

第12回

文化庁映画週間

公式報告書



文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

TOKYO
FILM
FESTIVAL
10.22-31

Key visual ©Koji Yamamura

2015.10.22 [Thu] - 10.25 [Sun] グランドハイアット東京 + 神楽座



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、様々な観点から取り組んでいます。

その一環として、このたび12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ともに、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。

会期:2015年10月22日(木)~10月25日(日)

会場:グランドハイアット東京/神楽座

●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



■ 平成27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	
シンポジウム『怪獣からKAIJUへ』	20
・ 第二部	
上映『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』	33

平成27年度 文化庁映画賞



文化庁では、我が国の映画芸術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）及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作品及び映画功労部門8名の贈呈式を10月22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25日に開催しました。

文化庁映画賞 贈呈式



会期：2015年10月22日（木）20:30～
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：2015年10月25日（日）11:40～
会場：神楽座
●主催：文化庁



総評

今年度の候補作品19本はどれも技術的に優れているだけでなく意欲において、現実社会の複雑さや矛盾に迫ろうとするものであった。3.11以降、必ずしも順調に復興していない現実や、フクシマの原発事故以降、原発とどう向き合うべきなのか、あるいは沖縄の基地問題や、中国・韓国との歴史認識問題など、未解決の問題が山積している現状を目にすれば、映画をつくる人びとがより現実へと肉迫せざるを得ないのは当然のことであろう。

かつて、1960年代後半から1970年代にかけての政治の季節に、多くの社会運動に関わる映画が制作された。こうした映画に対して、映画の批評においては、単なる「運動同伴映画」に堕していないか厳しい問いが繰り返し続けられた。三里塚で有名な小川プロもこうした厳しい批判を受け、それに対して真摯に応えようとし、最終的には『ニッポン国 古屋敷村』(82)に結実したことは、日本の記録文化映画（ドキュメンタリー映画）の一つの里程標であるだけでなく、大きな遺産でもある。今現在の状況において、心留めておかなければならないのは、こうした日本映画の伝統であろう。また、一方で、文化庁が記録文化映画に賞を出す意義とは何か、これもまた心の内にとめておかなければならない現実である。

こうした二つの課題に対して、さまざまな観点から議論し吟味した結果、何本かの候補作はあったが、今年度は大賞はなしとし、優秀賞三作品とした。私たちは最良の判断をしたつもりだが、それもまた長い映画の歴史のなかで審判を受けることになるだろう。私たちはどんな状況においても、映画人の創作意欲が衰えることがないことを確信している。〈原田健一〉

文化記録映画優秀賞

『「生命の誕生」～絶滅危惧種日本メダカの発生～』



©映像計画研究所

監督：豊岡定夫
製作：映像計画研究所
2015 / Color / 13min.

2003年環境省の絶滅危惧種に指定された日本メダカ。この日本メダカの受精から胚の形成、そして孵化するまでの生命が形作られる過程を、顕微鏡撮影で丹念に記録した作品。

贈賞理由

繊細な音楽とともに、息をつめてじっくりといのちの始まりを実感する13分間であった。メダカは実験動物として取扱いやすく、発生の様子はこれまで数多くの科学映画に収められて来たが、本作品は卓越した撮影技術により、たったひとつの精子と卵子の出逢うための仕組みのひとつとしての卵門の機能を紹介するなど、興味深い映像を美しく簡潔にまとめることで、私達にも共通する「いのち」を見つめる映画に仕上がっている。

〈矢島 仁〉



豊岡與志子プロデューサー

『抱擁』



©スーパーサウルス

贈賞理由

娘を亡くしたショックから精神安定剤に頼る日々を送る高齢の母親を息子撮った。時に理解しがたい混乱状態に陥る母親は、夫の死をきっかけに郷里の種子島へ戻り、実妹の献身的な介護を受け、次第に健康を取り戻していく。自らの家族を撮ったセルフドキュメンタリーであるが、生まれ故郷や人との交わりの治癒力、“老い”の幸せな迎え方を描き出した。特にケーキを食べながら二人で笑い転げる場面は姉妹の絆の強さを感じさせてくれる。

＜中嶋清美＞

監督：坂口香津美

製作：株式会社スーパーサウルス

キャスト：坂口すちえ／宮園マリ子／坂口諄

2014 / Color / 93min.

娘と夫を亡くし、老いの孤独と絶望、精神の混乱に陥った女性が、38年ぶりに戻った郷里の島で、再び生きる希望を取り戻していくまでの姿に、息子である監督自らが4年間カメラを向けた感動のドキュメンタリー。



坂口香津美監督

『未来をなぞる 写真家・畠山直哉』



©「未来をなぞる 写真家・畠山直哉」製作委員会

贈賞理由

世界的に活躍する写真家、畠山直哉は東日本大震災の津波で実家を流され、母親を失った。その後、2年間密着取材し、写真家とは何かを自問自答して葛藤する姿に迫った労作である。震災後、写真の意味が変わったことや、記憶と記録、写真の芸術性という普遍的なテーマを扱い、震災をめぐる新たなドキュメンタリーとして多くの示唆的な問題を提起している。「もし、当事者の姿を写真に撮っても、その人の過去の体験や記録までは写真には写りません」と語る場面に心を打たれる。

＜濱崎好治＞

監督：畠山容平

製作：豊岡劇場／SIB合同会社

キャスト：畠山直哉／管 啓次郎／最相葉月／カンタン・コリーヌ

2015 / Color / 87min.

世界的に活躍する写真家・畠山直哉。彼は東日本大震災で、故郷・陸前高田の実家と母を亡くした。その後、毎月のように故郷に戻り続け、2年間撮影を続けた畠山に密着したドキュメンタリー。



畠山容平監督

※＜＞内は執筆した選考委員名



いいづか さだお
飯塚定雄

光学合成

昭和29年の『ゴジラ』で特殊美術助手に就き映画界入り。円谷英二特技監督の勧めで同32年の『地球防衛軍』より作画合成部門に専従し、アニメーション線画を駆使した特殊効果の第一人者となる。熱線を吐くゴジラの背びれの発光や、キングギドラの引力光線、テレビではウルトラマンのスペシウム光線など、独自のセンスで視覚化された空想映像の数々は、火薬によるミニチュアの爆破とも絶妙にマッチした精緻な技術と相まって、エフェクトアニメーターの金田伊功や特撮監督の樋口真嗣、田口清隆らに大きな影響を与えた。同45年には高野宏一、中野稔と共同で合成専門のデン・フィルムエフェクトを設立し、数多くの映画やドラマ、CMの光学合成を担当。デジタル合成時代の到来後は、日本映像クリエイティブなどの会社で後進の指導にあたり、斯界の発展に多大な貢献をしている。

映画撮影監督

うえだ しょうじ
上田正治



昭和31年東宝に入社。撮影助手として黒澤明作品の他、岡本喜八監督の「独立愚連隊」シリーズ、古澤憲吾監督の「無責任」シリーズなど数多くの作品に参加した後、同46年に技師昇進。黒澤明、恩地日出夫、小谷承靖などの監督作品を手掛け、同58年にフリー。特に黒澤映画の後継者小泉堯史監督とは全作品でコンビを組み数々の名作を残している。

代表作に『まあだだよ』(平5)『蝸ノ記』(平26)など。日本アカデミー賞優秀撮影賞を4回、最優秀撮影賞を3回獲得。バンコク国際映画祭Asian Perspective Award、シラキウス国際映画祭撮影賞、英国アカデミー賞撮影賞を受賞、またパームスプリングス国際映画祭では審査員を務めるなど国際的な活躍も目立つ。これらの功績に加え、日本映画学校（現日本映画大学）では後進の育成にもあたるなど、精力的な活動が映画界に与えた影響は大きい。





おおはし とみよ
大橋富代

映像編集

昭和43年に東京テレビセンターに入社。その後、浦岡敬一に師事してフリーとなり『あさき夢みし』(実相寺昭雄 昭49)『ええじゃないか』(今村昌平 昭56)などで編集助手とネガ編集に従事する。一本立ちをして以降は、『蔵の中』(高林陽一 昭56)『生きてはみたけれど 小津安二郎伝』(井上和男 昭58)のネガ編集、テレビでも「探偵物語」のネガ編集、平成「ウルトラマン」シリーズの編集などに携わり、多数の作品に関わりながら現場の後進育成にも努める。2000年代に入ってから『兼子 Kaneko』(渋谷昶子 平16)や『女性監督にカンパイ!』(山崎博子 平19)『作兵衛さんとの対話 2015』(熊谷博子 平27)など、女性監督たちによるドキュメンタリーの編集を中心に、活発な活動を続けている。日本映画・テレビ編集協会の理事を務めその運営を通じ、斯界の発展にも尽力してきた。

映画照明

しまだ ただあき
島田忠昭



昭和31年日活撮影所に入社。照明助手として数多くの現場を経験しながら、日本映画照明新人協会に日活支部員として参加し、各社照明助手の連携と情報交換にも積極的に取り組む。同47年にフリーとなり、『宇宙怪獣ガメラ』(湯浅憲明 昭55)で一本立ち。日本アカデミー賞最優秀照明賞を受賞した『泥の河』(小栗康平 昭56)『螢川』(須川栄三 昭62)など、数々の作品で手腕を発揮する。他の代表作には『台風クラブ』(相米慎二 昭60)『嵐が丘』(吉田喜重 昭63)『愛する』(熊井啓 平9)など。日本映画テレビ照明協会の運営委員、機関誌「映像照明」の編集委員、事務局長を歴任し、永年にわたり団体の運営に寄与するとともに、現在は東京ビジュアルアーツで講師を務め後進の育成にも尽力するなど、分野への貢献は多大である。





しらい ひさお
白井久男

アニメーション撮影

日本のテレビアニメの黎明期よりアニメーションの撮影に携わり、昭和49年にはスタジオコスモスを設立。撮影台を使用したセル画の時代からデジタル化が進む現在まで第一線で活躍し、早くから撮影技師の育成にも取り組んできた。『となりのトトロ』(宮崎駿 昭63)『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(押井守 平7)『新世紀エヴァンゲリオン 劇場版』(庵野秀明 平9)「ポケットモンスター」シリーズ(平10〜)をはじめ、これまで手掛けた劇場作品、テレビ作品は膨大かつ広範囲にわたる。演出の意図を的確に捉え、動画と背景を一体化して違和感の無い映像を作り上げる手腕は高く評価されており、現在のデジタル制作の工程においても同様の基本姿勢を貫いている。その他の代表作には『おもひでぽろぽろ』(高畑勲 平3)『人狼 JIN-ROH』(沖浦啓之 平12)『千年女優』(今敏 平14)など。

録音・整音

はやしもとつぐ
林 基継



録音・整音技師として、永年にわたり京都を中心に関西地方で活躍。昭和48年日本シネスタジオに入社。同50年にフリーとなり勝プロ、映像京都、東映、松竹などの作品に従事する。平成6年には作品仕上げの個人スタジオ884(はやし)を開設(平15年に法人化)。代表作に『陽炎2』(橋本以蔵 平8)『花のお江戸の釣りバカ日誌』(栗山富夫 平10)『いちげんさん』(森本功 平12)『新・仁義の墓場』(三池崇史 平14)『太秦ライムライト』(落合賢 平26)など。平成18年より同27年3月まで立命館大学映像学部教授として後進の育成に努め、日本映画・テレビ録音協会では関西支部理事として斯界の発展に尽力してきた。近年は衣笠貞之助監督『地獄門』(昭28)や市川崑監督『炎上』(昭33)『おとうと』(昭35)『雪之丞変化』(昭38)など古典作品のデジタル修復で音声の監修にあたり、映画保存事業に貢献したことも高く評価される。



写真右は代理で登壇したご令嬢の林万美子氏



まつもとまさみち
松本正道

映画上映・普及

昭和54年よりアテネ・フランセ文化センターの主任を務め、永年にわたり商業上映の困難な内外の映画を紹介するシネマテークの運営にあたる。古典から現代映画まで多様な作品の上映を通して作家の発掘、再評価に努めるとともに、新進の批評家や映画人による講演会、研究会などを積極的に実施して新たな映画ファンを育ててきた。また、これらと並行して平成9年にはユーロスペース代表の堀越謙三と共同で「映画技術美学講座」を開講、同10年には「映画美学学校」を設立して映画人の育成事業にも取り組み、多くの若い才能を輩出している。近年はコミュニティシネマセンターの理事や、東京国立近代美術館評議員（映画部会）、川喜多記念映画文化財団評議員などを歴任し、豊富な経験と知識を活かして映画文化の振興に幅広く貢献している。



映像美術・大道具

よしだ はるみ
吉田晴美



昭和29年に東宝撮影所美術課大道具係に入社。同年の稲垣浩監督『宮本武蔵』に参加して以来、60年以上にわたり大道具の製作に携わる。『蜘蛛巣城』（昭32）から『まあだだよ』（平5）に至るほとんどの黒澤明作品をはじめ、豊田四郎、成瀬巳喜男、市川崑、岡本喜八などの監督作、「ゴジラ」シリーズ、「若大将」シリーズなど東宝製作の主要作品に関わる。東宝撮影所在籍中は管理職に就いて以降も技術の継承と経営の両面で手腕を発揮し、平成3年には吉田美術を設立。多くの後進を育てながら自らも映画美術製作の現場に携わってきた。近年の代表作には『清須会議』（三谷幸喜 平25）『小さいうち』（山田洋次 平26）『進撃の巨人 ATTACK ON TITAN』（樋口真嗣 平27）など。東宝作品に限らず、砧のスタジオで撮影される作品のほとんどで大道具を担当し、日本映画の表現技術を支えている。



平成27年度 文化庁映画賞 選考委員

【文化記録映画部門】

大前和美（撮影監督）／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 編集本部長）／金勝浩一（映画映像美術監督／協同組合日本映画・テレビ美術監督協会 副理事長）／佐々木原保志（協同組合日本映画撮影監督協会 副理事長／大阪芸術大学映像学科 教授）／土川 勉（SKIP シティ国際Dシネマ映画祭 ディレクター）／氷川竜介（明治大学大学院 客員教授／アニメ・特撮研究家）

※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



◎ 青柳正規 長官

文化庁



文化記録映画は、社会における様々な発展や変化を記録し、次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。ここに選ばれた作品は、斯界を代表する素晴らしい作品であり、今回の受賞により、さらに多くの方々に鑑賞していただき、記録映画の素晴らしさについて認識を深めていただくことを期待しております。

また、本日、映画功労部門を受賞された皆様は、永年にわたり、それぞれの分野において、素晴らしいご活躍により、日本映画界の振興に多大な貢献をなされました。

なお、今回映画功労部門を受賞された林基継さんが先日、ご逝去されました。林さんの映画界への多大なる貢献に深く敬意を表するとともに、ここに改めてご冥福をお祈りいたします。

言うまでもなく、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すとともに、心豊かな生活や、海外との国際交流を深めるためには必要不可欠なものです。文化庁では、2020年東京オリンピック・パラリンピックの開催に向け、今後とも文化芸術の持つ力を最大限に活かしながら、あわせて世界にも発信できるよう、様々な取り組みを行って参ります。本日、受賞された皆様には、日本映画の振興と発展とともに、2020年東京オリンピック・パラリンピックの開催に向けて、一層のお力添えを賜りますよう、お願い申し上げます。

◎ 椎名 保 ディレクター・ジェネラル

第28回東京国際映画祭



東京国際映画祭の第1回目は1985年に開催いたしました。今年2015年はそれからちょうど30年という節目の年にあたり、新たにふたつの部門を設けております。今話題の作品、旬な映画監督にスポットライトを当てた「Japan Now」部門、そして日本映画の宝である過去の作品をデジタル版で上映する「日本映画クラシックス」部門です。

第1回目のオープニング作品は黒澤明監督の『乱』でした。その『乱』の撮影監督が、今回映画功労部門を受賞された上田正治さんでありました。このご縁を大変喜ばしく思っております。今年はその『乱』の4Kデジタル復元版を、「日本映画クラシックス」部門の大きな目玉として上映いたします。

な目玉として上映いたします。

我々東京国際映画祭では、これから「Japan Now」部門、「日本映画クラシックス」部門をさらに充実させ、日本映画の“今”と“過去”の作品を広く国内外の方々に紹介していきたいと思っております。引き続き皆様にはご支援いただきますよう、お願いいたします。

◎ 迫本淳一 理事長

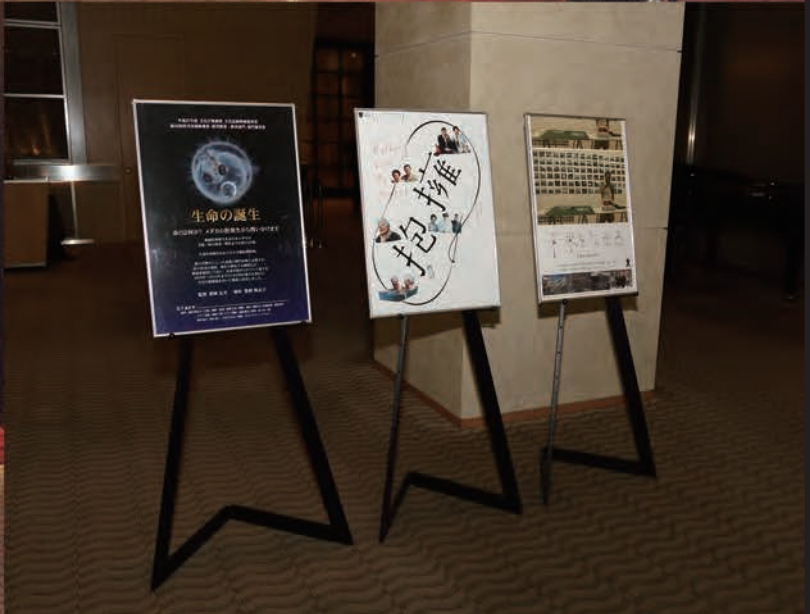
公益財団法人ユニジャパン



ユニジャパンは、日本映画の海外輸出の振興、国際友好、文化への寄与を目的として設立された財団であり、東京国際映画祭もその一環として行っております。そのオープニングの日にこのような贈呈式が行われるのを非常に嬉しく思っております。

映画に関わる者として毎年この式典に参加させていただき、本当に頭が下がり、勉強させられ、そして刺激を受けております。日本映画界には、文化記録映画部門で受賞されたような商業的に大きく注目されることはないけれども、きちんとした視点で描かれている記録映画が存在し、俳優のように注目されることはないけれども、永年にわたって映画の現場を支えてくださっている方がいらっしゃる。それが支えとなって、今日の日本映画界が成り立っているものと思っております。

受賞者の皆様には、これからもますますご活躍いただき、我々も愚直な努力を続け、一緒に頑張って日本映画界を発展させて参りたいと思っております。





文化記録映画優秀賞 『「生命の誕生」～絶滅危惧種日本メダカの発生～』



上映日時

2015年10月25日（日）11:40～

ゲスト

豊岡與志子（プロデューサー）／能勢 広（制作）

司会

西村 隆（公益財団法人ユニジャパン）

司会:（豊岡與志子プロデューサーの夫）定夫さんが監督をされていますけれども、製作のいきさつなどをお聞かせいただけますか？

豊岡:夫はすごくメダカが好きで、メダカを愛していました。この映画は、夫がどうしてもメダカの映画を撮りたいと、そういう信念に燃えて作り上げた作品です。

夫は忍耐強く、ひとつのことを精一杯、精力的にやる性格でしたので、こつこつ撮影するのが好きでした。寝る暇も惜しむぐらいで。撮影場所はすべて自宅でしたので、食事をしたり、ちょっとトイレに行ったりした間に卵が孵ったりした時は、ものすごく嘆いていましたね。最初から10分ぐらいの作品にしようという意図はなかったと思います。とにかくいい映像を追い求めて、撮っていった結果だと。それを繋いだら13分の映画になりました。

能勢:私は約25年前に、豊岡監督が撮られた科学映画の撮影助手として就いて以来のお付き合いになります。昨年（2014年）の5月ぐらいに私が豊岡監督のご自宅にお邪魔した時に、「メダカの映画を撮りたいんだけど、まとめてくれる人はいないかなあ？」とご相談を受けたのが製作に関わるきっかけでした。豊岡監督は、メダカの受精から胚の形成、孵化までを時間軸通りに追い

かけた作品を作りたい、自分の思ったようなメダカの作品を作りたいという気持ちがずっとあったんだと思います。

撮影は最後まで監督おひとりでされていました。昨年の7月に1か月をかけて、孵化のシーンを撮影されていたんです。メダカの卵は大体朝5時頃から8時頃までが活発に孵化する時間です。監督は81歳という高齢にも関わらず、その1か月間ずっと夜中の3時に起きてカメラをセッティングして朝の9時ぐらいまで、本当に精力的に撮影されていました。やはり、「孵化」という最後の締めくくりとなる映像が撮れないと作品として成立しません。ですから、とにかくその1か月間私は、「頑張ってください」と祈るような気持ちでした。撮影は8月末で終り、豊岡監督は12月にお亡くなりになってしまい



豊岡與志子氏（プロデューサー）



能勢広氏 (制作)

ましたので、ほぼ現役で撮影業をまっとうしたことになります。

通常の映画ですと、音は同時録音や環境音が入ることが多いんですが、シャレーの中の音というのは私たちの耳には聞こえません。そこで、豊岡監督とも相談して、劇中の音に関しては音楽でカバーしようということになり、ピアノの独奏を付けることになりました。作曲は菅原英介さん、ピアノ演奏を稲岡千架さんにお願しました。菅原さんはこの映画の最後のシーンを観て曲のテイストを思いつき、伝わってくる豊岡監督のやさしいお人柄を音楽で映画の中に表現していこうと作曲されたそうです。

胚が発生し段々とメダカの姿ができていきましたが、その間は和音を基調としています。最初はほとんどモノトーンの映像で展開して、最後に心臓ができた時に、やっとこの映画に色が出てきます、心臓の赤色が。菅原さんは、「それに合わせて音楽にも色を付けた」とおっしゃっているんです。それまでは柱時計の音を想像させるように和音で時間を繋ぎながら、赤い心臓ができた瞬間から、今度は花畑にいるような華やかな音を付けていく。映画の中でも命はできていくんだけど、おふたりが言うには「それに付ける音にも命があるんだ」と。私も撮影中にはまったく気付かなかった色、血液の赤色というものを、おふたりはきちんと見抜いて音楽を作ったというのを聞いて大変驚きました。

通常の科学映画であれば、メダカが生まれてそこで映画が終るとというのがおそらく一般的だと思いますが、今回はあえて科学映画の特色を排除しました。科学的な難しい用語もすべて排除して、とにかく命ができていく様子を最初から最後まで見せたかった。映画の最後はどうやって終らせようか、物語の起承転結の「結」の

部分をどうしようか、と迷っていました。ただ、60年間本当にご苦労された豊岡監督、それからずっと連れ添ってサポートされていた奥様の姿だけは何とかして残したいと思い、最後はおふたりが顕微鏡を覗き込んでいるシーンにしたんです。そのシーンを入れることで、映画的には失敗する可能性もある。だから、この構成は賭けでもありました。でも、映画作りは誰かに評価されることも大切だけれども、正義や良心を見せていきたいという信念が私にはあった。その想いから映画の最後におふたりの姿を入れました。おふたりだけだと少し映像の力が弱いかないと思い、私の娘を出演させて、生命の輪廻、死んでまた新しい命が生まれるということを表示し、最後の締めくくりにしたんです。



豊岡: 夫はほかの仕事の合間に撮影していましたが、何度も失敗ばかりで、なかなかうまくいかず、苦労の連続でしたが、いい映像が撮れた時の喜びはひとしおでした。完成までに14年もかかってしまいましたが、この映画が少しでも映像の世界のお役に立てばと願っております。

(以上の文章はQ&Aの模様を抜粋・再編集したものです。)





文化記録映画優秀賞 『抱擁』

上映日時

2015年10月25日（日）13:20～

ゲスト

坂口香津美（監督）／大沢充奈（音楽）／
落合篤子（プロデューサー）

司会

西村 隆（公益財団法人ユニジャパン）

司会: 監督がこの映画を作った経緯をお話いただけますか？

坂口: 精神的に混乱する母と息子である私がふたりきりでいると段々と孤立していった、下手をすると母に手を上げてしまいそうになるぐらい私は追いつめられていました。そんな時に手元にあったカメラで何となくファインダーを覗いたら、そこに偶然母が映っていた。すると、私が持っていたとても自分勝手な母への憤りが、ふと溶解したんです。1台のカメラを介することによって、母に対する感情を客観視することができた。カメラというのはレンズが入っているので、一定の焦点距離が必要です。その距離感が私と母を救ったんだと思います。ファインダーに寂しく、哀しげな母が映っているのを見て、思わず録画ボタンを押してしまった。それがこの作品を作るきっかけです。



坂口香津美氏（監督）

司会: 大沢さんと落合さんは、この映画にどのようなきっかけで関わられたのですか？



大沢充奈氏（音楽）

大沢: 学生時代に通っていた音楽大学で、この映画の音楽の公募がありました。当時はまだ映画も完成していませんから、作品の概要だけを見て、その時自分が持っていた音源を応募して、運良く採用されたんです。だから、それまで監督とはまったく面識がありませんでした。

最近読んだ本に、「人生が作品を凌駕した時に、作品が人生を凌駕する」という言葉が書いてありました。私にとってもまさにその通りです。この映画のお陰で皆さんに私の作品を聞いていただけたというのは、ある意味作品と人生がうまく“化学反応”を起こした結果なのかなと思っています。

落合: 私は坂口監督と15年ぐらい一緒に仕事をしています。監督のお母様がそういう状態になられて、本当に仕事もできないんじゃないかと思うぐらい大変な時期がありました。もちろん、監督がお母様を撮っているというのを知っていました。お母様が種子島へ帰って人と関わることで、どんどん変わっていくのを私も映像を通じて目の当たりにした。これは映画としてすごく力を持



落合篤子氏（プロデューサー）

つ、意味のある作品になるんじゃないかと感じました。

監督はこの映画を通じて「母を社会化する」と言っていますが、個人的な撮影であったはずのものが、これから始まる高齢化社会に向けて、何かひとつのヒントになるような作品になるのではないかなと。そういう想いで一緒に製作をして参りました。

坂口: このごく私的な映像を、誰かに見せたい、映画にしようと考えたのは、撮影を始めて3年目の頃でした。母からデイサービスの担当者が映っている映像を見せてほしいと言われて、昔の映像を見返していたら、そこには私も驚くような母の変化が映っていた。これは何か意味があるのではないかということで、映画にしようと思いました。

私はこの映画の公開当初まで、人生には4つの段階があると考えていました。結婚までが第一の人生、子供ができて巣立っていくまでが第二、その後の夫婦ふたりきりの生活が第三、夫婦のどちらかが亡くなってしまってひとりで生きていくのが第四の人生だと。この映画は、夫が亡くなったあとの人生をいかに生きるかを問う、母の第四の人生の映画だと思っていたんです。でも、映画の公開が進むにつれて、その考え方が変わっていきました。人間には実は、第五の人生が待っているんだと。この映画の母の笑顔を見ていただければ分かるように、誰もが第四の人生で終るわけではなくて、その先にある豊穡な老いの世界、つまり第五の人生を人は獲得することができるんだと。それを私は母から学んだ気がします。

人間は老いていくという現実と、近い者の死との遭遇から逃れることはできません。人は必ず死ぬわけです。そういう現実にあるけれども、しかし人生には自分たちが思いがけない豊穡な世界が待っている。私は母を撮影していた時には感じませんでしたが、結果として彼女は心の底から生まれる笑みを獲得することができた。

絶望しても、いかなる人生にも意味があると。その意味を確認するためには、他者と出会うこと。孤立するというのは、部屋の扉を閉ざしてしまうことです。そういう状況になったら、あえて自分のベクトルを違う方向に向ける。部屋の扉を開けて社会化していく。つまり「助けて」と叫び声をあげる。そうすることによって、救出するほうも、されるほうも、ともに人生の収穫を得る可能性があるのではないかという人生観に辿り着きました。



私がこの映画を撮って思ったのは、「足下に泉がある」ということ。人が絶望に陥った時に、そこから助け出してくれる人は遠くにいるわけではなくて、ものすごく近くにいる。近くにいる人を意識して、とにかく愛することだと思いました。“抱擁”という行為は自分ひとりではできません。必ず他者を抱擁する必要があるわけです。最も重要な人を抱きしめることによって、またその人も抱きしめられている。その人が長い人生を生きていく時に、自分にとって抱擁する大切な相手はいるかどうかという強烈な問いかけを、この映画で感じてもらえればと思っています。

（以上の文章はQ&Aの模様を抜粋・再編集したものです。）





文化記録映画優秀賞 『未来をなぞる 写真家・畠山直哉』



上映日時

2015年10月25日（日）16:20～

ゲスト

畠山容平（監督）／石橋秀彦（プロデューサー）

司会

西村 隆（公益財団法人ユニジャパン）

司会: 監督からこの映画を製作するに至る経緯をお話いただければと思います。

畠山: 元々、畠山直哉さんとは知り合いでした。約20年前に先生と教え子の関係だったんです（監督は畠山直哉氏が大阪で写真を教えていた時の受講生）。2011年10月に東京都写真美術館で直哉さんの回顧展が開催されて、見に行きました。その回顧展を見て、ジャーナリストックではない写真のあり方というのを感じたんです。それまでは複数の写真家が撮った作品をまとめた展覧会などに行っていたんですけど、ひとりの写真家だけが撮った写真を40枚～60枚とまとめて見たら、やはり何か新鮮な感じがした。統一感、連続性といったものをすごく感じて、非常に感銘を受けました。それで、直哉さんと「お話ししてみたい」と思ったんです。ちょうど自分の1本目の映画『テレビに挑戦した男・牛山純一』が2012年2月の公開で、時期も近かったので自分の映画の宣伝も兼ねて、「直哉さんお元気ですか？」みたいな感じで約2年ぶりにお会いしに行きました。それがきっかけなんです。

会いにいったら、いきなり「実はビデオでやってみたいことがある」とご本人がおっしゃいました。「じゃあぜひ僕が手伝わせていただきます」と。直哉さんが陸前高田に行くとは僕はビデオ班、直哉さんは写真班ということで、常に行動を一緒にしていたんです。その時に撮っていたものが溜まっていた。もう陸前高田の町に変化が見え始めた頃、これ以上撮れるものがないのではないかと自分の中で感じるようになり、映画にまとめるな

らちょうどいい時期なんだろうなと思い至りましたね。

『未来をなぞる』というタイトルは、僕が付けました。色々な意味で汲み取れるかと思います。直哉さんが以前に建築について書かれた『線をなぞる』というエッセイ（2007年に神奈川県立近代美術館で開催された個展「Draftsman's Pencil」のカタログに寄せたテキスト）を僕が読んで、直哉さんという人の写真家としての本質をかなりついているなと感じたんです。でも、その文章はすごく長いので、それを端的に短くしたら『未来をなぞる』というタイトルになりました。

今回、改めて直哉さんの撮影ぶりや作品を見ていて、あの風景写真の中に何が表現されているのかということをお自分なりに考えながら撮影していきました。ある種、僕は直哉さんに、直哉さんの作品に影響されながら映像を撮った。ビデオはやはりその映像だけではなく言葉などを使ってあるシーンを形作る。この映画で直哉さんの哀しさや想いを吐露するようなシーンも構築できたかもしれません。でも、やはりビデオでも、例えばその



畠山容平氏（監督）

人の苦悩みたいなものはなかなか映らないということに自分の中で気付きました。だから、そういうものをどうやって表現したらいいのかということはずごく考えたところですね。本当に直哉さんの写真のスタイルを少しでも自分の中に取り入れて、撮影していたような気はしています。



司会: 石橋さんはどういう経緯でプロデューサーとして参加されたんでしょうか？

石橋: 私も畠山監督も十数年前に映画美学校の佐藤真さん（ドキュメンタリー映画監督）のゼミに通っていて、そこで知り合いました。それから親しくさせていただいています。映画や芸術について話をしたり、過去に直哉さんの展覧会を一緒に見に行ったりしたこともありました。



石橋秀彦氏（プロデューサー）

今、僕が代表をしている豊岡劇場は、兵庫県北部にある豊岡市で88年間続いている映画館なんです。一度は閉館したその映画館を再生するプロジェクトがあって、この映画はそのプロジェクトの一環とも言えます。豊岡劇場は映画を観るための施設ではなくて、映画そのものを製作していこうという志を持った映画館です。映画館を再生するにあたって、何か新しいものを作っていこうと思っていたところ、畠山監督が直哉さんのドキュ

メントを撮っていた。そこで話が合致して、プロデューサーとして関わらせてもらうことになりました。

私は編集など映画の内容には一切口を出しません。基本的には監督にすべてを任せる。私も彼が一芸術家だと思っていますので、監督が本当に好きなものを最後まで追求できるように支援していました。

今、世の中はデジタル化社会となり、町の中心地にあった個人経営の映画館が全国で閉館しています。それとともに「映画館」というひとつの文化が終っているんですよね。映画館という文化がなくなり、段々と中心街が廃れていく地方に暮らすのは本当に寂しい。豊岡劇場はそれに一石を投じるつもりで始めさせてもらった映画館です。その私の意気込みを畠山直哉さんも買ってくれて、この映画も、豊岡劇場もサポートしてくれたんだと思います。



畠山: 今回、文化庁映画賞を受賞できたことを本当に喜んでいます。ほかの受賞作2本と比較しても、それぞれまったく違うタイプの作品が選ばれている。ドキュメンタリー映画には色々な種類の作品があると思いますけれども、この映画を観て、何か少しでも考える、感じるきっかけになってくれると嬉しいと思っています。

（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—



会期：2015年10月24日（土）

会場：神楽座

●主催：文化庁

●共催：公益財団法人ユニジャパン

このシンポジウムおよび上映では、「怪獣」という日本ならではの映画的魅力と興奮に満ちた存在が、海外でも脚光を浴びると同時に日本でも復活の機運を見せている現状を分析し、伝統を踏まえた上で行う新しい“Made In Japan”怪獣映画製作への展望を探っていきました。



【第一部】17:30～ シンポジウム『怪獣から KAIJU へ』

ゲスト

大森一樹（映画監督／大阪芸術大学芸術学部映像学科長）

金子修介（映画監督）

富山省吾（日本アカデミー賞協会 事務局長／前 株式会社東宝映画 取締役社長／プロデューサー）

モデレーター

井上伸一郎（株式会社KADOKAWA 代表取締役専務 執行役員）

司会

前田健成（公益財団法人ユニジャパン）



【第二部】19:30～ 上映『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』

【第一部】シンポジウム『怪獣からKAIJUへ』



◎ プロフィール

ゲスト



おおもり かずき
大森一樹

映画監督／
大阪芸術大学芸術学部映像学科長

『ヒポクラテスたち』(80)、『恋する女たち』(86)、『ゴジラVSビオランテ』(89)、『ゴジラVSキングギドラ』(91)の監督・脚本のほか、「平成ゴジラ」シリーズ脚本2本も執筆、30本近い作品がある。最新作『ベトナムの風に吹かれて』(15)は日本全国およびベトナムでも公開されている。現在、大阪芸術大学芸術学部映像学科長も務め、若手映画人の育成に携る。

映画監督

かねこしゅうすけ
金子修介



1984年映画監督デビュー以来、幅広いジャンルでエンタテインメント映画を撮り続けている。『ガメラ 大怪獣空中決戦』(95)に始まる「平成ガメラ」三部作、『クロスファイア』(00)、『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』(01)、「デスノート」二部作 (06) ほか多数。次回作『スキャナー 記憶のカケラをよむ男』は2016年GW公開。



とみやましょうご
富山省吾

日本アカデミー賞協会 事務局長／
前 株式会社東宝映画 取締役社長／
プロデューサー

1975年東宝株式会社入社。1983年株式会社東宝映画企画部。『ゴジラVSビオランテ』(89)から『ゴジラ FINAL WARS』(04)まで15年にわたって「ゴジラ」シリーズ12作品を製作。また、『恋する女たち』(86)、『誘拐』(97)、『赤い月』(04)、『ハゲタカ』(09)等の話題作を製作する。2004年～2010年、株式会社東宝映画取締役社長。現在は日本アカデミー賞協会事務局長。

モデレーター

株式会社KADOKAWA
代表取締役専務 執行役員

いのうえしんいちろう
井上伸一郎



1987年4月株式会社ザテレビジョン入社。アニメ雑誌「月刊ニュータイプ」の創刊に副編集長として参加。以後、女性情報誌「Chou Chou」、漫画雑誌「月刊少年エース」等の創刊編集長などを歴任。2007年1月株式会社角川書店代表取締役社長に就任。2013年4月株式会社角川グループホールディングス（現 株式会社KADOKAWA）代表取締役専務に就任し現在に至る。



初めに



司会: それでは、初めに主催者を代表いたしまして、文化庁文化政策課長、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。



冒頭で挨拶をする加藤敬氏

加藤: 本日は第12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。初めに、このシンポジウムの開催にあたりましてご協力いただきました関係者の皆様方に、心から御礼を申し上げたいと思います。

文化庁では、日本映画の製作や、海外発信への支援など、様々な事業に取り組んでおります。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などについて考える、このようなシンポジウムを開催しております。

今年（2015年）のシンポジウムは、『怪獣からKAIJUへ』というタイトルにある通り、「怪獣」がテーマでございます。本日お越しのお客様はもちろんご存知だとは思いますが、日本の特撮は1954年公開の『ゴジラ』をかわきりに独自の発展を遂げ、現在に至るまで幅広いファンを魅了し続けております。私も子供の頃からゴジラやガメラ、また「ウルトラマン」シリーズなどをリアルタイムで見て育ってきた世代でありますので、この日を大変心待ちにしておりました。今日は怪獣映画の過去から現在、さらに未来に向けて今後どう変化していくか、といったことについてディスカッションしていただきたいと思います。怪獣というテーマは、今日の映画界にとっても非常に興味深いものだと思いますので、改めてご登壇いただくゲストの皆様には感謝を申し上げる次第でございます。映画は、国内外はもとより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が皆様に

とって、映画の魅力を再認識し、映画との良い出会いに繋がるきっかけになればと祈念する次第です。

最後となりましたが、日本映画のさらなる発展のために、引き続き皆様方のお力添えを賜りますようお願い申し上げます。私の挨拶とさせていただきます。どうもありがとうございました。

司会: ありがとうございました。

では、第一部シンポジウム『怪獣からKAIJUへ』を始めて参ります。ここで、本日のモデレーターを務めていただく、株式会社KADOKAWA代表取締役専務執行役員、井上伸一郎様にご登壇いただきます。皆様、拍手でお迎えください（一同拍手）。



井上: こんにちは。井上でございます。今日はモデレーターを担当させていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。

私は幼稚園の時に、ゴジラとキングギドラが初めて戦う『三大怪獣 地球最大の決戦』(64)を観て以来、ずっと怪獣ファンでございます。今日は怪獣ファンの代表として、モスラ的な立場で3匹の怪獣(=ゲスト)と戦っていきたくております（一同笑）。

では、ゲストの皆様から一言ずつご挨拶をいただきたいと思います。

金子: 今日はこんなに暑い眼差しに包まれて嬉しく思い



ます（一同笑）。よろしくお願いします。

大森:文化庁という国の機関が怪獣をテーマにシンポジウムをやると聞いて、「本当かな？」と思いました（一同笑）。でも、今日来ていただいているお客さんの熱気をこうやって直接肌で感じると、やはりこういう企画もあるのかなあという気持ちになりながらここに立っています。今日はよろしくお願いします。

富山:「怪獣」という言葉が、漢字からアルファベットの「KAIJU」へと変わってきているのではないかというのは、僕が個人的にここ2、3年ずっとと思って、周囲と話していたことでした。ですから、今日のシンポジウムは、まるで自分の企画を取り上げていただいたような嬉しさがあります。今日はお客さんと一緒に楽しみたいと思っていますので、よろしくお願いします。

『ガメラ』を監督した経緯



井上:ゴジラとガメラという二大怪獣の作品をふたつとも監督なさったのは、本当に金子監督ただおひとりでございます。怪獣映画史があるとしたら、金子監督はそこに燦然と輝く偉大な監督です。ふたつのキャラクターを監督なさって、その違いや同一点など、印象に残ることはございましたでしょうか？

金子:違いはやはりゴジラのほうが人気があるということですかね（一同笑）。ガメラは（その作品を作っている）会社が思っているほど人気があるわけではない（一同笑）。

ゴジラとガメラが偉大だったなあ最近つくづく思うのは、映画を作るのが決まっているということ。映画というのは、大体出演俳優が決まらなかったりして、企画自体が潰れてしまうことが多い。だから、映画監督に



とって、映画を作ることが決まっているというのはすごく大きいんですね。作るのか、作らないのか分からない映画を企画して、消耗して、挙げ句の果てには作れなくなる。その拘束されている間に費やしたエネルギーに関しては何の代償もない。これが映画監督をものすごく疲弊させて、色々な監督が“討ち死に”しているんです。そういうことを考えるとゴジラとガメラは大スターですから、監督のオファーが来た時から映画になるのは決まっている。決まっていると監督は、文句を含めて色々なことが言えたりするわけです（一同笑）。

最初の『ガメラ 大怪獣空中決戦』（95）を作る時に、（製作会社の）大映からは「ガメラは子供の味方で、空を飛ぶところがゴジラと違う。それを意識して子供向けの映画を作ってほしい。それをやらなければダメなんだ」と耳にタコができるぐらい言われました。でも、僕は「きちんとしたSF映画として作らなければダメだ」と反論して。「子供の味方と言ったって、怪獣から見たら大人も子供も両方とも小さいのに、どうやってその見分けをするんですか？」と（一同笑）。今考えると自分が若かったからそうだったのかもしれないけど、ガメラに関して僕は企画者の言っていることを頭から否定しているわけですよ。でも、そうやって言い争っても監督を降ろされない（一同笑）。

井上:そうは言っても、金子監督の「平成ガメラ」三部作（『ガメラ 大怪獣空中決戦』『ガメラ2 レギオン襲来』（96）『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒』（99））は、ガメラが見事に子供を守るシーンや回転して空を飛ぶシーンをきちんと入れられているじゃないですか。それは、オーダーは最低限こなしたということなんですか？

金子:そうです（一同笑）。

僕は1984年に映画監督デビューして、翌1985年に大映から「青春映画を作らないか？」と相談された時

に、大映内では『大魔神』(1966年に大映が製作したシリーズの最新作)の企画が持ち上がっていた。「大魔神を作るならガメラを作ったほうがいいんじゃないの?」と提言したのが、ガメラを監督するきっかけですからね。だけど、本当はガメラを監督するつもりはなかった。

1989年に大森さんが『ゴジラVSビオランテ』を撮りました。大森さんは、僕の3歳ぐらい年上なんですよ(大森氏は1952年、金子氏は1955年生まれ)。その時に思ったんですよ、「先に撮られてしまった…」と(一同笑)。大森さんは『ゴジラVSビオランテ』『ゴジラVSキングギドラ』(91)と2本続けて撮って。その『ゴジラVSキングギドラ』を観に行ったら『ゴジラVSモスラ』(92)の予告編が流れていたんだけど、大森さんのクレジットがなかったから、「これは自分が監督できるかもしれない」と狙っていたんです(一同笑)。『ゴジラVSモスラ』を監督できるなら空中戦と地上戦の両方を描くことができるので、自分にとっても魅力がありました。「大森さんが撮らないんだったら、撮らせてくださいよ」という主旨の年賀状を(映画のプロデューサーである)富山さんに送ったんですが(一同笑)、「実は監督は決まっているんだ」と返答されて。そうしたら大映の担当者が、「ゴジラの仇をとりましょう」とガメラの企画を持ってきた。ガメラを監督するに至ったのは、そういう流れがあるんですよ。

井上:そこで富山さんが断ったから、「平成ガメラ」三部作が実現したというわけですね。面白いお話です。



「怪獣映画」とは何なのか?

金子:今回のシンポジウムに登壇するにあたって、怪獣映画とは自分にとって何だったのかと、少し考えてみました。つまるところ、日本は戦争をしない国だと決めたから、こんなに怪獣映画が流行ったんじゃないか、と



思っています。

戦争映画を撮ると“反省”と“後悔”という感情ばかりが色濃く出てしまって、エンタテインメントにならない。だから、その代わりに怪獣映画が作られている。自分がガメラを監督していた当時は、そういう意識で作っていたんです。怪獣映画は戦争映画の代償的な位置づけで。だから、『ガメラ2 レギオン襲来』は、「形を変えた戦争映画だ」という思いで作っていました。でも、今から考えると、そのさらに前の時代から日本でたくさんの怪獣が生まれて、怪獣が文化になってきた大きな要因は、日本が戦争をしないと決めたからなんじゃないかと。だから、怪獣の文化が花開いたんじゃないだろうかと思ったんですよ、文化史的に見ると。そう決めたからこそ、「戦争異分子」というか、「戦争ウィルス」みたいなものが怪獣として表れて、それを時々には自衛隊がやっつけ、時々には科学特捜隊がやっつけ、ウルトラマンがやっつけたりしているという。そういう文化史的な見方ができるんじゃないかと思いました。さらに考えると、(アメリカの映画会社)レジェンダリー・ピクチャーズ製作の『GODZILLA ゴジラ』(14)が作られたのも、それに少し関係があるんじゃないかと思っています。それは、アメリカ社会における厭戦気分というものとの関係があ



るんじゃないかと。

井上:日本が平和で戦争する国ではないほうが、怪獣映画は盛り上がるということですよ、きっと。

金子:そうですね。だから、今の日本では流行らないと思いますよ（一同笑）。

『GODZILLA ゴジラ』が世界的に大ヒットとなって、日本では来年（2016年）公開される『シン・ゴジラ』でゴジラが復活する。ゴジラが復活したと思ったら、KADOKAWAからも「ガメラを復活してもいい時期かな」みたいな機運が生まれて。何か玉突きみたいな状況になっている。そういう流れから樋口真嗣さんが監督する『シン・ゴジラ』がどんな作品になるかと想定してみると、社会的な作品ではなく、かなり極私的なものになっていくんじゃないかなと思っています。いいか悪いかは別として。

それに対抗するガメラには社会的な視点を持った演出家が必要で、そこでビジュアルで対抗するような演出家を起用するのは違うんじゃないかと。

井上:なるほど。貴重なご意見ありがとうございます（笑）。

『少女は異世界で戦った』(14)冒頭部分上映

金子:この映画には、演出家の社会的視点というか、歴史的な視点がある。アイドルたちが刀を持って、ミニスカートで戦うという…。

大森:怪獣と何の関係があるの？ 単なる「金子ワールド」でしょう（一同爆笑）。

金子:そこが大森さんと僕の考え方が違うところで（一同笑）。

要するに、低予算映画であろうが、魂を込めてアイドルを撮るためには社会的視点が必要だということ（一同笑）。それは、怪獣映画を撮っている時も同じなんです。低予算映画を作ること世界観の構築の仕方を学ぶことができた。だから、怪獣映画は、怪獣だけが嘘で、あとの世界観はもっと厳しく設定しないとお客さんは納得できないということなんです。

僕は新しい怪獣映画を作るためのノウハウを、低予算



映画を撮ることで学んできた。自分で言うのも何ですが、今僕はどんなジャンルの作品でも撮れる監督に皮むけているわけです。批判はあるかもしれないけど（一同笑）。この厳しい環境の中でも、パワーあふれる映像が撮れるということを証明している。それを分かっていたら、新しいガメラの監督選定を考えていただきたいなと思います（一同爆笑）。

◎ 大森一樹が考える「怪獣」

大森:金子さんは「ガメラからゴジラまで撮った」と言うけど、僕は村上春樹（原作の作品）からゴジラまで撮っていますからね（一同笑）。いかに振り幅が大きいかな。

井上:大森監督が『ゴジラVSビオランテ』を撮ると聞いた時はすごく驚きました。今までの怪獣映画を撮られてきた監督のラインが新しくなった。そんな気がしました。

大森:『ゴジラVSビオランテ』を撮った時は、面白いことをやりたい一心で監督を引き受けて。そんなに怪獣ファン、ゴジラファンというわけではなかったんです。



でも、ゴジラを2本撮ってから約25年が経って、こういうシンポジウムに出たり、年末年始にかけていくつか開催されるゴジラのイベントにも呼んでもらえる。ゴジラ映画を監督することによって、まさかこんなことになるとは、当時予想もしませんでした。

今回、第28回東京国際映画祭の審査委員を引き受けて、海外から来ているほかの審査委員と話をした時もそうでしたが、ゴジラの話は世界中で通用するんですね。ベトナムへ行った時でも、インドへ行った時でも、世界中どこへ行っても「ゴジラを撮った」と言うと思心される。30本近い映画を撮って、そのうちゴジラは2本撮っただけなので、最初は「そんなに感心しないでください」と思っていたけど、最近は開き直ってこの状況を受け入れるようにしました。

僕が監督したあとにもゴジラがたくさん作られて、それが世界中を回って、長い期間を経て「怪獣」から「KAIJU」になっていったんだと思います。先日、『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』(66)の海外版を観たんですけど、まだKAIJUという言葉は使われてなくて、本当に『パシフィック・リム』(13)からKAIJUという言葉になったんじゃないかな。

KAIJUという言葉が出てきてインターナショナルになった感じもしますが、見方によっては「怪獣=アナログ」で「KAIJU=デジタル」という感じがするんですよ。僕の中の怪獣というと、やはりアナログなんです。「スーツアクターが着ぐるみに入って動く」のが怪獣だと。要するに日本の伝統芸というか。歌舞伎のようにすごい衣装をつけて人間がやる、という流れの延長として怪獣がある。昨年(2014年)公開された『GODZILLA ゴジラ』のように全部CGで動かしてしまったら、やはり怪獣ではないんじゃないかなと。

井上:着ぐるみなんだけど、それを生きているものに見せていく。怪獣映画は、ある種日本の「見立て」の文化と言えますか。

大森:そうですね。

円谷英二さんや特技監督の川北紘一さんが、撮影現場で着ぐるみのゴジラに指示を出して、それをゴジラが聞いているという、撮影風景を写した写真がありますよね。一見するとすごくおかしいんだけど、監督が怪獣に指導して演出している、あの光景がまさに怪獣映画なんじゃないかと思っているんですよ。

◎ 大阪芸術大学の取り組み



大森:今は大阪芸術大学の映像学科で教えています。近年は受験者数が段々と減ってきている。要するに、もう今や大学へ行かなくても、映画は撮れる時代になってきましたから。デジカメで動画が撮れてパソコンで編集できる時代に、何でわざわざ大学へ映像を学びに行くのかと。そんな時に大学側としても何か新しい手を考えなければならなかった。そこで、「特撮を授業に取り入れてはどうでしょうか？」と提案したら、「それはいいね」と(一同笑)。大阪芸大というところは面白い学校で、僕のその提案が全学部一致の賛同を得まして、2012年から特撮の授業を始めることになったんです。

授業を始めるにあたって、川北さんに相談に行きました。「特撮の授業をやったら講師として来ていただけますか？」と。そうしたら引き受けてくださって。これから上映する『装甲巨人ガンボット』も川北さんと一緒に作った作品ですね。

◎ 『装甲巨人ガンボット 危うし! あべのハルカス』(14) 一部上映

大森:この作品はほとんど学生で作っていて、スーツアクターも学生です。校内にミニチュアセットを作ったりして本格的に撮影しています。

川北さんは「授業で特撮をやっているんだったら面白いな」とおっしゃって、授業を始めた2012年当初からとても喜んでくださった。翌2013年からは客員教授として来ていただくことになりました。川北さんは2014年に亡くなってしまいましたので、結局2年間担当してくださったことになります。だから、この『装甲巨人ガンボット』は川北さんと一緒に作った最後の作品になってしまいました。川北さんが亡くなってからは、佛田洋さん(特撮監督)や三池敏夫さん(美術監督)などに授業を担当してもらっています。



『戦え！太陽戦士アポロナイト』(13)というのが授業で作った最初の作品で、川北さんは編集も手伝ってくださって、きちんとした作品になりました。それが約8分の映画で、大学の紹介映像としてDVDにして各高校の入試課に送ったら、受験者数が増えたんですね（一同笑）。

最近は着ぐるみの素材も街で簡単に買えるようになって、作りやすくなっていると思います。毎年2本ずつ映画は完成していますが、怪獣のデザインもすべて学生がやっていて、その都度怪獣の造形がすごくなっている。学生が卒業すると同時に着ぐるみを残していくので、大学にしては着ぐるみの保有率が高い学校なんじゃないですか（一同笑）。CGだとパソコンの画面に向かってひとりで作業することになってしまうけど、特撮はみんなでひとつの映像を作っているの、学生たちは楽しいんだと思います。ミニチュアセットを組んで撮影したりするとかなり喜ぶますね。

特撮映画というのは撮影所でずっと継承されてきたんですけど、今ではその撮影所がなくなってしまって、怪獣映画の継承ができなくなってきた。そんな時代に、ささやかながら大学で同じようなことができないかと考えて、微力かもしれませんが続けています。

『ゴジラ』が世界に広まった理由



井上: 私の尊敬する富山省吾さんは、ご存命の方では日本で一番怪獣映画を製作されているプロデューサーだ

と思います。

富山: ありがとうございます。

まず、ゴジラの魅力が世界に広まった理由を、漢字の「怪獣」からアルファベットの「KAIJU」になっていった流れも含めてお話ししたいと思います。僕の話は日本と日本人の特殊性が怪獣を生み出したという基本的な考え方に沿ったものになるので、まるで日本と日本人の優位性を強調するかのように聞こえるかもしれませんが、僕にはナショナリズムを高揚させるような意図はまったくないということを最初に申し上げておきます。

ゴジラを中心例として、怪獣というキャラクターがなぜ世界に広まったのかという理由を4つ挙げてみたいと思います。

第一の理由は、ゴジラのスタイルそのものが魅力的だったからではないでしょうか。2足歩行型で巨大な背びれと尻尾、鳴き声、さらには背びれを発光させて放射熱線を吐く。これらは、最初の『ゴジラ』を作ったスタッフたちが、大変な苦勞を重ねて生み出したキャラクターなわけです。そのスタッフが以降、アンギラス、モスラ、キングギドラなど、続々とスター怪獣を生み出していきました。

アメリカを含めた世界の映画に登場するキャラクターはどうだったかというと、どうしても「モンスター」という枠で収まってしまっていて、「人間が倒すものである」という域を越えていない。例えば、最近の『ジュラシック・ワールド』(15)ではハイブリッド恐竜というのが登場しますが、怪獣のテイストではありません。キングコングに関しては巨大なゴリラですから、怪獣というよりは野生動物である。ほかのキャラクターでは、いわゆる竜が色々な映画に登場してきます。ところが、竜そのものに魅力があって、それが続編に繋がっていくような作品はない。このように、どうしてもハリウッド映画、外国映画にはゴジラのような魅力的なキャラクターが出てこない。『クローバーフィールド／HAKAISHA』(08)、『パシフィック・リム』、さらに言えば『GODZILLA ゴジラ』に出てくる「ムートー」も、怪獣としてのデザインとキャラクターという意味では、あまりぱっとしなかったと僕は思います。世界では怪獣キャラクターを生み出せない現状がある。

日本はどうかと言えば、ゴジラ以降、映画会社各社はこぞって自社怪獣を作りました。ガメラが生まれ、テレビでは「ウルトラマン」で毎週怪獣が登場した。この怪

獣そのものが“Made in Japan”、日本の得意技だと言ってもいい。それは、デザイン造形の魅力ということがまずありますが、やはり各怪獣の生い立ちのストーリーが非常に独特であり、優秀だからなのだろうと思います。ゴジラに関して言えば、度重なる水爆実験によって海底にあった安住の地を追われ、放射能によって恐竜が変異した怪獣である。この誕生の秘密が、ゴジラというキャラクターに非常に深い陰影と悲劇性を投影しています。

僕は、これはいわゆる英雄物語のルーツである貴種流離譚きしゅりゅうりたんだと思っています。高貴の生まれの者がひとり捨てられて、流浪の旅をする。古代から生き残った恐竜が海底での平安な暮らしを破壊され、世界を流浪する。だから、海に帰っていくゴジラの後ろ姿というのは、観ている人に何とも言えないシンパシーと悲しみを感じさせたのではないのでしょうか。ゴジラの悲劇性、孤独というものが、世界中の共感を得たんだと思います。



ゴジラに対するもうひとつの万国共通の意識としては、台風に代表される自然の猛威、その化身という受け止められ方もあります。そういった物語性を非常に持っている、その物語性が擬人化されたことで共感を生む。これはやはり、日本独特の感性なんだろうと思います。例えば、宮崎駿監督の『もののけ姫』(97)や「新世紀エヴァンゲリオン」などの魅力の根っこにも同じものがあるのではないのでしょうか。どれも滅びゆく高貴な存在の孤独と悲劇を非常に感じるすることができます。この日本人の感性を言葉にするとすれば、「人間を超えた存在の肯定」「文明への強い不信心」「自然の神格化」、つまり「人間以上の存在に対するシンパシー」だと。それこそが怪獣のルーツであると思うわけです。

ハリウッドの名譽のために言うと、ひとつだけハリウッドが生み出した怪獣がある。それは「エイリアン」です。エイリアンはH・R・ギーガーという天才が生み出した傑作で、僕は本当に素晴らしいキャラクターだと思います。

◎ 日本人の特性



富山: 第二の理由は、日本文化が持つ美意識や想像力が高く、さらには日本人の手先が器用だからだと思います。これらは怪獣だけに表れる特色ではありません。例えば「寿司」。もともと寿司というのは保存食として、アジア各地で生まれたものだそうです。それが日本に伝わって江戸時代に今の寿司の形になった。以来、保存食とはまったく違う、独自の食べものとして進化しました。並べられた寿司ひとつひとつの個性、美しさ、食べた時の美味しさと、まさにエンタテインメントそのものだと思います。

寿司だけではなく、今世界に広まって大ブームになっているものとして、「盆栽」があります。テクノロジーの世界で言えば、やはりカセットテープデッキを小型化したソニーの「ウォークマン」。マニアックな世界で言えば、「機動戦士ガンダム」をちびキャラにした「SDガンダム」。既存のキャラクターにひねりを加えるという意味では、いわゆる「ゆるキャラ」もそれにあたると思います。

これらの例はすべて日本人が生み出したものですが、共通のキーワードは何かと言うと「デフォルメ」なんです。もともとあるものを日本人の美意識と想像力と器用な指先でデフォルメして、変形させて楽しんでいく。まさに「スーパーデフォルメ」です。日本が誇るこのスー



パーデフォルメの感性と技術が、ゴジラに代表される怪獣が世界から愛される理由のひとつになっているのではないのでしょうか。

「特撮」と「見立て」



富山: 第三の理由は、まさに大森監督が学生たちに実践させている、いわゆる「特撮」です。円谷英二さんは最初の『ゴジラ』の時に、人形アニメによるコマ撮りでは時間的に製作が間に合わないということで、人間が入った着ぐるみのゴジラを使って撮ろうと思いついた。その時に、ミニチュアのセットを作って、合わせて撮ることを考えました。これが円谷さんの発明であり、その後も続く日本人ならではの映画手法なわけです。

それから60年の時を経て、昨年レジェンダリー・ピクチャーズが製作したギャレス・エドワーズ監督の『GODZILLA ゴジラ』が生まれました。全世界で約6,000万人が観て、興行収入は約5億3,000万ドル。ものすごい数字ですね。作品そのものだけではなく、CGによるゴジラの表現についても大変評価されました。ところが、世界でも日本でも、「それでも着ぐるみで怪獣映画を作ってほしい」という声が根強い。やはり、CGと着ぐるみ、デジタルとアナログは違う。では、何が違うのか？ 僕の見方からすると、CGには熱量や質量を感じることができない。CGで表現された映像にあるのは、「0」と「1」のデジタル記号だけです。それに比べると、着ぐるみというのはやはり、そこに人が入る現実感、スーツならではの皮膚感、体温がある。

一方で着ぐるみにも弱点はあります。それは、フェイク感、作りものの感というものがどうしてもつきまってしまう。そのフェイク感を弱めるために、精巧なミニチュアを作るわけです。現物は2mのゴジラを映画内では50mの生物を想定しているのであれば、25分の1のミニチュアを作らなければいけない。円谷さんは戦前、ハワイのミニチュアを作って撮影し、戦後にその映像を観たアメリカ軍は、「これはスパイが撮ったんだ」と本当に思ったんだそうです。その円谷さんだからこそ『ゴジラ』で、品川を、銀座4丁目を、国会議事堂を精巧なミニチュアワークで全部作ることができたんですね。でも、映画というのはそもそも、映像と音によって仮想世界の情報をお客さんに伝え、それをお客さんひとりひとりの頭の中で再構築して、現実として受け止めるというもの。そういう意味では、映画そのものがすべてフェイ



クとも言えるわけです。

CGにはなくて着ぐるみにあるものというのは、「そこにある」という実在感なんですね。脳内で再構築された着ぐるみとミニチュアによる映像世界というものは、いかに質感と量感をともなうリアルな世界観をもたらすかということが重要です。でも、その中にやはりフェイク感、作りものの感というものが出てしまう。それを脳内で修正するのが「見立て」です。見立てとは、人形浄瑠璃の黒衣や歌舞伎の女形、宝塚の男役などに見受けられます。私たちは、宝塚の女性が演じている男役を「あれは男だよ」と思って見ているわけですし、歌舞伎で男性が演じている女形を「あれは女だよ」と思って見ているわけです。こういった見立ての文化が日本にはある。見立ての手法を併せ持つことで、着ぐるみとミニチュアワークの撮影の中に臨場感や実在感が生まれる。その特撮という世界から生まれた怪獣が子供たちの人気を獲得して、その子供たちが大人になっても、依然としてその心をかき立てるんだと思います。

◎ ハリウッドと組むことの重要性

富山: 第四の理由は、実に現実的なことです。「なぜゴジラが世界に広まったのか？」というと、1954年に日本で公開された最初の『ゴジラ』をアメリカが買ったからです。その『ゴジラ』は1956年にアメリカで公開されて、約200万ドルの興行収入を得る大ヒットとなった。それ以降、南米、ヨーロッパと通じて、あっという間に世界へ広がっていきました。ハリウッドでは1998年に『GODZILLA』、2014年にはレジェンダリー・ピクチャーズが製作した『GODZILLA ゴジラ』と、みずからゴジラを作りました。2017年には『GODZILLA ゴジラ』のパート2が予定されていて、それにはキングギドラが登場するそうです。

映画をビジネスとして捉えた時に、アメリカと手を組

むことがいかに大切か。日本発のキャラクターがハリウッドで成功した例というのはなかなかありません。その難しさも含めて考えると、ゴジラというのは大変幸せなキャリアを積んできたわけです。「バイオハザード」シリーズは非常にうまくいった数少ない例ですが、「ドラゴンボール」の実写版『ドラゴンボール EVOLUTION』(09)が失敗してしまったように、うまくいかない例が多々あります。

日米それぞれのパートナーとしてのあり方は、色々な形態があると思います。ただ、映画に関して言えば、「ハリウッドと組む」「ハリウッドが乗る」ということが成功の第一条件となる。その意味で、ハリウッドを通じて“Made in Japan”を売り出すことができたのが、ゴジラであるということです。

以上、ゴジラが世界に愛された4つの理由を挙げてみました。

今後の怪獣映画



富山: 今後、公開が予定されている世界のCG怪獣映画としては、『パシフィック・リム』の続編があります。製作はなかなか進行していないようですが、監督のギレルモ・デル・トロは「絶対に作るぞ」と張り切っているらしいので、必ず実現するでしょう。五月人形やひな人形のCMで、「人形は顔が命」というキャッチコピーがありますよね。やはり、怪獣も「顔が命」だと思っています。次作はぜひKAIJUの顔のアップで、決めの画を撮ってほしい。そう期待しています。

先ほどお話ししたように、レジェンダリー・ピクチャーズの『GODZILLA ゴジラ』は今後パート2があって、その次にキングコングと戦うパート3が予定されていると聞きます。そのキングコングは人型巨大怪獣になることが想定される。だから、パート3は戦いのバリエーションからしても、ものすごく面白い作品になる

のではないかと期待しています。

日本の『シン・ゴジラ』は庵野秀明・樋口真嗣のコンビですから、相当ダークなワールドが入ってくるでしょう。昨年末ぐらいに製作者サイドから、「今、脚本ではこういうストーリーになっているから、読んで意見を聞かせてほしい」と言われたので、ものすごく意見を言いました（一同笑）。その結果どうなったかというのは、耳を塞いで聞かないようにしています。僕が言えるのは、『シン・ゴジラ』で「ゴジラ世界がリセットされる」「新しいゴジラ世界が始まる」ということだけです。

これからも続々と怪獣映画が作られていく。やはり、「怪獣」が「KAIJU」になっていく時に、日本の持っている良さを世界がどれだけ受け止められるか。『GODZILLA ゴジラ』のトーマス・タル（レジェンダリー・ピクチャーズCEO）というプロデューサーは、本当にオタクの人間です。今後は、彼のようなプロデューサーが日本の監督を起用すればいいと思うし、逆に言えば日本のプロデューサーが外国の監督を起用するということもあり得る。大森監督がおっしゃったように、日本には撮影所がなくなっていました。でも、アジア各国には色々な映画大国がありますし、巨大なセットが組めるスタジオがまだまだある。日本でできない撮影は、そういったところで撮影すればいいと思っています。ハリウッド映画のゴジラの流れと日本のゴジラの流れがどこかでクロスして1本の映画になっていくというのが、僕の期待しているところです。

◎ 「ファミリーピクチャー」としての『ゴジラ』



井上: ガメラは今年2015年11月に生誕50周年を迎えます。先般10月に私は「ニューヨークコミコン (New York Comic Con)」というイベントに行って、そこで約4分のガメラ生誕50周年特別映像を上映して参りました。今日はその30秒バージョンの映像をご覧いただきたいと思います。



金子: 今、上映された新しいガメラの映像には、実は問題があるんですよ。30秒の映像だと分かりづらいんですが、4分のバージョンだと完全に（自身が監督した）『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒』の世界観、ストーリーを踏襲しているかのように見える（一同笑）。

大映からガメラというキャラクターを引き継いだKADOKAWAが、新しいガメラを作るのは問題ない。ただ、そのストーリーに関しては、監督が著作権隣接権（著作物の創作者ではないが、著作物の伝達に重要な役割を果たしている実演家、レコード製作者、放送事業者、有線放送事業者などに認められた権利）を持っているという考え方を（自身が所属している）日本映画監督協会はするんです。だから、本来はストーリーを作った代表者たる監督の僕に許諾の必要がある。その問題を解決する唯一の方法は、僕に新しいガメラの監督を依頼することです（一同爆笑）。そうやって映画会社と監督は助け合って生きていかなければいけない。



井上: 大変平和的な解決策をありがとうございます（一同笑）。

今回のシンポジウムにあたって、かつての怪獣映画と大森監督、金子監督おふたりがお作りになった昭和から平成に至る頃の怪獣映画とどこが違うのかと考えてみました。改めておふたりの監督作を見直してみて、女性の活躍が目立つ、圧倒的に女性のキャラクターが立っているなと感じたんです。

大森監督の『ゴジラVSビオランテ』の中で（小高恵美演じる）三枝未希というエスパー少女を登場させて、彼女が実はのちの「VS」シリーズ（『ゴジラVSキングギドラ』『ゴジラVSモスラ』『ゴジラVSメカゴジラ』（93）『ゴジラVSスペースゴジラ』（94）『ゴジラVSデス



トロイア』（95））を繋いでいく重要なキャラクターになっていました。怪獣だけでなく人間もキャラクターとして立たせようと考えられたのは、どの辺からの発想だったんでしょうか？

大森: 金子さんは「僕のガメラ」みたいに言いますが（一同笑）、結局ゴジラというのは誰のものでもないと思っているんですよ。ゴジラはみんなで色々なアイデアを出し合って作ってきた。そういう作品は世界にないんですよ。

金子: 僕がガメラを私物化したとは思っていないんですけど…。監督の作家意識というか。大森さんの作品は本当にオリジナリティがあり、映画作りの楽しさというのが伝わるんだけど、もう少し厳密な設定か、作家的な部分が必要だなということが言いたいだけなんです（一同笑）。

大森: ゴジラというのは、1本目の『ゴジラ』を除けば、「ファミリーピクチャー」なんですよ。つまり、家族で観る映画。特に本多猪四郎監督の第3作『キングコング対ゴジラ』（62）や第4作『モスラ対ゴジラ』（64）はファミリーピクチャーの最もたる例で。実は、ゴジラはファミリーピクチャーであることが大事なんじゃないかなと思っています。だから、庵野・樋口コンビの『シン・ゴジラ』に期待できないのはそこなんです。あのふたりが作って、ファミリーピクチャーになるわけがない（一同爆笑）。

ゴジラはお父さんと子供と一緒に観て、あわよくばお母さんも観るような作品。だから、あくまでもファミリーピクチャーの一環としての狙いがあったからこそ、女性キャラクターが出てきたんじゃないかなと思いますね。「ゴジラはファミリーピクチャーだ」と言ったのは、「ゴジラ」シリーズのプロデューサーである田中友幸さんであり、製作会社である東宝の意向もあったんで



しょう。ゴジラというのは色々な人が作り続けてきて、色々なゴジラが出てきた。そのひとつの要因はファミリーピクチャーだからだと思うんですね。

富山:田中友幸は「ゴジラの魅力とは何か？」と質問にされたら、必ず「怖いけど可愛い」と答えていた。それがまさにファミリーピクチャーであるということを言い表しているんだと思いますね。恐怖の対象であり、アイドルでもある。

それから、例えばモスラというのは、女性の象徴にもなっているんですね。モスラ (MOTHRA) は「MOTHER (母)」のアナグラムで、ゴジラが唯一勝てないのがモスラです。モスラも含めて、ゴジラに登場する怪獣世界の中には、女性の存在というものを必ず置いています。

井上:金子監督は「平成ガメラ」三部作ともガメラとシンクロする (藤谷文子演じる) 少女を登場させましたし、ヒロインも (中山忍演じる) 鳥類学者の女性でした。その辺がやはり新しかったのではないかと思います。

金子:美しい人を選んで、美しくしなやかに撮りたいというだけの話です (一同笑)。でも、その理屈は組み立っています。怪獣と少女は少年にとっての夢。どちらも、少年としては手に入らないものなんです。だから、怪獣が巨大であるからこそ、少女は生きる。エロティシズムはあるけど、決して接合できないという。

ところが、「怪獣」ではなくて「怪人」なってくると、エロティシズムがさらに増してくる。(『ガメラ3』に登場する怪獣) イリスなんかはものすごいエロティシズムになってくるわけですよ、デザインからしても。そういう意味で巨大怪獣と少女というのは健全なエロティシズムがある。

大森:ファミリーピクチャーにエロティシズムはいらな

いでしょう (一同爆笑)。

金子:エロティシズムをお母さんは感じないけれどもお父さんには感じられるように作中に入れる。それが僕の得意技です (一同笑)。

◎ 最後に

井上:怪獣映画は本当に海外の人にも観てもらいたいし、実際に海外でもすごく人気があります。でも、それだけでは我々は本当の意味での成功をまだ手に入っていないんだと思います。日本独特な文化として育った怪獣映画ですが、その魅力を海外の人と一緒にになってさらなるファンを作って、より愛されるように育てていく。先代からバトンを引き継いでいけるのであれば、それがこれから我々の世代の役目だと思いますし、さらに若い世代にそのバトンを繋いでいきたい。そのためには怪獣映画を作り続けていかなければいけないなと思っています。



大森:今年、監督した『ベトナムの風に吹かれて』(15)で、久々に松坂慶子さんと一緒に仕事をしましたが、「映画にはスターが必要だな」とつくづく思いました。松坂さんは海外ロケなのに付き人も連れて来ないでひとりであるから、撮影している時は彼女が「スターだ」という実感はなかったんですよ。でも、映画ができあがって、公開されて、宣伝されると、やはり「大女優だったんだな」と実感する。松坂さんとゴジラを一緒にしたらいいけど、ゴジラ自体もスター。「ゴジラ」シリーズというのは、要するにスター映画なんですね。

最近の映画は、CGを全面的に使って本当らしく見せようとしている。でも、着ぐるみでそんなに本当らしくしなくても、「これはミニチュアセットの中で演じているんだ」という了解事項を前提として、「その割には良くできているな」というのが特撮映画だと思うんです。



そういう意味で、今年27年ぶりに公開された（「マッドマックス」シリーズの最新作）『マッドマックス 怒りのデス・ロード』（15）にはすごく感激しました。昔のマッドマックスを引き継ぎつつ、新しくなっている。本当に生まれ変わったマッドマックスだった。ああいうふうにゴジラもできないかなと。ジョージ・ミラーは70歳でまたマッドマックスを監督したので、僕も7年後の70歳でもう一度ゴジラを監督したいなと思いました（一同拍手）。

金子:僕は、世界の映画の潮流、アメリカ映画の潮流が、分量の問題になっているような気がしています。要する

に物量。昔からそうなのかもしれないけど、CG技術の物量を見せるということで、どんどん新しい成功を生み出している。それにビジュアルで対抗しようとする、いかに多大な予算をかけられるかという問題になってくる。だから、もっと意味を考えたほうがいい、怪獣の意味を。そこで最後に大事になってくるのは、“知恵”と“勇気”だと思っています。

富山:怪獣映画、特にゴジラ映画は、どんな要素も入れることができるブラックホール。少女も登場するし、戦争映画の要素も入る。その素晴らしさが、本当に国境、人種、宗教を越えて、世界に広がっていく。ゴジラが世界を繋いでくれる。僕はそう信じています。これからも、それに向かって素晴らしい監督たち、素晴らしいプロデューサーたちと、がんばってほしいと思っています。

井上:どうもありがとうございました。

それでは、本日大変楽しく、ためになるお話を聞かせていただきました3人のゲストの方々に、もう一度大きな拍手をお願いします。ありがとうございました（一同拍手）。

（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】 上映『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』



©KADOKAWA 1966

監督:田中重雄

キャスト:本郷功次郎／江波杏子／夏木 章

1966 / Color / 101min.

密輸された宝石オパールから冷凍怪獣・バルゴンが誕生した。バルゴンは舌先から零下100℃の冷凍液を発射し、大阪城を挟んでガメラと対峙する…。シリアスなドラマが展開するシリーズ第2作。



第12回文化庁映画週間 入場者数



平成27年度 文化庁映画賞 贈呈式		209人
平成27年度 文化庁映画賞 受賞記念上映会	『「生命の誕生」～絶滅危惧種日本メダカの発生～』	35人
	『抱擁』	104人
	『未来をなぞる 写真家・畠山直哉』	93人
シンポジウム —MOVIE CAMPUS—	[第一部] シンポジウム『怪獣からKAIJUへ』	112人
	[第二部] 上映『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』	89人
合計		642人

第12回文化庁映画週間 公式報告書

発行日:2016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)

映像計画研究所

株式会社スーパーサウルス

豊岡劇場/SIB合同会社

株式会社KADOKAWA

© 2016 文化庁