

どまんなかアート映画祭

公式パンフレット

produced by 中日本興業株式会社



はじめに

2023年の秋、社内でワクワクするアイデアが湧きました。「日本の中心地名古屋で、1980年代のアニメ作品を軸にした熱い映画祭を開催しよう!」。この提案は、かつての日本サンライズとともに「機動戦士ガンダム」を製作したのが名古屋テレビであること、その後のアニメ映画の成功を踏まえています。「機動戦士ガンダム」は、1979年のテレビ放送から始まり、1981年の劇場版が全国的なブームを巻き起こしました。この時代の前後に、アニメ作品は子供だけでなく、大人も熱狂するものへと進化し、「まんが映画」を「アニメ映画」へと押し上げ、新たな潮流を築いていったのです。

その後、数十年が経ち、劇場版アニメは毎年100億円以上の興行収入を記録するまでに成長し、国外においても、そのストーリー・キャラクター・技術面が支持され、「アニメ」が「ANIME」へと立ち立っていきました。これとともに、最新のCGやVFXの進化が相まって『ゴジラ-1.0』『君たちはどう生きるか』が米国アカデミー賞を受賞するなど、日本独自のエンターテインメントが世界に感動を提供したといえるのではないのでしょうか。

名古屋のある愛知県は「機動戦士ガンダム」の製作だけでなく、鳥山明氏のような才能も輩出しました。私たちも、名古屋を拠点に新たなエンターテインメントの波を起こしたい。そんな思いから、「どまんなかアニメ映画祭」の企画は生まれました。この映画祭では、1980年代の作品を中心に展開をしますが、懐かしさだけではなく、名古屋から新たな才能が生まれるきっかけになればと願っています。そして、アニメ映画祭を一度だけの開催にたくはありません。名古屋から発信を開始して規模を拡大し、最終的には全国、さらには世界に向けて展開していきたいと考えています。皆さまのご協力を賜りますよう、心からお願い申し上げます。

「どまんなかアニメ映画祭」実行委員会 実行委員長
中日本興業株式会社 代表取締役社長

服部 徹

1980年、25歳の私は松竹の映画宣伝部から念願の映画製作本部へ異動。当然、実写映画の製作に携わるものだと思っていた私に、本部長は「『機動戦士ガンダム』というアニメ映画を松竹で配給することになった。もっとも若い君が担当してください」と言ったのです。私は、『機動戦士ガンダム』のおかげ(?)で映画宣伝部へ逆戻りすることになりました。

それから7年、私は『機動戦士ガンダム』3部作、『伝説巨神イデオン 接触篇/発動篇』、『クラッシャージョウ』さらには『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』まで、主に日本サンライズ作品の宣伝を担当。

その間、他社でもいくつもの名作アニメが誕生していきました。

一部のアニメではCGが取り入れられるようになっていましたが、主体は手描き。1980年代は、アニメーションの「手描き」技術が究極にまで発展をとげた時代だったと言えるのではないのでしょうか。

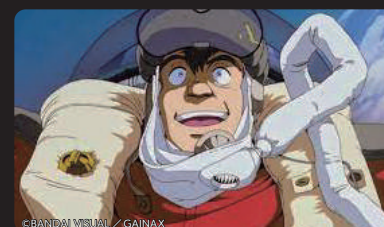
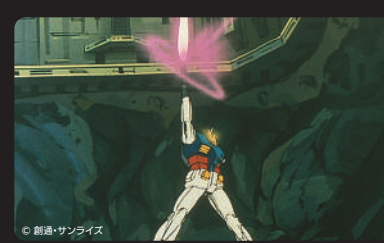
そんな手描きを主とした1980年代の名作アニメ映画を集め、数十年の時を超えてなおスクリーンからほとばしるクリエイターたちの猛烈なエネルギーを映画館で体感して欲しい。

日本の真ん中にある名古屋でアニメ映画祭を開催したい。

そうした思いで企画した「どまんなかアニメ映画祭」、ついに開幕です。

「どまんなかアニメ映画祭」
総合プロデューサー

近藤良英



開催概要

- 【名称】どまんなかアニメ映画祭
- 【期間】2024年5月17日(金)～5月19日(日)
- 【会場】ミッドランドスクエア シネマ スクリーン1,2
- 【鑑賞料金】2,800円(税込)均一(1作品/トークイベント付)
- 【主催】ミッドランドスクエア シネマ
- 【企画制作】中日本エージェンシー
- 【協力】リバブック/ラビットハウス

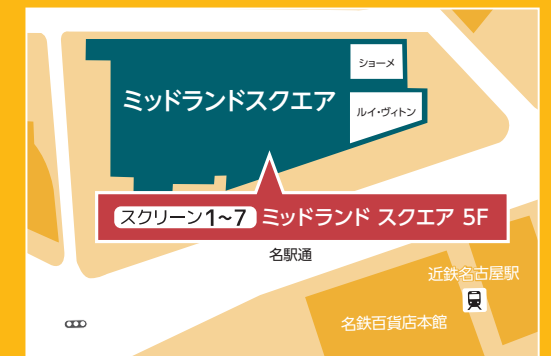
上映プログラム

- 機動戦士ガンダムI
 - 機動戦士ガンダムII 哀・戦士編
 - 機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編
 - 機動警察パトレイバー2 the Movie
 - ルパン三世 カリオストロの城
 - 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
 - 幻魔大戦
 - 王立宇宙軍 オネアミスの翼 4Kリマスター版
 - AKIRA
 - ヴァイナス戦記
- [全10作品]

アクセス

- ミッドランドスクエア シネマ スクリーン1,2
- 名古屋市中村区名駅4-7-1
- ミッドランドスクエア商業棟5F
- TEL:052-527-8808

名古屋駅前 名鉄百貨店本館向かい



Timetable | 上映スケジュール |

5月17日 金

スクリーン1

18:45~19:40

どきどきアニメ映画祭

OPENINGセレモニー
トークイベント

ゲスト:井上伸一郎/植田益朗
インタビュアー:ササキバラ・ゴウ

19:40~22:00

機動戦士ガンダムI

5月18日 土

スクリーン1

9:20~11:15

**機動警察パトレイバー2
the Movie**

11:15~12:00

トークイベント

ゲスト:伊藤和典/出淵 裕
インタビュアー:森川嘉一郎

12:40~14:55

**機動戦士ガンダムII
哀・戦士編**

14:55~15:40

トークイベント

ゲスト:板野一郎
インタビュアー:氷川竜介

16:20~17:05

トークイベント

ゲスト:河森正治/板野一郎
インタビュアー:氷川竜介

17:05~19:00

**超時空要塞マクロス
愛・おぼえていますか**

19:40~20:25

トークイベント

ゲスト:丸山正雄
インタビュアー:原口正宏

20:25~22:40

幻魔大戦

スクリーン2

16:00~17:40

**ルパン三世
カリオストロの城**

17:40~18:25

トークイベント

ゲスト:友永和秀
インタビュアー:原口正宏

5月19日 日

スクリーン1

9:20~11:20

**王立宇宙軍 オネアミスの翼
4Kリマスター版**

11:20~12:05

トークイベント

ゲスト:山賀博之
インタビュアー:氷川竜介

12:45~14:50

AKIRA

14:50~15:35

トークイベント

ゲスト:明田川 進
インタビュアー:原口正宏

16:15~18:00

ヴィナス戦記

18:00~18:45

トークイベント

ゲスト:安彦良和/佐野浩敏
インタビュアー:氷川竜介

19:25~20:20

CLOSINGセレモニー
トークイベント

ゲスト:安彦良和
インタビュアー:氷川竜介

20:20~22:45

**機動戦士ガンダムIII
めぐりあい宇宙編**

SPECIAL INTERVIEW

+

安彦良和、1980年代を語る

+

1980年代、アニメが日本の一つの文化として広がりを見せる中で、制作現場でスタッフたちと奮闘しながら素晴らしい作品を世に送り出し続けた人物がいる。テレビシリーズの「機動戦士ガンダム」と劇場版3部作でアニメーションディレクターを務め、その後、映画『クラッシャージョウ』やテレビアニメ「巨神ゴッグ」、映画『ヴィナス戦記』などを監督として手がけた安彦良和さんだ。社会でアニメというものの捉え方が大きく変化していった1980年代に、安彦さんはどんなことを考えながら作品制作を行っていたのか、当時のことを伺った。



「機動戦士ガンダム」とともに始まる80年代

Q. 「宇宙戦艦ヤマト」をきっかけにした70年代後半から80年代にかけての当時のアニメブームの状況をどのように感じていましたか？

アニメ界がオリジナルを発信できる時代になった、ということですね。それまでアニメというのは、多くの場合ヒットしたマンガなどの焼き直しでしかないと受けとめられていたから。

70年代までは「アニメ」ではなくテレビ漫画とか漫画映画という言い方が一般的でした。

漫画に比べて世の中でのランクは下だったんです。

80年代アニメの幕開きとして、79～80年放映のテレビアニメ「機動戦士ガンダム」とその劇場版3部作は、当時のアニメブームの大きな柱のひとつでしたが、テレビ放映の段階では視聴率も低くて、途中で打ち切りになるのではないかとファンは心配して見ていました。

テレビ放映の後で再編集して映画にするというのは、自分も参加していた「宇宙戦艦ヤマト」という前例があったので、当たったら映画はありだという流れは意識していました。視聴率が悪くてもファンがついてきてくれたら何とかなるだろうと思っていたら、放映直後にはコアな層がすぐに反応して動き始めてくれたので、よし行けたという手応えはあって、「ヤマト」と同じようにある程度ビジネスにはなるだろうと感じていました。心配はしていなかったです。

「ガンダム」は、SFの設定やリアリティのレベルが当時のアニメとしては革新的に高く驚かされましたが、同時に、あの絵でキャラクターの表情が動いて複雑な心理が伝わってくることも、新鮮で非常に魅力的でした。アニメブーム以降のファンにとってガンダムは、初めて本格的に「安彦アニメ」が見られる機会でもあったと思います。

70年代の「アルプスの少女ハイジ」や「母をたずねて三千里」を見て、当時非常にショックを受けたのは、キャラクターがちゃんと演技してるということなんです。アニメでこれができるんだと。だからあれには及ばない

かもしれないけれども、最低限必要な演技はさせなければという意識はありました。「ガンダム」については、そもそも絵コンテの要求が高かったというのが大きくて、「これをやれっていうの?!」というレベルのことを要求してきて、それに応えなければと思ってたんですよ。毎回、他の人に作画監督を任せたくないくらい本当に絵コンテがよかった。自分で作監ができる量は全体の半分かそれ以下なので、どうしても他の人に渡さなきゃいけないんだけど、あれもこれも俺がやりたいっていうものが多くて、だからクレジット上は作監していないはずの回でも「このシーン俺がやるから」と、そこだけ抜いてやったのが結構あるんですよ。

テレビから劇場版3部作へ

テレビはシリーズ後半に安彦さんが入院して抜けた後、作画面で大変苦勞しながら、43話で打ち切り終了になりました。その後、おっしゃったように映画化の企画が持ち上がります。

映画をやることになったというのは、僕が入院中に見舞いに来てくれた富野由悠季の口から聞いたんだけど、その時に「直しを入れられることになった」というのを聞いて、嬉しくて快哉を叫びました。サンライズと交渉して勝ち取ってくれたんだよね。よくぞやってくれた!と。直しを入れるということは、その経費の分だけ持ち出しになるわけで、丸ごと再編集だったら余計なお金はかからずに儲かる。だから会社はかなり渋ったんじゃないですかね。何しろ、僕が入院した後、代役の作監を立ててくれなかったような会社ですから。その間、絵の描けない富野由悠季が絵を直していると言っていたくらい、ひどい状況だった。そういう会社だったんですよ、サンライズというのは。もともと虫プロの落ち武者が作った会社だから倒産恐怖症があるんです(注※虫プロダクションは1973年に倒産し、一部の元社員が結成したのが創映社/サンライズスタジオ)。現場のわがまますを許したら、また倒産するんじゃないかと。だから、スタッフを補強してくれといっても、そういうのは全部現場のわがままということで、聞いてくれない。

当時テレビを見ていると、正直最後の10話くらいは大変つらい絵が多かったです。で、劇場版3部作のうち特に3作目に直しが多く入りましたね。

1、2というのはほとんどテレビのままで、直したカットは全体の1割もないくらい。今、事情を知らない人がこの3本を見たらどうなんでしょう。「これで長編作品なの?」と感じるのじゃないかな、そもそもテレビの再編集だと知らない。

新しい観客の方々には事情を知らないかもしれませんが、ぜひこの記事で時代背景など知っていただきたいと思いますが、その後安彦さんは「クラッシャージョウ」という映画をサンライズで作って、83年に公開されます。こちらは再編集ではなく完全な新作映画でした。「ガンダム」の時は「アニメーションディレクター」でしたが、この作品では「監督」になりますね。

ずっと東映などの下請けスタジオだったサンライズが、「ガンダム」ではついに劇場版を作るところまで来たけれども、やはり再編集ものでは胸を張って映画とは言えない。やはり新作の長編映画を作るべきだと、会社に対して言っていたら、まさか自分にその監督のお鉢が回ってくるとは思ってなくて、最初はどうかと思ったけれども、結局引き受けることになりました。

この頃はアニメブームのピークに差しかかっていたと思いますが。

風が吹いてきたなっていう感じはあったけれども、それは見る方だけの話じゃなくて、若い人たちが制作現場に入ってきて、世代交代で現場が変わった面もあるんです。たとえば、よく引き合いに出すのは板野一郎君だけでも、彼は「ガンダム」のテレビの時にスタジオに入ってきて、それまでの世代とセンスも違うし、意欲も違う。それを見て、劇場版の作業の時は、基本的にベテランは入れずに、やりたいという若手だけで作る体制にしました。ただ、彼らはまだ経験が浅いから、まず僕がラフな原画(第一原画)を描いて、それを彼らがクリーンアップする(第二原画)という体制をとって、これがうまかったんで、「クラッシャージョウ」も同じやり方で作っています。

激変の年・1984

その後テレビシリーズ「巨神ゴッグ」で原作・キャラクターデザイン・監督を務められ、84年に放送されます。

アニメブームの中で、ずっとハイティーン層を意識して作ってきたんだけど、一方できちんと子ども向けアニメを作っておきたいという気持ちがあって、それも毎回キャラクターの絵が変わるような不安定な作画ではなく、しっかりした形でシリーズものを作りたかったというのがありました。ねらいは、現代の舞台で「宝島」のパターンをやったらどうなるだろうということだけでも、ただ大きな問題があって、もともと83年秋番組として作っていたのが、スポンサーのタカラの都合で84年春に延期になって、その間にアニメの世界の潮目が大きく変わってしまったんです。

確かに84年にアニメブームはひと段落ついて、その後は流れが変わった印象があります。この年は2月に「うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー」、3月に「風の谷のナウシカ」があって、夏には「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」と話題作が続きました。ここが転換点になって、以降は相当空気が違います。

やっぱり衝撃だったのが『ナウシカ』で、思っていた以上のクオリティで「まいったな」という感じだった。自分はこのレベルまではとてもいけないし、これだけの物量もない。これはよく言うんですが、お客さんの方も、いいものを見たい人は『ナウシカ』の方へ行き、おたくは『マクロス』の方へ行き、こっちは置いてけぼりだと。これが前年の秋番組だったら、状況としては全然違っていたけれども、4月始まりになったことで、もろにかぶってしまった。なんというか、もう波が行っちゃった後になって、こちらはスタートして、二極化の中で置いていかれて意気消沈する結果になりました。僕の中では「ゴッグ・ショック」と言っていますが。

その後は、連載していた漫画「アリオン」を86年に自分でアニメ化されています。

「ゴッグ」のことでひどく落ち込んでいるところに、徳間書店の方から「『アリオン』をアニメに」と言われたんですね。

「アリオン」は徳間書店の雑誌「リュウ」で79年から連載されていましたが、その後に同じ徳間書店の「アニメージュ」で「ナウシカ」の連載が始まり、アニメになったのは「ナウシカ」が先でした。

先に映像化された『ナウシカ』を見せられて、その後で、非力なサンライズスタジオで俺に何をやれというんだ、という気持ちですよ。正直結果はしれているんだけど、どうしてもやってくれと言われて、引き受けるしかない。新宿の喫茶店でその話をした後、ふらっと花園神社へ行って座っていたら、楠木正成の心境だなと思って正直泣けてきたというのは、別のところでも話したことがあるけど、実話なんです。このあたりから「アニメはやめるな、俺は」という思いが頭に浮かぶようになりました。

80年代半ば以降のアニメ界の状況をどのように見ておられましたか。

先ほど言ったように、二極化がさらに進んで、宮崎駿・高畑勲のジブリ作品が国民映画として不動の地位について、一方でマニアックなアニメはどんどん「おたく化」して、OVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）も広がって趣味性の濃いものが増えていくという流れですよ。そういう意味では、90年代にもその基本構造は変わった気はしなくて、激変したのはやはり80年代だろうと思います。それともうひとつ、80年代でものすごく大きな要素は、大友克洋が入ってきたということです。

88年に「AKIRA」が公開されますね。

その前に「ロボットカーニバル」や、もっとさかのぼると『幻魔大戦』のキャラクターデザインなんかをしているけれ

ども、やはり『AKIRA』で彼が全面的にアニメ界に入ってきた、その影響はものすごかったですね。僕らのようなアニメスタジオのやり方や常識の中にいた人間からすると、たとえば「大砲の街」の20分ワンカットとか、とても考えられない。そんなとんでもないことやったら、会社が潰れるというのが僕の常識で、自粛するんですよ、そういうことは。そういう常識がまったくない人たちが出てきて、ものを作りだす。時代状況がどんどん変わっていく中で、もともとアニメをやりたくてこの世界に来たわけではない自分は、もう退場するしかないかなと感じました。



ヴァイナス戦記

実際、89年公開の『ヴァイナス戦記』を最後にアニメ界を離れて、専業漫画家として活躍するようになります。

『ヴァイナス戦記』というのは最初から「最後の賭け」のつもりで、自分なりに花道をつけたいという気持ちがあったんだけど、一方ではやっぱりどこかにスケベ心みたいなものもあって、もしこれがヒットしたらもう1本ぐらいやれるかなと、両方が入り交じった気持ちでした。いずれにしろ、アニメは「アリオン」を最後にはしたくなかった。やるからには、やる気のある若い世代の人とやりたい。その体制を作るために、サンライズと縁を切ることにしました。

安彦さん自身の会社「九月社」が制作となっていますね。原作・監督などの他に社長という役割も背負って、スタッフを集めてスタジオを動かすのは大変だったんじゃないでしょうか。

映画を1本作るとなると、もちろんいろいろあるけれども、サンライズで消耗したような苦労はなかったです。現場的には、むしろ非常に楽しかった。サンライズという枠を飛び出したんで、いろんなところから人を呼べるわけです。たとえば嬉しかったのは、美術監督の小林七郎さんと仕事ができたことです。念願だったんです。天下晴れて自由な身になったから、ダメ元でお願いに行ったら「いいよ」って言ってくれて。

『ヴァイナス戦記』で安彦さんは監督ですが、じつは原画もかなり描いていると聞きました。

ええ。もともと無理にお願いしていた原画の人なんかもいて、やり切れずに残ったものは、じゃあ俺がやるうかと。かなりのカット数やったと思いますよ。

たとえば、地平線から戦闘バイク群が一斉に上がってきてこちらに迫るみごとなカットがありますが、あれは自分で描かれたとか。

あそこから後の戦闘シーンまで、だいぶ自分でやってます。あれAセルだけです。動画さん大変だったと思うけど。

げー!! (注※ バイク群を1台ずつ別々の絵で動かして、それらを重ねて撮影しているのではなく、バイク群をまとめて1つの絵に描いて同時に動かしているということです)他にもどういふカットを描いているのか、今回の映画祭に来る方々向けのサービスとして教えて下さい。

たとえば、スウが銃を撃とうとして失敗するあたりは、お願いしていた方がどうしても仕事で都合がつかなくなって、途中から僕がやっています。まあ、いろいろあったけれども、この作品では佐野浩敏君と神村幸子さんが作画監督をやってくれたので、本当に楽でした。

それまでは作画監督がいないまま、監督の仕事をしていたということでしょうか。

サンライズだと「作監どうしましょうか」なんて言ったら「あんた自分で描けるんでしょ」と言われて、終わりです。佐野君については、自分で探したんですよ。うまい人がいないかと思って、ビデオレンタル屋に行ってアニメを借りまくって見ていたら、「すげえなこいつ、これは俺には描けねえ」と目にとまったのが佐野君で、それで面識も何もなかったけど、会って引っ張ってきたんです。

今回の映画祭にも『ヴィナス戦記』上映のゲストとして来ていただく予定です。

『ヴィナス戦記』の見どころは、とにかく佐野君と神村さんの丁寧な仕事と、やっぱり小林プロダクションの美術です。小林さんとお仕事できたのはこの1本だけだったけれども、後で小林さんが個展を開いた際に『ヴィナス戦記』を代表作のひとつに入れてくれていたのが、本当に嬉しかったです。



取材・文：ササキバラ・ゴウ 写真：鈴木 礼

安彦良和 プロフィール

TVアニメ「機動戦士ガンダム」のキャラクターデザイン、アニメーションディレクターとして注目を集める。その後『クラッシャージョウ』『巨神ゴーク』『アリオン』などのアニメ作品でキャラクターデザイン、作画監督、監督を務める。1989年公開の劇場アニメ『ヴィナス戦記』を最後にアニメ業界から身を引き、マンガ家として活躍。2015年には自身のマンガ「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」のアニメ化にあたり、25年ぶりにアニメ業界に復帰し、総監督を務めた。その後、2022年に『機動戦士ガンダム ククルス・ドアン』が公開。監督を務めた。

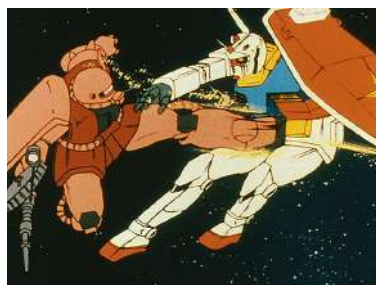


解説

テレビアニメ『機動戦士ガンダム』(79)を再構成した劇場版3部作の第1作品。同時期に商品展開したプラモデルとの相乗効果でガンダムブームを巻き起こした。画期的だったのは「リアリティの飛躍的な向上」である。見知らぬ宇宙人は登場せず、人類同士が繰り広げる戦争の舞台は地球と月の近傍に限定。現代科学の延長で実現可能な「スペースコロニー(宇宙植民地)」を設定し、そこに住む宇宙移住者と地球に残った支配層の軋轢を戦争の要因とした。第1部は導入編に該当する。アニメーションディレクター安彦良和が新作カットを大量に描きおろし、クオリティを格段に向上。偶然の成り行きでモビルスーツ「ガンダム」のパイロットとなった少年アムロ・レイの成長物語を、情感たっぷりの演技で描いている。敵・ジオン公国軍の英雄シャア・アズナブル少佐など、魅力的な登場人物も次々と出現。その言動には生身の人間のような興行きがあり、親近感あふれる群像劇を展開した。文:氷川竜介

◆アニメブームを決定づけた作家・富野由悠季監督

富野由悠季は、日本のアニメ史を大きく発展させた監督である。多くのアニメ作品が小説や漫画を原作としているのに対し、キャラクターも物語もオリジナルとして開発した作品『機動戦士ガンダム』をヒットに導き(富野喜幸名義)、後進への道を開拓した。その功績は非常に大きい。成功の秘密は「リアリティあふれる緻密な世界観の構築」にある。「ロボットアニメ」というジャンルにおいて「ヒーロー対怪獣」とパターン化されていた対立構造に疑問符をつけ、ロボットを「植民地の独立戦争に用いられる人型兵器モビルスーツ」と再定義。さらに熱血漢の多かった主人公像を、傷つきやすく内向的な少年にした上で、果てしなき戦いの中で多様性のある人びとと出会う青年へと成長する大河的な物語を提示した。監督・演出家として絵コンテを描き、素材をチェックするのは当然のこと。時にメカやキャラクターのラフデザインまで提示し、さらには主題歌・挿入歌の作詞(井荻麟名義)を行い、自ら小説化をする。そんなマルチな才能を創造的に発揮する富野由悠季は「アニメ作家」と呼ばれる存在のロールモデルを、年々拡大するアニメブームの中で示したのだった。近年でも、「Gのレコンギスタ」全5部作の映画を2019年から2022年に発表。80代となったいまでも精力的に創作活動を続け、新作を準備中だという。現在進行形で「アニメ作家」の最先端を走り続けているのである。文:氷川竜介



機動戦士
ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM

宇宙世紀0079。地球から最も遠い宇宙都市サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦に独立戦争をしかけてきた。サイド7に住む15歳の少年アムロは、ジオン軍の奇襲の中、モビルスーツ「ガンダム」に偶然乗り込み、敵モビルスーツ「ザク」を撃退する。避難民を乗せたホワイトベースは、ジオン軍の追撃をかわし、逃避の旅を始めるが、「赤い彗星」と呼ばれるジオン軍のシャア・アズナブルが迫る。生き延びなければ、戦うしかない。アムロの意志が、ガンダムを飛翔させる!

○メインスタッフ

原作:矢立 肇・富野喜幸(現・富野由悠季)
総監督:富野喜幸(現・富野由悠季)
キャラクターデザイン:安彦良和 メカニカルデザイン:大河原邦男
美術監督:中村光毅 音楽:渡辺岳夫・松山祐士
アニメーションディレクター:安彦良和

○声の出演

アムロ・レイ:古谷 徹 シャア・アズナブル:池田秀一
ブライト・ノア:鈴置洋孝 フラウ・ボウ:鶴岡るみ子
ミライ・ヤシマ:白石冬美 セイラ・マス:井上 瑤
カイ・シデン:古川登志夫 ハヤト・コバヤシ:鈴木清信
マチルダ・アジャン:戸田恵子
ナレーター:永井一郎

初回上映日:1981年3月14日
上映時間:137分

毎年アニメに革命が起こっていた 1980年代の軌跡

井上 伸一郎

編集者

「どまんなかアニメ映画祭」のテーマである1980年代。日本のアニメーションを一言で表すならば、ズバリ「毎年アニメに革命が起こっていた時代」だ。

どんなトピックスがあったのか、1年ごとに追ってみよう。

1980年。70年代後半から続く「宇宙戦艦ヤマト」「機動戦士ガンダム」などの人気により、80年前後に続々とアニメ雑誌が創刊された。アニメファンはスタッフや声優など、作品の背景にまで興味範囲を広げていく。この年の7月にはガンダムのプラモデル、通称ガンブラが発売され大ヒット。その人気は現代にまで続く。アニメが「産業を生み出す」という、歴史的な事件となった。

1981年。富野喜幸（現・富野由悠季）監督による『機動戦士ガンダム』の劇場版3部作の第1作が3月14日に公開された。それに先立ち2月22日、宣伝イベント「アニメ新世紀宣言」が行われた。新宿・アルタ前広場を埋め尽くすファンに一般の媒体も驚愕。「アニメは子供が観るもの」から「アニメは新しい若者文化」へと、世間の見目が変わった転換点だった。この年の10月には日本でもレーザーディスク（LD）が発売され、後にアニメファンに支持される映像記録媒体となる。

1982年。劇場版3部作の最終作『機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編』が3月13日に公開。アニメブームはひとつのピークを迎える。また徳間書店の「アニメージュ」で宮崎駿による「風の谷のナウシカ」が連載開始された年でもある。

1983年。角川書店が劇場アニメに参入。3月12日、『幻魔大戦』を公開して大ヒット。マンガだけでなく小説もアニメの原作になる先駆けとなった。7月15日には任天堂が「ファミリーコンピュータ」を発売。自宅でビデオゲームが楽しめる時代が訪れた。12月16日には世界初のOVA「ダロス」が発売。オリジナル映像を購入するという文化が生まれた。

1984年。今でも語り継がれる劇場アニメの当たり年。『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』が2月11日、『風の谷のナウシカ』が3月11日、『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』が7月21日にそれぞれ公開された。

1985年。一時は6誌を数えたアニメ雑誌の人気に翳りが見え始

める。家庭用ビデオデッキが普及したのが原因と思われる。そんななか角川書店が新しいアニメ誌「Newtype」を創刊。従来のアニメ誌とは違うコンセプトで成功を収める。

1986年。2月26日「ドラゴンボール」放送スタート。歴史的ヒットとなる。週刊少年ジャンプは80年代になってから連載作品のアニメ化を加速。人気マンガを毎年アニメ化し、ライバル誌に部数で大きく差をつけてゆく。

1987年。SF大会のOPアニメで注目されたダイコンフィルムのメンバーがプロになり、1984年に結成したガイナックス制作の劇場アニメ『王立宇宙軍 オネアミスの翼』が3月14日に公開した。中核を若いアニメ世代だけで構成した作品が作られたことは、特筆に値する。

1988年。大友克洋が『AKIRA』を自ら監督してアニメ化。海外でも高い評価を獲得し、日本製アニメのひとつの典型を作り上げた。

1989年。前年の4月にOVAシリーズとしてリリースされた「機動警察パトレイバー」が、7月15日に劇場版公開、10月11日にテレビシリーズ放送開始。マニア向け作品が一般層へファンを拡大するという、90年代のアニメーションの端緒を開いた。

こうしてみると、80年代が日本のアニメ界にとって変化の激しい時代であり、アニメに対する世の中の価値観が大きく変化した10年間だったことが分かるだろう。

今回の映画祭を楽しむ一助になれば、幸いである。

SHINICHIROU INOUE

1959年生まれ。東京都出身。85年「月刊ニュータイプ」創刊に副編集長として参加。以後、雑誌・書籍の編集者、アニメ・実写映画のプロデューサーを歴任。07年（株）角川書店代表取締役社長、19年（株）KADOKAWA代表取締役副社長に就任。現在は、（株）KADOKAWA 上級顧問 エグゼクティブフェロー、ZEN大学歴史アーカイブ研究センター 副所長、KADOKAWA アニメ・声優アカデミーおよびKADOKAWAマンガアカデミー 名誉アカデミー長。その他、（一社）外国映画輸入配給協会顧問、（一社）アニメツーリズム協会副理事長、新潟国際アニメーション映画祭フェスティバル・ディレクターなどを務める。



解説

東京を舞台に展開される元自衛官による軍事テロと、これを捜査する警察官の暗闘を描いた作品。「機動警察パトレイバー」シリーズはオリジナル・ビデオ・アニメ(OVA)という、80年代に現れた新しいアニメの販売形態を起点にしたメディアミックス企画。作家性の強さによりマニア的なアニメファンの間で注目されていた押井守が、OVA版(第1期)に続く形で劇場用アニメ2作品の監督に起用された。その2作目にあたる本作品にて、押井はキャラクターの画風を含めた映像のスタイルを前作よりリアルに様変わりさせつつ、精密なレイアウト(画面構成)による演出を敷き、戦争の非現実的状況が東京という都市やその日常に重ねられていく様子を、新たな水準のリアリティで描き出した。その技法をまとめた『METHODS 押井守「パトレイバー2」演出ノート』(角川書店、1994)は、アニメ制作の現場でバイブル的な一冊となり、日本のアニメの絵作りの向上に与った。文:森川嘉一郎

監督プロフィール 押井 守 Mamoru Oshii

1951年生まれ、東京都出身。タツノプロやスタジオぴえろでアニメ演出に携わり、劇場版初監督作『うる星やつらオンリー・ユー』(83)と、続編『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(84)で高い評価を得る。OVAから参加した『機動警察パトレイバー』劇場版2作(89/93)で人気を博し、『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(95)は海外でもブームを呼んだ。実写映画も数多く手がけており、『THE NEXT GENERATION パトレイバー』シリーズ8作(14~15)では総監督を務めた。



HEADGEAR PRESENTS
PATLABOR 2
the Movie

2002年冬、横浜ベイブリッジに謎のミサイル投下……!
報道はそれが自衛隊機であることを告げるが、該当する機体は存在しなかった。これを機に続発する不穏な事件は警察と自衛隊の対立を招き、事態を重く見た政府は遂に実戦部隊を治安出動させる!! 東京に〈戦争〉を再現した恐るべきテロリストを追って、第2小隊最後の出撃が始まる!

○メインスタッフ

監督:押井 守 原作:ヘッドギア 脚本:伊藤和典
キャラクターデザイン:高田明美・ゆうきまさみ
メカニックデザイン:出淵 裕・河森正治・カトキハジメ
演出:西久保利彦 作画:黄瀬和哉 撮影監督:高橋明彦
美術監督:小倉宏昌 色彩設計:遊佐久美子
レイアウト:渡部 隆・今 敏・竹内敦志・水村良男・荒川真嗣・田中靖美
音楽:川井憲次 録音:浅梨なおこ 編集:掛須秀一(JSE)
エグゼクティブ・プロデューサー:山科 誠・植村 徹
プロデューサー:鶴之澤伸・濱渡 剛・石川光久
企画・原作:ヘッドギア
原案:ゆうきまさみ

○声の出演

泉 野明:富永みーな 篠原遊馬:古川登志夫 太田 功:池水通洋
進士幹泰:二又一成 後藤喜一:大林隆之介 南雲しのぶ:榎原良子
山崎ひろみ:郷里大輔 シバングオ:千葉繁 榊 清太郎:阪 脩
松井刑事:西村知道 柘植行人:根津甚八 荒川茂樹:竹中直人

初回上映日:1993年8月7日
上映時間:113分



解説

劇場版ガンダム3部作は、テレビ版の設定を若干更新した「増補改訂版」となり、長く愛されている。第2部では、宇宙から地球に降りたホワイトベースの旅路が描かれた。富野監督はテレビ版の戦闘をいくつかまとめて順序を入れ替えることで構成を大胆に見直し、スピーディーかつ新鮮な展開で激戦を描く。かつてスポンサー事情のためやむなく登場させたGファイターを支援戦闘機コア・ブースターに変更。戦闘を一部削愛する代わりに、スパイ活動の果てに事故死する民間人ミハルのエピソードを入れるなど、濃密なドラマを多数提示している。音楽も新曲中心となって新味を獲得し、中でも井上大輔作曲・歌唱による主題歌はヒットチャート入りを果たした。敵側の新型モビルスーツが続々と登場するブロックのため、プラモデルの購買層も当初のハイティーンから小学生まで拡大。「ガンダムブーム」を本格化させ、永続へと導いた作品である。文：氷川竜介

監督プロフィール 富野由悠季 Yoshiyuki Tomino

1941年11月5日生まれ。64年に虫プロダクションに入社し、テレビアニメ「ジャングル大帝」の制作進行や演出助手などを担当。「鉄腕アトム」で制作進行、演出助手、脚本を手がけ、演出家デビューを果たす。67年に虫プロダクションを退社後、シノ・プロダクションでCMアニメの制作に携わる。だが翌年、シノ・プロダクションを辞め、フリーで「冒険少年シャッター」や「巨人の星」などのテレビアニメの絵コンテを描くようになる。その後、「アニマル1」「タヤけ番長」「海底少年マリリン」「どろろ」「紅三四郎」といったテレビアニメの演出や絵コンテを担当し、頭角を現していく。72年「海のトリトン」で初チーフディレクター、監督、絵コンテを手がけ、75年に「勇者ライディーン」の監督、絵コンテを担当。77年の日本サンライズ制作の「無敵超人ザンボット3」では鈴木良武と共同で原作から担当し、総監督、演出、絵コンテ、原画まで務め、翌78年には「無敵鋼人ダイターン3」の原作、総監督、脚本、絵コンテ、作画監督を手がけ、活躍の場を広げていった。79年に総監督、原作、脚本、演出、絵コンテ、主題歌の作詞まで自ら務めた「機動戦士ガンダム」により、脚光を浴びるようになる。「機動戦士ガンダム」の人気は後に社会現象を引き起こすまでとなり、劇場版3部作の製作へとつながっていった。



機動戦士
ガンダムII
哀・戦士 編

ホワイトベースの戦いは続いていた。ランバ・ラルのグフ、“黒い三連星”のドムによりジオン軍の追撃が激しくなる。連邦軍のオデッサ作戦が進行する中で、アムロはかけがえのない人々を次々と失っていく。仲間や敵が生命をかけて戦い、散華するさまに、アムロが見たものは何か。死と生の交錯する戦場で、アムロのニュータイプへの覚醒が始まった!

○メインスタッフ

原作：矢立 肇・富野喜幸（現・富野由悠季）
総監督：富野喜幸（現・富野由悠季）
キャラクターデザイン：安彦良和 メカニカルデザイン：大河原邦男
美術監督：中村光毅 音楽：渡辺岳夫・松山祐士
アニメーションディレクター：安彦良和

○声の出演

アムロ・レイ：古谷 徹 シャア・アズナブル：池田秀一
ブライト・ノア：鈴置洋孝 フラウ・ボウ：鶴岡るみ子
ミライ・ヤシマ：白石冬美 セイラ・マス：井上 瑤
カイ・シデン：古川登志夫 ハヤト・コバヤシ：鈴木清信
マチルダ・アジャン：戸田恵子
ナレーター：永井一郎

初回上映日：1981年7月11日
上映時間：134分

「ア・バオワクーは遠くなりけり」

～めぐりあいアニメと〇〇～

植田 益朗

アニメプロデューサー／一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟代表理事

アニメ作品数万(?)あれど、これほどの感動できるエピソードはない。アムロがコア・ファイターから、仲間のシャトルへ向かうラストシーン。このラストシーンを現場で体感してしまったことで、今の自分がここにいる。

ガンダムとの出会いが無ければ、これほど長く自分はアニメ業界にとどまらなかっただろう。

完全分業体制のアニメの進行は、実写映画の現場を経験していた自分からすると、最初は緊張感のない物足りない作業であった。

内容も自分が知っている幼い頃に見ていたアニメと違い、何か小難しく、登場人物たちのセリフもやたら大人っぽくて変だと思いがら仕事をしていた。

しかし、富野(由悠季)さんも安彦(良和)さんも大河原(邦男)さんも、すごく大人に見えただけ30代から40代、今思えばみんな若かった。

そんなスタッフのエネルギーや上司の優しさに、つい戦線を離脱するタイミングを失い、テレビシリーズ「機動戦士ガンダム」の後半の盛り上がりど、業界の中でチャレンジしている会社の姿勢に大したものだと感心し、「伝説巨神イデオン」の制作から、「機動戦士ガンダム」の映画へと、アニメの沼に嵌まり込んでいった。

ガンダムの人気が上がると同じく、アニメも若者たちが支持するサブカルとして人気を獲得していった。そんな状況を間近で経験し、いわゆるブレイクスルーしていく作品とともに自分の中でアニメに対しての向き合い方が変わっていったのだろう。

「アニメも捨てたもんじゃないなー、もう少しやってみるかー」で45年経ってしまった。

2年間に3作の映画を作り、3作目の『機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編』は1000カットを超える新作カット。まさに「君は生き延びることが出来るか!?!」ならぬ、「君は映画を完成することが出来るか!?!」という事態に陥った。1982年3月13日公開の2か月前を迎えても、まだ見えぬ完成への道のり。

業界3年目にしてプロデューサーの肩書を拝命した自分の先には頼れる上司もいなかった。

最後の大切め、仕上げ(セル画の色塗り)が間に合わない。

テレビシリーズ制作中から、線の多い「機動戦士ガンダム」は評判が悪かった、「時間がかかる割に単価が安い」などなど。そんな作品

の劇場版だ、困り果てた私は、当時付き合っていた仕上げ会社の彼女にこっそり仕事を頼んだ。仕事を終えた夜、居残りして仕上げ作業を手伝ってもらった。しかし、その事が仕上げ会社の社長にばれ、こっぴどく叱られ、私は不覚にも涙を流した。後にも先にも仕事で泣いたのはその時だけだ。

辛かった。

しかし、その辛さが公開とともに喜びに変わった。

1981年2月22日、新宿駅東口のアルタ前広場で行われたイベント「2・22アニメ新世紀宣言大会」の朝もすごかった。あの熱気は一生忘れられないだろう。

映画『機動戦士ガンダム』1作目の映画の初日に、どこにいたか記憶にない。2作目は初日舞台あいさつで、セイラ役の井上瑤さん(2003年に亡くなられた)と仙台の劇場にいた。3作目の初日は新潟の劇場にいた。

いつも映画館主さんに歓迎された。「気合い入れるのは、『機動戦士ガンダム』と『男はつらいよ』の時だけ!」というオチには苦笑した。

「機動戦士ガンダム」のテレビシリーズは放送途中で打ち切りになったり、制作スタジオにセル泥棒が入ったり、スケジュール後半で安彦さんが倒れたりといろいろあった。

しかし「機動戦士ガンダム」は自分にとって一番大切な作品であり、原点なのだ。

常にチャレンジしていくことが大事だということを教えてくれた。

余談だが、あの時の仕上げを手伝ってくれた彼女は今の奥さんでもある。

アニメとのめぐりあい。奥さんとのめぐりあい。

「ア・ボクはゲー」な人生! なんちゃって。

MASUO UEDA

1955年生まれ、東京都出身。映画『機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編』(82)、『銀河漂流バイファム』『シティーハンター』など数々のヒット作を手がけたアニメプロデューサー。元アニメプレックス、A-1 Pictures社長。2018年にアニメ等コンテンツの企画・プロデュース・製作を行うスカイフォールを設立する。主な担当作品は「犬夜叉」(01~04)、「黒執事」(08)、「青の祓魔師」(11)、「宇宙兄弟」(12)、「劇場版 空の境界」シリーズ7部作(07~09)、「心が叫びたがってるんだ。」(15)など多数。



解説

1982年に放送されたテレビアニメ「超時空要塞マクロス」の主要要素を再構築し、完全新作画で約2時間にまとめた劇場映画。可变戦闘機バルキリー、主人公を取りまく三角関係の恋愛ドラマ、アイドル歌手リン・ミンメイの歌唱と、後に「マクロス」シリーズの定番となる3要素を決定づけた。人類は巨人族の星間戦争に巻き込まれて全滅の危機に瀕するが、その壮大な宇宙戦争と身近な恋愛ドラマが等価なものとして併存することで、絶妙なスケール感が醸し出されている。監督は当時24歳、脚色とメカニックデザインを兼務する河森正治(石黒昇と共同監督)。独特の空間表現「板野サーカス」で有名な板野一郎以下、当時20代の情熱的なアニメーターたちが結集し、緻密でハイクオリティな作画を実現した。アメリカではコンピュータを駆使したSF X(特殊撮影)によるゴージャスな映像が観客動員の求心力となっていた時期、日本では濃密なアニメ映像が同等の役割を担っていたのである。文:氷川竜介

監督プロフィール 石黒昇 Noboru Ishiguro

1938年生まれ、東京都出身。いくつかのアニメ制作会社を経て、1968年のテレビアニメ「怪物くん」で演出家デビュー。「宇宙戦艦ヤマト <劇場版>」(77)や「さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち」(78)にアニメーション・ディレクターとして参加。1978年にアートランドを設立し、テレビシリーズ「超時空要塞マクロス」(82~83)のチーフディレクター・脚本を担当し、同劇場版「愛・おぼえていますか」(84)で河森正治と共同監督を務める。OVAを中心とした「銀河英雄伝説外伝」シリーズの監督も手がけた。

監督プロフィール 河森正治 Shoji Kawamori

1960年生まれ、富山県出身。Vector Vision所属。メカデザイン、原作、監督、演出、脚本まで携わるビジョンクリエイター。スタジオぬえ時代に「超時空要塞マクロス」の原作メンバーとして参加。メカデザイン、コンテや脚本などを手がけ、劇場版「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」で監督デビュー。ほぼ全ての「マクロス」シリーズをバルキリーデザイン・原作・監督・総監督などの立場で主導する。「地球少女アルジュナ」「創聖のアクエリオン」「AKB0048 next stage」などのオリジナル作品も多数発表。2025年の日本国際博覧会(大阪・関西万博)ではテーマ事業プロデューサーとして、「いのちめぐる冒険」パビリオンを担当する。



超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか

広大な宇宙で巨大異星人による二大勢力が戦いを繰り広げていた。一方は男だけの勢力ゼントラーディ軍、もう一方は女だけの勢力マルチランディ軍。そしてこの戦いは地球をも巻き込んでいった。突然の攻撃に宇宙戦艦マクロスが抗戦したが、トラブルから太陽系外縁に飛び出し地球帰還の術を失ってしまう。マクロス内には都市が形成され、市民は地球への想いをはせ、生きていた。そんな彼らの心をいやすのは歌手リン・ミンメイの歌声だった。スターであるミンメイが唯一心の支えとしたのは、統合軍バルキリー隊のパイロット一条輝である。輝にとってもミンメイは心休まる存在であったが、一方で輝は上官である早瀬未沙と同じ戦場に生きる中で、愛が芽生えるのを感じ始めていた。ミンメイと未沙の愛のはざまで、輝の心はゆれ動く。熾烈をきわめる戦況の中、マクロスは人類の存亡を賭け、ミンメイの歌を唯一の武器に最後の戦いに挑んでいく。

○メインスタッフ

製作:大西良昌・吉田健二 原作:スタジオぬえ
監督:石黒昇・河森正治 ストーリー構成・脚色:河森正治
脚本:富田祐弘 キャラクターデザイン:美樹本晴彦
プロダクションデザイン:宮武一貴
作画監督:美樹本晴彦・板野一郎・平野俊弘
音楽:羽田健太郎 演出:秋山勝仁・笠原達也・五月女有作
色指定:由井あつ子・北川明美
企画・制作:ピクウエスト・竜の子プロダクション・毎日放送・小学館
配給:東宝株式会社

○声の出演

リン・ミンメイ:飯島真理 一条輝:長谷有洋
早瀬未沙:土井美加 ブルーノ・クローバル:羽佐間道夫
クローディア・ラサル:小原乃梨子 ロイ・フォッカー:神谷明
ゴル・ポドルガー:市川治 フリタイ7018:鹽江崇司
エキセドル4970:大林隆介 リン・カイフン:鈴置洋孝
マクシミリアン・ジーナス:速水 奨 柿崎速雄:鈴木勝美
ミリア639:竹田えり

初回上映日:1984年7月21日
上映時間:115分

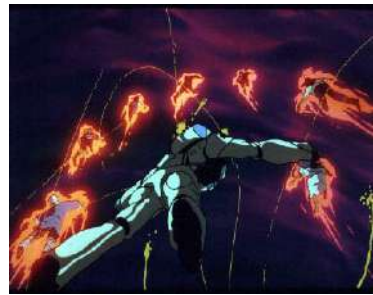


解説

劇場版『銀河鉄道999』の大ヒットを生み出したりんたろう監督が、出版&映画のメディアミックスの騎手・角川春樹と組んで手がけた角川アニメ第1作。りんとは虫プロ以来の知己であるマッドハウスの丸山正雄、マジックカプセルの明田川進も企画に参画。専用の制作現場としてプロジェクトチーム・アルゴスを開設し、それぞれ設定とプロデューサーを担当した。キャラクターデザインには原作漫画を描いた石森(後の石ノ森)章太郎ではなく、先鋭的な若手として台頭していた大友克洋を起用。シンセサイザーを駆使した活動で世界的に知られるキース・エマーソンにテーマ音楽を依頼するなど、1980年代の同時代性と、10代後半～20代の観客層を意識した作風を目指した。りんが得意とするスタイリッシュな映像イメージに、野田卓雄、金田伊功、なかむらたかし、森本見司、川尻善昭、梅津泰臣、椋尾重、男鹿和雄など錚々たる作画・美術陣が応えた名場面の数々も必見である。文：原口正宏

監督プロフィール りんたろう Rintaro

1941年生まれ、東京都出身。東映動画から手塚治虫が創立した虫プロへ移り、『鉄腕アトム』(63～64)の原画・演出、『ジャングル大帝』(65～66)のCD、『佐武と市 捕物控』(69)の監督、『ムーミン』(69～70、72)のCDなどを担当。フリーとなった後、『銀河鉄道999』(79)で劇場版監督デビュー。代表作はTVアニメ『クムクム』(75～76)、『宇宙海賊キャプテンハーロック』(78～79)、劇場アニメ『幻魔大戦』(83)、『カムイの剣』(85)、『火の鳥』(86)、『ラビリンス*ラビリントス』(87)、『メトロポリス』(01)、『よなよなペンギン』(09)など。



幻魔大戦

破滅と悪のエネルギー生命体“幻魔”は、宇宙の破壊者。この幻魔が地球に接近しつつある。エスパーであるトランシルバニア王国の王女ルナは、そのことを宇宙エネルギー生命体“フロイ”からのメッセージにより知ると、フロイが派遣したサイボーグ兵士ベガと一緒に、地球を守るために戦うことを決意。世界各地にいる超能力者に声をかけ、ともに幻魔に対抗しようと動き出す。ベガの挑発によって自らの超能力を開花させた日本の高校生・東丈は、ルナの説得も虚しく、心を閉ざしてしまう。だが、そんな丈の前にも幻魔が現れ……。

○メインスタッフ

監督：りんたろう 原作：平井和正・石森章太郎
脚本：桂千穂・内藤 誠・真崎 守
キャラクターデザイン：大友克洋

○声の出演

東丈：古谷 徹 ルナ：小山茉美 東三千里：池田昌子 タオ：原田知世
フロイ：美輪明宏 女占星術師：白石加代子 ベガ：江守 徹

初回上映日：1983年3月12日
上映時間：135分

ビデオデッキ(レコーダー)の普及により、 アニメを楽しむ環境は劇的に変わった。

ササキバラ・ゴウ

まんが編集者 / まんが・アニメーション評論家・研究者

80年代のアニメを振り返ってみる時、個人的に印象深いのは、作品のこと以上に「ビデオ」のことです。OVAのようなビデオパッケージの作品が登場したという意味もありますが、何よりもまず、ビデオデッキ(レコーダー)という家電製品が普及し始めたことで、アニメの視聴経験が大きく変わってしまったことが、とても重要なことだったように思えます。

この時代のことを知っている人には、今さら説明するまでもないことですが、「宇宙戦艦ヤマト」に始まるアニメブームに遭遇した世代にとって、70年代のアニメは基本的に「テレビ番組」であり、それらは「1回しか見られないもの」でした。ある特定の日に1度だけ放送され、見逃したら(再放送という僥倖でもない限り)もう一生それを体験することはない、という種類のものだったのです。想像してみてください。もし今の時代に「面白そうな新作アニメを特定の日に1回限定で流します。途中で止めることも巻き戻すことも許しません。もちろん保存もできません。終わったらもう2度と見られません」と言われたら、相当緊張しませんか? それが70年代までのアニメでした。見てどんなに心揺り動かされても、すべては消え去り、思い出すための痕跡すら残っておらず、もう味わい直すことはできない。真っ黒になったブラウン管画面の前でただ呆然としているしかない。そんな1回限りの「事件」として、アニメは経験されてきました。アニメは世の中の出来事(戦争とか学生運動とか災害とか)と同様の「事件」だったのです。事件というのは、世代を構成します。「君もあの日あの時、あれを経験したのか」という同世代意識も生まれます。そして、消えてしまった作品を味わい直したいという気持ちが、わずかな痕跡を求めて子ども向け雑誌の記事の写真を切り抜いたり、めぐり合った仲間と熱く語り合ったり、サークルや同人誌を作って連絡をとりあったり、アニメスタジオに見学に行き設定書やセル画を手に入れたり、ついには再放送要望の署名を集めて放送局に送るなどの動きに発展した結果、巻き起こったのが70年代のアニメブームでした。これが、小説やマンガやレコードなどの(容易に味わい直せる)メディアと違ったところ。アニメには「熱くなる」だけの事情があったのです。

ところが、その環境が80年前後に大きく変わり始めます。家庭用ビデオデッキの値段がどうにか手の届くところまで下がり、テレビ

アニメを保存できる時代がやってきました。同時にアニメ情報誌も次々と創刊され、アニメの楽しみ方は劇的に変わりました。それまで「子ども向け」でしかなかったアニメを、思春期以上の人間が堂々と楽しんでよい時代がやってきて、しかもマニアックな知識を雑誌から手に入れつつ、何度も水を味わい直すことができるようになったのです。また、ソニーのベータマックスを筆頭とするビデオデッキの高級機種では、リモコンによるコマ送り機能なども装備され、アニメの作画をコマごとに確認できるようになりました。その結果、このブームの世代の中から、動きの秘密を会得した新人アニメーターが出現して、80年代の業界を支えていくようになります。今回の映画祭で上映される多くの作品では、そんな新世代が力を発揮しています。特に80年代後半になると、作画だけではなく監督などで活躍するケースも増え、中でも『王立宇宙軍 オネアミスの翼』は、アマチュアの自主制作映画出身の面々がプロ化し設立したスタジオの第1作ということで、決定的に時代の変化を感じさせるものでした。

ただ、そんな熱く盛り上がりつつ80年代の中で、私自身はどちらかというと新作より、次々と発売される70年代までの作品のビデオソフト化の方に強く惹かれていた記憶があります。我ながら年齢とともに単なる懐古趣味のオヤジ化していたのかと、苦しい気持ちにもなりますが、そもそもアニメブームというのは「昔の水を味わい直したい」というファンの渴望から始まった面があるのですから、ある意味ではもともと懐古趣味だったと言えなくもありません。ちょっと言い訳しているかもしれませんが、私にとっての80年代は「70年代の傑作を味わい直すことができる時代」という意義がじつは強かったのです。特に出崎統監督や高畑勲監督のテレビアニメをじっくり見直すことができたのは、得難い幸福な経験だったと思います。

GO SASAKIBARA

1961年秋田県出身。85年に徳間書店へ入社し、「月刊少年キャプテン」で島本和彦の野球マンガ「逆境ナイン」などを担当。同誌編集長を経て95年よりフリーの編集者に。その後は大学教員の道へ進み、神戸芸術工科大学先端芸術学部准教授や明星大学デザイン学部教授を歴任し、現在は学習院大学大学院人文科学研究科教授を務める。著書に「まんが史の基礎問題ホガース、テプフェールから手塚治虫へ」(オフィスヘリア)がある。



解説

宮崎駿が、テレビシリーズ「未来少年コナン」での初監督に続き、劇場長編で監督デビューを飾った記念すべき作品。当人気を博していた「ルパン三世」テレビ第2シリーズと並行して製作されながら、その作風はむしろ第1シリーズを彷彿させる。宮崎が東映動画時代に作画した『長靴をはいた猫』『どうぶつ宝島』、入社後間もなく衝撃を受けた仏アニメ『やぶにらみの暴君』のエッセンスが注ぎ込まれていることも特色。それらは作画監督・大塚康生との共犯的な「血湧き肉躍る漫画映画」への思いの発露であり、アニメ業界で15年を経験した宮崎ならではの職人性と表現力の結実でもある。制作期間は実質4か月だが、3コマ作画を主体とした活劇アクション、ルパンやヒロイン・クラリスが垣間見せる繊細な芝居は的確で、構成にも無駄がない。中でも、本映画祭のゲスト・友永和秀が原画を務めたカーチェイスは見どころで、伝説のシーンとして語り継がれている。文：原口正宏

監督プロフィール 宮崎 駿 Hayao Miyazaki

アニメーション映画監督。1941年、東京生まれ。63年、学習院大学政治経済学部卒業後、東映動画（現・東映アニメーション）入社。85年にスタジオジブリの設立に参加。代表作は『風の谷のナウシカ』（84）『天空の城ラピュタ』（86）『となりのトトロ』（88）『もののけ姫』（97）『千と千尋の神隠し』（2001）『ハウルの動く城』（04）『崖の上のポニョ』（08）『風立ちぬ』（13）。最新監督作は『君たちはどう生きるか』。『千と千尋の神隠し』で、第52回ベルリン国際映画祭金熊賞、第75回アカデミー賞長編アニメーション映画部門賞を受賞し、第62回ベネチア国際映画祭では榮譽金獅子賞を受賞。2012年には文化功労者に選出された。14年11月、米映画芸術科学アカデミーよりアカデミー名誉賞を受賞している。24年3月には、『君たちはどう生きるか』で第96回アカデミー賞長編アニメーション映画部門賞を受賞。21年ぶり2度目の受賞となった。また01年に開館した三鷹の森ジブリ美術館では企画原案・プロデュースをし、現在は名誉館主を務めている。

原作：モンキー・パンチ ©TMS



ルパン三世 カリオストロの城

ある国営カジノから50億の札束をまんまと盗み出したルパンと次元だが、実はそれはゴート札と呼ばれる偽札だった。そこでルパンは、偽札発行の震源地であるカリオストロ公国を次のターゲットに決める。だが、入国直後、謎の男たちに追われるウェディングドレス姿の少女の逃走を助けることに。公国の実権を握るカリオストロ伯爵は、亡き公爵家の血を引くその少女クラリスとの婚姻により、公国に眠る財宝をも我が物にしようと企んでいた。ルパンは若き日のほろ苦い追憶とともに、クラリスを救うべく陰謀の渦中に身を投じていく。

○メインスタッフ

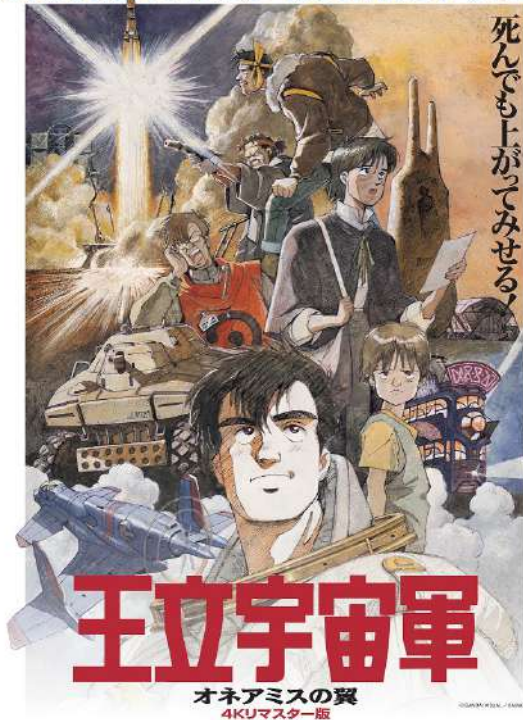
原作：モンキー・パンチ 監督：宮崎 駿
脚本：宮崎 駿・山崎晴哉 作画監督：大塚康生 音楽：大野雄二

○声の出演

ルパン三世：山田康雄 次元大介：小林清志 石川五右衛門：井上真樹夫
峰不二子：増山江威子 銭形警部：納谷悟朗 クラリス：島本須美
カリオストロ伯爵：石田太郎

初回上映日：1979年12月15日
上映時間：100分

1987年、若き制作集団「GAINAX」が成し遂げた第1回長編アニメーション映画
35年の時を経て、4Kリマスター版で今再びスクリーンに登場!



俺は、まだやるぞ。
死んでも上がってみせる。

王立宇宙軍

オネアミスの翼

4Kリマスター版

2022年10月28日劇場公開

公式サイト: <https://v-storage.bandai.jp/ret-ospace-fores/> SNS: [Twitter](#) / [MetaComics107](#)

解説

異世界まるごとを構築できる「アニメの可能性」を発展させた記念碑的な作品。地球とは異なる文明の歩みを進んだ別の惑星を舞台に、オネアミス公国の「宇宙軍」というハマ出しものの若者たちが一念発起し、初の有人宇宙飛行を成功させるまでを描いた。山賀博之監督たちがガイナックスのメインスタッフは、日本SF大会のオープニングアニメで有名になったアマチュア団体DAICON FILMの出身である。1983年末にOVA(オリジナル・ビデオ・アニメ)を始めた玩具メーカーのバンダイが彼らの完全オリジナル企画を採用し、劇場アニメに挑戦した。架空の惑星ゆえに、登場する風景、文化、風俗は、交通機関から通信機器、兵器、食器に至るまで考証を重ねてデザインを再構築。異文化の中でも変わらない人間の本質と、若者の挑戦のマインドを浮き彫りにした。クライマックスの激戦とロケットの打ち上げシーンはアニメーター時代の庵野秀明が、執念の作画パワーで描き抜いている。文:氷川竜介

監督プロフィール 山賀博之 Hiroyuki Yamaga

1962年生まれ、新潟県出身。大学時代より自主制作アニメを手がけ、1984年にアニメ制作会社ガイナックスの創立に参加。原案・脚本も兼ねた劇場版長編アニメ「王立宇宙軍 オネアミスの翼」(87)で監督デビューを果たす。その他の監督作品はTVアニメ「まほろまでいっく」シリーズ(01/02)、「アペノ橋魔法☆商店街」(02)、「砂の灯」(17)、「ピアノの森(第2シリーズ)」(19)などの他、脚本担当として「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」(89)がある。



王立宇宙軍

オネアミスの翼

4Kリマスター版

シロツグ・ラーダット。彼は戦わない軍隊、「王立宇宙軍」の兵士。この30年の歴史を誇る宇宙軍も政府には見放され、今じゃ人間どころか人工衛星すら満足にあげられない。いつの間にもやら宇宙への夢も遠ざかり、訓練もさぼり放題のシロツグ。そんなある日、街で神の教えを説く不思議な少女リクニに出会ったことでシロツグの運命は変わっていく。シロツグは仲間の兵士の反対にもめげず、宇宙パイロットに志願。かくして「王立宇宙軍」の威信と名誉挽回の宇宙飛行計画が開始された……。

○メインスタッフ

原案・脚本・監督:山賀博之
 エグゼクティブプロデューサー:山科 誠
 企画:岡田斗司夫・渡辺 繁 プロデューサー:末吉博彦・井上博明
 キャラクターデザイン・作画監督:貞本義行
 作画監督:庵野秀明・飯田史雄・森山雄治
 助監督:赤井孝美・樋口真嗣・増尾昭一
 美術監督:小倉宏昌 撮影監督:諫川 弘
 音響監督:田代敦巳 音楽監督:坂本龍一

製作:バンダイ
 制作:GAINAX

○声の出演

シロツグ・ラーダット:森本レオ リクニ・ノンデライコ:弥生みつき
 将軍:内田 稔 指導官:飯塚昭三 マナ:村田 彩 マティ:曾我部和泰
 カロック:平野正人 ドムロット:鈴置洋孝 ダリガン:伊沢 弘
 チャリチャンミ:戸谷公次 ネッカラウト:安原義人
 アナウンサー:徳光和夫

初回上映日:1987年3月14日
 *4Kリマスター版の公開は2022年10月28日
 上映時間:120分

80年代のアニメの二重性

森川 嘉一郎

明治大学国際日本学部准教授

(専門は日本のマンガ・アニメ・ゲーム／建築デザイン論)

普段は大学で、日本のマンガやアニメ、ゲームについて授業をしている。授業で1980年代のアニメをたどろうとすると、個々の作品やその内容を云々する前に、さまざまな前置きが必要になる。今の学生たちが生まれる前から、テレビアニメはほとんどのものが深夜帯に放映されるものになっている。アニメというタ方からゴールデンタイムにかけて放映され、お茶の間で見るものだった時代とは、そこからまったく異なる。そもそも大学でアニメが扱われていること自体に、大きな変化が介在している。

私の授業の場合は国際系の比較的新しい学部だが、文学部や社会学部などさまざまな大学の伝統学部でも、そのような講義が設けられることはめずらしくなくなっている。しかし、今の学生たちの親世代、すなわち1980年代に学齢期を過ごした世代の学生時代には、そんな授業は存在しなかった。そうした年代以上の人々の中には、「今や日本の文化だから」などと理解はしつつも、心のどこかで違和感を感じる向きが、今も少なくないのではないかと。ゼミの学生たちと雑談していると、時折、そのような家庭内のジェネレーション・ギャップについて、また聞きすることがある。

私自身が彼らの親世代とおおむね同年代なので、感覚的にはよくわかる。アニメが今よりずっと低俗視されていた時代の価値観を引きずることは、当然あるだろう。あるいは人によっては、低俗視されながらも自分たちが心を寄せた「サブカルチャーとしてのアニメ」が「大学で扱われるもの」へと変質していくことに対する抵抗感が、絡んでいるかもしれない。

1990年代の半ばあたりから、日本のアニメの海外での人気ぶりが、国内でしばしば報じられるようになった。日本の「ソフトパワー」として省庁が目指すようになり、2000年代には「クールジャパン」というフレーズが作られ、経産省によって使われるようになった。海外の評価を逆輸入する形での文化的な位置づけの「上昇」と、その過渡期にあって政府が「マンガ」や「アニメ」の公的支援を謳うと招き得た国民の抵抗感の複雑さが、「クールジャパン」という造語ににじんでいる。

1980年代は、アニメにとって、良くも悪くもそのような外的原理に駆動された「上昇」に巻き込まれる前、当時のオトナたちからは特撮番組とともに「テレビまんが」や「まんが映画」と呼ばれ、基本的には子ども向け、もしくはせいぜい中学生向けのものとなっていた時代である。ちなみに、1960年代にはじまった『東映まんがまつり』が『東映アニメフェア』に名を変えたのは、1990年になってからのことである。

そのように子ども向けのもものと見なされ、多分に軽んじられてもいた時代に、ロボットのオモチャを男児に売るための宣伝番組の枠組みで

ありながら、そこに青年層に向けた世界観やドラマ、メッセージを組み込んだアニメが現れた。『機動戦士ガンダム』(TV放映:1979~80年)である。それまでとは違う種類の番組を、作り手の人たちが自分たちに向けて作っていることが、テレパシーのように伝わってきた。男児向けの「テレビまんが」を介して発信されるそれを受信することに、作り手との共犯関係さえ感じさせる瞬間が、そこにはあった。

その「ガンダム」や「宇宙戦艦ヤマト」で急増したアニメファンに引き、1970年代末頃から80年代初頭にかけてアニメ雑誌が数多創刊された。制作現場や作り手に関する情報も載るようになった。そうした中、当時はファンの訪問におおらかだったアニメスタジオに通い、制作を手伝う中で、作り手に回る人々も現れた。そのような「ファン上がり」の、異例にも大学在学中を含む若手を中核スタッフに入れて制作されたのが、『超時空要塞マクロス』(TV放映:1982~83年)だった。オトナが青少年に向けて制作する枠組みの中に、作り手に回ったアニメファンの人々が同じファン向けのテイストを注入するようになり、アニメ誌や同人誌にまたがるサブカルチャー圏が形成されるようになった。その圏内で「おたく」という語が自嘲的なスラングとして使われはじめたのは、『マクロス』放映中の1983年のことである。

その後「おたく」という語は、1989年になってから一気に一般に広まることになる。そして「アニメ」には「おたくっぽい人を見るもの」というイメージが強力に付加されることになるのだが、それまでの間、80年代を通じ、アニメは世間的には子ども向けの「テレビまんが」と見なされ、それゆえにこそファンはそこに自分たちの「サブカルチャーとしてのアニメ」を見出して文化的植民地のごとく入植するという二重性を、深化させていくことになる。

私は80年代に小学校から高校までの期間を過ごし、その間におたくの巣窟と化していた高校の漫研に迷い込み、アニメの自主制作に参加しながら感化されていった。それは「テレビまんが」を「サブカルチャーとしてのアニメ」として再発見していく過程でもあった。その二重性を、今も、80年代にアニメが帯びていた最大の魅力だと感じている。

KAICHIRO MORIKAWA

早稲田大学大学院修了(建築学)。ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展日本館「おたく: 人格=空間=都市」展にて日本SF大会星雲賞受賞。「吾妻ひでお美少女実験室」展、「リトルウィッチアカデミア」とアニメミライ〜等身大原動画でみる作画の魔術〜展、ジャポニスム2018「MANGA→TOKYO」などのキュレーションや展示デザインを務める。明治大学にてマンガとサブカルチャーの専門図書館である「米沢嘉博記念図書館」の開設、将来的なマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の複合アーカイブ施設の計画に関わる。



原作・監督・大友克洋

解説

『幻魔大戦』への参加を機に、アニメーション製作の魅力に取り憑かれた大友克洋が、自作漫画を映像化した劇場初監督作品。芸能山城組による民族的な音楽も印象的で、音響監督は『幻魔大戦』のプロデューサー・明田川進が本業に返り咲いて担当した。従来の日本の漫画とは一線を画するアジア系の相貌表現や、正確な遠近法と緻密な筆致による建造物・廢墟の描写など、大友の画風をアニメ画面へと定着させる行程は、半世紀かけて日本に確立されてきた作画の「リアル」を見つめ直す作業ともなった。大友が『幻魔大戦』『迷宮物語』やOVA「ロボットカーニバル」などを通じて交流を深めたなかむらたかし、森本見司のほか、井上俊之、福島敦子、北久保弘之、江村豊秋、植田均、沖浦啓之、うつのみやさとる、田中達之など、1980年代のテレビやOVAを通じて力を蓄えてきた若手たちが本作の作画を経験。その多くは、1990年代に新たなリアル作画を完成させていく先導者となった。

文：原口正宏

監督プロフィール 大友克洋 Katsuhiro Otomo

1954年生まれ、宮城県出身。1973年に漫画家デビューし、1982年より連載を開始した「AKIRA」で一躍人気を集める。アニメ映画「幻魔大戦」(83)の原画・キャラクターデザインを経て、「AKIRA」(88)を自ら監督し海外でも絶賛された。近年は映像を中心に活動し、実写映画「ワールド・アパートメント・ホラー」(91)、「蟲師」(07)の他、アニメ映画「スチームボーイ STEAMBOY」(04)、「SHORT PEACE」(13)などを監督。現在は原案・脚本・監督を手がける劇場版SFアニメ「ORBITAL ERA」が進行中。



AKIRA

1988年7月、関東地区に新型爆弾が使用され、第三次世界大戦が勃発した。そして、31年後の2019年東京湾上に構築されたメガロポリス、ネオ東京は翌年にオリンピック開催を控え、かつての繁栄を取り戻しつつあった。不良少年のグループリーダー・金田は、荒廃したこの都市でバイクを駆り、暴走と抗争を繰り返していた。ある夜、仲間の鉄雄は暴走中、奇怪な実験体の少年と遭遇し、転倒負傷。茫然とする金田たちの前で、軍の研究所へと連れ去られてしまう。鉄雄救出のために研究所へ潜入を試みる金田。だが、彼はそこで、過度の人体実験により新たな「力」に覚醒した、狂気の鉄雄を見る。一方、研究所内の特殊ベビールームでは、実験体の少女が、最高機密である「アキラ」の目覚めを予言。鉄雄は自らの力の謎に近づくべく、地下深く眠る「アキラ」への接近を開始した。

○メインスタッフ

原作・監督・キャラクターデザイン：大友克洋
 脚本：大友克洋・橋本以蔵 作画監督：なかむらたかし
 美術監督：水谷利春 撮影監督：三澤勝治
 音響：明田川進 録音：瀬川徹夫
 編集：瀬山武司 音楽：芸能山城組
 アニメーション制作：東京ムービー新社

○声の出演

金田：岩田光央 鉄雄：佐々木望
 ケイ：小山茉美 大佐：石田太郎
 竜：玄田哲章 甲斐：草尾毅
 ドクター：鈴木瑞穂 タカン(26号)：中村龍彦
 キヨコ(25号)：伊藤福恵 マサル(27号)：神藤一弘

初回上映日：1988年7月16日
 上映時間：124分



解説

安彦良和が学習研究社の雑誌に連載した同名のマンガをもとに、新たなストーリーで自ら監督として劇場映画化した作品。「ヴィナス」とは金星のことで、人類が入植して移民が四世となった時代に起きた軍事衝突を描いている。大きな目標を見失い、エネルギーを持てあました若者たちが2大国家の軍事衝突に巻きこまれていくときの「鬱屈した閉塞感」は、80年代の気分を反映したものであった。イシュタル軍の主力戦車・通称タコに対し、主人公側のアフロディア軍は新型戦闘モノバイク HOUNDで対抗する。重火器と装甲を誇る戦車に対し、生身の操縦者をさらしたバイクが機動性を活かし、一撃必殺で立ち向かう図式が大きな見どころ。アニメーション制作は、安彦良和自身が主宰する九月社が担当し、作画監督の神村幸子、メカニック作画監督の佐野浩敏を筆頭に、若手スタッフが結集して粘り強く情熱的な画面を作りあげた。安彦良和は本作を機にアニメ業界を引退し、漫画家に専念することになる。 文：氷川竜介



ヴィナス戦記

巨大な氷惑星の衝突をきっかけに、人類の移住が可能となった金星＝ヴィナス。移住から70年が経過した惑星では、大陸を二分するアフロディアとイシュタルという自治州同士によって戦争状態にあった。アフロディアに住む少年・ヒロは、閉ざされた未来に対する不満を、危険なバイクレースにぶつけて過ごしていた。そんな中、アフロディアの首都にイシュタル軍が侵攻を開始。ヒロたちの日常は失われてしまう。その鬱憤を晴らすため、ヒロは仲間と街を襲撃するイシュタル軍の巨大戦車・タコを襲撃。だがその戦車の圧倒的な力を突きつけられただけだった。この戦いをきっかけに、ヒロはアフロディア軍と出会い、戦闘用のモノバイクに乗り込む兵士として戦争の現実を体験していくことになる……。

○メインスタッフ

原作・監督・キャラクターデザイン：安彦良和
 脚本：笹本祐一・安彦良和
 製作：古岡 潤 企画：児山敬一・今井健一郎
 ゼネラルプロデューサー：倉田幸雄 作画監督：神村幸子
 メカニック作画監督：佐野浩敏 メカニックデザイン：小林 誠・横山 宏
 美術監督：小林七郎 撮影監督：玉川芳行
 音響監督：千葉耕市 音楽監督：久石 譲 編集：瀬山武司
 制作協力：トライアングルスタッフ アニメーション制作：九月社

○声の出演

ヒロ：植草克秀 マギー：水谷優子 スウ：原 えり子
 カーツ：池田秀一 ガリィ：納谷悟朗 ウィル：大塚芳忠
 キャッシー：吉田古奈美 ロブ：菊池正美
 ジャック：梁田清之 タオ：河口 宏
 ドナー：塩沢兼人 将軍：藤本 譲 シムス：玄田哲章

初回上映日：1989年3月11日
 上映時間：103分

アニメファン第一世代が享受した1980年代

原口正宏

アニメーション史研究者・編集者／リスト制作委員会代表

1980年代は、アニメブームの真っ只中で幕を開けた。

ここでは、高校～大学時代をブームとともに過ごした当事者である私個人の体感を交えて書いてみたい。特に、受験勉強を終えて大学に入った81年4月以降、種が外れたようにいっきにアニメファン活動が本格化した私にとって、80年代のブームの記憶は自分の大学生生活と切り離せない。なかでも大きな要素は3つあった。

1つ目は、アニメファンの仲間との出逢いである。アニメブームは、アニメを愛してやまない数多くの同好の士が存在することを知らせてくれた。それは、『鉄腕アトム』前後に生まれ、アニメや特撮から「卒業」することなく「好き」を買いてきた「アニメファン第一世代」——そのなかに私自身も含まれていた——が初めて行動を起こし始めた季節の到来でもあったのだ。大学でアニメーション同好会に入った私はそこで、今も交流が続く生涯の友人を得た。16ミリフィルムを借りて行った学内上映会や、同人誌の編集の面白さを知ったのもサークル活動を通じてだった。博覧強記の先輩たちが編集した「アニコム」別冊の「ルパン三世 カリオストロの城 特集号」は特に衝撃的で、その影響をものに受けながら私は機関誌「アニコムZ」の「ガンバの冒険」特集、出崎統特集などに関わり、アニメスタッフへの取材も人生で初めて経験した。先輩からの縁で「OUT」「ロマンアルバム」の原稿執筆のアルバイトを始めたのも大学1年生の時、これが「アニメージュ」編集部とのつながりとともに、現在に至るライター生活の出発点となった。

2つ目は、ビデオデッキの普及によるアニメ視聴生活の激変である。先輩たちが日々放映されるTVアニメや特撮を録画して楽しんでいる姿を見て、いても立ってもいられなくなった私は、郵便局でのアルバイトで資金を貯め、ついにVHSのビデオデッキHR-6500を購入した。当時のビデオテープ1本の値段は4500円だったと記憶している。やがて値段が200円程度になるまで数年を要したであろうか。ともかく、大好きな番組を繰り返し視聴できるばかりか、静止やコマ送りまで可能な録画機の特徴は、自分の視聴日記や作画分析に革命的な進歩をもたらした。前述の同人誌活動においても録画ビデオは大活躍した。私が、年度区切りでTVアニメ全作品のスタッフ名を網羅的に記録した同人誌「リスト'83」を出版したのは大学3年生の時だが、これもOP、EDのクレジットを詳細に拾うことが可能だからこそ実現した企画だった。

3つ目は、供給されるアニメ情報の増加である。1週間に放映される新作30分TVシリーズの本数が80年春には22本だったのが、81年春には33本、82年春には35本、83年春には39本と年々増え続けていた。劇場においても、年間の公開本数が80年の18本から81年には24本に跳ね上がり、以後、20本台前後を経て85年には30本と、これまた増加傾向にあった。さらに83年以降は、第3のメディアであるオリジナルビデオアニメーション(OVA)がこれに加わり、アニメファンの生活は、TV作品の録画のためのビデオテープ購入、劇場作品のチケット購入、

OVAの購入またはレンタル、と湯水のようにお金を使いながらその充実ぶりを満喫する日々となった。並行してアニメ関連の出版物の激増が、私たちの知識欲を満たしてくれた。作品を観ただけでは知ることのできない制作者たちの証言、絵コンテや原画など中間制作物の情報などは、前述の「アニメージュ」をはじめ「ジ・アニメ」「マイアニメ」「アニメディア」「Newtype」などの月刊誌、さらには「ロマンアルバム」「ファンタスティックコレクション」などのムック類を通じて提供された。アニメファンにとっては新たな知識の泉となり、そうした情報の渦のなかから、独学でアニメを学び、新世代のプロとしてアニメ業界へと飛び込む者たちも現れた。今回の映画祭で上映される『王立宇宙軍 オネアミスの翼』『AKIRA』の2作は、アニメブームが育てたファン世代が作り手に加わり、新時代の扉を開けた象徴的な作品だ。さらに、若いアニメーターの成長は80年代後半～90年代の劇場作品の作画水準を驚異的に底上げしていく要因としても機能した。

だが、季節はいつしか移り変わっていく。大学卒業後、85年から「アニメージュ」で働き始めた私は、TVアニメの放映本数の激減とともにアニメブームがすでに終焉したことを実感した。自分を含めたアニメファン第一世代が社会人になったことも視聴率に影響を与え、コアな内容のTVアニメは減り、ファミリー向けの藤子作品や「少年ジャンプ」アニメがその穴を埋めていった。劇場においても、アニメファンのみを対象とするのではなく、社会人も含めた幅広い観客層にアピールする作品が登場するようになる。スタジオジブリが80年代末以降に方向性を模索し、成功していった流れは、アニメがもはやアニメファンだけのものではないことを示していた。別の言い方をすれば、日本人全体がアニメを映像文化として享受し、総アニメファン化していく動きが始まったということだ。

80年代は、自分にとって特別な10年間だった。前半は学生、後半は社会人として過ごした。88年には鈴木敏夫編集長から「TVアニメ25年史」「劇場アニメ70年史」を編集・執筆する機会をいただいた。本の完成直後に昭和が終わるとは予想だにせず、その意味でも重要な節目の仕事となった。今思えば、アニメファンの第一世代と制作者の第一世代が、ともに成長することで辿り着いたアニメブームという甘美な季節、80年代までを1冊にまとめられたことがそれらの本の意義だったとも感じている。

MASAHIRO HARAGUCHI

1962年生まれ。東京都出身。スタッフ資料記録グループ「リスト制作委員会」代表。早稲田大学在学中より、日本の商業アニメのスタッフワークの記録、制作スタジオ史の研究を開始。85年より雑誌「アニメージュ」にて「パーフェクトデータ」欄を担当。編集に参加した書籍に「TVアニメ25年史」「劇場アニメ70年史」「富野由悠季全仕事」、著書(共著)に「前略、押井守様。」「タツノコプロインサイダーズ」などがある。そのほか、東映動画(現・東映アニメーション)、虫プロダクション、タツノコプロのDVDソフト収録映像の調査・発掘、解説ブックレットの編集を担当。現在は、東京工芸大学、神戸芸術工科大学、京都精華大学、アート・アニメーションのちいさな学校などで講師を務め、日本と海外のアニメーション史を中心に講座を担当。



解説

第3部は劇場版の完結編である。舞台はふたたび宇宙へと移り、地球連邦軍とジオン公国軍の戦争は幾多の作戦を経て最終決戦へと向かう。冒頭から、数々の激戦をくぐり抜けてきたアムロたちホワイトベース隊が熟練度を上げていることが描かれる。一方で復帰したシャア大佐は少女ララァ・スンの超常的能力に目をつけた。「人の革新」として宇宙移民者の希望であった「ニュータイプ」も、戦争に利用されようとしていた……。大規模な激戦と並行し、アムロと父、ミライとスレッガーの悲恋、シャアとセイラの兄妹再会など、登場人物のドラマの数々が描かれ、観客の心を打つ。テレビ版ではアニメーションディレクター安彦良和が急病で途中降板したが、新作カットへと改めて手厚い差し替えをしたことで人間味あふれるキャラクターの演技が実現。アニメーター板野一郎によるメカ戦闘も見応え充分で、見事な完結を飾った。 文：氷川竜介

監督プロフィール 富野由悠季 Yoshiyuki Tomino

「機動戦士ガンダム」以降、富野はそれまで以上に精力的にアニメ制作を行うようになる。1980年には「伝説巨神イデオン」の、81年からは映画「機動戦士ガンダム」3部作の総監督を務めた。82年からは、毎年のように新作アニメを世に放つ。「戦闘メカ ザブングル」(82)、「聖戦士ダンバイン」(83)、「重戦機エルガイム」(84)などがその碩手けた作品だ。85年には総監督を担当した「機動戦士Zガンダム」を、86年にはその続編となる「機動戦士ガンダムZZ」の原作、総監督、脚本、ストーリーボード、絵コンテを担当。これが後に続く「機動戦士ガンダム」シリーズの幕開けとなる。88年、劇場版「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」では原作、監督、脚本、絵コンテを務めた。以降に手がけた代表作には「機動戦士ガンダムF91」(91)、「機動戦士Vガンダム」(93)などがある。そのほかの作品にOVA作品「バiston・ウェル物語ガーゼィの翼」(96)や、WOWOWのアニメ「アレンパワード」(98)など多数。98年には「機動戦士ガンダム」20周年記念作品として制作された「Vガンダム」の原作、総監督、絵コンテを担当。2005年には劇場版「機動戦士Zガンダム」3部作を制作した。2021年秋、文化功労者に選出されている。



機動戦士 ガンダムIII めぐりあい宇宙編

ホワイトベースは、再び宇宙へと飛び立った。ニュータイプとして覚醒したアムロは、ガンダムで迫りくるジオン軍を次々と撃破、すさまじい戦果をあげていく。運命の少女ララァの乗るエルメスと交戦したとき、アムロの精神は、激しく共鳴を始めた。だが、その戦いは、恐ろしい悲劇につながっていく。人の革新とは本当にあるのか？ 果てしなき喪失感を越えて、アムロの還る場所は……。

○メインスタッフ

原作：矢立 肇・富野喜幸（現・富野由悠季）
 総監督：富野喜幸（現・富野由悠季）
 キャラクターデザイン：安彦良和 メカニカルデザイン：大河原邦男
 美術監督：中村光毅 音楽：渡辺岳夫・松山祐士
 アニメーションディレクター：安彦良和

○声の出演

アムロ・レイ：古谷 徹 シャア・アズナブル：池田秀一
 プライト・ノア：鈴置洋孝 フラウ・ボウ：鶴飼るみ子
 ミライ・ヤシマ：白石冬美 セイラ・マス：井上 瑤
 カイ・シデン：古川登志夫 ハヤト・コバヤシ：鈴木清信
 ララァ・スン：潘 恵子
 ナレーター：永井一郎

初回上映日：1982年3月13日
 上映時間：141分

80年代アニメブームは 「日本アニメ史の青春期」

氷川 竜介

明治大学大学院特任教授／アニメ特撮研究者

今回の「どまんなかアニメ映画祭」で上映される1980年代、昭和末期に作られたアニメ映画は、いずれも史上重要な作品ばかりだ。そのころ日本社会では景気が比類なき高まりを見せてバブル経済に向かい、輸出産業の好調が国際的な存在感を高め、米国とは貿易摩擦を起こすほどになった。日本アニメ文化もこのころ絶頂期を迎えている。子ども向け専門からティーン層、一般層へと拡がりを見せ、現在に向かって不可逆な変化を見せ始めたのだった。

まずは流れを追ってみよう。1958年に国産初のカラー長編アニメーション映画『白蛇伝』が公開された。メディア産業は映画からテレビへと主軸を急速に移し、1963年には国産初の30分シリーズテレビアニメ『鉄腕アトム』がスタートする。その背景には太平洋戦争終結後に激増した「児童向け市場」がある。幼いころから無料で享受できる新しい娯楽のテレビアニメを浴びるように見て、関連商品を購入しながら成長していった「テレビまんが第一世代」(1960年前後生まれ)は、新たな消費のボリュームゾーンを形成した。この時期は、日本の商業アニメ史における「幼年期」にあたる。

子どもはやがて成長する。「テレビまんが第一世代」が成人となっていくにつれ、児童向け作品では物足りなくなった層が、70年代後半から80年代にかけて「アニメブーム」を起こした。では、『アトム』のころのブームと何が違うのだろうか。それは長じたアニメファンの中からクリエイター、雑誌編集者など作り手側に回る人びとが大勢現れたことだ。その結果、史上初めて「送り手・受け手」の共鳴関係が生まれる。そしてその新時代の作品を見た受け手は、さらなる送り手になる。つまりサイクルをとまなう「生態系」が確立されたのだった。劇場版『機動戦士ガンダム』から劇場版『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』に至る流れは、まさにそういう白熱の時代の産物である。日本アニメ史における「青春期」と言っていいたい。

この時期、アニメ雑誌が大きな役割を果たした。編集部は優れた作品ならすぐさま評価し、実績をあげた作り手からナマの声をインタビューして記事で紹介した。場合によっては1コマずつフィルムを分析し、技術的な要素も詳細に伝える。70年代までのアニメ作品には上映・放送が終わると顧みられない性質があったが、こうした雑誌メディアの働きが「消えること」に対し、文化的な歯止めをかけたのだった。

80年代は電子技術の急速発達期でもある。音楽はポータブルプレイヤーのヘッドフォンで鑑賞され、テレビ放送はビデオテープで録画の反復視聴が可能となり、そして家庭用ゲーム機器ファミリーコンピュータが発売されて大ブームとなる。共通項は「パーソナル化」と「パッケージ化」だ。同年、玩具メーカーのバンダイが劇場・テレビとは異なる新メディアOVA(オリジナル・ビデオ・アニメ)を発売したのは時代の必然であった。

他にもさまざまな時代の流れが作用して、やがて後年「おたく」と呼ばれる消費者層が誕生する。だが、これらには大衆化とは正反対のベクトルが宿っていたため、80年代も後半に入るとオリジナル作品の減少とともにアニメブームが後退し始め、1986年にはアニメ雑誌が複数休刊した。

ところがこの「終わり」は次の時代の「始まり」でもあった。

作り手の世代交代によって、アニメ作品はリアリズムに基づいた高密度化による「ハイクオリティ時代」を迎え、国際的な評価を招来し始める。また「テレビまんが第一世代」が家庭を持つ年齢ゾーンに達したことで、「親子二世代アニメ鑑賞」が始まる。雑誌「アニメージュ」が生み出したスタジオジブリの作品は、この時代性にジャストフィットした。

一連の動きが、ちょうど昭和から平成へと元号が推移する時期に起きていることも見逃せない。今回の上映ラインナップは、そんな約10年の総括としても楽しむことができるだろう。映画の背後に焼きついた時代性の変遷にも、ぜひ注目していただきたい。

RYUSUKE HIKAWA

アニメ・特撮研究者、明治大学大学院特任教授、認定NPO法人アニメ特撮アーカイブ機構(ATAC)副理事長。主な著書に「安彦良和アニメーション原画集『機動戦士ガンダム』」、「日本アニメの革新 歴史の転換点となった変化の構造分析」(いずれもKADOKAWA)など。

Staff Credit

「どまんなかアニメ映画祭」実行委員会

映画祭実行委員長：服部 徹
映画祭実行副委員長：貴田吉晴
映画祭実行副委員長：小塚 康

総合プロデューサー：近藤良英
総合プロデューサー：今出 光
進行管理：酒井幸治
進行管理：伊藤康一郎

宣伝チーフ：久野伸輔
宣伝スタッフ：柴田まき・森島幹仁
デザインチーフ：鈴木 礼
ポスター・ちらし・鑑賞券：森田めぐみ・佐藤未空
劇場装飾チーフ：石原大嗣
グッズ：田中豊数
装飾スタッフ：木村崇嗣・三軒つきの

配給調整・当日運営チーフ：深川晶子
スタッフ：森 裕介・細見剛史・中西祐輔・立花康之・望月真也
備品・設備：加藤智広・吉永 学・大橋篤裕

新幹線・宿泊手配：服部敬徳

契約：北折 讓

協力：川本 朗(リバブック)・増田英明(ラビットハウス)

ちらし・パンフレット編集：今西千鶴子(サクセスストーリー)
ちらし・パンフレットデザイン：末岡弥美(Hi-63 Design)・Hi-63 Design Creative Team
校正：文字工房燦光
ちらし印刷：共同製本

ポスターイラスト・グループ鑑賞券イラスト：安彦良和

主催：ミッドランドスクエア シネマ
企画制作：中日本エージェンシー
協力：リバブック・ラビットハウス

発行日：2024年5月17日

発行：ミッドランドスクエア シネマ 愛知県名古屋市中村区名駅四丁目7番1号 ミッドランドスクエア商業棟5階

*本パンフレットでは映画作品のみ「」表記とさせていただきます。

*本プログラムの一部または全部の無断複写・複製・転載等(WEBSITEでの使用を含む)を禁じます。

