

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2024-2025 別冊

令和5年度 アニメーション文化調査研究活動助成制度
研究成果発表

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2024—2025 別冊
令和5年度 アニメーション文化調査研究活動助成制度 研究成果発表

目次

研究者募集から本誌発行までの経緯
載録にあたって

選考委員による講評

- | | |
|----------------------------------|---------|
| ① 「音」の役割と方法論に対する多角的調査を評価 | 氷川竜介 |
| ② 歴史認識と実態調査の深化を期待する | 叶精二 |
| ③ 映像への音の付け方の考察に、さらなる探求を望む | 三好寛 |
| ④ 作品分析から導かれる普遍的な結論を | 西岡純一 |
| ⑤ 根本的で壮大な課題に対する野心的な取り組みと網羅の達成と限界 | イラン・グエン |

研究論文載録

「アニメーションの音をどのように分析するか」

中島望

選考委員による講評

- | | |
|----------------------------------|---------|
| ① 美術家・椋尾篁の資料と証言による開拓的な実証 | 氷川竜介 |
| ② アニメーション美術の巨人・椋尾篁の業績調査の大きな一歩 | 叶精二 |
| ③ 資料（中間制作物）への調査を評価 | 三好寛 |
| ④ 椋尾篁に代表されるアニメーション背景美術の調査研究のはじまり | 西岡純一 |
| ⑤ アニメーション背景美術の研究に必要な取り組みの不十分な側面 | イラン・グエン |

研究論文載録

「椋尾篁の背景美術 りんたろう監督の作品を中心に」

明貫紘子

研究者募集から本誌発行までの経緯

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、令和5年度の「アニメーション文化に関する活動の奨励」事業において、アニメーション文化活動奨励助成制度として以下の要領で助成対象となる研究者を募集した。

1) 趣旨

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、アニメーション文化の理解及び発展のために、国内外におけるアニメーション文化に関する調査研究活動に対し、助成を行なう

2) 対象とする研究の領域

- ・アニメーションの理論・歴史に関する研究
- ・アニメーション制作方法およびその技術に関する研究
- ・その他、アニメーションに関し、上記の趣旨に寄与する研究

3) 調査研究計画及び助成額

調査研究計画は令和7年3月31日までに調査研究が完了し、成果を取りまとめられるものとする。助成額は1調査研究あたり50万円以内とし、令和6年3月31日までに支払うものとする

4) 募集の対象者

次の条件の何れかを満たす者

- ・大学院修士または博士課程に在籍する者及び調査研究期間中に進学を予定する者
- ・大学、研究機関、教育機関等において調査研究活動に従事する者
- ・博物館及び図書館で調査研究活動に従事する学芸員・図書館司書等の職員
- ・その他、当該調査研究活動に従事できると当財団が認める者

5) その他の条件

- ・調査研究計画は申請者が主体となって行なう調査研究とする。申請者は個人またはグループに限る
- ・他の調査研究助成制度から既に助成を受けているか、受けることが決定している調査研究は対象外とする
- ・申請者の国籍、在籍地は問わないが、申請及び調査研究発表は日本語に限る
- ・調査研究成果は完全なオリジナルであること、及び調査研究内容に含まれる第三者の著作物に関しては適法に著作権等の処理がなされていることとする

6) 申請の方法

当財団の指定する助成申請書に必要事項を記入し、調査研究計画書（書式自由）とともに提出する

- ・個人（又はグループ）が応募できる調査研究計画はひとり（又は1グループ）あたり一件に限る
- ・申請の際の申請書、調査研究計画書、添付された資料等は返却しない

7) 研究成果の提出

当助成が決定した場合、当財団と研究成果の提出に関する誓約書を締結し、令和7年3月31日までに研究成果を文書にして提出する。研究成果は当財団が行なう普及啓発活動において出版物（Web等を含む）に、財団が自由に使用できることを条件とする

8) 募集期間及びスケジュール

応募開始	2023年11月
応募締め切り	2024年1月31日
選考委員会議および助成対象者の決定	2024年3月上旬
助成金の交付	2024年3月31日
中間レポートの提出	2024年9月30日
研究成果の提出	2025年3月31日

9) 選考方法

学識経験者及び当財団理事、学芸員で構成する選考委員により、審査選考を行なう

（選考委員予定者）

- 氷川 竜介（明治大学大学院 特任教授）
叶 精二（東京造形大学 特任教授）
三好 寛（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局長）
イラン・グェン（フランス国立東洋言語文化学院、他・非常勤講師）
西岡 純一（徳間記念アニメーション文化財団 評議員）
-

選考委員による審査の結果、以下の研究に助成を行なった。

- ・中島望 「アニメーションの音をどのように分析するか」
- ・明貫紘子「椋尾篁の背景美術 りんたろう監督の作品を中心に」

研究者は、2025年3月提出期限までに研究論文を提出した。

本誌は研究成果の発表の場として、提出された論文を選考委員の講評とともに載録するものである。

載録にあたって

本誌では、研究成果の提出順に、下記のような処置を施した上で提出された文章のまま載録した。

- ・各論文の表紙にあたる頁を研究タイトルと研究者名のみを記したものに改めた。
- ・明らかな誤字脱字は訂正した。
- ・作品名や登場人物名などは、劇場用パンフレット等の出版物にある一般的な表記に従った。
- ・本論頁、資料頁において、本誌の版型に適正に収まるよう、サイズを変更した。

選考委員による講評①

「音」の役割と方法論に対する多角的調査を評価

氷川竜介

(明治大学大学院特任教授 / 特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構副理事長)

日本のアニメーションの「音」に関する実務と研究は、筆者自身長く携わってきたため、今回の応募と成果にはとりわけ大きな期待があった。まずは、「音の分析」に関して文献が総覧的によく調査され、先行文献、論文などの成果を整理・分類した点が評価できる。

ジブリ作品『おもひでぼろぼろ』、『海が聞こえる』などいくつかの事例を挙げて、たとえばほぼ同じ構図・レイアウトに対して、音の差違がどのような効果をもたらしているか、分析事例を記述している点も良い。それによって調査のみに終わらず、調査成果と論考がどのようなものであるかを具体化した。これは後続の研究を触発するものであり、その点がまず評価できる。

分析の姿勢は「演出寄り」である。音響そのものの役割というよりは、映像がリードする映画内空間に対して、音がどういう役割を果たしているのか、あるいは画（作画による映像）が内包する時間軸と音の時間軸の同期・非同期がどのように作用し、演出意図に寄与するのか、踏みこんで論考を進めている。

これらを前提として「1-3 項」に出てくる「サウンドスケープ」という概念が、本論であると目される。音は映像のように明瞭な輪郭を持たないため、「音の起きる場」を「サウンドスケープ (soundscape)」と定義し、複合的な音の「相互作用の場」が、人々の生活や文化と切り離し得ない音風景を形成するという発想である。アニメ音響の現場で、この用語が十分に流布されているとは言いがたいが、筆者の取材でも「どういう音の場を設計、形成するか」は音響の当事者でよく話題に出るため、概念として暗黙的に共有されているという認識だ。論者はこの概念で『となりのトトロ』、『おもひでぼろぼろ』を分析し、どのように選ばれた音が「場」を形成しているかを検証した。

これらを踏まえて、第2章「アニメーションと『効果音』」では、音の構成要素のうち「効果音」について調査と論考を行っている。大正時代の舞台芸術に「効果音」のルーツを遡るところから調査を開始。テレビアニメ量産時代をもたらした『鉄腕アトム』におけるサウンドデザイナー大野松雄の仕事を掘り下げ、その仕事の研鑽や芸術的地位向上に着目して、映像の従属物と思われがちな「効果音」の役割を迫っている。これについては藤津亮太著『アニメ音響の魔法：音響監督が語る、音づくりのすべて』を最新の証言集および論考と位置づけ、そこから多くの知見を引き出している。ことに藤津の「アニメーションは「目に見えるもの＝絵」と「目に見えないもの＝音」でできている」という言葉に触発された『イバラード時間』、画家・井上直久による「動く絵画」に近い作品の分析は、アニメの「画と音」の相互作用にひとつの視点をもたらしている。

総評としては、「アニメーションの音の役割にはどういうものがあるか」「映像と音はどう拮抗するか」「音が作り出す場（世界）とはどんな作用をもたらすか」については、一定の成果が述べられていると考えられる。一方で、不足している点、気になった点は以下である。

- ① 文献による考察主体で、フィールドワークが不足
音響効果マン、音響監督への取材。効果音仕込み現場の見学。ダビングステージの見学など。文献で得られた知見、仮説、疑問を実証的に裏づければ研究としてレベルアップできる。
- ② それぞれ中間ポイントでの要点、結論の整理
ことに題名が「どのように」であるため、分析手段の「HOW」については、各章・各項目で「明らかにできたこと」「分析手段」のように整理したほうが良かったのではないか。

ことに①に関しては、もうすこし踏みこんで相談に乗れば実現できたはずなので、申し訳ない部分もあります。

本稿によって、アニメーションの音響研究への関心が高まり、研究者が増大することを願っています。

以下余談。

筆者は1979年以後、『未来少年コナン』（宮崎駿監督）、『機動戦士ガンダム』（富野由悠季監督）によるテレビシリーズの音響を再編集してアナログレコード化する作業を行った。また後者の劇場化に際しては異なる音響が制作され、その音楽打ち合わせに同席し、やはり音声部分をレコード化するなど、音の構成がどのようになっているかを詳細に知る機会があった。ビデオソフト時代前夜ゆえ、「音の価値」が高かったのである。

さらには1990年代終盤以後、映画上映やビデオグラムの音響がデジタル化されたことで、5.1chサラウンド化など高度化する現場にも参加。やはり『機動戦士ガンダム』や『新世紀エヴァンゲリオン』など過去作の音を付け直す際の現場取材などを行い、さらにはハリウッドで音響作業を行った大友克洋監督作『スチームボーイ』（04）に関し、渡米しての現地取材も行った。音響監督を兼務する庵野秀明監督、細田守監督のアフレコ、ダビング現場にも同席したことがある。

アニメ音響における声優、歌手の役割と価値は充分評価されている。しかし、音楽、効果音、音響演出に関しては、まだまだ歴史的な整理、分類などさえ未成熟という認識である。「音もまたアニメーション」というのが筆者の信じているところなので、今後の研究拡大に期待します。

以上

歴史認識と実態調査の深化を期待する

叶精二

(東京造形大学特任教授)

アニメーション制作に於ける音について、過去の文献調査に基づいた定義付と分類を試みた労作であると思う。読み応えがあり、多くの新たな知見を得ることが出来た。まずそのことに感謝したい。

その上で、先行する分類の整理の途上、しばしば例示として具体的作品のシーン分析が挟まれ、演出意図を推測した後、また別の分類例へと展開するという、行きつ戻りつする横断的進行が分かりづらかった。分類例は提唱者毎に項目を分けて一覧表などを作成して整理し（資料や書籍の部分スキャンでなく）、その差異を明示・比較した上で、筆者の立場「サウンドスケープ的な音の捉え方」は何がどう異なるのかを明示し、別章として作品毎に切り分けた上で具体例を示した方が論旨が明解になったのではないかと思う。

また、従来型の分類に捉われないとの強調が散見されるが、なぜ従来型を踏まえないのかという素朴な疑問がある。

本論で概括的に記されているように、様々な職種の人々が関わって音が生成されているのであれば、必然的に制作工程や各職の創意工夫の連携と積み重ねの実態調査の蓄積が前提となるのではないか。

もともと、アニメーションの制作は「セル画と背景画」「キャラクターと背景とエフェクト」のレイヤー的「分業」などではないし（セルアニメーションは広大なアニメーションの一部でしかなく、デジタルでは一層融合が進んでいる）、音もまた「声、効果音、音楽」の分業とは限らず、制作現場では常に越境的融合によって臨機応変かつ柔軟な創作が行われて来たからだ。たとえば、『パンダコパンダ』の音楽を担当した佐藤允彦はパパンダ登場時の音楽と効果音を同時に手がけていたし、『となりのトトロ』の久石譲はスワタリの音楽とも効果音とも判別できない音を新作している（ピグミー族の音声加工）。あえて分業的と括ってしまうと、却って実態と離れてしまうのではないか。

「全てに関与するのが監督やプロデューサーなのである」とあるが、本論に鈴木敏夫プロデューサーや『海がきこえる』の望月智充監督がどう関与したのかという根拠は見当たらない。一方で、高畑勲監督の発言や井上直久氏の作業は引用され、その意図の解釈や推測も記されている。新たな分類法の提示のみであれば、スタッフワークの分析は外すことも出来ると思うが、制作実態を論拠とする意向は感じる。そうであれば尚更、各作品の録音監督、音響監督、音響効果、音楽などの各担当者が作品毎・現場毎にどのような創作を重ねて来たのか、という証言や記録の調査が不可欠なのではないだろうか。たとえ監督・プロデューサーの決裁の結果だとしても、末端の秀逸なアイデアの貢献が大きな場合も多い。それが集団創作の利点であり醍醐味である。文献調査に絞ったとしても、過去に作品特集誌や雑誌などにスタッフ証言は掲載されて来たし、断片と言えど地味に収集すれば有益な情報は得られると思う。

第2章「2-1 効果音の歴史・効果音制作」の歴史解説についても触れたい。トーキー黎明期の日本映画界の概況や戦前から、大石郁雄の例示を経て（レコードトーキーの大藤信郎に言及しない理由が不明）、一足飛びに「テレビアニメ時代」に直結しているが、これは納得し難い。制作スタジオは虫プロダクションだけではない。

高畑勲が音（劇伴・自立的歌唱・環境音としての歌を含む）の出し入れを詳細に指定する演出となった経緯には、（生来の才能・趣向・知見だけでなく）明確な理由がある。初期東映動画では、全工程を1人の演出が執り仕切ることが許されていたからだ。社内を巡れば主要工程が掌握出来た。新人時代には東映撮影所へ助監督としての出向も経験し、撮影所の見学や情報交換も可能で、映画制作には何がどう機能するのかを貪欲に吸収していた。テレビシリーズの1話だけのために新たな挿入歌を作ることまで許された（「狼少年ケン／第66話 北の国から来た狼」）。それらの恵まれた環境と豊富な経験抜きに、総合的な高畑演出は確立しなかった。

東映動画には創設時から社屋3階に録音室があり、磁気録音機1基・フィルム録音機2基、磁気録音再生装置5台を有し、社内で音作りがされており、専任のスタッフもいたと大塚康生から聞いた。開設に際しては、隣接する東映撮影所のノウハウが引き継がれていた筈だ。『白蛇伝』のスタッフリストには「録音／森武・小松忠之 音響効果／吉武富士夫」とある。森は『わんわん忠臣蔵』まで長編の録音を歴任している。小松は『白蛇伝』以前から東映本社作品を数多く手がけていた。以降も長編の録音は2人体制が続く。

これらもまた、音に携わった人々の知られざる歴史である。

かつて、黒澤明は宮崎駿との対談で、モジュレーション（音声記録の縦縞）のパターンを真似た線をフィルムに書き込み、悲鳴など様々な音を自作した旨を語っている。また、三船敏郎の立ち回りは高速に過ぎてコマで見てもフィルムには写っていなかったと言う（『何が映画か』1993年）。前者はノーマン・マクラレンが音を可視化し、カードで分類・管理した発想に通じる。

実写にしろアニメーションにしろ、機材の加工を通じた人為的な記録であるし、そこには偶発性も伴う。ストップモーションの撮影では、ライティングや配置などが予期しない効果を上げることがよくある。「現実ではあり得ないような不自然な事態が映像面と音声面の両方で起きていてもそれが大抵の場合は真実となる」のはアニメーションに限ったことではないのではないか。

選考委員による講評③

映像への音の付け方の考察に、さらなる探求を望む

三好寛

(特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構事務局長)

アニメーションの音について不勉強な評者にとって、本調査研究での先行研究の整理によって音に関する研究の概況がつかむことができた。また、「サウンドスケープ」を用いた分析の試みや効果音に関する考察も興味深く読んだ。特に効果音の歴史を振り返り、大野松雄や柏原満ら重要な人物や作品、転換点がまとめられ、これまで何となくでしか知らなかったことが俯瞰できた（効果音の歴史で大石郁雄の作品が出てくるとは思わなかった）。

一方、本報告書で試みられた音の分析は、音の選択や配置の仕方やタイミングに関する言及が中心で、物語などをより効果的に伝えるためにいかに音を駆使するかという「演出論」の趣が強い。映像への音の付け方を設計図に描き表したような考察であり、映像における音の構成、構造がより分かりやすくなった。欲を言えば、映像と音の絡みによって何がもたらされるのかについても、もっと踏み込みがほしかった。例えば、本報告書の第2章で語られた、音が「生命をもたらす」という言及もそれにあたるのだろうが、評者には未消化であった。さらなる探求を望むところである。

また、本報告書の第2章で挙げられた『イバロード物語』のような、アニメーションにとっては異端とも言える作品の分析も良いが、それだけだと、固有な特殊例を提示しただけとも言える。この作品のほかに、多くの人を知る作品での同様な音の付け方を例として具体的に言及できれば、意図するところがより伝わるだろう。さらに「おわりに」で取り上げた『ふとふり返ると』への言及も、やや飛躍し過ぎではないかと考える。

また、アニメーションとは別の表現ジャンルにも触れるのであれば、第2章での山田陽の発言の引用だけでなく、彼が手掛けたアニメと実写作品の効果音の比較、とりわけアニメと同様に空想上のものを多く描く特撮作品との比較をした方が有効ではないか。

あるいは、音楽家や音響監督や監督など映像の音に携わる作り手たちが、レコーディングやダビング、ミキシング作業で、いかに音の量や質、位相などに腐心して築き上げているのか、技術的側面にも目を向けるべきではないだろうか。そのためにも音響監督ら作り手へのヒアリングが必要だったと考える。

ともあれ、アニメーションの「音」に関する探究を今後も継続していただき、映像に音が付くことで得られる効果や価値が、より明らかになることを期待する。

選考委員による講評④

作品分析から導かれる普遍的な結論を

西岡純一

(徳間記念アニメーション文化財団評議員)

大変興味深く読ませていただいた。アニメーション作品の分析を、声優の演技を外してサウンドの面からアプローチした論文はあるようで少ないように思う。第一章では、具体的な作品のシーンを分析し、なるほどこのような分析をして見せるのかと興味深く読めたし、第二章ではアニメーションの創成期からの歴史的アプローチも、自分が幼少期から見てきた作品と照らし合わせて的を射ていたように思う。

ただ、この論文を読んでもといささか行き当たり...のところを感じられ、全体を通して普遍的な結論が見い出せなかったことが気になった。取り上げられた作品もスタジオジブリ作品がほとんどで、もっと視野を広げた分析もできたのではないかと思う（スタジオジブリ作品に限ることで、同じサウンドデザイナーや監督の作品に偏ってしまった懸念がある）。

そもそも、音響の面からみて実写とアニメーションは別ものと捉えられているのだが、ドキュメンタリー作品を除くほとんどの実写映画も、役者の演技だけを収録した映像に、アフレコでセリフを入れ（マイクの性能が向上してからは台詞の同録は主流になっているが）、効果音や音楽を編集段階でミックスしているのではないか。ポストプロ作業的には、その黎明期から実写とアニメーションの区別をする意味はあるのだろうかと思う。

筆者も何度も音響ミックス作業の現場に立ち会ったことがあるが、場面ごとに「ここは音楽を外そう」「ここはセリフをオフで」「背後に鐘の音を足してほしい」など、監督のその場の判断で音響を決めているのが常だった。そこには、理屈よりも感覚的なジャッジメントが働いていて、それが作品における監督の仕事だし、作家性なのだと理解した。監督が100人いれば、100通りの音作りがあるということだ。

作品分析はとても面白いが、そこから普遍的な結論を導くことは、なかなか難しいものだということが漠然と感じてしまったのが正直な講評である。

根本的で壮大な課題に対する野心的な取り組みと網羅の達成と限界

イラン・グエン Ilan NGUYEN

(フランス国立東洋言語文化学院、他・非常勤講師)

アニメーション映像の中の音声という研究対象分野全般における一般的な分類の仕方を把握できている、きちんと整理してあるだけあって、その紹介も十分な成果を上げている。アニメーション音響制作の様々な側面を広く俯瞰して網羅していることは評価に値する。

その上で、具体的な数点の事例もそれぞれ音の演出の仕方において興味深い。それぞれちゃんと調べてあり、例えば「音楽が(…)一時的に場面の主導権を握る」(p. 14)、「車内で流れる音楽とタエ子がイメージする田舎の情景が共鳴した」(p. 15)という指摘、または p. 17 の「最後には大きな意味を持つ音」や p. 22～25 の「音の非同時的使用」の事例を読み解く興味深いくだりのように、その音の問題の解説が明解で、従って考察にも説得力があり、総じて評価すべき点である。(残念なのは、これらの事例の分析が全体の中で占める割合であり、具体的な検証の比重としてはやはりやや物足りない)

また、その数点の主な事例に関しても、閉ざされた作品分析を行った上で、欲を言えば「日本商業アニメーションにおける音の表現史」という観点からも位置づける意義が大きく、それぞれで如何に革新的な音の使い方だったのか、商業アニメーション史の中で同じ音の使い方の前例がどれほどあったのか、などを明らかにすることができれば、考察そのものにもより深みが出て、より有意義な研究成果になったに違いない。

事例に出された作品が他の側面で見せた商業アニメーションにおける先駆性(例えば『おもひでぽろぽろ』における二つの時間性の行き来に基づいた複雑な構成・演出や、『海が聞こえる』での特定の場所を実際のロケーションとして画面に出す新しさなど)と同類の斬新さが音の使い方にも認められるかどうか。それらの事例での分析に十分に納得できるだけに、その音の構成・演出の一つ一つが、より体系的に、当時どれほど新しい試みだったかについても知りたくなる。言い換えれば、それぞれの音の表現方法の最低限の歴史的な位置づけが欲しかったところである。

もう一つ、p. 31～34 のタエ子のモノローグで「音が図と地を複雑に揺れ動く」場面を例に取った論旨も、その相互関係の解説の中で、例えば表 2 の書き方にも矢印などを使って、音が如何に「図」と「地」の枠を行き来していくかを表せば、音の流れの継続性と変化のパターンをより明確に説明できたのではないだろうか。また、この場面での過去との関わり方が他の回想シーンとはどのように異なり、「初めて過去を異質な形で呼び起こして」、異なった時間性の登場人物たちを本格的に関わらせた意図と効果について、その分析自体もさらに踏み込む余地もあったと思われる。

一方で、報告書の文中の数箇所（主に 1-1、1-2 や 2-1）の筋には、別の研究活動の一環で行われた既成研究の調査（いわゆる「サーベイ」と呼ばれる研究過程の第一段階の調査など）の趣きが多少漂っており、それらしく調査を行う準備として、その分野の一般的な意味での「先行研究の成果案内」という印象も拭え切れない。

そういう箇所で取り上げられた内容が仮にも全て必要だったと考えても、概要的・俯瞰的な取り上げ方により、必然的に広く・浅く（または文献の引用に依存・終始しがちな文面で）問題に関連した側面の羅列や、一般的に広げすぎたことよって的外したり、曖昧に終わったりする記述になりがちである。

中でも、1-2 における具体的な映像場面の事例の解説が最も的を射た内容となっており、一方で、同じ具体的な対象物である「映像」に対する理論上のいくつもの分類に関しては、その解説の仕方の説得力も様々であり、他の角度からの切り分け方も当然ありうることだろう。そう考えると、概要にあった「従来の大分類にとらわれない新しい観点から分析することで、アニメーション特有の音と映像の関係性を明らかにした。」という大胆な書き方には少々疑問が残る。

さらに深刻な問題として、論者のアニメーションの捉え方そのものがかなり偏っていると認めざるを得ない。例えば、「アニメーション研究の場において、画は「セル画と背景画」、「キャラクターと背景とエフェクト」というように配置される。」(p. 29) のような記述が明らかに示すように、かなり排他的に平面の動画表現、そして商業アニメーション寄りである。

その盲点の更なる例として、p. 43 の「すべての効果音は誰かの意思により常に選ばれているのである」というような記述は、記録アニメーションなどで既成の音源に基づいた（例えばファンの少年がジョン・レノンに録音で取材した、雑音に満ちた粗い音声を元にアニメーションが制作された『I met the Walrus』（Josh Raskin 監督、2007 年）のような）作品とその発想が完全に外されているし、同頁の「実写と違い自然に入ってくる音は 1 つもないアニメーションでは、音を当てた人が知らない音は 1 つも存在しない」という記述は、例えばフィルム乳剤に直接に音を刻んだマクラレン等の実験を完全に無視している。それも、一見逆説的に聞こえる「聴覚的な区分」(p. 44) が、（その人と作品を取り上げた『目で聞き、耳で見る』と題した記録映画のことなど）如何にもマクラレンを連想させるような言い回しになっているにも拘らず、である。

最後に、2-3 の中で「音景」と称して紹介される「視聴者は音を頼りに自身の心象の中で音が紡ぐ風景を自由に連想する」映像的仕組みなどは、実写の映像においては実験映画や記録映画などで、大分お馴染みのものではないだろうか、という素朴な疑問が残ることも付記しておく。

アニメーションの音をどのように分析するか

中島望

目次

概要.....	3
第1章 アニメーションの「音」を研究する	4
1-1 日本におけるアニメーション音研究の実態.....	4
1-2 映画における音の分類——音楽と語りの分析を例に.....	11
1-3 音と映像、ではなく、音と音の間をみる——サウンドスケープの概念を援用して	29
第2章 アニメーションと「効果音」	35
2-1 効果音の歴史	35
2-2 アニメーションにおける効果音	40
2-3 効果音と新しいイメージ	44
おわりに.....	49
参考文献.....	51
資料.....	53

概要

本論文では、アニメーションの「音」を大きなテーマとして掲げた。全体を通して、アニメーション研究の場における音の研究・分析方法を検討するため、研究の実態や先行研究での議論、また、研究対象となる音の史実についても必要な限りにおいて適宜整理した。第1章では、アニメーションの「音」全体に注目している。第1節では日本のアニメーション音研究の実態や先行研究について整理し、第2節では映画における音の分類を整理したのち、それらがアニメーション研究においていかに援用できるのかを検討した。第3節では従来の分類では把握しきれない音と音の関係を、サウンドスケープ的な音の捉え方を用いて論じた。第2章では、アニメーション研究において特に議論の少ない「効果音」に注目した。第1節では日本における効果音の歴史を整理し、その歴史が現在に至るまでのアニメーション音響制作の現場にどのような影響を与えたかを論じた。第2節では「生命を吹き込む」という観点からアニメーションの効果音と実写の効果音の異なる点について考察し、第3節では、効果音を含んだ聴覚空間を、従来の大分類にとらわれない新しい観点から分析することで、アニメーション特有の音と映像の関係性を明らかにした。

第1章 アニメーションの「音」を研究する

1-1 日本におけるアニメーション音研究の実態

近年、日本のアニメーション研究の場において「音」はようやく注目されるようになってきた。音に着目した研究が少数に留まっていた理由として、映像作品の視聴環境が整っていなかった点が先行研究において指摘されている。

鈴木真吾は『アニメ研究入門：アニメを究める9つのツボ』（増補改訂版、2014）において、第4章の「サウンド／ヴォイス研究 アニメを奏でる3つの音：アニメにとって音とは何か」を担当している¹。鈴木は、アニメーション研究において音に着目したものは2000年頃から増えたといい、その理由について以下のように述べている。

音に焦点を合わせた研究が増加した理由のひとつに、過去の作品の参照を容易にしただけでなく、場面サーチなどの機能で特定の場면을繰り返し鑑賞し、場面に氾濫する様々な音や、映像と組み合わせさせた音の効果を仔細に分析する視聴環境の構築を可能にしたDVDの普及が考えられる。²

『音響技術史：音の記録の歴史』（2018）によれば、1996年11月1日に東芝より世界初のDVDプレイヤーが発売され、1997年末までに日本国内では20機を超えるDVD-Videoプレイヤーが発売された³。この頃から、店頭でも映画などのDVDコーナーが充実されてきたという。このような背景を踏まえると、映画やアニメーション作品をDVDを通して視聴する視聴環境が各家庭に定着し始めたのは、おそらく2000年代だと考えられる。

こうした視聴環境（ビデオテープからDVDへ）の変化が直接的にアニメーションの「音」研究の増加を促してきたのだと言い切れる根拠はないが、視聴したい箇所だけを選択することを可能にしたチャプター機能や、一時停止、巻き戻し、早送り、スキップなどの機能が映像だけでなく、音の仔細な分析に役立つことはたしかであろう。

実際、アニメーションの音が研究対象として扱われ、作品の具体的な場面に踏み込んだ分析や考察が増えてきたのは2000年代後半からであるため⁴、鈴木の指摘は的を射ているともいえる。一方、学術的な場で議論されるようになる前から、映画や演劇などの隣接領域の書籍のなかで、アニメーションというメディアにおける音が触れられてきたのもたしかである。だが、それらの書籍においては、アニメーション研究の観点からというよりは、むしろ

¹ 鈴木真吾「サウンド／ヴォイス研究 アニメを奏でる3つの音：アニメにとって音とは何か」、小山昌宏、須川亜紀子編『アニメ研究入門：アニメを究める9つのツボ』（増補改訂版）現代書館、2014年、96-119頁。

² 同上、96頁。

³ 森芳久、君塚雅憲、亀川徹『音響技術史：音の記録の歴史』東京藝術大学出版会、2018年、160頁。

⁴ 本論文〔資料〕における、種別Bの文献リストを参照。

る制作者側の立場から、音響制作の体験談や仕事内容の記録、あるいは用語の説明や史実の整理などが主に行われていた⁵。

制作者の観点から

『音を作る：TV・映画の音の秘密』（1991）は、映画、アニメーション、舞台、ラジオなどの音響ディレクターを務めた木村哲人（1933-）による著書である。「III 音作りにまつわる奇妙な話、こっけいな話など」のなかに「鉄腕アトムの悲劇」と題する文章があり、当時の日本のアニメーション界における音響制作の実態について、自身の思い出話やディズニー音響との比較と共に綴られている⁶。翌年に出版された『テレビ・映画 秘密の音づくり：子ネコのオナラはなんの音？』（1992）には「Scene9 アニメは奇妙な音の宝庫」という章があり、アニメーションの効果音がどのように作られ、どのように録音されているのかなどといった実践的な内容が含まれている⁷。

『シネ・ミュージック講座：映画音楽の100年を聴く』（1998）は、音楽評論家であり作曲家、音楽監督としても活躍していた秋山邦晴（1929-1996）による著書である。「7 世界のアニメーション音楽の変遷」では、無声映画時代から始まる世界のアニメーション音楽の変遷について整理されており⁸、「8 日本のアニメテッド・サウンド」では、政岡憲三を出発点とした日本のアニメーション音楽の変遷について整理されている⁹。

『音声制作者の自画像と夢：映像にいのちを吹き込んできた50年』（2001）は、音響制作を手掛ける業界団体の日本音声製作者連盟が出版した書籍である。第2章「テレビアニメーションと音声制作の役割」と、それに続くコラム「音創り職人物語：縁の下の力持ち」にて、アニメーションの音（主に効果音と声優）に関する記述が見られる¹⁰。本書籍が出版された当時、「制作当事者の創意工夫や技術の変遷などに関するまとまった著述¹¹」は皆無に等しかったという。音声制作の歴史を「いま、ここに記録として残さなければ永遠に消えてしまう¹²」と連盟が警鐘を鳴らし出版されたのもあり、当時のアニメーション音響制作の状況、歴史、変遷について最も丁寧にまとめられた書籍の一冊である。

『音作り半世紀：ラジオ・テレビの音響効果』（2001）は、NHK音響効果チーフディレクターを経てフリーの音響制作者となり、数々の音響効果を担当された大和定次（1932-）による著書である。「IV 効果音あれこれ」において「アニメーションの効果音」と題する文章

⁵ 本論文〔資料〕における、種別Cの文献リストを参照。

⁶ 木村哲人『音を作る：TV・映画の音の秘密』筑摩書房、1991年、164-169頁。

⁷ 木村哲人『テレビ・映画 秘密の音づくり：子ネコのオナラはなんの音？』KKベストセラーズ、1992年、189-206頁。

⁸ 秋山邦晴『シネ・ミュージック講座：映画音楽の100年を聴く』フィルムアート社、1998年、112-129頁。

⁹ 同上、130-147頁。

¹⁰ 日本音声製作者連盟編『音声制作者の自画像と夢：映像にいのちを吹き込んできた50年』日本音声製作者連盟、2001年、80-109頁。

¹¹ 同上、2頁。

¹² 同上、2頁。

があり、当時の日本のアニメーションにおける効果音の特徴や作られ方などについて、自身の体験とアニメーションの歴史を踏まえながら記述されている¹³。

『電子音楽 in Japan』(2001)は、雑誌編集者、映像・音楽プロデューサーの田中雄二(1965-)による著書である。第6章「音響デザインとアヴァンギャルド芸術：「鉄腕アトム」と大野松雄」では、『鉄腕アトム』の音響構成を担当した大野松雄(1930-2022)に焦点を当て、アニメーションの効果音を、現実音だけでなく電子音でも表現するようになった頃の時代背景について詳しく書かれている¹⁴。

上記に挙げた書籍は、いわば他分野(映画、舞台、音響、音楽など)の文献であり、アニメーションについての記述はそのなかの一部に過ぎないが、音創りを手探りで行っていた頃の話や先人たちの声が記録されている貴重な資料ばかりである。アニメーションに関する書籍だけでなく隣接分野の書籍や雑誌の目次に目を通してみると、意外とアニメーションについて言及されていることがある。とはいえ、音響の歴史は、メディアを横断して通ずる話もあるため、書籍全体が参考になるだろう。

視聴環境(技術)の観点から

話を戻そう。前に述べたように、ビデオテープからDVDへの移行といった視聴環境の変化は、映像研究の場にも少なからず影響を与えているといえることができる。他方で、映像コンテキストそのものが視聴環境に左右されている場合があるというような主張もある。

北村匡平は『24フレームの映画学：映像表現を解体する』(2021)において、現代の映像文化は「視覚を基調として「思考する映画」から、聴覚／触覚に情動的に作用する「快楽の映画」へと移り変わっている」といい、2000年代後半が映像文化を考えるうえでメルクマールとなる時期だと述べている¹⁵。

2005年にサービスを開始したYouTubeが日本で2007年にサービスを開始、2007年にAppleがiPhoneを発売し、日本でも2008年にiPhone 3Gを発売した。Googleのアンドロイドも同時期に普及、スマートフォンの後を追うかたちでタブレット端末もシェアを拡大していった。こうした環境の変化は当然、作品の内容も規定することになる。¹⁶

「作品の内容も規定する」とあるが、北村によれば、現代映画やアニメーションではスマートフォンやタブレット端末などの小さな画面に合わせてバストショットやクローズアップの割合を増やしたり、移動中の視聴や「ながら見」でも物語が伝わるように音楽やナレーションを前面に押し出したりと、メディア環境に影響を受けて内容が設計されるようにな

¹³ 大和定次『音作り半世紀：ラジオ・テレビの音響効果』春秋社、2001年、188-194頁。

¹⁴ 田中雄二『電子音楽 in Japan』アスペクト、2001年、110-121頁。

¹⁵ 北村匡平『24フレームの映画学：映像表現を解体する』晃洋書房、2021年、271-273頁。

¹⁶ 同上、270頁。

ったという¹⁷。制作側が必ずしもそれを意図して設計しているとは限らないが、実際、何かの片手間に流すことを目的とされた場合、前述した特徴を持った作品が選択されやすいのも納得できる。ただし、聴覚的に楽しめるかどうかという点に関しては、声優による声の演技であれ、心地よい自然音であれ、アップテンポな音楽であれ、個人的な嗜好と直結するものであり、一概に前面にでていけば良いというわけではない。むしろ、それは次に述べる個人的な音の聴取と関係してくるだろう。

折り畳み式の携帯電話（フィーチャーフォン）に代わってわれわれの生活に浸透したスマートフォンには、スピーカー機能とイヤホン機能の両方が備えられている。スマートフォンやタブレット端末などの機器を通して視聴することを北村は「パーソナルな視聴」と表現しており、そこでヘッドホンの高性能化や格安化についても触れているが、このことについては音の歴史とも不可分な関係にある。

2001年に「iPod」と呼ばれる携帯デジタル型音楽プレイヤーが発売され、そのコンパクトな再生装置に、大量の音がダウンロードされた。それまでもポータブルカセットプレイヤーやMDプレイヤーというコンパクトな再生装置は売り出されていたが、カセットなしで音を聞くことができるという点で「iPod」は新しかった。

音環境デザイナー・環境音楽家の小松正史は、『サウンドスケープの技法』（2008）で、20世紀末から21世紀初頭にかけての音響機器の歴史は、「音の拡散現象」と「音の離散現象」に集約されると述べている¹⁸。小松は、スピーカーから聞こえてくるラジオ放送などの音が、複数人に聞こえる状態で広まることを「音の拡散現象」といい、携帯型音楽プレイヤーにイヤホンやヘッドホンを通し、音を個人的に聴取する人が増えたことを「音の離散現象」といった。小松は、耳の穴に差し込むタイプのインナーイヤ型スピーカーは、周囲の環境音を遮断することができ、個々人が好きなように音世界をつくりだすことを可能にしたと述べている。

2000年代の音響機器の小型・軽量化は、われわれの音の聴取スタイルを大きく変化させた。スピーカーで聴いた時には拾うことができなかった音が、イヤホンで聴いた時に鮮明に聞こえてくることがあるように、これまで聞き逃されてしまっていたような音も、個人的な聴取スタイルの中で見つけ出される可能性がある。

現代では、映画館の大きなスクリーンではなく小さな端末の画面で、大きなスピーカーではなくイヤホンやヘッドホンで、大勢ではなく個人で、客席ではなくそれぞれの場所で作品を視聴することが当たり前になっており、2015年に「NETFLIX」や「Amazon Prime Video」が登場して以降、サブスクリプション形式の動画配信サービスが勢力を拡大し、映像文化がより身近なものとなった。

このことに加え、技術の発展によって映画館の音響空間が変移し、作品内容に可能性と制約の両方を与えてきたという史実も忘れてはならないだろう。

¹⁷ 同上、271-272頁。

¹⁸ 小松正史『サウンドスケープの技法：音風景とまちづくり』昭和堂、2008年、11頁。

映画の音は長らくモノラル（1ch）で、音はスクリーン裏の一つのスピーカーから出ている。モノラルは音の波形をフィルムに入れ、光で読み取る光学式であったが、その後、光学式よりも音質の良いカセットテープと同じ原理の磁気式が誕生すると、1950年代半ばからスクリーンのワイド化に合わせてサウンドも多チャンネル化していく。より立体的に音が聞こえるようになった疑似ステレオ（1ch）や70mm磁気式（6ch）などを経て、1970年代にドルビーステレオ方式が誕生すると、光学式でも4chが可能となった。ドルビーステレオにおけるノイズリダクションと圧縮の技術によって映画の音は劇的に進化した。これに伴い、劇場のシステムもモノラルからステレオへと変わっていくこととなる。

1990年代には、映画の音はそれまでのドルビーステレオ（4ch）からドルビーデジタルやDTSといったデジタル信号方式（5.1ch）へと変わり、現在では5.1ch以上が映画音響の基本となっている。最新のドルビーアトモスでは、最大65chに振り分けることができるという¹⁹。

雑誌『HiVi』の2013年5月号のイントロダクションにおいて、アニメ・特撮研究家の氷川竜介はアニメーションを取り巻く環境が一変した20世紀末のデジタル革命についてまとめている²⁰。氷川によると、アニメーションでは長らく2chが主流であったが、OVA『青の6号』（1997）が5.1chをいち早く採用し、1998年以後には『王立宇宙軍 オネアミスの翼』、『機動警察パトレイバー』の劇場版2本、劇場版『機動戦士ガンダム』三部作（特別編）など、旧作の5.1ch音響リニューアルが進んだという。

アニメーションにおいても5.1chが主流となっていくなかで、宮崎駿監督の『風立ちぬ』（2013）のように、モノラルに立ち返る作品も登場した。本作は効果音も人間の声で再現した一風変わった作品である。また、特撮映画『シン・ゴジラ』（2016）も3.1ch（5.1マイナス2.0ch）を使ったモノラルの作品である。『シン・ゴジラ』の音響について、総監督の庵野秀明は以下のように述べている。

本作では「映画のスクリーンは前しかないから、後ろからの音は必要ない。モノかステレオでいいんです」という柏原（満）さん（『宇宙戦艦ヤマト』等の効果マン）の教を踏襲しました。（中略）『風立ちぬ』が1.1chという音響形式で全国公開されて大ヒットしたので、同じ東宝の配給で今回はダメという理由はないでしょう。（中略）『風立ちぬ』という近年の前例がなかったら、東宝は5.1ch以外の音響形式を許可しなかったかもしれません。これは宮さんに感謝しています。²¹

近年では、Apple社の製品「AirPods」に、5.1ch、7.1ch、ドルビーアトモスに対応する型が登場し、左右の耳に嵌め込むワイヤレスイヤホンでもサラウンド再生が可能となり、プ

¹⁹ 高良和秀編『映画技術入門』明幸堂、2024年、273-298頁。

²⁰ 氷川竜介「イントロダクション」、『HiVi』2013年5月号（特集：本気でアニメ）、ステレオサウンド、11-14頁。

²¹ 庵野秀明企画・責任編集『ジ・アート・オブ シン・ゴジラ』カラー、2016年、521頁。

ロジクターや大型テレビでホームシアター感覚を味わうことも容易にできるようになってきたことで、映画館に行かなくても音響空間を体験できるようになった。しかし、そういった機器でのサラウンドの再現性はいまだ発展途上にあり賛否両論あることや、音環境のハイファイ化が進む中で、むしろモノラルやローファイ²²が注目されるようになったことについても併せて気に留めておくべきところである。

視聴環境の変化がもたらすこのような背景のもと、アニメーションの音は、制作者のみならず鑑賞者にとっても身近なものとなりつつあるといえるだろう。

研究者の観点から

次に、アニメーションにおける音が学術的な場においてどのように議論されてきたのかを簡単に整理する。

靳麗芳 (JIN Li Fang) は、2010年に発表した論文「日本のアニメーションにおける音声の機能：『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』、『新世紀エヴァンゲリオン』、『蒼穹のファフナー』を中心に」において、日本のアニメーションが音響的要素（声、効果音、音楽）に「強く依存」していることについて論じている²³。声に関しては、リミテッド・アニメーション (limited animation) の典型的な特徴を見せるシーンとして『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』(押井守、1995)の冒頭部分を提示し、登場人物の後ろ姿は静止している一方で、彼らの台詞に物語の展開に欠かせない情報が詰まっていることから、声が画面上の空白を埋める重要な役割を果たしていると述べている。

さらに、『新世紀エヴァンゲリオン』(庵野秀明、1995-1996放送)声優の重要性についても論じている。たとえば、声の持ち主であるミサトは映像に映っていないが、ミサトの装身具と見られるようなものが映されているシーンにおいて、声と映像は不一致だといえるが、相互補強によって、つまり映像が声によって意味を獲得し、声もまた映像に補強されることでミサトを想起させることができると述べている。効果音に関しては、『エヴァンゲリオン 新劇場版：破』(庵野秀明、2009)を例に、機械音や自然音などのさまざまな音が重層的に使われることで、平面的な絵で作られたアニメーションの劇中世界に奥行きがもたらされるのだと評価している。音楽に関しては、『蒼穹のファフナー』(羽原信義、2004)を例に、“エネルギー感”な劇中音楽や、作品のテーマ及び各画面のムードと合致した背景音楽が、映像上の欠落を補い、観客の記憶や感情に大きな影響を与えるものとして機能していると指摘している。

²² ローファイ (low fidelity) は、元々は録音／再生環境が悪いことを意味する言葉であったが、音楽ジャンルにおいて意図的に音質が落とされた「ローファイ・ヒップホップ」が2010年代後半から世界的に注目を集めている。特にYouTubeでは環境音やアニメーション風の映像と共に長時間一定のリズムを刻む、作業用、あるいは睡眠用BGMとして知られている。

²³ 靳麗芳「日本のアニメーションにおける音声の機能：『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』、『新世紀エヴァンゲリオン』、『蒼穹のファフナー』を中心に」、『北海道大学大学院文学研究科研究論集』第10号、2010年、235-251頁。

鈴木真吾もまた、斬と同じように音を声、効果音、音楽の3つに分類し、議論を展開している²⁴。声については、声優とキャラクターの結びつきについて議論される際、しばしば参考にされるパースの記号論から、キャラクターとの類似性を持つ声それ自体の「アイコン」性と、声優に付随する物理的な特徴でもある声の「インデックス」性についての考察を深めている。効果音に関しては、日常的な音よりも、むしろ非現実的な効果音が線画の無機物に重量感を与える機能を持つとして、たとえばロボットの一挙一動のイメージと合致する実在しない音、いわばアニメらしい効果音が映像と結びつくことで、架空のアニメ的リアリティが構築されるのだと述べている。音楽については、映像に組み合わせられる主題歌やアンダースコアの効果として、キャラクターの感情を強調・代替させるだけでなく、台詞のないシーンでも映像展開や時間的連続性を支える機能を持つと主張している。

斬と鈴木は、具体的な場面を例に挙げ、全体を通して音を映像との関係の中で分析している。音それ自体は一度3つの要素に分類され、「声」と映像、「音楽」と映像、「効果音」と映像というように個別の分析が試みられている。

本節の序盤でアニメーションの音が2000年代後半から徐々に研究対象として扱われるようになり、作品の具体的な場面に踏み込んだ分析や考察が増えていることについて述べたが、それらの議論は斬や鈴木が採用していたような3分類（声、効果音、音楽）を前提とした各論が一般的である²⁵。2024年に出版された“The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation”は日本のアニメーション作品における音に関する議論を集めた論集だが、作家論、作品論、音響各論のなかで音がテーマとされている。

声優という存在がキャラクターの声と切り離せないものとなり、声優論というものが生まれ²⁶、「アニソン」という言葉と共にアニメソング論というものが生まれた²⁷。一方、効果音について書かれた文献は制作者側への取材をもとに書かれたものが多く、音研究の場では触れられにくい側面があるといえる²⁸。

²⁴ 鈴木真吾、前掲論文。

²⁵ 本論文 [資料] における、種別 C の文献リストを参照。

²⁶ たとえば次のような文献が参考となる。小森健太郎、遊井かなめ編著『声優論：アニメを彩る女神たち；島本須美から雨宮天まで』河出書房新社、2015年；石田美紀『アニメと声優のメディア史：なぜ女性が少年を演じるのか』青弓社、2020年。

²⁷ たとえば次のような文献が参考となる。石田美紀「アニメソング論：アニメと歌の関係」、小山昌宏、須川亜紀子編『アニメ研究入門 [応用編]：アニメを究める 11 のコツ』現代書館、2018年、69-92頁；木村英俊『アニメ・ソング制作に魅せられて：アニメ・ソング制作の真実／TVアニメ&特撮ソング・劇場アニメ 26年史』ジーベック音楽、2017年。

²⁸ たとえば次のような文献が参考となる。ハイパーボイス監修『すごい！アニメの音づくりの現場』雷鳥社、2007年；藤津亮太企画、取材『アニメ音響の魔法：音響監督が語る、音づくりのすべて』ビー・エヌ・エヌ、2025年。

1-2 映画における音の分類——音楽と語りの分析を例に

映画研究の場では、さまざまな観点から音の分類が試みられてきた。以下の①～⑤は特によく知られているものであろう。本節では、映画研究で扱われる既存の音の分類（①～⑤）を整理し、音楽については『おもひでぽろぽろ』、声（語り）については『海がきこえる』を例に挙げ、アニメーションの音を分析対象とした時にも適用可能であることを示す。効果音についても同様の手続きで作品分析をおこなうことができるが、次節以降の分析で扱うためここでは触れていない。

- ①「声／効果音／音楽」
- ②「物語世界の音／非物語世界の音」
- ③「画面内の音／画面外の音／非物語世界の音」
- ④「同時的音／非同時的音」
- ⑤「同期的音／非同期的音」

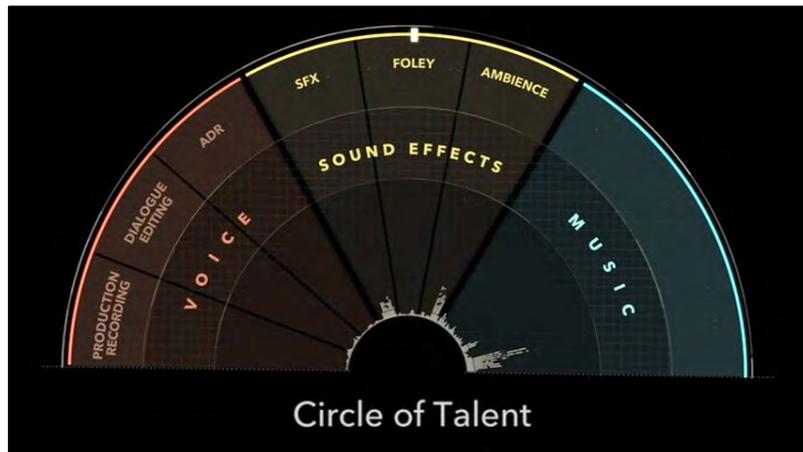
①「声／効果音／音楽」

まず、映像メディアの音は①「声、効果音、音楽」という3つの音に分類することができる²⁹。前節で確認したように、アニメーションの音に関する先行研究においてもこの3分類が立論の軸となっているが、アニメーション以外の映像分野においても広く使われてきた分類である。とはいえ、元々は作品分析のために用意された分類ではなく、厳密に言えば、制作過程とより強い結びつきをもった分類だといえる。

以下の図は、映画音響の世界と歴史を紐解いたドキュメンタリー映画“*Making Waves: The Art of Cinematic Sound*”（2019）より引用した「才能の輪（Circle of Talent）」と呼ばれるものである³⁰。（【図1】）

²⁹ この分類については、たとえば以下の文献を参照のこと。鈴木真吾「サウンド／ヴォイス研究 アニメを奏でる3つの音：アニメにとって音とは何か」、小山昌宏、須川亜紀子編『アニメ研究入門：アニメを究める9つのツボ』（増補改訂版）現代書館、2014年、97-119頁；萱間隆「12 サウンド：3種の音声とその収録方法」、須川亜紀子、米村みゆき編『アニメーション文化55のキーワード』（世界文化シリーズ別巻3）ミネルヴァ書房、2019年、48-51頁。

³⁰ 『ようこそ映画音響の世界へ』（*Making Waves: The Art of Cinematic Sound*, 2019）ミッジ・コスティン監督、2020年、キングレコード、2021年、DVD。



【図1】「才能の輪 (Circle of Talent)」 1 : 02 : 33

映画の音空間には、大勢の音響制作者の知恵や努力が注ぎ込まれており、音は映像に従属する形で勝手に鳴り響いているわけではない。「才能の輪」は、その事実を示している。

この図において、音はまず「声 (Voice)」「効果音 (Sound Effects)」「音楽 (Music)」の3つに大別されている。さらに細かい制作手法に基づき、声は、撮影現場で演技と同時に音を録音する「現場録音 (production recording)」、現場で録音した音声に入り込んだ雑音をカットしたり会話をはっきりと聞こえるように編集したりする「ダイアログ編集 (dialogue editing)」、映像に合わせてスタジオで台詞を再録音する「アフレコ (ADR=Automatic Dialogue Recording)」の3つに細分化される。そして、効果音もまた、特定の音を際立たせるために対話や音楽とは別で録音され、事前に用意されたライブラリから付けられる「効果音 (SFX=Sound Effects)」、スタジオで映像に合わせてフォーリー・アーティストによって付けられる生音「フォーリー (Foley)」、雰囲気や状況などを醸し出す「環境音 (Ambience)」の3つに細分化されている。

制作現場に目を向けると、多くの人々が映画の音響制作に携わっていることがわかる。通常、声に直接関係するのは、ダイアログ、モノログ、ナレーションなどの台詞を吹き込む声優、役者であり、演技指導者、アフレコ担当者らがそれを支える。効果音は、音響監督、音響ディレクター、整音、録音技師、フォーリーアーティスト、サウンドデザイナーなどと呼ばれる音響制作者たちによって創作される。音楽には、主題歌や挿入歌を歌う歌手、背景音楽などを奏でる伴奏者、音楽家、曲を生み出す作詞・作曲家、音楽プロデューサーなどが携わっている。そして、それら全てに関与するのが監督やプロデューサーなのである。

これがいわゆる「声、効果音、音楽」という3分類の正体なのだが、最初に述べたようにこれは制作現場の分業体制がもたらす必然的な分類であるため、物語作品を分析するという段階においてはむしろ足枷となる場合がある。制作現場で生み出された音たちは物語世界と結びついた途端に3分類の枠組みを飛び越え、互いの間を揺れ動くことがあるからだ。

音楽が時に効果音の役割を担い、効果音が時に音楽の役割を担うように。では、この3分類の他にどのような分類方法がありえるだろうか。

②「物語世界の音／非物語世界の音」

ひとつには、物語論でしばしば用いられる物語世界内／物語世界外の区分法があげられる。

『おもひでぼろぼろ』(1991)に、主人公のタエ子(タエ子)が山形でお世話になった人たちに見送られ、電車で東京へ帰るシーンを例に挙げる。タエ子と同じ電車に乗ったお爺さんのラジカセから、都はるみの「好きになった人」という曲が流れているのだが、高畑監督はこの「音楽」を「効果音」として流したと述べている³¹。ここで重要なのは、どのような状況で、どのような形で音楽が鳴り響いているのかという部分である。

このシーンにおいてお爺さんのラジカセから流れている曲は、はっきりと聞こえる形で丸々1曲流すために用意された音楽、いわば物語世界の人物には聞こえていない主題歌や挿入歌のような音楽とは違い、登場人物・タエ子を取り巻く環境音(効果音の一部)として鳴り響いている。このような音は、場面の状況や雰囲気を彩る音の風景の一部として物語世界の中に溶け込んでいるため、音量が一定しなかったり、歌詞が途切れ途切れで聞こえてきたりすることがある。

商業施設の店内で流れている音楽、隣の車から聞こえてくる音楽、街中の広告モニターから流れている音楽、家のテレビから流れている音楽、電車の中で他人のイヤホンから音漏れして聞こえてくる音楽。こういった音は音楽であることには間違いないのだが、同時に物語作品のなかで効果音的な役割を担う可能性も持っている。ひとたび制作現場から放たれた音は、物語世界という新たな場所で柔軟に姿形を変えるのである。

改めて、音楽というと、主題歌、挿入曲、背景音楽、オープニングやエンディングに流れる曲などが代表的であり、これまで見てきた音の3分類に基づくと、音楽であればこれら全てが音楽に属することは事実である。だが、その分類を乗り越え、物語の世界に属している音なのか、あるいは物語の世界には属していない、われわれ観客にしか聞こえない音なのかといった観点で音を拾うことで、空間を揺らいだ際にその音が持つ力や意味について言語化することができる。

このような音について考える際に役立つのが、音源を画面の空間に即して分類する②「物語世界の音(diegetic sound)／非物語世界の音(non-diegetic sound)」という旧来の二項対立的な区別である。次の表は、栗山和樹の『映画音楽の技法』(2022)を参照し、映画で鳴り響くさまざまな音楽について、物語世界内／外という項目を取り入れ、まとめたものである³²。(【表1】)

³¹ スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書6:おもひでぼろぼろ』(文春ジブリ文庫)、文藝春秋、2014年、194頁。

³² 次の書籍を参照。栗山和樹『映画音楽の技法』音楽之友社、2022年。

【表 1】映画音楽の分類（※筆者作成）

名称	空間	用語の意味
ソース・ミュージック	物語世界内	登場人物に聞こえている音楽。
クオリファイド・ソース	物語世界内	音源を映像で認識できるソース・ミュージック。
インブライド・ソース	物語世界内	音源を映像で認識できないソース・ミュージック。
アンダー・スコア	物語世界外	映像に後からつけられた、映画の背景に流れる音楽。
クロズド・スコア	物語世界外	セリフや演技など、映像の背景に流れるアンダースコア。劇伴や背景音楽ともいう。
オープン・スコア	物語世界外	映画の全面にたって音楽を主張するアンダースコア。
アンダー・ダイアログ	物語世界外	クロズド・スコアの中でもセリフの背後に流れる音楽。
ソーススコアリング	両方	ソース・ミュージックが途中でアンダー・スコアに変わっていくような音楽。
タイトル曲	物語世界外	作品名やスタッフロールと共に流れる音楽。
オープニング・タイトル	物語世界外	映画開始時にかかるタイトル曲。
エンディング・タイトル	物語世界外	映画終了時にかかるタイトル曲。

なかでも、ソース・スコアリングと呼ばれる、物語世界内と物語世界外を揺れ動く音楽は物語の中で重要な役割を持つ。先ほども例に挙げた『おもひでぼろぼろ』は、音楽が効果的に使用されていることでも有名な作品であり、主人公のタエ子が自身の幼い頃を回想するシーンでは昭和歌謡曲が、そして大人になったタエ子が山形の田舎で自身の心と向き合い考えを巡らすモノログ・シーンにおいては東欧の民族音楽が特徴的に使われている。民族音楽は山形の情景を映し出すシーンでも使用されているのだが、最も特徴的に使われているのはタエ子が山形に到着してすぐにトシオの車の中で聴く場面と、山形を離れる前日の夜にこれもまたトシオの車の中で聴く場面である。

タエ子が民族音楽を最初に聴くのは山形に到着し、駅まで迎えにきてくれたトシオの車の中である。車内で流れる Muzsikás の『Teremtés』という音楽に対し「珍しい音楽ですね」と少々困惑していた。

ここでの音楽は、車内の二人に聞こえているソース・ミュージック（物語世界内）でありながら、会話の背後に流れるアンダー・ダイアログ（物語世界外）の役割を持つ曖昧な音であった。しかし、会話の途中で音楽が大きくなると（絵コンテに「M 高鳴る」という指示書き有り）、ポピーの花や麦畑が広がるハンガリーの大平原の映像が映し出され、一時的に場面の主導権を握るオープン・スコア（物語世界外）となる（【図 2】）。そして、映像が山形の車道に戻ると音楽は二人の会話の背後へと再び退く（【図 3】）。



【図2】 43：16



【図3】 43：22

このシーンでは、タエ子にとって田舎の土地は自分とは縁遠い新鮮な場所であり、トシオとの会話の節々からも、田舎に対する憧れの眼差しを汲み取ることができる。車内で流れる音楽をきっかけに、トシオから農業や田舎暮らしについて聞いており、途中で差し込まれたハンガリーの映像は、車内で流れる音楽とタエ子がイメージする田舎の情景が共鳴したものであると考えられる。

このように、音楽が特定のシーンにおいて、物語や登場人物たちと切り離せない何かしらの意味を持つものである場合、物語世界と現実世界の壁を越える音として機能する。このような演出は、音楽を単に音楽として理解するのではなく、ダイアログというもう一つの音との兼ね合いのなかで把握し、その上で映像との関係性をみることで気づくことができる。

さらに、タエ子が最初に民族音楽を聴いたシーンは、タエ子が山形で最後に民族音楽を聴くシーンと繋がっている。東京へ帰る前日の夜に本家のお婆ちゃんから、農家の嫁にならないかといわれ、困惑して家を飛び出したタエ子をトシオが車で迎えに行くシーンである。タエ子は田舎の夜道を一人で歩きながらモノログという形で心のうちを吐露していたが、その比較的長いモノログ・シーンは、迎えにきたトシオの車の音で途絶える。

「田舎の音楽、かけますか」というトシオの提案で、車内には Alan Lomax の『Stornelli』という民族音楽が流れ始める。最初は、登場人物のタエ子とトシオの両方に聞こえている車内の音楽、いわばソース・ミュージック（物語世界内）だったが、タエ子のモノログが再び場面の主導権を握ると、音楽は小さくなり、背後へと退く（【図4】）。

モノログの背後へ退いた時点で音楽の空間は既に揺らぎ始めており、クローズド・スコア（物語世界外）のような役割を担うこととなるのだが、ここでは音楽は台詞の背後に流れるごく一般的な劇伴とは違い、自身の内面と向き合うタエ子のモノログと不可分な関係にあるため、完全には物語世界外の音にはならない。幼い頃から東京（都会）で暮らしてきたタエ子にとって民族音楽は、いつのまにか山形（田舎）での暮らしについて真剣に考えるきっかけとなる音楽になっていたからである。

モノログが途絶えると音楽は再び大きくなり（絵コンテに「突然 M 高鳴り」という指示書き有）、オープン・スコア（物語世界外）となるのだが、その時の映像が音楽を物語世界内に繋ぎ止めるのである。映像が映し出すのは、イタリア・トスカーナ地方の丘陵地帯を

ゆく高馬車の乾草の上でくつろぐタエ子とトシオの姿であり、またそれは、タエ子の心に浮かぶイメージでもあった（【図5】）。



【図4】 1 : 51 : 23



【図5】 1 : 51 : 55

民族音楽を山形で最初に聞いた時にも似たような演出が施されていたが、その時の映像では、車は上空から引き気味で捉えられており、車内のタエ子とトシオの姿は映されていない。一方、このシーンでは車そのまま馬車に変わり、タエ子は麦わら帽子を被って乾草の上でトシオと笑い合っているところが描かれている。タエ子は民族音楽を聴きながら、自身が田舎に包まれているイメージを膨らませていたのである（絵コンテには「夢」書かれている）。映像が元に戻されると「この気持ちはなんなんだろう？トシオさんを側に感じながら、私は一心に考え続けた」というタエ子のモノローグが入り、音楽はもう一度背後へと退き、徐々にフェードアウトしていく。

上記の二つの例において、音楽は物語世界の内と外を揺らぐ曖昧な存在だといえるが、一つの音楽がその他の音、たとえばダイアログやモノローグなどといった声と主導権を譲り合うからこそ、作品を彩る劇伴としてではなく、タエ子にとって重要な意味を持った音として、物語の世界に繋ぎ止められるのである。高畑監督は、『おもひでぼろぼろ』の音楽について以下のように述べている。

いわゆる劇伴風な音楽はほとんどありません。それはこの映画では「思い出」にひたるという叙情的な事ではなく、過去を自分の歴史、自分の一部として、いま現在に生きている自分の中に、位置づけようとしていく心の動きとしての「回想」を大切にしたいからです。³³

観客だけに聴かせる物語世界外の劇伴風な音楽と、登場人物にも聞こえている物語世界内の音楽。前者は登場人物とは直接関係を持たない音楽であり、後者は物語世界に属するが、気に留められなければ作中で鳴り響く効果音として見過ごされる。

³³ スタジオジブリ、文春文庫編、前掲書、186頁。

タエ子が乗る東京方面の列車に駆け込んできたお爺さんのラジカセから流れる音も、高畑監督が効果音と表現したように、気に留められなければ聞き流してしまうような音だが、タエ子にとっても観客にとっても最後には大きな意味を持つ音となるのである。

タエ子がお爺さんの後ろに座って聞いていた『好きになった人』という曲は、好きになった男性に明るく別れを告げる曲である。タエ子は途中で席を立ち、離れようとして少し歩いたところで曲が終わる。別の席に移ろうとする途中でラジカセから次の音楽『愛は花、君はその種子』（原曲：Bette Midler『The Rose』）が流れ始め、その瞬間、タエ子は何かを考えて立ち止まる。

お爺さんのラジカセから流れているはずの『愛は花、君はその種子』はクレジットロールに音質を合わせてエンディング曲（物語世界外）となり、物語世界内にいるタエ子と物語世界外にいる観客の両方に訴えかける音楽へと変化する。その曲を窓の外を見ながら聴いていたタエ子であったが、クレジットロールの途中で電車を降りて山形の家で電話をかける。

自身が邦訳した『愛は花、君はその種子』に関して高畑監督は「主人公が主人公の心境を歌うのではなく、聞いた人が、人生を考えるような曲にしたかった³⁴」と述べているが、タエ子もその「聞いた人」に含まれているはずである。「この気持ちはなんなんだろう？」という前日の夜の問いかけに対する答えが出たのは、エンディング曲が流れるタイミングであったが、作中で流れていた数々の音楽とモノローグのバトンタッチがあってこそ、最後に意味のある一曲となったのではないだろうか。

感傷的なメロディーや歌詞、あるいは歌声などといった曲そのものの魅力が作品に影響を与えているのはたしかだが、それが物語世界の中と外をどのように動き、どのようにして他の音と共存しているのかを考えると、見えなかったものが見えてくる。こういったことを考える時に重要なのが、音が持つ可能性を物語の外で行われる制作過程の分類によって抑え付けてしまわないことなのである。

フランスで物語論を打ち立てたジェラルール・ジュネット（Gérard Genette）によれば、まず物語る行為が属する第一次の水準として物語世界外の（extradiégétique）水準がある。そして語られる出来事は、物語世界の（diégétique）、あるいは物語世界内の（intradiegétique）出来事と呼ばれる。さらには、この物語世界内では別の物語が語られることもあるため、メタ物語世界の（métadiégétique）出来事という言葉も用意された³⁵。理論上、このメタ物語世界は入れ子上に無数に存在するにせよ、重要なのは最初の2分類であることに変わりはない。つまり、物語世界内／物語世界外の区分である。実際、以下の③④⑤で見ると、この2分法は根本的な概念装置としてさまざまな論者によって採用されてきた。

³⁴ 同上、194頁。

³⁵ ジェラルール・ジュネット『物語のディスクール：方法論の試み』花輪光、和泉涼一訳、水声社、1985年、267頁。

③「画面内の音／画面外の音／非物語世界の音」

物語世界内／物語世界外の区分を採用しつつ、『おもひでぽろぽろ』で見たような、物語世界内と物語世界外を揺れ動く音に強く惹かれていたのが、映画における音の研究でかならず言及されるミシェル・シオン (Michel Chion) であった。シオンは、『映画にとって音とはなにか』(1993)において、音と映像の間の関係を調べるために③「画面内 (in) の音／画面外 (hors-champ) の音／非物語世界 (off) の音」という音の場の区分を設けている。シオンは、映画音楽と、画面には映されていないが登場人物の脇でピアノを弾くピアニストの音楽は同列に扱われるべきではないし、ナレーションと、フレームアウトはしたがその場で台詞を続けている人物の声も同列に扱ってはいけないという。映像との関係をみると、どちらも音だけが聞こえていて音源は見えていないという共通点がある一方で、前者の音は画面に映された時空間には属していない、いわば物語世界外の音であり、後者の音は見えてはいないが画面の時空間に属している物語世界内の音だからである。

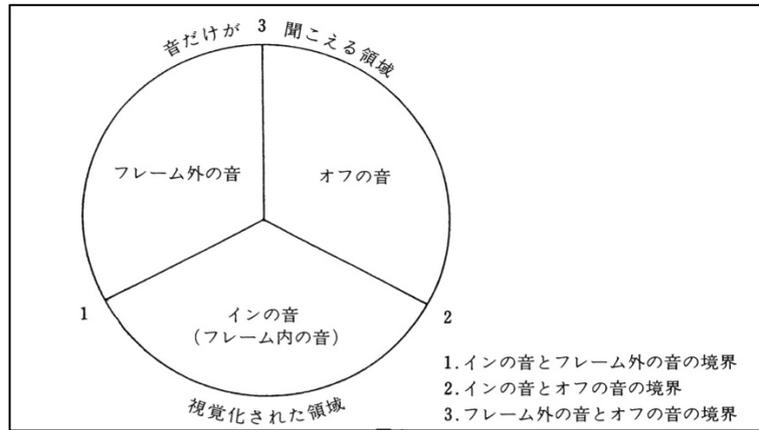
こうした音を区別するために、シオンは、音源と考えられるものが画面内に見える場合に聞こえる音を画面内の音、画面の中では音源は同時には見えないが演じられている場面と同一の時間にあり、画面が示す空間に隣接する空間にあると想像される音のことを画面外の音、画面で示される場面とは別の時間、あるいは空間にある不可視の音源に発する音のことを非物語世界の音とし、3つの輪 (tricericle) と呼ばれる円で視覚的に示した³⁶。

シオンによる区分を援用すれば、物語世界内に属しているが音源が画面に映されていない音を捉えることができるのと同時に、それぞれの音が境界を越えて互いの領域を流れること(たとえば、画面内から画面外への音の動き)についても考えることができる。

『おもひでぽろぽろ』の例では、音が物語世界内と物語世界外をどのように動き、作品に影響を与えているのかを分析したが、シオンの区分を用いれば音が揺れ動く様子をさらに細かくみることができる。シオンは物語世界内の音(画面内の音)と非物語世界の音を対置させたうえで、後者をさらに2つに分類した(画面外の音／非物語世界の音)が、彼にとって重要だったのは、それらの3つの領域だけでなく、それぞれの境界(これも3つある)と、何よりもそれらの境界の間が閉じられたり、開かれたりする領域の越境行為であったことは忘れてはならないだろう。とりわけ以下の3つの境界(【図6】)を参照³⁷。

³⁶ ミシェル・シオン『映画にとって音とはなにか』川竹英克、ジョージアヌ・ピノン訳、勁草書房、1993年、33-35頁。

³⁷ 同上、35頁。



【図6】3つの境界

④「同時的音／非同時的音」

その後、映画研究でシオンの3分類は再考され、たとえばデイヴィッド・ボードウェル (David Bordwell) とクリスティン・トンプソン (Kristin Thompson) は、『フィルム・アート：映画芸術入門』(2007)において、④「同時的音／非同時的音」という音と映像の時間性を意識した分類をしている。物語世界と非物語世界の2分類を保持しつつも、そこに映画において特有な映像と音の共存関係を時間の観点から整理し、同時的／非同時的(時間的に前)／非同時的(時間的に後)の3つに分け、合計2×3=6通りの表で音を分類してみせた(【図7】)。

時 間	音源の空間	
	物語世界 (ストーリー空間)	非物語世界 (非ストーリー空間)
1. 非同時的。映像より前の時点のストーリー上の音	1. サウンド・フラッシュバック。映像のフラッシュフワード。サウンド・ブリッジ	1. 映像にかぶせられる、過去の音 (例：現在のアメリカの映像にかぶせられるジョン・ケネディの演説)
2. 映像と同時に聞こえるストーリー上の音	2. 外面的：会話，効果音，音楽 内面的：聞こえる登場人物の思考	2. 映像にかぶせられる，映像と同時の音 (例：現在の出来事を描写するナレーター)
3. 非同時的。映像より後の時点のストーリー上の音	3. サウンド・フラッシュフワード。現在の時点から聞こえてくる音を伴った映像のフラッシュバック。現在の時点での登場人物による以前の出来事の語り。サウンド・ブリッジ	3. 映像にかぶせられる，それより後の音 (例：『偉大なるアンバーソン家の人々』のナレーターによる回想)

【図7】映画の音の時間的な関係³⁸

³⁸デイヴィッド・ボードウェル、クリスティン・トランプソン『フィルム・アート：映画芸術入門』藤木秀郎訳、名古屋大学出版会、2007年、355頁。

これは音が聞こえる空間（場所）だけではなく音が聞こえた時（時間）を手掛かりに音と映像の関係性をみるものであり、特に「語り」について考える場合に役に立つものである。

【図 7】の分類を用いれば、「語り」を異なる性質をもったいくつかの音に区別することができる。

物語世界（ストーリー空間）における同時的音は、外面的な音（会話、効果音、音楽）と内面的な音（聞こえる登場人物の思考）で分けられており、どちらも映像と同時に聞こえてくるストーリー上の音のことである。非同時的音には、サウンド・フラッシュバック（映像より前の時点のストーリー上の音）とサウンド・フラッシュフォワード（映像より後の時点のストーリー上の音）がある。非物語世界（非ストーリー空間）における同時的音は、現在の出来事を描写する映像と同時に聞こえる音のことで、ナレーションや実況などがわかりやすいだろう。非同時的音は、映像にかぶせられる、それより前か後の音のことである。たとえば、現在の日本（令和時代）の街並みを捉えた映像にかぶせられた玉音放送（昭和時代）の音は、映像より前の非同時的音であり、有名人が自身のドキュメンタリー番組に対して回想する形でナレーションを当てている場合、その音は映像より後の非同時的といえる。

望月智充監督の『海がきこえる』（1993）は、東京で一人暮らしをする主人公の拓が高校の同窓会に参加するため、地元の高知へ帰省する話で、語りが多用されている。作中で登場する語りの種類は、大きくはモノローグとナレーションの 2 種類である（絵コンテにはそれぞれ (N)、(M) と書かれている）。その語りは、主にストーリー空間の同時的音（現在）、ストーリー空間の非同時的音（過去と現在）、非ストーリー空間の非同時的音（未来）という 3 つの時空間から聞こえている。

【図 8】を見て分かるように、本編約 73 分のうち飛行機搭乗（2：04）から高知空港到着（56：36）までの 50 分以上が帰省途中の飛行機内における拓の過去回想シーンであり、その間に登場する人物や場所は、実は全て拓の記憶の中で動かされていたのである。



【図 8】語り全体の流れ

・ストーリー空間の同時的音

モノローグは、映像と声の時間が一致していることが条件で、本作では画面に映る高校時代の拓（過去）のその時の心の声、あるいは画面に映る大学時代の拓（現在）のその時の心

の声を指す。【図9】は、高校時代の拓が怒ってタクシーに乗っている車内のシーンの絵コンテの切り抜きである。台詞部分にも「(M)」と書かれているように、この台詞は映像と声の時空間が一致したモノローグである。

「ハワイで金落としたき貸してくれゆーちよったんはみんな嘘じゃ。今日のための準備じゃったんか。まっこと人を馬鹿にしよって。ええ加減にせえちゅんじゃ。」(本編 30:25～)



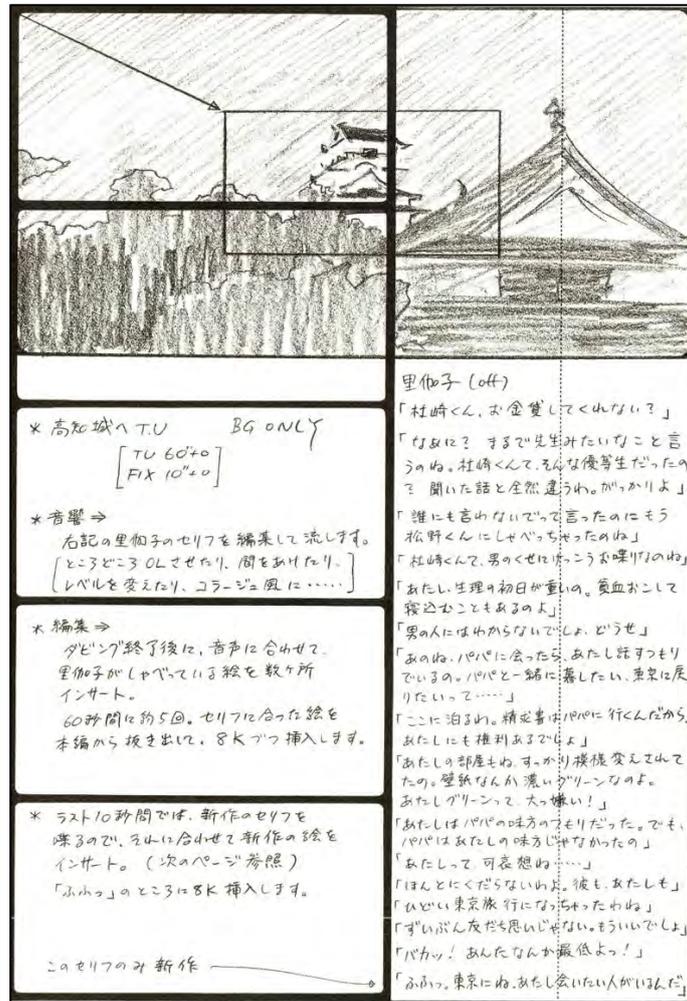
【図9】絵コンテ 139 頁³⁹

[ストーリー空間の非同時的音 (過去の音)]

次にみるのは同窓会に行ったが会いたかった里伽子に会えなかった拓による語りの直後のサウンド・フラッシュバックのシーンである。ここで拓は側にいない里伽子のことを、高知城を見ながら思い返す。語りの直後、過去に自身が聞いた里伽子の声とその時の里伽子の姿が流れてくるのだが、その間の背景は高知城である (【図10】)。

「ライトアップで浮かび上がった高知城は、1人で見ても電気の無駄にしか思えなかったけれど、もし里伽子と2人だったら、きっと綺麗に見えるに違いなかった。僕は、高校の頃に、里伽子といろんな無駄話をしたかったんだ。里伽子とこんな風にして、城を見上げたかったんだ。」(本編 01:06:09～)

³⁹ 望月智充『海がきこえる』、望月智充、近藤喜文『スタジオジブリ絵コンテ全集 8:海がきこえる;そらいろのたね』徳間書店、2001年、139頁。



【図 10】 絵コンテ 299 頁 40

拓の身体はあくまで物語上の現在に置かれている。その拓が視覚で見つめているもの（高知城）と聴覚で聴いている音（里伽子の声）は、異なる2つの時空間にある。現在の風景として登場している高知城を捉えたショットが過去の里伽子の声と重ね合わせられることで、単なる景観としての高知城はそれ以上の意味を持たされる。映像が主役でそれに伴う形で音がつけられる場合、高知城付近の環境音や会話などが流されているであろう。実際、同窓会帰りの仲間たちと高知城を見つめていた時はそうであった。しかし、語り切り替わると主役は間違いなく拓の心の中の里伽子となり、高知城（映像）が里伽子の声（音）の背景となる。同時に、登場人物の背後にあった物質的な意味での背景が、里伽子と拓を結びつける重要なシンボルとして立ち現れることとなる。このように、非同時的音は映像から一度独立することで、映像ともう一度新しい関係を構築する力を持っているといえる。

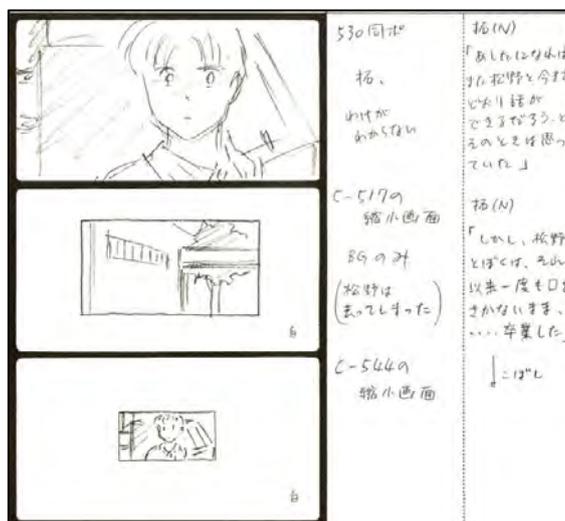
40 同上、299 頁。

次はナレーションについてである。ナレーションはオフの音とも言われており、状況や出来事をヴォイス・オーバーというかたちで説明するものが一般的である。【図 7】の分類を参照すると、現在の時点での登場人物による以前の出来事の語りであればそのナレーションは物語世界内に留まるものと見なされ、現在の時点での登場人物について、それよりも後の時空間から語られている場合はその語りは非物語世界の音と見なされる。つまり、飛行機に乗っている大学生の拓が高校時代の映像と共に自身の過去を振り返っているときの語りは、「映像より後」の時点の「非同時的」な「物語世界」の音となり、飛行機を降りた後の大学生時代の拓を、それよりもさらに後の時間から振り返るような、語り手の所在が特定できない語りは「映像より後」の時点の「非同時的」な「非物語世界」の音となる。

[ストーリー空間の非同時的音（現在の音）]

高知空港に到着するまでの語りは、【図 8】を見てわかるように機内の拓の映像を何度かに分けて挿入ことによって語り手の所在が提示されていた。以下の絵コンテが示すのは、高知空港に到着する直前の場面で、物語中の現在（機内にいる大学時代の拓）から、物語中の過去（高知の高校時代の拓）を回想するナレーション部分である（【図 11】）。

「明日になれば、また松野と今まで通り話ができるだろう、とその時は思っていた。しかし、松野と僕は、それ以来一度も口を聞かないまま卒業した。」（本編 56：27～）



【図 11】 絵コンテ 257 頁⁴¹

[非ストーリー空間の非同時的音（未来の音）]

一方、高知に到着してからの語りは、語り手の時空間が特定できないため、それまでの語りとは異なる性質を持っているといえる。以下の絵コンテ部分では、大学生の拓が高知に到着し、迎えに来てくれた親友の松野と海辺で会話をした後の場面で、映像の風景に合わせて

⁴¹ 同上、257頁。

拓のナレーションが付けられている（【図 12】）。ここでの語りは、語り手の所在が明確に提示されていない。よって、「映像より後」の時点の「非同時的」な「非物語世界」の音であり、作品には描かれていない未来の時点からの語りだと想像することができる。東京に戻ってからの拓による語りだと考えることもできるし、高校時代を回想していた大学時代を、さらに大人になった 10 年後の拓（＝物語を超越した語り手）が回想しているとも考えることができるが、いずれにしても「非ストーリー空間」から聞こえる音だということがわかる。

「松野と僕はその場所で 1 時間過ごして、それから別れた。」（本編 01：00：03～）



【図 12】 絵コンテ 274 頁⁴²

物語の後半では語り手である拓の所在が特定できない語りはいくつか登場する。語り手の時空間が不明瞭であれば、語りの性質を縛り付けなくて済む。つまり、時制の異なる語りを融合させる力を持っているのである。そして、その不確定性こそが物語世界の内と外を結ぶ音を生み出すのである。

ここで例に挙げるのは『海がきこえる』のラストシーンで、拓と里伽子（大学生）が吉祥寺駅のホームで再会を果たす場面である。画面には里伽子が映されているが、里伽子はひとことも言葉を発さない。【図 13】の時点では里伽子の身体は動いており、髪の毛も風に靡いている。しかしその後、背景部分が徐々にフェードアウトし全ての動きが止められた絵に変わる（【図 14】）。ここで論点となるのは、なぜ動かない絵が差し込まれているのかという点である。



【図 13】 1：08：45



【図 14】 1：09：10

⁴² 同上、274 頁。

注目すべきは音である。【図 13】では拓は里伽子の目の前で「あぁ…」(発声)と小さく声を漏らしている。しかし、台詞は「あぁ…」だけで終わり、2人がその後どのような会話をしたのかは明らかにされていない。代わりに、映像が里伽子の絵に切り替わり「あぁ…、やっぱり僕は好きなんや。そう感じていた。」という拓の語りが入る。

気に留めなければ聞き流してしまうような語りだが、この台詞には2つの時間が混在しており、モノローグ的な語りとナレーション的な語りが共存しているのである。前半の「あぁ、やっぱり僕は好きなんや」と思っている拓がいるのは【図 13】の物語世界の空間であり、直前の「あぁ…」と声を漏らした時に続く心臓の音、つまり純粋なモノローグだと考えることができる。一方で、後半の「そう感じていた。」という語りは、【図 13】にはいない拓による語りであり、映像に存在しない語り手によるナレーション的な台詞へと変化しているのだ。過去を振り返る拓が眼差しを里伽子に、もうひとつの時間、つまり物語世界の未来において【図 14】のような淡いイメージとなっている。

最後の挿絵のあとのクレジットロールでは、ラストシーンで里伽子を眼差ししていた拓の目線を引き継ぐかたちで本編の映像ではなく原作の挿絵(『アニメージュ』に連載時のもの)が次々と切り替えられていく。挿絵16枚のうち12枚は里伽子のピンショットで、それらの絵と共に里伽子の声を担当した坂本洋子が歌う『海になれば』という曲が流れる。視聴者が知っている里伽子の声は拓の記憶の中の高校時代の里伽子の声であるが、それとは違う非ストーリー空間の少し大人びた歌声がストーリー空間に留まる拓の目線の動かない図像にあてられることによって、里伽子は最後の最後まで特定の時空間に留まらない存在で居続けるのである。

ベラ・バラージュ(Béla Balázs)は『映画の理論』(1992)において、音の非同時的使用がサウンド映画のもっとも効果的な表現方法であり、音や言葉がそれを発するものの映像に付随していない時、つまり非同時的音として使われている時にそれらは映像の次元を乗り越え、意味を強めることができると主張している。以下、バラージュの引用である。

非同時的に音を使う映画では、アクションは、音と映像という二つの平面上を平行して進む。わたしは外界に起こっていることを目で見る。そしてその間に、わたしは人間が自分自身について考えたり感じたりしていることを耳で聞く。(中略)われわれの見るのは、内的連想の流れであり——イメージによる連想の非連続的な進行である。——このようにして、新しい芸術形式として、映画物語や映画抒情詩といったものも発展するだろう。われわれは耳で詩を聞く。そして映像の流れは、伴奏音楽のように、それと平行して流れて行くだろう。それは動揺する心の内面のイメージを体現した、動く挿絵になるだろう。⁴³

⁴³ ベラ・バラージュ『映画の理論』佐々木基一訳、學藝書林、1992年、315頁。

バラージュは、同時録音の場合には音は自然主義的に画面を補足し映画を自然に近づけるのに役立つが、非同時的音のように自然である必要のない音にこそ映画的可能性があると述べており、たとえば沈黙している人間の映像に合わせて聞こえる独白を例に挙げている⁴⁴。人間の背中に翼が生えて空中に飛び立つことは現実ではあり得ない不自然な事態であるが、現実の可能性からかけ離れているものは最初から自然の尺度では計られない。それと同じように、固く結ばれた唇の映像と共に聞こえる心の声もそもそも自然である必要がないものであり、むしろそういった非同時的音の使用がもっとも豊かな表現形式だといえるのである⁴⁵。

全てが作り物であるアニメーションではどうであろうか。実写映画とは異なる現実性を持ったアニメーションというメディアにおいては、現実ではあり得ないような不自然な事態が映像面と音声面の両方で起きていてもそれが大抵の場合は真実となる。そういった意味で、非同時的音はアニメーションでこそもっとも効果を発揮するのではないかと考えることもできる。

⑤「同期的音／非同期的音」

最後は、⑤「同期的音／非同期的音」についてである。映像との「同期／非同期」の問題は、特にトーキー初期の実写と『蒸気船ウィリー』（1928）をはじめとするアニメーション作品において注目されてきた。アニメーション作品では、唇の動きと音声が一貫しているリップ・シンクについてしばしば語られることがある。

細馬宏通は『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか：アニメーションの表現史』（2013）において、『蒸気船ウィリー』のミッキーの口の動き（映像）と口笛（音）の同期についての議論を展開している。細馬は口の動きに対する執着が初期のサウンド・フィルムに共通する特徴であり、サウンド・フィルムが「トーキー（語る映画）」と呼ばれたのも、口こそが「サウンド」と「フィルム」を結びつける神聖なる器官であったからだと述べている⁴⁶。

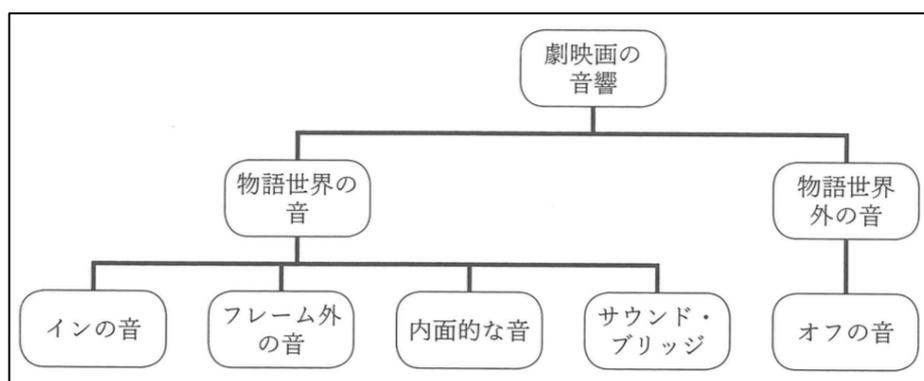
また、長門洋平は、ボードウェルとトンプソンの分類を整理した上で、「サウンド・ブリッジ」の概念を拡大し、音の系統図を提案した（【図 15】）⁴⁷。

⁴⁴ 同上、314-315 頁。

⁴⁵ バラージュのいうところの非同時的というのは非同期的という意味も含まれていると考えられる。

⁴⁶ 細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか：アニメーションの表現史』新潮社、2013 年、182 頁。

⁴⁷ 長門洋平『映画音響論：溝口健二映画を聴く』みすず書房、2014 年、32 頁。



【図 15】長門による分類法（2014 年版）

だがここで興味深いのは、その後「映画にとって「物語世界の音」とはなにか：ヤン・シュヴァンクマイエル『アリス』を例に」（2021）で、この分類の根本的な分岐点として設定されていた「物語世界／非物語世界」の二分法がついに放棄されたことである。そのかわりに長門が提案したのは、むしろ映像と音の関係性を重視した「同期／非同期」の二分法であった。

そこでは、そもそも音は全てスピーカーから流れているという事実に戻り、映画の音響区分における最初の手続きを従来の「物語世界／非物語世界」から「同期／非同期」にシフトさせる提案をしている。長門によれば、物語世界を軸にした分類ではスクリーン上に音源なるものが映されているか、はたまた音源は映ってはいないが音だけが聞こえているかということがひとつの基準とされていたが、実際のところはいずれの場合にも音源など映っておらず、映画館や自宅のスピーカーなどから聞こえているだけであるといい、より即物的に前者は映像と音が一致している「画面と同期＝シンクロナイズする音」、後者は映像と音が一致していない「画面と同期しない音」と区別するべきだと主張している⁴⁸。長門自身、この「同期／非同期」の下位区分、細分化についてはまだ検討中で、理論的後退なのではないかという懸念も抱いてはいるが、それでも特定の作品の分析においては、利点が確実にあるという。

たしかに、視覚と聴覚という人間の感覚器官を出発点としているため、映像と音が同居している映画という表現形式において、この2分類はより強固な分析概念として、それゆえ、より根源的な分岐点として機能するかもしれない。実際、本節で例に挙げた『おもひでぼろぼろ』や『海がきこえる』における物語世界と非物語世界を揺れ動くような音については、その音が何と「同期＝シンクロナイズ」しているのかということが重要となってくるため、映像に定位しない語りや音楽、あるいは音源が明確に映されない環境音（学校の教室の映像に蝉の音が当てられている場合など）について議論を広げる際に役に立つのではないだろうか。筆者自身も修士論文「新海誠研究：背景に生命を吹き込むモノローグと音の技法」（2023）

⁴⁸ 長門洋平「映画にとって「物語世界の音」とはなにか：ヤン・シュヴァンクマイエル『アリス』を例に」、細川周平編『音と耳から考える：歴史・身体・テクノロジー』アルテスパブリッシング、2021年、450-465頁。

において『秒速5センチメートル』(2007)におけるモノログがキャラクター以外の何か、たとえば風景と同期しているその図式について検討する際に「同期／非同期」の分類を使用した。

しかしながら本論では、むしろ「映像と音」という前提を疑ってみたい。なぜならば、本論が目指すアニメーションの音響分析においては、いわば映像と音が各々の境界を越境するような作品に注目したいと考えているからである。

⑥サウンドスケープ

映像と音という大前提を持つ①～⑤の分類では、音と音の関係が無視されてしまっている。もちろん、アニメーションについて考えるうえで映像（絵）と音の関係を見ることは不可欠であるが、最初に映像と音という2分類を設けてしまうとたとえば台詞と効果音は交わることがなくなってしまう。そこで一度、音だけで成立する風景、つまりサウンドスケープの概念を使って音を把握することで、映像と音の新しい関係を見出すことができるのではないかと考えている。音と映像ではなく、音と音の関係については次節で検討することとする。また、第2章の第3節では、その見方を保持しつつ、映像と音の境界が揺れ動くところに着目し、音が描かれたイメージ以上のイメージをもたらす場合があることについて考える。

1-3 音と映像、ではなく、音と音の間をみる——サウンドスケープの概念を

援用して

聴覚的空間には適当な焦点や外周がないといわれている。一方で、視覚的空間は前景と後景、あるいは図と地といったように大抵の場合は切り分けることができる。

アニメーション研究の場において、画は「セル画と背景画」、「キャラクターと背景とエフェクト」というように配置される。このような視覚的な配置は、画と画の関係性をみることを可能にする。たとえば、レイヤー間の技術的な問題に着目した議論、セルと背景それぞれの運動性に着目した議論、物語におけるキャラクターと風景の相互作用についての議論など、さまざまな切り口で議論が展開されてきた。

それに対して音は、声、効果音、音楽という複数の音が同時に鳴り響く聴覚的空間のなかで個々の音が拾われ、それらの音同士がどのように作用し合っているのかといったような議論はほとんどされていない。たとえば、作品内のキャラクターと現実世界の声優の声の繋がりに注目した議論や挿入歌や背景音楽が作品にどのような意味を付与しうるのかという音楽的效果についての議論など、先行研究においては個々の音が他の音と交わることのないまま議論が終着している傾向にある。

音を特定の作品の「物語内容」と結びつけて分析するならば、その物語世界の音空間を複数の音が同時に聞こえてくる現実世界の音空間と同じようにとらえるべきである。制作の過程では別々の場所で生み出された音たちを1つの物語世界のなかで聴くというごく一般的な視聴態度に立ち返るわけだが、それと同時に、複数の音が鳴り響く聴覚的空間で音を把握しなければならない。

サウンドスケープ

では、輪郭を持たずに融合している状態の音を、どのように拾えばよいのだろうか。最初の方法として提案するのが、前景と後景、図と地というような視覚要素に対して使われている用語を音にも援用し、音にある種の輪郭を持たせる、という試みである。

カナダの作曲家、マリー・シェーファー（1933-2021）は、サウンドスケープ研究において「信号音／標識音／基調音」という分類を設けることで、視覚情報に対して用いられる「図／地／場」という見方を音にも適用した。シェーファーによれば、「信号音（sound signal）⁴⁹」は人が特に注意を向ける全ての音のことであり、「標識音（sound mark）⁵⁰」は「陸標（landmark）」から造られた用語で、ある共同体の人々によって尊重されている音のことである。これらは前景の音、つまり「図」にあたる。「基調音（keynote sound）⁵¹」は特定の社

⁴⁹ マリー・シェーファー『世界の調律：サウンドスケープとはなにか』鳥越けい子ほか訳、平凡社、2006年、558頁。

⁵⁰ 同上、559頁。

⁵¹ 同上、561頁。

会で絶えず聞こえているような音で、意識されずとも鳴り響いているような音のことである。他の音の知覚においてそれを条件づける因子としてはたらく後景の音でもあり、図と地の関係においては「地」にあたる。加えて、「サウンドスケープ (soundscape)」はすべての音の起きる場所、つまり「場」となる⁵²。

サウンドスケープは相互作用の「場」であり、人々の生活や文化と切り離し得ない音風景のことである。その場において他の音との関係性の中で意味を付与される音をシェーファーは「音事象 (sound event)」と呼んでいる。音と音が（あるいは音と人が）相互に影響を与え合っていく容態を確認することこそがサウンドスケープ研究者の課題でもあるが、それは「音響体 (sound object)」、つまり実験室で記録、分析される音と向き合うことよりも困難なことだと述べている⁵³。以下、教会の鐘を例に音響体と音事象について述べられた箇所の引用文である。

個々の音を、信号、象徴、基調音あるいは標識音としてとらえ、それぞれの付随的意味に焦点を合わせるとき、それらを〈音事象〉と呼ぶことにしたい。実験室の標本のような〈音響体〉との混乱を避けるためである。「事象」とは、辞書によれば「ある場所で特定の時間経過の中で起きる出来事」という意味である。言い換えれば、そこには常にひとつのコンテキストが含まれているのだ。かくして、たとえば教会の鐘といった同一の音でも、実験室で記録、分析される場合には〈音響体〉としてとらえられ、共同体の中で確認され、研究される場合には〈音事象〉としてとらえられることとなる。⁵⁴

サウンドスケープというのは、元々は現実世界の音の環境に対して作られた言葉であるが、特にそれが1つの環境として考えられた場合には音楽作品やテープ・モンタージュのような抽象的な構築物を指すこともあるという。物語世界にも、物語世界の現実がある。そこでの音を、サウンドスケープという現実世界における音の環境と同じ見方をすれば、何らかの意味が付与された音の物語的意味について深掘りできるのではないだろうか。そこで把握される音は、声、効果音、音楽という制作過程における分類を乗り越えるものとなるであろう。

宮崎駿監督の『となりのトトロ』(1988)を例に挙げよう。おばあちゃんと留守番していた妹のメイが我慢できずに姉のサツキが通う小学校に行ってしまう場面からの音に注目する。ここで中心となる人物はサツキとメイであり、2人の会話の声が最も注意を引く音として使用されている。一方、授業中や帰り際の二人の声の背後では常にクラスメイトの話し声や笑い声、ざわめきなどが重なっている。そして、2人が学校を後にするタイミングで数滴

⁵² 同上、310-311頁。

⁵³ 同上、279頁。

⁵⁴ 同上、279頁。

の雨粒の音が静けさの中で目立つように鳴り響く。雨を知らせる合図である。その後、雨は集合的な音となり、サツキとメイを取り巻く環境音となる。

もし音が声、効果音、音楽の分類で拾われるならば、登場人物たちの声は声であり、雨音は効果音でひとくくりされる。しかし、この場面の声や効果音は状況に応じて図にも地にもなる力を持つ。サツキとメイの声は前景にある信号音であり、クラスメイトたちの声は後景にある基調音である。また、最初の数滴の雨音は前景にある信号音であり、その後の雨音は後景にある基調音となる。

声は声でも、主人公たちの会話のように、物語を進行させるために必要不可欠な声があり、周りの人物たちのざわめきのように、主人公のいる場所の環境や雰囲気表現する声がある。効果音は効果音でも、最初の数滴の雨音のようにその後の展開を暗示する重要な効果音があり、集合的な雨音のように登場人物が置かれた状況を示したり、心情を表したりするような効果音がある。

このように、図と地と場の概念を援用すれば、音にもある種の輪郭を与えることができる。物語を紡ぐアニメーション作品のなかで音を拾う場合に、前景と後景を揺れ動く音同士の関係性に注目することで、音が持つ物語的な意味を引き出すことができるのである。

サウンドスケープの考え方でもうひとつ重要なのが、ある音が図となるか地となるかは、「文化変容（訓練された習慣）による部分もあれば、個人の心理状態（気分や興味）、あるいはその個人と場との関係（生まれ育った環境かそうでないか等）にもよる」⁵⁵ということである。シェーファーは、図と地の理論を聴覚上の概念として研究する場合、どのような時に図としての音が、知覚されない地の音に転ずるのか、逆にどのような時に、地であったはずの音が図として浮かび上がるのかという問題に目を向けるべきだと考えている。

これは視覚についても同様である。たとえばアニメーション作品を視聴する際、キャラクターの手元の動きに注目していると、その間はキャラクターの表情や背景を同時に目で追うことはできないが、ある瞬間に注目の対象がキャラクターの表情や背景に揺れ動くことがある。しかしそれは、雷の音を合図に切り替わる雨（背景）であったり、急な怒鳴り声を合図に変化するキャラクターの泣き顔（表情）であったりと、視覚情報ではなく、聴覚情報の図と地の動きが誘因となる場合があるのだ。よって、音の環境における図と地の動き、つまり音と音の関係に目を向けることで新たに見えてくる映像と音の関係もあるのではないだろうか。

『おもひでぼろぼろ』におけるタエ子の語りのシーンを再び取り上げる。東京へ帰る前日の夜のモノローグ・シーンである。前提として、ここでは環境音が鳴り響いているはずの物語世界における現実世界を「外界」、タエ子の心の中にある内的世界を「内界」、その両者を揺れ動く世界を「境界」とする。この場面では音が図と地を複雑に揺れ動くため、【表 2】（本編 1：36：26～1：41：25）を作成した。

⁵⁵ 同上、311頁。

【表2】『おもひでぽろぽろ』モノローグ・シーンにおける音の動き

	映像が映し出す状況	図となる音	地となる音
外界	本家にみんなで集まっている	みんなの会話の声	ボウルの音、扇風機の音
外界	タエ子が本家を飛び出す	会話、ボウルと氷が打ち合う音	扇風機の音、蛙の鳴き声
境界	タエ子が無言で畦道を歩く	足音、蛙の鳴き声	—
内界	タエ子が畦道を歩きながら心の内を語る	タエ子の語り	蛙の鳴き声、雷の音
外界	タエ子の語りが中断する	雷の音	雨の音
境界	雨が降ってくる	あべくんの声	雨の音
内界	橋の向こうにあべくんが現れタエ子が驚く	雨の音、同級生の女の子たちとの会話	—
内界	同級生の女の子たちの姿が現れ、タエ子はまだ驚いている	雨の音、同級生の女の子たちとの会話、タエ子の口から漏れる息の音、あべくんの声	—
境界	あべくんが去る	雨の音、タエ子の声	遠くから来る車の音
外界	トシオが迎えに来る	車の音、トシオとタエ子の会話	雨の音

最初は本家みんなで会話をしている場面である。図となる音はみんなの会話の声で、地となる音は、タエ子の手元の泡立て機とボウルの「カチャカチャ」という音と扇風機の「ブーン」という音である。タエ子が家を飛び出すと、途端に蛙の声が地の音として聞こえてくる。蛙の音はそれまでも同じように聞こえていたはずなのに、タエ子がいなくなった途端に挿入される。熱く会話をしていた時には聞こえなかった音が冷静になると急に聞こえてきたり、意識を向ける先を変えた途端に別の音が聞こえてきたりすることは現実世界でわれわれが体験することでもある。たとえば、作業に集中していて音に意識が向いていない時、換気扇や洗濯機の音、時には自分で再生した音楽さえも聞いていない時がある。われわれは自らを取り巻く外界の環境音と不思議な付き合い方をしているのだ。

会話の背後にあったボウルは、タエ子が居なくなった後には「カラカラ」という音を立てながら鍋の中の氷と打ちつけ合い、静けさの中で図の音として鳴り響く。連続と中断によってボウルは音の形を変化させたのである。タエ子が居た時にはボウルはボウル以上の意味を持っていなかったが、タエ子の手元を離れてからは、家の中の静けさを表現する音として目立つように鳴り響いていた。

そして、無言で畦道を歩くタエ子の足元が映されると足音と蛙の鳴き声が図の音となるが、モノローグが始まった途端にタエ子の語り図の音となり、タエ子を取り巻く環境音である蛙の鳴き声や遠雷の音は背後へと退き、地の音となる。現実世界においても、われわれは、外界と自らの内にある内界を行ったり来たりする。自身の心の声に集中する時、自己の内的世界と外界は一時的に切断され、周囲の音が聞こえなくなることがある。すると、サウ

ンドスケープの中心が内界の音となるが、それがまた外界の音に切り替わる瞬間というのは必ずある。その内界と外界の往来は、視覚ではなく聴覚により誘発される場合がある。その例が続きのシーンである。

タエ子の語りが中断しているところで、突然大きな雷の音が鳴り響く。すると雨が降り始め、「お前とは握手してやんねえよ」という声だけが聞こえる（【図 16】）。これはタエ子の幻聴で、小学 5 年生の時の記憶の音でもある。途端にタエ子が振り返ると橋の向こう側にあべくんというタエ子の小学生時代のクラスメイトの姿が現れ、その声の持ち主が明かされる（【図 17】）。そして、あべくんの姿には、あべくんの悪口をいう同級生の女の子たちの声が重ねられる。後に同級生の女の子たちの姿も現れるが、あべくんの声にしても同級生の声にしても先に音だけが聞こえてきて、映像は音に釣られて後々登場している（【図 18】）。常に音が先導しているのである。

ここで注目すべきなのは、雨の音である。タエ子の記憶の声たちが図の音となる一方で、地の音であった雨の音も記憶の声とともに図の音として居座り続けている。これは本作で度々登場した過去回想シーンとは異なり、タエ子が完全には過去に入り込んでいないことを示している。小学 5 年生の時の同級生たちの姿は過去の幻影だが、その背景はタエ子がいる場所で振っている雨と現在のタエ子を取り囲む山形の田舎である。現在に属する雨の音が図の音として鳴り続けることで、背景部分にのみ現在が描かれ続け、過去の映像が完全なる過去の映像となるのを回避している。これまで、小学 5 年生の頃のエピソードに浸っていたタエ子だが、このシーンで初めて過去を異質な形で呼び起こしている。



【図 16】 1 : 39 : 56



【図 17】 1 : 40 : 03



【図 18】 1 : 40 : 41

タエ子の内界にいるあべくんが背を向けて去っていくと、タエ子は手を伸ばし「あべくん！」と声を漏らす。すると、背後から車の走行音が聞こえてくる。タエ子を迎えにきたトシオの車の音である。それに気づいてタエ子は外界へと引き戻されるのだが、このタイミングで雨の音も、車やトシオの声の背後に退くこととなる。

これが、1つのシーンで前景と後景を揺れ動く音の例である。周囲を取り巻く環境音は現実世界ではもっと複雑である。しかし、アニメーションでは選ばれし音のみがそこに鳴り響いており、それらが合成された音が物語世界のサウンドスケープを作り上げている。そのサウンドスケープは、監督や音響担当者のイメージを元に再構成されたものともいえるが、だからこそ、特別な意味をもたせることができる。特定のシーンで聞こえているはずの数ある音の中で、ある特定の音を選択し表現する。そのこと自体が、たとえば登場人物の心情描写における制作者のなんらかの意図を感じさせる場合があるという点において、機械的な作業である以前に、制作者の個性を表現するものでもあるのだ。

次節では、アニメーションの音の世界を考える音響制作者と効果音と呼ばれる音について考察していく。

第2章 アニメーションと「効果音」

2-1 効果音の歴史

・効果音制作の現状

現在の日本のアニメーション制作において、効果音制作はほとんどがアフターレコーディング（after-recording）、通称「アフレコ」の形をとっている。海外アニメーションで一般的とされるプレスコアリング（pre-scoring）あるいはプリレコーディング（pre-recording）という、声やその他の音を絵よりも先に用意する録音方法も使われることもある（ロトスコープ作品や高畑作品など）が、基本的にはアフレコ形式である。

また、効果音制作はポスト・プロダクション（post-production／後作業）の過程に属する。企画や絵コンテなどのプリ・プロダクション（pre-production／制作準備）、作画や背景など絵に関わる仕事を主としたメイン・プロダクション（main-production／制作）、プロダクション（production）を基に音素材を後付けしていく作業であり、それはあくまで二次的な存在ともいえる。

ポスト・プロダクションの過程において効果音制作に携わるのは音響監督だけではない。細かい分業のもとで作業が成立しており、サウンドデザイナー、音響効果、効果助手、録音演出、録音、録音助手、整音、整音助手、フォーリー、SE アシスタントなどさまざまなクレジットがある。音響という枠組みの中に効果音以外の音楽やアフレコなども含まれている場合もあり、音響制作者がどこまで立ち会うかは作品によっても異なるという。

今日では、音響面を総括する役職として音響監督というものが存在するが、今の体制が確立し、作画監督、美術監督、撮影監督に並ぶ重要なポジションとして音響監督の名が知れ渡るようになるまでには音響制作者たちの大変な苦勞があったという。

・効果音の誕生

日本における効果音の歴史は大正13年6月13日の築地小劇場の開場と共に始まったと考えられているが、岩淵東洋男によればそれ以前にも似たような任務はあったという⁵⁶。岩淵は、大正10年3月の東京明治座公演において、音楽ではなく自然音を心理的に表現する試みが行われたときに「効果の芽生え」だと述べている。この時、モーター6台を使い「噴煙の音」を表現する音響発生装置が作られ、日本で初めて電気を使った効果音用具が使われた。発案メンバーには「効果」の創始者といわれている和田精をはじめとし、築地小劇場を開設した土方与志、作曲家の山田耕筰、舞台美術家の伊藤熹朔といった当時の若者たちであった。まだ録音機がなく、擬音を考案してすべての効果音を手作りしていた時代のことであ

⁵⁶ 以降の記述については次の書籍を参照。岩淵東洋男『わたしの音響史：効果マンの記録』社会思想社、1981年、146-167頁。

る。そして、大正14年8月13日に放送されたラジオドラマ『炭鉱の中』で和田精の名がアナウンスされ「効果」の地位が一時的に確立した。

しかしながら、ラジオドラマで一度確立したはずの「効果」の地位が揺らぎ、効果音制作者が不本意にも「似た音をコピーする職業」、「音のものまね屋」という意味で「擬音係」と称された時期がある。当時のラジオドラマの音響は音楽伴奏が少なく効果音が重要な役割を担っていたのにも関わらず、「効果」の氏名発表は行われなくなっていたのである。

これはサイレント映画からトーキー映画への移行の歴史と関係している。昭和6年に、映画説明者(弁士)の徳川夢声とともにサイレント映画で活躍した映画伴奏の第一人者である福田宗吉はトーキー映画の出現とともに職を失い、職場を放送局に移し「効果」を担当することになる。福田は、汽車の発車音にチューバを使うなど新しい擬音発見に貢献し、音響効果の手段として擬音を使った。しかし、愛嬌のつもりで自称した「擬音係」という言葉が次第に広まり「エフェクトマン本来の“音の演技者”のイメージがうすれ」してしまうこととなる⁵⁷。その頃、効果音制作は外国映画では「サウンド・エフェクト」として独立したパートであったが、日本では録音技師の支配下にあり身分の差別があったという。

演劇では一貫して「効果」であった一方で、映画やテレビ放送の効果音制作はラジオドラマのこういった流れを受けてしまうこととなる。松竹、日活、新興キネマ、大都、大映と「擬音係」の名称はトーキー映画にまで蔓延してしまい「効果」の知名度を取り戻すのにかなりの時間を要したという。この歴史的出来事に関しては、『わたしの音響史：効果マンの記録』（1981）に詳しく書かれている。

・「効果」から「音響」へ

前述したような「効果」と「擬音係」の歴史はアニメーションの効果音制作の歴史とも無縁な話ではないと考えている。1973年に音声制作部門を一括してタバックという独立会社を設立するまで、アニメーションの音響制作の現場は混沌としていた。アニメーション独自の音響制作会社がなかった頃は音響監督もいなかったため、テレビアニメの制作が始まった当時は絵作りまでをアニメプロダクションが行い、そのあとの音声制作は局の担当者が受け持つという形で進行していた。それまでに経験を持っていた放送局、代理店の録音部、あるいは映画の効果録音の方たちの力を借りて対応していたのである⁵⁸。

アトムが始まってからも、虫プロのなかに音響制作部門はありませんでした。絵を作るのにほとんどのスタッフがかかりきりで、音作りには手が回っていませんでした。音声制作はフジテレビの制作担当者である別所孝治さんがやっておられました。(中略) 別所さんにぴったり付いて音響の勉強をしていた田代敦巳が、ほかの作品のこともある

⁵⁷ 岩淵東洋男『わたしの音響史：効果マンの記録』社会思想社、1981年、259-265頁。

⁵⁸ 日本音声製作者連盟編、前掲書、85、87頁。

し、虫プロのなかにも音響セクションを作りたいというので社内の体制作りに入っていました⁵⁹

効果音制作者の立場の脆さというのはアニメーションにおいても同様であった。「擬音係」からは抜け出せたものの弱い立場に置かれていることに変わりはなく、当初のテレビ番組で『鉄腕アトム』の特集が組まれた際にも原画や撮影などの制作過程が映される一方で、音響について触れられることはなかった。『劇場アニメ 70 年史』(1989)、『TV アニメ 25 年史』(1988) で初期のクレジットを辿ると、「効果」と書かれている時期があり音響デザイナーや音響監督などという肩書きが定着し始めたのは随分あとになってからだということがわかる。

音響効果っていうのは、二重三重ある、その一番後ろあたりなんですよ。効果の人なんかみんないい歳なのに、うしろのほうでなんかゴソゴソやってるのを見て、これでいいのかしらと思ったわけです。⁶⁰

そう述べたのがテレビシリーズ『鉄腕アトム』の音響を担当した大野松雄（1930–2022）である。大野は「音響マン」も芸術家であると主張し、音響効果の確立、地位向上に努めた人物である。「効果」と呼ばれると怒り「音響デザイナー」という肩書きにこだわっていたことや⁶¹、『鉄腕アトム』が海外に売られた際、音響の著作権を認められなかったことに腹を立てて数話分降板したエピソードなどが残されている⁶²。

だってさ、マナーの問題じゃない。人がやってることを、勝手にダビングしてやって、音を貸してくれだなんて。それぐらいいい加減なことだったんですよ、虫プロにとっても。例えば今、効果音の CD ってのがたくさん出てますよね。どれを聴いても同じ音なんです。でも、そのシーンに合う音っていうのは、ひとつしかないはずでしょう。ああいったものに入ってるのは、一般的な音なんですよ。それをね、俺の波に変えていくことが必要なわけです。⁶³

大野はもともと劇団の音響効果を手伝っていた過去があり、旧来からの伝統的な「ナマ音」の作り方は一通り勉強したうえで電子音の道へと進んでいる⁶⁴。大野が現実音よりも“リアル”な人工音があることに気付かされたのはこの「ナマ音」作りの経験によるものであった。

⁵⁹ 同上、85 頁。

⁶⁰ 田中雄二、前掲書、116 頁。

⁶¹ 富永昌敬監督『アトムの足音が聞こえる』[BD]、ポニーキャニオン、2010 年。

⁶² 田中雄二、前掲書、118 頁。

⁶³ 同上、119 頁。

⁶⁴ 同上、112 頁。

当時の録音環境では虫の音や波の音などを思うように録音することができず、たとえば波の音は浜辺で録音するよりも「波ざる」で鳴らした方がよりリアルに聞こえたという。この経験は大野にとって、録音やフォーリーではなく電子音によってアトムの足音を表現するという斬新な音作りの礎となったはずである。

大野と同時期に電子音でアニメーションサウンドを表現するという功績を残し、初期の日本のテレビ・アニメーションの音響を支えていたのが『ジャングル大帝』、『リボンの騎士』など手塚アニメの音楽を手掛けた富田勲（1932-2016）や『サザエさん』、『宇宙戦艦ヤマト』などの効果音を担当した柏原満（1933-2024）であった。富田はモーグ・シンセサイザーを最初期に使用したことで知られている。もともとは映画音楽の世界の人で、SF 作品への音楽提供が多い。柏原も『鉄腕アトム』で大野と仕事を共にする前は「アオイスタジオ」でミキサーを担当しており、映画音響の世界の人であった。

彼らはアニメーションの音響制作現場がまだ混沌としていた時代に、ただ何かに擬音をつけるというこれまでの「効果マン」がしてきたような副次的な作業ではなく、この世に存在しない音を一から作り出し、音それ自体が独立した世界観を持つものだと世間に認めさせた。ここでこれまでの効果音制作とは明らかに違ったのは、効果音の世界にも作家性というものがあることが示された点である。自身の生み出す音を「この世ならざる音」と表現し、「効果」ではなく「音響デザイナー」と名乗った大野は、自分にしか作れないサウンドがあることを知っていた。たとえば、アンプの真空管を裸にして叩き、スピーカーの衝撃音を録音したテープをひっくり返したり、スピードを変えたりして音を出したりと、シンセサイザーがなかった当時の効果音制作は代わりのきかない職人技であった。柏原も『鉄腕アトム』で音作りを勉強したという。

・アニメーションにおける効果音の原点とこれから

アニメーションの効果音の歴史には、2つの契機があるといえる。

1つは、アニメーションに効果音をつけるという試みが最初になされた時である。効果音が初めて付けられたアニメーション作品というのは現時点では明確にはわからないが、1934 年頃にはすでにいくつかの作品で効果音が鳴り響いている。たとえば、大石郁雄『ボン助の春』（1934）は特に効果音が多用されている作品で、雪が木から落ちる音、物音、ドアを開ける音、風の音などの現実世界でも聞こえてくるような音もあれば、キャラクターの身体の動きに伴って鳴るコミカルなサウンドなどもつけられている。なかでもミツバチがツボを持って飛んでいるシーンの「モワアン」という飛行音は明らかに誇張された面白い音である。この時すでに、2種類の音、つまり日常生活で身近な自然音や生活音などの現実音と聞いたことがないようなアニメ的な音というのが使い分けられていたというふうに考えられる。この時期の音作りは、効果音制作の1つの原点だと考えられる。

もうひとつは、やはり電子音響の誕生であろう。『鉄腕アトム』が初の音響制作会社を設立するきっかけとなったという意味において、アニメーションにおける効果音制作の歴史

のもうひとつの原点が、電子音でアニメサウンドを生み出した大野の時代にあったといっても過言ではないだろう。音響制作者の地位を取り戻し、その後の効果音のあり方に影響を与え、現在に至るまでの効果音の発展に寄与したのはこの時期だと考えられる。

音声制作の歴史はこれらパイオニアたちの記憶の中にのみ存在し、時として思い出話、昔話として語られるだけになっています。それらの体験が半世紀近くも前のこととなった今日では、その方々の記憶も次第に曖昧にならざるを得ません。また悲しむべきことに、年ごとに物故者も増え、往時を知る人の数は少なくなるばかりです。いま、ここに記録として残さなければ永遠に消えてしまう。⁶⁵

20年以上も前に出版された書籍『音声制作者の自画像と夢：映像にいのちを吹き込んできた50年』（2001）の前書き部分である。絵コンテや画集などの視覚資料と比べると、効果音のみが収録されたCDなどの聴覚資料が商品化されるのはごく稀なことである。（過去には『鉄腕アトム 音の世界』、『SOUND FANTASIA SERIES 宇宙戦艦ヤマト』などが販売されている。）現状ではまだ映像関連物のアーカイブ化には追い付いてはいないが、少しずつ動きも見られる。特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）では、特撮に関連する中間制作物や効果音の保管などを行っており、2025年3月15日から3月31日に開催された「宇宙戦艦ヤマト 全記録展」では、ATACが管理する効果音（故・柏原満氏のヤマト・サウンド）の展示が行われた。一般の方たちが効果音の世界に触れる良い機会となったであろう。

音は絵のように凝視されるものではない。それゆえ効果音も気に留められなければ作品の中で儚く流れてゆくものである。しかし、気づかないだけで、なぜか心に残るようなシーンが効果音の力で溢れていることだってあるかもしれない。作画監督や美術監督が画集を通して、あるいは展示会などを通して独自の世界観を伝達する手段を持っているように、音響制作者にも自身の制作物を展示したり表現したりする場が与えられることが期待される。

⁶⁵ 日本音声製作者連盟編、前掲書、2頁。

2-2 アニメーションにおける効果音

では、このように作られてきた効果音をアニメーションにおいてどのように捉えればよいのか。第1章の第2節で述べたように、本論では音を「声／効果音／音楽」という観点から分析しようとはしない。はじめに重要なのは、音によって絵に「生命が与えられる」という点である。そしてさらには、アニメーションにおいて音は、絵と同じように、「人為的に選択されている」という点である。一つ目から見ていこう。

・生命を与える「動き」と「音」

アニメーションとはそもそも動かないものに生命が宿されることに喜びが見出されていたメディアである。トーマス・ラマル(Thomas Lamarre)は、“Coming to Life: Cartoon Animals and Natural Philosophy”の中で、以下のように述べている⁶⁶。

アニメーションの喜びは動きの経験から来ており、アニメーションの芸術は何よりも“動き”の芸術である。アニメーションを特徴付け、そのすばらしさを測る試みとして、通常は、命のない何か、たとえば物体、絵、紙片、粘土の塊などに“命が宿される”その魔法について語られる。アニメーションの基本的な定義には、命を吹き込むことと、何かを動かすことの両方が含まれる (Crafton 2011)。したがって、動くことと命が宿るということは、アニメーションにおいては、同義のようなものと見做される⁶⁷。

アニメーションにおいて、「moving=動くこと」と「coming to life=生命を得ること」が同義であるならば、動いているところこそが、生命を得ているという錯覚をもたらす部分であるともいえる。しかしその動きは、主にキャラクターを対象としたものであった。

日本で初期に採用されていた手法は、紙に描いた絵をそのまま撮影したペーパーアニメ (Paper animation) や、切り抜いたキャラクターを背景画の上に置いて撮影する切り抜きアニメ (Cut-out animation) であり、その後分業や量産を重視し、透明なセルに描いたキャラクターを背景画の上に乗せて撮影するセルアニメーション (Celluloid animation) が主流となっていくという歴史がある。動かされていたのは背景ではなくキャラクターであった。このことについては、チョーク・トークやライトニング・スケッチなどを原点に持つ海外でも類似した歴史を持つ。

⁶⁶ Lamarre, Tomas: Coming to life: Cartoon animals and natural philosophy. In *Pervasive animation*, ed. Suzanne Buchan, 117–142. New York and London: Routledge, 2013.

⁶⁷ 原文は次の通り。“The delight of animation comes of the experience of movement, and the art of animation is, above all, that of movement. Attempts to characterize animation, to gauge its marvels, usually speak about the magic of something inanimate coming to life, an object, a drawing, strips of paper, a lump of clay. The basic definitions of animation include both bringing to life and making something move (Crafton 2011). Thus, moving and coming to life appears synonymous in animation.” (Lamarre 2013: 117)

しかしながら、キャラクターの「動き」だけがアニメーションに生命をもたらすのではない。ウィンザー・マッケイの『恐竜ガーター』(Gertie the Dinosaur、1914年)はアニメーション黎明期の作品だが、ペーパーアニメーションだったためにキャラクターの動きも背景の動きも生み出す上では同等の作業であったためか、背景に動きも見られた。そしてこの背景の「動き」はたしかにアニメーションの世界へ生命を吹き込んでいた。だが、その後セルアニメーションに移行する際に、背景の生命力は一度抑制されることになる。

いずれにせよ、アニメーションにおいて視覚的な「動き」がアニメーションに生命を吹き込む要としてみなされていることには違いはない。しかしながら、「音」もまた、イメージに生命をもたらすことがあったのではないだろうか。このことを藤津亮太は、アニメーションの音響に関する最新の書籍『アニメ音響の魔法：音響監督が語る、音づくりのすべて』の「はじめに」において、以下のように書いていた。

アニメーションは「目に見えるもの＝絵」と「目に見えないもの＝音」でできている。音を消してアニメーションを見るとそのことを実感できる。(…)このように「目に見えるもの」と「目に見えないもの」が重なり合うことで、アニメーションに生命が宿っているのである。⁶⁸

たしかに、音を消して映像だけを見ると、アニメーションの絵が「“記号”の操作」によって出来ていることがよくわかる。声優や俳優の声があてられていたキャラクターの絵も、環境音と共に微細な運動をもたらしていた背景の絵も、音無しでは生命力に欠けてしまう。もちろん、絵の動きだけでも生命力で溢れた世界を表現するアニメーターもいるが、たとえばリミテッド・アニメーションの手法を用いている場合や動きを伴わない背景画には限界がある。「目に見える」その記号的な絵の世界に、「目に見えない」音が重なればアニメーションの世界はさらに色づき、生命が与えられる。重要なのは、「生命をもたらすかどうか」という観点を採用すると、そこでは一旦、視覚的／聴覚的という区分は意味をなさなくなる、ということである。このことについては、第2章、第3節で考察を深めるが、その前にアニメーションにおける音、ここでは効果音が絵と同じように「人為的に選択されている」ことについて述べる。

・選択される音

効果音は多種多様である。特定の作品における音楽と声を除いたすべての音を効果音と呼ぶことができるからだ。SF作品でみられるような波動砲の音やレーザー音などのように場の臨場感を高めるような音もあれば、衣擦れの音や襖を開ける時の音などのようにさりげなく聞こえてくるような音もある。鳥の鳴き声や風の音などのような環境音もまた、効果

⁶⁸ 藤津亮太企画・取材『アニメ音響の魔法：音響監督が語る、音づくりのすべて』ピー・エヌ・エヌ、2025年、4-5頁。

音の一つである。作品世界を彩るこれらの効果音はアニメーション作品にも実写映画にもつけることができる音であり、メディアを越えて共有できる素材であることは先に述べておこう。

一方で、アニメーションにおける効果音は、実写映画の音と異なる部分がある。実写映画には音が偶然介入することがあるが、アニメーションにおいては、ロトスコープ作品などの例外を除いてそれはあり得ない。アニメーションの映像に偶然が存在しないように、アニメーションの音にも偶然は存在しないのである。

ある場面において必要ではないと判断された音は現実世界では聞こえる音であっても排除されることがあり、逆に本来聞こえるはずのない音が付け加えられることもある。どの音が必要で、どの音が不要か、あるいはどのタイミングでどういった役割を持って鳴り響かせるのかなど、1つの音を表現するために0から考えられている。映像に描かれたものが、制作陣によって必要だと判断された情報のみで構成されているのと同じように、音も意図的に選択されている。

効果音の役割にはたとえば次のようなものがある。単発的で瞬間的な効果音は作品全体の流れにアクセントをつける「点」としての役割を持つといわれている⁶⁹。わかりやすい例として視聴者の注意を引く爆発音や、ドラえもんが四次元ポケットから道具を出す時の音などのように、キャラクターの動きに伴う音がこの種の効果音といえる。

それに対し、ドアを開ける音、波の音、木々の葉音などのように作品の世界観に馴染む音は、注意を引くどころかむしろ気づかれにくい効果音だが、そういった効果音は物語世界への没入感を高める効果を持つと考えられている⁷⁰。アニメーションの音環境がいくら自然に感じたとしても、それはすべて制作者側の意図なしでは成立し得ない環境なのである。

また、『言の葉の庭』（2013）以降、新海作品の音響監督を務めてきた山田陽は実写映画とアニメーションにおける効果音事情について以下のように述べている。

実写の場合は同録があり、そこには空調の音や、漏れ聞こえる周囲の人の言葉、皆さんの吐息といった多くの音が含まれ、厚みがあるんですよ。これをアニメでも実現したい。テレセン時代に、工場現場の記録映画を担当したことがあるのですが、その時に先輩がトラクターの音、車のエンジン音などを足してく中、何の音かわからない音も足していました。「これは何の音ですか？」と聞くと、画面の片隅に映っているものを指差して「これの音だよ」と教えてくれました。その音をつけても見ている人は気づかないですが、それをあえてつけるんですよ。そういった厚みのある音の付け方は、僕が先輩から教わったことでした。⁷¹

⁶⁹ 小川哲弘『効果音の作り方バイブル：考え方からしっかりわかる』技術評論社、2023年、29頁。

⁷⁰ 同上、39頁。

⁷¹ 藤津亮太企画・取材『アニメ音響の魔法：音響監督が語る、音づくりのすべて』ビー・エヌ・エヌ、2025年、118頁。

実写と違い自然に入ってくる音が 1 つもないアニメーションにおいては、音をあてた人が知らない音は 1 つも存在しない。たとえそれが見ている人には気づかれないようなさりげない音であっても、すべての効果音は誰かの意思により常に選ばれているのである。ラマーの引用でみたように、微細な運動にせよ、効果音にせよ、アニメーションにおいてそれらが動かされる以上、そこには生命が宿される。それは、事物の偶然の介入が見られる実写における微細な動きや音とはまた異なり、*anima* を与える役割を同時に持つものであり、アニメーション特有のものだといえる。

次節では、作中のほとんどがキャラクター以外の微細な動きと音楽と効果音のみで成立している『イバロード時間』（2007）の分析を通して、副次的な要素で成立するアニメーション作品の可能性について考察する。

2-3 効果音と新しいイメージ

ここで藤津の言葉に戻ろう。実のところ「はじめに」は、一見読み飛ばしてしまいそうだが、極めて興味深い区分法が用いられている。それは以下のようなものである。

アニメーションは「目に見えるもの＝絵」と「目に見えないもの＝音」でできている。

なぜ「目に見えるか／見えないか」という視覚に重点を置いた区分法を第一の水準として採用し、視覚に特権的な地位を与えたのだろうか。もちろん、音響の本を出版する著者がことさら聴覚を軽視しようとするはずはない。

1つには、のちほど見るように、音が絵に寄与する重要な役割を示したかったからなのではないだろうか。つまり、「目に見えるもの」と「目に見えないもの」という単一の区分を採用することで、絵と音は視覚と聴覚という異なる感覚器官の壁を越えて、両者が重なり合う場所を用意することができる。また、この区分が視覚的な区分であってもそれほど不自然に感じられないのは、そもそもアニメーションにおいて視覚が優位だと一般に見なされているからだろう。本論も、そのこと自体に異論はない。

むしろここで注目したいのは、藤津の区分法がもうひとつの別の表現を想起させる点である。つまり「耳に聞こえるもの＝音」、「耳に聞こえないもの＝絵」という聴覚的な区分である。これはいささか奇妙な分類法に聞こえるかもしれない。しかしながら、ある種のアニメーションにおいてむしろ有効な観点となり得るのではないだろうか。そのことを示すため、本節では『イバラード時間』(2007)⁷²という作品の効果音と風景に着目し、第1章の第3節の最後に述べたような、音によって映像のイメージ以上のイメージがもたらされるシーンについて考えていくことにする。

・『イバラード時間』について

まずは作品について簡単に紹介しておく。『イバラード時間』は画家・井上直久が描き出す「イバラード」という絵の世界をCGで動かした約30分の映像作品である。「イバラード」は井上による造語で、宮沢賢治の「イーハトーブ」(心象にある岩手)と、井上の故郷の大阪府茨木市に因んでいるという。スタジオジブリとも関係があり、近藤喜文が監督、宮崎駿が絵コンテ、脚本、プロデューサーを務めたスタジオジブリ作品『耳をすませば』(1995)では、主人公の雫が書いた小説の世界の背景としてイバラードの風景が登場している。また、『星をかった日』(2006)という三鷹の森ジブリ美術館の短編アニメーション映画の原作にもなっている。

⁷² 『イバラード時間』井上直久監督、2007年(DVD、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテインメント、2007年)。

『イバラード』とはただ想像してできただけの架空の世界では決してなくて、実は目の前に広がっている現実世界でもあるんです。(中略) 何気ない日々の中で、昔の思い出や記憶を美化したり、何かを夢見て憧れたり、みんな気づかぬうちに、描かれたイメージのフィルターを通して風景を見ていると思います。⁷³

井上は、自身の記憶の中の風景や、夢に出てきた風景を描いてきた。その絵の世界を動かしたのが『イバラード時間』なのだが、本作は現在見られる一般的なアニメーション作品とは少し異なる。つまり、多くの物語アニメーションにおいてはキャラクターの動きや台詞が特権的な要素となっている一方で、本作では人物の身体的な動きよりも背景の微細な動きが重点的に動かされている。そして、音に関してはキャラクターの台詞ではなく、効果音と音楽が前景化している。

・音でイメージをみる

本編の夜明けのシーン(2:34~3:00)に注目する。映像には家の煙突から「もくもく」と立ち上る煙と水面の僅かな波の動きが描かれており、音は音楽と効果音のみが聞こえてくる。効果音は【図19】の時点では虫の音だったが【図20】の時点では鳥の鳴き声に変わっている。そして、それらの音の間に家の中の炊事の音が挟まれている。



【図19】 2:34



【図20】 2:55

ここで「耳に聞こえるもの=音」は、家の中の炊事の音である。具体的には水をいじる「びちゃびちゃ」という音と、食器の「カチャッ」という音なのだが、これらの音源、すなわち台所や食器の絵などは一切描かれていない。つまり、二重の意味で「目に見えないもの=音」となっている。藤津の言うように、視覚的情報ではないという意味で「目に見えない」だけではなく、音に対応する事物自体が「目に見えない」。

同じ意味で虫の音や、鳥の鳴き声といった環境音も「目に見えない」。だが、煙突から立ち上る煙と徐々に明るくなる空を見て、多くの人が環境音と背景のつながりを信じ、その結

⁷³ 井上直久監修『IBLARD 井上直久：世界はもっとキレイにみえる』青心社、2017年、6-7頁。

果、炊事の音は煙の出ている家の中からの音であり、朝ごはんやお弁当の準備をしているのではないかと想像することができるはずだ。

だがこれだけならば、「目に見えるもの＝絵」「耳に聞こえるもの＝音」というもっとも一般的な区別から出発して、音源が見えているかどうかを判断に加えればいいだけではないかと思われるかもしれない。

しかしながら事態はもう少し複雑である。この風景は誰がみている風景で、音は誰に聞こえている音なのだろうか。たとえば、この風景をとらえるカメラが外に置かれているとしよう。その場合、家までの距離を考えると家の中の生活音はそのカメラの位置にまで届くはずがない。風景をみている人と音を聞いている人は、現実的には同じ場所にはいられないはずなのである。家の台所で炊事をしている人物を仮に A さんとすると、A さんには炊事の音は聞こえているが、この風景は同時に見えてはいない。

一方で、たとえばこの風景を自分の家の窓から眺めている人物を仮に B さんとすると、B さんには徐々に明るくなっていく風景の様子は見えているが遠くの家の炊事の音までは聞こえてはいない。しかし、両者にとってこの風景と音は記憶の中で共有されている風景と音である場合がある。A さんにとって、自身の家の外観とそれを取り巻く風景は見慣れた風景の一つであるかもしれなし、B さんにとっても、台所での生活音は聞き慣れた音であるかもしれない。

つまり、「耳に聞こえない」はずの絵が、むしろここでは「耳に聞こえる」音によって、鑑賞者の記憶と協働することで想像の中で描かれ、「目に見えない絵」という新しいイメージを生成する。ここでわれわれは、「目に見えない」イメージを音で見ている。その音によってもたらされたイメージは、視覚的に描かれたイメージ以上のイメージといえるのだ。

もちろんすべてのイメージが音によって生まれるわけではない。だからこそ、「耳に聞こえる／聞こえない」という区分を最初に設けることによって、「耳に聞こえない＝絵」と「耳に聞こえる＝絵」の区別が可能になるのではないかと、というのが本論の目論見である。

ところで、これは第1章で整理したシオンの3分類では語りきれない種類の音でもある。なぜなら、ここでの台所の音は「画面内の音」であるが、「音源が見える」という条件から外れている。また、「画面外の音」というのはここには描かれていないが地続きの場所から聞こえてくる音、たとえば描かれていない B さんの家から聞こえている音などを指すため、音源が仮にも映された場面にあると考えられるならば画面外の条件から外れる。そして、「非物語世界の音」ではないため、少なくとも映像と異質な関係にあることはたしかである。

また、「同期／非同期」の観点でみると、音と映像は同期していない。しかし、音と映像が同期しないことによって本来生じるはずの気持ち悪さはなく、むしろそこには心地良さがある。それは、音源が直接的に描かれないことによって水の音と食器の音は「家」という概念と結び付けられるからなのではないだろうか。

視聴者は音を頼りに自身の心象の中で音が紡ぐ風景を自由に想像することができ、誰のものともいえなかった音と映像はそこで初めて誰かのものになる。それは音と映像の不思議

議な距離がもたらしたもうひとつのイメージである。筆者は音によってもたらされる描かれたイメージ以上のイメージのことを筆者は音景（おんけい）と名付けている⁷⁴。

最後に、ここでの水の音や台所の音が現実には存在しない音であることには、やはり注意しておくべきだろう。

あのね、炊事してる音と、それからまあ、カタカタとかあのガチャガチャとか食器が触れる音が、軽く虫の鳴き声が切れて鳥の鳴き声が入るまでの間にちょっと入れてもらえるといいんですけど、あと、水の音みたいなんは入りませんか。それと並行して。水の音というのはチャプチャプという水で何か洗うような音とか。⁷⁵

このシーンの音風景に井上はこだわっていた。仮の完成映像を見た後に感想を聞かれ、井上は付け足したい音のイメージを上記のように伝えている。水の音は井上は何テイクもかけて作り出した音である。【図 21】のように、桶に入れた水を手でいじることによって録音された⁷⁶。



【図 21】 10 : 58

結局のところ、「台所」は映像にも描かれず、効果音を録音する際にも使われていない。しかし、この場面で台所は音を通して多くの人の間で共有され、心象イメージとして生成される。本作ではこういった音（微かな効果音）と風景（家の中の光、画面の明るさ、煙突の煙）の微細な動きが物語の時間を動かし、台詞やキャラクターの身体の動きはむしろ副次的な要素となっている。しかしながら本作において、アニメーションの生命力はそのことによって弱められていない。むしろ鑑賞者の記憶と協働することによって、アニメーションの世

⁷⁴ 「音景」は博士論文のテーマであるが本稿では深くは言及しない。

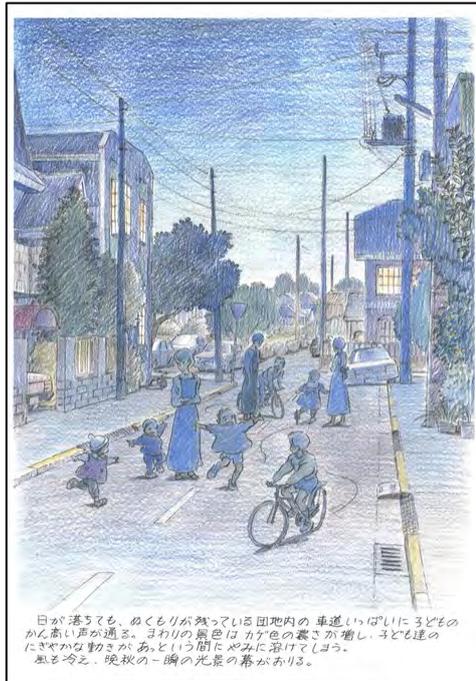
⁷⁵ 『イバラード時間』井上直久監督、2007年（DVD、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、2007年）。DISC 1、特典、音楽エンジニアのビデオ日記、9 : 57~10 : 07 より引用。

⁷⁶ 同上、10 : 58 より。

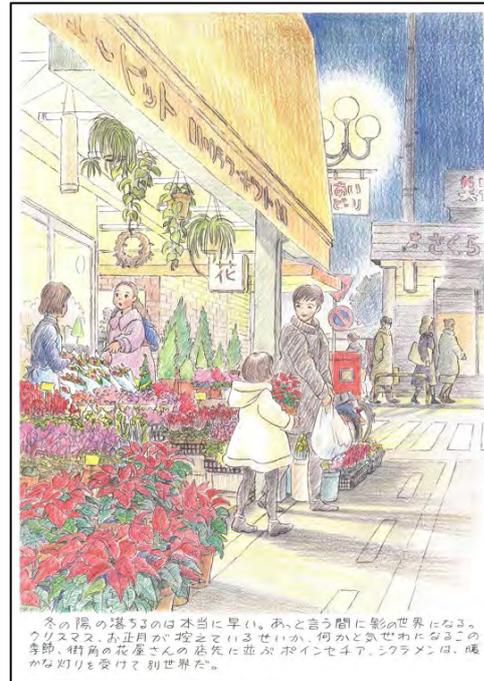
界は、他人の物語でありながら、その情景を通りすがりで見つめて何かを思うわれわれ自身の物語となりえるからである。

おわりに

最後に、2枚の絵を見ておきたい。『おもひでぽろぽろ』で作画監督、『耳をすませば』(1995)で監督を務めた近藤喜文のスケッチブックからの2枚だ⁷⁷。



【図 22】『ふとふり返ると』85 頁



【図 23】『ふとふり返ると』87 頁

【図 22】に描かれているのは、夕暮れ時、まだ街灯が点く前の薄暗い道路の上で遊ぶ子どもたちだ。おそらく明かりの灯った家々に住む子どもたちなのだろう。その子どもたちを見守る母親、母親に何かを訴えかけているような子ども、自転車で U ターンしようとする子どももいる。【図 23】は、もう少し遅い時間かもしれない。店先の明かりに照らされた親子や、店員に何かを尋ねる客の姿が描かれている。花を抱えた子どもを見つめる母親の表情は、先ほどの絵よりもはっきりと読み取ることができる。

わたしたちはこの景色を知らない。しかしどこかで見たような気がする。

子どもたちのはしゃぐ声、家々からただよう夕ご飯の匂い、すれ違う人々の話し声の中で聞く母親の声は、どこか懐かしい。もちろんこの絵には音も匂いも、そして動きも存在しない。だがわたしたちはそれらを感じとってはいないだろうか。

⁷⁷ 近藤喜文『ふとふり返ると：近藤喜文画文集』徳間書店、1998年、85頁、87頁。

本論では、『イバロード時間』を手がかりとして「音でイメージを見る」ことを試みた。しかしながらもちろんその逆もありえるだろう。つまり、「イメージで音を聞く」という経験である。近藤の絵はその可能性を鮮やかに示してくれている。

そのような経験においては、必ずしもイメージが視覚に、あるいは音が聴覚に限定されていない。アニメーションの音響を分析するにあたって「視覚と聴覚」という大前提を否定した本論が見出したのは、まさしくそのような越境可能地帯であった。アニメーションの表現可能性は、そこでこそあらたに読み取り／聴き取ることができるのではないだろうか。

参考文献

【書籍、論文】

- 秋山邦晴『シネ・ミュージック講座：映画音楽の100年を聴く』フィルムアート社、1998年。
- 庵野秀明企画・責任編集『ジ・アート・オブ シン・ゴジラ』カラー、2016年。
- 井上直久監修『IBLARD 井上直久：世界はもっとキレイに見える』青心社、2017年。
- 岩淵東洋男『わたしの音響史：効果マンの記録』社会思想社、1981年。
- 小川哲弘『効果音の作り方バイブル：考え方からしっかりわかる』技術評論社、2023年。
- 萱間隆「12 サウンド：3種の音声とその収録方法」、須川亜紀子、米村みゆき編『アニメーション文化55のキーワード』（世界文化シリーズ別巻3）ミネルヴァ書房、2019年、48-51頁。
- 北村匡平『24フレームの映画学：映像表現を解体する』晃洋書房、2021年。
- 木村哲人『音を作る：TV・映画の音の秘密』筑摩書房、1991年。
- 『テレビ・映画秘密の音づくり：子ネコのオナラはなんの音？』KKベストセラーズ、1992年。
- 栗山和樹『映画音楽の技法』音楽之友社、2022年。
- 高良和秀編『映画技術入門』明幸堂、2024年。
- 近藤喜文『ふとふり返ると：近藤喜文画文集』徳間書店、1998年。
- 小松正史『サウンドスケープの技法：音風景とまちづくり』昭和堂、2008年。
- シェーファー、マリー『世界の調律：サウンドスケープとはなにか』鳥越けい子ほか訳、平凡社、2006年。
- シオン、ミシェル『映画にとって音とはなにか』川竹英克、ジョジアーヌ・ピノン訳、勁草書房、1993年。
- ジュネット、ジェラルド『物語のディスクール：方法論の試み』花輪光、和泉涼一訳、水声社、1985年。
- 斬麗芳「日本のアニメーションにおける音声の機能：『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』、『新世紀エヴァンゲリオン』、『蒼穹のファフナー』を中心に」、『北海道大学大学院文学研究科研究論集』第10号、2010年、235-251頁。
- 鈴木真吾「サウンド／ヴォイス研究 アニメを奏でる3つの音：アニメにとって音とは何か」、小山昌宏、須川亜紀子編『アニメ研究入門：アニメを究める9つのツボ』（増補改訂版）現代書館、2014年、96-119頁。
- スタジオジブリ、文春文庫編『ジブリの教科書6：おもひでぼろぼろ』（文春ジブリ文庫）、文藝春秋、2014年。
- 田中雄二『電子音楽 in Japan』アスペクト、2001年。
- 長門洋平『映画音響論：溝口健二映画を聴く』みすず書房、2014年。

———「映画にとって「物語世界の音」とはなにか：ヤン・シュヴァンクマイエル『アリス』を例に」、細川周平編『音と耳から考える：歴史・身体・テクノロジー』アルテスパブリッシング、2021年、450-465頁。

日本音声製作者連盟編『音声制作者の自画像と夢：映像にいのちを吹き込んできた50年』日本音声製作者連盟、2001年。

バラージュ、ベラ『映画の理論』佐々木基一訳、學藝書林、1992年。

氷川竜介「イントロダクション」、『HiVi』2013年5月号（特集：本気でアニメ）、ステレオサウンド、11-14頁。

藤津亮太企画・取材『アニメ音響の魔法：音響監督が語る、音づくりのすべて』ビー・エヌ・エヌ、2025年。

細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか：アニメーションの表現史』新潮社、2013年。

ボードウェル、デイヴィッド、クリスティン・トンプソン『フィルム・アート：映画芸術入門』藤木秀郎訳、名古屋大学出版会、2007年。

望月智充『海がきこえる』、望月智充、近藤喜文『スタジオジブリ絵コンテ全集8：海がきこえる；そらいろのたね』徳間書店、2001年、11-259頁。

森芳久、君塚雅憲、亀川徹『音響技術史：音の記録の歴史』東京藝術大学出版会、2018年。

大和定次『音作り半世紀：ラジオ・テレビの音響効果』春秋社、2001年。

Lamarre, Tomas. “Coming to life: Cartoon animals and natural philosophy.” In *Pervasive animation*, edited by Suzanne Buchan, 117-142. New York and London: Routledge, 2013.

【フィルモグラフィー】

井上直久監督『イバラード時間』2007年、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、2007年、DVD。

コスティン、ミッジ監督『ようこそ映画音響の世界へ』（*Making Waves: The Art of Cinematic Sound*, 2019）、2020年、キングレコード、2021年、DVD。

高畑勲監督『おもひでぽろぽろ』1991年、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、2003年、DVD。

富永昌敬監督『アトムの子音が聞こえる』2010年、ポニーキャニオン、2010年、BD。

宮崎駿監督『となりのトトロ』1988年、ウォルト・ディズニー・スタジオ・ホーム・エンターテイメント、2001年、DVD。

望月智充監督『海がきこえる』1993年、ウォルト・ディズニー・スタジオ・ホーム・エンターテイメント、2003年、DVD。

資料

近年、日本のアニメーション研究の場において「音」はかろうじて注目されるようになってきた。しかし、アニメーションというメディアにおける音を研究するにあたって、すべての音（声、効果音、音楽）が網羅的に扱われている単著は私見の限りでは見当たらない。

アニメーションの「音」を研究対象とする時、どういった資料を手を取れば参考になりうるか、以下の A から E の分類を提案する。

- A. アニメーション研究（一般）
- B. アニメーション音響論（各論）
- C. 映画、演劇、音楽研究
- D. 音響学
- E. 音響技術論、技術史

A は、アニメーション研究書など、大枠をアニメーション研究としたものの一部で音についても触れられている場合である。

B は、声優論やアニメ・ソング論など、声、効果音、音楽といった音の 3 分類において、音が個別に議論されている場合である。

C は、他分野ではあるが隣接しているともいえる映画やテレビ、そして演劇などに関する著書でアニメーションというメディアにおける音についても触れられている場合である。

D は、メディアを絞らず「音」に焦点が当てられたもので、音ないしは音響について書かれている場合である。

E は、音響制作者向けの音響制作の手引書や用語集、インタビュー集など、より実践的、技術的な観点で書かれている場合である。

単著、共著、論文、雑誌、パンフレット、視聴覚資料、インターネット等形式はさまざまである。

以下の表は、筆者がアニメーションの「音」について考える際、参考となった資料を上記の区分に沿ってリスト化したものである。あくまで筆者が執筆予定の博士論文のテーマに近いものを集めているため現状では多少偏りがある。今後、分類の再検討も考慮に入れ、揃いきれていないものもリストに追加していく予定である。

【参考資料リスト】（筆者作成）

種別	タイトル	発表年	形式
A	『アニメーション：理論・実際・応用』	1963	共著（翻訳版）
	『日本アニメーション映画史』	1977	共著
	『テレビ・アニメ最前線：私説・アニメ17年史』	1980	共著
	『日本のアニメ全史：世界を制した日本アニメの奇跡』	2004	編著
	『アニメーション学入門』	2005	単著
	『アニメーション制作の教科書 アニメーション・バイブル』	2009	編著
	『もっとわかるアニメビジネス』	2011	単著
	『アニメーションの事典』	2012	編著
	『アニメ研究入門 [増補改訂版]：アニメを究める9つのツボ』	2014	編著
	『アニメを仕事に！トリガー流アニメ制作進行読本』	2014/2020	単著
	『アニメーターの社会学：職業規範と労働問題』	2017	単著
	『アニメ研究入門 [応用編]：アニメを究める11のコツ』	2018	編著
	『アニメーション文化：55のキーワード』	2019	編著
	『アニメーション用語事典』	2019	編著
	『アニメ制作者たちの方法：21世紀のアニメ表現論入門』	2019/2020	編著
	『アニメーションの基礎知識大百科 増補改訂版』	2020	単著
	『アニメの社会学：アニメファンとアニメ制作者たちの文化産業論』	2020/2021	編著
	『アニメができるまで』	2022	単著
『グローバル・アニメ論：身体／アーカイブ／トランスナショナル』	2022	編著	
『アニメ産業構造論』	2023	単著	
B	「アニメーション『宇宙戦艦ヤマト』：音楽考察」	1999	論文
	『THE アニメ・ソング：ヒットはこうして作られた』	1999	単著
	「日本のアニメの音声に表された感情と性格：声のステレオタイプの音声学的研究」	2005	論文
	「『風の谷のナウシカ』における宮崎駿と久石譲の出会い：映画音楽の生成」	2006	論文
	『すごい！アニメ音づくりの現場』	2007	共著
	「声と主体性：アニメーションにおける声の機能」	2007	論文
	「声優、それは話芸たりうるか」	2009	論文
	「日本のアニメーションにおける音声の機能：『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』、『新世紀エヴァンゲリオン』、『蒼穹のファフナー』を中心に」	2010	論文
	『アトムの子音が聞こえる』	2011	映像

	『ミッキーはなぜ口笛をふくのか：アニメーションの表現史』	2013	単著
	『声優論：アニメを彩る女神たち；島本須美から雨宮天まで』	2015	編著
	『アニメ・ソング制作に魅せられて：アニメ・ソング制作の真実／TVアニメ&特撮ソング・劇場アニメ 26年史』	2017	単著
	「アニメソング論：アニメと歌の関係」	2018	論文
	「マルチモーダル情報論：アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』にみる視聴覚・音楽情報の読解」	2018	論文
	『アニメと声優のメディア史：なぜ女性が少年を演じるのか』	2020	単著
	The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation	2024	共著（洋書）
	『アニメ音響の魔法：音響監督が語る、音づくりのすべて』	2025	インタビュー集
C	『舞台効果の仕事』	1954	単著
	『わたしの音響史：効果マンの記録』	1981	単著
	『映画の教科書』	1983	単著（翻訳版）
	『音を作る：TV・映画の音の秘密』	1991	単著
	『子ネコのオナラはなんの音？テレビ・映画 秘密の音づくり』	1992	単著
	『映画の理論』	1992	単著（翻訳版）
	『映画にとって音とはなにか』	1993	単著（翻訳版）
	『ええ音やないか：橋本文雄・録音技師一代』	1996	共著
	『シネ・ミュージック講座：映画音楽の100年を聴く』	1998	単著
	『サウンド派映画の聴き方』	1999	共著
	『〈木村式〉音の作り方』	1999	単著
	『映画理論講義：映像の理解と探求のために』	2000	共著（翻訳版）
	『音楽と映像のマルチモーダル・コミュニケーション [改訂版]』	2000／2011	単著
	『音作り半世紀：ラジオ・テレビの音響効果』	2001	単著
	『電子音楽 in Japan』	2001	単著
	『音声制作者の自画像と夢：映像にいのちを吹き込んできた50年』	2001	団体
	『映画の領分：映像と音響のポイエーシス』	2002	単著
	『映画の音楽』	2002	単著（翻訳版）
	『活動弁士世界を駆ける』	2002	単著
	『映画のことば、映画の音楽：映画的世界の聴覚的現実感とは何か』	2003	単著
	『フィルム・スタディーズ事典：映画・映像用語のすべて』	2004	共著（翻訳版）
	『シネ・ソニック音響的映画100』	2005	単著（翻訳版）
	『サイレントからトーキーへ：日本映画形成期の人と文化』	2007	単著
	『フィルム・スタディーズ入門：映画を学ぶ楽しみ』	2007	単著（翻訳版）
	『フィルム・アート：映画芸術入門』	2007	共著

	『キューブリック映画の音楽的世界』	2007	単著
	『音楽と感情の心理学』	2008	共著
	『「声」の資本主義：電話・ラジオ・蓄音機の社会史』	2012	単著
	『映画に耳を：聴覚からはじめる新しい映画の話』	2013	単著
	『映画音響論：溝口健二映画を聴く』	2014	単著
	『SF映画で学インターフェースデザイン：アイデアと想像力を鍛え上げるための141のレッスン』	2014	共著（翻訳版）
	『Sound Design：映画を響かせる「音」のつくり方』	2015	単著（翻訳版）
	『図解入門業界研究：最新映画産業の動向とカラクリがよ〜くわかる本 [第3版]』	2017	共著
	『活動弁士の映画史：映画伝来からデジタルまで』	2019	単著
	『ようこそ映画音響の世界へ（邦題）』	2019	映像
	『24フレームの映画学：映像表現を解体する』	2021	単著
	『映画が動き出すとき：写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』	2021	単著（翻訳版）
	『ロバート・アルトマンを聴く：映画音響の物語学』	2021	単著
	『映画音楽の技法』	2022	単著
	『音が語る、日本映画の黄金時代：映画録音技師の撮影現場60年』	2022	単著
	『無声映画入門：調査、研究、キュレーターシップ』	2023	単著（翻訳版）
	『軽やかな耳の冒険：藤倉大とボンクリ・マスターズ』	2023	共著
	『映画館に鳴り響いた音：戦前東京の映画館と音文化の近代』	2024	単著
『映画技術入門』	2024	編著	
『映像文化論の教科書：運動としての映画、映像としてのスポーツ』	2025	編著	
D	『サウンド・エデュケーション』	1992/2009	単著（翻訳版）
	『音さがしの本：リトル・サウンド・エデュケーション』	1996/2009	共著
	『音の風景』	1997	単著（翻訳版）
	『サウンドスケープ：[その思想と実践]』	1997/2006	単著
	『音の風景とは何か：[サウンドスケープの社会史]』	1999/2005	共著
	『音と文明』	2003/2007	単著
	『世界の調律：サウンドスケープとはなにか』	2006	単著（翻訳版）
	『サウンドスケープの技法：音風景とまちづくり』	2008	単著
	『音響メディア史』	2015	共著
	『音楽心理学入門』	2015/2019	編著
	『音を追求する』	2016	共著
	『フィールド・レコーディング入門：響きの中で世界と出会う』	2022	単著

	『音を追求する』	2016	共著
	『ハイパーソニック・エフェクト』	2017	単著
	『静寂と沈黙の歴史：ルネサンスから現代まで』	2018	単著（翻訳版）
	『音と耳から考える：歴史・身体・テクノロジー』	2021	共著
	『フィールド・レコーディング入門：響きの中で世界と出会う』	2022	単著
	『サウンド・アートとは何か：音と耳に関わる現代アート四つの系譜』	2023	単著
	『「声」と「音」の社会史：見えない音と社会のつながりを観る』	2024	単著
	『触発するサウンドスケープ：〈聴くこと〉からはじまる文化の再生』	2024	共著
	『音と脳』	2024	単著（翻訳版）
E	『発明戦争：エジソン VS ベル』	1994	単著
	『プロ音響データブック 改訂新版』	1995／1999	編著
	『プロ音響データブック 三訂版』	2001	編著
	『日本音声製作者名鑑 2007』	2007	編著
	『サラウンド入門』	2010	共著
	『プロ音響データブック 四訂版』	2011	編著
	『音響技術史：音の記録の歴史』	2011／2018	共著
	『サウンドエフェクトの作り方』	2015	単著
	『音響技術史：音の記録の歴史』	2011／2018	共著
	『サラウンド入門』	2010	共著
	『プロ音響データブック 五訂版』	2019	編著
	『映像・動画制作者のためのサウンドデザイン入門：これだけは知っておきたい音響の基礎知識』	2020	単著
	『映像編集の技法：傑作を生み出す編集技師たちの仕事術』	2021	単著（翻訳版）
	『効果音の作り方バイブル：考え方からしっかりわかる』	2023	単著
	『映画編集の教科書 プロが教えるポストプロダクション：構成・演出・効果・音』	2023	編著
	『PROSPUND』	—	雑誌
	『HiVi』	—	雑誌
	『VIDEO SALON』	—	雑誌
『keyboard』	—	雑誌	

選考委員による講評①

美術家・椋尾篁の資料と証言による開拓的な実証

氷川竜介

(明治大学大学院特任教授 / 特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構副理事長)

アニメーションにおける美術の芸術的・学術的価値は、スタジオジブリ作品を中心に一定の認知が得られている。ジブリ作品の背景画だけの展覧会「ジブリの絵職人 男鹿和雄展 トトロの森を描いた人」や、画集が成立しているからだ。しかしそれで背景美術の体系的な研究が進んだかと言うと、決してそうではない。背景画をアニメーション映像から切り離した「独立した絵画」として楽しむにとどまっているのが現状であろう。

本研究については契機となっているシュテファン・リーケレスの展覧会「アニメ背景美術に描かれた都市」展の原点、ベルリンの美術展「Proto Anime Cut」の立ち上げから「アニメ美術の役割」の意見交換とアドバイスをを行ったことがあるため、非常に注目した(利益相反はない)。そのときの意見としては、まず背景は描き割りではなく、特に都市風景などではキャラクターや大衆の内面を外化したものであって、「人が世界をどう観ているのか」という意味での「世界観」そのものである。というような「背景美術の本質」であった。

これをふまえた上で、椋尾篁の成果について、りんたろう監督との仕事を中心に再検証する研究には大きな意義があると考えた。理由は論文にも記載されているとおりだ。映画『さよなら銀河鉄道999』でアニメ美術単独の最初期画集が出るほど、椋尾は暗黙的に高評価を得ていたにも関わらず、早逝したためその評価の固定が不十分ということだ(余談だが同様の美術家に、『宇宙戦艦ヤマト』の美術を担当しながら77年に早逝したため評価されていない槻間八郎がいる)。椋尾の功績は、単純に絵画的なレベルの高さととどまらない。単に緻密で写実性が高いということではなく、美術が作品全体のトーンとメッセージ性を決めている。

ことにアニメ制作では禁じ手とされていた「黒ベタ」を多用し、サイレント時代の「光と影」のコントラストを強調した表現主義に近い感覚を、りんたろう監督と確立した70年代後半の椋尾メソッドは、おそらく「以前以後」と言える大きな影響を日本のアニメ表現全体に及ぼしたはずである。今回の成果物は、その点にも大きな分量を割いて、存命時の記事、新証言と絵コンテ、背景画の実物などから、どのようにしてそのメソッドが始まり、確立していったかを明らかにしている。また、美術監督ではない参加作品『アルプスの少女ハイジ』、『ガンバの冒険』など、背景美術が「書割」(いまだここにいるのかという平面情報しかない)を超えて、臨場感や空間表現、あるいは感情的な主張をするに至った70年代中盤の核心にも触れて、位置づけを明確化している。

ことに、りんたろう監督との仕事で「コンテボード」という「イメージボード」と「美術ボード」の中間形態が存在することを明示したのは、新しい発見と言える。特撮研究においても、美術監督・井上泰幸がセットの設計図や概観のみならず、「そのショットを構図(レイアウト)ごと美術としてデザイン

する」という資料が 2010 年代に発見され、大きな衝撃をあたえた。実写では「撮影・照明・美術」の順番で上から指示系統が決まるため、美術が撮影の領域に踏みこむのは異例だからだ。しかし、特撮もアニメもすべてが隙間なく緊密に連動しなければ、観客の信じられる「作品世界」が立ち上がらない。このことは筆者個人の大きな研究テーマでもある。ゆえに、いかにして演出（アニメの場合、カメラマン的要素を含む）の領域と美術がせめぎ合い、絡みあってひとつのフィルムに収斂するか、問題意識をベースに模索したエビデンスと証言に感銘を受けた。美術設定は色鉛筆、ボードはポスターカラーと画材を使い分けて、その開発段階のイメージをコントロールするなど、非常に興味深い事例がいくつも調査されている。

1963 年の『鉄腕アトム』は（厳密な定義の揺らぎはあるものの）「リミテッドアニメーション」と呼ばれ、主に作画・演出面でのコストダウン（省力化）が話題になってきた。それに加えて、静止画である美術との連携性を高め、あるいは美術に演出そのものを練りこむことで、過去の「書割」的な制約を大きく乗り越え、日本の独自性を獲得したとも考えられる。その実践は、リーケレスの展覧会では押井守監督、森本晃司監督、大友克洋監督、庵野秀明監督を代表とする「リアル系」の作家による「背景の高度化」が注目されてきた。もう一方で、小林七郎とその弟子筋にあたる美術監督が示してきたイメージやパッションを前景化する美術の発想も注目され、若い監督にも影響をあたえてきた。

これに加えて、棕尾篁による日本画にも通じるような美意識と、映画的な光と影、時間の推移、温湿感覚を兼ねそなえたメソッドは、再注目と分析、言語化、伝承が必要なものだと考える。本研究は、その大きな第一歩となる点で、評価できると言える。

以上

アニメーション美術の巨人・椋尾篁の業績調査の大きな一歩

叶精二

(東京造形大学特任教授)

アニメーション背景美術家としての椋尾篁の業績を、りんたろう監督との共同作業に絞って調査・検証した貴重な記録である。特に、『善太と三平』パイロット版の美術ボードや「コンテボード」の発掘、現存する作品調査とリスト化などは、今後の調査研究と評価の大きな足がかりとなると思われる。是非とも今後も活動を継続して頂き、リストを完成させて欲しい。

本論に記されていた「アニメーション背景美術展」の先行例としては、1995年8月に「アニメーション背景美術家連盟(AAA)」が4日間だけ開催した「アニメーション背景美術の世界展」(武蔵野市吉祥寺 伊勢丹F.Fホール)がある。これは井岡雅宏、中村光毅、男鹿和雄、大野広司、山本二三、そして椋尾篁の各作品美術ボード・背景画500点を一挙に展示するという催しで、その場で背景画を描く実演までであった。美術監督の個展でなく、背景美術という職種そのものを照射する目的の展示という意味では、(規模は比較にならないが)シュテファン・リーケルス氏らの試みに近いのではないかと。展示企画の実現は困難だと思うが、こちらも粘り強く取り組んで頂きたい。

これまで様々な監督や美術監督を取材して来たが、椋尾の美術を絶賛する者は数多い。その理由を大別すれば以下の二点である。

第一に、本論で語られている多彩な漆黒の表現である。陰影を大胆に黒で潰し、通常空間に白・赤・ピンクなど明度彩度の高い原色を適度に配置することで、絶妙なコントラストが形成され、より印象的な空間となる。これは、近未来都市の夜景や異空間などで表現主義的な効果を上げていたように思う。その配色には機械的冷淡さは感じられず、生活感や有機的な温かさが感じられる。

第二に、物や空間に水墨画のようなボカシ・滲み・余白を活かした描き方である。水分を大量に含ませることで、柔らかな光線や質感を浮かび上がらせ、背後の環境と溶け合うような特異な存在感を放つ。これは、どちらかと言えば自然主義的な効果をもたらすように思う。

特に第二の観点は、極めて重要である。洋画科出身である椋尾がどのような試行錯誤を経て獲得した技法であるのか——(『母をたずねて三千里』の頃はどちらかと言えば厚塗の油彩風であった)という疑問を口にする美術関係者は多い。同様に特異なボカシを特異とする土田勇は日本画科出身であり、早くからその傾向を示していた印象があるが、椋尾は1980年代に自覚的にそれを導入していた印象がある。今回の調査で窪田忠雄はこの点をどのように語っていたのか、気になるところである。

筆者は男鹿和雄から以下のように聞いたことがある。男鹿が『幻魔大戦』で椋尾を補佐した際、「どういう経緯でボカシを導入したのか」と質問したところ、椋尾は「誰も真似が出来ず、なおかつ早く描ける効果的な技法として開発・導入した」と応えたという。しかし、適当に筆数を省略しただけでは絵が貧しくなるだけで、有効な効果を発揮するにはセンスと習熟が不可欠だ。それをムクオスタジオの後

進にどう伝え、普及させたのか。小林七郎も然りだが、開発者としてだけでなく教育者としての検証、教育法の分析、経営者手腕の評価も不可欠であろう。

私見だが、ボカシ技法を駆使した代表作こそ高畑勲監督作品『ゼロ弾きのゴーシュ』であると思う。周知のように、椋尾はこの作品の美術をほぼ単独で仕上げしており、驚異的な統一感を獲得している。おそらく大きな転機となった筈だ。続くりんたろう監督作品『がんばれ元気』『吾輩は猫である』などでボカシの効果を継承発展させていたようにも見えたが、因果関係はどのようなのだろうか（『ゼロ弾のゴーシュ』公開は『がんばれ元気』放送後だが、前者は自主制作に5年を要している）。

椋尾の影響を受けた後進は数多い。山本二三もその一人だ。山本は初の美術監督『未来少年コナン』の後半以降、「二三雲」と呼ばれる積乱雲を描き続けたが、その原点は椋尾の『母をたずねて三千里』の背景を独自に研究した成果だと、本人から生前聞いた。

興味深いことは、晩年の椋尾が演出的志向を示していた『三国志』『光の風のアーマ』とほぼ同じ頃（1991年）に、小林七郎と山本二三がOVA短編を監督していたことだ。小林は水彩調の『うらしま太郎』、山本は点描の美術による『おにぎりころりん』を監督している。美術監督が演出に一斉に踏み込んでいた時期であり、互いに何らかの影響が働いていた可能性があったのではないか。

本論を第一歩として、今後は周辺まで調査範囲を広げ、巨人・椋尾篁の業績と技術を徹底調査・検証して頂きたい。

選考委員による講評③

資料（中間制作物）への調査を評価

三好寛

（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構事務局長）

本調査研究でも言及しているように、アニメーションの背景美術に関する調査研究は、演出やアニメーターのそれに比べて少ない。その中でも椋尾篁は、多くの作品で鮮烈な印象を残した重要な存在で、言及される機会はずっと多くても良いはずだ。本調査研究によって、椋尾の仕事の一側面が成果としてまとまったことは喜ばしい。特に、文献調査やヒアリング調査のみならず、椋尾が遺した資料の調査に時間を割いた点を評価したい。

未発表の美術ボードや「コンテボード」など貴重な発見もあり、いくつもの中間制作物の実例が「論より証拠」と言わんばかりに提示され、(絵の力が大きいのだが)説得力が増している。資料リストでは、詳細が把握されていないものも多く、これらが残存する椋尾関連資料のすべてではないだろう。しかし、こうした作業は「誰かがやらねばならなかったこと」であり、この資料調査を礎に、さらなる研究が進むことが期待できる。

一方、第2章、3章で述べている、椋尾が背景美術でどのような表現を追求していったかについては、時系列やテーマ別の事例紹介に終始、やや駆け足でカタログ的に述べられている印象を抱いた。

限られた時間の中では困難であったかもしれないが、第2章での『善太と三平』での椋尾とりんとのやり取りや、美術ボードなどの実物を具体例に伴った記述がもっとあれば、椋尾の背景美術に共通する特徴、演出家や作品内容に関わらず通底する本質がさらに見えたかもしれない。あるいは椋尾の仕事が周辺や後世にどのような影響を与えたかも、もっと明らかになったかもしれない(本報告書の末尾で「課題」として挙げていた、男鹿和雄や小倉宏昌などへのインタビューが実現していれば、そこは解消できたかもしれない)。

とはいえ前述の通り、本調査研究は、日本のアニメーションの研究が、今後、背景美術にもきちんと目を向けて進むことを期待させるものである。なお、本報告書の第4章で述べられている「監督、作画監督、美術監督の横断的な研究」については、「リアリズム」の解明だけでなく、もっと根源的な、アニメーションならではの表現の独自性を探ることを目指してほしい。

また、評者の個人的要望ではあるが、今後もし可能であれば、本報告書でも触れていた小林七郎と出崎統の、美術監督と演出(監督)としての共同作業の実態を、本調査研究と同様に中間制作物をできるだけ多く用いて調査していただきたい。それによってどんな表現が生まれ、どんな技術が向上したのか、アニメーション史に何を残したのか、などが少しでも明らかになることを望んでいる。

選考委員による講評④

棕尾篁に代表されるアニメーション背景美術の調査研究のはじまり

西岡純一

(徳間記念アニメーション文化財団評議員)

アニメーション美術史における有意義な論文の登場に感謝の意を送りたい。明貫さんの今後の研究にも大いに期待したいと思う。

結論から述べてしまったが、54歳で惜しくもこの世を去った棕尾篁のアニメーション界における功績が、しっかりとした調査研究をもとにまとめられていることに感心した。さらに、手描きだったころのアニメーション背景美術の歴史もひも解くことができ、関係者のインタビューや現地調査を経てまとめ上げられた資料リストやフィルモグラフィは、後世のための貴重な資料となるだろう。

アニメーションの背景美術が隆盛を極めた時期は意外に短く、1970年初頭から80年代末の30年ほどといっても良いだろう。当時は棕尾篁のほか、小林七郎、土田勇などの優れた美術監督たち現れ、個性を開花させながら、競い合い、後進の育成に努めていた。彼らが手掛けたアニメーションの背景美術は、(棕尾がりんと組んだように)決まった監督と組むことで、チャレンジを怖れず試行錯誤を重ねながら、より高次元を目指してきたのだった。結果として、手描きで作られた当時のアニメーションは、画面から発せられるオーラや熱量が半端なく、今でも視聴者をも魅了してやまない。彼らの功績について、客観的な視点を持ちながら調査研究の対象とすることは、アニメーション史的にも、美術史的にも大いに意味がある研究だと思う。

残念ながら、現在のデジタルによって描かれた背景美術は、リアルと精密さは以前より増しているが個性が消され、美術監督の顔が見えにくくなっている。作品によっては、背景のピントはぼかされ、再び書き割りの時代に戻ってしまった作品も少なくない。こうした状況を踏まえれば、優れた美術監督たちの残された作品資料を調査研究し、アーカイブを行ない、今回のような文献にまとめることは、アニメーション業界にとって、一刻の猶予もない急務な事項なのではないだろうか。

選考委員による講評⑤

アニメーション背景美術の研究に必要な取り組みの不十分な側面

イラン・グエン Ilan NGUYEN

(フランス国立東洋言語文化学院、他・非常勤講師)

1. 研究計画の意義と問題点

最初に、日本の動画映画の背景美術の表現史における椋尾篁の功績に焦点を当てた意義は一目瞭然のもので、長年にわたり研究が必要とされてきた対象への選択は評価に値する。

また、一定の成果を上げた調査研究であることは間違いなく、この調査で明るみに出た貴重な資料の数々や、今回の調査である程度解明された事柄がこれからの同分野の研究に役立つことも自明のことである。

即ち、他の評者の指摘の通りこれらの成果を土台に、これから更なる研究に期待したい。

一方で、本調査報告には様々な問題点もあり、そのいくつかを下記に簡単に指摘する。

まず、研究対象の焦点の選択に挙げられた理由付けが、単純な一般論としても、量的な観点にしか因らず、充分とは言いがたい。

「椋尾が美術監督をした作品の中で、りんたろう（1941年→）が監督した作品を中心に扱う。なぜなら、椋尾が美術監督をつとめた作品のうち、約半数がりんたろうとのコラボレーションだったからである。」(p.3)

この一文のみの説明に終始した理由付けはやはり弱く、説得力に欠けた論調である。

最も、作り手同士の成長過程などを長期的に捉えることで、検証する共同の作品の数が多ければ多いほどその比較や各段階の情報も増え、取り上げやすくなることは百も承知だ。しかし、一人の優れた作り手が歩んだ表現上の道程と貢献を一つの総体として捉えた時、そんな単純に量的観点が必ずしも射るとは限らないこともまた、事実である。

今回の場合、りんたろう監督との共同作業が椋尾の美術的探求を発展させ、その仕事に深みと幅を与えた事実は報告内の多くの指摘で裏付けられているが、それが演出家と美術監督の共同作業としてともに知恵を絞り、力を合わせて互いに成熟して行った過程というよりも、美術の側からのやや一方的な貢献に見えるのは評者だけだろうか。

言い換えれば、各作品の次元でも一人の歩みという全体像でも、椋尾美術の貢献により、演出としてどのような発展や開拓があったか、その成熟に対する分析や考察も求められる観点だったのではないか、という心残りがある。

その類のほぼ唯一の記述は、「第4章まとめ」にあった「その進化のプロセスでりんたろう作品を特徴づけるものは、ストーリーを排除してカットで見せることもいとわれない実験映画を彷彿とさせる手法ではなかったか。」であり、この一点のみの主張もやはり弱いと指摘せざるを得ない。

即ち、今回の調査で部分的に浮き彫りにされた監督と美術監督のこれほど重要な協力関係ともなれば、椋尾美術の制作過程における決定的な探求が明らかになればなるほど、その「絵画表現を(…)引き出した」(p.4)はずの演出意図もまた表現上、その鋭さや独創性など、何らかの才気をもって引き合いに挑戦として更なる説得力を帯びて、新しい力を発揮していいはずなのに、この場合では、その理解が深まる期待が叶わず、「縁の下の力持ち」に徹したい気持ちの強かった椋尾篁の貢献が作品という総体への昇華には必ずしも恵まれず、本文中に挙げられるもう一つの事例である小林七郎と出崎統の協力関係が持った意味とは、どれだけ対照的な関わり方だったことか。

或いは、りんたろう・椋尾の協力関係のあり方を特定する分析方法として、別の意味でその仕事を照らすもう一つの比較の仕方は、むしろ椋尾篁が参加しなかった、りんたろう監督の他の作品にも手短かに目を向けて、その背景美術における方針や特徴の違いなどを最低限にでも把握することも可能だったはずだ。

2. 取り組みが逃しているもの

他にも多かれ少なかれ惜しい側面がある。例えば第2章の2.1辺りの歴史的展開の省略の仕方になった点がいくつかあったが、それはさて置き、重大な発見である「コンテボード」のより細かい定義や制作工程内の役割の追及に、また美術監督による「イメージボード」という制作工程にこそ、より詳しく状況を解明することに努力を割くべきだったのではないだろうか。

そもそも、美術監督がイメージボードを描くこと自体が業界内でどれほど普及している仕つか、一通り把握する必要があったのではないだろうか？大きな傾向としては、やはりアニメーターを中心に担われる役割に思われるが、他にも同類の事例があれば、併せて記すべきだった。

また、「課題」(p.32)で取り上げられているように、椋尾と同時代人でありながら今も現役の男鹿和雄と小倉宏昌など、取材する意義の大きな当事者としてももちろんのこと、取材を実施すべき存在は他にもいた。総じて、こうした研究計画の中で、新しい証言の追求を三人の関係者への取材に限定させたのは、どうしても弱点になってしまう。

とりわけ、りんたろう監督の声をとり上げたのは必要不可欠で至極当然のことで、調査研究の労力の大きな割合がその取材対象に費やされたことも想像に易しい。しかし同時に、発言者の都合という次元を越えて、その証言で得た情報を確認するためには、やはり他の声を拾うことも必要だった。例えば、それらの作品の制作当時に現場で演出・演出助手を務めた人物たちを特定し、なんとか問い合わせてみる可能性も探るに値する展開だったのではないだろうか。このままでは、第三者的視点で得るべきだった裏づけが完全に欠けている。非常に残念である。

さらに、例えば「独自の工夫と挑戦を積み重ねてきた」(p.27) その詳細を知る上では、椋尾の長年の強力者を務め、本人亡き後、ムクオスタジオでその後継者となった窪田忠雄にこそ、様々な具体的な確認も必要だったし、一方で、りんたろうと引き合いに一瞬だけ文中に登場した勝間田具治も、椋尾の仕事の仕方に対して言及できた余地がありそうだ。

両氏ともに高齢の当時者のため、取材に応じるのも難しかったであろうことも重々承知の上でも、試す意味はあつたに違いない。

なお、第4章の「まとめ」と違い、本文で一言で指摘された通り、『我輩は猫である』の「絵コンテをりんたろうが保管していることが確認できたので、絵コンテと椋尾の美術設定の比較調査が求められる」(p.22) とは、まさに緊急課題の一つと言えよう。

このように、研究対象に向ける姿勢の面でより追求できた余地を今後の調査研究で補い、椋尾篁を始め、日本におけるアニメーション背景美術研究への更なる貢献を期待したい。

追記：「背景美術と展覧会について」(p.5) の展開に対して、椋尾篁の背景美術画が展示された事例の補足として、1999年にフランスのアヌシー国際アニメーション映画祭での「日本特集」の一環で、アニドウ開催の展示会の中で、唯一の美術担当で、『ゼロ弾きのゴージュ』を中心に、20点ほどの背景画が展示された。即ち椋尾こそが、少なくともフランスで、そしてもしかしたら海外全般で、原画の展示を通じて最初に紹介された日本のアニメーション美術監督になる。また2002年には、高畑勲監督の判断と依頼により、ジブリ美術館制作による高精細の複製画で、同じくフランスの地方で、ポワティエで展示が行われ、その一部が後に2008年のフォンテフロー修道院で開催された「グリモー・高畑・宮崎」という三人展の中でも紹介された。

椋尾篁の背景美術

りんたろう監督の作品を中心に

明貫紘子

もくじ

第1章 研究概要

- 1.1 目的
- 1.2 先行研究
- 1.3 研究手法

第2章 1970年代半ば：背景美術の転換期

- 2.1 虫プロダクションの衰退とムクオスタジオの設立
- 2.2 「書割」からの脱却をめざして

第3章 1970年代後半～1980年代：独自表現の追求

- 3.1 黒の衝撃
- 3.2 緻密な美術設定
- 3.3 絵コンテに忠実な美術ボード「コンテボード」
- 3.4 ポスターカラーと色鉛筆

第4章 まとめ

参考文献

付録

椋尾篁資料リスト

椋尾篁フィルモグラフィ

りんたろうフィルモグラフィ

第1章 研究概要

1.1 目的

筆者が椋尾篁（1938—1992年）を知った経緯は、シュテファン・リーケレスと共同企画した展覧会「アニメ背景美術に描かれた都市」展¹のために、長編アニメ映画『メトロポリス』（2001年）や『イノセンス』（2004年）の美術監督である草森（平田）秀一（1961年—）へ、アニメの世界へ入った理由についてインタビューしたことだ。そこで、草森は長編アニメ映画『銀河鉄道999』（1979年）を見たことがきっかけで、影響を受けた人物の一人として同作の美術監督をつとめた椋尾篁を挙げた²。上記の展覧会で出品した美術監督は草森を除いて全員、小林七郎（1932—2022年）が主宰した小林プロダクションの出身者であった。そのため、同世代である椋尾と小林が後の作家性が高い美術監督へ影響を与えたことに興味を抱いた。二人に共通することは武蔵野美術学校（現・武蔵野美術大学）の西洋画科出身であるだけでなく、1960年代後半から1970年代前半にかけて背景を専門にする個人スタジオを設立し、既存の背景美術の表現や役割を変革しようとしたことにある。

1960年代、アーティスト志望の若者や売れない前衛画家が収入のために背景美術のアルバイトに従事していたことはよく知られている。椋尾や小林はアルバイトを経てアニメ業界に留まり、背景美術の制作を通して映像のなかで生きる絵画表現を確立していったと考えることができる。言い換えれば、テレビ放送やビデオなど新しい映像メディアがエンターテインメント産業を通して雇用を生み出しただけでなく、アーティストのためのオルタナティブな活動領域としても機能してきた。彼らがアニメを通して追及した絵画表現とはどのようなものだったのか。本調査研究では、その一端を探るために、椋尾が美術監督をした作品のなかで、りんたろう（1941年—）が監督した作品を中心に扱う。なぜなら、椋尾が美術監督をつとめた作品のうち、約半数がりんたろうとのコラボレーションだったからである。

椋尾がりんたろうと初めて仕事をした作品はテレビシリーズ『善太と三平』のパイロットフィルム（1973年ごろに完成）であった。二人にとってこの作品が転機となり、既存のアニメ表現から脱却すべくそれぞれが独立して本格的に活動を始めた。そして、椋尾は、りんたろうが監督したテレビシリーズ『アローエンブレムグランプリの鷹』（1977年）、『宇宙海賊キャプテンハーロック』（1978年）などの美術監督を経て、りんたろう初の長編アニメ映画『銀河鉄道999』（1979年）で美術監督を担当した。

以降、りんたろうの代表作である長編アニメ映画『さよなら銀河鉄道999 アンドロメダ終着駅』（1981年）、『幻魔大戦』（1983年）、『カムイの剣』（1985年）、『火の鳥 鳳凰編』（1986年）などでのコラボレーションを通して、椋尾は美術監督としてのキャリア形成と同

¹ 展覧会「アニメ背景美術に描かれた都市」展：谷口吉郎・吉生記念金沢建築館にて、2023年に開催。シュテファン・リーケレスと筆者（明貫紘子）と谷口吉郎・吉生記念金沢建築館の共同キュレーション。五十嵐太郎が監修した。

² 椋尾篁と面識はなかった。その他に直接交流があり影響を受けた人物として、井岡雅宏を挙げた。（筆者インタビュー 2023年2月）

時に独自の絵画表現も切り開いていった。そのプロセスにおいて、りんたろうからの影響は少なくなかったと考えられる。実写映画の表現技法を取り入れながらもアニメにしかできない演出を模索してきたりんたろうが、椋尾の絵画表現をどのように引き出したのか、あるいはお互いにどのような影響を与え合ったのか、二人の制作プロセスを通して研究することを目的にする。

1.2 先行研究

文献について

背景美術に関する文献は、著名な美術監督の作品集、または作業プロセスや技術を解説する実用書が中心である。背景や美術設定について、雑誌やムック、映画パンフレットで取り上げられることは多いが、背景よりも物語構造やアニメーションの動き、カメラワーク、キャラクターなどに関心が向けられてきた。また、美術監督よりはむしろ演出家／監督、作画監督がその役割について重要視されてきた結果、現時点では背景美術の歴史についてまとめられた文献は見当たらない。背景美術が研究対象になりにくかった理由の一つとして、関心の低さだけでなく、背景美術に関するまとまった資料を鑑賞する機会が少なかったうえに作品（＝映像）だけで研究することが困難だからと考えられる。

日本で背景美術に特化した文献が出版され始めたのは1980年代前半からで、それと並行して美術監督が注目されるようになる³。背景美術の作品集として出版された椋尾篁／窪田忠雄『さよなら銀河鉄道999：美術の世界』（講談社、1981年）をはじめ、小林七郎による実用書『アニメーション美術：背景の基礎から応用まで』（創芸社、1986年）が初期の文献として挙げられる。1990年代には、山本二三の初画集『山本二三画集：フィルムからの言葉』（角川書店、1993年）やスタジオジブリ責任編集『男鹿和雄画集』（徳間書店、1996年）が出版された。以降、「ジブリ THE ART シリーズ」はじめ、話題作の背景美術や美術監督の作品集が出版されるようになる⁴。

近年は、シュテファン・リーケレス『アニメ建築：傑作背景美術の制作プロセス』（グラフィック社、2021年）、展覧会カタログ「アニメ背景美術に描かれた都市」（谷口吉郎・吉生記念金沢建築館、2023年）をはじめ、高畠聡『アニメーション精密背景原画集』（玄光社、2020年）、『草森秀一アニメーション美術画集』（PIE International、2025年）など、1980年代から2000年代にかけて描かれた緻密な背景美術の表現に注目が集まる。今後、手描きやフルデジタル問わず背景美術に関する文献の出版と連動して、研究が進むことが期待できる。

³ 「アニメージュ」（徳間書店、1981年3月号）では、椋尾篁の特集が組まれている。そこで、「過去において、アニメの中ではどちらかというと地味な部門であった美術が、いま脚光をあびている。その火つけ役ともいえるのが椋尾篁その人である。」とある。

⁴ スタジオジブリ責任編集『井岡雅宏画集：「赤毛のアン」や「ハイジ」がいた風景』（徳間書店、2001年）、スタジオジブリ責任編集『小林七郎画集：空気を描く美術』（徳間書店、2002年）、スタジオジブリ責任編集『小倉宏昌画集：光と闇』（徳間書店、2004年）、『The Art of Steamboy』（講談社、2004年）、『大野広司背景画集』（廣済堂、2013年）、木村真二監修『映画「海獣の子供」ARTBOOK』（大誠社、2019年）、『でぼぎやらりーARTBOOK』（玄光社、2021年）、『平家物語の彩』（HeHe、2022年）などが挙げられる。

背景美術と展覧会について

2007年に東京都現代美術館で男鹿和雄（1952年—）の個展⁵が開催されるにあたり、高畑勲（1935—2018年）は「この展覧会が「現代美術館」で開かれることによって、アニメーション映画のために描かれた絵のステイタスを、ひいてはアニメーション映画の地位を確実に向上させることができる。 […] この展覧会は、いわゆるモダンアートとはまったく別の角度から、現代人にとって「絵とはなんだろうか」ということを、あらためてもう一度考えてみるための好材料のひとつとなるのではないか」⁶と指摘したように、背景美術の再評価を促すうえで出版と同様に重要なことは展覧会の開催である。

アニメ制作プロセスで残される膨大な副産物ともいえる資料を俯瞰するためには書籍が適切な場合もある。しかし、とりわけ手描きの背景美術の場合は展覧会が実物を鑑賞する貴重な機会になる。日本で戦後、美術館で開催されたアニメに関する初めての展覧会は、「アニメーションの芸術」（東京国立近代美術館、1961年）⁷であった。この展覧会は、「ディズニー・プロ及び東映動画からの資料提供で、漫画映画の発展や機構をプロジェクター、パネル、人形、セル画などで解説する展示で、 […] 「アニメーション映画の歴史」、「アニメーション映画の動画」、「アニメーション映画の研究」、「アニメーション映画の背景」の4つの章で構成された。」⁸ 当時、アニメは美術館で扱われるような芸術分野として認識されていなかったと考えられるが、本展覧会はアニメの芸術性や文化的価値を再評価する契機となったことだろう。しかし、それ以降、美術館でテレビシリーズも含めた商業アニメが美術館で紹介されるようになるのは1990年代まで待たなければならぬ⁹。

むしろ、アニメに関する展覧会は、プロモーションの一環でデパートや商業スペースなどで関係者らによって実施されるケースが主流だったと考えられる。2000年以降、アニメーションに特化したミュージアムとして、三鷹の森ジブリ美術館（2001年開館）や杉並アニメーションミュージアム（旧・杉並アニメ資料館、2003年開館）が開館し、各地の美術館でもアニメに関する展覧会が開催されることが一般化してきた。しかし、これまで、美術館で背景美術を実際に鑑賞できる展覧会は宮崎駿（1941年—）や高畑勲といったスタジオジブリ関係者による監督作品が多くを占めてきた。美術監督として美術館で個展が開催されたことがある山本二三¹⁰（1953—2023年）や男鹿和雄もスタジオジブリ作品に多く関わってきた経緯を無視できない。また、近年は、国立新美

⁵ 「ジブリの絵職人 男鹿和雄展：トトロの森を描いた人。」（2007年から2010年にかけて東京都現代美術館など全国を巡回）

⁶ 展覧会カタログ「ジブリの絵職人 男鹿和雄展」日本テレビ放送、2007年、p.9

⁷ 国立新美術館データベース「日本の美術展覧会記録 1945-2005」<https://www.nact.jp/exhibitions/1945-2005/index.html>

⁸ 東京国立近代美術館ウェブサイト <https://www.momat.go.jp/exhibitions/078b> (2024年1月10日アクセス)

⁹ 例えば、「日本アニメーション映画史」（1990年、ふくやま美術館）、「スタジオジブリ原画展：ジブリがいっぱい」（1996年、三越美術館）「絵巻物：アニメの源流」（1999年、千葉市美術館）、「日本アニメの飛翔期を探る：アニメ・カルチャー展」（2000年から2001年にかけて川崎市市民ミュージアム、広島現代美術館など巡回）など。

¹⁰ 「日本のアニメーション美術の創造者 山本二三展：天空の城ラピュタ、火垂るの墓、時をかける少女」（2011年から神戸市立博物館など全国を巡回）、「日本のアニメーション美術の創造者 新・山本二三展：天空の城ラピュタ、火垂るの墓、時をかける少女」（2022年から高岡市美術館などで現在も全国を巡回中）、2018年に長崎県五島市に「五島の雲 山本二三美術館」オープンした。

術館で開催された庵野秀明（1960年—）や新海誠（1973年—）ら監督にフォーカスした企画展が記憶に新しい。そのような動向のなか、異なる監督による複数の作品から横断的に背景美術を取り上げ、実際の建築や都市開発の歴史とともに考察した企画展「アニメ背景美術に描かれた都市」は画期的だったと言える。

椋尾篁と小林七郎

本研究で扱う椋尾は、美術監督として作品集がいち早く出版されたにもかかわらず、早世のためか同時代に活躍した小林七郎に比べて研究や再評価がされてない。例えば、小林は回顧展「空気を描く美術」（杉並アニメーションミュージアム、2012—2013年）の開催、作品集『アニメ美術から学ぶ《絵の心》』（玄光社、2019年）が出版など晩年に再評価が進んだ。2013年に美術評論家の福住廉は、小林と前衛芸術運動の接点、アニメ背景美術と絵画の接点について指摘¹¹した。2018年には、小林を東映動画のアルバイトに誘った前衛芸術家である佐々木耕成個展のカタログ¹²にインタビューが掲載された。

一方、椋尾の作品集は、椋尾篁／窪田忠雄『さよなら銀河鉄道999：美術の世界』（講談社、1981年）に加えて、なみきたかし編『椋尾篁：アニメーション美術画集』（アニドウ・フィルム、2004年）が出版されて以降、再版されておらず椋尾の仕事の全容を知ることが難しい。展覧会は、「高畑勲展：日本のアニメーションに遺したもの」（2019年から各地で巡回）にて、美術監督をつとめた作品『母をたずねて三千里』（1976年）と『ゼロ弾きのゴーシュ』（1982年）の背景美術が紹介された。その他、展覧会「追悼 椋尾篁アニメーション美術展：光と影と質感の詩人」（町田市立国際版画美術館・市民展示室、1995年）、個展「椋尾篁 アニメーション美術画展2008」（ギャラリーれがろ、2008年）が開催されたが、カタログなどは発行されていない。

参考にした先行研究

本調査研究にあたって、先行研究として、展覧会カタログ「高畑勲展：日本のアニメーションに遺したもの」（NHKプロモーション、2019年）に寄稿されたコラムや論文¹³、展覧会カタログ「ジブリの絵職人 男鹿和雄展」（日本テレビ放送、2007年）に寄稿されたコラムや論文¹⁴、上記の福住廉による論文（参照：脚注6）、高瀬康司編『アニメ制作者たちの方法：21世紀のアニメ表現論入門』¹⁵（フィルムアート社、2019年）を参照した。また、椋尾の出身地である長崎県佐世保市在住の富永文彦がFacebookやInstagramで運用する「椋尾篁 アニメーション美術の世界」を参照した。富永が収集してきた資料の一部は佐世保市博物館島瀬美術センターで公開されている。彼が収集した資料は本調査研究の起点となった。

¹¹ 福住廉「アニメーションとアヴァンギャルド——小林七郎が体現する「前衛精神」」ウェブ版『REPRE』vol.18（表象文化論学会、2013年）<https://repre.org/repre/vol18/special/note2.php#aster1>

¹² 林田龍太・才藤あずさ編『変革の煽動者：佐々木耕成アーカイブ1928-2018』（熊本県立美術館、2018年）

¹³ 叶精二「現代日本を照らすアニメーション」pp.104-113、鈴木勝雄「高畑勲と美術研究」p.179／「高畑勲の演出術—アニメーションにおける風景の美学」pp.226-231

¹⁴ 高畑勲「里山に開かれた窓」pp.6-9、山下裕二「「職人」が支えてきた日本美術」pp.11-13

¹⁵ 古谷利裕「時間のなかで時間を失う／アートとアニメの「経験の仕方」形式」pp.256-265

1.3 研究手法

椋尾篁に関する先行研究が少ないため、出版物（書籍、画集、雑誌、MOOK、映画パンフレットなど）や展覧会カタログ、DVD ボックスなどの文献調査に加えて、ムクオスタジオの協力を得てアーカイブ資料（背景、美術設定など）の現地調査を実施した。今後の研究のために現在残されている一次資料の把握を優先させた。並行して、関係者へのインタビューを実施した。

文献調査

文献調査を元に椋尾篁およびりんたろうのフィルモグラフィを作成した。

a. 椋尾篁フィルモグラフィ（*付録参照）

文献およびデータベース¹⁶、そして、可能なかぎり本編を参照して、椋尾が携わった作品のリストを作成した。椋尾篁が美術監督（連名や美術設定含む）を担当したテレビシリーズおよび劇場映画の約 30 作品のうち、りんたろうが監督した作品は 14 作品で約半数にあたる。また、りんたろう作品の他、高畑勲総監督『アルプスの少女ハイジ』（1974 年）で背景、高畑勲監督『母をたずねて三千里』（1976 年）、『セロ弾きのゴーシュ』（1982 年）、大友克洋監督『迷宮物語シリーズ『工事中止命令』』（1987 年）などで美術監督をつとめた。晩年は、佐藤順一監督と短編劇場アニメ映画やテレビシリーズを共にした。佐藤順一総監督『美少女戦士セーラームーン』（1992～1997 年）で、美術デザイン/監修という形で携わり、逝去後もクレジット表記された。最後に美術監督をつとめた長編アニメ映画は勝間田具治監督『三国志 第一部』（1992 年）。遺作は、松本零士原案、勝間田具治監督の『光と風のアーマ』（故郷でもある長崎県のハウステンボスで上映された短編アニメ映画）で、イメージボードと背景をつとめた。

b. りんたろうフィルモグラフィ（*付録参照）

文献およびデータベースの参照に加えて本人にヒアリングを実施し、りんたろうが担当した役割も含めてリスト化した。約 90 作品のうち、演出（共同演出含む）および監督をつとめた作品は約 40 作品であった。りんたろうは、東映動画に所属していた頃は彩色や動画を担当し、虫プロダクション移籍後に演出/監督のキャリアを形成していく。いわゆる「りんたろう組」¹⁷や「アルゴス」¹⁸の一員であった椋尾と共に制作した作品は 14 作品。

¹⁶ 「アニメスタッフデータベース」https://seesaawiki.jp/w/radioi_34/ など。

¹⁷ メインメンバーは、椋尾篁に加えてキャラクターデザイン、アニメーターの小松原一男（1943 年ー2000 年）ら。このメンバーで本格的に手がけた作品は、テレビシリーズ『宇宙海賊キャプテンハーロック』（1978 年ー1979 年）。

¹⁸ アルゴスとは、出版社として初めてアニメ映画を制作した角川書店による『幻魔大戦』（1983 年）を監督するにあたり、プロデューサーの丸山正雄の助言によって結成された、フリーランサーから構成されるプロジェクトチーム。当時、長編アニメ映画の多くは制作会社傘下のプロダクションで細分化が進んでいたが、角川はアニメのプロダクションを抱えていなかった。プロジェクトベースでフリーランサーを中心に人材が集められたことは画期的なことだった。椋尾は自社のムクオスタジオから出向という形でアルゴスに参加した。アルゴスの作業場所は丸山正雄が主宰したマッドハウスの一角に設けられた。アルゴスは 100 の目を持つ巨人とされるギリシア神話から命名。オムニバス式短編アニメ映画「迷宮物語」（1987 年）を最後に角川書店との制作が終了した時期に解散した。

りんたろうは虫プロダクション退職後からアルゴス解散までの時期にあたる 1970 年代前半から 1980 年代半ばにかけて集中的に椋尾と作品を共にした。その後、1980 年代後半から 90 年代は OVA、ゲーム、テレビ番組「ニュースステーション」などのオープニング、CM など活動領域を広げていった。2001 年にはいち早く CG を取り入れた長編アニメ映画『メトロポリス』を監督した。近年は、短編アニメ映画『山中貞雄に捧げる漫画映画『鼠小僧次郎吉』』（2023 年）の監督をはじめ、2024 年に初めてのバンドデシネ『Ma vie en 24 images par seconde（1 秒間 24 コマの私の人生）』をフランスで出版¹⁹し、漫画家デビューを果たし、現在も新作を構想するなど現役で活躍する。

ヒアリング調査

関係者にヒアリング調査を実施した。りんたろう氏には椋尾との制作プロセスについてヒアリングした。現在のムクオスタジオ代表をつとめる椋尾圭子氏と田尻健一氏には椋尾の表現方法や仕事の姿勢などについてヒアリングした。

<ヒアリング実施日>

りんたろう（実施日：2024 年 4 月 8 日／2024 年 7 月 10 日／2025 年 3 月 26 日、29 日）

椋尾圭子（実施日：2024 年 10 月 21 日／2025 年 2 月 23 日、24 日）

田尻健一（有限会社ムクオスタジオ 代表、実施日：2024 年 10 月 21 日）

資料調査

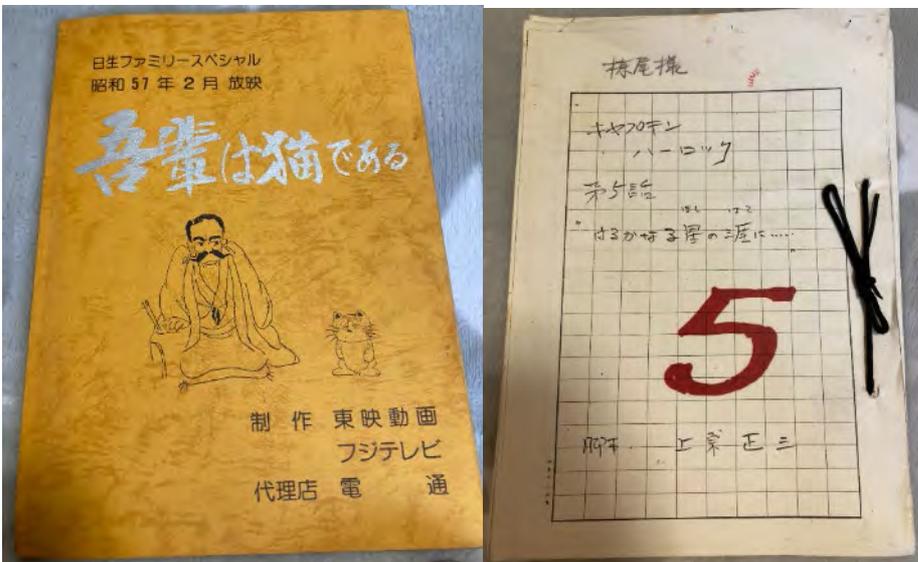
ムクオスタジオの協力により、主要な作品の資料調査を実施した。背景美術に関する資料（美術設定、美術ボード、レイアウト、BG など）で点数を確認できたのは 984 点で、そのうち写真撮影をしてリスト化できたのは 723 点（*付録参照）。確認できていない資料や関連資料（脚本、絵コンテ、ポスターなど）を含めると約 1500 点程度保管されているのではないかと考えられる。

今回の資料調査では、主要作品に加えて未公開作品で、りんたろうと初めて制作したテレビシリーズ『善太と三平』パイロット版の美術ボードを確認できた。また、椋尾が絵コンテを元に忠実に制作した絵コンテのような美術ボードは、椋尾の背景美術制作プロセスの一端を研究するうえで重要な資料であると考えられる。今後、継続したアーカイブ資料調査が求められる。

¹⁹ 日本でも 2024 年に出版。



全ての資料はリスト化できなかったが、貴重な資料が多く残されている。（写真：筆者）



背景美術に関する資料に加えて、絵コンテや脚本、出版物、印刷物など関連資料も保管されている。（写真：筆者）

<資料調査実施日>

ムクオスタジオ（実施日：2025年2月23日、24日）

佐世保市博物館島瀬美術センター（実施日：10月27日）

第2章 1970年代半ば：背景美術の転換期

2.1 虫プロダクションの衰退とムクオスタジオの設立

虫プロダクションの実験性

漫画家の手塚治虫が率いた虫プロダクションは、1963年1月1日に放送を開始した日本初のテレビシリーズ「鉄腕アトム」（1963—1964年）を制作し、新しいメディアであったテレビ放送向けのアニメーション表現を切り開いたアニメ制作会社だった。それ以前から、手塚は動画制作に興味を持ち、1958年から人材を集めて自主制作として実験アニメーション映画『ある街角の物語』（39分、1962年）制作に着手した²⁰。また、自身の原作²¹をもとに東映動画（現・東映アニメーション）が制作した長編アニメ映画『西遊記』（1960年）の構成を担当したが満足がいくものではなかったようだ²²。当時、劇場を持たないアニメ制作会社は劇場用映画を作ることができなかつたうえ、膨大な予算と時間を確保することが難しかったため、テレビのための短編アニメを作ることによって経営の活路を見出そうとした。

虫プロダクションは日本初の白黒／カラーのテレビシリーズを制作して、アニメブームをもたらしただけでなく、さまざまな実験的な取り組みも行った²³。クラシックの名曲に合わせたオムニバス・アニメで構成された音楽実験アニメーション『展覧会の絵』（1966年）、思い出の不思議、記憶の曖昧さを写真のコラージュとセクシャルな表現も取り入れた実験アニメーション『めもりい』（1964年、草月アニメーション・フェスティバル出品）など、1988年まで実験アニメーションを制作して、日本国内外のアニメーションフェスティバルに出品した。また、劇場用のアニメとして、テレビシリーズの劇場版のみならず、大人向け長編アニメ映画『千夜一夜物語』（128分、1969年、日本ヘラルド映画）や、やなせたかし作の絵本を原作にしたミュージカル・アニメ映画『やさしいライオン』（25分、1970年、東宝）などを制作して新しいジャンルの開拓も試みた。

リミテッドアニメーションと実験性

りんたろうは虫プロダクション出身のアニメ映画監督である。りんたろうは、学歴重視の東映動画では叶わなかった演出をテレビシリーズ『鉄腕アトム』で初めて経験した。その後、虫プロダクションでテレビシリーズ『ジャングル大帝』（1965年）の総監督、長編アニメ映画『ジャングル大帝』²⁴（1966年）の共同演出をはじめ、多くの作品を手がけた。なかでも、虫プロダクションが制作していた実験アニメーションの影響を感じさせる作品は、シリーズ監督をつとめた夜間柙の大人向けテレビシリーズ『佐武と市捕物控』（1968—1969年）である。同作では、スピード感

²⁰ 山口且訓／渡辺泰共著、プラネット編『日本アニメーション映画史』有文社、1977年、pp.159-160

²¹ 『ぼくの孫悟空』は「漫画王」にて1952年～1959年まで連載。同時期、『鉄腕アトム』は「少年」にて1952年～1968年まで連載された。参照：「手塚治虫作品リスト」青林堂、1976年

²² りんたろう著『1秒24コマのぼくの人生』河出書房新社、2024年、p.143

²³ 参照：「実験アニメーションシリーズ」<https://tezukaosamu.net/jp/anime/cat25/>

²⁴ 1967年第19回ヴェネチア国際映画祭サンマルコ銀獅子賞受賞作品

のあるアクション、実写映像や写真のコラージュ、時代劇にジャズ音楽を組み合わせるなど実験的な表現を取り入れた。小黒祐一郎はこのことを下記のように指摘した。

「リミテッド指向も『佐武市』で極まるわけですね。単に画を止めるだけではなく、そこにリミテッドの美意識を持ち込んで「止まっているから格好いいじゃん」というところまでいってしまう。」

25

『鉄腕アトム』が放送され始めた当時は、東映動画のフルアニメーションの関係者からは「電気紙芝居」と批判された。しかし、りんたろうは当初から「止め絵を引っ張って表現するなんて、面白い」²⁶と考えていたように、後に「密着マルチ」²⁷と呼ばれる技法を『佐武と市捕物控』で試していたという²⁸。予算と時間が限られる制作環境で、できるだけ少ない絵の枚数で効果的な演出を目指した。その演出方法の一つを、時代劇を専門にする松田定次²⁹が監督した映画『めくらのお市』（1969年）に取り入れた³⁰。テレビシリーズアニメが実写映画に影響を及ぼすという逆転現象が起きた。このことから、りんたろうは虫プロダクションが実践したリミテッドアニメーションの手法をテレビメディアの環境で実験しつくした先駆者の一人だと言っても差し支えないだろう。

虫プロダクションの衰退と新しい独立プロダクションの乱立

『鉄腕アトム』の成功から全盛期には400名ものスタッフを抱えた虫プロダクションは1960年代後半には徐々に経営困難に陥る。りんたろうはテレビシリーズ『ムーミン』³¹（1972年）を最後にして、1973年に虫プロダクションが倒産する前年、1972年に退職した。

一方、椋尾が初めてアニメの背景美術を経験したのも『鉄腕アトム』³²であった。椋尾はその当時に振り返り、「日本ではじめてのテレビアニメにかかわれるという期待と、油絵を描いていくのが本来の絵かきの姿、という相入れない気持ちが複雑に入りこみながら描いたぼくの第1作です。」³³と述べた。椋尾の発言から、絵画（ハイカルチャー）とアニメ（サブカルチャー）、そして、自身が受けた美術教育と現実社会のギャップの板挟みでもがいていたことが伝わってくる。

²⁵ スタジオ雄編『PLUS MADHOUSE 04：りんたろう』キネマ旬報社、2009年、p.46

²⁶ スタジオ雄編『PLUS MADHOUSE 04：りんたろう』キネマ旬報社、2009年、p.34

²⁷ 密着マルチ（マルチ＝マルチプレーンの略）：マルチプレーン・カメラを使用するの撮影が、焦点の距離を操作することで奥行きを生み出す技術だとすれば、密着マルチで得られる映像は、立体的な構図でありながらすべての素材にピントが当たっていることを特徴とする。（引用：展覧会カタログ「日本のアニメーションに遺したもの 高畑勲展」NHKプロモーション、2019年、p.230）

²⁸ 筆者ヒアリング（2025年3月29日）

²⁹ 松田定次は『佐武と市捕物控』を監修した。

³⁰ スタジオ雄編『PLUS MADHOUSE 04：りんたろう』キネマ旬報社、2009年、p.47

³¹ りんたろうはこの作品で、政治的でありながら成人向けの映画を制作していた実験的な映画プロダクションである、若松プロダクションに所属していた沖島勲（1940—2015年）を脚本に起用した。

³² 椋尾が入社した時は第37話を制作中だった。参照：「ジ・アニメ」第4巻1号通巻31号（1980年1月号）、近代映画社、1980年、p.111

³³ 「アニメージュ」第4巻第3号（1981年3月号）、徳間書店（1981年）、p.110

その後、椋尾は1年間ほど虫プロダクションに在籍後、椋尾を虫プロダクションに誘った半藤克美（1938年一）と共に1964年に設立された東京ムービーに入社した。東京ムービーはテレビシリーズ『鉄腕アニメ』の大ヒットをきっかけに乱立したアニメ制作会社の一つで、設立時はスケジュールやクオリティ管理が混乱を極めたようだ³⁴。そのため、翌年には同社を退職して、半藤克美が設立した背景美術のプロダクション「半藤美術研究所」³⁵に所属した。その後、「ファンタジア」や「椋尾グループ」など設立するも、1968年に解散してムクオスタジオの前身となるスタジオを自宅に構えた。そして、1971年にムクオスタジオの法人登記をした後、虫プロダクションを退職したりんたろうとテレビシリーズ『善太と三平』（1973年ごろ完成）³⁶のパイロット版の制作に着手した。

2.2 「書割」からの脱却をめざして

テレビシリーズ『善太と三平』パイロット版（1973年ごろ）

さまざまなインタビュー記事で、椋尾とりんたろうがお互いの出会いで重要だった作品として、テレビシリーズ『善太と三平』のパイロット版（約5分）を挙げる。同作は二人のコラボレーションの初めての作品でもあり、両者共に独立して制作を始めた時期に重なる。

「椋尾さんなりにも、それまでのアニメーションの美術というものに対して、きっと美術家としては何かあったんだろうし、僕は僕で、演出という立場で既成の美術というものにもうひとつ入っていけなかった。たまたまそれが、一つのパイロットの「善太と三平」という非常に日本的な作品をやる事によって、お互いに少しずつよじり合いはじめてっていう出逢い方をしてきたんです。そしてようやく10年近くかかって「銀河鉄道999」っていう所へ来ているわけなんです。」³⁷

「アニメーションの可能性、芸術としての豊かさをもう一度彼が教えてくれた。それまで実写に対して抱いていたコンプレックスのようなものが、この作品できれいにふっきた」³⁸

「打ち合わせのとき、確かりんさんがおっしゃったと思うのですが、「田舎の道って白いんですよ！」と言われたのです。その言葉が、やけに印象的に残っているんです。というのは、自分も田舎で生まれ育った人間ですから、その白ってイメージがとてもよく理解できるんです。[…] そのころ、何とか「善太と三平」のイメージをつくろうと苦しんでいたわけなんですけど、そのひと言ですごく楽になったというか、イメージができあがってきましたね。それまでは、わりと机の上で考えていたんですけど、それ以後作品へのアプローチの仕方が変わったように思います。そう

³⁴ 椋尾圭子へのヒアリングより（2024年10月21日）椋尾圭子は女子美術大学を卒業後、新聞広告を見て東京ムービーへ入社した。

³⁵ 背景美術に特化した独立プロダクションの先駆けでもあった。参照：「美術座談会：立体的な背景と平面的な動画の組み合わせに違和感を感じない!？」「アニメージュ」第4巻第3号（1981年3月号）、徳間書店（1981年）、p.115

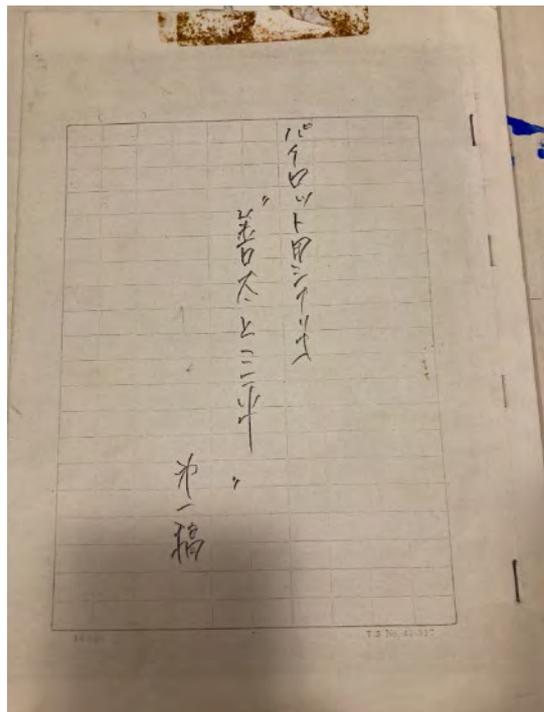
³⁶ アニメ制作会社「グループ・タック」の未公開作品。

³⁷ 椋尾篁／窪田忠雄『さよなら銀河鉄道999・美術の世界』講談社、1981年、p.107

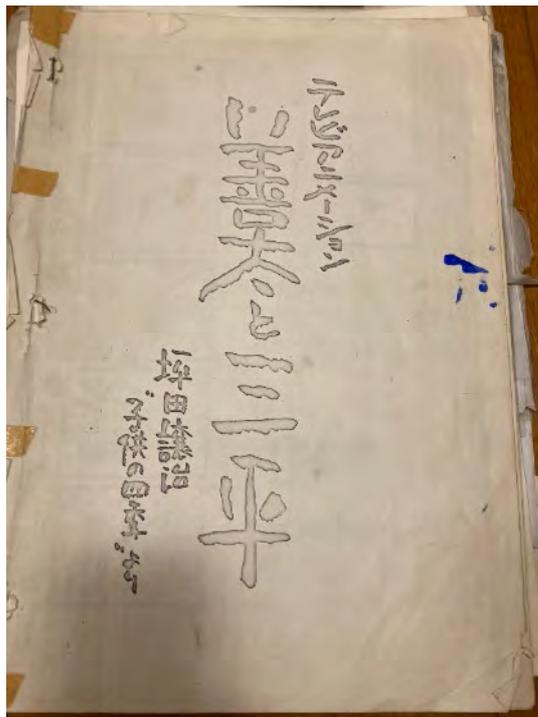
³⁸ THEカムイBOOK：角川アニメ「カムイの剣」オール徹底ガイド」角川書店、1985年、p.89

という意味でも、僕の中で、転機になったひとつの作品であり、素晴らしい人との出会いだと思っています。」³⁹

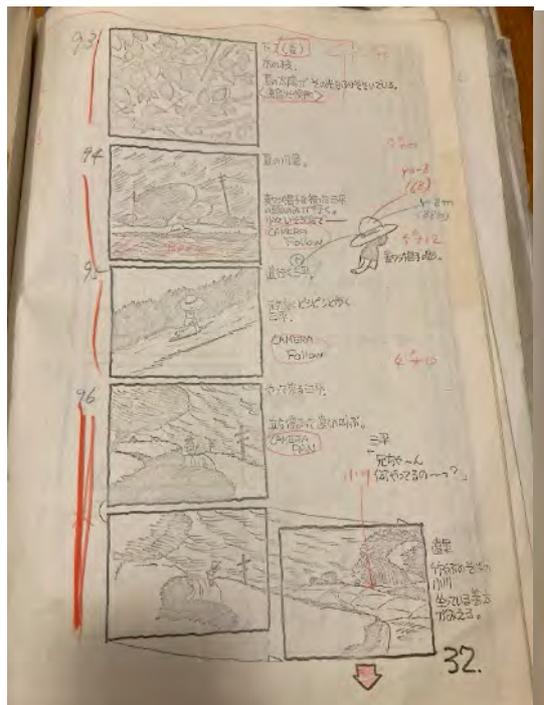
『善太と三平』は、企画が頓挫したため未公開で、パイロット版の映像も現時点では見つからない。今回の資料調査で脚本、絵コンテと美術ボードを確認することができた。



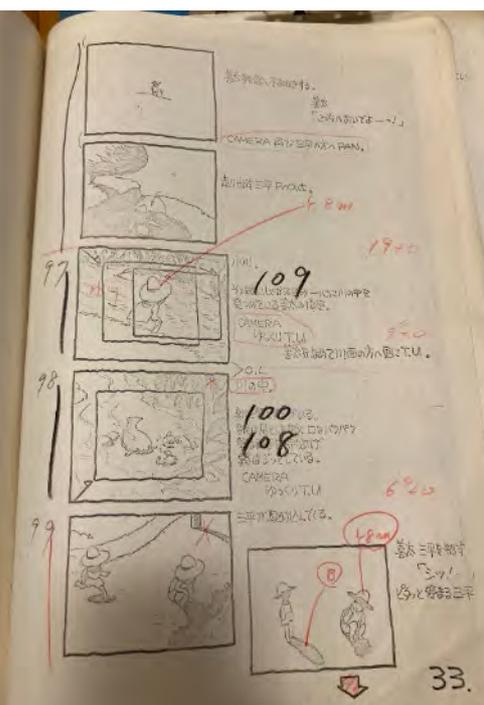
(左) 図1 『善太と三平』パイロット用シナリオ複製 (写真: 筆者)



(右) 図2 りんたろう『善太と三平』絵コンテ複製 (写真: 筆者)



(左) 図3 りんたろう『善太と三平』絵コンテ カット No.93-96 (写真: 筆者)



(右) 図4 りんたろう『善太と三平』絵コンテ カット No.96-99 (写真: 筆者)

³⁹ 「ジ・アニメ」第4巻1号通巻31号(1982年1月号)、近代映画社、1982年、p.112



図5 椋尾篁による『善太と三平』絵コンテ カット No.96 だと考えられる美術ボード (写真：筆者)



図6 椋尾篁による『善太と三平』絵コンテ カット No.96 だと考えられる美術ボード

撮影に使われた背景は見つからなかったが、椋尾の試行錯誤がうかがえる。(写真：筆者)

カット No.96 は、真夏の道を麦わら帽子をかぶった、ランニングとパンツだけの少年が走ってくる場面だ。椋尾はそのカットの美術ボードで、最初は畦道ある砂利まで細かく描いた。りんたるうは、それに対して、「夏の風景をロングショットで撮ったら、太陽の光で砂利道なんて、ほとんど白く飛ぶはずなんだ。だから、砂利を細かく描いても仕方がない。一枚の画としては砂利が必要かもしれないけど、映像としては必要ない。それから、木の下にできる影の部分を真っ黒にしてくれと言った。確かにリアルに考えたら、真っ黒の影なんてありえないんだけど、奥から少年が走っ

てきて影の中に入ったら、白いランニングと麦わら帽子しか見えない。 […] そういった事をすこしづつ、椋尾さんと話した。」⁴⁰

一見、後の緻密な書き込みが特徴ともいえる長編アニメ映画『幻魔大戦』（1983年）とは対局的な指示のようにも思える。しかし、カメラを通して立ち現れる映画的な映像表現を追求するために、背景美術を変えようと踏み込んだ第一歩だったと考えられる。

テレビシリーズ『舌切り雀』（1975年）

ひきつづき、椋尾とりんたろうの間で、背景美術の黒をめぐる問題がテレビシリーズ「まんが日本昔ばなし」のエピソードの一つ『舌切り雀』（1975年）でも起きた。同作の重要なカットの一つである老夫婦と雀のお宿をつなぐ竹藪の隙間の表現をめぐる二人は対立した。監督が美術監督の領域でもある色の使い方を指定することへ躊躇しつつも、「申し訳ないけど、竹と竹の隙間を黒く潰してください」と椋尾に伝えたが応じてくれなかったエピソードを取り上げ、自身のイメージを美術監督へ伝えることの困難さを振り返る⁴¹。結果的には、篠田正浩監督『心中天網島』（1969年）で表現されたこの世とあの世をつなぐ橋について話すことで、イメージを共有することができたという。そして、単色の黒ではなく、黒に緑や紫などを重ねた複雑な暗闇の表現へつながった。

テレビシリーズ『アルプスの少女ハイジ』（1974年）

同時期、椋尾が背景として参加した『アルプスの少女ハイジ』の総監督をつとめた高畑勲もいわゆる「書割」ではない背景美術の表現を模索していた。どうしても、限られた予算とスケジュール、共同作業といったさまざまな条件で背景美術が単純なスタイルになってしまうのは仕方がない。しかし、その問題を解決するために、テレビシリーズ『アルプスの少女ハイジ』（1974年）で、背景も作画と同じだけの時間をかけられるように宮崎駿と共にレイアウト⁴²を導入した⁴³。同作の美術監督をつとめた井岡雅宏（1941–1985年）の背景美術について、最初は書割風な背景を描きリアルな演技をする作画とギャップがあったが、シリーズ終盤では表現が変化した、とアシスタントプロデューサーであった松土隆二が述懐した⁴⁴。キャラクターの作画レベルと同調するように背景の表現にも変化が及んだ。

テレビシリーズ『ガンバの冒険』（1975年）

同様に、『ガンバの冒険』の総監督をつとめた出崎統（1943–2011年）も美術監督の小林七郎と「美術自体もキャラクターと同じように演じる」⁴⁵ことを目指した。一方で「リアリティは写実でなく物の持っている本質にあるのであって、それも単にその物体だけではなく、それが周囲に

⁴⁰ スタジオ雄編『PLUS MADHOUSE 04：りんたろう』キネマ旬報社、2009年、p.57

⁴¹ サイエンスムック 時空旅人別冊「まんが日本昔ばなし 語り継ぎたい、日本のこころ」三栄、2023年、pp.60-63

⁴² レイアウトとは、絵コンテやイメージボードに基づき、線画で描き起こされた画面構成の設計図。レイアウトは背景美術担当者、キーアニメーター、撮影者らスタッフへの指示書ともいえる。

⁴³ スタジオジブリ責任編集『井岡雅宏画集：「赤毛のアン」や「ハイジ」がいた風景』徳間書店、2001年、p.98

⁴⁴ 前掲、p.69

⁴⁵ スタジオジブリ責任編集『小林七郎画集：空気を描く美術』徳間書店、2002年、p.69

与える存在感も含めて表現されなければならない。」⁴⁶と出崎が述懐したように、既存の背景がベタ塗りの書き割りのようなものだったことに対して単に写實的に描くことを目指したわけでない。

これらの事例からも、1970年代半ばを背景美術がキャラクターの後ろに添えられるシンプルな表現が普通だった「書割」から、出来事の本質やキャラクターの内面を捉えた映像表現を支えるための表現へ向かう転換期として位置付けることができる。とりわけ棕尾は、りんたろうからはカメラを通した時に立ち現れる光のコントラストと闇の表現を、高畑の元で井岡とリアルな表現を共に作り上げたことが、その後の仕事の礎へつながったのではないかと考えられる。

⁴⁶ 前掲、p.69

第3章 1970年代後半～1980年代：独自表現の追求

3.1 黒の衝撃

りんたろうが監督したテレビシリーズ『善太と三平』パイロット版、『舌切り雀』につづいて、椋尾はテレビシリーズ『宇宙海賊キャプテンハーロック』（1978—1979年）の美術監督をつとめ、それまでの黒の使い方とは正反対のことを試みた。本作で椋尾は、人生の哀しみを背負った影のある主人公ハーロック人間像を反映した世界観をつくるため、本来は単色では使わない黒をあえて生かした。その理由として、「もともと松本さんの原作そのものが意識的に黒をつかっている作品」⁴⁷であることを挙げた。また、ムクオスタジオに所属し、椋尾の重要なパートナーでもあった窪田忠雄（1943年—）は、本作について「他の作品の美術と最も違っていた点は、何といてもかなり黒と、それを生かす明るい色を思い切って使っていたと」⁴⁸述べた。このことは、一つの様式や手法にとらわれない、椋尾の柔軟で実験的な制作姿勢を裏付ける。

この、黒と明るい色の組み合わせは、後の『銀河鉄道999』（1979年）、『さよなら銀河鉄道999 アンドロメダ終着駅』（1981年）、『幻魔大戦』（1983年）への表現へ引き継がれていく。



図7 椋尾篁による背景『銀河鉄道999』惑星ヘビーメルダールレーダー分岐点の丘（写真：筆者）

⁴⁷ 「ジ・アニメ」第4巻1号通巻31号（1982年1月号）、近代映画社、1982年、p.112

⁴⁸ ロマンアルバム・デラックス30「宇宙海賊キャプテン・ハーロック」徳間書店、1980年、p.62



(左) 図8 椋尾篁による背景『銀河鉄道 999』メーテル星内部 (写真：筆者)



(右) 図9 椋尾篁による背景『銀河鉄道 999』惑星プロメシューム星の都市全景 (写真：筆者)



(左) 図10 椋尾篁による背景『さよなら銀河鉄道 999 アンドロメダ終着駅』メーテル星内部 (写真：筆者)



(右) 図11 椋尾篁による背景『さよなら銀河鉄道 999 アンドロメダ終着駅』惑星プロメシューム全景 (写真：筆者)

『幻魔大戦』（1983年）が画期的だったことは、それまでアニメを制作したことがなかった角川書店の第1作であったため、プロジェクトチーム「アルゴス」（参照：脚注18）が結成されたことと、キャラクターデザインが漫画家の大友克洋（1954年—）だったことが挙げられる。大友の写実的なキャラクターに調和させるため、『幻魔大戦』の作画と背景の両方をよりリアルなものへ引き上げられた。椋尾は本作の挑戦について下記のように述べた。

「『幻魔大戦』はSFですが現代が舞台なので、生活感、リアリティをきちんと出すこと、つまりこれまでのアニメになかった現実的な空間をどう表現するかにポイントをおきました。[...] その現実を踏まえたリアリティがあるからこそ、超現実的な世界が生きてくるわけです。この二つは、はっきりと別れたものではなく、ごく微妙な差があるだけではないか。また、こわれた中の美しさ、暗い中の美しさ、きたない中の美しさ、これらをアニメとしてどう描いていかが僕にとっての課題だったといえます。」⁴⁹

⁴⁹ 「別冊アニメメディア 劇場版幻魔大戦」学習研究社、1983年、p.61

この発言は、1980年代から1990年代半ばに起きた文化的運動で、退廃的な近未来を描いたサイエンスフィクション（SF）のジャンルでもあるサイバーパンクを想起させる。本作では、黒と明るい色、現実と超現実、日常と非日常、自然と都市、といったさまざまな側面でコントラストと美醜を共存させることを目指した。その世界観を形づくるための色と描き込みの緻密さが背景美術の特徴といえる。



(左) 図 12 椋尾篁が描いたポスター『幻魔大戦』

ミルトン著『失楽園』のために制作されたジョン・マーティンによる版画のイメージを取り入れた。⁵⁰

(右) 図 13 ジョン・マーティン（1789—1854年）「楽園を警備する天使」1825—1827年ごろ

ミルトン著『失楽園』の挿絵のために制作した版画のうちの1枚⁵¹



図 14 椋尾篁による背景『幻魔大戦』（写真：筆者）

⁵⁰ DVDボックス「幻魔大戦（Ultimate Edition）」角川書店、2003年、ブックレット「HARMAGEDON1983-2003」p.64

⁵¹ 静岡県立美術館デジタルアーカイブ https://spmoa.shizuoka.shizuoka.jp/collection_vote/artist.php?AD=ma---john_martin



(左) 図 15 椋尾篁による美術設定『幻魔大戦』（写真：筆者）



(右) 図 16 椋尾篁による背景『幻魔大戦』（写真：筆者）

大友克洋は椋尾の微妙な色使いに影響を受けた。特にネオンサインの色づかいなど。⁵²

3.2 緻密な美術設定

椋尾は美術監督をつとめたテレビシリーズ『母をたずねて三千里』（高畑勲監督、1976年）を自身の転機となった作品の一つに挙げた⁵³。その理由の一つは、同作の設定とレイアウトを担当した宮崎駿の「設定のリアリティ」であった。

「たとえば、我々が家をひとつ設定するとしますと、ややもすれば外観に注意がいきがちなんですね。[...] 宮崎さんの場合、家の中の構造はどうなっているか、部屋の配置、あるいは柱はどういう支え方をしているのかなど、キチンと考えてレイアウトするわけです。[...] このことは簡単なようで、とても難しいわけでした、本来ここまで徹底してやらねばならないんだということを、宮崎さんに学びました。」⁵⁴

美術設定とは、作品の舞台となる場所や空間を描いた線画のことである。舞台設定と呼ぶ場合もある。美術設定のほか、作品に登場するキャラクターを描いた線画のことを「キャラクター設定」、ロボットや機械などメカニカルデザインの線画を「メカ設定」などと呼ぶ。美術設定を含めた設定の作業は絵コンテを制作する前に行われる場合もあるが、逆の場合もある⁵⁵。そして、美術設定に基づき、色味や世界観の方向性などを監督や背景スタッフと共有するためにサンプル画として美術ボードを描く。並行して、多くの場合は作画監督がレイアウトを作成し、それをもとに、背景スタッフは背景原図を起こし、その線画を画用紙へ転写した後、ポスターカラーなどで背景を描く。

このような作業のなかで、美術監督は美術ボードを描く段階から関わる場合もあり、必ずしも美術設定を描くとは限らない。しかし、前章の2.2で言及した小林七郎、井岡雅宏らと同様に、椋尾は緻密な美術設定を描く美術監督であるが、それぞれの美術監督にとって美術設定のプロセスの役

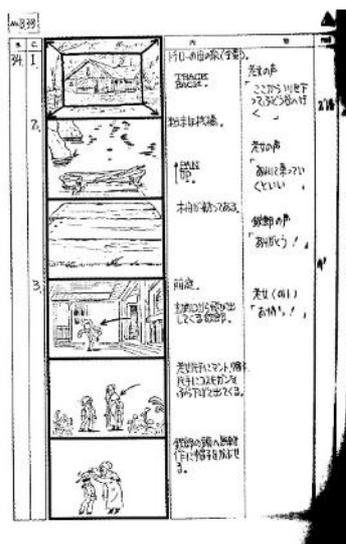
⁵² 「別冊アニメディア 劇場版幻魔大戦」学習研究社、1983年、p.109

⁵³ 「ジ・アニメ」第4巻1号通巻31号（1982年1月号）、近代映画社、1982年、p.112

⁵⁴ 前掲、p.112

⁵⁵ 参照：DVDボックス「TEKKONKINKREET」ブックレット「Essence Tekkonkinkreet The Making」Aniplex、2006年、p.25

割はどのようなものであったのだろうか？ 椋尾とりんたろうの場合は、まず、りんたろうが絵コンテを完成させてから、椋尾が美術設定の作業に入る。下図（図17、図18）に示したとおり、椋尾の美術設定は絵コンテにかなり忠実に描いていたことが分かる。りんたろうによれば、いずれも背景原図として使用可能なレベルであるという。



(左) 図17 りんたろうによる絵コンテ『銀河鉄道999』 シーン34カットNo.1「トチローの母の家(全景)」⁵⁶
 (右) 図18 椋尾篁による美術設定『銀河鉄道999』 シーン34カットNo.1「トチローの母の家(全景)」⁵⁷

椋尾は美術設定の重要性について下記のように述べた。

「設定作業を進める中で、形、色、キャラクターの動き、そして個々の人物がこの設定した場所でのどんな感情を持つであろうか…等々を作画の間に考えます。それをりん氏は無言のうちに要求しています。その無言の言葉を感じとるまでが苦しみで、ここを通り過ぎると視界が広がり、いろんな事(形、色、等々)が見えてきます。」⁵⁸

美術設定の作業は、いわば、りんたろうの絵コンテに対する最初の解釈であり、イメージをすり合わせる最初のプロセスであることが分かる。今回の資料調査では、テレビシリーズ『がんばれ元気』（1980年）以降の鉛筆によるオリジナルの美術設定を確認できた。描写が緻密であることと、紙の大きさが劇場用/テレビ用問わずB4サイズでやや大きいことが特徴だ。今後、椋尾が鉛筆で描く美術設定の制作プロセスにおいて見出した形、色、影について、絵コンテと背景、そして最終的に撮影された映像との比較が必要だ。また、ほぼ全てのオリジナルの美術設定が残されていた『我輩は猫である』（1982年）の絵コンテをりんたろうが保管していることが確認できたので、絵コンテと椋尾の美術設定の両者の比較調査が求められる。

⁵⁶ 出典：松本零士/りんたろう著『映画 銀河鉄道999 絵コンテ帳』復刊ドットコム、2019年、p.150

⁵⁷ 出典：椋尾篁著/なみきたかし編『椋尾篁：アニメーション美術画集』アニドウ・フィルム、2004年、p.28

⁵⁸ 椋尾篁/窪田忠雄『さよなら銀河鉄道999・美術の世界』講談社、1981年、p.58



図 19 椋尾篁による美術設定『がんばれ元気』（写真：筆者）



図 20 椋尾篁による美術設定『さよなら銀河鉄道 999：アンドロメダ終着駅』（写真：筆者）
前作よりも「真黒になった設定」と振り返った⁵⁹。

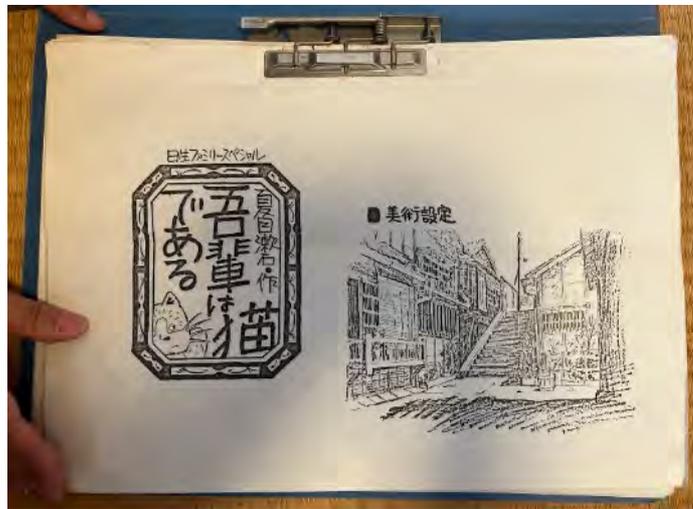


図 21 椋尾篁による美術設定『我輩は猫である』（写真：筆者）

⁵⁹ 椋尾篁／窪田忠雄『さよなら銀河鉄道 999・美術の世界』講談社、1981年、p.58



(左) 図 22 りんたろう『我輩は猫である』絵コンテ (写真：りんたろう)



(右) 図 23 椋尾篁による『我輩は猫である』美術設定集 (写真：筆者)

3.3 絵コンテに忠実な美術ボード「コンテボード」

3.2 で示したように、りんたろうの絵コンテに合わせて、椋尾が必要に応じて美術設定を鉛筆で描く。続いて、りんたろうから指定されたカット番号に合わせて美術ボードを試作しながら色の流れを決めていく。

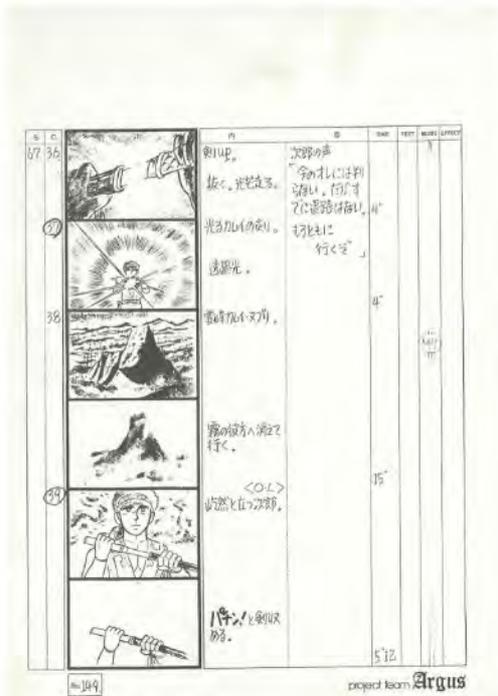
椋尾とりんたろうの両者が持つイメージをすり合わせるために、「田舎の白い道」、「(明治を表現するために、空を) 平面にして、リアリティを出してください。空は平面なんです」⁶⁰といった言葉のやりとりが重要だったという。それに加えて、具体的な資料(絵画、写真、実写映画など)を持ち寄ってイメージを固めていく。椋尾は、「りんさんの場合、いつも新しい作品世界を作るんだといわれて仕事ははじまります。」⁶¹と回想し、毎回それについていくことに必死だったという。りんたろうのイメージに近づくプロセスにおいて、彼の絵コンテと向き合う作業が中心だったと考えられる。

興味深いことに、今回の資料調査では、絵コンテと美術ボードを合わせたような美術ボードを確認した。ここではそれらを仮に「コンテボード」⁶²と呼ぶ。通常は、美術ボードは1枚の画で描かれることが多いが、椋尾は絵コンテのように連続的に美術ボードを描いていた。

⁶⁰ スタジオ雄編『PLUS MADHOUSE 04：りんたろう』キネマ旬報社、2009年、p.79

⁶¹ 「キネマ旬報」No.951(1987年1月上旬号)、キネマ旬報社、1987年、p.91

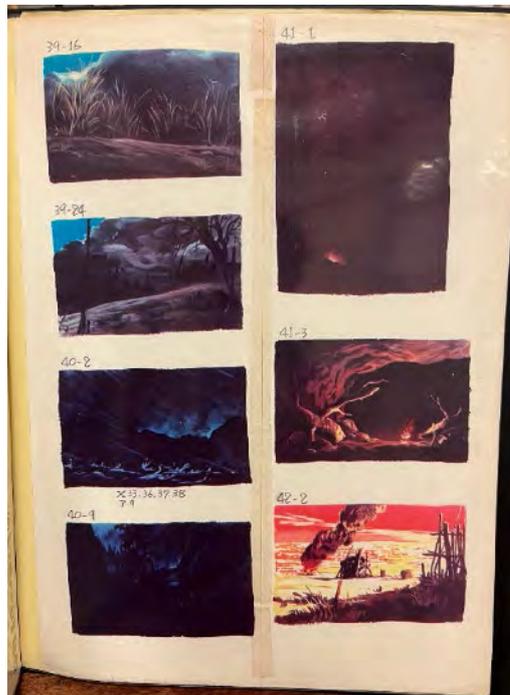
⁶² 美術ボードがおさめられたファイルに「コンテボード」や「ボードコンテ」と書いてあった。



(左) 図 24 りんたろう『カムイの剣』絵コンテ、シーン 67 カット No.36-39

(右) 図 25 椋尾篁による『カムイの剣』コンテボード、

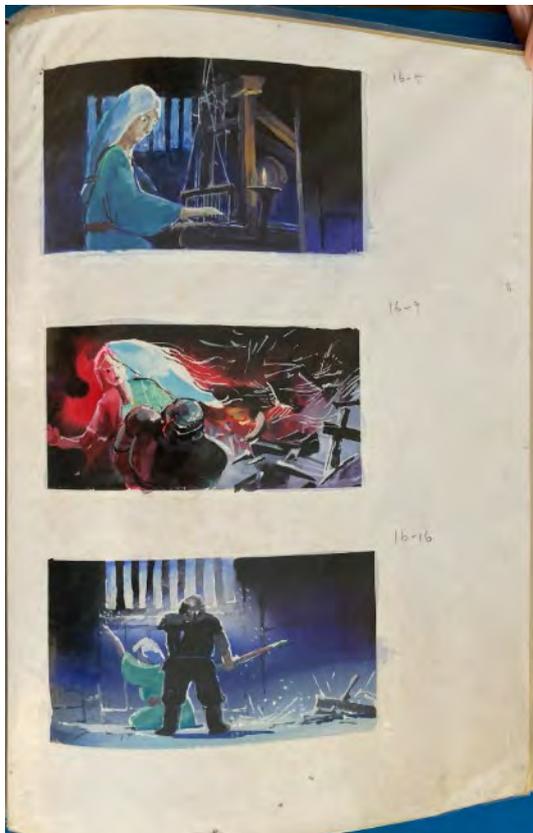
シーン 67 カット No.36(パターン A と B を提案)、シーン 68 カット No.1、No.9 (写真：筆者)



(左) 図 26 椋尾篁による『カムイの剣』コンテボード、シーン 38 カット No.1~シーン 39 カット No.22

(右) 図 27 椋尾篁による『カムイの剣』コンテボード、シーン 39 カット No.16~シーン 42 カット No.2

(写真：筆者)



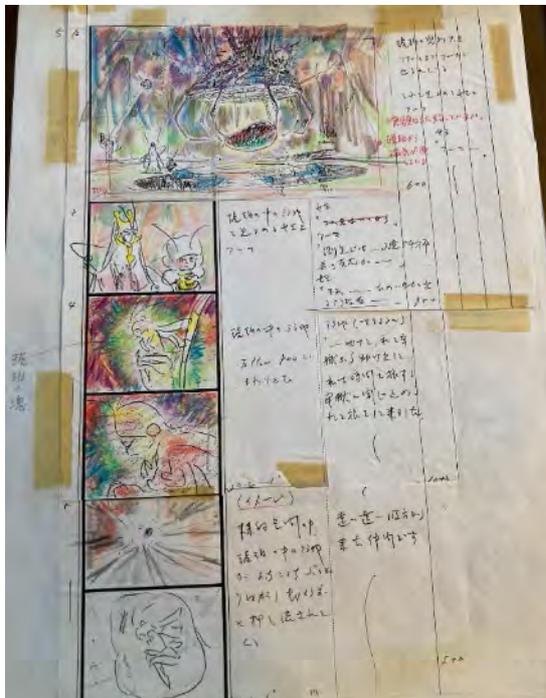
(左) 図 28 椋尾篁による『火の鳥 鳳凰編』コンテボード、シーン 16 カット No.5, No.9, No.16
 (右) 図 29 椋尾篁による『火の鳥 鳳凰編』コンテボード シーン 68 カット No.1~No.9
 (写真：筆者)

このように、りんたろうと仕事をする場合は、カット割や構成などはっきり決まった絵コンテから美術設定と美術ボードを描いていた。一方、晩年の仕事でもある『三国志』(1992/1993/1994年)や『光の風のアーマ』(1991/1992年)を監督した勝間田具治(1938年-)との場合はやや異なる。まず、勝間田がラフの絵コンテを書き、それをもとに椋尾がイメージボードを描き、そのイメージボードからレイアウト作業が進められたという⁶³。今回の資料調査では、『光の風のアーマ』の勝間田のラフ絵コンテのコピーに色鉛筆で着色したもの(図30)や、イメージボード(図31、図32、図33)が確認できた。しかし、イメージボードというよりは独自の絵コンテのようにも見える。これらの資料に対して、「イメージボードは、もはや美術という1パートの枠にとどまらず、作品全体のカラーを左右するほどの存在となっていた。このまま行けば、椋尾さんの演出によるアニメ作品も生まれていたのではないだろうか」⁶⁴と指摘されたほどであった。

この指摘は、晩年に小林七郎が作画と監督もつとめた自主制作短編アニメ『赤いろうそくと人魚』(2012年)を制作したことを想起させる。このような椋尾と小林の晩年の制作姿勢は、それまで監督と同等の立場で美術監督として映像を作る方法を貫いた結果のように思える。

⁶³ 「アニメージュ」第15巻第9号(1992年9月号)、徳間書店、1992年、p.44

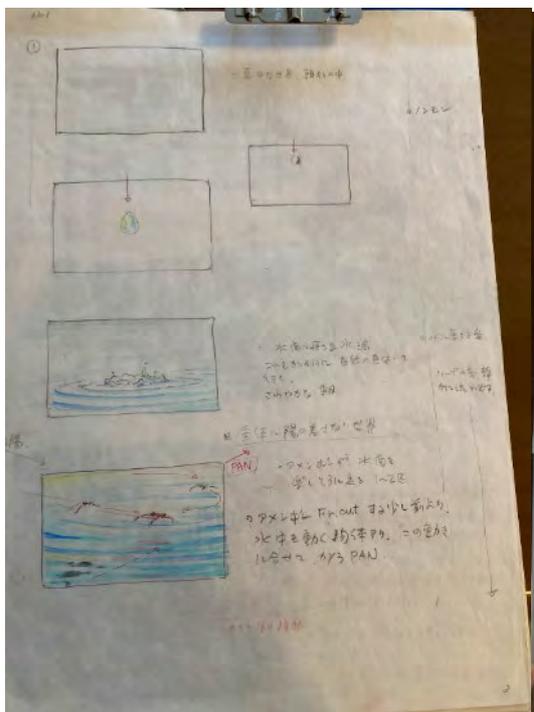
⁶⁴ 前掲、p.44



(左) 図 30 椋尾篁による『光の風のアーマ』 (1991/1992 年) ラフコンテコピーに着色

(右) 図 31 椋尾篁による『光の風のアーマ』 (1991/1992 年) イメージボード

(写真: 筆者)



(左) 図 32 椋尾篁による『光の風のアーマ』 (1991/1992 年) イメージボード

(右) 図 33 椋尾篁による『光の風のアーマ』 (1991/1992 年) イメージボード

(写真: 筆者)

3.4 ポスターカラーと色鉛筆

ニッカー社によれば、同社のポスターカラーが最初にアニメに使われたのは、テレビシリーズ『鉄腕アトム』 (1963 年) であった。もともとテレビの字幕に使われていた 5 段階の白から黒のグレースケール「テロップカラー」に加えて、鉄腕アトムのブーツの色のために「テロップ

No.3.5」という灰色を虫プロダクションと共同開発したことが、ニッカー製ポスターカラーとアニメ制作の接点となった。以来、日本で制作されたアニメのほとんどが同社のポスターカラーで描かれてきた。

不透明水彩絵具であるポスターカラーは、もともと商業用絵具として生産され、主にグラフィックやプロダクトデザイナーによって使われてきた。にじみにくく均一な色合い、失敗しても塗り重ねて修正できることに加えて、水の量を増やせば透明水彩のような表現もできることが特徴である。ニッカー製のポスターカラーは、添加物が他社のポスターカラーより少ないため、発色が良く混色した場合の濁りが抑えられるという。画家は自分の好みに合わせて画材を選ぶことができることに対して、背景を制作する現場では、コスパだけではなく、共同制作で品質を揃えるために同じ画材を揃えることは必要なことだ。しかし、美術監督たちは決められた画材のわずかな自由のなかで、独自の工夫と挑戦を積み重ねてきた。

ここで、筆者は椋尾の作業机の写真に注目した。「使用するポスターカラーが62色でこれを組み合わせて百数十色を出す」⁶⁵とある。使用する鉛筆もHBから6Bと幅広い。一方、筆者が小林プロダクション出身の美術監督にヒアリングを実施したところ、20~30色程度で混色するという。現在は全77色あるニッカー社のポスターカラーは、1964年は全50色⁶⁶だった。この写真が撮影された1981年に何色あったか不明だが、使用する色数が多かったと指摘できよう。



図 34 椋尾の作業机⁶⁷

⁶⁵ 「アニメージュ」第4巻第3号（1981年3月号）、徳間書店、1981年、p.107

⁶⁶ 「美術手帖」1964年12月号に掲載されたニッカー社の広告

⁶⁷ 出典：「アニメージュ」第4巻第3号（1981年3月号）、徳間書店、1981年、p.107

棕尾は、自身の描画方法について下記のように述べた。

「小林七郎さんや男鹿和雄さんは描写力があるから、どんなリアルなものでも力強く出しておいでになる。また、土田勇さんは日本画の出なんですけれど、さわやかな世界が画面ににじみ出ていますね。その点、ぼくなんか油絵の出だと感じます。ゴテゴテと上から色を積み重ねながら、全体から放つ力強さを狙ってはいるんですが。」⁶⁸

この発言から、棕尾は混色よりも色を画面で重ねる手法を好んだことがうかがえる。それは、色鉛筆やクレヨンを使った表現からも理解できる。長編アニメ映画『幻魔大戦』（1983年）のエンディングカットの原図ともいえる美術設定（図35）は色鉛筆で描かれており、色の重なりを読み取れる。ポスターカラーを使うと乾くまでに時間がかかるため、色鉛筆やクレヨンで、混色ではない色の重なりをシミュレーションしていた可能性もある。



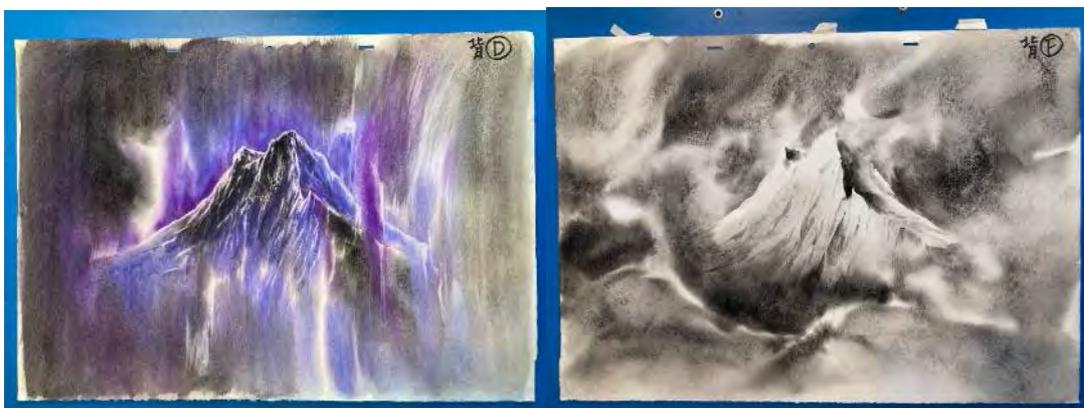
図35 棕尾篁による『幻魔大戦』エンディングカット 美術設定（色鉛筆）（写真：筆者）

⁶⁸ 「キネマ旬報」No.951（1987年1月上旬号）、キネマ旬報社、1987年、p.91



図 36 椋尾篁による『幻魔大戦』エンディングカット 背景（ポスターカラー）（写真：筆者）

また、椋尾は『カムイの剣』（1985年）では、りんたろうから提示されたイメージに近づけるために「アニメーションの美術界にあったセオリーを捨てて、新しい色を使った」⁶⁹という。とりわけ神の山（カムイ・ヌプリ）を表現するために何十枚もの美術ボードを描いた。意外なことに、椋尾は「宇宙とか現代都市は、わりと自分でイメージをつくりやすい」⁷⁰という。一方、「絵はど
う描いても自然そのものにはかなわないんですね。そこでいかに自然らしく見せながら、物語や人物の内面をイメージとして投影していくかという戦いになる」⁷¹と述べた。神の山（カムイ・ヌプリ）は多彩な色と多様な表現方法を使い分けて霊峰の本性的なものを描くことに成功した。



⁶⁹ THE カムイ BOOK：角川アニメ「カムイの剣」オール徹底ガイド」角川書店、1985年、p.144

⁷⁰ 前掲、p.144

⁷¹ THE カムイ BOOK：角川アニメ「カムイの剣」オール徹底ガイド」角川書店、1985年、p.144

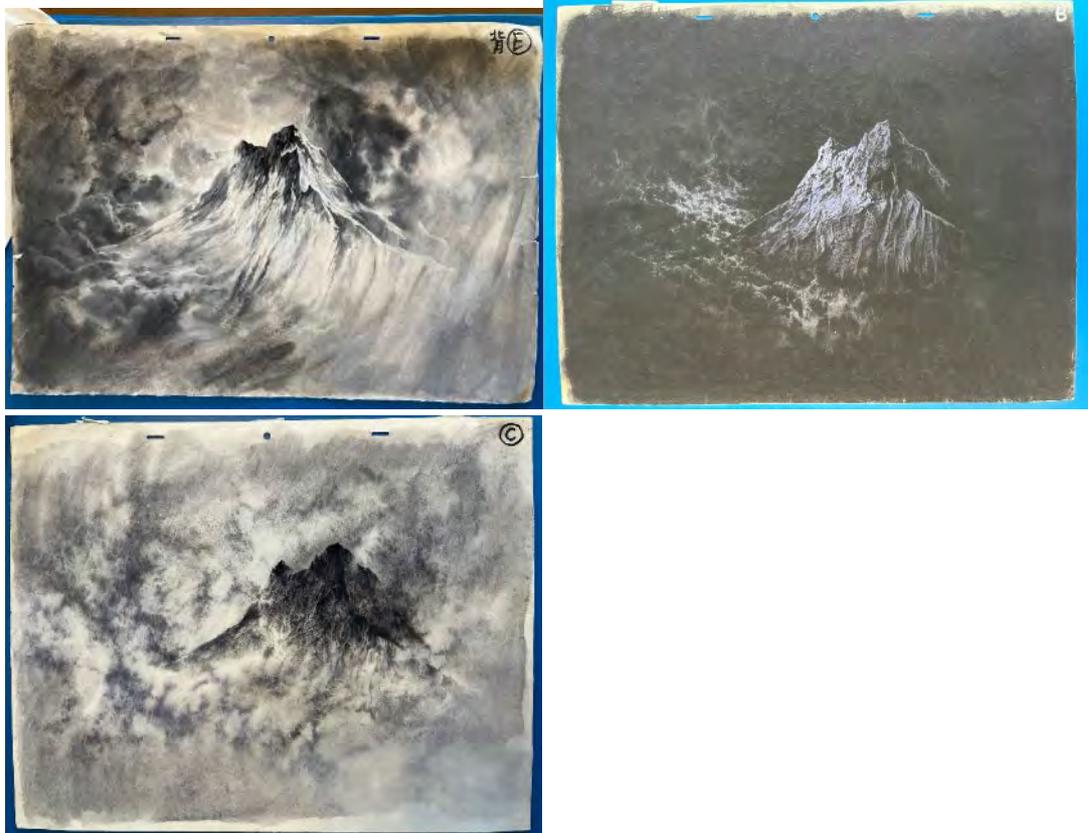


図 37 棕尾篁による『カムイの剣』 (1985 年) 背景 (写真: 筆者)

第4章 まとめ

リミテッドアニメーションの限界を超えて

椋尾とりんたろうを結びつけたものは、ひとつの様式にとらわれず、常にアニメ独自の映像言語を追い求めた実験精神に他ならない。それは、椋尾が生前、再び作品を共につくりたいと願った⁷² 高畑勲とも共有していたと考えられる。

小林七郎が、「もし出崎さんとの出会いがなかったら、現在のようにアニメーションの美術にやりがいを見出せるようになれたかどうかとさえ思うのです。アニメ映像表現の面白さと可能性について目を開かせてくれた人だと思っています。」⁷³ と述べたように、椋尾にとってのりんたろうは、小林にとっての出崎統であった。興味深いことに、1970年代から1980年代にかけて背景美術の世界を牽引した二人の美術監督のパートナーは、いずれも虫プロダクション出身の監督であった。手塚治虫が前衛的なアニメ制作をするために、経歴にとらわれない人材を採用したように、椋尾も小林も新しい表現を目指して新人を歓迎して描き方を教えた。虫プロダクションが後のアニメに与えた影響は、その実験性よりも、どちらかといえば予算や時間を圧迫させる制作方法を生み出したことへの批判に隠れてしまいつつあるように思われる。それは、映画とアニメの間にあるヒエラルキーに加えて、テレビがニューメディアである故に、オールドメディアで文化的価値が確立した映画からは下等なサブカルチャーだと捉えられてきたことと無関係ではないだろう。

背景美術の歴史を俯瞰するうえで、テレビアニメシリーズからその歴史が始まった虫プロダクション出身の監督らがリミテッドアニメーションから深めた映像表現について再評価することは不可欠である。また、そのことは彼らと作品制作を共にした美術監督や作画監督の再評価に直結する。編集者の中島紳介は、テレビシリーズから現在のアニメへの進化のプロセスは、「リミテッドアニメの限界を超え、しかもフルアニメにはない味わいと魅力と個性を持った新しいアニメーションの形に対する挑戦の歴史でもある」⁷⁴と指摘した。その進化のプロセスでりんたろう作品を特徴づけるものは、ストーリーを排除してカットで見せることもいとわぬ実験映画を彷彿とさせる手法ではなかったか。椋尾はそれに呼応するように、カット割が緻密に書き込まれた絵コンテに向き合った。そして、美術設定を通して作品の理解を深め、美術ボードの制作を通して色や形を時間軸へ落とし込み、一つの作品の中でも多様な絵画表現を共存させることに成功した。

さらに、椋尾の影響を受けて美術監督になった草森は、現在主流となっているCGの制作現場は、手描きが瞬間的な選択の連続に対して、いつでも何度でも修正可能な「足し算」のようだと言及した⁷⁵。なるほど、AIとの共同制作も始まるという現在、無限に表現の可能性は広がる。一方、手描きの背景あるいは作画の制作を経験したことがない人々にとって、どのような表現を選択し、何を省略すればよいか、という課題が生じる可能性がある。そのような意味でも、リミテッドアニメーションの限界から創造された引き算の美学に対する再評価が重要になってくるかもしれない。

⁷² 椋尾圭子へのヒアリングより（2024年10月21日）

⁷³ スタジオジブリ責任編集『小林七郎画集：空気を描く美術』徳間書店、2002年、p.98

⁷⁴ 大山くまお・林信行（SLF）編『アニメーション監督出崎統の世界』河出書房新社、2011年、p.154

⁷⁵ 展覧会カタログ「アニメ背景美術に描かれた都市」谷口吉郎・吉生記念金沢建築館、2023年、p.41

課題

今回の調査研究において、作画と背景の調和によって成り立つ現実感、実在感の創造を示す言葉として「リアル」「リアリティ」「リアリズム」といった発言に多く触れた。このことは、美術監督の描写力を表す言葉に、光、影、空気、といった単語が頻出することも無関係ではないように思われる。美術史において「写実主義」がリアリズムの一端に過ぎないことと同様に、1970年代半ば以降のアニメ界が目指した「リアリズム」とは何であったか、監督、作画監督、美術監督の横断的な研究が必要だと思われる。また、戦後アニメ史における、東映動画と虫プロダクションの大きな二つの流れを形作る作品群を横断するのは、優れた美術監督や作画監督だったとも言える。美術監督や作画監督の研究から逆照射的に監督研究や作品研究を進めると新たな発見があるようにも思われる。

さらに、横断的な美術監督の研究という観点から、現在も活躍する男鹿和雄や小倉宏昌など椋尾や小林の両方の美術監督と仕事を経験した美術監督にインタビューを実施できなかったことを課題として挙げたい。

参考文献

<書籍>

- 山口且訓／渡辺泰、プラネット編『日本アニメーション映画史』有文社、1977年
椋尾篁／窪田忠雄『さよなら銀河鉄道 999・美術の世界』講談社、1981年
小林七郎『アニメーション美術：背景の基礎から応用まで』創芸社、1986年
スタジオ雄編『PLUS MADHOUSE 04：りんたろう』キネマ旬報社、2009年
スタジオジブリ責任編集『井岡雅宏画集：「赤毛のアン」や「ハイジ」がいた風景』徳間書店、2001年
スタジオジブリ責任編集『小林七郎画集：空気を描く美術』徳間書店、2002年
椋尾篁著／なみきたかし編『椋尾篁：アニメーション美術画集』アニドウ・フィルム、2004年
大山くまお・林信行（SLF）編『アニメーション監督出崎統の世界』河出書房新社、2011年
松本零士／りんたろう『映画 銀河鉄道 999 絵コンテ帳』復刊ドットコム、2019年
山本二三『山本二三百景（新装版）』樫出版社、2019年
高島聡『アニメーション精密背景原画集』玄光社、2020年
シュテファン・リーケレス『アニメ建築：傑作背景美術の制作プロセス』グラフィック社、2021年
氷川竜介『日本アニメの革新：歴史の転換点となった変化の構造分析』角川新書、2023年
りんたろう『Ma vie en 24 images par seconde（1秒間24コマの私の人生）』河出書房新社、2024年
草森秀一『草森秀一アニメーション美術画集』PIE International、2025年

<雑誌>

- 「アニメージュ」第4巻第3号（1981年3月号）、徳間書店、1981年
「アニメージュ」第4巻第9号（1981年9月号）、徳間書店、1981年
「アニメージュ」第15巻第9号（1992年9月号）、徳間書店、1992年
「キネマ旬報」No.856（1983年3月下旬号）、キネマ旬報社、1983年
「キネマ旬報」No.951（1987年1月上旬号）、キネマ旬報社、1987年
「季刊ファントージュ」創刊第3号、ファントージュ編集室、1979年

「月刊アニメ狂専誌 FILM 1/24」復刊 16・17 合併号/通刊 28 号、アニドウ、1977 年
「別冊アニメディア 劇場版幻魔大戦」学習研究社、1983 年
「週刊少年キング増刊 銀河鉄道 999 設定資料集」少年画報社、1979 年
「週刊少年キング増刊 さよなら銀河鉄道 999・設定資料集」少年画報社、1981 年
『アニメージュ・スペシャル ロマンアルバム・デラックス 30 宇宙海賊キャプテン・ハーロック』徳間書店、1980 年
雑誌『ニュータイプ 100%コレクション 火の鳥』角川書店、1986 年
「ジ・アニメ」第 4 巻 1 号通巻 31 号（1982 年 1 月号）、近代映画社、1982 年
「ジ・アニメ」第 4 巻 7 号通巻 37 号（1982 年 5 月号）、近代映画社、1982 年
「ジ・アニメ」第 6 巻 1 号通巻 62 号（1984 年 1 月号）、近代映画社、1984 年
「バラエティー臨時増刊 幻魔大戦スペシャル」角川書店、1982 年
雑誌 時空旅人別冊「まんが日本昔ばなし 語り継ぎたい、日本のこころ」三栄、2023 年
THE カムイ BOOK：角川アニメ「カムイの剣」オール徹底ガイド」角川書店、1985 年
ロマンアルバム・デラックス 30「宇宙海賊キャプテン・ハーロック」徳間書店、1980 年

<その他>

DVD ボックス「幻魔大戦 (Ultimate Edition)」角川書店、2003 年
DVD ボックス「TEKKONKINKREET」Aniplex、2006 年
展覧会カタログ「ジブリの絵職人 男鹿和雄展」日本テレビ放送、2007 年
展覧会カタログ「THE 世界名作劇場展～制作スタジオ・日本アニメーション 40 年のしごと～」日本アニメーション、2015 年
展覧会カタログ「マルコの世界 小田部羊一と『母をたずねて三千里』展」イタリア文化会館、2016 年
展覧会カタログ 林田龍太・才藤あずさ編『変革の煽動者：佐々木耕成アーカイブ 1928-2018』熊本県立美術館、2018 年
展覧会カタログ「日本のアニメーションに遺したもの 高畑勲展」NHK プロモーション、2019 年
展覧会カタログ「アニメ背景美術に描かれた都市 谷口吉郎・吉生記念金沢建築館、2023 年
福住廉「アニメーションとアヴァンギャルド——小林七郎が体現する「前衛精神」」ウェブ版『REPRE』vol.18（表象文化論学会、2013 年）<https://repre.org/repre/vol18/special/note2.php#aster1>
国立新美術館データベース「日本の美術展覧会記録 1945-2005」<https://www.nact.jp/exhibitions1945-2005/index.html>
「アニメスタッフデータベース」https://seesaawiki.jp/w/radioi_34/
「手塚治虫作品リスト」青林堂、1976 年
「実験アニメーションシリーズ」<https://tezukaosamu.net/jp/anime/cat25/>
静岡県立美術館デジタルアーカイブ <https://spmoa.shizuoka.shizuoka.jp/>

付録

- 椋尾篁資料リスト
- 椋尾篁フィルモグラフィ
- りんたろうフィルモグラフィ

付録 1

椋尾篁資料リスト

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
1	1	さよなら銀 河鉄道	no.24	BG	25 × 35 cm	惑星プロメシューの中央ステ ーション		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	2	銀河鉄道 999		BG	25 × 35 cm	メーテル星内部		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3	さよなら銀 河鉄道		BG	25 × 35 cm	惑星 プロメシューム全景		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4	銀河鉄道 999		BG	25 × 35 cm	惑星ヘビーメルダートレーダ 一分岐点の丘		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	銀河鉄道 999	C2	BG+セル	23.7 × 27.4cm		セル 2 枚	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	6	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm		1 の複製	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	7	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm		2 の複製	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	8	銀河鉄道 999	不明	BG(複製)	25 × 35 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	9	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	10	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	11	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	12	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	13	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm		54 の複製	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	14	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	15	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35 cm		52 の複製	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	18	さよなら銀 河鉄道	No.36	美術設定	25.7 × 36 cm	古城1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	19	さよなら銀 河鉄道	No.16	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	20	さよなら銀 河鉄道	No.39	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	城内大広間		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	21	さよなら銀 河鉄道	No.51	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	モザイク星駅		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	22	さよなら銀 河鉄道	No.45	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	コントロールセンター入り口		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	23	さよなら銀 河鉄道	No.14	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	24	さよなら銀 河鉄道	No.31	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	ラ・ソータル星 荒廃した村落		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	25	さよなら銀 河鉄道	No.59	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	惑星プロメシューム大衆広場		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	26	さよなら銀 河鉄道	No.28	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	ラ・ソータル星 駅プラットフォ ームから		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	27	さよなら銀 河鉄道	No.26	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	ラ・ソータル星 駅		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	28	さよなら銀 河鉄道	No.25	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	ラ・ソータル星の駅		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	29	さよなら銀 河鉄道	No.32	美術設定(複 製)	25.7 × 36 cm	アジト内 1		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	30	さよなら銀 河鉄道	No.27	BG	25.3 × 36 cm	プロメシュームのエネルギー		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	31	銀河鉄道 999		BG	25.3 × 36 cm	惑星ヘビーメルダートレーダン 分岐点		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	32	銀河鉄道 999		BG	25.3 × 36 cm		複製あり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	33	銀河鉄道 999	No.23	BG	25.3 × 36 cm	惑星プロメシューム星の都市 全景	複製あり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	34	銀河鉄道 999	No.22	BG	25.3 × 36 cm	惑星メーテル街内部	複製あり	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	35	銀河鉄道 999	No.19	BG	25.3 × 36 cm	惑星メーテルの地表が星に侵 入した場面	複製あり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	36	作品不明	作品不明	BG(複製)	24.8 × 35.6 cm		55の複製	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	37	銀河鉄道 999		BG(複製)	25 × 35.8 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	38	さよなら銀 河鉄道		BG(複製)	25.4 × 36.1 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	39	銀河鉄道 999		BG(複製)	25.2 × 35.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	42	作品不明		BG	25.3 × 36 cm	タイプ不明, 絵は小さい		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	43	幻魔大戦	70-5	BG	25.2 × 36 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	44	幻魔大戦	No. 85	BG	25.5 x 36.4 cm	新宿ビル、絵は小さい		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	45	幻魔大戦	D54	BG+セル	25.4 x 36.1 cm		セル 3 枚	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	46	幻魔大戦		BG	38.2 x 26.9 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	47	幻魔大戦	No. 96	BG	26.6 x 38.2 cm	古寺の山門		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	48	幻魔大戦	No. 76	BG	27.1 x 38.4 cm	ニューヨーク		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	49	幻魔大戦		BG	27.1 x 38.2 cm	(ビル群 マンハッタン?)、設 定あり		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	50	銀河鉄道 999	No. 100	BG	25.4 x 36.2 cm	砂漠化した新宿		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	51	銀河鉄道 999		BG	24.7 x 34.3 cm	惑星ヘビーメルトチロー の墓		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	52	銀河鉄道 999		BG	25.3 x 26.1 cm	ラーメタル星夕日、複製あり		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	53	さよなら銀 河鉄道	No. 60	美術設定(複 製)	36.4 x 25.6 cm	惑星プロメシューム地底 王 宮		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	54	銀河鉄道 999	No. 25	BG	25.3 x 35.8 cm	惑星プロメシューム地底 中 央ステーション内部		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	55	作品不明	17	BG	25.3 x 36 cm	惑星ヘビーメルトの砂漠		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	56	作品不明	20	BG	25.3 x 36.2 cm	(いろり)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	57	作品不明	19	BG	25.2 x 35.9 cm	(長テーブルに燭台)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	58	幻魔大戦	No. 50	美術設定(複 製)	25.6 x 36.4 cm	崩壊するニューヨーク		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	59	さよなら銀 河鉄道	No. 28	BG	25.3 x 36 cm	ガレキの町 メトロポリス	切り取りあり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	60	さよなら銀 河鉄道	81?	BG	25.3 x 36 cm	砲撃されるメトロポリス	切り取りあり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	61	さよなら銀 河鉄道	45?	BG	25.3 x 36.1 cm			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	62	作品不明		BG	25.3 x 36 cm	崩壊したメトロポリス		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	63	幻魔大戦	No. 42	美術設定	25.7 x 36.4 cm	ニューヨーク破壊された街角		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	64	幻魔大戦	No.45	美術設定	25.7 x 36.4 cm	宇宙標識		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	65	幻魔大戦	No.46	美術設定	25.7 x 36.4 cm	ニューヨーク交通標識		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	66	幻魔大戦	No.47	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	67	幻魔大戦	No.48	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	68	幻魔大戦	No.49	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	69	幻魔大戦	No.50	美術設定	25.7 x 36.4 cm	崩壊するニューヨーク		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	70	幻魔大戦	No.51	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	71	幻魔大戦	No.52	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	72	幻魔大戦	No.53	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	73	幻魔大戦	No.54	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	74	幻魔大戦	No.55	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	75	幻魔大戦	No.56	美術設定	36.4 x 25.7 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	76	幻魔大戦	No.57	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	77	幻魔大戦	No.58	美術設定	25.7 x 36.4 cm	東京砂漠(地球に近づいた赤い月)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	78	幻魔大戦	No.59	レイアウト(複製)	25.7 x 36.5 cm	(ソファー)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	79	幻魔大戦	No.60, S82	レイアウト	25.5 x 30.3 cm	淳子の部屋		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	80	幻魔大戦	No.61	美術設定(複製)	25.7 x 36.5 cm	崩壊するニューヨーク		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	81	幻魔大戦	No.62	美術設定	25.7 x 36.4 cm	ニューヨーク		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	82	幻魔大戦	No.63	美術設定(複製)	25.7 x 36.4 cm	ニューヨーク		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	83	幻魔大戦	No.64	美術設定(複製)	36.4 x 25.7 cm	ニューヨーク		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	84	幻魔大戦	No. 65	レイアウト(複製)	25.7 x 36.5 cm	ニューヨーク宝石店		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	85	幻魔大戦	No. 66、 S93C19	レイアウト(複製)	25.7 x 36.5 cm	ニューヨーク宝石店		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	86	幻魔大戦	No. 67	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	87	幻魔大戦	No. 68	美術設定	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	89	幻魔大戦	No. 70	美術設定(複製)	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	90	幻魔大戦	No. 71	美術設定(複製)	25.7 x 36.4 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	91	幻魔大戦	No. 69	美術設定(複製)	36.4 x 25.7 cm	青梅街道		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	92	幻魔大戦	END	美術設定(複製)	25.7 x 36.4 cm	(鹿、エンディング?)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	93	幻魔大戦		美術設定	41.9 x 29.6 cm	設定コピーに青色鉛筆で着色		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	94	幻魔大戦	S159-C7	レイアウト	50.6 x 30.3 cm	(鉄筆で下絵に鉛筆、石の山)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	95	幻魔大戦		BG	25.4 x 36 cm	(里山から町を眺める)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	96	幻魔大戦	No. 72	美術設定(複製)	25.7 x 36.4 cm	砂漠 新宿方面		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	97	幻魔大戦	No. 161	BG	38.5 x 54.4 cm	遊園地		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	98	幻魔大戦	13	BG	34 x 42.4 cm	砂漠に立つビル		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	99	幻魔大戦	END	レイアウト	32 x 45 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	100	幻魔大戦	END	BG	34.4 x 45.2 cm	(エンディング)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	101	幻魔大戦	No. 94	美術設定(複製)	25.7 x 36.4 cm	古寺の山門、BG あり		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	102	幻魔大戦	No. 94	BG	30.8 x 40.7 cm	古寺の山門、設定あり		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	103	幻魔大戦		BG	35.6 x 44.7 cm	(都市の夜景俯瞰)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	104	幻魔大戦	No. 82	美術ボード	25.3 x 36.1 cm	東家		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	105	幻魔大戦		BG	24.7 x 38.2 cm	(電信柱上部クローズアップ)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	106	幻魔大戦	No. 200	BG	27.1 x 38.3 cm	(草むらから廃墟のビルを見る)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	107	幻魔大戦	No. 87	美術ボード	25.7 x 36.4 cm	隕石		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	108	幻魔大戦	No. 88	美術ボード	25.7 x 36.4 cm	爆発する隕石		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	109	幻魔大戦	No. 78	BG	25.4 x 36.1	宝石店内		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	110	幻魔大戦	No. 37	美術ボード (複製)	34.6 x 25.7 cm	(赤い骸骨)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	111	幻魔大戦	No. 89	美術ボード	25.7 x 36.4 cm	時間の止まった工事現場		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	112	幻魔大戦	オープニン グ?	BG(複製)	34.5 x 24.1 cm	オープニング?		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	113	幻魔大戦	No. 50	美術設定(複 製)	25.7 x 36.4 cm	(崩壊するニューヨーク)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	114	幻魔大戦	No. 200	BG	38 x 54 cm	遊園地	カバーセルあり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	115	幻魔大戦	No. 99	BG	38 x 54 cm	砂漠化した新宿		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	116	さよなら銀 河鉄道	No. 16	BG	33.3 x 45.2 cm	哲郎の子供の時の世界		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	117	さよなら銀 河鉄道	No. 60	BG	38.1 x 52.1 cm			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	118	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(建物入り口)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	119	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(車のバラック)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	120	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(瀬田小学校)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	121	がんばれ元 氣		BG	23.5x 33.7 cm	(ボクシングリング)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	122	がんばれ元 氣	No. 49	美術設定(複 製)	25.6 x 36.4 cm	芦川先生の下宿(アパート)旧 家風	2 枚あり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	123	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(切通しの道)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	124	作品不明	銀河鉄道?	BG	25.4 x 36 cm	(教会)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	125	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(応接間室内)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	126	がんばれ元 氣		BG	14 x 21.5 cm	(田園風景)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	127	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(線路)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	128	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(大衆食堂)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	129	がんばれ元 氣	7-2	BG	25.4 x 36 cm	(和室のまど)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	130	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(水路沿いの旅館?)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	131	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(新井クリーニング)	カバーセル、枠あり	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	132	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(蛍光灯)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	133	がんばれ元 氣	2-1	Book	25.4 x 36 cm	(木材所)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	134	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(家の窓、ソファー)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	135	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(夜の狍犬)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	136	がんばれ元 氣	27-1	BG	25.4 x 36 cm	(丸山ボクシング)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	137	がんばれ元 氣	S33-C3	BG+セル	25.4 x 36 cm	(寺の俯瞰)	カメラ指示(T.U)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	138	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(バーカウンター)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	139	がんばれ元 氣	6 16-8	BG+セル	25.4 x 36 cm	(洋風の門)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	140	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(洋館入り口)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	141	がんばれ元 氣	1-1	BG	25.4 x 36 cm	(街並み俯瞰)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	142	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(洋館の庭)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	143	作品不明	16-11	BG	27 x 38.2 cm	一休さん #9		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	144	がんばれ元 氣	No.32	BG	25.4 x 36 cm	月夜の町		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	145	がんばれ元 氣	No.36	BG	25.4 x 36 cm	城山からの瀬田		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	146	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(寺正面 初心)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	147	がんばれ元 氣	12-9	BG	25.4 x 36 cm	(グレースケールの家)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	148	がんばれ元 氣	No.33	BG	25.4 x 36 cm	(丸山ボクシングジムの内部)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	149	がんばれ元 氣	No.33	BG	25.4 x 36 cm	丸山ボクシングジム		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	150	母をたずね て三千里	No.10	BG	26.9 x 38 cm	朝日のアルゼンチンの平原		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	151	がんばれ元 氣	No.125	BG	25.4 x 36 cm	城山からの瀬田		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	152	がんばれ元 氣	No.34	BG	25.4 x 36 cm	瀬田の町		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	153	がんばれ元 氣	No.34	BG(複製)	25.4 x 36.1 cm	瀬田の町、152 の複製		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	154	がんばれ元 氣		BG+セル	25.4 x 36 cm	(ボクシングする少年)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	155	がんばれ元 氣	2-3	レイアウト	24.8 x 26.6 cm	朝日うっすらと出ます		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	156	がんばれ元 氣	2-3	BG	25.4 x 36 cm		155 の BG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	157	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(大衆食堂)	128 と同じカット?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	158	がんばれ元 氣		BG	25.4 x 36 cm	(堀口家代々の墓)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	159	がんばれ元 氣		BG	35.8 x 45.8 cm	城山からの瀬田	145 と同じアングル	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	160	がんばれ元 氣		Book	48.5 x 41.3 cm	(城の門、雪景色の Book)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	161	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.1 港館旅館		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	162	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.2 港館旅館		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	163	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.3 港館旅館横の路地		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	164	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.4 港館旅館玄関口		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	165	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.5 港館旅館 2 階		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	166	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.6 港館(元気達の部屋)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	167	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.7 永野ボクシングジム全 景		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	168	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.8 永野ボクシングジム内 部		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	169	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.43 英樹の新婚時代のア パート		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	170	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.44 福島ボクシングジム		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	171	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.45 総合大森病院		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	172	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.46 大森病院病室		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	173	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.47 大森病院病室入り口		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	174	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.48 芦川先生のアパート 近く		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	175	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.49 芦川先生下宿旧家風		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	176	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.50 芦川先生の部屋		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	177	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.51 芦川先生の部屋(寝 室)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	178	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.52 芦川先生の下宿(ア パート)旧家		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	179	がんばれ元 氣		美術設定	25.6 x 36.3 cm	No.53 芦川先生の下宿(ア パート)旧家 俯瞰図		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	180	カムイの剣		美術設定	25.6 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	181	カムイの剣		美術設定	25.6 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	182	カムイの剣		美術設定	25.6 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	183	カムイの剣		美術設定	25.6 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	184	カムイの剣		美術設定	25.6 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	185	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	186	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	187	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	188	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	189	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	190	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	191	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	192	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	193	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	194	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	195	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	196	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	197	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	198	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	199	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	200	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	201	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	202	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	203	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	204	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	205	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	206	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	207	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	208	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	209	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	210	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	211	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	212	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	213	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	214	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	215	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	216	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	217	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	218	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	219	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	220	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	221	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	222	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	223	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	224	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	225	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	226	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	227	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	228	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	229	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	230	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	231	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	232	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	233	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	234	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	235	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	236	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	237	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	238	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	239	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	240	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	241	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	242	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	243	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	244	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	245	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	246	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	247	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	248	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	249	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	250	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	251	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	252	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	253	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	254	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	255	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	256	カムイの剣		美術設定	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	257	カムイの剣		美術ボード	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	258	カムイの剣		美術ボード	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	259	カムイの剣		美術ボード	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	260	カムイの剣		美術ボード	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	261	カムイの剣		美術ボード	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	262	カムイの剣		美術ボード	25.6 × 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	263	銀河鉄道 999	41	美術設定(複 製)	25.6 × 36.3 cm	トチローの母の家		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	264	銀河鉄道 999	6	美術設定(複 製)	25.6 × 36.3 cm			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	265	銀河鉄道 999	56	美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	時間城		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	266	さよなら銀 河鉄道	3	美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	267	銀河鉄道 999	38	美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	トチローの母の家、台所、ス トーブ		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	268	銀河鉄道 999	5	美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	269	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	トチローの母の家内		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	270	カムイの剣	S99-C1	レイアウト	31.1 x 35.1 cm	(屋敷)	タップ帯あり、BG あり	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	271	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	No. 3		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	272	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	N0.33 アジト内		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	273	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	No.49 モザイク星 操車場		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	274	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	No.55 惑星プロメシューム ステーションホテル内		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	275	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	No.54 ステーションホテル		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	276	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	No.62 惑星プロメシューム ステーション全景		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	277	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	58 時間城内		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	278	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	(ビルの隙間)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	279	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	トレーダー分岐所		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	280	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	銀河鉄道切符販売所内		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	281	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	(ビル群)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	282	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	銀河鉄道切符発売機		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	283	銀河鉄道 999		美術設定(複 製)	25.6 x 36.3 cm	メガロポリス ステーション内		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	284	カムイの剣	S183-C1	レイアウト		炎上する屋敷		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	285	カムイの剣	96	美術設定	25.6 x 36.3 cm	(屋敷遠景)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	286	カムイの剣	76	美術設定	25.6 x 36.3 cm	(屋敷通用門)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	287	カムイの剣	S101-C2	レイアウト		(屋敷通用門 俯瞰)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	288	作品不明		美術設定(複製)	29.6 x 21 cm	幽霊屋敷(旧オランダ大使館)	2枚あり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	289	幻魔大戦	No.35	美術設定(複製)	25.7 x 68.6 cm	(マンハッタンビル群?)	49の設定	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	290	カムイの剣	99-1	BG	31.3 x 40.2 cm	(屋敷)	217のBG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	291	カムイの剣	S21-C1	BG	29 x 38.4 cm	(屋敷遠景)	239のBG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	292	カムイの剣	S21-C1	レイアウト(複製)	29.7 x 41.8 cm	(屋敷遠景)	238のレイアウト	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	293	カムイの剣	No.165	BG	25.2 x 36.1 cm	谷間に浮かぶ粗末な家にあたるいなびかり		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	294	カムイの剣	No.169	BG	25.2 x 36.1 cm	お雪の忍法 乱れ花		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	295	カムイの剣	No.109	BG	27 x 36.5 cm	炎上する白神屋敷		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	296	カムイの剣	107-2A	BG	30 x 37.6 cm	(納屋の寝床)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	297	カムイの剣		美術ボード	27.2 x 38.2 cm	(長テーブルの食卓)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	298	がんばれ元氣		BG	29.5 x 37 cm	(崖、一本の木がある)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	299	三国志		美術ボード	27.2 x 38.2 cm	(荒野にある一軒家、遠景)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	300	カムイの剣		美術ボード	27.2 x 38.2 cm	(夜の森の遠景)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	301	デビルマン		BG	34.1 x 29.3 cm	(石づくりの建物入り口)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	302	作品不明		美術ボード	27.2 x 38.2 cm	ゲーム用、昭和62年		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	303	作品不明	C-44	美術ボード	25.2 x 36.1 cm	海の風景		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	304	野菊の墓	No.1	美術設定(複製)	25.6 x 36.3 cm	(船渡し)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
11	305	我が輩は猫 である		BG	25.3 x 36 cm	(屋根)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	306	我が輩は猫 である		BG+セル	25.3 x 36 cm	(茶の間)	セル 4 枚	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	307	我が輩は猫 である		BG	25.3 x 36 cm	(家の入り口)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	308	我が輩は猫 である		BG	25.3 x 36 cm	(井戸)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	309	我が輩は猫 である	No. 71	BG	25.3 x 36 cm	珍野家		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	310	我が輩は猫 である	No. 174	BG	25.3 x 36 cm	陣家		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	311	我が輩は猫 である	No. 63	BG	25.3 x 36 cm	寺の集会場		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	312	我が輩は猫 である	No. 90	BG	25.3 x 36 cm	(夕方 柳の木)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	313	我が輩は猫 である	No. 172	BG	25.3 x 36 cm	珍野家の部屋の中		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	314	我が輩は猫 である	No. 173	BG	25.3 x 36 cm	珍野家の廊下		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	315	我が輩は猫 である	No. 175	BG	25.3 x 36 cm	我が輩がチヨちゃんにプロポ ーズした場所		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	316	我が輩は猫 である		BG	25.3 x 36 cm	(桜の木の下のベンチ)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	317	我が輩は猫 である		BG	25.3 x 36 cm	(雪道)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	318	我が輩は猫 である	No. 67	BG	25.3 x 36 cm	秋雨に咲く花		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	319	我が輩は猫 である	86?	BG	25.3 x 36 cm	(椿アップ)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	320	我が輩は猫 である	No. 70	BG	25.3 x 36 cm	珍野家の庭		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	321	我が輩は猫 である		BG	25.3 x 36 cm	(珍野家の庭、梅の木)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	322	我が輩は猫 である	3-2	BG	25.3 x 36 cm	(珍野家の庭、花)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	323	我が輩は猫 である	7-1	BG	25.3 x 36 cm	(夜の屋敷、庭から)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	324	我が輩は猫 である		BG	27 x 38.3 cm	(屋敷と鉄筋の家)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	325	我が輩は猫 である	31-18	BG	25.3 x 36 cm	(桜の木下の橋)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	326	我が輩は猫 である	5-21	BG	25.3 x 36 cm	(屋根の俯瞰)	紙ブック? 張り込み	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	327	我が輩は猫 である		BG	25.3 x 36 cm	(和室 室内 武士道)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	328	我が輩は猫 である	No. 61	BG	25.3 x 36 cm	雪の本郷の町		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	329	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm		2 枚あり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	330	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	331	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	332	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	333	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	334	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	335	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	336	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	337	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	338	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	339	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	340	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	341	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	342	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	343	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	344	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	345	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	346	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	347	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	348	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	349	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	350	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	351	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	352	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	353	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	354	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	355	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	356	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	357	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	358	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	359	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	360	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	361	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	362	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	363	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	364	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	365	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	366	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	367	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	368	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	369	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	370	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	371	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	372	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	373	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	374	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	375	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	376	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	377	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	378	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	379	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	380	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	381	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	382	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	383	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	384	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	385	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	386	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	387	我が輩は猫 である		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	388	工事中止命 令		Book	27 x 38 cm	工場内部		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	389	工事中止命 令		Book	30 x 42 cm	(ビルの隙間からモンスター、 安全第一)	テスト? ポスターカラーで はないような画材にマジック 使用、紙でブック作成	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	390	工事中止命 令	No, 115	BG	27 x 38.5 cm	工事中のビル	薄塗り、ポスターからではな いような画材、紙が上質、コ ピック使用?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	391	工事中止命 令	S10-C4	美術ボード	38.5 x 27 cm	工場外側、黄色		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	392	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	工事俯瞰	カバーセルあり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	393	工事中止命 令	S3C7-9	BG	27 x 38.5 cm	工場内部通路、ピンクの光	レイアウトあり	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	394	工事中止命 令	S3C7-9	レイアウト	23 x 30.3	アルゴスのロゴあり	BG あり	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	395	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	工場内部入り口		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	396	工事中止命 令	S3C5	レイアウト	27 x 38.5 cm	アルゴスのロゴあり		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	397	工事中止命 令	S3C5	BG+セル	23 x 30.3			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	398	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	工事外側 広場		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	399	工事中止命 令	S5C13	Book	27 x 38.5 cm	工事内部のパイプ		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	400	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	工事内部 紫青		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	401	工事中止命 令	S10C7	レイアウト	23 x 30.3	ロボットの背景にビル		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	402	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	工事外側 黄色い空		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	403	工事中止命 令	13-21	美術ボード	27 x 38.5 cm	ビルの窓		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画集掲載 数	タップ穴 あり	セル あり
	404	工事中止命 令		Book	27 x 38.5 cm	部屋内部 セルは黒1色で表 現、ピンクと青の背景		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	405	工事中止命 令	13-19	Book	27 x 38.5 cm	本が散乱した部屋内部 セル は黒1色で表現		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	406	工事中止命 令		Book	27 x 38.5 cm	部屋内部 404 をコピーした セル? ピンクの背景		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	407	工事中止命 令	1-2, 1-3	美術ボード	38.5 x 27 cm	男性クローズアップ		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	408	工事中止命 令		不明	25.5 x 36 cm	テスト 抽象的な色彩背景	BG?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	409	工事中止命 令	11-4, 12-1	美術ボード		扉が開くカット	シーンボード?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	410	工事中止命 令	s3C15, S3C1, S12C2	美術ボード	25.5 x 36 cm	ブルドーザー	2枚セット	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	411	工事中止命 令	A-1	美術ボード	25.5 x 36.2 cm	寝室俯瞰、コピーした線画に 着色 バージョン1	りんたろうさんの絵?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	412	工事中止命 令	A-1	美術ボード	25.5 x 36.2 cm	寝室俯瞰、コピーした線画に 着色 バージョン2		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	413	工事中止命 令	A-1	美術ボード	25.5 x 36.2 cm	寝室俯瞰、コピーした線画に 着色 バージョン3		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	414	工事中止命 令	1-3, 1-4	美術ボード	36.2 x 25.5 cm	川	シーンボード?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	415	工事中止命 令	N0.113	不明	31 x 45 cm	工事現場	美術ボード?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	416	工事中止命 令	N0.112	美術ボード	25.5 x 36 cm	工事中の建物 初期ボード		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	417	工事中止命 令	13-6	美術ボード	38.5 x 27 cm	部屋の内部、2カット		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	418	工事中止命 令		不明	27 x 38.5 cm	工場俯瞰	美術ボード?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	419	工事中止命 令		不明	27 x 38.5 cm	工場の門	美術ボード?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	420	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	部屋の内部、青色		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	421	工事中止命 令	S3C1	不明	27 x 38.5 cm	部屋の内部、午後3時~4 時	美術ボード?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	422	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	工場外観、444		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	423	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	工場外観、足場		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	424	工事中止命 令	13-7	BG	27 x 38.5 cm	(部屋の内部、群青+ピンク)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	425	工事中止命 令	No.117	BG	27 x 38.5 cm	444 プロジェクト入口		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	426	工事中止命 令		BG	24.5 x 38.5 cm	(部屋の内部、ピンクの光)	セロハンテープの跡あり	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	427	工事中止命 令	8-5	BG	27 x 38.5 cm	(工場外観、小さい窓)	セロハンテープの跡あり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	428	工事中止命 令	No.92	BG	27 x 38.5 cm	時間のとまった工事現場、モ ノクロに紫		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	429	工事中止命 令		BG	27 x 38.5 cm	(時間のとまった工事現場の 扉、モノクロに紫)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	430	工事中止命 令	12-9	美術ボード	38.5 x 27 cm	(毛布にくるまる男)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	431	工事中止命 令	8-1	美術ボード	38.5 x 27 cm	(部屋のベッドで考え込む男 性、俯瞰)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	432	工事中止命 令		Book	26.5 x 38 cm	(部屋の内部、ランプクローズ アップ)	セル 2 枚、1 枚印刷、カバ ーセルあり	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15	433	工事中止命 令	No.1	BG	34 x 43.6 cm	(部屋内部)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	434	工事中止命 令	S10C5	BG	32.4 x 45.4 cm	(工場内部)	カバーセルあり	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	435	工事中止命 令		BG	42.4 x 54.2 cm	(工場内部、パイプ)	436 と Book?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	436	工事中止命 令		BG	42.4 x 54.2 cm	(工場内部、パイプ)	くりぬき、435 と紙 BOOK の 一部?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	437	工事中止命 令		Book	33.7 x 74.6 cm	book のセルのみ、BG なし		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	438	工事中止命 令		BG	28 x 82.6 cm	(ビル廃墟、Block 113)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	439	カムイの剣	39-6	美術ボード	38.2 x 27.1 cm	(窓の隙間から光)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	440	カムイの剣		不明	29.7 x 38.8 cm	(漁村)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	441	カムイの剣	101	BG	30.9 x 38 cm	(屋敷門の俯瞰)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	442	カムイの剣		不明	25.5 x 36.1 cm	(屋敷室内、いろり)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	443	カムイの剣	6-2	BG	26.9 x 37.3 cm	(屋敷室内、入り口側)		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	444	カムイの剣	No.104	BG	37 x 47 cm	幻の霊峰ヌプリ B		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	445	カムイの剣	No.105	BG	37 x 47 cm	幻の霊峰ヌプリ C		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	446	カムイの剣		BG	38.3 x 54 cm	幻の霊峰ヌプリ D		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	447	カムイの剣		BG	38.3 x 54 cm	幻の霊峰ヌプリ F		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	448	カムイの剣		BG	46.6 x 60 cm	(燃える瓦礫、犬?)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	449	カムイの剣		BG	38.3 x 54 cm	幻の霊峰ヌプリ E	タップ穴あり	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	450	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	451	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	452	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	453	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	454	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	455	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	456	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	457	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	458	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	459	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	460	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	461	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	462	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	463	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	464	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	465	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm		カバーセルあり	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	466	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	467	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	468	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	469	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	470	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	471	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	472	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	473	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	474	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	475	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	476	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	477	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	478	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	479	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	480	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	481	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	482	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	483	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	484	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	485	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	486	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	487	母をたずね て三千里		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	488	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	489	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	490	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	491	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	492	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	493	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	494	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	495	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	496	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	497	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	498	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	499	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	500	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	501	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	502	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	503	母をたずね て三千里		Book	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	504	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	505	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	506	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	507	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	508	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	509	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	510	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	511	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	512	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	513	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	514	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	515	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	516	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	517	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	518	母をたずね て三千里		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	519	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	520	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	521	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	522	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	523	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	524	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	525	母をたずね て三千里		Book				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	526	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	527	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	528	母をたずね て三千里		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	529	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	530	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	531	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	532	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	533	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	534	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	535	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	536	母をたずね て三千里		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	537	母をたずね て三千里		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	538	母をたずね て三千里		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	539	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	540	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	541	母をたずね て三千里		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	542	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	543	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画集掲 載	タッパ穴 あり	セル あり
	544	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	545	母をたずね て三千里		BG(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	546	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	547	母をたずね て三千里		不明			小さめ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	548	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	549	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm		マット入り	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	550	母をたずね て三千里		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	551	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	552	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	553	母をたずね て三千里		BG+セル				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	554	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	555	母をたずね て三千里		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	556	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	557	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	558	母をたずね て三千里		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	559	母をたずね て三千里		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	560	火の鳥		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	561	火の鳥		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	562	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	563	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画像掲載	タップ穴 あり	セル あり
	564	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	565	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	566	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	567	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	568	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	569	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	570	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	571	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	572	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	573	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	574	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	575	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	576	火の鳥		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	577	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	578	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	579	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	580	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	581	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	582	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	583	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画像掲載	タップ穴 あり	セル あり
	584	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	585	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	586	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	587	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	588	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	589	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	590	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	591	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	592	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	593	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	594	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	595	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	596	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	597	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	598	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	599	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	600	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	601	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	602	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	603	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	604	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	605	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	606	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	607	作品不明		美術設定(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	608	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	609	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	610	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	611	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	612	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	613	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	614	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	615	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	616	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	617	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	618	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	619	作品不明		美術設定(複製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	620	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	621	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	622	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	623	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	624	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	625	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	626	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	627	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	628	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	629	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	630	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	631	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	632	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	633	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	634	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	635	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	636	作品不明		美術設定	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	637	作品不明		美術設定(複 製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	638	作品不明		美術設定(複 製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	639	作品不明		美術設定(複 製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	640	作品不明		美術設定(複 製)	25.7 x 36.3 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28	641	きんぎょ注 意報!		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	642	きんぎょ注 意報!		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	643	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	644	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	645	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	646	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	647	劇場用聖闘 士星矢		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	648	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	649	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	650	若草物語		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	651	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	652	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	653	きんぎょ注 意報！		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	654	きんぎょ注 意報！		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	655	きんぎょ注 意報！		レイアウト	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	656	作品不明		Book				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	657	作品不明		Book				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	658	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	659	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	660	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	661	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	662	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	663	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニドウ 画像掲載	タップ穴 あり	セル あり
	664	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	665	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	666	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	667	作品不明		美術ボード				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	668	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	669	作品不明		BG+セル				<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	670	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	671	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	672	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	673	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	674	作品不明		レイアウト(複製)	24.8 x 26.6 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	675	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	676	作品不明		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	677	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	678	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	679	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	680	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	681	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	682	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	683	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	684	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	685	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	686	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	687	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	688	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	689	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	690	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	691	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	692	作品不明		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	693	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	694	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	695	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	696	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	697	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	698	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	699	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	700	ゼロ弾きの ゴーシュ		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	701	ゼロ弾きの ゴーシュ		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	702	ゼロ弾きの ゴーシュ		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	703	ゼロ弾きの ゴーシュ		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	704	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	705	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	706	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	707	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	708	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	709	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	710	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	711	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	712	ゼロ弾きの ゴーシュ		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	713	カムイの剣		美術設定(複 製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	714	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	715	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG+セル	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	716	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	717	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	718	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG(複製)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	719	ゼロ弾きの ゴーシュ		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	720	ゼロ弾きの ゴーシュ		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	721	ゼロ弾きの ゴーシュ		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	722	ゼロ弾きの ゴーシュ		BG	27 x 38.5 cm			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	723	ゼロ弾きの ゴーシュ		不明				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ファイル 番号	整理番 号	作品名	カット番号	タイプ	サイズ1:本体 高さ × 幅 (cm)	備考 1 メモなど	備考 2 形態について	アニメウ 画集掲 載	タップ穴 あり	セル あり
	724	ゼロ弾きの ゴーシュ		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	725	ゼロ弾きの ゴーシュ		Book				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	726	ゼロ弾きの ゴーシュ		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	727	ゼロ弾きの ゴーシュ		その他				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

付録 2

棕尾篁フィルモグラフィ

作品名	形態	公開年	棟尾篁担当	監督	美術監督
鉄腕アトム	TV	1963～1964	背景	手塚治虫(総監督)	松本強、八村博也、他
ビッグ X	TV	1964～1965	背景	浜本征三	
宇宙エース	TV	1965～1966	背景	笹川浩(現・笹川ひろし)	
W3	TV	1965～1966	背景	手塚治虫(総監督)	伊藤主計
おそ松くん	TV	1966～1967	背景		
レインボー戦隊ロビン	TV	1966～1967	背景	芹川有吾、田宮武、眞野好央、他	
がんばれ！ マリンキッド	TV	1966	背景		
かみなり坊やピッカリ・ビー	TV	1967～1968	背景		
マッハ GoGoGo	TV	1967～1968			
巨人の星	TV	1968～1971	背景		小山礼司(1-57話)、影山勇(58-182話)
タヤケ番長	TV	1968～1969	背景		
ジョニーサイファー	TV	1968～1969	背景		
紅三四郎	TV	1969	背景		
どろろ	TV	1969	美術、背景	杉井ギサブロー(総監督)	槻間八郎
男一匹ガキ大将	TV	1969～1970	背景	若林忠雄	
アタック No.1	TV	1969～1971	背景	黒川文男、岡部英二、吉田茂承、竹内啓雄ほか	
あしたのジョー	TV	1970～1971	背景	出崎統	明石貞一
赤き血のイレブン	TV	1970～1971	背景	山田健(1-8,10-11話)、岡迫亘弘(9,12-39話)	沼井肇(1-6話)、井岡雅宏(11-22, 25-37話、小林七郎(40話-))
クレオパトラ	映画	1970	背景	手塚治虫、山本暎一	伊藤主計
国松さまのお通りだい	TV	1971～1972	背景		

作品名	形態	公開年	棕尾篁担当	監督	美術監督
ルパン三世	TV	1971～1972	背景		千葉秀雄(1-6話)、 伊藤雅人(7-23話)
正義を愛する者 月光仮面	TV	1972	背景	岡迫亘弘	西田稔
赤胴鈴之助	TV	1972～1973	背景		影山仁
アストロガンガー	TV	1972～1973	美術監督	新田雅司、吉田健次郎 他	棕尾篁
山ねずみロッキーチャック	TV	1973	背景	遠藤政治	伊藤主計
ジャングル黒べえ	TV	1973	背景		福田尚朗(1-2話)、龍池昇 (3-31話)
荒野の少年イサム	TV	1973～1974	背景		影山仁
空手バカ一代	TV	1973～1974	美術監督	岡部英二、出崎統	棕尾篁
善太と三平 [パイロットフィルム]	TV	1973	美術監督	りんたろう	棕尾篁
アルプスの少女ハイジ	TV	1974	背景	高畑勲(総監督)	井岡雅宏
てんとう虫の歌	TV	1974～1976	背景	笹川ひろし	多田喜久子(83話-)
フランダースの犬	TV	1975	背景	黒田昌郎	石橋建一
まんが 日本昔ばなし [第1期]	TV	1975	美術監督	りんたろう	棕尾篁(2話B、6話B)
母をたずねて三千里	TV	1976	美術監督	高畑勲	棕尾篁
あらいぐまラスカル	TV	1977	背景	遠藤政治、腰繁男(1-14,27- 52話)、斉藤博(15-26話)	井岡雅宏
野球狂の詩	TV	1977～1979	美術監督	華和ためお、黒川文男、岡部 英二、他	古谷彰、半藤克美、棕尾篁、 工藤剛一、番野雅好
ジェットーマルス	TV	1977	美術監督	りんたろう	棕尾篁
アローエンブレム グランプリの鷹	TV	1977	美術監督	りんたろう	棕尾篁(1-26話)、辻忠直 (27-44話)
宇宙海賊キャプテンハーロッ ク	TV	1978	美術監督	りんたろう	棕尾篁
宇宙海賊キャプテンハーロッ ク アルカディア号の謎	短編映画	1978	美術監督	りんたろう	棕尾篁

作品名	形態	公開年	椋尾篁担当	監督	美術監督
銀河鉄道 999	TV	1978～1981	美術		
銀河鉄道 999	映画	1979	美術監督	りんたろう	椋尾篁、窪田忠雄
がんばれ 元気	TV	1980	美術監督	りんたろう	椋尾篁
Dr.スランプ アラレちゃん	TV	1981～1986	背景		
Dr.スランプ アラレちゃん スペシャル	TV	1981	美術		
さよなら銀河鉄道 999 -アンドロメダ終着駅-	映画	1981.8.1	美術監督	りんたろう	椋尾篁
ゼロ弾きのゴーシュ	映画	1982.1.23	美術監督	高畑勲	椋尾篁
吾輩は猫である	TV	1982.2.12	美術監督	りんたろう	椋尾篁
機甲艦隊ダイラガーXV	TV	1982～1983	チーフデザイナー (第1話～第15話)		窪田忠雄、椋尾篁
幻魔大戦	映画	1983	美術監督	りんたろう	椋尾篁
ストップ!! ひばりくん!	TV	1983～1984	美術デザイン		
カムイの剣	映画	1985	美術監督	りんたろう	椋尾篁
は～いステップジュン	TV	1985～1986	美術デザイン		
剛Q 超兎イッキマン	TV	1986	美術デザイン		
がんばれスイミー	映画	1986	美術監督		椋尾篁
時空の旅人-Time Stranger-	映画	1986	背景	真崎守	男鹿和雄
火の鳥 鳳凰編	映画	1986.12.20	美術監督	りんたろう	椋尾篁
青春アニメ全集「野菊の墓」 「怪談芳一ものがたり」	TV	1986	美術監督	黒川文男(総監督)	椋尾篁
迷宮物語「工事中止命令」	映画	1987	美術監督	大友克洋	椋尾篁
勝利投手	映画	1987	美術監督	飯田つとむ	椋尾篁

作品名	形態	公開年	椋尾篁担当	監督	美術監督
デビルマン「誕生編」	OVA	1987	美術監督	竹下健一	椋尾篁
よいこのたのしいクリスマス 「きよしこの夜」	OVA	1987	コンテ、演出、 美術、背景	未詳	椋尾篁
帝都物語	映画	1988	イメージデザイン	実相寺昭雄	
シーキャット	映画	1988	美術監督	杉山卓	椋尾篁
悪魔くん	短編映画	1989	美術デザイン	佐藤順一	
悪魔くん: ようこそ悪魔ランド へ！！	短編映画	1990	美術監督	佐藤順一	椋尾篁
もーれつア太郎 第2作	TV	1990	美術デザイン	佐藤順一、他	
ウォーターライド銀河鉄道 999? 花と緑の博覧会 銀河鉄道 999?	短編映画	1990	美術		
日本の歴史(1)	OVA	1990	美術監督		椋尾篁
松本零士オリジナルアニメ映 画(タイトル不明)	短編映画	1990	美術監督		椋尾篁
きんぎょ注意報!	短編映画	1991~1992	美術デザイン	佐藤順一	窪田忠雄
光の風のアーマ(1)	短編映画	1991	イメージボード/ 背景	勝間田具治	
三国志 第一部・英雄たちの 夜明け	映画	1992	美術監督	勝間田具治	椋尾篁、窪田忠雄
三国志 第二部・長江燃ゆ!	映画	1993	-	勝間田具治	窪田忠雄
三国志 完結編・遥かなる大 地	映画	1994	-	勝間田具治	窪田忠雄
美少女戦士セーラームーン	TV	1992~1997	美術デザイン/ 監修	佐藤順一、他	椋尾篁、窪田忠雄 * 第3シリーズごろから田尻 健一へ引き継がれる
光の風のアーマ(2)	短編映画	1992	イメージボード/ 背景	勝間田具治	

付録 3

りんたろうフィルムグラフィ

作品名	形態	公開年	りんたろう 担当	作画監督	美術監督
白蛇伝	映画	1958.10.22	彩色	※原画 (大工原 章、森 康二)	岡部一彦、橋本潔
少年猿飛佐助	映画	1959.12.25	彩色	※原画 (大工原 章、森 康二、他)	進藤誠吾、小山礼司
西遊記	映画	1960.8.14	動画		矢野雅章、沼井肇
安寿と厨子王丸	映画	1961.7.19	動画		鳥居塚誠一
ねずみのよめいり	短編映画	1961.10.14	動画	月岡貞夫	小山礼司
アラビアンナイト シンドバットの冒険	映画	1962.7.21	動画		進藤誠吾、深井肇
ある街角の物語	映画	1962.11.5	動画		新井亮
鉄腕アトム	TV	1963～ 1964	演出	内野純緒	松本強、八村博也、他
鉄腕アトム[宇宙の勇者]	映画	1964.7.26	共同演出		
ジャングル大帝	TV	1965	チーフディ レクター	沼本清海	松本強、伊藤信治
ジャングル大帝	映画	1966	共同演出	伊藤信治、八村博也、他	(作画技術) 沢井裕之
ジャングル大帝 進めレオ!	TV	1966	チーフディ レクター	伊藤信治	勝井千賀雄
わんぱく探偵団	TV	1968～ 1969	監督		金山明博、岡崎邦彦、 他
佐武と市 捕物控	TV	1968～ 1969	監督		山本義也、西芳邦、他
ムーミン[第1期]	TV	1970	チーフディ レクター	森田浩光、矢沢則夫、他	千葉秀雄(-26話)、 半藤克美(27話-)
東京の山賊	TV	1970	アニメ演出	撮影監督:高尾 隆	星野 昭
ムーミン[第2期]	TV	1972	チーフディ レクター	森田浩光、芦田豊雄、矢沢 則夫、他	半藤克美
善太と三平[パイロットフィルム]	TV	1973	演出		椋尾篁
星の子 チョピン	TV	1974	チーフディ レクター	矢沢則夫	
まんが 日本昔ばなし[第1期]	TV	1975	演出	矢沢則夫(2話B、6話B)	椋尾篁(2話B、6話 B)
クムクム	TV	1975	チーフディ レクター	矢沢則夫、安彦良和、他	半藤克美、伴一成

作品名	形態	公開年	りんたろう 担当	作画監督	美術監督
子象の行進	TV	1976	アニメーション	矢沢則夫	
UFO 戦士 ダイアポロン	TV	1976	絵コンテ	角田利隆	アートディレクター: 大隅敏弘
まんが 世界昔ばなし	TV	1976	演出		
ジェットーマルス	TV	1977	チーフディレクター	みぶわたる、芦田豊雄、森利夫、他	椋尾篁
アローエンブレム グランプリの鷹	TV	1977～ 1978	チーフディレクター	森利夫、菊池城二、野田卓雄、小松原一男他	椋尾篁(1-26 話)、辻忠直 (27-44 話)
まんが 日本昔ばなし[第 2 期]	TV	1977	演出	矢沢則夫(170 話)	小関俊之(170 話)
宇宙海賊キャプテンハーロック	TV	1978	チーフディレクター	小松原一男、菊池城二、野田卓雄、他	椋尾篁
宇宙海賊キャプテンハーロック アルカディア号の謎	映画	1978	監督	小松原一男	椋尾篁
銀河鉄道 999	映画	1979	監督	小松原一男	椋尾篁、窪田忠雄
がんばれ 元気	TV	1980	チーフディレクター	小松原一男、津野二郎、須田正己、他	椋尾篁
さよなら銀河鉄道 999 -アンドロメダ終着駅-	映画	1981.8.1	監督	小松原一男	椋尾篁
吾輩は猫である	TV	1982.2.12	演出	小松原一男	椋尾篁
幻魔大戦	映画	1983	監督	野田卓雄	椋尾篁
カムイの剣	映画	1985	監督	野田卓雄	椋尾篁
ポピーに首っつけ	映画	1985.3.9	プランナー	大橋学	山川晃
時空の旅人-Time Stranger-	映画	1986.12.20	プロデューサー	野田卓雄	男鹿和雄
火の鳥 鳳凰編	映画	1986.12.20	監督	さかいあきお	椋尾篁
火の鳥 ヤマト編	OVA	1987.8.1	プロデューサー	さかいあきお	松岡聡
Manie-Manie 迷宮物語	映画	1987.9.25	監督	福島敦子	石川山子
X 電車で行こう	OVA	1987.11.6	監督	兼森義則	青木勝志
火の鳥 宇宙編	OVA	1987.12.21	プロデューサー	野田卓雄	池田祐二

作品名	形態	公開年	りんたろう 担当	作画監督	美術監督
宮沢賢治作品集 風の又三郎	OVA	1988.8.20	監督	兼森義則	青木勝志
悪魔(デイモス)の花嫁 蘭の組曲	OVA	1988.10.5	監督	浜崎博嗣	長嶋陽子
手塚治虫物語 ぼくは孫悟空	TV	1989.8.27	監督	百瀬義行	金村勝義
YAWARA! a fashionable judo girl!	TV	1989	演出(オープニング)		池田祐二
DRAGON QUEST[第1期]	TV	1989	チーフディレクター		金村勝義
NANTOKA NARUDE SHO!	OVA	1990.1.25	チーフディレクター		
ロードス島戦記	OVA	1990	絵コンテ		金子英俊
帝都物語	OVA	1991	チーフディレクター	片山一良(1部)、千明孝一(2部)、久米一成(3部)、池田成(4部)	金子英俊
DOWNLOAD 南無阿弥陀仏は愛の詩	OVA	1992.12.18	監督	野田卓雄	金子英俊
HYPER FUTURE VISION 銃夢	OVA	1993	スーパーバイザー		金子英俊
ニュースステーション[オープニング]	その他	1993	演出	兼森義則	
Esquire Japan [CM]	その他	未詳	絵コンテ		
X ²	OVA	1993.11.21	監督		池田祐二
FINAL・FANTASY	OVA	1994	チーフディレクター		金子英俊
オサムとムサシ	映画	1994.4.25	監督		西田稔
真・孔雀王	OVA	1994	監督	阿部恒	平城徳浩
Original Picture Image Crip Minami Ozaki cathexis	OVA	1994	チーフディレクター		青木勝志
あずきちゃん[オープニング]	その他	1995	絵コンテ		上原成代
アンネの日記	映画	1995.8.19	演出協力		池田祐二
Satanika	映画	1995 ごろ	監督	羽山淳一、馬越嘉彦	

作品名	形態	公開年	りんたろう 担当	作画監督	美術監督
X	映画	1996.8.3	監督	結城信輝	平田秀一
Wish[OP・ED フィルム、オープニングとエンディング]	映画	1997.3.23	絵コンテ		上原伸一
幻想虚構 精霊機導弾 ELEMENTAL GEARBOLT(アニメーション部分)	GAME	1997.12.11	演出		金子英俊
MASTER キートン	OVA	1999	絵コンテ		池田祐二
Petshop of Hoorrors[オープニング]	その他	1999	絵コンテ		加藤浩
アレクサンダー戦記	TV	1999	プロデューサー		西田稔
アレクサンダー戦記	映画	2000.10.7	監督		西田稔
METROPOLIS	映画	2001.5.26	監督	名倉靖博	平田秀一
X[オープニング]	TV	2001	演出	各話ごとに異なる	池田祐二
SPACE PIRATE CAPTAIN HERALOCK The endless odyssey OUTSIDE LEGEND	OVA	2002	監督	結城信輝	池田尚
GUNSLINGER GIRL[オープニング]	TV	2003	絵コンテ		池田尚
妄想代理人	TV	2004	演出		池信孝
天上天下[オープニング]	TV	2004	絵コンテ		金子英俊
48x61	その他	2004.6.25	監督		※事務所の資料で確認
Paradise Kiss	TV	2005	絵コンテ		上原伸一
夢使い[オープニング]	TV	2006	絵コンテ		西倉力
ULTRAVIOLET Code044[エンディング]	OVA	2008	絵コンテ		河野次郎
ウルヴァリン[プロモーションビデオ]	その他	2009.7.24	演出		
よなよなペンギン	映画	2009.12.23	監督	前田庸生	馬都美保子
ブレイド	TV	2011	監督協力		青木勝志
さくら荘のペットな彼女[オープニング]	TV	2012	絵コンテ		備前光一郎

作品名	形態	公開年	りんたろう 担当	作画監督	美術監督
バンド・デシネ『Ma vie en 24 images par seconde(1 秒間 24 コマの私の人生)』	書籍	2024	著者	-	-
山中貞雄に捧げる漫画映画 「鼠小僧次郎吉」	短編映画	2023	監督	兼森義則	阿部行夫、伊奈淳子

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2024—2025 別冊
(令和6年度 第24号 別冊)

令和7年7月発行

編集・発行：公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀1-1-83
電話 0422-40-2211

印 刷：望洋印刷株式会社

