

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2021-2022

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
令和三年度事業報告
(2021 年 4 月 1 日～2022 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	3
（5）美術館開館日、入館者数等	4
（6）三鷹市民招待日など	8
（7）地域活動	8
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）	9
（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	9
（2）保有するアニメーションに関する資料の整理・保管	9
（3）保有する資料の展示	9
（4）アニメーション文化に関する基礎的調査	10
（5）アニメーション美術館に収蔵する作品の収集のための調査	10
（6）アニメーション文化に関する調査研究	10
（7）アニメーション文化調査研究活動助成制度の実施	10
（8）アニメーション文化についての講演会等	11
（9）図書閲覧室 トライホークス	11
【資料】図書閲覧室 閲覧図書一覧表	12
（10）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	13
（11）アニメーション作品の普及啓発活動	13
【資料】基本財産一覧	14
3：三鷹市の公の施設に係る指定管理者の指定を受けて行なうアニメーション美術館の管理運営（3 号事業関係）	21
三鷹市立アニメーション美術館の管理運営	21
4：三鷹市の委託を受けて行なうアニメーションに関する事業（4 号事業関係）	22
三鷹の森アニメフェスタ 2021 への協力	22
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）	22
（1）出版物の制作販売	22
（2）アニメーション映画のライブラリー事業	23
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）	23
7：広報活動報告	24
【資料】広報資料媒体一覧表	26
8：令和 3 年度決算報告	30
【巻末】アニメーション文化に関する調査研究報告	33

1：アニメーション文化に関する展覧会事業の企画及び運営（1号事業関係）

(1) 常設展示

当美術館において昨年度同様、以下の展示を行なった。

会期 令和3年4月1日～令和4年3月31日

営業時間 午前10時～午後5時30分

※新型コロナウイルス感染症拡大防止のために臨時休館を実施した。（4ページ参照）

◆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。

◆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。

◆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。

(2) 企画展示

①企画展示「手描き、ひらめき、おもいつき」展～ジブリの森のスケッチブックから～

会期 令和3年4月1日～令和3年4月24日

会場 一階企画展示室 二階ギャラリー

2001年10月に開館した三鷹の森ジブリ美術館は、準備期間を含めると既に20年以上の歳月を経たことになる。その間一貫して、“お客様に面白いものを提供し、楽しんでもいただく”という考えのもと、建物を建て、展示物をコツコツと作り続けてきた。本展ではその作業内容を、宮崎駿監督自身が描いた絵や文章で紹介した。

第一室では、第一回目の企画展示「千と千尋の神隠し」を皮切りにして、宮崎監督が携わった企画展示について紹介した。何を考え、どのような思いで修正し、より伝えたいものにどのように近づけていったのか。その創作の過程と、込められた想いを当時の描いたスケッチや集めた資料などを用いて紹介した。

第二室では、スタジオジブリが美術館を作ろうと思い立った経緯や、生まれた数々のアイデアが描きとめられたイメージボードを展示した。加えて、設計図面までも修正を入れる宮崎監督の建物への思い入れが見て取れる図面も初公開した。更に、完成したジブリ美術館の各階層が一目瞭然で分かる立体模型も設置し、構想段階のイメージボードと現在の完成した姿が見比べられるようになっている。

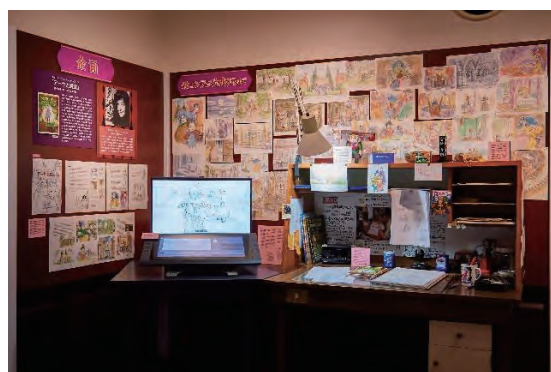


- ② 企画展示「アーヤと魔女」展
 会期 令和3年6月2日～令和4年3月31日
 会場 一階企画展示室

スタジオジブリが挑んだ、初のフル3DCGアニメーション作品「アーヤと魔女」。本展示では、宮崎吾朗監督自らが、3DCGアニメーション制作のあらましを2Dアニメーションと比較しながら解説し紹介した。

展示室では、モニターを使って主人公アーヤの表情を作る体験ができるコーナーやキャラクターづくりに大きな影響を与えたストップアニメーション「kubo/クボ 二本の弦の秘密」（2016年/ライカ作品）の人形も展示した。

ジブリがこれまで制作してきた手描きアニメーション作品と同様、大勢のスタッフの膨大な手作業によって完成した「アーヤと魔女」。3DCGアニメーションのおもしろさ、奥深さ、そして表現としての可能性を感じられる展示となった。



(3) 短編映画上映

地下一階の映像展示室「土星座」では、ここでしか見ることのできないスタジオジブリのオリジナル短編アニメーションを上映している。

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3年4月1日～4月24日	「たからさがし」
令和3年6月1日～6月3日	「くじらとり」
令和3年6月4日～8月26日	「アーヤと魔女」※
令和3年8月27日～9月30日	「ちゅうずもう」
令和3年10月1日～10月31日	「めいとこねこバス」
令和3年11月1日～11月30日	「星をかった日」
令和3年12月1日～12月27日	「パン種とタマゴ姫」
令和4年1月4日～1月31日	「やどさがし」
令和4年2月2日～2月28日	「毛虫のボロ」
令和4年3月2日～3月31日	「コロの大さんぼ」

「くじらとり」「コロの大さんぼ」「めいとこねこバス」「星をかった日」「ちゅうずもう」「たからさがし」の6作品においては、1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。

※6月4日（金）～8月26日（木）の期間は、長編アニメーション映画「アーヤと魔女（TV放映版）」を1日5回300人強の人数で特別上映した。

(4) その他の展覧会事業

① プチ「アーヤと魔女」展

会期 令和3年4月1日～令和3年3月31日

会場 一階北側廊下

長編アニメーション『アーヤと魔女』を楽しんでもらえるよう、登場するキャラクターの細かな設定をデザイン画とともに紹介した。



② 「実在の人 アルトゥーロ・フェラーリン」展

会期 令和3年6月1日～令和4年3月31日

会場 二階南側ギャラリー

1920年にローマから日本まで飛行した複葉機「S.V.A.9」の原寸大の飛行機パネルをイタリア大使館より譲り受け、設置・展示した。当該飛行機で日本にやってきたパイロットであり、『紅の豚』にも登場したアルトゥーロ・フェラーリンについて解説パネルを設置して紹介した。

(5) 美術館開館日、入館者数等

【美術館開館日】

開館日数 270 日 休館日数 95 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、11月23日、1月4日は火曜日だが開館した。臨時対応として、4月25日(日)から5月31日(月)までの期間は、新型コロナウイルス感染症の流行拡大を受け、臨時休館および展示入れ替え休館とした。その他、11月9日～11月16日までをメンテナンス休館、12月28日～1月3日までを年末年始休館とした。
なお、10月1日(金)を「三鷹市および近隣市民デー」、10月3日(日)を「三鷹市民デー」として開館した。

令和3年度 開館日カレンダー ※網目の入った日は休館日

	日	月	火	水	木	金	土
4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	

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

			1	2	3	4	5
6月	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			

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

				1	2	3	4
9月	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		

			1	2	3	4	5
3月	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	22,369	18,881	975	1,361	1,152
5月	0	0	0	0	0
6月	24,464	20,344	519	2,399	1,202
7月	29,472	23,614	1,169	3,097	1,592
8月	29,503	22,314	1,978	3,488	1,723
9月	28,532	24,222	610	2,378	1,322
10月	33,280	27,946	572	2,347	2,415
11月	24,746	21,023	567	1,909	1,247
12月	30,382	25,455	1,126	1,890	1,911
1月	28,461	23,208	1,340	2,081	1,832
2月	29,912	25,460	1,555	1,326	1,571
3月	36,642	28,782	3,342	2,461	2,057
合計	317,763	261,249	13,753	24,737	18,024
割合（％）		82.2％	4.3％	7.8％	5.7％

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時からの 平均入館者数	11時からの 平均入館者数	12時からの 平均入館者数	13時からの 平均入館者数	14時からの 平均入館者数	15時からの 平均入館者数
4月	21	1,065	247	209	177	119	167	147
5月	0	0	0	0	0	0	0	0
6月	25	979	291	167	159	96	144	122
7月	27	1,092	322	202	182	103	152	130
8月	26	1,135	344	221	195	104	145	126
9月	26	1,097	318	203	194	100	149	135
10月	27	1,233	366	225	210	114	160	157
11月	19	1,302	381	226	217	129	180	170
12月	24	1,266	335	234	195	146	187	169
1月	25	1,138	276	215	175	136	182	154
2月	24	1,246	301	232	202	141	195	176
3月	26	1,409	360	258	215	161	209	206
合計	270日	1,177	322	217	193	122	169	153

※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。

※10月市民デー(10/1・10/3)の16時の回の人数は15時の回に含めた。

【チケットの販売について】

入館料金は以下の通り。（料金はすべて消費税込み）

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

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

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

本年は新型コロナウイルス感染症の影響もあり、入場時間を以下のように1日6回に分け、各回のチケットを最大約300枚まで、1日合計1,700枚までを上限とし販売を行った。尚、緊急事態宣言下の開館する際は、1,200名の入館者数を基準として営業した。1,200という数字は、映像展示室の1日当たりの収容力を基にして、政府から映画館等に対して要請されている基準(収容上限の50%以下)から算出。

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

日本国内でのチケットの販売は、新型コロナウイルス感染症流行拡大防止対策の一環として、コンビニエンスストア「ローソン」での店頭販売を中止し、ローチケWEBサイトでの電子チケット販売のみに限定した。ただし、近隣市民枠は引き続きみたか都市観光協会で販売を続けている。なお、海外在住者向け販売は行っていない。

尚、4月25日(日)～4月30日(金)の期間については、臨時休館のためチケットの払い戻しを実施し、ローソンチケットについては2,613枚、2,364,000円の返金を行なった。

ローソンでの電子チケット販売実績

月	合計(人)	大人	中高生	小学生	幼児
4月	22,330	19,045	951	1,260	1,074
5月	0	0	0	0	0
6月	22,535	19,625	517	1,295	1,098
7月	27,854	23,067	1,149	2,159	1,479
8月	28,740	21,914	1,952	3,244	1,630
9月	26,176	23,231	586	1,148	1,211
10月	29,539	25,455	511	1,892	1,681
11月	23,310	20,247	542	1,485	1,036
12月	28,989	24,550	1,131	1,645	1,663
1月	28,500	23,477	1,362	2,008	1,653
2月	29,516	25,400	1,576	1,224	1,316
3月	35,727	28,378	3,360	2,328	1,661
合計	303,216	254,389	13,637	19,688	15,502
割合(%)		83.9%	4.5%	6.5%	5.1%

※上記数字はローソン販売分のみ。三鷹・近隣市民向け、海外向け分は含まない。

【三鷹・近隣市民向けチケット販売について】

より多くの周辺地域の方々に当美術館を楽しんでいただくため、昨年に引き続き、三鷹市民及び近隣（武蔵野、小金井、西東京）市民へ向けてチケットを販売した。

尚、4月25日（日）～4月30日（金）の期間については、臨時休館のためチケットの払い戻しを実施し、計339枚、278,100円の返金を行なった。

① 販売チケット

午前受付券（受付時間 10:00～12:00）、午後受付券（受付時間 12:00～14:00）に分けて販売。平日は1日合計60枚、土日・祝日は合計150枚。料金はローチケWEBサイトで販売している電子チケットと同じ。

② 購入方法

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

③ 販売日

半月ごとに分けての発売とし、新型コロナウイルス感染症の状況を見ながら発売日の調整を行なった。

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	1,615	1,208	67	183	157
5月	0	0	0	0	0
6月	1,608	1,231	26	195	156
7月	2,182	1,529	78	338	237
8月	2,426	1,655	135	411	225
9月	1,734	1,384	35	155	160
10月	2,211	1,718	33	232	228
11月	1,808	1,389	40	196	183
12月	2,027	1,535	50	197	245
1月	1,823	1,351	63	196	213
2月	1,663	1,258	51	178	176
3月	2,094	1,465	114	245	270
合計	21,191	15,723	692	2,526	2,250
割合（％）		74.2％	3.3％	11.9％	10.6％

【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&トラベルに販売を委託している海外枠は、新型コロナウイルス感染症の流行拡大に伴い海外からの入国が制限されている影響で、販売を中止した。

(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】

10月1日（金）に「三鷹市および近隣市民デー」、10月3日（日）に「三鷹市民デー」を実施し、両日あわせて1,975名が来館した。



【三鷹市内小学校並びに幼稚園・保育園の美術館見学】

通常受け入れている三鷹市内の小学校3年生と併せて、昨年受け入れ中止となった本年の4年生と、幼稚園・保育園を対象に美術館見学を実施した。小学校は15校3,174名、幼稚園・保育園計47園1,314名が訪れた。なお6園が新型コロナウイルス感染症の影響で見学キャンセルとなった。

【団体客の来館】

今年度の貸し切りバスによる団体客は、6件140名であった。

(7) 地域活動

例年地域との交流を深めるために実施している、三鷹市および近隣市でのイベントへの参加は、新型コロナウイルス感染症流行拡大の影響もあり、すべて中止となった。

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

日本アニメーションの元プロデューサー中島順三氏より、テレビシリーズ「アルプスの少女ハイジ」のロケーションハンティング時に撮影された写真ネガ 21 点の寄託を受けた。

（2）保有するアニメーションに関する資料の整理・保管

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

本年度は、男鹿和雄氏関連資料、並びにスタジオジブリ長編作品資料の整理を引き続き行った。

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

① 保管のための処置

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

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

② 収集資料のデータベース構築

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

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

（3）保有する資料の展示

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

- ・「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 51 点

「Hayao Miyazaki」展
貸出点数 152 点

(4) アニメーション文化に関する基礎的調査

作家、作品の基礎的調査は、講演会や関連書籍の購入を通じて、日常的に行なわれた。

(5) アニメーション美術館に収蔵する作品の収集のための調査

国内外におけるアニメーション作品から広く収蔵すべき作品を検討した。今年度も展覧会および関連イベントと合わせて、歴史的に重要なアニメーション作品に関して調査を行なった。

(6) アニメーション文化に関する調査研究

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

本年度は主に、商業アニメーションの創成期から活躍し、多くのアニメーターの指導を行なった故大塚康生氏の功績について、関係者への聞き取りなどを中心に調査研究を行なった。

(7) アニメーション文化調査研究活動助成制度の実施

① 一昨年度に助成をした研究者による研究成果について

一昨年度に助成した照井敬生氏について、今年度3月末日までに提出された。

② 令和三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、助成を行なう

2) 対象とする研究の領域

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

3) 調査研究計画及び助成額

調査研究計画は2023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、2022年3月31日までに支払うものとする

4) 募集の対象者

次の条件の何れかを満たす者

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

5) その他の条件

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

作物に関しては適法に著作権等の処理がなされていることとする

6) 申請の方法

- ・当財団の指定する助成申請書に必要事項を記入し、調査研究計画書（書式自由）とともに提出する
- ・個人（又はグループ）が応募できる調査研究計画はひとり（又は1グループ）あたり一件に限る
- ・申請の際の申請書、調査研究活動計画書、添付された資料等は返却しない

7) 研究成果の提出

当助成が決定した場合、当財団と研究成果の提出に関する覚書を締結し、2023年3月31日までに研究成果を文書にして提出する。研究成果は当財団が行なう普及啓発活動や出版物（Web等を含む）に、財団が自由に使用できることを条件とする

8) 募集期間及びスケジュール

公募開始	2021年11月下旬
応募締め切り	2022年1月31日
選考委員会議および助成対象者の決定	2022年2月末
助成金の交付	2022年3月31日
中間レポートの提出	2022年9月30日
研究成果の提出	2023年3月31日

9) 選考方法

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

（選考委員） 氷川 竜介 （明治大学大学院特任教授）
叶 精二 （映像研究家）
三好 寛 （特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構）
イラン・グエン（東京藝術大学 特任准教授）
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）

③ 令和三年度の助成対象選考審議について

本年度も、アニメーション文化に関する調査研究活動に対して助成を行うため、対象者の募集を行なった。1月末日の締め切りまでに9件の応募があり、3月2日（水）に選考委員会による選考委員会議を開催した。研究内容を「独創性」「論理性」「実証性」「重要性」の評価基準から評価を行なった結果、本年度については該当者なしとなった。

(8) アニメーション文化についての講演等

今年度は、令和4年2月1日（火）から全4回での開催を予定し受講受付も行ったが、新型コロナウイルス感染症拡大に伴うまん延防止等重点措置の発令がなされ実施時期と重なったため、三鷹ネットワーク大学と協議の上、開催は中止とした。

(9) 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。

また閲覧図書のほか、書籍やパンフレット、絵葉書、木口木版画等印刷物の販売を行った。

【季刊トライホークス】

本年度は、季刊「トライホークス」(Vol.63、64、65、66)を6月、8月、11月、2月の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。(2021年度4回発行、2色カラー、4ページ、無料配布)

本年度の執筆者は、ましませつこ氏(絵本作家)、小宮由氏(翻訳家)、田中薫子氏(翻訳家)、松岡達英氏(絵本作家)である。

【資料】図書閲覧室 閲覧図書一覧表

令和3年度より

書名	著者・編者	絵	訳者	出版社	備考
大塚康生画集「ルパン三世」と車と機関車と	大塚康生			玄光社	
戦士の食卓	落合博満			岩波書店	
ききみみずきん	木下順二	初山滋		岩波書店	絵本
風街とデラシネ 作詞家・松本隆の50年	田家秀樹			KADOKAWA	
ぼっぺん先生と帰らずの沼	舟崎克彦			岩波書店	文庫
ヴォドニークの水の館	まさあつこ	降矢なな		偕成社	絵本
あがりめ さがりめ	ましませつこ			こぐま社	絵本
びょーん	まつおかたつひで			ポプラ社	絵本
恐竜学	真鍋真			学研プラス	
スタジオジブリの想像力	三浦雅士			講談社	
美しい日本の詩	編 大岡信・谷川俊太郎			岩波書店	文庫
万里の長城	文・絵 加古里子、絵 常嘉煌			福音館書店	絵本
小説となりのトトロ 愛蔵版	原作・絵 宮崎駿、文 久保つぎ子			徳間書店	
地底旅行	ヴェルヌ、ジュール		平岡敦	岩波書店	文庫
キプリング童話集	キプリング、ラドヤード	フィッシャー、ハンス	小宮由	アノニマ・スタジオ	
人形つかいマリオのお話	シャミ、ラフィク	たなか鮎子	松永美穂	徳間書店	
ハスの花の精リアン	ジャンボン、チェン		平岡敦	徳間書店	絵本
クリストファーの魔法の旅	ジョーンズ、ダイアナ・ウィン	佐竹美保	田中薫子	徳間書店	
魔女と暮らせば	ジョーンズ、ダイアナ・ウィン	佐竹美保	田中薫子	徳間書店	
人は何で生きるか	トルストイ、レフ		北御門二郎	あすなろ書房	
イワンの馬鹿	トルストイ、レフ	フィッシャー、ハンス	小宮由	アノニマ・スタジオ	
オズの魔法使い	ボーム、ライマン・フランク		佐藤高子	ハヤカワ文庫	
デディ・ロビンソンのたんじょう日	ロビンソン、ジョーン・G		小宮由	岩波書店	
ドリトル先生の郵便局	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生のサーカス	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生の動物園	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生のキャラバン	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生と月からの使い	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生月から帰る	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生と秘密の湖(上)	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生と秘密の湖(下)	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生と緑のカナリア	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
ドリトル先生の楽しい家	ロフティング、ヒュー		井伏鱒二	岩波書店	文庫
黒いお姫さま	採話 ヴィルヘルム・ブッシュ	佐々木マキ	上田真而子	福音館書店	文庫
とびだししかけえほん オズの魔法使い	原作 フランク・パウム、作 ロバート・サブダ		わく はじめ	大日本絵画	

(10) 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

下記展覧会において、企画及び展示制作協力を行なった。

- ① 「高畑 勲 展ー日本のアニメーションに遺したもの」
場所 福岡市美術館
会期 令和3年4月29日（木）～令和3年7月18日（日）

場所 新潟県立近代美術館
会期 令和3年9月18日（土）～令和3年11月14日（日）
- ② 「アニメージュとジブリ展 一冊の雑誌からジブリは始まった」
場所 銀座松屋
会期 令和3年4月15日（木）～令和3年4月26日（月）
※緊急事態宣言を受け、会期満了前に終了。

場所 マルホンまきあーとテラス（石巻市複合文化施設）
会期 令和3年6月19日（土）～令和3年9月12日（日）

場所 阪急うめだギャラリー
会期 令和3年12月9日（木）～令和4年1月10日（月）

場所 アトリオン 2F 美術展示ホール（秋田）
会期 令和4年2月5日（土）～令和4年3月27日（日）
- ③ 「Hayao Miyazaki」展
場所 アカデミーミュージアム（アメリカ ロサンゼルス）
会期 令和3年10月1日（金）～令和4年6月5日（日）

(11) 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、美術館内の展示だけではなく、映画館での上映やビデオグラムで作品を紹介するため、「三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー」の活動を引き続き行なった。

【資料】基本財産一覧

◆基本財産概要(絵画など)

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

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

◆基本財産(絵画など／フィルム)

【絵画など】

番号	種別	作品名・資料名	制作者 (もしくは監督)	サイズ H (mm)	サイズ W (mm)	技法	材質	備考
1	イメージボード	「雪の女王」イメージボード	アレクサント・ル・グィンクローフ 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	アレクサント・ル・グィンクローフ 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 イバード遠望Ⅱ	井上直久	232	771	アクリル絵の具	画用紙	
13	絵画	耳をすませば 3 段重ねの丘(3 点重ね)	井上直久	460	656	アクリル絵の具	セル	
14	絵画	耳をすませば 巨大な建築のような雲	井上直久	510	655	アクリル絵の具	セル	
15	絵画	耳をすませば 雲の群	井上直久	481	533	アクリル絵の具	セル	
16	絵画	耳をすませば 壁	井上直久	230	385	アクリル絵の具	画用紙	
17	背景画	風の谷のナウシカ 怒りをしずめた王蟲	スタジオジブリ	282	383	ポスターカラー	画用紙	
18	背景画	風の谷のナウシカ 腐海の内部	スタジオジブリ	270	384	ポスターカラー	画用紙	
19	セル画	風の谷のナウシカ 月刊「アニメージュ」1984 年 4 月号表紙	スタジオジブリ	375	275	セル絵の具	セル	
20	背景付セル画	天空の城ラピュタ オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	290	550	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
21	背景付セル画	天空の城ラピュタ オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	270	461	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
22	背景付セル画	天空の城ラピュタ オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	320	490	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
23	背景付セル画	天空の城ラピュタ オープニング・タイトルバック	スタジオジブリ	390	580	ポスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
24	背景画	天空の城ラピュタ ラピュタの中心部に位置する巨木	スタジオジブリ	903	385	ポスターカラー	画用紙	
25	背景画	天空の城ラピュタ ラピュタの宮殿と空中庭園	スタジオジブリ	730	455	ポスターカラー	画用紙	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
26	背景画	天空の城ラピュタ	シータの住んでいたゴンドアの谷	スタジオジブリ	585	389	ホスターカラー	画用紙	
27	背景付セル画	天空の城ラピュタ	シータを助けるために、ランチーをムスカに向けるバズー	スタジオジブリ	271	378	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
28	背景付セル画	天空の城ラピュタ	ラピュタを守るため、ある決意をするシータとバズー	スタジオジブリ	261	377	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
29	背景付セル画	天空の城ラピュタ	空中海賊ド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	蛍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	蛍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っ越す	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	捕まえてきた蛍を蚊帳の中で放つ	スタジオジブリ	135	190	水彩	画用紙	
52	イメージボード	火垂るの墓	節子の身体にわいた風をとる清太	スタジオジブリ	136	193	水彩	画用紙	
53	イメージボード	火垂るの墓	栄養失調で日に日に弱っていく節子	スタジオジブリ	135	193	水彩	画用紙	
54	イメージボード	魔女の宅急便	満月の夜、屋根の上に立つキキ	スタジオジブリ	181	127	水彩	画用紙	
55	イメージボード	魔女の宅急便	ドアから顔を出し外の様子をうかがうキキとジジ	スタジオジブリ	255	181	水彩	画用紙	
56	イメージボード	魔女の宅急便	コリコの街ー公園の銅像の下に座るキキ	スタジオジブリ	361	255	水彩	画用紙	
57	イメージボード	魔女の宅急便	坂の下から見たグーチョキパン店	スタジオジブリ	255	362	水彩	画用紙	
58	イメージボード	魔女の宅急便	オキノ邸	スタジオジブリ	127	180	水彩	画用紙	
59	イメージボード	魔女の宅急便	グーチョキパン店の前を通るキキ	スタジオジブリ	255	361	水彩	画用紙	
60	背景付セル画	魔女の宅急便	旅立ちの夜、星空に昇っていくキキ	スタジオジブリ	255	366	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
61	イメージボード	魔女の宅急便	制作の初期段階に描かれたイメージボード	スタジオジブリ	255	214	水彩	画用紙	
62	イメージボード	魔女の宅急便	おソノさんに頼まれて、おしゃぶりを忘れた客に届けるキキ	スタジオジブリ	181	127	水彩	画用紙	
63	イメージボード	魔女の宅急便	コリコの街、メインストリートを飛行するキキ	スタジオジブリ	180	255	水彩	画用紙	
64	イメージボード	魔女の宅急便	トンボを尻目に飛行するキキ	スタジオジブリ	255	361	水彩	画用紙	
65	背景画	魔女の宅急便	パン屋の前から見おろした夕暮れの町	スタジオジブリ	292	467	ホスターカラー	画用紙	

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

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは 監督)	サイズ H (mm)	サイズ W (mm)	技法	材質	備考
106	背景付セル画	紅の豚	次々に増える愛機の修理代の請求書にうんざり顔のボルコ	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	旋回するボ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かわすボルコ	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	機関砲でボ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てケンカになる二人、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	すすき原で毬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	雛の節句の様子を数陰から見ている幼い頃の正吉たち	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
128	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	万福寺の庭での鶴亀和尚	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
129	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	春は深まり、子狸たちが誕生した	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
130	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	春に誕生したばかりの子狸たち	スタジオジブリ	270	383	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
131	背景画	平成狸合戦ぽんぽこ	多摩丘陵ー万福寺周辺の風景、梅はまだ七分咲き	スタジオジブリ	243	664	ボスターカラー	画用紙	
132	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	狸たちの術によって蘇ったむかしの多摩丘陵の風景。お地蔵さんにお祈りをする親子の姿	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
133	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	変わりはてた自分たちの住処、多摩丘陵を見て愕然とする狸たち	スタジオジブリ	241	707	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
134	背景画	平成狸合戦ぽんぽこ	開発が進んでいく途中の造成地風景	スタジオジブリ	250	704	ボスターカラー	画用紙	
135	背景画	平成狸合戦ぽんぽこ	アケビ、秋の多摩丘陵	スタジオジブリ	270	382	ボスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	ハーモニ ー処理
136	背景付セル画	平成狸合戦ぽんぽこ	空き家となった家をねぐらにする狸たち	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んどん入っていく	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、ベ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	画用紙及びセル	
166	背景画	もののけ姫	太古の森	スタジオジブリ	995	753	ホ`スターカラー	画用紙	
167	背景画	もののけ姫	アシタカが住むエミシー族の里の見張り台	スタジオジブリ	605	364	ホ`スターカラー	画用紙	
168	背景画	もののけ姫	シン神の池の水面に浮かぶ小島	スタジオジブリ	637	383	ホ`スターカラー	画用紙	
169	背景画	もののけ姫	タタラ場を上から見おろす	スタジオジブリ	470	747	ホ`スターカラー	画用紙	
170	背景画	もののけ姫	タタラ場全景	スタジオジブリ	270	562	ホ`スターカラー	画用紙	
171	背景画	もののけ姫	シン神が消えた後、蘇った森の風景	スタジオジブリ	264	1051	ホ`スターカラー	画用紙	
172	背景画	もののけ姫	シン神が消えた後、崩壊したタタラ場跡	スタジオジブリ	436	707	ホ`スターカラー	画用紙	
173	背景画	もののけ姫	西を目指し、旅を続けるアシタカが通ったとある町はずれの風景	スタジオジブリ	270	382	ホ`スターカラー	画用紙	
174	背景画	もののけ姫	町はずれの風景	スタジオジブリ	298	507	ホ`スターカラー	画用紙	
175	背景付セル画	もののけ姫	山犬の背に乗り、人間との戦いとの赴くサン	スタジオジブリ	270	382	ホ`スターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは 監督)	サイズ H(mm)	サイズ W(mm)	技法	材質	備考
176	背景付セル画	もののけ姫	コダマたち	スタジオジブリ	271	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
177	背景付セル画	もののけ姫	シン神の森のコダマたち	スタジオジブリ	270	382	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
178	背景付セル画	もののけ姫	山刀をつきつけられながらも、アシタカは言う「そなたは美しい」と	スタジオジブリ	273	480	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
179	背景付セル画	もののけ姫	アシタカにとどめを刺そうと山刀を喉元につきつけるサン	スタジオジブリ	276	385	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
180	背景付セル画	もののけ姫	シン神の池	スタジオジブリ	272	1009	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
181	背景付セル画	もののけ姫	サン	スタジオジブリ	271	392	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
182	背景付セル画	もののけ姫	タタラ場の大屋根の上に立つサン	スタジオジブリ	271	383	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
183	背景画	もののけ姫	シン神の消滅後、森に再び緑が芽ぶき出した	スタジオジブリ	815	390	ホスターカラー	画用紙	
184	映画宣伝素材	もののけ姫	映画用第1弾ポスターの絵柄。矢をつがえる主人公アシタカ	スタジオジブリ	592	419	ホスターカラー及びセル絵の具	画用紙及びセル	
185	美術ボード	もののけ姫	太古の森	スタジオジブリ	257	364	ホスターカラー	画用紙	
186	美術ボード	もののけ姫	森には真っ昼間でも太陽光線の届かない暗間がある	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ても、「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らか…」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	ウラジスワフ・スラーヴィチ	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	ウラジスワフ・スラーヴィチ	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	セノ・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・ウエルトフ	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・ジャリャーブシスキー	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.ヘンデルスカヤ、S.A.ヘンデルスキー	19	モノクロ	スタンダード	サイレント	
205	フィルム	郵便	The Post	ミハイル・ツィハノフスキー	16	モノクロ	スタンダード	サイレント	
206	フィルム	生活の支配者	The Ruler of Lifestyle	アレクサンドル・ブトゥシコ	17	モノクロ	スタンダード	モノラル	
207	フィルム	泥棒	The Thief	アレクサンドル・イワノフ、バンテレイモン・サザーノフ	10	モノクロ	スタンダード	モノラル	
208	フィルム	自動オルガン	The Musical Box	ニコライ・ホダターエフ	20	モノクロ	スタンダード	モノラル	
209	フィルム	皇帝ドランダイの話	Czar Durandai	イワン・イワノフ・ワノ、ワレンチナ・ブルムベルグ、ジナイダ・ブルムベルグ	22	モノクロ	スタンダード	モノラル	
210	フィルム	新ガリヴァー	The New Gulliver	アレクサンドル・ブトゥシコ	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・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・ブルムベルグ	21	モノクロ	スタンダード	モノラル	
215	フィルム	雪の女王	The Snow Queen	レフ・アタマノフ	65	カラー	スタンダード	モノラル	

番号	種別	作品名・資料名		制作者 (もしくは監督)	時間 (分)	カラー	画面サイズ	音質	備考
216	フィルム	話の話	Tale of Tales	ユリー・ルシュティン	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・ルシュティン	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・ルシュティン	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・ルシュティン	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 ユリー・ルシュティン	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	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・ルシュティン	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「悲しい知らせ」		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「ゼーゼンさんのお帰りの」		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なうアニメーション美術館の管理運営 (3号事業関係)

三鷹市の委託を受けて三鷹市立アニメーション美術館の運営を行なうとともに、新型コロナウイルス感染防止対策を行いつつ、下記のとおり施設維持管理を行なった。

【建物保安警備】

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

【建物設備保守】

常駐管理及び設備保守については、三井不動産ファシリティーズ株式会社に業務委託し、開館日及び休館日における日常監視業務のほか、建築物や什器・備品の簡易修繕や、定期的な消耗部品交換を実施した。経年における突発的な故障においても、応急処置、是正作業など、各種の設備不良対応を行なった。

また、通常休館日のほか5月・11月の長期休館においても、木部修繕、鉄扉調整補強などを実施し、美観と安全に配慮しながら、全館的な施設維持・保全に努めた。設備においては、経年不良による、屋外監視カメラの部品交換、湧水槽排水ポンプのフロートスイッチ交換、中央監視装置の部品交換等を行った。映像展示室「土星座」においては、スクリーンの張替、作動部品の交換を実施した。

また、予防保全の観点より、24時間運転する収蔵庫PAC空調機の分解整備、屋外ならびに中央ホール壁面の大型時計のメンテナンスと、消耗部品交換を実施。その他、排水系統において詰りを起こしやすい箇所が特定され始めたため、その定期点検結果や実績を基に、排水管洗浄を計画的に実施した。

故障対応として、車椅子用エレベーターの自動開閉扉制御部品が不良。使用を停止し、利用者には迂回ルートをご案内。当該箇所の部品調達に3か月を要し、復旧した。併せて、今後の修繕計画を見直した。また、外構埋設排水管内に植物の根が浸入し、排水不良が発生。排水が逆流し建物内への漏水に至った。その逆流防止として、配管掃出口にオーバーフロー管を取付け仮対応。2022年度に当該箇所を掘削し、不良配管の付け替え工事を予定している。

【植栽管理】

植栽管理では、パップス、株式会社苑友造園に植栽ゾーンの定期作業を委託し、中低木剪定や草刈・除草などを計画的に実施した。また、有限会社タナベナーセリーにデッキ・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。

なお、環境面では、井の頭公園内に点在するナラの樹木害虫被害が広がっており、保全対策として敷地内ナラ系樹木への薬剤樹幹注入、ならびに土壌改良を行い、経過観察に努めている。

【建物清掃】

三井不動産ファシリティーズ株式会社に建物清掃業務を委託し、開館日の日常清掃と共に、休館日毎の定期清掃を行なった。また、臨時休館中には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。

【新型コロナウイルス感染防止対策】

接触感染予防として、抗ウイルスコートを施工。また、空気感染予防として、空調内に抗ウイルスフィルターを取り付けた。

【防災関連】

新型コロナウイルス感染防止対策をしたうえで日常の個別訓練とともに、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3年7月、11月、令和4年2月
- ・安否確認訓練 令和3年9月

4：三鷹市の委託を受けて行なうアニメーションに関する事業（4号事業関係）

【三鷹の森アニメフェスタ 2022 への協力】

3月5日(土)に、三鷹市が主催する「三鷹の森アニメフェスタ 2022」に企画協力として参画し、「アニメーション古今東西 その18」と題した上映イベントを開催した。

第一部では、『『ちょっと不思議な世界』を描いたアニメーション』と題して、アニメーションならではの独自の世界観や表現手法が際立った9本の短編作品を選定し、解説を付して上映した。

第二部では、2021年に劇場公開された「漁港の肉子ちゃん」(渡辺歩/2021年/97分)を特別上映した。上映後には、本作の監督である渡辺歩さんをお招きしてトークショーを実施し、作品の解説や仕事について話を伺った。

<プログラム>

第一部 (午前10時30分～午後1時00分)

「Tomorrow's Leaves」(百瀬義行/2021年/8分/日本)

「WIND」(ロバート・レーベル/2013年/3分/ドイツ)

「HEAD OVER HEELS」(ティモシー・レカート/2012年/10分/イギリス)

「Out of Sight」(Ya-Ting Yu, Ling Chung, Ya-Hsuan Yeh /2010年/5分/台湾)

「銀河の魚」(たむらしげる/1993年/23分/日本)

「MANIPULATION」(ダニエル・グリーブス/1991年/6分/イギリス)

「注文の多い料理店」(演出：岡本忠成 監修：川本喜八郎/1991年/19分/日本)

「ジャンピング」(手塚プロダクション/1984年/6分/日本)

「ガチョウと結婚したフクロウ」(キャロライン・リーフ/1974年/7分/カナダ)

第二部 (午後2時30分～午後5時)

「漁港の肉子ちゃん」 (渡辺歩/2021年/97分/日本)

ゲストトークショー

ゲスト： 渡辺歩監督

司会： 小島一宏アナウンサー

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 (2017年増補改訂版)
- ・映画パンフレット 10種類
(「くじらとり」「コロの大さんぽ」「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」
「食べるを描く。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) 4種

- ・美術館ポストカード（画 吉田昇） 11 種類
- ・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 「挿絵が僕らにくれたもの展」 4 種
「クルミわり人形とネズミの王さま展」 6 種類
「幽霊塔へようこそ展」 4 種
「猫バスにのってジブリの森へ展」 1 種
「天空の城ラピュタと空想科学の機械達展」 3 種類
- ・宮崎敬介氏 木口木版画ポストカード 6 種類
- ・宮崎敬介氏 木口木版画 6 種
- ・しおり 6 種類
- ・木のしおり 2 種類
- ・星のノート 4 種類

(2) アニメーション映画のライブラリー事業

アニメーション映画の普及啓発活動として取り組んでいる三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー事業は、非劇場上映を中心とするフィルムレンタル、ウォルト・ディズニー・ジャパンから発売されるビデオグラム販売、テレビ局への放映権販売の 3 本を柱に継続している。

① 非劇場公開

今期、新規公開作品はなく、過去作の上映依頼に対する配給業務もなかった。

② ビデオグラム販売

7 月 16 日 フランスのシルヴァン・ショメ監督『ベルヴィル・ランデブー』をウォルト・ディズニー・ジャパンより三鷹の森ジブリ美術館レーベルで発売した。

③ 放映権販売

今期、新作の販売はない。

6：その他この法人の目的を達成するために必要な事業（6 号事業関係）

特にない。

7：広報活動報告

今年度は、令和3年6月2日(土)より開催した企画展示「アーヤと魔女」展の広報活動、及び、令和2年からつづく新型コロナウイルス感染症の拡大状況による臨時休館や対策に伴う告知を中心に発信した。また、10月1日(金)に新設した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、公式ホームページ、YouTube 公式チャンネルや公式 Twitter の運用とともに、積極的に Web、SNS を活用した告知を行った。

(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/テレビ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 年度を通じて Twitter、YouTube 公式チャンネルを運用した。
- ④ 5月21日(金)から、三鷹市によるふるさと納税募集の告知に協力した。
- ⑤ 10月1日(金)に20年目を迎えた三鷹市民デーの広報活動を行った。
- ⑥ 新型コロナウイルス感染症の拡大をふまえて、「臨時休館」等の特別措置にあわせ、速報性のある web メディア、美術館公式サイト等で下記のような告知につとめた。また、三鷹市の規定により、接客に従事するスタッフの陽性検査結果を公示した。
 - 1) 5月10日(月) 緊急事態宣言の延長を受けて、4月25日(日)から5月31日(月)まで休館の延長を発表した。
 - 2) 5月31日(水) 6月2日(水)より営業を再開する告知を行った。
 - 3) 8月11日(水) 勤務スタッフ1名が新型コロナウイルスに感染のお知らせ
 - 4) 令和4年2月28日(月) 勤務スタッフ1名が新型コロナウイルスに感染のお知らせ
- ⑦ 美術館公式サイト/Twitter 等の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) 本を紹介する季刊紙「トライホークス」の記事掲載と、ミュージアムショップの最新情報、カフェの新メニューなどを紹介する記事制作と掲載を行った。
 - 4) 「財団年報 2020-2021 (令和3年度)」、「令和4年度 事業計画」「令和4年度 収支予算」を全ページ掲載した。
 - 5) 6月1日から、「アーヤと魔女」展開催の広報活動を開始した。
 - 6) 6月16日発売、「ベルヴィル・ランデブー」発売の告知に協力した。
 - 7) 10月1日に、公式サイトデザインを期間限定で20周年記念仕様に変更した。
 - 8) その他、イベント募集やアニメーション文化調査研究活動助成の告知などを行った。
 - 9) 年度を通じてジブリ美術館公式 Twitter を運用した。
 - 10) 年度を通じて YouTube 公式チャンネルの運営、更新を行った。
 - 11) 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。
- ⑧ スタジオジブリ発行の小冊子『熱風』にて、企画展示「アーヤと魔女」展やオリジナル短編アニメーション映画、チケット販売のお知らせ等の広告を掲載した。
- ⑨ コンビニエンスストア「ローソン」が展開するジブリ美術館のチケット発売告知に年度を通じて協力した。
 - 1) ローソン店内で掲示される店内ポスター(毎月上旬掲示)、POS レジ画面(毎月10日前後)、

Loppi グッズカタログ（毎月 1 日発行）、月刊ローチケ（毎月 15 日発行）、ドラゴンズポケットスケジュール（3 月）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（Twitter/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。

⑩ 映画「アーヤと魔女」の劇場公開用宣伝に協力し、動画制作や投稿を行なった。

⑪ 舞台「千と千尋の神隠し」主要キャスト発表に協力した。

（2）印刷物・CM 等の制作・制作協力

① 企画展示「アーヤと魔女」展の展示パンフレット（8 月 27 日発行）を制作した。

② 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。

③ 協賛各社（ロエベ財団）からのリリース、および告知物の制作、取材に協力した。

④ 『宮崎駿とジブリ美術館』（岩波書店刊）に関する広報活動に協力した。

【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3年			
4月1日	共催通信サークル	4c	都内沿線魅力スポット 再発見！＜中央線沿線編＞
4月2日	スタジオジブリLINE公式アカウント（LINE）	4c	岩波書店『宮崎駿とジブリ美術館』発売
4月13日	&TRAVEL東京2022＜ハンディ版＞	4c	お出かけスポットとして美術館を紹介 「ジブリの世界に迷い込みたい！」
	月刊ローチケ	4c 1p	“まるでホンモノ”のしかけにダメされないように
4月15日	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	“まるでホンモノ”のしかけにダメされないように
	みんなとブーク 春号	4c	スタジオ・ノーヴァ スタジオジブリアニメーション「アーヤと魔女」人形劇
4月16日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「ジブリ美術館の“マル”を探してみたよ」
4月17日	レッツエンジョイ東京	4c	美術館施設紹介
4月18日	三鷹市教育委員会「みたかの教育」	1c	中学3年生卒業イベントについて
4月23日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「はじまるころ」
4月23日	毎日新聞	4c	JR三鷹駅 南北問題分析「まん延防止」適用後
4月24日	スタジオジブリLINE公式アカウント（LINE）	4c	緊急事態宣言の発令を受けて4月25日（日）から5月11日（火）まで臨時休館いたします。
4月25日	東京新聞	4c	3度目の緊急事態宣言 自治体休館準備相次ぐ 「サンリオ」「ジブリ」も臨時休館
	朝日新聞	1c	施設休業相次ぐ きょうから
5月6日	Eテレ「天才てれびくん」(TV)	18：20～	館内でテレビ戦士が吾朗監督にインタビュー
	月刊ローチケ	4c 1p	安心してジブリ美術館をたのしんでもらえるように
5月15日	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	安心してジブリ美術館をたのしんでもらえるように
5月16日	広報みたか	4c	東京都三鷹市×チリ共和国 ホストタウン フレーム切手の販売がスタート！
5月19日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「緑がいっぱい屋上探検」
5月21日	日本経済新聞	1c p	ふるさと納税でジブリ美術館支援
5月22日	日本経済新聞(web)	4c	ふるさと納税でジブリ美術館支援
5月26日	読売新聞	4c	ジブリ美術館寄付募る コロナ禍苦境「運営限界に」三鷹市が呼びかけ
6月2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の、6/2（水）からの営業再開が決まりました
6月3日	MOE 7月号	4c	童話からアニメーションへ受け継がれるバトン 中川李枝子×宮崎駿
6月13日	映画ナタリー(web)	4c	3DCGの面白さ、奥深さを監督・宮崎吾朗が自ら紹介！「アーヤと魔女」展開催中
6月14日	まっふる東京観光'22	4c	三鷹の森ジブリ美術館 ジブリの作品の世界観をとことん体感
	月刊ローチケ	4c 1p	ジブリ初のフル3DCG作品「アーヤと魔女」展
6月15日	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	ジブリ初のフル3DCG作品「アーヤと魔女」展
	Loppiグッズカタログ6月号	4c	ジブリ初のフル3DCG作品「アーヤと魔女」展
6月17日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「企画展示「アーヤと魔女」展 ちょこっとご紹介」
	FASHION PRESS(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館「アーヤと魔女」展、宮崎吾朗によるジブリ初のフル3DCGアニメ作成の裏側に迫る
6月19日	シネマトゥデイ(web)	4c	「アーヤと魔女」宮崎吾朗が3DCGアニメの制作過程を解説！ジブリ美術館で新企画展示
6月20日	三鷹市スポーツと文化部	4c	チリ国ホストタウンHP内に施設紹介
6月24日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「「アーヤと魔女」展 3DCGなのに手で作る？」
	CX「Live news イット」(TV)	17:30～	線状降水帯大雨報道内で公式Twitter動画紹介
6月24日	NTV「news every.」(TV)	15:50～	線状降水帯大雨報道内で公式Twitter動画紹介
	NTV「スッキリ！」(TV)	8:00～	線状降水帯大雨報道内で公式Twitter動画紹介
	アニメハック(web)	4c	ジブリ美術館、コロナ禍の休館を経て営業再開 新企画展示はフル3DCG「アーヤと魔女」制作舞台裏を紹介
6月25日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「「アーヤと魔女」展の〇〇を仕上げる！！」
	映画.com(web)	4c	ジブリ美術館、コロナ禍の休館を経て営業再開 新企画展示はフル3DCG「アーヤと魔女」制作舞台裏を紹介
6月27日	ねとらぼ(web)	4c	ジブリ美術館1年半ぶりの本格企画展「アーヤと魔女」展に行ってきた！ジブリ初の長編3DCG映画はどのように作られたか
7月1日	タカシマヤ友の会通信ハミングタイム	4c	三鷹の森ジブリ美術館 昭和アーカイヴスを往く 昭和60(1985)年「スタジオジブリ」設立
7月2日	MOE 8月号	4c	「アーヤと魔女」展
7月5日	読売新聞	1c	ジブリ新作 制作過程紹介 三鷹で企画展
	東京中日スポーツ	4c	夏木マリ 役との共通点は「魔女」 「千と千尋」舞台でも湯婆婆・銭婆役
	スポーツニッポン新聞社	4c	リアル配役実現「ついに来たな、という感じ」夏木マリ 湯婆婆
7月8日	日刊スポーツ	4c	映画から20年…再び夏木マリ 舞台「千と千尋の神隠し」主要Wキャスト発表
	デイリースポーツ	4c	夏木マリ「千と千尋」唯一の再登板 「湯婆婆」役で舞台出演
	サンケイスポーツ	4c	やっぱり湯婆婆は夏木マリ 舞台版「千と千尋の神隠し」豪華キャスト発表
	スポーツ報知	4c	夏木マリ 舞台も湯婆婆
	中日新聞	4c	企画展示「アーヤと魔女」展紹介
7月9日	文藝春秋	4c	立花隆「知の巨人」の素顔 「声優」立花隆の生みの親は宮崎駿だった 鈴木敏夫スタジオジブリプロデューサー
	月刊ローチケ	4c	企画展「アーヤと魔女」展が開催中！3DCGアニメーションの奥深さを感じよう！
7月15日	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	企画展「アーヤと魔女」展が開催中！3DCGアニメーションの奥深さを感じよう！
	美術界データブック	4c	企画展示「アーヤと魔女」展紹介
	三鷹市(web)	2c	ふるさと納税でジブリ美術館を支援してください
7月16日	スタジオジブリLINE公式アカウント（LINE）	4c	三鷹市のふるさと納税を活用した三鷹の森ジブリ美術館運営支援は、当初の目標金額を達成しました。
7月16日	スタジオジブリLINE公式アカウント（LINE）	4c	三鷹市のふるさと納税返礼品について
	東京新聞	1c	ジブリ愛 美術館に救いの手 三鷹市ふるさと納税1日で目標額突破
7月18日	東京新聞(web)	4c	ジブリ愛 美術館に救いの手 三鷹市ふるさと納税1日で目標額突破
	NHK 多摩支局(TV)	7:16～	三鷹の森ジブリ美術館 クラウドファンディング1日で目標額に
	NHK 多摩支局(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館 クラウドファンディング1日で目標額に
7月19日	ABEMA TIMES(web)	4c	ジブリ美術館「猫ではないけど思返したい気持ちでいっぱい」寄付金の受付に多くの支援
	Yahooニュース(ABEMA TIMES)	4c	ジブリ美術館「猫ではないけど思返したい気持ちでいっぱい」寄付金の受付に多くの支援
7月20日	Autodesk AREA Japan(web)	4c	映画「アーヤと魔女」記事にて、企画展示「アーヤと魔女」展紹介
7月21日	広報みたか	2c	ふるさと納税について
7月26日	地球の歩き方arucu東京	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
7月28日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「はたらく灯り」
	mitaka市民便覧-三鷹のくらしガイド-	4c	三鷹さんば見〜つけた！ 観光・芸術スポット編
	公明新聞	1c	三鷹の森ジブリ美術館「アーヤと魔女」展
7月29日	CARA O CRUZ(web)	4c	美術館施設紹介
7月30日	中日新聞	4c	月刊ジブリパーク 鯨丸さん紹介記事、大塚さん追悼記事、「アーヤ」展
8月1日	広報みたか	2c	「ふるさと納税」対象の寄付を募集中 三鷹の森ジブリ美術館の運営を支援します
8月3日	CHINTAI NEWS(web)	4c	「アートに触れられる街」三鷹 住んだら手帳
	白馬東急ホテル	4c	(アルプス福祉会紹介内にて「麦わらぼうし」の麦ストロー紹介
8月15日	広報みたか	2c	市民・近隣市民を抽選でご招待します
	月刊ローチケ	4c	『アーヤと魔女』展をもっと深く楽しもう！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	『アーヤと魔女』展をもっと深く楽しもう！
8月17日	東京8000歩さんぽ	4c	美術館施設紹介
8月19日	地球の歩き方 多摩地域	4c	美術館施設紹介
8月20日	kodomoe	4c	子どもと観たい最新映画はスタジオジブリ「アーヤと魔女」 吾朗監督インタビュー
8月21日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「おすすめいっぱい「トライホークス」」
	ハレ旅東京2022-23	4c	わくわく3大ミュージアムへいざ！
8月24日	TBSラジオ「アスタノカレッジ」(ラジオ)	22:00～	安西館長出演
9月1日	子どもの本だより	1c 1p	「劇場版 アーヤと魔女」がもっと楽しくなる！ 「アーヤと魔女展」桐林インタビュー。
9月6日	kotoba コトバ	4c	失われたTOKIOを求めて 第7回 宮崎さんの脳の中にある美術館へ行った話(作家：高橋源一郎)
9月10日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「アーヤダンス、みんなで踊ってみました。」
9月11日	アソビュー！(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館を徹底取材！展示の見所や最新作「アーヤと魔女」の魅力もご紹介
9月15日	月刊ローチケ	4c	ギャラリーにてイタリアのS.V.A 9機の実物大平面模型を展示中！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	ギャラリーにてイタリアのS.V.A 9機の実物大平面模型を展示中！
9月29日	朝日新聞	4c	マダニヤイとことこ散歩旅721 吉祥寺通り12 山猫の看板
9月30日	朝日新聞	4c	マダニヤイとことこ散歩旅722 吉祥寺通り13 三鷹の森ジブリ美術館上
10月	asunomachi 一明日のまち・みたかー	4c	三鷹市市制施行70周年記念誌
10月1日	映画ナタリー(web)	4c	ジブリ美術館公式オンラインショップがオープン、こだわりのオリジナル商品をお届け
	コミックナタリー(web)	4c	ジブリ美術館のオンラインショップ本日オープン、宮崎駿監督デザイン食器など特集も
	マイナビニュース(コミックナタリーより)	4c	ジブリ美術館のオンラインショップ本日オープン、宮崎駿監督デザイン食器など特集も
	コミックシーモア(コミックナタリーより)	4c	ジブリ美術館のオンラインショップ本日オープン、宮崎駿監督デザイン食器など特集も
	ハフポスト日本版(web)	4c	ジブリ美術館のオンラインショップ「マンマムート」がオープン、Twitterでトレンド入り、ジブリ公式は「宝物を探して」
	シネマカフェ(web)	4c	ジブリ美術館公式オンラインショップがオープン！ 20周年グッズ特集も
	ReseMomm(シネマカフェより)	4c	ジブリ美術館公式オンラインショップがオープン！ 20周年グッズ特集も
	アニメ！アニメ！（シネマカフェより）	4c	ジブリ美術館公式オンラインショップがオープン！ 20周年グッズ特集も
	ORICON NEWS(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	中日新聞 (ORICONより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	ライブドアニュース(ORICONより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	朝日新聞デジタル(ORICONより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	Yahooニュース(ORICONより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	woman excite(ORICONより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	朝日新聞デジタル(ORICONより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	徳島新聞(ORICONより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、開館20周年 オンラインショップ開設
	ねとらぼ(web)	4c	ジブリ美術館オンラインショップがオープン 「皆さんだけの、宝物を探していただければ幸いです」
	BIGLOBEニュース(ねとらぼより)	4c	ジブリ美術館オンラインショップがオープン 「皆さんだけの、宝物を探していただければ幸いです」
	Yahooニュース (ねとらぼより)	4c	ジブリ美術館オンラインショップがオープン 「皆さんだけの、宝物を探していただければ幸いです」
	ITmedia ビジネスONLiNE	4c	スタジオジブリ、「三鷹の森ジブリ美術館」のECサイトをオープン 開館から20年の節目
	NEWS PICKS(ITメディアビジネスONLiNEより)	4c	スタジオジブリ、「三鷹の森ジブリ美術館」のECサイトをオープン 開館から20年の節目
	Iza!(イザ!)	4c	ジブリ美術館のネットショップ開設にファン歓喜「コロナになってからずっと待ってました!」「これからジャンジャン注文できる」
	シネマトゥデイ(web)	4c	ジブリ美術館、開館20周年でオンラインショップ開設
	modelpress(シネマトゥデイより)	4c	ジブリ美術館、開館20周年でオンラインショップ開設
	楽天infoseek News(シネマトゥデイより)	4c	ジブリ美術館、開館20周年でオンラインショップ開設
	アニメハック(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、オンラインショップ「マンマムート」オープン
	All about NEWS(web)	4c	オンラインショップ紹介
	ライブドアニュース(All about NEWSより)	4c	オンラインショップ紹介
	ニコニコニュース(アニメハックより)	4c	三鷹の森ジブリ美術館、オンラインショップ「マンマムート」オープン
	コミックシーモア(コミックナタリーより)	4c	ジブリ美術館のオンラインショップ本日オープン、宮崎駿監督デザイン食器など特集も
	アニメージュラス(web)	4c	ジブリ美術館がオンライン販売開始！開館20周年オリジナルグッズも
	Yahooニュース (アニメージュラスより)	4c	ジブリ美術館がオンライン販売開始！開館20周年オリジナルグッズも
	朝日新聞	4c	マダニヤイとことこ散歩旅 吉祥寺通り14 三鷹の森ジブリ美術館下
	キチナビ 吉祥寺のカフェ・地域情報サイト(web)	4c	オンラインショップ紹介
	月刊ガバナンス	4c	自治・地域のミライ連載⑦ 三鷹市市長の背景にトトロの「ニセの受付」
	にじめん(web)	4c	「三鷹の森ジブリ美術館」オンラインショップ"マンマムート"オープン！アパレルから雑貨まで
	LINE News	4c	オンラインショップ紹介
	SORA NEWS24(web)	4c	Ghibli Museum opens online store!
	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ紹介
10月3日	東京新聞	4c	トトロの巨大バルーンに子どもたち大喜び 三鷹の森ジブリ美術館20周年
10月4日	東京新聞	4c	ふわりトトロお出迎え 三鷹「ジブリ美術館」20周年
10月6日	朝日新聞	1c	「トトロ」バルーンお出迎え ジブリ美術館20周年記念
10月7日	吉祥寺経済新聞	4c	「三鷹の森ジブリ美術館」オンラインショップ開設 ミュージアムショップ限定商品も
	Yahooニュース(みんなの経済新聞)	4c	「三鷹の森ジブリ美術館」オンラインショップ開設 ミュージアムショップ限定商品も

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8日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「20周年！トトロのバルーンをあげました」
10月15日	月刊ローチケ	4c	開館20周年！オリジナル新商品を一部ご紹介!!
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	開館20周年！オリジナル新商品を一部ご紹介!!
10月17日	広報みたか	2c	三鷹の森ジブリ美術館 開館20周年 Pokiのかわいい壁紙が新登場！
10月20日	テレビ朝日「ごほんジャパン」	18:30～	三鷹市紹介内で施設紹介
10月26日	東京新聞	4c	ジブリ美術館20年安西館長に聞く 「子どものため」思い貫き
	FASHIONSAPS.COM(web)	4c	ロエベが三鷹の森ジブリ美術館に資金提供、スポンサーシップを締結
10月29日	中日新聞	4c	月刊ジブリパーク 米LA映画博物館"宮崎駿監督展"
	朝日新聞	1c	ロエベ、ジブリ美術館支援へ 「価値観を共有」スポンサー契約
11月	another TOKYO TAMA	4c	東京多摩にある文化施設紹介カード 英語版
	CARA O CRUZ(web)	4c	草木の生い茂る館で迷子になろう！ 「三鷹の森ジブリ美術館」 in 井の頭恩賜公園
11月1日	岩波書店「図書」	2c	安西館長鼎談「宮崎駿とジブリ美術館」を訳す
	岩波書店「図書」	4c	施設紹介広告
11月7日	広報みたか	4c	特別版の「Poki」マンホールカードを手に入れよう
11月15日	月刊ローチケ	4c	3 DCGアニメーションならではの巧みな表現「アーヤと魔女展」で制作工程を体感しよう！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	3 DCGアニメーションならではの巧みな表現「アーヤと魔女展」で制作工程を体感しよう！
11月20日	ティーチャーズログノート	1c	オススメミュージアムマップ
11月23日	VOGUE	4c	「一般的なミュージアムとは真逆の方向を目指した」ー開館から20年を迎えた「ジブリ美術館」の変わらない魅力
11月16日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ限定『アーヤと魔女』のブルーレイ/DVD特典告知
12月1日	三鷹市(web)	2c	三鷹の森ジブリ美術館運営支援 海外からの受付開始
	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「三鷹の森のハンドベル」
12月5日	広報みたか	4c	「ふるさと納税」で三鷹市のミライを応援 三鷹の森ジブリ美術館の運営をご支援ください
12月9日	日本ネット経済新聞(web)	4c	新サイトはじめました "ジブリの世界観"届ける 三鷹の森ジブリ美術館オンラインショップマンマユート
12月10日	東京新聞	4c	ジブリ美術館を救え 海外から続々 三鷹市ふるさと納税今月英訳追加
	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「ジブリ美術館の落ち葉隊」
	月刊ローチケ	4c	ふしぎなものを見て、触れて、感じてほしい「本」という形で伝えるジブリ美術館の思い
12月15日	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	ふしぎなものを見て、触れて、感じてほしい「本」という形で伝えるジブリ美術館の思い
	読売新聞オンライン	4c	おちこんだりもしたけれど、私たちは元気です。...ジブリ美術館20年
	読売新聞	1c	おちこんだりもしたけれど、私たちは元気です。ジブリ美術館20年 コロナ苦境 寄付で光
	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	三鷹の森のハンドベルその2 ～本番への道～
12月17日	交通新聞	1c	MUSEUM発見伝④ 三鷹の森ジブリ美術館
12月18日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」20周年 LIFE NOBLEノート
12月19日	The Japan News	4c	Ghibli Museum in Tokyo battles pandemic in 20th anniversary year
	広報みたか	4c	三鷹2021のこ一年 三鷹の森ジブリ美術館の運営資金をクラウドファンディングで募り、わずか1日で目標金額を達成
12月21日	三鷹商工会アプリ「ミイね！Mitaka」	4c	みたか周遊 商店街スタンプラリー内にて施設紹介
12月22日	木村良平と一緒にミュージアムへ行こう！(Youtube)	4c	美術館施設紹介。木村良平さんと島本須美さんの対談
	HOT PEPPER	4c	3DCGアニメーションのおもしろさや奥深さを感じて 三鷹の森ジブリ美術館企画展示 アーヤと魔女展
12月24日	みたか太陽系ワークデジタルスタンプラリー	4c	土星エリア15 美術館施設紹介
	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「<ノーカット>クリスマス「三鷹の森のハンドベル」本番の様子」
12月25日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ限定『アーヤと魔女』のブルーレイ/DVD特典告知
12月31日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	ジブリ美術館オンラインショップ限定企画！ CD「『アーヤと魔女』SONGBOOK ライムアベニュー13番地」視聴音源
令和4年			
1月1日	広報みたか	4c	「百年の森」のまちづくり スペシャル対談ムービーを12.27(月)配信！
1月1日	新川中原コミュニティセンター「ふれあい」	4c	三鷹市内紹介にて施設紹介
	マイナビ保育士三鷹市特設ページ	4c	三鷹市内紹介にて施設紹介
1月7日	生涯学習センター（三鷹中央防災公園・元気創造プラザ）	4c	【中学・高校生対象オンライン講座】ジブリアニメで習得する 哲学の森で、迷子になろう。ファンタテーター-小川仁志（哲学者、山口大学国際総合科学部教授）HP記事とチラシ
	ハフポスト日本版(web)	4c	「やっぱ…リアルジブリ」 青い色の中たずむロボット兵のラビュタミがすごい【動画】 三鷹の森ジブリ美術館の公式Twitterが投稿した動画が、話題を集めています
1月8日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」坊Tシャツ
1月12日	366日の東京アートめぐり	4c	美術館紹介/20周年館長コメント紹介
	月刊ローチケ	4c	冬のほっこり新メニューが発売中！
1月15日	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	冬のほっこり新メニューが発売中！
	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」はりこーシカ
1月20日	旅行比較サイト トラベルコ(web)	4c	美術館施設紹介
1月21日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「土日祝日限定！ デッキの屋台」
1月22日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」カオナシだるま
1月29日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」作務衣
	るるぶKids	4c	三鷹の森ジブリ美術館（東京都三鷹市）ここでしか見られない短編映画は必見
1月31日	助成金NAVI(web)	4c	研究論文（助成論文）登録専用サイト
2月3日	UTマガジンweb(web)	4c	美術館での取材内容が公開
2月4日	秋田魁新報	4c	いよいよ明日開幕！！アニメージュとジブリ展
2月5日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「薪割り隊長への道」
	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」ZIPPOコレクション王蟲
2月12日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」アニメージュ展グッズ
2月15日	月刊ローチケ	4c	「トトロびょんびょん」をおうちでも 展示モチーフにしたグッズをピックアップ！
	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	（三鷹市商店街内紹介にて）美術館紹介
2月17日	るるぶKids おしごと大図鑑	4c	美術館施設紹介
2月19日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」ジギマスコットキーホルダー
2月26日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」トトロびょんびょんベアグラス
	広報みたか	4c	三鷹の森アニメフェスタ2022「アニメーション古今東西その18」
2月28日	三鷹市	4c	指定管理者職員の新型コロナウイルス感染

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
3月	Face to Face in KYORIN (杏林大学パンフレット)	4c	キャンパス周辺 杏林生おすすめスポット 三鷹といたらジブリ美術館！／杏林大学入学センター発行
	テレビマンユニオンニュース	2c	三鷹の森ジブリ美術館企画展示「アーヤと魔女」展
3月1日	るるぶ こどもとあそぼ！首都圏23	4c	東京のミュージアム ジブリの世界を楽しもう！三鷹の森ジブリ美術館
3月5日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」千と千尋の神隠し折り紙
3月7日	東海ウォーカー 2022春	4c	SixTONES松村北斗のアトリエの前で TOKYOミュージアムさんぽ三鷹の森ジブリ美術館
3月9日	三鷹の森ジブリ美術館チャンネル(YouTube)	4c	動画日誌「スタッフの好きな場所」
	BSテレ東「ワタシが日本に住む理由」(TV)	19:55～	美術館紹介
3月12日	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」バスケース
	月刊ローチケ	4c	カフェデッキを彩るにぎやかなワゴン販売
3月15日	ローソンHPジブリポータルサイト(web)	4c	カフェデッキを彩るにぎやかなワゴン販売
	まっふる 家族でおでかけ関東周辺	4c	おもしろミュージアム
3月17日	OJAGADESIGN(web)	4c	三鷹の森ジブリ美術館公式オンラインショップにバスケースが登場！OJAGADESIGNとのコラボレーションバスケース
	NTV「ヒルナンデス！」(TV)	11:55～	(ファッション格付けバトル内にて)デートで行きたい場所紹介
3月19日	散歩の達人 4月号	4c	「吉祥寺第一ホテルよ、永遠に 34年間の夢の足跡をたどる」スタジオジブリ特設ショップを紹介
	スタジオジブリLINE公式アカウント (LINE)	4c	オンラインショップ「マンマユート便り」ハウルの動く城リング
3月20日	筑摩書房恩田陸エッセイ集「月曜日は水玉の犬」	1c	図録掲載寄稿文「幸福な場所 スタジオジブリについて」収録
	市報「ちょうふ」	1c	市民絆紹介
3月21日	広報「ふちゅう」	1c	市民絆紹介
3月24日	インフォメーションテクノロジー	4c	美術館施設紹介
3月27日	レッツエンジョイ東京(web)	4c	美術館施設紹介
3月29日	地球の歩き方 J02 東京多摩地域	4c	三鷹市紹介ページに掲載 ジブリファン必見のミュージアム三鷹の森ジブリ美術館
3月30日	ウォーカープラス	4c	美術館施設紹介

8 : 令和3年度決算報告

貸 借 対 照 表 令和4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	273,584,452	239,984,382	33,600,070
2.固定資産			
(1)基本財産	533,161,337	533,161,337	0
(2)特定資産	913,454,000	889,454,000	24,000,000
(3)その他固定資産	127,405,066	125,973,196	1,431,870
固定資産合計	1,574,020,403	1,548,588,533	25,431,870
資産合計	1,847,604,855	1,788,572,915	59,031,940
II 負債の部			
1.流動負債	39,787,924	17,329,013	22,458,911
負債合計	39,787,924	17,329,013	22,458,911
III 正味財産の部			
1.指定正味財産	1,177,161,337	1,153,161,337	24,000,000
2.一般正味財産	630,655,594	618,082,565	12,573,029
正味財産合計	1,807,816,931	1,771,243,902	36,573,029
負債及び正味財産合計	1,847,604,855	1,788,572,915	59,031,940

正 味 財 産 増 減 計 算 書
令和３年４月１日から令和４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	3,612,436	4,345,338	△732,902
事業収益	488,372,653	213,099,772	275,272,881
受取補助金等	22,433,500	60,006,000	△37,572,500
受取寄付金	100,000,000	10,000,000	90,000,000
雑収益	26,617,441	9,579,590	17,037,851
経常収益計	641,036,030	297,030,700	344,005,330
(2)経常費用			
事業費	620,211,225	663,726,554	△43,515,329
管理費	5,920,276	4,771,132	1,149,144
経常費用計	626,131,501	668,497,686	△42,366,185
当期経常増減額	14,904,529	△371,466,986	386,371,515
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			
固定資産除却損失	0	179,408	△179,408
経常外費用計	0	179,408	△179,408
当期経常外増減額	0	△179,408	179,408
他会計振替繰入額	11,961,512	4,000,000	7,961,512
他会計振替繰出額	11,961,512	4,000,000	7,961,512
税引前当期一般正味財産増減額	14,904,529	△371,646,394	386,550,923
法人税、住民税及び事業税	2,331,500	70,000	2,261,500
当期一般正味財産増減額	12,573,029	△371,716,394	384,289,423
一般正味財産期首残高	618,082,565	989,798,959	△371,716,394
一般正味財産期末残高	630,655,594	618,082,565	12,573,029
II 指定正味財産増減の部			
受取補助金等	24,000,000	0	24,000,000
基本財産運用益	3,612,436	4,345,338	△732,902
一般正味財産への振替額	△3,612,436	△4,345,338	732,902
当期指定正味財産増減額	24,000,000	0	24,000,000
指定正味財産期首残高	1,153,161,337	1,153,161,337	0
指定正味財産期末残高	1,177,161,337	1,153,161,337	24,000,000
III 正味財産期末残高	1,807,816,931	1,771,243,902	36,573,029

【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

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2部）

事業課 学芸員 伊藤望

大塚康生氏は著作やインタビュー、映像などアニメーターとしてはかなり多くの機会自身で自身の経験や考えを語ってきた一方、明らかにしなかった事柄もあった。現在は映像や資料を見直すことも困難な作品や、それらについて知る人がすでにいないことから調査が及ばなかった事実もある。そうした部分は、過去にアニメーターだった筆者の見地から推論を述べたが、そのため客観性に疑義が生じ、研究論文としては事実の検証が不完全なのではという意見もあった。しかし、同時に今回得られた大塚氏に関連する資料には再版、公開されないものも多数あり、取材にご協力くださった方々の貴重な証言もあって、この調査研究が出来たことから、敢えて掲載を希望した。数少ない事実から考察に至ったことをご了承の上でお読み頂ければ幸いである。

第2部

1. テレビシリーズ開花期

第1部に記したように、東映動画でアニメーターとして出発した大塚康生氏は、数少ない教書で理論を学び、自身の技術とスタイルを磨いて、数々の作品で画期的な作画に挑戦し足跡を残した。また、セクションの垣根を越えて議論し、理念を同じくした仲間ができていった。ここでの経験と出会いは同氏をプロフェッショナルとして作り上げ、移籍後の制作にも活かされていく。

東映動画を退社し、大塚氏は息をつく間も無くテレビアニメーションの現場に入るようになった。この頃、続々とテレビシリーズを専門とした制作会社が生まれ、多くの個性豊かな新作が週1回の番組枠を獲得していた。日本のアニメーションを語る上でも単なる転換期ではない、最大の出来事の一つであり、あるいは世界中の人々にとっても新たな文化の出現だったと言っていい。

東映動画などの大手プロダクションもまた主戦場を劇場からテレビへと移すほかなかった。しかしそれは大塚氏が危惧した通り、多くはアニメーションを極め発展させていくための技術には繋がらず、クオリティを落としても間に合わせる技術の向上へと偏りつつ、怒涛の如く生産されていったのである。

どの制作現場でも作画に使用できる時間や枚数が限定され、東映動画で長編を作っていた頃のようにはいかなくなった。だがその直中であっても大塚氏は自身の特性を生かして作画の醍醐味を感じ、また後進にも味わわせようとした。それは“こうあるべき”と自身が考えた、他にはないアニメーションになっていく。大塚氏が中心的な役割を担ったテレビシリーズ作品は、その後昭和40年代～50年代のアニメーションを食べるようにして育った筆者のような世代が最もよく視聴した作品群であり、今見てもなお躍動的で強い印象を残す。大塚氏の趣味嗜好を存分に発揮した独特で魅力あるアニメーションであり、見る毎に「動くからアニメーションなのだ」という原点へと立ち返らせるアニメーションである。

理屈では錯覚で二次元の人物と物体が動いて見える程度の絵空事のはずが、空間と立体の表現で臨場感を持って感じさせ、また真実味のある生き生きとした動きによりその存在を信じられ、見る人に説得力を伴って楽しませるアニメーションである。

大塚氏が考えたアニメーションのあるべき姿とは何だったのか。同氏の東映動画時代から変わる

ことのなかった粘り強い模索によって成る作画はどのように発展し、また受け継がれたのだろうか。

(a) Aプロ時代

大塚氏が藤岡豊氏から誘いを受けたのは1968年、東映動画で「長靴をはいた猫」の原画を描いている時分である。藤岡氏は東京ムービーの元社長であり、この他にも「ど根性ガエル」や「ガンバの冒険」などのテレビシリーズ、「ルパン三世 カリオストロの城」、「じゃりン子チエ」といった劇場版を製作した名プロデューサーである。

この時の東京ムービーは、子会社のAプロがアニメ制作全般を請け負って、スゴ根もの全盛の時代にその代表格「巨人の星」(1968年3月～1971年9月)を制作しており、また「アタックNo.1」(1969年12月～1971年11月)を作ろうとしていた。日本全国の子ども達をテレビに釘付けにした作品が多数あり、東京ムービーが一世を風靡していたと言っても過言ではない。

だが藤岡氏が大塚氏に打診したのは次なるスゴ根ものではなく、大人の鑑賞に耐え得る劇場長編だった。大塚氏によると藤岡氏は「アニメーションはいつまでも子ども向けじゃないだろう。青年漫画を作るべきだ」という考えであった。「ガキものばかりしかやってこなかった君たちに、大人ものができるのかなあ…」^{注1}という半ば挑戦状のような檄もあり、大塚氏の意欲はいや増していった。Aプロ移籍後間もなく、大塚氏はモンキーパンチ氏原作の「ルパン三世」のテレビアニメーション化のためパイロットフィルムの制作に入ったが、後述する諸々の“大人の事情”により、本編の制作に入ることができたのはずっと後の事である。

(a)-1. 「ムーミン」(1969年10月5日～1970年3月29日)

大塚氏が最初に手掛けたテレビシリーズは「ムーミン」であった。大塚氏曰く「ルパンで散々煽ったあとだけに、まるで傾向の違う作品を取り上げることにテレがあった」ためか、藤岡氏から「僕のカンだけど、これは大塚さんと大隅正秋君にピッタリだと思うよ。大塚さんにとっては新たな挑戦だし、大隅君は人形劇で子どもたちが沸く場面を熟知している人だから」などの“苦しい説得”があり^{注2}、演出の大隅氏と共に取り組むことになった。

「ムーミン」は世界中で翻訳・出版されたフィンランドの作家トーベ・ヤンソン原作の小説・新聞漫画の人気作品である。小説は日本では1965年に講談社より翻訳出版され、間を置かず全集が作られるほどファンを生み出している^{注3}。

「ムーミン」が制作されたのは、パイロットフィルムを作って東宝に売り込んだ「ルパン三世」の制作が決まらないまま、1年もの時間が過ぎてしまったことが発端である。大塚氏によればその待ちの期間に、トーベ・ヤンソンに直接会って「ムーミン」の映像化権を買ってきた高橋茂人氏(その後のズイヨー映像社長)が電通経由で藤岡氏に相談し、藤岡氏が手空きになっていた大隅氏と大塚氏に『「ルパン」の前のひと仕事としてどうだろう』と持ち掛けたという事情だった。

大塚氏は大隅氏と共に楽しみながら制作したものの、果たしてこういう牧歌的なものが世間に通用するのかどうか確信はなかった。

テレビシリーズ「ムーミン」は大塚氏が言うところの“ノーマネー、ノーカー、ノーファイト”を条件に制作を依頼された。大塚氏が誘いを受けた「ルパン三世」とはまるで正反対の世界である。

さて、原作者やファンからも指摘されている通り、大隅氏と大塚氏の「ムーミン」はオリジナルで描かれたものと大分印象が違う。

図1の左の絵は「ムーミン」の制作に先立って作られたパイロットフィルムの一部だが、右の原作の絵とは違い、いずれも影が無いが、アニメーション版では小柄でより丸みを帯びており、繊細な仕草ができ、柔らかい四肢で軽快に動けるように描かれている。

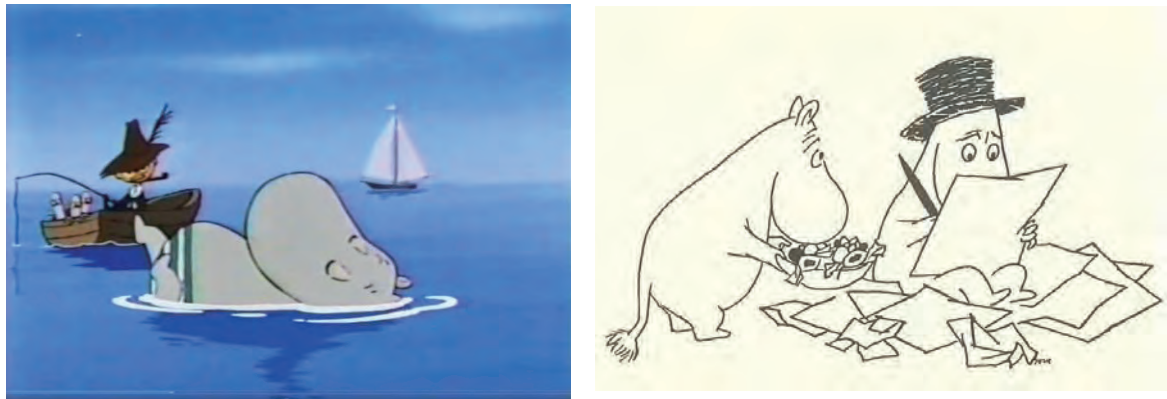


図1.「ムーミン」のキャラクターデザイン

左図はテレビアニメーション版「ムーミン」パイロットフィルムの一場面だが、右の小説の挿絵^{註4}に比べ、子どもらしいプロポーションになっている。

アニメーションでは子ども向けのわかりやすいストーリーになっているが、新聞漫画でもあった原作は社会風刺も交えて描かれ、主に大人を対象にしている。原作では舞台のムーミン谷は緑豊かな平和な場所であり、ムーミンたちは海辺でのんびり過ごすものとされていた^{註5}が、アニメーションでは原作にはない列車強盗、近代的な機械や自動車、飛行機、潜水艦も登場し、月世界旅行も描かれた。これらはいささか突発的で不似合いな描写と思われるかもしれない。また街並みを含め各モチーフの設定が現代風で日本寄りになってしまったことは否めない。前述の主人公の描き方も、全体的に丸みを帯びたことから、原作者からは「シャープさが足りない」という指摘を受けている。確かにこれらは翻案と受け取られて然るべき部分ではある。

しかし原作に忠実だった部分もある。主人公の他、脇役もオリジナルに可能な限り似せて描かれており、性格や口癖も原作の設定から大きくはみ出したものではないと言える。

原作者の評伝『トーベ・ヤンソン 人生、芸術、言葉』には、原作者が日本で作られた最初のアニメーション、つまり大隅氏と大塚氏の「ムーミン」を見て、“非暴力を徹底したムーミンの世界”には無いものが描かれていたため「ひどい代物」と評し、直ちに外国での放送をできないようにしたことが書かれている。特に同書の記述によると、原作者は「ムーミントロールがムーミンパパにたたかれる」シーンや「戦争が勃発する」とした場面について異を唱えた^{註6}と言う。

しかしこれらの記述は果たして正確なのだろうか。前者はおそらくムーミン谷の定めにより、ムーミンのお尻を叩くシーンか、あるいはムーミンが両親の話を早とちりしてあらぬ想像をしたシーンと思われるが、それで日常的に暴力をふるうキャラクターとして描いたという事になるのだろうか。また後者は行方不明になった王女を探すため、飛行艇や潜水艦を使って捜索隊が出動したことを指すと思われるが、それを戦争が勃発したと解釈したのだろうか。

また、同書はムーミンは蝶を網で捕まえるなどあり得ないという事も指摘しているが、これも「暴力」という批判は相応しくない。原作にあるミイの乱暴なふるまい、例えばミイが会話の末に無抵抗の小リスに雪玉をぶつける場面^{註7}と比較しても、ムーミンの世界にそぐわない暴力的表

現と言うほどのものだろうか。むしろ、ムーミンはノンノンとの交際を巡って兄のスノークと殴り合いになるが、それは良いのだろうか。最後に男の友情が生まれたので問題にならなかったか、あるいは見ていなかったのか、どうにもわからない。

小学生の時に再放送で繰り返し大隅氏と大塚氏のムーミンを見ていた筆者は確信を持って言えるが、当時の認識で特に暴力的あるいは好戦的だったとは思えない。原作者はその後別の制作者が作ったアニメーションと混同したか、あるいは一部だけを見て誤解したのかも知れない。

大隅氏は虫プロで制作されるようになった「ムーミン」を見ていて、ミーが高い階段から他のキャラクターを蹴落とす場面で機嫌を損ね、「キャラクターというものの根本的な理解に問題があるんだな」と呟いたという。そのことから、大隅氏がムーミンのキャラクター作りに厳密だったことが窺える。

アニメ化、あるいは実写化もそうだが、設定に手を加えるのは必要があるためである。大いに動き、芝居をするアニメーションを作るためには、原作のイメージ通りにするとやりにくいことも多く、アレンジが必要になる。原作者が映像化についてディレクションしたがるのは珍しいことではないが、度を超すとそれは映像制作者の権限の剥奪になり、創造性を制圧してしまう。

原作者は画家であったが、アメリカの作品を含めてアニメーションを好んで見ることがなかったらしく、アニメーション演出家が目指したものにも、アニメーターの創意にも興味を示さなかったと思われる。

「見ればわかりますよ。見てくれれば、われわれのやった仕事は、ヤンソンさんの思想を否定しているとも思わないし、あの当時のテレビのアニメ事情を抜きにしても、時代の流れから言えば、テレビアニメの風潮に抵抗した作品だと思いますよ」

と大塚氏が語った^{註8}ように、大隅氏と大塚氏が作ったムーミンは当時とすればおとなしく、原作の不思議で平和な世界を描き出そうとしたと考えられるのだが、評伝の記述通りであれば、そのような思考の原作者に理解を求めるのは困難だったに違いない。よく吟味してもらえなかったことは全く残念なことである。

だが、大隅氏と大塚氏版「ムーミン」は予想を覆して高い評価を得、テレビアニメーションに新たな可能性を見出すことになった。

主人公ムーミンは活発で、柔らかい四肢でよく動き、他者と意欲的に接して、ハラハラするような目にも遭う。他のキャラクターもそれぞれの特徴を生かした姿勢、所作の表現があり、絶妙な声優のキャスティングが人物像を一層くっきりとさせた。そうした粘り強い描写の数々が、架空の世界を豊かなものにしていた。炎や煙、水辺、洪水で半壊する家など一つ取っても、大塚氏が得意とした要素だけあって、少ない作画枚数ながらもしっかり描き込まれており、見る人が“見たい”と思う絵をカット割りで省くことなく描かれた。

さらに言えば、「ムーミン」は高畑勲氏や小田部羊一氏に東映動画を辞めて移籍するきっかけにもなった画期的な作品なのである。大塚氏はインタビューの中で次のように語っている。

「東映（動画）の中ではね、その後の証言で、大塚さんは大蛇が火を噴いたり魚が暴れるのはいいけど、ムーミンはだめだろうと皆思ったそうですね。ところがやってみると、ムーミンが上手にできてた、面白かったってね、続々そういう連絡が来るんですよ。高畑さんや宮さん（宮崎駿氏）たちもね、ああいう入口があるんだ、大塚さんでもできるんだということですね、自分たちならもっと上手くできるという気分はあったでしょう。それでサッと辞めてAプロに来てくれ

たんです^{注9}」

高畑氏は東映動画を辞めてAプロに移籍したきっかけが「ムーミン」だったことについて、インタビューで次のように語っている。

「ムーミンみたいな作品を大塚さんがやっていたことが大きかったんです。見ていて、よかったですね。大塚さんいい仕事をしているなど。—中略— 東映動画が作っていたものとは全然違うなという感じがあってですね、大塚さんが『ムーミン』をやってなくて、ただ外に来いという話があっても、動いたかどうか怪しいと思いますね^{注10}」

また、小田部氏は大塚氏の「ムーミン」を見て、

「動画枚数がコストダウンされていた時代に、ムーミンではタイトルに波打ち際が描かれていて、その波を見ただけで、すごい、テレビでこんな事ができるのか。これができる会社に行きたい、東映じゃできない」

と大変なショックを受けたそうである。その後「長くつ下のピッピ」の話が来てAプロに行くことを決めたという^{注11}。

高畑氏と小田部氏はこの時、東映動画での制作の事情により将来を考える岐路に立っていたと言ってもおかしくないタイミングではあったのだが、以上の事から彼らの背中を押したのがこの「ムーミン」だったのは間違いない。

(a)-2. 「ルパン三世」第1シリーズ (1971年10月24日～1972年3月26日)

ムーミンを26話まで制作して、虫プロダクションが後を継いだ後（その後65話まで制作）、大塚氏は予定されていた作品の現場へと戻ってくる。

後に「1st.シリーズ」と呼ばれる「ルパン三世」の最初のテレビアニメーションである。

当時のテレビ局や映画会社にとっては、アニメーションはまだ子ども番組としか捉えておらず、大塚氏らが作ったパイロットに興味を示さなかった。それが、よみうりテレビのプロデューサー佐野寿七氏の目に留まったことにより、テレビシリーズとして再浮上したことで、大塚氏はようやくAプロに来た当初の目的に着手できることになった。

だが“大人向けアニメーション”として企画が立ち上がってからも多くの関係者が未だ懐疑的だった。それは獲得した放送枠についても言えることである。午後7時30分という放送局にとっては「ゴールデン」とも言われる視聴率を最重要視する時間帯であり、アニメーションに割くなど異例中の異例だったのである。

演出の大隅正秋氏も、

「大人の時間帯にアニメなんてのは世界に例が無いわけですからね。今でも無いわけですよ。これ大変なことをしようとしてるんだから、“どう？決まった？”なんていう問題じゃないだろう、時間を待たなければだめだろうと。それでだめだったという結論が出るのも十分覚悟していた」と、ゴールデンにアニメーションが進出する有り得なさを認めている^{注12}。

だが一旦動き出した「ルパン」制作はどんどん熱を帯びていった。

演出の大隅正秋氏は、藤岡氏から“大人もの”をやると言われた際、キャラクターの設定がごまかしの効かないものであり、細部まで豊かに描かれる必要性を感じていた。だがそんな心配は全くの杞憂に終わる。「ルパン」の設定を考える作業は大塚氏が真にうってつけだったのである。魅力あるアイデアが次々と湧き出て、しかもそれらは各キャラクターを的確に表現するものだった。

「自分の好きなものが出てくるんですよ。拳銃とか自動車とかね、そういう要素があったものですから、“遊べるな” という感じはありましたね」

と大塚氏は後に語っている^{注13}。

例えば自動車である。

大塚氏が書いた企画書には「車というものはない。それはベンツであり、コ罗纳であり、ブルーバードという名前と固有の形を持った商品であり、機械である。シフトレバーもブレーキも知っている人にとって、それをわかる位置に正確に描かなければならない^{注14}」といった決意表明とも取れる語句があったそうだが、それまでの日本のアニメーションにおいて“車”がいかに曖昧な記号として描かれていたかを裏付ける証言でもある。

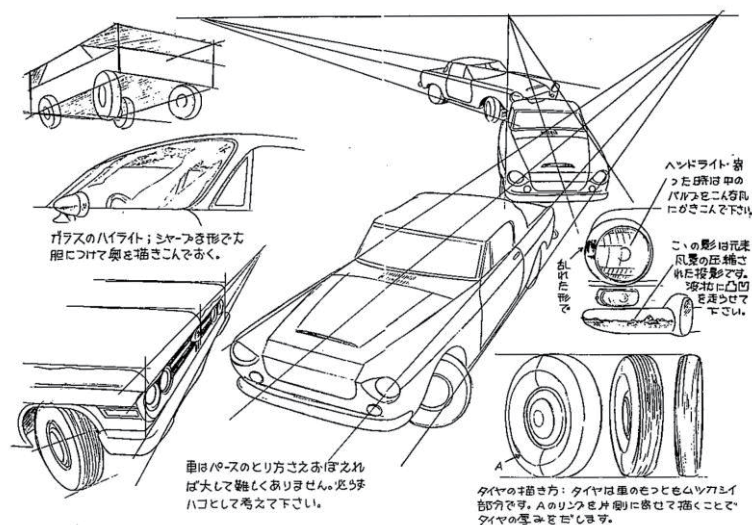


図2. 自動車の描き方^{注15}

本編を見ると、車種の描き分けと共に、自動車らしく描き出す工夫も施されていることがわかる。設定には車体の光沢や質感の出し方、タイヤの厚みを表現する方法など、要点を押さえて記してあり、明快な指南書になっている。

それだけに大塚氏の手による設定も本編も自動車の描写は実に具体的である。

第1話「ルパンは燃えているか!？」では、フランケンハイマーの「グラン・プリ」^{注16}を思わせる、命知らずの凄まじいカー・スタントが描かれている。中でもルパンと次元の車が入れ替わるトリックプレーを描くシーンでは、2台が交差する一瞬がスローモーションになっており、緊迫感を増幅させている。TVドラマとしては破格の制作費を投じてアクションを盛り込み制作されたドラマ

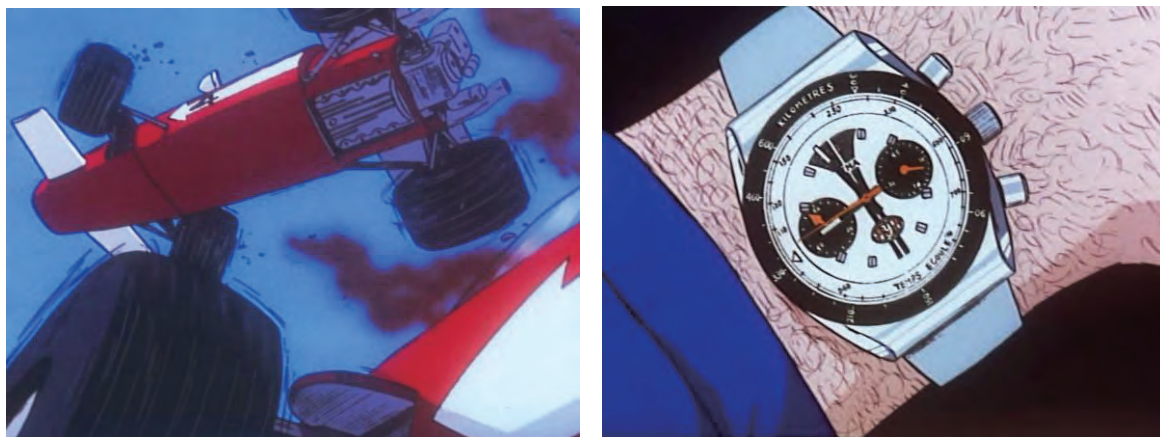


図3. 第1話「ルパンは燃えているか!？」より

左: フェラーリ 312B の車体はジャンプした際、真下からも描かれている。

右: ルパンが付けている腕時計は、設定表に貼られている参考資料から今でも復刻版が出るほど人気のあるフランスの老舗イエマ社のミーングラフがモデルと考えられる。

シリーズ「西部警察」^{注17}のようにスリリングな演出であるが、これはその8年前に描かれたものである。

一枚の絵として自動車を描くセンスに、不断の観察によって得られた物理的感覚が加わって、一連の動きを巧みに描き出しており、見ごたえのあるシークエンスになっている。しかしこれは作画する側から見れば、絵がじっくりと見られることを意味しているので、ルパンはフェラーリ 312B、銭形はロータス 72 という具合に、車種を様々な角度から厳密に描くことが要求されるのだが、自動車の大好きな大塚氏はむしろ喜んで描いたようである。

また、第2話「魔術師と呼ばれた男」に登場した悪役・白乾児(パイカル)は、紫のメッサーシュミット (KR200) という三輪の小型車に乗って現れるが、機関銃で急襲されても死なない不気味な人物に、潜水艇のような独特な流線形を持つこの車は実によく合っている。主要な人物だけでなく、1話限りのキャラクターのディテール作りにも抜かりがない。

大塚氏も宮崎駿氏も他者に目撃されていないだけで影で相当の努力をしてきたことは明白だが、自動車や飛行機、戦車なども一々写真を見ずにそらでほぼ正確に描き、動かすことが可能だった。重複になるが、宮崎氏はロケハンでカメラを持ち歩かず、その場でスケッチもしないで帰ってきてから記憶を元に、乗り物や機械を描き、また物語の舞台作りに使った。情報も少なく、便利なツールも無い時代になぜそんなことができたのか。筆者はそれを彼らがカメラアイ^{注18}を持っているからではないかと考えていたが、何度か実際に彼らが描くのを目にしてそのような疑いは無いことを認めざるを得なかった。大塚氏も宮崎氏も構造を理解し、描くべき部分と省いても良い部分とを考え、分けて描くのである。要点を押さえて描かれた絵によって見る人はリアリティを感じ取り、臨場感と共にアニメーションを楽しむことができるということだが、好きでよく描くというだけではそこまでの水準に至るのは難しい。鍛えられたアニメーターの視点というべきだろう。

趣味を生かした人物設定

ルパン第一シリーズで大隅氏と大塚氏が目指したのはあくまで大人志向のアニメーションである。それには大人を納得させるリアリティが不可欠だった。ルパン三世 1st. シリーズのキャラクター設定はそうにして作り出されたため、特徴が顕著である。大隅氏によれば、自動車や拳銃、腕時計に造詣の深い大塚氏が次々に各キャラクターに合うアイテムを考え、メーカーや機種なども具体的に設定していったそうであるが、どれも抜群に合っていて人物像を際立たせている。

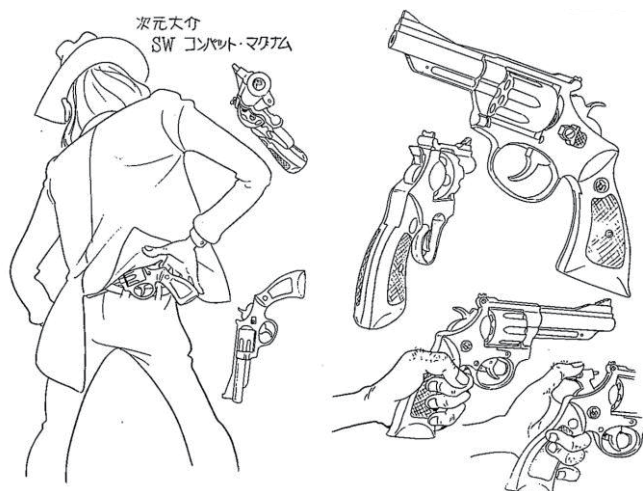


図4. 次元大介の拳銃^{注19}

各キャラクターごとに違うアイテムだが、次元の持つ拳銃は出番が多かった。「プロはオートマチックではなく、リボルバーだ」と主張したのは大塚氏だそうである^{注20}。ディテールはシンプルな一本の線に凝縮されつつ、角度と抜き方、撃鉄の起こし方に至るまで事細かに示してあり、ガンマンを描こうとする意欲と楽しみが感じられる。

不整形と左右非対称

大塚氏の作画を特徴づけるものに、キャラクターの不整形と左右非対称性がある。図5のように、ルパンは表情も独特であり、寄り目がちで片方の口角を大きく上げているのは、不敵に見えるのと同時に、見る人に親近感を持たせる効果があるものと思われるが、ここまでパーツをアンバランスにして描かれたキャラクターも珍しく、大胆なデザインと言っている。

一般にアニメーションのキャラクターは真正面から描くことはあまりなく、左右に向きを変える際も、間に真正面の顔が入らないように描いたものが多い。



図5. キャラクターの不整形と非左右対称

左：第1話「ルパンは燃えているか…?!」より。絶妙なバランスで描かれた顔に違和感ほとんどなく独特の魅力がある。右：第5話「十三代石川五右衛門登場」より。大きな動きは無くほぼ止め絵だが、ポーズで次の瞬間に何が起こるかわからず、飽きにくい。

それはキャラクターをデザインする際、前述のキャラクター設定表を見てもわかるように、やや斜めから見た角度で描くことが多いためだが、真正面の顔をメインにしないことについて、不自然に感じることはほとんどない。図6の「魔女の宅急便」（1989年）が良い例である。

正面を避ける理由として、よく先輩から新人に紹介されていた一例がある。「巨人の星」の花形満という前髪を口元まで垂らしているキャラクターも振り向く必要があるが、真正面の絵にこだわると前髪も顔の中心に位置する絵を描かなくてはならず、一瞬のことでも見る人は真正面の顔の印象が目について仕方ないだろう、というのである。

ルパンの顔もまた正面性がないが、大塚氏の作画によるキャラクターはそれよりもさらに意図的な“崩し”がある。図5の左図がいい例だが、不二子の口はどう見ても顔の中央には付いておらず、向かって左に寄っている。「不整形にすることで、何とか魅力的な顔立ちにしようとしてね」と大塚氏が語る^{注21}通り、整った顔とは違う狙いのデザインなのである。また二人とも右より左の口角が上がり、不敵なイメージになっている。ルパンの口の端は大きく上に裂けて、口角は目のすぐ下にまで迫っている気さえする。鼻はほぼ正面の角度から見ているにもかかわらず、真横を向いているような描線である。部分を気にし始めるとまるでキュビズム^{注22}のように思えてくるが、全体の印象では何故か不自然な顔に見えない。

顔だけでなく、姿勢にも同じことが言える。図5の右図の不二子の座り方はただ足を崩しているのではなく、向かって左に重心がずれ、右肩が落ちている。油断ならない相手を前にして半身の姿勢を取り、いざとなればすぐ逃げようとしているか、あるいは武器を出して反撃に転じようと構えているかに見える。



図 6. 「魔女の宅急便」振り向きの作画

比較的ゆっくりと振り向く場合でも、キキの顔は常に左右どちらかを向き、真正面を避けて描かれている。真正面の絵を入れなくても見る人に不自然さを感じさせず、また見た気がするよう印象づけることが可能なことがわかる。

「ルパン三世」第1シリーズの構図

大塚氏が描いた「ルパン」には構図もまた思い切った斬新なものが多い。大塚氏自ら絵コンテを直したり、レイアウトも兼務して原画担当者に渡したりしたため、大塚氏の特徴が出やすい作画りになったことは確かである。ところが、急に大隅氏が降板することになり、代役も決まっていなかった演出不在の折に、大塚氏は作画監督もレイアウトも担いながら、自ら演出的な役割を果たさなければならなくなる。それが第4話「脱獄のチャンスは一度」である。

各話完結のテレビシリーズにはよくあることだが、「ルパン」もまた1話から順に作られていない。第4話はその後の話数よりかなり後に制作されることになっていたのである。

大塚氏が選んだのは大隅氏とやってきたシリアスな路線だった。冒頭から銃撃戦があり、ケレン味もある大人向けの作品になっているが、第4話が特徴的なのはその構図である。

冒頭、銭形警部がルパンを網にかけた大捕り物のシークエンスは、映画「第三の男」^{注 23}のごとく、強力な光源による光と影で描かれた迫真の攻防となった。図7の左がそのワンカットだが、逆光の不利な状況で一斉掃射を浴び、ルパンが倒れる場面は容赦なく恐ろしい。



図 7. ルパン三世第 1 シリーズ第 4 話「脱獄のチャンスは一度」の構図

ライティングによる強いコントラストで切り取られるように描かれた人物、また俯瞰やあおり、接写の大胆な構図はフィルム・ノワールを彷彿とさせる。

主な舞台は殺風景な拘置所である。アニメーションで室内劇を描いたものは、どうしても単調で退屈な画作りになりやすい。それが家具や調度品も無く、小さな明り取りの窓が一つと、格子の嵌ったドアがあるきりで、他はグレーの壁しかない狭い独房となればなおさらである。

そこで大塚氏は飽きが来ないように様々なアングルで描いた。カメラはルパンを天井や窓の外から見下ろし、足元からあおった。図 7 の右図のように、顔が入りきらないほどカメラを近づけ、またドアの外まで引いて格子越しに小さく描いた。明暗も利用し、漆黒に近い暗がりではルパンの輪郭を浮かび上がらせた。工夫に富んだ構図は、ルパンの脱獄決行までの長い時間に見る人を飽きさせず、謎が深まってゆくスリリングなドラマに仕立てるのに十分な役割を果たした。説明的でないのも対象を大人と割り切っているためで、すぐに脱獄しなかった理由も終盤まで分からないままだが、それもドラマ作りに上手く機能している。

しかしその結果、第 4 話で生じた大塚氏の作業量は異常なものになった。後年、大塚氏は第 4 話を見直して、「独りで直しても直しても追いつかず、満足の行く作品にならないという、当時の苦々しい思いが蘇ってきました—中略—宮さんや高畑さんが入ってやっと救われたのが真相と言えます」と明かしている^{註 24}。

大塚氏独特の、横だけでなく上下や奥といった空間をキャラクターの動きを伴って表現するという手法はどのように生まれたのだろうか。

ここで、マルチプレーン・カメラについて触れておきたい。マルチプレーン・カメラとはセル画と背景美術を複数の異なる距離で配置して撮影するための装置であり、キャラクターにピントを合わせると、手前と奥の物はカメラへの距離によってぼやけ、動画にすることで劇的な空間を表現することができる。1930 年代にアメリカで開発され始め、ディズニーが劇場長編でアニメーションに使用したことで世界的に知られるようになった。例えば、1937 年の「白雪姫」では横方向の移動、1938 年の「ピノキオ」は奥への移動に挑戦し、見事な空間表現を成し遂げて世に送り出している。

ところが、重量のある撮影台をそれぞれ異なる方向や速度で思い通りに動かすのは非常に難しかった。例えば、キャラクターが横に移動するのをカメラで追いかけようとする、手前のものは早く、奥のものはゆっくり動かさなければならず、カメラが奥へと入っていく時は手前と奥とではカメラに近づく速度が違っているはずである。

そして枚数が増えれば、その分ライティングの必要が生じ、操作に人数を要することになる。さ

らには撮影台をそれぞれ上下左右、手前と奥に動かすことは非常に複雑な作業で、自在と言える装置にはならなかったため、ディズニーでさえも限定的な利用に留め、劇場長編でも数えるほどの利用回数になってしまった。やがて、一台の撮影台にセルと背景美術を重ねて各々のスピードでスライドさせる方法へとシフトし、廃れていくのである。

しかし、日本のアニメーション関係者への影響は大きかった。「白雪姫」を見て、持永忠仁氏は瀬尾光世氏の下でマルチプレーン・カメラを模倣した多層式撮影台を開発し、「アリチャン」(1941 年)の制作で使用。マクロレンズで拡大、接写して見た時の感じで、大きな植物は巨大な建築物のようにぼやけ、蟻から見た世界を表現した。

また、東映動画出身者をはじめとするアニメーション関係者には、マルチプレーン技術を用いて制作された「白雪姫」や「ピノキオ」を見た際の衝撃により、いつかマルチプレーンを使って作品を制作したいという願望が後々まであったらしい。筆者が直接話を聞いたところでは高畑勲氏もその一人で、マルチプレーンに憧れたと語っていた。惹きつけられて止まない魅力がマルチプレーンにはあったのである。

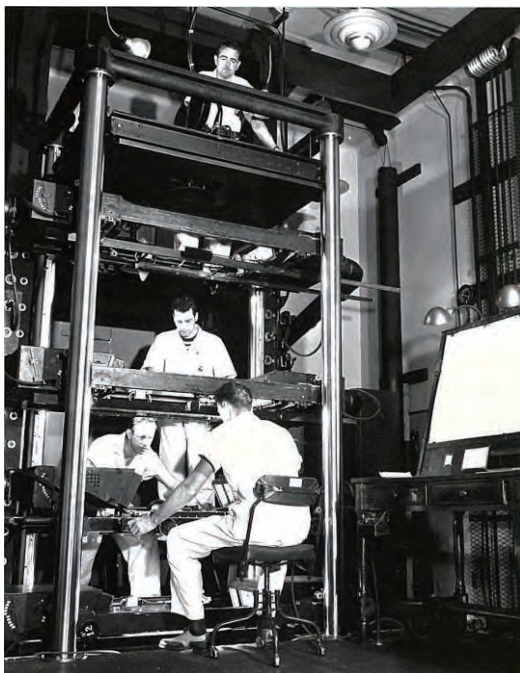


図 8. ディズニースタジオのマルチプレーン・カメラ^{注 25}

だが日本でマルチプレーン・カメラが活用されることはほとんど無かった。

2022 年の TAAF（東京アニメアワードフェスティバル）の大塚康生氏追悼企画「大塚さんを語りつくす」で登壇した片渕須直監督らが語ったところでは、マルチプレーンの装置は作られたものの、まともに動く代物ではなかったというのである。

マルチプレーンのような視覚効果を用いて制作したい、でもマルチプレーンは使えない。これに代わることを作画で表現できないかという試みが東映動画時代から続いた大塚氏の担当シーンの数々だったのではないかと、というのが登壇した人たちの見解だった^{注 26}。

「西遊記」の牛魔王との闘牛シーン、「わんぱく王子の大蛇退治」の王子と大蛇の空中戦など、シネスコと呼ばれる縦横比がほぼ 2 : 1 の横長のフレームを、キャラクターの動きとカメラワークで

縦の広がりを感じさせながら、奥行きのある空間も表現してきた。

ところで、人間が持つ空間の認識と臨場感というものは如何にして生じるものなのだろうか。実はパースペクティブが正確であれば見る人に感じさせることができるというほど単純なものではない。カメラのレンズとは異なり、かなり曖昧な感覚なのである。

大塚氏が構図と動きで空間を迫及したことが顕著に表れているカットがある。「長靴をはいた猫」のルシファーの変身である（図 9）。ライオンに化けた時、大きくなってペロが見上げる構図になっているが、この角度で対象をカメラで収めようとすると広角レンズか魚眼レンズでなければならず、広角レンズだとしたら中心から遠いほど物体は外に引っ張られるように流れるはずであり、魚眼レンズなら曲線を帯びフレームに収まると思われる。



図 9. 「長靴をはいた猫」

ところが、ライオンも口元は大きく映っているものの、頭部には変形が無い。縦に伸びてフレームの外に出ているか、あるいはもっと縮んでいなくてはならない。

また、ライオンの左に見える柱は真っ直ぐであり、すぐ上にあるべきパース線の消失点は相当上に位置することになる。正確に言えば、大塚氏の構図は厳密な透視図法^{注 27}によるものとは違うと言ええる。

それに多くの人が気づかず見過ごしているのは、自然だと感じているからである。

大塚氏はパースペクティブについても独学で身に付けている。大塚氏と 90 年代から親交があって多くのインタビューを重ね、また『作画汗まみれ』などの大塚氏の著書にも度々協力を行ってきたことで知られる映像研究家の叶精二氏は、2021 年 10 月に東京国際映画祭での大塚康生氏追悼イベントで次のように語っている。

「大塚さんご自身は幼少期の頃から大量の蒸気機関車のスケッチを行なっていました。真横から平行線と垂直線を駆使して精密な機関車を描くことが多かったのですが、次第にそれが斜めになって行く。ある時に機関士の人が給水塔に登らせてくれたんですね。そうすると当時そんなに高い建物がないですから、山の向こうまで見えた。機関車が同居している風景全体とか、真上から見た時や斜めから見た時がこんなに違っていただと大変な衝撃を受けて、それまでの絵が恥ずかしくなると語っていました。それからは、ずっとパースペクティブや陰影による立体感を意識した絵を描いています。戦後（描く対象が）機関車からジープに変わってからは、斜め手前とか後とか色々なアングルから描いてます。それは当時の 14 歳、15 歳の少年の絵としてはとんでもないものだったと思います」^{注 28}



図 10. 第 5 話「十三代五門登場」より。

手前と奥の移動が特に多い回である。殺陣のシーンも左図のように大胆な構図で、一瞬にもかかわらず焼き付くような強い印象を残す。

宮崎駿氏もまた、広角や魚眼レンズでないと収まらないような構図を描きながら、レンズ特有の歪みを意図的に描かない一人だが、その理由として宮崎氏は筆者に「人間の持つ水平と垂直の感覚が強いからだ」と話している。実際、人間の目は映り込んだ情報を脳が高速処理しているため、建物も直線で構成されていると認識しているだけで、本当は視界の外側の像は歪んで映し出されているはずである。人の感覚を優先し、レンズの見え方にも透視図法にも拠らない構図の描き方を、大塚氏は沢山の絵を描くことで自ら学び取ったのである。

また、手前と奥への動きを描くことで見る人にフレームの四角以上の空間の広がりを感じさせるのも、大塚氏の大きな特徴である。第5話「十三代五エ門登場」では、鉄も斬り裂く真剣を操る手強い人物の出現で命のやり取りになり、殺陣と駆け引きが繰り広げられるが、大塚氏が描いた構図とキャラクターの動きはその緊張を倍加させるものになっている。クライマックスは高速道路でのルパンと五エ門の一騎打ちだが、図10の右図にある通り大事故を次々に引き起こし、自動車が宙を舞ってカメラに向かってくる。作画枚数が増え、一枚の絵の情報量も大きくなることを厭わず、可能な限り動かしたことが伝わってくる迫力のシーンである。

「行儀の悪い立ち方」と「予備動作」

大塚氏はルパンの姿勢の描き方について、原画スタッフへの説明で次のように話したという。

「お行儀も悪く、グデーッとして、まともに座らない、まともに立たない、そう考えてください。立つ時も必ず重心を片方の足にかけ、肩の力を抜いてください。超ガニ股は控えめにします」

大塚氏はこのことについて、原画の大半の人が「巨人の星」を描いていて、そう言わないとポーズが似てしまって“新しく”ならなかったためと説明している^{注29}が、大塚氏が意図した通り、「ルパン三世」の登場人物は直立に比べて動的なポーズになっている。「巨人の星」と対極と言っていいルパンのこの立ち方は、単なる姿勢や癖ではなく、キャラクターの性格や感情を見る人に伝えるものになっている。

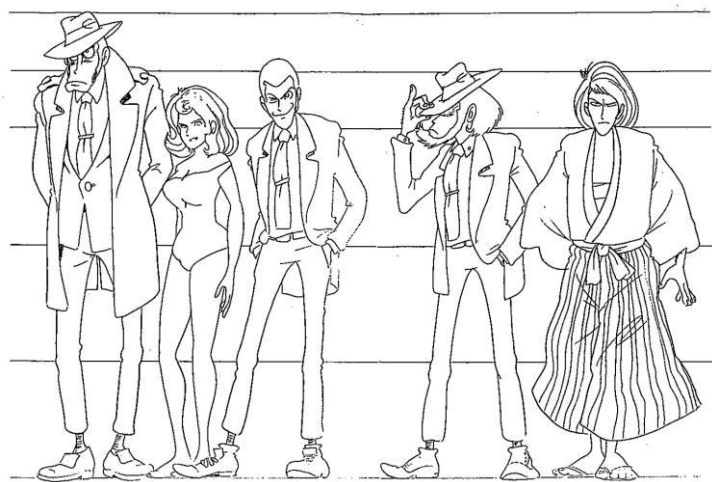


図11. 「ルパン三世」第1シリーズキャラクター表^{注30}より。

図11は「1st.シリーズ」のキャラクター設定表だが、ルパンは重心が片方の脚に載っていて、腰と肩の線が地面と水平になることなくずらされている。行儀が悪いだけではなく、警察やライバルに付け狙われる大泥棒であることから、素早く次の動作に移ることができるニュートラルな状態になっていると捉えることもできる。

ディズニーのアニメーター達は、走り出す前に重心を移動したり、跳躍の前に身体を沈めたりするなど、動きを始める前の予備動作を「アンチシペーション」^{註31}と呼び重視したが、プレストン・ブレアの本^{註32}に薫陶を受けた大塚氏もまた、この予備動作を積極的に自身の作画に用いた。

実際、本編では敵による不意を衝く攻撃をすんでのところで躲くシーンが頻発する（図12）。

自然な立ち方を目指すべきというポリシーだけでなく、常に危険と隣り合わせにありながらぬけぬけと生き延びる主人公のしたたかなスタイルをも描こうとしたのではないかと考えられるのである。

アニメーションのルパン三世とは如何なるものなのか、大塚氏は原作とも違い、既存のどのキャラクターとも違う、本格的な青年アニメとしてイメージを鮮烈に描き出し、定着させていく。

だが、アニメーターにとって大塚氏が目指したルパンの立ち居振る舞いを描くのは並大抵ではない。片脚重心によって両肩も腰も膝も身体の中心からずれ、それぞれ傾いていて平行していない。アニメーションには様々なパースがあり、カメラワークがあるが、直立のポーズと比べると描きにくく、バランスも取りにくい。大塚氏はなぜこんな難しい描き方を採ったのだろうか。



図12. 第21話「じゃじゃ馬娘を助け出せ！」より

敵を欺き、背後に回って客車の屋根に立つも、機関銃で狙われ、身を翻して下に降りるルパン。すぐ見えなくなるが、①の姿勢から一瞬でジャンプする予備動作に入っていることがわかる。

ずれた重心

そもそも大塚氏が重心をずらした立ち方を敢えて選んだのは何故だろうか。

図 11 で見る通り、大塚氏が 1st. シリーズで描いたキャラクター設定表では、ルパンは片脚重心が基本であり、腰と肩の線は水平でなく前後にもややずれており、いわゆる“互いにねじれの位置”にある。

テレコム・アニメーションフィルムの大塚氏代表取締役社長を務めた竹内孝次氏によれば、大塚氏は「気を付け」のような左右対称の直立姿勢は人間の自然な立ち方ではないとよく言っていた。他の聞き取りでも、大塚氏は、例えば終電で向かいのホームに立っている人々の姿勢を見て、ほとんど動かないで待っている時に人はどのように立つかを観察していたそうである。

とは言え、片脚重心で立つ人物を様々な角度やパースで描く時、直立した人物を描く場合に比べて困難になることは明らかである。イラストならともかく、作画 1 枚にかかるコストをできるだけ削らなければならないアニメーションでは贅沢と言っていい。それに新人を指導する際、髪の毛の線や瞳のハイライトを省いてでも、できるだけ枚数をかけて絵を動かすことを推奨していたのはほかでもない大塚氏である。やはり理屈に合わない事のように思われる。



図 13. ルパン三世 1st. シリーズ第 4 話「十三代石川五エ門登場」での次元。

2 枚は 1 カットの中の連続した動作だが、先の絵の左図は向かって左足に重心があり、次の右図の絵では右足に移っている。できるだけ直立させまいとする意図が感じられる。

しかし美術的側面から見た場合、ルパンの片脚重心は一つの手法に結び付く。それはコントラポストである。

コントラポスト (contrapposto) ^{注 33}

人間はどちらか片脚に重心を置いて立つのが自然であるという概念の誕生については紀元前まで遡る。古代ギリシアの彫刻家ポリュクレイトス^{注 34}が制作した運動選手の作品群が最初と見られ、片脚に体重がかかって両肩や骨盤の線に角度が生じ、釣り合いを取りつつ体の軸が S 字状になることにより、身体の動きや緊張、または落ち着きを感じさせるというものである。それは人体によって心理状態を表現するという最初の技法とされ、堅苦しく表情の乏しい“気を付け”のポーズから芸術家たちを解放し、西洋美術、特に彫刻はコントラポスト無しには今日ほどの発展は成し得なかったとさえ言われている。コントラポストという呼び名は、ルネサンス期の彫刻家たちが古代の彫刻を再評価して名付けた彫刻用語で、「対立、相反すること」を意味するイタリア語である。



図 14. コントラポストの彫像

左：ポリュクレイトス作
「傷つけるアマゾン」
紀元前 5 世紀制作^{注 35}



右：ミケランジェロ作
「ダビデ像」
1501-1504 年制作^{注 36}

一般に“仁王立ち”と言われる姿勢は、多くの場合、相手の行く手に塞がるかのごとく、ほぼ左右対称に足を広げどっしりと構えて立ちはだかる様を意味しているようだが、日本の古典彫刻を見ると、仁王像の立ち方もまた大体がコントラポストであることがわかる（図 15）。

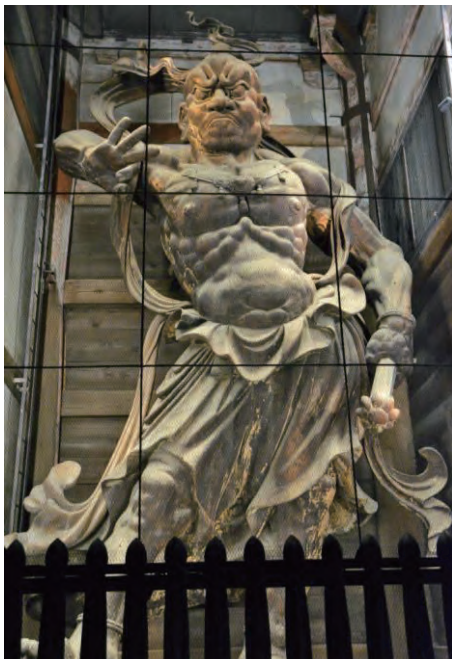


図 15. 運慶作：金剛力士像吽形、
東大寺南大門（著者撮影）

大塚氏はルパンの立ち方を「巨人の星」との対比として崩したと語っているが、ごく一般的に考えても、左右対称で直立している人物の描き方こそ、キャラクターの意思や場面での役割など特殊な心理状態や役割を表現しており、自然な姿勢とは異なるものと考えるのが妥当である。

そしてコントラポストは心理表現ができるという長所がある。いわく有り気な雰囲気を漂わせたいルパンには片脚重心がうってつけだと考えられるのである。

第 1 部でも記した通り、大塚氏は独学で絵画を習得しており、アニメーションでの美術的な追求はほとんど無かったという。しかし勤勉な大塚氏がそういうものがあると知っていて、ルパンに有効に活用していたとしてもおかしくない。

さらには図 12 が示すように、キャラクターの立ち方による心理状態の描写は、大塚氏がアメリカのアニメーション理論に倣い、自身の作画に好んで用いていた「予備動作」にも繋がりやすく、理に適っていると考えられる。

A プロ演出グループ

しかし、大隅氏・大塚氏コンビの「ルパン」は長く続かなかった。視聴率が思うように伸びなか

ったのである。やむを得ずプロデューサーの藤岡氏は大隅氏に演出を外れてもらい、「A プロ演出グループ」を代役として据え、再出発を図った。その後長く続くことになる「ルパン」の第一シリーズは、2種の異なる演出により、別のものとして制作されていたのである^{注37}。

「グループ」という名称になっているが、つまりは高畑勲氏と宮崎駿氏を指す。高畑勲氏と宮崎駿氏が事実上一からルパンを見直し、内容を作っていくことになるのだが、「放映中の軌道修正は大変な作業」と大塚氏も描いているように、密度の高い作画を維持するために、1話を4つ〜6つのプロダクションに分けて短期間で作り上げるという荒業に転じた。

だが大塚氏はここでも彼らと息の合った連携を見せていく。

大隅氏の後、A プロ演出グループが課せられたルパンの内容は“子ども向け作品への転換”である。子どもにもわかりやすい説明的描写や荒唐無稽なトリックで、ルパンが放つ仕掛けは派手で面白おかしいものになった。

この対照的とも言える2種類の演出と作画だが、大塚氏によれば両方を併せて「ルパン三世 1st. シリーズ」なのであり、どちらかのみを指すというものではない^{注38}。

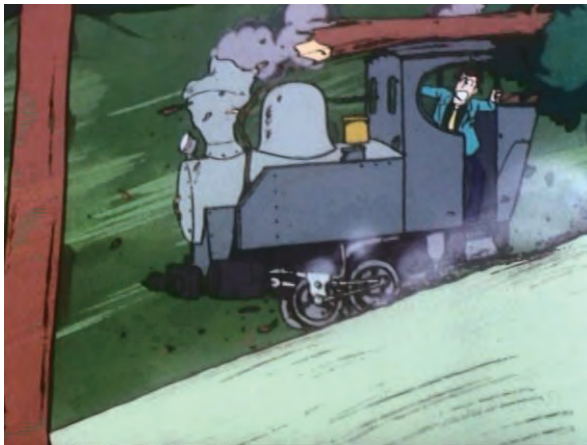


図 16. 第21話「ジャジャ馬娘を助けだせ！」より。

蒸気機関車を描くのは大塚氏の十八番だが、度重なる接触や脱線で機関車はパーツが一つ、また一つと外れていき、山や谷、野原、小川、崖を走り、しかも線路に戻って、終いにはボイラーと台車だけになるが、それでも走り続ける。アニメーションの醍醐味を味わえるシーンである。

それでも視聴率は改善せず、26話を以てルパン三世 1st. シリーズは打ち切りになってしまうが、その後再放送が多くの人に見られ、また認知されたことにより評価があがって、「新ルパン」と呼ばれる 2nd. シリーズが3年を超す記録的ヒットに繋がっていった。そして当初予定していたルパン劇場長編の実現へと漕ぎ着けるのである。

(a)-3. 「パンダコパンダ」(1972年)、「パンダコパンダ 雨ふりサーカス」(1973年)

「ルパン三世第1シリーズ」を終えた大塚氏は芝山努氏、小林おさむ氏らの「ど根性ガエル」の原画を手伝うなどして“のんびりした”日々を過ごしていたが、日中国交正常化により日本にパンダが贈られると空前のパンダブームが起こると、その風潮に乗った企画が持ち上がり、演出の高畑勲氏、原案と場面設計、絵コンテの宮崎駿氏と共に、大塚氏は小田部羊一氏と共同で作画監督を受け持って参加することになった。

それが「パンダコパンダ」と「パンダコパンダ 雨ふりサーカス」の2作である。

元々、「長くつ下のピッピ」をアニメーション化しようとキャラクターデザインやイメージボード、動画セルなどの準備物を作っていたのだが、原作者アストリッド・リンドグレーンの映像化権が下りなかったため、それらをベースにしてこれらオリジナル作品を考え出した。

物語は、日常の中に突然パンダがやってくることで始まる、「ピッピ」と同じく典型的な“エヴリデイマジック”である^{注39}。高畑氏はインタビューの中で、「映画館での子どもたちが終始集中して見ていて、笑うところではすごく笑ったりする反応が嬉しかった」と手応えを感じている^{注40}。



図 17. 「パンダコパンダ 雨ふりサーカス」

大塚氏がコパンダとミミ子が大きな虎と対面するシーンや暴走する機関車、小田部氏・宮崎氏がミミ子が買い物したりおばあさんに手紙を書いたりする日常的なシーンを担当して、互いに得意なものを作画して補い合い、完成へと向かった。

大塚氏は作画監督を引き受け、かなり働いたことは認めつつも、実質的に「パンダコパンダ」の世界を作り上げたのは高畑氏、宮崎氏、小田部氏であり、彼らが本格的に評価され始めた作品と位置づけて、自身との間に線を引いている。

しかし、キャラクターデザインと場面設計が宮崎氏、大塚氏は作画監督を担って「もっぱら動かすほう」に専念したのは、その後何度も訪れる名コンビの最初ではなかったと思われる。大塚氏自身もインタビューの中でシーンの割り振りについて『太陽の王子ホルスの大冒険』で僕らが培ってきたアンサンブル原画マンの個性を生かすというやりかたが、この作品で理想的なくらいに効果を上げていると言えるでしょう」と自負している^{注41}。

また近藤喜文氏など新人アニメーターが才能を開花させたことを強調して喜んでおり、指導者の心境で大塚氏がチームを眺めていることがわかる。

(a)-4. 「侍ジャイアンツ」(1973年10月7日～1974年9月29日)

この作品で大塚氏は、「巨人の星」でほぼ全話に亘り演出や絵コンテを担当した長浜忠夫氏とコンビを組んだが、演出上のことで長浜氏と衝突し、10話余りで降板してしまう^{注42}。大塚氏が元々野球に興味が薄いということもあったが、「侍ジャイアンツ」制作の主眼が個性あふれるキャラクターとその芝居を描く面白さから離れ、主人公が“魔球”と呼ばれる特殊な球種を極めるという、「巨人の星」と同じ路線で再びヒットを狙う内容に魅力を感じなかったことも原因と考えられる。

それでも大塚氏が担当した回では「ルパン三世」の作画で培った左右非対称や片脚重心、不整形といった特徴が生かされ、野球シーンに限らず、生き生きとした人物の描写が見られる。

例えば、第1話の原画を担当したのは宮崎駿氏と小田部羊一氏の二人だが、作画はアニメーションならではの魅力が満載である。主人公番場蛮は時化の海で怪魚と鉈一本で対決し、野球は危険球や暴投の連続で泥仕合となり、不良グループと殴り合いの喧嘩をするなど始まったばかりで散々な目に遭うが、作画の面白さによってぐいぐいと見入ってしまう。

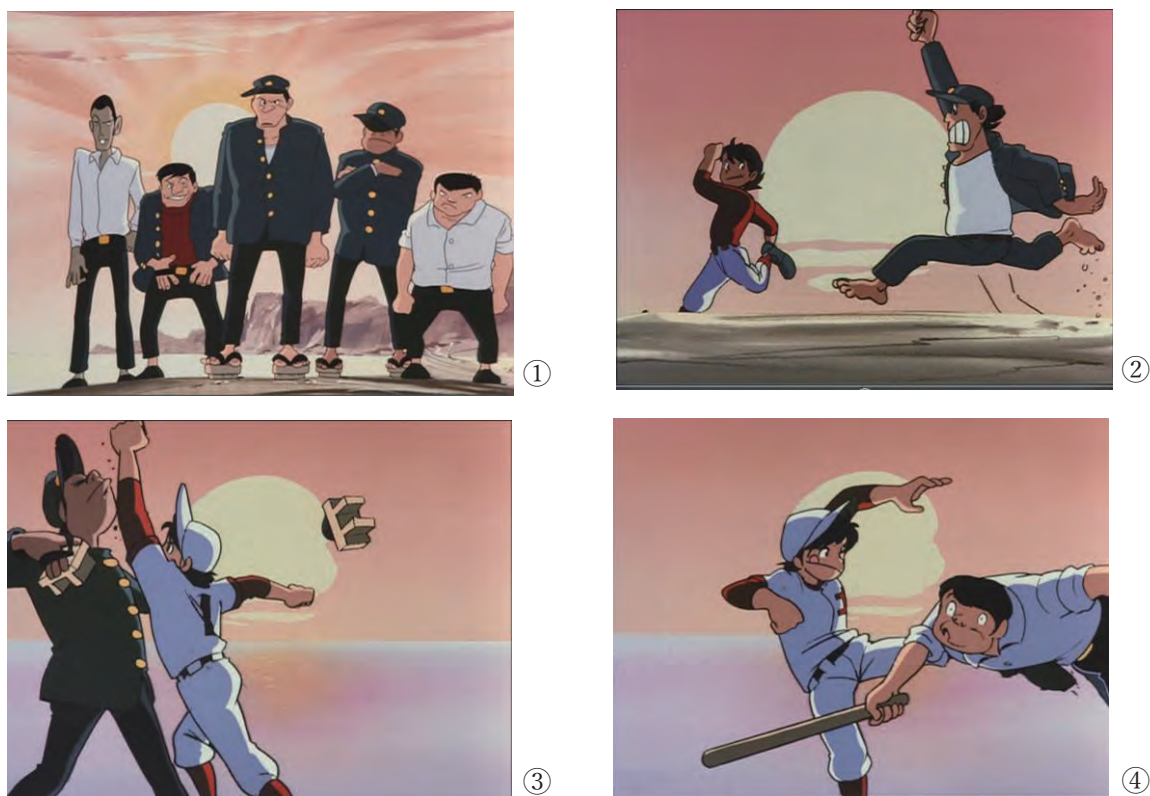


図 18. 第 1 話「ほえろ！バンババン」より。

①で登場したキャラクターが、喧嘩が始まってイメージを変えていることがわかる。動かしやすく記号化した絵を柔軟に変化させながら、ポーズやアクションを面白おかしくしている。

「侍ジャイアンツ」の誇張

図 18 の喧嘩の場面はダイナミックなアクションシーンの連続であり、アニメーションだからこその滑稽な見せ方であまり暴力性を感じさせない。大工原章氏の影響と思われるが、こうした誇張があるとフィクションと割り切って見ることができて楽しい。

「侍ジャイアンツ」も例外ではなく、作画にかけられる枚数がそれほど多くない作品だったが、大塚氏が作画監督を担当したことで、型破りな野生児がプロ野球に挑戦するという、「巨人の星」とはまるで違う投手が生まれるまでの過程をじっくりと描き出し、見応えのある作品になっている。

(b) シンエイ動画と日本アニメーション

1976 年、A プロダクションは東京ムービー新社との提携から離れ、独立してシンエイ動画となる。

シンエイ動画は「ドラえもん」のアニメーションでお馴染みの人も多いと思うが、グロス請けがメインの小さな会社としてスタートした。大塚氏はシンエイ動画での最初の仕事として、雪印乳業の PR フィルムとして制作された「草原の子テングリ」に演出として参加する。だがこの制作というのは、方々を回って時間を使い果たし、1 か月半で作らなければならなかった上、発注者の要望が演出面にまで及ぶというもので、大塚氏は不本意な関わり方を余儀なくされた。

(b)-1. 「未来少年コナン」(1978 年 4 月 4 日～10 月 31 日)

宮崎駿氏から「未来少年コナン」への誘いがあった時、大塚氏はシンエイ動画で最初のテレビシ

リーズ「おれは鉄兵」（1977 年 9 月～1978 年 3 月）のレイアウトの仕事をしてしたが、「草原の子テングリ」では宮崎氏、シンエイで企画中だった「ドラえもん」では高畑氏という具合に、ピンチの時にはお互いに仕事を頼んだり頼まれたりする良好な関係だった。

しかし今度は宮崎氏の初演出の作品であり、この仕事が大変なものになることを確信しつつ、大塚氏は日本アニメーション株式会社に出向という形で参加することを決める。

明快な線

「未来少年コナン」の動画枚数は、当時 3000 枚と言われたテレビシリーズの平均を大きく上回り、6000 枚～7000 枚は使ったと言われている^{注 43}。

大塚氏は作画監督として原画を直すことに忙殺されていったが、当時の大塚氏の描いた線には迷いが無く、原画の動きの勢いをさらに増すものにしていった。

図 19 は近藤喜文氏が描いた原画と大塚氏が描いたその修正である。筆者はこの絵を見るまで、大塚氏の作監修正がどのようなものか知らなかったが、途切れ目も無く一息に引かれた、くっきりとして有機的な線であり、衣服の中の人体の構造をも感じさせる。しかも大塚氏の作業はスピードも相当なものだったと多くの人が証言している。宮崎氏が絶対の信頼を置いた作画監督とはこういう人かと思いを新たにした。

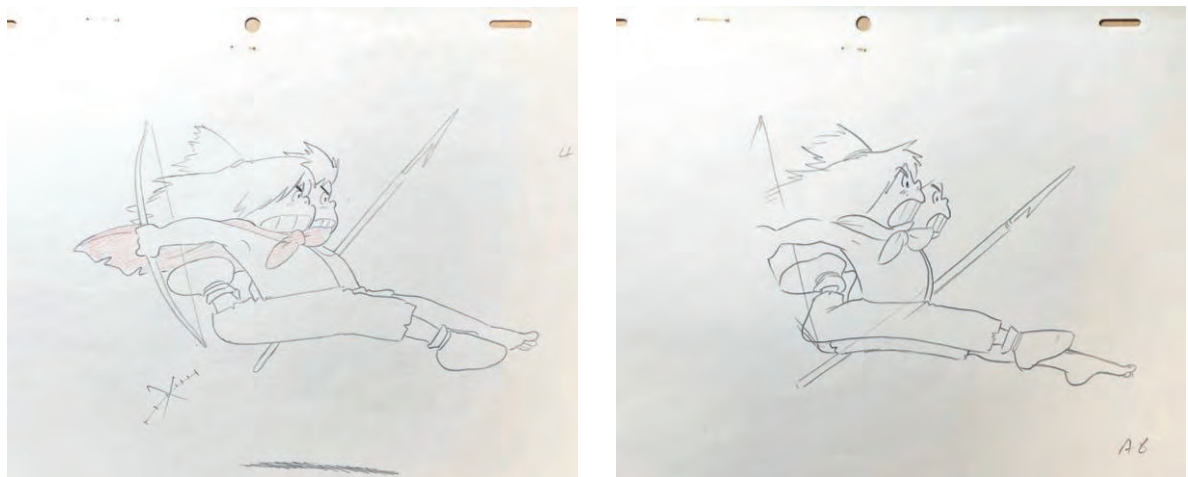


図 19. 第 3 話「はじめての仲間」の作画

左は近藤喜文氏が描いた原画、右は大塚氏による作監修正である。大塚氏は原画の上に用紙を重ね、原画の良さを最大限に生かしつつ、明快な一本の線でより速さを出し、バネの効いた動きに変えていることがわかる（資料提供：叶精二氏）。

この時の大塚氏の作画監督について、富沢信雄氏は

「原画を描いたらその人のものみたいな感じはしました。作画監督（大塚さん）が修正を入れるんですけど、原画の感じが残っているんですよ。今だと全部直されちゃいますね。」

と語っている^{注 44}。

また、大塚氏が「コナン」で描いた特徴的な作画の一つに、ダイス船長とジムシィのコンビがある。ジムシィはコナンのはじめての仲間であり、助け合って窮地を脱し、ラナを救出するためにコナンと力を発揮する。ダイスは俗っぽさもあるが、船長らしく妙に真っ直ぐなところもあり、コナンに少しずつ協力的になっていく。



図 20. 第 25 話「インダストリアの最期」より。

ギガントの巨大な機体の機関部に入って破壊にいそむダイスとジムシィ。別の場所から 2 つの大きなコンセントを見つけてショートさせ、大爆発を起こすが、生きて帰れるか判らない状況にあっても楽しくやっている様子が頼もしくさえ感じられる。

二人は途中からコンビのような息の合った連携を見せ始め、ギガントではコナンとジムシィの 3 人で機体を破壊しつつ、コミカルなアイディアと動きで笑いを誘う。正に名脇役であり、地味だが非常に大事な役割を果たしている。ダイスについては、

「少々くずしても大丈夫な顔で喜怒哀楽の激しいキャラクターというのは、僕としては描きいいもんですから、大いに楽しんでやらせてもらった」と大塚氏は語っている^{注 45}。

悪役レプカはどんどん冷酷になっていき、ラナを救うためコナンは超人のごとく戦い、ラナは囚われて脅しにあっても屈せず、モンスリーは二者の間にあって揺れ動く。それらの影に隠れて、ジムシィとダイスはいつもありのままであり、コナンがラナを救う手助けはするものの、基本的に好き勝手にしていて人間らしさ全開である。



図 21. 第 26 話「大団円」より。

左図は冒頭で、大海原で救助を待つダイスとジムシィ。長回しのシーンだが、救助されるまで見事なコンビネーションを見せ、ビジネスも相まって、まるで漫才のような掛け合いで見る人を楽しませる。右図はギガントの戦闘を身振りを交えて熱弁するダイス。引き離されたコナンが行方知れずになってからかなりの時間が経過しているが、二人の様子はその長さを何気無く表現している。

アクションではなく「ビジネス」

ルパンのように寄り目で、何度もあくびをし、罪のない顔で盛大に鼻をほじる。しかしそんなキャラクターの存在により、視聴者は拠り所とすべき基準を見出し、ごく普通の人間らしい感情の表出にほっとする。それはジムシィとダイスが演出の宮崎氏から大塚氏に一任されたためだが、この二人のキャラクターが思いのままに話し行動することで、見る人を作品に繋ぎ留めるはたらきをし

ているようにも感じられる。

大塚氏にとってのアニメーションの演技とは如何なるものだったのか。

叶氏は、「演劇用語で科白を伴う仕草のことをビジネス (business) と言うそうですが、大塚さんは“アニメーションはアクションではなくビジネスが大事だ”と言っていました」と語る。

ジムシィとダイスをはじめ、楽しいキャラクターの芝居を大塚氏はビジネスで表現していたのである。物語の本筋から離れても、二人をもっと見ていたくなるのはそのためかも知れない。

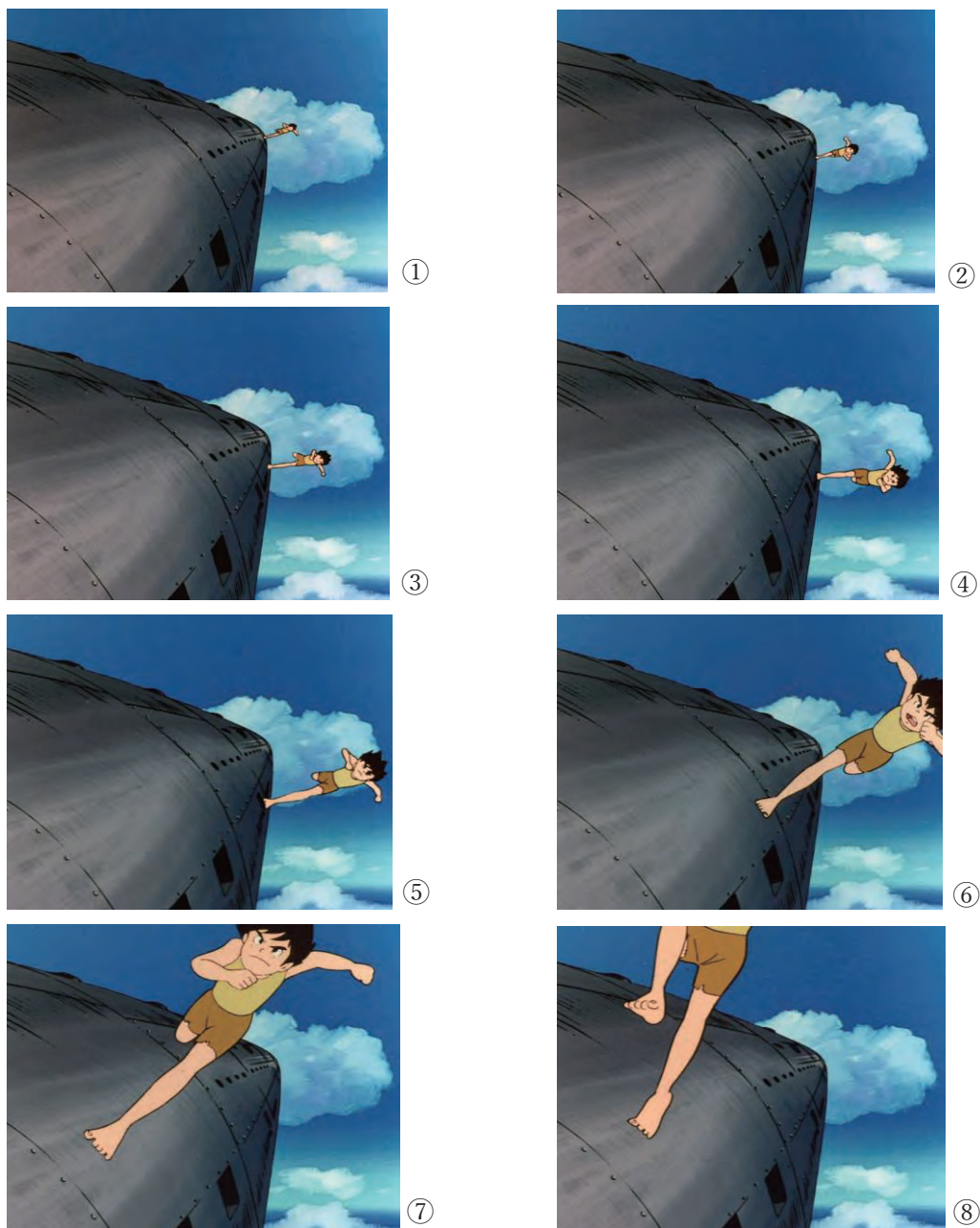


図 22. 第 25 話「インダストリアの最期」より。

大塚氏が修正を加えたコナンがギガントの翼を疾走するシーンは、絵をずらして角度を変えたことにより、風圧と移動速度に耐えてバランスを維持しながら走っている危うい状態を巧妙に表現しており、また直進に比べて印象に残りやすい。

タップずらし

また、大塚氏は「タップずらし」などを駆使し、キャラクターを空間いっぱいに躍動させて、巨大なギガントの翼の上の活劇をダイナミックに表現することに尽力した。

動画用紙の固定のために開いている穴を、一度絵と切り離し、適切な位置に貼り直すことを「タップの切り貼り」と呼ぶが、大塚氏の場合のそれは、きちんと描けているものをずらすことにより、印象的な作画にする高等技術を指すため、「タップずらし」と呼ばれるようになった。

大塚氏は「コナン」のタップずらしについて次のように語っている。

「みんな真っ直ぐの走りを描いて持ってきたんで、全部ずらしてガチャガチャした走りにしました。キャラクターは一切直さない。川の流れを垂直に横切って泳いだら、軌道がずれるでしょう。カット割りからして生真面目な直進では駄目なんですよ^{註46}。」

図 22 がその例である。飛行中のギガントの表面は物凄い風量風圧があるはずで、物理的に人が走り回ることができる訳が無いのだが、そこを舞台に無重力状態のように浮き、飛ばされ、またスライドしながら走るなど様々な描き方で面白く表現されたものは意外にもそれらしく見え、のめり込むと同時に納得してしまう。

富沢信雄氏は「最後は横を縦にしてまで使ってましたね^{註47}」と話しており、大塚氏がいかにこの手法を大胆に用いていたかがわかる。

ビリーバビリティ

叶氏によれば、大塚氏は「ビリーバビリティ (believability)」という言葉を好んで使った。和訳すれば「信憑性」「もっともらしさ」だが、写実性の追求ではなく、アニメーターが探求の末にたどり着いた説得力のある真実性や臨場感という意味を込めて、ビリーバビリティこそアニメーションに必要なものと語っていたという。

「本当のリアリズムというものは、アニメーションに入ってくると違和感があるんですよ。架空のリアリズム、創造したリアリズム、クリエイトされたリアリズムというのがいいんです」と大塚氏は語り^{註48}、アニメーター自身が実感を持って描くことに重きを置いた。

逆にロトスコープで実物から写し取られた動きや、CG で自動的に動きを繋げたものは、どんなに精緻に出来ていても、実感を得られない限り大塚氏は評価しなかった。

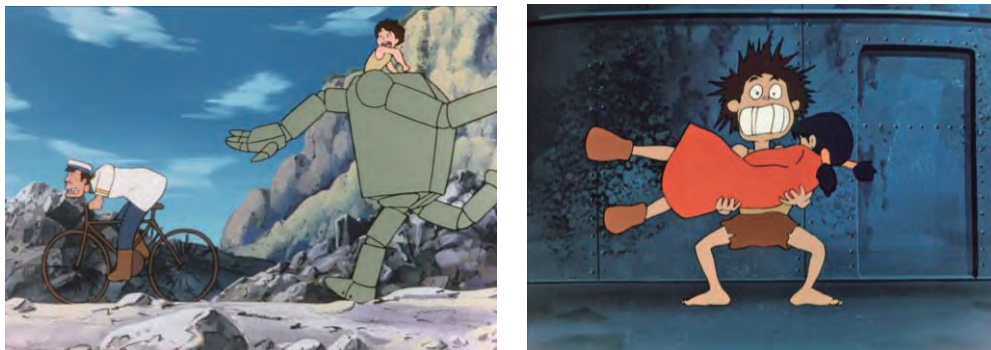


図 23. 架空のリアリズムの例

左図：ロボノイドが誤操作で上半身が後ろ向きのまま走っているが、大塚氏らしいコミカルな動きが生きている。右図：コナンが着地した瞬間、身体は大きく誇張され、歪んでいる。重量を感じさせることに長けた大塚氏のビリーバビリティが見られる。

「コナン」で宮崎氏と大塚氏が描きたかったのは、真にクリエイトされたリアリズムである。

図 23 の左図は、第 3 話「はじめての仲間」に登場したロボノイドというロボット型重機だが、動く構造はわからなくても、動画枚数をかけ、装置と操縦桿の動かし方でそれらしく見せていて、不思議な説得力がある。ロボットアニメの類には、コクピットにタッチパネルやボタンが幾つかあるだけで、機械の構造がまるでわからないものも多かったが、見る人からすれば雰囲気だけでも動かす実感がほしい。マシンを好み、自ら操縦していた大塚氏だからこそ表現し得る真実味である。

また、右は第 6 話「ダイスの裏切り」でコナンがラナを抱き上げ、数十メートルの高さから固い地面に飛び降りた場面だが、着地しても足から電気のように衝撃が走るだけで、怪我もしない。

「コナン」には確かに漫画的で非現実的な要素がふんだんにあるが、物語の設定としてコナンが超人的な能力を持っているからと言うよりは、絵を動かすことへの飽くなき追求が巧まざるリアリティを生み出したため、見る人を納得させてしまったのではないかと考えられる。だとすれば、それはアニメーションの魅力そのものではないだろうか。

また富沢氏は、

『『未来少年コナン』は、いろんなものを描かなければならなかったですね。キャラクターの芝居だけでなく、アクションも多いし、しょっちゅう火が燃えていたり、水の中でバシバシバシやして。避けられないんですよ、毎週必ず何かあって。お蔭で大分勉強させてもらいました。この作品に出会えたのは自分の人生の中でとても大きかったです」とも語っている^{注 49}。

手を抜きがちなモチーフに至るまで枚数をかけて丹念に描かれたことは、見る人にそれらしく見え、作品の世界に入っていくやすい基盤を作っていたと考えられる。

(c) テレコム・アニメーションフィルム

ウィンザー・マッケイ作「リトル・ニモ」の映画化権を取得し、新しい会社を設立した藤岡豊氏から、大塚氏は誘いを受ける。

「コナン」制作中から、藤岡氏は大塚氏に「全く新しい会社を作り、そこでアニメーターを大量に採用し、十分な訓練を施してみたいがどうだろう。そこで鍛えた若い人を中核としてアメリカから仕事をとり、“フルアニメーション”に挑戦する」と、具体的に相談していた。大塚氏は、日本とアメリカのアニメーション理論やアニメーターの養成方法がそもそも異なることを思い、様々な困難を予期して不安を覚えながらも引き受けるのである^{注 50}。

フルアニメーションとは、アニメーションの記録形式である 1 秒間 24 コマのうち、1 コマ (24 枚/秒) や 2 コマ (12 枚/秒) の作画で描く密度が高いアニメーションのことだが、大塚氏が東映動画で培ってきた作り方こそまさにフルアニメーションだった。

この頃の日本のテレビシリーズは平均的に 3 コマ、つまり 1 秒あたり 8 枚の作画で構成されていた。3 コマで出来ることというのは限界がある上、短期間で仕上げなくてはならないため、描く線の数量も制限され、滑らかに動くフルアニメーションの豊かな表現力には程遠かった。

新人育成

働き盛りの大塚氏に仕事のオファーは引きも切らない。「未来少年コナン」が終わるや否や、大塚氏は前述したテレコムで最初の仕事に入る。それが一期生の新人育成だった。月岡貞夫氏の後継で引き受けた新人達は、“長編アニメーター”として養成を受け始めたばかりで、まだ即戦力に育って

いなかった。

だがそれは単なる指導とは違っていた。月岡氏から引き継いだ一期生は長編アニメーションを作るために集められたが、テレビアニメーションに偏見を抱いていたのである^{注51}。

東京ムービーの下請け外注プロという扱いになっていたテレコムで、やがて「ルパン三世 2nd. シーズン」を受けると、この一期生だけを使って第72話「スケートボード殺人事件」を作らなければならなくなり、大塚氏は新人が描いた原画を一人で全部直すことになった。そんな事態に陥っても、恫喝的に指導し直すより、各人の自発によってアニメーターとしてのあり方を選択させるところが大塚氏らしさかも知れない。

友永和秀氏は一期生をまとめることになった時の大塚氏について次のように語る。

「大塚さんが来た時は“テレビをやっている人だ”と反感を持たれたらしいのですが、その中の何人かはテレビアニメの大好きな人が紛れ込んでいて、大塚さんはそういう人を見出して、なんとかこれをアニメーションを作る戦闘集団に仕立てなきゃいけないということで、テレビの新ルパンの仕事をやる中で、大塚さんは仕事の早い人なので、全部ラフ絵を描きながら、そういう人たちにアシスタントをさせながら、仕事を覚えさせていった。かつ大塚さんは人とのコネクションを作るのが上手な人なので、仕事で関わってきたいろんな原画マンの人に声をかけて“長編をやるんで来てくれないか”と声をかけて、日本アニメから富沢信雄さん、Aプロからは田中敦子さん、原恵子さん、島田明子さん、オープロからは丹内司さんとか、原画マンの中核みたいな人を、下士官みたいなものを作ったんですね。今度宮さんと呼んで、外から呼んだ人たちを中心に『カリオストロ』を作ったんですけど、非常に短い期間の中に、最初大塚さんを嫌っていた新人も巻き込まれて、忙しい仕事をこなす中で、何人かは動画マンとして使えそうな人を兵隊に仕立てていったのを見てきた。何も知らない人でも、大塚さんはこうやって忙しい仕事を凄烈にやる場所があれば育つんだなと語っていたんですけど、大塚さんの組織作りというのは凄いなと思いました^{注52}」

2. 再び劇場長編の制作へ

大塚氏が言うところの“パラシュート部隊”として育成を手伝いに来たアニメーターは皆腕利きであり、新人たちは「ルパン三世 第2シリーズ」で少しずつ戦う集団になってきたことから、大塚氏は再び長編の制作を目指すようになる。「ルパン vs 複製人間」に続く「ルパン」の長編第2作の企画である。「新ルパン」をさらに軽くしたような鈴木清順氏らが書いたシナリオを直そうとしていた時、演出について宮崎駿氏が名乗りを挙げてきたことから、制作は急展開し始める。

(a)-1. 「ルパン三世カリオストロの城」(1979年)

「未来少年コナン」に続き、大塚氏は宮崎駿氏と再びタッグを組むことになった。使い尽くされたキャラクターをどのようにして生かすか、宮崎氏が考え出した「ルパン」は自身の中では“終わった作品”であったことから、過去を回想する中年の男としてこれから人生をスタートしようとしている若者を救おうとするものであった。

宮崎駿氏の初監督作品としても知られるこの作品は、劇場長編のアニメーションとしては最短記録とも言われる4か月という制作期間で完成させたという伝説もまた持っているが、見る人にはそんなことを微塵も感じさせず、多くの人に評価されている。

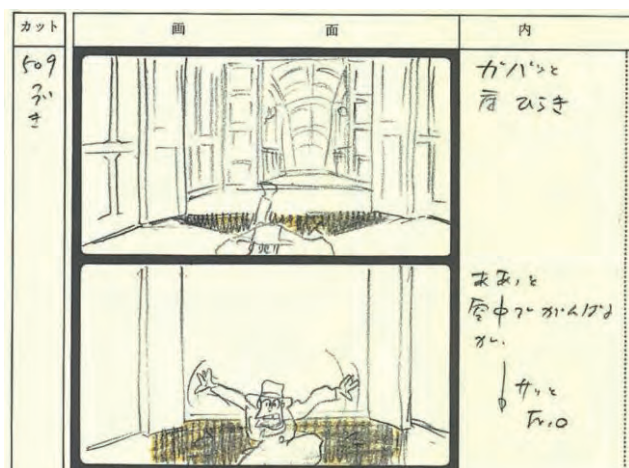


図 24. 銭形警部の落下

右は場面写真、左は該当カットの絵コンテ^{注54}である。落とし穴の罠に掛かった銭形は、泳ぐように空気を掻いて画面上部まで登ってきて、結局落ちるのだが、絵コンテでは「空中でがんばる」のはずっと下のほうである。アニメーションらしい誇張が効いており、尾を引く面白さになっている。

「ルパン三世 カリオストロの城」の誇張

大塚氏は、東映動画時代の恩師である大工原氏が得意とした誇張と、アメリカの教書で学んだ要素をここでもふんだんに披露している。

宮崎氏はこの時の大塚氏の活躍をこのように話している。

「大塚さんはまあ実に描く時に三枚目を本当に嬉しそうに描くよね。だからカリオストロの時なんか、そういうのは大塚さんに任せっきりで全然困らないんですよ。(横を指さして) “こんなものは!” というのも、本当に “こんなものは!” (大きな身振り手振りで) ってやってくれるんですよ。『どうしよう!?!』とか得意中の得意です。—中略— (フォークを手にとって) 大塚さんだと (フォークを取る前に一度凝視して、取ってからまた凝視しながら) こう取ってしまう。森 (やすじ) さんだったら本当にさりげなく取るだろうって。僕は両方好きなものですから^{注53}」

はじめに整え、次に乱す

例えば、キャラクターや自動車が走り抜けたり、滑り落ちたり、綺麗に軌道を描かず、引っ掛かるようなポイントがある。「コナン」のギガントのシーンでも活用したタップズらしを行ったが、「カリオストロ」にはさらなるバリエーションが生まれている。

図 25 の上図は、オートジャイロの爆発から飛んできた火のついたルパンを五エ門が刀で一閃の後に切り離すカットだが、フィアット 500 のサンルーフへと滑り落ちる際、一度顔が完全に引っ掛かってから入り直している。映像を止めてみると、首が凄く角度に曲がっていて驚くべき絵になっている。一瞬のことで気にはならないが、スムーズに落ちる場合と比較して考えると、明らかに印

象的な動きになっている。



図 25. 乱れた軌道

上図ではルパンがフィアットに滑り込む瞬間、顔が引っ掛かり、一度完全に真上を向いている。

下図はそのフィアットが猛スピードで走り去るカット。車体が浮き上がっており、地面の凹凸という範囲の跳ね方ではない。

いずれのカットも、こうした“乱し”が無ければこれほど印象に残らないものと考えられる。

そして下図でフィアット 500 は森の彼方へと走り去っていくのだが、すぐ小さくなって見えなくなると思いきや、大きな石か地面の盛り上がりか、何かに躓いたような感じで派手に跳ね上がる。筆者が尋ねたところ、大塚氏は「綺麗に真っ直ぐ走り抜けると印象に残らなくなってしまうからね」と語った。整っていたものを敢えて乱すことで見る人の目に残像を与えていたのである。

また、「カリオストロ」もビリーバビリティのあるカットが豊富である。序盤、ルパンと次元が変装してカリオストロ公国の税関を抜ける際、次元は巨漢に扮し、変装を解く時、ネクタイピンを外すと風船のようにあっという間にしぼんで次元の体形に戻る。1 つの風船で体形が容易に変えられるだろうかとも思うが、絵と動きのせい、この種明かしにはさりげない説得力がある。

そして崖をよじ登るフィアット 500 である。ほとんど垂直にも見える岩壁を自動車が吸い付くように登っていくのを、作画枚数をかけて丹念に描き、迫力満点のカットになっている。友永和秀氏が原画を描いたことでも知られるこのシーンはビリーバビリティが表現し得る面白さの極限と言っている。

ルパンより一足先に城に潜入していた峰不二子は、ジョバンニ・ベリーニが描いた 16 世紀初頭の名画「総督レオナルド・ロレダンの肖像」の目の部分を切り取って覗き穴にし、伯爵とジョードの密談を盗み見るが、よくよく考えるとこれを作るのは大変な手間であり、発覚のリスクも高い。だがそんな理屈もアニメーションの面白さには打ち勝ち難い。

そして、圧倒的に少ない制作期間で目まぐるしく作業しなければならなかったこの作品でも、大塚氏はプロデューサー的な資質を生かしている。その様子について友永氏はこう話す。

「カリオストロをやっている時、動画マンの人が終わりましたといって動画を持ってくると、大塚さんは“あ、そう。次はこれね”といって、普通は制作が配るんですけど、大塚さんが振り分けるんです。大塚さんが動画マン一人一人を、その人がどういうことができるか技量があるかということを見極めていて、チェック上がりの原画を見て、あの忙しい作監をやりながら、制作を通さず

に先に配分していました^{註55}。」

原画だけでなく、動画一人一人についても観察、分析し、それを記憶していて適したカットを割り振るというのはやはり並大抵ではない。指導者と制作デスクの役割も理解し担っているということであり、特殊な能力と言うほかない。

(a)-2. 「じゃりん子チエ」(1981年)

昭和時代の大阪の下町“西萩”を舞台にした人情味あふれる漫画のアニメーション化である。監督は高畑勲氏。猫が二本足で歩き、手を使って上手に串焼きを食べ、猫同士で会話することを除けば、ファンタジー要素はほとんど無い。

「決して恰好よくはないが、本音で生きる愛すべき大阪人をこれほど巧みに描いた漫画はありません^{註56}」と大塚氏が讃美するように、読んだ人は素朴で温かい人間の描き方に感動を覚える。

いかにしてアニメーション化するか。大塚氏らが考えたのは、物語もイメージもオリジナリティを尊重し、それと違う創作要素を可能な限り付与しないことだった。

小田部羊一氏と共同で作画監督を務めた大塚氏が述懐しているが、「わずかなポーズでも原作の中にあるおもしろさを発見して自分流の勝手なポーズにならないように丁寧に解説し、スタッフを納得させて」作画しなければならず、アニメーター各人の好みや癖が出ないように努めなければならなかった。

作画監督兼“プロデューサー”

大塚氏はここでもアニメーターとは思えない機転と行動力を発揮している。

「じゃりん子チエ」のアニメーション化は、藤岡氏から「大塚さん、パクさん（高畑さんのこと）に頼んでみてくれませんか」と言われたことが発端だが^{註57}、よく考えると、なぜそれをプロデューサーが大塚氏に頼むのだろうか。

スタジオジブリで長年に亘って高畑勲氏、宮崎駿氏のプロデューサーを務めてきた鈴木敏夫氏は、アニメージュ創刊から間もなく大塚氏と親交を深め、貴重なアニメーション史となった『作画汗まみれ』、『リトル・ニモの野望』2冊の執筆を大塚氏に依頼した人物である。筆者の取材で大塚氏のこうしたプロデューサー的手腕について鈴木氏は次のように語っている。

「高畑さん、宮さんがズイヨーに行く際、橋渡しをしたのは大塚さんで、本に書いていないけど給料まで決めてきているんです。そういう意味では、単なる絵描きじゃなかった。『じゃりん子チエ』でも、原作を尊重する演出家として高畑さんをお願いしたし、ありとあらゆることが大塚さんなんです。人と人とを結びつける、そういうのが得意な人」

また、共同で作画監督を務めた小田部氏が話すところでは、

「何か作ろうとした時、仲間を集めたいと思うのが普通じゃないですか。大塚さんの場合は違うんですね。これを作るには何が必要かを考える。『長くつ下のピッピ』の時にも、全く違う東映にいた高畑勲さんを演出に、場面設計を宮崎駿さんに、キャラクターを僕にという風に、頭の中で構成して呼び寄せた」という。

自分の仕事をやりやすくするのは違い、誰が作れば面白くなるのかを基準に組み立て、人をよく見ていて適材適所に配するはたらきを担い、「『じゃりん子チエ』という作品があるんだけど、やらない？」と声を掛けていったそうである。そのため小田部氏は「現場にも安心して行けて、シー

ンの割り振りで悩むこともなく、ごく自然に入って行けた」という。作画監督同士の割り振りも小田部氏が話すように、大塚さんは「おっちょこちょいのテツは僕がやる。小田部さんは主人公のチエやお母さんや猫」という具合に、納得尽くでお互いに補い合う体制ができていた。

「じゃりん子チエ」に原画で参加した友永氏も、

「大塚さんは人と人を結びつけることによって触媒のように化学反応を起こさせて、結果的にそれが新しい価値を持った作品を生み出すことになった。『太陽の王子』、『カリオストロの城』、『じゃりん子チエ』しかり。しかしそれによって大塚さん自身が変わることは無かった」と語っており、大塚氏はアニメーターとしてだけでなく、プロデューサー的な役割も大きかったことがわかる。

アニメーターは演技者である

はるき悦巳氏の原作ではテツの母「おバアはん」のブレンバスターや、ホルモン屋の客が“一級”を呑むシーンは具体的には描かれない。アニメーターは参考が無いものは自分で描いて補わなくてはならないが、「じゃりん子チエ」は何しろ特殊なデザインである。大人でも約四頭身、腕も短く、顔はほぼ正面と真横しか無い。

だがそれによってむしろアニメーターの本領が発揮された作品と言ってい。原作には無いブレンバスターのシーンも、おバアはんの腕でテツを持ち上げて投げ飛ばすまでの動作全部を、キャラクターデザインを遵守して描く必要があった（図 26）。テツは全般的に大塚氏が作画監督しているが、アニメーション化したことによる期待を裏切らない見せ場になっている。原作に無いものをクリエイトし、かつ原作のイメージを損なわないように演技させることができたのは、大塚氏も主張するように、アニメーターが演技者であるからに他ならない^{注 58}。

図 26. ブレンバスター

このカットは原作に無い絵の連続で、すべてアニメーターの創作である。おバアはんの腕はテツの胴体に手を回して持ち上げるほど長くないが、動きの中間の絵を見ても矛盾して見えない。



図 27. 酒呑み

図はチエになみなみと注がれた“一級”を常連客が呑み始めるところだが、慣れた手つきでそっと運びつつ、コップに向かって口が伸びていくのがわかる。

また、友永氏によれば、

「大塚氏が一つ芝居をやってくれたのがあるんですけど、本当の酒呑みというのはこうやって

(コップを口に運んで傾けて) 呑まないんだよ、酒がこぼれないように口から持って行くんだよ」と実演してくれたそうである^{注59} (図 27)。

水を飲むのと違い、酒呑みが酒を呑む動作はよく知らなければ醸し出せないリアリティだろう。普段から観察を重ねることによって生み出された、名もないキャラクターによるほんの一瞬の動画だが、こうしたディテールこそが劇場長編アニメーション「じゃりン子チエ」を形作っていると考えられる。

この制作の後、大塚氏は鈴木一 (はじめ) というペンネームで、テレビスペシャル「東海道 四谷怪談」を手掛け、講談にアニメーションを付けるという画期的なことにも挑戦している。大塚氏は講談師の一龍齋貞水氏から、講談での息の吸い方、吐き方の実演や演技に対する心配りについて話を聞き、講談にアニメーションが本来持つべき“ビジネス”を競う姿を見出している。

(a)-3. 「ルパン三世 風魔一族の陰謀」(1987 年)

監修というクレジット通りに全編に亘って大塚氏が作画を事細かにチェックし、代表作と言って良いと自身が認めた作品である。

『作画汗まみれ』には「NEMO/ニモ」の待機中に制作されたと書かれているが、正確には「ニモ」は軌道に乗れず止む無く中断されていた。この事については後述する。

この作品の大きな特徴は、冒頭の結婚式を富沢信雄氏が、地下の黄金城に出てくる仕掛けを大塚氏、友永和秀氏、田中敦子氏が、フィアット 500 が坂を転がり落ちて温泉宿の中を駆け抜けるシーンは田中敦子氏というように、それぞれが考えて作り出した点である。

他にもクモ型のラジコンで部屋に侵入し、金庫を開けて中身を取り返したり、崩壊する橋の上のカーチェイス、風魔兵との戦いで見せた五エ門の殺陣、幻覚ガスによるメタモルフォーゼなど、見所は多数である。

大塚氏は降板した演出に代わって全カットをチェックし、動かし方の指導もしているが、これが中心的な関わり方をした最後の長編作品となった^{注60}。



図 28. 円熟した作画と豊富なアイディア

作画はモブシーンも多く、枚数をかけて非常によく動き、超絶技巧のごとく複雑である。

図のカットも、手前と奥とで違う場面が交錯していることにより、ルパンと銭形の追いかっこの面白さを増幅させているが、アニメーターの手数は相当なものになる。

各人が出し合ったというアイディアも効いており、実力者による競作を見るようで楽しい。

(a)-4. 「NEMO/ニモ」(1989 年)

「NEMO/ニモ」はウィンザー・マッケイの「リトル・ニモ」を原作に制作されたアメリカの劇場長編アニメーションである。大塚氏は藤岡氏からアメリカでアニメーションを作ることになったことを聞かされた時から、日本に生まれ大塚氏と共に歩んできたアニメーションが、アメリカのそ

れとはまるで別のものであることを知っており、大変な作業になることを確信していた。

この作品の制作がどのようなものだったかを知るには、大塚氏の著書『リトル・ニモの野望』に書かれていることより、もっと同氏の本音に近づく必要がある。本書は控えめな言葉に終始しており、明らかに大塚氏が実際に体験したことよりもかなりソフトであると考えられる。それは、資金の目途がついた 1982 年から 7 年にも亘った制作期間と、1 年もの中断、演出をはじめとするスタッフの度重なる交代が物語っている。



図 29. 「NEMO/ニモ」

映画の中盤、戸棚から大水が出てくるこの迫力のシーンは大塚氏が作監修正を施している。大塚氏が描いたとされているシーンは他にもあるそうだが、同氏は取材では明らかにしておらず、著書にも一部しか書いていない。

大塚氏が『リトル・ニモの野望』で語ったように、1984 年 8 月に宣言された中断の後、「これまで描きためていた膨大なイメージボードなどをまとめて形に残したい」という友永和秀氏、近藤喜文氏らの熱意によって作られたパイロットフィルムは、日本人アニメーター達のアメリカ流の 1 コマ、2 コマの作画技術の習熟を証明する見事なものだった。そして、プレスコによって予めプログラムされた中での作画^{注 61}、アメリカ流の演技、システムの合理性や理想主義に至るまで徹底し、富沢信雄氏と友永和秀氏がアニメーション・ディレクターとなって完成させた本編もまた密度の高い非常に優れた作品である。

「アニメーターとしてこれだけの枚数を使った作品というのは初めてでしたし、その後も無いので。動かすアニメーターにとって枚数はとても大事なもので、これからも中々こんなに枚数を使った作品は関われないという思いはあります」

と富沢氏が語る通り、凄まじい熱量を伴って作り上げられている。

大塚氏が「ニモ」にどれだけ関わったかは著書に明記されていないが、大塚氏のストロングポイントが活かされている部分は確固としてある。

例えば富沢氏によると、図 29 のシーンで、

「水がいっぱい出てきたので、大塚さんに修正をお願いしました。大塚さん以外ないと思いました」と語り、冷蔵庫からあふれ出した水が部屋に満ちて大海に繋がるというスペクタクルな作画に完成させている。

また、大塚氏自身にとっては原画キャリアの最後となった、ブライアンが生み出した魔王の手下たちやゴブリン、ウーンブウーンピなどのキャラクターを表にまとめる作業と、本編のゴブリンの原画の多くを描かせてもらったと述懐している^{注 62} 通り、大塚氏が得意な分野のキャラクターで鉛筆を奮っていたことがわかる。

だが叶氏によると、大塚氏自身にとって「ニモ」はやはり思い出したくない過去だったという。『作画汗まみれ』でも、『リトル・ニモの野望』でも、アニメーション史の一部と考えて辛抱強く数ページの文章にしたためたと思われる。その根拠は、独善的で話し合いに応じようとしないうアメリ

カ人プロデューサー、拒否された宮崎氏の代案、プロデューサー主導の体制への高畑氏の失望、両氏を含むスタッフの相次ぐ辞意表明、長期の制作中断、アメリカのスタイルに馴染むことの難しさ、宣伝費用の不足によって限定的になった日本公開、ナイン・オールドメンのフランク・トーマスとオーリー・ジョンストンの献身的な協力があったにもかかわらず得心のいく制作にならなかった申し訳なさなど、様々ある。

『リトル・ニモの野望』のあとがきに、

「『ニモ』の膨大な試作の中から結局、最後には、ごく初期に描かれた友永さんが描いたニモとプリンセスのキャラクターが画面上で動いています。美術も山本二三さんの個性そのままです。それならば、はじめからそれらを採用すればよかったのに…と残念に思います」

という記述があるように^{註 63}、純粋に楽しみながら制作に参加できていた訳ではなかったことがありありと見て取れて、読んでいてやり切れない。

3. 指導者として

アニメーターとして第一線を退いてから、大塚氏は社内のみならず、他社や専門学校、海外まで活動の領域を広げ、積極的に指導を行った。その際、大塚氏が原則のように繰り返し唱えた、新人たちへの3つの教えがあった。

「できるだけたくさん描け」「下手でもいいから動かせ」「現状を批判的に見よ」^{註 64}というものがある。90年代に入り、アニメーションは一枚当たりの絵の情報量がそれまでと比べ格段に上がっていた。キャラクターの髪の毛には多くの描線が入り、目の中には複数のハイライトが入って動かしづらくなってきていたのである。

「たくさん描け」「下手でもいいから動かせ」と教えた事には、自身の経験則に基づく大きな理由がある。友永氏は、

「大塚さんはアニメーターになる前に“お金にならない絵をどれくらい描いてきたかが勝負だ”と言っていた。動きの理屈は教えられるけど、絵が上手くなる方法は教えられない」

と証言する^{註 65}。上手くなるためには、その人がいかに描いてきたかが大事なのだと、大塚氏は考えていたのである。

また叶氏によれば大塚氏は、

「天才は指導の必要がない。普通の人でも努力して天才に近づくことはできる。自分は天才ではないので懸命に努力を続けてきた。天才は1枚でとんでもない絵が描けるけれど、普通の人でも100枚、1,000枚と描くことが出来れば1、2枚はとんでもない絵が描けるかもしれない。だから、とにかくいっぱい描くことが何より重要だ。描かずに上手になることはない」

と若い学生たちに話していたという^{註 66}。アニメーターにとって、また絵描きにとって、これほど希望を抱く言葉があるだろうか。

そして、自らがアニメーション理論の拠り所としてきた米ディズニーの新人育成のための教書の数々を紹介し、一人一人の力が向上するよう多くのヒントを与えた。

(a) テレコム“六期生”の新人研修

通常テレコム・アニメーションフィルムが作画の新人研修で行っていたのは、ごく普通の実践的なこと、つまり原画に絵を入れていって動画を完成させるというアニメーターの基礎を身に付ける、

どのプロダクションでも行われているものであった。

しかし六期生に関しては、それとは違った特別な研修が行われた。それは動画ではなく、原画を描くことに近いものだった。大塚氏がかつて東映動画で入社テストを受けた際に大工原章氏から与えられた課題によく似た、自分で動きを考えて描くという内容だ。例えばゴムボールが弾みながら転がる様子や、岩が爆発して飛び散る瞬間、人が椅子に座ったり立ったり、歩いたり走ったり、図30のように飛び込み台からプールにダイブしたりするのを、一枚の絵から想像して動作を設計するのである。

課題⑤ とびこみ台からとびこむところを5枚の絵で描きなさい。

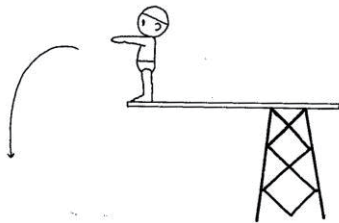


図30. アニメーター養成時の課題^{註67}

絵もシンプルで簡単な課題に見える。しかし、人間の動きを観察し、構造を理解して、考えて描く積み重ねが無ければそれらしく描けない。それらしく描けるということは、他の人を納得させられるということで、アニメーターは仕事をしながらこうした経験を繰り返して少しずつ上達していく。作画と美術は一人前になるのに10年と言われている。

課題⑥

少年が寝ているポーズから、起立するまでの間に3枚の絵を入れて動きを完成させなさい。



竹内氏によれば、いきなり原画など新人には早過ぎるという反対意見も多く、当の竹内氏もどちらかと言えば反対であったという。

六期生には貞本義行氏、横堀久雄氏、滝口禎一氏、田中達之氏、末永宏一氏など現在活躍中のアニメーターやアニメーション演出家だったが、全員が熱心で競うように課題に取り組み、面白い作画の数々が描かれていくのを、大塚氏は楽しみながら指導していたようである。

ところが、研修期間が終わってみると、動画のトレース等、動画を描くための基礎知識・技量がほとんど身に付いておらず、動画のベテランが動画についてゼロベースから教えることになってしまった。

動画マンは、原画で設計された動きを補完して完成させ、実際に世に出るのは、動画マンの作った「動きの完成品」である。だから、動画という職種を軽視してはならないし、大塚氏も動画を軽視してはいない。しかしながら、六期生に関して言えば、彼らが動画の仕事に適応するまでに、さらなる時間を費やすことになってしまった。

そのため、大塚氏のこの養成は失敗だったとみなされてしまった。

この養成を間近で見ていた竹内氏は、今さらながらではあるがこうした新人の段階から動かす訓練を積極的に行うことを高く評価したい、むしろ今の時代にこのような取り組みを行う必要性を強く感じていると言う。

筆者がアニメーターを目指していたのは僅かな期間だが、その時の経験から言えば、新人研修を終え、制作の現場に入った新人アニメーターは、すぐ日々の仕事に忙殺されるようになる。原画の

訓練をしようにも、競う相手がいる場合に比べて刺激も無く、熱量も少ない。また、適切に指導してくれる教官役も常にいるとは限らない。やはり良い原画が育つには、忙殺されながらも新人の時から複数人で上記のような課題に取り組み、自分で動きを考え、講評を受ける機会を得るべきと考える。

大塚氏はこの時の成果も加え、他のプロダクションや専門学校などでも精力的に講義を行い、指導すると共に作画の楽しさを広めていたのだと思われる。

(b) アニメ塾

テレコム六期生の作品を動画にしたものを教材の一つとして、大塚氏は内外の新人の育成、専門学校での講義や講演、フランスや台湾など海外にも赴き、大塚氏は自身の技術と理論を惜しげもなく提供した。

そのため、大塚氏がスタジオジブリで開催した「アニメ塾」は評判が高かった。筆者は幸運にも受講することができた一人だが、これほどわかりやすく実践的に役立ったレクチャーは他に無い。またレクチャーの後、図 30 のような課題が出され、翌週までに仕上げて大塚氏に見てもらうのもためになった。大塚氏が要らない絵を抜き、また必要な絵を足すことで動きが抜群に良くなるのである。仕事をしながらだったこともあり、十分時間をかけたとは言えず悔いが残ったが、何しろ楽しく、自分が好んでよく見ていた作品を手掛けた人に直接話が聞けるのもありがたかった。入社前に学校で大塚氏のアニメ塾を受講できていたらどんなに良かっただろうかと思ったものである。

鈴木敏夫氏はアニメ塾について、

「先生をやるには、自分のこと天才で上手だと思っている人には無理だと思っていたんです。多少コンプレックスを抱いている人が先生として優れている、これが持論だったんです。そういうことで言うと、大塚さんはやっぱり宮さんには敵わない、高畑さんには敵わないと言い続けた人でもあった。人に教えるにはちょうどいい人だと思っていました」

と話しているが、その考えは大塚氏が若い人を教える時に繰り返し発した「下手でもいいから」、「100 枚、1000 枚描けば天才に近づける」などの言葉と符合する。

講義を辞めることになったのは、ある出来事がきっかけだったという。研修生に課題で綱渡りする人を描かせようとしたが、あるいは不運にも勘違いをただけなのかわからないが、全員が綱を石のように固く張り詰めたものとして捉え、平均台の上でもあるかのようにスタスタと歩く絵を描いたらしい。せっかく不安定な綱をモチーフにしたのに、揺れたりぐらついたりすることもなく、そこがわからないとアニメーションの楽しさを味わうことはできない。おそらく世代の感受性の違いなのだろうと結論付け、大塚氏は指導者としての限界を感じたのだという^{註 68}。

(c) 後進への指導と助言

大塚氏はアニメーターを引退してからも、それ以前と同様に職場で現役のスタッフとの交流があった。同氏にとってはコミュニケーションに過ぎなかったかも知れないが、後進のアニメーターにとっては大いに役立つ助言になっていたようである。

アニメーターの目

例えば宮崎駿氏はその影響をこう話している。

「アニメーターというのは描いていくうちに“ああこれは面白いな”という風に（なる）。そうすると今度は普段、自分たちの動きの中に、周りの動きの中に面白い動きを見つけようとする、アニメーターの目でものを見始める、そうするといろんなものが見えてくる。それを使える時に使おうとかね、そういう風に少しずつ雪だるま的に膨らんでいく。そうすると当面描いているものだけじゃない、ふくらみが仕事の中に出てくるんですよ。—中略— その 2 枚の原画からはみ出した絵を入れてみようとか、いろんな工夫とか、やっていいんだ、やってみることで新たな発見があるんだ、そういうチャンスが仕事の中に生まれてくるんですね。日常的にアニメーションをやっても風化しないための、やればやるほど動きのことがわかってくる—中略— その入り口を教えてくださいというのが大塚さんですね^{注 69}」

また、テレコム五期生の青山浩行氏によると、ある時担当していた原画のカットで、登場人物が他者の部屋を物色中、ある試験管を見つけたが、その時人の気配がしたため、物色した形跡を残さないように素早く、“開けたままの引き出しに、試験管を戻し、素早く引き出しを閉める”というものがあつた。その一連の動作を描写するのが上手いかずに悩んでいたが、その話を聞いていた大塚氏が身振りを交えて、

「そういうカットはね、スーッ、コト、サッ、ス～、これだよ」

と説明してくれたそうである。手と引き出しと試験管のみの演技でタイミングで見せる、一言二言で描き方を打開する糸口が見えたという。その感覚はアニメーターには欠かせないもので、自分がしっかり大塚氏から受け継ぐことができたらいいのだけれど、と痛切に思うようである。

大塚氏は、何気ない会話の中にもアニメーターには多くのヒントがあつた。ひしひしと響く含蓄があり、研ぎ澄まされた感性があつた。何より大塚氏のユーモラスかつ実感に溢れたアニメーションへと繋がる理論の裏付けがあつた。大塚氏に関わつたアニメーションに触発されてアニメーターになった人は数多いが、大塚氏から直接指導を受けたかつたと思っている人も多い事だろう。

総合して考えると、大塚氏が最も伝えたかつたのは「楽しむ」ことではないだろうか。

筆者が取材のために幸いにも大塚氏に会って頂けたのは最晩年とも言ふべき時期だったが、大塚氏は大工原氏のことを嬉しそうに話していた。大工原氏は時には劇場長編で失敗をさせることも厭わず、原画に成りたての大塚氏の絵を面白いと言ってそのまま使ってしまう豪胆な人だった。自身の作画もまた、誇張や荒唐無稽な芝居を好み得意としていた人である。大塚氏は大工原氏からアニメーションに携わる者として、楽しいものを作るために自ら楽しむことを何より教えられたのだと思えてならない。作画することを楽しみ、見る人にも楽しんでもらう。それはすべてのアニメーターの願いである。

(d) 大塚氏が作つたもの

指導者を辞してからの大塚氏が、以前のようなアニメーションへの興味を失ってしまったかと言えば、それは全く違ふ。常に新作をチェックし、新しい制作者の出現を心待ちにしていた。

叶氏によると、2D、3D、手描き、CG、洋の東西を問わず、様々なジャンルのアニメーションを観ていたという。評価も手描きに偏ることなく、時には辛辣な批評家でもあつたが、それは期待の裏返しでもあつた。大塚氏から「この人が面白いよ」と薦められた時でもあつたほど、実に幅広くチェックして確認していたらしい。例えばPIXARの「カーズ」は、自動車内部の作動原理の特徴を上手く生かし、巧みにスクオッシュ（潰し）&ストレッチ（伸ばし）^{注 70}させ、全身演技で実現した見事

なキャラクターアニメーションとして、惜しめない賛辞を送った作品の一つだったそうである。

大塚氏ならではの躍動感のあるアニメーションは、今見ても魅力があり、飽きることがない。

東映動画で培ったフルアニメーションの技術を後進に伝えることは実現しなかったようにも見えるが、叶氏によれば、必ずしも自身がその作画監督や演出を担いたいという憧憬ではなかった。その後大塚氏が関わったテレビシリーズと幾つかの劇場長編を見ると、大塚氏が作りたかったものの多くは果たせたのではないかと思われる。それらは大塚氏の創意であり、地道な研究研鑽の積み重ねであり、到達だった。

大塚氏が自身を「アーティストではなくアルチザン（職人）だ^{注71}」と言い表した通り、アニメーターは一年中動画機に向かって黙々と描く人々であり、演出家のように取材を受けたり講師として登壇したりする機会は極めて少ない。叶氏が指摘するように、大塚氏がいなければアニメーターという職種に光が当てられ、理論や実践、またはアニメーション史について、今日ほど詳しく私たちが知ることは無かつただろう。「アルチザン」という言葉は、「職人」という意味を持つ一方で、「創造性に乏しい作品を作る人」という批判的な言葉でもあるが、これまで大塚氏がアニメーション界に残した軌跡が示す通り、その意味で同氏やアニメーターを指すことは決して無い。

趣味を生かしたディテール豊かなキャラクター作りや、リアリズムにはないアニメーションならではの説得力、そして弾けるようなユーモアで多くの人をテレビに釘付けにし、アニメファンにした、見る人も作る人も楽しい大塚氏のアニメーション。それは大塚氏が開拓した技術や理論と共に、時を超えて支持され続けていくにちがいない。

注

1. 『作画汗まみれ 増補改訂版』（2001年、大塚康生著、徳間書店、143頁）より。
2. 『リトル・ニモの野望』（2004年、大塚康生著、徳間書店、32頁）より。
3. 講談社絵本通信「ムーミンの本」(<http://ehon.kodansha.co.jp/moomin/>)より。
4. 『ムーミン谷の夏祭り』（2019年、トーベ・ヤンソン著、講談社、135頁）参照。
5. ムーミン公式サイト「ムーミン谷」解説(https://www.moomin.co.jp/characters/moomin_valley)より。
6. 『トーベ・ヤンソン 人生、芸術、言葉』（2021年、ボエル・ジェスティン著、フィルムアート社、527頁）より。
7. 『ムーミン谷の冬』（2020年、トーベ・ヤンソン著、講談社、23頁）より。
8. 「おおすみ正秋の仕事場」（2008年、連載対談「タバコのけむりの向こう側 vol.9 世界の人を魅了した初代ムーミン」<http://osumi.air-nifty.com/blog/2008/09/vol9-9e6f.html>）より。
9. 「大塚康生の動かす喜び」（2004年発売、ブエナ・ビスタ・ホームエンタテインメント）より。
10. 「大塚康生の動かす喜び」（2004年発売、ブエナ・ビスタ・ホームエンタテインメント）より。
11. 東京国際映画祭 トークイベント「TIFF マスタークラス アニメーター・大塚康生の足跡」（2021年10月31日）より。
12. BS アニメ夜話スペシャル「とことんルパン三世」（2008年7月28日～31日）より。
13. BS アニメ夜話スペシャル「とことんルパン三世」（2008年7月28日～31日）より。
14. 『作画汗まみれ 増補改訂版』（2001年、大塚康生著、徳間書店、144頁）より。
15. 『アニメコレクション ルパン三世 PART1』（1982年、双葉社、131頁）参照。

16. 原題「Grand Prix」。ジョン・フランケンハイマー監督作品。米 MGM 製作。1966 年公開。F1 ドライバー4 人が総合優勝を懸けて争うフィクション。6 か国のグランプリで撮影を行い、車載カメラや撮影のためのマシンの改造など、当時としては画期的な撮影技術で高い評価を受けた。
17. 1979 年から 5 年間制作・放送された石原プロモーション製作による刑事ドラマ。巨額の費用を投じて撮影された銃撃戦やカースタント、爆破シーンで人気を博した。
18. 映像記憶、直観像記憶とも言う。写真のように眼に映った物・事象を瞬時に細部まで記憶し、保持できる能力。
19. 『アニメコレクション ルパン三世 PART1』（1982 年、双葉社、127 頁）参照。
20. BS アニメ夜話スペシャル「とことんルパン三世」（2008 年 7 月 28 日～31 日）より。
21. 『ルパン三世 PART1 絵コンテ集 TV 1st series 秘蔵コレクション』（2021 年、叶精二編著、双葉社、73 頁）より。
22. キュビズム（仏: Cubisme、名詞）描く対象をパーツごとに分解して、別々の角度から見た形で再構成し一枚の絵に描く美術表現。代表作にパブロ・ピカソの「アビニョンの娘たち」（1907 年）、ジョルジュ・ブラックの「レスタックの家」（1908 年）などがある。
23. 原題「The Third Man」。キャロル・リード監督。1949 年公開。連合国軍統治下のオーストリアを舞台に、独特なライティングによる光と影で描く映像美、オーソン・ウェルズの怪演、アントン・カラスの音楽で世界的に有名な作品。宮崎駿監督作品「風立ちぬ」で、堀越二郎と本庄が夜のデッソウで秘密警察に遭遇するシーンはこの映画の影響があるものと考えられる。
24. BS アニメ夜話スペシャル「とことんルパン三世」（2008 年 7 月 28 日～31 日）より。
25. 「生誕 110 周年記念 ウォルト・ディズニー展」図録（2012 年、NHK プロモーション、41 頁）参照。
26. 東京アニメアワードフェスティバル 2022「大塚康生追悼企画—大塚さんを語り尽くす—」（2022 年 3 月 13 日）より。
27. 線遠近法。消失点を決め、集まる線を基準に描く図法。
28. 東京国際映画祭 トークイベント「TIFF マスタークラス アニメーター・大塚康生の足跡」（2021 年 10 月 31 日）より。
29. 『作画汗まみれ 増補改訂版』（2001 年、大塚康生著、徳間書店、144 頁）より。
30. 『アニメコレクション ルパン三世 PART1』（1982 年、双葉社、124 頁）参照。
31. 見る人が次の動きに対して心の準備をし、実際に見る前にそれを予測するように描くこと。（『生命を吹き込む魔法』（2002 年、フランク・トーマス/オーリー・ジョンストン著、日本語監修：高畑勲/大塚康生/邦子・大久保・トーマス、徳間書店、55 頁）より。
32. 『ANIMATION～LEARN HOW TO DRAW ANIMATED CARTOONS』。プレストン・ブレアがディズニーに在籍した期間と、テックス・アヴェリーやハンナ＝バーベラの元で学んだことを元に初心者にも理解しやすい平易な入門書としてまとめたもの。
33. 『ソッカの美術解剖学ノート』（2018 年、ソク・ジョンヒョン著、オーム社、197 頁）より。
34. ブリタニカ百科事典（<https://www.britannica.com/biography/Polyclitus>）より。
35. Wikimedia Commons（https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Wounded_Amazon_statue_types?uselang=ja#/media/File:Marble_statue_of_a_wounded_Amazon_MET_DP277772.jpg）参照。

36. Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelos_David.jpg?uselang=ja) 参照。
37. BS アニメ夜話スペシャル「とことんルパン三世」(2008 年 7 月 28 日～31 日) より。
38. BS アニメ夜話スペシャル「とことんルパン三世」(2008 年 7 月 28 日～31 日) より。
39. 『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、134 頁) より。
40. 『高畑勲展』図録(2019 年、東京国立近代美術館、発行：NHK プロモーション、63 頁) より。
41. 『大塚康生インタビュー アニメーション縦横無尽』(2006 年、語り手：大塚康生/聞き手：森遊机、実業之日本社、141 頁) より。
42. 『大塚康生インタビュー アニメーション縦横無尽』(2006 年、語り手：大塚康生/聞き手：森遊机、実業之日本社、144 頁) より。
43. 『大塚康生インタビュー アニメーション縦横無尽』(2006 年、語り手：大塚康生/聞き手：森遊机、実業之日本社、85 頁) より。
44. 第 3 回三鷹ネットワーク大学アニメーション文化講座「アニメーターが見た 1970 年代末～80 年代初めの制作現場」(講師：富沢信雄氏) より。
45. 『アニメーション狂専誌 FILM1/24 別冊 未来少年コナン』(1979 年、編集：並木孝、アニドウ、94 頁) より。
46. 『千尋の大冒険』(2001 年、コミックボックス編集部、56 頁「昔と今—テレコムスタッフが語る宮崎駿像」) より。
47. 『千尋の大冒険』(2001 年、コミックボックス編集部、56 頁「昔と今—テレコムスタッフが語る宮崎駿像」) より。
48. 「大塚康生の動かす喜び」(2004 年発売、ブエナ・ビスタ・ホームエンタテイメント) より。
49. 第 3 回三鷹ネットワーク大学アニメーション文化講座「アニメーターが見た 1970 年代末～80 年代初めの制作現場」(講師：富沢信雄氏) より。
50. 『リトル・ニモの野望』(2004 年、大塚康生著、徳間書店、65 頁) より。
51. 『作画汗まみれ 増補改訂版』(2001 年、大塚康生著、徳間書店、173 頁) より。
52. TBS ラジオ「アフターシックスジャンクション “日本アニメ界の礎を築いた “神すぎるアニメーター” 大塚康生さんの功績を振り返る！ 特集”」(2021 年 11 月 2 日) より。
53. 「大塚康生の動かす喜び」(2004 年発売、ブエナ・ビスタ・ホームエンタテイメント) より。
54. 『スタジオジブリ絵コンテ全集第Ⅱ期 ルパン三世カリオストロの城』(2003 年、徳間書店、214 頁) 参照。
55. TBS ラジオ「アフターシックスジャンクション “日本アニメ界の礎を築いた “神すぎるアニメーター” 大塚康生さんの功績を振り返る！ 特集”」(2021 年 11 月 2 日) より。
56. 『作画汗まみれ 増補改訂版』(2001 年、大塚康生著、徳間書店、191 頁) より。
57. 『作画汗まみれ 増補改訂版』(2001 年、大塚康生著、徳間書店、190 頁) より。
58. 『日本のアニメーションを築いた人々 新版』(2019 年、叶精二著、復刊ドットコム、126 頁) より。
59. TBS ラジオ「アフターシックスジャンクション “日本アニメ界の礎を築いた “神すぎるアニメーター” 大塚康生さんの功績を振り返る！ 特集”」(2021 年 11 月 2 日) より。

60. 『作画汗まみれ 増補改訂版』(2001 年、大塚康生著、徳間書店、198 頁) より。
61. プレスコ (プレスコアリング、prescoring)。作画の前に科白、音楽、効果音を収録し、声優の演技も参考にして描く手法。アメリカのアニメーションは科白に口の動きを合わせなければならず、タイミングはすべて決められている。これに対して日本では先に作画を行うアフレコ (アフターレコーディング) が主体になっており、映し出された動画に合わせて声や音を収録する。
62. 『リトル・ニモの野望』(2004 年、大塚康生著、徳間書店、163 頁) より。
63. 『リトル・ニモの野望』(2004 年、大塚康生著、徳間書店、186 頁) より。
64. 『作画汗まみれ 増補改訂版』(2001 年、大塚康生著、徳間書店、230 頁) より。
65. TBS ラジオ「アフターシックスジャンクション “日本アニメ界の礎を築いた “神すぎるアニメーター” 大塚康生さんの功績を振り返る！ 特集”」(2021 年 11 月 2 日) より。
66. TBS ラジオ「アフターシックスジャンクション “日本アニメ界の礎を築いた “神すぎるアニメーター” 大塚康生さんの功績を振り返る！ 特集”」(2021 年 11 月 2 日) より。
67. 『アニメーションの本』(1978 年、アニメ 6 人の会編著、合同出版、28 頁) 参照。
68. 「ルパン三世 1st. シリーズ」劇場公開 (2009 年、三鷹の森ジブリ美術館ライブラリー) に際して行われた大塚康生氏取材より。
69. 「大塚康生の動かす喜び」(2004 年発売、ブエナ・ビスタ・ホームエンタテインメント) より。
70. アニメーション 12 の原則の一つ。人や物に柔軟性を持たせて描き、伸び縮みさせることで表現力を高める手法。(『生命を吹き込む魔法』: 2002 年、フランク・トーマス/オーリー・ジョンストン著、日本語監修: 高畑勲/大塚康生/邦子・大久保・トーマス、徳間書店、52 頁) より。
71. 叶精二氏取材 (2022 年 5 月) より。

〈謝辞〉

最後に、本調査では下記の方々にご協力を頂きました。あらためて感謝申し上げます。

青山浩行

大塚康生

叶精二

小田部羊一

鈴木敏夫

竹内孝次

富沢信雄

友永和秀

(五十音順、敬称略)

**公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報
2021－2022**

（令和三年度 第 21 号）

令和 4 年 7 月発行

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

印 刷：望洋印刷株式会社

