

©SUNRISE

—Bandai Namco Filmworks— Journal

バンダイナムコフィルムワークスが手掛ける作品や
取り組みについて、担当者の声などを通じてご紹介します

バンダイナムコフィルムワークスのIP創出力強化

SUNRISE Studiosの 変わらない創造力と、変わり続ける挑戦

500を超える作品を世に送り出してきた、バンダイナムコフィルムワークスのSUNRISE（サンライズ） Studios（スタジオ）。50年続く作品づくりを支えているのは、オリジナル作品へのこだわりと、様々な立場のスタッフが互いの意見を交わしながら、作品をより面白いものへと磨き上げていく風土です。一人ひとりが作品と真摯に向き合い、ときには異なる考えをぶつけ合いながら形にしていく。そうした積み重ねが、時代を超えて愛されるIPを生み出す力につながっています。

また、これまで親しまれてきたライブラリ作品の魅力を次の世代へつなぐ一方、新たなオリジナルIPの創出にも継続して取り組んでいます。

さらに、映像と音楽をはじめとする事業領域を越えた連携や、外部スタジオとの協業などを通じ、これまでにない作品づくりやファンとの接点づくりを進めています。

今回はサンライズ50周年記念作品として11月20日より公開となった『装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女（ヘクセ）』の担当者に話を聞きました。



サンライズスタジオ制作のアニメーションを中心とする作品ブランド「サンライズ」の1作目となる『無敵超人ザンボット3』が、1977年の放送開始から2027年で50周年を迎えることを記念し、2026年から2028年の3年間を「サンライズ50周年」プロジェクト期間として、様々な記念施策を展開しています。

担当者インタビュー

15年ぶりのシリーズ新作が拓く新たな可能性『装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女（ヘクセ）』

1983年の放送開始以来、長く愛されてきた『装甲騎兵ボトムズ』。その15年ぶりのシリーズ新作、サンライズ50周年記念作品『装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女（ヘクセ）』を、11月20日（金）に公開しました。長年にわたり築かれてきた作品の魅力を受け継ぎながら、これまで『ボトムズ』に触れてこなかった人にも届く作品を、どの様につくり上げたのか。制作プロデューサーの小橋泰文と企画プロデューサーの操上弘貴に話を聞きました。

守るべきものを見極め、今の時代の作品へ



小橋　本作はシリーズの完全新作となりますが、まず制作にあたり『ボトムズ』を『ボトムズ』たらしめているものは何かを見極めることを意識しました。そして、シリーズを象徴するエッセンスを受け継ぎながらも、過去作をそのまま再現するのではなく、受け継ぐべきものと現代的な見せ方とのバランスを、監督やスタッフとの対話を重ねながら探っています。

操上　これまでの作品を知っている方には、『ボトムズ』という世界の新たな広がりとして、初めて触れる方には一本の新作として楽しんでいただける作品になっていると思います。

オリジナル作品だからこそ生まれる、物語とキャラクターの奥行き



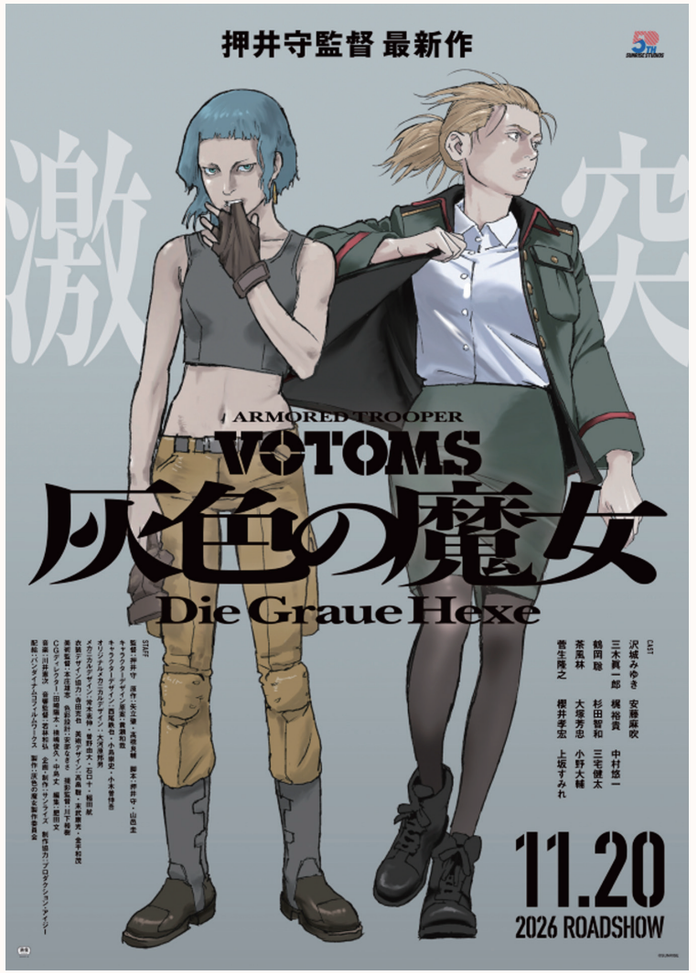
小橋　今回の物語の中心となるのは、謎多き女性アッシュです。押井監督がつくった物語の骨格に、アニメーターや制作スタッフがそれぞれの解釈を重ねていく。そうした制作過程が、物語やキャラクターの奥行きを生み出しています。監督、クリエイター、制作、プロデュースなど、異なる立場の人たちが「こうしたら、もっと面白くなるのではないか」と、つくり方だけでなく届け方についてもアイデアを出し合う。ときには異なる考えをぶつけながら、一つの作品へとまとめていく、その積み重ねが、“いいもの”を生み出し続けてきたサンライズスタジオのものづくりを支えています。

Production I.Gとの協業が生んだ“新しい味”

小橋 Production I.Gとの協業も大きなポイントです。同じアニメーション制作会社でありながら、それぞれが培ってきた作品へのアプローチや、監督・クリエイターとの向き合い方には異なる特徴があります。制作では、押井監督ならではの個性をどのように映像へ落とし込むかを考えながら、サンライズスタジオが培ってきた作品づくりと届け方の視点を加えていきました。どちらか一方のスタイルに寄せるのではなく、異なる文化や経験を持つスタッフが、同じ目的に向かって意見を交わす。その掛け合わせが、本作ならではの新たな魅力につながっています。

ファンの期待を大切にしながら、新しい入口をつくる

操上 15年ぶりとなるシリーズ新作において、大きなテーマの一つとなったのが、これまで『ボトムズ』を知らなかった層へのアプローチです。長年のファンが大切にしてきた作品の魅力を守る一方で、「昔の作品」「知識がなければ楽しめない作品」という印象で距離を置かれることがないよう、新しい入口づくりにも取り組みました。作品のタイトルやビジュアルにも、その考えが反映されています。メカだけではなく、女性主人公の存在や印象的なキャラクターデザインを通じ、ロボット作品になじみのない方々にも関心を持ってもらうことを目指しました。また、デザインもあえてキャラクターを印象的に見せる構成にして、劇場にポスターが並んだときに目を引き、作品の大作感や新しさを直感的に伝えることを意識しています。



『装甲騎兵ボトムズ』シリーズとは…

原作・監督:高橋良輔、制作・サンライズによるリアル・ロボットアニメ作品。1983～84年にテレビシリーズが放送されてから、OVA、外伝、劇場版、イベント上映、書籍化など様々な展開がされ、40年以上にわたり愛され続けています。

“好き”の連鎖が、IPを次の時代へつないでいく

操上　長く愛され続けるIPに育てるために重要なのは、やはりまずは沢山の人に見ていただき、好きになってもらうこと。押井監督が『ボトムズ』を好きだったからこそ今回の新作が生まれ、クリエイターの中にも「『ボトムズ』ならやりたい」と参加した人がいらっしゃると思います。つくり手の「好き」が作品に込められ、それがファンにも伝わり、また誰かの創作意欲を刺激していく。そうした連鎖が、作品を次の時代へつなぐ力になると思っています。

小橋　つくり手自身もその作品を好きになることは、とても大切な事だと思います。そして、自分たちが愛したキャラクターがファンの皆さんにも愛してもらえる。アニメに関わる人間としては最高の幸せです。そのためにも、クリエイターの皆さんが楽しみながら作品を生み出せる環境をつくるのも私達の重要な仕事だと思っています。



▲左から操上、小橋

interview

株式会社バンダイナムコフィルムワークス
IP制作本部 制作部 サンライズ第6スタジオ
小橋 泰文

2011年、株式会社サンライズ（現バンダイナムコフィルムワークス）に入社。『機動戦士ガンダムUC』でアシスタントプロデューサーを務めた後、数々の作品に携わる。現在は、2027年4月より展開予定の『機動戦士ガンダムRG XREX-ZERO』でプロデューサーを務めている。

株式会社バンダイナムコフィルムワークス
IP事業本部 第3プロデュース部
操上 弘貴

2019年株式会社バンダイナムコアーツ（現バンダイナムコフィルムワークス）入社後、『転生したらスライムだった件』第2期でアシスタントプロデューサーを務める。その後プロデューサーとして『転生貴族、鑑定スキルで成り上がる』シリーズ、『杖と剣のウィストリア』Season2などを担当している。2021年発売の「装甲騎兵ボトムズ Blu-ray Perfect Soldier Box」の制作も担当した。

Information

『装甲騎兵ボトムズ 灰色の魔女』　**公式サイト** https://votoms-gh.com　**公式X** https://x.com/votoms_gh　**上映劇場** https://eigakan.org/theaterpage/schedule.php?t=votomsgh

BACK TO TOP