

# メディア芸術 ニュースレター

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを  
伝えるニュースレター

NewsLetter/Vol.1  
発行:メディア芸術総合情報事務局  
監修:文化庁  
お問合せ:info@mediag.jp  
発行日:2011年11月18日  
<http://mediag.jp>

1



「映画の正体」を伝えるために

アニメーション監督／映画監督

押井 守  
インタビュー

WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」の紹介  
文化庁におけるメディア芸術の振興施策について



押井 守

1951年8月8日、東京生まれ。1983年「うる星やつら オンリー・ユー」で、劇場映画初監督。以降、「うる星やつら2 ピューティフル・ドリーマー」(84)、「機動警察パトレイバー 劇場版」(89)、「機動警察パトレイバー2 the Movie」(93)など、数々の劇場作品を手がける。1995年公開の「GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊」は日米英で同時公開され、海外の著名監督に、大きな影響を与えた。2004年公開「イノセンス」は日本のアニメーション映画としては初めての、カンヌ国際映画祭オフィシャル・コンペティション部門出品作品となった。「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」が2008年夏に公開。2009年公開の「宮本武蔵・双剣に馳せる夢-」では、原案・脚本を務める。最新作はGLAYとのコラボレーションによる短編アニメーション「Je t'aime」。

## 「映画の正体」を伝えるために

日本のメディア芸術(マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート)をめぐる現状や認識について、各界を代表する方々に

お話を伺ってまいります。第1回目は、アニメーション映画『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』

『イノセンス』など、斬新な映像作品を作り続けている映画監督・押井守氏です。



### 自作から考える 文化的な価値とは？

A 僕からすれば、映画というのは未分化なジャンルなんだよね。演劇や音楽、彫刻、絵画、ダンスといった表現には2000年、3000年の歴史がある。映画はたかだか100年に過ぎないし、アニメーションだってそんなものです。アニメーションは、かつてはアートだったけれど、ディズニーが産業にしたことで、今は売り買いするコンテンツになった。ディズニーが産業にしてからだって、まだ60年かそこらしかたってない。だから、歴史的な価値をあれこれ言うのは早計に過ぎないかと思う。

僕からすると映画というのは、作った人間の思惑を超えて、ときどき芸術になったり、ときどきただのエンタテインメントになったり、クズになったりっていうものだからね、監督が勝手なことをやって、思わずアートにしてしまいましたということもあるかもしれない。僕もやらなかつたわけじゃない。確信犯的にやったこともあるんです。だけど、これはコピーされて、知らないところで知らない人間がお金を出して買って見るものだということは、忘れたことがない。だからこそ確信犯なんです。

例えば、日本の歌舞伎役者は、芸人なんかアーティストなのか。外人の目から見れば、彼らはれっきとしたダンサーでありアーティストであり、アクターであるかもしれない。一方で、日本では弁当を食べながら見ているという形態があって、これはエンタテインメントなわけだから。

僕自身は、かくあるべきだという意識のレベルで言えば、映画監督であろうとしている。だから、アニメ監督とか映像作家とか言われるのは、ちょっと不本意です。アニメーションは、映画的な意識でしか作れないと思っているしね。少なくとも僕は、そういう種類のアニメーションしか作ってこなかった。



### 「メディア芸術」を どう捉えている？

A 芸術という意識が実はほとんどなかったですよね。「芸術」とか「アート」という言葉をどう解釈するかだと思うんですけど。アートであるか、カルチャーであるか、もっといえばサブカルチャーであるか、それはどうでもいいわけです。自分が見たいものを見たかった、あるいは作りたかったものを作りたかったそれだけですね。

多分この20年の経過ということは、ある種の拡散現象があったと思う。拡散というのは、広まったわけじゃなくて、文脈が変わっただけ。表現の水準でいえば、実は何も変わってないと思う。つまり、違う経済原則の世界に持ち込まれるという状況であって、例えばアニメが美術の経済原則に乗っかっちゃえば、コピーではないオリジナルだということになる。ものは変わらないのに金額が上がったりすると、それは反感を買うときもあるわけです。

しかし、文脈が変わることは批評

の仕事であって、実作者の仕事とはあまり関係がない。そういう意味では、僕はコンテンツであるとか、アートであるとか、基本的に区別しない。区別する気もない。



### アーカイブのあり方は？

A アメリカでもスコセッシやスピルバーグが頑張って、映画のオリジナルネガを修復したり復元したりして、保存しようとしているんですね。最初は3色に分解してネガを保存しようと、いろいろやっていました。フランスでも、政府が出資しているシネマテーク・フランセーズがアーカイブをしている。アーカイブというと、昔だったらネガをどう残すかという話になるんだろうけど、今の時代では「できるだけ高精度のデジタルデータを残しておいて」ということですよね。映画を作っている人間なら、多分全員が間違いなくそう思っています。映画はすべて複製ですからね。その最終形態を残すべきなんです。

セル画の保存は、全然意味がないと思う。

セル画の線は半年で消えてしまうので、物理的に保存する方法はないんです。どんなに大事に保存しても多分10年は持たない。

僕は別に、ものとして残すことに大きな意味を感じないから。人間の営みに何か価値と呼ぶものがあるとするならば、ただ後の世代の人間にとて意味があるかないかという基準しかないと思う。「ものの価値」というのは、残されたもの自体をどう読み取るかという人間側の問題だから。そういう値打ちは僕も認めるし、残せるものだったら残したほうがいいと思う。



## Q 未来に何を伝えるのか？

A あえて言えば「映画の正体」ですね。僕自身、映画の正体にすごく興味があって、それをいつも知りたいと思って、今まで新しいことをやってきたわけ。それを何とか言葉として伝えたいと思ったことがあるんですよ。だから自分でもそういう本を何冊か作った。レイアウト集もつけたりしてね。

映画ってニーチェのようにアフォリズム（格言）でしか語れない面があるんですよ。アカデミックな言葉ではどうしても作り切れないというか。だから、僕の場合はアフォリズムじゃなくて冗談で書いたんだけど、それは本気の冗談であって、気持ちとしては教科書のつもりで書いているんです。

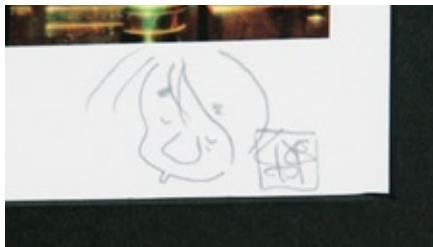
たとえば『押井守の映像日記』という本では、自宅のテレビでたまたまやっていた映画を5分か10分見て、評論を書いた。ふざけているように思われるけど、僕は結構大まじめで書いたんだよね。つまり、映画の半分は観た人間が作っていると言いたかったわけ。だから、どんなにつまらない映画でも面白おかしく語る天才っていうでしょう。だから、あえて5分か10分しか見ていらない映画で本を2冊書いた。

あと、僕が作品をつくる上で明らかに材料としている引き出しがいっぱいあるわけですね。小説の場合には、エンディングにそれを全部書くようにしているんだけど、映画の場合には載せるのがなかなか難しいんですよ。そうやって僕の作品の材料となっている引き出しを記録に残す

は、その作品を解剖するという意味ではあってもいいと思う。オーラルヒストリーなら、ある程度思い出せるだろうし。

引き出しには、演出、レイアウト、色彩などいろいろなレベルがあるけれど、現代の映画監督は、そういった引き出しの素材を編集することで、ひとつの作品をつくり上げていく。それはアニメに限らず、実写であれ、もしかしたら音楽や美術もそういう部分があるわけです。メディアにかかわる以上はね。

そういうジャンルで表現する人間というのは、引き出しに入っている素材の組み合わせが表現の指標になっている。だから、象徴的にいうならば、映画の現場で実際に作業する人間であるアニメーターや演出家を育成するためには、作品本体よりは、レイアウトを保存するべきなんです。



## Q 国にできることは？

A 国にしてほしいことはひとつしかなくて、特に海外での著作権の問題を何とかしてほしい。やっぱり国によって、商習慣の違いがありますから。日本の場合には、脚本、原作、監督という三者に関しては、いわば印税が認められて



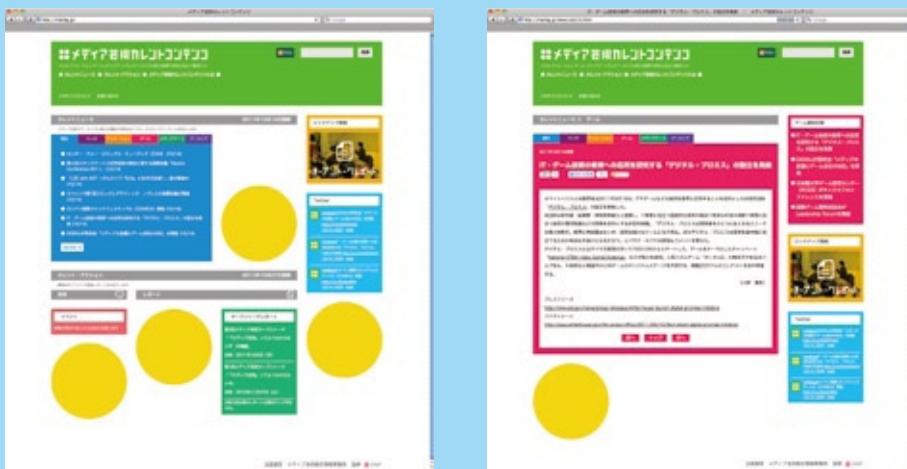
いる。でも、海外の商習慣でいうと印税ってないんですよ。だから、契約したときのギャランティがすべてになってしまふ。仮に印税的な契約をしたとしても、それが守られる保証はどこにもない。



そういう場合に、僕が個人的に弁護士を雇って訴訟を起こすことは可能です。多分、訴訟すれば100%勝てる。なぜかというと契約書を持っているし、当時の責任者の判子も押してあるから。でも、その当事者がその会社にいないとか、会社そのものが転売されているとか、厄介なケースがいろいろあるわけです。その場合、転売先まで追求するには、お金も時間もものすごくかかるし、個人では事実上不可能なわけですよ。組合や団体も海外に関してはお手上げです。

フランスみたいに、国が芸術家を認定して、無税にしろとか、ポーランドのように映画を尊重する文化にしろとか、そんなことは望みませんよ。そんなことを、国に決めてほしいと思わないし、決めるべきでもない。そういうことは、その時々の観衆が決めることだと思います。

国にしてほしいことは、日本の映画を支えている経済原則が公正に適用されることを保証してほしい。特に海外の問題。これは国にしかできないからね。そのため僕らは税金を払っているわけだし。



「メディア芸術カレントコンテンツ」は、メディア芸術に関する情報をピックアップして掲載するWEBサイトです。メディア芸術のアーカイブに関する情報、学会やイベント等、専門家の調査・研究に役立つ国内外のニュースをピックアップして発信していきます。また、文化庁が推進する「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」や「メディア芸術デジタルアーカイブ事業」で実施されるイベントなどの告知やレポートも掲載します。

## 文化庁におけるメディア芸術振興施策について

—「ソフト支援」と「ヒューマン支援」を充実—

アニメ、マンガ、ゲーム、メディアアート等のメディア芸術は広く国民に親しまれ、新たな芸術の創造や我が国の芸術全体の活性化を促すとともに、海外からも注目され、我が国への理解や関心を高めています。また、文化振興はもとより、コンテンツ産業や観光の振興、国際文化交流の推進の面でも大きな意味を持っています。そのため、メディア芸術のより一層の振興を図る観点から、2011年度は「ソフト」と「ヒューマン」を重視した以下ののような事業を実施しています。

|                                |   |  |   |   |
|--------------------------------|---|--|---|---|
| ソフト支援<br>(発信・展示・情報収集・創作活動の促進等) | <b>メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業</b><br>メディア芸術に関する情報収集・発信や関連の文化施設、大学等の連携・協力の拠点機能を果たす情報拠点コンソーシアムを構築 | <b>メディア芸術デジタルアーカイブ</b><br>1.所在情報等のデータベース整備<br>2.散逸、劣化の危険性が高い作品のデジタルアーカイブ化を目指した議論等  | <b>世界メディア芸術コンベンション</b><br>世界のメディア芸術祭関係者等によるコンベンションの開催           | <b>メディア芸術部門会議</b><br>各分野ごとのクリエイターが連携・協力を推進する会議の開催                   |
|                                | <b>文化庁<br/>メディア芸術祭</b><br>1.メディア芸術の総合的祭典として優れた作品の顕彰、入賞作品の展示を実施<br>2.地方展、国内巡回展の実施            | <b>メディア芸術プラザ</b><br>メディア芸術祭関連情報や入賞作品、最新情報をウェブ上で提供                                  | <b>メディア芸術海外展</b><br>1.文化庁メディア芸術祭海外展の実施<br>2.優秀作品を海外メディア関連芸術祭に出品 | <b>アニメーション映画製作支援</b><br>1.優れたアニメーション映画製作活動に対する支援<br>2.新たなる国際共同製作の推進 |
| ヒューマン支援<br>(人材育成)              | <b>若手アニメーター等人材育成事業</b><br>製作スタッフに若手人材を起用し、オン・ザ・ジョブ・トレーニングを組み込んだ実際のアニメーション制作現場における人材育成を実施    | <b>メディア芸術クリエイター育成支援事業</b><br>若手クリエイターが行う創作活動、国内各地の施設が行うワークショップ・公開講座・調査研究等に関する事業を支援 | <b>海外メディア芸術クリエイター等招へい事業</b><br>海外の優秀な若手クリエイター等を招へいし、研修・研究の機会を提供 |   |
|                                |   |  |   |   |