

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2025-2026

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
令和七年度事業報告
(2025 年 4 月 1 日～2026 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	9
（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7年度決算報告	34
【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

三鷹市立アニメーション美術館（通称 三鷹の森ジブリ美術館）において前年度同様、以下の展示を行った。

会期 令和7年4月1日～令和8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）を作ること追求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補修、交換を適宜行った他、検尺機（シンクロナイザー）を追加展示した。

◆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 第三部 背景美術編 前期

会期 令和6年11月23日（土）～令和7年5月12日（月）

会場 一階企画展示室

企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 後期

会期 令和7年5月21日（水）～令和7年11月3日（月・祝）

会場 一階企画展示室

※本展の第三部「背景美術編」は、会期を当初予定の半年間から1年間に延長し、前期と後期で一部の展示背景美術を入れ替えて開催した。

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ならない。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。



「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 前期



「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 後期

本展示は国内外問わず、大人から子どもまで幅広い世代に好評を得た。

『君たちはどう生きるか』の視聴有無に関わらず、美術スタッフが描いた背景を細部に至るまで鑑賞されていた。アニメーションの背景美術ならではの構図、色合い、パース、光と影の描き方等に注目して、1点1点立ち止まってじっくり観覧いただいた。

② 企画展示「山脇百合子の仕事部屋」展～ごちゃごちゃから見えるもの～

会期 令和7年11月19日（水）～令和9年5月（予定）

会場 一階企画展示室、一階北側廊下、二階南側ギャラリー

1960年代初頭、『いやいやえん』や『ぐりとぐら』の発表により、中川李枝子さん、山脇百合子さん姉妹は、戦後の停滞していた子どもの本の世界に新しい風を吹き込んでいた。これらの本の出版は、アニメーション業界に新しい風をもたらした高畑勲監督や宮崎駿監督にも大きな影響を与えたことに加え、子どもへのあふれんばかりの愛情を作品に注ぎ込む姿勢は、スタジオジブリが映画制作に向かう姿勢とも重なっている。

本展示では、山脇百合子さんの仕事部屋を再現して展示。高校生の頃から始まった画業生活を物語る仕事部屋には、彼女の人柄を映し出す多くの品々が溢れている。物語の作者が紡ぎ出す空想の世界を、山脇さんがどのように絵として表現してきたのか、仕事部屋の細部をたどることで、その秘密に近づきたいと考える展示とした。

一階北側廊下では、山脇さんの年代別ヒストリーを紹介。二階南側ギャラリーでは、山脇さんが画業で関わった絵本を山小屋に見立てた本棚に並べ、お客様が自由に手に取って閲覧できるように展示した。



「山脇百合子の仕事部屋」展

(3) 短編映画上映

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

今年度は、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7年	4月	2日～	4月	30日	『コロの大さんぽ』
令和7年	5月	1日～	5月	31日	『星をかった日』
令和7年	6月	1日～	6月	30日	『水グモもんもん』
令和7年	7月	2日～	7月	31日	『めいとこねこバス』
令和7年	8月	1日～	8月	31日	『やどさがし』
令和7年	9月	1日～	9月	29日	『毛虫のボロ』
令和7年	10月	1日～	11月	3日	『パン種とタマゴ姫』
令和7年	11月	19日～	12月	26日	『くじらとり』
令和8年	1月	3日～	1月	31日	『たからさがし』
令和8年	2月	1日～	2月	28日	『くじらとり』
令和8年	3月	1日～	3月	30日	『たからさがし』

『くじらとり』『コロの大さんぽ』『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時間に1回、聴覚に障害をお持ちの方向け日本語字幕付フィルムで上映した。

(4) その他の展覧会事業

① クリスマス装飾

会期 令和7年11月19日（水）～令和7年12月26日（金）

11月19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。企画展示「山脇百合子の仕事部屋」展をモチーフに、ポスター絵に登場するイラストを使用したオーナメントや、モール、毛糸素材を使った飾りなど、手仕事の温かみを感じられる装飾を制作し、館内に取り入れた。

他にも、館内外においてこの季節ならではの特別装飾を施した。夕方には、ロウソクに見立てた電飾など柔らかい光のイルミネーションが灯り、温かみと懐かしさを感じる雰囲気的美術館を作り出した。



クリスマス装飾

また、前年に引き続き12月25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会」を中央ホールで実施した。加えてクリスマスイブである24日には、館内中央ホールと一階北側廊下の2か所、年内最終営業日の26日には、カフェ近道のデッキ上からサプライズで演奏した。カフェデッキや出口周辺には、たくさんの方が集まった。屋外演奏中は公園利用者も足を止め、美術館の来館者とともに、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だ。



クリスマスハンドベル演奏

② ギャラリー展示「映してみよう!! フィルムチケット展」

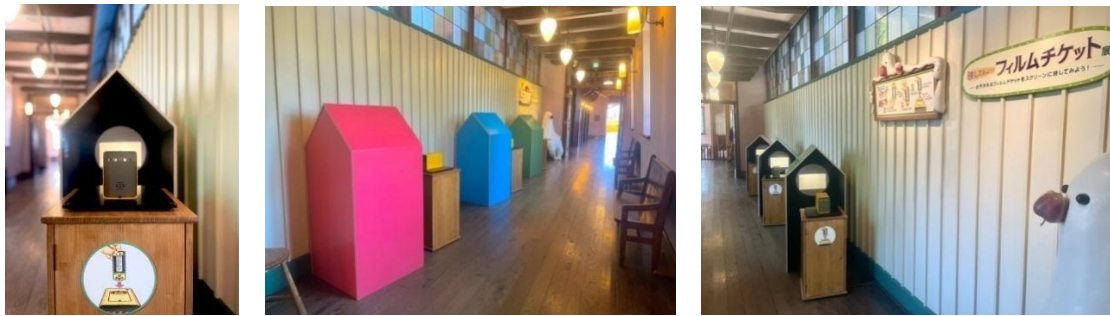
会期 令和7年1月8日（水）～令和7年11月3日（月・祝）

会場 二階南側ギャラリー

令和7年1月8日から「映してみよう!! フィルムチケット展」を開催。

2013年開催の企画展示「ジブリの森のレンズ展」にて展示したチケットプロジェクターを改良

し、“フィルム付きっぷ”を小屋の小さなスクリーンに映写する装置として3台設置した。
国内外を問わず、幅広い年齢層のお客様が映写体験を楽しみ、大変好評をいただいた。



ギャラリー展示「映してみよう!! フィルムチケット展」

- ③ ギャラリー展示「山脇百合子の仕事部屋」展
会期 令和7年11月19日（水）～令和9年5月（予定）
会場 二階南側ギャラリー

本展示は、企画展示室と連動して山脇百合子さんが画業で関わった絵本を山小屋に見立てた本棚に並べ、お客様が自由に手に取って閲覧できるように展示している。子どもから大人まで、それぞれが気に入った絵本を手に取り、切り株の椅子に腰かけて、1ページずつゆっくりとめくっていた。

絵本を読む方々は、山脇さんが作品に注ぎ込んだ子どもたちへの愛情を感じ取り、微笑みながら絵本の世界を楽しみ、穏やかでゆったりとした時間を過ごしている。



ギャラリー展示「山脇百合子の仕事部屋」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

今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 29 日、5 月 6 日、8 月 12 日、9 月 23 日、3 月 24 日は火曜日だが開館した。

また、5 月 13 日（火）から 5 月 20 日（火）まではメンテナンス休館とした。その他、11 月 4 日（火）から 11 月 18 日（火）を展示替え休館、12 月 27 日（土）から 1 月 2 日（金）を年末年始休館とした。

なお、9 月 28 日（日）を「三鷹市民デー」、10 月 1 日（水）を「三鷹市および近隣市民デー」として開館した。

令和 7 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			
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
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					
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		
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						
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				
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	
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						
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			
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
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
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	53,357	44,543	2,515	4,456	1,843
5月	43,946	39,055	1,301	2,365	1,225
6月	51,989	42,689	2,807	4,763	1,730
7月	52,323	40,809	4,197	5,622	1,695
8月	56,162	42,046	4,701	7,296	2,119
9月	52,010	46,298	1,389	2,774	1,549
10月	54,678	47,765	1,672	3,471	1,770
11月	27,967	24,465	761	1,711	1,030
12月	43,867	37,186	2,377	2,846	1,458
1月	51,103	42,769	2,701	3,624	2,009
2月	47,596	39,602	2,586	3,463	1,945
3月	56,418	45,916	3,615	4,319	2,568
合計	591,416	493,143	30,622	46,710	20,941
割合（％）		83.4%	5.2%	7.9%	3.5%

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	2,052	467	306	251	260	283	274	212
5月	22	1,998	440	312	248	252	272	268	205
6月	26	2,000	445	299	251	259	273	267	207
7月	26	2,012	440	313	244	253	278	281	205
8月	28	2,006	435	318	243	257	273	269	211
9月	26	2,000	419	313	248	267	275	270	207
10月	27	2,025	409	303	252	255	301	300	206
11月	14	1,998	418	290	246	257	294	286	207
12月	22	1,994	426	288	265	248	289	269	208
1月	25	2,044	413	303	261	262	318	266	220
2月	24	1,983	408	289	263	249	314	244	215
3月	27	2,090	434	305	259	272	308	293	217
合計	293日	2,018	430	304	253	258	290	274	210

※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
 高校・中学生……700 円
 小学生……………400 円
 幼児……………100 円（3歳以下は無料）

当館では、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 大人数が来ること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	53,690	45,613	2,302	4,063	1,712
5 月	44,070	39,560	1,261	2,234	1,015
6 月	51,278	43,282	2,728	3,802	1,466
7 月	52,280	41,887	3,831	4,942	1,620
8 月	56,620	43,528	4,385	6,658	2,049
9 月	50,757	46,215	1,280	1,934	1,328
10 月	53,870	47,595	1,642	3,096	1,537
11 月	28,120	24,818	738	1,601	963
12 月	45,257	39,135	2,078	2,647	1,397
1 月	52,619	44,410	2,740	3,580	1,889
2 月	48,490	40,706	2,609	3,419	1,756
3 月	56,771	46,706	3,619	4,163	2,283
合計	593,822	503,455	29,213	42,139	19,015
割合（％）		84.8%	4.9%	7.1%	3.2%

※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チケットと同額。

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・運転免許証・マイナンバー

ーカード・障害者手帳・在留カード・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	2,370	1,873	101	259	137
5月	2,128	1,800	58	168	102
6月	2,388	1,945	67	197	179
7月	2,370	1,841	96	283	150
8月	2,670	1,902	174	417	177
9月	2,197	1,832	57	163	145
10月	2,367	1,943	45	225	154
11月	1,560	1,266	24	153	117
12月	1,828	1,454	65	161	148
1月	2,248	1,753	93	215	187
2月	2,277	1,732	74	276	195
3月	2,510	1,901	124	253	232
合計	26,913	21,242	978	2,770	1,923
割合（%）		78.9%	3.6%	10.3%	7.2%

【JTBグループによる海外向けチケット販売について】

JTBグローバルマーケティング&トラベル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5,991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28日（日）に「三鷹市民デー」、10月1日（水）に「三鷹市および近隣市民デー」を実施し、併せて3,455名が来館した。（前年度は3,202名来館）

当日は特別企画として、スタッフによる展示解説や、オリジナルベビーカステラ・飴細工の実演販売、ベーゴマ体験等を実施した。



三鷹市民デー並びに三鷹市および近隣市民デーの様子

【特別開館】

8月26日（火）の休館日に、協賛企業の株式会社日清製粉グループ社員とそのご家族向けに特別開館し、910名が来館した。

【館内イベント】

令和 8 年 1 月 6 日（火）の休館日に、企画展示「山脇百合子の仕事部屋」展にちなんだイベント「たからさがしとお手紙のじかん」を開催した。

三鷹市内の小学校 4 年生 38 名を招待し、スケッチやポストカード制作のほか、おやつの中には『ぐりとぐら』に登場するようなおやつメニューを振る舞った。

【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った。小学校は 15 校 1,618 名が来館、幼稚園・保育園は 57 園 1,340 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、373 件 13,515 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、三鷹市民枠チケットの告知及び財団の出版物等の販売を行った。

令和 7 年	8 月	子ども向け特別講座 三鷹ネットワーク大学開設 20 周年記念事業 「アニメーション美術の技法で『空と雲』を描こう」
令和 7 年	8 月	第 58 回三鷹阿波おどり
令和 7 年	9 月	八幡大神社例大祭
令和 7 年	10 月	三鷹の森フェスティバル 2025
令和 7 年	11 月	三鷹市民駅伝大会
令和 7 年	11 月	三鷹中央通り商店会 星マルシェ
令和 7 年	12 月	みたか商工まつり
令和 7 年	12 月	5 市共同事業 子ども体験塾「アニメキッズフェス！」
令和 8 年	2 月	第 21 回吉祥寺国際アニメーション映画祭
令和 8 年	2 月～3 月	みたか太陽系ウォーク 2026 スタンプラリー・野外上映会
令和 8 年	3 月	三鷹の森アニメフェスタ 2026 ～アニメーション古今東西 その 22～

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

今年度は、スタジオジブリ作品のハーモニー処理を手掛ける樋口法子氏より、スタジオジブリに寄贈された『火垂るの墓』の背景画等 161 点を、当財団にて収蔵した。

(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っている。

今年度は、引き続きスタジオジブリ短編作品資料の整理・収蔵、並びにジブリ作品の動画資料の保管場所移動に伴い、再整理作業を行った。

また、資料貸出の希望に対して、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っている（処置作業の詳細は前年度と同様のため、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 2 点 |
| ・「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っている。

今年度は前々年度、前年度に続き、『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について、調査研究を行った。小田部氏の描くキャラクターは少ない描線と色面で成り立っているが、その描き分けは巧みであり、魅力的なデザインになっている。同氏がいかにしてそうしたデザインに辿り着いたのか、アニメーションとゲームの関係者を取材し、源流と作品を調べた（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7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に、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、助成を行う。

2) 対象とする研究の領域

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

3) 調査研究計画及び助成額

調査研究計画は令和9年3月31日までに調査研究が完了し、成果を取りまとめられるものとする。助成額は1調査研究あたり50万円以内とし、令和8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って行う調査研究とする。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、令和9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	令和7年7月
応募締め切り	令和8年1月31日
選考委員会議および助成対象者の決定	令和8年3月5日
助成金の交付	令和8年3月31日
中間レポートの提出	令和8年9月30日
研究成果の提出	令和9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7年度の助成対象選考結果について】

今年度も、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うため、前述のとおり、対象者の募集を行った。前年度と同様に、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。令和8年1月末日の締め切りまでに13件の応募があり、3月5日（木）に選考委員会を行った結果、下記1名に対して助成することを決定した。

新井佑季

「アニメーションの文化的実践とその共有—アンドレ・マルタンのカナダ期における活動分析」

② 令和6年度助成対象者の研究成果の提出について

前年度の助成対象者より令和8年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）。

佐藤史菜

「オープロダクションにおける制作実践と技術継承の構造—村田耕一の実践を中心に」
山端健志・かねひさ子・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」

(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、「レイアウトとアニメーション表現」をテーマに、アニメーションにおける画面構成と演出を考察する全4回の講座を行った。

第1・2回は『アルプスの少女ハイジ』のレイアウト分析を中心に、第3・4回はアニメーターや演出家の実践的な視点から、レイアウト表現の変遷とそのあり方を取り上げた。

【アニメーション文化講座開催概要】

日時 令和8年2月3日（火）、2月10日（火）、2月17日（火）、2月24日（火）
各日午後7時から開催

場所 NPO 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	小黒祐一郎	聞き手	高橋望
	第2回	小黒祐一郎	聞き手	高橋望
	第3回	井上俊之、沖浦啓之	聞き手	小黒祐一郎
	第4回	百瀬義行	聞き手	西岡純一

【講座名】

「レイアウトとアニメーション表現」

【講座趣旨】

アニメーションの魅力は、物語だけでなく「画面の力」にあります。日本のアニメーションを支えてきた監督たちの作品は、なぜ心に残るのでしょうか。その鍵は、演出やレイアウト、カットの積み重ねの中にあるのでしょうか。

本講座では、レイアウトを切り口に、アニメーション表現の特徴や演出の工夫を探ります。なぜその構図なのか、なぜそのカットなのか——その問いを通して、映像づくりの奥深さを紐解きます。映像を「見る」だけでなく「読み解く」へ。作品の裏側にある演出の意図を探ること、作品をより深く味わう一助となれば幸いです。

本講座は4回連続で開催します。第1～3回は、現在『熱風』で「宮崎駿のアニメーション表現」を連載中の『アニメスタイル』の小黒祐一郎氏が担当。

第1・2回は、連載内容をさらに深掘りしながら、宮崎駿監督のアニメーション表現につながる「レイアウト」を考察します。

第3回は、押井守氏や今敏氏、大友克洋氏といったレイアウトにこだわりをもつ監督のもとで活躍してきたアニメーターをお呼びしてお話をお聞かせします。

第4回は、スタジオジブリで高畑監督と共に演出を手掛けたほか、常に新しい表現を探索し続けている百瀬義行氏をお呼びして、レイアウトの誕生と変遷、将来の可能性について語っていただきます。

【各回内容】

第1回 宮崎駿のアニメーション表現 前編 —『アルプスの少女ハイジ』のレイアウト

『アルプスの少女ハイジ』で宮崎駿は全話全カットのレイアウトを描きました。それは内容的にも量的にも「かつてない仕事」であり、日本の商業アニメーションの画面構成を一変させました。「ハイジ」のレイアウトはどういった点で画期的だったのか、後のアニメ作品にどのように影響を与えたのか。そして、そこから現在までアニメのレイアウトはどんな風に変化していったのか。「ハイジ」のレイアウトとその後のレイアウトの歴史がテーマです。アニメ雑誌編者であり、『熱風』で「宮崎駿のアニメーション表現」を連載中の小黒祐一郎氏に、レイアウトについて語ってもらいます。

第2回 宮崎駿のアニメーション表現 後編 —『アルプスの少女ハイジ』と「セルと背景ものがたり」

宮崎駿は『アルプスの少女ハイジ』の頃から「セルと背景の見え目の違い」について深く理解しており、それを利用して効果的に画面を構成してきました。宮崎は「ハイジ」において、どのようにセルと背景を使い分けて画面を構成してきたのか。それがどんな素晴らしい成果を上げ、そして、後世のアニメ作品に影響を与えたのか。それが今回のテーマです。さらに「セルと背景を

使い分け」を含めた宮崎の意欲的な画面構成の数々も話題として取り上げます。語り手はアニメ雑誌編者であり、『熱風』で「宮崎駿のアニメーション表現」を連載中の小黒祐一郎氏です。

第3回 アニメーターが語る一体験的レイアウト論

実際のアニメーション制作ではどのようにレイアウトが描かれているのか。あるいは作品によって、監督によって、レイアウトに対する考え方は違っているのか。アニメ界をリードし続けるベテランアニメーターの井上俊之氏、リアリティを感じさせる作画で高く評価され、監督としても見応えある作品を残している沖浦啓之氏。二人のスーパーアニメーターをゲストとして招き、それぞれのレイアウトの作法、個々の作品におけるレイアウトに関するエピソード、作画やレイアウトに対する考えなどを伺います。聞き手はアニメ雑誌編者の小黒祐一郎氏が務めます。

第4回 百瀬義行監督に聞く「レイアウト」について

アニメーション制作工程に、現在のようなレイアウトシステムが存在せず、アニメーターの自由度が高かった時代からキャリアをスタートした百瀬義行氏。その後、スタジオジブリに入り、高畑勲・宮崎駿両監督のもとで中核的な役割を担いました。お二人の演出をどのように見ていたのか、そしてご自身が演出する際にスタッフへどのようにイメージを伝えてきたのか。さらに、百瀬氏自身のアニメーション表現の工夫やこだわりについてもお話をお伺いします。レイアウトを軸に、制作現場の変化とその背景を、順を追って紐解く特別講演です。

(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】

今年度は、季刊「トライホークス」(Vol. 79、80、81、82)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。(令和7年度4回発行、2色カラー、4ページ、無料配布)
今年度の執筆者は、石津ちひろ氏(詩人、翻訳家、絵本作家)、千葉茂樹氏(翻訳家)、堀川理万子氏(画家、絵本作家)、野口絵美氏(翻訳家)である。

【資料】図書閲覧室 閲覧図書一覧表
令和7年度より

書名	著者・編者	絵	訳者	出版社	備考
はるにれ	写真 姉崎一馬			福音館書店	絵本
ROCAコンプリート	いしいひさいち			徳間書店	
なぞなぞのたび	石津ちひろ	荒井良二		フレーベル館	絵本
あしたのあたしはあたらしいあたし	石津ちひろ	大橋 歩		理論社	
ほんとうのじぶん	石津ちひろ	加藤久仁生		理論社	
くだもの だもの	石津ちひろ	山村浩二		福音館書店	絵本
おやおや、おやさい	石津ちひろ	山村浩二		福音館書店	絵本
まつりちゃん	岩瀬成子			理論社	
おせち	文・絵 内田有美、料理 満留邦子、監修 三浦康子			福音館書店	絵本
大塚康生 道楽もの交遊記	大塚康生、叶精二			玄光社	
大塚康生インタビュー アニメーション縦横無尽(新装版)	語り手 大塚康生、聞き手 森 遊机			実業之日本社	
あひるのパーパちゃん	神沢利子	山脇百合子		偕成社	絵本
ねこどけい	岸田衿子	山脇百合子		福音館書店	絵本
このゆきだるま だーれ？	岸田衿子	山脇百合子		福音館書店	絵本
のはらうた絵本	工藤直子	あべ弘士		童話屋	絵本
ひさの星	斎藤隆介	岩崎ちひろ		岩崎書店	絵本
おばけのトッケビ	再話 金森襄作	スクヒャン、 チョン		福音館書店	絵本
子どもへのまなざし	佐々木正美	山脇百合子		福音館書店	
続 子どもへのまなざし	佐々木正美	山脇百合子		福音館書店	
完 子どもへのまなざし	佐々木正美	山脇百合子		福音館書店	
文庫 星の牧場	庄野英二			筑摩書房	文庫
たべものうた	たかぎあきこ	山脇百合子		リーブル	絵本
文庫 エンビツ戦記	館野仁美、構成 平林享子			中央公論新社	文庫
めの まど あけろ	谷川俊太郎	長 新太		福音館書店	絵本
キツネ山の夏休み	富安陽子			あかね書房	
ねずみのおいしやさま	なかがわまさふみ	山脇百合子		福音館書店	絵本
文庫 本・子ども・絵本	中川李枝子	山脇百合子		文藝春秋	文庫
らいおんみどりの日ようび	中川李枝子	山脇百合子		福音館書店	
なぞなぞえほん1のまき	中川李枝子	山脇百合子		福音館書店	絵本
なぞなぞえほん2のまき	中川李枝子	山脇百合子		福音館書店	絵本
なぞなぞえほん3のまき	中川李枝子	山脇百合子		福音館書店	絵本
はねはね はねちゃん	中川李枝子	山脇百合子		福音館書店	絵本
けんた・うさぎ	中川李枝子	山脇百合子		のら書店	
ねこのおんがえし	中川李枝子	山脇百合子		のら書店	
汚れっちまった悲しみに……	中原中也			童話屋	
くれよんのくろくん	なかやみわ			童心社	絵本
もりのどうぶつ	文・写真 おおたけひでひろ			福音館書店	絵本
きえた権大納言	堀川理万子			偕成社	絵本
いま、日本は戦争をしている	堀川理万子			小峰書店	
本田雄アニメーション原画集vol.1	本田雄			スタイル	
文庫 深読みシェイクスピア	松岡和子			新潮社	文庫
かえるがみえる	松岡享子	馬場のぼる		こぐま社	絵本
まど・みちお詩の本	まど・みちお 編 伊藤英治			理論社	
まど・みちお全詩集	まど・みちお 編 伊藤英治			理論社	
くつついた	三浦太郎			こぐま社	絵本
なーらんだ	三浦太郎			こぐま社	絵本
十二支のしんねんかい	みき つきみ	柳原良平		こぐま社	絵本
模型雑誌の中の宮崎駿	宮崎駿			大日本絵画	
マヤの一生	棕鳩十	小泉澄夫		理論社	
からすのせつけん こどものとも年中むき	むらやまけいこ	山脇百合子		福音館書店	2023年6月号
だあれもない日 わたしのおじいちゃんおばあちゃん	山中利子	山脇百合子		リーブル	
そらをとんだ けいこのあやとり	山脇百合子			福音館書店	
ゆうこのあさごはん	山脇百合子			福音館書店	
じぶんでつくる6さいまでのアルバム	山脇百合子			福音館書店	
ゆうこのキャベツぼうし	山脇百合子			福音館書店	絵本
絵本と子どもと歩いた日々	山脇百合子			のら書店	

やまわきゆりこのあかちゃん日記	山脇百合子			のら書店	
もりのへなそうる	わたなべしげお	山脇百合子		福音館書店	
タランと角の王 ブリディン物語1	アリグザンダー, ロイド		神宮輝夫	評論社	
エジソン ネズミの海底大冒険	クールマン, トーベン		金原瑞人	ブロンズ新社	
リンドバーグ 空飛ぶネズミの大冒険	クールマン, トーベン		金原瑞人	ブロンズ新社	
シャクルトンの大漂流	グリル, ウィリアム		千葉茂樹	岩波書店	
文庫 点子ちゃんとアントン	ケストナー, エーリヒ		池田香代子	岩波書店	少年文庫
文庫 ふたりのロッテ	ケストナー, エーリヒ		池田香代子	岩波書店	少年文庫
「シートン動物記」オオカミ王ロボ	シートン, アーネスト・トンプソン		編訳 千葉茂樹	Gakken	
シェイクスピア全集4 夏の夜の夢・間違いの喜劇	シェイクスピア		松岡和子	筑摩書房	文庫
シェイクスピア全集15 お気に召すまま	シェイクスピア		松岡和子	筑摩書房	文庫
この世でいちばんすばらしい馬	ジャンボン, チェン		平岡敦	徳間書店	絵本
文庫上・下 ハックルベリー・フィンの冒険	トウェイン, マーク		千葉茂樹	岩波書店	少年文庫
サンタさんはどうやってえんとつをおりるの？	バーネット, マック	クラッセン, ジョン	いちだいづみ	徳間書店	絵本
文庫 月は無慈悲な夜の女王	ハインライン, ロバート・A		矢野 徹	早川書房	文庫
文庫 ルナ・ゲートの彼方	ハインライン, ロバート・A		森下弓子	東京創元社	文庫
文庫 ハヤ号セイ川をいく	ピアス, フィリパ	アーディゾーニ, エドワード	原田 勝	岩波書店	少年文庫
クリスマスのくつした	ファージョン, エリナー	堀川理万子	石津ちひろ	のら書店	絵本
文庫 火明かり	ル＝グウィン, アーシュラ・K		井上 里、清水真砂子、山田和子、青木由紀子、室住信子	岩波書店	少年文庫
人と人とのにんまりする話	監修 小澤俊夫、編 小澤昔ばなし研究所、再話 小澤昔ばなし大学再話研究会			岩波書店	
パンダコパンダ ファンブック	編集・構成 叶精二			玄光社	
トルコの昔話	編訳・扉絵 児島満子、編集協力 山本真基子			こぐま社	
ジブリの食卓 千と千尋の神隠し	監修 スタジオジブリ 編 主婦の友社			主婦の友社	
宮崎駿イメージボード全集4(ナウシカ前史)	宮崎駿、スタジオジブリ責任編集			岩波書店	
宮崎駿イメージボード全集5(紅の豚)	宮崎駿、スタジオジブリ責任編集			岩波書店	
ジブリの教科書21 君たちはどう生きるか	スタジオジブリ 文春文庫編集部			文藝春秋	文庫

(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

場所 麻布台ヒルズギャラリー（東京）
会期 令和7年6月27日（金）～令和7年9月15日（月・祝）

場所 パリ日本文化会館（フランス）
会期 令和7年10月15日（水）～令和8年2月7日（土）

② アニメージュとジブリ展

場所 華山 1914 文創園区東 2C、D 館（台湾）
会期 令和7年1月8日（水）～令和7年4月6日（日）

場所 ipark mall 大元ミュージアム（韓国）
会期 令和7年6月6日（金）～令和8年2月22日（日）

③ ジブリパークとジブリ展

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5月11日（日）

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4年11月1日（火）～令和8年6月8日（月）

(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	アレクサンドル・ヴィノクローフ イスラエル・シュヴァルツマン	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	アレクサンドル・ヴィノクローフ イスラエル・シュヴァルツマン	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	イバランド遠望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	廣海の内部	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 Gondar 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、ランチャ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	空中海賊ドロ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気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	ポ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	ポ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	ポ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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポスターカラー	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	ポスターカラー	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	ポ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	ポ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	ポ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	ボルコの頬に、不意打ちでキスをするフィオ	スタジオジブリ	270	382	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	ポ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	黄昏の空を飛ぶサバイアス-21	スタジオジブリ	308	415	ポ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	ポ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	雛の節句の様子を葎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。お地藏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-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	ジシ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	ジシ神の池	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	ジシ神の消滅後、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・コミッサレンコ、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・ブシスキー	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.ベンデルスカヤ、S.A.ベンデルスキー	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・フトウシコ	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、パンクレイモン・ササーノフ	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・ワノフ、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・フトウシコ	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	

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
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	
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	草原の子テングリ		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「牧場で」	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「樅の木の音」	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り」	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ない」	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うとともに、下記のとおり施設維持管理を行った。

【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および設備保守を委託し、開館日およ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行った。各所の経年劣化や突発的な故障にも応急処置や修理で適宜対応し、館内各所の安全性と機能を維持した。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・保全を目的とした重点的な保守作業を実施し、建物および設備の健全な稼働状態を確保した。

5月の春季休館期間には、建物・施設関係の維持管理を中心に作業を行い、バックヤード大扉周囲の木製外壁修繕、屋上トップライトの出入扉柵内設置、外部鋼製手摺の塗装、井戸取付フランジの交換、館内オンステージの洗面器更新（地下一階・カフェ）および屋外トイレ引き戸金物交換を行い、館内外の木部修繕も併せて実施した。

11月の秋季休館期間は、カフェ棟外壁木板の腐食劣化部分について仮設足場を設置して張替工事を行った。また、左官外壁は高圧洗浄により表層を清掃し、美観維持に努めた。館内では、左官壁小修繕、オンステージ共用部（一階・二階）の木床塗装を行い、館内各所の軽微な補修とともに、設備保守においては、段差解消機や二階ショップ空調機の消耗部品交換も行うなど、各設備の健全な稼働を確保し、建物および設備全体の安全性、美観、機能の維持を図った。

【植栽管理】

パップス、株式会社苑友造園に植栽管理を委託し、定期的な剪定・除草作業を計画的に実施した。

5月の春季休館期間には、外壁ツタ剪定、屋上枕木欠損部修復、屋上池設備および自動灌水装置の定期点検・清掃などを行った。

11月の秋季休館期間には、巡回手入れを中心とした剪定・除草作業、吉祥寺通り沿い高木の剪定作業を行い、年間を通して施設全体の安全性と景観維持に努め、環境整備を継続した。

なお、カフェデッキのシンボルツリーである赤松においては、松枯れ被害が発生したため、土壌改良や樹幹注入剤による可能な対策を講じた。しかしながら、回復は困難であったため、安全面および害虫被害抑制の観点から伐採した。

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7年7月、11月、令和8年2月（三鷹市主体）
- ・安否確認訓練 令和7年9月、令和8年3月
- ・防災訓練 令和7年5月（三鷹市防災課・特定非営利活動法人 Mitaka みんなの防災指導）
令和7年11月（消防庁三鷹消防指導）

4：三鷹市の委託を受けて行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】

令和8年3月7日(土)に、三鷹市が主催する「三鷹の森アニメフェスタ 2026」に企画協力として参画し、「アニメーション古今東西 その22」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 2026「アニメーション古今東西 その22」

日時 令和8年3月7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 383名

プログラム 第一部「絆を描くアニメーション」 短編アニメーション9作品上映

第二部『Flow』上映とぬまがさワタリさんトークショー

ゲスト ぬまがさワタリさん

司会 小島一宏アナウンサー

第一部では、「絆を描くアニメーション」と題し、世界中の傑作短編アニメーションの中から、親子や他者との関わりの中で、人々が成長していく姿を描いた9作品を選定、解説を付して上映した。

第二部では、2024年に公開されたギンツ・ジルバロディス監督による長編アニメーション『Flow』を特別上映した。上映後には、本作に感銘を受けたという作家・イラストレーターのぬまがさワタリさんをゲストに迎え、トークショーを開催した。

＜上映作品＞

第一部(10時30分～13時)

『Somewhere in Dreamland』(1936年/アメリカ/Dave Fleischer/9分)

幼い兄と妹は、貧しい母のために薪を集めて家へ持ち帰る。質素な夕食を終えて眠りについた二人は、やがて夢の世界へと誘われていく。そこには、アイスクリームのコーンが立ち並び、ポップコーンの煙が広がり、チョコレートシロップの川がゆったりと流れていた。

『Every Child』(1979年/カナダ/Eugene Fedorenko/6分)

生まれながらにして行き場を失った赤ん坊が、大人たちの手から手へと渡されながら、次々と異なる家を巡っていく。「すべての子どもには、名前と国籍を持つ権利がある」という普遍的なメッセージを描いた、第52回アカデミー賞受賞作品。

『Wat's Pig』(1996年/イギリス/Peter Lord/11分)

生まれたその瞬間に引き離された二人の王子。別々の運命を歩んできた彼らは、国を揺るがす危機をきっかけに思いがけず再会することになる。画面分割の手法を用いて二人の人生を同時並行に描き出す、視覚的にも印象的な作品。

『Erlkönig』(2015年/スイス/Georges Schwizgebel/5分)

父と息子が森を駆け抜けていく。病に侵された子どもは、魔王(エルケーニヒ)の姿を見たと思ひ込み、その妖しい誘惑と恐怖にとらわれていく。ゲーテの詩「魔王(Erlkönig)」と、シューベルト/リストの音楽に基づく作品。

『Ties』(2019年/ドイツ、ロシア/Dina Velikovskaya/7分)

親と子のあいだには、切り離すことのできない強い結びつきがある。ひとりの若い女性が、親元を離れて外の世界へ踏み出そうとしたとき、その一歩は自由への旅立ちであると同時に、親の世界そのものを大きく揺るがす出来事でもあった。

『SHISHIGARI』(2019年/日本/押山清高/17分)

北国の山深く、山の恵みを授かり、生きてきた人々がいる。年頃になった少年は、初めての狩

りをしに山奥へと足を踏み入れた。目指す獲物は「クロシシ」。山は生と死が紙一重にある世界。時として自然は牙をむく。

『Daughter』(2019 年/チェコ/Daria Kashcheeva/15 分)

病院の一室で、娘は幼い頃のある記憶を思い出す。それは彼女が子どもの頃、傷ついた鳥との体験を父と分かち合おうとした瞬間だった。誤解と、交わされなかった抱擁の記憶は、長い年月を経て、この病室にまで引き延ばされてきた。そして、小さな鳥をめぐる出来事が、父と娘の時間を静かに揺り動かしていく。

『Ice Merchants』(2022 年/ポルトガル/João Gonzalez/14 分)

父と息子は毎日、断崖に取り付けられた目もくらむほど高い場所にある極寒の家から、パラシュートで飛び降りる。彼らは地上のはるか彼方にある村へ向かい、日々作り続けている氷を売りに行くのだ。

『ブルースのステップ』(2024 年/日本/櫻井嘉那子/3 分)

作者自身の実体験から生まれた物語。祖母との日々を振り返りながら、ひとつひとつの体験を“記録”として映像に残していく。三鷹の森アニメフェスタ 第 23 回インディーズアニメフェスタ審査員賞受賞作品。

第二部 (14 時 30 分～17 時)

『Flow』(2024 年/ラトビア、フランス、ベルギー/Gints Zilbalodis/85 分)

世界が大洪水に包まれ、今にも街が消えようとする中、ある一匹の猫は居場所を後に旅立つことを決意する。ボートに乗り合わせた動物たちと、想像を超える出来事や予期せぬ危機に襲われる中で、友情が芽生え、たくましくなっていく。彼らは運命を変えることができるのか？そして、この冒険の果てにあるものとは？アカデミー賞、ゴールデングローブ賞をはじめ、世界の映画祭で 60 以上の受賞に輝いた 2025 年を代表するアニメーション映画。



三鷹の森アニメフェスタ 2026

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
（「くじらとり」「コロの大さんぽ」「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
- ・展示ポスター「ユーリー・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
「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
「空想の空飛ぶ機械達ポストカードセット」 1種
- ・「山脇百合子の仕事部屋」展 関連商品
複製画 6種
レターセット 1種
ポストカードセット 1種
ポストカード 9種
- ・宮崎敬介氏 木口木版画ポストカード 6種
- ・しおり 6種
- ・木のしおり 2種
- ・星のノート 4種

(2) アニメーション映画のライブラリー事業

三鷹の森ジブリ美術館ライブラリーについては、ビデオグラム販売を主軸として展開した。さらに、非劇場上映権を保有する『しわ』については、上映希望者からの問い合わせ対応および許諾業務を行い、適正な権利運用と作品普及を図っている。

さらに、本事業の理念である「世界の優れたアニメーション作品の紹介と普及」を推進してきたライブラリーは、2026年に20年目を迎えた。これを記念し、Bunkamura ル・シネマ 渋谷宮下にて二週間限定の「20周年記念映画祭」を開催し、令和8年1月16日（金）～1月29日（木）の期間で1,464名を動員した。

1月17日（土）の『キリクと魔女』上映後には、チャイルド・フィルム 工藤雅子氏、スタジオジブリ 西岡純一氏、聞き手として東急文化村 浅倉奏氏によるトークイベントを実施した。当該イベントは30分という限られた時間でありながら、ライブラリー事業の歩みから始まり、ミッシェル・オスロ監督作品の特徴や、海外アニメーションの魅力にまで踏み込むなど、非常に密度の高い充実した内容となった。

三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー「20周年記念映画祭」	
期間	令和8年1月16日（金）～1月29日（木）
会場	Bunkamura ル・シネマ 渋谷宮下
上映作品（回数）	『バッタ君 町に行く』（9回） フレデリック・バックの映画（9回） 『アブラカダブラ』『クラック！』 『木を植えた男』『大いなる河の流れ』 『キリクと魔女』（2回） 『しわ』（8回）
協賛	日清製粉グループ

『バッタ君 町に行く』、『フレデリック・バックの映画』（4作品上映）、『キリクと魔女』の3プログラムについては、当館が保管する35mmフィルムを用いて上映した。また、『バッタ君 町に行く』では、権利元より提供された特別映像（ミニドキュメンタリーおよびペンシルテスト映像）を併映し、貴重な上映機会となった。

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、会期を当初予定の半年間から1年間に延長し、前期と後期で開催した企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部背景美術編の広報活動、および令和7年11月19日（水）から開催された企画展示「山脇百合子の仕事部屋」展を中心に活動した。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った。
- ③ 長期休館や夏休みチケットの抽選販売告知を行った。
- ④ 年度を通じてX、YouTube公式チャンネルを運用した。
- ⑤ 企画展示「山脇百合子の仕事部屋」展の開催にあわせて、下記のような広報活動を行った。
 - 1) 8月7日（木）より美術館ホームページにて新展示のポスター画像と展示紹介を掲載したのを機に、広報活動を開始した。
 - 2) マスコミ、及び関係者向け内覧会を実施した。

日 時	令和7年11月18日（火）13:00～16:30
参加者	マスコミ・関係者約79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が挨拶し、その後、館長の安西香月による企画展示の見どころを解説した。

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/雑誌や、協賛企業の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。

- 3) 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2,045枚を制作し、配布した。

⑥ 美術館公式サイト管理運営および一部改訂を行った。

- 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「トライホークス」の記事掲載と、ミュージアムショップやカフェの最新情報などを紹介する記事制作と掲載を行った。
- 4) 「財団年報 2024-2025（令和 6 年度）」、「令和 7 年度 事業計画」「令和 7 年度 収支予算」を全ページ掲載した。
- 5) 10 月 3 日（金）から、正社員募集（2026 年 4 月入社）の告知を行った。
- 6) 11 月 21 日（金）から、ジブリ美術館ライブラリー「20 周年記念映画祭」の告知を行った。
- 7) 12 月 26 日（金）に、冬季休館に伴う準備作業のための営業時間短縮の告知を行った。
- 8) 2 月 8 日（日）に、積雪による営業時間調整の告知を行った。
- 9) 3 月 25 日（水）から、公式サイトを装った不審サイトの注意喚起を行った。
- 10) 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った。

⑦ 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 23:00～「鈴木敏夫のジブリ汗まみれ」内）の制作に協力した。

⑧ 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、チケット販売国メディアへの広報対応を行った。

⑨ スタジオジブリ発行の小冊子『熱風』にて、企画展示「君たちはどう生きるか」展、「山脇百合子の仕事部屋」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。

⑩ 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) イベント活動

令和 8 年 1 月 6 日（火）に開催した、企画展示「山脇百合子の仕事部屋」展にちなんだイベント「たからさがしとお手紙のじかん」開催の告知、および当日来場メディア 4 社 5 名に対応した。また、3 月 7 日（土）に開催された「三鷹の森アニメフェスタ 2026 ～アニメーション古今東西その 22～」に参加した。

その他、令和 7 年 8 月 15 日（金）三鷹市平和アニメ上映会『風が吹くとき』の上映、11 月 1 日（土）三鷹市立第四小学校上映会『平成狸合戦ぽんぽこ』それぞれの上映に協力した。

(3) 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」日本語版の改訂を行った。
- ② 美術館パンフレットの一部修正を行った。
- 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。

【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7年			
4月1日	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 留学生向け学校案内	4c	美術館施設紹介
	The Expat's Guide to Japan 2024(web)	4c	美術館施設紹介
	るるぶ特別編集 学生会館ガイドブック2026	4c	京王井の頭線・京王線沿線のおすすめスポット「三鷹の森ジブリ美術館」
	三鷹市観光PRポスター	4c	美術館施設紹介
	多摩信用金庫オウンドメディア「たまちっぶず」(web)	4c	美術館施設紹介
	ウォーカープラス(web)	4c	美術館施設紹介
	市民便利帳 三鷹くらしのガイド 2025-2026	4c	美術館施設紹介
4月5日	小海町高原美術館 井上直久展	4c	中央ホール壁画「上昇海流Ⅱ」「明かりのもれる店」と「星をかった日」紹介
	三鷹ネットワーク大学開設20周年記念事業特別講座	4c	渡邊洋一講師講座のチラシにて「水グモもんもん」紹介
	Loppiグッズカタログ4月号	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部と「コロの大きなぼ」紹介
4月11日	Business Insider Japan(web)	4c	一生に一度は体感したい「ジブリ美術館で宮崎駿がやりたかったこと」
4月15日	月刊ローチケ	4c1p	1階常設展示室「映画の生まれる場所」"少年の部屋"はひらめきの宝庫
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	1階常設展示室「映画の生まれる場所」"少年の部屋"はひらめきの宝庫
	JMS腹膜透析情報サイト	4c	CAPDバッグ交換が出来る場所があります
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」展第三部と「星をかった日」紹介
	まっふる東京'26	4c	三鷹の森ジブリ美術館 ジブリの魅力をとことん体感しよう
5月2日	NTV「ZIP!」(「君たちはどう生きるか」に合わせ紹介)	6:44~	「君たちはどう生きるか」主題歌米津玄師さんインタビュー内にて美術館地球儀紹介
5月15日	月刊ローチケ	4c1p	“少女の部屋”で映画の世界はつくられる
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	“少女の部屋”で映画の世界はつくられる
5月23日	三鷹市フォトニュース(web)	4c	美術館施設紹介
	NTV「ZIP!」	7:00~	(トム・クルーズ氏来館ニュースに合わせ)美術館施設紹介
5月24日	ORICON NEWS (web)	4c	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」第二部・レイアウト編内覧会
	シネマトゥデイ (web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館の新企画展示「君たちはどう生きるか」展の第二部「レイアウト編」プレス内覧会
5月26日	三鷹市フォトニュース	4c	「君たちはどう生きるか」展第三部 背景美術編後期
5月27日	GO TOKYO東京観光財団(web)	4c	美術館施設紹介
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」展第三部と「水グモもんもん」紹介
6月3日	ナビタイムジャパン(web)	4c	美術館施設紹介
6月15日	月刊ローチケ	4c1p	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 後期 開催中！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 後期 開催中！
	広報みたか	4c	企画展示「君たちはどう生きるか」展 第三部 背景美術編 紹介
6月16日	マガジンハウス (POPEYE) (Web)	4c	大野彩先生の連載にてフレスコ画紹介
6月18日	POPEYE	4c	ジブリ美術館の天井フレスコ画を制作した大野彩さん(フレスコ画家)のコラム
6月26日	広報みたか	4c	三鷹ネットワーク大学20周年企画記事
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」展第三部と「めいとこねこバス」紹介
	るるぶ情報版「るるぶ東京観光'26」	4c	美術館施設紹介
7月15日	月刊ローチケ	4c1p	1階常設展示室「もの語る所」-花の演出部 机の上から感じる「絵コンテ」づくりの長い苦悩
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	1階常設展示室「もの語る所」-花の演出部 机の上から感じる「絵コンテ」づくりの長い苦悩
7月24日	楽しく健康 東京さんぽ	4c	もうひとつのスタジオジブリ作品 順路のない美術館
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」展第三部と「やどきがし」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『山脇百合子の仕事部屋』展告知
8月3日	広報みたか	4c	市民・近隣市民を抽選でご招待
8月8日	Fashion press(web)	4c	「ぐりとぐら」「いやいやえん」の絵本画家・山脇百合子の「仕事部屋」展、三鷹の森ジブリ美術館で
8月9日	オリコンニュース	4c	三鷹の森美術館で「山脇百合子の仕事部屋展」開催 「ぐりとぐら」挿絵画家の創作の源泉を初公開 オリコンニュース (ORICON NEWS)
	産経ニュース (オリコンニュース転載)	4c	三鷹の森美術館で「山脇百合子の仕事部屋展」開催 「ぐりとぐら」挿絵画家の創作の源泉を初公開
	山陽新聞 (オリコンニュース転載)	4c	三鷹の森美術館で「山脇百合子の仕事部屋展」開催 「ぐりとぐら」挿絵画家の創作の源泉を初公開 山陽新聞デジタル きんデジ
8月15日	月刊ローチケ	4c1p	カフェ「麦わらぼうし」で夏を感じよう！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	カフェ「麦わらぼうし」で夏を感じよう！
	JAL機内上映MAP	4c	美術館施設紹介
9月	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」展第三部と「毛虫のボロ」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『山脇百合子の仕事部屋』展告知
	広報やぶき	4c	三鷹市・矢吹町姉妹市町締結60周年 三鷹市の魅力
	みたか都市観光協会YouTubeチャンネル	1:14	(三鷹市内施設紹介内)美術館施設紹介
9月7日	広報みたか	4c	三鷹の森ジブリ美術館 アニメーション文化調査研究費の助成
9月15日	月刊ローチケ	4c1p	1階常設展示室「作画室」-原画と動画の制作 アニメーションの醍醐味を感じられる作業机
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	1階常設展示室「作画室」-原画と動画の制作 アニメーションの醍醐味を感じられる作業机
	アニメハック(web)	4c	ジブリ美術館の新企画展示は「ぐりとぐら」などの絵本作家・山脇百合子さんの仕事部屋を再現
9月30日	ハレ旅 東京	4c	ちょっと足をのばしてでも行きたいワクワク三大ミュージアムへいざ！三鷹の森ジブリ美術館
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」展第三部と「パン種とタマゴ姫」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『山脇百合子の仕事部屋』展告知
	ことりっぶ東京	4c	美術館施設紹介
	アニメ東京周遊MAP	4c	(日本語版)アニメ東京ステーション 三鷹の森ジブリ美術館
	Tokyo Anime MAP	4c	(英語版)アニメ東京ステーション Ghibli Museum, Mitaka
	るるぶ&more	4c	美術館施設紹介
10月3日	NTV「ミチガタリ」	22:54~	風の散歩道紹介
10月5日	根岸創 MIRAGE of EARTH<地球の幻楼>	4c	作品「水飲み台」と「鳴る椅子 version1.2」を掲載

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
10月15日	月刊ローチケ	4clp	1階常設展示室「トレース&彩色」ー 仕上げ 彩色、命を吹き込まれるキャラクターたち
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	1階常設展示室「トレース&彩色」ー 仕上げ 彩色、命を吹き込まれるキャラクターたち
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
	J-COM「ジモトビ」	11：00～	秋の風を感じる音楽イベント「三鷹の森
10月19日	広報みたか	4c	正社員募集告知
10月28日	多摩観光推進協議会「Anoter Tokyo Tama」	4c	美術館施設紹介
10月31日	月刊「MOE」12月号	4c	『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～告知
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
11月1日	旅色 TABIIRO(web)	4c	美術館施設紹介
	Loppiグッズカタログ11月号	4c	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展 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『山脇百合子の仕事部屋』展告知
11月3日	助成団体データベース「2025年度	4c	助成論文事業情報の更新
	ウォークプラス(web)	4c	美術館施設紹介
11月7日	「InRed」12月号	4c	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展 紹介
	「小さな親切」秋号	4c	美術館施設紹介
	連雀学園「JOIN US」	4c	三鷹の森ジブリ美術館企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展 特別企画「たからさがしとお手紙のじかん」
11月15日	月刊ローチケ	4clp	企画展示室 11/19「水」より新展示開幕
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	企画展示室 11/19「水」より新展示開幕
11月18日	朝日新聞 むさしの版	1c	ジブリ美術館 故山脇さん企画展 ぐりとぐら育苗部屋再現
	Yahoo!ニュース(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館で「山脇百合子の仕事部屋展」開催 「ぐりとぐら」挿絵画家の創作の源泉を初公開
	びあ映画(web)	4c	ジブリ美術館「『山脇百合子の仕事部屋』展」内覧レポート、「ぐりとぐら」絵本作家の部屋を再現
	朝日新聞	4c	「ぐりとぐら」の山脇百合子の仕事部屋展、ジブリ美術館で19日から
	NTV「every.」	17:24～	「ぐりとぐら」の展示 ジブリ美術館に
	Fashion press(web)	4c	「ぐりとぐら」「いやいやえん」の絵本画家・山脇百合子の「仕事部屋」展、三鷹の森ジブリ美術館で
	Stereo Sound ONLINE (web)	4c	ジブリ美術館「『山脇百合子の仕事部屋』展」内覧レポート、「ぐりとぐら」絵本作家の部屋を再現
	映画ナタリー (web)	4c	【イベントレポート】ジブリ美術館「『山脇百合子の仕事部屋』展」内覧レポート、「ぐりとぐら」絵本作家の部屋を再現
	Yahoo!ニュース（映画ナタリー転載）	4c	【イベントレポート】ジブリ美術館「『山脇百合子の仕事部屋』展」内覧レポート、「ぐりとぐら」絵本作家の部屋を再現
11月19日	マンガウォッチ	4c	「ぐりとぐら」を筆頭に作品や「仕事場」を味あえる「山脇百合子の仕事部屋」展がジブリ美術館にて開催！内覧フォトレポート
	朝日新聞	4c	「ぐりとぐら」の山脇百合子の仕事部屋展、ジブリ美術館で19日から
	フードウィークリー（食品新聞）	4c	山脇百合子さんの仕事部屋を再現／日清製粉G フードウィークリーWEB 週刊食品
	NTV「Oha 4」	6:46～	絵本「ぐりとぐら」貴重資料がおひろめ
	NTV「ZIP!」	8:51～	三鷹の森ジブリ美術館で開催「『山脇百合子の仕事部屋』
11月20日	国立国会図書館「カレントアウェアネス-R」	4c	三鷹の森ジブリ美術館、企画展示「『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～」を開催中
11月21日	食品産業新聞社ニュース	4c	日清製粉グループ協賛「山脇百合子の仕事部屋」展スタート、三鷹の森ジブリ美術館にて2027年5月まで開催
	dニュース（食品産業ニュース転載）	4c	日清製粉グループ協賛「山脇百合子の仕事部屋」展スタート、三鷹の森ジブリ美術館にて2027年5月まで開催
	ライブドアニュース (web)	4c	ライブラリー「20周年記念映画祭」開催決定
	ORICON NEWS (web)	4c	ライブラリー20周年映画祭、開催決定
	Exciteニュース (web)	4c	「ジブリ美術館ライブラリー」20周年！映画祭開催
	シネマトゥデイ (web)	4c	宮崎駿・高畑勲推薦作が35mmフィルムで上映！映画祭開催
	コミックナタリー (web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー「20周年記念映画祭」で「しわ」など厳選作を上映
	映画ナタリー (web)	4c	宮崎駿や高畑勲の推薦アニメを上映、ジブリ美術館ライブラリー「20周年映画祭」開催
	クランクイン！ (web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー20周年映画祭、開催決定
	MANGA WATCH (web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー「20周年記念映画祭」開催決定
	アニメ！アニメ！（web）	4c	「ジブリ美術館ライブラリー」20周年！宮崎駿・高畑勲のおすすめ含む名作アニメの映画祭が開催決定
	Bunkamuraオフィシャル	4c	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー 20周年記念映画祭
11月23日	東京新聞	4c	山脇さんの仕事部屋 創作の源を紹介 「ぐりとぐら」など挿絵描く ジブリ美術館で企画展
11月25日	illustration	4c	三鷹の森ジブリ美術館で「『山脇百合子の仕事部屋』展」がスタート
	日本食糧新聞	4c	日清製粉グループ、ジブリ美術館に協賛 「山脇百合子の仕事部屋展」
11月27日	朝日小学生新聞	4c	「ぐりとぐら」山脇百合子さんの企画展 三鷹の森ジブリ美術館で
11月28日	ティーチャーズログノート	4c	美術館施設紹介
	BRUTUS特別編集「通いたくなるミュージアム」	4c	三鷹の森ジブリ美術館 一本のジブリ映画のような美術館
11月29日	読売新聞夕刊	1c	「ぐりとぐら」仕事部屋再現 山脇百合子さん企画展
11月30日	朝日中高生新聞	4c	「中高生に見てほしい映画」にて安西香月館長が「くじらとり」を紹介
	Time Out Tokyo(web)	4c	美術館施設紹介
12月1日	Loppiグッズカタログ12月号	4c	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展 紹介
	京王ニュース	4c	12月のおでかけ情報 三鷹の森ジブリ美術館『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
	多摩エリア・デジタルスタンプラリー『多摩散歩地図』	4c	美術館施設紹介
12月2日	朝日小学生新聞	4c	ジブリ美術館で新展示、「ぐりとぐら」生んだ作家の仕事部屋をのぞこう
12月5日	ハフィントンポスト(web)	4c	年末の大掃除にトトロも参加？三鷹の森ジブリ美術館の受付の光景がSNSで話題に
12月7日	広報みたか	4c	「山脇百合子の仕事部屋」展 ーごちゃごちゃから見えるもの
12月10日	コンパティーク 2026年1月号	4c	三鷹の森ジブリ美術館企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
12月15日	月刊ローチケ	4clp	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展、開催中！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展、開催中！
12月16日	食品新聞	4c	日清製粉グループ ジブリ美術館の新企画展示「山脇百合子仕事部屋展」に協賛
12月18日	ヨメルパ(web)	4c	子どものインスピレーションを高める全国の美術館10選 数々の名作を体感！
12月19日	宮城県美術館ニュース Vol.9	4c	三鷹の森ジブリ美術館「山脇百合子の仕事部屋」展～ごちゃごちゃから見えるもの～に画像提供の協力をしました。
12月21日	朝日中高生新聞	4c	三鷹の森ジブリ美術館『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
12月25日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「2025クリスマス 三鷹の森ジブリ美術館のハンドベル」
12月31日	『美術年鑑』（書籍）	4c	美術館施設紹介

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
令和8年			
1月1日	Loppiグッズカタログ1月号	4c	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展 紹介
	ハフィントンポスト(web)	4c	宮崎駿のイラスト年賀状に反響
1月3日	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー20周年記念映画祭	4c	上映作品は『バット君 町に行く』、フレデリック・バック監督の代表作4作、『キリクと魔女』、『しゅわ』
	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『山脇百合子の仕事部屋』展告知
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー「20周年記念映画祭」開催決定！
	クーヨン 第460号 2月号	4c	三鷹の森ジブリ美術館『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～展示レポート
	出版文化産業振興財団	4c	三鷹の森ジブリ美術館『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
1月7日	J.COM「ジモトビ」	一日3回	三鷹の森ジブリ美術館「たからさがしとお手紙のじかん」
1月12日	朝日新聞（むさしの版）	1c	『山脇百合子の仕事部屋』展の関連イベント「たからさがしとお手紙のじかん」三鷹市連雀学園の小学4年生が参加
1月14日	スタジオジブリLINE公式アカウント（LINE）	4c	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー「20周年記念映画祭」
1月15日	月刊ローチケ	4c1p	『山脇百合子の仕事部屋』展－その2－ “絵”だけではない宝物が詰まった部屋
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	『山脇百合子の仕事部屋』展－その2－ “絵”だけではない宝物が詰まった部屋
	シブヤ経済新聞	4c	渋谷で「三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー」20周年記念映画祭
1月17日	朝日新聞	4c	世界のアニメを厳選、ジブリ美術館ライブラリー20周年で映画祭
	朝日新聞武蔵野版	1c	三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー20周年記念映画祭
	シネマトゥデイ	4c	20周年記念映画祭トークショー スタジオジブリの西岡氏、宮崎駿監督と高畑勲監督の違いを語る！
	オリコンニュース	4c	「三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー」20年の歩みと、世界のアニメーションの可能性
1月18日	広報みとか	4c	三鷹の森ジブリ美術館 イベントレポート 小学生が美術館でたからさがし
1月20日	月刊誌『天然生活』3月号	4c	三鷹の森ジブリ美術館『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
1月24日	アニメージュプラス	4c	ここでしか観られない映画と、語られた高畑監督の想い ジブリ美術館20周年記念映画祭
	Yahoo!ニュース（アニメージュプラス転載）	4c	ここでしか観られない映画と、語られた高畑監督の想い ジブリ美術館20周年記念映画祭
	オリコンニュース	4c	宮崎駿監督が推す幻の名作『バット君 町に行く』ジブリ美術館ライブラリー20周年記念映画祭で上映
1月30日	リビングむさしの	4c	三鷹市・近隣市民枠チケット紹介記事
	みたか太陽系ウォーク	4c	三鷹市・近隣市民枠チケット紹介記事
2月1日	Loppiグッズカタログ2月号	4c	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展 紹介と「くじらとり」紹介
	広報みとか	4c	三鷹の森アニメフェスタ2026
	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『山脇百合子の仕事部屋』展告知
2月2日	J.COM「ジモトビ」	一日3回	三鷹の森ジブリ美術館「たからさがしとお手紙のじかん」
2月3日	月刊「MOE」3月号	4c	『くりとぐら』の画家が愛したものの『山脇百合子の仕事部屋』展
2月4日	公明新聞	1c	企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
2月8日	ハフィントンポスト(web)	4c	リアル“ラピュタ”の世界…！雪景色の中たたずむロボット兵に「美しすぎて言葉出ない」
	JTBパブリッシング『旅×Scope 東京』	4c	美術館施設紹介
	るるぶ「こどもとあそぼ」首都圏'27」	4c	美術館施設紹介
2月10日	Yahoo!ニュース（ハフィントンポスト転載）	4c	リアル“ラピュタ”の世界…！雪景色の中たたずむロボット兵に「美しすぎて言葉出ない」
2月15日	月刊ローチケ	4c1p	『山脇百合子の仕事部屋』展－その3－ 絵と過ごす時間を楽しむ。山脇百合子さんの絵をうちに
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	『山脇百合子の仕事部屋』展－その3－ 絵と過ごす時間を楽しむ。山脇百合子さんの絵をうちに
2月18日	福音館書店「とものま」(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
2月20日	ミナベルホーンHP(web)	4c	美術館コラボグッズ紹介
2月26日	BuzzFeed	4c	公式X「そんな仕掛けは…」ジブリ美術館、ラピュタ・ロボット兵の不思議な現象に驚きの声「えっ!？」「まだ生きてるとは」
	NEWSjp（BuzzFeed転載）	4c	公式X「そんな仕掛けは…」ジブリ美術館、ラピュタ・ロボット兵の不思議な現象に驚きの声「えっ!？」「まだ生きてるとは」
	女性セブン 3月12日号	4c	お菓子缶研究家田中ぶうが選ぶもっと！ディープなアート缶Select5「ジブリ美術館オリジナル紋章クッキー」
2月28日	こどもとおでかけ365日 首都圏版2026-2027	4c	美術館施設紹介
3月	Mitaka City Visitor Map	4c	みたか都市観光協会作成マップ、美術館紹介
	名寄市立大学卒業研究「岩井俊雄」	4c	美術館施設紹介
	るるぶ情報版「るるぶ東京観光'27」	4c	美術館施設紹介
	大洋図書／ムック本「社会科見学」	4c	美術館施設紹介
3月1日	Loppiグッズカタログ3月号	4c	新企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展 紹介と「たからさがし」紹介
	アトレヴィ三鷹 周辺マップ	4c	美術館施設紹介
	東京子ども図書館Instagram	4c	企画展示『山脇百合子の仕事部屋』展～ごちゃごちゃから見えるもの～
	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『山脇百合子の仕事部屋』展告知
3月2日	朝日新聞（むさしの版）	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10日	散歩の達人 東京多摩散歩地図	4c	美術館施設紹介
	まっふる東京27	4c	美術館施設紹介
3月15日	月刊ローチケ	4c1p	『山脇百合子の仕事部屋』展－その4－ 本も展示中。手に取って読んでみよう！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	『山脇百合子の仕事部屋』展－その4－ 本も展示中。手に取って読んでみよう！
3月21日	こどもとおでかけbestスポット関東近郊エリア	4c	「3歳児までは無料のスポット」にて三鷹の森ジブリ美術館掲載
3月31日	全国映画資料館録	1c	美術館施設紹介

8 : 令和 7 年度決算報告

貸 借 対 照 表 令和 8 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	363,156,307	347,448,189	15,708,118
2.固定資産			
(1)基本財産	533,161,337	533,161,337	0
(2)特定資産	1,098,054,000	1,081,054,000	17,000,000
(3)その他固定資産	118,336,534	120,654,738	△2,318,204
固定資産合計	1,749,551,871	1,734,870,075	14,681,796
資産合計	2,112,708,178	2,082,318,264	30,389,914
II 負債の部			
1.流動負債	52,769,797	75,032,335	△22,262,538
負債合計	52,769,797	75,032,335	△22,262,538
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	874,981,044	822,328,592	52,652,452
正味財産合計	2,059,938,381	2,007,285,929	52,652,452
負債及び正味財産合計	2,112,708,178	2,082,318,264	30,389,914

正 味 財 産 増 減 計 算 書
令和 7 年 4 月 1 日から令和 8 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	843,742	216,919	626,823
事業収益	817,627,934	804,707,878	12,920,056
受取補助金等	0	2,150,000	△2,150,000
受取寄付金	11,000,000	10,000,000	1,000,000
雑収益	78,637,698	64,287,104	14,350,594
経常収益計	908,109,374	881,361,901	26,747,473
(2)経常費用			
事業費	839,139,596	833,687,200	5,452,396
管理費	7,403,726	6,890,815	512,911
経常費用計	846,543,322	840,578,015	5,965,307
当期経常増減額	61,566,052	40,783,886	20,782,166
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	33,984,375	35,626,790	△1,642,415
他会計振替繰出額	33,984,375	35,626,790	△1,642,415
税引前当期一般正味財産増減額	61,566,052	40,783,886	20,782,166
法人税、住民税及び事業税	8,913,600	9,526,500	△612,900
当期一般正味財産増減額	52,652,452	31,257,386	21,395,066
一般正味財産期首残高	822,328,592	791,071,206	31,257,386
一般正味財産期末残高	874,981,044	822,328,592	52,652,452
II 指定正味財産増減の部			
基本財産運用益	843,742	216,919	626,823
一般正味財産への振替額	△843,742	△216,919	△626,823
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	2,059,938,381	2,007,285,929	52,652,452

【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

第三部「小田部氏のキャラクターデザイン」

事業課 学芸員 伊藤望

趣旨

第一部の線描、第二部の作画に続き、第三部は小田部氏のキャラクターデザインについての調査研究である。

「アルプスの少女ハイジ」をはじめとして、小田部氏が創出したキャラクターはごく少ない線の表現でありながら、多くの枚数を掛けたアニメーションによって、実在を感じさせることを可能にした。しかしそれは、同氏が少ない情報量でも機能するキャラクターをデザインしたためという捉え方でもできる。

小田部氏がアニメーションを志して入社した東映動画は、日本独自の制作方法を形成していった草創期にあり、劇場長編アニメーションをいかにして作り上げるか、大規模な模索が行われていたが、その中でキャラクターデザインもまた萌芽し、オリジナリティーを持つキャラクターが次々と生み出された。小田部氏はそのデザインの一翼を担った一人である。

東映動画の作品は創立当初から作画、美術共に絵画的で平面的な日本風の画作りであり、制作方法を倣ったアメリカの作品と似た部分を持ちながら、異なるものになっていく。小田部氏はアニメーターとして作画に邁進しつつ、アニメーションのキャラクターをいかに造形すべきか、自身で考えることがあったのだろう。原画に昇格したすぐ後から、度々キャラクターデザインを担当するようになるが、日本画から学びとった思考と技術により、独特の創造性を発揮してかつてないキャラクターを描き出していくのである。

東映動画を出て活動の場をテレビアニメーションに移した後、思うまま作画枚数をかけて描くことは叶わなくなっても、小田部氏はますます魅力あるキャラクターを生み出してゆく。

また、情報量を絞ると同じ作品の中でキャラクターの違いを出しにくく、描き分けはアニメーターのセンスと力量次第になるが、小田部氏は自然と見分けがつくようにバリエーション豊かに描き、動かしした。同氏は作画とデザインの両面でアニメーションの可能性を広げたといい。

任天堂に入社してゲームの世界に舞台が変わっても、小田部氏はアニメーション表現とキャラクター創作を追求し続けた。同氏はそれまでゲームとは無縁だったが、いかにして動かすかというテーマにおいて、むしろ当時のアニメーションの現場よりも意欲的で熱量があったため、同氏は遣り甲斐を持って取り組めたという。テレビアニメーションでは作画枚数がますます絞られていく一方で、ゲームでは多くのキャラクターを描き分け、いかにして動かすかが良作を生み出す鍵となり、それにはアニメーションが獲得したキャラクターの魅力と機能性が必要とされた。小田部氏がアニメーションで培ってきたものは、異なるフィールドでも活かしたのである。

小田部氏はキャラクターをどう捉え描いていたのだろうか。

同時代のアニメーターやゲームクリエイターなど、関係者に聞き取りを行い、小田部氏が生み出したキャラクターとは何だったのか、またそれらは以降のアニメーションやゲーム制作にどのような影響を与えたのかを調べ、考察した。

構成

第一章. アニメーションとキャラクターデザイン

一. キャラクターデザインとは

1. キャラクターの条件
 - 1-a. アニメーションのキャラクターデザイン
 - 1-b. アニメーションと漫画の違い
2. キャラクターの統一
 - 2-a. 「ダンボ」のキャラクターデザイン
 - 2-b. 「ふしぎの国のアリス」のキャラクターデザイン

二. 日本のキャラクターの成り立ち

1. 古典の中のキャラクターデザイン
 - 1-a. 絵巻物「たかふさきょうつやことばえまき隆房卿艶詞絵巻」
2. 漫画のキャラクターデザイン
 - 2-a. 手塚治虫

第二章. 東映動画時代

一. キャラクターデザインを手掛けるまで

1. 悪大臣（「アラビアンナイト・シンドバッドの冒険」より/森康二氏のキャラクターボード）

二. 小田部氏の初期のキャラクターデザイン

1. アメノハヤコマ（「わんぱく王子の大蛇退治」より）
2. トト（「太陽の王子 ホルスの大冒険」より）
3. 隼人（「空飛ぶゆうれい船」より）
4. 千葉さゆり（「赤胴鈴之助」より）

第三章. 移籍後

一. 3 人のアンサンブル

1. 「長くつ下のピッピ」（1971 年）キャラクターデザイン
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
 - 2-a. ハイジのキャラクターデザイン
 - 2-b. 「キャラクターデザイン」というクレジット
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
 - 3-a. マルコ
 - 3-b. アメデオ ～なみきたかし氏の視点～
 - 3-c. アニメーターから見た小田部氏のキャラクター ～才田俊次氏の視点～

二. 奥山玲子氏とのアンサンブル

1. 「龍の子太郎」（1979 年）キャラクターデザイン、作画監督

- 1-a. 小田部氏の描く人物
- 1-b. 奥山玲子氏の描く人物

第四章 任天堂時代

一. スーパーマリオブラザーズ

- 1. 宮本茂氏、中植茂久氏
 - 1-a. 任天堂入社
 - 1-b. キャラクターブック
 - 1-c. キャラクターを“掴む”
 - 1-d. キャラクターのデザインと「らしさ」
 - 1-e. シンプルに描く
 - 1-f. 感覚的に描く
 - 1-g. 3Dで描く
 - 1-h. 『マリオ』を描いたこと

二. ポケットモンスター

- 1. 石原恒和氏
 - 1-a. 『ヨッシーのたまご』
 - 1-b. ポケモンのデザイン
 - 1-c. テレビ・劇場版アニメーションへの関与
 - 1-d. 小田部氏の特質
- 2. 氏家淳子氏
 - 2-a. 3Dモデリングの造形
 - 2-b. 手描きアニメーションの基礎に触れる
 - 2-c. 予備動作と柔らかさの表現
 - 2-d. 小田部氏の図案
 - 2-e. 動かす楽しみ

第五章. まとめ

第一章. アニメーションとキャラクターデザイン

第一部「線描」の研究の際にも小田部氏の設定画を掲載して紹介したように、「アルプスの少女ハイジ」や「母をたずねて三千里」、「龍の子太郎」など小田部氏の描くキャラクターは線も色面も限定的で、一枚の絵としては驚くほど情報量が少ない。だがアニメーションで見ると、キャラクターの年齢や体躯、性格の描き分けは繊細に出来ており、芝居からは豊かな情感までもが伝わってきて、描画の不足を感じることは皆無である。

それは枚数をかけてよく動かしたことにより生まれたアニメーションの力であるに他ならないが、さらに分け入って観察すると、キャラクターが少ない線でも表現できるようにデザインされていることが見て取れる。

小田部氏はキャラクターデザインについてどのように考え、描いたのだろう。まず広義のキャラクターデザインから考え、アニメーションのキャラクターについて記しておきたい。

一. キャラクターデザインとは

アニメーションに限らず、キャラクターはありとあらゆるグラフィックの媒体で創出され、その役割が広がっていることから、デザインの新しさと精度はますます重要になっている。漫画やアニメーションのキャラクターは世界的にも人気があり、今や日本を代表する産業として定着している。企業や商品のPRマスコットなども、視覚的な明瞭さと親しみやすさでイメージの向上や宣伝効果を生むだけ

けでなく、それ自体がコンテンツとしてビジネスを生み、経済的效果も大きい。

特に日本では諸外国に比較してキャラクターの利用頻度が高い。商品販売の戦略の一つとしてメーカーが積極的に取り入れている。私企業だけではなく、地方自治体や官公庁、中央省庁にまで手持ちのキャラクターが存在し、活用されている。キャラクターは私たち日本人の生活の隅々まで浸透して慣れ親しまれており、最早キャラクター大国と言ってもいい程である。



図1. 企業キャラクターの例

左：ルミネ「ルミネのルミ姉」^{注1}

右：NEC Corporation「バザール・デ・ゴザール」^{注2}

1. キャラクターの条件

シンボルマークと同様の頻度で、企業やメーカーが率先してキャラクターを利用して宣伝するのは、消費者が商品や理念をイメージしやすく、誘因効果に繋がるからである。日本では商業キャラクターはTV、Webなどあらゆる媒体の広告で用いられ、日常的に目にするものになっている。

よって、キャラクターは一目でそれとわかり、他と区別しやすいデザインであることが望ましい。その点では漫画もアニメーションも同様である。

1-a. アニメーションのキャラクターデザイン

アニメーション制作されたキャラクターは著作権をはじめとする知的財産権を有するに至り、他者による無断の使用や改変から保護される。よって、新しく創作するには、既出のものと酷似してはならず、慎重を要する。その上でキャラクターデザインは私たち消費者にとって明快で魅力的でなくてはならないため、作者の創造性と独自性に拠るところが大きいと考えられる。

またアニメーションの場合、キャラクターを立体的、構造的に動かし、あらゆる角度から描けるようにデザインしなければならない。且つ、作品の中の全キャラクターに同一性があり、どの場面のどのキャラクターを見ても瞬時に作品の見分けがつくのが理想である。

1-b. アニメーションと漫画の違い

漫画は基本的に作者一人がキャラクターをデザインし、作画するものであり、一部にアシスタントとの分業があっても、通常要所は作者が自らペン入れを行って仕上げるものであるため、同一性が維持されやすい。

一方、アニメーションは漫画と比較して大人数の集団制作であり、内外のアニメーターに集配して短期間に一定量の作画を行い、作画監督が修正してイメージの統一を行う。キャラクターデザインを手がけたスタッフが作画監督を兼任するとは限らず、作画監督が複数いることもある。またその過程で、動きや芝居、タイミングなどのアニメーターの特徴を残して使用されることがあり、完全な同一性とは違うものであることがわかる。

2. キャラクターの統一

日本のアニメーション制作では多くの場合、準備段階で作画監督が描いたキャラクターを一覧表にし、コピーをアニメーターに配布することでイメージを細部まで共有する。アニメーターは表を元に一続きの場面の原画を受け持って、全てのキャラクターを描く。それを作画監督（多くの場合1人）がチェックして、動きの直しと共にキャラクターの修正を事細かに行うことでデザインの揺れを防ぐ。このため、同じ物語の中にいるキャラクターであることが自然に伝わってくる。

海外では日本とは違う方法でデザインの統一を図る。例えばディズニーは、各キャラクターにアニメーターを配し、固定することでデザインを維持する。アニメーターは主に動きや芝居を描いて、各キャラクター担当の作画監督が修正し、統一するため、キャラクター毎のデザインはぶれない代わりに、一つの作品に異なる特徴を持つキャラクターが描かれて見える。全体の統一感を図るよりむしろ、複数のアニメーターの持ち味を活かそうとしているようである。

また、円と曲線で形を捉えやすくデザインしたことによって^{註3}、同一性を維持しやすく出来ており、大いに参考にすべき要素を内包している。第一部「小田部氏の線描」で記したように、小田部氏は幼少期から高い頻度で初期のディズニー作品を劇場で鑑賞していることがわかっており、キャラクターデザインにも大きく影響を受けているものと考えられるため、ここで該当すると考えられる幾つかの作品を取り上げる。

2-a. 「ダンボ」のキャラクターデザイン

「ダンボ」(制作:ディズニー、公開:アメリカ 1941 年、日本 1954 年)は、ディズニーの作品の中でも際立って特殊なキャラクターだが、ダンボがいる舞台は 100%ファンタジーの世界ではなく、現実のサーカスであり、最初から耳を翼にして飛び回って大活躍するヒーローではない。生まれつき大きな耳が邪魔で何をしても上手くいかず、サーカスの象たちからは仲間外れにされ、唯一の味方である母親はダンボを庇って罰を受け、最後にやっと自在に飛行することが可能になる。幼い子どもに苛酷な運命が襲い掛かるという物語であり、可愛いキャラクターを見て楽しむだけの作品ではない。

作画はディズニーらしい誇張も利いたアニメーションでありながら、サーカスの様々な動物の骨格や筋肉を正確に描写し、象も実物の身体の大きさと迫力の表現が追求されている。

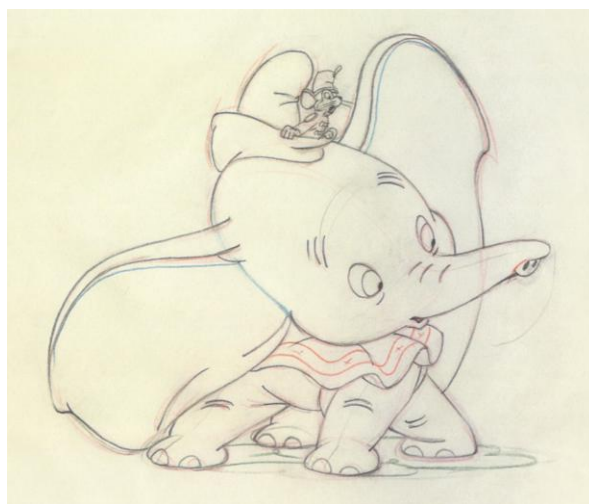
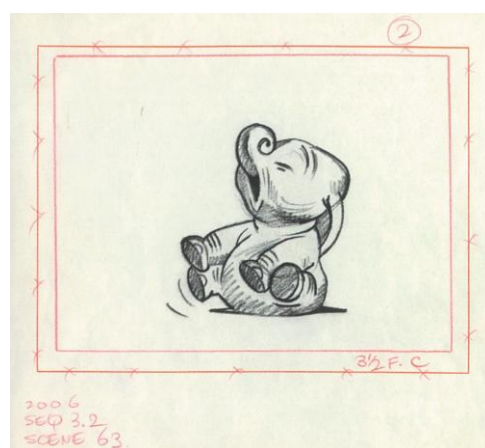


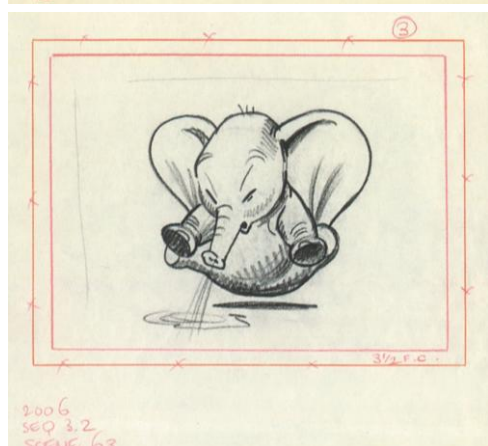
図 2. 「ダンボ」 ダンボとティモシーの原画
作画:ジョン・ラウンズベリー^{注4}



①



②



③



④

図 3. 「ダンボ」ストーリー・スケッチ:ビル・ピート^{注5}



図4. 「ダンボ」原画 作画：ビル・タイトラ^{注6}

ビル・ピートは脚本とスケッチを担当したスタッフだが、制作を助けたほか、ストーリー・スケッチで作画案も提示している。図3では、ダンボの耳が大きいことが分かるカットで、くしゃみがきっかけで大きな耳が広がることが描かれており、絵以上説明の要らない優れたアイディアになっている。

ダンボの原画を担当したアニメーターは、ディズニーの初期長編映画から作画を支えたビル・タイトラ、ウォード・キンボール、ジョン・ラウンズベリーらである。耳の大きさは完全なフィクションであり、類似した生物もないため、頼みは想像力による描写だが、名うてのアニメーターたちにとっては腕が鳴ったことだろう。

擬人的な表現もある。図4は、お仕置き部屋に閉じ込められ、足枷も嵌められた母親が、檻から長い鼻だけを出してダンボを抱き上げ、揺らしながら慰める場面だが、ダンボはあたかも人間の子どもがブランコに乗るように座っている。本物の象とは異なるが、身体の構造を少しだけ変えて描き、ダンボの心情をより伝わりやすくした

のも、この作品のキャラクターデザインの特徴である。

2-b. 「ふしぎの国のアリス」のキャラクターデザイン

ルイス・キャロルの「不思議の国のアリス」を原作に作られたのが、「ふしぎの国のアリス」（制作：ディズニー、公開：アメリカ 1951 年、日本 1953 年）である。原作を読むと、映像化するにはあまりにも奇想天外で難解であり、アニメーション化した際は何より作画が大変になることが容易に想像できる内容になっている。キャロル自筆の絵と、原作本に掲載されたジョン・テニエルの挿絵を手掛かりにして、めくるめく想像の世界を視覚化、動画化することは、当時はディズニーでしかあり得なかっただろう。以前、背景美術に関する調査研究「日本のセル・アニメーションとスタジオジブリ作品における手描きの美術表現」の中でも記したが、ディズニーの長編「シンデレラ」（1950 年）からメアリー・ブレアがカラー・アンド・スタイリング担当として抜擢され、登場人物を含めて画作りを務めたことにより、動画と美術が一定の調和を実現させ、明るく強いグラフィックで娯楽性を高めた。「アリス」は彼女の代表作と言っている。

主人公アリスが、来訪者を歓迎しないキャラクターと次々に遭遇し、決して心地良いとは思えない

イマジナリーな世界を、デザイン性の高さと丁寧なアニメーション描写により、華やかでスリリングな冒険譚として作り上げることに成功している。

これら奇天烈なキャラクターの中でも特に目を引くのが、チェシャ猫、ハートの女王、そしてマッド・ハッターだろう。1865 年刊行の初版に掲載されたジョン・テニエルの挿絵は、キャロルの奇想と共に人々の記憶に残る優れた絵画であり、アニメーター達に大いにインスピレーションを与えた。本編にはテニエルが描いたイメージが取り込まれた場面も数多く存在する。



図 5. テニエル作「不思議の国のアリス」挿絵^{註8}

しかしながら、原作に忠実に制作したために、連続して登場する一貫性の無いキャラクターを描くことについては、アニメーターの負担も大きかった。苦心して完成させた割には、全米での興行収入が制作費を下回り、さらには原作の熱烈なファンからも多くの批判を受けた^{註7}。ウォルト・ディズニーはあるファンに宛てた手紙で「この本を愛読した人ならほとんど誰でも、画家テニエルの描いた元のアリスのイメージが焼き付いているでしょうから、我々がどんなに苦労してそのイメージ

に近い女優を探してきても、結果は観客を満足させるものにはならないでしょう」とキャラクター作りの難しさを語っている^{註9}。

原作「アリス」に忠実にアニメーション化すること自体がそもそも非常に困難な挑戦であり、作画、背景美術共に卓越した表現であることは疑いが無い。斬新なレイアウトと自在なカメラワークで主人公アリスの視点を巧みに描くことにより、アリスを視野に捉えつつ、見る側の主観的展開でも表現されるため、観客は自分で舞台を渡り歩くような気分になる。不思議の国の住人たちもテニエルの絵に近い印象ながら、陰影でなく色面で描かれたことにより、怖さは軽減されて、より個性を強調したコミカルなキャラクターになっている。子どもが楽しめるような視覚的工夫が随所に見られるのである。世界中の映像作品を日常的に摂取し、吟味し、多くの作品と比較することが可能になった現在では、「アリス」はむしろディズニーが生んだ最も優れた作品の一つと評価されて良いはずである。その後「アリス」の評価は、ゆっくりだが肯定的なものに変わっていった。

「アリス」を前作「シンデレラ」と比較すると、冒頭の図 6 の①白ウサギが跳ねるように走って行く場面から、横移動のカメラワークが始まるが、やがて穴に落ちて真下への移動になり、アリスの巨大化と縮小により、俯瞰やおおりの角度になるなど、視点の劇的な変化や構図のバリエーション、目まぐるしい展開、キャラクターの芝居の複雑さが増加していることが如実に見て取れる。

②のアリスは感情表現も激しく、体の大きさの変化で態度が変わったり、涙で洪水を起こしたりして、落ち着きを取り戻すのもままならない慌ただしさである。言わば“動かす”ことに特化したキャラクターデザインであり、ロトスコープで大体の動きが作られているシンデレラのデザインとかなりの差異を感じさせるヒロインになっている。

③チェシャ猫は作品中最も奇妙なキャラクターである。外見もそうだが、縞模様をほどくように姿を変えたり消したりし、どこにでも現れ、実体が無いような不思議な動きをする。テニエルの絵よりソフトで子どもにも受け入れられやすいデザインになっていると言える。

④ハートの女王も、恐ろしく冷酷な性格によく似合う面相になっているが、笑いを誘うようにコミカルに芝居する仕様であり、ハートの王との珍妙な組み合わせも相まって、面白いキャラクターにもなっている。

⑤お茶会で茶器を滅茶苦茶にするマッド・ハッターは三月ウサギと共に最も漫画的で動的なキャラクターだが、テニエルが描いたものとはかなり近い印象である。



図 6. 「ふしぎの国のアリス」 作画

- ① 白ウサギ：ウォルフガング・ライザーマン^{注10}
- ② アリス：ミルト・カール^{注11}
- ③ チェシャ猫：ジョン・ラウンズベリー^{注12}
- ④ ハートの女王：フランク・トーマス^{注13}
- ⑤ マッド・ハッター：ウード・キンボール^{注14}

二. 日本のキャラクターの成り立ち

第一部の線描でも触れているが、日本の絵画史は線描の歴史そのものであり、連綿と受け継がれて、現代の漫画やアニメーションにも通じる表現を見つけることができる。

1. 古典の中のキャラクターデザイン

12 世紀に絵巻物という装置が出現すると、紙と筆が絵画制作のスピードを速め、表現の幅も広げた。第一部「小田部氏の線描」でも記したように、四大絵巻をはじめとして、絵巻は読み物としても普及し、需要を増したため、数百年にも亘って絵巻の時代が続き、作品数が増加すると、絵もまた進化、分化して数々の流派を作っていく。

1-a. 絵巻物『隆房卿艶詞絵巻^{注15}』

12 世紀後半、絵巻物が描かれるようになると、早くも優れたキャラクターデザインが出現し、読む者を楽しませていた。四大絵巻と呼ばれる「源氏物語絵巻」、「信貴山縁起絵巻」、「伴大納言絵詞」、「鳥獣戯画」はどれも完成されたキャラクターを描き出しており、ストーリーにもマッチした魅力的なデザインだが、その後の絵巻物も優れた描写力や表現力を持つものが出現し、キャラクターデザインはさらに先鋭的で革新的なものになっていく。



図 7. 『隆房卿艶詞絵巻』第三段（部分）^{注17}

13 世紀後半の作者不詳の絵巻物『隆房卿艶詞絵巻』は、空間を軸測投象^{注16}で表現した白描^{はくびょう}の作品である。当世風の美の基準だろうか、厳密にデザインされたキャラクターであり、髪、顔の輪郭、化粧、着物を統一して描いている。

人物画であると同時に、視覚的な律動を有したスタイリッシュな意匠で見せる抽象絵画のような作りになっている。着物の模様も無い、装飾的な要素を排除した描き方であり、線描と白黒の色面のみで構成され、着物の上からでも内側の人体のポーズや重心について、見る側が想像できるように巧妙に描かれているものの、最重要視されているのはどう考えてもデザインである。前衛的で耽美主義的、無機的と言って良いほど実際の人間の姿からかけ離れているが、昭和後期の少女漫画の革新にも通じる徹底的な美の追求があったためと考えられ、紛れもなくそれは人間の理想の姿を表現しようとしたものである。

驚くべきは、800 年も前からそのような極限的な美術を許容し、遊ぶことのできる鋭敏な感性が、日本人にはすでに備わっていたという事実である。

2. 漫画のキャラクターデザイン

日本のアニメーション作品は漫画が原作であることが多く、その場合キャラクターデザインは原作を尊重して極力似せたものがほとんどである。以前の調査研究「日本のアニメーションと大塚康生氏が作ったもの（2 部構成 第 1 部）」でも記述したように、手塚治虫のアニメーション制作の考え方は、

大塚氏や宮崎駿氏にとっては相容れないものと言って良かった。だが、手塚治虫とその弟子筋に当たる藤子不二雄、石ノ森章太郎、赤塚不二夫らが作り出したキャラクターは平易ながら魅力的且つ独創性があり、子どもたちを夢中にさせてきた。週1ペースで新作を完成し続けなければならないテレビシリーズのアニメーション制作会社にとって、漫画はまさにうってつけの題材であり、デザインだったと言うほかない。

2-a. 手塚治虫

戦後の漫画界をリードし、今なお新たなファンを生み続けている巨匠である。月刊漫画10本以上の連載^{注18}を可能にしたその猛烈な制作スピードは、円柱と球体のパーツで構成されたキャラクターデザインの合理性と描き分ける力で成立していたものだろう。手塚に憧れてトキワ荘に集った若者達の多くは、単純だが明快で、豊かな演技をさせるのに十分な情報量を持つ同氏のキャラクターを倣いつつ、個性を発揮して独自の人物描写へと昇華させていった。この草創期に於いて、彼らが優れたストーリーと設定と共に魅力あるキャラクターの数々を作り出さなければ、日本の漫画はここまで急速に発展、普及していなかったはずである。

さて、そのキャラクターだが、自身が白紙から創作したものかと言うと少々異なる。手塚は生前、ディズニーが1942年に制作した「バンビ」を見に劇場へ150回通うなど^{注19}、幼少期から大きな影響を受けていたことを認め、自ら「ディズニー狂い」と公言するほどだった。手塚氏の漫画やドローイングを見ると、「バンビ」のキャラクターだけでなく、1960年頃までのディズニー作品全般から刺激を受けて、キャラクターを造形しているらしいことがわかる。全体的に簡略化され丸みを帯びた描き方は、速描向きであるのと同時に、子どもが親しみやすいデザインをもたらし、動物や植物、機械、道具の擬人化をも容易にした。

また、手塚治虫は自身で考案したキャラクターの使用法により、漫画制作を円滑にしていた。図8は同氏の漫画のキャラクターだが、多くは「スターシステム」と呼ばれる手法で制作されている。これは俳優が様々な役を演じるように、一つのキャラクターを異なる作品で登場させ、色々な役に扮して漫画の役を演じさせるというものである^{注20}。苦心してデザインし、完成させたキャラクターを一作品の脇役で終わらせる必要がなく、髪型などのほんの少しの改変でリユースが可能で、描く際も迷いが少なく済む。これもまた、配役する際にも性格付けしやすく、速度を保って作品を描き続ける助けになるなどの利点がある。

漫画の達人にとっても、人を惹きつける完成したキャラクターというものは、そう簡単にデザインできるものではないのだろう。多産の漫画家には「スターシステム」は極めて合理的な手法だったようであり、どれもが同一性を保って、描き慣れた柔らかいタッチで流れるように描かれている。前述の後進の漫画家の作品には「スターシステム」と明確に指摘できるほどのものは無いが、主人公の他の登場人物にあるパターンを見出すことは出来る。例えば藤子不二雄は「ドラえもん」で、主人公が居候する家の少年、両親、幼馴染のヒロイン、ガキ大将、金持ちの子という核となるメンバーが他の作品にも存在し、簡潔なデザインの中で変化をつけながら用いられた。

小田部氏は小～中学生の時期、友人の家で漫画を見ながら沢山の模写をしており、級友にあげていたと語っている。特に手塚治虫氏の「新宝島」や「ロスト・ワールド」が好きでよく描いていたそうだ^{注21}が、このことが同氏の描画にどれほどの影響を及ぼしたのかは明確には分らない。



図 8. 「スターシステム」のキャラクター^{注22}

しかしそうしたシンプルな線描で多くを描き分けるのを可能にした先人の知恵と技術は、その後の小田部氏のキャラクターデザインに、影響を与えていた可能性は大いにある。

そう考えるのは、両氏に共通点があるためである。

第一部「小田部氏の線描」の中で、小田部氏もまた「バンビ」のファンだったことに触れた。「バンビ」の作画は生きている鹿の観察から始まり、真実味を失わないように繊細に施されたデフォルメによって、魅力的で動かしやすいアニメーションのキャラクターが作られた。「バンビ」は、若年期の小田部氏に影響があっただけでなく、キャラクターデザインを手がけるようになってからも、同氏が鹿や山羊、牛など偶蹄目の動物を描く際、「バンビ」をしばしば思い起こしていた可能性はある。

このように、小田部氏は手塚治虫と同じく、「バンビ」が自身のキャラクターデザインの基盤の一部を形成しているのではないかと考えられる。

また、小田部氏もまた常に時間的拘束の中で、簡潔かつ魅力あるキャラクターをデザインする必要があった。アニメーションの現場では、集団で共有しやすく、様々な角度から描くことができるキャラクターが求められる。動画枚数を掛けて描く作品であればなおのこと、目的が同一性の維持という部分は異なるものの、可能な限り早く正確に描けるのが望ましいことは同様である。

キャラクターデザインを手掛ける人がどのように自身のオリジナリティを形作っていくのか、考え合わせると無関係などではなく、やはりエッセンスとして活かされていると捉えてよいと思われる。

第二章．東映動画時代

一．キャラクターデザインを手掛けるまで

「アニメーション制作会社に入社するならアニメーターしかない。」東映動画の求人を見た小田部氏はそう考えていたそうである。美大の絵画科出身者が志望するのは多くが背景美術だが、幼少期から映画館に通い、アニメーションに慣れ親しんできた同氏は迷いなく作画を選んだ。

その最大の動機は絵を動かすことの楽しさであることは間違いないが、キャラクターの「温かな丸み」に惹かれたことも多分に含まれていたようだ。

アニメーションのキャラクターは動画による魅力と、絵画である魅力の二つの要素があるが、視聴者が気に入るにはその両方が分かち難く結びついていることが理想と思われる。

小田部氏は平面絵画で画力を伸ばす一方で、ディズニーをはじめとする海外のアニメーションの影響をたっぷりと受けて、東映動画の仕事に就くことになる。

1. 悪大臣（「アラビアンナイト・シンドバッドの冒険」より／森康二氏のキャラクターボード）

東映動画が1962年に制作・公開した作品「アラビアンナイト・シンドバッドの冒険」で動画を担当していた小田部氏は、ある1枚のキャラクターボードに目が釘付けとなった。高畑勲氏、宮崎氏、そして小田部氏にとって師匠格のアニメーターである森康二氏が描いたその絵（図9）は悪役の大臣を描いたものだったが、ただの悪役ではなく、威厳があることも見て取れたのである。この絵の意図は、見る側が能動的に汲み取ることによって得られる訳ではなく、ぱっと見の印象でそうした情報が確実に入ってくる。

「この絵は僕の宝物です。『アラビアンナイト・シンドバッドの冒険』のキャラクター検討会でこれを見てショックを受けました。いわゆるワルですが、この絵はそれを超えて高い品格まで表現されているのに驚いたのです。自分には絶対描けない。こういうところまで表現してしまう凄さに感服してしまいました。一中略―色もしゃれてますね。新鮮でちっとも古びていない。^{注23}」

小田部氏が話すように、大臣はただの悪役ではない。王様を懐柔し、誘導するほど奸智に長けており、手の内も見せない。主人公とヒロインにとって容易ならない相手である。

しかし、この作品は第2次労働組合と会社側との間で行われた賞与に関する争議がもつれ、会社側がロックアウトを行うなどして制作期間が延びて、それまでの長編作品で最も長い制作期間を費やしてしまったという^{注25}。



図9. 「アラビアンナイト・シンドバッドの冒険」
悪大臣のキャラクタースケッチ：森康二^{注24}

小田部氏はこの頃からキャラクターデザインを意識し始めたようであり、その後、自身が担当したあらゆるキャラクターデザインの中に、その学びを反映させてゆく。それは「アルプスの少女ハイジ」や「母をたずねて三千里」、「龍の子太郎」など全てに亘る。どれもが台詞以上に、絵が多くを物語るキャラクターになっていることがわかる。

二. 小田部氏の初期のキャラクターデザイン

1. アメノハヤコマ（「わんぱく王子の大蛇退治」より）

実際に小田部氏がキャラクターをデザインするチャンスはすぐに訪れた。「シンドバッドの冒険」の翌年 1963 年に制作・公開された「わんぱく王子の大蛇退治」で、同氏はアメノハヤコマという、スサノオを乗せて空を駆ける馬をデザインし、多くの原画を自ら担当するのである。

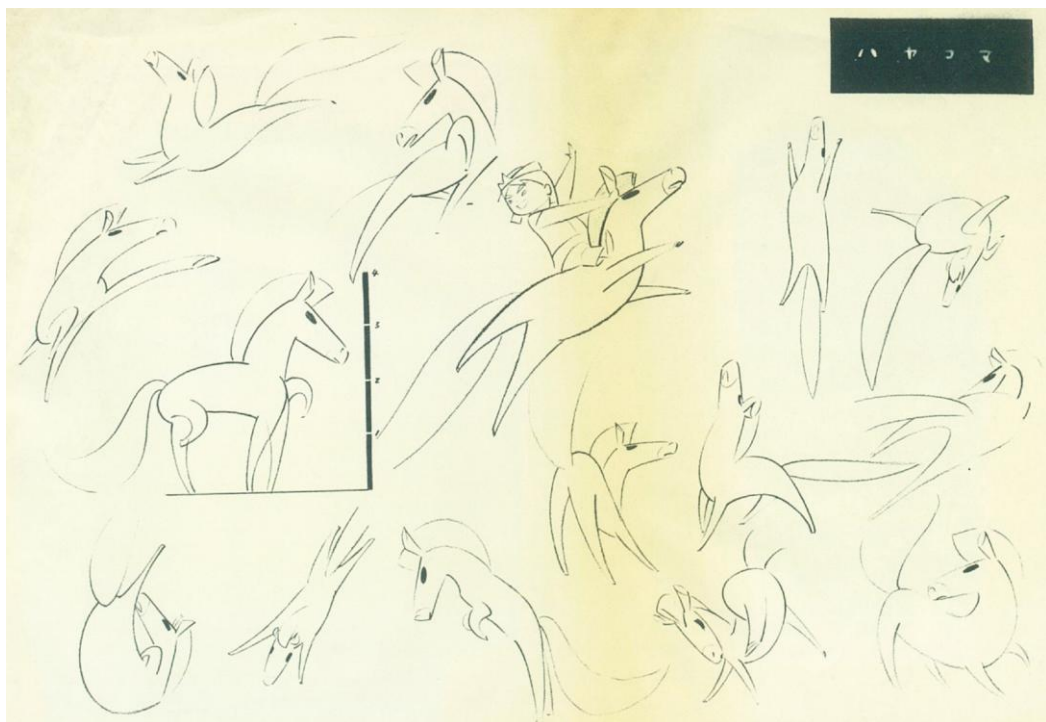


図 10. 「わんぱく王子の大蛇退治」 アメノハヤコマ
キャラクタースケッチ：小田部羊一^{注 26}

図 10 を見ると、生まれて初めてデザインしたということが信じられないほど、生命力と躍動感にあふれるキャラクターになっている。同氏はこのハヤコマを中心に、原画も初担当することになり、大いに活躍した一作である。

「原画補佐という作画監督の森さんが後ろ盾に居てくれる立場で、こうして段階を踏み人を育ててくれましたが、その上アメノハヤコマのキャラクターデザインもやらせてもらえたのです。日本の神話なので埴輪を念頭に置いていますが、日本的なものからヒントをもらおうと、折り鶴を作ってシンプルな形の参考にしたり、空を翔ぶので関節をつけず自由な形にしようと、動かし方を考えながら作りました。^{注 27}」

その後のクライマックスでは、大塚氏と月岡貞夫氏によってヤマタノオロチとスサノオの戦いが描かれているが、小田部氏はその迫力とスピード感に感銘を受けた。自身で創作したキャラクターがア

ニメーションによって生きてくる様を目の当たりにしたのである。

小田部氏が以前取材で著者にも語った「アニメーションのキャラクターデザインは動かしてはじめて完成する」という持論を、他の機会でも度々話しているが、こうして実感を伴って得られたという原体験に拠るものであるのだろう。クライマックスでハヤコマはスサノオを乗せたまま矢のようなスピードで飛行して、オロチが吐く火炎を縫うように避けながら、空中を走りまくって大蛇を次々と退治していく。真っ白な身体にオーレオリンのたてがみと長い尾がよく映え、巨大なオロチの黒々とした身体に重なって強いコントラストを生み、眩い閃光のような鮮やかな軌跡を描いている。

2. トト（「太陽の王子 ホルスの大冒険」より）

「このチビ共も、もうすぐもっと深い眠りに落としてやるわい」

3歳の子どもマウニに対して発せられた悍ましいこの台詞は、ヒルダが“可愛いお友達”と紹介した図11の鳥から発せられるものである。悪質で容赦のない方法で眠らせるに違いない。



図11. 「太陽の王子ホルスの大冒険」 トト
キャラクタースケッチ：小田部羊一^{注28}

「太陽の王子 ホルスの大冒険」は1968年公開の長編アニメーション作品であり、高畑氏の最初の監督作品である。トトは北海道に生息するシマフクロウのように真っ白で、翼も大きく立派だが、それまで多くの人間の村を壊滅させてきたのだろう、常に冷笑的な陰相であり、物語の後半に入って本性を表して良い時期までは言葉も発しない。狡猾なキャラクターである。

グルンワルドの密命により、ヒルダの手先として働きながら、ヒルダの監視役も兼ね、付かず離れず周囲を飛びまわっている。善悪の狭間で揺れ動いているチロとはまるで違い、ヒルダの歌のように、人間をたぶらかして疑いや裏切り、怠惰へと引きずり込むという方法によって自滅へと誘う。

疲れ果てて雪原に倒れた村の子どもフレップを助けたヒルダを攻撃しようとして、ヒルダが振った一刀で斬られ、煙のように消えてしまうが、最後まで徹底して悪役を演じ通すこのキャラクターがいなければ、物語は成立しなかっただろう。

「ホルス」は主に人間の結束や共生を描いたが、ヒルダやトトの登場によって描かれたのは、集団を直接的な暴力で破滅へと叩き落す悪ではなかった。高畑氏が自著『「ホルス」の映像表現』の中で論じているように、観客として主体的に参加し感じ取ったものと言うことが許されるのであれば^{注29}、彼らは突如村を訪れた崩壊のきっかけに過ぎず、村を一つ滅ぼすほどの悪は元々村人たち一人一人の中に内在していたと捉えることも出来る。

自らの嘴や爪で人間を傷つけることが出来たかどうか微妙なほど、トトは小さく非力であり、せいぜい仲間のチロを懲らしめる程度のものであったと思われる。精一杯虚勢を張って悪びれて見えたからだろうか。このキャラクターを、小田部氏は必要以上には凶悪に描いていない。

頭は丸く大きめで、白目がちの目も嫌悪を感じるほどではない。翼を広げると大きい華奢と言っても良く、人々が一般的に想像する魔物や悪鬼とは程遠いデザインになっている。

3. 隼人^{はやと}（「空飛ぶゆうれい船」より）

アニメーション制作では、原作が漫画であってもキャラクターデザインが必要になることが多い。アニメーション化には漫画では描かれない角度の絵や大きく描く際のディテール、また中間動作の絵も描かなければならず、プロダクションの内外の複数のアニメーターで作画しても同一に見えるように、キャラクター設定表として改めて描き、デザインの認識のぶれを抑える必要がある。

1969 年公開の「空飛ぶゆうれい船」は石ノ森章太郎原作の「幽霊船」が原作であり、短めの尺の B 作^{注30}と呼ばれる映画だが、4 か月の短期制作・低予算であり、作画はオール 3 コマの上、キャラクターのアップ中心の設計で描かれるなどして、切り詰めたものであった^{注31}。一続きの場面でも途中経過を見せずに結果を描き、作画の手間を可能な限り省く手法を採るなどした^{注32}。

「石ノ森さんの描いた主人公のラフスケッチをもらいましたので、その感じは生かそうとしましたが、それ以外は原作と違うものになっていきましたね^{注33}。」

小田部氏が話す通り、主人公のキャラクターに関しては、原作者のデザインを重視して、漫画の線の特徴を良く捉えながら、動かしても印象が変わらないように描かれたようである。

しかしそれと同時に、小田部氏のアレンジが加えられた部分も存在する。

主人公の隼人^{はやと}（原作ではイサム）は、アニメーション化にあたり、小田部氏が図 12 のように多くのはっきりした表情を描き分けている。白目がちで快活な少年のイメージで描かれており、口も大きく、右下のジュースを飲んでいる絵などは剽軽と言って良い。真面目な表情も包み隠しの無い、実直な性格に見える。一方、図 13 の原作では、黒目がちな目がミステリアスで、底意が隠されているような印象もあり、表情もまた読み取りにくい。

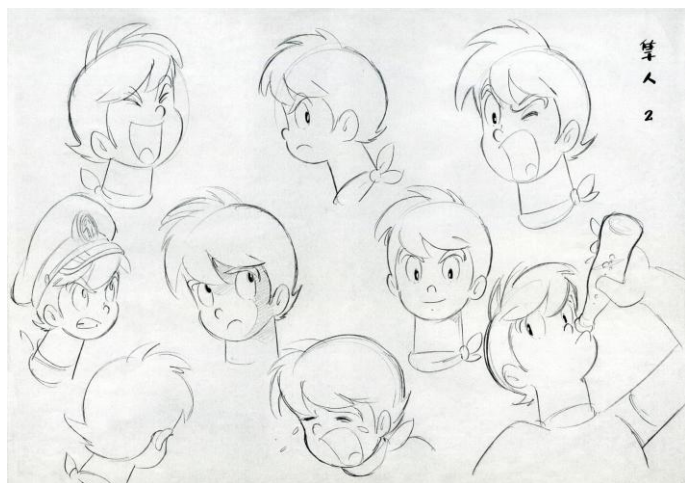


図 12. 「空飛ぶゆうれい船」主人公 隼人
キャラクター設計図：小田部羊一^{注34}



図 13. 原作「幽霊船」の
主人公 イサム^{注35}

小田部氏がこのようにデザインした理由は、隼人は映画の冒頭、ゴーレムが起こした事故に遭うまで、何処にでもいるごくありふれた幸せな少年だったことが挙げられる。腕利きのエージェントのように活躍する原作と違い、普通の少年が陰謀に巻き込まれていく様子が時間をかけて描かれるのが、この映画を面白くしている大きな要素の一つである。もし主人公のデザインが、原作のシリアスでス

マートな少年のイメージのままだったとしたら、ありふれた少年として描くことは難しかったものと思われる。

4. 千葉さゆり（「赤胴鈴之助」より）

「赤胴鈴之助」は1972年から約1年間放送されたテレビシリーズである。原作は福井英一が連載開始直後に急死した絶筆を、武内つなよしが後を継いで描いた漫画で、ラジオドラマや映画、テレビドラマにもなった人気作品だが^{注36}、アニメーション化はブームから15年後のことだった。

「長くつ下のピッピ」の準備期間と前後して、小田部氏が作画監督補佐として参加したテレビシリーズである。小田部氏はクレジットこそ無いものの、キャラクターデザインを幅広く手掛けており、主人公の鈴之助が弟子入りした千葉周作の娘さゆりをはじめとして、女性や子ども、ゲストの悪役など、デザインの数々を受け持った^{注37}。

鈴之助もヒロインのさゆりも、原作（図15）はミドルティーンぐらいの年齢設定に見えるが、アニメーション（図14）では背丈から考えても、より幼い小学校中学年から高学年ほどで描かれている。さゆりの髪型の特徴を拾いながら、原作より4～5年前ほどで推測したのだろうか、およそ肩上の長さになっている。着物の柄も大きめに描かれ、ボリュームのある文庫結びのような帯も、やや小ぶりにして上手く取り入れられており、バランスも良い。

小田部氏はキャラクター設計図として絵をまとめる一方、図14のように水彩スケッチも描き、動かすための着物のまくり方やたすき掛け、鉢巻きなど、作画上のヒントの数々を合わせて絵にしている。小田部氏の作画について、関係者の証言でよく聞く「品が良い」という言い回しがあるが、「赤胴鈴之助」のヒロインをはじめとする女性たちのスケッチやデザイン画は、正にこの言葉が相応しく思われる。

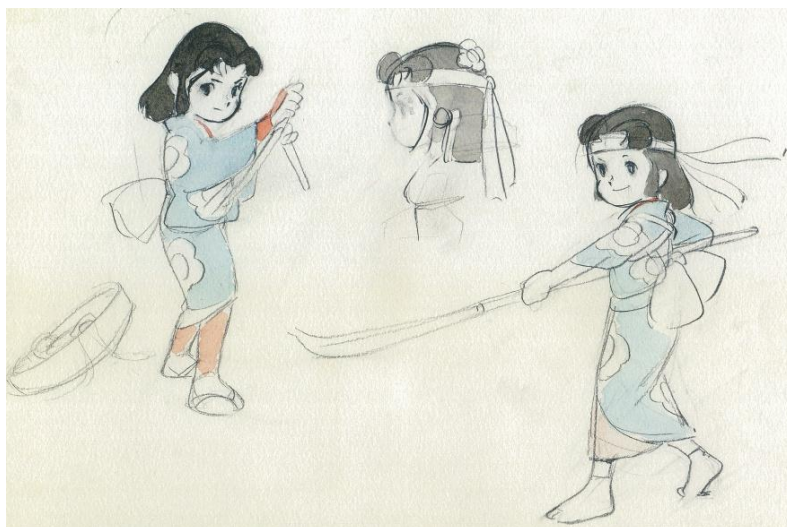


図14. 「赤胴鈴之助」 千葉さゆり
キャラクタースケッチ：小田部羊一^{注38}



図15. 原作「赤胴鈴之助」の
千葉さゆり^{注39}

第三章．移籍後

一．3人のアンサンブル

「それまでは、ただ楽しければいいという感覚で絵を描いていたんですけど、『ホルス』以降、子どもたちにとって意味のある作品を作りたいと思うようになった。ところが、『ホルス』の後、徐々に東映動画がオリジナル作品をやらなくなっちゃったんですね。」

これは著者が小田部氏に取材した際の話である。東映動画の経営陣の方針に将来性を見出せなくなっていた小田部氏は、この頃大塚氏らが児童文学を原作にして、アニメーションで日常芝居を描いたテレビシリーズ「ムーミン」^{註40}に大いに触発されていた。Aプロを設立した楠部大吉郎氏は大塚氏を通じて、高畑氏、宮崎氏、小田部氏の3人で「長くつ下のピッピ」のメインスタッフとしてAプロへ移ることを打診する。

「3人のアンサンブルが必要だ^{註41}」と強く主張していた高畑氏と、「仕事への姿勢や表現をめぐって、もう職場の半分とはケンカしているような状態^{註42}」だった宮崎氏と共に、小田部氏は東映動画を辞職、移籍を決意する。

各々が望んで移籍したとは言え、東映動画では大勢のスタッフで分け合って作業できていたところを、外部を含めても少人数で制作していくことになり、当然ながら3人には相応の負荷が掛かっていく。東映動画以外はまだどこも小規模のプロダクションばかりの時代である。彼らはメインスタッフとして各々多くの仕事を受け持ちながら、作るべき作品と新たな仲間を見つけ、徐々に持ち前の力を発揮していく。

1. 「長くつ下のピッピ」(1971年) キャラクターデザイン

小田部氏が手掛けたキャラクターデザインの中でも、最も強い印象を残すものの一つが「長くつ下のピッピ」である。「ムーミン」のように日常を描くことになる作品であり、高畑氏の言葉を借りれば「子どもたちを現実の抑圧から解放し、その生活を明るく照らす^{註43}」はずだった。

高畑氏がスタッフ全員に向けて原作尊重の方針を徹底するために書いた「覚え書き」^{註44}では、ピッピがどのようなキャラクターで、世界をどう表現しようとしていたかが分かるのと同時に、並々ならない情熱が感じられる。



図 16. 「長くつ下のピッピ」
キャラクタースケッチ：小田部羊一^{註46}

「パクさん（高畑氏）がシナリオを構成し、宮さん（宮崎氏）が美術設定とイメージボードを描き、僕がキャラクターを創り、期待は大きく膨らんでいました。当時、ドイツで実写版が作られていたので、それに負けない自分たちの『ピッピ』を作るぞ！と意気込んでいたものです。^{註45}」

小田部氏が話すように、まだ30代の彼らは氣力に溢れ、「ピッピ」をアニメーション化する意義のある作品と確信して、夢中で鉛筆を走らせたことは想像に難くない。

だが彼らがこの頃“エコノミックアニマル”と

呼ばれ、悪名高い日本人だったばかりに、惜しくもアニメーション化は実現しなかった。「お金儲けだけを考える日本人には作ってほしくない」と原作者に言われたのである^{注47}。

この時に制作したスケッチやセル画などの準備物の魅力には目を見張るものがある。

高畑氏によれば、「ピippi」は「子どもたちの日常が生き生きと描かれている^{注48}」作品であり、その上で“世界一強い特別な女の子”を描き出す必要があった。画文集『幻の「長くつ下のピippi」』を見ると、極めて具体的な構想であったことが分かる。小田部氏が描いたキャラクタースケッチと、宮崎氏が描いたイメージボードやストーリーボード、小田部氏がそれらを合わせて制作した背景画とセル画までがあり、正にグランドデザインと言わなければならない。どのようなアニメーションになるか、見ていて期待が膨らむ絵ばかりである。



図 17. 「長くつ下のピippi」
キャラクタースケッチ：小田部羊一^{注49}

『ピippi』のキャラクターを作るに当たっては、ドイツで作られた実写版が参考になりました。ピippiを演じた子役がとても個性的でよかったんですよ。何でもその子は 2,000 人の候補者の中から選ばれたそうで、だったら僕も 2,000 人キャラクターを描いてみようと思気込んでいたものの、もちろん無理。せいぜい 30 人ぐらいだったかな^{注50}。」

1969 年の実写映画を見ると、小田部氏がデザインした絵がこの子役にととてもよく似ていることがわかるが、実写では表現不可能な描写も可能なのがアニメーションである。小田部氏が語る通り、同氏は極力原作にある記述そのままに、赤毛のお下げ髪、そばかすだらけの顔、長い足に長くつ下とだぶだぶ

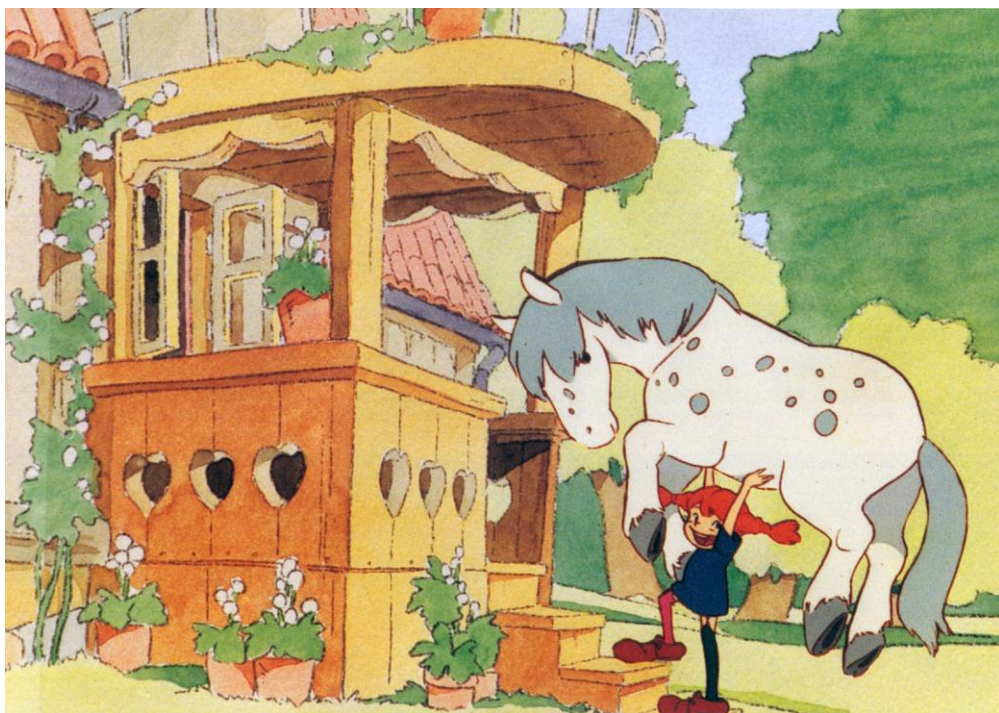


図 18. 「長くつ下のピippi」 動画セル制作＋背景彩色：小田部羊一^{注51}

の靴を履いた、それまでに無かったキャラクターを描いた。

「“じゃあ実際の画面はどんなふうにしたらいいんだろう？”と考えて、テスト版を作ってみたんです。セルの色も勝手に全部塗ったんです。そのとき背景画で新しい手法を試しました。宮さんが描いたラフをなぞって描くのではなくて、僕がそれを元に描き起こし、画用紙にゼロファックスでコピーして、鉛筆の線をそのまま生かしながら、淡彩風に色をつけたんです。^{注52}」

小田部氏が話すように、図 18 は背景美術も仕上の経験もない同氏が自ら作成したものである。

美術監督はその時まで決まっておらず、仕上げスタッフもいない中で、小田部氏は宮崎氏が描いたイメージボードから背景画を起こし、キャラクターをセルに転写してセル絵具で色を塗り、アニメーション化した際のサンプルを作り上げた。

「それまでの美術はしっかりと立体感を出すような塗り方が多かったんですが、僕らはもっと淡い雰囲気にすることで、キャラクターが活きる画面づくりを模索していたんです。背景も線が生きていれば必要以上に描き込まなくていいし、余白を残しながらサッと色を付けるだけで、十分いい絵になることが分かりました。^{注53}」

サンプルと言うよりも、それはまるで場面写真であり、完成したアニメーションでピッピが動いている一瞬を切り取った絵のようである。説得力ということ言えばこれ以上なく、理想的なプレゼンテーションになっていたと思われる。日本人の評判が悪い時代だったことは否定しないが、小田部氏らは金儲けから最も遠い所で、志高く、アニメーション化する甲斐のある作品を求めていただけである。原作者にそれを何一つ汲んでもらえなかったことを思うとやりきれない。

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

「アルプスの少女ハイジ」は小田部氏が高畑氏、宮崎氏と共に手掛けた児童文学のアニメーション作品である。ファンタジー要素は無く、100 年もの昔の外国を舞台にして日常を描いた。キャラクターは少ない線と色面で描き分け、年齢や職業、感情、体調など様々な要素を表現している。

2-a. ハイジのキャラクターデザイン

「ハイジ」は主人公の 5 歳から 8 歳までの間の物語であり、その成長が描かれているが、キャラクターデザインは、幾つかのヒントによって導き出された。

おさげ髪をやめたのは、チューリヒにあるヨハンナ・シュピリ記念図書館の館長さんの、

「山の上の偏屈なおじいさんが、子どもの髪を三つ編みになんかしてあげないと思います^{注54}」

という一言によるものだった。

また、大きな赤い頬の丸は高畑氏の判断である。

「アニメーションでは元気の良さを出すために頬に赤い印をつけたりするんだけど、楢円や真ん丸



図 19. 「アルプスの少女ハイジ」
キャラクタースケッチ：小田部羊一^{注55}

のものを描いたものの中から“この真ん丸でいきましょう”って。^{注56}」

そして決め手となったのは、高畑氏が発した「ハイジがおじいさんを真っ直ぐに見据えた顔を描いてほしい」という言葉だったそうだが^{注57}、それが何故小田部氏にとって十分なヒントだったのか、何故それでハイジの絵を導き出せたのか、その理屈は、キャラクターデザインを手がけたことの無い著者には分からない。



図 20. 「アルプスの少女ハイジ」 動画セル^{注58}

話す、食べるなどの日常的な芝居と共に、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ことを説得力を持って描き、あたかもそこで起きていたことのように感じさせる。おんじは山羊のチーズを作り、木から道具を加工して生計を立てているのがアニメーションによって表現されている。

山羊の動きもまた、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ある。集約された一本の線から、体の構造や質感、温もりや柔らかさまで感じられるように描かれ、実物の山羊を見たことが無い人にも想像が可能な程の表現力である。

昔話のアニメーション作品は作られていたが、このように人物描写が豊かで、現実と地続きの作品はそれまで無かった。アニメーションは制作そのものにコストがかかる。ビデオも DVD も無い時代に、スポンサー料だけで商売として成り立つことは少なく、流行りの「スポ根」や「魔法少女」もので高視聴率を稼ぐか、玩具が良く売れるロボットを登場させるかしなければ、中々採算の取れるものではない。テレビシリーズ 1 話に動画 1,500 枚から 2,000 枚と言われた時代に、6,000 枚もの動画が描かれたと言われているが、その意味は本編を見れば瞭然である。

2-b. 「キャラクターデザイン」というクレジット

「試写を見た時に、パクさんはこんな役職名を考えてくれたのかと驚きました。オリジナルで作り出したことに配慮してくれたんでしょう。^{注59}」

ペーターや村の子どもは、上瞼から下瞼に至る外郭線を黒の半円で描く、手塚治虫氏の系統の漫画的な表現で描かれているが、ハイジやクララの目は、上下の瞼を平行する曲線で離し、その間を色トレス線で結んでいる。小田部氏が描き出した画期的なデザインである^{注60}。それまでの女兒のキャラクターの目より縦に伸びて、簡易なデザインでありながら表情を明るく、バリエーション豊かにしている

印象がある。

小田部氏のキャラクターが威力を発揮したシーンがある。

ハイジはある日、クララの祖母が招き入れた自室で、夕映えのアルプスや山羊の群れを背景に、アルムおんじとペーターにそっくりな人物が描かれた絵画を見つける。ハイジは驚き、そして静かに泣き始める。8歳の子どもの泣き方ではない。懐かしさや感傷ではなく、アルムから無理矢理連れて来られて、帰ることも出来なくなった絶望感からハイジは泣くのである。落涙しながらも絵から目を離すことができず、立ち尽くしたまま「山が燃えている」と呟く^{註61}。説明は無くとも見る側に全てを悟らせる優れた演出であり、優れた作画である。

さらに言えば、このカットのハイジは身じろぎもせず、目元と口以外は止めの絵であることから、動かしたためと言うより、キャラクターのデザインが大きく機能したと捉えることが出来る。そしてやはり、多くの線や色面は必要としなかった。高畑氏と宮崎氏が、作画監督とキャラクターデザインは小田部氏でなければと考えた理由はそこにあったものと考えられる。

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

「ハイジ」よりもさらに一層現実的で苛酷な物語であり、当時の世相や格差、貧困層の生活、19世紀のアルゼンチンへのイタリア系移民の拡大などを背景に描かれた作品である。

主人公マルコがジェノバで仕事を探しながら生活し、船で南半球へ移動、アルゼンチンに上陸後に行く先々で出会いがあるため登場人物が非常に多く、50人以上のキャラクター設定の作成を必要とした。小田部氏は腰痛でイタリアやアルゼンチンへのロケハン参加を断念したため、高畑氏が持参した様々な資料や画集を参考にしてキャラクターを作っている^{註62}。例えば、マルコの父ピエトロは、「鉄道員」(1956年)の監督ピエトロ・ジェルミをイメージして描いたという^{註63}。

また、この作品は「ネオレアリズモ」と呼ばれる現実的描写を意識して制作されており、現実として起こることのみで構成されていると言っていい。ネオレアリズモとは、1940年代のイタリアでのファシズム文化への抵抗運動に端を発した潮流の一つであり、ロベルト・ロッセリーニの「無防備都市」、ヴィットリオ・デ・シーカの「自転車泥棒」などの映画がその中心的な作品としてよく知られている^{註64}。

3-a. マルコ

「ぼくたちはただひたすらマルコに煉獄の中を歩ませた。」

監督の高畑氏がこう語るように^{註65}、9歳の少年マルコが、家計を助けるためにブエノスアイレスに出稼ぎにいった母親が音信不通になったことを心配し、子どもでも出来る仕事で僅かな旅費を集めながら南米に向かう船に乗って、助けられたり、冷たい仕打ちに遭ったりもしながら、異国をひたすら尋ね歩く。オープニングで描かれているマルコは南米のパンパに立ち、伸びた髪の毛を風になびかせながら鋭い目で地平線を見つめる逞しい少年だが、第1話ではまだ幼児と言ってもいいほど小さな子どもである。

「ハイジ」と決定的に違うのは、主人公の性格と役割である。

「三千里」は常にシリアスで、貧困との闘いでもあり、不条理な出来事が続発し、今度こそ母親に会



図 21.「母をたずねて三千里」マルコのキャラクタースケッチ：小田部羊一^{注 69}

えると期待しては裏切られる。「僕は何かに呪われているんだ」という台詞^{注 66}にも表れているように、マルコは落ち込み、人目を憚らず嘆き、捨て鉢になりかけもする。

監督の高畑氏は「主人公たる資格に欠けたマルコ^{注 67}」と言い表しているが、何とかして不遇を耐え凌ぎ、目的を果たす。時として大人は自分の経験と思ひ合わせ、いたたまれなくなる程だが、大人も含めた全ての人間の似姿であることがマルコに求められたのである。

つまり、ハイジのように思いやりのある利発な子どもというだけでは不十分なのである。挫けそうになりながらも、運命に呑み込まれず、やっとのことで前を向いて、歩みを進めるマルコのような人物像は、子ども向けのアニメーション作品の主人公だからではなく、大人を説得するためにそのように作り出されたと考えられる。謂れのない報いを受け続けるマルコを見て、「子ども騙し」と思う大人はまずいないだろう。

「マルコがどんどん悲惨な状況に追い込まれて行くでしょう。憂鬱な気分が描いているこっちにもうつってくるんですよ。^{注 68}」

と小田部氏は語っている。

3-b. アメデオ ～なみきたかし氏の視点～

「母をたずねて三千里」には人間以外に、無くてはならないキャラクターがいる。猿のアメデオである。動物が人語を解したり、人間のように芝居したり、道具を上手く使いこなして飼い主を守ったり、好きに描けるはずのアニメーションにもかかわらず、アメデオは特に何もしない。ペッピーノの末娘ジュリエッタと遊ぶこともあったが、それは子守りではなく、遊んでいるだけのように見える。本当に普通の動物として描かれているのである。あたかもそうした愛玩動物がいたかのように、実在的に描かれ、ファンタジックな要素とは全く違う意図で登場させていることがわかる。では写実的かと言うと、そうではない。なぜなら、100%小田部氏がデザインしたオリジナルのキャラクターだからである。

「猿のアメデオは企画書にピグミーマーモセットと書かれていたので図鑑を見ると、ちっとも可愛くない。ずっと付き合うペットがこれじゃ嬉しくないだろうと、勝手に作ることにしました。日本猿をはじめ、ゴリラ、チンパンジー、オランウータン等いろんなポーズを描いていく中でそれを組み合わせ、小さく懐にも入りそうな感じを出しました。だからこの猿はどこにもモデルがない新種という訳です。^{注 70}」

人の肩や頭頂部に乗るほど身が軽く、日本猿の幼体のように頭部が丸く大きめで、手足や胴体は短

めだが、このような等身の動物は猿にも、猿以外にも見つけないことができないだろう。行動しだすと思わず目で追ってしまう、決して飽きない存在である。

「フィクションで勝手に作ったキャラクターであるアメデオを、リアリズムの巨匠がなぜ認めたのかかわからない。どういう理論に基づいて、取り組み方があって容認したのか。」

こう指摘するのはオープロダクションのなみきたかし氏である。監督の高畑氏が現実的描写を重視したこの作品において、アメデオの存在は実に異質である。設定によれば南米産の猿であるとされているが、実際にこのような猿はいない。この賢く愛くるしい猿のイメージには、模倣する見本さえ無いのである。

アメデオは多くの場合、焦点が合ってなさそうな目つきをしており、何を考えているか見当もつかない。アメデオに悪気は無さそうだが、マルコを当惑させたり怒らせたりしてしまい、その上何を怒られたかも全然分かってなさそうである。

「アメデオの眼はきょとんと見開いたままにしていますが、表情で気分を出さないためです。表情がないというのは動きで感情なり気分を出さなければならないので、アニメーターは大変になります。動物の表情をはっきり出して訴える作品もありますが、マンガ的なものはともかく、僕は嫌いです。パクさんともそこは一致していて『ハイジ』のヨーゼフの見せ方も同じことが言えると思います^{注71}。」

しかし他方では、アメデオはマルコの手伝いや、ペッピーノー座の芸に飛び入りして客を喜ばせたりするなど旺盛なサービス精神を持ち、マルコが倒れると忠犬のごとく傍を離れない。マルコも時々、アメデオに話しかけるように独り言ち、考えをまとめたり、決心したりする。

「新しい空想上の、リアルな人間ではないキャラクターを創り出すのは本人にとっても楽しいことですね。小田部さんが生み出したキャラクターは、特にアメデオには私たちにも愛着があるし、例えばフィオリーナは高畑さんに“こういうキャラクターです”と言われて小田部さんが描いたと思うけど、アメデオはかなりの部分任されて描いたのではないか。」

なみき氏のこの推測はかなりの部分、的を射ていると思われる。

マルコは行く先々で苛酷な出来事に遭遇し、母親へと続く道が一層遠のく。時折直視できない程の災難にも遭うが、アメデオの無邪気さと意思の伝わらなさが活き、ストーリーの深刻さを軽減するような、ある種の抜けの良さを生じさせており、ネオレアリズモの映画との違いと、子ども向けの作品らしさを作り出していると捉えることもできる。そして、線と色面の少なさで言えばアメデオほど簡潔で記号的なキャラクターも他になく、動かすことでデザインが完成する好例と見て相違ない。

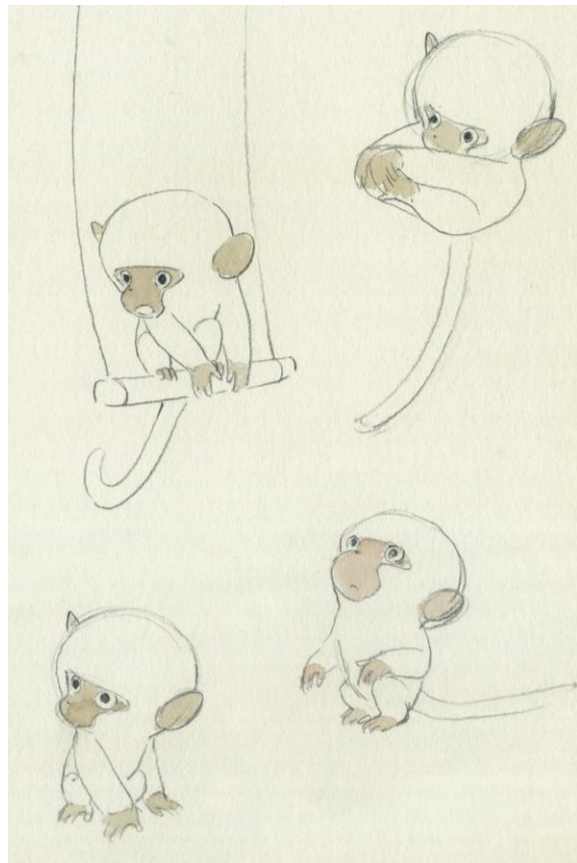


図 22. 「母をたずねて三千里」 アメデオのキャラクタースケッチ：小田部羊一 ^{注72}

3-c. アニメーターから見た小田部氏のキャラクター ～才田俊次氏の視点～

「ハイジ」「三千里」「龍の子太郎」の原画を数多く引き受け、小田部氏からも頼りにされていたアニメーターに才田俊次氏がいる。才田氏は、当時大人の問題に上るほどの人気だった「タイガーマスク」などの劇画タッチのアニメーションの原画を中心に手掛ける一方、情報量の少ない「アルプスの少女ハイジ」や「母をたずねて三千里」の作画でも活躍している。

才田氏は「母をたずねて三千里」などの小田部氏のデザインによるキャラクターを度々描くことになったが、劇画に比較すると「ハイジ」や「三千里」のキャラクターはハッチングも無く、一本の線に集約させて立体や奥行、筋肉や関節など人体の構造、質感、そして動きを表現しなければならない。劇画よりも簡潔で平面的な線描で描くことはかなり不自由にも思えるが、完成した作品を見ると劇画以上に存在を感じさせ、真実味を持って物語に没入させられる。才田氏は小田部氏が描くキャラクターの線や情報量の少なさについて、次のように語る。

「こういうキャラクターは大好きでしたから、大変さは無かったですね。どんどん描けてました。『母をたずねて三千里』では半パート（1話の半分）を引き受けましたが、線が少ないから描きにくいという苦痛はありませんでしたね。」

尤も、線描の表現は簡単なことだった訳ではない。第一部「小田部氏の線描」でも記した通り、線が表し得る要素は立体や空間、構造、位置関係、素材、人や生き物の筋肉、力のバランスなど多岐に亘り^{注73}、集団でアニメーションを制作しようという時に、線に込められた意味を説明が無くても受け取れることが望ましい。

「線のニュアンスだと思います。線で表すことができるかどうか。丸い顎に見えても、ちょっとした角というか、少しだけ尖っているようなシャープさを加えてキャラクター表のイメージに寄り添えるかどうか、作画監督をしていても自分でそうするのですが、丸さにもいろいろある。『三千里』でも『龍の子太郎』でも、主人公の顎の線は皆丸いんです。でも丸い中にもカーブの起点とか、次の直線に移る部分とか、ここが顎というのを意識して描くことができるかどうかだと思います。」

才田氏は、自身がキャラクターデザインと全ての原画を担当した「セロ弾きのゴーシュ^{注74}」でも、少ない線で猫やキツツキ、ネズミの親子、仔狸などを表情豊かに描いている。弦楽器の演奏、特にチェロを弾く場面では、手元をカット割りなしのフルショットで描いた。クラシック演奏家も認める正確さで描写され、高く評価されているが、才田氏は線や色面を増やすことはしていない。アニメーション表現に関する限り、沢山の線と色面を用いてリアリスティックに描くのが真実に近いという訳ではなく、どのように線を用い、絵を動かすかが肝要と分かる作品である。

二. 奥山玲子氏とのアンサンブル

小田部氏の作画やキャラクターデザインに影響を及ぼした一人として、奥山玲子氏の仕事の紹介は必須である。第一部「小田部氏の線描」でも「龍の子太郎」のヒロインあやの絵を掲載したが、特に女児や女性の描画について、小田部氏は奥山氏に一目置いている。小田部氏が幼い子どもの頬の柔らかさや動物の躍動感を描き出せば、奥山氏は女性キャラクターの中に芯の強さや内面の複雑性を表現した。両氏が制作の中心になり、各々の本領でキャラクターデザインを分け合って、作画監督を務めて出来上がったのが「龍の子太郎」である。

1. 「龍の子太郎」(1979 年) キャラクターデザイン、作画監督

国際児童年の協賛作品として東映動画が製作した作品である^{注75}。第二部「小田部氏の作画」でも取り上げたが、監督したのは実写映画監督の浦山桐郎。原作は松谷みよ子が長野県の信州や安曇野、秋田県など日本各地の民話を組み合わせ、再話したものであり^{注76}、アニメーションでは中世の日本の風土と人間を描くことに注力している。

人気テレビシリーズの拡大版が興行の中心になりつつあった東映動画で、久々の本格的長編が作られることになり、現場は湧いていたそうである^{注77}。小田部氏と奥山氏は共に東映動画を出てフリーになっており、久方ぶりの東映動画の長編作品、そして長編のキャラクターデザイン・作画監督就任だった。

日本的な作品の舞台背景を支えているのは、土田勇氏が美術監督を務めたことが大きかったが、もう一方で、小田部氏と奥山氏が作画を担当し、浦山桐郎監督の厳しい要求に応えたことも特筆すべき点である。

また、この作品では両氏がデザイン、作画したキャラクターに見所があると同時に、人物には小田部氏と奥山氏の特徴の違いを見て取ることができる。

1-a. 小田部氏の描く人物

中世の日本人をこれほど追求して描いた作品も他に無いものと思われる。細密描写に拠らず、簡潔な線描と色面で、日本人の輪郭と佇まいをこれほど表現できるものなのかと感銘を受ける作品である。

図 23 は小田部氏が描いた、太郎の村の子どもである。手足の長さや太さ、頭の大きさと首の付き方

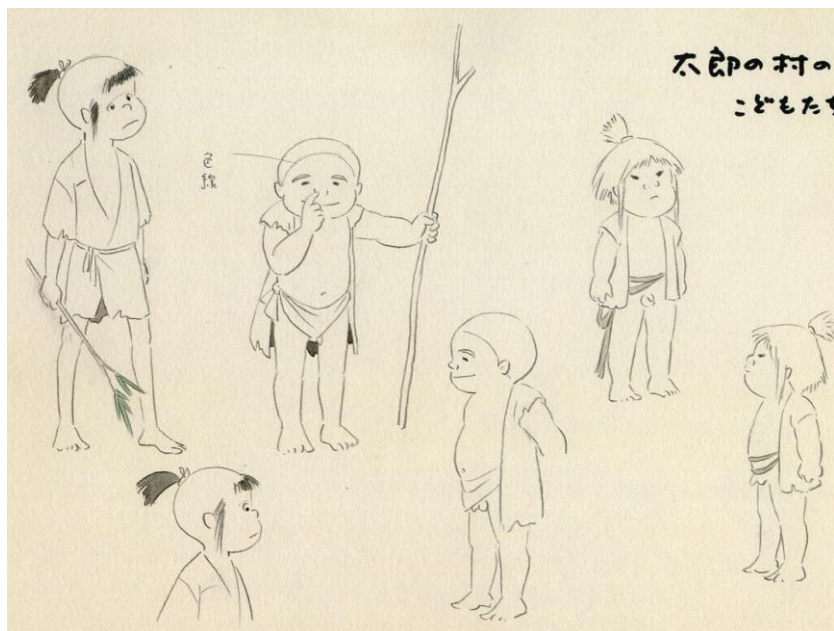


図 23. 「龍の子太郎」 太郎の村の子どもたち
キャラクタースケッチ：小田部羊一 ^{注78}

で年齢を表し、表情で性格や幼さを出している。無邪気にころころと走り回り、寝てばかりの太郎に「早く起きてこい、食っちゃ寝の太郎」と囃す。太郎と同様に快活で、容姿も動きも正に日本の子であり、土田氏の描いた背景に似つかわしく、ここは日本の風土だと確信させる描写力である。

第一部の「小田部氏の線描」で一部を図説したように、鹿や兎、猪、熊などの動物の描写もまた、見どころである。一本の線から骨格や筋肉、毛

並み、そして動きによって、動物それぞれの特徴を描き出しながら、四股を踏んだり、相撲を取ったりもする。平安時代末期の絵巻物さながらの古風な擬人画を見るようで、実に興味深い表現になっている。

鬼の描画にも目が奪われやすい。第二部「小田部氏の作画」で、主に才田俊次氏が担当した赤鬼の作画に触れたが、小田部氏が考案した黒鬼の表現も面白い。黒いキャラクターの輪郭線はどうか、普通は色トレス線を白にしそうなところを、小田部氏は迷わず赤を選んでおり^{註79}、黒鬼の禍々しさがより良く醸し出せていることがわかる。

小田部氏は他に太郎のおばあさん、豊かな村の村長や、その娘などを担当しているが、どこか人の好い、裏表のなさそうな素直な人物像を自然と描いている印象がある。そしてそれは物語の中で功を奏している。村長の娘は人身御供として黒鬼に差し出される所を折よく太郎に助けられるが、父親と村全体のために犠牲になることを受け入れて、神妙にしている様子が滲み出ており、太郎の豪胆さと勇猛さが一層際立っている。

1-b. 奥山玲子氏の描く人物

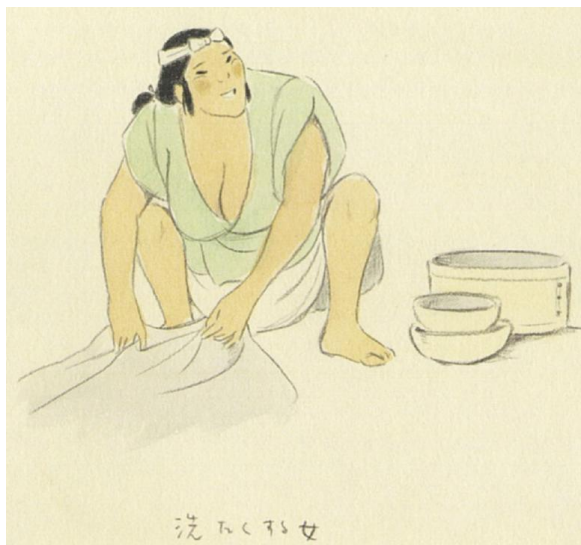


図 24. 「龍の子太郎」洗濯する女
キャラクタースケッチ：奥山玲子^{註80}

奥山氏のキャラクター画は、小田部氏と同じ農村の人物たちを描きながら、印象がかなり異なる。奥山氏が描いたヒロインあやのスケッチを小田部氏が評価し、そのまま本編に用いたことは第一部「小田部氏の線描」でも触れたが、奥山氏が「龍の子太郎」で描いた人物画は、見る側を圧倒するような生命力を感じさせるのである。

中世の日本では多くの人が農民であり、男女とも元の柄がわからないほど色落ちした着物を着て、農具を振り、薪を集めて煮炊きをし、顔も手足も黒々と日焼けしている。しかし、貧困に打ちひしがれている人間を描こうとしたものではない。

特に女性の絵は凄みがある。図 24 の洗濯の女性は仕事をしながら歌っているのだろうか。太い筋

肉で繋がった肩と腕には力が漲っている。はだけた襟の隙間からあばら骨が浮き出ている年寄りも手拭いを頭に巻いて一日中田畑で働く。

そこに描き出されているのは、抜け目なく強かに、牛と一緒に痩せた土地を耕し続け、日照りや水害と闘いつつ、僅かな収穫で家族や村落の食事を繋ぎ続けた私たちの祖先の姿であり、見ていると誇りに近い感情を覚える。

小田部氏は「女のキャラクターはやっぱり奥山にかなわないと思ってますね^{註81}」と認めているが、それを証明するような絵の数々である。

「龍の子太郎」は 1979 年春の「東映まんがまつり」で全国上映され、著者もその時分に観に行った一人だが、鑑賞者に非常に大きな印象を残している。小田部氏は次のように語っている。

「思い返すとこの作品は、チャンスと人材と場所が一致して出来た奇跡的なものだと思います。久しぶりに戻った古巣のスタッフが、作品に期待し自分の持っている以上の力を出し切ってくれた。原画の個性に合わせたシーンの割り振りもうまく行った。実力を持った作画の人たちが、良く動かしてくれた。石ころひとつにもすごい存在感を出して描いてくれる人達がいる、作品の厚みを増してく

れたのです。『太陽の王子 ホルスの大冒険』以来だと皆の気持ちが高まっていたことも力を結集させる結果になりました。^{注82}」



図 25. 「龍の子太郎」 左：村の女たち / 右：村の女（豊かな村）
キャラクタースケッチ：奥山玲子 ^{注83}

小田部氏と奥山氏は、高畑監督の劇場版「じゃりン子チエ」（1981 年公開）にも参加。それぞれ作画監督、原画として活躍し、ユニークだが温かいキャラクターを描いた。

しかしその後のアニメーション制作は、小田部氏が納得出来るものではなくなっていった。

「その当時、コストの低い作り方の映画が当たり前みたいになって、なるべく動かさないでアニメーションを作ろうというのが一般的な風潮になってしまい、それは僕にとっては、アニメーターとして何をやっても面白くなかったのです^{注84}。」

小田部氏がアニメーション制作に求めたものは、動画枚数をかけて作ることともう一つ、「昔のように仲間同士で競ったり、語らったりしながら作り上げる現場^{注85}」だったが、それらはいずれもかつてのようではなくなりつつあった。

小田部氏がアニメーションと決別に近い形で離れることを決めたのは、致し方ないことだったとは言え、日本のアニメーションにとって不幸な出来事であったのは確かである。

第四章 任天堂時代

小田部氏が任天堂に入社したのは1985年12月のことである。

当初、小田部氏は任天堂に入社するまでビデオゲームにはほとんど無縁であり、「甥っ子たちが『ゲーム&ウォッチ』で遊んでいて知っていたくらい^{注86}」と自身で述懐しているように、ゲーム全般に疎い人の部類だった。その小田部氏が、東映動画の同期の間柄で、当時の任天堂情報開発部部長の池田宏氏から突如勧誘を受ける^{注87}。

池田氏に「とにかくアニメーションがどんなものか教えてくれるだけでいい」と説得され、奥山氏に「ちょっと行ってみれば」と背中を押されて、「1、2年くらいならいいかな」という気持ちで小田部氏は入社を決めたそうだが、「そもそも僕が任天堂に行ってなんの役に立つかもわからなかった」のである^{注88}。

以来、2007年に退社して再びフリーランスに戻るまで、小田部氏は一度も移籍していない。同氏は丸21年もの間、任天堂の仕事一本に絞り、勤め続けた。それはアニメーターの時分には無かったことであり、東映動画には12年在籍した後は、短い周期で所属を変え、フリーランスになっている。任天堂で相当の遣り甲斐を感じながら働いていたことは間違いないのだが、具体的にどのような役割を担ったか、同氏は多くを語っていない。そのため、長い間、小田部氏が実際にどんな仕事で何を描いたのか、分かる人はほとんどいなかったのである。

そこで、任天堂株式会社の宮本茂氏と中植茂久氏に取材し、この時の小田部氏の仕事について伺うことが出来た。宮本氏は言うまでも無く『スーパーマリオブラザーズ』や『ゼルダの伝説』などの傑作ゲームシリーズの作者であり、キャラクター制作において小田部氏と大きな関わりを持った人物である。中植氏は『スーパーマリオブラザーズ』のキャラクター造形の監修を小田部氏から引き継いだ後任者である。

一. スーパーマリオブラザーズ

1985年9月に発売された『スーパーマリオブラザーズ』は、物語の結末を知ってもプレイする動機を失わず、何度でも繰り返し遊べる^{注89}という特色から人気を博し、家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」版だけで日本国内約681万本、世界累計4,024万本以上という売上を記録、ハードウェアの出荷台数も飛躍的に伸ばし、社会現象にもなった大ヒット作品である。

ソフトウェアであるROMカセットの容量は40キロバイト。これはパソコンで書く書類1枚と同程度である。その内、プログラムエリアは32キロバイト、絵作りに割くことの出来るエリアはわずか8キロバイトだった^{注90}。キャラクターの絵は縦横16×16ドット（クッパは32×32）の中に表現しなければならず^{注91}、ドット絵で^え巧妙に描く必要があった。

図の『スーパーマリオブラザーズ』第一作のパッケージイラストは、ゲームや任天堂の作品に詳しくない人でも見覚えがあるだろう。マリオはトレードマークになっている赤い帽子やオーバーオール、大きめの鼻と、その下のボリュームのある髭など、まさに今あるイメージである。ヒロインのピーチ姫、キノコのキャラクターたち（クリボーやキノピオ）、悪役の亀クッパもやや雰囲気が異なるとは言え、すでに原型が描かれていると言っていい。



図 26. 『スーパーマリオブラザーズ』1985 年版パッケージイラスト
第一作のパッケージに掲載されたイラストである。ここでは各々のキャラクターの“らしさ”がすでに描かれ、ドット絵では表現できなかった具体的な造形が明らかにされている^{註92}。

1. 宮本茂氏、中植茂久氏

この時、情報開発部の係長で“マリオの生みの親”である宮本氏は、ある制作プロセスを欲していた。

「昔はゲームセンターの大型ゲーム機を作っていて、本体に大きなイラストを描いて貼るんですよ。——中略——ゲームの中はドット絵で、世界観はイラストでと、お客さんの中に全体の世界ができるというと思って作っていました。だからファミコンになった時も同じ考えで、パッケージに、筐体に貼るようなイメージイラストを使った。その両方でやっていたんですけど、イラストの方がなかなかクオリティが上がらなくて。」

小田部氏が入社したのは、そんな時だったのである。

1-a. 任天堂入社

宮本氏は入社した小田部氏に、まず『スーパーマリオブラザーズ』の製品のイラストや、ドット絵、ゲーム画面で動いている絵を見てもらうことにした。

すると小田部氏は、

「走っていたマリオが崖から落っこちそうになり、危ない！と思うとピョンとジャンプして画面がスクロールすると見えなかった向こう側に着地する。走り出すときにもちゃんと身構えたり、止まると急ブレーキをかける。これはアニメーションじゃないか！と思ったんだよ。」

アニメーションが本来やるべきことをゲームの世界がやっていたと驚き、

「これだったら自分でも何かできるんじゃないか」

という考えに変わったという^{注93}。

小田部氏は、『スーパーマリオブラザーズ』のキャラクターを次々に描いていった。同氏はキャラクターを一つ一つ描き起こしていく際、このパッケージのイラストを元にしたのだが、絵の中にあるものを最大限に活かしても尚、見えてこないものがある。『マリオ』のキャラクターは、この時点ではまだ、一つ一つ細部まで描かれていなかった。ゲームの外でキャラクターを単体で使用する場合、また新作において誰がキャラクターを描く事になっても同一性が保たれるように、アニメーション制作で言う“キャラクター設定表”を一揃い作成する必要があったのである。

「最初はクリエイティブルームという小さな部署だったんだけど、とにかくマリオをキャラクターとして成立させなきゃいけないかった。でも、『スーパーマリオブラザーズ』が発売された当時はゲームのドット絵以外はパッケージの絵しか存在してなかったんだよね。^{注94}」

と後に小田部氏は語っている。宮本氏によれば、この描き起こしによって“見違えるようになった”という。

「ピーチは可愛くしたい。可愛くしたいけど、あまり日本のアニメっぽくしたくないし、まつ毛のピツとたった気のきつい女性上位の感じの方がよいという話をして、あのバランスになった。アメリカで描くとパリパリのお姉ちゃんになっちゃうんですけど、そうではなくて、おちょぼ口で、目がきつい。もうぴったりだな、という作り方をしている。」

小田部氏はアニメーター時代から、特に誰かの作風や癖を好んで真似ることも、自身のデザインに固執したりすることも無く、求めに応じて柔軟に描けたものと思われる。

そして、同氏の性格もまたこの仕事向きだった。

「仕上げていただくけど、小田部さんは全然威張らないでしょ。一中略—あんなにもスムーズに上手く関係が作れたのはよかったなと思った。それで、絵を起こしてもらうという作業が始まったんですね。」

宮本氏が述懐するように、小田部氏は新しい職場にすぐ馴染み、早速仕事に取り掛かることになったのである。

1-b. キャラクターブック

小田部氏の最初の仕事となったのが^{きよすり}清刷^{注96}だった。取材時に見せて頂いたそれらの絵はマーカーペンで描かれたようなくっきりとした線画で、各キャラクターを様々な角度から描いた表情やポーズ、動きのバリエーションを伴った設定表のようなものである。

宮本氏によると、小田部氏が紙に鉛筆で描き起こした絵を、外注のイラストレーターに依頼してアウトラインを起こし、「キャラクターブック」のようなものが完成したという。

ちなみに小田部氏はアニメーションの現場でそうしていたように、多くの場合は紙に鉛筆や水彩で

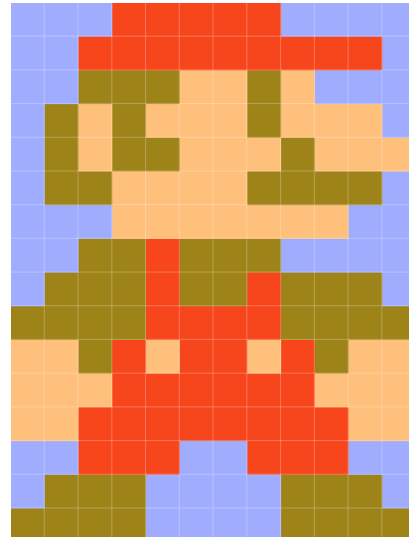


図 27. ドットマリオ
拡大した図を見ると、いかに少ない情報量でキャラクターを表現できていたかがわかる。^{注95}

描く。中植氏によると、背筋を伸ばして目から紙まで一定の距離を取り、筆のように鉛筆の端を持って描くという日本画を描くのによく似た姿勢であったらしい。小田部氏から多くを学んだ中植氏もまた、鉛筆と水彩を用いることが多いそうである。

つまり、小田部氏が描いたのはアニメーションで言うところの「原画」と考えられる。同氏は清刷の制作について後日このように語っている。

「ドット絵ではないもっと豊富なイメージを頭の中に持っている宮本さんでも、ゲームの容量制限で表現しきれない。そういったところを僕は補っていく。創り手はこう思っていたんだろうな、こうしたかったんだろうなっていうのを想像しながら描いていくんです。^{注97}」

その後、この清刷は『マリオ』全キャラクターの造形をチェックする際の指針になった。宮本氏曰く、それは「あんちょこ」のようなものであるという。

「僕も持ってるんですよ、席のそばに。描いていてたまに分からなくなった時に、これを見ると頭がすっきりする。この角度のピーチはこれ、この線は要らない、この線は要らないというのが。クッパは描き始めたら本当にどんどん複雑になるので、ちょっと迷ったときはこれを見て、“あ、小田部さんはこの線で描いてる” って。」

小田部氏は宮本氏に確認しながら、アレンジしたキャラクター画も積極的に描いた。

宮本氏によると、『マリオ』のアレンジ制作については細かいやり取りもあったようである。

「どこまで崩していいのか、リラックスしているポーズを見せていいのか、野球のユニフォームを着せていいのかとか、スポーツ系ですけど。お正月やと羽織袴を着させてもいいのかとか、日本やからいいんじゃないですか、とか」

また、映像化するため、ゲームには無いものを創作することもあったという。

「家族がいたらどうなるのという話はしたこともあった。あまりゲームの方では家族設定はしたくないんですけど、映画を作ろうとするとそういうものが出てくるので、じゃ、マリオのお父さんってどんな絵やったらいいの、みたいなことを描いていただいて」

宮本氏が語るように、既出のキャラクター以外のものの一部は小田部氏が考えて描いた。

そのようにして作られたキャラクターブックは、小田部氏が退社した後もキャラクター設定表に似た機能を果たし、「ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー」（2023年）、そしてその続編の「ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー」（2026年）に於いても役立つことになった。

このように、小田部氏の仕事は主に鉛筆と水彩で描くことだった。ドット絵は手掛けなかったため、商品になることも、外部で見られることも無く、長い間小田部氏が実際にどんな仕事で何を描いていたのか、外部で分かる人はほとんどいなかったものと思われる。

1-c. キャラクターを“囲む”

小田部氏は、『スーパーマリオブラザーズ』の新作『スーパーマリオブラザーズ 3』のキャラクター画に取り組み始める。当時もゲームの中のキャラクターは全てドット絵で表現され、滑らかな曲線が使用できなかった。この大きな制約により、ゲームでは直ちに表現できるものではないと理解しつつ、小田部氏は正面を見て立つキャラクター画だけでなく、表情やポーズ、動く時の四肢の動かし方を想像させる絵も描いた。

ところで、小田部氏が担当したのは「キャラクターデザイン」ではない。注意すべき点だが、任天堂

では発案者が小田部氏にイメージを伝え、キャラクター画を描いてもらう。小田部氏は造形を整えたり、最適と思われるフォルムを探したりして、キャラクターを事細かに詰めていく。

それらの作業はアニメーション制作ではキャラクターデザインに該当するが、任天堂のゲームクリエイターに於いてはそうではない。ゲーム制作においては、あくまで発案者が作者であり、デザイナーである。任天堂の仕事に携わる中で小田氏が自らをキャラクターデザインとは認識していなかったのも、そうした習わしによる。

アニメーション制作のクレジット表記の基準では、小田部氏が担当していたことの一部はキャラクターデザインの仕事そのものである。と言うのも、アニメーションのキャラクターは漫画原作がベースとなって作られていることが多く、より良く動かし、芝居させるために原作者のデザインに手を入れ、そのイメージを共有できるように設定表を描き下ろす仕事もまた「キャラクターデザイン」と呼ぶが、これはゲーム制作の概念と異なる部分である。

いかにして『マリオ』のキャラクターを描けばいいのか。小田部氏はまず、作者である宮本氏のところに何度も通い、『マリオ』がどのようなキャラクターであるかを仔細に聞き取りをした。例えば、マリオが他のキャラクターを蹴飛ばしたり、踏んづけたりもするが、禁忌もあった。

「生みの親である宮本さんには“マリオはどんなことをするのだろうか？”としつこく訊きましたが、何でもありだが唯一つ“人殺しだけはしない”という一言をもらい、なるほどとわかったような気がしたものです。^{注98}」

小田部氏にとってはかなり大きな手掛かりだった。宮本氏がヒントとして発した言葉が、人物をどのように描くかの決定的な鍵になったのである。これは長年に亘ってキャラクターデザインの仕事を幾度も担い、脳内に膨大なパターンの人物画をストックするに至った小田部氏ならではの感性と技術によるものであり、著者には演繹の道筋を見出すことが出来ない。

「アルプスの少女ハイジ」のハイジのデザインについて演出の高畑氏から聞いた言葉「ハイジがおじいさんを真っ直ぐに見据えた顔を描いてほしい」が決め手になったのと同様に、小田部氏がキャラクター造形を行う際のプロセスの1つがここでも見られる。小田部氏は数少ない言葉のヒントから最適解の絵を導き出す。そして“線ですべての物を描ける”と主張する通り、独自の手法でキャラクターの立体や構造を線描と色面で表現する。それも極めて簡潔で、最低限の情報量によって成り立つ描画である。

小田部氏によると、「マリオ」の特徴を描くポイントは細部よりむしろ構造だった。

「これはマリオに限ったことではなく、アニメーションでもそうなんだけど、造形の基本はデッサンです。骨格なんです。表面ではなく必ず中身を考えることだと思います。中身をきちんとつかまえれば、形も動きも自然に決まっていきますよね。次に質感や髪の毛のちぢれ具合、笑ったときの頬の膨らみもどれくらいなのか。手はどれくらいの大きさや膨らみなのか、とかね。^{注99}」

コンパクトで丸みのあるゲームキャラクターにも、骨があり、関節があり、筋肉があるはずである。それらを見捨てて身体や動きを構造的に、説得力を持って描くことはできない。

また、ドット絵のマリオの造形については、少ない枚数で絵を効果的に動かしたいという要求もあった。

『夢工場ドキドキパニック』の時に、宮本さんから“空飛ぶ絨毯の動きを作ってくれ”って言われたので8枚で描いた絵を渡したら“ゲームでは動きに使える容量が少ないんです。これを3枚にしてください”と言われてね。一中略—でも“左右反転させて使う分は枚数になりません”とヒントをく

れたのでなんとかできたんですよ。当時は色も 3 色しか使えず、容量の少ない中でなんとか工夫して作る、というのも面白かったですね。^{註100}」

アニメーションで鍛え上げた線描を用いずに、しかも枚数を絞ってこのような動画表現に取り組むことは、かつてなかったことであつたに違いない。

だが、小田部氏はそれを当時アニメーションの業界内で起こっていた「制作費を浮かせるために動画枚数を削減する」という手法と重ね合わせなかった。なぜなら宮本氏をはじめとして、任天堂のクリエイターたちは皆、将来的により多くの画素数で表現が可能になれば、曲線を用いてキャラクターをより立体的に描き、より自由に動かしたいと切望していたからである。

それは後の『スーパーマリオ 64』の完成をはじめとして、少しずつ叶っていくことになる。

1-d. キャラクターのデザインと「らしさ」

宮本氏が語る通り、小田部氏が描いた『マリオ』の清刷は後年、新作が高い画素数で作られ、立体的な表現が可能になっても活用された。

3D 表現では、立体になることで見えるようになったキャラクター像を新たに描き出すことが必要になる。しかもそれは、宮本氏が築いてきた 2D のイメージの、親しみ深いあの『マリオ』でなければならなかった。

デザイナーでもアニメーターでも、技術が上達する過程で絵に情報量が増えていくことがある。情報量に制約があっても描けることは上手さでもあり、上達するということにもなるのだが、既存のキャラクターで新しいものを生み出そうとする時、描き足したくなるのである。

宮本氏は、『スーパーマリオブラザーズ』などのシリーズの新作を若手のスタッフが手掛けた時の傾向として、次のように言い表している。

「面白くならないと足す」

つまり、既存のキャラクターを新たに描くために、情報量を増やしがちになるということである。特に簡潔な線描で描かれている場合、一本の線の足し引きさえも印象を変えかねない。

「僕はいつも足すんじゃなくて、大元で決めているルールを多少変えろとか、大元のルールが活きていないのでそれを活かすようにする。組み立てがしっかりすると、足していないのですっきりしてくるんですよ。」

『マリオ』のような既存のキャラクターで新たな絵を描く人は、描き足すことを認めないと新しいものが生まれないと考える。だが他者はそれを“らしくない”と感じるのである。

宮本氏が小田部氏と共にまとめたキャラクターには、情報量を抑えた“良さ”がある。ごく簡潔な絵であることは、完成したデザインであることと無関係ではない。線や色面を付け足すことが“面白さ”を生み出していれば良いが、多くの場合そうではないのを中植氏も指摘している。

「マリオらしくないって絵で言われると、普通はマリオらしいものを足そうとするんです。“引くことでマリオらしくなるということもあるんやで”っていうのは若い子に伝えています。」

発表された作品は一定のファンを生み、細部に至るまで記憶され、脳内に再現可能なほどになる。よって、意味の無い改変は受け入れ難い。まして、『マリオ』は世界中で支持されているキャラクターである。丸写しすべきという意味ではなく、同一視出来る程「らしさ」がしっかりと表現されていることが望ましい。そのため、オフィシャルの新作を描き下ろすには、担当者がオリジナルのデザインの特徴

を把握し、良さを理解しておかなければならないのである。

アニメーションで作画監督を幾度も務めてきた小田部氏にとって、線一本の在り方を考える難しさは誰よりも分かることであり、それを確定するのは絵全体の良し悪しを左右する最も重要な作業である。線を描き変えるには相応の理由が不可欠になる。

「変なルールを足すことの方がマリオらしくない、と。絵は難しいですね。」

宮本氏は無から『マリオ』のキャラクターと世界を創造し、小田部氏の絵を通じてディテールを選び採った。後進が新しい『マリオ』を作り出してもいい。だが「らしさ」は厳正に守られなければならないのである。

そして中植氏は、「らしさ」を熟知し、表現力を会得したことによって、『マリオ』のイラストのほとんどを描き、キャラクターデザインの監修も創作もできるのである。

1-e. シンプルに描く

また、小田部氏の描画は、ただ簡潔なのではない。

アニメーションならば、キャラクターのいかなる動きの中でもパーツが明確に分かり、仕上で彩色を行う場合も迷いなく着彩できるように描き、あるいは説明するのはアニメーターの役割である。

中植氏は、小田部氏が描いた絵を見ていて、そのことに気づくことがあったという。

「今、デジタルでポチっと色を押すとフワーっとバケツツールで色が広がるんですけど、小田部さんの描かれた絵って、赤に

塗らないといけないところがパーッと一斉に赤くなるんですよ。普通は“ここに何の色を塗ればいいんだろう”と分からないことがよくあるんですけど、小田部さんはそういうことがほとんどなくて、ここはシャツの色を入れればいいんだとか、そういう分かりやすい設計みたいなものが、たぶん意識されてはいないと思うんですけど、自然とそういう絵になっている—中略—そういう設計の巧さというか技術を、マリオの初期に入れ込んでもらえたっていうのは、このキャラクターにとってすごく幸運だったんだなと。」

小田部氏がアニメーターの時分、デザインを手掛けたキャラクターはどれもシンプルで描きやすく、いかなるポーズや動きをしても彩色しやすい明確な絵になっていた。それは原画以降の工程の、動画や仕上のスタッフの作業まで考慮した、合理的で機能的な作画であると言える。

任天堂のゲームキャラクターにもその技術が活かされたのである。

ゲーム制作でキャラクターを描く人は彩色も出来なくてはならないため、各部の色に迷わないようシンプルに描けているかどうかはやはり重要である。ゲームの映像は日進月歩であり、技術もゲームハードの性能も向上し続けているため、デザイナーは描写や質感表現の精度を上げ、絵を複雑に描きたいという欲求もある。

中植氏は、若手のクリエイター達が『マリオ』を描く際に、要点をこう伝えている。



図 28. 『スーパーマリオブラザーズ』のマリオ^{註 101}
キャラクタースケッチ：小田部羊一

「マリオは“いや、そうじゃないんだ、もっとシンプルに、(線の数を)引いて引いて”と言える。
“小田部さんが描かれたマリオはもっとシンプルなんだよ”と。」

1-f. 感覚的に描く

キャラクターの「らしさ」というのはどのようにして表現が可能なのだろうか。実は小田部氏が「マリオ」のキャラクター画の仕事にフィットしたのは、デザインを柔軟に捉えていた同氏の性格も関係している。

一つには、必ずしも 3D のように正確な回転体をイメージしていなくても、主にアニメーターとしてテレビシリーズ制作時に培った、少ない動画枚数でも意外なほど自然なアニメーションに見せられる技術が有効に作用したものと考えられる。

もう一つは、下記の「アルプスの少女ハイジ」の制作時の話にも見られる、小田部氏の感覚的なキャラクターの捉え方である。

「よく原画や動画の人にニュアンスが難しいとか、修正した絵が設定と違うと言われました。僕は雰囲気描いてしまう方で、いつの間にか変化してしまう。自分でデザインしたキャラクターだと、似せるという制約がなく自由にいじれる。描いているうちに、自分も一緒に成長するわけです。最終回で、最初の頃に描いたソリのシーンが使い回されているんですが、全然キャラクターが違って驚きましたね。^{注102}」

本放送や再放送で視聴していた著者はこれを、“キャラクターが少しずつ成長した”ためと考えていたが、実際には“偶然にも成長して見え、整合性が取れた”ということであるらしい。

この言葉から分かることは、小田部氏の頭の中に出来ている立体的なキャラクター像を回転させながら描くのではなく、都度、感覚的にキャラクターを描き、“感じが合っている”絵になっていれば、それが一つの解であると同氏が捉えていた事実である。第二部「小田部氏の作画」でも「感じが合っている絵」について記述したが、パース線や正中線などの基準線に沿って描くよりも、感覚で描く方が適切な絵画表現に見えることがあり、小田部氏は専ら後者を重視していた。

一方、当時の『マリオ』のキャラクターデザインは、ゲームの中ではドット絵であり、「空飛ぶ絨毯」のエピソードにも見られるように、情報量をかけて動きを作ることはできなかった。そのため、動画表現としての正確性に重きを置いて、中間のポーズを描くのではなく、ポイントとなる絵が“感じ良く”描けていて、且つ動きを表現できているかどうか肝要だったと考えられる。

それは、既存のキャラクターを新たに描く場合についても同様である。宮本氏は『マリオ』のキャラクターの描画をチェックすることについて、次のように語る。

「僕がたぶん一番許容範囲が広いですよ。監修してる人たちの方が厳しい。そんなところはお客さん見てないから、イメージやから、のびのび作った方がいいよ、と言う側です。なぜかと言うと、原作者がそう言わないと丸く収まらないところがあって、原理を決めた人が一番融通が利かないとあかん。と年を取ると共に思った。一中略—ビデオゲーム業界では自分がそういう役割やなと思ったことがあって。」

その意味では小田部氏は許容範囲が“物凄く”広がったのだそうである。“感じ良く描く”というのは感覚的な表現ということであるため、より困難だと思われるかも知れないが、逆説的に受け取れば、ガイドラインは“感じが合っている”かどうかだけである。

中植氏も次のように語る。

「小田部さんがわざわざ自分でマリオを縛って絵を描かれているという姿は見たことがないですね。例えばピーチ姫の話で、普通、若い人が入ってくると、お姫様なのですごく可愛く描くんですよ。小田部さんは“いいね”って言いながらも、“でもピーチは絶世の美女じゃないんだよ、髪がぼさぼさでお転婆でおちょぼ口で…”っていうのを言われて、そういう当たり前に思うような固定概念みたいなものを、どちらかというと取っ払ってくれる方でしたね。」

それは『マリオ』も同様である。中植氏はこのように話している。

「マリオもやっぱり皆、“マリオは、これはしてはいけない、あれもしてはいけない”というのがすごく頭の中にある。もちろん悪いことはしてはいけないんですけど、それでも怒ったり泣いたりしてもいいはずなんです。でもそれも過剰にやってはいけない、マリオはキャラクターを蹴っ飛ばして踏んづけてはいけない、笑ってはいけないと思い込んでるんです。」

『マリオ』は陰湿にはならず、いじめも絶対にしない。両氏によると、小田部氏はそもそもあまりそういう絵は描かず、タッチも優しい。その感覚で世界が自然と整っていくため、小田部氏は『マリオ』と相性が良かったという。

小田部氏が清刷を描いた効果は他にもある。宮本氏が考案した『マリオ』のデザインは、同時代の漫画やアニメその他のデザインのいずれにも似ない、普遍的なものだったが、宮本氏にとってはそれだけでなく、どのように描くかも重要な点だった。

「小田部さんの描いてくれた絵は本当に他の何かに埋もれないものがあって、今グローバルにやれているのも、これが日本固有のものでもなく、でも日本的に出来ているから際立っていて、今の流行りにも全然乗っかっていないっていうことが出来ているのはラッキーですね。」

1-g. 3D で描く

『スーパーマリオ 64』の開発により、立体的な表現は現実のものになった。小田部氏にとってもそれは「嬉しい」出来事だった。

「『スーパーマリオ 64』で 3D になった時に、宮本さんが“やっと小田部さんが言っていた、自由に動かせる時代になりましたね”と言ってくれたことを思い出します。^{注 103}」

だが小田部氏は自身では 3D 表現を手掛けなかった。3D ツールを学ぼうとしたことはあったが、開発のスタッフから「小田部さんが自分で 3D を描けるようになったら、こうしてほしいとか言えなくなって、優しいほう優しいほうに行ってしまいますよ」と言われ、「だったら文句を言っているほうがいい」と考えを改めたそうである^{注 104}。

それは、『マリオ』を 3D で表現するのに、キャラクターの構造を、動きと併せて細かく見直さなければならなかったためである。

「それまでのマリオを元に 3D ポリゴンで作ってみると、手もお腹につかえちゃうし、ジャンプしてブロックを叩くこともできない。“これでは動きません”となって急いで会議を開いたんだよね。それで絵を描いていたのは僕だから、“こんなのマリオじゃない”って言われないようなプロポーションで描いてみますって、三面図を描いてスタッフに渡したんです。—中略—それで完成ではなくて、唇やヒゲの角度、どれくらいの厚みがあるのか、尖り過ぎていないかを様々な角度から調整していく。

^{注 105}」

宮本氏も小田部氏も望んでいた“『マリオ』を自由に動かす”という新たな表現には、多くの造形の作業が待ち構えていた。大変だったことを小田部氏は否定していないが、話しぶりから察するに、それも楽しかったようだ。小田部氏はフルアニメーションを見て育ち、東映動画でそれを学び習得したが、その後のアニメーション制作はコストダウンへとシフトしていき、二度と実現しなかった。小田部氏はゲームというフィールドに挑戦し、長い間マリオを「自由に動かす」日を夢に見てきた宮本氏や同僚達と共に、やっとその機会に辿り着いたのである。嬉しくない訳が無かった。

1-h. 『マリオ』を描いたこと

小田部氏について、宮本氏と中植氏から個人的な思いも伺った。その中には任天堂時代、小田部氏がどのように仕事に向き合い、また人と接していたかが表れている。

小田部氏の後継として『マリオ』を描いてきた中植氏はこう語った。

「僕は今にして思えばすごく短い期間に、技術だったり知識だったりを詰めこんでいただいて、それも凄く丁寧に優しく教えていただけて、幸運な、幸福な時間だったなど。それが今の仕事の基礎になり、次の人にバトンを渡せるくらい大きなものになっているのが感謝しかありません。今も気軽に連絡を取ってくれたりお話を聞いたりというのは、これからも続けていければと思っております。」

中植氏はもう次の後任のことを考えなくてはいけない時期に来ているという。だが小田部氏は今も中植氏の師であり、相談相手でもある。

宮本氏にとって、小田部氏の存在は大きく、良き手本となる人でもあったようである。

「僕は、この拙い絵とゲームしかない世界を描き起こしてもらったことだけで、物凄く頭が上がらない。小田部さんが描き起こした世界が、今の標準のマリオになっているので、まずはもう感謝だけですね。若造を全然否定せずに本当に温かく迎えてもらって、本当にずっとフラットに付き合っていたでいて、見習わないとだめですね。」

小田部氏が21年間にも亘って任天堂に勤め、宮本氏と共に『マリオ』を今ある姿に描き出したというのは、全てのゲームファンにとって驚くべき出来事であり、重要な歴史の1ページである。

著者も取材で宮本氏と中植氏からそのことを伺うまで、小田部氏がこれほど大きな役割を果たしていたとは予想もしなかった。

労働に従事し、それも長く一所に身を置いて、集団で物を作り出すというのは幾つか条件が必要と思われる。その人にとって、消去法でなく自発的選択を以て得た仕事であること、膨大な労力と時間を費やしても作る甲斐がある物であること、そして何よりも同僚の理解と信頼である。

そうでなければ、小田部氏が良い作品や仕事を求めて次々と所属先を変えていたアニメーターの期間と比較にならないほどの長期間、任天堂で変わることも無く働き続けられなかっただろう。

宮本氏がいみじくも語った「世界を描き起こす」というのは、よすがとなるものがまだ何もない時代の、途方もなく壮大な創作への挑戦だった。小田部氏がそこで鉛筆を握り続けることができたのは、同僚の人々が紛れもない仲間だったことを意味するものであり、アニメーションにもそうして作られた作品があったのと同じように、小田部氏は存分に力を発揮できたのだと考えられる。

二. ポケットモンスター

小田部氏は、任天堂も原作者に名を連ねるゲーム、アニメーション、カードゲームなど、様々なメディアで展開されている「ポケットモンスター」に関わっていたことで知られるが、今回の調査により、その具体的な担当範囲や関与の程度が明らかになった。

「ポケットモンスター」について、小田部氏はインタビュー等でも具体的に話すことはほとんどなく、どのような役割を持っていたか不明だった。唯一、テレビアニメーションと劇場版の「ポケットモンスター」で「アニメーション監修」とクレジットされていることについて、

「現場の仕事は何もしていません。企画会議やシナリオ会議で内容や設定を見て意見を言うという立場です。一中略―“席を設けるので制作現場に来てくれ”と言われたんですが、アニメーションの現場を邪魔するつもりはありません。自分の経験に照らしても、そういう年寄りは居ない方がいい。だから現場に行くのは遠慮しました。^{注106}」

と、発言しているぐらいである。アニメーション「ポケットモンスター」の現場の仕事はしていないということだが、では小田部氏が担っていたものとは何だったのだろうか。

この度、株式会社ポケモン代表取締役社長・CEOの石原恒和氏と、株式会社クリーチャーズ取締役・ポケモンCGスタジオエグゼクティブアートディレクターの氏家淳子氏の二人にインタビュー取材を引き受けていただき、小田部氏の仕事について聞くことができた。

1. 石原恒和氏

石原恒和氏はゲームとアニメーションの「ポケットモンスター」の立ち上げに際し、要となって実現させてきたプロデューサーであり、以来全ての部門においてあらゆる案件に関わり、方針を決めている言わば「ポケットモンスター」の“育ての親”である。^{注107}

1-a. 『ヨッシーのたまご』^{注108}

1990年代のはじめ、石原氏は在籍していた株式会社エイプで、ゲームソフト『ポケットモンスター』シリーズの最初となるソフトの開発に関わっていた。

株式会社ゲームフリーク^{注109}創設者であり、現・代表取締役、『ポケットモンスター』の“生みの親”である田尻智氏は、この間石原氏に相談し、会社の経営を守りながら、開発資金を途切れさせないように、制作チームに幾つかの別のゲームソフトの制作を回すなどしていた^{注110}。同時進行で制作されたそのゲームソフトの一つは先に完成し、ファミリーコンピュータ版とゲームボーイ版を合わせて通算400万本もの大ヒットになり^{注111}、その制作の過程で石原氏は小田部氏と初の関わりを持った。それが『ヨッシーのたまご』である。石原氏は、関係者とのやり取りの中で、小田部氏へ相談する案が浮上した経緯を次のように振り返った。

「ゲームソフト『ポケットモンスター 赤・緑』^{注112}が開発中だった時に、ゲームフリークがいろいろな開発を並行して一緒にやってはどうかということで、いくつか手掛けたゲームの一つが『ヨッシーのたまご』でした。

パッケージデザインなどを制作する際に、“では小田部さんに相談したらどうか”という話になったんです。そこで小田部さんに、一番得意な鉛筆線画で、ヨッシーが卵から孵る場面を描き起こしても

らいました。その絵を基に動画が制作され、後に CM などにも使われるようになったというのが、最初のお付き合いでしたね。」

『ヨッシーのたまご』の商業映像を見ると、丁寧で柔らかいアニメーションになっている。小田部氏の特徴とはやや異なる動きで構成されているように見えるのは、同氏の絵が制作初期の作画案として用いられ、アニメーションのスタッフが作画したためだそうである。こうして『ヨッシーのたまご』をきっかけに小田部氏との関わりが生まれた。

一方で、開発の本流であった『ポケットモンスター』の最初のゲームソフトの制作はその後も継続され、1996 年 2 月 27 日、発売された。それが『ポケットモンスター 赤・緑』である。

田尻智氏が考案したゲーム内に登場する、ポケットモンスターといういきものを「収集・育成・交換・対戦」という、このゲームシリーズの原型である 4 つの仕掛けがすでにこのゲームソフトに備わっていた^{註113}。特にプレイヤー同士がお互いのポケモンを「交換する」というアイディアは、それまでのゲームの世界には存在しなかったコンセプトである^{註114}。開発には未曾有の困難が伴い、6 年もの期間を要したが、1996 年の発売以来売上を伸ばし続け、大ブレイクに至った^{註115}。メディアミックスで展開されたコンテンツと共に、今も世界中のファンを魅了し続けている。

1-b. ポケモンのデザイン

「ポケットモンスター」は全関連ゲームソフトの販売本数が累計 5 億 1,500 万本以上、テレビアニメーションの放送地域は 190 以上の国と地域にも上る^{註116}、世界規模で絶大な人気を誇るコンテンツである。その人気の背景には様々な要因があるが、ポケモンの魅力的なデザインとイラスト表現も大きく寄与していると考えられる。そのため、それらの制作に誰が関わったのかは、しばしば関心の対象となってきた。

著者はこれまで、高畑氏や宮崎氏をはじめとするアニメーション制作者から、小田部氏がポケモンのピカチュウなどをデザインし、イラストを描いていたという話を聞いていた。しかし今回の調査で、その認識とは異なる事実が確認された。

小田部氏自身も否定しているように、ピカチュウのデザインはゲームフリークに所属していたデザイナーにしだあつこ氏によるものである。

また、ピカチュウの公式イラストは、株式会社ゲームフリーク創設者の一人であり、現・常務取締役の杉森建氏が描いたものである^{註118}。

石原氏も小田部氏にポケモンのデザインの仕事をオファーしたことはなかったという。

「ポケモンに関しては、小田部さんに手を動かす仕事はそんなにお願いしなかったんです。当初はクリーチャーズという会社で、毎週の商品の監修会に参加していただいたりしましたが、小田部さん自身のクリエイティブで何かしていただいたことは無かったです。」

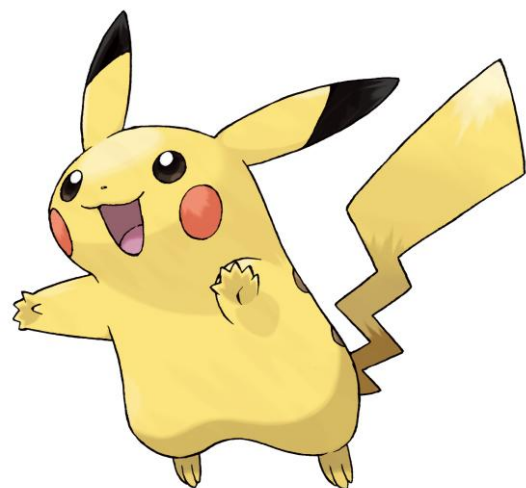


図 29. 現在の「ポケモンずかん」の
ピカチュウ^{註117}

その頃の杉森氏と小田部氏の関わりについては、石原氏は次のように話す。

「ポケモンのデザインは、当時杉森君が中心になって描いていました。映画の度に人物キャラクターを描き起こすという仕事も、杉森君がずっとやっていました。小田部さんは描かれた細部について、あまりコメントしたことはなかったと思います。」

小田部氏自身も語っているように、「ポケットモンスター」においてデザインやイラストを自ら手がけることはなく、そうしたセクションとは一定の距離を保ちながら、自身の役割をかなり限定していたことがうかがえる。また、任天堂で宮本氏らと『スーパーマリオブラザーズ』シリーズに携わっていた際の、キャラクターの見本表作りのような造形的協力も無かったのである。

1-c. テレビ・劇場版アニメーションへの関与

1997 年テレビアニメ「ポケットモンスター」の放送が始まる。制作を担当することになったのは制作会社オー・エル・エムである。アニメーション化は、小学館の児童向け漫画雑誌『コロコロコミック』編集者の久保雅一氏が、任天堂のプロデューサー川口孝司氏と共に、ゲームソフト『ポケットモンスター』シリーズのブームを増幅させるというメディアミックス展開も見据え、1996 年から任天堂・クリエーターズ・ゲームフリーク三社の説得に尽力し、実現したものである。小田部氏も早い段階から賛成の意を示し、彼らの後押しをしていた^{註119}。このアニメーション化は、その後ビデオゲームやカードゲームをはじめとするメディアを同一の世界観のもとで結び付け、相互に発展させていくための重要な礎の一つとなった。

「ポケットモンスター」のアニメーション制作の特色の一つに、制作会議^{註120}を設けたことがある。制作会議とは、アニメーション「ポケットモンスター」を制作する上での最高意思決定機関で、ゲームソフトが持つ世界観を損なうことの無い制作になるよう原作者サイドに確約して設立された、制度的保障の一環である。世界観や各種設定、ストーリー構成といった重要な事柄はすべてこの会議で決定された。小田部氏はこの制作会議に原作者グループとして参加していた^{註121}。

個々のスタッフの世界観への理解についても、ゲームフリークの要望に沿い、制作に関わる全員がまずゲームソフト『ポケットモンスター 赤・緑』を徹底的にプレイした上で制作を開始するという貫徹さだった^{註122}。

テレビアニメーション制作が開始された頃、石原氏は小田部氏について次のように振り返る。

「ポケモンのテレビアニメーションが始まった頃に、湯山邦彦監督と首藤剛志さん（脚本・シリーズコンストラクション）としては、ある種大先輩として小田部さんという方がいらっしゃる。せっかく小田部さんが任天堂にいるのだから、ぜひ何か映像制作にスーパーバイザーとして関わっていただくことはできないだろうか、ということがあったんです。」

小田部氏が任天堂に来てから 10 年余りの頃であり、任天堂の東京の事務所に席を持ち、京都にも出張で通いながら仕事を続けていた。小田部氏のアニメーターとしての活躍は広く知られるところであり、テレビアニメーションをより良いものにするために力を借りられないかと考えるのは自然なことである。映画やテレビアニメーションの厳しい制作現場をくぐってきた小田部氏が現場にいてくれれば、プラスになることは多々あったに違いない。アニメーションに関する限り、小田部氏は自身に厳しい基準で職務に取り組んできた人であると同時に、公平で中立的な目で他者の仕事を見ることも出来た。

杉森氏は、いち視聴者、一人のアニメファンとして以前からアニメーター小田部氏を尊敬していた。そのため、テレビアニメ「ポケットモンスター」の立ち上げに際して、小田部氏が監修として関わることに大きな心強さとありがたさを感じていたという。

アニメーションの現場から身を引くことを決めた時、小田部氏の心中に去来したものは何だったのか。

その判断を理解するためには、小田部氏がアニメーターとして形成されていった過程にも目を向けることが重要である。東映動画は小田部氏がアニメーターになるための育成機関として機能した。小田部氏が元来持ち合わせていた資質も、適切な指導を受け、練度を上げる機会無しには開花しなかった可能性もあり、当時そのような場所は東映動画において他に無かった。高畑氏や宮崎氏、大塚氏らのような同志とも言える人物と知り合うことが出来た。

それでも同氏は、巣立つことが必要だったのである。自身が東映動画を退社するきっかけは大塚康生氏が作画監督を務めた「ムーミン」を視聴して、自分の目指しているアニメーション表現は「東映動画じゃできない」と考えて決断に至ったためである。原画、作画監督として従事し、数々のキャラクターデザインも生み出しながら作品を支える要の一人に成長したが、大きな組織でのアニメーション制作では、自身で作品を選択するのは不可能であり、話し合いで内容を決めるのも難しくなっていた。フルアニメーションの作品が作られなくなったことも拍車をかけた。

東映動画を出たことで、以降、小田部氏は制作の企画段階からメインスタッフとして主体的に参加し、テレビアニメーション、劇場長編の代表作品の数々を生み出すことが出来たのである。

これから新たに誕生しようとしている作品と、アニメーター達に対してどう関わるべきか、アニメーション制作の体制がすでに充実した陣容となっており、オー・エル・エムの躍進によって大きな成果を達成しつつあったことも併せて^{註123}、同氏は慎重に判断したと思われる。

結論は、現場には入らず、一歩引いた位置から見守るというものだった。石原氏にはそうした小田部氏の意図が伝わっていたようであり、次のように語る。

「最初は“アドバイスをください”ということで、当時の湯山さんから見ても大先生という方だったので、映画制作の中でミーティングに参加していただけることになって、そこからポケモンの映画を作っていく上では、制作のプロセスで、制作打合せの度に小田部さんに参加していただいて、プロットや絵コンテなどを一枚一枚全部見てもらって、コメントを貰うというのが、十何作品にも亘ってずっと続いていたんです。

小田部さんは、スタジオでアニメを作るという仕事をされてきたと思うので、そのチームがアウトプットする作品のクオリティが上がるために何をしたらいいのかということが、先輩として一番見えていたのだと思います。

“誘われたことは嬉しいけれど、自分はポケモンのアニメや映画が良くなると思えば口を出す。でもそのチームがそれだけちゃんと動いていて、自分が何もしないほうが良いと思えば何もしない”、その辺が非常にはっきりされていた気がしますね。」

劇場版における小田部氏の役割は、制作打合せへの参加やシナリオ、プロット、絵コンテへの助言を中心とするものだったようである。

湯山氏や首藤氏、制作スタジオのオー・エル・エムのスタッフにとって、現場に入らないという小田部氏の決断は少し残念な部分もあっただろう。石原氏もそれを指摘している。

「ポケモン側が求めたのは、小田部さんが以前テレビアニメシリーズ制作で培った技術や、チーム

の中でのクオリティを上げるコツみたいなものを少しでも聞ければ、繋がりを持てると感じていたんですけれど、小田部さんが細かい制作部分に口を出すということは本当に無かったですね。

チームがこうして動いているから、自分は映画製作委員会の中で、最初のプロットが上がってきた時に一言言うとか、絵コンテが動いている時に、自分なりのこだわりの部分で何か言うとか、そういうことはあったけれど、基本的には、皆の仕事が前へ前へ進むようなアドバイスをしていく、という感じで続けておられましたね。」

若いスタッフが気概を持って制作に臨んでいることが見て取れる時、異なる特徴を持つアニメーターが監修役として本格的に参入することになれば、現場はどう感じるか。小田部氏は自身に置き換えて考慮したのだろう。すでに良い作品が生まれていたため、作ることはもはや、時に間違えることも含めてすべて当事者の権利であり、干渉すること自体適切ではないという考えだったと思われる。

テレビアニメ「ポケットモンスター」は第1話から動きも芝居も丁寧で、1話約3,500枚と作画枚数も多く、視聴率は上昇傾向を示した^{註124}。非常に伸びやかで力のある贅沢な作りのアニメーションであり、楽しみながら作られたことが伝わってくるようである。以降、現在も続いている大長寿番組となっている。

また、劇場版は1998年に公開された第一作「劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」以降も、2020年まで毎年公開され、ファンや親子連れで賑わうことが恒例行事のようにして知られるようになっていく。

1-d. 小田部氏の特質

石原氏は、その他の場面での小田部氏のことについても語った。

「ポケモンの商品、派生的な商品を1個1個見ながら監修する著作権会議^{註125}にも、アニメーション監修をお願いした当初から自主的に参加してくださっていて、小田部さんはその後も毎週何時間もやるのを、もう何年だろう、10年以上も自主的に、本当に律義に参加してくれて。現場を見守ってくれていると言うんですかね。今、ポケモンで何が動いていてどういうポケモンがどんな風に商品化されていくのかというのは、派生商品の会議に出れば最先端が分かりますから、それを欠席せずずっと出続けてくださったというのは、本当に真面目な方だと思います。」



図 30. 小田部氏が唯一手掛けたポケモンカードゲームの「ギザみみピチュー」のイラスト（2009年）^{註126}

小田部氏は、アニメーション作品のクレジット「アニメーション監修」については、「タイトルに名前が出るのもおこがましくてつらい^{註127}」と話しているが、それ以外に担当した仕事では、距離を置くようなことは一切無く、責任を持って取り組み、妥協も無かったと分かる。

また、同氏はアニメーション制作の経験から、細部だけではなく、全体を俯瞰するような視野と、その先を見通すような考えもあったようである。

石原氏は次のように語る。

「我々が要求する前に、すでに支えてくれているみたいな立ち居振る舞いがあって、それは、本人は意識している訳ではないと思うんですが、その中でみんなが活躍できるとか、組織が問題なく動くように自分の位置を考えると、そういうことを本当にされている方だなと感じました。」

他者に敬意を持ち、正當に評価することは、社会人なら持ち合わせて然るべき姿勢である。

しかし小田部氏はアニメーターである。アニメーション制作では、速度と正確性が優先され、一人一人の創造性は歓迎されないことも多い。前回の研究「小田部氏の作画」でも記したが、アニメーターは自らの有用性を作画で示し、承認を得ることによってのみ認知される適者生存の業種である。その中で作画を習熟し、勝ち進んで名を成した人が、他者の作品に敬意を持ち、極力自由に表現できるよう見守る立場に徹するというのは、それだけでも大きな特質にちがいない。

「小田部さんは、人を悪く言ったことが全く無いと思います。」

石原氏が証言している通り、穏やかで、公正であり、誰もが意見を求めたくなる、そうした小田部氏の特質が石原氏らとの仕事でも有効に作用したのだと捉えるほかはない。

2. 氏家淳子氏

氏家淳子氏は、『ポケモンスタジアム 64』^{註128}から『ポケットモンスター 金・銀』^{註129}までの約1年余りの間、小田部氏と仕事を共にした一人である。

2-a. 3D モデリングの造形

ポケモンの動きは二足歩行とは限らず、四足以上のもの、翼があつて浮遊するもの、動植物や恐竜、想像上の生き物の姿をしていたり、キメラのような複合型もいる。それが進化すると、似て非なる姿になり、身体の構造と共に動きも変化が生じる。正に千差万別で、各々の生物に相応しい動きを理解し、考えてアニメーションにする必要がある。

氏家氏は、ポケモンの 3D モデリングに取り組み、イメージを維持しつつ立体的に表現することと、それを動かすことを担当してきた。小田部氏はピカチュウも含め、ポケモンのデザインはしていない。氏家氏によると、ゲームの中に登場するポケモンを 3D で作り、動きも含めて制作するスタッフの人たちに対し、小田部氏はそれらをどう動かすかの指南役としての参加だったという。ちなみに、ゲームソフト『ポケットモンスター』を企画開発する会社では、ゲームにおけるモーションも「アニメーション」と呼ばれている。氏家氏はこの仕事に就いた頃のことを次のように話す。

「私たちが所属していた所は、私も学生上がりで、初めてのゲームの現場でしたし、ほとんどのメンバーが初心者だったんですね。2D アニメーションにも、ゲーム制作にも携わったことがないようなメンバーがたくさんいる中での制作だったので、そもそもアニメーションとはどういうものか、どうすべきかという基礎ができていなかった。そこから教えていただいた、という形です。」

さらに言えば、当時はまだポケモンの設定表に該当するような詳しい資料も無かった。氏家氏らは、テキストや公式イラストなどの少ない資料を手掛かりにして動かし、ゲームの中で適切な動作になるかを試すという、即実践的な作業に取り掛かったのである。

それを考慮すると、ここに小田部氏がスーパーバイザーのような形で入ったのは理に適っている。同氏はまだ集団でのアニメーション映画の制作が黎明期の時分に東映動画に入社、フルアニメーションの長編作品制作に参加して、習い性でなく、自ら動きや芝居を模索し、以来独自の表現を築き上げてきた。

2-b. 手描きアニメーションの基礎に触れる

ゲームで作る動きはそれとは異なる部分も少なくないかも知れないが、同時に共通する要素も存在する。氏家氏が語るようにその動作は様々である。

「ゲームの中では、攻撃モーションや、ダメージを受けたときのモーション、やられたときのダウンのモーションなど、いろいろあります。それらのモーションは映像作品のように長く一続きのものではなくて、バトル中の単発のアニメーションなんですけれど、夫々見ていただいた、ということです。」

アニメーターであれば、入社後三か月ほどの研修期間で基礎的な動作の描き方を身に付けるところであり、先達が描いた作画を映像でひたすら見るか、資料として公開されている本を購入し、そらで描けるほど記憶して、自身の絵に取り込んでいくものである。

しかし 3D モデリングは氏家氏らが初めて形にして、動きも含め表現しなければならなかった。

小田部氏は自身が学ぶ中でそうしてきたように、授業ではなく、一人一人が作ったものをその場で見て評し、動きの要点を教えつつ、ポイントとなる絵をペンで描くことで示した。

「横で見ていただきながら、その場で直すということが多かったと思います。ゲームの中だとカメラが固定ではないので、ある程度は決まっているんですけど、実際にはぐるぐる回ったりもしますから、いろいろな角度から見ていただいて、この攻撃のときはこのカメラから見たときにどう見えるか、といったことも含めて確認していただくような形だったと思います。」

氏家氏によると、レンズの見え方に準ずるというよりは、肉眼的で感覚的な表現もあったようである。ポケモンの設定表も無いことから、俯瞰やあおりもまた感覚で描かなければならないこともあっただろう。その場合、アドバイザーとして小田部氏はうってつけだと思われる。

2-c. 予備動作と柔らかさの表現

アニメーターの立場から動きについて助言できることで、どのような生物の動きにも当てはまることと言えば、予備動作がある。予備動作とは、動作を開始する前の準備の動きのことで、例えば、ジャンプする際に膝を深く曲げたり、重いものを持ち上げる前に上体が先行するといったものである。ゲーム画面で確認すると、動き出しで足で踏みしめたり蹴り上げたりして地面に伝わっていく力とその反作用が表現されており、重力と個体の重みを感じさせている。

「予備動作は必ずあります。一中略—予備動作を意識して作ることや、重心の大切さ、あとは接地の大切さなどは、特によく教わったかなと思います。」

と、氏家氏は語る。

ポケモンが走り出す時の重心の移動や、飛び上がる直前の身体を沈める動作は思いのほか大きいアクションである。

骨格や筋肉、関節を考慮して立体を作り、可動域を決めると、3D アーティストの特性として、自ら動きに制約を作ってしまうという。小田部氏は、骨格や筋肉、関節を意識した上で、柔らかさを表現す

ることを勧めた。これは氏家氏らと非常に相性の良い思考であったようだ。

「私たちのチーフがユニークなものをよしとする方だったので、だいぶ粗削りだけれど面白みがある、という方向に偏ったアニメーションだったんです。そもそも基礎がない中で、より変わったものを作りたいという気持ちで、学生上がりの初心者たちがどんどん作っていた。そのボトムを固めていただいたというか、アニメーションの核を作ってくれていたのが小田部さんだったのかなと、今は思いますね。その時に教えていただいたことは、今でもポケモンの形や動きを見る仕事をする中でずっと残っています。」

普段何気なく目にしているポケモンの 3D の動きは、手描きのアニメーションと比べても有機的で生物らしい柔らかさが感じられる。

ポケモンはデザインを担当する人たちにより、既に細部まで完成している。それらをどこまで柔軟に捉え、動かすことが出来るかが 3D モデリングの勝負所である。

「私はよく“外連味のある動きを”と言うんですけど、もちろんポケモンによっては、より格好良く、より強く出すようにお願いすることもあります。でも小田部さんは、すごく柔らかくて、伸び伸びとした、優しいデフォルメを必ず入れるようにしてくださったのかなと思います。そこが、長い間ポケモンの動きの核として大切にしてきたことに繋がっているんじゃないかなと思っています。」

3D と手描きのアニメーションは相容れないものと考えがちになるが、逆に 3D でも生き物を描き、柔らかい動きも表現できることが 3D のポケモンで実現されている。小田部氏が助言することによって、アニメーションについてまだ真っ新たな段階の氏家氏らに、まず手描きアニメーションのメソッドに触れてもらい、ポケモンを柔軟に生き活きと動かせるようにそれとなく導いたとも考えられるのである。

2-d. 小田部氏の図案

小田部氏が提案したスケッチはどのようなものだったのだろうか。氏家氏は保管していたものを快く見せてくれた。

・ヤドンのあくび

ヤドンはのんびりとしたポケモンである。大きな尾を持つ四足歩行の動物としてデザインされており、あくびを攻撃の技として持っている。

ヤドンの身体の骨格と構造から、氏家氏は当初、図 32 の①のように見える、頭部のみであくびをするモーションを作成した。

それに対し、小田部氏は氏家氏に、

「この子があくびをするんだったら、きつともっと目線は上に上がるだろうし、そのために腰は落とせないかな」と②の図案を示したという。実際の四足歩行の動物はあくびをしても身体を伸び縮みさせず、頭部だけの動きになる。①の動きはそうように導き出されたと考えられる。

だが動物にはある程度の長さの首や頸椎があり、頭部を上下



図. 31 ヤドン^{注 130}

させ、口を大きく開く領域を有しているのである。ヤドンの場合、①のように頭の後ろがすぐ背中にぶつかってしまい、頭部があまり上に向かず、口を大きく開くことができないと思われるのである。

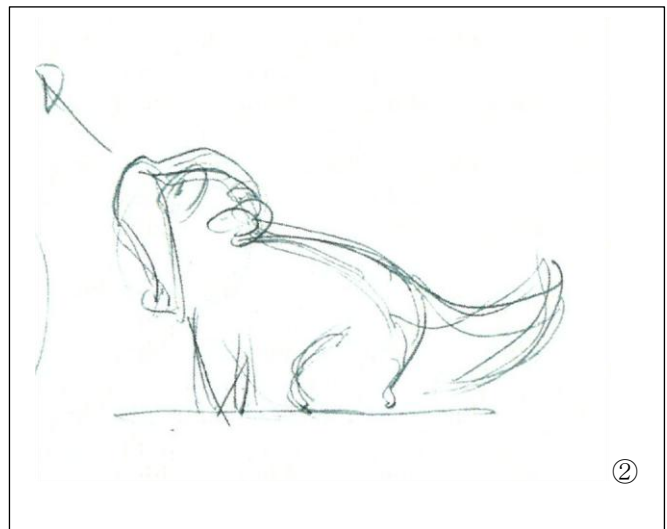
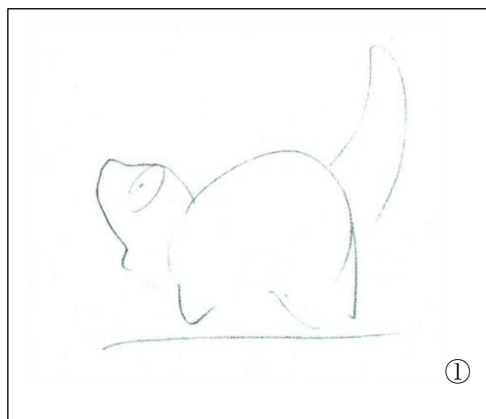
②の動きにすると、腰が落ちた分、顔が上を向いてあくびが伸び伸びと大きくなっている。首や胸部が伸びていて、背中も丸くなって程よく縮み、身体全体に柔らかさが生じて見えるのがわかる。ポケモンの身体を感じ良く動かすため、構造をより柔軟に解釈して、普通なら動かない部分に少し手を加えて可動的にしたのである。

小田部氏のメソッドでは、ポケモンの構造が許す限り大きく柔らかく捉えて動かしても、そのポケモンらしく見えていれば、一つの解と捉えて良いということと考えられる。

動画で柔らかさを表現することは、3D モデリングの論理で考えた時、著しく矛盾し、規範を大きく外れる可能性が大きい。本来、生物の動きというのは骨格だけでなく、筋肉、腱、神経などで総合的に判断して、手足や関節の動作、あるいは回転の可動域が出来上がるのである。これらを見れば、人は視覚を通じて生物を認知するセンサーがたちまち異常を検知するため、慎重に描くことになる。

図. 32

小田部氏が描いたヤドンのスケッチ^{注 131}



アニメーターも同じである。細部までデザインされたキャラクターを動かす際、壊さないようにという意識がどうしても働くものである。だがそこには、キャラクターの基本動作だけでなく、芝居に繋がるような動きが求められる。そのためにはキャラクターの性格も併せて考え、動きを表現できることが理想である。柔軟に捉えるのは、キャラクターの“らしさ”を醸し出すのに不可欠な思考なのだと分かる。

「私たちはどうしても、3D で物を作っていたので、決まった形は決まったようにしか動けない、という固定観念の中で作業していることが多かったんですけど、それを逆に、柔らかく、生きものとしてどう動いた方がいいのか、より魅力的に見えて、その子がどう見えてほしいのかを表すためにはどう動かすべきか、というところまで含めて、フォルムも含んだ動きをコメントしていただいていたように思います。」

・走り出すヤドラン



図. 33 ヤドラン^{注. 132}

ヤドランはヤドンの進化形で、尾をシェルダーという巨大な貝型のポケモンに噛みつかれたショックで二足歩行になったというものである。ポケモンの形態変化は様々で、逆に二足から四足になるものもある。

ヤドランは頭部が大きく、踵が大きく後ろにせり出して地面に付いており、胴体はふっくらしていてくびれが無い。尾の貝もかなり重そうで動作に影響するに違いなく、総合しても、ヤドランはどっしりとしていて、走ったり、飛び上がったりのアクションはやや難しそうに見える。

脚部は短めで身体の側面に付け根があるが、可動域は小さめに見える。胴体が分厚いと、前進・後退

したり、伸び縮みしたりするにはまず体重を大きく移動させる必要があるが、身体の振り幅もあまり取れない。何かと動かしにくい形である。

ヤドランをどのようにして前進し、走り出させるか。

小田部氏は次のように考えた。

「体をまっすぐのまま走り出すんじゃなくて、きっとぐいっと曲がるよね」

ヤドランが前方に勢いよく踏み出す際、上体をやや後傾にして大胆に足腰を先行させることにより、踏み出す方の脚の振り幅の大きさを作り出す。

そして、軸脚を爪先立ちにして踵をほぼ真っ直ぐに伸ばし、身体を一度持ち上げる。胴体をあまり捻ったり縮めたりする必要もなく、尾の重みも表現できる。一連の動きの中に1枚、このポーズを入れるのである。

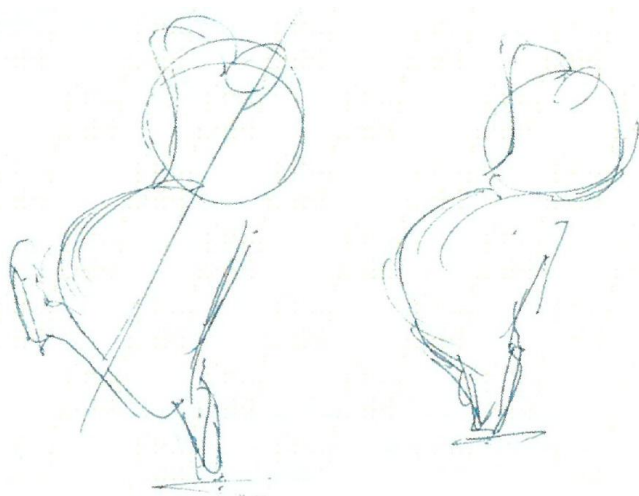


図. 34 小田部氏が描いた「ヤドラン」のスケッチ^{注. 133}

ヤドランの踵は本来、それ以上曲がることも伸びることもほとんどない筈だが、一瞬の絵であり、ポケモンのイメージを損なうことはほとんどないものと考えられる。氏家氏が保管していた小田部氏のスケッチには、そのようにして小田部氏が一瞬の誇張した絵を入れることを勧めた形跡が見受けられるのである。

アニメーションは絵画的な表現であると同時に、時間的な表現でもある。一枚だけあり得ないポーズが入っていても早過ぎて見えない。だが視覚では捉えられていて動きの認識に影響する。

これまでも、大塚氏の研究の中で取り上げた「ルパン三世」の作画であり得ない方向に首が曲がっている絵が入っていたことや、小田部氏の研究の第二部「作画編」ではドラえもんが走る時に無いはずの

膝が描かれていることなどに触れたが、一時停止しないと分からないほど一瞬、アニメーションならではの“誇張した絵”を一枚入れるだけで、動きにメリハリが効くのである。

2-e. 動かす楽しみ

3D が高度になってポケモンが立体的になり、より高精細な図像で、より滑らかに動作するようになると、ポケモンを実写の中で表現するケースも出てくるようになる。身体の構造、骨格や筋肉、質量、重力等を重要視し、物理的に正しく動かすことが最良なのではないかと考える人も多らしい。

「でも、ポケモンを描くときには、それだけではポケモンにならない。ファンタジーの存在だけれど、この世界にいて、私たちの横にいてもおかしくない存在として成立させるためには、やはり独特のデフォルメが必要なんじゃないか。そう強く主張できたのは、この頃に受けた教育のおかげかなと思っています。」

氏家氏らのポケモンの捉え方は、立体を動かす際に発生する自然法則的で実際の現象を念頭に置きつつも、常に自由であり、ユーモラスで、発想も豊かである。『ポケットモンスター』のシリーズは本編、スピンオフ共に今も新作が生まれ続けているが、ポケモンの柔軟で有機的な動きは損なわれることなく、ダイナミックで生き活きとしている。

小田部氏が担ったのはごく短い期間だったが、氏家氏らが作り手であることを尊重し、自身はアドバイザーに徹して、領分を踏み越えなかった。

その上で、小田部氏はアニメーション表現のヒントを出しながら、氏家氏らがお仕着せでなく自らの感性と選択によってポケモンを捉え、楽しみながら動かせるようになってほしかったのだと考えられる。そしてそれはおそらく、小田部氏が最もやりたかったことの一つだったのではないかとと思われる。

第五章. まとめ

小田部氏は絵画とアニメーション映画に触れやすい環境で育ち、漫画家に憧れながら芸術大学に進学、大学の掲示板でふと東映動画の求人票を目にするまで、アニメーション制作を志すことは運命づけられていたかのようにも思える。

戦争を生き延び、貧困も経験したことで、小田部氏もまた欲得や憎悪といった人間の幾多の負の側面を目撃したはずである。しかし同氏の言葉からはそうした物の存在が感じられない。同氏が手掛けたアニメーションにも、キャラクターにもである。むしろ、卑劣な敵役と思われた時も、悪辣に描く思考を持ち合わせていないのではないかと感じられるほど、憎み切れないキャラクターであったりした。リアリズムの中で描かれた悪い大人さえも、悪質さより先に人間の弱さと小ささを見て取り、否定し難い一部として呑み込むことが出来る。

その傾向は『アンパンマン』のやなせたかしや『11 ぴきのねこ』の馬場のぼるにも見られるが、小田部氏には彼らと異なる特徴もあるようである。小田部氏にとってアニメーションは「子どもたちのために作りたい」ものであった。小田部氏が描き出すキャラクターは素朴で知性があり、品の良さを纏いつつ実在も感じさせる。これほど快く受け入れられる人物画は全ての絵画を含めて考えても稀であり、人間は愛おしいという小田部氏の眼差しを見る思いがする。

また、小田部氏は日本画を学んで線描を習得し、アニメーションに活かした。線で人物を表現したことにより、大いに動かしながら性格や感情まで描き出した。しかし同氏が線と色面を限定的にして描いたのは、より深くアニメーション表現を追求したこととは別に、負の要素を削ぎ落とし、且つ温かみのあるキャラクターへと昇華させる目的と捉えることも可能である。

そして、小田部氏は活動のフィールドをゲームへと移した。

森康二氏は、小田部氏のアニメーションの復帰を切に望んでおり、アニメーション誌の連載コラムで「小田部さん、またアニメにもどって来いよ」と胸中を明かしている^{註134}。テレビアニメーションを食べるようにして育った著者も、小田部氏があのままアニメーションを作り続けてくれていたらとしばしば思うことがあった。任天堂時代の同氏の仕事について知らなければ、当時のアニメーション制作全体がコストダウンへと舵を切ったことだけがアニメーションを離れた原因と考え、結論付けていたかも知れない。

アニメーションの世界が思わしくない方向に進んだ時、小田部氏はその場に留まらず、ゲームという未知の領域に踏み出した。そこで新たな遣り甲斐のある仕事を見出し、信頼し合える同僚達と共に奮闘して、世界的なキャラクターを造形したチームの一人になった。アニメーターとしては引退していてもおかしくない年齢から、ゲームの多様な展開を見守り、自身に出来ることを探しながら新しい分野の仕事に適応し、知見と技術を惜しみなく提供した。21年という長い期間、同氏が才能を最大限に稼働させ、楽しみながら絵を描き続けられたのは、同氏にとってもゲーム関係者にとっても幸せなことだったにちがいない。

私達もまた今日、アニメーション作品だけでなく、ゲームの中にも小田部氏らしさが活かされているのをあちこちに見つけることができる。それも、同氏が楽しみながら関わり、後進を育てつつ、仲間と共に作品を作り上げ、完成を喜び合っていたことを知り、幸福な気持ちを覚えずにはいられない。

注

1. 『キャラクター デザイン コレクション』(2005 年、ピエ・ブックス、33 頁) 参照。
2. 前掲『キャラクター デザイン コレクション』78 頁参照。
3. Preston Blair『CARTOON ANIMATION』(1994 年、Walter Foster Publishing, Inc.、12 頁) より。
4. 『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “ANIMATION”』(2009 年、Disney Enterprises, Inc.、87 頁) 参照。
5. 『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “STORY”』(2008 年、Disney Enterprises, Inc.、113 頁) 参照。
6. 前掲『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “ANIMATION”』81 頁、83 頁参照。
7. 『ディズニーアニメーション大全集決定版』(2008 年、講談社、35 頁) より。
8. Lewis Carroll『Alice in Wonderland: The Original 1865 Edition With Complete Illustrations By Sir John Tenniel』(1988 年、MACMILAN CHILDREN'S BOOKS、90 頁) 参照。
9. 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、237 頁) より。
10. 前掲『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “ANIMATION”』146 頁参照。
11. 前掲『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “ANIMATION”』139 頁参照。
12. 前掲『WALT DISNEY ANIMATION STUDIO The Archive Series “ANIMATION”』138 頁参照。
13. 『ディズニーアート展』《いのちを吹き込む魔法》(2017 年、日本テレビ、112 頁) 参照。
14. 前掲『ディズニーアート展』《いのちを吹き込む魔法》109 頁参照。
15. 13 世紀後半頃の作。冷泉隆房と美女小督の悲恋を主題に描かれた絵巻。国立歴史民俗博物館蔵。重要文化財指定。25.5×684.9 cm。
16. 斜投象^{しゃとうざう}や吹抜屋台^{ふきぬきやたい}と共に絵巻物、浮世絵に用いられた表現技法。奥行を描くのに使う遠近法とは異なり、手前と奥とで人物や物の大きさが変わらない。
17. 小松茂美編集『日本の絵巻 (10) 葉月物語絵巻 枕草子絵詞 隆房卿艶詞絵巻』(1988 年、中央公論新社、44 頁) 参照。
18. うしおそうじ著『手塚治虫とボク』(2007 年、草思社、74 頁) より。
19. 富野由悠季著『だから僕は…ガンダムへの道』(2002 年、角川書店、71 頁) より。
20. 手塚治虫オフィシャルサイト「スターシステム」(https://tezukaosamu.net/jp/character/star_system.html ※2026 年 1 月 19 日閲覧) より。
21. 『CONTINUE』Vol. 64 (2020 年 4 月 7 日、太田出版、94 頁) より。
22. 『手塚治虫キャラクター名鑑』(2024 年、玄光社、①サファイア 76 頁、②お茶の水博士 73 頁、③ヒゲオヤジ 32 頁、④ハムエッグ 46 頁、⑤ランプ 47 頁、⑥ぐっちゃん 28 頁、⑦ミッチイ 42 頁、⑧チックとタック 49 頁) 参照。
23. 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、12 頁) より。
24. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』12 頁参照。
25. 大塚康生著『作画汗まみれ』(2001 年、徳間書店、85 頁) より。
26. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』13 頁参照。
27. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』13 頁より。
28. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』35 頁参照。
29. 高畑勲解説『「ホルス」の映像表現』(1983 年、徳間書店、28 頁) より。
30. 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。
31. 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。
32. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』63 頁より。
33. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』62 頁より。
34. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』71 頁参照。
35. 石ノ森章太郎著『幽霊船』(1969 年、虫プロ商事、161 頁) 参照。
36. ジ・アート・シリーズ 14『テレビアニメ 25 年史』(1988 年、徳間書店、42 頁) より。
37. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』114 頁より。

38. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』116 頁参照。
39. 武内つなよし著『赤胴鈴之助』第1 巻（1957 年、少年画報社、53 頁）参照。
40. 1969 年、東京ムービー制作。演出：大隅正秋、作画監督：大塚康生、1 話～26 話。
41. 『幻の「長くつ下のピッピ」』（2014 年、著者：高畑勲、宮崎駿、小田部羊一、岩波書店、137 頁）より。
42. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』65 頁より。
43. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』113 頁より。
44. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』105 頁より。
45. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』、188 頁より。
46. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』76 頁参照。
47. 『CONTINUE』Vol.78 （2022 年 8 月 8 日、太田出版、98 頁）より。
48. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』140 頁より。
49. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』95 頁参照。
50. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』89 頁より。
51. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』6 頁参照。
52. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』51 頁より。
53. 前掲『幻の「長くつ下のピッピ」』90 頁より。
54. 『CONTINUE』Vol.71 （2021 年 6 月 6 日、太田出版、101 頁）より。
55. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』150 頁参照。
56. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』150 頁より。
57. 『CONTINUE』Vol.71 （2021 年 6 月 6 日、太田出版、101 頁）より。
58. 高畑耕介氏より掲載許諾（2026 年 6 月 29 日）。
59. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』174 頁より。
60. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』173 頁より。
61. 「アルプスの少女ハイジ」（d アニメストア、NTT ドコモ、第 28 話「森へ行こう」
https://animestore.docomo.ne.jp/animestore/sc_d_pc?partId=10988028 ※2026 年 1 月 20 日閲覧）より。
62. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』189 頁より。
63. 「マルコの世界 小田部羊一と『母をたずねて三千里』展」図録（2016 年、イタリア文化会館、17 頁）より。
64. 岡田温司著『ネオレアリズモ』（2022 年、みすず書房、14 頁）より。
65. 高畑勲著『映画を作りながら考えたこと』（1999 年、徳間書店、81 頁）より。
66. 高畑勲著『映画を作りながら考えたこと』（1999 年、徳間書店、81 頁）より。
67. 高畑勲著『映画を作りながら考えたこと』（1999 年、徳間書店、86 頁）より。
68. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』190 頁より。
69. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』176 頁参照。
70. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』182 頁より。
71. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』182 頁より。
72. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』185 頁参照。
73. 三鷹の森ジブリ美術館年報 2024-2025（<https://www.ghibli-museum.jp/docs/nennpou2023-2024.pdf> ※2026 年 6 月 30 日閲覧）より。
74. 1982 年公開の自主制作アニメーション映画。監督・脚本：高畑勲、キャラクターデザイン・原画：才田俊次、美術監督：椋尾篁、制作：オープロダクション。
75. 東映アニメーション作品ラインナップ（https://lineup.toeianim.co.jp/ja/movie/movie_tatsunoko/story/ ※2026 年 2 月 12 日閲覧）より。
76. 松谷みよ子著『児童文学創作シリーズ 龍の子太郎』（2006 年、講談社、207 頁）より。
77. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』159 頁より。
78. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』249 頁参照。
79. 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、149 頁）より。

80. 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、211頁）参照。
81. 前掲『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』145頁より。
82. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』217頁より。
83. 前掲『奥山玲子アニメーション画集』210頁参照。
84. 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、53頁）より。
85. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』201頁より。
86. 『CONTINUE』Vol.74（2021年12月4日、太田出版、96頁）より。
87. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』199頁より。
88. 前掲『CONTINUE』Vol.74、96頁より。
89. ジェニファー・ディンター著『ゲームクリエイター 宮本茂』（2025年、ディスクユニオン、63頁）より。
90. 『Casa BRUTUS』No.308（2025年12月9日、マガジンハウス、39頁）より。
91. 前掲『Casa BRUTUS』No.308、60頁より。
92. 任天堂グローバルコミュニケーション本部 グローバル広報部より画像提供・掲載許諾（2026年6月26日）。
93. 『CONTINUE』Vol.78（2022年8月8日、太田出版、90頁）より。
94. 前掲『CONTINUE』Vol.78、92頁より。
95. 任天堂グローバルコミュニケーション本部 グローバル広報部より画像提供・掲載許諾（2026年6月26日）。
96. （きよずり/reproduction proof;clean proof）活字組版や凸版原版などから版下材料として使用するために、良質の用紙に丁寧に刷った印刷物。これをもとにして写真的方法またはスキャナなどで印刷用の版を作製する。（一般社団法人 日本印刷産業連合会 公式ホームページ「印刷用語集」<https://www.jfpi.or.jp/webyogo/index.php?term=668> ※2026年4月8日閲覧）より。
97. 前掲『CONTINUE』Vol.78、93頁より。
98. 前掲『CONTINUE』Vol.78、92頁より。
99. 前掲『CONTINUE』Vol.78、96頁より。
100. 前掲『CONTINUE』Vol.78、91頁より。
101. 前掲『小田部羊一アニメーション画集』284頁参照。
102. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』174頁より。
103. 前掲『CONTINUE』Vol.78、94頁より。
104. 前掲『CONTINUE』Vol.78、96頁より。
105. 前掲『CONTINUE』Vol.78、96頁より。
106. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』199頁より。
107. 「プロフェッショナル仕事の流儀 第215回『“遊び心”世界を制す ～プロデューサー・石原恒和』」（2013年、NHK オンデマンド）より。 ※2026年4月18日閲覧
108. 任天堂ゲームボーイ用ゲームソフト。1991年12月14日発売。（「Nintendo Switch Online」https://www.nintendo.com/jp/games/feature/nintendo-classics/d-4825_j/index.html ※2026年5月21日閲覧）より。
109. ゲームクリエイターの田尻智氏が1989年に創業したゲームソフト開発会社。
110. 畠山けんじ・久保雅一著『ポケモン・ストーリー』（2000年、日経BP社、111頁）より。
111. とみさわ昭仁著『ゲームフリーク遊びの世界基準を塗り替えるクリエイティブ集団』（2000年、メディアファクトリー、86頁）より。
112. 任天堂ゲームボーイ用ゲームソフト。1996年2月27日発売。（「ポケットモンスターオフィシャルサイト」<https://www.pokemon.co.jp/game/other/gb-rg/> ※2026年6月8日閲覧）より。
113. 株式会社ポケモン 採用サイト Special Interview「ポケモンビジネス、徹底解剖」（<https://recruit.pokemon.co.jp/saiyo/interview/business.html> ※2026年7月14日閲覧）より。
114. 前掲『ポケモン・ストーリー』43頁より。
115. 前掲『ポケモン・ストーリー』382頁より。

116. 「株式会社ポケモン | The Pokémon Company」『数字でみるポケモン』(<https://corporate.pokemon.co.jp/aboutus/figures/> ※2026 年 6 月 11 日閲覧) より。
117. 株式会社ポケモンより画像提供・掲載許諾 (2026 年 7 月 23 日)。
118. 読売新聞オンライン 2018.5.2 「ピカチュウは大福? 初めて明かされる誕生秘話」(<https://www.yomiuri.co.jp/fukayomi/20180501-0YT8T50139/> ※2026 年 6 月 25 日閲覧) より。
119. 前掲『ポケモン・ストーリー』280 頁より。
120. クリーチャーズの石原恒和氏、ゲームフリークの杉森建氏、任天堂の小田部羊一氏ら原作者グループの 3 名に、独立プロデューサーの吉川兆二氏、監督の湯山邦彦氏、オー・エル・エムの作画監督一石小百合氏を加えた 6 名を中心として多くの関係者が参加し、重要事項がこの会議で決定された。(畠山けんじ、久保雅一共著『ポケモン・ストーリー』309 頁より)
121. 前掲『ポケモン・ストーリー』309 頁より。
122. 前掲『ポケモン・ストーリー』282 頁より。
123. 前掲『ポケモン・ストーリー』355 頁より。
124. 第 1 回は 10.2%だった視聴率は次第に上がり始め、5 月には 12%台、6 月には 14%台、9 月には 14～15%台、10 月には 15～17%、11 月は毎回 16～18%、11 月 11 日には 18.6%の最高視聴率を記録。主題歌は CD 化され 180 万枚超のヒットになった(別冊宝島『日本のアニメ ALL ABOUT JAPAN “ANIME”』81 頁より)。
125. アニメーションの制作会議と同じ趣旨で、石原氏を主宰に設立されたライセンス許諾会議。ポケモンのビジネス展開を支えるため、小学館プロダクションが任天堂から引き受けたライセンス業務商や商品を検討した(前掲『ポケモン・ストーリー』392 頁より)。
126. 株式会社クリーチャーズ 氏家氏より画像提供、株式会社ポケモンより掲載許諾 (2026 年 7 月 23 日)。
127. 前掲『日本のアニメーションを築いた人々』200 頁より。
128. NINTENDO 64 用ゲームソフトのシリーズ。1998 年 8 月 1 日発売。「ポケモンスタジアム任天堂ホームページ」 https://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_npsj/index.html ※2026 年 6 月 5 日閲覧) より。
129. NINTENDO 64 用ゲームソフトのシリーズ。2000 年 12 月 14 日発売。「ポケットモンスターオフィシャルサイト」 <https://www.pokemon.co.jp/game/other/gbc-gs/> ※2026 年 6 月 5 日閲覧) より。
130. 「ポケモンだいすきクラブ」(https://www.pokemon.jp/special/yadon_paradise/illustrated/ ※2026 年 6 月 11 日閲覧) 参照。
131. 株式会社クリーチャーズ 氏家氏より画像提供・掲載許諾 (2026 年 6 月 30 日)。
132. 前掲「ポケモンだいすきクラブ」(※2026 年 6 月 11 日閲覧) 参照。
133. 株式会社クリーチャーズ 氏家氏より画像提供・掲載許諾 (2026 年 6 月 30 日)。
134. もりやすじ著、なみきたかし責任編集『もぐらノート ～もりやすじ画集 2～』(2006 年、アニドウ・フィルム、156 頁) より。

《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
高畑耕介
叶精二

オープロダクション
なみきたかし
才田俊次
佐藤史菜

任天堂株式会社
宮本茂
中植茂久
武久豊
和泉信子

株式会社ポケモン
石原恒和

株式会社ゲームフリーク
杉森建

株式会社クリーチャーズ
北野祐司
氏家淳子
伊藤裕章

株式会社スタジオジブリ
鈴木敏夫
釘宮陽一郎
田中千義
唯野周平

**公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報
2025－2026**

（令和七年度 第 25 号）

令和 8 年 8 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

