

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

新海誠 アニメーション映画監督

Makoto Shinkai / Animation Film Director



CREATOR^{No} INTERVIEW 87

新海誠 Makoto Shinkai

1973年、長野県生まれ。02年、個人で制作した短編作品『ほしのこえ』でデビュー。同作品は、新世紀東京国際アニメフェア21「公募部門優秀賞」をはじめ多数の賞を受賞。04年公開の初の長編映画『雲のむこう、約束の場所』では、第59回毎日映画コンクール「アニメーション映画賞」を受賞。07年公開の『秒速5センチメートル』で、アジアパシフィック映画祭「最優秀アニメ賞」、イタリアのフューチャーフィルム映画祭で「ランチア・プラチナグランプリ」を受賞。11年に全国公開された『星を追う子ども』では、これまでとは違う新たな作品世界を展開、第八回中国国際動漫節「金猴賞」優秀賞受賞。13年に公開された『言の葉の庭』では、ドイツのシュトゥットガルト国際アニメーション映画祭にて長編アニメーション部門のグランプリを受賞した。同年、信毎選賞受賞。16年に公開された『君の名は。』は邦画興行収入歴代2位となる、空前のヒットを記録。次世代の監督として、国内外で高い評価と支持を受けている。

No

87

新海誠 アニメーション映画監督

MAKOTO SHINKAI / Animation Film Director



クリエイターインタビュー

『特別な体験が、何でもない場所を特別にする』

六本木は、輝いているものの象徴のような街であり続けてほしい。

photo_mariko tagashira / text_ikuko hyodo

新海誠さんが監督を務めた長編アニメーション映画『君の名は。』は、2016年に公開され、社会現象になるほどの大ヒットを記録。六本木を含む東京の街が頻繁に登場する新海作品は、圧倒的な映像美が特徴といえますが、舞台になる街をどのようにして選び、アニメーションに落とし込んでいくのでしょうか。物語と街の関わりについてお聞きしました。

映画を完成させないと辿り着けない六本木。

僕にとって六本木は、映画が完成すると最初の完成披露試写や舞台挨拶をやらせてもらえる、キラキラした場所というイメージです。東宝と一緒にやるようになってからは、TOHOシネマズ 六本木ヒルズで最初に挨拶をすることが多いのですが、映画館に辿り着くまでの空間もラグジュアリーな感じがしますよね。六本木に行けるようになるまでには、2年くらいかけて映画を完成させないといけないので、特別な場所というイメージが強いです。

『君の名は。』で、主人公の瀧くんがアルバイト先の奥寺先輩とデートをする場所として六本木が出てくるのですが、高校生の瀧くんにとってアウェイのような場所がいいと思ったんです。一生懸命背伸びをして、あたふたするような感じを出したかったし、見るものや触れるものに圧倒されて、彼のコンプレックスが刺激されてしまうような、キラキラした場所にしたいと思って六本木を選びました。

その一方で、奥寺先輩とデートの約束をするのは、瀧くんと入れ替わった三葉のときなので、東京観光的な意味合いもあるんです。田舎に住んでいる三葉としては、たぶん六本木に行ってみたかったんでしょうね。国立新美術館のカフェで奥寺先輩と瀧くんはお茶をしますが、僕がもしプライベートで誰かとあのカフェに行ったとしても、やっぱりオタオタしてしまうと思います（笑）。どうやって注文するんだろうとか、お金は足りるかなとか、高校生だったらなおさらでしょうね。



TOHOシネマズ 六本木ヒルズ

都市型シネマコンプレックスの先駆けとして、六本木ヒルズけやき坂コンプレックスに2003年にオープン。2015年にリニューアル。全9スクリーンあり、その一部に独自規格による巨大スクリーン「TCX®」や、最高級の音響を体験できる「ドルビーアトモス」「ヴィヴ・オーディオ」を導入。2004年より、東京国際映画祭の会場としても使われている。

『君の名は。』

新海監督の6作目のアニメーション映画。1,000年ぶりとなる彗星の来訪を1か月後に控えたある日、東京に暮らす男子高校生・瀧と、山深い田舎町に暮らす女子高校生・三葉は異性になる不思議な夢を繰り返し見るうちに、自分たちの体が入れ替わっていることに気づく。これまでもこだわってきた、すれ違う男女の物語を圧倒的なスケールで描き出した作品。

Blu-ray&DVD好評発売中

発売・販売元：東宝 ©2016「君の名は。」製作委員会

現実の風景は、画面に宿る説得力が違う。

現代の日本を舞台にした物語を作ることが多いのですが、そういうジャンルがもともと好きなのだと思います。その場合、登場する土地も必然的に実在する場所にしたいんです。理由はいくつかあるのですが、現実にある場所を舞台にすれば、それ自体が物語の世界観の設定代わりになるわけです。ファンタジーを描くとしたら、たとえばこの道路がいつぐらいにできて、交通量はどのくらいで、何軒くらいお店があって……みたいなことまできちんと考えていかないと、説得力のある絵になりません。登場人物に実在感を持たせようと思ったら、その風景にも歴史を積み重ねないといけない。その点、現実の風景っていうのは、当然ですけど歴史を積み重ねた結果としてあるので、そのまま描くだけで画面に宿る説得力がまったく違ってきます。

『君の名は。』で改めて感じたのですが、映画のなかで実際の場所を登場させると、「ここ、行ったことがある!」「見たことがある!」と想像以上に多くの人が喜んでくれるんですよ。こちらとしても嬉しいし、そういった仕掛けをもっと入れてもいいのかなという気持ちもあります。

現代を舞台にした物語を作るのは、今生きている人間の話を作りたいからだと思うんです。そういう意味で、自分にとって一番距離が近いのが東京という街なので、東京を舞台にした物語を作り続けているんでしょうね。

だけど極端な話、舞台はどこであってもいい、というふうにも思っています。なぜなら物語は誰のなかにも、どんな場所にも発生しうるじゃないですか。映画のなかで何でもない東京の風景を出すことで、観てくださった方にとってそこが特別な場所になったりもしますが、それって僕たちの人生でも毎日起こっていることだと思うのです。たとえば好きな人と一緒に歩道橋を渡ったら、その歩道橋が特別な場所になりますよね。

特別な場所から物語が生まれるのではなく、特別な体験をしたことで、その場所が特別になっていくのだと僕は思っています。



国立新美術館のカフェ「サロン・ド・テ ロンド」
『君の名は。』の劇中で、主人公の瀧さんと奥寺先輩がデートする、国立新美術館の2階にあるカフェ。巨大な逆円すいの建物の上部に広がる空間で、宙に浮いているように美術館を見渡すことができる。映画からはふたりの座った席まで想像でき、ファンによる聖地巡礼が盛り上がった。新海監督は映画公開後、この場所では対談などを行っている。



新海誠 アニメーション映画監督

MAKOTO SHINKAI / Animation Film Director

photo_mariko tagashira / text_ikuko hyodo

街を歩きながら生活の断片に目を向ける。

物語の舞台を探すような目で東京の街を歩くことはあまりなく、どちらかというと生活の断片のようなディテールのほうが気になります。たとえば都バスに傘の忘れ物が意外に多くあったり、バス停そのものはきれいにデザインされたりしているんだけど、交通規制の看板が立てかけられていて、想定していたバス停の美しさとは少し違うものになってしまっている感じとか。人々の営みによって、風景がちょっとずつ変化しているのを見つけるのは楽しいし、アニメを作るときはそういう要素が大事になってくるんです。

人が生活している街であることを映像から感じ取ってもらうためには、モデルハウスみたいに整然としているよりも、傘の忘れ物もあったほうがいいし、ときには空き缶が捨てられていたほうがいい。だから普段街を歩いても、そういうところに自然と目が向いてしまうんでしょうね。

僕の作品に新宿エリアが多く出てくるのは、新宿周辺に長いこと住んでいるという単純な理由が大きいです。上京した 1992 年は、東京都庁が今の場所に移転したばかりだったこともあり、新宿は今よりもう少し華やかな雰囲気でした。六本木は当時から夜の繁華街といったイメージで、大人が行く街でしたね。六本木ヒルズができてだいぶ変わった気はしますが、六本木がどんどん盛り上がっていく時代は、僕がアニメーション制作を始め、『ほしのこえ』を作っていた時期とちょっと重なっているんです。それもあって当時の僕は、いろんな街に積極的に出かけるようなモードになかなかならず、自分の中にあるものをなんとか出そうと必死になっていたの、あまり外に目が向いていなかったような気がします。



『ほしのこえ』

新海監督が監督・脚本・演出・作画・編集などをほぼひとりで行った、25分のフルデジタルアニメーションで、記念すべき商業デビュー作。国連宇宙軍のメンバーとして宇宙に旅立った少女と、地球上で普通の高校に進学した少年による超遠距離恋愛を描いた SF 作品。2002年2月、ミニシアター「下北沢トリウッド」で公開された。

六本木の風景が持っている強さ。

東京ミッドタウンも六本木ヒルズもそうですが、六本木の街には建築物のおもしろさがありますよね。デザインとして優れているから、映像映えもする。画面に入ってくるだけで一段高級にもらえるというか、実在感を出しながら画面を引き締めてくれるのは、六本木の風景が持っている強さだと思います。しかも東京の風景として多くの人が思い浮かべるイメージと、かなり重なりそうですよね。六本木ヒルズと東京タワーがフレームの中に同時に入ることで、今の東京なのだと見る人もすぐにわかりますから。

ただ、東京を舞台に描くと、作る側としては何倍も大変になるんです。東京は街並みやビル群など情報量が多いから、どこを切り取っても複雑なものが絶対にフレームに入るじゃないですか。その点、海辺の町や山とかだったら、もう少しシンプルに絵作りができるんですけど、東京はまったく手が抜けません。

たとえばビルひとつ取っても、四角い箱を描けばいいわけではなくて、ひとつひとつ窓を描きますよね。子どもだったら、窓を空色に塗っておしまいでけど、実際そんなふうに見える窓はまずなくて、その奥にはオフィスの蛍光灯が見えるわけです。そういうところまできちんと描いていかないと実在感のある絵にならないので、作業的にとにかく手間がかかるんです。

だけど、実写や写真で見ると東京のなんてことのない風景なのに、絵にして初めてその良さに気づくこともあるんです。それこそ、人が描く絵の持つ根源的な力だと思うし、アニメーションの強さのひとつですよ。

風景を絵にするときは、写真をそのままトレスするのではなく、見る人が気づかない部分でいるんなことを省略もするし、逆にディテールを足したりもします。たとえば六本木の風景を見るとき、僕たちはすべてを忠実に見ているのではなく、存在感そのものを見て、一瞬にして六本木の街だと判別できるじゃないですか。アニメーションの1カットは、平均すると4秒しか映らないので、写真のようにすべて細かい絵だと目がディテールを追ってしまって、話が入りにくくなってしまいます。だからかなり省略しているんだけど、そうは見えないようにもして、物語が同時に入ってくるようなすき間を絵に持たせるんです。

それはたぶん、現実の風景を見るときに誰もが頭のなかで自然とやっていることであって、僕たちは肉眼で見ている街の印象をアニメーションに再現しようとしているんです。



新海誠 アニメーション映画監督

MAKOTO SHINKAI / Animation Film Director

photo_mariko tagashira / text_ikuko hyodo

12時間描き続けて、40秒分の話が進む絵コンテ作業。

今は新作のことで頭がいっぱいで、正直、ほかのことを気にしている余裕がないんです。半年くらいかけて脚本を完成させて、絵コンテを描いている最中で、制作の段階としてはまだまだ入り口なのですが。

どんな仕事もそうだと思うんですけど、今やっている仕事だけにいかに時間を使うかが大事なんです。アニメーションの絵は基本的に全部手で描くので、脚本があがっておおよその尺が出ると、全部で何枚描かなければいけないかが最初にわかるわけです。そうすると、絵コンテ制作の一日のノルマも計算できてしまう。一日一日とにかくやっていくことが大事で、今は起きたら寝る直前まで毎日絵コンテを描き続けています。

絵コンテはアニメの設計図みたいなもので、実写の絵コンテよりはかなり詳細なものを描きます。これでアニメの映像の形がほぼ決まるのですが、僕の場合、絵コンテを完成させるまで8か月から10か月くらいかかります。自分でも思うんですよ、時間がかかりすぎじゃないかって(笑)。だけど、たとえば一日12時間ひたすら描いたとするじゃないですか。今日はたくさん描いたから話が進んだかなと思って、描き上げたぶんの時間を測ると、40秒程度なんです。それくらいのペースだと、160日間続けてようやく映画1本分の尺になる。毎日40秒分を、とにかく必死に作ることの繰り返しです。

とはいえ、インプットが完全になくなってしまいうのもよくないので、マンガを読んだり、映画を見に行ったりはときどきします。この時期のインプットはネジを巻き直すような行為で、この辺でそろそろネジを巻かなきゃダメだっていう時期が、何日かに一回あるんです。



絵コンテ

"映像の設計図"とも言われる絵コンテは、新海監督自ら描いている。細かな指示が書かれた絵コンテ・作画は『新海誠展』の見どころのひとつ。『秒速5センチメートル』、『君の名は。』は絵コンテ集も発売されている。

「ほしのこえ」監督・新海誠による原画

© Makoto Shinkai / CoMix Wave Films

ハリウッドの実写映画化には負けたくない。

15年くらいアニメーションを作り続けてきて、『君の名は。』が一気にメジャーな作品になったのですが、そのことを目標にしてきたわけではないんです。とはいえ、僕のことや、僕の作品を知らない人にも見てほしいという気持ちは、シンプルにありました。アニメなんか別に好きでもないし、新海なんて知らないというような人が見ても、おもしろいと思ってもらえるような作品にしたいくて、今ならそれができるのではないかという思いで作りました。

だから次の作品は、『君の名は。』で僕たちがもらえたことをベースにしたいと思っています。これまでは、どうすれば知ってもらえるんだろうってところから始めなければいけなかったわけですが、今回はより多くの方が、僕たちチームの存在を認知したうえで、見に来てくれると思うんです。だから、楽しんでもらえることはもちろん根底にありつつ、『君の名は。』よりもう少し難しいこととか、「これって本当にそうなの？」っていう議論になりそうな複雑なことも、映画に入れてみたい。『君の名は。』で玄関口を一気に広げてもらえたので、今度は広いところから入って、映画を見終わった頃には、いつの間にかずいぶん階段を登って、高いところから出ているような作品にできる気がします。

『君の名は。』が、ハリウッドで実写映画化されると聞いたときはびっくりしましたが、みんな僕以上にびっくりしていたのがおもしろかったですね。才能と力のあるハリウッドの人たちに、自分の作ったものを自由に扱ってもらえるのはすごく楽しみだし、どうなるんだろうってワクワクするのと同時に、負けたくないという気持ちもあります。とはいえ、すでにできあがっている『君の名は。』で戦ってもしようがないし、そもそも作品制作は競争ではないんですけど、僕たちの作ったもののほうがきつとおもしろいはずだという思いも常にありますね。

『君の名は。』は、ハリウッドで実写化しても簡単に勝算が思い浮かぶような作品ではないと思うんです。それなのになぜこの作品を選んだのか。選んだからにはそれなりの理由があるのだろうし、一体それは何なのかが、今は気になりますね。

『君の名は。』ハリウッド実写映画化

米パラマウント・ピクチャーズと『スター・ウォーズ』シリーズを手がけるJ・J・エイブラムスの制作会社バッド・ロボットが実写映画化権を獲得。エイブラムスとバッド・ロボットのリンジー・ウェバーがプロデュースを担当。脚本は『メッセージ』で第89回アカデミー賞脚本賞にノミネートされたエリック・ハイセラー。

人生のピークについて考える瞬間。

『君の名は。』を作っているとき、六本木は自分にとってアウェイな場所でした。年に1、2回行く程度だし、さっき言ったように映画にまつわる思い出くらいしかない場所だったので。でも映画が公開されてから、東京シティビューで『星にタッチパネル劇場』とのコラボイベントをやっていただきましたし、国立新美術館でも『新海誠展』を開催していただきました。映画のなかに登場させて、土地に対する思い出ができたことで、六本木にほんの少し近づけて、優しく受け入れてもらえたような気がしています。

映画の一舞台になっている国立新美術館で展覧会を開催できることは、本当にありがたいですし、こんなこともあるんだなあと不思議な縁を感じています。作品そのものを楽しんでいただくだけで十分ではあるのですが、普段は目に触れないアニメーション制作の裏側みたいなところを知ると、映画の見方も変わってくるというか、違うメッセージもそこから受け取ることができると思うんです。自分の仕事と比べてみたり、映画とは関係ないけれども自分自身の人生の気づきみたいなものが、もしかしたらあったりするかもしれない。

そのきっかけになるかもしれない場所として、これ以上の環境はないので本当に光栄ですし、ひょっとしたら今が人生のピークなのかな、なんて考えたりもします（笑）。展覧会がきっかけではないのですが、作品そのもののクオリティとして、いつがピークなのかということは、つい考えてしまいます。人生も仕事も、必ずしも経験を重ねるほどいいわけではなく、どこかにピークがあるはずだから、自分にとってそれはいつなんだろうって。そんなことを想像してしまうくらい、大きな展覧会なのだと思います。



六本木ヒルズ展望台 東京シティビュー

国立新美術館と同じく、『君の名は。』で瀧くんと奥寺先輩がデートした展望台。映画の舞台になったことがきっかけで、2016年11月～2017年1月に、東京の夜景をバックに『君の名は。』をはじめ新海作品の映像が窓一面にプロジェクションマッピングされるイベント『HUAWEI presents 星空のイルミネーション』が開催。イベント期間中、新海監督と AR 三兄弟 川田十夢さんのトークイベントも行われた。



新海誠展 「ほしのこえ」から「君の名は。」まで

デビュー 15 周年を記念して、12 月18日まで国立新美術館で開催されている展覧会。現役アニメーション映画監督の名前を冠した展覧会が、国立の美術館で開催されるのは初めて。貴重な制作資料である絵コンテや作画、設定資料に加え、「キーワードで読み解く作品世界」「新海誠と時代背景」など東京会場の特別展示も多数企画されている。

© 2016「君の名は。」製作委員会

© Makoto Shinkai / CoMix Wave Films

© Makoto Shinkai/ CMMMY

東京は好きでい続けても報われない異性のよう。

僕は東京に住み始めたときに本格的にアニメーション制作も始めたから、東京で作り続けているだけなんです。もちろん東京で制作するメリットは、現実的にはすごくたくさんあるんですけど、それが一番大事なわけではない、とはいつも思っています。

ただまあ、たまたまの集積が人生だったりするんですよね。東京に住んでいるから、たぶん僕は東京を好きになって、物語の舞台にしているのだと思うし、その場所を好きになるのは、そこに住んでいるからこそ。ここが最高だからとか、理想的な場所だから暮らしているわけではない気がしますが、東京にはとらわれてしまっているような感覚もあります。好きでい続けても決して報われることのない、異性みたいな（笑）。客観的には、東京での暮らしは大変なことのほうが多いんじゃないかって思うんだけど、自分の気持ちをコントロールできなくなるくらいの魅力がある街だと思うし、東京を舞台にすればするほど、好きな気持ちは強くなっていきます。

六本木が少し遠い場所だと感じるように、東京そのものも住んでいながら、やっぱりどこか遠い場所なんですよ。RADWIMPSと一緒にだなぁって思います。彼らと一緒に仕事もできたし、とても身近な存在だと感じるようにはなっただけですけど、やっぱり今でも遠くの星であり、手の届かない人たちなんです。六本木もやっぱりそういう存在で、ほんの少し近づくことはできたけど、いつまでも遠い存在であり続けるような気はしています。

手が届かないと思っていた場所にとまどき触れることができ、今日はいい日だったなと思えるようなことがたまにあるくらいが、ちょうどいい。六本木が輝いているものの象徴のような街であり続けてくれたら、僕にとっては嬉しいですね。



RADWIMPS

2001年に結成され、2005年メジャーデビューしたロックバンド。ロック、ジャズ、ヒップホップから民族音楽まで縦横無尽に織りこまれた、ジャンルにとらわれない音楽性や、哲学的でロマンチックな歌詞が大きな支持を受けている。『君の名は。』で主題歌「前前世」をはじめとする音楽を担当。アルバム「君の名は。」も発売されている。

取材を終えて

本人もおっしゃっていた通り、次回作のことで頭がいっぱいになっているなか、貴重な時間を割いていただき実現した、今回のインタビュー。にも関わらず、内面で起こっている格闘を感じさせないくらい、新海監督の口調や物腰はとても穏やかで、ひとつひとつ言葉を選びながら、丁寧に話してくださる姿が印象的でした。東京に愛着を抱きながらも、「地元の長野で暮らし続けているもうひとりの自分がいるような、不思議な感覚がずっとあるんです」と話す姿が、『君の名は。』の瀧くんと重なりました。(text_ikuko hyodo)