

DIGITAL GUIDE BOOK

この部屋に
一度入ったら、最後。



CUBE
[キューブ]

一度入ったら、最後

菅田将暉

杏 岡田将生

柄本時生 田代輝 山崎聰真・斎藤工

/ 吉田鋼太郎

原案:「CUBE」ヴィンセント・ナタリ

監督:清水康彦 脚本:徳尾浩司 音楽:やまだ豊

主題歌:星野源「Cube」(スピードスター・レコード)

エグゼクティブプロデューサー:吉田肇 製作プロデューサー:石田聰子 桑津晶子

映像デザイン・撮影:栗田豊造 コンセプトデザイン:カイル・クーパー クライティカルアドバイザー:ヴィンセント・ナタリ

美術:橋本直正 カメラオペレーター:川上智之 照明:上野甲子朗 錄音:栗原和弘 編集:今井樹 VFXプロデューサー:浅野秀二 音響効果:堀内みゆき 記録:丹波泰乃

音楽プロデューサー:高石真美 宣伝プロデューサー:松浦由里子 アシシエイトプロデューサー:松田裕佑 大庭園志 監督補:佐崎進 プロダクションマネージャー:小松次郎 ラインプロデューサー:大熊敏之

In association with Lionsgate Entertainment/甲田申由/Headspace Inc. 制作プロダクション:松竹映画センター 制作協力:松竹映像センター 企画・配給:松竹

©2021 CUBE製作委員会

10.22
FRI
IN THEATERS

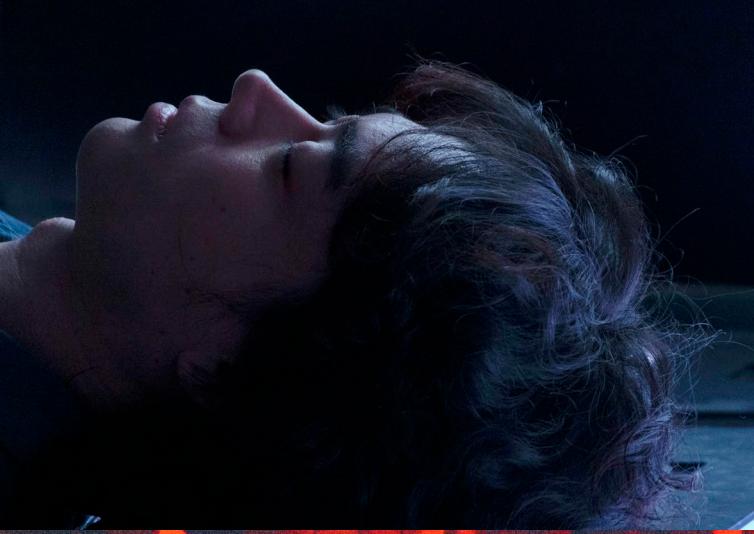
<https://movies.shochiku.co.jp/cube/>

FRI



179
162
154

20



INTRODUCTION

この部屋に一度入ったら、最後——。

1997年に公開されたヴィン・セント・ナタリ監督作品「CUBE」。

密室サスペンスの先駆けとして、世界中でカルト的人気を誇るこの作品を、

日本を代表する豪華キャスト陣により、ヴィン・セント・ナタリ初の公認リメイク！

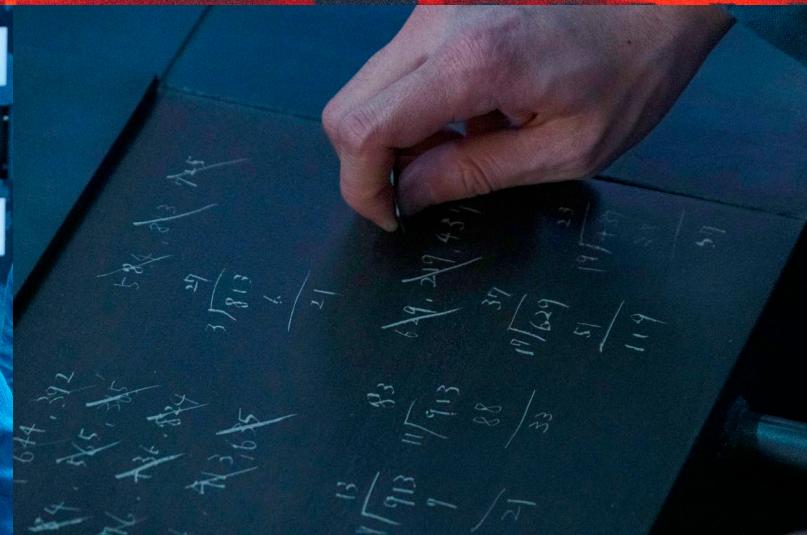
謎の立方体=CUBEに突然閉じ込められた男女6人。

ここがどこなのかも、閉じ込められた理由も、出口があるのかも、生き残れるのかも、部屋の正体も、

全てが不明。

もしかしたら、次に閉じ込められるのはあなたかもしれない。

全世界を巻き込む、劇薬系密室エンターテインメントがいま幕を開ける——。





さとう ゆういち
後藤裕一(29)

東京都出身。職業はエンジニア。

家族構成は父親と弟の博人。

頭脳明晰で、謎の部屋に閉じ込めら

れたことを冷静に受け入れ、脱出の

糸口を探る。

5人に平等に接するが、中学生の

千陽には特別な感情を抱くも本人

は気づいていない。

時間が経つにつれ、過去のトラウマ

と向きあうこととなる。

Twitterアカウント名：

ごどう(@3641_y)



かい あさこ 甲斐麻子 (37)

出身地不明。職業は団体職員。

家族構成は不明。

非常に冷静沈着な性格で、自分の

ことはほとんど語らないので、一見

何を考えているかよくわからない。

冷たく見えがちだが、5人を見守って

いる様子も垣間見える。

Twitterアカウント名:

asako kai(@asa5ika)



おち

しんじ

越智真司 (31)

千葉県出身。職業はフリーターで

コンビニ勤務。

家族構成は両親と妹。

人見知りせず、人懐っこい性格では

あるが、パニックになりやすく

変化に弱い。

閉じ込められたことをなかなか受け

入れられず、またそれを隠すことも

できないので騒ぎ立てる。

自分が世間から虐げられていると

いう意識が強いので、権力者や年上

が嫌い。

Twitterアカウント名:

おっち(@0tchin1989)

Instagramアカウント名:

Shinji_Occi(@0tchin1989)



宇野千陽 (13)

神奈川県出身。職業は中学生。

家族構成は両親と弟。

元々は明るい性格だったが、中学校
で壮絶ないじめに遭い心を閉ざす。

誰のことも信用せず、特に助けてく
れない大人に強い嫌悪感を示す。

後藤のことも最初は拒否していた
が、少しづつ変化が起こっていく。

Twitterアカウント名：

ウノチハル@本垢(@chiharuuno0)



いで ひろし
井手寛 (41)

福岡県出身。職業は整備士。

家族構成は妻。

責任感が強く、リーダーシップを取りっていくタイプだが、時々暴走しがちで短絡的。

6人の中で唯一部屋に閉じ込められる前の記憶があり、溺死の妻のために出口を探すが、時間がなく非常に

焦っている。

Twitterアカウント名:

井手寛(@ide_hiro4)



あんどう かずまさ 安東和正(61)

愛知県出身。職業は広告代理店役員。

家族構成は妻と娘。

業界を渡り歩いてきたやり手のサラ

リーマンだが、出世するためには

手段を選ばないため、敵も多い。

心の奥底には罪の意識を抱えている。

がむしゃらに働いてきたので、やる

気のない若者や子供が嫌い。

Twitterアカウント名:

Kazumasa Ando

(@and0it_kazumasa)

Instagramアカウント名:

Kazumasa Ando

(@and0it_kazumasa)



STORY

目が覚めるとそこは謎の立方体=CUBEの中だった——。

突然閉じ込められた男女6人。

エンジニアの後藤裕一(菅田将暉)、団体職員の甲斐麻子(杏)、

フリーターの越智真司(岡田将生)、中学生の宇野千陽(田代輝)、

整備士の井手寛(斎藤工)、会社役員の安東和正(吉田鋼太郎)。

年齢も性別も職業も、彼らには何の接点もつながりもない。

理由もわからないまま、脱出を試みる彼らを、熱感知式レーザー、

ワイヤースライサーや火炎噴射など、殺人的なトラップが次々と襲う。

仕掛けられた暗号を解明しなくては、そこから抜け出すことは絶対にできない。

体力と精神力の限界、極度の緊張と不安、そして徐々に表れていく人間の本性…

恐怖と不信感の中、終わりが見えない道のりを、それでも「生きる」ためにひたすら進んでいく。

果たして彼らは無事に脱出することができるのか?!



菅田将暉



COMMENT

- この場所がなんなのか。
自分は、何者なのか。
立ちはたかる理不尽を前に
何の為に生きるのか。
こんなにしんどいのに
何故生きるのか。
何が、怖いのか。
僕らは何と戦っているのか。
もっと楽な道はないのか。
そこで笑っている君は幸せなのか。
撮影しながらも頭の中には疑問
だらけでした。
映画というよりは演劇的空間の中
で、共に過ごした演者のみなさんと
は奇妙な連帯感がいつしか芽生えて
いました。
こんな映画です、とカテゴライズ
するのはとても難しいです。
実験的なエンターテインメントを
楽しんでもらえたら何よりです。



COMMENT

あの名作に参加できるのだ!ととても嬉しく思いました。CUBEのスタジオセットを目にしたときに、感動したと共に、これは大変だ、とも思いました。一つの空間の中で作り上げることはとても大きな挑戦になりました。現場に参加していても、完成はどうなるのか実際には見られていません。閉じ込められた数人の男女がどのように立ち向かっていくのか、それぞれのドラマを見ていただけれど思います。

杏

岡田将生



COMMENT

ほんとに楽しかったです。
こんな素敵な方々と一緒に映画を作
れて幸せでした。
CUBEの空間は異様で、あのセット
も僕たち同様にキャストでした。
色々な想像をさせてくれてお芝居の
手助けをたくさんいただきました。
クランクアップした時は本当に脱出
した感覚でしたし、この映画を見て
くれる方も映画館から脱出する
感覚で見てもらえる作品なのでは
と思います。



田代輝

COMMENT

出演が決定した時は、喜びと同時に不安もありましたが、監督をはじめ、大先輩の共演者の方々、スタッフの皆様に支えられて、なんとか撮影を終えることができました。すべてが衝撃的な内容になっていると思うので、僕自身公開が楽しみです！

斎藤工

COMMENT

20年以上前に劇場(CUBE)で喰
らったカナダ映画
ワインチェンゾ・ナタリの「CUBE」
と言う衝撃
そこから今日まで様々な展開が
なされて来た「CUBE」と言う
映画的ソース
コロナ禍の中、世界中が家と言う
"CUBE"にステイホーム、巣ごもり
を余儀なくされた今こそ
そして清水康彦監督の手によって
この「CUBE」の正体、
核心に迫れる作品になるのでは
ないかと必然を感じています



吉田鋼太郎

COMMENT

先ず、才能に溢れた5人の共演者の
方々とご一緒できた事が何よりの
幸せであり刺激でした。

しかも逃げ場の無い密室での長時間
の緊張感漲る駆け引きは、これまで
の俳優人生に於いても初めての
経験であり、得難い体験をさせて貰
いました。共演者の方々、監督始め
全てのスタッフに感謝したいです。

さて、あの密室で、あの閉塞感の中
で繰り広げられた僕達の演技が
スクリーンの上にどのように映し
出されるのか、本当に楽しみです。
観客の皆さんと一緒にワクワクしな
がら上映を待ちたいと思います！

THEME SONG

星野源

「Cube」

(スピードスター・レコード)



星野源コメント：

オファーを頂き、カナダのオリジナル版と完成したばかりの日本リメイク版の「CUBE」を観ていると、その緻密な内容にこれまでになかったような新しい自分の音楽が作れる予感がしました。楽曲制作に入り、己と映画から受け取ったテーマをぶつけてみると、怒りにも似た爆発するようなエネルギーが生まれていき、それを音と言葉に封じ込めました。ぜひ、わーきゃー叫びながら、爆音で聴いてください。

菅田将暉コメント：

圧倒的絶望の中にいて、希望を探す。希望を探すと愚かな自分に出会い見つかりかけた希望が、自分のせいでまた失ってしまう

そんなCUBEという映画が最後、星野さんの音楽によって
その悲しみや後ろめたさは残したまま希望を持って前に進める作品になる気がしました

映画館から生活に戻っていく中で、これはとても大切なことだと思います
悲しみだけで終わらせない星野さんの音楽に頭が上がりません
今とても大事なことだと思います 是非お楽しみに

清水監督コメント：

CUBEは、自分自身と向き合う空間。
登場する人物たちは、向き合いたくない自分と向き合うことになります。
まさに絶望。しかし、その先にあるものが絶望だけではないのだという、
我々がCUBEで最も伝えたいことを、星野さんに描いていただけたように感じました。
そして、映画を最後まで見てくれたお客さんを讃える歌でもある。
星野さん、CUBEを締めくくるにふさわしい楽曲をありがとうございます。

1. 素数

「素数」とは1より大きい自然数で、1と自分自身でしか割り切れない数、と定義されている。

例えば、5は1と5でしか割り切れないの素数だが、

6は1と6の他に、2と3でも割り切れるので素数ではない。

このようにして、素数は2、3、5、7、11、13、17、19…などと無数に続く。

CUBEでは部屋に3桁の数字が刻まれていたが、素数なのか素数でないのかは、

何かを教えてくれているのかもしれない。

2. デカルト座標

場所を指定する数字の組のことを「座標」という。平面の場合は(X, Y)の2つで十分だが、

CUBEのような立体の場合は(X, Y, Z)の3つの数字が必要になる。

普通の座標はX軸、Y軸、Z軸が直角に交わるため、正確には「直交座標」と呼ばれる。

「デカルト座標」とは、実は普通の「直交座標」の別名だ。

CUBEでは、部屋に3組の数字が刻まれていたが、

これは部屋のデカルト座標と何か関係があるのだろうか？

3. フラクタル図形

“正方形を3等分して、中心をくり抜く”のように、

同じ操作を自分自身に繰り返して得られる図形を「フラクタル図形」という。

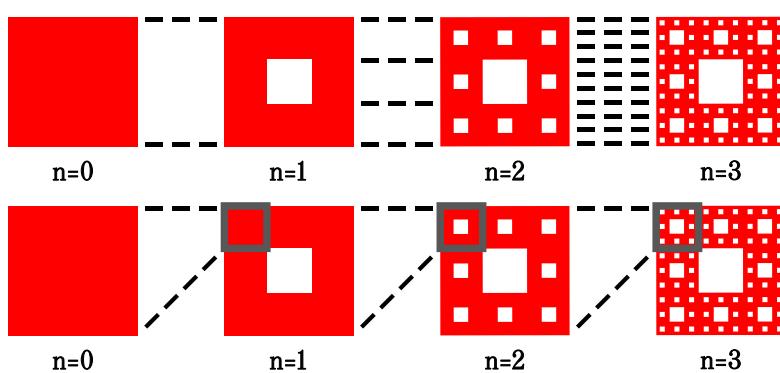
大小の似た形が繰り返し現れるため、日本語では「自己相似図形」などと訳される。

CUBEの壁面をよく見ると大小さまざまな正方形が並んでいる。

これは、「シェルピンスキーのカーペット」と呼ばれる有名なフラクタルと似ているようだが、

果たしてそれが暗示するものとは…？

シェルピンスキーのカーペット















ORIGINAL「CUBE」

ヴィンチェンゾ・ナタリによるオリジナル映画。

ワンセット物で登場する役者は7人という低予算映画ながら、

1997年に公開されるやいなや、その斬新さや設定の面白さからカルト的人気作となる。

日本では1998年に公開され、単館上映ながら大反響を呼んだ。

続編として、「CUBE2」(02)「CUBE ZERO」(04)が公開されたが、

ヴィンチェンゾ・ナタリはいずれの作品にも関わっていない。

尚、今回の日本版「CUBE」においては制作段階より全面協力。

クリエイティブ・アドバイザーとして全体のクオリティの底上げを図っている。

「ヴァン・ヘンゾー・ナタリ」 インタビュー

取材・文：小林真里（映画評論家／映画監督）

最初に「CUBE」の日本版リメイクの話を聞いたときは、どう感じましたか？

まず最初に、本当に嬉しいことだと思ったよ。アメリカでも「CUBE」のリメイク版の話が進んでいたんだけど、そっちはそれほど興味が持てなかった。僕の感覚だと、オリジナルと同じものになりそうな感じがしたから。日本版の場合は、異なる文化的側面を持ち込んでスペシャルで新鮮なものになると思ったんだ。昔、僕が「CUBE」を製作していたとき、ずっと思ってたんだ。日本は「CUBE」を作るのに相応しい場所だって。日本は文化的に「CUBE」の良さをわかってくれると感じていたから。日本と「CUBE」は良い組み合わせになると思ってたんだ。

今回「CUBE」の日本版リメイクではクリエイティブ・アドバイザーとして参加していますが、どのようなアドバイスを送ったのでしょうか？

クリエイティブ面で僕が参加したのは大きな外枠についてのみ。脚本にコメントをしたり、トラップについての提案をしたり。オリジナル版で使用しなかったトラップのデザインをすべて提供した。もし使えそうだったら使ってください、って言って。ただ、クリエイティブ面に対する僕の意見を押しつけたくなかった。誰かが必ずやったことを、再びやって欲しくなかったから。新しいことをやってくれるのを見たかった。監督の清水さんは、これをやり遂げてくれたんだ。あまりネタバレはしたくないんだけど、清水さんの最初の監督作も好きだし、日本版「CUBE」のキャストは素晴らしい。すべてが一つによくまとまっている。僕はただのチアリーダーだよ（笑）。

日本版リメイクを気に入ったんですね！

好きだよ！オリジナル版で上手く機能したものがなにかとてもよく理解してくれていたと思う。ストーリーの根本的な部分もうまく機能していたし、デザイン的な部分もそう。リメイクとしてうまくいったと感じたが、こうなることは想像していた。異なる文化の中での置き換えが、うまくはまりそうだな、と。キャラクターもそうだし、キュープの中での彼らの衝突もある。オリジナルとは異なる種類の映画だ。そういう意味で新鮮だった。清水さんはクレバーダと思ったね。脚本もとてもフォーマルでよくコントロールされていて的確。このストーリーを語る上ですべて必要なものだ。彼は素晴らしい仕事をしたよ。

オリジナル版と日本版リメイクには多くの異なる点があります。キャラクターも彼らの背景も物語の展開も。これらの違いについてはどう思いましたか？

あまりネタバレになりそうなことは言いたくないんだけど、新しかったのは世代間の衝突だね。これが物語の一つの軸になっている。古い世代がいかに新しい世代を虐待しているか。両世代の鬱積が衝突を引き起こしている。これは21世紀の日本を具体的に現しているのは間違いない。多くを占める高齢者が少數派の若い世代に支えられている。そのような人口動態が、非対称な(asymmetrical)機能障害を引き起こしているんだ。これは僕の作品にはなかったアイディアだよ。僕が「CUBE」を作ったとき、世代間の衝突という考えはまったくなかった。清水さんの映画は、この点にフォーカスして強い社会的な意思表明をしている。とても良い意味でね。

気に入ったシーンや瞬間はありましたか？

ストーリーの転換は興味深かった。とても良かったね。あと、エモーショナルなストーリーだ。心温まる瞬間がある。清水さんは、「CUBE」は他の要素と同じかそれ以上に入間ドラマが重要だと理解していたんだと思う。キューブの中にいるキャラクターたちがお互いの関係を発展させていく様を描くのが上手だと思ったね。これが映画の“エモーショナル・パンチ”になっている。例えば、以前作られた「CUBE」の続編では、「CUBE」で機能していた要素を誤解していた。複雑な性格描写を無視し、あまりにも幻想的にしてしまった。「CUBE」のキーは、他のSF映画と同様に、なにができるのかというアイディアを弾ませ、これを維持すること。トラップは内臓を揺さぶるような高いショック度と信憑性がないといけない。僕は関わってないけど、「CUBE」の二作目はマジカルすぎて、なんというか抽象的だった。一作目にあったパワーを失っていた。自分が観客の立場になればなるほど、映画そのものよりもキャラクターと一緒にその場所に自分がいるとより感じることができる。日本版の「CUBE」はこの点が上手くいっていると思うね。

日本版「CUBE」のキューブのデザインはどうでしたか？

良かったよ！ オリジナルで上手く機能していたところを理解していて。オリジナル版のデザインが非常に知的なのは、プロダクション・デザイナーのヤスナ・ステファノヴィクが混沌としたデザインしてくれたこと。キャラクターが箱の中の格子につかまって立っているだけじゃ、視覚的に退屈だ。そこで彼女は壁のパターンに非対称性と混沌さを加えてくれたんだ。ちょっとした良いスパイスになっている。トラップのカモフラージュになっているわけだから、理に叶ってるよね。これは「カリガリ博士」(*1919年のドイツの革新的なサイレント映画)の手法を使つたんだ。診断とか非対称なフォームとか。日本版「CUBE」のデザインはオリジナルを踏襲しつつ、フラクタルをデザインに落とし込んでいたが良かったよ。この新しい「CUBE」は少し相互作用的で、キャラクターの感情に反応している、という描き方もスマートで興味深い。この相互作用(インタラクティブ)である、という点は、まさにキューブが人間の行動研究に関するある種の実験である、ということの証明でもある。実験というか厳密に言うと“事例”だね。この部分も僕たちの「CUBE」では語られなかった要素だ。ほかにも、キューブがキャラクターの感情に反応している表現として、撮影監督の栗田豊通さんが緻密に照明をデザインしている。

あと、彼らがやった正しいことを挙げさせてもらうと、それぞれの部屋で壁の色を変えているよね。そうしないと観客がすごく混乱するし退屈するからだ。「CUBE」という映画の監督とプロダクション・デザイナー、撮影監督にとって一番チャレンジングなのは、いかに映画を大きく見せるかではなく、いかに面白さを維持するかだ。だから空間の見せ方を変え、照明の色を変え、驚くほど視覚的に変化を作らなければいけない。「CUBE」の最初の続編は、僕は関わっていないんだけど、ハイパー・キューブの色をすべて白くしていく。そのため、どの部屋もとても匿名的になってしまった。一方、日本版の「CUBE」はそれぞれの部屋に個性があり、照明の色を通してビジュアル的なアーチ(物語の横糸)をストーリーに加えているんだ。

「CUBE」は監督にとって長編デビュー作です。パッションとエネルギーを存分に注ぎ込んだ重要な作品だと思いますが、この映画はどのように生まれたのですか？

こういう言い方をするのも嫌だけど、低予算の映画を作るためのアイディアを考えているときに浮かんだんだ。一つのセットで作れる映画のね。でも、舞台劇のような映画は作りたくなかった。人が座って喋ってるだけのような映画は御免だった。動きがあって、映画的にちゃんと繋がれるような作品を作りたかった。そこで一つの部屋を再利用したらどうだろう、一つのセットで多くの部屋を表現するのはどうだろう、と考えて、同一の部屋で構成された迷路というアイディアを思いついた。部屋が同一ということは対称性があるという意味で、それで必然的に形状としてはキューブがふさわしいと感じた。小さなキューブがより大きなキューブを作り上げている。このアイディアは本当にすぐに思いついた。それから数年後に、友人のアンドレ(・ビジェリク)が三幕もののストーリーを考えてくれ

た。最初のストーリーは幻想的なテリー・ギリアム風の方向性だったんだけど、アンドレが「物語のパワーはシンプルさだ」と力説してくれて、そこにフォーカスすることにし、できる限りシンプルにすることを心がけた。日本で「CUBE」が評価されている理由は、僕が日本のデザインの良さを理解しているからだと思う。日本ではシンプルであることにリスペクトがあるし、すべてが正確で無駄がない。とにかくその方向でアプローチすることが決まつたんだけど、こうなると「CUBE」の脚本は僕が大好きなものから成立していることがわかるよね(笑)。

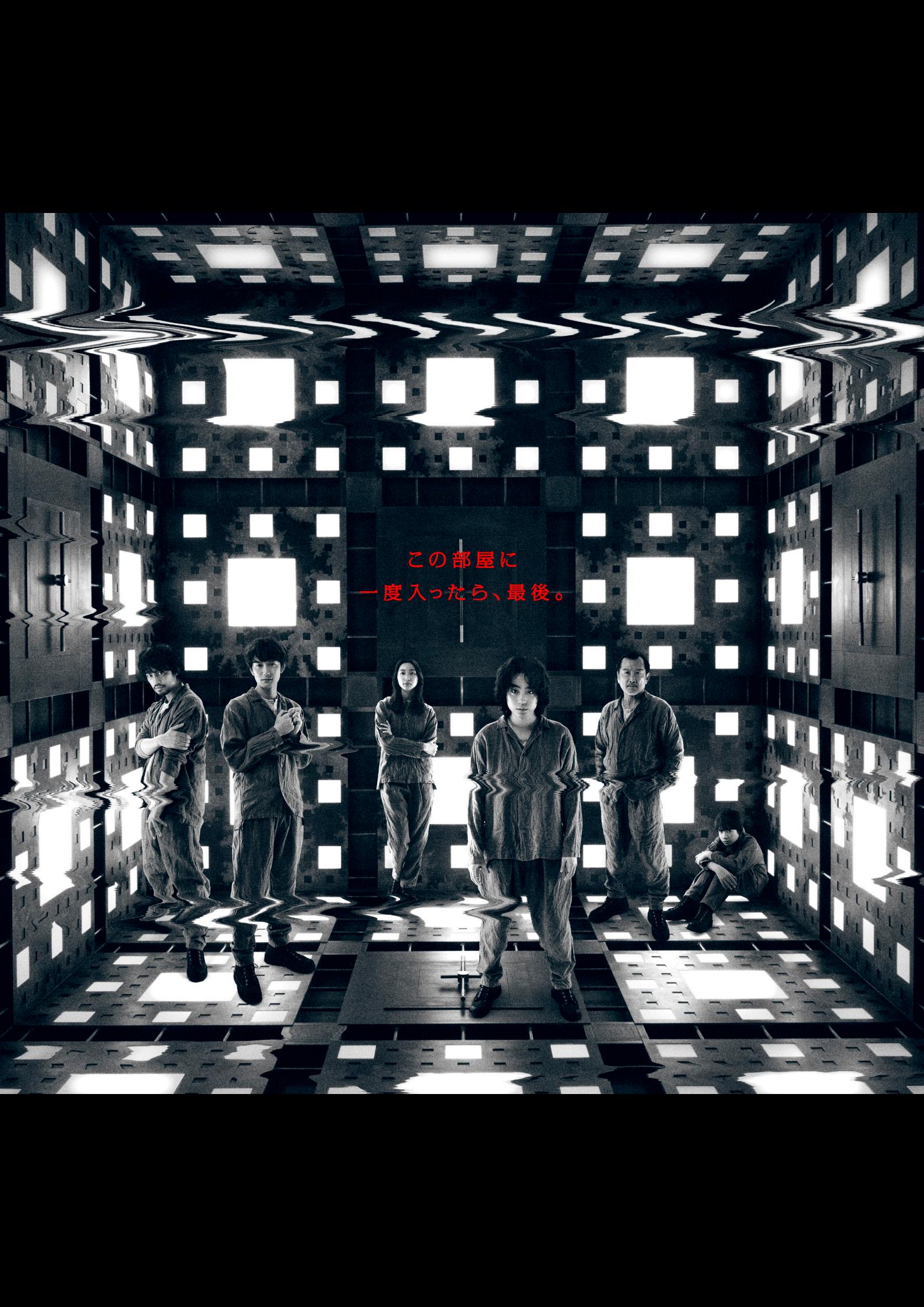
日本文化との繋がりがここに!

あと、このアイディアが生まれた理由として、僕は映画のストーリーボードを描いていたというバックグラウンドも関係している。この一作目はとてもコントロールされた環境で作らなければいけなかった。そうすることで、すべてのショットを完璧にデザインできるからね。でも皮肉なことに、製作が始まってみると、地獄の撮影現場だった(笑)。まったくコントロールできない環境で、様々な理由から困難な時間を過ごした。セットはとても複雑だった。すべてを正しく作らなければいけなかったのに、ドアがうまく機能しなかったりして。撮影する時間になんでも、すべてのことを一瞬で放棄しなければいけなくなった(笑)。ドアを開閉する手段がないんだから。スケジュールも、撮影を優勢に進めるため時間を費やしてきたすべてのバランスも崩壊してしまった。殺されてしまったんだ。砲火の洗礼(厳しい試練。baptism of fire)だった。監督一作目は精神的にも肉体的にもチャレンジングだった。箱の中で撮影するのは簡単だと思うかもしれないけど、実はすごく難しいということがすぐわかる。その環境における照明の性質もだけど、そこに撮影クルーを入れなきゃいけないのもそうだし。びっくりするほど難しかった。低予算の映画にとってはね。今考えても野心的な映画だとは思う。スペシャル・エフェクトもビジュアル・エフェクトも、あの当時の試みとしてはスペシャルで、大胆で困難だった。「CUBE」を製作するのは本当にハードだった。幸せな体験ではなかった。でも最終的には素晴らしい出来事になったけどね。この作品がなければ今の僕のキャリアはないわけだから。

「CUBE」の撮影がいかに大変だったか、ということを少し語ってくれましたが、撮影中最大のチャレンジはなんでしたか?

いつもそうだけど、時間だね。撮影期間は20日しかなかったから。いや、実際には21日かな。30時間ぶっ続けで撮影していた日もあったからね(爆笑)。あれ以来、あんまり長時間連続して撮影したことはないよ(笑)。滅多にない出来事だけど、撮影クルーの一人と個人的に衝突があった(笑)。あと、小さな圧力鍋みたいだったね。セットの中では数百の電球を点けてたから、まるでオーブンの中にいるみたいだった(笑)。プレキシグラスが文字通り溶けたからね(笑)。暑すぎて。とにかく、「CUBE」みたいな映画を作るときは、空間も時間も限定されているから、普段ドラマやコメディの撮影に携わっている人は理解できていなかったと思う。バカみたいと感じていたんじゃないかな。もちろん、みんながみんなじゃないよ。みんなとても献身的だったし。でも、ちょっと、既存の枠にとらわれていなかつたかな。評価はされていなかつたと思う。SFとホラーというワードを聞くだけで、バカだと思われていたから。価値を理解されていなかつた。あの頃、90年代半ばであっても、ホラーとSFは真剣に受け止められていなかつた。敬意を払うジャンルだと思われていなかつた。今でも過小評価されているところがある。いや、今は昔よりもそうだよね。ハリウッドはこういう映画を作らなくなつたから。あの頃は、みんな「パルプ・フィクション」の二番煎じみたいな映画や、サンダンス映画祭用の映画を探していた。ドラマ映画が重要だった。だからホラー映画を作っていると、芸術的にレベルの低いやつだと思われていたんだ(笑)。でも、それはアドバンテージでもあったけどね。自由なスペースがあるわけだから、それは最高だつた。開拓時代のアメリカみたいにね。ともかく、そこもハードな部分だつた。映画がちゃんと評価されなかつたからね。





この部屋に
一度入ったら、最後。

INFORMATION

Official HP

<https://movies.shochiku.co.jp/cube/>

Official Twitter

https://twitter.com/cube_m0vie

Official TikTok

https://www.tiktok.com/@cube_m0vie

Official Instagram

https://www.instagram.com/cube_m0vie/

YouTube

<https://youtu.be/OKU6W8pi92o>