

# 細田守

さん (上市町出身) アニメーション監督・39歳



スペインで開かれた第39回シッチェス・カタルニャ国際映画祭のアニメコンペティション部門で最優秀長編アニメーションを受賞した「時をかける少女」。この映画を手がけた上市町出身の細田守さんにお話を伺いました。

— 子どもの頃からアニメが好きだったんですか？

「普通の子どもがテレビでアニメを見るのと同じように好きでした。ただ、絵を描くことが得意だったせいもあって、そういう視点からアニメって不思議で面白くなって思っていましたね。つい先日見たんですが、小学校の文集で将来の夢というのがあって、「ルパン三世のカリオストロの城を作った宮崎駿監督のようにになりたい」と書いてありました。80年代、まだジブリが来ていない頃の話ですから、我ながら目が高いと思いましたがね(笑)」

— 大学では油絵を専攻されていましたね。

「アニメの監督になりたいというのは、憧れみたいなもので、実際には絵を書いていきたいという希望を持っていましたし、芸術を極めたいと思っていましたね」

— これからどんな作品を？

「映画というのは他人の人生を楽しむことだと思います。作り手とすれば人の人生をどう切り取るかということですが、できるだけポジティブに切り取りたいと思っています。観ると楽しい気分になるとか、さわやかな気分になるようなものを作りたいですね。アニメという媒体のいいところは子ども達を観てくれるということなので、なるべく人間っていいよね、素敵だよねということ語りた。声高なメッセージだけじゃない、別の表現がアニメ映画にはあるんじゃないかと思っています」

— 細田さんにとって上市とはどういうところですか？

「10代の頃を上市で過ごしたというのが、アニメ映画を作るうえですごく財産になっています。アニメというのは子どもを対象にするジャンルなので、子どものころの体験を思い出すことが多いんです。自分のものづくりの源は上市ですし、多くの体験をさせてもらって感謝しています。たとえ別の場所を舞台にしてもイメージーションは上市の

た。しかし、卒業して作家として活動するのは難しいということもあって、映像に興味を持ちはじめました。ビデオカメラを買って、自主製作映画なんかを作っていましたね。当時は、CM業界が盛んなころで、お金や良い才能がみんな広告に集まっていた時期でしたし、面白い映像を作る人は、CMをやっている人でした。自分も制作プロダクションを目指したんですが、広告の勉強なんかしたことなく、落ちてしまいました」

— それでアニメの世界へ。

「実写映画が楽しくて、アニメなんて面倒くさいものよくやるなあなんて思ってたんですけどもね(笑)。結局、もともと好きだったアニメの道に行くことになりました。東映動画(現在、東映アニメ)に入ったんですが、最初は、子どものためのアニメなんて、どうやったらいいか全然分からなかったですね。芸術家志望だったこともあって、自分のために作品を作りたい時期でしたから。でも、仕事をしていくうちに、誰かが見たいもの、多くの人が楽しむいわゆるエンターテイメントというのはすごいものなんだと気づきました」

要素が含まれているし、上市という町が素敵な場所でもあったと思っています」

— 若い人へメッセージを。

「時をかける少女」で描きたかったことの一つに、世界には秘密が隠されているということがあります。秘密というのは実は身近なところに隠れている。普段は気づかないだけだということ。若い頃は、学校や町といった狭い範囲で生活しているので、面白いことがなくてやりきれないことがあるかもしれません。でも、ちょっとしたことでも世界が広がるということに気づいてください。自分の範囲を少し広げて、話したことのない人と話す。すると、違う可能性や世界が見えてきて、それだけで面白くなってきます。色んな人と触れ合って、世界の広さを実感して欲しいと思います」

## できるだけポジティブな映画を作りたい。声高なメッセージだけじゃない、別の表現がアニメ映画にはある。

◀ 11月4日、母校の上市中学校で講演する細田さん。2日にも町内の小学生を対象にメッセージを送りました。

— なぜ、時をかける少女を？  
「小学校のときから原作の筒井康隆さんのファンで大林宣彦さん監督、原田知世さん主演の映画を見ました。今回改めてやろうと思ったのは、原作の『時をかける少女』というのは実は、どの時代にも常に新しく作られるべき作品だと思ったからです。今の若い世代に聞くとほとんど大林監督の映画を観たことがな

— アニメ監督として心がけていることは？

「映画というのは共同作業ですから、みんながいい気持ちで仕事をしてくれたいいなと思っています。監督といっても一つの役割にすぎません。アニメーターや美術、キャラクターを作る人などそれぞれの才能をどうやって活かすかということに気を使っています。色んな人がいてそれが掛け合わされるとすごく膨らむというのが映画の醍醐味。たくさんの人と一つのことをやっていくので、コミュニケーションを大事にしています。関わる人数以上に膨らませて相乗効果を生み出す。それを誘発するには偉そうにしているだけ



— 10代の頃を上市で過ごしたというのが、アニメ映画を作るうえですごく財産になっています。アニメというのは子どもを対象にするジャンルなので、子どものころの体験を思い出すことが多いんです。自分のものづくりの源は上市ですし、多くの体験をさせてもらって感謝しています。たとえ別の場所を舞台にしてもイメージーションは上市の

