

長編 2 作目にあたる「よだかの片想い」が東京国際映画祭で上映されたのがきっかけで、ベルリン国際映画祭のヨーロッパ・フィルムマーケットに派遣監督の一人としてオンラインで参加しました。

講義では、海外の主要映画祭のプログラムディレクター、セールスエージェント、国際共同制作の経験が豊富なプロデューサーなど、普段出会えない方々と直接会話をし、次作のピッチを行う得難い経験をさせていただきました。

レポートの前に参加理由を書き記しておきます。

日本映画は、製作本数に比べて海外で劇場公開される作品の本数が限られています。

原因として、日本映画の既存市場が大きいと、国内向けの同じジャンルの映画ばかりが製作されやすい点がありますが、海外進出の意欲を持ったインディペンデントの作家でも、具体的なアクションを起こす為の情報や知識を得られていないケースが多くあるように思います。

私自身、過去に映画祭について「長編監督本数 1～2 (3) 本目までしか新人扱いとならない」という基本的な知識がなかったことで、監督 1 作目の貴重なチャンスを生かすことができませんでした。ジャンル要素があること、かなりのローバジェットで製作していることなどから、映画祭向きではないと思い込み、アプローチを怠ったのです。

荒削りな作品なので映画祭に拾ってもらえたかはわかりませんが、何もしなかったことに対しては後悔がありました。ファンタスティック系の映画祭も数多くありますし、後にレポートの中でも触れますが、映画祭自体がドラマ中心ではなくなってきていて、低予算でも優れた作品は海外まで届いています。

作品の出来以前の知識不足を解消し、多様な映画を作り続ける為に海外への足掛かりを掴みたい思いから、参加を希望しました。

このレポートでは、日本の映画製作に携わる方々にも広く共有したいと思った点を書き記してゆきます。

初日は、エリック・ロメール作品の音楽家として活躍し、現在は国際共同制作のコンサルタントとして、フランスや日本、中国など多くのプロジェクトに携われているフランス人のロナン・ジレさんからピッチの心得を学びました。自身の復習の意味も兼ねてポイントをまとめてみたいと思います。

①名前とプロジェクトのタイトルをはっきり伝える

ローマ字で書いてプレートを首からぶら下げておくのがベスト。自身の役職（プロデューサー、通訳、監督など）も認識してもらおう。

②ピッチの種類を意識する

ピッチの相手は配給会社、プロデューサー、ワールドセールス、俳優事務所など様々なので、それぞれの相手から何を得たいのかを見極め、相手によって質問を変える。

③企画内容の説明

ストーリーの細かい説明よりも、主人公や周囲のキャラクターの紹介が大事。また、映画の意味、メッセージがヨーロッパでは重要。ストーリーの終わらせ方（ハッピーエンドか、バッドエンドか、もやもやしたまま終わるのか）も伝える。「○○みたいな映画が作りたい」は NG。既存の映画のタイトルを出すよりも、自身の過去作（短編が好ましい）

や予告編のリンクを送るのが良い。また、見てもらいたい層やターゲットもはっきりさせる。

④進行状況の説明

脚本の翻訳はあるのか、資金到達はどの程度まで進んでいるか、何パーセント集まっているのか（自国で30%程度は集まっていないと信用されにくい）を伝える。

⑤何が欲しいのかをはっきりさせる

ロケーション、資金、海外の共同脚本家、ポスプロ環境など。一つである必要はない。

⑥自分とコラボレーションをするメリットを伝える

“けっこう”面白い、“たぶん”笑っちゃう、など謙遜の表現は使わない。配給会社などはデリケートではないので、“絶対”、“凄く”、と言い切ることが大事。

ロナンさんの講義は具体的です。上記の心得以外では、“内容にロリコンや子供の自殺が含まれているとフランスで資金を得るのは難しい”、特に日本はこれらの題材をカジュアルに撮りすぎていると批判されていたのも印象に残りました。

フランスでは、教養の観点からアートハウス系の映画を家族で見に行く習慣が残っており、先ほどあげた題材を扱うと誰も見に行かないからだとその理由を述べられます。

未成年の女性を性的に切り取る日本映画が多すぎるとは常々感じていましたが、ロリコン文化をたとえ批判的に描いたとしても同じだとロナンさんは言います。海外では理解されにくい文化事情であるため、扱い方がどうであれ興味を持ってもらえないのです。

私は日本で生活しているので、自国が抱えている社会問題や違和感から物語を発想することが少なくありません。その場合は海外との共同製作は難しいのかと質問を投げかけると、その答え、ではないですが、濱口監督のようにアワードでの受賞経験のある監督であれば、どんな題材でもピッチの相手は話を聞かだろとおっしゃられていました。

描きたいものにドメスティックな題材が含まれている場合、キャリアがないと海外で資金を得るのは難しい。身も蓋もない話ですが、今後海外も交えて映画製作をしていきたいなら、第1作目からのキャリア形成を頭に置いておく必要があるようです。

では逆に、興味を持ってもらえるのはどのような企画なのか。今のトレンドについて、ロナンさんは「本物の人と本物の社会問題を扱った映画」と考えを述べられました。最近の日本映画でいうと、脳性麻痺の当事者である女性が主人公を演じた『37 セカンズ』がそれに当たるでしょうか。他にも、描くストーリーや題材と監督自身のバックグラウンド、パーソナルな部分が結びついているとポイントが高くなる傾向にあるとのことでした。

この話題と関連して、参加監督の中村真夕監督のある経験から日本特有の問題が浮き彫りになりました。中村監督は次回作としてノンバイナリー（性認識が男女のどちらにも当てはまらない）の人が抱える問題を当事者の俳優を使って日本で撮ることを考えていましたが、映画会社と具体的に話を進めようとする、有名なアイドルが主役でないとプロジェクトは進められないと断れてしまったそうです。ヒットの保証を俳優の知名度に頼り過ぎている日本映画の弱点が垣間見えるエピソードですが、ならば海外で資金を集められるかというそう簡単ではなく、ピッチ心得④にあったように、自国で資金が30%以上は集まっていないと信用を得るのが難しいため、出資者を見つけるのは困難です。中村監督は日本での製作は諦め、永住権を持っているアメリカでの製作を考えているとのことでした。日本映画のジェンダー観に古臭さや不満を感じる観客の声も聞こえている今こそ需要があ

りそうな企画ですが、同じ方法で作られた海外作品が日本でヒットするなど、前例が作られてからようやく企画会議の俎上に上がるのかもしれませんが。タイムラグを埋める方法を考えなければ、日本映画が国際市場に届く可能性は益々狭まってゆくように感じました。

2日目からは、早速ピッチングが始まりました。

今回参加している監督たちは昨年東京国際映画祭か東京フィルメックスで上映された新作を持っていますが、ワールドプレミアを既に終えていることを意味するため、これから開催される映画祭にとっては「古い」映画です。それを踏まえた上で、上映された映画をアピールするか、次作の映画のピッチを行うかを決める必要がありました。私は締め切り前の映画祭は『よだかの片想い』について、締め切りに間に合わない映画祭については次作のピッチを行うことにしました。

海外でのピッチの経験がある『親密な他人』の中村真夕監督、『リング・ワンダリング』の金子雅和監督は、企画書やパイロット版動画を駆使して短い時間でも確実に自作をアピールする術を心得ていて、初対面でもフレンドリーに接して相手に緊張を感じさせない姿勢など見習いたい点が多くありました。『誰かの花』の奥田裕介監督は、自作のポイントを理路整然と説明することに長けておられて、作りたい動機が自身のパーソナリティと深く結びついていることから、初日にロナンさんがおっしゃっていた「嘘のなさ」を強く感じました。

私は海外の映画関係者に向けてのピッチが初めてなうえに、参加監督たちが見ている中で自作のアピールをするシチュエーションにも緊張し、ロナンさんの心得を生かせず苦戦しましたが、数を重ねるうちに少しずつ慣れて余裕が出てきました。プログラマーから「面白そう」と言葉をかけてもらえた時は本当に嬉しかったです。

4日目には、シドニー映画祭のプログラミングをされている Nashen Moodl さんに、気になっていたことを質問してみました。

監督作の『よだかの片想い』は顔にアザのある女性が主人公ですが、演じている俳優は実際にアザがある訳ではなく、メイクでアザを表現しています。

アザとは少し異なりますが、海外では数年前からLGBTの当事者ではない俳優がLGBTの役を演じることが問題となり、実際に降板するなどの出来事も起きています。

マイノリティの苦悩を当事者ではない俳優が演じることについて、映画祭ではどのように議論されているのか、基準などは出来つつあるのかを問いました。

Nashen Moodl さんは、いい質問だと理解を示してくださったうえで、俳優が真髄に演じているのだからそれだけで外すということはないが、題材にどのように向き合ったのかについて監督がしっかり説明できることが大事だとアドバイスをくださいました。

私は『よだかの片想い』で主人公を演じた松井玲奈さんの演技は素晴らしかったと自信を持っていますし、映画の中ではマイノリティを特権的な立場の人間が芸術に昇華する暴力性についても取り上げています。それはそのまま自分に跳ね返ってくる問題であることも自覚していましたが、矛盾も含めた今を映画として残しておきたかったのです。

ピッチング全体を通して、気になっていた問題について現役のプログラマーから直接考えを伺えたのは大変貴重な経験でした。

最後に、4 日目にお話を伺った、フランスのプロデューサーで国際共同制作の経験も豊富な Catherine Dussart さんの講義からも得るものが多くありましたので、共有したいと思います。

カトリーヌさんはロシア、イスラエル、カンボジア、インド、日本など様々な国の監督とコラボレーションを続けられ、30 年以上のキャリアを持たれています。

新作を携えて常に大きな映画祭を周っているカトリーヌさんですが、脚本を読んだ段階で映画祭向きかを考えるかとの質問については「一切考えない、考えなくていいこと。ただ最高の映画を作ることに集中する」と断言されていたのが印象的でした。

カトリーヌさんは映画祭について「約束されたルールなどはなく、有名な監督を起用しても断られるのはよくあること。内容についても重厚なドラマだから選ばれるということではなく、『チタン』のようなジャンル映画も選出され映画祭に根付き始めている。ドラマ中心ではなくなりつつある」、と最近の印象について教えてくださいました。私が冒頭で述べたジャンル映画は映画祭向きではないという考えは過去のものになりつつあるようです。

また資金集めについては、COVID 以降はカトリーヌさんのようにキャリアを持ったプロデューサーでも苦労されているようで、日本でも人気の高いクレール・ドゥニ監督、アモス・ギタイ監督などの巨匠監督と組んだ作品であっても、非常に低予算で作らざる負えなかったそうです。

「それでも 2 人の俳優と少ないスタッフで 2 本の美しい映画を作ることができたのだから、映画のクオリティを上げるのはコストではない」と参加監督にとっても励みになる言葉を残してくださいました。

ワークショップ全体を通して学んだのは、監督には強い視点を持った映画を作ろうとする意志が何より重要だということです。「目の前の映画を最高のものにする」ことに集中すれば、自ずと強い視点と言葉も獲得できるのでしょう。映画祭は目的であってはいけません。

実際にお会いできなかったのは残念でしたが、オンラインだからこそじっくりお話を伺えた面もあるので、結果的にはとてもいい経験をさせていただきました。

今回知り合った皆さんと直にお会いできる日を楽しみに、次回作に取り組みたいと思います。