

# Bauer企画の方向性と プロットについて

2022/6/21  
TPC映像本部



# 【再掲】 前回までにご説明した内容





## 企画概要

プロジェクトコードネーム: **Bauer(バウアー)**

2020年にShopro・TPC主催で行われた映画原案コンペに提出された原案 『ライト』  
(TPC: 石川さん作)を基に、『名探偵コナン』『シドニアの騎士』を制作した静野監督と制作  
する映画第24作(M24)。

プリプロダクションをトムス第7スタジオ、制作をOLMが行う。

**メディア** : 劇場公開

**公開時期** : 2023年夏国内公開 ※海外公開時期は検討中

**展開地域** : 全世界





## 再掲:プロジェクトの狙い

**制作方針:一般層(過去にポケモンに触れたことはあるが今は離れている層)が、劇場で観たいと思う映画にする**

近年のヒット映画の条件は、大人の観客(特に女性層)が取れること。そのために、ポケモンから今は離れている人に劇場に足を運んでもらえるような作品にしなければならない。

### ■ ポイント

#### ①大人が感情移入できる

キャラクターと世界観へ、ポケモンに詳しくない、少し離れた一般層でも感情移入できる作品に

#### ②劇場で見たい映画に

配信ではなく、劇場でこそ見たいと思う映像のスケール感・音楽

『劇場版 名探偵コナン』の静野監督に依頼し、前提知識不要で観客を飽きさせないフィルム構成と映画のスペクタクルを作り出していく

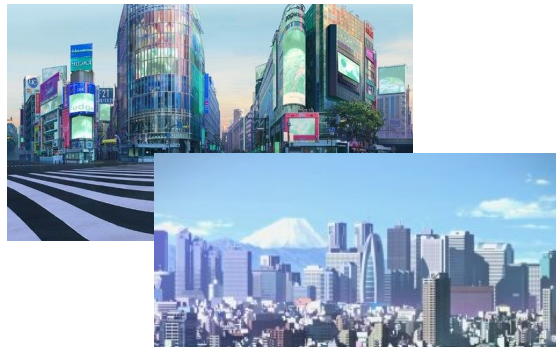


## 再掲: 目指す表現

現実・現代社会にポケモンという不思議が乗った魅力を、映像として解像度高く表現し、そこにCGやアクションを駆使した壮大で大人が見たくなる映像を組み合わせることで、一般層が映画館で見たいと思い、ポケモン知識が薄くても感情移入できる映像を目指す。

より現代社会に近い描写と、そこにポケモンの不思議が乗った表現

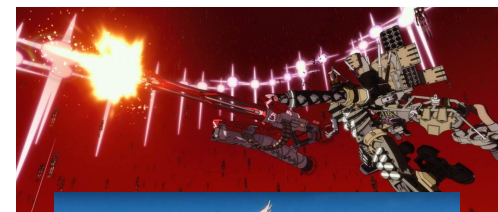
映画的スケール感



×



×



現代社会にポケモンの不思議が乗った世界の表現

世界に感情移入できる、現代に近い風景・背景表現、社会のリアリティ

CGやアクションを駆使した壮大で大人が見たくなる映像表現



# 企画方向性とプロットについて





## 前回以降の動き

- **21年夏よりプロット制作開始**

- 原案の課題解決に加え、全く新しい制作チームだったため、開発に時間がかかる

- **22年2月に一旦アップするも、形にならず**

- 上がったものは比較的原案から離れたもので、よりドラマ軸を強く意識して強化したが、幻のポケモンの設定を複雑にしてしまったこともあり、難解で感情移入しにくくなった

- **より多くの「ポケモンに触れたことがある人」に楽しんでもらうための改稿**

- 石原とも話し合い、ポケモンから離れた一般層に、自分が馴染んだものだと思ってもらうためには、多くの人が知っているポケモンだけで構成されるべきであろう
- そのため、**新規幻のポケモンをなくし、最も知られているカントーの51匹を中心とした物語**に組み変える
- 登場人物のポケモン世界限定の背景や、特殊な家庭事情などはなるべく排除し、前提知識や複雑さなく感情移入できる存在として描いていくアプローチを図る

上記の経緯で形になったのが今回の稿になります。TPCとして、大きな方向性としてはこの方向性で・・・と、思えるものにはなりましたので、このタイミングでご意見をいただきつつプロットを詰める作業に入っていきたいと考えています。





## 本作の立ち位置

今回作品では、これまでの映画の「ファミリーとポケモンファン向け」というイメージを、「少しポケモンから離れた大人でも楽しめるもの」に大きく変え、**観た人たちにもう一度ポケモンの世界・ゲームに戻ってきてもらえる**ような作品にしていきたいと思っています。

そのため、誰もが知っている151匹を中心にドラマを作る最適な場所として、多くの人にとっての始まりの地方である**カントーを舞台に選び、必要な前提知識を極力無くした上で、ポケモンと人の、大人でも楽しめる物語**にしていきます。

その上で、シネアドやポケモンの配信(新幻ではなく)などを通して、視聴者を本編に戻していくことをしたいと考えています。







## 改稿の際に大事にしたポイント

原案『ライト』が持っていた男女ダブルキャストの新しい冒険の良さを活かしつつ、ポケモンから少し離れているような大人、特に呪術廻戦や名探偵コナンなどを何回も見に行くような女性に楽しんでもらえるようにしたい、というところを強く意識し、男女の恋愛要素ではなく、男同士の熱い友情・気持ちのぶつかり合いを表現する。かつ、「3年ぶりのポケモン映画としてポケモンファンであればさらに楽しめる映画」を目指した。



**舞台はカントー。**  
151匹のポケモンとともにカントーを冒険する楽しさ



**新規幻は、無し。**  
始まりの幻であるミュウが重要な役割に



**男同士の熱い友情。**  
強い感情のぶつかり合いと妄想がふくらむ関係性



**ポケモンのお祭り感。**  
歴代トレーナーが世界中から集まる



現状のプロットは、監督もTPCも下記の課題を持っている。

- **監督および制作チームの課題**

- ライトの主人公性を高める必要がある。クライマックスでライトにジジを重ねることで感動に結びつけられるかどうか肝心で、そこにワンアイデアが必要
- ライトとアカリが似てきているので、対照的なキャラクターにする。アカリは悲しい過去を背負っている大人なキャラクターにしてもよいかもしれない
- 二人の主人公の感情動線が途切れてしまわないように、状況と動機を強化する

- **TPCの課題**

- SNS誹謗中傷の描き方は、そこからの主人公の脱却やポケモン世界としての描き方がイマイチで、テーマの料理の仕方がまだ生煮えの状態
- 自殺を描くことがネガティブにしか見えない(ジジのキャラクター性として不十分)
- ふしぎな存在としてのポケモンと人がパートナーとなったときのドラマをアカリにもっとほしい
- ライトの乗り越えるべき壁が弱く、主人公としての成長が感じづらい
- シンの暴走(虐殺行為)に違和感がある

上記課題をクリアしながらプロットを詰めていきたいと考えております。

特に作品の方向性について、現時点でのご意見あれば、お聞きできますと幸いです。





## ご相談事項① 自殺の取り上げ方について

プロット内でキーキャラクターが「自殺を試みる」キャラクターとして描写されています。  
この描写については課題にもなっており、現在描き方を検討しております。

大前提として、精神的に追い込まれて自殺してしまう、という設定にはしたくないと考えています。また、自殺を肯定的に描くことも絶対に避けようと思っています。

今作では大人向けのドラマ性を強化するために、若くして死んでしまったジジと、その死をめぐって揺れ動く周囲の人間ドラマ(感情)を色濃く描きたいと思っています。

そのために、①「何らかの理由で若くして死ぬ」ことと、②「その死を”自殺”と誤解して、極端な思想を持ってしまった人間」は成立させる方向で、かつ「自殺」をストレートに描いたり、勘違いだとしてもそれを肯定的に描くようなことはしない形でアップデートしようと考えておりますが、

一方で、ポケモンの世界で「自殺」概念が描かれることにはなりません。  
おそらく概念自体は存在する世界だとは思いますが、その概念にカメラが当たることなど含め、懸念や、それは避けるべきなどあれば、この時点でご意見いただけると大変ありがたいです。





## ご相談事項② シコンシティ(仮)について

今作の舞台である街「シコンシティ(仮)」をカントー地方に置かせていただいてもよろしいでしょうか。

カントー地方に置かせていただく場合のアイデアもいくつか考えております。新しい街として描いた方がよいと思っておりますが、気を付けるべき点等ございましたらご教示いただけますと幸いです。

### ①新規の街とする

カントー地方の近年発展した新しい街として、シコンシティを置く

### ②ヤマブキシティの一部のエリアとする

ヤマブキシティの一部が近年発展し、シコン地区と呼ばれていることにする

### ③ヤマブキシティの現代的解釈とする

ヤマブキシティの解釈の変更として、現代的な街を描く(名前はヤマブキシティ)



# 今後の進行とスケジュールについて

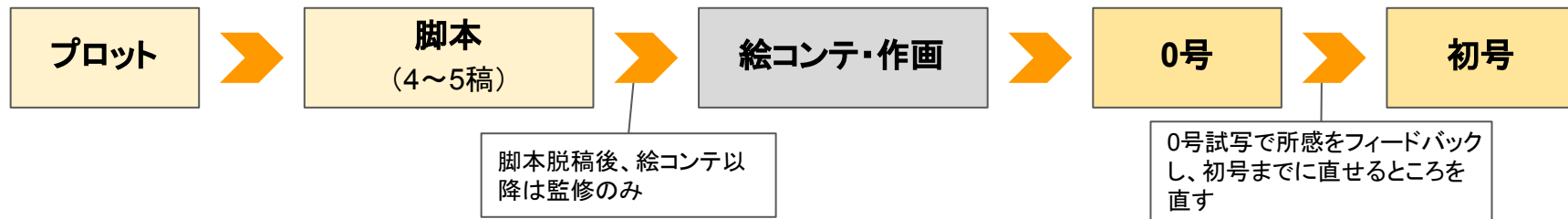




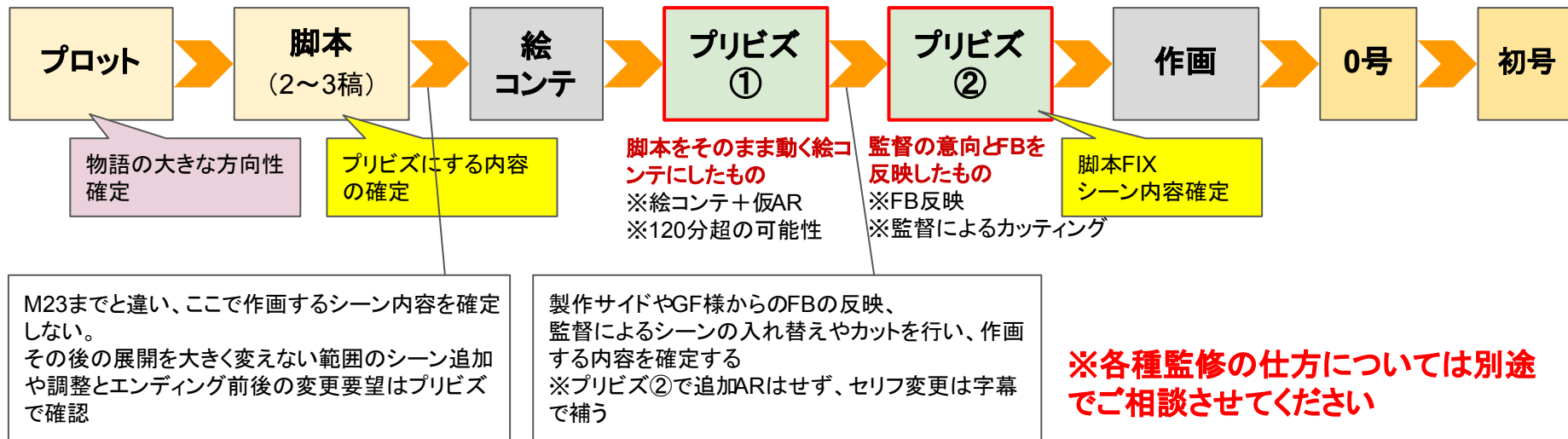


# 今後の進め方について:プリビズチェック

## ◎M23までの場合(例:M23)



## ◎Bauerの場合





# 想定スケジュール

プロットで大きく時間を使っており、23年夏公開がすでに難しく、23年冬が最速(それでもタイト)な状況です。3年ぶりのポケモン映画として、より東宝社が強くプッシュできるタイミングに展開したいとShoPro社とも会話しており、23年冬～24年夏の範囲で、最適なタイミングを東宝社と会話していきたいと考えております。

## ▼ 最速の制作スケジュール

	2022年								2023年											
	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
プロット																				
シナリオ			初稿	2稿	3稿															
コンテ																				
プリビズ撮影・編集																				
プリビズ仮アフレコ収録																				
プリビズ仮音収録																				
プリビズ完成試写																				
キャラ原案																				
キャラデザイン																				
コンセプトアート																				
美術ボード																				
作画																				
編集																				
AR																				
音楽収録																				
DB																				
納品																				

★最速23年12月公開