

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

岩井俊二 映画監督

Shunji Iwai / Film Director



CREATOR INTERVIEW ^{No} 171

岩井俊二 Shunji Iwai

1963年、宮城県生まれ。1988年より「GHOST SOUP」「ルナティック・ラヴ」など数々のドラマやミュージックビデオ、CF等多方面の映像世界で活動を続け、その独特な映像は「岩井美学」と称される。1993年、フジテレビのオムニバスドラマ『if もしも』の一作目として放送された「打ち上げ花火、下から見るか？ 横から見るか？」がテレビドラマとしては異例の日本映画監督協会新人賞を受賞。その後、映画へ進出。1995年、初の長編映画『Love Letter』を公開。代表作は、映画『スワロウテイル』『リリイ・シュシュのすべて』『ヴァンパイア』『リップヴァンウィンクルの花嫁』『ラストレター』、小説『ウォーレスの人魚』『番犬は庭を守る』『零の晩夏』等。2012年、東日本大震災復興支援ソング『花は咲く』の作詞を担当し、岩谷時子賞特別賞を受賞。2015年、初の長編アニメーション『花とアリス殺人事件』を公開し、国内外で高い評価を受ける。2018年、中国映画『你好，之華（チファの手紙）』を制作。2023年、音楽映画『キリエのうた』を公開。2025年4月、公開30周年を記念して『Love Letter [4Kリマスター]』が公開され、自身も映画監督として30周年を迎えた。国内外を問わず、映画監督・小説家・音楽家など多彩なジャンルでボーダーレスに活動し続けている。



NO

171

岩井俊二

映画監督

SHUNJI IWAI / Film Director

過去の叡智に眠る、未来のルネッサンスの種。

クリエイターインタビュー

『新しい時代の哲学に響き合う、これからの物語を創造する』

published_2025.09.03 / photo_tada/ text_ikuko hyodo

『Love Letter』『リライ・シュシュのすべて』など、90年代から現在に至るまで、繊細な映像美とともに心の隙間にある思いを描き出してきた岩井俊二さん。映画監督のみならず、プロデューサー、作家、音楽家としても幅広く活躍しており、開催中の『高畑勲展 日本のアニメーションを作った男。』では、スペシャルサポーターを務めています。岩井さんとは意外なつながりのある高畑さんの遺した作品を俯瞰しながら、岩井さん自身のクリエイションについて伺いました。

クリエイターは、必ずしも年齢とともに若さを失うわけではない。

僕にとって高畑勲さんは遠縁の親戚にあたり、生前はいろいろとお世話になり、たくさん勉強させてもらいました。僕にできることがあれば微力ながら何でもお手伝いしたいという思いで、『高畑勲展』のスペシャルサポーターへのお声がけをいただいたときは、二つ返事で引き受けました。



高畑勲展 日本のアニメーションを作った男。

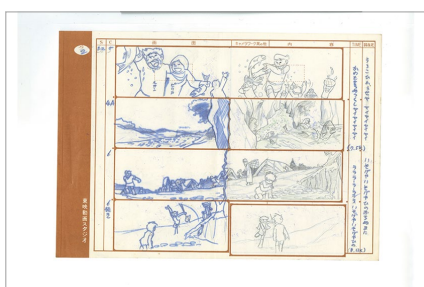
高畑勲氏の生誕90年と、その人生に大きな影響を与えた太平洋戦争終結からちょうど80年にあたる2025年。彼の仕事を振り返る大規模な個展が開かれている。麻布台ヒルズ ギャラリーにて、2025年9月15日（月・祝）まで開催。

<https://6mirai.tokyo-midtown.com/event/takahataisao/index.html>

画像：『火垂るの墓』セル画+背景画 © 野坂昭如／新潮社,1988

高畑さんと初めてお会いしたのは、大学の卒業を控えた頃。在学中、映画研究会に所属して自主映画を撮っていたとき、映像業界はどんなものなのかを知りたくて、子どもの頃から世話になっていた叔父にまずは相談をしました。そうしたら高畑さんにつないでくれて、「二馬力」という宮崎駿さんが設立した事務所で対面することに。当時は映像業界でやっていける自信がなく、聞きたいことも漠然としていたのですが、そんな僕の迷いを見抜いたのか、「好きなことを仕事にするなんて、簡単にできるわけがないだろう!」といきなり言われてしまいました(笑)。そこから2時間くらいは、いろんな映画の批評を述べていらして。想像以上に強烈な出会いではありました。

高畑作品のなかで特に好きなものを挙げるなら、まずはその早熟ぶりに衝撃を受けた『太陽の王子 ホルスの大冒険』（以下『ホルスの大冒険』）。長編アニメ監督としてのデビュー作ですが、弱冠 33 歳でこんなにすごいものをつくってしまったのかと驚きました。一方、『かぐや姫の物語』（以下『かぐや姫』）は、晩年の技術的にも円熟された中に、若々しさと荒々しさがほとばしっている作品。両極端な2作と言えますが、ともに鮮烈な印象を覚えます。クリエイターは必ずしも年齢とともに成熟し、若さを失うばかりではないのだと実感させられる作品です。



太陽の王子 ホルスの大冒険

1968年劇場公開。場面設計・原画を宮崎駿氏が、作画監督を大塚康生氏が務めるなど、東映動画スタジオの精鋭スタッフが集結。太陽の剣を託された少年ホルスが少女ヒルダや動物たちと出会い、悪魔と戦うために村人と団結する冒険物語。子どものみならず、大人も楽しめる画期的なアニメとして話題を呼んだ。画像：『太陽の王子ホルスの大冒険』で使われた絵コンテの一部 ©東映



かぐや姫の物語

2013年劇場公開。誰もが知る竹取物語の筋書きはそのままに、誰も知ることのなかったかぐや姫の「心」を描き、やわらかな線描とともに新たな世界観を生み出した。監督としては14年ぶりに手掛けた本作を、高畑氏自身が「今日のひとつの到達点」と語っていた。
画像：『かぐや姫の物語』ポスタービジュアル © 2013 Isao Takahata, Riko Sakaguchi/Studio Ghibli, NDHDMTK

子どもながらに違いを感じた、高畑作品。

『ホルスの大冒険』は、僕が5歳のときに公開されたアニメ映画。割引チケットをもらったので親に連れて行ってくれるようせがんだのですが、残念ながら観に行くことができませんでした。たまたま近所の友だちが紙芝居バージョンを持っていたので、映画の代わりに見せてもらった記憶があります。子どもの頃から、高畑さんや宮崎さんが所属していた東映動画（現：東映アニメーション）の作品は身近な存在でした。『長靴をはいた猫』や『空飛ぶうれい船』は、小学校の体育館で授業の一環として行われた上映会で観た記憶があります。ほかにも当時は、プロ野球のナイター中継が雨で中止になるとアニメが振り替え番組として放映されることがよくあったので、喜んで観ていました。

高畑さんたちの作品は、ほかのアニメとはクオリティがまったく違って、子どもながらに抜きん出たものを感じ取っていました。のちに『ルパン三世』や『侍ジャイアンツ』などのテレビアニメが制作されると、僕も「またあのチームだ!」とひとつのブランドとして追いかけるように。さらに『アルプスの少女ハイジ』を経て『赤毛のアン』の頃になると、アニメ好きの友人たちと夢中になって新作の話をしていました。高畑さんが遠縁であることを知ったのは、ちょうど『未来少年コナン』がテレビ放映されていたタイミングでした。同級生の間でもすでに著名な人だったので、誇らしい気持ちになったのを覚えています。

岩井俊二 映画監督

SHUNJI IWAI / Film Director

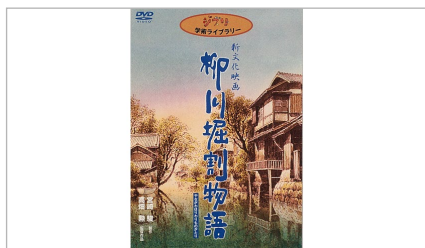


published_2025.09.03 / photo_tada/ text_ikuko hyodo

何を、どう描くのか、ずっと考え続けている。

僕自身が映像をつくる世界に触れたのは18歳のときですが、以来「何を描くのか」と「どう描くのか」という2つの課題に取り組み続けてきた気がします。撮影現場で行うことだけを映画監督の仕事とするならば、3年くらいの間に1、2カ月程度しか監督をしていないことになるかもしれませんね。それ以外の時間はというと、ずっと何かを探求しています。それこそマグロ漁みたいで、1匹を捕まえるのは一瞬ですが、そのために何カ月も海の上を漂うイメージに近いのかもしれません。ようやく獲物、つまり描く対象を定めたら、脚本を書き上げて、いよいよ撮影に臨みます。その後も、半年くらいは編集作業に没頭する。ひとつの作品を完成させるまでに、あらゆる角度から素材と対峙し、途方もない時間を費やします。なかでも圧倒的な割合を占めるのが、書いたり、構想している時間です。

素材との向き合い方で多くのことを教えてくれるのが、高畑さんの知る人ぞ知る作品『柳川堀割物語』です。“柳川堀割”とは、福岡・柳川地域に張り巡らされた水路のことで、地元の人たちは長年、豊かな水と共生した暮らしを営んできました。高畑さんという非常に凝り性な人が、それを題材として選んでいること自体が興味深いですし、表現としてもアニメに昇華するのではなく、ドキュメンタリーとして柳川の風景や暮らしを実写にしています。ふとしたシーンで“高畑イズム”と“柳川堀割イズム”ともいうべきものがクロスオーバーする瞬間があって、そういう意味でも学び多き作品です。あくまでも想像ですが、高畑さんはおそらく自分の創作云々というより、純粋に柳川の人たちの歴史と生き様を見てほしくて、映像に残そうと思ったのではないのでしょうか。だからこそ、このドキュメンタリーを観た人は、高畑さんの目線をとおして感情移入し、自分も誰かに伝えたい思いに駆られてしまう。淡々とした映像ながら、並々ならぬ熱を持った作品です。



柳川堀割物語

高畑氏が監督・脚本、宮崎駿氏が制作を務め、福岡県柳川市の堀割（水路）のそばに生きる人々を追ったドキュメンタリー。高度経済成長期に汚染された堀割を、市民と役所のいち係長が協力して浄化。水の再生過程を実写とアニメーションで描いている。1987年制作。高畑展の関連イベントとして、岩井さんと映像研究家の叶精二氏による本作をテーマにしたトークセッションが2025年8月1日に行われた。

画像：柳川堀割物語／© Studio Ghibli／発売元：ウォルト・ディズニー・ジャパン／発売・販売元：ハビネット・メディアマーケティング／価格：DVD4,180円（税込）

オリジナル作品と原作もの、それぞれの難しさ。

今のところ僕の代表作と呼ばれるものは、ストーリーや脚本を自分で手がけた作品がほとんどです。なので、「オリジナルしかやらないのですか？」とよく聞かれるのですが、そんなつもりは微塵もなく、原作ものにも多数取り組んでいます。オリジナル作品も積極的につくっていきつつ、原作ものにも前向きに挑みたい。自分にとっては、その両方に学びがあると信じています。

オリジナル作品は、何も無いところからストーリーを生み出さなければいけないのが大変。その観点から、魅力的なストーリーがすでに存在している原作ものであれば、プロジェクトがスムーズに運んでいくものだろうと、経験の浅い頃は思っていました。実際はまったく違いましたね。しかも、たまたま僕がこれまでに関わった原作ものは、予算規模が大きいものが多かったのです。制作費がかかる作品ほど出資者が慎重になるのは当然で、いくつものピースが揃わないとゴーサインが出ない。そのため大作はちょっとしたことで“飛んで”しまいがちで、成立する確率が低くなってしまいます。しかも僕の場合、原作をそのまま映画に落とし込むのではなく、大胆な改変や脚色をしたくなるタイプなので、より難しかったのだと思います。だから、我々が日々楽しんでいる原作ものの映画は、数多くのハードルをクリアして成立しているんですよ。

岩井俊二 映画監督

SHUNJI IWAI / Film Director



published_2025.09.03 / photo_tada/ text_ikuko hyodo

誰かにとっての廃墟が、ほかの誰かにとっては楽園になる。

とある土地の風景や文化、歴史背景などが物語の構想のきっかけになることは大いにあります。僕が生まれたのは仙台の街のどまん中で、幼少期の記憶は必然的にその景色と結びついています。物心のつく前から映画館によく連れて行ってもらっていて、内容などもあまりわからないまま、スクリーンに映し出される映像を楽しんでいました。あるときは高畑さんと僕をつないでくれた叔父が仙台駅前でデートしているところに遭遇して邪魔したり（笑）。おそらく3、4歳だったと思うのですが、そんな幼い頃に繁華街で遊んでいたということですね。その後、親の転勤で街から離れ、田んぼしかないような田舎で一日中遊んでばかりの子ども時代も過ごしました。だから都市と田舎という異なる世界が、自分の原風景として共存しているのです。自主映画を作り始めた学生時代は横浜にいたので、そのとき培われた感覚も今の創作のベースになっているのでしょし、気がつけば東京生活も結構長くなりましたね。

六本木の思い出といえば、シネ・ヴィヴァン六本木というミニシアターには頻繁に行きました。今も西麻布や麻布十番にはちょくちょく出かけます。というのも、映画監督の紀里谷和明さんを発起人に、10人ほどが共同オーナーをしているバーがあって。僕も一口オーナーとして参加しているので、そこに集まって飲んだりする機会が結構あります。

シネ・ヴィヴァン六本木

1983年から1999年にレコードチェーン店「六本木WAVE」の地下で営業していた映画館。ジャン=リュック・ゴダールやエリック・ロメールなどヨーロッパの監督のアートシネマを数多く上映。ミニシアターの草分けといえる場所だった。

街にまつわる妄想は、映画の種を探す上でも欠かせません。六本木ヒルズや、高畑勲展の会場となっている麻布台ヒルズなどのビル群を見ると、人類の進歩はここまで来たのかとしみじみ思いますし、デベロッパーの都市計画思想が現代人のあり方を示しているのではないかと、哲学的なことを考えたりもしてしまいます。発展を遂げた都市が廃墟になったらどうなるのか、一度真剣に妄想したこともあります。そのときインフラはどうなって、どういう人たちが、どんなふうに残っているのか。もしかしたら、住む場所を追われて難民となった人たちの楽園になっているかもしれない……、とか。今の六本木を謳歌している人たちにとって居心地が悪くなったら、おそらくほかの人たちが六本木に流れ込んできて、新しい賑わいが誕生すると思うのです。誰かにとって居心地の悪い場所が、別の誰かの楽園になり得る。要は、すべての人にとって優しい街はこの世に存在しないわけで、それ自体が都市の課題ともいえるのではないのでしょうか。あらゆる人にとっての楽園を、どうしたら実現できるのか。

小説でも映像でも、フィクションがつくられるときは、のっぴきならない現実が否応なしに内包されていきます。だからこそ作り手は忖度抜きの表現と向き合わなければいけない。僕がシビアな妄想をしてしまうことは避けられないのです。

初めて訪れたのに、懐かしさを覚えた東ベルリン。

自分にとって魅力的に映る街には、ちょうどよいノスタルジーがあるのかもしれませんが。古風な部分も度が過ぎるとわざとらしく見えるというか、少しでも作弄的なものを感じてしまうと本来あったはずの懐かしさから遠ざかってしまう気がして。今まで行ったなかで忘れがたい街は、ベルリンの壁が崩壊した直後の東ベルリンです。一見よくある素朴な風景なのですが、初めて訪れた場所にもかかわらず懐かしさを覚えてしまったのです。どうしてなのか説明のつかない感じも含めて、不思議な体験でした。撮影で訪れたのですが、建物も本当に美しくどこを切り取っても絵になるから、ロケハンがいない。次のシーンをどこで撮るか前もって決めておかなくても「そこを曲がったらきっと何かしら良いスポットがあるだろう」と。歩みを進めると、予想通り絵になる風景がちゃんとある（笑）。普通だったら、限られた場所をなんとか探しながら撮影をしていくものなのですが、そんな必要がまったくなかったのが新鮮でした。

別の観点になりますが、景観の美しさでいえばヘルシンキも好きな街のひとつです。どこを見てもデザインが巧みで非常に洗練されている。どうしたらこういう街並みができるのだろうと興味が湧きました。



岩井俊二 映画監督
SHUNJI IWAI / Film Director

published_2025.09.03 / photo_tada/ text_ikuko hyodo

新しい哲学の誕生とともに、新しい物語が必要とされる。

少し先の未来について考えると、これから、今の感覚や価値観では思いつかないような新しい哲学が次々と誕生してくるのではないのでしょうか。その変化に付随して、新しいストーリーもおのずと必要とされるのではないかと思っています。だからこそ、これまでの経験に頼りすぎてはいけません。自分が映画づくりに出会った 18歳のときのような気持ちで目の前の素材と向き合っていかなければならない、そんな気がしています。

一方で、新しい哲学のことを考えるなら、過去の哲学もないがしろにははいけません。たとえば『柳川掘割物語』は柳川の水路システムを淡々と描写していますが、おそらく高畑さん自身もそのすべてを解読できていない。水という存在はとても難解で、2025年になってもすべて研究し尽くされているわけではない。でも、当時の柳川の住民たちは今の僕たちよりも高い知性で環境と向き合っていたとも感じています。むしろ我々は、自然を活かす感覚を自ら手放してしまったのでは。こう考えると人類はだんだん賢くなるという論理は、必ずしも妥当ではないのかもしれない。過去に置き去りにしてきたものはほかにもたくさんあるはずで、もしかしたら AI によって明らかにされるかもしれない。今後 AI と付き合いっていく過程で、失われた叡知に気づかされることがあっても不思議ではないと思っています。

たぶん、未来から見た現代文明は、まだまだ未熟な段階なのかもしれない。「この時代の人間は、まだこんなこともわかっていなかったのか!？」と思うようなことだらけで、未開の民に映るのではないのでしょうか。太陽光や波、風などの自然エネルギーも、もっと効率的に活用できるはずです。それに、いまだに人類は地球上から戦争をなくすことさえできていない。多様性が重要だともこれだけ叫ばれていますが、真の意味での多様性は認められているのでしょうか。

“SFの世界”を生きる我々はどこへ向かうのか。

とはいえ長い目で見れば、人類は多様化されていくのだろうと想像しています。SF的なファンタジーですが、進化によって、象のように巨大な人間や鳥みたいに空を飛べる人間が生まれないとも断言できない。けれど、そういう変化は遠い未来に待っているかもしれませんが、今の世の中はあまりにも画一的すぎると危惧もしています。みんなが同じ価値観を持つようとしているというか、多様性とは真逆のほうを向いているのではないかという気がします。

「SFの父」と呼ばれたH・G・ウェルズの小説を今読むと、100年以上前にこんなことまで描いていたのかと驚愕するんです。我々の想像力が及ぶずっと先まで予見しています。現在は、僕が子どもの頃にSFだと思っていた段階に突入していて、当時、夢物語とされていたかなりのことが実現しています。ここにあるスマホも今では当たり前の日用品ですが、数十年前の世界に持っていったら超未来的存在ですね。我々はこの先どこへ向かっていくのか。そんなことを考えながら、もしかすると昔の人がすでに気づいていたのに現在は忘れ去られた価値もあるのだろうと思い巡らせています。未来の人がそれらを拾い直してルネッサンスを起こすかもしれませんね。



H・G・ウェルズ

ハーバート・ジョージ・ウェルズ (1866年～1946年)。「SFの父」と呼ばれたイギリスの作家。代表作は『透明人間』『タイム・マシン』『宇宙戦争』など。科学知識をもとに、核の脅威や自然破壊など現代にも通じる問題を描いた。

画像：『透明人間』(著：H. G. ウェルズ、訳：橋本楨矩／岩波書店)

撮影場所：『高畑勲展—日本のアニメーションを作った男。』(会場：麻布台ヒルズ ギャラリー
会期：2025年6月27日～9月15日)

取材を終えて……

高畑作品への思いも、物語の種となる妄想も、現代社会に抱く危機感も、同じように穏やかな口調で語る姿が印象的でした。洗練されているのにどこか懐かしくもあり、儂さを感じさせる岩井さんの映像世界や物語には、さまざまな思いや哲学が地層のように重なっていることを知り、映画制作というはてしない旅の一端を見せてもらった気がします。同じ映画でも、観るタイミングによって心を動かされるポイントが違ったり、新たな発見があったりするの、そういった深みがあるからこそなのでしょう。今の自分は何を感じるのか、あらためて岩井さんの映画を観たくなりました。(text_ikuko hyodo)