

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

Annual Report: The Tokuma Memorial Cultural Foundation for Animation

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団
令和六年度事業報告
(2024 年 4 月 1 日～2025 年 3 月 31 日)

1：アニメーション文化に関する展覧会事業の企画及び運営（1号事業関係）	1
（1）常設展示	1
（2）企画展示	1
（3）短編映画上映	3
（4）その他の展覧会事業	4
（5）美術館開館日、入館者数等	6
（6）三鷹市民招待日など	10
（7）地域活動	10
2：アニメーション作品及びその資料の収集、保管及び展示並びにアニメーション文化に関する調査研究、普及啓発及び活動の奨励（2号事業関係）	11
（1）アニメーション美術館に収蔵する作品及び資料等の収集	11
（2）保有するアニメーションに関する資料の整理・保管	11
（3）保有する資料の展示	11
（4）アニメーション文化に関する調査研究	12
（5）アニメーション文化調査研究活動助成制度の実施	12
（6）アニメーション文化についての講演会等	13
（7）図書閲覧室 トライホークス	15
【資料】図書閲覧室 閲覧図書一覧表	16
（8）アニメーション関連展覧会への企画協力及び展示制作協力	17
（9）アニメーション作品の普及啓発活動	17
【資料】基本財産一覧	18
3：三鷹市の公の施設に係る指定管理者の指定を受けて行なうアニメーション美術館の管理運営（3号事業関係）	25
三鷹市立アニメーション美術館の管理運営	25
4：三鷹市の委託を受けて行なうアニメーションに関する事業（4号事業関係）	26
三鷹の森アニメフェスタへの協力	26
5：展覧会事業に付帯する図録その他の印刷物並びにアニメーション文化に関する出版物、映像及び音楽に関する製品の製作及び販売（5号事業関係）	28
（1）出版物の制作販売	28
（2）アニメーション映画のライブラリー事業	28
6：その他この法人の目的を達成するために必要な事業（6号事業関係）	29
7：広報活動報告	29
【資料】広報資料媒体一覧表	31
8：令和6年度決算報告	35
【巻末】アニメーション文化に関する調査研究報告	37

1：アニメーション文化に関する展覧会事業の企画及び運営（1号事業関係）

(1) 常設展示

当美術館において昨年度同様、以下の展示を行なった。

会期 令和6年4月1日～令和7年3月31日(休館日を除く)

◆常設展示その1「動きはじめの部屋」

会場 地下一階常設展示室

この展示室では、現在のアニメーションのもとになった様々な発明を題材にした展示物を見せられている。19世紀あるいはそれ以前から、絵を動かすことや奥行きのある空間（別世界）を作ることを目指してきた先人からの積み重ねは、やがてフィルムとしての映画を生む。そうした流れを踏まえて、昔の発明と現代の技術を融合させて、より楽しめる展示物を制作している。今年度は、引き続き展示室内の展示物の清掃、補修、交換を適宜行なった。

◆常設展示その2「映画の生まれる^{ところ}場所」

会場 一階常設展示室

4つの小部屋を利用した展示室では、アニメーション映画のスタジオを模した空間を設け、映画を作る現場の雰囲気が味わえるものとしている。ただし、実在のスタジオをそのまま再現するのではなく、ものづくりの楽しさが感じられるような、イメージの広がる空間をつくるべく、家具調度品から小物、絵の飾り方に至るまで工夫を施した。今年度は、引き続き展示室内の展示物の清掃、補修、交換を適宜行なった。

◆常設展示その3「ネコバスルーム」

会場 二階常設展示室

『となりのトトロ』のキャラクター、ネコバスを全長5.4mのぬいぐるみで作り、美術館二階の一角を、子どもたち（小学生以下）がネコバスに乗って遊べる空間として開放した。今年度は、ネコバス本体及び毛皮部分も交換更新を行なった他、筐体検査や清掃も実施した。

(2) 企画展示

① 企画展示「君たちはどう生きるか」展 第一部 イメージボード編

会期 令和6年4月1日～令和6年5月12日

会場 一階企画展示室

前年度に引き続き、企画展示「君たちはどう生きるか」展 第一部 イメージボード編を開催した。

本展示では、宮崎駿監督の最新作である『君たちはどう生きるか』の制作過程において、宮崎駿監督をはじめとする少数精鋭のアニメーターや美術スタッフによって描かれた絵を純粹に展示し、紙と鉛筆から始まる手描きの豊かさと、そして描くことの力そのものを感じていただける場を提供することを目指した。

第一部イメージボード編では、多くの方が作品の世界観が生み出されていく過程を描かれた絵から感じ取るように、時間をかけて1枚1枚じっくりと鑑賞していた。パノラマボックス「黄金の門」は子どもたちに大変好評で、箱の中に広がる不思議な世界に手を入れようと試みたり、色々な角度から中を覗き込んでみたり、その世界観を楽しんでいた。



「君たちはどう生きるか」展 第一部 イメージボード編

② 企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部 レイアウト編

会期 令和6年5月25日～令和6年11月10日

会場 一階企画展示室

令和6年5月25日からは、企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部レイアウト編を開催した。

レイアウトとは、そのカットの背景やキャラクターの位置関係、動きの指示、カメラワークなどが書き込まれた、アニメーションの設計図である。宮崎駿監督作品『君たちはどう生きるか』では、原画担当のアニメーターによって描かれ、宮崎駿監督と作画監督が確認・修正を行っている。制作過程で描かれた絵のほとんどが、紙に鉛筆と絵の具で描かれているという意味において、近年では稀な「手描き」アニメーション作品『君たちはどう生きるか』。宮崎駿監督をはじめとする熟練のアニメーターによって描かれたレイアウトの完成度は、「手描き」アニメーションの粋であるといえる。

本企画展示では、制作過程において描かれたアニメーションの設計図であるレイアウトを、200点あまり展示し、紙と鉛筆による手描きの表現の豊かさと、カットにこめられた力と意思を感じていただける展示を目指した。

アニメーターへの指示図として描かれるレイアウトを、アニメーション業界の方だけにとどまらず、沢山の方がレイアウト一枚一枚に書かれている指示内容をじっくりと読み取ろうとする様子が見られた。



「君たちはどう生きるか」展 第二部 レイアウト編

③ 企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 前期
会期 令和6年11月23日～令和7年3月31日
会場 一階企画展示室

令和6年11月23日からは、企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 前期を開催した。

アニメーション映画では画面の中の物は全て描かれなければ存在する事はない。宮崎駿監督が「アニメーション映画の品格は背景美術で決まる」と発言しているように、美しく豊かな画面は背景美術の力がなければ生まれない。

背景美術編では、『君たちはどう生きるか』の背景美術の技と芸術性の結晶である背景画を展示し、作品の世界をより深く体感していただける展示とした。

国内外を問わず、大人から子供まで、1点1点の絵を立ち止まりじっくりとご覧になり、1枚の背景から思い出される映画のシーンを語る方、緻密に描かれた背景美術ならではの構図や色合いに感心する方など、大変好評をいただいた。



「君たちはどう生きるか」第三部 背景美術編 前期

(3) 短編映画上映

地下一階の映像展示室「土星座」では、スタジオジブリのオリジナル短編アニメーションを上映している。

本年度は、以下のオリジナル短編アニメーション作品を上映した。

【オリジナル短編アニメーション作品の上映】

令和6年4月1日～4月30日	『水グモもんもん』
令和6年5月1日～5月12日	『めいとこねこバス』
令和6年5月25日～6月30日	『星をかった日』
令和6年7月1日～7月31日	『コロの大さんぼ』
令和6年8月1日～8月31日	『くじらとり』
令和6年9月1日～9月30日	『やどさがし』
令和6年10月2日～11月10日	『ちゅうずもう』
令和6年11月23日～12月26日	『パン種とタマゴ姫』
令和7年1月3日～1月31日	『毛虫のボロ』
令和7年2月1日～2月28日	『めいとこねこバス』
令和7年3月1日～3月31日	『たからさがし』

『くじらとり』『コロの大さんぼ』『めいとこねこバス』『星をかった日』『ちゅうずもう』『たからさがし』の6作品においては、1日に4回、聴覚に障害をお持ちの方に向け日本語字幕付で上映した。

(4) その他の展覧会事業

① クリスマス装飾

会期 令和6年11月23日～令和6年12月26日

本年も11月23日から12月26日をクリスマス期間として、館内にクリスマス装飾等を施した。美術館短編映画『パン種とタマゴ姫』をモチーフにして、劇中の場면을コラージュしたボールや、麦素材やモール素材のオーナメントを制作して装飾に加えています。その他にも、館内・外においてこのシーズンならではの特別な装飾を全体に施した。夕方にはロウソクに見立てた電飾等、柔らかい光のイルミネーションにあかりが灯り、あたたかみのある雰囲気的美術館を生みだした。



クリスマス装飾

また、昨年に引き続き12月24日には、「ジブリ美術館ハンドベル隊によるクリスマスミニ演奏」を中央ホールで実施した。加えて25日には、公園を行き交う人たちにもハンドベルの音色を聞いていただけるように、カフェ近道のデッキ上からサプライズ演奏を行なった。カフェデッキや出口周辺には、たくさんの方にお集まりいただいた。演奏中は公園を通る近隣の方々も敷地外で足を止め、美術館のお客様とともに、クリスマスならではの楽曲とハンドベルの音色を楽しんでいた。



クリスマスハンドベル演奏

② ギャラリー展示

会期 令和6年11月23日～12月26日

会場 二階南側ギャラリー

上述のクリスマス装飾期間中には、企画展示「クルミわり人形とネズミの王さま展」で展示された、チャイコフスキーの音楽を奏でるオルゴール、バレエ劇場「おかしの国」と「森の中」の2台を二階南側ギャラリーに設置して展示した。オルゴール内の踊る人形に合わせ踊りだす子や、踊る人形をじっと見つめる子など、クリスマス気分を盛り上げる展示として大変好評をいただいた。

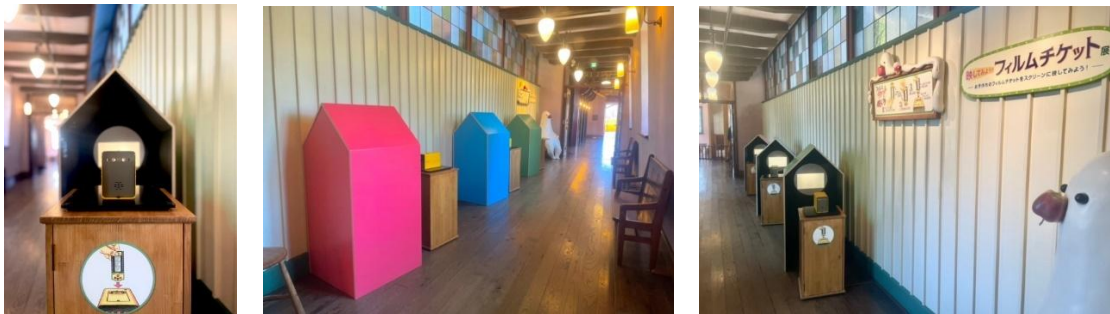
③ ギャラリー展示「映してみよう!! フィルムチケット展」

会期 令和6年3月27日～令和6年11月10日

令和7年1月8日～令和7年3月31日

会場 二階南側ギャラリー

2013年に開催された企画展示「ジブリの森のレンズ展」で展示されたチケット映写機を3台展示した。入口受付で渡しているフィルムチケットのフィルムは映画のフィルムと同じサイズのため、普段は絵柄が小さくしか見られないが、チケット映写機を使うと絵柄がスクリーンに大きく映し出され、自ら映写する体験を楽しんでいた。



ギャラリー展示「映してみよう!! フィルムチケット展」

(5) 美術館開館日、入館者数等

【美術館開館日】 開館日数 293 日 休館日数 72 日

本年度は下記のカレンダーのように開館した。通常の休館日は毎週火曜日、但し 4 月 30 日、8 月 13 日、12 月 24 日、2 月 11 日、3 月 25 日は火曜日だが開館した。

また、5 月 13 日(月)から 5 月 24 日(金)まではメンテナンス休館とした。その他、11 月 11 日(月)から 11 月 22 日(金)を展示替え休館、12 月 27 日(金)から 1 月 2 日(木)を年末年始休館とした。

なお、9 月 29 日(日)を「三鷹市民デー」、10 月 1 日(火)を「三鷹市および近隣市民デー」として開館した。

令和 6 年度 開館日カレンダー ※網目の入った日は休館日

4 月	日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30				

10 月	日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30	31		

5 月				1	2	3	4
	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	

11 月						1	2
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30

6 月							1
	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30						

12 月	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31				

7 月		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31			

1 月				1	2	3	4
	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	

8 月					1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31

2 月							1
	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	

9 月	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30					

3 月							1
	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30	31					

【入館者数】

月ごとの入館者数と入館料金区分の内訳、時間ごとの平均入館者数は下記の表の通り。

月別入館者数と入館料金区分内訳

月	合計（人）	大人	中高生	小学生	幼児
4月	48,873	40,714	2,490	3,849	1,820
5月	33,878	29,287	1,059	2,285	1,247
6月	48,954	40,445	2,681	4,191	1,637
7月	50,126	37,922	4,536	6,061	1,607
8月	55,540	41,316	4,785	7,408	2,031
9月	50,673	44,988	1,444	2,794	1,447
10月	52,874	45,460	1,782	3,541	2,091
11月	32,647	28,182	930	2,236	1,299
12月	45,936	38,621	2,503	3,115	1,697
1月	48,721	39,537	2,761	4,378	2,045
2月	50,063	42,025	2,310	3,427	2,301
3月	57,161	46,894	3,396	4,352	2,519
合計	575,446	475,391	30,677	47,637	21,741
割合（％）		82.6%	5.3%	8.3%	3.8%

時間ごとの平均入館者数

月	開館 日数	1日当りの 平均入館者数 （人）※	10時回 平均入館者数	11時回 平均入館者数	12時回 平均入館者数	13時回 平均入館者数	14時回 平均入館者数	15時回 平均入館者数	16時回 平均入館者数
4月	26	1,880	393	348	216	229	256	242	197
5月	17	1,993	420	360	229	240	264	275	204
6月	26	1,883	405	335	211	224	257	256	195
7月	26	1,928	395	359	227	231	247	266	202
8月	28	1,984	413	375	231	232	273	256	204
9月	26	1,949	401	353	229	237	260	270	199
10月	27	1,958	410	361	220	232	265	271	200
11月	16	2,040	436	367	227	249	268	285	209
12月	23	1,997	418	372	230	226	278	265	209
1月	25	1,949	399	360	230	221	273	267	200
2月	25	2,003	416	333	248	255	274	272	204
3月	28	2,041	428	332	254	261	280	276	210
合計	293日	1,964	410	354	229	236	266	266	202

※入場者数合計を開館日数で割り、小数点以下を四捨五入した数

【チケットの販売について】

入館料金は以下の通り。（料金はすべて消費税込み）

大人・大学生…1,000 円
 中学高校生……………700 円
 小学生……………400 円
 幼児……………100 円（3歳以下は無料）

当美術館では、以下の理由により、チケット販売において日時指定の予約制を導入している。

- ① 大人数が来る事による混雑の防止と安全性、快適性の確保
- ② 近隣住民への配慮
- ③ 交通渋滞の抑制
- ④ 地方顧客への配慮
- ⑤ 金銭の授受、システム故障等発生における改札の混乱防止

営業時間は、全日 10 時～18 時。入場時間は 1 日 7 回に分け、1 時間毎の入場とした。チケットは各回 200～400 枚程度、1 日で 1,800～2,100 名入場を上限とし販売を行なった。なお入場者上限数は、映像展示室の 1 日当たりの収容力と適切な館内環境を加味して算出している。

1 回目	10 時（11 時までに入場）	5 回目	14 時（15 時までに入場）
2 回目	11 時（12 時までに入場）	6 回目	15 時（16 時までに入場）
3 回目	12 時（13 時までに入場）	7 回目	16 時（17 時までに入場）
4 回目	13 時（14 時までに入場）		

【ローソンチケット販売について】

ローソンチケットは、国内外ともにローチケ WEB サイトにて、毎月 10 日に翌月入場分を一斉発売した。チケットの発券方法は電子チケットか紙チケットのいずれかを選択できる。

ローソンチケット販売実績

月	合計（人）	大人	中高生	小学生	幼児
4 月	50,060	42,637	2,240	3,509	1,674
5 月	33,770	29,720	936	2,049	1,065
6 月	47,830	41,002	2,428	3,100	1,300
7 月	49,930	39,335	3,894	5,176	1,525
8 月	57,646	44,329	4,413	6,872	2,032
9 月	49,300	44,852	1,240	1,964	1,244
10 月	51,490	45,018	1,525	3,174	1,773
11 月	32,455	28,619	829	1,850	1,157
12 月	46,900	40,119	2,211	2,903	1,667
1 月	49,906	41,310	2,762	3,946	1,888
2 月	50,230	42,872	2,209	3,159	1,990
3 月	57,650	47,873	3,367	4,128	2,282
合計	577,167	487,686	28,054	41,830	19,597
割合（％）		84.5%	4.9%	7.2%	3.4%

※上記数字はローソン販売分のみ。三鷹・近隣市民向けは含まない

【三鷹・近隣市民向けチケット販売について】

周辺地域のより多くの方々に美術館を楽しんでいただくため、今年度も三鷹市民及び近隣市民へ向けてチケットを販売した。近隣市については、武蔵野市、小金井市、西東京市、調布市、府中市を対象とした。

① 販売チケット

午前券（受付時間 10 時～12 時 30 分）、午後券（受付時間 13 時～15 時 30 分）に分けて販売。平日は 1 日合計 60 枚、土日・祝日は合計 150 枚。料金はローチケ WEB サイトで販売している電子チケットと同じ。

② 購入方法

対象者（在住・在勤・在学者）であることを証明できる書類（住民票・免許証・保険証・外国人登録証明書・社員証など）を持参のうえ、みたか観光案内所（三鷹駅南口）にて購入。1 人につき、ひと月 1 回 6 枚まで購入可。

③ 販売日

毎月 1 日（みたか観光案内所休業日の場合は翌営業日）に翌月入場分を発売。

三鷹・近隣市民向けチケット販売実績

販売月	合計（人）	大人	中高生	小学生	幼児
4 月	2,368	1,862	95	238	173
5 月	1,740	1,399	28	188	125
6 月	2,460	2,024	77	206	153
7 月	2,370	1,796	130	297	147
8 月	2,580	1,817	184	395	184
9 月	2,395	1,986	73	176	160
10 月	2,370	1,959	45	210	156
11 月	1,680	1,376	43	163	98
12 月	2,010	1,592	69	205	144
1 月	2,257	1,733	108	252	164
2 月	2,399	1,877	85	207	230
3 月	2,666	2,029	125	302	210
合計	27,295	21,450	1,062	2,839	1,944
割合（%）		78.6%	3.9%	10.4%	7.1%

【JTB グループによる海外向けチケット販売について】

JTBGMTが主催する海外旅行客向けツアー「サンライズツアー」にて、今年度は 5,861 枚を販売した。

(6) 三鷹市民招待日など

【三鷹市民デー並びに近隣市民デー】

9月29日(日)に「三鷹市民デー」、10月1日(火)に「三鷹市および近隣市民デー」を実施し、併せて3,202名が来館した。(前年度は3,405名来館)

当日は特別企画として、短編映画の複数作品上映や、ベビーカステラ・飴細工の実演販売、昔遊び等を実施した。



三鷹市民デー並びに近隣市民デーの様子

【三鷹市内小学校並びに幼稚園・保育園の美術館見学】

例年同様、市内小学校3年生および、市内幼稚園・保育園児の受け入れを行なった。小学校は15校1,625名が来館、幼稚園・保育園は56園1,444名が来館した。

【団体客の来館】

今年度の貸し切りバスによる団体客は、392件13,776名だった。

(7) 地域活動

地域との交流を深めることと、広報・告知活動の一環として、三鷹市及び近隣市の下記イベント・行事に参加した。また、可能な場合はブースを設置し、三鷹市民絆チケットの告知及び財団の出版物等の販売を行なった。

令和6年	8月	第57回三鷹阿波おどり
令和6年	9月	八幡大神社例大祭
令和6年	10月	三鷹の森フェスティバル2024
令和6年	11月	みたか太陽系ウォーク2024 連携企画 親子でいっしょに！「太陽系ミニウォーク&星空観望会」
令和6年	11月	三鷹消防署主催 自衛消防隊訓練審査会
令和6年	11月	三鷹市民駅伝大会
令和6年	11月	三鷹中央通り商店会 星マルシェ
令和6年	12月	みたか商工まつり
令和7年	2月	吉祥寺国際アニメーション映画祭
令和7年	3月	三鷹の森アニメフェスタ2025 〜アニメーション古今東西 その21〜

2：アニメーション作品及びその資料の収集、保管及び展示並びにアニメーション文化に関する調査研究、普及啓発及び活動の奨励（2号事業関係）

（1）アニメーション美術館に収蔵する作品及び資料等の収集

本年度は、『紅の豚』の美術監督などで活躍された久村佳津氏より、スタジオジブリ作品をはじめとする背景画 133 点を寄贈いただいた。

（2）保有するアニメーションに関する資料の整理・保管

当美術館ではアニメーションに関する資料を現在約 42,000 点保有し、それらは展示、調査研究に活用されている。これら資料は保管するための処置を施し、データベースに登録して管理を行なっている。

本年度は、スタジオジブリ短編作品資料の整理、並びにジブリ作品の動画資料の保管場所移動に伴い、再整理作業を行なった。

また、資料貸出希望に対して、貸出先博物館への学芸員の同行を含めた展示環境の整備、向上に取り組むほか、複製制作を充実することで一次資料の保護を行なうなど、資料の活用と保護の両観点から取扱いを注視している。

① 保管のための処置

全資料は保管のための下記の処置作業を行なっている（処置作業の詳細は昨年度と同様のため、割愛する）。

- ・付着したゴミや汚れを除去する。
- ・破れた部分を補修する。
- ・資料の劣化を防ぐために中性の紙で保護する。
- ・中性紙で作られた保管箱に入れる。
- ・温湿度管理された収蔵庫内に保管する。

② 収集資料のデータベース構築

整理や検索を容易にするために、下記の項目を定め、収集資料のデータベース化を行なっている。

- ・画像
- ・整理番号（資料を数値化し扱いやすくする）
- ・作品名（どの作品に使用されたものか）
- ・種類（作品の制作の中で何に用いられたものか）
- ・材質（どのような画材を用いているか）
- ・カット番号（作品のどの場面に用いられたものか）
- ・資料及び資料を入れている額のサイズ（大きさ）
- ・資料及び資料を入れている額の状態（劣化状態を把握し、修復の必要性を検討するため）

（3）保有する資料の展示

当財団が企画及び展示制作協力を行なった下記展覧会に、当財団が保有する資料を貸し出し、展示された。

- | | | |
|----------------|------|---|
| ・「高畑勲展」 | 貸出点数 | 299 点 |
| ・「アニメージュとジブリ展」 | 貸出点数 | 28 点（令和 6 年 4 月 1 日～令和 6 年 10 月 31 日）
2 点（令和 6 年 11 月 1 日～令和 7 年 3 月 31 日） |
| ・「ジブリパークとジブリ展」 | 貸出点数 | 154 点 |

(4) アニメーション文化に関する調査研究

作家、作品の基礎的調査は、講演会や関連書籍の購入を通じて、日常的に行なった。今年度も展覧会及び関連イベントと合わせて、国内外における重要なアニメーション作品から収蔵すべき作品を検討し、調査を行なった。

また、「日本のアニメーション・スタジオ史」をテーマとした調査研究活動を先行研究とし、国内外のアニメーション作品、および、そのルーツや後世に影響を与えた作品や人物、スタジオを主な調査研究対象として、文献調査や関係者への聞き取り調査等を引き続き行なっている。

本年度は昨年度に続き、『アルプスの少女ハイジ』や『母をたずねて三千里』のキャラクターデザイン・作画監督としても知られ、東映動画やテレビシリーズで活躍した小田部羊一氏の作画について、関係者に取材し、調査研究を行なった。今回は小田部氏の作画を特徴づけるものが何かを、同氏に影響を及ぼしたと考えられるアニメーション作品と、同時代または現役の制作者の取材から探った。（詳細については、本年報巻末にアニメーション文化に関する調査研究報告として掲載。）

(5) アニメーション文化調査研究活動助成制度の実施

① 令和六年度の助成対象者の募集および決定について

以下の通りの要領で、アニメーション文化に関す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、国内外におけるアニメーション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2026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、2025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（相当施設を含む）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つ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、調査研究活動計画書、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、2026 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や出版物（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

公募開始	2024 年 7 月
応募締め切り	2025 年 1 月 31 日
選考委員会議および助成対象者の決定	2025 年 3 月 4 日
助成金の交付	2025 年 3 月 31 日
中間レポートの提出	2025 年 9 月 30 日
研究成果の提出	2026 年 3 月 31 日

9) 選考方法

事務局による書類審査により、応募要項に合致していることを認められた調査研究活動計画書について、当財団理事及び評議員、外部の学識経験者で構成する選考委員会により選考会議を開催し、審査選考と助成額の決定を行なう

(選考委員) 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・グエン (フランス国立東洋言語文化学院、他・非常勤講師)
西岡 純一 (公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団 評議員)

【令和六年度の助成対象選考結果について】

本年度も、アニメーション文化に関する調査研究活動に対して助成を行なうため、前述のとおり、対象者の募集を行なった。昨年度と同様に、今年度も 7 月に募集要項を提出し、応募者に広く知ってもらえるよう努めた。また、募集要項の補足として、選考委員の所感をウェブサイトに掲出した。1 月末日の締め切りまでに 11 件の応募があり、3 月 4 日(火)に選考委員会を行なった結果、下記 2 名に対して助成することを決定した。

佐藤史菜「オープロダクションの調査研究—村田耕一の仕事を中心に—」
山端健志・かねひさや和哉・福島可奈子「紙フィルムアニメーション映画の製作技法に関する研究」

②令和五年度助成対象者の研究成果の提出について

昨年度の助成対象者より 3 月末日の提出期限までに下記のとおり、研究成果が提出された。(詳細については、本年報別冊に掲載。)

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」

(6) アニメーション文化についての講演等

① アニメーション文化講座への協力

アニメーション文化の調査研究活動及び普及啓発活動の一環として、「アニメーション文化講座」(主催：三鷹ネットワーク大学)に対して、企画および運営について協力した。今年度は、企画展示「君たちはどう生きるか」展の開催をきっかけに、手描きアニメーションについて、宮崎吾朗監督他、全四回の講座を行なった。

【アニメーション文化講座開催概要】

日時：令和 6 年 11 月 26 日(火)、12 月 3 日(火)、12 月 10 日(火)、12 月 17 日(火)

各日午後 7 時から開催
場所：NP0 法人三鷹ネットワーク大学（三鷹駅前共同ビル 3 階）

講師：第 1 回	宮崎吾朗	聞き手	北山萌夏
第 2 回	本田雄、山下明彦	聞き手	齊藤睦志
第 3 回	武重洋二、吉田昇	聞き手	齊藤睦志
第 4 回	押山清高、井上俊之	聞き手	高瀬康司

【講座名】

「手描きアニメの粋を集めて」

【講座趣旨】

第 11 回となる本講座は、三鷹の森ジブリ美術館で開催中の企画展示「君たちはどう生きるか」展との連動企画です。

宮崎駿監督の最新作長編映画「君たちはどう生きるか」が 2023 年 7 月に公開され、同年 11 月から、三鷹の森ジブリ美術館では「君たちはどう生きるか」展 第一部 イメージボード編を、続いて 2024 年 5 月から第二部 レイアウト編を開催しました。そして、11 月 23 日（土）からは第三部 背景美術編が始まります。

これらの展示は、三鷹の森ジブリ美術館の初代館長でもある宮崎吾朗監督が企画・監修しました。デジタル化が進むアニメーションの現場では近年稀となった、作画も美術も、ほぼすべて紙に鉛筆や絵具で描くという手法を取ったことで、絵が「モノ」として残っていることに着目したといえます。

講座の第 1 回では、そんな宮崎吾朗監督が展示を作りながら、映画について分かったこと、その上で昨今のアニメーションについて考えたことを語っていただきます。

第 2・3 回は、映画制作のメインスタッフをお招きし、7 年という歳月をかけて作られた「君たちはどう生きるか」の技術や表現について、作画の視点、背景美術の視点から語っていただきながら、宮崎駿監督が目指した理想について明らかにします。

第 4 回は「手描きアニメの未来」と題し、押山清高監督と井上俊之さんをお招きします。「君たちはどう生きるか」「ルックバック」両作品に携われ、紙での作画・美術やデジタル作画・美術、CGレイアウト等さまざまな技術が入り乱れる制作現場をよく知るお二人に、アニメーションの将来について広く語っていただきます。

【各回内容】

第 1 回 「君たちはどう生きるか」展を作りながら考えたこと

「君たちはどう生きるか」展は、これまでの三鷹の森ジブリ美術館の企画展示としては異色の絵と短いキャプションだけで構成された所謂“美術館的”な展示です。このような構成にしたのは、絵を一点一点見てほしいという宮崎吾朗監督の思いからでした。デジタル化が進んだ現在、制作過程で生まれたものがデータではなく、「モノ」として残ることは少なくなりました。アニメーション映画監督であり、ジブリの世界を具現化させたジブリパークの監督でもある宮崎吾朗監督が、イメージボードや全 1,259 カットのレイアウト、背景美術を 1 枚 1 枚見て、何を受け取り、考えたのか、お聞きしたいと思います。

第 2 回 鉛筆を使い手で描かれた「君たちはどう生きるか」の作画

「君たちはどう生きるか」で描かれた原画や動画の作画枚数は、約 14 万枚にもなります。その作画のほとんどすべてが、アニメーターたちの手によって鉛筆で描かれました。ここでは、そのアニメーターたちが描いた原画を統括する作画監督の役職を務めた本田雄さんと、250 カット近くを担当し、宮崎駿監督からの信頼も厚いアニメーターの山下明彦さんに、ジブリ以前の仕事から「君たちはどう生きるか」までの話を伺います。「君たちはどう生きるか」の作画については、実際に使われたカットの原画やレイアウトなどを参照しつつ、現役アニメーターならではの、具体的なエピソードを聞いていきます。

第3回 「君たちはどう生きるか」の背景美術はどのように描かれたのか

現在、アニメーションの背景美術はパソコンやタブレットなどで描かれることが多いのですが、「君たちはどう生きるか」では、1,200カット以上の背景画のほとんどが、紙とポスターカラーによる“手描き”で描かれています。ここでは、「君たちはどう生きるか」で美術監督を務めた武重洋二さんと、「崖の上のポニョ」で美術監督を務め、「君たちはどう生きるか」でも重要なシーンの美術を担当した吉田昇さんに話を伺います。ジブリ作品における背景美術がどのようにして描かれるのかを、いくつかの背景画を取り上げて、具体的に解説してもらいます。

第4回 手描きアニメの未来

「手描きアニメの未来」と題し、アニメーション映画「ルックバック」の押山清高監督とカリスマアニメーターの井上俊之さんをお呼びし議論していただきます。お二人は、ほぼ紙と鉛筆による「手描き」で作られた「君たちはどう生きるか」に参加されただけでなく、「ルックバック」ではデジタル技術を取り入れつつも原画の描線のニュアンスを活かした表現で注目を集めました。そんな「手描きアニメ」の魅力を受け継ぎつつ、最新テクノロジーを活用した現場での経験も豊富なお二人に、「手描きアニメの未来」について、世代、作風を超えた幅広い視点から語っていただきます。

(7) 図書閲覧室 トライホークス

図書閲覧室トライホークスは、スタジオジブリ作品、アニメーション関連の書籍の他、宮崎駿名誉館主が推薦する創造のきっかけが詰まった絵本や児童書を揃え、来館者が自由に閲覧できる部屋である。ここでは「子どもたちに、ふしぎなものを見て、触れて、感じてほしい」という美術館の思いを「本」という形で伝えていきたいと考えている。

【季刊トライホークス】

本年度は、季刊「トライホークス」(Vol. 75、76、77、78)を6月、9月、12月、3月に4回発行した。本冊子は、図書閲覧室の本を紹介するとともに、様々な分野で活躍している方に本を紹介していただき、図書閲覧室の枠を越え、「本」と出会うきっかけ作りをしていきたいと考え制作している。(2024年度4回発行、2色カラー、4ページ、無料配布)

本年度の執筆者は、スズキコージ氏(絵本作家)、木村有子氏(翻訳家)、伊与原新氏(作家)、間崎ルリ子氏(翻訳家)である。

【資料】図書閲覧室 閲覧図書一覧表

令和6年度より

書名	著者・編者	絵	訳者	出版社	備考
ぞうからかうぞ	石津ちひろ	藤枝リュウジ		BL出版	絵本
井上俊之の作画遊蕩	井上俊之 編 高瀬康司			KADOKAWA	
文庫 月の森に、カミヨ眠れ	上橋菜穂子			偕成社	
文庫 二分間の冒険	岡田 淳			偕成社	
文庫 小川未明童話集	小川未明 編 桑原三郎			岩波書店	
珪藻美術館	文・写真 奥 修			福音館書店	絵本
きょうのおべんとう なんだろな	きしだえりこ	やまわきゆりこ		福音館書店	絵本
チェコのヤボンカ	木村有子			かもがわ出版	
やまのかいしゃ	スズキコージ	かたやまけん		福音館書店	絵本
体験的女優論	鈴木敏夫			河出書房新社	
されどわれらが日々	鈴木敏夫 押井守			DU BOOKS	
石は元素の案内人	文・写真 田中陵二			福音館書店	絵本
へびのニョロリンさん	富安陽子	長谷川義史		童心社	絵本
あるひ あひるが あるいていると	二宮由紀子	高畠 純		理論社	
火山はめざめる	はぎわらふぐ 監修 早川由紀夫			福音館書店	絵本
おもち	彦坂有紀 もりといずみ			福音館書店	絵本
ヘビとトカゲ 科学のアルバム	増田辰樹			あかね書房	
なぞなぞのすきな女の子 新装版	松岡享子	大社玲子		Gakken	
子どもに語る アラビアンナイト	再話 西尾哲夫 茨木啓子		西尾哲夫	こぐま社	
あたごの浦	再話 脇 和子 脇 明子	大道あや		福音館書店	絵本
きつねがはる	編・訳 木村有子	ラダ、ヨゼフ		岩波書店	絵本
ポケット詩集Ⅳ	編 田中和雄			童話屋	文庫
まよなかの魔女たち	アダムズ、エイドリアン		野口絵美	徳間書店	絵本
チャールズのおはなし	エインズワース、ルース	菊池恭子	上條由美子	福音館書店	
文庫 月からきたトウヤーヤ	蕭甘牛		君島久子	岩波書店	
文庫 こいぬとこねこのおかしな話	チャベック、ヨゼフ		木村有子	岩波書店	
どうぶつたちがねむるとき	ドヴォジャーク、イジー	シュトゥンプフォーヴァー、マリエ	木村有子	偕成社	絵本
サンタ・クロースからの手紙	トールキン、J.R.R 編ベイルー・トールキン		瀬田貞二	評論社	絵本
ウィリアムの子ねこ	ブラック、マージョリー		まさきるりこ	徳間書店	
新装版 輪切り図鑑クロスセクション	ブラット、リチャード	ビースティー、ステイヴン	北森俊行	岩波書店	絵本
りすのナトキンのおはなし	ポター、ピアトリクス		いしいももこ	福音館書店	絵本
文庫 魔女のむすこたち	ポラーチェク、カレル		小野田澄子	岩波書店	
ぼくとくらししたフクロウたち	モワット、ファーレイ		稲垣明子	評論社	
ハロウィーンまで、まってなさい	ヤング、ミリアム	平澤朋子	小宮 由	岩波書店	
宮崎駿イメージボード全集1(風の谷のナウシカ)	宮崎駿 責任編集スタジオジブリ			岩波書店	
宮崎駿イメージボード全集2(天空の城ラピュタ)	宮崎駿 責任編集スタジオジブリ			岩波書店	
宮崎駿イメージボード全集3(となりのトトロ)	宮崎駿 責任編集スタジオジブリ			岩波書店	
スタジオジブリの美術	監修 武重洋二 責任編集スタジオジブリ			パイ インターナショナル	
スタジオジブリ全作品集 増補改訂版	監修 スタジオジブリ			講談社	
海がきこえる THE VISUAL COLLECTION	監修スタジオジブリ			トゥーヴァー・ジンズ	
新装版 ジブリパーク公式ガイドブック	編集スタジオジブリ			徳間書店	
高畑勲展図録				NHKプロモーション	

(8) アニメーション関連展覧会への企画協力及び展示制作協力

下記の展覧会に企画・制作協力として携わり、収蔵物の貸出や展示設営作業などに協力した。

① 高畑勲展－日本のアニメーションに遺したもの

場所 ソウル世宗美術館(韓国)

会期 令和6年4月26日(金)～令和6年8月3日(土)

② アニメージュとジブリ展 元気になれそう

場所 サッポロファクトリー三条館 3階特設会場(北海道)

会期 令和6年5月24日(金)～令和6年7月7日(日)

場所 花巻市博物館(岩手)

会期 令和6年7月20日(土)～令和6年9月23日(月・祝)

場所 華山 1914 文創園區東 2C、D館 (台湾)

会期 令和7年1月8日(水)～令和7年3月31日(月)

③ ジブリパークとジブリ展

場所 新潟県立近代美術館(新潟)

会期 令和6年4月17日(水)～令和6年6月9日(日)

場所 寺田倉庫 B&C HALL/E HALL(東京)

会期 令和6年6月28日(金)～令和6年9月23日(月・祝)

場所 青森県立美術館(青森)

会期 令和6年11月13日(水)～令和7年2月9日(日)

場所 岡山シティミュージアム (岡山)

会期 令和7年2月28日(金)～令和7年3月31日(月)

④ 食べるを描く。増補改訂版

場所 ジブリパーク (愛知)

会期 令和6年4月1日(火)～令和7年5月(予定)

(9) アニメーション作品の普及啓発活動

世界の優れたアニメーション作品を広く普及していくという趣旨のもと、映画館での上映やビデオグラムで作品を紹介するため、「三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー」の活動を引き続き行なった。

【資料】基本財産一覧

◆基本財産概要(絵画など)

作品名	合計	イメージボード	セル画	背景付セル画	美術ボード	背景	映画宣伝用素材	絵画	その他
雪の女王	2	2	0	0	0	0	0	0	0
外套	1	1	0	0	0	0	0	0	0
風の谷のナウシカ	3	0	1	0	0	2	0	0	0
天空の城ラピュタ	12	0	1	8	0	3	0	0	0
となりのトトロ	11	0	0	11	0	0	0	0	0
火垂るの墓	11	11	0	0	0	0	0	0	0
魔女の宅急便	19	14	0	4	0	1	0	0	0
おもひでぽろぽろ	19	0	0	6	3	10	0	0	0
紅の豚	18	0	0	18	0	0	0	0	0
そらいろのたね	1	0	1	0	0	0	0	0	0
海がきこえる	10	0	0	10	0	0	0	0	0
平成狸合戦ぽんぽこ	20	0	0	17	0	3	0	0	0
耳をすませば	29	0	0	16	0	0	0	13	0
On Your Mark	8	0	0	8	0	0	0	0	0
もののけ姫	24	0	0	9	0	10	1	0	4
ホーホケキョ となりの山田くん	10	0	0	0	0	0	0	0	10
合計	198	28	3	107	3	29	1	13	14

※原画、動画、背景付セル画、背景は、映画の1カットを最小単位とし、同一カットで複数点数存在しても1点として扱っている。

◆基本財産(絵画など／フィルム)

【絵画など】

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
1	イメージボード		「雪の女王」イメージボード	アレクサント・ウイノクローフ イスラエル・シュウアルツマン	174	220	ポスターカラー	画用紙	
2	イメージボード		「雪の女王」イメージボード	アレクサント・ウイノクローフ イスラエル・シュウアルツマン	188	210	ポスターカラー	画用紙	
3	イメージボード		「外套」イメージボード	ユーリ・ノルシュテイン	965	2570	ガッシュ及び木炭	紙	2枚組
4	絵画	耳をすませば	小さな家の惑星	井上直久	290	284	アクリル絵の具	セル	
5	絵画	耳をすませば	十字路の小惑星	井上直久	365	373	アクリル絵の具	セル	
6	絵画	耳をすませば	新月と丘(2点重ね)	井上直久	256	379	アクリル絵の具	画用紙及びセル	
7	絵画	耳をすませば	工房	井上直久	232	380	アクリル絵の具	画用紙及びセル	
8	絵画	耳をすませば	あかりのもれる店	井上直久	233	382	アクリル絵の具	画用紙	
9	絵画	耳をすませば	星6種(6点組合せ)	井上直久	175	163	アクリル絵の具	セル	
10	絵画	耳をすませば	塔の街(2点重ね)	井上直久	233	554	アクリル絵の具	画用紙及びセル	
11	絵画	耳をすませば	図書館のある街	井上直久	594	331	アクリル絵の具	画用紙及びセル	背景画は 男鹿和雄筆
12	絵画	耳をすませば	イバード遠望Ⅱ	井上直久	232	771	アクリル絵の具	画用紙	
13	絵画	耳をすませば	3段重ねの丘(3点重ね)	井上直久	460	656	アクリル絵の具	セル	
14	絵画	耳をすませば	巨大な建築のような雲	井上直久	510	655	アクリル絵の具	セル	
15	絵画	耳をすませば	雲の群	井上直久	481	533	アクリル絵の具	セル	
16	絵画	耳をすませば	壁	井上直久	230	385	アクリル絵の具	画用紙	
17	背景画	風の谷のナウシカ	怒りをしずめた王蟲	スタジオジブリ	282	383	ポスターカラー	画用紙	
18	背景画	風の谷のナウシカ	腐海の内部	スタジオジブリ	270	384	ポスターカラー	画用紙	
19	セル画	風の谷のナウシカ	月刊「アニメージュ」1984年4月号表紙	スタジオジブリ	375	275	セル絵の具	セル	
20	背景付セル画	天空の城ラピュタ	オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	290	550	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
21	背景付セル画	天空の城ラピュタ	オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	270	461	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
22	背景付セル画	天空の城ラピュタ	オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	320	490	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
23	背景付セル画	天空の城ラピュタ	オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	390	580	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
24	背景画	天空の城ラピュタ	ラピュタの中心部に位置する巨木	スタジオジブリ	903	385	ポスターカラー	画用紙	
25	背景画	天空の城ラピュタ	ラピュタの宮殿と空中庭園	スタジオジブリ	730	455	ポスターカラー	画用紙	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
26	背景画	天空の城ラピュタ	シータの住んでいたゴンドアの谷	スタジオジブリ	585	389	ホスターカラー	画用紙	
27	背景付セル画	天空の城ラピュタ	シータを助けるために、ランチーをムスカに向けるバズー	スタジオジブリ	271	378	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
28	背景付セル画	天空の城ラピュタ	ラピュタを守るため、ある決意をするシータとバズー	スタジオジブリ	261	377	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
29	背景付セル画	天空の城ラピュタ	空中海賊ドーラー味の乗るタイガーモス号	スタジオジブリ	445	904	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
30	背景付セル画	天空の城ラピュタ	ラピュタを手に入れんとするムスカの乗ったゴリアテ	スタジオジブリ	276	860	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
31	セル画	天空の城ラピュタ	空に昇っていくラピュタ	スタジオジブリ	815	387	ホスターカラー及びセル絵の具	セル	背景用ブック
32	背景付セル画	となりのトトロ	見えているとも知らずにメイの前を通りすぎようとするチビトトロ	スタジオジブリ	267	393	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
33	背景付セル画	となりのトトロ	トトロの腹の上ではしゃぐメイ	スタジオジブリ	270	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
34	背景付セル画	となりのトトロ	バス停前で一緒にバスを待つトトロとサツキ	スタジオジブリ	255	360	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
35	背景付セル画	となりのトトロ	傘を貸してくれたお礼に何やら包みを渡すトトロ	スタジオジブリ	255	360	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
36	背景付セル画	となりのトトロ	ネコバスに家まで送ってもらうサツキとメイ	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
37	背景付セル画	となりのトトロ	松の木の上からお母さんの元氣そうな様子を見て安心するサツキとメイ	スタジオジブリ	481	753	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
38	背景付セル画	となりのトトロ	お地蔵さんの屋根の下で雨宿り	スタジオジブリ	417	358	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
39	背景付セル画	となりのトトロ	ネコバスに乗って去っていくトトロをサツキとメイは呆然と見送る	スタジオジブリ	423	390	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
40	背景付セル画	となりのトトロ	サツキは近況を知らせる手紙をお母さんに書く	スタジオジブリ	274	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
41	背景付セル画	となりのトトロ	慌てて逃げる中トトロ・チビトトロ、追いかけるメイ	スタジオジブリ	302	375	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
42	背景付セル画	となりのトトロ	「あれっ、何だろう」と目の前を通りすぎていく不思議なものを目で追うメイ	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
43	イメージボード	火垂るの墓	螢の灯す淡い光に囲まれて、草むらに立つ節子の亡霊	スタジオジブリ	138	193	水彩	画用紙	
44	イメージボード	火垂るの墓	おばさんの家でお風呂に入る清太と節子	スタジオジブリ	135	192	水彩	画用紙	
45	イメージボード	火垂るの墓	横穴塚の外で	スタジオジブリ	135	202	水彩	画用紙	
46	イメージボード	火垂るの墓	螢を追いかける清太と節子	スタジオジブリ	135	189	水彩	画用紙	
47	イメージボード	火垂るの墓	束の間の日常	スタジオジブリ	136	193	水彩	画用紙	
48	イメージボード	火垂るの墓	清太を待つ節子の前を親子連れが通り過ぎる	スタジオジブリ	134	190	水彩	画用紙	
49	イメージボード	火垂るの墓	夏の思い出	スタジオジブリ	136	192	水彩	画用紙	
50	イメージボード	火垂るの墓	リヤカーに荷物を積んで横穴塚へ引越す	スタジオジブリ	137	194	水彩	画用紙	
51	イメージボード	火垂るの墓	捕まえてきた螢を蚊帳の中で放つ	スタジオジブリ	135	190	水彩	画用紙	
52	イメージボード	火垂るの墓	節子の身体にわいた風をとる清太	スタジオジブリ	136	193	水彩	画用紙	
53	イメージボード	火垂るの墓	栄養失調で日に日に弱っていく節子	スタジオジブリ	135	193	水彩	画用紙	
54	イメージボード	魔女の宅急便	満月の夜、屋根の上に立つキキ	スタジオジブリ	181	127	水彩	画用紙	
55	イメージボード	魔女の宅急便	ドアから顔を出し外の様子をうかがうキキとジジ	スタジオジブリ	255	181	水彩	画用紙	
56	イメージボード	魔女の宅急便	コリコの街ー公園の銅像の下に座るキキ	スタジオジブリ	361	255	水彩	画用紙	
57	イメージボード	魔女の宅急便	坂の下から見たグーチョキパン店	スタジオジブリ	255	362	水彩	画用紙	
58	イメージボード	魔女の宅急便	オキノ邸	スタジオジブリ	127	180	水彩	画用紙	
59	イメージボード	魔女の宅急便	グーチョキパン店の前を通るキキ	スタジオジブリ	255	361	水彩	画用紙	
60	背景付セル画	魔女の宅急便	旅立ちの夜、星空に昇っていくキキ	スタジオジブリ	255	366	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
61	イメージボード	魔女の宅急便	制作の初期段階に描かれたイメージボード	スタジオジブリ	255	214	水彩	画用紙	
62	イメージボード	魔女の宅急便	おソノさんに頼まれて、おしゃぶりを忘れた客に届けるキキ	スタジオジブリ	181	127	水彩	画用紙	
63	イメージボード	魔女の宅急便	コリコの街、メインストリートを飛行するキキ	スタジオジブリ	180	255	水彩	画用紙	
64	イメージボード	魔女の宅急便	トンボを尻目に飛行するキキ	スタジオジブリ	255	361	水彩	画用紙	
65	背景画	魔女の宅急便	パン屋の前から見おろした夕暮れの町	スタジオジブリ	292	467	ホスターカラー	画用紙	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは 監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
66	背景付きセル画	魔女の宅急便	低空飛行のまま歩道に突っ込むキキ	スタジオジブリ	270	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
67	背景付きセル画	魔女の宅急便	パン屋の台所、お茶をいれるおソノさん	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
68	背景付きセル画	魔女の宅急便	ウルスラの小屋、ネコのぬいぐるみを返してもらいにきたキキ	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
69	イメージボード	魔女の宅急便	出発の準備をするキキ	スタジオジブリ	128	182	水彩	画用紙	
70	イメージボード	魔女の宅急便	旅立ちの前のキキとお父さんとの触れ合い	スタジオジブリ	128	181	水彩	画用紙	
71	イメージボード	魔女の宅急便	旅立ちの前のキキ、オープニングのイメージボード	スタジオジブリ	127	181	水彩	画用紙	
72	イメージボード	魔女の宅急便	旅立つキキに自分のホウキを手渡すお母さん	スタジオジブリ	128	180	水彩	画用紙	
73	背景画	おもひでぽろぽろ	校舎／校庭から見た昇降口あたり(おもひで編)	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
74	背景画	おもひでぽろぽろ	夕暮れの路地裏風景(おもひで編)	スタジオジブリ	484	380	ホスターカラー	画用紙	
75	背景画	おもひでぽろぽろ	冬の路地裏風景(おもひで編)	スタジオジブリ	427	394	ホスターカラー	画用紙	
76	背景画	おもひでぽろぽろ	タエ子の子供時代の商店街の風景(おもひで編)	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
77	背景画	おもひでぽろぽろ	近所の文房具店(おもひで編)	スタジオジブリ	257	363	ホスターカラー	画用紙	
78	背景画	おもひでぽろぽろ	教室／学級会の風景(おもひで編)	スタジオジブリ	271	382	ホスターカラー	画用紙	
79	美術ボード	おもひでぽろぽろ	岡島家・居間(おもひで編)	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
80	背景画	おもひでぽろぽろ	タエ子が滞在した本家・裏庭	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
81	美術ボード	おもひでぽろぽろ	朝霧のけむる紅花畑の夜明け	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
82	美術ボード	おもひでぽろぽろ	紅花畑へ向かう途中の山形県、高瀬の風景	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
83	背景画	おもひでぽろぽろ	里の風景／山形県、相の原分校	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
84	背景付セル画	おもひでぽろぽろ	エンディングー再会したタエ子とトシオを見送る 10 歳のタエ子と子供たち	スタジオジブリ	256	674	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
85	背景付セル画	おもひでぽろぽろ	初恋の人”広田君”と夕日を浴びて立ち尽くすタエ子	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
86	背景付セル画	おもひでぽろぽろ	岡島家の夕食風景	スタジオジブリ	275	436	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
87	背景付セル画	おもひでぽろぽろ	10 歳のタエ子に導かれあとにして来たばかりの山形県高瀬に戻る 27 歳のタエ子	スタジオジブリ	250	765	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
88	背景付セル画	おもひでぽろぽろ	紅花畑で朝日に向かって手をあわせるタエ子	スタジオジブリ	271	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
89	背景付セル画	おもひでぽろぽろ	乾し草を積んだ荷馬車に揺られるタエ子とトシオ	スタジオジブリ	271	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
90	背景画	おもひでぽろぽろ	本家／玄関	スタジオジブリ	310	715	ホスターカラー	画用紙	
91	背景画	おもひでぽろぽろ	山形の風景	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
92	背景付セル画	紅の豚	ホテル・アドリアーノに飾られたボルコたちの少年時代の写真	スタジオジブリ	270	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
93	背景付セル画	紅の豚	ボルコの隠れ家ー白い石灰岩の洞窟	スタジオジブリ	651	431	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
94	背景付セル画	紅の豚	カーチスに墜落させられた愛機とボルコ	スタジオジブリ	303	678	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
95	背景付セル画	紅の豚	ボルコの類に、不意打ちでキスをするフィオ	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
96	背景付セル画	紅の豚	カーチスとの決闘の勝利に喜ぶボルコとフィオ	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
97	背景付セル画	紅の豚	フィオとツーショットをきめるマンマユート団のボス	スタジオジブリ	400	623	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
98	背景付セル画	紅の豚	決闘の準備をするボルコとカーチス	スタジオジブリ	285	691	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
99	背景付セル画	紅の豚	一生懸命働くピッコロ社の女たち	スタジオジブリ	254	750	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
100	背景付セル画	紅の豚	飛行艇の上ではしゃぐおちびさんたちに太刀打ちできないボルコ	スタジオジブリ	270	384	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
101	背景付セル画	紅の豚	壊れた愛機を直ちにミラノへ向かう船上のボルコ	スタジオジブリ	276	415	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
102	背景付セル画	紅の豚	『さくらんぼの実る頃』を歌うジーナ	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
103	背景付セル画	紅の豚	ボルコの回想ー雲の平原を流れていく墜落した飛行機群	スタジオジブリ	411	640	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
104	背景付セル画	紅の豚	黄昏の空を飛ぶサボイア S-21	スタジオジブリ	308	415	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
105	背景付セル画	紅の豚	愛機の体勢を立て直そうとするボルコ	スタジオジブリ	250	387	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは 監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
106	背景付セル画	紅の豚	次々に増える愛機の修理代の請求書にうんざり顔のポルコ	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
107	背景付セル画	紅の豚	旋回するポルコの飛行艇を見て、幼い頃の日々を思い出すジーン	スタジオジブリ	325	498	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
108	背景付セル画	紅の豚	水面ギリギリを旋回してカーチスの攻撃をかわすポルコ	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
109	背景付セル画	紅の豚	機関砲でポルコに勝負を挑むマンマユート団のボス	スタジオジブリ	430	360	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
110	背景付セル画	海がきこえる	吉祥寺駅で電車を待つ里伽子	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
111	背景付セル画	海がきこえる	夏休み、親友の松野の待つ学校へ向かう拓	スタジオジブリ	240	331	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
112	背景付セル画	海がきこえる	父のいる東京へ向かう飛行機の中で微笑む里伽子	スタジオジブリ	270	410	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
113	背景付セル画	海がきこえる	東京・成城の町並み。父の住むマンションへ向かう里伽子と付きそう拓	スタジオジブリ	260	354	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
114	背景付セル画	海がきこえる	再会した父に裏切られたと泣きながら拓の泊まるホテルへきた里伽子	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
115	背景付セル画	海がきこえる	拓の胸に顔をうずめて泣きじゃくる里伽子	スタジオジブリ	250	340	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
116	背景付セル画	海がきこえる	里伽子のふるまいがもとでケンカになる二人。里伽子はおもわず拓の頬を平手打ちする	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
117	背景付セル画	海がきこえる	里伽子をめぐって気まずい思いをした松野と拓。しかし、卒業後また再会して…	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
118	背景付セル画	海がきこえる	同窓会風景	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
119	背景付セル画	海がきこえる	吉祥寺駅ホームで拓を見つめる里伽子	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
120	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	すすき原で稲つきをする正吉とおキヨ	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
121	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	多摩丘陵の雑木林	スタジオジブリ	255	746	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
122	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	多摩丘陵の農家のたたずまいー柿を見上げる狸	スタジオジブリ	250	720	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
123	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	万福寺で化け学の講義を受ける狸たち	スタジオジブリ	265	880	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
124	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	族長会議で、化け学の復興と人間研究に取り組むことを決議	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
125	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	空き家となった農家の前で	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
126	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	春ー狸たちに恋の季節がめぐってきた	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
127	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	雛の節句の様子を蔭陰から見ている幼い頃の正吉たち	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
128	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	万福寺の庭での鶴亀和尚	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
129	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	春は深まり、子狸たちが誕生した	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
130	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	春に誕生したばかりの子狸たち	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
131	背景画	平成狸合戦ぽんぽこ	多摩丘陵ー万福寺周辺の風景、梅はまだ七分咲き	スタジオジブリ	243	664	ボスターカラー	画用紙	
132	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	狸たちの術によって蘇ったむかしの多摩丘陵の風景。お地蔵さんにお祈りをする親子の姿	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
133	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	変わりはてた自分たちの住処、多摩丘陵を見て愕然とする狸たち	スタジオジブリ	241	707	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
134	背景画	平成狸合戦ぽんぽこ	開発が進んでいく途中の造成地風景	スタジオジブリ	250	704	ボスターカラー	画用紙	
135	背景画	平成狸合戦ぽんぽこ	アケビ、秋の多摩丘陵	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	ハーモニ ー処理
136	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	空き家となった家をめぐらにする狸たち	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
137	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	農家は取り壊しとなり住処を追われる狸たち	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
138	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	秋の夕暮れ。少なくなった餌を奪い合う狸たち	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
139	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	沢の水辺で餌を探す狸たち	スタジオジブリ	270	384	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
140	背景付セル画	On Your Mark	連れ去られた天使を、呆然と見送る二人の警官	スタジオジブリ	270	381	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは 監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
141	背景付セル画	On Your Mark	夜の地下都市をヘリバトが降下していく	スタジオジブリ	285	500	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
142	背景付セル画	On Your Mark	放置された住宅の家並みの中に建つ、奇妙で巨大な建造物	スタジオジブリ	265	690	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
143	背景付セル画	On Your Mark	陽炎が立ちこめる中、荒地を進む黄色い大型トレーラー	スタジオジブリ	259	380	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
144	背景付セル画	On Your Mark	再度、天使の救出に挑む二人	スタジオジブリ	308	429	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
145	背景付セル画	On Your Mark	天使を助け出そうとして攻撃を受ける二人の警官。それでも何とか天使を空へ逃そうとする。	スタジオジブリ	346	387	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
146	背景付セル画	On Your Mark	田園を疾走する“アルファロメオ・ジュリエッタ”。風に向かい翼を広げる天使	スタジオジブリ	250	363	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
147	背景付セル画	On Your Mark	天使が飛び去る(6枚を1枚組として)	スタジオジブリ	740	860	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
148	セル画	そらいろのたね	さらに大きくなった家に、ゆうじと友だちの子どもたちや動物がどンドン入っていく	スタジオジブリ	299	371	セル絵の具	セル	
149	背景付セル画	耳をすませば	地球屋にあった人形“パロン”	スタジオジブリ	427	318	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
150	背景付セル画	耳をすませば	奇妙な猫“ムーン”との出会い	スタジオジブリ	264	354	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
151	背景付セル画	耳をすませば	図書カードに“天沢聖司”の名前をみつける雫	スタジオジブリ	271	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
152	背景付セル画	耳をすませば	杉本から「好きだ」と告白され、動揺する雫	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
153	背景付セル画	耳をすませば	落ち込んで地球屋の前に座り込む雫	スタジオジブリ	255	362	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
154	背景付セル画	耳をすませば	夏の朝、ペランダから空を見上げる雫	スタジオジブリ	271	381	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
155	背景付セル画	耳をすませば	聖司の伴奏で恥ずかしそうに『カントリーロード』を歌う雫	スタジオジブリ	254	360	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
156	背景付セル画	耳をすませば	聖司がイタリアへ発つ前夜、図書館の前で	スタジオジブリ	557	355	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
157	背景付セル画	耳をすませば	多摩川の上空より見た夜景	スタジオジブリ	576	395	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
158	背景付セル画	耳をすませば	「試験のヤマがあたった」と自慢する杉村に皮肉で答える雫と、杉村を意識してあとずさるタ子	スタジオジブリ	254	360	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
159	背景付セル画	耳をすませば	杉村を見て顔を赤くするタ子、それを横目で見て微笑む雫	スタジオジブリ	342	486	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
160	背景付セル画	耳をすませば	「イタリアへ行けるようになった」と屋上で雫に話す聖司	スタジオジブリ	255	360	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
161	背景付セル画	耳をすませば	物語を書き終え、いろいろな思いが込み上げてきた雫は、泣き出してしまう	スタジオジブリ	253	360	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
162	背景付セル画	耳をすませば	自分の書いた物語を西老人に読んでもらっている間の雫。どう評価されるか不安な表情	スタジオジブリ	265	630	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
163	背景付セル画	耳をすませば	自転車で朝日を見に行く途中、聖司の背にそっと顔を埋める雫	スタジオジブリ	314	481	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
164	背景付セル画	耳をすませば	出来上がった物語を持って地球屋を訪ねる雫	スタジオジブリ	474	345	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
165	背景付セル画	もののけ姫	森の精霊コダマたち	スタジオジブリ	270	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
166	背景画	もののけ姫	太古の森	スタジオジブリ	995	753	ホスターカラー	画用紙	
167	背景画	もののけ姫	アシタカが住むエミシー族の里の見張り台	スタジオジブリ	605	364	ホスターカラー	画用紙	
168	背景画	もののけ姫	シン神の池の水面に浮かぶ小島	スタジオジブリ	637	383	ホスターカラー	画用紙	
169	背景画	もののけ姫	タタラ場を上から見おろす	スタジオジブリ	470	747	ホスターカラー	画用紙	
170	背景画	もののけ姫	タタラ場全景	スタジオジブリ	270	562	ホスターカラー	画用紙	
171	背景画	もののけ姫	シン神が消えた後、蘇った森の風景	スタジオジブリ	264	1051	ホスターカラー	画用紙	
172	背景画	もののけ姫	シン神が消えた後、崩壊したタタラ場跡	スタジオジブリ	436	707	ホスターカラー	画用紙	
173	背景画	もののけ姫	西を目指し、旅を続けるアシタカが通ったとある町はずれの風景	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー	画用紙	
174	背景画	もののけ姫	町はずれの風景	スタジオジブリ	298	507	ホスターカラー	画用紙	
175	背景付セル画	もののけ姫	山犬の背に乗り、人間との戦いとの赴くサン	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは 監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
176	背景付セル画	もののけ姫	コダマたち	スタジオジブリ	271	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
177	背景付セル画	もののけ姫	シン神の森のコダマたち	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
178	背景付セル画	もののけ姫	山刀をつきつけられながらも、アシタカは言う「そなたは美しい」と	スタジオジブリ	273	480	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
179	背景付セル画	もののけ姫	アシタカにとどめを刺そうと山刀を喉元につきつけるサン	スタジオジブリ	276	385	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
180	背景付セル画	もののけ姫	シン神の池	スタジオジブリ	272	1009	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
181	背景付セル画	もののけ姫	サン	スタジオジブリ	271	392	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
182	背景付セル画	もののけ姫	タタラ場の大屋根の上に立つサン	スタジオジブリ	271	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
183	背景画	もののけ姫	シン神の消滅後、森に再び緑が芽ぶき出した	スタジオジブリ	815	390	ホスターカラー	画用紙	
184	映画宣伝素材	もののけ姫	映画用第1弾ポスターの絵柄。矢をつがえる主人公アシタカ	スタジオジブリ	592	419	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
185	美術ボード	もののけ姫	太古の森	スタジオジブリ	257	364	ホスターカラー	画用紙	
186	美術ボード	もののけ姫	森には真っ昼間でも太陽光線の届かない暗闇がある	スタジオジブリ	257	364	ホスターカラー	画用紙	
187	美術ボード	もののけ姫	樹齢何千年、何万年の木々	スタジオジブリ	257	364	ホスターカラー	画用紙	
188	美術ボード	もののけ姫	太古の森	スタジオジブリ	257	364	ホスターカラー	画用紙	
189	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	運動会	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
190	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	TVに熱中している家族に初雪を知らせ、家族写真を撮ろうとする父・たかし	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
191	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	たかしが、新聞を読みたがっているのを知っている、「私が読んでから」を平然のまつ子	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
192	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	年賀状の仕分け競争をする山田一家	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
193	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	「この桜も、あと何回見られるやろか……」としみじみするしげ	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
194	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	のぼるに振られ、一人でキャッチボールをする父・たかし	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
195	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	注文をまつ子に決めさせ、それに便乗するたかし	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
196	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	仕事の封筒を家に置き忘れたの思い込むたかしだったが...	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
197	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	山田家のボチ	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	
198	着彩ボード	ホーホケキョとなりの山田くん	七五三	スタジオジブリ	251	315	その他	その他	

【フィルム】

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは監督)	時間 (分)	カラー	画面サイズ	音質	備考
199	フィルム	アリとキリギリス	The Grasshopper and the Ant	ウラティスワフ・スタレーウィチ	5	モノクロ	スタンダード	サイレント	
200	フィルム	ベルギーの百合	The Lily of Belgium	ウラティスワフ・スタレーウィチ	11	モノクロ	スタンダード	サイレント	
201	フィルム	惑星間革命	The Interplanetary Revolution	ゼノン・コミツサレンコ、ユーリー・メルクーロフ、ニコライ・ホダターエフ	8	モノクロ	スタンダード	サイレント	
202	フィルム	ソビエトのおもちゃ	Soviet Toys	ジガ・ヴェルトフ	13	モノクロ	スタンダード	サイレント	
203	フィルム	スケート	Skate	ユーリー・ジャリヤエフ・シスキー	7	モノクロ	スタンダード	サイレント	
204	フィルム	中国っ子の冒険	The Adventures of Chinese Kids	M.V.ヘンデルスカヤ、S.A.ヘンデルスキー	19	モノクロ	スタンダード	サイレント	
205	フィルム	郵便	The Post	ミハイル・ツィハノフスキー	16	モノクロ	スタンダード	サイレント	
206	フィルム	生活の支配者	The Ruler of Lifestyle	アレクサンドル・ブトウシコ	17	モノクロ	スタンダード	モノラル	
207	フィルム	泥棒	The Thief	アレクサンドル・イワノフ、バンテレimon・サザーノフ	10	モノクロ	スタンダード	モノラル	
208	フィルム	自動オルガン	The Musical Box	ニコライ・ホダターエフ	20	モノクロ	スタンダード	モノラル	
209	フィルム	皇帝ドゥランダイの話	Czar Durandai	イワン・イワノフ・ワノー、ワレンチナ・ブルムベルグ、ジナイダー・ブルムベルグ	22	モノクロ	スタンダード	モノラル	
210	フィルム	新ガリヴァー	The New Gulliver	アレクサンドル・ブトウシコ	78	モノクロ	スタンダード	モノラル	
211	フィルム	にぎやかな航海	The Noisy Voyage	ウラジミール・ステエフ	14	モノクロ	スタンダード	モノラル	
212	フィルム	イワシコとバーバ・ヤーガ	Ivashko and Baba-Yaga	ワレンチナ・ブルムベルグ、ジナイダー・ブルムベルグ	11	モノクロ	スタンダード	モノラル	
213	フィルム	おろかな子ネズミの話	The Tale of the Silly Little Mouse	ミハイル・ツィハノフスキー	11	カラー	スタンダード	モノラル	
214	フィルム	船乗りシンドバット	Sindbad the Sailor	ワレンチナ・ブルムベルグ、ジナイダー・ブルムベルグ	21	モノクロ	スタンダード	モノラル	
215	フィルム	雪の女王	The Snow Queen	レフ・アタマノフ	65	カラー	スタンダード	モノラル	

番号	種別	作品名・資料名	制作者 (もしくは監督)	時間 (分)	カラー	画面サイズ*	音質	備考
216	フィルム	話の話	Tale of Tales	ユリー・ノルシュテイン	33	カラー	スタンダード	モノラル
217	フィルム	あおさぎと鶴	The Heron and the Crane	ユリー・ノルシュテイン	11	カラー	スタンダード	モノラル
218	フィルム	霧につつまれたハリネズミ	The Hedgehog in the Fog	ユリー・ノルシュテイン	11	カラー	スタンダード	モノラル
219	フィルム	25 日、最初の日	25 October, the First Day	ユリー・ノルシュテイン	10	カラー	スタンダード	モノラル
220	フィルム	ケルジェネツの戦い	The Battle of Kerzhenets	イワン・イワノフ＝ワノ ユリー・ノルシュテイン	11	カラー	シネスコ	モノラル
221	フィルム	せむしのこうま	Konyok-Gorbunok	イワン・イワノフ＝ワノ	60	カラー	スタンダード	モノラル
222	フィルム	キツネとウサギ	The Fox and the Hare	ユリー・ノルシュテイン	13	カラー	スタンダード	モノラル
223	フィルム	風の谷のナウシカ		スタジオジブリ	116	カラー	ビスタ	ステレオ
224	フィルム	天空の城ラピュタ		スタジオジブリ	124	カラー	ビスタ	ステレオ
225	フィルム	となりのトトロ		スタジオジブリ	86	カラー	ビスタ	ステレオ
226	フィルム	火垂るの墓		スタジオジブリ	88	カラー	ビスタ	ステレオ
227	フィルム	魔女の宅急便		スタジオジブリ	102	カラー	ビスタ	ステレオ
228	フィルム	おもひでぽろぽろ		スタジオジブリ	118	カラー	ビスタ	ステレオ
229	フィルム	紅の豚		スタジオジブリ	93	カラー	ビスタ	ステレオ
230	フィルム	海がきこえる		スタジオジブリ	72	カラー	ビスタ	ステレオ
231	フィルム	平成狸合戦ぽんぽこ		スタジオジブリ	118	カラー	ビスタ	ステレオ
232	フィルム	耳をすませば		スタジオジブリ	111	カラー	ビスタ	ステレオ
233	フィルム	もののけ姫		スタジオジブリ	133	カラー	ビスタ	ステレオ
234	フィルム	もののけ姫(英語版)	Princess Mononoke	スタジオジブリ	133	カラー	ビスタ	ステレオ
235	フィルム	ホーホケキョ となりの山田くん		スタジオジブリ	103	カラー	ビスタ	ステレオ
236	フィルム	On Your Mark		スタジオジブリ	7	カラー	ビスタ	ステレオ
237	フィルム	草原の子テグリ	桜映画社		20	カラー	スタンダード	モノラル
238	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 1 話「アルムの山へ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
239	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 2 話「おじいさんの山小屋」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
240	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 3 話「牧場へ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
241	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 4 話「もう一人の家族」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
242	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 5 話「燃えた手紙」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
243	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 6 話「ひびけ口笛」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
244	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 7 話「樫の木の音」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
245	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 8 話「ピッチーよどこへ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
246	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 9 話「白銀のアルム」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
247	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 10 話「おばあさんの家へ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
248	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 11 話「吹雪の日に」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
249	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 12 話「春の音」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
250	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 13 話「再び牧場へ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
251	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 14 話「悲しいしらせ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
252	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 15 話「ユキちゃん」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
253	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 16 話「デルフリ村」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
254	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 17 話「二人のお客さま」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
255	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 18 話「離ればなれに」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
256	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 19 話「フランクフルトへ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
257	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 20 話「新しい生活」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
258	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 21 話「自由に飛びたい」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
259	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 22 話「遠いアルム」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
260	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 23 話「大騒動」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
261	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 24 話「捨てられたミーちゃん」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
262	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 25 話「白パン」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
263	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 26 話「ゼーゼマンさんのお帰し」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
264	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 27 話「おばあさま」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
265	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 28 話「森へ行こう」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
266	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 29 話「ふたつのこころ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
267	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 30 話「お陽さまをつかまえたい」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
268	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 31 話「さようならおばあさま」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
269	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 32 話「あらしの夜」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
270	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 33 話「ゆうれい騒動」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
271	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 34 話「なつかしの山へ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
272	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 35 話「アルムの星空」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
273	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 36 話「そして牧場へ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
274	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 37 話「山羊のあかちゃん」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
275	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 38 話「新しい家で」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
276	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 39 話「がんばれベーター」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
277	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 40 話「アルムへ行きたい」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
278	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 41 話「お医者さまの約束」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
279	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 42 話「クララとの再会」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
280	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 43 話「クララの願い」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
281	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 44 話「小さな計画」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
282	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 45 話「山の子たち」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
283	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 46 話「クララのしあわせ」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
284	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 47 話「こんにちわおばあさま」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
285	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 48 話「小さな希望」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
286	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 49 話「ひとつの誓い」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
287	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 50 話「立ってごらん」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
288	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 51 話「クララが歩いた」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル
289	フィルム	アルプスの少女ハイジ	第 52 話「また会う日まで」	ズイヨー	25	カラー	スタンダード	モノラル

3：三鷹市の公の施設に係る指定管理者の指定を受けて行なうアニメーション美術館の管理運営 (3号事業関係)

三鷹市の委託を受けて、三鷹市立アニメーション美術館の運営を行なうとともに、下記のとおり
に施設維持管理を行なった。

【建物保安警備】

セコム株式会社に保安警備を委託し、24時間の警備員常駐による警備を行なった。

【建物設備保守】

三井不動産ファシリティーズ株式会社に常駐管理及び設備保守を委託し、開館日及び休館日
における日常監視業務のほか、建築物や什器・備品の簡易修繕、定期的な消耗部品交換を実
施した。また、各所の経年劣化や突発的な故障においても、応急処置や修理など、適宜対応
した。加えて、年2回の長期休館期間（5月・11月）には、施設全体の維持・保全を目的と
した保守作業を行なった。

5月の春季休館期間には、安全性と美観の維持を目的に、建物・設備の各種メンテナンスを実
施。建物・施設関係では、D階段1階東側出入口脇の漏水是正工事、デッキ床板の部分張替え、
カフェトップライトの安全柵改修、外部鋼製門扉や手摺の塗装、館内外の木部修繕および維
持補修を行なった。設備関係では、排煙機と段差解消機の部品交換を中心に、定期点検と保
守作業を実施し、設備の安定稼働を維持した。

11月の秋季休館期間には、空調・電気・防災設備の部品交換などを中心に、保守業務を実施。
特に、部品供給が終了した火災受信機と非常放送設備の更新工事を完了し、機能維持と安全
性の向上を図った。非常放送には英語対応機能も追加し、来館者への情報提供体制を強化し
た。

あわせて、カフェ店内のシャッター部品更新、南西門の門扉調整、館内共用部（1F・2F）の
木部床塗装、空調機外板の交換、土星座PAC室外機の分解整備なども行ない、各設備の健全な
稼働を確保した。

【植栽管理】

パップス、株式会社苑友造園に植栽ゾーンの定期管理作業を委託し、高木・中低木剪定や草
刈・除草などを計画的に実施した。9月に駐輪場において発生したナラ枯れ被害木の伐採と燻
蒸処理を行なうとともに、ナラ系樹木への樹幹注入処理および土壌改良を実施し、今後の被
害拡大を防止するための予防措置を講じた。また、11月にカフェデッキやバックヤードの高
木剪定を含む巡回手入れを中心に、定期的な剪定・除草等も行ない、施設の景観維持に努め
た。

また、東和ランドテック株式会社にデッキ・パティオの草花類の植替え作業を委託し、季節
感のある環境・景観維持に努めた。

【建物清掃】

三井不動産ファシリティーズ株式会社に建物清掃業務を委託し、開館日の日常清掃と共に、
休館日毎の定期清掃を行なった。11月の長期休館を利用して、建物外壁の高圧洗浄を実施し
た。その他、美術館より排出される廃棄物は志賀興業株式会社に処理を委託した。

【防災・防犯関連】

スタッフに対して以下の総合訓練を実施した。

- ・防災行政無線通信訓練 令和6年7月、11月、令和7年2月（三鷹市主体）
- ・安否確認訓練 令和6年9月、令和7年3月
- ・防災訓練 令和6年5月（消防庁三鷹消防指導）
- ・防犯訓練 令和6年11月（警視庁三鷹警察指導）

4：三鷹市の委託を受けて行なうアニメーションに関する事業（4号事業関係）

【三鷹の森アニメフェスタへの協力】

3月1日(土)に、三鷹市が主催する「三鷹の森アニメフェスタ 2025」に企画協力として参画し、「アニメーション古今東西 その21」と題した上映イベントを開催した。

三鷹の森アニメフェスタ 2025「アニメーション古今東西 その21」

日時：令和7年3月1日(土) 10時30分～17時

会場：三鷹市芸術文化センター「星のホール」

主催：三鷹市

入場料：無料（抽選）

入場者数：381名

プログラム：第一部「いろいろないきものとその世界」 短編アニメーション10作品上映

第二部『風が吹くとき』（日本語吹替版）上映と川内有緒さんトークショー

ゲスト 川内有緒さん

司会 小島一宏アナウンサー

第一部では、「いろいろないきものとその世界」と題し、世界中の傑作短編アニメーションの中から、さまざまな“いきもの”や、その不思議な世界を描いたアニメーション10作品を選定し、解説を付して上映した。

第二部では、1986年に英国で制作され、日本では1987年に劇場公開されたジミー・T・ムラカミ監督作品『風が吹くとき』（日本語吹替版）を特別上映した。上映後には、本作を中学時代に鑑賞し、大きな影響を受けたと語るノンフィクション作家の川内有緒さんをお招きし、トークショーを行なった。

<上映作品>

第一部（10時30分～13時）

『こねこのらくがき』（1957年/日本/薮下 泰次/13分）

東映動画（現・東映アニメーション）が制作したアニメーションの記念すべき第一作目。こねこが壁に描いたらくがきが動き出す、というアニメーションならではの楽しさにあふれた作品で、伝説的アニメーター森康二氏が描いた動物たちの愛らしさと、はつらつとした動きも見どころ。日本アニメーション史に残る重要な作品の一つ。

『The Pink Phink』（1964年/アメリカ/Friz Freleng・Hawley Pratt/7分）

ピンクパンサーが主役として登場するアニメーションの記念すべき第一作目。青いペンキを塗る男と、それをピンクに塗り替えようとするピンクパンサー。その攻防を描くシンプルなストーリーながらも、誰もが耳にしたことのある音楽にのせた軽快な展開に、思わずくすりと笑ってしまうこと間違いなし。1964年アカデミー短編アニメーション賞受賞作品。

『悪夢』（1979年/アメリカ/John Lasseter/5分）

主人公は暗闇を怖がる男の子。部屋の明かりが消えると、さまざまなものがまるでお化けのように動き出す……。『トイ・ストーリー』を生んだジョン・ラセターが学生時代に制作した手描きアニメーションで、作画の生の線が活かされているのが特徴。ストーリーやキャラクターには、彼の後の作品に通ずる独創性や豊かな物語性も見て取れる。Student Academy Award受賞作品。

『Adam』（1991年/イギリス/Peter Lord/6分）

アードマン・アニメーションズの創業者の一人、ピーター・ロードが手がけた作品。とある星の上で創造されたアダムが、創造主である神の手に振り回されながら、世界の仕組みを学んでいくドタバタコメディ。クレイアニメーションで作られたアダムの細やかな表情や仕草などは、アードマンアニメーションの真骨頂とも言える出来栄で、そのユニークさと職人技は必見。

『Quest』(1996 年/ドイツ/Thomas Stellmach・Tyron Montgomery/11 分)

水を求めて、砂の世界を旅立った砂の人形。水滴の音を頼りに、紙や石、鉄でできた世界を渡り歩いてゆく。そしてついに水辺にたどり着くが……。抑制された映像表現や音の使い方が画面に張り詰めた緊張感をもたらし、独特な世界観と物語性を際立たせている。1996 年アカデミー短編アニメーション賞受賞作品。

『Das Rad』(2001 年/ドイツ/ Chris Stenner・Heidi Wittlinger・Arvid Uibel /8 分)

ドイツのアニメーション学校で制作されたストップモーションアニメーション作品。長い時を生きる“石”のふたりの視点を通して、地球の姿が移り変わるさまが描かれている。本物の木も一部利用したという自然の美しい描写はもちろんのこと、独創的な時間の描き方にも注目。2002 年アカデミー短編アニメーション賞ノミネート作品。

『Rabbit and Deer』(2013 年/ハンガリー/ Péter Váczi/16 分)

幸せに暮らしていたウサギとシカのふたり。しかし、シカが不思議なキューブに心を奪われてしまったせいで、ふたりの間に深い溝が生まれてしまう。果たしてふたりは友情を取り戻せるのか。アニメーションの手法さえも物語の一部として取り込んだ独創的な作品は世界中で評価され、2013 年アヌシー国際アニメーション映画祭の子ども審査員賞にも選ばれた。

『(00)』(2017 年/韓国/OH Seo-ro/6 分)

鼻炎に悩む主人公のさまざまな辛い症状をコミカルに描いた作品。アニメーションならではの大胆な誇張をもってユーモラスに表現されたくしゃみや鼻水は、同じ苦しみを味わったことがある人であれば、誰もが共感せずにはいられないはず。観ているだけで鼻がむずがゆくなってくるような、不思議な鼻の中の世界をお楽しみあれ。

『Candy. zip』(2017 年/日本/見里朝希/4 分)

『PUI PUI モルカー』の見里朝希監督の学生時代の作品。会社の資料を自信を持って仕上げて、社内で一向に評価されないアオコ。ある時、彼女が完成させた書類が同僚にすり替えられている現場を目撃する。口封じに姿をキャンディーに変えられてしまったアオコは……。プラバンやレジンを使用したポップでキュートな半立体ストップモーションアニメーション。

『目玉』(2021 年/日本/山本アンナ/9 分)

ある日、木から生まれた目玉は人生の冒険へと歩きだす。ふりかかる困難を乗り越えながら歩いていく先にはいつも美しい風景が広がっていた。そしてまた、目玉も食べられることにより土に還り新しい生命へと繋がっていく。南国のゆったり流れる風景のなかで、不思議な生き物たちが紡ぎ出す環る生命の物語。2023 年三鷹の森インディーズアニメフェスタ上映作品。

第二部 (14 時 30 分～17 時)

『風が吹くとき』(日本語吹替版)(1986 年/イギリス/原作・脚本:レイモンド・ブリッグズ
監督:ジミー・T・ムラカミ 音楽:ロジャー・ウォーターズ 主題歌:デヴィッド・ボウイ/85 分)

イギリスの片田舎で暮らすジムとヒルダの平凡な夫婦。二度の世界大戦をくぐり抜け子供を育てあげて、今は老境に差し掛かった二人。ある日ラジオから、新たな世界戦争が起こり核爆弾が落ちてくる、という知らせを聞く。ジムは政府のパンフレットに従ってシェルターを作り始める。先の戦争体験が去来し、二人は他愛のない愚痴を交わしながら備える…そして、その時はやってきた。

1986 年に英国で制作され、翌 1987 年に日本でも劇場公開された本作。『スノーマン』で知られるレイモンド・ブリッグズの原作『風が吹くとき』(あすなろ書房刊)を、自らも長崎に住む親戚を原爆で亡くした日系アメリカ人のジミー・T・ムラカミが監督。音楽を元ピンクフロイドのロジャー・ウォーターズが手掛け、主題歌『When the Wind Blows』をデヴィッド・ボウイが歌う。さらに『戦場のメリー・クリスマス』(1983)で生まれたボウイとの友情から、日本語(吹替)版を大島渚監督が担当。また、主人公の夫婦ジムとヒルダの声を森繁久彌と加藤治子が吹き替えたことでも大きな話題を呼んだ一作。



三鷹の森アニメフェスタ 2025

5：展覧会事業に付帯する図録その他の印刷物並びにアニメーション文化に関する出版物、映像及び音楽に関する製品の製作及び販売（5号事業関係）

（1）出版物の制作販売

以下の印刷物を当美術館の図書閲覧室や中央ホールの案内所等にて販売した。

- ・美術館パンフレット 日本語（2010年改訂版）
- ・美術館パンフレット 英語（2010年改訂版）
- ・美術館図録改訂版（2023年増補改訂版）
- ・映画パンフレット 10種類
（「くじらとり」「コロの大さんぼ」「めいとこねこバス」「星をかった日」「水グモもんもん」「やどさがし」「ちゅうずもう」「パン種とタマゴ姫」「たからさがし」「毛虫のボロ」）
- ・展示パンフレット 「アードマン展」
「小さなルーヴル美術館展」
「崖の上のポニョ展」
「ジブリの森のレンズ展」
「映画を塗る仕事展」
「手描き、ひらめき、おもいつき展」
「アーヤと魔女展」
- ・美術館絵葉書セット（12枚）
- ・美術館写真ポストカードセット（写真 kanyada）2種
- ・美術館ポストカード（画 吉田昇） 11種類
- ・展示ポスター「ユウリー・ノルシュテイン展～ノルシュテインとヤールブソワの仕事」
- ・展示ポストカード 「クルミわり人形とネズミの王さま展」6種類
「幽霊塔へようこそ展」1種
「猫バスにのってジブリの森へ展」1種
「天空の城ラピュタと空想科学の機械達展」3種類
- ・宮崎敬介氏 木口木版画ポストカード6種類
- ・宮崎敬介氏 木口木版画 5種
- ・しおり6種類
- ・木のしおり2種類
- ・星のノート4種類

（2）アニメーション映画のライブラリー事業

アニメーション映画の普及啓発活動として取り組んでいる三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー事業は、非劇場公開、放映権販売は終了し、ウォルト・ディズニー・ジャパンから発売されるビデオグラム販売を中心に継続している。

① 非劇場公開

今期、新規公開作品はなく、過去作の上映依頼に対する配給業務もなかった。

② ビデオグラム販売

上記の新作に加えて、従来からの取り扱い作品の販売を行なった。

③ 放映権販売

今期、新作の販売はない。

6：その他この法人の目的を達成するために必要な事業（6号事業関係）

特になし。

7：広報活動報告

今年度は、令和5年から第一部イメージボード編のはじまった企画展示「君たちはどう生きるか」展の、第二部レイアウト編（令和6年5月25日（土）～11月10日（日））、第三部背景画編 前期（令和6年11月23日（土）～令和7年5月12日（月））の広報活動を中心に活動した。また、公式ホームページ、YouTube 公式チャンネルや公式Xの運用とともに、オンラインショップ「マンマユート」の広報宣伝活動に協力し、Web、SNSを積極的に活用し告知を行なった。

(1) 広報宣伝活動

- ① 年度を通じて取材対応期間とし、国内外問わず美術館取材を受けた。
- ② 年度を通じて新聞/web/TV 媒体を中心に写真等の広報素材の貸出や情報確認を行なった。
- ③ 年度を通じてX、YouTube 公式チャンネルを更新し運用した。
- ④ 企画展示「君たちはどう生きるか」展の開催にあわせて、下記のような広報活動を行なった。
 - 1) 第二部レイアウト編
 - a) 5月9日（木）よりホームページにてのポスター画像と展示紹介掲載を機に、広報活動を開始した。
 - b) マスコミ及び関係者向け内覧会を実施した。

日 時：令和6年5月24日（金）13時～16時30分

参加者：マスコミ・関係者約89名

映像展示室「土星座」にて、ジブリ美術館館長の安西香月、協賛の日清製粉グループ本社総務本部広報部長の安達令子氏のご挨拶し、その後展示の企画・監修をつとめた宮崎吾郎による会見を行ない、個別取材（新聞/web/TV/雑誌各1媒体）を実施した。

マスコミは、web 媒体を中心に、武蔵野記者クラブなどの地元メディアや、日本テレビなどのテレビ媒体、読売新聞や朝日新聞など新聞/雑誌などが来場した。日清製粉グループ関係の食品業界関連マスコミも来場した。会見終了後は企画展示室を中心に館内撮影を実施した。
 - c) マスコミ関係各社を中心に、ポスター画像使用の招待状約1,600枚を制作し、配布した。
 - 2) 第三部背景画編（前期）
 - a) 10月10日（木）よりホームページにて新展示のポスター画像と展示紹介を機に、広報活動を開始した。
 - b) マスコミ、及び関係者向け内覧会を実施した。

日 時：令和 6 年 11 月 24 日(金)13 時 30 分～16 時 30 分

参加者：マスコミ・関係者約 62 名

映像展示室「土星座」にて、ジブリ美術館館長の安西香月、協賛の日清製粉グループ本社総務本部広報部長の安達令子氏のご挨拶し、その後、映画の美術監督をつとめた武重洋二による会見を行ない、個別取材（新聞/web/TV/雑誌各 1 媒体）を実施し、第二部と同様に開催した。

c) マスコミ関係各社を中心に、ポスター画像使用の招待状約 1,800 枚を制作し、配布した。

⑤ 美術館公式サイト管理運営および一部改訂を行なった。

- 1) 最新情報や美術館日誌を更新し、定期的に新しい情報を提供するホームページ作りに取り組んだ。
- 2) 企画展示、ギャラリー展示、映像展示室上映スケジュールなどの情報を適宜掲載した。
- 3) 本を紹介する季刊紙「トライホークス」の記事掲載と、ミュージアムショップの最新情報、カフェの新メニューなどを紹介する記事制作と掲載を行なった。
- 4) 「財団年報 2023-2024（令和 6 年度）」、「令和 6 年度 事業計画」「令和 6 年度 収支予算」を全ページ掲載した。
- 5) 4 月 19 日(金)から、「ジブリパークとジブリ展」とのセット券発売の告知に協力し告知を行なった。
- 6) 8 月 16 日(金)、台風 7 号の影響による緊急対応について、美術館公式サイト/X にて告知を行なった。
- 7) コミュニティバス（みたかシティバス）往復乗車券発売終了について、美術館公式サイト/X にて告知を行なった。
- 8) その他、イベント募集やアニメーション文化調査研究活動助成の告知などを行なった。

⑥ コンビニエンスストア「ローソン」が展開するジブリ美術館のチケット発売告知に年度を通じて協力した。

- 1) ローソン店内で掲示される店内ポスター（毎月上旬掲示）、POS レジ画面（毎月 10 日前後）、Loppi グッズカタログ（毎月 1 日発行）、月刊ローチケ（毎月 15 日発行）の制作に協力した。
- 2) ローソンおよびローソンエンタテインメントの企業ホームページや SNS（X/Facebook）でのチケット販売告知や最新情報告知に協力した。
- 3) ローソンのラジオスポット（TOKYO FM 毎週日曜 23 時～「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」内）の制作に協力した。
- 4) 5 月 21 日（火）15 時から、最寄りのローソン三鷹の森店改装工事の告知を行なった。

⑦ 美術館の海外向けチケットを販売している JTB のパンフレットおよび HP 制作への広報対応を行なった。

⑧ スタジオジブリ発行の小冊子『熱風』にて、「君たちはどう生きるか」展、オリジナル短編アニメーション映画、チケット販売のお知らせ等の広告を掲載した。

⑨ 年度を通じてスタジオジブリ公式 LINE アカウントの運用に協力した。

(2) 印刷物・CM 等の制作・制作協力

- ① 館内案内用の「利用のごあんない」日本語版と英語・中国語（繁体字）・韓国語の 3 カ国語版の 2 種で、改定を行なった。
- ② 美術館図録の改訂を行なった。
- ③ 協賛各社（日清製粉グループ、ローソンエンタテインメント）の告知物の制作に協力した。
- ④ 三鷹市コミュニティバス車内のデジタルサイネージ広告に協力した。

【資料】広報資料媒体一覧表

掲載・放映日	媒体名	記事の形態または放送時間	記事タイトルまたは内容
令和6年			
4月1日	観光公式サイトGO TOKYO (web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館 人気アニメーションの世界を体感できる美術館
	JR西日本「おでかけガイド」 (web)	4c	美術館施設紹介
	Loppiグッズカタログ4月号	4c	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部
	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	企画展示『君たちはどう生きるか』展の第二部、レイアウト編のお知らせ
	The Expat's Guide to Japan 2024 (web)	4c	美術館施設紹介
	Timeless TOKYO (web)	4c	美術館施設紹介
	武蔵野大学 学校案内パンフレット	4c	美術館施設紹介
	武蔵野大学2025 留学生向け学校案内	4c	美術館施設紹介
	TFM他全国38局「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」	23：00～	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部 告知
4月6日	おとな旅プレミアム東京'24-'25年版	4c	美術館施設紹介
4月10日	cinemacafe.net (web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館『君たちはどう生きるか』展第二部5月25日スタート
	FASHION PRESS (web)	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部 告知
	ORICON NEWS (web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館の「君たちはどう生きるか」展、5・25より第二部レイアウト編へ
	アニメージュプラス (web)	4c	ジブリ美術館『君たちはどう生きるか』展！第二部は貴重なレイアウトに注目
	シネマトゥデイ (web)	4c	ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展、第二部は5.25開催 レイアウト200点以上を展示
	ナタリー (web)	4c	「君たちはどう生きるか」展の第2部レイアウト編は5月25日から開催
4月13日	東京都 アニメ観光スポットマップ	4c	美術館施設紹介
	三鷹市フォトニュース (web)	4c	美術館施設紹介
4月15日	月刊ローチケ	4c1p	移り変わる季節、“館内”の草花にも注目
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	移り変わる季節、“館内”の草花にも注目
4月19日	ジブリパークとジブリ展公式HP	4c	「三鷹の森ジブリ美術館」＆「ジブリパークとジブリ展」セット券発売のご案内
4月20日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」カフェ『麦わらぼうし』コーヒー豆
4月22日	JR東日本「中央線が好きだ。」	4c	企画展示『君たちはどう生きるか』展の第二部、レイアウト編のお知らせ
	CINE21 (web)	4c	スタジオジブリについて大元メディアへのインタビューとジブリ美術館の紹介 (韓国語)
5月1日	Loppiグッズカタログ5月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部
	三鷹コミュニティバスデジタルサイネージ	4c	美術館施設紹介
5月4日	社会保険新報 No.859	4c	美術館施設紹介
	広報みたか	4c	広報みたかロゴデザイン協力
	『美術年鑑』（書籍）	4c	美術館施設紹介
5月15日	月刊ローチケ	4c	5/25 [土] より第二部開幕「君たちはどう生きるか」展第二部レイアウト編
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	5/25 [土] より第二部開幕「君たちはどう生きるか」展第二部レイアウト編
5月24日	ORICON NEWS (web)	4c	宮崎駿監督、次回作は昔懐かしい冒険活劇？“パノラマボックス”制作中 息子・吾朗監督が漏らす
	シネマトゥデイ (web)	4c	宮崎駿監督の次回作は「昔懐かしい冒険活劇」風か 息子・吾朗監督が言及 - シネマトゥデイ
	ライブドアニュース (web)	4c	宮崎駿監督の次回作は昔懐かしい冒険活劇？息子の吾朗監督が漏らす
	日テレNEWS NNN(web)	4c	宮崎駿監督の次回作「昔懐かしい冒険活劇風」息子の宮崎吾朗監督が期待
	GAME Watch(web)	4c	「君たちはどう生きるか」、迫力のレイアウト206点がジブリ美術館にて展示。5月25日より
	GAME Watch(web)	4c	宮崎吾朗氏がジブリ次回作について言及。「君たちはどう生きるか」展第二部内覧会にて
	NTV「news every.」	16：45～	「君たちはどう生きるか展」ジブリ美術館きょうから第二部
	北國新聞(web)	4c	宮崎駿監督、次回作は昔懐かしい冒険活劇？“パノラマボックス”制作中 息子・吾朗監督が漏らす
	au Webポータル(web)	4c	宮崎駿監督の次回作「昔懐かしい冒険活劇風」息子の宮崎吾朗監督が期待
5月25日	朝日新聞	2c	「君たちはどう生きるか展」ジブリ美術館きょうから第二部
	朝日新聞デジタル(web)	4c	「苦闘」がにじむ絵ずらり「君たちはどう生きるか」企画展スタート
	東京新聞	4c	「君たちはどう生きるか」企画展第2部 7年越し情熱の設計図
	読売新聞	4c	「君たちはどう生きるか」展きょうから三鷹の森ジブリ美術館
	東京新聞WEB(web)	4c	「君たちはどう生きるか」の「設計図」ってどんな感じ？ 三鷹の森ジブリ美術館で企画展第2部が開幕
	47NEWS(web)	4c	「君たちはどう生きるか」の「設計図」ってどんな感じ？ 三鷹の森ジブリ美術館で企画展第2部が開幕
5月25日	アニメージュ+ (web)	4c	【ジブリ美術館】人の手で生み出される世界！「君たちはどう生きるか」展
	Yahoo!ニュース(web)	4c	【ジブリ美術館】人の手で生み出される世界！「君たちはどう生きるか」展
	Stereo Sound ONLINE-i(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館の「君たちはどう生きるか展 第二部レイアウト編」が、本日からスタート！ アニメーション作品が生まれる“最初の絵”の完成度の高さに驚いた
	アニメ！アニメ！(web)	4c	スタジオジブリ「君たちはどう生きるか」展 レイアウト編開催！ 宮崎吾朗「描かれた絵の力をご覧ください」
5月27日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」舞台『千と千尋の神隠し』Blu-ray予約受付開始
	NTV「DayDay.」	10：55～	宮崎駿監督 手描き作品が続々
	NTV「ZIP!」	16：00～	「君たちはどう生きるか」展 開催

掲載・放映日	媒体名	記事の形態または放送時間	記事タイトルまたは内容
5月28日	東京のちいさなミュージアム案内 ー美術館・博物館・文字館150ー	4c	美術館施設紹介
	フードウィークリー	4c	200点以上展示！第二部レイアウト編を公開／三鷹の森ジブリ美術館
	食品産業新聞社	4c	ジブリ美術館で「君たちはどう生きるか」企画展第二部スタート、「ファンに映画の追体験と感動を」
5月31日	三鷹市フォトギャラリー	4c	三鷹の森ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展第2部レイアウト編
6月1日	Loppiグッズカタログ6月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部
	TFM他全国38局「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」	23：00～	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部
6月2日	広報みたか	4c	三鷹の森ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展第2部レイアウト編
6月3日	スタジオジブリLINE公式アカウント（LINE）	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」短編映画『めいとこねこバス』特集
	Vogue Japan	4c	手汗の染み込んだ、クラシックな手描きの説得力。三鷹の森ジブリ美術館で「『君たちはどう生きるか』展 第二部レイアウト編」が公開中
6月5日	パニニュース 第3017号	2c	日清製粉グループ 三鷹の森ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展に協賛 第二部「レイアウト編」がスタート
	美術手帖(web)	4c	「君たちはどう生きるか」展 第二部 レイアウト編（三鷹の森ジブリ美術館）レポート。絵を描くことの営為、そして苦悩も見せる
	Yahoo!ニュース(web)	4c	「君たちはどう生きるか」展 第二部 レイアウト編（三鷹の森ジブリ美術館）レポート。絵を描くことの営為、そして苦悩も見せる
6月6日	TOKYO ART BEAT	4c	美術館施設紹介
6月11日	日経新聞NEWS	4c	宮崎駿「君たちはどう生きるか」レイアウトで見る展覧会
6月15日	月刊ローチケ	4c	合計206点のレイアウトを展示！企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部 レイアウト編 開催中！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	合計206点のレイアウトを展示！企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部 レイアウト編 開催中！
	食品新聞	4c	ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展 レイアウト編に日清製粉Gなど協賛
	Yahoo!ニュース(web)	4c	ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展 レイアウト編に日清製粉Gなど協賛
6月17日	エキサイトニュース(web)	4c	ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展 レイアウト編に日清製粉Gなど協賛
6月18日	Hanako特別編集「ワイン&パンムック」	4c	『パン種とタマゴ姫』紹介（再掲載）
	リビングむさしの（web）	4c	話題作の舞台裏を感じよう！三鷹の森ジブリ美術館にて「君たちはどう生きるか」展が開催中
	多摩の魅力発信プロジェクト2024	4c	美術館施設紹介
6月20日	DVD&動画配信でーた	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展第二部 紹介
6月22日	NTV「夜バゲッド」	25：59～	（ジブリパークとジブリ展紹介内にて）美術館紹介
	ORICON NEWS(web)	4c	宮崎吾郎監督「君たちはどう生きるか」展、手描きの表現の豊かさを感じてジブリはこれからも「自分たちがいいと思うことをやっていく」
	沖縄タイムス(web)	4c	宮崎吾郎監督「君たちはどう生きるか」展、手描きの表現の豊かさを感じてジブリはこれからも「自分たちがいいと思うことをやっていく」
	Web東奥(web)	4c	宮崎吾郎監督「君たちはどう生きるか」展、手描きの表現の豊かさを感じてジブリはこれからも「自分たちがいいと思うことをやっていく」
	ウーマンエキサイト(web)	4c	宮崎吾郎監督「君たちはどう生きるか」展、手描きの表現の豊かさを感じてジブリはこれからも「自分たちがいいと思うことをやっていく」
6月25日	芸術新潮 7月号	4c	『君たちはどう生きるか』レイアウト展 宮崎吾郎インタビュー「これぞ手描きアニメの粋！」
7月	るるぶ特別編集学生会館ガイドブック2025	4c	美術館施設紹介
	日清製粉社内報「日清だより」	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展第二部 紹介
7月1日	Loppiグッズカタログ7月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部
	るるぶ情報版「るるぶ東京観光'25」	4c	美術館施設紹介
	日経新聞	4c	宮崎駿「君たちはどう生きるか」レイアウトで見る展覧会
7月15日	月刊ローチケ	4c	「君たちはどう生きるか」展 第二部レイアウト編を開催中！パノラマボックス「ワラワラ」も注目
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	「君たちはどう生きるか」展 第二部レイアウト編を開催中！パノラマボックス「ワラワラ」も注目
7月4日	日本経済新聞	4c	宮崎映画、レイアウトで 『君たちはどう生きるか』展第二部レイアウト編
7月10日	ナビタイムジャパン（Web）	4c	美術館施設紹介
7月19日	NTV「夜バゲッド」	25：59～	（ジブリパークとジブリ展紹介内にて）美術館紹介
7月22日	日清だより 2024夏号	4c	三鷹の森ジブリ美術館「君たちはどう生きるか」展 第二部レイアウト編がスタート
7月31日	東京ガイドマップ（Web）	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展第二部 紹介
8月	市民便利帳 三鷹くらしのガイド 2023-2024	4c	美術館施設紹介
8月1日	Loppiグッズカタログ8月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部
	井の頭自然文化園 水生物園	4c	水生物館でミズグモの展示に短編アニメーション『水グモもんもん』パネル紹介
	市報むさしの	4c	三鷹市・近隣市民デー告知
	広報ふちゅう	4c	三鷹市・近隣市民デー告知
	市報こがねい	4c	三鷹市・近隣市民デー告知
8月3日	仲里依紗公式YouTube「仲里依紗です。」		ピリーアイリッシュさんとの来館について
8月4日	NTV「行列のできる相談所」	21：00～	仲里依紗さんの案内で、三鷹の森ジブリ美術館を訪問
	広報みたか	4c	三鷹市・近隣市民デー告知
8月5日	市報ちょうふ	4c	三鷹市・近隣市民デー告知
8月8日	るるぶ&more.（Web）	4c	美術館施設紹介
8月10日	東京消防 8月号	4c	直下地震に備えて！「三鷹の森ジブリ美術館」にて訓練

掲載・放映日	媒体名	記事の形態または放送時間	記事タイトルまたは内容
8月15日	月刊ローチケ	4c	館内で刻まれる“時”を見つけよう
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	館内で刻まれる“時”を見つけよう
	まっふる東京25	4c	美術館協力
8月20日	広報みたか	4c	三鷹市・近隣市民デー告知
8月28日	みたか散策マップ	4c	美術館施設紹介
9月1日	Loppiグッズカタログ9月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展
	TFM他全国38局「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」	23：00～	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第二部
	広報やぶさ	4c	三鷹市・矢吹町姉妹市町締結60周年 三鷹市の魅力
	広報みたか	4c	アニメーション文化調査研究費の助成
9月3日	多摩の魅力発信プロジェクトデジタルスタンプラリー	4c	三鷹市・近隣市民デー告知
	立教大学「大学的東京ガイド」	4c	美術館施設紹介
9月14日	TX「出沒！アド街ック天国」	21：00～	井の頭公園特集内にてランキング、美術館施設紹介
9月15日	月刊ローチケ	4c	美術館のどこにあるかな 来館者を案内する“看板”に注目しよう
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	美術館のどこにあるかな 来館者を案内する“看板”に注目しよう
9月20日	森の地図スタンプラリー	4c	デジタル版スタンプラリーの場所紹介
9月21日	ライドアラウンド in 東京多摩	4c	美術館施設紹介
9月28日	武蔵野コッツウォルズ-むさしのアート&イート編	4c	美術館施設紹介
	歩く地図 東京近郊散歩 2025-2026	4c	美術館施設紹介
10月1日	Loppiグッズカタログ10月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
	TFM他全国38局「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」	23：00～	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
10月3日	るるぶmore	4c	美術館施設紹介
10月13日	CX「なりゆき街道旅」	12：00～	三鷹周辺特集内にて美術館施設紹介
10月15日	月刊ローチケ	4c	館内のあちこちに隠れている“ふしぎなきいもの”を探してみよう
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	館内のあちこちに隠れている“ふしぎなきいもの”を探してみよう
10月18日	太陽系ウォーク キッズスタンプラリーマップ	4c	美術館施設紹介
	att.TOKYO TAMA	4c	美術館施設紹介
10月19日	ジモトトピックス	11：00～	三鷹の森フェスティバル2024紹介
10月20日	わんだふるオーナーズ秋号	4c	美術館施設紹介
11月	星マルシェ	4c	星のクラフト&マーケット三鷹の森ジブリ美術館出店情報
	ワクワク映画上映会	4c	三鷹市立第四小学校『千と千尋の神隠し』上映会
11月1日	Loppiグッズカタログ11月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
	TFM他全国38局「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」	23：00～	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
11月15日	月刊ローチケ	4c	企画展示室、11/23（土・祝）より第三部開幕 「君たちはどう生きるか」展 背景美術編
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	企画展示室、11/23（土・祝）より第三部開幕 「君たちはどう生きるか」展 背景美術編
11月22日	NTV「news every.」	16：45～	「君たちはどう生きるか展」ジブリ手描きへのこだわり
11月23日	三鷹市・矢吹町姉妹都市締結60周年記念式典次第	4c	美術館施設紹介
	読売新聞	4c	ジブリの背景美術堪能 三鷹できょうから「君たちは」の120点
	NTV「ズムサタ」	6：39～	超貴重！宮崎駿監督こだわりの背景美術
	Stereo Sound ONLINE-:(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館で、「君たちはどう生きるか展 第三部 背景美術編」が本日から開展。宮崎 駿監督が「アニメーション映画の品格を決める」と語る背景美術の魅力をも、自分の目で体験しよう
	日テレNEWS NNN(web)	4c	宮崎駿監督が求める「見覚えのある風景」 スタジオジブリの背景美術に込められたこだわりを取材
	ライブドアニュース(web)	4c	宮崎駿監督が求める「見覚えのある風景」 スタジオジブリの背景美術に込められたこだわりを取材
	Yahoo!ニュース(web)	4c	宮崎駿監督が求める「見覚えのある風景」 スタジオジブリの背景美術に込められたこだわりを取材
	NTV「ZIP!」	16：00～	ジブリの世界観を支える背景美術の裏側
	アニメージュプラス (web)	4c	【ジブリ美術館】手描き背景美術が生み出す世界『君たちはどう生きるか』展
	フードウィークリー	4c	「君たちはどう生きるか」展、第三部背景美術編に協賛/日清製粉G
11月26日	朝日新聞	4c	「君たちはどう生きるか」背景の美 三鷹・ジブリ美術館 宮崎監督が描いた絵も
	朝日新聞デジタル (web)	4c	宮崎駿監督が求めた「緑」に美術監督は 君たちはどう生きるか展
11月28日	『装苑』1月号 ローレン・サイと探るファンタジーの世界	4c	美術館施設紹介
12月1日	Loppiグッズカタログ12月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
	ウォーカープラス(web)	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
	むさしのシティマップ	4c	三鷹市地図内に掲載
	子どもの文化 2024年12+1月号	4c	全国マンガ・アニメーションミュージアム紹介
	広報みたか	2C	「2024この一年」内で「君たちはどう生きるか」展紹介

掲載・放映日	媒体名	記事の形態または放送時間	記事タイトルまたは内容
12月6日	楽天トラベルガイド	4c	クリスマス装飾紹介
	日経新聞デジタル版	4c	宮崎駿監督が新作に求めた「緑」 アニメ背景美術展
12月10日	アニメージュ 1月号	4c	「君たちはどう生きるか」展【背景美術編】 眞人が見たその風景「美術」武重洋二
	ティーチャーズログノート	4c	美術館施設紹介
12月14日	日本経済新聞	4c	コラム「文化往来」にて「君たちはどう生きるか」展 第三部背景美術編
12月15日	月刊ローチケ	4c	合計120点の背景美術を展示! 企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編前期が開催中!
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	合計120点の背景美術を展示! 企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編前期が開催中!
12月23日	楽天トラベルガイド	4c	美術館施設紹介
	日清だより 2025新年号	4c	11/23三鷹の森ジブリ美術館企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部背景美術編公開
12月26日	リビングむさしの	4c	安西館長「2025年抱負」取材
	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「2023クリスマス 三鷹の森ジブリ美術館のハンドベル」
12月27日	バイインターナショナル (SNS)	4c	書籍「スタジオジブリの美術」発売POST✂
12月31日	『美術年鑑』（書籍）	4c	美術館施設紹介
令和7年			
1月1日	Loppiグッズカタログ1月号	4c	新企画展示「君たちはどう生きるか」展
	TFM他全国38局「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」	23:00～	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
1月9日	東京完全版	4c	美術館施設紹介
1月10日	BRUTUS	4c	特集「通いたくなるミュージアム」 新企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
1月15日	月刊ローチケ	4c	見る角度によって変わるあのシーン 企画展示「君たちはどう生きるか」展 背景美術編 開催中! パノラマボックス「インコ帝国」も必見
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	見る角度によって変わるあのシーン 企画展示「君たちはどう生きるか」展 背景美術編 開催中! パノラマボックス「インコ帝国」も必見
1月16日	中日新聞	4c	見て! 楽しんで! ジブリの世界 7年かけ手描き 君たちはどう生きるか 三鷹の森で背景美術展
1月29日	読売新聞	4c	ジブリ背景美術たちはどうできるか「君たちは一」 企画展示第3部
2月	るるぶ「こどもとあそぶ首都圏'26」	4c	美術館施設紹介
2月1日	Loppiグッズカタログ2月号	4c	新企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
	TFM他全国38局「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」	23:00～	ローソンCM企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
	JTBバブリングMOOK『東京完全版』	4c	美術館施設紹介
2月2日	広報みたか	4c	三鷹の森アニメフェスタ2025
2月6日	るるぶ こどもとあそぶ!首都圏'26	4c	美術館施設紹介
2月7日	NTV「ヒルナンデス!」	11:55～	新企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部
2月10日	冊子「ハルメク」	4c	美術館施設紹介
2月15日	月刊ローチケ	4c	いつもと違う幻想的な姿 冬の時期はタ方の来館もオススメ
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	いつもと違う幻想的な姿 冬の時期はタ方の来館もオススメ
2月20日	SWITCH	4c	新企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 武重洋二「記憶の中の匂いをたどる」
	武蔵野大学「大学案内パンフレット」	4c	美術館協力
	武蔵野大学2025 留学生向け学校案内	4c	美術館施設紹介
	吉祥寺アニメーション映画祭チラシ	4c	吉祥寺国際アニメーション映画祭 第19回 美術館協力
	みたか 緑と水マップ	4c	美術館協力
2月28日	るるぶ&more. (Web)	4c	美術館施設紹介
	東京さんぽたび	4c	美術館施設紹介
	読売新聞	4c	「ふるさと」安西香月館長石川県中能登町・人の心想像 蒔絵に学ぶ
3月1日	Loppiグッズカタログ3月号	4c	新企画展示「君たちはどう生きるか」展
3月2日	朝日新聞（武蔵野版）	4c	三鷹の森アニメフェスタ2025 ジブリ厳選世界のアニメ上映
3月6日	るるぶ東京'26	4c	美術館協力
	JTBバブリング『るるぶ東京'26』	4c	美術館協力
	with baby (Web)	4c	【三鷹の森ジブリ美術館】の魅力大解剖!
3月13日	美しき日本 全国観光資源台帳 (Web)	4c	美術館協力
3月15日	月刊ローチケ	4c	いくつ見つけれられるかな?遊び心の詰まった紋章を探そう
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	いくつ見つけれられるかな?遊び心の詰まった紋章を探そう
3月19日	シンガポールみずほ銀行スタッフ向け講演会	4c	安西館長講演に伴う投稿
3月21日	ジブリの立体造型物展HP	4c	三鷹の森ジブリ美術館セット券告知
3月24日	まっふる東京26	4c	美術館協力
	三鷹市生涯学習センターMitaka Sports and Culture News	4c	中高生対象の哲学講座へ映画ポスター

8 : 令和 6 年度決算報告

貸 借 対 照 表
令和 7 年 3 月 31 日現在

(単位：円)

科目	当年度	前年度	増減
I 資産の部			
1.流動資産	347,448,189	307,684,523	39,763,666
2.固定資産			
(1)基本財産	533,161,337	533,161,337	0
(2)特定資産	1,081,054,000	1,064,054,000	17,000,000
(3)その他固定資産	120,654,738	121,016,876	△362,138
固定資産合計	1,734,870,075	1,718,232,213	16,637,862
資産合計	2,082,318,264	2,025,916,736	56,401,528
II 負債の部			
1.流動負債	75,032,335	49,888,193	25,144,142
負債合計	75,032,335	49,888,193	25,144,142
III 正味財産の部			
1.指定正味財産	1,184,957,337	1,184,957,337	0
2.一般正味財産	822,328,592	791,071,206	31,257,386
正味財産合計	2,007,285,929	1,976,028,543	31,257,386
負債及び正味財産合計	2,082,318,264	2,025,916,736	56,401,528

正 味 財 産 増 減 計 算 書
令和 6 年 4 月 1 日から令和 7 年 3 月 31 日まで

(単位：円)

科目	当年度	前年度	増減
I 一般正味財産増減の部			
1.経常増減の部			
(1)経常収益			
基本財産運用益	216,919	197,097	19,822
事業収益	804,707,878	799,544,077	5,163,801
受取補助金等	2,150,000	0	2,150,000
受取寄付金	10,000,000	40,000,000	△30,000,000
雑収益	64,287,104	46,095,081	18,192,023
経常収益計	881,361,901	885,836,255	△4,474,354
(2)経常費用			
事業費	833,687,200	777,283,126	56,404,074
管理費	6,890,815	5,856,462	1,034,353
経常費用計	840,578,015	783,139,588	57,438,427
当期経常増減額	40,783,886	102,696,667	△61,912,781
2.経常外増減の部			
(1)経常外収益			
経常外収益計	0	0	0
(2)経常外費用			
経常外費用計	0	0	0
当期経常外増減額	0	0	0
他会計振替繰入額	35,626,790	31,989,419	3,637,371
他会計振替繰出額	35,626,790	31,989,419	3,637,371
税引前当期一般正味財産増減額	40,783,886	102,696,667	△61,912,781
法人税、住民税及び事業税	9,526,500	8,639,600	886,900
当期一般正味財産増減額	31,257,386	94,057,067	△62,799,681
一般正味財産期首残高	791,071,206	697,014,139	94,057,067
一般正味財産期末残高	822,328,592	791,071,206	31,257,386
II 指定正味財産増減の部			
基本財産運用益	216,919	197,097	19,822
一般正味財産への振替額	△216,919	△197,097	△19,822
当期指定正味財産増減額	0	0	0
指定正味財産期首残高	1,184,957,337	1,184,957,337	0
指定正味財産期末残高	1,184,957,337	1,184,957,337	0
III 正味財産期末残高	2,007,285,929	1,976,028,543	31,257,386

【巻末】

アニメーション文化に関する調査研究報告

アニメーションの作画に関する調査研究

アニメーションの中の線画とデザイン～小田部羊一氏の作画

第二部「小田部氏の作画」

事業課 学芸員 伊藤望

趣旨

第一部の線描に続き、第二部では小田部氏の作画について調査、考察した。

日本のアニメーションはアメリカの技術、表現と非常に近いものを持ちながら、独自のアプローチを以って模索し、発展させてきたことから、似て非なるものになった。また、東映動画というルーツを持つスタッフが分派、独立し、次々に新しいアニメーション像を創り出して、多種多様な作品群を生み出した。

中でも作画については、どのように線を引くか、絵を動かすかがアニメーターの個性で、作品の個性でもあるため、人に見たいと思わせるには欠くことのできない要素であり、アニメーションの根幹と言ってもいい。

小田部氏が参加した東映動画の劇場長編や、名作劇場などのテレビシリーズは、同氏の持ち味が色濃く反映された印象深いものが多く、それらは取りも直さず日本のアニメーションを代表する作品として広く知られている。特に同氏が作画監督とキャラクターデザインを手がけた「アルプスの少女ハイジ」は本放送から今まで、世界各国で放送されてきた。

取材にご協力を頂いた諸氏は小田部氏について、丁寧に絵を入れ、上品な動画に作り上げる人だと語っている。専門家でなくても、作品を見た人にはそうした事が幾ばくか伝わっているのではないだろうか。

小田部氏が描いた原画や作監修正（作画監督として原画に入れた修正）に他では見られない特徴があるからに違いないが、言語で表現するのは難しい。

そこで作画の基礎と成り立ちに触れながら、現在活躍されているアニメーターの方々や、小田部氏の同時代を知る元同僚の方々にご意見を伺うことにより、特徴づけるものが何かを探ることにした。

構成

第一章. 小田部氏に影響を与えたアニメーション作品

補足 フルアニメーションとは

一. 海外の作品

1. アメリカ ディズニー

(一)「白雪姫」(1937 年)

ドワーフの作画

ロトスコープ

(二)「バンビ」(1942 年)

バンビの作画

2. ソ連 ソユーズムリトフィルム

ワノー「イワンと仔馬」(1947 年)

組みとは

3. フランス レ・ジェモー社

グリモー「やぶにらみの暴君」(1952 年)

二. 日本の作品

1. 瀬尾光世

「桃太郎の海鷲」(1942 年)

2. 政岡憲三

「くもとちゅうりっぷ」(1943 年)

3. 藪下泰司

「白蛇伝」(1958 年)

三. 日本の作画 ～草創期から東映動画まで

1. 日本独自の作画スタイルができるまで

(一) 草創期の日本のアニメーションと作画

(二) 東映動画の誕生とその後

2. 個性の表出と集団発想

(一) 作画の個性

(二) 東映動画の集団発想

奥山玲子氏のキャラクタースケッチ ヒルダ

第二章. 東映動画での参加作品と影響

一. 海を描く

1. 「太陽の王子 ホルスの大冒険」(1968 年) 原画

ホルスの旅立ちの海

2. 「空飛ぶゆうれい船」(1969 年) 作画監督

B 作長編とリミテッドアニメーション

奥山玲子氏の海の作画

3. 「どうぶつ宝島」(1971 年) 原画

海の上を飛ぶグラン

二. 芝居を描く

1. 「長靴をはいた猫」(1969 年) 原画

友情を示すペロ

2. 「どうぶつ宝島」(1971 年) 原画

キャシーの人物表現

第三章. 東映動画から移籍後 (A プロ、ズイヨー、日本アニメーション)

一. 日常を描く

1. 「パンダコパンダ」(1972 年)「パンダコパンダ 雨ふりサーカスの巻」(1973 年) 作画監督 (大塚氏と共同)、原画
補足 作画監督
ミミ子のスキップ
2. 「アルプスの少女ハイジ」(1974 年) キャラクターデザイン、作画監督
ハイジとペーターのダンス
小田部氏の作監修正 ハイジ
3. 「母をたずねて三千里」(1976 年) キャラクターデザイン、作画監督
補足 宮崎駿氏のレイアウト
宮崎氏のラフ原画 フィオリーナのマリオネット
補足 レイアウトから原画を描く
才田俊次氏の原画
パブロの線の表現
マルコの目の縁の線

第四章 アトリエ レイアウト 鈴

一. 日本人を描く

1. 「龍の子太郎」(1979 年) キャラクターデザイン、作画監督
奥山玲子氏が描く女性像
小田部氏のラフ原画 石を投げるあや
赤鬼のキャラクタースケッチ
2. 「じゃりン子チエ」(1981 年) キャラクター設定、作画監督
アントニオジュニアのキャラクター表
補足 原作のイメージを維持する

二. 想像の中の光景を描く

1. 「風の谷のナウシカ」(1984 年)
金色の野を歩くナウシカ
2. 「火垂るの墓」(1988 年)
夏の海を泳ぐ清太

第五章. まとめ

第一章. 小田部氏に影響を与えたアニメーション作品

小田部氏がアニメーターになる前に影響を受けた国内外のアニメーション作品については第一部でも挙げたが、今回は作画の特徴に触れる。同氏が原画や作画監督を担当した作品について、当時をよく知る人たちからは「品の良いアニメーション」という表現がよく聞かれる。また、子どもの顔や身体、動きの柔らかさ、それぞれの年齢特有の子どもらしさが巧く描かれていると指摘する人もいる。そして、「フルアニメーションの人」と印象を語る人もいる。

これらは具体的に何を意味するのだろうか。まず小田部氏に影響を及ぼした作品から探っていきたい。

補足 フルアニメーション

この用語について、改めて解説したい。

アニメーションは1秒間に24フレーム、つまり最大24枚の動画を入れられる。このフレーム数のことを“コマ”と呼び、用途によって1コマ作画（24枚/秒）、2コマ作画（12枚/秒）、3コマ作画（8枚/秒）を選んで作画を行う。例えば、動作の速さによって使い分ける。歩きは動きが遅いため3コマ作画、走りは動きが速いため2コマ作画で描くという具合である。また、枚数を増やしても滑らかに動かしたい場合は1コマか2コマ、枚数を抑えたい場合は3コマで作画するという使い分けもある。基本的にどれかが主体になるが、動作や芝居によって混ざることもよくある。絵コンテには構図、芝居と共に細かい秒数の指定が書かれていることもあるが、何コマで作画するかは、動きの設計や動画の枚数と共に、担当原画が考えて描く。テレビシリーズでは枚数を抑えるのが一般的であり、オープニングでは枚数をかけてしっかり動かすことも多く、劇場版はさらに枚数が増える傾向がある。

アニメーターをはじめ制作スタッフにとって、フルアニメーションという用語は、動きに直接関係のない部分まですべてを一枚の動画ごとに描く形式を言ったり^{註1}、あるいはアニメーションによっては、運動を描き出す絵の枚数に依拠して、1秒のうち12枚以上を用いたものを指したりする^{註2}。セルアニメーションで制作されたディズニーの長編作品はほぼこの手法によるものと考えてよく、短編作品やテレビシリーズも基本的に2コマ作画ベースで制作されている。

だがそうした作画の見せ方による選択ではなく、予算的な問題で作画枚数や制作時間を制限されたために3コマ作画をベースにしたり、演出によって作画に手間のかかる芝居を避けたり、動画や背景画の同じ素材を保存しておいて別のシーンで複数回使う「バンク」を用いたりすることもある。人物の身体は一枚の同じ絵を使い、動きのある口の部分だけ、開く、閉じる、その中間の絵の3枚を描き、パクパクさせて話しているように見せる「止め絵口パク」と言われる作画もある。そうした手法の総称として「リミテッドアニメーション」と呼ぶ^{註3}。日米共に黎明期からテレビアニメーションを良くも悪くも成立させた最大の要素の一つだが、誤解してはならないのは、口パクそのものは日本語を作画する際、理に適った方法であり、作画枚数をかけたアニメーション制作においても積極的に選択する場合がある。

このように、フルアニメーションとリミテッドアニメーション、あるいはそのどちらでもない手法とを峻別するものはない。特に日本では、その境界線はかなり曖昧である。

小田部氏は東映動画出身であり、時間や作画枚数にあまり制約のない映画の制作を中心に携わっていた人という意味で、フルアニメーションの人という印象があると思われる。

しかし、フルアニメーションで育ち、技術を身に付けた小田部氏にとっては、テレビアニメーション全盛の時代に入ってから、やりづらくなってしまったことは想像に難くない。

大塚氏の研究でも述べたが、「鉄腕アトム」が口火を切ったテレビアニメーションはその後爆発的な人気を獲得し、“東洋のディズニー”を標榜して劇場長編アニメーションを作るために立ち上げられたはずの東映動画までもが変節を余儀なくされた。

小田部氏の作画はどのように始まり、また変化したのだろうか。そして特徴はいかにして形成されていったのだろうか。ここで小田部氏にアニメーション制作、それも作画の道を歩ませたとされる作品を挙げ、同氏に影響を与えた部分について見ていきたい。

一. 海外の作品

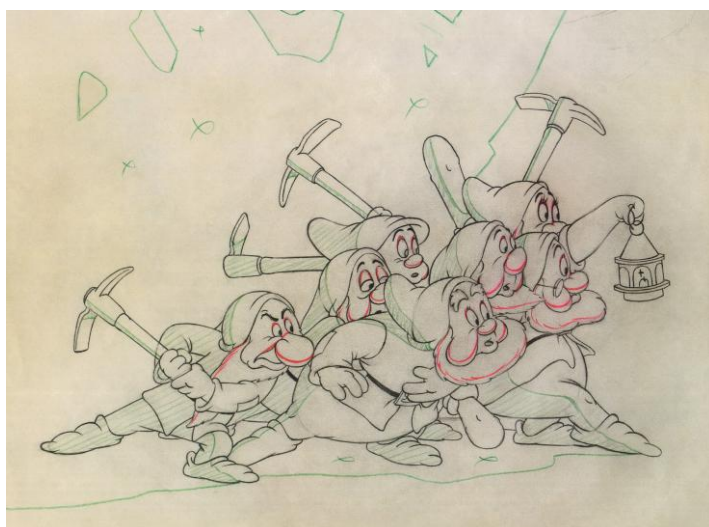
1. アメリカ

(一)「白雪姫」(制作：ディズニー、83分、公開：アメリカ1937年、日本1950年)

「本当にびっくりしたのは『白雪姫』。カラーの綺麗な世界で、まるで絵本みたいだと思って。もう本当に入り込めるような世界があった^{注4}」

このディズニー長編アニメーション映画の第1作について、小田部氏はこのように語っている。フルアニメーションで作られ、歌と音楽をふんだんに用いたミュージカル風の演出と、表情豊かに滑らかに動く人物と動物たちとで織りなすファンタジー作品である。テクニカラーによるフルカラー作品であり、マルチプレーン・カメラで広大な奥行を表現し、池の水紋や動く映り込みにも挑んだ。動画枚数は20万枚を超え、制作費は150万ドルに達して、1作品で会社が倒産する可能性もあったが、公開1年目の興行収入は800万ドル(現在の価値で1億ドル)を上回る大ヒットを記録する^{注5}。手の込んだアニメーション作品であり、少年時代の小田部氏の目に焼き付くような印象を残したと思われる。

最も注目すべきはドワーフの作画である。ドワーフとは北欧やドイツの神話や民話、ファンタジー小説に登場する想像上の種族だが、フレッド・ムーアらアニメーターは楽しみながらアイデアを絞って思い入れたっぷりに芝居をさせ、まさに命を吹き込む作画をしていた事がわかる。



挿入歌「ハイ・ホー」に乗せて家までの帰り道を行進するシーンに始まり、白雪姫と出会い、我先にと手を洗ったり、クッションを取り合ったりして猛烈に動く。歌や踊り、楽器の演奏もあり、表情豊かによく喋りよく笑う様が、滑らかな動画でユーモラスに描かれている。

図1.「白雪姫」
作画：フランク・トーマス^{注6}

一方、白雪姫や王子、女王、狩人などはロトスコープで描かれている。ロトスコープとは、人の動きをカメラで撮影し、静止画を一つ一つトレスすることによって動画を作る^{注7}ものであり、

アニメーター自身がイマジネーションで白紙から絵と動きを描き出す手法とは異なる。

ロトスコープはフライシャー兄弟の兄マックスが考案した手法だが、人の動きを写し取る事が主眼ではなく、むしろ絵の動き方が異様になるのを楽しんでいたという説^{注8}もあり、ハミルトン・ラスク、ビル・タイトラを始めとする腕利きのアニメーター達だったからこそ、実写をトレースした際に生じる不自然さを低減していると捉える事もできる。

これに対し、トレースではなく人の動きを参考にして描く手法をライブアクションと言う。例えば、1953年のディズニーの長編アニメーション「ピーターパン」のティンカーベルなどがある^{注9}。

(二)「バンビ」(制作：ディズニー、70分、公開：アメリカ1942年、日本1951年)

動物が主なキャラクターだが、人間が恐ろしい敵として出てくることから、極端な擬人化に拠らず、動物本来の動きを追求した作品。特に鹿はロトスコープに拠らず、身体の構造や歩行、走りなど本物さながら動作を表現している。主人公のバンビは前半、まだ歩くのも不慣れな仔鹿で、見るもの触れるものすべてが新しく、学びであることが繊細に描かれている。

「白雪姫」制作から僅か5年ほどで、動物たちの描写はまるで異なっている。例えば鹿は「白雪姫」では描き方がシンプルで身体の描き方も大まかだったが、アニメーターが数年をかけて解剖学と動物の生態を学んだことにより、細部まで丹念に描かれたことで、自然を舞台にした作品に相応しいキャラクター描写になっている。制作当時、スタジオには多くの動物がケージの中で飼育されており、鹿が敷地の中を走り回っていたらしい^{注10}。

バンビはマーク・デイビスのデザインだが、赤ちゃんの顔の表情を感情表現に取り入れる^{注11}などして、会話にも不自然さが無い。写実主義ではなく、母親を失った悲しみやパートナーと出会った高揚感、逞しく成長して獵犬からパートナーを救うシーンなどは意思や感情までもが描かれるが、動物の骨格や筋肉を否定しない範囲で表現されている。漫画的でわかりやすいというよりは、巧さがひしひしと伝わると言う感覚に近い作画であり、アニメーターにとって苛酷な仕事だったに違いないが、違和感を覚える隙もない説得力である。

完成されたストーリーテリングと演出もさることながら、アニメーションで自然の中の動物を主人公にして、生と死、生命の繋がりをこれほど誠実に徹底して描いたことは「バンビ」以前は無く、「バンビ」以後も無かったのではないか。

映画が公開されると批評家から好意的な評価は得たものの、観客動員に苦しみ、当時は制作費を回収できなかった^{注12}。戦時中だった事を加味しても、この意欲的で優れた作品の興行が振るわなかったというのは信じ難い。

図2. 「バンビ」
作画：オーリー・ジョンストン^{注13}



2. ソ連

「イワンと仔馬」(制作：ソユーズムリトフィルム、74分、公開：ソ連1947年、日本1949年)

ディズニーに対抗して作られた、ソ連で初のカラー長編アニメーションである。監督は、「ソビエト・アニメの父」^{註14}と評されているイワン・イワノフ＝ワノー。

小田部氏は台湾から帰国後、小学校で映画を見に行く時間があり、初めてカラーのアニメーションを見たのがこの作品であったという。

手の込んだ細やかな作画で、架空の馬に弾けるような生命力を与えている。炎のように波打つたてがみのボリューム感や、身体に流線を付けて勢いよく走り抜ける様は、ディズニーとは異なるオリジナリティの強い表現であり、実物の馬の特徴を残しつつ、ファンタジーへと昇華させる創造性を持っていることがわかる。制作時すでに米ソの冷戦が始まっており、東西の文化的な交流も作品の行き来も無くなった後で、物資にも不足していたにちがいない、このような高度なアニメーション技術とデザイン力を保ち続けることは困難だったにちがいない。それだけを考慮しても、ワノーの才能は特別だったと捉えるべきである。

アニメーションは独特である。主人公を乗せて馬が走り回るシーンなどは、様々な角度で描いて見せており、馬の動きも暴れ馬のようにダイナミックで、且つ1カットが長いと、背景画は巨大なものになっているはずである。カメラワークも真横からの角度かと思えば、急に見上げたり、遠くに離れたりと至近距離まで寄ったりと、大塚康生氏が「白蛇伝」で描いた大ナマズを想起するほどの大胆さである。しかしディテールもまた精巧に描かれており、人間の衣服が風に叩かれるのと同時に、馬のたてがみや尾、火の鳥の羽は毛並みの豊かさを感じさせつつ、ゆっくりとなびくため、1枚の絵の中に多くのマテリアルを同時に描き分けている。

火の鳥は光のエフェクトを纏って光り輝きながら、火の粉のように光る粒を撒き散らしつつ動いて、2羽が前後に入れ替わったり、背景の木の陰に隠れたり、公開当時にこの作品を観たアニメーション関係者は何と面倒な事に挑んだのかと驚いたことだろう。現在ではコンピューターグラフィックスにより、一枚の背景画をモニター上で必要なだけ切り抜き、間に動画セルを出し入れることができるので、絵が過不足を起こす危険はないが、手作りは違うのである。

一番下にあるはずの背景画の一部が、上に載っている動画セルの人物や物の手前にあるかのように見せるため、背景画にある線で動画の絵を区切って描くことを「組み」と言うが、この作品の組みはとても丁寧に描かれて、はみ出しも不足もほとんど無い。組みに合わせて動画を描く時は、背景の線に厳密に合わせなくてはいけないのである。図3は背景画に描き込まれた柵が、上に載っている動画セルの主人公と馬の奥に見えるはずが、組みによって主人公と馬の足を柵の輪郭線で切り取ることで手前に見せており、馬は柵の向こうでしきりに動いている。

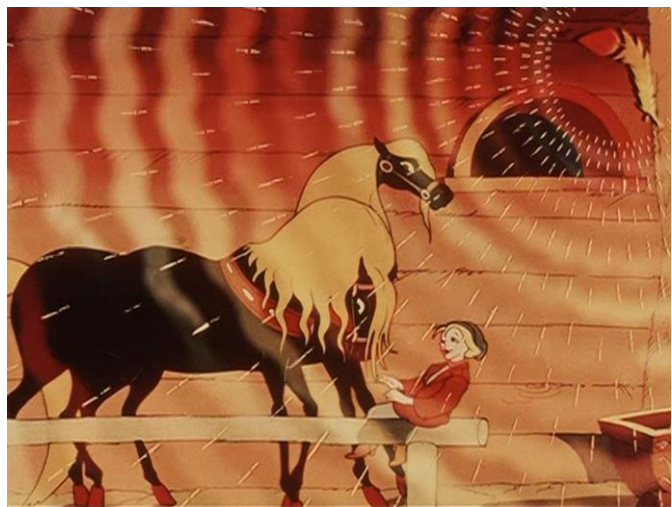


図3. 「イワンと仔馬」場面^{註15}

3. フランス

「やぶにらみの暴君」(制作：レ・ジェモー社、87 分、公開：フランス 1952 年、日本 1953 年)

高畑勲氏が「アニメーションで思想が描けるのか」と感銘を受けて、アニメーションへの道を選ぶ直接のきっかけになった作品であり^{註 16}、宮崎駿氏の作画と空間表現に大きな影響を与えた作品でもある。

監督はポール・グリモーだったが、制作中だった作品がプロデューサーによって自身に無断で「やぶにらみの暴君」として発表されたため、後に改作し、「王と鳥」として発表している^{註 17}。グリモー自身が前作の権利を取り戻した事により、現在視聴できるのは後者のみである。高畑氏は、「王と鳥」の完成と後年日本で劇場公開された事を喜びはしたが、高く評価したのは前者だった。

作品で描かれる舞台背景は、上部の城と地下とで完全に二分され隔絶された支配構造の世界であり、御伽噺のようなファンタジックなものではない。むしろ私たちが今いる現実の世界とリンクして、怖いほどのリアリズムを感じる。架空の国を描きながら、我々がいるこの世界もまた“畏だらけ”であり、独裁や革命と背中合わせの危うい場所であることを、サブテキスト^{註 18}として密かに喩えているのである。

それは背景美術で描かれると共に、床に無数に空いた穴に、王の気分次第で画家や従者が落とされていくシーンをはじめとして、専制政治の恐怖が冒頭から嫌と言うほど描かれ、アニメーションの密度の高さで増幅されている。

一方、小田部氏がこの作品で影響を受けたのは思想や空間表現ではなく、“入り込めるような世界”にあった。

「劇中で絵の中の王様が、絵から出てくる場面を見たときには“これだ!”って思いました。この感覚なんです^{註 19}。」と同氏は語っている。

肖像画に描かれた王が急に動き出し、人間の王と入れ替わってしまうシーンは、いきなり虚実が地続きのよう

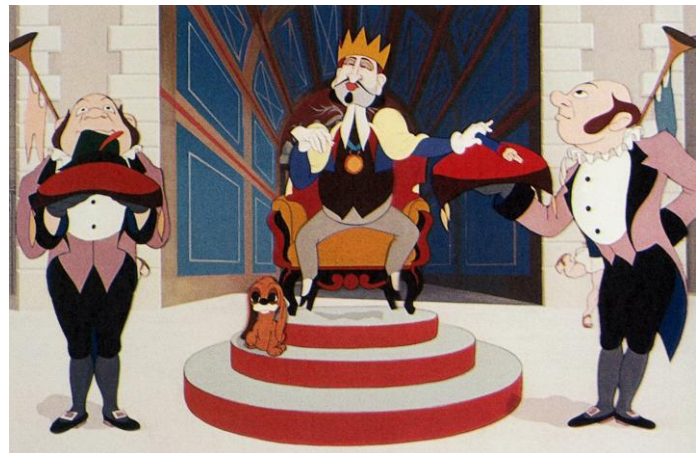


図 4 : 「やぶにらみの暴君」場面^{註 20}

になって驚くが、それ以上にぎょっとさせられるのは、入れ替わっても暴君は暴君のままというおぞましさである。

一方で、同じく絵の中に描かれた羊飼いの少女と煙突掃除の少年が手を取りながら夜の闇に紛れて秘密の部屋から抜け出すシーンは、隅々まで美しい作画で描かれ、観る人を魅了する。当時、アニメーションでしか描けないものを描いて見せた事もまた、この作品が成し遂げた大きな功績の一つである。

二. 日本の作品

1. 瀬尾光世

政岡憲三のもとで日本初のトーキーアニメーションの製作に従事。独立後、戦地を舞台にした「お猿の三吉」(1933~36 年)や「のらくろ」(1935~38 年)といったヒット作を生む。官庁からの委嘱作品も多く手がけ、文部省の音楽映画「アリチャン」(1941 年)、海軍省の長篇アニメーシ

ジョン「桃太郎の海鷲」(1943 年)を制作した^{注 21}。

「桃太郎の海鷲」(1942 年公開、37 分、製作：藝術映画社)

海軍省がスポンサーになり、国威高揚を目的として制作された作品である。犬、猿、雉の大編隊が「鬼ヶ島軍港」を目指して飛行機が雲を眼下に飛ぶシーンは、複数のセルに分けて雲を描き、マルチプレーン技術によって速度を変えて動かすことで広大な空間が表現されており、ディズニー作品にも匹敵する多層構造による空間表現を達成したことでも知られている。

しかし、小田部氏が鑑賞した際の印象は別の部分にある。

「僕は“戦え！”とか“戦争に勝つぞ！”っていう精神をなんにも受け取ってなくて、そこに出てきていた動物のキャラクター、特にうさぎのキャラクターが“なんてかわいらしいんだ”と思ったんです。航空母艦に乗るために整列して敬礼しているときに、その耳がふわっと風になびいているのが、なんてやわらかいんだろう。まるで生きているようだと、とても強く心に残った。それが自分が将来目指すことになるアニメーションのひとつの“タネ”になったんだと、いまは思います^{注 22}」

現在では 2004 年に紀伊国屋書店が製作した DVD「日本アートアニメーション映画選集」で収録されている以外には、ネットに上がっているものを目にすることしかできない作品だが、姉妹編の「桃太郎 海の神兵」(1945 年)を見ても、桃太郎隊長と共に大編隊を見送る整備員の兎達の耳だけが風になびいている。本筋には関係の無い細部に丁寧な描写の数々を施すのも瀬尾氏のアニメーションの特徴である。

小田部氏はアニメーションに関する限り、作品の内容や作られた意味に捉われず、自身が魅力を感じたものにフォーカスして鑑賞する傾向があるが、それこそが同氏がアニメーターになってから、作画やキャラクターデザインの能力を伸ばし、持ち味となったのではないかと思えてならない。

2. 政岡憲三

1930～1940 年代にかけて活躍したアニメーション制作者である。当時最先端だったセル画やトーキーなどの技術をいち早く導入し、戦時中「くもとちゅうりっぷ」を制作。戦後も日本動画を設立して森康二氏ら後進を育て、「すて猫トラちゃん」(1947 年)などの優れた作品を制作、日本のアニメーションの発展にも寄与したことから、「日本のアニメーションの父」と呼ばれる^{注 23}。

「くもとちゅうりっぷ」(1943 年公開、16 分、製作：松竹動画研究所)

小田部氏が日本に住み始めて最初に見たアニメーション作品である^{注 24}。冒頭と終盤は歌曲と動画がシンクロしたオペレッタ形式^{注 25}のアニメーションで構成されているが、つまり作画してから音入れを行う一般的な制作法と異なる。キャラクターは歌に合わせて口を動かし、音楽のリズムに合わせて身体を揺らすため、決められたタイミングに忠実に描くという制約があった。それは作画を難しくしただけではなく、楽曲の演奏の速度も指定する必要があったため、より計画的で緻密な作業を余儀なくされたようである。

音楽は松竹交響楽団の 80 人以上の団員による本格的なオーケストラ演奏であり^{注 26}、漫画映画では前例が無かった。短い作品ながら今もなお高く評価されている。

戦時中の作品ながら、視聴すると戦意高揚を明示して制作されていない印象である。強いて当てはめて考えると、てんとう虫が日本の女兒で、蜘蛛が欧米を模したと捉える事もでき、突如神風が吹いて事なきを得たような、戦時下にありがちなストーリーにも思えるが^{註 27}、アニメーションはそうした隠喩的な表現として描かれているというよりは、シンプルに抒情的に描かれた子ども



図5:「くもとちゅうりっぷ」場面^{註 28}

も向けの童話の映画と捉えて観ることが自然な事と解釈できる。

この贅沢なアニメーション作品を観た感想について、小田部氏は、

「モノクロのフルアニメーションの動きのなめらかさ、キャラクターの温かな丸みに惹かれました」

と語っている^{註 29}。小田部氏にとって最大の関心事はここでもキャラクターの動きだったようである。

3. 藪下泰司

戦前は松竹蒲田撮影所の現像部でフィルム多色処理の研究に従事する。その後文部省教育映画嘱託となり、映画設備の創設、社会教育映画の演出・撮影にあたる。戦後、日本動画に入社して初めてアニメーション制作に参加。東映動画となった以後、撮影、演出、脚本を手掛けるようになり、本格的カラー長編「白蛇伝」を監督した^{註 30}。

「白蛇伝」(1958年公開、79分、製作:東映動画)

東映動画が制作した日本初の長編カラーアニメーション作品である。原画を大工原章と森康二のベテランスタッフ2人に、新人の動画42名によって作画。約7カ月の作画期間と4047万1000円の製作費、原画1万6474枚、動画6万5213枚を費やして完成した^{註 31}。

新人動画のうち、6名は第二原画(またはセカンド)と言って、原画の森康二氏と大工原章氏が描いた「ラフ原画を清書して1本の線にまとめ、原画の間の描きにくい難しいポーズはできるだけ描いて動画にまわす^{註 32}」役割を果たし、原画の二人の補佐役として活躍した。

大塚康生氏もその一人である。この時の大塚氏の活躍については過去にも取り上げたが、人物の芝居だけでなく、擬人化された動物や想像上の生物を粘り強く描き出した、作画の探求と洗練の結晶とも言えるべき作品である。



図6.「白蛇伝」場面^{註 33}

日本でもフルカラーの長編アニメーションを作れるようになったという制作者たちの実感が、見る側にも伝わってくる。

小田部氏はこの作品を劇場で観ているが、当初は、

「なかなかディズニーにはとても適わないな」

という厳しい評価をしていた^{注34}。

しかしこれによって同氏は、そのディズニーを目指して日本で本格的なアニメーション制作が始まった事を知り、東映動画に入社する。そして作画に携わるようになると、「白蛇伝」の評価にも変化が生じた。

「その良さがわかってくるんです。やっぱりいい映画だったんだ^{注35}」

と、それまでとは異なる観点で捉え直している。

三. 日本の作画 ～草創期から東映動画まで～

1. 日本独自の作画のスタイルができるまで

作画のシステムとその特徴がどのようにして形成されたか、またアメリカ（主にディズニー）との作画システムの違いに関しては、『日本のアニメーションと大塚康生氏が作ったもの 第1部』に述べたので重複する部分もあるが、作画に特化した今回のテーマに合わせて解説すべき部分に関してはあらためて記述した。

（一）草創期の日本のアニメーションと作画

戦前、戦中の日本でのアニメーションは作家単位での制作であり、家内制手工業の域を出なかったもので、劇場長編を生産し得る陣容ではなく、全国で公開する規模を持つ産業にもなりようがなかった。日本に比べ、アメリカの制作会社は巨大である。

例えばディズニーは、創業者のウォルト・ディズニーがアニメーターからスタートして、兄ロイと共に起業、プロデューサーとなり、初長編映画「白雪姫」を全米のみならず、ロンドン、パリなど各国で公開して利益を拡大し、実写映画、テレビ、テーマパークなど事業を多角化してグローバルな大企業へと成長させ、一つのアニメーション映画の興行の失敗で危機に陥るような事が無い強固な経営基盤を獲得していった。

（二）東映動画の誕生とその後

1956 年、東映は買収した日本動画社を礎にして、長編アニメーション制作を目的とした「東映動画」を発足した。東映動画は立案・企画から、作画、背景美術、仕上、撮影に至る全てのセクションを有する、巨大な動画工房であり、政岡憲三らによって培われてきた日本動画社が持つノウハウは、東映動画の作画にも大いに活かされることになった。

ディズニーは1930年に30名、「花と木」^{注36}が作られた1932年には100名を超え、「白雪姫」制作時の1937年、スタッフ数が膨れ上がって800名超にまで達したため、急遽社屋を2階建てに増築し、建屋も増やすほどだったのに対して^{注37}、東映動画もまた1957年に「白蛇伝」の制作が開始された時の従業員数が109名、1959年4月時点で284名^{注38}、途中経営合理化のための人員削減が行われつつも、1964年には600名近くまで増加する^{注39}。



図 7. 「わんぱく王子の大蛇退治」制作時の東映動画作画部^{註 40}

その後、日米の制作基盤は対照的な発展を遂げていく。ディズニーは制作スタッフの人数を増やしていき、さらなる規模になる。それもほとんどがプロダクション内部の正規社員である。

アメリカ本国の他に、フランス、日本など海外にもスタジオを持ち、本格的にコンピュータグラフィックスに舵を切るまで、大勢の手描きのアニメーターを雇用していた。

東映動画は映画の斜陽等の理由から 1965 年から社員採用を止め、その間不足する人材を契約社員で補う事になるが^{註 41}、そうした状態は 1991 年まで、実に 26 年間も続いた。

この間に東映動画から独立、または外部に多数のプロダクションが生まれて活動の場が増え、テレビシリーズ制作をベースにして、手伝い合うことで長編作品も作り始めている。プロダクションの多くは作画スタッフを擁する小規模の会社であり、プロダクション同士が提携、また自宅で作業を行うフリーランスも合わせて一定数のスタッフを確保し、制作スタッフが自動車で点在する拠点を結んでカットの集配を行うことにより、短期間に多くのカット数を上げることを可能にしていた。

相対的に見て演出家の個が表出しやすいのは日本の手法と考えられる。大勢のスタッフを集め、作業効率を優先してシステムティックに分業化すると、絵や芝居の決定権も分散してしまい、演出者の方針は隅々まで行き渡りにくくなる。個々の負担が増しても少ない人数で作るほうが演出の考え方は浸透し、各場面やカットの意図も伝わりやすい。だが、それは制作体制の充実やスタッフの収入の安定のため採択されたシステムではなく、上記の東映動画の経営事情に端を発しており、消極的選択による副産物とも取れる。

また、東映動画は発足当初、演出家が絵コンテを作成した後は流れ作業という形式を採っていたが、「演出中心主義」と非難されつつも徐々に演出家の思考が細部まで反映されるようになっていく。日本では東映動画と後の東映アニメーション以外に、同等の規模を持つプロダクションが作られることがなかったのは、演出上の事情も関係していたのではないかと考えられる。

2. 個性の表出と集団発想

アニメーション作りにおいて、舞台や人物、モチーフは演出家や作画監督らメインスタッフが考え、決定するイメージがあるが、かつてはそうとは限らなかった。演出は絵コンテ以降の裁量権を持たず、作画と美術はそれぞれ描きたいように描く独立したセクションだった時期もあったのである。また、作品によっては作画に限らず、美術や仕上のスタッフでもキャラクターのデザインに参加でき、新人でも舞台の設定を提案することがあった。東映動画はその試しが行われた場所であり、そうして描き出された案は、実際に数多く採用された。

(一) 作画の個性

日本の一般的な作画方法で言えば、監督、作画監督、動画検査などのチェッカーがキャラクターのデザインも芝居も統一するので、印象が著しく異なる絵が混じることはほとんど無い。

しかし他者の絵を描く事が仕事とはいえ、アニメーターにも各々考えがあり、感性があり、「こう描きたい」という願望がある。監督や作画監督、動画検査らチェッカーの方針にもよるが、担当アニメーターの考えやセンスを尊重する場合は、原画、動画それぞれに個性が表出していることがある。

(二) 東映動画の集団発想

小田部氏が在籍した時代の東映動画では、労働組合に端を発してスタッフ間の相互理解と協力体制が生まれ、分け隔てなくアイデアを出し合っていた事があった。

『太陽の王子 ホルスの大冒険』のロマンアルバムが出たでしょう。あれを見ると、いろんな人がキャラクターを出し合っているのがわかると思うんだけど、ぼくは東映でそういう育ち方をしていたわけです。だから、作品作りというのはだれか上の人がポンポンとやっているのではなくて、地面から養分をすいあげるといって、そういうシステムが東映動画ではあったわけです。ぼくはそういう作り方がいいと思う^{注42}。」

小田部氏が語るように、東映動画では「わんぱく王子の大蛇退治」からスタッフらがお互いの意見を尊重し合いながら、部署や勤労年数にかかわらずアイデアを募り、優れたものを採用した。そのプロセスにより、スタッフ各人の熱量と創造性が高まり、作画部もまた一層活気を帯びていくことになる。

奥山玲子氏が描いたヒルダのスケッチは、胸の内に正邪の二面性を持つ、単純ではない人格のヒロイン像になっている。物語中の、ある役割を果たすだけに留まらない、生身の人間の意思や欲望など内面が感じられる、非常に魅力あるキャラクター画である。

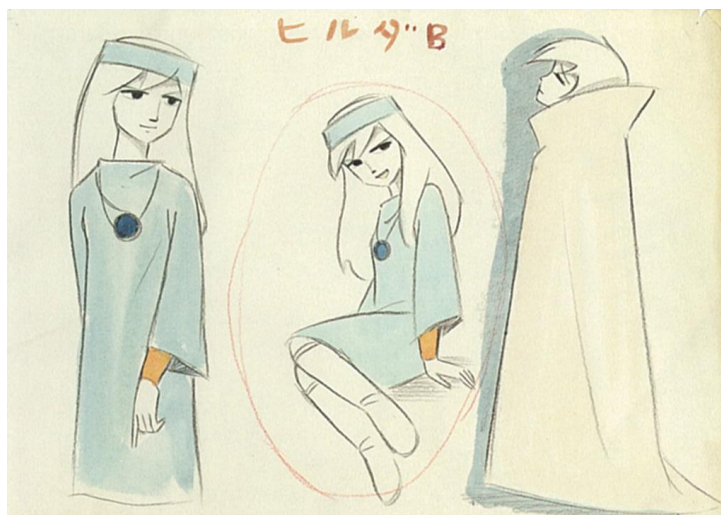


図8. 「太陽の王子 ホルスの大冒険」
ヒルダのキャラクタースケッチ：奥山玲子氏^{注43}

第二章．東映動画での参加作品と影響

アニメーターは大抵、志望動機となった作品があり、目指してきた作画があり、得意分野があるものだが、小田部氏の場合、アニメーターを志したのは日本のアニメーションの黎明期で、参考となる作品もまだ少なかった。作画は自ら考え、獲得していく時代だったのである。ここでは小田部氏の作画の特徴を、同氏が手掛けてきた作画の各要素の中から見ていくことにする。

一．海を描く

アニメーターにとって自然現象を描くことは難しい。波や飛沫、水紋など、水を描くことは特に難しく、東映動画の長編作品でも海や水辺を担当したアニメーターはごく一部である。海を描くのは、陸から見るだけでなく、大海原で揺れる船から見る海を描かなければならない事もあり、アニメーション化して描くには相当の観察力と画力が必要である。そして、複数のアニメーターと手分けして描くために、わかりやすいパターンになっている事が望ましい。しかしそれは決して多くなく、テレビシリーズでは大体が似た一つの型で描かれてきたと言っている。

その波を考案したのは小田部氏である。

1. 「太陽の王子 ホルスの大冒険」ホルスが船で旅立つ時の海（1968 年公開、82 分、原画）

「日本のアニメーションと大塚康生氏が作ったもの 第 1 部」でも触れたが、この時の日本では劇場からテレビシリーズへと大きく舵を切り、東映動画でもアニメーションの効率化、省略化が進んでいた。劇場長編がいつまで作られるのか、東映動画のスタッフたちが危機感を持っていた頃でもあり、「ホルス」のクオリティを高めるためにスタッフは持てる最大の力を注いだ。

小田部氏と言えば、大塚氏とも並び評価されている水の表現の第一人者である。小田部氏はディズニーの長編アニメーション「ピノキオ」（1940 年）の中の、海でピノキオとゼペット爺さんが鯨から逃れるシーンの波が、「僕の心の中に一番残っている自然現象」だと言う^{注 44}。

これは当時のウォルト・ディズニー・プロダクションのエフェクト・アニメーション部という、水、炎、嵐、木の葉、雪などを受け持って描く部署による作画である。同部はウォルト自身の判断で、それまでは副次的な要素としてキャラクターの作画担当者が自分なりに描いていた自然現象を、専門的に描くアニメーターを集め設立したものであり、「白雪姫」の時すでに 56 名もいた一大セクションである^{注 45}。この一連の海のシーンは異常なほどのクオリティで描かれているが、クライマックスに相応しい見応えのあるアニメーションである。

「ホルス」で小田部氏が担当したシーンの一つに、主人公が船で旅立つ場面がある。荒れている海へと漕ぎ出す主人公は不安げな様子もなく、むしろ希望に満ちて足取りが軽やかでさえある。外海へ出ると、海面は大きくうねり、波頭が白く弾け飛ぶ様子は勢いがあって、風いでいる時より主人公の気持ちにマッチして、これから冒険が始まるという予感に満ちたシーンになっている。

このシーンを描いた時の事を、小田部氏は次のように回想している。

「その時代は参考資料がない、フィルムもいちいちかけるわけにいかない。本屋に行ったって写真集なんかない。例えば休暇を利用してはグループを作って海水浴に行って、実際に行く海で水を一所懸命見てるとか、そんなことをしてた^{注 46}。」

海ではないが、大塚氏は「ホルス」の怪魚とホルスが戦うシーンで、細かく砕けた飛沫の一つ一つを描くような大変な波を作画した。怪魚のスケールの大きさと動きの激しさが伝わる優れた

作画であり、最も大きな見せ場の一つにもなっている力作である。

しかし、これは言わば「ピノキオ」の鯨の波と同じ系統である。巨大な生物が暴れ回ること
起こる波や飛沫は不規則であり、リアルだが複雑で、他のアニメーターが別の機会に容易に取り
入れられるような汎用性のあるものではない。その時限りの超絶技巧と言っていい。

私たちがよく目にする海の様子を描くのであれば、描きたい要素を極力減らさずに、必要な
だけ記号化、且つ整理された少ない線で描けることが、アニメーターにとって理想とするところ
であり、同時に難易度の高い作業である。

図 9. 「太陽の王子ホルス」 原画：小田部氏^{注47}

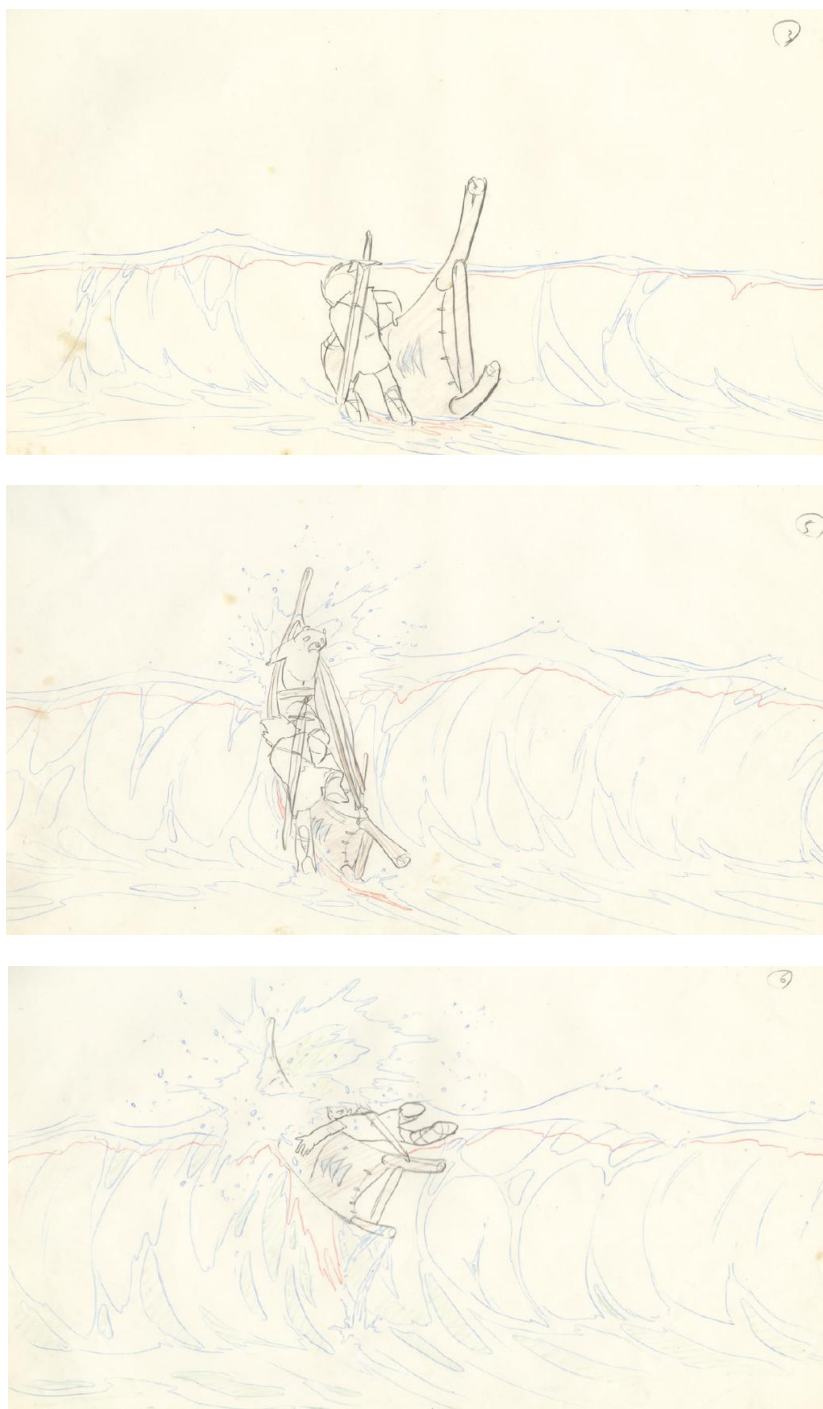
図 9 は小田部氏による海
の作画である。高く盛り上
がった風浪は覆いかぶさる
ように迫ってくる。

波に勢いよく突っ込んだ
ホルスは、船体が波にぶつ
かると同時に跳ね上げら
れ、奥へ呑み込まれるよう
にして乗り越えていく。次
の瞬間、波頭が時間をかけ
て手前に落ちて広がること
で大量の水と前後の大きな
空間を感じさせている。

小田部氏は複雑に見える
波を塊で捉えて描き、単純
な繰り返しに見えないよう
に記号化し、律動を持たせ
て描きやすくしているよう
である。波頭から下部の横
に広がる筒状の空間には影
があり、影を縦に伸ばしな
がらゆっくり下に降りてい
くことによって、空間の大
きさと共に水量の多さも描
き表している。リアルに見
えるが、意外なほど線は少
なく抑えられている事がわ
かる。

だが小田部氏が描いたこ
の波は、その後他の作品に

転用される事は無かった。同氏が「ホルス」のこのシーンに合う海の時化の度合いを考え、海の
観察を行った末に約 1 か月かけて描いたものであり、どの海の作画パターンにも当てはまるもので



はなく、他のスタッフがこれをベースにして手を加えながら描くには、やはりまだ難しい作画に見えたものと考えられる。

2. 「空飛ぶゆうれい船」(1969 年公開、60 分、作画監督)

劇場向けに制作された 60 分の B 作長編と呼ばれる作品である^{註 48}。B 作長編とは、長さとしては中編と言うべきもので、劇場作品ながら予算がおおよそ 2,000~2,500 万円、作画枚数も削減されているものを指す。「空飛ぶゆうれい船」も 3 コマ作画がベースで、東映動画が長編映画を制作する際に用いていた作画枚数に比べて遥かに少なく、作画枚数は約 1 万枚強だったという^{註 49}。

制作時、小田部氏は「こういう作品が主流になったら困るなあ」と考えながら作業していた^{註 50}。例えば歩きや走りなどの自然な運動ではなく、人物をただスライドさせてフレームインするなど、前述の「リミテッドアニメーション」らしい手法が各所に見られる。この時だけと考えて仕方なく取り入れたというのが、実状であったのだろう。

ところが、観客として見る分には、そうした要素によって満たされないという感覚には不思議と陥らない。石森章太郎（後の石ノ森章太郎）の原作の発想の面白さが、池田宏氏の演出により

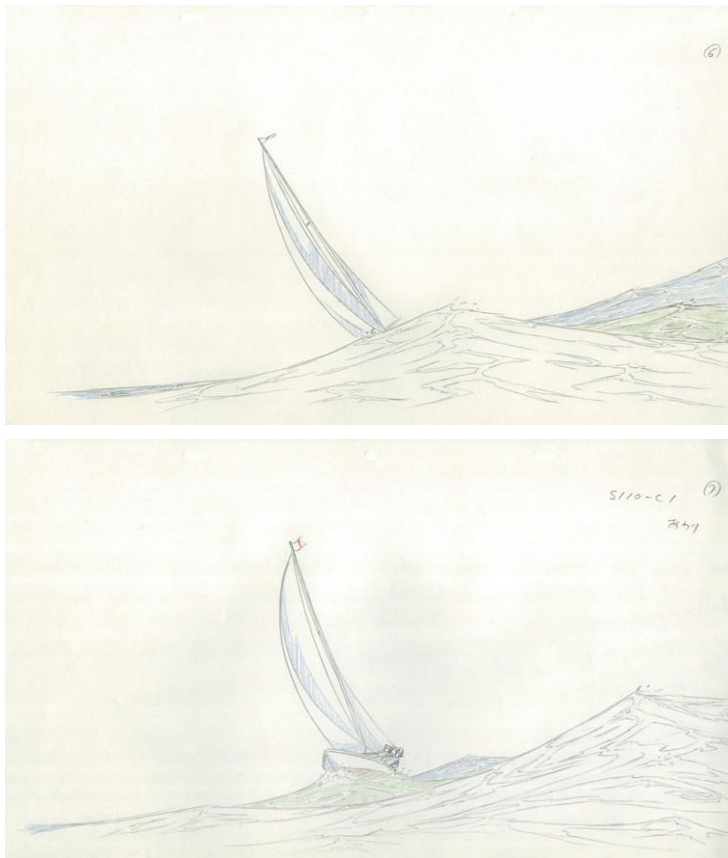


図 10. 「空飛ぶゆうれい船」原画：奥山玲子氏^{註 52}

増幅され、ミステリー仕立てで終始スリリングに展開するためであると考えられる。カット割り^{註 51}も短めな切り方で、1 カット平均 3 秒弱というところだろうか。それまでの東映動画の長編と比較するとかなりのテンポの速さである。意図したことかどうかはわからないが、まるで自分で漫画を読んでいるようなスピーディーな印象である。

この作品でも海のシーンが多数描かれているが、中でも目を引くのはラストの数カットで描かれた海である。図 10 の原画を担当したのは奥山玲子氏で、本田雄氏によると、この作画はこれまでの海を描いたアニメーションの中でも特に優れたものの一つであるという。

大きな波の塊を描いてスケールの大きい水の量を表現すると共に、海水面を小さな色面に分けて描き、情報量を増やす事によって、手前から船までと、船から奥への海上の空間の広がり表現している。これもまた、大いに説得力を持つ海の表現でありながら、他のアニメーターが良い前例として取り入れ、倣って描いたことは無かったようである。水の動きの法則性を見出すには情報量が多く、模倣が困難な記号化であったからかも知れない。

3. 「どうぶつ宝島」海の上を飛ぶグラン（1971 年、78 分、原画）

総尺 1 時間 18 分とはいえ、作画枚数 5 万枚の A 作であり、動画の魅力も満載の冒険活劇である。

A 作とは先に記述した B 作の対義語のように呼び分けたものであり、予算にして 8,000～9,000 万円、総尺 60 分を超える、作画枚数も特に制限がない、劇場長編を指す^{注 53}。作画は森康二班、宮崎駿班、小田部羊一班の 3 班体制で行われ、各々イメージボードも多数描いている。

「ゆうれい船」の影響もあったのかも知れない。本編を見ている、絵を動かす喜びに溢れているアニメーションになっており、グラタン号の襲撃に遭うシーンは息をつく暇も無いほど激しく展開し、群衆シーンの連続で、大砲による破壊で船の破片が舞い散っている。まるで「白雪姫」のドワーフのように目まぐるしく、圧巻の動画になっており、小田部氏や宮崎駿氏らアニメーターが作画で表現したかった事への思いの丈を目の当たりにするようである。

この作品でも小田部氏は海を担当したが、「空飛ぶゆうれい船」の時以上の難題を課された。

「池田宏監督から、皆が描けて、楽しい雰囲気もあって、波らしく、仕上の人も色分けも塗りもしやすい、そんな波を^{注 54}」

と言われたのである。しかし、

「監督が水の切り抜きを集めたスクラップブックを 3 冊も貸してくれて、そこからものを作り出すのですから、時間もちゃんと 1 か月間くれると言ってくれた^{注 55}」

という。洗練され、簡潔に記号化もされている波の作画を編み出す困難さを、池田氏は理解していたものと思われる。

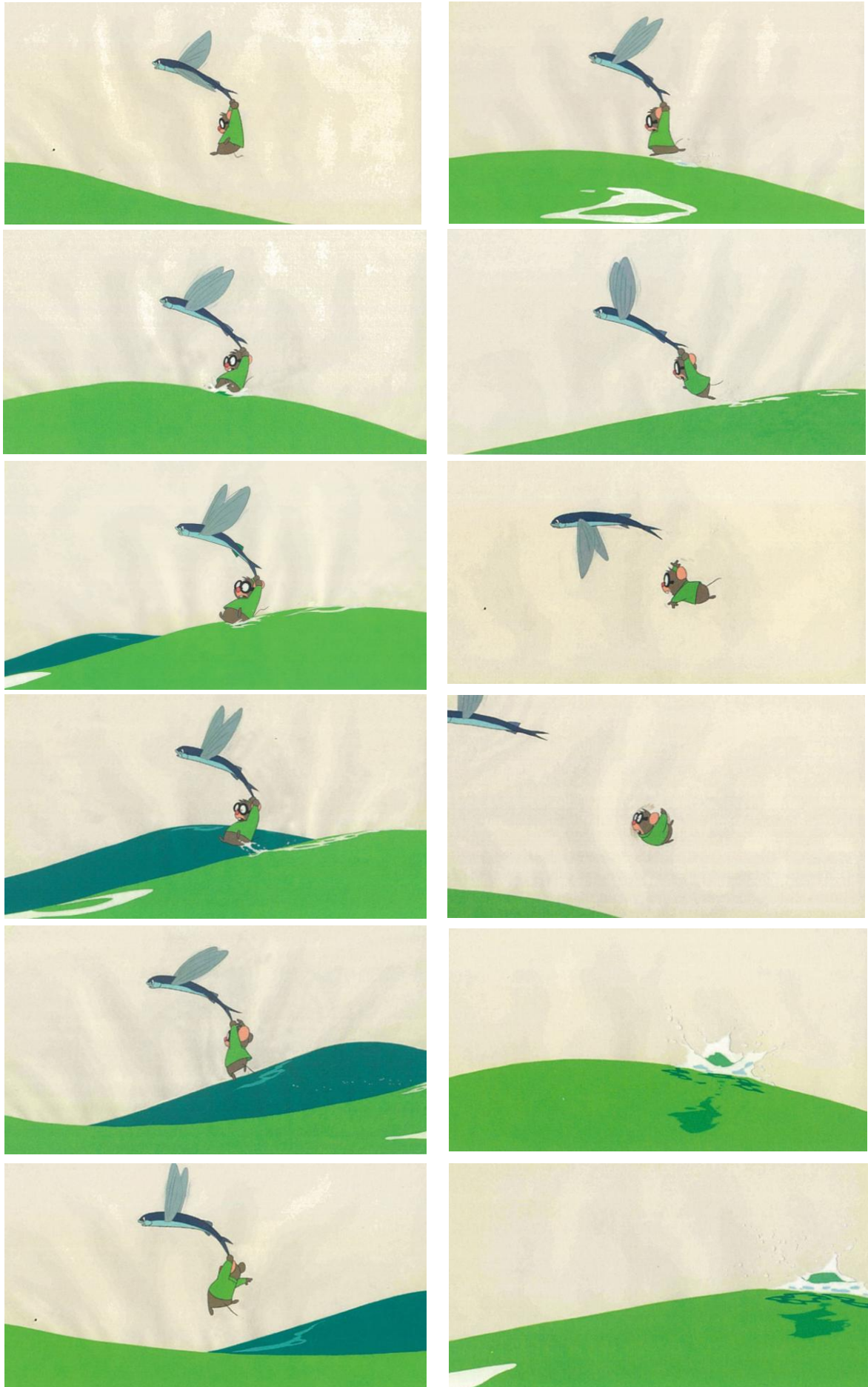
叶精二氏によれば、池田監督は演出を志した頃、今のようなデータベースやインターネットが無く、百科事典も印刷物も色が悪かった時代に、いろんな写真集を切り抜いて、「山」、「川」など種別のデータベースを作りつつ、アニメーションで色分けをする時、近い色はどんなものか、どうやって線を省くのか、線が少なくても描けるかを考えていたという^{注 56}。

小田部氏が担当した図 11 のカットはジムとグランが航海に出かけたばかりで、ねずみのグランがトビウオの尾に掴まって海面を走り、滑り降りて、最後に落下するまでをフォローで描いている。注目したいのは、簡潔な線で描かれた作画でありながら、海のうねりと、時折足が水に触れて白波を立てるのをよすがにして、凄いスピードで移動しているのと、水の質感が表現されているところである。ちなみに海の色を緑にしたのは、美術や仕上スタッフによる色彩設計ではなく、小田部氏が台湾からの引き揚げ船で船酔いが収まって甲板に出た時、ふと見た波の緑と白の飛沫がとても印象的で、それを元にしてこの色になったのだという^{注 57}。

この前後のカットでは、主人公のジムが小さな蒸気船を駆り、大口を開けた鯨に驚いて逃げたり、イルカと競争になったり、大波を滑り降りたり、漫画映画らしさ全開だが、自然のスケールの大きさと美しさを感じさせる海の描写から、鑑賞時はこの後に大きな冒険が控えているのを予感し、期待で胸が膨らむ。

後半、ジムたちを乗せたポークソテー号を真っ二つにする大嵐のシーンも小田部氏が描いたものである。巨大な三角波が次々に襲ってきて、船体を木の葉同然に振り回して、90 度に近い斜度で高く突き上げ、引きちぎるように破壊する様子は、あっという間の出来事であり、数十もの砲塔を持つ巨大な海賊船の襲撃より恐ろしい。しかしその波も簡潔な線と黒々とした配色で描かれ、複雑でないにもかかわらず、十二分の効果を上げている。これらの波の作画はその後 40 年にも亘って多くのアニメーターが手本として倣い、海の場面で実用する事になった^{注 58}。

図 11. 「どうぶつ宝島」海の上の飛び魚とグラン^{注 59}



二．芝居を描く

現在のアニメーション作品の多くは、監督（演出）がイメージと内容を決定し、作画、美術、仕上、撮影がそれぞれのセクションに与えられた仕事を行う事で制作されている。

しかし、初期の東映動画では現在とは異なる形態で作品が作られていたこともあった。演出部は作画、美術など各セクションに領分を認めており、大まかなイメージを伝達すると、それ以降の具体的な絵作りと完成画について任せるケースが多かったのである。

1. 「長靴をはいた猫」 友情を示すペロ（1969 年、80 分、原画）

「東映まんがまつり」^{註 60}を代表する長編であり、第 3 作まで制作された人気シリーズである。1969 年 3 月公開であることから、同作は「太陽の王子 ホルスの大冒険」の完成からほとんど間を置かず制作に入ったものと思われる。

中心人物は森康二氏である。東映動画および東映アニメーションのシンボルと言え、長いこと「長靴をはいた猫」の主人公ペロだった。「ホルス」の制作を経たことで、アニメーター達の技術は上がっており、しかも監督の矢吹公郎氏は各原画担当者に絵作りや芝居のディテールを任せるといったスタイルだったため、アニメーターはかなりの部分、描きたいものを描く自由を有していたようである^{註 61}。森氏によると、矢吹氏が描いたラフコンテ（絵コンテの下書き）を原画担当者（主に大塚氏、小田部氏、宮崎氏）に分け、担当者は各々シーンをストーリーボード^{註 62}に描いて壁に貼り、矢吹氏がチェックして「これでいきましょう」という事になればそのまま絵コンテになったという、アニメーター主体の映画の作り方だった。

実際、この作品は原画担当者各々の“らしさ”が活かされている。

絵を描かない演出家が絵コンテを描くと、絵の部分をアニメーターなど他者が描き起こす必要があるのだが、ストーリーボードをアニメーターが描く場合、絵が具体的である上、構図も動きも考えるため、原画の作業に入る前にイメージがほぼ出来ている。演出もストーリーボードの時点で各シーンがどのようなになるか概ね把握出来るので、これはこれで合理的なシステムである。

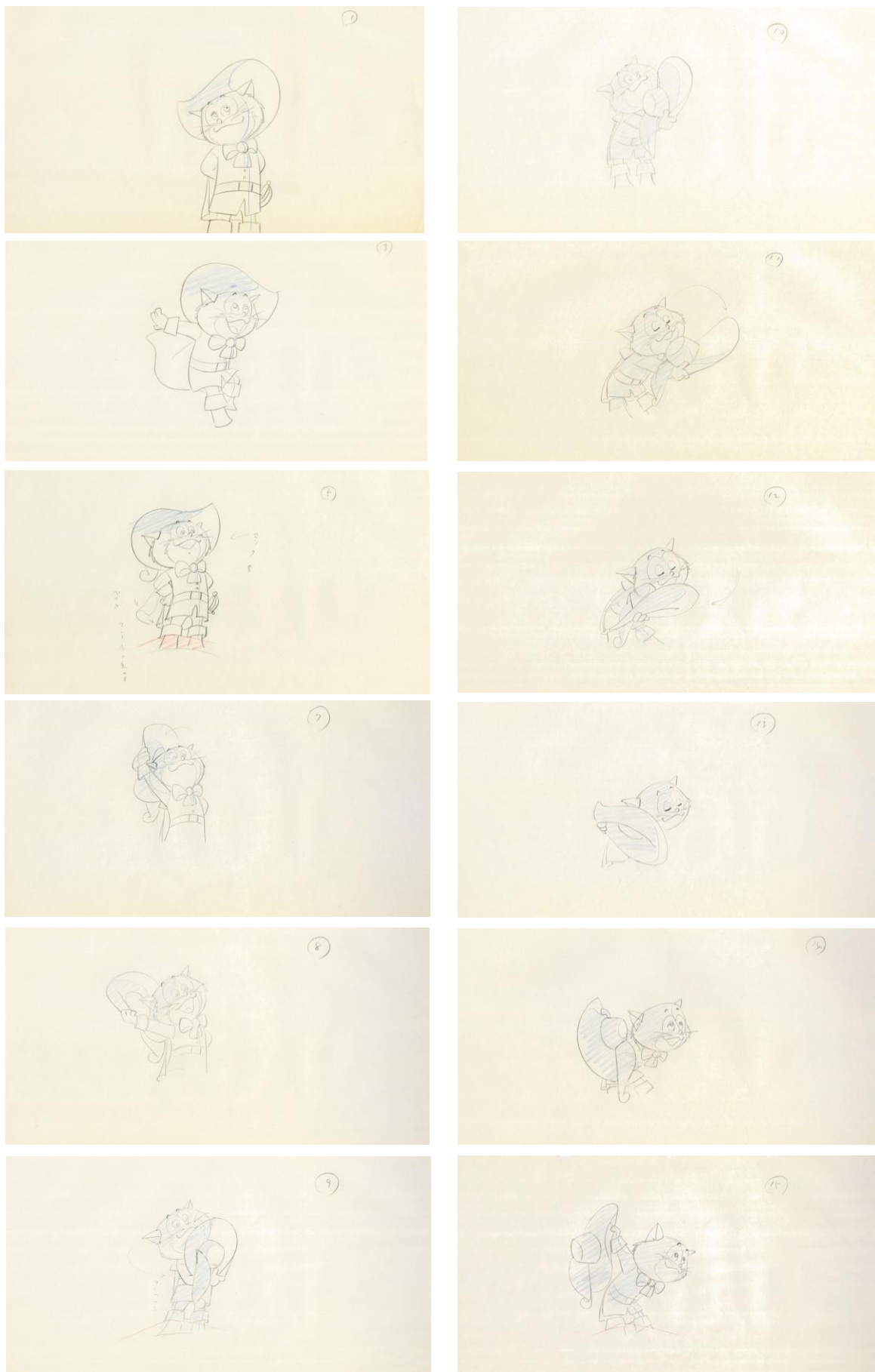
だが、本編を見て感じるのはそれだけではない。当時行われていた原画のスクリーンテストについて森氏はこう語っている。

『長猫』のころは、原画のペンシルテスト（紙に描かれた作画を撮影し、試写して動きの確認を行うこと）があったんですよ。それ、大勢の人の前でやるんですけどね、下手に描いてあると試写室のどっかからせせら笑いが起こる。そうなる屈辱的な思いをしなけりゃいけない。だから描くほうもうまくなりたいと必死になりますよね、やっぱり^{註 63}。」

今も昔も、アニメーターは与えられた仕事を、基準を満たすクオリティと速度でこなすだけではない。志を同じくする仲間、自身の描く作画の有用性が認められる必要があるのである。

また、これは長編映画でも短編でも、テレビシリーズにも言える事だが、アニメーターは作品に見合う質の高い作画を目指すのと同時に、描く力を示す欲求もあり、現場では鎬を削る熾烈な競争が静かに行われている事がある。自らが描いたものが作品にどの程度採用されるか、完成品として残るかは、当時を知る証言者の方々の話から察するに、勝ち負けの感覚に近かったとも捉えられる。監督やメインスタッフは作品をこれまでにない印象的なものにするため、競争を歓迎している向きもある。よって、アニメーション作品のクオリティの向上と共に、作画がより複雑で難しいものを描くようになっていくのは避けようが無い事だったと考えられる。

図 12. 「長靴をはいた猫」 原画：小田部氏^{注 64}



しかし、小田部氏のコメントからはそのような作画部の猛々しい一面は見えてこない。同氏が東映動画について語るのは多くの場合、実績や所属セクションの区別なく良いアイデアが採用されていた、そのフェアなシステムについてである。

図 12 は小田部氏が描いた、ペロが王様と王女に盛大に作り話を聞かせてピエールをカラバ侯爵と思いこませ、王様の城まで入り込んだ場面の 1 カットである。ペロはこの場面でピエールの底意を言い当てながら、一緒に魔王ルシファと戦おうと説得している。すると、ピエールにローザ姫との散歩の誘いが来たので、いかにも従者らしくふざけて送り出す芝居をする。

ペロは王様の前でも、うやうやしく紳士的な態度を見せながら、悪戯な目つきと不適な笑み、流れるような口上を駆使し、堂々と嘘をつくしたたかなキャラクターだが、この時は嘘などなく、ピエールに対して友情から真剣に話して聞かせていて、優しさも感じさせる。

このカットの前後と、王様の城に招かれるまでの一つながりの場面まで合わせて見ると、生きた人間が醸し出すものとは違う、漫画映画ならではの誇張が効いた絵と動きであり、大塚康生氏の言う「アニメーターは演技者」という言葉がしっくりくるシーンとなっている。

小田部氏はこのほか、白馬を早駆けさせて魔王ルシファの城に向かうシーンや、水鏡、噴水などの水のシーン、デートを盛り上げるネズミたちの合唱の音楽シーン、ペロと殺し屋 3 匹の乱闘など、様々な要素を描いた^{註 65}が、いずれも作画枚数をかけて、また一步踏み込んだ芝居を描き上げる事となった。

2. 「どうぶつ宝島」 キャシーの人物表現 (1971 年、78 分、原画)

池田宏氏もまた、アニメーターが描きたい事を尊重する演出家だった。「どうぶつ宝島」はアニメーターが思いのままに作画することが出来た作品であり、シーンを担当するアニメーターがストーリーボードを描くことで、構図や動きを具体的に決める事が出来ていた。

図 13 は小田部氏が描いたストーリーボードの一部だが、構図と大まかな動きの他に、台詞や芝居の詳細も描かれており、演出の領域の仕事もしていることがわかる。

祖父が隠した宝の地図を巡り、キャシーは二挺拳銃で狡猾な海賊たちとも、主人公のジムとも争う。小田部氏が担当したのはジムとキャシーが出会う場面で、海賊に捕らわれの身になったジムが小屋に閉じ込められると、キャシーがすでに寝台で横になっている。ジムはキャシーの髪の毛を触ろうとしていきなり平手打ちを食らうのだが、キャシーはあくまで素っ気なく、再び寝台に戻って壁を向いて寝てしまう。陰のある顔は、相手を警戒していつでも臨戦態勢に移る状態であり、また財宝に関する事で神経を尖らせている事も感じさせる。そのためジムとグランは、キャシーが仲間でない事を見て取り、足枷を外す鍵を投げ付けて去ってしまうのである。

短いシーンだが、キャシーが他者に容易に心を開かず、苛烈なヒロインだということが明快に分かるようになっている。

「太陽の王子 ホルスの大冒険」の制作でヒルダという新たなヒロイン像を描き、アニメーションの可能性の大きさを実感していたのだろうか。小田部氏は一筋縄ではいかないキャシーをどのように描くか、挑んでいるように見える。その後キャシーは単独で海賊と銃で渡り合い、食事の罠にも掛からずに一夜を耐え抜いてしまう。グラタン号の襲撃により、やっとジムと協力し合うようになっていくが、そこに至るまで、とげとげしく取っ付きにくいキャラクターとして、特異なヒロイン像を見せ続けるのである。

Storyboard panels (4x4 grid):

- Panel 1 (Top Left):** A character with a headband is in a cage. Annotations: "FIX 42-5", "ジムドアを", "カギを!", "②「ヤー! あけろ! あけないか!」", "③(OFF) 「うおーい!」", "キャーの音", "あけろ", "ジム". Panel number: 5.5.
- Panel 2 (Top Right):** A character with a headband is looking forward. Annotations: "42-11", "FIX", "①「……!」", "「なんた」", "「おはよう」", "「やないか」". Panel number: 4.0.
- Panel 3 (Row 2, Left):** A character is lying down. Annotations: "①「い、い、い、い、い、い」", "②「背をむいた」", "「うおーい」". Panel number: 5.5.
- Panel 4 (Row 2, Right):** A character with a headband is looking at a character. Annotations: "42-12", "FIX", "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 5.1.
- Panel 5 (Row 3, Left):** A character is lying down. Annotations: "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 4.0.
- Panel 6 (Row 3, Right):** A character with a headband is looking at a character. Annotations: "42-10-2", "☆", "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 5.2.
- Panel 7 (Row 4, Left):** A character is lying down. Annotations: "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 4.5.
- Panel 8 (Row 4, Right):** A character with a headband is looking at a character. Annotations: "42-13", "FIX", "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 4.0.
- Panel 9 (Row 5, Left):** A character is lying down. Annotations: "42-9", "FIX", "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 5.5.
- Panel 10 (Row 5, Right):** A character with a headband is looking at a character. Annotations: "42-14", "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 5.0.
- Panel 11 (Bottom Left):** A character with a headband is looking at a character. Annotations: "A.C 42-10", "FIX", "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 4.0.
- Panel 12 (Bottom Right):** A character with a headband is looking at a character. Annotations: "FIX", "①「……!」", "②「……!」", "③「……!」", "④「……!」", "⑤「……!」", "⑥「……!」", "⑦「……!」", "⑧「……!」", "⑨「……!」", "⑩「……!」". Panel number: 5.0.

第三章．東映動画から移籍後（A プロ、ズイヨー、日本アニメーション）

第一部「小田部氏の線描」でも記述したように、小田部氏が1971年に東映動画を退社してテレビシリーズの会社への移籍を決心させたのは、何といても大塚康生氏が作画監督を務めた「ムーミン」（1969年、Aプロ制作、演出：おおすみ正秋、第1話～第26話）である。

「巨人の星」や「アタック No. 1」などのスポ根や、「ひみつのアッコちゃん」などの魔法少女ものが大人気の時代に、架空の世界の架空のキャラクターではあるが、日常を描くという内容の作品を世に出そうと考える人は変わり種とさえ見えただかも知れない。小田部氏は、在籍していた東映動画にもテレビアニメーションの時代が到来して、絵をあまり動かさない作画が主流になりつつあり、やりづらさを感じていた頃に「ムーミン」を見た事が、東映動画からAプロに行く直接的なきっかけになったと語っている^{註67}。

小田部氏は移籍後、原画の仕事が引きも切らなかったが、度々作画監督も請け負うようになっていく。

補足 作画監督

作画監督は、前述したレイアウトや原画を修正する他に、絵コンテやキャラクターデザインを兼業することもあり、監督の手が行き届かない部分で、作画的な演出を任されていることも多い。

集団による制作で、日本で初めて作画監督を設けたのは1963年に制作された東映動画の「わんぱく王子の大蛇退治」だった。この頃の作画は具体的にどのようなものを描くか、演出に決定権が無く、専ら作画の領分として任されていた。

しかし後年、確たるビジョンがある演出家の中には、どのようなアニメーションを作るかを共有した上で、信頼するアニメーターに対してもハンドリングする事が増えていった。作画もまた細部が重要であり、絵をいかに描くか、いかに動かすかというのが大きな魅力であるため、演出家がさらなる裁量権を欲して、それを獲得していったのは自然な成り行きだったと思われる。そしてこの事がアニメーションを発展させると共に、作画のバリエーションを豊かにして、アニメーターの能力を引き出していったと考えられる。

また演出家は通常、制作の準備段階で最適と考える作画監督を選び、アニメーターを集めるが、それにより完成したアニメーションを想像しやすく、アニメーターも持ち味を発揮しやすい。

よって、作画監督を誰に任せるかは演出家にとって重要なプランの一部である。高畑勲氏はテレビシリーズを演出する際、小田部氏をキャラクターデザインと作画監督として、宮崎駿氏を場面の各設定とレイアウト担当として、欠くことのできないメインスタッフと考えていた。

一．日常を描く

小田部氏と宮崎駿氏に、「長くつ下のピッピ」をアニメーションにしようと東映動画からAプロダクションへの移籍を最初に持ちかけたのが高畑勲氏である。「ピッピ」は原作者の意向によりアニメーション化は叶わなかったが、以来3人は結束し「パンダコパンダ」、「アルプスの少女ハイジ」、「母をたずねて三千里」と続けて制作した。

高畑氏本人は絵をほとんど描かないが、アニメーターに対してこれほど厳密で過大な要求をした演出家は他にいなかったと思われる。それは小田部氏自身の証言からも明らかである。

高畑氏は小田部氏を「太陽の王子ホルスの大冒険」から、「パンダコパンダ」、「アルプスの少女

ハイジ」、「母をたずねて三千里」、「じゃりン子チエ」に至るまで、作画監督やキャラクターデザインなどの要として重用している。

第一部の冒頭で触れたが、高畑氏は小田部氏の線描を高く評価しており、アニメーション制作の過程で原画の線の魅力が削ぎ落され、均一になってしまうのを惜しく考えていたが、本編を見ると、高畑氏と同じ考えを持っていた篠原征子氏らアニメーターによって、小田部氏の線を出来るだけ活かそうという志向が感じられる。

1. 「パンダコパンダ」(1972年)、「パンダコパンダ 雨ふりサーカスの巻」(1973年) 作画監督(大塚康生氏と共同)

これも第一部で記述した通り、「パンダコパンダ」にはその前身とも言うべき作品があった。「長くつ下のピッピ」である。「ピッピ」は結局アニメーション化が実現しなかったが、原作者からアニメーション化の承認を得るため、イメージボードで空間設計を行い、キャラクターデザインを重ね、プレゼンテーション用に動画セルまで作成していた。それらが「パンダコパンダ」制作に役立つ準備物になったのである。「ピッピ」のキャラクターを基に、小田部氏はミミ子というヒロインを創り出し、大塚康生氏と共同で作画監督を務めている。

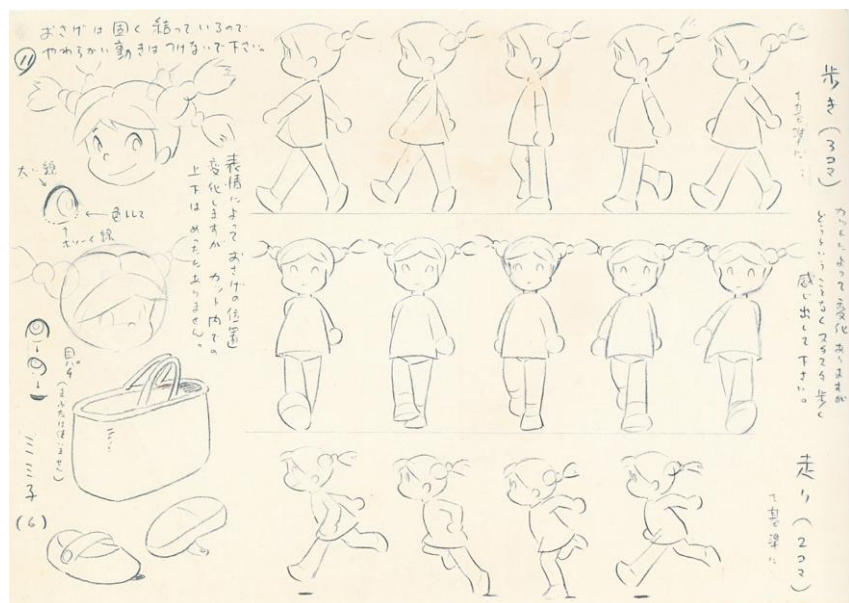


図 14. 「パンダコパンダ」
ミミ子の設定表より 注 68

「パンダコパンダ」での役割について、小田部氏はこのように語っている。

「ピッピのキャラクタースケッチから一つをピックアップしてミミ子をデザインし、パパンダとパンちゃんは大塚さんが設計しました。『雨降りサーカス』ではトラちゃんをデザイン、またまた水のシーンの原画も描きました。」

小田部氏はミミ子作画する際の歩き、走り、おさげの動きなどを考えてまとめ、参考としてアニメーターに共有した。図 14 はその設定表の一部だが、この基本の動きを把握しているのといないのとでは作業がかなり違ってくるのだろう。それほどミミ子の動きは特徴づけられており、この作品の大事な一部になっている。

小田部氏は他にもミミ子の動きを作った。「パンダコパンダ」の冒頭だけを見ても、ミミ子には両親がなく、家事炊事が出来て、買い物にも慣れている様子であり、一緒に暮らすおばあちゃんの事も随分助けている事が会話の端々から分かってくる。性格は明るく、はきはきした話し方で

大人にも物怖じせずに対応できて、パンダの親子と暮らすことになっても、朝から洗濯物を干したりお弁当を作ったり、実に甲斐甲斐しい。ミミ子の性格は動きからも伝わってくる。「ピッピ」で作られていた動きも反映されているのだろうか。力持ちでこそないが、メリハリが効いた動作で、きびきびとして無駄が無く、小さくても大人顔負けの手際の良さである。

図 15. 「パンダコパンダ 雨ふりサーカス」よりミミ子のスキップ ラフ原画：小田部氏^{註69}



図 15 は小田部氏がミミ子のスキップを描いたラフ原画だが、身体全部が前に弾け飛ぶようである。これだけを見てもかなり明確に特徴づけてヒロインの動きを作っていることがわかる。

また、「パンダコパンダ」は大塚氏と得意分野で仕事を上手く分け合うことで完成に向かった作品の一つであり、息の合ったコンビの一人と言える。大塚氏はパパンダや男性のキャラクターを主に担当し、誇張した描写と大胆な動きで楽しいアニメーションを表現した。

だが、小田部氏ら制作者たちに「パンダコパンダ」のような幸福感をもたらす作品はそうそうあるものではなかった。同氏がインタビューで語っていた、

「ピッピも TV アニメではありますが、ちゃんと子どもたちが入り込める世界を作ろうと考えていました。でも現実には漫画原作ありのアニメーションの仕事しかない^{注 70}」

というのは、偽りの無い本音だったと思われる。「アルプスの少女ハイジ」をテレビシリーズで制作しないかという話があったのは、そんな時だったのである。

2. 「アルプスの少女ハイジ」(1974 年) キャラクターデザイン、作画監督

全 52 話の間に、5 歳だったハイジが 8 歳になるまで少しずつ成長する様を含めて、話す、食べる、ものを作る、動物の世話をするなどの人々の芝居を克明に描いている。ハイジがアルムの山で出会う人や体験すること、またはフランクフルトでの生活が説得力を持って描かれ、あたかもそこで起きていることであるかのように感じさせている。

人物の次に登場するといっても過言ではない山羊も、通常の動作だけでなく、飛び跳ねたり、走り回ったり、崖から落ちかけたりするシーンも描かれ、意思を持つ生き物として実在感が表現されている。また、野山の草花、川や水辺の水、樅の木なども常に美術で描くのではなく、作画され動いていることが多く、木々が風になびくなど、美術では描き切れない自然現象も作画で描くことにより、遠い国の出来事、しかもアニメーションで描かれたものに真実味を感じさせることに成功している。

図 16 はオープニングでハイジとペーターが手を繋いでクルクルとダンスするカットで、原画を担当したのは森康二氏、作監修正は小田部氏である。子ども二人が回りながら楽し気にスキップを踏む、繰り返しのアニメーションだが、実は宮崎駿氏と小田部氏が実演したのを、森氏がスケッチして原画に描き起こしたそうである。

作監修正というのは、描き上がった原画に作画監督がキャラクターや動きの修正を入れ、統一感を持たせるものである。

作画の制作については、日本とアメリカでかなりの違いがある。キャラクターごとに適材と考えられるアニメーターを専属にして描画、全体を通じて統一感を持たせたのがアメリカ流であるのに対し、日本ではシーン、カットごとに担当原画を配して描く。10 人のアニメーターが同じカットの原画を描いても、10 通りの原画が出来上がると考えていい。よって、キャラクターや動き、芝居のバラつきを抑えるチェック機構と修正作業が必要になる。そのチェッカーが作画監督の主な役割である。

図 16 を見ると、森氏が柔らかいタッチで線を重ね、いわゆるラフ原画のように描いたものを、小田部氏が森氏の作った動きを壊さないように丁寧に線をまとめている。森氏の原画では、見え隠れするハイジやペーターの顔も必要最低限の数の線で、その時の角度で描き分けており、回り込みが繊細に表現されている。

図16. 「アルプスの少女ハイジ」 オープニングのダンス^{註71}

左列：森康二氏の原画

右列：小田部氏の修正



そこに小田部氏はスキップの上下動に伴う身体の力のバランスや、衣服のはためきを適切に加味しながら、より自然に、具体的にしつつ一本の線にして動画へと近づけていることがわかる。

森氏と小田部氏は師弟関係ではなかったが、お互いの力を十分に理解し、信頼し合うことによってこの1カットの動画が作られた事が一連の絵から見て取れる。

この時分の小田部氏の作画の様子を、富沢信雄氏が記憶している。

アニメーターと言えば、動画機に上体を乗せたかぶりつきの姿勢で、手首を軸にして鉛筆の先に力を入れて描くというイメージがあるが、小田部氏は絵筆のように 6B の鉛筆の上の端を持ち、上体を起こした状態で描いていたという。大まかな絵や線だけでなく、細かい絵もそれで描いていたらしく、ハイジやマルコの頬の赤みの丸も描いたらしい。そのような姿勢で描いたアニメーターは他にいないのではないだろうか。

右の図 17 は小田部氏の作監修正の一部である。線の引き方で頭部の立体や表情、内面まで伝えることが出来るというのがよく分かる。原画の上に紙を載せて、下描きもなく、一定の速度で鉛筆を走らせ、修正を入れるのが、小田部氏に課せられていた役目だった。絵はハイジの頭部に寄って、アップと言っている大きさだが、ストロークが長く、強弱の抑揚がある線で描かれている。このようなサイズで描く時、目を近づけたままでは全体がわからなく



図 17. 「アルプスの少女ハイジ」作監修正:小田部氏^{注7}

なるため、目を近づけたり離したりを繰り返すことになる。すると、富沢氏が目撃したような姿勢と鉛筆の持ち方で小田部氏が描いたのは、理に適った方法と考えられる。

3. 「母をたずねて三千里」(1976 年) キャラクターデザイン、作画監督

小田部氏は「ハイジ」に引き続き、作画監督を務めた。主人公マルコは走っていることが多い。特に第5話「なかよしエミリオ」ではジェノバの街を始終走り回っている。それも同じ走り方ではない。一つの走りの基本的な作画方法から幾つもの種類の走りがここに見られる。速度も目的も違い、心情も違う走りであり、それが絵と動きから伝わってくる。

また、演技のほかにも大きな課題があった。マルコは船でイタリアを離れ、南米を旅するため、イタリア人とその生活を描いた後、ブラジル人、アルゼンチン人、インディオの子どもなど、様々に描き分けなければならなかった。結果、小田部氏は 50 人以上のキャラクターデザインを作成することになったが、50 人の登場人物がいるというのは、人数分の人種、年齢、性別、職業、健康状態、姿勢、歩き方の癖などの違いが 50 通りあると考えていい。登場人物のそうした違いが自然に感じられるのは、誇張や外連といった漫画的な表現に拠らず、絶妙に描き分けられているためと考えられる。

作中描かれているジェノバの街は、時折深い谷間のように集合住宅の高層階から下を見下ろしており、街路を走るマルコが豆粒のように小さく見え、目の眩むような高さになっている。明る

い外と建物内の暗さのコントラストは、マルコが住む地域の貧しい人々と、時折垣間見える富裕層の生活との大きな格差を暗示している。このような構図で描き出したのは宮崎駿氏である。

補足 宮崎駿氏のレイアウト

「ハイジ」と「三千里」の作画で小田部氏と共闘した宮崎駿氏が果たした役割について触れておきたい。宮崎氏は各話の舞台背景や建物、室内、船、小道具に至るまで設定を作り、一覧表にしてスタッフに共有した上、1人で1日に30カットものレイアウトを描き上げたという。通常は各シーン、カットの原画を担当するアニメーターが描くのだが、これらの作品の演出の高畑氏が効率化のために宮崎氏一人が描くシステムにしたのである。「場面設定・画面構成」とクレジットされていたのはそのためである。

アニメーション制作のレイアウトとは、担当原画がカットごとに描く背景原図（構図）と、全カットではないが、人物の入り方と大まかな動きを数枚にまとめたラフ原画を合わせたものである。これが出来ていれば、背景に描くものも芝居も、ほとんど設計し終えている事になる。

それにしても30カットという数字は驚異的である。アニメーターはレイアウトが出来上がり次第原画の作業に入るため、その後の進行は同氏の作業スピードにかかっていたと言っている。

背景原図は一般的にはパースペクティブ（透視図法）で描くことが多い。立体や空間を描く時、透視図法は便利なツールであり、歪みも確かめやすい。一方で、宮崎駿氏の背景原図は水平垂直を重視する描き方である。人間の視覚の水平垂直に対する感覚は強く、レンズで見た時に起こる歪みで直線が曲がることに違和感を覚えるため、可能な限り直線のまま描くべきとする考えに拠る。宮崎氏の監督作品では絵コンテが綿密に描かれており、そうした描き方の考えも伝わるので、担当原画に過度な負担となることは回避できる。本編を見る人も、カメラを大きく振った時には対象が曲線を帯びるはずが、直線的に描かれているのを、それと気づかずに見ている事のほうが圧倒的に多い。

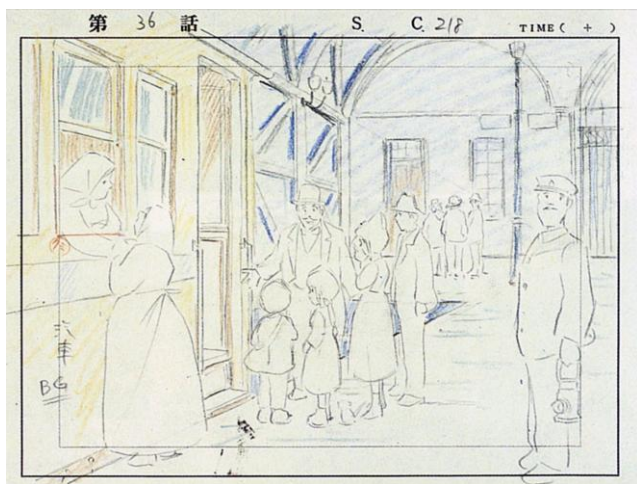


図 18. 「母をたずねて三千里」
レイアウト：宮崎駿氏^{註73}

は、パース線を用いないようにと言われた人もいるが、パース線は構図の見え方を左右し過ぎる事があるのである。

宮崎氏が描いたレイアウトを見るとそうした意図が伝わってくる。

図 18 は「母をたずねて三千里」の1カットだが、描かれた空間で考えると、消失点と建物の線

「ハイジ」は宮崎氏が描いた原図の線を美術監督の井岡雅宏氏が背景に活かしたことから、作画と背景が調和していることもこの作品の大きな特徴である。群衆も動画一枚に描かれて動かないが、背景と調和しつつ、動きを感じさせる絵になっている。

パースペクティブ（透視図法）を利用する時、消失点を通る直線を多く引けば、より正確な空間表現が可能になるからであるが、宮崎氏の場合は多くの場合、そのパース線が無い。定規も使用していない。宮崎氏に作画の手ほどきを受けた人たちの中には、

は微妙に合っていない。奥にいる人物は幾分大きくなっており、手前は小さめである。しかし一見してそうした違和感はない。本編を視聴した時、中央の人物を注視して、その手前と奥にいる人物を対比で見ており、大きさの比を位置で捉え過ぎないので、不自然さはほとんど感じない。小田部氏が宮崎氏、高畑氏共に語っていた所謂「感じが合っていればいい」という描き方である。逆に、パース線を引いて空間と人物を正確に描いたとして、自然な印象を与える絵になっていない場合は「感じが合っていない」ことになる。それはこの語句を使っている人にも理屈では中々説明できない感覚的なものである。



図 19. 「母をたずねて三千里」 ラフ原画：宮崎駿氏^{註74}

ラフ原画は、主に構図の中での人物の入り方と、キーとなる動きをざっくりと描いたものであり、必要に応じて描かれる。この段階でカットのイメージがほぼ固まると言っている。

原図が描けると、動画、特に人物の入り方や芝居を大まかに描いたラフ原画を入れる。図 19 は

フィオリーナがマリオネットを操っているカットだが、感情も豊かに描かれ、次の工程で絵を描きこむ担当原画の人が具体的にイメージできる絵になっていることがわかる。

宮崎氏は「サムネイル」と呼ばれるラフを描くのが上手く、早いと言われていたが、絵を見るとその長所が大いに活きたと思われる。「もののけ姫」(1997 年)の記録映像「もののけ姫はこうして生まれた」を見ると、宮崎氏のサムネイルがいかに早く、効率的に描かれているかがよく分かる。1 回目はざっくりした固まりを描いたような絵で数枚をかけて動かすが、素人目には何を表しているか見えてこない。だがその上に白紙を載せ、2 回目、3 回目と枚数をかけて描くにつれ、宮崎氏がイメージした絵に近づいてきて、6 回目から 7 回目で描こうとしたものが明らかになっていく。スピード感のある映像で、早回しを見ている気がしてくるほどである。

補足 レイアウトから原画を描く

作画プロ(作画スタッフのアニメーション制作会社)のオープロダクションの代表取締役で、『小田部羊一アニメーション画集』、『奥山玲子アニメーション画集』を編集したなみきたかし氏は、当時のことを次のように語る。

「私たち動画マンにとっては、テレビシリーズと言え、3,500~4,000 枚ぐらいでお手軽に作ろう、それでも面白く作ろうと思えば作れたという時代だったと思う。そうした中で毎週 6,000 枚使うというのは大変な事だったんだけど、それは志の高さというよりも、いろいろジャンルが増えて、裾野が広がったということだろうと思う。」

オープロダクションの才田俊次氏は「ハイジ」、「三千里」では担当原画として最も多くのカット数をこなした一人である。同社はこの 2 作品については原画のグロス請けとして最大手であり、実際に本社とオープロダクションでほとんどの原画を受け持った。

右の図 20 は宮崎氏が描いた原図である。地面と建物が斜めになっており、倒れたマルコから馬車を見上げた角度が強調され、描かれている。母親が勤める屋敷にマルコが辿り着いたシーンだが、この原図から馬車の前に飛び出したマルコと、今屋敷を出発しようとしている馬、馬車に乗った家の主人が驚いている様子がわかる。

作画する際も描くべきものが明確になっている。馬の胴体に「止まった処」と書いてあり、馬がマルコの前で停止したその位置を示している。

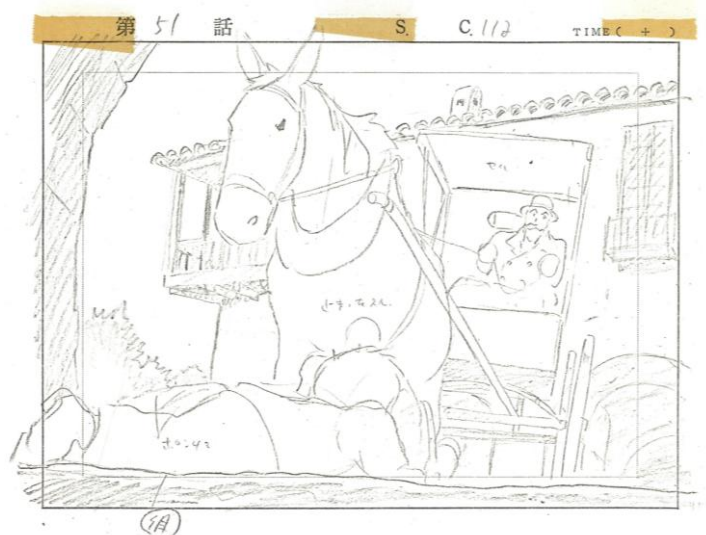


図 20. 「母をたずねて三千里」 原図：宮崎駿氏^{註75}

つまり、少し前から馬が動き出していたということである。

また、下に丸で囲んで「組」と書かれているのは、「イワンと仔馬」で記述した組み線のことであり、マルコを地面の線で切り取って描き、背景画に描き込まれた地面が手前に見えるようにする設計になっている。

図 21 の上下は才田氏が描いた原画の一部である。キャラクターの四肢や衣服、馬車などのモチ

一つも宮崎氏のレイアウトから描き込むものを掴み取り、線の質も小田部氏が描くそれと非常に近く見える。形も本編で見るとほとんど差異が見られないことから、小田部氏はあまり修正を入れずに済んだのではないと思われる。アニメーターは他者の絵を描く事、動きの特徴を理解して動かす事が仕事であり、他者の絵に似せることができるのはとても大きなメリットである。

上の原画は、地面に倒れて顔を上げたマルコが描かれているが、宮崎氏の原因をそのままトレースして一本の線にしてもこのような原画を描く事は出来ない。マルコの四肢の位置関係、力の具合を考えて描かれているため、そう見える絵になっているのである。下の原画もまた、原因そのままの絵に見えるが、馬の脚部はマルコで隠れてしまっている。これも、原因からわかる情報を受け取り、見えない部分を補いつつ、馬と馬車を立体的に捉え直して描く必要があったのだとわかる。



背景原因と原画を比べて見ると、原因の絵を忠実に捉えつつ、原画には馬の本体と奥の馬車までの大きな空間が出現しており、マルコが危うく馬の脚に接触しようとしていた状況が明確に描き出されている。

才田氏によれば、絵コンテが届き次第同氏が社内の原画マンにカットを配る習慣になっていたそうだが、小田部氏らと同じ様に1年を通して厳しい締切と戦う苛酷な日々であり、当時の事を「辛かったけど楽しかった」と振り返っている。



また、本田雄氏によると、物語の後半、マルコがアルゼンチンの各都市を

図 21. 「母をたずねて三千里」 上下 原画：才田俊次氏^{注76}

行き来するようになると、引きの構図が目立つ。マルコが移動した距離や、見渡す限り平地で何もない様子、旅の凄絶さを表すのに、大きな効果があったものと思われる。だが、テレビシリーズのスタンダードサイズは、それらのような絵を描くのに十分と言える大きさではなく、作画が細かくなって難しかったはずである。本田氏は小田部氏のそうした引きの絵の作監修正を見て、小さな描き込みの場合は固い芯の鉛筆で、手首を置いて描き込んだのではないかと推測している。

その原画の線の良さをいかに動画に反映するか、本編に伝えることが可能かという事については第一部でも触れたが、動画担当者は出来る限り原画の線を活かそうとしている。

図 22 はインディオの子パブロが、汽車賃を妹の治療費に当ててくれたマルコを無賃乗車させようとして、身代わりとなって鉄道員に掴まり、激しく痛めつけられるシーンだが、原画で表現されたものが動画にもかなりの部分反映されたものと考えられる。シャツの汚れや破れ目、鼻には殴られたらしい跡がタッチで描かれ、地面に落ちた影も動画線で塗り潰して表現されており、見ていて胸が痛くなるほどの効果が出ていることが分かる。



図 22. 「母をたずねて三千里」 場面^{注77}

そして富沢氏、本田氏両氏の取材でわかったことだが、「ハイジ」や「三千里」の人物の目、特にハイジやマルコ、フィオリーナのように目が大きめの子どものキャラクターは、図 23 のように目の縁に短い線が入っている。

富沢氏によると、この線があることによって、動画担当の人が人物の目のエッジを丸く描くことができるからだとする。制作当時、動画は多くを外注に頼っており、もし仮にこの線が無かったら、動画が描かれる時に上下の睫毛の線を色トレス線で真っ直ぐに結んでしまい、四角い目になって仕上がってくるらしい。

本田氏によれば、この線はシリーズの後半には見られなくなっている。目の縁の線がどのよう



図 23. 「母をたずねて三千里」 場面^{注78}

に引かれるのが適切か、動画を描く人たちに浸透したのだろう。ちなみに目と顔の皮膚の境界線を引く色トレス線は「目切り線」と呼ばれ、色鉛筆で描くが、トレスマシンでは転写することができない。そのため仕上スタッフが動画セルの表面に白目と同色で動画線をトレスしていた。

「三千里」は「ハイジ」と同じく、100 年前の外国の日常を描く事であり、漫画映画的な誇張に拠らない、真実味を感じさせるアニメーションとして作る必要があった。そのため小田部氏が作ったキャラクター

は「ハイジ」で培った画力とクオリティで描けるアニメーターに依頼するのが理想だった。

第四章 アトリエ 鈴^{レイヨウ}

1977 年、フリーランスになった小田部氏と奥山玲子氏は、名前の頭文字を組み合わせた「鈴」の字を冠し^{注 79}、アニメーションに限らない工房を持った。それがアトリエ鈴である。

奥山氏は小田部氏のパートナーになった人物であり、東映動画の作画でキャリアをスタートした。小田部氏の 2 年先輩であり、小田部氏が原画を描き始めた時の最初の先生でもある。

『安寿と厨子王丸』のとき、奥山は原画担当で、僕は奥山の班で第二原画担当でした。原画と原画の間にもう 1 枚絵を入れて、それを奥山に見てもらうんです。そしたらね、やおらその原画をペラッと裏返しされたんです。絵を裏返して透視台にかざすと、なんとデッサンがものすごく狂って見えるんですよ^{注 80}

奥山氏は「安寿と厨子王丸」では原画補を務め、小田部氏は奥山氏のセカンド（第二原画）として付いている。奥山氏は結婚後、子育てもしながらアニメーターを続け、働く女性の権利と地位向上を求めて経営側と闘った。

東映動画から日本アニメーションに移籍後、「母をたずねて三千里」の作画監督補佐として参加し、キャラクター設計も担当。フリーになった後は、アニメーション教育者として専門学校プロダクションで新人の指導や育成を行い、児童書作家や銅版画家としても活躍した。

一. 日本人を描く

1. 「龍の子太郎」(1979 年) キャラクターデザイン、作画監督

1978 年、小田部氏は東映動画の依頼で「龍の子太郎」の作画監督を担当することになり、美術監督の土田勇氏と共に日本画的な様式を追求した。

監督は浦山桐郎氏である。浦山氏は「キューポラのある街」や「青春の門」などでも知られる実写畑の演出家であり、当時としては珍しく絵コンテや原画チェックなどにも関わった。小田部氏と奥山氏はメインスタッフとして参加していたため、浦山氏と密にコミュニケーションを取り、監督のイメージするものと、現実的に映像化できるものとの折り合いを付ける役割があった^{注 81}。

浦山氏は、日本画的な様式で描く事にも賛成ではなく、写実的なリアリズムを求めており、黒鬼についても筋肉質の西洋人風な絵を要望していた。しかしこれに対して小田部氏らは、

「こちらは無視して仁王像や風神雷神のイメージでまとめてしまいました^{注 82}。」

と語っており、全く譲らなかった事もあったようである。

主人公の太郎のデザインは小田部氏によるものである。肉付きの良いがっしりした身体で、逆立ちしたり、相撲を取ったり、凄い馬力で田植えをしたりする。昔の日本人らしい人物像が描かれ、舞台装置や衣服なども日本特有のものを追求していてリアリティもあるが、天狗から授けられた怪力で、水車を足で回して激流を起こして破壊したり、田圃の稲穂を全て刈り取って山のようになり積み上げ、巨大な束にして背負子で担ぎ上げたり、漫画映画的なアニメーションもふんだんに盛り込まれている。

図 24 は小田部氏のレイアウトである。小田部氏は“鳥獣人物戯画”をイメージして動物を描いたが、その線質からも、立体的で緻密な絵を目指したものではなく、簡潔で平面的な和の描き方であることが分かる。それは東映動画で森康二氏が追及していたものとも異なり、日本画で培ってきた描画をベースにして、小田部氏が独自に追求した線画表現と動きである。



図 24. 「龍の子太郎」レイアウト：小田部氏^{注83}

もう一つこの作品を特徴づけているのは、女性像の描き方である。主に奥山氏の作画だが、小田部氏がアニメーションで女子を描く時、奥山氏に敵わないと考えて任せるのには理由がある。

小田部氏によれば、奥山氏は自身と比較して“クールである硬さを持った”人物を描くアニメーターだと言う。あやは第一部で触れたように奥山氏のデザインであり、喜怒哀楽がわかりやすい太郎とは対照的に、いわゆるアルカイクスマイルで、表情をあまり表に出さない。真面目で分別のある、農民の生活の厳しさを太郎に教える大人びた人物でもあり、太郎が漫画映画的な誇張で人を楽しませる一方で、あやは世界をリアルに見せる側と言える。

龍から人の姿に戻った母親もそうだが、過度に手を入れて綺麗に描くのではなく、菩薩のようなシンプルなデザインで、一枚の絵で表情を出し過ぎず、動かすことで芝居を表現している。

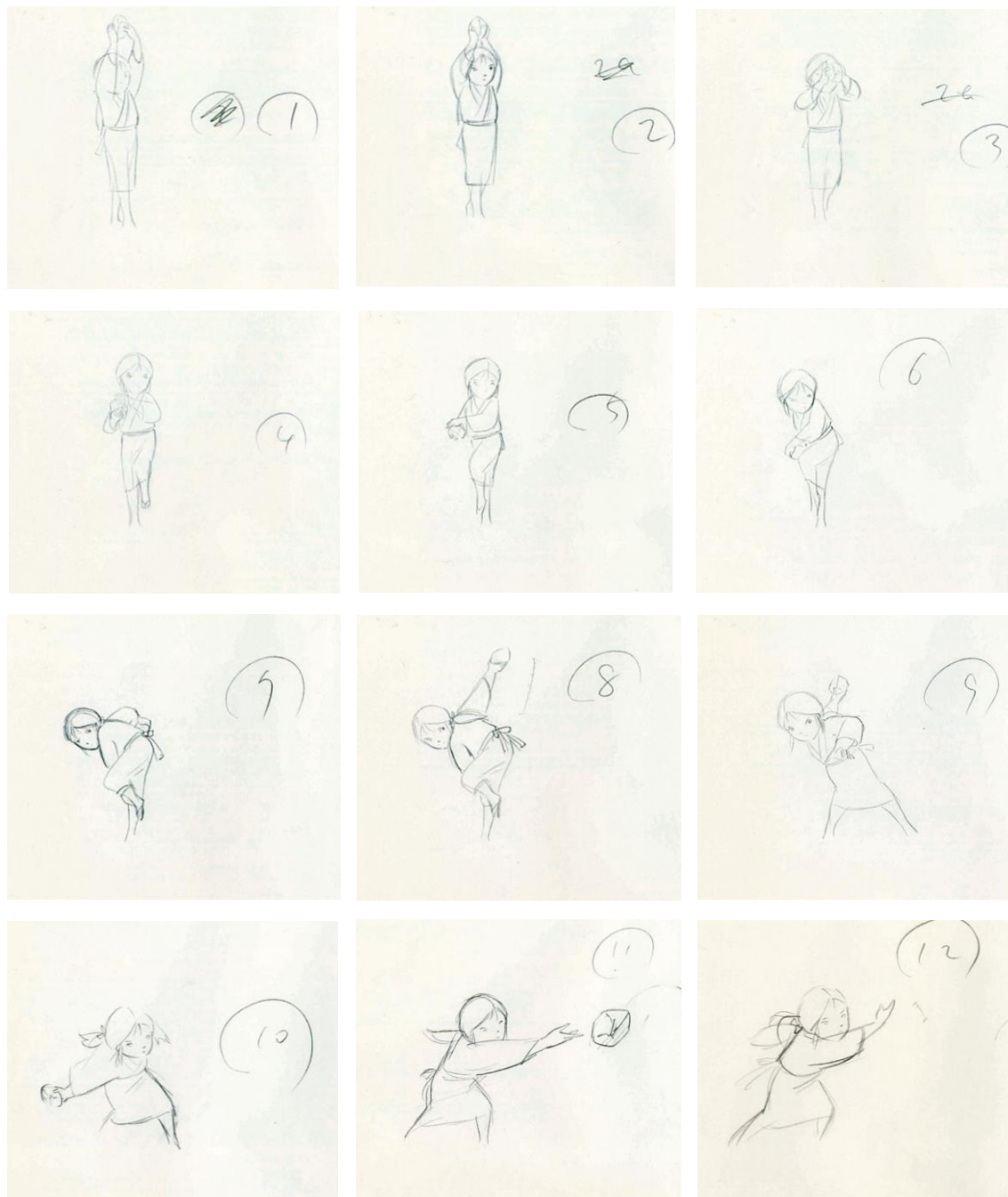
当時のアニメーションで描かれた女子のキャラクターと言えば、魔法少女やスポ根の女子版、ヒーローものの女子のポジションなど、限られた役割と出番であり、バリエーションが不足していた時代だった。そうした画一的で主張も少ないキャラクター像に、飽き足らなさを感じて苦々しく視聴していた女性たちも多かったのではないだろうか。奥山氏によって、女性の視点から女子のキャラクターを芝居も含めて設計し、しっかりと性格づけたために、自分の考えを持って話し、行動する活きた人物像になったものと思われる。

図 25 は小田部氏による、あやが黒鬼に向かって石を投げるカットのラフ原画だが、こうした運動も枚数をかけて巧みに描き上げられている。作画監督自らラフ原画でここまで細かく描くのはあまりない事だが、もっと珍しいのは描かれた動作である。あやは、野球の投手がやるワインドアップさながらのフォームから投球モーションに入って、重心を移動させながら、石を振り上げた時点でタメを作り、頭上ではなく、水切りのように下から投げる。華奢な女の子が急に凄いいピッチングをして、石は勢いよく黒鬼の後頭部にぶつかり、ダメージを与えるので、見てると意表を突かれてはっとする。

また、仲間のために攻撃に参加する度胸の良さは、大人しそうな外見を裏切って、怪力を持つ主人公に守られるばかりでない、意外性と逞しさで見人を楽しませるヒロインになっている。

主体的にアニメーション制作に取り組める折角の機会に、新しい人物像を生み出したい、能動的に物語を動かす女子として描き出したいという強い思いが、あやというキャラクターが創り出された原因ではないかと考えられる。

図 25. 「龍の子太郎」 石を投げるあや ラフ原画：小田部氏^{註84}



また、才田俊次氏はこの作品でも多数の原画を受け持った。特に赤鬼のシーンはほぼすべて描いている。赤鬼は劇中、幾度も登場して太郎に遭遇し、悪者だったのが次第に打ち解けて友人のように変わっていくキャラクターであるが、小田部氏によると、「赤鬼のシーンは才田さんが合っていると思って取っておいた」のだそうであり、結果才田氏は、赤鬼の担当原画のようになったという事である。

日本古来の伝承や民話の中で鬼と言えば、天狗のような妖怪の一つとする場合と、厄災や羅刹



図 26. 「龍の子太郎」 キャラクタースケッチ：小田部氏^{注86}

といった神の眷属のように捉える場合がある^{注85}が、ここでは無法者の人間に近いキャラクターである。

赤鬼はよく喋り、取っ組み合い、ふざけながら太郎に絡むため、動きが多く、楽しみながら動かすことに主眼があったようである。本編を観ると、小田部氏の思惑通りに才田氏が描き出した赤鬼が活躍している。子供じみた物の言い回しをして、ベソもかく、滑稽な芝居がマッチして、見ていて頬が緩む。

(二) 「じゃりン子チエ」(1981年) キャラクター設定、作画監督(共同)

1979年、大阪の西成とよく似た町「西萩」を舞台に、「アホな父親テツのかわりに家業のホルモン焼屋チエちゃんを切り盛りする小学五年生^{注87}」の少女を主人公として、ユニークな個性の人々の生活を描く物語である。はるき悦巳の漫画が原作だが、アニメーターにとってはキャラクターデザインもまたユニークである。

この作品も大塚康生氏と共に得意なキャラクターを分け合って作監の作業を行った。大塚氏は、チエの父親テツを中心に男性のキャラクターを受け持ったが、大工原章氏直系の誇張や変形を得意とするアニメーターだった大塚氏にとって、テツは正に打って付けと言ふべきキャラクターであり、原作での面白さそのままに描かれている。



図 27. 「じゃりン子チエ」
アントニオジュニアのキャラクター表：小田部氏^{注88}

原作は、大阪の市井の人々の日常を描くのと同時に、猫が二本足歩行するフィクションでもある。人間のように前脚で串を持って焼き鳥を食べ、殴り合いの喧嘩もする。図は物語の途中から登場し、小鉄と大立ち回りを演じるアントニオジュニアだが、歯をむき出しにして笑ったり、二本足で走ったりして、アニメーター達にとっては手強いキャラクターであったに違いない。

小田部氏は「じゃりン子チエ」のアニメーション化について次のように語っている。

「原作の漫画は一コマであっても、ぼくらはその一つの部分、一つのポーズから、全部の動きを描かなければならないということに尽きると思います。また、まったく別のものにしないと、その一ポーズが生きてこないということもあるんです。だから、漫画の中にある絵を見て、その絵をそのままなぞるというのではなく、絵の中のポーズをどう生かすかというところに苦労があるんです^{注89}。」

補足 原作のイメージを維持する

この作品は原作の面白さをアニメーションでも可能な限り表現するために、絵柄も変えずに描く必要があった。アニメ誌の誌面で小田部氏が、大塚康生氏、高畑勲氏らと行った座談会では、

「みんなこの作品が好きだから集まったんですよ。大塚さんがウチの会社（テレコム）でこれやることになったから来てくれというので行ったわけで、偶然とというものの、必然だったんですよ^{注90}。」

と語っており、原作の魅力がアニメーション化の動機であった事がわかる。

ところが、原作のイメージを尊重して作画しようとして、最大の困難になったのは、キャラクターがほとんど真正面か真横で描かれているという原作の特徴によってである。言うまでもなく、アニメーションで人間の動きを描くには、動作の中間の絵を描く必要があり、正面と横に限定すると、ふり向きさえ描けない事になってしまう。現実的には不可能である。

そこまで厳密にせず、中間動作の印象を残さないようにすれば良いということであれば、アニメーション化は可能である。「ドラえもん」を例に挙げると、原作のドラえもんは膝や肘が無く、のび太と一緒に歩いたり走ったりしているが、アニメーションでは少なくとも膝を描かないことには走り表現できない。キャラクターが走っているように見せるためには、前方に足を伸ばしている絵の他に、沈み込む絵と伸び上がる絵を描かなくてはならないからである。「ドラえもん」だけではない。サッカーの漫画でも走りは伸び上がりのポーズの絵一点で表現している事が多く、沈み込みの絵が描かれている事はあまりない。漫画の中でも人の歩きや走りを中間動作まで含めて描かれるようになったのは、大友克洋氏の「AKIRA」から後ではないだろうか。

「ドラえもん」のアニメーション化はどう解決したかと言うと、ドラえもんには無いはずの膝を作り、走らせているのである。コマ送りで見るとわかるが、膝を曲げて沈み込み、伸び上がった時に逆足の膝を曲げて持ち上げている。テレビやスクリーンで見えて、余程動きを注意深く観察している人でない限り、“ドラえもんの膝”に気付く人はいない。一瞬のことで、あまり印象に残らないのである。

「じゃりん子チエ」もまた、原作では直接描かれない中間動作が作画されたことによって、歩きや走り、ふり向きその他の日常的な芝居を描くことが出来ており、しかも目を引かないように描かれ、違和感無く溶け込んでいる。

チエの芝居は小田部氏が担当し、他のキャラクターと同じく可能な限り原作のイメージそのままに描くという公約を守りながら、所作や仕草、歩き方一つ取っても女の子らしく、男性キャラクターとの自然な描き分けが為されている。

だが小田部氏はチエを作画する際、オリジナルの絵から離れないようにすると、同氏の持ち味の一つである子どもの顔の柔らかさが上手く出せないため苦心したらしい。大塚康生氏はこの時遅れて現場に入ってきたが、小田部氏の作業が捗っていない事に驚いたという。

二. 想像の中の光景を描く

小田部氏はスタジオジブリの作品の助っ人として原画を担当している。高畑勲氏、宮崎駿氏両氏から原画の仕事を請け負っているが、それぞれに小田部氏の作画の特徴が最大限活かされているシーンである。

1. 「風の谷のナウシカ」(1984 年、原画)

宮崎駿氏とは、「母をたずねて三千里」から 8 年ぶりに同じ作品に参加することになった。監督の宮崎氏自ら選んで、プロデューサーの高畑氏を通じ、小田部氏に原画を依頼したものである。

終盤、ナウシカは王蟲の友愛によって息を吹き返し、金色の草原を歩く。作品を一度でも見た人には、そのシーンがどれほど重要なものかがわかるだろう。だが、小田部氏は前以てその事をよく知らされなかったらしい。

「手伝ってくれて頼まれたんだけど、『ナウシカ』をきちんと読んでいないまま、いいよって気軽に引き受けちゃった^{註91}。」

小田部氏は宮崎氏の仕事ぶりについては良く知っていて、アニメーターにかなりの要求をするだろうことも分かっていた。しかし実際に打ち合わせに行ってから、「絵コンテで想像していた以上にすさまじいレイアウト^{註92}」であり、加えて難しい注文も受ける事になった。

「(王蟲の) 触手でできた絨毯—ただの大地じゃないところを踏みながら歩いてくる。だから不思議なトランボリンの上を歩いてくるような感じが出せればと言っていましたね。試写を見たとき、もう少し動きをたっぷりさせたほうがよかったかなとか、ナウシカの顔をいい顔にさせようとはしたんだけどもっと頑張るべきだったか…と、冷や汗が出ました^{註93}。」

監督やメインスタッフは、アニメーターに合ったシーンを 10~20 カットずつまとめて振り分けるものだが、宮崎氏は小田部氏に前後のカットに出てくるクシャナやユパ、アスベル、城オジ達



図 28. 「風の谷のナウシカ」 場面^{註94}

は除いて、ナウシカのカットのみに担当として当てたことから意図的であることが感じ取れる。図 28 のシーンを見ると、ナウシカの顔には王蟲の暴走を止めようとしていた際の怒りも悲しみも焦燥も消えて、まるで生まれ変わったように穏やかな表情が浮かんでいる。両手を広げて、空中を浮遊するように歩く様子は、小田部氏の言うところの“たっぷり”とした動きなのだと思う。王蟲の触手は麦畑のように柔らかく揺れながら、ナウシカの足を労るように緩やかに支えている。

演出が狙いを持ってアニメーターに仕事を割り振る時、どのくらいの絵と動きに仕上がってくるかの予想

は必ずあるものだが、それ以上に自分が想定できない良いものが生まれることを期待するようである。よって、「アルプスの少女ハイジ」や「母をたずねて三千里」で魅力のある人物像を描き続けた小田部氏に、宮崎氏が自身の完全オリジナル作品のヒロインの最も重要なシーンの一つを託したいと考えたのはごく自然な事であり、想定した以上の成果であったにちがいない。

2. 「火垂るの墓」(1988年、原画)

その後、小田部氏は高畑勲氏の作品にも参加することになった。「火垂るの墓」である。この時も、高畑氏自身が小田部氏にと希望したものだった。

小田部氏が担当したのは、清太と節子が海辺に遊びに行った時、清太に過去の記憶がよぎる場面である。清太は片時、空襲で焼け出されたことも忘れてはしゃいでいるうち、遠い日の母親の面影を思い起こす。小田部氏はその記憶の中の海と、ブイまで泳ぐ清太が起こす飛沫を描き、奥山氏は清太を描いた。波は大きく、海面は上下にうねって左右にも揺れるため、陸地も左右に傾き、清太はブイごとフレームの中を移動する。カメラが人物に寄ったカットもあり、そうすると人物の動きに伴って飛沫は細かく、多くを描かなければならない。短いシーンだが以上のことを合わせ考えると、かなり手数の要る困難な作画である。

絵と動きに説得力が必要な場面で、小田部氏は躍動する海を描き、高畑氏の期待に応えている。

小田部氏が描いた海は、山本二三氏の美術と、保田道世氏による色彩設計の力もあって、見事に夏の眩しく光る海になっており、想起した母親の姿も、ほんの一瞬、清太を幸福にしたことが説得力を持って伝わってくる。時間にして考えれば数多くあるうちの一つのシーンに過ぎないが、作品に無くてはならないシーンになっている。

小田部氏は新聞に掲載された高畑氏の追悼文で「彼が私に、主人公の兄妹が浜辺で遊ぶ回想シ



ーンの原画を依頼してきた。連日深夜まで苦勞しながらこの場面を描いたことを覚えている。これが彼との最後の仕事だった^{註95}。」

と語っているが、この作品以降、制作で高畑氏との接点を持たなくなったことがわかる。

図 29. 「火垂るの墓」 場面^{註96}

小田部氏は「火垂るの中」の前にも、劇場版やテレビシリーズの作画監督やキャラクターデザインを務め、原画も描いていたが、それは主体的に携わった訳ではなかった。その上、枚数をかけて動かす、同氏が理想とするアニメーション作りは減少する一方だった。

1985年、池田宏氏から誘いを受けて任天堂に行く事を決意したのも、任天堂では当時のアニメーションの現場より余程、絵を動かそうという試みが熱心に行われていたためだった。東映動画時代からの盟友であり、志を同じくして移籍、新たなアニメーション作品に挑んだ高畑氏、宮崎氏は、小田部氏がアニメーション制作に戻ってくることを切望していたが、小田部氏が顧みることはなかった。それほどアニメーション制作は同氏が望まない方向へと進み、理想からかけ離れてしまっていたという事が推察される。

第五章. まとめ

これまで小田部氏は自身の作画について、理論立てて解説する事はあまりしていない。同氏にとっては、どのように描くか論じる事を好まないと言うより、言語では表現しにくい、ごく感覚的なものであるためだろうと思われる。

しかし少なくとも三つ、同氏の大切にしてきた事は明らかである。

一つは作品に没入できる事である。物語が魅力的であり、美術によって作品の世界が高密度で作り込まれ、クオリティを追求したアニメーションが内容と調和していることなどが、人を忘我させる原因と考えられるが、同氏が傾注してきたのは作画であり、キャラクターであった。アニメーションは動画も背景もゼロから描く創作物であり、如何様にも作り出せるものだけに、物語と合致する絵と動画を描くのでなければならない。つまり同氏はそれらを意識して作画に取り組んできたのである。

次に、「感じが合っている」絵であり、動画であるべきとする思考である。これは小田部氏だけでなく、高畑勲氏や宮崎駿氏らも提唱していた事だが、設定に忠実であることや、パースペクティブの正確な絵であることより、むしろ肉眼で見た時の正否を重視すべきというものだった。事前準備で描いた設定の人物の身長差やモチーフの素材感、あるいはパース線に沿った形状や大きさの比であるかどうかの確認に重きを置くと、膨大な時間を使うことになる。それならば最初から感覚的な描画が近道であり、効率も良い。特にテレビシリーズの現場では1カットを描き上げる時間が制作全体を左右するため、「感じ」の優先は積極的な選択だったはずである。

そして三つ目は、アニメーション表現である。小田部氏は台湾にいた幼年期から引き揚げ後の少年時代まで、スクリーンで映画を視聴しやすい環境だったこともあり、同世代では他にいないほどアニメーションに接点があった。同氏の目を引いたのは、アニメーションで何が表現されているかであり、時としてそれは焼き付くように記憶された。そうした吸収の蓄積がアニメーターとしての小田部氏を特徴づけた事は間違いない。大学で日本画を専攻した人の多くは背景美術を選んだにも関わらず、同氏は迷わずアニメーターを志望しているが、アニメーションとの関わり方を考え合わせると必然だったとしか言いようがない。

小田部氏が描き出したのは、同時代の漫画原作のアニメーションと比較しても、絵は簡潔な線画で情報量が少ないが、枚数をかけて動かすことで生命感を表現するアニメーションだった。

キャラクターばかりではなく、観察により水という自然現象を線で表現しようと度々取り組み、特に海は、他者にも描きやすい記号化を達成した。それは本人も驚くほど長い間作画に用いられ続けてきて、後進のアニメーターは実作者を知らない程である。

小田部氏は高畑氏、宮崎氏と共に東映動画を飛び出し、テレビアニメーションに取り組んだが、その一つ「アルプスの少女ハイジ」は、遠い異国で100年もの昔に執筆された物語をアニメーション化するという挑戦だった。しかし小田部氏らにとっては、世の趨勢に不軌を図った訳では無く、ただ大塚康生氏の「ムーミン」に触発され、純粹に日常を描きたかったのである。

「ハイジ」は、1秒1コマの無駄もない演出と、テレビシリーズとしてはあり得ないほど豊かなアニメーションで視聴者を魅了した。その後、アニメーションで日常を描く事が堅実な選択肢の一つになり、“世界名作劇場”シリーズも広く認知された。日本のみならず海外でも度々放送があり、老若男女に記憶されている。それは小田部氏らが描き出した動画の向こうに、生きた人々を感じ取り、生活の営みをありありと思い浮かべ、世界に引き込まれたためと考えられる。

注

1. 津堅信之著『日本アニメーションの力 85年の歴史を貫く2つの軸』(2004年、NTT出版、32頁)より。
2. 日本動画協会著作・監修『アニメーション用語辞典』(2019年、立東舎、48頁)より。
3. トーマス・ラマール著・大崎晴美訳「フル・リミテッドアニメーション」(『日本映画は生きている 第6巻 アニメは越境する』に収録、2010年、岩波書店、163頁)より。
4. 『CONTINUE』Vol.64 (2020年、太田出版、96頁)より。
5. BS 世界のドキュメンタリー「ウォルト・ディズニー 第2章 アニメーションのパイオニア」(2015年、SARAH COLT PRODUCTIONS/WGBH)より。
6. 『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “ANIMATION”』(2009年、Disney Enterprises, Inc、2頁)参照。
7. 現代美術用語辞典 ver.2.0 artscape 2024.3.25版 (<https://artscape.jp/artword/7012/>、2025年2月20日閲覧)より。
8. 現代美術用語辞典 ver.2.0 artscape 2024.3.11版(<https://artscape.jp/artword/7012/>、2025年2月18日閲覧)より。
9. ウォルト・ディズニー・クラシックス DVD「ピーターパン」特典映像「メイキング・オブ・『ピーターパン』」(2007年)より。
10. Disney DVD「バンビ」SPECIAL EDITION 映像特典「メイキング・オブ『バンビ』」(2004年、ブエナビスタ ホーム エンターテイメント)より。
11. Disney DVD「バンビ」SPECIAL EDITION 映像特典「メイキング・オブ『バンビ』」(2004年、ブエナビスタ ホーム エンターテイメント)より。
12. 『ディズニー・クロニクル 1901～2001』(2001年、講談社、64頁)より。
13. 『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “ANIMATION”』(2009年、Disney Enterprises, Inc、92頁)参照。
14. 「イワンと仔馬」DVD特典「参考資料」(解説：おかだえみこ、2002年)より。
15. 「イワンと仔馬」本編映像より引用。
16. 高畑勲著『漫画映画の志「やぶにらみの暴君」と「王と鳥」』(2007年、岩波書店、34頁)より。
17. スティーブン・キャヴァリア著『世界アニメーション歴史事典』(2012年、ゆまに書房、242頁)より。
18. (英: Subtext) 舞台・演劇における登場人物のセリフや行動の「背後」に存在する、明示されない内面的意図や感情、社会的文脈、暗示的意味を指す。(ビジプリ舞台・演劇用語辞典 <https://visipri.com/theater-dictionary/572-subtext.php#> 3月9日閲覧)より。
19. 『CONTINUE』Vol.64 (2020年、太田出版、96頁)より。
20. 「王と鳥」デジタルリマスター版劇場公開プレスシート(2006年、スタジオジブリ・ディズニー・クロックワークス・日本テレビ)参照。
21. 国立映画アーカイブ 日本アニメーション映画クラシックス 作家紹介 (<https://animation.filmarchives.jp/writer13.html> ※2025年4月28日閲覧)より。
22. 『CONTINUE』Vol.64 (2020年、太田出版、89頁)より。

23. 萩原由香里著『政岡憲三とその時代』(2015年、青弓社、113頁)より。
24. 『CONTINUE』Vol.64 (2020年、太田出版、94頁)より。
25. (伊: Operetta) 19世紀中頃ヨーロッパで誕生した音楽劇の一形式で、「小歌劇」や「軽歌劇」とも呼ばれ、クラシック音楽の一分野であるオペラより軽快でユーモラスな内容を持ち、台詞と音楽、踊りを組み合わせた構成が特徴(ビジブリ舞台・演劇用語辞典 <https://visipri.com/theater-dictionary/264-Operetta.php#> ※2025年3月7日閲覧)より。
26. 萩原由香里著『政岡憲三とその時代』(2015年、青弓社、127頁)より。
27. 津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫—その軌跡と本質』(NTT出版、2007年、22頁)より。
28. 松竹シネマ PLUS 作品紹介 (<https://cinemaplus.shochiku.co.jp/titles/detail/50/> ※2025年3月26日閲覧) 参照。
29. 叶精二著『日本のアニメーションを築いた人々』(2019年、復刊ドットコム、176頁)より。
30. 武蔵野美術大学 美術館・図書館 イメージライブラリー 映像作品データベース (<https://img-lib.musabi.ac.jp/search/person/detail/16157> ※2025年1月28日閲覧)より。
31. 東映ビデオ株式会社 (<https://www.toei-video.co.jp/special/hakujaden/> ※2025年4月14日閲覧)より。
32. 大塚康生著『作画汗まみれ』(2001年、スタジオジブリ、49頁)より。
33. 『東映の軌跡』(2016年、東映株式会社、85頁) 参照。
34. 『CONTINUE』Vol.66 (2020年、太田出版、85頁)より。
35. 『CONTINUE』Vol.66 (2020年、太田出版、85頁)より。
36. 「花と木」(1932年、ウォルト・ディズニー製作、原題: Flowers and Trees) シリー・シンフォニーの短編アニメーション作品第5回アカデミー短編アニメーション賞受賞。ボブ・トマス著『ウォルト・ディズニー 創造と冒険の生涯』(2010年、講談社、140頁)より。
37. BS世界のドキュメンタリー「ウォルト・ディズニー 第2章 アニメーションのパイオニア」(2015年、SARAH COLT PRODUCTIONS/WGBH)より。
38. 木村智哉著『東映映画史論 経営と創造の底流』(日本評論社、2020年、58頁)より。
39. 木村智哉著『東映映画史論 経営と創造の底流』(日本評論社、2020年、112頁)より。
40. 「日本漫画映画の全貌」図録(2004年、「日本漫画映画の全貌展」実行委員会発行、大塚康生監修、60頁) 参照。
41. 独立行政法人 労働政策研究・研修機構「事例報告 東映映画労組の歴史と労働者としての権利」(https://www.jil.go.jp/event/ro_forum/20201215/houkoku/04_jirei2.html ※2025年2月18日閲覧)より。
42. 『宮崎駿 漫画映画の系譜』1963～2001 (2001年、スタジオジブリ、93頁)より。
43. 「日本漫画映画の全貌」図録(2004年、「日本漫画映画の全貌展」実行委員会発行、大塚康生監修、115頁) 参照。
44. 竹内孝次、稲村武志、布山タルト著『アニメーション〈動き〉のガイドブック』(2024年、ビー・エヌ・エヌ、49頁)より。
45. 『生命を吹き込む魔法』(2002年、フランク・トーマス/オーリー・ジョンストン著、日本語監修: 高畑勲/大塚康生/邦子・大久保・トーマス、徳間書店、255頁)より。
46. 『CONTINUE』Vol.69 (2021年、太田出版、108頁)より。

47. 「高畑勲展」図録（2019 年、NHK プロモーション・東京国立近代美術館、42 頁）参照。
48. 木村 智哉著『東映動画史論 経営と創造の底流』（2020 年、日本評論社、99 頁）より。
49. WEB アニメスタイルアニメ様の七転八倒 小黒祐一郎「第 15 回 懐かしの『空飛ぶゆうれい船』（後編）」(http://www.style.fm/as/05_column/animesama15.shtml※2025 年 3 月 18 日閲覧)より。
50. 叶精二著『日本のアニメーションを築いた人々』（2019 年、復刊ドットコム、186 頁）より。
51. 演出意図に沿って各シーンの構図や繋ぎを決めること。（日本動画協会 人材育成委員会著・監修『アニメーション用語事典』 2019 年、立東舎、61 頁）より。
52. 奥山玲子著、小田部羊一監修、なみきたかし責任編集『奥山玲子アニメーション画集』（2019 年、アニドウ・フィルム、201 頁）参照。
53. 木村 智哉著『東映動画史論 経営と創造の底流』（2020 年、日本評論社、98 頁）より。
54. TBS ラジオ「AFTER 6 JUNCTION」2019 年 7 月 2 日（※Podcast 2025 年 2 月 4 日聴取）より。
55. TBS ラジオ「AFTER 6 JUNCTION」2019 年 7 月 2 日（※Podcast 2025 年 2 月 4 日聴取）より。
56. TBS ラジオ「AFTER 6 JUNCTION」2019 年 7 月 2 日（※Podcast 2025 年 2 月 4 日聴取）より。
57. 『CONTINUE』Vol.64（2020 年 4 月 7 日、太田出版、93 頁）より。
58. 「『なつぞら』アニメーション時代考証 小田部羊一氏が語る にっぽんアニメ黎明のころ@練馬アニメカーニバル 2019」(<https://www.youtube.com/watch?v=n0YkcelhdVE> ※2025 年 2 月 14 日閲覧)より。
59. 小田部羊一著、奥山玲子監修、なみきたかし編集『小田部羊一アニメーション画集』（2008 年、アニドウ・フィルム、106 頁）参照。
60. 「東映まんがまつり」1967 年から始まった、夏休みなどの長期休みに公開された東映の子供向けオムニバス映画（東映ビデオ コーポレートサイト <https://www.toei-video.co.jp/special/mangamatsuri/> ※2025 年 5 月 14 日閲覧）より。
61. アニメージュ文庫『長靴をはいた猫』（1984 年、徳間書店、87 頁）より。
62. （英：Storyboard）欧米のプリプロダクション作業で広く使われる、映像の構成を検討するために、ストーリーに沿って並べた各シーンの絵のこと。1930 年代にディズニースタジオで考案された。場所、登場人物、演技、カメラアングル、雰囲気などが絵と文字で説明されている。日本の「絵コンテ」に近い内容。（日本動画協会著作・監修『アニメーション用語辞典』（2019 年、立東舎、27 頁）より。
63. アニメージュ文庫『長靴をはいた猫』（1984 年、徳間書店、98 頁）より。
64. 小田部羊一著、奥山玲子監修、なみきたかし編集『小田部羊一アニメーション画集』（2008 年、アニドウ・フィルム、57 頁）参照。
65. 叶精二著『日本のアニメーションを築いた人々』（2019 年、復刊ドットコム、184 頁）より。
66. 小田部羊一著、奥山玲子監修、なみきたかし編集『小田部羊一アニメーション画集』（2008 年、アニドウ・フィルム、86 頁）参照。
67. 東京国際映画祭「TIFF マスタークラス アニメーター・大塚康生の足跡」(https://www.youtube.com/watch?v=dqKRsh_27kY&t=2126s ※2025 年 3 月 10 日閲覧)より。
68. 『パンダコパンダ ファンブック』（2025 年、玄光社、49 頁）参照。
69. 小田部羊一著、奥山玲子監修、なみきたかし編集『小田部羊一アニメーション画集』

- (2008 年、アニドウ・フィルム、147 頁) 参照。
70. 『CONTINUE』 Vol. 71 (2021 年、太田出版、99 頁) より。
71. 「高畑勲展」図録 (2019 年、NHK プロモーション・東京国立近代美術館、72 頁) 参照。
72. 個人蔵の原画から引用。
73. 個人蔵の原図から引用。
74. 個人蔵の原画から引用。
75. 個人蔵の原図から引用。
76. 個人蔵の原画から引用。
77. 『母をたずねて三千里 NEWTYPE ILLUSTRATED COLLECTION』(1991 年、角川書店、99 頁) 参照。
78. 『母をたずねて三千里 NEWTYPE ILLUSTRATED COLLECTION』(1991 年、角川書店、53 頁) 参照。
79. 叶精二著『日本のアニメーションを築いた人々』(2019 年、復刊ドットコム、192 頁) より。
80. 小田部羊一著『漫画映画 漂流記 おしどりアニメーター 奥山玲子と小田部羊一』(聞き手：藤田健次、2019 年、講談社、94 頁) より。
81. 叶精二著『日本のアニメーションを築いた人々』(2019 年、復刊ドットコム、158 頁) より。
82. 叶精二著『日本のアニメーションを築いた人々』(2019 年、復刊ドットコム、195 頁) より。
83. 「日本漫画映画の全貌」図録 (2004 年、「日本漫画映画の全貌展」実行委員会発行、大塚康生監修、153 頁) 参照。
84. 小田部羊一著、奥山玲子監修、なみきたかし編集『小田部羊一アニメーション画集』(2008 年、アニドウ・フィルム、230 頁) 参照。
85. 馬場あき子著『鬼の研究』(1971 年、三一書房、9 頁) より。
86. 小田部羊一著、奥山玲子監修、なみきたかし編集『小田部羊一アニメーション画集』(2008 年、アニドウ・フィルム、238 頁) 参照。
87. じゃりん子チエ オフィシャルホームページ「西荻通信」西荻紳士録メインキャラクター編 (https://fr.futabasha.co.jp/chie/person/main_01.html ※2025 年 4 月 24 日閲覧) より。
88. 小田部羊一著、奥山玲子監修、なみきたかし編集『小田部羊一アニメーション画集』(2008 年、アニドウ・フィルム、268 頁) 参照。
89. 高畑勲著『映画を作りながら考えたこと』(1991 年、徳間書店、135 頁) より。
90. 高畑勲著『映画を作りながら考えたこと』(1991 年、徳間書店、132 頁) より。
91. 『CONTINUE』 Vol. 74 (2021 年、太田出版、94 頁) より。
92. ジブリ・ロマンアルバム「風の谷のナウシカ」(2003 年、徳間書店、108 頁) より。
93. ジブリ・ロマンアルバム「風の谷のナウシカ」(2003 年、徳間書店、108 頁) より。
94. 「風の谷のナウシカ」映画本編より引用。
95. 産経新聞「高畑勲さん 瞳に込めたハイジの強い心 作画監督・小田部羊一」2018 年 4 月 10 日 <https://www.sankei.com/article/20180410-WU64T64YCRNCTGS6I4TTTL2Q7M/> ※2025 年 3 月 31 日閲覧) より。
96. 「火垂るの墓」映画本編より引用。

《謝辞》

本調査では下記の方々に多大なご協力を頂きました。あらためて厚く感謝申し上げます。(敬称略)

小田部 羊一

小田部 潮児

高畑 かよ子

なみき たかし

才田 俊次

富沢 信雄

本田 雄

叶 精二

釘宮 陽一郎

田中 千義

**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**

（令和六年度 第 24 号）

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

