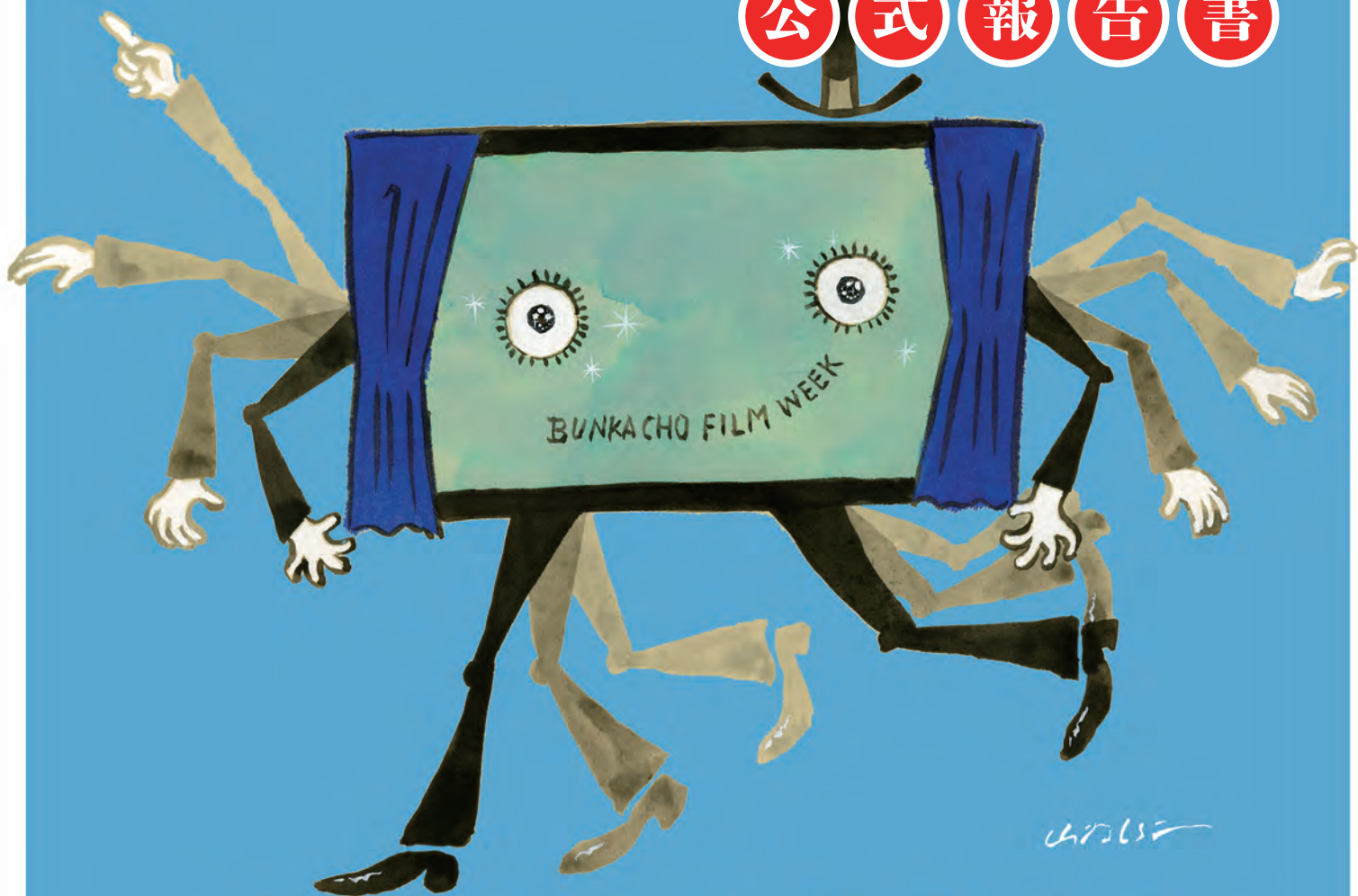


第13回



# 文化庁映画週間

公 式 報 告 書



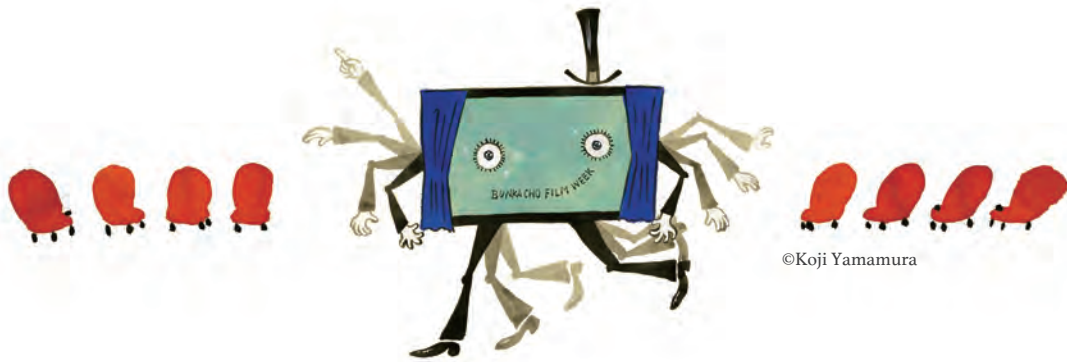
key visual  
©Koji Yamamura

映 画 、 踊 り 出 す

Dates 2016.10.25 四 - 10.30 日 Venues グランドハイアット東京 / 神楽座

[www.bunka-cho-filmweek.jp](http://www.bunka-cho-filmweek.jp)





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

その一環として、このたび13回目となる「文化庁映画週間」を東京国際映画祭期間中に開催しました。

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

---

●会期:2016年10月25日(火)~10月30日(日)

●会場:グランドハイアット東京/神楽座

●主催:文化庁

●共催:公益財団法人ユニジャパン

↑ [www.bunka-cho-filmweek.jp](http://www.bunka-cho-filmweek.jp)

f [www.facebook.com/BunkaChoFilmWeek](https://www.facebook.com/BunkaChoFilmWeek)

🐦 [https://twitter.com/BC\\_FilmWeek](https://twitter.com/BC_FilmWeek)

## 目次

■ 平成28年度 文化庁映画賞	4
● 文化庁映画賞 贈呈式	
・ 文化記録映画部門	5
・ 映画功労部門	7
● 文化庁映画賞 受賞記念上映会	13
■ シンポジウム—MOVIE CAMPUS—	19
● 第一部	
シンポジウム『劇場アニメ最前線 ～君は映画を信じるか』	20
● 第二部	
関連作品上映『WXIII 機動警察パトレイバー』	33







## 平成28年度 文化庁映画賞贈呈式

### 平成28年度 文化庁映画賞

文化庁では、我が国の映画芸術の向上とその発展に資するため、文化庁映画賞として、優れた文化記録映画作品（文化記録映画部門）及び永年にわたり日本映画を支えてこられた方々（映画功労部門）に対する顕彰を実施しています。本年度の文化記録映画部門3作品及び映画功労部門9名の贈呈式を10月25日に、また文化記録映画部門受賞作品について、受賞記念上映会を10月30日に開催しました。

#### 文化庁映画賞 贈呈式

- 会期：2016年10月25日(火) 20:30～
- 会場：グランドハイアット東京「タラゴン」
- 主催：文化庁

#### 文化庁映画賞 受賞記念上映会

- 会期：2016年10月30日(日) 11:00～
- 会場：神楽座
- 主催：文化庁

## 平成 28 年度 文化庁映画賞 文化記録映画部門

### 総 評

今年度は、17本の候補作品が審査に供された。これら全てを7名の委員が視聴し、事前審査を行った後、選考委員会を開き審議を行った。選考委員会では、各委員より、全作品に対するコメントをもとに、自身が最高得点をつけた作品や特に優れた作品、気になる作品について自己評価、あるいは反対意見が述べられ、全体の得点では必ずしも評価が高くない作品についても真摯な意見が交わされた。

このようなプロセスを経て作品の絞り込みを行っていったが、最後まで他の候補を圧倒し、満場一致で高い支持を集めたのが、今回の受賞作となる3作品であった。これらの中から、大賞を決定するため、各作品の長所と短所についてより踏み込んだ討議を行い、最終的には投票を行ったところ、その結果は、まさに僅差で、大賞に『氷の花火 山口小夜子』、優秀賞に『さとにきたらええやん』、『ふたりの桃源郷』が決定した。

今年度は全体的に表現力の弱さを感じながらも、高齢化する家族の現実や、過去の放射能汚染、原発事故のその後、地方の医療活動、社会福祉のあり方や地域の無料児童施設など、多様なテーマを扱った作品が候補に挙げられ、記録映画として描かれる人物から、人間の尊厳や美しさ、生きる力強さを感じさせ、かつ時代の証として忘却に抗い伝える力を持ち、個性のある視点でつくられた作品が選考委員に評価された。

<濱崎好治>

## 文化記録映画大賞

### 『氷の花火 山口小夜子』



©2015「氷の花火 山口小夜子」製作委員会 ©Serge LUTENS

監督：松本貴子

製作：「氷の花火 山口小夜子」製作委員会

キャスト：山口小夜子／セルジュ・ルタンズ／丸山敬太  
2015 / Color / 97min.

1970年代、アジア初のトップモデルとして世界のファッションショーに出演し“東洋の神秘”と称賛されたモデル・山口小夜子のドキュメンタリー。

#### 贈賞理由

世界中の人々に“東洋の神秘”と称賛されたモデルの山口小夜子が急逝して8年、残された遺品が母校・杉野学園で開封され、在りし日に関わった人たちが彼女について語る。遺品が息を吹き返すたびに山口小夜子という存在が今日的な意味をもって浮かび上がってくる。生前親交があった監督の追慕に念に発した本作は、彼女の表現者としての魅力に迫るとともに70年代から21世紀にかけてのファッション・舞踏界の優れた「時代の記録」ともなっている。

<中嶋清美>



松本貴子監督



## 文化記録映画優秀賞

### 『さとにきたらええやん』



©ノンデライコ、ガーラフィルム

監督:重江良樹  
製作:ノンデライコ  
2015 / Color / 100min.

日雇い労働者の街、大阪は釜ヶ崎で38年間続く子どもたちの集い場「こどもの里」――。人情が色濃く残る街の人々の奮闘を描く、涙と笑いあふれるドキュメンタリー。



重江良樹監督

#### 贈賞理由

日雇い労働者の街、大阪市釜ヶ崎にある無料の児童施設「こどもの里」の日常を記録した作品。子供なら誰でも自由に入出りできる「里」には、さまざまな境遇の子が集まってくる。行き場のないかれらにとって、「里」は唯一の、息のつける逃げ場所であるかのようだ。映画はかれらの本音の言動や喜怒哀楽をじつに生き生きととらえており、同時に家庭環境の劣化や経済的貧困の恒常化、いじめや差別など、日本社会の今日の問題を浮かび上がらせるのにも成功している。  
<奥村 賢>

### 『ふたりの桃源郷』



©山口放送

監督:佐々木 聡  
製作:山口放送  
キャスト:田中寅夫／田中フサコ  
ナレーション:吉岡秀隆  
2016 / Color / 87min.

山口県のローカル放送局・山口放送が、電気も水道もない山で暮らすある夫婦と、彼らを支える家族の姿を足かけ25年にわたり追いかけたドキュメンタリー。放送時に大反響を呼んだシリーズの映画化。



佐々木聡監督

#### 贈賞理由

電気も水道も電話も通っていない山口県岩国市の山奥で暮らす老夫婦の25年を追ったドキュメンタリー。この夫婦は山奥の暮らしをこよなく愛し、執着する。みるからに仲良しのこの夫婦、そして、本作品は家族の幸せを考えさせ、羨ましくもさせられる。夫妻は亡くなるが、見終わって温かい気持ちにさせる、地域と密着している地方テレビ局でこそできた優れたドキュメンタリー作品である。  
<山名 泉>

※<>内は執筆した選考委員名

## 平成 28 年度 文化庁映画賞 映画功労部門

あん どう きよ と  
**安藤清人**

**映像照明**

昭和41年大映京都撮影所に照明助手として入社。同47年には東映京都撮影所とフリー契約を結び、中山治雄、増田悦章ら東映の黄金期を代表する照明マンの元で研鑽を積む。『コータローまかりとおる!』(鈴木則文 昭59)で一本立ちして以降『二代目はクリスチャン』(井筒和幸 昭60)『極道の妻たち』(五社英雄 昭61)などの話題作で手腕を発揮。『わが心の銀河鉄道 宮沢賢治物語』(大森一樹 平8)『おもちゃ』(深作欣二 平11)『長崎ぶらぶら節』(深町幸男 平12)『千年の恋 ひかる源氏物語』(堀川とんこう 平13)『天地明察』(滝田洋二郎 平24)『利休にたずねよ』(田中光敏 平25)『海難1890』(田中光敏 平27)で受賞した日本アカデミー賞優秀照明賞は計7回に及ぶ。和紙を用いたソフトな光は安藤照明の特長として知られる。日本映画テレビ照明協会の副会長、関西支部長を務め、技術スタッフの東西交流にも重要な役割を担ってきた。



昭和41年『ガロ』に社会時評的コラム「目安箱」を連載して評論家デビュー。映画、文学、写真、美術、漫画、音楽など、幅広いジャンルで活発な批評活動を展開し、大衆文化の地位向上と、映画の文化的評価の向上に果たした功績は大きい。主な著書、編書に『沈黙の弾機 上野昂志評論集』(昭46)『映画=反英雄たちの夢』(昭58)『鈴木清順全映画』(昭61)『肉体の時代 体験的60年代文化論』(平1)『映画全文 1992~1997』(平10)など。また、俳優や監督に較べ注目を集めることの少ない録音技師・橋本文雄に取材した『ええ音やないか 橋本文雄・録音技師一代』(平8)、プロデューサー・伊地智啓に取材した『映画の荒野を走れ プロデューサー始末半世紀』(平27)は、日本映画史の厚みを記録した貴重な取り組みである。日本ジャーナリスト専門学校の講師のちには校長を務め、後進の育成に尽力した功績も高く評価される。

うえ の こう し  
**上野昂志**

**映画評論**



うちだけんじ  
**内田健二**

**アニメーション  
製作**

昭和53年日本サンライズ（現サンライズ）に入社。テレビアニメ「闘将ダイモス」（昭53）の制作進行、「重戦機エルガイム」（昭59）の制作デスクを経て、同60年に「機動戦士Zガンダム」のプロデューサーを務める。以後「ガンダム」シリーズを中心に、同社のアニメ作品を数多く手がける。

劇場用アニメーションの代表作に『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』（富野由悠季 昭63）『超劇場版ケロロ軍曹』（近藤信宏 平18）『カラフル』（原恵一 平22）『SHORT PEACE』（大友克洋 他 平25）など。平成20年サンライズ代表取締役社長に就任。同26年代表取締役会長、同26年日本動画協会理事長、同27年アニメジャパン理事長を歴任。日本動画協会では、文化庁委託事業「若手アニメーター等人材育成事業」の実施運営にもあたるなど、業界のリーダーとして後進の育成及び分野の発展に多大な貢献をもたらした。



昭和49年日活株式会社に入社以来、40年以上にわたり編集の現場に従事してきた。平成4年には竹中直人（『無能の人』[平3]）など新人や若手監督の個性を生かす絶妙な技術が評価され、初となる日本アカデミー賞優秀編集賞を受賞。その後も竹中組（『119』[平6]『東京日和』[平9]）、相米慎二組（『お引越し』[平5]『あ、春』[平10]『風花』[平13]）、崔洋一組（『月はどっちに出ている』[平5]『マークスの山』[平7]『血と骨』[平16]）をはじめ、日本映画の第一線で手腕を発揮し、優秀編集賞の受賞は計5回に上る。その他の代表作には『ゴジラ2000 ミレニアム』（大河原孝夫 平11）『赤目四十八瀧心中未遂』（荒戸源次郎 平15）『父と暮せば』（黒木和雄 平16）など。同24年よりフリー。これらの業績に加え、永年にわたり日本映画・テレビ編集協会理事、日活芸術学院講師を務めるなど、分野への貢献は多大である。

おくはらよしゆき  
**奥原好幸**

**映画編集**





さくらい つとむ  
**櫻井 勉**

**映画製作**

昭和44年近代映画協会制作のテレビシリーズ「新藤兼人劇場」に製作進行として参加したのを振り出しに、数多くの日本映画で製作主任、製作担当、ラインプロデューサー、プロデューサーを担当して現在に至る。代表作には『婉という女』（今井正 昭46）『讃歌』（新藤兼人 昭47）『金環蝕』（山本薩夫 昭50）『人間の証明』（佐藤純彌 昭52）『居酒屋兆治』（降旗康男 昭58）『乱』（黒澤明 昭60）『雨あがる』（小泉堯史 平12）『紙屋悦子の青春』（黒木和雄 平18）など。永年にわたり映画製作の現場で縁の下を支える黒子に徹しながら、巨匠たちの困難な要望にも応え、限られた製作予算の中で現場の環境改善に努め、作家たちの創造性を最大限に発揮させるための努力をしてきた。和田倉和利、甘木モリオ、森賢正ら現在の日本映画をけん引するプロデューサーを育てるなど、後進の指導に力を注いだ功績も大きい。



昭和50年東京映画映像部に入社。同53年より東宝録音センター、同55年より東宝映像美術、平成17年からは東宝スタジオサービスで、スタジオのポストプロ業務に従事してきた。ミキサー、スタジオエンジニア、サウンドデザイン、サウンドスーパーバイザーとして、数多くの作品を手がける一方、モノラルからステレオ、アナログからデジタルへと変遷する技術と機材の導入に指導的な役割を果たした。『連合艦隊』（昭56）で日本初のドルビーステレオ音響制作に参加、『ゴジラVSメカゴジラ』（平5）で邦画初のドルビーデジタル版制作、『模倣犯』（平14）では日本初のHD24Pダビングを手がける。同22年の東宝スタジオ新ポストプロダクションセンター建設ではダビングステージと機材の構築にあたった。日本映画・テレビ録音協会では永年にわたり理事を務め、映画録音技術の向上のため情報の公開と普及に努めるなど、分野への貢献は多大である。

た ら ま さ し  
**多良政司**

**映画録音技術**



なかのみのる  
**中野 稔**

**特撮・  
映像視覚効果**

「特撮の神様」円谷英二に師事し、『孫悟空』(昭34)『日本誕生』(昭34)『モスラ』(昭36)『キングコング対ゴジラ』(昭37)など東宝映画の現場で合成技術を学ぶ。昭和38年円谷特技プロダクション(現円谷プロダクション)の設立を機に、光学撮影技師として「ウルトラQ」(昭41)「ウルトラマン」(昭41)「ウルトラセブン」(昭42)「怪奇大作戦」(昭43)など空想特撮シリーズの合成画面を手掛けた。同45年飯塚定雄、高野宏一とデン・フィルムエフェクトを設立して独立。その後の代表作には、『日本沈没』(森谷司郎 昭48)『宇宙からのメッセージ』(深作欣二 昭53)『帝都物語』(実相寺昭雄 昭63)『まあだだよ』(黒澤明 平5)など。平成6年にはシネマディクトを設立。代々木アニメーション学院、日活芸術学院で講師を務め、若手の育成に尽力してきた功績も評価される。



昭和30年代に市役所への勤務の傍ら執筆活動を始め、同33年には『映画評論』で映画評を発表。同誌に執筆した「動画映画の系譜」が注目を集める。特に、戦後ディズニーをはじめとする海外アニメーションが流入し、国産アニメーションの製作が本格化していくなか、いち早くこれらの研究に着目した一人として、数々の先駆的な書物を著した。代表的な著作に『アニメーション入門』(昭41)『アニメーションのギャグ世界』(昭53)『シネマ博物誌 エノケンからキートンまで』(昭62)『アラウンド・ザ・ムービー』(平1)『映画 この話したっけ』(平10)『映画そして落語』(平13)『定本アニメーションのギャグ世界』(平21)など。30年間にわたる新聞の連載をまとめた『森卓也のコラム・クロニクル1979-2009』が昨年刊行された。愛好家のみならずクリエイターや後進の研究者たちにも大きな影響を与え、落語、芝居まで幅広い分野をカバーする執筆を通して、芸能文化全般の普及啓蒙に寄与した功績も高く評価される。

もり たくや  
**森 卓也**

**アニメーション  
映画評論**



もり た せい じ  
**森田清次**

**アニメーション  
編集**

昭和46年より日放で勤務の後、同48年竜の子プロダクション入社。同50年フリーの編集マンとして独立。同61年森田編集室を設立、現在に至る。「けろっこデメタン」(昭48)「昆虫物語 新みなしごハッチ」(昭49)など竜の子プロ初期作品から「機動警察パトレイバー」(平1)「機動戦士ガンダムSEED」(平14)

まで、数多くのテレビアニメの編集を担当し、永年にわたり第一線で活躍を続けてきた。特に平成23年に他界した山崎統氏との関わりが深く、代表作「ブラック・ジャック」(平5～)は高い評価を受けている。劇場公開作品には『ドラえもん のび太の恐竜』(福富博 昭55)『天使のたまご』(押井守 昭60)『ぼくの孫悟空』(杉野昭夫、吉村文宏 平15)『劇場版NARUTOーナルトー 疾風伝 絆』(亀垣一 平20)など。作品の演出意図を明確に受け止め、コマ単位を見極めるきめ細やかな技術でキャラクターやシーンの雰囲気や醸成しながら、作品に生命を吹き込む手腕は高く評価されている。



## 平成 28 年度 文化庁映画賞 選考委員

### 文化記録映画部門

奥村 賢 (いわき明星大学教養学部 教授) / 谷川建司 (早稲田大学政治経済学術院 客員教授)  
戸田桂太 (武蔵大学 名誉教授) / 中嶋清美 (公益社団法人映像文化製作者連盟 事務局長)  
濱崎好治 (公益財団法人川崎市生涯学習財団 川崎市市民ミュージアム学芸室 学芸員主査)  
山内隆治 (東京大学 客員研究員) / 山名 泉 (すかがわ国際短編映画祭 実行委員)

### 映画功労部門

青木真弥 (株式会社キネマ旬報社 キネマ旬報編集部 部長)  
金勝浩一 (映画映像美術監督 / 協同組合日本映画・テレビ美術監督協会 副理事長)  
小出正志 (東京造形大学 教授 / 日本アニメーション学会 会長)  
佐々木原保志 (協同組合日本映画撮影監督協会 副理事長 / 大阪芸術大学映像学科 教授)  
土川 勉 (SKIP シティ国際 D シネマ映画祭 ディレクター)



# 文化庁映画賞贈呈式における主催者および来賓挨拶

## 文化庁 | 宮田亮平 長官



このたび、文化庁映画賞「文化記録映画部門」並びに「映画功労部門」で受賞された皆様、誠におめでとうございます。併せてこれまで活動を支えてこられました、ご家族やご関係の皆様に対し、お祝いを申し上げます。

文化庁映画賞は、優れた文化記録映画作品並びに日本映画を支えてこられた方々を顕彰するため、平成15年度より贈賞を行っております。文化記録映画部門で受賞された作品は、社会における様々な発展や変化を記録するなど、本年度を代表する優れた芸術作品であります。また、映画功労部門を受賞された皆様は、永年にわたり、それぞれの分野において、素晴らしいご活躍により、日本映画界の振興に多大な貢献をなされました。心より敬意を表する次第であります。

国民に「健さん」の愛称で親しまれている、私も大好きな俳優の高倉健さんが「映画は国境を越え、言葉を越えて、『生きる悲しみ』を希望や勇気に変えることができる」とおっしゃいました。まさに映画は、人々に感動や生きる喜びをもたらし、心豊かな生活を送るためには必要不可欠なものであるとともに、世界の人々との交流を深める有効な手段となるものだと思います。

本日、受賞された皆様には、日本映画の振興と発展のために、一層のお力添えを賜りますよう、お願い申し上げます。ご臨席の皆様方のご健勝と今後ますますのご活躍を祈念いたします。本日は、誠におめでとうございます。

## 第29回東京国際映画祭 | 椎名保 ディレクター・ジェネラル



この文化庁映画賞贈呈式を東京国際映画祭のオープニングの日に行うことができ、大変光栄に思っております。本日は私の不徳の致すところで雨が降りまして、皆様には本当に申し訳ないと思っております。お詫び申し上げます（一同笑）。

オープニングのレッドカーペットには、安倍晋三総理、世耕弘成経済産業大臣、そしてオープニング作品『マダム・フローレンス！ 夢見るふたり』主演のメリル・ストリープさんにもご参加いただき、盛大に始めることができました。ご支援いただいた皆様には本当に感謝しております。この贈呈式の後にはオープニングパーティもございます。東京国際映画祭は、映画を愛し、映画を尊敬する人たちの集まりです。贈呈式にご出席の皆様にもぜひご参加いただき、世界中の人たちと映画を通して親睦をはかっていただきたいと思います。

受賞されました皆様に敬意を表しまして、私の挨拶とさせていただきます。本日は誠におめでとうございます。

## 公益財団法人ユニジャパン | 迫本淳一 理事長



東京国際映画祭を運営している私どもユニジャパンは、日本の映像コンテンツの輸出振興、国際友好、そして文化への寄与を目的として設立した財団でございます。そのユニジャパンが運営する東京国際映画祭のオープニングの日に、このような意義深い贈呈式が行われることを大変嬉しく思っております。

受賞された方々のご紹介映像を拝見し、またスピーチを拝聴いたしまして、そのコメントひとつひとつが重く心に突き刺さり、刺激になっております。毎年この式典に参加させていただいておりますが、受賞者の皆様方の映画を企画する着眼点、そして映画を作るその姿勢には、本当にいつも勉強させていただいている思いです。

ユニジャパンは、今後も微力ながら映画界に尽くしていきたいと思っております。本日受賞された皆様方がますますご活躍を続け、そしてこの贈呈式がさらに続くことを祈念いたしまして、私の挨拶とさせていただきます。本日はおめでとうございます。

# 平成 28 年度 文化庁映画賞 受賞記念上映会 ～監督・関係者による Q&A～



## 文化記録映画大賞

### 『氷の花火 山口小夜子』

上映日時：2016年10月30日◎ 16:50～

ゲスト：松本貴子（監督）

司会：西村 隆（公益財団法人ユニジャパン）

**松本:**小夜子さんとは仕事もちろんさせていただいていましたが、一緒にファッションショーを見に行ったり、よく電話で話しをしたり。お友達と言うとおこがましいんですが、そんなこともさせてもらうような関係でした。でも、とても距離の遠い人だったように思います。こちらが一步近づくと小夜さんが一步引いてしまうような。楽しく会話をして仲良くなったなと思っても、実はそうでもなかったと感じることもありました。小夜さんはやっぱり何かベールのようなものに包まれているんですね。だから、この映画は私が小夜さんをもっと知りたいという欲求から作った作品でもあります。

小夜さんが出演したファッションショーや舞台の映像、写真などはいろんな人が持っていて散乱していましたので、何かの機会があったらアーカイブとして映画にまとめたいと思っていました。でも、なかなか企画が通らず、何かきっかけはないかなと思っていた時に、東京都現代美術館が「山口小夜子 未来を着る人」展（2015年4月11日～6月28日開催）を開くというのを聞いて、交渉したら協力してもらえことになり、それをきっかけに映画にすることができました。本当はヨダレが出るぐらい使いたい映像や写真はいっぱいあった。使いたくてもこの世に存在しないものもありました。こんなことになるならもっと早くに回収しておけば良かった。アーカイブは本当に大事だなと思いました。で

も、何でも自由に使っていというよりは、制限があるほうが厳選することができたので良かったのかもしれない。

小夜さんはやっぱり、ご自分のイメージみたいなものをととても大切にされていた方です。でも、急死されてしまったので、小夜さんのイメージが亡くなった日から止まっている。私がこの映画を作ることで、どこまで小夜さんを紹介し、表現できるか。それが、自分に課せられたすごく大きなテーマでした。映画の中で「ワタシ」という一人称を使ったのは、一般的な視点で小夜さんを語るよりも、やはり私との関係性、私がどう思ったかということをお見せすることが重要だと思ったから。それで、一人称で語るように作ったんです。作品ではあえて小夜さんの年齢を出しています。映画



松本貴子氏（監督）



を通じて、表現者としての彼女はもちろん、ひとりの女性として、どういう生き方をしていたのかということも知ってもらいたかったから。観客の皆さんには、それを少しでも分かっていたらいいなと思っています。

「小夜子メイク」とはどういうものだったのか。それを、映画を作り始めた時から何らかの形で探りたいなと思っていました。でも、映画の中でどう見せるのかというのはまったく考えていませんでした。製作を進めていくなかで、丸山敬太さんや下村一喜さんなど、数多くのクリエイターに出会うことができました。こういう人たちと一緒にやったら、何か面白いことができるんじゃないかと。そのモデルの候補をピックアップする段階でメイクを担当した富川栄さんに相談したところ、気品のある鼻が小夜子さんに似ているという理由から松島花さんをお願いすることにしました。やっぱり鼻って作れないんですね。今日はその富川さんも客席にお越しいただいておりますので、少しお話ししたいと思います。



**富川栄:**小夜子というとアイラインが象徴的に言われて、いつも同じアイラインを書いているかのように思われますが、ステージの高さや演じるものによって、まったく違うアイラインを書いていました。私が1本のアイラインを引くことで、小夜子のメイクに魂が入っていった、憂いを含んだいろんな表情に変化していく。私は小夜子からアイラインを学んだと同時に、小夜子と一緒に闘いながら、「アイラインの効果」を模索していたように思います。

私が仕事でパリコレに参加していた頃は、日本人であることにコンプレックスを感じることもありました。でも、二重まぶたで、彫りの深い、ブルーの瞳の、それこそお人形のようなモデルが、小夜子の目に憧れて、小夜子のような目にしてくれとせがんでくる。欧米ではまだ日本人の存在がそれほど知られていない1970~80年代に、小夜子が私たち日本人に勇気を与え、日本人の美しさ、東洋の美しさを世界に広めてくれたんだと思うとても嬉しいですね。



富川栄氏（出演）

**松本:**リオデジャネイロオリンピックの閉会式では、次の開催国である日本のプレゼンテーション映像が流れました。そこに出てきた女性アスリートが、みんなおっぱいでアイラインを引いた、言わば小夜子メイクだったんです。今また時代が日本を見直すという意味で日本人らしさを表現するためにああいうメイクにしたのではないのでしょうか。小夜子メイクはある種日本人女性のアイコンになっている。これはすごいことだなと思っています。

（以上の文章はQ&Aの模様を抜粋・再編集したものです）



## 文化記録映画優秀賞

### 『さとにきたらええやん』

上映日時：2016年10月30日◎ 11:00～

ゲスト：大澤一生（プロデューサー）

司会：西村 隆（公益財団法人ユニジャパン）

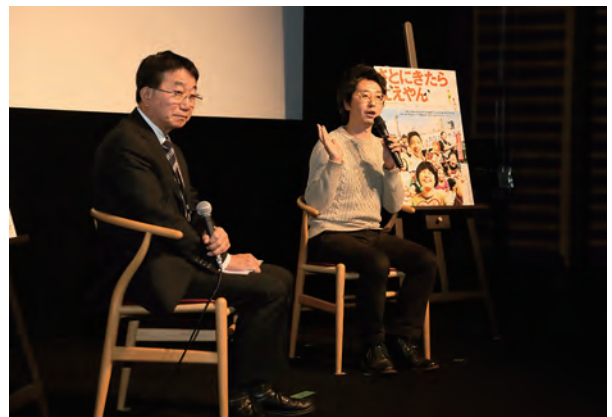
**大澤:**重江良樹監督は大阪在住で、働きながら映像の専門学校に通っていました。その学校ではドキュメンタリーを専攻していて、卒業制作の課題を作る上で何かいい題材はないかと探していたんだそうです。映画の舞台である釜ヶ崎というと「ドヤ街」と呼ばれ、いろんな社会問題をはらんだ日本の縮図と言われている労働者の町。監督は釜ヶ崎へ行けばその題材は見つかるだろうと非常に安易な発想で町を歩いていた。そうしたら、ある建物の玄関から上半身裸のすごく元気な子供が急に道路へ飛び出してきて、その後ろから金髪でアフロヘアのお兄さんが追いかけていくんだそうです。そのまま追いかけてこをしながら、また玄関の中に消えていくのを目の当たりにした。そこが、まさに「こどもの里」だったんですね。



大澤一生氏（プロデューサー）

釜ヶ崎は治安が悪く、路上で寝ていたり、昼間から泥酔しているおっさんが多い町というイメージがあると思います。監督も釜ヶ崎に子供がいるなんて想像もしていなかった。そんな町にあるこどもの里とはどういう場所なんだろう？と気になって入ってみて、その日は子供

たちに誘われるがまま一緒に遊んで過ごした。帰り際に職員の方から「また遊びに来てください」と言われて、それからは仕事が休みの日などに通うようになりました。最初は撮影が目的ではなくて、ボランティアという形で入っていったそうです。



通い始めて5年ぐらい経った頃、ちょうど橋下徹大阪市長時代に、こどもの里が大阪市から補助金を打ち切れそうになり、存続の危機に直面した。周囲で署名活動が始まったり、ニュースなどでもすごく取り上げられて、こどもの里が注目されました。そこで、重江監督もこの場所をきちんと撮らなければいけないと腹をくくって。「映画に撮らせてください」とデメキンさん（こどもの里館長の荘保共子さん）にお願いしてOKをもらった。それが映画にする最初のきっかけですね。

撮影期間は約2年間になります。最初の1年間は本当に監督ひとりで撮影していました。ある程度撮影が進んでいた頃に、私の知人の映画監督が重江監督を紹介してくれたんですね。こういう映像を撮っていて、映画にしたい人がいると。重江監督も私がプロデューサーとして

参加した『隣の人』(平成24年度文化庁映画賞「文化記録映画大賞」受賞作品)という児童養護施設のドキュメンタリーも見てくれていて。それで一緒にやることになりました。監督がこどもの里と出会ったことも偶然でしたけれども、スタッフ同士の出会いも結構偶然が多い。最初はちょっとした出会いから、結果的に映画という形になって、こうやって賞をいただいて、今日皆さんに見ていただくことができた。映画というのは、本当に偶然の重なりで生まれているなといつも思っています。



監督と私が出会った時には、もうこどもの里の概要は撮ってありましたし、ジョウくん、マユミちゃん、マサキくんの3人を主人公として焦点に絞ろうというのは決めていました。公開前にその3人をはじめ出演者だけではなく、関わっていただいたすべての方に作品を見ていただいて。自分たちが関わっているからというわけではなく、「本当にいい映画だ」と言ってくださった。当然公開されることを悩んでいた方もいらっしゃいましたが、最終的には皆さんが受け入れてくださって、「この映画を公開してもいいよ」と許可してもらえました。

こどもの里のような活動を約40年続けている場所がある。この映画では、まずそれを知ってもらいたかった。その手段としては、映画という形よりも報道という分野のほうが即時性がありますし、もっとディテールを伝えることができるかもしれない。こどもの里がどう運営されているのかなど、施設に関する詳細を映画ではなかなか伝えきれませんから。ただ、映画としてやれることもある。それは、1時間40分の「物語」にすること。こどもの里にはこういう子供たちがいて、こういう大人たちがいて、こういうふうに関わっている。そこには笑いも涙があって、今日も続いている。報道とは違うやり方で、映

画としてそのことを伝えられればいいというのが、作り手である監督と私のふたりがとても大事にしていたと思います。



ドキュメンタリー映画は、「世の中にはこういう問題があるから皆さんに伝えたい」と啓蒙するジャンルだと思われがちです。でも、この映画は「こんなカッコいい子供たち、大人たちがいるんですよ」ということを伝えたいだけなんです。映画に登場する人たちを見て、笑って、泣いてもらえたら、映画としてはそれでいい。監督の思いとして、伝えるべきこと、伝えたいことはそういうことであると。ただ、その奥に、実は子供の教育の問題、地域の問題など、もっと大きな問題をはらんでいる。そういったことについて、この映画をきっかけに観客の皆さんがもし考えてもらえたら、とても嬉しいなあと思います。

(以上の文章はQ&Aの様様を抜粋・再編集したものです)



## 文化記録映画優秀賞

### 『ふたりの桃源郷』

上映日時：2016年10月30日◎ 14:00～

ゲスト：佐々木 聡（監督）

司会：西村 隆（公益財団法人ユニジャパン）

**佐々木：**『ふたりの桃源郷』は、テレビ番組から始まって、足掛け25年にわたって記録した作品です。最初は僕よりも一回り年上の先輩ディレクターが3年間取材をして、その後残念ながら7年間の空白があって、担当が僕に変わって16年目になります。

その先輩自身は、「山の中にちょっと変わったおじいさんとお婆さんがいるよ」という噂を聞いて、あの山に訊ねたのが最初のきっかけだそうです。僕は山口放送に入社してからその先輩が作った30分ぐらいの番組を見て、「ああ素敵なお夫婦だな」と。その時はそれで終わんですけど、その後6～7年経ってから改めて見る機会があって。それからは「今どうしているんだろう」とどうしても会いたい気持ちが押さえられなくなって、山に通うようになったのが始まりですね。そうしたらどんどんのめり込んで。おふたりは映画のとおりとても魅力的な方たちなので、すごく吸い寄せられるような感じでした。ちょうど同じ頃に、僕は自分の祖父母を亡くしていたんです。おふたりの語り口、かさかさした手触り、匂いも含めて、お年寄り特有の何とも言えない温かさを色々なところから感じられて、その姿を祖父母に重ねていました。本当に身内に会いに行くような感覚で山へ通っていましたね。



佐々木聡氏（監督）

僕たち山口放送のドキュメンタリーの作り方というのは、予めこういう番組を作ろうと決めてスタートするのではなく、まず日々のニュース番組や情報番組の中の特集として、5～10分間の映像を作ります。その放送が終わった後も取材は続けて、取材をする度に何らかの形で放送する。『ふたりの桃源郷』は取材と放送を繰り返して25年が経ち、山口放送も開局60周年という大きな節目でしたので映画にしようと挑戦しました。

今、ドキュメンタリーのテレビ番組が、どんどん減っている。残っている番組も放送時間は深夜や早朝に追いやられています。そんな時間にドキュメンタリー番組が放送されていても、なかなか見てはくれない。多くの人に見ていただきたいというこちら側の思いはあったとしても。だから、今日こうしてたくさんの人が見に来ていただいているのを目の当たりにすると、本当に映画化して良かったなとつくづく思います。





この映画にはおじいちゃんのお葬式のシーンがありません。「なぜ使わなかったんですか？」とよく聞かれます。でも、使わなかったんじゃなくて、使えなかった。お葬式を撮れていないんです。実は、おじいちゃんが亡くなったことを僕は知らなかったんです。当時、僕は何本もの番組を同時に作っていて、山へ行かない時期が半年間ぐらいありました。もちろん、既にご家族とは親密な関係でしたが、先方から来てくれと言われて取材する番組ではありません。そもそも山には電話もないですから、僕たちがいきなり訊ねて行くしかないんです。僕らが欲して取材に行くというスタイルなんです。



こちらからご家族へ電話した時には、おじいちゃんが亡くなって既に1か月ぐらいは経っていた。本当に申し訳ない気持ちでいっぱいでした。でも、三女の恵子さんは電話口で逆に「ごめんなさい」と大泣きするんです。悪いのはこちらなのに。恵子さんとしては伝えたかったけれども、連絡すると「取材に来てほしい」と言っているみたいだから電話できなかつた。実は僕は祖父の時も同じように、仕事が忙しくて死に目に会えていないんですね。祖父の姿を寅夫おじいちゃんに重ねていたのに、忙しさにかまけて結局また同じことをしてしまいました。それは本当に今も悔やんでいますし、改めておふたりからいろんなことを教えられていると感じました。



ドキュメンタリーにも起承転結はもちろんあります。このシーンで泣いてほしい、このシーンで笑ってほしいと意識して僕たちは作ります。でも、この作品に関しては、なるべく変な細工をしないで、そのままの魅力を届けられるようにと作りました。それは、作品に対する感じ方が皆さんそれぞれ違うから。一度見て、同じ人がその1年後に改めて見ても、その人の置かれている状況が変わっているから、また別のところにこの作品の良さを感じてくださるそうなんです。だから、意図的な演出などなるべく余計なことはせず、あるがままを伝えなければいけないと思ってこの作品は作りました。



この映画の感想をお手紙やメールでいただくことも数多くあります。そうやって感想を寄せてくださる方々のお手紙やメールには、必ずご自身が好きなシーンが書いてあるんです。そのシーンは驚くほど皆さんバラバラで。人によっては最初の空撮のシーンが良かったという方もいらっしゃるぐらい（一同笑）。その下にお年寄りのご自身の心の繋がりについて書いていらっしゃる方が多い。この作品をご自身にとって大切な人たちに重ねて見ているんですね。皆さんが映画を見ながら、自分の桃源郷探しをしてくれている。そのことに気付かされました。

（以上の文章はQ&Aの模様を抜粋・再編集したものです）

# シンポジウム—MOVIE CAMPUS—

映画文化の最新動向を紹介するシンポジウム。今年度のテーマは「アニメと映画」です。日本のアニメーション映画の豊かさと多様性は多くの意欲ある監督・プロデューサー等によって担われており、その中から代表的な方々を招いてお話を伺いました。



- 会期：2016年10月29日<sup>土</sup>
- 会場：神楽座
- 主催：文化庁
- 共催：公益財団法人ユニジャパン

【第一部】 17:30～ | シンポジウム『劇場アニメ最前線～君は映画を信じるか』

## ゲスト

**片瀝須直** (アニメーション監督)

**神山健治** (アニメーション監督)

**瀬下寛之** (アニメーション監督)

## モデレーター

**井上伸一郎** (株式会社 KADOKAWA 代表取締役専務 執行役員)

## 司会

**前田健成** (公益財団法人ユニジャパン)

【第二部】 19:30～ | 関連作品上映『WXIII 機動警察パトレイバー』

## 【第一部】 | シンポジウム『劇場アニメ最前線～君は映画を信じるか』

日本は、映画として第一級の作品を作るアニメーション監督を、数多く輩出してきました。それらは時として実写映画以上に現代日本を描き、そして世界のファンにもインパクトを与え続けています。魅力とオリジナリティあふれるアニメ映画が日本で作り続けられ、才能ある監督たちが次々生まれるのはなぜなのか。本シンポジウムでは、3人の関係者を招き、アニメーションへの取り組みを通して、日本映画の未来への展望を探っていきました。

### ゲスト

かた ぶち す なお  
**片渕須直**

**アニメーション  
監督**

日本大学芸術学部映画学科在学中から宮崎駿監督作品「名探偵ホームズ」(84)に脚本家として参加。『魔女の宅急便』(89)では演出補を務めた。TVシリーズ「名犬ラッシー」(96)で監督デビュー。その後、長編『アリーテ姫』(01)を監督。2009年には『マイマイ新子と千年の魔法』を監督、異例のロングラン上映とアンコール上映を達成した。最新劇場用長編アニメ監督作『この世界の片隅に』は2016年11月12日(土)より全国公開された。



かみ やま けん じ  
**神山健治**

**アニメーション  
監督**

背景美術スタッフとしてキャリアをスタート。監督とシリーズ構成を兼任した「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」(02)で話題を集めた。続いて「精霊の守り人」(07)でも再び監督とシリーズ構成を兼任。オリジナルTVシリーズ「東のエデン」(09)では原作も務め、『009 RE:CYBORG』(12)においては初のフル3D劇場作品を監督した。2017年3月18日(土)に公開された最新作『ひるね姫～知らないワタシの物語～』では原作・脚本・監督を務めた。



せ した ひろ ゆき  
**瀬下寛之**

**アニメーション  
監督**

黎明期の1980年代から、映画、TVCM、展博映像、ゲーム映像等、様々な分野のCGやVFX映像の制作に従事。2010年より、株式会社ポリゴン・ピクチュアズに所属。「ストリートファイター X 鉄拳」等、数々の作品でディレクターを務めた後、2015年にTVシリーズ「シドニアの騎士 第九惑星戦役」で監督。2015年～2016年、劇場3部作『垂人』で総監督。劇場アニメ監督最新作『BLAME!』は2017年劇場公開。



いのうえ しん いち ろう  
**井上伸一郎**

株式会社 KADOKAWA  
代表取締役専務 執行役員

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





## 初めに～それぞれの映画原体験

**司会:** それでは、初めに主催者を代表いたしまして、文化庁文化庁芸術文化課長、木村直樹よりご挨拶を申し上げます。木村様、よろしくお願いいたします。



冒頭で挨拶をする木村直樹氏

**木村:** 本日は第13回文化庁映画週間「シンポジウム—MOVIE CAMPUS—」にご参加いただきまして誠にありがとうございます。初めに、今回のシンポジウム開催にあたり、ご尽力いただきました関係者の皆様方に対して、深く感謝を申し上げたいと思います。

文化庁では、アニメーションを含む日本映画の製作や海外発信への支援、そして人材育成など、日本映画の振興に様々な観点から取り組んでおります。その一環として東京国際映画祭期間中に、映画製作や映画文化の最新の流れについて考えるシンポジウムを開催しております。

今年（2016年）のシンポジウムのテーマは「アニメと映画」です。皆様もご存知のとおり、日本のアニメーションは国内をはじめ、海外でも人気があり、多くの人々を魅了し続けております。私自身も毎日のようにテレビアニメを見たり、あるいは劇場に足を運んでおります。本日はまさにテレビや映画界の最前線で活躍する監督にゲストとして参加していただきまして、アニメの魅力、あるいは創造性あふれるアニメ製作の状況についてディスカッションしていただこうと思っております。

来年2017年は日本のアニメーションが製作されて100周年という時期を迎え、国内外からより注目が集まることが予想される中、本日のディスカッションがこれからのアニメーションについて考える貴重な手がかりとなることを期待しております。改めてご登壇いただくゲストの皆様にご挨拶申し上げます。次第です。

最後となりましたが、アニメーション映画を含む日本映

画のさらなる発展のために、引き続き皆様方のお力添えを賜りますようお願い申し上げます、私の挨拶とさせていただきます。どうもありがとうございました（一同拍手）。

**司会:** ありがとうございました。

それでは、第一部『劇場アニメ最前線～君は映画を信じるか』を始めて参ります。ここでモデレーターを務めていただきます、株式会社KADOKAWA代表取締役専務執行役員、井上伸一郎様にご登壇いただきます。

皆様、拍手でお迎えください（一同拍手）。



**井上:** 皆様こんばんは。KADOKAWAの井上でございます。

今年は本当にアニメ映画が豊作の年でありまして、これから公開される今日のゲスト3人の新作もまた素晴らしい作品になると思います。今日のテーマは「アニメと映画」です。まずはゲストの皆さんに、映画の原体験についてお話ししたいと思います。



**片淵:** 母方の祖父が映画館を経営していましたので、子供の頃から暇があると映画館へ連れて行かれていました。初めて見た映画は東映動画（現 東映アニメーション）の『わんぱく王子の大蛇退治』（芹川有吾 63）だったと記憶しています。その公開時期を調べてみると、驚くことに自分が2才7か月の時に見たことになる（片淵監督は1960年生まれ）。しかも、映画の途中から見たということまで覚えております。

この映画のクライマックスシーンを作画されていたのが、月岡貞夫さん（アニメーション作家）と大塚康生さん（アニメーター、キャラクターデザイナー）。月岡さんには私が在学していた日本大学芸術学部映画学科映像コースで教えてもらい、卒業してから就職したテレコム・アニメーションフィルムの一歩の先輩が大塚さんだったんです。自分の人生がまるで1本の線で繋がっているかのような不思議な縁を感じました。



**神山:** 僕が初めてお小遣いを払ってひとりで見に行ったのは、『シンドバット虎の目大冒険』（レイ・ハリーハウゼン 77）でした。確か小学校3年生だったと思います。それから、中学1年生の時に『スター・ウォーズ エピソード4／新たなる希望』（ジョージ・ルーカス 78）を見ました。僕はその時に「『スター・ウォーズ』のような映画を作る人間になる」と宣言したんです。それから、翌1979年に放送された「機動戦士ガンダム」を見て、「きっとアニメだったら『スター・ウォーズ』のような作品が作れるに違いない」と思い、それ以来中学・高校と通じて「どうすればアニメ業界で働けるんだろうか？」と考え続けていました。とりあえず、東京へ行けばアニメの仕事ができるだろうと、高校を卒業してすぐに上京して。何となくスタジオ（スタジオ風雅）に転がり込んで、アニメ業界に入ることができました。今考えるといい時代だったなあと思います。

**瀬下:** 僕は小学5、6年生の頃に「スター・ウォーズ」シリーズを見ました。そこから、（スティーブン・）スピルバーグ、（ジョージ・）ルーカスがヒット作を連発していた時期に、多感な小・中学校時代を過ごして。自宅が池袋の近くにありましたので、文芸坐（現 新文芸坐）という名画座にも通うほど映画にはまっていました。当時は300円ぐらいで『大人は判ってくれない』（フランソワ・トリュフォー 59）『死刑台のエレベーター』（ルイ・マル

58）と、なぜか『ゾンビ』（ジョージ・A・ロメロ 78）の3本立てを見たり（一同笑）。そうやって映画に親しんでいくうちに、何となく何でもいから映像の仕事がやりたいと思うようになって、CG業界に入りました。



### 「今はなくなってしまった風景をアニメーションで描く」片淵須直

#### 『この世界の片隅に』（16）予告編上映

**井上:** 片淵監督の最新作『この世界の片隅に』を拝見させていただきましたが、非常にクオリティが高い。しかも、CGは一切使わず、すべて手描きで作ったそうです。最近を手描きのアニメでも、その一部にはCGを使っていることが多い。そんな時代に2時間以上ある作品を、全編手描きで作ったというのは本当に驚異的なことだと思います。なおかつ、そのスタッフは非常に少数精鋭だったと聞きました。



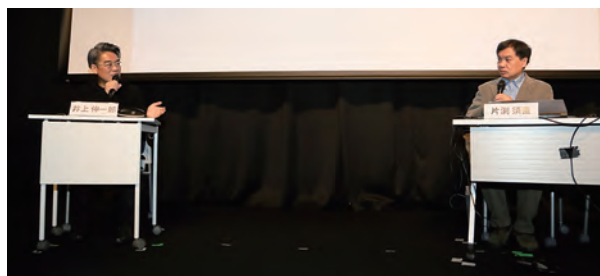
**片淵:** お金がないので、全部人力でやりました（一同笑）。少人数で作ったのは、まず信頼できるアニメーターと一緒に仕事をしたかったから。それと、この作品は日常生活の動作を描写したシーンが多いものですから、記号的な今までのアニメーションとは描き方が変わってきてしまう。しかも、人物の存在感、実在感、肉体性みた

いなものを重視していましたので、できるだけ記号的にならないように作画しました。そういう登場人物を動かそうと思ったら、今までの慣習的な作り方と大きく異なってくる。慣れているスタッフじゃないと通用しないんです。だから、何か月もかかりましたが、みんなで納得し合いながら作り上げていきました。



**井上:**前作『マイマイ新子と千年の魔法』(09)は昭和30年(1955年)、今回は終戦間近の昭和20年(1945年)と2作連続して日本の近過去を舞台に描いている。それは、江戸時代のように大昔ではなく、逆に資料が残っていたり、ある人にとっては記憶が生々しかったりする、すごく難しい時代を設定としてわざわざお選びになっているように思います。

**片瀬:**いわゆる「聖地巡礼」という言葉があるように、最近では実在するロケ地を決めて、きちんと取材しながら作っています。『マイマイ新子と千年の魔法』は山口県防府市であり、『この世界の片隅に』は広島県広島市や呉市という具体的なロケ地がやっぱりあるんですね。でも、昭和30、40年代を舞台に設定するということは、今はなくなってしまった風景を描かなければいけない。そういった意味では、やっぱりアニメーションって想像力の産物なんだなと思うわけです。



**井上:**例えば、当時の写真などを見ながら、「きっと、こうだったに違いない」と想像を駆使してその風景を再現されたんですか？

**片瀬:**今回の場合は、想像を膨らませはするんですけど、むしろできるだけその想像を介さないようにしようと思って作りました。登場人物、特に主人公のすずをできるだけ本当に存在しているかのように画面に映し出したい、あるいは観客の皆さんの心に焼き付けたかった。そのために、主人公が住んでいた70数年前の呉の町を「本当はこうだったんだろうな」と、家一軒一軒というぐらいのレベルでできるだけ調べて描きました。こういう話をするすると笑われるんですけど、本当のことなんです。

この作品には戦艦大和が入港するシーンがあります。とりあえず、絵コンテの段階では想像で呉の町と戦艦大和を描いてみる。実際の戦艦大和は全長263メートルもありますので、まず果たして本当に絵コンテで描かれているような大きさなのかという疑問に突き当たります。そこで、現場に行って実際に写真を撮ってみて、そこに戦艦大和の全長を割り出して当てはめてみる。ただ問題は、その写真が現在の呉を撮ったものであるということ。さらに調べていくと、昭和20年4月12日にアメリカ軍が呉を空襲するために、事前に撮った航空写真を発見することができた。それと、船が停泊するブイの位置が全部書き込んである呉港の海図を合成してみて、その上でそこに写っている家を一軒一軒調べればより精密な画面になると(一同笑)。その家の中には現存している家もあるわけです。呉は高台が多いので、家が古くても逆に取り壊せない。家を取り壊して立て替えるよりも、そのままほったらかしていたほうが良いような場所です。

そういう作業をやっていると、「なんて物好きなんだ」とよく言われます。でも、そうやってでき上がった画面を見ると、やっぱりこれまでの作品とは比べものにならないくらい臨場感のあるものになるんですよ。





**井上:**まさに映像マジックですよ。家の中の描写、小物、散らかり具合までもリアル。本当に画面の隅々までかなり作り込まれているなと感じました。一方で、人物はデフォルメされ簡略化された絵なんですけれども、すごく肉感的で実在感というものが伝わってきました。

**片淵:**登場人物が普通にご飯を食べるという行為も同じような画面密度で、あるいは動かし方の密度で作っていく。ご飯を食べる行為と戦艦大和が同じ密度で同居している。そうすることによって、本当に戦時中に生きていくような感覚を味わえると思ったんです。戦艦大和が停泊していたような町ですから、その港を狙って空襲もあった。その空襲自体も臨場感が出ていると思います。『野火』(15)の塚本晋也監督が、この映画を見て「初めて本物の空襲を見た」とコメントしてくださって（「映画秘宝」2016年12月号に収録）。

**井上:**映画の中では空襲だけでなく、艦載機が一般人に向けて機銃掃射をします。日本の映画では戦地での描写はよくありますが、この作品のように市街地での描写はあまりなかった。それがすごくショッキングで、やっぱり実際にあった話だったんだということがひしひしと伝わってきました。

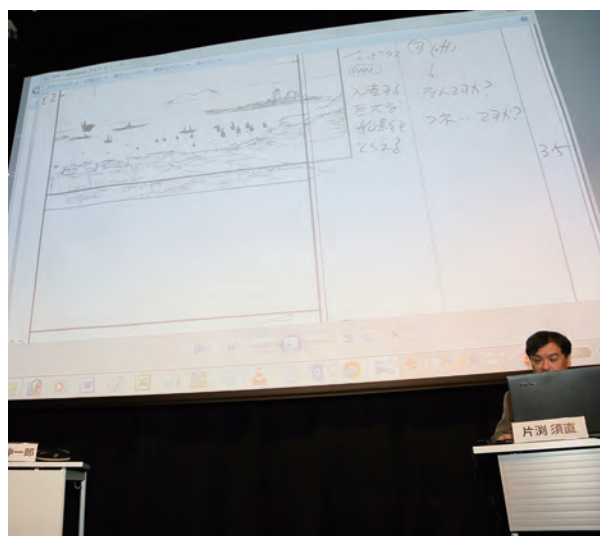
今、生きている我々も似たような境遇にあると思っています。地震や原発の問題を、日々心の片隅に気にかけて生きているのが今の日本。この作品を見て戦時中と現代が重なって見えてしまいました。

**片淵:**空襲と聞くと遠い昔の話のようですが、一般人に一方向的に理不尽なことが襲ってくるという意味では、戦災というのはまるで災害と同じなんです。そう思った時に、戦争中の世界というのは、実は不幸にも我々が最近見て、体験している世界と近いのではないかと。ある種の地続き感があって、戦争中の状況を逆に理解できるようになったのではないかと考えています。

**井上:**今回、片淵監督は「映画的なレガシー（遺産）」ということをすごく大切になさったとお聞きしました。例えば、戦時中だとよく割れた窓ガラスを補強するためにテープみたいなものが貼ってあるんですが…。

**片淵:**戦時中のドラマや映画を見ると、大体家の窓ガラスに×印や×印で紙が貼ってあるんですね。あれは本当にやっていたのかなと思って調べてみた。すると実は、当時撮られた家屋の写真などいろんな資料を見ても見つからないんですね。

**井上:**ビックリしました。当然のこのように刷り込まれていましたが、あれは映画的な嘘だったということですよ。



**片淵:**そうですね。紙を貼るために使う糊の原料はお米が考えられる。ただ、昭和19、20年の貧しい時代にそんなお米があったらみんな食べてしまうはず…などなど色々と考えてみてもやっていない。だから、ドラマや映画で描かれている戦時中の町の風景というのは、いったい何だったのか、自分たちはいったい何を見せられていたんだろうという気がしてきました。やっぱり、時代劇の不思議なちょんまげのカツラのよう、たった70年前のことであっても既に記号化されたものが多い。そう考えると、そうやってどんどん記号化していつかの戦争中の風景を、我々はもう一度ゼロから再構築しなければいけない時期にきているんじゃないかなと。それを実写ではなくアニメーションが担うというのも、自分としては面白くもありますね。

「個人的な思いから作ったオリジナル作品」 神山健治

『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』(16)

『ひるね姫 ～知らないワタシの物語～』(17) 予告編上映

**井上:** 神山監督に対して皆さんは、「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」(02)や「東のエデン」(09)など、先端科学をちりばめて現代社会の問題をアニメーション的にデフォルメして描くのが得意な監督というイメージを持たれていると思います。でも、『ひるね姫』は一見するとまったく違うタイプの作品ですよね？



**神山:** 僕はどちらかというとなんかSFやアクションものが多くて、頼まれもせずずっと「世界を救う」ような作品を作り続けてきました(一同笑)。ちょうど『009 RE:CYBORG』(12)の製作中に東日本大震災があつて。いろんな作品で世界を救ってきたにも関わらず、実際に地震が起きてしまうと、あれだけの災害だったものですから、現実には何もできなかった。正直無力感のようなものを味わって、すごく打ちのめされました。舞台挨拶で映画を作った経緯などをお客さんの前で話すんですけど、どこかちょっと嘘をついているような。キャンペーンで全国を回らせていただいても、常にそういう気持ちは抱えていました。

公開がようやく落ち着いた頃、日本テレビの奥田誠治プロデューサーから、「次は自分の娘に見せるような作品を作ったらどうだ？」と言われたんです。その頃、いろんなオファーをいただいていたんですけども、やっぱり期待されるのは世界を救うお話(一同笑)。震災の影響から、「作り手としてどういうものを作ったらいいだろうか？」という迷いが初めて僕の中に生まれていた時に、その一言で個人的な思いを動機に映画を作ってもいいのかなと思うようになったんです。



**井上:** おひとりで四国へ旅に出られたのはその頃ですか？

**神山:** そうですね。『009 RE:CYBORG』公開後にいろんな題材を探するため、ひとりで旅行をして。本当に偶然なんですけど瀬戸内海にある児島(岡山県倉敷市)という、『ひるね姫』の舞台になる町に足を運んだんですね。古くて小さな日本家屋が多い町なのに巨大な瀬戸大橋がある。その対比がすごく素敵だなと。そこへ二度ほど個人的に足を運びながら、オリジナル作品の構想を膨らませていきました。

**井上:** この作品には女子高生の日常とファンタジーの部分が交互に出てくる。その現実と夢がリンクしているというアイデアはどこからきているんですか？

**神山:** オリジナル作品を作るのはとっても難しいなと思っています。オリジナル作品は答えがありませんから。原作があれば、迷ったとしても、原作に寄り添おうとか、あえて原作とは変えていこうとか、ひとつの指針みたいなものがある。オリジナル作品だと、「本当にそれでいいのか？」という迷いが生じる。映画はどこか合議制で作りつつ、でも独善的に作らなければいけない。普段、監督というのはジャッジする側の立場なんだけど、企画の初期段階ではジャッジされる側になって。

どうやったら自分がイメージしていることをきちんと伝えられるか、肝になるアイデアをどういうふうに説明したらいいだろうか、自分の中にはイメージがあるのに人に話してみると何かに似ているよねと返されたり…。そうやって考え、迷いながらも、現実の世界とファンタジーの世界を繋げる新しいルールを見つけなければいけなくて。この作品の設定は、そういったことを色々と考え

ていく中で出てきたアイデアです。予告編にあるようにロボットも出てきます。あの瀬戸内海の牧歌的な田舎町で、お父さんとふたり暮らしの女子高生がどうしてファンタジー世界を冒険することになるのかというのが、この物語の肝になっていますね。公開前（2017年3月18日公開）なので詳しくは話せないんですが…。

**井上:** この作品は、四国から出発するロードムービーでもあるわけですよね？

**神山:** 主人公の女子高生、森川ココネが東京に向かって旅をしていく。その中で、ファンタジー世界と現実を行き来する。基本的にはそういうルールになっています。オリジナルでファンタジー作品を作る時は、そのルール作りがものすごく難しいですね。やっぱり僕はどちらかというところまでリアルなルールを作りたかった。「それだったら、そうなるかもな」という現実でありそうなルールを土台にしつつ、しかもしっかりとしたファンタジー作品にする。常にそのルールの雛形となるようなヒントを探していました。

たまたま、岡山県倉敷市を舞台にするということが事前に決まっていた。「岡山と言えば桃太郎だろう」という発想から、昔話的なことをそのルールのベースにしたらどうかと考えて。そうやって、少しずつヒントを積み重ねていきました。でも、観客の皆さんは鋭いので、そのルールには一貫性がないといけない。一貫してはいるんだけど、そこに「あ、なるほど」と納得できるようなルールにはしたいと思っています。そうやって、今回初めてオリジナルのファンタジー作品を作ってみました。

**井上:** 特に神山さんのファンの場合は、そのルールに対しては結構厳しい方が多そうですね。

手応えとしては、実際にお子さんに見せられるような作品になりましたか？



**神山:** そうですね。初めて個人的な動機で映画を作り始めて、これを娘が喜んでくれるかどうかは本当に見てもらうしかない、見てもらいたいなど。そこには自分なりのメッセージも入れさせていただいていますから。



**井上:** ひょっとして森川ココネのお父さんにご自身を投影されたりしているんですか？

**神山:** どうしても自己投影してしまう部分はありますよね。ただ、そうすると女子高生である森川ココネが主人公にならない。だから、どうやったら自分が森川ココネになりきれのかと考えました。ゲームのキャラクターを（プレイする自身が男性であるにも関わらず）女性のキャラクターでプレイする人って意外と多い。その感覚に近いのかなと思っています。主人公を描いていった時に、自分が男性なのでどうしても父親側に気持ちが寄ってしまう。でも、主人公になりきれないとやっぱり映画がぶれてしまいます。キャラクターデザインを、ゲームで言うともまさにアバターとして使うような感覚で、女子高生の気持ちになって描いていった。今回、初めてそんな体験をしましたね。

**井上:** もうひとつ『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』の公開が控えています。この映画は、前作『009 RE:CYBORG』から地続きの作品なんですか？

**神山:** そうですね。『009 RE:CYBORG』は、「サイボーグ009」をリメイクするにあたって、もう一度すべてをリセットした上で作れないかというのが最初のコンセプトでした。それはやっぱり、石ノ森章太郎先生の未完成だっ



た原作「天使編」と「神々との闘い編」に、一応の決着を付けた上でリセットしたかった。そこを目指していました。今までの「サイボーグ009」がなかったことにはしたくないと。『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』は、これまでのすべての闘いが歴史の中にあったものだったんだということをふまえた上で、009たちが新たな闘いに挑んでいくという内容の作品になっています。



### 「人が感動する世界をCGで表現する」瀬下寛之

#### 『BLAME!』(17) 予告編上映

**井上:** 瀬下監督は、片淵監督や神山監督とは少しキャリアが違いまして、アニメーターというよりは、どちらかというと実写やゲームも作ってこられた。日本のCG界の草分け的な存在だということですか？

**瀬下:** 基本はやはりCGを軸に、実写やヴィジュアルエフェクト、ゲームなども作って、もう30年近く映像に関わる仕事をしています。だから、草分けなんじゃないでしょうか（一同笑）。



**井上:** 世界ではCGが全盛の時代に、日本ではいまだに手描きのアニメが第一線で残っている。日本のアニメ映画は特殊な発展だと思えますが、それが日本のアニメの特徴に繋がっているんだと思えます。その中でCGをうまく融合させていくというのが今のご時世なんではないですか？

**瀬下:** 僕自身はとにかくCGが好きで、ずっと「CG屋」というアイデンティティでこの映像の世界に関わらせてもらっています。CGはいまだに欠点ばかりなんですけど、「CGは意外といいですよ」「いろんな映像表現に使えますよ」ということを世間に広めたい。人が感動するような魅力的なストーリー、キャラクター、世界観というものを、CGというツールを使って表現することができないかなとずっと考えてきました。その答えのひとつがいわゆる「セルルックCG」と呼ばれるジャンルだったというだけなんです。

**井上:** 『BLAME!』を一般の人が見たら、CGなのか、セルで描かれているのか、区別がつかないですよ。この作品はポリゴン・ピクチュアズの製作だから、当然ながらフルCGなんですけど。

**瀬下:** そう言っていただけるとありがたいです。

僕が「シドニアの騎士 第九惑星戦役」(15)の製作を発表した2014年頃から、ちょうどシンクロするかのようにセルルックCGが盛り上がってきています。それが広まったこともあって、ひとつのジャンルとして認知されました。僕らポリゴン・ピクチュアズはどちらかというと、CGらしいCG、「トイ・ストーリー」シリーズや「ファイナルファンタジー」シリーズのようなCGを一生懸命作ってきました。でも、やっぱり世界で日本のアニメのスタイルが、ものすごくブランド力や個性を持っている。日本のアニ

メはよく「ガラパゴス化している」と言われますが、逆に言うんだからこそそういう特徴が残っていいんだと思います。

CGと手描きアニメはまったくジャンルが違う。僕自身も手描きのアニメに対しては、いまだにリスペクトも憧れもあります。自分には手が出せない。ポリゴン・ピクチュアズは海外の仕事もいっぱいしてきましたが、日本で、しかもその憧れである日本のアニメで何かチャレンジできないかという気持ちがきっかけで、「シドニアの騎士」の企画を出させてもらいました。その企画が通って、どこまでできるのかと手探りしながら作りましたね。

僕らが憧れる日本の手描きアニメをCGで再現しようというのは大それた考えであって、正直あまり意識していません。どちらかというと、ずっと進化し続けて今に至るマンガ文化、アメリカのアメリカンコミックやグラフィックノベル、ヨーロッパのバンド・デシネなどのようなルックをCGで動かせないかなと。

**井上:** アメリカンコミックもバンド・デシネも絵の密度は濃いですよね。日本のマンガとは発展の仕方がちょっと違う。それはアメリカンコミックが、挿絵の延長として発展したからだと思います。どちらかというと、そのアメリカンコミックやバンド・デシネを動かしたいという志でやられてきたんでしょうか？



**瀬下:** そうですね。ああいう絵を動かしたいという憧れは元々あります。「シドニアの騎士」の時は、例えば大友克洋先生（漫画家、映画監督）が初期の頃からやっている、表面に傷のような、汚れのような、ホコリのようなタッチを付けて動かしたいと思っていました。エンキ・ビラルやメビウス（ともにバンド・デシネ作家）の作品のように。だから、あえて傷だらけにしているんですね。それを日本



の伝統的なアニメの出身の方に話すと、ああいうタッチを作画するのはすごく面倒だと。「あんな手間がかかることをよくやるな」と言われたんですけど、僕らにしてみればああいうことを素直にやってみたかった。『亜人』(15～16)でもやりましたが、ある場面ではずーっと空気中にホコリが飛んでいる。そういった空気感を表現したい。それを『BLAME!』ではさらに進化できるように一生懸命作っていますね。

**井上:** 日本でもすぐれたCG会社はほかにもありますし、それぞれが独自のやり方、思想を元にCGアニメーションを作っているんじゃないかと思います。そんな中、ポリゴン・ピクチュアズは他社とここが違う、オリジナルだという部分はありますか？

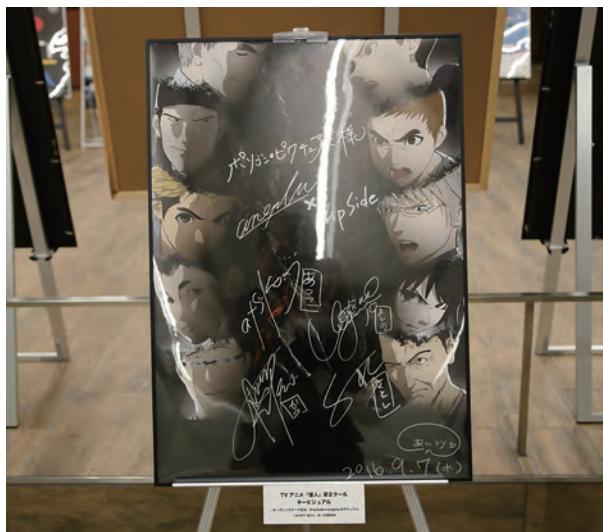
**瀬下:** ポリゴン・ピクチュアズを一言で表現すると「生き残った最後の会社」。1983年の設立から34年ほど存続しています。おそらく日本最古のCG会社ではないでしょうか。独立系のプロダクションだとアメリカにある会社よりも古く、もしかすると世界最古かもしれません。僕自身はトーヨーリンクス（CGプロダクション。現在はIMAGICAに事業統合）で新人の頃に勉強させてもらってから、スクウェア・エニックス（ゲーム会社）など色々な会社を経て、最終的にポリゴン・ピクチュアズで6、7年働かせてもらっています。

ポリゴン・ピクチュアズのような古いCG会社のいいところは、ずばり「ソフトを独自に開発する」ところなんです。例えば、「シドニアの騎士」の時に使った色付けツールなど、使っているソフトの多くはポリゴン・ピクチュアズが自社で開発しています。作品を作る度に、例えば『亜人』のため、『BLAME!』のためのソフトを開発して使っていますね。やっぱり、CGは技術と寄り添いながらクリエイティブを生み出していくもの。それはアニメも一緒

だと思います。その理念を元に我々ポリゴン・ピクチュアズは日本で34年、昔から変わらず骨太なCG作りをさせてもらっています。

**井上:** 毎回作品の特徴や次のステップに合わせて、新しい技術を自社独自で開発している。その作品のために。そういうところもぜひ注目して見ていただきたいですね。

『亜人』の登場人物はやっぱりモーションキャプチャーで動かしているんですか？



**瀬下:** そうですね。モーションキャプチャーを使って、生身の役者さんに演じてもらっています。モーションキャプチャーを使うことは、正直善し悪しもあります。

CGは実写の発想に近いので、セット数がイコール予算に反映するんですよ。セット数が多ければ多いほどお金がかかる。だから、「シドニアの騎士」の企画を出した時は、予算を増やせばすごくカッコいい絵になるのかもしれないけど、なるべく箱庭的世界観、少ないセットで作ろうと考えていました。

「シドニアの騎士」でポリゴン・ピクチュアズだけでなく僕自身も評価していただいて、「ぜひ、これを作ってください」とオファーをいただいたのが『亜人』です。原作を読ませてもらった、日常生活が描かれるロードムービーだった。CGとしては一番難しい設定ですから、本当に頭を抱えました（一同笑）。「これはどうしよう？」とみんなで考えて、出した答えが「日常生活を徹底的にドキュメント的手法で作っていこう」と。役者さんが多少ゆらゆら揺れ動くような偶発的な部分も含めて徹底的に日常感を出したい。そのためには、いわゆる記号的な演技で

はなく、実際の役者さんに演じてもらうほうが良かったです。それで、モーションキャプチャーを使って一気に芝居を撮ったら作れるんじゃないかと考えて。そんなもくろみを元に作りました。



#### 日常性を再現するために～終わりに

**井上:** 皆さんの話を聞いていると、今日のキーワードは「日常の描写」だと感じました。片淵監督は手描きで日常性を再現して、かたや瀬下監督はCGやモーションキャプチャーという手描きとは異なる現代のテクノロジーを使って日常の芝居を再現されようとしている。

片淵さんは今の瀬下さんのお話を聞いて、どのように思われましたか？



**片淵:** 用いる技術は違うんですけど、基本的な考え方は同じですよ。

日本のアニメーションは人物の動きを描くと、ときどき動いて止まる、ときどき動いて止まる、とどうしても決まった形、記号的になります。その記号性を排して、より実在感を出そうと思ったら、動きっぱなしにせざるを得



ないんです。かつ、その中には無駄な動きを入れていかなければいけない。例えば、普通日本のアニメーションは髪の毛をとかす時に、髪の毛だけを動かせば良かった。でも、本当はとかされているから、頭も引っ張られて動くはずだと。そこは記号性だから今までやっていなかった。それを僕は手描きでやろうとしています。

**井上:**神山さんの『ひるね姫』の主人公は女子高生です。つまり、ご自分と年齢も性別も価値観も違うであろうキャラクターを動かそうと思った時に、どうやって日常的で自然な芝居にしようと心がけたんでしょうか？



**神山:**やっぱり、自分の肉体とは違うので、逆に言うとそこは記号を見つけていくしかない部分がありました。主人公の森川ココネは女子高生で、そのお父さんは車ばかりいじっている元ヤンキー。つまり、アニメーターが一番接したことのない人種だったんです（一同笑）。登場人物たちはそれぞれすごく魅力的な部分があったので、それを何とか表現したいと思っていました。でも、女子高生とヤンキーの生態みたいなものを、アニメーターは本能的に好きじゃないようなんです（一同笑）。だから、アニメーターは生理的に描けない。気が付くとその魅力が抜けていっちゃうんですよ。それを残すようアニメーターに働きかけることが、すごく苦労した部分でしたね。

これは、今の日本のアニメーションが陥っているひとつの問題点だと思っています。もちろん、このキャラクターが好きだと、それにこだわるのはすごく大事なことだと思うし、否定もしない。そういう作品ももちろん作っていくべきだと思うけれども、そうではない、自分たちが見たことがない、接したことがない世界もどこかに入れていかないと、毒気みたいなものが生まれてこないんじゃないかとも思っています。

かたや『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』はフルCGで、どうしても間引かなきゃいけない部分があるんです。やっぱり、CGはステージを作るのにお金がかかりますから。小物ですら脚本にあるもの、最初から決められたものしか出せない。例えば、『この世界の片隅に』のような食卓をきっちり描こうと思うと、CGだと非常にお金がかかるんですね。だから、『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』はすごくアニメ的、記号的な動きのみになっています。逆に手描きでは、アニメーターが個人の努力で頑張っただけ描けば、脚本にないものを生み出せるという良さがある。そこがCGと手描きアニメの決定的な違いですね。

**瀧下:**おふたりのお話をもっと聞いていたいですね（一同笑）。

CGは本当にセット数、大道具数、小道具数、キャラクター数というのが予算に大きく関わってくる。『亜人』でも、1カットしか出てこない朝食のシーンで「レタスが欲しいなー」と言っても、「だって1カットですよ？」なんてスタッフに返されたり（一同笑）。でも、どうしても欲しかったので入れてもらいました。CGだと、そういう小さな闘い、小さな努力の積み重ねが毎回あります。その苦労も楽しいですけどね。本当に夢のない話ですみません（一同笑）。



**井上:**3人のゲストの皆さんは異なるアプローチなんだけれども、でも結局向かっているところ、細かい芝居や日常性を再現したいという点ではまったくぶれていない。皆さんの目指しているところは同じ方向なんだろうなという気がしました。

今年は『シン・ゴジラ』(16)『君の名は。』(新海誠16)が大ヒットしています。『シン・ゴジラ』は実写の作品ですけれども、総監督の庵野秀明さん、監督の樋

口真嗣さんともにアニメには深く関わっている方です。そういったアニメの人材、スタッフが日本の映画界を牽引した1年だったと思うと、本当に嬉しくてたまりません。この現象はおそらく今年だけの特異点ではなくて、今後も続いていくんじゃないかと思っています。

これまでは、スタジオジブリ作品だけを見ていれば良かったというムード、文化があった。今はお客さんが品質保証、ブランドみたいなものをすごく求めている時代です。「スタジオジブリの作品だったら大丈夫だろう、面白いに決まっている」という感じで見に行っていた。「ほかの作品は見る必要がない」とまで思っていたんじゃないかと思います。

一方でスタジオジブリが新作を作らなくなると、「こんなに面白い人がほかにいたんだ」と気付くことができる。片瀨作品は面白いよね、神山作品は面白いよね、瀬下作品は面白いよね、新海誠作品は面白いよね、細田守（アニメーション監督）作品は面白いよねと。今、アニメファン、映画ファンが自分たちでどんどん発見している時代である。これが今年1年のすごく大きな特徴だと思っています。となるとこの現象は今年だけじゃなくて、来年以降も続いていくのではないかな。今日のゲストの皆さんは元々素晴らしい才能があって、知っている人はもちろん知っている。でも、これからはより多くの人を知って、おのおのが新しい才能を見つけていくのではないかなと思うんですね。ぜひ、今日のゲストの新作を劇場で見ていただいて、広めていただきたいと思います。絶対に面白いのは間違いありませんから。



**片瀨:**今のアニメーションは、どういう人たちが観客として支えているのか？ それを考えると観客層はかつてのそれから少し外れていっている、必ずしも子供だけではなくなっているのではないかなと思っています。『マイマイ新子と千年の魔法』は昭和30年の話であったし、今度の『この世界の片隅に』は昭和20年の話です。そういう作品に対して、どうやって興味を引き寄せるのかというと、実はこれまでと比べてもう少し年齢層が高い人たちから、改めて呼び戻さなければいけないと思っています。その年齢層が高い人たちというのは、実は僕たちの世代なんですよ（一同笑）。僕は物心ついた頃に「鉄腕アトム」が放送されていた（テレビアニメ第1作は1963年～1966年放送）ような世代です。つまり、実は僕の同世代は、子供の頃からずっとアニメにどっぷり浸かってきているはず。そういう人たちに対して、「アニメーションにはこういう可能性があるんだよ」と示して、巻き込んでいく。そうすると、最終的にはもう一度子供たちのほうへ戻っていくようなことに繋がるのではないかなと思っています。

今回の『この世界の片隅に』は、クラウドファンディングを使って製作資金を集めました。そうしなければこういうタイプの作品、あるいはこういうタイプの面白さに対して、「観客がこれだけきちんといますよ」と可視化することが難しかった。むしろ、そのことが大事だと思っています。クラウドファンディングで3,374人ものお金を出してくださった。こういう作品にも観客が存在していると証明ができた。それは逆に言うと作る側のほうが、観客より遅れている部分があったのかもしれない。実は観客が存在しているのに、そこへ届けるべき作品を作っていなかったんじゃないかなと思っています。



**神山:**今はお客さんのニーズもすごく変わってきているように思います。本来、アニメはファンタジーやSFに親和性があったジャンル。でも、ファンの方が「聖地巡礼」するようになってきたり、アニメで描くものがファンタジーだけではなくようになってきている。本当に自分たちにとって身近なものをアニメで見たいという欲求が出てきているのではないのでしょうか。『ひるね姫』は、そういう時代にどういうものを作るべきかと考えた末に、ファンタジーの要素も含みつつ今のニーズに合って、そしてみんなが楽しめるオリジナル作品を作りたいと挑戦した映画です。

『CYBORG009 CALL OF JUSTICE』も『ひるね姫』もすべてのカットを自分の目を通して確認しています。それぐらい思い入れがある。だから、ぜひ見ていただけたらいいなと思っています。



**瀬下:**映画が大好きでこの世界に入りましたから、今年のように映画が盛り上がり、たくさんのお客さんが劇場に足を運んで満席になっているのを見るとすごく嬉しく思います。

自分がCGをやっている理由のひとつが、自分が作っている魅力的なキャラクター、ストーリー、世界観というものを、ぜひ体験してほしいという思いがあるから。やっぱり、劇場に行って、大画面で、大音響で体験してほしい。僕にとって映画や映像は、ある種ライブと同じであると。そのライブを、CGを使って描きたいと思ってやっています。もちろん、CGはまだ欠点が多くて、足りていない部分もある。でも、そんなツールを使って、自分自身も楽しめて、皆さんにも喜んでもらえるもの、行ってみたいと思える世界をこつこつと作っていきますので、ぜひこれからもよろしくお願いたします。



**井上:**どうもありがとうございました。

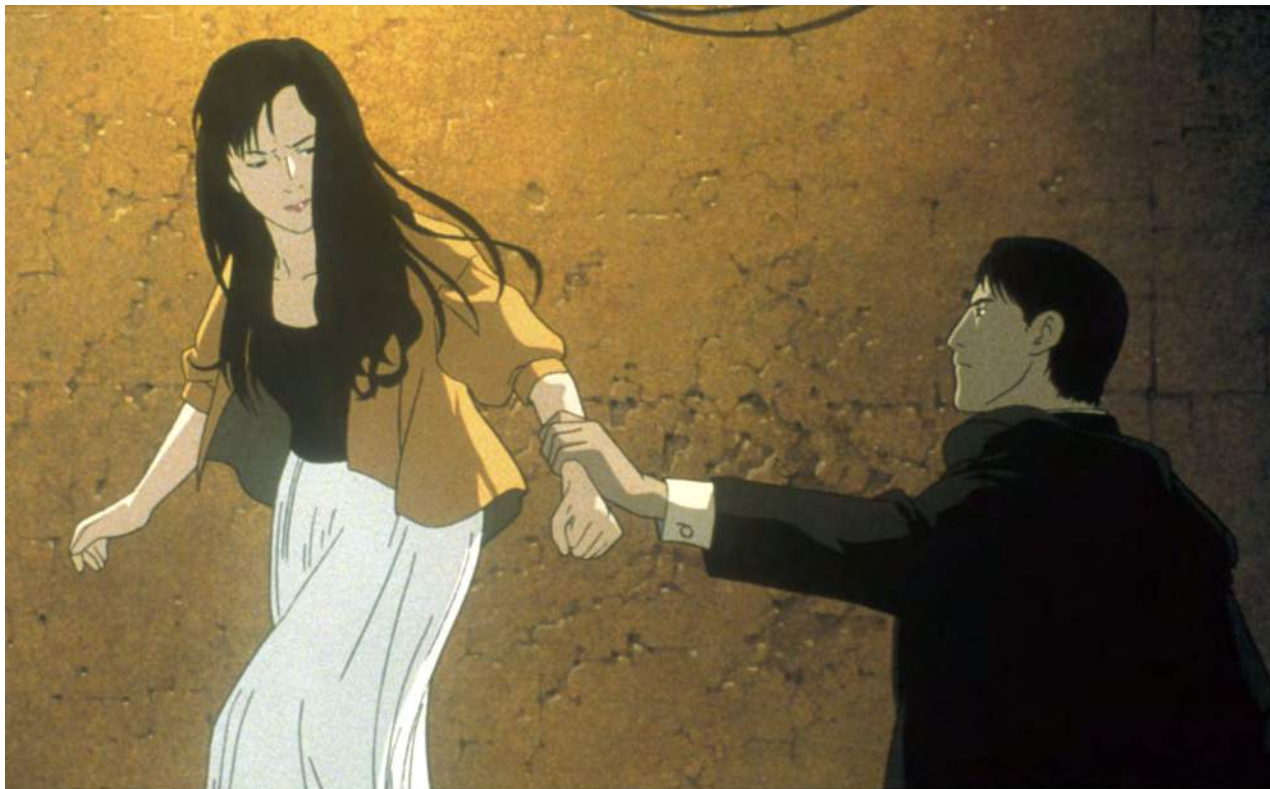
それでは、本日大変楽しいお話を聞かせていただきました3人のゲストの方々に、もう一度大きな拍手をお願いします。ありがとうございました（一同拍手）。

（以上の文章はシンポジウムの模様を抜粋・再編集したものです）





【第二部】 | 関連作品上映『WXIII 機動警察パトレイバー』



©2002 HEADGEAR/BANDAI VISUAL/TFC

**劇場公開アニメ作品第3弾**

原作コミック「廃棄物13号」をモチーフに、サスペンスタッチで展開されるシリーズ最大の異色作！

総監督：高山文彦、脚本：とり・みきの新規スタッフが放つ新世紀の“パトレイバー”。

総監督：高山文彦

監督：遠藤卓司

脚本：とり・みき

2002 / Color / 100min.

## 第13回文化庁映画週間 入場者数

平成28年度 文化庁映画賞 贈呈式		164人
平成28年度 文化庁映画賞 受賞記念上映会	『氷の花火 山口小夜子』	129人
	『さとにきたらええやん』	110人
	『ふたりの桃源郷』	115人
シンポジウム —MOVIE CAMPUS—	[第一部] シンポジウム 『劇場アニメ最前線～君は映画を信じるか』	101人
	[第二部] 関連作品上映 『WX III 機動警察パトレイバー』	79人
<b>合計</b>		<b>698人</b>



### 第13回文化庁映画週間 公式報告書

発行日:2017年3月31日

発行:文化庁

編集:公益財団法人ユニジャパン

デザイン:Bryter design studio

写真:岩崎 潤

協力:山村浩二 (ヤマムラアニメーション有限公司)

「氷の花火 山口小夜子」製作委員会

ノンデライコ

山口放送

バンダイビジュアル株式会社

© 2017 文化庁