

# 第7回 文化庁 映画週間

*Here & There*

Bunka-Cho Film Week 2010 – 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、様々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、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。

今回、7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 Filmmaker's Angle」、様々な映画人による「シンポジウム—MOVIE CAMPUS—」、映画関係者以外の著名人をナビゲーターに迎えた「映画ナビゲーターズ」を実施しました。 2011年3月

Bunka-Cho (Agency for Cultural Affairs) 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-Cho holds the “Bunka-Cho 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 seventh Bunka-Cho 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 show commemorative screenings of prize winners, as “Filmmaker’s Angle,” an event to communicate the attraction of films more widely, a symposium, “MOVIE CAMPUS,” which featured filmmakers from Japan and abroad, and “Film Navigators,” an event featuring guest ‘navigators’ from outside of the film industry. March, 2011





23rd TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

第23回 東京国際映画祭



# 第7回 文化庁 映画週間

*Here & There*

会期：2010年 **10月23日(土)**～**10月30日(土)**  
会場：六本木ヒルズ+シネマト六本木

サイトがオープンしました!

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

## プログラム

**10月23日(土)**

平成22年度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」

映画人の視点 Filmmaker's Angle  
「映画人、小泉今日子の世界」

[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24日(日)**

平成22年度文化庁映画賞受賞記念上映会 **入場無料**  
会場：シネマト六本木「スクリーン1」

**10月27日(水)**

シンポジウム—MOVIE CAMPUS— **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」

**10月29日(金)**

映画人の視点 Filmmaker's Angle  
「映画人、種田陽平の世界」  
[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2」

映画ナビゲーターズ **入場無料**  
会場：TIFF movie café

**10月30日(土)**

映画人の視点 Filmmaker's Angle  
「映画人、りんたろうの世界」  
[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2」

映画ナビゲーターズ **入場無料**  
会場：TIFF movie café

# 目次／Contents



## 平成 22年度文化庁映画賞

The Bunka-Cho Film Awards 2010

4

### 文化庁映画賞贈呈式

2010年10月23日(土)

### 文化庁映画賞受賞記念上映会

2010年10月24日(日)

Presentation Ceremony

Oct. 23, 2010 (Sat)

Commemorative Screenings

Oct. 24, 2010 (Sun)

## 映画人の視点 Filmmaker's Angle

Filmmaker's Angle

20

### 映画人、小泉今日子の世界

2010年10月23日(土)

### 映画人、種田陽平の世界

2010年10月29日(金)

### 映画人、りんたろうの世界

2010年10月30日(土)

The World of Kyoko Koizumi

Oct. 23, 2010 (Sat)

The World of Yohei Taneda

Oct. 29, 2010 (Fri)

The World of Rintaro

Oct. 30, 2010 (Sat)

## シンポジウム —MOVIE CAMPUS—

Symposium —MOVIE CAMPUS—

46

2010年10月27日(水)

Oct. 27, 2010 (Wed)

## 映画ナビゲーターズ

Film Navigators

84

2010年10月29日(金)

2010年10月30日(土)

Oct. 29, 2010 (Fri)

Oct. 30, 2010 (Sat)

# 平成22年度文化庁映画賞

❖ 主催：文化庁

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挙げた者を顕彰する映画功労部門7名）の贈呈式を10月23日に、また翌10月24日には文化記録映画部門受賞作品の記念上映会を開催した。

The awards presentation of the Bunka-Cho Film Awards (7 people in 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 23. Commemorative screenings of the award-winning films were held on October 24.

## ❖ 文化庁映画賞贈呈式

日時：2010年10月23日(土) 18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：2010年10月24日(日) 10時40分～

会場：シネマート六本木 Screen 1

## ❖ Presentation Ceremony

Date: Oct. 23, 2010 (Sat) 18:30

Venue: Grand Hyatt Tokyo, Roppongi Hills

## ❖ Commemorative Screenings

Date: Oct. 24, 2010 (Sun) 10:40

Venue: Cinemart Roppongi Screen 1



[写真上] <前段左より>

渡辺 生氏、松下 潔氏、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）、近藤誠一氏（文化庁長官）、依田 巽氏（第23回東京国際映画祭 チェアマン）、小松弥生氏（文化庁文化部長）、築地米三郎氏

<後段左より>

橋本泰夫氏、杉井ギサブロー氏、太田直子氏、大宮浩一氏、菊地文代氏、笹川ひろし氏、京 理子氏（井上 治氏代理）



[写真下]

<写真左より>

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）、近藤誠一氏（文化庁長官）、依田 巽氏（第23回東京国際映画祭 チェアマン）

# The Bunka-Cho Film Awards 2010

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

## 平成 22 年度文化庁映画賞 受賞一覧

### The Bunka-Cho Film Awards 2010 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挙げた者（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-Cho) has established the Bunka-Cho 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 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.

## 平成 22 年度文化庁映画賞 選考委員

### The Bunka-Cho Film Awards 2010 Selection Committee

#### 【文化記録映画部門】 Documentary Film Category

勝田友巳（毎日新聞記者）／清水浩之（ゆふいん文化・記録映画祭コーディネーター）／谷川建司（早稲田大学政治経済学術院客員教授／映画ジャーナリスト）／中嶋清美（公益社団法人映像文化製作者連盟 事務局長）／福井康雄（短編映像プロデューサー）／吉原順平（映像・展示プランナー）

Tomomi Katsuta (Journalist, Mainichi Newspapers) / Hiroyuki Shimizu

(Coordinator, YUFUIN BUNKA-KIROKU FILM FESTIVAL) /

Takeshi Tanikawa (Visiting Professor Graduate School of Political Science,

Waseda University / Film Journalist) / Kiyomi Nakajima (Secretary General,

Japan Association of Audiovisual Producers, Inc.) / Yasuo Fukui (Short Film

Producer) / Jyunpei Yoshihara (Film & Exhibition Planner)

#### 【映画功労部門】 Film Merit Category

華頂高隆（社団法人日本映画製作者連盟 事務局長）／黒井和男（株式会社黒井

オフィス 代表取締役）／出川三男（美術監督／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）／山口康男（アニメーション評論家）

Naotaka Kacho (Secretary General, Motion Picture Producers Association of

Japan, Inc.) / Kazuo Kuroi (CEO, Office Kuroi) / Mitsuo Degawa (Art

Director / Director, Association of Production Designers in Japan) / Yonezo

Maeda (Director of Photography) / Yasuo Yamaguchi (Animation Critic)

(敬称略・氏名 50 音順)

## 文化庁映画賞 文化記録映画部門受賞作

### Bunka-Cho Film Awards:

#### Winners of the Documentary Film Category

#### 【文化記録映画大賞】 Documentary Grand Prize

##### 『ただいま それぞれの居場所』

監督：大宮浩一

製作：有限会社大宮映像製作所

#### TADAIMA — I'm home a place for everyone

Director: Koichi Omiya

Production company:

OMIYA VISUAL IMAGE PRODUCTION, CO., LTD

#### 【文化記録映画優秀賞】 Documentary Award

##### 『こつなぎ 山を巡る百年物語』

監督：中村一夫

製作：株式会社周

#### Kotsunagi — Iriai, The Commons in Japan

Director: Kazuo Nakamura

Production company: Shu Corporation

#### 『月あかりの下で ～ある定時制高校の記憶～』

監督：太田直子

製作：株式会社グループ現代

#### Under The Moonlight ~memory of a night high school~

Director: Naoko Ota

Production company: Group Gendai Films Co.,Ltd.

## 文化庁映画賞 映画功労部門受賞者

### Bunka-Cho Film Awards:

#### Winners of the Film Merit Category

井上 治（映画編集）

笹川 ひろし（アニメーション監督）

杉井 ギサブロー（アニメーション監督）

築地 米三郎（特撮）

橋本 泰夫（映画録音）

松下 潔（映画美術・背景）

渡辺 生（映画照明）

Osamu Inoue (Film Editor)

Hiroshi Sasagawa (Animation Director)

Gisaburo Sugii (Animation Director)

Yonezaburo Tsukiji (Special Effects)

Yasuo Hashimoto (Film Recording)

Kiyoshi Matsushita (Scenic Artist)

Sho Watanabe (Film Lighting)



## 文化記録映画大賞 / Documentary Grand Prize



大宮浩一監督

『ただいま それぞれの居場所』

**TADAIMA — I'm home a place  
for everyone**

(2010/96min.)

監督：大宮浩一 製作：有限会社大宮映像製作所

Director: Koichi Omiya

Production company: OMIYA VISUAL IMAGE PRODUCTION, CO., LTD



© 大宮映像製作所



賞状を受け取る大宮浩一監督

### 贈賞理由

2000年に、介護保険制度がはじまって以来、介護サービスが盛んに行われるようになったが、その一方で、介護を必要としながらも、制度の規範にあわず、受け入れられないといった人々も少なくない。この作品では、そうした現状をふまえ、自分の理想とする介護を展開しようと開設された、私設の事業所や施設を訪ね、その介護の現場で働く人々に密着して、多種多様な介護の実態を、生々しく、印象深く描き出すことに成功している。（福井康雄）

### Selection Committee Comments

Nursing care has widely expanded since the start of the Nursing Care Insurance System in 2000. However, there are still many who are not eligible because they do not meet the system's criteria, despite their need for such services. This film touches on the issue by documenting private practices and facilities that have been established with a view to providing ideal nursing care services. The camera offers an intimate look at the workers and the various conditions in which nursing care is offered. It is a visceral and impressive chronicle.

(Yasuo Fukui)

# 文化記録映画優秀賞／Documentary Award



中村一夫監督

## 『こつなぎ 山を巡る百年物語』

### Kotsunagi — Iriai, The Commons in Japan (2009/120min.)

監督：中村一夫 製作：株式会社周  
Director: Kazuo Nakamura  
Production company: Shu Corporation



© 川島 浩



賞状を受け取る菊地文代プロデューサー

#### 贈賞理由

岩手県北部の小繋という小さな集落の「入会権」<sup>いりあい</sup>を巡る長期の裁判と農民たちの暮らし。山で生きる権利を求めて村を二分して繰り返された複雑な葛藤の歴史が丁寧に紡がれ、その時々の人々それぞれの思いが語られる。1960～70年代に三人のジャーナリストが記録した未公開資料の説得力が、映像アーカイブの重要性を示唆している。時がたち、「限界集落」化や「里山」荒廃が語られる日本の地域社会—その縮図がここにある。(中嶋清美)

#### Selection Committee Comments

The documentary features the lives of local farmers, and a long legal battle for *iriai-ken* (right of commons) in Kotsunagi, a small village in the northern region of Iwate Prefecture. The film intricately portrays the divisive conflict over the right to use the mountains for the villagers' livelihoods. We see the sentiments of these people through the years. The never-before-seen footage captured by three journalists in the 1960s and 1970s is fiercely convincing, making us realize the importance of archives. This story is a representation of rural Japan, in which such issues as *genkai shuraku* (communities containing too many elderly residents to function properly) and *satoyama* (village forest) deterioration are becoming issues. (Kiyomi Nakajima)



## 文化記録映画優秀賞 / Documentary Award



太田直子監督

『月あかりの下で ~ある定時制高校の記憶~』

### Under The Moonlight ~ memory of a night high school~

(2010/115min.)

監督：太田直子 製作：株式会社グループ現代

Director: Naoko Ota

Production company: Group Gendai Films Co., Ltd.



© グループ現代



賞状を受け取る太田直子監督

#### 贈賞理由

生徒の九割以上が不登校や中退の経験を持つという夜間定時制高校で、学生生活の「リベンジ」を目指す若者たちの、入学から卒業までの四年間の記録。目に見えない鎧を脱いで、次第にクラスメートと打ち解けていく女生徒の『学校だけど学校じゃないみたい』という言葉が、本当に必要な「学びの場」とはどんな場所か、「人が成長する時間」とはいつなのか、考えるきっかけを与えてくれる。親子で一緒に見ることをおすすめしたい作品。（清水浩之）

#### Selection Committee Comments

The film focuses on an evening high school where more than 90% of the students have been truants, or have dropped out of their previous schools. We follow the students for four years from their first day to their graduation, as they aim for a second chance at a school life. One girl begins to lower her defenses, gradually opening up to her classmates, and says “It’s a school, but it doesn’t feel like one.” This triggers questions. What kind of “learning institutions” do our youngsters really need? At what point does an individual grow? I would recommend parents and children watch this film together.

(Hiroyuki Shimizu)

## 映画功労部門／ Film Merit Category



井上 治 (いのうえ おさむ)  
映画編集

Osamu Inoue  
(Film Editor)



花束を受け取る京 理子氏 (井上 治氏代理)

### 功績

大映京都撮影所編集部を経て、昭和30年日活撮影所へ入社。『砂の上の植物群』(中平康 昭39)で編集技師になる。以降、日活を中心に活躍。主な作品に『風車のある街』(森永健次郎 昭41)『妹』(藤田敏八 昭49)『帰らざる日々』(藤田敏八 昭53)『翔んだカップル』(相米慎二 昭55)『暗室』(浦山桐郎 昭58)『海と毒薬』(熊井啓 昭61)『千利休 本覺坊遺文』(熊井啓 平元)『橋のない川』(東陽一 平4)『遠き落日』(神山征二郎 平4)『深い河』(熊井啓 平7)などの、話題作、秀作がある。また、平成元年からは日本映画学校で講師を務め、多くの後進を育成した。同12年から22年5月まで日本映画・テレビ編集協会理事長を務めた。

### Achievements

After working in the editing department at Daiei Kyoto Studio, Osamu Inoue joined Nikkatsu Studio in 1955. He became editor with the film *Plants from the Dunes* (Ko Nakahira, 1954), and has since worked mainly on Nikkatsu films. His main works include such acclaimed films as *Fusha no Aru Machi* (Kenjiro Morinaga, 1966), *Imoto* (Toshiya Fujita, 1974), *Kaerazaru Hibi* (Toshiya Fujita, 1978), *The Terrible Couple* (Shinji Somai, 1980), *Dark Room* (Kirio Urayama, 1983), *The Sea and Poison* (Kei Kumai, 1986), *Death of a Tea Master* (Kei Kumai, 1989), *The River with No Bridge* (Yoichi Higashi, 1992), *Toki Rakujitsu* (Seiji Koyama, 1992), and *Fukai Kawa* (Kei Kumai, 1995). In 1989 he also taught future generations by lecturing at the Japan Academy of Moving Images. From 2000 to May 2010, he served as chairman for the Japan Society of Editors.

## 映画功労部門 / Film Merit Category



笹川 ひろし (ささがわ ひろし)  
アニメーション監督

Hiroshi Sasagawa  
(Animation Director)



花束を受け取る笹川ひろし氏

### 功績

手塚治虫の最初の専属アシスタントを経て、昭和 33 年マンガ家としてデビュー。虫プロのテレビアニメ「鉄腕アトム」に関わり、アニメーションに魅せられ、同 39 年、竜の子プロダクションに入社する。以降ディレクターとして、数々のテレビアニメを制作した。代表作に「ヤッターマン」などの「タイムボカンシリーズ」がある。主な作品に「宇宙エース」(昭 40)「マッハ GoGoGo」(昭 42)「ハクション大魔王」(昭 44)「新造人間 キャシャーン」(昭 49)「オタスケマン」(昭 56)、劇場作品に『忍者ハットリくん ニンニン忍法絵日記の巻』(昭 57)『オバケの Q 太郎 とびだせ! バケバケ大作戦』(昭 61)『劇場版ヤッターマン 新ヤッターメカ大集合!』(平 21) など。

### Achievements

After becoming Tezuka Osamu's first full-time assistant, Hiroshi Sasagawa made his debut as a manga artist in 1958. After the TV animation series "Astro Boy," Sasagawa became fascinated with the craft and joined the animation production Tatsunoko Pro. He has since worked on numerous TV animations as a director. He is best known for "Yatterman" from the "Time Bokan" series. Among his main works are "Space Ace" (1965), "Speed Racer" (1967), "The Genie Family" (1969), "Neo-Human Casshern" (1974), and "Rescueman" (1981). His theatrical works include *Ninja Hattori-kun Nin Nin Ninpo Enikki no Maki* (1982), *Obake no Q-taro Tobidase! Gebageba Daisakusen* (1986), and *YATTERMAN* (2009).

## 映画功労部門／ Film Merit Category



杉井 ギサブロー (すぎい ぎさぶろう)  
アニメーション監督

Gisaburou Sugii  
(Animation Director)



花束を受け取る杉井ギサブロー氏

### 功績

昭和 32 年、東映動画入社。長編アニメーション映画『白蛇伝』（昭 32）にアニメーターとして参加。同 36 年、手塚治虫の虫プロダクションに入社。『ある街角の物語』やテレビアニメ『鉄腕アトム』（昭 39）で作画、演出を担当する。虫プロ作品「悟空の大冒険」ではチーフディレクターを務めた。同 43 年から同 51 年までグループ・タックに参加。後にフリーとなり数多くの劇場作品、テレビ作品を制作する。平成 18 年からは京都精華大学教授となり、後進の育成にあたっている。主な作品に『ジャックと豆の木』（昭 49）『銀河鉄道の夜』（昭 60）『タッチ 背番号のないエース』（昭 61）『紫式部 源氏物語』（昭 62）『ストリートファイター II MOVIE』（平 6）『あらしのよるに』（平 17）など。

### Achievements

Sugii joined Toei Doga in 1957, where he worked on the feature length animation *The White Snake* (1957) as an animator. He then joined Osamu Tezuka's Mushi Production in 1961 and worked as director and key animation artist on the feature *Tales of a Street Corner* and the TV animation series "Astro Boy" (1964). He was chief director for Mushi Production piece "Goku no Daibouken." From 1968 to 1976, Sugii worked with Group Tac Co., Ltd. and afterwards went independent to create numerous feature films and television programs. Since 2006, he has been serving as a professor at Kyoto Seika University, teaching future generations. His main works include *Jack and the Beanstalk* (1974), *Night on the Galactic Railroad* (1985), *Touch: Sebangō no Nai Ace* (1986), *The Tale of Genji* (1987), *Street Fighter II: The Animated Movie* (1994), and *One Stormy Night* (2005).

## 映画功労部門 / Film Merit Category



築地 米三郎 (つきじ よねざぶろう)  
特撮

Yonezaburou Tsukiji  
(Special Effects)



花束を受け取る築地米三郎氏

### 功績

昭和 14 年に新興キネマに入社し、技師長の青島順一郎、兄弟子の岡崎宏三の撮影助手となる。戦後は大映特撮(特殊撮影)分野において卓越したアイデアと旺盛な実行力で貢献する。中でも大映の看板となった大ヒット作『大怪獣ガメラ』(昭 40)を世に送り出した功績は大きい。同 41 年大映退社後は(株)築地企画特撮プロを設立。特撮の研究に傾注し、映画・テレビ番組に特撮技法を導入した。「コメットさん」(TBS 全国放送 42~43・79 話)は初のギャラクシー賞を獲得。また、地域広報映画・ビデオ作品等、100 本以上の作品をプロデュースしている。現在も 3D の新作に取り組み活躍している。主な特撮監督作品に『宇宙人東京に現る』(烏耕二 昭 31)『氷壁』(増村保造 昭 33)『日蓮と蒙古大襲来』(渡辺邦男 昭 33)『細雪』(烏耕二 昭 34)『秦・始皇帝』(田中重雄 昭 38)『風速 75 米』(田中重雄 昭 38)『大怪獣ガメラ』(湯浅憲明 昭 40)など。

### Achievements

Joining Shinko Kinema Co., Ltd., Yonezaburou Tsukiji became assistant cameraman to chief technician Junichiro Aoshima, and his senior apprentice Hirozo Okazaki. After World War II, he contributed to Daiei's special effects films with his ingenious ideas and ability to deliver. One of his greatest contributions was the hit feature *Gamera the Invincible* (1965) which became one of Daiei's most well-known pictures. After leaving Daiei in 1966, he established the special effects company Tsukiji Kikaku Tokusatsu Pro, where he delved into the study of special effects, and afterwards incorporated those techniques into feature films and television programs. "Comet-san" (Episodes 42-43, 79, nationally broadcasted on TBS channel) earned him his first Galaxy Award. Tsukiji has also produced more than 100 regional promotion films and video projects. He is presently working on a new 3D film. His main special-effects films include *Warning from Space* (Koji Shima, 1956), *The Precipice* (Yasuzo Masumura, 1958), *Nichiren to Moko Daishurai* (Kunio Watanabe, 1958), *Sasameyuki* (Koji Shima, 1959), *The Great Wall* (Shigeo Tanaka, 1963), *Fusoku 75M* (Shigeo Tanaka, 1963) and *Gamera the Invincible* (Noriaki Yuasa, 1965).

## 映画功労部門／ Film Merit Category



橋本 泰夫 (はしもと やすお)  
映画録音

Yasuo Hashimoto  
(Film Recording)



花束を受け取る橋本泰夫氏

### 功績

昭和 42 年、太田六敏が率いる録音グループ「権の会」の設立に参加。助手および技師として多くの撮影現場で経験を積む。同 55 年フリーとなり、映画・CM 等の録音技師として活躍。『植村直己物語』（佐藤純彌 昭 61）で日本アカデミー賞最優秀録音賞を受賞。以降『敦煌』（佐藤純彌 昭 63）『おろしや国酔夢譚』（佐藤純彌 平 3）などの大作で録音技術を示す一方、『病院で死ぬということ』（市川準 平 5）『大阪物語』（市川準 平 10）で毎日映画コンクール録音賞を受賞するなど、幅広く活躍している。（協）日本映画・テレビ録音協会専務理事。他の作品に『あ・うん』（降旗康男 平元）『風の又三郎 ガラスのマント』（伊藤俊也 平元）『アフター・スクール』（内田けんじ 平 20）『桜田門外ノ変』（佐藤純彌 平 22）。

### Achievements

In 1967, Yasuo Hashimoto became one of the founding members of “Kai no Kai,” a sound recording group led by Mutsutoshi Ota. He gained extensive experience working as an assistant and technician on numerous films. In 1980, he started his own business as a recording technician for film and commercials. He won the Japan Academy Prize for Outstanding Achievement in Sound Recording for *Lost in the Wilderness* (Junya Sato, 1986). Thereafter, he has displayed his talent for recording in a wide range of films, from large scale features such as *The Silk Road* (Junya Sato, 1988), *Oroshiyakoku Suimutan* (Junya Sato, 1991), to films like *Dying at a Hospital* (Jun Ichikawa, 1993) and *Osaka Story* (Jun Ichikawa, 1998), with each of the latter two earning him a Mainichi Film Award for Best Sound. Hashimoto presently serves as Executive Director for the Japan Cinema Sound Creator Association. His other works include, *Buddies* (Yasuo Furuhashi, 1989), *Kaze no Matasaburo – Garasu no Manto* (Shunya Ito, 1989), *After School* (Kenji Uchida, 2008) and *Sakuradamon-gai no Hen* (Junya Sato, 2010).



## 映画功労部門 / Film Merit Category



松下 潔 (まつした きよし)

映画美術・背景

**Kiyoshi Matsushita  
(Scenic Artist)**



花束を受け取る松下 潔氏

### 功績

国際劇場背景部を経て、昭和 40 年東映東京撮影所背景部に助手として入社。同 50 年技師に昇進し、セット撮影を中心に量産される同撮影所作品、その美術を支える背景に腕をふるった。平成 15 年（有）松下美術背景を設立し、塗装、エイジング、背景と連なるセットの構築に一貫した技術力を提供している。近年の主な担当作品に『鉄道員』（降旗康男 平 11）『半落ち』（佐々部清 平 15）『北の零年』（行定勲 平 16）『明日の記憶』（堤幸彦 平 17）『劔岳 点の記』（木村大作 平 20）。

### Achievements

Starting out in stage art at the Asakusa International Theater, Kiyoshi Matsushita then joined the background art department at Toei Movie Studios in 1965. In 1975 he was promoted to technician, and would display his skills in background art, which was vital for the set design for the studio, as they mass produced films shot on set. Matsushita set up his own corporation specializing in background art Matsushita Bijutsu Haikei in 2003, consistently offering high quality services in painting, weathering, and sets which blend in with the background. Matsushita's recent works include *Railroad Man* (Yasuo Furuhashi, 1999), *Half a Confession* (Kiyoshi Sasabe, 2003), *Year One in the North* (Isao Yukisada, 2004), *Memories of Tomorrow* (Yukihiko Tsutsumi, 2005) and *Mt. Tsurugidake* (Daisaku Kimura, 2008).

## 映画功労部門／ Film Merit Category



渡辺 生（わたなべ しょう）  
映画照明

Sho Watanabe  
(Film Lighting)



花束を受け取る渡辺 生氏

### 功績

昭和 13 年、照明助手として東京発声映画製作所（後東宝）に入社。『奥村五百子』（豊田四郎 昭 15）などの照明に従事。後に応召し、復員後は東映東京撮影所照明課に入社、同 33 年新たに製作を開始した教育映画配給社（教配）東京スタジオに転じた。主に教育映画、記録映画で活躍する。『黒い太陽』（昭 32）『有峰に集う』（昭 33）『大いなる立山トンネル』（昭 35）『大隈重信』（昭 40）『ゴンドラ』（伊藤智生 昭 61）など。自身の体験を自主映画として製作した『おてんとうさまがほしい』（平 6）は、認知症の記録映像として知られる。昭和 55 年増谷賞受賞。

### Achievements

Sho Watanabe joined a talkies film production, Tokyo Hassei Eiga Seisakujo which would later become Toho Co., Ltd. in 1938 as a lighting assistant where he worked on pictures such as *Okumura Ioko* (Shiro Toyoda, 1940). He was then drafted into the war, and upon returning from service, joined the lighting department at Toho Movie Studios. In 1958, he transferred to the Tokyo Studio of Toho's Educational Film Exchange (Kyoiku Eiga Haikyusha) which had newly started productions, where he would work mainly in educational and archival films. His works include *Kuroi Taiyo* (1957), *Arimineni Tsudou* (1958), *Oinaru Tateyama Tonneru* (1960), *Okuma Shigenobu* (1965), and *Gondola* (Chisho Ito, 1986). His independent autobiographical film *Otentosama ga Hoshii* (1994) is well known for chronicling his battles with dementia. He was awarded the Masutani Award in 1980.

## 『ただいま それぞれの居場所』

# TADAIMA —I'm home a place for everyone



### 大宮浩一（監督）

介護的なテーマにした映画はこの作品が3本目になります。介護保険制度の開始から約10年たった2009年に1年間かけて製作しました。3本も作っているとさぞや介護に詳しいのではないかと思われることも多いのですが、私自身は全くの素人です。私は介護や福祉に特別な思い入れや興味があるわけではありません。一番興味があるのは人間なのです。介護の現場こそが、人と人の一番正直で飾ることのない関係性が成立している場所なのではないかと思っています。

タイトルには「居場所」というワードをどうしても使いたいと、この作品の編集集中に思っていました。介護を担う若い人たちを撮っていると、彼らがもちろんお年寄りの居場所を作っているということもありますが、実は自分たちの居場所が無かったのではないかと、居心地のいい場所が無いのなら作ってしまおうと思ったのではないかと感じたからです。今回撮影に協力してくれたのも若い人たちが小さいながらも自分の理念や理想を実現するために作った新しい形の施設です。彼らが居心地のいい場所であるための努力とその継続が施設の利用者にも伝わって、この映画にあるように笑顔が絶えない居場所になっているのかなと思います。

### Koichi Omiya (Director)

This will be my third film on the theme of nursing care. I spent a year creating this film from 2009, which marked 10 years since the Long-Term Care Insurance Act started. As I have created 3 films relating to nursing care, people must think that I know very much about it, but I am a total amateur. I do not have any special feelings or interest in nursing care and welfare. What I am most interested in are human beings. I believe the field of nursing care has established an environment where people are most honest and natural to each other.

While I was editing the film, I had in mind that I would like to use the phrase “a place for everyone” in the title very much. When I was filming young people involved in nursing care, not only were they creating a place for the elderly but it also seemed as if they did not have a place for themselves and therefore I felt that they thought of creating somewhere comfortable themselves. The people that were in this film were young people who had created a small but new type of a facility that realizes their ideals and principles. It seemed that their efforts to keep the facility a comfortable place spread to the people that use the facility and led to the creation of a place where there are so many smiling faces, as you could see in this film.

# 『こつなぎ 山を巡る百年物語』

## Kotsunagi — Iriai, The Commons in Japan



### 中村一夫 (監督)

この映画に登場する3人のジャーナリストがなぜ小繫に惹かれ取材を続けたのか。その気持ちが分からないとこの映画を作ることはできないと思って、資料を辿りながら彼らの気持ちに近づくことから始めました。7年間小繫へ通ううちに、3人の事件に対する怒りや悲しみを理解できるようになった。彼らの気持ちを辿った私の旅も大きな成果だったと思います。

私は今、精神的な入会、つまり気配りが失われつつあると強く感じています。だからこの映画を観て「入会」という言葉と、そして気配りについて何かを感じて行動していただければと思います。

### Kazuo Nakamura (Director)

I felt that if I could not understand why the three journalists in the film were attracted to and kept on researching the village of Kotsunagi, I would not be able to create the film. So I started off by using resources to get closer to what they were thinking. During the course of the seven years that I have been going to Kotsunagi, I began to understand their anger and grief. I also think my journey to trace the journalists' thoughts was a big achievement.

I strongly feel that the “psychological” right of commons — in other words, being sensitive to others — is starting to disappear. I hope that people who watch this film will feel something from this word “iriiai (right of commons)” and about consideration for others' feelings and start to take action.



### 菊地文代 (プロデューサー)

この映画の最後で山本清三郎さんという人が「地球は誰のものでもない」というメッセージを発信しています。まもなくこの映像を記録した菊地周も山本清三郎さんも他界しました。私は何とかこのメッセージを世の中に届ける必要があるのではないかと、この気持ちに駆られて、以来8年の歳月を経てこの作品を完成させることができました。

私は50年前から今まで何回も小繫へ行って、高齢の人たちが一生懸命に暮らしている姿を目にしています。だから、映画を観た方にはこれからも小繫への心の声援をお願いしたいなという気持ちでいっぱいです。

### Fumiyo Kikuchi (Producer)

In the last part of the film, Mr. Seisaburo Yamamoto shares his message that “the Earth belongs to no one.” The people who shot this footage, Mr. Shu Kikuchi as well as Mr. Yamamoto, have both passed away. I was driven by the desire to deliver their message to the world and it has taken eight years since then to complete this film.

In the past 50 years, I have been to Kotsunagi many times and seen the elders embracing their lives. I dearly hope that the audience, after seeing the film, will wish the best for the people of Kotsunagi.



## 『月あかりの下で ～ある定時制高校の記憶～』

### Under The Moonlight -memory of a night high school-



#### 太田直子（監督）

何より埼玉県立浦和商業高校定時制の統廃合を何とか食い止めたいという想いで撮影を始めました。残念ながら廃校となってしまい悔しい思いが残っていましたので、今回の受賞が今がんばっている方々への励みになり、そしてこの学校で築いてきた教育のあり方が決して間違っていたものではなかったということの証になると思います。

#### Naoko Ota (Director)

I started shooting this film as a heartfelt attempt to stop the elimination and consolidation of the part-time course at Saitama Prefectural Urawa Commercial High School. Unfortunately, the course did end up being abolished, but I hope this will encourage all the people who are working hard and it will serve as proof that the educational approach that they built at this school was not wrong.



#### 田野稔（プロデューサー）

撮っている太田監督と生徒や先生との距離感が、私たちが製作しているテレビ番組の映像とはかなり違う。そこは才能だなと。これは何とかしなくてはいけないという思いで映画化にこぎつきました。この映画を観ると生徒が高校に通った4年間で顔つきが変わっている。その4年間というのはすごい歳月だったんだというのを実感しています。

#### Minoru Tano (Producer)

The distance between Director Ota and the students and teachers is extremely close, very different from the documentaries that we create on TV. I thought that took real skill. I felt compelled to do something and this led to it becoming a feature film. Watching this film, you can see the students' growth in their faces of their four years there. I realize these four years were such a major time in their lives.



#### 平野和弘（出演者、教師）

撮影を許可したのは、定時制高校の存在意義を発信したい、そこで苦しみながらも前に向かって生きていこうとがんばっている生徒の生き様をきちんと伝えたいという思いからでした。がんばった生徒は外に出たら色々な人に力を与えることができる。もし、人が困難で深く落ち込んで、這い上がる術は学校という場所にあるのではないかと考えています。

#### Kazuhiro Hirano (Cast, Teacher)

I allowed the shooting so that people will know about the part-time course high school and I wanted to tell them that there are students despite the hardness still facing forward and working hard. The students who did their best at the school can influence other people after graduating. Although feeling deeply down in difficulties, I feel that schools provide a place how to get back on their feet.

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



# 映画人の視点 Filmmaker's Angle

❖ 主催：公益財団法人ユニジャパン ❖ 共催：文化庁  
❖ 会期：2010年10月23日(土) / 10月29日(金) / 10月30日(土)  
❖ 会場：TOHO シネマズ 六本木ヒルズ2、7 ❖ 料金：前売券¥2,500 / 当日券¥3,000



## 概要

今回で3回目を迎えた、東京国際映画祭と文化庁映画週間の共催企画「映画人の視点」。日本を代表する「映画人」を一夜にひとり、メインゲストに迎え、その「映画人」を紹介する映画ファン必見のオールナイト・イベントです。ゆかりのゲストを交えて、彼らの足跡や演出・演技術を語る“カンファレンス”と、彼らの思いの詰まった作品を上映する“スクリーニング”の2部構成。本企画でしか見られない豪華ゲストの共演、貴重作の上映など、見どころ満載の濃密な映画ナイトをお届けしました。

本年度のメインゲストは、あらゆる世代からの支持を集め、人気監督からのオファーが殺到する女優・小泉今日子、国内はもちろん、海外からも多大な評価を受ける今もっとも忙しい映画人、美術監督・種田陽平、そして、数々の名作アニメを世に送り出し、日本アニメ界の礎を作った巨匠監督・りんたろう。女優、美術監督、アニメーション監督と、様々な形で映画に携わる「映画人」たちが、それぞれの視点から映画を語った、バラエティにとんだ全3夜となりました。

## ❖ 映画人、小泉今日子の世界

開催日：2010年10月23日(土)  
会場：TOHO シネマズ 六本木ヒルズ7  
カンファレンス：22:00～  
スクリーニング：24:05～

## ❖ 映画人、種田陽平の世界

開催日：2010年10月29日(金)  
会場：TOHO シネマズ 六本木ヒルズ2  
カンファレンス：22:00～  
スクリーニング：24:00～

## ❖ 映画人、りんたろうの世界

開催日：2010年10月30日(土)  
会場：TOHO シネマズ 六本木ヒルズ2  
カンファレンス：22:00～  
スクリーニング：24:00～

# Filmmaker's Angle

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

❖ Dates: Oct. 23, 2010 (Sat) / Oct. 29, 2010 (Fri) / Oct. 30, 2010 (Sat)

❖ Venue: TOHO CINEMAS ROPPONGI HILLS 2, 7 ❖ Fee: advance ticket ¥2,500 / ¥3,000 at the door



## Outline

This year, TIFF and the Bunka-Chō Film Week joined again for the third “Filmmaker’s Angle.” For three nights, a leading Japanese filmmaker were welcomed as the main guest. Each event consisted of two parts: It was a “Conference” talk session dealing with direction and technique, among related guests; and a “Screening” showing three films that hold special meaning for each featured participant. It was a movie night that was packed with full of must-see events, such as a star-studded guest list, premiere screenings, as well as some rare screenings of prized films.

“Filmmaker’s Angle” this year featured the universally-popular and ever-busy actress, Kyoko Koizumi, Yohei Taneda, an internationally acclaimed, in-demand production designer, and the pioneering animation maestro, Rintaro who has created many anime master works. Each filmmaker, with a different background and a variety of experience, talked about film from his/her point of view. Each of the three nights presented a wide variety of stimulating ideas and opinions.

### 🎬 The World of Kyoko Koizumi

Date: Oct.23, 2010 (Sat)

Venue: TOHO CINEMAS ROPPONGI  
HILLS 7

Conference: 22:00

Screening: 24:05

### 🎬 The World of Yohei Taneda

Date: Oct.29, 2010 (Fri)

Venue: TOHO CINEMAS ROPPONGI  
HILLS 2

Conference: 22:00

Screening: 24:00

### 🎬 The World of Rintaro

Date: Oct.30, 2010 (Sat)

Venue: TOHO CINEMAS ROPPONGI  
HILLS 2

Conference: 22:00

Screening: 24:00



# 映画人、小泉今日子の世界

## The World of Kyoko Koizumi



出演：小泉今日子（女優）

Speaker: Kyoko Koizumi (Actress)

### プロフィール

1966年、神奈川県生まれ。82年にデビューし、女優や歌手として多彩な才能を発揮。映画初出演は崔洋一監督作『十階のモスキート』(83)。その後、西河克己監督作『生徒諸君!』(84)、中原俊監督作『ボクの女に手を出すな』(86)、和田誠監督作『快盗ルビイ』(88)、滝田洋二郎監督作『病は気から 病院へ行こう2』(92)などに主演。『踊る大捜査線 THE MOVIE』(98)では猟奇殺人鬼役で強烈な印象を残し、続編である『踊る大捜査線 THE MOVIE 3 ヤツらを解放せよ!』(10)にも出演。

相米慎二監督の遺作『風花』(00)では複雑な女性の心情を見事に演じきり、演技派女優としての地位を確立、第25回日本アカデミー賞で、優秀主演女優賞を受賞した。同日本アカデミー賞では、滝田洋二郎監督作『陰陽師』(01)で優秀助演女優賞も受賞。それ以降も、第48回ブルーリボン賞・主演女優賞などを受賞した、豊田利晃監督作『空中庭園』(05)、根岸吉太郎監督作『雪に願うこと』(05)、オムニバス映画『ユメ十夜』の実相寺昭雄監督作「第一夜」(07)、平山秀幸監督作『やじきた道中 てれすこ』(07)、三木聡監督作『転々』(07)、第33回報知映画賞・主演女優賞などを受賞した犬童一心監督作『グーグーだって猫である』(08)、黒沢清監督作『トウキョウソナタ』(08)など、人気監督からのオファーが続く日本映画界を代表する女優のひとりである。平成20年度芸術選奨文部科学大臣賞・映画部門を受賞。最新作に『マザーウォーター』(10)、『毎日かあさん』(11)がある。

### Profile

Born in Kanagawa Prefecture, 1966. Since her debut in 1982, she has shown multifaceted talent as an actress and singer. Her film debut was in Yoichi Sai's *Mosquito on the Tenth Floor* (1983) followed by lead roles in Katsumi Nishikawa's *Seito Shokun!* (1984), Shun Nakahara's *Boku no Onna ni Te wo Dasuna* (1986), Makoto Wada's *RUBY, THE THIEF* (1988), and Yojiro Takita's *Yamai wa Kikara: Byoin e Iko, 2* (1992). She left a lasting impression as a bizarre psychotic killer in *Bayside Shakedown* (1998), and also appeared in the sequel, *Bayside Shakedown 3: Set the Guys Loose* (2010).

She established herself as a talented actress in Shinji Somai's *Kaza-hana* (2000) by skillfully expressing the complex emotions of a woman, which won her the Outstanding Performance for Actress with a leading role, at the 25th Japan Academy Prize. She also received the Japan Academy Prize for the Outstanding Performance by an Actress in a Supporting Role for Yojiro Takita's *Onmyoji: The Ying Yang Master* (2001). Subsequently, she performed in Toshiaki Toyota's *Hanging Garden* (2005), for which she received the 48th Blue Ribbon Award for Best Actress, Kichitaro Negishi's *What the Snow Brings* (2005), Akio Jisoji's "The First Night" in the omnibus film *Ten Nights of Dreams* (2007), Hideyuki Hirayama's *Three for the Road* (2007), Satoshi Miki's *Adrift in Tokyo* (2007), Isshin Inudo's *Gu Gu the Cat* (2008) for which she won the 33rd Hochi Film Award for Best Actress, Kiyoshi Kurosawa's *TOKYO SONATA* (2008). She is one of the prominent actresses in Japan who continues to receive role offers from popular directors. She has also been awarded in 2008 by the Ministry of Education's film section. *Mother Water* (2010) and *Mainichi Kasan* (2011) are in the pipeline.

## ゲスト / Guests



**和田 誠**  
映画監督 / イラストレーター /  
エッセイスト

**Makoto Wada**  
Director / Illustrator / Essayist



**町田 博**  
カメラマン

**Hiroshi Machida**  
Cinematographer



**黒沢 清**  
映画監督

**Kiyoshi Kurosawa**  
Director



**小柳 友**  
俳優

**Yu Koyanagi**  
Actor

## 進行 / Moderator



**河井真也**  
映画プロデューサー /  
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

1982年にアイドルとしてデビューした小泉今日子は、奇抜な衣装と斬新なナンバーで、世代を越えた人気を獲得する。特筆すべきはそのセルフプロデュース能力の高さである。衣装のデザイン、ヘアスタイルなど、アイドル黄金期だった80年代当時のトップスターの中でも、彼女は唯一無二の表現者だった。そのスタンスからは、常に自らの表現したいものを打ち出すアーティストとしての意志の強さが伺えた。

歌手として、女優として、今もずっと第一線を行く彼女は、その姿勢を崩していない。とりわけ、映画というカテゴリーに絞り込むと、女優として芳醇な魅力が加わり、輝きは増すばかりだ。そんな小泉今日子が、親交の深い監督・スタッフや共演者と共に、これまでの歩みをふり返り、映画女優としての今を語った。

Since her debut in 1982 as a pop singer, she has gained intergenerational popularity with her unusual outfits and innovative songs. To note, she possesses an ability to produce herself — her costumes and hair style made her a peerless performer in the 1980s, amidst the golden age of pop singers.

Noticeable was her determination to project her expressions as an artist, an approach that pertains to the front-line singer and actress she is today. In films, a mellow charm adds, which augments her glow. Kyoko Koizumi reminisced the course of her career and talked about her present as a film actress, with directors, film crew and actors she is close to.

## 上映作品 / Screenings

### 『快盗ルビイ』 RUBY, THE THIEF

(1988 / 96min.)

監督：和田 誠

キャスト：小泉今日子 / 真田広之

Director: Makoto Wada

Cast: Kyoko Koizumi / Hiroyuki Sanada

中央銀行 横浜支店



© ビクター音楽産業 / サンダンス・カンパニー

### 『風花』 Kaza-hana

(2000 / 116min.)

監督：相米慎二

キャスト：小泉今日子 / 浅野忠信

Director: Shinji Somai

Cast: Kyoko Koizumi / Tadanobu Asano



© ビーワイルド、テレビ朝日、TOKYO FM

### 『トウキョウソナタ』 TOKYO SONATA

(2008 / 119min.)

監督：黒沢 清

キャスト：香川照之 / 小泉今日子

Director: Kiyoshi Kurosawa

Cast: Teruyuki Kagawa / Kyoko Koizumi



© 2008 Fortissimo Films / 『TOKYO SONATA』製作委員会



## 映画人、小泉今日子の世界 The World of Kyoko Koizumi

**河井:** 一番最初に出演した映画は崔洋一監督の『十階のモスキート』ですよね。どういう経緯で出演したんですか？

**小泉:** デビューしたての頃、所属事務所に呼ばれて行くと、突然「セーラー服を着ろ」と言われて、いきなり劇中写真を撮られて。その何日か後に「千葉県にロケに行くぞ」と言われて、行ったら怖そうな男の人たちがいっぱいいる。監督もそうだし内田裕也さんとか安岡力也さんとか。「これは何の仕事だろう」「芸能界って怖い」「この先、大丈夫かしら」と思ったのを覚えています。それが『十階のモスキート』の撮影現場でした。まだ一度も台詞を言ったこともない、お芝居自体をしたことがない頃だったので、言われたとおりにやったら映画ができていて。映画って面白いんだなあと思いました。でも、当時は忙しすぎて、あまりその頃の記憶がないんですよね。何かすごい人たちがいるということしか憶えていなくて、自分が演技をしたという感覚もなかった。アイドルとしてやっている仕事の延長にこの仕事もあるという感じでしか、たぶん捉えられなかったんだと思います。もう30年ぐらい前の10代の頃ですから、まだ自覚もなかったんだと。カチンコを見て普通に驚いている感じだったと思いますよ。

**ゲスト: 和田 誠**

**河井:** そんな中で20代を迎え、『怪盗ルビイ』という映画との出会い、その監督である和田誠さんとの出会いで本人の意識が変わった、映画に目覚めたのかなという風に思うんですけど。

**小泉:** そうですね。「映画って楽しい」と思ったし、監督をはじめスタッフの人たちがいる撮影現場の雰囲気がとても良かった

たんです。相手役が真田広之さんと、演技についてふたりで色々な話をしました。たぶん私が何も分かっていないから、色々教えてくれていたんだと思うんですけど。その頃は役のことを考えるのがすごく楽しくなっていった日々だったんだと思うんですよね。

**河井:** 和田さんは『怪盗ルビイ』が彼女との初めての仕事ですよ？

**和田:** そうですね。『怪盗ルビイ』の前に出演していた映画を観ていましたから、それぞれの作品で少しずつ成長しているというのが何となく分かっていたんですよね。それと、当時アイドル真っ盛りの(小泉)今日子ちゃんは、コマーシャルにもずいぶん出演していて。そのコマーシャルの中でちょっとした喜劇的な役を演じていて、面白いコメディもできる女優さんの片鱗を見せていたんですよね。元々この『怪盗ルビイ』は原作では男性が主役だったのを僕はシナリオを書いているうちに「これは女の子にしたら面白くなるな」と思って、主役を女性に代えてしまったんですね。それで主役は誰だったらいいかなど思った時に“小泉今日子”という名前が浮かんだ。その後はシナリオがどんどん書けたんですよ。

**河井:** この作品で第43回毎日映画コンクールの女優主演賞を獲って、10代の頃にはなかった手ごたえ、映画を作ったという達成感はやっぱりあったんですか？

**小泉:** 本当に素晴らしいスタッフの方々とお仕事をして、映画の現場で毎日どんどん自分が楽しみを見つれたり、何事も吸収しているという感覚がすごくあって。撮り終わった時に映画というのは本当に素敵な嘘をいくらついてもいいんだという風に

感じたんですよね。打ち上げの挨拶で「これからもたくさんの映画に関わっていきたい」と言った記憶がありますから、この作品は大きかったんだと思いますね。

**河井：**和田さんはこの作品を撮ってからもう22年経って、また彼女が主役の映画を作る構想はありますか？

**和田：**構想みたいなものはないんですけど、やっぱりどんどん大人のいい女優さんになっているから、チャンスがあればもう一度やってみたいという気持ちはあるんです。『怪盗ルビイ』はやっていて楽しかったしね。実はこの『怪盗ルビイ』の続編を作ろうかなんていう話も真田君と一緒にしていたんです。やっぱり現場の今日子ちゃんはいいですよ。スターなんだけど、少しもスターぶらない。とても和気藹々とスタッフと出演者が一緒になれるんですね。

**河井：**映画はみんなが一緒になって紡いでいく、みんなが手作りしてやっていくという感じですよね？

**小泉：**そうですね。やっぱりもうスタッフも誰もみんな仕事はきつい。朝は早く起きて夜遅くまで撮影して。撮影期間中の日々は大変なんですよ。でもその分、好きな人しか集まって来ない。で、それぞれ自分たちのパートに自信を持っている。職人みたいな人ばかりが集まっているから、その中のひとりになれるという感覚が私には気持ちがいいんですよね。

**和田：**僕は本職がイラストレーターじゃないですか。だから家でひとりで作業をして、ひとりで完結する仕事をやっている。映画の現場に行くとあれだけ大勢の数十人も人がとにかくひとつの方向を目指してみんなで力を合わせる。あの光景がとてもいいですね。僕にとっても刺激になるし。その映画に関わっている全員の姿が美しいんですよ。だから辞められない。もうずいぶん撮っていないですけどね。映画の中にはお芝居があって、色とか構図とか美術的なこともあって、その上に音楽がある。そういう要素の全てがひとつになるからいいんですよね。

**小泉：**映画だけでなく舞台とか仕事は色々なジャンルをやっていますけど、今やっていることに飽きないし、楽しいですね。飽きたらたぶん駄目なんだと思うから。でも、自発的にやりたい作品とか役はほとんどないですよ。身をゆだねるタイプというか。だから、例えば和田監督と一緒に仕事をする時に、どんなことが起こるんだろうというのがすごく楽しみなだけで。自分からこんな映画がやりたい、この役がやりたいと思ったことがないですね。

#### ゲスト：町田 博

**河井：**相米慎二さんという監督がいらして、本当にこの人は映画監督以外の仕事はきつとできない人なんだろうなとずっと思っていました。残念ながら相米さんは2001年9月9日に亡くられて、最後の作品がキョンキョンも出演している『風花』という映画です。僕も『光る女』という作品で相米監督と少し一緒にしましたが、撮影所へ見学に行くとセットを作り込んでいるにもかかわらず、ほぼ1日かけて1カットを撮影しただけで終わってしまった。撮影がなかなか進まない監督なんです。

**町田：**僕も『風花』の撮影に入る前から『光る女』の伝説は何っ

というのは僕らも重々理解はしていたつもりなんです。実際に初めて相米監督と一緒に仕事をやらせていただいて、こんなに1シーン1カットにこだわる監督だとは思わなかったのが本当にびっくりしました。

**小泉：**でも1980年代とかと一緒に仕事をされた俳優さんに聞くと、私が『風花』を撮影していた時よりもっと厳しかったみたいなんです。10代の時に相米さんに出会っていた俳優さんはみんな本当に苦しかったって言いますよね。私は人との出会いって絶対に会うべき時に会ったなという気がしている。だから10代じゃなくて、30代になってから相米さんに会ったのも意味があったんだと思います。10代で相米さんみたいな人に出会ってしまったら、自分がやっていたアイドルの仕事ことや色んなことを考え過ぎてしまっていたかもしれないですよ。

#### ゲストコメント：浅野忠信

僕にとって小泉今日子さんという人はやはり“アイドル”です。小学生の頃からずっと小泉さんが好きでコンサートにも行ったことがあって。この世界に入ってまさか小泉さんと仕事ができるとは思っていませんでした。『風花』という作品で小泉さんとの共演の話をいただいて、「ついにキョンキョンと仕事をする日が来たんだな」とすごく感動したのを憶えています。相米監督については「偏屈な監督だよ」とか、「大変だよ」とか周りから色んな話を聞いていたので、そんな監督と仕事をするのは嫌だなと思っていて。でもやっぱり小泉今日子さんと共演させていただけるのであれば、絶対にこのチャンスを活かしたいと思って仕事を引き受けました。小泉さんは、自分の魅力を分かっている、それをうまい具合にみんなに表現している。一緒にいる人をドキドキさせてくれる人なんだなというのをすごく思いました。やっぱり“女優”という言葉では片付けられない。もう“魅力の塊”という感じです。

『風花』は僕にとって強烈なターニングポイントとなりました。やっぱり相米慎二監督との出会いというのはとてつもない影響力があった。監督が亡くなられた時、僕は本当に抜け殻のようになってしまったぐらいです。何かあると役者として相米監督基準で物事を考えている自分が常にいる。だから相米監督には本当に感謝していますね。

**町田：**僕が最初に浅野さんと仕事をやらせてもらったのは『鯨肌男と桃尻女』という映画で。その当時、浅野さんは役を演じるというよりも、もう自分が自然体でやるということをもットーになさっていたみたいなんですけど、『風花』で相米監督に会って演じるということの大切さ、どうやったら役を演じられるかというのをすごく勉強したとおっしゃっていましたね。

**小泉：**浅野君にとって『風花』がターニングポイントだったというのは何となく現場でも感じていました。『風花』を撮影していた時、浅野君はまだ若くて20代だったんですよ。若い頃から役者をやってきて、役者をやっていることに対して一番斜に構えているような時期だったんだと思います。発言とかを聞いても。でも撮影が終わってから会ったら何か顔つきが変わっていて。発言もどんどん変わっていった。私はいいものを見ることができたんだなという感じがしたんですよね。撮影当時は相米監督から浅野君と私は本当に相性が悪いと言われていて。だから、浅野君に会う度によく「相米さんは相性が悪いと言っ

ていたけど他の監督はどう評価するんだろうね?」「いつかりベンジしたいね」といつも言っているんです。

#### ゲスト：黒沢 清

**河井：**長谷川和彦監督の『太陽を盗んだ男』の時に相米さんが助監督で、黒沢さんは何を担当されていたんですか？

**黒沢：**僕は製作進行の一番下っ端で、まだ立教大学の学生でした。『太陽を盗んだ男』が僕にとって初めての商業映画の現場だったんですけど、その時のチーフ助監督が相米さんだったんですね。下っ端ではありましたが、なぜか長谷川さんには可愛がられていたようで撮影が始まる前から僕と長谷川さんと相米さんの3人で脚本を書いていた。1か月間だったか2か月間だったか、毎日長谷川さんの家に泊り込んだりしながら。ですから、本当はチーフ助監督と製作進行の一番下っ端というのは全く位が違いますが、現場に行っても何だか相米さんは親しい感じがあって。今考えるととても生意気な製作進行だったとは思いませんね。

**河井：**その後、相米さんが監督で黒沢さんが助監督をやったのが『セーラー服と機関銃』ですか？

**黒沢：**はい。相米さんの元で助監督をやったのはその1本だけです。初めて助監督を担当した作品で、助監督の一番下っ端でした。だから「昔は若い俳優をずいぶん酷い目に合わせていた」と言われるまさにその頃ですね。『風花』の時はもうずいぶん優しくなっていたんだろうけど。例えばカメラテストの回数。少ない時は本当に少なかったんですけど、多い時は100回はやりましたね。「本当にこの人は100回もカメラテストをやるんだ」と呆れましたけど。大体、主役だった薬師丸ひろ子さんとかそういう方に対しては何回もやるんですよ。共演していた渡瀬恒彦さんと三國連太郎さんには大体1、2回でOKなんですよ。「何だ、この人は?」と思いましたけどね。

**河井：**キョンキョンの仕事を振り返ると、すごくいいタイミングで、いい監督に出会えている。彼女みたいに自分から「こんな映画がやりたい」「この役がやりたい」というのではなく、「キョンキョンと仕事がしたいな」と先方が思って作品のオファーが来ているような気がします。

**小泉：**本当にそれは幸せですね。タイミングとかもあるんですけど、やっぱりオファーをいただいて台本を読んだ時にどんな役でも素直にうれしいと思いますよ。私はあまり主役にはこだわってはいなくて、色んな役をやりたいと思っているので。

**河井：**黒沢さんがキョンキョンと一番最初に出会ったのは映画ですか？

**黒沢：**最初は映画ではなくて、NHKのテレビ番組です。過去の日本文学の原作を小泉さんに朗読していただいて、それを僕が撮影するという番組で。小泉さんをお願いしたいと言い出したのはプロデューサーで、「そんなすごい方が本当に出てくれるんでしょうか?」とドキドキして待っていたら、出演していただけることになりました。正直、本当に緊張いたしました。その番組は2日間ぐらいの短い撮影ではありましたが、何とか粗相のないようにと思って進めていたら、小泉さんは想像していたのとは違う印象の方で。本当に「え? こういう方なんだ」と思いました。たぶん小泉さんに直にお会いした人は誰

しも思う、さばさばしているというか。小泉さんの性格を知ると、一気に人間としての小泉さんに惹かれていきました。それはテレビ番組の仕事だったので、チャンスがあれば一度映画で一緒にしたいなと思っていたところだったんです。

**小泉：**『トウキョウソナタ』のオファーをいただいた時はうれしかったです。台本をいただいて最初のシーンの台詞を読んだだけで「うわあ、この作品はやりたい!」と本当に思って。撮影も毎日とても楽しかったですね。共演した香川照之さんと感じ合いながら演じることも楽しかったし、監督がこのシーンをこういう風に考えていらっしやるんだっていうのを肌で感じるのも楽しかった。中でも一番楽しかったのは、私はふたりの息子がいる母親役で、撮影があった1か月の間にその息子を演じた男の子たちの成長を見ることができたこと。「今、何かを掴んだんじゃないのかな」とか、「小学生なのにプロの気持ちでこのシーンに挑んでいるな」とか。そういうのを見るのが一番楽しかったですね。母親という役立場と同じ気持ちになってしまったというか。彼らの成長している姿を目撃した後には香川さんとこっそり「いいものを見たね」と言ってふたりで涙ぐんでいました。

#### ゲスト：小柳 友

**小柳：**僕としては小泉さんが母親役というのが、本当に驚いて、すごくうれしかったです。僕が言うのも何ですが、小泉さんはいつ見ても可愛らしい方で。そんな小泉さんと共演させていただいた『トウキョウソナタ』という作品には、本当に感謝しています。やっとな俳優としてのスタートラインに立てたのかなという気がしているので。この映画がきっかけで色んな仕事が決まりましたし、これから先やりたいことや夢を与えてもらって、僕の人生が変わったなと思えた作品でした。この作品があったから今があるという感じです。それまでは「ブラザー・トムの子の小柳友」で通ってきて、自分自身を見てもらってないと感じていました。そんな時にこの作品で第23回高崎映画祭の最優秀新人男優賞をいただいたということがものすごくうれしくて。初めて自分というものを認めてもらえたのかなと思いました。でも、撮影中は香川さんに甘えっぱなしでしたけど。僕はものすごく緊張してしまっていて、香川さんには本当の父親みたいに「お前は大丈夫だから自信を持ってやれ!」と行ってくださって。「ああ、ブラザー・トム(実父)はこんなことを言ってくれないよなあ」と思いました。

**河井：**黒沢さんはキョンキョンとまた一緒に映画をやりたいというのはありますか？

**黒沢：**それはもちろんチャンスがありさえすれば。もうあの手この手でお声をお掛けしたいと思っております。小泉さんみたいにこの年齢でこれだけの実力があって、これだけの人気がある人は、そう何人もおりませんからね。出演していただくのなら一番恐ろしい犯罪者の役で出ていただきたいという欲望はあります。一番怖い役を演じるのは僕の作品の時に取っておいていただきたいと。

**小泉：**鍛えておきます。

**河井：**『風花』とか『トウキョウソナタ』を観ていると、世界中のどこの国の人にも観てもらえる、あるいは10年後でも20年後でもまた観てもらえるという映画が結果的にでき上がっているような気がしますよね。

小泉：『トウキョウソナタ』でカンヌ国際映画祭へ行かせていただいた時に、世界各国のマスコミの方と色々な話をしたんですけど、どこの国の方でも「これは自分たちの国でも同じ問題だ」という風におっしゃってくださって。最初の出演者の顔合わせで監督が「これは東京の小さな家族の話ですけど、それがそのまま東京、日本、そして世界に通じていると思って演じてください」とおっしゃっていたのをカンヌへ行って思い出しました。監督は「ああ、こういうことをおっしゃっていたんだな」と。『トウキョウソナタ』に限らず、私たちもどこか普遍性みたいなものがある映画を観ていますもんね。だから、50年前の映画でも感動したりするわけじゃないですか。昔のお話なのに自分のことのように感じたりする。やっぱり映画ってすごいなあと思います。そんな映画が好きなので、これからもがんばって色々な作品をやっていきたいです。“映画女優”と呼んでいただけるのは、まだちょっと恥ずかしいですけど。

(以上の文章はトークショーの様子を抜粋再編集したものです。)



## Filmmaker's Angle The World of Kyoko Koizumi

**Guest: Makoto Wada**

**Kyoko Koizumi:**

It was when I was in Mr. Wada's *RUBY, THE THIEF* that I first discovered the joy of being in a film. There was always a good atmosphere on the set and I enjoyed the process of analyzing the part. And when acting, you can tell all kinds of lies. I remember mentioning I wanted to be involved in many more films in the future at the wrap party, so I think *RUBY, THE THIEF* must've been quite an experience for me. Making a film is painful and hard work, but the people who are involved in it are there for the love of film, and they do their job with confidence. It's a group of craftsmen, so it's a nice place to be.

**Makoto Wada:**

I saw a commercial that Ms. Koizumi was doing when she was at the height of her "idol" career, and I saw a glimpse of the comedic talent she had. *RUBY, THE THIEF* was to be a comedy, so her name crossed my mind. Ms. Koizumi is maturing as an actress. If I had the chance, I would work with her again. She fits in with the rest of the cast and crew and doesn't put on airs. My main work is illustrating, which is a solitary job. But when you go to a film set, you have many people with a common goal in mind. I love seeing everybody there playing their part. That's why film-making is so addictive.

**Guests: Hiroshi Machida & Tadanobu Asano**

**Kyoko Koizumi:**

I believe that you meet who you meet, when you are destined to meet them. So I also think there was a reason why I met director Mr. Somai, and did *Kaza-hana* in my thirties. I knew the film was a turning point for my co-star Tadanobu Asano too. He was still in his twenties when we were shooting, and I could sense a touch of sarcasm in his attitude toward being an actor. But after filming was over, his expression changed, and his remarks carried a different tone. I liked seeing that.

**Hiroshi Machida:**

Mr. Somai was known for his long shooting schedules, so I knew that he was very meticulous about each scene. I just didn't know he was that meticulous, until I worked with him. I was amazed. Tadanobu Asano said Mr. Somai reminded him of how important acting was, and that he learned a lot from him.

**Message from Tadanobu Asano:**

I was a fan of Ms. Koizumi since grade school. I've even been to one of her concerts. So to me, she is still the "idol." I could have never guessed that I would end up co-starring with her. I was thrilled to have that opportunity. Ms. Koizumi knows what her charm is, and she has a way of motivating people. To say she is a mere "actress" doesn't do her justice. She is full of soul. Yes, the

film was a stark turning point for me. Working with Mr. Somai greatly influenced me. So much so, that I felt like an empty shell when I heard he had passed away. Now, when a problem hits, I try to look at things from his perspective. I am forever thankful to him for that.

#### Guests: Kiyoshi Kurosawa & Yu Koyanagi

##### Kyoko Koizumi:

Looking back in retrospect, I've been very lucky. I've met the right directors at the right time. I was also overjoyed when I got the offer for *TOKYO SONATA*. I read the first scene in the script, and already, I knew I wanted the part. Every day on set was a joy. I was playing a mother who has two sons, and what gave me the most joy was seeing how the boys grew through that one month we were shooting. My co-star Teruyuki Kagawa and I were both touched. We were tearing up. When we brought *TOKYO SONATA* to the Cannes Film Festival, we met many people from the press, and they all commented on how universal the theme was. It reminded me of what the director told us when we started shooting. He stated that this is a story about a family in Tokyo, but we must remind ourselves that it could take place anywhere in Japan and around the world. We often see universal themes in film, so we can personalize, and still be moved by a piece that was made 50 years ago. That's why I think cinema is so amazing.

##### Kiyoshi Kurosawa:

My first working experience with Mr. Somai was as assistant director for *Sailor Suit and Machine Gun*. Mr. Somai was notorious for working his assistants into the ground. We would sometimes have to do 100 camera tests. My first time working with Ms. Koizumi was for television. I was nerve-wracked, to be honest. But Ms. Koizumi was unexpectedly very easy to get along with. I took an immediate liking to her, once I got to know her. I wanted to work with her again in film, and that is why I offered her the part for *TOKYO SONATA*. I do hope that I can work with her again. There are few people at her age with this much talent and popularity. I have a desire to cast her as a horrendous murderess.

##### Yu Koyanagi:

I am deeply thankful for *TOKYO SONATA* because I think this has finally brought me to the starting line as an actor. This role has brought me other roles, and other dreams I want to achieve. So it's a film that has changed my life. Up until then, I was more noted as "Bro. TOM's son," so I hadn't yet established a place for myself. But then I won a Best New Actor Award at the 23rd Takasaki Film Festival, which thrilled me. It was the first time I think I was noted for something other than being my dad's son.

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





## 映画人、種田陽平の世界 The World of Yohei Taneda



出演：種田陽平（映画美術監督）  
Speaker: Yohei Taneda  
(Production Designer)

### プロフィール

1960年、大阪府生まれの映画美術監督。武蔵野美術大学在学中に、絵画助手として寺山修司監督作『上海異人娼館／チャイナ・ドール』(81)に参加。相米慎二監督作などの美術助手を経て、石井聰互監督作『半分人間 アインシュテールツェンデ・ノイバウテン』(86)で美術監督となる。岩井俊二監督作『スワロウテイル』(96)で注目され、リー・チー・ガイ監督作『不夜城』(98)で第18回香港電影金像獎・最優秀美術監督賞を受賞。クエンティン・タランティーノ監督作『キル・ビル Vol.1』(03)では米国美術監督協会・最優秀美術賞にノミネートされる。

その後も、三谷幸喜監督作『THE 有頂天ホテル』(05)と李相日監督作『フラガール』(06)で、第61回毎日映画コンクール美術賞を受賞、『ヴィヨンの妻 ～桜桃とタンポポ～』(09)では、第64回毎日映画コンクール美術賞、第33回日本アカデミー賞最優秀美術賞を受賞。この作品と『空気人形』(09)により芸術選奨文部科学大臣賞も受賞する。著書に「ホット・セット」(メディアファクトリー)「TRIP for the FILMS」(角川書店)「どこか遠くへ」(小学館)などがある。2008年に三鷹の森ジブリ美術館で展示された「小さなルーヴル美術館」展の美術監督を務め、2010年にはスタジオジブリ作品『借りぐらしのアリエッティ』(10)の世界を立体化した「借りぐらしのアリエッティ×種田陽平展」も開催。最新作に李相日監督作『悪人』(10)、公開待機作品に『ステキな金縛り』(三谷幸喜監督)がある。

### Profile

Born in Osaka, 1960. Production designer. While attending Musashino Art University, he participated in Shuji Terayama's *Shanghai Ijin Shōkan — China Doll* (1980) as a painting assistant. Having worked as an art assistant for directors such as Shinji Somai, he then worked as a production designer for Sogo Ishii's *1/2 Man* (1986). He attracted attention for his role in Shunji Iwai's *Swallowtail* (1996), and won the Best Art Direction at the 18th Hong Kong Film Award for Chi-Ngai Lee's *Sleepless Town* (1998). He was nominated for the Best Art Direction at Art Directors Guild for Quentin Tarantino's *Kill Bill: Vol.1* (2003).

He then received the Best Art Direction at the 61st Mainichi Film Awards for Koki Mitani's *The Wow-Choten Hotel* (2005) and Lee Sang-il's *Hula Girls* (2006), followed by the Best Art Direction at the 64th Mainichi Film Awards and the Outstanding Achievement in Art Direction at the 33rd Japan Academy Prize for *Villon's Wife* (2009). For this film and for *Air Doll* (2009), he also received Geijutsu Sensho (Agency for Cultural Affairs Fine Arts Prize). He wrote books as well, including "The Hot Set" (Media Factory Inc.), "Trip for the Films" (Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.) and "Dokoka Toku-he, Towards Somewhere Far Away" (Shogakukan Inc.). In 2008 he worked as an art director for Petit Louvre exhibition at the Ghibli Museum, Mitaka. This year he held "Karigurashi no Arietty & Yohei Taneda," which presented the world of Studio Ghibli's *Karigurashi no Arietty* (2010) in 3D. Lee Sang-il's *Villain (Akunin)* came out in 2010, and *Sutekina Kanashibari* (Koki Mitani) awaits release.

## ゲスト / Guests



**河井真也**  
映画プロデューサー /  
東京国際映画祭アドバイザー  
**Shinya Kawai**  
Producer / Adviser,  
Tokyo International Film Festival



**前田浩子**  
映画プロデューサー  
**Koko Maeda**  
Producer



**谷島正之**  
映画プロデューサー  
**Masayuki Tanishima**  
Producer



**リー・チーガイ**  
映画監督  
**Lee Chi-Ngai**  
Director



**スー・チャオピン**  
映画監督  
**Su Chao-Pin**  
Director



**栗山千明**  
女優  
**Chiaki Kuriyama**  
Actress

## 進行 / Moderator



**田中文人**  
東京国際映画祭スタッフ  
**Fumihito Tanaka**  
Staff, Tokyo International  
Film Festival

## 進行アシスタント・通訳 / Moderator Assistant, Translator



**前田知恵**  
女優  
**Chie Maeda**  
Actress



## カンファレンス概要 / Conference Outline

岩井俊二、三谷幸喜、クエンティン・タランティーノなど、映画美術で数多くの映画監督とコラボレートし、独自の世界観を打ち出してきた美術監督・種田陽平。彼が美術を手掛ける時のモットーは「再現ではなく表現を、模写ではなく創造を」。種田は毎回オファーされたコンセプトをただ具現化するだけではなく、独自の感性でかみ砕き、表現者としてのオリジナリティを追求した美術セットを創り上げてきた。

時には繊細に、時には大胆に構築されたその異空間は、レンズという媒体を通すことで、見事な完成形として世に届けられるという点が興味深い。最も、種田がスタジオジブリとコラボレートした「借りぐらしのアリエッティ×種田陽平展」のような異例の仕事も素晴らしいが、種田が、現実と虚構を融合させた美術をどんなふうに進め出していくのか。その緻密な制作過程と、彼が今後目指す映画、映画美術を、ゲストと共に語り合った。

Yohei Taneda, a production designer, has collaborated with many film directors such as Shunji Iwai, Koki Mitani and Quentin Tarantino in film art, and has developed his own view of the world. His motto in art is “Not reproduction but expression, not copy but creation.” He does not just materialize the concept offered, but instead, he interprets it with his own sensitivity and pursues originality in creating his artwork.

It is interesting to perceive the spatial structure that is sometimes delicate, and at other times bold that is delivered through the lens in a complete state. His more unconventional works such as “Karigurashi no Arrietty & Yohei Taneda,” a collaboration with Studio Ghibli, is also excellent. Taneda talks with guests about his scrupulous production process to create art which fuses reality and fiction, films and the art he aims to achieve in the future.

## 上映作品 / Screenings

### 『不夜城』 *Sleepless Town*

(1998 / 122min.)

監督：リー・チーガイ

キャスト：金城 武 / 山本末來

Director: Lee Chi-Ngai

Cast: Takeshi Kaneshiro / Mirai Yamamoto



© 1998 / 『不夜城』製作委員会

### 『シルク』 *Silk*

(2006 / 107min.)

監督：スー・チャオピン

キャスト：チャン・チェン / 江口洋介

Director: Su Chao-Pin

Cast: Chang Chen / Yosuke Eguchi



© CMC Entertainment Holding

### 『キル・ビル Vol. 1』 *Kill Bill: Vol. 1*

(2003 / 111min.)

監督：クエンティン・タランティーノ

キャスト：ユマ・サーマン / 栗山千明

Director: Quentin Tarantino

Cast: Uma Thurman / Chiaki Kuriyama



© 2003 MIRAMAX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



## 映画人、種田陽平の世界 The World of Yohei Taneda

**田中：**今年はテレビや新聞など色々なところで種田さんのお顔やお名前を拝見しました。特に今年はお忙しかったんじゃないでしょうか？

**種田：**いえ、今年が特に忙しかったということではないんです。忙しいのがわりと日常で、毎年忙しいんですね。僕としては、ただ映画美術のあり方や映画美術が必要だということを少しでも発言したいという想いだけがあって媒体に出ていただけなんです。一般の人は、そんなに映画美術というものを注意して映画を観ていないでしょうからね。

### ゲスト：河井真也 & 前田浩子

**田中：**河井さんには、プロデューサーから見た種田陽平さんをどう評価されていらっしゃるのかを伺いたいですけれども。

**河井：**僕は『スワロウテイル』で一緒にさせていただきました。本当に映画美術は大変だと思います。監督から色々な世界観を要求されますから。でも、最終的に仕上がった映画を観るとこれは完全に種田陽平のオリジナル創作物になっている。プロデューサーからするとありきたりの誰がやっても同じというような美術だとやっぱり面白くない。その点、種田さんは必ず僕らを驚かせてくれる。それが楽しみで色々な監督からオファーが殺到しているのではないかと思いますけどね。

**田中：**前田さんは『キル・ビル』でアソシエイト・プロデューサーを務められましたが、監督のクエンティン・タランティーノはどうして種田陽平を選んだんでしょうか？

**前田浩子：**種田さんを含め色々な方が候補として上がっていたんです。タランティーノには種田さんと会ってもらう前に種田さんの映像資料を渡していて、すでに種田ワールドに引き込まれていました。マニアと言われるぐらいの日本映画ファンであるタランティーノですから、すでに『スワロウテイル』などは観てくれていましたし。彼はもう会う前からワクワクしていた。それで会ってみたらふたりは『キル・ビル』の構想話で子供みたいにとっても盛り上がり、タランティーノが帰る時にはもう「種田さんに依頼したいんだけど」って。即決でしたね。だから、一緒に仕事をするべきふたりがやっとならそこで出会ったという感じはありました。彼が種田さんと一緒にやりたいと思ったのは、種田さんは英語で直接コミュニケーションを取ることができるし、今までの作品を観て非常に興味を持ったからだと思います。それと種田さんの映画が大好きな少年のようなところがすごく自分と似ていると感じたと後々言っていましたね。でも、撮影中は本当に苦勞が絶えませんでした。タランティーノはころころ思いつくことが変わる。自分の頭の中にある色々なイメージ、やりたいことだけを種田さんに要求する。種田さんがすごいなと思ったのは、それに対してすごく柔軟に色々なアイデアを出してくるんです。スタッフも種田さんの指示で一斉に動いてくれる。その動きは本当にすごかった。だから、私にとって種田陽平一党はすごく自慢でしたよね。それに周りも感激もしていたし、影響されていたと思います。

### ゲスト：谷島正之

**田中：**谷島さんも『スワロウテイル』の時には20代の若き宣伝担当者として現場を走り回っていたわけですよね。

**谷島**：実は現場では種田さんと一切お会いしたことはありませんでした。その後にある日突然種田さんが僕に会いに来てくれて「『スワロウテイル』の展覧会をやったらどうか」と提案してくれたんですよ。当時、僕は色々な映画の宣伝を担当していましたが、出演している俳優のインタビューを媒体に露出しても、映画というのはなかなかお客さんに伝わらない。どうしたらいいんだろうとずっと悩んでいました。そんな時に『スワロウテイル』の展覧会をやって、「映画の世界観をお客さんに見せることが、映画の骨格を伝えられる。そして面白がってもらうことができる」と実感したんですよ。展覧会に来たお客さんは本当に喜んでくれて。展覧会に来て映画を観に行く人もいれば、映画を観て展覧会に来てくれる人も大勢いる。その時に、「今後の宣伝は俳優にインタビューを受けさせていても駄目だ。映画の世界観を売ることが宣伝も一番面白い。そして映画がより豊かに見えてくる」と思いました。

**田中**：河井さん、前田さん、今後に向けて種田さんにメッセージがございましたらお願いします。

**河井**：種田陽平の美術で本当に映画と一緒にやりたいと思っています。やっぱり監督と美術のいいコラボレーションがなければ面白い作品はできないので、是非これからも期待しています。

**前田浩子**：種田陽平にあこがれて、種田陽平に色々なものを学び、種田陽平に少しでも近づきたい、越えていきたいと若い人たちの目標にもなっている。私もまた種田さんと仕事ができるように、『キル・ビル』や『スワロウテイル』を越えるようなものが近い将来一緒にできればなと思っています。

#### ゲスト：リー・チーガイ

**田中**：『不夜城』のオファーを受けた時というのはどういうお気持ちだったんでしょうか？

**リー**：日本映画は昔から大好きですので、どんなストーリーであろうと日本で映画を作れるのなら飛びつこうと思っておりました。

**種田**：僕は『不夜城』の前の作品が香港映画で、香港のクルーと撮影していたんですね。『スワロウテイル』をやった時も香港へ行ったりしていたので、香港のクルーと仕事をすることによって違和感がなくて。香港のクルーと一緒に仕事をすることで、ただの日本映画じゃないような面白い作品が生まれるに違いないという確信がありましたので、是非やりたいと。

**田中**：この映画でやっぱり圧巻なのは新宿歌舞伎町の巨大なセットだと思うんですが。

**種田**：新宿で撮っているみたいで、セットだというのが言わないと分からないですよ。本当に歌舞伎町にあるものをセットに持ち込んだり、実際の歌舞伎町をセットのように飾りこんだりしました。どちらが実際の街で、どちらがセットか分からないようにしたんです。要は歌舞伎町の中にセットを作っているわけですよ。冒頭のシーンはドキュメンタリー的な要素と創作した要素がワンカットの中に混在していて、素晴らしい撮影だったと思います。

**田中**：映画の中で、新宿西口にダンボールの家がずらっと並んでいるシーンがあるんですけども、あの光景は1990年代末の東京のひとつの象徴的な風景でしたよね。今はもう全くなく

なくなりましたけれども。

**種田**：ダンボールの家をリー監督やカメラマンが「ここを撮りたい」と狙ったところに面白さがあると思います。新宿に対する見方が海外の人はやっぱり違うんですよね。日本人が面白いなと思って普通に撮るところと全然違うところを撮るから。そういう目が何かこの映画自体に息吹を与えているんだと思いますね。

**リー**：新宿がきれいになってもう怖い場所ではないと伺って、みんな安心して新宿に行けていいなと思う反面、もう面白くないなと思ってちょっとがっかりいたしました。

#### ゲストコメント：山本未来

数えてみたら『不夜城』の撮影から、早13年経つんですね。13年経っても今もお強くと記憶に焼きついている作品です。寒かったし、初体験ばかりだったし、撮影スケジュールも過酷だったし。後にも先にも私にとって『不夜城』で味わったあの過酷さを越える作品はないですよ。それだけ貴重な体験だったということですね。それでも乗り切れたのはリーさんの柔らかな人柄と明確な演出力の支えがあったからだとも感謝しています。そして種田さんが手がけた『不夜城』のオープンセットは圧巻でした。種田さんが作り上げた架空の街は完璧な存在感を放ち、その空間に身を置くことで演技手をもその気にさせる、その世界に誘う力を持っていました。美術の持つ力は本当に大きいと学ばされたのもこの時です。そう、私にとって種田さんは大変な時期を一緒に過ごした、自分の未熟さもすべて知っている学校の先生みたいな感じでした。そして、素敵な大人の代表です。

**田中**：山本未来さんが演じた「佐藤夏美」のアパートがあまりにも汚くてびっくりしたんですけど。

**種田**：あのアパートはわざと汚くしたんですよ。美しい女性とのギャップがすごくある部屋にしたかった。でも、あの部屋のセットが良かったと海外の人に言われたことがあるんです。それはうれしいなと思いました。この映画はランティエノも観ていたし、ジョン・ウー（映画監督）も大好きなんですよ。海外でもこの映画のことをすごくよく質問されるんです。「あの映画はお前がやったのか、すごいね」とか。今観ても『スワロウテイル』の無国籍とまた違う、唯一無二の世界観ですよ。今ではもうできない、あの時にだけ存在したものだなと思います。

**リー**：私が『不夜城』を撮れたことはとても特別な経験でした。スタッフも素晴らしく、また俳優の方もほぼ完璧と言っていいくらいでした。種田さんの美術ももちろん素晴らしく、私がいかに悪いことをしなかったか、撮りきれないという感じでした。『不夜城』よりもっといい映画を作りたいと常々思っているんですけども、もうあれ以上の映画はなかなか作れない。今もずっと挑戦中です。

**谷島**：種田さんは常々言っているんですけど、役者が入って初めて美術は完成するんだと。それを象徴する映画が『不夜城』であり『スワロウテイル』で、このふたつは最高作の部類に入るとも思っています。ある監督に「映画はファーストカットで決まるんだ！」とよく言われるんです。ファーストカット後に映画のある運命が決まるというか。それをものすごく実感したのはこの『不夜城』なんですよ。この手腕はやはりリー・チーガイさんの力だと思いますし、種田陽平の力だと僕は思っています。

**種田**：色々な映画で「ディテールにこだわっていますね」とよく言われるんですけど、この映画が一番すごいと思っています。これは、この映画と一緒に関わった仲間、美術助手や装飾部の力だと。この映画の美術と装飾のディテールのすごさというのは、その後にもないものだと思います。

#### ゲスト：スー・チャオピン

**田中**：スー・チャオピン監督が『シルク』で種田さんを起用しようと思ったきっかけ、そしてそれ以前に種田さんのどんな作品をご覧になっていらっしゃるのかを教えてください。

**スー**：東京に初めて来た時、近代化している部分と古くからある伝統がうまく融合していて、とても美しくきれいな街だと感じました。それで『シルク』では、東京をイメージして科学と伝統が合わさったシナリオを書こうと思ったんです。種田さんにオファーする前にすでに『不夜城』は観ていて、その色彩感覚にとっても感動しました。それで美術は種田さんをお願いしたいと思ったのです。

#### ゲストコメント：江口洋介

種田さんとは『スワロウテイル』と『シルク』で一緒にいるんですけど、実は僕が10代の頃から顔見知りでした。学生の頃に映画の現場に何となく見に行った時に声を掛けてもらって。昔の映画人の人たちがなかなか気難しい感じの人が多い中、いつもニコニコして人当たりも良く、すぐくのびのびと仕事している人だなと思いました。でも現場ではすごく冷静で緻密なんです。『スワロウテイル』では中国の美術館から持って来た本物の高価な壺を使っていたこともありましたが。自分が作って納めできないものは本物を持ってこようみたいなところがある。リアルとイメージの境界を楽しんでいるという感じですかね。種田さんはいつもすごいセットを見せてくれる。台本を読んで自分がイメージしている以上のセットが建っているの、やっぱりその世界観に圧倒されて役者としてもテンションが上がります。

**田中**：『シルク』は2005年に製作されまして、その年の台湾で最高の興収を上げたホラー映画です。映画に出てくるマンションは明らかに幽霊が出そうでもんね、色使いとかは。

**種田**：『シルク』の時は台北の撮影所にセットを作りました。ただ、スタイルは台北にちょっと中米のスタイルを混ぜた感じにして。台湾の雰囲気を残しながらちょっと違う感じにしたんですね。そのおかげでこの映画が終わった後に台湾で似たようなセットが流行ったと聞きました。撮影中は色々な台湾の美術部がセットを見に来ていましたね。だから、すごく台湾に影響を与えた1本だと思いますけど。映画に出てくる部屋のセットはすごく特殊なセットで。幽霊のためのセットだったんで。ですから、普通のホラー映画とちょっと違うんですね。幽霊という存在をすごく多角的に色々なところから見て描いていくという。ただ単に怖がらせるだけの映画とは一味違うと思います。

**スー**：『シルク』はいろんな意味で台湾に大きな影響を与えた作品でした。セットはもちろんですが、種田さんをはじめとした日本人クルーの仕事に対する姿勢や撮影方法にいたるまで台湾の映画人、そして台湾映画界にも大きな影響を及ぼしました。

種田さんは、とてもプロ意識の高い素晴らしい方。私の期待をはるかに越える美術、そして仕事に対する姿勢をいつも見せてくれました。まさに天才だと思います。

#### ゲスト：栗山千明

**田中**：栗山さんにとって、セットの中に入って気持ちが変わる、セットとの相性みたいなものはあるのでしょうか？

**栗山**：私にとってセットはすごく大きな存在ですね。セットが素晴らしいと演技に集中できるような気がします。自分がこうしよう、ああしようと考えなくても自然と気持ちがつかわれて演じることができるというか。美術は撮影に入り込める雰囲気を作る上で重要なんじゃないかなと思います。種田さんと一緒に『キル・ビル』の中に青葉屋というお店が出てくるんですが、そのままお店として営業ができてしまうのではないかと、いうぐらいのセットでした。その中で私が大暴れをするシーンがあるんですけど、その時あまりにもセットがきれいだったので「もったいない」と言ったら、種田さんが「このセットは壊してそれで成立する。壊してこそ完成なんだよ」とおっしゃって。私はそのお話を聞いてすごく感動したのを憶えています。

**種田**：『死国』の時もそうでしたけど、栗山さんの演じる役って普通の人じゃないんですね。本当に特別な存在で出てくるから、ただ普通の何でもないセットでは駄目なんです。セットにちょっと虚構性がないと栗山さんに合わない。だから『死国』のセットは本当に栗山さん演じる女の子が生き返るために作ったセットという感じでした。

**栗山**：私がちゃんとセットというものを見たのが『死国』の時だったので、感動しました。もうスタジオの中に本物の森があるというか。決してセットとは言えないレベルの空間がそこにはあって。当時は14歳でやっぱり初めてに近いお芝居でしたし、セットの力に引っ張っていただけたからこそ役を演じることができたのかなと今でも思います。

**田中**：ある雑誌のインタビューで栗山さんは劇映画よりもアニメの方が好きと答えていらっしゃいました。種田さんがプロダクション・デザインを担当した押井守監督のアニメ『イノセンス』もご覧になっていますか？

**栗山**：『イノセンス』は映画館で拝見しました。種田さんは実写をやる時とアニメをやる時の違いはあるんですか？

**種田**：アニメはそれほど得意ではないですね。アニメの美術監督という仕事にはあまり向いてないかもしれない。ずっと実写をやっていますから。やっぱりセットを作って役者さんが入って、それでカメラが回る時がやっぱり一番いいかなあ。その場に一緒にいて感じるワクワク感が好きなので。アニメってやっぱり後からできてくる感じがあるでしょう。そういう意味では実写の現場が好きかもしれないですね。ただ、自分にできることはアニメの中にもあるような気がしていて、またやりたいんですけどね。

**田中**：『死国』から『キル・ビル』まではずいぶん時間が空いていますけれども、種田さんの印象は変わりましたでしょうか？

**栗山**：台本に種田さんの名前を見つけると「良かった」とやっぱり思いますね。台本を読んで頭の中で想像している風景が、種田さんのセットだと具体的に目の前にあるので毎回感動しま

す。撮影に入るのがすごく楽しみになりますね。

**種田:**『死国』でも『キル・ビル』でも栗山さんはすごい存在感だと思いました。また仕事で一緒にできるといいですね。ちょっと不思議な作品が似合うと思うので。僕の中で栗山さんはやっぱり『キル・ビル』で演じた“GOGO 夕張”なんですよ。アメリカ人でも“GOGO 夕張”のファンはすごく多いです。

**栗山:**でも私は『キル・ビル』以降すごく強い女性だと思われていて。何か怖がられてしまうんですよ、いまだに。私自身はとても普通なのでよろしくお願ひします。

**田中:**種田さんはもう中国と台湾で新作のお仕事をされていますよね。今後の展望を伺ってもよろしいでしょうか？

**種田:**日本の映画はかなりの数をやってきたと思うんですよ。まだまだ日本映画でやりたいことはいっぱいあるんですけど、リー・チーガイ監督やスー・チャオピン監督たちと一緒にやったように、アジアの人たちと一緒にアジアの映画というものをもっと作りたいという気持ちがあります。特に今は日本と中国の問題など、アジアの中でも各国で壁がある。やっぱりその壁を映画を作ることで越えたいという気持ちがあるので、今こそアジアの映画をやらなければいけないなと思っています。

(以上の文章はトークショーの様態を抜粋再編集したものです。)



## Filmmaker's Angle The World of Yohei Taneda

**Guests: Shinya Kawai & Koko Maeda**

**Shinya Kawai:**

I think production design takes a lot of effort, because you have to materialize the plethora of images that the director throws at you. But when you look at the finished product, you see that it is distinctly Mr. Taneda's work. From a producer's point of view, it's not interesting to see production design that anybody could do, but Mr. Taneda is full of surprises. That's why he's getting offers from so many directors —they want to see what he can bring to the table.

**Koko Maeda:**

I think Tarantino approached Mr. Taneda for *Kill Bill* because, first, Mr. Taneda could speak English, and second, he was impressed with the previous work he saw. I think he also felt an affinity toward the young film-geek in Mr. Taneda. I think Mr. Taneda's flexibility is amazing. He has all sorts of ideas to match Tarantino's demanding requests. His crew was amazing too. I'm proud of his team. I think the others were impressed and inspired by him too.



**Yohei Taneda:**

I've had the fortune of gaining a lot of press coverage this year, but I just wanted to voice the importance of production design, and how it should be. I doubt the general film-goer pays much attention to the production design.

**Guests: Lee Chi-Ngai & Masayuki Tanishima****Lee Chi-Ngai:**

I've always loved Japanese cinema, so when I got the offer for *Sleepless Town*, I said "yes" immediately. It didn't matter what the story was, as long as it was a chance to make a film in Japan. Making this film turned out to be a very special experience for me. Mr. Taneda's production design was amazing, and I felt overwhelmed. I felt I would not be able to fit all of it on film. I'm always striving to make something better than *Sleepless Town*, but it's hard to top that film.

**Masayuki Tanishima:**

I was fumbling around for an effective way to promote the film. Then I saw an exhibition for *Swallowtail* and realized that to make the audience grasp the core of a film, you have to pull them in, so that they can immerse themselves in the film's universe. I decided from that point on to take that approach - to convey the ambience of the film first. Mr. Taneda always says that production design is not complete until the actor is in the frame. Both *Sleepless Town* and *Swallowtail* symbolize this concept. I think these are both exquisite pieces of work.

**Message from Mirai Yamamoto:**

*Sleepless Town* is a film that has stuck with me, even though 13 years have passed since it was shot. I had never experienced a film set as grueling as the one for that film. If it weren't for the director's gracious personality and detailed coaching, I don't think I would have survived it, so I am very thankful to him. The outdoor set Mr. Taneda created was astounding. It was an imaginary city, but it had a perfect life of its own. And when you're in that set, it is easy to get into the part. It was a set that had that kind of power to pull you in. I learned then how important production design was to a film. I was very green then, but it was as if Mr. Taneda embraced that too. He was like my teacher. He is a fascinating person.

**Yohei Taneda:**

I was absolutely sure that *Sleepless Town* was going to be one of a kind, because we were making the film with a Hong Kong crew, so it was not going to be any ordinary Japanese film. I was eager to work on it. This film takes place in Shinjuku, so we would bring actual props from the Kabuki-cho district. We made the set in such a way that you couldn't tell the difference between the location shots and the on-set shots. People come to me with questions on this film overseas as well. Sometimes they'll say, "You did that one? Wow." I think this is my best work in terms of how meticulous the design and the details are.

**Guest: Su Chao-Pin****Su Chao-Pin:**

I was fascinated by the color coordination of *Sleepless Town*, and decided to approach Mr. Taneda to do *Silk*. It was a film that greatly impacted Taiwanese film making. It was not just the set design, but also the shooting techniques and Mr. Taneda's professionalism that influenced the Taiwanese film world. He would always put great effort in his work, and the end result would reach far beyond my expectations. I think he is a genius.

**Message from Yosuke Eguchi:**

I've known Mr. Taneda since I was a teenager. He seemed to be a cheerful person. He was the kind of guy who could get along with everyone, and seemed to be very easy-going in his work, but on set he's very objective and meticulous. Mr. Taneda produces the most amazing sets. He brings much more than you could have imagined from reading a script. That's exciting for an actor.

**Yohei Taneda:**

The set for *Silk* was Taipei style with a touch of Central America. So it was Taipei, but not quite. I heard it set a trend for Taipei style sets for later films so it was a film that impacted Taiwanese films. The interior in the film is very distinctly styled. It's not your ordinary horror set that is designed to simply scare you.

**Guest: Chiaki Kuriyama****Chiaki Kuriyama:**

Sets are very important to me. If it's a good set, it can help your acting. You don't have to be so deliberate, you can let the set lead you. I think production designers are also important in setting the tone before the crew goes into shooting. During *Kill Bill*, Mr. Taneda said "This set won't be finished until it's destroyed." I remember being moved by this. Mr. Taneda's sets never disappoint. Whatever scenery you projected in your head is materialized, right there in front of you. And then you can't wait to start shooting.

**Yohei Taneda:**

Ms. Kuriyama had great screen presence in both *Shikoku* and *Kill Bill*. She fits well with idiosyncratic styles. I hope to work with her again in the future. I don't think I'm apt for animation, though. I need to feel the energy and buzz from people gathered together on the set so I prefer live-action. But I do feel that I have something to offer the animation world too, so I would like to try it again. Right now, I have a desire to create a film with an Asian crew. There is still strife between countries here in Asia, especially with Japan and China these days. We could use film as a medium to break down these barriers. I feel now is the time to make Asian films.

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



# 映画人、りんたろうの世界

## The World of Rintaro



出演：りんたろう (アニメーション監督)

Speaker: Rintaro

(Animation Director)

### プロフィール

1941年、東京都生まれ。アニメーション監督。58年に東映動画に入社。61年に手塚治虫の虫プロ設立に参加し、63年に同プロダクションへ移籍。「鉄腕アトム」(63～66)で演出を手掛け、「ジャングル大帝」(65～66)「佐武と市捕物控」(68～69)「ムーミン」(69～70)などでチーフディレクターを務める。72年に虫プロを退社。フリーの演出家として「星の子チョビン」(74)「わんぱく大昔くもくも」(75)などを監督。古巣の東映動画で「アローエンブレム グランプリの鷹」(77～78)「宇宙海賊キャプテンハーロック」(78)の監督を歴任。

『銀河鉄道999』(79)で、初の劇場長編アニメ映画を監督して大ヒットに導き、続編『さよなら銀河鉄道999 アンドロメダ終着駅』(81)も手掛ける。その後、マッドハウスを中心に活動。角川映画のアニメ第一弾作品『幻魔大戦』(83)を皮切りに、『カムイの剣』(85)『火の鳥 鳳凰編』(86) オムニバス映画『迷宮物語』の『ラビリンス・ラビリントス』(87)『劇場版 X—エックス—』(96)『メトロポリス』(01)を発表。2009年には日仏合作の3Dアニメ映画『よなよなペンギン』を監督。

### Profile

Born in Tokyo, 1941. Director of anime. He joined Toei Doga in 1958, and helped establish Osamu Tezuka's Mushi Production in 1961, before transferring in 1963. He worked as the director for "Astro Boy" (1963–1966), then as the chief director for "Jungle Emperor Leo" (1965–1966), "Sabu to Ichi Torimono Hikae" (1968–1969) and "Mûmin" (1969–1970). He left Mushi Production in 1972, then directed "Hoshi no Ko Chobin" (1974) and "Kum Kum" (1975) as a freelance director. He directed "Arrow Emblem Hawk of the Grand Prix" (1977–1978) and "Captain Harlock: Mystery of the Arcadia" (1978) at his old place of work, Toei Doga.

His feature-length directorial debut, *Galaxy Express 999: The Signature Edition* became a blockbuster, followed by the sequel *Adieu, Galaxy Express 999: Last Stop Andromeda* (1981), which he also directed. Thereafter he mostly worked for Madhouse, starting with *Harmagedon: Genma taisen* (1983), then *The Dagger of Kamui* (1985), *Firebird: Karma Chapter* (1986), *Neo Tokyo*, an omnibus film of *Labyrinth Tales* (1987), *X* (1996) and *METROPOLIS* (2001). In 2009, he directed a 3D Japan-France collaboration 3D animation, *Yona Yona Penguin*.

## ゲスト / Guests



古谷 徹  
声優

**Toru Furuya**  
Voice Actor



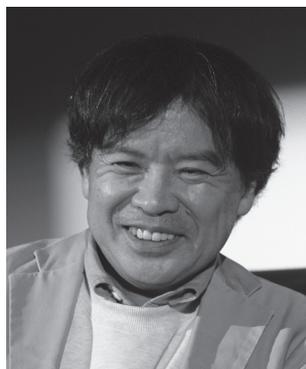
大友克洋  
アニメーション監督 / 漫画家

**Katsuhiro Otomo**  
Animation Director / Manga Artist



宇崎竜童  
音楽家

**Ryudo Uzaki**  
Musician



片淵須直  
アニメーション監督

**Sunao Katabuchi**  
Animation Director

## 進行 / Moderator



田中文人  
東京国際映画祭スタッフ

**Fumihito Tanaka**  
Staff, Tokyo International  
Film Festival



## カンファレンス概要 / Conference Outline

日本アニメ界を黎明期から支えてきた、アニメ界の重鎮、りんたろう。優れた演出力と洗練されたビジュアルセンスを持つ彼は、手塚治虫原作の「鉄腕アトム」や「ジャングル大帝」『火の鳥 鳳凰編』、松本零士原作の「宇宙海賊キャプテンハーロック」や『銀河鉄道 999』など、漫画界の巨匠たちのエポックメイキングな作品を多数映像化してきた。りんたろうのキャリアは、まさに日本アニメの昭和史そのものである。また、大友克洋など新たな才能も早くから見出し、積極的にコラボレーション。様々な面で、日本アニメ界の発展に多大なる功績を残してきた。

21世紀に入ってからも、手塚治虫原作の『メトロポリス』(01)でレトロ・フューチャーな世界観をダイナミックに映像化。2009年には日仏合作の3Dアニメ映画『よなよなペンギン』を放つなど、精力的に活動が続けている。今回はりんたろう監督の輝ける足跡とともに、アニメ界の将来の展望について、ゲストを交えて語ってもらった。

Rintaro is a prominent figure who has supported the Japanese animation industry from daybreak. With his superb direction and sophisticated visual sense, he has adapted many epoch-making works by manga masters, such as Osamu Tezuka's "Astro Boy," "Jungle Emperor Leo" and *Firebird: Karma Chapter*, and Leiji Matsumoto's "Captain Harlock: Mystery of the Arcadia" and *Galaxy Express 999*. Rintaro's career is itself the history of Japanese anime in the Showa period. He has also actively collaborated with new talents, which he discovered early on, such as Katsuhiro Otomo, rendering distinguished services for holistic development of the Japanese anime industry.

Even after entering the 21st Century, he continues his practice with great enthusiasm, presenting a dynamic retro-future view for Osamu Tezuka's *METROPOLIS* (2001), also directing a Japan-France collaboration 3D film, *Yona Yona Penguin* (2009). His brilliant achievements, as well as the foresight of the anime industry, were discussed with the guests.

## 上映作品 / Screenings

### 『幻魔大戦』 *Harmagedon: Genma taisen*

(1983 / 131min.)

監督：りんたろう

キャスト：古谷 徹 / 小山茉美

Director: Rintaro

Cast: Toru Furuya / Mami Koyama



© 1983 角川映画

### 『カムイの剣』 *The Dagger of Kamui*

(1985 / 132min.)

監督：りんたろう

キャスト：真田広之 / 小山茉美

Director: Rintaro

Cast: Hiroyuki Sanada / Mami Koyama



© 1985 角川映画

### 『メトロポリス』 *METROPOLIS*

(2001 / 108min.)

監督：りんたろう

キャスト：井元由香 / 小林 桂

Director: Rintaro

Cast: Yuka Imoto / Kei Kobayashi



© 手塚プロダクション / METROPOLIS 製作委員会



## 映画人、りんたろうの世界 The World of Rintaro

**田中：**『銀河鉄道 999』が劇場長編映画の最初の監督作品でいらっしゃるんですよね？

**りん：**そうですね。まさか自分が長編のアニメーション映画をやるとは思っていませんでした。自分とすればテレビのアニメ番組の30分という限られた時間の中で起承転結をつける、あのテンポが昔から非常に好きだった。だからあの頃、長編というのはあんまりやりたいと思わなかったんです。で、たまたま「宇宙海賊キャプテンハーロック」というテレビアニメをやっていて、当時の東映動画の社長が「キャプテンハーロックをやっていた平仮名の名前の奴に監督をさせろ」って。本当にそれがきっかけで監督をやることになったんですけど。だから、名前の表記をひらがなにしている良かったんだと思います。それまでアニメーションは子供のものだという認識があって、とにかくこの作品は若者から大人までをターゲットにして作ろうというのが製作者全員の狙いだったんですけどね。あの頃、話題になっていた作品と言えば『銀河鉄道 999』と『宇宙戦艦ヤマト』。結局この2本がやっぱりその後の長編アニメーションのあるひとつの引き金になったのは確かですね。

**ゲスト：古谷 徹**

**田中：**古谷さんにとって監督としてのりんたろうさんの印象はどういう風にご記憶されていますか？

**古谷：**やっぱりこの風貌ですから、ちょっと怖いという印象がありました。僕は『銀河鉄道 999』にもゲストで出演させていただいてまして、素晴らしい作品を作られる方だなとずっと思っていました。もうとても著名な才能のある監督さんの作品

でしたから、『幻魔大戦』は是非やりたかったんですよ。しかもこの作品は角川映画初のアニメーション映画ですごく大きなプロジェクトだったじゃないですか。ですから是非やりたいなと思っていて。僕はそれまで声優のお仕事だけではなく映画やドラマなどにも出演する俳優としても活動していたんですけど、この『幻魔大戦』を機会にアニメの声優一筋でやりたいなと思ひまして。それで今の青二プロダクションというアニメーションに強いプロダクションに移籍したんですね。だから今の古谷徹があるのは、この作品のおかげなんですよ。

**田中：**古谷さんは「東丈」という主人公の役を担当されました。非常に屈折したキャラクターで、自分の中に眠っている力を呼び覚まして戦士になるという設定も古谷さんがお得意としているキャラクターのような気がしますけれども。

**古谷：**たいいてい普通の少年が何か呼び覚まされてエスパーとかニュータイプになってしまうという役が多いですね（笑）。でも『幻魔大戦』の時はもう必死でした。共演した小山美幸さんという江守徹さんという美輪明宏さんという、みなさんすごく強烈な個性をお持ちじゃないですか。一緒にアフレコをやっている、本当にプレッシャーがくるんですね。僕はみなさんの存在感に演技が引っ張られてしまうのがすごく怖くて、何とか負けなようにと必死でやりましたけど。

**りん：**「東丈」は本当に古谷さんのはまり役でしたから、堂々とやっているように思いましたけど。だから、僕はアフレコに立ち会っていて、古谷さんに対する注文はなかった。好きにやっていたよという感じでしたよ。

## 小山茉美：メッセージ

りんたろう様

『幻魔大戦』『カムイの剣』『メトロポリス』…。懐かしいですね。ぎょっ。私全部に出てるじゃありませんか。せっかくりんたろうさんの特集企画なのに何えなくて本当に申し訳ありません。今日のイベントのご成功とこれからの益々のご活躍を遠く仙台からお祈り申し上げます。素敵な婆様役を心待ちにしている小山茉美より愛を込めて。

**田中：**古谷さんは常に若々しいのですが、変わらずにいる秘訣というのはあるんでしょうか？

**古谷：**この仕事のおかげじゃないですかね。いまだに10代の少年の役をやらせていただいていますから。やっぱりファンの方が持っているキャラクターのイメージを壊したくないという気持ちが強い。もう中身はおじさんなんですけど、その点は気を遣っています。それとなるべく馬鹿でいよう、子供でいようと思っていますね。

**りん：**「どこまで馬鹿でいられるか」というのは一番大事なことだよ。僕らクリエイターは当然そういうところがないといけない。だからなのか古谷君を見ていると目力がある。一番重要なのは目ですよ。やっぱり目の輝きがあるかないかで、ずいぶん違うと思います。

## ゲスト：大友克洋

**田中：**りんたろう監督が大友さんの名前を目に留めたのは何がきっかけだったんですか？

**りん：**初期の大友作品である「ショート・ピース」などを見てすごく感激して。それと都筑道夫さんという大変著名な推理作家がいて、その人の作品の中で大友さんはすごいイラストを描かれていて。その印象が強かったんですよ。そのイラスト1枚を持って、プロデューサーの角川春樹さんに「この人でいきなさい！」とお願ひしに行きました。だから、そのイラストが『幻魔大戦』のキャラクターデザインを依頼するきっかけになったんです。

**田中：**大友さんは『幻魔大戦』のお仕事で印象に残っていることはありますか？

**大友：**『幻魔大戦』はすごく強烈な印象が残っています。何せこの作品でアニメを始めるんですからね。当時のマッドハウス（製作会社）が本当に汚い、魔窟のような場所でみんな仕事をしていて。漫画というのはほとんど自分ひとりで作業をしていたので、あんな風に共同で作業する機会はなかなかないですからね。その共同作業がすごく魅力的に思えました。作画、演出、美術、それぞれに担当者がいて、みんながプロフェッショナル。それまで仕事はひとりで黙々とやっていたから、最初に現場を見た時はかなりショックでした。あ、「あ、こんなに楽しい場所もあるんだな」と（笑）。石森章太郎さんが少年マガジンで連載していた『幻魔大戦』の漫画自体が僕もすごく好きだったので、仕事を頼まれた時は是非やりたいなと思いました。でも、自分なりに新しいものを作らなければいけないだろうなと思っていましたので、『幻魔大戦』をリメイクさせてもらうような気持ちで臨みました。キャラクターのデザインに関しては

フランスやアメリカのコミックをはじめ色々なものを参考にし、本当に好きのようにやらせていただいた。仕事としてはうれしくて仕方がなかったですし、アニメーションの製作現場を体験させてもらいましたのすごく楽しかったです。

**田中：**大友さんが脚本を書かれた『メトロポリス』はどういうきっかけで生まれたんでしょうか？

**りん：**僕は手塚治虫さんの「鉄腕アトム」や「ジャングル大帝」などから演出のキャリアが始まっている。そういう作品があったからこそ監督をやり続けることができたという思いがありました。でも、自分の仕事を振り返ると手塚治虫というとても偉大な人の作品を自分では食い散らかしていたような気がして仕方がなかった。だから、ちゃんと自分の中できちんとけじめをつけたいなという思いがずっとありました。そんな時にあるテレビ番組で大友さんと手塚さんについて話す機会があった。それが『メトロポリス』に繋がったんです。

**大友：**そうですね。手塚さんの足跡をたどるテレビ番組があった。僕はレポーターとして、手塚さんと関係があった色々な人と会ってお話をしました。その中でりんさんと「手塚さんの作品を映画化するならどれがいい？」という話になったんですよ。その時、僕は手塚さんの昭和20年代後半から30年代前半の、手塚さんご自身はあまりお好きではなかったであろうディズニーの影響をすごく受けた時期の画が大好きだという話をしたら、やっぱりりんさんも「その頃の作品はいいよね」という答えが返ってきて。たぶん藤子不二雄のおふたりをはじめ「ときわ荘」の人たちも、みんな一番最初は初期の手塚さんの作品に影響を受けているわけですよ。後期の手塚さんの作品に影響されているわけではないんですよ。僕は手塚さんが漫画を描き始めた頃の画とストーリーが新しい漫画を作ったに等しいと思っているので。「そこに手塚さんの本質があるのではないか」「やるならその時期の作品ですよ」というような話をしました。それで『メトロポリス』を作ることになりました。確か『メトロポリス』は「鉄腕アトム」の元の話なんですよ。だから、やっぱりアイデアがすごくいっぱい入っていて素晴らしい作品だと思います。

## ゲスト：宇崎竜童

**田中：**『カムイの剣』を公開当時に観て、「何てかっこいい音楽だ！」と思ったことを今でも覚えています。当時はバンド“竜童組”を結成された時期ですよ？

**宇崎：**この作品がきっかけでその後、竜童組を作りました。竜童組を作ろうという計画はその前からあったんですが、どういうグループにしようかという構想はまだなかった。“竜童組”というネーミングだけ先にあったんですよ。そんな時にりんさんからこの『カムイの剣』の音楽を依頼されまして、話を進めていったら「和太鼓を使いたい」とおっしゃって。自分が和太鼓なんか扱ったことがなかったので、和太鼓奏者の林英哲に「一緒にやってくれないか」と話をもちかけて。で、この映画の音楽に対していただいたご注文に応じていくうちに、「和洋折衷のバンドを作ろう」と思いつきました。ロック、邦楽、クラシック、ジャズなどの面々を集めて、ジャンルを越えた独特の音楽になったと思います。

**田中：**監督はいつも本当に優れた音楽家のみなさんがスタッフとしてついていますよね。



**りん**：そうですね。この作品で（宇崎）竜童さんと出会えて一緒に仕事をできたことは、すごく宝物のようですね。実は僕自身はコンサートで竜童さんが以前やっていたバンド“ダウン・タウン・ブギウギ・バンド”を観ているんですよ。リズムとかメロディが非常に好きで、ずっと印象に残っていたんですよ。だから『カムイの剣』で音楽を誰に頼むかという時に、すぐ宇崎竜童さんの名前が浮かんだ。最後までお互いフィットして、うまくコラボレーションできたのではないかと思います。

**宇崎**：『カムイの剣』のお話があったから竜童組みたいなバンドができたとも言えると思います。色々な注文に応えていくうちに、自分にとっても新しい試み、新しい音楽のジャンルみたいなものを踏み込んで行かざるを得なくて。この映画で使ったテーマ曲をいくつかをまとめて「ザ・カムイ」という組曲にしたんですけど、その時にはホーンセクションもハーブもヴァイオリンも入った今までのジャンルではくくれない曲になりました。そんな編成を考えられたのは、やっぱりこの作品のおかげだと思います。ご一緒したのは『カムイの剣』の1本だけですけど、やっぱりこの作品で何か新しいことに挑戦する勇気みたいなものを与えていただいた。りんさんはアニメの世界で新しいことに挑んでいるんだから、僕も音楽で新たな世界を切り開かなければいけないと。りんさんと一緒にやらせていただいて「もう、好きにやるぞ」という勇気が沸いたのは確かですね。

#### ゲスト：片淵須直

**田中**：りんたろう監督は劇映画を撮りたいと思ったことは今までなかったんでしょうか？

**りん**：いや、ありましたね。本当にそれはずっとコンプレックスでした。というのは元々アニメーションに対してそれほど興味はなかったんですよ。中学生ぐらいの時に父親に連れられて映画ばかり観ていましたから、劇映画を撮りたいという想いは子供心に非常にありました。一方では学校が嫌いで授業中に手塚さんや横山光輝さんの漫画を模写していた。そのうちに就職しなければいけないじゃないですか。でも就職と言っても映画会社の就職口なんてあるわけがない。で、たまたま日本で最初にアニメーションのCMを作った商業会社のTCJ（現・株式会社エイケン）という会社に就職しました。そこは一応アニメーションの世界だったんですけど、アニメーションも映画も同じ映像の世界かなと思いながら。でも、やっぱり劇映画を撮りたいと思っていて。

そうしたらたまたま東映動画という会社ができたんですよ。東映の大川博という人が日本のウォルト・ディズニーを作るぞと言って、会社を作った。そこへまず手紙を出して。とにかく「東映動画に入社できないと自分の人生はない」みたいなことを書いて。それで東映動画へ何とか入社することができた。そういう嘘はうまいですからね（笑）。でも、入社したのは方便であって、僕の狙いは実は東映動画の隣にあった東映の大泉撮影所だった。撮影所の近くにある会社に入ることが、劇映画を撮るために少しは近道だと思って。もう暇があると大泉撮影所へ行っていましたね。でも、いつの間にかアニメーションの世界に浸かっていましたけど。

**田中**：片淵さんの『マイマイ新子と千年の魔法』は非常に緻密なロケハンを経て作品ができあがっていったわけですけど、実写志向みたいなものはあったんですか？

**片淵**：僕は映像は好きなんですけど、人に指図をするのが苦手なのでドキュメンタリーを撮りたかったんですよ。ドキュメンタリーでも人間を撮りに行くのは怖いので、できたら自然を相手にしたものを撮りたかった。森の中へ行ってひたすらフクロウを撮っていれば幸せだろうなと思っていました（笑）。その頃から実写志向はあったと思います。それに僕の実家は映画館だったんですよ。だから東映の長編はほぼ全部観ているんですよ。昭和30年代から40年代半ばぐらいまでの作品は結構観ている。もちろんりんさんの作品も観ていました。そういう縁でいつの間にか映像の世界、アニメーションの世界へ忍び込んでしまっています。

**りん**：最初からアニメーションを目指す人もいるんですけど、そうじゃない人も結構いるんですよ。なぜだか知らないけど間違ったまま行って、気が付いたらアニメーションの世界にいたみたいな。それも決して悪いことではないし、面白いと思いますよね。

**田中**：最近のアニメーションの流れをどういう風にお感じになっているのか、伺ってみたいんですけども。

**片淵**：やっぱり今は色々なことができるようになったんじゃないかなと思うんですよ。昔よりも色々な企画が映画化されるようにはなっているし。それを「こういう作品があるんだよ」と、どう世の中に知らしめていくかということがうまくいっていないのではないかと思います。作り手とお客さんとのバランスがまだ今は取れていない気がする。そこがうまくいくようになったらいいと思います。ここ10年ぐらいで日本のアニメーションは一時期よりも色々なことができるようになってきているのは間違いない。それこそりんさんの『メトロポリス』なども。あんなに自由な企画はそれまでにはなかったと思うんですよ。以前よりも製作者側の「こういう作品を作りたい」という気持ちが前に立って作れるようになってるのが、本当に素晴らしいと思うんですよ。今度はそういう作品が、アニメーションのマニアだけではなく一般の人にもっと伝わっていくといいと思って。その辺のある種のバランスみたいなものが徐々に取れていくといいのではないかなと思っていますね。

**りん**：日本のアニメーションは戦前からあったんですけど、手塚さんが初めて「鉄腕アトム」でテレビアニメーションをやった。それでアニメーションという言葉が市民権を得て、スポンサーがついて。「鉄腕アトム」は本当に毎週40%から50%ぐらいの視聴率を取っていましたから。やがて日本のアニメーションがこぞって作られて、それにスポンサーがついて、ビジネスとして成立していく。そういう中で子供の頃にテレビアニメーションを見た人たちが今度はアニメーションをやりたくて、アニメの世界に入ってくる。その結果、極端なことを言うと1970年から1980年ぐらいの間に日本のアニメーション技術は頂点を迎えただろうと思っています。アメリカでは“ジャパニメーション”と呼ばれたり、世界各国どこへ行っても日本のアニメーション、あるいは“アニメ”という言葉までがカタカナで通用する。それから以後は本当にアニメーターの表現の仕方や映像そのものがものすごく高度に緻密になってきているんだと思います。

ただやっぱり今、その状況を俯瞰で見ると多少の閉塞感というのがあのような気がします。今、日本のアニメーション界は過渡期にあるのではないかと。これからは特に僕は製作プロデューサーの人たちのほうが、本当に大変だと思いますよ。アメリカやフランスでも日本のアニメーションが認知されて、見

る側の間口も好みも幅広くなっている。これからどういう方向へ歩み出すんだろうというのは、正直言って僕はまだよく分かりません。でも期待感がありますよね。一方で加速度的に3D映画というものが出てきて、これにも日本のアニメーションは太刀打ちしていかなければならない。日本のアニメーションは手描きの良さが売りでずっときているので、3Dが遅れて当たり前なんです。ところが日本は遅れている。そう簡単には言いますが、それは2Dのアニメーションが日本の宝だったからですよね。時代と共に3Dというのが入って来ざるを得ない状況で、僕はこれからのアニメーションは「面白くなる」という期待と「大変だ」という不安が半々、そんな気持ちを持っています。

(以上の文章はトークショーの様態を抜粋再編集したものです。)



## Filmmaker's Angle The World of Rintaro

### Rintaro:

*Galaxy Express 999* was my feature-length debut as a director. At the time, I hadn't intended on making a feature-length project. For the longest time, I was fond of the development and pacing of thirty-minute anime programs for television. Animation was viewed as something for children — but everyone involved in *Galaxy Express 999* wanted to target a wide audience from youth to adults. In that regard, it was definitely an early influence for subsequent feature-length animation films.

### Guest: Toru Furuya

#### Toru Furuya:

Rintaro is extremely well-known and talented, and I was particularly excited about working on *Harmagedon: Genma taisen* because of his involvement. To say the least, I owe what I am today to the experience. It was then that I decided I would devote my career to being a voice actor. Everyone who worked with me on *Harmagedon: Genma taisen* had very powerful personalities, but I nevertheless tried my hardest to make my presence felt as well.



I credit voice acting with maintaining my youthfulness. I am still asked to do the voices of young teenagers. I want to be faithful to how fans see the characters. Combined with that, I like just being silly, just being a kid.

#### Message from Mami Koyama:

Dear Mr. Rintaro,

*Harmagedon: Genma taisen, The Dagger of Kamui, METROPOLIS...* those titles take me back. Wait a minute — I'm in all of those! I wish I could be there in person for this special occasion. I wish you all the best. With love, and patiently waiting for a lovely role as an old lady.

#### Rintaro:

Mr. Furuya was perfect for the role of “Jo Azuma.” I did not have particular instructions for him.

Being silly is the key. I think that is essential for creators like us.

#### Guest: Katsuhiro Otomo

##### Katsuhiro Otomo:

*Harmagedon: Genma taisen* left a strong impression on me. I mean, it was my introduction to the world of anime. As drawing manga is a one-man operation done in silence, the element of group work in animation production was very appealing. I really liked the original manga by Shotaro Ishinomori, so when the job offer came to work on the anime, I was ecstatic to be a part of it.

During a television show about Mr. Tezuka, I talked with Mr. Rintaro about which manga would be best to make into a film. I mentioned that I particularly liked his work from the 1950s, which was heavily influenced by Disney. Mr. Rintaro agreed, which eventually led to making *METROPOLIS* into a film. With so many different ideas permeating it, I think it is a fantastic work.

##### Rintaro:

I remember being very impressed by Otomo's early work. He had made some fantastic illustrations for a work by mystery writer Michio Tsuzuki. That was what pushed me to ask him to do the character designs for *Harmagedon: Genma taisen*.

I began production with Osamu Tezuka's “Astro Boy” and “Jungle Emperor Leo,” and felt that I was able to continue being a director thanks to such pieces. Looking back on my work, however, I could not shake the feeling that I was not doing a legend like Mr. Tezuka justice. I think *METROPOLIS* is where I was able to prove myself wrong.

#### Guest: Ryudo Uzaki

##### Ryudo Uzaki:

In a way, I believe that we can credit *The Dagger of Kamui* with the formation of a band like RYUDOGUMI. In responding to Mr. Rintaro's various directions regarding music for the film, I felt that a new genre of music needed to be pioneered — which is when I hit upon the idea of an East-West fusion band. I believe this gave me the courage to challenge myself with something unique.

##### Rintaro:

I am extremely grateful for the chance to have met and worked with Ryudo Uzaki on *The Dagger of Kamui*. I had been very fond of his music for some time, so when we were discussing who to have do the music for the film, his name immediately came to mind.

#### Guest: Sunao Katabuchi

##### Sunao Katabuchi:

As my family owned a film theater, I was accustomed to watching many films. While I leaned more toward live-action films at the time, I soon found myself involved in animation.

There is no denying that Japanese animation has taken great strides and can do much more now than ten years ago. I think it is fantastic that the production team can come up with great ideas and then materialize them into films. I hope this opens the door for a much wider audience to appreciate them, not just the anime fans.

##### Rintaro:

I always had a strong interest in feature film. Early on, however, I did not have that strong of an interest in anime. In middle school, I watched many films and wanted more than anything to make films. Even after growing up and getting a job, I continued to want to make films. Before I knew it, however, I was involved in the world of animation. Not everyone involved in animation today wanted to be in that field from the start. I don't think that is a bad thing. In fact, it's a fascinating progression.

Mr. Tezuka's first television animation was “Astro Boy.” After its success, animation, as a term, gained currency, and, as an industry, gained sponsors, establishing it as a business. I consider the period between 1970 and 1980 to be the technological peak of animation in Japan. Since then, the modes of expression and visuals of animation have greatly evolved, which is why I believe Japan's animation is globally recognized and lauded. I feel, however, that Japan's animation world is in a transition period — there is a sense of stagnation. Where to head from here is still uncertain, but I have very high expectations. The attraction of Japan's animation was the hand-drawn, 2D art. With the great popularity nowadays of 3D animation, however, the question is how this art will respond. I am filled with a mix of anticipation and uncertainty.

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



# シンポジウム—MOVIE CAMPUS—

❖主催：文化庁 ❖共催：公益財団法人ユニジャパン

❖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

❖会期：2010年10月27日(水) 13:00～16:45 ❖会場：六本木アカデミーヒルズ 49 オーデイトリアム

❖料金：入場無料 ※事前申込み制



## 開催趣旨

「シンポジウム—MOVIE CAMPUS—」は国内外の映画製作活動や上映活動において、新しい取り組み事例や旬な映画文化ムーブメントをアカデミックな視点で紹介するシンポジウムです。東京国際映画祭期間中に「地域」や「映画文化」における課題や展望に興味・関心を持った人々が集い、映画プロフェッショナルや地域のロケ支援・上映支援サポーターたちと“映画づくり”や“まちづくり”の学びの拠点として情報を発信しました。

## Symposium Theme

“Movie Campus” is a symposium that introduces new approaches and film culture movements from an academic point of view. Our themes are film-making and community development. This symposium is aimed at people who are interested in the challenges and prospects of community and film culture.

❖ 第一部：映画『桜田門外ノ変』から生まれた映画づくり・ひとづくり・まちづくり  
佐藤純彌／橋川栄作

❖ 第二部 プレゼンテーション：  
「ヨーロッパシネマ」の活動と  
オランダの映画館「ヘット・ホーフト」  
ヘンク・キャンピング

❖ 第三部：映画文化維新！  
時代を変える新しい興行文化のつくり方  
梅津 文／下地久美子／武田 和／吉村知己

❖ Session 1: *Sakuradamon-gai no Hen Project — Film-making, and people and community development*  
Junya Sato / Eisaku Kikkawa

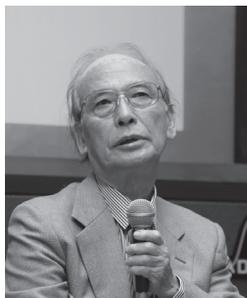
❖ Session 2, Presentation:  
The activities of Europa Cinemas and Filmtheater 't Hoogt  
Henk Camping

❖ Session 3: Film culture restoration — New box office environment for change  
Aya Umezu / Kumiko Shimoji / Kazu Takeda / Tomomi Yoshimura

# Symposium — MOVIE CAMPUS —

❖ Organized by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho) ❖ Co-organized by: UNIJAPAN  
❖ Supported by: Japan Community Cinema Center / Japan Film Commission  
❖ Date: Oct. 27, 2010 (Wed) 13:00-16:45 ❖ Venue: Roppongi Academyhills 49 Auditorium  
❖ Fee: Free <Guests Only>

## 第一部 登壇者 / Speakers



**佐藤純彌**  
映画監督  
**Junya Sato**  
Director



**橋川栄作**  
茨城県知事公室 広報広聴課  
広報戦略室 室長補佐

**Eisaku Kikkawa**  
Assistant General Manager,  
PR Strategy, Public Relations Division,  
Ibaraki Prefectural Government

## 第二部 登壇者 / Speaker



**ヘンク・キャンピング**  
オランダ・ユトレヒト映画館  
「フィルムシアター ヘット・ホーフト」  
ディレクター

**Henk Camping**  
Director, Filmtheater't Hoogt,  
Utrecht, Netherlands

## 第三部 登壇者 / Speakers



**梅津 文**  
GEM Partners 株式会社  
代表取締役

**Aya Umezu**  
President,  
GEM Partners Inc.



**下地久美子**  
桜坂劇場 番組編成

**Kumiko Shimoji**  
Programming Director,  
Sakurazaka Theater



**武田 和**  
一般社団法人映画演劇  
文化協会  
「午前十時の映画祭」主催

**Kazu Takeda**  
Organizer,  
10 am Film Festival,  
Film and Theater Cul-  
ture Association



**吉村知己**  
株式会社ヨアケ  
代表取締役

**Tomomi  
Yoshimura**  
President,  
YOAKE PICTURES Inc.

## 進行 / Moderator



**関口裕子**  
バラエティ・ジャパン 編集長

**Yuko Sekiguchi**  
Editor-in-Chief,  
VARIETY JAPAN

# 映画『桜田門外ノ変』から生まれた 映画づくり・ひとづくり・まちづくり

登壇者：佐藤純彌（映画監督）

橋川栄作（茨城県知事公室 広報広聴課 広報戦略室 室長補佐）

進行：関口裕子（バラエティ・ジャパン 編集長）

**司会：**みなさま、大変お待たせいたしました。ただ今より第7回文化庁映画週間「シンポジウム—MOVIE CAMPUS—」を始め参ります。MOVIE CAMPUSは国内外の映画製作活動や上映活動において、新しい取り組み事例や旬な映画ムーブメントをアカデミックな視点で紹介するシンポジウムです。東京国際映画祭期間中に地域や映画文化における課題や展望に興味・関心を持った人々が集い、映画プロフェッショナルや地域のロケ支援・上映支援サポーターたちと映画づくりやまちづくりの学びの拠点として情報を発信していきます。

本シンポジウムでは「Act Local. Think Global 映画の発信力を考える」を全体テーマとして第一部では10月16日（土）から全国ロードショーされております映画『桜田門外ノ変』の映画づくり・ひとづくり・まちづくりについて、第二部は海外からゲストをお呼びしてヨーロッパシネマの現状と取り組みを語っていただきます。第三部は映画の興行関係者や宣伝プロデューサーを招いて、映画の市場分析や興行について検証していただきます。それでは開演に先立ちまして主催者を代表して文化庁文化部長、小松弥生よりご挨拶を申し上げます。小松部長、よろしく願っています。

**小松：**みなさま、こんにちは。ただ今ご紹介いただきました文化庁文化部長の小松でございます。本日は、大勢の方々にこのシンポジウムに足をお運びいただきまして、どうもありがとうございます。それからこのシンポジウムの開催準備や運営に当たっていただきましたユニジャパンのみなさま、そしてご協力いただいておりますジャパン・フィルムコミッション、コミュニティシネマセンターのみなさまにも心から感謝を申し上げます。

昨年2009年の11月に内閣府が文化に関する世論調査を実施いたしました。その中で、直近の1年間で映画館や美術館などにご自分が直接足を運んで文化芸術体験をしたことのある人がどのくらいいるのかということ調査しているんですが、約6割の方が直接文化芸術体験をしたという結果が出ております。その内容を見てみますと、第1位で最も大勢の方が行っているのが37.2%で映画なんです。第2位が同率で音楽、美術の24.2%。映画が第2位を大きく引き離して国民全般に親しまれる文化のジャンルになっているということは、数字からも伺われるところでございます。

文化庁では様々な形で日本映画の振興に取り組んでおりますが、例えば日本映画の製作支援、それから海外での上映をされる場合の支援、そして若手の製作者に対する支援、人材育成、そして貴重なフィルムを保存して将来に継承していく、そういった事業を行っております。その一環といたしまして、この東京国際映画祭の期間中に、国内外の映画製作活動やロケ支援、上映活動において新しい取り組みを紹介して、映画の発信力に

ついて考えるシンポジウムを開催することといたしました。

本日の「シンポジウム—MOVIE CAMPUS—」は3部構成となっております。まず第一部で、地域発案型の映画として製作された『桜田門外ノ変』を事例に、佐藤純彌監督と製作に深く関わられた茨城県の橋川栄作さんに、地域発の映画づくり、まちづくりの未来について語っていただきます。第二部は、世界最大の映画館ネットワークであるヨーロッパシネマの理事でいらっしゃるヘンク・キャンピングさんをお迎えして、様々な活動事例をご紹介します。第三部では、宣伝や興行など映画を発信する立場の方々をお招きいたしまして、新しい時代の上映活動の仕組みづくりなどについてお話いただきたいと思っております。

このシンポジウムが本日お集りのみなさま方にとって、有意義なものとなることを願っております。そしてまた、これからも日本映画がますます発展していくためにみなさまのお力添えを賜いますことをお願いいたしまして私の挨拶とさせていただきます。どうもありがとうございました。

**司会：**それでは第一部“映画『桜田門外ノ変』から生まれた映画づくり・ひとづくり・まちづくり”を始めさせていただきます。ここからはモデレーターのバラエティ・ジャパン、関口裕子編集長をお願いいたします。それでは、よろしく願っています。

**関口：**今、ご紹介に預かりました関口と申します。本日は長丁場ですが、どうぞよろしくお願い申し上げます。それでは早速お呼びしたいと思います。本日、映画について詳しく語っていただく、まず佐藤純彌監督、どうぞ。それから『桜田門外ノ変』を長い間、企画から温めて現実に成功させられた茨城県庁の橋川さんです。どうぞご着席ください。もちろん佐藤純彌監督のことはみなさんご存知だと思いますが、橋川さんは県庁でお仕事をされ、純粋に映画人という立場ではなくこれだけの映画



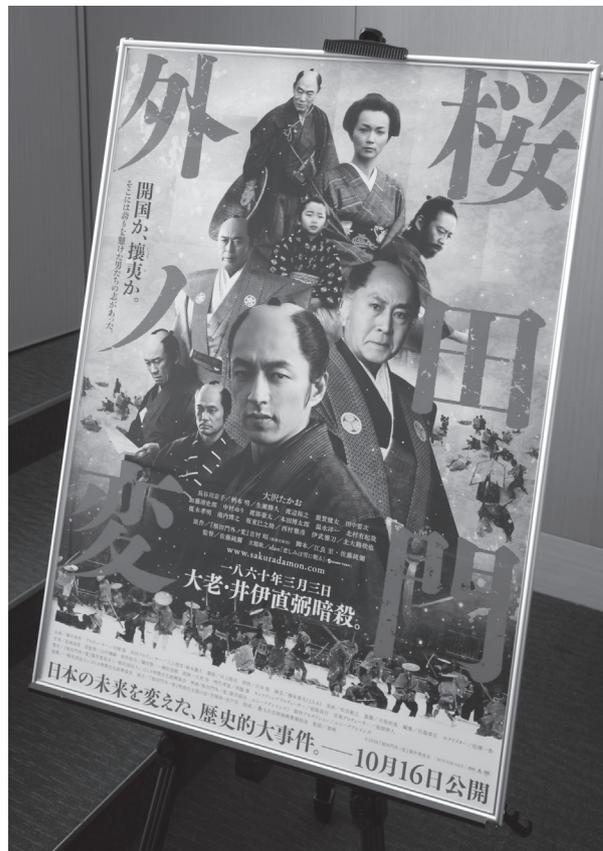
を成功させられた、完成させられたというところで今日はご登壇いただいております。

本日、お話を始めさせていただく前に今回3部構成の中で非常にバリエーションに富んだテーマを語らせていただくのですが、今回のひとつの大きなポイントとしては、「変えられることはたくさんあるんだけど、お金がなくてなかなか変えられない」などと、何がないからできないということはたくさんあると思うんですが、「一番誰でも変えられることは考え方を覚える」ということだと思います。これは3部共通のテーマになっているのではないかと考えております。まずは地域の映画づくりについて、地域発の映画ができるまでのところを概略として橋川さんにお話をいただいてから、シンポジウムの中に入れていきたいと思っております。では、よろしくお願いたします。

**橋川：**橋川でございます。『桜田門外ノ変』は県の職員としての仕事ではなくて、一県民として関わった映画でございます。『桜田門外ノ変』の前に、実は私は2001年頃から茨城の陶芸家である板谷波山先生の映画、『HAZAN』をつくりまして、これもやはりまちづくりの映画でございました。その時に映画というのはものすごく発信力があるなと感じました。しかもものすごく地域がまとまる。これはやはり映画の持つ力を活用して地域づくりというのはこれからのひとつの流れになるのではないかなと思ったのが2000年から2004年ですね。ただ、非常に局地的な映画だったので、もっと発信力を強くするには、とりあえず茨城県全県を巻き込むような映画づくりをしなければいけないと思って、2005年頃から仲間と色々と考えてきました。

最初は若き日の水戸黄門を題材にしようと考えておりました。水戸黄門は誰でも知っているので、このネタであればいけるのではないかなと思いましたが、映画の目的として地域の活性化ということであれば、やはりひとつは観光振興が大事なわけですね。黄門様の場合、残念ながら黄門様に関する史跡があまりなくて、観光振興には繋がらない。で、色々考えまして、今まで一度も映画化されていない、しかも幕末の大事件「桜田門外ノ変」があるじゃないかなと思いました。吉村昭先生の本ももちろん読んでいましたので、幕末を取り上げるのであれば茨城の観光施設はたくさんございます。それをうまくミックスさせて観光誘客に繋げる映画づくり、そして誰もが触れていない幕末のタブーにあえてチャレンジしようということで、2007年から思い切り舵を切りました。

おかげで一緒にやっていた仲間は戸惑いました。水戸黄門の若き日のやんちゃな時代から、まじめになる時代を面白いなと思っていた人たちにとっては衝撃で。びっくりしたのは「桜田門外ノ変」を知らないんです、地元の人も。これはやっぱりき



ちんと映画化して、地域をまとめていく。その発信力を活用して、観光誘客などそれに伴う様々な経済効果が生まれるから、「桜田門外ノ変」を題材にして映画づくりをやっていこうと思って仲間を集めました。

2008年になりまして、内閣府の“地方の元気再生事業”というのがありました。「地域発案型の映画による地域づくり」という内容でエントリーしてみたら採用されまして、2,500万円の補助金が出ることになりました。それで、映画『桜田門外ノ変』映画化の支援の会を立ち上げました。内閣府の事業では、様々な事業をやりまして。2008年8月7日に設立して、茨城県の水戸藩に関係ある市長、村長さんたち、それから各大学、各社会教育団体全てを巻き込みまして、非常に大きな映画化支援の会をつくりました。それが第一歩です。ですから、最初は本当に2、3人で始めた事業がだんだんと広がりをもって、関係市町村のみなさんも映画化を応援していただけることになりました。この映画を活用して観光客を誘客しよう、そして茨城を元気づけよう、そして一番大事なのは茨城の人が幕末維新の原動力となった自信や誇りを地域の人に植え付けよう、と色々な目的でどんどん話を進めていきました。



後ろに出ているスライド(資料①・②)は映画が実際クランクインするまでの2008年、2009年に映画化支援の会が地域の気運醸成のためにやった事業でございます。歴史講演会は20回以上やっています。それから水戸八景ツーリングという徳川吉昭公が選んだ8か所を88キロのツーリングをやったり、ロハスの講演会をやったり、様々な活動をしました。とにかく様々な事業をこの“地方の元気再生事業”を活用して、映画化の気運醸成のために2年間かけてやりました。この仕事は県の仕事ではないので、私が平日にやる時は休暇を取って、あとは17時30分以降に。土日は全てこれにかけました。その企画の段階からほとんど土日もなく、これは自分たちが好きでやっているので、僕は全然苦しくなくて実に楽しくやりました。家族は迷惑しましたが。それから色々な仲間がどんどん増えてい



資料①



資料②

きまして、大きなうねりとなっていきました。それが2008年と2009年ですね。

2009年に佐藤監督がお引き受けいただいて、監督との約束で“桜田門外の変”をやるけれども、「ではどこに桜田門をつくるんだ?」と言うから水戸市に掛け合まして、水戸市の千波湖畔にロケセットをつくりました(資料③・④)。ロケセットはほぼ東京ドームと同じぐらいの大きさでございます。これはまだ雪が降る前の段階のロケセットです(資料⑤・⑥)。やはり目的のひとつが観光の振興という視点で言えば、ロケセットをつくらなければいけない。では誰がお金を出したのか?茨城県と水戸市が3,000万円ずつ補助金を出しましたけど、それ以外はみんな民間の人がお金を出してくれました。会社ではありません。個人です。個人が応援してロケセットをつくらうと言ってお金を集めました。これが今、水戸市で公開されています。実はこのロケセットにはおかげさまで16万人もお見えになっております。このロケセットを活用した観光事業、映画づくりのひとつの目的としての観光拠点づくりというのを平行してやっていきました。そして今年2010年の1月20日にクランクインして、映画ができていったということでございます。

我々は本当に小さな民間の仲間と始めた運動が大きなうねりとなって、とにかく映画化を支援しようと。映画をつくるのはプロの仕事だからお任せしておりますので、あとは地域でどう気運を盛り上げるのか。その地域のうねりというのはすごいなと僕は思いました。そうやって映画をつくっていったということです。出口としては地域を活性化させるという意味では“いばらき映像文化振興協会”というのを私はつくりまして、それを今後のロケ支援や映画製作の受け皿にしました。やはり出口がないと。これを一過性のもので終わってしまうのはもったいない。『HAZAN』の時もそうでしたけど、あとにそれを繋げていくと。地域が本当に誇りになれるような、元気になれるような、そして映像文化が発信できるような施設やシステムをつ

くっていいこうということで受け皿をつくって今活動しております。

今、僕は茨城県庁に勤めていますが、よくクビにならなかったなど。茨城県の橋本昌知事以下、関係者には大変感謝しております。どんどん僕が活動しやすいように異動させてくれているんです。今は茨城をPRする広報戦略室にいます。今年の4月から茨城県では立ち上がりました。広報戦略室の仕事は、この映画のひとつの目的である茨城のイメージアップとも重なりますから、県も全面的にこの映画を応援してくれました。『桜田門外ノ変』は地域の小さな動きが大きなうねりとなり、そして官民一体となった映画づくりが成功したという事例になると思います。

**関口:** 今、地域発の映画ということで言うとお話があった『HAZAN』や『白い船』、『劔岳 点の記』なども地域が題材になっている映画として公開されました。また、今北海道のほうでは『狙った恋の落とし方。』という映画が中国との合作で話題になっております。

これらは色んな立ち上がりでできた地域映画なんですけれども、先ほどお話の中にもありましたように基本は映画がメインだと。要するに映画があってこそ次の展開があるんだという風におっしゃっていただけけれども。

**橋川:** 僕は全くその通りだと思います。よく地域づくりばかりを強調する人がいますが、やっぱり映画がいいものでなければ全く意味がない。映画づくりはプロの人にお任せすると。僕はアマチュアですから、アマチュアはアマチュアらしく応援していくというスタンスはずっと変えずにいました。

もうひとつ言わせていただきますと、『HAZAN』をつくった時に映画は出口がすごく大事だと思いましたね。地方発の映



資料③: 千波湖畔にオープンセットを建設



資料④: 建設中のオープンロケセット (2009.10.20に着工)



資料⑤: 完成したオープンロケセット (お濠越しに彦根藩邸を望む)



資料⑥: 完成したオープンロケセット (桜田門)

画というのはなかなか全国展開されませんが、『桜田門外ノ変』は東映のみなさまが非常がんばってくれてまして300スクリーンあまりで公開されます。本当に全国ロードショーという形となりました。そういう意味で地方発の映画としてはあまりない形態なのではないかなという風に思っております。

**関口：**佐藤純彌監督にお聞きします。この映画は非常に苦労の上に生み出された映画だと伺っております。まず映画ありきというみなさんの想いがあって進行し、ここまで来た。監督は今までも様々な映画を撮られてきたと思いますが、地域発であるということ、そしてみなさんがやっぱりまず映画が一番なんだという想いであるということ、その辺から何か受け取られたことがあったらお話しただいてもよろしいでしょうか？

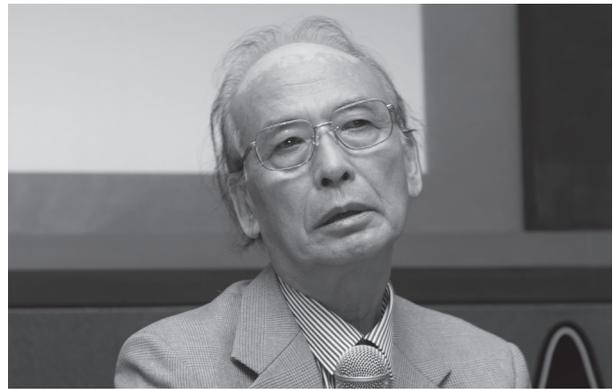
**佐藤：**映画をつくるにはまず一番の大きな問題は資金ですね。お金がどうしても億単位になる場合もありますし。その資金をどうするかという時、この地域発の場合、一番頼りになったのは、茨城県の人たちがそこを非常に信頼できる形で提示してくれたということが大きいと思います。

もうひとつは、先ほど橘川さんが言われたとおり水戸黄門はもちろん全国的な知名度がありますが、弘道そのものは全国的な、歴史的なものではない。“桜田門外の変”というのは確かに水戸の浪士たち、そういう地域性の中ら起こった事件であるけど、実は日本の歴史そのものに関わる大きな事件だということ。ここが地域の発信でありながら実は全国に関係ある。この辺が実は地域発信の企画の立て方の問題がひとつあるという気がするんですね。

実はこの間、名古屋へ行った時に愛知発で同じような地域発信のものが何かできないかと言われたんです。愛知の場合はいわゆる愛知三傑、織田信長、豊臣秀吉、徳川家康の映画は腐るほどあるわけですよね。では、幕末の頃に尾張の人たちは何をしていたか、どんなエピソードがあるのかと聞いたら、実は愛知の人たちは「ない」と。その辺でドラマをつくれなかと逆に言われましたけど。この“桜田門外の変”の強さというのは歴史的な事実であったということ。フィクションだとこれはいわゆる今までの時代劇と何ら変わりはなくなくなる。その辺のところ地域発の映画の内容と地域の結び付きが非常に大事になってくる。

逆に言うと実は、映画自体をご覧になると何も茨城県を売っていないし、水戸を宣伝しているわけでも全くございません。水戸の方々には申し訳ないんですけど。その辺のところは初めから橘川さんや水戸の人たち、映画化支援の会の人たちにお詫びして、お断りしておいて、映画づくりに入ったわけですけどね。“桜田門外の変”という事件は、今の言葉で言えば政治的テロリズムなわけなんです。だからこれをいわゆる映画風にラストのクライマックスシーンにもってくるというような作り方だけはやりたくないと言ったら、それも実は茨城県や水戸の人たちも快く納得してくれてまして、現在のような形になったんですけどね。

**橘川：**監督がおっしゃったように地域発案型の映画で一番危険なのは地域の人が喜ぶような映画なんですよね。つまり地域の人々が「たいしたものだ」という映画になるとたぶん他の地域の人々が観ないと思うんです。そんなの観てもあまり響かないような気がする。監督と最初に「やはり“桜田門外の変”は、世界の中のアジア、アジアの中の日本の事変ですよね？」という話をしました。そうしたら監督は「水戸のことは称えないよ」とおっしゃったから、私は「それでどんどんやってください、日本の歴史ですから」と答えたのを憶えています。テーマを選ぶ時に水戸黄門を辞めた理由はそこにもあるんですね。



**関口：**この映画づくりの最初の段階は、企画をつくるためのプロジェクトから始められたとのことですが、その辺のことをお話しただいてもよろしいでしょうか？

**橘川：**本当にゼロから出発しました。ポイントはやっぱり茨城県全部が巻き込めるといこと。それからお金はある程度茨城からも集めるけどプロがやる仕事。僕らはプロがやる仕事とアマチュアがやる仕事を分けましょう、ということから始めました。映画をつくる、プロデュースしていくというのは映画界の人がやるわけで、僕らがやることはどう気運を醸成していくか。それから協賛金的なものをどう集めるかぐらいで止めておこうというのが僕らの最初の考え方で。

あとは映画は出口が大切ですので、できたら全国に一斉ロードショーでやれるような仕組みづくりをしようということが最初の始まりでやっていきました。やっぱり地域を感じさせるものって歴史と文化だと思うんですよね。ですから歴史と文化に関係あることをゼロから始めていきました。仲間づくりと仲間を説得する作業が結構大変で。「何をやればいいの？」と言うから、「いいから手伝えばいいんだよ」というのが始まりです。でも僕はたまたま県の職員ですけど、「県の職員としての活動ではないよ」ということは繰り返し言ってきました。それが第一段階ですね。企画をしよう、つまり地域を感じさせるのは歴史と文化だからそれに関係のある映画をつくってとにかく全体的にやろう、うねりをつくろうと。そういう話はしました。

**関口：**仲間づくりやみなさんが協力したいと気運を高めていくために、どういう仕組みをつくられたのでしょうか？

**橘川：**まず映画化支援の会の準備会というのを立ち上げました。その準備会の仲間は本当に若い我々と同世代、30代から40代のみなさんで集まって。「とにかく自分たちで考えていこうぜ」という夢のある話なんですね。その頃はたぶん僕が誘ったメンバーの中で半分ぐらいは「やれないな」と思っていたと思うんですよ。でも夢があるんですよ、映画づくりの企画をしていくというのは。「こういうことをやっていこう」「これはどう？」と色んな意見が出るんですね。その準備会の会議が毎週土曜日に、信じられないかもしれませんが25回ぐらいやっているんですよ。みんな意見を出し合うんです。「こういうのはどう？」「こういうのができたらいいね」という話し合いをして、それを僕らはまとめていくという作業をしていました。これがすごく楽しかったし、やっぱり夢があるからみんな集まってくるんです。「こういう映画にしたいね」「こうやって地域をやっていくといいね」と語るわけですね。本当に色んな職種の人、男性も女性も関係なく集まってきて。その準備会をずっと何回も開いて企画を練ってきましたね。

関口：集まった方たちの構成などを教えていただけますか？

橋川：まちづくりが好きな人がひとり。その人はのちに事務局長になってもらったんですけど。あとは映画好きですね。それからそれぞれの地域でボランティアなどをしてリーダー的に活動している人がいますよね、キーパーソンが。その人たちを誘っていきました。

関口：募集の掛け方としてはどういう風に？

橋川：口コミだけです。もう口コミで「彼いいね」という感じで声を掛けて集めていく。最初の母体である映画化支援の会の準備会はそういう風にやってきました。本当にスカウトで。僕は個人的には男じゃないほうが良かったんですけど、やっぱりいざとなると男性がすごく燃えるんですね。歴史を語らせるともうギラギラしてしまう人がいて、だんだん過激な方向に話していくので抑えるのが大変でした。でも楽しかった。ものすごく夢がありました。企画の段階で話し合う時の夢というのは映画の最高の魅力だと思いますね。

関口：核がない時にそれを継続させることはとても大変だと思います。新しいプロジェクトが発進する段階になれば、それが求心力となって色々な方たちが集まってくると思うんですけど、その辺はどういう風に支えられたんでしょうか？

橋川：もう定例会にしてしまったんです。「ネタが集まったら集まりましょうね」というのは絶対に駄目ですね。もう定例会にして、この日に来ることが出来る人は集まってくれと。だから準備会のほうは一応定例化した中で「気が向いたら来てね」というやり方をしました。そういうやり方を1年以上やりました。

関口：水戸黄門から最終的にこの“桜田門外の変”に題材を決めて、「これでいきましょう」となったのは定例会から1年後ぐらいですか？

橋川：そうですね。1年以上は経っていますね。というのは、先ほど言った観光資源に繋がると言ったら幕末しかない。ちょっと黄門様でも探したんですけど西山荘ぐらいしかないんですね。これだと映画の目的である観光客のみなさんを誘客するということはできないと思って。でも“桜田門外の変”に関して言うと映画化されていないということ、それからまだ水戸がある程度ひとつにまとまっていた時代だということ、そのテーマならいけるなと思ったんですね。そのテーマ選びは唐突に言ったものですから、準備会の人たちは「何で“桜田門外の変”なの？」という話になりましたけど。みんなありとあらゆる相当量の資料を、本当に郷土史から書いてあるような歴史の本ですら集めて、みんなで検討していきました。その当時のプロジェクトの名前はまだ“黄門プロジェクト”と言いましたけどね。

関口：たぶん資金集めはプロジェクトの内容が固まってから始められたと思うんですけども。プロの要請を仰いだのは、その資金集めと同じぐらいの時期から始めたんですか？

橋川：資金集めはテーマが“桜田門外の変”と決まってからです。プロの方へ頼んだのはその前からですね。準備会を立ち上げた頃には、もうプロのプロデューサーには頼んでありました。お金集めは東映の配給が決まってから。東映の前売券を入れて、それからオープンロケセットをつくりましたから。ロケセットも観光施設にしようということで、そこの入場券も付けて。定価2,800円ぐらいのものを2,000円で売ったんですね（資料⑦）。それを映画の製作資金にして。結果的には5万枚を売って、約1億円が集まりました。

関口：ただ、プロジェクトとしては全然それでは資金が足りない。要するにセットの桜田門をつくらなければいけないというプロジェクトですよね。

橋川：桜田門のセットをつくるのも2億5,000万円とありますが、たぶん3億円ぐらいかかっていますね。茨城県の補助金が



3,000万円、水戸市の補助金が3,000万円、合計6,000万円の補助金が出ています。それを引いた金額にしようということなんです。それも我々が色々な会社や個人にお願いして集めました。ですから、その借金を返さなきゃいけないので、みなさん是非水戸の展示館に来てください。800円で入れますので(資料⑧)。それを1年、2年やって建設費はそれでお返ししようということで計画を立てています。展示館に関しては入場料収入でそれをまかなおうと最初から考えていました。ロケセットに関してはそういうお金の集め方をしました。

**関口:** 映画の実際の製作費とロケセット製作費は別に考えていらっしゃるということですか？

**橘川:** 別です。映画の製作費は結構な数字ですけど、それは僕らの中では製作協力権の1億円のうち大体5,000万円は映画の製作資金に、5,000万円は東映の前売券の分にお支払いしなければいけませんから、そういう風に考えていました。残りはプロデューサーがいるわけですから、そのプロデューサーが集めてくると思っていました。それが第一段階ですね。

**関口:** そのような形で外堀が埋められ、監督が佐藤監督に決まった。佐藤監督にとってみなさんの結束力というのはどういう効果をもたらし、監督にとってどんな存在だったのでしょうか？

**佐藤:** この映画は本当に水戸の人たちに支えてもらいました。その支えがなかったらというよりも、本音を言うと何度も僕は「これは駄目だな」「これは流れるな」と思ったんですけど。その度に水戸の人たちの熱意がすごいですよね。ある種の脅迫をされているような感じもちょっとあったぐらいささまじい熱意で。映画をつくる場合にいつも感じるんですけど、そういうような物狂いと言うか、本当にそれぐらいこれをつくろうという人がひとりないしふたり核にいと映画というのは非常に作りやすくなる。それは監督がなる場合もあれば、プロデューサーがなる場合もあるし、あるいは今回の場合のように地域の人になる場合もある。本当にそのことをやるという決意でやらないと大体挫折してしまうということは経験上言えると思います。

**関口:** それこそ炊き出しをつくってくださる方の熱心ささえも非常にすごかったという。

**橘川:** 私が県庁の近くに事務所を借りまして、炊き出しとか美術の人が活動できるスペースをつくったんですけど、県庁の仕事が終わってそこへ行くと、次の日のロケセットの炊き出しをつくっているんですよ、この人たち(資料⑨)。炊き出しのための準備をしている。帰らないんですね。深夜1時半ぐらいまでつくって、明日はこれを食べさせるんだって。この人たちは

たぶん700人ぐらいいます。その熱気は強烈でどこへ行っても付いていくように炊き出し隊が登場してきましたし。

映画のエンドロールを観ていただければ分かりますけど、炊き出し隊で特に10回以上参加してくれた方の名前はエンドロールにクレジットしておきました。それは、僕からの感謝の気持ちなんですけど。そういう熱ですよ。本当に一般のおばさんですよ。ボランティアの人も本当に我々の仲間です。そういう人たちが映画を支援すると言ってどんどん集まってくるんですよ。映画っていうのはすごいなと僕は思いました。

**佐藤:** 僕も50年近く監督をやっている、こんなに地域の人たちがボランティアで協力してくれたのは実は初めてですね。やっぱり地域発信型の強さというのは、そういうところにあるのかなと。本当にエキストラにも出てくれるし、暖かい食事も準備してくれるし。撮影していたのは1月から3月ぐらいですから本当に寒かったんですね。それから京都にまで。京都に江戸時代の村のオープンセットがあるんですけど、そこで撮影している時までわざわざ来てくれて、食事を用意してくれたり。これは橘川さんが煽ったのか、だましたのかよく分かりませんが。とにかく僕たちはあの人たちにに対して恥ずかしくない映画をつくろうという想いが、本当に強かったというのはありますね。

**関口:** でもやっぱり一番その支えになったのは、一過性ではなかったということなのかなと。地域の人が地域で映画をつくると「そういう映画があったよね」というところで終わってしまう。そこで終わらない始めから終わりまで支える構造をつくれ、しかもそこに熱狂の核をつくれたということだと思います。

**橘川:** そうですね。映画化支援の会というのは水戸藩に関連する市町村だけでも18市町村のみなさんが、全部入ってきています。それから、各大学、各社会教育施設、各活動的な団体の人たち、合計で80団体ぐらいの人たちが集まってきて支えて。その人たちが自分たちの会報誌とかに「桜田門外ノ変」のロケ支援が始まる」などと、もうどんどん宣伝するんです。茨城県でもこの映画を押し出そうということで、県が全ての広報媒体を使ってこの映画の宣伝を始めたんです。ですから地域の人たちはみんな「桜田門外ノ変」の映画をやりだしているというのは知っていて、参加したいわけです。この時のエキストラは400人ぐらいいですよ(資料⑩)。400人が朝の3時ぐらいから集まって、参加してくれましたけど、寒くても一言も愚痴を言わないんですよ。先ほど監督がおっしゃってくれてすごうれしかったんですけど、その熱がスタッフやキャストの方を勇気づけてくれたと思います。



資料⑦



資料⑧: 記念展示館の開設(映画紹介コーナー)

ある日、彼らは雨でなかなか撮影ができなかったんですよ。で、みんな裸足のまま寒い状態で待っていて。あるお母さんが「私は駄目。帰りたい」と言っているんですけど、お嬢さんが「何を言ってるのママ。もっとがんばりなさい」と。お嬢さんが励ますんですよ。「こんな寒さに負けちゃ駄目よ」と。そのままロケに参加して、終わったらみんなで拍手だったという。参加している人も感動している。逆にスタッフやキャストの人たちにもものすごく感謝しているわけですよ。こういう夢の時間を過ごさせてもらってありがたいと。そういうお互いが想いを感じるような。

それは仕組みをつくるには3年間かかりました。じっくり色んな人の賛同を得るように。とにかく誰かが強烈に反対運動されたら、この手の映画はやっぱり難しいと思うんです。そんな投書は私のところに一通も来ていないですから。考えられないですね。普通は「止める」とか「何でこんな映画で茨城のイメージアップになるんだ。イメージダウンになるんじゃないか」と普通は言い出します。全くないです。それはなぜかと言ったら、途中の過程を常にプレスなどにリリースしていて、みんな知っているわけですよ。そういうのですごく助かりましたね。

**関口：**最初は個人の集まりから始まって、県が関わり始め、メディアなどの協賛企業が関わって。いつぐらいからどんな方たちが関わって最終的な形になったんでしょうか？

**橋川：**2008年の8月に総会をやって、その時に映画化の支援の会ができました。監督が決まったのは、その映画化の支援の会発足のあとです。監督はその年の11月に決まって、12月に初めてシナリオハンティングにお出でくださったのを今でも憶えています。ですから、映画化の支援の会発足の段階では「やるぞ!」という雰囲気にはしておきました。茨城県全体でそういう雰囲気になった。もう“桜田門外の変”を映画化するためにみんなで立ち上がろうと。それを活用して観光やイメージアップをやっていきましょうという話にはもうなっていましたので。県内各地でロケをしましたけど、どの地域でもまず首長さんが「どうも」と挨拶に来るんですね。一般の人たちは炊き出しですよ。あれはすごいなと思いましたね。

**関口：**やっぱりその動きを伝えていく地域のメディアの参加というのかなり大きな存在ではありましたよね？

**橋川：**そうですね。もし地域映画をつくるとしたら、地域のメディアの方とどう組むかというのが重要になってくる。茨城の場合は民放がないんですけど、地域のテレビ局や新聞社と組んでやっていくというのはひとつの方法だと思います。ただ、それがあまり強すぎると誰のための映画が分からなくなってしまうから、そこのバランスはすごく難しいと思いますけど。でも



資料⑨：炊き出し支援（延べ5,000食）

地域のメディアの方との連携というのは非常に重要だと思います。

**関口：**先ほど16万人の方がロケセットにいらっしゃったというお話がありました。映画ができたあとの地域からの発信ということに関して、今はどのような動きになっているかということをお話いただいてもよろしいでしょうか？

**橋川：**ひとつはロケセットに展示館も併設しましてお客さんに来てもらう。たまたま展示館は、日本三名園のひとつの偕楽園の近くにありますが。偕楽園に来るお客さんがみんな寄ってってくれるということで、観光振興の拠点にするということがひとつ。それから、“いばらき映像文化振興協会”という一般社団法人をつくりまして、ここをこれからの映像文化の発信の拠点にしていこうと。できれば茨城県のフィルムコミッション業務をその団体に委託していくとか。それから茨城出身の監督さんがいますから、その監督さんの記念館の運営をしたり、地域にそういう拠点づくりをしていきたいと。『桜田門外ノ変』という映画ができたので、それをきっかけにしてそういう社団法人がロケ支援もやる、食料も提供する、そして記念館もちゃんと運営していくというような仕組みづくりが今は始まっています。そして、この『桜田門外ノ変』を永遠に残していきたいと。この映画をきっかけに地域で「何だ、俺たちもできるじゃないか」と若い人たちが燃えるような、僕らがそれを応援していく仕組みはつくっていききたいと思っています。実際、その動きはもう始まっています。

これ（資料⑪・⑫）は、どちらかと言うと観光に関係のあるようなことですね。こういうことを実際やろうとしております。やっぱりビジネスにならないとみんな付いて来ませんから。やっぱりお金が儲かる仕組みは必ずつくっていききたいと。だから、『桜田門外ノ変』の商品開発を地域の人たちがしていますけど、僕らはお金を一切取っていないんですよ。「どうぞお好きなようにやってください」と言っていますから。今は組織に映画好きが集まってきて、「次は何をやるか」と始まっています。例えば茨城出身で深作欣二さんという監督がおります。深作欣二記念館を運営していくための準備などをやっているんですよ。4,000点の遺品が水戸市に寄贈されましたので、それをうまく活用して深作欣二記念館ができれば、ひとつの宣伝文句になるなど。そういうことをやろうとしております。

**関口：**佐藤監督が吉村昭さんという非常に史実に忠実に書かれる小説家の作品を映画化するにあたってのご苦労があったら何ってもよろしいでしょうか？

**佐藤：**時代劇の場合は善と悪をわりとはっきり決めて、その対立がドラマになるという作り方が一般的なんです。でもやっ



資料⑩：エキストラの方々（延べ1,600人）

# これからの取組み

## 地域発案型映画製作による地域活性化のモデル 「映画づくりから始まる地域づくり」のモデル化

### 1 映像でとらえた地域の魅力を再確認

映画の中では、茨城県内の美しい風景がたくさん収録されている。これらやロケ風景のスチール写真の展示会などを開催し、大切な地域資源の魅力を伝え、郷土に対する誇りと愛着心を醸成する。

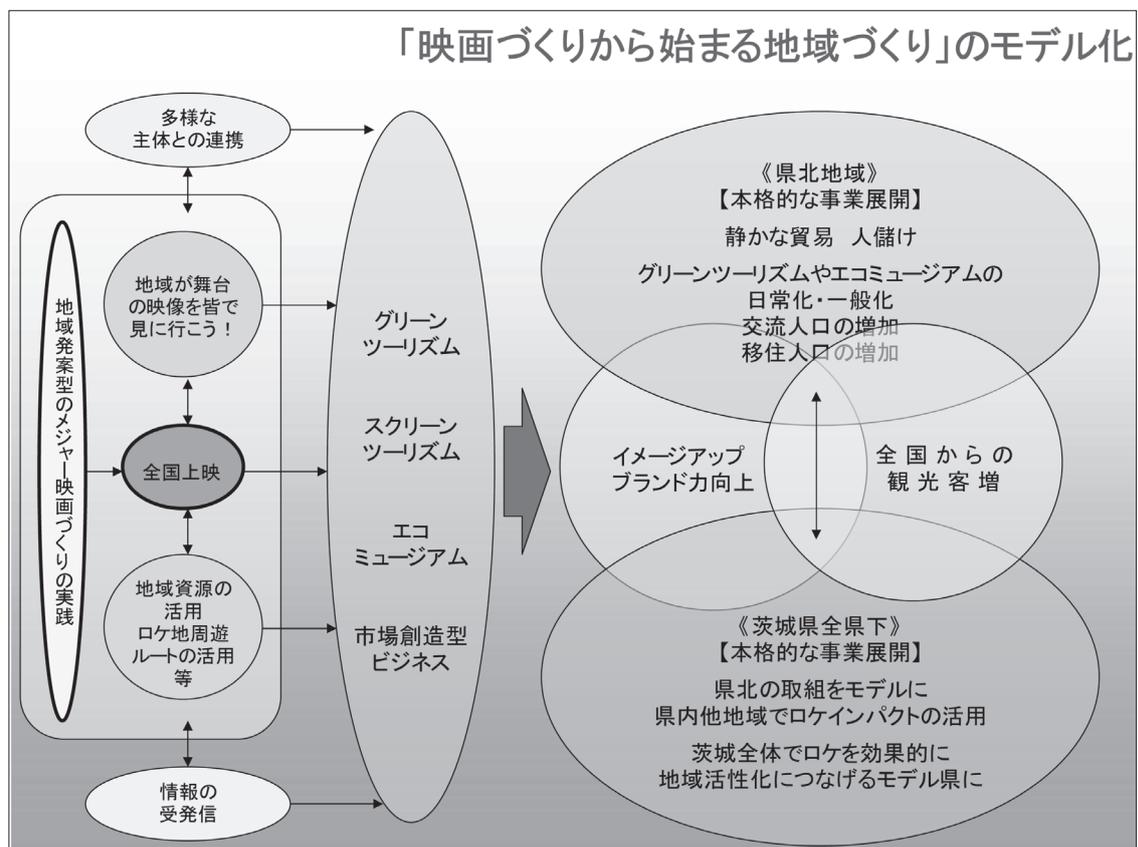
### 2 新しいグリーンツーリズムの展開

ロケ地と様々な地域資源(景勝地や特産品など)を結んだ滞在型の観光ツアーを企画し、茨城における新しいグリーンツーリズム(スクリーンツーリズムとの合体型)を展開する。

### 3 エコミュージアム等、市場創造型ビジネスへの展開

地域の魅力の再確認により、郷土の有する資源(歴史、自然、文化、伝統など)が、そのままで博物館的な価値がある、という認識(エコミュージアムの考え方)に立ち、あるがままの地域資源を観光資源に転換、そして、その中から新しいビジネスを創造していこう、といった取組を展開する。

資料 ⑪



資料 ⑫



ばり一番気をつけたのは吉村さんの原作にもあるように、井伊方が悪で水戸が善というような捉え方をしないで、ひとつの歴史の中の事件として捉えるということ。もうひとつは“桜田門外の変”そのものが歴史的にどういう形である必然を持って生まれたのかということ、どのように理解してもらおうか。つまり鎖国をしていた日本に外国から開国を要求されたところから幕府の政治が揺らいで開国し、それで井伊大老が殺されるという事件の流れをどのように映画の中で観て感じてもらうかということを念頭において映画をつくりました。

“桜田門外の変”をそのままラストのクライマックスに持つてくるのではなくて、そういう歴史の中の流れのひとつの大きな事件なんだという捉え方にする。映画そのものというのは本来エンタテインメントだと思っていますから、その辺をいかにみなさんに楽しみながら観ていただけるかというようなことを気をつけました。橘川さんが言われたように、映画をつくるにあたって、何も口出しをせずプロに全部任せてくれたというところが本当にありがたいと思っています。

**関口：**最後に、橘川さんにとって今回この作品を取り組んで地域発として発信できたと思われることは何だったんでしょうか？

**橘川：**地域の人たちがこんなに郷土を愛してくれたことですね。茨城県というのは魅力度ランキングで47位だったり、自分の県がいいと思いますという人の数は46位だったりして、恐ろしい県でございます。それが、逆にこの映画づくりをやったということによって、歴史を認識して、「結構茨城もやるじゃないか」と思ったことがひとつ。それからやっぱりできたという達成感ですよ。もしもこれが途中でできなくなったら「やっぱり茨城は駄目だ」という話になるんです。でもそれをやり遂げた。それを体験した人たちがたくさんいる。

僕が今一番困っているのが何かと言うと、みんな「次は何をつくるの？」と言うんです。でもそれは地域が期待してきているということの現われだと。そう思ってくれる人がたくさんいるということはあるのかなと思います。本当に地域に自信と誇りを植えつける、非常に大きなきっかけになったと僕は思います。次回もたぶん誰かがやる。やったら僕は応援します。やってもらいたいですよね。それは「誰でもできますよ」という風になるのが本来の地域映画の形だと思います。誰でもできるような映画づくりの仕組みをつくっていかないと日本映画というのはこれからどんどん厳しくなっていくのではないかなと思います。そういう仕組みづくりのお手伝いはいくらでもしますから。それが最後に言いたいことです。



## 質疑応答

**質問1：**地域発案型の映画をつくるにあたって、成功させるために3つポイントを上げるとしたら何になりますでしょうか？

**橘川：**まず、映画をつくるための大義があるということ。何の理屈もなくやるのは続かないと思います。僕は常にこの映画をつくっている時に、「絶対に神様は見ている」と思ってやっていました。つまり、間違ったことは何もやっていないわけですよ。地域の振興のために僕らは犠牲になってやってやろうと思っているわけですから。

それからお金のことですね。お金は民間の企業にお金を出させると個人的には大変になると思います。つまり会計上の処理などがあるので。もう出せばなしのシステムをつくることですね。「気持ちでこのお金を出しますよ」という仕組みづくりが大事だと。僕は出資という形態は難しいと思います。出資ではなくて協賛ですね。その代わり企業メリットがあるような、広告を出してもらえるようなやり方でやっていくのがふたつ目のポイントだと思っています。

最後は人ですね。キーパーソンになる人がくじけない、折れないということですね。そのキーパーソンがとにかくずっとやり続けると。キーパーソンに強烈な熱意、心意気がないと誰も付いて行きません。僕はたまたま公務員で一銭も儲からない仕組みだったから、みんなが付いて来たのかなという気がしないでもない。僕の場合は全くまっさらですから。だから最後までみなさんが付いて来てくれたのかなという気はしますけど。

**質問2：**茨城県のフィルムコミッションとはどういう協力体制をとられたんでしょうか？

**橘川：**茨城県のフィルムコミッションは企画段階から仲間に入ってもらいました。もう色々なアドバイスをもらいましたね。シナリオハンティングやロケハンをやったりする時は、フィルムコミッションの人がずっと付いて歩いています。一緒に仲間としてフィルムコミッションとやっていて、強烈な応援をしてくれたと思います。



# *Sakuradamon-gai no Hen* Project —Film-making, and people and community development

Speakers: Junya Sato (Director) / Eisaku Kikkawa (Assistant General Manager, PR Strategy, Public Relations Division, Ibaraki Prefectural Government)

Moderator: Yuko Sekiguchi (Editor-in-Chief, VARIETY JAPAN)

## Summary: Eisaku Kikkawa

Let me start by mentioning that I was part of this project as a civilian and not a prefectural official. I began to realize that cinema had the potential to become a catalyst for local revitalization. But *Hazan* was an extremely local film, and we needed something that involved the whole prefecture. We had thought of doing a film about Mito Komon to boost tourism in Ibaraki, but we found the prefecture did not have any historical Mito Komon sites. Then in 2007, I thought of the “Sakuradamongai no hen” (Sakurada Gate Incident) incident during the bakumatsu period (end of the Edo period). I had read the book by Akira Yoshimura. And this had never before been made into a film. There were plenty of sightseeing spots surrounding the incident, so I was sure it would help boost tourism. It was a taboo subject, but I decided to go ahead. I was lucky because the Cabinet Office had just set up a revitalization plan. My entry was chosen, and they awarded us 25 million yen. Then, I set up a support group “Sakuradamongai no Hen Eigaka Shien no Kai” pulling in city and village mayors, universities, and socio-educational associations to support the film. They were all willing, because it was sure to bring in tourists, revitalize Ibaraki, and ultimately bring back the confidence and pride that was a driving force behind the revolution in the first place. Various events were held right until the start of shooting. This was over a span of two years. More and more people came in and it became one big vortex of energy. The director came on board in 2009. Then, we had to build the set. We negotiated with Mito City and built the Sakurada Gate on the waterfront of Lake Senba. It was a huge set for which Mito City and Ibaraki Prefecture paid 15 million yen each. The rest of the funds were donated by individuals. This set is still open to the public today. We have had 160,000 visitors so far. We were able to bring in tourists while shooting the film as well. The film wrapped on 20 January this year. We left the filmmaking to the pros, but we kept the spirit going. It was a risky project and sometimes we had organizations questioning our intentions. But after two hours of persuading, they were shaking our hands. That is how powerful momentum can be. So I established a promotion committee, the Ibaraki Eizo Bunka Shinko Kyoukai (Ibaraki Moving Image and Culture Promotion Association). We provide facilities and systems to cultivate filmmaking, and support on-location shooting, which will ultimately lead to the revitalization of the local community. My co-workers at the prefectural government were very understanding and have made this easy for me. I am now assigned in the PR division, which helps me promote the prefecture and boost its image, so this has been a very successful public-private endeavor.

One thing I want to mention is that people tend to put emphasis on community efforts, but there is no point to it if the film is not good. That we should leave to the pros. What is even more important is how the film rolls out. The previous film did well,

thanks to the people at Toei. It opened in 296 or 298 screens.

One catch about local filmmaking is that if the local people are enjoying it, then the national audience probably will not. The director was firm in this respect too. It is a historical event that happened in Japanese history, so it is not going to be a “Mito” film, he said. I was fine with that.

The production process had to start from scratch. First, if a film was to have a local aura, you needed history and culture. Other people were not quite sure what to make of this, so it was hard to convince them to ride along. And the other rule was to pull in the whole prefecture. So we set up a kickoff group to support the filmmaking process. It was mainly a group of younger people in their 30s and 40s. We would get together every Saturday, for a total of 25 meetings! These projects carry dreams, and when they do, they attract people like magnets. And they all start to exchange ideas. You have men and women from various fields. We had a person who was very into reviving the community; there was another who loved films; and other leader types who did volunteer work. The project just spread by word of mouth, so people joined. This phase is the most delicious part of filmmaking. It is about sharing. I made it a rule to make these regular, not ad-hoc, meetings. We set a fixed date and told everybody to come if they were available on those days. So we met every Saturday in a tea room. That went on for a year. Then after a year, I was transferred to PR in the prefecture, so I thought, if we are going to do this to bring in tourists, this has to be about the bakumatsu period. *Sakuradamongai* was never made into a film before, and when I mentioned this to everyone, they all looked at me quite perplexed, but when I explained they understood. These people had already done extensive research on local history, and they had sifted through piles of history books. Some were about the Mitogaku historical studies, but the *Sakuradamongai* incident was in a sense the culmination of Mitogaku so it was very befitting.

So the funding began. Then, the director was attached, and Toei came in. I was so adamant that the film be released nationally that Toei actually became suspicious whether I was really a member of Ibaraki Prefecture. They actually came to the prefectural government to check! There are many strange people in the industry, they said. They wanted to be sure. We already had two producers with us from very early on who worked very hard for us. Since Toei was on board by then, we were able to pre-sell tickets. We attached tickets to visit the set to the theater tickets and sold them at a discount price of 2,000 yen. We sold 50,000 tickets and raised 100 million yen. That became part of our production fund.

The cost to build *Sakuradamon* gate took us 300 million yen. We

had another 60 million from subsidies from Mito and Ibaraki, and the rest we had to ask for funding from corporate and private investors. We have to return that money, so please come to the exhibitions in Mito. Tickets are 800 yen. We will keep it open for one or two years and pay for the set that way. The production fee was quite hefty. From the 100 million we put in, 50 million went to the production, and 50 million to Toei for the pre-sale of tickets. The rest was up to the producers.

We had 80 associations join the project. They all did the local PR. And the prefecture also advertised the project in every outlet. So the project was widely known. We had 400 extras coming in at 3:00 a.m. with no one complaining.

The general meeting was in August of 2008. By that time, the support group was already in gear. Then the director came in November, and we were scenario hunting in December. We shot in various locations in the prefecture, and they were all very kind to us. The local media was an important factor in this too. Ibaraki has no commercial television stations, so we had to carefully plan the media expansion with the local broadcasters and newspapers.

The local community is still involved in spreading the word. They are trying to attract more people to the set and exhibition. These are located near the Kairaku-en Garden, so it is a good sightseeing spot where you can see the early plum blossoms. I am also hoping to use the Ibaraki Eizo Bunka Shinko Kyoukai (Ibaraki film culture association) to establish a film culture in the region. We could outsource the Film Commission's work to them and support on-location productions. But it all comes down to whether it works as a business. That is why we are letting the local community develop goods for the film, from which we will not receive any proceeds. Other projects are starting to blossom. Director Kinji Fukasaku is an Ibaraki native, so there are some talks about building a memorial hall for him.

Ibaraki ranked 47th in prefecture attractiveness. That is terrible. But when the project started, we saw the spirit of the Ibaraki people come to life. And I saw there was a sense of accomplishment when the project was finished. Now they come to me asking "What's next?" Those are nice words to hear. I feel that I have been able to plant a sense of pride in the community. A local project like this should be open for anyone to try. Otherwise, filmmaking in Japan will only become more difficult.

### Summary: Junya Sato

The first issue that comes up in filmmaking is funding. It is a matter of 100 millions to billions. But for this film, the people of Ibaraki came to us with a trustworthy plan. The other issue we had was how to make a film that was local, yet permeated across regional boundaries. Komon is a well-known national historical character, but there are not many stories left about what he did. The Sakuradamongai incident was local in the sense that it was a samurai from Mito, but it changed the course of Japan's history. So this film was able to avoid such issues. I went to Nagoya recently to discuss another local project in Aichi where films are usually about the three warlords: Nobunaga, Hideyoshi, and Ieyasu. But a plethora of films have been made about them. And in periodic cinema, we usually cover the period from 1853 to 1867 and call that the bakumatsu period, but when it comes to what the Aichi samurai were doing during those years, not many

stories remain. So they asked us to create a fictional story in that period. The Sakuradamongai piece, on the other hand, is based on historical fact, and that is its strength. But we did have to tell the Mito people beforehand that this would not be a PR piece for Mito. It is, after all, a terrorist attack and we were not going to embellish. They understood.

I had actually read the original book 10 years ago. Little did I think then that this was going to be a film. When I read it again, I knew it was not possible to make this without having the Sakuradamon gate. So the question was, who was going to build such a set and where? And how could we pay for it? The producers came up against a wall, and to tell you the truth, I was almost certain that this project would fall through. If not for the people of Mito, it would have. This is what I always see in filmmaking. If there is one person or maybe two people at the core, crazy enough to not give up on a film, they make a world of difference. Sometimes that person is the director, sometimes the producer. And sometimes, it can be the local community, like in this film.

I have been a director for 50 years, and never have I seen such dedication. We knew we had to make a film that would do them justice.

The difficulty in making a film based on detailed historical facts was to be careful not to create such a stark contrast between good and evil like other samurai films. We also had to make the audience understand what events led to this assassination and why. So we had to depict the Opium War, Japan opening its doors to foreigners, and the shogunate's demise. But we did not want to depict the assassination as a dramatic climax, which is hard because a film has to be entertaining. That requires balance.

---

### Q&A

Q1: You mentioned that it must be profitable in order to work. What is it that you think of first when you map out a business plan?

Kikkawa: You must never let the participants think they are being used. Any scheme in which one party is making money and one party is being exploited will not last. So if you are going to make merchandise for a film, create a scheme in which those goods can be used in a scheme that includes the local community. The film commissions today will not last if they do not change their ways. The local people are not there to participate in a film for one commemorative T-shirt. They should get some compensation. That is why I am planning to build a private film commission. Local filmmaking needs to become a profitable business scheme.

Q2: What are the three keys to success?

Kikkawa: First, a sense of purpose. My purpose is to revitalize the community. Next, finance. You will get into trouble if you rely on corporate funding. That means having to pay back on the investments made. I prefer to have sponsors. Third, a key person. They have to have a sense of purpose and willpower to see the project through to the end, and must be able to convince people who will chip in for the film, not invest. Any thirst for money will be easily sniffed out.



# 「ヨーロッパシネマ」の活動と オランダの映画館「ヘット・ホーフト」

ヘンク・キャンピング

(オランダ・ユトレヒト映画館「フィルムシアター ヘット・ホーフト」ディレクター)

## はじめに

この度は、私をプレゼンテーターとしてお招きくださり、ありがとうございます。東京は本当に美しい街ですね。そして、私が住んでいる街よりもとても大きいです。私の街、オランダ・ユトレヒトは人口は約25万人で、一番高い建物が110メートルぐらいしかありません。東京に比べると小さな街です。

さて、私、ヘンク・キャンピングとは何者なのか。私はユトレヒトにある映画館「ヘット・ホーフト」のディレクターです。発音が難しいですね。先ほども言いましたが、私の街の人口は約25万人で、その内2割を学生が占めています。夏季休暇中は人口がぐっと少なくなります。私の映画館には3スクリーンがあって、全部で212席あります。2009年に売り上げたチケット数(入場者数)は約6万枚でした。重要なポイントとしては、ヘット・ホーフトは映画館ですが、運営は公益法人が行っており、ユトレヒト(市)から助成を受けているということです。そのおかげで、多くの特集上映を組んだり、教育的なプログラムを実施することができます。そして、私は「ヨーロッパシネマ」の理事も務めています。今日はこのふたつのことをみなさんにお話したいと思います。ひとつは映画館「ヘット・ホーフト」の教育的なプログラム、そしてもうひとつは「ヨーロッパシネマ」の活動についてです。まず、最初に「ヨーロッパシネマ」の活動をご紹介します。次のPRクリップをご覧ください。

—映像上映—

## 「ヨーロッパシネマ」の活動

これはヨーロッパシネマのPR映像です。ヨーロッパシネマのネットワークに加盟している全ての映画館で流れます。ヨーロッパシネマは、ヨーロッパにおけるヨーロッパ映画の普及、振興を目的とした映画館のネットワークで、EU(欧州連合)のMEDIAプロジェクトから主な予算を得ています。MEDIA



プロジェクトというのはEUの事業で、ヨーロッパにおける映画製作など、映像メディアに関する様々な支援やプロジェクトを行っています。ヨーロッパシネマは、フランスの国立映画センター(CNC)からも支援を受けており、フランスに本部を置いています。他にフランスの外務省、そしてEUROMEDからも支援を受けています。EUROMEDは地中海諸国の映画、映像を振興、支援するプログラムです。

ヨーロッパシネマは1992年に設立され、現在42か国の473都市の811の映画館、2,092スクリーンが加盟しています。私の映画館ヘット・ホーフトももちろん加盟しています。ヨーロッパシネマの目的は、ヨーロッパの映画館で、ヨーロッパ諸国、特に自国以外でつくられた作品の上映を増やすこと、ヨーロッパ映画が欧州内で循環し、多くの作品が上映されることを目標としています。近年では、特に若い観客を呼び込むための取り組みを積極的に行うよう、映画館主に働きかけています。

ヨーロッパシネマでは、年に一度、加盟館、関係者が集まる会議を行います。今年も3週間後にパリで会議がありますが、ヨーロッパ各国の400~500人の映画館のディレクターたちが集まり、観客を増やすための活動や上映のデジタル化などを話し合います。ヨーロッパシネマでは、近年急速に進みつつあるフィルム上映からデジタル上映への移行に対する支援も行っています。

ヨーロッパシネマは、“自国以外で製作されたヨーロッパ映画”のプログラミングを推進しているため、当該映画館の自国の映画の上映は支援の対象となりません。これは多くの作品を生み出すフランスにとっては非常に大きな問題でもあります。フランスの映画館がフランス映画をいくら上映しても支援の対象とはならないわけですから。映画館の上映作品の一定の割合以上が自国以外のヨーロッパ映画であるということが、ヨーロッパシネマの加盟条件、つまりヨーロッパシネマから支援を受けるための条件になります。1スクリーンの劇場であれば上映作品全体の25%以上、そして13スクリーン以上のシネマコンプレックスでは15%以上が自国以外のヨーロッパの作品でなければなりません。また、そのうち7割以上が封切作品で、少なくとも5つのヨーロッパ諸国の作品を上映しなければいけません。ヨーロッパシネマの支援は1スクリーンの映画館で15,000ユーロから、15スクリーン以上の映画館の45,000ユーロまで様々です。支援は大きくふたつのプログラムに分かれています。支援全体の8割がヨーロッパ映画のプログラミングに対して、2割が若い観客を呼び込む取り組みを行っている映画館に与えられます。

さらに3つ追加的な支援があります。ひとつはより多様な国々の映画を上映することに対する支援です。例えば12か国の作品を上映する映画館と20か国の作品を上映する映画館があるとするれば、20か国の作品を上映するほうが多くの支援金を得ることができます。もうひとつ、ヨーロッパシネマはカンヌ、

ベネチアといった国際映画祭で審査委員会を設けていて、その委員会で「ヨーロッパシネマ・レーベル」の作品を選定します。ヨーロッパシネマ推薦作品というような感じでしょうか。この「ヨーロッパシネマ・レーベル」を取得した作品を上映する映画館は、さらに支援を得ることができます。最後にもう一点、2K デジタルフォーマットで上映することに対する支援もあります。

若い観客を呼び込むための取り組みに対する支援ですが、これについてはシンプルなスキームをつくるのは容易なことではありません。「7割がヨーロッパ映画でなければいけない」という基準がつかれませんからね。どの国にも若者を呼び込むための独自の方法、可能性があります。子供向けの作品がほとんど出回らない国もあるし、逆に学校での映画教育が盛んに行われている国もあります。若者向けのプログラムを実現することの困難さ、容易さには大きな違いがあります。ですから、国によって映画館に何ができるのかを考える必要があります。各国のデータの平均値を割り出し、その上で25%、50%、75%、100%という支援の割合を決める。支援額は細かく検討して決定しています。実際にプログラムを実施した証明として、プログラムのポスターやチラシなどを提出してもらいます。

最近、ヨーロッパシネマが力を入れているのは、映画館のデジタルシネマ化に対する支援です。デジタル機材の導入経費を支援するのではなく、それらの機材を使ってヨーロッパ映画を上映することに対して助成をしています。助成を受けるためには2K プロジェクターで少なくとも7作品、150回のデジタル上映をしなければいけません。上映作品のうち50%が自国以外の作品であることが条件で、助成金は1回上映につき10ユーロです。1スクリーンの映画館で、年間5,000ユーロまで支援を受けることができます。2K プロジェクターをふたつ以上持つ劇場では年間10,000ユーロが上限となっています。連続5年間継続して助成を受けることができますが、助成金の額は徐々に減ります。助成金総額は20,000ユーロを上回ることはありません。日本円にして大体200万円ぐらいですね。

## 「ヨーロッパシネマ・インターナショナル」

「ヨーロッパシネマ・インターナショナル」についてもお話ししましょう。これはヨーロッパ以外の地域におけるヨーロッパ映画の上映に対する支援です。この事業では、配給と上映というふたつの支援のスキームがあります。ヨーロッパシネマ・インターナショナルでは、3つの主要な地域、アジア、ラテンアメリカと地中海諸国でのパートナーシップを推進しています。提携国におけるヨーロッパ映画の配給とプログラミングの強化を目的としていますが、逆にパートナーの国々の映画のヨーロッパでの上映を推進するというのも視野に入れています。ヨーロッパシネマはヨーロッパの映画館のネットワークですが、その他の国で同様な取り組みをしている団体と国際的に連携し、情報交換を行っていきたいと思っています。

ヨーロッパシネマ・インターナショナルの配給サポートはP&A費の50%までで、その額は作成されるプリントの数で決まります。配給に対する支援はプリント数や宣伝の拡大を促すことを目的としています。プリントの数が多ければ、作品をより多くの観客に届けることができます。プリント数が2~5本の作品は6,000ユーロ、20プリント以上の場合の支援額は20,000ユーロになります。

上映サポートでは、提携国におけるヨーロッパ映画の上映、そしてヨーロッパにおける提携国映画の上映の推進を目標としています。支援金を得るには、一定以上の上映回数を最低2週間行う必要があります。ヨーロッパにおいては、最低21回の上映を行うのが条件です。ヨーロッパ以外の国では最低14回になります。支援金はヨーロッパ国内では2,500ユーロから5,000ユーロ、ヨーロッパ外ではそれ以上になります。

ヨーロッパシネマのネットワークには、現在、アジア圏5か国で38の映画館が加盟しています。全体では44か国におおよそ500館があります(資料①・②)。今年、日本で3つの映画がヨーロッパシネマの配給支援を受けています。『カティンの森』『ベジャール、そしてバレエはつづく』『戦場でワルツを』ですね。「ヨーロッパシネマ」についての話は、これで終



### 「ヨーロッパシネマ」ネットワーク

- ・ 5つのアジア諸国の38館
- ・ 9つの南アメリカ諸国の98館
- ・ 8つの地中海諸国の18館
- ・ 22のヨーロッパ諸国335館

**合計：44カ国、489館**  
(2009年より40%増!)

資料①



### 日本でシネマ・サポートを受けている映画館 (2010)

ユーロスペース	東京	2
岩波ホール	東京	1
京都シネマ	京都	3
シネマライズ	東京	1
シネセゾン	東京	1
銀座テアトル	東京	1
テアトル梅田	大阪	2
シネリーブル ニュータウン	千葉	10
シネリーブル博多駅	福岡	2
シネリーブル池袋	東京	2
シネリーブル神戸	兵庫	3
シネリーブル梅田	大阪	2
ヒューマントラストシネマ渋谷	東京	3
ヒューマントラストシネマ有楽町	東京	2
Bunkamura ル・シネマ	東京	2

資料②

りますが、より詳しい情報を得たい方はホームページ（www.europa-cinemas.org）をご参照ください。

## 映画館「フィルムシアター ヘット・ホーフト」

次に私の映画館「ヘット・ホーフト」をご紹介します。ホームページ（www.hoogt.nl/workshops）を見てみましょう。今は今年のカヌ国際映画祭でパルム・ドールを受賞した『ブンミおじさんの森』やベルリン国際映画祭で受賞したトルコ映画の『BAL(HONEY)』などを上映しています。それにアニメのワークショップも開催しています。「フレーム・バイ・フレーム（ひとこまひとこま）」という名のワークショップです。

### 一映像上映一

これはおおよそ13歳から15歳の子供を対象としたワークショップです。この作品は1日、午後いっぱいを使って仕上げました。このプログラムはユトレヒトの図書館と一緒に行いました。通常映画館に行ってやることを図書館で、普段図書館でやることを映画館でやろうということで、映画館に物語を話してくれる人を呼んで15分間お話をしてもらい、そのあと図書館に行ってそのお話をもとにした短いアニメーション作品をつくったのです。

アムステルダムでは「シネキッド」という子供映画祭が開催されていますが、ヘット・ホーフトのホームページには、この映画祭のロゴがあります。そのロゴをクリックして「シネキッド」のサイトにアクセスすると、オンラインで自分の作品がつけられるようになっています。子供たちが自分の家で映画をつくることのできるのです。

ヘット・ホーフトの概要をお話ししましょう。観客の6割が女性です。日本でどうなのかは定かではありませんが、オランダではどこに行っても女性の方が映画をよく観ています。通常は映画の知識が豊富な観客が多く訪れます。それは恐らく私たちが「難しい」と言われる作品、アート系の映画を上映しているからでしょう。私の映画館のプロモーションをする時に、「ヘット・ホーフトはユトレヒトでもっとも安い“旅行代理店”だ」と言います。なぜかと言うとチケット1枚でボリビアに行けたり、カザフスタンやイタリアにも行けるからです。私たちは幅広い地域の作品をプログラムしています。7割がヨーロッパ映画、

1割、たった1割がアメリカ映画、そして2割がその他の地域の映画です。これはオランダの他の映画館で見られる傾向とは大幅に異なります。オランダの映画館、そして欧州諸国の映画館で上映されている映画の8割はアメリカ映画です。

特別な上映も行っています。映画を学ぶ学生を対象として国立映画アーカイブの作品を借りて上映したり、サイレント映画に演奏を付けて上映することもあります。演奏はオリジナルのスコアでやることもあれば、実験的な試みとしてセルゲイ・エイゼンシュテインの『戦艦ポチョムキン』にアメリカのジャズ音楽家が演奏を付けるということもあります。

様々な特集上映も行います。ミケランジェロ・アントニオーニ、ジョン・カサベテスといった監督のレトロスペクティブ、ポルトガル映画やアラブ映画といった国や地域の特集、また建築を題材とした映画といったテーマを設定した特集を組むこともあります。

ヘット・ホーフトでは、教育プログラムも行っています。若い人だけを対象にしているわけではありません。年配の方に向けたプログラムもあります。若者向けのプログラムについては、後ほど詳しくご紹介します。年配の方を対象としたプログラムとして大学と連携して実施しているものがあります。“高齢者の為の高等教育”というプログラムが各大学都市で開催されています。これは大学が主催するもので、私の地区の場合はユトレヒト大学がこれを行っていて、ヘット・ホーフトも共同で実施しています。一学期にふたつのコースが提供され、各コースは7～9回の講義と上映で構成されます。ロシア文学やフランス文学をテーマにしたコースは人気が高いです。文学は非常に人気が高いですね。そして現在は“上映禁止”というテーマで、検閲で観られなかった作品を扱う講座が毎週土曜日に行われています。これには受講者が80人くらい来ています。受講者はヘット・ホーフトで講座に関連する映画を観て、そのあと講義を受けるわけです。

国立のアーカイブから作品を借りて、映画を学ぶ学生のために上映することもあります。サイレント映画の場合、毎秒18コマで上映する必要がありますが、ヘット・ホーフトはオランダで4、5館しかないアーカイブ作品の上映を許された映画館であり、18コマで上映できる機材がある、そしてアーカイブ作品を扱うことができる映写技師がいるということがとても重要です。

## 映画館「ヘット・ホーフト」の収支

### 収入:

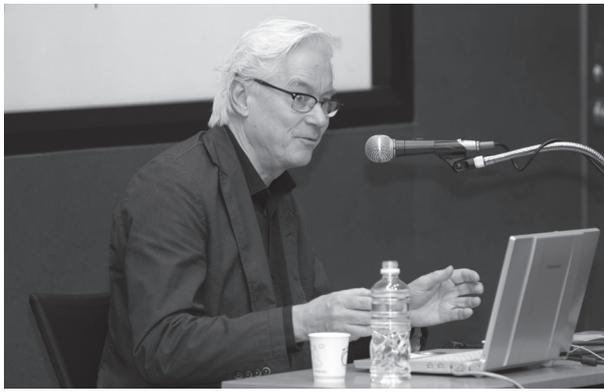
- チケット収入 約€ 330,000
- シネマレンタル収入 € 70,000
- カフェ・レストラン収入 € 600,000
- 合計 € 1,000,000

### 支出:

- 映画料 約€ 150,000
- スペシャルプログラム用映画料 € 50,000
- カフェ・レストラン運営経費 € 150,000
- スタッフ人件費 € 550,000 (€ 370,000:シネマ / € 180,000:カフェ・レストラン)
- 家賃 € 350,000
- 合計 € 1,250,000

- 助成金 € 250,000

資料③



それから、少し経営の話をしてください。ヘット・ホーフトの経営を考える上で重要なこととして、カフェとレストランが併設されているということがあります。私がたまに言うことなのですが、50ユーロを持っている人がいるとその50ユーロを全てヘット・ホーフトにいただきたいと思っています。つまり映画の券を売るだけではなく、ビールや食事と一緒に売りたいのです。月曜日と火曜日は「映画と食事の日」として、一律料金のチケットで映画を観ることができ、食事もできます。月曜日と火曜日は他の日に比べると客足が少ない日なので、その日に実施しています。ヘット・ホーフトの年間の支出は約125万ユーロ、劇場やカフェなどの収入が100万ユーロ（劇場：33万ユーロ、カフェ・レストラン：60万ユーロ、貸館：7万ユーロ）ですから、年間25万ユーロの赤字となりますが、この25万ユーロはユトレヒトの市からの助成でまかなうことができます（資料③）。

## 教育プログラム「MovieZone」

次に教育プログラムについてお話ししましょう。まず、ひとつは「MovieZone」というプログラムです。これは成功例“だった”と言うべきプログラムです。いまだにMovieZoneについて話してくれと頼まれるのですが、実はMovieZoneを当初の形で続けることはできなくなってしまったのです。何が駄目だったのかを検証するのは非常に興味深いことです。もちろん、何が良かったのかを見る必要もあります。我々は駄目だった事柄から学ぼうとしました。結果として立ち上げたのが、「CINETIK」という事業です。

MovieZoneはどのようにして設立されたのか。数年前、ベルリンで開催されたヨーロッパシネマのミーティングで映画教育の大切さについて話し合っていて、「映画館での教育プログラムを増加させるためには何が必要か」を考えていました。各国を代表する人が出席していました。私はオランダ代表として出ていて、その年に何をしたら報告しなければいけませんでした。ヘット・ホーフトでは何もやっていませんでした。教育的なプログラムを実行するにはスタッフも必要ですし、様々なことが必要で、簡単にできるものではありません。お金だけの問題ではないのです。この事業のために働いて、実際に事業を行ってくれる人が必要ですが、そんな余裕はありませんでした。しかし、ヨーロッパシネマの理事として、ただ「何もしてませんでした」とは言えません。私の発表の番は最後だったので、25分間考える時間がありました。そして、なぜ若い観客を対象としたプログラムを行わなかったのかを分析しました。そして、これも重要なことなのですが、なぜ若い観客が私の映画館に来なかったのかを考えました。25分間考えた結果、MovieZoneというプログラムを思い付きました。



なぜ若い人は私の映画館に来なかったのか。敷居が高すぎるから来なかったのです。ヘット・ホーフトは“知的な”作品を上映する映画館なのです。年齢層が高い人が来ます。15歳の子たちが私の映画館に来ても友達には会えません。だから、若者にとっては居心地が良くないわけです。そして若い人からすると、私たちは変わったプログラミングをしています。日本映画やドイツ映画、ボリビアの作品（!）を上映したりします。15歳の子たちは、日本映画やドイツ映画を観たことがありません。私の娘が15歳か16歳の時、ドイツ映画の『ラン・ローラ・ラン』が上映中でした。素晴らしい作品だからと、娘に薦めました。「ドイツ映画？」と怪訝そうに彼女は言いました。もちろん彼女はジョニー・デップなどの作品しか観に行っていない。ドイツ映画は観たことがありませんでした。私はサウンドトラックを持っていたので、娘に貸して「聞いてごらん。耳で映画を体験することができるよ」と言いました。そのCDを聞いた彼女は「素晴らしい。これは美しい映画なんだろうね」と言いました。それがきっかけで彼女は『ラン・ローラ・ラン』を観に行きました。そしてドイツでも素晴らしい作品が撮られていることを知りました。

私たちの映画館は、若者たちに「クールな映画館だ」と思われるプログラミングをしていません。そして、客層も違います。若い観客と、普段来るような観客の間には繋がりがありません。そこでまず、若者のための“フィルムクラブ”を設立することにしました。これがMovieZoneの始まりです。金曜日の午後に仲間と共に映画館に来てくれということで、なるべく多くの若者を呼ぼうとしました。若者を意識した音楽も流しました。“若者に映画館をあげよう”というのがコンセプトです。そして観客の大半を若者にするための、いい意味での“差別”をしたのです。年長の人にはチケット料金を高く設定し、若者には安く設定しました。チケット販売のブースの前で若い女の子たちの長い行列ができていたのを見た時は「成功した」と思いました。女の子たちがツイッターなどをしながら話していると、私のような年齢の男性がやってきて列に並んだ。すると女の子たちはびたりと話すのを止めました。そこで彼は周りを見渡しました。瞬時に場違いであることに気付いたでしょう。この日、映画館は彼女たちのものだったのです。その男性はもちろん券を買って映画を観たのですが、その後は金曜日の午後に来ることはなく、もっと夜遅くに来てくれるようになりました。

この成功に気を良くして、MovieZoneをユトレヒト以外でも決行することにしました。マクドナルドのように、どの街でも同じようにしようとしたのです。MovieZoneを設立するにあたって、ポスターをつくらたりウェブサイトを立ち上げたりしたかったので、お金が必要でした。でも自分たちだけで資金を集めるのは困難です。そこで他の映画館と一緒に動いたほうが効率的だと考え、MovieZoneを実施する劇場のネットワークをつくることにしました。そのネットワークに入った映画館は





会費を少し出してくれます。それを全て足すとある程度まとまった金額になり、オランダの色々な基金や財団に支援を求めることもできるようになりました。「ネットワークができ、少しお金も集まりました。MovieZone というものを立ち上げたいので助けてくれませんか？」と動くことができ、事業資金、そしてマーケティング用のチラシやウェブサイトなどを作成する資金を集めることができました。最終的に MovieZone のふたつのネットワークをつくりました。主要な都市では毎週金曜日に上映を行い、小さな街では月に一度の上映を行いました。

ロッテルダム国際映画祭に、MovieZone の審査員を設けることも考えました。MovieZone の名を広めるには非常に重要なことです。そして、MovieZone の若い観客にも、ロッテルダムのようなアート系の国際映画祭で上映される映画に興味を持つ層がいるということを見せることもできます。審査員には数日間で 15 作品ほど観てもらって、作品を選んでもらいました。賞金は受賞作品の製作者ではなく、作品を買った配給会社に渡すようにしました。若い観客に向けたマーケティングのためにお金を使ってもらおうという主旨でした。

MovieZone で何を上映したのか。プログラミングには非常に重要な原則がありました。もちろん、優れた作品であることは当然です。ヨーロッパシネマの支援を受けるためには 5 割はヨーロッパ映画でなくてはなりません。ヨーロッパシネマのネットワークの事業の一環として実施したのです。選ばれる作品には必ず 1 本、ドキュメンタリーを含めました。15 歳の若者はテレビでドキュメンタリーを観ることはあっても、ヘット・ホーフトで上映されるようなクリエイティブなドキュメンタリーを観ることはありません。クラシック映画も上映したいと思っていました。ここで言うクラシック作品とは 1990 年以前の作品です。1990 年でも若い子はまだ生まれいない、もしくは非常に小さかったですからね。“クラシック”だからと言って、セルゲイ・エイゼンシュテイン、ジャン＝リュック・ゴダールや黒澤明の作品に限るということではありません。アジア映画も必ず選びます。そしてオランダの作品も。オランダでは 15

歳くらいになるとよく同性愛が話題にのぼります。その年頃になると自分が同性愛者であるかどうか分かりますからね。私たちは自分がそうでもそうでなくても、同性愛を受け止めて欲しいのです。そのひとつの方法として、同性愛をテーマとする映画を選ぶことにしました。そして、これは非常に重要なことなのですが、4 つの上映作品のうちひとつは有名な作品を選ぶこと、4 分の 1 は有名な作品にすることにしました。ある生徒はバズ・ラーマンの『ロミオとジュリエット』を上映することを聞いて、広報を手伝ってくれることになりました。「すごい。他の作品は知らないけど、『ロミオとジュリエット』のような作品がかかるんだったら、いいプログラムなんだろうね」と彼女は言いました。こんな風に比較的名の知られた作品を入れるのです。ロッテルダム国際映画祭の審査員は翌年のプログラミングにも手を貸してしてくれたので、本当に助かりました。

MovieZone を立ち上げた時、私たちは「子供たちにこれが良い映画で、これが悪い映画だ」などと押しつけたいことを決めました。なぜなら、我々は先生ではないからです。映画が良いか悪いかは自分で判断して欲しいのです。MovieZone では上映作品のパンフレットを作成して、その中に「カメラワークに注目して観てごらん。美しいカメラワークだから」などと、ポイントを記載します。15 歳の時には、カメラワークなど気にしません。脚本について考えている 15 歳もいません。でも、誰かに「カメラワークを観てごらん」と言われれば、家に帰って映画のことを考えたり、両親に映画について話す時に「カメラワークが良かったよ」と言えるようになるのです。パンフレットに書かれていたということもありますが、それに注目して映画を観たわけですからね。パンフレットには監督や製作国の情報も載せました。

我々にとってタイミング良く文化と美術教育の事業が同時期に立ち上がり、MovieZone もその一環として認められました。生徒は年に 15 回、芸術に関する活動に参加しなければならず、それには映画も含まれていました。生徒たちにとっては、映画館に行くのは最も簡単な芸術に関する活動への参加でした。映

画教育に関する様々な提案もしました。例えば『ロミオとジュリエット』を上映する時には、ホームページにシェイクスピアに関する情報も載せました。それが生徒たちにとって論文を書く手助けになるのです。教師たちにも映画の分析の仕方を教えました。

このように大成功をした MovieZone なのですが、ではこの事業は何がダメだったのでしょうか？ MovieZone は大きくなりすぎたのです。このような事業を全国的に行うには私の映画館は小さすぎました。そのため映画館とは別に独立した組織をつくったのです。その後、映画教育を目的とした組織は沢山あるので、それらの組織は統合していかなければならないと言われ、私たちは「Netherlands Film Education Institute (オランダ映画教育機関)」を立ち上げました。でもその頃から、MovieZone は私の手から離れていきました。その新しい組織は MovieZone の原理と哲学を尊重してくれませんでした。チケットの料金設定などに関する考え方も一致しませんでした。そして、かつて配給を行う人に与えられた MovieZone の賞金も、監督に与えられることになってしまいました。名前を忘れてしまったのですが、一番最初の賞金はアイスランドの監督に与えられました。大勢の方を前にすると映画の名前さえ忘れちゃいます。それはともかく、この若い監督はコカインなどを簡単に購入できるアムステルダムのある地域へ行き、そこでお金を使っちゃいました。若い観客に向けた配給のために使われる資金でしたが、彼の鼻の中へと消えてしまいました。

もうひとつ、賛成できないことがありました。それは映画館に MovieZone の称号を与えるのではなく、映画に MovieZone という称号を与えるようになったことです。MovieZone の作品が私の映画館で必ずしも上映されると決まっていなかったため、若い観客との関係を築けなかったのです。彼らがやろうとしたことは決して悪い試みではないのですが、それだけでは不十分でした。ここでもうひとつみなさんに映像を観ていただき、イメージを膨らませていただきましょう。

—映像上映—

## インターネット・コミュニティ「CINETIK」

この事業を通して私たちが学んだことは、企画の良いアイデアは守られるべきであり、簡単に変更を加えないということです。もし成立しなくなったらもう一度考えればいいのです。15年経ってうまくいかなければ、変えればいいのです。MovieZone も、もちろんより良くし、変更を加えるべきでした。

MovieZone の反省を踏まえて、私たちは「CINETIK」というプログラムをスタートさせ、MovieZone をインターネット・コミュニティとして改革しました。改めて、CINETIK を始めるにあたって、私はユトレヒトの中学校と話し合いをしました。MovieZone はトップダウン方式を取っていたけれど、今回はボトムアップでやりたいということを伝えました。また、学校が我々に何を望んでいるのかを聞きました。映画教育に興味を持っていないところもありますし、興味があってもどうすればいいのかが分かっていないのです。ドイツ語や数学は教えられても、映画を教えることはできないのです。私たちにプログラムの情報だけを求めた学校もありました。

その中に、ひとり積極的な演劇の教師がいました。その教師のおかげで、その学校は選択科目のひとつを映画教育にしたいと考えるにいたったのです。その教師と力を合わせて、5つのテーマのシンプルなプログラムをつくりました。どのテーマで

も、私の映画館で3本の映画を鑑賞してもらいます。そして学校に戻り、3回の授業を受けます。全て金曜日の午後を実施しました。最後のコースは15歳から18歳を対象としていました。CINETIK 用の上映だけでなく、他の作品も観て欲しかったので、受講者には全員に映画館でのチケットが割引になるカードをあげるようにしました。

授業のテーマの一例は“ハリウッド方程式”で『ジョーズ』『ザ・プレイヤー』『ライオンキング』を上映作品に取り上げました。“ロードムービー”というテーマもありました。アジア映画も取り上げました。講座を受け終わると学生たちに自分で映画のプログラミングを考えてもらったのですが、『ビッグ・フィッシュ』から『スポンジ・ボブ』など様々な作品が選ばれました。

CINETIK は、3年間の継続的な教育プログラムにすることを目的としていました。初年度では映画を観ることを学び、どのようなジャンルがあるかを説明できるようにします。2年目には映画を理解することを学び、3年目ではそれを他人に説明する、つまり映画を教えることを学ぶのです。3年目の子どもたちが、1年目の子どもたちの授業のためにプログラミングをします。

MovieZone と同様、CINETIK を全国的な取り組みにしようと思いました。そして国内の他の教師とミーティングを行い、同じ志を持つ者同士であることを確認しました。可能性は無限ですが、この事業は非常にお金がかかります。当初は試験段階だったので、コストを抑えて他の学校でもこの事業ができると感じてもらおうよう努力をしました。

それから、MovieZone を再考しました。バーチャルの世界に制限は無いので、セカンドライフで何でもできるのです。この現実世界とは違い、新たなアイデンティティを手に入れることができるのです。私たちは、MovieZone のウェブサイトに乗っている映画が好きなのためのバーチャルなコミュニティをつくらうとしました。一週間に一度、そのコミュニティの人たちに映画館で会ってもらう機会をつくり、実体を伴わせず。映画館に来て、オンラインで交流していた人たちと実際に会うのです。インターネット上のマーケティングツール、ツイッターやフェイスブックなども駆使するよう努力しました。オランダでは12歳や、それより下の子どもでもフェイスブックなどに参加しています。そこに自分たちの体験や撮った写真を投稿するのです。互いに知らなくても、オンライン上で交流している。オバマ大統領が選挙に勝った方法と似ていますね。ツイッターで MovieZone について話し、そして実世界でも会って、映画館に来てくれるのが私の望みです。このハイテク時代に、生身の人間同士の触れ合いの場を提供することが必要だと考えています。MovieZone はまだ発展途上ですが、がんばって生まれ変わろうとしている事業です。もし来年もお呼びいただけるのであれば、その経過をご報告できるでしょう。私のお話が、みなさんの活動の参考になれば幸いです。どうもありがとうございました。



# The activities of Europa Cinemas and Filmtheater 't Hoogt

Henk Camping (Director, Filmtheater 't Hoogt, Utrecht, Netherlands)

## Summary:

I manage a theater called “'t Hoogt” in a small town of 250,000 people, twenty percent of which is made up of students. My theater has three screens and a total of 212 seats. It is run by a public-interest corporation that receives subsidies from the city of Utrecht, which allows it to host many special screenings and implement various educational programs.

I am also a General Secretary of Europa Cinemas. Today I would like to speak to you about the activities of Europa Cinemas and the educational programs at 't Hoogt theater.

## Europa Cinemas

Europa Cinemas is a network of theaters that aims to promote the spread of European cinema within Europe, and receives most of its funding from the European Union's MEDIA Programme, which supports the production of films and visual media within Europe. Founded in 1992, Europa Cinemas receives funding from many different organizations and is now composed of a network of 42 countries, 473 cities, 811 film theaters, and 2000 screens, including, of course, my own theater. In order to receive assistance, member theaters are required to show a certain amount of European films from outside their own country.

Furthermore, Europa Cinemas International promotes the screening of European cinema outside of Europe: not only does it aim to strengthen the distribution and programming of European films in foreign countries, but it also aims to promote the screening within Europe of the films of foreign partner companies. We compel the programming of European films that were made outside the country, therefore screening domestic films is not supported. This is a big problem for a country like France where they create many films. The theater must screen a fixed percentage of European film other than their own in order to receive support.

Support is divided into two programs. 80% of the support is toward screening European films and the rest is support toward film theaters that make efforts to attract young audiences. Other

than these, there are supports for screening many countries' films and also support for screening “Europa Cinemas Label” films.

Recently Europa Cinema has been putting effort into supporting theaters that go into digital cinema screening. It is not for funding equipment but for the theaters to screen European films using this equipment.

Let me introduce Europa Cinema International also. This is a support system for European film screenings outside Europe. In this support there are distribution and screening schemes. Distribution support gives funds of up to 50% of the promotion and advertisement fee. The price is decided by how many prints are created. This is because if there are many prints made there would be more chance of screening to many audiences.

Beyond being a simple network of European theaters, we hope to cooperate internationally with similar-minded organizations and learn from one another.

## Filmtheater 't Hoogt

I like to tell people that my theater, Filmtheater 't Hoogt, is the cheapest travel agency in Utrecht—for the price of one admission ticket you can travel as far as Bolivia, Kazakhstan, or Italy! Our programming is very diverse: Only 10% is American, while 80% of the films shown at most European theaters are from America.

In addition, we host special gatherings and screenings along a variety of themes, borrow films from the national film archives for cinema students, and offer educational programs for students of all ages. While our various expenditures put us in the red for the year, subsidies from Utrecht allow us to cover those costs.

## MovieZone

Turning now to educational programs, MovieZone came about as an answer to the question, “Why don't young people come to my film theater?” While MovieZone no longer survives in its original form, I would like to look at what went wrong, while, at the same time, considering its good points.



I realized that our theater was rather imposing and inaccessible for younger audiences — we were showing intellectual films for an older audience. Even if teenagers came, they couldn't expect to meet their friends there. So I decided to form a film club —MovieZone— to bridge this gap. I invited many young people to the theater on Friday evenings, played music they liked, and made an effort to create a healthy “segregation,” essentially handing the theater over to them: We set ticket prices lower for younger viewers and higher for adults. We wanted to expose them to quality films and documentaries they would not have seen otherwise.

I then decided to expand MovieZone beyond Utrecht into other cities, and created a network of participating theaters that paid a membership fee. We were also able to get financial support from various foundations interested in promoting our cause. Before long, we were able to install a MovieZone jury at the International Film Festival Rotterdam. Awards were conferred not to the producers of the winning films, but rather to the films' distribution companies. We wanted the money to be used for marketing aimed at drawing in younger audiences.

When introducing films to a younger audience, we made sure not to influence them with our opinions on what films were “good” or “bad.” Instead, we asked them to focus on specific points, such as the camerawork. Whether a film is “good” or not is for them to decide. We also carefully chose which films to screen; a documentary, a classic film from before the 1990s, an Asian film, a Dutch film, and always screen a major film. This way the young audience would know at least one film and come to the program. You may be asking, then, “What went wrong?”

It simply got too big. My theater was too small to conduct this project on a national scale. We then decided to start an independent organization. But there were many other organizations at that

time involved in film education, and we were told we had to unite —this resulted in the Netherlands Film Education Institute. This new organization had different objectives, did not respect the principles and philosophy of MovieZone, and disagreed about setting prices. On top of that, the MovieZone awards that were once given to distribution companies to promote young audiences' exposure to films ended up being given personally to the directors, instead.

Through this experience, we learned that a well-thought-out idea must be respected and protected —and doesn't need to be revised too hastily.

### CINETIK

Learning from this lesson, I started CINETIK, and decided to reboot MovieZone as an Internet community. We talked to local middle schools interested in cooperating with us to build educational programs. Whereas MovieZone was conducted from the top down, we wanted to conduct things from the bottom up with CINETIK: We asked schools what they expected from us. We had students watch films and return to school for related educational courses. A three-year program, CINETIK trained students to teach their fellow classmates the material by their last year in the program.

In this high-tech age, with youth involved in Facebook and other social networking sites, we created an online community. This is the best way to reach the youth demographic. Members can have a new identity in the online community, yet meet once a week at the theater for real interaction. We are excited to watch its development.



# 映画文化維新！ 時代を変える新しい興行文化の作り方

登壇者：梅津 文（GEM Partners 株式会社 代表取締役）／ 下地久美子（桜坂劇場 番組編成）／

武田 和（一般社団法人映画演劇文化協会「午前十時の映画祭」主催）／ 吉村知己（株式会社ヨアケ 代表取締役）

進行：関口裕子（バラエティ・ジャパン 編集長）

**関口：**この第三部においては、「意識を変えていくことがこんな風にプラスに転換する」ということを実際のデータと共にお話をしていきたいと思います。まず基調スピーカーを務めていただくのはイノベーションプロデュース会社、GEM Partnersの梅津文さんです。マーケティング、リサーチを日々行い、分析をするという仕事をいらっしゃいます。それぞれの事例として、宣伝の立場からは吉村さんに、劇場の立場からは下地さんに、そしてシニアの気持ちを捉えた映画祭でもある午前十時の映画祭のお話を武田さんに伺おうと思っております。ではまず梅津さん、よろしくお願いいたします。

**梅津：**はじめまして。GEM Partnersの梅津と申します。よろしく申し上げます。基調分析ということで、お客さんの構造がどうなっているかということ、過去、今、そして未来どうなりつつあるのかということ、を簡単にご紹介させていただき、具体例という形でみなさまに引き継がせていただきます。

まず、全体の鑑賞者人口の数ですが、1989年から2009年の20年間で調査した結果、ちょっとずつ増えています。では、なぜ増えているのか。この鑑賞者人口の出し方なんですが、全体の日本の人口に各人口の方たちが、どのくらいの割合で映画

鑑賞にいらっしゃったか。つまり参加率を掛けて出しています。過去20年間の人口なんですけど、年率0.2%ずつ増えています。参加率のほうは、20年前は日本の人口の31%の方が映画鑑賞をなさっていたのが、2009年だと38%に増えています。なので、参加率が増えているのと、人口がちょっと増えているので、映画の鑑賞者人口、つまりどのくらいの方が映画館に年1回にいらっしゃるか、という数字が増えているという構造になっています。

では誰が増えたのか。これを性年代別に分けてみました。（資料①）左側が男性、右側が女性です。まず若い方から計算しています。上から10代、20代、30代ですね。これも同じく縦軸が人数、横軸が1989年から2009年の数字です。これで見るとすぐ分かるのは、若い方が20年前に比べると映画鑑賞者の半分の人口になっているんですね。女性も同じです。これは、先ほど人口と参加率に分けてお話ししましたが、参加率はほとんど変わっていないんですけども、10代の方の人口がどんどん減っていることによって、これだけ減ってきているということが起こっています。一方、年配の方なんですけれども（資料②）、こちらのほうは上から40代、50代、60代、70代で、左が男性、右が女性、これは同じです。これで見ると40代は



あまり変わっていないんですけども、すぐお分かりいただけるのはシニアの方たちが非常に増えています。男性のほうはほぼ3倍。女性にいたっては4倍になっているんですね。シニア女性の鑑賞者人口が20年前の4倍になっています。これは参加率が、特に女性のシニアの方の参加率がほぼ倍になったことに加えて、この年齢層の人口の数がものすごい勢いで増えていると。これがダブルで効いてこの数になっています。ここで言えるのは、若い方の映画離れ、映画離れというより人口自体が少なくなっているんですけども、そこを補う形でシニアの方たちが増えていると。結果、全体として映画鑑賞者の人口は、横ばい、もしくはちょっとずつ増えているという形の20年間だったということです。

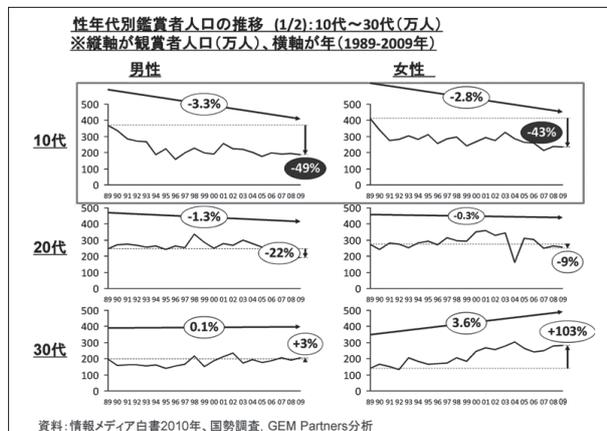
では、これを構成比で見ると結構もっとインパクトがあって、これ(資料③)は今の20年間の映画鑑賞者を100とした時の性別と年代の構成比です。これで見ると1989年というのはほとんど10代、20代の方が多かったということが分かります。1989年から2009年の数字で見ると、シニアの方たちは合わせて15%ぐらいだったんですけども、これが今は40%近くの大きさになっているということになっています。

次に、今度は年代別ではなく頻度別で今どうなっているのかですけれども、これは映画鑑賞者の方たちを年間何回観ますかということを開きました。ライト層、ミドル層、ヘビー層、超ヘビー層に分けています。ライト層は年に1回から4回の方たち、ミドル層は5回から11回の方たち、ヘビー層は12回から24回、超ヘビー層が25回以上と。それぞれの方たちが大体どのくらいいらっしゃるのかという超ヘビー層の方たちは全鑑賞者人口の1%ぐらいなんです。ヘビー層が7%ぐらいですね。つまり1か月に1回以上観る方を仮にヘビー層と呼ぶとすると、この方たちで8%ぐらいですね。2か月に1回ぐらい観る

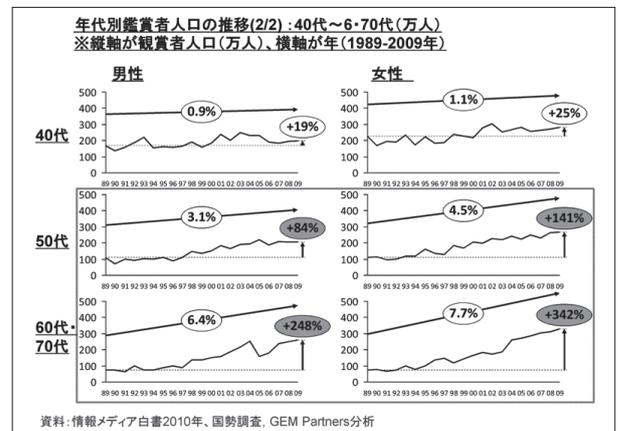
よという方たちで合わせて大体30%ぐらいなんですけれども、超ヘビー層の人はひとりでも25回観るので延べ動員数にそれぞれの鑑賞頻度の人たちを合わせると、どのぐらいの大きさになるのかというのを計算しました。1.6億人と言われる延べ動員人口のシェアで見ると8%のヘビー層の方たちが、動員の4割、5割ぐらいを占めていると。さらに言うと2か月に1度以上の3割の方が市場の実際7割になるんですね。なので、ライト層の人たちは7割、ほとんどの人たちがこの層になるんですけど、この人たちは実際はみなさんのチケット代ということでは3割しか占めていないという形になります。つまり、非常にシニアに支えられて、かつ数少ないヘビー層によって支えられている市場だということがデータでもお分かりいただけると思います。

気になる未来なんですけれども、未来に関して同じロジックで人口×参加率ですね。その方たちの中の鑑賞頻度がどのくらいかという今までの数字を使って、ふたつのシナリオを立てました。ひとつは未来、例えば世代の鑑賞行動が一定であるという考え方と、それぞれの年代の鑑賞行動が一定であるという、このふたつのシナリオを立てて計算しました。最初のほうはどういうことかという、例えば20代女性の参加率は54%なんですけれども、この人たちは10年後に30代になっても54%の参加率であるとして想定するのが世代一定のシナリオですね。年代一定というのは、要は10代の時に59%の参加率だったのが20代になったら、20代のゾーンに移るんだよという考え方です。このふたつのパターンでシミュレーションをいたしました。

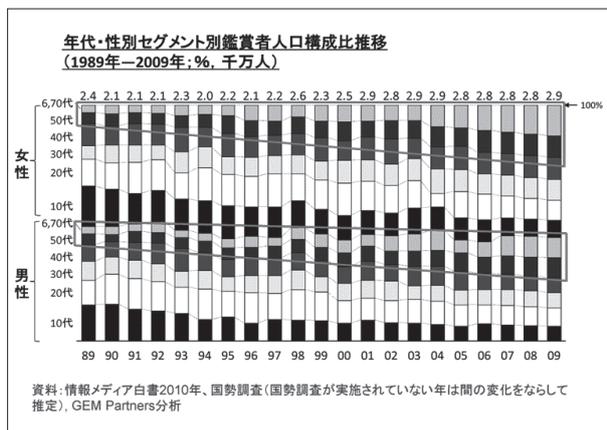
これ(資料④)が世代一定のほうですね。すなわち20代の人たちが30代になっても同じような観方をすると。これに人口が減ってくるので、その掛け算がどう動くかということで、世



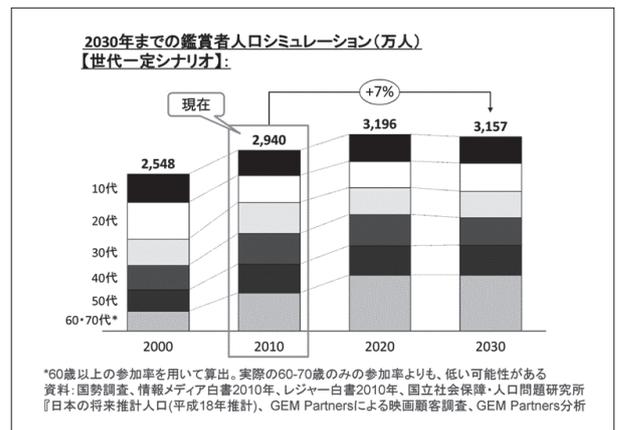
資料①



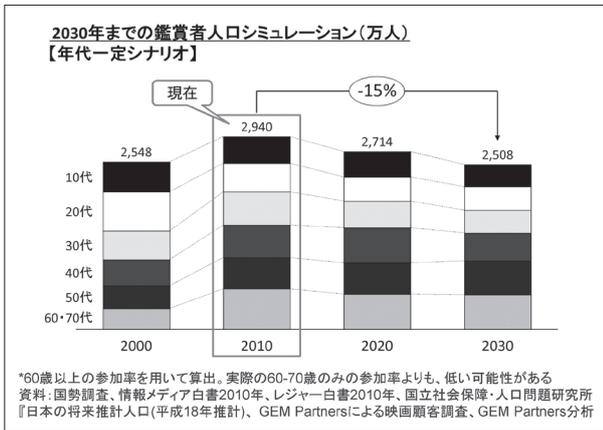
資料②



資料③



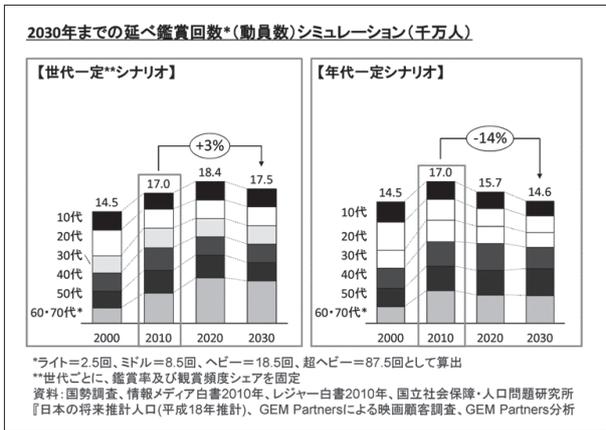
資料④



資料⑤

年代一定のシナリオの場合、左から2000年と2010年、2020年と2030年ですね。人口問題研究所というところが未来の日本の人口の予測を出しているんですけども、その数字を使っています。世代一定の場合、ほぼ横ばいというか、7%ぐらい増えるんですね。どうしてこうなるかと言うと、世代が一定なので、50代の方が60代になったら35%の人が映画館に行くということが想定に入ってくるので、どんどん全体の人口の参加率が上がってくるんですね。若い人たちは新しくどんどん入ってくるので、その方はいつでも同じ数字を想定しているので、全体の参加率が上がるという、結果的にはそういうシナリオになっています。ですから、全体の人口が減ってくるので、参加率が上がるほどには鑑賞者人口は増えないんですけども、ちょっとは増えます。ところが年代一定の場合(資料⑤)は、先ほどの人口が減ってきているのがビビッドに効いてきて、2030年に15%のマイナスになるという形になっています。

こちら(資料⑥)は動員数ですね。これはそれぞれの世代の鑑賞頻度のアンケート結果をベースに世代ごとにずっと同じだという場合と年代ごとに一緒だという場合、両方でシミュレーションしました。ほとんど同じ結果ですね。左側(世代一定)の場合だとちょっと増えていくし、右側(年代一定)の場合だと15%ぐらいマイナスになるという結果になっています。今まで人口が減ってくれば大体市場規模が小さくなっていってしまうんですけども、映画の場合これまで横ばいだったのは実際シニアの方たちがかなりアクティブになっていたと。あるいは20年前に40代だった方たちが映画が好きで、60代になって映画をどんどん観るようになっていくという方は結構いるということになります。私は36歳なんですけれども、今映画業界は全体的に50代、60代の方たちは結構現役で、いざ自分の時代が来るはずの2030年の時は、このぐらい非常に厳しい状態になりうるんだなと。このシミュレーションを実際にやってみて非常に何かしたいなという風に感じた次第です。



資料⑥

まとめますと、シニアの存在感、つまりヘビー層が動員を支えている。このままの傾向が続いていけば横ばいなし、かなり先細りになると思われます。今の上顧客、いいお客さんであるところのシニア層とヘビー層を大事にしつつ、新しい取り組み、若い層、ミドル層に働きかけていく施策というのが、この人口が減っていく中では大事になっていくだろうということで、具体的な成功例をご紹介していただきたいと思います。

**関口:**ありがとうございます。武田さん、今の数字を見ていただいて、どう感じになりました？

**武田:**昔から映画人口はヘビーユーザーに支えられているというのが、実際その通りなので、ああいう形かなという風には思いますね。例えば午前10時の映画祭で言うと、シニアがたくさん来ていただいています。本当は若い人に来てもらおうと思って企画したんですけども、結果的にはやっぱり年配者が多い。午前10時の映画祭のいいところは、先ほどのお話で言うライト層がありましたけど、その下にスーパーライト層がいるわけですね。もう何年も映画を観ていないというような。そういう人にも、本当に10年ぶり、20年ぶりに『カサブランカ』をやっているのを観に来ましたとか、そういうスーパーライト層も引っ張っているし、ライト層も引っ張っているし、それからヘビーユーザーも来ています。わりと満遍なくいけたのが良かったかなと。ある意味、新作映画の足もそんなに引っ張っていない。午前10時の映画祭をやったから『海猿』が落ちたとか、そういうことはたぶんないですよ。そういう意味でも非常にいい企画だったなと今は思っています。

**関口:**ありがとうございます。それでは桜坂劇場の下地久美子さんにお話を伺っていきたくて思っています。まず沖縄にあるということ、沖縄のシネコンではなく単館系の劇場としてやっていらっしゃるということ、そこでどういう風に、どんな映画を、どのような形で、どのような人たちに届けていらっしゃるかということをお話いただきたいと思っております。まず、桜坂劇場ってどういう劇場ですか？というところからお話をいただければと思います。

**下地:**今ご紹介に預かりました桜坂劇場の下地と申します。よろしくお願ひします。仕事の内容としては、私は映画のブッキングをさせていただいております。まずは劇場の表玄関の写真です(資料⑦)。こういう感じで、ミニシアターでよくありがちなビルの上階とか、そういった形ではなくて、ひとつの映画館として独立した建物でやっていて、立地としては、県庁所在地である那覇市内にあります。那覇市内の市街地にあるんですけど、ちょっとそこから1本入った裏通りにございます。劇場の紹介といたしましては、スクリーンは3スクリーンあります。



大きいスクリーンでキャパが300席、あとは100席、80席の3スクリーンでやっております。スタッフが25人、多い時でアルバイトと取締役を含め30人ぐらいでやっております。映画の上映は年間約300本弱ぐらいになります。2005年の7月1日にオープンして、今6年目に入ったところです。

うちの劇場では、よくある会員システムを導入しております。内容としては年会費が2,000円で、入会していただくと1回映画を観るのが、沖縄は東京などとは違って、一般の大人料金が1,600円なんですけれども、そちらが1,000円でご覧になることができます。今、その会員がおかげさまで1万人います。すごく多いほうだとミニシアターのみなさんの間では言っていたいております。お手元にお配りした冊子は毎月の情報誌になるんですけれども、フルカラー20ページの冊子を毎月3万部作っております。1万部は会員のみなさんに毎月発送しております。残りの2万部も劇場に置くだけではなく、スタッフや営業担当が近くのお店に持って行ったりして、必ず3万部を配布するようにしています。

会報誌の中をご覧になっていただければ分かると思いますが、映画の情報はもちろんのこと、その他ライブなどもやっております。劇場を使って音楽ライブをやることで、映画は観ないけど音楽は聴くというお客さんが、劇場に足を運ぶ。そこで音楽を聴きに来たんだけど、ここで映画をやっているんだということを知ってもらう。やっぱりシネコンとミニシアターでは認知度が全然違いますので。沖縄県内でも桜坂劇場を知らないという人は、やっぱりまだいっぱいいて、そんな中でライブというのも劇場の認知度を上げるのに、一役買っていると思います。そうなってくると映画を休んでライブをやるということで配給会社の人と色々やりとりはあったりするんですけれども、何とかうまくやらせてもらっています。

冊子の一番後ろのページが見開きでスケジュールになっているんですけれども、特に今回お持ちした11月号は時間がばらばらです。因みにその冊子は11月号に関しては10月の頭に発行しています。スケジュールリングはこの10月の段階で2月のブックリングを考えているというような状況です。もう、普通映画は公開はいつで、映画の入りによってお尻を決めていくという形なんですけど、うちは最初から2週間なら2週間、入るといえば4週間、5週間と最初に決めて、時間も1か月前に全部決めて、冊子を発行してみなさんにお届けするという形のやり方をしています。

そして、もう1冊、映画の情報誌ではなくて、“桜坂市民大学”というものがあると思うんですけども、これはワークショップの案内です。うちの劇場は2005年にオープンしたんですけど、その前までも映画館としてやっていて、昔はシネコンだったんです。そこが撤退したところを改装して使わせてもらっています。なので昔のシネコンの人たちが重役室で使っていたようなすごく広い部屋を開放して、ワークショップができるようなスペースにしています。当初は映画の製作の講座だったり、脚本の講座などを中心に10講座ぐらいがやっていたんですけども、今は改革をしまして100講座以上で、1クール3か月で、年間4クールでやっています。1回のクールに約700名、年間延べ3,000名近い方が、そのワークショップのためだけに劇場にいらっしゃっています。ワークショップも映画とは全然関係ない人たちが劇場に足を運んでいただいておりますので、我々は劇場という場所を映画を観る場所としてだけではなく、色々なことに使っています。今年の8月の夏休みは子供向けのワークショップを、それは大体50講座ぐらいだったんですけども開催して、1週間ぐらいの間に子供たちをすごくいっぱい集めて子供向けの講座をやりました。劇場に子供は来ないというみなさんの認識だと思うんですけど、その時は子供が延べ800名ぐらい劇場に来て、本当に劇場に子供がいるのは素晴らしいことだなというのをすごく感じました。

こちら(資料⑧)が外から見た劇場です。ウッドデッキがあるカフェとなっております、弊社が自社で経営しております。これ(資料⑨)はカフェの中の様子なんですけれども、映画を待つ間にランチを食べてくださるお客さんだったりとか、コーヒーを飲んだり、ランチを食べたりしてくつろげるスペースを作っております。(資料⑩)上映作品のパンフレットはもちろん販売するんですけれども、それ以外に奥のほうには書物、手前のほうには雑貨とか、セレクトした本、セレクトした雑貨を売っているというやり方です。こういう感じ(資料⑪)で若い女の子とかがすごく喜んでくれるような雑貨とかを集めて、そういうのも自社経営で買い付けたりして運営しております。

劇場は2階建てで上に300席の大スクリーンがあって、下に100席と80席のスクリーンがあるんですけれども、下から上へは階段で上っていきます(資料⑫)。最近なんですけれども、これまでは2階にスペースがあって、そこを中古レコードショップに貸し出しをして営業してもらっていたんですけど撤退もあって、そこを改装して沖縄の手工芸品とか、県内の若手のアーティストが作った作品などを集めて販売しております。



資料⑦



資料⑧



資料⑨



資料⑩



資料⑪



資料⑫



資料 ⑬



資料 ⑭



資料 ⑮

こういう形で沖縄の伝統工芸である焼き物を売っていたりとか、これ(資料⑬)はセレクトした沖縄のものを置いて、観光客向けに商売をしています。Tシャツなどは沖縄に在住しているアーティストがデザインしたり、本当に沖縄にも面白い人たちがいるんですよという紹介と観光客がお土産に買いたくなるようなものも置いています。ゆくゆくは卸し業務にも手を出そうかなと思っております。

こういう感じ(資料⑭)で古本も販売しています。座って読めるようにして、映画を待っている間くつろげるようにしています。パンフレットを売っているところから2階の販売スペースまでが全体でふくら舎(資料⑮)と言うんですけども、カフェがCha-gwaという名前で営業しております。それぞれの目標は映画を待つ間、お客さんが来るだけではなくて、ランチを食べにカフェに来てもらえるようにだったり、「東京へ行くのにお土産はどこで買ったらいいだろう。そうだ、桜坂劇場へ行こう」みたいな感じで、映画目的ではない人もいる感じにしていくのが理想です。映画が入っていないと売上が悪いという風にやっぱりなってしまうんですけども、それをがんばって食い止めようということで、劇場が劇場として成り立つために映画以外のところでもがんばってお客さんに来てもらうようにすると社長からも言われております。簡単な紹介は以上です。

**関口:** 中江裕司監督が社長をやっているらっしゃる桜坂劇場なんですけど、まさにショッピングセンターの中にあるシネコンみたいなつくり方と逆の発想で、映画館に集客するということは、その同じ嗜好性を持った人たちを映画以外のところも全部集めてしまおうというような考え方ですよ。

**下地:** そうですね。そこがきっかけになって映画にも触れてもらえると思いますので。

**関口:** 若い方、映画との接点というのがなかなか見つけられない方にも、ソフトに入ってきていただけるというように、色々と工夫されているんだと思います。こういうことって色々な劇場がやりたいなと思っていることのひとつなのではかなと思いますが、場所的なことも非常に恵まれている部分もあるなと思うんですけども。

**下地:** そうですね。那覇市内というのは非常にありがたい立地だなと思います。

**関口:** 那覇市内ではないんですけど、車で20分、30分行ったところにシネコンもありますよね。上映している作品は違うんですけど、そこでの棲み分けはどのように考えていらっしゃいますか？

**下地:** 沖縄は他の地域とそこら辺が全然違うと思っていて、できることならば私も劇場で『アバター』などをやってみたいと思っていますし、やっぱり成り立たせていくには売上が上がる作品がないと、観せたい映画も観せれないということもあるので、シネコンと張り合っているつもりでやっています。

**関口:** シネコンの作品ですと宣伝費があるので、テレビスポットを打てるということもあって作品に対する認知度が全然違うというお話を伺ったんですけども。その辺のことでお話を伺ってもいいですか？

**下地:** 映画のことに特化してお話させていただくと、本当かどうかは分からないんですけど、うちは配給会社さんから桜坂劇場は売上が上がっていると言っていたら、結構前になると『フラガール』や『かもめ食堂』はインディペンデントの作品で全国的にもすごくヒットした作品だと思うんですけども、うちもおかげさまですごくヒットして、うちの劇場でそれぞれ2,000万円弱ぐらいの売上を上げたんですね。最近はそのような力のある作品は減ってきていて、今年で言うと若松孝二監督の『キャタピラー』がアンコール上映を含めると600万円をちょっと超えたぐらい。『プレシャス』も600万円弱ぐらい。この2本がうちの劇場では当たった作品になるかなと思っています。単館系の映画というのはやっぱり東京で最初に公開して、色んな宣伝が効いていて、「成功したよね」と言われている映画でも、確かに入るけど何億円というわけでもなかったり、ちょっと成功の基準は分からないんですけど。私たちは私たち自身でもやっぱりいくら欲しいという目標があるので、その目標に向けてどうするかという宣伝会議を劇場ですごくするんですね。

『キャタピラー』の場合は若松孝二監督が、作っている時から「沖縄は戦争で酷い目にあったから沖縄で一番最初にやりたいと思っていた」と言ってくださって、沖縄から一番最初に公開をすることが決まりました。だったら舞台挨拶もしましょう、寺島しのおさんと呼びましょうということで、寺島しのおさん、若松孝二監督、大西信満さん3名のゲストをお招きして、その分の交通費、宿泊費、食事代などは全部こちらでもって、それ以外の宣伝費は掛けずに。まず、寺島しのおさんの舞台挨拶がありますということ、マスコミに告知してもらって、マスコミ向けの試写会を3、4回やって、色んな人に観ていただいて、その中でやっぱりこの映画を観なければいけないという空気を沖縄全県的に作れたのではないかなと思うんですね。若松孝二監督もすごくいいコメント、沖縄県民の気持ちを掻き立てるようなコメントをいっぱい言ってくださったりとか、マスコミの方が映画を観て、本当に良く扱ってくださって、テレビのニュース番組などでも舞台挨拶がありますというところから、ありましたというところまで告知をしてくださったりとか。マスコミを巻き込んで、今回沖縄だけで宣伝ができたのが本当に良かったと思います。初日の2回も満席だったし、ありがたかったなと思っています。

逆に『プレシャス』は東京での告知が出て、沖縄まで3か月ぐらい空いてしまって、忘れられているという時期に公開だったんですね。ただ、『プレシャス』に対する印象はいいはずだから、やっているということさえ分かってくれれば、来てくれると思ったので、それはテレビ局とタイアップの話をして、1回試写会をして。それと、パーティーでうちも無料で出すから、テレビスポットをくださいという話をしました。沖縄のローカルで

テレビスポットをたくさん、東京でも流していないので、自分たちで作って流して。そうしたら本当にすごくお客さんがいっぱい来てくださった。すごく衝撃だったのが、ヒットする映画っておばあちゃんたちが大勢観に来るんですけど、『プレシャス』に関しては、今まで劇場に来たことがないようなミニスカートの薄着の女の子、ヒールが高い靴を履いたような女の子がいっぱい来てくれて。成功するにはこの人たちが必要なんだとすごく思った上映でした。

**関口**：ありがとうございます。他の劇場さんと一般的に押しなべて語るというのは難しいかもしれないんですけど、『キャタピラー』や『プレシャス』など、一般的には成功させるのは難しいと思う作品を成功させるのはすごいと思います。次に武田さんに午前十時の映画祭についてお話を伺いたいと思います。よろしいでしょうか？

**武田**：はい。午前十時の映画祭は、今は当たったから良かったという話になっていますが、そもそも最初はみなさん非常に協力的ではありませんでした。もう配給会社からすれば面倒くさい、旧作のニュープリントをわざわざ焼いて、興行会社からすれば1週間で換えてばらして、また次の来て。本当にどちらかと言うと協力的ではなかったんですけど、でも結局ラインナップが出てスクリーンで観ると、やっぱりいいんですよ。結局みんな映画が好きだし。僕も試写で字幕を入れたり、色々な作業をしていて、初号を観るとやっぱりもう画を見るだけで涙が出てくるような映画がやっぱりあるんですよ。最初、企画の段階ではBSでもやっているじゃないと結構思っていたんですけど、実際スクリーンで観ると映画ってすごいなと改めて思いました。

**関口**：この映画祭のために全てニュープリントでプリントをお作りになったということなんですけれども、まずどの作品をやるというセレクトのところから、企画を成立させるところまでのお話を教えていただいてよろしいでしょうか？

**武田**：基本的にはネットとか、劇場に案内文を出して、一般投票をしていただいて、それと選定委員の先生ということで品田雄吉さんやおすぎさんたちを集めて、その一般投票の結果と合わせながら50本を選ぶという形で現在やっている50本は選びました。選ぶのは別に名作を50本、色んなものが出てくるので簡単なんですけれども、問題はニュープリントが手に入るのかというのを調べるのがものすごく大変で。1年目で言うと『風と共に去りぬ』とか『サウンド・オブ・ミュージック』は入っていないんですけど、それは調べたら契約的に色々問題があって駄目だったんですよ。残念ながら手に入らない。たぶんマスターネガはあると思うんですけど、作業用に1回デュープしてやらなければいけない。その作業用のネガも劇場でやるケースがあまりないので、もうジャンクしてしまっているんですよ。それを改めて頼むとまたお金がかかるよと言われて。

とにかくめちゃくちゃ金のかかる企画なんですよ。1プリントが大体高いものだと200万円以上してしまふ。それも1本でやっていて事故を起こしたら終わりなので、全て2本頼んでいるので、1作品高いもので500万円近く。もうなんて糞沢だろうと自分でも思いますけど、それでやっとなり立っているという。それこそ映画関係の方が時々電話して下さって、「いいことをやっているね。うちもやりたいんだけどどこに電話したらあいうプリントは来るの？」と言うので、「大体1億円ぐらいかかりますよ」と言うと黙って電話を切ってしまいますよね、みんな。2ちゃんねるとかでも、旧作の減価償却したプリントでいい商売しているみたいなことを書いてる人がいますけども、全くそうではないので、非常にお金のかかるイベ

ントですね。

**関口**：午前十時の映画祭という企画自体をどうして始めようと思ったのかというところが、やっぱりポイントになるのではないかなと思うんですけども。

**武田**：そもそもは今 TOHO シネマズの社長をやっている中川敬さんがこういうのをやりたいということで、色々やったわけです。2年以上前ですか、邦画と洋画が逆転したりして洋画離れと言われ、それから字幕を読むのがダルいと言う若者が増えてきて、字幕離れということもあり、これはいかんだろうと。昔はテレビの洋画劇場というのが毎日あって、毎曜日。そこで淀川長治さんなどが非常にやさしく洋画の解説をしてくださいましたよね。それがなくなってしまい、しかも名画座もめっきり減って、だから入門したり勉強したりする場がないんですよ。そのちょっとでも助けになればというのが企画意図で。

もちろん全国25か所で上映するのは、やるほうは結構大変です。映画ファンにとってはうちの県ではやってないやとか言われてしまうんですけど。ただ映画ファンのブログをチェックしていると自分の家の近くでは午前十時の映画祭はやっていないけど、このラインナップに入っている50本はみんなが認めた名作だから、近くのレンタルショップへ行って借ります、みたいな人もいらっしゃるんですよ。それはもちろんこちらとしては全然いいことなので、若い人にとっては旧作って何が良くて何が駄目かというその基準を教えてくれる人もいないわけで。だから、こういう映画祭が基準になって、じゃあ『ローマの休日』を借りてみようとか、『ゴッドファーザー』を観てみようとか、『戦場にかける橋』ってこういう話なんだと思ったり。そういうのがあると将来的にもいいのかなと思いますね。ただ、もちろん若い人のために企画をしましたけど、圧倒的に年配層が来ていることは事実です。

**関口**：その辺の劇場での構成比をもう少し詳しく教えていただいてよろしいですか？

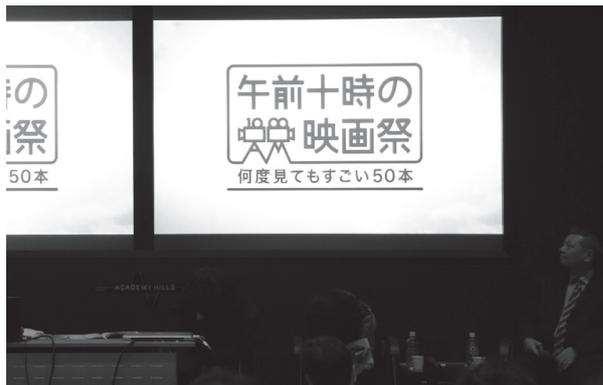
**武田**：構成比は分からないんですけど。なぜ分からないかと言うとシニア料金を取っていないので。一般が1,000円、大学生以下の学生は500円で、料金が別ではないのでデータは出ないんですけど、でも半分以上は年配層であることは事実ですね。

**関口**：学生は何%ぐらいでしょうか？

**武田**：7%ちょっとですかね。

**関口**：これは最初に見込んでいらした数字よりも？

**武田**：もうちょっと来てくれるかなと思ったけど、でもこんなもんですかね。午前10時という本来で言うと変な時間にやっ



ているので、高校生などはやっぱり土日しか来ることができないし、仕方がないかなという風には思いますけど。

**関口：**毎日、インターネットの書き込みをご覧になっていると伺いましたが、その書き込みから見えてきたのはどういうことなんでしょうか？

**武田：**ブログというものがこれだけ広がっていて、それをブログでキーワード検索できるので、午前十時の映画祭でブログ検索をかけると、日本中の午前十時の映画祭を観てこんな風思ったというのが出てくるわけですけど、非常に生の声分かる。やっぱりアンケートとは別の本当に生の声が出るので、それに関してはすごく有益で有効ですし、来年こういうのをやってくれるといいねといった意見は、いい材料になるので利用させてもらっています。

本当にリアルタイムに、昨日観たけどどうだったとか。悪い例で言うとさっき観たけど音が出なくて招待券を貰いましたとか、すぐに書いてあって。劇場から連絡が来るより先にこっちのほうがよく知っていて。あのアナウンスは評判が良くなかったよとか。超能力者みたいに、何で君が知っているんだみたいなことも起きますけど。ああいうやっぱり生の声が聞けるというのはものすごくいいですね。新作映画だとピークが公開日になってしまうので、そこは書き込みがあるかもしれないですけど、午前十時の映画祭の場合、ずっとやっていますから、非常に有効な書き込みが多いです。

**関口：**劇場がすごく多くのところでやっているわけではなく、あるところに行かないと観ることができないということ。それから今はそんなことないんですが最初の頃は午前10時に限定的に上映していて、そこで逃してしまうとどこかへ追いかけていかないと観ることができないシステムになっていましたが、その辺で何か面白いエピソードがあったら教えていただけないでしょうか？

**武田：**最初の企画の時は50週間、50本で、1週間で換えていくという風に中川敬さんが言っていて。「ひとつの作品を2週間ぐらいやったほうがいいんじゃないんですか？土日で観て良かったよと言っても、次の土日には違う作品をやっていますから口コミにならないですよ」と言ったんだけど「駄目だ」と。結果的には50本というボリューム感というのが、この映画祭を盛り上げたと思うし、成功だったと思います。

これは全国の25劇場でやっているんですけど、何で25劇場かというのは理由があって、1回上映すると1週間で移動して次の劇場へ行くんですね。だから、劇場の数は50を2で割った25でなければいけないんですね。他は24とか26は成立しないんですよ。と言うことは、これは基本的に1本のプリントを回していくんですけど、全国を一筆書きのようにぐるぐるプリントが回っていくんですね。なので、東京近辺で言うとMOVIXさいたま、TOHOシネマズ市川コルトンプラザ、TOHOシネマズ六本木ヒルズ、TOHOシネマズ府中、TOHOシネマズららぽーと横浜、TOHOシネマズ海老名という風に、1週間の間をおきながら回っていくので、午前十時の映画祭をよく知っていらっしゃる方は、六本木でチケットが取れなかったから府中でキャッチとか。もう関西の場合はTOHOシネマズ二条、TOHOシネマズなんば、TOHOシネマズ西宮OSと決まっている。しかも西宮と難波は電車で行くとすごく近いですからね。だから西宮がおいしい想いをして結構いい数字を上げているんですよ。その辺は結果的にスキームがすごくうまくいったかなと思っています。

**関口：**映画祭というと普通は全面的に統一のテーマで選ばれた作品がかかっていく。要するにその劇場で50作品かかるみたいなイメージがあるんですけど、そうではなくて回していくという形にされたというのは、どういう意図なんでしょうか？

**武田：**他に方法がないですよ。プリントを50本頼むわけにはいかない。最初は8劇場とか言っていたんですけど、よく考えたら25でないでと理屈に合わないことが分かって25劇場にして。結果的には傷などが付くので難しいんですけど。だから今、全国を回っているのは2本目のプリントです。たぶんこれが一番合理的な形だと思いますけど。来年はどうなりますかという話をした場合、来年は30にしますとか、そういうことはいんです。来年は50か75しかないんです。もう25の倍数でしか劇場を増やせないですね。

**関口：**今後、若い方たちにももっと観てもらいたいという気持ちもやはりあると思うんですけども、そこに関して何か施策や考えていらっしゃることはございますか？

**武田：**学生さんを500円にした以外はあまりないんですけど、ブログとかを見ていると少しずつ若い人たちにも浸透してきているのかなという気はします。ただ、作品によって今若い人が観ても面白いと思うものと、やっぱりちょっと若い人が観るといくらなんでもテンポが遅くて辛いかなというものもあるので、その辺は課題というか。2年目にまた新しいものをやる場合には、ちょっと娯楽色の強いものに変えていこうと思っています。そもそもあまり芸術映画をやるという気はないんですよ。それはもう娯楽映画。昔の娯楽映画はこんなに面白いんだよというのを、きれいなプリントで観てもらいたいです。

結局、50週間、全国25か所でやっているの、宣伝費はたぶん1億円以上かけているんですけど、ほとんど何もできないですよ。それぞれの地域で新聞広告を打つぐらいしかできないので。だからまだまだ知らない方はいて、これから2年目に向けてさらに認知が増えてくれればいいと思っています。あとはブログで見ると、親子で観に行ったりする方が結構多いですよ。要するに親が観たくて、子供を連れて行って、子供も結構喜んでましたみたいな書き込みも見るので、そういうのが増えてくれればいいなという気はします。

**関口：**ありがとうございます。次に宣伝のケースからということで、吉村さんにお話をいただこうと思います。ちょっと前の作品で『チェ』という作品を宣伝されました。チェ・ゲバラのお話なんですけれども、非常に長い映画で、さらに革命の話で難しい要素を持っている。その作品をどのように宣伝されたのかというのが非常に私も興味があります。吉村さんにはそのお話から伺いたいんですけども。

**吉村：**株式会社ヨアケの吉村と申します。一応『チェ』2部作という映画は、日活が買った映画でした。私は今、ヨアケという会社を独立して立ち上げたんですけど、その前にGAGAという配給会社におまして宣伝部に所属しておりました。この作品は日活から配給委託としてGAGAが宣伝を受けるという形でした。当時、日活の編成の方が「吉村君、チェは好き？」と言われて、「好きですよ」と答えたら「やる？」と言われて。もう手を上げて「やらせてくれ」と言ったのを憶えていますね。もう3年ぐらい前ですけど。

今回はこのシンポジウムのテーマが、今の映画興行の中で成功した例みたいなことで、今お二方からすごくいいお話が聞けたんですけど、果たしてこの映画が成功だったのかというのは、たぶん関係している方々の見方が違うと思うんですね。一応、



数字の話をするとうちの2部作のパート1『チェ 28歳の革命』というのが興行収入で約8億円ぐらいですね。パート2『チェ 39歳別れの手紙』が4億円弱ぐらい。実はパート2のほうは半分ぐらいに落ちていて、ビデオも思っていたように回らなかった。ただひとつ、もしかしたら成功と言っているかもしれないのは、パート1が突出して良かったということ。良かったというのは、世界で一番当たった映画、当たった国が日本であったということ。アメリカでは公開すらまともにしていないです。本当はチェ・ゲバラという人はスペインやフランス、南米はもちろんですけど、そういった国にゆかりのある方なので、日本で果たしてどうなのかというのはあったんですけど、なぜか日本が一番興行収入が当たり、結構映画祭では何でこんなに日本では『チェ』は当たるの?というのが話題になっていました。

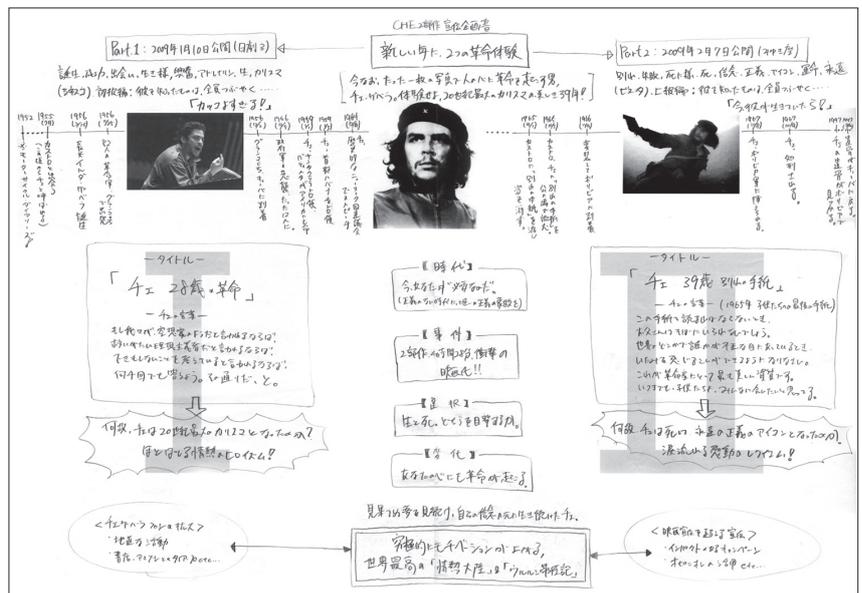
思い返すとどうやってこの映画を宣伝したらいいのかというのは、すごく自分の中で迷っていたんですね。企画書がパソコンのフォルダーの中に5種類ぐらいあって、全部打ち出し方が違って。果たしてどういう風に売ればいいのかというのすごく迷ったのを思い出しました。もともと自分はチェ・ゲバラという人は好きだったりするんですけど、そうは言ってもチェ・ゲバラという人は、本屋に行けば文献はいっぱいありますし、実際に映画にも何作もなっている人なので。だから、これを今さらやるとどうなるのか、というところを色々考えて、ひとつの結論に結びつくまでには3、4か月ぐらいかかりました。

僕は三重苦だと思っていたんですね。ひとつは映画が非常に地味であること。いわゆる派手なアクションが全くない淡々とした映画であるということ。もうひとつは主演であるチェ・ゲバラという人が、ともすればテロリストだと思っている方もいらっしゃるぐらい、非常におぼろげなところもあったりする。3つ目は2部作で4時間30分という映画の尺の長さ。果たしてこれはどういう風に興行していくのかすらさっぱり分からない。むしろ、どう宣伝するかというよりも、どういう風に興行するところから組み立てた憶えがあります。最初、僕は日活に2部作を同時に公開したいという提案をしました。今思い返すと結構それは無謀だったんですけど。たぶんその時からイベント化、つまり何かムーブメントを起こさないと、先ほどの梅津さんの

お話にもあった映画人口のライトな層は来ないんじゃないかなと思っていて。何でもいいからとにかくイベント化したいと思って、2部作をいっぺんにやっちゃおうという話をしましたが、色んな興行の方とか識者の方から意見を聞くと、やっぱりちょっとリスクが大きいよねということで、約1か月ずらして2部作を連続公開するという形になりました。

では、この映画をどうやって宣伝方針を立てて売っていくかということで行き着いた結論というのが、この手書きの企画書(資料⑩)です。これは僕がこの2部作をどういう風に、個別に打ち出しつつまとめて売っていくかみたいな概念を、頭の中にあるものをざっと紙に書いてみたものがこれで。ちょうどチェ・ゲバラが死ぬまでの横軸の年表と、そこでパート1で描かれているのはこういうことで、パート2で描かれているのはこういうことで、というのを書いてみました。簡単に言うと生のチェ・ゲバラと死のチェ・ゲバラなんですね。ひとつは情熱的で革命にまっしぐらに向かうチェ・ゲバラと、革命を失敗してしまうチェ・ゲバラがパート2において39歳で射殺されるわけですけど、その部分を描いていると。

またタイトルも原題は『チェ パート1』『チェ パート2』というんですけど、邦題は『チェ 28歳の革命』『チェ 39歳別れの手紙』としました。これはスタッフみんなで色々アイデアを出しながらこのタイトルになったんですけど、年齢をあえて入れるということと、「革命」と「別れの手紙」というある種、相反というか、雰囲気の違いを付けて差別化したと。この資料の一番下のほうに「究極的にモチベーションが上がる世界最高の「情熱大陸」&「ウルルン滞在記」という、3、4か月もこの映画の宣伝を迷った挙句、結局は「情熱大陸」みたいに売ろうというのが、実は行き着いたところで。「本気なの?」という感じはあると思うんですけど、わりと自分の中では本気で考えていて。チェ・ゲバラという人を知ろうとか、こういう時代があったとかいうことよりも、この映画を観ると自分に磨きがかかるというか、そういうひとつの映画体験みたいなことを雰囲気として作っていきたいというのが最初のスタートで。結構僕はチェ・ゲバラという人が好きだというのがあって、色んな人にチェ・ゲバラってこんなにすごくて、どうのこうのと熱く語ると、だんだんみんな引いていくのが分かるんですね。これはまずいと。こういう宣伝をしてはいけないんだというのがリアルに分かって、何かこういう人たちに興味を持ってもらったり方はないかなと模索した憶えがすごくあります。



資料⑩

そんな中で今日登壇している梅津さんは、『チェ』に限らず色々な作品で、ある種のブレンになってもらっています。宣伝マンというのはやっぱり拠り所を求める人間だと思うんですね。自分がここを信じて走ればいけるんだという確固たるものがないとすごくぶれる。非常にぶれやすい職種だと思うんですけど。色々な人が正直色んなことを言うので、調整するのが大変なんですね。特に邦画なんかは。そこで芯を決めていく、信じられるものを作るために梅津さんをお願いして。要するに僕が仮説を立てて、この仮説はどうなんだと、非常に客観的なデータを伴って検証して欲しいということをいつもお願いして。そのフィードバックをもらって、これでいいんだとか、ちょっと違うぞとか、そういうやり取りをしながら、推敲していく作業をしています。

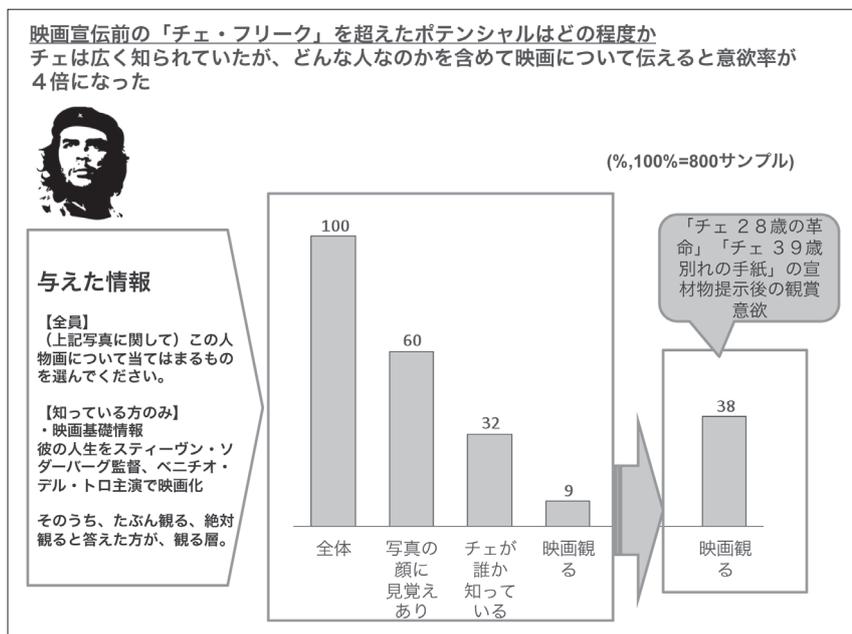
**梅津:** いかつままで何をやったかということだけお話しすると、宣伝の始まる前の段階で、みなさんのお手元にある手書きの企画書(資料⑬)は既にあって、この売り方でいったいどうなるだろうかということのパイロットをするイメージですね。大まかにお金を使って宣伝をする前に、小さいサンプルの方たちに向けて、これを見てどう思いますか、ということインターネットの調査なり、グループインタビューを使ってテストをする。そしてそれに補正をかけるというようなお手伝いをしています。『チェ』に関しては、私は最初にリサーチの設計をする際に、この手書きの企画書を見て、こんな人がいたのかという風に思うようなすごい内容なんですけど、吉村さんからご依頼を受けたのは、実はチェってこのアイコンの写真は結構知られているんじゃないかと。そういう親しみって実はあるんじゃないの。だけど、よく知っている人は結構少なく、僕が考えるこういう人だということを見せたら、映画をすごく観たくなるんじゃないか、という強い仮説があったんですね。

それを検証するためにインターネット上で、こういう分析をいたしました(資料⑭)。左側に、与えた情報としてこの写真見してもらって、顔を見たことがあるけどどういう人か知らない、どういう人か知っているという形で答えていただいたんですね。そのあとにこの熱い企画書の内容を宣材物に若干落とすような、こういうあらすじですというようなことと、イメージが分かるようなものを見ていただいて、「この映画を観たいですか?」という形で聞いていきました。映画鑑賞者全体を100%とする

と、「この写真見たことあるわ」と言う人が60%ぐらいいたんですね。浦和レッズのアイコンになっていたり、Tシャツにプリントされていたりする。そのチェが誰か知っているという人になると3割に落ちてしまうと。その情報だけで映画を観るという人は10%ぐらいだったんですね。ところが、この吉村さんの熱い宣伝メッセージを見たあとだと、「これは観たいわ」とおっしゃっている人が4倍になったんですね。この切り口で、そもそも親しみのあるこの人の映画を宣伝すれば大きく成功できるのではないかとということで、数字の裏づけが事前に行った、仮説を検証したということになります。

そのあとにさらにこの40%の方たちを、先ほど「情熱大陸」とおっしゃっていましたが、モチベーションアップズがいるんじゃないかと。要はこの映画を観て、すごく自分の自己啓発的な想いでこの映画を観たいとおっしゃる方もいるんじゃないかと、色々なプロフィールを吉村さんのほうに提示があったんですね。こういうセグメントの人たちがいるのではないかとということで、それを検証いたしました(資料⑮)。要は『チェ』を観たいとおっしゃっている方に関しても、そもそもチェを知っているのか、あるいは何歳なのか、どういう理由でこの映画を観たいと言っているのかということごとに、顧客のセグメント分けをして、その人たちは具体的にどういう映画を他に観ているのかということを含めてプロファイリングをしていきました。こういう形で大体5グループぐらいいますねということで、これを提示した上でそういう人たちがいたい世の中に大体何人ぐらいいて、その中のポテンシャルがどのぐらいなのかということのを定量化して(資料⑯)、吉村さんに「吉村さん、いけますよ」ということでお出ししたという流れですね。

**吉村:** ありがとうございます。確かに「いけるかも」と思ったのは憶えています。こういった形でコンセプトに行き着いたところで、例えばチェ・ゲバラがアルゼンチンの生まれで、何とか何とかでとかそういう細かいことはもういい。そういうのは一切省いて。トーンとしてこの映画は、これは知っておくべきじゃないのかとか、観ておくべきじゃないか、もしくは体験してみたいなというところに、最終的には非常に感覚的なところに行き着いたのは、やっぱり自分の仮説がある種確信を得られたことで自信がついたというのもしかしたらあったかもしれないですね。当時のことを振り返ると。

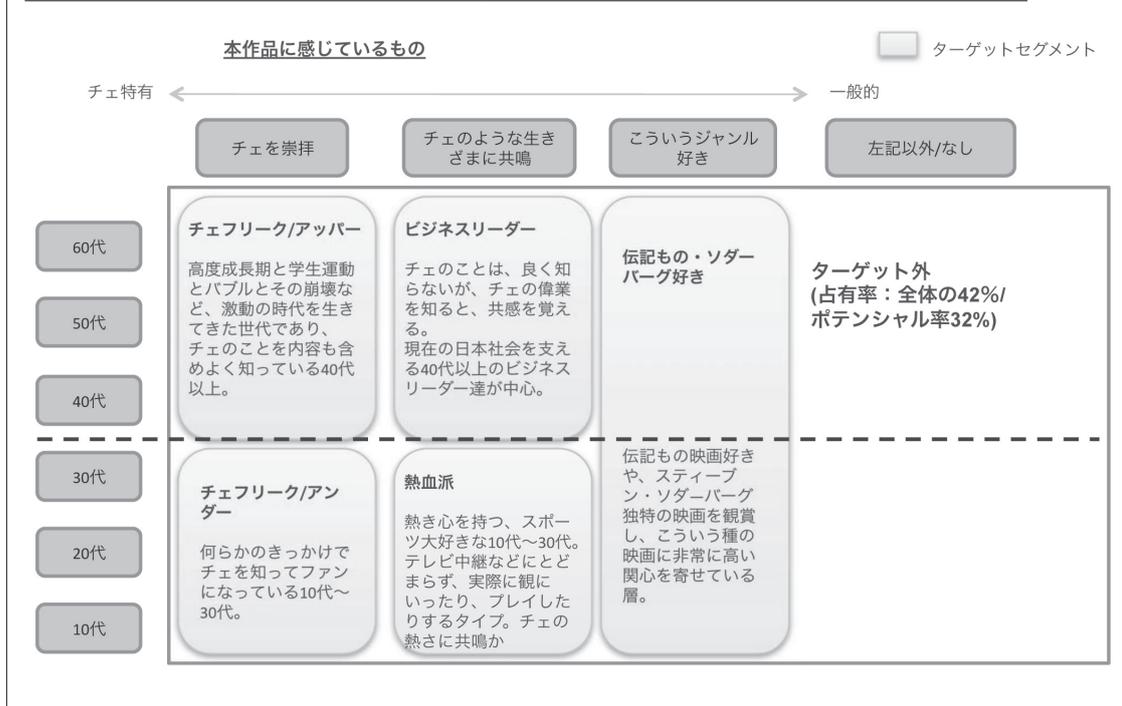


ではコンセプトが決まって予告編とかポスターができて、実際具体的に媒体戦略を中心とする、どういう風にプロモーションをはっていくかという意味で、これは12月24日の宣伝会議の資料なんですけれども、劇場さんと宣伝会議をした時の資料ですね。公開が2009年の1月10日だったので、本当に公開直前の時の宣伝会議の資料で、当時オバマさんが台頭してきた時で、オバマさんの選挙事務所にチェ・ゲバラのフラッグがあったりとか。なぜか麻生太郎さんは好きなんですね。事務所にチェ・ゲバラのものがあったりとか。そんなところから始まり、こんな企画書があって。年末に来日があって、監督のスティーヴン・ソダーバーグとベニチオ・デル・トロが来たことが実は一番大きかったんですけども。

資料⑰

## ターゲットのセグメンテーション分析

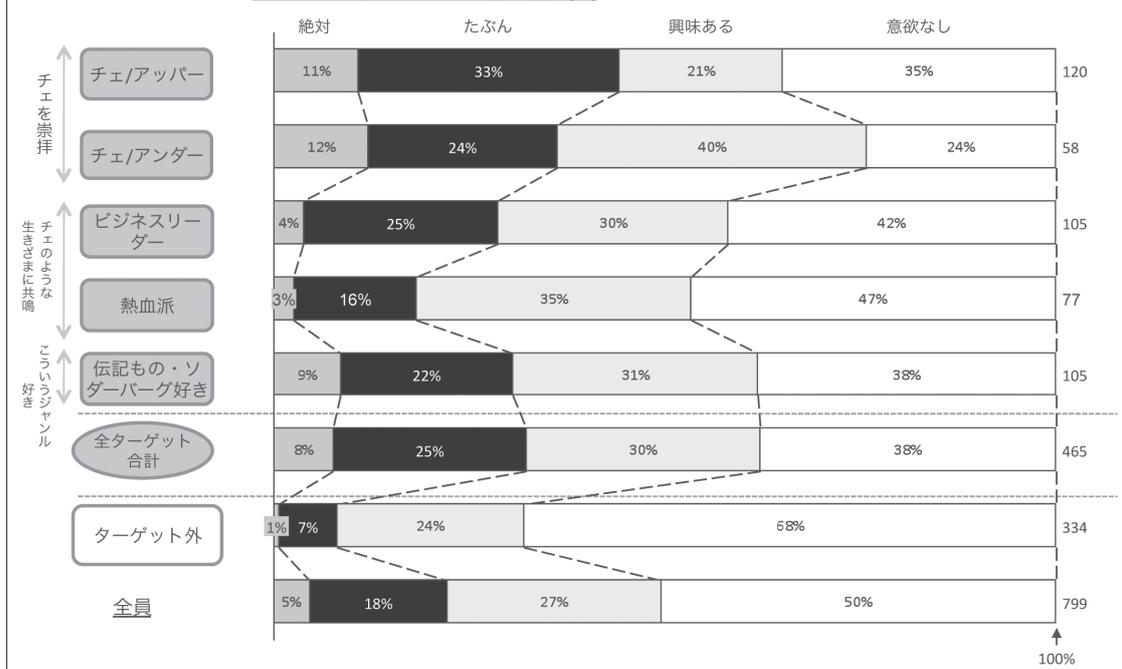
### フックポイントを含めて具体的にターゲット層を浮かび上がらせた



資料 ⑩

## 「チェ」二部作の宣伝マーケティング関連： 「チェ 二部作」のターゲットセグメント分析 ターゲットセグメントの大きさを定量化

セグメント別ポテンシャル層の割合(%)



資料 ⑩

僕はこの映画の一宣伝プロデューサーであって、スタッフがいっぱいいるわけですね。本当にそのスタッフには感謝しているんですけど、一番最初の会議の時に僕が結構きつい目標を出して。それは朝日新聞の「天声人語」とNHKの「おはよう日本」とテレビ朝日の「報道ステーション」、この3つを決めると。この3つを決めない限り、パブリシティを何媒体決めても俺は認めないと、冒頭の会議で結構きついことを言って。「そんなバカな」みたいな感じで見られたんですけど、結果的に決めてくれたんですね。それがやっぱり年末年始に火が点く要因だったかなという気はしています。天声人語は、本当にこの映画を観た記者の方が書いてくれました。非常にいい内容でしたね。

あとはスタジオジブリの鈴木敏夫プロデューサーがコメントを、しかも手書きでくれた。「ゲバラのいない時代は不幸だが、ゲバラを必要とする現代はもっと不幸な時代だ」というコメントをくれたり。あとは村上龍さんがご覧になって涙を流したらしくて、その翌日に長文のこの映画に対するコメントが着たりとか。そういった、なかなか宣伝的にやろうと思ってもできない自然発生的なものがどんどん生まれていったのが年末年始の時で、書店はやたらと盛り上がるし、そういったものがうまくいっていた時期だったなという気はしています。1月1日元旦の朝日新聞に広告を15段出したんですけど、村上龍さんのコメント入りで出して、交通広告は鈴木さんのコメントを手書きで使わせていただいて。そんなことで、ある種自分の手を離れて映画が勝手に走っていく感じというのは、当たる映画の時は結構感じるものですけど、まさにそういう感覚を伴ってやれた、本当に映画の神様が味方をしてくれてすごく幸せな映画だったんじゃないかなと思います。

**関口：**ありがとうございます。この3つのリアルな展開について、ちょっとここで1回分析をしてみたいなと思うんですが。梅津さん、お願いできますでしょうか？

**梅津：**ちょっと別の事例もご紹介させていただきます。まず桜坂劇場さんのほうに関してなんですけど、先ほど鑑賞者人口の全体とヘビー層がいかにか小さいパーセンテージかという風に申し上げましたけれども、その数が他のライブエンタテインメントと比べてじゃあどうなんだろうかということちょっと分析したものです（資料②）。映画の全体の鑑賞者人口というのは、3,000万人とか、4,000万人とか色々と言われているんですけど、これぐらいの数千万人はいるわけなんです。その内の10%弱という数百万人、超ヘビー層になると2%ぐらいしかないのが本当に数十万人の世界なんです。この人たちが映画ビジネスを支えているんだとすると、その大きさというのは他のライブエンタテインメントと比べてどうなのかということ比べたものです。ライブエンタテインメントの鑑賞者人口というのは、これは実際の数字ではないんですけど、先ほどのように色々推定を置いて、推定値ではあります。ただ、こうしてみると中断ぐらいにクラシックや演劇やサッカーなどがあるんですけど、ともすれば非常に嗜好性の高いニッチなもの大きさがあまり変わらないんですね。

何で桜坂劇場さんに関してご紹介したかったかということ、顔の見える方たちにいかに何度も来ていただけるか、その人たちに對して、例えばコンサートなんかでもチケットだけではなくてグッズなどで顧客単価を上げていっているわけなんですけど、そういったマーケティングが非常に参考になるのではないかと、この分析をご紹介させていただきました。よく私はすごいなという事例で引き合いに出すのは宝塚ですね。宝塚って稼働率がみなさんどのぐらいだかご存知ですか？ほぼ100%なんですよ。そういった形で、時間がかかる、単価が高いということであっても、劇場をいっぱいし続けて、ファンを太く

育てていくこと。桜坂劇場さんのようにやっていくということは、まだまだ余地があるんじゃないかなということが一点です。

最後に午前十時の映画祭についてです。これはインターネットリサーチで午前十時の映画祭で上映している50作品に関して、その作品名を並べて映画鑑賞者の方たちにその作品を知っているか、観たことがあるか、もう一度観たいか、というような形で質問をしています。全国に住んでいる15歳から69歳の方にお聞きしました。（資料②）左が認知率です。左から2番目が認知している方たちの中でどのぐらいの方が観たいとおっしゃっているか。右から2番目が過去に観たことがあるとおっしゃっている方の割合。一番右が観たことがある方がもう1回1,000円払って観たいという風に答えている割合です。これを縦軸、シニア層と中年の方と若い方という風に分けて集計をして、50作品についての平均値を出しています。これでまず気付くのはシニア層の方の認知率が押しなべてものすごく高いんですね。75%の方がその作品を大体知っているという風におっしゃる。50作品全部に関して。平均値ですけれども。観たことがあるとおっしゃっている方も3割いらっしゃいます。これは当たり前と言えば当たり前なんですけれども、注目していただきたいのは若い方に関して認知率というのは確かに低いし、観たことがある人の割合もシニアに比べて低いんですね。ただし、その中で知っている方が劇場で観たいとおっしゃっている割合、認知されている方の意欲率と、観たことがある方の中でもう1回1,000円払って劇場で観たいとおっしゃる割合がシニアと若い方でそれほど変わりがないんですね。ということは映画に関してもっと認知を上げていったり、観た方が少しでも増えていけば、その方がもう一度観たいという風におっしゃる割合は、過去のシニアのファン方たちとそれほど変わらない非常に強いポテンシャルのあるコンテンツだということが言えるのではないかなという風に考えます。

**関口：**ありがとうございます。今回第三部で申し上げたいことは、みなさんそれぞれのジャンルで映画のビジネスを成功させるために、映画をきちんとお届けするために苦勞をされて、それを成功させているという事例を聞いていただきました。比較的こういうジャンルにおいて、これまで私たちはどういう風に失敗しているか、どういう風に成功しているかというのをきっちりデータを元に検証したことはあまりなかったんじゃないかなと改めて思いました。

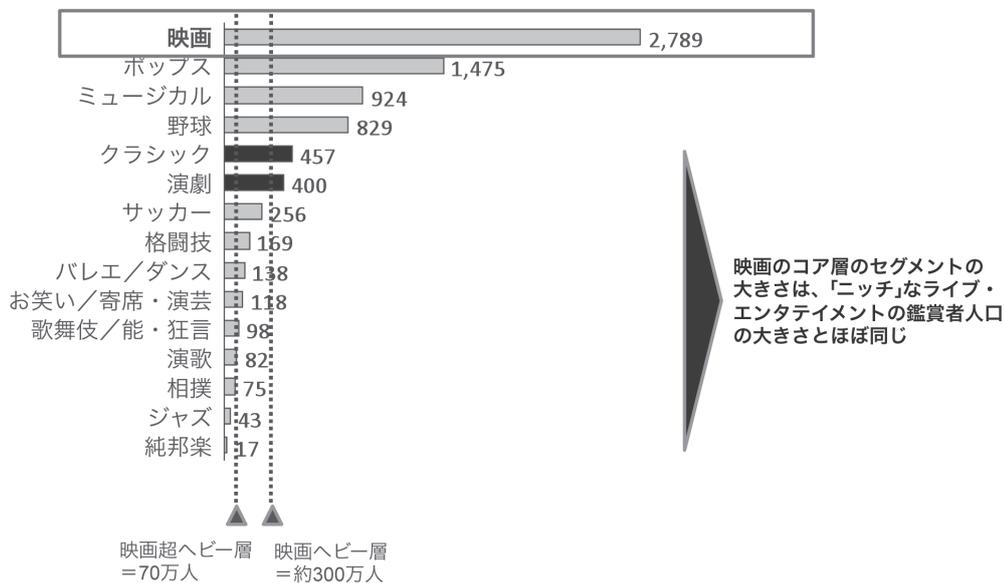
今回、シニア層の映画人口が増えているのではないかと何となくおぼろげに思っていたことが、数字として置き換えられた。これはかなり劇的なことだと思うんですね。今、見ていただいたところで、ではその次のアクションとして何ができるのかということがたぶん明確になったんじゃないかなと思います。これも発想の転換のひとつ、自分の意識の持ち方のひとつなのではないかと思えます。できることをやるために、どういう意識を持ってほしいのかということを変更して私たちは探っていくつつ、いい映画文化を育てていければと思います。本当に長い間みなさまありがとうございます。



### 桜坂劇場の取り組み関連：

### ライブ・エンタテインメント鑑賞者人口推定値(万人)

他のライブ・エンタテインメントのマーケティングの仕方を参考にヘビー層を囲いこみ、積極的にコアファンを形成することもできるのではないか

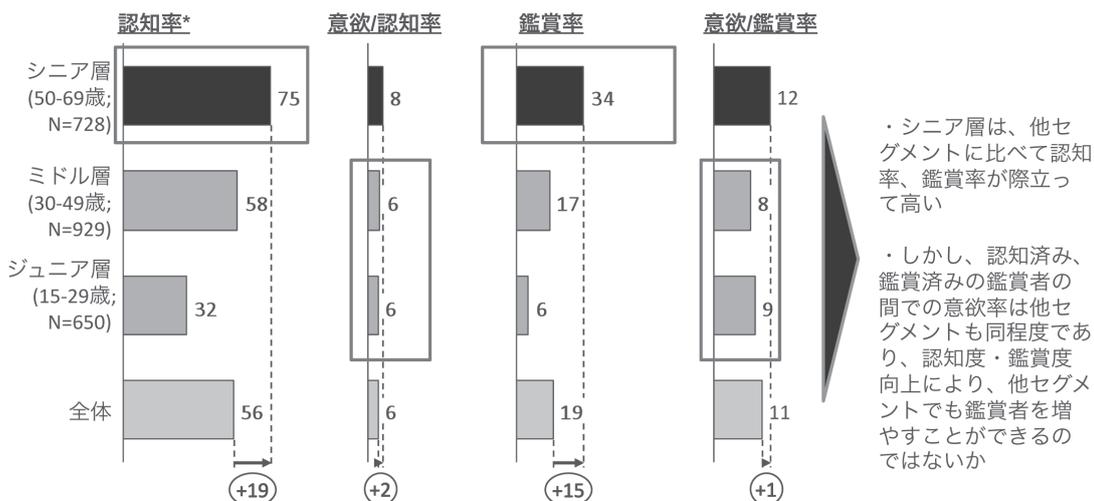


\*市場規模をのべ動員数で割り平均単価を算出、年間鑑賞頻度は価格に比例し、基準値を映画の6.9回とした。それぞれの推定平均鑑賞回数でのべ動員数を割って鑑賞者人口の推定値とした  
資料：びあエンタテインメント白書2007年、GEM Partners分析

資料 ②

### 「午前十時の映画祭」関連：上映作品の年齢層別認知度・鑑賞済み比率・意欲度 シニア以外のセグメントでも、認知度を向上させることにより、さらなる動員増につなげることができるのではないか

「午前十時の映画祭」上映50作品の平均値(%)



\*上映中の50作品それぞれを「知っている」と回答した方の割合を平均した値    \*\*50作品それぞれを「絶対に観る」と回答した方の割合を平均した割合  
\*\*\*50作品それぞれを「すでに観た」と回答した方の割合を平均した値  
資料：GEM Partnersによる映画顧客調査

資料 ②

# Film culture restoration —New box office environment for change

Speakers: Aya Umezu (President, GEM Partners Inc.) / Kumiko Shimoji (Programming Director, Sakurazaka Theater) /  
Kazu Takeda (Organizer, 10 am Film Festival, Film and Theater Culture Association) /  
Tomomi Yoshimura (President, YOAKE PICTURES Inc.)  
Moderator: Yuko Sekiguchi (Editor-in-Chief, VARIETY JAPAN)

## Aya Umezu President, GEM Partners Inc.

Today, I would like to share with you some figures in order to see the current situation of the Japanese film market. The total film-going population has been gradually increasing over the 20 years from 1989 to 2009. This is a result of the increase in those who watch films at theaters at least once a year (participation rate) and the increase in Japan's total population. The participation rate was 31 percent in 1989, which went up to 38 percent in 2009.

Let us look at the breakdown of the film-going population by age group. As you can easily see from the graph, the total number of young filmgoers has decreased by nearly half, although the participation rate has not changed much from 20 years ago. This is because Japan's youth population has decreased significantly. On the other hand, the number of seniors in their 50s, 60s, and 70s who go see a film increased considerably, with the number of males being three times more than 20 years ago and that of females four times.

The next graph shows the breakdown of the film-going population by frequency. Light watchers are those who go see a film one to four times a year; moderate watchers are those who go five to 11 times a year; heavy watchers are those who go 12 to 24 times a year; and ultra-heavy watchers are those who go more than 25 times a year. Ultra-heavy watchers comprise only 1 percent of the total film-going population and heavy watchers comprise 7 percent. In other words, 8 percent of filmgoers watch films once or more every month, while 30 percent of filmgoers go see a film once or so every two months.

The annual total number of filmgoers including repeaters is said to be 160 million. Of this, 40 percent to 50 percent is heavy and ultra-heavy watchers, while 70 percent is moderate watchers.

What we can conclude from these data is that the theatrical film market in Japan is now supported mainly by the older generations and by a rather small segment of heavy watchers. What, then, can we say about the future of the film market? By using the same figures, such as total population, participation rate, and frequency of going to a film, we can draw up two scenarios.

In the first scenario, the assumption is that the film-watching behavior of a particular generation does not change even with age. Therefore, if the participation rate of females in their 20s is currently 14 percent, it will remain the same when they are

in their 30s ten years from now.

The second scenario assumes that the film-watching behavior of a particular age group remains the same regardless of generation. So, when the people in their 20s reach their 30s, they will go to a film with the same frequency as people who are now in their 30s do.

Based on these two scenarios, two different estimates have been calculated of the film-going population for the years 2010, 2020, and 2030, along with the figure for 2000. The total number of filmgoers will expand slightly —by 7 percent— if we follow the first scenario, assuming the film-going behavior is generation-specific. However, if we follow the second scenario, which assumes the film-going behavior is specific to age group, the film-going population will be in the negative by 2030 due to the decrease in Japan's total population.

It is usual that a market shrinks as the total population decreases, but the film market has been able to remain the same size thanks to the senior generations who started to go to films more frequently than when they were young.

In analyzing these two scenarios, I strongly felt that I want to do something about this. As I said earlier, Japan's film market is being sustained by senior generations and a few heavy watchers and will shrink in the future if the current trend continues. Thus, what will be important is to go into new directions that would appeal to younger generations and moderate film watchers while continuing to value current loyal customers —senior citizens and heavy filmgoers. I would very much like to hear from other speakers about some of the successful attempts to expand the film market.

---

## Kumiko Shimoji Programming Director, Sakurazaka Theater

Sakurazaka Theater is a small film theater situated in the middle of downtown Naha City, Okinawa, housed in a building of its own. This is rather unusual for a mini-theater because mini-theaters are usually located within a building as part of it. I am in charge of booking films for our theater. Today, I would like to talk about what we do to attract people as a mini-theater in a local city.

There are three halls in this theater, with capacities of 300 seats, 100 seats, and 80 seats respectively. The number of staff is 25 to 30, including directors and part-timers. This is the sixth year since the theater opened in July 2005. We show

about 300 films annually.

We have a membership system, which costs 2,000 yen per year and allows a member to watch a film at 1,000 yen for an adult, 800 yen cheaper than the regular adult rate at theaters in Tokyo and other major cities. At the moment, we have 10,000 members. This is one of the largest membership numbers for a mini-theater in Japan.

I have passed around two booklets for you. One is our monthly magazine that we distribute free of charge. We print 30,000 copies of this 20-page, full-color magazine; 10,000 copies are sent to our members and the remaining 20,000 copies are distributed not only at our theater but also at other locations.

As you can see, the magazine contains information on live music performances in addition to film-related information. This is part of our attempt to attract more people to the theater. For example, a music lover who is not a big fan of films comes to the theater to listen to live music and gets to know the theater also shows films. We have to stop showing films when we host a live music event, which sometimes does not go down well with distributing agencies, but live events are definitely contributing to increasing awareness about our theater.

Theater owners usually determine how long they will show a film depending on the number of people who watched the film after its release. We decide the length of the showing period when we book a film. It is usually two weeks, and might be 4 or 5 weeks if we think the film will be a hit.

Another booklet I passed around is the pamphlet of Sakurazaka Shimin Daigaku (Citizen's College). Besides films and live events, we also offer a variety of lectures and workshops. This is one of our ideas to use the film theater as a place for non-film purposes. At first, we started with around 10 workshops mainly on filmmaking and scriptwriting. Now, there are more than 100 courses, which can be completed in three months. The total number of participants taking these courses is 700, including those taking multiple courses, which amounts to an annual total of nearly 3,000. This is the number of people who come to the theater for the purpose of attending their courses only.

Last summer, we organized about 50 workshops for kids at this theater. I think it is a general notion that kids do not come to film theaters, especially one like ours. But the workshops attracted about 800 children in total. It felt really great to have children around in a film theater.

Another attempt to attract people who are not particularly interested in films is through our café that we run ourselves. We offer light meals and coffee, so that filmgoers can relax while waiting for their film. We also sell books and sundry articles as well as film programs.

Recently, we opened another shop on the second floor to sell local handicrafts and works of art by young artists in Okinawa, such as pottery and T-shirts. The café and these shops are intended and designed to be visited not only for spending their waiting time before a film but also for shopping and dining even when people are not watching a film. Ideally, we want to

make this theater a place where people just feel like coming to eat lunch or to buy souvenirs of Okinawa. In order to maintain this theater as a film theater, we are making efforts to attract people with a variety of activities other than showing films.

---

**Kazu Takeda**  
**Organizer, 10 am Film Festival,**  
**Film and Theater Culture Association**

When we first began the 10 AM Film Festival, the film industry was not very cooperative. Distribution companies had to print films for the film festival, and promotion companies felt there was a risk and extra workload in screening old films, one per week. But once we got together a list of excellent works, the attitudes from the distribution and promotion companies changed. These works can be viewed on satellite TV, but we came to a common understanding that there was a special meaning to watching the films on the big screen.

The films were selected by popular vote via the Internet and film theaters, and then finally decided by a selection committee. The key issue here was whether we could obtain new prints of the films. Contractual difficulties meant that we had to pass on such films as *The Sound of Music* and *Gone with the Wind*, or some of the original masters may have been lost, and as a result we were told that our film festival would end up costing a large amount of money. The expenses are high. One print of a film can cost more than 2 million yen, and since prints are usually made in lots of two, sometimes films can cost as much as 5 million yen. A lot of people in the business also said that they would like to try the same thing, and I had to tell them that it will cost a 100 million dollars to do. Then, they were speechless and just hung up the phone.

Originally, we were able to get off the ground thanks to the suggestions made by Takashi Nakagawa (President of TOHO Cinemas). At the back of all this was the younger generation's dislike of foreign films because they did not like reading subtitles. In the old days, films from the West were broadcast on TV every day, with easy-to-understand commentary supplied by film critic, Nagaharu Yodogawa. There were no theaters that showed the old films either. And since there was no way to learn about or appreciate foreign films, the 10 AM Film Festival was created to fill that gap. Although there are now 25 theaters nationally that are showing these films, if the theater near you is not showing the film you want, you can always rent it on DVD. If we can teach the younger generation the basics of critiquing a classic film's good and bad points, we believe it will certainly foster a wider film fan base in the future.

Although we planned this for young people, the majority of patrons are from the older generations. Adults pay an entry fee of 1,000 yen while students pay 500 yen, and since there is no charge set for seniors, there is no hard data available regarding their attendance. But it seems that the elderly make up more than half of the turnout. Student attendance is slightly more than 7 percent, less than we had initially hoped, but that is because high school students can come only on weekends.

The 10 AM Film Festival is a big topic on the Internet. Viewers often post blogs about the films they have seen, which gives us



an insight into their true impressions. The number of people blogging about new releases is at its peak during the release days but tapers as time passes. Since the 10 AM Film Festival is on for a longer period, we are able to read valuable opinions posted, which we would like to use as reference for future activities.

Once the film has been on for a week in one cinema, the print is sent to the next cinema where it is shown for a week, and so on. Some of our patrons keep themselves informed about how the prints are sent around places, so if they miss a showing at one theater, they can catch up with the film at the next one.

We want to keep this going in the second year as well. Although we have not been able to attract a large number of young people, when you see the responses online, you get the feeling that word about the 10 AM Film Festival is gradually permeating through the younger generation. Among the films selected for the first year, some of them were enjoyable for young viewers, although some were not. That is why we are planning to select films with a stronger leisure focus more suited to young people.

---

**Tomomi Yoshimura**  
**President, YOAKE PICTURES Inc.**

Before I set up Yoake Pictures, I was working for Gaga and was responsible for publicity of the film *CHE*. The two-part film was purchased by Nikkatsu, which commissioned Gaga for distribution. I remember feeling thrilled by the offer from Nikkatsu because I myself was interested in this historical figure.

When I was asked whether or not *CHE* had succeeded at the box office, I would say that the answer depended on one's point of view. Part 1 grossed 800 million yen, and Part 2 made 400 million yen. Actually, we did not get that much from the video, either. In one sense, it was a success in that Part 1 did very well, and while it was not screened in theaters in the United States, it made the most money in Japan. There was a lot of concern about how it would be accepted in Japan, given that it was a film about South America.

At first, I had no idea how to sell it. I drew up as many as five proposal papers. Why now a film about Che Guevara? This was a tough film. It is low-key, with no splashy action sequences. The hero is a man whom some people think to be a terrorist. With both parts together, the film comes to a lengthy 4.5 hours. I had to ask myself "How can I make it a success?" I suggested to Nikkatsu that they release both parts together, but that was too risky and came to naught. We wanted to screen it like a film event and build some momentum. So we decided to show both parts consecutively— the second part a month later.

I sought verification for my theory from Ms. Umezu of GEM Partners that my publicity plan was on-track. My theory was: A lot of people are very familiar with that iconic photo of Che. If we portrayed him as a certain kind of person, then people would come to see the film.

We did research to see if this theory would work. According

to the research, we found that 60 percent of people knew his face, about 30 percent knew who he was, and about 10 percent wanted to see the film based only on that information. By showing the message about the life of Guevara to these people, the percentage of people who answered that they wanted to see the film more than quadrupled. Aya Umezu said, "This could work."

The publicity left out a lot of details about Guevara's life, instead pushing the message "You should know about this man" and "You should experience this film." We needed different angles for the two parts, so we differentiated them into "The life of Che" and "The death of Che." The Japanese titles contained terms like "revolution" and "farewell," separating these by age. Part 1 was entitled "Revolutionary at 28" and Part 2 "A Farewell Letter at 39." We did not have any promotional material, so we had to create posters and previews from scratch in Japan.

Actually, I set some difficult targets for the publicity team at the first meeting. I gave instructions that the film had to be introduced in Asahi Shimbun's newspaper article "Vox Populi, Vox Dei," in the NHK TV program "Good Morning Japan," and in TV Asahi's program "Hodo Station." As a result, my team pulled out all the stops and achieved all three objectives.

As three main recommendations, in addition to "Vox Populi, Vox Dei," we also received comments from Studio Ghibli Producer Toshio Suzuki and from author Ryu Murakami. On New Year's Day 2009, we put a full-page newspaper advertisement in Asahi Shimbun, as well as advertising on trains. I was encouraged by reactions of test viewers, but what really contributed to the success was the visit by Benicio del Toro, who played *CHE*, and director Steven Soderbergh in the new year.

This applies to many films, but the more publicity there is for a film, the more it seems to develop legs of its own. I felt that this film had the blessings of the gods of cinema and I was very happy to be involved with this film.

開催時のスナップ／Photos



①	②	③
④	⑤	⑥
⑦	⑧	⑨
⑪		⑩
⑫		

- ① 佐藤純彌監督 ② 橘川栄作氏
- ③ ヘンク・キャンピング氏 ④ 梅津 文氏
- ⑤ 下地久美子氏 ⑥ 武田 和氏 ⑦ 吉村知己氏
- ⑧ 関口裕子氏 ⑨ 司会を務めた淵脇佳子氏
- ⑩ 冒頭で挨拶をする小松弥生氏(文化庁文化部長)
- ⑪ 資料をモニターに映しながら講演
- ⑫ 会場は満員の聴講者でにぎわった



# 映画ナビゲーターズ

❖ 主催：文化庁 ❖ 共催：公益財団法人ユニジャパン  
❖ 会期：2010年10月29日(金) / 10月30日(土) 18:30～20:00  
❖ 会場：TIFF movie café ❖ 料金：入場無料 ※事前申込み制



## 開催主旨

文化庁映画週間の新プログラムとして東京国際映画祭期間中にオープンしていた TIFF movie café にて映画ファンのための新しい映画カルチャートークイベントを開催。映画を敬愛する文化人をゲストに招き、独自の視点や語りを通じて、映画作品が持っている奥深さや世代を超えた楽しみ方の秘訣をナビゲートしてもらいました。映画祭期間中に来場する参加者にも積極的にアピールし、ナビゲーターと映画ファンが一体化できる新しい形のトークイベントとなりました。

## Symposium Theme:

Film Navigators was a talk show event newly added to the Bunka-Cho Film Week. Every night, a cultural figure with a passion and respect for film explored the beauty of cinema from their own unique perspective, offering insights into the lasting legacy of great films. We appealed actively to many of the guests of the Tokyo International Film Festival and the event emerged as a new style talk show in which movie fans interacted with the navigators.

❖ ゲスト：ラレコ (Flashアニメーション監督)

日時：2010年10月29日(金)

18:30～20:00

進行：松岡ひとみ (映画パーソナリティ)

❖ ゲスト：古屋雄作 (演出家)

日時：2010年10月30日(土)

18:30～20:00

進行：伊藤さとり (映画パーソナリティ)

❖ Guest: Rareko  
(Flash Animation Director)

Date: Oct. 29, 2010 (Fri)

18:30-20:00

Moderator: Hitomi Matsuoka  
(Movie Personality)

❖ Guest: Yusaku Furuya (Director)

Date: Oct. 30, 2010 (Sat)

18:30-20:00

Moderator: Satori Ito  
(Movie Personality)

# Film Navigators

❖ Organized by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Chō) ❖ Co-organized by: UNIJAPAN  
❖ Dates: Oct. 29, 2010 (Fri) / Oct. 30, 2010 (Sat) 18:30-20:00  
❖ Venue: TIFF movie café ❖ Fee: Free <Guests Only>

## ゲスト / Guest



### ラレコ (Flash アニメーション監督)

茨城県在住の Flash アニメーション監督。作品制作においては脚本、作画、音楽、声の出演まで全てをひとりで手がけている。代表作である「やわらか戦車」は、インディーズアニメのポータルサイト「livedoor ネットアニメ」にて2005年12月よりスタート。1日45万を超えるアクセスがあるなど話題となり、多数の企業から商品化申し込みが殺到、20社100アイテム以上の商品化が実現。現在に至るまでネット発のキャラクターとして高い評価を受けている。2010年2月より、日本テレビにて蚊のアニメ「ちーすい丸」の放送開始。続々と商品化が続いている。その他ラレコ作品として、「くわがたツمامミ」、「やわらかアトム」などがある。

### Rareko (Flash Animation Director)

Flash animation director living in Ibaraki prefecture. For his anime he does script writing, drawing, music composing, and voice over all by himself. His representative work “Yawaraka Tank” started streaming from December 2005 on “livedoor Net Anime,” an independent anime portal website. His anime had the access of more than 450,000 views. Creating the buzz, commercialization offers came from numbers of companies. More than 100 types of his anime goods were merchandized from 20 companies. As of today, his anime still receives high marks as a character that started off from the Internet. From February 2010, a mosquito featured anime “Chi-Sui Maru” is on-aired on Nippon Television. More of his anime characters are merchandized. His other animes are “Kuwagata Tsumami,” “Yawaraka Atom”, etc.

## 進行 / Moderator



### 松岡ひとみ (映画パーソナリティ)

Hitomi Matsuoka (Movie Personality)

## ゲスト / Guest



### 古屋雄作 (演出家)

映像製作会社である株式会社クルーザーの全作品を手掛ける企画・演出家。1977年愛知県生まれ。2006年、「スカイフィッシュの捕まえ方」がビクターエンタテインメントよりDVDとしてリリースされ、以降、オリジナル企画のDVD作品を次々に発表。大ヒットとなった「スカイフィッシュの捕まえ方」は三部作「国内編」、「サイエンスジャーニー編」、「板尾創路編」に発展。さらに、架空の言語学教授・碑文谷潤を作り上げた「人の怒らせ方」シリーズ（「温厚な上司の怒らせ方」ほか）は口コミで火が付き、DVD作品からテレビ番組化されるという異例の逆転現象まで起こした。

### Yusaku Furuya (Director)

The director and the planner of all Cruiser DVDs. Born in 1977 in Aichi prefecture. In 2006, “How to Catch the Skyfish” was released as a DVD from Victor Entertainment and many releases followed after. A major hit “How to Catch the Skyfish” lead on becoming a trilogy: “Domestic Version,” “Science Journey Version,” and “Itsuji Ito Version.” “How to Make People Angry” series (including “How to Make Your Mild Boss Angry”) that established a fictional linguistic professor Jun Himonya became a hit from word of mouth. It even created the unusual phenomenon that a TV show was created from a DVD.

## 進行 / Moderator



### 伊藤さとり (映画パーソナリティ)

Satori Ito (Movie Personality)

## 映画ナビゲーターズ

# ゲスト：ラレコ (Flash アニメーション監督)

23rd TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL  
第23回 東京国際映画祭

第7回 文化庁映画週間

## 映画ナビゲーターズ

Here & There

進行：松岡ひとみ (映画パーソナリティ)

開催日：2010年10月29日 (金)

**松岡：**みなさま、こんばんは。「映画ナビゲーターズ」へようこそお越しいただきまして、ありがとうございます。モデレーターを務める松岡ひとみです。どうぞよろしくお願いいたします。「映画ナビゲーターズ」は、様々な分野で活躍中のクリエイターを招いて、その独自の視点から映画の魅力に迫る、そして伝える、「第7回文化庁映画週間-Here & There」の今年から始まった新企画でございます。このイベントは、Ustream で世界中に配信しております。もしツイッターなどをされている方は、今のうちにつぶやいていただきたいと思います。

それでは、本日の映画ナビゲーターをご紹介します。Flash アニメーション監督のラレコさんです。みなさま、大きな拍手でお迎えください。

**ラレコ：**今日はお集まりいただきまして、ありがとうございます。私はFlash アニメーションを作っております、ラレコと申します。今、ネットで「やわらか戦車」という作品と「くわがたツマミ」という作品を連載しています。それから今、日本テレビの金曜ロードショーのあとに小さな枠で「ちーすい丸」という蚊が主人公のアニメを作っています。夜10時54分からオンエアということで、すごく短い時間なんです。オンエアしたあとは、すぐにWebにアップされるので、そちらでも無料で見るすることができます。是非ご覧になってみてください。

「Flash アニメーション監督」と紹介されているのですが、実は絵を描くのも、音を入れるのも、アフレコするのも全部自分でやっていて、スタッフはいません。ですから、どちらかというと「Flash アニメーション監督兼兼用」のような感じで紹介していただいたほうがより正確かなと思います。

**松岡：**この「やわらか戦車」が2005年当時、1日45万アク

セスがあったということで。「ちーすい丸」のフレーズが頭の中でずっとリフレインしますよね。

**ラレコ：**そう言っただけだと、ありがたいですね。僕がひとりだけでやっていると言いましたが、この歌などは実は奥さんに、子育ての合間に「ちょっと歌ってよ」とお願いして歌ってもらっていて。家内制手工業のようにやらせていただいています。奥さんには「やわらか戦車」の一部のキャラクターの声をあててもらったり、「ちーすい丸」では歌や最後の宣伝文句といったものもやってもらっていて。ちょっと僕の声だと、あまりポップではないので。

**松岡：**ラレコさんの年齢を聞いてもよろしいですか？

**ラレコ：**僕は今38歳です。

**松岡：**ということはそれこそ金曜ロードショーだとか、土曜日水曜日も色々なテレビで映画をご覧になっている世代ですよね。もうかじりついて観ていたほうですか？

**ラレコ：**淀川長治さんの時代から、テレビの映画番組には、かなりお世話になってますね。それと小学生の時、体育館に全校生徒を集めて「スター・ウォーズ」を上映してくれたんですよ。それまで「機動戦士ガンダム」とか「ドラえもん」とか、僕はそういうものを好んで観ていたんですけども、いきなり小学生の時にあの臭い『スター・ウォーズ』的な世界の洗礼を浴びまして。映画というのはすごいんだなという風に思ったのは、その時が初めてですね。

小学生の頃は、映画館なども気軽に行けるような年齢ではなかったし、テレビの映画も夜11時まで起きていられないんで

すよ。それにまだ、ビデオがなかったですし。だから、映画にはそんなに触れることができない、貴重なものでした。そのうち、中学生や高校生になると自分で映画を観に行くようになりましたけど。テレビで映画をやる日は朝からチェックして、もう絶対に観逃さないという覚悟で観ていたりしましたね。高校生の頃にはビデオが家にきて、それからはレンタルして映画を観ていました。でも当時はレンタルが始まったばかりだったので、1泊で1,000円なんて法外な料金を取る店があったりしましたけど。

その頃、地上波では深夜に結構映画をやっていたんですね。そんなに有名でないような東欧の映画とか、チェコの映画とか、ロシアの映画とかを。ちょっと普段では観ることができないようなものもやっていて、そういったものをビデオに録っておいて、次の日にチェックするようなことを高校生辺りから始めていました。より映画にどっぷりはまっていた時期ではありましたが。

**松岡:** では、『スター・ウォーズ』の他に影響を受けたとか、これは繰り返し観ているという作品はありますか？みなさんにもお薦めしたいというような。

**ラレコ:** 高校生の頃、やはり偶然拾ったような映画があるわけですよ。深夜にやっているからビデオに録っておいて、その中で偶然出会ったのが『ホテル・ニューハンプシャー』という映画です。その独特の空気感にすごくはまって、何回もビデオが擦り切れるほど観ていました。あとは、『レポマン』というアレックス・コックス監督の作品。これも古いんですが1984年の映画です。このトークショーの前に松岡さんから「どんな映画を観ていましたか？」と聞かれて、この作品を答えました。松岡さんもお覧になったんですね？

**松岡:** そうなんですよ。事前に少しだけ打ち合わせをさせていただいた時に、この『レポマン』は、「何回も観ているんだよ」とラレコさんがおっしゃっていたので、それは面白いんだろうなと思い、私、昨日借りに行ったんですね。何ですか？これ。

**ラレコ:** もう、ひどいですよね。恐らく100人中95人は、「面白くない」「何これ？」と言うと思います。でも僕は、本当にこの作品が好きだったんです。

これはどういう話かというと、エミリオ・エステヴェス扮する青年が職にあぶれて、行き着いた先がレポマンという仕事なんですよ。レポマンとはどういう仕事かというと、借金していて、そのお金を払わない債務者から無理矢理車を取り上げることなんです。そこまでは、ちょっと面白そうかなと。パンクの音楽が流れていたりしていい感じなんですけど、だんだん話が怪しくなってきました。マリブという怪しい車があって、その車



のトランクの中に宇宙人の死体が入っていると。その宇宙人の死体が入っているトランクを開けると、何だか怪しい光線が出て、人間は溶けてしまうんです。何だか大変なことが起こっているという感じじゃないですか。アメリカ政府とか、国も出てきてしまって。国家機密のような感じで怪しい雰囲気になってくるんだけど、思わせぶりなだけで何も起こらないんですよ。ただ、アメリカ西海岸の午後3時頃の気だるい西日ってあるじゃないですか。ずっと、そんな感じですよ。西日っぽい感じで。プール帰りのような退屈さの空気がすごくあるんです。

宇宙人の死体とか、マッドサイエンティストが出てきたりするんだけど、あくまでも田舎のヤンキーのショボい武勇伝を聞いているような、リアリティから一步もはみ出さない。この退屈な世界というのが、だんだんクセになってしまうんですよ。キャラクターもクセのある奴がたくさんいるから、思わせぶりなだけなんだけれども、だんだん愛することができるようになる。まあ、他に好きと言ってくれる人もいないから、僕は好きと言っておこうかなと。

**松岡:** カルト映画ではないですけどもね。

**ラレコ:** カルト映画と言われているけれども、カルトと言うほどのケレン味もないでしょう。「何をしたかったの？」という。

**松岡:** みなさんもここまで言われると、ちょっと観てみたいなと思いませんか？

**ラレコ:** いや、絶対に観ないでください。

**松岡:** アレックス・コックス監督は好きなんですか？

**ラレコ:** はい。僕は『レポマン』を観る前に観たのが『シド・アンド・ナンシー』という『レポマン』のあとに撮られた映画で。セックス・ピストルズのシド・ヴィシャス役を演じるのがゲイリー・オールドマン。彼は今でこそ大スターですけども、当時は恐らく全然知られていない頃ですよ。そのゲイリー・オールドマン扮するシドが僕はすごく好きで、本物のシド・ヴィシャスより僕にとってはシドだというような。

**松岡:** その『シド・アンド・ナンシー』でアレックス・コックスを観て、じゃあ『レポマン』を観ようと思われた。

**ラレコ:** そうですね。だから、ある程度優しい目で観たところはあるんですけども。

**松岡:** 他には、どんな俳優さんがお好きですか？

**ラレコ:** 好きな俳優がないわけではないんだけど、そんなに俳優さんを追いかけてタイトルを選ぶということは、あまりしないんですよ。例えば、アンソニー・ホプキンスが好きと言ったとしたら、それはむしろレクター博士が好き。『羊たちの沈黙』の。つまり、そのキャラクターのほうに興味が行ってしまっている感じがあって、あまり俳優を追いかけないですね。ただ、「偏屈なおやじが観たいな」となったらジャック・ニコルソンは外せないとか、そういったことはあります。それはあくまでも「ジャック・ニコルソンが観たいな」ではないんですよ。偏屈なおやじが観たい気分の方は、ジャック・ニコルソンは定番かなと。偏屈なおやじが時折見せる素直さとかがかわいいじゃないですか。その瞬間のために観るような。

**松岡:** そうなんですか。では、監督で作品を選ぶことはありますか？

**ラレコ:** ある程度は。面白いと言われれば、何でも観てしまうので。ジャンルもそんなにこだわらないし。好きなのはテリー・ギリアム監督とか、アレックス・コックス監督とか、やっぱりスティーヴン・スピルバーグ監督といった大御所は外せないし。とにかく雑食でしたね。

大学に入ると映画ファンの友達がいる、やっぱり悪の道に誘われるんですよ。例えば、鈴木清順の『ツイゴイネルワイゼン』を観るとか、いわゆるアート映画を観ると。フランスのジャン＝リュック・ゴダールやイタリアならフェデリコ・フェリーニの作品とか、寺山修司の『田園に死す』とか。そういう分かりやすいアート映画があるじゃないですか。そういうのは、いちおう引きずり込まれて観たりはしましたけど。やはり、そういう映画で得るものもいっぱいあるんですね。ゴダールの『勝手にしやがれ』の話はそんなに面白くはないんだけど、カフェで流れていそうなかっこいい映画。一連のナレーションをかぶせて、その中で繋がらないカットを繋いでいくような手法とか、やっぱりああいう映像表現はただ観ていて気持ちいい。得るものはあるんだけど、正直言って好んで観ないなど。そんな映画もいちおう観たりしましたね。観ておけば、何か得るものはあるという。

**松岡:** それはありますよね。「この人、ちょっと難しいかな」と思って観たら、意外や意外、自分には好みだったということもありますよね。

**ラレコ:** そうですね。逆にみんなが面白いと言うのに、なぜか俺だけつまらないというのも面白いし。

**松岡:** 先ほどテリー・ギリアムの話が出たんですが、『未来世紀ブラジル』はご覧になりましたか？

**ラレコ:** もちろん。『未来世紀ブラジル』は面白いですよ。すごく後味の悪い映画なんですよ。最後、主人公の破滅をもって終わりになる。思っきりネタバレしていますが、そういう

映画なんです。そのあとに、「ブラジル」という昔ブラジルで流行った明るいヒット曲が流れるんですけど、物語の悲壮感とその明るい曲のミスマッチが何とも言えない嫌な後味を残す映画なんですけど、観ている間は本当に面白いですよね。笑えます。テリー・ギリアムはもともと「空飛ぶモンティ・パイソン」とか、ああいうイギリスの伝説のお笑い番組でアニメーションなどを担当していた方で、やっぱり笑いがねちっこい。ブラックなんですよ。そういう部分もすごく面白いんですけど、観終わったあとは最悪の気分の状態で。

**松岡:** 本当にたくさんの色々な映画をご覧になるということ、お好きなジャンルはありますか？ コメディであったり、アクションであったり。

**ラレコ:** 最初のインパクトが『スター・ウォーズ』だったこともあって、やっぱり最初はSFXものというのをすごく選り好んで観ていた時期はありましたね。やはり、その中に出てくるメカとか、特撮のかっこ良さといったものにはまって観ていたことはあります。でもそれは最初のうちだけで、そのあとはもう何でも観てしまうという感じで。

**松岡:** 日本映画もご覧になっていたんですか？「釣りバカ日誌」シリーズもお好きなんですよ？

**ラレコ:** 観ます。あれだけキャラクターの魅力だけでシリーズを引っ張っている作品は、他に絶対ないですよ。あと、三國連太郎さん演じるスーさんのかわいさとか、たまらないですね。日本映画は好きだし、すごくがんばってほしい。やっぱり観てきた映画を言うと、どうしても洋画になってしまうのがががゆいところではあるんですが、日本映画ももちろん好きでよく観ています。

**松岡:** 俳優というよりもキャラクターということで、他に好きな映画のキャラクターは？



**ラレコ:**シルベスター・スタローンの『ランボー』ってあるじゃないですか。2作目の『ランボー／怒りの脱出』以降は、筋肉アクションのようになるんですが、原題が「First Blood」というランボーの名前が冠されていなかった第1作目があります。ランボーはベトナム帰還兵なんだけれど、身なりが汚いということで警察に執拗にいじめられるんですね。嫌がらせをされて、それでプチ切れて大暴れするという映画なんですが。それに出てくるスタローンの面構えとか、すごく好きですね。悲しいような、寡黙なキャラクター。何かかわいげがあっていいんですね。警察に指紋を押捺するのに、「指紋を押せ」と言われるんだけど、黙って体を堅くして抵抗するシーンとか、すごくかわいいんです。

あとは、『アマデウス』。この『アマデウス』はいわゆるモーツァルトのお話なんですが、バッハとか、ヘンデルとか音楽の授業で習ったような有名な人たちがばかり出てくる映画で。その中でサリエリというキャラクターが出てくるんですが、この方は天才モーツァルトの才能に嫉妬する。嫉妬と尊敬と愛情がないまぜになった複雑な感情を持っているキャラクターなんです。最後にモーツァルトが病にふせて、もう採譜ができなくなるんです。採譜ができなくなったモーツァルトが口頭でサリエリに音楽を伝えて、サリエリがそれをどんどん書き留めていくというシーンがあるんですが、そのシーンでは音楽をやっている人間にしか分からない共通の言語でふたりの男が通じ合っている。通じ合っているんだけど、色々と腹には一物を持っていたりして。そのシーンがすごくアクション映画張りのハラハラ感がある。ただ向かい合って寝ている人間と採譜している人間がやりとりをしているだけなんですけど、あのシーンは本当に良くできていますよね。

**松岡:**本当に奥が深いです。他には、ありますか？ドキドキワクワクしたようなものは。

**ラレコ:**色々な映画でドキドキワクワクはするんですが、基本的に僕が好きな映画というのは、主人公の目線になって主人公と一緒に物語に巻き込まれるような映画。そういう視点が好きで、逆は俯瞰視点ですよ。神の視点で観た映画。例えばパニック映画には、そういうものが多いですね。『ゴジラ』とか。誰かの視点を借りて、ハラハラドキドキしたいなというのがありますね。

**松岡:**なるほど。出てくる人物のひとりに共感をするということですよ。人間ドラマなどは、そういうものが多いと思います。

**ラレコ:**そうですね。基本と言えば基本ですよ。俯瞰視点のほうが特殊なのかなというのはありますが。その人間の想いが切実であればあるほど、そこに僕も一緒に色々なことを感じられる。そういう映画は、やっぱりワクワクしますね。

**松岡:**今、パニック映画の話も出たんですが、例えばホラーなどは？

**ラレコ:**ホラーも好きですね。やっぱりいわゆるスプラッター映画の時代から。『13日の金曜日』とかサム・ライミ監督の『死霊のはらわた』とかも好きだったし。あと最近のジャパニーズ・ホラーももちろん好きですね。『呪怨』とか『リング』とか。やっぱり幽霊の表現の仕方についても、今までにないものを一生懸命やろうとしているなと感じられてすごく好きですね。

**松岡:**「やわらか戦車」というのは2005年に世に出たわけなんですけど、これはもともとどういうきっかけだったんですか？



**ラレコ:**もともとは『プライベート・ライアン』という映画を観ています。スビルバーグの戦争映画です。冒頭のシーンがすごいんですね。映画史に残ると言われているような20分間の冒頭シーン。何のキャラクターの描き込みもないままに、いきなり戦闘が始まるんです。キャラクターを描いている部分といたら、主演のトム・ハンクスの震えた手でお酒を飲むシーンと、スナイパーが十字架にお祈りをするシーン。それぐらいしか描いていない。あとは、ただただ人が死んでいくような。

冒頭のシーンはどういうところを描いているかということ、第二次世界大戦で連合軍がフランスに上陸するところから始まります。それで、フランスと戦うのではなくフランスに陣取っているドイツ兵と戦うために、連合軍がオマハビーチという海岸にたくさんの上陸艇で一斉に上がっていく。砂浜で何も隠れるところがないような状態で、ドイツ兵から丸見えの丸腰であるわけですよ。それで、上陸艇のタラップがバンと降りた途端に機銃の掃射を受けて、みんながバタバタと死んでいくというシーンがあって。

**松岡:**何の防衛もできずに、いきなりですからね。

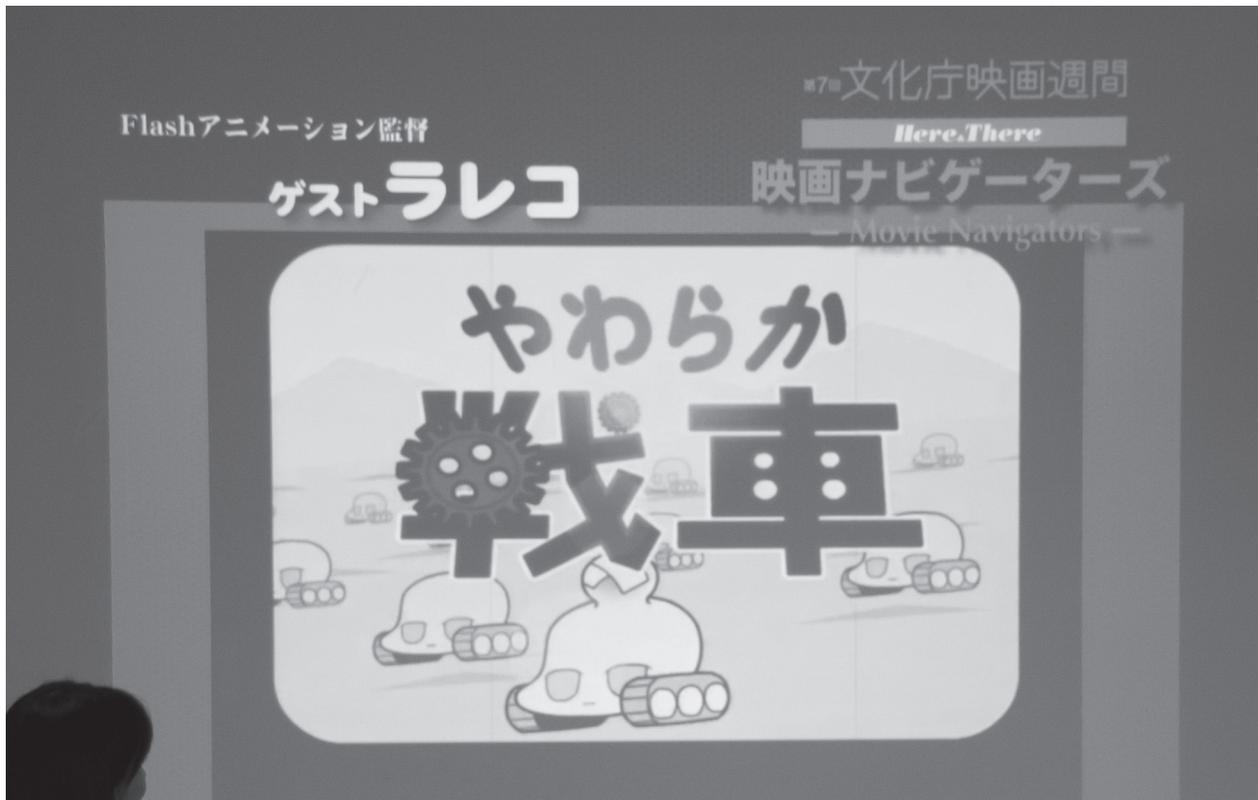
**ラレコ:**あれは、びっくりしますよね。その一連のシーンを観て、「人間って柔らかいな」ということを自分にとっても切実な問題としてすごく痛切に思ったということがあって。これを言うと笑われるんですけども。

**松岡:**あの20分間くらいの本当に壮絶な銃撃戦で、それは目を覆うようなシーンもたくさんあって。でもラレコさんは「人間って柔らかいな」と。

**ラレコ:**だって、柔らかいから怖いんですよ。どれだけ鍛えても、例えば屈強な格闘家がどんなに筋肉でカチンコチンになっても、筋肉なんて鉄砲の前ではマシュマロみたいなものですよ。そんなこと、当たり前の話なんですけれどもね。

あの映画はセリフもない、キャラクターの描写もないままでそれを描ききっているというところがあって、それまでの戦争映画から完全に突き抜けた何かがあったんですよ。それは何かというと、戦争映画は割とテーマ性としては反戦だとか、戦わなければならぬ兵隊たちの悲哀であるとか、そういうところにフォーカスするじゃないですか。例えば「俺はこの戦争が終わったら、オクラホマに帰って牧場をやるんだ」とか言ったやつから死んでいく。そういうセリフのやりとりを通して、「やっぱり戦争は良くないね。かわいそうだね。やっぱり反戦だね」ということになるじゃないですか。

でも、僕はその反戦という気分がすごく違和感を抱いていたんですよ。何かリアルじゃないなと。本当に戦争へ行っている人



たちは、反戦なんて思わないと思うんです。戦争は嫌だろうけれども、もう反戦というイデオロギーになってしまっているでしょう。戦争反対というプラカードのような。イデオロギーではなく、本当にああいう特殊な場所に置かれた人間は「帰りたい」と思うはず。「帰って、暖かい布団で寝たい」とか、「ここから逃げ出したい」というほうがずっとリアルな言葉だと思います。

**松岡：**それが強いですよ。

**ラレコ：**それをあの映画の冒頭シーンのほんの数分で、僕の側からその「帰りたい」という気持ちを引っ張り出してくれた映画なんです。その時に思ったことが下地になって、「やわらか戦車」の発想に繋がっていったんです。その時に「柔らかいな」と思ったということが、ずっとあとまで残っていて。それで何かキャラクターを作ろうかなと思った時に「やわらか戦車」という言葉が出てきたんですよ。戦車という戦場にあるもので。

**松岡：**「やわらか戦車」の“戦車”というものを何かでひらめいたんですか？

**ラレコ：**いや、それは何か「やわらか戦車」という言葉が出てきたんです。そもそも“戦場”と“柔らかいもの”という関係性というのは、『プライベート・ライアン』を観た時に刷り込まれたものかなと。

**松岡：**「早く帰ってお布団に入りたい」「生き延びたい」ということが。

**ラレコ：**それが戦場の“リアリズム”だと思います。実際に『プライベート・ライアン』を観ていても、砂浜に船を泊めるための鉄製のバリケードが築いてあって、弾がピュンピュン飛んでくる。その音もすごく良くできていて、嫌な音がするんですよ。当たる時に、肉を叩くような嫌な音がするんです。それと対照的に、堅いバリケードに当たって弾がカンカン跳ね返る音が響

き渡る。そのコントラストで「ああ、人間は柔らかい。スピルバーグの言いたかったのは、たぶんこれだ」と。だから、機会があったらスピルバーグに聞いてみてください。あなたの言いたかったことは、これでしょうと。

**松岡：**「人間って柔らかいですね」なんて、そんなの聞けないですよ。映画から影響を受けるということで言えば、カット割りなどはどう思っているのでしょうか？

**ラレコ：**やっぱり映画と言えばカット割りですからね。僕は自分でアニメーションを作る時は、自分で絵を描いて、自分で編集をするという形でやります。そうすると、すごく甘えが出てきてしまう部分があるんです。何かというと、例えば数時間かけて作った絵というのがあると、せっかく数時間もかけたんだからいっぱい見てもらいたいと思うのが人情なんですよ。じっくり見てもらいたい。でも、それをやると作品の流れ的には冗長になってしまうので、良くないんです。絵を見せたいから長い尺で見せるというのはいけな。数時間で作ったものでも2秒しか見せない。でもそれって結構苦しいんですよ。

そういう時は映画を観ると、映画というのはたくさんの人間で作っていて、画を撮る人やセットを組む人が一生懸命作った映像であっても、編集する人は「そんなもの構いやしない」と切ってしまうんですよ。ドライにカットする。長々と観せたからといって印象に残るわけではなく、逆に悪い印象が残ってしまうような映像になるぐらいだったら切るという決断があるわけですね。そういうものは映画を観ていると、すごく伝わってくる。映画を観て、自分の戒めとするとか。俺も切ろうという気になる。「ああ、映画ではこんなに短いカットで伝わってしまうんだ。じゃあ、もっと切らなきゃ」とか。

**松岡：**例えば、どんな映画に一番そのことを思いましたか？

**ラレコ：**どんな映画を観ても思いますけどね。自分のようにひとりで作っていると取りこぼしてしまいそうな部分がある。や

はり多人数で作っている映画を観ると、すごく勉強になりますね。

**松岡:**先ほども『スター・ウォーズ』を観て、ものすごく刺激を受けたということなんですが、映画に登場するキャラクターたちがご自身の作品に刺激を与えているということもありますか?『スター・ウォーズ』はいっぱいクリーチャーが出てくるじゃないですか。

**ラレコ:**僕は『スター・ウォーズ』のクリーチャーには、そんなに興味がなかったかもしれないですね。どちらかというと、カチンコチンのほう。

**松岡:**カチンコチン?

**ラレコ:**そう。例えば油に汚れたメカやガラクタ、帝国軍の兵隊に萌えていたような気がしますね。あとはガシャンガシャンと歩くロボットとかね。『スター・ウォーズ』は、ボンコツ感がすごくあるんですよね。これが作られたのは1977年なんですけど、それ以前のSF、例えば『2001年宇宙の旅』などを観ると、その頃のメカニックはどうやって今の現実から距離を置くかというのがコンセプトで、全てツルツルテカテカの流線型で。昔、子どもの頃に教えられた未来というのは、食べ物もカプセルで済ませてしまうとか、「楽しいのか?それ」という未来だった。

『スター・ウォーズ』は遠い昔の話なんですけれども、そういう想像力を働かせて作った世界観というものの中では、群を抜いて小汚かったんですよね。生活感があるというか。キャラクターたちも柔道着を變形させたような変な汚れた服を着ている。そういうところがすごく、それまで「機動戦士ガンダム」ぐらいしか知らなかった自分には、そのリアリズムというものがすごく刺激的だったし、恐らく『スター・ウォーズ』以前と以後で、そういったものの描き方というのはもうガラッとパラダイムが変わってしまったところはあると思いますね。

**松岡:**『スター・ウォーズ』は、やはりご自身の作品に多少なりとも影響がありますよね?

**ラレコ:**そうですね。そういうボンコツ感みたいなものは、やっぱり身につけてしまったものがありますね。僕はそもそも「やわらか戦車」のような絵を昔は描いていなかった。もうちょっと劇画タッチな絵というか。「やわらか戦車」は1頭身なんだけど、8頭身、つまり普通の人間のシリアスな絵を描いていた時期があって、その頃などはやっぱり『スター・ウォーズ』の影響はもろに受けていましたね。

**松岡:**ラレコさんは映画を、何だかキャラクターで観ていらっしやるんだなということを感じましたね。

**ラレコ:**そうですね。やっぱりキャラクターがいて、いい脚本があって、いいカット割りがあって、どこも削れないところだとは思いますが。

**松岡:**本当にたくさんご覧になられていますから、『プライベート・ライアン』を観て「人間って柔かいな」という感想を聞いたのが私は初めてなので、もう1回観直してみようかなと思いました。あまりお薦めしていない『レボマン』ですが、是非みなさんも観てください。

**ラレコ:**いや、いや。それより『ホテル・ニューハンプシャー』のほうをお薦めしたいですね。

## 質疑応答

**質問:**ラレコさんのお話を聞いていて、ひとりで全部やっていらっしやるということで、自分でキャラクターなどを作っていて、他の方の意見を聞いたりすることは結構あるんですか?そのひとりでやっていることにジレンマを感じることもあるんでしょうか?

**ラレコ:**もちろん、意見は聞きますね。ただ、だいたい僕の奥さんになってしまうんですけども、作品が形になってきたところで見せて、「どう?」と聞くんですよ。そうすると、「あ、いいんじゃない」と返ってくる。その「いいんじゃない」の声のトーンで判断するみたい。その「いいんじゃない」は、やり直しだよみたいな感じで不機嫌になりながら直すみたい。だから、奥さんの意見は参考にしています。絶対ではないですが、第一の視聴者という感じはありますね。

ひとりでやっていることに、もちろんジレンマもあります。自分で好き勝手に色々できるので、ひとりでやることに魅力も感じているんですけども、どうしても限界がある。やっぱり面白いものを作ろうと思ったら、たくさん人間でアイデアを出しながら、喧嘩しながら作らないとできないよな、ということによく感じますね。

**松岡:**最後に、ラレコさんにとって映画とは何でしょう?

**ラレコ:**その映画を観る前と後では、現実の見え方が違ってくような映画ってあるじゃないですか。例えば『ブレードランナー』のああいう世界を観て新宿歌舞伎町を見たら「新宿歌舞伎町ってかっこいい」とか、『スター・ウォーズ』のガラクタやボンコツ感を観たあとゴミ捨て場を見た時に「かっこいい」とか。

新しい価値を自分の中に生み出してくれる映画、そういう価値を持っている映画がたくさんある。お話が面白い、面白くないではなく。自分の従来の容量を書き換えてくれる映画に出会うことで、人生がより楽しくなるのかなと。「新宿歌舞伎町がかっこいい」とか、「あの電柱がかっこいい」とか、そうなると思える屈するヒマがないじゃないですか。日常の中から非日常を掘り起こしてくれる映画。そういう映画が僕は好きですね。ただ単純に面白い映画ももちろん好きですけども。

**松岡:**みなさんも人生を豊かにしたいのなら、本当にたくさんの映画をジャンル問わず観ていただきたいと思います。今日の「映画ナビゲーターズ」はゲストにラレコさんをお迎えし、色々なお話をさせていただきました。ラレコさん、今日は本当にたくさんの映画を紹介していただきまして、ありがとうございます。

**ラレコ:**ありがとうございました。

(以上の文章はトークショーの模様を抜粋再編集したものです。)

# Film Navigators Rareko (Flash Animation Director)

Moderator: Hitomi Matsuoka (Movie Personality) Date: Oct. 29, 2010 (Fri)

I'm a flash animator. I have worked on series such as "Yawaraka Tank" and "Ku wagata Tsumami." I also have a small slot at 10:54 p.m. on Nippon Television for a series about a mosquito called "Chi-Sui Maru." With my projects, I do everything from the drawing to the sound and the voice-over. I have had some help from my family too. My wife sings the song for "Chi-Sui Maru" and did some of the voices for "Yawaraka Tank."

From early on, I loved watching films. Back then, television stations would air films at night, and my eyes would be glued to the TV set. In elementary school, they showed us *Star Wars* in the gymnasium. Up until then I had only known animations like "Gundam" and "Doraemon," so this experience was overwhelming for me. I loved all the objects and characters like the stormtroopers. And what I love about them is the homemade, weathered feel to it. It was not at all slick the way *2001 A Space Odyssey* was. So for me, it was more real than any of the "Gundam" gimmicks were.

When I was in high school, I would record all the eastern European films and Russian films that aired after midnight. I guess you could say those were very formative experiences.

As for music in films, I like John William's symphonies. You can not help but like those bravados in the *Star Wars*, *Superman*, and *Indiana Jones* scores.

One film that stands out for me —and it might come as a surprise— is *Hotel New Hampshire*. It was with Jodie Foster when she was very young. There was something about the ambience of the film that fascinated me, and I watched it so many times that I wore down the tape.

And then in 1984, there was *Repo Man* by Alex Cox and starring Emilio Estevez. I bet 9 out of 10 people do not like it, but I was completely drawn in. It starts out as a story about a boy who gets a job as a repossession agent in search of a Chevrolet Malibu. Then, the story takes a strange direction. There are alien corpses in the trunk of the Chevy, and when people open to peek inside the trunk, they are melted. So then the government comes in and the story is suddenly on a different scale, but nothing really happens in the end. But I like the haziness of it all. It gives you that woozy feeling you get after being in the afternoon California sun for a while. And for all the alien corpses and mad scientists, it still manages to stay a plain story about a punk kid. It grows on you. Before *Repo Man*, I saw Cox's *Sid and Nancy*. Gary Oldman does a great Sid Vicious. The Nancy played by Chloe Webb that we see here is as cheap as a woman can get. Cox was relentless in the way he portrayed her, and I think it was great casting.

I watch all kinds of cinema. In college, my friends would drag me into the more auteur type films like Seijun Suzuki's *Zigeunerweisen*, and Fellini and Godard, and Shuji Terayama's *Death in the Country*. There were films that I would go and see not because I particularly favored them, but because I knew I would learn something, like Godard's *Breathless*. The narrative is not interesting, but its voice-over narration and free-style jump cuts are stylish and a pleasure to look at.

And I like Terry Gilliam's *Brazil*. It is utterly bitter-tasting because it ends in the protagonist's destruction, but after that we hear the cheerful "Aquarela do Brasil" song. I like that discordance. Black humor. It is what you would expect from someone who has written for *Monty Python's Flying Circus*.



And I will also watch films like *FREE & EASY*. I do not think there are any other films that can be so character-driven like that. And Rentaro Mikuni is adorable playing Su-san.

Other characters in films that I like are Rambo in *First Blood*. I like his reticence and pathos.

And there is Salieri in *Amadeus*, a film I have seen multiple times. This character is tormented because he is both utterly jealous and in complete awe of Mozart's genius. In the end, he helps out by taking dictation, while the bed-ridden Mozart is composing and you see the two men speaking a language understood only by accomplished musicians. They connect in an amazing way, and yet there is an undertone of bitterness. It is a gripping scene.

I also like Japanese horror films like *Ju-on* and *Ring*. *Ju-on* makes you laugh in a few places, but I like the fact that it was something new.

The film that planted my idea for “Yawaraka Tank” was Spielberg's *Saving Private Ryan*. It opens with a 20-minute battle scene, but it is like nothing you have seen before. I think it is a sequence that will go down in history in the war film genre. You do not have any characters established yet, but you are thrown into the gritty Omaha Beach battle. Obviously, war films are made to say that war is bad. But that is just ideology. This film was not about ideology. It was visceral. You feel it. You feel their urge to want to retreat and run back home to sleep in warm comfortable beds. And you hear the bullets piercing their soft skin. That is what hit me most — that the human body is soft. No matter how hard a boy trains, he is utterly soft and hopeless when in front of a tank. And for some reason, that concept of “softness” and “a tank” came back to me later, and that is how I came up with “Yawaraka Tank” (soft war tank.)

I am also very aware of the editing in films. As for my own work, I do the editing myself, so I tend to get soft. I will become reluctant to cut a scene that I have worked really hard on. But that will lead to redundancy, so you have to learn to distance yourself from the effort you put into it. Editors are detached from the sweat and toil of the shoot. They will not hesitate to scrap footage as they find fit. So I watch these films as a cautionary lesson for myself.

As a filmgoer, I tend to favor subtitling over dubbing, because in Japan subtitling is already an established culture. I suppose that is not the case in other countries. It is very strange hearing Darth Vader speaking in Italian. But there are some dubbings that I do like. In the dubbed version of *Amadeus*, they cast Yu Mizushima. The way he cackles makes Mozart look all the more perverse, which is fantastic. For the dubbing in “Yawaraka Tank,” I changed the speed to get different voice pitches. I used my own voice for the Yawaraka Tank, and then played it at 1.583 times the speed. That is how I get that high-pitched voice when the tank says: “Retreaaaaattt!”



# 映画ナビゲーターズ ゲスト：古屋雄作（演出家）



進行：伊藤さとり（映画パーソナリティ）  
開催日：2010年10月30日（土）

**伊藤：**みなさん、こんばんは。これから新しい企画のトークショーを進めていきたいと思います。モデレーターは、私、映画パーソナリティの伊藤さとりです。どうぞよろしくお願いいたします。さて、「映画ナビゲーターズ」は「第7回文化庁映画週間 - Here & There」の一企画となっております、今年からスタートいたしました。色々なジャンルで活躍されているクリエイターの方々をお招きして、映画について語っていただきます。

さあ、それでは早速、本日のゲストの方をお迎えしたいと思います。素晴らしい作品を手がけているので、色々とお話を伺っていきます。演出家の古屋雄作さんです。どうぞ。古屋さん、よろしくお願いいたします。

**古屋：**よろしくお願いいたします。色々DVDを出してやっております古屋と申します。今日は来ていただいて、ありがとうございます。

**伊藤：**どうぞよろしくお願いいたします。古屋雄作さんは、映像製作会社である株式会社クルーザーの全作品を手がける企画・演出家としてご活躍していらっしゃいます。数々のお笑い番組、バラエティ番組に関わりながら、2004年、仕事の合間を縫って「スカイフィッシュの捕まえ方」の撮影を開始され、そして自主製作でデビュー作を完成させました。すごいですよね。これは貯金を全額投入してと。

**古屋：**そうですね。はい。

**伊藤：**どれぐらいの期間で作り上げたんですか？

**古屋：**期間としては3、4か月かかっていますが、撮影自体はそんなに日数はかけていないですね。

**伊藤：**その「スカイフィッシュの捕まえ方」が2006年にDVDとしてリリースされて、オリジナル企画のDVD作品を次々に発表されております。先ほど話しました、大ヒットとなった「スカイフィッシュの捕まえ方」は3部作になっております。「国内編」、「サイエンスジャーニー編」、そして「板尾創路編」に発展しています。

それから、架空の言語学教授、碑文谷潤を作り上げました「人の怒らせ方」シリーズ。これもまたすごいんですが、「温厚な上司の怒らせ方」他、こちらは口コミでどんどん火が点いて、DVD作品からテレビ番組化されるという、異例の逆転現象まで起こりました。その他にも、世界初、65歳以上の高齢者ばかりを主演にして話題となっている、フェイクドキュメンタリー「R65」。現在はこのシリーズを製作中ということで。

**古屋：**そうですね。今、一番新しい「R67」を作っています。今回は面白いです。中身は言えないんですが。ちょっとびっくりすると思います。すごい人が出てくるので。来年(2011年)にDVDになります。

**伊藤：**はい。そして、引きこもりミュージシャン、ノリアキのプロデュースを手がけていて、全PVを監督。幼なじみであるベストセラー作家、「夢をかなえるゾウ」を執筆された作家の水野敬也さん扮する恋愛体育教師、水野愛也に構成・演出で参加しているということなんですが。ロックバンドも作られていますよね。「HEAVEN」をプロデュースされているという。お忙しいのではないですか？

**古屋：**まあ、ぼちぼちですね。はい。

**伊藤：**スカイフィッシュというのは、具体的にどのように説明

すればいいんですかね？

**古屋：**スカイフィッシュは、ビデオをコマ送りすると映っているとされていた動物、いわゆる UMA（未確認動物）ですね。作ったのは 2004 年なので、今はスカイフィッシュなんてあまり聞かないかもしれませんが。

**伊藤：**それで、そのスカイフィッシュを捕まえに海外へ旅に出る。異国内を回りながら、見事に捕まえることができるという名人に教えてもらったり。

**古屋：**“サイエンスジャーニー編”はそうですね。“サイエンスジャーニー編”と“国内編”、“板尾創路編”というのがあります。

**伊藤：**板尾創路さんがスカイフィッシュを捕まえる名人なんですよね。

**古屋：**そうですね。本編では板尾創路さんのお名前は出てこないんですが。

**伊藤：**でも、そういったドキュメンタリーのような、笑わせる番組を真面目に作ることに興味を持ったのはいつからなんですか？

**古屋：**いつからなんだろうな。ちょっと分からないです。でも 1 作目を作った頃は、普通にテレビ番組をやっていたので、ディレクターになって空いた時間で自分の好きなことをやってみようと思いました。その時に思いついたというか、やりたいと思ったのがこれだったということです。特に今までずっとこれがやりたいと思って、深く考えていたわけではないですね。

**伊藤：**そのお笑いの仕事をしたいと思ったのは、何がきっかけだったんですか？その頃好きだった芸人さんですか。

**古屋：**やはりそれはテレビ番組ですね。中学や高校の時に見ていたお笑い番組。芸人さんとタウンとかなですね。

**伊藤：**古屋さんのこういった作品群は、映画への何かオマージュ的なものもあつたりするらしいんですが。普段はどんな映画をご覧になるのでしょうか？

**古屋：**普段はサスペンスやホラー系が多いですね。犯罪ものとか。最後まで緊張感が持続しているようなもの。次はどうなるんだという。誰が死ぬのかとか、誰が犯人なのかとか、誰が生き残るのかというのが一番分かりやすく、2 時間引き込まれる要素になっていると思います。

**伊藤：**そのジャンルの中で特に好きな作品というのはありますか？

**古屋：**デヴィッド・フィンチャー監督の『セブン』ですね。全



体的に画がかっこいいというのと、グロイというか、ショッキングに人が死んでいく。ラストも、「ああ、そういう風に終わるんだ」と。それを観た時にはすごくショックで、印象に残っていますね。ひとつのかっこいい犯罪映画の王道というか、金字塔の象徴としてあるんだと思うんですけどね。ブラッド・ピットもかっこいいし、切ない感じもあって良かったと思います。

**伊藤：**映画は 1 年間でどのぐらいご覧になるんですか？

**古屋：**年間、たぶん 20 本ぐらいだと思います。劇場へはそんなに行かないで、たいてい家で DVD を観ます。劇場では年に 5、6 本観るぐらいですかね。何か波があるんですよ。一気に何作品も観る時もあれば、全然観ない時もありますし。

**伊藤：**ホラーで言ったらどんな作品が好きなんですか？

**古屋：**僕はそんなにホラーをずっと追いかけているというわけではないんですが。例えば『スクリーム』シリーズも観たし、『ラストサマー』というのも観ました。その辺ですね。悪霊ものとかはあんまり興味がないですね。リアルな人間のほうが好きです。だから、そこまで言うほどのホラー好きではないんですよ。

**伊藤：**最近観た映画はいったい何でしょうか？

**古屋：**この東京国際映画祭のオープニング作品の『ソーシャル・ネットワーク』を観せていただいて。面白かったですよ。主役がいいですね。僕は『ゾンビランド』がめちゃくちゃ面白かったですよ。今年一番面白かった作品です。すごい仕掛けがたくさんあって。

**伊藤：**その『ゾンビランド』にも出ていたジェシー・アイゼンバーグという俳優さんが、『ソーシャル・ネットワーク』の主人公を演じていて。

**古屋：**そう。『ゾンビランド』で初めてこの人を観たんですけどね。

**伊藤：**古屋さんの作った作品にもどちらかという演技派の方々が多く出ていて。申し訳ないんですが、かっこいいとか、美女とはまた違う。

**古屋：**そうですね。演技派というより個性的な。でもファンはいるんですよ。

**伊藤：**それは俳優をキャスティングする上で、何かこだわりはあるんですか？

**古屋：**もう正直に言えば予算というのがまずあるので、俳優さんにそんなにお金をかけられない。だけど、そういう人のほう



があまり俳優としてガチガチに演技を勉強している人よりも全然面白いというか、演技が上手いなと思うんですけどね、僕は。リアルだし。そういう人を探すんですよ。こういう役をやってと言っ、オーディションして、ちょっと台本を読ませてみて。その人のまんま、ある意味めちゃくちゃ下手なのかもしれないんですが、演技しているように見えないということが俳優にとってすごく重要だと思っています。でも演技をしている人ばかりじゃないですか、有名な人は。

**伊藤:**『ソーシャル・ネットワーク』も監督が『セブン』と同じデヴィッド・フィンチャーさんですよね。フィンチャー監督の作品はお好きなんですか？

**古屋:**デヴィッド・フィンチャーの中では『セブン』と『ファイト・クラブ』が一番好きですね。フィンチャーの作品は普通に画がかっこいいし、気持ちいい。たぶん編集が上手いのではないですか。あとは、テンポがいい。『ソーシャル・ネットワーク』は、ずっと音楽が流れていて、何かずっとダイジェストを観せられているような感じでしたけど。ドキュメント・ダイジェストみたいな。だから、観ていて飽きなかったですよ。音楽はナイン・インチ・ネイルズのトレント・レズナーがやっていたでしょう。だからか、すごく音楽がかっこ良かったです。

**伊藤:**初めて観た映画はいったい何でしょうか？

**古屋:**小学生の頃に観た『南極物語』とか『子猫物語』とかじゃありませんか。あとは『ネバーエンディング・ストーリー』とか。『ネバーエンディング・ストーリー』なんかは、めちゃくちゃ観ていると思います。テレビでよくやっていたから。だから、よく憶えていますね。あとはジャッキー・チェンの映画になると思いますよ。

『カンフーキッド』という映画をご存じですか？3人のカンフーの達人の子どもが主役の映画なんですが、あれはめちゃくちゃ観たんですよ。あの頃はジャッキー・チェンが流行っていたのかわからないけど、カンフー映画をテレビでよくやっていた

たよね。子どもだから『カンフーキッド』と同じぐらいの年齢なので、テレビでやっているのを録画してよく観ていましたね。

**伊藤:**1980年代はジャッキー・チェン、サモ・ハン・キンポー、ユン・ピョウというのがすごく人気があって、香港映画もたくさんあったりしました。香港映画は観たりしますか？

**古屋:**最近の香港映画では、『インファナル・アフェア』3部作を観ました。めちゃくちゃ面白いですね。もう設定が気に入りました。警察からマフィアに潜入捜査している奴がいて、マフィアからも警察に潜入捜査している奴がいて、誰もそれを知らないというところから始まる。この時点で面白いですよね。

**伊藤:**ラブストーリーよりも男のドラマ的なものが好きな感じですよ。今まで一番繰り返し観た映画は何ですか？

**古屋:**繰り返し観た映画は、たぶん『バルブ・フィクション』だと思うんですが。もしかしたら『カンフーキッド』かもしれないですね。『バルブ・フィクション』でも観たのは、たぶん4、5回ぐらいですけどね。逆にラブストーリーなどは観た記憶がないですね。

**伊藤:**好きな監督さんはいらっしゃいますか？

**古屋:**『バルブ・フィクション』のクエンティン・タランティーノとロバート・ロドリゲスですね。そのタランティーノが脚本を書いて、ロバート・ロドリゲスが監督した『フロム・ダスク・ティル・ドーン』も好きです。あれは、やはり後半が観ものですよ。こういうことをやってしまうんだと思って、すごくしびれて。前半だけでも十分面白いのに。しかも、登場するふたりがすごくかっこいいじゃないですか。ああいう、犯罪者や悪い奴がかっこいいみたいなものは好きで観てしまいますね。『セブン』でも、ケビン・スペイシーがすごいじゃないですか。

**伊藤:**ということは、『レザボア・ドッグス』とかもお好きで？



**古屋:**『レザボア・ドッグス』も観ました。善人ではなくて、少し毒気のある人のほうが面白いですよね。「人の怒らせ方」シリーズに出てきているような奴らで『レザボア・ドッグス』みたいなのを撮りたいですよね。

**伊藤:**それやってほしいですよ。できたら、どうなるんだろう。あの作品のような音楽も付けてもらいたいと思いますけど。ロバート・ロドリゲス監督の作品では、他に好きなものはありますか？

**古屋:**『プラネット・テラー』は面白かったですね。印象的だったのが、主人公の奴がポケバイで走るシーンがあるんですが、ものすごく短い。それこそ「何それ？」というシーンなんで、観たことがある人は、もう1回そこを観てもらいたいですけどね。でもこのシーンを観て、僕は映画館でめちゃくちゃ笑ったんですよ。ものすごく盛り上がっているシーンなんです。あるゾンビに囲まれて、そこからみんなで脱出をしようというシーンで、何台かの車で同乗して、主人公だけ乗れないから、勢いよくトランクからポケバイを出して。本当に小さいポケバイにまたがって、リードして走っていくというシーンがめちゃくちゃカッコいいんですよ。カッコ良すぎて笑えるというか。

**伊藤:**『フロム・ダスク・ティル・ドーン』は、本当に仕掛けがたくさんですよ。確かにそういう狭い中でアクションを観せる面白さとか、カッコ良さもたくさん描かれていると思いますが、それでは『デスペラード』も好きな感じですか？

**古屋:**『デスペラード』も面白かったですね。あれもカッコ良くて面白いみたいな感じじゃないですか。めちゃくちゃ開脚して、バズーカを撃つシーンとか。あれはだから、カッコ良くて面白いんですよね。あとは『デス・ブルーフ』も好きです。全部そういう系統になってしまうんですよね。

**伊藤:**古屋さんは映画を観て泣いたりするんですか？

**古屋:**ほとんど泣かないと思いますね。でも、『グラン・トリノ』はちょっとヤバかった、というか泣いたかもしれないですね。やはりラストの、そういう行動に出るんだというところからの畳み掛けじゃないですけど。どうしても、そこが一番面白くなってしまいうんですかね。ヒーローを象徴するような部分が、『グラン・トリノ』はお気に入りです。

**伊藤:**何か聞いていると、本当に色々なジャンルを観ているんですね。でも、そこにはラブストーリーはないみたいなの。

**古屋:**ラブストーリーはないです。ラブストーリーって、たぶん有名な映画を言われても観ていないと思います。

**伊藤:**女優さんや俳優さんだったら、誰が好きなんですか？

**古屋:**好きな女優は特にいないですが、『フロム・ダスク・ティル・ドーン』に出ていた頃のジュリエット・ルイスはいい味を出していましたよね。そんなに美人でもないけれども、『ギルバート・グレイブ』にも出ていたじゃないですか。俳優だとブラッド・ピットは好きですね。あとは『トレインズポッティング』のユアン・マクレガーはカッコ良かった。でも、俳優で選んで作品を観るようなことはしないですね。

**伊藤:**古屋さんには事前に好きな映画を色々挙げてもらったんですよ。その他にも面白かったのが、『メメント』が好きとか。『ノーカントリー』も観るんですよね？そこら辺はどういったところが気に入ったんですか？

**古屋:**『メメント』はアイデア、設定ですよね。プロットというか。先ほどの『インファナル・アフェア』もそうですが、あらすじを聞いた時点で絶対に面白いという。さらに編集に変なアイデアが乗っかっているじゃないですか。それで、クリストファー・ノーラン監督のデビュー作でしょう。「ヤバいじゃん、こいつ」と思って。クリストファー・ノーランの中では『メメント』が一番好きですね。『ノーカントリー』は、あれも変な殺人鬼が出てくるでしょう。おかつ頭の。キャラクターがたっているじゃないですか。やはり、ああいう変な異常殺人者みたいなのが出てくるのを観てしまいますよね。キャラクターに引っ張られるというか。『セブン』でケビン・スペイシーが演じたジョン・ドゥもそうだし、『フロム・ダスク・ティル・ドーン』のゲッコー兄弟もそうだし。悪役、主人公を振り回す役が個性的なところが好きですね。

**伊藤:**悪役が好きというのは、いつ頃からなんですか？気づけば悪役をチェックしているというのは。

**古屋:**『羊たちの沈黙』は大きかったかもしれないですね。記憶の中で古いのと言うと。

**伊藤:**韓国映画で言うと『オールド・ボーイ』や『チェイサー』も観ているんですよね？

**古屋:**そうですね。逆に韓国映画はそのふたつしか観たことがない。『オールド・ボーイ』はリベンジものですよ。僕はリベンジものが好きなんです。そういう意味では『オールド・ボーイ』も『チェイサー』もめちゃくちゃ面白かったですね。だけど『チェイサー』は、もう観たくないなという。ブルーな気分になるじゃないですか。あれはちょっと反則に行っているなと思いましたけどね。それがあんなだったら、他の映画ももっと面白くできるというか。それをやらずに面白くしているのにみたいに思ったんですよ。あれは、僕はないと思いましたね。

**伊藤:**今まで作ってきた古屋さんの作品の中で、この映画の影響がずいぶん色濃く出たよなという作品は？

**古屋:**たぶんそれが、「スカイフィッシュの捕まえ方」の“サイエンスジャーニー編”。影響が出たというか、最初から狙ってやっているんですが、『セブン』へのオマージュをやっているんですけどね。

**伊藤:**そうなんです。「スカイフィッシュの捕まえ方」で『セブン』をやっているんですよ。私はそれを聞かずして見ていたんですよ。これは『セブン』のバクリだと、そう思いました。

**古屋:**バクリじゃない。

**伊藤:**それって、作っている最中に思いついたんですか？

**古屋:**そうですね。それはやりたかっただけです。“サイエンスジャーニー編”は5か国が舞台となっているので、脚本を書いている時にもうパターンがなくなってくるというのがありますよね。もうラストはどうしようかと考えて、『セブン』みたいな感じでやってみようかなと思って。

**伊藤:**これ、ラストのほうもちゃんと『セブン』へのオマージュが続いていくんですね。

**古屋:**そうです。今回、久々に「スカイフィッシュの捕まえ方」を見ましたけど、そのままですね。



**伊藤:**そうですね。おかしくて仕方がなくて。何かもう1回『セブン』を観たくまりましたよ。こういう番組を作るためにわざわざ海外へ行って撮影している。これは、どこへ行って撮影をしたんですか？

**古屋:**これはニュージーランドですね。「何をしに来たんだ？」と言われてましたよ。

**伊藤:**何日間ぐらい撮影を終えたんですか？

**古屋:**1週間ぐらいだと思いますよ。だから、そんなにお金はかかっていません。

**伊藤:**「スカイフィッシュの捕まえ方」を見ると学べるんですよ。「人の怒らせ方」シリーズもそうなんですが、見ると「ああ、こういうことが人を怒らせるんだから、やっちは駄目だよ」と思ってしまうんですね。いつもどうやってネタを思いつくんですか？ネタ帳を持っていたりして。

**古屋:**いやいや、そんなネタ帳なんてないですよ。「人の怒らせ方」シリーズの時は、先ほどお話しした水野と一緒にお互いアイデアを出し合っ、面白かったものをピックアップして最終的に残しているというだけです。

**伊藤:**「スカイフィッシュの捕まえ方」は、もともと何でスカイフィッシュにしようと思ったんですか？

**古屋:**もともと、それも水野とよく面白い企画について話をしていたんです。映像なのか、ライブなのかジャンルは関係なく色々話していて、その時に何か「スカイフィッシュの捕まえ方」というのを、こんなのがあったら面白いんじゃないかと思いついて。

**伊藤:**「スカイフィッシュの捕まえ方」を見ていても、何となく人を怒らせるような作りですよね？

**古屋:**そうですね？まあ、登場するのは癖のあるマイペースな人ばかりですからね。

**伊藤:**ご自分が映画を撮るとしたら、どういう映画を撮りたいなと思っていらっしゃいますか？

**古屋:**まず大きく、できれば全部外国人でやりたいというのがあるんですよ。全部英語で。海外で撮影して、全部現地の人でやってみたいというのがひとつありますね。

**伊藤:**そのこだわりというのは何ですか？

**古屋:**やはり、先ほど少し話が出たんですが、日本でやるとどうしても演技っぽくなってしまわないですか。特に映画で脚本がないと話が進まないから。いつもフェイクドキュメンタリーみたいなのを撮る時は、あまりガチガチに台本を作らないで、それでその人の言葉で言うから、すごくリアルな感じで撮れているんです。でも脚本を全部見せてくれみたいな話になった時に、あまりそういうやり方が映画に向いていないのではないかなと思って。だったらナチュラルに見えるというか、全員外国人にして洋画みたいなほうが、何か見慣れていて、お客さんは観やすいのではないかなと思っているんですね。あと字幕で遊べるじゃないですか。

**伊藤:**みなさんが古屋さんの作品を見たら感じると思うんですが、ノンフィクションと作りもののバランスで作られている作品なんですよ。となると、マイケル・ムーアとか、ふと思ったりしたんですが。例えば作品で言うと、『プレア・ウィッチ・プロジェクト』とか。

**古屋:**はい。だから、フェイクドキュメンタリーみたいなのだったら、日本人でもやれると思っているんですね。今、老人が主演のフェイクドキュメントの映画を考えていますけどね。外国人でももちろんできるんですが、日本人でやるならフェイクとかドキュメンタリーみたいにやったほうが面白そうな気

はしています。

**伊藤**：では、ちゃんとした映画を作るとしたら、ストーリーはどんなものを作りたいですか？

**古屋**：やはり犯罪系じゃないでしょうか。人が死んでいくような。それはものすごくベタだと思います。ハリウッド映画の本当にベタな感じの作品がベースにあって、それをどうベタな感じからずらすかというか。ベタなものにどういうものに乗っけようかなという感じですよ。

たぶん漫画みたいに引きの強い設定になると思いますね。「ああ、それは面白いわ」という。あらすじを聞いたら、めちゃくちゃ面白そうなアイデアはもういくつかあるんですが。やはり、やるとしたらあまり深く考えずに、観ていて「面白かったね」という印象の映画を作りたいと思います。ガンアクションも入れて。それこそ、先ほどのスカイフィッシュの捕獲名人みたいなおじいさんとかが出てきて、横飛びジャンプでスローがかかりながら、銃を撃つとか。画的な面白さはそういう感じに入れることができるし。

**伊藤**：そこら辺の構想を練っていたりするんですか？

**古屋**：日本でやるんだったら、ひとつ考えているのは、じいさん、ばあさんしかいないような山奥の過疎化している村が舞台で、そこでガンアクションをやる映画。ばあさんたちが『フェイス/オフ』みたいにめちゃくちゃ武装して。

**伊藤**：おばあさんとおじいさんが主人公だと、なかなかお客さんは入らないかもしれないですよ。

**古屋**：となるでしょう。だから、それが良くないと思うんです。だって、そこに妻夫木聡君が入ってきて、面白くなるんだったら人気のある若い人を入れても別にいいと思いますけど。

**伊藤**：なるほど。そこにはやはり、“面白さ”というのを重点に置いているんですね。

**古屋**：そうだし、そのほうが予算を抑えることができるのではないですか？ 何か、そんなに効果があるのかなと思うんですよ。そういう、めちゃくちゃ金をかけて、人気のある人を呼んで。

**伊藤**：日本では、あまりコメディ映画の興行が上がりなくて、作らない方向が多いんですよ。

**古屋**：今言っていた構想の作品はコメディではないですよ。真面目なサバイバルアクションですね。そういうのを「コメディ映画です」と言ったら駄目なんではないですかね。僕はそう思いますけど。

---

## 質疑応答

**質問1**：先ほど、クリストファー・ノーラン監督の話が出たんですが、彼の監督作品『ダークナイト』のジョーカーについてはどう思いますか？

**古屋**：確かに『ダークナイト』のジョーカーは個性的で、すごくカッコ良かったですね。画もカッコいいとすごく思いました。やはりワンカット、ワンカットが。でも、もっと面白くて

きるような気がしますね。ジョーカー役のヒース・レジャーは、作品の完成前に亡くなってしまったんでしょう。ヒース・レジャーが新しいジョーカーの像を作ったわけですよ。

**質問2**：古屋さんは演出家と名乗っていますが。映像クリエイターや監督という名乗り方ではなくて、演出家というのはどうしてなのでしょう？ 演出家ですと、全体の中のひとつのパートを担う人みたいな感じで取られてしまうのではないかなと思うんですが。

**古屋**：要するに、実は映像ということにあまりこだわっていないんですよ。何か自分のやりたいことを、じゃあ舞台でやるのかと言われたら舞台でもできるし、本も書いたりするし、キャラクターを作り上げて、そいつに曲を歌わせたりとか、PVを撮ったりもしているので。映像作家みたいにもものすごくカット割りにこだわったり、編集にこだわったりすることにあまり興味がないので、演出家と名乗っています。むしろ、僕は広い意味で捉えているんです。

でも他の人との違いを形で表す時、僕ができるのは映像になりますけれどもね。本を書くとか、舞台を演出するというよりは、映像にして残したいというのはあるんですが。単純に、映像という言葉が、映像芸術家みたいなイメージがあったりするから、自分ではあまり使わないようにしています。

**質問3**：古屋さんが映画に対しての求めるものは何でしょうか？ こういうものを期待して映画を観るといことがありましたら教えてください。

**古屋**：その2時間、面白ければいいというだけなんですよ。最初からメッセージや教訓とかを気にさせるものは、あまり好きではなくて。本当に週刊漫画と同じで、映画を観ている間だけ面白ければいいというか。それが逆に難しいんですよ。いかに面白がらせてくれるか、2時間をキープさせてくれるかというのが大事で、そういうものを求めています。

**伊藤**：ありがとうございます。あっという間にお時間が過ぎてきましたけど、古屋さん、こうしてみなさんとお話ししながら、ご自身の作品を振り返ったり、映画について振り返ったりしてきて、1時間半いかがでしたか？

**古屋**：面白かったです。でも、オマージュについて話したところが、ちょっと申し訳ないなというか。本当の映画監督がするオマージュとは違うと思うので。でも、ああやって自分の作品でやってみたいと思われる作品が、面白い映画だと思うんですけどね。

**伊藤**：私もすごく笑わせてもらいました。是非みなさんにも古屋さんの作品を見てもらいたいと思っています。というわけで、古屋雄作さんでした。どうもありがとうございました。

**古屋**：どうもありがとうございました。

(以上の文章はトークショーの模様を抜粋再編集したものです。)

# Film Navigators Yusaku Furuya (Director)

Moderator: Satori Ito (Movie Personality) Date: Oct. 30, 2010 (Sat)

I graduated from Sophia University, and then started my career in a major television production directing variety shows. Then I went out on my own to direct original comedies like “How to Catch a Skyfish” and “How to Make Your Mild Boss Angry.” I am presently making a mock documentary called “R65.”

My influences are the comedians I used to watch when I was a teenager. Down Town is one of them. When casting, I prefer actors that are not too learned in acting methods. Yes, there are budget reasons, but it is more about whether their acting looks real or not. Actors who are rigid “actors” do not have an on/off switch. So it does not look like acting.

Genre-wise, I favor horror and suspense type films. I like films that keep me on the edge of my seat for two hours. *Se7en* is one of my favorites. The gore and the visual tone is great, and the ending is shocking. That one stayed with me. I think it was a milestone in the genre. I prefer real horror like that—I am not interested in ghosts or reapers.

I recently saw *The Social Network*. I have been impressed with Jesse Eisenberg since I first saw him in *Zombieland*. He reminds me of Edward Norton. But my favorite David Fincher films are *Se7en* and *Fight Club*. I like the tempo and the editing of his films. It is like watching a fast-paced documentary short film.

The first films I saw were *ANTARCTICA*, *The Adventures of Milo and Otis*, and *The Neverending Story*, which I saw over and over. And I liked Jackie Chan films, like *Police Story*. And I also loved to watch *Kung Fu Kids*, which is about three boys. Among the more recent Hong Kong films I have seen is *Infernal Affairs*. In the story, there is a mole in the mafia and also one in the police force. And nobody knows about either of them. It is a great way to begin a story.

Another film I kept going back to is *Pulp Fiction*. But I have only seen it four or five times. I like the final scene in the diner with that black guy preaching to the crook. His glare is great, and he adds this great weight to the scene, but the dialogue there is hard to figure out. But that is why it is so good. I like Tarantino and



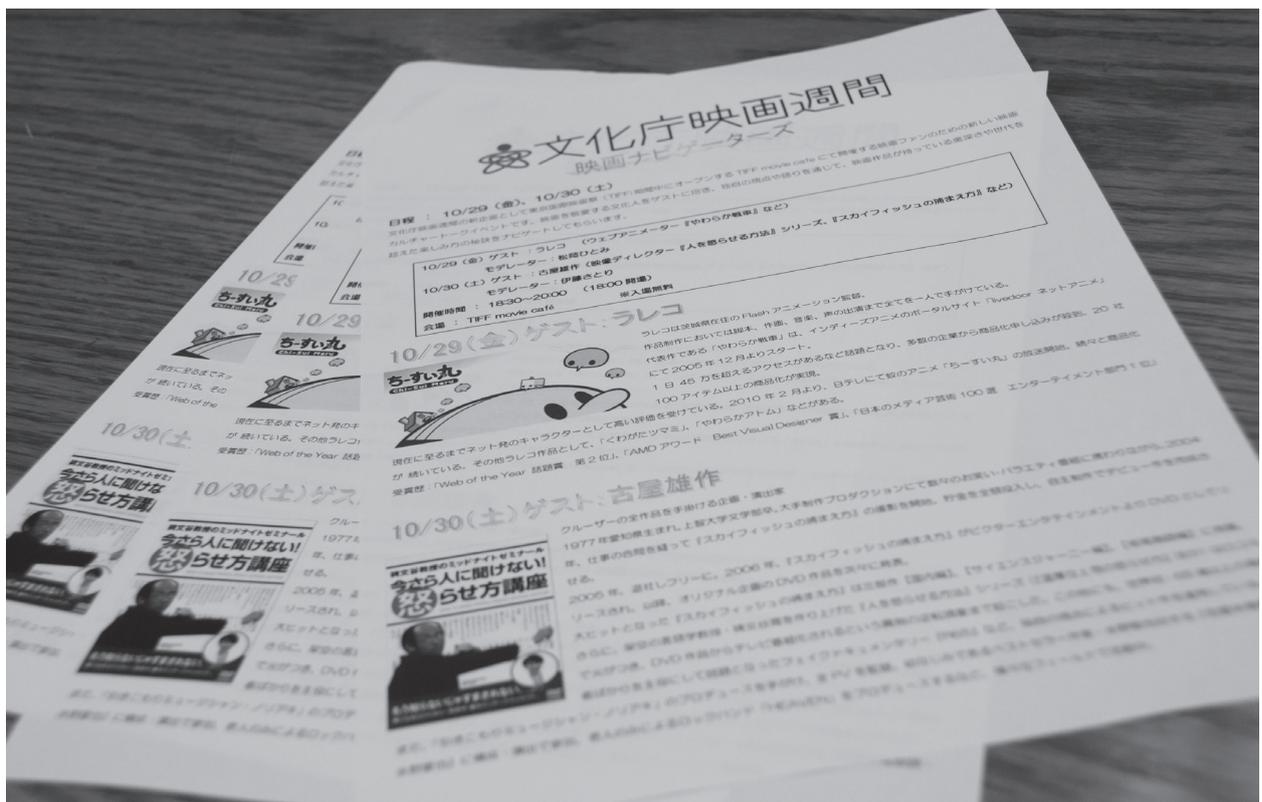
Robert Rodriguez, especially *From Dusk Till Dawn*. The second half of the film was great. And the lead actors were awesome. I like dark and crazy characters like that —like Kevin Spacey in *Se7en*. And I like Rodriguez's *Planet Terror*. There is one scene where they are surrounded by zombies and they have to escape, so they get into this car, but the lead hero can not get in, so he ends up riding this tiny pocket bike. It is supposed to be a heroic scene, but he is riding a pocket bike! I could not stop laughing. *From Dusk Till Dawn* is hilarious too, because it starts out as a crime/thriller road film, and then all of a sudden it turns into a vampire flick. And there is absolutely no build-up to it, so we are not warned. Juliette Lewis and the gang are suddenly surrounded by these vampires, and there is one tough guy who has this revolver sticking out of his crotch. Juliette and the guy are fighting the vampires with their backs against each other, and as if it was the perfect moment to introduce himself, the guy goes, "I'm Sex Machine." That was hilarious. And I like *Desperado*. That was both funny and cool. Like the way Banderas spreads his legs wide to shoot that bazooka.

When it comes to actresses, I would pick Juliette Lewis. She is not your standard beauty, but she has a unique charm. As for actors, I like Brad Pitt and Ewan McGregor. One of my favorite Ewan McGregor films is *Trainspotting*.

My "Skyfish..." piece pays homage to these films. It is like a science education program where a girl goes around to interview "skyfish" catchers around the world. And we have this black detective named Oliver and a white guy named Doyle —kind of like Morgan Freeman and Brad Pitt from *Se7en*. And we have the guy do a scene like the one Samuel L. Jackson does in *Pulp Fiction*. We have the girl chasing these catchers and then we cut to the film. And we have superimposed letters like the sequence Kyle Cooper did for *Se7en*. Then, we have this character, Oliver, talking into the woods here, but what

he is really doing is negotiating with a skyfish. The actor was uncanny. And then we have the other guy, Doyle, holding his gun like Brad Pitt. It is supposed to be a tragic scene, just like in *Se7en*. We have allusions to *Pulp Fiction* too. We went all the way to New Zealand to shoot this. The actors liked it. They thought it was funny.

I do not add much dialogue to my scripts. I usually let the actors ad-lib. It comes out more natural that way. I would like to try a film with an all foreign cast and in English. Then, we could play around with the subtitles. But if I were to create a story-driven piece, I would do a crime flick. At the core, it would be pure Hollywood fare, but then I would add a twist. But not like *Fargo* or *No Country for Old Men*. That would be too offbeat. I have some plots in my head which should be really interesting which could turn into an American comic-type film with gun action where the shooter would jump across the screen unloading his bullets like *Desperado*. Or the story could be set in Japan in the mountains, and we could have a small village with old grannies and grandpas fighting wild dogs and boars with guns along the lines of *Face/Off!* But it would not be a comedy. This would be a serious action film.



**第7回 文化庁映画週間 - Here & There  
公式報告書**

---

発行日：2011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：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  
和田 剛  
浅野 葉子  
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  
有限会社大宮映像製作所  
株式会社周  
株式会社グループ現代  
GEM Partners 株式会社  
西山一幸 (34Drive)

**Bunka-Cho Film Week 2010 - Here & There  
Official Report**

---

Published on: March 31, 2011  
Published by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)  
Edited by: UNIJAPAN  
Designed by: Urban Connections  
Translated by: Urban Connections  
Photographed by: Jun Iwasaki  
Tsuyoshi Wada  
Yoko Asano  
Contributors: Japan Community Cinema Center  
Japan Film Commission  
OMIYA VISUAL IMAGE PRODUCTION, CO., LTD  
Shu Corporation  
Group Gendai Films Co., Ltd.  
GEM Partners Inc.  
Kazuyuki Nishiyama (34Drive)