

RAIZIN presents

佐藤オオキ(nendo)の 集中連載! / ひらめきのスイッチ

photo_Ayumi Yamamoto
text_Mariko Uramoto editor_Yuka Uchida

第5回 川村元気

佐藤オオキが話題のクリエイターをゲストに迎え、
創作の源を聞いていくインタビュー連載。
今回は映画プロデューサー・小説家の川村元気さんです。

さとうおおき 1977年カナダ生まれ。2002年(nendo)を設立。国内外で様々なデザインを手がける。10月1日まで、ベルギーの世界遺産に登録されている美術館(ル・グラン・オルニュ)にて個展を開催中。

かわむらげんき 1979年横浜生まれ。映画『告白』『モテキ』『君の名は。』などを製作。小説家として『世界から猫が消えたなら』『億男』『四月になれば彼女は』や、絵本『ふうせんいぬティニー』の原作を手がける。



RAIZIN

ひらめきのスイッチを入れたいなら、大正製薬の新炭酸飲料〈RAIZIN〉。(nendo)がクリエイティブディレクションを手がける。強烈な辛口の〈DRY〉、すっきりとした甘みの〈MILD〉の2種類。各185ml、実勢価格190円。
●問合せ/大正製薬 ☎03・3985・1800。
<http://www.taisho.co.jp/raizin>

映

『君の名は。』をはじめ、手がけた作品が次々とヒットを飛ばす映画プロデューサーの川村元気さん。その才能は小説家としても発揮され、著書は軒並みベストセラーに。ジャンルの枠を超え、多くの人を惹きつける作品づくりや、アイデアが生まれる背景を聞いた。

『打ち上げ花火』は新房昭之総監督と(シャフト)というアニメ制作会社と作っているのですが、新房さんはカットイングを重視した演出がうまいのでその特徴が生かすように考えます。まずは自由に表現してもらって、いいところにはフォーカスし、よくないところは切る。アニメでも実写でもそうですが、編集というのは良いものをつなぐというより、弱いところを切つてより良く見せる作業だと思っています。

佐藤 切る、切らない、はどうやって決めるんですか？
川村 生理的な判断ですね。僕はかなり女性的な目線かもしれない(笑)。実写は特にそうで、脚本では面白かったのに映像をつなげたらこのシーンがあるせいでイマイチ気持ち乗らないってことがあつた。そういう場合は思い切つてそのシーンをカットする。切ると話がつながらないんだけど、そのわけのわからなさか逆に面白いこともあったりするんです。

佐藤 そういふ判断はその場でできるんですか？ それは一工

アウトプットを続けることが次のクリエイティブにつながる。

インタビューの目線？
川村 なんかにこがつまんないなつていうのは観客目線で、こを切れば面白くなるというのは作り手の感覚です。切つてダメだったらスタッフに謝つてすぐ戻す。僕、戻す力があるんです(笑)。例えば20回くらい編集をやり直したけど、「3回目に編集したものが一番よかったね」って言える。直し続けるのが最新のものがいいと思いがちですが、悪くなつていくこともある。ピークはどこだったか見極める目も大事。プロダクトもそうじゃないですか？

佐藤 そうですね。でも、僕らの場合、スケジュールや予算の都合で、すべてのプロトタイプを作れないことも。作る前のある程度、選択肢を絞ることが必要です。
川村 それは映画も一緒です。均等に頑張るのではなく、どこかにフォーカスして編集していく。

佐藤 これは僕の課題でもあるんですが、何度も作り直してプロトタイプに見慣れてくると判断に切れ味が出ない。エンドユーザーと同じように、初めて見たときの印象を自分の中で何回再現できるかつてすごく大切だな。

川村 わかります。僕も「目が死ぬ」つて言い方をしますが、編集を繰り返すとわかりにくくなる。だから観客と同じ感覚で見られる1回目の試写をどの段階で見れるかを重要視しています。初期の段階で見れるか、ある程度作り込んだ状態を見るのか。自分の目の使いどころを決めるのは大事です。

自分がやりたいことは、自分じゃ見つからない。

佐藤 川村さんは作家として新しいネタを求められることも多いと思いますが、そのアイデアはどうやってひらめくのでしょうか？
川村 常にアウトプットし続けているので、それが次につながることが多いです。例えば、小説を書いているとき、紙の中で音楽が鳴らないことがストレスだったんですが、そのおかげで音楽が映画の中心にある『バクマン』と『君の名は。』が生まれました。あと、自分が何を作りたいのか、人と話して気づかされることも多い。

佐藤 他者と接することで創作の種が開いていくのでしょうか？
川村 そうですね。今回も、もとは岩井俊二監督が1995年に撮った『打ち上げ花火』が好きで、いつか何かしたいと思つていたらどわかなかった。あるとき新房監督と話す機会があり、彼とやるなら……とアニメ化をひらめいたんです。それがなければ、自分がこの作品をどれだけ好きだったか思い出せなかったと思う。

佐藤 人を通じて自分のやりたいことが見えてくるという。
川村 基本、他力本願です(笑)。

佐藤 以前、川村さんは「喪失」が創作の大きなテーマだとも言うてましたよね。何が足りないことと状況が動き出すというふうな
川村 そうですね。例えば、龍安寺の石庭は、小石と岩しかないけれど、いろんなものが見えてくる。

ああいう状態が一番好きですね。
佐藤 あえて制約を設けることでユニークな発想が生まれる、と。
川村 お金や時間がなければその分、工夫をする。逆に制作環境が整った、楽な仕事ばかりしていると表現が痩せていくと思うんです。
佐藤 意識的にピンチのほうへ向かうことで、力が引き出されると。

川村 今作も岩井さんの作品を原作に、大根仁監督が脚本を書き、新房さんが総監督としてアニメ化するという、異種格闘技戦のような環境で作っています。3人の映画監督が集まれば大げんかになる可能性だってあるのに(笑)。あと、僕はどこかいびつなものを作りたいという気持ちがあるんです。最初からどんなものになるか想像できる作品って面白くない。いびつなものが王道に向かっているから面白いと思う。

佐藤 川村さんはいろんな角度から物事を見られていますよね。
川村 それは今の時代が多様だから。現実世界ではテレビを見ながらスマホでFacebookやインスタをチェックして、その横に読みかけの雑誌や新聞があつたりする。ものすごく複雑なレイヤーでできているから、我々が作るものも単純であつてはいけない。でもその複雑さを押し付けると誰も入ってこないの、入口は工夫します。

佐藤 全体を俯瞰したり、細部を突っ込んだり。多重人格的な素質がないと難しそうですね(笑)。
川村 打ち合わせのたびに言うことが違つて怒られます(笑)。

重要なのは目の使いどころとピークを見極める目。
佐藤 8月18日から、アニメ映画『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』が公開ですね。翌週の8月25日には『カーサブルータス』で連載していた絵本『ふうせんいぬティニー』の映画も公開するそう。
川村 はい。自分の作品が2週連続して公開されるなんて、ちょっと混乱しています(笑)。
佐藤 川村さんはプロデューサーとして、制作にどこまで指示を出しているんですか？
川村 印象的なシーンは細かく突っ込んで話をするし、俯瞰してアドバイザーするところもあります。

『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』 若井俊二の名作をアニメ映画化。8月18日より全国公開。
『映画くまのがっこう&ふうせんいぬティニー』 カーサの人気連載が初めての映画化。8月25日より全国公開。

©2017 「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」製作委員会 ©2017 BANDAI/The Bears' School Movie Project ©2017 Genki Kawamura & Kenjiro Sano/Tiny Movie Project



『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』 若井俊二の名作をアニメ映画化。8月18日より全国公開。
『映画くまのがっこう&ふうせんいぬティニー』 カーサの人気連載が初めての映画化。8月25日より全国公開。