



Upside Japan

THE TECH INSIDER

www.upsidejapan.com

! ホーム ! UPSIDEについて ! UpsideToday米国版 !

! コラム ! ビジネスモデル ! 注目の企業 ! キーパーソン ! 業界動向 ! アジア最新ニュース ! ITな暮らし !



Upside Japan / コラム



## ガメラ君、元気で何よりだ 中村伊知哉@LANTIC【第9回】

### 注目記事

- ・MSNが音楽配信サービスに参入!
- ・ネットのコンテンツで金は取れるのか?
- ・マイクロソフトがトランスマタと提携!
- ・iモードがアメリカにやってくる!
- ・ハイテク株よ、底の底まで落ちてくれ
- ・略語の山に埋もれたB2Bマーケット

1999年6月9日

### 新しく深く、美しいガメラ

きのう東京に着いたんですが、もうすぐボストンに向けて飛行機に乗ります。めんどくさいから時差調整もしないんだ。というより、時間の感覚が壊れてしまって、ずっと起きていて、ほとんど寝てます状態。

そんなハイな感じでNHKのネットワークジャングルってイベントに出てたんですが、片づけてから少し時間があって、というのはウソで、仕事ほったらかしにして「ガメラ3」観に新宿に行きました。内緒ね。



この樋口特技監督、少し前の金沢のイベントに来ておられて、河口洋一郎、岩井俊雄、村上隆、森村泰昌、日比野克彦といったデジタルアート系の方々も一緒に、豊の間でAVアーティストのイブさんがCMアーティストの中島さんの背中にマジックでヘビを描くさまをホメたりしながら、ごろごろごろ、朝まで、だらだらだら飲んでいて、日本はいいなあ、日本でいちばん偉い人たちがこのありさまだもんなあ。って思いました。

デジタル用語辞典:

検索



ガメラ3、よかった。新しくて深くて、技術に振り回されてなくて、キャラも立ってるし、セリフもムダがないし、無駄なヒューマニズムもないし、シャープな純日本映画でした。美しい。偉いぞガメラ。ひさしぶりに映画館でワンワン泣いちゃった。河瀬直美「萌の朱雀」以来です館泣きは。アメリカから来てガメラ観て涙にむせんでるヤツもバカだけど。内緒ね。

ガメラの幕が開く前の予告編でもうウルウル来てましたからね私。北野監督の新作「菊次郎の夏」とか、高畑勲「となりの山田くん」とか、さわり観るだけで目頭の沸点が低くなってましてね。もうすぐドリキャストの「シェンムー」も出るしー。日本は底力あるよウン、あるある。

ネットワークジャングル: 天下のNHKが、情報化に立ち遅れている日本の現状に警鐘を鳴らすことを目的として、'96年1月から開始したプロジェクト。たまに、その成果報告というべき番組(ドキュメンタリー「暗号戦争・アメリカ」など)をBSでヒソソリと流している。'98年には一応の使命を終えたそうで、いつのまにか「ネットワークジャングル2」にバージョンアップしていた。

ガメラ3: 前田愛ファン必見の一本。従来のガメラシリーズに比べ、CGの比率が

ケタ違いに多くなっている。特撮映画というよりは、むしろSFX映画と呼んだほうがシッカリくるはず。2001年1月にはDVDも発売される予定。公式サイトは <http://www.gamera.gr.jp/>。

樋口特技監督:でもなんで“特技”監督っていうのか? 鼻から牛乳を飲んだりするんだろうか? ちなみに樋口氏は、エヴァで作画監督を務めたこともある。

河瀬直美:’97年の第50回カンヌ映画祭において、新人監督に贈られるカメラドール賞を史上最年少で受賞。受賞作品の『萌の朱雀』は、WOWOWが主催する“J・MOVIE・WARS”シリーズの一環として制作されたもの。

菊次郎の夏:“田中邦衛のモノマネ by 井出らっきょ”が、世界に通用する芸であることを証明した作品。グレート義太夫の役名は“木田勇”だが、元日本ハムの木田投手とは関係なく、単に“ぎだゆう”をモジっただけ。だが、義太夫はらっきょに指摘されるまで気がついていなかった。ちなみにらっきょの役名は“木田の友達”。

となりの山田くん:あのディズニーが、初めて日本映画に出資したのが、この山田くん。もしかしたら、日本製“マンガ”の可能性に一番脅威を感じているのがディズニーなのかもしれない。故手塚治虫もそうだが、いしいひさいちの天才ぶりも、もっと海外に認知されるべきであろう。

## 技術と情熱のバランスが崩れてきた

これに比べりゃアメリカの**ガズィラ**とか**ゆーヤツ**はハナクソだね悪いけど。スターウォーズの新しいヤツでアメリカは今にぎわってるけど、あれも同じニオイだなあ。タイタニックもそう。技術やゼニの重みはお望みどおりビシビシ感じてあげて、どうやって撮ってんだろ立派立派って感心はしてあげるけど、表現することへの燃える情と焦げつく愛を感じないんだ私。内緒だけど。

子供向けでも、『メリーポピンズ』やテリー・ギリアム『バロン』みたいに、技術と情熱のバランスが取れた優れモノを作ってきたのに、どうも近頃のハリウッド大作はビジネスモデルの教科書を読まされてるようなザラつきを覚えるんです。そうねえ、どう逆立ちしたって勝てないって思うのは『バグズ・ライフ』ぐらいかなあ、もう次の世紀に入りましたよ、**デジタルはもはや技術じゃなくてペンや話し言葉みたいに当たり前**のものですよ、その底力をお見せしますよ愛をこめて、って言われてるような感じ。

あえて言いますが、日本の映像は昔から気品がありました。都内の自宅でこれ書きながら、川島『女は二度生まれる』とか、今村『にっぽん昆虫記』とか、溝口『残菊物語』とか、美と度胸と力量がたっぷりつまったビデオを流してるんですが、作家の誇りでひっぱたかれるような緊張が漂うわけです。

邦画に元気がなくなってから、その力量はテレビに移って、それからゲームに流れてます。問題は、品格を受け継いでいるとは言えないところですよ。でもたまにガメラ君あたりが底力を呼び覚ましてくれると、みんなシャンとしていいよね。

ガズィラ:映画(旧作)のなかで、ゴジラを見たおじいさんが「ゴジラ……、ゴジラ……」とつぶやくシーンがある。そのシーンを見たアメリカ人が、「あの日本語、何て言ってるの?」と友達の日本人に訊ねたそうだ。まったく(怒)。

デジタルはもはや技術じゃなくてペンや話し言葉みたいに当たり前:スターウォ

ーズでは、全シーンの98%にCGが使われているという。実際、現在のハリウッドでは、どんなにCGから縁遠そうな映画にも、何かしらの形でCGが使われている。「セットを組むよりCGを使うほうが安上がりだから」という理由が、いまや常識化しているのである。

## 日本vsアメリカ = 10:35

いま景気が悪いせいか足元の文化をみつめ直す傾向が強いね。カンヌやベネチアで賞を取る映画にしる、少年ナイフもそう、海外で評価を勝ち取る作品は、ハリウッド的なアメリカ追従タイプじゃなくて、土着にこだわった表現であり、それが普遍性を持ってるってことすな。

コンテンツの市場はアメリカが35兆円、日本が10兆円程度で、その中で映像市場は半分程度。日本はゲームやアニメの競争力があると言ったって、それで産業的に張り合おうって見は無茶だ。ゲームやアニメは局地戦とみていい。しかもアメリカはネットワークゲームだとか、3DのCGアニメだとか、そういう武器でもって日本のお家芸の分野に本腰を入れてきてる。

これは内緒じゃない。深刻なことです。話が産業だけのことなら、私はどうだっていいんだが、それが美とか品とか矜持とかに関わるものだと、失ったら10年じゃ戻らないものなので、困る。アメリカ的な方向をなぞって歩いてばかりいると、アメリカにとっておいしく熟したところでパクッと丸ごと食べられちゃうような漠然とした不安にさいなまれるんです。

だからとりあえずどうすればいいかという、いいもの作った人をテッテ的にホメまくって、胸を張る。これだね。

### 中村伊知哉 プロフィール



マサチューセッツ工科大学 客員教授  
'61年生、京都市出身。京都大学経済学部卒。

在学中はロックバンド“少年ナイフ”のディレクターで活躍。  
'84年、郵政省入省。'93年からパリに駐在し、'95年に帰国後は郵政大臣官房総務課課長補佐を務める。'98年、郵政省を退官し、(株)CSK特別顧問に就任。同年、マサチューセッツ工科大学 客員教授に就任。

著書に『インターネット,自由を我等に』(アスキー出版局)などがある。趣味は、ずばり“メディア”。

ホームページ：<http://www.media.mit.edu/ichiya/jpn.htm>

(C)Hajime Anzai

▶[中村伊知哉@LANTIC【連載リスト】](#)  
(<http://www.upsidejapan.com/upside/column...>)

(中村伊知哉)

！ASCII24！ASCII24 Business Center！日刊アスキー Linux！アスキーデジタル用語辞典！  
！auto-ASCII24！Shes.net！ASCII Job Serve.！アスキートップ！

！[個人情報の取扱について](#)！[編集部へのコンタクト\(info@upsidejapan.com\)](#)！[広告掲載のご案内](#)！

Copyright (C)1993-2000 Upside Media Inc.  
Copyright (C)2000 ASCII Corporation.  
All rights reserved.