

2022 年 3 月 30 日 (水)

「ベルリン国際映画祭 日本人新人監督海外プロモーション」に参加して

奥田裕介 (『誰かの花』)

参加者の中で一番無知だった監督

「あの…僕のピッチ、大丈夫ですか…？」

休憩に入るとすぐさまそんな電話をユニジャパンの方にしていた。

お恥ずかしながら「ピッチ」という言葉を今回で初めて知った。

Google の検索窓に「映画 ピッチ」と打ち込み、映画関係者と会うたびに「ピッチってプレゼンのことですよね？ ね？ ね？」としつこく確認し、始める前日には参加者の安川有果監督に「あの～…僕のピッチについてご意見いただきたいのですがあ…」と泣きの電話を入れた。

そんな国際映画祭へのアプローチに不慣れな私だからこそその「ピッチ」のを中心にしたレポートしようと思います。

2022 年 2 月 10 日「ベルリン国際映画祭 日本人新人監督海外プロモーション」がオンラインにて始まった。

ありがたいことに初日は「ピッチとはなんぞや？」というまさに私のための講義が行われた。知っている人からすると「基本」かもしれないが、基本も知らない私としては講師の Ronan Girre さんから沢山のことを学ぶことができた。

ピッチについて学び、実践

【基本】

- ・「持っている時間」によってアプローチ変わる。
- ・名前（と役割）とタイトルをハッキリ伝える。
- ・脚本家は誰か？を伝える。
- ・プロデューサー、配給、海外セールス、FC など誰が相手かで内容を変える。
- ・ピッチする相手に何を求めているかハッキリさせる
 - ⇒共同脚本家？/ロケ地？/資金？/ポストプロ？などなにを探しているのか？
- ・映画のターゲットをハッキリさせる
- ・予算や作品意図を伝える。
- ・私（または私の作品）とコラボする相手のメリットを伝える。

【物語に関して】

- ・「主人公の話」「敵対する人物」をまず紹介する。
- ・主人公の「目的」と「ハードル」を言う
- ・エンディングを言う（ピッチを聞く人はここを聞きたい）
 - ⇒ハッピーエンドかバッドエンドか中途半端か。

【進行状況報告】

- ・「脚本の現状」をハッキリさせておく（シノプシス段階なのか、○稿なのかなど）
- ・キャスティングの状況/資金調達の状況/ロケハンの状況もハッキリさせておく。
 - ⇒ハッキリとして「0%」は言わない方がいい。
 - ⇒その時点で0%だったら「時期尚早」（その場合は来年に回した方がいい）
 - ⇒25~30%集まってるのが「ミニマム」（理想は50%以上。）

【その他コツ】

- ・自分の作品は「すごい面白い！！」と言わなきゃダメ
- ・ピッチする相手の国を絡めると興味をもってくれやすい。
 - ⇒例えば「ポストプロをあなたの国でやります」など。
- ・実際にある映画を例に出して「○○みたいな映画にしたい」はやりがちだけどNG。
 - ⇒その作品はその監督にしか撮れないから。
 - ⇒他の人の作品よりも自身の前作のトレーラーを出す方がいい。

思っていたより盛り込まねばと思い、用意していた原稿に赤ペンを入れた。
真っ赤に染まった原稿を手を、いよいよ二日目からいざピッチ。

さあ〜て今日のお相手は…

香港国際映画祭

ドイツ・ニッポンコネクション

カンヌ国際映画祭・監督週間

ロッテルダム国際映画祭

の方々。

お腹が痛いことにして、どうにか逃げれんものか。

ピッチが始まる前、ユニジャパンの方が英語で先方の方と談笑している。

私は一言もわからないのに引き攣った不器用すぎる笑顔でうんうんと頷いていた。

ついにピッチが始まり、一人目の中村真夕監督が流暢な英語で話し始める。

取り残された気持ちになりつつも、素晴らしいピッチから少しでも学ぼうとPC画面にしがみついた。

二人目は金子雅和監督。

お話しシンプルさも、海外向け企画書(当然英語!)も、なんならパイロットフィルムも！
ちょいともう私とは差がありすぎて鼻水たらしながら「わぁーすご〜い」としか言えないよ

うなピッチ。

用意してきた自分の原稿が長いような気もしてきたし、短いような気もしてきた。

うーんうーん。

「Yusuke Okuda」

名前が呼ばれた。

原稿を見ているとバレないようにしながら喋り始めた。(オンライン開催に救われた！)

その直後、当たり前なのに気が付いた。

一通訳が入る。

『誰かの花』を撮ったきっかけから、次回作に繋げて話そうと思ったのだが、通訳の時間も入れると倍になる。

通訳さんが話している間に慌てて短いバージョンに添削 (オンライン開催に救われた！)。しかしながら、次回作の話にもたどり着かった……。

さらに突貫工事のピッチだったため、日本人の皆様さえ「？」というような表情をしている。汗だくでピッチを終えた。

そんなこんなで文頭に戻る。

「あの…僕のピッチ、大丈夫ですか…？」

反省点から見えた改善点

- ・ シンプルに、端的に伝える。
 - ⇒通訳が入ることの意識が薄く、だらだらと長くなってしまった。
 - ⇒格好つけて難しい言葉を使ってしまったのも仇になった。
- ・ ピッチには「フック」が必要
 - ⇒他の監督なら「コロナ」や「ビジュアルの提示」など、一言や一目でフックになるもの。
 - ⇒ユニジャパンの方のアドバイスもあり、私も後半のピッチでは『誰かの花』HP画面を共有し、ビジュアルを見てもらいながら話をした。
- ・ 目的の明確化
 - ⇒これは Ronan さんが仰っていた「ピッチする相手に何を求めているかハッキリさせる」という点が、私の中であまりにも曖昧だった。
 - ⇒何故、曖昧だったか？
 - ⇒「どんなことを求められる相手か？」という点が調査不足・勉強不足だった。
 - ⇒それがゆえに『誰かの花』を売り込みたいのか、次回作に協力してほしいのかが定まらないままピッチを始めてしまった。

・「締めの言葉」を大事にする。

⇒上述のように「相手に何を求めているか？」を最後に言うことで相手の意識も高まる。

そして、そのリアクションをもらえやすい。

こういった反省点から、兎にも角にも相手の情報を手に入れなければと思い、2つのことを実行した。

① ユニジャパンの方に「相手の状況や求めていることを聞く」

⇒例えば、関わっている映画祭はまだ作品の募集をしているのか？

⇒それによって新作をアピールするのか次回作をアピールするが変わる

② ピッチを始める前に「相手が私の映画観ているかどうか」を聞く。

⇒観ていれば

・その映画の話は端折れる。

・どんな作品を撮るのか少しは伝わっているので言葉選びが楽になる。

ピッチは企画段階から始まっている

学んだことをこれ見よがしに書いてみたが、勉強されている監督からすると基礎の基礎。

でも私はそんな基礎の基礎すら知らなかったので、ピッチで伝える内容は企画段階から存在しているということをよく理解した。

企画書やイメージを伝えられるビジュアルの重要性、そして何よりも

「なぜ、私（たち）が今、あなたの映画を観なければいけないの？」

という質問に答えられることが大事。

その問いに答えられる映画が日本にはどのくらいあるのか？という日本の映画業界を見る素晴らしい機会となりました。

貴重な体験をさせていただき、ありがとうございました。

一緒に参加した中村真夕監督、金子雅和監督、安川有果監督、たくさん勉強させていただきました。ありがとうございました。

奥田 裕介