



第6回文化庁映画週間 - Here & There 公式報告書

Bunka-Cho Film Week 2009 - Here & There Official Report



22nd TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

 第22回 東京国際映画祭

第6回

文化庁映画週間 Here & There

Bunka-Cho Film Week 2009 - Here & There

公式報告書 / Official Report

会期：2009年10月17日（土）～10月23日（金）

会場：六本木ヒルズ+シネマート六本木

主催：文化庁／ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）

共催：一般社団法人コミュニティシネマセンター／特定非営利活動法人ジャパン・フィルムコミッション

Dates: Oct. 17, 2009 (Sat) – Oct. 23, 2009 (Fri)

Venues: Roppongi Hills + Cinemart Roppongi

Organized by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho) / UNIJAPAN (Japan Association for the International Promotion of Moving Images)

Co-Organized by: Japan Community Cinema Center / Japan Film Commission



第6回

文化庁映画週間 Here & There

Bunka-Chō Film Week 2009 - Here & There

公式報告書／Official Report

文化庁では、魅力ある総合芸術であり、かつ海外への日本文化発信の有効な媒体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、映画をあらゆる角度から取り上げる「文化庁映画週間」を東京国際映画祭期間中に開催し、映画に関わる多くの方々に映画祭に参加いただく機会を提供しています。

今回、6回目となる「文化庁映画週間」は、優れた文化記録映画作品および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「文化庁映画賞贈呈式」や受賞作品による「受賞記念上映会」をはじめ、映画が持つ魅力を幅広く伝える「映画人の視点 Director's Angle / Actor's Angle」、国内外の映画人による各種「コンベンション」を実施しました。 2010年3月

Agency for Cultural Affairs (Bunka-Chō) supports promotion of Japanese films from various viewpoints, including supporting film production, facilitating distribution and exhibition, as well as human resource development. As part of such efforts, Bunka-Chō holds the “Bunka-Chō Film Week” during the period of the Tokyo International Film Festival. It considers “films” from multiple angles and provides opportunities for many people involved with “films” to participate in the Film Festival.

This year, at the 6th occasion of the Bunka-Chō Film Week, the following events were held: an awards presentation ceremony to commend excellent documentaries and individuals who have supported Japanese films for many years and commemorative screenings for prize winners, as well as “Director's Angle / Actor's Angle” to show the attraction of films more widely, and “conventions” with film makers both from Japan and abroad. March, 2010



目次／CONTENTS

平成21年度（第7回）文化庁映画賞

文化庁映画賞贈呈式

2009年10月17日（土）

文化庁映画賞受賞記念上映会

2009年10月18日（日）

The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009

Presentation Ceremony

Oct.17, 2009 (Sat)

Commemorative Screenings

Oct.18, 2009 (Sun)

5



映画人の視点 Director's Angle / Actor's Angle

映画人、是枝裕和の世界

2009年10月21日（水）

映画人、真田広之の世界

2009年10月22日（木）

映画人、松田優作の世界～没後20周年特別企画～

2009年10月23日（金）

Director's Angle / Actor's Angle

The World of Hirokazu Kore-eda

Oct.21, 2009 (Wed)

The World of Hiroyuki Sanada

Oct.22, 2009 (Thu)

The World of Yusaku Matsuda

Oct.23, 2009 (Fri)

19



第6回 文化庁全国映画祭コンベンション

“「映画館とは何か」―変化と混沌の時代に”

2009年10月23日(金)

Bunka-Chō Film Festival Convention 2009

“What is Movie Theater? In the Middle of Changes and Chaotic Situations Japanese film industry is in the middle of a variety of changes”

Oct.23, 2009 (Fri)

52



第7回 文化庁全国フィルムコミッション・コンベンション

“アニメーション meets ロケーション～ヒットアニメに学ぶロケハン術～”

2009年10月22日(木)

Bunka-Chō Film Commission Convention 2009

“Animation meets Locations”

Oct.22, 2009 (Thu)

93



「第6回文化庁映画週間 - Here & There」チラシ
“Bunka-Cho Film Week 2009 - Here & There” Flyer



22nd TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL



第22回 東京国際映画祭



プログラム

10月17日(土)

第7回文化庁 映画賞贈呈式

招待者のみ

会場: 六本木ヒルズ「グランドハイアット東京」

10月18日(日)

第7回文化庁 映画賞受賞記念上映会

入場無料

会場: シネマート六本木

10月21日(水)

映画人の視点 Director's Angle

「映画人、是枝裕和の世界」

[前売券: ¥2,500 / 当日券: ¥3,000]

会場: TOHO シネマズ六本木ヒルズ「スクリーン7」

10月22日(木)

第7回文化庁 全国フィルムコミッション・コンベンション

(「ジャパン・ロケーション・マーケット 2009」共同企画)

(「ジャパン・アニメコラボ・マーケット 2009」共同企画)

入場無料

会場: 六本木アカデミーヒルズ49「オーデトリウム」

映画人の視点 Actor's Angle

「映画人、真田広之の世界」

[前売券: ¥2,500 / 当日券: ¥3,000]

会場: TOHO シネマズ六本木ヒルズ「スクリーン7」

10月23日(金)

第6回文化庁 全国映画祭コンベンション

入場無料

会場: 六本木アカデミーヒルズ49「オーデトリウム」

映画人の視点 Actor's Angle

「映画人、松田優作の世界～没後20周年特別企画～」

[前売券: ¥2,500 / 当日券: ¥3,000]

会場: TOHO シネマズ六本木ヒルズ「スクリーン7」

第6回

文化庁映画週間

会期: 2009年10月17日(土)～10月23日(金)

会場: 六本木ヒルズ + シネマート六本木

Here & There

【主催】文化庁/ユニジャパン(財団法人日本映像国際振興協会) 【共催】コミュニティシネマセンター/ジャパン・フィルムコミッション

お問い合わせ先: 東京国際映画祭事務局 〒104-0045 東京都中央区築地 2-15-14 築地安田ビル5階 TEL: 03-3524-1081 FAX: 03-3524-1087 <http://www.tiff-jp.net>

平成21年度(第7回)文化庁映画賞 The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009

主催：文化庁
Organized by Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

文化庁映画賞(優れた文化記録映画作品を表彰する文化記録映画部門3作品および映画界で顕著な業績をあげた者を顕彰する映画功労部門7名)の贈呈式は10月17日に開催された。また翌10月18日には文化記録映画部門受賞作品の記念上映会が開かれている。

文化庁映画賞贈呈式

日時 2009年10月17日(土)19時30分～
会場 六本木ヒルズ「グランドハイアット東京」

文化庁映画賞受賞記念上映会

日時 2009年10月18日(日)10時30分～
会場 シネマート六本木 Screen 1

The awards presentation of the Bunka-Cho Film Awards (7 for the Film Merit Category, which recognizes the outstanding achievements of those working in the film industry as well as 3 films for the Documentary Film Category, which recognizes outstanding cultural documentary films) took place on October 17. Commemorative screenings of the award-winning films were held on October 18.

Presentation Ceremony

Date Oct.17, 2009 (Sat) 19:30
Venue Grand Hyatt Tokyo, Roppongi Hills

Commemorative Screenings

Date Oct.18, 2009 (Sun) 10:30
Venue Cinemart Roppongi Screen 1



[写真上]

前段左より

中澤敏明氏、久米光男氏、迫本淳一氏(JAPAN国際コンテンツフェスティバル実行委員会 副委員長)、玉井日出夫氏(文化庁長官)、依田 巽氏(第22回東京国際映画祭 チェアマン)、清木孝悦氏(文化庁文化部長)、園井弘一氏

後段左より

福田慶治氏、原 一民氏、岩崎雅典氏、羽田澄子氏、伊勢真一氏、窪田 治氏、大橋由紀子氏(大橋鉄矢氏代理)



[写真下]

左より

贈呈式で挨拶をする、
迫本淳一氏(JAPAN国際コンテンツフェスティバル実行委員会 副委員長)、玉井日出夫氏(文化庁長官)、依田 巽氏(第22回東京国際映画祭 チェアマン)

平成21年度（第7回）文化庁映画賞 受賞一覧 The 7th Bunka-Chō Film Awards 2009 Winners

文化庁では、我が国の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）および我が国の映画界で顕著な業績をあげた者（映画功労部門）に対する顕彰を実施している。

それぞれの選考委員会における慎重な審査の結果、文化記録映画部門では3作品（文化記録映画大賞1作品、文化記録映画優秀賞2作品）を受賞作品として決定し、各作品の製作団体に対して文化庁映画賞として賞状および賞金（文化記録映画大賞200万円、文化記録映画優秀賞100万円）が贈られた。また映画功労部門では7名が選定され、受賞者に対して文化庁長官から文化庁映画賞が贈られた。

Agency for Cultural Affairs (Bunka-Chō) has established the Bunka-Chō Film Awards in order to contribute to the progress and the development of Japanese film. There are two awards: one is the Documentary Film Category, which recognizes outstanding cultural documentary films. The other is the Film Merit Category, which recognizes those who have contributed greatly to Japanese cinema.

Based on the deliberations of the respective selection committees, in the Documentary Film Category there were three films that received awards (one for the Documentary Film Grand Prize and two for the Documentary Award). Each film's producer was given a certificate of merit and a cash prize (2,000,000 yen for the Grand Prize and 1,000,000 yen each for the other two). In the Film Merit Category, seven people were selected and given awards by the chief of Agency for Cultural Affairs.

文化庁映画賞 文化記録映画部門受賞作 Bunka-Chō Film Awards: Winners of the Documentary Film Category

文化記録映画大賞

『嗚呼 満蒙開拓団』

監督：羽田澄子

製作：株式会社自由工房

Documentary Grand Prize

A Story of Manchurian Settler Communities

Director: Sumiko Haneda

Production company: Jiyu Kobo Co., Ltd.

文化記録映画優秀賞

『風のかたち—小児がんと仲間たちの10年—』

監督：伊勢真一

製作：いせFILM

Documentary Award

The Way the Wild Blows - The World of Kids with Cancer : A Ten Year Record

Director: Shinichi Ise

Production company: ISE FILM

『平成 熊あらし～異常出没を追う～』

監督：岩崎雅典

製作：株式会社群像舎

Heisei Kumaarashi - What make bears come out to human areas?

Director: Masanori Iwasaki

Production company: GUNZOSHA Co., Ltd.

文化庁映画賞 映画功労部門受賞者 Bunka-Chō Film Awards: Winners of the Film Merit Category

大橋鉄矢（映画録音）
窪田 治（映画装飾）
久米光男（映画照明）
園井弘一（映画編集）
中澤敏明（映画プロデューサー）
原 一民（映画撮影）
福田慶治（映画振興）

Tetsuya Ohashi (Film Recording)
Osamu Kubota (Film Art)
Mitsuo Kume (Film Lighting)
Kouichi Sonoi (Film Editor)
Toshiaki Nakazawa (Producer)
Kazutami Hara (Cinematographer)
Keiji Fukuda (Film Promotion)

平成21年度（第7回）文化庁映画賞 選考委員／The 7th Bunka-Chō Film Awards 2009 Selection Committee

文化記録映画部門

大久保 正（映像研究家）
清水浩之（ゆふいん文化・記録映画祭 コーディネーター）
寺本直未（映像制作／文筆家）
福井康雄（短編映像プロデューサー）
山名 泉（すかがわ国際短編映画祭 実行委員）
山本克己（映像評論家）
吉原順平（映像・展示プランナー）

Documentary Film Category

Tadashi Okubo (Film and Visual Media Researcher)
Hiroyuki Shimizu (Coordinator, YUFUIN BUNKA KIROKU FILM FESTIVAL)
Naomi Teramoto (Film Critic / Writer)
Yasuo Fukui (Short Film Producer)
Izumi Yamana (Executive Committee Member, Sukagawa International Short Film Festival)
Katsumi Yamamoto (Visual Arts Critic)
Jyunpei Yoshihara (Film & Exhibition Planner)

映画功労部門

華頂尚隆（社団法人日本映画製作者連盟 事務局長）
黒井和男（シネマ・インヴェストメント株式会社 代表取締役会長）
小藤田千栄子（映画・演劇評論家）
出川三男（協同組合日本映画・テレビ美術監督協会 理事長）
前田米造（撮影監督）
（敬称略・氏名50音順）

Film Merit Category

Naotaka Kacho (Secretary General, Motion Picture Producers Association of Japan, Inc.)
Kazuo Kuroi (Chairman, Cinema Investment Corporation)
Chieko Kotouda (Film & Drama Critic)
Mitsuo Degawa (Director, Association of Production Designers in Japan)
Yonezo Maeda (Director of Photography)

平成21年度（第7回）文化庁映画賞 贈賞理由

The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009: Selection Committee Comments

文化記録映画大賞 / Documentary Grand Prize



『嗚呼 満蒙開拓団』(2008/120min.)

A Story of Manchurian Settler Communities

監督：羽田澄子

Director: Sumiko Haneda

製作：株式会社自由工房

Production company: Jiyu Kobo Co., Ltd.



©自由工房



賞状を受け取る羽田澄子監督

贈賞理由

口当たりの良い国策に押し出され、やがて敗走する日本軍に置き去りにされた開拓移民・約27万人が迎えた戦後を、多くの人々の証言から克明に描き出した労作。広野を必死に逃げ、大切な家族を失い、数十年も故郷に帰れなかった人々の思いをしっかりと受け止めていく構成、作者自身の目と耳と足を駆使して現地の風土を一步步確かめていく展開は、口当たりの良い歴史解釈が束になっても敵わない、百聞に勝る「発見」に満ちている。

(清水浩之)

Selection Committee Comments

This film is the fruit of much tireless work. Drawing from numerous testimonies, it is a detailed depiction of the postwar circumstances that greeted approximately 270,000 settlers who had been baited by the smooth promises of national policies, yet eventually abandoned by a defeated Japanese army. The film takes its subjects seriously—people who had desperately attempted to escape from the plains, lost their families, and were unable to return to their homeland for decades; the author engages his own eyes, ears and feet to observe the local culture and environment, step by single step, as the film develops. This work abounds with “discoveries” more convincing than hundreds of words that no sugar-coated interpretation of history can compete against.

(Hiroyuki Shimizu)

平成21年度（第7回）文化庁映画賞 贈賞理由

The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009: Selection Committee Comments

文化記録映画優秀賞／ Documentary Award



『風のかたち—小児がんと仲間たちの10年—』(2009/105min.)

The Way the Wild Blows - The World of Kids with Cancer: A Ten Year Record

監督：伊勢真一 Director: Shinichi Ise

製作：いせFILM Production company: ISE FILM



©いせFILM



賞状を受け取る伊勢真一監督

贈賞理由

本作は、10年にわたる長期記録。10年のあいだには、病から回復し美しく成人して、看護師を志すひともしれば、母となるひともある。〈亡くなった子のひとりひとりの経験が僕をつくった〉という医師がいる。ひとりひとりのイメージを美しく立たせる編集の妙。『奈緒ちゃん』以来、子どもたちの生を見つめ続けた作り手の取材経験が生きている。長期取材ものに優れた作品が多かった本年の諸作品のなかでも、優れた一本である。

(大久保 正)

Selection Committee Comments

The film spans a record ten-year period, during which a recovered patient grows into adulthood and aspires to become a nurse, while another experiences motherhood. A doctor says, "I was created by the experiences of each and every child who had died." The unique editing style does a beautiful job of painting a picture of each individual. The filming and production experience that the director had garnered from continuously observing the lives of children since the film *Nao-chan* comes to life in this film. Of the numerous excellent works this year that involve filming over a long period of time, this film stands out as the one to watch.

(Tadashi Okubo)

文化記録映画優秀賞／ Documentary Award



『平成 熊あらし～異常出没を追う～』(2009/61min.)

Heisei Kumaarashi

- What make bears come out to human areas?

監督：岩崎雅典

Director: Masanori Iwasaki

製作：株式会社群像舎

Production company: GUNZOSHA Co., Ltd.



©群像舎



賞状を受け取る岩崎雅典監督

贈賞理由

岩波映画製作所で主に野生動物の記録映画を手がけ、今や群像舎の代表として野生動物ドキュメンタリー作品を作り続ける岩崎雅典監督の手腕に感服せざるを得ない秀作だ。2006年に熊が大量出没したことに疑問を抱いた岩崎監督が、2年にわたり軽井沢近郊に棲むツキノワグマを追ひ、マタギの継承者がなく生態系が崩れているところまで迫る対象への丹念な迫り方よ！『マタギ又鬼』（82）から27年、粘り強さと演出に磨きが増すばかりだと敬服。

（寺本直未）

Selection Committee Comments

Iwanami Productions is primarily involved in the production of wildlife documentaries. This time, it has produced an impressive piece of work that gives us no choice but to express admiration for the skills of director Masanori Iwasaki, who has continued to churn out wildlife documentaries in his role as the representative of GUNZOSHA. Stemming from his curiosity about the infestation of bears in 2006, Director Iwasaki spent two years in pursuit of the Asiatic black bears that inhabit the Karuizawa area, with a doggedness that calls to mind the persisting problems of succession and a crumbling ecological system that plague the Matagi people. 27 years after the release of *Matagi* (1982), the perseverance that had gone into the film, as well as the honed techniques, are worthy of esteem and admiration.

(Naomi Teramoto)

映画功労部門／Film Merit Category



大橋 鉄矢（おおはし てつや）
映画録音

Tetsuya Ohashi
(Film Recording)



花束を受け取る大橋由紀子氏（大橋鉄矢氏代理）

功 績

昭和20年代に映画録音の世界に入り、亀井文夫監督の『流血の記録 砂川』（昭32）、勅使河原蒼風監督の『蒼風とオブジェ いけばな』（昭32）などのドキュメンタリー映画で繊細な録音技法を発揮し信頼を得た。後に戦後の記念碑的な作品といわれる『東京オリンピック』（昭40）にも参加している。劇映画に転じてからは、新藤兼人監督の『人間』（昭37）『悪党』（昭40）『本能』（昭41）『裸の十九才』（昭45）などの独立プロ作品で腕を奮う一方で、市川崑監督の『犬神家の一族』（昭51）『細雪』（昭58）『鹿鳴館』（昭61）などの大作においても、経験と技術を生かし作品の成功に貢献した。また、“音”に対する真摯な姿勢は、撮影現場からポストプロダクション、機器やスタジオのシステム設計にまで及んでおり、特にフィルムレコーディング（光学録音）に対する熱意と研究は、後輩技師たちに影響を与えている。毎日映画コンクール録音賞、日本アカデミー賞優秀録音賞等を受賞。

Achievements

Having entered the film recording industry in 1945, Tetsuya Ohashi distinguished himself and gained the trust of film-makers with the fine recording techniques he displayed on documentary films such as Fumio Kamei's *Record of Blood: Sunagawa* (1957) and Sofu Teshigahara's *Ikebana* (1957). He was also involved in the monumental post-war work *Tokyo Olympiad* (1965). After making the switch to dramatic films, he not only demonstrated his ability in independent professional productions such as Kaneto Shindo's *Human(s)* (1962), *The Conquest* (1965), *Lost Sex* (1966), and *Live Today, Die Tomorrow!* (1970), but also contributed to the success of major works like Kon Ichikawa's *Murder of the Inugamis Clan* (1976), *The Makioka Sisters* (1983), and *Rokumeikan* (1986) through his skills and experience. The earnest and serious stance he takes with regard to “sound” is applied to all parts of film-making, from the filming location, to post-production, equipment, and the design of studio systems. In particular, his passion for film recording (optical sound recording), as well as the research he has conducted in this field, have influenced successive generations of technicians. He is a recipient of sound recording accolades such as the award for Best Sound in the Mainichi Film Awards and the Japan Academy Prize for Outstanding Achievement in Sound Recording.

映画功労部門／ Film Merit Category



窪田 治 (くぼた おさむ)
映画装飾

Osamu Kubota
(Film Art)



花束を受け取る窪田 治氏

功 績

昭和43年に東映京都撮影所に関連する関西美工（後、創美に改称）に入社。溝口健二作品の装飾担当として知られる荒川大の助手を務める機会に恵まれ（『桜の代紋』昭48）、その仕事に打ち込む厳しい姿に打たれる。『トラトラトラ』で黒澤明監督の演出をかいま見る。以降映画・テレビ作品の装飾一筋に打ち込み今日に至る。美術監督、西岡善信（『極道の妻たち』昭61）、井川徳道（『人生劇場』昭57）の諸作品を担当し、なかでも井川の『わが愛の譜 滝廉太郎物語』（平5）では、セットに組み立てられたドイツ風の高い天井、大きな窓、それにマッチするカーテンの手配に心を砕いた。一貫して映画美術を支え匠の技を発揮しつつ、後進の育成に尽力している。他の作品に『野獣刑事』（昭57）『里見八犬伝』（昭58）『バルトの楽園』（平17）など。最新作は三池崇史監督の『十三人の刺客』（平22）。

Achievements

Osamu Kubota joined Kansai Biko (later renamed Sohbi), an affiliate of Toei Movie Studios, in 1968. He was given the opportunity to assist Masaru Arakawa—renowned as the set decorator for Kenji Mizoguchi's works—on *Sakura no Daimon* (1973), and he was struck by Arakawa's dedication to his work. With *TORA! TORA! TORA!*, he had the chance to observe director Akira Kurosawa in action. Since then, he has thrown himself wholeheartedly into the business of decorating sets for film and television works. He was responsible for the decoration in works by art directors such as Yoshinobu Nishioka (*The Yakuza Wives*, 1986) and Norimichi Ikawa (*Theater of Life*, 1982). In Ikawa's *Bloom in the Moonlight* (1993), Kubota went out of his way to locate matching curtains for the German-styled high ceilings and large windows that had been assembled on the set. He has consistently supported film art with his expert workmanship, and continues to make effort in nurturing future generations. Other works include *Yaju Deka* (1982), *Legend of Eight Samurai* (1983), *The Ode To Joy* (2005) etc. His most recent work is *Thirteen Assassins* (2010), directed by Takashi Miike.

平成21年度（第7回）文化庁映画賞 贈賞理由

The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009: Selection Committee Comments

映画功労部門／Film Merit Category

平成21年度（第7回）文化庁映画賞
The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009



久米 光男（くめ みつお）

映画照明

Mitsuo Kume
(Film Lighting)



花束を受け取る久米光男氏

功 績

昭和21年に東宝撮影所照明課に入社。同25年退社。以降フリーとなり、同33年記録映画『炭鉱の子』で照明技師となる。主な作品は勅使河原宏監督の『砂の女』（昭39）『他人の顔』（昭41）、『トッポ・ジーゴのボタン戦争』（市川崑 昭42）『十六歳の戦争』（松本俊夫 昭48）、特に市川崑監督とは劇映画・CM「サントリーレッド」他多数を手がけている。各社の照明助手が技術研究と交流を図るための、映画照明新人協会の設立に尽力し今日の映画テレビ照明協会の礎を築いた。同55年映像職能連合役員、同年日本アカデミー賞協会運営委員に就任、今日に至る。

Achievements

Mitsuo Kume joined the lighting department of Toho Studios in 1946, and left the company in 1950. He became a freelance lighting engineer thereafter, and took charge of the lighting effects for the record film *Tanko no Ko* in 1958. His main works include Hiroshi Teshigahara's *Woman in the Dunes* (1964) and *The Face of Another* (1966), *Topo Gigio and the Missile War* (Kon Ichikawa, 1967), and *War of the 16 Year Olds* (Toshio Matsumoto, 1973); in particular, he has worked with Kon Ichikawa on numerous dramatic films and commercials, such as the "Suntory RED" series. He has put much effort into establishing the Japanese Society of New Lighting Directors with the aim of encouraging technological research and exchange among the lighting assistants of the respective production companies, thus building the foundations of the Japanese Society of Lighting Directors that exists today. In 1980, Kume was appointed as a board member of the Federation for Film Professionals, as well as a member of the committee of the Japan Academy Prize Association.

映画功労部門／ Film Merit Category



園井 弘一 (そのい こういち)
映画編集

Kouichi Sonoi
(Film Editor)



花束を受け取る園井弘一氏

功 績

昭和38年に京都映画に入る。編集助手としてついた小林正樹監督の名作『怪談』(昭40)に感銘を受ける。同50年フリーとなり、主に時代劇を中心に活躍。なかでも、テレビ、映画でヒットした「必殺シリーズ」において示した歯切れの良い、スピード感溢れるカッティングは評価が高い。主な作品に『典子は、今』(松山善三 昭56)『必殺!』(貞永方久 昭59)『必殺!Ⅳ 恨みはらしす』(深作欣二 昭62)『必殺!Ⅴ 黄金の血』(舛田利雄 平3)『忠臣蔵外伝 四谷怪談』(深作欣二 平6)『良寛』(貞永方久 平9)『花のお江戸の釣りバカ日誌』(栗山富夫 平10)『おもちゃ』(深作欣二 平11)、近作に『憑神』(降旗康男 平19)など。

Achievements

Kouichi Sonoi entered Kyoto Eiga in 1963. As an editing assistant to director Masaki Kobayashi, he was strongly impressed by the masterpiece, *Kwaidan* (1965). In 1980, he took the freelance route, and worked mainly in the field of period dramas. Of particular mention was the critical acclaim he received for the clear cutting and good sense of speed that he demonstrated on the hit "Sure Death" series. His main works include *This is Noriko* (Zenzo Matsuyama, 1981), *Sure Death* (Masahisa Sadanaga, 1984), *Sure Death 4* (Kinji Fukasaku, 1987), *Sure Death 5* (Toshio Masuda, 1991), *Crest of Betrayal* (Kinji Fukasaku, 1994), *Ryokan* (Masahisa Sadanaga, 1996), *FREE & EASY 11 - Edo Period Story* (Tomio Kuriyama, 1998), *The Geisha House* (Kinji Fukasaku, 1999), and most recently, *The Haunted Samurai* (Yasuo Furuhashi, 2007).

平成21年度（第7回）文化庁映画賞 贈賞理由

The 7th Bunka-Chō Film Awards 2009: Selection Committee Comments

映画功労部門／Film Merit Category

平成21年度（第7回）文化庁映画賞
The 7th Bunka-Chō Film Awards 2009



中澤 敏明（なかざわ としあき）
映画プロデュース

Toshiaki Nakazawa
(Producer)



花束を受け取る中澤敏明氏

功 績

昭和44年、三船敏郎が主宰する三船プロダクションに入社、同ドイツ支社長を務めた後、同56年退社。セゾングループの映像部長を経て、平成7年にセディックインターナショナルを設立。規模の大きいメジャー系から低予算のインディペンデント系まで、時代のニーズを捉えた幅広く意欲的なプロデュースを続け、映画界に新風を吹き込んだ。邦画の主要各賞を独占し、米国アカデミー賞外国語映画賞を受賞した『おくりびと』（滝田洋二郎 平20）のプロデューサーとして知られる。主な作品に『無能の人』（竹中直人 平3）、『岸和田少年愚連隊』（井筒和幸 平8）、『NANA』（大谷健太郎 平17）『蟬しぐれ』（黒土三男 平16）、アニメーション映画『あらしの夜に』（杉井ギサブロー 平17）、『日本沈没』（樋口真嗣 平18）『スキヤキ・ウエスタンジャンゴ』（三池崇史 平19）『闇の子供たち』（阪本順治 平20）。現在、平成22年公開の『座頭市 The Last』（阪本順治）『十三人の刺客』（三池崇史）を製作中。

Achievements

In 1969, Toshiaki Nakazawa joined Toshiro Mifune's Mifune Productions, and worked as the head of its German branch until 1981, when he left the company. He went on to lead the film department at Saison Group, and established Sedic International in 1995. From large-scale major productions to budget independent works, Nakazawa has actively continued to produce a broad spectrum of films while responding to the needs of the times, breathing new life into the film industry. He has monopolized the main cinematographic awards, and is known as the producer of *Departures* (Yojiro Takita, 2008), which garnered the award for Best Foreign Language Film at the 81st Annual Academy Awards. His main works include *Nowhere Man* (Naoto Takenaka, 1991), *Boys Be Ambitious* (Kazuyuki Izutsu, 1996), *NANA* (Kentarō Otani, 2005), *The Samurai I Loved* (Mitsuo Kurotsuchi, 2004), animated film *Stormy Night* (Gisaburo Sugii, 2005), *Sinking of Japan* (Shinji Higuchi, 2006), *Sukiyaki Western Django* (Takashi Miike, 2007), and *Children of the Dark* (Junji Sakamoto, 2008). He is currently working on *Zatoichi: The Last* (Junji Sakamoto) and *Thirteen Assassins* (Takashi Miike), to be released in 2010.

映画功労部門／ Film Merit Category



原 一民 (はら かずたみ)
映画撮影

Kazutami Hara
(Cinematographer)



花束を受け取る原 一民氏

功 績

昭和28年東宝撮影所撮影部に入り、同43年テレビドラマ「追いつめる」(山本迪夫)で初の撮影を担当、翌年の同44年西村潔監督の『死ぬにはまだ早い』で映画撮影監督に起用される。同46年『誰のために愛するか』(出目昌伸)で日本映画撮影監督協会より新人賞として三浦賞を受賞した。その後も今井正、増村保造、神代辰巳監督らと組み多くの作品を撮る。また、東京工芸大学、日本大学藝術学部で講師を務めるなど後進の育成に尽力する他、日本映画テレビ技術協会の映像技術審査員も務めている。他の主な作品に、出目監督の『神田川』(昭48)『きけ、わだつみの声』(平7)『バルトの楽園』(平17)、今井監督の『あにいうと』(昭51)『ひめゆりの塔』(昭57)、杉田成道監督『優駿』(昭58)、橋本幸治監督『ゴジラ』(昭59)、撮影協力作品に黒澤明監督の『夢』(平元)。日本アカデミー賞優秀撮影賞等、日本映画テレビ技術協会技術賞、奨励賞等を受賞。

Achievements

Kazutami Hara joined the cinematography department of Toho Studios in 1953, and was first placed in charge of cinematography in Michio Yamamoto's 1968 television drama, "Oitsumeru." The following year, in 1969, he was engaged as the cinematographer in Kiyoshi Nishimura's *Shinu ni wa mada hayai*. In 1971, he received the Miura Award for newcomers from the Japanese Society of Cinematographers for his work in *For Whom Do You Love?* (Masanobu Deme). He has since continued to work on many productions together with directors such as Tadashi Imai, Yasuzo Masumura, and Tatsumi Kumashiro. In addition, he has put effort into nurturing future generations of cinematographers by lecturing in Tokyo Polytechnic University and Nihon University College of Art, while serving as a jury member of moving image technique in the Motion Picture and Television Engineering Society of Japan. His main works include Deme's *Kandagawa* (1973), *Kike wadatsumi no koe* (1995), *The Ode To Joy* (2005), Imai's *Brother and Sister* (1976), *The Tower of Lilies* (1982), Shigemichi Sugita's *Oracion* (1983), and Koji Hashimoto's *Godzilla* (1984). He has also worked with director Akira Kurosawa for the cinematography for *Dreams* (1989). He has received accolades such as the Japan Academy Prize for Outstanding Achievement in Cinematography, and awards for technology and encouragement from the Motion Picture and Television Engineering Society of Japan.

平成21年度（第7回）文化庁映画賞 贈賞理由

The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009: Selection Committee Comments

映画功労部門／Film Merit Category

平成21年度（第7回）文化庁映画賞
The 7th Bunka-Cho Film Awards 2009



福田 慶治（ふくだ けいじ）
映画振興

Keiji Fukuda
(Film Promotion)



花束を受け取る福田慶治氏

功 績

昭和38年に日活に入社し製作畑を歩む。担当作品に『戦争と人間 第一部』（山本薩夫 昭45）『陽は沈み陽は昇る』（蔵原惟繕 昭48）など。同51年に日活を退社し、日本シナリオ作家協会事務局長に就任する。同59年からはフリーのプロデューサーとして、テレビでは「あぶない刑事」シリーズ、映画では大林宣彦監督の『青春デンデケデケデ』（平4）などを製作した。平成7年からは（社）日本映画製作者連盟事務局長（専務理事）、（社）映画産業団体連合会事務局長に就任。平成18年からは（財）日本映像国際振興協会理事・事務局長を務めるなど団体の要職を歴任して映画・映像分野の振興に尽力した。

Achievements

Keiji Fukuda joined Nikkatsu Corporation in 1963, and has been involved in film production since then. He has taken charge of films including *Men and War* (Satsuo Yamamoto, 1970), as well as *Sunset, Sunrise* (Koreyoshi Kurahara, 1973). He left Nikkatsu in 1976, and took up a post as the head of the Japan Writers Guild. He has been a freelance producer since 1984, and was involved in the production of television programs such as the “Abunai Deka” series, and films such as Nobuhiko Obayashi’s *The Rocking Horsemen* (1992). Since 1995, he has served as a director for the Motion Picture Producers Association of Japan (as the executive director) and the Federation of Japanese Films Industry. Also, since 2006, he has been a board member and director of the Japan Association for International Promotion of the Moving Image, and has worked to revitalize the film and motion picture industry.

上映会での挨拶 Comments at the Screenings



『嗚呼 満蒙開拓団』

A Story of Manchurian Settler Communities

羽田澄子（監督）

私は記録映画を作り始めて50年以上になりますが、中国残留孤児の問題を扱ったのは、この作品が初めてです。関心を持つようになったのは、私がもともと旧満州の大連で生まれているから。それが、いろんな意味で生きているなど、この映画を編集しながら思いました。

旧満州の生まれで、かつ敗戦後の雰囲気も知っている私がインタビューしているので、現地の人たちもすぐに話が分かる人間だということを感じらしく、とても心安く次から次へといろんな話をしてくださった。本当に思いがけない話がインタビューした人たちの口から漏れてくるのに、大変驚きました。ある意味で、とても良いインタビューができている。それが観客の皆様にもストレートに伝わるのではないかと思います。

この映画を仕上げて思うのは、日本がひどい歴史を経たきたということを生きた証言で残せるのは、これがラストチャンスだったのではないだろうか。こういう作品を作る運命が私にはあったんだと思っています。

若い世代にはぜひ戦争を体験した人たちの生身の言葉を聞いて、日本の過去の歴史を知ってください。そして、二度と過ちを起こさないで欲しいというのが、今の私の願いです。

Sumiko Haneda (Director)

While I have been involved in the making of documentary films for more than 50 years, this is the first time I have dealt with the issue of the orphans who were left behind in China. My interest in the issue had been spurred by the fact that I was actually born in Dalian, in old Manchuria; as I edited the film, the thought occurred to me that this reality comes alive in many ways.

Having been born in old Manchuria myself and equipped with an understanding of the atmosphere in the area after the wartime defeat, the local people seemed to grasp fairly quickly that I was someone who could understand what they had to say, and they opened up to me in a familiar manner, moving from topic to topic easily. I was very surprised to hear the interviewees talk about things I never expected them to speak of. In a sense, the interviews had been very well-conducted, and I think that the message will get through to the audience directly.

As to my thoughts on the completion of this film, I felt that this could be our final chance to leave behind living testimonies of the cruel history that Japan had gone through. I think that I was destined to create a piece of work like this.

I wish to appeal to the younger generation to listen to the stories of those who had actually experienced the war, to learn about Japan's history, and to never commit the same mistake again—this is my wish for now.



『風のかたち—小児がん仲間たちの10年—』

The Way the Wild Blows - The World of Kids with Cancer : A Ten Year Record

伊勢真一（監督）

撮影を始めたのが11年前の夏。最初は細谷先生や周りのスタッフからお誘いがあったり始めて10年間、ずっと細谷先生の病院での様子や子供たちのことを撮影してきました。撮影する僕らを支えてくれたのは、やっぱり作品を観た時の子供たちの反応。それと毎年作品ができあがる度に「今年の作品が一番良かったよ」と10年間言い続けてくれた、細谷先生の言葉でした。

ドキュメンタリーには“大きな演出家”というのがいる。今回は10年という時間が“大きな演出家”として、とてもいろんな物語を紡いでくれたんだなあ、とすごく思っています。

Shinichi Ise (Director)

Shooting started 11 years ago, in summer. It all began with an invitation from Dr. Hosoya and his staff, and we continued to film his hospital and the children for the next ten years. The film crew received its greatest encouragement from the responses of the children when they viewed the film, as well as Dr. Hosoya's words on viewing the completed film—"This year's film is the best," he told us every single year for ten years.

In documentary films, there are those who are known as "major directors." The ten years spent on this film became the "major director" that weaved together a variety of stories, and I truly feel that I have been blessed with the opportunity to have been involved.



細谷亮太（出演、医師）

この作品は出演している3人の医者だけではなく、みんなの記録です。10年以上も同じスタッフが同じように関わったのが、一番すごいことだと思います。

10年という歳月で、人の考えは変わります。僕が50歳ぐらいまで、「人が歳をとって死ぬのは当たり前だ」と思っていました。でも60歳になってできた80歳の友達が急に亡くなったりとすると、やっぱり“死”というのは大変なことだと思うようになった。そんな人の考え方を変えてしまう10年間で、ひとつの映画の中で流れていくというのは、出演している身として、余計に心に沁みる時間です。

Ryouta Hosoya (Cast, doctor)

This is a record not only of the three doctors who had appeared in the film, but of every single individual. I think that the most amazing part of this film lies in the fact that the same staff members were involved in the same ways for more than ten years.

The way that people perceive things changes over the course of a ten-year period. Until I was about 50, I felt that it was a matter of course that people should age and die. However, when I turned 60, a friend who was 80 passed away suddenly; I then felt that "death" was truly a terrible thing to have happen. It is even more heartfelt and touching for me, as a member of the cast, to witness this perception-changing ten-year period flow by in a single film.

上映会での挨拶 Comments at the Screenings



『平成 熊あらし～異常出没を追う～』

Heisei Kumaarashi - What make bears come out to human areas?

岩崎雅典（監督）

僕は30年以上、野生動物の生態を追って日本や海外へ行っています。海でも山でも辺境へ行って動物を観ているのが好きで、楽しい。だから、長年続けることができたんだと思います。その中でも熊は自然な生態を映像化するのが非常に難しい。その熊が2006年に5,000頭生存していた。これはものすごい数なんです。その内4,000頭以上が処分された。やっぱりこれは異常なことだと思って、生態もさることながら関係者を取材してみたい、映画にしてみたいと思ったのがこの作品を作るきっかけです。

最近はどうしてもただ生態を撮るだけではなく、やはり環境問題が念頭に入りますし、それを意識しながら生態を見つめるようになりました。特に熊はそういう面が強調された。これは何か時代が後押ししてくれて、こういう作品ができたんだあと、今つくづく思っています。

熊をはじめとする哺乳類だけではなく、世界にはいろんな生物がいて、それが生態系としてうまく成り立っているのが一番いい“自然”の形ではないか。トキとコウノトリの例を言えば、絶滅してから何とか復活させようとするのではなく、絶滅する前に注目していただければなあと思っています。

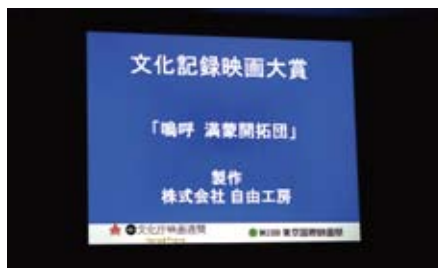
Masanori Iwasaki (Director)

For more than 30 years, I have travelled within and outside Japan in pursuit of wildlife ecology. I like to travel to the seas, mountains, and remote areas to observe animals, and find it enjoyable; I think that is how I have managed to keep this up for many years. Of these, it is exceedingly difficult to capture, on film, bears in their natural ecosystems. In 2006, the number of surviving bears numbered 5,000—an incredibly large number. Of these, more than 4,000 have since been culled. Thinking that this was clearly an unusual state of affairs, and wishing to produce a film based on those involved in the disappearance of the ecology, I decided to embark on this project.

Rather than simply filming the ecosystem, I have recently taken to observing ecological systems while keeping environmental issues in mind. I have placed particular emphasis on such issues when filming the bears. Looking back, I really feel that the production of this film had been somehow bolstered by the times we live in.

Other than mammals, of which bears are a part of, there are many varieties of living things in our world. Is not the best state of “nature” one in which all these living creatures come together successfully to form an ecosystem? If we are to look at the examples of ibises and storks, I think that it is more important to consider the situation before these animals become extinct, rather than attempt to revive them after they are gone.

贈呈式でのスナップ／ Photos from the Presentation Ceremony



映画人の視点 Director's Angle / Actor's Angle

Director's Angle / Actor's Angle



- 主催：ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）
- 共催：文化庁
- 会期：2009年10月21日（水）～10月23日（金）
- 会場：TOHO シネマズ六本木ヒルズ7
- 料金：前売券¥2,500 / 当日券¥3,000

■ 概要

世界的に高い評価を得る、日本を代表する3人の「映画人」（是枝裕和、真田広之、松田優作）をオールナイトで特集。

本年度は、昨年度に引き続き、「Director's Angle」として、国内外で最も高い評価を受ける日本の映画監督のひとり、是枝裕和監督が登壇。さらに今回は「Actor's Angle」と題して、日本を代表する俳優にもスポットを当てました。日本はもちろん、アジア、ヨーロッパ、そしてハリウッドとグローバルに活躍する俳優・真田広之。そして、没後20周年特別企画として、現在もなお、日本映画界に多大な影響を与え、愛され続ける俳優・松田優作をクロズアップ。

ゆかりのゲストと共に彼らの足跡や演出・演技術を語る「カンファレンス」と、本人が選んだ（松田優作作品は関係者が選出）「スクリーンで観てほしい作品」、ファンが選んだ「スクリーンで観たい作品」を上映する「スクリーニング」の2部構成。豪華ゲストを交えた濃密な映画談義や、この機会が初のスクリーン上映、最後のスクリーン上映となるかもしれない貴重な上映作品など、個性あふれるラインナップでお贈りした全3夜となりました。

【映画人、是枝裕和の世界】

開催日：2009年10月21日（水）
カンファレンス：24:00～
スクリーニング：26:00～

【映画人、真田広之の世界】

開催日：2009年10月22日（木）
カンファレンス：24:00～
スクリーニング：26:00～

【映画人、松田優作の世界～没後20周年特別企画～】

開催日：2009年10月23日（金）
カンファレンス：24:00～
スクリーニング：26:00～

Organized by: UNIJAPAN (Japan Association for the International Promotion of Moving Images)

Co-Organized by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Chō)

Dates: Oct.21, 2009 (Wed) - Oct.23, 2009 (Fri)

Venue: TOHO CINEMAS ROPPONGI HILLS 7

Fee: advance ticket ¥2,500 / ¥3,000 at the door

Outline

An all-night event featuring three leading Japanese cineasts (Hirokazu Kore-eda, Hiroyuki Sanada, and Yusaku Matsuda), all of whom are highly acclaimed worldwide.

As with the previous year, "Director's Angle" was held again this year, welcoming one of Japan's most highly acclaimed directors at home and abroad, Hirokazu Kore-eda. This year "Actor's Angle" was also added, bringing one of Japan's top actors into the spotlight – Hiroyuki Sanada. No longer just a Japanese actor, Sanada regularly works globally, in Asia and Europe as well as in Hollywood.

Furthermore, there was a special event commemorating the work of the late actor Yusaku Matsuda, who continues to influence the Japanese film industry and is adored today, even 20 years after his death.

The event consisted of two parts: "Conference" where guests associated with the filmmakers talked about their works and directing/acting techniques, followed by "Screening." Films for viewing were selected by the filmmakers themselves (Yusaku Matsuda's works were selected by his associates), as well as those selected by fans. Some of the selected films were screened for the very first time, and some possibly their very last time. Also with the deep film talk among the dazzling guests, the three nights were held with fascinating line-ups.

The World of Hirokazu Kore-eda

Date: Oct.21, 2009 (Wed)
Conference: 24:00
Screening: 26:00

The World of Hiroyuki Sanada

Date: Oct.22, 2009 (Thu)
Conference: 24:00
Screening: 26:00

The World of Yusaku Matsuda

Date: Oct.23, 2009 (Fri)
Conference: 24:00
Screening: 26:00

映画人、是枝裕和の世界 The World of Hirokazu Kore-eda

[カンファレンス / Conference]

出演／進行：是枝裕和（映画監督） Speaker / Moderator: Hirokazu Kore-eda (Director)



■プロフィール

1962年東京都生まれ。87年に早稲田大学第一文学部文芸学科卒業後、テレビマンユニオンに参加し、数多くのテレビドキュメンタリーを演出。主な演出作品にギャラクシー優秀賞受賞作「しかし… 福祉切り捨ての時代に」(91)、ATP賞優秀賞受賞作「もう一つの教育 ～伊那小学校春組の記録～」(91)、放送文化基金賞受賞作「記憶が失われた時…」(96)などがある。

95年には劇場映画デビュー作『幻の光』でヴェネチア国際映画祭・金のおゼッラ賞を受賞。『ワンダフルライフ』(99)は、各国で高い評価を受け、世界30か国、全米200館で公開され、日本のインディペンデント映画としては異例のヒットとなりハリウッドリメイクが決定。『DISTANCE』(01)はカンヌ国際映画祭コンペティション部門に正式出品され、高い評価を得る。『誰も知らない』(04)では、カンヌ国際映画祭で主演の柳楽優弥が史上最年少の14歳で最優秀男優賞を受賞し、世界的に脚光を浴びる。『花よりもなほ』(06)では時代劇に初挑戦。『歩いても 歩いても』(08)は、ブルーリボン賞監督賞を受賞するなど、国内外で高く評価される。同年、初のドキュメンタリー映画『大丈夫であるように—Cocco 終わらない旅—』を監督。また、プロデューサーとして伊勢谷友介監督デビュー作『カクト』(03)、西川美和監督『蛇イチゴ』(03)『ゆれる』(06)を手掛ける。最新作は『空気人形』(09)。

Profile

Born in Tokyo in 1962. After graduating from Waseda University, School of Letters, Arts and Science I, Major Creative Writing, he joined TV Man Union, Inc. and directed many TV documentaries. His main award-winning works include “However…” (1991/The Galaxy Award for Outstanding Program), “Lessons from a Calf” (1991/ATP Award for Excellence, Documentary Division) and “Without Memory” (1996/The Hoso Bunka Foundation Award).

In 1995, his theatrical feature debut *Maboroshi* won him Oselle d'Oro at the Venice International Film Festival. *After Life* (1999) was highly acclaimed internationally and released in 30 countries. It was released to 200 theaters in the US and made an unusual hit as a Japanese Independent film. As a result a Hollywood remake has been finalized. *Distance* (2001) was entered in the Competition for the Cannes International Film Festival and received a high evaluation. *Nobody Knows* (2004) brought 14 years old Yuya Yagira the youngest best leading actor award at the Cannes International Film Festival and attracted worldwide attention. He made his first attempt to direct a period drama with *Hana* (2006). He is highly acclaimed both at home and abroad for *Still Walking* (2008) including the Blue Ribbon Award Best Director. In the same year, he directed the first feature documentary, *Daijobu de aruyo ni: Cocco Owaranai Tabi*. His credits as a producer include Yusuke Iseya's directorial debut film *Kakuto* (2003), Miwa Nishikawa's *Wild Berries* (2003) and *Sway* (2006). His latest film is *Air Doll* (2009).

プロフィール／ Profile

■ カンファレンス／ Conference

ゲスト／ Guests



YOU

女優／タレント

YOU

Actress / TV personality



寺島 進

俳優

Susumu Terajima

Actor



山崎 裕

カメラマン

Yutaka Yamazaki

Cinematographer



佐々木史朗

映画プロデューサー

Shiro Sasaki

Producer

Director's Angle / Actor's Angle
映画人の視点 Director's Angle / Actor's Angle

カンファレンス概要／Conference Outline

劇場映画監督デビュー作『幻の光』(95) から、最新作『空気人形』(09) に至るまで、一貫して鋭い人間洞察力をもって作品を撮ってきた是枝裕和監督。“映像作家”というカテゴリーがふさわしい希有な監督である。作品を発表する度に国内外で高い評価を得てきたが、とりわけ『誰も知らない』(04) で、弱冠14歳だった柳楽優弥を、カンヌ国際映画祭の史上最年少での最優秀男優賞に導いたのが印象深い。

そんな是枝監督作品は、制作会社・テレビマンユニオンで製作されたドキュメンタリー作品抜きでは語れない。そこで培った、被写体との絶妙な距離感と演出力が、劇場用映画にも大いに活かされたからだ。その一方で、プロデューサーとしての敏腕を発揮し、『ゆれる』(06) の西川美和監督作などを送り出してきた功績も大きい。世界から注目される是枝裕和のマルチな作品観についてゲストと共に語り合った。

Hirokazu Kore-eda's signature style of injecting his keen sense of observation of human nature into the fabric of his films has been consistent, from his 1995 big screen debut with *Maboroshi* through to his latest film, *Air Doll* (2009). He is one of the few directors who truly deserve to be referred to as a “visual storyteller.” Every one of his films has received high acclaim both at home and abroad, but perhaps one of the most memorable is *Nobody Knows* (2004), for which 14-year-old Yuya Yagira won the Best Actor Award (Prix d'interprétation masculine) at the Cannes International Film Festival.

Kore-eda's movies cannot be discussed without touching on the documentary films he created at the TV MAN UNION, Inc. production company, through which he developed the unique sense of distance and balance with his actors and artistic direction that he later applied to his full-length feature films. On the other hand, Kore-eda is also a shrewd producer who has successfully produced such films as director Miwa Nishikawa's *Sway* (2006). Kore-eda, who is now being closely followed around the world, discussed his multi-faceted perspective on films with the other guests.

上映作品／Screenings

『歩いても 歩いても』

Still Walking

(2008 / 104min.)

監督：是枝裕和

キャスト：阿部 寛／夏川結衣／YOU

Director: Hirokazu Kore-eda

Cast: Hiroshi Abe / Yui Natsukawa / YOU

『誰も知らない』

Nobody Knows

(2004 / 141min.)

監督：是枝裕和

キャスト：柳楽優弥／YOU／北浦 愛

Director: Hirokazu Kore-eda

Cast: Yuya Yagira / YOU / Ayu Kitaura

「しかし… 福祉切り捨ての時代に」

However...

(1991 / 48min.)

監督：是枝裕和

ナレーター：森本レオ

Director: Hirokazu Kore-eda

Narrator: Reo Morimoto

『誰も知らない』



©「誰も知らない」製作委員会

映画人、是枝裕和の世界

The World of Hirokazu Kore-eda



Director's Angle / Actor's Angle
映画人の視点 Director's Angle / Actor's Angle

是枝：今回の企画は、僕の話が僕がここにいてしゃべるというのはあんまり気持ち良くないと思ったので、僕についてしゃべるといよりは僕が好きな人たちを呼んで、僕が好きな人たちについて、好きな人としゃべると。僕が好きな人たちが自分の周りに並ぶことで、結果的に僕が見えればいいのではないかと思います。それで、せっくなのでモデレーターという役を無謀なんですけど僕が自分でやると。その方が、ゲストの話もちゃんと聞けるのではないかと思います。今日は2時間お付き合いいただきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。

テーマ

「劇映画監督」是枝裕和

ゲスト：YOU

是枝：僕とはほぼ同世代の女性の中で一番かっこいいなあと思っていて。僕にとっては女優さんなんですけど、本人はそうは思っていない。僕が自分のことを映画人だとは思って

いないぐらい、彼女は女優だとは思っていないと思うんですけれど、とても素敵な女優さんです。

YOU：私たちって、一見明るい人が実は暗かったりとか、そういうギャップがある世代じゃないですか。だから、是枝監督はすごい心が暖まる台詞を役者にしゃべらせるんだけど、意外とクールなところがきちっとあって、しかも毒があったりするので、普通にしゃべっているとすごく面白い方なんです。私は邦画を知らないで、是枝監督のことはよく分からなかったんです。最初は『誰も知らない』という作品に誘っていただいて、知り合って。その撮影が終わった後に私を含めて共演者の子供たちとか大人の方たち全員に手書きの手紙をくれたんです。そんな気持ち悪いことをする人は、私はすごく苦手だったんですけど。手紙の内容は本当にただの感謝の言葉というか、みんなと会えて良かったねとか、いいものが作れたねっていう。私は監督とかプロデューサーとか、すごく立場のある人が出演者なんか手紙をくれたりすることが、とてもくだらないなあと思っていたので、手紙をもらった時は「えっ？」と思ったんですけど。撮り終わってから、実は本当にただの

いい人だったということが分かって。撮り始める前は気持ち悪いなと思って、1回出演を断っていたんですけど。

是枝：気持ち悪いなと思って、断っていたんですか？

YOU：そうなんです。是枝監督はすごい人を見るんですよね。しゃべっている相手を。私だからじゃなくて。それって自分に自信がある人間がすることじゃないですか。私はそういう人は好きじゃなくて、違和感があったんですけど。是枝監督と話していて、作品への情熱とか、なぜそれを作りたいと思ったか、というのが分かってきて、「あ、この人は気持ち悪くないかもしれない」と思って。2回目に出演した『歩いてても 歩いてても』の時には喜んで出演させていただきました。

是枝：僕たちの関係は、すごくマイナスなところからスタートしていたんですね。2本目で気持ち悪いところからだいぶ…。

YOU：1本目は最初気持ち悪かったところもあったけど、撮影の途中ぐらからはものすごく信頼していました。私はとにかく映画を知らなすぎるので、知らない人を拒絶して、まず人を信用しないんですよ。でも是枝監督は純粋に「この作品は構想10年でやっと形にできることがすごく嬉しいんです」って話していて、「うん、じゃあいいか」みたいな。子供たちもかわいかったし、すごくいい経験をさせてもらって、それは感謝していますよ、もちろん。ただ、直筆の手紙を彼氏以外の人にもらうのはすごく…。私は本当に1年にだいたい2人ぐらい新しい人に心を開いていく人なので、監督は本当に選ばれた人なんです。



是枝：ありがとうございます。

ゲスト：寺島 進

是枝：寺島さんは『ワンダフルライフ』からずっと僕の映画に出演していただいているんです。寺島さんには来ていただかないといけない、いてくれないと何か自分の映画の現場のような気がしない感じがします。何かスタッフの一員のような。

寺島：ありがたいことです。是枝監督は“間”がいいんですよね。その“間”が何か“禅”みたいな人だなあと思って。

是枝：ありがとうございます。僕は本当に“間”ができるんですよ。人と話をしていても。ドキュメンタリーをやっている時も取材に行って、意外と黙っている時間が長いんですよ。そうすると相手の人が何かしゃべらなくてはいけないんじゃないかと思うらしくて、勝手にいろんなことをしゃべってくれることがあってね。ずるいと言われることがあります。別にずるくてやっているわけではないんですけど。意外と物思いにふける時間があるんですよ。だから僕の作品は意外と“間”があるじゃないですか。一昨日まで行っていたノルウェーで『歩いてても 歩いてても』を上映して。終わった後に若い人が、「監督の作る映画はなぜいつもこんな風にのんびりしていて、ゆっくりしていて、音も少なくって。なぜなんですか？」と言われて。なぜって言われても困っちゃうよね。だから生理ですって言ったんですけど。自分の生理を崩して無理すると、何か違うものになっちゃう気がするじゃないですか。せっかく今いろいろ支えてくれる人がいて、いろんな形でやりやすいようにやらせてもらっていて、キャスティングも出演して欲しい人に自分で声をかけて、編集も自分でやって、自分のリズムで映画が作れているから、これが自分の生理的な“間”なんだなあと思う感じが映画の中に残るといいと思っているんですけどね。

寺島：そうですね。何か人それぞれスピードというカリズムの違いもありますし。そのスピードを世間に合わせずに自分のスピードでいくというのが、ある種のその人らしさというか、個性というか。テレビの世界だとそのスピードが全部一緒なので、たまに戸惑うことがありますけどね。

是枝：寺島さんは最近テレビと映画の両方に出演している



じゃないですか。最初は映画にこだわられていたけど。それは自然と両方に出るようになったんですか？

寺島：やっぱり5年ぐらい前まではテレビのお仕事をいただいても、断ることが多かったんですけどね。なぜかと言うとある種の自信が無かったんでしょうね。やっぱり映画の世界で生きていて、俺が死んだ時は「映画俳優だよ」と言われたい、みたいな。そんな夢みたいなものが30代後半にありまして。テレビを馬鹿にしているわけではなくて、テレビってすごく力があって、尊敬もしているんですけど、流されなくなかったんですね。さっきのスピードやリズムの話じゃないですけど、自分らしいスピードで生きていきたいなあという思いがどこかにありまして。軸がぶれるのがすごく怖くて。40歳になったぐらいに、もう大丈夫かなあ、と思い始めて。自分は映画を愛しているから、何やってもその軸はぶれないだろうと。ちょっとした自信なんですけど、持つことができたんでしょうね。

是枝：それはすごいですね。僕は元々テレビからスタートしているので、本当に深夜の遅い時間のドキュメンタリーではありますけれども、一応テレビの世界に今だに席を置いて、テレビの面白さも自分なりには分かっているつもりで。だからよく映画を撮り始めた時にテレビの下積み時代を終えて、映画はステップアップみたいな言われ方をされたことがあって。それがすごく嫌だったんですよ。僕が作っている映画って、今まではテレビマンユニオンというテレビの会社とエンジンフィルムというコマーシャルの会社が主にお金を出してくれていて、そのお金で映画を撮らせてもらっておきながら、自分の片足を残しているテレビ

を「もうテレビはやらない」って言いたくないなってところがあったのね。どうしても映画人という言葉にこだわるんだけど、映画人というのが、映画を撮っていないながら居心地が悪いなって思うところがちょっとあったんですよ、ずっと。だから寺島さんが死んだ時に「映画俳優」って残るものに対するこだわりもすごく分かるし、今そこから大丈夫だなあと思って、テレビもやるって思われているのもすごく嬉しいな、という気がします。

寺島：でも、今映画を中心にやっているほとんど俳優さんたちもやっぱりどこかで、テレビという露出の高い世界である程度顔と名前も売れて、その中で選択しているところもありますし。やっぱり映画の世界だけだとコアな世界だけ、みたいな。テレビの世界で知っていただくと、もっともっと視野が広がって、それで視野が広がったお客さんを映画の世界に取り入れてもいいかなあ。テレビの仕事はすごい勉強になりましたよね。テレビの影響力の大きさとか、宣伝の仕方のアイデアとか。やっぱりテレビって馬鹿にできないなあというか。だから映画とテレビをバランスよくやればいいかなあと思いますけどね。

テーマ

「ドキュメンタリー作家」是枝裕和

ゲスト：山崎 裕

是枝：もうカメラマンとして始めて何年ぐらいですか？

山崎：初めは60年代安保をカメラマンとして撮っているから49年ですかね。

是枝：すごいですね。僕が最初にお仕事をしたのは、僕がまだ助監督でテレビドラマについてカチンコをたたいていた時代ですよ。撮る時の感覚としては、ドキュメンタリーのカメラマンとして現場にいる時と、フィクションのカメラマンとして現場にいる時の区別というのは自分の中で明確にしているんですか？

山崎：いや、あんまり変わらないですよ。例えばその女優がシナリオにある役をどんな気持ちで演じようとしているのか、それをカメラで捕まえるというのが、一番正しいんだと思う。それがドラマであろうが、ドキュメンタリーで

あろうが。相手が発しようとしているものを、どうやって捕まえるかっていうのが、カメラだと思うので。

是枝：それを捕まえられるポジションに入るということですか？

山崎：そういうことです。なるべく、そういうポジションに入れるといい。だから、対象に対してどう向き合って、どうすれば相手の感情なり、なんなりが多少でも察せられる位置、相手を思いやった位置に入れるかっていう。だから、役者でも普通の人でもものすごく強く何かを表現している場合は、近くまで行っても大丈夫とか。昔は、やっぱりドラマとドキュメンタリーとのカメラのポジションの違いについてよく議論をしたこともありましたが。

是枝：ドキュメンタリーだと入れないポジションというのは何ですか？

山崎：例えば人が物思いにふけっているとしないですか。それを邪魔するわけにはいかない。撮りたいけど。だとしたら、カメラはその人の180度ぐらいある視野の延

長線上のぎりぎりのところぐらいまでしか入れない。

是枝：それは倫理と呼んでいいですか？

山崎：倫理かもしれないし、思いやりかもしれない。対人間としてのある節度だと思うんですよね。カメラというものは相当暴力性を持っているものだから、その人の前にカメラが入ったとたんに、その人が浸ったり、考えたりしていることを壊してしまったらいけない。でも本当に集中して入り込んでいたら、どこまで入っても大丈夫になる。そこをいつも行ったりきたりしながら、迷いながら撮る。だけど、例えば怒っていたり、笑っていたり、感情をすごくそのまま発している対象に対しては、本当に目の前に行っても大丈夫という。対象の感情とか、いろんな状況の中でのカメラのポジションを探っていくっていうのが、まずドキュメンタリーを撮る時には、いつも一番意識させられた。それを壊して痛い目にあったこともあるし。

是枝：ただ、今お話を聞いていて思ったのは『歩いてても歩いても』でも『誰も知らない』でも山崎さんにカメラをやらせてもらって、ふたつの作品で考えたことと近いかし



れない。この役者に対してどこまで踏み込めるのかっていうのを常に考えて撮っていたし。やっぱりそれは探りながらポジションを決めていましたけど、フィクションとは言え、やっぱりここに入るのは下品だっていう感覚がすごくありますよね？

山崎：ええ、あります。それは何なんだろうと思うんだけど。だから普通にドラマとか映画で育ったカメラマンだったら自然に入るところに、なかなか入れないですね。

是枝：たぶんその感覚が、非常に共有している。共有していると言うと申し訳ないんだけど、分かる気がするんですよ。それは僕が山崎さんをとっても好きなのかな、と思いつつ、今話を聞いていたんですけど。今後、僕が演出家としてもう一步先に行くにはどうしたらいいと思いますか？（笑）

山崎：先へ行くかどうか分からないけど、たぶん一回ドキュメンタリーをやったらどうですか？ 是枝監督のドキュメンタリーをまた観てみたいと思っています。

是枝：またやってみたいなあと思っているのは間違いないです。これから学ぶことはたくさんあるので、がんばってみます。

テーマ

「プロデューサー」 是枝裕和

ゲスト：佐々木史朗

是枝：佐々木さんから見て、僕みたいに監督なんだけど、プロデューサー的なことをしている監督をどう思いますか？

佐々木：最近、現場でも製作部と演出部に分かれて、それぞれ仕事の内容はこういうことだによって区分しているみたいだけど、実はあれはあんまり意味がないなあと思っています。昔は自在にこういうことは往復していたわけであって、時にプロデューサーであったり、ある時は監督であったりすることは、何の不思議もないなあという風に思うんですけどね。

是枝：大丈夫ですかね？ 意外とテレビの世界だと、そういうことが日常的にあって僕は面白かった。役割を変えていながら、俺は監督のほうに合っているなとか、もういっぺん誰かの助監督をやってみようかなとか。西川美和が監督になる時に、じゃあ僕はプロデューサーっていうことで名前は出してしまったんですけど。それは本当にプロのプロデューサーから見たらどうなんだろうって、不安になっていたんで、ちょっと安心しました。

佐々木：いや、それは全然大丈夫なんじゃないかなあ。というか、僕はずいぶん長い間プロデューサーという仕事をやっているんだけど、プロデューサーと言われても、その役割はあんまりはつきりしなくてね。ただ、やっかいなことに「こういう映画にしようか」と言って脚本のやりとりをしたりしている間に、プロデューサーも頭の中で映画を1本作っちゃうんだよね。最初にこういう風に始まって、こういう風に運んでいって、こういうラストになるんだろうなあって。自分の頭の中で映画を1本作っちゃうわけです。で、自分のイメージに近い映画を作る監督は、実はダメだと思っているのね。だから、是枝自身もとってもいい経験をしただろうし、西川もああいう結果をもたらしているわけで、本当に幸福な出会いだったんだろうなあと思いますよ。

是枝：そうですか。じゃあ、大丈夫かな。今、日本映画が非常に難しい状況の中で佐々木さんは「映画を作り続けるのだ」と自分で覚悟して映画のプロデューサーをやっているんじゃないですか？

佐々木：自分で映画を作り続けていくというよりも、新しい何かを見つけることに対しての嬉しさというか、期待感みたいなものがいつもあって。いい歳をして、どきどきするわけですよ。それでこの人はいいいんじゃないかと思う新しい監督と出会ったりとか、脚本家と出会ったり、俳優さんと出会ったり、プロデューサーと出会ったり。今は無理して自分の事務所にプロデューサー候補生を何人か置いて、彼らがどうなっていくか、あわよくば彼らが稼いで、自分がそれでメシが食えればいいなあと思っただけ。だから自分自身が映画を作り続けようというよりも、新しい人材がこれからどうなっていくだろうという期待感でやり続けていると言っているのかな。

是枝：なるほど。今の佐々木さんのお話を伺っていると

プロデューサーというよりは、教育者に近い感じがすごくするんですけども。やっぱりそういう喜びですかね？

佐々木：ちょっとそういうのがあるのかもしれない。4、5年前から大学で教えるってことを始めて、ああプロデューサーなんて教えることはないよと。教わるものではないよと自分で思いながら、でも始めてみたんだけど。今は大学で教えることがちょっと楽しくなっている。大学で教えられるのは、大げさに言うと人間の見方、世界の見方ということぐらいだろうなと。「君にとって世界はどう見えているのかね？」っていう。そういうことをどっかで念頭に置きながら、しゃべっているような気がするんだけどね。例えば大学で教えて、学生がどういう反応を返してくるか

か、それから自分の事務所の中で若いプロデューサーが、何か企画を立ち上げて、それを実際に映画にまで実現させていくことで悪戦苦闘している様を見ると、何か手ごたえを感じる。その時が一番嬉しいのかなあ。そう意味でもしかするとプロデューサーというのは裏方根性の塊なのかもしれない。だから、新人の監督と仕事をする時も、俺はこいつは相当なものだと思うんだけど、他人が見たらどうなんだ？と。それを証明して見せたいというのかな。それで、周りが「あの人はいい監督だね」って言い始めると、「ほら見ろ、そうだろ」という風に思っちゃうんだけどね。

(以上の文章はカンファレンスの模様を抜粋再編集したものです。)



Director's Angle

The World of Hirokazu Kore-eda

Kore-eda: Tonight, I invited some of my favorite people, so I can talk with them about my favorite people. I hope the audience can see who I am through the dialogues with these people.

Theme: Hirokazu Kore-eda as a fiction film director

Guest: YOU

Kore-eda: YOU is the coolest of all the women of my generation. She might not think of herself as an actress, but I really think she is a fantastic actress.

YOU: Mr. Kore-eda's films contain many heart-warming dialogues, but he himself has cool eyes and a sharp tongue and it is really fun to talk with him. We first met for his film *Nobody Knows*. After all the shooting was over, he gave all the actors and staff members hand-written letters. I don't like a person who does such a creepy thing. But as we talked, I came to realize his passion for the film and the reason why he wanted to shoot this film. Then when I was offered a role in his *Still Walking*, I happily accepted the offer. And I'm really grateful to him for letting me have such a wonderful experience.

Guest: Susumu Terajima

Kore-eda: Mr. Terajima first appeared in *Wonderful Life*, and then in all my subsequent films. He is such a regular part of my films that I feel there's something wrong without him on the shooting site.

Terajima: Thank you. What I feel is great about Mr. Kore-eda is his good sense of "ma" (interval in time or space). It's almost like that of Zen monks.

Kore-eda: Actually, I often pause in the middle of doing something, even when I'm talking with somebody. I was asked why my films are so laid-back and slow-paced with so little sound. I answered, "That's because of my physiology." I believe if you push yourself beyond what your physiology allows, it will result in something different from what was intended. I've been able to make films in the way I feel comfortable and I just hope that my physiological rhythms continue to be present in my films. By the way, you have recently been appearing both on TV and in films. Was it because of your nature prompting you to do so?

Terajima: Up until five or so years ago, I didn't have enough confidence to act on TV. I thought, "I'm living in the world of films, and when I die, I want to die as a film actor." But when I got in my forties, I began feeling that I should be OK. I do love films, and that won't change no matter what I do.

Kore-eda: That's wonderful. I do understand your pride that you are a film actor until the day you die. At the same time, I'm really glad that you felt that you would be OK and started accepting offers to act on TV too.

Terajima: I've learned a lot through acting for TV and I just hope that

I can act both in films and on TV in a balanced way.

Theme: Hirokazu Kore-eda as a documentary film director

Guest: Yutaka Yamazaki

Kore-eda: How long have you been working as a cinematographer?

Yamazaki: 49 years.

Kore-eda: Do you make a distinction in yourself between when you are shooting a documentary and when you are shooting a fiction?

Yamazaki: Not really. I think the right cinematography is to capture the feelings of actors. Whether it's a drama or a documentary, what counts is how you can capture the feelings that the person is trying to convey. So, it is important to position myself where I can engage with the person and directly feel his or her emotions. What I shouldn't do when shooting a documentary is to bother the person when he or she is pondering. The closest you can get is the point where the camera does not enter the field of view of the person.

Kore-eda: Can we call it ethics?

Yamazaki: Maybe. Or it can be called compassion or moderation toward another human being. The camera itself is a violent device, and it might destroy something just by entering in the field of view. When I shoot a documentary, I really have to be careful about the camera position.

Kore-eda: Can you give me some advice on how I can get further as a film director?

Yamazaki: I'd like to see another documentary that you make.

Kore-eda: OK, I'll try it.

Theme: Hirokazu Kore-eda as a producer

Guest: Shiro Sasaki

Kore-eda: What do you think of a person like me who is a film director but also is a producer?

Sasaki: I don't see any problem with being both a director and a producer. I've never been sure about exactly what the role of a producer is. The problem is that I make up my own image of the film in my head in the course of exchanging ideas with others. As a result, I tend to think a director who makes a film similar to the one in my head is not competent at all.

Kore-eda: Are you making films because you like being a producer?

Sasaki: Not really. Rather, I feel joy and anticipation in finding something new. I get really excited when I find a new talented director,

screenwriter, actor, or producer. I think I keep on making films because I like to feel such anticipation on how they will change in the future.

Kore-eda: It sounds more like an educator, not a producer.

Sasaki: Actually, I started teaching at college four or five years ago. At first, I thought there's nothing you can teach about being a producer. But now, I really enjoy it. I can feel the "pull" when I see the reactions of students I teach at college, or when I see a young producer is struggling to create his own film. That's the moment I like best.

(This is an edited excerpt from the transcription of the "Conference" session.)

映画人、真田広之の世界 The World of Hiroyuki Sanada

[カンファレンス / Conference]

出演：真田広之（男優） Speaker: Hiroyuki Sanada (Actor)



■ プロフィール

1960年10月12日東京都生まれ。日本大学藝術学部映画学科卒業。子役時代を経て、深作欣二監督作『柳生一族の陰謀』（78）で本格デビュー。『忍者武芸帖・百地三太夫』（80）で映画初主演。その後、『魔界転生』（81）で日本アカデミー賞新人俳優賞を獲得、『里見八犬伝』（83）『麻雀放浪記』（84）『快盗ルビイ』（88）『病院へ行こう』（90）『眠らない街 新宿鮫』（93）『写楽』（95）『リング』（98）『亡国のイーゴリス』（05）などの話題作に出演し、さまざまな映画賞の常連俳優となると共に、演技派スターとして名を馳せる。『たそがれ清兵衛』（02）では日本アカデミー賞最優秀主演男優賞を受賞、本作は米アカデミー賞外国語映画賞にもノミネートされる。舞台でも活躍し、日本人俳優として初めてロイヤル・シェイクスピア・カンパニーに招かれ、『リア王』に出演。名誉大英勲章第五位を授与される。

近年はワールドワイドに活躍。主な外国映画出演作に、トム・クルーズとの共演作『ラストサムライ』（03）、ジェームズ・アイボリー監督作『上海の伯爵夫人』（06）、チェン・カイコー監督作『PROMISE＜無極＞』（06）、ジャッキー・チェンとの共演作『ラッシュアワー3』（07）、ダニー・ボイル監督作『サンシャイン2057』（07）、ウォン・シャウスキー兄弟監督作『スピード・レーサー』（08）などがある。米人気ドラマシリーズ『LOST』シーズン6への出演も決定。

Profile

He was born in Tokyo on October 12, 1960 and graduated from the Cinema Department of Nihon University College of Art. Through his experience as a child actor, he officially made his feature debut for *Shogun's Samurai-Yagyu Clan Conspiracy* (1978) directed by Kinji Fukasaku. He took his first leading role in *Ninja Bugeicho: Momochi Sandayu* (1980). Since then he has won the Rookie of Year of the Japan Academy Prize for *Makai Tensho: Samurai Reincarnation* (1981) and appeared in highly recognized films including *Legend of Eight Samurai* (1983), *Mahjong Horoki* (1984), *Kaito Ruby* (1988), *Let's Go to the Hospital* (1990) and *Nemuranai Machi: Shinjuku Zame* (1993), *Sharaku* (1995), *The Ring* (1998), *Aegis* (2005). He became a regular actor in various films awards and achieved prominence as an acting master. He received Outstanding Performance by an Actor in a Leading Role of the Japan Academy Prize for *The Twilight Samurai* (2002), which was also nominated for the Best Foreign Language Film of the Academy Awards. He was also active on stage. He was invited to the Royal Shakespeare Company for the first time as a Japanese actor to perform in "King Lear." He was awarded MBE.

Recently he has expanded his playing field worldwide. His main foreign film credits include *The Last Samurai* (2003), opposite to Tom Cruise, James Ivory's *The White Countess* (2006), Chen Kaige's *The Promise* (2006), *Rush Hour 3* (2007), opposite to Jackie Chan, Danny Boyle's *Sunshine* (2007) and Wachowski Brothers' *Speed Racer* (2008). He is to appear in the popular TV drama series, "Lost" season 6.

プロフィール／ Profile

■ カンファレンス／ Conference

ゲスト／ Guests



原田美枝子

女優／
第22回東京国際映画祭
コンペティション国際審査委員

Mieko Harada

Actress / International
Competition Jury, 22nd Tokyo
International Film Festival



滝田洋二郎

映画監督

Yojiro Takita

Director



浅野忠信

男優

Tadanobu Asano

Actor



唐沢寿明

男優

Toshiaki Karasawa

Actor

進行／ Moderator



河井真也

プロデューサー／
東京国際映画祭アドバイザー

Shinya Kawai

Producer / Adviser, Tokyo
International Film Festival

カンファレンス概要／Conference Outline

日本映画界を担う名優にして、ボーダレスに活躍する国際派スター、真田広之。その芸歴は非常に長い。子役活動を経て、本格デビューとなったのは、深作欣二監督作『柳生一族の陰謀』（78）。以後、演技と共にアクションを磨いてゆき、人気を博す。『魔界転生』（81）『道頓堀川』（82）『里見八犬伝』（83）といった話題作を経て、『麻雀放浪記』（84）では演技派俳優としての地位も獲得。近作では『たそがれ清兵衛』（02）の演技も高く評価された。

そして、トム・クルーズとの共演作『ラストサムライ』（03）を皮切りに、『PROMISE＜無極＞』（06）『上海の伯爵夫人』（06）『ラッシュアワー3』（07）『スピード・レーサー』（08）など、海外の著名監督作品にも意欲的に参加。そんな真田広之の俳優史をゆかりのゲストと共にふり返る。

Hiroyuki Sanada is now not only one of Japan's leading actors but also a borderless cosmopolitan star. His extensive career began as a child actor, and his major debut was in director Kinji Fukasaku's *Shogun's Samurai—Yagyu Clan Conspiracy* (1978). Thereafter, he not only brushed up his acting skills, but honed his stunts and action sequences, which gained him much popularity. After appearing in such popular titles as *Legend of Eight Samurai* (1983), he became known for his superb acting skills thanks to his roles in such movies as *Mahjong Horoki* (1984). More recently, his role in *The Twilight Samurai* (2002) gained high acclaim.

Following his appearance in *The Last Samurai* (2003), in which he co-starred with Tom Cruise, he has been working actively with renowned international directors in such films as *The Promise* (2006), *The White Countess* (2006), *Rush Hour 3* (2007), and *Speed Racer* (2008). The Actor's Angle event covered Sanada's expansive career and featured some very special guests.

上映作品／Screenings

『病院へ行こう』

Let's Go to the Hospital

(1990 / 118min.)

監督：滝田洋二郎

キャスト：真田広之／薬師丸ひろ子

Director: Yojiro Takita

Cast: Hiroyuki Sanada / Hiroko Yakushimaru

『The City of Your Final Destination』

The City of Your Final Destination

(2007 / 117min.)

※日本初上映 First screening in Japan

監督：ジェームズ・アイボリー

キャスト：アンソニー・ホプキンス／真田広之

Director: James Ivory

Cast: Anthony Hopkins / Hiroyuki Sanada

『The City of Your Final Destination』



© Juan Quirno

映画人、真田広之の世界

The World of Hiroyuki Sanada

Director's Angle / Actor's Angle
映画人の視点 Director's Angle / Actor's Angle



テーマ

子役～日芸～若手俳優時代

真田：9歳まで子役として高倉健さんとも映画を3本ぐらい一緒にさせていただいて。その後も続けていたかったんですけど、「子役を続けてろくな役者にならない」「いずれやりたいなら高校を出てからやればいいじゃないか」と言われて、泣く泣く辞めさせられたんですよ。その辞めさせられた3年間に映画を観まくって、改めて映画の良さを思い知ったと言いますか。日本の映画もヨーロッパの映画もハリウッド映画も観て、なんて素敵なお世界なんだろう、またあそこに戻りたいと思って。10歳から12歳ぐらいの時にずっと思うようになって、じゃあもう一回あそこへ戻るためには何をすればいいんだろう、どんな人になりたいんだろうと思った時に、その頃観た映画の影響を受けて、どんな役が来ても全部自分でできるようになりたいというのが漠然と子供の夢として出てきて。それでですね、稽古に走り出したのは。

ゲスト：原田美枝子

河井：おふたりの履歴を見てみると共演して、ちゃんと現場で絡んでいるのが『翔んだカップル』『怖がる人々』『はつ恋』かな。お互い10代でもう主演をやっているんですけど、そういう時って自分がどういう存在なのかなっていうのを感じていたものですか？

原田：そうですね、10代のうちは自分が何かというよりも、ワァーっと勢いでどんどん次から次へ進んでいくという感じだったので、あんまり俳優になるんだという意識はなくて、気がついたら俳優をやっていたみたいなの。

真田：僕は一回子役を辞めた分、映画に関わっていられることのありがたさみたいなものを感じていたり。それからやっぱり自分の至らなさっていうのがあるから、いかに出会った監督に育ててもらおうか、引き出してもらおうかっていう。やっぱり監督の満足そうな顔を見ることだけが楽しみでやっていたところがあります。

原田：真田さんは自分のありたいっていうところにダーッと突進していくというか。そのためにはものすごい訓練を自分の中で積み重ねていますよね。

真田：それほどでもないですけど。

河井：今、真田さんはアメリカを拠点にして、いろんな国の監督さんとお仕事をされていて、原田さんにとってどういう存在ですか？

原田：やっぱり海外という以前に自分の行きたいところには自分でドアを開けて行くっていう。それがどんどんどんどんひとつずつ開いて、今の状態があると思うので。だからすごく楽しそうだし、やっぱり日本の中だけで考えると、どんどん窮屈になってしまうので、すごくいいなあと思いますね。

河井：なるほど。今、映画とかドラマに出演する時に何をポイントにしていますか？

原田：一番大事なのは脚本ですね。脚本がやっぱりベースで監督から俳優から美術の人までが読んでも分かるもので。設計図なので、それがきちんとしていないとやっぱり家は建っていかない。途中で壊れてしまったりするので。一番大事なのは脚本ですね。

真田：そうですね。やっぱり脚本ありきですよ。そして監督であり、共演者であり。クルー全体の行こうとしている方向とか、カンパニーが持っている志もポイントだと思います。それが、どこかで共鳴するひとつ強い引力があれば、そのまま最後まで突っ走れるみたいな。

原田：そうですね。だから、私の場合は必ずしも大きなパートということではなくて小さい役でも全然問題ないです。脚本の中で一言でも自分が「あ、これは本当に心から言いたい」という台詞を見つけた時は、すごく嬉しいですよ。

河井：原田さんから真田さんがこれからどうなってほしいっていうのはありますか？

原田：例えば『たそがれ清兵衛』を観る時には、日本人の美しさであるとか、強さであるとか、今みんななくしてし

まった心がありますよね。そういうものを真田さん自身の中に抱えながらどこの国へでも行ってもらいたい。そして、どこの国でも渡してきたものをまた違う形で持ち帰ってきてもらいたいとは思っていますね。

真田：肝に銘じて。

テーマ

演技派俳優としての地位確立

ゲスト：滝田洋二郎

河井：監督は昨年『おくりびと』でモントリオール映画祭のグランプリを獲った後もいろいろな賞をお獲りになって、3月にはアカデミー賞外国語映画賞を受賞されました。賞を獲ろうと思って監督をしている人もたくさんいると思うんですけど、滝田さんはもともと面白い映画を作ろう、それで観てもらう人を楽しんでもらおうっていうのが基本ですよ。

滝田：そうですね。観た以上は楽しんでいただきたいと思いますね。

河井：そういう意味では、コメディ映画を割とたくさん真田さんと一緒にやって。最初は『病院へ行こう』なんですよ。主演の真田さんの最初の印象はどういう感じですか？

滝田：もちろんずっと真田さんのことは観ていたんですけども、ある時からお芝居が急に変わったというか、変えられたのか。それが『怪盗ルビイ』という映画で。びっくりしましたね。何か今までの真田さんと全然違うお芝居で。僕はその芝居がすごく好きだったんですよ。それはやっぱり芝居の微妙な表現の違いで、全然違う伝わり方をするという非常に難しい演技をちゃんと若くしてチャレンジされていることにすごく興味がありまして。『病院へ行こう』の時は喜んで出演をお願いしました。

真田：僕も『コミック雑誌なんか知らない！』を観て、滝田監督独特の社会風刺も含めながら、「笑い」というオブラートでくるんでいるという。僕は、監督が顕微鏡で人の心の動きを観察しているっていう印象だったですね。で、その顕微鏡で覗かれたと思ったんですよ。やはり現場へ

行ってみると、とにかくお芝居を撮るのが好きな監督なんだなっていう。それがすごく嬉しかったですね。リハーサルからいろんなやり方を試して、現場でもまたいろいろ練りながら、このメンバーにおける最高のものを引き出そうっていうエネルギーをすごく感じました。

ゲスト：浅野忠信

河井：『眠らない街 新宿鮫』の頃は、俳優業をどういう風に思っていたのかな？

真田：当時いくつだったの？

浅野：19歳です。もう、悶々としていたのは覚えているんですけど。僕はバンドとかをやっていたので、あんまり俳優はやりたくないと思う瞬間も結構ありまして。僕のマネージメントをしている父親とけんかをしながらも続けていました。その後、岩井俊二さんと出会って、僕が想像するようになかなかいい映像の世界があるんだなあと感じまして、少し希望が見えたんですよね。それで初めて映画なら続けていきたいと考えていて、『眠らない街 新宿鮫』のオーディションを受けさせていただいたんですよね。

滝田：覚えています。僕たちは歌舞伎町で撮影するので、歌舞伎町のど真ん中にマンションを借りてスタッフルームにしていたんですね。オーディションも全部そこでやったんですよ。その時にずっと候補が見つからなくて浅野君が来たんですよ。半分「なんで俺がこんな汚いマンションでオーディション受けなきゃいけないのかな」みたいな、若者独特のニュアンスがありまして（笑）。

浅野：すみません。

滝田：いえいえ。でも浅野君を見たら、もう役そのものなんですよ。で、オーディションの態度としては最悪だけど、素材としてはすごいなと思って（笑）。すぐにこの人で決めましたっていう感じで。いや、良かったです。本当にいい出会いができて。

浅野：すみませんでした。僕はさっぱり何も分かっていない子供でしたから、リハーサルをやる中で、自分を主張したのをすごく覚えているんですよ。それを真田さんがすごく熱心に受け止めてくださって。自分が主張したことをきちっと受け止めてくださったことがすごく嬉しかったんですよね。





真田：その役に対して自分はこうありたいっていう、頼もしさを感じたのをすごく覚えていますね。徹底的に成立するまで繰り返し繰り返しリハーサルをやりましたもんね。監督が選ばれた素材の良さを最大限に引き出して、それがやっぱり自分にも帰ってきて、自分も跳ね返して。それで映画全体があがって行くっていう。すごくいい空気が『眠らない街 新宿鮫』の撮影の時にはあった気がしますね。

河井：当時19歳で真田広之というのは、どういう俳優に見えていましたか？

浅野：小さい頃に『里見八犬伝』を観たのをすごく覚えていまして。だから、失礼な話なんですけど最初は『里見八犬伝』のスターの人がいるっていう感じが正直ありました。だからさっき言ったようにリハーサルとかですごくやさしく僕のことをちゃんと受け止めてくださったりだとか、監督も含めてこの現場はなんてすばらしい大人の人が多いんだろうと思って。他にも現場でアクションのこととかも、真田さんがさりげなく助けてくださったんですね。そういうところが僕にとっては居心地が良かったというか。それで、すごく甘えてしまう部分はあったなと思います。

滝田：真田さんはやっぱり周りの方たちに対する気遣いがすごい。現場の空気とか熱さというのをとても大事にされる方なんです。だから、俳優さんたちだけでなく、スタッフの方々にもものすごく声をかけてくださったり。どの現場でも同じように若いスタッフは叱られるじゃないですか。でも真田さんは、ちゃんとどこかで「大丈夫だ

よ」ってフォローしてもらって。だから僕はすごく怒りやすかったですよ（笑）。

真田：でも、そうすることで持っているもの以上のものがお互いに出し合えたりする。映画って個人技じゃない良さがあるじゃないですか。本当にみんなのベストな力を出してもらってというのが、やっぱり僕たちの役割のひとつでもあると思うんですよね。自分のパートは持ちながら、それ以外にどこまで貢献できるかっていう。それが作品に魂を吹き込めるかどうかの境目になってくると思っています。

河井：滝田さんは『おくりびと』でアカデミー賞外国語映画賞を受賞されて、浅野君は出演した『モンゴル』がアカデミー賞外国語作品部門にノミネートされて。皆さんはいつ頃から海外を意識するようになったんですか？

浅野：僕が一番最初に意識したのは、『ACRI』という映画です。その作品でオーストラリアのクルーと仕事をさせていただいて。本当にさっぱり英語もしゃべれずに、オーストラリアの人たちに助けていただいて、それがすごく楽しかったんですね。それで「あ、海外の人と映画を撮るってこういうことがあるんだなあ」と初めて思って。そうしたらその後にはウォン・カーワイ監督が洋服のブランドのタケオキクチの短編映画を撮るというので、誘っていただいて。それは非常にありがたかったですね。

真田：言語が英語であったり、中国語であったり、モンゴル語であったりしても、何か映画人の共通言語っていうのがあるじゃないですか。それは役者同士でもそうだし、スタッフでもそうだし。そうすると何語を使ってものを伝えるのかっていうのは、どんどん二の次になってきて。やっぱり映画作りにおいては、もう国境はないなというのを感じますよね。本当にもう世代も越えて国境も越えて、「あ、共通語で話しているわ」って実感できる時に、こんな有意義なことをチャンスがあってやらなかったら罰が当たってという思いがしてきますよね。

滝田：僕の場合は、あんまり海外へ行くための映画を撮ってもしようがないと思うので、自分にできることは逆にもう一回しっかり日本に目を向けることだと。『おくりびと』で一部は伝えることができたじゃないですか。だからそれは言葉も関係なしに、結果伝わるんだという風に信じてやれば、アメリカへ行こうが、日本でやろうが、アジア



でやろうが、同じだと思います。僕たちは小さい頃に洋画をたくさん観たじゃないですか。それを面白がっていたわけだから、ちゃんと伝わっていたんですよね。それは逆もありですよ。まったく同じことだと思います。

テーマ
現在

ゲスト：唐沢寿明

河井：おふたりがお互いにちゃんと認知したのはいつ？

真田：最初に印象にあったのは、僕がニール・サイモンの舞台をやった時に、裏方ですごく勤勉な若者が誰よりも早く来ていろいろやっていた。

唐沢：それは、真田さんが、誰よりも早く来るんですよ、劇場に。3、4時間前から来て、走ったり準備をいろいろしていたじゃないですか。で、それを僕は見ていて非常にすごい人だなと思ったのがひとつ。それと、真田さんが舞台の後半のほうに来るとすごく疲れてくるじゃないです

か。それを見てスタッフのみんなも大変だな、もし倒れたら舞台は終わりだなとか言っていて。自分はもうすごく世間知らずだから、もし真田さんが倒れた時に自分が台詞を覚えておけば、舞台はなんとかなるんじゃないかと思っていて（笑）。真剣に台詞を覚えて、真田さんが3時間前にくるから、僕は4時間前ぐらいに来て、舞台の上で台詞を練習していたの。それを真田さんにたぶん3回ぐらい見られていると思うんですよ。

真田：覚えてますね。ちょっと何げに発声練習している声も聞こえてきて、誰だろうって。でも、俳優志望だというのは聞いていたので。その姿を見て、あ、こいつは来るな。絶対こいつはオレの台詞を覚えているはずだと思って、靴を履く時は気を付けようと思って（笑）。

唐沢：いやいや。台詞は覚えていたんですけど、もし真田さんが倒れたら舞台が大変なことになるという思いだけだったんですよ。

真田：その心がけが今の唐沢寿明を作っているという感じだよ。

唐沢：まだ未完成なんですけどね。僕が真田さんはすごいなと思うのは、やっぱりエンタテインメント作品に必ず出演していること。昔から出演し続けているのがすごい。どうしても偏る方向に行く人もいないじゃないですか。それは好き好きだと思いますけど。僕もできればエンタテインメント作品がいいなと思っているんですよね。舞台でも、ドラマでも、映画でも。

真田：基本はエンタテインメントなんですよ。やっぱり楽しんでいただいてなんぼっていうのがあるのと。で、いろんな作品があっていいと思うんです。でもバランスをとるということではなくて、いろんな方向に常に振り切れる自分ではいたいなというのはありますね。

唐沢：僕は真田さんが刀とかをもっと日本人にどこかで見せたほうがいいと思いますよ。いや本当にね、刀の使い方が尋常じゃないんだって。天才の域だよ。舞台で今いろんな俳優がいますけれども、やっぱり基礎をやっていないから、バットを振っているみたいになっちゃっているんですよ。でもちゃんと鐵身の刀で振ったことがある人っていうのは、切っ先がどっちに行くかとかが分かるじゃないですか。それすらも分かっていない人が結構多いんですよ。

そういうのに僕は一石を投じたほうがいいと思うんですよね。(会場から拍手)

真田：がんばります。

テーマ
海外進出

河井：この5年ぐらいは、ほとんど外国の映画に出演しているの？

真田：脚本は均等に吟味させていただいているんですけど、結果そうなってしまうという感じなんですけどね。でも、やっぱり日本映画というのは自分のベースだと思っているので、いつでも戻ってくるつもりで。(会場から拍手)

河井：それは意図的にハリウッドの映画、アジアの映画、ヨーロッパの映画とまんべんなくやろうということではない？ そうではなくてたまたまいろんなオファーがあって、自分がやってみようという映画が、たまたま世界中にまた



がっていたという感じですか？

真田：そうですね。特にあえて振り分けているわけではなくて。アート系もあれば、商業映画もちろんあるんですけど。それぞれに良さ、弊害などいろいろあると思うので、まず脚本を読んで。脚本が良くて、監督が良くて、共演者が良ければ、本当にどこへでも行きますという意識ですね。だからいろんな国の経済状態も含めて、クルーのあり方、作り方、予算の使い方などいろいろ見ていると勉強になるところは多いですね。

河井：今、真田さんは何に向かって俳優をやっているの？
ずっと自分の中で持っている意識って何かあるんですか？

真田：そうですね、やはり完璧のない仕事だと思うので、一步でも理想に近づきたい。そして近づくことによって新たな人と組んだり、ずっと組みたかった人と組むチャンスができたりっていう。それはやはりひとつひとつ作品を重ねていかないとできないことですし、年齢を重ねないとできない役もあるし。そういう意味では今まで通り続けていくことでしかないのかなと。その都度小さな目標とか、課題は変わっていくと思うし、前にこれが素晴らしいことなんだと思ったのが、何でもないくだらないことだって気が付いてみたり、前は何とも思わなかったところに意義を求めるようになったり。それはどんどん変わっていくと思うので、それには忠実にしたがって変化をしていきたいなと。ですから、具体的にどの劇場で、この作品をやりたいとか、そういう目標であるとか、この作品をどの監督でやるっていうのは、自分の中にビジョンとしてはあるんですけど、その結果どこにたどり着くのかっていうのは、それこそ自分でも分からない。そう意味ではFinal Destination（最終地点）を探しながら、こういう旅をつづけていくんだろうなと。そして結果行き倒れたところが、最終地点なんだろうなという感じですかね。

（以上の文章はカンファレンスの模様を抜粋再編集したものです。）

Actor's Angle

The World of Hiroyuki Sanada

Theme: From child actor, to Nihon University College of Art, to young star

Hiroyuki Sanada

I was a child actor until the age of 9 when I had to quit against my will. After I quit, I watched many films and realized anew how wonderful films are. So, I was determined to come back and to be able to play any role given to me. Now, I feel lucky that I can be involved in films all the more because I once had to quit acting.

Guest: Mieko Harada

When I decide whether to accept an offer or not, screenplays are the biggest factor in my decision. I feel so happy when I find just one line of dialogue which I feel like saying from the bottom of my heart.

Mr. Sanada is the type of person who will open the doors to anywhere he wants to go. That's why he has been enjoying an active career as an international actor. I want Mr. Sanada to have in mind such qualities as the beauty, strength, and spirit of Japanese people, which seem to have been lost these days, and demonstrate them overseas and then bring them back to Japan in some different forms.

Theme: Establishing a reputation as an actor who can really act

Hiroyuki Sanada

My first impression of Mr. Takita is that he really likes to shoot acting and I was really happy about that. I felt an enormous energy which enables him to bring out the best of all members even if through trial and error.

I first met Mr. Asano for the film *Nemuranai Machi Shinjukuzame* and I felt that he was dependable. He seemed to have firm belief in himself. There was a great atmosphere during the shooting, with all members sharing a common goal to create a good film. I tried to speak to my costars and staff, hoping that it would help to bring out more than what each of us has. When making films, it's important to go beyond acting one's roles and do something useful for others. When we do this, we can breathe soul into the film.

I think there is a common language of filmmakers. We can communicate beyond generations and national borders. When communicating like this, I feel so grateful to be where I am now and at the same time feel urged to make the most out of it.

Guest: Yojiro Takita

I've known Mr. Sanada since a long time ago and at one time I noticed that his acting had changed. I really like his acting following the change. He was tackling a difficult challenge of expressing subtle differences which make a great difference in impression on the audience. That's why I asked him to act in *Let's Go to the Hospital*. During the shooting, Mr. Sanada actively spoke not only to co-actors but also to staff members, which enabled us to scold young crew without worry because Mr. Sanada would console them afterwards.

I first saw Mr. Asano at the audition for *Nemuranai Machi Shinjukuzame* and I made a snap decision to give him the role because he was the exact image of the role.

As a director, I'm going to try to rediscover Japan and to create

films with the firm belief that good films will be accepted throughout the world regardless of differences in languages.

Guest: Tadanobu Asano

I participated in the audition for *Nemuranai Machi Shinjukuzame* when I was 19. I was so young and insisted on my own ideas during the rehearsal. But Mr. Sanada eagerly listened to me and I was really happy to be accepted like that.

The first foreign film I acted in was an Australian film titled *ACRI*. That experience made me look outward to the world. I couldn't speak English at all, but I really enjoyed working with the Australian staff. After that, I was invited to act in a short film directed by Wong Kar-wai.

Theme: Current situation

Hiroyuki Sanada

Whether it's theater or drama or film, I hope to star in entertainment pieces. After all, my job is to make the audience enjoy themselves. But it's good to have a wide variety of genres from entertainment to artistic pieces. I want myself to be able to perform to the fullest in any work of any genre.

Guest: Toshiaki Karasawa

I, too, hope to star in entertainment pieces. What is great about Mr. Sanada is that he has been actually starring in entertainment pieces one after another. Mr. Sanada has genuine talent in the use of swords and I think he should demonstrate his skills to the Japanese audience. Many actors use swords on stage, but they lack basic training and look as if they were swinging a baseball bat. That's disgraceful as a Japanese. I urge Mr. Sanada to make a difference in the current situation of the Japanese acting industry by teaching other actors how to use swords.

Theme: Advancement overseas

Hiroyuki Sanada

The films I have recently starred in are all foreign films, and my basic stance is that I'll go anywhere on the earth to act if the screenplay is great, the director is great, or co-stars are great. But Japanese films are always my base and I'm willing to come back any time if I get offers.

Acting is a profession where there is no perfection. I want to get even one step closer to the ideal. All I can do is to take a step upward one film after another. Goals and challenges may differ depending on which film I star in, but I'll try to achieve the goals and overcome the challenges while constantly changing toward my ideal self. I have no idea to where my journey will take me finally. One thing I'm certain about is that the journey of finding the final destination as an actor would last until I fall down at some point, which should be my final destination.

(This is an edited excerpt from the transcription of the "Conference" session.)

映画人、松田優作の世界 ～没後20周年特別企画～ The World of Yusaku Matsuda



撮影：高橋 昇 © OFFICE SAKU

■ 松田優作プロフィール

1949年9月21日山口県生まれ。72年に文学座附属演劇研究所に入り、73年にNTVの刑事ドラマ「太陽にほえろ!」でデビュー、“ジーパン刑事”役で人気を博す。同年、『狼の紋章』で映画デビューし、『竜馬暗殺』(74)『暴力教室』(76)『人間の証明』(77)などの話題作に出演。78年には村川透監督『最も危険な遊戯』(78)でアクションスターとして脚光を浴び、以降村川監督と共に“遊戯”シリーズや、大藪春彦原作の角川映画『蘇える金狼』(79)『野獣死すべし』(80)など、アクション映画のヒット作を連打する。テレビドラマでは、NTVの『探偵物語』(79～80)の工藤俊作役で熱狂的なファンを獲得。映画も工藤栄一監督『ヨコハマBJブルース』(81)、鈴木清順監督『陽炎座』(81)に出演。83年には森田芳光監督『家族ゲーム』で、キネマ旬報主演男優賞・報知映画賞など数々の映画賞を受賞。86年には『ア・ホームانس』で主演と監督をこなす。

その後も吉田喜重監督『嵐が丘』(88)、深作欣二監督『華の乱』(88)で、演技派俳優としての地位を確立。89年、リドリー・スコット監督『ブラック・レイン』でハリウッド進出を果たし、マイケル・ダグラス、高倉健と共演。強烈な存在感あふれる演技が絶賛されるも、同年11月6日逝去。享年40歳。現在も多くのファンからの支持は衰えず、20回目の命日である2009年11月6日に新作ドキュメンタリー映画『SOUL RED 松田優作』が公開された。

Profile of Yusaku Matsuda

Born in Yamaguchi Prefecture on September 21, 1949. He joined the Bungakuza Institute in 1972. He made his TV debut in a cop drama “Taiyo ni Hoero” (NTV) in 1973 and became popular for his role as “Jeans Cop”. In the same year, he made his film debut for *Okami no Monsho* and continuously appeared in highly recognized films including *Ryoma Ansatsu* (1974), *Boryoku Kyoshitsu* (1976) and *Ningen no Shomei (Proof of the Man)* (1977). In 1978, he entered the limelight as an action star for his role in Toru Murakawa's *Mottomo Kiken na Yugi*. After that, he produced a string of hits of action movies with Director Murakawa including the “Yugi” series, Kadokawa films, *The Resurrection of the Golden Wolf* (1979) and *The Beast to Die* (1980) with original stories by Haruhiko Oyabu. As for TV, he gained cult followers for his role, Shunsaku Kudo in NTV's “Tantei Monogatari” (1979-1980). He also appeared in films such as Eiichi Kudo's *Yokohama BJ Blues* (1981) and Seijun Suzuki's *Kageroza* (1981). In 1983, he won many film awards including Best Leading Actor of Kinema Jumbo Awards, and Hochi Cinema Award for *The Family Game* directed by Yoshimitsu Morita. In 1986, he directed and starred in *A Romance*.

Thereafter, he established his position as a character actor in Yoshishige Yoshida's *Onimaru* (1988) and Kinji Fukasaku's *The Rage of Love* (1988). In 1989, he advanced in Hollywood for Ridley Scott's *Black Rain*, opposite Michael Douglas and Ken Takakura. Although his performance with strong presence in this film was highly acclaimed, he passed away on November 6, 1989 at the age of 40. His popularity amongst his many fans has still not faded, the new documentary film about him, *SOUL RED Yusaku Matsuda* was released on November 6, 2009, which was the 20th anniversary of his death.

プロフィール／ Profile

■ カンファレンス／ Conference

ゲスト／ Guests



宮川一朗太

男優

Ichirota Miyagawa

Actor



御法川 修

映画監督

Osamu Minorikawa

Director



松田美由紀

女優

Miyuki Matsuda

Actress



オダギリジョー

男優

Joe Odagiri

Actor



岸谷五朗

男優

Goro Kishitani

Actor

進行／ Moderator



河井真也

プロデューサー／
東京国際映画祭アドバイザー

Shinya Kawai

Producer / Adviser, Tokyo
International Film Festival

Director's Angle / Actor's Angle
映画人の視点
Director's Angle / Actor's Angle

カンファレンス概要／Conference Outline

2009年で生誕60年、没後20年を迎えた俳優・松田優作。
「太陽にほえろ！」の“ジーパン刑事”での鮮烈なデビュー以来、唯一無二の個性派スターとして、今もなお日本の俳優史に燦然と輝く巨星である。『最も危険な遊戯』(78)などの“遊戯”シリーズ、『人間の証明』(77)などの角川映画、8キロの減量と、奥歯4本を抜いて挑んだ『野獣死すべし』(80)、俳優としての分岐点となった『家族ゲーム』(83)、ハリウッド進出作にして、遺作となった『ブラック・レイン』(89)など、松田が残した多くの作品群は、いまだ色あせることなく、スクリーンから輝きを放ち続ける。

また、その光の恩恵を受けた後続の俳優陣も数多く育っていった。そんな松田の俳優、そして人間としての強烈な生き様が、松田の盟友、後輩の俳優・スタッフ陣の言葉で語られる。折しもドキュメンタリー映画『SOUL RED 松田優作』の公開を目前にひかえていた時期に、あらためてカリスマ俳優・松田優作のルーツを辿った。

2009 marks the 60th anniversary of the birth of popular actor Yusaku Matsuda and also the 20th anniversary of his untimely death. Ever since his sensational debut as the rookie police officer Jeans Detective in the hit TV series “Taiyo ni Hoero”, Matsuda has been loved and respected as a charismatic, one-of-a-kind star. He put in unforgettable appearances in the “Yugi” series, including *Mottomo Kiken na Yugi* (1978), Kadokawa films such as *Ningen no Shomei (Proof of the Man)* (1977) and *The Beast to Die* (1980) – for which he lost eight kilograms and had four molar teeth removed – and *Black Rain* (1989), his first Hollywood films and last ever film. All of these films remain as fresh and memorable today as they were when first released.

Matsuda was not just an influential actor on screen, but he also nurtured many young and talented actors. The event will feature first-hand recollections by Matsuda’s friends, fellow actors, and staff and discussion of the powerful impact he has had both as a colleague and a man. Taking place just before the theater release of the documentary film *SOUL RED Yusaku Matsuda*, this session took a close look at the roots of a truly charismatic actor.

上映作品／Screenings

「熱帯夜」

Heat of the Night

(1983 / 132min.)

※スクリーン初上映 First screening

監督：澤井謙爾／飛河三義

キャスト：桃井かおり／松田優作

Director: Kenji Sawai / Mitsuyoshi Hikawa

Cast: Kaori Momoi / Yusaku Matsuda

『家族ゲーム』

The Family Game

(1983 / 106min.)

監督：森田芳光

キャスト：松田優作／宮川一朗太／伊丹十三

Director: Yoshimitsu Morita

Cast: Yusaku Matsuda / Ichirota Miyagawa / Juzo Itami

「熱帯夜」



©2009 フジテレビジョン

映画人、松田優作の世界 ～没後20周年特別企画～

The World of Yusaku Matsuda



Director's Angle / Actor's Angle
映画人の視点 Director's Angle / Actor's Angle

河井：松田優作さんが亡くなって20年。ですが今も優作さんの魂は若い人たちにも確実に継承されていると感じます。今日はいろんなゲストの方をお迎えしながら、松田優作というひとりの俳優が、どういう影響をどういう形で与えていったのかということを検証しながら、そのマインドを共有したいなと思います。

テーマ

松田優作と俳優仲間

ゲスト：宮川一朗太

河井：『家族ゲーム』の公開は83年なので、26年前ですね。当時は17歳？

宮川：撮影の時は16歳ですね。高校2年生の時でした。

河井：なるほど。出演はオーディションで？

宮川：はい、オーディションでした。3,200人ぐらいの中から選んでいただいたんですが。

河井：その時は松田優作さんが主演であるということは知っていたの？

宮川：全く知りませんでした。優作さんの出演が決まったのは僕らよりも後だったんです。ある日スポーツ新聞を開いたら「松田優作、『家族ゲーム』主演」って出ていましたから、びっくりしました。台本を読んで優作さんがこの役をやるというのが、最初は結びつかなかったんですよ。台本にはあまりにも普通の役が書かれていたので、普通のお兄さんみたいな方が来るのかなと思っていたら、優作さんが主演でしたから。僕も野獣シリーズですとか、「探偵物語」を観てきて、その優作さんのイメージがありましたから、驚きました。

河井：当時、作品の評価はすごく高かったじゃないですか？



宮川：製作発表の時点で森田監督が今年のキネマ旬報の1位を狙いますと宣言されていたんですね。隣で聞いていた僕はびっくりしちゃって。なんてことを言うんだろうと思っていたら、その宣言どおり獲っちゃいましたんで。すごい作品だったんだと後から思いましたね。

河井：高校生だとこの作品がこれだけの評価を受けるかどうかというのは、分からないですよね。

宮川：全く分からなかったですね。ただ、お客さんと一緒に映画館で観た時に、皆さんがとても笑ってくださるので、そこで初めて何か面白い作品になったんじゃないかなっていう実感がありました。あれからもう26年も経っているのに、またこうして今日みたいな集いがあって、たくさんの方が集まってというのは、さすがに優作さんだなという感じはしますし。それに対して僕はものすごく感謝をしています。

河井：16歳で優作さんと会った時から26年間経っていますが、自分の中で優作さんに対する思いとか、見方が変わってきた部分はありますか？ 当時は大人のスター俳優という見方でしょうけど、自分もずっと俳優を続けてきて何か見方が変わったというのはありますか？

宮川：『家族ゲーム』撮影当時、僕はわりと自分の演技に自信を持っていたんですが、いざ実際に撮影途中の映像を自分で観た時にたいした芝居をしてなかったことが自分で分かりまして、落ち込んでいたんですね。で、優作さんが「どうした？ おまえ」って聞いてくれたんで、「ちょっと

自信がなくなっちゃいました」っていうことを話したら「それでいいんだ」と。「自分の芝居に自信を持って天狗になるよりよっぽどましだ」ということをおっしゃってくれたんですね。「あ、自分の芝居に満足しちゃいけないんだ。むしろそれよりかは天狗になることを恐れなければいけない」ということを気付かせていただいて。その言葉が、僕の役者人生の初めの一步の本当に礎になっているんですよ。それを肝に銘じながら今までずっとやってきて、ある時優作さんの歳を越えてしまって、あの時の優作さんの芝居を僕はできるかと言ったら、絶対にできないですね。役者としては絶対にできないということを言っただけなんですけど、あれはやはり優作さんでしかできないお芝居じゃないかなと。それだけすばらしい役者だったんだなと思いますね。

河井：普通に生きていたり、仕事をしている中で、優作さんが思い出される瞬間はありますか？

宮川：それは大なり小なりいろんな時に思い出します。やはり僕がこの世界で第一歩を踏み出した時に師匠であった方ですから、すべてにおいて優作さんを見て、優作さんを目標に僕はやってきたつもりなんですね。ですから、うまくいっている時でも「あ、まだ優作さんの足元にもおよばない」と思いましたし、うまくいっていない時は「今の自分を見たら優作さんはきっとものすごく怒るだろうな」とか。常に無意識のうちにでも思いを馳せていましたね。

河井：なるほど。そういう意味では優作さんは亡くなっているけれども、そのマインドはずっといろんな人に影響を与え続けているんだなと思いますね。

宮川：ええ。これだけ時間が経っても僕の代表作はいまだに『家族ゲーム』です。会う人会う人、皆さんに「あの映画は良かったですね。面白かったですよね」と言われますし。それと優作さんとお仕事できて本当にうらやましいですねという話をいつもされるんですね。ですから僕は常に優作さんとセットだと思っていて。もちろん永遠の目標でもあります。

ゲスト：御法川 修

河井：御法川監督は『SOUL RED 松田優作』という作品を作るに当たって、この1年ぐらいで優作さんの映像を、



恐らく世の中で一番浴びた方だと思います。映像だけでなく何百、何千というスチール写真も観て、何か気付いたことってありますか？

御法川：ひとつだけ言えるのは、優作さんはやっぱり本当に映画が好きの方だったんだなあと思えました。やっぱり好きなことを貫くってどれだけ大変なことなんだろうかっていう。だから、皆さんもそれぞれに大切にしたり、好きなものを生きるために持たれていると思うんですけど、それがもし本当に好きなものだったら、傷つけられたら怒りますよね。優作さんがなんであんなに、ひとつひとつのことに對して、喜怒哀楽をはっきり出していったのかと言ったら、本当にそれだけ映画を必要としていたし、映画を好きだったし、映画に携わるすべてをもっともっと高いところへ上げていきたいっていう、そういう意識を持たれていた。だから、一言で言うなら「すべては映画のために」なんですよ。僕はそう思いました。

河井：優作さんの映画やスチール写真を浴びるように観てきた中で、自分が一番好きなスチール写真とか、シーンはありますか？

御法川：僕は何を観ても、優作さんはこんなもんじゃなかったんだろうなっていうことを想像したら、簡単にかっこいいなんてとても言えないなっていう。僕が言いたいのは本当に映画というのは現在進行形のもので、20年前のものであろうと50年前のものであろうと観る人が今そこにいれば、その場からいきなり映画は始まるので、僕はそれを改めて優作さんの今回の映画に携わることができて実

感しました。そういう意味では『SOUL RED 松田優作』を作って僕もここから次はどんな風に映画に携わっていけるのか、どんな風に生きていけるのか、を問われるっていうのは本当に身に沁みて思っています。

河井：映画を作り終えて、自分にとって『SOUL RED 松田優作』を作ることはどんな意味があったと思いますか？

御法川：優作さんは、自分が映画に携わってみたいという夢を抱かせていただいた方々の内のひとりです。優作さんをはじめとする、その自分が映画に携わりたいと思わせていただいた方々たちに対する尊敬と愛情を『SOUL RED 松田優作』を作ることによって確認させてもらったというか。それは本当に恐れ多いことだし、ひるむこともありましたが、『SOUL RED 松田優作』が優作さんの2009年のフィルムとして皆さんに届けることができたとしたら、自信を持って次の作品にいきたいと思っています。

テーマ

次世代に引き継ぐもの

ゲスト：松田美由紀

河井：まずは、優作さんとなぜ出会ったのかっていうのをちょっと教えてもらえますか？「探偵物語」の第一話が一番最初の出会いですよね？

松田：そうですね。初対面でした。私は当時あんまり俳優さんとかをよく分かっていなかったんですね。それで、「主演の人に挨拶に行こう」と思って、会いに行った時に「すごくかっこいい」と思って。本当にその時が初対面で、なんとなく縁があるなあと思ったんですよ。これだけ長く夫婦関係が続いているということは、やっぱり縁があったんですね。

ゲスト：オダギリジョー

河井：オダギリさんは『ブラック・レイン』が好きなんですよ？

オダギリ：『ブラック・レイン』は好きですね。優作さんの芝居がすばらしいと思います。優作さんがバイクに乗っ



ていて、追われながら田んぼを走るシーンがあるんですよ。そこで、優作さんが、振り向きながら指を噛むんですよ。あれが、すごく好きで。指の痛さをそこで表現している。あれが現場で出る役者って少ないと思うんですよ。あれをやっぱり用意する優作さんはすばらしいですね。普段はどういう方だったんですか？

松田：基本は映画の中とあんまり変わらないんですよ。映像で観る感じをそのまま家でも。『ブラック・レイン』の優作が家にいるって嫌ですよ。優作は仕事とプライベートが基本的に別れない人なんですよ。家でも次の作品のことだとか、哲学の話、宇宙の話、言ってみれば難しい話をしているわけですよ。でも、それが私には面白くて面白くて仕方がなくて。普通夫婦だったら、今日のテレビの話とか野球の話とかするわけじゃないですか。そういう話が我が家では無いんですよ。だから、人によってはこんな夫婦は絶対に嫌だって言う人もいると思うんですけど、私は一緒にいることがすごく楽しくて。オダギリ君にとって優作はどういう存在なんですか？

オダギリ：僕にとって優作さんは時代の象徴だったんですよ。70年代のかっこいいものという松田優作になるんですよ。優作さんの男としての存在が、僕にとっての“美”であって。僕とはタイプも芝居の方法論とかも全然違うんですけど、かっこいいものを目指すということでは、つまり優作さんを目指していると言っても過言ではないかもしれない。優作さんのビジュアル、哲学、仕事の仕方、役者としての松田優作のあり方。あの時代の存在の仕方として、すべてが最高にかっこ良かったと思うんですよ。それ



を2000年代にどう形作っていくかなと思いながら僕はたぶんやっていたんですよね、20代の前半の時とかは。2000年代に求められるアイコンはなんなんだろう、みたいな。あの時代でいう優作さんは、今は誰なんだろう、どういう形なんだろうと思いながら僕はやっていたところがありますね、きっと。

松田：優作の場合は、トレンドとかその時代のファッションっていうのを一切使わない人だったんですよ。それは、映画を夢見てきた人だから分からないけど、その時代の流行みたいなものは一切使わない。だから、「探偵物語」の格好もものすごくスタンダードなもので。スタンダードなものが最終的には残るっていうのがすごく強かったみたいで。衣装に関しては基本的にそういう考えでした。改めて思うと俳優さんで自分の作品がその先の何十年も残るっていうことまで考えているっていうのが、すごいなと思っていました。でも、オダギリ君は開拓者だもんね。この前、息子の（松田）翔太がオダギリ君の「時効警察」の後に同じ枠でドラマをやったですよ。その時に翔太が「オダギリさんがあの枠を開拓してくれた」と。「オダギリさんが「時効警察」でテレビドラマを変えてくれた。だから、その後に僕があの枠でやらせてもらうってことが、すごく嬉しい」って。それで、「僕もやっぱり次へ繋げなきゃいけないというプレッシャーを感じる」みたいな言い方をしていて。私はそんなことを言うとは思わなかったんですよ。それを聞いた時に、何か色んな形で人は繋がっているなと感じて。それがすごくいいなと思いました。



オダギリ：いや、おこがましいですよ。でも、その会話の中から優作イズムを感じましたね。繋がっているという意味では僕もやっぱり「探偵物語」の方法論を今やればどうなるかなという思いで「時効警察」をやっていました。だから、本当にそれは受け継いでいるんですよ。受け継いでまた翔太さんにバトンを渡せるっていうのは感慨深いですね。

ゲスト：岸谷五郎

岸谷：僕は、美由紀さんと初めて競演した時に、もう美由紀さんの目を見ることができなくて。つまり、美由紀さんの後ろに『ブラック・レイン』のポスターみたいに優作がいる。どんなに美由紀さんがいい芝居をしても、優作のせいだと思うわけですよ。この人は優作と歯を磨いたり、「おはよう」とか言ったりする人だと思って、僕は全然芝居ができない。実は僕は優作さんに生前会ったことがないんです。だから、僕の中でいつでも呼び捨てにできるファンなんです。もし、1秒でも会っていたら、「優作さん」と呼ばなければいけないと思うんですけど、本当に僕はただのファンで。だから「優作」って呼べるんですよ。

美由紀さんを見るとバックにでっかい顔の優作さんがいるんですよ、僕の中でね。これは一生だと思います。

松田：嫌だな。そのトラウマはそろそろ治してくださいよ。岸谷さんは優作のどういうところが好きだったの？

岸谷：僕はまず「太陽にほえろ！」のジーパン刑事を観て、「あ、宇宙からやってきた」と思ったんですよ、松田優作を（笑）。初めて子供の頃に好きになった俳優で。「太陽にほえろ！」の走っている松田優作というのは、世界一“絵”になる男だったと思います。たぶん監督もカメラマンもそんなに横位置で優作の走るシーンを撮ろうなんて思っていないと思うんですよ。でも、あまりにもすごいから撮らざるを得なかったと。絶対に追いかけてしまう。まず、そこでガツーンとやられて。優作さんは、怖いだけじゃない、バイオレンスだけじゃない、狂気だけじゃない、あの優作さんが持っているセンスの良さっていうのは、ずば抜けているんですね。コメディにしても何にしても。今思うと初めて自分が役者に会ったという感じですかね。

河井：岸谷さんが主演した『犬、走る DOG RACE』は

もともと優作さんが脚本家の丸山昇一さんの原案を映画化することを熱望した作品ですね。そのことは出演する時には当然分かっていましたよね？

岸谷：もちろんです。僕は優作さんが亡くなった時に、テレビでニュース速報が流れたのを見て、本当にグラスを落としたんですね。ドラマみたいにそれを拾えなかったんですよ。こういうことってリアルにあるんだと思って。納得できずにお葬式に行ったんですよ。僕みたいな優作フリークたちがみんな『ア・ホームズ』みたいな格好をしてMA-1を着て、ただぼーっと寺の外に立っているんですよ。僕もその一員で。亡くなったことが納得できないわけです。どうしていいか分からなくて、心に穴が空いてしまっ。朝までそこで立っていました。で、なんで僕が家に帰れたかっていうと、「そうだ、優作が死んだことによって、俺にひとつ役のチャンスが来る」「ひとつ役が空いた」と自分で思い込もうと思って。「そしたら俺にも役が来るかもしれない」って。そういう無理やりの納得の仕方をして、朝方お葬式の会場を出たんですね。僕が優作の死ということに向き合った時に、それを吹っ切るには、唯一そう思い込むしかなかったんですね。だから『犬、走る DOG RACE』に出演した時は、ものすごく興奮しました。それをしかも、優作さんがやろうとしていたその役が来た時に、何かひとつ大きなものを感じましたね。

松田：すごいと思ったのは優作のお葬式の時にいくつかの映画の組が、撮影中の映画を全部中止して、お葬式に来てくださったんですよ。それがびっくりしました。映画の撮影を中止して来るってことは、たぶん絶対にありえないことなんですよ。

岸谷：ありえないですね。

松田：お葬式ってお寿司とかが出るじゃないですか。普通はそれをみんな食べると思うんですけど、ごっそり残っちゃって。あんなにみんなが食事をしないお葬式を初めて見たと思って。食べ物のがのどを通らないお葬式ってすごいなって思ったんですよ。

岸谷：すごいものがありましたよね。僕は会場の外からしか見ることができなかったですけど、寺全体が違うものに見えました。

河井：最後におふたりから一言お願いします。

岸谷：何か今日はこの会場に入ってきた瞬間、「あ、仲間がいる」って思いましたよ。「今日はわざわざありがとうございます」という感じではなくて。みんなそれぞれが優作を愛しているっていうのを実感しました。熱く40年間を生きた優作さんを見習って皆さんがんばっていきましょう。

松田：皆さん、この企画はすごいことなんですよ。今回の『SOUL RED 松田優作』でもいろんな俳優さんが参加していただいていますし、今日のトークにも有名な方々に参加していただいているんですけど、こんなに有名な役者さんが、人のため、つまり優作のために参加するっていうことは実はすごいことだと思うんですよ。本当に参加していただいた皆さんには感謝したいなと思います。この会場にも大勢のお客さんが来てくださって本当にありがとうございました。

(以上の文章はカンファレンスの模様を抜粋再編集したものです。)

Actor's Angle

The World of Yusaku Matsuda

Theme: Yusaku Matsuda and his fellow actors

Guest: Ichirota Miyagawa

At the time of shooting of shooting *The Family Game*, I was quite confident about my acting skills at the time. But when I saw the footage of me acting, I was so depressed to realize that my acting was awful. But Mr. Matsuda consoled me, saying "It's much better than being too confident and big-headed." These words became the foundation of my life as an actor. Now, I'm already past the age that Mr. Matsuda was when he died. I don't think I can act his role in *The Family Game* in the way he did. That's a role only he could play. Either consciously or unconsciously, Mr. Matsuda is always on my mind as the goal of my acting career.

Guest: Osamu Minorikawa

In the course of making the film *SOUL RED Yusaku Matsuda*, I realized anew that Mr. Matsuda really loved films. He expressed his emotions so openly toward anything, because he needed films so much and loved films so much, and he wanted to elevate everything related with films to a higher level. In short, he dedicated his life to films.

Through the making of the film, I reconfirmed my love and respect toward him and all the other people who made me dream of getting involved in filmmaking. If this film is to be accepted as Mr. Matsuda's 2009 film, that would give me confidence to move on to the next film.

Theme: Things to hand down to the next generation

Guest: Miyuki Matsuda

Yusaku was not so different at home from what he looked in films or on TV. Basically he didn't draw a line between work and private life. He only talked about things like his next film, philosophy, the universe, etc. even when he was at home. But to me, everything he was talking about was so interesting and he was really fun to be with.

Yusaku wasn't interested in trends or fashion. His costume in "Tantei Monogatari" was of a standard style. He seemed to have a firm belief that only something standard would be long lasting.

Our son Shota has recently starred in a drama series which was aired after Mr. Odagiri's "Jiko Keisatsu" in the same time frame. One time, Shota said "Mr. Odagiri's 'Jiko Keisatsu' changed the way of TV dramas. I'm really glad I can act in a series on the same air time as that drama." He also said something like "I feel pressure that I also have to pass this on to the next star." His words made me think that people are connected in various ways and that thought made me happy.

On the day of Yusaku's funeral, I was surprised to know that many filmmaking teams suspended their shooting just to participate in his funeral. That's so unusual. I was again surprised to see a lot of food left after the funeral. It might be that people lost their appetite due to too much sorrow.

We had many actors participate in the film *SOUL RED Yusaku Matsuda* and in this session. I think it is really something that all these people have gathered for Yusaku. I really appreciate you all.

Guest: Joe Odagiri

To me, Mr. Matsuda was the symbol of the age. He was the cool of cool in the 1970s. Mr. Matsuda and I are of totally different types and have a totally different methodology of acting. But I'm also trying to pursue things that are cool like Mr. Matsuda did. His appearance, his philosophy, his work style—everything about him was really cool.

In my early twenties, I was thinking about how I could emulate the style and atmosphere which Mr. Matsuda had created. In "Jiko Keisatsu" I tried to apply the methodology Mr. Matsuda took in "Tantei Monogatari" to the role I acted. In that sense, "Jiko Keisatsu" inherited something from Mr. Matsuda. And it's really great that I could pass the torch to Shota-san.

Guest: Goro Kishitani

I didn't have a chance to see Mr. Matsuda when he was alive. So I remain to be simply one of his fans who can call him "Yusaku" not "Mr. Matsuda".

When I first saw him acting Detective Jee-pan's character in "Taiyo ni Hoero," I felt, "Wow! He must have come from outer space!" He is the first actor I came to like. I think Mr. Matsuda was the most picturesque man in the world when he was acting the character in the series. The reason why there are so many scenes of him running was probably that the director and the cinematographer were compelled to shoot them by the way he was running. I was shaken by how he ran. Mr. Matsuda looked scary, violent, or even crazy but he actually had something more than that. Whether it's a comedy or anything else, his sense of acting was so outstanding. He made me feel that I was seeing a real actor.

When he died, I just couldn't accept the fact. It left a big hole in my heart and I didn't know how I could fill it. Although I had never met him in person, I went to his funeral site and stood outside until the next morning. I could only manage to leave there by trying to delude myself that since he was gone, a position became vacant and I might have a chance to fill that position." That's the only way I could convince myself of his death. And then, I actually got the role Mr. Matsuda was going to play in *DOG RACE*. I was so thrilled and felt something enormous.

Today, I felt that there are many fellows here. I realized that we still love Mr. Matsuda. I'd like to say to everyone here, "Let's keep going and live our lives to the fullest like Mr. Matsuda did for 39 years till his death."

(This is an edited excerpt from the transcription of the "Conference" session.)

第6回 文化庁全国映画祭コンベンション Bunka-Cho Film Festival Convention 2009

“「映画館とは何か」—変化と混沌の時代に”

“What is Movie Theater? In the Middle of Changes and Chaotic Situations Japanese Film Industry is in the Middle of a Variety of Changes”



- 主催：文化庁
- 共催：一般社団法人コミュニティシネマセンター
ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）
- 会期：2009年10月23日（金） 14:00 ~ 18:00
- 会場：六本木アカデミーヒルズ49 オーディトリウム
- 料金：入場無料 ※事前申込み制

■ 開催趣旨

都市部へのシネマコンプレックスの進出、テレビ局の映画界への本格参入、衛星放送の多チャンネル化やネット配信、さらにはデジタル化の進行といったメディアの変化など、近年の映画界はまさに変化の只中にあります。昨今のインディペンデント系の配給会社の窮境は等閑視することのできない状況となっています。

1980年代以降に全国各地に開館した独立系の小規模映画館「ミニシアター」は、それまで観ることができなかったヨーロッパやアジア各国の映画を上映し、新しい文化・芸術の重要な拠点としての地歩を築いてきました。しかし、ミニシアターや地域の街なか映画館もこの変化の渦の中で、その存在意義を問われています。

今回のコンベンションでは、現在の日本の映画界の状況を、配給・興行といった流通の側面を中心に検証し、「映画館」の未来について話し合いました。

■ 出席者

大高宏雄（映画ジャーナリスト／文化通信社コラムニスト）
堀淵清治（Viz Pictures, Inc. 代表取締役社長）
古賀 太（日本大学芸術学部教授）
田井 肇（大分「シネマ5」支配人）
中村由紀子（東急Bunkamura「ル・シネマ」番組編成プロデューサー）
阿部律子（オープンセサミ代表）
松山大貴（経済産業省商務情報政策局メディア・コンテンツ課）
佐伯知紀（文化庁文化芸術文化課 芸術文化調査官）

Organized by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

Co-Organized by: Japan Community Cinema Center / UNIJAPAN
(Japan Association for the International Promotion of Moving Images)

Date: Oct. 23, 2009 (Fri) 14:00 - 18:00

Venue: Roppongi Academyhills 49 Auditorium

Fee: Free <Guests Only>

Symposium Theme:

What is Movie Theater? In the Middle of Changes and Chaotic Situations Japanese Film Industry is in the Middle of a Variety of Changes - multi-screen theaters have been built in cities while television networks have entered in film making business, satellite broadcasting channels have been multiplied, films have been exhibited over internet, and digitalization of screening formats has been materialized. These changes have also seriously increased the dimensions of the hardship for independent distribution companies.

The “mini-theaters,” independently operated and smaller-scaled theaters, have appeared in many areas in Japan since the 1980s. These mini-theaters have enabled the films from Europe and Asia to be seen which had been unavailable until then. These mini-theaters also have become important bases generating new kinds of culture and art. However, mini-theaters, as well as movie houses inside the towns, have been questioned their meaning of existence in the middle of these changes.

During this convention, we will examine the current situation of the Japanese film industry centering on the distribution and exhibition, and discuss the future of the “movie theaters.”

Speakers

Hiroo Otaka (Cinema Journalist / Bunka Tsushin Columnist)
Seiji Horibuchi (CEO, Viz Pictures, Inc.)
Futoshi Koga (Professor, Nihon University College of Art)
Hajime Tai (Director, Oita Cinema 5)
Yukiko Nakamura (Program Director, Le Cinema, Tokyu Bunkamura)
Ritsuko Abe (President, Open sesame)
Daiki Matsuyama (Media and Content Industry Division, Commerce and Information Policy Bureau, Ministry of Economy, Trade and Industry)
Tomonori Saiki (Arts and Culture, Senior Specialist, Department of Arts and Culture, Agency for Cultural Affairs, Government of Japan)

プロフィール／ Profile

■ 基調報告／ Keynote Speech



大高宏雄

映画ジャーナリスト／
文化通信社コラムニスト

Hiroo Otaka

Cinema Journalist /
Bunka Tsushin Columnist

■ プレゼンテーション／ Presentation



堀淵清治

Viz Pictures, Inc. 代表取締役社長

Seiji Horibuchi

CEO, Viz Pictures, Inc.



古賀 太

日本大学藝術学部教授

Futoshi Koga

Professor, Nihon University
College of Art

■ ディスカッション／ Discussion

司会／ Moderator

古賀 太 日本大学藝術学部教授

Futoshi Koga Professor, Nihon University College of Art

パネリスト／ Panelists



田井 肇

大分「シネマ5」支配人

Hajime Tai

Director, Oita Cinema 5



阿部律子

オープンセサミ代表

Ritsuko Abe

President, Open sesame



佐伯知紀

文化庁文化部芸術文化課
芸術文化調査官

Tomonori Saiki

Arts and Culture, Senior Specialist,
Department of Arts and Culture,
Agency for Cultural Affairs,
Government of Japan



中村由紀子

東急Bunkamura「ル・シネマ」
番組編成プロデューサー

Yukiko Nakamura

Program Director, Le Cinema,
Tokyu Bunkamura



松山大貴

経済産業省商務情報政策局
メディア・コンテンツ課

Daiki Matsuyama

Media and Content Industry Division,
Commerce and Information Policy
Bureau, Ministry of Economy, Trade
and Industry

基調報告

“日本映画界の現在”

大高宏雄（映画ジャーナリスト/文化通信社コラムニスト）

はじめに～「映画界の変化と混沌」を考える

私が今日話すテーマは、「映画界の変化と混沌」というようなものです。これはもちろん、皆さんも常日頃感じていることでしょう。ただ、映画界で今起こっている変化というものは、私が考えるに、「なし崩しの変化」と言っているのだと思います。よく、変化や過渡期という言葉が使われますが、今のこの「なし崩しの変化」は、アクションを起こさず、自然発生的に起こっているもので、私にはあまり肯定的には見えません。この変化に対し、どういった態度を見せていくのが、今問われていると思います。何もせず、客観的にその変化を受けて入れていくのか。あるいはその変化と主体的に関わっていくのか。今日は、この変化の実体について考えてみたいと思います。

映画の公開初日の光景

まず、今年私が気になった3つのことについて、話をしたいと思います。ひとつ目が、映画公開の初日のあり方です。私の重要な仕事に、映画興行のウォッチ、観察というものがあります。これを、1980年に私が文化通信社に入ってから、長く続けてきました。その間の変化は、非常に大きなものでした。今まで常識的であったことが、常識ではなくなっていくます。例えば、映画の公開初日ですが、以前はだいたい土曜日が初日でした。この初日に、都内の主要な劇場に赴くのが、配給会社のひとつの“儀式”のようになっていました。公開する作品を扱う配給会社の面々は、初日の劇場の“入り”を見て、だいたいその映画の今後の興行展開を読むことができたわけです。全国の主要映画館の初日の第1回上映時のことを「打ち込み」と言い、配給、興行関係者はその第1回目のデータで、おおよその興行判断をしたものです。例えば丸の内ピカデリーや日劇で、打ち込みの動員が1,000人だったとすれば、配収（当時は配収でした）は最終的に20億円、30億円になるだろうと。それによって、過去の映画との比較もできました。

若手の宣伝マンや営業マンは、そこで勉強ができました。私も、記者のイロハをそこで学んだ気がします。映画の興行動向を、その初日の光景から読んでいく術を学んだと共に、映画関係者が何を考えているのか、映画に対する観客のストレートな反応が、直接肌で感じられました。

ふだんは結構ふんぞり返っている配給会社の幹部をはじめとする宣伝部長や営業部長らが、そこでは意外に気軽に話に応じてくれる。運が良ければ、昼飯にも誘ってくれる。だから初日に劇場に出かけることは、私にとっては映画興行のイロハを学ぶ場であったと共に、人を知ることが出来る場でもありました。とにかくその日に劇場に行くことは面白かったし、取材とは別の側面が見えてきたりして、興味は尽きなかったですね。その初日の光景が、シネコンの隆盛によって劇変します。

今年、こういうことがありました。ある配給会社の社長が、ある興行会社の担当者から、初日に劇場に来ることを差し控えてくださいと言われたというのです。配給会社のトップが、映画の封切日に劇場へ、自社の作品の興行動向を見に行くのは当然です。仕事ですから。断られた理由は、「映画館の初日には、配給の方だけではなく、広告関係などあらゆる関係者が来る。映画館のスタッフが対応に追われて大変だから」ということだと聞きました。劇場に来る業界関係者の人数が多過ぎて、大変なのでしょう。これは、分かります。しかし私は先ほど述べたような理由から、配給会社にとっては、初日に劇場に赴くことの意味が重要だと思っているので、この話を「文化通信」のコラムに取り上げました。そうしましたら、それが影響したのかどうかは分かりませんが、この興行会社は、配給会社各社に通達を出して、あらかじめ来館する人数を明らかにしてから、劇場に来てくださいと伝えてきました。そのやり方の是非はともかく、今回の件で感じたのは、配給会社と興行会社の関係が微妙に変化しているなということでした。私が頻繁に初日に出かけていた時は、そうしたことはなかったと思います。ある濃密な関係が両社にあり、これが業界の活性化に繋がっていた気がします。そのありようが、大きく変わってきました。この流れを、どう見るのかということです。

既存映画館の閉館

ふたつ目の変化について、話します。それは、既存映画館の閉館のことです。ご存じのとおり、シネコンの数は今や全映画館の75%に上り、完全に映画館の主流となりました。最近顕著な動きがある都市型シネコンの中でも、強力な集客力を見せているのが、新宿地区の2サイト、「新宿

バルト9」と「新宿ピカデリー」です。このシネコンにもろに影響を受けたのが、歌舞伎町地区の劇場で、今年閉館が相次ぎました。かつては日本一の映画館街として知られていたこの地区の劇場は、何とこの年末には4館のみとなりました。08年には15館あったわけですから、その減少ぶりはただごとではありません。結局、東宝が08年の暮れに、ヒューマックスシネマ、東亜興行が09年に撤退し、今では東急レクリエーションの4館のみになりました。がんばっている東急レクリエーションの関係者には失礼ですが、廃墟という言葉が浮かんできます。一方、新宿バルト9と新宿ピカデリーは全国で1、2位を争うくらいに動員が上がっており、歌舞伎町との「格差」は凄まじいことになっているわけです。

若い観客の方々は、新宿ピカデリーや新宿バルト9に観に行きますから、歌舞伎町がどうなろうと関係がないでしょう。ただ、既存映画館にもシネコンにはない観やすい環境があって、私は歌舞伎町の劇場によく行っていました。逆に、新宿バルト9などのシネコンは、今や映画を観るのがとても大変になっているんですね。行列にくっついて並んだあげくに、直前でチケットが売り切れたりすることが非常に多い。目指す時間帯に、入れないことがよくあります。歌舞伎町の映画館は、座席数が多いこともあり、まず目指す時間帯で観られないことはありませんでした。自由に鑑賞できる環境がありました。しかし、そう感じるのも今や少数派になってしまっているわけです。ちょっと前に歌舞伎町の劇場に入っていて、空恐ろしい経験をしました。トイレに入ってきた若者が「なんだ、まるで幽霊屋敷みたいだな」と言っていたのです。この言い回しは、私には幽霊屋敷以上に怖かったですね。私が観やすいと言ったことなど、まるで関係ないのです。「幽霊屋敷」で、終わりですよ。これが、現実というものです。閉館していくのも、だから、必然だとも思います。ミニシアターの閉館も相次ぎました。愛着ある映画館が、崩れていきます。底知れない時代がやってきました。

興行のヒエラルキーの崩壊

3つ目の変化は、洋画のチェーンのことです。洋画系チェーンには、東宝系、松竹系、東急系があり、邦画には邦画系チェーンが存在しました。今もあるのですが、形態はすっかり変わってしまいました。こういうことがありました。『エスター』というホラー作品があり、渋谷東急をメインに公開されました。これはかつて“Bロード”と呼

ばれるチェーンで公開される作品なのですが、新宿で最も大きな作品“Aロード”の作品が公開されている劇場、新宿ミラノの「ミラノ1」で上映されていました。これは、最近ではよくあることだったのですが、これがさらに松竹東急系のメイン劇場である、丸の内ルーブルでも上映されていたのです。同館で上映されていた作品の興行があまり良くなく、急遽、入ったようです。こうした上映の編成は、今では当たり前のことだと考えられていますが、これは実はかなり問題なのです。宣伝費はそれほどかけていない『エスター』を、松竹東急系のメインの劇場で、それも一番大きな劇場で上映することを、さも当然のようにやっていますが、ある程度ヒットしている作品ならともかく、全然ヒットしていない作品を上映するのはどうでしょうか。上映を決めたのなら、それなりの手続き、宣伝面でのテコ入れなどが必須ですが、そういうことをやっているのでしょうか。

こうしたことから、チェーンの解体が進んでいくのだと思います。09年の年間トップの興収を記録した作品は、有楽座をメインにした作品『ROOKIES-卒業-』（85億円）になる時代です。完全に、興行のヒエラルキーが崩壊していることが分かります。日劇（TOHOシネマズ日劇）やスカラ座（TOHOシネマズスカラ座）で公開するのだから、ヒットするのかもしれない、そうではなくなっている。宣伝費はともかく、先の有楽座の『ROOKIES-卒業-』のほうが、露出度に関しては、日劇、スカラ座より大きくなっています。こうしたことは、ある意思のもとで戦略的に行われているのかというと、どうも違う気がする。別に何の問題もないのだから、それで良しとする意見も、もちろんあるでしょう。しかし、これはやはり、「なし崩しの変化」と言っているのではないのでしょうか。

興行収入の動向

さて話は変わって、2009年の邦画と洋画の「作品別興収」という表を作成しました（※P.56 資料1、2）。10月中旬段階のものなので、数字はあくまで推定です。今後、年末にかけてさらに何本かの作品が入ってくる可能性があります。

さて、この興収ですが、『ROOKIES-卒業-』、『20世紀少年-最終章-ぼくらの旗』、『アマルフィ 女神の報酬』、『ごくせん THE MOVIE』、『余命1ヶ月の花嫁』、『ヤッターマン』、『クローズZERO II』が30億円を超えています。ほとんどが、テレビ局主導で製作が動いている作品です。

資料1 2009年邦画作品別興収（10月末現在、数字は一部推定）

	配給	作品	公開	興収
1	東宝	ROOKIES 卒業	6月30日～有楽座	85億円
2	東宝	劇場版ポケットモンスター 超克の時空へ	7月18日～邦画系	46億円
3	東宝	20世紀少年—最終章—ぼくらの旗	8月31日～邦画系	44億円
4	クロックワークス＝カラー	エヴァンゲリオン 劇場版：破	6月27日～ミラノ	38億円
5	東宝	アマルフィ 女神の報酬	7月18日～スカラ座	36億円
6	東宝	ごくせん THE MOVIE	7月11日～有楽座	35億円
7	東宝	名探偵コナン 漆黒の追跡者	4月18日～有楽座	34億9千万円
8	東宝	余命1ヶ月の花嫁	5月9日～邦画系	31億5千万円
9	日活＝松竹	ヤッターマン	3月7日～丸の内ピカデリー	31億5千万円
10	東宝	クローズZERO II	4月11日～洋画系	30億2千万円
11	東宝	20世紀少年—第2章—最後の希望	1月30日～邦画系	30億1千万円
12	東映	剣岳 点の記	6月20日～邦画系	25億円
13	東宝	カイジ 人生逆転ゲーム	10月10日～邦画系	20～25億円
14	東宝	私は貝になりたい	08年11月22日～TOHO シネマズ日劇	24億5千万円
15	東宝	映画ドラえもん 新・のび太の宇宙開拓史	3月7日～邦画系	24億5千万円
16	東宝	K-20 怪人二十面相・伝	08年12月20日～邦画系	20億円
17	松竹	HACHI 約束の犬	8月8日～丸の内ピカデリー	19億円
18	東宝	BALLAD 名もなき恋のうた	9月5日～TOHO シネマズスカラ座	19億円
18	東宝	感染列島	1月17日～邦画系	19億円
20	東映	劇場版仮面ライダーディケイド オールライダー	8月8日～邦画系	18億5千万円
21	ワーナー	サマーウォーズ	8月1日～新宿バルト	17億円
22	松竹＝ワーナー	GOEMON	5月1日～	14億円
22	松竹	カムイ外伝	9月19日～丸の内ピカデリー	12億円
24	東映	仏陀再誕	10月17日～邦画系	11億円
24	東宝	映画クレヨンしんちゃん オタケべ! カスカベ野生王国	4月18日～邦画系	11億円
25	松竹	赤い糸	08年12月20日～丸の内ピカデリー	10億5千万円
26	東映	少年メレンゲ	2月14日～邦画系	10億2千万円
※	松竹	おくりびと	08年9月13日～丸の内プラザール	62億5千万円

資料2 2009年洋画作品別興収（10月末現在、数字は一部推定）

	配給	作品	公開	興収
1	WB	ハリー・ポッターと謎のプリンス	7月15日～丸の内ピカデリー	79億5千万円
2	東宝東和＝エイベックス	レッドクリフ Part II 未来への最終決戦	4月10日～TOHO シネマズ日劇	55億5千万円
3	ディズニー	WALL・E ウォーリー	08年12月5日～TOHO シネマズスカラ座	39億5千万円
4	SPE	天使と悪魔	5月15日～TOHO シネマズ日劇	33億5千万円
5	SPE	ターミネーター4	6月13日～丸の内ピカデリー	33億1千万円
6	東宝東和	マンマ・ミーア!	1月30日～TOHO シネマズ日劇	26億8千万円
7	FOX	世界が静止する日	08年12月19日～TOHO シネマズ日劇	24億1千万円
8	WB	ベンジャミン・バトン 数奇な人生	2月7日～丸の内ピカデリー	24億円
9	パラマウント	トランスフォーマー リベンジ	6月29日～TOHO シネマズ日劇	23億円
10	FOX	ナイトミュージアム2	8月12日～TOHO シネマズ日劇	21億円
11	SPE	007 慰めの報酬	1月24日～丸の内ループル	20億円
12	ディズニー	ボルト	8月1日～TOHO シネマズ日劇	16億4千万円
13	東宝東和	チェンジリング	2月20日～TOHO シネマズ日劇	13億円
14	東宝東和	フルキューレ	3月20日～TOHO シネマズ日劇	12億5千万円
14	ギャガ	スラムドッグ\$ミリオネア	4月18日～TOHO シネマズシャンテ	12億5千万円
16	東宝東和	ノウイング	7月10日～TOHO シネマズ日劇	10億5千万円
17	パラマウント	G.I. ジョー	8月7日～丸の内ループル	10億3千万円
18	パラマウント	マダガスカル2	3月14日～新宿ピカデリー	10億1千万円

附註：圖中各符號之說明，請參閱本圖集之說明書。

[illegible]

經濟體制建設 7.8 分。同時應發展是 2009 年的一社具其對標

[illegible]

また、邦画で10億円を越している映画は合計26本あります。松竹の『おくりびと』は番外に入れました。08年末段階で興収を30億上げて、今年に入ると32億5千万円を加算しています。ここでは、暫定的に62億5千万と計算します。それを加えると27本です。08年は10億円以上の作品が邦画で28本あり、洋画が24本でしたから、現在の段階で邦画の数値は、既に去年並み、洋画はまだ6本少ない状況です。

文化通信の速報をご参考ください。平成20年の「邦洋配給会社13社08年1～9月及び08年9月興収」（※P.57 資料3）と、平成21年の「邦洋配給会社13社09年9月及び09年1～9月累計興収」（※P.57 資料4）がごございます。今年、10月22日付けの「文化通信」では、興行収入は前年比102%です。9月の成績は去年と比べて76.2%に減退しています。今年の傾向としては、この9月の興行成績が最も悪かったと言っていいです。上半期の6月ぐらいまでは115%の成績を推移していましたが、8月、9月の落ち込みで、102%にまで下がりました。08年の興行収入が1,948億円ですが、推測すると今年も去年並、2,000億円を少し下回るぐらいの数字になると思います。あくまで、10月下旬での推測ですが。

テレビ局主導の映画製作

最近、テレビ局が製作する作品への批判が増えています。簡単に言ってしまうと、テレビ局が製作する作品は、マーケティングに長けているわりに、内容が良くない。テレビの電波を使って、大量に宣伝を流す。それに対する批判が強まっているわけです。ただ邦画のヒットは、マーケティングに長けたテレビ局のおかげです。資料にある2009年の「作品別興収」を合計すると、邦画は743億4千万円になります。洋画は465億3千万円と、その比率は6対4です。08年は、邦画の59.5%対し洋画が40.5%の比率ですから、今年も、邦画のシェアが洋画を上回る公算が強いと言っていいと思います。

そのような現在の邦画のヒット状況を、これまで私は肯定的に見てきました。しかし、ここ1、2年の動きは、ちょっと用心が必要だと考えています。テレビ局の行き過ぎた市場原理主義のようなものが、とみに加速化してきたからです。かつての映画界は、プログラムピクチャーと言われるローテーション番組が、邦画興行を支えていました。しかし、そうした作品群を支持していた観客の数は激減していきます。映画会社はどれも、1作品ごとに不特定多数の人々

を相手にしなければならないのです。その製作の役割を担っているのがテレビ局です。結果、とことん観客側を向いた作品を製作していきます。市場原理主義の初期段階ですね。人気テレビドラマ、人気コミックの映画化が続き、大ヒット作品を連発しました。その先に待っていたのが、私が危惧し始めたマーケティング主導の市場原理主義の横行というわけです。はっきりした因果関係は分かりませんが、こうした製作の手法が主流になると、テレビ局が関わっていない製作会社やプロデューサーは、映画を作りづらくなりますね。まずもって、宣伝量の面で後手になり、ヒットを生み出すのが困難になっていくからです。

そうした最近の傾向の中、テレビ局の作品で懸念されるのは、その中身に疑問符がつく場合が多くなってきたことだと思います。同時に、ヒットするテレビ局の作品は中身ではなくて、そのマーケティング戦略のゆえに集客しているという現実が危惧されるようになりました。ただ、映画の評価は難しいですよ。評論家がけなしても、一般の観客は高く評価する場合も、結構多いですからね。その評価の食い違いは昔からであって、ヒットする作品を評論家が高く評価するとは限りません。私は、この違いこそが映画の魅力であり、作品のクオリティと商業性をめぐって、尽きない論点的となるものだと考えています。それがあからこそ、映画は面白いとも言えるのです。例えば、評論家筋から酷評されながら、09年の最大ヒットとなった『ROOKIES - 卒業 -』は、観客の評価はすごく高いですからね。高度な市場原理に沿って製作された作品が、観客から高い支持を受けて大ヒットする。自然なことですね。批評で叩かれても、一般の観客は全く関係ありませんから。ただ、そうは言っても、市場原理主義が行き過ぎた今のテレビ局主導の映画製作には、何度も言いますが、私は疑問符を持ち始めています。つまるところ、一本一本、その検証が必要になってきているのではないのでしょうか。と共に、その大ヒットの陰で、興行的に封じ込まれる数々の映画についても、考えなくてはならないと思います。

ところで、製作面に目を転じますと、ちょっと驚くような出来事が起こっているのも見逃せません。織田裕二主演の『アマルフィ 女神の報酬』では、脚本家のクレジットがないまま映画が公開されました。シナリオ作家協会と日本放送作家協会は、これを問題視しました。当然のことでしょうね。両協会とも、製作サイドに、質問状を送っています。脚本家が不在のまま、映画が公開されるとは、前代未聞のことであり、何故そうなったのかということですね。これに対して製作サイドは、次のように回答しています。

抜粋しますと、「脚本のクレジットに関しては、脚本の開発当時から作業を行っていた原作者の真保裕一さんを出すように、フジテレビから再三再四お願いしました。しかし、真保さんご本人より、今回の映画は自分の手による準備稿ではありますが、実際のイタリアロケの環境によって、準備稿とおりの撮影を行うことが困難になり、最終的には撮影現場状況を知る監督の手により、さまざまな改稿を行った撮影台本が完成しました。よって、自分ひとりを書いたシナリオとして脚本クレジットされるべきではなく、今回は原作者クレジットに留まらせてほしい」。さらに、監督からも、「真保さんのシナリオがあってこそその改稿であり、自分の名前を脚本クレジットすることは遠慮したいという強い要望があった」そうです。

これに対し、シナリオ作家協会の西岡啄也氏は、ある新聞のコメントで、「こういう問題が出てきたのは、最近の製作委員会方式、あるいはテレビ主導方式のドラマ作りから派生したのではないかと」言っています。「テレビドラマは、得てして脚本がなくて撮影に入り、その場で改稿したり、撮影中にどんどんストーリーが変わっていくことが多い」。つまり、それが映画製作にまで波及してきたというわけです。確かに、それはある気がしますね。また、映画の脚本家にすれば、脚本のクレジットがなければ、脚本家の印税が派生しなくなりますからね。こうしたことが続くようなら、当然危機感を抱くでしょう。製作サイドは、今後はそういったことはないと回答していますが、まあ、この問題は、製作の実権を握るサイドと、監督、脚本家を含めた現場スタッフとの意思の疎通が、かなり損なわれていることの象徴的な出来事のように思います。クレジットがないことに対する問題意識に関しても、製作サイドはそれほど重大なものだとは思っていないようですしね。

製作面にのみ限定はできませんが、こんなこともありました。『20世紀少年－最終章－ぼくらの旗』の試写会で、最後の10分間ほどがカットされました。ネットなどに書き込まれるネタバレを防ぐことが、その背景にあったらしいのですが、宣伝の一環でもあるでしょうね。試写を行わずに、関心をあおるやり方はこれまでもありました。08年の『大日本人』も、その1本でした。ただ、今回はそれとは違う印象がありました。これは、事前に試写で映画を観て、批評や記事で紹介したりする映画ジャーナリズムへの挑戦ではないかとさえ、私は感じたものです。不完全な作品では、批評はできません。しかし、試写はやっているわけですから、まあ、随分と映画ジャーナリズムも舐められたものです。

『エヴァンゲリオン 新劇場版：破』でも、ネタバレ問題が起きました。ネタバレをやろうとする人たちは、一種の自己満足の表れとしてそうするのでしょうか、だからといって、それを危惧して試写をやらないというのは、どうでしょうか。確かに、アニメなどのジャンルの作品では、物語上の重要な点が事前に出てしまうと、作品価値を著しく貶めてしまうことがあるのは事実だと思います。しかし、だから試写を完全な形ではやらないとか、試写自体を開催しないというのは、また別の問題だと思います。ネットでの情報開示を恐れるあまり、批評という領域がなおざりにされていく現状が見えてきます。観客、映画ジャーナリズムに携わる人たち、さらにネットで増えているブロガーと呼ばれる一群の人たちも含め、こうした現状の中で、いったい映画とどのような関わり方をしていけばいいのか。今後の重要な問題になると思います。

洋画配給の現状

最後に、配給会社の厳しい現実にも簡単に触れておきます。09年は、ムービーアイ・エンタテインメントとワイズポリシーのふたつの会社が倒産しました。特にムービーアイは、負債額が43億円にのぼり、前例のないような倒産となりました。外国映画の買付額が高くなり、それに伴う収支が悪化し、その繰り返しで会社の首を締めていったのです。もともと配給会社には、劇場での収支だけでは赤字が膨らんでいくという構造上の問題があるわけですが、それを補填していたのが、ビデオ、DVDの収益でした。しかし、ここ1、2年はそのビデオ、DVDの収益が上がなくなりました。配給会社は、先を見越して作品買付を行っています。だから、収支が合わないまま、会社の配給事業は動いていくことになります。悪循環が繰り返され、底知れぬ泥沼にはまっていったのが、前2社だったと言っているでしょう。今のこの悪循環は、買付を主眼に置いている国内資本の洋画配給会社にとって、避けることのできない問題です。その突破口は、いったいどこにあるのか。邦画の製作・配給か、新たなコンテンツ事業か、別の道か。その取り組みを早急に固めていかないと、会社運営が本当に立ちいかなくなるような厳しい時代になったことは、間違いありません。

09年はまた、「3D映画元年」という年でもありましたが、すでにそれに触れる時間がなくなりました。さらに、経済産業省の助成もあって、ミニシアターにもデジタル化の流れが出てきました。3Dやデジタル化の方向性は、

映画産業の新展開ではありますが、何がどう変わっていくのか、すぐに結果が出ることではないと思います。設備が可能な範囲で、そうした流れに対処しつつ、注意深く事態を見守っていくことが求められます。

冒頭で述べた「なし崩しの変化」に話を戻すなら、やはり「能動的な変化」こそが大切なのです。何もしなくても起こっていく「なし崩しの変化」ではなく、悪戦苦闘の中から生まれるダイナミックな変化こそが、映画界には必要だと考えます。民主党政権になって、社会に大きな変化が起きようとしているこの時代だからこそ、それが可能だと言えるのではないのでしょうか。最後まで、ご静聴くださいまして、ありがとうございました。

Keynote Speech

The Japanese Film Industry Today

Hiroo Otaka (Cinema Journalist / Bunka Tsushin Columnist)

Summary:

Introduction: Change and chaos in the film industry

Japan's film industry is experiencing an evolutionary change, characterized by an erosion of the traditional hierarchy and other structures that have hitherto distinguished the industry.

The glamour of opening day

One indicator of this shift is the premiere day. The conventional scene of film distributors touring major theaters in Tokyo is gradually changing. For film distributors, seeing the audience on premiere day has been taken for granted as a chance to predict box-office success. This year, however, people's eyes were drawn to an incident in which the president of a certain distributor was refused entry into the theater on premiere day. The explanation provided by the theater was that the theater staff found it difficult to handle the large number of insiders crowding the building on the first day. Although this decision was overturned in the end, the incident nevertheless indicated a change in the hitherto close relationship among entertainment firms.

Cineplexes, and the theaters that have existed up until now

Today, cineplexes comprise more than 75% of all theaters nationwide. The theaters that are attracting particularly large crowds in Tokyo are Shinjuku Wald 9 and Shinjuku Piccadilly, both of which boast the top turnout in Japan. Meanwhile, a number of theaters in the Kabukicho area, which was previously known as the most prestigious theater district in Japan, went out of business in 2008. With a similar fate descending upon mini-theaters, we are seeing a disappearance of the old theaters long cherished for their distinctive features.

A breakdown in the distribution hierarchy

The prominence of cineplexes has also altered the way in which films are released, the so-called "chain release" method. Previously, films were released through distinct chains: for example, for foreign films there were the Toho, Shochiku, and Tokyu chains, which are further grouped into A-Road (for major pieces) and B-Road (for non-major pieces) chains. This year, however, *Esther*, a horror film which was supposed to be shown in Shibuya Tokyu Theater and in other B-Road theaters, was also released in Marunouchi Louvre, an A-Road Shochiku-chain theater that is dedicated to showing epic works. This was an ad-hoc change made in face of the unfavorable sales of a certain film being shown at that time. On the other hand, *ROOKIES: Graduation*, which recorded the top box-office sales in 2009 (8.5 billion yen), was actually released in Yurakuza, a B-Road theater in Ginza. It is no longer the case that showing a film in Nichigeki, Scalaza, and other A-Road theaters will guarantee that film to become

a hit. This indicates a collapse in the hierarchy of theaters.

Trends in theatrical release profits

Most films that posted sales revenues of more than 3 billion yen in 2008, including *ROOKIES*, *Amalfi: Rewards of the Goddess*, and *20th Century Boys*, were produced under the direction of a TV station. Twenty-seven films, including *Departures*, posted sales revenues of over 1 billion yen. There were 28 Japanese films and 24 foreign films that sold more than 1 billion yen in tickets in 2008. In 2009, as of now, that number is almost the same for Japanese films but much smaller for foreign films, only 18 have made that much so far. Total box-office revenues for 2009 are predicted to be a little lower than 200 billion yen, which was also the case in 2008.

The problem with films produced by TV stations

There has been increasing criticism against works produced by TV stations. However, no one can deny that the recent success of Japanese films is due to the marketing prowess of TV stations. Film productions nowadays must appeal to a general audience with diverse tastes. TV stations are capable of mass advertising and thus are able to draw audiences to Japanese films. The market share of Japanese films is predicted to again exceed that of foreign films 6 to 4: with Japanese films posting 74.34 billion yen in sales and foreign films 46.53 billion yen in sales. However, it should be mentioned that the profit-first atmosphere has meant that in the past year or two we have seen a spate of film adaptations of popular TV dramas and comics which have clouded out the production of other kinds of work.

This has led to a further change in the way films are released.

Amalfi: Rewards of the Goddess was released without crediting the screenwriter. The production side says this unprecedented step was taken because the draft script by the writer underwent a series of modifications by the director and other staff in the process of production, making it impossible to determine who should be given final credit. This anomaly indicates that the method of producing TV dramas – which are sometimes filmed without a script or undergo script or story changes in the process of filming – is beginning to transform film production as well. To screenwriter associations, many of which protested against this, there is a concern that screenwriters will not receive royalties if they do not receive credit.

The final 10 minutes of *20th Century Boys - Chapter 3* - was cut during the sneak preview stage. There were not even sneak previews for *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance*. The intention here seemed to be to preserve the ending for ordinary viewers and to stimulate interest by not showing the film to the public prior to release. This suggests a certain neglect of the need for cinema criticism.

The state of foreign films

Foreign film distributors are also facing difficulties. In 2009, two distributors: Movie-Eye Entertainment Inc. and WISEPOLICY went bankrupt. These companies used to make up the losses they incurred from theatrical releases through DVD sales and broadcast rights, but revenues from these sources have plunged in recent years. In the meantime, the purchase price of foreign films has skyrocketed. The root of this difficulty is the shrinking audience for foreign films; it has been a major challenge for the industry to find a solution to this problem.

2009 also saw the debut of many 3D films. There have been talks that Japan's Ministry of Economy, Trade and Industry will assist mini-theaters in their efforts to digitalize.

The key to overcoming stagnation is active change. Innovation is needed, but is possible, especially because a major paradigm shift is now taking place in society.

プレゼンテーション “サンフランシスコの日本映画専門館「VIZ Cinema」”

堀淵清治 (Viz Pictures, Inc. 代表取締役社長)

はじめに

堀淵清治と申します。最初に、簡単に私の自己紹介をさせていただきます。1975年に大学を卒業しまして、その年にアメリカはサンフランシスコ界隈に移住、そのまま住み着いてしまいました。今から34年前です。1986年に小学館の100%出資でViz Communicationsという、アメリカで初めての日本マンガの翻訳出版社を創立し、その後資本構成が変わるたびに、Viz Communications、Viz LLC、Viz Mediaと名前を変えて参りました。今本社はサンフランシスコにあり、150人ほどの社員がいます。パリにもViz Media Europeという関連会社があり、約80名ほどの社員がおります。20数年マンガとアニメ、ビデオの出版に関わって、そろそろ違うこと、マンガの次にくる何か日本のコンテンツをやってみたいということがあって、2005年にViz Picturesという日本映画の配給会社を設立しました。その流れで、今年2009年8月15日にNEW PEOPLEという名称の、143席のミニシアターを含む複合エンタテインメントビルディングをつくり、日本のポップカルチャーを一同に集めてオープンしたという経緯です。グランド・オープニングの様子を映像にまとめました。(※資料1)

「NEW PEOPLE」ビルの概要

場所はサンフランシスコのジャパントウンのど真ん中です。グランド・オープニングでは、前の通りをブロックし、「First Annual J-POP SUMMIT FESTIVAL 2009」と名付けたイベントを開催し、半日のみのイベントでしたが、3万5千人ぐらいの人に集まっていただき、大盛況の1日でした。ブロックした通りでは、日本からインディ系ガールズバンドを呼び、MTVをスポンサーにつけたロック・コンサート、野外アート・パフォーマンス、ゴスロリ・



資料1 「NEW PEOPLE グランド・オープン／J-POP SUMMIT FESTIVAL 2009」(NEW PEOPLEパンフレットより)



資料2 「NEW PEOPLE 各フロア」(NEW PEOPLEパンフレットより)

ファッションショー等のイベントをやりました。ビルそのものの完成がギリギリでして、電気が全館に通ったのは、オープンのほんの4～5日前、2日前にエレベーターがやっと動き出したという状態でした。しかも『20世紀少年』のワールドプレミアでレッドカーペット・イベントをやるということで、関係者の方々が日本から30人ほど来られることになっていて、胃の痛い思いをしましたが、何とかこのような形でこぎつけました。

VIZ CinemaがあるこのNEWPEOPLEのビルですが、地下が映画館(VIZ Cinema)、1階がカフェ、中2階はバラエティショップ、2階がファッションフロアで4店舗の日本のブティックが入り、3階がアート・ギャラリーとなっています。全館に日本のポップカルチャーを凝縮しました。ご覧いただいている写真は、阿野太一さんという建築写真家に撮っていただきました。このビルのデザイン企画の際に、ある著名な建築家の方から「日本ポップカルチャーのビルにするなら、中身を全部露出させたほうがいい、秩序ある混沌は日本ポップカルチャーの特徴」という提案があって、全面ガラスのファサードにしました。

(※資料2) 1階のエントランスロビーには、映画館のコンセプションを兼ねたカフェがあります。このカフェでは、アメリカのコーヒーグルメ通の間で圧倒的な人気を誇る「BLUEBOTTLE COFFEE」のカフェシステムとその

オーガニックコーヒー豆を使っています。また、RF1デリカという日本の総業会社のお弁当、サンドイッチ等もここで販売しています。サンフランシスコならではの組み合わせです。

ロビーの壁には天野喜孝氏のアートが展示されています。通りを挟んでジャパントウンのモールがあり、「紅花」という有名なレストランが目向かいで、サンフランシスコジャパントウンのシンボリックな五重塔もすぐそばに見えます。中2階は、我々が経営するバラエティショップ「NEW PEOPLE The Store」があります。ショップの内装デザインは、日本のトラフ建築事務所に依頼し、横山裕一さんというアーティストの作品を全面的にフィーチャーした什器、マンガのふきだしをイメージした陳列棚等、内装什器はすべて日本で制作、コンテナで運びました。また、什器の設置作業のために日本の大工6人に来てもらって、1週間ほどで設営を完了しました。商品構成は、アパレル、書籍、文房具、家電、日用品等、バラエティのある品揃えで、かつ日本の価値を表現したクオリティ、オリジナリティ、デザイン性を持ったものを集めています。商品の70%ほどは日本からの直輸入で、アメリカで初めて販売される商品が5割以上を占めています。

2階には、日本のファッションブティックが3店舗、プラス巡回企画的な店舗スペースひとつで、合計4店舗が入っています。それぞれ、BABY, THE STARS SHINE BRIGHTというロリータのトップブランド、SOU・SOUという京都の地下足袋を使ったシューズの会社、また、ゴシックファッションのブランドでPEACE NOW / BLACK PEACE NOWという会社のショップです。4店舗目は、3階のギャラリー展示に合わせたギャラリーショップを我々が運営しています。ビルの階段には、イラストレーターのNORITAKEさんにかわいらしい絵を描いてもらいました。トイレの中にも、KAZMOさんというアーティストが、壁にシルクスクリーンの装飾を施しています。家具デザイナーの藤森泰司さんには1階のショップの什器デザインをはじめ、ビル内に散らばるさまざまな家具を作っていただきました。

3階には、我々の経営するSUPERFROG Galleryというギャラリーがあります。今、展示をしているのは、「ファイナルファンタジー」のキャラクターをつくった天野喜孝氏です。日本でもまだ発表していないファインアートラインの作品で、アメリカで初めてお披露目となる未発表作品を今回の展示のために制作していただきました。

私たちのオフィスも3階にあります。ビル全体のイメー

ジを考慮して、ファサード側にキッチンを作り、建物の外からはオフィスというよりもカフェに見えるようにデザインしました。床には、今のところ置き場所がなく、プリントフィルム缶がずらりと並んでいます。私の部屋は応接間と試写室を兼ねています。オフィスのカーテンは、日本の「布ワークス」のカスタムメイドの布を使っています。夜も朝も、景色が、とてもきれいな職場です。

映画館「VIZ Cinema」ができるまで

さて、Viz Picturesは、小学館100%出資で、2005年に設立しました。日本映画の配給事業および、NEW PEOPLEを所有、運営をしております。私が映画の配給をするきっかけになったのが、映画『下妻物語』でした。公開当時、この映画にこれまでの日本映画とはひと味違う面白さを感じました。作中ではロリータ・ファッションのBABYさんがフィーチャーされていて、これがご縁で先ほどご紹介した2階の店舗として入ってもらった経緯があります。アメリカでマンガビジネスは、ポップカルチャービジネスと言われていますが、マンガの次にくるコンテンツを考えた時に、もともと好きだった映画にブランド感をつけて、ポップカルチャーとしての日本映画を提案できないかと考えました。日本映画のDVDは、ある程度アメリカで販売されています。しかし日本映画というと、アメリカの既成概念では、黄金時代の監督作品や、サムライ、ホラー映画、一風変わったバイオレンス映画等、ハリウッドでは絶対製作されないだろう映画を指しています。普通のエンタテインメント、コンテンポラリーな作品、コメディやドラマ、家族で観られるような日本映画というのはほとんど配給されません。この状況に風穴を開けようとして、J-POPカルチャーの複合体という建物形態の中で映画館を作り、J-POPフィルムというひとつのジャンルを確立できないか、とチャレンジをしているわけです。

Viz Pictures, inc.の配給作品

アメリカでは劇場映画配給で利益が出ることは100%ないと言っても過言ではありません。これまでの我々の配給作品リストでも、基本的にDVDのセールスがほぼすべての収入源になっています。ただ、『デスノート』は例外的に劇場でも成功しました。その要因として、マンガとアニメが兄弟会社のViz Mediaで先行発売され、既に作品の人氣があったこと、そしてその人氣を背景に、映画では英語



資料3 「Viz Pictures DVD 作品リスト」(Viz Picturesパンフレットより)

の吹替えを試みたことがひとつ。もうひとつの要因は、ディストリビューションの方法を工夫しました。サテライトでアメリカ全土、約400館のデジタルシネマにストリーミングをし、夜7時半に一斉上映をしたのです。2日間限定の上映で、約7万人の観客が入りました。これは、サブカルチャーの映画としては画期的なことです。

我々の配給作品リストには前述のコミックス原作『20世紀少年』、また、少女マンガの人气が上がっていて、『NANA』や、『ラブ★コン』、『ハチミツとクローバー』も扱っています。(※資料3)他に、『リンダリンダリンダ』、『フラガール』、『ピンポン』、『自虐の詩』、『K-20 怪人二十面相・伝』、そして、ややオタクっぽい、コメディ系の『電車男』や、今アメリカで公開中の『舞妓 Haaaan!!!』、『鴨川ホルモー』があります。また、変わったところでは、GACKTのプロモーションビデオを集めたDVDも出しています。ラインアップの中で、監督にカルト的な人気がある作品では、石井克人さんの『茶の味』、『Funky Forest』があります。また、『NEW PEOPLE Artist Series』と題して、奈良美智さんの『Traveling with Yoshitomo Nara』、草間彌生さんの『≡草間彌生～わたし大好き～』をはじめとして、6作品のドキュメンタリー映画のDVDも発売予定です。

アメリカにおける日本映画専門劇場館

VIZ Cinemaという映画館は、きちんと資本を受けた映画ビジネスとして、成功事例になるよう努めています。アメリカで通常のアートシアターへの配給が難しい日本映画も、自分たちの小屋があれば、伝えたいものを自由に発表できるのです。ただ、現実的には劇場運営は厳しく、文化事業的な運営にならざるを得ない可能性もあります。文化事業も悪くはないのですが、そのためには、日本政府が政策として日本映画の普及のための事業に真剣に取り組んでもらう必要性を感じます。一企業の力では大きなうねりにはなりません。かつて、東宝は1950年代から60年代にサンフランシスコとロス、ニューヨーク等に独自の日本映画専門劇場館を持っていたと聞いています。その大変な事業は、しかし、結局失敗に終わったわけですが、時代が移って、我々はまた性懲りもなく新しいチャレンジをしているところです。

Viz Pictures, Inc.の目的

我々の究極の目的は、映画館を含むNEW PEOPLEという建物が、常に進化する日本のポップカルチャーの全体を捉え、できるだけ「旬」な日本の映画、アート、音楽、ファッション等に触れてもらうことで、日本の「価値」をアメリカの人たちに伝えることです。こういった趣旨のビルは、世界でも初めてでしょう。あくまでも疑似日本体験ではありますが、国内のアメリカ人やサンフランシスコを訪れる世界中の観光客が、このビルに来て何らかの刺激を受け、あるいは日本に興味を覚えて、日本を訪れてもらいたいのです。このビルを通じて感じた「何か」が、実際に日本の空気に触れてさらに明らかになり、新しい価値観を発見することになれば、この仕事をやっている意味があると思いますし、また世の中も少しはいい方になるのではないかと思います。

映画館「VIZ Cinema」の設備

さて、ここで、VIZ Cinemaのスペックをご紹介します。席数は143席あり、うち6席はハンディキャップ用の席です。広さは2,067sq ft、12ft×6ftのステージ、スクリーンサイズは25ft×11ft / 7.6m×3.3mです。プロジェクションのシステムは、35mmプリントプロジェクター2台、デジタル上映にはNECの1600Cという2Kのプロジェクター

を使用しています。プレイバックのシステムは、現存するほぼすべてデジタルの素材に対応しています。HDCAM、HDCAM-SR、デジベ、QuickTime、Final Cut HDについてはプロジェクションルーム内で、簡単な編集作業もできます。さらにBetacam SP、DVCAM、MiniDV、もちろんBlu-rayもプレイバック可能です。映画館の施設はTHX認定です。

話が前後しますが、オープニングイベントでは、さまざまなメディアが、部分的にスポンサーについてくれたり、記事に書いたりしてくれました。パブリシティ効果として、MTVでのウェブ告知、インターネット放映や、新聞では「ショービズ・トゥナイト」、「ワイアード」、「ニューヨーク・ポスト」、「サンフランシスコ・クロニクル」、「ニューヨーク・タイムズ」、「LAタイムズ」が大きな形で取り上げてくれました。

映画館「VIZ Cinema」のプログラム

ここで、シアターのウェブサイトから上映プログラムをご紹介します。（※資料4）8月は『20世紀少年』一色の構成でした。9月には『全然大丈夫』を1週間上映しました。草間彌生さんの『≡草間彌生～わたし大好き～』、『腑抜けども、悲しみの愛を見せろ』等の予告編は、サイトで観ることができます。また、石井克人監督の『そらそい』という自主映画を、日本でも配給が決まっていなかったのですが、石井監督のファンのひとりとして上映させていただきました。光栄なことに、監督自身が自費でキャストを3人連れて来られまして、おかげさまでオープン以来の満席でした。隔週で、火曜日から水曜日の夜に、劇場用アニメーション映画も上映しています。『NANA』、『ハチミツとクローバー』も9月の上映でした。それから、ローカルのフィルムソサエティなど、いくつかの団体がこの劇場を使って発表会をする機会もありました。プログラムは毎月テーマを決めており、10月は「ヒーロー」をテーマとして、『K-20 怪人二十面相・伝』や、今アメリカで人気のある「NARUTO -ナルト-」の劇場版『NARUTO -ナルト- 疾風伝』を上映しました。イベントとしては、25ドル支払えば、DVDと入場券を買えるという、1日だけの限定上映をしました。アメリカでは25ドルは高価ですが、予想以上に反響があり今後も続けていくことになると思います。



資料4 「VIZ Cinema 09年8月のプログラム」(NEW PEOPLE ホームページより)

アメリカで映画を公開する時の条件

アメリカで日本映画を上映するには、幾つかの問題をクリアにしなければなりません。それについてお話しします。大きな問題は3つです。ひとつは権利の問題です。アメリカ国内で配給会社が決まっていなかった作品について、劇場上映の許可を得ることは非常に難しい。映画祭的なマーケティング・プレミアとして捉えてもらえないか、という交渉をするのですが、よほど条件が揃わない限り難しいのが現状です。ふたつ目は字幕です。どういう形にしても英語字幕がなければ、作品をかけられません。しかし、我々の経費で字幕をつけるわけにはいかないのです。コストに見

合うだけの収益は不可能です。したがって、素材に字幕がない場合は、上映は諦めざるを得ません。3つ目は素材の問題です。映画館には、プリントでの上映が相応しいのですが、輸送費の点で経済的に厳しいのです。日本からプリント往復輸送費は約15万円かかります。1週間～2週間の上映で、それだけの輸送費プラス上映料がカバーできる作品はそれほどありません。アメリカ国内の映画祭で巡回しているプリントや、アーカイブ的に国内に存在するプリントを使用して上映できる作品があれば、この問題は解決しますが、なかなかそう都合良くはいきません。また、理想的ではありませんが、デジタル素材での上映はコストを抑えることができます。作品によってはデジタル素材での上映が良い場合もあります。取り扱いの容易さと経済的な問題を考えると、今後はデジタルでの上映のほうが多くなると思います。

最後に

さて、こうした問題があるとはいえ、サンフランシスコに日本映画専門のミニシアターが誕生しました。ローカル映画館のひとつではありますが、「ポップカルチャー発信基地の中心的役割としてのミニシアター」という、バブリシティバリューがあり、NEW PEOPLEという日本のカルチャーとしての切り口がありますので、メディアが注目する幅は非常に大きいのです。また、VIZ Cinemaで上映することで、字幕素材はむろんのこと、しっかりとしたプレスリリース、ポスター等、作品に関する英語のテキストや批評記事という、バイリンガルな素材ができるという利点は、強調しておきたいのです。ビジネスコストは課題ではありますが、日本の映画がバイリンガルな素材として存在し、そしてそれらが将来的にアーカイブとして蓄積されることは非常に大きな意義があると思うのです。ぜひ何かの機会に、日本のスタジオや映画関係者の方に、VIZ Cinemaを利用していただきたいと願っています。

Presentation

A Theater in San Francisco Dedicated to Japanese Cinema, VIZ Cinema.

Seiji Horibuchi (CEO, Viz Pictures, Inc.)

Summary:

Introduction

After graduating from college I moved to San Francisco. In 1986 I established Viz Communications, the United States' first Manga translation and publishing company. I have pursued a career in manga, film and publishing in the United States for over 20 years. In 2005, I took some Japanese films that I enjoyed, rebranded them as J-Pop products, and used them to launch a film distribution company, Viz Pictures. Today while speaking about Japanese pop culture and Japanese film, I'd also like to talk about the total entertainment building I opened on August 15 of this year, NEW PEOPLE.

The situation before the opening of VIZ Cinema

Viz Pictures, Inc. has been working to distribute Japanese films since 2005. We are completely funded by Shogakukan and own and operate NEW PEOPLE. It's extremely difficult to get Japanese films shown in theaters in the United States. People know about Japan's period pieces, but almost no one knows about contemporary Japanese cinema. It's difficult to even get our films shown in art house theaters — in fact, Viz Pictures barely squeaks by on DVD sales. That's why we decided to open VIZ Cinema — we thought that if we had our own theater we could put on Japanese films whenever we wanted and even run film festivals.

The NEW PEOPLE building

The NEW PEOPLE building is situated right in the center of downtown San Francisco, and is used by many Japanese artists and young people. From floor to ceiling, every part of the building is immersed in Japanese design. It's divided up into four floors: the first floor hold an exhibition space and café. The second floor is our fashion floor: it features a variety shop where people can purchase books and trinkets, SOU·SOU, a company that makes fashionable shoes out of jikatabi (toed shoes), and BABY, THE STARS SHINE BRIGHT, a Lolita fashion brand featured in the film *Kamikaze Girls*, among other stores. The third floor is our art gallery and office, and the basement houses VIZ Cinema. I am pleased to say that the building opened to a lot of fanfare since we held the First Annual J-Pop Summit Festival 2009 at the same time.

VIZ Cinema

VIZ Cinema has 143 seats, including six seats for the handicapped. Our screen is 25ft x 11ft (7.6m x 3.3m). We have two 35mm projectors and a 1600C NEC projector capable of projecting even 2K film.

We use THX sound. In 2009, we furnished our projection room with technology to allow us to carry out simple film editing.

Films distributed by Viz Pictures

This summer *Death Note* was a big hit, partly because Viz Communications published the manga before the release of the film, creating a fan base. The film was dubbed entirely in English, and we organized an event in which the film was shown at over 400 theaters across the US for two days at 7:30 pm.

Many of the films distributed by Viz Pictures are based on manga - films such as *20th Century Boys* and *NANA*. We also distribute works by cult directors such as Katsuhito Ishii, and we have plans to start the NEW PEOPLE Artist Series, which will feature documentaries on Yoshitomo Nara and Yayoi Kusama, among others.

The conditions for showing a film in the United States

There are three barriers one needs to overcome when showing a film in the United States. The first is that you must have permission to show the film. Second, you need to deal with the cost of creating subtitles for the film; and third, there is the cost of importing and exporting the print of the film from Japan, which runs about 150,000 yen. There aren't many films that can recover these costs in only two weeks, and so I think that we will probably see an increase in the showing of digital films in the future.

Theaters dedicated to Japanese cinema in the United States

It is extremely difficult to run a theater, but doing so is a wonderful cultural activity. I strongly believe that the Japanese government should subsidize the proliferation of Japanese films overseas. I've heard that in the 1950s and 1960s Toho operated theaters dedicated to Japanese cinema in San Francisco, Los Angeles and New York. These theaters might have failed then, but we now live in a different era. One theater alone may not be able to make a big impact on the United States, but nonetheless I intend to work hard to make VIZ Cinema succeed.

The Goal of Viz Pictures

Our ultimate goal is to deal in all forms of our constantly evolving Japanese culture, thereby helping those in the United States to understand the values of Japan through fresh cinema, art, music and fashion. If people from around the world come to NEW PEOPLE and discover something there that leads them to eventually visit Japan, I feel that my work has meaning. I am constantly hoping that those in the Japanese film industry will utilize VIZ Cinema. It has definite value as a center of Japanese cultural transmission. It might cost a lot to show a film in

the theater, but we receive a lot of attention from the media. I think that it is important to show films in the theater because, in putting on shows, we are able to spread throughout the United States a wealth of bilingual material about Japanese cinema, including reviews and newspapers articles, and this circulation of information is extremely valuable.

プレゼンテーション

“日本におけるインディペンデント映画館の歴史” —アート・シアター・ギルド、ミニシアターからコミュニティシネマまで—

古賀 太（日本大学藝術学部教授）

インディペンデント映画館とシネコン

今日は「日本におけるインディペンデント映画館の歴史」というテーマでお話しをするわけですが、ご存知のとおり、現在、映画館のスクリーンの80%近くをシネコンプレックス（シネコン）が占めています。特に、この2、3年は中心市街地にもシネコンができるようになり、東京もその例外ではなく、従来からある映画館—ミニシアターもこれに含まれるわけですが—にも大きな影響を与えています。そういう意味で、シネコンとは何かということを考える必要もあるだろうと思います。私は、この4月から日本大学藝術学部で映画を教えています、1年生の学生に、「シネコンとは何か」という質問をしたことがあります。シネコンというのは、商業施設の中に作られる多スクリーンを持つ、経済効率がいい映画館です。映写室やチケットカウンターを共通として、ポップコーンや物品の販売で収益を上げている、一般的に言うところのそういうものでしょう。では従来の映画館とシネコンとの違いは何か。学生たちは「ゴージャス、カッコいい、デートに最適」とであると言うのです。学生たちが映画館に対して持っている情報や感覚がどのようなものかを知りたかったのですが、映画館の経済効率を突き詰めた究極の姿が一番カッコいいと言う彼らの答えに、私は困惑しました。

私が大学生だったのは、1980年代の前半です。80年代半ばには、六本木に「シネヴィヴァン六本木」という映画館がオープンし、ゴダールの『パッション』などが上映されました。シネヴィヴァンの入り口は、地下に向かって螺旋階段があり、宇宙船のような浮遊感がありました。この、日本ではない感じに、新しい文化を感じ、カッコいいと思っていました。しかし、それから20年経って、映画館に対する感覚は変わってしまったのです。

プレゼンテーションのテーマである「インディペンデント映画館」という言い方は、あまり一般的ではありません。この言葉を「ミニシアター」と言い換えてもいいかもしれません。ミニシアターが本格的に登場するのは80年代に入ってからですが、1982年に88席のユーロススペースが開館した時には、その小ささが話題になりました。81年には、シネマスクエアとうきゅうが歌舞伎町に開館しました。各回入替え制で、椅子はフランスから直輸入、しか

も客席は前後幅が広く、ゆったりとしていて、驚きました。ミニシアターについて、当時の朝日新聞には「欧州並みの贅沢な雰囲気映画が観られる」という記述があります。その後、「シネセゾン渋谷」などが開館し、ミニシアターでも、200席を越す館が出てきました。今は、シネコンでも60席ぐらいの小さなところもあり、規模を元に劇場を分類することはできなくなりました。最近では、アート系、単館系映画館（劇場）という言葉が使われています。単館系劇場というのは、チェーン館でもシネコンでもない映画館です。その映画館独自の番組編成があり、そこにポリシーが見えるような映画館のことを言います。今日は、そういう映画館を暫定的に「インディペンデント映画館」と呼んでみたいと思います。

ミニシアターの前史

1968年、パリの5月革命以降、フランスでは、価値観の多様化に対応するように100席程度の映画館が沢山作られました。英語ではアートハウス、フランス語ではシネマダール・エ・エセーと言われます。日本のミニシアターもこういった映画館と同じようなものだと言えるかもしれません。

日本におけるインディペンデント映画館の歴史をざっと振り返ってみます。（※資料1）1950年代には、労働組合、日本共産党系、社会党系の自主上映団体として映画サークル協議会、映画センターといった団体が各地に作られ、上



資料1 「インディペンデント映画館とは何か」

映活動を行っています。これらの活動は現在も存続していますが、映画館ではない場所で、ある種の「運動」といった形で上映を行ってきました。60年代には、これらとは別に「シネクラブ」系の自主上映が盛んに行われるようになります。草月シネマテークやアート・シアター・ギルド(ATG)、あるいはシネクラブ研究会の上映もこの頃に行われています。ATGは、東宝が出資をして61年に新宿文化という劇場を持ち、その後、全国10館程度の系列を構成して多様な映画を上映しました。当初は『尼僧ヨアンナ』など東欧やソ連映画、あるいは第三世界の映画を上映していましたが、その後、日本映画の製作も手がけるようになります。シネクラブ研究会は、川喜多和子さんが中心となってやっていたもので、この活動がその後のフランス映画社という配給会社の設立に繋がっていきます。70年代には、マニアックな、玄人好みの映画を上映する動きが出て来ます。1970年にアテネ・フランセ文化センターが上映活動をはじめ、80年代にはダニエル・シュミット映画祭など非常に重要な企画を連発するようになります。74年には岩波ホールが開館しています。ここを中心に展開されるエキブ・ド・シネマ運動はアジアやアフリカなどの映画を積極的に取り上げ、ある種社会運動的な部分もあり、多くの人をひきつけました。80年代後半にミニシアターとインディペンデント系配給会社は急速にその数を増していくわけですが、その萌芽とも言える活動が、それに先立つ時代に始まっているのです。

80年代～90年代におけるミニシアターの展開

(※資料2、3) 1981年に224席のシネマスクエアとうきゅうが、また西武系では、スタジオ200や292席のパルコスペースpart3が開館しています。いずれも200席以上で、比較的大きめのミニシアターでした。1982年にユーロスペースが開館していますが、ここが他と違ってしたのは、映画館を開館すると同時に配給も開始したということです。こういうことは、当時はとても珍しかった。その後、84年に西武百貨店がシネセゾンという会社を作り、映画館を持ち、かつ自分たちで配給するというのを始めています。

渋谷には、渋谷ミニシアター戦争と言われるほど多くのミニシアターができましたが、各々が個性を持っていて、渋谷という街を面白くする大きな要素になっていました。映画館が個性的でしたから、そこに集まる観客にも傾向がありました。シネマライズには時代の先端に敏感な若者が

1980年代から90年代に活動したミニシアター	
1981年	シネマスタジオとろろ(京都・東區)・29席 スタジオ55(東京・台東区)・30席(1982年) 伊藤雄三シネマイン(日本橋・桂町)・200席 バム(スベール・Studio)に改称・西武・200席
1982年	ユー・エス・エス(新宿区・渋谷・松本・池田・山崎)・100席 シネマプロキール(札幌・旭川)・100席 東京独立シネマテーク(大塚町)・100席
1983年	シネマ・ビザンツ(日本橋・本町)・日本橋・西武・100席(1984年)・100席 シネマエコー(山崎町)・独立・100席
1984年	レオパティ・シネマ(山崎町・独立)・100席・100席
1985年	シネマセン(渋谷区・渋谷・西武・100席)・100席 シネマランド(池田町・独立)・100席 シネマタビ(山崎町・独立)・100席
1986年	シネマライブ(渋谷区・独立)・100席 シネマホール(池田町・西武)・100席 ボート・スクリーン(池田町・独立)・100席・100席・100席・100席 キネマ館あけぼの(山崎町・西武)・100席(1989年)
1987年	シネマランド・シネマ館(山崎町・西武)・100席・100席 独立シネマ山崎(山崎町・独立)・100席

資料2 「1980年代に開館したミニシアター」

[illegible]

資料3 「1980年代から90年代に開館したミニシアター」

いたり、ユーロスペースには映画原理主義者のような(笑)人たちがいたり、東急Bunkamuraル・シネマには奥さま方がいたり、それぞれのミニシアターの客層は全く違っていました。映画館の個性という点では、現在は、非常に画一的になっていると思います。

また、80年代にはセゾン系文化が注目を集めました。映画関係でもセゾン系の活動は多くの優秀な人材を輩出しています。バルコ劇場にいた定井勇二さんはビターズエンドを作り、六本木シネヴィヴアンにいた塚田誠一さんはキネティックという配給会社を作りました。アステアの平野博靖さんや、コミュニティシネマセンターの伊藤重樹さん、オープンセサミの阿部律子さんも「セゾン」で働いていました。シネセゾンは98年にはなくなりましたが、こういった人材が90年代以降のミニシアターを支えている図式があります。筋金入りの映画ファンが80年代後半に形成され、90年代に繋がっていくのです。

1981年から87年にかけてオープンした劇場について、注目すべき点は、これらの大半が映画資本で作られたものではないということです。これは、今後のシネコンの劇場形態を考える時に重要です。その後、87年には、東宝がシャンテ・シネを作り、東急Bunkamuraル・シネマは89年に開館しています。ちなみに88年～91年は、外国映画の公開本数が450本を越えています。これは日本の映画史でもこの4年間だけです。89年には何と552本の外国映画が公開されています。80年代後半には地方でも多くのミニシアターがオープンします。

ミニシアターのヒット作品と興行形態の変遷

80年代から現在までの単館系ヒット作品を見比べてみます（※資料4）。ここでのポイントは、88年の『ベルリン 天使の詩』が公開される以前とそれ以後の興行収入の変化です。それまで単館系は、興収2億円を上回ることはありませんでしたが、『ベルリン 天使の詩』は公開30週で2億円を越えました。さらに、有楽シネマで30週公開と、合計で60週上映、つまりこの映画は約1年間上映しつづけていたわけです。このヒットに続く形で、『ニューシネマ・パラダイス』は40週公開、宣伝方法などが新しい点では1997年の『トレイン・スポッティング』も注目されます。また、1998年の『ムトゥ・踊るマハラジャ』は、23週で2.1億円、一大インド映画ブームを巻き起こしました。この時期は1作品を20週以上、上映する劇場がたくさんありました。しかし、2003年以降は1作品で1.5億の興収を越える映画館はなくなりました。1番大きな理由は、2002～03年ぐらいから、いわゆる「都内2館取り」、「3館取り」という公開形態が生まれたことです。例えば興収合計が15

億の『木更津キャッツアイ』は、渋谷のシネマライズと銀座のシネスイッチで同時に公開されました。シネコンが増え、地方ではこの作品は、ミニシアターではなくシネコンで上映されました。1作品を全国100スクリーン、150スクリーンで上映すると、15億円の興収になる。このような図式が成功した場合は良いのですが、この形態を続けて、2004年以降、1館で1.5億以上の興収を得るのは不可能になったわけです。

2001年以降のミニシアターとインディペンデント配給会社

2001年以降（※資料5）は単館系映画のミニチェーン公開ということが、常態化していくようになります。1作品を全国70スクリーンぐらいでかける形です。そこで、ギャガ・コミュニケーションズやアスミック・エースという、中規模の配給会社が、それを押し進めます。

こういった公開の場合、地方ではどうしてもシネコン中心の興行展開になり、フランソワ・オゾンや、ペドロ・アルモドバルといった監督の映画など、これまでミニシアターで公開されていた作品が、シネコンに配給されるようになりました。

また、この頃から、映画の宣伝費と買付金額が高騰します。2002年に公開されたフランソワ・オゾン監督の『8人の女たち』の買付額は1ミリオン・ユーロ、約1億5千万円になりました。莫大な経費がかかるこの映画を単館で公開しても回収は無理だと考えられましたが、実際は儲かってしまいました。こういうことがあって、宣伝費を5千万、1億、2億円かけるという傾向に拍車がかかります。宣伝・買付金額が高騰する一方で、映画のDVD市場は

単館系ヒット作品	
1988年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1988年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1989年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1989年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1990年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1990年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1991年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1991年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1992年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1992年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1993年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1993年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1994年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1994年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1995年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1995年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1996年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1996年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1997年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1997年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1998年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1998年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
1999年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	1999年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2000年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2000年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2001年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2001年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2002年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2002年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2003年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2003年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2004年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2004年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2005年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2005年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2006年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2006年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2007年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2007年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2008年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2008年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)
2009年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)	2009年 『ベルリン 天使の詩』(シネマライズ有楽シネマ1館公開)

資料4 「単館系ヒット作品」

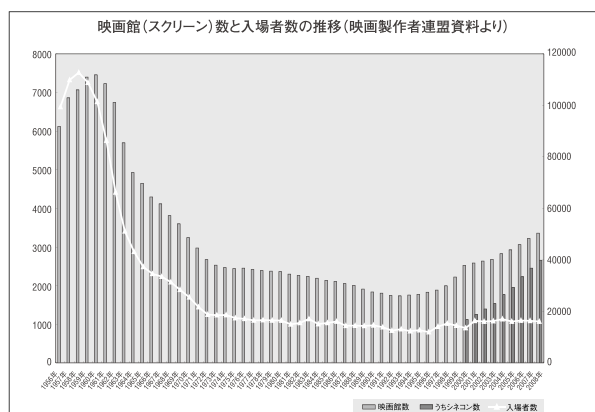
2001年以降の展開	
1. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	1. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
2. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	2. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
3. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	3. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
4. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	4. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
5. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	5. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
6. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	6. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
7. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	7. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
8. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	8. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
9. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	9. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
10. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	10. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
11. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	11. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
12. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	12. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
13. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	13. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
14. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	14. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
15. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	15. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
16. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	16. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
17. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	17. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
18. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	18. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
19. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	19. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する
20. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する	20. 単館系映画の買付額が高騰し、買付金額が高騰する

資料5 「2001年以降の展開」

2005年あたりで停滞します。さらにテレビ放映権料も下落、NHKの衛星放送が新作を買わなくなりました。配給にとっては、テレビの放映権料が資金回収の命綱でもあったので、これは重大な問題でした。その結果、多くの配給会社が徐々に経営難に陥りました。2004年に日本ヘラルド映画が角川の傘下に、2006年にギャガ・コミュニケーションズはUSENに買い取られ、今年になってさらに売られます。アミューズ・ピクチャーズは、東芝、それから博報堂に買収されました。また、今年、ワイズポリシーやムービーアイといった比較的大きなインディペンデント系の配給会社が倒産するなど、配給、興行を含めたインディペンデント業界は急速に困難な状況に陥りつつあります。

89年に500本を越した配給本数も去年は388本、今年は350本を切ると言われています。ケン・ローチやラース・フォン・トリヤーの新作が日本に来なくなったわけですから、本数以上に映画の多様性が失われる危機が訪れているように思えます。

この中で、インディペンデント映画館、全国の単館系映画館はどう生きていくのでしょうか。TOHOシネマズ六本木ヒルズや、新宿バルト9、新宿ピカデリーといった都市型シネコンは興隆を極めていいます。最近では、最初の公開先を新宿バルト9のみに絞るインディペンデントの映画会社や配給会社が出て来ています。現在、そしてこれからの、インディペンデント映画館の課題については、ディスカッションの中で、皆さんと議論をさせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。（※資料6）



資料6 「映画館（スクリーン）数と入場者数の推移」（映画製作者連盟資料より）

Presentation

A History of Independent Theaters in Japan

—From Art House Theaters, Guilds, and Mini-theaters to Community Cinema—

Futoshi Koga (Professor, Nihon University College of Art)

Summary:

Independent Theaters and Cineplexes

Currently about 80% of the film screens in Japan are located within cineplexes. Cineplexes began in the suburbs and are coming into urban areas, and this is having a large effect on the theaters and mini-theaters that we have known up until now. It is time we start thinking about the nature of cineplexes.

When I say “cineplex” I mean a theater with multiple screens built with the purpose of turning a profit and gaining income by selling popcorn. I began to teach film in university in April, and when I ask students in my classes about the difference between ordinary theaters and cineplexes, they say that cineplexes are gorgeous and cool. This answer says to me that the coolest theater is the one which strives to maximize profit, and this shocks me greatly. I remember the first time I entered CineVivant Roppongi as a university student myself in the 1980s. There was an atmosphere as if it was in space, and I felt it was so cool. It is 20 years later, and I think that what young people feel is cool about theaters has changed.

For the theme of my presentation today I have picked “independent theaters,” or as such theaters are sometimes know, “mini-theaters.” However, with “mini-theaters” like Cine Saison Shibuya containing 200 seats, and most cineplexes containing just 60 seats per screen, we cannot really differentiate between theater types based on size. I’d like to call these theaters “independent theaters” for today’s topic.

Independent theaters first started appearing at the beginning of the 1980s, with Cinema Square Tokyū opening in 1981 and the 88-seat theater Eurospace opening in 1982. Theaters like these are sometimes called “art house theaters” or “single screen theaters.” They differ from chain theaters or cineplexes in that they program films in their own way.

A prehistory of independent theaters

Let’s take a look at the history of independent theaters in Japan. In the 1950s, communist and socialist film groups established film clubs and centers across the country and started independent film screenings. By the 1960s groups like Sogetsu Cinematheque and Art Theatre Guild (ATG) began four-walling, and after that we saw “cineclubs,” organizations associated with a French film company (France Eiga-sha) that would show art-house films. The 1970s saw the opening of the Athénée Français Cultural Center and Iwanami Hall, places which show the kinds of films “film freaks” love. The explosion of independent theaters and distribution companies in the 1980s was surely due to the progress made by all of these groups in the earlier decades.

The development of independent theaters through the 1980s and 1990s

In 1981, Cinema Square Tokyo, Seibu’s Studio 200 and Parco Space part 3 were opened. Eurospace was opened in 1982 – it was unique in that it both showed films and distributed them. In 1984, Seibu created the company Cine Saison, which operated theaters and distributed films through those theaters and others. Toei Chanter Cine opened in 1987 and Tokyū Bunkamura Le Cinéma opened in 1989.

So many independent theaters popped up in the 1980s in Shibuya that one might say there was an “independent theater war.” Although there were a lot of independent theaters being built, the style, programs and even audiences of each theater were extremely different. The main thing that I think should be pointed out about all of these theaters is that the majority of them were not started using film capital. This is especially important to keep in mind when assessing the way the structure of the theater business changed in the coming years.

It is worth mentioning that the activities of the Saison group in the 1980s produced many good people. Independent theaters in the 1990s were supported by these people. From 1988 to 1991 over 450 foreign films were released every year, with 552 films shown in 1989 alone. In the latter part of the 1980s a number of independent theaters were also built in the countryside.

Hit films in independent theaters and the changing nature of entertainment

Looking at the hit films shown in single screen theaters from the 1980s until today we can see a major shift in the nature of box office revenues. This is especially clear when we compare the period before the release of *Wings of Desire*, which started in Chanter Cine and made over 200 million yen in profit before moving to Yuraku Cinema, where it ran for approximately one additional year. Other hits which have come out of independent theaters include *Cinema Paradiso*, which ran for 40 weeks, *Trainspotting*, and *Muthu*, which ran for 23 weeks and sold 210 million yen worth of tickets. From *Wings of Desire* onward there have emerged numerous hit films which have ran for more than 20 weeks in independent theaters.

This continued until 2003, when everything changed. No longer can a theater make 150 million yen or more from one picture. The biggest reason for this is that from 2003, films began to be shown at more than one theater within a city. For example, take the film *Kisarazu Cat’s Eye – Go Major!*, which made 1.5 billion yen. It was released at Cinema Rise in Shibuya and Cine Switch in Ginza at the same time. Then it was shown at lots of cineplexes, but not at independent theaters in the countryside. These days, films are released on 100 to 150 screens across the country all at once, and if the film only makes a profit of 1.5 billion yen – calculating this out, you can see that it is no longer possible for a single theater to earn more than

150 million yen per film.

Independent theaters and independent distribution companies from 2001 onward

Some distribution companies, such as Gaga and Asmik Ace, have adapted to the changes since 2001. With the countryside firmly established as cineplex territory, movies from filmmakers who once would have only been shown in independent theaters, such as François Ozon and Pedro Almodóvar, have begun to be shown in cineplexes as well. Many distribution companies began to fail from 2001 with the rising cost of advertising and falling revenues from DVD sales and television broadcasts. The situation independent theaters and companies operate in has changed. Companies that would have put out 500 films in 1989 can no longer manage to put out even 350 in 2009. The fact that new works by Ken Loach and Lars von Trier do not get distributed in Japan attests to the crisis of diversity that we have fallen into.

Among the theaters that appeared in the 1980s, currently only Shinjuku Wald 9 continues to house a distribution company. I hope that during the discussion we can talk about the way forward for independent film companies and single screen theaters across the country given the current state of the industry.

ディスカッション “インディペンデント映画館の行方”

司会：古賀 太（日本大学藝術学部教授）

パネリスト：田井 肇（大分「シネマ5」支配人）

中村由紀子（東急 Bunkamura「ル・シネマ」番組編成プロデューサー）

阿部律子（オープンセサミ代表）

松山大貴（経済産業省商務情報政策局メディア・コンテンツ課）

佐伯知紀（文化庁文化部芸術文化課 芸術文化調査官）

古賀：では、ディスカッションに入ります。皆様にお配りしている資料の中に観客数とスクリーン数のグラフがありますが、この数年、国内のスクリーン数は年々増えています。2008年末で3,359スクリーン、その中でシネコンが占める割合は8割に近づいています。ところが入場者数は1972年ぐらいから変わってない。映画館は増えているけれど、入場者数は30年ぐらい変わってない。これが何をもたらしているのか。1館あたりの入場者数は年々減少しているということです。今日は映画館の代表として、東京・渋谷の東急Bunkamura「ル・シネマ」の中村由紀子さん、それから大分のミニシアター「シネマ5」の田井肇さんにおいでいただいておりますが、偶然にも、このふたつの映画館は今から20年前、1989年にできています。ミニシアターが最も話題になった時代、1989年から20年、どのような変化があったのか、このおふたりにまず話を聞くとどこから始めたいと思います。

最初に中村さんにお聞きしたいのですが、ル・シネマではどういう映画館を目指されていて、それがどう変わってきたのか、特にこの数年、2000年以降どのように変わっていったかということを中心にお話いただきたいと思います。

東急Bunkamura「ル・シネマ」の変遷

中村：ル・シネマは、渋谷にある複合施設、東急Bunkamuraの中にあります。ル・シネマ1、2という2スクリーンのミニシアターです。Bunkamuraは昨年まで東京国際映画祭でも使用されておりましたので、みなさんご存知かと思います。渋谷は「若者の街」と言われていますが、そこに大人のオアシスを作ろうじゃないかというコンセプトでBunkamuraが誕生しました。既に渋谷にはユーロスペースや、シネマライズなど先達となるミニシアターがありましたので、そこは重ならない番組編成で、どういう方向性をつけようかということが一番の課題でした。ランドオープンした時の作品は『カミーユ・クローデル』で、

これが、今では考えられないんですが、延べ41週の大ヒットになりました。先ほど古賀さんが“おばさま”とおっしゃいましたが、ある程度の年配の女性が連れ立っていらっしゃった。この作品は女性芸術家が主人公で、文化芸術がストーリーの核となり、女性の生き方を描いた作品ということで興味を引かれたのではないかと思います。これがひとつの流れとなりました。また、Bunkamuraは複合文化施設ですから、映画だけではなく、音楽や演劇のホールもあり、美術館も併設しています。映画だけでなく、演劇、オペラも楽しんでいただける施設です。そういうことも考え合わせて作品をセレクションしてきました。当時はアメリカのインディーズ作品がミニシアターでは強かったので、うちではヨーロッパにこだわり、作家にこだわるといことも考えました。パトリス・ル・コントや、クシシュトフ・キエシロフスキ、その後、またひとつの大きな核となるアジアの作品にも力を入れて陳凱歌監督の『さらば、わが愛／霸王別姫』の大ヒットをスタートとして、そこから張藝謀監督や韓国のキム・ギドク監督、イ・チャンドン監督といった作家の作品も紹介していくことになりました。

20年続けていく中で、多くの女性客の動員を得ることができ、かなり順調に推移していったと思います。2003年、2004年頃までは、社会の大きな変化、例えば地下鉄サリン事件とか、阪神淡路大震災といったことがあった時には動員も極端に減りましたが、それを除けば大きな変化を見せることはありませんでした。2005、6年からかなり急激な変化が、動員数、それから興行収入において見られるようになりました。これは私どもの劇場だけではないと思います。去年あたりからまた少し落ち着いてきたところではありますが、その前は、全盛期の75%ぐらいに減少していたのではないかと思います。実際は、客単価が下がったというのが問題で、動員数はそこまで落ち込んでいなかったのです。さまざまなサービスデーを設けてきたことによる客単価の減少という側面があると思いますが、2005、6年はかなり収入が減りました。団塊世代が定年を

迎え、高齢者割引の観客の割合が増えたということがあって、全盛期に比べて200円ぐらいは単価が下がったと思います。

先ほど古賀さんもおっしゃったとおり、全体の動員数はさして変わっていない。しかし、スクリーン数は増えている。作品の原価は高騰し、単館系と言われる映画がシネコンに流れ、それまでは東京は単館公開でロングランできていたような作品が、都内2、3館同時公開になるといった状況も出てきた。それがすべてヒットに結びつくかというと、やはり客数には限りがあり、その客数を2館、3館で分け合うわけですから、1館の集客は当然減少するわけです。そういった数々の問題があって、今の状況が起きているのではないかと思います。

現在は、1作品を10週かけるというようなことは非常に難しくなっています。15年ぐらい前までは、封切の前に「まあこれは15週は固いな」とか、「12週、15週はいける」という作品が少なくなかった。それが今は基準が8週いけるかいけないかというところで、それでも長い方だと思いますが、そういう感じになってきましたね。

古賀：ありがとうございます。それでは田井さんにお聞きしたいと思います。最初に大分にミニシアターをお作りになったきっかけ、それから現在に至るまでの、特に2005年以降の変化、それに、日本各地の同じようなインディペンデント映画館の状況、さらにシネマ・シンジケートという組織がコミュニティシネマセンターを中心に昨年から発足していると思いますが、それがどのような目的をもって作られたのか、現状はどうかということも、お話いただければと思います。

大分「シネマ5」と地方のミニシアター

田井：僕は、ちょうど20年前に大分市で、シネマ5という映画館を始めました。始めたのが1月7日という天皇崩御の日だったんですが、20年って本当に長いなと一番感じるのは、自分の老眼がすごく進んだなというぐらいのことで、何とか20年やってきました。

東京でミニシアターブームが始まって、日比谷シャンテが1987年にできて、そのちょっと後ぐらいに『ベルリン 天使の詩』が公開され、こういう大変辛気くさい映画がとんでもない大ヒットをした。当時は、タルコフスキーの映画も、行った人の半数以上が眠っているにもかかわらずヒットして、眠っていても素晴らしかったという評価さ

え出るといって、そういう時代でしたね。しかし、そういう作品の大半が、地方にいて全く観られなかった。それで、80年代は、自分たちで映画館を借りて上映するという、自主上映でやってた時期があり、そうこうしているうちに、シネマ5という映画館が閉館することになって、経営者の人に「閉めるぐらいならやらせてちょうだい」と言っていて、僕がその映画館をやることになるわけですが、当時は閉館せざるを得ない状況であったことも事実なんです。閉めるぐらいなら僕にやらせて欲しい、なぜなら僕にはまだ観たい映画が、この大分市で観られない映画がいっぱいあるのだからと言いましたが、そもそも、なぜ大分市では公開されないか、それは単純に商売にならないからです。つまり、僕は自ら商売にならないことをしようということで始めたわけなんですね。ですから、20年続くなんてことは、僕自身が最も思っておりませんでした。

それから、最近の変化についてですが。2001年の大相撲・夏場所でしたか、貴乃花が千秋楽の優勝決定戦でケガをおして勝って、優勝した時に、トロフィーを渡す当時首相だった方（小泉純一郎氏）が「感動した！」と叫びまして、この言葉が、貴乃花の優勝以上に、多くの人に熱狂的に受け入れられた。ちょうどあの辺りを境目に世の中全体がそういう方向に向かっていったと思います。映画館にも「今、感動する映画やってますか？」という、とんでもない問い合せが来るようになった。映画の問い合せがあって題名を答えると「それって感動しますか？」って聞かれる。つまり、映画を観て感動するのではなく、「感動する映画」というのがあって、それを観に行くんだと。これは信じられないことでしたね。その辺りから、やたら泣けるのが大変よろしいというふうになっていった。古賀さんなんかもそうでしょうけど、映画を観て泣くっていうのは、あるいは泣かせるっていうのは、あんまり高級な芸じゃないと思ってるところが僕にはあります。でもそれが素晴らしいものであるというふうになっていった。あの頃からお客さんそのものが変質していったなという感じは受けます。

95、6年ぐらいからシネコンが次々にできて、既存館は、街にシネコンがひとつできると、だいたい観客数が6割減とか、7割減とか、そういう勢いで影響を受けました。街にシネコンがふたつできると既存の映画館は潰れる、そういう感じでしたね。僕の映画館はたまたまですが、シネコンができる以前と比べると、まだ80%とか70%後半代を維持している。わりと踏みとどまった方だと思いますが、この数年、シネコンと既存館のシェアは圧倒的にシネコンが優勢になっています。ひとつシネコンができるごとに、

あっちでふたつ消え、あっちで3つ消えという具合に既存の映画館が閉館しているわけです。現在も、そういう事態に晒され続けているというのが地方の映画館の実態だと思います。

アート系の映画をやっていく上では、人口が非常に重要です。ある程度の人口規模がないと、なかなかお客さんが集まらない。これはまあアート系でなくても同じですが、映画の動員というのは人口比によって想定できるわけです。例えば、ル・シネマが対象にされる人口というのが、東京近郊も含めて、まあ2,000万人ぐらいだとするじゃないですか。とすると、大分市の40万人というのはその50分の1ですよ。ということは、大分のシネマ5ではル・シネマの50分の1しか入らないということになってしまいます。10年ぐらい前、地方でアート系映画をやる場合、「(興収が)これ以下の映画はやれないな」と言っていた基準は、東京での1館の興収が5,000万円でした。5,000万円を切った映画なんてとても地方じゃやれないというのが常識でした。その頃は、まだ単館系で1億円を越える映画が何本もありましたからね。ところが現在は、東京の単館で3,000万円いけば、間違いなくヒットと呼ばれるんじゃないでしょうか。その50分の1は、60万円です。3,000万円の大ヒット映画が我々のところに来ると60万円なわけです。うちの映画館の現在の月間のランニングコストが130～140万円ぐらいですから、それを考えるととても追いつかないという話になる。現実問題としては、東京の10分の1ぐらいを狙っていかなければならない。最近では、東京の初日で1,000人来たりしたら、もうFAXなんか送ってきて「1,000人も！」と書いてあるんですが、この10分の1でも100人ですからね、その辺を目指すわけです。人口比どおりの50分の1だったら20人ですから、それでは商売にならない。地方でアート系の映画をやっていくということの困難さは、具体的な数字で言うところのこのように、どの地方であろうと共通にあると思います。

また、先ほど言ったように、シネコンの進出によって、多くの映画館が危機に瀕しているということがあります。2005年以降、東京でいわゆる「単館拡大」と呼ばれる、いくつかのアート系映画館でミニチェーンを組んで公開するという方式が始まった辺りから、これは地方ではシネコンに流していこうという意図が当初からあったと思います。が、実際、アート系映画で当たりそうだなという映画は、都内では単館拡大、地方ではシネコンで公開されるようになっていきます。ル・シネマで上映された映画はかつてはすべて、大分では私の映画館で上映していたのですが、ここ

2年においてはそうじゃなくて、シネコンで公開された映画もあります。そういうことが、ここ数年起きていて、そのことによって地方のミニシアターはかなり苦しんでいます。

このままだと我々は消え去ってしまうかもしれない。我々が消え去ってしまうと、自分自身は当然困るんですが、それのみならず、他の人たちもちょっとは困るんじゃないかなということがあります。このままいくと、ある種の映画はもはや日本映画では作られない、ある種の外国映画は輸入されないということが、どんどん加速していったのではないと思うわけです。なおかつ、我々は、「この間までアパレルにいたんですけど」って言うようなシネコンのマネージャーとは違って、一応映画をよく知っているわけです(その分面倒くさかったりもするわけですが)。それでも、やはり映画を知っているという我々が映画を届けていくということは必要じゃないのかなということもあります。

しかし、周りを見てもみんな同様に苦しんでいる、それを何とかしなきゃいけないということを、2、3年前からぐずぐずと仲間と話してしまっていて、そういう過程から、先ほどご紹介いただきました「シネマ・シンジケート」という地方のインディペンデント映画館連合というか、そういうものを作ろうということになったわけです。人間苦勞する時には何か報いが欲しいじゃないですか。しかし、ミニシアターの場合、商業的報いを得ること、すなわち儲かることはかなり困難です。これはもう諦めた。そうだとでも「いい映画館ですよ」とか「いい映画やってますね」とか、名誉の部分だけでも報われるならと思ってやってきたところがあった。ところがその名誉に当たる部分も難しくなってきた。アート系映画の中でも「これはぜひともうちでやりたいな」というものがシネコンにいくということが重なってくると、だんだん名誉の方も得られなくなってくる。名誉も剥奪されつつあるということになると、一体、何のための苦勞なのかと、これでは本当にやっていけなくなるんじゃないかという危機感が募ってきまして、みんなで手を組んで、このフリーブッキングの時代にブロックブッキングを組んで、「これ」という映画を取りにいこうじゃないか、みたいなことから始まったんですね。ところが時代の速さの方が、我々よりも遥かに速いというのがありまして、これもなかなか容易なことではない。そんな感じで、これまでにシネマ・シンジケート作品ということでは『コドモのコドモ』(萩生田宏治監督・ビターズエンド配給)と、『マン・オン・ワイヤー』(エスパース・サロ

ウ配給)という2本を手がけまして、残念ながらあまり芳しい興行結果は出ませんでした。しかしやってみて初めて見えてきたこともありまして、今後の方針をいろいろ考えていかねばなと思っていますところです。

古賀：ありがとうございます。具体的な数字とか、参考になりました。オープンセサミの阿部律子さんには買付や配給の2000年以降の大きな変化を中心に、日本の配給会社が海外の映画を買うということが、どうなりつつあるのかということをお話いただければと思います。

外国映画の買付について

阿部：まず最初に、「映画を買う」ということがどういうことなのかということを少しお話をさせていただきます。MG—Minimum Guaranteeというのは何年間か映画を利用するための権利料のことで、最初に最低保証金としてMGを支払います。その後、儲かったら権利者に儲かった分を返さなければいけませんが、儲からなかったとしてもMG＝最低保証金は配給会社には戻ってきません。これが買値だと思っていただければいいかと思います。配給作業をする時には、この権利料の他に、当然ながら、素材費、宣伝費がかかりますが、これをP&Aと言います。PというのはPrint Cost、AというのはAdvertisement Cost、宣伝費です。それに人件費がかかりますね。これが主な経費です。収入の方を見てみると、その映画を配給することによって得られる配給収入、それからDVDの収入、テレビ放映権の収入、それからごく一部ですが、マーチャンダイジングであるとか、劇場用のパンフレットとか、その他の収入があります。配給会社としては、経費をできるだけ少なくして、収益をできるだけ上げることを考えるということになります。

映画はプロデューサーから買うわけですが、海外のマーケットではセールス・エージェントという人たちが、プロデューサーから映画を預かって売っています。「アスキング」というのは、向こうが言う売値のことです。非常に長い間、映画の製作費の10%ぐらいが日本向けの権利料の基準とされてきました。これはアメリカ映画および英語圏の映画に関する基準ですが、この基準がヨーロッパ映画にも適用されるようになりました。

通常は映画を自分で観て気に入ったものを「この1本をください」と交渉するのが理想的なのですが、売り手側は

まとめて売りたいわけですね。ですから収益が上がりそうな映画には、いろいろ売れそうにもない映画がついていて、「この映画が欲しいなら4本まとめて買ってくれ」みたいなことを言われるわけです。これは「パッケージ売り」というもので、売り手市場だった頃にはこのパッケージ売りがひどくて、配給会社はこれにも長年苦しめられてきました。

私は1989年～2001年まで洋画の買付の仕事をしていて、2001年から現在までは洋画の買付のコンサルティング業務と、日本映画の海外セールスを生業にして、海外の映画祭に出席しています。約20年間、国際映画祭に関わってきた実感に基づいて、お話をさせていただきますと、映画の値段が上がり始めたのが、1990年代の半ばです。ミニシアターがどんどんできてきて、配給会社の参入も増えて、買い手が多くなったということもその背景にありますね。90年代の半ば、93、4年くらいから値段が上がってきました。

(P80 表参照) いくつか象徴的な作品を時系列に沿って入れた表を作ってみました。93、4年ぐらいから、単館系の映画でも、例えば10万ドルとか20万ドルとかで買えたものがそれでは買えなくなってきた。特に2000年頃には、単館系映画でも1億円ぐらい出さないと買えない映画が増えてきたわけです。MGの部分が非常に大きくなってしまうと、収益の目標値も随分高くなってしまいます。単純に言うと、それまで10万ドルで買えたような作品を100万ドルで買うことになると収益も10倍上げないと配給会社としては儲けが出なくなるわけです。そうすると、これまでみたいに単館公開というわけにはいかないという話になるわけです。そうすると、独立系の配給会社でもチェーンで100館とか200館で公開できるような作品を追求めることになります。先ほど申し上げましたとおり、MGとしては、製作費の10%が基準ですから、20億円で作った映画は売値は2億円になります。2000年以降はMGが5億円とか6億円、10億円近い作品も出てくるようになってしまいました。そうするとまずコストとして権利料の10億円、それから宣伝費として10億円がかかる、そうすると興行収入で少なくとも30億円は上げなければ収益は出ないわけです。しかし、興収30億円を上げる映画が年に何本あるのでしょうか。ハリウッド映画を入れたとしてもそんなに数あるわけではありません。そうすると、配給会社、特に独立系はそんなに資本的に盤石なところではありませんので、単館系の映画に1億円も2億円も出して映画を買っていると、急速に疲弊していくわけです。しかし、配給会社は数が多いですから競争原理も働きます。欲しい映画は皆同じなので、奪い合い

- 2000 年以降、単館系映画館に MG が 1 ミリオン（約 1 億円）クラスの作品がブッキングされるようになった。
- 独立系配給会社も高額な MG 回収のためチェーン公開もしくは単館拡大系を目指すようになる（ハイ・リスク・ハイ・リターン）。
- 高額な MG を支えるだけの DVD(VHS)、テレビ市場があった。
- 2006 年カンヌ頃からヨーロッパ映画において買付金額の下落の兆候
- 劇場収入、DVD 市場の低迷により売り手アスキング金額と日本側オファー金額との差の拡大

	独立系配給会社による 単館系作品	独立系配給会社による チェーン作品	韓国映画	邦画	スクリーン数	邦画：洋画比率	
						邦画	洋画
1995	恋する惑星	マスク フレンチキス			1,776	37%	63%
1996	ファーゴ	セブン 12 モンキーズ		shall we ダンス？	1,828	36%	64%
1997	トレイン・スポット ティング	フィフス・エレメント		もののけ姫	1,884	42%	58%
1998	ベルベット・ゴールド マイン	セブン・イヤーズ・ イン・チベット グッド・ウィル・ ハンティング / 旅立ち		踊る大捜査線 THE MOVIE	1,993	30%	70%
1999	ライフ・イズ・ ビューティフル	シックス・センス ノッティングヒルの恋 人		鉄道員（ぽっぽや） 鮫肌男と桃尻女	2,221	32%	68%
2000	オール・アバウト・ マイ・マザー	グリーンマイル ダンサー・イン・ザ・ ダーク	シュリ	ホワイトアウト	2,524	32%	68%
2001	アメリ リトル・ダンサー	ザ・メキシカン ハンニバル	JSA	千と千尋の神隠し	2,585	39%	61%
2002	8 人の女たち	ギャング・オブ・ ニューヨーク ロード・オブ・ザ・ リング アザーズ	友へ チング	猫の恩返し ピンポン	2,635	27%	73%
2003	ボウリング・フォー・ コロンバイン ベッカムに恋して	戦場のピアニスト ロード・オブ・ザ・ リング / 二つの塔	猟奇的な彼女	踊る大捜査線 THE MOVIE 2 木更津キャッツアイ 日本シリーズ	2,681	33%	67%
2004	華氏 911	ロード・オブ・ザ・ リング / 王の帰還 コールド・マウンテン	誰にでも秘密がある ブラザーフッド	世界の中心で、 愛を叫ぶ ハウルの動く城 スウィングガールズ	2,825	38%	62%
2005	ミリオンズ	ミリオンダラー・ ベイビー オリバー・ツイスト オペラ座の怪人	甘い人生 四月の雪 私の頭の中の消しゴム	交渉人 真下正義 NANA メゾン・ド・ヒミコ	2,926	41%	59%
2006	ポリバール 〈帰郷〉 クラッシュ	Mr.&Mrs. スミス	美しき野獣	ゲド戦記 LIMIT OF LOVE 海猿 フラガール	3,062	53%	47%

になって、権利料の高騰に拍車がかかり、2000年ぐらいからは本当に配給会社の疲弊が進んでいきました。2001年、2002年ぐらいがMG高騰のピークでした。

韓国映画のヒットによる配給会社の変化

そういう時に登場するのが韓国映画です。2000年に『シュリ』という映画が公開されました。これは韓国映画としては記録的な大ヒットとなり、チェーン公開されました。韓国映画はハリウッド映画、アメリカで作られている映画に比べて製作経費が安いですから当然権利料も安かった。製作費10%の法則を適用すると、1、2億円で100館200館開けられる映画を手に入れることができるということになります。5、6億円を出してハリウッド映画を買うよりも、1、2億で韓国映画を買った方が儲かるということで、韓国映画の公開本数がどんどん増えていきます。2002年にはワールドカップもあり、いわゆる韓流ブームが起こります。でも韓国映画が売れるようになると、韓国の会社も要求が高くなってきて、製作費の10%という基準を逸脱するような、製作費3億円の映画を3億円で売るといような会社が出てきました。しかし、この韓流ブームを牽引していたのは実は「冬のソナタ」に代表されるようなテレビドラマだったんですね。先ほど田井さんが「感動できる映画ですか？」と聞かれて驚いたと言われましたが、この時期に売れた韓国映画の特徴は非常に分かりやすい語り口で、いわゆる感動できる映画だということです。そういう映画にどんどん観客が流れるようになって、韓国映画も高くなってしまった。

そうすると、5億円、6億円で映画を買って来てもたった10年の権利しか持てないのであれば、2億円、3億円で日本映画を作って永久に権利を持って商売ができる方がいいということで、これまで外国映画を配給していた会社も、邦画を作るようになったり、テレビ局主導の映画のヒットが続いたり、邦画の数がどんどん増えていきます。邦洋の興収の比率を見ていただくと分かりますが、2002年頃までは洋画がとても高い比率で推移していますが、2004年頃からだんだん洋画の比率が下がってきます。これは結局あまりにも買付の値段が上がったこと、それに伴う宣伝費の高騰などもあって、経費を回収できなくなってしまったということがあると思います。そういう中で、韓国映画に活路を見出そうとしたり、邦画に活路を見出そうとしたり、配給会社は模索をしてきましたが、それでも累積していく赤字を埋められなくなってきます。

外国映画の配給状況

外国映画の日本での配給の変化は、カンヌ映画祭のコンペティション作品の動向を見るとよく分かります。2004年、2005年のコンペティションに出た映画のうち、ほとんどの映画が日本での配給権を買われ、国内配給されています。しかも、映画祭で上映される時には、既に3分の1程度は日本の買付が決まっていた。ところが2006年を境に、配給会社の疲弊が顕著になり、買えなくなってきたんです。さらに、リーマン・ショックによる不況という追い打ちもあり、今年、2009年のカンヌ映画祭を見てみると、まだ1年経っていないという状況なので、単純に比較することはできませんが、カンヌのコンペティション作品20本のうち、現時点で配給会社が決まったと思われるものは4本にすぎません。ラース・フォン・トリアー監督、この監督は日本でも非常に人気のある監督で、今までだったら必ずどこかが買っていました。しかもこの『アンティクライスト』という映画は、今年のカンヌで主演女優賞を獲った映画です。それでもまだ買付先が決まいません。それに、ケン・ローチ監督の映画、これも非常に出来の良かった映画で、映画祭でも非常に評判が良く、東京国際映画祭でも上映されていますが、これもまだ買付先が決まっています（その後、買付が決まった）。その他にも、今までだったら必ず配給会社がついたであろう監督の作品が、まだ配給が決まらない状況にあります。2006年のカンヌ以降、ヨーロッパ映画に関しては、以前なら30万ドル、40万ドル出さないと買えなかったような映画が、10万ドル、15万ドルぐらいの値段で買えるようになっています。それよりももっと低く、5万ドルとか、1ケタの値段で買えるようになっています。でも、配給会社はそれでも買いにいきません。それはなぜかということ、日本の興行の地図があまりにも変わってしまったからなんです。韓国映画と日本映画が興行を席捲して、アート系に限らず、外国映画を好んで観る層が非常に少なくなっています。先ほど、東京と大分の映画館のお話がありましたが、以前東京で5,000万円の興収が上がっていたような映画が、今では3,000万円がせいぜいという状況になってしまいました。そうすると10万ドルで買っても、まだリスクがある。しかも、配給というのは興行だけで終わるものではなく、その後のビデオグラム化権、テレビ放映権で経費を回収するわけですが、ビデオグラムも売れなくなり、NHKが映画を買わなくなっているという大きな問題もあ

ります。テレビ系の収入で経費をカバーすることも難しくなるわけです。観客の変化というのはやはり大きいと思います。外国映画に対して興味を持たなくなった、全体に内向きになっているという傾向があります。特に若い人たちにそういう傾向が強くて、若い人たちが映画を観ていないわけではありませんが、そのほとんどはテレビ局主導の映画に流れています。海外でも非常に高い評価を受けている映画を、以前に比べれば非常にリーズナブルに買えるんですが、そのリーズナブルな値段であっても、収益を上げられない状況になってきたわけです。この1年は特に酷いんですが、去年の秋ぐらい、丁度リーマン・ブラザーズが倒産してから、外国映画を配給している会社は極端に映画を買うことを控えています。映画は劇場で公開される1年とか2年前に買うわけですから、今買ってないと、来年はさらに映画館に供給される外国映画が少なくなってしまうということで、この状況をどうしたらいいのか。それを皆さんと考えていきたいと思っています。

古賀：どうもありがとうございました。配給会社も疲弊している、その前に田井さんが地方の映画館が疲弊しているとおっしゃいましたが、みんな疲弊してしまっている、じゃあどうしたらいいのか。これはまた後で議論しますが、ある種の配給会社の整理が進み、買付の値段が下がって、5万ドルとか高くても20万ドルぐらいの間の中で、日本のマーケットはこういうものであるということが定着していけば、また、高騰しすぎた宣伝費が常識的なものに戻って、原点に帰るといって、高い映画は買わない、宣伝費はかけすぎないというようなことができるのであれば、そこでまた、新しい状況が生まれてくるのかどうか、これもこの後議論したいと思っています。

それでは、文化庁の佐伯知紀さんにご意見を伺いたいと思います。今日、皆さんに配布した資料に文化庁の映画関連の予算が出ているのですが、こんなに文化庁が映画に予算を出していることに私は驚きました。佐伯さんには特に、映画館に対して何か文化庁ができることがあるのかということをお話いただきたいと思っています。つまり、文化庁の施策として製作に対してはかなりの支援がなされています。では流通に対してはどうか。例えばフランスではアート系の映画館に対する助成制度があります。イギリスにもあったと思います。韓国にはアート系の映画館はあまりありませんが、それを作ることも含めて支援しようとしている。日本ではそういう話は全く議論にならないのか、映画館は商売だから文化庁には関係ないよということなのか、

映画祭は助成するけれども、映画館はできないのか、その辺りを中心にお聞かせいただければと思います。

文化庁の映画館への支援は可能か

佐伯：今日の主題は映画館ということですが、映画館というのも日本映画界の全体の状況の中に存在するものですから、全体を考えることなしに映画館のことだけを考えることはできないだろうと思います。さらに、このディスカッションで話題になっているのは、映画館の中でもインディペンデント映画館をどうするのかということですね。このことについて、文化庁が何かできるかということについては答え難い部分があります。文化庁としては、映画・映像振興のための懇談会の提言を受けて、映画・映像振興プランを策定し、それを改訂しながら2004年から継続してきています。その中で、製作支援も、映画祭や日本映画の上映に対する支援も充実してきたわけです。この東京国際映画祭の中の「文化庁映画週間—Here & There」もその基本方針に則って行なっています。大きく言えば、文化庁の映画に対する取り組みはこの数年で飛躍的に充実したと言えると思います。しかし、やはり日本の文化庁は日本映画を支援するというのが基本です。国民の税金を使ってやることです。メインはやはり日本映画です。日本映画の現状を変えていく、そのために策定されたプランなんです。

これまでの話を伺っていると、アート系の洋画の配給、興行が疲弊していく時期と文化庁が日本映画の振興に本格的に取り組み始めた時期はほとんど一致していますね。ある時期、邦画バブルという時期がありました。それまで日本映画を作っていなかった配給会社が日本映画を作るようになったり、メジャーもローカルプロダクションという形で日本映画を製作し始めた。『デスノート』がそうでした。僕たちの立場から見ると、日本映画が元気になってきた。邦画・洋画のシェアも逆転して、その点では私たちは成果を感じているわけですが、でも一方では単館系の疲弊という現象が起きている、じゃあどうすればいいのかという処方箋は書き難いんじゃないかと思います。文化庁は直接映画館を支援するプログラムは持っていませんが、映画館を会場に行われる上映会とか、映画祭に関しては支援のプログラムがあります。そういう形での間接的な応援はできていると思います。映画館をダイレクトに支援するという発想は、今は文化庁にはありません。フランスとか

イギリスには、CNCとかBFIとか映画・映像を専門に扱う国の機関があって、製作とか配給、流通全体をサポートしています。自国文化防衛といったことまで含めてやっていますが、文化庁は文化全体をやるところですから、そこまで踏み込むことはできないということもあるかと思います。ただ、新たにこういう問題が顕在化しているんだなということは理解することができました。日本映画が良くなったというか勢いが良くなったように見える。特定の1社だけが元気に見えるかもしれませんが、それでも何か盛り上がっているというイメージがないと次に繋がりませんよね。若い人たちがその分野に興味を持つようになるためにも。そういう意味では、文化庁も一定の役割は果たしたんじゃないかと思っていますが、問題もあるということですね。あまり、ご質問の答えにはなっていないかもしれませんが、今、言えるのはこんなところですよ。

映画館のデジタル化を支援～経済産業省の試み

古賀：ありがとうございます。資料でご覧いただける通り、文化庁の今年度の映画・映像関連の予算は21億円です。経済産業省の方はどのぐらいの予算があるのでしょうか。それから、今年、地方の映画館のデジタル化を支援する事業が進んでいると聞いたのですが、これはどういうものなのでしょうか。シネコンの中でデジタル上映ができるところ、DLP上映ができるところは確かまだ100スクリーンちょっとですよ。2,000スクリーンを越しているシネコンの中でもまだわずかではかない。3,500ぐらいある全国のスクリーンの中でも100スクリーンぐらいというような状態だと思いますが、この新たな支援事業はどういう意図でお始めになられたのかとかいうことも含めて、経済産業省全体の映画に対するスタンスと言いますか、特に映画館についてどうお考えかということをお話ください。

松山：まず、予算の説明から始めたいと思います。一昨年から「JAPAN国際コンテンツフェスティバル（コ・フェスタ）」というイベントを、経済産業省が中心になって、文化庁や総務省とも連携して実施しています。このイベントのひとつの目標は、日本のコンテンツを海外へ展開すること、あるいはコンテンツと言ってもアニメや音楽やゲームなどさまざまありますから、各分野の連携を進めるというようなことで、いろんなコンテンツを紹介するイベントを9月の後半から10月にかけて1か月間やっています。

東京国際映画祭についても、文化庁と共に経産省でも支援させていただいています。経済産業省として映画の分野に対してどれぐらいの予算を投じているのかというと、東京国際映画祭とTIFFCOMが主に映画の関連で、このふたつを合わせて3億円になります。その他に「J-Pitch事業」というものがあります。これはプロデューサーを海外にお連れしている方とマッチングをしていくという共同製作を支援する事業です。これについては今年度1.1億円を計上しています。それから「ジャパン・フィルムコミッション」の活動も支援しています。各地域のフィルムコミッションの情報を集約したりもしていますが、「ジャパン・フィルムコミッション」を立ち上げたのは今年の春で、海外に対する窓口としての機能を強化していこうということで約5,000万円を支援しています。

次に、デジタルシネマの件を紹介します。昨年、映画業界のいろんな方にお集りいただいて、今後の映画産業のあり方についてご意見をいただくという趣旨で研究会を立ち上げました。この中で中心になったのがまさにデジタル化の話でした。東京国際映画祭もオープニングで『アバター』を3Dで上映するとか、デジタル化もかなり普及してきています。世界的なトレンドとしてデジタル化が進行する中で、映画館はどうデジタル化に対応していくべきなのか。最近、東映の系列のTジョイとソニーが発表したようなバーチャルプリントフィー（VPF）・モデル、要は配給会社と興行会社と機器メーカー共同で機材の導入を進めようというような動きがあり、今年の1月にはTOHOシネマズと角川映画、NTTが同様に共同で機材を導入していく仕組みを作ってきたという現状があります。研究会の中で我々が最も問題視したのは、興行収入ではなく、入場者数です。先ほどから言われているように1億6千万人ぐらいから伸びていないというのが現状です。興行収入を上げるためにはいろんな仕組みが考えられるわけです。単価を上げるのは簡単なやり方ですが、やはり、観客を増やすためにはどうすればいいのかを真剣に考えねばならないのではないかと思います。1億6千万人を2億人するにはどうすればいいのかといった話はその研究会の場でなされました。これは、実際にご自身がシネコンをつくられた会社の社長がおっしゃったのですが、シネコンがスクリーンの大半を占めるという現状では、中学生や高校生が映画館に行けなくなったと。シネコンはその多くが郊外にありますから、車を持たない中高生たちが学校帰りに映画館に行くことができなくなった。それができなくなったということも、若い世代の映画離れを助長しているのではな

いか。そこで、我々としては、まさに街の真ん中にある映画館のために、はっきり言えばシネコンから置いてけぼりをくらってしまった独立系の映画館に対して、何かできることはないだろうかと思ったわけです。

今、デジタルシネマを導入すると金額的には1,500万円程度の費用がかかります。独立系の映画館がこれだけの費用をかけることはほとんど不可能だと思います。そうなる、デジタル化の進行は街なかの独立系映画館の閉館に拍車をかけることになりはしないかと懸念されるわけです。また、デジタル化は単に2Kのデジタル作品の上映を可能にするというだけではなく、さまざまな面で映画館の可能性を広げ、地域を活性化することにも役立つのではないかと考えています。そこで、経産省の中で議論を重ねまして、中小企業庁の商店街振興のための予算の中で、映画館のデジタル化を支援することを考えたわけです。映画館の歴史を振り返ってみると、かつての中心市街地には必ず映画館がありました。ある意味では商店街や歓楽街の中心に映画館があったと言うこともできるわけです。そういう目で、もう一度映画館を見直してはどうだろうと考え、商店街と映画館が連携する商店街振興のための取組みを支援するというプログラムを立てました。若干こじつけ的なところもありますが、この商店街の活性化を支援するというプログラムの中にデジタルシネマの導入を補助することも可能な形に作り上げたわけです。

この支援プログラムをどのぐらいの映画館が受けることになるかはまだ分かりませんが、僕らの狙いとしては、この支援によってデジタルシネマを導入したところが、映画館と商店街との連携のモデルケースとなっていけばいい、新しい映画館のあり方を提示するような好例が生まれればいいなと思っているわけです。デジタルというものをひとつのエンジンにして、映画館の新しい価値を提示することができれば、映画産業全般の発展、振興にも繋がっていくんじゃないかという我々の思いも込めて、やってきたというのが現状です。

古賀：はい、ありがとうございます。経産省も映画館のことを真剣に考えていることは分かりました。やはり、日本にも映画庁のようなものがあって、現在の文化庁の映画予算も経産省の部分も一緒にできればかなりのことができそうですね。総務省の部分も入れて、メディア庁とか、そういうものがあつたらいいのにと、そういう夢のようなことをおふたりのお話を聞きながら思いました。

松山さんが、映画館の価値を高める、あるいは新しい価値を映画館につけていくというお話をされましたが、そういうことについて中村さん、今後、若い人たちをもう一度映画館へ、共感空間の中へ連れて来るためには何が必要なのかということについてお話していただければと思います。

単館系映画館の未来～原点にかえる

中村：そうですね。現在は、我々の劇場だけでなく、多くの劇場がシニア層でもっていると言っても過言ではないかと思っています。そうした時に、特にアート系の作品を若い方たちに観てもらうためにはどうすればいいのか考えることは必要だと思いますが、また好まれる作品の傾向というのは時代の流れと共にあるということもあり、致し方ないような気もするんですね。80年代、いわゆるミニシアター全盛期の時というのは、経済も上向きで、バブル期でもありましたから、言ってみればゆとりがあった。いらなかった、特に生活に必要なものにも関心を向ける余裕があった。そういうものを多くの人が求めていた、そういう部分で作家性が強いものが支持されたということがあったと思います。現在の傾向として、先ほどから出ているように、分かりやすいものが好まれる、単館であってもそういうものが求められているという状況ですが、我々自身が、ミニシアターとしての特色というものをなくしてしまっただけでいいと思いますね。それではシネコンと変わらないプログラムになってしまう。ミニシアターは設備の点ではシネコンに勝るわけがないので、どこかでそれを補うような魅力を出していくことが必要です。例えば、こういったロケーションに自分の劇場が位置するのか、そしてまたどういった客層が好んでその劇場に来ているのかということを改めて考える必要があるでしょう。自分の劇場を選んでいる人の顔をちゃんと認識すること、そういう人たちの嗜好をつかんで、そういうお客様を逃さないようにすることが重要です。これは言ってみれば原点に立ち返ることでもありますが、そこが最も重要ではないかと思っています。

それから、最近、時々映画学校の生徒さんとかがインタビューに来られることがあったりして、そういう人たちのお話を聞くことがあるのですが、彼らは映画をそんなにたくさん観るわけではないんですね。どういう基準で映画を選んでいるかと聞いてみたら、友だちの間で話題になっ

ている映画とか、テレビとかで流れているものを観ると言う。友だちと一緒にのもの、話題になっているものでないと不安なんだというわけです。私はこの答えを聞いて非常に驚きました。ミニシアターがやる映画というのは個性が売りですから、逆に個性的なものというのは受け入れられ難い時代なのかなと実感しました。分かりやすいということは、大量動員をするのにはいいのかもしれませんが、映画の魅力は、想像力を刺激するような、語らずして感動を伝えることができるというようなところにあるのではないかと思います。そういう映画は今分が悪いのですが、人々が持っている想像力を今一度呼び覚ますような映画の魅力を伝える努力を続けなければいけないだろうと思います。マスメディアの方々にもお願いしたいと思いますね。チェーン作品でないと雑誌に取り上げられないとか、そういう声は多々聞こえるんですが、雑誌にも個性があるわけですから、その雑誌だけが選ぶ作品があってもいいんじゃないかと思ったりもします。

古賀：ありがとうございます。最近、映画を教えている大学がこの10年ぐらいで急増しています。なのになぜ、若者は映画館へ行かなくなっているのか。私も大学で教え始めましたので、非常に責任を感じております。それから、メディアの責任というのも、ついこの間まで新聞社にいたものですから、これについても責任を感じています。例えば『ベルリン 天使の詩』は、朝日新聞に、「天声人語」とかも含めて3回も記事になって、それがあの大きなうねりを生む原動力になったという神話があります。しかし、現在では朝日新聞の夕刊に載ったからといって、客は動かない。20年前は朝日新聞の夕刊に載れば、その日の夕方から1割2割は増えたと言われていましたが、活字メディアに対する信頼度が失われているという面もあるんじゃないかと思います。

今日話題になったことを一言で言うのは難しいんですが、映画の多様性が失われつつあるということなんじゃないかと思います。日本ではもはやケン・ローチも、レース・フォン・トリアーも観られない。5年前なら、そんなことはあり得ないと多くの人が言ったと思います。公開される本数はともかく、映画の多様性は失われつつある、個性的な、作家と呼ばれる監督の作品が観られなくなりつつあるということを、阿部さんの話を聞いていて非常に感じました。失われつつあるのは上映される映画の多様性だけでなく、観客の多様性も失われつつある。つまりシニア層だけが頼りである。それでは今後、疲弊—今日のキーワー

ドだと思いますが—疲弊はどんどん深まっていくばかりだと思います。いろいろなレベルでの多様性をもう一度映画が獲得するために、シネコンの確立がこれだけ高くなっている現在、80年代、90年代の状況を求めることは非常に難しいと思いますが、それでもできることは何かあるでしょうか。田井さん、いかがでしょう。

インディペンデント映画館とは何か

田井：話すべきことがあまりにいっぱいあって困んですが、早口で話します。映画館の新しい可能性について言えば、それよりも前に映画館が失ってしまったものを考えることが大事な気がします。まず今回この会議で使われている「インディペンデント映画館」という言葉について考えてみたいと思います。この言葉はあまり使われなかった言葉だと思いますが、これはなかなか言い得て妙だなと思いました。インディペンデント映画という言葉はあります。インディペンデントの配給会社ということも言われる。そして、あまり使われていなかったけれどインディペンデント映画館。この3つがどういうことを引き起こしてきたか。実はかつて3、40年前、映画を作ることはとても大変なことでした。大手の映画会社に入って助監督やって、そうじゃないと映画なんて作れないと思っていました。映画館もまた、誰もが作れるものとは思っていなかった。ところが80年代、90年代には映画が好きだということを根拠に、わずかなコストで多くの映画が作られるようになった。大きな映画会社じゃなくても映画を作ることはできるのだと。同様に、ミニシアターブームが映画館のハードルをぐっと下げて、僕のような単なる映画好きでも映画館を作れるようになった。このふたつがどういうことを引き起こしてきたか。あまりに簡単に映画が作られるようになって、本当にお金をもらっているのかなというぐらいのレベルのものまでも映画と呼ばれるようになってしまった。一方映画館も、とにかくホールを暗くして映写ができるようにして、DLPでも置いたら映画館ですと、映画館と名乗れば映画館なのだという感じになってきた。果たして本当にプロのサービス業としてお金をいただけるような映画館なのか。映画にも映画館にも同じ問題があると思うんです。どちらも素人芸ようになってしまった。その結果、映画がかつて持っていたオーラ、そう易々と作ったりもできないし、映画館を自分が持つなんてとんでもない、映画館では、手の届かないような何かを観るのだっていうような、

かつて映画が持ち得ていたオーラみたいなものが失われていった。それが一方で映画の観客の多様性を奪っていく。

デジタル化の中で～観客の多様性について

映画の観客というのは、観客としてのプロであって欲しい。観客としてのプロというのは何かと言うと、お金を払った価値があったかどうか一目で分かるということです。つまらない場合はつまらないと言えればいいわけです。ところが、観客そのものの多様性が奪われてしまって、例えば最も今年観客を動員した作品の『ROOKIES－卒業－』はおおよそ700万人を動員していますが、この700万人の中に『ROOKIES－卒業－』のテレビ番組を1回も観たことがなく、あの出演者の名前をひとりも知らないけれど、高校野球の映画でなんかそういうのがあるらしいねって言って観に行った人はほぼいないんですね。そうじゃなくてどういう映画なのか知っている人たち、似たような人たちが来るわけです。似たような人同士が集まっているので、評価も似ている。これでは映画が鍛えられません。「こんなものでいいのか」と批判してくれる人がいない。映画というのは、「良い」と言う人と「悪い」と言う人が両方いるのが当たり前で、それが幸せなことですよ。ところが、今や映画の観客は、「良い」と言う人と、「興味がない」と言う人に分かれてしまった。「良い」と言う人と「悪い」と言う人にいて欲しいんです。そうやって映画は鍛えられていって欲しい。そのためには観客の側にもある種の多様性ということが必要になるはずなんです。

今、デジタル化の進行の中で、ODSという、映画以外のもの、歌舞伎とか演劇とか、あるいはサッカーとか、講演会とか、そういうものを作って映画館の可能性を広げていこうということが言われていますが、これは多様性と反対の方向を向くんじゃないかと懸念しています。つまり、ワールドカップで日本が出場することになったから、それを映画館でみんなで観ようということは現在も既に行われています。それで日本が点を入れると、みんなわーっと喜びますよね。でも、映画はそうじゃない。映画だったら、点が入った時に点を取られてしまった側のあいつの気分が分かるなという人が何人かいたり、ひとつのことが起こった時に観客の中に呼び覚まされる感情というのはいろいろなんです。ところが本物のサッカーだと、そうじゃなくなる。日本が点を入れたらみんな喜ぶというだけになってしまう。そういう多様ではない、同種の観客だけを集めることになっていく可能性を大きく秘めている。つまりデジタ

ルは必ずしも良い方向の可能性だけを開くとは限らないということは一言申し上げておきたいと思います。

映画館と観客のあいだの信頼関係

それと、阿部さんがおっしゃった、映画がこのままでは買われなくなってしまうということ、ここに配給会社の方もいらっしゃるので質問したいんですが、今年のカンヌなどでは「例えタダでも買えません」という配給会社もあったそうですね。例え権利料がタダだったとしても、プリントを作って、字幕をつけて、宣伝して、チラシ作ってということをやると、3,000万円、5,000万円というお金がかかってしまう。それすら回収できないという話ですね。しかし、客が入らない入らないと言うけれど、試写室はいつも満席という噂を聞きます。しかもすごい回数やっている。それが、何らかの効果をもたらしていますか。試写室のお金を払って、何千通もの試写状を送って。宣伝費が大きいのしかかって映画が買えないのなら、そのコストを抑えて、映画館の信頼みたいなものに期待してやってみようということがあってもいいんじゃないかと僕は思うわけです。それは、我々シンジケートが本当は考えねばならないことだと思っているんです。つまり、我々が永年付き合ってきた、育ててきたというのは傲慢な言い方ですが、勝手に育ててきてくださったお客さんとの間にはある種の信頼関係というものが確実に存在すると思います。「お前が良いと言うなら観てみるよ」というような関係です。そういうことが失われつつあるのかもしれませんが、我々は「この映画館にかかるから観てみたい」と思われる映画館にならねばならない、そうであれば、宣伝費も安くなるだろうし、ラース・フォン・トリアーも配給される日が訪れる。そういうことを僕らも考えていかなければいけないと思っているわけです。

最後に～映画館とは何か

ついでに最後にもうひとつだけ。このコンベンションは「映画館とは何か」というタイトルですので、僕の映画館で最近あったちょっとしたエピソードをひとつだけご紹介します。ある日、僕の映画館に電話がかかってきたんです。大分市の隣に別府市という温泉町があるんですが、別府市の市役所から電話がかかってきた。「おたくの正式な住所を教えてください」と。「うちの正式な住所？ いや、

大分市府内町ン丁目だけど、どうするんですか？」と聞いた
ら、「いや、実は今結婚なさった方が婚姻届けを出しに
来て、新しい戸籍を開くのに、どこにするかと聞いたら、
思い出の場所でシネマ5にしたいんだと言っている。だから
その正式な住所が欲しいんだ」と言うんです。何か渡
辺淳一みたいで申しわけないんですが、「愛の本籍地」は
映画館ってわけですね。これは、僕もびっくりしました。
結婚するとか、新しく戸籍を開く時には本籍地は自分で決
めていいんですよね。日本国内ならどこでも。皆さん、
じゃあ俺の本籍地を本当に自分で決めていいよって言われ
たらどこを選びますか。そんな場所、なかなかないでしょ
う。でも映画館はそういう場所足りうるかもしれない場所
なんです。そういう場所って、この世の中にあった方がい
いじゃないですか。そういう場所を失うっていうのは、
良くないことだと僕は思います。だから映画館ってそうい
うものじゃないかなって。これが、映画館とは何かという
ことに対する、僕の答えになってしまうんですが、と同時
に、映画館とは何かということは、即ち映画とは何かとい
うことなのだと、僕は思います。そう言い得る映画館でな
ければならない、ということは、思っています。

古賀：最後にふさわしい、感動的なお話をありがとうございました。
映画館が本籍地であるというのは、本当に美しいことだと思います。

短い時間でまだまだ聞き足りないことばかりですが、
観る映画の多様性、それから観る場所の多様性、観る観客
の多様性、映画の多様性を求める中で、やはり映画館とい
うのが、まだまだずっとキーワードになっていくのではない
かという感じを強めました。「映画館とは何か」という
問いに対する答えは見つかりませんでしたが、皆さんそれ
ぞれの中で考え続けていただきたいと思います。今日はど
うもありがとうございました。

Discussion

The Way Forward for Independent Cinema

Moderator: Futoshi Koga

Panelists: Yukiko Nakamura (Program Director, Le Cinema, Tokyu Bunkamura)

Ritsuko Abe (President, Open Sesame)

Tomonori Saiki (Department of Arts and Culture, Agency of Cultural Affairs)

Daiki Matsuyama (Media and Content Industry Division, Commerce and Information Policy Bureau, Ministry of Economy, Trade and Industry)

Hajime Tai (Director, Oita Cinema5)

Summary:

Yukiko Nakamura: Summary of Comments

Change at Tokyu Bunkamura Le Cinema

Le Cinema is a two-screen mini-theater within the multipurpose facility Bunkamura in Shibuya. When it opened in 1989, we were quite concerned that our schedule might overlap with the already established theaters of Eurospace and Cinema Rise, so we took great care in creating a programming policy, and opened with the film *Camille Claudel*. At the time of opening, most mini-theaters were focusing on independent films from the United States. In contrast to this, we put on films by a number of European filmmakers – people such as Patrice Leconte and Krzysztof Kiełowski. Over the years, we have also put on many works from Asian directors, such as Kaige Chen's *Farewell my Concubine*, a film which was a great hit for us.

We saw a relatively good upward progression of profits in the last 20 years, right up until 2005 or 2006, when revenues suddenly dropped to about 75% of what they used to be. We haven't necessarily seen a drop in audience numbers however, leading me to believe that the drop in profits is due to: 1) a drop in the amount paid by individual filmgoers; and 2) overlapping program schedules. As to the first point, the core audience of Le Cinema has traditionally been people in their 40s and 50s, many of whom are now starting to become eligible for senior citizen discounts. Secondly, it is now quite common to see the same film run at two or three theaters around Tokyo. It has become rare for one theater alone to run a high-selling show for over 15 or more weeks. At this point it is hard to even run a show for ten weeks, and we are beginning to wonder about the feasibility of eight weeks. This is mainly because of the ticket sales we lose when filmgoers go to see the same picture elsewhere.

The future of single-screen theaters: a return to basics

It's no exaggeration to say that theater-going crowds are aging. In fact, a major issue for us right now is how to attract young people. In the 1980s Japan was in the middle of an economic bubble and people had the time and resources to really get into independent theater, so mini-theaters thrived. Things are different now. Even among those young people who say they enjoy film, I find that if you ask them what they like they are more likely to say something popular than something independent. These days everyone wants to see films that can be easily understood, and there is fear or anxiety about saying you like something that you aren't sure that other people like. It is extremely

important that mini-theaters think about what this means. We are never going to beat cineplexes in terms of our facilities, so we must develop a better understanding of what customers actually want. In an age where word-of-mouth trumps individuality, it may be increasingly difficult to run a successful mini-theater. But because we live in precisely such an age, we have a responsibility to work even harder to inspire the public's imagination and help people to understand the appeal of film.

Ritsuko Abe: Summary of Comments

The rising costs of film rights and the difficulties faced by distribution companies

I worked from 1989 to 2001 purchasing foreign films to be shown in Japan. I currently work as a consultant in the same industry, and as a representative of Japanese films that studios want to market overseas. I would like to talk a little bit about what I have learned about foreign film purchasing and distribution.

The first thing that one must do when purchasing a foreign film is pay a minimum guarantee. A minimum guarantee is the base amount that one pays to the producers of a film in order to distribute it, aside from a percentage of any profit the film makes in the importing market. In addition to the minimum guarantee, other expenditures include the cost of the print, advertising costs, and personnel costs. On the profit side of things, there is distribution profit, DVD sales, and television broadcast fees.

The cost of a film, particularly English language films, is usually 10% of the production cost of the film. Costs began to rise from the middle of the 1990s, due to an increase in both the number of theaters in the market and the number of distribution companies. In 1993 or 1994, theaters were paying up to 100,000 or 200,000 dollars for a film, and if that film made 1 million yen you could expect to increase your investment ten-fold. Nowadays, you can't purchase a film for under 100 million yen. Furthermore, the agents selling the films have begun to package together popular films expected to sell tickets with those films that aren't expected to do well at all, and the increased costs of these "packages" has hurt distributors greatly. The years since 2000 have seen some companies paying minimum guarantees of 500 to 600 million yen. Aside from the initial costs, the fact that many films are now starting to be shown at multiple theaters around Tokyo at once has also caused advertising costs to jump. We have reached a point where one might have to pay advertising costs of 100 million yen and a minimum guarantee of 100 million yen, meaning that you need to achieve at least 300 million yen in ticket sales to turn a profit

– something that is not even common for cineplexes. 2001 was the peak year for distribution costs.

It was also around 2001 time that the hit film *Shiri* was released in Japan. South Korean films are cheap to produce and cheap to purchase. A film that can be shown in 100 to 200 theaters can be acquired for 100-200 million yen. Of course, prices have risen along with the South Korean culture boom, to the point that some companies now demand 300 million yen for a film that was made for 300 million yen in South Korea.

Furthermore, in light of the difficult price situation, many distribution companies began to think that it would be better to make their own films, so that they could own the rights to films forever rather than be forced to give up rights in just ten years. This is why we have seen more domestic films being produced jointly by distributors and television studios. Up until 2004, profits for films from the west were rising, but then things changed. People stopped going to see foreign films as much. So now the cost of foreign films is rising, the costs of advertising are rising, NHK has stopped purchasing films – distribution companies face a tough situation.

Decreased foreign film distribution

In 2004 and 2005, more than 80% of the films shown at the Cannes Film Festival were distributed in Japan. However, as of October this year, distribution companies had only picked up 4 such films. Prices for European films are dropping, but Japanese companies still aren't purchasing them. This is because of the strength of Japanese and South Korean films in Japan. In particular, young people don't seem to want to go see foreign films. Perhaps it is also because of the economic crisis, but distribution companies have become extremely negative about foreign films. This is a major problem. If things continue on like this, there may be a few art films shown in Japan a year from now.

Tomonori Saiki: Summary of Comments

Can the Agency of Cultural Affairs (Bunka-Cho) support theaters?

The theme this time is theaters, but since theaters exist within the film industry, I think that we should think a little about the industry as a whole. The Agency of Cultural Affairs (Bunka-Cho) has budgeted 2.1 billion yen for film support this year, and because this is tax money, it is primarily going to Japanese films. We have been carrying out an initiative to energize the Japanese film industry since 2004. This initiative doesn't just include production support, but also support for film festivals and film showings.

The Agency of Cultural Affairs (Bunka-Cho) began to seriously support Japanese films at the same time that the number of art films distributed in this country and entertainment profits began to decrease. In 2004, distribution companies which had previously never produced a film began to do so. The market share of Japanese and foreign films reversed, and the Japanese film industry began to show signs of life.

Unfortunately, this has led to problems for mini-theaters.

We do not have any programs to directly support theaters, but we do have programs which support film festivals and film showings. France and the United Kingdom both have organizations dedicated to film. In France there is the Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) and in the United Kingdom there is the British Film Institute. These organizations support the creation of art films, their distribution, everything, and of course this includes support for independent theaters. There is no such organization in Japan. There is a limit to what the Agency of Cultural Affairs (Bunka-Cho) can do for theaters. What we need is a special organization to support the creation, distribution, and showing of art films, and the management of art house theaters.

Daiki Matsuyama: Summary of Comments

Support for the digitization of theaters; a trial program being undertaken by METI

Since last year, the Ministry of Economy, Trade and Industry (METI) has been putting on CoFesta (The Japan International Content Festival) in order to promote Japanese films, anime, music and video games abroad. We cooperate with the Agency of Cultural Affairs (Bunka-Cho) and the Ministry of Internal Affairs and Communications on this. Additionally, we also support the Tokyo International Film Festival with the Agency of Cultural Affairs (Bunka-Cho). In total we budget about 300 million yen a year for the Tokyo International Film Festival and TIFFCOM. We also have 110 million yen to support J-Pitch, a program to bring Japanese producers together with producers from other countries, and we give about 50 million yen a year to the Japan Film Commission.

This year we worked to support the digitization of regional film theaters. Before we did this, we held dialogue with numerous people in the film world about the future of the industry. The digitization of the film industry across the world was one of the things we discussed – especially the digitization systems being created by T-Joy and Sony, and the ones being created by NTT, Toei Cinemas and Kadokawa Pictures – but the major issue we identified was the problem of how to increase audience sizes. Currently about 160 million people go to theaters every year, and that number is not increasing in this three decades. How can we improve this? The majority of the screens in Japan are within cineplexes, and most cineplexes are far out in suburban areas, so perhaps one reason why we don't see more people going to the films is because junior high and high school students without cars cannot physically get to the theaters. If that's the case, is there something we can do to support the independent theaters within the cities that these potential customers can get to? This kind of support would help to foster young customers for the future of the industry. For this and other reasons, we wanted to put aside cineplexes and work to support independent theaters.

The introduction of digital technology costs about 15 million yen. This is a prohibitive amount for independent theaters, and so we

worried that digitization was to signal the closing of independent theaters. We also came to believe that digitization would open to theaters a world of possibility beyond just the ability to show digital films. We discussed this in the Ministry of Economy, Trade and Industry, and within the budget of the Small and Medium Enterprise Agency's activities for the revitalization of shopping districts we allocated money for theater digitization. It is our hope that this support will breathe new life into theaters and revitalize the film industry as a whole.

Hajime Tai: Summary of Comments

Oita Cinema5 and regional mini-theaters

About 20 years ago there was a mini-theater boom in Tokyo. It started around 1987, when Hibiya Chanter opened and *Wings of Desire* became a legendary hit. It was around this time that I realized I wanted to show films in Oita. I found a theater that was about to close and said that I wanted to take it over. This is how I became the owner of Cinema5 in 1989.

Since around 2001, customers have started to demand films that are said to have moved foreign audiences or brought audiences around the world to tears. We've even started to get ridiculous queries such as "Are you playing any moving films right now?" No longer do people go to see films and find themselves moved, rather, they now hear about a moving film and go see it. It's crazy.

Cineplexes began to pop up around about 1995 or 1996. These theaters reduce independent theater ticket sales in any town they open in by about 60-70%.

You can guess the amount of customers a theater can attract by looking at the population of the area the theater is located in. For example, it could be said that Bunkamura Le Cinema has a target audience of 20 million people. Oita, on the other hand, has a population of 400,000 people, one-fiftieth of that. It used to be common sense that if a theater in Tokyo made 50 million yen off a film it would be profitable outside of Tokyo as well. Nowadays, however, if an independent theater in Tokyo makes 30 million yen it's considered a hit. We might make 600,000 yen off such a film. The cost of running Cinema5 is about 1.3-1.4 million yen per month, so this just isn't profitable.

Since about 2005, cineplexes in the suburbs have been snapping up any art film likely to become a hit. This has hurt many of the mini-theaters located outside of cities.

The current situation threatens to be the death of the mini-theater, and along with this will come a situation in which a certain type of Japanese film cannot be made and a certain type of foreign film cannot be imported. We owners of mini-theaters are different from Cineplex owners in that we understand film, and so of course many of us want to do something to stop this. That is why Cinema Syndicate was formed. Cinema Syndicate is a regional independent theater alliance that works to get certain films shown in theaters. Unfortunately, the two films the syndicate has promoted so far have been *Child by*

Children and *Man on Wire*, two films which didn't do very well.

The nature of independent theaters

I think it's important that we think about what the theaters has lost before we think about new possibilities for theaters. Allow me to talk a little bit about what independent films, independent distribution companies, and independent theaters have been able to accomplish up until now.

30 or 40 years ago, if you wanted to make a film you had to join a film studio as an assistant director and work your way up, but from the 1980s this changed. Through independent cinema, people became able to create films simply because they liked film and wanted to do it.

With mini-theaters as well, people like me, people who simply liked film, were able to acquire theaters at around this time. And so both the theater business and the film business became less professional. Film theaters have lost the special aura they used to have. I think this has caused a loss of diversity among the public.

Audience diversity

I want filmgoers to be professionals. What I mean by this is that I want them to say something when a film is boring. Take the film *Rookies: Graduation* – Seven million people went to see this film, and I can't imagine that there was one person among this crowd that had never seen the television show or didn't know anything about the actors. Film audiences are now made up of people who know what a film is about before they see it. With film, it's only natural that you have people who like a film and people who hate it, and I think that this is wonderful. However, recently it seems like audiences are divided between people who like a film and people who aren't interested in it. Film itself will not progress as long as this is the case. We need diverse audiences.

As part of the movement for digitization are efforts to put on digital performances in theaters of things other than films, for example, *kabuki*, sports and the like. Doesn't this go against making theaters more diverse places? In a film, when something happens on screen, the reaction of each member of the audience is going to be different. However, with something like football, this isn't the case. When Japan scores a goal, everyone is happy. In other words, it may well end up that these actions attract only non-diverse customers.

A relationship of trust between film theaters and audiences

I've heard it said that even if film rights were free, distribution companies would still not purchase art films because the cost of advertisement is too high now. It would be great if distributors would place more faith in the relationship of trust between audiences and theaters. In other words, I want audiences to say, "The films shown at this theater are good, so I want to see such-and-such a film." If we could do that, advertising costs would fall and we would be able to show

more independent films in Japan.

Conclusion: what are theaters?

I'd like to finish with a story that relates to the theme of this convention, "What are Film Theaters?" Some time ago I received a phone call from the city hall of Beppu, which is next to Oita. "Please tell us your address," they said. "Whatever for?" I responded, "What are you going to do with my address?" The response I got was this, "Actually we've just received an application for a marriage license and we need to know what household the two are from before they can create a new household in the registry. When I asked them what their old households were they said they both wanted to use Cinema5 because of all of the memories they have of your theater." In other words, a film theater was the original home of their love. I would also say that my home is a film theater. I don't think it would do at all to lose film theaters. We need to maintain theaters in such a way so that they continue to be the kind of places that people cherish.

開催時のスナップ

Photos



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩



⑪



⑫



⑬

①大高英雄氏 ②堀淵清治氏 ③古賀 太氏 ④田井 肇氏 ⑤中村由紀子氏 ⑥阿部律子氏 ⑦松山大貴氏 ⑧佐伯知紀氏 ⑨会場は満員の聴講者でにぎわった ⑩会場には若い聴講者の姿も ⑪総司会を務めた伊藤重樹氏（コミュニティシネマセンター シネマ・シンジケート マネージャー） ⑫聴講者からは熱心な質問も寄せられた ⑬冒頭で挨拶をする清水孝悦氏（文化庁文化部長）

第7回 文化庁全国フィルムコミッション・コンベンション

(ジャパン・ロケーション・マーケット2009 / ジャパン・アニメコラボ・マーケット2009 共同企画)

Bunka-Cho Film Commission Convention 2009

(Collaboration Program with Japan Location Market 2009 and Japan Anime-collaboration Market 2009)

“アニメーションmeetsロケーション ～ヒットアニメに学ぶロケハン術～”

“Animation meets Locations”



- 主催：文化庁
- 共催：ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）
特定非営利活動法人 ジャパン・フィルムコミッション
- 協力：一般社団法人日本動画協会
- 会期：2009年10月22日（木） 14:30～17:00
- 会場：六本木アカデミーヒルズ49 オーディトリウム
- 料金：入場無料 ※事前申込み制

■ 開催趣旨

映画やテレビなどのロケーション支援活動を通して、地域からの情報発信を担うフィルムコミッションの活性化をテーマとするシンポジウムです。テーマは一昨年に続き、「アニメーションとロケーションハンティング」。アニメーション監督や作画クリエイターを招いて、アニメーション製作にとってのリアルな風景やストーリーの重要性について語ってもらい、作品を支援した地域のフィルムコミッションが登壇して活動プロセスを紹介しました。

■ 出席者

細田 守（アニメーション映画監督）
片渕須直（アニメーション映画監督）
原 悟（信州上田フィルムコミッション）
村田 太（山口県フィルム・コミッション事務局長）

■ 進行

岡本美津子
（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）

Organized by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

Co-Organized by: UNIJAPAN (Japan Association for the International Promotion of Moving Images) / Japan Film Commission

Cooperation by: The Association of Japanese Animations (AJA)

Date: Oct. 22, 2009 (Thu) 14:30-17:00

Venue: Roppongi Academyhills 49 Auditorium

Fee: Free <Guests Only>

Symposium Theme:

The symposium's theme is to revive Film Commission which provides regional information by supporting Film and Television location services. Again this year the Symposium focuses on “animation & location hunting,” inviting animation directors and creators to discuss the importance of real scenery and stories in animation production. In addition, people from regional film commissions, who are in charge of supporting productions, will introduce the process of activities on stage.

Speakers

Mamoru Hosoda (Animation Film Director)
Sunao Katabuchi (Animation Film Director)
Satoru Hara (Shinshu Ueda Film Commission)
Futoshi Murata (Director, Yamaguchi Prefectural Film Commission)

Moderator

Mitsuko Okamoto (Professor, Department of Animation, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts)

プロフィール／Profile

■ 出席者／Speakers

第一部



細田 守

アニメーション映画監督

Mamoru Hosoda

Animation Film Director



原 悟

信州上田フィルムコミッション

Satoru Hara

Shinshu Ueda Film Commission

第二部



片渕須直

アニメーション映画監督

Sunao Katabuchi

Animation Film Director



村田 太

山口県フィルム・コミッション
事務局長

Futoshi Murata

Director, Yamaguchi Prefectural
Film Commission

■ 進行／Moderator



岡本美津子

東京藝術大学大学院映像研究科
アニメーション専攻 教授

Mitsuko Okamoto

Professor, Department of
Animation, Graduate School of
Film and New Media, Tokyo
University of the Arts

第1部

『サマーウォーズ』のロケハン術

【登壇者】

細田 守（アニメーション映画監督）

原 悟（信州上田フィルムコミッション）

進行：岡本美津子（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）

司会：大変お待たせ致しました。それでは只今より第6回文化庁映画週間・第7回文化庁全国フィルムコミッション・コンベンション「アニメーションmeetsロケーション～ヒットアニメに学ぶロケハン術～」を開始させていただきます。このコンベンションは映画やテレビなどのロケーション支援活動を通し、地域からの情報発信を担うフィルムコミッションの活性化をテーマとしております。今回は昨年に引き続きましてアニメーションとロケーションハンティングをテーマに、製作者側からアニメーション製作にとってのリアルな風景やストーリーの重要性を、また作品を支援をした地域のフィルムコミッション側からは活動プロセスの紹介をさせていただきます。尚、このコンベンションは10月16日に秋葉原UDXにて開催されましたジャパン・アニメコラボ・マーケット2009の「アニメコンテンツによる地域ブランディング～『サマーウォーズ』の里・信州上田の事例から」の共同企画シンポジウムとなっております。さて、今回取り上げます作品は第一部、細田守監督の『サマーウォーズ』、第二部は片渕須直監督の『マイマイ新子と千年の魔法』となっております。それでは、開催に先立ちまして、主催者を代表し、文化庁文化部長・清水孝悦よりご挨拶申し上げます。

清水：皆さん、こんにちわ。文化庁の清水と申します。本日は多数お集まりいただきまして誠にありがとうございます。文化庁は日本映画の振興に、さまざまな観点から取り組んでおります。その一環として、現在の映画製作において、全国各地のフィルムコミッションのご協力とご支援が不可欠だと考えまして、ロケーションデータベースの構築のお手伝いをさせていただいております。また、毎年、東京国際映画祭の期間中に文化庁全国フィルムコミッション・コンベンションを開催しております。今回は7回目になりますが「アニメーションmeetsロケーション～ヒットアニメに学ぶロケハン術～」と題しまして、実写の映画やテレビに限らず、アニメーション映画の製作でもロケーションハンティングが行われて、それが実際、どういう形で映画製作に活かされているのか、緻密な背景画のどこに現実の場所が活かされ、隠されているのかという、その関係について細田守監督、片渕須直監督はじめ、フィルムコミッションの関係者を交えてお話を伺う予定となっております。

信州上田には5月に行って参りました。山口県防府市は親戚がおりまして、小さい頃、何度も訪れたことがあり、懐かしく思います。このコンベンションを開催するにあたって、ジャパン・フィルムコミッションの方々、また、ユニジャパンの皆様に開催準備や運営にご尽力にいただいておりますことに御礼を申し上げますと共に、本日お集まりの皆様にとって、このコンベンションが有意義になること、そして日本映画の一層の発展に繋がることをお祈りしまして私のご挨拶とさせていただきます。本日はお集まりいただき誠にありがとうございました。

司会：それでは第一部、映画『サマーウォーズ』のロケハン術を始めて参りたいと思います。進行を務めていただく方をご紹介申し上げます。東京藝術大学大学院映像研究科教授・岡本美津子先生にご登壇いただきます。それでは岡本先生、宜しくお願い致します。

岡本：只今、ご紹介に預かりました東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻の岡本でございます。本日は長丁場、立見席の方もいらっしゃると思いますが、宜しくお願いします。自己紹介を兼ねて申し上げますと、私は東京藝術大学の映像研究科のアニメーション専攻でプロデュース論を中心に研究しております。私どものアニメーション専攻は昨年できたばかりのまだ新しい学科ですが、いろんな作家および、映像関係全体を扱う学校として設立されました。一昨年、私は東京藝術大学に、いわゆる就職した転職組でございまして、それまではNHKのプロデューサーでございました。NHKではテレビ番組『デジタル・スタジアム』という番組で、アニメーション、メディア・アートといったものを公募して審査するという番組をやっておりました。当時からアニメーションはいろいろな形で非常に熱い分野だったのですが、本日ご縁あって、このシンポジウムのタイトルにあるとおり「ヒットアニメに学ぶロケハン術！」といったテーマでシンポジウムを行わせていただくことになりました。これまで「アニメーション」と「ロケハン」というのは非常に縁遠い世界だったと思います。しかし、まさにこれが今、アニメーションの中で地域性をもったアニメーションの製作、または“聖地巡礼”という言葉、皆さんもご存知になっているかと思

ますが鑑賞する側も地域とアニメーションで結びついております。このようにアニメーションにはもうひとつ新しい製作プロセスや楽しみ方などが加わってきているのではないかと思います。本日は、この夏、大ヒットしました『サマーウォーズ』の細田守監督および、これから11月に封切られる『マイマイ新子と千年の魔法』、このふたつの長編アニメーションの監督およびフィルムコミッションの方をお呼びしまして、新しいアニメーションの動向について、いろいろ考えていきたいと思っています。前置きが長くなりましたが、この辺で第一部にご登壇いただく細田守監督、信州上田フィルムコミッションの原悟さんをお呼びしたいと思っています。どうぞご登壇ください。

岡本：改めまして本日は宜しくお願い致します。今さらご紹介を皆様にするまでもないと思いますが、細田監督は東映アニメーションに入社後、2006年に『時をかける少女』でアヌシー国際アニメーションフェスティバル長編部門特別賞、文化庁メディア芸術祭のアニメーション部門グランプリなど、内外のさまざまな賞を総なめにし、この夏、『サマーウォーズ』の大ヒットと、まさに日本を代表する若手監督として活躍されています。原悟さんは信州上田フィルムコミッションでお勤めになられておりまして、アニメーションだけではなく、むしろアニメーションのほうが珍しいようですが、通常は実写映画などのお世話をされているとのこと。改めて宜しくお願いします。早速ですが、ご覧になった方も大変多いと伺っておりますが、一度思い出すために、またご覧になってない方はちょっとその触りを観ていただくために映画の予告編を観ていただきます。では、VTRを宜しくお願いします。

※『サマーウォーズ』の予告編を上映

岡本：改めて感動が甦ってきますね。では、監督にお聞きしたいのですが、そもそも『サマーウォーズ』を作ろうと思ったきっかけは何だったのですか？

細田：私事なのですが、前作『時をかける少女』の公開後に結婚しまして、その時の自分の人生の中でその体験が非常に面白かったなとぼんやり思っているうちに、映画に結びついたというように思います。

岡本：どこまでプライベートにつつまでいいのかわかりませんが、なぜ、上田市だったのかというところが非常に

結婚と関係があったのではないかと聞いているのですが。

細田：映画を考える時に、アクション映画を作りたいなと思っていました。『サマーウォーズ』はアニメ映画では珍しく、オリジナル脚本によるもので、自分としても初めてのオリジナル脚本による映画でした。どういう映画を作るか考えた時に、世界を救うヒーローの話を作ろうと思ったのですが、「いかにもヒーロー然とした人が世界を救うのではなく、田舎の親戚が世界を救うと面白いのではないか」と思いついた瞬間からこの映画が作られてきたと思います。その中で「なぜ舞台が長野県上田市になったのか」というと、僕の妻の出身が長野県上田市だったことが関係しています。ただ、恥ずかしいので最初は上田からは自分の体験だけをいただいて、映画の舞台は別のところにしようと思っていました。しかし、結婚生活をしていると付き合い合っている時とは違って、家に帰ればたいい妻がいるわけですよね。そうすると妻と話しているうちに、上田というのはこういうところだよ、あんなところだよというさまざまな上田情報が何の気なしに入ってくるわけです。そうして、妻を通じて上田のことをだんだん知っていったということが大きかったのではないかと思います。

岡本：きっかけはご結婚や奥さんからのさまざまな情報だったと分かるのですが、それからさらに上田に関心を持たれた具体的なエピソードや風景などはあったのですか？

細田：実は最初、『サマーウォーズ』の脚本作りに入った時は、舞台は上田市ではなくて、別の町でした。しかし、上田市に限らず、ほかの候補もいろいろ見て回った結果、やはり上田市がこの映画の内容にふさわしい舞台だと思ったのです。その理由のひとつは、自分自身が『サマーウォーズ』の主人公と同じような境遇で、妻の両親や祖父母に初めて挨拶しに行った時、夏だったのですが、空の青さや風景の心地良さ、湿気が少なく気持ちのいい場所ということがすばらしいと思ったからです。もうひとつの理由は、真田幸村やそのお父さんの真田昌幸といった真田家が、上田市内で攻防戦をやって、徳川秀忠の大軍を退けたというダイナミズムのある歴史があるからということです。そして、その歴史的事実を妻も含めて上田市民がどうも誇りに思っているようなこと、「徳川を倒したぞ!」という心意気を持っていることがこの映画に向いているなと思って、最終的に「上田を舞台にするしかない」ということになりました。



写真 1

岡本：夏希ちゃんのお家を訪ねていく健二くんの姿が監督とだぶってきますが、逆に言うと生まれ故郷ではないけれど、客観的であり、親しい関係で映画を追体験できることが活かされていますよね。風景、歴史、そこに息づく人々という3つのキーワードが出てきたと思うのですが、原さん、上田市というのはどういう町なのですか？

原：人口16万人ぐらいの本当に小さな田舎町なのですが、細田さんがおっしゃったように、真田一族の物語を誇りに生きている人がたくさんいる城下町ですね。真田一族の歴史がまずあってその後、明治大正期には養蚕でとても栄えた町です。その養蚕業の衰退と共に、時が止まったようにその当時の建物が残っている町です。

岡本：次にどういうロケハンをやって、どういうシーンができたかというところをパワーポイントを見ながら具体的に伺っていきます。写真1は上田駅のホームですね。

細田：そうですね、これは映画冒頭のシーンです。ガスタンクがアニメにはあって、写真にはないのですが、実は壁の向こう側にガスタンクがあります。ちなみにロケハンには2回行っているのですが、これからご覧いただくのは2回目、2008年夏に行った時のものですね。夏が舞台の映画なのに1回目は真冬、2008年2月に行きました。夏の風景を想像しながら凍てつくような寒さのなかをロケハンをして、それを検証する形で夏にもう1回行きました。

岡本：最初から脚本はあがっていたのですか？

細田：1回目のロケハンの時には、脚本が第2稿まであがっている状況でした。ロケハンの情報を脚本に埋め込むことも必要なので、脚本家と直しをやっている合間に行きました。



写真 2

決定稿ができたのは4月くらいです。2回目のロケハンとは7月末、作品内と同じ時期に行っています。でも、この時点で実は絵コンテがもう半分はできていました。2月のロケハンの資料を使ってなんとかやったのですが、それを検証するためにスタッフみんなで行きました。ただ、ピースの作業はこれからといった時期ですね。

岡本：写真2はヒロインの実家がある伊勢山というバス停です。

細田：ロケハンでいろいろ探した結果、ヒロインの一族、陣内家の実家の場所は、想定として砥石城にあると決めました。陣内家は真田家がモデルなので、1回目にロケハンした時は「真田城の場所にしようか」と言っていたのですが、真田城からは真田町は見えるのですが、上田市は見えない。そこで、上田市を一望できる場所ということで、砥石城ということになりました。砥石城の最寄りのバス停がこの伊勢山です。写真では真田という表示があるのですが、それを残しておく、どこまでが嘘でどこまでが本当か分からなくなってしまうので、巧妙に消えています。

岡本：写真3は上田駅構内と聞いていますが、“上田わっしょい”というのはお祭りですか？

原：そうです。7月の最終土曜日に行われる上田で一番大きな夏祭りです。

細田：“上田わっしょい”というお祭り自体は妻から聞いて知っていて、「面白いお祭りなので、ぜひ映画の中でも使いたい」と思っていました。しかし、実際当日にみんなでロケハンに行ったのですが、「“上田わっしょい”が始まる」という看板や宣伝が劇中のようにあるかと思っていた



写真3

ら何もなかった。夏に上田市で行われる10個ぐらいのうちのひとつらしく、埋もれているみたいです。だからこのデコレーションはアニメのでっち上げです。アニメでは中央にあるモニターに映像が映っていましたが、実際のJR上田駅ではただの看板があるだけなんです。

岡本: でも監督、この画像を拝見していて、「現実をものすごく忠実にアニメで再現しているな」と今つくづく思っていました。例えば、かばんを持っている男性の後ろにあるポスターはそっくりそのままですし、置いてあるチラシもひとつひとつ忠実に再現している。また、消火栓やエレベーターのドアの色にもリアリティを持たせているような気がします。こういうものは写真をもとにそのまま描いているのですか？

細田: そうですね。直接見てもいますし、写真を資料として使って描いているということもあります。ただ、そもそも「アニメでロケハンというのは一体何なんだ」というのがあると思います。つまり、実際にその場所に行かなくても、アニメは絵ですから描こうと思えば描けるわけです。それなのにあえて行くのはなぜか？そしてまたなぜか架空の町でもいいんだけど、具体的な町をモデルになってくることが今はやっています。

岡本: パンフレット一枚一枚まで忠実に再現する意図はなぜですか？

細田: 昔のアニメは現実にはない夢の世界というか、自分の想像力を広げたようなもの、世界に存在しないような素敵な雰囲気を描くという役割があったと思います。しかし、今のアニメーション映画のあり方、もしくはお客さんがアニメーション映画に求めるものというのは、昔とちょっと



写真4

変わっているのではないかという感じがします。“リアリティ”ということだと思えますよ。アニメはやはり絵ですから“絵空事”になりがちなので、全部嘘になると「嘘だ」と視聴者が感じてしまう。そこで、「アニメの登場人物が自分と同じ現実に根ざした生活をしている」と共感を持って観てもらおうためのひとつの要素として、実際の土地であったりとか、JRさんのように企業名を出したりしているのです。昔はアニメって、スポンサーの問題で実際の企業名を出すのはダメだったんですね。ただ、『サマーウォーズ』は映画なので、「映画ならテレビほどスポンサーの意向を気にすることはないかな」と思いました。むしろそれよりは実際の地名や企業名など、僕らが現実生きて世界のリアリティを形作る要素を、アニメでしっかり再現することによって「主人公に寄り添って観てもらえるようにしたい」という意図がありました。だから、ロケハンの重要度というのは、アニメの世界でもこれから増えていくと思います。

岡本: 写真4は上田電鉄です。ほとんど同じように見えますが、アニメでは角間温泉（上田市の北東）行きになっていて、写真では別所温泉（上田市の南西）行きになっています。

細田: 現実には角間温泉の方に今電車は走っていないのですが、（砥石城がある角間温泉方面に）上田電鉄がもし走っていたらと見立てて描いています。一見、忠実に再現しているような顔をしています、これも嘘をついています。

岡本: 写真5も上田電鉄の車内ですが、私はこの丸窓は最初アニメでの創作だと思っていました。

原: もともとこういう電車が走っていて、一度なくなったの



写真5

ですが、今それを模した電車を復活させて走らせています。

岡本：この丸窓とかは、いつも乗っている地元の方は「珍しい」とだんだん感じなくなるものだと思うのですね。ただ、それを監督のように外部から来た人が非常に面白がったり、ほかと違うと思ったりする。そういうものの代表かなと思いながら見ていました。

細田：そうですね。以前妻も通学の時に乗っていたという話なのですが、「丸窓がすてきだった」とは聞かなかったですね。丸窓や木の電車の魅力は、自分が行って初めて気付きました。

岡本：写真6は田園風景と一般的に書いていますが、『サマーウォーズ』で描かれている抜けるような空気感は信州らしいですね。この空気感を伝えるために、どのように工夫されたのでしょうか？

細田：『サマーウォーズ』は夏が舞台の映画なので、夏の気持ち良さを伝えたかったんです。特に自分の印象だと、上田は空気の流れが早くて、空の青が濃いですね。そこで、



写真6

予告編にもあるように、東京の風景はちょっとくすんだような色味にして、上田は空の青を抜けるような、パキッとした色で表現しようと美術の武重さんに言いましたね。

原：上田は全国的に見ても雨が降らない地域で、晴天率が高いんです。航空地図を見ると青い固まりがいくつか写っていて、「これは何ですか？」とよく聞かれるのですが、みんな池なんです。雨が降らないので、たくさんため池があるのです。

岡本：だから上田市はしばしば映画のロケ地になっていたのかもしれない。雨が降ると撮影できなくて、それだけ予算もかさんできますからね。

細田：また、上田に限らないのですが、日本のあちこちにある郊外店を描きたいと思いました。田舎の人はクルマがないと生活はできないですから、そういう郊外店の雰囲気は、今の日本の田舎の風景のポイントのひとつだと思います。つまり、古き良き昔の懐かしき日本ではなくて、クルマで行くようなバイパス沿いに大きな店舗がポツポツあるというのが今の田舎の風景だと思うのです。田舎は自然ばかりで美しいのではなくて、郊外的大型店もあるというようなところも含めて「いいな」と思ってもらえる感じの絵にしたいくて、こういった風景を使いました。

岡本：写真7は陣内家の門ですね。

細田：陣内家に主人公がやってきたら、一般の家に行ったつもりがこういう門がある旧家だったという話なのですが、その門は上田城の門をモデルにしました。モデルにというか、そのまま移築したような感じなのですが、上田城の東虎口櫓門というのは上田市の象徴的なビジュアルなん



写真7



写真 8

じゃないかなと思いますね。

岡本：今、さりげなく山城、平城といった専門用語が出てきたのですが、どれだけ調べてロケハンに臨まれたのでしょうか？ 監督のロケハンスタイルを伺いたいのですが。

原：ロケハンでは結構、真田家の話はしましたね。ただ正直、監督がかなり詳しいので、自分で対応できるのかなと思いました。それだけよく勉強されていましたね。

細田：勉強というか、それまでに妻から聞いていたことで、上田市のことを身近に感じられていたというのがあったでしょうね。

岡本：写真8のように真田昌幸の甲冑も作品中に出てきますね。

細田：真田というと幸村が有名ですが、そのお父さんの昌幸も面白いんです。地元で戦ったのは幸村ではなく昌幸なので、昌幸の甲冑を出しました。これは上田市立博物館に置いてあるものです。写真だとしっかり照明を当ててきれ



写真 9

いになっていますが、僕が見た時はもっと歴史を感じるような佇まいでしたね（笑）。

岡本：上田市といえば写真9のように、上田市役所もさりげなく出てきますね。

岡本：写真10は先ほど話に出た、“上田わっしょい”というお祭りですね。お店も1軒1軒細かく描き込まれていますね。

細田：駅前メインストリートのところで、本当はロケハンの時にこの角度で、望遠で、写真を撮りたかったのですが、まったく無理でした。なのでロケハンの資料を総合して、こういった雰囲気でこういうものが建ってみたいに描いていくわけですね。絵コンテで「こういう雰囲気にしたい」と描いていても、ロケハンでその通りの写真をなかなか撮れなかったりするんです。そういう時はたくさんのロケハン写真を組み合わせて、写真では撮れないような絵を描いたりしますね。

岡本：『時をかける少女』でもそうでしたが、町並みを描く時にリアリティを出すため、実際にあるクリーニング屋さんの名前を入れたりされていましたよね。

細田：ロケハンでは「主人公がどういう風に、どういう町の中で活躍するんだろう」と想像しながら見えています。そうしたロケハンの中で、思わず面白いお店に出会ったりとか、味のある塀を見つけたりというような、町角のちょっとした魅力みたいなものを『時をかける少女』では取り上げたつもりですね。上田に関しては、町角の魅力だけでなく、歴史的にも風景的にも魅力があるので、それをむしろどういう風に再現するか、例えば上田の方に観ていただい



写真 10

でも、「あ、上田だな」と思ってもらえるような風景にできるように一生懸命観察しました。ただ、写真を撮りまくればロケハンになるかというと、意外とそうではないんですね。だから僕は実はカメラを持って行っていないんです。美術スタッフは自分たちが使う資料になるので、一眼レフでいい写真を撮っているのですが、僕なんかは携帯カメラとかでパチッと撮るくらいで、あまり撮らないんです。そうするともちろん、美術スタッフが一眼レフで撮った写真はすごくいい写真になっていて、僕のは「何だかな」という感じの写真になります。しかし、写真を撮ることで、ロケハンが終わった気になってしまうことはいけないと思うんですね。そうではなくて、登場人物を思い浮かべながら風景を見たり、原さんに分からないことを聞いたりといったことが、ロケハンでは実は重要だったりします。

原：現地の草花の専門家をコーディネートして、細田さんが聞き取りされたこともありましたね。

細田：植生が分からないんですよ。特に最初に行ったのが冬なので、生えているのが何の木かさっぱり分かりませんでした。また先ほど上田市が養蚕が盛んだったという話があったのですが、桑畑や桑の木があるのかなのかといったことも調べました。

岡本：写真11は朝焼けですね。早起きしてロケハンを行うこともあるんですね。

細田：朝、日の出の時間を調べて、スタッフみんなで砥石城に登って撮ったものです。ただ、木がいっぱいあって、想定したような風景にならなかったもので、アニメではもっと分かりやすいような感じ、心象風景的に描いています。先ほど「上田市の人が観ても上田市だと思ってもらえるよ



写真 11



写真 12

うな風景を作りたい」と言いましたが、一方ではこのようにすっとぼけて嘘をついて、心象風景化しているところも結構多いですね。

岡本：原さんにお伺いしたいのですが、上田市は『サマーウォーズ』で大変盛り上がりしているらしいですね。JR上田駅前にポスターが貼られたり、駅前のイトーヨーカドーに「『サマーウォーズ』の里 信州上田へようこそ!」という垂れ幕が掲げられたりと。

原：そうですね。(写真12) 駅前のデパートですね。

岡本：砥石米山城に上っていく途中にあるトイレには、「『サマーウォーズ』の伊勢山へようこそ! 夏希のふるさと陣内家の設定場所はここです」という貼り紙もあります。風林火山の旗もありますね。

原：こういうことが自然発生的に起きているのがすごいなと思いますね。市役所がやっているわけではなく、「こういうことをやらせてもらえないか」と市民の方からお願いされるのです。

岡本：これらの写真は北海道大学の山村高淑先生が実際に訪れて撮ってこられたのですが、そういったいわゆる“聖地巡礼”と呼ばれる行為も上田市で起こっているんですね。

原：そうですね。映画のロケ地になることは非常に多いのですが、「目に見えて観光客が増えた」とは聞かなかったんですね。「増えたかなあ」程度だったのですが、『サマーウォーズ』の場合は誰に聞いても「増えていますね」とか

「すごく人が来ている」と言いますね。町を普通に歩いていても、普段見ない若い子たちがたくさん駅前に行ったり、ポスターが貼ってあるところで写真を撮っていたりと、すごい効果というかびっくりしていますね。ここまでの効果があるとは思わなかったです。

岡本：巡礼されるのはどんな方が多いですか？

原：10代後半から30代前半の若い人が多いですね。「意外だな」と思ったのは、小さい子連れて家族で来る人たちもちょくちょく見ることです。

岡本：皆様にお配りしている封筒の中に「信州上田こいこいマップ」というものが入っておりますが、これはどういったものですか？

原：『サマーウォーズ』ゆかりの地を示した「信州上田こいこいマップ」というパンフレットがあるのですが、これは市民の有志が集まった感動☆プロジェクトという団体が制作したものです。「上田が舞台の映画が上映されるのであれば、ぜひ何かやらせてほしい」といった、上田を盛り上げたいという気持ちの中で自然発生的に生まれたものです。

岡本：『サマーウォーズ』が上田に与えた影響ってありますか？

原：朝顔は映画の中で非常に印象的に描かれているのですが、上田市が舞台なのに上田市では実際には育てられていない。でも、その風景をいいと思って、映画に近づけようとして、朝顔を植えるというケースが出ているのはすごく面白いと思いますね。

細田：実は朝顔は上田ではなく、須坂市の旧家の庭で見たけれど、それがいいなと思って使いました。

岡本：パワーポイントはここまでですが、引き続き監督に質問していきたいです。オリジナル脚本のアニメを作る場合、ロケハンをすることで土地から得られるパワーが企画に好影響を与えるといったことはあるのでしょうか？

細田：それはずいぶんあると思います。先ほども言いましたが、アニメというのは雰囲気描いてしまうと絵空事に

なってしまうような危うい世界です。そのため、リアリティが必要になるのですが、そこでビジュアルのリアリティだけではなく、歴史も含めたトータルなその場所の力みたいなものが必要な時があるのではないかと思います。舞台となる土地に触れることで、「こういう主人公像があったら面白いだろうな」と内側から創造されるようなことがあります。例えば『サマーウォーズ』では、登場する親戚の人たちにバイタリティがある、やらなくてもいいようなことをやるみたいなバイタリティあふれたところがありますよね。そういうところと、上田市の人のバイタリティみたいなところがどこか共通しています。それは妻の父母や祖父母、原さんや市役所観光課担当の宮下さんという方のバイタリティのありようや、歴史的にも徳川軍を倒したという力が、映画の内容に影響しているような気がします。

岡本：風景だけではなく、歴史や風土、人など全部が企画のヒントになっていくということですね。

細田：主に人なんじゃないかなと思うんです。そして、人を裏打ちするのが風景というか土地のものなのではないかと。風景がきれいだとか、なんとかで有名だといったことではなく、そこに住んでいる人の気持ちみたいなものが作品内容とどこかシンクロすると、土地の説得力が映画に説得力を与えてくれるみたいなことがあるのではないかと思います。だから、ビジュアルのリアリティということ以上に、そういう意味合いを映画に与えてくれるという点で、ロケハンはとても重要なことなのだという気がします。

岡本：私はアニメーションを教えているのですが、「ロケハンをしなさい」とはアニメーションの教科書のどこにも書いていないですよ。でも、監督のお話を伺っていると、ロケハンというのはアニメーション製作のプロセスにおいて、大変重要なことではないかという気がしてきました。

細田：特に映画はそうですね。スタッフが現地の人と触れ合えるということで、ロケハンというのは大きな意味があるのではないかという気がします。

岡本：上田市としてはいかがですか？

原：監督が言ったとおり、上田の人が観ても上田だと感じることで応援したくなるパワーになりますね。

細田：“上田わっしょい”は不思議なバイタリティのあるお祭りですね。2時間かけて1曲だけで町を練り歩く「連」は上田市の人たちの負けん気みたいなものを感じますね。

岡本：お話が面白くて、時間を忘れてしまいそうですね。聞きそびれる前に聞いてしまいたいのですが、監督、次回作のご予定は？

細田：おかげさまで『サマーウォーズ』は本当にたくさんの方に観ていただけたので、また次の映画を作れるチャンスがどうやらありそうだし、くらいのことしか言えないですね。映画というのは1本1本の成否が重要なので、次も作れると思ったら大間違いということがあるのです。ただ、『サマーウォーズ』はみなさんに観ていただけたので、また次の作品を作ることが可能になりそうです。

岡本：会場のお客さまからもひとつだけ質問を受けたいと思っているのですが、いかがでしょうか？

質問者：上田市でのロケハンについては分かったのですが、『サマーウォーズ』の場合、上田市と共にネットも物語の舞台となりますよね。ネットでのロケハンについても教えていただけますか？

細田：『サマーウォーズ』は現実の上田が舞台でありながら、OZ（オズ）という電脳世界ももうひとつの舞台になっているのですが、企画当時ですとmixiの風景が一番大きなロケ地だったのではないかなという感じがします。集団で銃を持って戦うというXboxのゲームを友達の家で見たことがあるのですが、バトルシーンはそれを垣間見た感じではありますね。アニメーターの時はゲームをやっていたのですが、演出家になってからは実際にやってはいないですね。だから、mixiが一番のロケ地だったのではないのでしょうか。そこでロケハンをする場合も、先ほどの上田市と同じように、ビジュアルがどうというようなことではなく、その中にどういう人がいて、どういうしゃべり方をするかみたいなことを見るのが大事だったと思います。今だったら、Twitterがロケ地になるでしょうね。

岡本：セキュリティの研究などでは相当ヒアリングをされたと聞いていますが。

細田：いやあ、全然していないですね。どちらかというとネットの世界のことはあまり調べてないです。それより上田市のことや、真田家のことの方を一生懸命調べていました。『サマーウォーズ』は結構ネット世界が出てくるので、SFっぽい内容に見えますが、僕はSFとは思っていません。「人が頑張るところが心地良い」みたいなところを核に作って、その舞台としてネットの世界みたいなことが加わるという形です。実際のネットでも、場を楽しくさせているのは参加している人だと思います。だから、ネットのシステムをガチガチに描くのではなくて、ある種の人間性みたいなものをより大事にする方向で作ってきました。それもあって、mixiを参考にしたくらいだったのかもしれませんがね。

岡本：細田監督、原さん、ありがとうございました。

Part I

Location Hunting Technique of *Summer Wars*

Speakers: Mamoru Hosoda (Animation Film Director)

Satoru Hara (Shinshu Ueda Film Commission)

Moderator: Mitsuko Okamoto (Professor, Department of Animation, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts)

The Bunka-Cho Film Commission Convention 2009 convened under the theme “Animation Meets Location: Location Hunting Techniques of Hit Animation Films” looks into how location hunts are conducted not only for live-action films and TV series but also for animation films, as well as how they are actually reflected in film production, both as visual images and those more subtle. While “animation” and “location hunting” have been on two different planes in the past, animation works with regional characteristics and “visits to filming locations” have become popular today, suggesting an emergence of a new production process and ways to enjoy animation works. Amidst such climate, the first session welcomed Director Mamoru Hosoda of *The Girl Who Leapt Through Time* and his latest film *Summer Wars*, and Mr. Satoru Hara of Shinshu Ueda Film Commission as guest speakers.

Firstly, a brief background of the film. *Summer Wars*, unlike most other animation films, was based on an original script, which was a first time experience for Director Hosoda. He shared that when he first brainstormed the plot, he felt it would be more interesting if “instead of having an obviously heroic guy save the world, have a rural family and relatives step into his shoes.” As for why the story was set in Ueda City, Nagano Prefecture, Director Hosoda commented that it had to do with the city being his wife’s hometown, and confessed that the initial plan was to just take ideas from her stories and set it in a different city as he felt rather embarrassed. However, the more he heard from his wife and through location hunts, the more he set his heart on Ueda City. There were two major factors behind his decision: (1) like the main character, he enjoyed the clear blue sky, soothing landscape and comfortable climate of Ueda City when he visited his in-laws and (2) the city has the historical dynamic as the hometown of the Sanada family who defeated the massive Tokugawa army. Also, Director Hosoda thought the locals’ pride toward their history and environment matched the film.

As for the actual location hunts, Director Hosoda went twice: first time in February 2008 (while the film is set in the summer) in between meetings with the scriptwriter after finalizing the second draft, in order to reflect the data collected into the script, and again at the end of July. Obviously, he had to explore the area while imagining what they would look like in the summer on his first visit, and then the entire crew went in the summer for verification.

Director Hosoda then touched upon the question as to why location hunts are necessary in animation works despite the fact that they could be created completely based on imagination, as well as why the current trend is to use existing locations as underlying models. He pointed out that earlier animation works served the purpose of depicting a world of imagination, a dream world, but the form of animation films and the demands of the viewers have changed over time. That is where he thinks “reality” kicks in because animations are basically drawings, thus could easily end up being mere fantasy. The idea being,

“if we make everything up in our heads, the audience would find the works being ‘fake’.” That is why actual locations and company names appear in animations today as a tool to make the audience feel, “the characters are leading their lives in our world just like us,” as the production side provide reality in the works with the intention for “the audience to watch as if experiencing everything alongside the main character.” Director Hosoda also noted that location hunts shall increase in significance in the animation world.

Now with regards to how much of the data collected during the location hunts were used in the film, many of the scenes closely depict the actual Ueda City to the finest detail even the locals acknowledge, but there were adjustments made in some scenes to better suit the plot of the film. For example, the front gate of the Jinnouchi family is modeled after the gate of Ueda Castle, which represents Ueda City, while the main street in front of the station was created by putting together many photographs of the street to meet the image Director Hosoda had in mind.

Director Hosoda shared that he imagines “what kind of city and how the main character leads his/her life” when on location hunts. He further commented that while photographs are an essential part of location hunts, there are other crucial factors, thus he does not bring a camera with him. He believes exploring the area while picturing the characters in his mind and asking questions to locals, in this case to Mr. Hara of the Film Commission, are extremely important in location hunts.

When asked whether location hunts influence and give a boost to film production, Director Hosoda reiterated the importance of “reality,” not only visually but also incorporating the entire community including its history at times. He also claimed that for *Summer Wars*, the vitality of the locals greatly inspired him and affected the tone of the film. As such, he believes that the main factor is people, while the scenery and region are merely supporting factors. He thinks that more than the visual reproduction of the beautiful landscape, the credibility of the region gives credibility to the film when the locals emotionally empathize with the storyline. As such, he believes location hunts are extremely important for bringing reality into the works.

As for the location hunt for the virtual world of OZ in *Summer Wars*, Director Hosoda answered that mixi (social networking site) was the primary source, while using an Xbox game as reference for the battle scenes. However, just like for Ueda City, his focus was more on what kind of users there are, as well as how they interact with each other, instead of the visual construction of the site. He believes that it is the people who are adding flavor to the site, thus focused on depicting their characteristics instead of the underlying system.

第2部

『マイマイ新子と千年の魔法』のロケハン術

【登壇者】

片淵須直（アニメーション映画監督）

村田 太（山口県フィルム・コミッション事務局長）

進行：岡本美津子（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）

司会：皆様お待たせ致しました。第二部は『マイマイ新子と千年の魔法』のロケハン術です。進行は第一部に続き、岡本先生にお願いしたいと思います。宜しくお願いします。

岡本：引き続き宜しくお願いします。第二部は11月21日に公開予定の『マイマイ新子と千年の魔法』を素材として「アニメーションとロケハン」についてお話を伺っていきます。片淵須直監督、山口県フィルム・コミッションの村田太事務局長、ご登壇ください。片淵監督は「名探偵ホームズ」「魔女の宅急便」「名犬ラッシー」などの演出や脚本を務められ、さらに劇場版アニメ『アリーテ姫』では監督をされております。これまでの日本の名作アニメには欠かさない監督のおひとりです。村田太さんは山口県の地域振興部観光交流課長としてご活躍ですが、山口県フィルム・コミッションの事務局長を務められております。すでに『マイマイ新子と千年の魔法』はスイスのロカルノ国際映画祭でワールドプレミア、オタワ国際アニメーションフェスティバルで先行上映され、国内外で話題となっております。舞台となった防府市は今年の7月に豪雨災害に見舞われたため、復興を願い、3つの小学校で無料のチャリティ上映会などが開かれております。本日は特別に予告編を皆様に観ていただきます。

※『マイマイ新子と千年の魔法』の予告編を上映

岡本：原作には「日本版・赤毛のアン」と帯が付いておりますが、そもそもこの原作をアニメーションにしようと思われたきっかけはなんだったのでしょうか？

片淵：この映画を製作したマッドハウスの丸田順悟社長が山口県の出身なんです。本を手に取り読んでみた社長が子どもの頃に遊んで体験した風景と思いを重ね、その描写に思い入れをしまして、こういう映画こそ作っていくべきではないかと思われたそうです。しかし、この原作のようなジャンルを手がけることが少ないマッドハウスが、映画化の話をもちかけてくれたことは、願ってもないチャンスでした。声をかけられたことをいいことに、ぜひということで監督をお受けしました。

岡本：原作を読まれて、これだったらアニメーションにできると、思われたきっかけは？

片淵：芥川賞を受賞され、今では審査員もされている高樹のぶ子さんの自伝的小説であり、高樹のぶ子さんの子どもの頃のエピソードがたくさん描かれているわけです。新子同様に高樹さんにもマイマイ（つむじ）があり、ご本人からも直接見せていただきました。舞台となっている山口県防府市は、昔、周防の国の国府があったところで、「うちの近所に流れている小川は、千年前からあったんだよ、小川なのに直角に曲がっているよね、千年前に平安京のような碁盤目のような町があったんだよ」と作中でもおじいさんが話をしています。そこがどんな場所だったのだろうかとか想像をさせることを中心に語っていけば面白い話になっていくのではないかと、ということでスタートしました。

岡本：映画は原作以上に昭和30年の防府市の景色を、360度忠実に再現されておりますが、その理由とは？

片淵：昭和30年の地方都市を描くことに、ちょっと不安はありました。普通のところを映すだけではなく、映画として映すべきもの、値するものがこの中にあるのかどうかを考えました。本の中で、新子の家の前には広い麦畑があり、その麦畑の中を小川が横切って流れていると書いてあります。麦畑があたかも海のように波の上に浮かぶ一艘の船のようであったと。それにイマジネーションを刺激されました。それはファンタジーであり「日本の赤毛のアン」として観た時には風景が地続きに続いているように特別な場所として描いております。麦畑は二毛作なので、夏が近づくと水田に変わってしまいますが、春から夏に向けて描いたこの映画のなかでは麦畑中心で展開されていきます。

岡本：監督が資料を持ってきていただいておりますので、画面を切り替えて見ていきましょう。

片淵：資料1（新子と貴伊子）に出ているオレンジ色のセーターを着ているのが新子（資料左）です。その隣にるのが黄緑色のカーディガンを着ているのが、東京から転校してきた、貴伊子（資料右）です。資料2（麦畑の場面の背景）

には直角の小川もあり、海の上に浮かんでいるような民家が見えます。洗濯ものがはためいております。

岡本：このシーンひとつとっても地元の方から見てどこかお分かりになりますか？

村田：私も防府市の出身ですが、360度東西南北が分かるぐらいに忠実に再現されていると思います。

岡本：作品は、新子ちゃんのお家を中心に展開していきますが、驚くべきことに実際に存在する家がある場所に描かれていると聞いております。監督が独自の調査で探し当てたそうですが、その経緯を聞いてみたいと思います。

片淵：そうなんです。高樹先生が自分の周囲をモデルにした小説がいくつかあるのですが、それらを読み比べてみました。家の近くに養鶏場があるということだとか、ご自分の子どもの頃のことが書いてあります。山口県防府は地下に平安時代の埋蔵文化財が埋まっており、その発掘調査報告書を見つけました。その資料をもとに昭和30年代当時、どれくらいの家が建っていたのかを調べていたりします。資料3の航空写真と見比べていてその鶏小屋を発

見しました。

岡本：アニメーションの製作で、航空写真を活用されたことを初めて知りました。新子ちゃんのお家を調べられたのですか？

片淵：すでに取材に行くと周囲一面に家が建っていて、肝心の家が見えなくなっていました。なんとかならないものかと思い、家を建てる前に埋蔵文化財の発掘調査をしていたのではないかと気づき、防府市教育委員会の文化財保護課に行って調べてみました。写真を入手したところ、写っておりまして。

岡本：真ん中の赤い屋根の家ですか？

片淵：写真に写っている場所は現地に行っても、ありません。

岡本：資料4、5は監督のロケノートですね。麦畑自体を忠実に描くにあたってどのように調べられているのでしょうか？

片淵：ロケハンの成果などを記録してあります。ロケハン



©2009 高樹のぶ子・マガジンハウス / 「マイマイ新子」製作委員会

資料1 新子と貴伊子



資料3 航空写真



資料2 麦畑の場面の背景

©2009 高樹のぶ子・マガジンハウス / 「マイマイ新子」製作委員会



資料4 ロケノート1

は3回行っています。画面のイメージが高まる前ですが、防府の産業資料から麦畑の資料を見つけました。昭和28年に防府で作付けされていたのは、裸麦が1,581反、小麦が440反、大麦とビール麦が116反。この資料にはほかにも、当時食用蛙が逃げ出して大繁殖していたことなども記されていました。劇中の後半で食用蛙の大合唱を描いております。そのようにして、当時、どんな麦が植わっていたのかを調べましたが、実際、絵として小麦より大麦の方が、長い毛が生えていて楽しいですね。

岡本：植生の話と関連して、生えている草や庭木なども忠実に再現されていますよね。

片淵：いくつかの著書を読んで、調べて、高樹さんのお庭に何が生えていたのかということが分かりました。縁側の前には主人公が生まれた時に植えた桜の木があり、物語の当時にはまだ低かったなどということが「燃える塔」という小説に書いてあります。モッコクの木は芥川賞を獲られた小説「光抱く友よ」にも出てきます。これは映画の中ではいちいち深く触れておりませんが、これは入れなくてはいけないだろうというものは庭木の中に設定して描いています。実際、僕らがロケハンに行ってみると防府の家の生垣はイヌマキだということが分かり、新子の家の生垣にも参考しております。

岡本：ちょっとびっくりしているのですが。(モニターを見ながら) 何枚ぐらいの写真があるのでしょうか？

片淵：数えきれないんですけど、防府で撮った写真を分類しただけでもたくさんあります。新子の家の通学路だけで、校門の前の川から家の門に着くまでがあります。実際、主人公が歩いているところをイメージしながらまわり



資料5 ロケノート2

の写真や昔の写真を参考に描いております。市役所の教育委員会の文化財課に保存されている写真や、「ほうふ日報」のインターネットサイトに掲載されていたものを活用させていただきました。

岡本：監督のロケハン・スタイルを教えてください。ロケハンに出る時はデジカメをお持ちになるのでしょうか？

片淵：できるだけ一眼レフにしたいのです。スタッフがみんな持っているのでお互いに撮影したものを集合してまとめています。

岡本：撮影された写真は監督が整理されているのですか？

片淵：ほかのスタッフに任せても良かったのですが、今回は自分で整理しています。

岡本：監督の製作ブログを拝見しているのですが、その中でスタッフが野草を食べたりしたことなどのエピソードがロケハン・レポートされておりますよね。

片淵：そうなんですよ。この映画は昔を舞台にしている映画なので、40代のスタッフで固めましたが、たまたま製作進行に20代の女性スタッフがおりまして、岡山県の田舎の出身でした。突然、そのスタッフが「この草、食べられます」と言って食べ出したり、麦畑に行って、道脇にある草を引き抜いて、草笛を吹き出したりして、なかなか楽しそうでした。食べていた草は「イタドリ」という草なのですが、彼女の岡山の実家から参考に送ってもらったりもしました。でも、食べたらずいぶんおいしくなかった。

岡本：膨大な資料収集のため、歴史的な取材をされていま

すが、まだまだ、いっぱいあるんでしょうね。

片瀨：この映画の舞台の一部は千年前ですので、実際の千年前はどうなっていたのかを調査しなければならず、さらにイメージーションが必要でした。周防の国にはどんな人がいたのかなど、防府市史などの文献をひっくり返し、知人の歴史に詳しい専門家にも協力してもらっています。発掘調査報告書というものがあるのですが、その内容をリストアップして、発掘されて出てきた家や川の跡などを一枚の大きな地図に描き出して、平安時代がどうなっていたのかをリサーチしました。

岡本：時代設定や方言など、そして音の部分でもロケハンしなければならぬなど、一体、どれだけ調べたら終わるのでしょうか？

片瀨：例えば、劇中で子どもたちが映画館のスクリーンの裏を通して、観客席に忍び込みタダで映画を観るという場面があるのですが、実際スクリーンの裏はどうなっているのだろうか、また、その雰囲気を残す古い映画館はあるのだろうかと調べようと思いました。そこで、この映画の配給をやっていた松竹さんに教えてもらい、浅草六区の映画館にそういう雰囲気の映画館があったのでロケハン取材をさせてもらいました。先ほどモニターで12月のノートをお見せしましたが、映画館の取材は11月30日なので、まだ1年後でも取材をやっていたわけですね。

岡本：トータルのスケジュール的には何年間で完成されたのでしょうか？

片瀨：本編はだいたい2年です。2006年の12月から始めて、2008年の12月で一応、区切りがついています。その後、今年の8月にエンディングを新たに付け足しています。

岡本：ほぼ足掛け2年の製作期間で、ロケハンとリサーチに使われた実際の時間はどれくらいだったのでしょうか？

片瀨：半分ぐらいはリサーチしていたような気がします。東京近郊に麦畑がないと申し上げましたが、アニメ映画の『河童のクゥと夏休み』の舞台にもなった東久留米や秩父にはあります。しかし、麦は初夏には刈られて、田んぼに変わってしまいます。季節の移り変わりを考えながら、取材しなければなりませんでした。

岡本：大変なスケジュールを割きまして、ロケハンおよび調査を行われているのが分かりましたが、調査に関わられたスタッフの方々はどれくらいの人数とどの範囲の方々がいらしたのですか？

片瀨：監督の私がおりまして、美術監督、作画監督がふたりおり、演出家がふたり、製作が3人ぐらいおりまして、みんなで毎週、今回は桑の実を見に行きましょうなどと決めてロケハンをしていました。トヨタの車が出てくるシーンがありますが、スタッフがひとりでトヨタ博物館に行って、初代トヨペットクラウンなどを調べに行ったり、美術監督が家族旅行で実家に帰る機会に併せて個人的にロケハンしてもらったりもしております。

岡本：本来であれば、アニメーションに関わられている方のイメージでは作画のイメージが強いわけですが、今回の作品はそれだけの人がロケハンやリサーチを繰り返しているということを伺っただけでも想像を絶する作業だということが分かりますね。

片瀨：画面（平安装束を着た子どもの写真）は私の娘です。これは三重県の伊勢にあるいつきのみや歴史体験館です。平安時代の子ども服を着ることができるのですが、子どもがそのような装束を着た場合、どのように見えるのか、また絵巻ものなどには描かれていない実際の子どものらしい立ち振る舞いがどのように見えるのかを確かめてきました。うちの妻は作画監督でもあるのですが、家内製手工業でロケハンをしてきました。この場所も平安時代の神殿づくりを模したような建物でした。

岡本：ここでフィルムコミッションの村田さんにお話を伺います。この作品は地元の風景や風土や習慣、歴史が描かれていますが、フィルムコミッションとしてはどのようなサポートをされていたのでしょうか？

村田：ロケについては監督を中心にやっていただき、フィルムコミッションとしては文化財保護課に橋渡しを少しさせていただきました。正直に申し上げますと宝くじに当たったような感じです。

岡本：すでに地元でご覧になっているかと思いますが、防府市の方が観て、この作品はどのようにお感じになっているのでしょうか？

村田：もともと地元の人たちは自分たちが住んでいる町に対して誇りを持っています。しかし、この先行上映を観てから、今まで堪えていたものが弾けたように、さらに“誇りたい”という強い思いが沸き起こり、いろいろな方がPR隊をつくって一生懸命応援していただいております。

岡本：このたび「マイマイ新子ちゃん」が「山口ふるさと特別大使」になったのですよね。

村田：県では、山口県に縁のある著名人の方に「ふるさと大使」をご就任いただき、いろいろなPRにご協力いただいておりますが、この映画をきっかけに高樹のぶ子先生にも「ふるさと大使」をお願いに参りました。しかし、高樹先生はお忙しい方なのですが、ご本人から「マイマイ新子」を特別大使としてPRに使ってみては？という、大変ありがたい提案をいただきました。アニメのキャラクターが大使になるのは初めてだと思います。本日は羽田空港で、山口県のPRイベントを開催しており、その中で特別大使の任命お披露目式を行いました。任命式では、主人公「マイマイ新子」役の福田麻由子さんが駆けつけてくれて、お客さんをいっぱい呼び込んでくれました。今後の展開においても大変期待をしております。

岡本：資料6（チラシ）で山口県宇部空港の時刻表とかにもキャラクターが記載されていたり、アニメーションならではの展開ですね。

村田：そうですね。アニメーションで気が付いたのですが、「ふるさと大使」である高樹先生は忙しくて日程調整が大変なのですが、アニメーションの「マイマイ新子」はいつでもどこでも出沒できるわけです。そして、映画のヒットもありますし、声優さんもいらっしゃるし、これは本当に新しい発見でした。

岡本：配布資料の中に、『マイマイ新子と千年の魔法』のマップが入っております。このマップを見ながら映画を観ると、さらに楽しいというのですが、映画館では暗くて見えませんね。なのでぜひ、映画を観た後、防府へ行かれる時はマップを持参して町歩きをしてみてください。

村田：この映画をきっかけに、映画の登場シーンを回る着地型のツアーを地元の方が企画されています。12月の初めには旅行業者の方をお呼びして、商品企画を予定してお



資料6 チラシ

りますので、映画のヒットする段階では商品もいい形になっていると思います。ぜひとも山口県へお越しください。

片淵：すでに今年の夏には地元の子どもたちが映画に出てきたコースを実際に歩くということをやったみたいです。

岡本：新子ちゃんのお家の話を聞いただけでも膨大な資料とリサーチをされているのが分かりますが、一番びっくりしたのが、平安時代の海岸線まで再現されおり、歴史地理学のように描かれておりますよね。

片淵：平安時代は今と海岸線が違ってしまっていて、お手元の地図と見比べていただくと分かりますが、埋立地になっていて紡績工場がありました。実際に海岸線だったところを訪れてみると、地面がへこんでおり、千年前に海岸線だった面影が残っております。

岡本：製作プロセスについての質問ですが、アニメーションは分業作業になります。監督がおひとりで分かっているといい、というわけにはいかないのが、実際、今回のようにリサーチされた資料、地理関係の矛盾、トーン、価値観

や情報のシェアなど、どのようにして行われているのでしょうか？

片淵：今は私のパソコンにダウンロードしてきておりますが、みんなで撮った写真はサーバーに保存して、各自のデスクで確認できるようになっております。メインスタッフは新しく撮ってきた写真は更新しながらネットワークで共有しています。

岡本：すごいですね。情報共有整理術のようですね。デジカメで撮ってくることは難しくありませんが、整理して使いやすくしていくという作業は大変なお仕事ですね。

片淵：監督はみんなが撮ってきた写真を整理して、スタッフに絵を描いてもらうのが仕事だということにしていました。

岡本：冒頭に抱いた疑問がまだ抜けないのですが、製作工程の約半分を割いて、ロケハン、リサーチしてリアリティにこだわっていくのはなぜでしょうか？

片淵：実際（現実）の場所に行くと、想像しているような麦畑は存在しません。でも、僕らとしては非常に広大な麦畑を心に抱きたいわけですよ。心に抱いたイメージは、ただの空想として済まされるのではなく、何かリアルな着地点が欲しくなる。麦畑だった頃の防府を画面で再現していますが、そういうものが現実存在していたのだとしたら、という気持ちを抱きたい。リアリティを持たせられるところは持たせ、その上でイメージーションをできるだけ飛躍させようとしています。

岡本：アニメーション自体は空想上のもので、嘘をつこうと思えば、つけるわけですね。ですけども、リアリティを求めていくのはなぜでしょう？

片淵：昭和30年代の風景自体はもうありません。ですが映画に出てくるような麦畑で麦の間に入って遊んでいる子どもたちがおり、麦の間には子どもにしか分からない世界があるんだということを言いたかった。心の中にしか抱けない、絵の中でしか描けないイメージーションを、明確な形にしたかったのです。

岡本：その場所に行かないとイメージーションは生まれなないものですか？

片淵：そこは意見が分かれるところですが、空想だけで物語の世界を成り立たせることはできたかもしれません。ただし、空想だけで埋めてしまうとすべてが絵空事に陥ってしまうのではないかという危うさがあります。空想なんだけれど、本当だったかもしれない。そんなよすがをどこかに残したいと思いました。

岡本：実写の世界では、映画を撮っていると「神が降りてくる瞬間」「いろんな偶然が重なって素晴らしい画が撮れる」という話があると聞きます。だからこそロケハンやリハーサルをして、ということに時間をかけているわけですが、アニメーションの場合、ロケハンしたことがダイレクトに作品性に結びついてくるかということには分かりませんよね。

片淵：例えば山の形はどんな風にも描けるわけです。ロケハンに行けなかったプロデューサーが、ずっと後に現地オーディションで山口県を訪れて、「画面に描いているのと同じ山の形、一緒でした」と言うわけです。ここの地方にしかない独特な山の形があったわけで、どんな形でも良かったわけではなかった。瀬戸内海の独特な雲の並び方は奥行きがあり、パースペクティブも感じられてきれいですよ。これは現地へ行って、初めて分かりました。このような雲は日本の雲を描く時の雲ではなく、アメリカの広大な大平原を描く時に描く雲ですよ。瀬戸内海の防府のあたりに行くと見つけられます。イメージーションを一生懸命使って描くだけではなく、それを越えたところにある気持ちのいい風景と出会えることがロケハンの魅力です。

岡本：人間の想像力には、ある意味限界がありうる？

片淵：心の中でやっているわけですから、心は外側の刺激で開かれることは大きいのではないかと思います。

岡本：『マイマイ新子と千年の魔法』の色彩は全体的に明るいイメージが強いのですが、西日本（瀬戸内海）のイメージの色はあるのでしょうか？

片淵：資料7（山の空撮）は平安時代を再現したイメージの画です。砂浜が白く描いてあります。山口県ですから秋芳洞とかありまして、カルスト地形みたいなものがあります。それに似て、防府の山には花崗岩がゴツゴツしています。町中の舗装されていない道や畑を歩いていると、花崗



©2009 高樹のぶ子・マガジンハウス/「マイマイ新子」製作委員会

資料7 山の空撮

岩が砕けてできた土が白くきれいだったんです。そうした平安時代の海岸を表現するためには、いっそ、たまたま小笠原の父島を旅行した時に白い砂浜やサンゴ礁を参考にするのが有益でした。地面がとても明るいイメージでした。

村田：土が白いとは今まで無意識に見ていました。

片淵：地元の方にとっては日常的過ぎておそらく気付いておられないのかもしれませんが。

村田：山や海だけではなく、連綿と繋がっているちぎれ雲もまさしく今の防府市の風景ですね。

岡本：アニメーションの中でもロケハンやリサーチにこだわっていく傾向が増えていくと思いますが、フィルムコミッションにおいて今後、アニメーションのロケハンに対してどんな取り組みや受け入れをお考えでしょうか？

村田：難しい質問ですね。アニメにロケハンがあるということはこれまで知りませんでした。フィルムコミッションでは、実写のロケ地を探すお手伝いをしてありますが、実写は限界があります。しかし、アニメの場合は物語や無形のものを調べておけば、時を越えて地域に光を与えてくれることが分かりました。文化財保護課はマイナーなところですが、ネットワークを張って情報を蓄積しておくことが必要であることが分かりました。

岡本：アニメーションにおけるロケハン、リサーチの可能性はいかがでしょうか？

片淵：映画のテーマにもなっていますが、基本は想像力だ

と思います。それを補ってくれるものとしてのリアリティが必要です。その土地土地の人間の営みなどに、製作者の想像だけでは得られないものがあるのかもしれません。

岡本：ありがとうございます。それではここで会場からのご質問を受けさせていただきます。

質問者1：本日はありがとうございます。非常に興味深く拝聴させていただきました。片淵監督の今までの作品はいろいろありますが例えば「BLACK LAGOON」とかも『マイマイ新子と千年の魔法』と同じようなアプローチで製作されていたのでしょうか？

片淵：「BLACK LAGOON」というのは架空のロアナブラという東南アジアの町が舞台になっておりますが、ホーチミン市、昔のサイゴンですとか、香港など数箇所に行っています。「BLACK LAGOON」という作品には、ロシア空挺軍崩れのギャングなども出てきますが、その実物の衣装なども、たまたま持っていた人間が近くにおりましたので一度着て体験しております。

質問者1：ありがとうございました。

岡本：もうおひと方、サービスでご質問をお受けしましょう。

質問者2：村田さんがおっしゃったように私も宝くじに当たってみたいという気持ちなのですが、チラシや空港のパンフレットを拝見していますと、後援で山口県、協力で山口県フィルム・コミッションと入っておりますがコラボレーションの時に金銭的なものは発生しているのでしょうか？ フィルムコミッション的なお立場で教えていただきたいのですが。

村田：お応えします。全然ありませんでした。著作権の問題とかいろいろありますが、映画の製作委員会から、今回は「どうぞお使いください」ということでご提供いただいております。ヒットしたら分かりませんが、今のところは宝くじだと思っております。

片淵：本当のところでは申し上げますと、ほとんどの予算を製作費で使っております。山口県防府市の皆さんに逆に無償で宣伝や取材などに協力してもらっておりますので、非常にありがたく思っております。

質問者2: 地元の宣伝は山口県フィルム・コミッションが全面的バックアップされているのでしょうか？

村田: それは経費を負担しているということではなく、山口県の取り組んでいる事業を活用してPRに努めております。そして、舞台になっている防府市は特に力を入れて応援させていただいております。

質問者2: ありがとうございます。

岡本: 監督にお話を聞いていると2時間、3時間あっても足りないのですが、今日は貴重な資料などをたくさん持ってきてもらっております。

片淵: (地図を開きながら) これは昭和31年の防府の市外図です。当時の映画館のリサーチのために写真など探したりしましたが、なかなか見つかりませんでした。この地図で見つけました。この地図はマップを書くために改めて現地の古本屋に注文して購入しました。なかなか古い資料は見つかりにくいですね。

岡本: 本日、この会場に足を運んでいただいた方々は監督のお話を思い出しながら、映画を観ていただけると違った味わいが得られるのではないのでしょうか。それでは最後に監督から皆さんにメッセージをお願いします。

片淵: こういう類の企画というか物語が、アニメーションで語られるということが、今の時代は難しくなっています。日本を舞台にしたりすると、もっと難しくなります。しかし、我々が作ったからというわけではなく、想像力の世界で遊ぶ子どもたちを描く映画をぜひとも成功させたいと思っています。それには皆さんのご協力をいただければと思います。いろんな方を誘って映画館に足を運んでいただければと思います。

岡本: ご案内になりますが、配布させていただきました封筒の中に「ジャパン・フィルムコミッション」から日本のロケ地一発検索というチラシがございます。これはロケ地がデータベースになっておりまして、アニメーションを製作されたい方や実写の映画ロケをされたい方はぜひとも表記してありますURLにアクセスしてみてください。それからもうひとつ「全国マンガ・アニメ観光まちおこしマップ」がありますが、これは日本動画協会さんが制作された

全国マンガ・アニメ関係の施設が掲載されております。有益な情報が掲載されておりますので、ご覧になってください。それではぜひ、『マイマイ新子と千年の魔法』を劇場でご覧になってください。本日は村田さん、片淵監督ありがとうございました。

村田・片淵: ありがとうございます。

司会: どうもありがとうございました。お忙しい中、お越しいただきました村田さん、片淵監督、そして岡本先生に大きな拍手をお送りください。以上を持ちまして、第7回文化庁全国フィルムコミッション・コンベンション「アニメーションmeetsロケーション〜ヒットアニメに学ぶロケハン術!〜」を終了させていただきます。それでは最後になりますが、今回の共催者で今年4月に設立されましたジャパン・フィルムコミッションを代表して寺脇研理事長より皆様にご挨拶申し上げます。

寺脇: 本日は大勢の方にお越しいただきまして、大盛況のもとに終わることができたことを大変嬉しく思います。アニメーションということで注目を集めたことだと思いますがフィルムコミッションということもひとつの要素ですので、これを機会にフィルムコミッションについてまだご存知でない方はぜひ馴染んでいただければと思います。私もジャパン・フィルムコミッションはこの4月に全国的組織としてスタート致しまして、今度は日本の外の外国映画、あるいはアニメーション作品、また日本でロケをしたりロケハンをしたりするお手伝いもしていきたいと思っています。本日もお話が出ましたとおり「アニメーションもロケハンするのか」という話は本日充分お分かりいただけたと思います。ロケハンはもちろんですが、ジャパン・フィルムコミッションになったことを機会に、「シナリオ・ハンティング=シナハン」にも力を入れていきたいと考えております。映画を作る前にシナリオを作ります。アニメ同様、シナリオも地域を見て発想が広がっていきます。映画の根幹のひとつを成すのはシナリオですから、シナリオを書く時から地域のことを充分頭において書いていただけることができるようお手伝いをしていきたいということでシナリオ作家団体とも強い協力関係を結ばせていただいているところでございます。そういう意味でフィルムコミッションが益々、皆様方から親しんでもらえるような存在になりますように私どもも努力をしていきたいと思っておりますので今後ともどうぞ宜しくお願い致します。

Location Hunting Technique of *Mai Mai Miracle*

Speakers: Sunao Katabuchi (Animation Film Director)

Futoshi Murata (Director of Yamaguchi Prefectural Film Commission)

Moderator: Mitsuko Okamoto (Professor, Department of Animation, Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts)

The second session of the Bunka-Cho Film Commission Convention 2009 discussed “animation and location hunting” for the film *Mai Mai Miracle*, scheduled for big screen release on November 21, 2009. This session welcomed Director Sunao Katabuchi, who wrote *SHERLOCK HOUND* and others, and directed the feature animation film *PRINCESS ARETE*, and Mr. Futoshi Murata, the Director of Yamaguchi Prefectural Film Commission, as guest speakers.

Firstly, a brief background of the film. The film is based on an autobiographical novel by Ms. Nobuko Takagi, a winner and now a judge of the Akutagawa Prize, depicting a number of episodes from her childhood. Hofu City, Yamaguchi Prefecture where the story takes place, once housed the headquarters of Suo as told by a grandfather in the film, “The stream that runs near my place was already there a thousand years ago. Although only a stream, it makes a sharp 90 degree turn. A thousand years ago, there used to be a grid-like town like the one in Kyoto.” As such, the project started with the thought, “it should make an interesting story if it centers on the plot which makes the audience picture what kind of place it was in 1955, when the author was a child, as well as a millennium ago.”

Director Katabuchi started off by confessing that he had concerns whether he could depict a rural town back in 1955. He had to carefully calculate what to include in the film, instead of just throwing in everything in each scene. Despite Director Katabuchi’s worries, however, Mr. Murata shared his impression as a local that the film closely reproduced the city of Hofu to a point where he could recognize and picture a 360 degree view of the actual landscape the scenes were based on.

When asked to elaborate on the process of him searching and finding the house of the main character which actually existed back in 1955, Director Katabuchi shared that he first started by reading other works by Ms. Takagi. He then found an excavation report on the buried cultural properties from the Heian period in Hofu City of Yamaguchi Prefecture, and researched how many houses existed back in 1955. He mentioned that he owed much of his research to the assistance of the Cultural Properties Preservation Section of the Hofu Municipal Education Board and other experts. As part of the film is set a thousand years back in time, extensive research was conducted, but imagination was an indispensable part of the production process. Director Katabuchi noted that roughly half of the two-year production period was invested in research and location hunts. In addition to the time factor, Director Katabuchi also mentioned how seasonal factors had to be considered.

Director Katabuchi then shared his notes on the location hunts. During the three location hunts, he found records on the wheat fields from back in 1953, as well as an incident of frogs grown for consumption making a great escape. Some of the findings have been comically incorporated in the film, such as the great frog chorus scene.

With regards to the photographs taken during the location hunts, Director Katabuchi agreed that massive amounts of photographs have been taken in Hofu City, and categorizing them alone was quite a task.

And many such photographs and those from the past have been used as reference when creating the film. The photographs have been taken with single-lens reflex cameras by the crew in their 40s who have been intentionally selected as the film is set some 55 years ago as well as a thousand years ago. The photographs were downloaded onto Director Katabuchi’s computer and shared on the server for the crew. He also mentioned how he started considering his role as being organizing the photographs for the crew.

The location hunts actually involved Director Katabuchi, the art director, two animation directors, two producers and three production crews. They went on location hunts every week, while at times a member went to the Toyota Automobile Museum for research and the art director went on a location hunt while on his trip back home with his family. Director Katabuchi also had his daughter dress in a Heian period outfit, and his wife who is also one of the animation directors go on location hunts.

After months of research, what Director Katabuchi intended to depict was a vast wheat field which no longer exists, but with a historical fact that it once did. Basically, giving reality to the film backed by facts and then decorating it with imagination. In other words, the data collected on the location hunts were used to materialize the imagination and images that no longer exist today in real life, such as children playing in the wheat field that appear in the film.

When asked whether imagination cannot be inspired without visiting the actual location, Director Katabuchi admitted that the film could have been created based on pure imagination. However, in such case, there is a possibility that it ends up depicting a mere world of fantasy, thus he intended to leave the benefit of the doubt that the part of the story could actually happen in real life.

As for how much influence the location hunts have on films, Director Katabuchi brought up the example of the distinctive shape of the mountains and clouds seen in Hofu City. He feels that while imagination is an indispensable factor in animation film production, the draw of location hunts is encountering magnificent landscapes beyond imagination. In short, imaginations in our heads are inspired by external factors. His view on the potential of location hunts and research for animation works is: “creativity,” the theme of the film, backed by “reality,” things which cannot be obtained by the creators’ imagination alone, is an essential underlying essence in animation film production.

『サマーウォーズ』ロケハン・パネル／“Summer Wars” Location Hunting Panel



『マイマイ新子と千年の魔法』ロケハン・パネル／“Mai Mai Miracle” Location Hunting Panel



制作協力：一般社団法人日本動画協会

開催時のスナップ

Photos



Bunka-cho Film Commission Convention 2009
第7回文化庁全国フィルムコミッション・コンベンション

①細田 守監督 ②片渕須直監督 ③原 悟氏 ④村田 太氏 ⑤会場は満員の聴講者でにぎわった ⑥聴講者の中には外国人の姿も ⑦各登壇者は資料をモニターに映しながら講演 ⑧⑨会場前には『サマーウォーズ』『マイマイ新子と千年の魔法』のパネルも展示 ⑩岡本美津子氏 ⑪閉会の挨拶をする寺脇 研氏（ジャパン・フィルムコミッション理事長） ⑫司会を務めた大下絵美氏 ⑬冒頭で挨拶をする清木孝悦氏（文化庁文化部長）

第6回 文化庁映画週間 – Here & There 公式報告書

【発行日】

2010年3月31日

【発行】

文化庁

【編集】

ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）

【デザイン】

株式会社アーバン・コネクションズ

【翻訳】

株式会社アーバン・コネクションズ

【写真】

岩崎 潤
藤瀬素之

【編集協力】

一般社団法人コミュニティシネマセンター
特定非営利活動法人ジャパン・フィルムコミッション
株式会社自由工房
いせFILM
株式会社群像舎
株式会社マッドハウス
株式会社ブースタープロジェクト
堀内彰宏（Business Media 誠）
西山一幸（34Drive）

©2010 文化庁 非売品

Bunka-Cho Film Week 2009 –Here & There Official Report

Published on: March 31, 2010

Published by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

Edited by: UNIJAPAN (Japan Association for the
International Promotion of Moving Images)

Designed by: Urban Connections

Translated by: Urban Connections

Photographed by: Jun Iwasaki
Motoyuki Fujise

Contributors:

Japan Community Cinema Center
Japan Film Commission
Jiyu Kobo Co., Ltd.
ISE FILM
GUNZOSHA Co., Ltd.
MADHOUS, Inc.
Booster Project Inc.
Akihiro Horiuchi (Business Media Makoto)
Kazuyuki Nishiyama (34Drive)

©2010 Bunka-Cho Not for Sale