランドハイアット東京「コリアンダー」
●主催:文化庁

文化庁映画賞 受賞記念上映会

会期:2014年10月26日（日）11:00～
会場:シネマート六本木「スクリーン4」
●主催:文化庁



平成 26 年度 文化庁映画賞 文化記録映画部門

選考過程

選考委員7名が推薦した14本の候補作品について、すべての作品を観て、事前に採点する審査を行ない、その上で、選考委員会で議論を行なった。議論は、最初に7名の選考委員が特に推薦する作品を挙げ、さらには全体評価の得点では必ずしも評価は高くないが、考慮する余地のある作品について意見を述べることから始めた。討論の結果、8本まで絞り込み、再度議論を行ない、最終5本にまで絞ることになった。ここから、かなり作品内容について突っ込んだ激しい議論が交わされることになった。どの作品が大賞、優秀賞をとってもおかしくない作品ばかりであったからだ。

議論はやや膠着状態となったところで、どの作品が大賞にふさわしいかという観点から、選出を行なったところ、『ある精肉店のはなし』と『鳥の道を越えて』の2本が残り、拮抗することとなった。さまざまな観点から意見が交わされ、最終的には『ある精肉店のはなし』が大賞となり、『鳥の道を越えて』が優秀賞となった。そして、残り3本からどれを優秀賞にすべきか、さらに慎重な議論を行ない『鬼来迎ー鬼と仏が生きる里ー』が優秀賞となった。残念なことに賞を逃した2作品も賞にふさわしい出来映えと内容であり、その差は僅かなものであった。

全体を振り返ってみると、今年度の候補作品14本はどれも技術的なレベルの高さだけでなくその意欲において、現実の多様なあり方や複雑さを鋭くつくものであった。文化記録映画の特徴を遺憾なく発揮したものばかりであり、現在の厳しい社会経済状況のなかでも、ドキュメンタリーの現実のさまざまな事象に迫ろうとする精神は旺盛であり健在であることを示すものであった。

<原田健一>

文化記録映画大賞



©やしほ映画社、ボレボレタイムス社

『ある精肉店のはなし』

監督: 瀬瀬あや

製作: 株式会社やしほ映画社 / 有限会社ボレボレタイムス社

2013 / Color / 108min.

大阪・貝塚市。家族で牛を育て、屠畜し、その肉を売る小さな精肉店がある。差別と向き合い、牛のいのちと全身全霊で向き合う家業のなかに、生きものとしての人間の姿が現れる。「生」の本質を見続けた家族の記録。

贈賞理由

家族で牛を飼育し、屠畜して精肉を販売する。この仕事を代々続けてきた精肉店一家の日常は活気に満ちている。牛のいのちと向き合ってきた家業の深奥で光る明るさだろうか。それが映画全編のトーンを作っている。屠畜や部落差別というテーマがこうした雰囲気の中で語られたのはこれまでなかったことだ。斬新な視点で地域の「今」を伝え、差別をめぐる人々の意識の変化に迫ったこの映画の「構えの大きさ」を高く評価したい。

<戸田桂太>



瀬瀬あや監督

文化記録映画優秀賞



© (公財) ボーラ伝統文化振興財団／桜映画社

贈 賞 理 由

千葉県山武郡横芝光町にある集落虫生に数世紀前より伝わる「鬼来迎」という仮面劇。鬼が亡者を責め立て仏が来迎するさまを描いた民俗芸能を受け継ぐのはわずか25戸の集落の人々。稽古風景から8月16日施餓鬼会のあとに演じられる劇本番へ。自然の恵み豊かな農村風景を交えつつ役作りに励む人々の姿が描かれる。親から子へ、世代を越えて先祖伝来の芸能を絶やすことなく伝承してきた里人たちの熱き思いを伝え、静かな感動を呼ぶ。

＜中嶋清美＞

『鬼来迎－鬼と仏が生きる里－』

監督:村山正実／片岡 希／井上 実

製作:株式会社桜映画社

2013／Color／38min.

千葉県山武郡横芝光町虫生。鎌倉時代初期に始められたとされる重要無形民俗文化財〈鬼来迎〉が存続の危機に直面しながら絶えることなく今も演じられている。カメラは虫生の人々の生活と共に伝承されていく姿を追った。



片岡希監督



©工房ギャレット

贈 賞 理 由

今では禁じられた霞網、どうやって空を自由に飛ぶ鳥を捕ったのだらうという疑問を、当時を知る者の証言などから解き明かしつつ霞網猟の全貌を捉えた映像記録として貴重である。さらに鳥が渡りのルートに自ら散布した「実の成る植物」にも触れ、特に現在も研究目的で維持管理されている鳥屋場と、その周囲の植生の違いの判る空撮からは、ひと目で鳥が少なくなった訳が見えてくるようで興味深い。よってこれを優れた作品と認めた。

＜矢島 仁＞

『鳥の道を越えて』

監督:今井友樹

製作:工房ギャレット

2014／Color／93min.

岐阜県東白川村で暮らす祖父・今井照夫は、“鳥の道”があったという山を指した。「祖父の見た光景を見たい！」孫である監督は、その“鳥の道”を探し求めて旅に出る。



今井友樹監督

※＜＞内は執筆した選考委員名



平成 26 年度 文化庁映画賞 映画功労部門



生頼範義 (おおらい のりよし)

映画ビジュアル制作

昭和32年、東京藝術大学を中退後、商業用絵画制作を開始する。映画ではポスターや新聞広告にイラストレーションを提供、卓越した画力とイメージで集客に大きく貢献した。『スター・ウォーズ エピソード5／帝国の逆襲』（昭55）ではジョージ・ルーカス直々の依頼でポスター用画稿を手がけ、国際的に日本人画家の実力を示した。『復活の日』（深作欣二 昭55）やアニメーション映画『FUTURE WAR 198X年』（舛田利雄、勝間田具治 昭57）ではイメージボードを担当。昭和59年の『ゴジラ』（橋本幸治）以後は同シリーズのポスターを連作し、画稿が特撮映像のイメージソースにもなって、映画の製作現場にも多大な寄与をしている。そのほかの代表作は『日本沈没』（昭48、平18）『黄金の犬』（昭54）『浪人街』（平2）『陽炎』（平3）『EAST MEETS WEST』（平7）など。平成26年、40年余アトリエを構えてきた宮崎市の「みやざきアートセンター」にて『生頼範義展』が開催された。



写真右は代理で登壇したご子息のオーライタロー氏



酒匂正弘 (さこう まさひろ)

映画照明

昭和32年大映多摩川撮影所照明部に入社。『二等兵物語』（昭30）のロケ現場で照明部の活躍を見たことが動機だった。助手として主に伊藤幸夫に師事し、増村保造（『黒の試走車』）、島耕二（『若い仲間』）、田中重雄（『夜は嘘つき』）、木村恵吾（『瘋癲老人日記』）などの多くの作品に参加。同42年電通映画社（現電通テック）に移籍、スタジオで身につけた照明技術を駆使してCM映像の向上に貢献、また短編映画、大型映像（大阪万博、筑波万博等）などにも挑戦した。平成14年からは日本映画テレビ照明協会事務局長として、協会の運営および技術力の向上に尽力している。同17年からは東放学園映画専門学校で「照明基礎講座」の講師を務めるなど後進の育成にも尽力している。主な作品に『日本の庭』（昭47）『鎌倉悠久』（平1）『KAMBA! 暴走迷路』（平4）などがある。





佐藤富士男（さとう ふじお）

映画録音

昭和34年日活株式会社（撮影所製作部技術課）に入社、録音助手となる。同55年社員技師となり「新吾捕物帳」などのテレビ映画を担当。ロマンポルノ時代には録音のみならず、音楽的なセンスを必要とする選曲もこなし活躍する。同58年録音技師となり、崔洋一監督のデビュー作『十階のモスキート』で注目を集めた。その後も多くの劇場用映画、テレビドラマを手がけた。定年退職後の平成10年からは日活芸術学院で録音コース担当講師として多くの後進を育てると共に、永年にわたり、日本映画・テレビ録音協会の理事を務めその運営にも尽力した。主な作品に『蜚川』（須川栄三 昭62）『囃む女』（神代辰巳 昭63）『私の心はパパのもの』（大林宣彦 平4）などがある。



仙元誠三（せんげん せいぞう）

映画撮影監督

昭和33年松竹京都撮影所入社。同39年にフリーとなり、助手を務めた『怪談』（小林正樹 昭40）では撮影監督宮島義勇から多くを学ぶ。大島渚監督の『新宿泥棒日記』（昭44）でデビュー。同監督の『少年』（昭44）、『書を捨てよ町へ出よう』（寺山修司 昭46）など時代を鋭く反映したATG作品に参加する。同53年、東映セントラルで松田優作主演の『最も危険な遊戯』（村川透 昭53）を手がけ、クールでグラフィックな画調を示し映画界に新風を吹き込み、その勢いは『処刑遊戯』（村川透 昭54）『ヨコハマBJブルース』（工藤栄一 昭56）と続いた。角川映画『セーラー服と機関銃』（相米慎二 昭56）、『探偵物語』（根岸吉太郎 昭58）『Wの悲劇』（澤井信一郎 昭59）などの大ヒット作品も担当した。ほかに森田芳光、阪本順治などの若手、深作欣二、中島貞夫、角川春樹らのベテラン監督作品もあり多彩なフィルモグラフィを誇っている。氏の下で現在活躍中の多くのカメラマンが育った功績も大きい。



半藤克美 (はんどう かつみ)

アニメーション美術

昭和36年虫プロダクション入社。手塚治虫の短編映画『ある街角の物語』(昭37)に背景担当として参加。同40年東京ムービーの設立に協力し、同43年、美術設定、背景に特化した半藤美術スタジオを設立、同45年にはスタジオ・ユニに統合した。この間、初のTVアニメ「鉄腕アトム」(昭38)をはじめ、「おそ松くん」(昭41)「さすらいの太陽」(昭46)「ハゼドン」(昭47)「ワンサくん」(昭48)「勇者ライディーン」(昭50)「野球狂の詩」(昭52)「がんばれゴンベ」(昭55)、映画では『ムーミン』(上梨満雄 昭47)『ドカベン』(光延博愛、岡部英二 昭52)『野球狂の詩 北の狼南の虎』(岡部英二 昭54)『忍者ハットリくん ニンニン忍法絵日記の巻』(笹川ひろし 昭57)など、数多くの作品で美術を担当。メルヘン、スポーツ、SF的な舞台から日常風景、さらに抽象的な背景美術まで幅広く手がけ、作品の成功に貢献した。また、母校(武蔵野美術大学)からの人材誘致など後進の育成にも尽力している。



松田 孝 (まつだ たかし)

衣装

昭和34年東映京都撮影所入社。脚本を読み込み、役柄や時代、環境を考慮しつつ出演者が身に着ける衣装を選び、スタッフと打合せを重ねて決めていく、衣装担当の仕事。「衣装」は登場人物たちの個性を示す重要な要素であり、ドラマに深く関わっているため、その仕事は衣装全般のゼネラル・マネージャーといえよう。氏は多くの映画・テレビ作品の助手を経て『緋牡丹博徒』(山下耕作 昭43)で衣装担当となり、時代劇を中心に多くの作品に参加し今日に至っている。その豊富な知識・経験には定評があり、撮影所が生んだ生粋の職人として、数多くの作品の衣装を担当している。主な作品に『仁義なき戦い』(深作欣二 昭48)『魔界転生』(深作欣二 昭56)『鬼龍院花子の生涯』(五社英雄 昭57)、近年の作品には『火天の城』(田中光敏 平21)『大奥』(金子文紀 平22)、最新作は平成26年公開の『幕末高校生』(李闘士男)。





宮澤誠一（みやざわ せいいち）

映画編集・演出

昭和47年日本大学藝術学部芸術研究所入所。短編映画『宮崎の牛乳』（昭48）で監督、編集を担当の後、『夏の別れ』（井上真介 昭56）で劇場用映画の編集を担当する。平成8年公開の『絵の中のぼくの村』（東陽一）ではネガ編集を担当し、同作はベルリン国際映画祭で銀熊賞を受賞した。同大学藝術学部映画学科で教鞭をとりつつ、『新しい風』（松島哲也 平16）、『飛べ！ダコタ』（油谷誠至 平25）、記録映画『鯨捕りの海』（梅川俊明 平10）などの編集を務める。映画史家、田中純一郎に迫った『田中純一郎～人と仕事～映画にかけた生涯』（平11）では監督業も手がけ、産業映画コンクールで奨励賞を受賞。永年にわたり多くの作品の編集に携わると共に、日本映画・テレビ編集協会の副理事長を務め、その運営に尽力。また、学内外を問わず後進の育成にも熱心に関わり、広く映画映像分野の人材育成に寄与している。



平成26年度 文化庁映画賞 選考委員

[文化記録映画部門]

大前和美（一般社団法人日本映画テレビ技術協会 顧問）
 恩田泰子（株式会社読売新聞東京本社 文化部記者）
 戸田桂太（武蔵大学 名誉教授）
 中嶋清美（公益社団法人映像文化製作者連盟 事務局長）
 濱崎好治（公益財団法人川崎市生涯学習財団 川崎市市民ミュージアム学芸室 学芸員主査）
 原田健一（新潟大学 教授）
 矢島 仁（東京工芸大学芸術学部映像学科 准教授）

[映画功労部門]

青木真弥（株式会社キネマ旬報社 エグゼクティブ・エディター）
 小澤秀高（協同組合日本映画・テレビ美術監督協会 理事長）
 川上皓市（協同組合日本映画撮影監督協会 副理事長）
 富山省吾（日本アカデミー賞協会 事務局長）
 氷川竜介（アニメ・特撮研究家／明治大学大学院 客員教授）

（敬称略・氏名50音順）



文化庁映画賞贈呈式における主催者および来賓挨拶

文化庁

青柳正規 長官



文化記録映画は、社会におけるさまざまな状況や変化を記録し、次の世代へと引き継ぐ貴重な映像資産であり、まさにその製作に携わった方々の想いが結実した芸術作品にほかなりません。受賞された作品は、斯界を代表する素晴らしい作品であり、今回の受賞がさらに多くの方々に鑑賞していただく契機となり、記録映画の素晴らしさについての認識を深めていただくことを期待しております。また、映画功労部門を受賞された皆様は、永年にわたり各分野での素晴らしいご活躍により、日本映画界に多大な貢献をなされてられました。心より敬意を表す次第でございます。

映画をはじめとする文化芸術は、人々に感動や生きる喜びをもたらし、心豊かな生活を実現すると共に、世界の人々との交流を深める有効な手段となるものでもあります。文化庁では、今後もこのような文化芸術の持つ力を最大限に活かしながら、併せて世界にも発信できるようさまざまな取り組みを行なって参ります。

第27回東京国際映画祭

椎名 保 ディレクター・ジェネラル



毎年、東京国際映画祭のオープニングの日に、このような贈呈式が行なわれることを大変嬉しく思っております。そして、文化庁映画賞を受賞された方々に対しまして、心からお祝いの言葉を申し上げます。本当におめでとうございます。

諸先輩方が今まで築き上げていただいた業績や功績を、我々が次の世代にどう繋げていくか？ 私は映画人の端くれでもありますので、そのことを常に考えております。そういった意味でも、皆様の業績、功績を讃えるこのような賞があるというのは大変素晴らしいことだと思っております。

この贈呈式後に開催される東京国際映画祭のオープニングレセプションには、海外からのお客様も含め、非常に多くの映画人にご参加いただけます。ぜひ、映画祭関係者とも懇親を深めていただき、そしてまた若い我々に叱咤激励をいただいて、この日本の映画業界がさらに発展するよう、皆様と一緒に手を携えて頑張っていければと思っております。

コ・フェスタ実行委員会

迫本淳一 副委員長



商業映画と違い日頃あまり日の目の当たらない記録映画を作っていらっしゃる方々、そして永年にわたり現場で日本映画を支えてこられた方々がこのような賞を受賞されるのは、本当に素晴らしいことだと思っております。

私はこの贈呈式に8年続けて参加させていただいておりますが、皆様の才能、努力、情熱を垣間見ることができ、本当に勉強させていただいている想いです。毎年、「心新たに臨まなければ」と自分に言い聞かせております。

私ども「コ・フェスタ」ではコンテンツを海外へ発信する取り組みも行なっております。しかし、肝心のコンテンツが優れていなければ、海外への発信も上手くいきません。文化庁映画賞を受賞された皆様にはこれからもご活躍いただき、

それを励みにまた多くの映画人がそのあとを追って素晴らしいコンテンツを作る、そしてそれを文化庁に表彰していただく。この良い流れが末永く続きますことを心よりお祈り申し上げます。





平成 26 年度 文化庁映画賞 受賞記念上映会 ～監督・関係者による Q&A～



文化記録映画大賞

『ある精肉店のはなし』

上映日時:2014年 10月26日 (日) 16:00～

ゲスト:本橋成一 (プロデューサー) / 北出 昭 (出演) / 大久保千津奈 (撮影)

司会:前田健成 (公益財団法人ユニジャパン)

司会: この映画の成り立ち、製作されるにいたった経緯からお話いただけますでしょうか？

本橋: 私は瀬戸あや監督の第1作『祝の島』(10)のスタッフ選びから関わらせてもらいました。この映画は瀬戸監督や大久保さんをはじめスタッフを女性クルーだけで固めたんですが、本当にお陰様で非常に上手くいきまして、次作をどうするかと考えていました。

私は写真を撮るために (大阪) 貝塚の屠畜場に30年通い続けていたんです。ある日、その瀬戸監督が「屠畜を見てみたい」と言うので、連れて行きました。それがきっかけです。もうその時から目つきがギラギラしていました。

北出: ある日、私と兄 (北出新司さん) と鎌田慧さん (ル

ポライター) の雑誌の対談があって、それを監督が横で聞いていて、「この人たちを撮りたい」と思ったようです。でも、食肉産業に対する偏見はまだありますし、差別問題にも関わるから「難しいよ」と断っていたんです。映画が完成したら全国で上映されることになるで



本橋成一氏



大久保千津奈氏

しょう。そうなれば、映画をご覧になればお分かりになる通り、我々が住んでいる地域は部落だと全国に示すことになる。私たちはそのことに対して責任を持つ覚悟はあるけど「監督は覚悟を持てる？」と聞いたら、「一生付き合います」「何かあったら責任を取ります」と答えてくれました。その言葉を聞いて「じゃあ、撮りましょう」と。

本橋：私がこの映画が上手くいきそうだなと思った一番の理由は、“家族”をきちんと映しているんです。それは映画をご覧になればお分かりになると思います。それができたのは、昭さん、新司さんご兄弟を中心にご家族の皆さんが、監督を含め我々撮影クルーを本当にあたたく支えてくれていたから。それがすごく良かったんだろうなと思います。

大久保：最初は本橋さんから、映画の冒頭に出てくる屠畜見学会の撮影を依頼されたのがきっかけでした。その時は実は映画という形ではなくて、とにかく北出さんたちの“技”がすごいので、記録として残してほしいと。本橋さんは写真を撮って、私は動画を撮る。その撮影が終わったあとに「これを映画にしよう」となって、記録撮影をしたことがきっかけで、私もこの映画に関わることになりました。

本編の終盤で一番重要となる最後の屠畜のシーンが出てきますが、実はそのシーンを撮影したのはクラנקインの日だったんです。最後の屠畜なので撮り直しがききません。しかも、北出さんご家族とはお会いしたばかりでしたので、まだ関係性が薄い状態です。だから、すごく緊張しました。それが一番気苦労したところですね。そこからずっとご家族の日常を追いかけていただいて、この作品ができました。

北出：この映画を作るにあたって、最終的には地域の了解も必要です。まず私たち兄弟が、地域の色々な役員をやっていることもあって、住民のみんなを説得しました。最終的にどういう映画になるのか、すごく不安もあった。でも、今回の賞をいただいたように、素晴らしい映画になりました。

た。地元のおばちゃんにも、「兄ちゃん、あの映画を観せてもらったけど、すごく良かったわ」「あの映画はうちの村の宝や」と言ってくれたんです。それが非常に嬉しかった。

我々と同じように食肉産業をやっている方には、大阪での上映会でこの映画をご覧になったあと、私の手を握って「兄ちゃん、ありがとうな」とお礼を言われて、サインまで求められました（笑）。サインはもう何枚も書きましたね（笑）。その方も35年間この仕事をやってきたんだそうです。でも、なかなか屠畜の仕事をしているというのは周囲に言いつらい。だから、「よくぞ、兄ちゃんらが表に出てくれた」という意味で感謝されたのかなと思っています。

私は15年ほど前から年間20校ぐらいの小学校へ出向いて“命の大切さ”について話をしています。「いじめや差別は人の命を傷つけることになるんやからやったらアカン」「人間は生きていくためにさまざまな生きものの命をいただいている。それに支えられた君たちの命は何よりも大切なんやで」と説いている。我々は瀬瀬監督の1作目『祝の島』も観せてもらいました。この作品は、（山口県上関町）祝島という小さな島が舞台です。島で暮らす人は、500年、1千年と何代となく命を繋いで生きてきた。そういう「人が生きる」ということをテーマに撮っているのが分かりました。そこに共感を持ったので、撮影を受け入れることができたんです。

我々も分かっているだけで7代、102年間と家族で牛を育て、屠畜して、その肉を売ってきた。記録には残っていませんが、もっと前の江戸時代からこの仕事をやってきたんだと思います。でも、我々の代で閉めることになってしまった。そのことに、先祖に対して非常に申し訳ないという気持ちがあり、何か記録に残せればということで、プロの集団に撮影してもらいました。最初は記録するという話だけだったんです。まさかそれが映画になって、こういう賞をいただくことになるなんて、本当に驚くばかりです。



北出昭氏

（以上の文章は Q&A の模様を抜粋・再編集したものです。）



文化記録映画優秀賞

『鬼来迎―鬼と仏が生きる里―』

上映日時:2014年10月26日(日)14:00~

ゲスト:片岡 希(監督)／深田隆明(鬼来迎保存会 会長)／

栗田香穂(公益財団法人ポーラ伝統文化振興財団)

司会:前田健成(公益財団法人ユニジャパン)

司会: 今回、受賞された感想をおひとりずついただけますでしょうか？

深田: この映画を観るのは今日で3回目ですが、やはり素晴らしい作品だなと実感しております。何回観ても胸を打たれるものがある。この映画を観た(千葉県山武郡横芝光町)虫生の若者が、「会長、私も仲間に入れてください」と飛び込んでくる気持ちがよく分かるような気がします。関係者の皆様には、1年をかけてこれだけ丁寧にまとめてくださったことに敬意を表しますし、ずっと虫生に通い続けて住民の暮らしを追い求めてくださった片岡監督にもまた敬意を表します。ありがとうございました。

片岡: この映画は最初に地元の虫生で公開しましたが、本当に多くの方が観てくださいました。この映画がひとつのきっかけとなって、若い方や隣の村の方などがもう一度鬼来迎を見つめ直して、新しい力として鬼来迎に参加したい、一緒に鬼来迎を盛り立てていきたいと思ってくださった方が多くいらっしゃいました。それを私は何よりも嬉しく思っています。

栗田: 私どもポーラ伝統文化振興財団で、この映画を企画させていただきました。2012年に企画を始めて、実際に保存会へご挨拶に伺ったのが2013年3月だったと思います。その時に深田会長は、「まずはこの里に飛び込んでください」とおっしゃってくださいました。製作を担うのが桜映画社と決まってから、桜映画社の皆さんは本当に里に通われて、演者や演者OBの方などひとりひとりに丁寧な聞き取りを行なって、映画製作に取り組んでいただきました。そういった皆さんの力が結集して、この映画ができ上がったんだと思います。今回の受賞は、この映画を多くの方にご覧いただくきっかけにもなりますので、大変嬉しく思っております。





片岡希監督（写真中央）

片岡：虫生地区というのは非常に小さな集落で25戸しかありません。その中に外部の私たちがどうやって入っていくか、そこにとっても悩みました。ただ、幸いなことに会長が「飛び込んできてください」とおっしゃってくださったので、本当にお言葉に甘えて飛び込んでいきました。時にはご飯を一緒に食べたり、お酒の席にお邪魔したり……。とにかく虫生に通って、この映画を住民の皆さんと一緒に作り上げていきました。

この映画を撮るにあたって、私自身がこだわったことは、鬼来迎がどういうものかという説明よりは、小さな虫生の集落で人々がどうやって生きているのか、その生きるということに焦点を当てて、見つめていきたいと思っていました。虫生とは「虫を生かす」と書きますが、「生きる」ことに焦点を当てるという意味では人間だけではなく虫に対してもこだわって撮影をしています。



栗田香穂氏（写真右）

司会：栗田さん、ポーラ伝統文化振興財団は、なぜ鬼来迎を題材にしようと思われたのでしょうか？

栗田：現在、この民俗芸能を支えているのは、25戸の虫生住民の方たちだけなんです。舞台裏の方、それから演じている方を含めると、代わりができるような人数はほとんどいません。そんな中で皆さんが歯を食いしばって、本当にその集落の人の力だけでこの民俗芸能を支えている。今我々がこの時期に撮影しないと、この鬼来迎

を演じてくださっている方々の輝きというのは記録として残すことができないんじゃないかと思ひまして、最終的に決断しました。

司会：深田さん、鬼来迎のような伝統的な行事をこれからも残し続けていくために、一番必要なことはどういうことでしょうか？

深田：この鬼来迎を演じる人がいなくなってしまうということは、我が国の古い時代からある仏教を広めていく手だての民俗芸能が消失してしまうということを意味します。私はそのことを一番恐れている。だから、この芸能を伝承していくために後継者を何としても作らないと、私の務めは果たせないと常々思っています。

過去にも鬼来迎を記録したフィルムは何本もあります。でも、これまでとは違い片岡監督には、『何百年もこの芸能を伝えてきた虫生の人たちの心はどこにあったのか？』ということを捉えてくれませんか？』とお願いしました。そうしたら見事に応えてくれた。

ある若者に鬼来迎に参加する理由を聞いてみると、勤務先で自慢できると言うんです。「こういう伝統芸能が虫生の里に伝えられていることを僕は誇りに思っている。だから仲間に入れてほしい」と。やはり鬼来迎のような劇を未来に伝えていくには理屈ではなく、鬼来迎を演じてくれる人が「僕たちは日本でひとつしかないこの芸能を支えている」という誇りを持ってもらわないと、どうしても続いていかない。その誇りを、我々 70歳を過ぎた人間がどう若者に伝えていくか、そこが重要なのではないのでしょうか。虫生のような小さな集落でも、今この映画によって生まれたこのような誇りの“芽”を大切に育てていけば、鬼来迎がまた何十年か伝承されることは間違いないと思っています。



深田隆明氏（写真中央）

（以上の文章は Q&A の模様を抜粋・再編集したものです。）



文化記録映画優秀賞

『鳥の道を越えて』

上映日時:2014年10月26日(日) 11:00~

ゲスト:今井友樹(監督)／澤幡正範(撮影)

司会:西村 隆(公益財団法人ユニジャパン 事務局長)

司会: 作品を作ろうと思った直接的なきっかけからお話いただけますでしょうか？

今井: 子供の頃に祖父から“鳥の道”の話を聞かされていました。それは想像をかき立てるような話だったんですけれども、とにかく大事なのではないかとずっと思っていました。その気持ちだけで、本当にあまり資料が整っていない段階から、自分の故郷のことを撮ろうと思ってひとりで始めたんです。でも、実は故郷のことをまったく理解できていなかった。まずそのことに気付きました。自分が子供の頃に体験して知っている山の生活は、実は祖父たちが体験した山の生活とはまったく異なっていた。片田舎の山村で育った僕でもほぼ現代っ子のような生活をしていたんだと分かったんです。

そうやって撮影を始めても本当に分からないことだらけでしたが、分からないことがあれば関係者に尋ねて回って、そこで新たな発見をして、また別の謎が生まれて……。そういうこと繰り返しながら、全国の市町村を25か所ぐらい巡っていたようです。

撮影期間は約8年間です。2006年1月1日に冒頭の祖父が出てきたシーンから撮り始めて、今年2014年1月19日にラストカットを撮っています。最初の頃は土

日の休みを利用して、最後の3年ぐらいは、もう行ける時にはずっと取材に出ているという感じでした。撮影途中の2011年頃から、隣にいらっしゃる澤幡正範さんやほかの先輩方に相談して、自分の想いを共有していくうちに関心を持っていただいて、そこから具体的に作品を作っていこうと思うようになりました。

僕は自分の“想い”だけで突っ走るような人間です。でも、澤幡さんや山階鳥類研究所の方たちなど、諸先輩方がこの映画を見守ってくださった。また、2011年には公益財団法人トヨタ財団から助成を受けることができました。それによって僕の視点だけではなくて、色々な角度からこの映画を捉える、考えることができるよう





今井友樹監督

になった。それに応えるためにも映画として完成させなければいけないなと思いました。

司会：澤幡さんは今井監督からこの作品の構想をお聞きになって、どういう部分に興味を持たれて手伝ってみようと思われたんですか？

澤幡：私は昔、今井監督と同じ職場で働いていましたから、彼が休日に故郷へ帰って映像を撮り溜めているのは初期の頃から知っていました。「何を撮りたいの？」と聞くと、ただ「鳥屋の話だ」と言うんです。だから、その映像が作品として成立するのか、どう展開していくのか、まったく見えていませんでした。私がその職場を辞めたあとに、「とにかく手伝ってほしい」と監督から相談を受けたんです。まだ先が何も見えない段階ですけど私も時間に余裕があったので、「じゃあ、一緒にやりましょう」ということになりました。

この映画は密猟の話を含めて描いていますけれども、大前提となっているのは監督のおじさんが経験した終戦以前、要するに鳥を捕って食べることが禁止される以前の世界をどれほど追い求めることができるか、ということに尽きると思います。この映画をご覧になる皆さんには、単にその時代のことを考えるのではなくて、もう少し今の時代から遡って、どれほど山村の生活が厳しかったかということに想いを馳せていただきたいなと思います。



映画の最後のほうに鳥獣の供養碑が出てきました。あの供養碑を見つけたのが本当に撮影の終盤だったんです。笹の中に埋もれた石碑を見つけるのは大変な時間を要しました。あの供養碑が示すのは、あの時代はただ何の気なしに生きものを殺して食べていたのではなくて、そのことに対して人々は「供養する」という気持ちも持っていたということです。あの時代のそういった精神も監督は描きたかったのではないかと思います。そういう意味でも、供養碑は「ようやく見つけた」という想いでした。



澤幡正範氏

今井：戦後の高度経済成長期は、山の生活が変わっていくのと同時に、自然をどう捉えるかということを見直した時代でもあると思います。その時代の中で鳥屋があった山の生活をこの映画を通して見てみると、鳥をはじめとする動物にとっても、そして人間にとっても、本当に山を通じて循環している世界があるなと実感しました。

祖父が言っていたような空を真っ暗にしてしまうぐらいの渡り鳥は、今は本当に見つけることができありません。「どこへ行ったんだ？」というぐらい減少しています。特に小型の渡り鳥は環境に依存しやすい鳥なので、環境を計る物差しにもなるとこの映画を監修してくださった（山階鳥類研究所の）佐藤文男さんが教えてくださいました。それがなくなったということは、いずれ絶滅してしまうだろうと佐藤さんは危惧されています。絶滅してしまえば、かつて60年前にあった文化を知る手がかりさえなくなってしまう。鳥がいなくなってしまったのは、霞網だけではなくて、色々と複合的な原因があるはずです。だから、そういう危機的な現実の中で我々人間は自然とどう折り合いをつけながら生きていけばいいのかということ、この映画をきっかけに皆さんと一緒に考えていければいいなと思っています。

（以上の文章は Q&A の模様を抜粋・再編集したものです。）



シンポジウム—MOVIE CAMPUS—



映画文化の最新動向を紹介する「文化庁映画週間」のシンポジウム。映画業界の現状と未来について、ゲストを招いてディスカッションしました。

会期:2014年10月27日(月)
会場:シネマート六本木「スクリーン4」
●主催:文化庁
●共催:公益財団法人ユニジャパン

14:00～[第一部] 『「アナ雪」を超えろ！～日本のフルCGアニメへの挑戦』

ゲスト

荒牧伸志 (監督&プロデューサー／ SOLA DIGITAL ARTS)

野口光一 (東映アニメーション株式会社 映像企画部 プロデューサー)

諏訪道彦 (読賣テレビ放送株式会社 東京支社 編成局 アニメーション部 エグゼクティブ・プロデューサー)

司会

前田健成 (公益財団法人ユニジャパン)

16:00～[第二部] 『羽ばたけ！映画の撮影スタッフ～人材育成と未来』

「撮影助手育成塾」紹介

ゲスト

兼松熙太郎 (協同組合日本映画撮影監督協会 理事長／撮影助手育成塾 塾長)

座談会

ゲスト

藤澤順一 (撮影) / 新家子美穂 (撮影) / 二藤部武男 (撮影助手)

モデレーター

佐伯知紀 (文化庁文化部芸術文化課 主任芸術文化調査官)



【第一部】

『「アナ雪」を超えろ！～日本のフルCGアニメへの挑戦』

日本ではこれまで、2Dアニメでの独自の演出スタイルやキャラクターの表現力を武器として、“ANIME”が世界に認められました。しかし世界市場では、CGで制作されたアニメ映画が全盛となり、『アナと雪の女王』の大ヒットも記憶に新しいと思います。第一部では、日本の業界がどのようにCGアニメ技術と向き合い、対応してきているのかを実作を紹介しながらディスカッションしました。

ゲストプロフィール



あらまき しんじ
荒牧伸志

監督&プロデューサー／SOLA DIGITAL ARTS

フル3DCGアニメによる映像スタイルで国内外に強い影響力を持つ、日本を代表する映画監督。代表作は『APPLESEED』(04)『エクスマキナ-APPLESEED SAGA-』(07)『キャプテンハーロック-SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK-』(13)など。最新作は『アップルシード アルファ』(14)。



のぐち こういち
野口光一

東映アニメーション株式会社 映像企画部 プロデューサー

1989年リンクス、1995年BOSS FILM、2003年から東映アニメーションに在籍。VFX-SVとして『はやぶさ 遥かなる帰還』(12)、プロデューサーとして『樂園追放-Expelled from Paradise-』(14)に参加。



すわ みちひこ
諏訪道彦

読売テレビ放送株式会社 東京支社 編成局
アニメーション部 エグゼクティブ・プロデューサー

1959年愛知県出身、1983年読売テレビ入社、1986年からTVアニメ制作に従事。プロデュース作品に「シティーハンター」「YAWARA!」「犬夜叉」「金田一少年の事件簿」「名探偵コナン」「まじっく快斗1412」など。



冒頭で挨拶をする加藤敬氏

/// 初めに ///

司会: それでは、初めに主催者を代表いたしまして、文化庁文化部芸術文化課長、加藤敬よりご挨拶を申し上げます。

加藤様、よろしくお願いいたします。

加藤: 皆様、こんにちは。本日は第11回文化庁映画週間「シンポジウム—MOVIE CAMPUS—」にご参加いただきまして、誠にありがとうございます。また、開催準備や運営にご協力いただいておりますユニジャパンの皆様をはじめ、開催にご協力いただきました関係者の皆様方に、この場を借りて心より感謝を申し上げます。

文化庁では、アニメーションを含む日本映画の製作や、海外発信への支援、人材育成など、日本映画の振興にさまざまな観点から取り組んできております。その一環として、東京国際映画祭の期間中に、映画の製作や映画文化の最新動向について考える、このようなシンポジウムを開催しております。

今年（2014年）のシンポジウムは、第一部ではCGアニメーションに焦点を当てまして、また第二部では今後の人材育成の展望について、有識者の方を中心にディスカッションしていただく予定です。いずれのテーマにつきましても、今日の映画界にとって重要な課題であり、私も大変興味を持っているところであります。改めてご登壇いただくゲストの皆様に感謝を申し上げる次第でございます。

言うまでもなく映画は、国境を越えて年齢や性別など

を問わず、誰もが身近に感じることができる総合芸術であります。本日のシンポジウムの取り組みが皆様にとりまして映画の魅力を再認識し、映画との良い出会いのきっかけになればと思っております。

最後に、このシンポジウムが本日も集りの皆様方にとって有意義になることを祈念すると共に、日本映画のさらなる発展のために今後とも皆様方のお力添えを賜りますようお願いいたしまして、私の挨拶と代えさせていただきます。どうもありがとうございました。

/// なぜCGを使うのか？ ///

『名探偵コナン 異次元の狙撃手』^{スナイパー}（14）予告編 上映

司会: 今ご覧いただいた『名探偵コナン 異次元の狙撃手』は、我々日本人になじみが深いアニメーションのスタイルだと思います。この作品はフルCGアニメの例ではありませんが、東京スカイツリーや車のトラックなど一部がCGで描かれています。

諏訪: 我々の技術スタッフがCGを作る場合は、やはりCGの制作ソフトを使います。そのソフトを使って非常に効果を発揮するのが、変形しないものが動く時。例えば車などです。今回の『異次元の狙撃手』は、やはりスナイパーが登場しますので、一番効果的だったのは何と言っても狙撃する銃弾の動きですね。スナイパーが狙って撃った銃弾の動きの迫力は、特にCGの力が遺憾なく発揮されたシーンだと思います。

司会: 諏訪さんがプロデュースされる作品の中で、CGを使う、使わないという判断をどういう基準でされますか？

諏訪: 『異次元の狙撃手』は劇場版の第18作目になりますが、「ここからはCGで作るぞ」と決めたのは、第7作目『名探偵コナン 迷宮の十字路』(03)からでした。『迷宮の十字路』はもう10数年前の作品なので、それから部分的にCGを使う面積が明らかに増えてはいます。でも、それはあくまで人間のキャラクターというよりは、止まっているもの、静物に使っている。その静物が

いかに効果的に表現されるのかを考えて使っています。

『異次元の狙撃手』では東京の街中で狙撃するわけですから、あり得ないことをやっている架空の世界のお話です。それでも皆さん、特に子供たちが観てくれる。主人公のコナンが難事件を推理して解決する、その世界観をいかに作るかということをモットーにしています。そこに必要なリアル感を出すために、CGを画面の中に配置していくのは大事なことだと思っています。今回銃弾はもちろん、サイコロやスケボーなど色々なものにCGを使いました。

「これをCGにするのは大変だろうな」と技術スタッフに対してはいつも思います。でも、彼らは効果的な画を作るために、ほぼ寝ないで頑張ってくれている。コナンという作品のミステリーを盛り上げるために、CGはかなり効果的になって、それは皆さんに伝わっていくのかなと思っています。

司会：今後コナンでももっとCGを増やして、キャラクターもCGにするということは考えていらっしゃいますでしょうか？

諏訪：そこは難しいところですね。キャラクターの一部をCGにしたことは1度だけあります。とても頑張って作りましたが、そのキャラクターが主人公であるコナンに共鳴できなかった。それはやはり、コストを含めてなかなか難しいことだなと思いました。その時からキャラクターそのものは手書きでいこうと。でも将来的には、またキャラクターをCGにしてみるかもしれない。また挑戦できるよう、今はもう少しCGの技術発展を待っている状態ですね。

今背景など色々なものに関してCGの面積はどんどん増えています。その理由のひとつは技術の発展。もうひとつはアニメーターや背景を担当するスタッフたちの努力。彼らはCGという武器をどう使いこなすかを考え、そのソフトに対する勉強を常にしています。その発展の結果が、今回の『異次元の狙撃手』の域までレベルを上げてきているんだろうなと僕は思っています。



東映アニメーションの取り組み

『アシュラ』(12) 予告編 上映

司会：『アシュラ』は東映アニメーションが製作した2012年の作品です。野口さん、この作品は先ほどの『異次元の狙撃手』と違って、キャラクターもCGで作られています。最初からキャラクターも含めてすべてCGで作ろうとスタートしているのでしょうか？ もしそうならば、なぜそうしようと思われたのでしょうか？

野口：『アシュラ』が製作された2012年は、まだCGもどういう技術があるのか、この作品をどういう風に作ればいいのかと探っていた時期でした。内容が人肉を食べるストーリーなので、アートフィルムとしていけるんじゃないかと考えて、CGで作ろうとスタートしました。それまでにデジタル・メディア・ラボ（CG制作会社）が「やさいのようせい N.Y.SALAD」(07) などアニメのアートフィルムを作っていました。同じようなテイストであればセルルックとの差別化ができるのではないかと弊社も考えて、『アシュラ』をCGで取り組みました。

歴史的に言っても世界のCGは、絵画調にしたり水彩画調にしたり、スタイルを色々と探っていた時期が必ずあります。でも、結局今はドリームワークス・アニメーションもピクサー・アニメーション・スタジオ（共にアメリカのアニメ制作会社）も、いわゆるCGルックに落ち着きました。2012年というのは、やはり日本でも絵のルックを探っていた時代だった。『アシュラ』は弊社がフルCGアニメに挑戦した1作目ですので、まだ顔の表情などは物足りないかもしれませんが、表現としては非常に素晴らしいものができ上がったのではないかなと思っています。

司会：東映アニメーションでは、この頃から積極的にCGアニメーションの映画を製作されています。

野口：今、弊社ではアニメの制作ラインが7つあります。その2012年頃から2Dでセルルックのアニメーションも継続的にやりつつ、そのうち1~2ラインぐらいは3D専門にできるのではないかと挑戦し始めた時期でした。トムス・エンタテインメント（アニメ制作会社）など他社に負けまいと、業界をリードしてやっていたというのが会社の方針だったように記憶しています。

その流れで『キャプテンハーロック-Space Pirate Captain Harlock-』(13) も過去最高額を投じて世界に向けて作り、『アシュラ』は国内へ向けたアートフィルムとして低予算で作りました。

スタッフの共存

司会：アニメーションをCGで作る場合と、2Dで作る場合とだと、異なる技術を持ったスタッフが必要だと思います。その作品を2Dのようなルックにしたい場合は、2DとCGのスタッフはどのような協力をするのでしょうか？

野口：『キャプテンハーロック』の製作過程を見ていると、やはりCGスタジオがワンパッケージで作ったほうがスムーズにいくと思います。

グラフィニカやサンジゲン（共にCG制作会社）などは2Dと3Dのスタッフが一緒に作業をしています。2Dと3Dのスタッフが一緒にやる時に非常に難しいのは言葉が違ふこと。例えば『『撮影』なのか？『コンポジット』なのか？』などがその例です。今はCGの制作ワークフローを確立する時期ですので、今こそスタッフの共存について挑戦することが非常に重要だと思っています。今やらないと次に続く時はどうしても遅れた技術になってしまう。だから、ワークフローを確立するには今がちょうどいい時期なのではないでしょうか。

荒牧：2Dの強みは何か？ それは長い歴史があるので、ワークフローが完全に確立していることなんですね。色々なスタジオに急な仕事を依頼しても、2Dであればコンテと必要な素材を渡せばすぐに協力してもらえます。でも、3Dだとある会社に仕事を依頼しても、「どういうシステムで作っていますか？」という根本的なところから説明しないとイケない。ワークフローがまだ確立されていないから、そこがやはり大変だったりします。

僕も長い間2Dの世界で仕事をしていましたが、2Dのフローの中に3Dが入るフローというのはすごく複雑なんですね。原画やレイアウトなど最初の設計図は2Dで描いて、一部分を3Dで作るとなると、まず2Dのペースができ上がらないと3Dの作業に入れないということが起こる。現在、毎週放送しているテレビアニメでも、車などは既にCGになっています。だから、そのフローを

週間ベースで実行しているのは、僕はすごいことだと思っています。

全部フルCGでやったほうが、フローとしてはすごく楽です。ひとつのスタジオの中で3Dのフローが確立されていますので、ある種シンプルなんです。背景も含めてすべて3Dで作ってしまえますから。日本のアニメは逆に2Dと3Dを複雑に混ぜ合わせながら毎週作っている。このフローは、僕はすごいことをやっているなと感じていますね。



諏訪：現状新任のプログラマーには、アニメーターが教育のために付いています。車の動きひとつにしてもアニメーターはプログラムを打ち込めないで、プログラマーたちから「こうしたらどう？」というやり取りが生まれる。それはすごくいい環境だと思います。やはり新人にはそうやって教育して、シーンとして一番重要なところは演出ができるプログラマーが担当する。そういう環境が少しずつ増えていくことが、日本のCGを支えていくと思いますし、現状はまだ過渡期であることも確かだと思うんですね。

司会：CGを作るスタッフとアニメーターとの共同作業があって、例えばやがてはアニメーターがCGも作る、あるいはCG制作ソフトをアニメーター自身が直接動かすという方向に行くことになるのでしょうか？

荒牧：それに近いことは既に一部で始まっています。海外では10～20年ぐらい前にそういう時期があって、ピクサー・アニメーション・スタジオなどではCGができるアニメーターが採用されていましたね。

野口：2Dの仕事がなくなってしまうから、3Dを覚えざるを得ないという時代がアメリカにはあった。日本ではまだまだ2Dで描ける仕事があるので、なかなか移行されていません。東映アニメーションでも本当に2、3人しか3Dに移行していない。そのスタッフのアニメーションはさすがに上手いです。そういう人がもっと増えればいいなと思っています。



/// 進化したCG技術 //////////////////////////////////

『聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY』 (14)

予告編 上映

司会: 野口さん、これは全部CGのルックになっている作品ですね？

野口: そうですね。『アシュラ』の時は美術までがCGでしたけれども、これは背景からすべてフルCGになっています。聖闘士星矢の聖衣（鎧）がどうしても金色なので、CGでやったほうがいいのではないかという意見もありCGで製作しました。顔の表現を特に重視して、“変顔”など強調した顔をなるべくアニメ版や原作コミックに近くなるようにと挑戦した作品です。

諏訪: 表情がすごく綺麗ですね。しかもCGのキャラに感情が見える。それができているので、まったく問題ないと思います。

野口: 僕はずっと3Dしかやってきませんでした。とにかく3Dを皆さんに使っていただきたいと思っています。そのためには、なるべく「CGとはこういうものですよ」と広めなければいけない。それはVFXも一緒です。そういう意味でも今日は諏訪さんに「選択肢としてCGもありますよ」ということを伝えたかった。「絶対にCGを使ってください」というよりは、「CGを使えば作業が早くなって便利で、色々なことがとできますよ」と。そういうことをなるべく啓蒙的に伝えていきたいなと思っているんですね。

司会: 「聖闘士星矢」以外にも、東映アニメーションではすごく人気のあるキャラクターをCG化した映像が作られて発表されています。「ONE PIECE」「美少女戦士セーラームーン」「プリキュア」……。これはやはり、意図的にCG化しているのでしょうか？ ファンの反響も含めて教えてください。

野口: 例えば、「プリキュア」のダンスシーンなどは作画するのが大変です。CG化したのは、「モーションキャプチャーもできるし、CGで作ったほうが早いんじゃないの？」ということが着想だったと思います。確かに「プリキュア」シリーズの初期の頃は、弊社にもCGを制作する部署がありませんでしたからダンスシーンも拙く、僕らが観ていると違和感があった。ただ、子供たちにとってはそんなことなかったんですね。違和感なく観ている。最近では劇場を少し明るくして、映画を観なが

らダンスに合わせてペンライトを振って踊っているんです。

その踊っている姿を見た時、ゲーム世代や小さい子供のほうがCGを受け入れられているなと思いました。それを手応えとして弊社はずっとCGを作ってきた。今は本当にまったく違和感なく作れているなと思います。

荒牧: 最近のダンスシーンは、すごく洗練されていますよね。

野口: 他社が製作した作品と比べても、やはりクオリティの差はあるなと思っています。それは経験値の差ですかね。ダンスシーンをとってみても、「継続は力なり」ではありませんが、弊社の作品は非常に良くなっていると感じます。

荒牧: 続けることによって、やはりスタッフのスキルがどんどん上がっていく。ソフトや技術の革新ということよりも、結局そこにつけるんじゃないかなという気はするんですけどね。

野口: そのダンスのCGを作ったチームやゲームの「ファイナルファンタジー」シリーズを担当していた一部のスタッフも『聖闘士星矢』に参加しています。やはりこの業界は人の交流、繋がりがあるので、『聖闘士星矢』で駆使されている技術は確かだと思います。

/// 荒牧伸志の試行錯誤 //////////////////////////////////

『キャプテンハーロック-SPACE PIRATE CAPTAIN HARLOCK-』 (13) 予告編 上映

司会: 荒牧監督は『APPLESEED』(04)以降、モーションキャプチャーという手法を使って、アニメーションを制作されています。その手法について簡単にご説明いただけますでしょうか？



荒牧：実際にモーションキャプチャー・スタジオというのがあって、例えばこの会場ぐらいの広さの場所にたくさんの特設カメラが設置されています。その中で実際の役者に白いマーカーがたくさん付いた服を着て演技してもらう。その特設カメラで撮影された役者たちの動きなどが、すべてコンピュータに取り込まれます。アクションゲームなどでも活用されている、人間や物体の動きを取り込むためのシステムです。

モーションキャプチャーは簡単にアニメーションができる手抜きな方法だと思われることが多いんですが、僕はそう捉えていません。僕はどちらかというとリアルなキャラクターをベースに作品を作ることが多い。そうであれば実際の役者に動いてもらって、役者の演技力を全部デジタルに取り込みたいという発想でモーションキャプチャーを使っています。

そういった意味でも、ここ何作品かは役者のオーディションをすごく念入りにやるようになりました。美人や男前の役者でもモーションキャプチャーにはその容姿は一切残りません。そこはやはり動きの切れがいい役者、きちんとした演技力がある役者というのを基準に、できるだけキャプチャーのデータとして残る芝居の上手い役者をオーディションで選ぶようにしています。今はそこを非常に注意してやっていますね。

キャプチャーする演技にも迫力がないといけません。僕らがいくら最新の技術を使ってあとで手を加えようとしても、そこはなかなか上手くいかない。やはり芝居として成立している、胸を打つ演技ができていて、それはいいシーンになります。これは作品を何本か作らせていただいて、分かってきた。僕の作る側としての心構えも随分変わってきました。

野口：『キャプテンハーロック』の時には約200人の方をオーディションしていましたね。

荒牧：そうですね。僕が「200人を集めろ！」と言ったわけではないんですけど（笑）。でも、やはり200人の方をオーディションしたことによって、僕もある意味で目が肥えた。それだけやっただけのことはあったなと現場では思いました。



司会：そうやって荒牧監督は試行錯誤を重ねて、段々と積み上げて今の手法まで高めてきています。

荒牧：僕は元々メカニックデザインという、ロボットや宇宙船などのデザインをアニメーションの世界でやっていました。メカを非常に複雑な線でデザインすると、やはりアニメーターの方から嫌われるんですね。「君の描くメカは面倒くさいよ」と、すごく言われて。僕自身もそれは実感していました。

実はデザイナーの作業というのは最終的に決定稿の前後2枚のデザイン画を描けばそれで作業は終わりなんです。つまり2枚しか描かなくて済む。アニメーターというのは、そのデザイナーが描いたメカを何百枚と描かなければいけない仕事です。だから、自分の趣味で複雑にしまったものを描いてもらうのは本当に申し訳ないなど、デザイナーになった頃から思っていました。それでやはり3Dでやったほうがいいんじゃないかなと。

何とか3Dでできないかということで、自分でも試行錯誤を重ねながら、色々やっていました。そういった試行錯誤を経て、車など“固いもの”はすべてCGになっていきました。やっとアニメーターが僕の描くメカから解放されて良かったなと思っていたら、逆に今のアニメーターは誰も2Dで車を描けなくなってしまった（笑）。そういう変な逆転現象が起きていて、僕もすごくびっくりしました。

野口：最近は車を描けなくなったアニメーターがいる一方で、ロボットを作画している人がいますからね。「すごいな」「よく描くな」と思って。

荒牧：今手書きでできるのは、ボンズの作品とサンライズ（共にアニメ制作会社）の「ガンダム」シリーズぐらいです。あとはCGですね。

僕だって他人がデザインしたメカなんて1枚も描きたくないですからね（笑）。色紙などにサインをする時に自分のメカを描かなければいけないことがあって、「何でこんなに面倒くさいメカを描いてしまったんだろう」と思いながらサインをしています（笑）。

ゲーム技術の流入

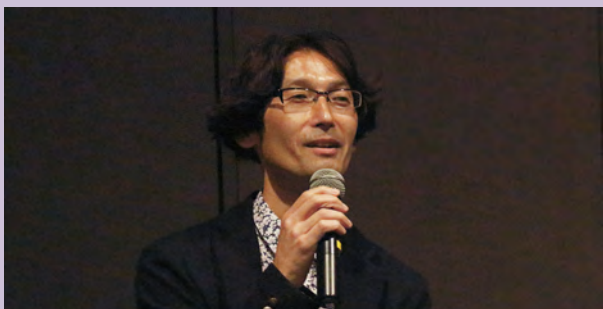
司会：同じくCGをよく使うのはゲームです。CGにおけるゲーム業界とアニメーション業界の関連、例えばゲームの技術がアニメーションで活用されることはあるのでしょうか？ 荒牧監督はゲームをよくされているそうですが。

荒牧：そうですね。僕はゲームがすごく好きですね。

ゲームというのはご存知の通り、コントローラーで操作したら瞬時にカメラの向きやキャラクターの動きが変わる。いわゆる「リアルタイムエンジン」という瞬間的にCGを発生させるシステムがあります。『キャプテンハーロック』や『聖闘士星矢』もそうですが、例えば1枚の顔の画像を出すために、下手をすると何分、何十分とかかかるような作業をしています。だから、ゲームのCGとアニメのCGは基本的には一緒なんですけど、プロセスがかなり違うんですよ。本当はそのリアルタイムエンジンがもっと発達して、すべてのCGがどんどんリアルタイムで作れるようになると、僕らも最終画像が早く見られるようになるからすごく便利なんです。でも、ゲームのエンジンを映画に使えないかという試みはかなり前からしてはいるんですけど、本格的にはなっていないんじゃないかなと思います。

野口：確かにリアルタイムエンジンは、今後テレビシリーズでCGを使う時には必要になってくると思います。

先ほどのハーロックも髪の毛がふさふさですよ。あの表現はそれまでできなくて、ずっと憧れだったんです。でも、ゲームの技術を活用することで、ああいった髪の毛の表現が可能になりました。1980年代にはJCGI（ジャパン・コンピュータ・グラフィックス・ラボ）など開発もできるプロダクションがありましたが、現在はもう開発部隊を持っていないCGプロダクションがほとんどです。その代わりにゲーム業界が開発部隊を持っていて、色々な技術が開発されています。ゲームで開発したものが今映像のほうに流用されている。それは非常にありがたいことだと思っていますね。



荒牧：特にアメリカのゲームエンジンというのは、今CG業界の中で一番お金が投下されている部門だと思います。下手をするとハリウッドのVFXよりも、ゲームエンジンのほうが今は先端だったりする。そういった意味ではどんどんその技術が広がっていくと、表現力はもっと上がっていくんじゃないかなと思います。

野口：今はアニメにリアルタイムエンジンを使うと高額で、日本のアニメの予算では使うことはできません。それがあと3～4年経って安価で使えるようになれば、本当にテレビシリーズでももっとCGが使えるんじゃないかなと思います。今テレビ放送を見ていると、やはりCGも“根性”で無理矢理作っている時代になってしまっている。テレビシリーズもその辺は何とか変えないといけなと思っています。

荒牧：それは本当に思いますね。「コンピュータにできることはコンピュータに任せられる」。それがコンピュータの一番の強みなんです。どこまでコンピュータに委ねられるか、そういうシステムを作るかというのが勝負になってきます。人間の根性で済ませてしまっている部分でも、できるだけCGに、コンピュータに根性を出してもらったほうがやはりありがたい。それを人間がどこまで賢くやるかというのが、これからは勝負になってくると思いますね。

CGを使った挑戦

司会：諏訪さん、今までの話を聞いていて、もっとたくさんCGを使えそうだという感覚はありますか？

諏訪：CGはとにかく武器なので、絶対に有効だと思っています。

「名探偵コナン」は15作目の『名探偵コナン 沈黙の15分』（11）から静野孔文さんが監督になりました。静野監督は、今は基本的には活動拠点を海外に置いているんですよ。映画「名探偵コナン」シリーズの時期だけは、



日本で「名探偵コナン」を担当してもらっている。監督が3DCGの演出家でもある若い彼（1972年生まれ）に変わったので、武器を使う人が変わると使う武器も変わります。

CGのおかげかどうかは分かりませんが、やはり日本のアニメーションの特徴は、お客さんが卒業しない、卒業しなくなってきていることだと思っています。「名探偵コナン」は一度卒業してもまた戻ってきてくれる。お客さんを引き止める、卒業させないために、CGという武器を使っていると僕は認識しています。

「新しい物好き」みたいなことですよね。映像もやはり新しい物好きみたいなところをきちんと打ち出していくとそれが伝わるには伝わる。例えば「名探偵コナン」が、ティーンエイジャーから20代ぐらいのカップルのデート映画としても活用されています。そういう世代にもCGをどう使って話題を提供するかというのは課題です。でも、事件の証拠なのかトリックなのかにフィットしたCGを使っていくというのは、やってみたいと思っていますね。

『アップルシード アルファ』（14）予告編 上映

司会：『アップルシード アルファ』は部分的にはもうほとんど実写映画のような感覚もあります。これはやはり意識的にそのような感じにしたのでしょうか？

荒牧：もちろん、そういう方向性の作品を作りたいなと思ってスタートしました。

この作品は、僕のスタジオであるSOLA DIGITAL ARTSの2作目の作品です。1作目が『スターシップ・トゥルーパーズ インベイジョン』（12）で、同じスタッフで『アップルシード アルファ』も作らせてもらいました。だから今回、実は技術的に新しいことはそれほどやっていません。でも、やはり同じスタッフがそのままフォトリアルな作品を2作続けて作ったことで、彼らの中にも試行錯誤を重ねて色々なノウハウがたまってきた、「もっとこうしたい」という要望がすごくはっきり出てきた。その結果がこの映像になったんだと思いますね。

僕も正直、「ここまでできるの？」と作りながら感心した部分はかなりあります。「このシーンはここまでリアルにしなくてもいいのに」と思ったぐらいで。でもその結果、全体的に高いレベルの作品ができたので良かったです。スタッフには本当に感謝していますね。

司会：例えばハリウッド映画の『ゼロ・グラビティ』（13）は、ほとんどすべてのシーンをCGで作って、役者のジョージ・クルーニーの顔の部分だけはめ込んで映像を完成させている。今後、荒牧監督の作品でもこういった手法を使うことも考えられたりするのでしょうか？

荒牧：キャラクターの部分だけを実写にするというのは、可能性としてあると思っています。CGのプレートの前で実際の役者さんに演技してもらって、映画として成立させる。その手法に対する興味はすごくあります。

僕は実写で映画を撮ったことがありません。だから、ゼロからロケーション・ハンティングしてという行程は、たぶんコントロールできない。むしろCG映画の中に実写の役者を使うという発想であれば、可能性はあるなというのは最近よく考えていますね。

司会：そうすると今度はその作品を「アニメーション」とは呼べなくなる可能性もある。

荒牧：『アップルシード アルファ』を作っている段階で、この作品が「アニメーションかどうか」というのは、正直あまり気にしていませんでした。やはり自分が作りたと思う作品がまずあって、それに対する方法論のひとつとしてモーションキャプチャーがあったりする。だから、ゼロから映像世界を作っていく上で、こだわっている部分はすごく多い。でも、それを結果的にアニメと呼べるのかどうかということについてはあまり気にしていません。

これからは実写とアニメーションの境目は本当になくなっていくと思っています。押井守監督は逆に「すべ





てはアニメーションになるんだ」とおっしゃっているようです。僕としてはとにかく自分が作りたい映像を色々な手法で作ってみたいということに尽きますね。

司会：そういう荒牧監督がご自身で積み上げてきた技術や経験を、今度は他の監督や日本のアニメーション業界で使ってもらおうという可能性はありますか？

荒牧：もちろん、ありますね。自分が培ってきた技術を広めようとしている人は意外といなくて。最近は自分からセミナーなどを開催して、技術を押し売りしようとしています（笑）。

日本ではやはり、手書きアニメーションの人气が一番あります。3DCGの分野でも何とか手書きアニメーションに近づけようという意識の人がすごく多いようです。でも、もう少し僕がやっているような方法も、興味を持ってもらいたいと思っています。

正直、今こういうことをやっている人間が本当に周りになくて、意外と寂しい（笑）。「もっと一緒にやりましょうよ」と思っています。でも、誰もいないということは、それはそれで貴重な存在なのかもしれませんね。

野口：最近、監督自身がスタジオを持つケースが増えてきて、僕らにとっても脅威です。そのほうが作品は作りやすいんだろうなと思いながら、荒牧さんをはじめ、細田守さんや庵野秀明さんも自分でスタジオを持っている。

荒牧：スタジオを運営するのは大変ですけどね。でも、自分のスタジオでスタッフをマネジメントしながら作ったほうが、自分の狙い通りの作品が作れる。予算の使い方も自分でコントロールしないと、自分が重要だと思ふポジションに大事なスタッフを配置できません。作品というのは、そういったところから組み立てていかなければならぬ。特にフルCGの作品はまだワークフローや作り方が確立されていないので、作品を作るたびに技術も変わってきていて、自分のノウハウも積み上がっていると新しい作り方ができる。それがやはり楽しいところです。ワークフローや作り方を試行錯誤しな

から自分で組み替えるという意味では、やはり自分のスタジオがないとなかなか上手いかなと思います。

野口：最近では、セルルックだったらサンジゲンやグラフィニカに就職したり、荒牧さんのスタイルがいいと思った人は、本当に弊社からSOLA DIGITAL ARTSへ転職された方もいます。そうやって段々とスタジオそれぞれのカラーが出てきたのは非常にいいことだなと。かつてのSTUDIO 4℃やプロダクション・アイジーなどのアニメスタジオにそれぞれのカラーがあったように、今はCGスタジオにもカラーができてきました。

CGを学んでいる専門学校の生徒に「何をやりたいんだ？」と聞くと、やはり若い子は「この方向性のCGをやりたい」と言うようになってきました。ゲームをやりたいのか、映画をやりたいのかなど、その希望によってスタジオも選べるようになってきた。今はCG制作会社は何百社もあります。その中から1社を選ぶのは大変ですが、各社のカラーができてきたので取捨選択ができるようになってきたのかなと思います。

諏訪：東映アニメーションとは一緒に「金田一少年の事件簿」をやりました。今年（2014年）の7月からは毎週土曜17時30分からアニメ（「金田一少年の事件簿R」。2014年4月5日から9月27日まで放送）を、21時から実写のドラマ（「金田一少年の事件簿N」。2014年7月19日から9月20日まで放送）を放送していました。僕はむちゃくちゃ面白いことをやっているなと思っていたんですよ。

「なぜアニメで表現するのか」「なぜドラマで表現するのか」ということにそれほどこだわりはありません。そこにCGが入ればまた表現の幅がすごく広がって面白いと思います。クオリティを求めるのであれば、やはりCGかもしれない。でも、体温を感じるようなアニメであれば、どうしても手書きだろうと。どちらがいいという話ではない。面白く作ることができれば理屈はいらないですよ。



/// デジタルとアナログ ///

『楽園追放-Expelled from Paradise-』(14) 予告編 上映

司会：この作品では野口さんがプロデューサーを務められました。

野口：会社から初めてプロデューサーを指名されて、アシスタントも経験することなくやり出しました。

東映アニメーションが『楽園追放』のような「萌え系」を製作するのは珍しいんです。会社はこういったテイストの作品は得意じゃないんですよね。こんなに萌え系になるとは思ってはいませんでした。監督の方向性などもあって、結果的にこういう作品になりました。

でも、今の日本のセルアニメCGでは最高の映画になったと自負しています。表情を豊かにするというのが今回のテーマでもあったので、表情は特に気を配りました。あとは2Dではできない、CGだからこそできる衣装の表現にも挑戦しています。ここまで技術が上がってきたんだというのが、作品を観ていただければ分かるのではないのでしょうか。

司会：2Dでキャラクターを描いているのと変わりはない、そういう風に見えるCGがもう可能になったということですか？

野口：セル画をなくして3Dにしたいということではなく、ひとつのジャンルの提示として2Dに見えるようなCGをやりたいなと最初に思っていました。こういう形もあるんじゃないかと。最初はモーションキャプチャーでやろうかなと考えましたが、2Dの監督の多くは口べたなので人に指示ができないんです。監督が荒牧さんだったらいいんですけど。

荒牧：(監督の)水島精二さんならできるんじゃないですか？

野口：いや、水島さんも人を動かすのは無理でしたね。インタビューはたくさん応えてくれるんですけど(笑)。演者に自分のイメージを伝えるよりは、アニメーターに指示したほうがやはり慣れていました。キャプチャーのほうが早く作れるんじゃないかなとは思っていましたが、諦めて切り替えていきました。

荒牧：これはキャプチャーじゃなくて正解だと思いますね。

野口：結果的には良かったと思います。



アニメーションを制作したグラフィニカのスタッフは皆さん若い。やはり若い子のほうが先入観がなく、アニメーションが上手い。30代を超えたスタッフというのは、どうしても技術に寄ってしまっている。「CGではこうだから」と考えが固まってしまって、いい表情が作れなかったりします。でも、20代のスタッフのほうが難なくCGを使って、いい表情を作っている。その辺が時代は変わってきたなと思います。

諏訪：僕自身はやはり、キャラクターに“声が乗る”ということがすごく大事だと思っています。アナログ的な言い方かもしれませんが。今の『楽園追放』を見てみると、声が乗っているように聞こえる、見える。

キャラクターはCG、デジタルかもしれませんが、声はどうしてもアナログです。この声を外すことは絶対にできないと僕は思っています。その融合を目指していったひとつの形が、『楽園追放』に見えました。だから余計にこの作品を観たくなりますよね。

キャラクターに声が乗って聞こえると、やはりストーリーやテーマなどが連なって見えてくる。それが分かる。腑に落ちて、映画の面白さに繋がるという見方を僕はよくしています。

野口：『楽園追放』はディープなコアファン、本当に20～30代の男性が観てくれればいいと思って作りました。そう考えると、諏訪さんのように本当にアニメを分かっている方にぜひ観ていただいて、評価してもらえるのが一番いいと思っています。

諏訪：『アップルシード アルファ』は、例えば“誇り”やその世界の中の“息苦しさ”みたいなものを感じる、見える。そこが大事なんだろうと。段々とそういうことが上手く表現できるように、やはりCGが発展してきたんだろうと思います。

映画を観ていると、どうしてもその世界に同化したくなるじゃないですか。設定が宇宙であれどこであれ。お客さんを、特に子供たちをその世界に誘うような作品を作る。それが3Dでできれば、もう鬼に金棒だと思います。



最後に

司会：最後に、今後の日本のCGアニメーションにかけるお気持ち、こうしたら日本は世界に勝てるというご意見を一言ずついただければと思います。

荒牧：僕はとにかく自分が作りたいものを作り続けるだけです。勝ち負けはあまり気にせずに、作るチャンスさえ何とかいただければ、どんどん作っていきと思っています。

今の日本のアニメーションではセルの動きをすごく意識した3Dというのが段々と主流になって、そのボリュームが大きくなってきています。それがテレビシリーズで見ることができるようになってきている。それに対して人がたくさん関わっていくということが、何か新しいことを生み出すんじゃないかなと思っています。それをすごく期待しているし、楽しみにしていますね。

セルのアニメーションがベースとなって3Dに発展していますが、そこからまたまったく違う、ある種変なもの、面白いもの、日本でしかできないものが出てくる可能性が絶対にあるだろうなと。それがどういうものなのかはまだ全然分かりませんが、そこがもしかしたら日本の強みになっていくんじゃないかなという気はしています。

野口：SFを題材にするなら、やはりCGが適切だと思います。『キャプテンハーロック』など宇宙SFだと特にそうです。我々からすると「スター・ウォーズ」シリーズなどを超える作品を作るには、海外とは予算の桁がまったく違いますので、実写ではどう頑張っても無理です。「スター・ウォーズ」シリーズを超えられるような作品を日本で安く予算内で作るのであれば、CGを使った作品しかないのかなと思っています。

僕はCGを“早く”“安く”“上手く”作りたいと思っています。 「CGは高い」と言われ続けてきたので、使ってくれなかったこともあるはず。それをなるべく適正価格に落としたいとずっと考えていました。そうすれ

ば、もっと皆さんに使っていただけるのではないかと。『楽園追放』ではそれを実現したかった。“早く”は作れませんでした、それなりの予算で上手くできたなと実感しています。

「作り手が作りたいものなるべく作らせてあげたい」。僕はそうやってやっています。今回の『楽園追放』は特に、あまりプロデューサーの僕が進言しないでおこうと思っていました。ごちゃごちゃ言うと作品が変な方向へ行くことが結構ありますから。作り手が作りたいものを作るのは、やはり大作になればなるほど難しい。だから、中規模の作品を“早く”“安く”“上手く”作って世界に持って行くのが、一番幸せなんじゃないかと思っています。それをひとつのジャンルとして築き上げる。その自信はありますので、そこを目指したいなと思っています。

諏訪：ウォルト・ディズニーなどがアメリカですずっとやってきたフルアニメに対して、日本は手塚治虫さんがパートアニメということで頑張ってくれた。ところがそのパートアニメが世界のファンの心をかなり掴むようになってきました。

同じようにCGをパートとして使って、このシンポジウムのタイトルのように、「アナ雪を超えろ！」とはっきり宣言できると思います。では、パートとはどういう風に使うのか？僕はずっと「CGは武器だ」と言っていますけれども、CGそのもの、3Dそのものを武器として、表現方法のひとつとして使っていく。そのパート3D、パートCGで、「アナ雪を超えろ！」と自分を含めた日本のアニメーション界に喝を入れていけたらいいなと。それだけの武器をそろそろ皆さんが手に入れてきているのではないかなと思います。

司会：ありがとうございました。

これにてシンポジウムの第一部を終了とさせていただきます。ゲストの皆さんありがとうございました。今一度、ゲストの皆さんに拍手をお願いいたします。

(以上の文章はシンポジウムの模様を抜粋・再編集したものです。)





[第二部]

『羽ばたけ！映画の撮影スタッフ～人材育成と未来』

映画の撮影がフィルムからデジタルへ技術移行しつつある今、現場ではどのような問題が発生しているのか。第二部では、日本映画撮影監督協会が撮影助手の育成と技術の伝承を目的に、2004年から運営し2014年で10周年を迎えた「撮影助手育成塾」の成果を紹介。卒業生ら関係者を交えて撮影現場での課題や体験談、今後の人材育成の展望についてディスカッションしました。

ゲストプロフィール

「撮影助手育成塾」紹介



かねまつ き た ろ う

兼松熙太郎

協同組合日本映画撮影監督協会 理事長／撮影助手育成塾 塾長

1957年松竹大船撮影所に入り、主として厚田雄春氏、小杉正雄氏に師事、小津安二郎監督『彼岸花』(58)『秋日和』(60)などの作品に携わる。1970年フリー撮影監督となり、2002年から日本映画撮影監督協会理事長。

座談会



ふじ さわじゅんいち

藤澤順一

撮影

鈴木清順監督『カボネ大いに泣く』(85)でカメラマンデビュー。成島出監督『八日目の蝉』(11)で第35回日本アカデミー賞最優秀撮影賞を受賞。他に『月はどこに出ている』(93)『白痴』(99)『ココニイルコト』(01)『舟を編む』(13)など多数。



しんや こみほ

新家子美穂

撮影

川上皓市氏、丸池納氏などのカメラマンに師事。撮影担当作品に『母・外与子』『Blue Moon』、CM「資生堂 AUPRES」「ダイエー元旦革命」など。



に と べ たけ お

二藤部武男

撮影助手

大学卒業後、日本映画撮影監督協会主催の撮影助手育成塾を卒業。現在はTVドラマや映画を中心に撮影助手として現場に参加。これまでの参加作品として『蛇にピアス』(08)『ホームレス中学生』(08)「相棒」シリーズなど。



「撮影助手育成塾」紹介

司会：シンポジウム第二部では映画撮影現場の現状、技術や伝統の継承、将来を担う人材の育成について考えます。

まず初めに日本映画撮影監督協会が「自分たちの助手は自分たちで育てる」をスローガンに2004年から運営している「撮影助手育成塾」について、日本映画撮影監督協会理事長で、撮影助手育成塾塾長の兼松熙太郎様にお話しいただきます。

それでは兼松様、お願いいたします。

兼松：おはようございます。日本映画撮影監督協会の兼松でございます。今日は第11回文化庁映画週間におきまして撮影助手育成塾が認められ、このようなシンポジウムが開催されますことを大変嬉しく思っております。撮影助手育成塾は2004年、日本映画撮影監督協会の創立50周年事業として始めました。今年2014年で早くも12年目を迎え、12年続いたということはそれなりの効果があったのではないかと考えております。今日はまず、その成り立ちや目的などについてお話をさせていただきます。

かつて日本映画全盛の頃、当代に数多くありました撮影所では、世界に名を残す名作の数々が作られておりました。小津安二郎監督の『東京物語』(53)、木下恵介監督の『二十四の瞳』(54)、黒澤明監督の『七人の侍』(54)……。私は1957年に松竹大船撮影所に入りましたが、その頃は小津安二郎、木下恵介、渋谷実、大庭秀雄、中村登などの巨匠たちが作品を作っておりました。もちろん、巨匠ばかりではありません。大島渚、篠田正浩、吉田喜重、山田洋次なども私が入った頃は、まだ全員が助監督でした。



映画は監督だけでは作ることはできません。それを支える撮影、照明、録音、大道具、小道具などのスタッフの皆さんが、「いい映画を作ろう」とお互い技術を磨いておりました。彼らのそれぞれの分野における専門的な知識は、半端なものではありません。技術の伝承を含め、皆さんが自信を持ってそれぞれの仕事に従事していらっしゃいました。私も先輩方から仕事に限らず、お酒の飲み方など、人生を謳歌する術はすべて撮影所で学びました。そして今日に至っております。

撮影所は映画を作る工場であると同時に、映画作りのすべてが学べる学校でもありました。しかし、日本映画の衰退と共に撮影所システムが崩壊し、人材育成の場がなくなってしまいました。さらに、機材の進歩などにより、誰もが簡単に映像を映せる、映画を撮れるようになり、世間には粗悪な映像作品が溢れています。その状況に危機を感じ、映画製作の技術者はプロとして専門技術をしっかりと学ぶことが必要だと考えて、2004年にこの「撮影助手育成塾」を始めました。塾を運営するなど初めてのことで試行錯誤の連続でしたが、私の図々しい性格もあって自信を持って推し進め、毎年9月に行なう3泊4日の撮影実習もほかにはない大きな成果を上げております。

木村大作、長沼六男、林淳一郎、浜田毅、藤澤順一、柳島克己、上野彰吾、川上皓市、佐々木原保志、阪本善尚……。現在の名だたる豪華な講師陣も最初はなかなか引き受けてくれませんでした。でも、「協会の事業なんだから」と説得し、最近ではスケジュールが合えば皆さん喜んで引き受けてくれています。最後まで渋っていらっしゃった仙元誠三も周囲の声に押され、やっと重い腰を上げてくれました。当初この講師陣の名前を目にした方々から、「理事長、本当にこんなすごい皆さんが講師をしてくださるんですか？」と不安そうに尋ねられましたが、「大丈夫、俺が説得をするから」と言ったのを聞いて、皆さん驚いていたのを憶えております。それからもう約10年も経ってしまいました。亡くなった岡崎宏三さん、森田富士郎さんも熱心に授業をしてくださいました。森田さんのアカデミックな授業は見事なものでした。

維持会員企業の皆さんにもその各専門分野での講義実習をしてくださっております。フィルムについては富士フィルムやコダック、機材やレンズについてはナックイメージテクノロジーや三和映材社、現像についてはIMAGICA、東京現像所、東映ラボテック、ヨコシネD.I.A.、



特殊機材についてはNKL……。各社とも業界を上げて後継者を育てるのだという意識の元で、協力してくださっております。

塾生は1期生の33名をはじめとして、現在までに約250名を数え、その多くは撮影助手として今も現場で活躍し、既にカメラマンになった卒塾生もおります。そして何より嬉しいのは、その卒塾生が後輩たちのために機材講習や撮影実習に参加して、指導してくれていることです。その成長した姿を見るのは嬉しいことで、私自身も教える楽しさを十分に味わっております。また、文化庁の新進芸術家海外研修制度で研修生に選ばれた者もあり、その活躍ぶりは嬉しい限りです。

文化庁の寺脇研文化部長（当時）や佐伯知紀調査官の協力の元にスタートした育成塾も、約10年を経まして現在11期生が学んでおります。文化庁の人材育成事業としても高い評価をいただき、助成もいただいております。

フィルムからデジタルへ時代は大きく変わりました。育成塾の授業はあくまでフィルムにこだわっておりますが、現在はデジタルに関する授業も増やして時代に対応するようにしております。

撮影実習を行なう場所も10年間続きました神奈川県の足柄から、今年（2014年）は小津安二郎監督にゆかりのある長野県の蓼科に移りました。来年（2015年）の蓼科ではどんな実習になるのか、楽しみにしております。

継続は力なり。この育成塾は、ヨーロッパ33か国の撮影監督の集まりであるIMAGO（ヨーロッパ撮影監督連合）から、「世界で初めて、そして唯一」と賞賛されました。これから自信を持って継続しますので、どうぞ皆さん一緒になって育成塾を育てていただきたいと思います。

このあとに行なわれる座談会でパネラーを務める藤澤順一さんは、育成塾設立1年目から毎年ずっと講師を務めてくださっています。新家子美穂さんは撮影実務の講師を務め、今年の蓼科撮影実習ではカメラマンを務めてくださいました。二藤部武男君は1期の卒塾生ですが、現在は撮影助手として活躍しています。この3人を人選してくださり、開催準備をしてくださったユニジャパンの皆さんに感謝いたします。ありがとうございました。

また、このあと上映する『2013足柄の詩 こころ、うつして』は、足柄の撮影実習で塾生たちを指導しながら撮影した作品です。1期生が富士フィルムの足柄工場で実習を行なった際、当時の南足柄市長さんから「面白いことをやっていますね」「この活動が観光PRに利用できるといいですね」というお言葉をいただきました。最初は実習なので撮ることだけが目的でしたが、そのお言葉をいただき、何とか作品に仕上げようということになり、2期以降は実習で撮影した映像を作品としてパッケージにしています。お陰で南足柄市から感謝状をいただくことができました。これは大変嬉しい成果だと思っております。

ただ、塾生を指導しながらの撮影ですので、編集段階になるとカット数が足りないなど、色々な問題が生じます。撮影実習は1年目が浜田毅や長沼六男、それ以後は近森眞史や稲垣涌三などが講師をしてくださっていますが、撮影現場では塾生がつい一人前の助手だと思込んでしまって、現場に出ると教えるんだということよりも先に怒鳴りつけてしまうこともあります。途中で「いけない。これは授業なんだな」という想いにかられることもあります。とにかく10年以上続きましたので、塾生のみんなも喜んでくれていると思います。そういったことも念頭にどうぞ上映作品をお楽しみください。

ありがとうございました。

司会：兼松様、ありがとうございました。

それでは兼松様のお話にもありました、撮影助手育成塾10期の足柄合宿で行なわれた撮影実習作品をご覧ください。

『2013足柄の詩 こころ、うつして』 上映



座談会

司会：ここからは撮影助手育成塾に講師などとして関わられた方々にご登壇いただき、育成塾での体験や最近の撮影現場における話題など座談会形式でお話いただきます。

それでは、ゲストをお呼びいたします。藤澤順一さん、新家子美穂さん、二藤部武男さんです。皆様、拍手でお迎えください。また、この座談会の進行役として、文化庁映画週間を主催する文化庁より文化庁芸術文化課主任芸術文化調査官の佐伯知紀がモデレーターを務めます。

佐伯様、よろしくお願いいたします。

佐伯：皆様、ご来場ありがとうございます。先ほど控室で座談会のゲストの皆さんとお話ししていたら、カメラマンの皆さんはお話するのが得意ではないと(笑)。今日はそれを何とかお話ししてもらうようにしたいと考えておりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

冒頭の兼松理事長のご挨拶の中で、この塾の成り立ちについてのお話がありました。そのお話にもう少しだけ付け加えると、2002年に日本映画の対外国映画とのシェアが27%まで落ち込んでいました。今は61%ぐらいまで回復していますが、当時のシェアは27%まで落ちていて、それ以外は全部ハリウッド映画だったんです。「このままでは『日本映画を作る』ということもなくなってしまうのではないか」。そういう危機感の中で、文化庁をはじめ日本の政府がこの分野を応援しようという機運が生まれて、それが現実化しました。その中のひとつに人材育成や技能の継承というものがあつたんです。その具体例として実現したのが、“助手を育成する”という目的で始まった日本映画撮影監督協会の撮影助手育成塾です。言ってしまうとそれだけのことがですが、具体的に実現するには実はタイミングやキーパーソン、色々な人の想いが重ならないと成立しません。それが今では11期まで続いている。これはすごいことだと思っています。

//// カメラマンになるために ////

佐伯：この撮影助手育成塾は、設立された当時は非常に珍しい塾でした。二藤部さんは1期生ということですが、どうして育成塾に入ろうと思ったのか、その経緯をお話いただけますか？

二藤部：僕がこの育成塾に入る前は、普通の大学生をし



ていました。就職活動をするにあたって、映画関係の仕事に就きたいなとは思っていましたが、なかなか就職する術が分かりませんでした。そんな中、映画を観に行くと撮影監督のクレジットに「JSC」という名前が入っていた。それが気になって調べていって、日本映画撮影監督協会の存在を知ったんです。そのタイミングでちょうど育成塾の塾生募集広告が載ってしまして、「これだ!」と思って応募しました。

佐伯：二藤部さんは高知県のご出身だそうです、いきなり高知からためらいもなく上京したんですか？

二藤部：当然ためらいはありました。その当時は協会がどういった組織なのか、よく分かりませんでしたから。今はそんなことはありませんが、当時は不安に思っていました。でも、1回飛び込んでみよう。そう思って入塾してみました。

佐伯：そういう流れで、今も助手を務めていらっしゃるということですね。

撮影所で後継者を作れなくなってしまったこの時代に、新家子さんはどのようにカメラマンの道を歩まれたのかをお話いただけますか？

新家子：私がカメラマンになりたいと思った時にはまだ育成塾はありませんでしたし、撮影所もなくなっていましたので、本当にカメラマンになる入り口が分からない状態でした。とりあえず、マスコミ電話帳に掲載されているカメラマン数名に飛び込みでコンタクトを取ってみたんです。その数名の中から高間賢治さんが会ってくださって、機材レンタル会社をご紹介いただきました。その会社の6か月間の研修で機材を覚えて、それから助手として現場に出たという流れでした。

佐伯：その前は会社勤めをなさっていて、海外のワークショップに参加されたり、かなり思い切ったことをされていたようですね。



新家子：そうですね。勢いだけで。

佐伯：マスコミ電話帳をご覧になったということですが、高間さんが参加された作品は以前からご存知だったんですか？ 多少は高間さんの作品をご覧になっていて、その上での人選だったんでしょうか？

新家子：当時、映画はどうしても作品なり、監督なりで観ていましたので、カメラマンで観るということではありませんでした。どちらかというとカメラマンを意識したのはあとからです。

佐伯：思い切ってアタックしてみて、結局道が繋がったんですね。当時は育成塾という場がないとなると、専門学校に入ることぐらいしか選択肢はなかったんじゃないですか？

新家子：そうですね。私は数年間OLをやっていたこともあり、「学校に入って学んでいる時間はない」という思いはありました。だからまず、「なるべく早く現場に出るにはどうしたらいいんですか？」というところから相談し始めたのを憶えています。

佐伯：新家子さんのお話は育成塾がない時代の実例ですが、大先輩にあたる藤澤さんはどうやってカメラマンになられたんでしょうか？ その経緯をお話いただけますか？

藤澤：最初にカメラマンを志した時に「映画をやるか？ テレビをやるか？」と聞かれて。当時は映画がやりたくて映画業界のほうに行っただけなんですけれども、カメラテストを1か月ぐらいやったあとに辞めてしまいました。自分の意志で辞めたのか、その理由は忘れてしまいましたが。そのあとに三船プロダクションという時代劇のテレビプロダクションに入りました。そこがキャリアの出発点ですね。

三船プロダクションで一番勉強になったのは、やはり人との付き合い。それから機材についての知識を得ることができました。まず機材を覚えるというのが、三船プ

ロダクションに入って最初の仕事でした。三船敏郎さんが当時大切にしていたミッチェルNC型というカメラ（小津安二郎も愛用していた名機）を落としてしまったこともあります。昔はそういう大失敗もしましたね。

佐伯：私の理解が正しければ、担当されたのはテレビ映画で、フィルムで撮っていたんですね？

藤澤：そうですね。テレビで放送する時代劇で、フィルムで撮影していました。

佐伯：テレビ映画というフィルム撮影の現場で経験を積まれて、カメラマンになられたということですね。

藤澤：そうですね。三船プロダクションには2年ぐらいしか在籍していませんでしたが、そこで培うことができた色々な人とのつてでさまざまな作品と出会い、撮影に参加させてもらうようになりました。

佐伯：作品を通じてジョブトレーニングができた。その積み重ねでカメラマンになることができたわけですね。

藤澤さんがカメラマンを志した時は、まだ三船プロダクションというカメラマンになるための基盤があった。新家子さんはその基盤がない時代に自身の思い切りで動いて道を開かれた。二藤部さんの時代には、たまたまこの育成塾というのがあって、ほとんど偶発的な出会い方でこの道に入られた。日本映画撮影監督協会は基盤がない時代に、その基盤を自らの団体が「自分たちの助手は自分たちで育てる」というスローガンを元に作上げた。そのやり方がある種痛快で、非常に責任感のあることをなさっている。それが今に至る根本のことだと思っています。

//// 育成塾の存在意義 //////////////////////////////////////

佐伯：二藤部さんは育成塾に1期生で入られて、当時はまだ何も分からなかったと思いますけど、どのような感じを受けましたか？

二藤部：最初の頃は、今日も客席に来てくださっているカメラマンの方々の講義が中心です。でも、僕はまったくの素人だったので、すぐに理解できる部分と理解できない部分がありました。例えば、講義には参加しているので機材についてある程度は理解しているつもりでも、実際の実習本番になるとその使い方に不安が残る。

そういったことは多々ありました。

佐伯：30数名いらっしまった同じ1期生の中で、映画業界や映像業界に在籍していて撮影を経験している方もいらしていたんですか？

二藤部：映像業界に在籍している方も多少はいましたが、やはりフィルムのカメラを扱ったことがある人はいなくて。フィルムのカメラを扱いたくて育成塾に入られてきた方が多いので、フィルムに関しては皆さんがほぼ初心者でした。

佐伯：藤澤さんは1期から11期まで講師として携わられて、塾の変遷についてはおおよそ全部分かっていらっしゃると思いますが、最初の頃はどのような感じだったんでしょうか？先生方も手探り状態だったと思うんですけど。

藤澤：塾生に初めて会った時の第一印象は「みんな年を取っているな」と。それが1番最初にびっくりしたことでした。会社勤めの人が多くて、二藤部君みたいに大学を卒業してすぐに参加していた人は少なかったんじゃないでしょうか。「みんなちゃんと仕事を持っているのに、なぜ育成塾になんかに来るんだ？」と正直思いましたね。でも、育成塾は実習もあり、何よりフィルムを扱えるということが、塾へ来てもらえる一番のきっかけなのかなと思います。

佐伯：新家子さんは、この育成塾にどのように関わってこられたんですか？

新家子：毎年9月初旬に3泊4日の撮影実習が行なわれるんですけど、それに3年続けて参加しています。

佐伯：先ほど映像をご覧いただいてもお分かりになるように、空撮を使ったり、かなり豊かな撮影をされています。

新家子：空撮は去年（2013年）少し実践して、今年（2014年）もやりましたが、稀なケースではあります。「撮影に関わる面白いことができるのであれば、何でもやってしまおう」という考えが当協会の中にはありますし、空撮関係のカメラマンも協会員にいますので、そういう繋がりから空撮もできるということを生徒に見せたりしています。

佐伯：結局、フィルムは当然のこと、機材の関係者など、撮影に関わる皆さんが全面的に協力してくださっているように見えます。

新家子：はい。利用できるものは何でも利用しています。

佐伯：この会場に関係者の方も数多くお見えになっていらっしゃると思いますが、そういうことなんだと思います。映画というのは最終的には画面で見せなければならない。その映画の技術系パートの一番大切な部分が「撮影」だと思っています。撮影は日進月歩の変化に常に対応していなければならないパートでもある。その撮影について、関係者全体で人材育成まで考えて実践している例というのがこの塾なのではないでしょうか。

藤澤さん、11年間講師として携わっていらして、また卒塾生の活躍ぶりをご覧になって、育成塾の育て方にやはり手応えをお感じになっていらっしゃると思いますか？

藤澤：僕が1本の映画を担当する時に、機材関係の会社で勉強した若い人などを見習いのような形で助手として必ず付けるようにしています。塾の出身者が見習いに付いてもらう時は、撮影の一部も協力してもらえるので助かっています。

育成塾で基礎から学んで、あとは現場に出て実際にものを作る。先ほど上映した撮影実習作品のように実際にひとつの作品を撮ったりすることも、短い期間ではありますが、現場の勉強になるとは思いますけどね。

佐伯：卒塾生の大半が助手として、現場で活躍しているんじゃないでしょうか？

藤澤：そうですね。やっているといます。

佐伯：カメラマンだけではなくて、撮影に関わる幅広い人材も輩出している。重層的な意味での人材育成があるということですね。

藤澤：そうですね。もちろん、カメラについて学ぶのであれば、大学もありますし、専門学校もあります。でも、助手として身近にある機材を直に触って覚えられるので、育成塾の存在は貴重だと思います。





佐伯：撮影実習を合宿で行なうというのは非常に珍しいことだと思います。新家子さん、3年間撮影実習に携わられて、何か面白いエピソードなどはありますか？

新家子：合宿ではもちろん、機材があって、フィルムを回して実際に撮影する“現場”です。講師はプロの方なので、現場では皆さん“本気”になってしまう。その本気さに、現場が初めての生徒たちは戸惑うことが多いですね。

佐伯：“本気になる”とは“怒る”ということですか？

新家子：端的に言うともうそういうことになります（笑）。

佐伯：二藤部さんも怒られましたか？

二藤部：怒られましたね。間違っただけで怒られたこともあるし、戸惑って何もできなかったことに対しても怒られました。

佐伯：その経験が助手として成長させたか。

二藤部：正直僕は、撮影実習の時はバタバタしすぎて記憶が残っていません（笑）。それぐらい本当に頭が真っ白になるような体験の連続でした。

//// フィルムとデジタル //////////////////////////////////////

佐伯：育成塾は、最初はフィルムをベースに講義のカリキュラムを考えられていたと思います。でも、デジタルの時代がやってきた。そういう時代の中で、育成塾はフィルムをベースにしながらもデジタルに関する内容も含んだカリキュラム、講師の選定になっていると思います。まさに撮影の現場もそうだと思いますが、その変化は藤澤さんからご覧になって、どのように理解されて、講師としてどう伝えようとしていらっしゃいますでしょうか？

藤澤：急にデジタルに変わったわけではないと思います。もう10年以上前からビデオカメラというカメラが世に出てきた時から、色々と変わってきた。それは段階を経て今に至っていますが、そのデジタルになってからの変化のスピードたるや、我々にはまったく追いつけない状態になっています。

今、幸いなことにフィルムで作品を撮らせてもらっています。デジタルの勉強もこれから本当に考えていかなければいけない。でも僕は、映画を作る上で「フィルムなのか？ デジタルなのか？」ということにあまり重きを置いていないんです。

やはり映画とは、各スタッフがおのおのの力を寄せ合って、みんなで作る。僕はそれが映画だと思っています。今、デジタル化していることで、個人でも映画が撮れる時代になってきました。それはいいことだと思いますが、やはりみんなの力を合わせて劇場で発表するのが映画だと。カメラマンというのはそのスタッフ全員の力を汲み取って、1枚のコマに定着させることが仕事だと思っています。

佐伯：本質はそこだと。

藤澤：はい。僕はそう思ってやってきました。

佐伯：新家子さんはデジタル時代になって感じることはありますか？

新家子：「映画を作ることが、すごく簡単になって、すごく難しくなった」。そういう感覚ですね。

佐伯：“簡単になった”というのは理解できますが、“難しい”というのはどういう部分で？

新家子：最近、先輩に言われて一番ショックだった言葉が、「こだわりを持つとこの仕事は続けられないぞ」と。こだわを持たないということはある種の現実ですが、こちらは理想を追求、こだわりに執着したい思いがある。その現実と理想の距離感ができてしまって、うまく結びつかなくなってきている。そこが難しくなっている部分だと思っています。

佐伯：そういう時代をこれからカメラマンになろうとしている二藤部さんはどのような心構えでいらっしゃいますか？

二藤部：今の僕の立場ではカメラを選ぶことには関係ありませんので、助手としての立場で言うと、最近は撮影ごとに毎回カメラが変わっています。今月（2014年10月）だけでも、まったく触ったこともない新しいカメラ

を3台使いました。その度に説明書を読まなければいけない。それは結構大変な作業なんです。

佐伯：現状では次から次へと新しいカメラが開発されているんですか？

二藤部：そうですね。本当に色々なカメラが出ていて、スチールのカメラをそのまま使うこともあります。

佐伯：なるほど、ものすごく幅が広いんですね。それにひとつひとつ対応して、助手として生き延びていかなければならないということですね。

//// デジタル時代の課題 //////////////////////////////////////

佐伯：助手にとっては大変な時代にもなってしまいましたが、でも一方で映像の責任者としては大事な存在にもなってきていると言えると思います。事前の打ち合わせの際にも話題になりましたが、デジタル撮影が主流となり、撮影した素材がネガフィルムではなくデータになった。そのデータの管理が今問題になっているということを伺いました。

撮影済みのネガフィルムを保管するのは当然カメラマンで、フィルム自体を現像所を持って行けばアシスタントの仕事は終わりでした。デジタル時代になって、そのネガに対応するデータの管理も「カメラマンの仕事なのか？」という議論があるようです。新家子さん、今日のお客さんには一般の方もいらっしゃると思いますので、もう少し詳しく現状を教えてくださいませんか？実際にフィルムからデジタルになって、現場ではこんな変化が起こっているという実例をお聞かせください。

新家子：フィルムで撮影した場合は、撮影助手の「サード」と呼ばれるポジションのスタッフが、撮影したフィルムをカメラから抜いて管理、それを直接ラボに渡します。フィルムの場合は、フィルムを受け取ったラボが現像以降の管理責任を負っていましたが、デジタルになったことでオリジナルのデータをラボが直接受け取ってくれないことがある。だから、結局バックアップデータを撮影部側が作成しなければなりません。

佐伯：それはオリジナルのデータを撮影部が保管するということですか？

新家子：そうですね。“撮済み”というものの重要性を一番理解しているのが撮影部なので、撮影部の手から離し



モデレーターを務めた佐伯知紀氏（写真左）

たくはない反面、「そのデータの管理を撮影部がしているのか？」という問題も同時にあります。今は「データローダー」(※1)という職種も出てきて、そのデータローダーがデータを管理する場合があります。

※1 データローダー

撮影データの書き込まれた収録メディアから、オリジナルやバックアップなどのクローンメディアを作成する作業を受け持つ。データ変換などのポストプロ領域の作業は請け負わない、クローンメディア作成に特化した職種。

佐伯：データローダーというのは、今まではなかった職種ですね？それはデータを管理する職種で、撮影助手とはまったく違う立場のスタッフが関わってきているということなんですか？

新家子：撮影助手というアシスタント的な役割ではありません。

佐伯：その辺の役割がまだはっきりしていないということでもある。事前の打ち合わせでは、そういったデータローダーがいない作品もあるそうなんです。

新家子：作品の予算規模によっても違いますね。

佐伯：育成塾で教えることではないんでしょうか？

二藤部：知っておいたほうがいいとは思いますが、「データの管理を誰がやるのか？」というのは本当に現場によって変わってきます。助手がそれをやることによって、またパソコンのことなどについて詳しくなっていかなければいけなくなります。

佐伯：「撮影部の仕事ではないのではないか？」という。

二藤部：ただ、撮済みを扱っているという意味では、撮影部の仕事であるということもできますね。

佐伯：立場によって色々と捉えられ方が違うんですね。

藤澤：僕は詳しいことは分かりません。でも、録音部などもそうでしたが、撮影部も撮影当日の素材のバックアップを取る作業でかなりの時間を要していたみたいなんですよ。それは撮影部の仕事ではないと僕は思っています。撮影した素材のバックアップという作業自体僕は理解し難い。ただ、助手が多く時間を要して、夜中にバックアップ作業をしなければいけないということが問題となって、今は中間に「DIT」(※2)という職種のスタッフを入れて、そのスタッフにデータを管理してもらう作品も増えているようです。

※2 DIT (デジタル・イメージング・テクニシャン)

デジタルワークフローで撮影から編集までの間の映像技術を担当するスタッフ。デジタルカメラで撮影したオリジナル収録マザーの管理、オフライン編集で使用するムービーファイルの作成など、多岐にわたる。

佐伯：ご自身の作品でDITを入れたことはありますか？

藤澤：いや、ないですね。

佐伯：では、作品によってDITを入れることもあると。

藤澤：そうですね。作品の予算規模にもよると思います。プロデューサー自身がバックアップを取るという話も耳にしたことはあります。「そういうことではないんじゃないか？」という気が僕はします。「どこに責任を押し付けるのか？」という問題にしか思えないんですよ。

佐伯：でも、業界ではデータの管理に関する論議が続いているのは確かなんですよ？ 業界として、やはりスタンダードが必要だと思います。作品を保存する、つまりセキュリティにも関わる問題です。それは誰かが必ず責任を持たなければいけない。オリジナルが、フィルムであれば残っているけど、デジタルであれば消えてしまうことだってあります。DVDなど、パッケージメディアとして形が残るとしても。

「ネガに相当するオリジナル素材がどう保管されるのか？」ということは、映画に限らずどの分野でもこれから本当に大きな問題となってくる。いずれにしても作品は残ります。その残るオリジンをどういう手段で保管していくのか？ それは作る側だけではなく、作品に関わるすべての人間にとっての大きな問題のような気がします。

育成塾の話から少し離れてしまいましたが、育成塾はこういった旬な問題に常に接することができる塾ではないかなと思っています。二藤部さんご自身にとって、育成塾とはどのような存在だと位置づけられますか？

二藤部：やはり育成塾に入って一番大きかったのは、色々な人に出会えたことですね。だから、現役の塾生の

方も人との付き合いを大事にしていってほしい。タテの関係であるにしろ、ヨコの関係であるにしろ、塾で知り合った人たちはその後重要な存在になっていくと思います。

佐伯：今でも同期の方との付き合いはあるんですか？

定期的に会うわけではないにしても、連絡を取り合うとか。

二藤部：繋がりはまだありますね。仕事の依頼があって自分がスケジュール的に受けられない時に、同期の人間にお願いすることもあります。

佐伯：人材育成が本来の形、要するに会社単位、プロダクション単位ではできなくなった時に、日本映画撮影監督協会のような組合が自ら育成塾を開いて10年以上続いた。ここまで継続して運営していることが、その実績の証明だと思います。

文化庁が委託しているのは撮影監督協会だけではありません。日本映画・テレビ美術監督協会も「映画美術スタッフ塾」というのを2006年から続けています。美術監督になるのか、デザイナーになるのか、美術関連の会社に入るのか、それは分かりません。でも、そういう若者、あるいは経験者も含めて、ワークショップなどを実施して現在に繋がっています。同様に日本シナリオ作家協会でも、根っこを支える、次に繋がるような事業を実施しています。

何より大切なのはその団体の人たちが、「どうやって自分たちの後継者を育てていくか？」ということだと思います。

質疑応答

質問1：これからの育成塾の講義内容は、フィルムカメラよりもデジタルカメラがメインになっていくと思います。そのことについて、塾長はどのようにお考えでしょうか？

兼松：私はあくまでフィルムを中心に講義をやりたいと思っていますが、講義の内容はフィルムが7から6割に、デジタルが3から4割にと、徐々にデジタルに関する講義を増やしていかなければいけないかなとは考えています。

質問2：僕は映画監督志望です。でも、フィルムも扱ったことがなくて、デジタルで自主映画を撮影している身で



す。もし今後、一線で活躍している年齢の離れた年上のカメラマンの方と一緒に仕事をする機会があった際に、基礎も学んでおらずフィルムもまったく経験していない僕のような若者が、ベテランのカメラマンに対して「こうやってほしいんです」という希望を言うとしたら、その時に、どういう感じの若者だったら、指示通り動いてあげてもいいかなと思いますでしょうか？

藤澤：年齢が離れているのは僕ぐらいなのかな。昨年（2013年）、『舟を編む』（13）という作品を担当させていただいて、その監督が当時29歳だった石井裕也監督（1983年生まれ）でした。彼も「びあフィルムフェスティバル」でグランプリを受賞したことがあるような自主製作出身の監督です。僕の年齢からいけば、本当に親子みたいな関係の年なんですけど、年の差は一切感じなかったですね。

彼に対しては「同じ映画を作る仲間だ」と第一印象から思っていましたので、「若いのに生意気なことを言うなあ」と憤りを感じるような、そんな次元ではなかった。彼にとったらカメラマンは誰でも良かったんだと思います。「こういうものを表現したい」というしっかりとした考えがあるから、すごくやりやすかったですよ。

兼松：私が1957年に松竹大船撮影所に入った時に、小津安二郎監督はまだ54歳でした。カメラマンの厚田雄春さん（小津安二郎組の名カメラマン）も同じような年齢だったと思います（当時52歳）。最初に入所しておふたりにお会いした時に、「監督やカメラマンってこんなにおじいさんか」と思いました。それが今や、私は遥かにその時のおふたりの年齢を越えてしまいましたから。

年齢は関係ないんじゃないですかね。藤澤さんでも、藤澤さんは怖そうだったら、新家子でも、二藤部でも、どうぞ遠慮なく使ってやってください。君らの世代が頑張ってくれないと、映画界は発展しません。よろしくお願いします！

質問2：頑張ります！

質問3：二藤部さんに質問です。私が将来、フィルムで撮影しようと思った時に、その頃はもうアシスタントで付いてくれる助手はいないのではないかと心配しています。現在、フィルムを扱える助手というのは、各方面からのニーズやリクエストがあるのでしょうか？

二藤部：普段、フィルムを扱うポジションを「サード」と呼んでいます。今、そのサードの人材は本当にいなくて、どの現場でも探している状況にはなっています。僕自身はほとんどサードを担当したことがありませんでしたが、最近そのサードを僕がやらなければいけないような作品もあります。

今、フィルムを扱っているのはCMや映画の現場が中心ですが、やはりサードの人材を探すのは大変のようです。映画であれば撮影期間が長いので、準備中にフィルムのカメラを扱うことはある程度覚えられると思います。ただ、CMですと1日仕事になってしまうので、即戦力でフィルムを扱える人を探していることが多い。本当に複数の人から電話がかかってきて、「誰か紹介してくれないか？」と聞かれることがよくあります。だから、育成塾でフィルムを学んでいる、きちんと扱えるというのは、現場に出た時に大きなメリットになると思います。

藤澤：そのうちカメラマンが自分でフィルムをカメラに入れなければならないそうだな（笑）。

兼松：今日来場している11期生もフィルムのことはしっかり勉強しておいてください。

司会：それではこの辺で、シンポジウム第二部を終了したいと思います。ゲストの皆さん、佐伯さん、ありがとうございました。今一度大きな拍手をお願いいたします。

皆様、お楽しみいただきましたでしょうか？ ただいまをもちまして、第11回文化庁映画週間「シンポジウム—MOVIE CAMPUS—」を終了いたします。本日は最後までお付き合ひいただきまして、誠にありがとうございました。

（以上の文章はシンポジウムの模様を抜粋・再編集したものです。）





第11回文化庁映画週間 入場者数

平成26年度 文化庁映画賞 贈呈式		253人
平成26年度 文化庁映画賞 受賞記念上映会	『ある精肉店のはなし』	90人
	『鬼来迎ー鬼と仏が生きる里ー』	95人
	『鳥の道を越えて』	80人
シンポジウム —MOVIE CAMPUS—	第一部 『「アナ雪」を超えろ！～日本のフルCGアニメへの挑戦』	58人
	第二部 『羽ばたけ！映画の撮影スタッフ～人材育成と未来』	57人
合計		633人

第11回文化庁映画週間 公式報告書

発行日:2015年3月31日

発行:文化庁

編集:公益財団法人ユニジャパン

デザイン:Bryter design studio

写真:岩崎 潤

協力:山村浩二 (ヤマムラアニメーション有限公司)

株式会社やしほ映画社／有限公司ポレポレタイムス社

株式会社桜映画社／公益財団法人ポーラ伝統文化振興財団

工房ギャレット

© 2015 文化庁

