THE ART シリーズ

ARCHIVES OF STUDIO GHIBLI VOL.1

スタジオジブリ作品関連資料集

型録（カタログ） I

The earth was covered by
the Sea of Corruption,
forests of enormous fungi
which exhaled a poisonous miasma.

1984年
風の谷のナウシカ

Laputa, that flying island
first mentioned in Gulliver's Travels,
is held aloft by the mysterious
Levitation Stone.

1986年
天空の城ラピュタ

スタジオジブリ責任編集

9784198605254

1920474028005

ISBN4-19-86052

C0474 ¥2800E (

徳間書店

定価：本体2800円＋

ARCHIVES OF STUDIO GHIBLI VOL.1

ジブリがいっぱい COLLECTION ビデオシリーズ・オリジナル ポイントコレクティブキャンペーン

3ポイント 集めてもらっちゃおう！ 第1期キャンペーン！

ジブリがいっぱい COLLECTION
オリジナル
『となりのトトロ』Tシャツ・プレゼント！

対象作品 「となりのトトロ」、「耳をすませば」(7月25日発売)、「風の谷のナウシカ」(9月19日発売)、「魔女の宅急便」('97年年末登場)の4作品。

応募締切 '97年12月末日消印有効

応募方法 キャンペーン応募用紙に上記対象商品に封入されている第1期キャンペーン用ポイントマークを3枚(3作品分)貼って、切手貼付の上ご郵送ください。

プレゼント賞品 ジブリがいっぱい COLLECTION オリジナル「となりのトトロ」Tシャツ
※サイズはフリーサイズ。また、デザイン・仕様は変更になる場合もございます。

ご注意 1作品1ポイントとし、同一作品でのポイントは認められません。第1期キャンペーンのポイントマークは赤のポイントマークを使用し、通期キャンペーン用ポイントマークと間違えないよう、ご注意ください。

全部 集めてもらっちゃおう！ 通期キャンペーン！

さらに 全部集めると、
ジブリがいっぱい COLLECTION
スペシャルグッズ・プレゼント！

●詳しくは、'97年年末発売予定の「魔女の宅急便」商品内リーフレットでご案内します。
※通期キャンペーン用ポイントマークは、大切に保管しておいてください。

『ジブリがいっぱい COLLECTION』

宮崎 駿・高畑 勲を中心に、「風の谷のナウシカ」をはじめ「天空の城ラピュタ」「となりのトトロ」「魔女の宅急便」「紅の豚」「平成狸合戦ぽんぽこ」「耳をすませば」などの話題作を制作し、日本のアニメーションをリードしてきたスタジオジブリ。「ジブリがいっぱいCOLLECTION」とは、そのスタジオジブリの長編アニメーションビデオシリーズの総称です。高い評価と絶大な信頼感で迎えられたスタジオジブリ作品。その作品をハイビジョン・デジタルニューマスターで完全収録したビデオシリーズ「ジブリがいっぱいCOLLECTION」を心ゆくまでお楽しみください。

ジブリがいっぱい COLLECTION 4

おちこんだりもしたけど、私はげんきです。

宮崎 駿監督作品 **魔女の宅急便**

'97年、年末いよいよビデオ新発売！

©角野栄子・二馬力・徳間書店

ジブリがいっぱい COLLECTION

新しいビデオシリーズ登場。

© 二馬力

発売元 フジテレビ ビデオ ホーム エンターテイメント
TTR-2

ジブリがいっぱい COLLECTION ❷

宮崎駿・近藤喜文のジブリ新コンビによるあの話題作、「ジブリがいっぱいCOLLECTION」第2弾として早くも登場！

ビデオで7月25日新発売！

ジブリがいっぱい COLLECTION ❷

耳をすませば

宮崎 駿／プロデュース・脚本・絵コンテ●近藤 喜文／監督

●日本語版●Hi-Fiステレオ●約111分
●ハイビジョンテレシネ・デジタルマスター●ビスタサイズ

新価格 ¥4,500（税抜き）

©1995 柊あおい／集英社・二馬力・TNDG

ジブリがいっぱい COLLECTION ❸

ジブリがいっぱい COLLECTION ❸

13年の月日を経て今でも熱狂的な支持を受けている「風の谷のナウシカ」。多くのスタジオジブリファンがずっと待ち望んでいたビデオが、いよいよ登場。

風の谷のナウシカ

●原作・脚本・監督／宮崎 駿●プロデュース／高畑 勲
●日本語版●Hi-Fiステレオ●約116分
●ハイビジョンテレシネ・デジタルニューマスター●ビスタサイズ

新価格 ¥4,500（税抜き）

©二馬力・徳間書店・博報堂

全国東宝洋画系ロードショー決定！

'97年最高の話題作「もののけ姫」夏公開！

「風の谷のナウシカ」から13年、天才・宮崎 駿の凶暴なまでの情熱が、世界中に吹き荒れる！

宮崎 駿 監督作品

もののけ姫

©1997 二馬力・TNDG

映画の感動をもう一度絵本で！

徳間アニメ絵本

人気のロングセラー 好評発売中

©二馬力・徳間書店

●AB判
●定価はすべて本体1,500円+税です

となりのトトロ
原作・監督／宮崎 駿

風の谷のナウシカ 上下
原作・監督／宮崎 駿

魔女の宅急便
原作／角野栄子　監督／宮崎 駿

平成狸合戦ぽんぽこ　**天空の城ラピュタ**
火垂るの墓　**おもひでぽろぽろ**

耳をすませば
原作／柊あおい　監督／近藤喜文
プロデュース・脚本・絵コンテ／宮崎 駿

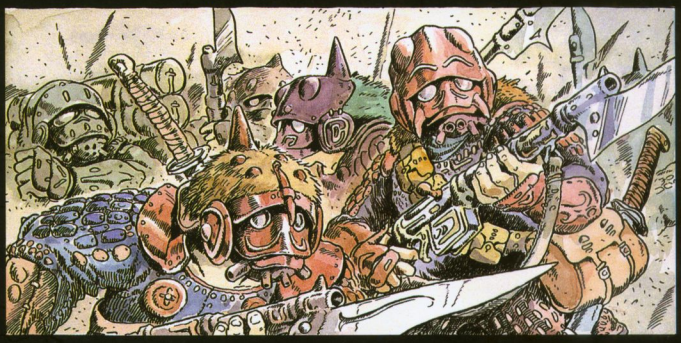
この夏話題のアニメ映画、シリーズに登場！

もののけ姫 上下
原作・監督／宮崎 駿

9月下旬発売予定

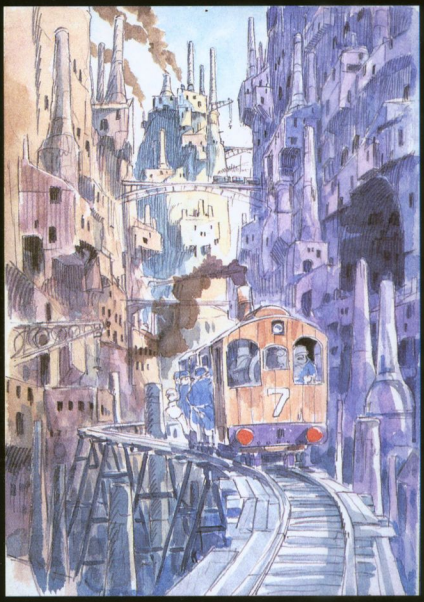
徳間書店

〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 TEL 03(3573)0111



1984

NAUSICAÄ



1986

LAPUTA

CONTENTS

NAUSICAA
1984.3.11

●「風の谷のナウシカ」映画関連資料 3
「風の谷のナウシカ」ポスター／宣材コレクション 4
「風の谷のナウシカ」プレス・シート 8
前売券／チラシ／ロビー・カード 10
「風の谷のナウシカ」劇場パンフレット 12
「風の谷のナウシカ」イラスト集 22
「風の谷のナウシカ」宮崎駿直筆色紙 26
「風の谷のナウシカ」関連出版物／原作コミックス 28
「風の谷のナウシカ」音盤／ＶＣ＆ＬＤ 30
「風の谷のナウシカ」関連車内吊り広告 32
●「風の谷のナウシカ」制作／宣伝資料 33
「風の谷のナウシカ」アニメ映画化会議資料 34
「風の谷のナウシカ」後半シノップシス 36
劇場用アニメーション「風の谷のナウシカ」
内容とストーリーについてのまとめ 38
「風の谷のナウシカ」製作進行状況レポート 40
「風の谷のナウシカ」宣伝計画案 44
スタッフ／キャスト／上映館 45
「風の谷のナウシカ」原画コレクション 46
「風の谷のナウシカ」新聞記事再録／掲載データ 48
「風の谷のナウシカ」雑誌記事再録／掲載データ 54
「風の谷のナウシカ」第一弾ポスター原案 64

LAPUTA
1985. 8 . 2

●「天空の城ラピュタ」映画関連資料 65
「天空の城ラピュタ」ポスター・コレクション 66
「天空の城ラピュタ」前売券／チラシ／ロビー・カード 70
「天空の城ラピュタ」特別協賛東芝用パンフレット 72
「天空の城ラピュタ」プレス・シート 80
「天空の城ラピュタ」劇場パンフレット 82
「天空の城ラピュタ」イラスト集 90
小説「天空の城ラピュタ」イラスト集 92
「天空の城ラピュタ」関連出版物 94
「天空の城ラピュタ」音盤／ＶＣ＆ＬＤ 96
●「天空の城ラピュタ」制作／宣伝資料 97
スタジオジブリの発足と
「天空の城ラピュタ」の製作 98
「天空の城ラピュタ」企画原案 99
「天空の城ラピュタ」主題歌・ＢＧＭイメージ 100
「天空の城ラピュタ」製作経過 102
「天空の城ラピュタ」プレス・キット 104
「天空の城ラピュタ」宣伝計画案 106
スタッフ／キャスト／上映館 107
「天空の城ラピュタ」ポスター案ラフ 108
「天空の城ラピュタ」新聞記事再録／掲載データ 110
「天空の城ラピュタ」雑誌記事再録／掲載データ 116
スタジオジブリの10年—その歴史と現状— 128
奥付 136

NAUSICAÄ

1984年3月11日公開

「風の谷のナウシカ」映画関連資料

プレゼント用半裁ポスター

映画の公開時には、ポスターやチラシをはじめとする様々な宣伝素材（宣材）が製作される。ここでは「風の谷のナウシカ」の公開に向けて製作されたそれら宣伝素材の数々をまとめてみた。宣伝素材は、映画の認知度を高めると共に、映画のイメージ作りという大切な役割も持っている。「風の谷のナウシカ」ではどのようなイメージ展開がなされたか、宣伝素材を通して見てみたい。

「風の谷のナウシカ」ポスター／宣材コレクション

NAUSICAÄ

左と上は大映の配給で公開された時に製作されたポスター

「風の谷のナウシカ」の場合、宣伝ポスターとしては7頁に掲載した第1弾ポスター、右の第2弾ポスター、そして左頁のポスターの3種類が製作された。また第1弾と左頁の2種のポスターに関しては、B全版とプレゼント用半裁サイズの2種が作られている。
(左頁) ハーモニー処理(イラストの上にトレス線を転写したセルを重ねる方法) で描かれたナウシカと王蟲を用いたプレゼント用半裁ポスター
(上左/右)「風の谷のナウシカ」は後年大映の配給でも公開された。上の2点はその時に作られたポスター
(右) 高荷義之氏のイラストを用いた第2弾半裁ポスター

第2弾半裁ポスター

映像ライブラリー用宣伝チラシ

前売りプレゼント用半裁ポスター

（上右）第１弾ポスターと同じ絵柄を使って作られた前売りプレゼント用半裁ポスター
（左）図書館などの映像ライブラリー用に販売された16ミリ・フィルムの宣伝チラシ
（下）車内吊り用の広告
（右頁）第１弾ポスター。スタジオジブリ作品のロゴのデザインを全て担当してきた真野薫氏のラフを元に、宮崎駿が描き下ろしたイラストを用いて作られた。

車内吊り広告

第1弾B全ポスター

NAUSICAÄ

「風の谷のナウシカ」プレス・シート

媒体での扱われ方が一般の認知度に大きな影響を及ぼす今日、マスコミへの展開はますます重要な位置を占めようとしている。プレス・シートは、そうしたマスコミ向けに製作される宣伝素材の一つで、プレス試写会や取材の際などに配布される。基本的には一般の観客の目に触れることはない宣材だが、そこには作品の概要やあら筋、スタッフ&キャスト紹介等、映画を記事にまとめる際に必要とされる情報が簡潔にまとめられている。正式に公表される最初の映画情報として、初期の関連記事はおおむねこのプレス・シートの情報を元にして書かれることが多い。それだけ重要な役割を果たすプレス・シートだけに、その内容には映画のポイントや見所などを的確に伝えるための様々な工夫がなされている。

「風の谷のナウシカ」のプレス・シートはここに見られるようにA4サイズの三つ折で、印刷は表面が4色カラー、裏面がモノクロだった。カラーのうち一面は、同時公開の「名探偵ホームズ」に割りあてられていたが、モノクロ面は全面、「ナウシカ」の情報で占められていた。

NAUSICAÄ

やさしさとロマンにあふれた
壮大なパノラマ・スペクタクル！

■スタッフ
徳間書店・博報堂提携作品
製作……徳間康快・近藤道生
企画……「風の谷のナウシカ」製作委員会
山下辰巳・尾形英夫
森木靖志・渡邊一夫
原作・脚本・絵コンテ・監督……宮崎 駿
プロデューサー……高畑 勲
脚本……伊藤和典
作画監督……小松原一男
美術監督……中村光毅
音響監督……斯波重治
原画……庵野秀明 池田淳子 大久保富彦
小原秀一 賀川愛 金田伊功
高坂秀太郎 小林一幸 才田俊次
高野登 丹内司 なかむらたかし
鍋島修 羽根章悦 福田忠
前田真宏 吉田忠勝 吉田正宏
渡部高志 山内昇寿郎 小田部羊一
動画チェック……尾沢直志 平岡英雄
色指定……保田道世 鈴木信男
編集……木田作子
助監督……細沢隆 片山一良
プロダクション・マネージャー……酒井滋
制作デスク……鈴木重裕
現像……東映化学工業株式会社
制作……株式会社トップクラフト
配給……東映株式会社

●ナウシカ
「風の谷」の族長ジルの子。彼女はメーヴェに乗って風の中を鳥のように自由に飛び、人々の忌みきらう巨大な蟲・王蟲と心をかよわせることもできる。蟲や自然とともに生きる娘。

●アスベル
工房都市・ペジテの長の息子。トルメキア軍にペジテが襲われたとき、ただひとり生き残る。腐海で蟲たちに囲まれ苦戦している際に、ナウシカに出会い救われる。双子の妹ラステルがいる。

●ユパ
腐海一の剣士。ナウシカの父・ジルの親友で、ナウシカの師でもある。半生をかけて腐海の謎を解くために、旅をつづけている。

●クシャナ
トルメキアのヴ王第4皇女。女性ながらよろいかぶとに身をかため、侵略戦争の先頭にたつ。「風の谷」に攻めいったあと、ナウシカを人質にとる。

●ジル
「風の谷」の族長。腐海の毒のため、身体の自由がきかなくなっている。そんなある日、周辺諸国を併合・侵略し、残り少ない資源を独占しようとする軍事大国トルメキアの侵略者の手によって、無惨にも命を断たれる。

●クロトワ
ヴ王がクシャナのためにつけた参謀。平民の出身で野心家だが、コルベットのあつかいに長け、クシャナの危機を何度か救う。

●風の谷の人々
海からの風でかろうじて瘴気から守られている小国「風の谷」に住む、つつましく心豊かな人々。写真は城オジとよばれる5人衆。彼らは年をとるとともに、腐海の毒に冒され手足の自由がきかなくなり、畑仕事をやめ、城づとめをする。

●テト
大王ヤンマにさらわれそうになったところをユパに助けられたキツネリス。人には慣れないといわれていたのに、ナウシカにだけは例外で、いつもそばにいる。

●トリウマ
現代の馬にあたる動物。ユパはこれに乗って旅をする。カイとクイの2頭がいる。

原作・脚本・監督 宮崎駿
風の谷のナウシカ
製作／（株）徳間書店・（株）博報堂◆配給／東映（株）

女が奇跡を生ん

残り少ない資源を独占して再び自然の征服者たらんとする軍事大国だった。船に乗っていたペジテの人々は全滅し、さらに追撃して来たトルメキア軍は風の谷をも占領してしまった。
トルメキアのねらいは、この地でペジテの持つ過去の遺物「巨神兵」を甦らせ、その力で世界統一を計ろうというものだった。その巨神兵こそがかの火の7日間に活躍し、遂には人類を破滅の淵へと追いやったバイオテクノロジーのおとし子だったのだ。
トルメキア軍は風の谷の族長を殺し、ナウシカを人質として連れ去った。谷の人々はトルメキア軍に蜂起を企て、砂漠の酸の湖のほとりに埋まっている宇宙船の残骸にたてこもった。
一方、ペジテの生き残った人々は、王蟲の子をおとりに、怒り狂う王蟲の大群を暴走させてトルメキア軍を壊滅させようとした。だが、暴走する王蟲には敵も味方もない。王蟲たちはペジテ市もろとも、戦車を、ガンシップを、宇宙船を、そして人間を蹴散らし踏みにじり食い荒って進みはじめた。しかしそれはペジテの人々の作戦のひとつだった。彼らの最終目的は、巨神兵を奪回し巨神兵を使って腐海を焼き払い、そこに生まれる清浄の地に新たに都市を建設しようというものだったのだ。
王蟲の大群は、巨神兵のいる風の谷に迫っていた。
ペジテの人々の無謀な作戦を知ったナウシカは、とらわれていた船から身を躍らせ、メーヴェに飛び乗った。
しかし、時はすでに遅かった。成長をはじめたばかりの巨神兵も王蟲の前には敵ではなく、ナウシカがいかに王蟲と心を通わせていたといっても、もうどうする術も持たなかった。
人々も風の谷も、そして王蟲たちももう救えない……ナウシカの絶望は深かった。腐海こそが大いなる自然の自浄作用が生みだした神秘の森であり、王蟲がその神聖な守り神であることを、ナウシカだけが知っていたのだ。ナウシカは酸の湖で瀕死の王蟲の子を見つけた。人々がそれをただじっと見守っていた。弱い寄ってくる王蟲の子の瞳を見て、ナウシカは崩れ折れ、そして共に涙を流し、いつしか号泣していた。
そのとき、奇跡が起きた——。

大地に根をはった"愛と勇気"とは何かを問う問題作。

近年、アニメーションが宇宙に題材を求めはじめた背景には、地球上に冒険を成立させる舞台がなくなってしまったということが、その大きな理由のひとつとしてあげられるだろう。そして、その多くのアニメーションが宇宙進出に子ども達の未来の夢を託しているのに対して、この映画はあくまで地上の問題を扱っている。
時代設定こそ、現代文明が愚かな人間たちによって滅び去ってから1000年以上経った未来だが、しかしこの時代においても人間たちは、今我々が抱えている諸問題——環境汚染・自然破壊・エネルギー浪費・権力闘争などをそっくりそのまま再現している。
主人公のナウシカは、その研ぎ澄まされた感受性で、この世界で人間はいかに生きるべきかを理解しようとしている少女だ。
生態系を無視して科学文明を復興させようとするペジテの市民、戦争の道具に前世界を滅ぼした最終兵器を再び動かそうとする大国トルメキアを相手に、たった一人でけなげに立ち向う16歳の少女の姿を見て、何も感じない若者はいないだろう。
この映画は、アニメーションの特徴を最大限に生かし、現実の諸問題を避けて通ることなく真正面から見つめ、この地球の上に新たに血湧き肉躍る"冒険"を成立させようと試み、その上で大地に根を張った人間の愛と勇気とは何か、を問いかける問題作である。

本邦初！アニメ作家によるオリジナル長編。

この映画の原作は、連載途中にもかかわらず、各雑誌人気投票でたちまち上位を占めた。（ぱふ（第2位）、スターログ（第1位）、こみっくばっくす（第1位）、第2回マンガオスカー賞選考委員特勝賞受賞。）
"日常恋愛ごっこ"が主流の現在のマンガ界に、その極めて特異なテーマと画風が好意を持ってむかえ入れられた結果であるといえる。
この原作の作者が宮崎駿氏。アニメ界の鬼才として若い時から知られている。
アニメーターとして、また演出家としてすでに一家を成している人だ。
過去に、一本の映画において原作・脚本・監督に名を連ねた人に手塚治虫、松本零士氏などがいるが、ふたりとも本来はマンガ家。アニメ作家がマンガ原作を描き、その自作をアニメ化するというのはこの映画をもって嚆矢とする。

日本アニメ史上、最強、最大のコンビ。

アニメ界には様々なコンビがいるが、このふたりが日本アニメ史上、最強・最大のコンビだというのは衆目の一致するところだ。
高畑勲と宮崎駿——。
近年は「セロ弾きのゴーシュ」「じゃりん子チエ」（高畑氏）「未来少年コナン」「カリオストロの城」（宮崎氏）とそれぞれが演出作品を作っているが、それまでは「太陽の王子ホルスの大冒険」「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」「ルパン三世」「パンダコパンダ」とたて続けに、このふたりが中心となり参加した作品群を作ってきている。
こうして作品を列記してみて、ここに書いたすべての作品が高い評価を得ていることに改めて驚くのだが、いかにこのふたりが傑出した力量を持っているかという、隠しようのない証明となっている。
いまここに、プロデューサー（高畑氏）と監督（宮崎氏）という立場でゴールデンコンビが復活した。

いま考えられる最高のスタッフを網羅。

各シーンがまったくムダなく設計され、しかも高度なテクニックを要求する宮崎監督の絵コンテを、誰が実際に原画にするのか——この人選がこの映画最大の難問であったが、スタッフ表をもう一度、よく見てほしい。
いまこうして選び抜かれた人たちの名前を見てみると、日本の優秀なアニメーターを殆ど網羅しているのに気がつく。
何本もの長編アニメーションで実績のある小松原一男作画監督。20数人の手勢（メカマン）を持ち、「ガンダム」「イデオン」「クラッシャージョウ」などで高い評価を得ている、中村光毅美術監督。人気、力量ともに若手三羽烏といえる、金田伊功、なかむらたかし、鍋島修各氏。「海のトリトン」のベテラン羽根章悦氏。あの名作「セロ弾きのゴーシュ」をひとりで描きあげた才田俊治氏のOHプロ勢。「カリオストロの城」「じゃりん子チエ」などで特に有名な丹内司氏。それに、丁寧さで知られる、トップクラフト勢（吉田忠勝、小林一幸、小原秀一、賀川愛）の4人も加わっている。
おそらく、これだけのメンバーで作られるアニメーションは今後もちょっとありそうもない。

見どころは、ここだ！

◆存在感あふれる斬新なメカ群！
いま、鋭角的なメカを見慣れた若者たちに、逆にアピールしているのが、存在感あふれる宮崎メカ。
その形の魅力だけではなく、風のように風に乗って飛ぶメーヴェ、戦闘的に風を裂いて飛ぶガンシップ、もの凄い馬力と重量感を感じさせるコルベットなど、実写以上に見事に描くアニメーションはこれだけでも必見の価値がある。

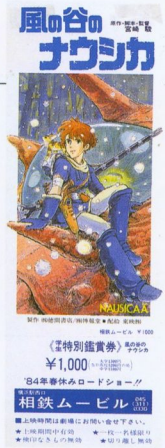
◆2000年後から現代へのメッセージ
（人類の究極兵器＝巨神兵登場）
「人類がいまのまま無秩序に遺伝子の組み変えや、ロボット工学が進められれば、近い将来恐るべき化け物を産み出してしまうのではないか」
一瞬にして地平の彼方まで焼き尽くしてしまう巨神兵は宮崎監督の想像の産物だが、極めて実存感を感じさせる。見る者も、人間を離れて進歩しつつある科学に対する危惧を持っているからだろう。
実際に人類は、セラミックの骨格に合成タンパク質の身体を持つ究極兵器を、近い将来創り出してしまうのではないだろうか……。
巨神兵は2000年後の世界から現代の我々に与える警鐘の象徴といえるだろう！

◆こんなに凄いシーン見たことない！
この作品は宮崎メカとキャラクターが縦横に動き回る数々の"戦闘、スペクタクル、モブ"各シーンが、続々登場する。
ストーリー順に追ってみよう。
①巨大輸送機墜落、爆発、炎上
②トルメキア軍、風の谷を占領（ナウシカと兵士の闘い）
③ペジテ市のアスベル反撃（大空中戦）
④巨神兵復活
⑤王蟲の大暴走（見渡す限り、地を埋め尽くす王蟲の大群が眼を真赤にし怒りを表わし風の谷に迫る）
宮崎作品には必ずと言っていいほど闘いの場面が登場する。それが見る者をいつも驚かすのは、メカやキャラがところ狭しとせめぎ合っている、ひとつひとつの画面の密度である。
今作でも、得意中の得意である空中戦闘シーンをはじめ、その見どころには事欠かない。

風の谷のナウシカ

特別優待割引券

「風の谷のナウシカ」の特別優待割引券。本券を劇場窓口で提出すると料金が割引きになった。



劇場前売券

左は最初の公開時のもので、「名探偵ホームズ」が同時公開。

プレゼント用バッジ

スチール製の特製バッジ。劇場窓口で先着で配布された。

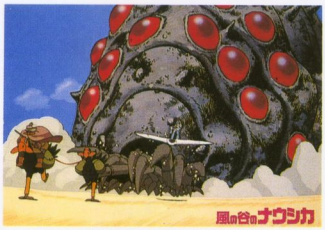
三角形前売券

ちょっと変わった形の劇場前売券。青色と赤色の2種類が作られた。

NAUSICAÄ

ロビー・カード(8種類)

ロビー・カードはポスターなどと共に劇場の窓口やウィンドウに並べられて、映画の内容を紹介するためのもの。



「風の谷のナウシカ」
劇場窓口配布用チラシ

ポスターと共に最も代表的な映画用宣伝素材、それがチラシである。「風の谷のナウシカ」の場合、ここに紹介したように2種類のチラシが作られた。ただし両方とも、裏面の内容に関しては基本的に共通で、色だけ異なる（赤と藍）2種類のバージョンがあった。

「風の谷のナウシカ」
前売券／チラシ／ロビー・カード

「風の谷のナウシカ」劇場パンフレット表紙

「風の谷のナウシカ」劇場パンフレット

NAUSICAÄ

アニメ史に残るスペクタクルとロマンの感動大作…

人類の最終戦争があって1000年、地球には高度に発達した産業文明の遺物と歪んだ自然、そしてひとにぎりの人間が生き残った。そのような世界で、人類はどのように生きながらえ、どのような思想を持とうとするのか。再びなぞられる人類の崩壊、そして被り広げられる戦闘。人類ははたしてどこに最後の地球絶滅の危機を前にしてもみにくく争おうとする。そこに登場する水々を愛で虫と語り風をまねく伝説の少女ナウシカ。彼女は生きることの深れを喜びを最も敏感に感じとれる少女として登場し、たったひとりの力でこの未来の地球を救おうとする――。

原作は「未来少年コナン」「ルパン三世・カリオストロの城」のアニメーション演出家・宮崎駿がアニメ雑誌「アニメージュ」(徳間書店)に好評連載の(現在は中断)人気オリジナル・コミック。

神聖な生き物、王蟲(オーム)とナウシカの奇跡的な出会いを通じて、地球の、そしてそこに住む人類をはじめとする生き物すべての未来を見通した、スペクタクルとロマンあふれる感動の一大ドラマが展開される。

まさにアニメならではの想像と創造の世界が一体となった、永遠に人々に語りつがれる作品の誕生だ。

娯楽大作として、日常性に支配された昨今のマンガでは味わうことのできないダイナミックな世界を描き、テーマ的にも環境汚染・自然破壊・エネルギー浪費など現代社会の抱える大問題とまともに対応したことでも評判を呼んでいる話題作である。なお、今回の映画化にあたっては、原作者の宮崎駿自身が脚本・監督を担当していることでも注目を集めている。

「木々を愛で虫と語り 風をまねく島の人…
その者 青き衣をまといて
金色の野に降り立つべし
失われた大地との絆を結ばん……」(トルメキア古代伝説より)

徳間書店・博報堂提携作品
「風の谷のナウシカ」

製作……徳間康快・近藤道生
企画……「風の谷のナウシカ」製作委員会
山下徹巳・高木繁宏
滝川美夫・西江宏

原作・脚本・監督……宮崎 駿
プロデューサー……高畑 勲
製作……鈴木 敏夫
作画監督……小松原一男
美術監督……男鹿和雄
音楽……久石 譲
照明監督……新海誠二

P 2-3

原作を知らない人でも楽しめる映画を…

原作・脚本・監督 **宮崎 駿**

「管理社会の窒息状況の中で、自立への道を閉ざされ、過保護の中で神経症になっている現代の若者たちに、こころの解放感を与える映画」――この数年、この方向で映画企画を提出してきたのですがなかなか実らず、その気持ちを月刊「アニメージュ」にコミックとして描きはじめたわけです。

「風の谷のナウシカ」は、人類の黄昏期の地球を舞台に、人間同士の争いに巻き込まれながら、より遠くを見るようになっていく少女を主人公にした物語です。とはいっても、戦いそのものを描くのではありません。人間を取りかこみ、人間が依存する自然そのものとのかかわりが、作品の重要な主題になるはずです。

――黄昏のときにおいても希望は見出せるのだろうか。もしそれを求めるとしたら、どういう視点が必要なのか。その問題も今後何年も続くだろう連載の中で、徐々に明らかにしようと思っていました。

原作のコミックは、あくまでアニメーションを前提としては描いていなかったので、アニメ化の話があったときは、正直悩みました。ただ、もし前述したような主題が映画で消化できるものなら作ってみたいという気持ちは強く起きました。

映画作りの機会を与えてくれた徳間書店、博報堂の人たちに感謝するとともに、自分の原作に謙虚に立ち向かい、一度も原作を読んだことがない人でも楽しめるような映画を作りあげたつもりです。

P 4-5

血湧き肉躍る「宮崎アニメ」

プロデューサー **高畑 勲**

原作「風の谷のナウシカ」はその異様な迫力と驚くべき密度でみるものを圧倒する。しかし、宮崎駿が作品の根底にひそめた想いは、必ずしも明確に読者に伝わっているとはいえないのではないか。映画化の機会が与えられたいまこそ、勝手知ったアニメーションという土俵の上で、風に乗り蟲(むし)と語る奇跡の少女ナウシカの啓示的な姿をくっきりとうかびあがらせてもらいたい。巨大産業文明崩壊後千年という極限の世界の彼方から、核戦争の危機をはらみ、快適さのみを追い求めて資源浪費と自然破壊にあけくれる現代社会を鋭く照らしかえしてもらいたい。血湧き肉躍る「宮崎アニメ」の得意業(わざ)でファンを熱狂させつつ、原作ではまだ片鱗しかみせていない宮崎駿の思いのたけを徹底的にブチこんでもらいたい。そういうねがいを抱いて、プロデューサーの経験をもたない素人同然の私が、あえてこの企画に参加させてもらうことになりました。

――アニメーション映画はスタッフの力量とアンサンブルが大きく作品を左右します。この作品を担当している主要なスタッフは、いずれも数々の実績を誇るすぐれた才能の持ち主ばかりですが、宮崎作品を手がけたことはほとんどありません。あらたな才能と個性の出会いが火花を散らし、お互いの刺激が相乗効果を生んで「風の谷のナウシカ」をさらにひとまわり大きく豊かなものにしてくれたと確信しています。

あふれるやさしさに輝いたナウシカの愛と勇気…――― STORY

かつて人類は自然を征服し繁栄を極めた。だが、「火の7日間」と呼ばれる大戦争で、栄華を誇った産業文明は崩壊した。

――それからおよそ1000年、わずかに生き残った人類は巨大な蟲類が棲み、有毒な瘴気を発する菌類の広大な森、「腐海」に征服されようとしていた。

その腐海のほとりに、海からの風によって瘴気から守られている人口わずか500人の小国、つつましくも心豊かに暮らす「風の谷」があった。ナウシカはその族長・ジルの娘である。彼女はメーヴェに乗って鳥のように飛び、人々の忌み嫌う巨大な蟲・王蟲と心をかよわせる、自然との不思議な親和力を持つ娘であった。

物語は強い風の吹くある夜、風の谷に巨大な輸送機が墜落するところから始まる。その輸送機には工房都市国家ペジテの市民が、大勢捕虜として乗せられていた。ナウシカは船の残骸にはさまれたペジテの少女ラステルを助け出した。彼女は、ナウシカに積荷を燃やしてしまうように頼んだ。意味のわからないままにナウシカがうなずくとラステルは安心して息を引き取った。が、彼女の言葉の意味は翌日わかった。墜落跡からピクピクと脈打つ巨大な血管のかたまりのようなものが発見されたのだ。それは、「火の7日間」で世界を焼き尽くしたという最終兵器「巨神兵」だった。すべて化石になったはずの巨神兵がペジテ市の地下から掘り出され、世界統一の野望を持つはるか西方のトルメキア王国がこれを奪い取り、輸送中墜落したのだった。

墜落を知ったトルメキアの皇女クシャナは大編隊を風の谷に送りこんで来た。コマンド達は続々と城の中に乱入して来た。響きわたる銃声。はっとして階段をかけ上がり、部屋の扉をあけたナウシカの目に息絶えた父親・ジルの姿が入って来た。ナウシカは怒りですべてを忘れた。そして、女の子とは思えぬ敏捷さで敵のコマンドに躍りかかっていった。その時、師匠のユバが割って入った。「落ち着け、ナウシカ。今戦えば谷の者は皆殺しになるだろう。」

谷の人々のために自ら人質となり、クシャナ等とペジテに向かうことを承諾したナウシカは、城による自分の部屋に戻っていた。壁の間に隠し階段があった。そして下へ下へと降りていくと、そこには地上では想像もつかない澄んだ水と植物の楽園があった。植物が毒を出していたのは、土や水が汚れていたためで、地下50メートルからあげた水と土で育てたその植物は、どれも毒を出していなかった。しかし、それも世話をする人がいなくなっては始末する他はない。「なぜ、誰が世界をこんな風にしてしまったのでしょう。」

ナウシカ達を乗せたバカガラスが、他の人質や食糧をのせたバージを引いてペジテへと向かった。それに襲いかかったのはガンシップに乗ったペジテのアスベル、風の谷の墜落で死んだラステルの双子の兄だった。

襲われたトルメキアの船はいとも簡単に炎上し、墜落していった。ナウシカの乗ったバカガラスも既に炎上していた。とっさにナウシカはガンシップに乗り移った。そして、憎いはずの敵、クシャナをも助けてバカガラスを離れた。

眼下は濃い瘴気に包まれていた。谷間をバージを引いたナウシカのガンシップがゆっくりと降下し、巨木に囲まれた静かな水面に降り立った。が、振り向くとクシャナがピストルの銃口をナウシカに向けていた。

突然、水面が揺れて巨大な王蟲が姿を現わした。王蟲の目がナウシカとクシャナの目を覗き込み、触毛を伸ばしてナウシカの身体をまさぐり始めた。彼女は王蟲の目の中にある“深い宇宙”に打たれていた。そして無言のうちにアスベルが生きて腐海をさ迷っていることを知らされたのだった。ナウシカは脅えを通り越して呆然としているクシャナや城オジたちと別れるとアスベル救出に向かった。

地蟲の大群に追いつめられたアスベルは巨木の下の空洞にころがり落ちていた。それを追ってミノネズミがなだれ込み、巨大なヘビケラがまさにアスベルを喰わんとしたその時、メーヴェに乗ったナウシカが風のように現われた。ヘビケラをかわして彼を助けたナウシカだが、勢い余って地上へと落下してしまった。砂がナウシカの身体を覆った。そして次第に吸い込まれ、ついにはメーヴェもろとも砂にのみ込まれていった。

空気の澄んだ腐海の底で目を覚ましたナウシカとアスベルは、腐海の懐に抱かれて、人々が今まで知ろうとして知ることのできなかった腐海の秘密を知った。腐海の樹々は汚染された世界を浄化するために大地の毒を自らに取り込み、きれいな結晶にかえて砂となっていたのだ。そして、蟲たちは自然を破壊するものからその森を守っていた。

ナウシカとアスベルはペジテに戻った。が、そこはトルメキアに攻撃され、見る影もなかった。どうあっても復活前に巨神兵を取り戻さねばと焦るペジテ市長は、彼らに風の谷のトルメキア壊滅作戦を語るが、それは、蟲の役目を知っている2人にとっては思いもよらぬ無謀な計画だった。蟲に風の谷を襲わせようというのだ。これに反対したナウシカは、ブリッグのせまい食料庫に、閉じ込められてしまった。が、助けが現われた。アスベルの母が、ナウシカと同年齢の少女を伴って現われたのだ。彼女はペジテの行ないを恥じていた。そして、ナウシカにペジテの少女と服を交換させ、身代わりにナウシカを助け出した。

突然、トルメキアのコルベットが攻撃を始めた。戦闘が始まったのだ。身代わりの少女をこのまま残してはおけないと脱出を渋るナウシカを無理やりメーヴェに乗せると、アスベルはそれをポンと押し出した。「風の谷を救えるのは君だけだよ！」

トルメキアのコマンドがブリッグをすっかり占領していた。人々は手を取り合い恐怖に耐えていた。その時、見張りが叫んだ。「船だ！ 風の谷のガンシップだ!!」ナウシカを救出にやって来たユバの乗ったガンシップである。ユバはあっと言う間にブリッグに乗り込むと刀を抜き、次々とトルメキア兵を倒していった。圧倒的な強さであった。

一方、風の谷では村人が一斉に蜂起を始め、「火の7日間」以前には星にまで行ったという酸の湖の廃船に立てこもっていた。クシャナは攻撃をしかねていた。内心、腐海から ナウシカが戻るのを待っていたのだ。クシャナはこの年下の少女に、いつの間にか憎からぬ感情を抱き始めていた。

風がやんだ。

大気が怒りに満ちていた。

ナウシカは全速力で風の谷に向かっていた。腐海が切れたところにさしかかると異様な光が目の中に飛び込んできた。何千、何万という王蟲の大群が、怒りのために目を真紅に輝かせ、地を埋め尽くしてばく進していた。そして群れの向かっている方向には一機の飛行ガメが浮かび、それはたくさんの銛を打ち込まれたひん死の王蟲の子をぶら下げていた。ペジテの計画とはこのことだったのだ。撃ち落とそうとする城オジをナウシカは止めた。「王蟲の子を殺したら暴走は止まらないわ。群れに帰すの。私、やってみる!!」

その頃、王蟲の暴走を知った風の谷の人々は大パニックに陥っていた。そして迫り来る群れに危機を感じたクシャナは、遂に巨神兵を使うことを決意した。王蟲は更に谷に近づいた。トルメキア兵が砲撃を始めてもびくともしないばかりか、反対に怒りのためにその勢いは増していった。その時、クシャナに引き連れられた巨神兵が丘の上に姿を現わした。兵士たちは歓声をあげてこれを迎えた。ズズーンという衝撃音とともに巨神兵の口から火の玉がほとばしり、火のかたまりが立ちのぼった。さすがに世界を燃やし尽くしたという兵器である。またたく間に何十匹もの王蟲が焼き払われた。だが、復活には時期が早すぎたのだ。巨神兵の身体から粘液が流れ、ボタボタと肉片がこぼれ落ちた。クシャナの命令に再び火を吐こうとするが、もうその力はなく、遂にくずれ去ってしまった。

一方、ナウシカは武器も持たずに飛行ガメの乗組員と向かい合っていた。彼らは銃口をナウシカに向け、攻撃を仕掛けて来た。ナウシカは腕をいっぱいに広げ、飛行ガメの中へと吸込んで行った。その衝撃で飛行ガメは酸の湖の中洲へ落下していった。地面に投げ出されたナウシカは傷の痛みに耐えながら満身創痍の王蟲の子に近づいて行った。そして、酸の湖の中へ入ってしまおうとする王蟲の子を身を挺して止めたのだった。赤かった王蟲の子の目が青にかわっていった。ナウシカの心を察知したようだ。倒れたナウシカの身体を王蟲の子が何かを確かめるかのようにまさぐっていた。

その間にも王蟲の大群は刻一刻と谷に近づいていた。ナウシカは決意した。そして、王蟲のこととともに、王蟲の大群が押し寄せる、まさにその眼前に降り立った。王蟲の群れは目を真紅に輝かせ、全てをなぎ倒してばく進して来た。そしてそれは、あっと言う間にナウシカの身体をも包み込み、見えなくなってしまった。――。

そして靄が晴れ、静まりかえる青い目の王蟲の群れのまん中に、ボロきれのように横たわるナウシカがいた。大ババがつぶやいた。

「あの子は身をもって谷を守ったのじゃ。」

王蟲の中の一体がナウシカに歩み寄った。そして、倒れているナウシカの遺体の下に触毛をそっとまわして持ち上げた。ナウシカは次第に空中に持ち上げられ、黄金の触毛が無数に伸びて光の粉が吹き出していた。あたりは光輝いていた。光は次第に強くなり、その中でナウシカはゆっくりと目をさました。奇跡が起こったのだ。黄金色の草原をナウシカがこちらに向かって歩いて来る。いつの間にか風が戻って来ていた。

「その者、青き衣をまといて金色の野に降りたつべし……」

映画のあら筋を紹介するパンフレット P6-7

ナウシカは魅力にあふれている…

大地に根を張った"愛と勇気"とは何かを問う問題作。

近年、アニメーションが宇宙に題材を求めはじめた背景には、地球上に冒険を成立させる舞台がなくなってしまったということが、その大きな理由のひとつとしてあげられるだろう。そして、その多くのアニメーションが宇宙進出に子ども達の未来の夢を託しているのに対して、この映画はあくまで地上の問題を扱っている。

時代設定こそ、現代文明が強力な人間たちによって滅びさってから1000年以上経った未来だが、しかしこの時代においても人間たちは、いま我々が抱えている諸問題——環境汚染・自然破壊・エネルギー投資・権力闘争などをそっくりそのまま再現している。この世界で主人公のナウシカは、その研ぎ澄まされた感受性で、人間はいかに生きるべきかを理解しようとしている少女だ。

生態系を無視して科学文明を復興させようとするペジテの市民、戦争の道具に前世界を滅ぼした最終兵器を再び動かそうとする大国トルメキアを相手に、たった一人でけなげに立ち向かう16歳の少女の姿を見て、何も感じない若者はいないだろう。

この映画は、アニメーションの特徴を最大限に生かし、現実の諸問題を避けて通ることなく真正面から見つめ、この地球の上に新たに血湧き肉躍る"冒険"を成立させようと試み、その上で大地に根を張った人間の愛と勇気とは何か、を問いかける問題作である。

本邦初！アニメ作家によるオリジナル長編！

この映画の原作は、連載途中にもかかわらず、各雑誌人気投票でたちまち上位を占めた。(ぱふ(第2位)、スターログ(第1位)、こみっくぼっくす(第1位)、第2回マンガオスカー審査委員会奨励賞受賞。)

"日常恋愛ごっこ"ガキ流の現在のマンガ界にその極めて特異なテーマと画風が好意を持ってむかえ入れられた結果であるといえる。

この原作の作者が宮崎駿氏。アニメ界の鬼才として若い時から知られている。

アニメーターとして、また演出家としてすでに一家を成している人だ。

過去に、一本の映画において原作・脚本・監督に名を連ねた人に手塚治虫氏、松本零士氏などがいるが、ふたりとも本来はマンガ家。アニメ作家がマンガ原作を描き、その自作をアニメ化するというのはこの映画が最初である。

いま考えられる最高のスタッフを網羅。

各シーンがまったくムダなく設計され、しかも高度なテクニックを要求する宮崎監督の絵コンテを、誰が実際に動画にするのか……この人選がこの映画最大の難問であったが、スタッフ表をもう一度、よく見てほしい。

いまこうして選び抜かれた人たちの名前を見てみると、日本の優秀なアニメーターを殆ど網羅しているのに気がつく。

何本もの長編アニメーションで実績のある小松原一男作画監督。20数人の手勢(メカマン)を持ち、「ガンダム」「イデオン」「クラッシャージョウ」などで高い評価を得ている、中村光毅美術監督。人気、力量ともに若手三羽烏といえる、金田伊功、なかむらたかし、庵野秀明氏。「海のトリトン」のベテラン羽根章悦氏。あの名作「セロ弾きのゴーシュ」をひとりで描きあげた才田俊次氏のOH！プロ勢。「カリオストロの城」「じゃりン子チエ」などで巷に有名な丹内司氏。それに、丁寧さで知られる、トップクラフト勢(吉田忠勝、小林一幸、小原秀一、鍋川愛)の4人も加わっている。

おそらく、これだけのメンバーで作られるアニメーションは今後もちょっとありそうもない。

日本アニメ史上、最強、最大のコンビ。

アニメ界には様々なコンビがいるが、このふたりが日本アニメ史上、最強・最大のコンビだというのは衆目の一致するところだろう。

高畑勲と宮崎駿——。

近年は「セロ弾きのゴーシュ」「じゃりン子チエ」(高畑氏)「未来少年コナン」「ルパン三世・カリオストロの城」(宮崎氏)とそれぞれが演出作品を作っているが、それまでは「太陽の王子・ホルスの大冒険」「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」「ルパン三世」「パンダコパンダ」とたて続けに、このふたりが中心となり参加した作品群を作ってきている。

こうして作品を列記してみて、ここに書いたすべての作品が高い評価を得ていることに改めて驚くのだが、いかにこのふたりが傑出した力量を持っているかという、隠しようのない証明となっている。

いまここに、プロデューサー(高畑氏)と監督(宮崎氏)という立場でゴールデンコンビが復活した。

P 8-9

キャラクター紹介

◀ナウシカ

「風の谷」の族長ジルの子。彼女はメーヴェに乗って風の中を鳥のように自由に飛び、人々の恐れきらう巨大な蟲・王蟲と心をかよわせることもできる。蟲や自然とともに生きる娘。

クロトワ▶

ヴ王がクシャナのためにつけた参謀。平民の出身で野心家だが、コルベットのあつかいに長け、クシャナの危機を何度か救う。

アスベル▶

工房都市・ペジテの長の息子。トルメキア軍にペジテが襲われたとき、ただひとり生き残る。腐海で蟲たちに囲まれ苦戦している際に、ナウシカに出会い救われる。双子の妹ラステルがいる。

◀クシャナ

トルメキアのヴ王第4皇女。女性ながらよろいかぶとに身をかため、侵略戦争の先頭に立つ。「風の谷」に攻めいったあと、ナウシカを人質にとる。

◀風の谷の人々

海からの風でかろうじて瘴気から守られている小国「風の谷」に住む、つつましく心豊かな人々。写真は城オジとよばれる5人衆。彼らは年をとるとともに、腐海の毒に冒され手足の自由がきかなくなり、畑仕事をやめ、城づとめをする。

▲ユパ

腐海一の剣士。ナウシカの父・ジルの親友で、ナウシカの師でもある。半生をかけて腐海の謎を解くために、旅をつづけている。

◀ジル

「風の谷」の族長。腐海の毒のため、身体の自由がきかなくなっている。そんなある日、周辺諸国を併合・侵略し、残り少ない資源を独占しようとする軍事大国トルメキアの侵略者の手によって、無惨にも命を断たれる。

◀テト

大王ヤンマにさらわれそうになったところをユパに助けられたキツネリス。人にはなつかないといわれていたのに、ナウシカにだけは例外で、いつもそばにいる。

トリウマ▶

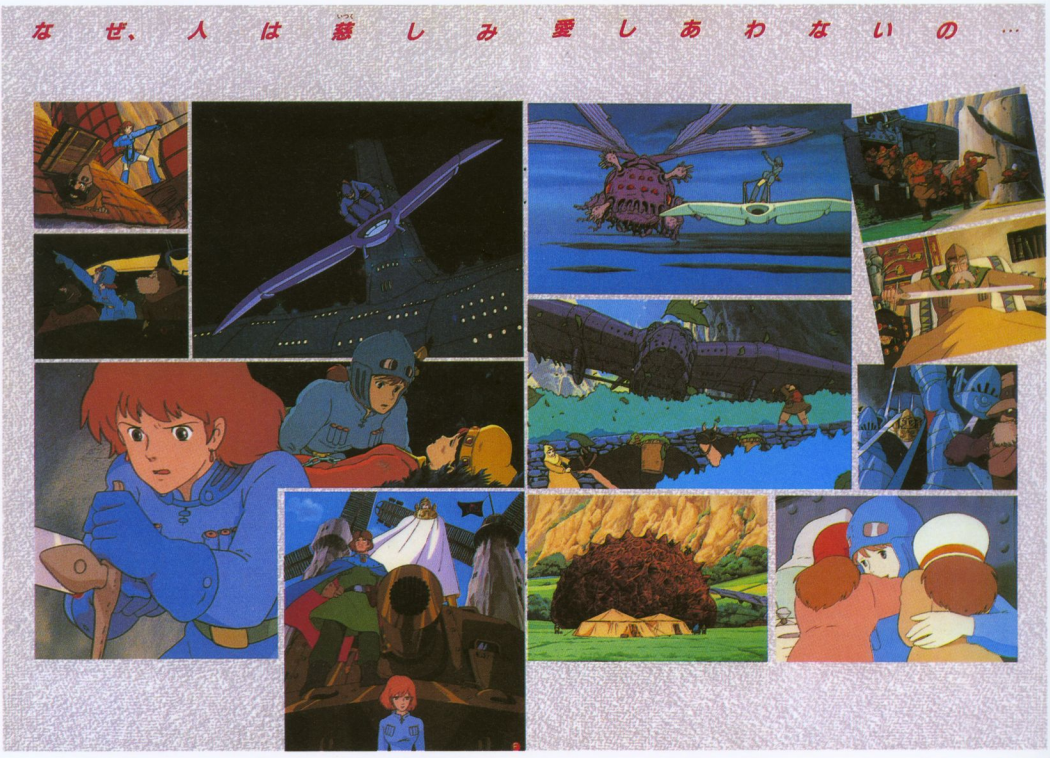
現代の馬にあたる動物。ユパはこれに乗って旅をする。カイとクイの2頭がいる。

P 10-11

飛べ、ナウシカ！愛と勇気を胸に…

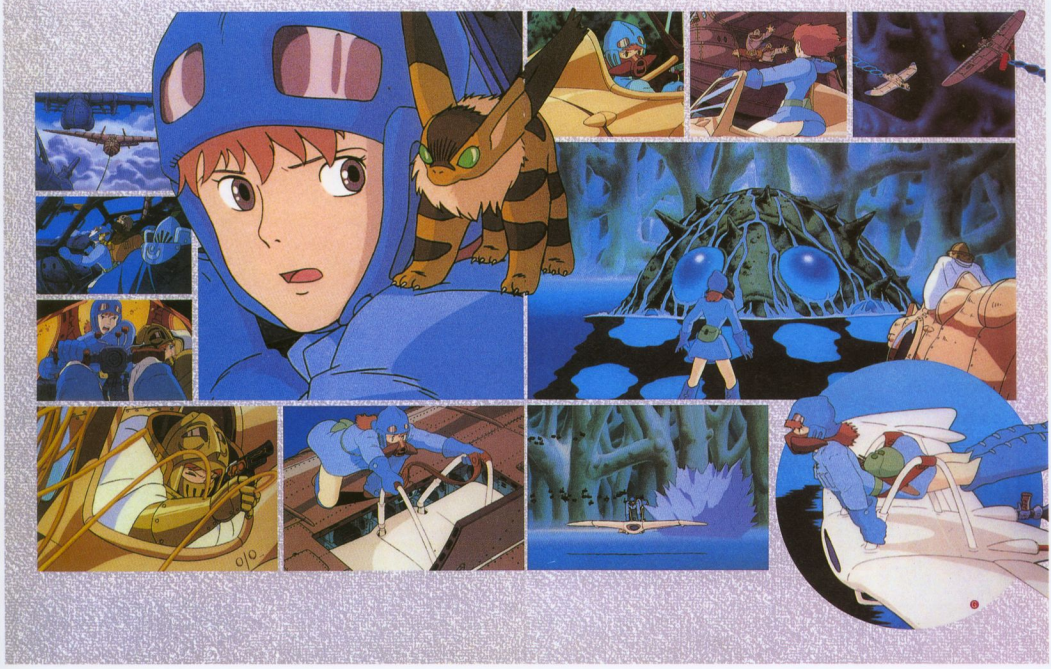
P 12-13

なぜ、人は慈しみ愛しあわないの…



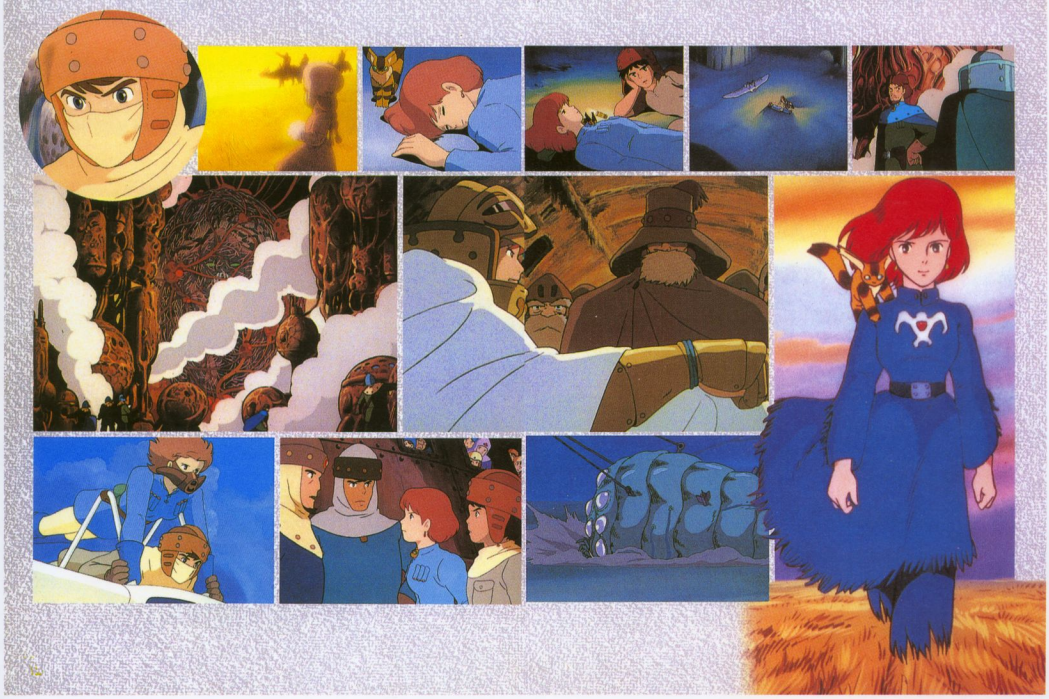
P 14-15

王(オーム)蟲を怒らせると世界は滅びる…



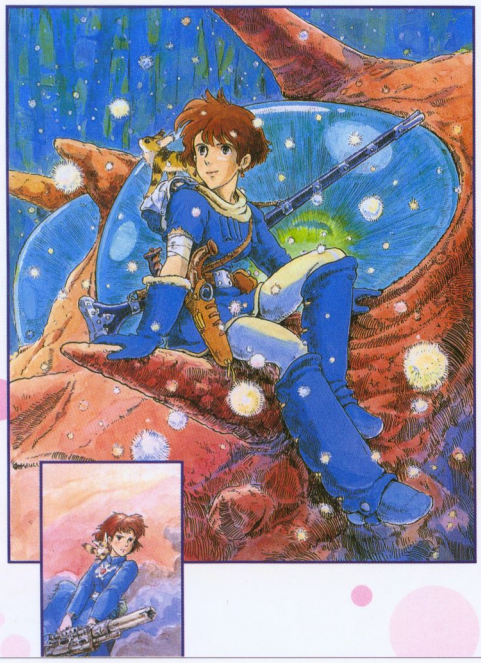
P 16-17

少女の愛が奇跡を呼んだ…



P 18-19

宮崎 駿「ナウシカ」描き下ろし原画集



HAYAO MIYAZAKI

P 20-21

美術ボード、設定ボードがこうして映像化された…

腐海深部の植物群。美術ボード（絵・中村光毅）

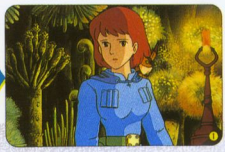
風の谷全景。中央に見えるのは、巨大風車を持つナウシカの巨城。遠くに海が見える。設定ボード（絵・宮崎駿）

王蟲（オーム）に襲われ滅んだ村を、胞子から芽ばえた腐海の植物が静かにおおわんとしている…。美術ボード（絵・中村光毅）

この時代、貴重なガンシップ（風の谷所有）。設定ボード（絵・宮崎駿）

蠕動している巨神兵の胞児。1000年の間、地中で生きていた。設定ボード（絵・宮崎駿）

ヒロイン・ナウシカの設定（決定稿ではない）（絵・宮崎駿）



P 22-23

「風の谷のナウシカ」のことならなんでもわかる……

ナウシカ大辞典

●キャラクター編

アスベル
工房都市・ペジテの市長の息子。双子の妹ラステルをトルメキア軍にさらわれ、復讐のためガンシップに乗り、飛行中のトルメキア軍バカガラス、コルベット編隊を攻撃したが撃墜される。不時着した腐海で蟲たちに襲われるがナウシカに救けられ、彼女とともに腐海の秘密を知ることになる。

アスベルの母
トルメキア軍に占領されたペジテ市から、夫の市長、市民とともに脱出に成功する。ペジテのブリッグに軟禁されたナウシカを、アスベルの説得により救け出す。

王蟲
腐海の主とでもいうべき巨大な蟲。人々は畏敬の念をいだきながらも忌み嫌うが、知性を持ち、精神感応と思える方法により全体としての意識、協調性を保っている。成虫ともなれば体長70mを越え、14個の眼と無数の節足をもつ。その殻は非常に軽く堅いため、甲冑や剣などの材料として利用される。

大ババ
辺境一の年寄り。風の谷で100年も生きている、昔の伝説を今に伝える盲目の老女。一見うす気味悪く見えるが、ナウシカをはじめとする村人達に深い愛情をいだいており、族長ジルや村人達の良き相談相手である。

ギックリ
風の谷城オジ五人衆のひとり。五人衆の中で一番の長身。いつも腰痛に悩まされているがノンキな性格である。

クシャナ
トルメキア王国の国王・ヴ王の第四皇女。女性ながら甲冑に身をかため、辺境侵略戦争の指揮をとる。巨神兵を手に入れるためペジテ市を攻撃、風の谷に攻め入ってからはナウシカを人質にとる。25歳。

クロトワ
ヴ王がクシャナにつけた参謀。平民からコルベット乗りになり、クシャナの下につきながら野心をはせる。27歳。

ゴル
風の谷城オジ五人衆のひとり。ズングリした体型。陽気でよく笑う。風見を仕事とする。

地蟲
腐海に棲む蟲の一種。腐海に不時着したアスベルを襲う。ミノネズミなどがいる。

ジル
風の谷の族長でナウシカの父。腐海の瘴気の毒に身体を冒されて床にふせっている。ユパの親友。トルメキアの侵略軍の手にかかり死亡。50歳。

テト
ユパが、腐海で翅蟲にさらわれそうになっているところを助けたキツネリス。人間にはなつかないといわれているが、ナウシカだけになつき、いつも行動をともにする。

トリウマ
現代のウマにあたり、地上を旅する人々は主にこの動物を利用。ユパはカイとクイという2頭のトリウマを使っている。

トルメキア軍コマンド兵
トルメキア軍の主力兵士。戦闘のプロ。ナウシカの父・ジルの命を奪う。

トルメキア軍船舶兵
トルメキア軍の飛行艇、バカガラスやコルベットなどの操縦を担当する兵士。

トルメキア軍装甲兵
トルメキア軍のクシャナの親衛隊。セラミック製の甲冑に身をつつみ、戦斧をふるう。白兵戦に長けた猛者。

ナウシカ
風の谷の族長、ジルの娘。人々の忌み嫌う腐海の王蟲や植物とさえも心を通わせる16歳の少女。"風使い"として天性の才能を持ち、愛機メーヴェに乗り空をかける。腐海が人類の撒き散らした毒を浄化している事を知り、巨神兵をめぐっての争いをやめさせようとする。

ニガ
風の谷城オジ五人衆のひとり。ナウシカと他の四人の城オジ達とともにトルメキア軍の捕虜になった時、バージの操縦をうけもつ。あわてない性格である。

翅蟲（はむし）
ウシアブ、大王ヤンマ、ヘビケラなど羽を持ち、腐海を飛びまわる蟲。腐海に棲む蟲は一匹でも殺されると群れをなして襲いかかってくるので、人間は蟲を傷つけたり殺したりしないように心がけている。

ペジテ市長
工房都市・ペジテの市長。族長でもある。アスベルとラステルの父。巨神兵を復活させ腐海を焼き払い、世界を再び人間のものとする計画をたてる。

ミト
風の谷城オジ五人衆のひとり。多少気むずかしい性格ではあるが、城オジのリーダー格として風の谷のために働く。また、ユパの相談相手となる。

ムズ
風の谷城オジ五人衆のひとり。シ、シ、シ、と笑うむずかしい顔をした城オジ。

ヤギ牛
風の谷で農耕や運搬に使われている動物。その乳は貴重な蛋白源である。

ユパ・ミラルダ
ジルの親友。ナウシカの師。腐海の謎を解くことに半生を費し腐海・辺境を旅する。腐海一の剣の使い手として、その名を知られている。45歳。

ラステル
アスベルの双児の妹。トルメキア軍に、巨神兵とともに連れ去られる。監禁されていた飛行艇バカガラスが墜落し、ナウシカに助けられるが「つみ荷を燃やして……」と、いい残し息たえる。16歳。

「風の谷のナウシカ」は、マンガ連載当初から読者に大きな反響を呼びおこし、永らく、そのアニメ化が期待されてきました。腐海・王蟲・メーヴェ・巨神兵……。宮崎駿氏の描く世界は不思議なイメージに溢れ、ナウシカの清廉な心は我々を魅了せずにはおきません。このコーナーは、原作を知らない人でも十分に映画を楽しめるように、映画に出てくる用語をすべて網羅。さあ、これだけ知っていれば、今日からあなたも風の谷の仲間です。

NAUSICAÄ

P 24-25

これで、もうキミは今日からナウシカ博士…

ナウシカ大辞典

●メカ・小道具編

風つかいの杖
風使いが持っている長さ1m前後の杖。一端が六角レンチになっていて、クランクやフック、ハンマーとしても使える。

鏑弾（かぶらだま）
蟲の感覚を麻痺させる音を発して飛ぶ特殊な弾。長銃で使用する。

ガン・シップ
戦闘攻撃艇。エンジンなどを創る技術が失われてしまったため、100年以上前につくられた機体の装甲・部品を交換して使用している。風の谷のガンシップの仕様としては、複座、全長8m、つばさの長さ18m、左右の翼の中に3機ずつのエンジン、機首に大口径砲2門、最高時速500km/h。キャノピー（風防）は王蟲のぬけ殻の眼の部分が使われている。

巨神兵（きょしんへい）
かつて「火の7日間」と呼ばれる戦争で、世界を焼きつくしたと伝えられる巨人型の超兵器。発達した遺伝子工学と機械工学の結合が、セラミックの骨格と合成タンパク質の肉体を持つ巨神兵の出現を可能にした。この恐るべき究極兵器も、今では腐海に化石となった姿をさらしているだけだったが、腐海の一掃をはかる工房都市・ペジテが復活を計画。それを知ったトルメキア軍は、胎児のような巨神兵を奪い、風の谷で蘇らせようとする。人間の言葉を理解し、クシャナの命令によって、風の谷めがけて突進してくる王蟲の群れを焼き払う。

コルベット
トルメキア軍の大型戦闘艇。全長40m前後、4門の主砲と多数の機関砲座をもつクシャナの親衛隊の船。

瘴気マスク（しょうき）
腐海に入る時に瘴気を浄化し、呼吸するためにつけるマスク。

ストロボ光弾
手のひらにのるほどの小さな球で、衝撃を加えることにより強力な閃光を発する。蟲に対する目くらましとして使われる。

スパッツ
腐海に入る時に、草や木の枝から脚部を守るためにつけるフェルト製のプロテクター。

セラミック刀
セラミックを削り出して作られた、軽くてするどい切れ味をもつ超硬質の刀。錆びないので半永久的につかえる。

トルメキア軍自走砲
トルメキア軍が風の谷を制圧するために運んできた自走砲。水カキのようなキャタピラをもつ。

トルメキア軍重機関銃
トルメキア兵士の使用する重機関銃。

トルメキア軍制式拳銃
3つの銃口を持つ、高級将校や船乗員の携帯する護身用拳銃。

トルメキア軍突撃銃
トルメキアのコマンド兵が使用する長銃。

ナウシカの長銃
ナウシカだけではなく、風の谷の人々も同じ型のものを使用している。単発レバーアクションの長銃。

狼煙弾（のろしだま）
信号を送るために使われる煙をひいて飛ぶ曳光弾。

バージ
エンジンを持たず、兵員や武器、食糧などを積んでガンシップに曳航されて飛ぶ小型貨物機。

バカガラス
全長100mを越えるトルメキア軍の大型武器輸送用飛行艇。多数の砲座を持つ。コルベット、ガンシップと同じく建造されてから100年という年月が経っているため、幾度も補修・改修を重ね各機各様細部の形状が異なる。

飛行ガメ
風の谷を侵略したトルメキア軍を滅ぼし、巨神兵を奪いかえそうとするペジテが、瀕死の王蟲の子供をつり下げ運ぶ時に使ったフライングマシーン。王蟲の習性を利用し、王蟲の大暴走をひきおこそうとした。

火筒（ひづつ）
風の谷に入りこんだ腐海からの胞子が、村の木を冒した時に瘴気を発するようになる前に焼き払うため使用される火炎放射器。

ブリック
大型貨物艇。バカガラス、コルベット、ガンシップと同様に100年以上前につくられた飛行艇。運動性能は悪い。

蟲笛
興奮した蟲をしずめるために使われる笛。腐海に入る時の必需品だが、風の谷の人々はそれぞれ自分で笛をつくり、ひとつひとつの音色もちがう。

メーヴェ
ナウシカの愛機。小型だが強力なエンジンを一機内蔵。重量12kgと非常に軽く、ナウシカは風に乗るように使う。凧などと呼ばれることもある。

●その他の用語編

風使い
風によって運ばれる腐海の瘴気や砂塵から人々を守るため、大気の流れや断層などを読みとれる能力を持つ者のこと。

風の谷
腐海周辺に位置する辺境諸国のひとつ。海から吹き抜ける風によって、かろうじて腐海の瘴気から守られている人口500人の小国。農業を営み、自給自足の生活を続けている。

酸の湖（さんのみずうみ）
強い酸でできた腐海の中にある湖。その酸のためカビすらも生えることはなく、瘴気マスクなしでも大気を呼吸できる。

城オジ
高齢と腐海からの瘴気の毒に身体を冒され、畑仕事ができなくなったため城につとめるようになった老人の事。

チコの実
風の谷でとれる気つけや非常食として使われる栄養価の高い果実。

トルメキア王国
腐海西方の一大勢力で"ヴ"を王とする大国。巨神兵を手に入れるためペジテ市を侵略。第四皇女クシャナを風の谷に送り、巨神兵を復活させ辺境諸国の征服をたくらむ。

火の7日間
伝説に伝えられる世界大戦のこと。かつて繁栄の極に達した人類が、巨神兵という超兵器を使用し世界が滅びた。その後、地球的規模で汚染がすすみ腐海が発生、その拡大とともに高度な文明を失った人類は黄昏期をむかえる。

腐海（ふかい）
世界戦争によって汚染された大地を、おおうように広がっていく菌類と巨大な蟲たちの棲む森。菌類の発する瘴気の毒は、人間をはじめとする動物や植物に有害で、命を奪う。標高100mを越えるところもあるが、その基部は清浄にして静寂な樹相林となり、汚染された大地を浄化している。ムシゴヤシは胞子を飛ばす腐海植物の一種。

ペジテ市
崩壊した宇宙船に寄生する町。工房都市とよばれ、宇宙船の残がいを削り、製品を生産して暮らしている。腐海を一掃するために復活させようとしていた巨神兵をトルメキア軍に奪われ、住民の大部分も虐殺されてしまった。

構成 永愛淳

NAUSICAÄ

P 26-27

ナウシカ情報あれこれ！

7,611名から選ばれたナウシカ・ガール

◆ナウシカ・ガールがタレントとしてデビュー！

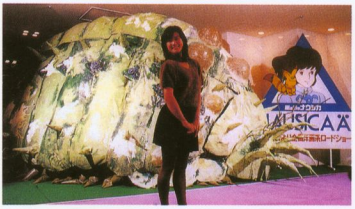
映画の公開にちなんで、ナウシカ・イメージ・ガールを募集したところ、全国から応募者は女人と7,611名にものぼりました。その中から最終審査まで残った23名の美女たち、選ばれた映画のシンボル・テーマ曲を歌えるとあってみんな大熱演！徳間書店の山下専務をはじめ、読売ユニワーイ事業局のオシマヤたちの前で、それぞれ得意の歌を披露、激戦の末、選ばれたラッキーガールは、東京・文京区の高校2年生・安田成美さん。身長165cmの長身で賢やかな彼女は、TVドラマにも出たことがあるだけに度胸も一番、堂々長演で審査員にうけたようです。早速、この映画のシンボル・テーマ曲「風の谷のナウシカ」で歌手としてデビュー、その後「青春共和国」という映画の主役にも決まって、タレントとして華やかなデビューを飾りました。

▲ナウシカ・ガール(左から中村優紀さん、由宗紀子さん、安田成美さん、浜見純子さん)

◆王蟲が町にやってきた！

映画の中の主人公ともいえる王蟲は、設定では30mの大きさ。この映画を制作した徳間書店と博報堂のスタッフは、なんとか王蟲を作りたいと考え、それを実行にうつしてしまったのです。制作は石友屋の工場。制作期間3日。完成品は全長6m、高さ3m、重さ250kgで、電動で目が光り、伸も動くというリアルなものでした。東京へ運ぶのも大変で、大型トラックにつんでノンストップで運べできました。この小型王蟲は宣伝期間中、あちこちに出没し、知らない人々をギャッとびわせて降参させていました。みなさんの中にも見た方がいらっしゃるかもしれませんね。

（写真右は王蟲と安田成美さん）



▲「ミュ・ナウシカ・ガール」に選ばれた安田成美さん

声優紹介

●ナウシカ役
島本須美

★「みんな、友達になって下さい。」

映画化が決まる前から「ぜひナウシカを演って欲しいので勉強しておいて…」なんてファンの方に言われていたんです。私も原作を読んで、もの凄いファンだったので、演じてみたいと思っていました。ですから、ナウシカに決定した時、「やっぱり」ってファンの方に言えてもらえて嬉しかったです。自然と、人と、全ての生き物に愛を捧げて頑張って行くナウシカを強く、そして優しく演じて、観てくれた人たちみんなが友達になってくれたらと思います。

●クロトワ役
家弓家正

★「とても楽しかった」

宮崎さんの作品に参加させていただくのはテレビシリーズの「未来少年コナン」のレア女役以来ですが、同じ「敵役」でも今回のクロトワという男は、レアに比べて精に力がみっていない……ともいうのでしょうか、愛するに値する生きているという感じです。野心は持っているようだけれども、決して一生懸命になることはない。この四人さんが持った魅力あるキャラクタ―は、演じていてとても楽しかったです。

●クシャナ役
榊原良子

★「いろんなメッセージがある…」

クシャナは、非常に力強くて強そうな感じに描かれたからも、女性的な面も持っています。また、冷静沈着で大人の女になる、という感じです。ですから、その強さと、落ち着いていながらも、戦闘の際の指行引き？熱神に燃え心の内を、前面に出すのではなく、隠蔽するように感じでもんえるよう演じたつもりです。

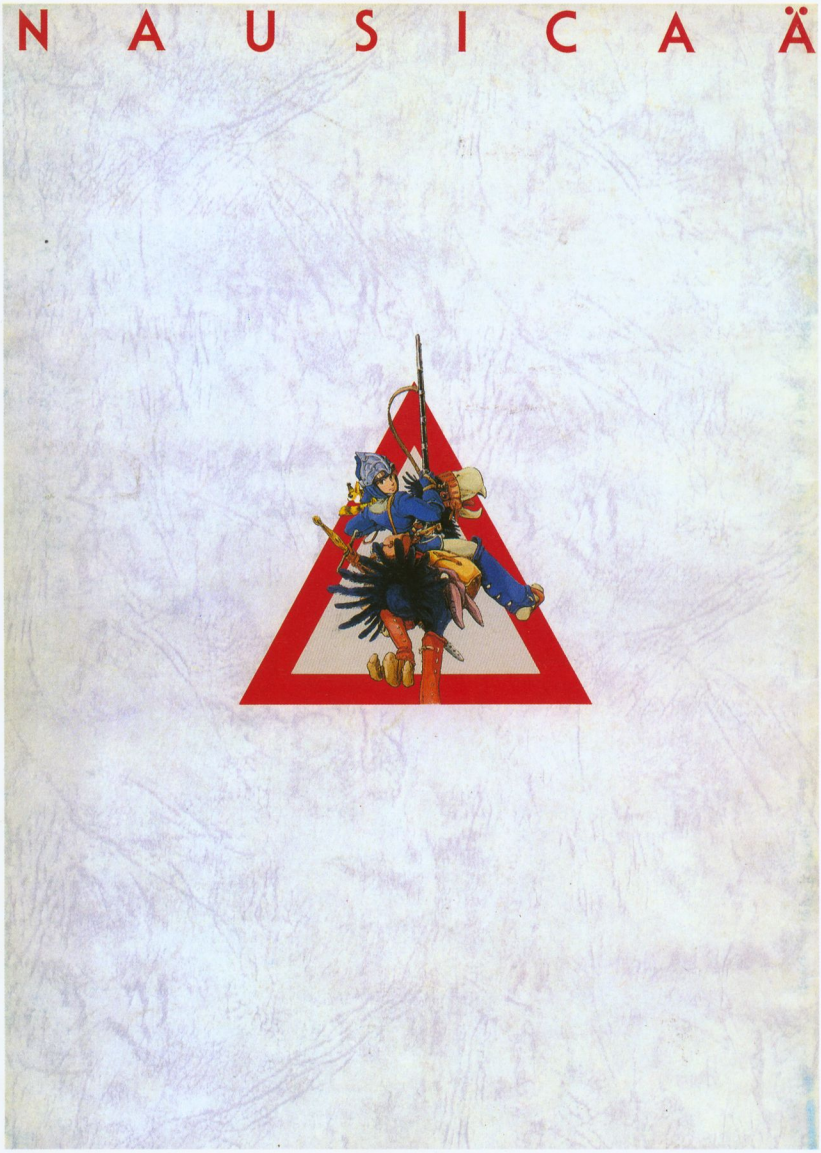
この映画には、自然を守るとか、いろんなメッセージが含まれていると思うので、たくさんの人に観てもらいたいです。

●キャスト

ナウシカ	島本須美
ジル	辻村真人
大ババ	京田尚子
コバ	神谷明彦
ミト	永井一郎
ゴル	宮内幸平
ギックリ	八奈見乗児
ニガー	矢田 稔
少女C・トエト	富田耕生子
少女A	雪谷尚子
少女B	青家愛子
少年A	坂本千夏
少年B	TARAKO
アスベル	松田洋治
ラスタル	富永みーな
ペジテ市長	寺田 誠
ラスタルの母	坪井章子
クシャナ	榊原良子
クロトワ	家弓家正
コマンドA	水島晋夫
ペジテ市民	中村武志
ペジテの少女	太田貴子
ペジテ市民	島田 敏
トルメキア兵	野村信夫
少年	仙道大子
トルメキア兵	大塚雅彦

●スタッフ

徳間書店・博報堂提携作品
製作
徳間 康快・角川 春樹・成子
企画
「風の谷のナウシカ」実行委員会
原作・監督・脚本
宮崎 駿
作画監督
高畑勲
美術監督
小林 七郎
色彩設計
保田 道世
撮影監督
奥井 敦
編集
金田 伊功
録音
斯波 重治
音響効果
笠松 広孝
音楽
久石 譲
作画チェック
福島 敦子
原画
宮崎 駿・高畑 勲・近藤 喜文・庵野 秀明・大塚 康生・小松 原一・佐藤 好春・山賀 博之・奥田 淳・中村 豊・大坪 浩・小西 賢一・川尻 善昭・黒田 勝弘・森 久司・中谷 誠一・山岸 良明・高坂 希太郎・金 斗鎮・金 東真・李 鍾吉・李 英一・金 容浩・金 世一・金 成日・金 東日・李 相国・李 泰・金 仁・金 容祐



裏表紙

original illustrations from

NAUSICAÄ

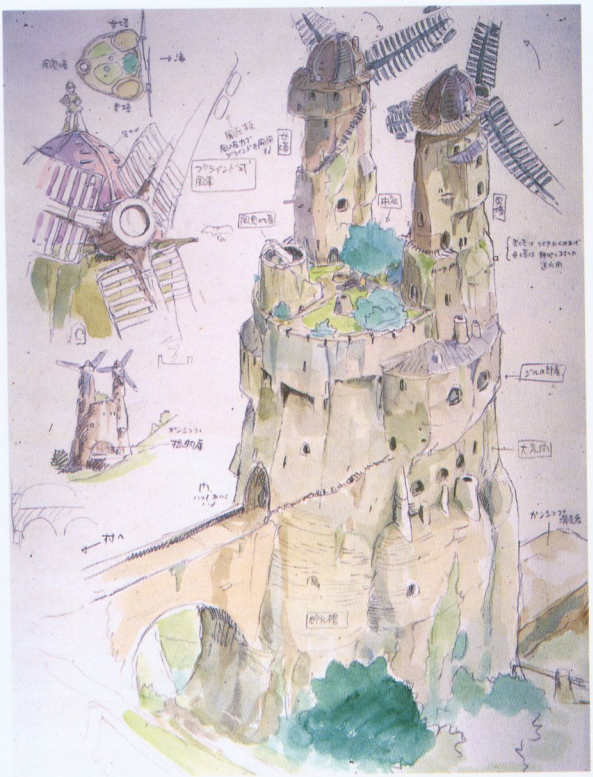
「風の谷のナウシカ」イラスト集

OPENING IMAGE BOARD

上は映画のオープニングのために描かれたイメージボード。絵コンテと同じように、ストーリーの流れを追った形になっている。この間に、次の頁で紹介するタペストリーがはさまって、一綴りの絵巻ができあがる。

右は映画の準備段階で描かれたナウシカのイメージボード。次の頁で紹介する風の谷のイメージボードともども、こうして実際に絵に描くことによって、大まかなイメージを捉えたり、膨らませたりするのに用いられる

NAUSICAÄ

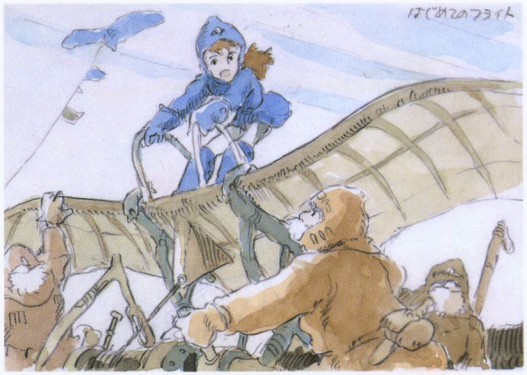


映画のために描かれた風の谷のイメージボードの一枚。ナウシカの住む館

オープニングのタペストリーをイメージして描かれたボード

同じくタペストリーのイメージボード

風の谷の全景を描いたイメージボード



original Illustrations from NAUSICAA
「風の谷のナウシカ」
オリジナル・イラスト

風の谷の ナウシカ
宮崎はやお

風の谷の ナウシカ
宮崎はやお

風の谷の ナウシカ
宮崎はやお

風の谷の ナウシカ
宮崎はやお

風の谷の ナウシカ
宮崎はやお

ナウシカ
宮崎はやお
1984 11.13

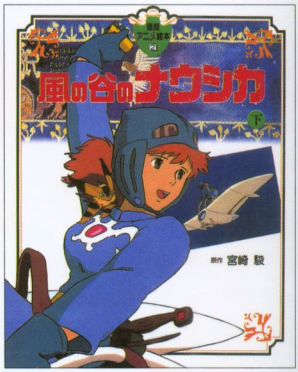
「風の谷のナウシカ」宮崎 駿 直筆色紙

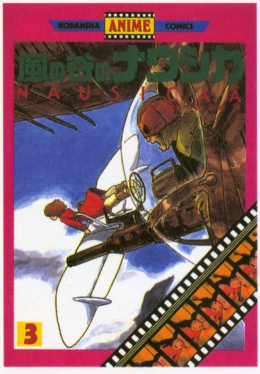
NAUSICAÄ

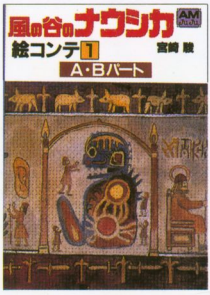
ここに紹介するのは宮崎駿が読者プレゼント用に描いたオリジナル色紙の数々である。月刊「アニメージュ」新年号の読者プレゼント等に用いられた。

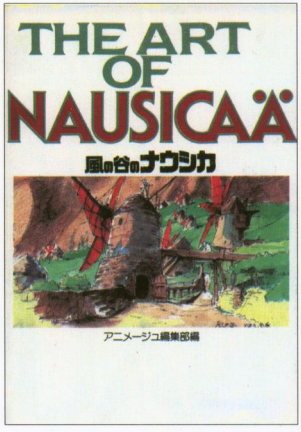
「風の谷のナウシカ」関連出版物

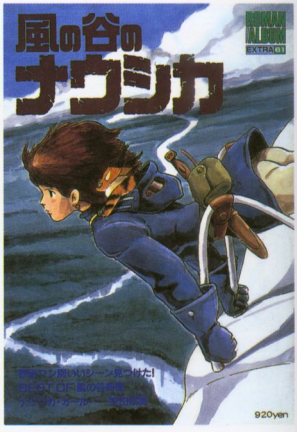
（上左）映画「風の谷のナウシカ」GUIDE BOOK
（上中）徳間アニメ絵本「風の谷のナウシカ　上」
（上右）徳間アニメ絵本「風の谷のナウシカ　下」
（2段目）アニメージュ コミックス スペシャル フィルムコミック「風の谷のナウシカ」（全4巻）
（3段目）講談社アニメコミックス「風の谷のナウシカ」（全4巻）









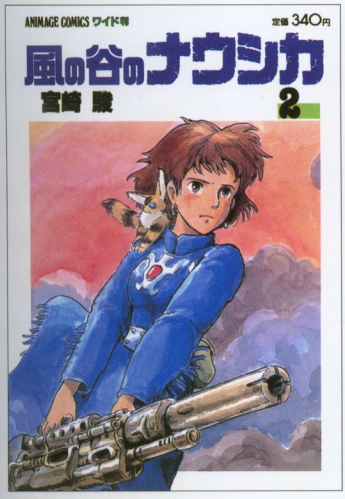


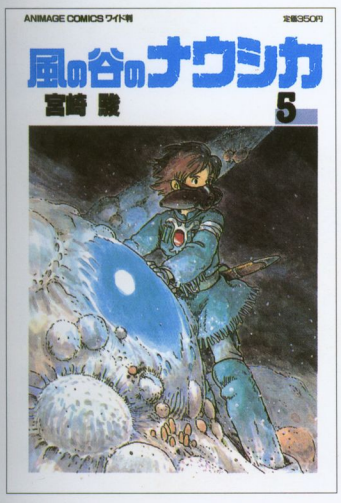
↑　左から「風の谷のナウシカ」絵コンテ集1 A・Bパート
「風の谷のナウシカ」絵コンテ集2 C・Dパート
→（左）THE ART OF 風の谷のナウシカ
→（右）ロマンアルバム「風の谷のナウシカ」

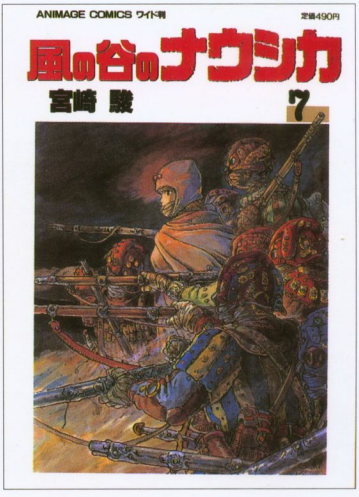
原作コミックス「風の谷のナウシカ」

アニメ化を考えずに開始した連載

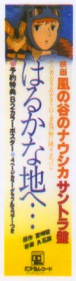
まんが「風の谷のナウシカ」は月刊「アニメージュ」誌上に1982年２月号から連載開始。その後、映画制作等のためにたびたび中断しながらも連載は10年以上にわたって続けられ、1994年12月号をもって完結した（右は連載第１回目のとびら）。その間、単行本コミックスとしては全７巻が刊行され、それぞれベストセラーを記録した。なお「風の谷のナウシカ」の単行本は、通常のコミックス単行本のサイズ（新書）よりふた周りほど大きなＢ５サイズで刊行された。





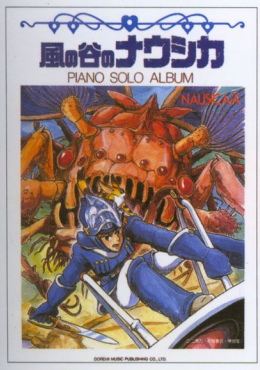


「風の谷のナウシカ」音盤／ＶＣ＆ＬＤ



（上左）イメージアルバム
「鳥の人…」（ＬＰ）
（上中）シンフォニー
「風の伝説」（ＬＰ）
（上右）サウンドトラック
「はるかな地へ…」（ＬＰ）
（左）「風の谷のナウシカ」
ドラマ編（ＬＰ）
※以上のＬＰは現在のところ全て廃盤。同じ内容のＣＤのみの発売となっています。
右は「風の谷のナウシカ」のＬＤ（レーザー・ディスク）とＶＣ（ビデオ・カセット）

上左からイメージアルバム、シンフォニー、オリジナルサウンドトラック（内容は同タイトルのＬＰに同じ）、ハイテックシリーズ（カセットとＣＤのみの発売）、ドラマ編のＣＤ、そして安田成美が歌ったイメージソングのＥＰ（シングル・レコード）

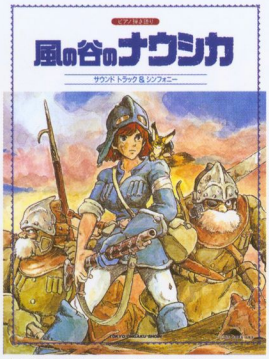


（上段左から順に）
・楽しいバイエル併用　ピアノ・ソロ・アルバム
・やさしいエレクトーン　ベスト・サウンド
・おかあさんとこどものやさしい連弾曲集④
・やさしいこどもの器楽合奏
（左）金管五重奏／ブラス・ファンタジア

やさしいピアノ・ピース

ブラスバンド「風の谷のナウシカ～鳥の人」

エレクトーン　サウンドトラック&シンフォニー



ピアノ弾き語り　サウンドトラック&シンフォニー

「風の谷のナウシカ」関連出版物リスト

●アニメージュ コミックス スペシャル

フィルムコミック風の谷のナウシカ①	690円	4-19-770101-2	徳間書店
フィルムコミック風の谷のナウシカ②	690円	4-19-770113-6	徳間書店
フィルムコミック風の谷のナウシカ③	690円	4-19-770114-4	徳間書店
フィルムコミック風の谷のナウシカ④	690円	4-19-770120-9	徳間書店

●アニメージュ コミックス ワイド版

風の谷のナウシカ①	340円	4-19-773581-2	徳間書店
風の谷のナウシカ②	340円	4-19-773582-0	徳間書店
風の谷のナウシカ③	340円	4-19-775514-7	徳間書店
風の谷のナウシカ④	340円	4-19-777551-2	徳間書店
風の谷のナウシカ⑤	350円	4-19-771061-5	徳間書店
風の谷のナウシカ⑥	380円	4-19-773120-5	徳間書店
風の谷のナウシカ⑦	490円	4-19-770025-3	徳間書店

●講談社アニメコミックス

風の谷のナウシカ1	（絶版）	講談社
風の谷のナウシカ2	（絶版）	講談社
風の谷のナウシカ3	（絶版）	講談社
風の谷のナウシカ4	（絶版）	講談社

●映画「風の谷のナウシカ」GUIDE BOOK（絶版）　徳間書店
●THE ART OF 風の谷のナウシカ（絶版）　徳間書店
●ロマンアルバム「風の谷のナウシカ」（絶版）　徳間書店
●徳間アニメ絵本　風の谷のナウシカ上 宮崎駿原作1550円 4-19-703624-8 徳間書店
　風の谷のナウシカ下 宮崎駿原作1550円 4-19-703625-6 徳間書店
●「風の谷のナウシカ」絵コンテ集 1／2　各390円　徳間書店

●おかあさんとこどものやさしい連弾曲集④	1030円	ドレミ楽譜出版社
●楽しいバイエル併用　ピアノ・ソロ・アルバム	1030円	ドレミ楽譜出版社
●やさしいエレクトーン　ベスト・サウンド	1030円	ドレミ楽譜出版社
●やさしいこどもの器楽合奏	1030円	ドレミ楽譜出版社
●金管五重奏／ブラス・ファンタジア	3000円	ドレミ楽譜出版社
●やさしいピアノ・ピース	520円	ヤマハミュージックメディア
●ブラスバンド「風の谷のナウシカ～鳥の人」	4635円	東京音楽書院
●エレクトーン サウンドトラック&シンフォニー	1545円	東京音楽書院
●ピアノ弾き語り サウンドトラック&シンフォニー	1545円	東京音楽書院

「風の谷のナウシカ」関連音盤 リスト

●「風の谷のナウシカ」イメージアルバム
LP（廃盤）　2348円／TAPE　2359円（'83.11.25発売）
CD　3008円（'85.6.25発売）
●シンフォニー「風の谷のナウシカ」
LP（廃盤）　2348円／TAPE　2359円（'84.2.25発売）
CD　3286円（'84.5.25発売）
●「風の谷のナウシカ」サウンドトラック
LP（廃盤）　2348円／TAPE　2359円（'84.3.25発売）
CD　3286円（'84.6.25発売）
●「風の谷のナウシカ」ドラマ編
LP（廃盤）　3800円／TAPE　3584円（'84.4.25発売）
CD　4511円（'89.2.25発売）
●「風の谷のナウシカ」イメージソング
EP（廃盤）　659円（'84.1.25発売）
SCD　937円（'88.3.25発売）
●「風の谷のナウシカ」ハイテックシリーズ
TAPE　2600円（'89.10.25発売）
CD　3000円（'89.10.25発売）
●「風の谷のナウシカ」ベストコレクション
CD　5068円（'86.11.25発売）

以上、発売は徳間ジャパンコミュニケーションズ
書籍、音盤とも価格は税込定価です

1983年7月号月刊「アニメージュ」車内吊り広告

1983年11月号月刊「アニメージュ」車内吊り広告

1984年2月号月刊「アニメージュ」車内吊り広告

1984年4月号月刊「アニメージュ」車内吊り広告

1984年8月号月刊「アニメージュ」車内吊り広告

1986年12月号月刊「アニメージュ」車内吊り広告

「風の谷のナウシカ」関連車内吊り広告

「風の谷のナウシカ」第一回製作会議用に作られた参考資料の表紙

「風の谷のナウシカ」制作／宣伝資料

解説・原口正宏

NAUSICAÄ

「風の谷のナウシカ」アニメ映画化会議資料（1）

1983年3月22日

劇場版「風の谷のナウシカ」発足の経緯と最初の展開案

本作は、宮崎駿が月刊「アニメージュ」（徳間書店刊）誌上に連載中だった同名マンガを原作とし、徳間書店が映画界進出の嚆矢（こうし）として初めて製作した長編映画作品である。その背景には、'80年代前半に加速していった出版界のクロスメディア指向と、'80～'83年頃にピークを迎えたアニメブームの存在が挙げられる。当時の「アニメージュ」編集長・尾形英夫、副編集長・鈴木敏夫らはそれまでの雑誌編集の枠を越え、自分たちの企画によるアニメ制作の実現に関心を抱いていた。だが、映画の企画成立には具体的な原作の存在が要となる。宮崎自身は「ナウシカ」をアニメ化前提のものとして描き始めたわけではなかったが、編集部側の心中には、連載開始時から"映像化のための原作"という意識が強く働いていたのである。ここでは、「アニメージュ」編集部が徳間書店上層部との間で行った「ナウシカ」映画化会議資料のうち、現存する最も古いもの（第2回打ち合わせ資料）を紹介する。

風の谷のナウシカ

アニメ映画化 第2回打合せ
'83.3.22
アニメージュ編集部

第3回 マーチャンダイジング　売れるメカ

第2回打ち合わせ資料表紙

2

CONTENTS

本日の打ち合わせは、原作・監督の宮崎駿氏が出席されます。そこで宮崎氏の考える①映画の内容②上映時期③上映時間④製作スケジュール⑤製作会社及びスタッフ――を中心に話を進めたいと思います。
尚、以下は、それぞれの項目に関し、編集部が日常的に宮崎氏と接触する中で、話しあって来た内容を参考資料的に記したものです。

I 映画の内容　P3
II 上映時期　P5
III 上映時間　P7
IV 製作スケジュール　P8
V 製作会社及びスタッフ　P9

社長の了解を得た。来週は トップのセレモニー

3

I 映画の内容

前提①
現在、原作の「ナウシカ」は、全5章くらいのうち、第2章の途中。完結すれば600ページ以上の大河マンガになる。だから、原作に忠実なストーリーによる映画作りは出来ない。（宮崎氏）

前提②
原作のキャラクター、舞台設定などは当然、使用する。しかし、原作を読んでいない観客にも充分に納得でき、たのしめるような映画にしなければならない。（宮崎氏）

前提③
「管理社会の窒息状況の中で自立の道をとざされ、過保護の中で神経症になっている若者たちに与える映画」――これは宮崎氏が以前から提唱している映画作りの基本姿勢。今回の劇場用「ナウシカ」も（自分の原作だから当然だが）"虫や草木を愛（め）ずる心優しき少女"を通して、観客に解放感、爽快感を与えるもの

連載中のナウシカ
連載の邪魔にならない → 長さの問題
2回ぐらいはこなせない　）→ 正道
映画と合わせながら　4

忠実に写すと
になるだろう。

第1案
ナウシカの幼少女時代の話。5歳のときより"風使い"としての訓練を受けはじめたナウシカが、風の谷の人々とのふれあい、不可能な生き物、王蟲（オーム）との奇跡的な出会いなどを通じて成長していく姿を描くもの。
（これは、以前、ビデオ化の話があったときの70分くらいの予定のもの）

第2案　◎ 大体のイメージは持っているけれど（宮崎氏）
現在、構想中。
第1案とのちがい。
Ⓐ 幼少女時代だと舞台がほとんど"風の谷"に限られてしまう。だから年齢は原作に近づけるか、原作くらいにしたほうがイイ。
Ⓑ 第1案だと登場メカが、ガンシップとメーヴェくらいしか出て来ない。もう少し登場させられるように舞台を拡げたほうがいい。

5

II 上映時期
84年春と夏のどちらがいいか？

★春がいいという積極的理由
新たな生命が芽吹くという"めばえ"の話なので、上映時期の季節として夏より"春"がふさわしい。

★夏がいいという積極的理由
① 製作スケジュールに少しゆとりができる。製作会社及びスタッフを決定し、準備期間を終えたのち、約9か月の実作業というのが、通常のアニメ映画のスケジュールなので、春だと日程的に少々きつくなる。また、この作品の場合、原作があるといっても、Iで記したように、新たな1本の"話作り"が必要になるので、通常よりも長い準備期間は必至。
② 夏休みは春休みにくらべて大量動員が見込める!!
アニメ映画の観客層の中心である中高生の休みが長い。

6

〈参考〉'84年春と夏に予想されるアニメ映画と外国の実写映画

'84年春　超時空要塞マクロス1
うる星やつら（キティ製作、東宝配給）
幻魔大戦2（予定、東映洋画配給）
クルール（米国のヒロイックファンタジーもの）

'84年夏　超時空要塞マクロス2
乱（黒沢明）
レイダース2（スピルバーグ）
トワイライト・ゾーン（スピルバーグ）

※ スターウォーズ4、007、スーパーマン4はいずれも85年夏の封切予定

製作→原さん（テレコム）
お膳立ては尾形さん。

7

III 上映時間
100分から110分

★ クラッシャージョウ	2：20
幻魔大戦	2：15
ヤマト完結編	2：40

以上が、この春のアニメ映画の上映時間だが、観客の反応を聞いてみると、いずれも「長すぎる」との反応。客観的にいって「2時間を超えたら、集中して見ていられない」（宮崎氏の話）のが、観客の通常の神経ではないか。

※ちなみに「カリオストロの城」「コブラ」は、いずれも1時間40分で1本立て興行。

8

IV 製作スケジュール
'84年春の場合（夏になると5か月ずれます）

	製作	宣伝
'83.4.23		武道館アニメGPで徳間社長が発表
5.1	主要スタッフ決定 ↑ 準備期間3か月 ●製作会社の決定 ●脚本・絵コンテ・設定作業	
7.1		「ナウシカ」総集編II、AM文庫「ホルス」「コナン」（いずれも宮崎氏が関わった作品）を刊行。
8.1	作画イン ↑ 作画期間6か月 ↓	
9.1		製作発表（徳間＋博報堂共同製作することを発表） ★全国各地で「カリ城」「コナン」「パンダコパンダ」etc 宮崎作品の上映会開催

9

'84.1.20	作画了 ↕ 音響	
2.20	納品	
3.10	公開	

※宣伝及び出版計画等に関しては、後日その為だけの会議を持つ。

V 製作会社とスタッフ
宮崎氏の第1案は、東京ムービー新社。但し以下の3条件がつきます。
①作画陣はテレコムの主要スタッフ全員
②録音は浦上靖夫（ハイジ・三千里）氏か、斯波重治（コナン）氏に依頼
③プロデューサーはテレコムの竹内孝次氏
第2案は日本アニメーション。条件はひとつです。プロデューサーを中島順三氏。スタッフは中島氏と相談の上決定。

アニメ映画化会議資料（2） 1983年5月頃

No. 1

CONTENTS

Ⅰ.「ナウシカ」映画化に至った経緯
Ⅱ.「ナウシカ」はどういう映画になるのか？
Ⅲ.観客には何を伝えるのか？
Ⅳ.スタッフ
Ⅴ.制作会社
Ⅵ.上映時間
Ⅶ.制作スケジュール
Ⅷ.動員目標
Ⅸ.同時期上映映画作品
（参考）「ナウシカ」関連他雑誌アンケート資料

No. 2

Ⅰ.「ナウシカ」映画化に至った経緯

★1981.7.9 徳間書店映像室会議に、AM編集部、宮崎駿監督によるアニメ映画案提出。（時期尚早で見送り）
★1981.12.10 AM編集部、アニメ映画化を目論見、「風の谷のナウシカ」連載開始！（82.2月号）
★1982.8.25 「風の谷のナウシカ」総集編才1巻を刊行→完売
★1983.3 徳間書店・博報堂の間で映画化決定

NAUSICAÄ

風の谷のナウシカ

原作　宮崎駿
企画・製作　徳間書店
博報堂
配給　東映
公開　~~'84年3月10日（土）~~
'84年春

No. 3

Ⅱ「ナウシカ」はどういう映画になるのか？

巨大産業文明崩壊後1,000年、地上は有毒の瘴気を発する巨大菌類の森・腐海（ふかい）におおわれていた。人類は再び絶滅の危機に瀕していたのだ。わずかに残された人々は、腐海周辺に点在し、それぞれの王国を築き暮らしていた。そのひとつが"風の谷"である。この物語は、その族長の娘ナウシカ（16才）が神聖な生き物王蟲（オーム）との奇跡的な出会いを通じて、人類のメシアたらんとする話である。

Ⅲ 観客には何を伝えるのか？

管理社会の窒息状況の中で、自立の道を閉ざされ、過保護の中で神経症になっている現代の若者たちに、心の解放感を与える。

No. 5

Ⅴ.制作会社

[redacted] トップクラフト [redacted]

Ⅵ.上映時間

[redacted] 110分（ヴィスタサイズ）
[redacted]ジュール及び予算の関係上

Ⅶ.製作スケジュール

6.1 — 7.31	準備（シナリオ・絵コンテ・スタッフ集め）
8.1 — 1.20（'84）	作画
1.21 — 2.19	アフレコ、ダビング
2.20	納品
3.10	公開

Ⅷ.動員目標

中・高生を主観客とした200万人

No. 6

Ⅸ.同時期上映映画作品

超時空要塞マクロス
うる星やつら
ドラえもん
東映まんが祭り
さよならジュピター
ウルール（米国、ヒロイック・ファンタジーもの）

No. 7

（参考）「ナウシカ」関連他雑誌アンケート資料

ぱふ、83.4月号
特集'82年まんがベストテン！
•長編部門 20位「ナウシカ」
（※1位「日出処の天子」山岸凉子）
•主演女優部門 3位「ナウシカ」
（※1位「音無響子」めぞん一刻 高橋留美子）

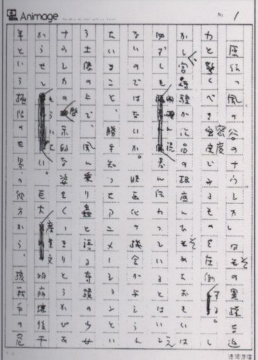
コミックボックス 83.4月号
'82年まんがベスト10
•長編部門 2位「ナウシカ」
（※1位「めぞん一刻」高橋留美子）
•ヒロイン部門 1位「ナウシカ」
•技能部門 2位「宮崎駿」
（※1位 内田善美）

スターログ 83.5月号
•長編コミック部門 1位「ナウシカ」
•アーチスト部門 1位「宮崎駿」

制作会社がトップクラフトに決定

第2回打ち合わせの後、徳間書店と博報堂の共同製作が正式に決まり、映画化はついに現実のものとなった。上は'83年5月頃にまとめられたと思われる会議資料である。スタジオジブリ設立以前にあたるこの作品では制作会社の選定も課題の一つであったが、この時期にはトップクラフトに決定している。

プロデューサーより　高畑 勲



右の文章はプレス・キット（'83年6月20日の記者発表で配布）に掲載されたもの。左はその直筆原稿である

原作「風の谷のナウシカ」はその異様な迫力と驚くべき密度でみるものを圧倒する。しかし、宮崎駿が作品の根底にひそめたおもいは必ずしも明確に読者に伝わっているとはいえないのではないか。映画化の機会が与えられたいまこそ、勝手知ったアニメーションという土俵の上で、風に乗り蟲と語る奇蹟の少女ナウシカの啓示的な姿をくっきりとうかびあがらせてもらいたい。巨大産業文明崩壊後千年という極限の世界の彼方から、核戦争の危機をはらみ、快適さのみを追い求めて資源浪費と自然破壊にあけくれる現代社会を鋭く照らし返してもらいたい。血湧き肉躍る「宮崎アニメ」の得意業（わざ）でファンを熱狂させつつ、原作ではまだ片鱗しかみせていない宮崎駿の思いのたけを徹底的にブチこんでもらいたい。――そういうねがいをいだいて、プロデューサーの経験をもたない素人同然の私があえてこの企画に参加させてもらうことになりました。

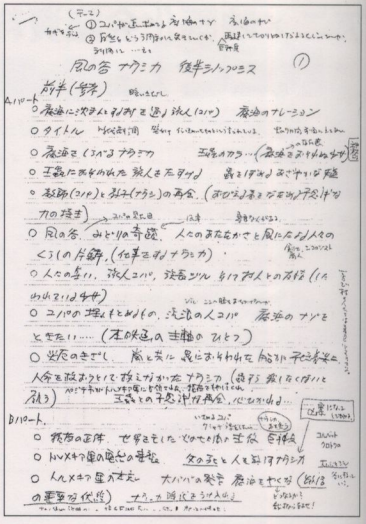
アニメーション映画はスタッフの力量とアンサンブルが大きく作品を左右します。現在までに決定している主要なスタッフは、いずれも数々の実績を誇るすぐれた才能の持ち主ばかりですが、宮崎作品を手がけたことはほとんどありません。あらたな才能と個性の出会いが火花を散らし、お互いの刺戟が相乗効果を生んで「風の谷のナウシカ」をさらにひとまわり大きく豊かなものにしてくれると確信しています。これから8か月間、本当に面白くて充実した作品作りを支えるために頑張りたいと思います。

「風の谷のナウシカ」後半シノップシス

1983年7月14日

マンガ化されていない後半部を含む映画用ストーリーの作成

膨大な量の、しかも連載中の原作を予定時間内にまとめるには、映画に向けた完全なストーリー再構成が必要とされた。特に後半部の展開はまだマンガにもなっていないため、一から創案しなければならなかった。当初、脚本に予定されていた伊藤和典は、5月末から6月中旬にかけて制作準備室に通い、宮崎のシノップシスをもとに、プロデューサーの高畑勲の意見もまじえながらストーリー作成に参画。クシャナの義手の設定など、独自のアイディアも加えつつ数十枚にわたるあら筋原稿を執筆した。だが、最終的には宮崎自身が第2次シノップシスを書き起こし、それに基づいて直接絵コンテ作業へと突入する結果となる。ここに紹介するのは、8月1日の作画イン を目前に控え、宮崎がまとめた後半シノップシスの最終バージョンである。



シノップシス直筆原稿の第1頁目

風の谷のナウシカ　後半シノップシス

前半（参考）

Aパート

○腐海に沈まんとする村を通る旅人(ユパ)
腐海のナレーション

○タイトル

○腐海をしらべるナウシカ
王蟲のカラ……（腐海をおそれぬ少女）

○王蟲におそわれた旅人をたすける
蟲をしずめるあざやかな手並み

○教師（ユパ）と教子（ナウシカ）の再会
（おびえる者をなだめる不思議な力の持ち主）

○風の谷、みどりの奇蹟、人々のあたたかさと風にたよる人々のくらしの片鱗
（仕事をするナウシカ）

○人々の集い、旅人ユパ、族長ジル、そして村人との友情（したわれている少女）

○ユパの探しもとめるもの、流浪の人ユパ　腐海のナゾをときたい……（本映画の主軸のひとつ）

○災厄のきざし　嵐と共に蟲におそわれた船が不時着炎上。人命を救おうとして救えなかったナウシカ（蟲すら殺したくないと願う）ペジテ市がトルメキア軍に占領された、積荷をもやしてくれ、王蟲との不思議な再会、心ひかれる……

Bパート

○積荷の正体、世界を亡ぼした火の七日間の主役、巨神兵

○トルメキア軍の突然の来襲　父の死と人を殺すナウシカ

○トルメキア軍の本意　大ババの発言
腐海をやくな（物語の重要な伏線）
ナウシカ降伏をうけ入れる

○トルメキア軍の活動　クシャナとクロトワ　人質の要求

○ナウシカの秘密の部屋を知るユパ
ナウシカの願い　その直観力（自然との親和力、そして「殺すな」……）

○ペジテへの飛行　ペジテ残党のガンシップの襲撃で壊滅するトルメキア編隊。空戦中のアスベルとのコンタクト（「殺すな」の第Ⅰ）　炎上する機より脱出する時、クシャナを救う（第Ⅱ）　城おじ達を救う（第Ⅲ）

○腐海、王蟲の湖にて、クシャナすらおびえた者と見るナウシカ（敵を憎まない者としての片鱗あらわれ始める）
王蟲とのコンタクト……　アスベルを救出にとんでいってしまうナウシカ

○アスベルを救おうとして、腐海の底に落下してしまうナウシカ　風の谷へもどるミト達（クシャナはミト達の捕虜となる）

以上前半

Cパート

○おさない頃、王蟲の子と出会った夢から腐海の底で目覚めるナウシカ。清浄な神秘的な空間

○アスベルとナウシカ　寡黙なナウシカ（あまりペラペラしゃべらん）　メーヴェをなおすアスベル。ナウシカ腐海の底のあり様に深い啓示を受ける

○ナウシカとアスベルのくいちがい
（巨神兵をめぐるトルメキアとペジテのちがいを云うアスベルと、両方とも同じだと云うナウシカ）　アスベルはよく判らないが、ナウシカの不思議さにかすかにひかれる。眠った二人、腐海の上空をとぶ無数の蟲の大群

○風の谷では　クシャナ戦死の報にクロトワ秘かによろこぶ。巨神兵を本国にもちかえらず、クシャナの遺志をつぐとかなんとか自分の私物にしようと考える。コルベットに再びペジテへ残りの兵力を集めるよう命令する。巨神兵の復活作業を壁の穴からうかがってユパ、その進み具合の早さにおどろく。ミトがひそかにもどったとの連絡くる

○酸の湖のかくれ家で、村人の主だった者、ユパ、ミト達、クシャナ、一刻も早く巨神兵を壊さないと大変な事になる。今は手ウスだ。蜂起にはガンシップが必要だが、ナウシカの捜索もしたい。村人は蜂起の準備にかかり、ミトとユパがガンシップで腐海へととび、クシャナは人質として役立つ時まで捕えておくこと　等、（手早く）クシャナとユパの短いやりとり（あの娘は蟲と話が出来るのか……云々）
かすかなクシャナの変化？

○ペジテへとぶ二人、腐海すれすれに……やがて腐海がきれると、胞子の雲の中に入る

○ペジテ、累々たる蟲の死骸　壊滅したトルメキア軍、炎上した街、横たわる王蟲の死骸　ぼう然となる二人　そこへ爆音　ペジテの残党の唯一のブリッグ

○ペジテの人々と……船内
アスベル、市長になんてことを、と詰めよる。ペジテ市の再建はこれじゃ出来ないと……　巨神兵は風の谷にあるのだと、市長達すでに（どうしたわけか）知っている。作戦の第2弾は発動したと。口をさしはさむ余地もなかった。ナウシカ、ガク然となる。市長達はじめてナウシカが風の谷の娘であることを知る。論争、巨神兵をうばいかえせば、すべてとりもどせるという市長　すべて亡びるというナウシカ。自分を行かせて、谷の者だけじゃなくトルメキア兵も死ぬ、私がやめさせるからとナウ

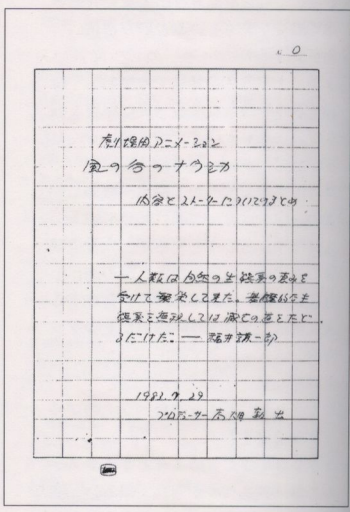
シカ。とめる事はもう出来ない、動きはじめてしまっているという市長。
ナウシカ呆然
○クシャナの逃亡を発見する城おじ　蜂起せざるを得なくなる（実は甲冑を残して、クシャナはまだ酸の湖にかくれていたのだが……酸の湖の辺）
○クロトワをおどろかす砲声　城おじ戦車の一台をうばって暴れ始めている。人質をひき出そうとするが、人質は城壁のカベ穴から逃れたあと酸の湖へ!!
村民いっせいに山をのぼる。奮戦する老人戦車　クロトワの眼前に立つクシャナ、ありゃ生きてた!!
Dパート
○コルベット　雲間を進むペジテのブリッグを発見する
ナウシカをなぐさめようとするラステルの母（アスベルが連れて来る）　突然はげしい衝撃、ブリッグの上におおいかぶさるコルベット。尻からワラワラと兵がとび移って来る。船内大混乱
アスベルと共に女達をはげまし　たてこもるナウシカ
○かけつけるユパとミト　コルベット応戦して来るがたちまち一撃でほうむるミト。ナウシカの信号で、ユパ乗り移って来る。すさまじい手練(てだれ)のユパ。ナウシカ、ユパに後をたくしてメーヴェでとび出す
○包囲された酸の湖の人々、ガンシップがもどるのを待つ。本国から大軍が来る、今の内に降伏せよ　というクシャナ。クロトワ、エッとなる。私の直属の第三軍がな……というクシャナ
○クロトワ　巨神兵の格納庫にもどる。まだ早すぎるという部下の言葉にかまわずのりこむクロトワ
○全力でとぶガンシップ（メーヴェをひいている）　腐海をきれる　大移動する王蟲の大群を見る。そして、酸の湖上をとぶ囮を。半殺しの王蟲の子　ナウシカ、すべてをミトにたくして、囮を殺すために空中へ　空中戦。囮をつんだペジテの飛行ボット、砂洲におちる　ひん死の王蟲の子　どうすることも出来ないナウシカ
○ミトのガンシップ、トルメキア軍と谷の人々との間に降りる
○ミト　ナウシカの心をクシャナに伝える。おしよせてくる王蟲、地平線に現われる。全員、船へ!!（たった一隻残ったバカガラスへ）　とたん、バカガラスが爆発し消えてしまう。谷の中から現われた巨神兵。クロトワである。クシャナ負傷する　クロトワのおしゃべり　うらみつらみや野心やら、俺様がトルメキア王国もきりしたがえてやるんだとか　まず蟲共を片づけてやるとか　その間にもクロトワのまわりで蛋白質が溶け始めている
○迫まる王蟲へ、ゆっくり進んでいく巨神兵。クシャナ、兵達　酸の湖の船へ逃げ出す。クロトワ　熱線を発射するとける王蟲　とける巨神兵　呆然と見守る人々やトルメキアの敗残兵の眼前で王蟲の波の中に巨神兵たおれていく
廃船のまわりは王蟲でうめつくされる。クロトワの最期、もうだめだ……
○湖に入ろうとしてもがき始める王蟲の子、とめるナウシカ　火傷を負う。ナウシカは見る。いつの間にか湖岸が王蟲の大群で埋めつくされているのを……。
（王蟲の子とナウシカの間の垣根がいつの間にかなくなっている）　王蟲の一匹が湖をおよぎ渡ろうとしてナウシカの眼前でとける。王蟲の群　全体が発狂して、湖に突入しようとする。
まって！　ナウシカ絶叫して　王蟲の群をとめる。ナウシカ　折しも到着したユパの乗るブリッグへ舞い上がっていく。ユパに王蟲の子をはこんでというナウシカ
○しずまりかえった酸の湖、中洲、降りているブリッグ。歩みよっていくナウシカと王蟲の子を呆然とみるペジテの人々。
○クシャナや村人　廃船からその風景を呆然と見る
王蟲の中におりるブリッグ
王蟲の子　群に帰る
○ナウシカ　王蟲の群の感謝を受ける。金色の野に降り立つ青き衣の人のように……
○ふしぎな感動に人々つつまれる。大ババとユパだけが古い言い伝えが本当だった事を知る
○王蟲の群　帰っていく
○大団円　クシャナ、やって来た大軍をひきつれてトルメキアへもどる
ナウシカ、腐海深部をたずねるユパと別れて谷へ…もどっていく

劇場用アニメーション「風の谷のナウシカ」内容とストーリーについてのまとめ

——人類は自然の生態系の恵みを受けて繁栄してきた。基礎的な生態系を無視しては滅亡の道をたどるだけだ。——

福井謙一郎

1983年7月29日　プロデューサー高畑勲



劇場用アニメーションと
風の谷のナウシカ
内容とストーリーについてのまとめ

——人類は自然の生態系の恵みを受けて繁栄してきた。基礎的な生態系を無視しては滅亡の道をたどるだけだ。——福井謙一郎

1983.7.29
プロデューサー高畑勲

ストーリーの骨格

地球上で栄華を誇った巨大産業文明は「火の７日間」とよばれる大戦争で潰滅し、地表のほとんどが有機物質とセラミックの廃棄物に覆われ、人々は汚染のさほどではない土地に点在してそれぞれ王国を築き、過去の遺物にたよって細々と暮すようになった。

不毛の地と化した大陸には新しい生態系が発生しはじめた。腐海とよばれるこの新しい世界は巨大な蟲類がすむ、有毒の瘴気を発する菌類の広大な森林となった。

——それからおよそ1000年、かつて自然を征服し繁栄を誇った人類は、いま腐海に征服されようとしていた。もはや人類の滅亡への歩みをとどめることは不可能なのであろうか。

腐海にほど近く、過去の遺物を掘り出し再生させることで生きのびてきた工房都市国家ペジテは、この危機感から腐海を蟲もろとも焼き払うべく「巨神兵」をよみがえらせようとしていた。

「巨神兵」とは何か。それはかの「火の７日間」に活躍し、遂には人類を破滅の淵へと追いやったバイオテクノロジーのおとし子、巨大な怪物兵である。

一方、周辺諸国を次々と侵略併呑し、強大な軍事国家に成長したトルメキア王国は、過去の繁栄を築いた祖先にならって、「王道楽土」の建設をスローガンに、残り少い地上の資源を独占し、再び自然の征服者たらんとして新たな軍事行動を開始していた。王国のねらいは、ペジテを攻略し「巨神兵」とその復活の技術を手中に収めることであった。

このペジテから腐海をへだてたところに、不毛の砂漠と海にはさまれて、さながら「みどりの奇蹟」とでもよびたいような平和な谷がひとすじきざまれていた。

人口わずかに500人の小国「風の谷」である。風車をまわし、畑を耕し、牛を飼い、まるで「火の７日間」も知らず、災厄の魔手からのがれたまま5000年来変ることなく暮しつづけて来たかのようにみえるこの谷も、実は海からの風によってかろうじて瘴気からまもられているにすぎず、人々の細心の努力の手が止まればたちまち腐海にのみこまれてしまう運命なのだ。

この物語は、ある風の強い夜、「風の谷」に轟音がとどろき、突然蟲や胞子をぴっしりたからせた巨大な輸送機が畑の真ん中に墜落することからはじまる。トルメキア軍に追われたペジテの船である。乗っていたペジテの人々は救助活動も空しく全滅し、成長をはじめたばかりの「巨神兵」だけがのこされた。胞子を焼き、蟲を森にかえし、「巨神兵」を焼く間もあらばこそ、たちまち追撃して来たトルメキア軍に「風の谷」は占領されてしまう。トルメキア軍は「風の谷」を新たな基地とし、「巨神兵」をこの地でよみがえらせようというのだ。

族長を殺害され、その娘を人質として連れ去られた谷の人々は、「巨神兵」復活をはばむためにも、トルメキア軍に対し蜂起を企て、砂漠の酸の湖のほとりに埋まっている宇宙船の残骸にたてこもる。

一方、ペジテの生き残りの市民たちは、巨大な蟲「王蟲」の子を囮に、怒り狂った王蟲の大群を暴走させてトルメキア軍を潰滅させはじめた。「風の谷」の人々がトルメキア軍に包囲され、「巨神兵」によるおどしをうけているころ、王蟲の大群はすでに酸の湖に向かっていた。

暴走する王蟲の大群の前に敵も味方もない。しかもそのまま進めば、王蟲の群はあの美しい「風の谷」をも蹂躙してしまうことは明白だった。情況は絶望的だ。またしても繰り返された人間の愚行！王蟲の群をおしとどめることなど誰に出来ようか。「巨神兵」ならば可能だというのか。そもそも「腐海」とは、「王蟲」とは、ただ人類に敵意をもち、復讐し、人類を滅亡の淵へと追い立てるだけの存在なのか。自然を敵にまわし、瘴気のもとなる有毒物質を作りまき散らしたのはほかならぬ人類の方ではなかったのか。王蟲たちは16箇の眼を怒りの紅玉（ルビー）に燃やし、人を、戦車を、ガンシップを、宇宙船を蹴散らし踏みにじり、喰い破って進むだろう。たわわに実るぶどう畑を麦畑を牧草地を、つつましい家々を風車を、潰し倒し掘り返し進み進んでみずからを海へ溺れさせるまで止まりはしないだろう。

奇蹟の少女ナウシカ

絶望した人々の眼前で、しかし、驀進して来た王蟲の群はしずかに、しずかにとまった。奇蹟が起きたのだ。王蟲たちのとりまく酸の湖の中洲にひとり、瀕死の王蟲の子を抱擁し、真っ青な王蟲の体液を全身に浴びて立つ少女の姿があった。「風の谷」の族長の娘ナウシカである。

かつても今も鳥のように風にのってとびまわり、働き者で人にやさしい族長の娘、谷の人々に心から慕われていたナウシカ。おそれず腐海に出入りし、蟲笛ひとつで翅蟲たちを誘導してみせた不思議な少女。

腐海を美しいと感じ、人々の忌み嫌う王蟲の姿を「なんて立派な王蟲」と仰ぎみる心をもつナウシカ。森の仲間を殺されて猛り狂う王蟲を光弾だけでなだめてしまう少女。この少女にだけは王蟲も心を開いて森に迎え入れるかのようだ。

しかし父を殺された時、そのナウシカが怒りに我を忘れ、トルメキア兵にとびかかって刺し貫く。自分のはげしい憎しみと怒りをおそろしいものと感じ、同時に王蟲のあの怒り、あの心をおのれの心と重ね合わせて共感するナウシカ。

ナウシカは秘密の地下室でひそかに腐海の植物を栽培していた。植物群は瘴気を発することもなく清浄に咲き誇った。汚れているのは土壌であって植物ではない。ナウシカは腐海には人智の及ばない

深い謎がかくされていることを直観する。

トルメキア軍の人質となり空中でペジテの奇襲をうけたとき、敵の指揮官であるトルメキア王女クシャナでさえ救ってしまうナウシカ。奇襲の張本人アスベルをも腐海の底におりてまで救出しようとするのだ。

腐海の底でナウシカがみたものは、瘴気もなく水はあくまで澄み、浄化され石化した巨木が列柱のごとく立ち並ぶ荘厳静謐の世界だった。そこには不思議なやすらぎさえあった。感動のあまり茫然と立ちつくすナウシカ。

腐海こそは大いなる自然の自浄作用が生みだした神秘の森であり、王蟲はその神聖な守り手ではないのか。ナウシカは腐海の底の姿から深い啓示を受けたのだった。

ナウシカはペジテの人々の無謀な作戦を知ったとき、あまりのことに言葉を失った。ナウシカはとらわれていたペジテの船から身をおどらせメーヴェに乗ってこの作戦を阻止し、人々を避難させるためにとび立った。

しかし時すでに遅く、ナウシカの努力はむなしかった。王蟲の大群は人々に迫り、盲いの如く突き進む猛り狂った王蟲たちをどうすることが出来よう。いかにナウシカでも、すでに心を交わせられる状態ではなかった。

人々も、風の谷も、そして王蟲たちももう救えない。ナウシカの絶望は深い。

あとはもうこの瀕死の王蟲の子を安楽に死なせることくらいしかナウシカにやれることは残されていなかった。しかし、ナウシカには射てない。したい寄って来る王蟲の子の瞳をみて、ナウシカは頽れ、ただ王蟲の子と共にいて涙の国に入るしかなかった。

王蟲の子の様子にふと見上げたナウシカの眼に映ったのは、酸の湖の対岸に並ぶ王蟲の大群だった。王蟲は方向を変えたのだ。そしてこの岸に集まって来たのだ。

いまや王蟲の子は王蟲たちに返され、ナウシカをたたえる王蟲たちは無数の触手でナウシカを空中に支えあげた。それはさながら金色に波うつ豊饒の海にひとり髪なびかせて立つ、かの伝説上の「青き衣の聖者」の姿であった。

——そなたたちを青き清浄の地へ導く者があらわれたのだ。
木々を愛で、虫と語り、風をまねく鳥の人……
その者青き衣をまといて金色の野に降りたつべし。

人々はナウシカのおかげで危機をすくわれ、自然の偉大な作用に気付きはじめた。しかし、人類すべてがほんとうに自然と合一して、つつましくとも心豊かな生活をはじめるのはいったいいつの日のことになるのだろうか。

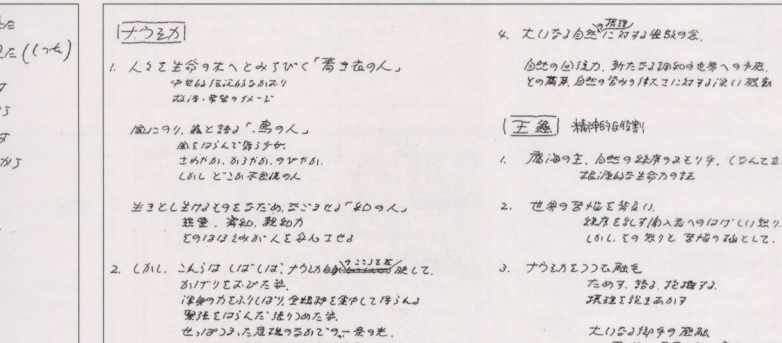
「風の谷のナウシカ」の特徴素描

◎諸作との共通点

1.ＳＦファンタジー。不思議な世界の構築。特異な風俗、コスチューム。
2.人類の運命をかけた正邪善悪の闘争。
3.少年少女の活躍。
4.様々な飛行メカと巨大メカ（みかけ上の類似）。

◎それに対応する「風の谷のナウシカ」の新鮮さ

1.スペースオペラでなく、あくまで地球上の問題を扱う。ＳＦ風でなくむしろ中世的ファンタジーを感じさせる側面をもつ。
2.エコロジカル・テーマを正面にうちだす現代性。環境汚染・自然破壊・エネルギー浪費等、現代社会の大問題とまともに対応することによる話題性の豊富さ（観客層の拡大）。
3.主人公（ナウシカ）は、「正義のためには闘いをも辞さず」の（事実上）好戦的な闘士型ヒーローではない。現実を越えてその先を見透す澄んだ眼の持主。殺さず、救い、なだめ、つつみ、宥和する心で勝つ。
誓（まなじり）を決して立つ美形ではなく、軽々と風に乗り、しなやかな身のこなしの少女。攻めるのでなく、まず受け入れる。
4.メーヴェの軽快さ。ガンシップ・コルベット・バカガラス・飛行ガメ等々、特徴ある宮崎メカ。巨大メカ的な王蟲・巨神兵はいずれも無機的な道具ではなく、心や意志をもち、その象徴的な意味付けが作品内容と重要なかかわりをもつ。



「風の谷のナウシカ」では映画の制作に先駆けてイメージ・アルバムが作られた。上はその際に宮崎駿が書いた音楽イメージ。書かれた時期はまだ作画作業に入る前で、音楽を担当した久石譲と宮崎駿の顔合わせもこのときが初めてだった

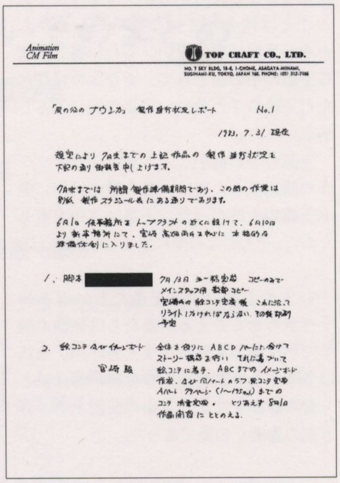
こちらは映画の劇伴（ＢＧＭ）用に高畑勲が書いた音楽イメージ。もともとはイメージ・アルバム用に宮崎駿が書いたもので、それを高畑勲が劇伴作曲の際に改めて書き直している

「風の谷のナウシカ」音楽イメージ

「風の谷のナウシカ」製作進行状況レポート

「ナウシカ」の本格的な制作が開始された'83年以降、現場である(株)トップクラフトでは、プロダクション・マネージャー酒井登によって月ごとの製作進行状況レポートが作成された。ここでは'83年11月末に提出されたNo. 5まで、現存するレポートのすべてを紹介する。各時期におけるスタッフの参集状況、パート別の作業進行など本作の制作経過を具体的に知ることのできる貴重な資料である。なお、制作デスク格のスタッフが進行状況レポートを作成するこの慣習は、制作現場がスタジオジブリへと変わった「天空の城ラピュタ」以降も連綿と受け継がれていくことになる。

「風の谷のナウシカ」製作進行状況レポートNo.1


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

「風の谷のナウシカ」 製作進行状況レポート No.1

1983. 7. 31 現在

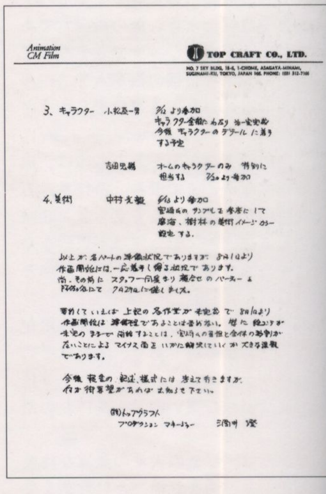
規定により 7月末までの 上記作品の 製作進行状況を下記の通り 御報告申し上げます。

7月末までは 所謂 製作準備期間であり、この間の作業は別紙 製作スケジュール表にある通りであります。

6月1日 仮事務所をトップクラフトの近くに設けて、6月10日より 新事務所にて、宮崎 高畑両氏を中心に 本格的な準備体制に入りました。

1、脚本 [redacted] 7月13日 第一稿完成 コピーのみで メインスタッフ用 数部コピー 宮崎氏の絵コンテ完成後 これに沿って リライトしなければならない。その後印刷予定

2. 絵コンテ及びイメージボード 宮崎駿 全体を便りに ABCD パートに分けて ストーリー構成を行い それに基づいて 絵コンテに着手。ABCまでの イメージボード作成。及び 同パートのラフ絵コンテ完成 Aパート クアページ (1～175カット) までの コンテ清書完成。 とりあえず 8月1日 作画開始にととのえる。


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

3、キャラクター 小松原一男 7/12 より参加 キャラクター全般にわたり 第一案完成 今後 キャラクターの デテール に着手する予定

吉田忠勝 オームのキャラクターのみ 特別に 担当する 7/20 より参加

4、美術 中村光毅 6/13 より参加 宮崎氏の サンプルを参考にして 腐海、樹林の美術イメージ カラー 設定する。

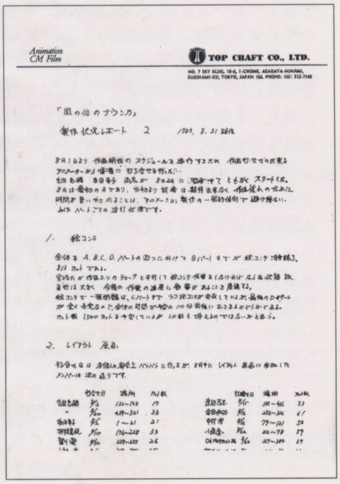
以上が 各パートの準備状況でありますが 8月1日より 作画開始には、一応着手し得る状況であります。尚、その前に スタッフ一同集まり 顔合せ の パーティーを 阿佐ヶ谷にて 7月29日に催しました。

要約していえば 上記の各作業が 未完成で 8月1日より 作画開始は 漸進的であることは否めない。特に 絵コンテが 未完のままで 開始することは、宮崎氏の負担と全体の影響が ないことによる マイナス面を いかに解決していくか 大きな課題 であります。

今後 報告の 記述、様式には 考えて行きますが、何か御要望があれば お知らせ下さい。

(株)トップクラフト
プロダクション マネージャー 酒井 登

「風の谷のナウシカ」製作進行状況レポートNo.2


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

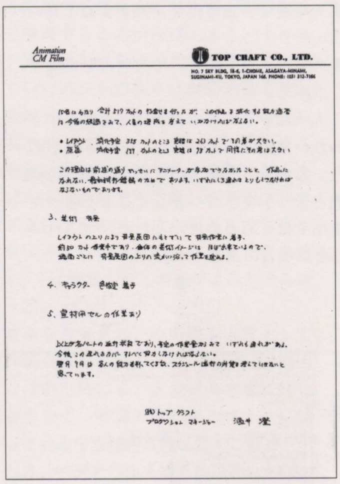
「風の谷のナウシカ」

製作状況レポート 2 1983, 8. 31 現在

8月1日より 作画開始の スケジュールを 進行するため 作監打合せの出来る アニメーターから 順番に 打ち合せを行った。

1、絵コンテ

2、レイアウト 原画


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

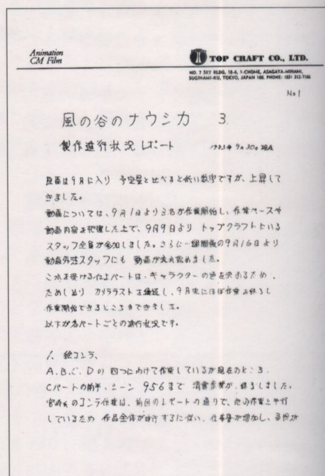
3、美術 背景

4、キャラクター 色指定 着手

以上が各パートの進行状況であり、予定の作業量からみて いずれも遅れがある。

(株)トップクラフト
プロダクション マネージャー 酒井 登

「風の谷のナウシカ」製作進行状況レポートNo.3


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

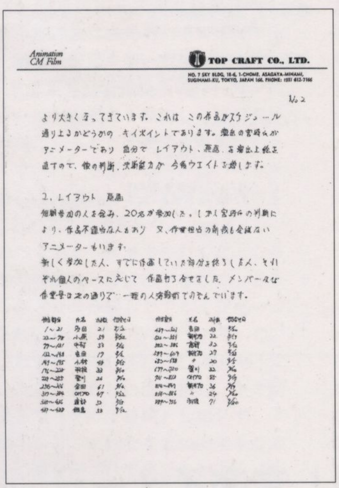
No 1

風の谷のナウシカ 3

製作進行状況 レポート 1983年 9月 30日 現在

原画は 9月に入り 予定量と比べると低い数字ですが、上昇してきました。
動画については、9月1日より 3名が作業開始し、作業ペースや 動画内容を把握した上で、9月9日より トップクラフトにいる スタッフ全員が参加しました。さらに一週間後の9月16日より 動画外注スタッフにも 動画が流れ始めました。
これを受ける仕上パートは、キャラクターの色を決めるため、ためし塗り カメラテストを繰返し、9月末にほぼ作業を終了し 作業開始できるところまできました。
以下が各パートごとの進行状況です。

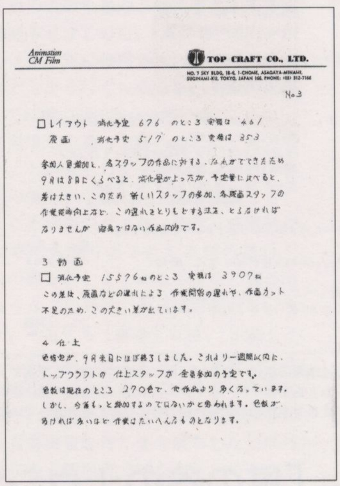
1、絵コンテ、
A、B、C、Dの 四つに分けて作業しているが現在のところ、Cパートの前半、シーン 956まで 清書作業が 終了しました。
宮崎氏のコンテ作業は、前回のレポートの通りで、他の作業と平行 しているため 作品全体が進行するに従い、仕事量が増加し、負担が


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.2

より大きくなってきています。これは この作品がスケジュール 通り上るかどうかの キイポイントであります。監督の宮崎氏が アニメーターであり 自分で レイアウト、原画、を 演出上 修正 直すので、彼の判断、決断能力が 今後ウエイトを増します。

2、レイアウト 原画
短期参加の人を含み、20名が参加した。しかし宮崎氏の判断により、作品不適当な人もあり 又、作業担当の新成も余裕ない アニメーターもいます。
新しく参加した人、すでに作画していた部分を終了した人、それぞれ個人のペースに応じて 作画打ち合せをしました。メンバー及び 作業量は次の通りで


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

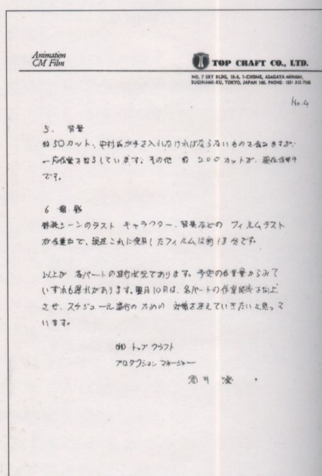
No.3

□レイアウト 消化予定 676 のところ 実積は 461
原画 消化予定 517 のところ 実積は 353

参加人員増加と、各スタッフの作品に対する、なれができたため 9月は 8月にくらべると、消化量が上ったが、予定量に比べると、差は大きい。このため 新しいスタッフの参加、各原画スタッフの 作業能率向上など、この遅れをとりもどす方法、をとらなければ なりませんが 容易ではない作品内容です。

3 動画
□ 消化予定 15576枚のところ 実積は 3907枚
この差は、原画などの遅れによる 作業開始の遅れや、作画カット 不足のため、この大きい差が出ています。

4 仕上
色指定が、9月末日にほぼ終了しました。これより一週間以内に、トップクラフトの 仕上スタッフが 全員参加の予定です。
色数は現在のところ 270色で、他作品より 多くなっています。しかし、今後もっと増加するのではないかと思われます。色数が 多ければ多いほど 作業はたいへんなものとなります。


Animation CM Film
TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.4

5、背景
約50カット、中村氏が手を入れなければならないものを含みますが、一応作業を終了しています。その他 約200カットが、現在作業中 です。

6 撮影
特殊シーンのテスト キャラクター、背景などの フィルムテスト が作業中で、現在これに使用したフィルムは約18分です。

以上が 各パートの進行状況であります。予定の作業量からみて いずれも遅れがあります。翌月10月は、各パートの作業能率を向上 させ、スケジュール遂行の ための 対策を考えていきたいと思って います。

(株) トップクラフト
プロダクション マネージャー
酒井 登

Animation CM Film　**TOP CRAFT CO., LTD.**
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166, PHONE: (03) 312-7166

1

「風の谷のナウシカ」製作状況レポート　No.4
1983年10月31日現在

10月中に 開始予定であった本番撮影が、2週間程の遅れではありますが、11月2日開始となり やっと全パートが 作業することになります。しかし作業ペースは 上がらず、特に原画スタッフは 作品内容に慣れてきたにもかかわらず、内容の難かしさが、増してきて、能率の向上が、あまりありません。
以下が各パートごとの進行状況です。

1. 絵コンテ
A.B.C.D.パートのうち Dパートの半分まで 完成終了し、ラフは あと50カット ほどのこすのみとなりました。コンテを終了し最後の 作画打ち合せを行うべく ラストスパートに入ったところです。宮崎監督本人は、ラスト パートの構想が 出来ていますが、完成日程が 本人は不明であると語っており、不安を残しています。最近は 11月10日 完了の予定でおりましたが、11月中旬には完成するのではないかと 推測しています。

Animation CM Film　**TOP CRAFT CO., LTD.**
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166, PHONE: (03) 312-7166

2

2. 原画
10月上旬に 1名 10月下旬に 3名が 新しく参加し 短期参加の人を含み 原画スタッフ数が 24名となりました。しかし作業が進めば進むほど 作品内容の難かしさにぶつかり スタート時よりペースダウンしてしまった スタッフがいますので、下記のとおり レイアウトは、先月より 87カット多くなりましたが、逆に原画は 50カット少なくなってしまいました。従って レイアウトの上昇能率に希望をたくして、以下のパートに 好影響を及ぼすことを 祈り且つ そのように努力をいたす 所存です。

□レイアウト

	8月	9月	10月
月間作業量	263	198	385
作業累計	263	461	846
作業予定累計	358	676	1008

□原画

	8月	9月	10月
月間作業量	98	255	203
作業累計	98	353	556
作業予定累計	177	517	846

Animation CM Film　**TOP CRAFT CO., LTD.**
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166, PHONE: (03) 312-7166

3

レイアウトと 原画を 総合的に見ると、先月より少し作業量が上がったことになりますが、今年中に 終了させるべき 全体スケジュールから見ると より大きな遅れとなってきています。作業の能率は 現在の手持ちカットを終了次第 全員でDパートにかかるため ひとりひとりの 持ち分が少なくなり カットわけが 難かしいことと、この作品に参加できる 能力のある人が 見つかりにくいことにより、人海戦術も 難しくなってきました。いずれにせよ この遅れを とりもどすのに 翌月11月は 今まで以上の方法を とらなければなりません。
現在までの 原画メンバー 及び作業量は 別紙のとおりです。

3 動画
□ 消化予定 29,999枚のところ 実績は 11,431枚
個人個人を 考えるとの宮の難しさのため 予想より少なく 又、なかなかペースもあがりませんが、作業可能な 外注スタッフは 余っています。これは原画の 作業量が 上がらないため、出すカットが不足していることによります。尚、消化予定枚数は 推定であり、全枚数が 60000枚を 越すかどうか 現時点では 明らかではありません。

Animation CM Film　**TOP CRAFT CO., LTD.**
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166, PHONE: (03) 312-7166

4

4 仕上
□ 消化予定量 22,580枚 のところ 実績は 4869枚
上記の動画と同様で 年末年始の外注出し 態勢が 整っていない 現状であるのに、ほとんど外注出しできない状態です。消化予定枚数は 動画と同様 推定です。

5 背景
□レイアウトチェックOK 背景渡し　811カット
・〈保留（Cパート）　163カット〉
・背景作業中　658カット
・背景上がり 未監督チェック　60カット
・完成 背景　151カット（予定量 749カット）
予定量に対する大きな遅れは、他パートと同じく レイアウト 原画パート の遅れのため、背景渡しの レイアウトが少ないことと、微妙な色あわせであるため 全体の統一をとりにくく 描き直しが多いなど、内容の難かしさにより 実績が上がらないといった理由になります。
現在のところ Cパートは 保留となっていますが、11月4日には すべて作業に入り、11月3日 作画監督(A.Bパート)の 前半と中盤が 上がりはじめますので 実績の急上昇を 期待していますが、やはり 今までの 遅れを 一度にとりもどすことは難かしい 状態となっています。

Animation CM Film　**TOP CRAFT CO., LTD.**
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166, PHONE: (03) 312-7166

5

6. 撮影
予定より 170日遅れ 11月2日より作業開始しますが、撮影以前の レイアウト 原画 をはじめとする 各パートの遅れのため スタート時の フル回転は できない状態です。

以上が 各パートごとの進行状況です。全体の予定と 実績の 比較は 別紙グラフを 参照して下さい。翌月11月は特に レイアウト 原画の 作業能率を 向上させることが一番大きな問題です。要は 宮崎作品の「風の谷のナウシカ」の 要求する 作品意の レベルが非常に 高く、これに 応えるスタッフが不在であり、もしこれを実現するためには 時間と予算の余裕がなければ 不可能といえるのではないかと 思います。一応 金田 中村 鍋島 友永 等 現在の日本のアニメーターの中で 優秀といわれる人たちが、参加しているにもかかわらず、宮の要求する内容を 絵にすることに 悪戦苦斗しているのが 現状です。先日のレポートにも述べましたが、宮崎氏がアニメーターであり、且つ 演出である ということにより 彼がチェックで 自ら絵を直す というやり方である ので スケジュールの余裕がなければ この作品自体 困難なものといわざるを得ません。しかし ここでチェックの厳しさを ひかえるように 宮崎氏に 指示することは 宮崎作品の 否定ともなり そのジレンマ

Animation CM Film　**TOP CRAFT CO., LTD.**
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166, PHONE: (03) 312-7166

6

の中に 私達スタッフがある という以外ありません。そのスケジュール 遅延の 原因が分っているだけに 大変難しく スタッフは 精神的な 意欲を もえたたせて 今後がんばる だけしか 道は ありません。
何か よき助言が 御有りましたら お願い致します。

トップクラフト
酒井 [illegible]

カットふりわけ表

Aパート

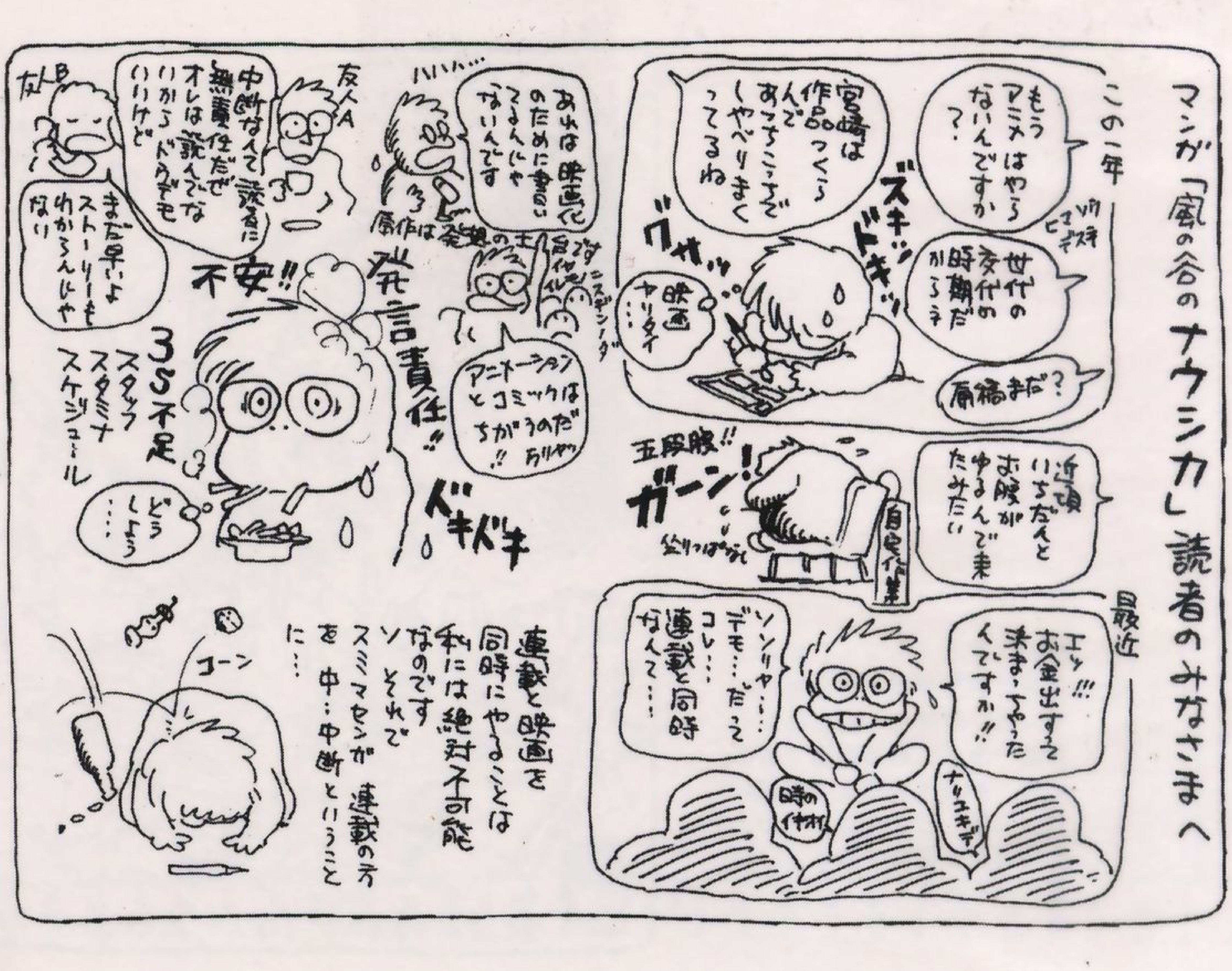
担当部分	氏名	カット数	締切日
1〜21	香田	21	3/2
22〜78	小原	57	3/22
79〜131	中村	53	3/16
132〜148	富田	17	3/2
149〜195	小林	45	3/25
196〜228	羽根	33	3/16
229〜255	賀川	26	3/16
256〜316	金田	61	3/16
317〜384	オープロ	67	3/22

Bパート

担当部分	氏名	カット数	締切日
385〜436	渡部	53	9/5
437〜488	鍋島	53	9/2
489〜521	富田	25	8/16
内 510〜520	新井プロ	8	9/6
522〜551	新井プロ	22	9/9
552〜586	高野	32	9/2
587〜609	新井プロ	27	9/3
610〜698	新井プロ	20	9/6
699〜730	賀川	32	9/10
731〜813	オープロ	74	9/7
内	富田	11	

Cパート

担当部分	氏名	カット数	締切日
814〜849	新井プロ	36	9/9
850〜858	丹内	9	9/1
859〜863	高田	5	9/7
864〜886	新井プロ	24	9/12
887〜956	羽根	71	9/6
957〜978	[illegible]	22	[illegible]
979〜1025	才田	47	9/6
1026〜1095	丹内	[illegible]	9/6
1096〜1105	前田	10	9/25
1106〜1127	新井プロ	22	9/6
1130〜1135	新井プロ	6	9/6



月刊「アニメージュ」'83年７月号に掲載された宮崎駿による「ナウシカ」連載中断のお詫びマンガ。ファンは誰しもつかの間の別れだと思っていたのだが……（42ページへ続く）

Animation CM Film

TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.1

「風の谷のナウシカ」製作状況レポート No.5

1983年11月30日現在

2月末まで、残すところ 約100日となりました。各パートの進行状況は、予定量より遅れており、追込みを掛けるべく、宮崎の要求する 作品の質のレベルに 悪戦苦斗の毎日であります。

レイアウト	62% 完了
原画	55.4% 完了
動画	43.1% 完了
仕上	22.0% 完了
背景	24.3% 完了
撮影	11.4% 完了

（要点）

詳細は、各パートごとに 後で述べますが、上記の数字からみて 残すところ 3ヶ月しかありません。しかし 作業の上りは 宮崎のチェックにより左右されますので、ナウシカ委員会にお願い致したい事は、封切に 間に合わせる為に、宮崎氏に スケジュールと予算とスタッフの限界があることを アドバイスされることを希望致します。

Animation CM Film

TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.2

宮崎監督のもとで、私ども全スタッフは 全力で作品の完成に協力いたしますが、宮崎のやりかたで スケジュールはいかようにもなるということです。作品の質を落すと端的に いうのでなく、封切りの限界内に ベストをつくしたい。その限界を知った上で作業を進めたいという事です。

① 各パートが すべて予定より遅れている。
② 金田、中村 両氏をはじめ 多くの者が 作品の難しさから 残業を余儀なくされている。
（予算の前借り支払うが……）
③ これから残りに 作業する Dパートは 大変難しく、スケジュール 通りあげることが、さらに難しくなる。
④ 宮崎は チェックのポイントを重点的にして 細部は 切りすてなければならないのではないか？ 時間的制約のために……。

Animation CM Film

TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.3

7. 絵コンテ

11月21日 Dパート完了により、すべての絵コンテが完了いたしたことになりました。

パート	シーン	カット数	タイム(秒)	分 秒
Aパート	1〜383	383	1571.5	26分 11.5秒
Bパート	384〜813	430	1826.0	30分 26.0秒
Cパート	814〜1135	322	1586.5	26分 26.5秒
Dパート	1136〜1553	427	1842.0	30分 42.0秒
合計	1538	1562	6826秒	113分 46.0秒

完作画の時、この時間がふえないとすれば、従ってオープニング エンディングを 加えると 115分 程度の長さの作品になるかも知れません。又、編集カットにより 110分におさまるかも知れません。

Animation CM Film

TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.4

2. レイアウト 原画

Ⓐ レイアウト 月間 147カット 累計 993カット上り 62%
Ⓑ 原画 月間 386カット 累計 886カット上り 55.4%

予定の年内完成は あと1ヶ月のみで、この数字からみて、不可能でありますが、今後 日本出勤を 絵コンテを終えた宮崎氏が レイアウトに集中することにより 量的アップを 図りたい。
しかし Dパートの絵コンテにみられるごとく 複雑で 難しい戦斗シーンの連続であり 容易ではない。

3. 動画

累計消化枚数 20,879枚
累計消化カット数 689カット 43.1%

レイアウト、原画の遅れは、動画の外注受け入れ体制が ありながら、スムースに 仕事が流れていかなく 残念であります。

Animation CM Film

TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.5

4. 仕上

累計消化枚数 9,831枚
累計消化カット数 352カット 22%

これも 外注へ作業が 流れ始めていますが 色指定等の問題もあり、この解決で、動画と平行するように 予定をたてていきます。
当初と違って、キャラクターにすべて影(シャドー)がつき作業を複雑 かつ 難しくしてしまった。

5. 背景

累計消化カット数 389カット 24.3%
ただし 実際は 500カットほど 上っているが 宮崎チェックで リテイク etc があります。

Animation CM Film

TOP CRAFT CO., LTD.
NO. 7 SKY BLDG, 18-6, 1-CHOME, ASAGAYA-MINAMI, SUGINAMI-KU, TOKYO, JAPAN 166. PHONE: (03) 312-7166

No.6

6. 撮影

累計消化カット数、182カット 11.4%

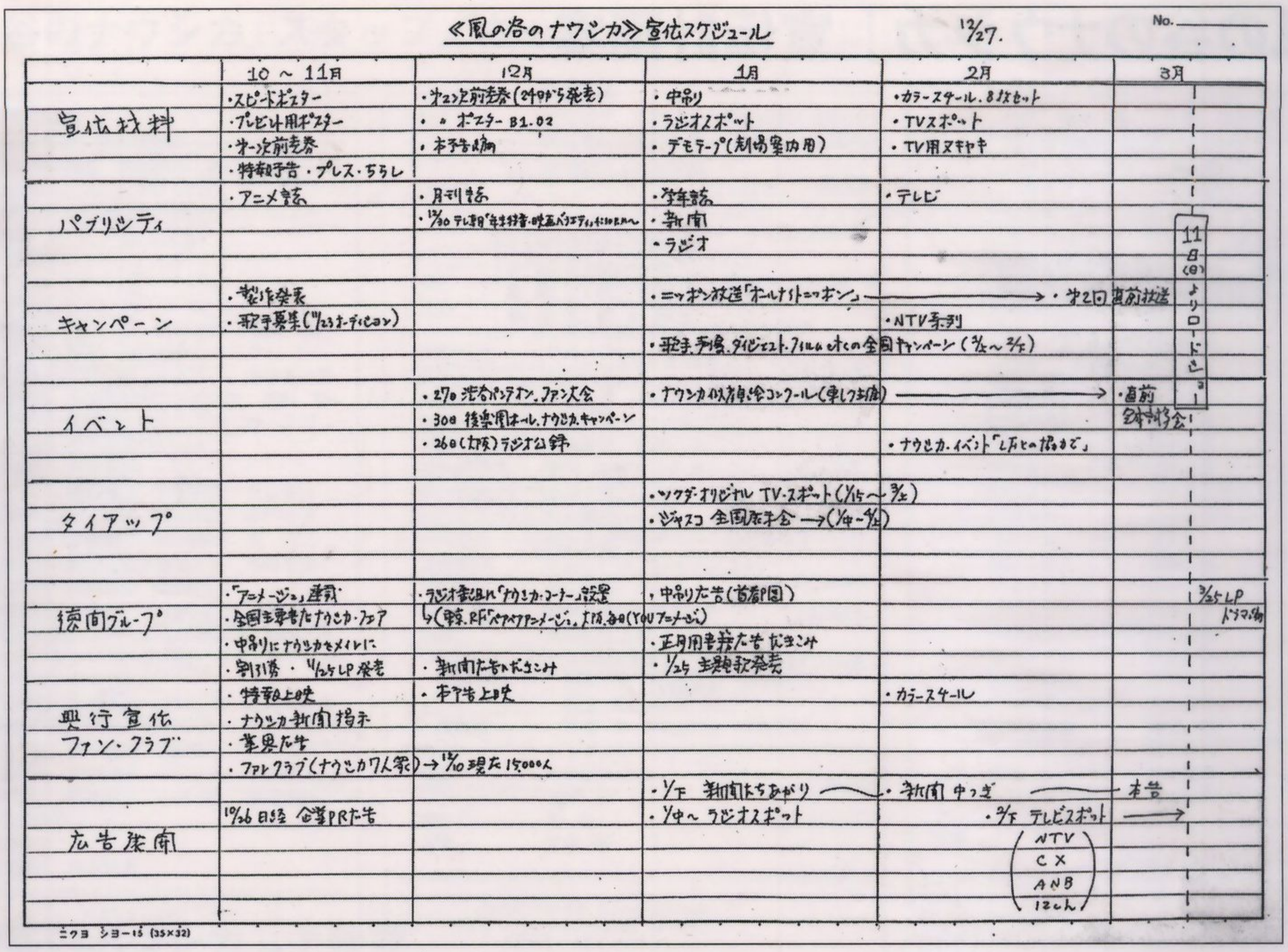
流れ作業の 最終段階である撮影は 前述の作業の流れ(上り)が悪く、これさえ改善されれば、外注等で カバーし得るのですが……。
この中より 予告編使用の為 相当のメジャーに ラッシュが残っています。

7. 予告篇

作業段階は 前パートに集中して 撮影が 11.4% しか上って いませんので その範囲で予告篇 第一作のラッシュを メジャーにて編集中であります。第二作は全体から構成するように努力したいと思います。

トップクラフト
酒井 澄

月刊「アニメージュ」'83年9月号に再度掲載されたお詫びマンガ。今度は中断ではなく休載、まさに最後通牒である。以後、'84年8月号までの実に12か月間、ファンはナウシカとの再会を渇望することになるのだった

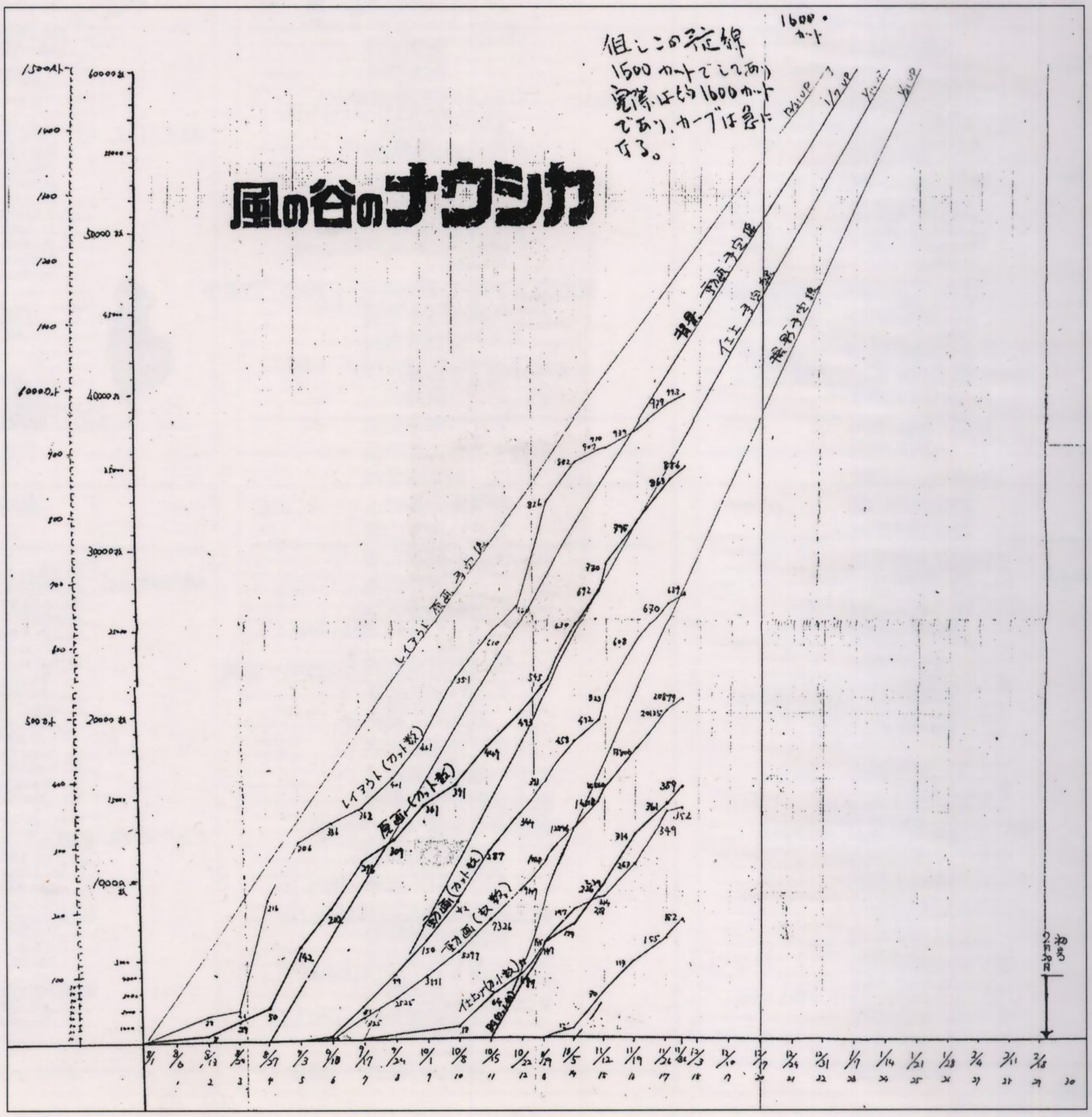


《風の谷のナウシカ》宣伝スケジュール　12/27.　No.

	10～11月	12月	1月	2月	3月
宣伝材料	・スピードポスター ・プレビュー用ポスター ・ザーン定前売券 ・特報予告・プレス・ちらし	・ザーン定前売券(24日から発売) ・〃 ポスター B1.B2 ・本予告編	・中吊り ・ラジオスポット ・デモテープ(制作室内用)	・カラースチール.8枚セット ・TVスポット ・TV用スキャキ	
パブリシティ	・アニメ誌	・月刊誌 ・12/30 テレ朝「年末特番・映画バラエティ」に10分出る	・学年誌 ・新聞 ・ラジオ	・テレビ	11日(日)より ロードショー
キャンペーン	・製作発表 ・歌手募集(11/23オーディション)		・ニッポン放送「オールナイトニッポン」→ ・歌手,予場,ダイジェスト,フィルムetcの全国キャンペーン(3/上～3/下)	・第2回 直前放送 ・NTV系列	
イベント		・27日 渋谷パンテオン,ファン大会 ・30日 後楽園ホール,ナウシカ,キャンペーン ・26日(大阪)ラジオ公録	・ナウシカ似顔絵コンクール(東レ)→ ・ナウシカ・イベント「上野の森まで」		・直前 全国特別会
タイアップ			・ソクダ・オリジナルTV・スポット(1/15～3/上) ・ジャスコ 全国販売会→(1/中～4/上)		
徳間グループ	・「アニメージュ」連載 ・全国主要書店ナウシカ・フェア ・中吊りにナウシカをメインに ・割引券・4/25 LP発売	・ラジオ番組「ナウシカ・コーナー」設置 ↳(東京,RF「ベアベアアニメージュ」,大阪,名古屋(YOU アニメージュ) ・新聞広告ハガキこみ	・中吊り広告(首都圏) ・正月用書籍広告 ハガキこみ ・1/25 主題歌発売		3/25 LP ドラマ編
興行宣伝	・特報上映	・本予告上映		・カラースチール	
ファン・クラブ	・ナウシカ新聞掲示 ・業界広告 ・ファンクラブ(ナウシカ7人衆)→12/10現在15,000人				
広告宣伝	10/26 日経 企業PR広告		・1/下 新聞広告あがり ・1/中～ ラジオスポット	・新聞 中つぎ ・2/下 テレビスポット(NTV, CX, ANB, 12ch)	本番

ニクヨ ショー15 (35×32)

「風の谷のナウシカ」広告宣伝スケジュール



製作進行グラフ

左頁上の「製作状況レポートNo.5」に掲載されたパート別進行グラフ。予定線と実際の進行状況との落差をご覧いただきたい。制作デスクの血の気の引く音が聞こえてくるようだ。しかも、グラフの上端にはさらに救いのないコメントが!!

「風の谷のナウシカ」宣伝計画案

NAUSICAÄ

風の谷のナウシカ

&

名探偵ホームズ

青い紅玉の巻／海底の財宝の巻

宣伝会議資料

東映株式会社
(株)メイジャー

PLUS R-4178　Better Business Communication

No.1

★公開日　3月11日(日)春休み全国一斉ロードショー

★公開劇場　渋谷東急／新宿東急／新宿東映パラス／池袋東急／丸の内東映パラス／相鉄国際／川崎グランド

★上映時間　※ナウシカ 1:56”　ホームズ 46”

日・祝及び3/21～4/5まで連日	ホームズ		11:10	2:25	5:40
	ナウシカ	9:00	12:15	3:30	6:40
平日	ホームズ		11:10	2:25	5:40
	ナウシカ		12:15	3:30	6:40

★料金

当日	前売り	割引き
大人 1500円	1200円	200円引き
大学 1300円	1000円	100円引き
高校 1200円		
中学 1100円		
小人 900円		

※三種類前売り券あり

★初日イベント

★初日プレゼント　今のところ、特に考えてはいません。

★W・W・F募金について　世界動物愛護協会の推せんをもらうため、劇場に、パンダの募金箱を上映中設置してもらうよう要請があります。

PLUS R-4178　Better Business Communication

No.2

★宣材について
《風の谷のナウシカ》

種類	サイズ	備考	
スピードポスター	B全		
プレゼントポスター	B2	宮崎イラスト(前売り用)	
半裁ポスター Ⓐ	〃	王蟲とナウシカ	
B全ポスター Ⓐ	B全	〃	
半裁ポスター Ⓑ	B2	空をとぶナウシカ(メイン)	ホームズ入り
プレス			
チラシ Ⓐ	B5		〃
〃 Ⓑ	〃		〃
前売券 Ⓐ			
〃 Ⓑ			ホームズ入り
中吊り	B3		〃
カラースチール		カラー8枚1セット	
モノクロスチール			
モノクロキャビネ			
割引券	しおり型	徳間販売用(500万枚)	
劇場用デモテープ			ホームズ入り

・特報　(スチール構成)　約1分
・予告
・TVスポット　Ⓐ 30”　ナウシカをメインとしたもの
　　　　　　　Ⓑ 15”　ホームズをメインとしたもの
・ラジオスポット　20”
・抜き焼き　約10分　(素VIDEO)　ナウシカ6分 ホームズ4分

☆《名探偵ホームズ》

ポスター	B2	
カラースチール		4枚1セット
モノクロスチール		
モノクロキャビネ		

本編製作スケジュール　2/19～22 アフレコ → 2/27～29 ダビング → 3/6 0号、3/7 初号

PLUS R-4178　Better Business Communication

No.3

I.《風の谷のナウシカ》について―。

✪《風の谷のナウシカ》とは?

★その成り立ち―　「ルパン三世・カリオストロの城」や「未来少年コナン」などの演出家 宮崎駿の原作を映画化したもの。

もともとは月刊アニメ誌「アニメージュ」に連載されていたもの(現在は休載中)で、映画化にあたり脚本・監督も宮崎が担当。

徳間書店と博報堂が製作、東映が配給するものである。

★その内容―　人類の最終戦争勃発後、1000年後の地球を舞台にしたSF未来ドラマである。

有毒ガスにおおわれ滅亡しつつある地球の 失われゆく自然や生物のために、やさしい心と至純の愛と勇気で地球を守りぬこうという少女ナウシカの心あふれるドラマである。

★そのスタッフ―　プロデューサーを担当しているのは「太陽の王子・ホルスの大冒険」「アルプスの少女ハイジ」「じゃりン子チエ」などで知られた演出家 高畑勲、初のプロデュース作品である。
作画監督として「わが青春のアルカディア」「銀河鉄道999」の小松原一男、美術監督には「ガンダム」「イデオン」「クラッシャージョウ」の中村光毅という日本アニメ界の超一流スタッフぞろいである。

★その魅力は―　"宇宙での戦い"、"日常生活ごっこ"、ひとといえる今までのアニメのパターンとは全くちがう新しいテーマ内容、設定をもったのが「ナウシカ」であり、主人公が女性というのも、アクションものとしては珍しい。
そして最大の魅力は 地球を、自然を、生きものすべてを愛し守るために自分を忘れ、力の限りをつくす少女の愛の姿である。
それに加えて 特異なメカ、キャラ(王蟲・巨神兵 他)の楽しさと エキサイティングなドラマ展開である。

PLUS R-4178　Better Business Communication

No.4

描かれるドラマのスピード感、画面と中身の密度の濃さ、空中戦の迫力、ラストのたたみかけるクライマックス、愛と感動、どれをとっても最高級の出来上りが予測される。

おそらくこの映画を見た人たちは、心から満足して、いい映画、楽しい映画を見たと感じるにちがいない。
なぜなら それだけの要素が十分に入って(嫌いがなく)いるからである。宮崎駿の作った作品は、ゼッタイに観客を裏切らないことで定評がある!

★宣伝ポイントは―

① アニメの歴史をかき換えるといっても過言ではない 10年に1度の傑作の誕生!(「ルパン三世・カリオストロの城」の宮崎駿 原作・脚本・監督)
② 輝くばかりのやさしさと感動につつまれた心あたたまるドラマ!
③ そして、全編 胸おどるスピード感と(ナウシカのメーヴェを中心とした)ダイナミックなスケールで展開される鮮烈のスペクタクル・ロマン!
④ 作品の密度の濃さ、場面の迫力(空中戦、王蟲や巨神兵の登場シーンなど)。他のアニメに比べ、モブ・シーンの緻密さ、絵の動きが抜群。
⑤ 想像を絶したメカ群の登場。バカガラス、コルベットなどの飛行機のふしぎな迫力と魅力はファンを唸らせる。
⑥ アニメ界最高のスタッフの結集。
⑦ そしていちばんの魅力は、少女ナウシカの胸うつ愛と勇気と可憐さと、その活躍のすばらしさ!

PLUS R-4178　Better Business Communication

No.5

★コピーについて

ポスター用 →　少女の愛が奇跡を呼んだ。

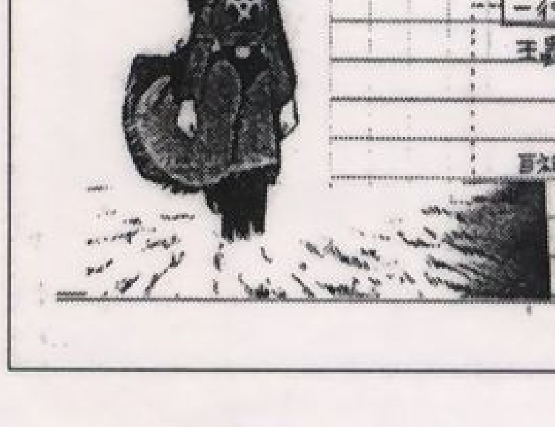
新聞のメイン用 →　アニメ史を変える鮮烈のスペクタクル・ロマン!

TVスポットのメイン用 →　王蟲が怒ると世界は滅びる…
飛べ、ナウシカ! 愛と勇気を胸に…

輝くばかりのやさしさと感動にあふれた
10年に一度の傑作の誕生です。

★ターゲットについて

メイン・ターゲットは 従来のアニメファンの中核をなす中・高・大の男女です。
ナウシカ・ファンはどちらかというと男7:女3のようですが、この作品のもつイメージから、どうしても男性の方が多くなるでしょう。少女が活躍するというのは、どうしても男性好みになりがちですが、愛と感動とやさしさのイメージづけによって女性層もひきつけたいと考えています。
また、併映の「名探偵ホームズ」は、老若男女だれでも楽しめるものから、アニメ映画を大人の層まで引き上げるチャンスともみて、これも狙っています。



一行メモ
王蟲(オーム)とは=腐海の主ともいうべき巨大な蟲。地球上の腐海の住人と思われる蟲。怒ると14の眼が赤くなり体当りで地響きをおこす。
巨神兵(きょしんへい)=セラミックと金属タンパクの肉体をもつ人類の究極兵器。その力は口からはく光線によって地上を焼きつくす。
メーヴェ=ナウシカの乗るひとり乗りの凧型ジェット機。

No.16

★キャンペーン&イベント

① 全国各地キャンペーン
3/12　東京・渋谷パンテオン「ファン大会」
3/11　札幌
3/9　福岡
3/6～10　名古屋
3/4　大阪
（安田成美、島本須美 他／又、福岡は上映会のみ）

② ヤマハ・ホール「太陽の王子・ホルスの大冒険」試写
3/6の読売新聞でよびかけ 10円チャリティ上映会を実施
当日は「ナウシカ/ホームズ」のダイジェスト版上映、前売券発売を行います。
とき:3月30日(土) 午後2時～
ところ:ヤマハ・ホール

③ ナウシカ・ひなまつり
とき:3月3日(土) 11:00～5:00
ところ:新宿ステーションスクエア/新宿アルタ 1F
ゲスト:安田成美 島本須美 水島裕 井上和彦 三ッ矢雄二 吉田理保子 戸田恵子 森名晴子 榊原良子 他
内容:・ラジオ日本「ペアペア・アニメージュ」の公録
・サイン会
・アニメ・イントロ・クイズ
・パネル展
・王蟲のパレード
・的あてゲーム　etc.

自由参加:入場無料
告知は 主にラジオ日本、新聞広告 アニメージュ

No.17

④ ナウシカ/ホームズ 公開記念
春のアニメ市
とき:3月4日(日) 1:30～3:30
ところ:新宿住友ビル
ゲスト:安田成美、島本須美、榊原良子、田中真弓、森名晴子
内容:・ナウシカ/ホームズ オン・ステージ
歌の披露 声優あいさつ、オークション
抽せん会
・ファンによる物々交換会
・お遊びコーナー じゃんけん大会
・発売

主催:東映
後援:ニッポン放送
協力:徳間書店/博報堂

告知:ニッポン放送のヤング番組でよびかけ
新聞広告 3/2付の朝日、サンケイ紙上

招待人員:3000名
ナウシカ・ワッペンを配布入場券とする。

⑤ キャラクター似顔絵コンクール(主催:東映とクリエーション)
3/未までにハガキで応募させる
優秀作2名
佳作10名
入賞200名(公開中、作品を劇場に展示)

⑥ 完成披露特別試写会
とき:3月8日(木) 6:00開場 6:30開映
ところ:渋谷東急
又、当日あいさつ

No.18

★徳間書店キャンペーン

① 文庫本のオビ広告/ちらし
② 全国主要書店における「ナウシカ/ホームズ」フェア開催
③ しおり型割引券の配布(500万枚)
④ 中吊り広告(東京・名古屋・大阪を中心に)
1/中 15000枚
2/中 20000枚
⑤ ラジオキャンペーンで情報コーナー設置
東京・ラジオ日本「ペアペア・アニメージュ」毎月～金 22:10～15
大阪・毎日放送「ユウ・アニメージュ」
⑥ ファン・イベント
12/26 大阪
12/30 東京・後楽園ホール
⑦ ラジオ・スポット
⑧ 新聞広告
⑨ 自社出版に随時広告入稿
⑩ 「アニメージュ」に毎号大特集記事掲載

★タイアップ関係

① 西武デパート バレンタイン・キャンペーン(東京・池袋店のみ)
チョコレート、三角型前売券 発売にちなみ
1/27～2/14まで キャンペーン展開
・中吊り、ポスター、TVスポット

② ジャスコ(スーパー)「ナウシカ/ホームズ」展開催
3/中～4/中まで ジャスコ全国主要店35店にて展開
パネル展/タレントサイン会 抽選会
フィルム上映、前売券発売

③ 東京新聞100周年記念 親と子の試写会
とき:3月9日(金) 郵貯ホール
2/25にテレビ面広告 芸能面で告知

「風の谷のナウシカ」スタッフ／キャスト

徳間書店・博報堂提携作品
製作　徳間康快・近藤道生
企画　「風の谷のナウシカ」製作委員会
　山下辰巳　奥本篤志　尾形英夫　森江　宏
原作・脚本　宮崎　駿
徳間書店「月刊アニメージュ」連載「風の谷のナウシカ」より
作画監督　小松原一男
美術監督　中村光毅
音楽　久石　譲
音響監督　斯波重治
原画　金田伊功　丹内　司　吉田忠勝　鍋島　修
　福田　忠　賀川　愛　なかむらたかし
　羽根章悦　小林一幸　小原秀一　高坂希太郎
　庵野秀明　小田部羊一　才田俊次　高野　登
　池田淳子　渡部高志　富山正治　林　貴則
原画補　吉田正宏　大久保富彦
動画チェック　尾沢直志　平塚英雄
動画　佐々木よし子　高橋幸江　斉藤喜代子　水谷貴代
　矢野順子　渡部由加理　長井和久　中村美子
　谷沢泰史　多田幸子　田口裕美子　祝　浩司
　飯田馬之介　坂元大二郎　讃岐　平　華房泰堂
　近藤方子　前田真宏　池田和洋
動画協力　ＯＨプロダクション　スタジオぽっけ
　草間アート　はだしぷろ　ＡＧＵ　動画工房
　スタジオトト　スタジオ501　スタジオアトン
　ランダム　ヤマトプロ
背景　木下和宏　野崎俊郎　吉崎正樹　西村くに子
　海老沢一男　スタジオビック
　三浦　智　青木龍夫　岡崎得江　杉山祐子
　岡田和夫　下野貴美子　今村立夫　下野哲人
　富樫佳子　村井弘子　千葉　薫　高波美好
ハーモニイ処理　高屋法子
特殊効果　水田信子
色指定　保田道世　鈴木福男

仕上検査　荻原穂美
仕上　近江妙子　石井恵美子　古谷由実　菅野わか子
　長嶺浩美　水間千春　山内真紀子　吉田政代
　清水理智子　山室智弘
仕上協力　イージーワールドプロ　スタジオロビン　IMスタジオ
　はだしぷろ　新生プロ　遊民社　スタジオ2001
　スタジオ雲雀　ホクサイ　ヤマトプロ
　ＡＩＣ　スタジオマリーン
撮影　白神孝始　首藤行朝　清水泰宏　杉浦　守
協力　高橋プロダクション
　宮内征雄　平山昭夫　小林武男
撮影協力　アニメフレンド　スタジオ３５
タイトル　高具アトリエ
編集　木田伴子　金子尚樹　酒井正次
整音　桑原邦男
効果　大平紀義　佐藤一俊
演出助手　棚沢　隆　片山一良
制作担当　酒井　澄
制作デスク　鈴木重裕
制作進行　押切直之　神戸　守　島崎奈々子
音響制作　オムニバスプロモーション
宣伝プロデューサー　徳山雅也
録音スタジオ　新坂スタジオ
現像　東映化学工業
「風の谷のナウシカ」製作委員会
　徳間書店　和田　豊　小原健治　鈴木敏夫
　　亀山　修　大塚　勤
　博報堂　佐藤　孝　中谷健太郎　宮崎至朗
制作　トップクラフト
配給　東映株式会社
プロデューサー　高畑　勲
制作　原　徹
監督　宮崎　駿

シンボルテーマソング「風の谷のナウシカ」
　作詞　松本　隆　作曲　細野晴臣
　唄　安田成美（徳間ジャパン）

キャスト

ナウシカ	島本須美
ジル	辻村真人
大ババ	京田尚子
ユパ	納屋悟朗
ミト	永井一郎
ゴル	宮内幸平
ギックリ	八奈見乗児
ニガ	矢田　稔
少女C・トエト	吉田理保子
少女Ａ	菅谷政子
少女Ｂ	貴家堂子
少年Ａ	坂本千夏
少年Ｂ	ＴＡＲＡＫＯ
アスベル	松田洋治
ラステル	冨永みーな
ペジテ市長	寺田　誠
ラステルの母	坪井章子
クシャナ	榊原良子
クロトワ	家弓家正
コマンドＡ	水鳥鉄夫
ペジテ市民	中村武己
ペジテの少女	太田貴子
ペジテ市民	島田　敏
トルメキア兵	野村信次
少年	鮎原久子
トルメキア兵	大塚芳忠

「風の谷のナウシカ」上映館

地　域	上映館
北海道	札幌東映パラス
	旭川シネマアポロン
	函館東映
	釧路シネマアポロン
	帯広シネマアポロン
	室蘭グランド
	苫小牧日劇
	北見中劇
	千歳有楽座
東北	青森松竹
	八戸湊文化
	弘前ミラノ座
	盛岡東映パラス
	秋田東映パラス
	大曲月岡シネマ２
	山形シネマ旭
	米沢中央・鶴岡座
	仙台東映パラス
	福島国際パール
	郡山大映パレス
	会津若松みゆき座
	いわき平東映２
関東	丸の内東映パラス
	新宿東急
	新宿東映パラス
	渋谷東急
	池袋東急
	水戸東映シネマ２
	土浦ピカデリー
	宇都宮ヒカリ座
	足利東映プラザ
	高崎オリオン
	前橋シネマⅡ
	桐生東映プラザ
	千葉東映パラス
	松戸常盤館
	木更津富士館
	潮来銀映
	大宮東映
	相鉄国際
	川崎グランド７
	横須賀東映パラス
	平塚スカラ座
	小田原オリオン座
	藤沢テアトル大丸
甲信越・北陸	甲府朝日シネマ武蔵野館
	長野千石劇場
	諏訪花松館
	松本駅前メトロシアター
	上田映劇
	新潟東映パラス
	長岡エメラルド劇場
	新発田文映
	上越直江津東映
	富山東映パラス
	金沢東映パラス
	高岡ロキシー
	福井東映パラス
東海・中部	静岡東映パラス
	沼津東映パラス
	浜松スバル座
	名古屋駅前シネマ
	名古屋栄東映パラス
	豊橋・勤労福祉会館
	豊川文化会館
	岡崎国際劇場
	豊田コロモシネマ
	刈谷大黒座シネマ２
	岐阜柳ヶ瀬劇場
	四日市シネマ
	伊勢ロマン
	津東映シネマ２
近畿	大津石山東側
	和歌山協映
	京都ピカデリー
	梅田ピカデリー２
	道頓堀東映パラス
	堺東銀座プラザ
	神戸三宮プラザ
	神戸東映パラス
	姫路大劇プラザ２
中国・四国	岡山市民会館
	津山銀映
	広島東映パラス
	福山スカラ座
	鳥取東映パラス
	米子国際プラザ
	松江スバル
	山口ニュー泉都
	徳山市民会館
	岩国市民会館
	徳島松映ピカデリー
	高松大映
	松山グランド
	高知第二劇場
	宇部西東映
	八日市協映
	下関文化シネマ
九州	福岡グランド
	小倉東映シネマ２
	久留米シネマプラザ
	大牟田セントラル
	飯塚セントラル
	佐賀グランド
	熊本東映パラス
	長崎東映シネマ２
	佐世保ピカデリー
	宮崎東映シネマ２
	大分文化
	鹿児島有楽

映画が終わって連載が再開されたときに宮崎駿が描いた色紙から

「風の谷のナウシカガイドブック」の表紙にも使われた本編原画を基にした原画

(上)月刊「アニメージュ」'84年
2月号表紙原画クリンナップ
(右) 同ラフ原画

風使いの腐海装束

風使いとは 大気の流れを読みとり その力を使って瘴気や流砂から人民を守る職業の者をいう

ゴーグルつき飛行帽

帽子本体は 腐海のフチに住む部族に通常の防帽

セラミックスの衝角(しょうかく)がぬりこまれて補強されている

帽子の下につける頭巾

胞子や砂を衣服に入れないためのもの

ゴーグルのガラスは王蟲の眼の皮からけずり出したもの

ワンタッチで適当の高さをかえゴーグル使用時にも飛行帽をしっかりと固定できるフック

戦闘用額当(ひたい)て

風の谷一族の紋章がレリーフされてある

瘴気マスク(各種ある)

かつての遺伝子工学が生んだ薬草トリツユ草の炭で吸気を浄化する。トリツユ草は谷に自生している

呼気の音声用の穴

吸気孔

注 戦場へ臨むときは上着の下に王蟲の甲皮をつづった胴ヨロイと同じく手甲をソデの下に着用する

イヤリングはこの時代、老若男女の区別なくごくありふれたアクセサリーとして身につけられていた

弾薬帯の胸かざり護身用のものなので弾数は多くを必要としない

ソデと手袋をとめるボタン

胞子の侵入をふせぐために毛皮の内張りをした手袋

長銃

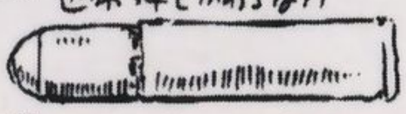
単発レバーアクションの小銃ライフルはなく有翼弾を使う

長銃用弾薬各種

• 鏑弾(かぶらだま) 低速の平頭弾 口径11ミリ

するどい音波を発してとび、攻撃した王蟲の感覚を一時的に混乱させるもの

• 狼煙弾(ノロシだま) 曳火弾ともいう 外観は通常弾とかわらない



光と煙をだしてとび信号用に使われる。殺傷用の通常弾はふつう持ち歩かない。

フェルト製の上着 この時代のごく一般的な着衣 山羊の毛でつくられている

スボン→スボンはスボン

セラミック刀↑

武器というより日常用の山刀のように使われる 鎌であり斧でもある

腐海全域に散乱している過去の文明の超硬質セラミックス片から削り出したもの

王蟲の甲皮の刃に較べると弾性におとるがきれ味はするどい

手袋の指が入るように用心金の一部が欠けてある

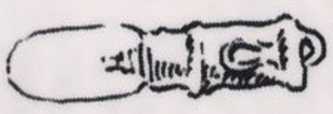
スパッツ

着地の際、粗い地面から、ひざとスネを守るもの セラミックス片を前面にぬい込めた分厚いフェルト製

革は柔いナメシ革製のもの、かかとがなく歩行向きではない

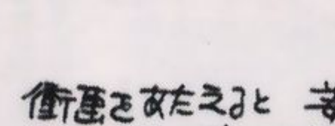
ポケットの内

蟲笛 気流で鳴らす蟲しずめの笛



ランプ

ガス体を微電流でかがやかせるもの、半永久的な光源で発掘品。きわめて貴重品で本来の用途は不明



光弾 衝撃を与えると数秒間はげしい閃光を発する 蟲の光に敏感な性質を利用した護身用の球弾 工房都市で生産される重要な流通品

直径40ミリ位

小型望遠鏡 きわめて原始的なもの

その他ポケットに入るものはすべて入れてしまう。

月刊「アニメージュ」'82年11月号に載ったナウシカの設定イラスト。当時、テレコムに在籍していた宮崎駿は、海外合作の仕事のため渡米せねばならず、1回だけ「ナウシカ」が休載となったが、これはその時の穴埋めとして掲載されたもの

「風の谷のナウシカ」原画コレクション

NAUSICAÄ

「風の谷のナウシカ」関連新聞記事再録

このコーナーでは「ナウシカ」関連の新聞記事をピックアップ。当時はまだ宮崎駿の名前が今ほど認知されておらず、特に映画公開前における大手新聞の注目度は極端に低い。原作紹介のコラムを除けば児童向け新聞の記事がほとんどであった。それが、公開後になると状況は一変する。記事内容を追っていくと、その時勢の変化が興味深く受けとれるはずだ。

NEWSクリップ

〝ナウシカ〟ひな祭り
園児、ファン大喜び

にぎやか副都心の〝春〟

都内でも、ようやく桃ならぬ、梅の花がほころびはじめた昨3日のひなまつり、各地で、さまざまな催しが行われたが、エペントのメッカ、東京・新宿駅東口のステーションスクエアでは、この11日から、東映系で公開されるアニメ大作「風の谷のナウシカ」の宣伝キャンペーンを兼ねた〝ナウシカのひな祭り〟が開かれ、道ゆく人々の目を楽しませた。

このひな祭り、午前11時から延々7時間にわたり行われたが、ゲームやオリエンテーリング、映画の主題歌の披露など、盛りだくさんな企画に常時1000人を超えるファンが集まり、大盛況。午後1時からのナウシカオリエンテーリングには、声優の戸田恵子さん、三ツ矢雄二さんをはじめ、約600人が参加し、東映会館、新宿アルタなど5ケ所のポイントを巡った。参加者には、もれなくナウシカチョコレートが配られ、抽選でトレーナー、ジャンパーなどナウシカ・グッズがプレゼントされた。エベントの中でも最も人気を集めたのは、映画のテーマソングがヒット中の安田成美。新人歌手ながらアルタ前でのサイン会でも、用意された整理券があっという間になくなり、たちまち長蛇の列。また、淀橋幼稚園の園児30人がひなまつりの劇でかわいらしい歌とお遊戯を披露＝写真＝。園児たちの精いっぱいの演技に会場からは拍手がわいた。午後3時からは、ラジオ日本の公開録音も行われ、終日、広場はファンでいっぱい。アルタ前で販売された、トレーナー、カンペンケースなど〝ナウシカ・グッズ〟も売り切れるなど、春のアニメ映画ラッシュの中でダントツ前売り状況といわれる〝ナウシカ〟の人気のほどをうかがわせた。

1984年3月4日東京タイムズ

NEWSクリップ

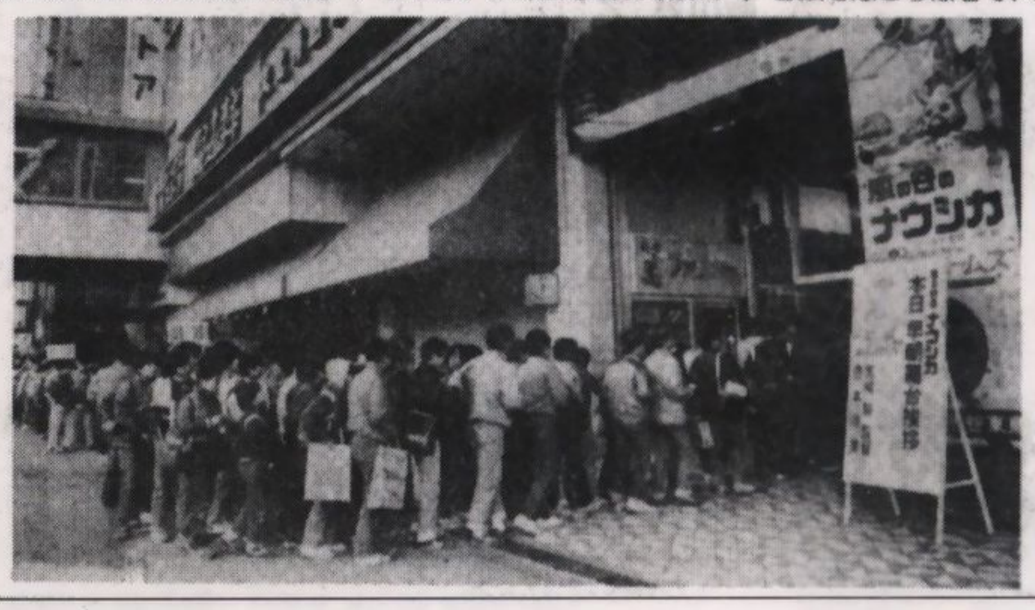
『風の谷のナウシカ』に公開初日どっと2万人

春風サンデー、アニメフィーバー

春風はアニメとともに――3月に入り、初めて春らしい好天に恵まれた11日の日曜日、春休みのチビっ子たちをあて込んだ邦画各社のアニメ映画が一斉に公開され、新宿、渋谷などの映画街は、終日、親子連れや、ヤングが詰めかけ大にぎわいだった。

とりわけ、すさまじい人気で、劇場関係者に「〝宇宙戦艦ヤマト〟の熱狂を思い出す」とうれしい悲鳴をあげさせたのが、東映洋画系で封切られた「風の谷のナウシカ」（徳間書店＋博報堂提携作品）。都内の封切り館、新宿東急、丸の内東映パラス、渋谷東急、池袋東急などの前には、前夜から、いずれも500人から1000人の徹夜行列ができ、1番電車が走りはじめるや、列はたちまち、1500人にふくれあがった。池袋東急の午前5時半を皮切りに、どの劇場も6時～7時の早朝興行にふみ切り、徹夜客の〝収容〟につとめたが、それでも、劇場に入りきらず次回にまわされる〝積み残し客〟が続出するという猛フィーバー。この人気は、午後になっても続き、どの回も、立ち見客でびっしり。東映洋画部の集計によると、この日1日の〝ナウシカ〟の動員数は2万人、たった1日で、1億円の配給収入をあげるという大ヒットになった。日本のアニメ人口は約800万人。ここ数年は、宇宙を舞台にした同工異曲の戦闘アニメが氾濫、〝アニメはもうかる〟の神話も崩壊寸前になっていた矢先の大ヒット。

「風の谷のナウシカ」は、「未来少年コナン」や「ルパン三世・カリオストロの城」で知られるアニメ作家・宮崎駿氏が、そのアニメ映画の現状への不満をぶつける形で「商業性を一切頭に入れず、作りたいままに作った」メルヘンタッチの異色SFアニメ。宮崎氏は「作り手もそうだが、見るファンの側に、もっと心にくい込んでくる作品をという不満がうっせきしているのは感じていた。これが、その答えという気はないが、いまのアニメ状況へのひとつの突破口になってくれれば」と顔をほころばせていた。



徹夜組も含め、どの劇場も千五百人前後の大行列が＝渋谷東急前で＝

1984年3月12日東京タイムズ

〝アニメ大商戦〟大当たり
徹夜組も出て気勢
一日だけで一億円

ロック　ナウシカ

大入り満員です！　春休みのアニメ映画合戦は十日、角川「少年ケニヤ」公開で幕を開けたが、日曜日の十一日には、松竹「超人ロック」、徳間「風の谷のナウシカ」が封切られ、いずれも立ち見が出る盛況で、関係者は配収十億円は堅いと気炎を上げている。

徹夜組の先頭で「超人ロック」をデモる原作者・聖悠紀氏（中央）＝11日未明、東京・新宿松竹で

「風の谷のナウシカ」公開にできた長い行列。隣は「少年ケニヤ」で、東映系映画館は大にぎわい＝東京・丸の内東京パラスで

「超人ロック」公開の、東京・新宿松竹の前には、徹夜組も含めて八百人の行列ができた。原作者の聖悠紀氏もかけつけた。

「超人ロック」は聖氏が十六歳から描き始め、十六年間続けているSF。それだけに、大人のファンも目立った。また併映の「未来少年コナン」はチビっ子に大モテで、幅広いファンが集まった。

松竹は昨年、春休みには「蒲田行進曲」を公開、ちょっぴり時流にそっぽを向いたが、ことしは各社アニメとがっぷり四つの勝負に出た。

「大入と子供を同時に吸収、全国百八十館で十億の配給収入突破を見込んでいます」と宣伝マンも荒い鼻息。

PR合戦仲間割れ？

「風の谷のナウシカ」の新宿東映パラスには、一週間前から泊まり込みのファンもいた。同じ東映系映画館では、前日、「少年ケニア」が公開されており、宣伝合戦も仲間割れの様相。

「東映本社の中にはどういうわけか〝ケニア〟のポスターばっかり。〝ナウシカ〟はほんの数枚、だから負けられません。〝宇宙戦艦ヤマト〟以来の熱気です」と宣伝ウーマン。

都内数館では原作者でもある宮崎駿監督、ナウシカ役の声優・島本順美が舞台あいさつして盛り上がった。全国九大都市で、この日だけで約二万人動員、配収一億円とかで、十億円の目標突破は確実と意気込んでいる。

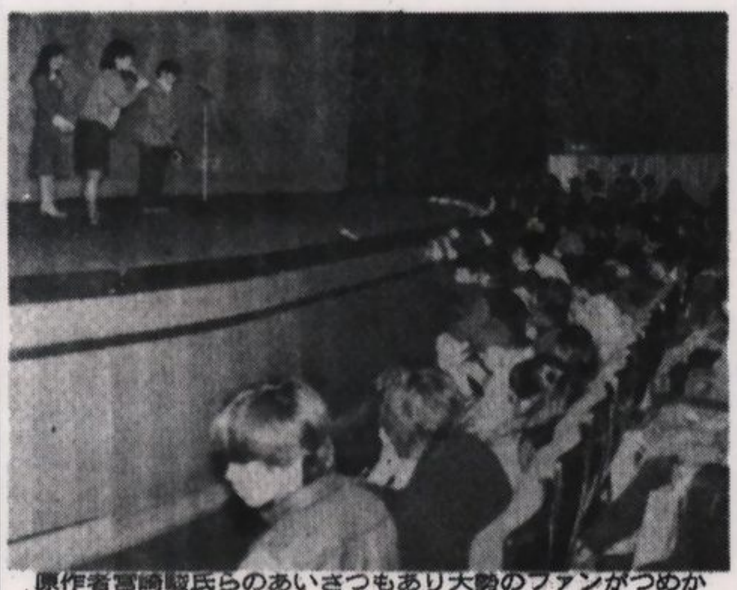
1984年3月12日東京中日新聞

〝春のアニメ〟スタート好調
徹夜ファンも出た「―ナウシカ」

十一日の日曜日は東映「風の谷のナウシカ」（併映「名探偵ホームズ」）と松竹「超人ロック」（併映「未来少年コナン・巨大機ギガントの復活」）のアニメ映画が封切られ、ともに好調なスタートを切った。

「―ナウシカ」上映の渋谷東急には原作・脚本・監督の宮崎駿氏、ナウシカ役の声優島本須美が舞台あいさつすることもあって、一週間前から並んだファンを含め徹夜組が七百人。このため近くの渋谷パンテオンも開け、早朝七時から二館で繰り上げ上映。初回から中高校生の観客を集め満員の盛況だった。

一方、「―ロック」にも高校生、親子連れのファンがつめかけ、新宿松竹は立ち見も出るスタート。こちらも原作の聖悠紀氏や声優の潘恩らがあいさつ、盛んな拍手を浴びていた。



原作者宮崎駿氏らのあいさつもあり大勢のファンがつめかけた「風の谷のナウシカ」上映の東京・渋谷パンテオン

1984年3月12日報知新聞

他作品と一線を画す新しさ

アニメ風の谷のナウシカ

宮崎駿演出の長編アニメーション「風の谷のナウシカ」が、春休み向けに公開された劇場用アニメのなかでも好成績で続映されている。この作品には、他のアニメと同格に論じるわけにはいかない新しさが目につく。

まず、ギリシャ神話からその名をとったという主人公ナウシカ＝写真＝の魅力である。

自然を友として幻想空間を駆けるこの少女には、単に風俗といろ以上に、いま女性原理の優位こそが世界を救うために必要なのだという作者の直感が無理なく反映しており、それがいわば男性原理によって起こされる生態系の破壊とどう対応するか、という現代的なテーマに結びついている。

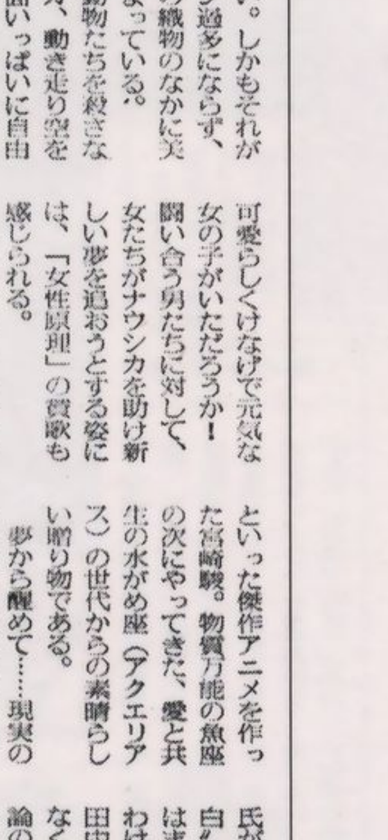
彼女がハンググライダーのような乗りもので空をゆく滑空感、登場する性別不明のふしぎな奇形生物たちは、ことばをしゃべらないので、動きが感情を想像させるなど、アニメならではの楽しさである。色彩美術も上品でふくらみがあり、日本のアニメが得意とするメカ描写も、所を得て生かされている。

宮崎駿はアニメ化にさきだって原作を、みずからマンガにして発表しているが、表現効果としてはアニメ版のほうが、はるかに優れている。ということは、マンガ家による原作をアニメーターが無理にアニメ化したのではなく、これは本来のアニメーターの作品になっているからであろう。

思えば戦後の日本のアニメーションは、劇画の急速な成長とTVアニメの人気のために、世界のアニメの流れとは別の方向に、独自の発展をしてきたものだ。アニメの生産量では、おそらく世界一だろうが、劇場用アニメで世界に通用するのは、まだない。

その最大の理由は、バランス感覚の欠如にあるのではないかと思う。日本のアニメ技術は優れており世界の先進国だが、その技術をコントロールするシステムが弱い。その結果アニメーターたちの欲求不満は、例えば人物の性格描写の安っぽい掘り下げといった部分肥大のおもいいれ過剰へと傾き、作品は冗長にめりはりを失い、暗くなりがちだった。

「風の谷のナウシカ」は、そうした通弊からかなり抜け出すことに成功しており、アニメなど見ないおとなたちに一見をすすめたいし、海外版を作って世界のひとたちに見てほしいものだ。（野）



「風の谷のナウシカ」（徳間書店、博報堂／東映）

春休みでアニメーション映画が次々に登場した。いずれも面白いのだが、なかでもこの作品は素晴らしい。

現代文明が行きつくところまで行き、世界大戦で究極兵器が使われたならば地球はかくのごとく破壊され汚染されるであろう――というような地球の二千年後。風の谷の部族はかろうじて破壊をまぬがれた辺境で農耕生活を送っている。

「風の谷のナウシカ」の1シーン

もっとも、近くには腐海（ふかい）と呼ばれる不毛の地が広がり、そこから発生する有毒ガスで巨大な菌類の森さえ生まれている。

ナウシカはこの部族国家の族長の娘。動物たちとはもちろん、腐海に棲息する王蟲（オーム）と呼ばれる巨大な虫とも心を通わせる。風を利用して飛ぶ空中スクーターのようなものに乗って、彼女は自由に飛び回る。

この自然と共生するヒロインの住む小国が、残り少ない資源をめぐって争う軍事大国の争いに巻き込まれ、占領されるのだが、そこには現代の文明社会がかかえているさまざまな問題が見事に展開されている。民話あるいは神話的なファンタジーがマンガとは思えないリアリティーを持って、大人をも感動させるだろう。

文明社会の抱える問題つく

家族連れで楽しめる秀作

原作から一貫してこの作品を手がけてきた宮崎駿監督は、マンガ家がアニメに進出したのではなく、アニメーターが素晴らしい長編マンガを書いてアニメに再構成したというわけだ。アニメならではのダイナミックな活劇シーンもあり、家族連れの観賞をおすすめできる。（行）

「風の谷のナウシカ」から

≪3月≫

映像

美しい夢と恐怖

「風の谷のナウシカ」そして「三浦騒動」

川本　三郎

アニメ「風の谷のナウシカ」が素晴らしい！

巨大なテクノロジー文明が崩壊したあとの千年後の死にかけた地球に生きる少女ナウシカの活躍を描いたファンタジーだが、〝私たちはこれから自然と共生しなければならない〟という切実なメッセージと、青を基調にしたまるで水のなかの世界のような美しいイメージとがやさしく溶け合い、感動的な作品になっている。

「木々を愛で虫と語り、風をまねく鳥の人」ナウシカの自然と共生する生き方は秀れたSFファンタジー、ア・シュラ・K・ルグィンの諸作品やエンデの「はてしない物語」を、あるいは宮沢賢治の世界を思わせる。テクノロジーに対して自然や魔法を、暴力と破壊に対して夢と創造を、大国の支配に対して小国の自由を――これほど明快なメッセージを持ったアニメを他に知らない。しかもそれがメッセージ過多にならず、幻想と夢の織物のなかに美しくおさまっている。

決して動物たちを殺さないナウシカ、動き走り空を飛び、画面いっぱいに自由に疾走するナウシカ、汚れきった「腐海」の底に信じられないようなきれいな水や木があるのを発見し、大地に頬ずりしてうれし泣きするナウシカ。こんなにも可愛らしくけなげで元気な女の子がいただろうか！

闘い合う男たちに対して、女たちがナウシカを助け新しい夢を追おうとする姿には、「女性原理」の賛歌も感じられる。

そして何よりもいいのは、ナウシカが少年のような姿をしていることだ。野田秀樹の舞台における円城寺亜矢や竹下明子がいつもそうであるように、〝少年の姿をした少女〟は抱きしめたくなるように魅力的だ。そこではもう「男」とか「女」という既成の二元論は超克され、新しい人間の生が予感されている。

監督はこれまでにも「未来少年コナン」や「ルパン三世・カリオストロの城」といった傑作アニメを作った宮崎駿。物質万能の魚座の次にやってきた、愛と共生の水がめ座（アクエリアス）の世代からの素晴らしい贈り物である。

夢から醒めて……現実のテレビに目を転じるとこ存知、疑惑の人・三浦問題の大フィーバー。このところ少しおさまってきたが、その過剰な報道ぶりは「メディアの暴力」と呼びたくなった。三浦邸を報道陣がびっしりと取り巻き、ゴミを出しにきた三浦夫妻に〝それチャンス〟とばかりカメラとマイクを向ける。「何かいって下さい」「いう義務があるでしょ」と、正義を売り物にする報道ぶりは傲慢そのもの。たとえ三浦氏が〝限りなく黒に近い白〟の人物だとしても、彼はまだ法的に犯罪者であるわけではないし、だいいち田中角栄のような公人ではなく、一私人である。「言論の自由」には「沈黙の自由」も含まれる。それをよってたかって袋叩きするマスコミは少し異常である。

情報時代の現代では事件は自然に発生するものではなく、マスコミによって作られるものだということが、この事件でよくわかる。

その点で、三月四日にTBS系でテレビ放映された独占インタビューでの三浦氏の発言は逆に説得力があった。「一市民の家にまで押しかけマイクを突きつけ、私に何かいわせようとする。私はあの人たちをジャーナリストと認めない」

「彼らはいつから人を裁く検察官になったのだ」「三浦は逃げているというが、私は信頼できるジャーナリストの方にはちゃんと会って話をしている」。

〝日本じゅうを敵にまわした〟人間であるにもかかわらず、終始冷静に感情をコントロールしている三浦氏にも感服したが、それはともかくとして、このジャーナリズム批判はまっとうである。マスコミが「正義」をふりかざして一私人を狩り出すことの方が、もしかしたら三浦氏の「犯罪」より恐ろしいことかもしれない。三浦事件は三浦氏そのものより、報道し騒ぎたてるマスコミの側の怖さをあぶり出したのではないだろうか。

久米宏の絶妙な司会で見せる日曜夜の日本テレビ系「TVスクランブル」は私の大好きな番組だが、三浦独占インタビューのあった日〝三浦問題を報道したマスコミの損得勘定〟という視点から、三浦騒動をクールに眺めたのはさすがだった。フィーバーしているときに、一つぐらいこういう（いい意味で）高みの見物をしている番組があるとほっとする。

「TVスクランブル」は日曜夜の八時台というお茶の間時間帯に放映される番組でありながら、時折、中国残留孤児問題のような硬い問題を取り上げる硬派精神を持った、実にユニークな番組。しかもそれをつねに「残留孤児の子供たちはいま日本の学校でどう暮らしているか」という、生活に則した目で見つめるところがいい。

生番組なため時々ハプニングが起こるのも楽しみ。先月だったか、学生問題をヤユした横山やすしに対し、久米宏が驚然と反論したのは素敵だった。このところ私はすっかり久米宏のファンになっている。

（評論家）

世紀末の風景

フェミニズムの発見

今春、多くの観客を集めた長編アニメーション「風の谷のナウシカ」は、現代の終末的様相を、遠い未来から照らしだす不思議な魅力をそなえた作品だった。

舞台は環境を極めた地球が、人類最後の戦争により崩壊して千年後。しかし、ここでも生き残ったひと握りの人間たちが戦争と暴力闘争にあけくれする。ここでギリシャ神話からその名をとったという主人公の少女ナウシカが、愚かな男の論理を超えて最後に世界を救う。

工業文明の遺物が沈む腐海、そこから発する有毒ガス、その腐海の森にすむ性別不明の奇形生物たち、アニメならではの魅力的な幻想空間に、環境汚染やエネルギー浪費、巨大兵器と、いった現代的なテーマが埋めこまれていた。しかも、その危機を最後に救うものこそ「女性原理の優位」なのだということが暗示されてもいた。

さきごろ『フェミニズム』の本では、みせかけの「男性に甘い男ぐらいにしか考えられていない。だが、この本では、みせかけの「男の回復が必要なのだと理解され始めてきたのではないか」という。

フェミニズムというと、まだ女性原理か女性に甘い男ぐらいにしか考えられていない。だが、この本では、みせかけの「男の回復が必要なのだと理解され始めてきたのではないか」という。

フェミニズムというと、まだ女性原理か女性に甘い男ぐらいにしか考えられていない。だが、この本では、みせかけの「男の回復が必要なのだと理解され始めてきたのではないか」という。

フェミニズムの発見は男性中心主義の裏返しではない。青木さんは「一人一人が自分の内なる異性性を掘り起こし、その可能性を開いていくことが必要ではないかともいう。

この話をきいて浮かんできたのはいまCMに登場している筋骨隆々たる女性リサ・ライオンのことだった。ボデービル・アーティストというのだそうだが、先日このアメリカ女性のパフォーマンスがあった。両性具有のギリシャ彫刻のようで不思議な魅力を放っていた。

この女性の姿態はこれからの性状況を見事に象徴しているのかも知れない。

（横田　洋一記者）

地球を救う少女ナウシカ――「風の谷のナウシカ」より

・28・

（上左）1984年3月17日毎日新聞
（上右）1984年4月7日朝日新聞夕刊
（下左）1984年5月22日朝日新聞
（下右）1984年3月21日毎日新聞夕刊

アニメに輝く童心

宮崎駿

映画賞の季節になって、身辺がちょっとさわついている。原作・脚本・絵コンテ・監督の「風の谷のナウシカ」が、キネマ旬報ベストテンに選ばれるなど、ほうぼうで健闘しているからである。そのキネ旬では、日本のアニメ映画が（七位とはいえ）ベストテン入りするのは、五十八年の歴史で初めてのことだという。おまけに、読者選出ベストテンの栄えある第一位に選ばれ、十九日に東京・日劇プラザで行われる表彰式に呼ばれている。

「アニメの領域は雑誌のまんがに近いもので、映画の分野ではない。――勝手にそう思っていた。去年封切りの時の手ごたえで十分むくわれているので、いまになると、まずいところばかりが気になって」

「風の谷のナウシカ」は、はるかな未来、人類と自然とで折り合って生きていこうと行動で示す少女の物語である。躍動感あふれる画面、すばらしい色彩、そして反核、反自然破壊の鮮明な主題で、大人をも感動した。

「評価されたとすれば、僕が感じていたことを、みなさんが感じていたからではないでしょうか。人間と自然について、みんなが関心を持たざるを得ない状況ですからね」

アニメ映画の世界では、ほとんど神格化された存在である。二十余年間に携わった作品の系譜をみれば、うなずける。

「子どものころ、自分が見たかったものを、自分も楽しみながら作ってきたわけなんですよ。そういう意味では、プロになりたくないと思っていますが」

あくまで子どものために、が持論である。

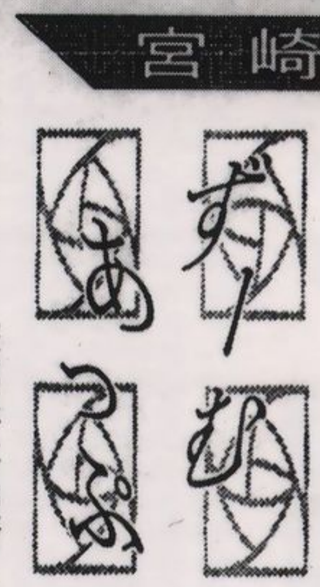
「テレビが主舞台のアニメは、企画力の貧しさを露呈し、質的飽和点に達している。といって、低俗だとさげすむ気はありません。子どもには駄洒落が必要なんです。要は、通俗文化なりに、何を作るかだと思う。子どもをバカにしてはいけません」

今年「共通一次」の長男と中二の次男がいる。小学校に上がったか上がらないかの長男を連れて「パンダコパンダ」を劇場で見た。その時の光景が忘れられない。

「日常生活の中の冒険を描いた作品なんですが、子どもたちが息をのんで見てくれているんですよ。手をたたいたり、笑ったり、水を打ったようにシーンとなったり。あんな幸せな瞬間はありませんでした」

長男をパロメーターに作ってきたという。はや、折り返し点。「また小さな子に戻ろうと思う。ええ、孫に見せたい」。もっとも、いま企画段階のオリジナル作品は、小、中学生が対象らしい。

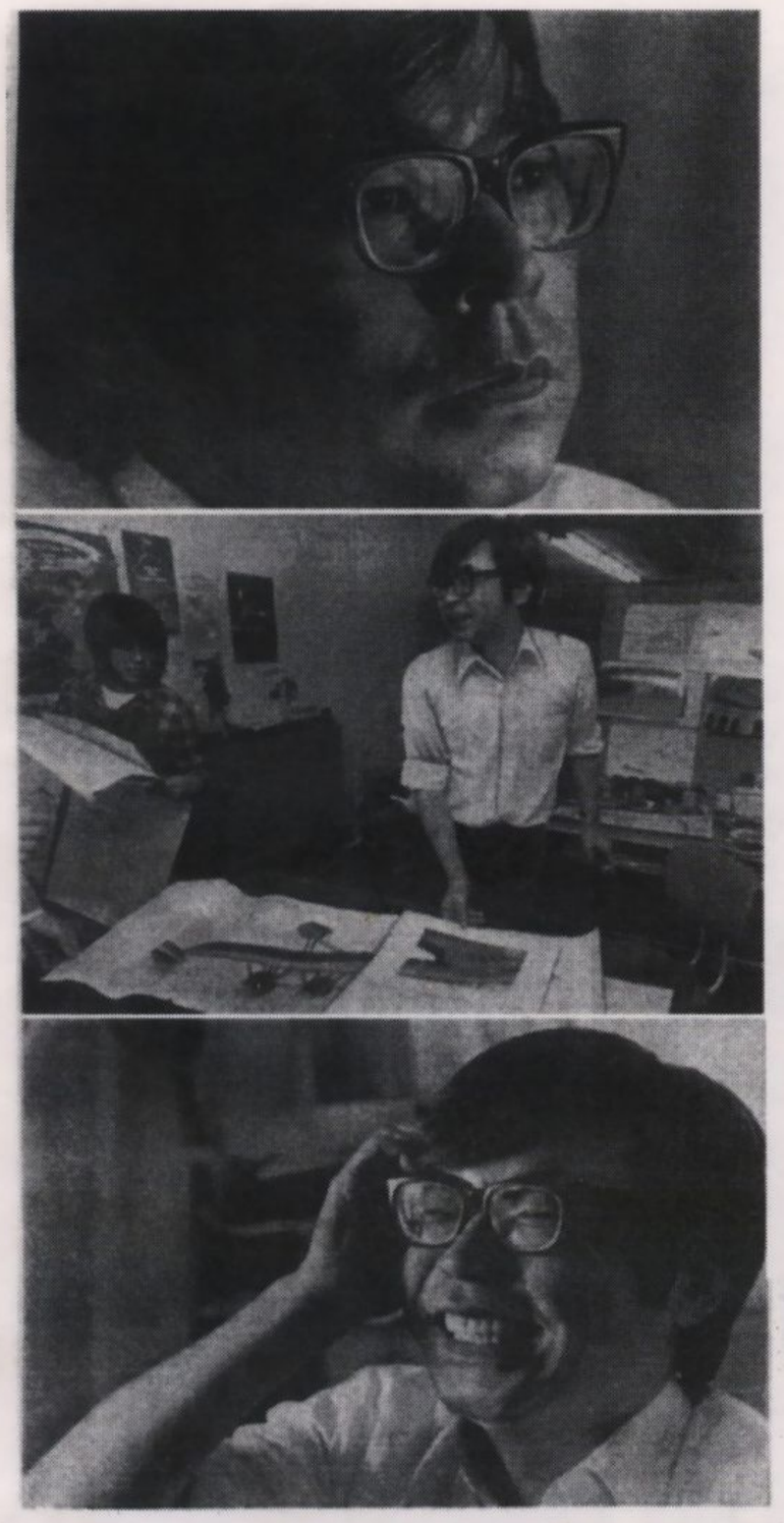
（秋山 登記者）



宮崎 駿

みやざき・はやお 東京生まれ。学習院大学卒。東映動画などアニメ製作会社を経て、一昨年、自分の事務所「二馬力」を創設。44歳。

「大陽の王子ホルスの大冒険」「長靴をはいた猫」（東映動画）「パンダコパンダ」（東京ムービー）「アルプスの少女ハイジ」「未来少年コナン」（日本アニメ）「ルパン三世カリオストロの城」（テレコム）などを。時代を画したこれらの作品に、卓抜なアイデア、さん新な構図、生活感あふれる冒険、ロマン、ギャグの数々を提供し、あるいは冒険に飛び出し、いつしか仰がれる場所に立っていたのである。



引っ張りだこの5人 大学祭に

◇3◇

宮崎 駿（アニメ映画監督）

大学祭で上映、有難いけど…

二年前に上映され、大ヒットしたモンキー・パンチ原作のアニメ映画「ルパン三世・カリオストロの城」が、この秋の大学祭で"復活"。二十校近い大学で再上映される。その映画の絵コンテ、脚本、演出を含む総監督をつとめた。

「へえー、そんなに人気があるんですか。たくさんの人に見てもらえるのは、ありがたい。だけど、大学祭でねェ！」

「六〇年安保が終わって九年目の時期」に学園紛争で学生生活を送った四十歳。アニメ映画業界がけて約二十年になる。

「男女文学研究会というサークルにいたんです。私たちのころは、自分たちの日常の活動や研究テーマを主張する場として、大学祭があったんですね。青春ぴちぴちしながら頑張りました」

最近の大学祭には、そんな雰囲気が少なくなった、という。

「学生がエベント屋さんになってしまっているんですね」。

「ルパン三世」は、ヨーロッパの古城を舞台にした冒険の物語。「見ている時間だけでも、解放された気分になれる作った映画」だそうだ。

「近頃の学生は、何かに自分をぶつけたいが、方向が定まらない。実感していないことを真実さえしていないのがいんではないですか。それに、常識社会のなかで考えていた価値感がブラスされ、結局、アニメのような虚空の世界に逃げ込みたがるんでは」

そして。

「シラケの時代といわれた数年前は月光仮面などの古いフィルムを再上映するにしても、あくまでパロディーだという気があった。今はアニメ映画作品をキャンパスで本気で見ているようなところがあるんですよね。もっと真剣に語り合うべき問題があると思うんですが！」

人前でマンガを語るのが恥ずかしい時代に育った宮崎さん。「人気があるのは、そりゃあ、もちろんうれしいんですよ」と、もう二度、強調した。

（文 大倉 明 撮影 野村 成次）

☆「風の谷のナウシカ」は、なんとも不思議なイメージを見る者の心に残す映画だ。核戦争とおぼしき大戦争で地球が破壊し尽くされ、人類が絶滅の危機にさらした近未来が舞台。そこへ、ひとりの心優しい少女が登場し、闘いをなおも繰り返そうとする大人たちに敢然と立ち向かう。設定だけを言葉で書いてしまうと、従来の宇宙を舞台にしたSFアニメとどこが違うといわれそうだが、厳立って違うのだ。主人公は最後まで武器を持たない。闘いは続いたが、人類を救うため正義を貫き、武器を持ち、悪ラツな策略を遂げるという、あの・特攻の思想・パターンを全面否定、ヒロインに、戦争回避のため率先で武装解除に体当たりさせているのだ。

☆昭和十六年、東京・墨田区生まれの四十三歳。昭和三十八年、学習院大学政経学部を卒業と同時に東映動画に入社。アニメーター、演出家として活躍するが、その後、フリーとなり、「アルプスの少女ハイジ」「ルパン三世」「未来少年コナン」などのテレビアニメを手がける。アニメ作家としては異作の人として知られるが、作る作品は、ご賢の如く、ピカ一の秀作ぞろい。一連のアニメブームの中で「ただひとりファンを裏切らなかった作家」として、専門家筋の評価も大。ケン。

ウケてます

宮崎 駿

アニメ決戦とか何とか、大騒ぎされた割には、「ドラえもん」など二部の作品を除いては、全然さえなかった春休み興行。アニメの嵐が過ぎ、「彩り雨」だ「Fリクランプリ」だと話題作がスラリ顔を出したものの、観客動員のバッチリ効いた「空雨」を除き、入りはまいちと伝えられるゴールデンウイーク作品群――依然として不振を脱しきれずにいる邦画界にあって、ひとりいまも目覚あたりには超満員の入りを続け、業界をうらやましがらせている作品がある。本紙でも何度か紹介したアニメ映画「風の谷のナウシカ」。「少年ケニヤ」「超人ロック」など他のアニメ作品とともに三月十二日に全国一斉封切り、驚異的春休みが過ぎたため、劇場は、別の作品に劇場代わりしてしまったが、この作品のみは押しかける客をさばききれず、いまだロングラン上映中。それどころか、評判を聞きつけ、ぜひゴールデンウイーク用にと、新たに上映を名乗り出る劇場も続々。アニメブームは完全に去ったといわれる"この時期"に、突然、飛び出してきたこのヒットアニメを、原作、脚本、監督と一人三役で作りあげたのが、この人、宮崎駿氏である。さぞやルンルン気分と思いきや…。

変な潮流に乗りたくない

「アニメ作ってる人間としてはね、この時期に"ナウシカ"が当たったということよりも、"ドラえもん"にそれ以上のチビっちたちが入ったという事実に注目すべきだと思う。ヤング層というのは、声が大きいから、往々にして作り手の側は、アニメの主要ファンはヤングと錯覚してしまい、事実、その系列の作品がこのところずっと幅をきかせてきたわけだけど、その辺、見誤っちゃいけない。アニメを本当に見たがり、必要としているのは、"ものいわぬ"これら、"ドラえもん"の観客層。"ドラえもん"がダメって感味じゃなくて、この層に向け、もう一度ギチンとした作品を作るべきだと思う。春のアニメ映画を眺めての、一番の感想はそれですネ」

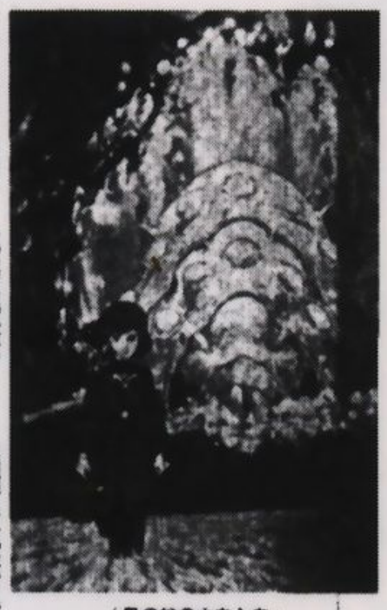
――"宇宙戦艦ヤマト"にはじまる一連のアニメブームには批判的だった？

「僕、この世界に入り、ことしで二十一年目ですけど、あのブームはネ、やっぱりアニメも市民権を得た、じゃなく、変な事がはじまっちゃったナ、というのが率直な思いだった。自分たちがやってきたことは棚上げで、できるなら、このブームには乗り遅れたいと（笑い）。事実、"ナウシカ"まで、五年間、一本も作品作らなかったけど（笑い）。僕、今度のブーム、収支決算すれば、マイナスに出ると思いますヨ、日本のアニメというのは、もうどうしようもない制作費まできちゃってる！」

えらい宿題背負い込んだ

――"風の谷のナウシカ"はマスコミ宣伝というより、見た人たちの間で評価がロコミ的に広がり、異例のロングランとなっているが！

「天の時、地の利、人の和っていうが、"ナウシカ"の場合、まさにそれって感じがする。アニメの世界ってのは、わりと狭い世界で、一部に公開された"少年ケニヤ""超人ロック"は駄作だ、という評価も裏返せば、一部の人が、"ナウシカ"は、ちょっとさがしたら、ケチをつけられるかもしれない、という気持ちを抱いたのは、事実だと思う。ただ、この六十五点は、あと半年間をもらっても、六十八点までしかいかない六十五点。スタートの時は、奇跡映画や宗教映画作るつもりなかった。でも、終わってみると、どうしてもこの分野に勝み込んでいかざるを得ない結論になっちゃって…エライ宿題背負い込んじゃったって、今、痛感してるんです」



「風の谷のナウシカ」

続編は絶対に作りません

「悪ガキいて、それが諸悪の根源で、それさえ排除すれば、明るい未来が開けるというのが、結論のひとつのパターンだったわけだが、現実には、悪の側は、もうそういう悪役を信じられなくなっている。例えていうのは往年主婦は諸悪の根源なんていってるレーガンぐらいのもので、歴史の中で、永遠に悪玉の側というのは滑り得ない。

あいつをやっつければケリがつくという形の話を作っても、リアリティーが全くない。なぜ、こうも、悪役を作りにくくなったんだっていえば、"カリオストロの城"の後五年間ぐらいはずっと連続作品として"ナウシカ"を作った。侵略戦争にも善悪があるって形をとったりネ。現実には、ナウシカのような行動をとれば、一発で死んでしまう。だけど、そうなると、人類は絶滅するしかないという救いようのないことになってしまうから、絶滅は一種の奇跡みたいな状況になって結論になっちゃって、それはそれしかないと思っているんですが！なぜ、そうなのか、まだまだ難い問題なんです！」

――早くも続編制作の話が持ち上がっているが！

「作りません。当たったからパートII、じゃ、それこそ、"オカマ戦艦ヤマト"になっちゃう」

「振り返ってみると、映画が少なくなった、という。

「学生がエベント屋さんになってしまっているんですね」。

「ルパン三世」は、ヨーロッパの古城を舞台にした冒険の物語。「見ている時間だけでも、解放された気分になれる作った映画」だそうだ。

「近頃の学生は、何かに自分をぶつけたいが、方向が定まらない。実感していないことを真実さえしていないのがいんではないですか。それに、常識社会のなかで考えていた価値感がブラスされ、結局、アニメのような虚空の世界に逃げ込みたがるんでは」

そして。

「シラケの時代といわれた数年前は月光仮面などの古いフィルムを再上映するにしても、あくまでパロディーだという気があった。今はアニメ映画作品をキャンパスで本気で見ているようなところがあるんですよね。もっと真剣に語り合うべき問題があると思うんですが！」

人前でマンガを語るのが恥ずかしい時代に育った宮崎さん。「人気があるのは、そりゃあ、もちろんうれしいんですよ」と、もう二度、強調した。

（文 大倉 明 撮影 野村 成次）

☆映画の大ヒットで、原作者も裏返る この人には、作品は、収入が、観客これ、「映画自体はなにせ裏作業がかかり過ぎてるからほとんどないみたい。ビデオが売れて、それを中心に数千万くらいはもうと思いたけど」。その金をアテに、このほど小さな会社を作った。「文楽の人形使いやってる学生時代の友人が、もうすぐやめるから受け皿用意しとけというもんで（笑い）」。

「人形劇を持って地方まわりするという二人の年来の夢を実行に移すか、公開のアテのないアニメを好きなようにシコシコ作るか、なんかそういう事やってみたいと！」。高3、中3の二児のパパ。

「風の谷のナウシカ」初日・大入りの勢いはいまも続き！

の製作現場にどんなスタッフが集まり、どういう仕事の仕方をしているのか、すぐ傾倒として伝わってくる（笑い）。随分、おさなげな作り方をしていましたからネ、結果はみえていた。"ナウシカ"の要素のひとつはネ、製作母体が"アニメージュ"という映画界には素人の雑誌だったこと。なにせ、かかわっているのが雑誌の編集者、大学出たての映画青年みたいにナイーブに"映画づくりはかくあらねばならぬ…"（笑い）。おかげで実際に作る側は、非常に真心的に作れたわけで…お金は随分、かかってると思いますよ、少々の入りじゃ、実費の回収もできないんじゃないかと（笑い）。ひとごとながら心配してます」

――作品を自己評価しても、いうことなし？

「いや、六十五点です。ただ、この六十五点は、あと半年時間をもらっても、六十八点までしかいかない六十五点。スタートの時は、奇跡映画や宗教映画作るつもりなかった。でも、終わってみると、どうしてもこの分野に勝み込んでいかざるを得ない結論になっちゃって…エライ宿題背負い込んじゃったって、今、痛感してるんです」

愛娘、ナウシカ アニメブームを超えよ

火花散るアニメ映画合戦

「風の谷のナウシカ」11日公開

角川(少年ケニヤ)に対抗へ

前哨戦の火ブタを切った映画界春のアニメ合戦で注目されているのが「風の谷のナウシカ」(3月11日・東映系公開)。角川映画のアニメ第二作「少年ケニヤ」(大林宣彦監督)に対抗して、徳間書店と博報堂が三億五千万円をかけた提携作だ。

物語は、人類の最終戦から千年後の世界。不毛の地と化した大陸に新しく発生した自然、腐海(ふかい)。巨大な虫類が住み、有毒ガスを発する菌類の広大な森。これがわずかに生き残った人類を征服しようとしていた。しかし人類はそんな危機を目の前にしても互いに争うばかり。

地球に平和と自然を回復させるため一人の少女が立ちあがる—徳間アニメ「風の谷のナウシカ」

腐海のほとり、海からの風でかろうじて有毒ガスから守られている人口わずか五百人の小国「風の谷」。ナウシカはその族長の娘。前世界を滅ぼした最終兵器で再び自然征服を企てる大国を相手に、たった一人でけなげに立ち向かう十六歳の少女。

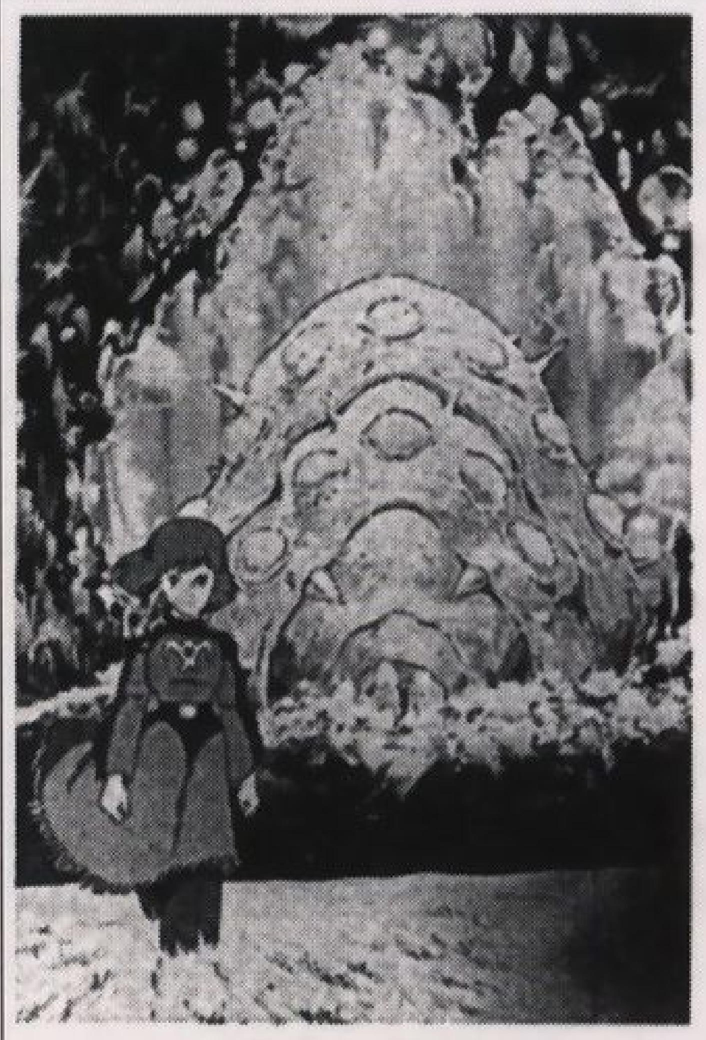
さいきんのアニメが宇宙へ“進出”するか、日常の“恋愛ゴッコ”をテーマにしているなかで、未来とはいえ「地上」を舞台に、環境汚染、自然破壊、エネルギー浪費、権力闘争など現在の人類が直面している問題をテーマにしているためアニメ雑誌「アニメージュ」連載(現在、中断)中からヤングに人気のあった宮崎駿(みやざき・はやお)の原作。

「未来少年コナン」「ルパン三世・カリオストロの城」などのアニメ演出家。「管理社会の窒息状況の中で自立への道を閉ざされ、過保護の中で神経症になっている若者たちに解放感を与える映画企画をねってきたが実現せず、そんな気持ちをコミックにした」といい、映画化にあたっては原作のほか脚本、絵コンテ、監督も担当。ナウシカに島本須美、ほかに家弓家正、榊原良子ら。

「風の谷のナウシカ」で 新境地開いた宮崎監督

アニメ以外のファンもつかんだ

「でも自己採点は65点 しばらく充電に努めたい」



▲ 「風の谷のナウシカ」

春休みアニメ合戦の勝負がついた。映画評論家がこぞって高く評価したのが「風の谷のナウシカ」。宮崎駿(はやお)監督(43)が自分の新境地を賭けた作品だ。

宮崎さん自身“ナウシカ”の好評を非常に喜んでいる。「特にうれしいのは、アニメファン以外の観客に評判がよかったことです」

元来、一途に趣味に埋没しがちなアニメファンに対して宮崎さんは好感をもっていない。“ナウシカ”を作ったのも、それが動機の一つだ。最大の動機は「自分の退廃が始まる、という自覚があったからです」。

一方で、もしかしたら監督の廃業か、と不安な思いにかられながら半年間、アニメ誌「アニメージュ」に“ナウシカ”のマンガを書き始めた。これが人気を呼び、アニメ化に。

宮崎さんのいう“自分の退廃”とは、週に四十本もあるTVアニメ界のすさまじい量産ぶりだ。この世界に宮崎さんはどっぷりつかってきた。といっても「アニメブームに手を汚した」という意識はないという。

宮崎 駿さん

▶ 「ルパン三世、カリオストロの城」

▶ 「未来少年コナン」

「未来少年コナン」(演出)、「アルプスの少女ハイジ」(場面構成・設定)などアニメ史上に残る作品を手がけてきた。「ルパン三世、カリオストロの城」(監督、脚本)では79年度(昭和五十五年)毎日映画コンクールの大藤賞を受賞。

「“カリオストロ”は、どちらかというと技、芸の“見せ場”に力を入れたものです。精神的なテーマとは関係ないですね」

“カリオストロ”以後、同じ技、芸が要求される。受けて立っていたら、あくなきマンネリズムの中で迷廃する。自分に反旗をひるがえそう。それが“ナウシカ”を生むバネになった。

このアニメは、風の谷の少女、ナウシカが、おそるべき兵器で汚染された地球の中で奇跡的に生きのび、自然と人間を守るためりりしく立ち上がる物語。

「自然と人間のかかわりは絶望的なことがいっぱいある。でも、生きていくに値するものを見つけ、希望を語るべきだと思うんです」

テーマは壮大で、純真だ。宮崎さんの“ナウシカ”自己採点は六十五点。と意外に低い。そして自分のテーマの理解度が六十五点なのだ、とも率直に強調する。

宮崎さんのもう一つの悩みは

「セル・アニメに限界を感じていることです。大体キャラクターに存在感がない。でもどうしたらいいのか、その突き抜け方が、今の僕にはわからないのです」

制作側はパートIIを望んでいるが、宮崎さんにその意思はない。必要がないともいう。

「人類が文明の遺産を捨てるような、今と違う危機に見舞われた時ならやるかもしれません」

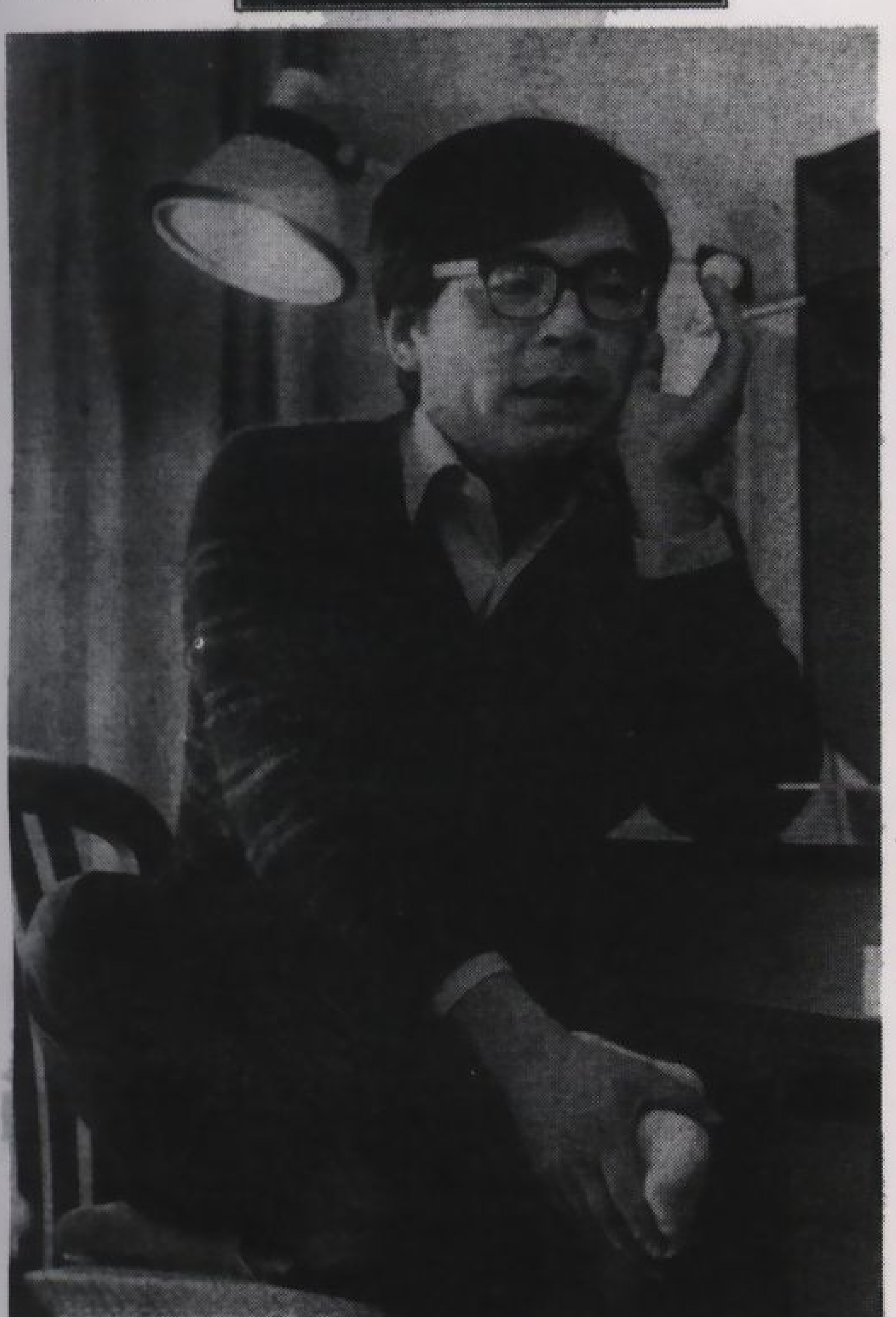
宮崎さんはしばらくの間は制作せず、むしろ充電の日々を送るつもり——と見事なくらいキッパリといい切った。

アニメの虫

この道20年—「コナン」「ハイジ」…手がけ、「風の谷のナウシカ」を大ヒットさせ

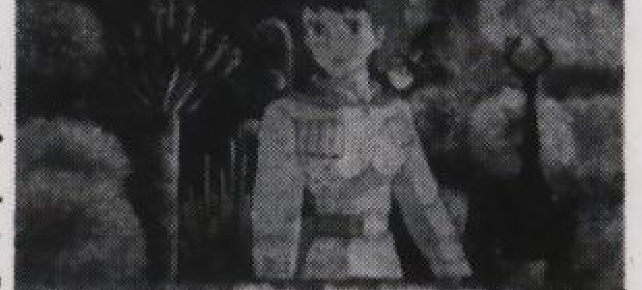
宮崎 駿

<メモ> [illegible]



「今の作り手は情熱、エネルギーに欠け、ファンの安手のヨイショがあるだけ」

[illegible]



「風の谷のナウシカ」から

[illegible]

「マンガに生きている」と真顔で言う大学生には頭かかえ

[illegible]

天声人語

若い人たちに勧められて、遅ればせながらアニメ映画「風の谷のナウシカ」を見た。小さな映画館はなかなかのこみようで、立ち見だった。ナウシカという個性ゆたかな少女の創出なしには、この映画の成功はなかったと思う▼ナウシカは虫と語り、風と戯れて自由に空を飛び、いつくしむものの命を救うためには捨て身になる。やさしさというものが、時には死をも恐れない勇気に支えられなければならないことを、少女は行動で示す▼今世紀の初頭、英国の作家W・H・ハドソンは『緑の館』を書いた。「英国の文学史上、これほど幻想にあふれた創造はない」といわれた森の少女リマを創出したことで、この作品は不朽の名作になりえた。リマは南米の秘境に住む少女で、風のように巨木の枝から枝へ渡り、森の生きものを友としている。毒蛇でさえ彼女にはなついている▼ナウシカもリマも、共に木や鳥や虫と共生する自然人だ。産業革命が恐ろしい勢いで緑を破壊していった当時の英国にあって、ハドソンはリマに思いを託し、リマの死を描くことで自然破壊の残酷さを告発した。ハドソンは生涯、鳥と緑と草原の風を愛し抜いた人だった▼それから約八十年後、日本のアニメ作家宮崎駿は「巨大産業文明崩壊後千年をへた地球」を想定し、不毛の地球の救世主として、ナウシカという少女を創出した▼産業文明時代、人類は有毒物質で地球を汚し続けた。汚された大地の怒りが人類を滅ぼそうとしている、というのがナウシカの舞台だ。少女は腐りはてた地球に繁茂する有毒植物群の胞子をひそかに集めて、育てる▼そして、どんなに異様な植物も、きれいな水といい土で育てれば、かわいい花が咲き、毒もださないことを知る。地球を腐らせて人類を追いつめているのは、人類自身のおごりや敵意や憎しみなのだ▼リマとナウシカ、自然破壊の時代が生んだ主人公に共通するのは、女性原理の主張と共生の感覚である。

(左頁上左) 1981年10月21日産経新聞で紹介された宮崎駿
(左頁上右) 1985年2月2日朝日新聞、「風の谷のナウシカ」が邦画アニメーションとしては初めてキネマ旬報のベストテンに選ばれたことを受けて掲載された宮崎駿のインタビュー
(左頁下) 1984年4月21日東京タイムズに掲載された宮崎駿インタビュー
(右頁上左) 1984年2月25日大阪新聞
(右頁上右) 1984年4月22日毎日新聞日曜版「日曜くらぶ」
(右頁中左) 1984年5月5日夕刊フジ
(右頁下) 1985年1月8日朝日新聞「天声人語」で取り上げられる

「風の谷のナウシカ」関連記事掲載新聞データ

掲載紙	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
サンケイ新聞	'81年10/21	大学祭に引っ張りだこの５人（インタビュー、15×28cm）／大学祭で上映、有難いけど……（文・大倉明）
東京新聞	'82年9/27	マンガ月評（連載コラム、石子順、10.5×20.6cm）／専門家こえた熱気　アニメーターの描く作品に人気
読売新聞 夕刊	?.9／17	マンガ紳士録（連載コラム、７×14cm）
北海道新聞	'82年10/2	マンガ月評（連載コラム、石子順、20.5×6.7cm）／戦争の愚かさをつく敗戦の重みリアルに
スポニチ	'83年６/21	はみ出しＭＥＭＯ（記事、５×6.4cm）／角川書店に負けるな　徳間がアニメ映画
デイリースポーツ	６／21	（記事、11.5×3.2cm）／「風の谷のナウシカ」徳間、博報堂で劇場用アニメに
報知新聞	６／21	（記事、4.2×3.2cm）／「風の谷のナウシカ」アニメ化
東京タイムズ	６／21	（記事、6.2×30.7cm）／出版社と広告代理店アニメ映画に挑戦　徳間書店と博報堂が「風の谷のナウシカ」６億円かけ、来春公開
朝日中学生ウィークリー	７／３	（記事、13.3×6.7cm）／宮崎駿の人気まんが「風の谷のナウシカ」が劇場用アニメに
ジョイライフ	10／30号	大特集!!　最新アニメ情報
東京タイムズ	12／28	ずーむあっぷ首都「ナウシカ・フェスティバル」
東京タイムズ	11／24	（記事、7.4×6.8cm）／イメージ・ガールに安田成美さん「風の谷のナウシカ」
東京スポーツ	11／24	（記事、14.3×6.7cm）／“サウンドガール”に安田成美さん『風の谷―』主題歌でデビュー
スポニチ	11／24	はみ出しＭＥＭＯ（記事、5.4×6.3cm）／天才少女？一曲歌って300万
報知新聞	11／24	（記事、5.6×3.2cm）／イメージガールに安田さん東映アニメ「風の谷のナウシカ」
日刊スポーツ	11／24	（記事、6.4×6.7cm）／7611人中の金的「風の谷のナウシカ」イメージガール決定
サンスポ	11／24	（記事、2.4×13.5cm）／16歳、安田成美さんアニメ歌手賞金三百万円
毎日新聞（くりくり）	12／11号	（記事、11.5×10cm）／アニメ「風の谷のナウシカ」公開前にフェスティバル12月27日、200人招待
毎日小学生新聞	12／12	（記事、3.2×15cm）／「ナウシカ・フェスティバル」に招待
サンケイ新聞	12／17	サンデーガイド（情報コーナー、1.7×4.5cm）／フェスティバル招待
サンケイリビング	12／17	エンジョイライフ（情報コーナー、4.5×2.8cm）／「ナウシカ・フェスティバル」
スポニチ	12／28	はみ出しＭＥＭＯ（記事、6.4×11.8cm）／徹夜組続出、異常過熱！アニメ人気／「風の谷のナウシカ」エベント
東京タイムズ	12／28	（記事、11.1×6.7cm）／「ナウシカ・フェスティバル」安田成美さんのレコードも発売
毎日小学生新聞	１／１	（記事、12×7.6cm）／はやく見たいなぁ―'84年アニメ映画情報
スポニチ	１／20	（記事、10.6×6.8cm）／七千六百十一人から選ばれた少女「風の谷の…」の安田成美
報知新聞	１／20	ナウシカ怪獣もＰＲ
東京タイムズ	１／28	大きくなーれ　'84にゅうフェース（記事、20.5×13.5cm）／安田成美―日本人離れの“半少年・半少女”
公明新聞	１／31	（記事7.8×3.2cm、写真6.1×7.2cm）／春のアニメはお好み次第
朝日新聞	２／２	ずーむあっぷ（宮崎駿インタビュー、13×24.5cm）／アニメに輝く童心（文・秋山登）
毎日小学生新聞	２／４	バレンタイン特集、ナウシカチョコレート
東京中日スポーツ	２／７	（記事、９×20.2cm中約６行で紹介）／春休みアニメ、チビっ子奪い合い
日刊スポーツ	２／11	（記事、アニメ６作品紹介、9.8×20.8cm）／春休みアニメ合戦きょう開幕
朝日小学生新聞	２／19号	（記事、8.5×３cm）／ナウシカのひなまつり
東京タイムズ	２／21	（記事、10.9×6.7cm）／多彩な催し“アニメ市”に読者招待「風の谷のナウシカ」公開を記念
東京中日スポーツ	２／23	（記事、９×6.8cm）／成美クンの引き立て役は有毒怪虫オーム　ＳＦアニメ「風の谷の……」
デイリー	２／23	にゅーすすぽっと（記事、9.8×4.2cm）／“ナウシカ”都内走る
スポニチ	２／23	はみ出しＭＥＭＯ（記事、10.6×3.2cm）／巨大怪獣　アニメ「風の谷のナウシカ」ＰＲでお出まし
日刊スポーツ	２／23	（記事、5.7×6.7cm）／歌の方もよろしく、安田成美「風の谷のナウシカ」キャンペーン
報知新聞	２／23	ミニ＆ミディ（記事、10×3.2cm）／ナウシカ“怪獣”もＰＲ
夕刊フジ	２／24	ご招待（情報コーナー、4.5×5.7cm）／“アニメ市”にご招待
大阪新聞	２／25	（記事、10.5×16cm）／火花散るアニメ映画合戦　「風の谷のナウシカ」11日公開角川（少年ケニヤ）に対抗へ
東京タイムズ	２／29	芸能（記事、25×27.5cm）／３月の邦画、アニメが“占拠”
夕刊フジ	２／29	あげちゃう！もらっちゃう?（記事、プレゼント特集、20.7×11.8cm）／風の谷のナウシカ　滅亡近い世界を救う少女……　来月11日からロードショー公開、ペアで100組ご招待
サンケイ新聞夕刊	３／１	リビングルーム（記事、9.5×3.2cm）／花ざかりアニメ映画―破滅した地球を救う少女……
小学生時代新聞	３／１	（記事、13.8×10.5cm）／春休みはアニメ映画がいっぱい！
東京タイムズ	３／４	Ｎｅｗｓクリップ（記事、13.8×17.5cm）／にぎやか副都心の“春”　“ナウシカ”ひな祭り園児、ファン大喜び
中学生時代新聞	３／５	（記事、21.2×6.7cm）／春休み三大アニメ激突
スポニチ	３／５	はみ出しＭＥＭＯ、募金箱（記事、5.2×6.2cm）／「春のアニメ市」がWWＦにご協力を
東京中日スポーツ	３／５	テロップ（記事、11×3.2cm）／春のアニメエベント
サンスポ	３／５	（記事、7.5×3.2cm）／春のアニメ市　「風の谷のナウシカ」ＰＲ
毎日新聞夕刊	３／７	娯楽（記事、17.3×16.9cm）／春休み“アニメ戦争”
東京タイムズ	３／８	芸能（記事、16.5×28.8cm）／前売り異常人気、11日公開「風の谷のナウシカ」
読売新聞夕刊	３／８	芸能（記事、16×23.7cm）／アニメ映画混戦もよう
日刊ゲンダイ	３／９	（記事、6.5×34cm）／春の“アニメ決戦”が始まった
東京新聞夕刊	３／９	週末ガイド、映画（記事３×3.2cm十写真4.6×6.6cm）
日刊ゲンダイ	３／10	話題の映画ズバリ診断（映画紹介、13×3.2cm）／ピカーは「風の谷のナウシカ」
報知新聞	３／10	（記事、14×10cm）／春休み映画決戦　さあ、どれにしようかな
東京タイムズ	３／10	封切映画（情報コーナー、10.8×6.2cm）／不思議な少女が人類を絶滅から救う
東京中日スポーツ	３／11	（記事、20×23.8cm）／アニメ50億円大商戦（記事内の一部）
スポーツニッポン	３／12	（記事、７×10.2cm）／アニメ映画初日から好調（超人ロックと併せて紹介）
サンケイスポーツ	３／12	（記事、6.3×10.2cm）／封切前夜から行列　アニメ人気
報知新聞	３／12	（記事、４×10cm十写真7.6×6.5cm）／“春のアニメ”スタート好調　徹夜ファンも出た「――ナウシカ」
東京タイムズ	３／12	ＮＥＷＳクリップ（記事、14×20cm）／「風の谷のナウシカ」に公開初日どっと２万人
日刊スポーツ	３／12	（記事、9.5×3.2cm）／春休みアニメ映画好調「ナウシカ」徹夜組「ロック」は女の子が列
東京中日スポーツ	３／12	（記事、17.7×13.8cm）／“アニメ大商戦”大当たり
毎日新聞夕刊	３／17	文化欄／映像（コラム・川本三郎、14.2×27.6cm）／美しい夢と恐怖　「風の谷のナウシカ」そして“三浦騒動”
報知新聞	３／18	ほうちブロードウェー（コラム・石子順、11.2×12.3cm）／見事アニメに新風　こりゃすごい大人も感動！
毎日新聞夕刊	３／21	映画（記事、7.8×16.8cm）／「風の谷のナウシカ」文明社会の抱える問題つく　家族連れで楽しめる秀作

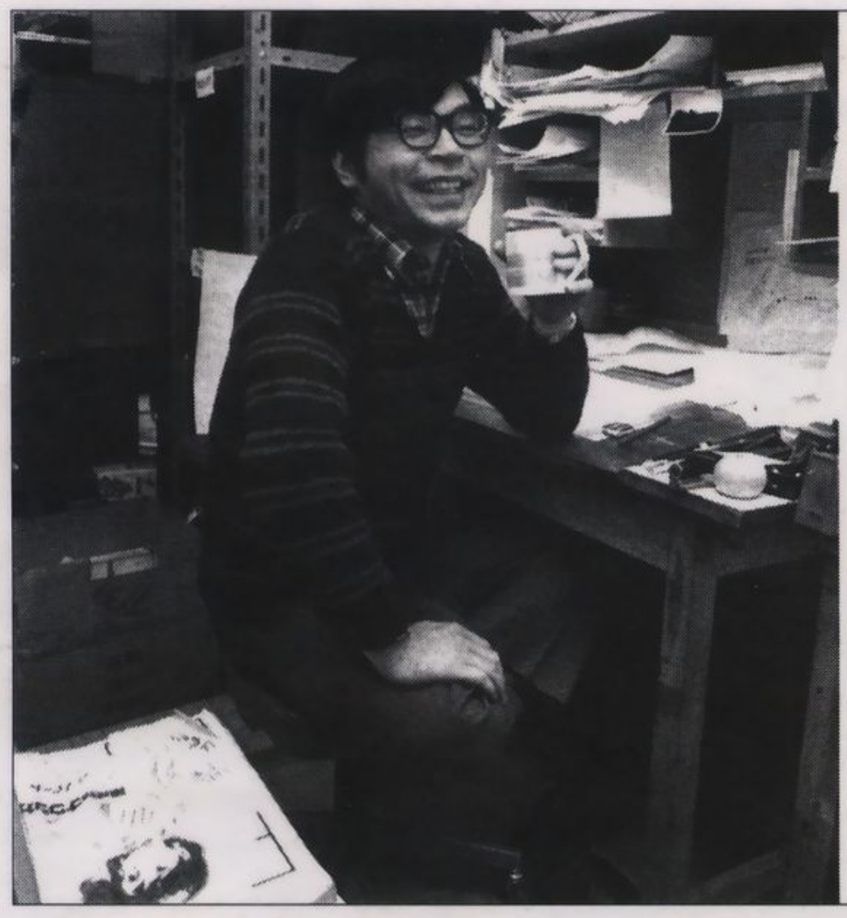
朝日新聞	?．3	考える　ゲームの進化論（記事、15.5×23.3cm）／「人間」抜きの独り歩きは怖い　妄想の大切さ「商売」が包囲
朝日新聞夕刊	4／7	（コラム、10.1×17.2cm）／他作品と一線を画す新しさ　アニメ「風の谷のナウシカ」
夕刊フジ	4／16	ヒットＮＯＷ（記事、14.8×26.8cm）／ナウシカ少女、安田成美　17歳、アニメ映画から“風のように”売れ出して……
東京タイムズ	4／21	ウケてます（宮崎駿インタビュー、1/2面）／「“愛娘”ナウシカ、アニメブームを超えよ」
毎日新聞	4／22	日曜くらぶ（記事、16.5×26.4cm）／アニメ以外のファンもつかんだ　「風の谷のナウシカ」で新境地開いた宮崎監督　「でも自己採点は65点。しばらく充電に努めたい」
スポニチ	4／30	（記事、6×6.8cm）／「風の谷のナウシカ」米国“輸出”
夕刊フジ	5／5	（宮崎駿インタビュー、一面）／アニメの虫　この道20年―「コナン」「ハイジ」……手がけ、「風の谷のナウシカ」を大ヒットさせ
?	5／22	世紀末の風景（コラム、14.9×13.2cm）／フェミニズムの発見
読売新聞	7／9	ちょっと得だネ（情報コーナー、2.7×6.2cm）／「風の谷のナウシカ」「名探偵ホームズ」に招待
東京タイムズ	7／11	（記事、16.8×6.5cm）／「ナウシカ」再ロードショー　ファンの要望にこたえ14日から
東京タイムズ	7／14	（記事、14.1×3.2cm）／宮崎アニメ、アンコール・ロードショー
東京タイムズ	7／15	コーヒーブレイク（記事、17.2×6.5cm）
読売新聞	7／18	学校と能力（一部）
朝日新聞	9／17	考える（インタビュー／大野厚生、14.5×27.5cm）／いまアニメの時代　“文化輸出”めざして売り込み 正否のカギは米の劇場公開
朝日新聞	10／7	点描（記事、5.7×24cm）／ロス・アニメ祭でも第１位　受賞続く「ナウシカ」海外版　監督の宮崎さん、カットに怒る
朝日新聞、天声人語	'85年1/8	（コラム、27.2×3.2cm）
朝日新聞	2／2	ずーむあっぷ（コラム）／アニメに輝く童心
読売新聞夕刊	'86年7/10	ニューカルチャー　人気コミックフーズフー（記事、20×13.5cm）／物質文明にやわらかな一撃
赤旗	8／10	この人（宮崎駿インタビュー、10.3×23.4cm）／夢、愛、平和、希望……（文・長谷川正人）
新婦人新聞	'87年2/19	友里千賀子の希望訪問（インタビュー）

「風の谷のナウシカ」新聞広告

「風の谷のナウシカ」関連雑誌記事再録

まだまだアニメ誌や映画情報誌が中心だった

前コーナーに続き、ここでは各雑誌に掲載された「ナウシカ」関連記事を紹介。やはりこの時期から本作をとりあげていたのは、アニメ誌と学習雑誌を除けば映画情報誌がある程度。ただ、記者発表時から着実に本作を追い続けた「バラエティ」、同じく映画専門誌の老舗として早くから宮崎駿に着眼した「キネマ旬報」などはかなり厚みのある記事構成をしていて印象深い。また、イメージガール・安田成美にスポットを当てた記事がいくつかの芸能誌を賑わせている。結構笑えるのが「テレビランド」。当時はまだこのようなヒーローアニメ的な紹介の仕方も可能だったのだ。



宮崎 駿(演出家)42才
アニメ映画ブームには縁なき衆生でいたい

'83年、「風の谷のナウシカ」で、漫画家としてのデビューを飾り、マンガオスカー賞奨励賞を受賞した宮崎さん。"恋愛ごっこ"が主流の現在のマンガ界にあって、「黄昏期の地球を舞台に、自然との関わり合いの中で自立していく少女を描いた」作品は、高い評価と、好意的な批評をもって迎えられた。今、彼は、「風の谷の——」の映画化に取り組んでいる。TV「未来少年コナン」、映画「ルパン三世・カリオストロの城」等、高水準のアニメ作品を演出しながら、大作商業主義のアニメ映画路線に自ら背を向けた彼にとって、原作・脚本・監督を担当する「風の谷の——」は、文字どおり、真価を問われる一作となる。

「週刊宝石」1984年1／20号

宮崎 駿

高畑 勲 Interview

アニメーションの面白さそのものを今までにないアニメーション映画で

「風の谷のナウシカ」の原画、動画を制作しているトップクラフトのスタジオに宮崎駿監督、高畑勲プロデューサーを訪ねた。昨年8月から作業を始め、スタッフ全員がこれまでにない密度の高い作品を生み出すべく、3月公開めざして日夜がんばっているのである。

宮崎駿を知る人は、彼のことを超人、鬼神、天才と呼ぶ。そういわれると宮崎さんは否定し、作家だとは思っていないときえいうのだが、彼の超人的な仕事ぶりは過去の作品群が証明している通りである。通称は"宮さん"。

その宮崎さんとともに東映動画時代からアニメーション作りに携わってきた高畑さんは、「太陽の王子・ホルスの大冒険」「パンダコパンダ」などの名作で知られる演出家だが、今回初めてプロデューサーの仕事に取りくんでいる。通称は"パクさん"。

——プロデュースを頼まれて迷いました?

高畑 大いに迷ったというか……参加することにどういう意義があるのか考えました。

——ひと口では無理でしょうが、どういう映画になりそうですか?

高畑 それは宮さん自身もいってるし、僕もそう思ってるけど、映画というのは作ってる時にいくら多くを語っても仕方がない。見ていただくしかない……でも、それじゃしょうがないんで……。(笑)

——「ルパン三世・カリオストロの城」のあとで宮崎さんは、これまでにやったことをよせ集めたにすぎない、といってましたが、今回はこれまでにやってない映画を作ろうとしているのか、だとすればどういう映画になるんでしょうか?

高畑 それは、はっきりしてます。僕の立場としていえることは、ひとつは原作そのものも宮さんにとって新しい道を切り開こうとして始めたもので、それをアニメーションとしてこの映画につっこんでいこうということ。ただ、2時間近く使っても映画に入れられる量には限りがあるわけです。そうすると、切り捨てなくちゃいけないものもあった。しかし切り捨てたあとに、これだけは映画の中に残したいというものは、やっぱり面白い映画を作りたいということなんじゃないかと思うんですね、宮さんの気持ちは。例えば、人間が自然とどういうふうにつき合っていくべきかという主題も重要ではあるんですが、でもそちらを強く打ち出すよりも、やはり映画として、アニメーションとして面白く見せられる部分を打ち出すという作品になりつつある。

——月並みですが、宮崎さんにとってこの映画でのメッセージみたいなものは?

高畑 うーん……どうしてこう考えちゃうかというと、正直だからなんだけど(笑)、現在どう思ってるかは宮さんに聞いていただいたほうがいい。僕としては、基本的には密度の高い面白い映画を提出する、そこに大きな意味があると思うし、その中にこめられている思いをメッセージとして直接観客に伝えたいということでもない。

——作業としては今が一番大変ですか?

高畑 そうですね。原画が終わりつつあるところですが、原画があがったからパッと見通しが立つものでもない。それで、この制作の大将(トップクラフトの酒井さん)も苦労してるわけで、ただ、苦労しがいがあるほど密度が高い、この映画ができあがったとすれば——。

酒井 他の追従を許さないクオリティ——ってやってますよ。

高畑 ——そういうことになると思いますね。(笑)

化石となって横たわる巨神兵の上をメーヴェに乗って飛ぶナウシカ

——この映画で、これまでやってないことをやりたいとすれば何でしょうか?

宮崎 そういうつもりでやってきたんですが……難しいですねェ(笑)。恐ろしい。闇の中をさすらってるという感じで。原作の漫画を描いてる時は、文法が分からなくて"これでいいんだ"となかなか思えない、という話をしてたんですけどね、結局、ナウシカっていうのが分からないんですね。自分でもよく分からないところがある。だから映画でやっても分かんない。(笑)

とにかく今までの日本のアニメーションになかったような作品です。外国でも、通俗に徹しながらここまでヘンなのをやってるのは全然ない、という気がしますね。一種、不思議な映画になるんじゃないかという予感はします。主人公がどこへつれてってくれるのか、これまでの自分の引き出しでは測り知れないところがあって、一所懸命やってるんだけど、無責任な意味じゃなくて自分でも分かんない。

高畑 やっぱり、見た人に驚きがあると思うんですよね。こういうものを見たことがないなという感じが。

宮崎 ただね、僕らみんなヘンな虫を描いてばかりいるでしょ。それが当たり前になっちゃってるんですよね。それを初めて見た人がどういうふうに感じるのかは見当がつかない。

——ヨーロッパにはファンタジーがいっぱいありますが、ヨーロッパの人が見たらどう感じるでしょうか?

宮崎 外国のことは夢にも考えてないけど、そういうのとはちょっと課題が違うんじゃないかな。自分ではファンタジーではなく、もっと現実的なものを作ってるという気がする。アメリカ人たちと話してて分かったことですけど、僕らがアメリカの漫画を見るとみんな同じように見えるように、彼らから見ると日本のアニメーションのキャラクターはみんな同じに見えるんですよ。ひどく幅の狭い受け手の指向の中で、細かいバリエーションをつけてるにすぎない。

——そういう意味で、これまでになかったアニメーション映画になると?

宮崎 いや、そういう意味では同じなんです。だから、通俗のくせにやってることがちょっと違うからね……。

——原作が今のところ2巻まで出てますが、あれは大きな全体の一部であって……?

宮崎 この映画も広い意味ではその一部ですね。ひとつの課題を一応乗りこえる形で終わりますけど。

——原作を完結させる気持ちはない?

宮崎 いや、不思議なもんでね、映画をここまでやってみたら、問題がずいぶん整理されたことは事実ですね。描き続けるとしたら、前よりは少し分かったという感じがしますけどね、ただ体力とかね……。

——あと、映画について何か。

宮崎 もうドップリつかりすぎてるから、ここでヨイショと叫んでもね……。できるだけたくさんの人に見てもらいたいと思います。3月までにできればいいな、と。(笑)

宮崎さんの横の座でジーッとみえこんでいるように見えた高畑さんが、最後に次のようにつけ加えてくれた。

高畑 宮さんの話を聞いて思ったんですが、うまくいえるかどうか分かんないけど——大きな特色というのは、こういうすごい世界があるんですよ! といって見せるんではなくて、設定した世界そのものは非常に今の世界と違うかもしれないけど、でもその中でもきわめて日常的に(ナウシカたちが)生きてるわけでしょ。つまりヒロイックに描くわけじゃなくて、まるで日常の映画を作るように、その中に主人公と一緒に入ってついてゆくという作り方は、今までになかったと思うんです。

それじゃ、せっかく作った腐海とかが生きてこないじゃないか、といわれるかもしれないけど……宮さんの作った世界は不思議だろうけど(ナウシカたちは)不思議と思っていない。その中で主人公がどう生きていくかを追いつめていく。そういう意味で、変わった映画になるんじゃないかと思う。それに観客たちが同化できるかどうかというより——同化とよくいわれるけど、同化だけがいいとはいえないわけで、どういうふうに受け取れるかは、作り手にとっても非常に興味のあるところですね。設定じゃなくて、作り方が非常に新しいと思うんです。そこに大きな特色があると思いますね。

ただでさえ取材なら苦手らしい高畑さんが、要領を得ない質問に対しても真摯に答えようとしてくれる。「カリオストロの城」の名セリフをまた思い出した——。"なんて気持ちのいい連中だろう"。帰りぎわ、宮崎さんが一枚の大きなセルを見せてくれた。王蟲の胴体が節ごとに分割され、歩行に合わせて蛇腹のように伸縮するという、門外不出の新テクニック。これが画面の中で動いたところを想像しただけで、すごい映画ができるに違いないと確信したのである。

王蟲の幼生とナウシカ。イメージボード、設定画、絵コンテなど宮崎さんの描いた絵はものすごい量になる

左から宮崎駿監督、高畑勲プロデューサー、男作画監督

NAUSICAÄ
できあがった動画セルを撮影する。セルとカメラが自由に動かせる
熱々と机に向かうアニメーターのみなさん。壁に"思新""努力"の文字

「バラエティ」1984年4月号に掲載された高畑勲と宮崎駿の対談

風の谷のナウシカ トルメキアの"風の谷せいふく"作戦!!

映画情報

——それは、まず、コルベットで攻撃し、つぎにバカガラスで大部隊をおくりこむという作戦だ!! はたして、風の谷は、トルメキアのものになってしまうのか!?

①コルベットとバカガラスが風の谷にせまる。

●武器輸送機・バカガラス
おおぜいの人間や、大量の武器をはこぶための輸送機。全長100メートル。

③そして、大部隊をバカガラスではこび、風の谷を完全にせいふくするのだ!!

②コルベットで戦闘員をおくりこみ、風の谷の戦士をやっつける。

●大型戦闘機・装甲コルベット
全長40メートル。主砲を4門もつ強力な戦闘機。戦闘員をつむこともできる。

★負けるな、ナウシカ!!
トルメキアの作戦はおそろしい。だが、風の谷にはナウシカがいる。ナウシカガンシップで風の谷をまもりぬくんだ!!

●「風の谷のナウシカ」の前うり券は、全国の東映系映画館で千円で発売中!! いま、買うと、左のポスターがついてくるぞ。

☆トルメキアがねらう、風の谷にあるひみつ兵器とはなにか!? らい月の特集でバッチリわかるぞ。

60

「テレビランド」1984年2月号カラー特集

人間を寄せつけぬ腐海の森に生きる不思議な巨大生物オーム(王蟲)。ナウシカはオームと心を通わせることができる

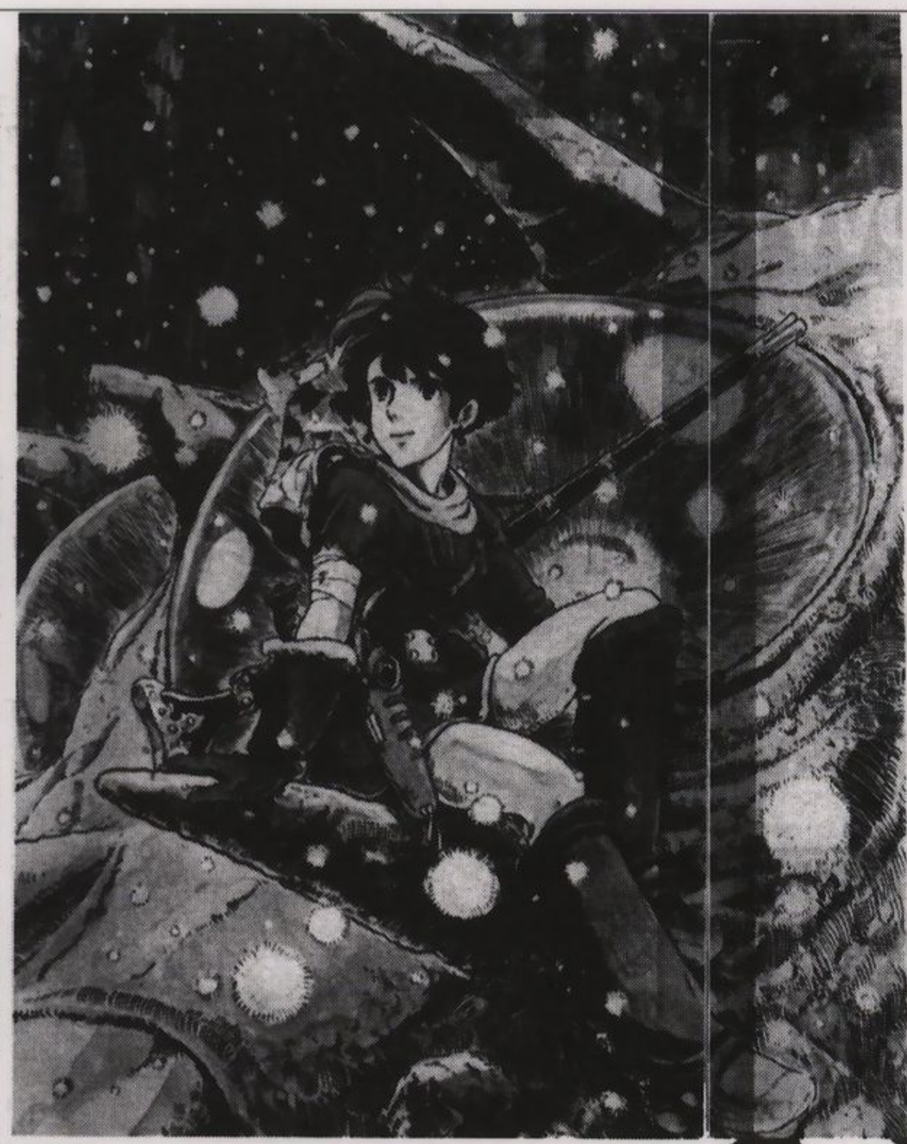
風の谷を守るガンシップ。強力な戦闘機だが、エンジンを作ったり修理する技術は遠い昔に失われてしまった

"火の7日間"に地上を破壊しつくした巨神兵。地中深く埋もれていたが、1000年の眠りから覚めようとしている

トルク(土鬼)族の予言——"その者青き衣をまといて金色の野におりたつべし"。ナウシカこそ"その者"なのか?

カットは宮崎駿「風の谷のナウシカ」1、2巻(徳間書店)より

61



6月20日、ホテルオークラで開かれた製作発表会。会場には玩具メーカーの関係者も多かった

HOT NEWS from JAPAN 1

風の谷のナウシカ

1984年、宮崎駿の手によって有象無象のアニメは息の根を止められるであろう
——と予言しておこう

宮崎駿の大長編叙事漫画「風の谷のナウシカ」が、ついにアニメ映画化される。もちろん、監督も宮崎駿。

宮崎 駿

巨大産業文明が"火の7日間"と呼ばれる戦争によって崩壊してから1000年後。人類の生存を許さぬ"腐海"の森が静かに増殖を続ける世界。再び戦火に巻きこまれた辺境の小国、風の谷。父のあとを継いで族長となったナウシカは、森の植物や虫たちを愛する心やさしい少女だった……。

設定や登場するキャラクターは、宮崎駿の傑作TVアニメ「未来少年コナン」に通じるものがある。ナウシカはラナに、彼女と行動を共にするアスベルはコナンに、ヴ王の娘クシャナはモンスリーに、その部下クロトワはダイス船長に似ているようだ。とはいえ今後、物語がどのように展開してゆくかは神のみぞ知る。"アニメージュ"連載中の原作は、完結するまで何年かかるか分からないという壮大さ。したがって、原作そのままの映画化ではないようだ。とにかく前代未聞の冒険ファンタジーであることは間違いない。原作は徳間書店から単行本が2巻まで出ているので、それを読みましょう。宮崎駿の描き下ろし漫画「シュナの旅」(アニメージュ文庫)もヨロシク。

映画のスタッフは脚本・監督が宮崎駿。「ルパン三世・カリオストロの城」に次ぐ映画第2作である。プロデューサーが「太陽の王子・ホルスの大冒険」などの名監督、高畑勲。初のプロデュースである。作画監督は一連の松本零士シリーズを手がけた小松原一男。声の出演者は未定。ナウシカ役には「あんまり有名じゃない人がいいですね」と宮崎監督。製作は徳間書店と広告代理店の博報堂。総製作費6億円の大作。

高畑 勲

「自分の原作を映画化する機会は、めったにない。とまどいもあるが、鮮烈で壮烈な映画にできたらなア」と宮崎監督。東映動画以来、共に仕事をしてきた高畑プロデューサーは「アニメ界のレオナルド」(ダビンチですよ)と、宮崎駿の天才を兼ね、「原作を超える映画を作ってくれるのではないか」と期待のほどを語る。

来年3月、東映洋画系で公開。

映画公開時には、いろいろなキャラクター商品が発売されるかもしれないが、すでに自作に励んでいるファンも多い。この2点の改造人形(身長わずか5cmですぞ)は、田宮模型が実施している人形改造コンテスト応募作品。左は馬(ダチョウみたいだけど馬なのだ)に乗ったナウシカ(製作・田原万就)、右は剣を手に装甲兵と戦うナウシカ(製作・小菅宇一郎)。写真は「人形改造作品集II」(模型店で発売中)より

60

「バラエティ」1983年6月号の製作発表会記事

一つの時代をイクタビュー

宮崎駿

「未来少年コナン」（TVシリーズ）や「ルパン三世・カリオストロの城」がそうであったように、今春公開された「風の谷のナウシカ」も世に送り出されてから、その素晴らしさがじわじわと浸透してきたといえるだろう。何度見ても飽きることのない宮崎駿監督のアニメが、いかに考えぬかれ、工夫を凝らされているか。ハードな映画の仕事が一段落したところで、宮崎さんに話を伺ってみた。宮崎さんにとって、「風の谷のナウシカ」とは、アニメとは一体何なのか。

——「風の谷のナウシカ」は宮崎さん自身では65点という評価をされていると聞きましたが。

「いや、僕はしょっちゅう、そう言って歩いてる（笑）」

——ビックリしたんですが、どういう基準で65点ということになるんでしょうか？

「作品によって、自分で到達したかったという到達点があって、それが達成できなかったから何点ということがあるんですが、ナウシカの場合は一寸ちがうんです。自分が考えつかないところへ行っちゃった（笑）。作る側としては、そこまで読めなかったというのは、マズかったんじゃないかという思いがありましてね」

——考えつかなかったところというと？

「僕は宗教の領域に入るとは全然思ってなかったんですよ。作っている時はそうじゃないと思ってやってたんですが、完成した作品を自分で見て、これは宗教に携わる人々が取り扱っている領域かなという気がしたんです。僕自身は宗教じゃない、どこかに神様がいるという形の宗教じゃないと今でも思っていますが」

——具体的には、ラストでナウシカが復活するくだりのことですか？

「そういうふうに受け取られてしまうだろうということですね。そういうつもりじゃなかった。奇跡映画を作りたいとは夢にも思ってなかったし、原作ではそうならないように、切り抜けてやってきたつもりだったんですが、映画では切り抜けきれなかった」

——完成度としては、御自分で見てどうなんでしょう？

「もう一回あの映画を作るつもりは全然ないんですけれど、もしやれと言われたら、やっぱり怖たようなものを作るだろうという気がするんですよ。ただ、あそこのカットつなぎをこういじればとか、一サガタガタしてる部分をこう直せばということがあっても、全体としては3点ぐらいしか上がらないと思います。例えばルパン三世・カリオストロの城みたいな映画だと、あと一ヶ月時間があれば、20点ぐらいは増えるんですよ。あれは底の浅い映画ですからね。キャラクターの出し入れや動きとかを、もっとキチンとやったら、一挙に点数が上がっていくということが、ありうるわけ。だけど、ナウシカの場合はちがう。自分がまだわかりきっていないというか、つかまえきっていない問題に挑んだという意味で65点なんです」

——技術的な面では理想的な出来だったように見えましたが。

「これは誤解されると困るんですが、作画や美術のスタッフに、お前ら65点の仕事しかしなかっただろうという意味じゃないんですよ。彼らは非常によくやってくれた。撮影や録音や音楽の人とも、かってない非常に良い協力関係であったと思います。バカヤロー！なんて言う人は、誰もいなかったしね、バカヤローって言ってたのは俺だけだな（笑）。それは映画を作っていく過程で、自分は、非常に恵まれているなあ、という実感がありまして、逆に重荷になったりして、これでコケたら、みんな俺のせいだなって思った（笑）。そういう意味では全然不満はなかったんです」

——宮崎さんのめざした世界の方向性とは、ずれちゃったということなんでしょうか？

「ずれちゃったという言い方ではいいんです。まさにそれを作りたいと思って作ったんですからね。だから、死んだ人間が生き返るはずがないじゃないでしょうかという手紙がきたりすると、いや、そうではない、死んだから生き返ったんだと答えたいんですが、それは輪廻転生とか、奇跡とか、神様の力を示したいために描いたんじゃなくて、死ななきゃ生き返ることもできないっていうこともあるんだということなんですけどね。そうじゃなくて、例えば王蟲が急ブレーキをかけて、団子になって、ナウシカの前面で止まったとか、王蟲を一匹も殺したくないと、ずっと思ってて、誰に言ってしまえば、巨神兵が出てきてもズッコケて攻撃できなかったとか、いろいろ絵コンテをウジウジといじったんですが、全然ダメだった」

——やっぱり、映画全体にはそぐわなかったんでしょうね。

「ダメだったんです。油りつくところに油りついちゃったわけです。そっちへ行きたくないと思ってるうちにそっちへ行っちゃった。こういうふうにしたいと思っていた自分の枠を越えちゃって、絵が勝手に動きはじめちゃったんです」

——それは、そもそも宮崎さんが原作を描かれた段階から、そういう予感はあったんじゃないでしょうか？

「僕は自分で原作漫画を描いてる時からわからなくて、映画を作ったらわかるんじゃないかと思ってたんですが、悪戯とともわかってなかった（笑）。自分がやった作品を例にすれば、未来少年コナン や「ルパン三世・カリオストロの城」は、自分で実に良くわかってるんです。わかっている領域で限定して作っているから、わからないところに入っていくために、この作品をやりはじめたというところがありますから、一体どこで終わるのやら、何も見えないまま、ともかく人物たちにくっついて行くしかないということでやってるもんですから」

——巨大産業文明が崩壊してから、千年後の世界。つまりまったくの異世界を、あれほど精緻に作りあげるという仕事も大変だったでしょうね。

「特に異世界ものに限らないと思いますが、ああいう世界は、作る側にも見る側にも共通事項がないでしょ。嫌でも、森や草原といえば、何となくイメージを持ってる。押井守 （うる星やつら）にしても、70年代の学園闘争にあけくれた高校生活を、作者たち本人も、つい最近までやってきてたという共通事項がある。その時、何を編っていたかとかね。だから、多くのことを説明せずとも、その世界の中にすぐ入っていけるんですよ。それを自然界の有り様まで含めて全部描いてしまうと、どういうことが起きるかと言いますと、SFの場合、真空に星が光っているとか、砂漠の星ばかりでしょ。そう思いません？　今まで映画に出てきたものを思いだすと、牛をつかまえて食べちゃうような食虫植物だとか、アマゾンの花だけの植物とか、そういうものでしょ」

——腐界の植物は、見たことがないものばかりにもかかわらず、どこかで見たようなイメージのものばかりでしたが。

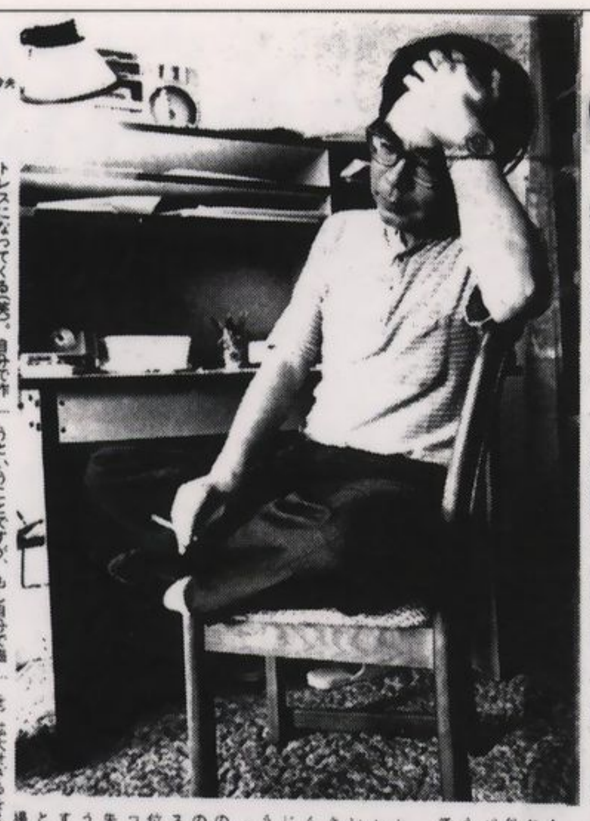
「ええ、基本的には徹底的に思ってやってました。色鮮やかな食虫植物のイメージとは、ちがうというふうに。作る側としては、どういうふうにあの世界を作っていくかというのは、これはもう大問題でしたね。ものすごい植物はどうやって増えていって、どういう構造なのか、四季はあるのか、ないのかとか……」

——まず最初に地図を設定して作られはじめたんですか？

「いや、地図は物語を作っていく過程で変ってくるんですよ。酸の海なんか通が彼方にあったり、近くにあったりして、これなら使えるなという地図ができるのは、一番最後ですね。結果としてできる。そこは物語作りの図々しいところで、現実世界ではそういうことはありえませんからね。それは……何て言うのかなあ、……一種、人間の動きというか方向性の問題なんですよ。お城があるとすると、人間がこう入って、こう行って、こう出ていく。それで又戻ってくるという動きの流れが、ひとつの物語にくっついていると、とてもわかりやすくなるんですね」

——「ルパン三世・カリオストロの城」の城のように。

「ええ、裏から入って表から出ていく、それから又表から入って裏へ抜けるというように、ひとつの設定を最低二回は見せてるっていうことになるんですよ。見ている人は、残念なことになかなか気がつかないですけど（笑）。余程そういうことが好きな人は、ちゃんと全部踏まえてやってるなということがわかってくれますけど。そういう、設定を二度使うということを含めて、物語作りの常套手段があると思うんです。そういうものを自分は持ってたつもりなんですけど、「風の谷のナウシカ」では、それができない。城ひとつにしても、きっと言った共通の了解事項がないために、その世界を説明していくうちに、秒数がなくなっていくわけです。起承転結の起もはじまらないうちに、どんどん時間が流れていく。酸の海にしても、硫酸があるということを、もっと前の何でもない時に、知らん顔してスッと見せておくということが、映画作りの常套ですよ。それはまあ仕方がないやということで……説明しなかった。そういうことが全部重荷として残ってくるんです。自分なりの常套手段というか、最低の文法を、自分で平気でこわしてる。そこら辺が非常にスリルがあるんですよ。自分はそれを楽しんでいるんです。ハードな映画の仕事が一段落したところで、宮崎さんに話を伺ってみた。宮崎さんにとって、「風の谷のナウシカ」とは、アニメとは一体何なのか。



Interview●Hayao Miyazaki

Photo●有賀幹夫

トレスになってくる（笑）。自分で作ってる最中にわかりますから、辛いですね。これとこれとこれは前半の3分の一までに見せておきたい。後半で、これだけの要素は、全部意味を持ってくるから、確実に見せておきたいと思う時に、全部入らない。入っちゃったら、映画そのものが、風の谷の一日で終ってしまう。そういう世界なんですよ（笑）。だから、見ていくうちに、何かだかわかんないけれど、ああ、そういうことだったのかってわかってもらうしかないと思ったんです。それから原作を読んでない人が見てわかる映画でなくちゃダメだろうと……」

——僕は原作を読まずに、見せてもらいましたが、自分でもあきれるくらい、あの世界の中にスーッと入っていけました。

「それはうれしい。原作を読んで、やたらに期待してくれた人は、何だ、あれはって思ってた人もいるみたいですが、そうすると、やたらに饒舌で説明調の映画になっちゃうんです。まあ、コミックとアニメは全然ちがうということですが、もし自分で描いた原作じゃなかったら、もっと自由に編ったと思うんです」

——もっとバラバラにこわして編ったということですか？

「非常に図々しく全部解体して、大事なところだけ取り出したと思うんです。原作を一回読んで、わかった！とか言ったりして。僕は大体そういう非常に不遜な男なんです（笑）。自分の頭の中で原作を温めていたわけですから、自分をそこから引き離そうとしたって、そう簡単には離れていかないですよ。それから、一度紙の漫画で表現してしまったものを、もう一度アニメーションで表現するということは、やっぱり苦痛でしたね。映画を作っている最中に、もし同じようなことを思いついていたら、……やったぜ！　これは面白くなるぞって、ワクワクして、一瞬でも希望を持つものなんですが、前にやってしまったことを、どうやって自分で映画の絵にしていくかというのは、あんまり生産的な感じじゃない。自分の原作ものなんか、あんまりやるもんじゃないですね。だから「風の谷のナウシカ」のパート II は、ありえないということです（笑）」

アニメーションの現場は、相当ハードな状況だと聞きますが、宮崎さんから見た全般的にどうなんでしょう？

「アニメーションのスタジオというのは、非常にいいスタジオでも3年位たつと、水が濁ってきて、生気が失われてくるというふうになるんですね。何が原因かと言うと、大部の場合、（スタジオを）拡大せざるをえなくなって、週一本TVアニメをやってた会社が2本やる、2本を維持するために3本作らなきゃいけない。人員をそれだけ抱えちゃうわけですからね。そうする。それで、3本以上やると、どこのスタジオでも、誰がどこで何をやってるか、わからなくなってくる。だから、いい仕事をやってる人がいても、わからないんですよ。週に3本以上やってると、何か人間の能力を越えるんじゃないですかね。アニメーションのスタジオの歴史を見ると、大抵そうですね。限界まで行くと、パーッと人が散るんですよ。どこのスタジオでも初めはね、ものがなかったり、場所が汚なかったりすることが、かえって元気良くストイックな精神を高めるみたいなことがある。創世期の不思議な神話というか」

——すべてがプラスに転化していく。

「そう。だけど、そこでやっていた前の連中が一所懸命築きあげてきたことを、当然のこととして受け入れる。新しい連中が入ってくると、だんだん空気が薄くなる。企画能力が伸びないから、確実にマンネリ化する。荒涼現象が起きてくる。だって一寸前まで、TVアニメの新作が週に45本あったんですよ！　これはアニメ業界のジャーナル連中も、何を放映してるか、わからない（笑）」

——列車の時刻表と同じですね。

「あっちこっちのスタジオが、すでに苦しくなりはじめている。ボウリング場や、ファミリー・レストランと絡して、建ちすぎりゃダメになりますよ。ほかほか弁当たって、商業者が増えすぎると、ダメになる（笑）」

——以前、宮崎さんは本当にいいものを作ろうとしたら、誰もお客さんは見に来ないんじゃないかとおっしゃれましたが。

「どういうふうにいいのかというのは、いろんな意味がありますから。エンターテイメントとして、いいということ以外に一寸ふみこんでしまった作品には、（お客さんは）入ってないですね。例えば一昨年見たんですが、フランス系のカナダ人たちが作った、『クランス』という短編アニメーションや、ノルシュティンの『霧』。拡大せざるをえなくなって、週一本TVアニメをやってた会社が2本やる、2本を維持するために3本作らなきゃいけない。人員をそれだけ抱えちゃうわけですからね。そうする。それで、3本以上やると、どこのスタジオでも、誰がどこで何をやってるか、わからなくなってくる。だから、いい仕事をやってる人がいても、わからないんですよ。週に3本以上やってると、何か人間の能力を越えるんじゃないですかね。アニメーションのスタジオの歴史を見ると、大抵そうですね。限界まで行くと、パーッと人が散るんですよ。どこのスタジオでも初めはね、ものがなかったり、場所が汚なかったりすることが、かえって元気良くストイックな精神を高めるみたいなことがある。創世期の不思議な神話というか」

——すべてがプラスに転化していく。

「そう。だけど、そこでやっていた前の連中が一所懸命築きあげてきたことを、当然のこととして受け入れる。新しい連中が入ってくると、だんだん空気が薄くなる。企画能力が伸びないから、確実にマンネリ化する。荒涼現象が起きてくる。だって一寸前まで、TVアニメの新作が週に45本あったんですよ！　これはアニメ業界のジャーナル連中も、何を放映してるか、わからない（笑）」

——列車の時刻表と同じですね。

「あっちこっちのスタジオが、すでに苦しくなりはじめている。ボウリング場や、ファミリー・レストランと絡して、建ちすぎりゃダメになりますよ。ほかほか弁当たって、商業者が増えすぎると、ダメになる（笑）」

——以前、宮崎さんは本当にいいものを作ろうとしたら、誰もお客さんは見に来ないんじゃないかとおっしゃれましたが。

「どういうふうにいいのかというのは、いろんな意味がありますから。エンターテイメントとして、いいということ以外に一寸ふみこんでしまった作品には、（お客さんは）入ってないですね。例えば一昨年見たんですが、フランス系のカナダ人たちが作った、『クランス』という短編アニメーションや、ノルシュティンの『霧』。拡大せざるをえなくなって、週一本TVアニメをやってた会社が2本やる、2本を維持するために3本作らなきゃいけない。人員をそれだけ抱えちゃうわけですからね。そうする。それで、3本以上やると、どこのスタジオでも、誰がどこで何をやってるか、わからなくなってくる。だから、いい仕事をやってる人がいても、わからないんですよ。週に3本以上やってると、何か人間の能力を越えるんじゃないですかね。アニメーションのスタジオの歴史を見ると、大抵そうですね。限界まで行くと、パーッと人が散るんですよ。どこのスタジオでも初めはね、ものがなかったり、場所が汚なかったりすることが、かえって元気良くストイックな精神を高めるみたいなことがある。創世期の不思議な神話というか」

——すべてがプラスに転化していく。

「そう。だけど、そこでやっていた前の連中が一所懸命築きあげてきたことを、当然のこととして受け入れる。新しい連中が入ってくると、だんだん空気が薄くなる。企画能力が伸びないから、確実にマンネリ化する。荒涼現象が起きてくる。だって一寸前まで、TVアニメの新作が週に45本あったんですよ！　これはアニメ業界のジャーナル連中も、何を放映してるか、わからない（笑）」

——列車の時刻表と同じですね。

「あっちこっちのスタジオが、すでに苦しくなりはじめている。ボウリング場や、ファミリー・レストランと絡して、建ちすぎりゃダメになりますよ。ほかほか弁当たって、商業者が増えすぎると、ダメになる（笑）」

——以前、宮崎さんは本当にいいものを作ろうとしたら、誰もお客さんは見に来ないんじゃないかとおっしゃれましたが。

「どういうふうにいいのかというのは、いろんな意味がありますから。エンターテイメントとして、いいということ以外に一寸ふみこんでしまった作品には、（お客さんは）入ってないですね。例えば一昨年見たんですが、フランス系のカナダ人たちが作った、『クランス』という短編アニメーションや、ノルシュティンの『霧』。

「そう。見た人間に感銘は与えますけど、ヒットするわけないでしょだって今、映画に要求されているものが、かつては映画の一部分であったものが独立を占めちゃっている。つまり楽しいか愉快か暑さ晴らしかという要素であって、映画館に行って、打ちのめされて、人生を感じて、トボトボ家路を帰る人というのは、少ないですよ。ヘビーなものと軽いものがあったら、軽いものの方へ、みんなスッと行くでしょ」

——宮崎さん自身は逆説的に次元を含めて、今後もアニメに携っていかれるわけ？

「ええ。僕は自分の能力は過信に限定されることが、もうはっきりしてるから。そういう次元で、何かまっすぐなものをやりたいということはない。そういう能力はないと絶感してます。僕はやっぱり（映画を見て）人が面白かってくれるということ、あとは、あんまりえげつないことや情けないことはやりたくないという思いはつきまとっていますけどね。ただ、それでいいんだというふうには言わないですよ。カナダの短編やノルシュティンの作品を見ると、打ちのめされて、トボトボと歩いて帰る、セル・アニメーションには限界があるね、こっちはダメだなみたいなことを言って帰るんですよ（笑）。アニメーションとは何かという、その本質を問おうなんていう気はない。自分にとってのアニメーションとは、自分がやりたいことを、いかに表現するかということなんです」

インタビュー・構成　野村正昭

●宮崎駿映画作品リスト●

'63 わんわん忠臣蔵（動画／東映動画）
'68●太陽の王子・ホルスの大冒険（場面設計・原画／東映動画）
'69 長靴をはいた猫（原画／東映動画）空と海とうみねこ（原画／東映動画）
'71 どうぶつ宝島（アイデア構成・原画／東映動画）アリババと40匹の盗賊（原画／東映動画）
'72●パンダコパンダ（原案・脚本・場面設定・原画／東京ムービー）
'73 パンダコパンダ・雨ふりサーカスの巻（脚本・場面設定・レイアウト・原画／東京ムービー）
'79 ルパン三世・カリオストロの城（監督・脚本／東京ムービー新社）アルプスの少女ハイジ（スイヨウ）
'84●風の谷のナウシカ（原作・監督・脚本／徳間書店＝博報堂）名探偵ホームズ／青い紅玉の巻・海底の財宝の巻（監督／東京ムービー新社）

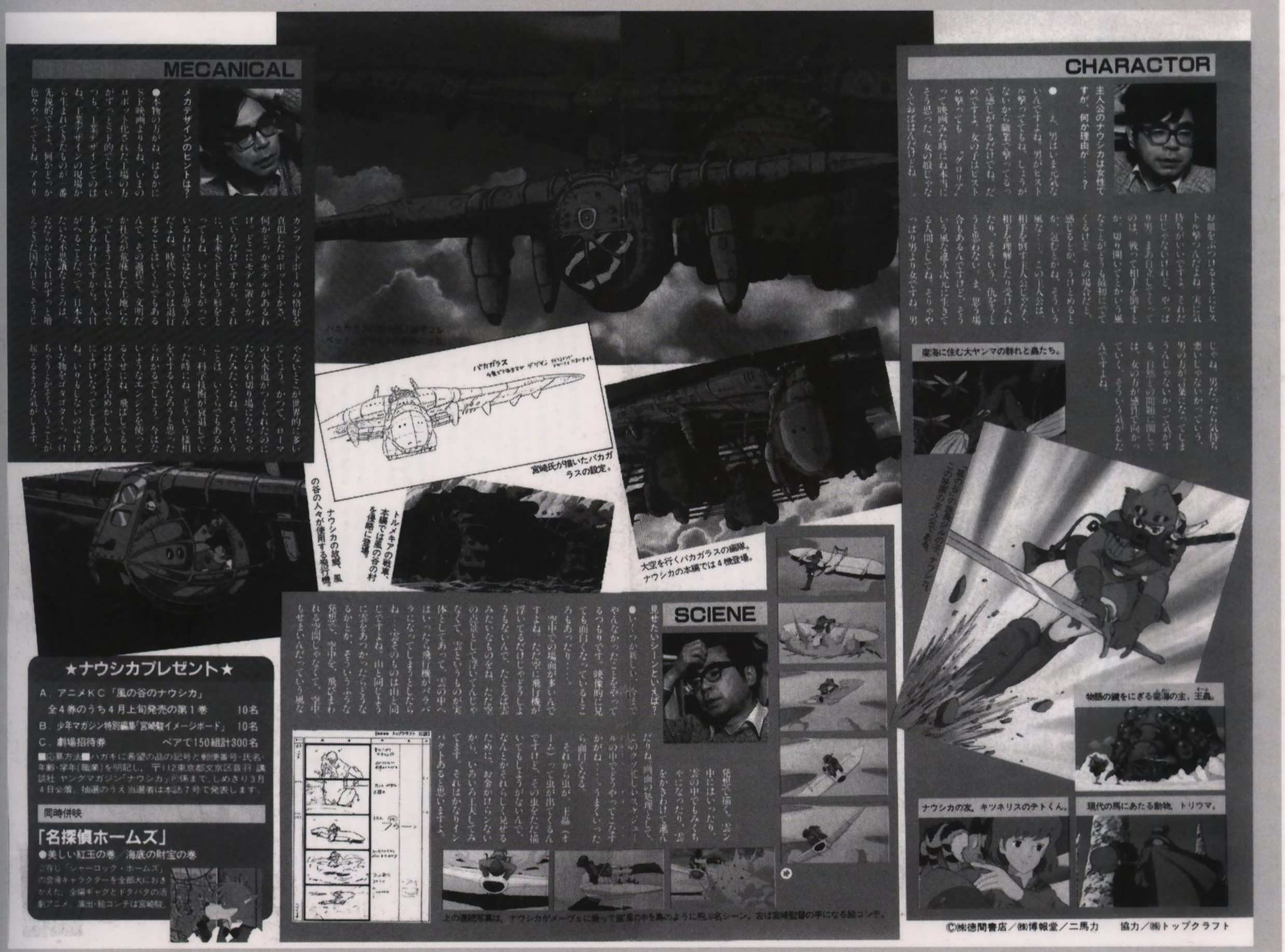
●この他にも、TVシリーズ演出作品として、「ルパン三世」（'71／'80）、●「アルプスの少女ハイジ」（'74）●「母をたずねて三千里」（'76）●「未来少年コナン」（'78）などがある。
●印は監督自身が特に気に入っている作品。

●「風の谷のナウシカ」は、7月中旬より、渋谷東急名画座で再ロードショーされます。お見逃しなく！

「シティロード」1984年7月号

「少年マガジン」1984年3/12号

「週刊ＴＶガイド」1983年4/21号



「ヤングマガジン」1984年2/20号

小さな子供の時に持っていた感受性を大切にしたい

特集1　特別対談

宮崎　駿　和田慎二

作品に賭ける情熱こそ、アニメには必要

和田　傑作「ルパン三世・カリオストロの城」以来、五年ぶりに宮崎さんが長編（「風の谷のナウシカ」）を監督されるというだけでも、ファンとしては大変な出来事なのに、今日こうしてご本人にお会い出来るとなると、もう落ち着かなくて、困ってしまいます。ハイ。

宮崎　そんなこと言われると、かえって、こっちが困ってしまいますよ（笑）。

和田　とにかく私は高校三年の時に、宮崎さんも参画された「ホルスの大冒険」（監督高畑勲）を見てショックを受けまして、以降アニメにどっぷりと浸ってしまいまして。ただ、力足りませんで作る方にいかなくて……。

宮崎　よかったじゃないですか（笑）。

和田　今では、いいような気がしてるんです（笑）。

宮崎　僕も、最初に見たアニメで印象的だったのは、高校三年ぐらいの時の、「白蛇伝」です。でも、「ホルスの大冒険」も不思議な映画だった。高畑さんがやっとこの前、アニメージュ文庫（「『ホルス』の映像表現」）で、初めて今までかかって総括しましたね。僕なんか、総括しおえないまま、ずっとペンディングで……（笑）。試写では見たことあるけれども、映画館では一度も見たことないんですよ。冷静に見れなかったんですね。

和田　へえ。それは思い入れのしすぎということですか。

宮崎　いやあ、自分のいたらなさみたいなものが、いっぱい目につくんですよ。

高畑さんの演出的部分に対し、自分が手助けした部分での自分のアオくささがね。何しろ、僕が結婚する前から制作準備に参加して、結婚して子供が出来て、一歳になった時に、映画が完成して。まあ、足かけ三年で、たかがしれてるけど、ちょうど二四から二七歳まででしょ。もう若さで作ったような、初めて作品作りに参加したという感じでしたから。

和田　「ホルスの大冒険」は、ディテールのこまかさ、その他いろいろ含めてもう少し上映時間がほしかった。

宮崎　ええ、そうなんです。一時間二十分で、あのテーマをやるのは、ちょっとムチャですね。

和田　ハイ。でも小さな部分、例えば小道具の使い方などが、全体的な荒らさをなめらかにしてて、すごく素敵でしたね。ストーリーの欠けている部分をすべて想像で補って、それが楽しみみたいな所がありました。

宮崎　森康二さんの描いたヒルダが、よかったですね。

和田　よかったですねえ。ただ森さんの中でも違う仕事みたいな、顔も違いますし、表情のつけ方も。

宮崎　ええ、そうですね。パクさん（高畑）とも、やりあってましたけど、森さんにとっても、いい仕事でした。とにかく、みんな、追いつめられたような感じで作ってましたよ。ラッシュの断片を見ても、セルに色を塗る仕上げの女の子からして、ワーッと歓声を上げる。塗るのに大変な思いをしてるから（笑）。こんな素晴らしいアニメかという反応があって、そういう意味では、みんな各々の担当でしんどい思いをしたから、一体感があって、そんな経験って、そうないですね。

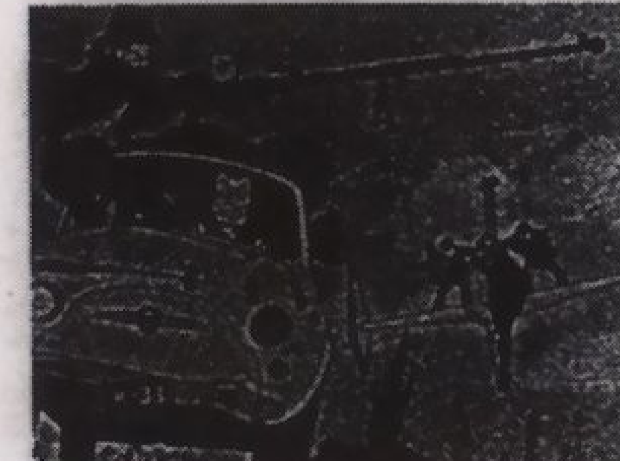
●ホルスの大冒険●

和田　場面設計というか、レイアウトなど、宮崎さんの担当された部分も大変だったでしょう。

宮崎　いや、僕は大変というよりも新しいことをやっているという、自分の能力の見極めのつかない、まだ仕事を覚えている最中でしたので、むしろ、いくらでもやりたいという感じでしたから。ただ残念なことは、どうしてもやりたい原画のシーンを、人にまわさざるをえないので、俺に描かせれば（笑）という思いでレイアウトをしなければならないことってあったですね。

和田　そのおかげで、「カリオストロの城」とか「風の谷のナウシカ」は、かなり大変だと聞いておりますが……。フル回転なさってるみたいで、お身体の方は大丈夫なんですか。

宮崎　ええ、まあ何とかここまでもってきましたから（笑）。一時、ひどかったですけど、ちょっと立ち直ってきました。やっぱり、ジジイくさいことを言うみたいですけど、何時間寝なくても平気という時代は過ぎちゃいましたね。年々寝なきゃいけない時間って増えてくるんですよ。



●ルパン三世・カリオストロの城●

和田　私は三十代でそれをやってます（笑）。

宮崎　「カリオストロの城」は、三カ月間一日五時間で過したんです。一種の燃えつき現象でしょうね。もう仕事以外は何も頭に入らなくて、あまりにも疲れたからサウナに行ってもゲタ箱の靴の入れ方が分からない。相当いかれてるなと思ったけど、まだもちました。でも今は全然もたないですね。五時間だと翌日はガタ落ちになって、六時間寝なきゃ、たまには七時間寝なきゃ駄目。八時間だとゆるみすぎちゃって（笑）。だからやっぱり終ってるんだなあと、自分の肉体の中で、しみじみと……。集中力みたいなものが減っていくんだなと、分かりますね。力とワザは消えていくもんだなと、か、こういう話をしてるときりがないんで（笑）。でも、「ホルスの大冒険」は荒けずりであっても、高畑さん自身がまだ三十になったばかりでしたから……。

和田　作品に賭ける情熱といいますか、想念といいますか。

宮崎　そんなものがアニメには必要なんですね。完成度よりも、作ってる者たちの意気が伝わってくるのが好きです。ところが、歳とってくると、そういうものよりも、つまんない部分の完成度が気になって。そういう所がよくないと、しみじみ思って、これは終る証拠だねと、今回プロデューサーをやってもらっている高畑さんと話してるんですけどね（笑）。

今まで出来なかったことを描く原作漫画

和田　「風の谷のナウシカ」は最初、アニメにしないというか出来ないだろうということで、漫画で「アニメージュ」に連載を始められたと聞きましたけど。それを今回、完全に動かすことになってどういうことになりますか。

宮崎　いやあ、これはえらいことになっちゃったですね。キャラクターがいろいろと装飾品を身につけてたり、小物が多いこと自体がややこしくて。一番ラクなのは、オバQ。色も三色ぐらいしかないでしょ（笑）。次がムーミン（笑）。髪がとがってるだけでも仕上げで色塗るのに時間がかかる。「未来少年コナン」のコナンは、ランニングシャツとパンツだけだから、動かす時、ラクなんです。風が吹いてきてもパンツはなびきようが

「キネマ旬報」1984年3月上旬号より。宮崎駿と和田慎二の対談（下と右頁上は続き）

宮崎　駿（みやざき・はやお）氏　アニメ監督。41年東京都生まれ。「シュナの旅」「イメージボード集」等の著書もある。

ない（笑）。

和田　なるほど（笑）。

宮崎　ところが、そういうものを続けて来たから、どうせアニメにしないのなら、今までやってない描きこんだものをやろうとして漫画を始めたんです。アニメにしようと思って漫画を描くという、いい加減な態度でやるべきじゃないと思いまして、ナウシカの腰に短剣をぶらさげたりしていたら、突然これを動かすことになって、墓穴を掘りまして……。とにかく、今のアニメ全体が、ロボットものなどでも装飾過剰になって、描く線の数量が増えてしまい、アニメの自由奔放に動かすことによって沸いてくる楽しさみたいなものをあきらめざるを得ない状況を作ってますね。

和田　それは確かにあります。

宮崎駿氏　和田慎二氏

宮崎　今回は、なんとか話の進展にしたがって減らしてますけどね。武装解除されたから、鉄砲はもう持たなくていいってね（笑）。

和田　（笑）。本当に漫画の連載が始まった時は新鮮でした。

宮崎　僕は諸星大二郎という人が大好きなもので、あの人の漫画を読むと描きたくなるんですね。非常に運命と意志との葛藤の中で生きてる主人公ばかりで、自分のルーツを辿っていこうという、ああいう漫画は今なくなったでしょう。

「雪の女王」とTVシリーズでの可能性

和田　アニメをごらんになったのは、「白蛇伝」がきっかけになったとおっしゃいましたけど、アニメをやりたいとか関わりたいと思われるようになったのはいつ頃ですか

宮崎　僕は漫画を描きたいと思ってたんです。だから高校の時、「白蛇伝」見てアニメーターになろうとしたわけじゃないんですが、漫画の字と絵だけの世界に比べて、色はつくし、音楽もあるし、セリフはしゃべるし、動きはあるし、これはかなわんと思いましたね。それでも漫画を描いたりしてたんですけど、劇画全盛期で、非常に血生ぐさいのが多くて、自分が雑誌に載っけてもらうために描こうとしている話が、くだらなくみえまして、「白蛇伝」のような自分に素直な願いをこめた漫画を描くべきだと、思い立ったんですけど、時流にあわない。それで大学四年間一応高踏的な勉強をしようとして、卒業する時になって、自分は漫画は駄目だ、とてもじゃないけど漫画の世界で生きていく自信がなくて、それでも夢捨てがたくて、東映動画に入ったんです。そして、一年ぐらいたってから、ソ連の「雪の女王」を見ましてね。

和田　「雪の女王」は、宮崎さんの世界に通じるところがありますね。

宮崎　ずいぶん影響を受けました。出てくる男は全部駄目で、仇役の雪の女王とか主人公を助けるゲルダも、彼女を邪魔する人間も全部、女なんですね。それからラップ人のおばあさんとか……。山賊の娘もよかったでしょう。

和田　あの娘の性格がよくてね、もう泣けました（笑）。

宮崎　私もです（笑）。それで結局、打ちのめされて、これはアニメーターでいこうと思ったんです。

和田　ディズニーなどの影響といいますか、印象はいかがだったんですか。

宮崎　ずいぶん見ましたけど、影響はないですね。短篇で子供の時に見たのは印象に残ってますけど、「バンビ」見ても面白いと思わなかったし、「眠れる森の美女」は吐き気がして、「ピノキオ」なんかすごいと思うんですけど、感動はしない。むしろ、フライシャーの「ガリヴァー旅行記」とか「バッタ君町に行く」の方が見てて納得がいくというか、ディズニーは人間のとらえ方に弱点が、「白雪姫」からあって、そのウソくささというのが年ごとにひどくなってて、ね。それに比べて、「白蛇伝」や「雪の女王」の方が遥かにこちらにとってよく分かる。信条なり感情を打ちのめさせてくれたわけです。今の若い人を見ていると、TVアニメで育ってきた人ばかりだから、ディズニーを見て面白くなく、「鉄腕アトム」の方が面白かったといいますね。

和田　そうかもしれません。でも宮崎さんの場合、TVアニメ畑というよりも映画の方が主流ですね。

宮崎　なんていうんですかねえ。僕というより、僕らと言った方がいいんですが、高畑さんと小田部羊一さんと三人でチームを組んで「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」とTVシリーズ二本やったんです。その前に「パンダコパンダ」やった時、TVというのは身過ぎ世過ぎのための仮りの姿という気持が、あったんですけど、逆にTVシリーズを経験して考え方が変りました。これは高畑さんが提唱したんですけど、TVでは今までのアニメでは思いもつかなかった方向で、小さな観客にうったえることが出来る。音を大きく鳴らしたり、画面をチャラ、チャラさせなくても、実にゆったりと日常の子供の感情の起伏とあった、おだやかな、しかも日常生活の中に落としてしまいそうな喜びとか、おどろきを素直に描けばいいんだ、ということで「ハイジ」をやったんですよ。

和田　あの第一話を見た時はびっくりしました。おじいさんの山小屋へハイジが着くまで山を登っていくだけで、三十分間退屈させなかったんですから。

宮崎　それは高畑さんの考えが正しかったんで、僕は賛同しながらやったんで

すけど、映画の二時間では絶対出来ない。TVだから出来たんで、その日常生活の素晴らしさみたいなものを一年間描いていくというのは、作ってる方としては大変でした。それを維持することは出来ないんですね。

和田　でも、その自然さというのは、全力投球の中の自然さ。なまじっかなことでは出来ない、そのなめらかさは、演技をずっと磨いてきて出来るものだと思います。

宮崎　ただ、僕はTVをやっててつくづく思うのは、こうやれば確実によくなるということをあきらめていかなければならない、しょっちゅう傷をおい、傷口をひろげていく仕事なんですよ。

和田　時間とお金が……。

宮崎　そうですね。それは映画にもいえるかもしれないですけど。つまり、絵コンテが原画の手にわたって、こっちのイメージをこえたものが上がって来て、そういうカットが多ければ多い程、こっちはニコニコするんですけど、そんなことは非常に少ない。だからカットとして成立する最低これだけは、というのをくっつけてるだけなんです。

和田　その最低が大変なんですよ。

宮崎　でもいるんですよ。例えば、主人公がニコリと笑うカットを要求した時に、ニコリと笑う前の顔を入れてくれる。それが、これから笑いだそうとしている顔だけど、ちょっと自慢そうな顔でね。それはアニメーターが、この主人公はその時、何を考えているか、ということを非常によくつかまえていることなんです。これはもう感動的ですよ。本当に（笑）。こういう人がいる場合、映画はよくなるし、とにかく個人作業ではなく共同作業ですからね。そういうシークエンスをいくつか持てると、非常にうれしい。

子供の頃のあこがれをずっとひきずって

和田　宮崎さんが昔見てこられた実写の映画と、今回の作品との関連性とかはありますか。

宮崎　映画よりも、むしろ子供の頃の漫画の影響の方が大きいですね。福島鉄次の「砂漠の魔王」とか、手塚治虫の五十年代の漫画とか。手塚さんは「鉄腕アトム」の人気が出てから、つまらなくなったと思うんです。

和田　私にとっては神様です。……というと、貸本漫画時代の。

宮崎　ええ、「ロック冒険記」とか、こわかったですねえ。ああいう、こわさというのは他になかった。「ジャングル大帝」にしても、目がくらみましたよ。知識に満ちてるんですね。一体どれ程の知識をこの人は持ってるんだろう、一生かかっても追いつけないのかな、という漠然とした思いを持ってました。文化の光ここにあり、って感じでね。

和田　目を開かせるものがありましたね。

宮崎　自分が子供の頃あこがれていたことが、漫画とか小説を読んで、ずっとひきずっていたことが、ある時期が来ると全部それを吐き出し終って、いやいや自分の正体が分かっちゃって、そうすると、卒業するというか、やっと終れるという時期に、僕は来ているという気がしてるんですけどね。

和田　結局、宮崎さんのカラーが出てきたのは、「ホルスの大冒険」があって、その後ずっと拝見させていただいてるんですけど、それが「風の谷のナウシカ」でどうなるかが、楽しみでもあるんですが……。

宮崎　本当、こんなに計算の立たない映画はないですね。「ルパン三世」などは、芸みたいなものが大きくてやりやすかったんですけどね。自分の関心が、人間同志の関わり方から、人間と自然とに変ってるもんですから。

和田　確かに、今までは例えば、コナンがいてラナがいてジムシーがいるというような、主人公と同格の協力者がいたんですけど、漫画の限りでは今回は主人公の設定が違いますね。

宮崎　それが自分にとっても、分かんない部分でね。不思議な映画を作ってると思うんです（笑）。恋をするとか、そういう人間の人間に対する想いが、バネになって、最初やってきてたんですけど、そうじゃないんですね。

和田　今までとは違いますね、確かに。

宮崎　意図的に、僕はエキセントリックなものはやらなかったんです。「ホルスの大冒険」はエキセントリックでしたけど、その後は自分のその要素を否定してやってきたんで……。あの漫画も実はエキセントリックなものと思ってますけどね。それがどうなるか予測のつかない部分をたくさん持ってまして。物語作りの常套というか、文法を持ってたつもりなんですけど、それを平気で壊して、文体が見つからないと、一時わけがわかんなくなって（笑）。ここまでくると、ひらき直らざるをえない。

和田　でもいいですねえ、うらやましい。

宮崎　うらやましいと言えるのは、諸星大二郎だけじゃないかと思ってるんですけど（笑）。

おかしな本音で生きている不幸な時代

和田　宮崎さんの作品のキャラクターは、みんな愛すべきものばかりで、困るんですけども、いかがですか。

和田慎二（わだ・しんじ）氏　漫画家。50年呉市生まれ。「ピグマリオ」「スケバン刑事」「クマさんの四季」等の著書がある。

●雪の女王●

宮崎　抽象的な、例えば悪なら出来るのかもしれないけど、悪役は作りにくい時代ですね。ウソになるんです。小悪党なら作れるんですけども、今は悪人といったら、みんな悪人になっちゃいかねない時代でしょう。そういうことの方が、僕らが抱えてる問題のような気がしますね。日本が戦後三八年間、ある種の平和と繁栄を味合ってるが、実は世界全体からみれば、むしろかつてない世界中の大混乱の中にある滅亡す前のカルタゴであったとかね（笑）。それでいて、少年ものやる時に、出てくる愛とか正義の問題は、かならずあるものを排除すればケリがつくという発想ばかりで。確かにそういうもので気持のいいものを見たいと自分でも思ってるんですがね。とにかく、一つの職業意識だけで生きてるようで、それが当たり前になっちゃって、善悪が曖昧になってしまい、だから男はみんなスケベだとか、そういう話になっちゃう（笑）。

和田　確かに画一化されてるというか、より復雑になったというか。

宮崎　スケベな自分と、そうでない自分が葛藤するさまが面白いのであって、俺はスケベだと言ったらおしまいですよ（笑）。建て前よりも今は本音で生きろというのは間違いであって、むしろ建て前で自分を押さえていかないとね。際限のない主観の中に、充実のない中に陥っていくだけの時代になってるような気がするんです。それ程、立派な本音を皆持ってないのが、あきらかになったんじゃないかと。今、非常に多くのアニメなども、大人に対して本音と称するもので生きようとする少年や若者を主人公にするけれど、その根の浅さというのは堪えがたいですね。このゆるみきった社会の中では、むしろその本音とたたかった方がいいんじゃないのかな。

和田　本音は出しにくいですからね。

宮崎　バカになっちゃうよ（笑）。僕らのアニメの仕事というのは、八十パーセントくだらない仕事だと思うんです。何か、こう志を持ってて現状に甘んじないで少しでも違い上がろうとか、少しでもマシなものを作ろうとかいう努力を、どっかで忘れてしまっている。

和田　今のTVアニメの洪水はすごいですね。ニーズなのかどうか知りませんが。

宮崎　ニーズじゃないですね。もう建ちすぎたボーリング場やファミリーレストランと同じですね（笑）。どこから潰れ始めるという感じで、週に新作が四十本放映されてるんですから。四十本なんて一生かかって見ればいいアニメの数じゃないかなあ。

和田　面白いという本数は限られちゃいますし。

宮崎　いろいろ批判はあってもね、娯楽映画だなあと思うのは「七人の侍」。あの町を歩いてる浪人たちの存在感は、日本人の有様でした。

和田　存在感とか重量感は、最近の映画には足りないですね。

宮崎　日本人にはなくなっちゃったんですね、そういうものは。「影武者」にしても、老人の美学と同時に、黒澤明の日本人に対する絶望感があるでしょう。侍を演じて存在感を出せる役者は一人もいないってね。武田の軍勢という拡がったイメージが、いざエキストラを集めるとどこかそこらの街のアンちゃんと少しも変らない。それを昔のように生々しくやらせられないから、シルエットにしたりして。アニメで時代劇を作っても、今の若いアニメーターは、武士たちのたたずまいは描けないですよ。

和田　実写を作られようとか、思われませんか。

宮崎　全然ない。とても出来ないと思ってますね。高畑さんか誰か作らないかなあとは思いますけど。

和田　では、アニメ作りで実写は意識されない？

宮崎　ないですけど、外国映画のカメラワークなんかには触発されるものもありますよ。例えば「ルーツ」の奴隷船のシーンのヘリコプターでの撮影ショットとか、「グロリア」のオープニングとか。日本の映画界では考えないだろうなあ、と思って、アニメでやろうとしたりね（笑）。少しでも存在感のある画面を作りたいと思うんですけど、そういう意味では実写の方がずっと先行していますよ。CFなんか常に新しいカメラワークを考えているでしょう。アニメも、マルチとか透過光とか望遠レンズ風に写すとか、撮影を工夫して来ましたけど、カメラが綴に入ることは出来ないんです。撮影台を工夫すれば、ある程度出来ると思うんですけどね。

和田　しかし、実写の方が先行しているというのは、我々が見てそれに気づくわけで、そのワンカット自体は素晴らしくても、全体の作品としてつながっているかどうかという問題になると、それを取り入れたアニメの方が、一つの作品に見えるんじゃないでしょうか。

宮崎　どうでしょうねえ。

和田　例えば、実写でも主人公が涙を流すと感動するでしょうけど、アニメでそれを見せられると、より以上に感動するという場合もあるわけで。

宮崎　生身の人間がやると、だんだんと観客は信じなくなって来たんですよ（笑）。「E・T」だって昔からよくある話のパターンだけど、E・Tだから感動するんであって。不幸な時代ですね。人間がやると信じないというか、人間はもっと汚ならしい本音を持っているとか弱いものだと見る側が納得しているから、ターザン映画は今や成立しないし、スーパーマンだって半分パロディだと思う気持が出てしまうんでしょうね。

和田　やっぱり人間不信でしょうか。

宮崎　そういうものに、本当はあこがれてるんじゃないかという気はするんですけどね。

アニメは一生に一本作るのが本当はいい

和田　観客層とか子供は、意識されますか。

宮崎　作品によりますね。とっかえひっかえ世代を変えて来ているわけじゃないけど、ちょうど、やりたいものが自分の子供の年齢に合ってるんです。幼児だった時にアニメをやり出していて、三歳の時に、こいつを楽しませてやりたいものが何もないや、という気持が強くなってやったのが「パンダコパンダ」。見てよろこんでくれて、親としては最高のご褒美でした。映画は当たんなかったけど、今でも覚えてますね。「ハイジ」の時は五歳くらいで、それが小学校五、六年生になってくると、僕のその頃を思い出してね、少年探偵団なんて空想したなっていう風に、その時に見たかったという思いがムラムラとして来て「未来少年コナン」になったり……。

和田　「ルパン三世」なんかは、ちょっと違うんでしょうね。

宮崎　ええ。だから、やっぱり小さい子供に向けて作るものは、子供だから分かんないだろうから簡単に、というのでなくて、その小さな子供の時に持っていた感受性、楽しかったもの、素晴らしかったものを、どこか自分の中に持ってないとね。だから、小さい子供のために一生懸命に作ったら、逆にむずかしいこともしなくてはいけなくて、本当にそのために作ったら、どの世代の人間が見ても楽しめるものが出来ると思います。なんとなく、子供ものだからとか、大人ものだからとかと、だからがつくと、どの世代が見ても面白くないですよ。で、「風の谷のナウシカ」はどうかというと、よく分からないですよ、実は（笑）。一応高校生が主人公と思ってるんですけれどね。

和田　「ハイジ」にしろ、「コナン」にしろ、その当時、宮崎さんがほしがってたものとか思い入れとかは、今出しても通じるというか分かるというのは……。

宮崎　ええ、分かると思います。だから僕は逆に、あまり変ってないんだなと思ってね。「コナン」を作って、これでよろこばれなければ、やめようと思ったんです。

和田　不満はないわけですね。でも、作るというアニメの共同作業の今後はどうなるんでしょう。

宮崎　今の日本のアニメ界は拡散してしまって、作る時はスタッフを集中させて本当にそのスタッフ全体の力をしぼり出して映画を作るということは、不可能ですね。出会った相手がどんな絵を描くのだろうという内に、制作が終ってしまう。そんなことが多すぎますね。まあ、今回は、今までになくいろんな人に助けられたと思ってるんです。好意的にね。でも、僕らの時代を高畑さんなんかと持ってたけど、こう拡散してしまっては、これから出てくる若い人たちが、どう時代を作るのか、その方法論は全然見当がつかないですね。

和田　そうすると、映画は二、三年に一本が一番いいペースでしょうか。

宮崎　やはり、一生に一本が一番いいんじゃないですか。本当は、一番いい時代の長編アニメは一本作ったら、みんなそれでつぶれちゃいましたからね。グリモーも「やぶにらみの暴君」でつぶれ、フライシャーも「バッタ君町に行く」でピークを作って解体し、ソ連邦動画も「雪の女王」作って駄目で（笑）。日本だけが何かヘイヘイと作ってるんで。長編アニメというのは魔力があるんですよ。限りない労力と時間がかかって、納得するまでやっていると、興行的に絶対ペイ出来ない。「ピノキオ」もペイ出来なくて、ディズニーランドとか別収入で補っている。そういう意味では、ある種の昔のアニメ時代は確実に終ったと思うんです。今、日本で作られてる、自分がやってるアニメは、昔とはまた違うジャンルなんでしょうね。

和田　確かにそうがもしれません。しかし、ファンとしてはアニメへの想い入れというのは変らないと思います。だからこそ宮崎さんの「風の谷のナウシカ」に強く期待しています。がんばって下さい。

（1月30日南阿佐谷にて）

宮崎駿作品リスト

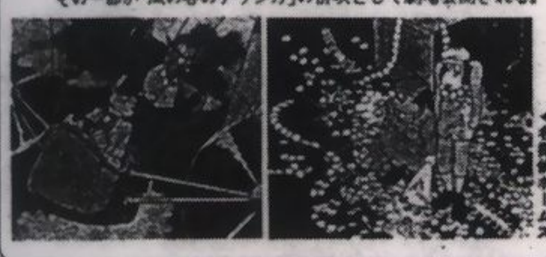
〈映画〉

63　わんわん忠臣蔵（動画／東映動画）
68　太陽の王子・ホルスの大冒険（場面設計・原画／東映動画）
69　長靴をはいた猫（原画／東映動画）
　　空とぶゆうれい船（原画／東映動画）
71　どうぶつ宝島（アイデア構成・原画／東映動画）
　　アリババと40匹の盗賊（原画／東映動画）
72　パンダコパンダ（原案・脚本・場面設定・原画／東京ムービー）
73　パンダコパンダ・雨ふりサーカスの巻（脚本・場面設定・レイアウト・原画／東京ムービー）
79　ルパン三世・カリオストロの城（監督・脚本／東京ムービー新社）
84　風の谷のナウシカ（原作・監督・脚本／徳間書店＝博報堂）
　　名探偵ホームズ／青い紅玉の巻・海底の財宝の巻（監督／東京ムービー新社）

〈TVシリーズ〉

63　狼少年ケン（動画／東映動画）
64　少年忍者風のフジ丸（原画／東映動画）
65　ハッスルパンチ（原画／東映動画）
66　レインボー戦隊ロビン（原画／東映動画）
　　魔法使いサリー（原画／東映動画）
69　ひみつのアッコちゃん（原画／東映動画）
71　ルパン三世（演出・原画／東京ムービー）
72　赤胴鈴之助（絵コンテ・原画／東京ムービー）
73　荒野の少年イサム（原画／東京ムービー）
　　侍ジャイアンツ（原画／東京ムービー）
74　アルプスの少女ハイジ（場面設定・画面構成／ズイヨー映像）
76　母をたずねて三千里（場面設定・レイアウト／日本アニメ）
77　あらいぐまラスカル（原画／日本アニメ）
78　未来少年コナン（演出／日本アニメ）
79　赤毛のアン（レイアウト／日本アニメ）
80　ルパン三世（演出・脚本／東京ムービー新社）

＊TVシリーズは数話しか手がけていない作品も含む。
なお、他にイタリアとの合作「名探偵ホームズ」（未放映）があり、その一部が「風の谷のナウシカ」の併映として劇場公開される。



◀名探偵ホームズ

結末はいつもハッピー・エンド

特集3　●宮崎駿演出の魅力●

風の谷のナウシカ

高山　明

川の両岸に生命の樹があった。
——レイ・ブラッドベリ——
『華氏四五一度』

終末的世界観

「風の谷のナウシカ」。今春公開の、宮崎駿・原作・脚本・監督による長編アニメーション。宮崎駿作品というと「ルパン三世・カリオストロの城」という、今やカルト・ムービー化した作品に代表されるような、古典的大冒険漫画映画の世界で、登場人物たちがスクリーンの枠狭しとばかりに動きまわるスペクタクル・アクションを期待したくなるのだが、今回だけは、そうもいかないように見える。

未完の一大長編マンガである同題の原作は、終末的世界観の色濃いもので、宮崎アニメに親しんだ人間が、一瞬、以前の作品群を思い起こし、その余りの変わり様に、何故？　と問いたくなるような、暗さをたたえているからだ。

そう、「風の谷のナウシカ」は、「未来少年コナン」同様の最終戦争後の荒廃した地球を舞台としていながら、必ずしも、「コナン」のように、人を明るくしたり、解放したり、幸福な世界の住人になったような気持にさせてくれそうにもない。

何かが、それ以前の宮崎作品とは微妙な変化をきたしていて、居心地の悪さを感じずにはいられないのだ。

宮崎アニメ

ならば、宮崎アニメの特色——、あるいは宮崎アニメの世界の幸福感は何によって保証されるのか？

本質的に陽性の登場人物達が冗談口を叩き合いながら、意気揚々と戦闘に参加するような、その明るさによって？

あるいはカットに応じて、望遠・標準・広角とレンズを使いわけ、人物と背景とを適確に配置するレイアウトの見事さによって？

あるいは静から一転、アクション・シーンになだれこむ呼吸の鮮やかさによって？

あるいは引用の巧みさによって？

引用——、確かに宮崎作品にはしばしば他人の作品からの巧妙な引用が見うけられる。

例えば、TVシリーズ「未来少年コナン」の第七話、バラクーダ号の船長室で船長ダイスがラナに向かって大演説を行なうくだりは、明らかに「ピーター・パン」のフック船長とティンカー・ベルのやりとりの再生だ（フックとダイスのヒゲの形の相似に注目）。このシーンのラストで、窓からもれた一条の灯りが追跡船に認められ、映画空間が一気に拡大し、アクションへ移行するあたりのストーリーテリングのうまさは、原典がかすむほどだ。

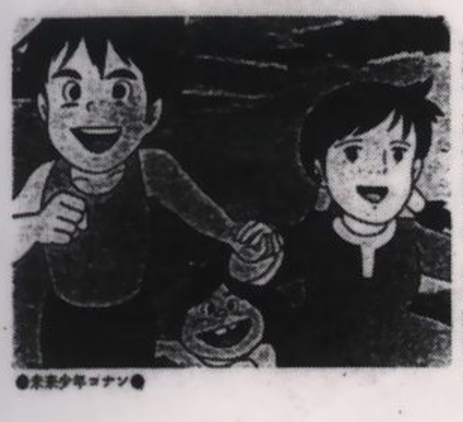
また、「カリオストロの城」のルパンとクラリスの別れは、はるかに「荒野の決闘」の記憶を抱いている。クラリスの同行の願いを拒み、額にキスをして去っていくルパンの、ドク・ホリディとワイアット・アープを一挙に演じるという放れわざ。

あるいは、「やぶにらみの暴君」（この作品の「カリオストロの城」への舞台設定への影響は、機人もの指摘があるが）の島の翼の下から小島たちが飛び立つ解放のアクションが、ルパンのマントの下から飛び出すロケット花火へと変貌を遂げる鮮やかなイメージの飛躍。

こうした引用が正確な位置におさまる事は、宮崎作品におけるイメージの定着力が秀れている一つの証左にはなるだろう。

しかし、「ナウシカ」も今までの宮崎作品同様、シャープなレイアウトと手練れのストーリーテリングで話は運ばれており、メインキャラクターの性格も、かつてのラナやレプカやルパンやクラリスらとの血縁が容易に見てとれる。王蟲のイメージ原形の一つは、「ジャングル大帝」の巨大なマンモス「おふくろさん」ではないか、土鬼の飛行船の縄文風のデザインは諸星大二郎、土鬼の娘ケチャには、「雪の女王」の山賊の娘の性格が投影されていないか、といった連想もいくらも浮かぶ。

●風の谷のナウシカ●



●未来少年コナン●

にもかかわらず、「ナウシカ」が読者に与える感情は確実に、かつての宮崎作品の与えてくれたものとは違ってきている。

その原因——「ナウシカ」とそれ以前の宮崎作品とを決定的に遠ざけているもの——があるとすれば、ただ一つ考えられるのは、「ナウシカ」の作品世界に出現する「水」の量が極端に少ないという点だ。

「演出家」の肩書がつく以前、（おそらく、アイデア提供者としての側面を強く持つ）「画面設計家」としての宮崎駿が関わった作品を含めて、宮崎ワールドにさまざまの手法で豊かに描かれてきた水の姿が「ナウシカ」では異常なまでに欠落している。

「水」の存在

水。

氷塊の上に身を横たえ、河を流れるホルス。海岸に漂着したラナのまわりに打ち寄せていた波。気を失い波間を漂う少女時代のモンスリーを包む海。あるいは、息をふきかえしたラナがおじいから受け取った一椀の、傷ついたルパンに幼いクラリスが手渡したコップ一杯の水。地面に突き立った宇宙船の内部へ染みこんできた地下水脈の水——傷つき、渇いた者を癒す救済者としての水。

また、残され島を大陸に変え、ローマ帝国の遺跡を、財宝船を現出させ、町を巨大な遊園地に変えた祝祭的水。

宮崎世界において、水は人なつこい表情で保護者的役割を務める。それゆえに人は巨大な環境としての水へ落下しつづける。コナンはファルコの翼から、ルパンとクラリスは時計塔から、ラナはバラクーダ号の甲板から、パンダコパンダの市民たちは水門から、シュナは崖から、重力に身をまかせるのだ。

時に水が不機嫌な様相を見せ、津波や嵐といった形態をとり人を襲おうとも、その後は決まって、水は前より一層おだやかになり、水に弄ばれた人々には、改心や和解や一層の信頼が訪れるのだ。

「ナウシカ」の「暗さ」は、その世界で水が圧殺されている点にかかっている。例えば原作のナレーションを見るがいい。

「この時代、人は海の恩恵からも見放されていた。海はこの星全体にばらまかれた汚染物質が最後にたどり着く所だったからだ……」

そして人をも骨まで溶かす強酸の海。極めつけは腐海という名称。宮崎漫画には全く似つかわしくない名で森は呼ばれ、「五百年も谷の水源を守ってきた大木」が腐海経由の胞子に養分を吸いとられる。

こうした水の貧相ぶりにもかかわらず、この世界で飛行機は「ガンシップ」「ブリッグ」などと、本来、水上を走るべきものの名で呼ばれる。

この転倒こそが「コナン」と「ナウシカ」を隔てるものであり、作品世界の印象を「最終戦争後の世界」という共通項でくくりづらくしているものに他ならない。

原作中の、ナウシカの師、ユパとナウシカの父、ジルとの間でかわされる会話——腐海がこの汚染された星を浄化するために生まれてきたというのか。仮説にすぎん……だが、ナウシカは直感でそれを見抜いている。——や、宮崎自身の映画化にあたってのコメント、——人間を取りかこみ、人間が依存する自然そのものとのかかわりが、作品の重要な主題になるはず——から推察すると、おそらく、アニメーション版「ナウシカ」は自然——水の復活が中心テーマとなって展開されるのではないだろうか。

本来の宮崎世界——水が世界の調和を保つ——の絵画として設定されたらしい「ナウシカ」の終末世界は、結局最後は解放された人々の喜びと、腐海の復権という、一大ハッピー・エンドで終るのだろう。「暗さ」は「解放の明るさ」を強調する為に意識して、選択された方法に違いない。

そして、たぶんENDマークの映るスクリーンでは美しく水が輝いており、彼方にはハイハーバーやミミ子の住む町が見えるに違いない。

輝かしき予想された結末。宮崎映画にはハッピー・エンドがよく似合う。

この号では対談の他にグラビアで３頁に亘って特集されたほか、川又千秋のコメント、高山明による宮崎駿の演出論（上）が掲載された

「風の谷のナウシカ」関連記事掲載月刊誌データ

掲載誌	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
Comic Box	'83年6／1	風の谷のナウシカ　アニメ化決定（記事、カラー・1頁）
バラエティ'83年6月号	6／21	HOT NEWS from JAPAN（記事、モノクロ・2頁）／1984年、宮崎駿の手によって有象無象のアニメは息の根を止められるであろう—と予言しておこう
アニメディア'83年8月号	7／9	来年の春も話題作でいっぱい（記事、カラー・6.5×11cm）／『風の谷のナウシカ』来春東映系にて公開決定
マイアニメ8月号	7／9	ANIME HOT LINER　（記事、カラー・10×7.4cm）／宮崎アニメ、ついに始動！　風の谷のナウシカ
ジ・アニメ8月号	7／9	（記事、カラー・2頁）／風の谷のナウシカ　暗い絶望の時代に人類を救う一人の少女の愛と戦いの物語
ジ・アニメ8月号	7／9	（記事、モノクロ・7.2×14.9cm）／「風の谷のナウシカ」来春3月アニメ映画化決定
テレビランド9月号	8／1	（記事、モノクロ・8.8×11.4cm）／きんきゅうニュース　映画化決定!! 風の谷のナウシカ
ザ・ベストワン11月号	9／28	速報！期待の劇場アニメ（記事、モノクロ・13×9.2cm）／自然と対話する少女…風の谷のナウシカ
スターログ	10／1	MEDIALOG2000　Comix World
アニメック12月号	10／25	（記事、カラー・1頁十モノクロ・1頁）／風の谷のナウシカ
アニメディア12月号	11／10	（記事、カラー・1頁）／宮崎さんにカンパイ!!　風の谷のナウシカ
アニメック1月号	11／25	'84春の劇場アニメ（記事、カラー・2頁）／風の谷のナウシカ
アニメック1月号	11／25	（記事、モノクロ・7頁）／風の谷のナウシカ
ザ・ベストワン1月号	11／28	THE BEST ONEアニメチャンネル（記事、モノクロ・20.6×13cm）／これが“映画”のキャラクターだ！　風の谷のナウシカ
月刊アウト1月号	11／28	風の谷のナウシカGALLERY（記事、カラー・2頁）／宮崎駿アニメ・ファンタジー制作進行中！
スターログ1月号	12／1	（記事、モノクロ・8.2×9.4m）／風の谷のナウシカ
テレビランド1月号	12／1	（記事、モノクロ・3頁）／風の谷のナウシカ映画情報！　これがナウシカの飛行メカだ!!
ジ・アニメ1月号	12／10	（記事、カラー・1/4頁）／映画紹介十ナウシカ・フェスティバル告知
マイ・アニメ1月号	12／10	BIG特集'84年春の劇場アニメ情報満載!!（記事、カラー・1十2/3頁）／風の谷のナウシカ　黄昏の時代を迎えた地球で救世主となるかナウシカ!!
アニメディア1月号	12／10	（記事、カラー・2/3頁）／風の谷のナウシカ　自然と対話し奇跡を生む少女！
テレビランド2月号	12／23	風の谷のナウシカ映画情報（記事、カラー・3頁）／風の谷をねらうトルメキアとは!?
アニメック2月号	12／25	（記事、カラー・3頁）／風の谷のナウシカ
アニメック2月号	12／25	プレイガイドレポート（情報コーナー、モノクロ・14.2×5.5cm）／風の谷のナウシカ、イメージガール発表
月刊アウト2月号	12／27	（情報コーナー／ナウシカガール決定、モノクロ・16.7×10.2cm）ナウシカ
べべ2月号	1／5	Bbオーディション情報（記事、モノクロ・1頁）／『1/2の神話』をうたった17歳の高校生「風の谷のナウシカ」イメージガール決定
中一コース2月号	1／9	アニメHOTチャンネル（記事、カラー・2頁）／「風の谷のナウシカ」
別冊中一コース	1月売	ワクワクカラー・グラフ春のアニメ映画大行進（記事、カラー・1頁）／風の谷のナウシカ　ナウシカは鳥のように、空をかけぬけていく!!
中二コース2月号	1／9	（記事、カラー・2/3頁）／春の劇場アニメ特報　風の谷のナウシカ　いつまでもわたしは自然を愛したい！
中二時代2月号	1／9	春休みアニメ情報大特集（記事、カラー・2頁）／風の谷のナウシカ
マイアニメ2月号	1／10	'84春の話題作ワクワクドキドキレポート（記事、カラー・1/3頁）／風の谷のナウシカ　メカ作監ならぬ、蟲作監のポスト設置
アニメディア2月号	1／10	「風の谷のナウシカ」　今、ナウシカが熱い!!
アニメディア2月号	1／10	（記事、2色カラー・10.5×5cm）／アニメーターの描くマンガがアニメ化 決定！
ジ・アニメ2月号	1／10	'84年アニメスクランブル（記事、カラー・1頁内で一部紹介）
ジ・アニメ2月号	1／10	情報Pack（情報コーナー、モノクロ・1/4頁）／「風の谷のナウシカ」イメージガール決定!!
BOMB！2月号	1／10	SPARKLING CATALOG·2（情報コーナー・5.5×9.5cm）／『風の谷のナウシカ』ギャル安田成美ちゃん1．21デビュー
中三コース2月号	1／11	アニメファンはこの春ご多忙！（記事、カラー・1/2頁）／現代社会への批判をこめて　風の谷のナウシカ
ファンロード2月号	1／15	（記事、カラー・2頁）／あのコもこのコもナウシカ娘
ファンロード2月号	1／15	ピンナップ（カラー·25.7×17.2cm）
ロードショー3月号	1／21	春の話題作·期待作オール·ガイド　アニメの季節がやってきた！（記事、カラー·1頁）／奇跡の少女ナウシカによる愛と勇気の冒険
ザ・ベストワン3月号	1／24	（記事、モノクロ・9.0×5.7cm）／『風の谷のナウシカ』の主題歌でデビューよ
月刊平凡3月号	1／24	ザ・トピックス（記事、モノクロ・11×7cm）／なぜか春はアニメ大会　風の谷のナウシカ
月刊アウト3月号	1／25	今、個性的な冒険　春の3大アニメ、プレ・スケッチ（記事、カラー・1/3頁×3頁）風の谷のナウシカ
月刊アウト3月号	1／25	（情報コーナー、モノクロ・9.8×11cm）／「風の谷のナウシカ」主題歌録音
テレビランド3月号	2／1	風の谷のナウシカ　映画情報（記事、カラー・2頁）／これがナウシカの強い味方だ!!
模型とラジオ2月号	2／2	（記事、モノクロ・5項）／風の谷のナウシカ　ひとりの少女が奇跡を生んだ……
中一時代3月号	2／9	（記事、カラー・1/2頁）／3月公開人気アニメ祭り　風の谷のナウシカ
中二時代3月号	2／9	（記事、カラー・16.2×9cm）／この春、注目のアニメ・サウンドがせいぞろいだ!!　風の谷のナウシカ　主題歌を歌う新人安田成美は、ナウシカのイメージにピッタリだ。SFを超えた、神秘のファンタジーが美しい映像によって生み出された
マイアニメ3月号	2／10	（記事、カラー・1/2頁）／風の谷のナウシカ　無数に登場する蟲たちの複雑な動き、それを描くのが専門の“蟲作監”だ
アニメディア3月号	2／10	（記事、カラー・1頁）／風の谷のナウシカ　やさしさとたくましさ大地を愛するナウシカ
ジ・アニメ3月号	2／10	MOVIE LINE UP（映画情報、カラー・9.5×13cm）風の谷のナウシカ
子供の科学	2／10	映画紹介（囲み記事、14.8×11.8cm）風の谷のナウシカ
BOMB！3月号	2／10	SPARKLING·SPECIAL（記事、5×14.4cm）／幸運の星の下に生まれた輝くラッキーガール
BOMB！3月号	2／10	SPARKLING CATALOG·1（記事、モノクロ・1/2頁×2）／'84春アニメ・バトルのNo.1コウホ！『風の谷のナウシカ』
ベストカメラ2月号		（記事、カラー・1/2頁）／ナウシカに選ばれた少女はアニメを越えられるか!?　『風の谷のナウシカ』イメージガール選考会
高一コース4月号	2／13	春休み映画製作エピソード全集（1C）
バラエティ4月号	2／17	（記事、カラー・3頁十モノクロ・1頁）／風の谷のナウシカ　人類の未来を描き、アニメーションの未来を作る壮大なスペクタクル・ロマン
バラエティ4月号	2／17	（インタビュー／宮崎駿・高畑勲、モノクロ・2頁）／アニメーションの面白さそのものを今までにないアニメーション映画で
バラエティ4月号	2／17	（プレゼント、モノクロ・7×7cm）／アニメ「風の谷のナウシカ」宣伝用ポスターPRESENT
バラエティ4月号	2／17	今月の特集・自主上映（情報コーナー、5.2×4.3cm）／「風の谷のナウシカ」イベント
バラエティ4月号	2／17	BOOKS（情報コーナー、2/5頁×2）／宮崎駿と「風の谷のナウシカ」ファン必読必見出版物リスト
コンプティーク	2／17	ソフトパックエージコミックス（情報コーナー、カラー・10.1×7.8cm）／春が来た来た、アニメがスゴイ！
プチフラワー4月号	2／17	映画情報
主婦と生活3月号	2／17	Movie（映画情報、カラー・9×8cm）／愛が奇跡を生み人類を救う……　「風の谷のナウシカ」
ファンロード3月号	2／20	（記事、カラー・1頁）／はるか未来の伝説の少女の物語……風の谷のナウシカ
ファンロード3月号	2／20	巻頭レポート（映画紹介、モノクロ・2頁）／ナウシカ・イメージガールにローディストがいた!?
スクリーン4月号	2／21	洋画ファンのための邦画コーナー（記事、モノクロ・17×4.5cm）風の谷のナウシカ
スクリーン4月号	2／21	（プレゼント・コーナー、モノクロ・5.7×7.5cm）／「風の谷のナウシカ」ポスター2点セット25名
ロードショー4月号	2／21	RSアニメ新聞（記事、モノクロ・1/3頁）／人々の自然を愛する心を呼びさますそれが『風の谷のナウシカ』だ!!

近代映画４月号	２／21	CINEMA LAND（記事、モノクロ・7.5×8.8cm）／未来の地球を救う一人の娘●風の谷のナウシカ
バラエティ	２／21	特集・カラーストリー、ポスター・プレゼント、イヴェント、BOOK
問題小説４月号	２／22	安田成美表紙十撮影ノート（記事／篠山紀信、11.3×5.6cm）
アングル３月号	２／23	シネマナウ（情報コーナー内、モノクロ・2.3×13.2cm）／春のアニメ戦争開幕間近！
月刊明星４月号	２／24	CANDY BOX（記事、カラー６×13.4cm）／心はポテトのＴＯＫＹＯ美少女　安田成美
月刊明星４月号	２／24	CANDY BOX（映画情報、モノクロ・4.3×8.9cm）／風の谷のナウシカ
アクトレス４月号	２／24	（映画紹介、カラー・9.2×10.9cm）／風の谷のナウシカ
月刊セブンティーン４月号	２／24	スクリーン＆ミュージック（情報コーナー、モノクロ・5×11.2cm）／地球を“愛”の力で救おうとする少女の人間ドラマ『風の谷のナウシカ』
月刊セブンティーン４月号	２／24	スクリーン＆ミュージック（映画紹介）
シティロード３月号	２／25	最前線（記事内、モノクロ・１頁）／お子様用特撮・アニメにはもう飽きた！「さよならジュピター」「少年ケニヤ」「風の谷のナウシカ」への期待度は？
アイスターニュースNo.40	２／25	スクリーン（情報コーナー、モノクロ・20.5×9.8cm）／親子で楽しむアニメ風の谷のナウシカ　名探偵ホームズ
mc Sister ４月号	２／28	POOKY'S MEMO（記事、4.4×4cm）
映画情報４月号	２／28	特集・春の話題作（記事、カラー・1/2頁）／風の谷のナウシカ　ひとりの少女が奇跡を生んだ！
月刊アウト４月号	２／28	表紙
月刊アウト４月号	２／28	DREAMING MOVIE LINE-UP（記事、カラー・４頁）／風の谷のナウシカ　うごくこころ見えますか？
月刊アウト４月号	２／28	ANI SON SCRAMBLE（情報コーナー／アルバム紹介、モノクロ・18×3.9cm）／風の谷のナウシカ／安田成美
ザ・ベストワン４月号	２／28	映画（情報コーナー、６×5.7cm）風の谷のナウシカ
プリンセス３月号		プリンセスレーダー（情報コーナー、モノクロ・11.5×5cm）／傑作アニメ『風の谷のナウシカ』は見逃せません！！
たのしい幼稚園４月号	３／１	みんなでみようたのしいえいが（映画紹介、２色カラー・5.6×8.6cm）／風の谷のナウシカ
鳩よ！４月号	３／１	言葉が詩になる（巻頭、カラー・１頁）
小学生時代新聞	３／１	春休みはアニメ映画がいっぱい（映画紹介）
スターログ４月号	３／１	（記事、モノクロ・１頁十カラー・５頁）／The Art of NAUSICAA　宮崎駿の「風の谷のナウシカ」世界
アニメック４月号	３／１	（記事、カラー・１頁）風の谷のナウシカ
アニメック４月号	３／１	アニメ特撮映画特集（記事、モノクロ・2/3頁）風の谷のナウシカ
ＳＦワールド４月号	３／１	（情報コーナー、モノクロ・1/2頁）／自然を友とする少女ナウシカ
小学四年生４月号	３／１	（映画紹介／写真十データのみ、モノクロ・8.3×7.4cm）風の谷のナウシカ
模型とラジオ３月号	３／１	（記事、カラー・1頁十モノクロ・２頁）／風の谷のナウシカ　ガンシップ／なんと建造されてから100年も飛びつづけているのだ！（模型製作記事）
ＹＯＵ一せん	３／１	REVIEW（情報、モノクロ・１頁）／風の谷のナウシカ
中学生時代新聞	３／５	春休み三大アニメ激突（映画紹介）
ＳＦイズム10号	３／５	ＳＦスクラップ（記事、モノクロ・17×９cm）／『ナウシカ』を第二の『カリ城』にするな！と私は叫ぶ。（香坂恭行）
中一コース４月号	３／９	春は劇場アニメが熱い!!（記事、カラー、２頁）／風の谷のナウシカ
中二コース４月号	３／９	第３付録（カラー・１頁十モノクロ・１頁／風の谷のナウシカ・フォーラム）十シール
アニメディア４月号	３／10	春の映画誌上ロードショー（記事、カラー・３頁）／ナウシカの愛が、奇跡を呼ぶ　ナウシカ表情コレクション
マイアニメ４月号	３／10	春の劇場アニメ・ウォーズ最終チェック（記事、カラー・２頁）／風の谷のナウシカ　唾液や肉汁までもリアルに再現の巨神兵
ジ・アニメ４月号	３／10	（記事、カラー・９×14.4cm）／風の谷のナウシカ
BOMB！４月号	３／10	SPARKLING CATALOG・１アニメ　マンガ　'84春はアニメ映画もヒット作ぞろいなのダ！
高一コース４月号	３／13	春休み映画製作エピソード全集（記事内、モノクロ・2/3頁）／風の谷のナウシカ　日本アニメの最高スタッフ結集!!
パズラー	３／14	パズラージャーナル（記事内、モノクロ・１頁）／今春話題のアニメ映画大集合！ 「ナウシカ」「ロック」「少年ケニヤ」キミのハートを熱く燃やすぞ!!
高一時代４月号	３／14	POP JACK　16REVIEW（記事内、モノクロ・7.5×10.8cm）／春休みはアニメ映画が続々ラッシュ！ 大勢の仲間とワイワイ見に行くのが正解です
小四チャレンジ	３／20	チャレンジ情報局　春のアニメえい画特集（記事、２色カラー・1/2頁）／風の谷のナウシカ
テレビランド４月号	３／23	風の谷のナウシカ映画情報（記事、カラー・３頁）／戦え！ナウシカ!!
チューニングカー４月号	３／28	music&movie（記事、22.5×10.5cm）／春一番のお勧め「風の谷のナウシカ」を見てキミもアニメ中毒になりそう
ビデオプレス４月号	３／28	Message of I.dol Video soft（グラビア、カラー・１頁）／安田成美
スターログ５月号	４／１	ANIMATION MOVIES SPECIAL　春のＳＦアニメを総括する（記事内、扉十モノクロ・９×８cm）／風に乗り、蟲と語り合う青き衣の少女宮崎アニメの集大成（風の谷のナウシカ）
アニメディア５月号	４／10	ファンが選んだThat's名場面（記事、カラー・２頁）／風の谷のナウシカ　少女の優しさが奇跡をよんだ!!
ジ・アニメ５月号	４／10	春のアニメ・アフター・レポート転換期をむかえたアニメ映画（記事／霜月たかなか、カラー・1頁）／「風の谷のナウシカ」何が説得力を生むのか
ファンロード５月号	４／10	巻頭レポート（記事、モノクロ・２頁）／ナウシカ祭りをナウシカが語る!?
月刊アウト６月号	４／29	OUT　FOCUS（記事、カラー・２頁）／風の谷事件平和裏に終結！　号外・風の谷のナウシカ特集
青春と読書６月号		今月のコラム■映画（コラム内／河原畑寧、モノクロ・１頁）／傑作
ｗｉｔｈ	６／１	YELLOW PAGE（10.4×3.8cm）／「男だって男だって」のYellow Page by Guys　ナウシカに感激！
シティロード７月号	６／25	追っかけインタビュー（インタビュー・構成／野村正昭、モノクロ・２頁）宮崎駿、編集メモ（3.5×3.4cm）
ジ・アニメ８月号	７／10	情報Pack（情報コーナー、モノクロ・8.6×8.4cm）／「ナウシカ」＆「ホームズ」追加公開！
ファイン		Fine Tropical Islands　この春の注目はなんといってもアニメーション　ハラハラドキドキしましょ（記事、モノクロ・12×6.9cm）／さしずめ現代版ウルトラマン・女の子編!?　風の谷のナウシカ
オール読物	'84年	紙ヒコーキ通信（連載コラム、モノクロ・２頁）／面白い魔術リアリズム
歴史読本	'85年4月	時代劇の話（随筆／宮崎駿、モノクロ・１十2/3頁）
イメージフォーラム	'85年3月	ベスト・ワン●映像1984（映画評／長部日出雄、モノクロ・１十2/3頁）／有毒な瘴気を発する「腐海」が世界を浄化するという逆説的な啓示に刺激され、繰り返し上映館に行ってものを考えたくなる。
シネフロント	—	風の谷のナウシカ（映画評／石子順、モノクロ・1/2頁）／未来を告知・警告するメッセージ・アニメーションの秀作
月刊ホームビデオ６月号	—	邦画（ビデオ・ソフト評／浜野保樹、モノクロ・１頁）／ナウシカはカリオストロを越えたか

月刊アニメージュ掲載記事（「風の谷のナウシカ」の掲載誌であると共に映画宣伝展開の中心ともなった「アニメージュ」の記事内容）

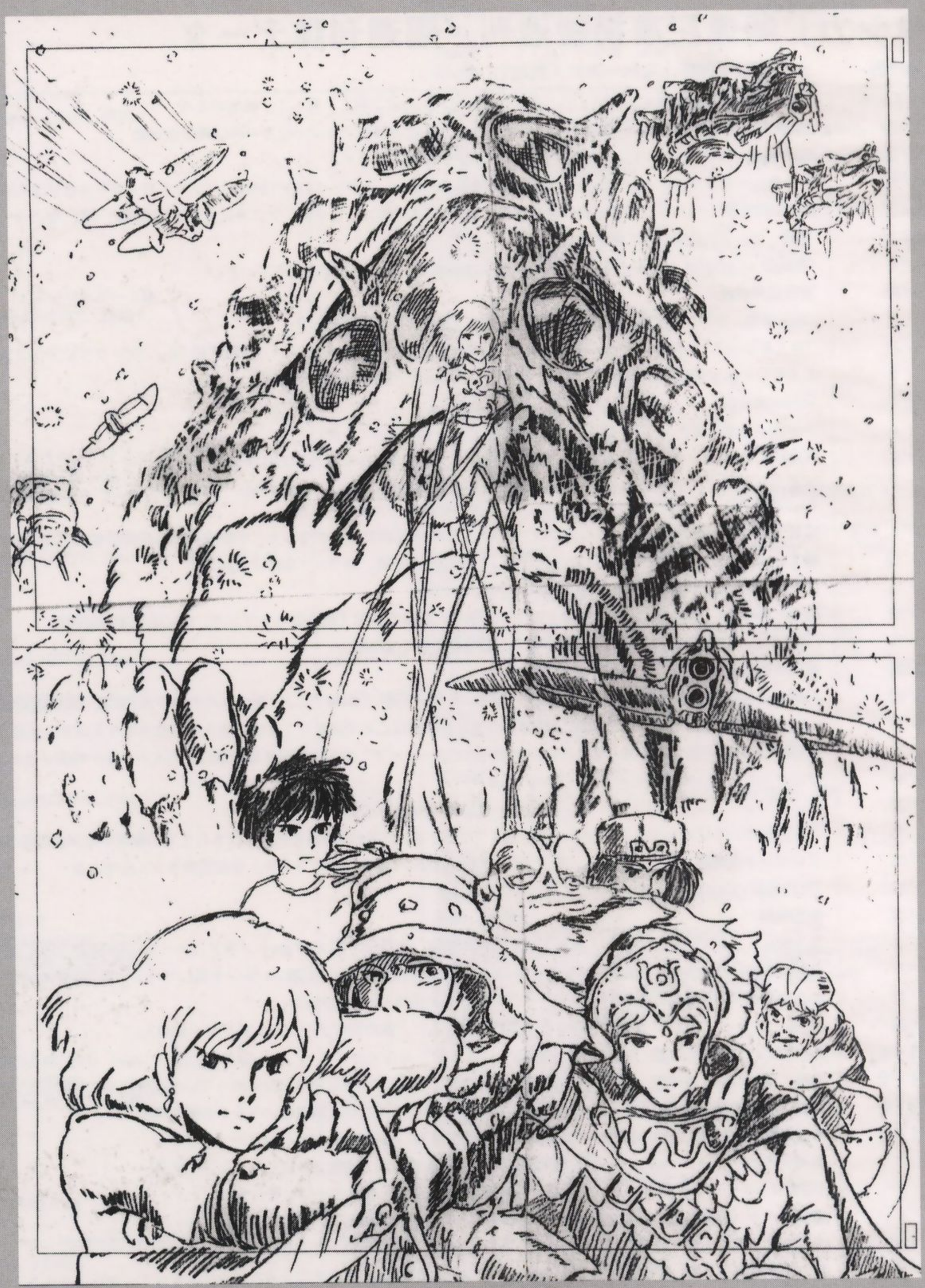
掲載号	項目	タイトル	頁数	内容
'82.２月号	マンガ	風の谷のナウシカ　新連載１	１Ｃ×18Ｐ	～'82.10月号（連載９回）
'82.11月号	記事	特集「アマチュア★アニメ　バトル・ロイヤル」内	４Ｃ×１Ｐ	札幌光星高校アニメ研の自主制作「ナウシカ」の紹介
	特集	風の谷のナウシカ　クロッキー帖から	１Ｃ×４Ｐ	イメージボード、設定紹介　イラスト／宮崎駿
'82.12月号	マンガ	風の谷のナウシカ　連載10回	１Ｃ×16Ｐ	～'83.６月号（連載16回）

'83. 7 月号	特集	NAUSICAÄ NOTES　新連載 1	4 C×4 P	初期設定、イメージボード紹介
			1 C×13 P	映画製作ニュース(1.5P)
				マンガコメント／宮崎駿(0.5P)
				「風の谷七人衆大募集！」（カット／羽佐間みのる）(1P)
				「スタッフ紹介①」（原徹）(2P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道」(3P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる①」（高畑勲）(5P)
'83. 8 月号	口絵	[折り込みポスター]	4 C×2 P	イラスト／江口寿史
	特集	NAUSICAÄ NOTES　連載 2	4 C×4 P	初期設定、イメージボード、コミック版初期設定紹介
			1 C×13 P	映画製作ニュース（各スタッフコメント付）(2P)
				「風の谷七人衆募集のお知らせ」（カット／羽佐間みのる）(3P)
				「スタッフ紹介②」（高畑勲）(2P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 2 」(2P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる②」（林明子）(4P)
'83. 9 月号	口絵	[折り込みポスター]	4 C×2 P	イラスト･文／ふくやまけいこ
	特集	NAUSICAÄ NOTES　連載 3	4 C×8 P	キャラ設定、美術ボード紹介(3P)
				トップクラフト作品「ザ･ラスト･ユニコーン」紹介（コメント／小林一幸・酒井澄）(5P)
			1 C×12 P	映画製作ニュース(0.5P)
				マンガコメント／宮崎駿(0.5P)
				「スタッフ紹介③」（小松原一男）(1P)
				「風の谷七人衆募集のお知らせ」（カット／羽佐間みのる）(3P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 3 」(2P)
				「風の谷のナウシカ　チア･ミーティング !! 」記事(1P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる③」（高荷義之）(4P)
	付録	宮崎駿　イメージ★ボード集		
'83.10月号	特集	NAUSICAÄ NOTES　連載 4	4 C×3 P	イメージボード、美術ボードなど紹介(1P)
				イラスト／ふくやまけいこ(1P)
			1 C×12 P	映画製作ニュース(1P)
				「スタッフ紹介④」（中村光毅）(1P)
				「七人衆コーナー」(3P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 4 」(2P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる④」（福山慶子）(3P)
	付録	「ナウシカの巨神兵」ポスター		絵／高荷義之
'83.11月号	表紙	[映画用ポスター第一弾]		原画／宮崎駿
	特集	NAUSICAÄ NOTES　PART 1	4 C×13 P	「映画「風の谷のナウシカ」のスタッフに11の質問」(9P)（色見本キャラ、美術ボードなど紹介）
				イラストルポ／勝川克志(2P)
	情報	「VOICE TOPICS」内「RADIO」欄	1 C×1/4 P	ラジオ「ペアペア･アニメージュ」に「ナウシカ」コーナー登場
	特集	NAUSICAÄ NOTES　PART－2　スタジオより		1 C×12 P　製作ニュース「 9 月某日､トップクラフト――」(1P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 5 」(2P)
				「スタッフ紹介⑤」（金田伊功）(1P)
				「七人衆コーナー」(4P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる⑤」（押井守・伊藤和典）(3P)
'83.12月号	特集	NAUSICAÄ NOTES　Part. 1	4 C×7 P	対談「ナウシカと蟲の話」（新井素子・ふくやまけいこ）(7P)
				コメント／高橋留美子(1/8P)
	特集	NAUSICAÄ NOTES　Part. 2	1 C×12 P	絵コンテ部分紹介(1P)
				「スタッフ紹介⑥」（なかむらたかし）(1P)
				「七人衆コーナー」(4P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる⑥」（河森正治）(3P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 6 」(2P)
'84. 1 月号	特集	NAUSICAÄ NOTES　Part. 1	4 C×5 P	ラッシュフィルム紹介（対談／徳木吉春・池田憲章）(4P)
				「ナウシカ情報」(1/2P)
	特集	NAUSICAÄ NOTES　Part. 2	1 C×10 P	「スタッフ紹介⑦」（鍋島修）(1P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 7 」(2P)
				「七人衆コーナー」(3P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる⑦」（手塚真）(4P)
'84. 2 月号	表紙	[描き下ろし]		原画／宮崎駿
	特集	NAUSICAÄ NOTES　PART Ⅰ	4 C×5 P	巨神兵特集（コメント／宮崎駿・庵野秀明）
	特集	NAUSICAÄ NOTES　連載 8	1 C×14 P	記事「安田成美「ナウシカ」を唄う！」（含・主題歌紹介）(1P)
				「宮崎駿 いろんな人としゃべる 最終回」（藤子不二雄）(4P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 8 」(2P)
				「スタッフ紹介⑧」（羽根章悦）(1P)
				「七人衆コーナー」(6P)
'84. 3 月号	特集	NAUSICAÄ NOTES　PART 1　誌上予告編	4 C×11 P	コメント／宮崎駿・斯波重治・島本須美
	広告	[プレゼント広告]	4 C×1.5 P	ナウシカ・バッジ全プレ他
	特集	NAUSICAÄ NOTES　連載 9	1 C×10 P	「スタッフ紹介⑨」（賀川愛）(1P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載 9 」(2P)
				キャンペーン＆イベント情報(2P)
				「七人衆コーナー」(4P)
				ナウシカ・バッジ全プレ応募要領(1P)
'84. 4 月号	表紙	[本編セル画より]		原画／宮崎駿
	付録	風の谷シール		
	ピンナップ	連載ページ「PEOPLE」安田成美	4 C×1 P	
	広告	プレゼント広告Ⅰ	4 C×1/4 P	ナウシカ・バッジ全プレ第 2 弾
	特集	“自然”とともに生きようとする人ナウシカ	4 C×16 P	カラー名場面集(10P)
				インタビュー／高畑勲(2P)
				イラスト＆コメント／ただのかずみ(2P)
	特集	'84年春休みアニメ戦争　アニメ･ドランカー 8 人の観客動員予想とその理由	4 C×6 P	コメント／池田憲章・中島紳介・南田操・徳木吉春・やぎざわ梨穂・霜月たかなか・花小金井
	記事	連載ページ「VOICE TOPICS」内	1 C×1.5 P	「PRIVATE LIFE」欄／学生スター 9 人の私生活紹介（安田成美）
	記事	連載ページ「VOICE TOPICS」内	1 C×2 P	「PEOPLE」欄／安田成美のプロフィール紹介
	記事	連載ページ「VOICE TOPICS」内	1 C×2 P	「AFRECO REPO」欄／「ナウシカ」アフレコレポート
	特集	NAUSICAÄ NOTES 連載10	1 C×14 P	座談会「宮崎アニメに参加して…」（金田伊功・なかむらたかし・賀川愛）(5P)
				「宮崎駿「ナウシカ」への道　連載10」(2P)
				「七人衆コーナー」(4P)
				「ナウシカ」「ホームズ」関連書籍広告(2P)
				ナウシカ･バッジ全プレ応募要領(1P)
	付録	いいシーン 52 カット･トランプ		
'84. 5 月号	特集	'84春のアニメ映画 読者49人による 150字感想文 大会	4 C×3 P	「第 1 部　目にやきついたあの名シーン特集」（部分記事）
			1 C×4 P	「第 2 部　3.11「ナウシカ」公開　読者のPHOTOレポート」
			1 C×2.5 P	「第 3 部　読者49人の作品別　150字感想文」（部分記事）
'84. 6 月号	特集	NAUSICAÄ NOTES 最終回	1 C×7 P	座談会「宮崎さん、あの“どなり声”をもう一度」
				（棚沢隆・片山一良・白神孝始・首藤行朝・清水泰宏）(5P)
				「七人衆へのおしらせ」(2P)
	付録	ナウシカにもう一度会いたいＢＯＯＫ		
'84. 7 月号	特集	「チョロＱナウシカ」を作った高校生たちが話す　アニメーション作りのおもしろさと将来のこと	1 C×7 P	座談会（司会／高山英男）
	記事	「アニメ　マイクロニュース」内	1 C×1/4 P	「欽ちゃんの仮装大賞」で岡江久美子がナウシカのコスプレ
	特集	ナウシカがアニメージュに帰ってくる	1 C×4 P	
	付録	風の谷のナウシカ設定集		

'84.8月号	表紙	[描き下ろし]		原画／宮崎駿
	広告	[連載再開記念プレゼント広告]	4C×2P	1500人各種グッズプレゼント
	マンガ	風の谷のナウシカ　連載17回	1C×24P	(～'85.5月号（連載25回))
'85.2月号	記事	特集「アニメ界30大ニュース」内	4C×1.5P	宮崎駿、4年ぶりの新作「風の谷のナウシカ」春の映画を制す！
	特集	アニメーション映画に　未来はあるか	2C×5P	座談会（宮崎駿・押井守・河森正治　司会／池田憲章）
'85.6月号	記事	特集「グランプリの顔」内	1C×4P	コメント／宮崎駿・島本須美
	特集	第7回アニメGP発表	4C×16P	「風の谷のナウシカ」各賞受賞

「風の谷のナウシカ」関連記事掲載週刊／隔週刊誌データ

掲載誌	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
GORO	'83年8/18	20代の履歴書（宮崎駿インタビュー、モノクロ・18×9.3cm)／若く、貧しく、無名のころ
アサヒ芸能'83.12.8号	11／29	(記事、モノクロ・2頁)／誕生した「ナウシカ」—人気アニメ映画のイメージガールは美少女16歳
ザ・テレビジョン12／9号	11／30	the People（ナウシカ・コンテスト発表、モノクロ・4.5×5.4cm)
オリコンWeekly12／16号	12／10	ランダム・インフォメーション　CONTEST（情報コーナー、カラー・14.9×13.1cm)／ナウシカ・ガールは17才の安田嬢
週刊宝石12／16号	12／2	本のレストラン（コラム／藤田尚、モノクロ・1頁)／本格的コミック評、アニメ化される宮崎駿の『風の谷のナウシカ』は見逃せない
週刊プレイボーイ	'84年1/1	書評　マンガの逆襲「風の谷のナウシカ」
週刊宝石1／20号	1／6	(宮崎駿インタビュー、モノクロ・1/2頁)／アニメ映画ブームには縁なき衆生でいたい
週刊サンケイ2号	1／26	安田成美表紙
ジョイライフ1／30号		(映画情報、カラー・9.2×8.2cm)／春のアニメは『風の谷のナウシカ』だ
週刊プレイボーイ2／14号	1／31	"新人賞レース"に向かって早くもスタート '84年《新人歌手》ごあんな～い。(安田成美、モノクロ・グラビア・1/2頁)／神話世界からの誕生
少年KING	2／2	KINGしねま情報（映画情報、モノクロ・7.8×10.3cm)／風の谷のナウシカ
オリコンWeekly	2／4	安田成美表紙
オリコンWeekly	2／4	アーティストスクランブル（安田成美インタビュー、モノクロ・1頁)
オリコンWeekly	2／4	FOODS（情報コーナー、モノクロ・13.7×8.6cm)／バレンタインにナウシカ・チョコ
スコラ2／23号	2／7	銀幕ゴジラ この映画責任もってお奨めしやす（映画紹介、モノクロ・8×20.6cm)／恒例、春のアニメ・ウォーズ。ガキの領分と決めつけるのはチト早計。下馬評断トツ、宮崎アニメ、公開へ向けラストスパート!!
少年マガジン2／22号	2／8	情報えぶり箱（情報コーナー、モノクロ・12.4×4.8cm)／「風の谷のナウシカ」の劇場招待券を愛読者300人にプレゼント
週刊ポスト	2／13	春をよぶピカピカの人気急上昇ギャル大行進！（安田成美写真、カラー・8.8×7.2cm)
週刊プレイボーイ2／28号	2／14	TOP SEAT（安田成美カラー・ピンナップ・25.6×32.5cm)
テレビライフ	2／16	NEW CINEMA（映画紹介、モノクロ・9.1×12.7cm)／未来の勇気『風の谷のナウシカ』に30名様劇場御招待
プチセブン3／2号	2／17	CITY JACK（劇場招待)「風の谷のナウシカ」劇場招待券を100名に
ヤングマガジン	2／20	安田成美表紙
ヤングマガジン	2／20	Talking of NAUSICAA（宮崎駿インタビュー・記事、カラー・3頁)／'84春アニメ「風の谷のナウシカ」特集　宮崎駿監督押しかけインタビュー
少女フレンド	2／20	screen（映画情報、モノクロ・1/2頁)／春休みのアニメ映画はこれで決まり！少女が主人公の壮大なSFロマン大作"風の谷のナウシカ"
リイドコミック	2／20	(映画コラム内／玉木新太郎、モノクロ・1/3頁)／"ユートピア"のもつ意味を両極端にとらえた、SF映画2本が、この春に公開!!
週刊プレイボーイ3／6号	2／21	プレゼント・コーナー（モノクロ・4×9.1cm)
プレイコミック	2／22	プレイジャーナル（情報コーナー、モノクロ・6.6×8.4cm)／風の谷のナウシカ
平凡パンチ3／5号	2／23	ドン上野のいろはカルチャー（コラム内、モノクロ・2頁)／ファンもあきれるオジさんたちの春のアニメ大戦争！
少年チャンピオン	2／24	プレゼント＆情報（情報コーナー、モノクロ・7.2×6.9cm)「風の谷のナウシカ」安田成美ちゃんのポスター
週刊平凡	2／24	(映画情報、モノクロ・4.4×5cm)／風の谷のナウシカ
mimi	2／24	映画情報
オリコンWeekly3／2号	2／24	ランダム・インフォメーション　ANIME（映画情報、カラー・7.8×17.3cm)／名アニメーター宮崎駿の作品に感激の春休み！
毎日グラフ3／11号	2／27	人類存亡の危機をうらなう壮大なメッセージ・ロマン「風の谷のナウシカ」(記事、カラー・3頁)／ナウシカは"理想の女性"というより"神"に近い
週刊セブンティーン3/13号	2／28	Joyful Menu　お知らせ（情報コーナー／イベント、モノクロ・3.5×3.7cm)
週刊少年マガジン3/12号	2／29	(記事、カラー・2頁)／少女のやさしさが地球を救う！　「風の谷のナウシカ」ポスターを60人に
キネマ旬報3月上旬号	2月下旬	風の谷のナウシカ（記事、モノクロ・3頁)
キネマ旬報3月上旬号	2月下旬	特集1特別対談　宮崎駿　和田慎二（対談、モノクロ・6頁)／小さな子供の時に持っていた感受性を大切にしたい……
キネマ旬報3月上旬号	2月下旬	特集2原作漫画の魅力（記事／川又千秋、モノクロ・2頁)／異世界の創造というSFの夢の実現
キネマ旬報3月上旬号	2月下旬	特集3宮崎駿演出の魅力（記事／高山明、モノクロ・2頁)／結末はいつもハッピー・エンド
キネマ旬報4月号	—	森卓也のアラウンド・the・ムービー第13回バージョンあれこれ（連載コラム、モノクロ・2頁)
週刊マーガレット3／16号	3／2	(情報コーナー、モノクロ・7×9cm)／「風の谷のナウシカ」ポスタープレゼント!!
女性自身3／22号	3／6	情報ガイド（劇場招待、3.7×2.7cm)／"風の谷のナウシカ"に20名
週刊新潮3／15号	3／8	タウン　スクリーン（映画情報、モノクロ・2.5×3.9cm)／風の谷のナウシカ
ザ・テレビジョン	3／9	アニメ編赤丸急上昇（安田成美モノクロ・グラビア・1頁)／風の谷のナウシカ
週刊プレイボーイ3／27号	3／13	(記事、モノクロ・1頁)／美少女安田成美は立派な重要文化財である！
週刊サンケイ	3／15	とびこんできた話（情報コーナー内、モノクロ・7×5cm)
週刊文春3／22号	3／16	スクリーン　新作ミニ情報（映画情報、モノクロ・6.2×3.9cm)／風の谷のナウシカ
日刊アルバイトニュース	3/19-20号	Plaza special春のベストSF＆アニメ誌上ロードショー　やっぱりテーマは"水と緑の美しき地球"だ！(記事十宮崎駿コメント、モノクロ・1十1/2頁)／風の谷のナウシカ
スコラ	3／22	少女から大人へのメッセージ・風の谷生まれ。17歳。安田成美（インタビュー、モノクロ・3頁)／"私の気持ちわかってほしい"
GORO	3／22	GORO CINEMA STREET　最新映画独断チャート（情報コーナー、2色カラー・11.3×5cm)／風の谷のナウシカ
漫画アクション	3／28	ACTION JOURNAL（映画情報、モノクロ・15.4×12.5cm)／宮崎駿の『風の谷のナウシカ』は"映画"として面白いのです
写楽	3／29	安田成美（カラー・グラビア／撮影・沢渡朔、6頁)
平凡パンチ	4／5	(モノクロ・グラビア・2頁)／安田成美　ナルミスト出現を予感させる17歳
週刊大衆	4／9	小林久三のシネマ宅急便（連載映画コラム、モノクロ・1頁)／最良質のアニメ映画に拍手
スコラ	4／12	スペクタクル・ショット　安田成美　風の谷のナウシカ（カラー・グラビア・5頁)／聖女が駆ける
ザ・テレビジョン	4／18	今週の赤丸急上昇・風の谷のナウシカ（イメージソング＆安田成美カラー・グラビア・1頁)
TVガイド4／21～27号	4／18	BEST HIT NOW（カラーグラビア・1頁)／風の谷のナウシカ●安田成美
ポパイ	5月	M. Harada's L.A.EXPRESS（映画評、18.3×8.7cm)／『風の谷のナウシカ』に感涙タレ流し
週刊朝日	'88年8/19	砂川しげひさのコテッ音楽帳（連載コラム、モノクロ・1頁)／涼風よぶナウシカ
週刊文春8月サマーデラックス号		TEA TIME　親、どうしましょ。(連載コラム／千刈あがた、モノクロ・1頁)／宮崎駿先生



「風の谷のナウシカ」第一弾ポスター原案

LAPUTA

1986年8月2日公開

「天空の城ラピュタ」映画関連資料

「天空の城ラピュタ」ポスター・コレクション

LAPUTA

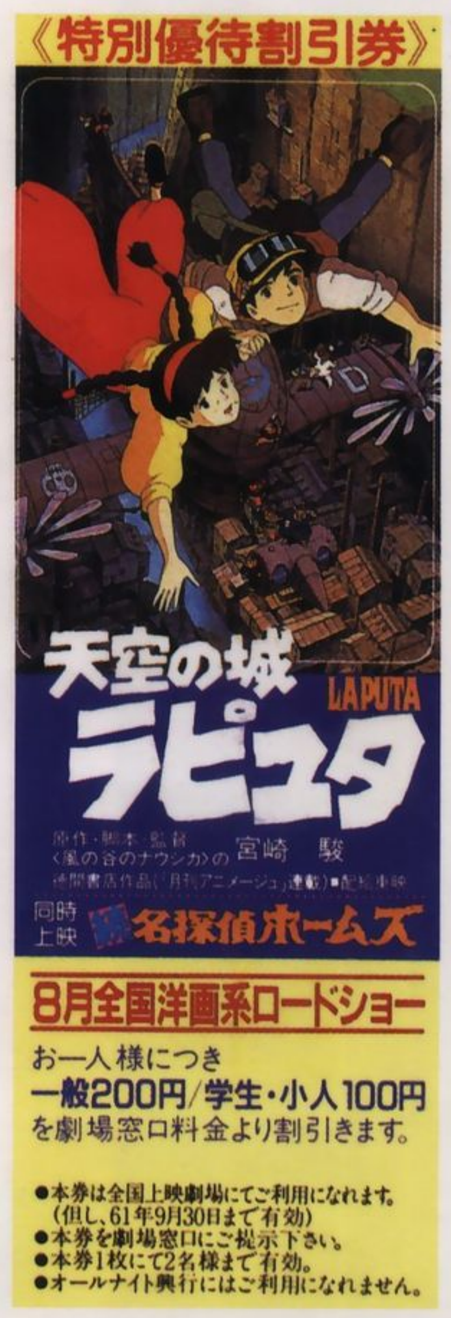
(左頁) 映画用第3弾ポスター (B全)
(右) 味の素がタイアップ用に製作したポスター
(下) 東芝と味の素が製作したタイアップ用ポスター

（右）宮崎駿の描き下ろしイラストを使った第2弾B全ポスター
（下左）車内吊り広告
（下右）第4弾B全ポスター
（右頁）第1弾劇場用B全ポスター

LAPUTA

映画特別入場引換券

東芝とのタイアップで作られた映画特別入場引換券。劇場窓口へ持って行くと、入場券と引き換えることができた。非売品。



劇場前売券(上3枚)と特別優待割引券(左)

(上左)「続名探偵ホームズ」がまだ併映に決まっていなかった頃に発売された前売券
(上中)「ホームズ」の併映が決定した後の前売券
(上右) 味の素とのタイアップ前売券
(左) 特別優待割引券

2枚綴り前売券

味の素とのタイアップ前売券。右はその裏面。東芝のペア券とは違い、2枚が一綴りになっていて真ん中のミシン目で切って使うようになっていた。ただし絵柄は一綴りで1枚だったので、切るのはもったいないというファンも多かったのでは。

「天空の城ラピュタ」前売券／チラシ／ロビー・カード

LAPUTA

「天空の城ラピュタ」劇場配布チラシ

「ラピュタ」も「ナウシカ」の時と同じように、チラシは劇場第1弾ポスターと第3弾ポスターそれぞれの絵柄を使った2種類が製作された。ただし双方とも裏面の記載に関しては（これも「ナウシカ」の時と同じように）基本的には共通だった。

ロビー・カード（11種類）

劇場窓口等に置かれるロビー・カードも「天空の城ラピュタ」の時には、計11枚作られた。他の作品はおおむね8枚なので、この数は多い方ということができよう。映画を観る前にロビー・カードを眺めながら想像を巡らせるのもまた劇場ならではの楽しみといったところだろう。

「天空の城ラピュタ」特別協賛東芝用パンフレット

LAPUTA

「ガリバー旅行記」の中で
伝えられた
空中の浮島ラピュタ帝国
そこに秘められた
謎の飛行石をめぐって
くり広げられる
波瀾万丈の冒険活劇!

P 2-3

いまだ空をさまよう
天空の孤島、ラピュタ

P 4-5

主人公は
見習い機械工の少年パズーと
帝国の血をひく
少女シータ

パズーとシータ

P 6-7

機械がまだ
機械のたのしさを
持っていた時代

科学が必ずしも
人を不幸にするとは
決まっていないころ

そこではまだ
世界の主人公は
人間だった……

P 8-9

天空の城ラピュタ

▲さびれつつある鉱山町、スラッグ渓谷

解説

宮崎駿氏原作・脚本・監督による「風の谷のナウシカ」（（株）徳間書店　（株）博報堂提携作品）は、その完成度と芸術性、さらに加えて痛烈な社会性をもった一大アニメーション傑作として、日本映画史上に名をとどめることになりました。

'84年度、最大の話題作であったことは、「文化庁優秀映画」「キネマ旬報読者選出第一位」「毎日映画コンクール大藤賞」「全国映画賞日本映画作品賞第一位」「第7回アニメ・グランプリ」等々、映画各賞を受賞したことや、さらにまた数々の海外各賞にも輝き、いまなお各地で上映されていることをみても明らかです。同時に、これまでともすれば"子供だけのもの"とみられがちであったアニメーションが確固たる映像メディアとして広く社会各層に根づくことになった端緒ともいえる作品だったといってよいでしょう。

その宮崎駿氏が自らの原作をひっさげて挑むオリジナル・アニメ第2弾「天空の城ラピュタ」――ストーリー・コンセプトとして宮崎氏独自の暖かい人間愛とアニメならではの綿密に計算された画像構成がよみとれます。もちろん、娯楽映画としての手に汗にぎる"追っかけっこ"やスリル満点のアクション・シーンも豊富いたします。

しかし、あえて強調したいことは、宮崎氏の人間をみつめる目の真摯でくるんだような暖かさではないでしょうか。管理社会への鋭いアンチ・テーゼ!!

「天空の城ラピュタ」はヒューマニズムを高らかにうたい上げる作品として、'86年度最大の注目作として、話題を集めることでしょう。

▲海賊の操るフラップター

P 10-11

子どもたちの心へ語りかけたい

原作・脚本・監督 宮崎駿（みやざきはやお）

古典的骨格を持つ冒険物語を、今日の言葉で語れないだろうか。

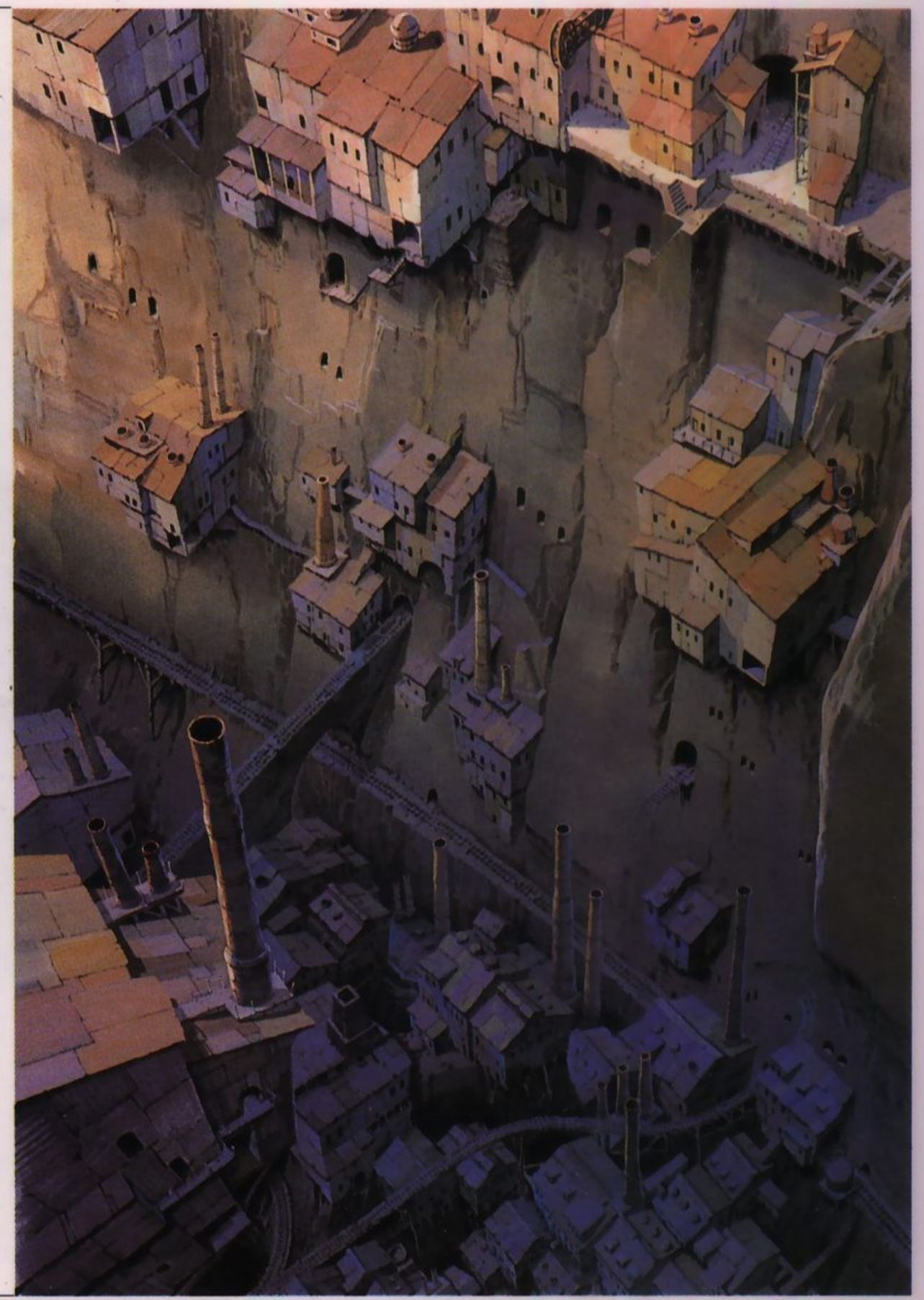
正義は方便になり、愛は遊びになり、夢が大量生産品になったこの時代だからこそ、無人島が消され、宇宙が食いつくされ、宝物が通貨に換算されてしまう時代だからこそ、少年が熱い想いで出発する物語を、発見や素晴らしい出会いを、希望を語る物語を子供達は待ちのぞんでいる。

自己犠牲や献身によってのみ獲得される絆（きずな）について、何故、語ることをためらうのだろう。

子供達のてらいや、皮肉や諦めの皮膜の下にかくされている心へ、直に語りかける物語を心底つくりたい。

プロフィール

昭和16年、東京墨田区に生まれる。38年、学習院大学政経学部卒業後、東映動画入社。アニメーター、演出家。主な作品には「太陽の王子ホルスの大冒険」（場面設計・原画）「ルパン三世」（ＴＶ演出）「未来少年コナン」（ＴＶ）「ルパン三世・カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」（映画・監督）などがある。



▶バズーの住むスラッグ渓谷

P 12-13

現代人全体への友愛の物語

プロデューサー 高畑勲（たかはたいさお）

宮崎駿の前作『風の谷のナウシカ』は、日本のアニメーション史上空前の高い評価をかちえ、幅広い層の人々を感動させてアニメーションの観客層を一挙に上方へ拡大した。そしていま、宮崎駿の次回作に各方面のあつい視線が注がれている。当然、『ナウシカパートII』を期待する声も高い。

宮崎駿はしかし、機熟さずとしてあえて『ナウシカパートII』を避け、アニメーションの初心にかえり「愉快な血わき肉おどる古典的な冒険活劇」を現代の観客に通ずる映像でおもう存分展開してみたいという。本企画、娯楽超大作『天空の城ラピュタ』がそれである。

〈1〉

『天空の城ラピュタ』は、「機械がまだ機械の楽しさをもつ時代、科学が必ずしも人間を不幸にするとはきまっていない頃、一寸西洋風だが何処かわからない国」を舞台にくりひろげられる。そこではまだ人間が世界の主人公であり、人々は自分の肉体と精神を信じ、農夫は収穫をよろこび、職工は腕を誇り、商人は品物を大切にしている。人々の運命は自分によって変えもできるし、きりひらく事のできるものであり、人は自分の生き方を自分にまかされ、貧乏もあるが助けあう心もあり、収穫もあるがひでりも凶作もある。そして善良な人々と共に、悪人もちゃんと悪人らしい顔つきで生きている。欲望をかくすことなく、なりふりかまわず突き進む壮烈な悪人が、それはそれでいっそ爽快に生き、死ぬことのできる世界。この世界に登場する機械達は、大量生産の工場製品ではなく、機能むきだしの楽しさと手づくりのあたたかさを持っている。空にも地にも風がわりな手づくりの発明品が舞い走り、人々はそれを手なずけ、補いながら乗りこなしている。

この世界の上空を、かつてガリバー旅行記第三部に報告された空中の浮島ラピュタ帝国の一部が、帝国滅亡後も人しれず漂いつづけていた。その無人化した広大壮麗な宮殿には地上の国から奪った数知れぬ財宝が眠っているという。

はるか雲の峰の彼方、いずこともなく漂う空中王宮のありかを示す飛行石のかけらが地上に伝えられていた。飛行石とはラピュタ帝国を空中に支え、空とぶ船を動かした強力な力を秘めた結晶である。

飛行石を手に入れ、空中帝国の主となって世界に君臨する野望をもつ政府調査機関の男・ムスカ。発明家にして母、老婆にして頑健、物欲と食欲において並ぶ者ない根性の人、空中海賊ドーラと大男の三人息子。両者からつけ狙われる古いラピュタの王族の血をひく少女シータ。そしてかくされた飛行石のありかをめぐる争いにまきこまれた発明家を夢みる見習機械工の少年パズー。

少年と少女は困難の中で出会い、心をかよわせ、助け合っていく。二人がラピュタの宮殿の奥深く見出した真の宝とは何だったか。少年と少女との愛と友情を横糸に、飛行石をめぐる活劇とラピュタ空中王宮への旅を縦糸に、波瀾万丈の物語が展開される……。

〈2〉

宮崎駿はその企画覚え書きにこう記している。

――『天空の城ラピュタ』の目指すものは、若い観客達が、まず心をほぐし、楽しみ、よろこぶ映画である。笑いと涙、真情あふれる素直な心、現在もっともクサイとされるもの、しかし実は観客達が、自分自身気づいていなくてももっとも望んでいる、相手への献身、友情、自らの信ずるものへひたむきに進んでいく少年の熱意を、てらわずに、しかも今日の観客に通ずる言葉で語ることである。

――多数の作品が企画されながら、対象年齢が次第に上っていく傾向はアニメーションの将来につながらない。マイナー趣味の中にアニメーションを分類し、多様化の中で行方不明にしてはいけない。アニメーションはまずもって子供のものであり、真に子供のためのものは大人の鑑賞に充分たえうるものなのである。

『天空の城ラピュタ』は本来の源にアニメーションをとりもどす企画である。

『風の谷のナウシカ』は、巨大産業文明崩壊後千年の地球という危機的な時代設定のもとに、そのおそるべき状況を創造的かつ説得力のある映像として提出し、自然に対して人間はどうあるべきかを考えさせられるきわめて今日的なテーマを清新なキャラクターと力感あふれるアクションによって鮮烈に展開した問題作であった。それにくらべ、『天空の城ラピュタ』の原案はあまりに古典的であり、覚え書きにみられる企画意図はいかにも古くさい聞き直りのようにうけとめられるかもしれない。いかに確信をもって語られていようと、これは結局『ナウシカパートII』などの大作問題作を期待されている宮崎駿が、いわば一時の息ぬきとして、あるいは手馴れた間奏曲として企画した子供向けお伽話への自己弁護ではないのか、と疑われるむきもあろう。

もう一度虚心に前の覚え書きの前段を読み直していただきたい。そしてそこにこめられた狙いが、もしそのまま完全に実現したとしたら、それがどんなに素晴しいことかに深くおもいをめぐらせていただきたい。皮肉ケイレン的な笑いしか知らない現代の子供達を腹の底から笑わせ、手に汗を握らせ、主人公に全身全霊で没入させてしまう。そして晴ればれと英雄気取りで大殿に映画館から出てこさせる。それはすべての「活動屋」の夢だった。この万古不易の正論的企画意図が、そのまま「ナウ」な風潮に対するアンチテーゼになっているのである。もしこの意図が新鮮にきこえないとすれば、それは、数多くの作品でそれが満たされないままただの威勢の良い宣伝文句に終わっていることに馴らされきっているからであり、いまどきそんなものは不可能だとあきらめているからにすぎない。

冒険活劇ファンタジーこそ、日常の鄙圧から解きはなたれて心ゆくまで楽しみながら、同時に覚え書きに語られているような人間のもつべき根本的な諸価値をもっとも強くもっとも端的明快に心に刻みつけてくれるジャンルであるべきはずである。だがいったいこの何年かのあいだに、宣伝文句としてでなく本当にこのような人間主義的な「愉快で血わき肉おどる冒険活劇」がアニメーションに登場したことがあっただろうか。一見冒険活劇の楽しさを与えているかのような多くのSFメカもので、人間の肉体的能力が、人間の生みだしたはずの「メカ」とよばれる巨大機械の非人間的魔法的能力の前に、いかに卑小であるかをみせつけられつづけて来たのではなかったのか。そこでは、人間はただメカをTVゲームのように操作する神経症的緊張のみを背負わされて、「血湧き肉躍る」官能性は皆無に等しいのである。そしてわずかに、宮崎駿自身の『未来少年コナン』その他の作品が、その人間謳歌によって観客の渇きをいやして来たにすぎない。

ファンタジーもまた現実の反映である以上、現代においてあらゆる意味で冒険活劇がつくりにくくなっていることは否定できない事実である。しかし、ある時代の子供に必要だったものが、他の時代の子供には与えられなくてよい、というのはどこかおかしいのではなかろうか。

冒険活劇のつくりにくさは、なによりもまず、そのような物語や人間像が現代の観客からみてもリアリティをもって成りたつような虚構の世界をうちたてることのむずかしさにあると思われる。虚構であってしかも細部に至るまで具体的映像的な存在感をしっかりともち、生き生きと人物を活躍させて冒険活劇を展開する舞台としての世界をつくりあげること。これはたとえこころざしがあったとしても、よほど強靭な想像力案出力の持主でないかぎり、とてもその任に耐えられない。しかもその舞台がすでに冒険活劇の面白さのあの手この手を生みだす胎盤的装置として、ストーリーに有機的に結びついていなければならないのである。

宮崎駿は、『風の谷のナウシカ』で、かたちをかえてこのような総合的な想像力の持主であることを見事に証明してみせた。宮崎駿ならば、「現代の観客に通ずる映像で」まったく新しい冒険活劇ファンタジーをつくりあげることができるだろう。まったく架空の世界を設定し、その生産関係から生活様式までを創造し、乗物や武器やアジト等の珍妙な発明品の数々を生みだすための案出力の大きさをおもうとき、『天空の城ラピュタ』は『風の谷のナウシカ』に倍する力業を宮崎駿に要求するのではないかと考えられる。決して息抜きや手馴れでなしとげられる仕事ではないのである。

〈3〉

宮崎駿が『長靴をはいた猫』や『どうぶつ宝島』のメインスタッフとして、また『ルパン三世カリオストロの城』や『名探偵ホームズ』などでみせた抱腹絶倒の愉快な活劇の手腕は、『未来少年コナン』や『風の谷のナウシカ』でも随所に発揮されている。そしてそれが一見「ナウ」なものとは決してみえないにもかかわらず、現代の観客にとっていかに魅力的なものであるかは、これらの作品に対するファンの層が時とともに拡大し、熱狂がひろがっていく様子によって充分に証明されている。

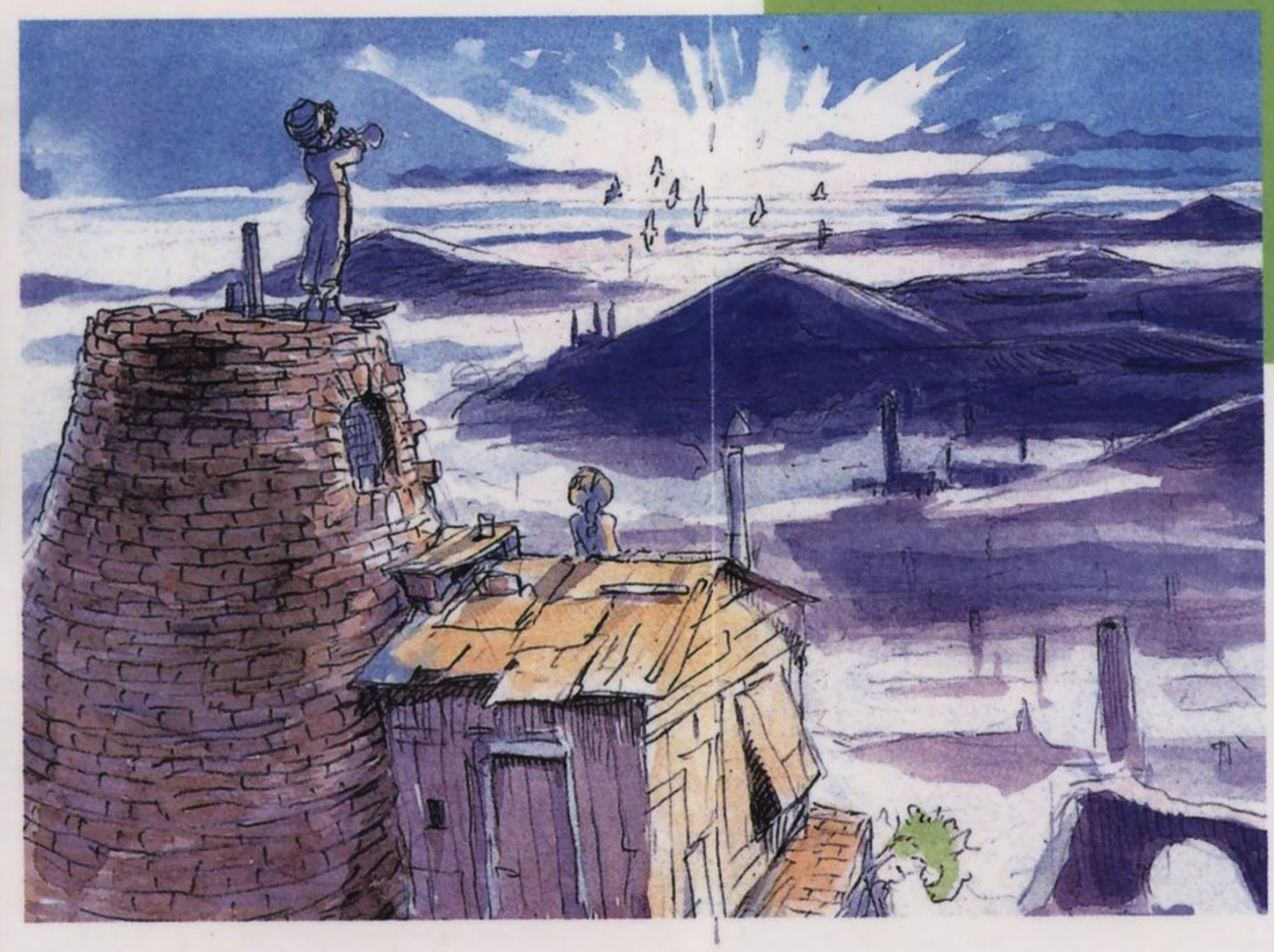
ストーリー設定があまりに古典的であることに関していえば、覚え書きにのべられた人間性の諸価値を「てらいなく」うたいあげるためにどうしても宮崎駿にとって必要な枠組みであり、いいかえれば、それだけ宮崎駿がそれらの諸価値を純血性を保ったまま強く信じていることのあかしであり、だからこそ古典的であることにこそ意味があるのだ、というしかない。しかしまた同時に、『風の谷のナウシカ』を生みだした宮崎駿が、この原点から『天空の城ラピュタ』をつくりあげていく過程でそこに現代を反映させずにはおかないことはあらためて言うまでもないであろう。

大人から子供まで、けなげにも非人間的なディジタル的なものに無理やり適応しようと涙ぐましい努力をしている現在、あらゆる面でアナログ的なものこそ人間的であると信じ、徹底してその復権を作品世界の中でめざす熱血漢宮崎駿の、これは現代人全体への友愛の物語であり、冒険活劇をめぐる不幸な現状に対し、果敢に挑戦する大きな野心作なのである。

プロフィール

昭和10年、三重県伊勢市に生まれる。岡山県朝日高校を経て、34年、東京大学仏文学科卒業後、東映動画へ入社。演出家。初演出は『狼少年ケン・第14話ジャングル最大の作戦』。以後、主な演出作品には『アルプスの少女ハイジ』『母をたずねて三千里』『赤毛のアン』（以上TV）、『太陽の王子ホルスの大冒険』『パンダコパンダ』『じゃりン子チエ』『セロ弾きのゴーシュ』（以上映画）などがある。プロデュースは『風の谷のナウシカ』にひきつづき2度目になる。

空から降って来た少女シータを腕の中にしっかり受けとめたパズー



ある夜、雲の峰を縫って飛ぶ飛行客船があった。この船には、政府秘密調査機関のムスカに連行される、少女・シータの姿があった。

ムスカは、空から落ちてきた謎の物体を調べ、それが伝説の「ラピュタ帝国」のロボット兵であることをつきとめた。そして、北の果てゴンドアに住むシータの持つ「飛行石」が「ラピュタ」の謎を解く鍵であることを執念で探りあてたのだった。

突如、襲撃される客船。海賊ドーラもまた「飛行石」を追っていた。激しい戦闘の最中、シータは船外に逃れるが、手を滑らせ落下してしまう。

その彼女を救ったのは「飛行石」だった。シータは気を失ったまま、胸のペンダントから放たれる不思議な光に包まれて、ゆっくりと舞い降りた。

そんなシータを発見したのが、南部山岳地帯の鉱山で働く、機械見習い工の少年、パズーだった。

シータを助けたパズーは、自分の小屋に連れていく。

みなし子でひとり暮らしだが、明るく闊達なパズーの心にふれ、シータは徐々に心を開いていく。

パズーは語る。働きながら手作りしているオーニソプターを前にして、亡き父が見た「天空の城ラピュタ」へいつか行くことが自分の夢だと――。

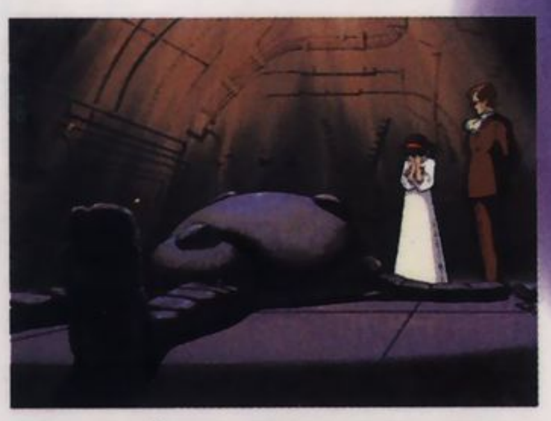
シータは、自分が「ラピュタ」に関係があることをすぐにはいえないまま、パズーとの出会いをかみしめた。

しかし、この幸せも束の間、海賊と軍の執拗な追撃にふたりは逃げるしかなかった。

ふたりに迫るムスカと海賊ドーラの一味
目的はシータの持つ飛行石――

ムスカ

ドーラ



追っ手を逃れ、地下鉱道に入ったパズーとシータ。
ふたりはそこでポムじいさんに出会い、鉱山の中に含まれている「飛行石」がさわぐ時は「ラピュタ」が近くに来ている時だと聞く。
地下鉱道を出たふたりは、努力のかいなく軍に捕えられてしまう。
ムスカはシータに、パズーを助けてほしければ協力するように脅した。シータは、パズーを思い、仕方なく承諾、パズーはムスカから金貨を渡され、ティディスの要塞から解放される。
すごすごと自分の小屋へもどるパズー。そんな彼を待っていたのは、海賊ドーラとその息子たちであった。
ドーラに、シータを軍に売ったとののしられるパズー。

そして、飛行石をめぐる人々の運命は
すべて天空の城ラピュタへと紡(つむ)がれていく

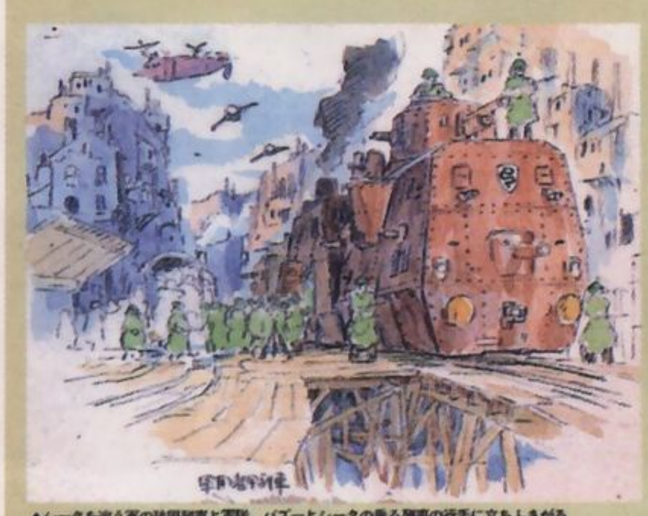
▲要塞へ向け全力で飛ぶパズーとドーラ

▲ラピュタ上空を行くフラップター

軍の要塞ティディスで「ラピュタ」の謎をあばこうとシータに迫るムスカ。ムスカは彼女が「ラピュタ帝国」の血をひいていることも知っていた。しかし、何も判らないシータは、ただ困惑するばかりだった。
一方、パズーは、要塞をも襲うという海賊ドーラの仲間に、自ら望んで入った。
「もう一度、シータに会いたい」
その一念だった。
ドーラたちが要塞に接近したとき、この難攻不落の要塞が内部から炎を吹き上げた。要塞に置かれていたロボットが、"王女シータ"を助けようと暴れ出していたのだ。それと知らずに、ロボット兵から逃げるシータ。
シータが塔の上に追いつめられたとき、胸のペンダントの「飛行石」が光を放った。この「聖なる光」がさす水平線の彼方に、伝説の浮島「ラピュタ」があるのだ。
軍の砲撃で破壊されるロボット兵。間一髪、助け出されたシータは、パズーとともに、ドーラ一味の海賊船で「ラピュタ」へ向かう決心をする。
「財宝」を狙う海賊、巨大な軍事力を手に入れようとする軍とムスカ、自らの血の宿命を確かめようとするシータ、それを助けるパズー。
――それぞれがそれぞれの目的で「天空の城」を目指し動き始めた。

天空の城ラピュタ

ふたりを助け、悪に戦いを挑む素晴しい仲間たち!



▲シータを追う軍の装甲列車と軍艦。パズーとシータの乗る列車の行手に立ちふさがる

飛行石を狙うムスカと海賊ドーラの一味

▲ムスカ
政府調査機関員。シータを捕え「ラピュタ」の行方を知ろうとする野心家。「ラピュタ」にまつわることに妙にくわしい男。

▼パズー
鉱山で働く見習い機械工。早くに両親を亡くし、ひとりで暮らす。生前、父が見た「ラピュタ」の存在を信じ、いつの日にか自分で探そうと手作りで飛行機を作っている。彼の朝は、トランペットを吹くことから始まる。

◀ポム
パズーとシータが迷い込んだ地下鉱道で「飛行石」の秘密を語る。

▲ふたりは飛行石の光る鉱道へ入った

▲ドーラ一家
「ほしい!」から「飛行石」を追うドーラとその息子たち。右からアンリ、シャルル、ルイ。

▲宮殿に乱入するドーラ一家!!

▶シータ
本当の名は、リュシータ・トエル・ウル・ラピュタという。「ラピュタ帝国」の王家の血を引く少女。ムスカにさらわれるまではゴンドアの谷でヤクを飼い、ひとりで暮らしていた。代々家に伝わるペンダントを「飛行石」とは知らずに持っていた。

▶ロボット
ラピュタ人が作った兵器。彼らによってインプットされた意志を持つ。シータは、ティディス要塞で出会った。

▲親方たち
パズーの働く鉱山の人々。おかっぱチビのマッジ、おかみさん、親方、鉱夫たち。パズーの物語を見る善良で力強い人たち。親方は、ドーラ一家のシャルルと決闘も演じた。

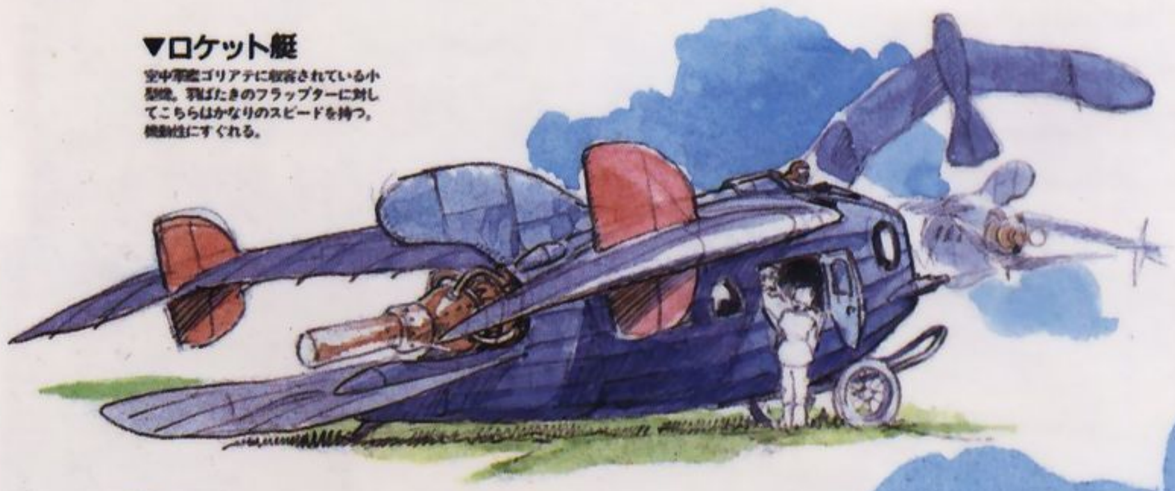
▶ドーラの攻撃を鉄道を使ってかわそうとするパズー

風変わりな手作りメカ群

▲タイガーモス号
空中海賊ドーラの母艦。このタイガーモス号で「財宝」を求めて日夜、大空を駆けまわっている。発明者は、ドーラのいまは亡き夫らしい。

▼ゴリアテ
全長300メートルを超える巨大な空飛ぶ要塞。タイガーモス号を追って「ラピュタ」を目指す。ムスカをはじめとする軍部の人間が乗る。

▼ロケット艇
空中軍艦ゴリアテに収容されている小型機。羽ばたきのフラップターに対してこちらはかなりのスピードを持つ。機動性にすぐれる。



▼空中輸送船
定期便の客船。物語冒頭、シータたちが乗っていた船。

▼フラップター
昆虫型戦ヒコーキ。タイガーモス号の艦載機。ハエのように"ブーン"と飛ぶ。

▲オーニソプター
鳥型飛行機。パズーが仕事のあいまに作っているのが、このタイプ。空を飛ぼうと夢見ていた時代に様々な人たちによって設計されたが実用化にはいたらなかった。

空にも地にも
風変わりな
手作りの発明品が
駆け走り
人々はそれを手なづけ
慈しみながら
乗りこなしている

「天空の城ラピュタ」に登場するメカたちは、上の文のような精神の中から生まれている。大空に夢を抱き、そして飛んでいった人々の心が、メカたちからあふれでている。
　メカというと、冷たいものを思う人が多いだろうが、ここには温かいぬくもりがあるのだ。

現場をあずかって

制作・原　徹

「スタジオジブリ」の社名の“ジブリ”とは〈砂漠に吹く熱風〉が語源であり、第二次大戦時のイタリアの軍用偵察機にその名があるといいます。その意味合いから、名づけ親・宮崎駿氏の発案で決まったことが容易に察せられるでしょう。

今日、一見、アニメブームと称される量産は〈砂漠に吹く冷風〉であり「ジブリ」の名はそのアンチテーゼとしてつけられたと解釈してよいでしょう。

「ジブリ」の第一作目〈天空の城ラピュタ〉は、冷えたアニメ界に熱風〈ジブリ〉を吹き起こしたいという熱い願いが込められているのです。その意図のもと、宮崎氏の傘下には、いま、日本アニメ界で考えられる選りすぐられた最高のスタッフが集結し、昨年9月より作画がスタートしました。

某ベテランアニメーターの乱暴なキャラクター評にしたがえば、肉体派〈宮崎〉、生活派〈高畑〉となりますが、二人の長いコンビが、この対照的な触発からナウシカに続いて新たなものを作りだすでありましょう。しかも、血わき、肉躍る肉体派、宮崎氏が本領を理屈ぬきで発揮する作品であり、彼の一貫してのモチーフとも言うべき〈空〉〈風〉〈雲〉が楽しめ、さらに、単なる娯楽作品としてのみでなく、〈天空の城ラピュタ〉が〈バベルの塔〉であり、文明の進歩、科学の業に対する文明批判も込められています。

宮崎氏の好む〈飛行物体〉が今回も活躍しますが、あくまでも人間くさいデザインであるのは、科学の業である否定的面を知る彼の優しさからでしょう。アニメ作家と初めて呼べる第一人者、宮崎氏が原作・脚本・キャラクター・コンテ・演出と縦横に活躍するこの作品は、前作〈風の谷のナウシカ〉以上の予算で、作画枚数も約70,000枚の緻密な動きとなる予定であります。気韻生動する絵より生まれる〈天空の城ラピュタ〉は、今年の夏、熱い日本列島をさらに熱くする〈ジブリ＝熱風〉が吹き荒ぶような作品となりたく頑張っております。ご期待ください。

現場は東京・吉祥寺にある
スタジオ・ジブリ

'85夏作画イン!

現場をあずかって

制作 原 徹
(スタジオ・ジブリ)

「スタジオジブリ」の社名の「ジブリ」とは〈砂漠に吹く熱風〉が語源であり、第二次大戦時のイタリアの軍用偵察機にその名があるといいます。その意味合いから、名づけ親・宮崎駿氏の発案で決まったことが容易に察せられるでしょう。

今日、一見、アニメブームと称される量産は〈砂漠に吹く冷風〉であり「ジブリ」の名はそのアンチテーゼとしてつけられたと解釈してよいでしょう。

「ジブリ」の第一作目〈天空の城ラピュタ〉は、冷えたアニメ界に熱風〈ジブリ〉を吹き起こしたいという熱い願いが込められているのです。その意図のもと、宮崎氏の傘下には、いま、日本アニメ界で考えられる選りすぐられた最高のスタッフが集結し、昨年9月より作画がスタートしました。

某ベテランアニメーターの乱暴なキャラクター評にしたがえば、肉体派〈宮崎〉、生活派〈高畑〉となりますが、二人の長いコンビが、この対照的な触発からナウシカに続いて新たなものを作りだすでありましょう。しかも、血わき、肉躍る肉体派、宮崎氏が本領を理屈ぬきで発揮する作品であり、彼の一貫してのモチーフとも言うべき〈空〉〈風〉〈雲〉が楽しめ、さらに、単なる娯楽作品としてのみでなく、〈天空の城ラピュタ〉が〈バベルの塔〉であり、文明の進歩、科学の業に対する文明批判も込められています。

宮崎氏の好む〈飛行物体〉が今回も活躍しますが、あくまでも人間くさいデザインであるのは、科学の業である否定的面を知る彼の優しさからでしょう。アニメ作家と初めて呼べる第一人者、宮崎氏が原作・脚本・キャラクター・コンテ・演出と縦横に活躍するこの作品は、前作〈風の谷のナウシカ〉以上の予算で、作画枚数も約70,000枚の緻密な動きとなる予定であります。気韻生動する絵より生まれる〈天空の城ラピュタ〉は、今年の夏、熱い日本列島をさらに熱くする〈ジブリ＝熱風〉が吹き荒ぶような作品となりたく頑張っております。ご期待ください。

▲写真前列左より、金田伊功（原画頭）高畑勲（プロデューサー）山本二三（美術）宮崎駿（監督）原徹（制作）押切直之（制作進行）のみなさん。後列左より、福田忠（原画）野崎俊郎（美術）橋本淳一（原画）丹内司（作画監督）川崎ひろつぐ（原画）飯田つとむ（演出助手）片山一良（演出助手）篠原征子（原画）遠藤正明（原画）古里尚丈（制作進行）のみなさん。

主要スタッフ

徳間書店作品

製作／徳間康快
企画／山下辰巳・尾形英夫
原作・脚本・監督／宮崎 駿
（徳間書店『月刊アニメージュ』連載）
プロデューサー／高畑 勲
制作／原 徹（株式会社スタジオジブリ）

作画監督／丹内 司
原画頭／金田伊功
美術監督／野崎俊郎・山本二三
撮影監督／高橋宏固
音響監督／斯波重治

音楽製作／株式会社 徳間ジャパン
配給／東映株式会社
特別協賛／株式会社東芝・日本通信株式会社
協力／株式会社 電通
© 二馬力・徳間書店

「ラピュタ」への期待

町田知之

ゴム動力で羽をパタパタさせて進ぶ、超変な式の飛行機があったのを覚えている人はいるだろうか？

ゴム動力飛行機が流行した頃の未開に、玩具機として売られたのだが、今でも時々飛んでいる子どもを見かけたり、夜遅くまで売られたりしているようだ。

本物の鳥のように、自由に大空を駆けていく訳ではないが、そこには無骨ながらも空を飛ぼうとしている姿が美しく見えたものだ。

「天空の城ラピュタ」には、オールツダーという巨型飛行機が登場する。本編の中でも、実際に飛ぶのは巨型のゴム動力なのだが、きっとしかし見た観いはどの美しさを再び目にすることはできるはずだ。

ほかにも様々な空戦式機械が出を見せる。

フラップターという昆虫型の羽ばたき飛行機や超巨大空中戦艦ゴリアテのような、巨機の飛行機械も登場する。

そして、もっともスゴイのが人が乗んでしまうことだ。正しくは戦船のようにフワフワっと思う感じなのだが、究極の飛ぶ姿が見られる訳だ。ウルトラマンやスーパーマンのように自由に空を駆けるというシーンは感動を呼ぶはずだ。

本編のストーリーとしては、主人公パズーとヒロイン・シータが大空を舞うことく降りていくだけだが、スカイダイビングのように、スピード感こそないが、ダンスを踊るように楽しく美しく見えてくるだろう。

飛行機の力を借りずに飛ぶ爽快感が味わえる。

「ラピュタ」の物語をかることならば、ひとつひとつシーンを思うだけで、壮大なイメージに包まれる。

子どもが見れば、空への夢をふるいたたず、大人が見れば、遠い日の思いを呼ぶ起こすだろう。

オールツダター、フラップターといった機械たちは、手作りに変えられた、作ろうと思えば作れるかも知れない――親密な温かさを持っている。

それが、飛ぶ喜びの伝達にしているのは自分だけではあるまい――そう確信する今日この頃なのである。

ほうだ　ともゆき　マンガ&アニメ研究、作家、「アニメージュ」で活躍

写真前列左より、金田伊功（原画頭）、高畑勲（プロデューサー）、山本二三（美術）、宮崎駿（監督）、原徹（制作）、押切直之（制作進行）、後列左より、福田忠（原画）、野崎俊郎（美術）、橋本淳一（原画）、丹内司（作画監督）、川崎ひろつぐ（原画）、飯田つとむ（演出助手）、片山一良（演出助手）、篠原征子（原画）、遠藤正明（原画）、古里尚丈（制作進行）
P26-27

P 28-29

「天空の城ラピュタ」プレス・シート

「天空の城ラピュタ」のプレス・シートは「ナウシカ」のものよりも一回り大きなB4サイズ。開きも4面と1見開き分だけ多くなっている。折り方は観音開きといわれるもので、カラーの1枚目と4枚目が内側に折り込まれ、閉じる、と左のように一つの見開きになるようになっていた。

続 名探偵ホームズ

ミセス・ハドソン人質事件/ドーバー海峡の大空中戦

●解説

またまた登場！ドタバタ活劇アニメーション「続・名探偵ホームズ」のお目見えだ。

追っかけっこのスリルと、爆笑ギャグで楽しませてくれた前作「名探偵ホームズ」は、「風の谷のナウシカ」とは一味違った魅力で大好評を得て、テレビシリーズにもなったのだ。今回は、あの宮崎駿が演出を担当した最高傑作と評判の「ミセス・ハドソン人質事件」と「ドーバー海峡の大空中戦」の2本をご覧に入れる趣向。2本とも、ホームズ探偵の下宿先の美人で若き未亡人、マリー・ハドソン夫人が大活躍する大傑作！ユーモアの中にチョッピリとペーソスを感じさせる手法は正に感涙もの、といった続編なのです。

ご存じ名探偵ホームズと悪漢モリアーティの世紀の一戦は、あいかわらずのドタバタと追っかけの連続、空に陸にスリル満載のスピード感は、涙なくしては見られない笑いの大娯楽映画となっている。

スピルバーグ・ブランドばかりが活劇なんて冗談じゃないよ。宮崎駿ブランドの心意気を見せてやろうじゃないか！という全人類必見の大活劇だ！

スタッフ

作……コナン・ドイル
作……藤岡 豊
……ルチアノ・スカッファ
プロデューサー……高橋美光
督……御厨恭輔
楽……羽田健太郎
術監督……影山 仁
画監督……若菜章夫
作……東京ムービー新社
本……片渕須直
コンテ・演出……宮崎 駿
画監督……近藤喜文・友永和秀
題歌「空からこぼれたStory」唄ダ・カーポ

声の出演

ホームズ……広川太一郎
ワトソン……富田耕生
ハドソン夫人……麻上洋子
モリアーティ教授……大塚周夫
トッド……増岡 弘
スマイリー……千田光男
レストレード警部……飯塚昭三

ミセス・ハドソン人質事件

いつもホームズの前で苦汁をなめ続けているモリアーティ教授は、ついに宿敵ホームズの弱点を発見した。下宿の若き未亡人マリー・ハドソン夫人にホームズはメロメロなのである。ニセ情報でホームズをおびき出したモリアーティ教授はまんまとハドソン夫人を誘拐した。

ハドソン夫人を人質にとったモリアーティは彼女をタテに、国立美術館に展示されている名画"ジョコンダ夫人の肖像"を盗むようホームズに強要し、スコットランドヤードのレストレード警部に「S・H」のイニシャルで犯行を予告した。

一方、誘拐されたハドソン夫人は教授のアジトの汚なさに閉口し、大掃除をし、暖かい手料理で教授を迎える。感涙にむせぶ教授は必勝を誓うのであった。

果たして"ジョコンダ夫人の肖像"は展示会場の衆目の前で忽然と姿を消した。ついに探偵ホームズは大犯罪人となったかに見えたが――。

ドーバー海峡の大空中戦

静かなロンドンの朝。その静寂を打ち破るかのようにロンドン・パリ間の郵便機が墜落した。その時、おしとやかなはずのハドソン夫人がオノを持って駆けつけ、果敢にも飛行士を助けるために大活躍を繰り広げた。それもそのはず、ハドソン夫人の亡夫ジムはパイロットで、飛行機事故で他界したという思い出が彼女をそうさせたのだった。

墜落した飛行機が壊れるよう細工されているのを発見したホームズは、ハドソン夫人とワトソンを連れ調査のため飛行場へと向かった。

ハドソン夫人の飛行場での人気に戸惑うホームズとワトソンは、何者かの仕かけた罠にかかり捕えられた。やはり犯人はモリアーティ教授であったのだ。

翌日、郵便機は飛び立った。モリアーティ教授の仕かけたニトログリセリンが積んであるとも知らずに……。

綱をほどいたホームズとワトソンが飛行機を追う。そしてハドソン夫人もまた身を翻してスポーツカーに乗り、後を追うのだ

シャーロック・ホームズ
ご存じ、世界一の名探偵。抜群の洞察力と完璧な推理で難事件を次々に解決する。

ワトソン
ホームズの同居人で良き理解者。本業は医者だが、相棒として一緒に難事件に挑む。

ハドソン夫人
ホームズが秘かに想いを寄せる下宿の女主人。優しさと行動力を合わせ持つ若き未亡人。

モリアーティ教授
ホームズの宿敵で悪の天才。だが、完璧なはずの手口にはどこか抜けたところがある。

スマイリー
悪漢モリアーティ教授の手下で、いつもとぼけていて憎めない男。

トッド
同じく教授の手下。相当なオッチョコチョイで、スマイリーとは絶妙の凸凹コンビ。

レストレード警部
スコットランドヤードの敏腕警部。ホームズの力を借り、執念で犯人を追跡する熱血漢。

またまた珍事件！それ行けホームズ！もおッ、メチャクチャの大爆笑編！

…、空中の浮島ラピュタ帝国。——

天空の城ラピュタ

そこに秘められた飛行石の謎をめぐってくりひろげられる、波瀾万丈の冒険活劇ファンタジー！

Love & Dream Adventure

ラピュタめざして、さあ冒険の旅をひろげよう！

LAPUTAは——
L——LOVE(愛)と
A——ACTION(アクション)と
P——POWERFUL(力強さ)にあふれて
U——UNIQUE(ユニーク)で
T——TENDERLY(やさしさ)を秘めた
A——ADVENTURE(冒険)映画！

LAPUTA

機械がまだ機械のたのしさを持っていた時代
科学が必ずしも人を不幸にするとは決まっていないころ
そこでは まだ世界の主人公は 人間だった…

子供たちの心に語りかけたい 原作・脚本・監督 宮崎 駿

娯楽超大作の原点を求めて プロデューサー 高畑 勲

冒険の主人公はキミだ！波瀾万丈、奇想天外 夢と愛と感動にあふれた最高傑作！

伝説の浮島「ラピュタ」とは

ドラマを彩る魅力のキャラクターたち

■スタッフ

「天空の城ラピュタ」劇場パンフレット

LAPUTA

愉しきかな

血湧き

肉躍る

漫画映画。

MESSAGE OF HAYAO MIYAZAKI

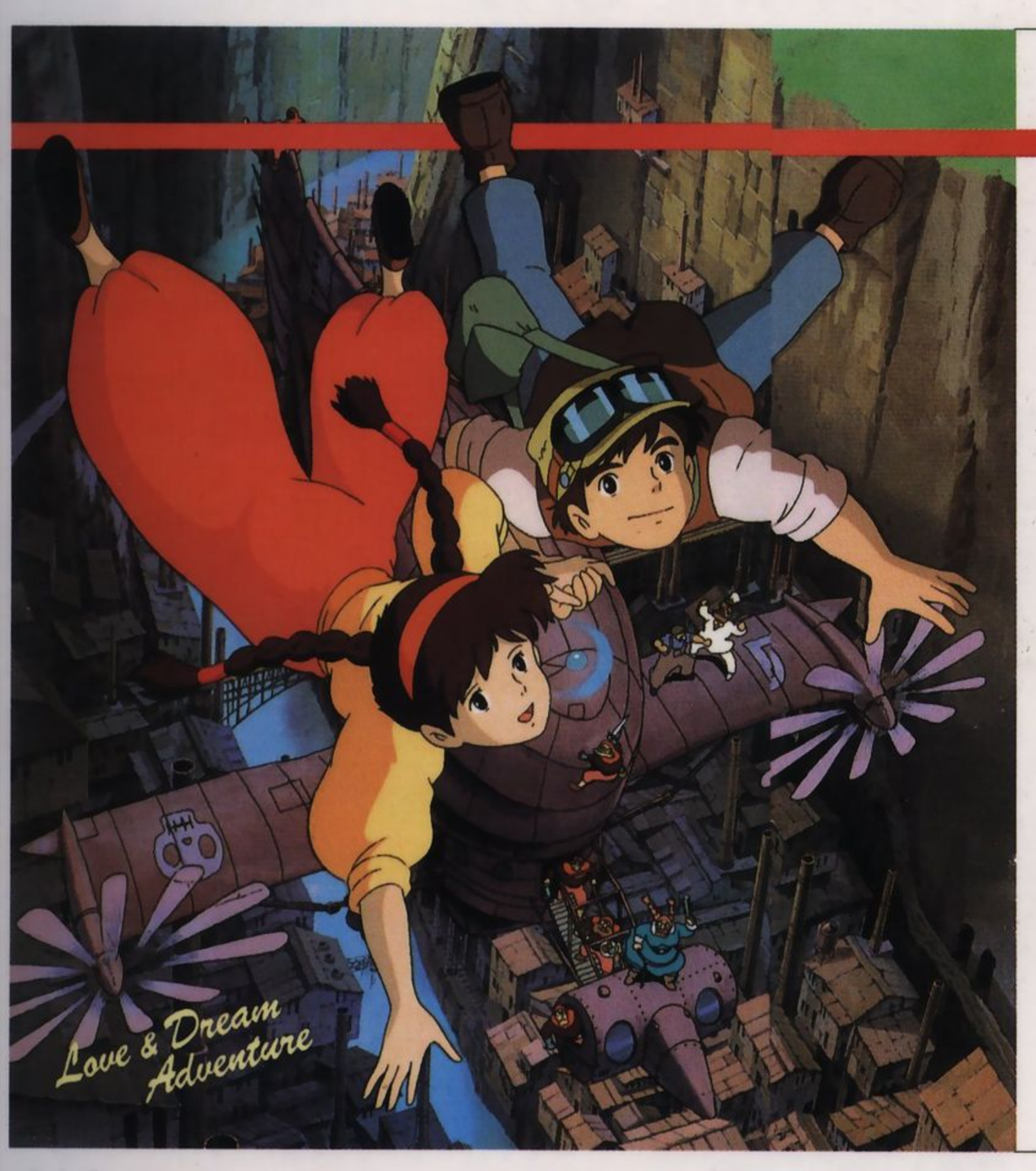
子供たちの心に語りかけたい　原作・脚本・監督宮崎 駿

古典的骨格を持つ冒険物語を、今日の言葉で語れないだろうか。

正義は方便になり、愛は遊びになり、夢が大量生産品になったこの時代だからこそ、無人島が消され、宇宙が食いつくされ、宝物が通貨に換算されてしまう時代だからこそ、少年が熱い想いで出発する物語を、発見や素晴らしい出会いを、希望を語る物語を子供達は待ちのぞんでいる。

自己犠牲や献身によってのみ獲得される絆について、何故、語ることをためらうのだろう。

子供達のてらいや、皮肉や諦めの皮膜の下にかくされている心へ、直に語りかける物語を心底つくりたい。



これがラピュタの原点だ！（企画製作メモから）

スウィフトがガリバー旅行記第3部「ラピュタ」に描いた天空の島にはモデルが存在した。プラトンの失われた地理誌『天空の書』に記載されていたラピュタリチスがそれである。

ラピュタリチスは、かつて地球上に一大技術文明（現代は2度目である）が栄えた時、戦争をきらい、天空へ逃れた一族によって築かれたのであった。しかし、あまりに高度に発達しすぎた文明生活の末、ラピュタ人は生命力を失い、次第に人口を減じ、紀元前500年頃に突如発生した奇病により滅亡した。

ラピュタ人の一部は、地上へ降りて姿をかくし、生きのびたとも伝えられるが、詳細は不明である。

ラピュタの宮殿は無人と化し、王の帰りを待つロボット達によって守られつづけた。しかし、永い年月の間に次第に領土は損壊し、今はその一部のみが空中を漂泊しているだけである。島は常に低気圧の源となって雲の峰にかくれ、偏西風と共に移動するので、地上から目撃された事は一度もない。

尚、現代の機械文明以前に、かつて核エネルギーすら恣（ほしいまま）にした文明が地球上に存在したという説は、現代でもわずかな人々によって唱えられている。インドの民族叙事詩「ラーマーヤナ」「マハーバーラタ」を根拠にして、特にインドにその説を信ずる者が多い。　（宮崎　駿）

MAIN CHARACTER

パズー

鉱山で働く見習い機械工で、明るく正直な少年。みなし子だが貧しさに負けず、その胸のうちに熱い勇気を秘めている。シータを助けてラピュタを目ざす。

シータ

この物語の総ての鍵を握る少女。母親から譲られた涙形のペンダントをめぐって、国防軍、女海賊ドーラの両方からつけ狙われ、思ってもみない冒険に巻き込まれる。本当の名は、リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ。

ドーラ

空中海賊の女ボス。老婆ながら頑健、ドン欲にして勇猛、並ぶもののない根性の人。3人の息子を手下に、海賊船タイガーモス号を操り、ラピュタの財宝を狙う！

ドーラの息子

長男 シャルル(中)
次男 ル　イ(右)
三男 アンリ(左)

いずれも20歳を過ぎた大男だが、身体に似合わぬマザコンのお人好しぞろいで、ドーラを嘆かせている。3人そろってシータにほのかに心を寄せる。

ムスカ

政府調査機関の特務将校。黒メガネの精鋭を率い、シータを連れ去ろうとする。何事にも冷静な秀才だが、ことラピュタに関しては異常なほどの興味を持ち、何か企んでいる様子。

親方（ダッフィ）

パズーの親方。仕事にはきびしいが、両親のいないパズーをおかみさんとチビのマッジ同様にかわいがっている。

ポムじいさん

鉱山を我が家のように慈しみ、その坑道という坑道、岩という岩を知りつくしている鉱山師の老人。飛行石に秘められた力を一番よく理解している人物。

STORY

月光を浴びた雲の峰々。その狭間を進む飛行船の一室に、一人の少女が捕われていた。彼女の名はシータ。黒メガネの男達に見張られ、その顔は暗く沈んでいる。悲しい目を窓の外へ向けた時、彼女が見たものは空中海賊の襲撃艇フラップターの群れだった。

海賊達が船内に乗りこむや、そこはたちまち混乱の坩堝と化す。老婆とはとても思えぬ機敏さでシータの部屋めざし先陣を切るのは女海賊の首領ドーラである。黒メガネの男達と空中海賊の激しい銃撃戦が始まった。その混乱に乗じ、シータは窓から船外に逃げ出すが足場を失い、闇の中を地表めがけて恐ろしいスピードで落ちていった……

STORY（パンフレットより）

月光を浴びた雲の峰々。その狭間を進む飛行船の一室に、一人の少女が捕われていた。彼女の名はシータ。黒メガネの男達に見張られ、その顔は暗く沈んでいる。悲しい目を窓の外へ向けた時、彼女が見たものは空中海賊の襲撃艇フラップターの群れだった。

海賊達が船内に乗りこむや、そこはたちまち混乱の坩堝と化す。老婆とはとても思えぬ機敏さでシータの部屋めざし先陣を切るのは女海賊の首領ドーラである。黒メガネの男達と空中海賊の激しい銃撃戦が始まった。その混乱に乗じ、シータは窓から船外に逃げ出すが足場を失い、闇の中を地表めがけて恐ろしいスピードで落ちていった……

P 8-9

ここスラッグ渓谷にある廃坑寸前の鉱山町に、見習い機械工として働く少年パズーがいた。その夜、彼は空からゆっくりと降りてくる光と人の姿を見つけ、あわててその後を追う。光は気を失った少女シータの胸で輝くペンダントから放たれていた。

翌朝、パズーの住む小屋で目を覚ましたシータは屈託のない彼に次第に心を開いていった。パズーは彼女に今は亡き自分の父親が見たという伝説の島の話をした。

——ある嵐の日、飛行船に乗ったパズーの父親は、莫大な財宝が眠るという空中の浮き島“ラピュタ”を発見し写真に収めた。だが、それは誰にも信じてもらえず、父は人々から詐欺師よばわりされて死んだ——

父の汚名を晴らすためにも、パズーはいつの日にか自作のオーニソプターでそこへ行こうと夢みていた。そこへ空中海賊ドーラ一味がシータを探しにやって来た。彼らはシータのペンダントを狙っていたのだ。

パズーはシータを連れ、スラッグ渓谷にかけられた軽便鉄道の機関車にとび乗った。逃げる二人の前に、国防軍の装甲列車が現われた。これで一安心と思ったのもつかの間、そこから降り立ったのはあの黒メガネの男ではないか。再び逃げ出すシータとパズー。しかし、引き込み線に駆けこんだ二人の後を海賊のオートモービルが枕木を踏みしだきながら迫る。間一髪、オートモービルをかわし、シータを抱いたパズーは橋げたに飛びつく。だが、二人分の体重をいつまでも片手で支えられるはずもなく、力尽きたパズーはシータを抱いたまま目もくらむ深い谷底へ落ちてしまう。

その時、不思議な事が起こった。シータの胸のペンダントが光を放つや、二人の体は落下の速度をゆるめ、宙に浮いていたのだ…

P 10-11

やがて、廃坑の底まで降り、追っ手をふり切った二人は、そこで鉱山師のポム爺さんと会う。パズーの顔見知りだったこの老爺は、シータのペンダントを見て驚いた。彼はその石が伝説のラピュタ帝国の人々のみが結晶化できる技を持っていた飛行石だと二人に話す。

シータのペンダントの石は、ラピュタを空中に支えている飛行石だったのだ。ラピュタは実在した！　パズーの胸は躍った。だが、ポム爺さんと別れを告げ地上にもどった二人は軍の兵隊たちに包囲され捕われの身となってしまう。

パズーは国防軍のテイディス要塞の地下牢に閉じこめられた。その頃、シータは軍の特務将校ムスカに連れられ要塞最下層部の部屋におりていた。彼女がそこで見せられたものは奇妙なロボットであった。ある日、空から落ちてきたこの正体不明のロボットの胸には伝説のラピュタ帝国の紋章が刻まれていた。これにより政府はラピュタの存在を確信し、軍を使って探索に乗り出していたのだ。ムスカはさらにシータの知らない多くの事を知っているようだった。

――伝説の浮き島ラピュタが、かつて超科学力で地上を支配していた恐怖の帝国であった事、更にシータが母親からペンダントを譲られた時に教わった「リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ」という不思議な彼女の本当の名前、それがラピュタ語でラピュタ王家の王位継承者を意味し、ゆえにシータがラピュタの王女である事などを――。そしてパズーの命と引きかえに“ラピュタ”の位置を示す呪文を教えるよう強要するのだった。

その後、パズーは訳のわからぬまま釈放された。自分の小屋に着いた時、パズーはそこで待ち伏せしていたドーラ一味につかまってしまう。パズーのポケットの金貨を見つけたドーラは、シータを金で売ったのかと軽蔑のまなざしで彼に問う。激しくかぶりを振るパズー。だがドーラはシータがパズーを助けるために、わざとつれなく別れを告げたのだと見抜き彼を一喝する。

激しい自己嫌悪と悔恨の念に歯ぎしりするパズー。

その時、海賊の無線機が軍の暗号無線を傍受した。軍は巨大飛行戦艦ゴリアテを動員しシータを連れラピュタを目差すらしい。シータ奪還のため要塞に出撃しようとするドーラに、パズーは一緒に連れていってくれるよう懇願する。彼の並々ならぬ心意気を感じたドーラは、彼をフラップターに便乗させ共に要塞を目差した。

その頃、途方に暮れたシータは幼い頃祖母に教わった“困った時のおまじない”を思い出していた。それを口の中でつぶやいた時、胸のペンダントが強烈な光を発し、まっすぐに天の一点を指した。と、同時に壊れていたはずのロボットがシータを探し求めて要塞を破壊し始めた。この混乱のさ中、ひとりムスカは不気味な笑みをもらしていた。さしものロボットもゴリアテの砲弾の直撃を受け爆発した。ムスカはペンダントを手に入れると将軍から指揮権を奪い、飛行石の示す“ラピュタ”目差してゴリアテを発進させた。そして炎の中のシータをようやく助け出したパズーもまた、海賊らと共にラピュタ目差しスラッグ渓谷に別れを告げるのだった。

P 12-13

空中海賊の本船タイガーモスに着いたパズーとシータは休む暇もなく仕事を与えられる。ゴリアテを追跡する艦内、パズーは機関室でシータは調理室でそれぞれ奮闘する。

夜、タイガーモス上部にある見張り台にパズーが立った時、シータがやって来た。自分の運命に不安をつのらせるシータをパズーは励ます。二人の絆はさらに強まって行った。

その時、タイガーモスの下方、雲海の中に鯨のようなシルエットをパズーは見つけた。ゴリアテである！雲から巨体を浮上させた空中戦艦から逃れタイガーモスは雲間へ身を隠す。ドーラの命令で、パズーはシータを乗せたまま見張り台を凧のように母船から切り離し雲の上に出た。夜明けを前に空は荒れはじめていた。彼らは低気圧の中心に引き寄せられ、渦まく気流に巻きこまれた。そこへ突如ゴリアテが姿を現わし、タイガーモスにすさまじい砲火を浴びせた。おびただしい数の砲弾は容赦なくタイガーモスを見舞い、凧をつなぎとめていたワイヤーを断ち切った。パズーとシータはたちまち嵐の雲間に飲みこまれていった。

電光が飛び交う雷雲の中で、必死に凧の操縦桿を握るパズー。強烈なイカズチが凧にぶつかり激しくスパークした。次の瞬間、パズーの目前の闇の中に青白く浮かんでいる飛行船があった。それはまるで凧を誘導しているかのようだった。パズーは自分の目を疑った。そのパイロットは父!? 思う間もなく凧は闇を抜け晴れ間に出た。葉の生い繁った大地を見た気がしたとたん、凧は地面にたたきつけられパズーは意識を失った。

パズーとシータは美しい花畑の中で目を覚ました。そこにはまるで遺跡のような城が緑におおわれそびえ立っている。ついに二人は“ラピュタ”にたどりついたのだ！

P 14-15

パズーとシータは、“ラピュタ”の美しさと荘厳さに目を奪われていた。その時、爆発音が起こり、２人は大破して不時着したタイガーモスとゴリアテを見つけた。ゴリアテから降りた兵隊たちは、財宝を略奪しはじめた。

ムスカからペンダントを取り戻そうと決意したパズーだったが、突如あらわれたムスカと黒メガネの男たちにシータは捕えられ、２人は離ればなれになってしまう。ひとり逃げのびたパズーは、捕われていたドーラたちを助ける。そして、ドーラからランチャー銃を預かる。

一方、ムスカはシータを連れて、ラピュタの中枢部にいた。そこには“ラピュタ”を空中に支える飛行石が浮かんでいた。そこでシータは、ムスカが、シータの一族と同じように“ラピュタ”の王家の一族で、本当の名を「ロムスカ・パロ・ウル・ラピュタ」というのを知って驚く。

ムスカは、彼を追ってきた将軍と兵士を展望室に閉じこめ、“ラピュタ”の超科学兵器を操作した。そのとたん石柱からプラズマが走り巨大な火球が発射された。それは旧約聖書でソドムとゴモラを滅ぼし、インドの叙事詩「ラーマーヤナ」ではインドラの矢として伝わるラピュタの武器だった。かつて“ラピュタ”はそれをもって全世界を支配していたのだった。

ムスカは展望室の床をあけて、将軍や兵をラピュタから落としてしまう。さらにラピュタに眠っていたロボット兵を動かした。

ロボットとゴリアテの戦闘が始まった。目前に展開する状況を見かねたシータはスキを見てムスカからペンダントを奪い返した。しかし、ムスカは不気味な笑いを浮かべながらシータを追いかける。その時パズーが壁の割れめから声をかけた。シータはペンダントをパズーに渡したが、なおもムスカに追われる。

逃げのびたシータがたどりついたのは玉座の間だった。執拗に追って来たムスカの撃った弾がシータのおさげを吹きとばした時、パズーがかけつけた。そして、パズーは、ペンダントを握りしめていた傷だらけの手をシータに差しのべた。その上にシータは自分の手を重ねた。そして二人は滅びの呪文「バルス！」を叫んだ。

二人の手の間から黒い光がほとばしり光が爆発した。そのとたんラピュタを支えていた巨大な飛行石は黒い立方体と化し、ブロックをくずして上昇しはじめた。

いたる所で床が、天井が、壁がくずれだしロボットたちが分解していった。

フラップターで逃げのびたドーラたちは、くずれながら上昇していく“ラピュタ”を見ていた。美しい天空の城だった“ラピュタ”が、くらげのようになって空へ消えていく。

その時、凧がとんできた。パズーとシータをのせた凧だった。

再会を喜び合うドーラ達とパズーとシータ。空をゆっくり漂いながら、やがてパズーとシータはドーラに別れを告げると、灯がともり始めた港町にゆっくりと降りていった…。

これがラピュタの全貌だ！

LAPUTA

上層部

●城外部中央

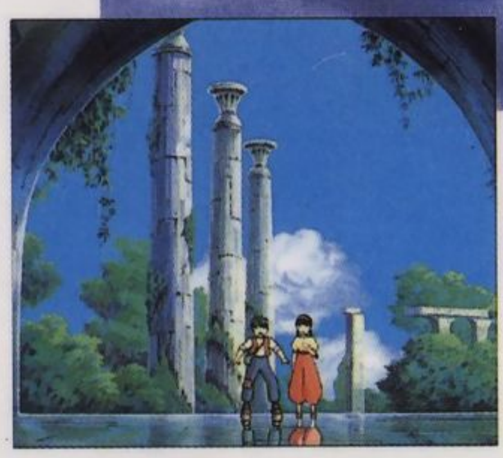
ラピュタ人が、この天空の城を去ってから700年以上の年月が経っている。その間に中央の巨木は天蓋のドームをつきやぶり葉を繁らせ、その根をいたるところにはりめぐらしている。

●城外郭

空中につき出した城の外壁。かつては土の地面がついていたが、長い年月のうちに抜け落ちてしまい、補修もされぬままになっている。

●城外部

テラスにかけられた橋。ラピュタを一望できるここからのながめはまさに空中庭園と呼ぶにふさわしい。



●城内部(廊下)

今なお、そのツヤと輝きを失わない廊下。いかなる素材でつくられたのかは一切不明。

●城内部(巨木)

緑におおわれ巨木にとけこみ、その一部と化してしまったロボット達。

●動植物

ラピュタは珍しい動植物の宝庫でもある。地上の人々が見たこともない鳥や魚、草花が共存している。

●ミノのハシ

鳴だまりで甲ら干しをする17世紀に絶滅したタスマニア島の原始哺乳類。

●キツネリス

「ナウシカ」にも登場したキツネリス。(特別出演!?)

下層部

●半球体外観

ラピュタの下層部。この中にラピュタの超科学力のすべてが結集されている。底部につき出した角は、地上のあらゆるものを焼き払う火球を発する。

●半球体内部通路

ラピュタ内部の通路の壁にはロボット兵が格納されており、中枢部からの操作によって壁が消え、指示に従い動き出す。

●半球体内部(王座の間)

ムスカに追われたシータが逃げ込んだ部屋。巨大な像が部屋の周囲を埋め、王族の威光を今に残している。

●半球体下部展望室

下層部の一番下側には展望室があり、側面の穴はロボット兵の投下口となっている。

●半球体内部

下層部半球体の内部。奇妙な模様の入ったブロック群が宙を漂っている。

●半球体内部(ラピュタ中枢部)

ラピュタを空中に支える巨大な飛行石も根におおわれ、床にもひこばえが生い繁っている。

諷刺文学として、1726年イギリスのジョナサン・スウィフト（1667年—1745年）によって書かれた「ガリバー旅行記」は、全４部の物語で構成されており、その中でも第1部「小人国」第２部「大人国」は子供向けのお話として全世界で親しまれている。

その「ガリバー旅行記」第３部に登場する空中の飛島（あるいは浮島）がこの作品のモチーフとなった“ラピュタ”(LAPUTA）である。

スウィフトの作品に描かれた“ラピュタ”は、完全な円形で、直径は7,837ヤード(約7.2km)厚さ300ヤード(約274m)の飛島で、中心に国王の住む王宮があり、全地上を支配する王国、と紹介されている。

この映画に登場するラピュタは上層部が緑豊かな城で、下層部が黒い半球体の外観をしている。その中心には巨大な飛行石が光り輝いており、この荘厳な建物を空中に支えている。そして、この天空の浮島は常に雲でおおわれ、けっして地上の人々の目にふれることのない、まさに伝説の島なのだ。

シータの持つペンダントはこの飛行石のカケラであり、石は持ち主を守り、いつの日か天空のラピュタ帝国へ帰る道標となる、と彼女の家に代々云い伝えられてきた。

LAPUTA

FANTASTIC WORLD

夢とファンタジーの世界

昔から、魔法の絨毯、筋斗雲、空飛ぶ靴など、人が「空を飛ぶ」という夢を具体的に作品の中で実現したものはたくさんありました。「沙漠の魔王」には「持っていると飛べる石」というのも出てきています。

最近見かけなくなったようですが、じつはこれらのものが「テレポーテーション」とか「反重力装置」とかいうSF用語になったにすぎません。「空を飛んでみたい」という現実離脱感や浮遊感は、相変らず少年少女の心に潜んでいると思って間違いありません。

さて、この「ラピュタ」に出てくる「飛行石」ですが、言葉そのものは一時代前の「お話しの世界」に出てくるような、ちょっと古くさい印象があるでしょうが(宮崎監督は「まったくナウではなく、ちょっと恥ずかしいくらいの言葉の方が、いまはインパクトがあるんです」と自信を持っています）その使われ方は、やはり複雑高度化した「時代」を反映しており、持っていれば単に空を飛べるということでは納まっていません。

あるときはセンサー、あるときは操縦機、意志を持っているかのようにシータを助けたり、ムスカの手をはじいたりと、不思議な力を発揮していく「飛行石」が、ラピュタの最終兵器「雷の塔」のエネルギー源だったことに行きあたります。

これだけの役割りなら、単なる冒険物語の狂言回しといえますが、もうひとつの側面を、随所で見せています。

言葉にすると変ですが「生の根源」ともいうべき力です。

地下廃坑で何でもない岩を輝かせ、巨大飛行石の部屋では、木の根から「ひこばえ」を生やさせています。あの巨樹も飛行石の輝きに守られて天空に昇っていきます。

ラストシーン、それを無言のうちに見送るシータの胸に去来するものは「ラピュタ家」の悪しき血から解放された安堵なのか、あるいは、生きとし生けるものに対する哀惜なのでしょうか……。

ところで、宮崎監督の作品には、何気なくあるいは面白がって見ていた狂言回しが、じつは二面性を持っていたというものが多々見受けられます。

フラップター

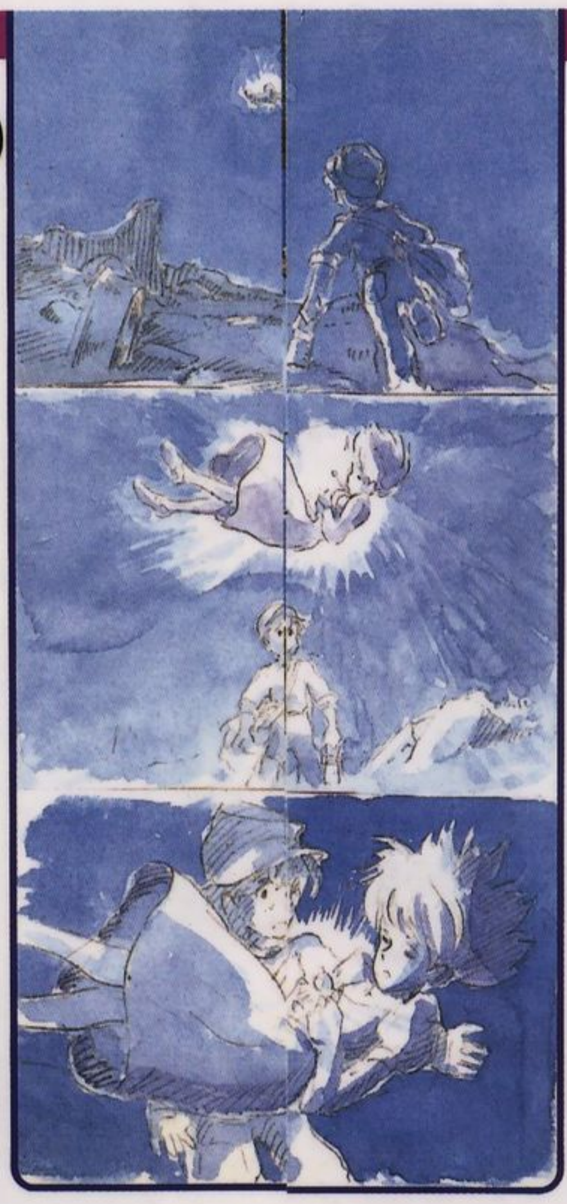
ドーラの亡夫の発明品。電流と人工筋肉の働きで、４枚の羽根を動かし推進する虫型のはばたき機。羽根の可変ピッチと体重移動で上昇、下降、空中停止等自由自在。
発電用エンジンをとめ、バッテリーに切り替えることによって、6分（最高速時）の、無音飛行が可能。なお、船体下部の引込み式のブースターの使用で緊急加速も可能。

全長:2メートル04センチ。全高:1メートル22センチ。全幅:7メートル20センチ。速度:0－60ノット(0－111km/h)。最高速:182km/h(ブースター使用時)。航続距離:218キロ(無風巡航データ)

タイガーモス

空中戦艦ドーラの本艦にしてフラップターの母艦。船体上部の整流フィンの一部を切り放し、偵察用の鼎(タコ)とすることも可能。
推進は主に後部の４重反転プロペラによっておこない、主翼のローターは主に上昇時の補助推力として使われる。

全長:42メートル。全高:20メートル。全幅:54メートル。最高速:72ノット(133.44km/h)。巡航:35ノット(64.82km/h)。航続距離:3,820キロ(無風巡航データ)



ゴリアテ

軍の誇る最新鋭、巨大戦闘飛行船
360名の兵員、無数の銃火機、3機のロケット艇を有し無敵の強さを誇るとされていた……

全　長：312メートル　　全　高：82メートル
全　幅：84メートル
最高速：98ノット（181、486km/h）
巡　航：58ノット（107、416km/h）
航続距離：16,000キロ（無風巡航データ）

ロボット

滅亡したラピュタ人が作った半有機体ロボット。飛行石に反応し、ラピュタ人にのみ忠誠を誓う。
その仕様は様々で、戦闘、看護、庶務の世話等、胸のエンブレムと色などで分類されている。
顔面中央の2つの発光体で人間との意志の疎通も可能。
戦闘用ロボットにはビーム兵器や飛行能力もある。

身長：3メートル44センチ。体重：238キロ
形状記憶弾性ハイセラミック製、以下データ不明。

ロケット艇

軍の戦闘ロケット機。機動性をかわれ、対フラップター用に急遽配備された。

全　長：13メートル56センチ
全　高：5メートル48センチ
全　幅：27メートル40センチ
最高速：62ノット（114、824km/h）
巡　航：51ノット（94、45km/h）
航続距離：4,260キロ（無風巡航データ）

〈舞台設定〉「天空の城ラピュタ」台本より

時はＳＦの始祖ジュール・ヴェルヌ(1825－1905)の活躍した時代。しかし、年代・場所は特定しない。地域としてはヨーロッパの何処かである。国家は立憲君主国(但し、この物語に王は登場しない)。帝国主義列強の争いが盛んな時代、軍隊は強大な権限を握っている。が、この作品に登場する機械・乗物・兵器類は、現実の技術史に制約されていない。19世紀後半のＳＦ作家が、創作した物語といえなくもないが、この作品の底に流れる国家観、軍隊観、技術の進歩への考え方は今日のそれである。決して、古きよき時代への郷愁に支えられた作品ではない。19世紀に横行していた楽天的文明論と、この作品は無縁である。

「天空の城・ラピュタ」は、「むかしむかしある所に……」と語られる空想のおはなしであり、竜のかわりに巨大な飛行船が、王子のかわりに見習い機械工の少年が、馬のかわりにフラップター（はばたき飛行具）が登場する物語。地球がかぎりのある世界と判ってしまって以来、消滅してしまった「宝島」――宝島とは富や財貨ではなく、憧れと冒険そのものである――を復権させるための物語なのだ。（宮崎 駿）

「カリオストロの城」の悪の紋章としての指輪も、最後には壮麗な古代ローマの遺跡への鍵ですし、もっと深い感銘を与えたものには「風の谷のナウシカ」の王蟲・腐海があります。人々に忌み嫌われる腐海が、大地の浄化をしていたというパラドックスには、ドラマを超えた衝撃がありました。

追っかけや「空中浮遊」などの見せ場で、観客に手に汗握らせつつ（これだけでも大変なこと)、一方でさり気なくこうしたものも織り込み「感じさせて」しまう――やはり、並み大抵な力量ではなく、メビウスやジョージ・ルーカスなど、外国の作家にも注目されるのも充分にうなづけることです。

「風の谷のナウシカ」の王蟲(©二馬力・徳間書店・博報堂)

魅力あふれる宮崎メカ

ファルコ、フライングマシーン（未来少年コナン）ガンシップ、飛行ボッド（ナウシカ）などの小物にはじまり、ギガント(コナン)、トルメキアの戦艦（ナウシカ）などの大型飛行物体に至るまで、いわゆる「宮崎メカ」最大の特徴といえば、デザイン的には無骨で決してスマートとはいえないメカ群が、動いたときに異様な存在感と魅力を持つ、ということにつきると思う。

今作でも、タイガーモス、ゴリアテ、風、機関車、自動車など、多数の魅力的なメカが登場するが、何といってもみものは海賊の攻撃用飛行具・フラップターだろう。

宮崎監督が、この昆虫型はばたき機を考案したのは、いまから6年以上前のことだ。昭和55年「月刊アニメージュ」に連載した「のりもの考」(アニメージュ文庫「名探偵ホームズ」④に再録・次頁写真参照)のイラストにあらわれたのが最初で、そのときは10枚の羽根を持つ大型爆撃機として考えられてい

る。
「何かアニメーションらしい面白い動きの乗り物をいつか登場させたかった」
と、いま宮崎監督は語る。古くから考えられ、人類が何度も挑戦してきたオーニソプター（オーニソが鳥型、プターがはばたきの意味）をもじって、フラップター（フラップはパタパタの意味）と造語し、命名したのも、もちろん宮崎監督。
その後、テレコム在籍中「リトル・ニモ」の制作にかかわっていたとき、このフラップターを登場させようと、何枚もイメージボードを描いている。レイ・ブラッドベリ（やはり初期『リトル・ニモ』に参加していた）の「VERY GOODII」のサイン入りイラストがいまも残っている。型は、4枚羽根となっており、現在のものに近い。
さらに3年前に出版された「イメージボード集」（講談社）に、飛ぶことの「らしさ」を出すための、はばたき、動き見本つきイラストを描いている。
こうして、アニメ化することもなく年月を経たが、風化するどころか、ますます具体的にそのイメージをふくらませてきたのがよくわかると思う。
そして「ラピュタ」でついに登場させたわけだが、実際に動かそうとして様々な難問にぶつかる。
あの重そうな箱型の胴体を飛ばすには、本当は一秒間に48コマくらいはばたくとちょうどいいらしいが、一秒24コマの現在のフイルムではこれは不可能。翼を透き通らせ4コマ繰り返しとかいろいろあったらしい。結局、様々な試行錯誤をし、都合、20種類以上のテストを繰り返して、この映画の斜線処理に至った。なお、緊急加速用噴射は、メカを「キャラクター」のひとつと考える宮崎監督らしく、「海賊」が使うものと決まってからつけ加えられている。
「ちょっとファンタジーがかった冒険物語に合うだろう」
と、3年前の「イメージボード集」に書かれているが、いままさに宮崎駿の執念が「天空の城」という恰好の舞台を得て、大きくはばたいたといえる。

（文・亀岡 修）

軽便鉄道

スラッグ渓谷の工場や廃鉱の上を縦横に走る蒸気機関車。いたるところに崩れかけたらせん込み線があり、高さ100mのところもある。その先は廃工場につながる。ただ、全速力で走ったことはない。

オーニソプター

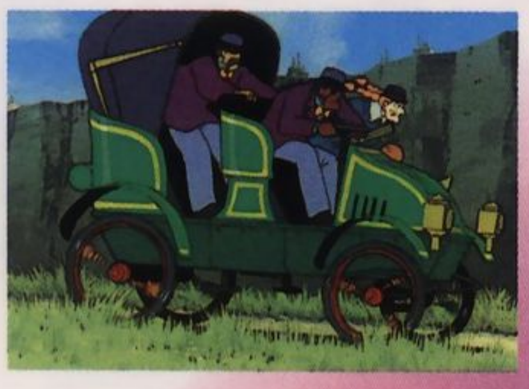
パズーが、父の果たせなかった夢――伝説の島ラピュタを発見する――を叶え、汚名を晴らすために作っている鳥型飛行機。かつてレオナルド・ダ・ヴィンチの昔から試みられてきたが実用化されたものはまだない。

グライダー型凧

タイガーモス号の胴ビレ部にある見張り台に内蔵され、翼を広げると母船から離れたグライダー型の凧になる。雲の中を母船が飛行する時、雲の上部に出て見張り台として機能する。

装甲列車

軍の所有する鋼鉄で武装した列車。列車上部に主砲、側部に回転式のスポンソン式砲座を装備。



オートモービル

馬車にエンジンをつけたようなドーラ家の地上行動用自動車。シータを追うために、軽便鉄道の軌道にまで入り、枕木をもふっとばし疾走する。はたまた、列車の貨車までも押してしまう。

BEST SHOT

「天空の城ラピュタ」――この作品は、宮崎アニメの新たな挑戦と冒険である。普通の少年と少女が冒険の中、血湧き肉躍るアクションとストーリーを生みだしていく。そのあふれる魅力をチェックしてみよう!!

1 うなるメカ、鋼鉄の呼吸

▲ライトを浴びて夜空に浮かびあがる空飛ぶ要塞ゴリアテのこの重量感！

宮崎アニメのSFアニメの中での特徴は、無骨で、鋼鉄の肌むきだしの巨大なメカニックが出ることで、「空とぶゆうれい船」のゴーレム、「未来少年コナン」のギガント、「風の谷のナウシカ」の巨神兵といくらでも思いだせる。「天空の城ラピュタ」も装甲列車、飛行戦艦ゴリアテとやはり登場。うなりをあげるメカニズム、重量感あふれる動きが印象的だ。邪悪にして、ある種の優美ささえ持つ巨大兵器――それは宮崎アニメの重要なテーマを隠す魅力のひとつなのだ。

▲巨大戦艦ならではの砲撃戦。その巨大さは人間の暗黒面の象徴なのだろうか!?

2 冒険、危機、危機また危機

▲大気を切りさいて飛ぶフラップターの快感。

▲ロケット砲、装甲列車とメカが主人公たちを追う!

▲シータを助けようとパズーの心が燃える。体に受ける風を実感させる飛行シーン。

追われる主人公。危機また危機の連続冒険活劇。血湧き肉躍るアクションが魅力の宮崎アニメだが、「天空の城ラピュタ」はひさびさに冒険活劇として目をみはる作品となった。
シータ、パズーを追う国防軍と海賊ドーラたち、シータ救出のため大空を飛ぶフラップター、ムスカの野望を阻止できるのか!? 嵐の雲海に突入するタイガーモスとパズーたち！ ロボット兵は敵か味方か!? 等身大の主人公に感情移入して手に汗をにぎる娯楽アクション映画。それが「天空の城ラピュタ」なのだ。

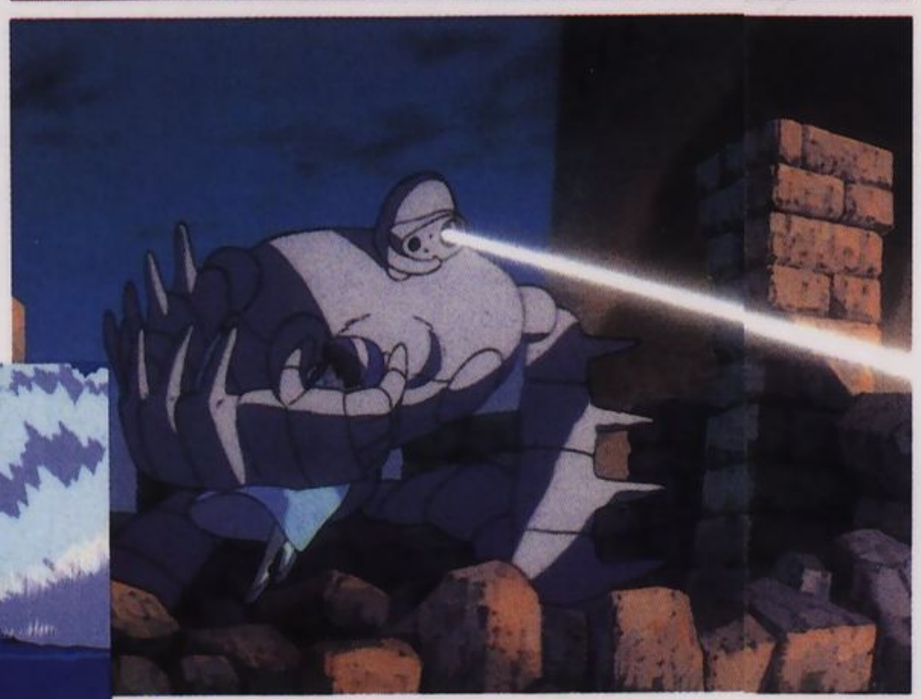
3 神秘――天空の城

伝説の大空に浮かぶ天空の城ラピュタ。光る飛行石、そしてシータの家にひそかに伝えられてきた謎の呪文、現われるラピュタのスーパー・サイエンスで作られたロボット兵、今は滅びた伝説の文明…現実的になった物語が主流の1986年、「天空の城ラピュタ」がめざすのは、フィクション本来のイマジネイティブでファンタスティックな冒険と神秘の物語空間を再生することだ。映画に何が描けるのか――そのファンタスティックな映像はこの疑問への挑戦と答えなのではないだろうか!?

▲ラピュタのロボット兵がシータとパズーに花をさしだす。ダイナミックな演劇ばかりでなく、静かでファンタスティックなるシーンが「ラピュタ」には続出する。

▲爆発するようなペンダントの光。飛行石の謎の描写は圧巻である。

4 大攻防戦の交錯するストーリー演出



▲ティディス要塞を紅蓮の炎に包むロボット兵の攻撃。パズーはシータを助けられるか!?

◀スリル・スピード感、手に汗にぎるフラップターのメカ・アクション。

戦るロボット兵、ロボット対要塞の国防軍の戦い。シータを捕えていたムスカの驚き。シータを追うロボット兵。そして、シータ救出に向かうフラップターに乗るパズーとドーラとそのドラ息子たち。4本近いストーリー・ラインを交錯させ、ダイナミックに、リズミカルに語っていく演出のうまさ。この攻防戦の数分間は、今までの宮崎アニメを超えた結晶ともいうべき名戦闘シーンである。フラップターのスピード感、燃える要塞のサスペンス、もりあがるキャラの心情を支える作画も抜群の出来だ。

5 大モブシーン、人間のぬくもり

▲生きた人間を実感させなければ、ドラマはつまらない。人々のエネルギーが画面の中で爆発する！

宮崎アニメの最大の特徴、それは主人公の描き方ではなく、その物語に登場する大地に根ざす人々、名もなく生活する人々を見つめる作者の視点である。「太陽の王子ホルスの大冒険」「母をたずねて三千里」「風の谷のナウシカ」を思いおこせば、言いたいことは判るだろう。「ラピュタ」では、まるでジョーン・フォード監督の「わが谷は緑なりき」のように、鉱山で働く人々の息吹きが印象的だ。パズーが生まれ、育ち、帰る場所――庶民の心意気と人間の躍動感。ケンカもなんのその、人間のバイタリティの快感を見よ！ そして、モブシーン（群衆の場面）がスゴイ。

6 夜明け――静と動の名演出

◀巷間の危機から心なごむ朝のめざめへつなぐ演出のうまさよ！

▲大地に根ざし夢見る少年パズー……楽しくそして美しい牧歌的シーン。

パズーは朝おきると、すがすがしい空気の中、今日を生きる感謝、彼がその一員である世界のすべての人と物にあいさつを贈るため、スラッグ渓谷を見下す屋根の上で、トランペットを吹く。それはこの少年の日課だった。
この少年の冒険の物語――だが、作者はパズーをスーパー・ヒーローにせず、平凡な少年の中にあふれる人間性とヒーロー性を見つけようとしている。シータのベッドから起きるシーンのリアルな芝居――人間の物語。「ラピュタ」の芝居が等身大でリアルさを片方で求めるのもその演出の狙い故なのである。（構成・文 池田憲章）

POSTER GALLERY

LAPUTA

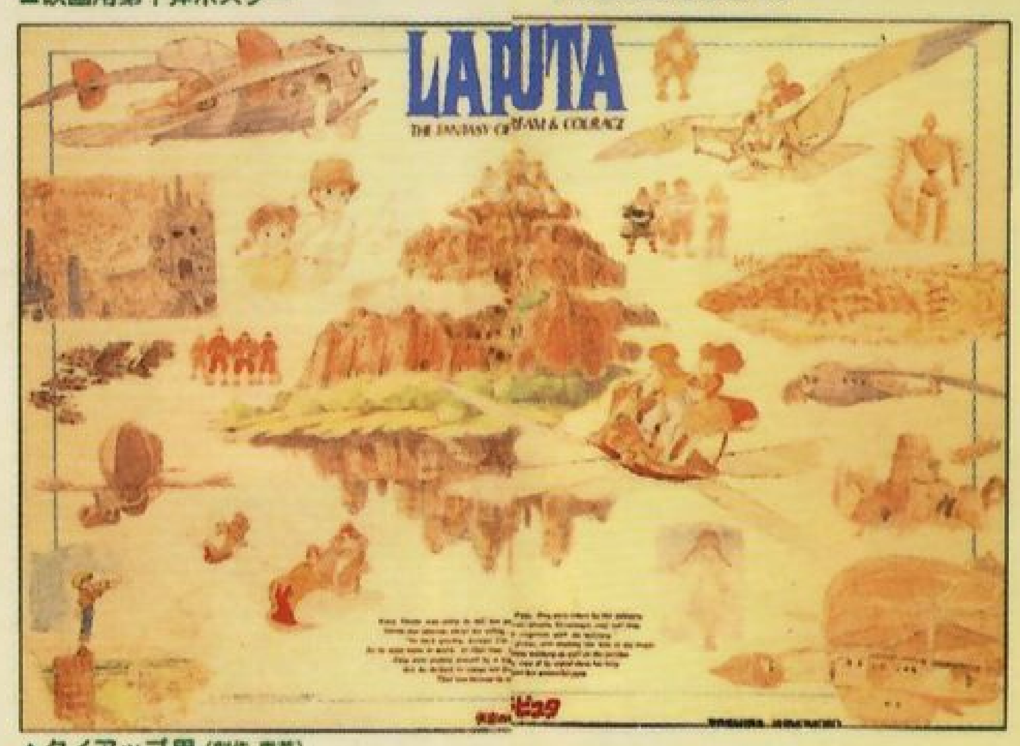
通常、映画のポスターは宣伝用として、絵柄を変えたものを2枚から3枚ほど作る。大作になればなるほど、ポスターの種類、サイズがいろいろある。この映画も宣伝用ポスターだけで合計4点、しかも映画タイアップとして作ったポスターも2点あり、その他レコード用他販売用もふくめると、「ラピュタ」のポスターは、10数点にもなるだろう。

ここでは、映画の宣伝用及びタイアップ用に作成したポスターをご紹介。

▲映画用第2弾及びプレゼント用（宮崎 駿描きおろし）

▲映画用第1弾ポスター

▲映画用第3弾ポスター



▲タイアップ用（制作 東芝）

▲タイアップ用（制作 味の素KK）

▲レコード・プレゼント用（制作 徳間ジャパン）

▲映画用第4弾ポスター

MESSAGE OF ISAO TAKAHATA

娯楽超大作の原点を求めて

プロデューサー 高畑 勲

『風の谷のナウシカ』は、巨大産業文明崩壊後千年の地球という危機的な時代設定のもとに、そのおそるべき状況を創造的かつ説得力のある映像として提出し、自然に対して人間はどうあるべきかを考えさせられるきわめて今日的なテーマを清新なキャラクターと力感あふれるアクションによって鮮烈に展開した問題作であった。それにくらべ、『天空の城ラピュタ』の原案はあまりに古典的である。

冒険活劇ファンタジーこそ、日常の抑

圧から解きはなたれて心ゆくまで楽しみながら、同時に人間のもつべき根本的な諸価値をもっとも強くもっとも端的明快に心に刻みつけてくれるジャンルであるべきはずである。だがいったいこの何年かのあいだに、宣伝文句としてでなく本当にこのような人間主義的な「愉快で血わき肉おどる冒険活劇」がアニメーションに登場したことがあっただろうか。一見冒険活劇の楽しさを与えているかのような多くのSFメカもので、人間の肉体的能力が、人間の生みだしたはずの「メカ」とよばれる巨大機械の非人間的魔法的能力の前に、いかに卑小であるかをみせつけられつづけて来たのではなかったのか。そこでは、人間はただメカをTVゲームのように操作する神経症的緊張のみを背負わされて、「血湧き肉躍る」官能性は皆無に等しいのである。そしてわずかに、宮崎駿自身の『未来少年コナン』その他の作品が、その人間謳歌によって観客の渇きをいやして来たにすぎない。

ファンタジーもまた現実の反映である以上、現代においてあらゆる意味で冒険活劇がつくりにくくなっているこ

とは否定できない事実である。しかし、ある時代の子供に必要だったものが、他の時代の子供には与えられなくてよい、というのはどこかおかしいのではなかろうか。

冒険活劇のつくりにくさは、なによりもまず、そのような物語や人間像が現代の観客からみてもリアリティをもって成りたつような虚構の世界をうちたてることのむずかしさにあると思われる。虚構であってしかも細部に至るまで具体的映像的な存在感をしっかりともち、生き生きと人物を活躍させて冒険活劇を展開する舞台としての世界をつくりあげること。これはたとえこころざしがあったとしても、よほど強靭な想像力案出力の持主でないかぎり、とてもその任に堪えられない。しかもその舞台がすでに冒険活劇の面白さのあの手この手を生みだす胎盤的装置として、ストーリーに有機的に結びついていかなければならないのである。

制作現場（スタッフと 打合せする宮崎駿監督）

宮崎駿は、『風の谷のナウシカ』で、かたちをかえてこのような総合的な想像力の持主であることを見事に証明してみせた。宮崎駿ならば「現代の観客に通ずる映像で」まったく新しい冒険

活劇ファンタジーをつくりあげることができるだろう。まったく架空の世界を設定し、その生産関係から生活様式までを創造し、乗物や武器やアジト等の珍妙な発明品の数々を生みだすための案出力の大きさをおもうとき、『天空の城ラピュタ』は『風の谷のナウシカ』に倍する力業を宮崎駿に要求することになった。決して息抜きや手馴れでなしとげられる仕事ではないのである。

宮崎駿が『長靴をはいた猫』や『どうぶつ宝島』のメインスタッフとして、また『ルパン三世カリオストロの城』や、『名探偵ホームズ』などでみせた抱腹絶倒の愉快な活劇の手腕は、『未来少年コナン』や『風の谷のナウシカ』でも随所に発揮されている。そしてそれが一見「ナウ」なものとは決してみえないにもかかわらず、現代の観客にとっていかに魅力的なものであるかは、これらの作品に対するファンの層が時とともに拡大し、熱狂がひろがっていく様子によって充分に証明されている。

ストーリー設定があまりに古典的であることに関していえば、人間性の諸価値を「てらいなく」謳いあげるためにどうしても宮崎駿にとって必要な枠組みであり、いいかえれば、それだけ宮崎駿がそれらの諸価値を純血性を保ったまま強く信じていることのあかしであり、だからこそ古典的であることにこそ意味があるのだ、というしかない。しかしまた同時に、『風の谷のナウシカ』を生みだした宮崎駿が、この原型から『天空の城ラピュタ』をつくりあげていく過程でそこに現代を反映させずにはおかないことはあらためて言うまでもないであろう。

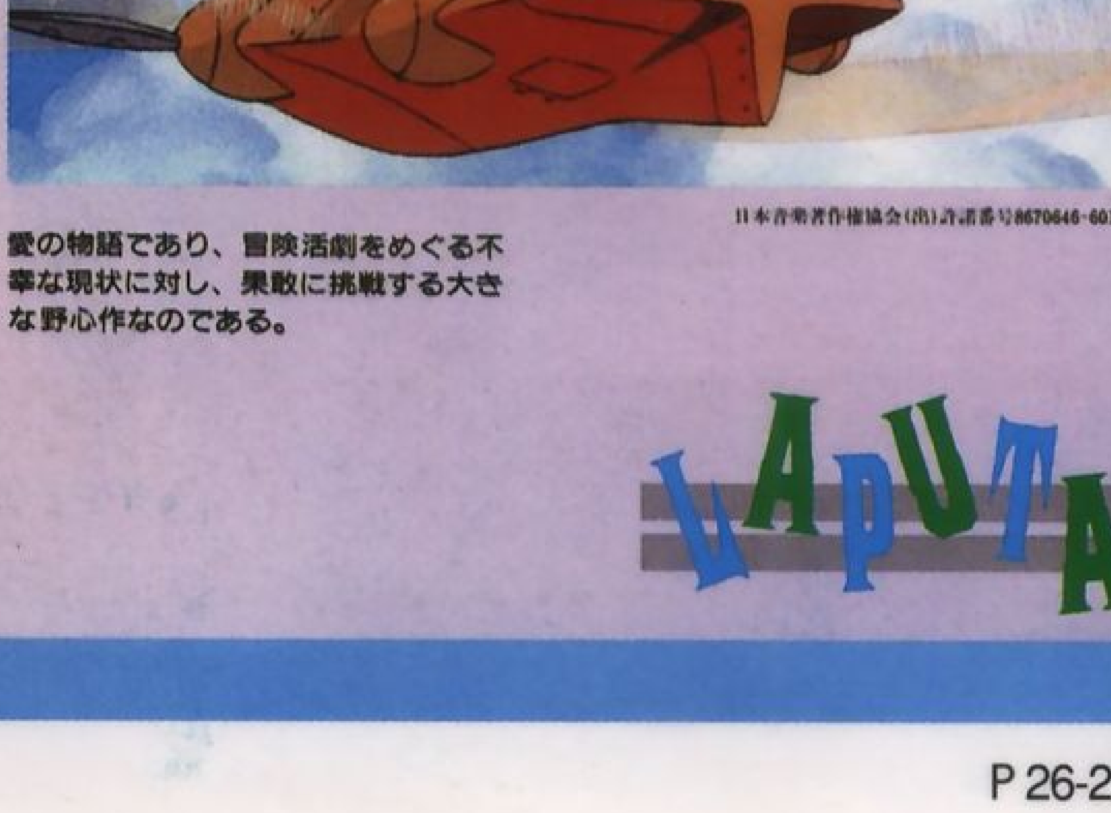
大人から子供まで、けなげにも非人間的なディジタル的なものに無理やり適応しようと涙ぐましい努力をしている現在、あらゆる面でアナログ的なものこそ人間的であると信じ、徹底してその復権を作品世界の中でめざす熱血漢宮崎駿の、これは現代人全体への友愛の物語であり、冒険活劇をめぐる不幸な現状に対し、果敢に挑戦する大きな野心作なのである。

「天空の城ラピュタ」イメージソング
もしも空を飛べたら
作詞：松本 隆／作曲：筒美京平 編曲：萩田光雄
歌：小幡洋子（徳間ジャパン）

水晶の花園に立ち
指先で風向きを見た
しっかりと手をつないでね
助走して飛びあがるから
　悪戯な風をつかんで
　わたしたち天使の化身
もしも空を飛べたら
雲の斜面を駆けのぼり
もしも空を飛べたら
あなたの腕に宙返り
空を飛ぶ少女

湖の水面かすめて
二人して水平飛行
ワルツでも踊るようにね
弧を描く鳩と遊ぶの
　愛してる　ただそれだけで
心って　もう無重力
もしも空を飛べたら
風にはためくブラウスは
もしも空を飛べたら
熱い想いで一緒よ
空を飛ぶ少女

もしも空を飛べたら
雲の斜面を駆けのぼり
もしも空を飛べたら
あなたの腕に宙返り
空を飛ぶ少女



日本音楽著作権協会(出)許諾番号8670646-601号

LAPUTA

INTRODUCTION

夢と愛と感動にあふれた最高傑作！

'84年3月、その高い芸術性と完成度に大いなる讃辞が送られ、熱い感動でアニメ界のみならず映画界を席捲した名作「風の谷のナウシカ」から2年。アニメ界の巨星・宮崎駿の最新作が誕生した。

追いつ追われつのスリルとサスペンス、善悪入り乱れたドラマ構成の中に、ユーモアとペーソスを兼ね備えたアニメの原点というべき漫画映画の資質を持つ、愉快な血湧き肉躍る冒険活劇ファンタジーがこの「天空の城ラピュタ」だ。

宮崎駿はこれまでに「未来少年コナン」(TV)「ルパン三世・カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」という作品群で、綿密に計算された画面構成による手に汗握る迫力を演出し、さらに物語の根底に秘められた"宮崎アニメ"ならではの〈人間愛〉を描き続けて来た。

アニメーターになった時から20年来の夢であったという企画から全くオリジナルであるこの「天空の城ラピュタ」のモチーフは、全世界で読まれている「ガリバー旅行記」の中に伝えられる空中の浮島ラピュタ帝国。それにヒントを得て作られたこの物語は、その「ラピュタ」に秘められた財宝の謎をめぐって繰り広げられる波瀾万丈、奇想天外、驚天動地の一大アドベンチャーである。

鉱山で見習い機械工として働く少年パズーと、ラピュタ帝国の謎を秘めた飛行石のペンダントを持つ少女シータとの出会い。そして2人の愛と友情を軸に、空中海賊、政府調査機関の男達、パズーの住むスラッグ渓谷の人々などが入り乱れ、ラピュタ帝国の財宝と飛行石の謎をめぐる大冒険ドラマが展開される。

ほのかに想いをよせている少女の危機に、力の限り彼女を助けようとする少年の、ひたむきな気持と冒険魂が人々の胸を打つ。そしてやっとたどりついた「天空の城ラピュタ」に待っている。もの凄いスケールとスリルとサスペンスにつつまれたアッと驚くラストシーンに正に血湧き肉躍る。

さらに、波瀾万丈の冒険活劇の中にも人と人との触れ合いの楽しさや友愛、相手への献身など温かなヒューマニズムにあふれた夢と感動いっぱいの娯楽映画に仕上がった。

この映画の中身の濃さは特筆ものだ。「ルパン三世・カリオストロの城」のスリルとサスペンス、「名探偵ホームズ」の追っかけの痛快アクション、「風の谷のナウシカ」の愛と勇気と冒険とやさしさ、それらをすべて盛りこんだといっていい、豪華でゼイタクな宮崎駿の世界が楽しめる。

しかも、理屈や俗にいう作者からのメッセージといった堅苦しいことにとらわれず、とにかく面白さを徹底的に追求したこの映画は、観客がどんどんスクリーンに引きずり込まれ手に汗をし、ハラハラしながら自分も主人公たちと一緒に冒険するというすばらしい世界を経験させてくれる。とにかく大人から子供まで、誰が見ても分かり易く面白く、あらゆる年齢層の人が楽しめる傑作が誕生したのである。

「風の谷のナウシカ」同様、原作・脚本・絵コンテ・監督の総てを宮崎駿が担当。映画化に向けての自筆によるストーリーボードは100枚を超えた。しかも使用セルは7万枚をはるかに超え、映像の細かさ奥行きなど今までにない密度で、凝りに凝った作品として人々の目を奪うだろう。

プロデューサーの高畑勲他のスタッフも、宮崎アニメには欠かせないメンバーが集まった。作画監督、原画頭にはそれぞれ「風の谷のナウシカ」の原画を担当した丹内司、金田伊功という実力派を配し、美術監督に野崎俊郎・山本二三の二人三脚体制で、めまぐるしく変わる冒険活劇の舞台を構成している。

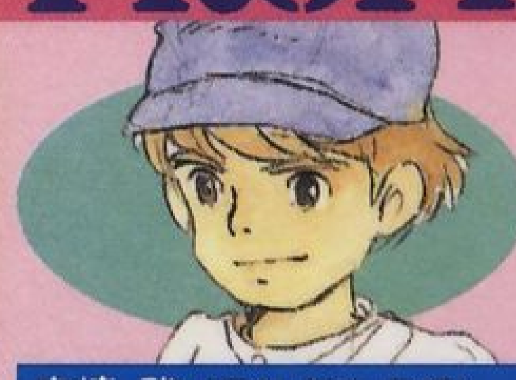
音楽は「風の谷のナウシカ」「アリオン」に続き久石譲が担当し、コンピュータを使ったフェアライトという楽器を駆使した独特の、"久石メロディ"でドラマを盛りあげる。

なお、'86年のニューアイドル小幡洋子が、イメージ・ソング「もしも空を飛べたら」(作詞・松本隆／作曲・筒美京平)を発表しているが、これとは別に主題歌は作曲を久石譲、作詞原案を宮崎駿監督自身が手がけているのも評判を呼んでいる。

名作「風の谷のナウシカ」を世に送り出したアニメ界最高のスタッフが再び作り上げたこの「天空の城ラピュタ」は、'86年最大の注目作として話題になっている。

('86年度作品・ビスタサイズ)

PROFILE



宮崎 駿（原作・脚本・監督）

1941年、東京墨田区に生まれる。'63年、学習院大学政経学部卒業後、東映動画入社。アニメーター、演出家。主な作品には「太陽の王子ホルスの大冒険」(場面設計・原画)「ルパン三世」(TV演出)「未来少年コナン」(TV)「ルパン三世・カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」(映画・監督)などがある。

高畑 勲（プロデューサー）

1935年、三重県伊勢市に生まれる。岡山県朝日高校を経て、'59年東京大学仏文学科卒業後、東映動画へ入社。演出家。初演出は「狼少年ケン・第14話ジャングル最大の作戦」。以後、主な演出作品には「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」「赤毛のアン」(以上TV)。「太陽の王子ホルスの大冒険」「パンダコパンダ」「じゃりン子チエ」「セロ弾きのゴーシュ」(以上映画)などがある。「風の谷のナウシカ」ではプロデューサーとして参加した。

メインスタッフ代表作

●作画監督――丹内 司
〈代表作〉「未来少年コナン」「ルパン三世・カリオストロの城」「名探偵ホームズ」「じゃりン子チエ」「風の谷のナウシカ」

●原画頭――金田伊功
〈代表作〉「ザンボット3」「銀河鉄道999」「ヤマトよ永遠に」「バース」(ビデオ)「風の谷のナウシカ」

●美術監督――野崎俊郎
〈代表作〉「ペリーヌ物語」「赤毛のアン」「風の谷のナウシカ」

●美術監督――山本二三
〈代表作〉「未来少年コナン」「ルパン三世・カリオストロの城」「じゃりン子チエ」「名探偵ホームズ」

パズーの声 田中真弓

1955年生まれ、東京出身。'77年「激走!!ルーベンカイザー」で声優デビューした後、テレビ・シリーズ「さすがの猿飛」の忍豚、「うる星やつら」の藤波竜之介、「ダッシュ勝平」の勝平など、主に男の子役で人気を博し、ラジオのDJや、歌手としても大活躍を続けている。'85年には劇場用アニメ「銀河鉄道の夜」のジョバンニ、翌'86年「アリオン」のセネカを演じ、更に人気に拍車をかけた。

シータの声 横沢啓子

1956年生まれ。新潟県出身。「新黒馬物語」のジェニー役で声優デビュー、「THEかぼちゃワイン」のエル、「若草のシャルロット」のシャルロット、「ドラえもん」のドラミなど、主役やヒロイン役が多いことで知られる。また、NHKの「お母さんと一緒」のピッコロ役をつとめ、子どもたちの人気者となった。

CAST

パズー……田中真弓
シータ……横沢啓子
ドーラ……初井言榮
ムスカ……寺田 農
ポムじいさん……常田富士男
将軍……永井一郎
親方……糸 博
おかみ……鷲尾真知子
シャルル……神山卓三
ルイ……安原義人
アンリ……亀山助清
老技師……槐 柳二
マッジ……TARAKO
峰恵研／鈴木れい子
平井隆博／西村知道
大滝進矢／福士秀樹
吉田信幸／大塚芳忠
田中和実／菅原正志
関 俊彦／林原めぐみ

STAFF

製作 徳間康快
企画 山下辰巳 尾形英夫
原作・脚本 宮崎 駿（徳間書店月刊「アニメージュ」連載）
音楽 久石 譲
挿入歌 「君をのせて」 作詞 宮崎 駿 作曲 久石 譲 歌 井上杏美（徳間ジャパン）
作画監督 丹内 司
原画頭 金田伊功
原画 篠原征子 福井美知代 遠藤正明 森友典子 二木真希子 大谷敦子 小林一幸 稲田 忠 賀川 愛 川崎博嗣 前田真宏 高坂希太郎 大塚伸治 名倉靖博 河口俊夫 鍋島 修 近藤勝也 江村豊秋 家永和秀
動画チェック 尾沢直志 立木康子
動画 小林明二 宮本英子 平田眞一郎 末持 貴 浜貝幸佳 中野恭子 高峰由恵 諸橋伸司 服部圭一郎 長井和久 吉野高夫 山川浩臣 村田俊治 新屋真智子 浅井由佳 坂野方子 東 誠子 コマサ 竹森直子 金子昌司 上田和佳子 片山雄一
動画協力 動画工房 神原よしみ 牧野田健介 成田清司 水谷貴代 鈴木安子 河内由美 石黒昌美 福士多鶴子 松下純生 井田 聡
スタジオ・トト 池見俊絵 角田幸子 南 静子 岡本 穂 森田 徹
オープロダクション 永井恵子 加藤由子 柴田 敏
京都アート 佐藤佳子 山口明子 富田 智
遠藤プロダクション 日暮恭子 関 明美 田中立子 山宮武信 江原 仁
スタジオファンタジア 手島晶子 高橋信男 大谷久美子 岩柳恵美子 泉 澄
ビジュアル'80 成瀬厚子 渡辺純夫 浜野秀子
スタジオギャロップ 荒野真理子 岡部和美 斉藤莉子
スタジオ九魔 手島勇人 星 勲
美術 野崎俊郎 山本二三
背景 小関睦夫 木下和宏 吉崎正樹 久村佳津 飯島久美子 太田清美 石川山子（ハーモニィ処理） 高屋法子
特殊効果 阿部 邦 寺岡伸治
色指定 保田道世
仕上検査 荻原穂美
仕上 水間千寿 小川典子 長嶺清美 石井恵美子 柚谷雅子 酒井由紀子 島田久美 関本文也 見田竜介 仲田ひろみ 柳沢和枝 木原恵子 宮下真理 高砂芳子
仕上協力 スタジオキリー 岩切紀美 西牧道子 内藤幸江 佐藤紗子 高見ふさ子 夏井正子 久世留一郎 中田信子 青島聡也 高橋直美 西山美代子 町井寿美
スタジオファンタジア 細萱智久 永井留美子 嶺上知子 菊地祐子 細沢真理子 浅野睦子
プロダクションアクト 横山浩子 木田由美子 田口美恵子 村野純子 下田悦子 小檜山江 吉岡裕之 風間洋子
スタジオOZ 磯崎昭彦 青島弘子 増田幸美 藤田千鳥 細谷明美 平賀恵子
グループジョイ 大橋朝子 鈴木久美子 須藤聡子 柚山みか子 村上万枝 佐藤朝之介
スタジオ雲雀 成田賢二 秋山早映 荒川典子 加藤文江 鈴木洋子
スタジオ古留美 衛甘幸緒 山形節代
撮影 高橋プロダクション 高橋宏固 白神孝始 小林武男 笠間いずみ 長永安美 松岡孝浩 福島純行 安藤吉男 石塚晴久 野口 肇 宮島幸男
タイトル 高具アトリエ
編集 瀬山武司 笠原義宏
音響監督 斯波重治
整音 井上秀司
音響効果 E&Mプランニングセンター 佐藤一俊 小野弘典
演出助手 須田つとむ 木村 哲 須藤典彦
制作デスク 押切直之
制作進行 吉里尚文 木原浩和 原 徹嗣 熱海正志 武藤 薫
宣伝プロデューサー 徳山雅也
音楽制作 三浦光紀 株式会社徳間ジャパン
音響制作 オムニバスプロモーション
録音スタジオ 東京テレビセンター
現像 IMAGICA
徳間書店「天空の城ラピュタ」制作委員会 加藤博之 鈴木敏夫 金子 彰 亀山 修 滝川和煌 田所 稔 稲谷昌宏 大塚 勤 佐々木崇夫 武田実紀男 枝常 満 小林智子
協力 株式会社電通
配給 東映株式会社
制作 スタジオジブリ 原 徹
プロデューサー 高畑 勲
監督 宮崎 駿
イメージソング 「もしも空を飛べたら」 作詞 松本 隆 作曲 筒美京平 歌 小幡洋子（徳間ジャパン）
株式会社徳間書店作品
特別協賛 味の素株式会社 株式会社東芝

©二馬力・徳間書店　製作・発行■東映(株)映像事業部／(株)徳間書店　デザイン■原美恵子／渡辺美佳　定価■450円　1986.8.9.

P 28-29

天空の城ラピュタ

宮崎 駿 原作・脚本・監督

●アニメージュ文庫
小説 天空の城ラピュタ前篇 定価380円
小説 天空の城ラピュタ後篇 定価380円
原作・絵 宮崎 駿 文 亀岡 修

●アニメージュ特別編集
天空の城ラピュタGUIDE BOOK 定価680円
天空の城ラピュタ絵コンテ（予価2000円）

●ロマンアルバム
天空の城ラピュタ（8月末発売）（予価890円）

●アニメージュ コミックス（フィルム版）
天空の城ラピュタ[1][2]（8月末発売）（予価690円）
天空の城ラピュタ[3][4]（9月末発売）（予価690円）

●ジ・アート・シリーズ
THE ART OF LAPUTA（10月初旬発売予定）（予価2500円）
徳間書店

●ビデオ（ビスタサイズ完全版）
8月25日発売予定
125分（予定）カラーステレオ12,800円

●レーザーディスク
9月25日発売予定
★製作・発売元 徳間書店 ★制作協力 徳間ジャパン
★販売元 徳間コミュニケーションズ

●イメージソング
「もしも空を飛べたら」唄・小幡洋子（徳間ジャパン）700円

名探偵ホームズ

宮崎 駿 監督作品

●アニメージュ文庫
[1]青い紅玉 池田 憲章編 定価380円
[2]海底の財宝 池田 憲章編 定価380円
[3]小さな依頼人 町田 知之編 定価380円
[4]ソベリン金貨の行方 アニメージュ編集部編 定価380円
[5]ミセス・ハドソン人質事件 ただのかずみ編 定価380円
[6]ドーバーの白い崖 池田 憲章編 定価380円
（放映タイトル/ドーバー海峡の大空中戦）
徳間書店

●アニメージュ・ビデオ
[1]「青い紅玉」「小さな依頼人」
[2]「ミセス・ハドソン人質事件」「ドーバーの白い崖」
[3]「ソベリン金貨の行方」「海底の財宝」
VTR9,800円 ビデオディスク7,800円
★製作・発売元 徳間書店★制作協力 徳間ジャパン
★販売元 徳間コミュニケーションズ

写真販売

このパンフレットに掲載されている写真の中から、下の①～⑩までの記号のついている写真を通信販売致します。ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・作品名（例：「天空の城ラピュタ」）・写真記号（例：①）・サイズ（例：大）・数量（例：2枚）を便せんにハッキリ書いて、料金をそえて現金書留、または郵便為替でお申し込み下さい。（ただし、100円、200円、300円切手に限り切手でも可）
※応募者多数の場合、発送が遅れる場合がありますので御了承下さい。

●料金〈1枚・送料込〉 ※普通郵便での現金同封は、禁じられています。

大（4ツ切り）	〈29.0×24.0〉cm	2000円
中（6ツ切り）	〈24.0×19.0〉cm	1500円
小（ポストカード）	〈14.3× 9.9〉cm	300円

●申込例：「天空の城ラピュタ」①大2枚希望
●申込受付期間 昭和61年10月31日消印有効
●お申し込みは 〒104 東京都中央区銀座3丁目2番17号 東映株式会社 映像事業部「天空の城ラピュタ」係
お問い合わせは ☎03(535)4641（内線）340・224

最終頁に掲載された広告類

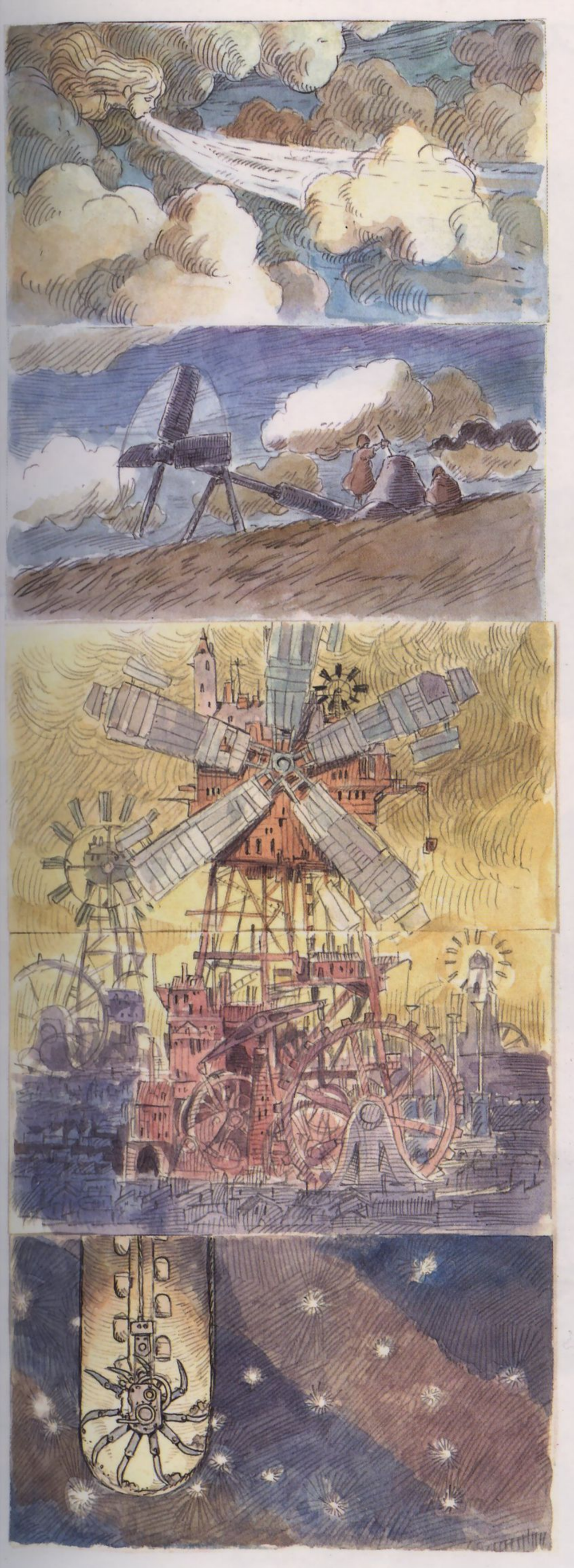
パンフレットの裏表紙はタイアップ広告になっていた

月刊「アニメージュ」に連載された小説版「天空の城ラピュタ」のために描かれたイラストより

「天空の城ラピュタ」イラスト集

original illustrations from

LAPUTA



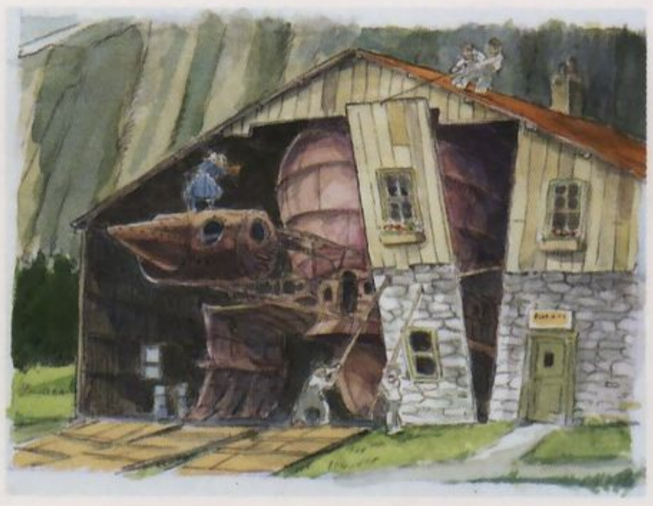
「ラピュタ」のオープニング用に描かれたイメージボード。本編のオープニングは、イラストの上にトレス線を転写したセルを重ねるハーモニーという技法を使って作られた。

OPENING IMAGE BOARD LAPUTA

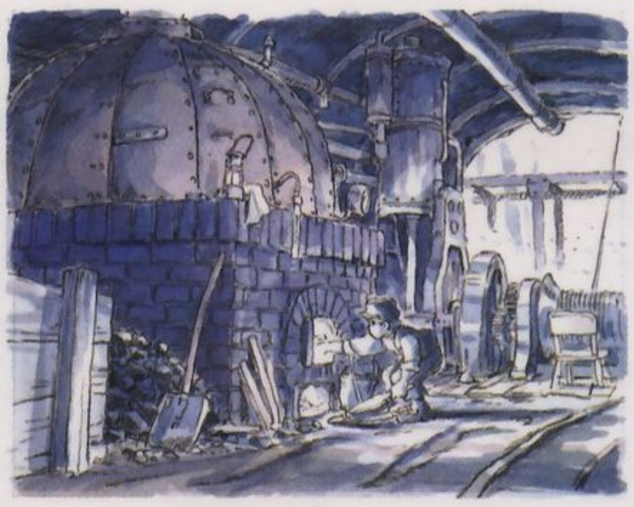
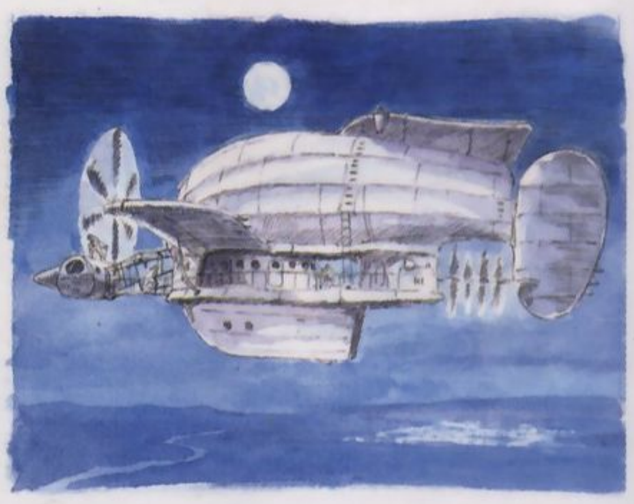
小説「天空の城ラピュタ」イラスト集

小説「天空の城ラピュタ」は1985年11月号より1986年8月号までの10回にわたって月刊「アニメージュ」誌上で連載された。イラストは宮崎駿の描き下ろし。誌上では2色カラーでの掲載だったが、原稿自体はカラーで描かれていた（文庫本では4色カラーで収録）。ここではそれらのイラストをカラーで紹介する。

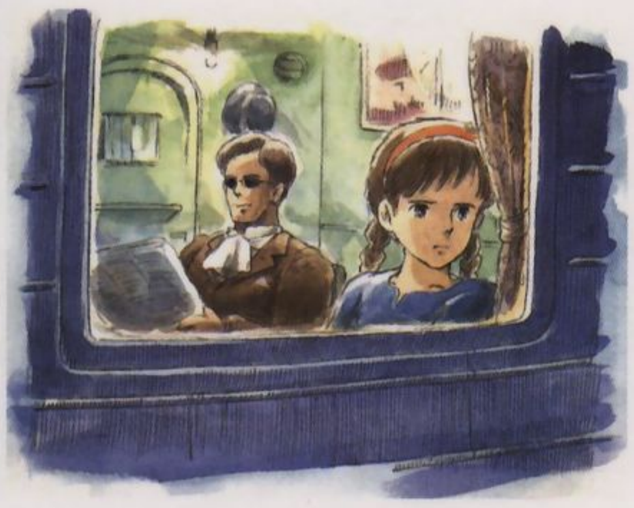
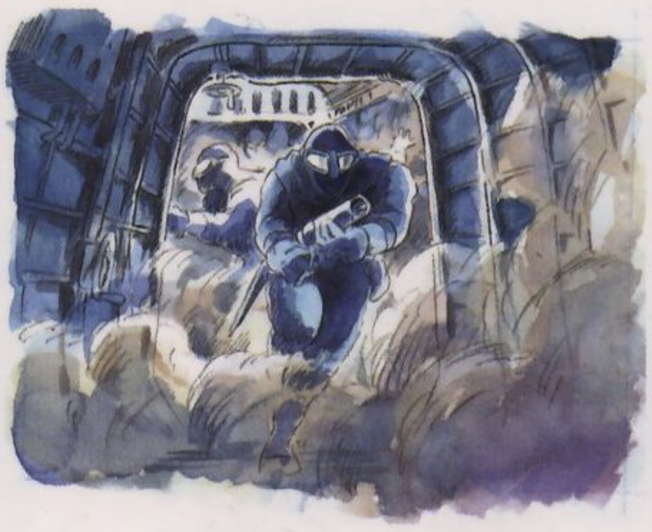
第1話　1985年11月号



第2話　1985年12月号

第3話　1986年1月号

第4話　1986年2月号

第5話　1986年3月号

第6話　1986年4月号

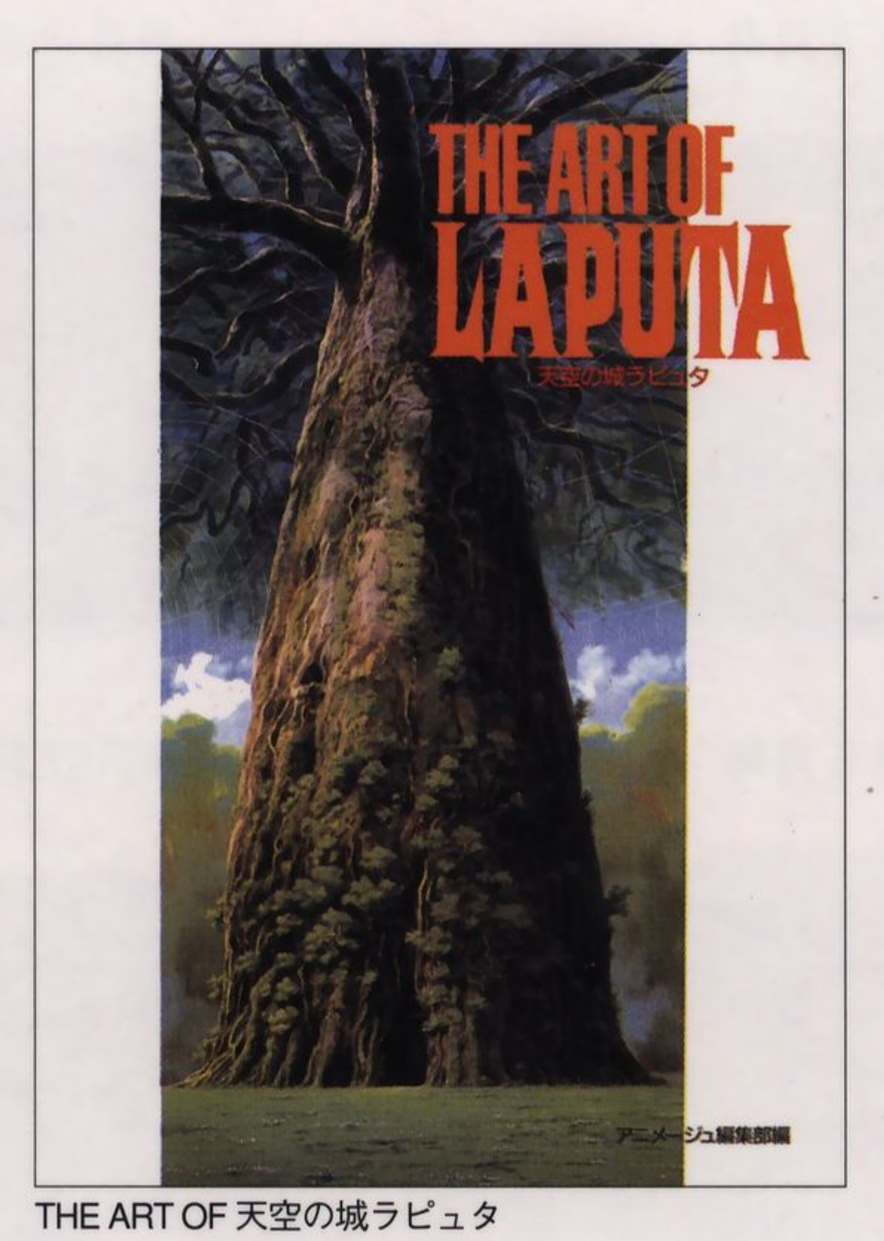
第7話　1986年5月号

第8話　1986年6月号

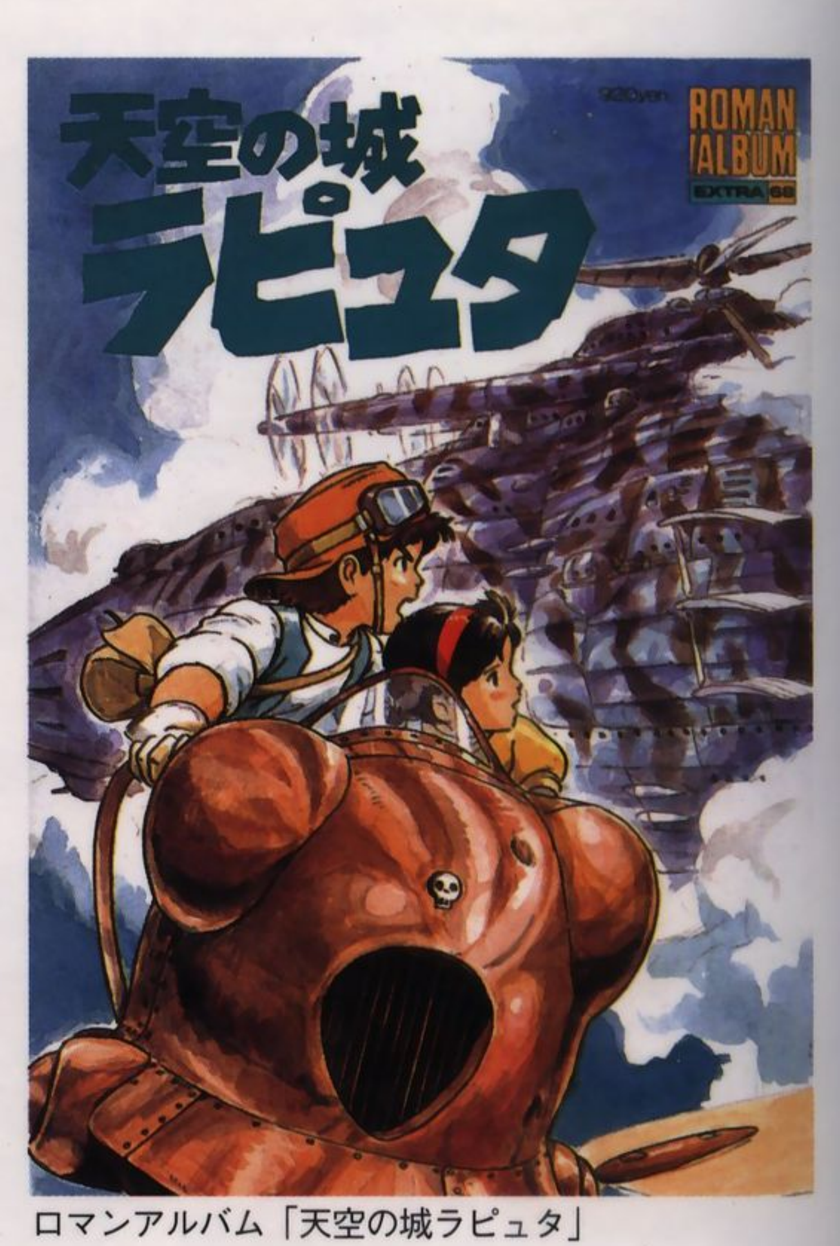
第9話　1986年7月号

第10話　1986年8月号

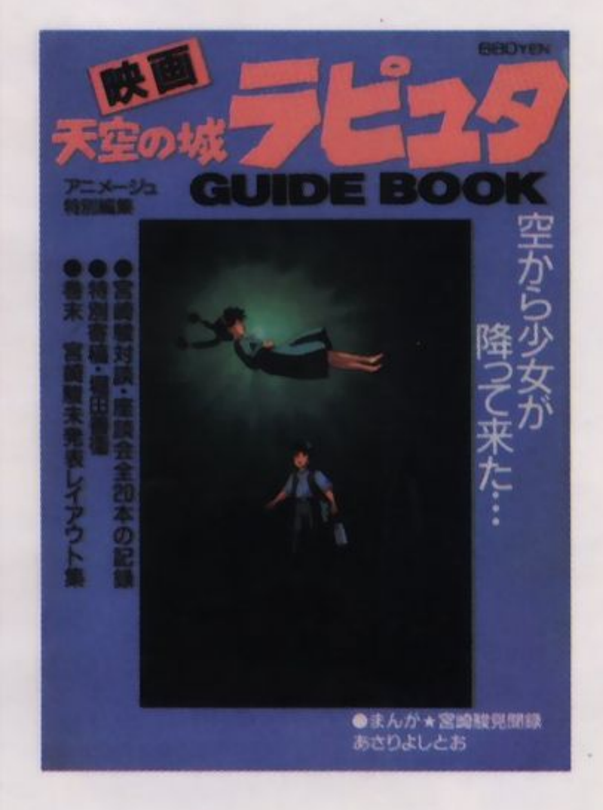
「天空の城ラピュタ」関連出版物

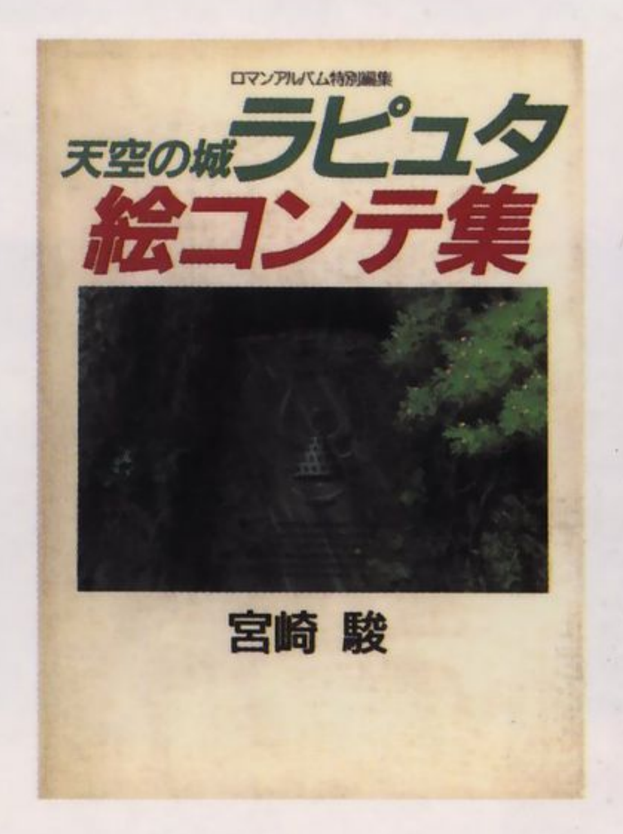


THE ART OF 天空の城ラピュタ



ロマンアルバム「天空の城ラピュタ」





（左上）アニメ絵本「天空の城ラピュタ」
（左中）映画「天空の城ラピュタ」GUIDE BOOK。月刊「アニメージュ」に掲載されたインタビューを中心に構成された。
（左下）「天空の城ラピュタ」大百科
（上左）天空の城ラピュタ絵コンテ集。映画の設計図となる絵コンテを完全収録
（上中、右）小説「天空の城ラピュタ」（前編）、同（後編）

アニメージュ コミックス スペシャル「天空の城ラピュタ」（全４巻）

楽しいバイエル併用ピアノ・ソロ・アルバム

やさしいエレクトーン　ベスト・サウンド

おかあさんとこどものやさしい連弾曲集③

金管五重奏／ブラス・ファンタジア

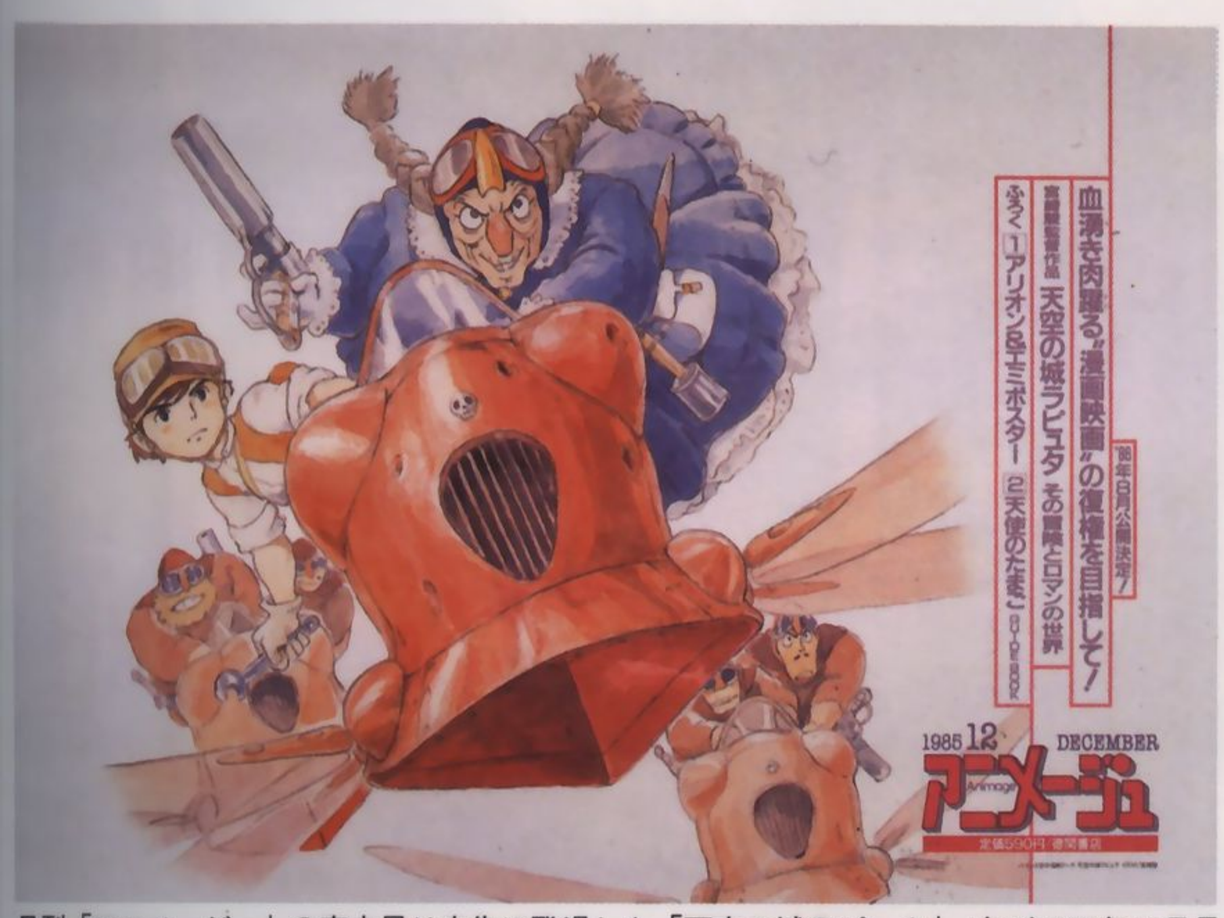
やさしいこどもの器楽合奏

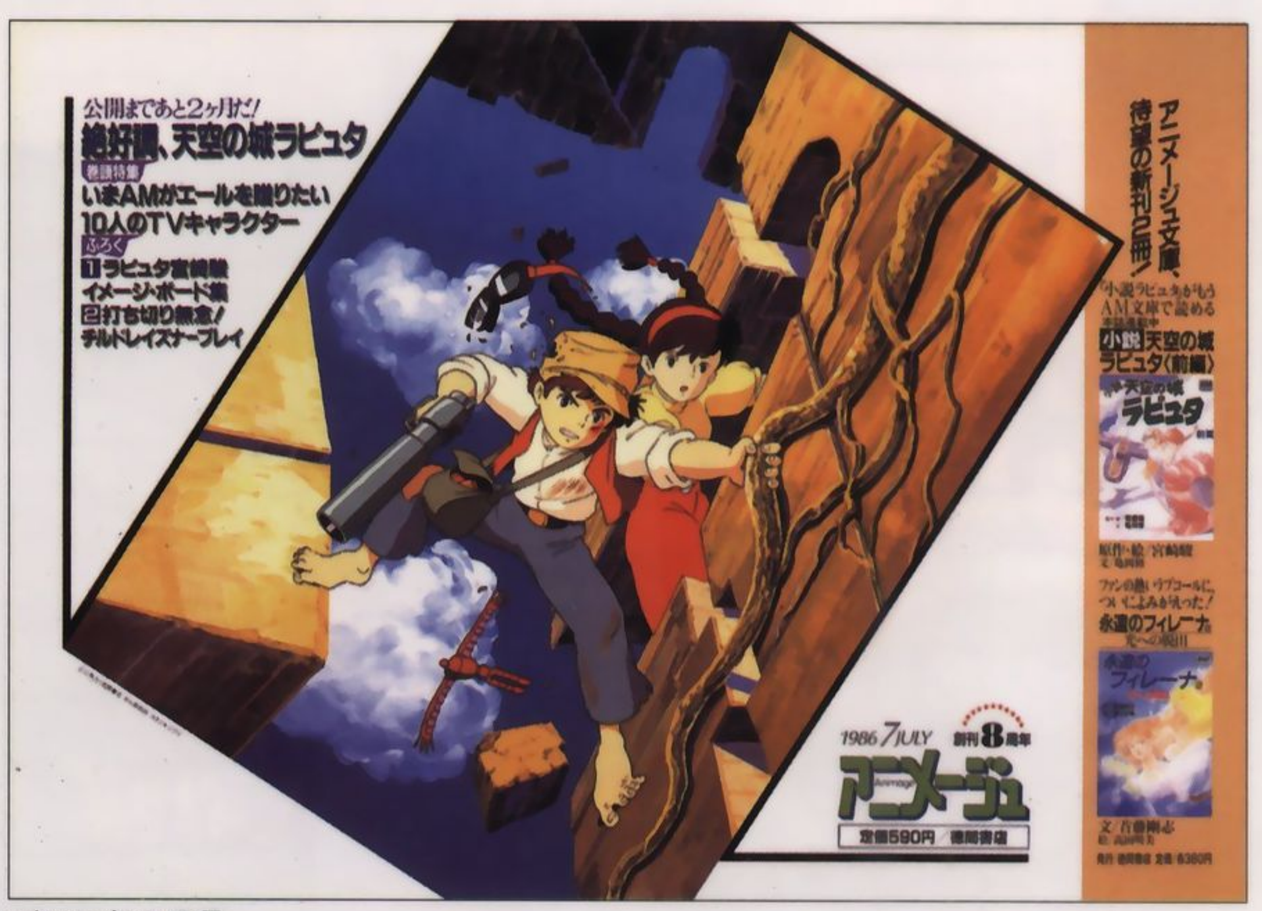
ブラスバンド「君をのせて」

エレクトーン　サウンドトラック&イメージソング

ピアノ弾き語り　サウンドトラック&イメージソング

やさしいピアノ・ピース





月刊「アニメージュ」の車内吊り広告に登場した「天空の城ラピュタ」。左が1985年12月号。右が1986年７月号

「天空の城ラピュタ」関連出版物／音盤リスト

●THE ART OF 天空の城ラピュタ（絶版）　徳間書店
●ロマンアルバム「天空の城ラピュタ」（絶版）　徳間書店
●天空の城ラピュタ絵コンテ集（絶版）　徳間書店
●映画「天空の城ラピュタ」GUIDE BOOK（絶版）　徳間書店
●アニメージュ　コミックス　スペシャル

天空の城ラピュタ①	710円	4-19-776593-2	徳間書店
天空の城ラピュタ②	710円	4-19-776594-0	徳間書店
天空の城ラピュタ③	710円	4-19-776602-5	徳間書店
天空の城ラピュタ④	710円	4-19-776603-3	徳間書店

●アニメージュ文庫

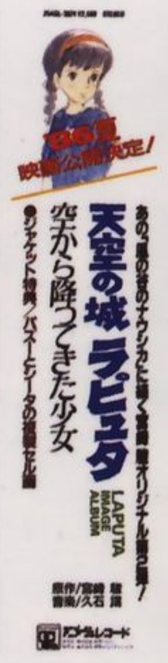
小説　天空の城ラピュタ（前編）	390円	4-19-669556-6	徳間書店
小説　天空の城ラピュタ（後編）	390円	4-19-669557-4	徳間書店

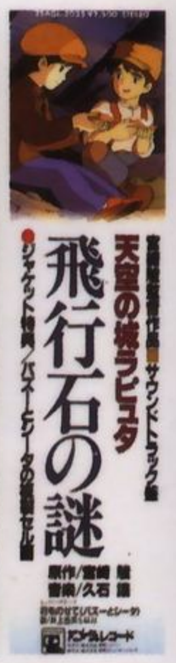
●アニメ絵本「天空の城ラピュタ」　1550円　4-9-70366-4　徳間書店
●「天空の城ラピュタ」大百科　600円　ケイブン社
●やさしいエレクトーン　ベスト・サウンド　1030円　ドレミ楽譜出版社
●おかあさんとこどものやさしい連弾曲集③天空の城ラピュタ　1030円　ドレミ楽譜出版社
●楽しいバイエル併用　ピアノ・ソロ・アルバム　1030円　ドレミ楽譜出版社
●やさしいこどもの器楽合奏　1030円　ドレミ音楽出版社
●金管五重奏／ブラス・ファンタジア　3000円　ドレミ音楽出版社
●天空の城ラピュタ　やさしいピアノ・ピース　520円　ヤマハミュージックメディア
●ブラスバンド「天空の城ラピュタ～君をのせて～」　4635円　東京音楽書院
●エレクトーン　サウンドトラック＆イメージソング　1545円　東京音楽書院
●ピアノ弾き語り　サウンドトラック＆イメージソング　1545円　東京音楽書院

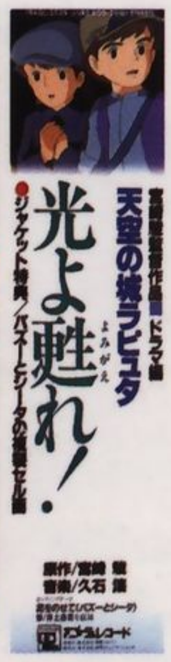
●「天空の城ラピュタ」イメージアルバム
ＬＰ（廃盤）2348円／ＴＡＰＥ　2359円／ＣＤ　3008円　（以上'86.5.25発売）
●「天空の城ラピュタ」シンフォニー
ＬＰ（廃盤）2800円／ＴＡＰＥ　2637円（以上'86.12.21発売）／ＣＤ（'87.1.25 発売）3008円
●「天空の城ラピュタ」サウンドトラック
ＬＰ（廃盤）2348円／ＴＡＰＥ　2359円（以上'86.8.15発売）／ＣＤ（'86.9.25発売）3008円
●「天空の城ラピュタ」ドラマ編
ＬＰ（廃盤）3800円／ＴＡＰＥ　3584円（以上'86.8.25発売）／ＣＤ（'89.2.25発売）4511円
●「天空の城ラピュタ」イメージソング
ＳＣＤ'88.3.25発売　937円
●「天空の城ラピュタ」イメージソング
ＳＰ'86.5.25発売　700円
●「天空の城ラピュタ」ハイテックシリーズ
ＴＡＰＥ　2600円／ＣＤ　3000円（以上'89.11.25発売）
以上、発売は徳間ジャパンコミュニケーションズ。出版物、音盤とも価格は税込定価です

「天空の城ラピュタ」音盤／ＶＣ＆ＬＤ

(上左) シンフォニー（ＣＤ）／(上中) サウンド・トラック（ＣＤ）／(上右) ドラマ編（ＣＤ）
(左) ハイテックシリーズ（ＣＤ）／(中) イメージ・アルバム（ＣＤ）／(右) イメージ・ソング（ＳＰ）







(上左) イメージ・アルバム（ＬＰ）／(上中) シンフォニー（ＬＰ）／(上右) サウンド・トラック（ＬＰ）／(左) ドラマ編（ＬＰ）
＊以上のＬＰについては現在全て廃盤になっており入手できません

「天空の城ラピュタ」ＬＤ（上）とビデオ（右）

「天空の城ラピュタ」宣伝計画原案表紙

「天空の城ラピュタ」制作／宣伝資料

解説・原口正宏

LAPUTA

スタジオジブリの発足と「天空の城ラピュタ」の製作

ご挨拶

向暑のみぎり　貴社にはますます御清栄のことと存じます。
さて、小社ではこのたび、将来の映像事業の一助とすべく、株式会社スタジオ・ジブリを発足、左記のとおり役員選出と相成りました。
第一弾の映像ソフトとして宮崎駿氏原作、高畑勲・原徹氏プロデュースの劇場用アニメーション「天空の城ラピュタ」を企画準備中でございますが、正式決定の際は改めてご案内する所存でございます。
つきましては、小社同様、関係各位の御指導、御後援をいただきたく、右御通知かたがたご挨拶申し上げます。
なお、役員に株式会社トップクラフト代表取締役原徹氏をお迎えいたしましたので、旧来同様の御愛顧をお願い申し上げます。

敬具

昭和六十年七月吉日

各位

株式会社　徳間書店
代表取締役社長　徳間康快

株式会社スタジオジブリ発足の挨拶状

アニメーションの新しい風 スタジオジブリの誕生

'84年夏、「風の谷のナウシカ」が予想を上回る大ヒットをおさめたことにより、徳間書店は劇場用アニメ第２作の企画を真剣に検討し始めた。「アニメージュ」編集部の尾形英夫、鈴木敏夫、亀山修ら「ナウシカ」以来のスタッフは、宮崎駿の意見を聞きながら徐々に次回作の企画を煮詰めていったが、その間、九州・柳川を舞台とし、高畑勲監督作品として決まりかけた青春物の企画が柳川暗渠事件に材をとった記録映画に姿を変えるなど、意外ななりゆきもあった。

一方、次回作を具体化させるにあたり、もう一つ解決しなければならない課題も待ち受けていた。それは、制作現場をどうするか、ということである。「ナウシカ」の時のトップクラフト同様、今回もどこかのスタジオに制作管理を委託することも可能だったが、宮崎駿はもちろん、前作でプロデューサーを務めた高畑もまた、継続的に作品制作をしていける安定した現場の存在を欲していた。

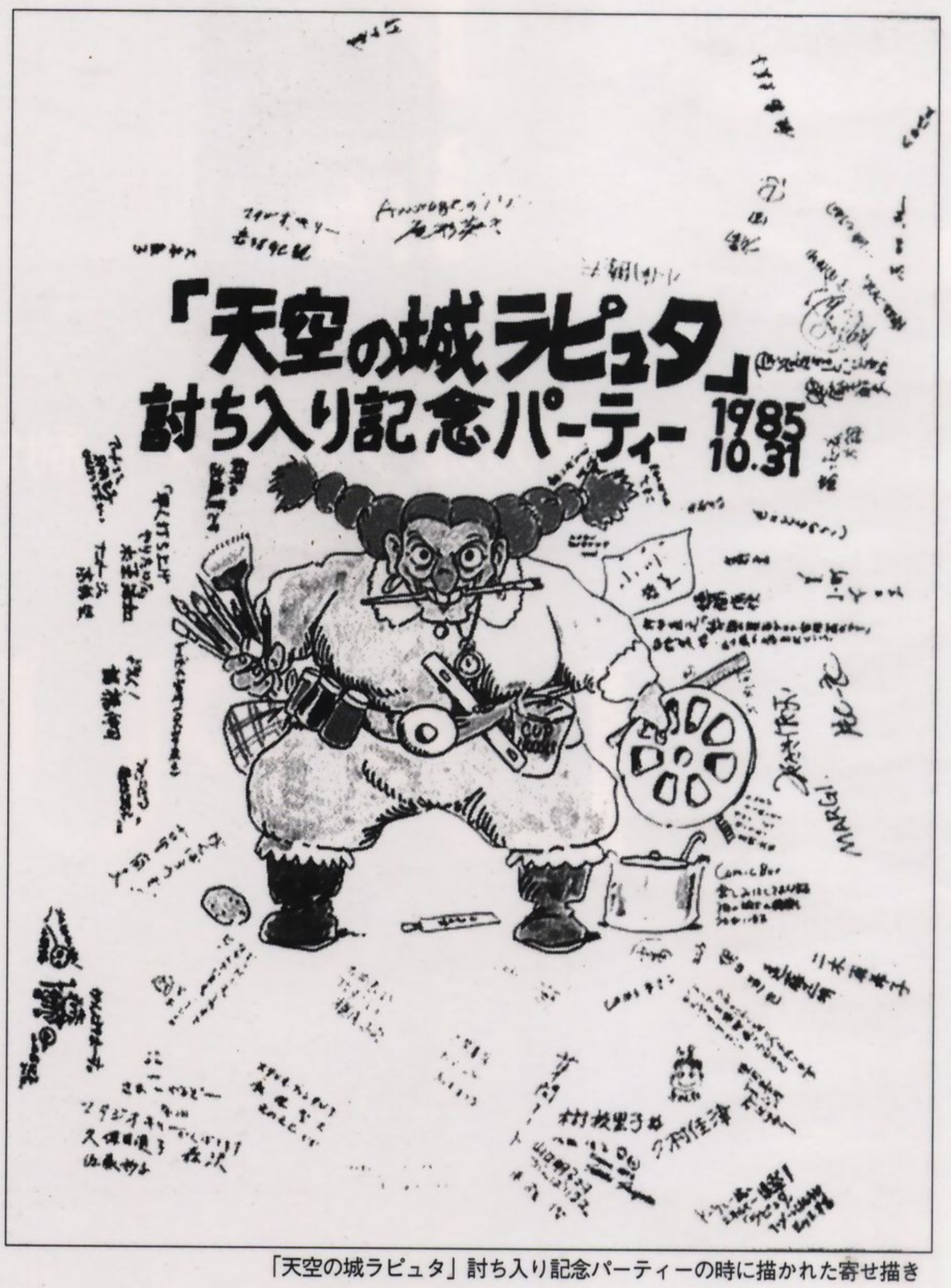
宮崎の希望で、窓が大きくワンフロアーで、環状８号線の外側に位置するスタジオ用の貸ビルを探すことになり、名前もサハラ砂漠に吹く熱風から“ジブリ”と決まった。徳間書店の徳間康快社長が代表取締役を務める形で６月には会社登記も無事終了。だが、肝心のスタジオが存在せず、作るべき作品も決まっていない状態だった。スタジオジブリが現実化するにはまだ１年の時が必要であった。

「となりのトトロ」「もののけ姫」「ゲド戦記」や戦国物などいくつもの作品企画を経た後、宮崎によって「ラピュタ」の最初の企画原案が提出されたのは'84年も押し詰った12月のことである。「ナウシカ」初日の舞台挨拶で見かけた観客層に小学生が多かったことから、宮崎の心中には、子供の観客層を置き去りにしていくことへの自己反省の気持ちが生まれていたという。また、「ナウシカ」で追求した自然と人間との関わりあいのテーマが、高畑監督の「柳川堀割物語」に誠実に受け継がれているという安心感もあった。ここで今一度、自身の最も得意とする古典的冒険活劇の世界に没頭してみたい、という思いが強烈にわき上がっていたのだ。

右頁に紹介したのは、その時の宮崎直筆の企画原案である。初期案ではタイトルが「少年パズー　飛行石の謎」などのように主人公の名前を前面に押し出したものであったこと、当初は上映時間が90分に予定されていたことなど、今見ると大変興味深い。また、この時のストーリー案ではヒーローとヒロイン、空中帝国の王たらんとする悪役、空中帝国ラピュタ、飛行石の４つの要素が設定されているのみだった。超科学が生んだロボットやラピュタを狙う軍首脳部、空中海賊ドーラ一家など実際の作品で魅力的な存在となるキャラクターたちは'85年２月に書かれた第二稿で初めて登場している。'85年５月18日からの２週間、宮崎監督はイギリスのウェールズ地方を訪れ、炭鉱、城、博物館などのロケハンを行った。この旅行の経験はパズーの住むスラッグ渓谷の景観など、映画中の舞台作りに大きく生かされることとなった。

ちょうど同じ頃、原徹と高畑勲、鈴木敏夫は宮崎のかねてからの希望通り、中央線沿線の吉祥寺駅近くに理想的なワンフロアーのテナントを見つけ出していた。新築なったばかりの４階建てのビル（第２井野ビル）の２階で、広さは76.6坪、エレベーター付きという快適さだった。スクリーンの中の天空の城が次第に具体的な形を整えていくのと並行して、スタジオジブリという地上の城もまた、ついに現実のものとして歩み始めたのだ。

６月15日、ジブリのスタジオ開きが行われ、２日後の17日には宮崎監督がスタジオ入り。以後、野崎俊郎美術監督（７月18日）、丹内司作画監督（８月５日）、金田伊功原画頭（８月16日）、山本二三美術監督（９月６日）とメインスタッフが続々と結集、「ラピュタ」の制作作業は日に日に本格化していった。



「天空の城ラピュタ」討ち入り記念パーティーの時に描かれた寄せ描き

「天空の城ラピュタ」企画原案 1984年12月7日

企画原案

○題名（仮題） 少年パズー・飛行石の謎
あるいは 空中城の虜
あるいは 空とぶ宝島
あるいは 飛行帝国

○ 90分 劇場用カラー ヴィスタヴィジョン アニメーション作品。

○ ステレオ サウンド

○ 企画意図

風の谷のナウシカが 高年令層を対象とした作品なら、パズーは 小学生を対象の中心とした映画である。

風の谷のナウシカが 清冽で繊細な作品を目指したとすれば、パズーは 愉快な血わき肉おどる古典的な活劇を目指している。

パズーの目指すものは、若い観客達が まず心をほぐし 楽しみ よろこぶ映画である。笑いと涙、真情あふれる素直な心、現在 もっともクサイとされるもの、しかし実は観客達が自分自身気づいていなくても もっとも望んでいる 心

2

のふれあい、相手への献身、友情、自分の信ずるものへ ひたむきに進んでいく少年の理想を てらわずに しかも 今日の観客に通じる言葉で語ることである。

現今の多くのアニメーションが、ドラえもんをのぞき 劇画を基盤とするならば、パズーは マンガ映画の復活を目指している。小学校の四年（脳細胞の数が大人と同じになる年令）を中心にすえる事で 幼児の観客層を呼びおこし、対象年令を広くする。アニメファン数十万は 必ず観てくれるので、彼等の嗜好を気にする必要はない。むしろ多くの潜在観客は 心を幼くして解放してくれる映画を望んでいる。

多数の作品が企画されながら 対象年令が次第に上っていく傾向は アニメーションの将来につながらない。マイナーな趣味の中にアニメーションを分差し 多様化の中で 行方不明にしてはいけない。アニメーションは まずもって子供のものであり、真に子供のためのものは 大人の観賞に充分たえるものなのである。

パズーは 本来の源にアニメーションを とりもどす企画である。

3

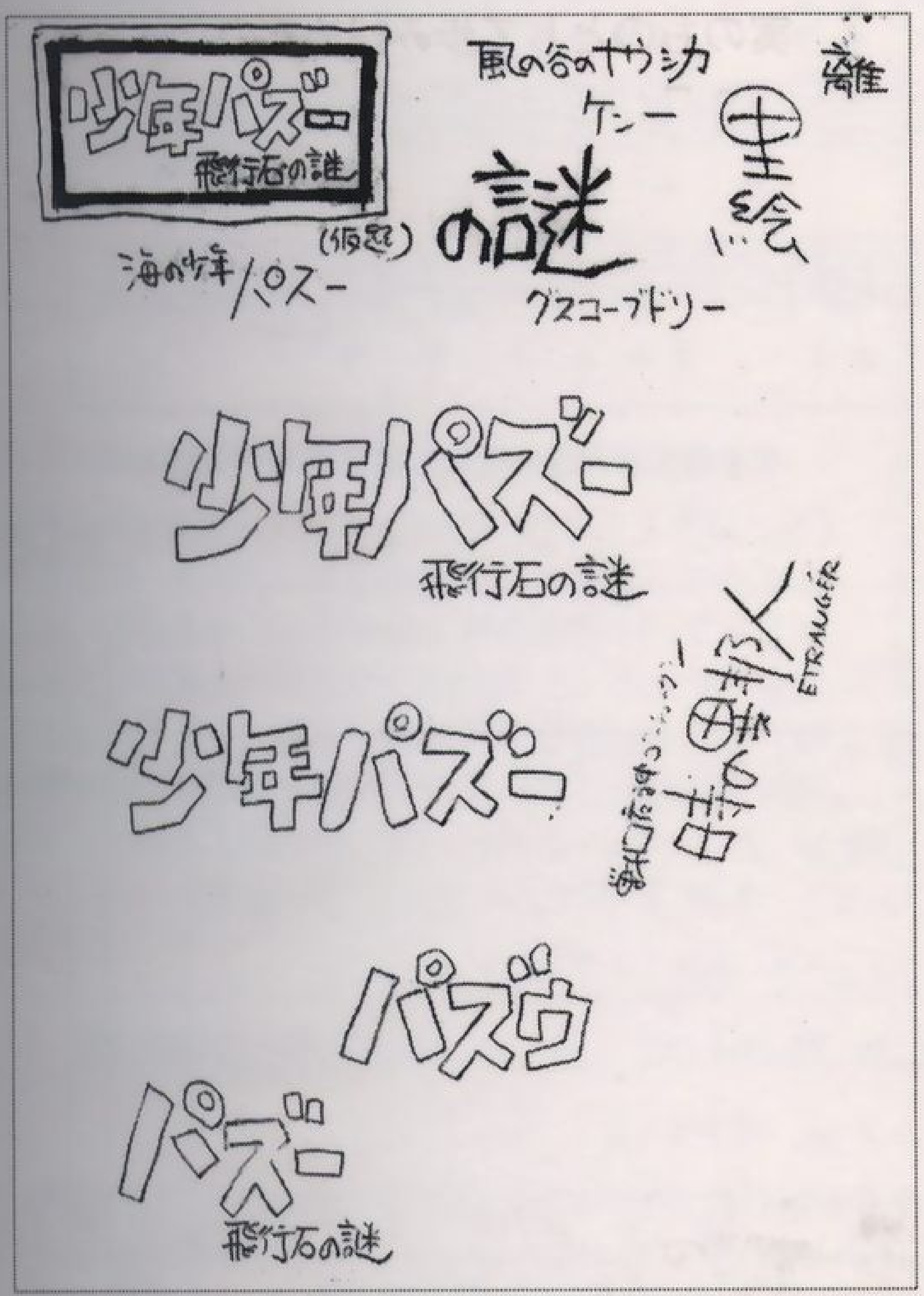
あらすじ

ガリバー旅行記 第3部に描かれた 空中の浮島ラピュタ、空中を自在に移動し かつて地上の国々に君臨したラピュタ帝国の一部が、帝国滅亡後も 空中を漂いつづけていた。その無人となった巨大壮麗な宮殿には、地上の国々より富んだ 数多くの財宝が 眠っているという。

はるか雲の峰の彼方、いずことも知れず漂う空中王宮のありかを示す 飛行石のカケラが 地上に伝えられていた。飛行石とは ラピュタ帝国を空中に支え、空とぶ船を動かした強力な力を秘めた鉱石である。

飛行石を手に入れ、空中帝国の主となって世界に君臨する野望を むき出しにした男。その男に狙われる古いラピュタの王族の血をひく少女。かくされた飛行石のありかをめぐる争いに まき込まれた 発明家を夢見る見習機械工の少年。

少年と少女は 冒険の中で出会い、心をかよわせ 助け合っていく。二人がラピュタの宮殿の奥深く見出した真の宝とは 何だったのか……。少年と少女との愛と友情と連帯に、飛行石をめぐる活劇と ラピュタ空中宮への旅をたて糸に、波瀾万丈の物語は展開される。



4

○物語の舞台

機械がまだ機械の楽しさをもつ時代、科学が必ずしも人間を不幸にするとは 決まっていなかった頃、何処かは判らない国、一寸西洋風だが 具体的な国、民族ではなく、そこでは まだ人間が世界の主人公であり、人々の運命は 自分によって変えもできるし、切り拓く事のできるものと信じられる舞台。

平和で豊かな土地、農夫は収穫をよろこび、職工は腕を誇り、商人は品物を大切にしている。田園と町は争わず おだやかで均衡を保っている。人は自分の生き方を自分にまかされ、食えもするが 働き合うべくあり、収穫もあるが ひでりも出たりする。そして善良な人々と共に、悪人もちゃんと悪人らしい顔つきで生きている世界。

旅芸人たちは、想像力を駆使して 架空の世界とはいえ 存在のある世界をつくりあげる。

この世界に登場する機械達は、大量生産の工場製品ではなく、手づくりのあたたかさを持っている。電灯はなく ランプやガス灯であり、水道のかわりに 豊かな水をあふれさす泉や井戸があり、乗物達は 風がわりな手づくりの発明品ぞろいである。主人公の少年パズーが乗るオーニ

5

ソプター（はばたき機）もそのひとつで、ナウシカのメーヴェと比すべき重要なキャラクターになる。悪役の使う乗物や武器、アジトも すべて独特な発明品揃い。それらの生み出すハーモニーが、舞台設定と共に この作品の世界を楽しくするはずだ。

1984.12.7.

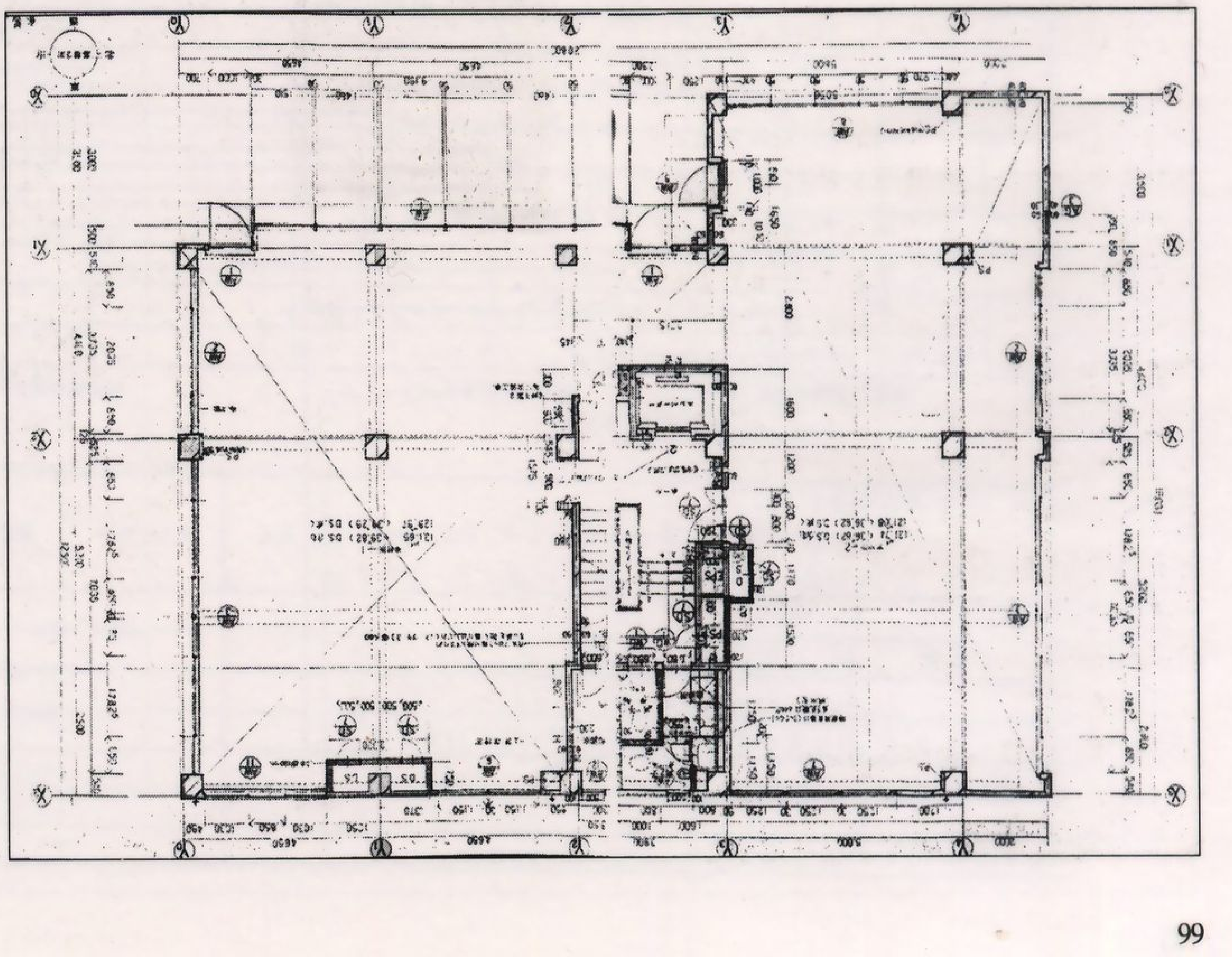
12才（6年）

企画 二馬力・宮崎駿

←タイトルがまだ決まっていなかった頃に描かれたロゴ案

この第2井野ビルは、スタジオジブリ初代社屋として'85年6月から'92年7月まで使用された。エレベーターを囲むようにコの字型に設計されたワンフロアーで、制作、作画、仕上げ、美術など各部署に区分けして利用されていた。1階は静かな佇まいの珈琲店で、ジブリスタッフの憩いの場でもあった

スタジオジブリが最初に居を構えた
第2井野ビルの平面見取図



「天空の城ラピュタ」主題歌・BGMイメージ

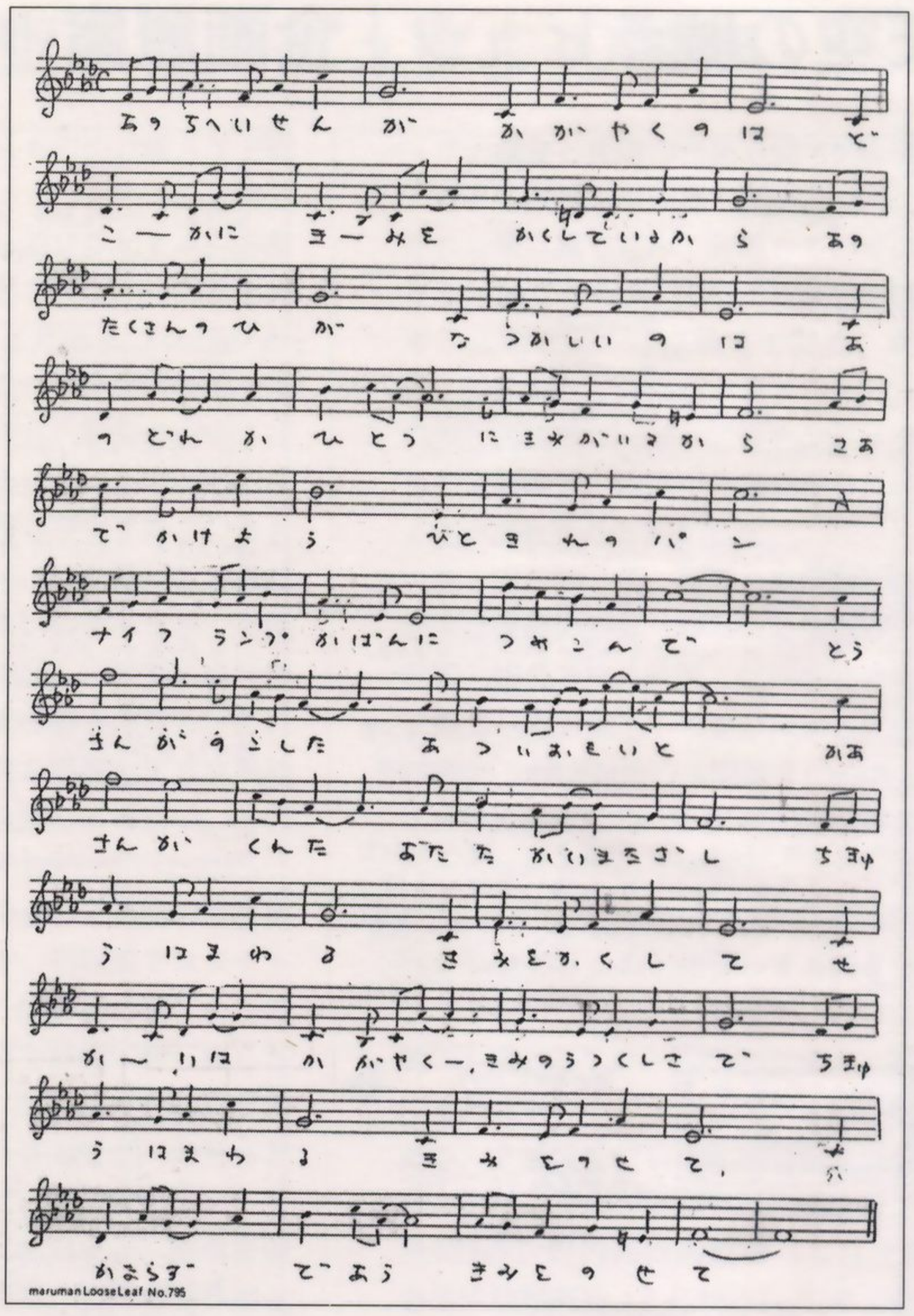
新しい音楽のイメージを築いた「ラピュタ」

音楽は「ナウシカ」と同じく久石譲が担当。スコットランド系音楽に近いメロディー・ラインを持つ久石にとって、本作はかなり肌の合った題材だったという。上段左は宮崎監督が書いた主題歌歌詞第一案。上段右は高畑プロデューサーがイメージアルバム中の一曲「パズーとシータ」を採譜し、前述の歌詞を当てはめてみた試案。下段は宮崎監督による「ラピュタ」のテーマ別BGMイメージ。

地平線が かがやくのは 君をかくしているから
あの沈む夕陽が なつかしいのは
どんなひとつに君がいるから

さあ出かけよう
カバンに パンとナイフと ラッパを入れて
父さんが ~~のこした~~ のこした あつい想いと
母さんが ~~のこした~~ これを あたたかい眼ざしと

君をかくしているので 世界はとてもふしぎ
君が美しいので 世界はかがやいている



日本音楽著作権協会（出）許諾第9572208-602号

樹　壮大なひろがり、生命の樹
はるかな時間、陽光。

天空の城　かがやく雲の峰のかなた、あこがれ
失われた楽園、よこしまなものと美しいものをふくんで 清神秘

竜の巣　ほほを凍らす烈風、ようやくのぼった朝陽
の中でめざうつ暗い雲の海、ひときわ高く
そびえる巨大な雲の塔、でき立ての宇宙

ゴリアの谷
なつかしい人々、忘れられぬ面影、石をかじる
な谷々からたちのぼる白い煙。
たそがれの小径を行けば、牧草の花々
やさしい匂をした ヤク達のよびかう声、
くれないに染った頭上の雲から 今光が
きえていく。 遠くで誰かが笛をあつめ
牧笛をならしている。

パズとシータ　金で海をみおろす展望の上、人々はまだ眠っている
今、世界にいるのは シータとパズだけ
朝陽が雲をはらい シータの人さしゆびから
出発の歌が流れはじめる

テテスの雲塔（ゴリアテ）
みたこい迷路、おびえと不信でよろった鋼鉄
の怪物、不吉な力、皇帝で固さむくうつぼの
暗い眼。

シータ　空から眼の中へまい降りて来たひと、
軽やか、とってもやさしい。かぐやこそしないひと
長いおさげが 火の中ではげしくはねて

空の海賊（ムーラ）
情熱と誇り、食欲と殺戮、
あふれるほどの愛と憎しみ、
はるめく旗は 生き抜いたからの。今生きなければ
いつ生きるのだ。子供達あなたのあとにつづき
生きるよろこびを おしえてやろう

フラッタ
銀バエのように群がり、
銀バエのように逃げ、
銀バエのようにまいもど、
流れる汗、村の居酒、雲さかすめて
次の星へ まっすぐつっぱしれ
負のつづくかぎり、羽根をうらふれ、
流れる風は 血のさわぎ、
エンジンの唸声は 心の叫びだ。

鉱夫
今日 ぶっぱなしたとしても、明日は なんとか
なるかもしれんじゃないか
つるはしは重くても 俺の腕は もっと太いさ、
石はかたいが 俺のゲンコは もっとかたいさ、
いつかいつの海さこあれば、今は夫婦、
オイ、手にのりけをやっ、オレがおごるぜ、
この店のビールは とびきりなんだ。

飛行石
生命の源、本々に力をあたえる 上ばかり力、
井戸の底にうつる夜の星のまたたき、
次元の果、星雲、宇宙のひみつを秘めた
小さな結晶。

BGMを作曲する際に書かれたイメージ・メモ

「天空の城ラピュタ」のスタッフメンバー表

制作も終盤にさしかかった'86年4月ごろのメンバー表。それぞれがスタジオ入りした日付が名前の左に記されている。「ナウシカ」制作時の原画メンバーからの移行組は約3分の1。代わりに篠原征子、二木真希子、遠藤正明、友永和秀、山本二三など日本アニメーション、テレコム時代の知己が数多く原画や美術、背景に参加、宮崎作品ではおなじみの顔ぶれが再結集した感がある。もっとも、今だからこそ言えるが、その中のかなりのスタッフはすでに「ナウシカ」のころから参入していたという。また、大塚伸治、近藤勝也など後のジブリ作品の中心的存在となるホープもこの作品で初参入している

天空の城 ラピュタ スタッフメンバー表

昭和61年 4月2日

企画・製作
徳間書店

プロデューサー
高畑 勲

脚本 演出 設定
宮崎 駿

音楽 作曲
久石 譲

作画監督
9/1 丹内 司
作画監督補佐
11/25 大谷 敦子

演出助手
7/15 飯田つとむ
1/4 木村 哲

原画 原画頭 8/18 金田 伊功
11/13 桜井 美智代
9/7 二木真希子
9/7 篠原 征子
10/1 賀川 愛
10/7 森友 典子
9/30 小林 一幸
9/2 福田 忠
10/7 河口 俊夫
9/2 川崎 博嗣
3/6 鍋島 修
9/7 遠藤 正明
9/17 大塚伸治
10/7 高坂 希太郎
12/2 名倉 靖博
11/1 近藤勝也
4/1 友永 和秀

動画チェッカー
10/1 尾沢 直志
10/21 立木 康子

動画
10/15 小林研二
10/21 宮本英子
11/1 平田英一郎
11/1 本持貴
11/5 須貝美佳
11/5 中野恭子
11/8 高峰由枝
11/15 諸橋伸司
11/18 服部圭一郎
3/18 長井和久
11/21 吉野高夫
1/10 山川浩臣
1/21 前田真宏
1/23 村田俊治
3/3 新屋真智子

美術監督
7/17 野崎 俊朗
9/9 山本 二三

背景
10/19 小関 睦夫
10/21 飯島 久美子
10/21 太田 清美
10/21 木下 和宏
10/18 吉崎 正樹
10/19 久村 佳津

制作デスク
7/2 押切 直之

制作進行
10/21 木原 浩和
3/1 原 俊嗣
4/3 熱海 正志
6/1 古里 尚丈

制作事務
11/1 武藤 薫

色彩設定
10/18 保田 道世

仕上検査
1/4 水間 千春
11/1 長嶺浩美
12/21 荻原 穂美
2/21 小川典子

特殊効果
12/3 阿部 郷

特効助手
1/10 寺岡伸治

ハーモニー処理
11/21 高屋 法子

撮影監督
高橋 宏固

撮影プロダクション
高橋プロダクション

現像所
イマジカ

編集

音響監督
斯波重治

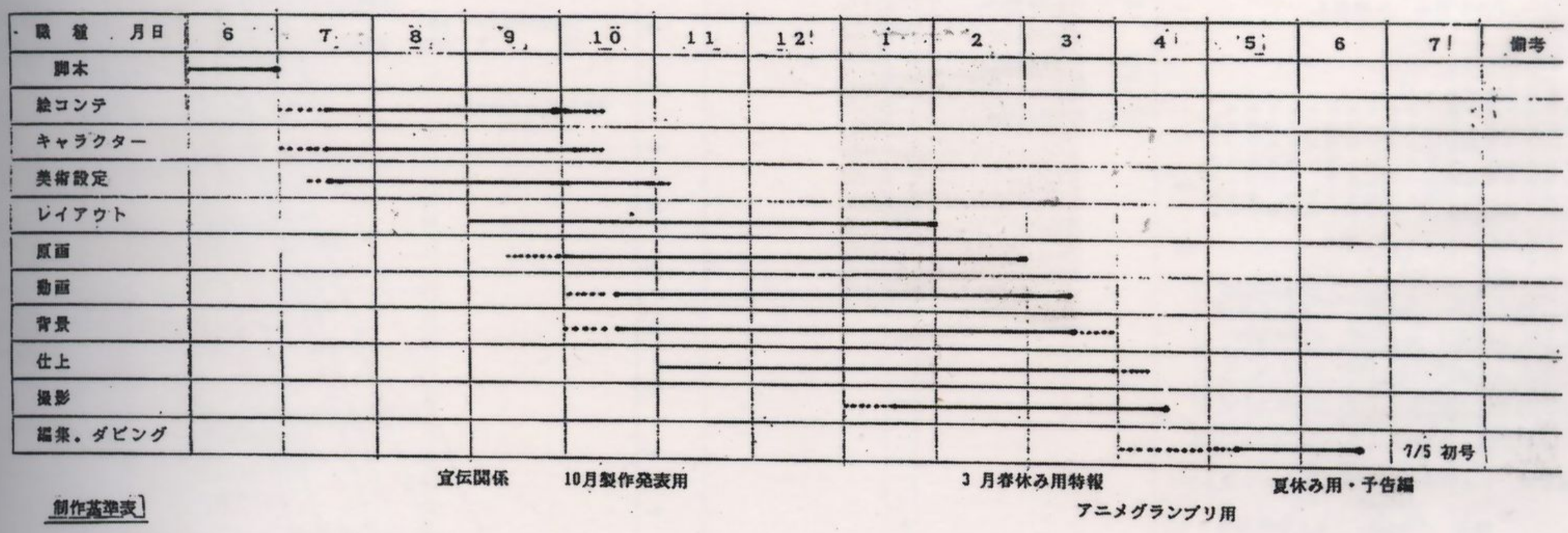
音響効果
E&M
プランニングセンター

音響プロダクション
オムニバス
プロモーション

(下)プロダクション・スケジュール

「ナウシカ」が3月公開だったのに対して「ラピュタ」は8月公開。ただし、43頁のグラフと比較してみると判るが、制作スケジュールは2か月分後ろへずらされているだけである。これは、本作が「ナウシカ」よりも作画枚数が多く、作業の遅れが予想されること、初号試写が約1か月早く設定されていることに対する安全策だったと考えられる

天空の城ラピュタ プロダクションスケジュール



制作基準表

項目 職種	全作業量	作業日数	一日当作業量	一日一人当	人員	備考
レイアウト	1700カット					
原画	1700カット					
動画	65000 枚					
背景	1700カット					
トレース	65000 枚					
彩色	70000 枚					
撮影	2310カット					

~60.8.28~

天空の城ラピュタ。製作経過報告書　NO．2

9月作画開始を目指して、8月はその準備に集中した。絵コンテ、キャラクター、美術設定等のクリエイティブな面とともに、スタッフ確保とその参加確認に終始した。尚、スタッフの労働条件があり、別紙、予算の試算をする。

1．絵コンテ－－－宮崎 駿

全体をA、B、C、D、パートに分けて、そのAパート、401カット上り。9月初めより作画開始する準備完了する。
9月中　Bパート完成予定
10月中　Cパート完成予定
11月中　Dパート完成予定

2．美術－－－野崎 俊郎

6シーンの設定ボード完成
a，夜の空　b、夜の鉱山町　4タイプ
尚、山本氏の9月参加により、全体の担当シーンを2分して行うことになる。

3．キャラクター －－丹内 司

8/5 より参加して、メインキャラクター、サブキャラクター設計図作成中．メインキャラ　13体、その他設定含めて16枚のキャラ表完成、

4．フラップターテスト作画 －－－ 金田 伊功

フラップターの飛行のテストを6パターン完成

日報より

7/22 シナリオ準備稿 200部上り
7/22 撮影監督、高橋氏、撮影依頼する．
7/31 熊田木工より動画机 5台購入
8/2 タップ穴開け機購入
8/5 丹内氏 参加　動画机 5台購入（計 14 台）
8/7 ホテルオークラにて、徳間社長、山下専務、尾形取締役、宮崎、高畑、原、会合する．
8/15 金田氏 参加
8/21 片山課助 参加
8/24 動画机 5台購入（計 19 台）
8/30 サンワ商事 流し場工事する．

製作経過報告書No. 2

天空の城ラピュタ・製作経過報告書　NO．5
昭和60年11月1日～11月30日

1．絵コンテ　宮崎駿

絵コンテ上り1107カット、区分けはA、B、C、Dパートに戻す。コンテ上りは約100カットで原画管理、レイアウト、原画チェックの作業も加わり、Cパート上りは12月初旬目標，Dパートは年内上り困難だが、休日自宅作業などで努力中。

2．レイアウト、原画

パート＼摘要	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
レイアウト	876 カット	518 カット	59 %	51.5 %	30.5 %
原画	658 カット	290 カット	44 %	38 %	17 %

上表のように、遅れがめだつが、レイアウト，原画スタッフは2名（名倉12月2日、鍋島1月5日参加）を除いて15名が参加，現状17名でこの作品を消化していく予定であるが実情になり，レイアウト担当、原画担当と1人でなく区分けしてやる方法など能率アップの為今後検討していく。

3．動画

パート＼摘要	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
動画	18,840 枚	3644 枚	19 %	29 %	5.6 %

社内動画を14名予定のところ、15名参加。
他に外注動画プロは（オープロ、6名予定　草間アート、3名　動画工房，4～5名　スタジオトト、2名
スタジオビバリ，2名　個人外注，3名）
合計動画員　34～35名で、人数的にはスタッフ確保できた訳であり，原画上りさえたまればフル稼動していくことができる。

4．美術，背景

パート＼摘要	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
背景	336 カット	7 カット（他 未チェック190カット）	2 %（56 %）	19.7 %	0.4 %（未チェック 17 %）

ハーモニー担当高屋法子が11月21日参加，全員で揃った。
最初の月、未チェック上り190カットはまあまあの滑りだしであり12月より美術監督によるチェックをはじめる。

尚、上記の予定は7月18日作成のスケジュールにのっとたものであり、0号上り7月5日を変更することなく、再度スケジュールを作成し直し致します。

5．ジブリ社内人員数（60．11．30現在）

プロデューサー、1名　演出、2名　作画、30名　美術背景、9名　仕上、2名　制作、5名
合計50名（未参加者 7名）

6．正月番宣に関して

10月31日制作発表に、正月番宣の話がありましたが一応（年内上りフイルムは無し）という事にして、スタッフとしてはどれだけ番宣に値するものができるのか、又作品イメージを数シーンでもフイルム上りで確認したいとやってきました。その結果下記の見通しがつきました。
絵コンテは別途参照

全カット数9カット：160、385、651、656、657、658、659、660、661

原画、終了
動画、2カット残
背景、終了
仕上、作業中
撮影、未着手

―― ということで、12月中頃にはアップしますので、関係者各位に試写、正月番宣等に間に合うなら（事前にメジャーと話合うが），実現致したいと考えています。この件、今後の推移の過程もあるので、担当者間で話合って解決していきたいと思います。

尚、スタジオジブリの年末年始の休は12月30日仕事納め，1月4日仕事始めに決定しました。

以上

製作経過報告書No. 5

天空の城ラピュタ．制作経過報告書　NO．4

1、絵コンテ　宮崎 駿
Aパートに引き続きBパート，清書終了、合計 1002カット．絵コンテの区分けは当初 A，B，C，D と4 パートに分ける予定がストーリ展開等からA，B，C，の3 パート及びオープニング、エンデングとなる。1002カット中、633 カット打ち合わせ済，残約700 カット？

2、作画
10月に入り、丹内作監以下 14 名のレイアウト、原画スタッフが参加、全体の37パーセントの633 カットを打ち合わせ済、レイアウト 440カット上り、全体に対して25% 消化、但し予定に対して、進行率約70%,原画123 カット上り、全体に対し7%上り、予定に対し進行率約40%,原画は遅れぎみであり、早く作品慣れして能率向上に努める。2 名程未参加。遅れに対しては今後スタッフの強化が必要であるかどうか推移を見て検討する予定。
動画に関しては社内13～15名ほど採用する予定，10月は，2 名のみで11月より本格化する，外注で協力してくれるプロダクションはオープロ、動画工房、草間プロ，アクト、ファンタジア等．

3 美術 背景
10月20日より予定の背景 6名が参加　実績が出るのは11月にはいってからである。

4 仕上　保田 色指定 進行中。

その他
10月31日、東急インにて、徳間社長，山下専務　外　約100 名、打ち入りパーテ行う。
また10月末現在，社内人員，演出 3，制作 5，作画 20 ，背景 8，仕上 1，合計 37 名であります。
付 資料　スタッフメバー表、原画個人別集計表、スケジュールグラフ表，尚　経理の計算書は8 月分，10月20日提出済，10月分は11月20日以降の予定。

以上

製作経過報告書No. 4

天空の城ラピュタ・製作経過報告書　No．7
（昭和61年 1月 1日～ 1月31日）

昨年9月より、少数で作画を開始したラピュタはスケジュール上、折返し点を通過しこれより更新切りに向けて、全パートが稼動し本格的な体勢となる。1月よりスケジュールに沿って予定作業量を変更して、その消化に勤める。

1．絵コンテ
最終パートであるDパートの1360カット清書上り、1600カットにとどめたいが越えるかもしれない。長さも編集後120分内にとどめるように努力中であり、2月中には絵コンテについては完成予定。

2．レイアウト・原画

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
レイアウト	973 cut	998 cut	102.5 %	60.8 %	62.3 %
原画	698 cut	568 cut	81.3 %	43.6 %	35.5 %

レイアウトは予定通り消化、原画が遅れぎみであるが、2月中には各原画に全枚数を配分しノルマとして消化すべき量が明確になる。

3．動画

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
動画	21,370 cut	16462 cut	77 %	32.8 %	25.3 %

1カット当り38．7枚でこのままでいくと、総枚数は約63000 枚になるであろう。個人外注を拡大して、予定量を消化していく。

4．仕上

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
仕上	13,380 cut	3491 cut	26 %	20.5 %	5 %

当月より仕上作業開始したが、約300色の色数のため外注先のプロダクションの絵の具の準備が十分にできず本格化するのは2月よりとなる。

5．美術背景

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
美術	745 cut	230 / (906) cut	30.8 / (94.7) %	46.5 %	14.3 / (44.1) %

下段（美監未チェックを含む）
ほぼ予定量を消化、但し美術監督のチェック済は230カットである。2月より撮影に入るのでチェックが要となる。

6．撮影
2月1日高橋プロダクションと打ち合わせ後、撮影開始する予定。前述のように仕上げ上り、撮影チェックの揃れが十分ではないが、最終段階の撮影が入ることによってラッシュが見られ全パートへの刺激となり弾みとなる。

7．宣伝関係
1月27日、電通にて各関係者の参加による第1回の会議を行う。制作サイドとしては色紙、春とアニメグランプリ用の番宣の作業を考慮して、今後の作業を運ぶ予定。

8．製作費関係
現状、各パート予算内で進行中、提出済の試算表、参照。

9．社内従業員数
プロデューサー：1名
演出：3名
作画：33名
美術背景：9名
仕上：4名
特効：2名
制作：5名　計57名

製作経過報告書No. 7

製作経過報告書No.2、4、5、7、8、9、11

「天空の城ラピュタ」の制作経過報告書は当時制作デスクを担当していた押切直之によって月１回のペースで作成された。ここでは現存する７か月分を掲載する。

「天空の城ラピュタ」製作経過

天空の城ラピュタ　1985・11・30

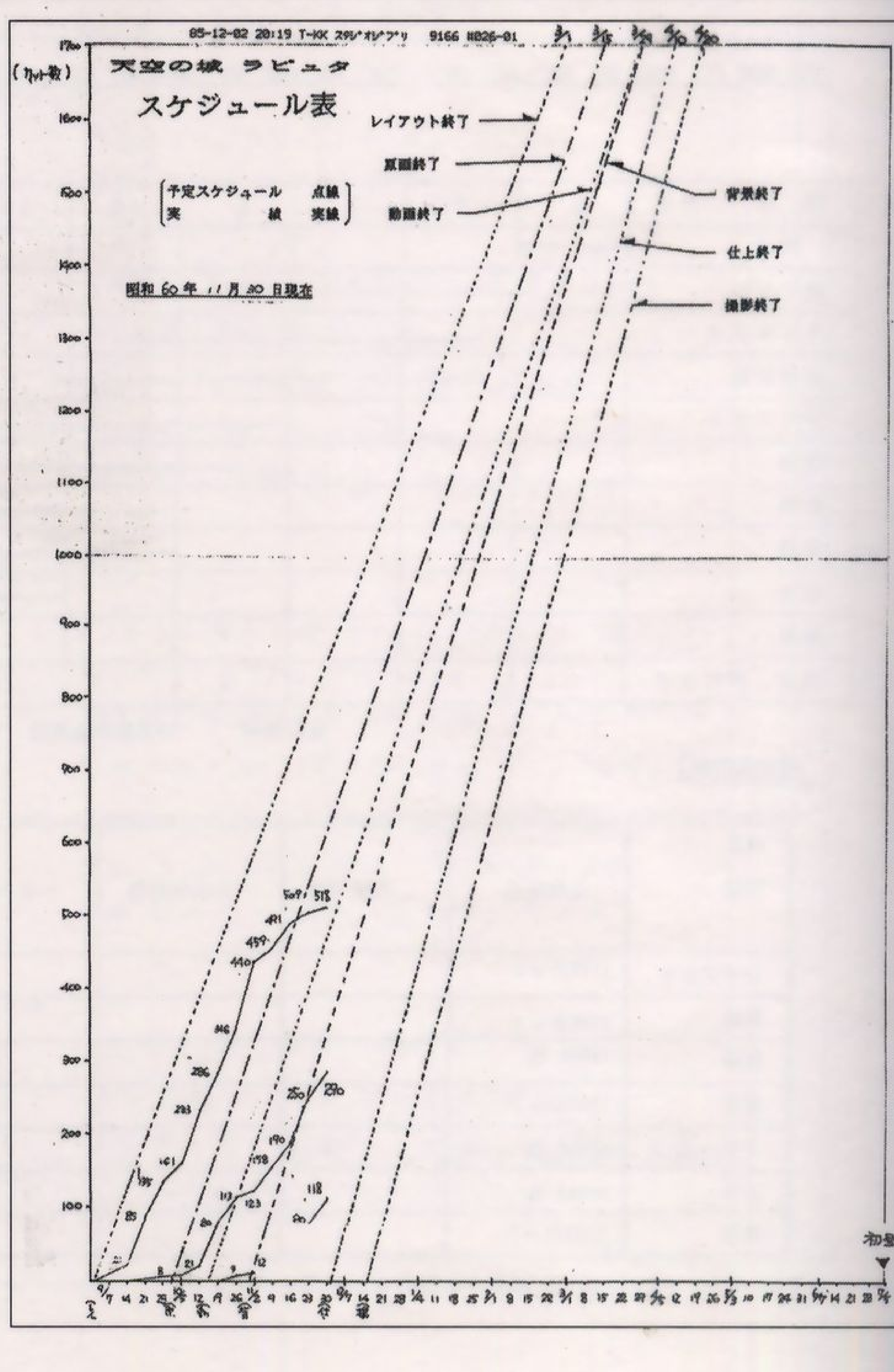
『スケジュール報告』

毎日遅くまでご苦労様です。
今年も12月となり後1ケ月となりましたので、ここで現状の予定とデータをご報告して実績を凝視して、ここで奮起して来年に期待できるデータを12月に出して、年を越したく思いますのでよろしく奮闘努力をお願いいたします。（ラピュタの難しさは十二分にわかっておりますが、そろそろ作品慣れ、雰囲気慣れ、いなおり慣れそして頑張りましょう！！）

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
レイアウト	876 カット	518 カット	59 %	51.5 %	30.5 %
原画	658 カット	290 カット	44 %	38 %	17 %
動画	18840 枚	3644 枚	19 %	29 %	5.6 %
背景	336 カット	7 カット	2 %	19.7 %	0.4 %

12月月間目標、レイアウト・原画20カット以上！！
（一人当作業量）
動画（一人当作業量）　450枚以上！！
背景（一人当作業量）　35カット以上！！
スタッフの皆様、各位

上段中央の制作経過報告書No.5と同時期に作成された資料。11月の時点でレイアウト、原画が予定の半分、背景に至っては予定の50分の１しか上がっておらず、作業の過酷さが窺い知れる



左のスケジュール報告書の作業実績をグラフにまとめたもの。「ナウシカ」の時の進行グラフ(43頁)と比較すると、同時期における作業達成率が悪化しているのが分かる

天空の城ラピュタ・製作経過報告書　No. 8

（昭和61年2月1日〜2月28日）

7月5日封切から逆算して、約1ヶ月前オールラッシュの日を5月31日に決めて、日時の少ないオールラッシュの完成へ向けて、全スタッフが努力するように要請しました。
特に原画の消化量が上昇しさえすれば、他のパートは連動し得る状態であり絵コンテを終了した宮崎氏が、レイアウト・原画パートの牽引力となって3月より追い込みに臨みます。

1．絵コンテ

Dパート完成で、絵コンテ完了、総カット数1657カット。（カット番号は1643であるが、A・Bカット等を含める）但し、オープニング、エンディングは含みません。

オープニング、エンディングを除き、コンテ上は120分47秒12コマです。

	カット番号	タイム
Aパート	1〜401（403）	1648＋12ｺ
Bパート	402〜927（530）	2311＋12ｺ
Cパート	928〜1144（213）	1090＋12ｺ
Dパート	1145〜1643（511）	2197＋0
合計	1657カット	7247秒12ｺ

2．レイアウト・原画

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
レイアウト	1207 cut	1072 cut	88.8 ％	73.1 ％	64.9 ％
原画	986 cut	808 cut	81.9 ％	59.7 ％	48.9 ％

作画監督補佐に大谷敦子さんを起用。
コンテ終了後、各人に最終的な持ちカット数を配分する予定。これによりレイアウト・原画の責任枚数量があきらかになります。レイアウト・原画のよりは順当に進行した上りになりますが、次第に消化量は上昇してきています。遅れを挽回し5月下旬にまではアップしたい。

3．動画

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
動画	33,418 枚	24,903 枚	74.5 ％	52.2 ％	38.9 ％

原画の遅れが一つのネックになっていましたが、原画も上昇してきましたので、動画の消化体制を強化しなければなりません。最終的には週4000枚消化となりますので、外注スタッフを増強していく予定です。加えて、動画枚数が増加していく傾向があり、現在1カット当たり約40枚となっておりますので、現状のままでは66280枚となります。

4．仕上

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
仕上	27,180 枚	12,021 枚	44.2 ％	42.4 ％	18.7 ％

現在4ヶ所のスタジオにての作業を行っているが慣れないキャラクターや色合の多さから当初の予定より遅れているが3月より追い込みに入ります。
尚、社内に一人彩色として小川貴子を採用。

5．美術背景

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
背景	1029 cut	~~457~~ 870 cut	~~44.4~~ 84.5 ％	62.3 ％	~~27.6~~ 52.7 ％

2月に入り内容が複雑になり、消化量がややおちてきましたが、美術監督チェック撮影が進むにつれペースアップしてきています。
しかし、美監はチェックと共に自分で描きたい背景もあり、5月下旬アップに向けて努力しています。

6．撮影

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
撮影	401 cut	115 cut	28.6 ％	24.3 ％	6.9 ％

予定量の401カットに対し、実績115カットと予定に対して286カットの差がありますが高橋プロダクションの方でカメラワークなどの難しいカットより作業を進めており、それと平行してリテーク撮影の作業も行っています。
3月より、高橋プロダクションの方で撮影台を増やしてこの遅れを取戻していきます。

7．宣伝関係

1．2月末までの上りラッシュ（約115カット）より劇場用特報を製作予定。
2．2月21日グランプリ用番宣、プロモーションビデオ等を打ち合わせを行なう。演出、撮影監督一氏参加。

8．製作予算

現在、各パート予算内で進行していますが、内部より[illegible]の要請が強くあり、当初予算に入っていませんでしたが、3月より実施する予定です。

製作経過報告書No. 8

天空の城ラピュタ・製作経過報告書　No. 9

（昭和61年3月1日〜3月29日）

『4月です』5月末オールラッシュまで残す所2ヶ月間。
いよいよ正念場です。社内約60人が一丸となって、取り組めば出来ない讃量ではありません。各パートの消化目標をたてましたので、自信を持って頑張りましょう。
完成の晩には、キザですが
《悩みの種にその最も美しき日を持ち得た》事を知りたいものです。

1．レイアウト・原画　──→　5月18日（3月31日より7週間）

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
レイアウト	1438 cut	1,236 cut	85.9 ％	87.4 ％	75.1 ％
原画	1,286 cut	997 cut	77.5 ％	78.2 ％	60.6 ％

騎兵隊の援軍の一人、友永氏が4月1日より参加し、宮崎さんも31カットを担当することになり、全てのカットは配分されました。各人の持ちカットは計画的に消化して、余力のある人は遅れている人に手をさしのべて下さい。
別紙全カットにおける原画中心の明細であります。

2．動画　──→　5月24日（3月31日より8週間）

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
動画	44,967 枚	34,056 枚	75.7 ％	69.2 ％	53.2 ％

原画週平均50カット上がりでは、動画は一週間の遅れでぴったり範囲内。
社内14人の週間消化量は約800枚、一人一日平均約10枚。
この壁を破って週間1000枚、一人一日平均13枚まで頑張っていただきたい。

3．仕上　──→　5月31日（3月31日より9週間）

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
仕上	40,405 枚	21,362 枚	52.8 ％	63.1 ％	33.3 ％

原・動画50カット×40枚（1カット）＝2000枚、この数字から見れば仕上週約2000枚上がりとなるが、動画上がりと仕上上がりの差が約12000枚もあり、外注プロダクションの消化量が今後の急務。差は4000枚以内（仕上は2週遅れ）の適正な射程距離までに近付ける必要あり。下記各仕上プロの週間目標を厳守したい。3週間以内に差を詰めて動画の枚数に応じて消化し5月末までに50000枚を消化したい。

外注プロ	週間消化目標
スタジオキリー	1500枚〜2000枚
ファンタジア	400枚
プロダクションアクト	400枚
スタジオOZ	100枚
グループジョイ	400枚（4月より参加）
スタジオヤマト	200枚
個人	200枚
計	3200枚〜3700枚

従って16000枚（約400カット）がオールラッシュ時の目標としたい。

5．撮影　──→　5月31日（3月31日より9週間）

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
撮影	792 cut	342 cut	43.1 ％	48.1 ％	20.8 ％

前述のとうり400カットの仕上が上らない状態なので、残量から逆算すると
週間145カット、一日24.1カットとなるが400カット分のタイミング繰りを考慮しなければならない。

撮影ミスが多いのが要注意

仕上と背景合わせがコンスタントに、一日平均17.7カットを目標

6．宣伝関係

宣伝用ビデオ完成。3月上りのラッシュより構成するグランプリ用ビデオ進行中。

以上

"Across the River and into the Trees!!"

（河を渡って、木立の中に！）Ｅ・リー将軍

ラピュタという河は逆流あり、激流ありで、渡りずらいが渡った後で木立の陰で美酒に酔いしれましょう。

制作一同

製作経過報告書No. 9

天空の城ラピュタ・製作経過報告書　No.11

（昭和61年6月1日〜6月30日）

梅雨晴れに天空の城ラピュタ見ゆ。
5月末にほぼ原画が終了しましたので、7月21にゼロ号上りの見通しがはっきりと立ち、オールラッシュ6／20、原画1661カット6／21、動画69818枚6／26と各作業は完了しました。
内外のスタッフに作品の徹底と予想外の枚数約70000枚（予算の基本量は65000枚）の為に、苦労をかけましたが、仕上4420枚、背景92カット、撮影172カットを7／7に持ち越すことになりました。
尚、当スタジオにいた作画関係者約35名が退社しました。

2．レイアウト・原画

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
レイアウト	1661 cut	1661 cut	100 ％	100 ％	100 ％
原画	1661 cut	1661 cut	100 ％	100 ％	100 ％

3．動画

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
動画	69,818 枚	69,818 枚	100 ％	100 ％	100 ％

4．仕上

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
仕上	65,752 枚	65,398 枚	99.4 ％	94.1 ％	93.6 ％

残4420枚79カットを残し7月5日には全て終了し、その後はリテイク作業の予定。

5．美術背景

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
背景	1661 cut	1569 cut	94.4 ％	100 ％	94.4 ％

残92カット、最終的には7月7日にアップしてその後チェック、リテイク作業の予定。

6．撮影

	予定	実績	予定に対する進行率	全体に対する進行率 予定	全体に対する進行率 実績
撮影	1661 cut	1489 cut	89.6 ％	100 ％	89.6 ％

残172カット10日アップ予定、その後リテイク作業の予定。

7．編集

編集後、総カット数OP・END含め1664カット
総尺数　124分4秒22コマ

8．アフレコ・ダビング

6／20　PM9：30　吉祥寺東映にてオールラッシュ
6／28　シータとパズーのみアフレコ
7／5〜7／6　アフレコ
7／14〜7／18　ダビング
7／21　夜、ゼロ号上り予定

9．予算

製作費の実態と今後の出費の見込を含めて、7月中旬に中間報告致します。

以上

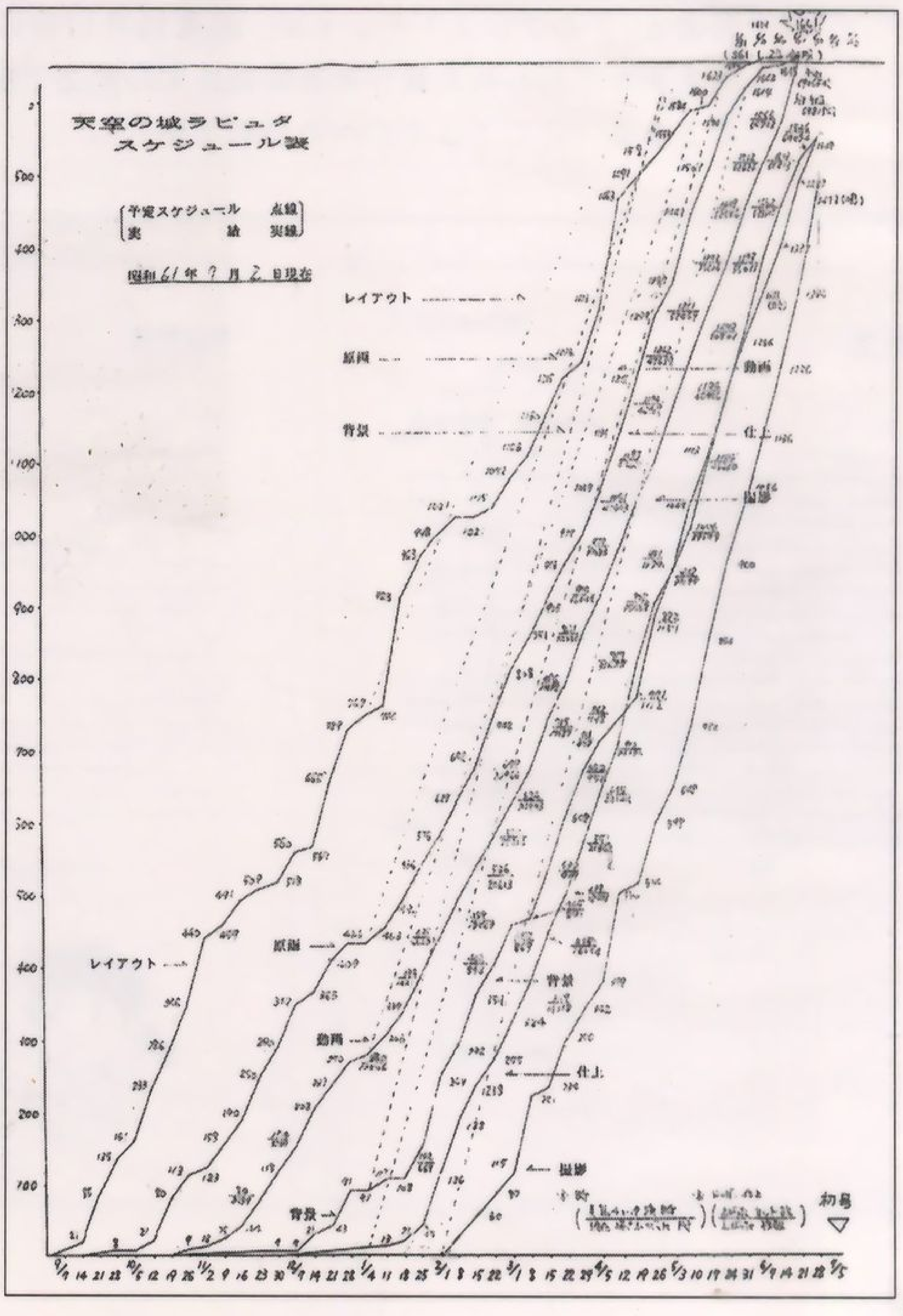
製作経過報告書No.11

〈天空の城ラピュタ〉　60年度末製作実態総括

[illegible]

部署	12月26日現在消化量	全体量（推定）	残量	パート別アップ日及び残日数	目標や具量及び問題点
レイアウト	717カット（約45％）	1,600カット	883カット	4月中旬 約85日	1日上り10.3カット週60カット [illegible] 1日1人平均0.7カット
原画	425カット（26％）	1,600カット	1175カット	4月末 約100日	1日上り12カット、週72カット [illegible] 1日一人平均0.8カット
背景	468カット（29％）	1600カット	1132カット	4月末 約100日	予定に対して実績の進行率74.2％で好調 1日11.3カット 1日一人平均1.8カットを目標に！
動画	9342枚 253カット 1カット平均36.9枚	64000枚 1600カット（1カット平均40枚）	54758枚 1347カット	5月中旬 約135日	[illegible] 1日一人13枚までもうひと頑張り！！ 18476枚 社内14人 外注30人 計44人
仕上	750枚 [illegible]	64000枚			すべて外注発注 [illegible] スタジオキリー、[illegible]、ファンタジアに[illegible]。

左頁のスケジュール報告書の約1か月後にあたる'85年12月26日にまとめられた年度末製作実態。各パートごとに残量と1日あたりの目標消化カット数が示されているが、1か月間のスタッフの頑張りが数字となって表われている



制作アップ直前の進行グラフ。製作経過報告書No.7〜9にこのグラフをつき合わせてみると、1月から3月にかけて各パートが驚異的なまき返しを成し遂げた過程が見えてくる

「天空の城ラピュタ」プレス・キット

15枚の紙が特製ケースに収められたプレス・キットと呼ばれる文字資料は、マスコミ向けに発表される最初の公式資料でもある。このプレス・キットは、'85年10月17日に赤坂プリンスホテルで行われた製作発表記者会見の席上で配布されたものである（ここではその内の14枚を紹介）。

関係各位

劇場用アニメーション
天空の城
ラピュタ
発表資料

1985年10月17日(木)
株式会社徳間書店

~1~

目　次

■ご挨拶……徳間康快…3
■作品解説……4
■子供たちの心へ語りかけたい……宮崎　駿…5
■現代人全体への友愛の物語……高畑　勲…6
■制作にあたって……原　徹…10
■登場人物……11
■物語……12
■製作概要……13
■スケジュール……14
■商品化権のご案内……15

~2~

ご挨拶

株式会社　徳間書店
株式会社　スタジオジブリ
代表取締役社長　徳間康快

アニメーション映画「天空の城ラピュタ」を製作するにあたり、一言ご挨拶申し上げます。

小社では、昨'84年3月、「徳間書店創立30周年記念」(株式会社博報堂との提携作品)として初のアニメーション映画作品「風の谷のナウシカ」を製作上映いたしましたが、さいわいにも大方のご好評をいただき、文化庁優秀映画にも選定されるなど、輝かしい栄誉に浴することができました。これもひとえにファンのみなさまをはじめ、関係各位のご支援の賜物と厚く御礼申し上げます。

さて、今回の「天空の城ラピュタ」は「ナウシカ」同様、宮崎駿氏原作・脚本・監督によるもので、プロデューサーには同じく高畑勲氏を配し、そのストーリーといい、製作スケールといい、「ナウシカ」をしのぐ大作になるものと確信いたしております。アニメーションならではの自由奔放、意表をつく画面構成、そして宮崎氏独自の心暖まる人間愛等々が、必ずや多くのファンの方々の共感を呼ぶものと大いに期待しているところでございます。

明'86年8月の上映に向けて、配給には東映株式会社のご協力をいただき、現在、製作スケジュールも順調に推移しておりますが、小社では劇場用アニメとして「ナウシカ」「アリオン」(安彦良和氏原作・監督、'86年3月東宝洋画系公開)に続く第3弾にあたることでもあり、ぜがひでも成功させるべく、株式会社電通のご協力もいただきながら、最善の方策を講じる所存でございます。

いまやアニメーションは、映像メディアの中心的ジャンルとして確立するにいたりました。小社でも、さらに後続の映画、およびビデオ用アニメーション企画を検討中で、出版―映像―音楽の総合文化発展のため、力をつくしたいと存じております。

重ねて皆様方の一層のご支援をお願いしてご挨拶といたします。ありがとうございました。

~3~

作品解説

宮崎駿氏原作・脚本・監督による「風の谷のナウシカ」〈(株)徳間書店／(株)博報堂提携作品〉は、その完成度と芸術性、さらに加えて痛烈な社会性をもった一大アニメーション傑作として、日本映画史上に名をとどめることになりました。

昨'84年度、最大の話題作であったことは、「文化庁優秀映画」「キネマ旬報読者選出第一位」「毎日映画コンクール大藤賞」「全国映画賞日本映画作品賞第一位」「第7回アニメ・グランプリ」等々、映画各賞を受賞したことや、さらにまた数々の海外各賞にも輝き、いまなお各地で上映されていることをみても明らかです。同時に、これまでともすれば"子供だけのもの"とみられがちであったアニメーションが確固たる映像メディアとして広く社会各層に根づくことになった端緒ともいえる作品だったといってよいでしょう。

その宮崎駿氏が自らの原作をひっさげて挑むオリジナル・アニメ第二弾「天空の城ラピュタ」……ストーリー・コンセプトとして宮崎氏独自の"暖かい人間愛"とアニメならではの綿密に計算された"画像構成"がよみとれます。もちろん、娯楽映画としての手に汗にぎる"追っかけっこ"やスリル満点のアクション・シーンも登場いたします。

しかし、あえて強調したいことは、宮崎氏の人間をみつめる目の真摯でくるんだような暖かさではないでしょうか。管理社会への鋭いアンチ・テーゼ!!

「天空の城ラピュタ」はヒューマニズムを高らかにうたいあげる作品として、'85年度最大の注目作として、話題を集めることでしょう。

~4~

子供たちの心へ語りかけたい

原作・脚本・監督　宮崎　駿

古典的骨格を持つ冒険物語を、今日の言葉で語れないだろうか。

正義は方便になり、愛は遊びになり、夢が大量生産品になったこの時代だからこそ、無人島が消され、宇宙が食いつくされ、宝物が通貨に換算されてしまう時代だからこそ、少年が熱い想いで出発する物語を、発見や素晴らしい出会いを、希望を語る物語を子供達は待ちのぞんでいる。

自己犠牲や献身によってのみ獲得される絆について、何故、語ることをためらうのだろう。

子供達のてらいや、皮肉や諦めの皮膜の下にかくされている心へ、直に語りかける物語を心底つくりたい。

■宮崎　駿プロフィール

昭和16年、東京豊田区に生まれる。38年、学習院大学政経学部卒業後、東映動画入社。アニメーター、演出家。主な作品には「太陽の王子ホルスの大冒険」(場面設計・原画)「ルパン三世」(TV演出)「未来少年コナン」(TV)「ルパン三世・カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」(映画・監督)などがある。

~5~

現代人全体への友愛の物語

プロデューサー　高畑(たかはた)　勲(いさお)

〈 1 〉

宮崎駿の前作「風の谷のナウシカ」は、日本のアニメーション史上空前の高い評価をかちえ、幅広い層の人々を感動させてアニメーションの観客層を一挙に上方へ拡大した。そしていま、宮崎駿の次回作に各方面のあつい視線が注がれている。当然、「ナウシカパートII」を期待する声も高い。

宮崎駿はしかし、機熟さずとしてあえて「ナウシカパートII」を避け、アニメーションの初心にかえり「愉快な血わき肉おどる古典的な冒険活劇」を現代の観客に通ずる映像でおもう存分展開してみたいという。本企画、娯楽超大作「天空の城ラピュタ」がそれである。

「天空の城ラピュタ」は、「機械がまだ機械の楽しさをもつ時代、科学が必ずしも人間を不幸にするとはきまっていない頃、一寸西洋風だが何処かわからない国」を舞台にくりひろげられる。そこではまだ人間が世界の主人公であり、人々は自分の肉体と精神を信じ、農夫は収穫をよろこび、職工は腕を誇り、商人は品物を大切にしている。人々の運命は自分によって変えもできるし、きりひらく事のできるものであり、人は自分の生き方を自分にまかされ、貧乏もあるが助けあう心もあり、収穫もあるがひでりも凶作もある。そして善良な人々と共に、悪人もちゃんと悪人らしい顔つきで生きている。欲望をかくすことなく、なりふりかまわず突き進む壮烈な悪人が、それはそれでいっそ爽快に生き、死ぬことのできる世界。この世界に登場する機械達は、大量生産の工場製品ではなく、機能むきだしの楽しさと手づくりのあたたかさを持っている。空にも地にも風がわりな手づくりの発明品が舞い走り、人々はそれを手なずけ、繕いながら乗りこなしている。

この世界の上空を、かつてガリバー旅行記第三部に報告された空中の浮島ラピュタ帝国の一部が、帝国滅亡後も人しれず漂いつづけていた。その無人化した広大壮麗な宮殿には地上の国から奪った数知れぬ財宝が眠っているという。

はるか雲の峰の彼方、いずこともなく漂う空中王宮のありかを示す飛行石のかけらが地上に伝えられていた。飛行石とはラピュタ帝国を空中に支え、雲と船を動かした強力な力を秘めた結晶である。

飛行石を手に入れ、空中帝国の主となって世界に君臨する野望をもつ政府調査機関の男・ムスカ。発明家にして母、老婆にして頑健、物欲と食欲において並ぶ者ない根性の人、空中海賊ドーラと大男の三人息子。両者からつけ狙われる古いラピュタの王族の血をひく少女シータ。そしてかくされた飛行石のありかをめぐる争いにまきこまれた発明家を夢みる見習機械工の少年パズー。

少年と少女は困難の中で出会い、心をかよわせ、助け合っていく。二人がラピュタの宮殿の奥深く見出した真の宝とは何だったか。少年と少女との愛と友情を横糸に、飛行石をめぐる活劇とラピュタ空中王宮への旅を縦糸に、波瀾万丈の物語が展開される……。

宮崎駿はその企画覚え書きにこう記している。

――「天空の城ラピュタ」の目指すものは、若い観客達が、まず心をほぐし、楽しみ、よろこぶ映画で

ある。笑いと涙、真情あふれる素直な心、現在もっともクサイとされるもの、しかし実は観客達が、自分自身気づいていなくてももっとも望んでいる、相手への献身、友情、自らの信ずるものへひたむきに進んでいく少年の熱意を、てらわずに、しかも今日の観客に通ずる言葉で語ることである。

……多数の作品が企画されながら、対象年齢が次第に上っていく傾向はアニメーションの将来につながらない。マイナー趣味の中にアニメーションを分類し、多様化の中で行方不明にしてはいけない。アニメーションはまずもって子供のものであり、真に子供のためのものは大人の鑑賞に充分たえうるものなのである。

「天空の城ラピュタ」は本来の姿にアニメーションをとりもどす企画である。

〈 2 〉

「風の谷のナウシカ」は、巨大産業文明崩壊後千年の地球という危機的な時代設定のもとに、そのおそるべき状況を創造的かつ説得力のある映像として提出し、自然に対して人間はどうあるべきかを考えさせられるきわめて今日的なテーマを清新なキャラクターと力感あふれるアクションによって鮮烈に展開した問題作であった。それにくらべ、「天空の城ラピュタ」の原案はあまりに古典的であり、覚え書きにみられる企画意図はいかにも古くさい開き直りのようにうけとめられるかもしれない。いかに確信をもって語られていようと、これは結局「ナウシカパートII」などの大作問題作を期待されている宮崎駿が、いわば一時の息ぬきとして、あるいは手馴れた前奏曲として企画した子供向けお伽話への自己弁護ではないのか、と疑われるむきもあろう。

もう一度虚心に前の覚え書きの前段を読み直していただきたい。そしてそこにこめられた狙いが、もしそのまま完全に実現したとしたら、それがどんなに素晴しいことかに深くおもいをめぐらせていただきたい。皮膚ケイレン的な笑いしか知らない現代の子供達を腹の底から笑わせ、手に汗を握らせ、主人公に全身全霊で没入させてしまう。そして晴ればれと英雄気取りで大股に映画館から出てこさせる。それはすべての「活動屋」の夢だった。この万古不易の正論的企画意図が、そのまま「ナウ」な風潮に対するアンチテーゼになっているのである。もしこの意図が新鮮にきこえないとすれば、それは、数多くの作品でそれが満たされないままただの威勢の良い宣伝文句に終わっていることに馴らされきっているからであり、いまどきそんなものは不可能だとあきらめているからにすぎない。

冒険活劇ファンタジーこそ、日常の抑圧から解きはなたれて心ゆくまで楽しみながら、同時に覚え書きに語られているような人間のもつべき根本的な諸価値をもっとも強くもっとも端的明快に心に刻みつけてくれるジャンルであるべきはずである。だがいったいこの何年かのあいだに、宣伝文句としてでなく本当にこのような人間主義的な「愉快で血わき肉おどる冒険活劇」がアニメーションに登場したことがあっただろうか。一見冒険活劇の楽しさを与えているかのような多くのSFメカもので、人間の肉体的能力が、人間の生みだしたはずの「メカ」とよばれる巨大機械の非人間的魔法的能力の前

に、いかに卑小であるかをみせつけられつづけて来たのではなかったのか。そこでは、人間はただメカをTVゲームのように操作する神経症的緊張のみを背負わされて、「血湧き肉躍る」官能性は皆無に等しいのである。そしてわずかに、宮崎駿自身の「未来少年コナン」その他の作品が、その人間讃歌によって観客の渇きをいやして来たにすぎない。

ファンタジーもまた現実の反映である以上、現代においてあらゆる意味で冒険活劇がつくりにくくなっていることは否定できない事実である。しかし、ある時代の子供に必要だったものが、他の時代の子供には与えられなくてよい、というのはどこかおかしいのではなかろうか。

冒険活劇のつくりにくさは、なによりもまず、そのような物語や人間像が現代の観客からみてもリアリティをもって成りたつような虚構の世界をうちたてることのむずかしさにあると思われる。虚構であってしかも細部に至るまで具体的映像的な存在感をしっかりともち、生き生きと人物を活躍させて冒険活劇を展開する舞台としての世界をつくりあげること。これはたとえこころざしがあったとしても、よほど強靭な想像力案出力の持主でないかぎり、とてもその任に耐えられない。しかもその舞台がすでに冒険活劇の面白さのあの手この手を生みだす貯蔵的装置として、ストーリーに有機的に結びついていなければならないのである。

宮崎駿は、「風の谷のナウシカ」で、かたちをかえてこのような総合的な想像力の持主であることを見事に証明してみせた。宮崎駿ならば「現代の観客に通ずる映像で」まったく新しい冒険活劇ファンタジーをつくりあげることができるだろう。まったく架空の世界を設定し、その生産関係から生活様式まで創造し、乗物や武器やアジト等の珍妙な発明品の数々を生みだすための案出力の大きさをおもうとき、「天空の城ラピュタ」は「風の谷のナウシカ」に倍する力業を宮崎駿に要求するのではないかと考えられる。決して息抜きや手馴れでなしとげられる仕事ではないのである。

宮崎駿が「長靴をはいた猫」や「どうぶつ宝島」のメインスタッフとして、また「ルパン三世カリオストロの城」や「名探偵ホームズ」などでみせた抱腹絶倒の愉快な活劇の手腕は、「未来少年コナン」や「風の谷のナウシカ」でも随所に発揮されている。そしてそれが一見「ナウ」なものとは決してみえないにもかかわらず、現代の観客にとっていかに魅力的なものであるかは、これらの作品に対するファンの層が時とともに拡大し、熱狂がひろがっていく様子によって充分に証明されている。

ストーリー設定があまりに古典的であることに関していえば、覚え書きにのべられた人間性の諸価値を「てらいなく」うたいあげるためにどうしても宮崎駿にとって必要な枠組みであり、いいかえれば、それだけ宮崎駿がそれらの諸価値を純血性を保ったまま強く信じていることのあかしであり、だからこそ古典的であることにこそ意味があるのだ、というしかない。しかしまた同時に、「風の谷のナウシカ」を生みだした宮崎駿が、この原型から「天空の城ラピュタ」をつくりあげていく過程でそこに現代を反映させずにはおかないことはあらためて言うまでもないであろう。

大人から子供まで、けなげにも非人間的なディジタル的なものに無理やり適応しようと涙ぐましい

努力をしている現在、あらゆる面でアナログ的なものこそ人間的であると信じ、徹底してその復権を作品世界の中でめざす熱血漢宮崎駿の、これは現代人全体への友愛の物語であり、冒険活劇をめぐる不幸な現状に対し、果敢に挑戦する大きな野心作なのである。

■高畑　勲 プロフィール

昭和10年、三重県伊勢市に生まれる。岡山県朝日高校を経て、34年、東京大学仏文学科卒業後、東映動画へ入社。演出家。初演出は「狼少年ケン・第14話ジャングル最大の作戦」。以後、主な演出作品には「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」「赤毛のアン」（以上TV）、「太陽の王子ホルスの大冒険」「パンダコパンダ」「じゃりン子チエ」「セロ弾きのゴーシュ」（以上映画）などがある。

制作にあたって

株式会社スタジオジブリ
取締役　原(はら)　徹(とおる)

「スタジオジブリ」の社名の"ジブリ"とは〈砂漠に吹く熱風〉が語源であり、第二次大戦時のイタリアの軍用偵察機にその名があるといいます。その意味合いから、名づけ親・宮崎駿氏の発案で決まったことが容易に察せられるでしょう。

今日、一見、アニメブームと称される徹底は〈砂漠に吹く冷風〉であり「ジブリ」の名はそのアンチテーゼとしてつけられたと解釈してよいでしょう。

「ジブリ」の第一作目〈天空の城ラピュタ〉は、冷えたアニメ界に熱風〈ジブリ〉を吹き起こしたいという熱い願いが込められているのです。その意図のもと、宮崎氏の傘下には、いま、日本アニメ界で考えられる選りすぐられた最高のスタッフが集結し、9月より作画がスタートしました。

某ベテランアニメーターの乱暴なキャラクター評にしたがえば、肉体派〈宮崎〉、生活派〈高畑〉となりますが、二人の良いコンビが、この対照的な触発からナウシカに続いて新たなものを作りだすでありましょう。しかも、血わき、肉躍る肉体派、宮崎氏が本領を理屈ぬきで発揮する作品であり、彼の一貫してのモチーフとも言うべき〈空〉〈風〉〈雲〉が楽しめ、さらに、単なる娯楽作品としてのみでなく、〈天空の城ラピュタ〉が〈バベルの塔〉であり、文明の進歩、科学の業に対する文明批判も込められています。

宮崎氏の好む〈飛行物体〉が今回も活躍しますが、あくまでも人間くさいデザインであるのは、科学の業である否定的面を知る彼の優しさからでしょう。アニメ作家と初めて呼べる第一人者、宮崎氏が原作・脚本・キャラクター・コンテ・演出と縦横に活躍するこの作品は、前作〈風の谷のナウシカ〉以上の予算で、作画枚数も約70,000枚の緻密な動きとなる予定であります。気韻生動する絵より生まれる〈天空の城ラピュタ〉は、来年の夏、熱い日本列島をさらに熱くする〈ジブリ＝熱風〉が吹き荒ぶような作品となりたく頑張っております。ご期待ください。

登場人物

■主人公 パズー

少年は、いくら掘ってもほとんど何も出てこない鉱山で、見習い機械工として働いていた。

少年がここを出ていかないのは、貧しいが善良な仲間たちのこともあるが、思い出のためでもあった。

少年の母親は、そのやさしく温かい思い出だけを残し、すでに世を去っていた。そして父親も、少年に「見果てぬ夢」と「男の意志」だけを残し、母のもとへ去った。いやもうひとつ、いま少年がひとりで暮らしている沼鉱があとに建てられたボロ家も残していった。

たった1枚の不鮮明な写真のために、生涯ペテン師呼ばわりされ死んでいった父親のことを思うと、少年はいつも胸が痛んだ。いまでもベッドのうえにかけてある、手作りヒコーキで雲海の上に出た時に撮ったという、何が写っているかよくわからない写真……。父親は、それが「あの伝説の天空の浮島、ラピュタだ」といい続けていた。その超絶した科学力で、かつて地上の国々に君臨した帝国の名残りが、いまだ空をさまよっているというのだ。

仕事を終えると真っすぐに家に帰り、スクラップ置場からひろってきたエンジンを直し、セッセとヒコーキ作りにはげむ少年は、いまでも父親の言葉を信じていた。

自分もいつか、あの雲の上を飛ぶことを夢見ていたのだ。

■政府調査機関の男・ムスカ

少年の国の政府調査機関の男・ムスカは、ある時、明らかに空より落下したと思われる人造人間を発見した。そして、これが地上の技術ではとうてい造り得ない高度な科学による、恐るべき破壊力を秘めた「兵器」であることをつきとめていた。それは、かつてラピュタ帝国の時代に天兵として知られた機械であることもわかる。これを手に入れたものが権力を一手に握れる。

ムスカは"ラピュタへの道"を必死に探りはじめた。そしてついにラピュタの王家の血をひく唯一の生き残りである少女の行方をつきとめる。

■空中海賊・ドーラ

「ラピュタ」を目指すものは、少年とムスカだけではなかった。

発明家にして母、老婆にして頑健、3人の巨大な息子をひきいる、並ぶ者のない根性の人、海賊ドーラもまた、この天空の城に眠っているであろう財宝をねらっていた。

ドーラも王家の血をひく少女を探していた…。

■ヒロイン シータ

もう明らかのように、パズーとほぼ同年齢のこの少女が、物語のすべてのカギを握っている。彼女が胸に下げている涙形のペンダントも「ラピュタ帝国」のナゾを伝える重要な小道具となっている。

物　語

ある夜、雲の峰をぬって進む飛行船があった。政府調査機関の男・ムスカが「ラピュタ帝国」の謎を知る唯一の生き残りの少女・シータを基地に連行する途中である。

と、そこに小虫のような飛行具が飛び出し、飛行船に襲いかかった。空中海賊ドーラの襲撃である。ドーラのねらいは、この世に唯ひとつの、シータの持つ飛行石である。

激しい戦闘の混乱にまぎれ、少女は船外に抜け出し、烈風吹きすさぶ虚空へ身を躍らせた。

呆然として見送る海賊たち。――シータはやがて闇の中に吸い込まれていった。

空中戦闘があった真下の街・スラッグ渓谷で見習い機械工として働く少年・パズーは、空から"ゆっくり"と降りてくる少女を見つけ、腕の中に受けとめた。

やがてシータは、活発で素直なパズーの心にふれ、徐々に心を開いていく。パズーはシータに自慢のオーニソプター（鳥型ヒコーキ）を見せ、やがてこれを完成させ、空を飛びたいと夢を語る。

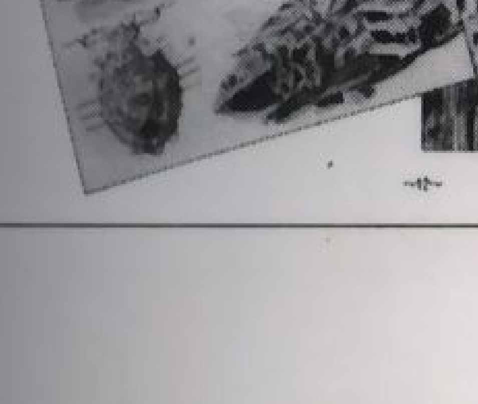
しかし、シータがパズーに自分の秘密を語ろうとする時、再び軍の手がのびてきた。捕えられてしまうふたり。軍の要塞でムスカにおどかされたシータは、パズーに「自分は軍に協力するので帰って」と告げた。ガク然として家に帰るパズー。

そこでパズーを待ち受けていたのは海賊ドーラだった。

軍、海賊の強大な力に翻弄される少年と少女。しかし、パズーはたとえ海賊の手を借りてもシータを救い出そうと決意する。パズーはシータの悲しそうな目が忘れられなかったのだ。

軍の要塞が動きはじめた。

――そして、それぞれの思惑をはらみながら舞台は、ついに姿を見せた「天空の城ラピュタ」へと移っていく……。



スラッグ渓谷を走る軽便鉄道▲

製作概要

徳間書店作品

製　作／徳間康快
企　画／山下辰巳・尾形英夫
原作・脚本・監督／宮崎　駿
（徳間書店「月刊アニメージュ」連載）
プロデューサー／高畑　勲
制　作／原　徹
（株式会社スタジオジブリ）

作画監督／丹内　司・金田伊功
美術監督／野崎俊朗・山本二三
撮影監督／高橋宏固
音響監督／斯波重治

音楽製作／株式会社 徳間ジャパン
配　給／東映株式会社
協　力／株式会社 電通
※なお、音楽スタッフおよび声優キャスト等は未定

公　開／1986年8月　全国洋画系ロードショー
上映時間／110分予定（ビスタサイズ）
動画枚数／7万枚
製作費／8億円（宣伝費含む）

スケジュール

'85年
1月
2月
3月　準備期間 設定制作及び脚本作業 他
4月
5月
6月
7月　絵コンテ
8月
9月
10月
11月　原画
12月

'86年
1月
2月　仕上げ 撮影
3月
4月
5月
6月　アフレコ・ダビング
7月　7/5 0号完成
8月　公開

「天空の城ラピュタ」宣伝計画案

天空の城ラピュタ

宣伝計画書

東映株式会社
(株)メイジャー

同時上映 続名探偵ホームズ

1

公開日　月　日(土)より

公開劇場

千葉東映パラス1 / 吉祥寺シアター / 大宮ハタシネマ2 / 横須賀東映パラス / 川崎国際 / 錦糸町楽天地シネマ / 相鉄中央 / 丸の内東映パラス (535)4740 / 浅草東映パラス (841)8722 / 上野東急 (831)6620 / 池袋東急 (971)2727 / 新宿東映パラス (351)3061 / 新宿東急 (200)1981 / 渋谷東急 (407)7029

▭ はドルビーマーク

料金

	当日	前売	割引
大人	1500	1200	200
大高	1.300	1.100	100
中学	1.200		100
小人	900	800	100

特別前売券

※前売りプレゼントは「宮崎駿描き下ろし オリジナル・ポスター」

① AJINOMOTO券（パック券・単券）
② T.G券　（徳間グループ企業内券）
③ T.G.B券　（　〃　・外券）レコード店・書店・家電販・日販
④ 東宝入場引換券

初日プレゼント

2

作品について―。

「天空の城ラピュタ」
カラー / ビスタ・サイズ / DOLBY STEREO
（上映時間 2時間4分位）

「続・名探偵ホームズ」
カラー / スタンダード・サイズ　※お願い！ スタンダードで上映して下さい。
（上映時間　46分　）

※はじめに―。

「天空の城ラピュタ」は―

2年前、「風の谷のナウシカ」で人々に絶賛され数多くの賞を受賞した 宮崎駿監督が「ナウシカ」に続く娯楽アニメとして 全力を傾けた最新作です。
この楽しさと面白さは 他に類を見ないほどで、子供が楽しいものは 大人も楽しい その逆も真なりを信念に、宮崎監督自ら 脚本も手がけた '86年夏 期待の 冒険活劇ロマンです。

※ラピュタとは―。

イギリスの作家 スウィフトの「ガリバー旅行記」に出てくる 空中の浮島ラピュタがモチーフとなっているのがこの作品です。
「ラピュタ」は 映画では 巨万の財宝を積み 不思議な飛行石の力で 空をさまよう城塞で 滅亡したラピュタ帝国の一部という設定になっています。

3

宣伝ポイントは―。

① 「ルパン三世 カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」に続く 宮崎駿の傑作 誕生！

② 「ガリバー旅行記」に出てきた 空中の浮島ラピュタをめぐる 波瀾万丈の冒険活劇ファンタジー！

③ この作品には 今までの宮崎作品の全エキスが投入されている。
それは「未来少年コナン」の テーマ（あたたかさ）
「ルパン三世 カリオストロの城」のスリルとサスペンス
「名探偵ホームズ」のドタバタ爆笑コメディ
「風の谷のナウシカ」の 愛と勇気と冒険、そして やさしさと あたたかさ。
それに加えて 古き良き時代の 古典的漫画映画の楽しさが 全編につめこまれているラブ&ドリーム・ファンタジー！

④ 面白さに富んだ 冒険活劇だが その底に流れている「友愛」「出会い」「新しい発見」「希望」など、宮崎作品独特のあたたかさ、やさしさ、人間愛にあふれている。

⑤ 主人公の少年パズー、少女シータは共に 12～3歳の設定だが、彼らの冒険のスリル ふれあいは 年代を超越して すべての人々に共感できる 感動的な すばらしいドラマとなっている

⑥ とにかく イントロ（冒頭）からラストまで 息のぬけない スリルとスピード感で 迫る その面白さは近年ないものといえる。
まさに 娯楽活劇の原点ともいえる この作品は 愉快な血湧き肉躍る 漫画映画といえよう

4

宣伝戦略として―。

ほとんどなじみもなく、聞きなれないタイトルから いかに中身を浸透させるかが 最大の問題です。
そこで 宣伝戦略として、
① アニメ史に例を見ない 口コミ試写会の開催
② オピニオン・リーダー、マスコミからの評判作り
③ タイトルにひっかけたイメージ作りのパブ展開
（例）
L — LOVE　（愛）と
A — ACTION　（アクション）と
P — POWERFUL　（力強さ）にあふれた
U — UNIQUE　（ユニーク）で
T — TENDERLY　（やさしさ）を秘めた
A — ADVENTURE　（冒険）映画！
④ タイアップによる連動作戦での 浸透展開を強力に押しすすめます。
⑤ プロモーション・ビデオによる ビジュアル展開

ターゲットは―。

宮崎監督の「大人が楽しいものは 子供も楽しい」というコメントのように この作品は アニメとはいえ 今までの中・高校生だけのものではありません。
極端に 言えば 大人向けの 作品です。
ターゲットも広く 大人から 学生、小学生 親子連れ すべてを対象とします。
その中のメインは「ナウシカ」ファン層ですが とにかく 広げるような展開で 宣伝作戦を 考えていきます。

5

コピーについて―。

※ 時代を超え、世代を超えて ドキドキ ワクワク！
この夏(いま) ラピュタが面白い！

※ 「ガリバー旅行記」に伝えられた 空に浮かぶ城ラピュタをめぐる 波瀾万丈の冒険活劇ロマン！

※ 大好きなシータを守ってあげたい。

※ 「風の谷のナウシカ」に続く 宮崎駿の傑作！

※ 愉しきかな 血湧き肉躍る 漫画映画。

※ タイトル「天空の城」のところに 小さくルビ「てんくうのしろ」を。

Love & Dream Adventure

と 新聞広告などに このロゴも使います。

ビリングについて―。
（番組入れてほしい部分です）

原作・脚本・監督　宮崎駿

製作　徳間康快
企画　山下辰巳・尾形英夫
プロデューサー 高畑勲
音楽　久石譲
徳間書店作品（「月刊アニメージュ」連載）
イメージ・ソング「もしも空を飛べたら」唄・小幡洋子（徳間ジャパン）
配給　東映
※ 特別協賛　味の素KK・東芝
©二馬力・徳間書店

★「天空の城ラピュタ」宣材一覧表

種類	備考	完成日
プレゼントポスター	前売プレゼント用B2ポスター	済
半　A	B2ポスター(プレゼントと同じ絵柄)	〃
半　B	〃　(宮崎駿描き下ろし)	6／中
半　C	〃　(セル画)	6／下
B全　A	B1ポスター (半Aと同じ絵柄)	済
B全　B	〃　(半Bと同じ絵柄)	6／中
プレス	《ホームズと共通》	済
中吊	《　〃　》B3	6／中
チラシ	《　〃　》B5	済
前売券	《　〃　》	済
割引券	《　〃　》	〃
試写状		6／中
カラースチール	8枚1組	6／中
モノクロスチール	10枚1組	〃
〃　キャビネ	〃	〃

★「続・名探偵ホームズ」

半　A	B2ポスター	済
カラースチール	4枚1組	〃
モノクロキャビネ	10枚1組	〃

特報 Ⓐ		済
〃 Ⓑ	〈ホームズと共通〉　2分位	〃
予告篇	〈　〃　〉	6/14
TVスポット	15"	7/上
劇場デモテープ		済
ダイジェスト版	15分　35%m　(ローカルキャンペーン用)	6/中

20

4. 試写会の開催

「ラピュタ」試写会

地区	月日	会場
中部	7月30日(水)	愛知厚生年金会館 13:00～
近畿	〃	神戸国際会館 15:00～
大阪	7月31日(木)	毎日ホール 13:00～
東京	8月1日(金)	九段会館

「ラピュタ」のダイジェスト版＋ジョン・レノン映画

北陸	7月30日(水)	金沢市文化ホール
北関東	8月6日(水)	前橋市民会館
東北	8月11日(月)	仙台電力ホール

※ 告知・招待方法は
個店を通して、店頭ポスター、対販用チラシ(100万枚)及び 一般誌の パブリシティなどで 招待します。

※ ダイジェスト版は「ナウシカからラピュタへ」という 構成で 約15分位 です。

22

ローカル・キャンペーン関連について

「天空の城ラピュタ」公開記念
宮崎駿ファンの集い！
主催 東映洋画部 / 協賛 味の素

★ 開催地区　(%)盛岡 (%)新潟 (%)富山 (%)金沢 (%)静岡 (%)沼津 (%)熊本　(以上7カ所)（上映劇場にて）

★ 期間　7/6～7/末の間

★ 内容
○ ラピュタ情報
○ ダイジェスト版上映(15分)
○ ラピュタ・クイズ大会
○ ホームズ「ドーバー海峡…」上映 他
○ 前売券販売

★ 告知
○ アニメージュ 7/10売をはじめ 各地区で独自の展開

ローカル各地 デパートの展示会　主催：東映洋画部

上記キャンペーンにあわせて ローカルのデパートなどにおけるパネル展などの開催。
（展示物）「ナウシカ」「ホームズ」の一部資料・ポスター
「ラピュタ」の 写真パネル 他

テレフォン・サービス

「ラピュタ」情報のテレフォン・サービスを実施
実施：新潟、広島、名古屋、高松、福岡
※ 6月より 全国 各地区にて 展開予定

「天空の城ラピュタ」スタッフ/キャスト

製作　徳間康快
企画　山下辰巳　尾形英夫
原作・脚本　宮崎　駿（徳間書店月刊「アニメージュ」連載）
音楽　久石　譲
挿入歌　「君をのせて」
　作詞　宮崎　駿　　作曲　久石　譲
　歌　井上杏美（徳間ジャパン）
作画監督　丹内　司
原画頭　金田伊功
原画　篠原征子　遠藤正明　二木真希子　櫻井美知代
森友典子　大谷敦子　小林一幸　賀川　愛
前田真宏　福田　忠　川崎博嗣　高坂希太郎
大塚伸治　河口俊夫　近藤勝也　名倉靖博
鍋島　修　江村豊秋　友永和秀
動画チェック　尾沢直志　立木康子
動画　小林研二　宮本英子　平田英一郎　本持　貴
須貝美佳　中野恭子　高峰由恵　諸橋伸司
服部圭一郎　長井和久　吉野高夫　山川浩臣
村田俊治　新屋真智子　茂林良哉　坂野方子
林　誠子　コマサ　竹葉直子　金子昌司
上田和佳子　片山雄一
動画協力　動画工房　神原よしみ　牧野田啓介　成田達司
水谷貴代　鈴木安子　河内由美　石黒益美
福土多鶴子　松下弥生　井田　聡
スタジオ・トト　逸見俊隆　角田幸子　南　静子
岡本　稔　森田　徹
オープロダクション　永井恵子　加藤由子　粟田　勉
草間アート　佐藤佳子　山口明子　重田　智
進藤プロダクション　日暮恭子　関　明美　田中立子
山室直儀　江原　仁
スタジオファンタジア　手島晶子　高橋禎男　大谷久美子
岩柳恵美子　泉　都
ビジュアル'80　成海厚子　渡辺純夫　浜野邦子
スタジオギャロップ　荒野真理子　岡部和美　斉藤利子
スタジオ九魔　手島勇人　星　勲
美術　野崎俊郎　山本二三
背景　小関睦夫　木下和宏　吉崎正樹　久村佳津
飯島久美子　太田清美　石川山子
（ハーモニィ処理）高屋法子
特殊効果　阿部　郷　寺岡伸治
色指定　保田道世
仕上検査　荻原穂美
仕上　水間千春　小川典子　長嶺浩美　石井恵美子
鍋谷雅子　酒井由紀子　島田久美　坂本文也
見田竜介　仲田ひろみ　柳沢和枝　木原恵子
宮下真理　高砂芳子
仕上協力　スタジオキリー　岩切紀親　西牧道子　内藤幸江
佐藤妙子　高見ふさ子　夏井正子
久世晋一郎　中田信子　青島歌苗
高橋直美　西山美代子　町井春美
スタジオファンタジア　飯塚智久　永井留美子　檀上知子
菊地祐子　棚沢真里子　浅野敏子
プロダクションアクト　横山浩子　本田由美子　田口美恵子
村野綾子　下田悦子　小松良江
倉岡裕之　風間洋子
スタジオOZ　磯崎昭彦　貴島弘子　増田奈緒美
篠田十鬼　細谷明美　平賀恵子
グループジョイ　大橋朝子　鈴木久美子　須藤彰子
袖山みか子　村上芳枝　佐藤新之介
スタジオ雲雀　成田賢二　秋山季映　荒川典子
加藤文江　鈴木洋子
スタジオ古留美　完甘幸隆　山形勝俊
撮影　高橋プロダクション　高橋宏固　白神孝始
小林武男　笠間いずみ　豊永安義
松嵜泰三　福島敏行　安原吉晃
石塚敬久　野口　肇　宮島幸雄
タイトル　高具アトリエ
編集　瀬山武司　笠原義宏
音響監督　斯波重治
整音　井上秀司
音響効果　E&Mプランニングセンター　佐藤一俊　小野弘典
演出助手　飯田つとむ　木村　哲　須藤典彦
制作デスク　押切直之
制作進行　古里尚丈　木原浩和　原　俊嗣　熱海正志
武藤　薫
宣伝プロデューサー　徳山雅也
音楽制作　三浦光紀　株式会社徳間ジャパン
音響制作　オムニバスプロモーション
録音スタジオ　東京テレビセンター
現像　IMAGICA
徳間書店「天空の城ラピュタ」製作委員会
加藤博之　鈴木敏夫　金子　彰　亀山　修
滝川和俊　田所　稔　粕谷昌宏　大塚　勤
佐々木崇夫　武田実紀男　校条　満　小林智子
協力　株式会社電通
配給　東映株式会社
制作　スタジオジブリ　原　徹
プロデューサー　高畑　勲
監督　宮崎　駿
イメージソング　「もしも空を飛べたら」
　作詞　松本　隆　　作曲　筒美京平
　歌　小幡洋子（徳間ジャパン）

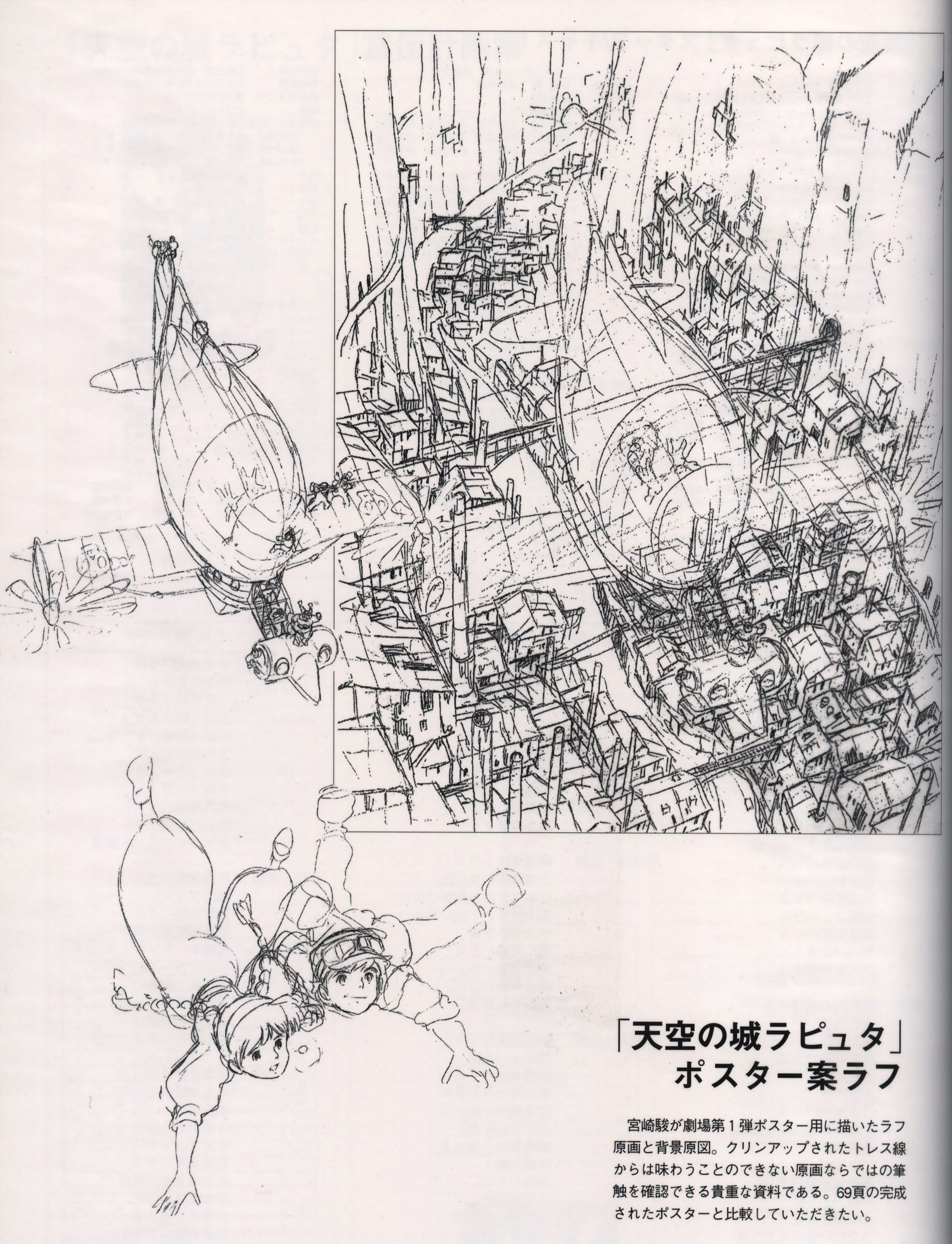
キャスト

パズー	田中真弓
シータ	横沢啓子
ドーラ	初井言榮
ムスカ	寺田　農
ポムじい	常田富士男
将軍	永井一郎
親方	糸　博
おかみ	鷲尾真知子
シャルル	神山卓三
ルイ	安原義人
アンリ	亀山助清
老技師	槐　柳二
マッジ	TARAKO

峰　恵研　鈴木れい子　平井隆博　西村知道
大滝進矢　福士秀樹　古田信幸　大塚芳忠
田中和実　菅原正志　関　俊彦　林原めぐみ

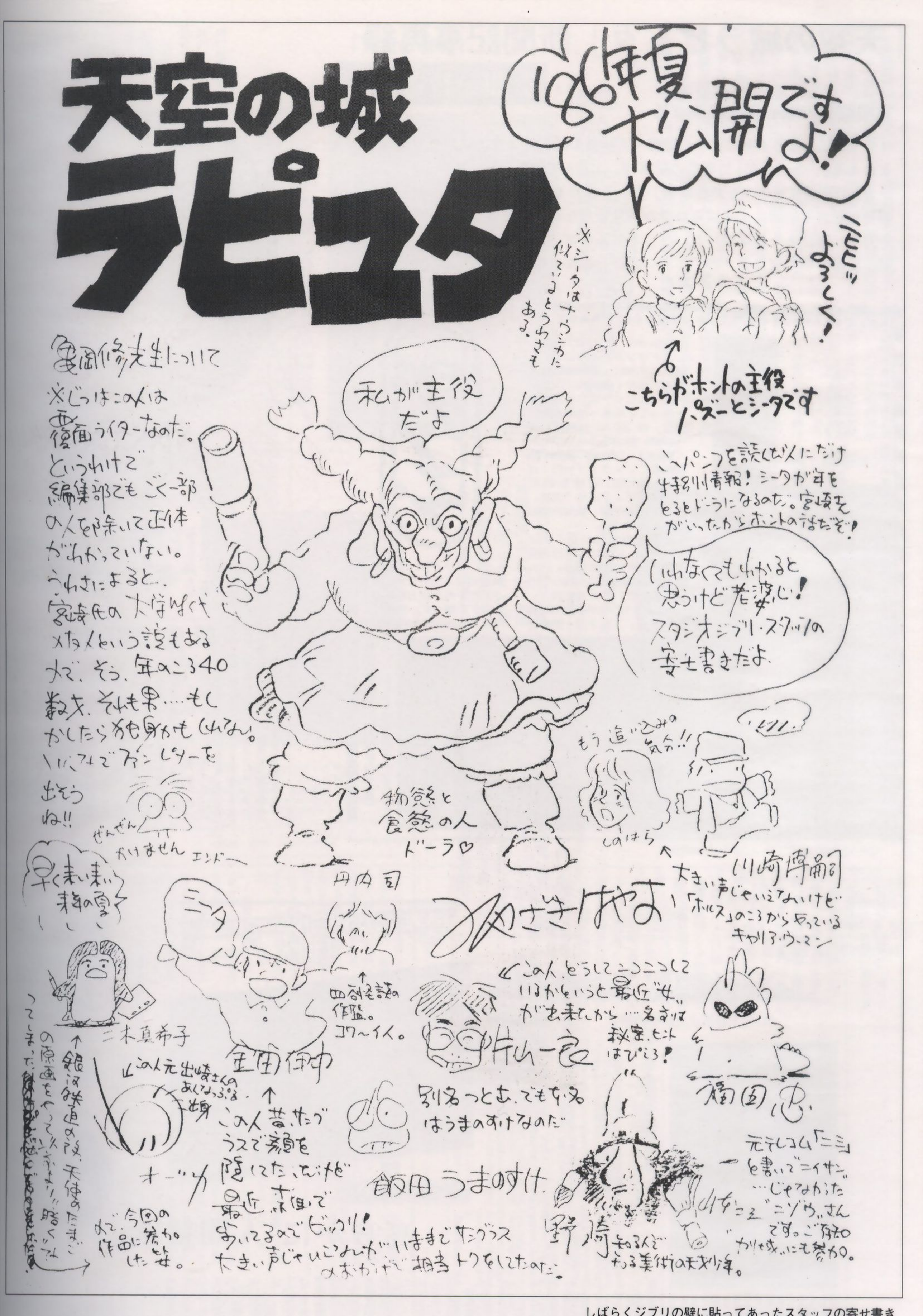
「天空の城ラピュタ」上映館

地域	上映館
北海道	札幌東映パラス
	旭川シネマアポロン
	函館東映シネマ２
	釧路シネマアポロン
	室蘭中島映劇
	岩見沢キネマ３
東北	青森東映シネマ２
	弘前ニューミラノ
	八戸グランド
	五所川原ライオン座
	盛岡東映パラス
	仙台東映パラス
	秋田東映パラス
	山形フォーラム
	福島国際パール
	郡山パレス１
	いわき平東映２
関東	丸の内東映パラス
	渋谷東急
	新宿東急
	新宿東映パラス
	池袋東急
	上野東急
	浅草東映パラス
	まちだ東急ル・シネマ
	相鉄中央
	川崎国際
	横須賀東映パラス
	平塚スカラ座
	小田原オリオン
	フジサワ中央スカラ座
	千葉東映パラス１
	柏シネマ
	大宮ハタシネマ２
	浦和シネマ
	熊谷シネマ２
	春日部ロビンソンシアター
	水戸東映シネマ２
	ひたちシネトピア
	土浦ピカデリー
	宇都宮ヒカリ座
	足利東映プラザ
	前橋シネマ１
	高崎オリオⅡ
	桐生東映プラザ
甲信越・北陸	新潟東映ミラノ
	上越高田中劇会館
	シネマサロン長野ロキシー
	松本駅前メトロシアター
	テアトル甲府
	富山東映パラス
	金沢東映パラス
	福井東映パラス
	高岡文化劇場
東海・中部	静岡東映パラス
	浜松スバル座
	沼津東映パラス
	名古屋セントラル
	栄東映ホール
	堀田グレート
	豊橋東映シネマ２
	岡崎日劇１
	半田シネマ
	江南新盛館
	岐阜柳ヶ瀬劇場
	津東映シネマ２
	四日市Ｃ・Ｈスピカ
近畿	梅田ピカデリー２
	道頓堀東映パラス
	堺東銀座パラス
	京都ロキシー
	三宮東映プラザ
	姫路大劇プラザ２
	和歌山東映シネマ２
	岸和田市民会館
	奈良文化センター
	布施プラザ２
	神戸東映パラス
	明石パレス
	高田ダイヤモンド劇場
中国・四国	広島東映パラス
	福山グリーン
	鳥取東映パラス
	徳島松映ピカデリー
	高松ホールソレイユ
	松山グランド
	高知第二劇場
	松竹米子ロキシー
	岩国市民会館
	岡山文化シネマ
九州	福岡東映グランド
	小倉東映シネマ２
	黒崎文化
	久留米オスカー
	佐賀グランド
	長崎東映パラス
	佐世保カズバ映劇
	熊本東映パラス
	大分オスカー２
	宮崎東映シネマ２
	延岡セントラル
	鹿児島有楽座
	沖縄開南琉映

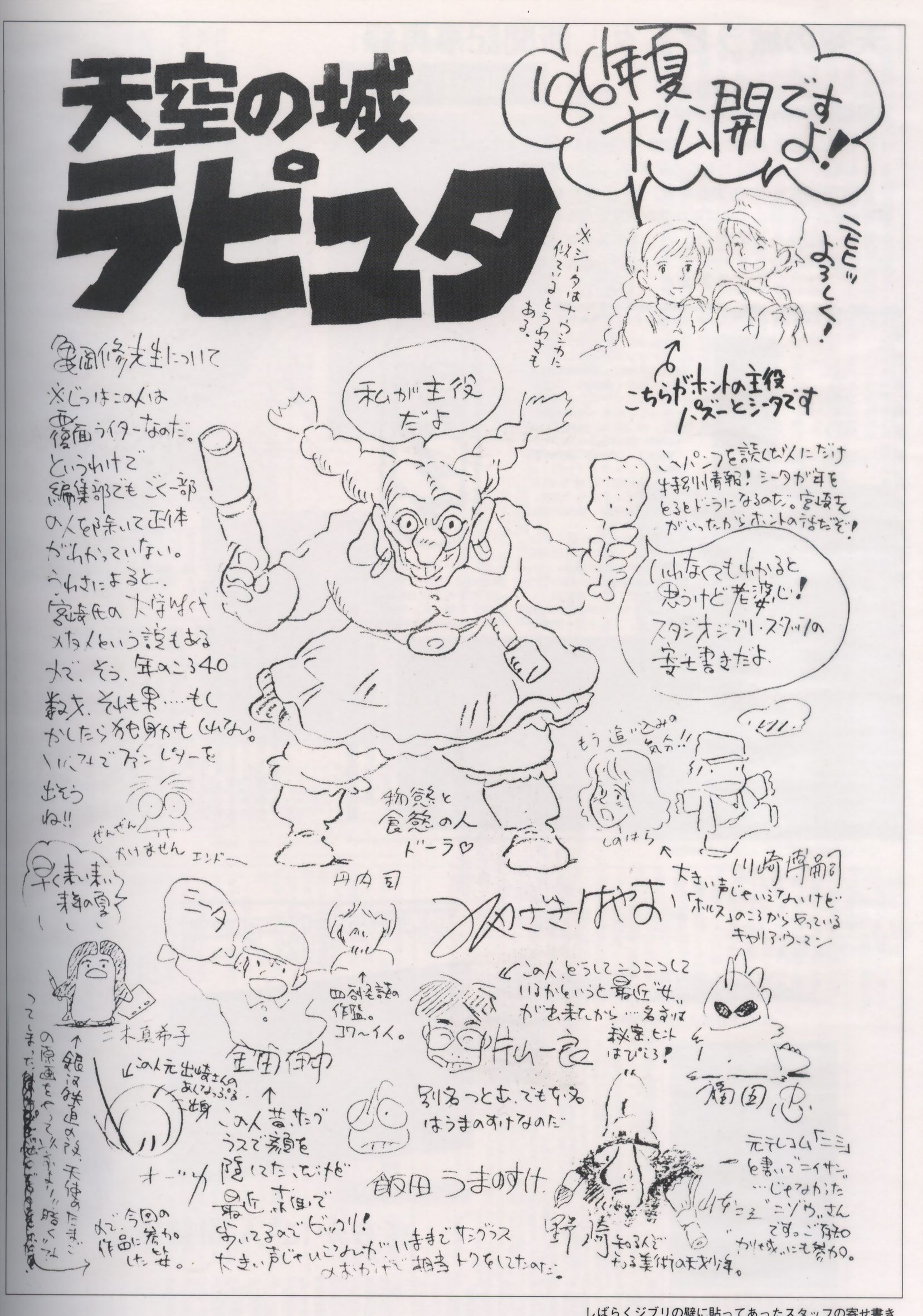


「天空の城ラピュタ」ポスター案ラフ

宮崎駿が劇場第１弾ポスター用に描いたラフ原画と背景原図。クリンアップされたトレス線からは味わうことのできない原画ならではの筆触を確認できる貴重な資料である。69頁の完成されたポスターと比較していただきたい。



しばらくジブリの壁に貼ってあったスタッフの寄せ書き



しばらくジブリの壁に貼ってあったスタッフの寄せ書き

「天空の城ラピュタ」の

宮崎監督に聞く

子供に夢を与える アニメにUターン

宮崎駿監督の「天空の城ラピュタ」が封切られる。ファンタスティックな夢と冒険に満ちた素晴らしい作品である。同監督の長編アニメ第一、二作「ルパン三世・カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」はいずれも毎日映画コンクールでアニメ部門に与えられる大藤信郎賞を受けている。いわば十割打者なのだが、天才というすごみが総身にあふれているわけでもない。ごく円満な中年男である。

「マンガの読者、アニメ映画の観客の年齢層がこの数年、サラリーマンや主婦にまで高くなって、子供だけでなく大人も楽しめる作品をと考えるのが作り手側の傾向になりました。『風の谷のナウシカ』もそういうものだったでしょう。しかし、アニメ映画の本道はまず子供が喜び、夢をそこから発見するものであるべきだと反省して『天空の城ラピュタ』ではUターンしたんです」

「ガリバー旅行記」に出てくる空に浮かぶ城ラピュタが実際に存在し、かつてきわめて文明が発達した種族がそこにあり、その末裔がひそかに地上のどこかで暮らしているという設定で物語は始まる。少年少女向け伝奇的冒険活劇で、俳優が演じたのではどれほどお金をかけてSFXを駆使しても表現できないスリルで手に汗を握らせる。

「アニメーターとしての最初の大きな仕事がテレビの『アルプスの少女ハイジ』で、自分の息子の成長とともに『未来少年コナン』『ルパン』『ナウシカ』とやってきましたが、息子が高校生にもなると観せる第一義的な対象として考えづらくなりますね。通俗文化のバトンタッチをしていくのが私たちの役割か宿命だと考えるのですが、活劇ものの悪役が現代は作りにくい。戦いがドラマとして必要だし、子供の成長、自立も戦いの中から獲得するものでしょうが、戦いは国家間の戦争とは違う。政治の次元の戦争ではなく鉄砲を持って殺し合いをさせまいとすると、悪役がむずかしい。地球征服の異星人をやっつけるパターンも困るし、ジレンマはあります」

「天空の城ラピュタ」で海賊の母子が悪役から途中で主人公の少年少女の味方に変わるあたりにその苦心が現れている。S・スピルバーグに最も近い日本の映画監督だろう。東京・杉並育ちの四十五歳。学習院大時代にマンガ家になる志を立て東映動画に入社、アニメーターから今日に至る。

1986年8月6日毎日新聞夕刊

宮崎駿監督の新作アニメ 「天空の城ラピュタ」が完成

「天空の城ラピュタ」の冒頭のシーン

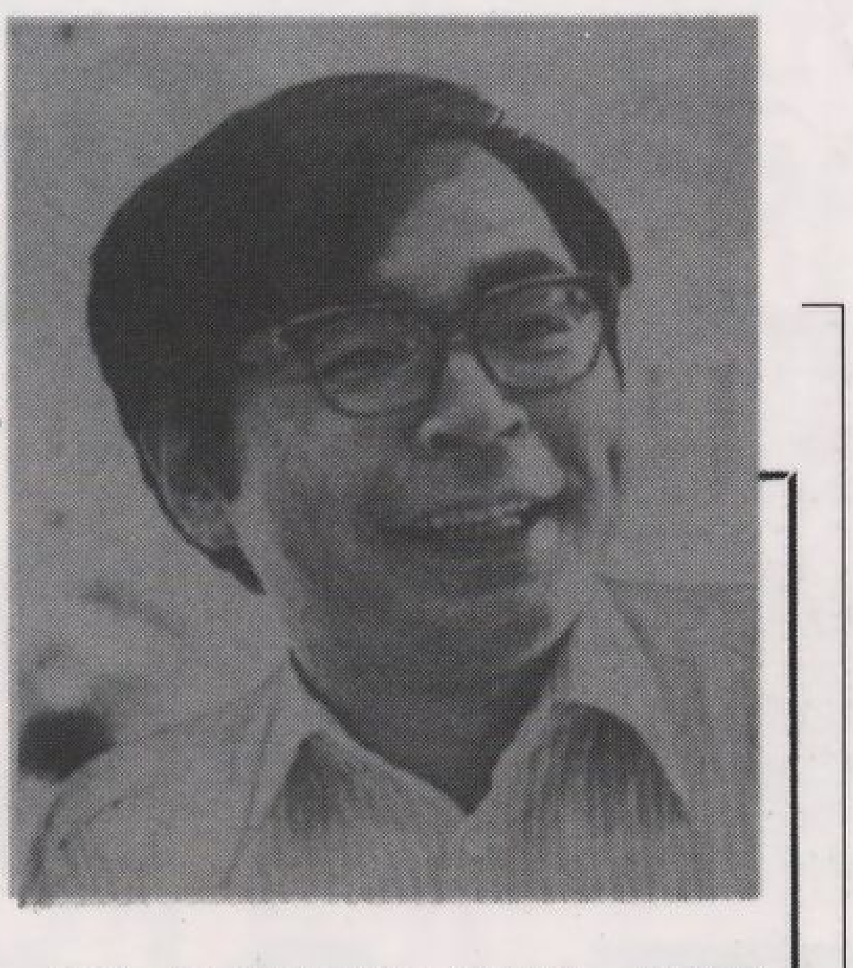
「風の谷のナウシカ」の宮崎駿監督の新作アニメ映画「天空の城ラピュタ」が完成した。漫画映画の原点に戻った夢あふれる冒険活劇ファンタジーである。

「ラピュタ」とは、スウィフトの「ガリバー旅行記」第三部に登場する空中の浮き島のこと。そこに秘められた飛行石のナゾをめぐって、少年と少女が悪の一味と闘いながらついにラピュタに到達する。いったいそこには何が待っているのか？

宮崎監督自ら原作、脚本も兼ねる初のオリジナルアニメ。「アニメーターとして出発した二十三年前からぜひこういうアニメをつくってみたかった」という自信作だけあって、作画、構成、色彩感覚とも出色。「風の谷——」同様大人の鑑賞にも耐える出来栄えと評判である。公開は二日から東映洋画系で。

1986年8月1日読売新聞夕刊

サンデー・インタビュー



宮崎駿（みやざき・はやお） 昭和16年、東京・墨田区生まれ。学習院大学経済学部卒。昭和38年、東映動画入社。アニメーター。演出家。主な作品に「太陽の王子ホルスの大冒険」（場面設計・原画）、「ルパン三世」（テレビ演出）、「未来少年コナン」（テレビ）、「風の谷のナウシカ」（映画・監督）などがある。

公開中のアニメ「天空の城ラピュタ」の監督 宮崎駿さん

信じて生きることが大事

＜「風の谷のナウシカ」で少年少女の心をとりこにしてから二年有半。今度は意外な出会いをした少年と少女の物語を作った＞

——今度の映画は子供達がすごく喜んだようですね。

「そうであればいいんですが……」

——一番訴えたかった点は何ですか。

「うーん……世の中にはいろいろな問題があるけど、元気でいれば何とかなるよ、ということですね」

——元気を出せというメッセージ？

「ええ。子供達がよくダサイとかイモイとかいいますね。でも、ボクは彼らは決してそれをきらいではない、と思うんです。信じるに足る何かがあれば受け入れてくれます。それを茨城県のある荒れた中学校に赴任した校長の実話で知りましてね。だから生まれてきてよかったと思う時が必ずくる、と言いたかったのです」

——監督された動画にはいつもユニークな乗り物が登場しますね。

「私は工業製品で、大量生産されるものは出したくないんです。子供達が遊園地の乗り物をなぜ好むかというと、自分の目の中に入り、支配できるからなんです。社会は金や組織で決定する面があるけど、情熱や思い、努力で決定する世界もある。それを出さないと子供達への励ましにはなりませんから……」

夢を創る

——今、テレビまんがが大はやりですが、それについてどうお考えですか。

「やっている者にとってはあまり感心しない（笑い）。そこにジレンマがあります。番組がどんなに栄養になるものでも、小さい子はテレビの前に座るより、自分の体を使って遊ぶ方が成長につながります。しかし、やるとなったらいいものを作りたいですから、いつもジレンマに陥る」

——なるほど……。

「しょせんテレビは五感の中で視覚と聴覚だけ。子供達が五感のすべてを使って生きる時、六感が生まれてきます。だから本当は子供番組なんかなくて、子供達が自分で遊びをみつけ、ルールを決めていく——そんな子供文化が生まれる時間、空間を確保してやることが大事だと思うんです」

——子供達とかかわった手応えはどうですか？

「みんな善良で悪くはない。だけど屈辱感への免疫ができてませんね。子供同士が遊べば屈辱感にまみれ、立ち上がるためのエネルギーも出る。その大切なエネルギーが今の子供達には欠けているような気がしてなりません」

——話は変わりますが、アニメの世界を志されたきっかけといいますと。

「昭和三十三年、東映動画』の『白蛇伝』を見て感動したことですね」

——今回は原作、脚本、監督と一人三役ですが、苦労された点はどんなところですか。

「内部的には才能のなさ（笑い）、外部的には集団で作るものですからスケジュールの調整です。でも、この世界に入った者の夢であるオリジナルなものをまかせられるのは幸運の一語につきます。それだけに、いいものを、ともがき苦しむ。ストレスで髪の毛は真っ白ですよ」

——現代の子供達へ望むことは。

「ジャーナリズムの中には人間には裏があって醜いと力説するものもありますね。でも、この世の中には素晴らしいものがある。見てはいないけど、必ずあると信じて生きることはすごく大事だということです」

後記 子供達への熱い思いが次々に口をつく。まさに夢のかたまりといった感じ。創造する苦しみと人的管理という背反する負担も、その夢に比べると軽いらしい。残念なことは、スケジュールに追われて、心から納得できるものを出せないこと。「分かったと思ったらまるで分かっていない。まだ、奥が見えませんね」のひとことが印象に残る。

1986年8月31日聖教新聞

宮崎駿監督が新作「天空の城ラピュタ」

幸福も不幸ももたらす"宝島"

文明批判にじむアニメは

宮崎駿監督の新作アニメーション映画「天空の城ラピュタ」が八月二日から公開される。アニメ映画の一時期を画した「風の谷のナウシカ」以来二年ぶりの作品で、宮崎監督は「子どもたちは胸わくわくしたいと思い込んでいる。そうした子どもたちの期待を裏切らない作品をつくろうとした」と新作への願いを語っている＝写真左。

「ラピュタ」は、天空に浮かぶ伝説的な島。その島をめざす少年パズーと少女シータ、それに女首領ドーラが率いる空中海賊に政府軍まで入り乱れてラピュタへ向けての冒険が展開する。

「スチーブンソンの『宝島』のような作品をつくろうと思った。しかし、ただの島ではつまらないので、スウィフトの『ガリバー旅行記』に出てくる空中の島ラピュタのアイデアを借りた」と宮崎監督は作品のモチーフを語った。

少年パズーは、普通の機械工見習。少女シータはラピュタの王位継承者といっても特別の能力のない女の子。「主人公に仕立てるのが大変だったが、結局、最後にようやく主人公になれたんでしょうね。自分の運命を自分で決めるという主人公に」

物語の骨組み自体は、実に古典的だ。「つい、はやりに背を向けてしまう気持ちがあって——子どもだった自分に向けてつくるところがあるんです」といいながらも「宝島が見つかった。良かった、良かった、ではいまの世の中では通らないから、その宝が幸福ももたらすし、同時に不幸ももたらすということにせざるを得ない」という。「メッセージを込めようとしても込められるものではない」ともいうが、宮崎作品には、いやおうなく文明批判がにじみ出るところがある。「ナウシカ」ほど鮮明ではないが「ラピュタ」でも、やはり、文明と自然、[illegible]の葛藤（かっとう）が宮崎物語に[illegible]を与え、押しつけがましさのないメッセージを発している。

「いまアニメはがけっぷちに立っている」と本人がいうほどの危機的状況の中で、宮崎作品が大人も含めた幅広いファンを得ている一つの要因だろう。

空中船から落ちた少女シータがペンダントの飛行石の力でフワフワと落下、それを少年パズーが見つけるところから映画は始まる。「この映画を見終わった子どもたちが、空を見上げて、ああいう女の子が落ちてこないかなあ、と思ってくれること。それが私の最大の夢です」と宮崎監督はいった。

1986年7月29日朝日新聞夕刊

スタッフと入念な打ち合わせ＝吉祥寺・スタジオジブリ

風とぬくもりの感触

天空の城ラピュタ 呼び戻せファンタジー

宮崎駿原作・脚本・監督のアニメ映画「天空の城ラピュタ」（製作・徳間書店、配給・東映）が、いよいよ八月二日から、全国洋画系で一斉にロードショー公開される。主人公の少女シータと少年機械工パズーの愛と夢の冒険ファンタジーだ。ハラハラ、ドキドキ胸はずませてみんなも一緒に空を飛んでみよう。

①宮崎駿氏インタビュー

アニメファンにとっては"神様"的存在の宮崎駿監督を訪ねて「ラピュタ」の生地、スタジオジブリへ。さまざまな資料や絵コンテに囲まれた宮崎監督は、目標の最終段階を終えて、気分も上々。オーバーアクションをふんだんに交えながら、熱っぽく語ってくれた。

ラピュタ誕生

「冒険モノをやりたいという思いは、はるか昔からあったけど、具体的に検討しはじめたのはおととしの暮れですね。"もう冒険物語を作らなきゃいかん"、という感じで。それで『宝島』みたいに海上モノや冒険が舞台する話、小さな村での出来事…ありとあらゆる設定を考えてみたんです。でも今の時代、海の向こうに"宝島"がある、じゃウソっぽいでしょ。それで思い出したのが中学校の時に読んだ『ガリバー旅行記』。奥さんに資料集めを頼んでもらったところ、出てきた名前が"ラピュタ"。"ピュ"なんて読みにくいでしょ。語感も悪いし。でもまあ、言い続けていれば慣れちゃうだろうって思って（笑い）。空に島が浮かんでいるっていうとヘリのところにも土があるわけでしょ。そこに立つとスポって足が抜けちゃうのかな、なんて…」

アニメの舞台

「地上や地下は、もう使われ尽くしちゃって、何もないんです。それで高い所に目が移るんですね。煙とナントカは…と同じです（笑い）。それでも、人間が、広い、大きい、美しいと感じられる所、つまり建物人ができる所は、地表からせいぜい一万mですよ。宇宙なんてなにもないんです」

「『ラピュタ』では、十九世紀のSFらしきものを現代のリアルタイムでやったつもりなんです。要するにボクは、人間のいるところ、行ける所をなるべくいっぱい出したいんです」

みやざき・はやお 一九四一年東京生まれ。アニメーター、演出家。主な作品に「ルパン三世」（TV演出）「未来少年コナン」（TV）「ルパン三世・カリオストロの城」「風の谷のナウシカ」（動画・監督）がある。

「鳥のように」にこだわる

夢かきたてる"低空飛行"

キャラクター・メカの魅力

「パズーとシータ、二人とも普通の人に見えましたか。シータは、田舎娘だから、話なんかもすっごく太くしたんです。今の子供たちは、お姫さまを登場させると、それだけでひねくれちゃう。"かわいく生まれていいわね"って（笑い）。じゃ、お姫さまなしでやってやろうと思って。でも、人間ってキラキラしてると魅力的ですよ。"遠くの美人より近くのブス"ってスタジオでもよく言ってますけど（笑い）。いちばんいいのは、日常の生活を生き生きと楽しく生きられる人間ですよね」

重要なキャラクターのドーラは、宮崎監督にとっては母親像。「下町のおばさんですよ。正々堂々と商売をやってんです。ボクは、女性が強い方が落ちつくんですよ」とも。

「ボクのキャラは、人間の思いのある一部を取り出したキャラなんです。メカも、小さなものが好きなんです。『ヤマト』みたいなバカデッカイコックピットなんて、チームワークなんかないでしょ。空を飛ぶってのは永遠の夢だけど、"鳥のように"が夢なんです。翼面をこえたとか、雲をのぞき込んだというくらい、せいぜい十mぐらいですね。そのくらいが風も感じられるし、スピード感も出るんです。グライダーに乗って行けど、感激ないもの」

対象年齢に歯止め

「最初は、どうしても自分のために作ってしまうんだけど、『ナウシカ』で対象年齢が上がりすぎてしまったから、小学校ぐらいに戻そうと思いました。小学校五、六年から中学一年で、今の日本では運命が決まりますからね。本物に触れなきゃいけない時に、ファミコンなんかやってて。世の中は数字で表しきれるような世界ではなくて、勇気とか思いやりとかが、きっと世の中の問題を解決してくれる。純粋、素人の能力と力がすべてだと言いたいんです」

②製作現場を訪ねて……

「ラピュタ」の制作現場になったのは、東京・吉祥寺にあるスタジオジブリ。七月二十日に完成するまで、まさに戦場さながらの忙しさだったという。その様子をドキュメント風に追ってみた。

70000枚のカット作り 涙ぐましい手作業の連続

八五年九月一日 この日宮崎監督の書いた脚本、絵コンテをもとに制作進行の打ち合わせが始まった。映画の基本となるレイアウト（背景を含めて全体の流れ）をつかむ。

十月一日 原画の作成に入る。続いて十四日、動画、二十一日、背景の作成開始。原画、背景は千五百カット、動画は今年五月までで約七万枚にも及んだ。スタジオ内は総勢六十人外部発注も入れると三百人余りが一カットずつ書いていく。そのすべてを宮崎監督自らチェック。必要とあらば書き直す。

横沢啓子さん

「いままでのアニメにない密度の濃いものだと思う。七万枚は、本当です」（高畑勲プロデューサー）

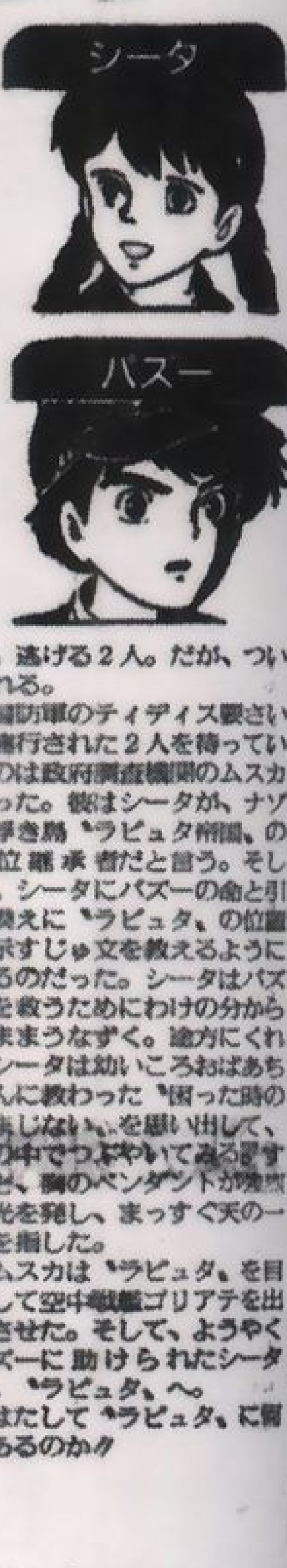
八六年六月 忙しさの頂点だった。仕上げの段階である。細かいリテイクが続く。この時期、宮崎監督は、朝十時にスタジオ入り、明け方の四時まで連日作業。

六月二十八日 アフレコ。「ラピュタって我慢しにくいんですよ。感激屋なんです。シータの役作りは、台本、表情、ビデオを見てやりました。なりきっちゃったんでしょうね、感情の涙を流すでしょ。心はシータなのに、外見は（この通り）ふけてる（笑い）。雰囲気が楽しくて！」（シータ役の声優・横沢啓子さん）。

七月十四日 録音、ダビング。いよいよ大詰め。宮崎監督二十四時間体制になる。

七月二十日 完成。作業に入って十カ月目である。「ハリのムシロにいる気持ちです。皆さんに楽しんでもらえたらいいんですが…」（宮崎監督）。

（あらすじ）



月の光を浴びた雲のはざまを行く定期飛行船に忍び寄る影。空中女海賊ドーラ一味の襲撃だ。その時、飛行船の中で黒メガネの怪しい男たちに誘拐されていた少女シータは船外へ飛び出した。

大変だ！ だが彼女の身体はふわりふわり地上へ舞い降りて行き、その胸には紋章の入ったペンダントが青白い光を放って揺れていた。

空から降ってきたシータを、見習い機械工のパズーが助けた。それもつかの間、ドーラ一味がシータのペンダントを狙って追って来た。また、あの黒メガネの男たちも…。逃げる２人。だが、ついに黒メガネの男たちに捕らえられる。

国防軍のティディス要塞へ連行された２人を待っていたのは政府調査機関のムスカだった。彼はシータが、ナゾの浮き島"ラピュタ帝国"の王位継承者だと言う。そして、シータにパズーの命と引き換えに"ラピュタ"の位置を示すじゅ文を教えるように迫るのだった。シータはパズーを救うためにわけの分からぬままうなずく。途方にくれるシータは幼いころおばあちゃんに教わった"困った時のおまじない"を思い出して、口の中でつぶやいてみると、胸のペンダントが強烈な光を発し、まっすぐ天の一点を指した。

ムスカは"ラピュタ"を目指して空中戦艦ゴリアテを出動させた。そして、ようやくパズーに助けられたシータも、"ラピュタ"へ。

はたして"ラピュタ"に何があるのか!?

③カ・ン・ゲ・キ対談

▶斎藤綾子（ポルノ作家）

◀宮村優子（コラムニスト）

映画公開を前に、フィジカルな小説やエッセーで活躍中のポルノ作家・斎藤綾子さんと、映画通でもあるコラムニスト・宮村優子さんに試写を見ていただきました。さて、どんな感想が飛び出してきたか…。

男女交際の見本！ 心が洗われました

綾子 いやぁ、おもしろかった。

優子 あっという間だったね。アニメ映画を見たのは、幼稚園の時のディズニー映画以来かな。あれはジェットコースターに乗ってる感覚が観客に伝わってくるっていうので人気があってね。それを見ないと幼稚園で仲間はずれにされちゃうほど。ラピュタもスピード感がすごいでしょ。つい昔のことを思い出しちゃった。

綾子 中盤のはばた機（海賊ドーラが使う）で必死っ走るシーンなんか、自分にぶつかりそうな感じがするもんね。

優子 かといって、スピード感ばっかりあるわけでもなくて、シンミリする部分もちゃんとある。

綾子 そう、感情移入ができちゃう。「銀河鉄道999」とかほかのアニメって、登場人物がみんなロボットみたいじゃない。生活感がないんだよね。

優子 ふだん何をしていて、働いているのかよく分かんないでしょ。いつもボタンのスイッチを押している（笑い）。ラピュタには、せんたく物が出てくる。

綾子 アハハ。ホラ、パズーがシータを受け止めるところがあるじゃない。飛行石の力がなくなってアッ、重くなる！ 動画の中で重量感を持ってるなんてなかなかできないことですよ。

綾子 リアリズムが伝わってくるのよ。例えば、親方の肉の見せ合いっこするシーン。その後で、親方のおかみさんが破けたシャツを見て「それだれが縫うの！」（笑い）。このリアリティーがあるから、ほかにおもいきってウソを作っても、自然に受け入れられる。

優子 うん。それに主人公たちが「鉄腕アトム」みたいに空を飛べない。ホント普通の子供でしょ。あれがいいね。

せんたく物のリアリティーがいい

優子 能力に限界がある。で、普通の子供たちが、ある種あり得ない、持ってはいけない能力を身につけた結末がどういうものか。なにかを得る代わりに、引き換えなくてはならないものがあるんだってことをちゃんと出している。

綾子 彼らの持っている武器は、ただ愛と勇気。空を飛ぶってのも手段にすぎなくて、二人が同じ目的に向かって一生懸命がんばる様子に、こっちまで同化しちゃう。組んでた足がおもわず両足で床を踏みしめちゃった（笑い）。

優子 でさ、最後に天空の城が守られて、シータが王位について王国が復活しなくてよかった。あくまでも大地に根をおろして生きるという結末は、けっこうシビアで素直に感動したね。あれが幸せになったら、結局、持てるものが勝ちだぜっていうことになる。

綾子 そう。自民党が圧勝するとこに行きつくという？（笑い）。まあ、それにしても、パズーがいいよ。なさけなくて愛らしいとこが。

優子 シータは元気がいい。それに女海賊のドーラといい、親方のおかみさんといい女性がみんな強いでしょ。

綾子 今の男と女の関係を語ってますね。シータとパズーでいえば、男女交際の一番いい時だよね。お互いを敬しあわなくて頼るという。

優子 二人は小学校五年生ぐらいでしょ。男女関係の基本がここにあった（笑い）。

綾子 ホント。心が洗われる映画です。カップルで見に行ったら最高じゃない。

優子 私はあすからまじめに生きていこうと思いました（笑い）。

◇「気軽せ大塚康生のオアシス商店街」は八月二日付に掲載。

人気沸騰！「風の谷のナウシカ」をしのぐスリルと感動の冒険ファンタジー！

宮崎駿関連作品

●アニメージュコミックス・ワイド判
風の谷のナウシカ 1 2 3 宮崎駿 定価各330円
●ジ・アートシリーズ
THE ART OF NAUSICAÄ アニメージュ編集部編 定価2500円
THE ART OF HOLMES アニメージュ編集部編 定価1800円
●ロマンアルバムエクストラ
風の谷のナウシカ アニメージュ編集部編 定価890円
●アニメージュ文庫
シュナの旅 宮崎駿 定価380円
風の谷のナウシカ絵コンテ 1 宮崎駿 定価380円
風の谷のナウシカ絵コンテ 2 宮崎駿 定価380円
あれから4年…クラリス回想(カリオストロの城) アニメージュ編集部編
また会えたね！(未来少年コナン) 富沢洋子編 定価380円
名探偵ホームズシリーズ
1 青い紅玉 池田憲章編 定価380円
2 海底の財宝 池田憲章編 定価380円
3 小さな依頼人 町田知之編 定価380円
4 ソベリン金貨の行方 アニメージュ編集部編 定価380円
5 ミセス・ハドソン人質事件 ただのかずみ編 定価380円
6 ドーバーの白い崖 池田憲章編 定価380円
ホルスの映像表現 解説 高畑勲 定価380円
長靴をはいた猫 アニメージュ編集部編 定価380円
作画 汗まみれ 大塚康生 定価380円
島本須美 これからの私 相談相手 宮崎駿 定価380円
小説 天空の城ラピュタ前篇 定価380円
小説 天空の城ラピュタ後篇(7月末発売) (380円)
原作・絵/宮崎駿 文/亀岡修
●アニメージュ増刊
天空の城ラピュタGUIDE BOOK(好評発売中！)(680円)
●ロマンアルバム
天空の城ラピュタ (8月末発売)(予価890円)
●アニメージュ・コミックス(フィルム版)
天空の城ラピュタ 1 2 (8月末発売) (690円)
天空の城ラピュタ 3 4 (9月末発売) (690円)
●ジ・アート・シリーズ
THE ART OF LAPUTA(10月初旬発売予定)(予価2500円)

徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231

宮崎駿の世界'86

大好きなシータを守ってあげたい…

＊空に浮かぶ夢と憧れの城ラピュタに眠る財宝と飛行石の謎をめぐる夢と感動のロマン超大作！

《小説》前篇 定価380円

てんくうのしろ
天空の城ラピュタ

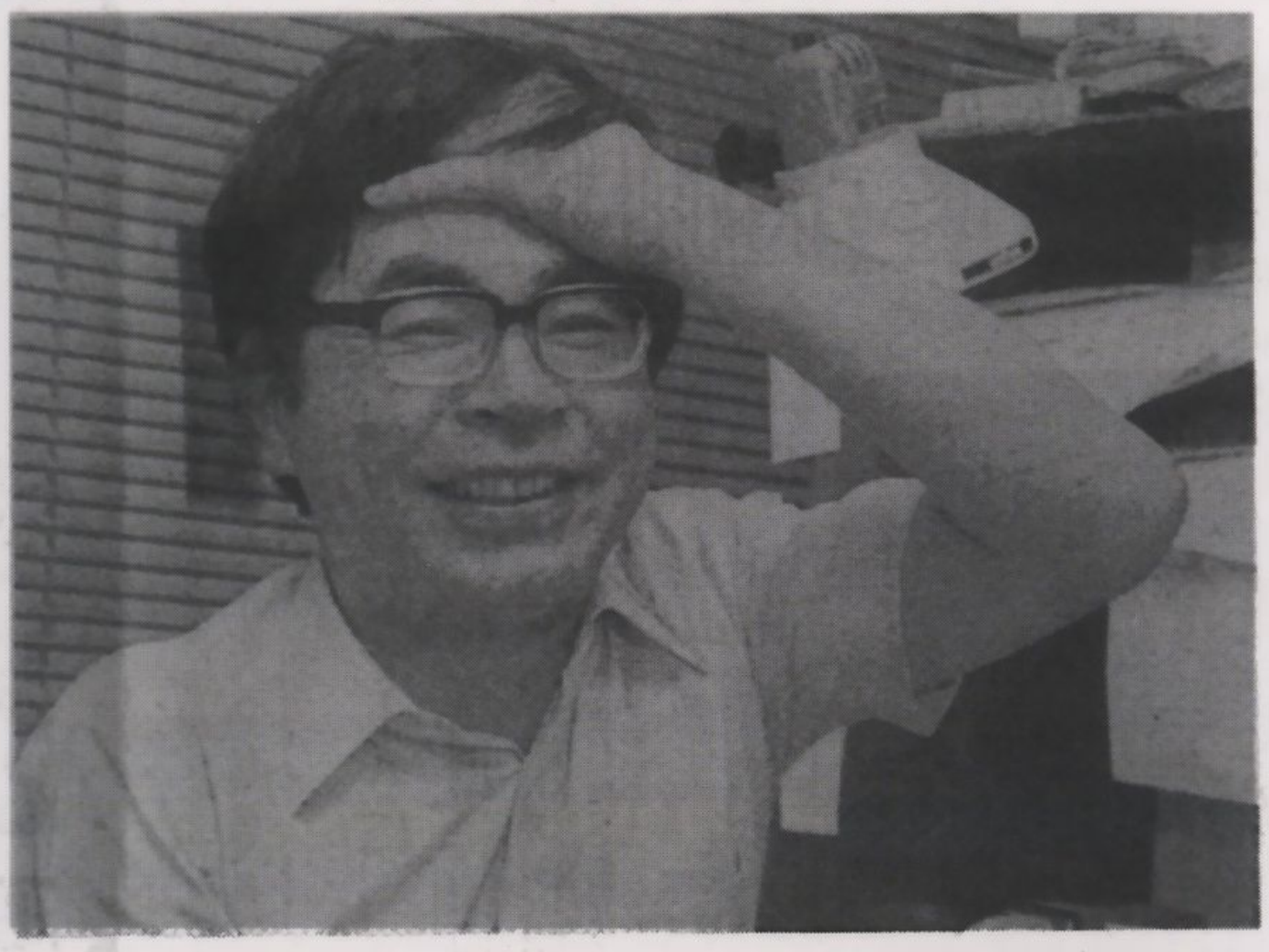
原作・脚本・監督 「風の谷のナウシカ」の 宮崎駿

●凄い評判です。8月2日(土)興奮のロードショー

夢広がって勇気ワクワク

アニメ作家 宮崎駿さん

「アニメなんか……」と、何となくバカにしているパパやママも、宮崎駿さん原作・脚本・監督の「風の谷のナウシカ」だけは知っているんじゃないかな。その「ナウシカ」から2年。全国の宮崎ファン待望の最新作「天空の城ラピュタ」が2日から東映系で公開中だ。前作に劣らず、ハラハラ、ドキドキの素敵な作品にできあがっているよ。子供たちを主人公にした、こんなアニメーションを作る宮崎さんってどんな人？宮崎さんの仕事場、東京・吉祥寺のスタジオ〝ジブリ〟におじゃまして愛用の机の前で、話をうかがいました。



「機械文明の批判」はウソ

——「天空の城ラピュタ」に出てくる空中に浮かぶ城って「ガリバー旅行記」の浮き島ラピュタをもってきたんですか。

宮崎 昔話によくある、どこかに無人島があって、そこに宝が埋まってるっていう話じゃ、あまりピンときませんから、宝島が空中に浮いているって話にしようと思ったんです。で、スウィフトの「ガリバー旅行記」に浮き島があるのを思い出して「そうだ、あれでもっともらしく理屈をつけるともっともらしくなる。企画も通りやすくなるだろう」と考えたんですけど、案の定、企画が通ったね（笑い）。ただ、島が空中に浮いているという設定だと、大きすぎてどうにもならないから、建造物つまり城だけが残っていることにしたんです。

——「風の谷のナウシカ」や今度の「ラピュタ」のテーマって何ですか。

宮崎 「機械文明批判です」とか言ってるのはウソなんです。そういうことのために漫画映画を作る訳じゃないもんね。自分がふらりと映画館に入って、初めは「たいしたことないや」と思ってるんだけど、いつのまにかヒロインの行動にドキドキしたりして、最後には一緒になって喜んで出てこられるという経験を待てれば、それでいいんですよ。

——宮崎さんは冒険物語を大切に守り続けているんですね。

宮崎 守り続けているっていうのはカッコ良すぎますね。今まで、ぼくらがなんとなくやってきたことが、商売になるようになって、一斉にあっちこっちでやった結果、もとの部分は食べつくしちゃったって気がするのね。食べ終わってカスしか残ってないんだよね。ぼくはアニメ・ブームとかが始まる前からやっているでしょ。はやろうが、はやるまいが、同じペースでやっていきたいって気がするんです。

——どんなペース？

宮崎 一つは「ぼくはこれがおもしろいと思う」ってものを一生懸命に作ること。人をのせようとか、人にうけようとかは簡単にいかないんですよ。できあがったものが、自分はおもしろいと思っても、まわりの人がおもしろくないと思ったら旗を降ろすしかないね。もう一つは、やってるスタッフが「やったな!!」って思えるかどうかだね。絵がこけようが、視聴率が上がろうが下がろうが「この仕事をやってよかった！」って思う人たちを大勢持てるってことが、意味のあることなんですよ。この仕事は時の運まかせだし、不運な時っていっぱいあるんですけど、そういうことで右往左往しないように仕事をしていきたいですね。

——アイデアはどうやって考え出すんですか。

宮崎 ぼくらが子供のころに見たものや聞いたものをいじくって、自分たちの味付けで出しているだけです。バトンタッチみたいなもんです。これを次の世代の人に渡せたらいいですね。

——最近のアニメって過激なものが多いけど、宮崎さんの作品って落ち着いて見れるんですよね。

宮崎 それは多分ぼくが、映画もアニメもほとんど見ないせいですよ。最新流行のものはほとんど見ていない。「好きなことをやってるだけで十分だ」って言って、昔ながらに生きているんですよ。

——最近のアニメとか見ていると、安易な企画が多いように思うんですけど。

宮崎 企画の発端ていうのは思いつきでも何でもいいんですよ。ただそれに肉付けしていく過程でキチンとやらなくちゃいけないんです。

——キャラクターの声を演じる人たちは、初めから宮崎さんの中に「この人だ！」というイメージがあるんですか。

宮崎 いやあ、あれは簡単じゃないですね。いろんな声優さんや役者さんの今までの声を聞いたり、特にオーディションを行って、しゃべってもらって「どの声がいいかなあ」って考えて選ぶんですけども。うまくいかなかった時の原因の一つに、実は役者も年をとるってことがありますから、むずかしいです。どんどんうまくなっちゃえば、逆に初々しさがなくなっちゃうし、今はわざとらしさが残っちゃってる人って多いんですよね。

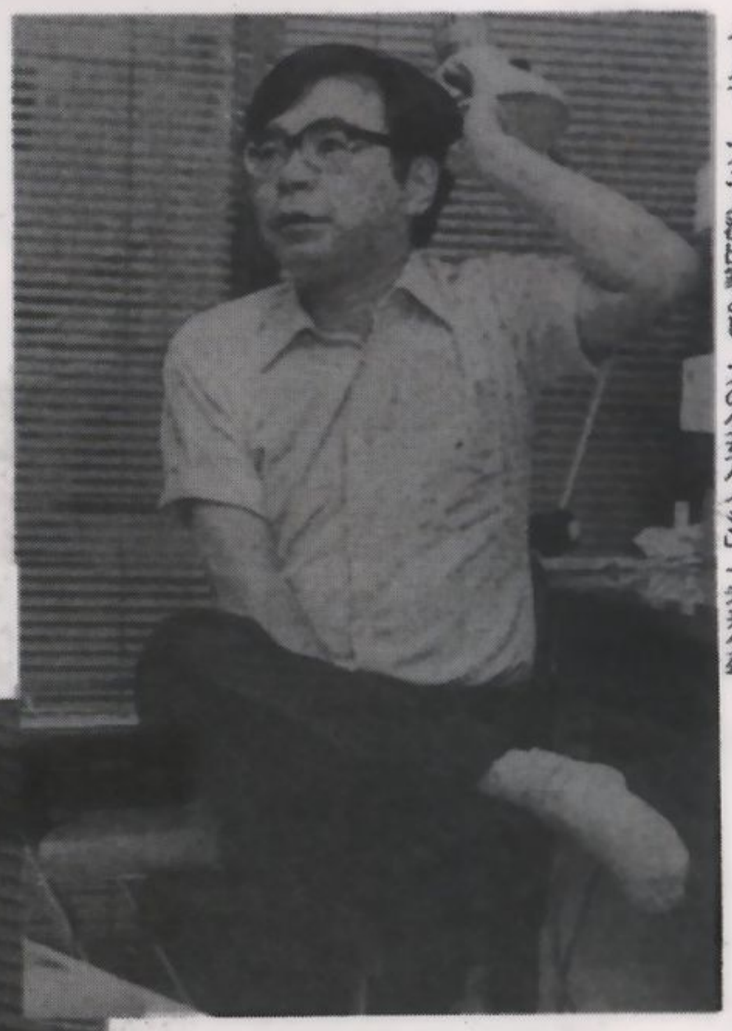
宮崎 あれはね「テレビでは大した作品は作れないという考えは違う。もっと子供をワクワクさせたり〝きれいだな〟と思わせることができるはずだ」っていう仮説を立ててやってみたんです。やってみると、できるんだってことがわかった。ただ、あのころのぼくらの仕事のやり方は一種〝革新的〟でした。というより常識的じゃなくて、（あまりのハードさに）「もう宮崎は倒れて再起不能らしい」とか「病人が続発らしいぞ」とかいろんなウワサが流れてね。でもだれも風邪をひかなかったよ。とはいっても、それを毎年やるのは無理でしたけど。あのやり方は、もう今の若い人たちに要求できませんね。

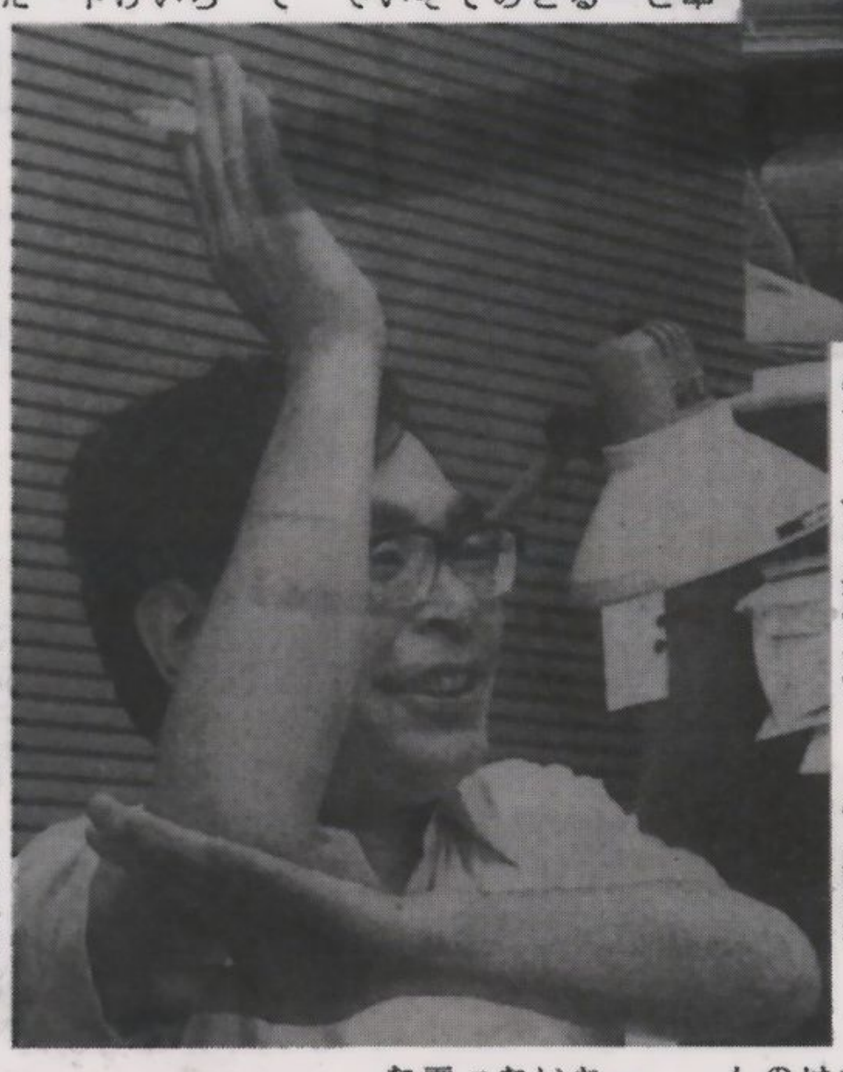
——なぜですか。

宮崎 ぼくらの時代には「この作品を作ることができれば病人になってもかまわない」という思い入れがあった。仕事のチャンスは少なかったし、自分たちが考える企画はなかなか通らない。そんな中では「これさえ作れば、世の中変わるんじゃないか」って、錯覚を起こしていたんです。でも今はそういう時代じゃないし、若い人たちは何か作品を作っても「まあ、それだけのものだ」っていう見きわめをつけてしまってる。善良だし、ちゃんと働くけど、どこかさめてるんですよね。でも（そんな時代の境遇に）押し流されたらいけないんです、絶対に。自分たちのやり方や生き方を見つけないといけないんですよ。

——今後は、どんな作品を考えていますか。

宮崎 ぼくはいつも目からうろこが落ちたいと思ってるんです。全然落ちないですけど……。「こんなものみたいんじゃない」って思ってしまう。だから意地張って頑張ってるんです。でも、作るたびに「もう引退だ！」とわめいてるんですけれどね。





【プロフィル】みやざき・はやお。本名・同。1941年1月6日、東京都豊田区生まれ。63年、学習院大学政経学部卒業後、東映動画入社。9年後に退社して、以後アニメーター、アニメ演出家として多くの作品を手がける。主な作品は「太陽の王子ホルスの大冒険」「長靴をはいた猫」「パンダコパンダ」「ルパン三世 カリオストロの城」（以上映画）「アルプスの少女ハイジ」「未来少年コナン」（以上TVアニメ）など。84年に公開された「風の谷のナウシカ」は大ヒットとなり、毎日映画コンクール大藤信郎賞を受賞。家族は妻と男の子2人。やぎ座。

石川優子さんのインタビュアー募集

チャゲ&飛鳥のチャゲとのデュエット曲「二人のアイランド」でおなじみの石川優子さんのインタビュアーを募集中。希望者はハガキに住所・氏名・年齢（学年）・電話番号と、質問したいことを書いて、くり編「石川 優子」係へ。9日締め切り。

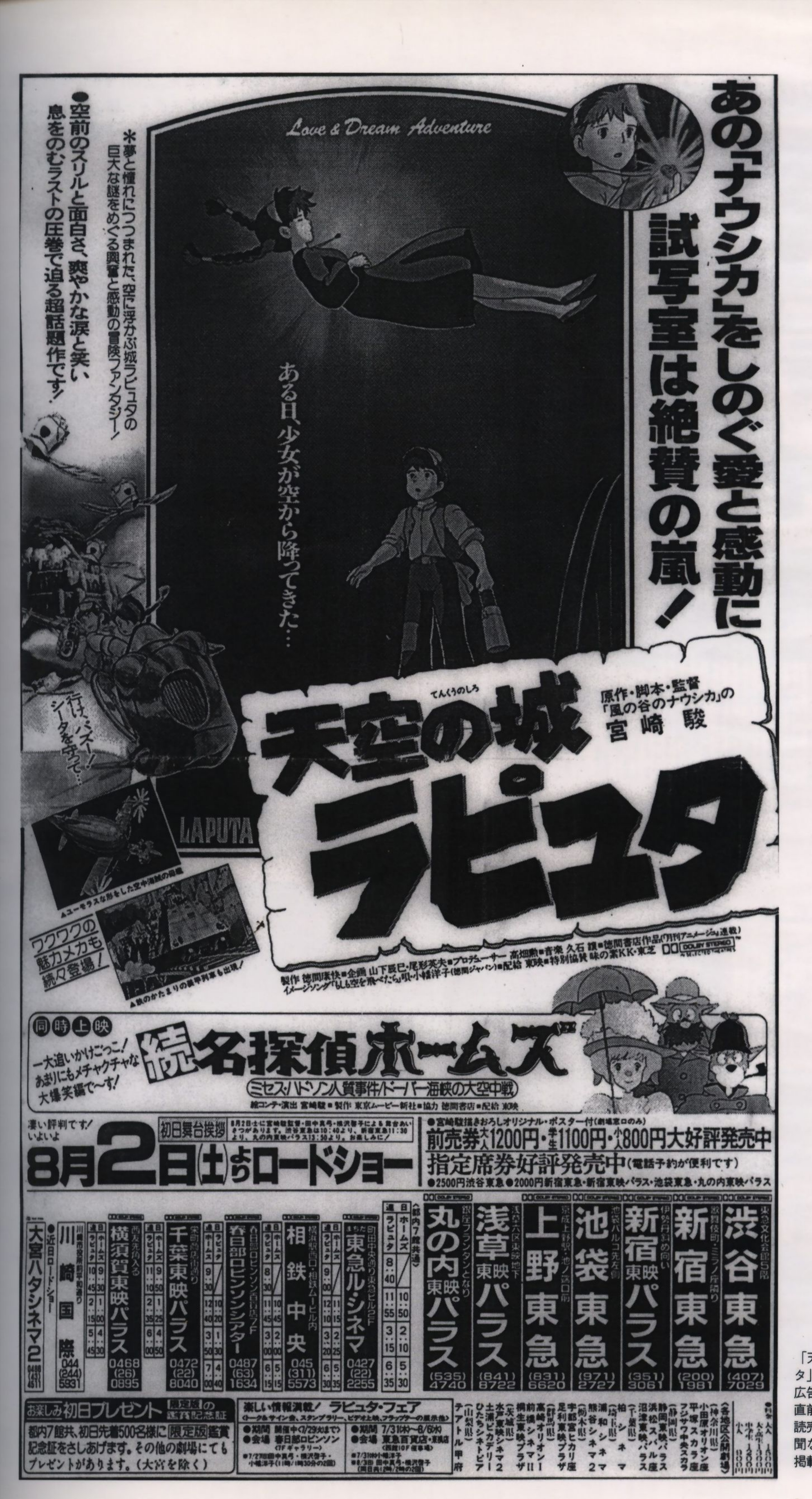
左から及川さん、宮崎さん、佐藤さん

【今週のインタビュアー】佐藤嘉晃（北区・大3）「宮崎さんのお話は、作品同様に楽しくて、物の見方に厳しくて、素晴らしいものでした」▽及川徳美（横浜市・高2）「温かい目で語ってくれた宮崎さんは本当にいい人ですね。〝おとうさん〟って思わず言いたくなります」

1986年8月3日毎日新聞（くりくり）

「天空の城ラピュタ」関連記事掲載新聞データ

掲載紙	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
日刊スポーツ	'85年10/18	アンテナ（記事、1.6×3.2cm）／アニメ映画「天空の城・ラピュタ」
報知新聞	10／18	ミニ＆ミディ（記事、3.8×3.2cm）／宮崎駿監督アニメ「…ラピュタ」発表　「天空の城ラピュタ」製作発表
東京タイムズ	10／18	ＮＥＷＳクリップ（記事、13×13cm）／「ナウシカ」「アリオン」に続け!!
デイリースポーツ	10／18	（記事、4.5×3cm）／ナウシカに続け、徳間書店第２作「天空の城」
サンケイ新聞夕刊	10／30	アンテナ（情報､6.6×3.2cm）／劇場用アニメ大作「天空の城ラピュタ」完成
サンケイスポーツ新聞	12／30	一流館“占拠”のアニメ大作　注目の「アリオン」「天空の城ラピュタ」
サンケイスポーツ	12／31	（記事中で一部紹介、12.7×13.4cm）／一流館“占拠”のアニメ大作
読売新聞日曜版	'86年3/30	たれんとぼっくす（宮崎駿コメント、8.6×3.3cm）／少なくなった夢を作る
東京スポーツ	5／19	（記事、15.5×10.3cm）／小幡洋子人気急浮上
日刊ゲンダイ	5／31	話題のＣＭ（記事、4.5×12.7cm）／フラップターは空を飛ぶ不思議な乗り物
毎日新聞（くりくり）	6／1	Animation Heart（記事、13.6×14.2cm）／８月公開天空の城ラピュタ　宮崎駿監督の最新作
教育家庭新聞	6／7	Family（記事、8.3×9.8cm）／夢の翼広げ　天空の城ラピュタ　続・名探偵ホームズ
ＭＩＹＵＫＩ７月号	6／15	MIYUKI TEEN'S SCREEN“８月夏休み公開！”
映像プレス	6／15	宣伝プロデューサーからのメッセージ（コメント、メイジャー・脇坂守一、1/2頁）／「天空の城ラピュタ」
朝日小学生新聞	6／28	試写室（記事、27.6×10cm）／少年パズーとふしぎな少女シータがおりなす大ファンタジー　天空の城ラピュタ
毎日新聞（くりくり）	6／29	インタビュアー募集(宮崎駿インタビュアー募集、3.4×6.8cm)
朝日小学生新聞	7／1	お知らせ（情報コーナー、10.5×6.5cm）／「天空の城ラピュタ」公開記念もよおしに千五百人を招待
朝日中学生ウィークリー	7／1	（４Ｃ）夏休み映画特集、イベント告知・プレゼント等
読売新聞	7／2	芸能“夏休み映画続々公開”
読売新聞夕刊	7／5	ＰＲ小劇場（試写会告知、5.3×6.3cm）／“天空の城”に100人
毎日新聞（くりくり）	7／6	今週の試写会招待（試写会告知、10×6.8cm）／15組30人　天空の城ラピュタ
毎日新聞（くりくり）	7／6	Animation Heart（イベント告知、12.8×3.3cm）／ラピュタの公開記念イベントに招待
小学生時代新聞 7､8月合併号	7／10	（情報コーナー、６×8.7cm）／今年の夏休みアニメは『天空の城ラピュタ』だ
マリオン	7／10	（情報、4.4×3.0）／アニメ試写会
中学生時代新聞 7､8月合併号	7／10	（情報コーナー、７×12.2cm）／夏休みアニメ情報
読売新聞	7／11	ガイド（６×3.2cm）／「天空の城ラピュタ」公開記念イベント
東京タイムズ	7／12	試写会プレゼント（記事、18.9×9.8cm）／帝国のナゾ追う少年と少女　「天空の城ラピュタ」に25組招待
サンケイリビング	7／12	エンジョイシネマ（映画情報コーナー）／「天空の城ラピュタ」（徳間書店）（試写会、25組50人招待）
サンケイスポーツ	7／13	サンスポ招待席（記事、日高真也、15.3×6.7cm）／天空の城ラピュタ　ヒューマニズムあふれるアニメ（試写会に50人）
Ｗａ	7／15	Ｗａオレたち“ぴあ”族―高井忠仁（連載映画紹介コーナー）／わ！天空の城ラピュタ
朝日中学生ウィークリー	7／20	（映画紹介、11行／5.3×3.2cm＋写真／4.1×5.9cm）／アイドルとアニメにファミコン競争
ニューファミリー	7／24	シネサロンご招待（タイアップ、８×7.8cm）／天空の城ラピュタ抽選で各10名
東京タイムズ	7／29	（特集、2/3面、1/3は映画の広告）／天空の城ラピュタ 風とぬくもりの感触(宮崎駿氏インタビュー、製作現場を訪ねて……、カ･ン･ゲ･キ対談)
朝日新聞夕刊	7／29	記事芸能（16×16.8cm）／宮崎駿監督が新作『天空の城ラピュタ』　幸福も不幸ももたらす“宝島”　文明批判にじむアニメ
読売新聞大阪版夕刊	7／31	映画８月(記事＆コメント、24×13.5cm）／夢の冒険アニメ「天空の城・ラピュタ」高らかに“人間賛歌”
報知新聞	7／31	（囲み情報、13×7.3cm）／「天空の城ラピュタ」８月２日ロードショー　招待券を50人（１人２枚）へプレゼント
読売新聞夕刊	8／1	（記事、12×10cm）／宮崎駿監督の新作アニメ「天空の城ラピュタ」が完成
東京新聞夕刊	8／1	週間ガイド―映画／マニアに受けそう―４本の洋画（タイトルと写真のみの紹介）
東京タイムズ	8／3	NEWSクリップ（囲み記事、12.7×13.5cm）／“ラピュタ”めざして長蛇の列　アニメ「天空の城―」初日に10万人
サンケイスポーツ	8／3	（公開速報、3.5×3.2cm／10行）
報知新聞	8／3	ミニ＆ミディ（速報欄にて一部、２×3.2cm）／話題作は満員スタート
日刊スポーツ	8／3	（公開速報、３×７cm／14行）／「天空の城ラピュタ」も全国で10万人動員
スポニチ	8／3	またアニメ「天空の城ラピュタ」も公開され、配収十億円ペースのヒットぶりだった。（全文）
デイリースポーツ	8／3	（公開速報、5.1×3.2cm／12行）／入れ替え続出、「天空の城―」も上々
東京中日スポーツ	8／3	（記事、2.2×3.2cm）
毎日新聞（くりくり）	8／3	（インタビュー､24.5×37.6cm）／アニメ作家宮崎駿さん　夢広がって勇気ワクワク
赤旗日曜版	8／3	タローさん　ハナコさん映画みてある記(22.5×7cm）／天空の城・ラピュタ　あたたかい冒険物語
毎日新聞夕刊	8／6	（宮崎駿インタビュー、22×10cm）／「天空の城ラピュタ」の宮崎監督に聞く　子供に夢を与えるアニメにＵターン
毎日小学生新聞	8／8	夏の映画紙上試写会（特集､12.5×27.5cm）／愛・感動・冒険のファンタジー
赤旗日曜版	8／10	この人（宮崎駿コメント、10.6×24cm）／夢、愛、平和、希望…
日刊ゲンダイ	8／10	話題の映画ズバリ診断（映画評、８×6.5cm＋0.7×３cm）／大人の鑑賞にも堪えうるアニメ
夕刊フジ	8／13	ご招待（情報コーナー、8.5×9.5cm）／「天空の城ラピュタ」いよいよ公開！　ペアで400組に
映像プレス	8／15	興行情報(13×4.8cm）／「天空の城」も順調な好調！
毎日新聞（くりくり）	8／17	くり読映画評(読者投稿映画評、24×6.8cm）／天空の城ラピュタ公開中
サンケイ新聞夕刊	8／19	芸能・娯楽―映画(映画評、17.5×6.5cm）／天空の城ラピュタ　想像力豊かな冒険活劇アニメ（山口猛）
聖教新聞	8／31	サンデー・インタビュー（宮崎駿、13.0×26.5cm）／信じて生きることが大事



「天空の城ラピュタ」の新聞用一面広告。劇場の公開直前に、朝日新聞、読売新聞、毎日新聞などの全国紙に掲載された

「天空の城ラピュタ」雑誌記事再録

雑誌媒体にも「ナウシカ」人気の影響は現われた。この「ラピュタ」になると、従来のアニメ誌、映画情報誌に加え、ホビー誌やカルチャー誌、女性誌などでも記事がとりあげられるようになり、明らかに裾野が広がった感がある。前作同様、「キネマ旬報」の特集は質、量ともに際だっていた。

新連載

宮崎駿劇場用新企画
天空の城ラピュタ

オーニソプター
(鳥形飛行機)
実用化されたものは一機もないが
レオナルド・ダ・ヴィンチ以来ずーっと
夢みられて来た。

'Thopter

■宮崎駿監督がずっと以前から映画に登場させたかったもののひとつに「オーニソプター」(鳥型ヒコーキ)がある。

「イカロスの神話」にもあるように、昔から鳥のように自由に空を飛びたいという人間の〝夢想〟の対象として考えられたものですね。レオナルド・ダ・ヴィンチのスケッチにも残っています。でも現在のような回転エンジンしかないと、実用化は難しいです。上下動が激しすぎて」(宮崎監督)

この聞きなれない「オーニソプター」という言葉の語源はギリシャ語の鳥(オーニ)と翼(プテター)とのこと。オーニソロジー(鳥類学)とかヘリコプター・などに使われている。アニメーションならではの視覚的効果も十分ある。

ホバリング(空中停止)や垂直上昇など自由自在に飛べます。まあ、本当らしく飛ばすことができれば十分に納得がいくし、楽しいでしょうね」

なお、SF博士の池田憲章さんによると、「ままでオーニソプターがアニメや実写で使われたことはない、とのこと。『砂の惑星』の、あれはばはたいていない、なさけないものでした」ですって。

■右の絵は「空中海賊」(というのが登場する)襲撃シーン。パラパラッと母艦から飛び出し、ブーンブーンと飛ぶ、宮崎式昆虫型オーニソプター。右上の絵は数年前にやはり映画企画用に描いたもの。ずいぶん前から使うことを考えていたことがわかる。左上の絵は、ゆるやかにはばたく鳥型。口絵表の絵には、ヒーローとヒロインらしき人物が描かれているが、キャラはまだ最終決定ではない。メカもここに掲載したものがすべて映画に出るかどうかは未定。(イラストはすべて宮崎氏)

■編集部より■

「アニメージュ」5月号のマンガ「風の谷のナウシカ」の最後のコマに書かれた「新作映画準備のため休載……」という文を読んだファンの人たちから、たくさんのお便りをいただきました。今回は前回の休載のときと違って抗議の手紙ではなく、はやく次回作を教えてほしいというものがほとんどだったのでホッとしました。マンガも読みたいがアニメも見たいということでした。

その要望に応えるべく、本誌では期待の新作「天空の城」の情報を少しずつではありますが、掲載していきたいと思います。

ファンの方も、我々と同じく気長くこの映画製作にお付き合い下さい。

初めて「ラピュタ」の制作が発表された「アニメージュ」1985年7月号

「テレビランド」
1986年8月号
カラー特集記事

MOVIE EXPRESS from TOKYO

CRANK IN

宮崎駿、初の完全オリジナル・アニメーション
天空の城ラピュタ

お待ちかね！「風の谷のナウシカ」に続く、宮崎駿原作・脚本・監督によるオリジナル・アニメ第2弾「天空の城ラピュタ」が、'86年8月公開をめざして本格的に動きだした。

この世界の上空を、かつて「ガリバー旅行記」に報告された空中の浮島ラピュタ帝国の空中王宮が、地上の国から奪った幾多の財宝と共に、帝国滅亡後も人知れず漂い続けていた。王宮のありかを示し、帝国を空中に支える強力な力を秘めた飛行石の秘密を握る少女シータ。彼女をつけねらう政府調査機関の野心家ムスカ、女空中海賊ドーラと3人の息子たち。発明家を夢みる少年パズーとシータとの愛と友情を横糸に、飛行石をめぐる活劇とラピュタ空中王宮への旅を縦糸に、波瀾万丈の物語が展開される……。

宮崎駿の企画覚え書きによれば、"「天空のラピュタ」の目ざすものは、若い観客たちが、まず心をほぐし、楽しみ、喜ぶ映画である。笑いと涙、真情あふれる素直な心、現在最もクサイとされるもの、しかし実は観客たちが自分自身気づいていなくても最も望んでいる、相手への献身、友情、自らの信ずるものへひたむきに進んでいく少年の熱意を、てらわずに、しかも今日の観客に通ずる言葉で語ることである"とか。またプロデューサーの高畑勲は"大人から子供まで、けなげにも非人間的なデジタル的なものに無理矢理適応しようと涙ぐましい努力をしている現在、あらゆる面でアナログ的なものこそ人間的であると信じ、徹底してその復権を作品世界の中でめざす熱血漢宮崎駿の、これは現代人全体への友愛の物語であり、冒険活劇をめぐる不幸な現状に対し、果敢に挑戦する大きな野心作"だと語る。

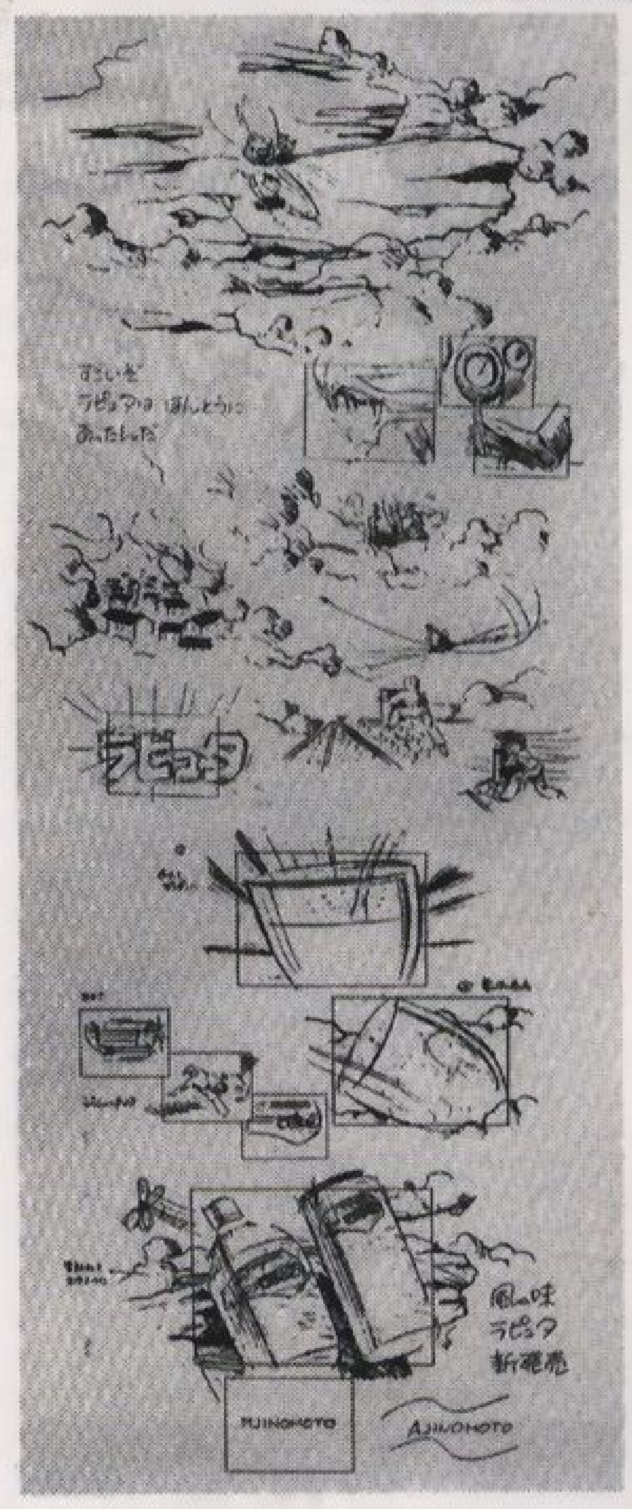
久々にアニメ本来ののびやかさと熱さを持った娯楽活劇が見られそうだ。

製作発表での宮崎駿監督

宮崎駿の描いたイメージボード。ユニークなヒコーキも登場

「バラエティ」1986年１月号製作発表記事

味の素ラピュタ CM⊘CM 放送●スポット



Na「すごいぞ ラピュタは ほんとうにあったんだ」 風の味 ラピュタ 新発売

↑→リアルに作られたフラップター。機体を傾けたり回転させることもできる。フラップターと背景はウルチマット特殊合成 ←コックピット内

フラップターの回転や羽はモーター動力で。が、飛行は人力が頼り

冒険活劇アニメ映画「天空の城 ラピュタ」とのタイアップ商品だが「立体で商品のインパクトを強くしたい」との考えで、アニメを使わず実写となった。ちなみに、ラピュタは「ガリバー旅行記」第3部に描かれた天空の島ラピュタリチスがモデル。

困ったのは飛行機械フラップターの製作。原作者でもある宮崎駿さんのシナリオによると、"昆虫"のイメージで、人工筋肉によってしなやかに力強く飛ぶ乗り物となるが、なにしろ空想の産物。宮崎さんのスケッチを何度も見て、日立マクセルの飛行物体を作った萩原英雄さんがモデル作り。電動モーターとクランクを小さなボディーに収納し、スタッフが築地の港から探してきた漁師用の細い網を羽の材質として工夫することで昆虫らしく完成。長さ約2㍍、羽幅約4㍍。これにパズー役のデニス・クーパイル君(12歳)が乗ってスタジオ撮影。羽を振動させながら飛ぶという設定だが、実際は移動用台車と連結させ、2組のレール上を何人ものスタッフが台車ごと押したり引いたり。ベースの動力は人工筋肉ならぬ人間筋力。

STAFF

51

本格的なタイアップ展開が行われた「天空の城ラピュタ」

この作品には味の素と東芝がタイアップ・メーカーとして参加。特に味の素は映画の公開に合わせて「ラピュタ」という名の清涼飲料を発売。映画にちなんだＴＶコマーシャルも作られた。上はそのコマーシャルの制作現場を取材した「ザテレビジョン」'86年7月18日号の特集記事

かあてんこおる

宮崎駿

『風の谷のナウシカ』から二年ぶりの新作

「『風の谷のナウシカ』は、非常に難しい問題を孕んだ作品だったと思います。ナウシカを発展させたものを期待して、今度のを観られると困るんですが」

『ナウシカ』の原作者であり、脚本、監督を担当した宮崎駿さん(45)は、やや困惑した表情で話し始めた。

その期待の新作『天空の城・ラピュタ』が完成。英国の作家スウィフトの『ガリバー旅行記』に登場する空中の浮島ラピュタ帝国をモチーフに、宮崎さんが原作、脚本、監督と再び一人三役をこなしている。

「ガリバーが書かれた頃、イギリスは植民地政策に積極的で、己れの技術力で世界を設計できると思ってた。ラピュタ帝国は恐るべき科学力で全地上を支配する国。これは当時のイギリス社会を風刺してるわけなんですよ」

『ガリバー旅行記』から二百五十年を経て、ラピュタは宮崎さんの手で、少年と少女の夢を乗せた愛と冒険の"宝島"に生まれ変わった。

「宝島なんてないと思ってる子供たちがたくさんいる。だけど、本当はそう思い込んで世界を狭くしてるだけじゃないのかなあ。出会えたら素晴しい人とか心打たれる風景はたくさんある。出会う前、見る前にあきらめちゃいけない」

ファミコン、デパートで売られている昆虫、漫画雑誌……大量生産される手軽な"夢"。仕事に疲れ泥酔して帰宅する父親。点数に目を吊りあげる母親。そんな日常の中で、元気を失くしていく子供たち――。

「生きていくのはしんどいよと教える前に、生きていればいいことがあるよってことを子供たちに教えたい」

自分のやっている仕事は、濁流の中にきれいな水を注いでいるだけのことかもしれない、と言う。

「今の子供は視覚と聴覚しか刺激されてない。だから生命力が弱いんですよ。蚊もハエもいるところで育てないと、元気な子供にはならない」

――『天空の城・ラピュタ』は8月上旬全国洋画系にて公開。

（文・福家成子）

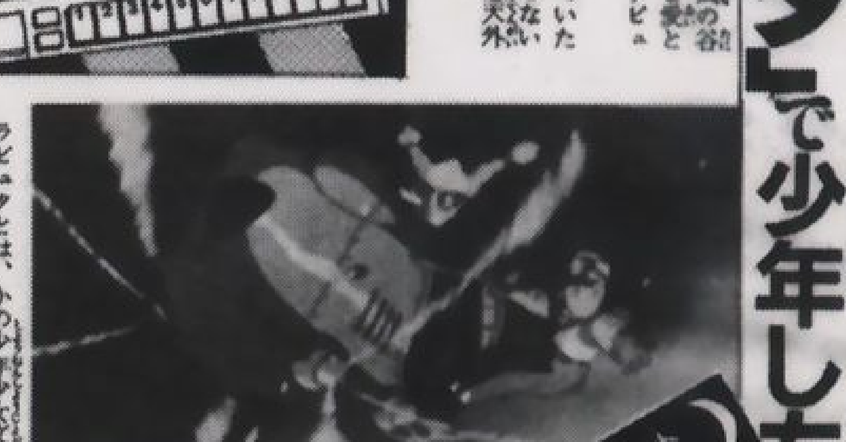
139

「週刊文春」1986年7/17号、インタビュー記事

スクリーン

手に汗ニギる大冒険「天空の城ラピュタ」で少年しちゃお♥

アニメ史上にサンゼンと輝く「風の谷のナウシカ」の原作者がおくる夢と愛と感動にあふれる映画が「天空の城 ラピュタ」なのだッ！"機械がまだ機械の楽しさをもっていた時代"に、"西洋風だがどこかわからない国"を舞台にくりひろげられる奇想天外なファンタジー・アドベンチャー。



冒険少年パズーだい！

プレゼントつき！

ラピュタとは、かの少年少女文学「ガリバー旅行記」の中で伝えられる空にうかぶ島のこと。そのラピュタに秘められた財宝とラピュタを支えている飛行石のナゾをめぐって波瀾万丈のストーリーが展開されていく。主人公は鉱山で機械工として働く少年パズーと、ナゾの飛行石のペンダントを持つ少女シータ。ふたりの冒険を軸に、空中海賊、政府調査機関の男たち、パズーの住むスラッグ渓谷の人々などが入り乱れ、ナゾがナゾを呼び、危機また危機の大活劇という内容。

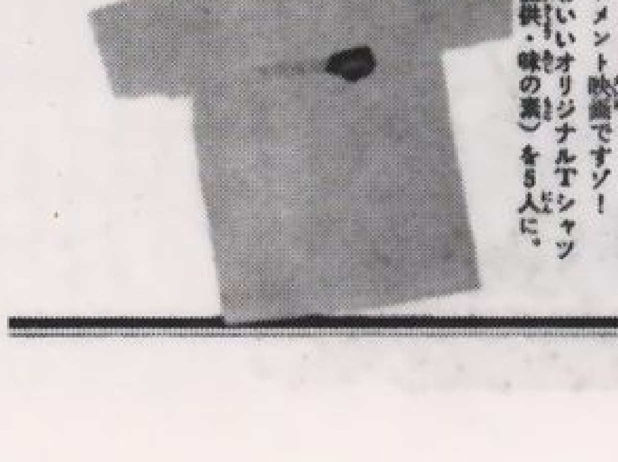
ラピュタには、いったいなにがあるのか？スリルとサスペンスにつつまれた、アッと驚くシーンがキミをまっている!?

突然飛行船でとらわれの身となっていた少女シータが空から舞い降りてきた。彼女を助けた少年パズーは、死んだ父親が見たという空中の浮き島ラピュタの話をする。パズーはいつか父が見たその島へいくことを夢見ていた。女海賊ドーラ一味や、黒メガネの男たちがシータを追いかける理由は、彼女の胸に光る紋章入りペンダントにあるらしい。そして彼女があのラピュタに関係していることが解き明かされていく。

原作、脚本、監督が宮崎駿サン。スピルバーグに勝るとも劣らない傑作エンターテインメント映画ですゾ！

※とってもかわいいオリジナルTシャツ（提供・味の素）を5人に。

あっ、シータが!!



飛行石のペンダントがあれば…

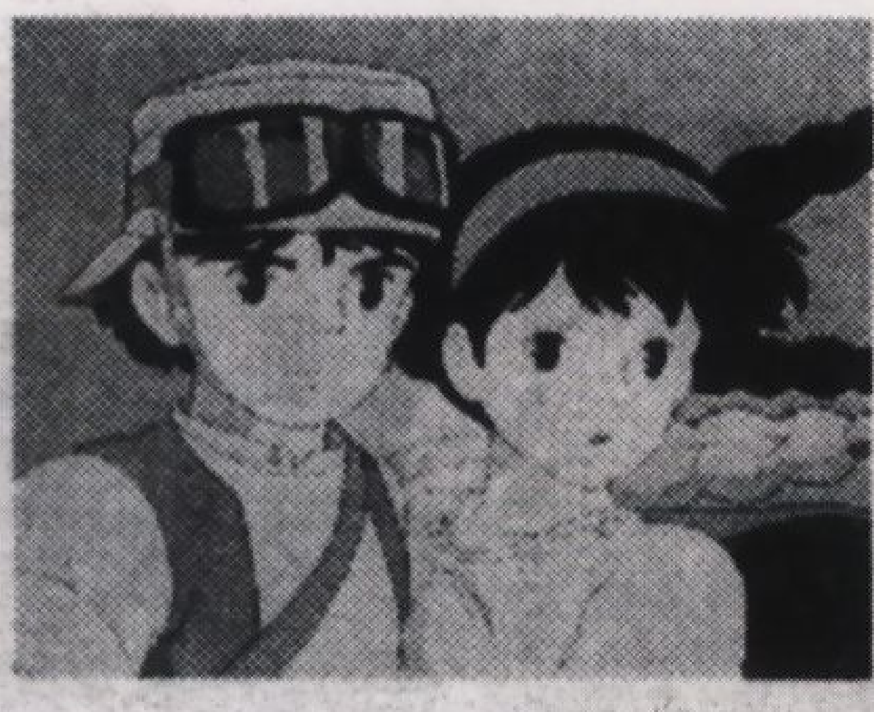
「少女フレンド」1986年7/19号

世の中を鋭い目でみつめ
生きとし生ける者を愛す

ウォルト・ディズニーの漫画映画をバイブルとして育った世代としては、粗製乱造される現代のアニメにはどうも食指が動かない。

しかし宮崎駿監督の作品にはディズニーを継承してあまりある魅力がある。創造性、ダイナミズム、そして何より「浮遊感覚」。人がだれしも抱く「飛びたい」という夢を力いっぱい満たしてくれる。

「ピーターパン」のネバーランドは、いま、「天空の城 ラピュタ」として甦った。スウィフトの「ガリバー旅行記」にも登場する雲の上の島。その島を追い求めて文字どおり大空を駆けまわる少年少女の一大冒険活劇だ。



有田 万里

絶対に年をとらないネバーランドと異なり、ラピュタは、かつて高度な文明を築いたにもかかわらず、人間の私欲の果てに朽ち果てている。少年たちが目にしたものはお伽(とぎ)の国ではなく、無人の宮殿と、木々の一部と化したロボットたちの残骸だった。しかし、わずかに残されたロボットは緑や動物たちを守りながら王の帰りを静かに待っている。廃虚となったラピュタの庭はあくまで美しく、希望にあふれている。

世の中をみつめる鋭い目、その半面、生きとし生ける者への愛。これが常に宮崎作品の要となっている。

天空に負けず地上のシーンがまた素晴らしい。

登場人物一人一人の人間臭さ、優しさ。群衆の息吹。屋根に次々と群がる鳩たちの愛らしさ。子どもたちのなにげない表情、動作にも語りかけるような愛情がこもっている。

あえて「アニメ」ではなく、「総天然色漫画映画」と呼びたい、そんな懐かしさのある作品。多感な少女期に出合えなかったことが惜しまれる。（徳間書店製作、東映系にて上映中）

「週刊朝日」1986年8月15日号

ANIMATION

科学文明が滅亡し植物だけが繁茂する、伝説の『天空の城ラピュタ』。飛空の夢を華麗に実現させながら宮崎駿が問う。英雄物語が死滅した今なお物語は可能か。

アニメーションにおいてもっとも魅惑的なのは、そこに飛空の夢がわれわれの欲望通りに存分に実現されていることである。映画、そう、現実に重力の魔に支配されているわれわれの身体の表象からなる一般の映画の場合には、こうはいかない。大(ダウン)メリエスの『月世界旅行』が撮られてからはや八十余年が経過したが、スクリーンのなかで人は垂直に落下する機会しか与えられず、しかも人命尊重のため、さまざまな特殊効果と説話的修辞によって直接的な表象から遠ざけられているのだ。

思うがままに空中を移動し、メエルシュトレエムの深淵に降下することも、雲を越え、海を越え、エーテルの彼方にも高翔することもできる。宮崎駿のアニメに一貫しているのは、こうしたロマン主義的な高揚である。『名探偵ホームズ』や『風の谷のナウシカ』に登場する飛行機械の活躍ぶりを思い出してみよう。宮崎は『ルパン三世、カリオストロの城』以来、機会あるたびに断崖絶壁とはるか下の渓谷という風景に偏愛を寄せてきたが、ここにも高所と飛行をめぐる想像力がすぐれて働いている。

新作『天空の城ラピュタ』の核となっているのは、その破片を身に帯びるだけで空中に浮遊し魔術的な力を得ることができるという、飛行石である。地下の暗い鉱物世界と清澄で光溢れる天界の、相反せる結合とでもいうべきこの石を手にしたことから、古代王国の末裔の少女と見習い鉱夫の少年が波乱に満ちた冒険に出ることになる。軍隊と、謎の調査機関員と、それからロジャー・コーマンのB級アメリカ映画から抜け出してきたような母親に統率された海賊一家がこれに絡み、一党は空中に浮かぶ伝説の島ラピュタに向かう。雲の下に垣間見る海、雲に投射される影、風に舞う長いスカート。どれもが美しい。

この作品に強いメッセージがこめられているとすれば、それは危機を乗り越えた二人の少年少女があっさりとラピュタを見捨て、SF小説にありがちな第二のアダムとイブの物語を演じないところにある。彼らは『宝島』のように財宝をもって意気揚々と帰還するわけでもない。誰もが冀求した飛行石すら放棄してしまって、グライダーで地上に向かうばかりだ。ユートピアと反ユートピアが表裏一体のものであり、実は視点の相違からくる認識の違いにすぎないという作者の認識がこうした結末を用意したといえる。

それにしても興味深いのは、宮崎の世界に現れる風景がつねに廃虚であるという事実だ。少年の住む渓谷は産業革命の興奮が過ぎ去ったのちのなかば廃鉱と化した町であり、ラピュタは科学文明が滅亡し植物だけが繁茂する城砦である。その意味で『ラピュタ』は、巨大な英雄物語が死滅したあとでなお物語は可能かという、きわめて今日的な問題を示しているのである。

（四方田犬彦）

35　1986.8.29　1986.8.29

「アサヒジャーナル」1986年8月29日号

待望の新作「天空の城・ラピュタ」遂にお目見得。宮崎駿監督インタビュー

ガリバー旅行記の中で伝えられた空中の浮島ラピュタ帝国。そこに秘められた謎の飛行石をめぐって繰り広げられる波乱万丈の大冒険活劇！ 今回は（アニメの）初心にかえって対象年齢を少し下げたとか

アニメにはほとんど興味を持たない人でも、宮崎駿と言ってもピンとこない人でも『ルパン3世・カリオストロの城』、そして『風の谷のナウシカ』といえば心の片隅に記憶が残っているはず。一種ブームにまでなったあのナウシカから2年。ようやく宮崎駿監督の新作にお目に掛れることになった。『天空の城・ラピュタ』。今回もナウシカ同様〝空を風のように飛翔する〟場面が数多く登場するようだ。

「ナウシカと較べると今回はイメージとしては少ないです。空中を舞台にしていますが。ただ、本人としては単純に気持ちいいし、好きですからね。毎度お馴染みっていうような感じで飛んでますね。理屈を言えば、空を飛ぶというのは一種の解放で、僕は解放への欲求が強いんだとかいろいろあるんでしょうけど…。この間実際に（グライダーで）飛んでみましたけど、予想通りって感じで感動しないんです。あ、これより面白く出来るって思いましたよ。ただ、空を実際に飛ぶってことと、空を飛びたいから飛行機を作りたいって思った人の〝思い〟とは違いますからね。飛行機が飛ぶようになっても、その〝飛びたいっていう思い〟だけは少しも充足されずにずーっと受け継がれて残ってるんですよ。そういうコトが好きなんですね」

初の完全オリジナル作品。

「こういうチャンスが与えられたというのは非常にラッキーなことですね。

▲宮崎監督、童顔なのだ。

全責任がかかってきて大変ではあるけど…。技術的、イメージ的に新しい試みは全くありません。とことん今までの手法を丁寧にやってみようということでやったんです。オーソドックスなことをキチンとやるのはアニメではものすごく面倒臭いことなんですね。何枚も画を重ねて、ただ雲が後へ流れていくだけなんだけど、スピードの違う雲がダブリ、その影の揺れがさり気なく出ていたりとかね。見た時には簡単にはわからないですけどね。ただやたらに手間のかかる事をやってるなって我ながらウンザリしてます」

宮崎作品には人間を見つめる温かい視線と、その人間性を蝕む文明への痛烈な批判、社会風刺があるといわれる。

「どんな場合でも社会風刺や文明批判を前面に出して作るのは愚かな、思い上がったことだと思うんですよ。映画館にお説教聞きに来てるんじゃないですからね。ただ、（アニメの）世界を作る時に現実の事柄も出さなくちゃいけないです。それを全く今の世界とは違うことなんだと言い張って、〝この原子力は灰がきれいな原子力なんで、原子力をいくら使ってもいいんです〟って言ってもそれは嘘なんですよ。そういう意味では自分の考え方や見方、世界感は出て来ざるを得ないと思うし、出ていると思いますよ。

世の中がいかに悲惨なものかを知らせるってのは楽だけど、愉快なこと、楽しいものを知らせる方が大切だと思うんです。そういう物をわかってこそ悲惨な物に対していく力になっていくのだと思う――そんなところかな」

▲スラング渓谷の上を飛ぶ主人公パズー（見習い機械工の少年）とシータ（物語のカギを握る少女）

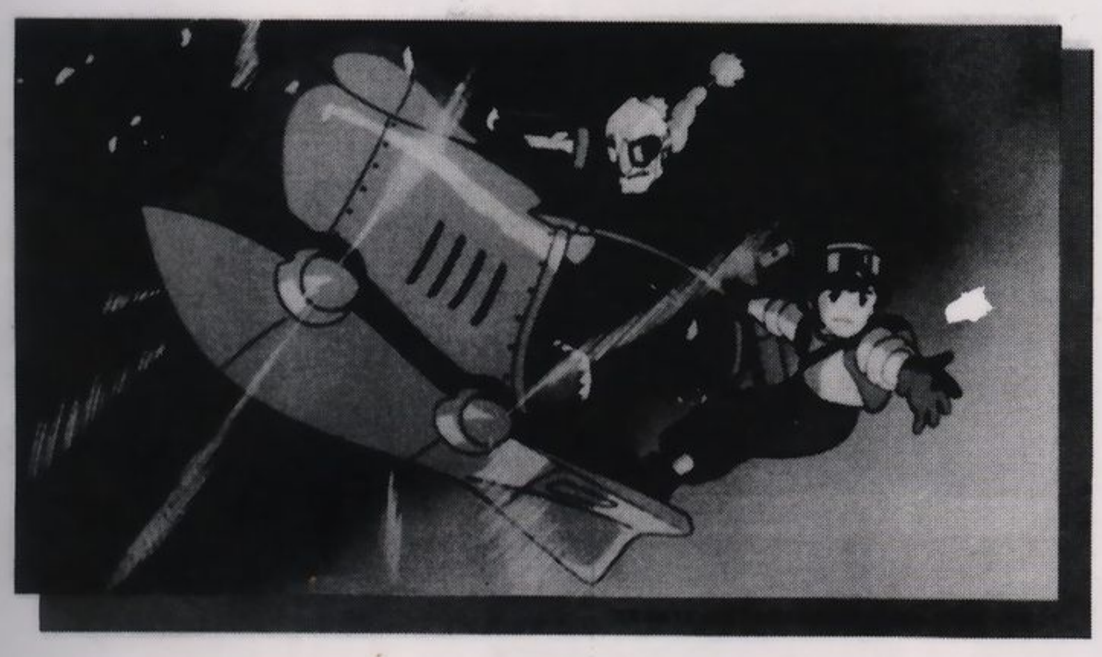
「シティロード」1986年8月号

純な少年少女が困難を乗りこえて もっと幸せになってゆく 天空の城ラピュタ

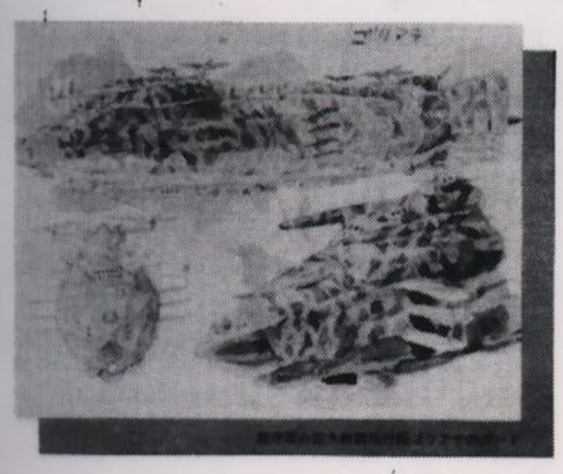
監督・宮崎駿インタビュー

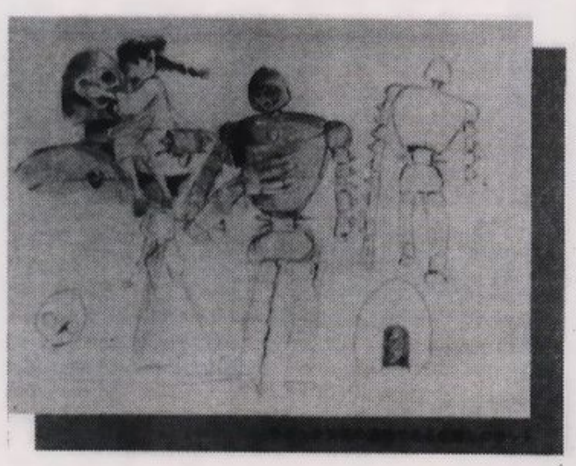
聞き手・藤田 尚

宮崎駿 二馬力にて

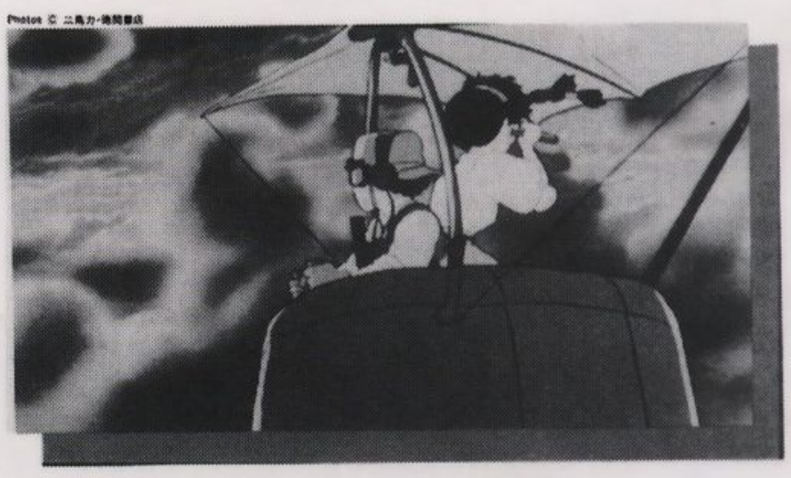


巷にあふれるアニメ作品はどれもファン向けのものばかり。子供のためのアニメーションを見つけるのは非常に難かしくなっている。どこか大人に媚びているアニメばかりの現代なのだ。「風の谷のナウシカ」で少年から大人まで、観客の心を動かしたアニメーション作家・宮崎駿が今回「天空の城ラピュタ」で挑んだのは、その少年向けアニメーションだった。さて、その真意は……





Photos © 二馬力・徳間書店



◀組織力などは何ひとつ持っていないパズーとシータは、周囲の大人たちによって支えられ、ラピュタを見いだす

interview HAYAO MIYAZAKI

……「天空の城ラピュタ」非常におもしろく拝見しました。ぼくなどは「風の谷のナウシカ」よりもおもしろいんではないかと思ったくらいです。「ナウシカ」が狙ったホームランだとすると「ラピュタ」は外野の一番深いところまで球がいったランニング・ホームランで、その分ホームランよりもおもしろかったという感じがするんです。

宮崎　それだけいわれたらいうことないですが(笑)。「ナウシカ」はぼくの作品のなかでは特異なんです。作るまえから"壮烈で鮮烈なもの"をつくりたいと思っていましたから。ただ終わってみて、これをこのまま続けるのはよくない、それから対象年齢を上げすぎている、と思いましてね。自分の原点に……まんが映画に戻らなければならない、と。「ナウシカ」の初日の舞台挨拶で客席をみたら小学生が多いんですよ……あれは中学生のアニメ・ファンだという説もありますが（笑）……対象がどんどん上がる作品と幼児向けの作品ばかりで、少年ものが抜け落ちている。

「ナウシカ」を続けて作れ、という要求もあったんですが、それはもう絶対にしたくない、と。物語を展開させることはできるけれど、同じ気持ちで、問題提起や想いをこめたシーン作りはできませんから、それは絶対縮小再生産になる。自分にとってもうそこに連続性はないのでことわりました。

「未来少年コナン」と「ルパン三世カリオストロの城」は一見流れがあるんですが、それで評価してくれた人たちは「ナウシカ」をぜんぜん理解してくれないんですね。その反面、今までぼくのまんがをあまり見たことがない人たちが「ナウシカ」を評価してくれていた。その人たちは「ラピュタ」を見てまたとまどうでしょうね。しかしそういうことを気にして作品を作るとろくなことにはならないし。本当のところぼくは「ナウシカ」みたいな傾向の作品を次々と作る気は全くない。やっぱり、ワハハと笑ってね。ああおもしろかった、といって終わるようなのを作りたいと思ってこの仕事を始めていますから(笑)。そりゃ、たまには違う話をつくりたいと思ったりもしますけど。

ですから、学生のころからぼくがやりたかったのは「ラピュタ」のような話なんです。純な少年と少女がなんとか困難を乗りこえてもっと元気に幸せをつかんでいくというような……。断片はほかの作品で使っちゃったからなあ（笑）と思ったりもしたけど、芯の部分は使わずに残っているから、それをこの際まとめてやろうと。

……「コナン」を初めて見たとき、「ああ、しまった。女の子を抱いて走れる男の子にならなくてはいけなかったんだ」と思いました(笑)。この「ラピュタ」のパズーもそうですが、小学生のときに見ておけたらなあ、と思う人はかなりいたんじゃないでしょうか。

宮崎　いや、本当に女の子が落ちてきたらぼくは逃げまどいますよ(笑)。作るときには考えてなかったんですが、「ラピュタ」の出発点はそこなんです。空から落ちてきた女の子を呆然とうけとめてしまう少年、それが要なんです。

……天使が降りてくる、という感じで。

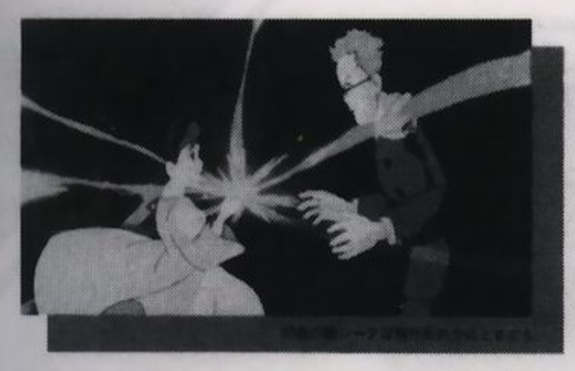
宮崎　いや、男の子は誰でも、非日常的な様相を呈してかわいい女の子が自分のところに現われることを夢みているものじゃないですか。お富と三四郎の出会いに小学生のころあこがれていて、そういうことに出会ったとき、ぼくはしっかり任務をはたしたいと思っていましたね（笑）。

……三四郎がゲタの鼻緒を直してやる話でしたね。

宮崎　そういう、すきんとくる出会いをすごく即物化してね、出会いというより日常のなかに相手がいて、それをどうやって見つけるか、みたいな話ばっかりですね。でもそういう生活をしながらも、とっておきの出会いをしたいという想いがあるんじゃないかと思うんです。

……「ラピュタ」には今までのパターンがかなり使われていますね。

宮崎　居直ったわけじゃないんですがね(笑)。たとえば、悪役が似ているという話がありますが、ぼくはああいう四角い顔の悪役が好きで、とんがったのや丸い顔を描いてみてもあんまりおもしろ味がない。ぼくは今の小学生が「コナン」を見て「ラピュタ」を見るとは考えていませんから、だからそういうことはたいして重大な問題ではないだろうと、と。じたばたして全く別のキャラクターを作るよ



りもそのままでいい、とどこかで思ってて。

……ぼくはドーラが新しいかな、と思ったんですけれど。

宮崎　うーん、そうですね。ぼくは初めて母親を描いた気になりました。自分のおふくろの総括です。たいした教育じゃないかもしれないけれど「操縦は体で覚えな」とか「グズは嫌いだよ」とかそういうもののいいかたをするおばさんたちが下町にいたんですよ。

……ドーラだけでなく、親方のおかみさんもよかったですね。

宮崎　彼女にしても、やさしくてあったかいというわけじゃなくてさばさばした人物……20歳くらいのつもりなんですが（笑）……ほんの短いあいだしか登場しないけれどパズーが、どういう人たちによって支えられていたのかを描いておかなくてはと思って。パズーとシータは自分たちの能力だけで、ばかな大人たちを後目に冒険をしたんではなくて、さまざまな人たちに助けられて生還してくるという形にしたいと思ったんです。まあ、それにしちゃいい人ばかり出てくるんですが(笑)。

……もっと新しいスゴイことを期待してたのに、お馴染みのものばかり出てきたのでイマイチだ、という人もいるようですが。

宮崎　そうもいえますが……。集大成といわれてもね、全部は出ていませんよ。ものすごく抑えました。もっととんでもない乗物をいっぱい出せると思っていたんですけれど、それをすると、どこに堅い地面があってどこに柔らかいものがあるのかという生活の基盤がなくなるんです。柔らかいものはいくらでも出せるけれど、フラップターとタイガーモスを出したらあとはなるべくありきたりの常識の範囲でわかるものを出すようにしようと。そうしないと鉱山で働くとかそういったことが、全部ふっとぶんですよ。普通に暮らしている、"普通"というものがわからなくなって、説明しようとするとえらい手間がかかってしまう。それに気がついて徹底的に手を抑えはじめたんです。パズーという少年も乗物と同じようにやれることを抑えています。ラピュタというわけのわからないものをなるべく本当らしく見せるためにね。空中のシーンを半分残すために地上を半分作ったんです。だから、老博士がいて少年少女がいて、いっしょに飛行機に乗って「さあ、ラピュタを捜しにいこう」っていうパターンで作ったら気楽かもしれないけど、あるいは変な動物をいっぱい出したらマニアは喜ぶかもしれないけど、そうしたらいちばん大事な子どもたちをとりのこすことになるだろうと判断したわけです。結果として汽車などのむしろ地味なもののほうに力をいれたおかげで、フラップターなどがらしく見えたのではないかと。

ぼくは「ラピュタ」でいちばん大事な点は普通の少年を主人公にしたことだと思っています。あまりやれないことなんですよ。おもしろくならないから。ナウシカのようにメーヴェをあやつったり、野球がうまいとか、バイクに乗ったら天下一品だとか、主人公のキャラクターにその人間の能力が顕在化した形がくっついていればいいんですよ、楽なんです、出しただけで主人公だとわかるんです。しかしこの少年は初めからなにも持っていない。

……普通、といっても、ちょっとはレベルが高いという……。

宮崎　そりゃそうですよね(笑)。汽車を操縦したり。プロデューサーにも「こりゃ、普通の少年じゃないよ」っていわれました(笑)。それはね、子どもの空想の範囲ではできることなんですよ。

……機転のきく子どもたちでしたね。

宮崎　子どもが自分を主人公にして物語を作るときは、自分のできることのちょっと延長上に自分を……主人公を想定するわけです。特に日本は子どもが大人と闘って勝つという物語が多い。まあ、そこまでいかなくても、日常生活の延長上にいる少年が冒険に出ていく、そういう意味でいちばん古典的な物語を作ることが、今いちばん意味があると思ったんです。

……そのぶん他のキャラクターが目立ったというようなことは……。

宮崎　それが結局手足を縛ることになりましたね。自分で設定した条件にがんじがらめになって「こいつは主人公にならない」って(笑)。とにかく後半主人公になってもらわないと困るんでじたばたして作りました(笑)。主人公としてはかなり印象が薄いなあ。という思いが残っていますね。しかし、問題があったかどうかは子どもたちの反応を見てから決めようと思っています。

……確かにナウシカのほうが主人公として強烈な印象はありましたね。

宮崎　ナウシカはある意味で超人であり、自分ではなくて、こういう人がいてくれたらいいなあ」という思いで作っていますから。しかしパズーは、自分でもこれくらいになれるんじゃないかなあ、という少年像ですから。売りにくい作品になったかもしれないけれど(笑)。オリジナルでやるんなら一回やってみなきゃいけないんじゃないかと思っていました。

……フラップターが最後のほうで連結して出てきたのには驚きましたが、これに限らずひとつのものが物語全体にわたって生かされるようになっていて、次々に目先だけの新しいものも出したりはしない。当り前のようでも、他のアニメではされていないことですね。

宮崎　たいしたことじゃないですよ(笑)。少年がフラップターに乗ってでかける話をつくりたいと思ったんですが、みなしごの少年がフラップターを持っているという社会そのものが、もう現実からかなりはなれたものになってしまう。そこで深刻なテーマをしゃべったりとか、生きるの死ぬの好きだ嫌いだってやってもね、軽くなるんですよ、やっぱり。せいぜい汽車を操縦させてもらってね「やっていいの?」という少年だというところにとどめておいたほうが。そうしてフラップターは海賊が乗ることになって、こんどは銀バエのイメージしかなくなって……そうやってひとつひとつ決まっていったんです。初めの企画から残ったのはタイガーモスだけです。タイガーモスにしてもまっとうな乗物で、ただなるべく吹きさらしにして中でやってることが見えるようにしただけですから。

……今まで、ウソっぽいSFヒーローばかりで超能力など信用しにくくなってますから励ましにはなっていないと思うんです。その点「ラピュタ」は日常もかなり描かれていて子どもの実生活と接点が多くよかったなあと思うんですが。

宮崎　よくスタッフに、ぼくの描くヒロインが食事をしているところを見たことがない、っていわれるんです(笑)。コナンはラナのことを「風のように軽い」といったんですが、シータはパズーにとってとても重い、ずっしりと重い女の子として登場してほしいと思ったんです。一方では飛行石があってふわふわと重力がなくなったりするから、この子はとても重い子なんだ、と。ちょっと太らせすぎたかななんて気もしてますけど(笑)。

……色っぽくてよかったですよ（笑）。

宮崎　作画監督と話しあって、いっしょうけんめい太らせたんですよ。脚もちょっと太めに。田舎の子だし、難しいことはいわないし、それはパズーも同じです。なにかいうとしてもそれは心にあることをいうだけで。

……城が立方体状に崩壊する場面で「ガリバーの宇宙旅行」を思いだしたんですが。

宮崎　ラピュタ城の設定で困ったのは、どういじったところで発達した科学を表現しようとすると、大きな原子炉やコンピュータにしかできないでしょう。違った系統で進歩して消滅した文明だったら違う形をとるんじゃないかということで。あの立方体ひとつひとつが高度に発達した人工頭脳なんだなんていってますが(笑)。

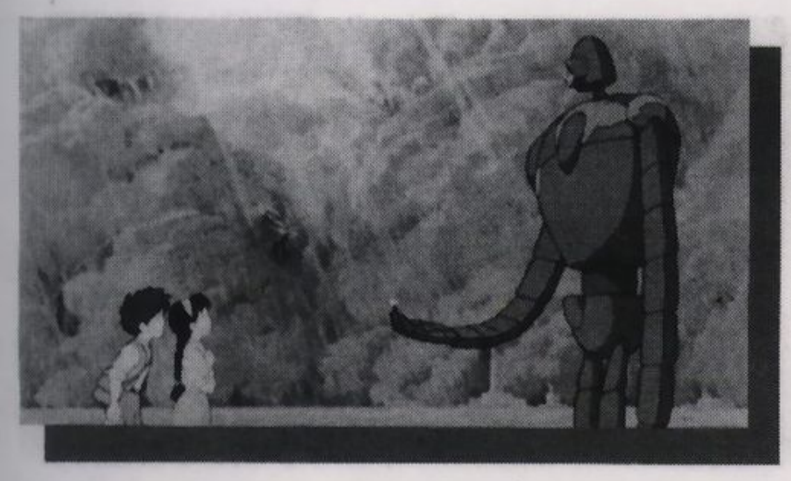
……最後に次回作の御予定なんですが。

宮崎　ぼくが話をかいて押井守が監督する作品です。作画監督はまだ決まっていません。来年の夏か、さ来年の春になるでしょう。

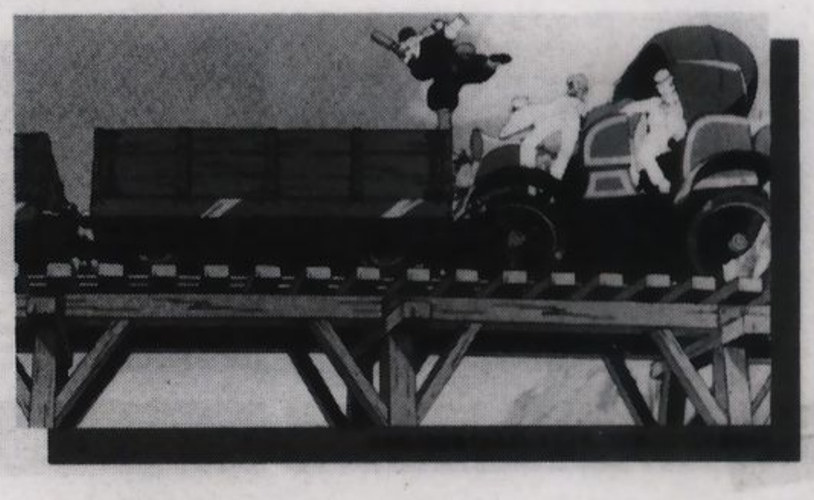
（1986年8月1日　二馬力にて）

Photos © 二馬力・徳間書店

◀古参の宮崎ファンにもうれしいカーチェイス。オーソドックスなメカたちによって、物語が身近なものになった



▲主人を永い間失っていたロボットだが、シータの呼びを耳にし、彼なりに命令を守ろうとする。しかし……
◀地上で破壊のかぎりを尽したロボットと再び出会い、おびえるシータとパズー。やがてロボットの騎士にも似た、美しい心（？）に気づく。感動のシーン



「スターログ」1986年10月号（9月1日発売）

［試写会付イベント］
2,200名ご招待!!

冒険活劇の復活だ!!

天空の城ラピュタ

「風の谷のナウシカ」を大ヒットさせた宮崎駿監督の新作漫画映画が、「天空の城ラピュタ」だ。今度は冒険活劇ファンタジーと、またまた話題を呼びそうだ。そこで、宮崎アニメの魅力をさぐる大特集だ!!

天空の城ラピュタ ノベルティプレゼント

「天空の城ラピュタ」の　を記念して、YJ読者に、スペシャル　ントだ。味の素KKのお楽しみ袋キャ　ンで、手に入るグッズもあるけど、　の貴重な物もあるこのプレゼント

飛行石ペンダント・10名
飛行石キーホルダー
テレホンカード・30名
30組60名
セル画・20名
グラス・30名
バッジ・30名
Tシャツ・30名

©二馬力・徳間書店

●応募のきまり●　協力／AJINOMOTO

賞品モンが揃った「天空の城ラピュタ」ノベルティをご希望の方は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記のあて先にお送り下さい。
あて先／〒101 東京都千代田区一ッ橋2−5−10 集英社 週刊ヤングジャンプ編集部「天空の城ラピュタ」ノベルティプレゼント係
締切／7月24日(木)　発表／賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

「ヤングジャンプ」1986年7月24日号、巻頭カラーで紹介された「天空の城ラピュタ」
（左上）1頁目、（下）2-3頁目、（右上）4頁目

天空の城ラピュタ

◀宮崎アニメの魅力のひとつがメカだ。このフラップターが冒険の主役。

▲二人の冒険を助けるポムじいさん。まで、じっくりと魅力的に描いている。

▶左の島がラピュタ。この帝国に秘められた謎とは、なんなのか？
◀なんと、ロボットも登場。どことなく人間的で、かわいらしい。
▼この怪しく光る飛行石が、ラピュタの謎をとく重要な鍵なのだ。

風の谷のナウシカ©二馬力・徳間書店・博報堂 天空の城ラピュタ©二馬力・徳間書店

▶「風の谷のナウシカ」も、右のコンビがうんだ傑作。
◀スピーディな追っかけシーンが、次々と出てくる。
▼パズーとシータの出会い。印象的な美しいシーン。

▶アニメ界のゴールデンコンビ、高畑プロデューサー(左)と宮崎監督だ。

冒険なき時代だからこそ、血わき肉躍る冒険活劇を!!

宮崎アニメの原点は子どもの頃の憧れだ

「天空の城ラピュタ」は、空中の浮島・ラピュタ帝国に秘められた飛行石の謎をめぐってくりひろげられる少年パズーと少女シータの冒険活劇ファンタジーだ。

「風の谷のナウシカ」と同じく、「天空の城ラピュタ」でも、原作・脚本・絵コンテ・監督と宮崎さんのガンバリはスゴイ。45歳といっても、昨年の秋から、一日も休まず、深夜まで作業に没頭するパワーの持ち主だ。

スピルバーグやルーカスの冒険映画に拍手喝采するのもイイが、アニメーションとはいえ、ボクらの心をワクワクさせる冒険活劇に挑もうとしている宮崎さんに、注目したいし、応援したい。

そこで、宮崎さん自身に、「天空の城ラピュタ」を、語ってもらい、宮崎アニメの世界に、ふれてみたい。

「本来、子どもの物のはずであるアニメーションなのに、観客の年齢層が高くなっている。ボクが、この世界に入った頃の漫画映画は、子どもに向けて作られていた。もちろん、今の子どもは20年前に比べて、すれた部分やしらけた部分を持っていて、それでいて充分に楽しんでいる。でも、子どもの持っている憧れとか、ドキドキする気持ちとかは、変わってないはずだ。ボクが、子どもの頃に憧れていた物、あるいは、今の子どもが気づいていないけど持ってるはずの憧れに対して、帰っていきたい。ラピュタは、そんな漫画映画の原点に戻ってみた作品です」

未知な物がある限り冒険は永遠に続く!!

（冒険活劇）

「今の時代は、冒険のしにくい時代だと、みんなが思っています。それは、山の向こうに何かがあるとか、神秘的な美女が、どこかにいるんだとか、誰も考えていない。例えばアイドルといっても、親しみやすさが第一で、自分の近くに引き寄せることが、すべてだと思っている。それで、何でもわかっちゃってる気になっている。でも、世界に未知なものは、いっぱいあるんだと言いたい。本当は、隣りにいる女の子の心の中だって、未知の部分はあるわけだし、わかってると思っている世界の中にも、新しい発見は、あるんだと。

だから、決して冒険活劇が成り立たない時代ではないし、未知な物を発見して、ドキドキする喜びを知らせてあげたいんです」

（出会いと成長）

「ラピュタの中で、特に注意したことは、主人公の少年パズーと少女シータとの出会いです。『へ〜いギャル、お茶飲まな〜い』と軽い出会いがあたりまえの時代なだけに、心の奥では、運命的なときめくような出会いを、実は望んでいるんじゃないかな。それで、この二人の出会いを、ジックリと描いたんです。劇的な出会いがあって始めて、パズーとシータが、冒険に向かって走りだすんです。

主人公のパズーは、フツーの少年で、空を飛べたり、素早く走れたりといった特別な能力はもっていない。だから、ルパンなんかと違って、最初から、ドンパチ派手な活躍はできない。ひとつひとつの冒険を通して成長するんです。パズーの頭が、物語の始まりと終わりでは、明らかに違ってる印象を与えるはずで、それが、この映画の魅力のひとつです」

完成直前の締切に追われる日だったが宮崎監督は、自作について、熱っぽく語ってくれた。あとは、この目で、「天空の城ラピュタ」を観て宮崎アニメの素晴らしい世界を、それぞれが確かめてほしい。

パズーとシータの冒険は、地上に、空中にと至るところで展開する。

天空の城ラピュタ イベントに2,200名ご招待

厚生年金会館中ホール・1100名
●午後3時開場・午後3時半開演

よみうりホール・1100名
●午前11時開場・午前11時30分開演

■イベント内容■

①天空の城ラピュタ試写会

②小幡洋子ミニコンサート
ラピュタのイメージソング「もしも空を飛べたら」を歌う小幡洋子ちゃんのミニコンサート。

③YJGALコン授賞式
YJのGALコンの入賞GALが、集まるぞ。この機会に、かわいいYJのGALたちの顔を、ジックリとおがもうぞ。

④YJ硬派ファッションコンテスト
ファッショナブルにきめた硬派野郎が、勢ぞろいだ。YJならではのパワフルコンテストだ、と派手だぞ〜い!!

●応募のきまり

「天空の城ラピュタ」のイベントを、ご希望の方は、官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業と希望の地区名を明記して左記のあて先へ、お送り下さい。
■あて先〒101−91 東京都千代田区神田局私書箱第66号 集英社 週刊ヤングジャンプ編集部 第32号「天空の城ラピュタ」イベント係
■締切＝7月21日(月)（大阪地区は、締切がきまっていますので、即、応募して下さい）

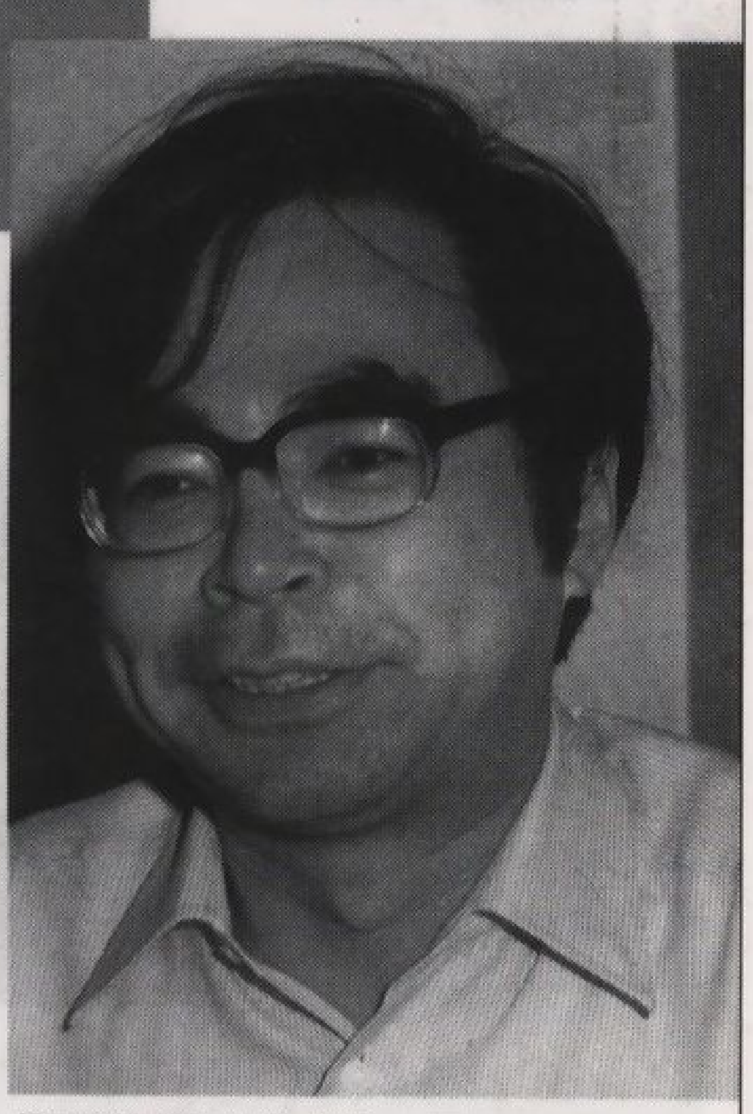
「天空の城ラピュタ」公開記念ノベルティプレゼントが、135ページにあるぞ。ドンドン、応募してネ!!

協賛／味の素KK

話題の人

『天空の城ラピュタ』の監督・脚本そして原作者 **宮崎駿**

この物語の主人公・シータ(右)とパズー(左)


「昔は攻撃的な人間だったけど、このごろ性格が丸くなりましたね。自分がダメな人間だと思うようになったから」

いきいきした子供の世界を描きたいのは いじいじして過ごした子供時代の反動から

子供から大人まで感動の渦に巻き込んだ『風の谷のナウシカ』から2年。宮崎駿さんの最新作がついに登場した。8月9日(土)から公開されるアニメ映画『天空の城ラピュタ』がそれ。ナウシカ同様、原作・脚本・監督を担当している。

「おととしの12月ごろからストーリーは考えてました。今回は、ナウシカよりも対象者を下げて作ったつもりです」

現在と違って機械がまだ機械の楽しさをもつ時代、科学が必ずしも人間を不幸にするとは決まっていないころ、そして、人間が地球の主人公になりえた時代のお話。『ガリバー旅行記』のなかで伝えられる空に浮かぶ島ラピュタ帝国に眠る莫大な財宝と、ラピュタを空に支える飛行石の謎をめぐって繰り広げられる少年と少女のアドベンチャー物語。

「子供の世界をいきいきと描きたいのは、僕自身、子供時代をいじいじと過ごしてきたからですよ。僕らの時代には、根アカといわれる子供ほど、心に屈折をもっていた。ひょうきんに振る舞うのは、その暗さを隠すためのポーズだったんです」

子供のころ体験できなかったものを取り戻したい! その思いが、子供の世界にのめり込む原動力になっている。

「ナウシカを作った僕を、エコロジストと錯覚している人がいて、有機農法なんかを実践する人種と思われているが、とんでもない。じゃが芋の苗を買って育てていたら、てんとう虫の卵がついた。とるべきかとらざるべきか、迷っているうちに、苗を丸坊主にしてしまう。その程度の関心しかもってません」

田舎に引きこもって生活する能力がないから、しかたなくアニメを作ってると。

よく空をモチーフに選ぶのは、飛行機が好きだから?

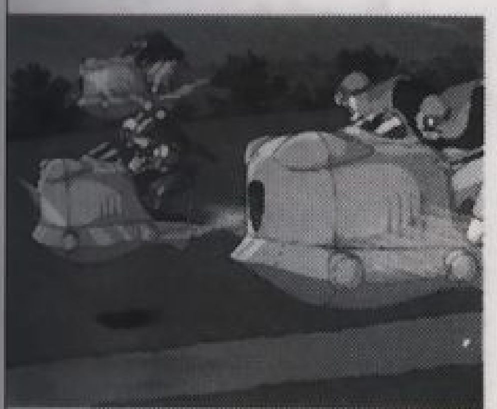
「飛行機そのものよりも、それを作った人間に興味がありますね。日本で初めてジェット機を飛ばした男がいるんですが、飛んだ瞬間を、じっとたたずんで見ている。そのときの男の心境を想像して、僕はワクワク、ドキドキするんです」

あくまでも人間が好き、この優しいまなざしが、宮崎さんの映像にはあふれ出ている。

「完成すると落ち込むんです。上映されている間は、穴倉にでも入っていたい」

オドオドしている姿を見られたくないからと、少年のようにはにかんだ。

みやざき・はやお 昭和16年東京生まれ。学習院大学卒業後、東映動画入社。アニメーター、脚本・演出家。主な作品は『未来少年コナン』(テレビ)『風の谷のナウシカ』(映画)


ラピュタめざして、さあ冒険の翼を広げよう

「ザテレビジョン日生版」8/1日号

---

30 minutes interview & information

宮崎駿

かの名作『風の谷のナウシカ』の生みの親。2年ぶりに作・監督の『天空の城・ラピュタ』も心やさしくなれるアニメーション

やさしく美しい色彩も宮崎アニメの特徴だ。

アニメ通の人でも、一昨年大評判だった『風の谷のナウシカ』は知っているのではなかろうか。その作者であり、劇場用アニメ監督だったのが、この人。

「どうも『ナウシカ』のあと、世間が僕に錯覚持っちゃったらしくて。エコロジストなんだろうとか、宗教的なひらめきのある人間なんだろうとか。僕は、ただアニメーションやってるだけの人間なのにね」

確かに、やさしさと一種の威厳に満ちた『ナウシカ』を見ると、そう"誤解"したくもなる。

「80年代は、これでいいのだろうか、と皆が感じている時期だったから、たまたまあのアニメは評判になったんでしょうね。興行的に当たるなんて、思ってもいませんでしたよ」

その評価、期待を受けて今度作ったのが『天空の城・ラピュタ』である。

「僕は作家的に生きていきたいと思ってる人間じゃなく、単に現場の人間と思ってます。だから『ナウシカ』のパート2を作るものは意味がないと思ったんです。『ナウシカ』を期待して見に来るとガッカリさせるかもしれない」

『天空の城・ラピュタ』は、少年少女が主人公の宝探し物語。

「といって『宝島』というほどのシンプルじゃないんです」

やはり愛と夢にあふれた作品になってしまう。

「愛とか夢とかいう言葉は、いまや商売として繁盛しているから、逆に口にするのが恥ずかしいですけど。ただ、夢や愛を失いたくないとだけ思わせられれば。いまの時代、すべてを数字で表しちゃうでしょう。配収とか発行部数とか年齢とか偏差値とか。これほど数字を気にした時代ってないですよね。それから、きれいなもの立派なものをひきずりおろして、なんだ自分と同じじゃないかと安心する例のFFブームも、それ。情けないです。世の中には、やっぱり数字で表せないものや、きれいなもの立派なものがあるんです。なんか、そんな気持ちを込めて、今度のは作ったんです」

ストーリーからキャラクターデザインも自分で手がける。この人の描く人物は、地味な感じだが、なんともいえぬ温かさ、やさしさ、かわいさがある。

「かわいい女の子といって描くと、たいていシナを作った女の子を描いてしまう。目はこうで、鼻はこうで、と既成の価値観にしばられて。だから、そんなのを排した人物を作りたいと思って、前にTVアニメで『ハイジ』を作ったんです。幸い、それが評判良くて」

以降の宮崎キャラクターにつながっていくことに。

「でも、アニメって結局は集団作業。集団の力だから、僕1人粋がったりしてもダメ。いま皆が目立ちたがる時代でしょ。そのなかでアニメもどんどんダメになっていくんじゃないか」

児童文学におけるアニメーションの役割なんてことをマジに考える最後の世代だと言う。

「アニメを見て映画館出てきたら、通りの人や周りの風景が少しだけ親しく見えたら、それだけで十分。万々歳です」

真摯で心やさしい人である。

みやざき・はやお 1940年生まれ。長編アニメを作り始めて間もない東映動画に'63年入社。『太陽の王子・ホルスの大冒険』などで原画を担当。'71年にここをやめ、TVアニメ中心に仕事。『未来少年コナン』や『アルプスの少女ハイジ』など手がけた作品の評価は高い。'79年に久々に劇場用アニメ『ルパン三世・カリオストロの城』を手がけファン急増。大学生と高校生の息子2人の父親でもある

30分インタビュー＆インフォメーション

「パーソナル」
1986年9月号

à la carte
積極的ひまつぶし。

あの映画 この番組

うっとりさせて。ワクワクさせて。だから『天空の城ラピュタ』に期待。

上原 秀

「風の谷のナウシカ」はほんとうに評判がいい。わりと映画にうるさい人まで「よくできてるよ」と言い、「あれは環境アニメだね」という意見もあった。

あんまり評判がいいので、ひとりくらい「私、昆虫がダメなヒトだから気持ち悪くて。ムカデみたいなのがザワザワ飛ぶんだもん」という人がいてもいいと思うくらいだ。

子ども向けのアニメーションが高校生・大学生さらにオトナまでをも感動に引き込んだ理由のひとつは、主人公のナウシカの魅力だろう。

なぜかパンツをはいていないナウシカはかわいいだけでなく、元気で行動的で心やさしい少女である。オロオロと手をつかねているだけのオトナや、征服欲や略奪欲にぎらぎらしている侵略者に対して、彼女の唯一の武器は広い広い愛なのである。

ナウシカは愛でもって、人類全体を脅かす危機に立ち向かう。人類の生存のためには、人類を取り巻く環境、ほかの生物の生存も保障されなくちゃならない。というわけで、ナウシカは生物全体の平和共存を身を以って提唱していくのだ。

——というような設定から、世界的流行の反核・エコロジー運動を連想するのは『宇宙戦艦ヤマト』から戦争礼賛を連想するよりずっとやさしい。

時は巨大機械文明が滅びてから千年後、得体の知れない毒素を吐きだす森と巨大変異した昆虫、その森よりもっと恐ろしい邪悪なものの存在。

やっぱり、核っぽいなあ。

観る側とすれば、とりあえず映画のなかに「愛」があると安心して感動できるように、反核・反戦らしいものがあると、問答無用で「ナルホド、ナルホド」と共感してしまいやすいものだ。

観る側も確かにイージーなのだけど、制作者側に、そんなつもりはなかった、心外です、というようなことをあとから言われても困ってしまう。私たちの目の前には作品しかないのだから。

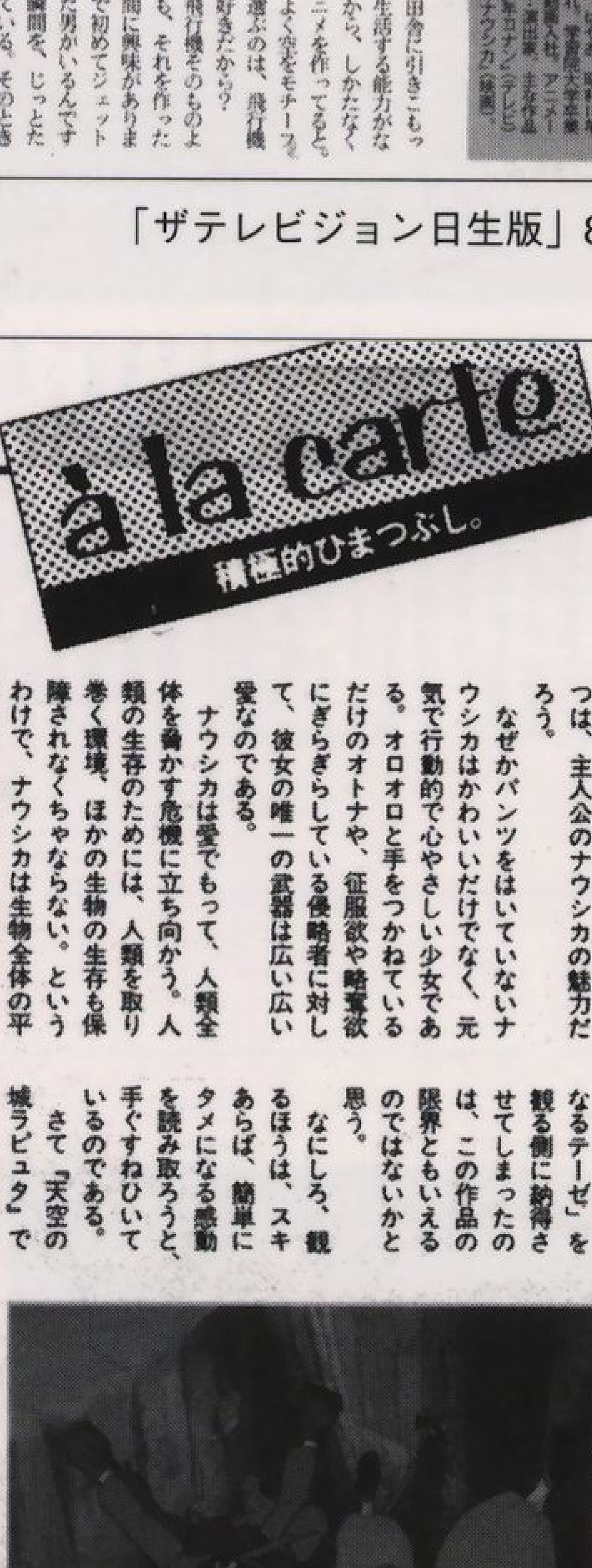
『ナウシカ』のせいせいとしたファンタジックな画面を楽しむより先に、「タメになるテーゼ」を観る側に納得させてしまったのは、この作品の限界ともいえるのではないかと思う。

なにしろ、観るほうは、スキあらば、簡単にタメになる感動を読み取ろうと、手ぐすねひいているのである。

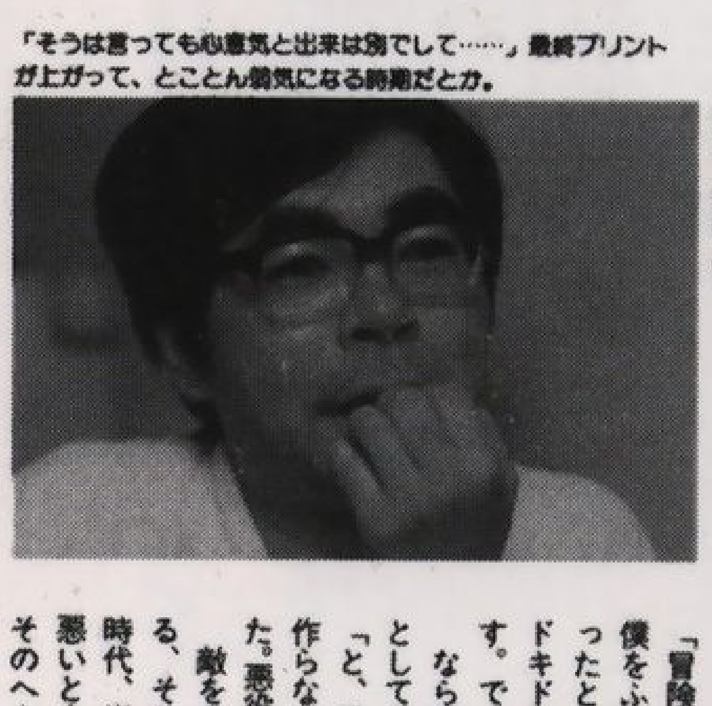
さて『天空の城ラピュタ』である。私の手もとにあるのはプロモーションビデオと豪華大型パンフレットだけで、作品はまだ見ていないのだけれど、今度はすっきりした冒険活劇痛快明朗娯楽アニメだそうである。

イージーな裏読みにこりたのか、今度こそ、制作者の意図と受け手の感動はかさなるだろうか。

ファンタジー・ファンのひとりとしては、タメになんかならなくていいから、うっとりと別世界に連れていってくれるような作品を期待している。


『天空の城ラピュタ』8月上旬公開予定。©二馬力／徳間書店

アニメ観て、ヒッと元気になった、なんてほどじゃなく、生きてりゃいいこともあるよ、程度、それが本当にできたら、そう思う宮崎駿さん。新作は冒険活劇ファンタジー。


「そうは言っても心意気と出来は別でして……」最終プリントが上がって、とことん弱気になる時期だとか。

撮影・松嶋 惇

『風の谷のナウシカ』7月25日、4チャンネルTVで放映。ノーカット完全版。©二馬力／徳間書店／博報堂

「冒険活劇を観たいんです、皆ね。僕をふくめて。現代の子供は変わったといわれるけど、胸の中ではドキドキしたいと思ってるはずです。でも、無いでしょ?」

ならば自分が作ってみせる。何としてでもやってみよう!

「と、思ったのが運のつき。皆、作らないわけだなぁ、と思いました。悪役の設定が出来ないんです」

敵をやっつければ幸わせになれる、それが冒険活劇なのに、今の時代、単純じゃない。悪いものは悪いと全面否定できないのである。そのへんをついたのが『風の谷のナウシカ』だったのだが、それはともかく、今度の『天空の城ラピュタ』に海賊が出てくる。昔、海賊といえば悪い奴だった。

「だけど、作ってるうちに、国家とか野望とか権力が顔を出してくる。そうすると、アウトローに生きる海賊が善人に見えちゃう」

たわいもない話なら作れる。

「でも、それでは自分が本気になれないですから」

何から何まで数字に換算されて価値が決まる今の時代、子供で、まず、ふてくされてみないとしたら話にならない、と宮崎さんは思う。だからといって、ふてくされっぱなしではしょうがない。

「大人の張りめぐらした網をかいくぐって、古い言葉ですが、健やかに生きて欲しい。そう言おう、大人が恥ずかしがってるのがいちばんいけない、と思うわけで」

面白けりゃいいとは思えないのである。でも……と宮崎さんはさらに考えてしまう。もしかするとアニメなんか観ないで、外をころげまわってるほうがいいかもしれないじゃないか。

「アニメで子供の夢を、なんていうのが、そもそも大嘘かもしれない。でも、作るのが意味あるか? ある! と思って作りたいです」

生きてれば愉快なこともあるんだな、一瞬、そう感じてくれたら充分なはずだ。

「ただ、観るほうは、より以上の意味を読みとったりするんですね。『ナウシカ』以来、僕はエコロジストだと思われてるんですよ」

アニメーターなんて最も逆なる者なのに。いい天気だ、と呟きながら、カーテン閉めて仕事してる。

「『ナウシカ』のテーマを延長するならば、アニメなんか捨てて野山に入っていかなきゃならない。パート2を作るなんて愚かなことです。それは自分にとっての連続性ではなく、商売の連続性です」

それはそうと、『ナウシカ』も『ラピュタ』も架空の世界の物語だ。今の、このままの地球では舞台にならないのだろうか。

「どこだってなります。これっぽっちの草はらでも、なります。草はらの雑草は虫にとって巨木かもしれない。そこに巨大なトゲがついてる。要するに切り口なんです。知ってますか? 蚊は雨の粒の合間をぬって飛べるんですよ、濡れないで。時間の進み方が違うんです。虫の1日は人間にとっての1か月かもしれないです」

ゾウガメがゆっくり動いている。人間には何をやっているのかわからない。が、ゾウガメにとっては自分のわきをチャカチャカ過ぎてゆく何だかわからないもの、それが人間だったりするかもしれない。

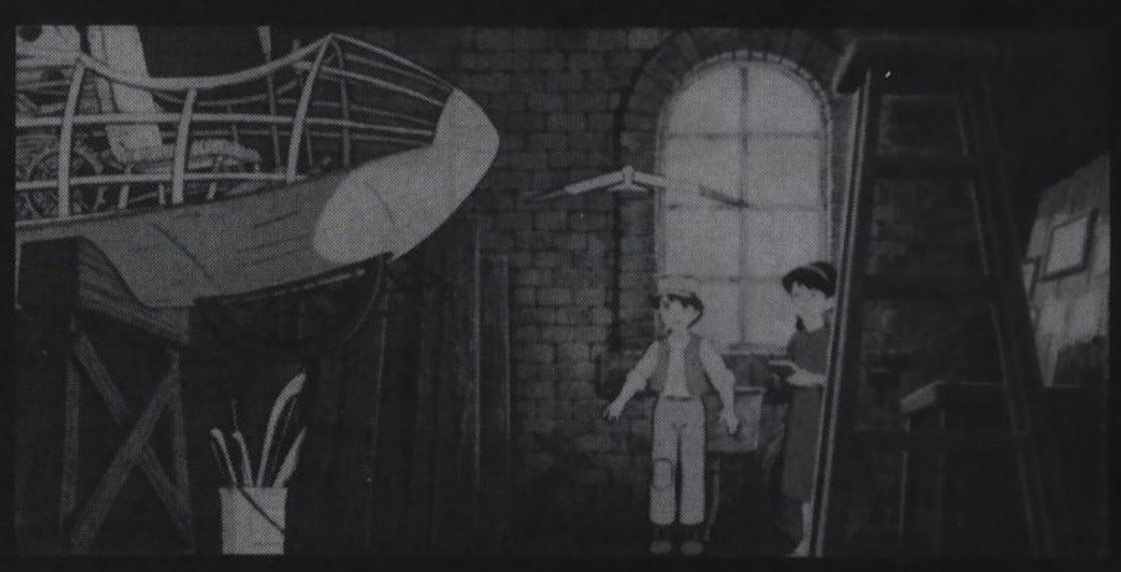
「そういうふうにして考えていくと、いくらでも別の世界が見えてきます。ブロック塀からブロック塀へ歩くだけでも冒険はできる。屋根裏なんか迷路がありますよ。電線、電話線が入り組んで神経系みたいでしょう。今のこの東京で、このコーヒー1杯350円、という世界で、やってみたいです」

91

「クロワッサン」
1986年8/10号

天空の城ラピュタ

特集1



宮崎駿監督インタビュー

子供たちを夢中にさせる古典的な冒険活劇を

〈構成・文責〉野村正昭

まず僕は完成しつつある「天空の城ラピュタ」に関する予備知識をなるべくぬぐいさって、宮崎さんに会いに行こうと思った。

「風の谷のナウシカ」を初めて見た時がそうであるように、できるだけ事前の情報なしで「天空の城ラピュタ」を見たいと思ったからである。観客としての欲求がインタビュアーとしての義務に優先してしまったわけで、そういう意味で今回のインタビュアーとして僕は、まったく失格かもしれない。

インタビューの前に宮崎さんにそのことを話したら「なるべくそうして映画を見に来て下さい」「街角を通りかかったら、その映画をやっていたというのが一番良い映画との出会いなんですよ」と言われた。

だから、ここに書かれてあるインタビューは、たぶん必要最小限にしか映画の輪郭にはふれていない。内容を受けとめて、言葉にするのは、映画が完成してからにしようと思う。

最終的に「ラピュタ」に決定したんです。

——「風の谷のナウシカ」が公開されてから、すぐに「天空の城ラピュタ」の仕事にとりかかられたんですか？

宮崎 いや、最初は三つぐらい企画案があったんですよ。「ラピュタ」の企画書を作って徳間書店に提出した日の午後に、前からやろうと思っていた日本の時代劇のストーリーが突然まとまったりして、ワーッと書けちゃったんですよ(笑)。それで電話をかけ直すと、たった今、会議で企画が通ってしまって、GOサインが出たという連絡があったりして(笑)。慌ててちょっと待ってくれと言って、その時代劇の企画書も出して、どちらがいいだろうかと、プロデューサーを含めて、かなり話したんですが、いざ時代劇をやろうとするとむずかしいんですね。いったいひとりでカバーしきれるのかなあって。

——それは考証的な面を含めてということですか。

宮崎 なんというか、建物や服装をどうするかという話じゃなくて、登場人物の心理や仕草を出すのがむずかしい。「日本昔ばなし」ふうに、農家を描きゃいいってもんじゃないですからね。それからアニメーターの素養の問題です。みんなスポーツとか戦争映画を見て、人間の動きを描いてますからね。動きが運動選手になっちゃう。そういうことまで気にしないと、たぶん時代劇はできないなあと思うと、一挙にやる気が萎えてきましてね。そうすると、手塚治虫の漫画以来、少年少女が出てくるような無国籍な舞台というのは、僕は子供時代から知っていますし、何となくわかりやすいですから、これにしましょうかという形で、最終的に「ラピュタ」に決めちゃったんです。結局、決めた段階ではシナリオも何もできてなかった(笑)。徳間書店というのは、いい意味で乱暴な会社で、あらすじもろくに書いてない企画が、どうして通るんだ、こんなふうに簡単に決められたら困るって言ったりしたんですがね(笑)。

——企画がなかなか通らないのも苦しいかもしれませんが、簡単に通っちゃうのも大変(笑)。

宮崎 最初のうちは「らびゅうた」とか、あの題名、ほら何だっけ？ とか言われたりしてね(笑)。たまさか「風の谷のナウシカ」に、お客さんが入ったということだけですね。だから、今度の一作で、その信用は落ちるだろうと思います(笑)。

——ラピュタは、「ガリバー旅行記」に出てくる浮島の名前だそうですが、最初から登場させようと。

宮崎 いや、全然思ってなかったんです。古めかしい機械が出てくるんで、うんと漫画映画っぽいものをやろうと話しあってたんです。その後に企画書を書きはじめて、どうせなら「宝島」みたいなものを作ろうと思ってたんです。それで海の向こうにある宝島より、空に浮いてる島がいいやと突然思いついて、途中から企画書に入れはじめた(笑)。確かそういうのは「ガリバー旅行記」に出てたなあと思って。企画書に「ガリバー旅行記・第三部」に出てくると書くと、それを読んだことのないオジサンたちが、何となくああ、そうか！ と思うでしょ。説得力があるんですよ(笑)。女房に電話して、百科辞典を調べてもらったら、ラピュタという名前だと聞いて、ガッカリしましてね。これは良くない名前だなと思ったんだけど、ヤケクソで「ラピュタ」って題名にしちゃったんです(笑)。

——初めて聞いた時は、いったい何だろうと思いましたが、だんだん親しみが湧いてきました。

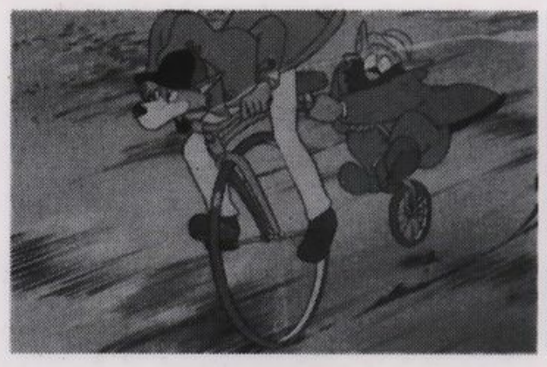
宮崎 自分の息子だってそうですよ。どうせ最初は聞きたれない名前だけど、同じ名前を何度も呼んでるうちに、それ相当の名前になっちゃう(笑)。それにしても、ひどい名前だなと思ってつけたんです。

初めの企画意図は、みるみる変っていく。

——普通の男の子を主役にするというのも、最初から決められていたんですか。

宮崎 ええ。たとえば最近の映画を見ても、ベトナム帰りとか戦争の専門家とか職業人とかが主人公だったり、冒険小説もずいぶん書かれてるみたいだけど、主人公が何でこういうことをやるのかわからない。その辺でゴロゴロして女の子をひっかけて遊んでる方がずっと楽しいんじゃないかというぐらい説得力がないんですよ。主人公に動機がないし、動機づけそのものがすごく曖昧なんです。そういう構造が冒険活劇を作る時の一番の弱点だという気がしたんです。「宝島」の時代には、海の向こうにお宝があるぞ、未知なる輝きがあるから、冒険へ行こうって言うと、みんなすぐ納得しちゃうんです。世界ってそういうものだと思ってるから。国家の人口が急増し、膨張している時期というのは攻撃的ですから、それいけって気分にのって、冒険活劇は簡単にできるんですよ。国家の時代には、悪役をナチスにしたり、あるいは鎧をつけた帝国軍の兵士にしたりするけれど昔ほどのインパクトがない。それとも本当のバイオレンスにして、自分の女房を寝盗られたりとか、そういうもっと感情的

「天空の城ラピュタ」



併映の「名探偵ホームズ」

な次元に引き下げたりする方法でやってもけれども、そういうことを大上段にふりかざしても、みんな納得しないんですよ。海を渡っても、時差ボケで頭がクラクラするだけだという、観光旅行の発想しかないんです(笑)。それで、七転八倒して何がでてきたかというと「風の谷のナウシカ」だったんですよね。だけど子供たちのためのアニメーションとしては、自己献身とか誰かのために戦うということがあってもいいんじゃないか。普通に生きていた人間が、もうちょっとしっかり生きていくようになっていくような、ものすごく古典的な構造を持った冒険というか旅立ちみたいなものがあっていいはずだから。そういうものがなきゃいけないだろうと思って、あえて作ってるんですけれども。もう一方では、今のアニメーションというのは、どんどん飾りつけが多くなってきたというか、キャラクターにしても、今流行の髪の毛をして逆立ててみたり、ロボットにしてもますます複雑になっていくんですね。アニメーターが現場で自分たちの首をどんどん絞めてるんです(笑)。

——単純労働にしても、相当大変なんでしょうね。

宮崎 それをもっと簡単な方に戻せないだろうか。戻すというのは昔なつかしい表現手法という意味合いじゃなくて、ディテールにこだわることが表現力を失ってるというわけでもないんだけど、ただの流行(はや)だろうということなんですね。アニメーションというのは流行したことがなくて、たまたま日本が変なふうに流行しただけであって、俺たちはブームの前からやってるんだから(笑)。そういうことをはじめると、時代の流れからは、やっぱりズレますね。いろいろ出発点としてはあるんですけど、いざはじめてみると、結局今まで持っていた文体はダメだなということがわかってきて、何がなんだかわからなくなって、頭がクラクラしたりしますね(笑)。

——文体がダメだというのは、どういうことですか。

宮崎 たとえば「名探偵ホームズ」を大にしてしまえば、自動車が出てこようが、飛行船が出てこようが、誰も困らないんですよ。そもそもが軽い世界なんですから。ところが、ひとりの少年が動機を持って動くとなると、重いものがどうしても出てきますからね。重いものが耐えられる世界を作らなきゃいけないでしょう。そうすると、どんどん重くなってくるんですよ。はじめに少年が乗って飛び回るような、虫型のはばたく変な機械を出そうと思って、一所懸命に麗々しく描くわけです。こういうのが飛び回るんだってね。ところがそういうものに少年が初めから乗ってたら、その世界はもうウソだらけになっちゃうんですね。

——その世界がこわれてしまうということですね。

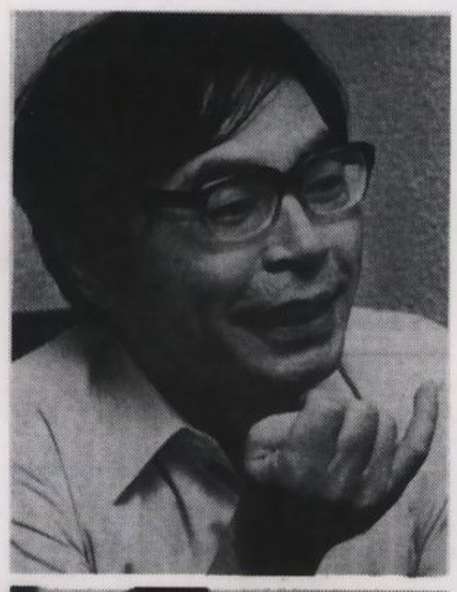
宮崎 ええ。そんなもん普通の少年の手に入るわけないでしょ。はじめから持たせるとすると、そういう軽さだけの作品になっちゃうんです。そうすると初めの企画意図は、みるみるうちに変っていくんですね(笑)。これはヤバイぞーって言いながらね。

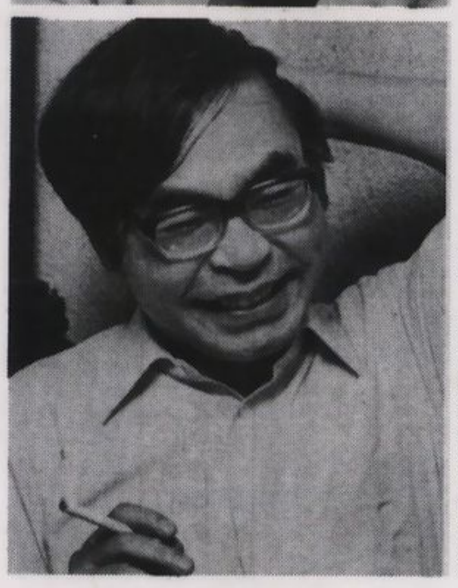
——バランスのとり方がむずかしくなってくる。

宮崎 本当はスケールの小さな世界で、一時間十分ぐらいの中に、冒険も追跡もあってハラハラドキドキできて、それで終ったあとに、ああ面白かったねって、劇場から出てきて、作る方も満足できるような作品がいいんですよ。みなさん深刻な人生を生きてるんだから、この瞬間だけは楽しんで下さいというのが一番いいんでしょうね。これは夢で、むずかしいことも何もないし、ウソはついてるけど、借り物のイデオロギーとか、そういうものはありませんよという、そういうことができるはずだと思いつつ、結局、力量が足りないから、グチャグチャと、いっぱい喋ったり、言葉の力に頼ったりするんでしょうけどね。

——舞台をわざわざ産業革命時代のウェールズに持っていかれたというのは、そういう時代の、そういう場所でなければ、もはや冒険物語は成立しにくいということなんですか？

宮崎 いや、だから古典的な冒険活劇というのは、僕は日本でも、東京でもできるはずだと思ってるんです。語り口は変えなきゃいけないでしょうが、昔の方が冒険活劇を作りやすかったというのはウソなんですね。それは、敵側が佐幕派で幕府の犬め！ って言えば片づけられるから冒険活劇ができるのか、あるいは諸外国と地下資源を奪いあって、新兵器がでてくるから冒険活劇なのかというと、そうじゃないはずだから。冒険活劇に対するニーズは仮想敵国を決めて、それと戦うために作るんじゃなくて、子供たちの憂さ晴らしをしたり、ハラハラさせたりするものでしょ。それはただ単に国家に利用されようとしているだけであって、舞台をどう設定するかというのは、時代劇にしたから、あるいは場所を変えたから空間が広がるということだけじゃないと思います。ただ、その方が企画は通りやすいですね(笑)。それから自分たちが今住んでいる場所が、そのまま出てくるよりは、もっとエキゾチックなものがいいという思いは、日本だけじゃなくて世界中にあるでしょ。こっちがロシアの木造建築はいいなと思って、ロシアの短篇アニメを見ていると、日本画を動かしてたりする(笑)。





宮崎 駿監督

HAYAO MIYAZAKI

1941年1月5日、東京生まれ。学習院大学政経学部卒業後、東映動画に入社。Aプロ、テレコムなどをへて、現在は、二馬力を主宰。著書は、絵物語「シュナの旅」（アニメージュ文庫）、漫画「風の谷のナウシカ」（徳間書店）、「宮崎駿イメージボード集」（講談社）などがあり、絵コンテ集は「ルパン三世・カリオストロの城」（双葉社）、「風の谷のナウシカ」（アニメージュ文庫）がある。

英国ウェールズに旅して思ったことなど。

——実際ウェールズに行ってこられて、いかがでしたか。

宮崎 前から映画とは関係なく、イギリスの南部の方へは行きたいなと思ってたんですが、僕は最初行かないつもりだったんですよ。そうしたらプロデューサーが、こういう機会だから見てきたらと言ってくれたものでね。ウェールズはケルト民族ですから、アングロサクソンに征服された方ですね。それで僕が行く一年前にも炭鉱地帯の大ストライキで徹底的に敗北しちゃって、もう廃坑が続々とでてきている最中で、さんざん荒れつくして穴だらけになった土地が、今は、なだらかに緑の地へ戻っていこうとしてるんですね。一番最盛期には煙で日曜日以外空は見えなかったというような炭鉱地帯だったところが、人もいなくなって空き屋だらけになって、緑に戻ろうとしてるんですよ。つまりイギリスというと、ヨーロッパとは思わないで、ヨーロッパの中でも産業革命の時に収奪された地域がアイルランドで、何となくそっちの方に思いが注がれるんですね。ラグビーを応援する時でも、イングランドじゃなくて、ウェールズとか、アイルランドを応援するみたいな(笑)。

——行かれる前には物語は全部組み立てていたんですか。

宮崎 ええ、全部作ってあって、それでウェールズへ行って何を見てきたんでしょうね(笑)。毎晩パブへ行って酒を飲んでただけ(笑)。

——期間はどれぐらい？

宮崎 二週間弱です。ガイドの人にひとりついてもらって、ふたりで歩きまわっては毎晩酒を飲んでました(笑)。

——行かれた成果はありましたか。

宮崎 なかったんじゃないですか(笑)。実際のウェールズを忠実に再現しようと思ってるわけじゃありませんし。ただ、面白いと思ったのは、ウェールズの炭鉱労働者たちの住む住宅というのは、日本の北九州あたりにあった炭鉱と同じで、こういう社会の中に残った、ひとつの非常に緊密で大きな共同体ですね。それが世界的に石油に切りかわる過程で変えられてきて、ウェールズあたりだけが残ってたらしいんですが、それもストライキの大敗北で壊滅状態になっちゃって、廃

宮崎駿 作品リスト

映画

63年・「わんわん忠臣蔵」（動画）
68年・「太陽の王子・ホルスの大冒険」（場面設計・原画）
69年・「長靴をはいた猫」（原画）
・「空とぶゆうれい船」（原画）
71年・「どうぶつ宝島」（アイデア構成・原画）
・「アリババと40匹の盗賊」（原画）
72年・「パンダコパンダ」（原案・脚本・場面設定・原画）
73年・「パンダコパンダ／雨ふりサーカスの巻」（脚本・場面設定・レイアウト・原画）
79年・「ルパン三世／カリオストロの城」（監督・脚本）
84年・「風の谷のナウシカ」（原作・監督・脚本）
85年・「天空の城ラピュタ」（原作・監督・脚本）

※なお、TVシリーズの再編集劇場版（「未来少年コナン」等）や、TVシリーズの劇場上映もの（「名探偵ホームズ」等）は、リストより除く。

TVシリーズ

63年・「狼少年ケン」（動画）
64年・「少年忍者・風のフジ丸」（原画）
65年・「ハッスルパンチ」（原画）
66年・「レインボー戦隊ロビン」（原画）
・「魔法使いサリー」（原画）
69年・「ひみつのアッコちゃん」（原画）
71年・「ルパン三世」（演出・原画）
72年・「赤胴鈴之助」（絵コンテ・原画）
73年・「荒野の少年イサム」（原画）
・「侍ジャイアンツ」（原画）
74年・「アルプスの少女ハイジ」（場面設定・画面構成）
76年・「母をたずねて三千里」（場面設定・レイアウト）
77年・「あらいぐまラスカル」（原画）
78年・「未来少年コナン」（演出）
79年・「赤毛のアン」（レイアウト）
80年・「ルパン三世」（演出・脚本）
84年・「名探偵ホームズ」（演出）

※教話しか関わっていないTVシリーズも、右記作品に含まれています。

●母をたずねて三千里●

●未来少年コナン●

抗だらけなんです。

——そういう場所では、もう産業は農業に依存したりするしかないわけですか。

宮崎 ウェールズは、もともと荒地ですから農業もダメになってきてるみたいですね。緑地になっていくんでしょうね。要するに産業革命の最初の頃だったんで、内陸の奥の方に、製鉄工場や溶鉱炉を作って鉄道や運河でものを運びだして、それで間に合ってた時代だったでしょ。今はもう工場は海辺に作らなきゃダメだけど、昔は立地条件がちがってたわけですね。だから奥地の方にある工場の跡がボロボロになって、緑の中に廃墟として残っていて、もうローマの遺跡みたいになって、そこが公園になってたりするんです。全盛期の写真を見ると、禿山に夜でも天を焦がすような火が吹き出しているような風景なんですよ。その同じ場所が、木は若いんですが緑に覆われていて感動しました(笑)。全部石で造った豪華な鉄道のアーチが、森の中に残っていて、回りに木が茂っていて、単なる田舎道だと思って歩いていると、アーチの上にいたりしてね(笑)。

——そういうのは撤去しようにもお金がかかってしまうわけですね。

宮崎 だから歴史的な遺産として、そのまま残してあるわけなんですよ。だいたい博物館が好きな国でしょ。そういう古い地方の博物館めぐりをするだけで、昔教科書で読んだようなことがいろいろ出てきまして、なるほどなと感心したり。

その土地全体を支配していた産業資本家の邸宅が、博物館になっていて、地元の小学生が見学に来てたりしてね(笑)。ああ、時は過ぎゆくという感じでした。

アニメのオリジナルと制作中の記録映画。

——映画の話に戻らせていただくと、「ラピュタ」も「風の谷のナウシカ」に続く宮崎さんのオリジナルになるわけですが。

宮崎 オリジナルでやれと言われた時には……これはアニメーションをはじめた時からの夢ですからね。誰でもオリジナルでやりたいっていうんですよ。それで幸いなことに、その機会はあまりないんですよね。

——幸いなことにというのは、どういうことですか(笑)。

宮崎 不幸なことになんだろうけれど(笑)。

——不幸は、よくわかりますが。

宮崎 いざオリジナルをやろうとする時には、たとえば対等に、五人いや三人でもいい強力なチームが組めればいいんです。僕の年齢になると、現場の人がみんな若いから、対等ということは、もうありえないんですよ。たとえば現代の日本を舞台にしようとすると、とにかく映像に関してだけは全部そいつがやってくれる、キャラクターに関していえば全部そいつがやってくれるみたいな人間が揃わないと、切りこめないんですよ。実は「風の谷のナウシカ」のあとに僕が監督するという形ではなくて、日本の地方都市を舞台にして、ちゃんと冒険ものになるようなアニメーションを作ろうという企画があったんですよ。それがアニメーションとしては、まとまらなくて流れてしまって、実は今作っている最中ですけど、記録映画になっちゃったんですよ。今「天空の城ラピュタ」のプロデューサーをやっている高畑勲さんが監督なんですけど。

——柳川を舞台にした映画がそれですか。

宮崎 ええ。シナリオ・ハンティングに行ったはずが、記録映画にした方が面白いって帰ってきたんですよ(笑)。しょうがない、記録映画にしちまえっていうことになって、スポンサーとの間では大騒ぎになったんですが、まだ作ってます。それで、その映画は日本人と水との関わりあいをテーマにしてるから、「風の谷のナウシカ」の延長は、そっちで展開しちゃっているし、本当の事を言うと僕だけポツンと取り残されてしまいましてね。結局「風の谷のナウシカ」のテーマは、つきつめて、はっきり言えば、あと手前は何をやるの？ っていう問題だけなんですね。もう論じることは啓蒙することじゃないんですよ。はっきり言って、そうなんです。あとは〈物語を楽しむ〉問題しか残ってないんです。だから原作の漫画を書き続けることはできるけれども、それは要するにストーリーを展開していって、広げた風呂敷を閉じることだけですからね。だから僕は「風の谷のナウシカ」で目の玉が飛び出るようなお金がダダーッと入ってきたんですよ(笑)。アニメ界というのは、貧民の集まりですから、これはヤバイと思いましてね。ひとりだけ金を儲けて恰好をつけているのは絶対マズイと思いまして、記録映画という話が出た時に、ああこれに使っちゃえばいいんだ(笑)、社会的事業に貢献するかもしれないし、そっちにお金を回せば、大義名分も収支決算もつくと思ったんですが、最初の決算期を過ぎても、まだ撮影が終らない(笑)。お金がサヨウナラと言いながら、ゴソッと税金にとられて行ってしまう(笑)。

——その記録映画は、いつ頃完成の予定なんですか。

宮崎 「水めぐる街」という題名ですが、今四時間の長さになっちゃって、どうしても四時間から切れない。まあ今年いっぱいには完成するでしょうが、高畑さんは「木靴の樹」をものすごく高く評価してる人ですからね。ナレーションを書き直したりすると、また時間が伸びるんですよ(笑)。僕は製作という形になってるんだけど、恐ろしいから一切関知しないことにしてる。それで「天空の城ラピュタ」は、僕は二時間を越えてしまうようなアニメーションは良くないという強硬論者だったはずなんですが、どうしても二時間を越えてしまった。それはレーザーディスクも2枚組になっちゃうから、二時間以内にしてくれって言われたんですが、高畑プロデューサー自身も、自分が四時間の記録映画を作ってるもんだから、会議の方もプロデューサーの力で突破しちゃったんです(笑)。

企画が良ければ観客が入る時期は過ぎている。

——このスタジオジブリは「天空の城ラピュタ」のために作られたスタジオなんですか。

宮崎 そうです。今のアニメ界はまったく寄せ集めのスタッフで人材を育てていないんです。創作を通して頭角を現わしたり、うまくなった人間はいますが、基本的にはバラバラの人間を集めてきてチームを作るわけでしょ。職場の中というのは一種のヒエラルキーがあって、下積みの新人が入ってくると、この仕事で腕が上がったらだんだん引っぱりあげていくよというルートがあるから、ちょっとぐらい不満があっても腰を据えて頑張ろうという気になるわけですよね。だけど出来た分だけギャラを払いますというでは、やっぱりスタッフとはいえませんからね。僕はこの世界でずっとやってきてわかることは、離合集散をくり返しても、結局みんな人脈でスタッフは集まってくるんです。あいつがやるなら俺もやろうとか、そういうつながりなんです。あそこの方がお金がいいから、あっちへ行こうということで動いてはいないから。そういうことで動いてる人もいるかもしれないけど(笑)。結局、考え方の基礎を共有できる人間たちと組むことがとっても大事な要素なんですから。だから次回作にはすぐ入れないでしょ。それまで、ここにいたい奴はここにいろと言ってます。電気代だけは持ってやるからって(笑)。個人的に外注の仕事を受けて、夏の間、自分の家にクーラーがなくて、ここで仕事をやりたい奴は仕事持ってきてやってもいいと、そういう場所にしようかと思っています。本当はまとまった仕事をやりたいんだから、そういう仕事をとってきて配るぐらいのことはしてあげて、ひとりで仕事をしたい奴は勝手にしてもいいと。机を並べて仕事して、ただ、泊るなって言ってるんですけど(笑)。こういうスタジオあるのかな。ともかく、そういうスタジオになりそうですね。もっとも「天空の城ラピュタ」が完全にコケると、話は別で、次回作もへったくれもない、誰もいなくなっちゃって、話はパアですけど(笑)。

——コケるということはないんじゃないですか。

宮崎 いや、僕はアニメーションって、そんなに甘くないと思ってますけどね。やっぱり、企画が良ければ観客は入るんだという時期は過ぎてると思います。だって「光子帆船オーディーン」も、「ルパン三世／バビロンの黄金伝説」も、「カムイの剣」も、昨年から今年にかけて、ほとんどコケましたからね。「アリオン」がビデオを含めて、やっとトントンになったということだけですからね。アニメ・ブームといったって、アニメ雑誌はひとつ廃刊になりましたし、みんなジリ貧ですよ。だから、かつてのアニメ・ブームの時は、変な作品でも、観客は過剰な思い入れをして見てくれたんですが、今は、そのアニメ・ブームを支えてきた人たちが、ほっきりいって音を立てていなくなりつつあるという現象がありますからね。

——それは観客の目が肥えてきて、アニメ本来の面白さが求められてきたということではないんでしょうか。

宮崎 いや、そうじゃないですよ。崩れる時は、ミソもクソも一斉に崩れるんですよ。全体に力が落ちてる。やたらに本数が作られてる時期というのは、作家にとっても作品を作るチャンスが多くなるんです。その時、たまさか客を集めたり、評価されたりするような映画が出てくるんであって、崩れる時は一緒に崩れますよ。だって、映画がダメになっていく過程を見ても、いい作品だって沢山消えていけないわけですよ。製作はベタ遅れに遅れると思いますね。スタジオに好き勝手な時間に来て帰ればいいというのでは、アニメ作りは終りっこないですからね。

——それを乗り越えるのが技術ということになってくるんでしょうね。

宮崎 実際、作業の中で壁にぶつかってみて、これはいかんという時に、その連中が粘りを発揮して、何とかして自分たちのものを作ろうという情熱が途絶えなければ、それは自分たちの方法論や組織論として身についてくるはずなんですよ。どうしても表現したいものがあれば、こういう風にしたいんだけど、どうしてできないんだろうって、ジタバタして追いつめられていくうちに、技術なんて、あとからくっついてくるものなんです。僕は彼らに能力があって、忍耐力があれば突破できると思います。それは作画監督をたてて、そのアシストを連れてきて、背景を誰かにまかせて、そのアシストを連れてきて、原画のメンバーを選んで、バッバッバッとバラして、まとめて上げちゃうという今アニメ界の主流を占めている作り方の方が、納品が迫ってくる時期には、早くできあがる。これは一種の経験主義なんだけれども、ずっと良くない方法なんですよね。魂が抜けてしまう形骸化したシステムなんです。そういうやり方ではなくて、彼らは全部自分たちのものにするというやり方だから、悪戦苦闘の戦いが、これから始まるんです。その大騒ぎの中で、しごきにしごかれて、きっと頭角を現わしてきますよ。

——「天空の城ラピュタ」の場合の状況というのは、どうなんですか。

宮崎 僕の場合は高畑さんとチームを組んでいて、アニメを作る時は強力な権力集中方式なんですね。もう、いつも僕は演出特権なんて言葉を使ってますからね(笑)。高畑独裁帝国で、もっとアニメーターは偉かったです(笑)。それぞれのスタッフが、演出がヘタだからだとか偉そうなことを言いだしまして、結局実権を出しちゃうんです。つまり僕も高畑も、権力を集中させるかわりに一番働かなきゃならない軍曹タイプなんです。こういう集中方式というのは自分が全部しょいこむ形になるんで、まあシコシコやってるんですが(笑)。

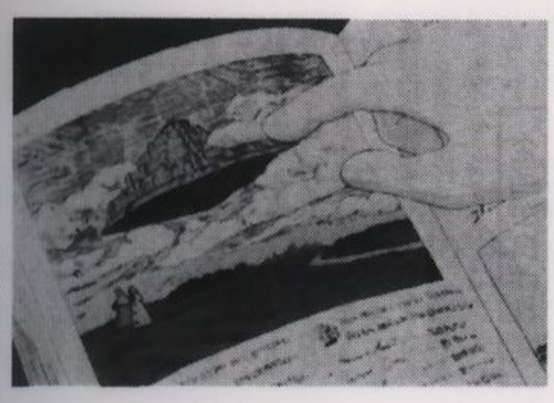
自分がしょいこむ形でシコシコやってます。

——それでは、若いスタッフ固有のアニメ組織論というのは、これから出てくるものなんでしょうか。

宮崎 どうなんでしょうかね。ひとつは、今「王立宇宙軍」という映画を作っている"ガイナックス"という若い連中がいて、演出が二十四歳ぐらいですね。あの連中は、まったくの素人で、パンダイをだまして長編を作ってますよ(笑)。下積みをしないで、一挙に自分たちの旗を上げようという、それが今風の方法だと思うんです。作画監督も、ほとんど原画を描いた経験のない、まったくの新人だしね。僕は中心メンバーをよく知っていて、話したりするんですが、こちらが何を話しているのかまったくわからないという風になって、この間も朝の四時まで、僕ひとりがわめいていたという(笑)。

——話が噛み合わないというやつですね。

宮崎 噛み合わないというよりも、作品を作る時には、そういうことを知っとかなきゃいけないのかという感じで(笑)、それはちょっとなるほどなと思ったんですけど、でも連中がやっていることが、たぶん今の世に一番合ってるかもしれないんです。ただ実際には製作を開始したとたんに、自分たちが一番抵抗してきたはずの生産管理や仲介に関する役まわりとかも、全部自分たちでやらなくてはいけないわけですよ。


「天空の城ラピュタ」

「風の谷のナウシカ」

「キネマ旬報」1986年8月号では表紙も飾った「天空の城ラピュタ」。特集記事はここに収録した宮崎駿インタビュー（インタビュアー・野村正昭）の他、各界からのコメント、宮崎駿の監督論（友成純一）等が組まれた

「天空の城ラピュタ」関連記事掲載月刊誌データ

掲載誌	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
バラエティ１月号	11／21	MOVIE EXPRESS from TOKYO CRANK IN（情報コーナー、モノクロ・2/3頁）／宮崎駿、初の完全オリジナル・アニメーション　天空の城ラピュタ
スクリーン１月号	11／21	めの邦画コーナー　ＴＯＰＩＣＳ（情報コーナー／製作発表、モノクロ・16字×13行、5.7×4.5cm）
スターログ３月号	`86年2/1	（特集記事、カラー・２頁）／少年少女仮空世界冒険活劇漫画映画「天空の城ラピュタ」　宮崎“ナウシカ”駿 設定アート集（イメージボード集）
ぱふ３月号	２／12	（映画情報コーナー、モノクロ・３×4.8cm）／天空の城ラピュタ８月全国洋画系で公開予定
エンター４月号	３／７	アニメ五目飯　COMING SOON（情報コーナー、モノクロ5.8×5.8cm）／新作もゾクゾクと目白押し！
ぱふ４月号	３／中旬	（映画情報コーナー、モノクロ・３×4.8cm）／天空の城ラピュタ
コミックJUNE５月号	３／25	Exiciting Anime Boys（情報コーナー、カラー・2/3ページ）／少年冒険活劇!?　天空の城ラピュタ
エンター５月号	４／７	アニメ五目飯（情報コーナー、モノクロ13.5×19.3cm）／“風の谷”の次は“天空の城”。宮崎アニメが来るゾ　天空の城ラピュタ
エンター６月号	５／12	Coming soon MOVIE（囲み情報コーナー、モノクロ12×9.2cm）／待ち遠しいのはキミだけじゃナイ　天空の城ラピュタ
エンター６月号	５／12	ＰＲＥＳＥＮＴ（プレゼント・コーナー、モノクロ・5.8×5.3cm）／ポスター・プレゼント
シティロード６月号	５／25	邦画ニュース（情報コーナー、モノクロ３行）
テレビランド７月号	６／１	夏休み映画特報！！（記事、２色カラー２頁）／天空の城ラピュタ　ナゾの国をさがしてゆめとぼうけんの世界へ!!
コンプティーク７月号	６／８	ANIME―MOVIE（情報コーナー、カラー・8.2×4.7cm）／さあ、“冒険”のはじまりだ！
ＭＩＹＵＫＩ７月号	６／15	（映画情報コーナー、カラー・18×4cm）／８月夏休み中公開！天空の城ラピュタ　ナウシカの感動再び。宮崎駿の冒険アニメ
コミックボンボン７月号	６／15	おもしろAnimeタイムス（情報コーナー、モノクロ・4.5×8.5cm）／ラピュタ最新情報！
映像プレス	６／15	宣伝プロデューサーからのメッセージ（コメント、モノクロ・1/2頁、メイジャー脇坂）
ロードショー８月号	６／21	夏休み公開アニメ大集合―キャラクターいっぱい夢ワールド(特集記事中、カラー・１十1/3頁)／ファンタジック・アドベンチャーへ出発！
写真時代Jr.８月号	６／21	INFORMATION（情報コーナー、モノクロ・6.5×8.5cm）／天空の城ラピュタ
明星８月号	６／24	Ｈｅｙ！夏休み映画特集だぜ（記事／他作品と併せて紹介、モノクロ・1/2頁）／夢とロマンの大アドベンチャー、やっぱワクワクしちゃう。
アクションカメラ８月号	６／24	action information（情報コーナー、モノクロ・8.4×8.8cm）／これぞ血湧き肉踊る冒険活劇！ファンタジーアニメの決定版！！
ホビージャパン７月号	６／25	VOICE OF MODELERS（情報コーナー、モノクロ・7.5×10.8cm）
モデルグラフィックス７月号	６／25	MOVIE REVIEW（情報コーナー、モノクロ・1/4頁）／天空の城ラピュタ
モデルアート７月号	６／27	ＳＣＲＥＥＮ（映画情報コーナー、モノクロ・10.2×7.6cm）／天空の城ラピュタ
小学生夏の本	７／１	とっておき得ガイド、この夏、（映画紹介）／知ってトクする映画ニュース
テレビランド８月号	７／１	（特集記事、カラー・２頁）／天空の城ラピュタ　“ぼくはタイガーモス号にのって戦うぞ！！
てれびくん８月号	７／１	夏の映画はこれでバッチリ！（映画紹介、8.3×5.4）／天空の城ラピュタ
こどもの光８月号	７／１	（特集記事、２色カラー・２頁）／天空の城ラピュタ
スターログ８月号	７／１	Animation Special Part1（特集記事、カラー・４頁）／アニメならではの夢と冒険世界また一人のヒロインが誕生　宮崎駿、待望の新作「天空の城ラピュタ」
Comic Box８月号	７／１	（宮崎駿インタビュー、モノクロ・６十2/3頁）／「セーラー服が機関銃もって走り回る、なんていうの作ったらダメなんです」
プリンセス８月号	７／６	プリンセスレーダー（情報コーナー、モノクロ・15×5.3cm）／『天空の城ラピュタ』試写会
ポップティーン８月号	７／８	SCREEN（囲み情報コーナー、モノクロ・12.6×4.2cm）／『天空の城ラピュタ』試写会プレゼント
コンプティーク８月号	７／８	アニメだよ～ん―LIVE MOVIE（情報コーナー、カラー・1/3頁）／ラピュタでみんな遊ぼうね！！
Ｄｕｎｋ８月号	７／９	（情報コーナー、カラー・3.8×5.6cm）／アニメ版グーニーズだ　『天空の城ラピュタ』公開
グロービアン６月号	７／10	（記事、カラー・１頁）／「天空の城ラピュタ」飛行石の輝く軌跡が、天空の正統な末裔を導いていく！
子供の科学８月号	７／10	映画紹介（情報コーナー、モノクロ・1/2頁）／天空の城ラピュタ
コミックボンボン８月号	７／15	おもしろアニメタイムス（情報コーナー、モノクロ・9.3×4.1cm）／天空の城ラピュタ
主婦の友８月号	７／16	情報―today（情報コーナー、モノクロ・4.8×５cm）／天空の城ラピュタ
アクトレス８月号	７／21	話題のアニメ映画劇場ご招待特集　天空の城ラピュタ（タイアップ、カラー・１頁）
ひとみ８月号	７／３	（情報コーナー、モノクロ・4.5×8.3cm中一部）／プレゼント
CanCan９月号	７／23	MOVIE（映画情報コーナー、カラー・4.4×6cm／写真のみの紹介）
Amenity８月号	７／24	JUST INFORMATION-CINEMA（情報コーナー）／天空の城ラピュタ（モノクロ、14行十写真）
ぴあ８／８号	７／24	PNN SCREEN NEWS（情報コーナー、モノクロ1/6頁）／オーソドックスな冒険活劇宮崎駿作品「…ラピュタ」
TACTICS９月号	７／25	Motion Picture's Field　ラインナップ（情報コーナー、渡辺卓人、モノクロ1/6頁）天空の城ラピュタ
ＳＦマガジン９月号	７／25	MAGAZINE FORUM　ANIMATION（情報コーナー、モノクロ・11.6×6.8cm）／波瀾万丈の冒険活劇『天空の城ラピュタ』（モノクロ、1/3ページ）
ロードショー９月号	７／25	MADBOX（記事、２色カラー・５十1/2頁）／天空の城ラピュタのファンタジーにひたる
シティロード８月号	７／25	キー・ウェイブ25-MOVIE（インタビュー、カラー・1/２頁）／待望の新作「天空の城・ラピュタ」遂にお目見得。宮崎駿監督インタビュー（カラー、変型1/2ページ）
Do Live９月号	７／25	ドリブ・パノラマ　HOT INFORMATION（情報コーナー、モノクロ・6.2×12.8cm）／スピルバーグだけが冒険活劇じゃない。今年の夏は『ラピュタ』に注目（モノクロ、１／６ページ）
Studio Voice９月号	７／27	POPRANDOM（情報コーナー、モノクロ・8.5×3.7cm）／天空の城ラピュタ
コミックJUNE９月号	７／28	ちょっとJUNE―ANIMATION WORLD（情報コーナー、モノクロ・1/2頁）
ビデオコレクション8月号	７／28	Idea Trip Vision（インタビュー／菅野誠一、カラー・２頁）／宮崎駿　ふつうの少年が夢を抱いて冒険に出る自分の人生の主人公になるために……
パーソナル９月号	７／28	30minutes interview&information（インタビュー、モノクロ・１頁）／宮崎駿
アサヒグラフ	７／29	VARIETY'86　SCREEN（連載情報コーナー内、カラー・１+1/3頁）／この夏、ビデオ用アニメのラッシュ　アニメの製作・公開スタイルに異変！
月刊ニコニコ８月号	７月売	ニコニコインフォメーション夏休み映画情報（情報コーナー、カラー・1/6頁）／超大型娯楽アニメ!!　天空の城・ラピュタ
スターログ９月号	８／１	（特集、カラー・２ページ）／完成「天空の城ラピュタ」遂にその姿を現す“ラピュタ城”
スターログ９月号	８／１	裏表紙（カラー・１頁）
スターログ９月号	８／１	STARLOG NEWS STAND（情報コーナー、モノクロ・9.5×12.2cm）／期待作を観る前に、イメージをふくらませるのもオツ「天空の城ラピュタ」の公開前レコードを２枚御紹介
スターログ９月号	８／１	LOG COMMUNITY-PRESENT（プレゼント・コーナー、モノクロ・4.5×12cm）／イメージソング、ポスター・プレゼント
テレビランド９月号	８／１	（特集記事、２色カラー・４頁）／公開直前大情報!!　天空の城ラピュタ　ラピュタのひみつがわかった!!
鳩よ！９月号	８／２	人（インタビュー、モノクロ・39×4.5cm）／「風の谷のナウシカ」に続く新作「天空の城ラピュタ」を完成させた宮崎駿
月刊セブンティーン	８／５	太っ腹プレゼント（プレゼント・コーナー、オリジナルＴシャツ、モノクロ・7.2×5.4cm）
灯台９月号	８／８	（映画紹介、モノクロ1/2頁）／天空の城ラピュタ　夢とロマンの国ラピュタをめざして冒険の翼を広げよう
宝島９月号	８／９	View of Wonderland（情報コーナー、1/3頁）／「天空の城ラピュタ」パリＳＦ映画祭２年連続制覇なるか!?
子供の科学９月号	８／10	夏休みおもしろコーナー　映画を見るならコレ（映画紹介、14字×18行）
ぱふ９月号	８／12	（情報コーナー、モノクロ５×５cm）／天空の城ラピュタ

ビデオコレクション9月号	8／25	ANIMATION ON TAPE（情報コーナー、モノクロ1/2頁）／宮崎アニメが描く人類の“理想郷”（ビデオ紹介）
シティロード９月号	8／25	キー・ウェイブ27　映画のある風景（連載、モノクロ1/3頁）／ラピュタ人について（高橋源一郎）
Comic Box10月号	9／1	小林治の映画館（連載、モノクロ４頁）／天空の城ラピュタ（イラスト・文／小林治）
Comic Box10月号	9／1	（記事／マスコミ試写特報、モノクロ・グラビア２頁）／これがヒットしなければ日本のアニメに明日はない　がんばれ「ラピュタ」!!
スターログ10月号	9／1	（宮崎監督インタビュー、モノクロ４頁）／純な少年少女が困難を乗りこえてもっと幸せになってゆく　天空の城ラピュタ（聞き手・藤田尚）
ＪＵＮＥ11月号	9／27	冒険活劇ＢＯＸ（記事、カラー２頁）／元気が出る傑作冒険アニメ　天空の城ラピュタ　名表情スペシャル
シティロード11月号	10／25	邦画遠眼鏡〈'86アニメ〉（情報コーナー、モノクロ15字×18行）

「天空の城ラピュタ」関連記事掲載隔週刊誌データ

掲載誌	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
ぴあ11/15号	'85年11/1	ＰＮＮ（情報コーナー、7.5×4.0cm）／宮崎駿の新作は冒険活劇「天空の城・ラピュタ」製作中
キネマ旬報12月上旬号	11／20	日本映画ニュース・スコープ、新作情報（映画情報、1/4頁）
ＣＭＮＯＷ13号	6／10	ブラウン管に写らない舞台裏（記事／味の素ラピュタＣＭ製作レポート、２頁）／冒険アニメの世界を実写で再現
キネマ旬報７月上旬号	6／20	スペシャルセレクション（映画紹介、２頁）／天空の城ラピュタ
ぴあ	6/27(6/13)	とじ込み別冊「夏休み映画大特集」（カラー・2/3頁）／天空の城・ラピュタ　傑作「風の谷のナウシカ」の宮崎駿が放つ、血湧き肉躍る冒険活劇
ビジネスジャンプ	7／1	ビージャン・ホット・インフォメーション（試写告知）／８月全国ロードショー「天空の城ラピュタ」の試写会に50名の方をご招待！
テレパル7/5号	7／3	（情報コーナー）／劇場公開映画の試写会ご招待（モノクロ、1/5ページ）／天空の城ラピュタ
フロムＡ	7／15	Ａ級情報（情報コーナー、カラー・11×5.9cm）／天空の城ラピュタ試写会50名様招待
BE-ＬＯＶＥ 8/5号	7／15	ペーパースクリーン（情報コーナー、モノクロ15.6×4.2cm）／「天空の城ラピュタ」試写会に！
ブルータス8/1号	7／15	Brutuscope（情報コーナー、モノクロ・16行十写真）／天空の城ラピュタ
キネマ旬報８月上旬号	７月下旬	表紙
キネマ旬報８月上旬号	７月下旬	（特集１、モノクロ、７ページ）／宮崎駿監督インタビュー・子供たちを夢中にさせる古典的な冒険活劇を（構成・文責；野村正昭）
キネマ旬報８月上旬号	７月下旬	（特集２／作品へのオマージュ、モノクロ・５頁）／まだ見ぬ漫画映画への期待
キネマ旬報８月上旬号	７月下旬	（特集３／監督論、モノクロ・２ページ）／宮崎駿の夢の国（友成純一）
キネマ旬報８月上旬号	７月下旬	（グラビア、モノクロ、２ページ）／天空の城ラピュタ
フロムＡ	7／21	outside―CHARGE（情報コーナー、カラー・10×5.8cm）／天空の城ラピュタ試写50名様招待！
エンマ	7／23	（情報コーナー、カラー・7.7×9.7cm）／ナウシカに続く宮崎駿アニメは
スコラ8/14号	7／24	暗くならない映画館（情報コーナー）／日本映画も２本『天空の城ラピュタ』（モノクロ、10行）
クロワッサン8/10号	7／24	`a la carte　あの映画この番組（記事十インタビュー、カラー・1頁）／うっとりさせて。ワクワクさせて。だから『天空の城ラピュタ』に期待。（上原秀）
オリーブ8/18	8／3	（オリジナルＴシャツ・プレゼント、カラー4.0×4.0cm）／『天空の城ラピュタ』話題のアニメ公開。
キネマ旬報８月下旬号	8／5	興行価値（記事内、モノクロ14字×34行）
ぴあ	8／8	PNN SCREEN NEWS（映画情報、モノクロ1/6頁）／オーソドックスな冒険活劇宮崎駿作品「…ラピュタ」
ぴあ	8／8	SCREEN映画の街角（カコミ、宮崎駿似顔絵と人物紹介、モノクロ7.8×７cm）
キネマ旬報９月下旬号	9／上	読者の映画評（山田守正、モノクロ1/2頁）／天空の城ラピュタ
キネマ旬報10月上旬号	9／20	日本映画批評（映画評、品田雄吉、モノクロ3/4頁）／天空の城ラピュタ

「天空の城ラピュタ」関連記事掲載週刊誌データ

掲載誌	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
平凡パンチ6/9号	5／29	CINEMA NOTE（映画紹介、モノクロ・10.5×４cm）／天空の城ラピュタ
週刊プレイボーイ	7／1	ＰＢＣ NEWS（情報コーナー・1/2頁）／『天空の城ラピュタ』全国特別試写会に合計400名
テレパル	7／3	（試写会紹介、モノクロ・16.4×3.7cm）／劇場公開映画の試写会ご招待
ヤングジャンプ7/24号	7／10	（記事、カラー・５頁）／冒険活劇の復活だ!!　天空の城ラピュタ
週刊明星7/24号	7／11	ニュースレーダー（情報コーナー／アフレコ・レポート、モノクロ6.7×7.4cm）
ザテレビジョン7/18号	7／11	ＣＭのＣＭ一味の素「ラピュタ」（記事、カラー・１頁）／フラプターの回転や羽はモーター動力で。が、飛行は人力が頼り
ザテレビジョン7/18号	7／11	'86夏休みアニメ映画大全集（記事、カラー・１頁）
テレビライフ29号	7／16	MOVIE NEWS（記事十試写会招待、モノクロ・９×14.4cm）／ご招待　天空の城ラピュタ　試写会25組50名様
週刊文春	7／17	かあてんこおる宮崎駿（インタビュー、モノクロ・1/2頁）／『風の谷のナウシカ』から二年ぶりの新作
週刊コミックモーニング 7/31号	7／17	イベントメッセンジャー（モノクロ２頁のマンガ形式で「ラピュタ」を紹介、萩原玲二）
少女フレンド	7／19	チャンネルＦ　スクリーン（情報コーナー、モノクロ・１頁）／手に汗ニギる大冒険「天空の城ラピュタ」で少年しちゃお
アサヒ芸能7/31号	7／22	話題人間全角度（インタビュー、モノクロ・３十2/3頁）／アニメーションにできるのは見終わって元気が出ること（羽深律）
週刊朝日	8／15	エンターテインメント（映画評／有田万里、モノクロ・1/2頁）／世の中を鋭い目でみつめ生きとし生ける者を愛す
アサヒジャーナル	8／29	ANIMATION（コラム／四方田犬彦、モノクロ・1/2頁）／科学文明滅亡し植物だけが繁茂する、伝説の『天空の城ラピュタ』。飛空の夢を華麗に実現させながら宮崎駿が問う。英雄物語が死滅した今なお物語は可能か。

「天空の城ラピュタ」一段抜き新聞広告

「天空の城ラピュタ」関連記事掲載アニメ誌データ

掲載誌	発行日	タイトル（内容、スペース）／見出し
マイ・アニメ11/20号	'85年11/5	インフォメーション・ハンティング（記事、モノクロ・１頁）／宮崎駿監督が挑む冒険活劇、「天空の城ラピュタ」製作発表！
アニメイトニュース	11／9	『天空の城ラピュタ』記者会見速報（記事、１面）／現代だからこそ、古典的冒険活劇を!!
ジ・アニメ12月号	11／10	TO'86 JUMP! MOVIE（記事、カラー・17×10cm）／天空の城ラピュタ　宮崎駿最新作
ニュータイプ１月号	12／10	アニメ大予言'86（インタビュー、モノクロ・１頁）／10歳から15歳の「少年」が見たい作品とは何なのか？その心を忘れなければ必ず道は開ける（宮崎駿）
ニュータイプ１月号	12／10	アニメ大予言'86（インタビュー、モノクロ・１頁）／心と体が躍動する映画こそ大切。個人としては、初の実写に挑戦。ドキュメントを撮っています（高畑勲）
ファンロード１月号	12／15	（記事、モノクロ・11.8×4.7cm）／映画やビデオ、お楽しみアニメ
ジ・アニメ２月号	'86年１/10	（４Ｃ）イメージボード
アニメディア２月号	１／10	'86 PANORAMA THEATER（記事、カラー・10×13.4cm）／天空の城ラピュタ　夏にステキな少年少女に出会う
アニメディア３月号	２／10	'86早春劇場アニメ見どころ満載最新ガイド（記事、カラー・18.7×12.9cm）／天空の城ラピュタ　血湧き肉躍る冒険ロマン
アニメディア４月号	３／10	特報！ゾクゾクComing Soon　新作アニメ追跡情報（記事、カラー・12.5×16.1）／個性派揃いのキャラクター　天空の城ラピュタ
アニメック５月号	４／１	（記事、カラー・１頁）／天空の城ラピュタ　`86年８月全国公開予定
アニメディア５月号	４／10	（記事、カラー・１頁）／天空の城ラピュタ　ラピュタをめざせ！シータ、パズー!!
アニメック６月号	５／１	（記事、カラー・３頁）／天空の城ラピュタ
アニメイトニュース	５／３	（インタビュー、一面）／天空の城ラピュタ　宮崎駿氏インタビュー!!　冒険とは本当の自分を発見するプロセスだ!!
アニメディア６月号	５／10	（記事、カラー・２頁）／天空の城ラピュタ　“飛行石”こそがラピュタの鍵だ!!
ジ・アニメ６月号	５／10	アニメインフォメーション（記事、２色カラー・１頁）／天空の城ラピュタ　飛行石の謎を巡るシータとパズーの冒険！
ニュータイプ６月号	５／10	1986夏のアニメ映画完全ガイド
マイ・アニメ６月号	５／10	INFORMATION　HUNTING“君はもう「ラピュタ」を飲んだかい？”
ファンロード６月号	５／15	（記事、カラー・１頁）／天空の城ラピュタ　公開まであと２ケ月半！
ファンロード６月号	５／15	巻頭カラー・プレゼント（プレゼント・コーナー、カラー・6.4×10.2cm）
月刊アウト７月号	５／27	「天空の城ラピュタ」の基礎知識（記事、カラー・２頁）／空から少女が降ってきた！
アニメディア７月号	６／10	劇場アニメありったけ情報（インタビュー、カラー・３頁）／天空の城ラピュタ 宮崎駿、高畑勲初めて語る！きみもパズーと翔べ空に浮かぶ「夢」に!!
ジ・アニメ７月号	６／10	劇場アニメ特集（コメント、カラー・1/2頁）／天空の城ラピュタ　古典的な骨組を持った作品
ジ・アニメ７月号	６／10	アニメジュンの実戦アニメ道場（連載記事、モノクロ・２頁）／第13試合「ラピュタ」へ！宮崎駿再入門
ニュータイプ７月号	６／10	まるみえ夏のアニメムービー（記事、カラー・１頁）／天空の城ラピュタ
ニュータイプ７月号	６／10	1986・夏のアニメ映画完全ガイド（データ、カラー・10.1×4.9cm）／天空の城ラピュタ
ニュータイプ７月号	６／10	NEWS&NEWTYPE MUSIC（情報コーナー、カラー・10.4×16cm）／劇場版「ラピュタ」のイメージソングはトロピカル少女小幡洋子にオ・マ・カ・セ
マイ・アニメ７月号	６／10	Color Flash（情報コーナー、カラー・10×8.7cm）／天空の城ラピュタ
ファンロード７月号	６／15	MOVIE; ANIMATION（４Ｃ）、ＬＰ紹介（１Ｃ）／ラピュタの応援にホームズ登場／ラピュタＣＦの洋子ちゃんライブ!!
ファンロード７月号	６／15	（情報コーナー／イメージ・アルバム紹介、モノクロ・7.2×6.8cm）／夏も近づくアニメ映画ＬＰ
月刊アウト８月号	６／27	（インタビュー、モノクロ・２頁）／ラピュタ、そして現在のアニメのこと
アニメック８月号	７／１	表紙
アニメック８月号	７／１	（記事、カラー・３頁）／天空の城ラピュタ
アニメイトニュース	７／５	（情報コーナー、12.8×3.8cm）／ＭＢＳラジオ「ヤングタウン」に注目！ラピュタ・コーナーが始まったよ！
アニメディア８月号	７／10	ホット!!　ザ・ボイス（連載声優インタビュー／田中真弓、２色カラー・2/3頁）／パズー役にお腹のアザラシも踊り出す!?
アニメディア８月号	７／10	盛夏劇場アニメまるわかりガイド（記事、カラー・６頁）／高畑勲プロデューサーがあかす天空の城ラピュタのみどころ７POINT＋１
ジ・アニメ８月号	７／10	劇場アニメ特集第２弾　アニメ映画の熱い夏！（記事、カラー・２頁）／ペンダントがラピュタの謎を解く手がかり！
ニュータイプ８月号	７／10	（記事、カラー・３頁）／「天空の城・ラピュタ」雲に乗りたい！この夏、ボクたちはシータと一緒
ファンロード８月号	７／15	大作アニメ映画に期待ッ!!（アニメ映画特集内、カラー・1/4頁）／天空の城ラピュタ
月刊アウト９月号	７／27	（特集、カラー・４頁）／天空の城ラピュタ　飛島伝説
月刊アウト９月号	７／27	（コメント、モノクロ・２頁）／現代人全体への友愛の物語（高畑勲）
月刊アウト９月号	７／27	GRAPHIC INFORMATION（情報コーナー、モノクロ・1/2頁）／「ラピュタ」アフレコ
アニメック９月号	８／１	（特集、カラー・８頁）／天空の城ラピュタ
ニュータイプ９月号	８／10	いよいよ公開（４Ｃ・６Ｐ＋１Ｃ・６Ｐ）
アニタン８月号		（記事、1/2面）／夏こそ冒険!!
アニメイトニュース	９／10	（特集、１面）／「天空の城・ラピュタ」関西風試食三昧

月刊アニメージュ掲載記事

掲載号	項目	タイトル	頁数	内容
'85.７月号	広告	［創刊７周年記念プレゼント］内	4C×1/3P	風の谷のナウシカ　アドレスブック　全員プレゼント
	特集	新連載　天空の城ラピュタ[折込]	4C×4P	初期イメージボード紹介
'85.８月号	特集	連載２　天空の城ラピュタ[折込]	4C×4P	イメージボード紹介（海賊船・タイガーモス号etc）
'85.９月号	特集	連載３　天空の城ラピュタ[折込]	4C×4P	イメージボード紹介（パズー少年の住む町・スラッグ渓谷etc）
'85.10月号	広告	小説　天空の城ラピュタ［次号より］	1C×2P	
	特集	連載４　天空の城ラピュタ[折込]	4C×4P	イメージボード紹介（シータ・トエル・ウル・ラピュタ）
'85.11月号	特集	特集「疾風怒涛の時代」内	4C×4P	「宮崎駿監督語る　生まれてはじめての"オリジナル作品"」
	特集	スタジオ・ジブリ　PHOTO FLASH	1C×3P	ラピュタ参加スタッフの顔ぶれ紹介
	連載	小説　天空の城ラピュタ　第１回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
	記事	特集「蘇れ！感動[名セリフ60選]」内	4C×1/2P	「ナウシカ」名セリフ紹介
'85.12月号	表紙	［描き下ろし］		イラスト／宮崎　駿
	特集	天空の城　ラピュタ　その冒険とロマンの世界	4C×15P	記事「10・17製作発表記者会見　PART・Ⅰ」(2P)
				イメージ＆美術ボード紹介、スタッフコメント(8P)
				インタビュー／高畑　勲(2P)
				宮崎駿 漫画映画のミニ系譜（解説／池田憲章）(2P)

			1C×8P	記事「10・17製作発表記者会見　PART・II」(コメント集)(1P)
				スタジオジブリ発　製作経過報告（コメント集）(2P)
				世代論的対談（宮崎駿・高山英男）(5P)
	連載	小説　天空の城ラピュタ　第２回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
'86.1月号	連載	小説　天空の城ラピュタ　第３回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
	特集	天空の城　ラピュタ　映画のシータ誕生！	4C×3P	メインキャラ色見本紹介(2.5P)　コメント／辻　真先 (1/2P)
'86.2月号	記事	特集「アニメ白書　100大ニュース」内	4C×1P	「宮崎駿の新作「ラピュタ」に」(1/2P)
				「「ナウシカ」「うる星２」"ぴあ10"で上位進出」(1/2P)
				「「ナウシカ」ノーカットで完全テレビ放映」(コラム)
				「「ナウシカ」ＡＭでの連載またも中断」(コラム)
			1C×5P	'86年ビッグな初夢対談（夢枕　獏・宮崎　駿）
	特集	天空の城　ラピュタ　特報完成！	4C×3P	コメント／宮崎　駿
				「私が「ラピュタ」に期待するもの②」(大友克洋)(1/2P)
				コメント／名倉靖博(1/4P)
	連載	小説　天空の城ラピュタ　第４回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
'86.3月号	連載	小説　天空の城ラピュタ　第５回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
	記事	連載ページ「アニメランド」内	1C×1/2P	「もと「風の谷の七人衆」　シンジンコミック賞に入選！」
	特集	天空の城ラピュタ　ジブリ壁新聞	1C×2P	製作経過報告、スタッフコメント紹介(1.5P)
				「私がラピュタに期待するもの③」(千刈あがた)(1/2P)
	付録	アニメージュ・ゲーム文庫「巨神兵を倒せ！」		
	付録	アリオン＆ラピュタポスター		
'86.4月号	連載	小説　天空の城ラピュタ　第６回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
	特集	ぼくたちも　早くラピュタ　にたどりつきたい	2C×2P	美術監督対談（山本二三・野崎俊郎）
			+1C×2P	「私がラピュタに期待するもの④」(大野典也)(1/2P)
				美術、背景スタッフコメント集(1/4P)
'86.5月号	連載	小説　天空の城ラピュタ　第７回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
	特集	規格的人間を作りつづける　日本という国	1C×5P	異色対談（宮崎駿・大野典也）
'86.6月号	記事	「発表!! 第８回アニメＧＰ」内	4C×2P	歴代女性キャラ、作品部門に「ナウシカ」
	連載	小説　天空の城ラピュタ　第８回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
	特集	天空の城　ラピュタ　空から女の子が降ってきた	4C×3P	製作ＮＥＷＳ(コメント／金田伊功・友永和秀)
	付録	永久保存版シール　風の谷のナウシカ		
'86.7月号	表紙	[描き下ろし]		セル画制作／スタジオジブリ
	特集	天空の城ラピュタ 500年の封印は解かれた われを助けよ　光よ甦れ！	4C×8P	名場面構成(6P) 情報コーナー、試写会招待告知(1.5P)
	連載	小説　天空の城ラピュタ　第９回	2C×8P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
	付録	「ラピュタ」宮崎駿イメージボード集		
'86.8月号	表紙	[本編セル画より]		原画製作／スタジオジブリ
	特集	ラピュタＣＦ撮影ルポ	4C×8P	コメント／宮崎　駿、里見征武(7P)
				ラピュタ得４大情報(1P)
	広告	[特製うちわプレゼント広告] [折込]	4C×2P	特製　ドーラ　うちわ　2000人に　実費であげちゃいます!!
	特集	一物語最大の謎一　飛行石、七つの謎	4C×15P	キャスティング決定！(1P)
				上映館リスト、イベント情報など(1/2P)
	連載	小説　天空の城ラピュタ　最終回	2C×16P	原作・絵／宮崎駿　文／亀岡修
'86.9月号	連載	いいシーン、キャラ、メカ涙の最終回 「天空の城ラピュタ」　を見た!!	4C×8P	文・構成／池田憲章(2P)・中村学(2P)・徳木吉春(3P)
				「ラピュタ」挿入歌情報(コラム)
	付録	天空の城ラピュタ　シータ・トランプ		
'86.10月号	連載	「あさりよしとおのスクリーンにくぎづけ！第1回」	4C×2P	「天空の城ラピュタ」より　ティディスの要塞
	記事	特集「アニメーション2001年」内	2C×1P	読者対談の中に「ラピュタ」の話題が登場
	特集	風の谷のナウシカ 天空の城ラピュタ どっちが好き!?	1C×3P	「WE LOVE シネマ」対談（ささやななえ夫妻）コメント／森やすじ・おかだえみこ・夢枕獏・福山慶子
	付録	天空の城ラピュタ・ゲーム文庫「飛行石の謎」		
'86.11月号	記事	特集「チルドの時代」内		
		「PART・II　なんでもチルド３」	4C×1P	「シータとパズー＋その他多勢　の日曜日」（絵と文／なにわ　あい）
	記事	連載ページ「アニメランド」内	1C×1/4P	「ナウシカ　ガール 安田成美 テレビ 映画に大活躍!!」
	特集	「天空の城ラピュタ」を見て――特別インタビュー	1C×2P	インタビュー／高橋留美子・山田太一
	付録	天空の城ラピュタ　けいこちゃんのお手紙セット		
'86.12月号	表紙	ナウシカ［描き下ろし］		イラスト／宮崎駿
	マンガ連載	「MINDY SPOT No.01 SPECIAL」内	1C×2P	「天空の城　らぴた」（絵／みん だ☆なお）
	記事	連載ページ「アニメランド」内		ナウシカが映像ソフト大賞　ビデオ部門アニメ賞を受賞
	マンガ	風の谷のナウシカ　連載26回	1C×24P	（～'87.6月号(連載32回)）
	付録	天空の城ラピュタ・英語版 Let's Try Screen English!		
'87.2月号	記事	特集「1987年版　アニメ白書」内	2C×1/2P	「映画ファンに支持される宮崎作品。」「宮崎駿 初の完全オリジナル長編「天空の城ラピュタ」公開」
'87.3月号	口絵	テレホンカードシール	4C×1P	「ナウシカ」「シュナの旅」「ラピュタ」の絵柄
	付録	特大ポスター「風の谷のナウシカ」		原画／宮崎　駿

「天空の城ラピュタ」と相前後して「風の谷のナウシカ」も連載されていたので、併せてここに掲載させていただきました

スタジオジブリの10年

——その歴史と現状——

スタジオジブリ・プロデューサー
鈴木敏夫

以下の文章は鈴木敏夫が1995年アヌシー国際アニメーション・フェスティバルの際に行った講演を再録したものです

みなさん、ご存じかどうか、日本人は恥ずかしがり屋です。だから、自己紹介にしろ、自分たちのやって来た業績にしろ、人に説明するのは大の苦手です。かくいうぼくもそのひとりです。というわけで、きょうお話する内容は、一度日本語で原稿にしたものをある人に頼んで英訳してもらいました。ぼくはじつは英語を話せない人なので、英語で喋ってしまえば、意味もわからず、堂々といろんなことを話せるのではないかと考えたのです。発音が悪いので、意味のわかりにくいところは勘弁して下さい。タイトルは、「スタジオジブリの10年」です。私は、このスタジオの現場の責任者で鈴木といいます。宮崎・高畑の両監督とは17年来の友人でもあります。しばらく、おつきあい下さい。

※

ジブリのスタート

スタジオジブリは、「風の谷のナウシカ」の内容的興行的成功を機に、「天空の城ラピュタ」製作時の1985年に、「風の谷のナウシカ」を製作した出版社・徳間書店が中心となり設立したアニメーション・スタジオです。以後、宮崎駿・高畑勲両監督の劇場用アニメーション映画を中心に製作してきました。ちなみに「ジブリ」とはサハラ砂漠に吹く熱風のことです。第2次大戦中、イタリアの偵察戦闘機が名前に使用していましたが、飛行機マニアの宮崎がこのことを知っており、スタジオ名としたわけです。「日本のアニメーション界に旋風を巻き起こそう」という意図があったと記憶しています。

ジブリのように原則的に劇場用の長編アニメーション、しかもオリジナル作品以外は製作しないスタジオというのは、日本のアニメ界では、というより世界的にも極めて特異な存在だと思います。なぜなら、興行の保証が得られない劇場用作品は、リスクが大きすぎるだけに、継続して収入が得られるテレビ・アニメーション・シリーズを活動の中心に置くのが常識だからです。日本でも、多くのアニメーション・スタジオがテレビ・アニメを基盤に置きつつ、たまに劇場用作品を作るというのが一般的です。そして、日本で作られる劇場用の映画も、じつは、評判のよいテレビ・アニメを映画化するというケースがほとんどです。参考までにいうと、日本ではテレビ・アニメの新作が毎週40本以上も作られています。

もっとも、ジブリも最初から現在の体制で運営されていたわけではありません。以下、まずジブリの歴史を、その前段階も含めて述べようと思います。

高畑と宮崎、現在ジブリの中心となっているふたりが出会ったのはそもそも今から30年以上も前のことです。当時ふたりが所属していた東映動画は、まだ劇場用長編アニメーションだけを作っていました。何作か長編作品の製作に参加した彼らですが、時代の流れとともに活躍の舞台をテレビへと移さざるを得ませんでした。74年に放送されたテレビ・シリーズ「アルプスの少女ハイジ」は、高畑が監督し、宮崎が絵を担当した作品ですが、これは、テレビ・アニメのひとつの到達点ともいうべき作品です。この作品はヨーロッパでもテレビ放映され好評を博しましたので、ご覧になった人も多いと思います。

しかし、そういった作品群を産み出す中で、いつしか彼らは、自分達が目指しているリアルでハイクオリティなアニメーション作り——人間の心理描写に深く入り込み、豊かな表現力で人生の喜びや悲しみをありのままに描き出す——を実現していくのには、やはりテレビという、予算的にもスケジュール的にも制約の大きい媒体では不可能であるという結論に到達していくのです。それが「風の谷のナウシカ」以後のジブリ設立への原動力になったわけです。予算とスケジュールをかけて1作1作に常に全精力を注ぎ込み、すみずみまで目の行き届いた妥協のない内容を目指していく。しかも、それを宮崎・高畑というふたりの監督を擁し、監督中心主義で作る。ジブリの10年は、この姿勢を保持しながら、それでいて商業的な成功とスタジオの経営を両立させていくという困難な課題を、両監督の卓越した能力とスタッフの努力によって、かろうじてこなしてきた歴史であるといえるかもしれません。

正直いいますと、ジブリがここまで続くとは誰も考えていませんでした。1本成功したら次をやる。失敗したらそれで終わり。設立当初は、こういう考え方だったからです。ですからリスク軽減のために社員の雇用はせず、作品ごとに77人ほどのスタッフを集め、完成すると解散するというスタイルをとりました。場所は東京・吉祥寺の貸しビルのワンフロアー。この方針を打ち出したのは、実は高畑勲でした。彼は「風の谷のナウシカ」をプロデュースしましたが、そのとき見せた実務能力が、ジブリのスタート時にも大いに発揮されたわけです。そして、「天空の城ラピュタ」も高畑勲プロデュース・宮崎駿監督で制作されました。「風の谷のナウシカ」は1984年の公開で91万5千人、「天空の城ラピュタ」は1986年で77万5千人をそれぞれ日本国内で動員し、高い評価を得ました。いまこの会場にいるみなさんのなかにも、ご覧になった方が結構いらっしゃるのではないでしょうか。ありがとうございます。

日本映画界が注目したジブリ

さて、つぎにスタジオジブリが制作したのが「となりのトトロ」と「火垂るの墓」でした。この2本は実は同時期に作られ、1988年の4月に2本立てで公開されました。「となりのトトロ」は宮崎駿、「火垂るの墓」の監督は高畑勲です。宮崎作品と高畑作品の同時公開というのは、後にも先にもこのとき一回限り、考えてみれば随分と豪華な組み合わせでした。しかし、制作現場は、その分大変な状態に陥りました。なにしろ、長編2本を同時に作らなくてはならないのです。しかも、作品の質は向上させたい。ほとんど無理な要求でしたが、いま、やっておかないとこの両作品を作るチャンスは二度と巡ってこない。そういう判断に立ち、暴挙以外の何物でもないこのプロジェクトを押し進めたのです。

いい作品を作る、これがジブリの目的です。会社の維持・発展は二の次です。ここが普通の会社とは異なります。「となりのトトロ」と「火垂るの墓」の2本立てプロジェクトも、この方針があってはじめて実現した企画でした。

ここで忘れていけないのが、ジブリの社長・徳間康快です。彼は徳間書店の社長でもありますが、その本業である出版だけにとどまらず、幅広い事業展開をしています。溝口健二の作品で有名な大映という映画会社も、いまは彼が経営しています。

社長がスタジオに顔を出すことは滅多にありません。基本的には現場に任せているからです。しかし、ここぞというときには、顔を出します。漫画「風の谷のナウシカ」の映画化を決断したのも、ジブリの設立を決断したのも彼です。「となりのトトロ」「火垂るの墓」の2本立てですが、じつは配給が決定するまでには相当な困難がありました。その前の2本に比べると、地味な印象があったからです。このときも徳間社

長は自ら配給会社に乗り込んでこの作品を売り込み、話をまとめたのです。これらの徳間社長の働きのひとつでも欠けていたら、現在のジブリはなかったでしょう。

「となりのトトロ」と「火垂るの墓」は、公開時期が日本で一番お客さんを集めるサマー・シーズンではなかったこともあり、封切の興行成績はいまひとつでした。しかし、作品内容に対しては、各方面からきわめて高い評価を受けました。「となりのトトロ」は、実写を含めたこの年の日本国内の映画賞を総ナメにしました。「火垂るの墓」も文芸映画として大絶賛されました。この2本によって、ジブリは日本映画界にその名を広く知られるようになったのです。

「となりのトトロ」は思わぬ副産物も生みました。ぬいぐるみが大ヒットしたのです。いま「思わぬ」といいましたが、実際、このぬいぐるみは映画の公開から2年も経ってから商品化されたものでした。映画製作者サイドがあらかじめ興行との相乗効果をねらって製作したものではなく、あるぬいぐるみメーカーの人が「これこそぬいぐるみにすべきキャラクターだ」と惚れ込み、ジブリへ熱心に働きかけた結果実現したものなのです。

ともあれ、トトロ商品のお陰で、ジブリは映画の制作費の継続的な補填が可能になり、会社のマークも、これ以降トトロを使うことになりました。マーチャンダイジングについては、現在ジブリの社内にキャラクター商品部を設け、本格的な展開を図るべく準備中です。ただ、あくまで映画が先で、商品はその後から生まれるものだ、という方針に変わりはありません。商品化のために作品内容を決める、あるいは変更する、ということはいまも一切行っていません。

ジブリ第2期のスタート

さて、話を戻します。

ジブリ作品で興行的に最初に大成功したのが宮崎監督の1989年度作品「魔女の宅急便」でした。264万人が劇場に足を運んでくれて、この年、邦画No. 1ヒットとなりました。配給収入も動員もまさにそれまでとはケタ違いです。しかし、大ヒットの陰で、関係者のあいだでは深刻な議論が持ち上がっていました。この先、ジブリをどういう会社にしてゆくのか、という大問題です。具体的には、スタッフの待遇と新人の採用・育成です。

日本のアニメーション界では、「描いた絵1枚、塗った絵1枚につきいくら」と賃金を設定するいわゆる「出来高制」が通例で、当時のジブリもそれでやっていました。その結果、「魔女の宅急便」の頃のスタッフの収入は、世間相場の約半分という苛酷な状態だったのです。

宮崎監督はふたつの提案をしました。

1．スタッフの社員化及び固定給制度の導入。賃金倍増を目指す。

2．新人定期採用とその育成。

ジブリの状況とは裏腹に、当時、日本のアニメーション界は悪化する一方でした。そんな中で良質な作品を作るためには、拠点の維持、組織の確立、スタッフの社員化、研修制度の整備等が不可欠である、と判断したわけです。方針の明確な転換でした。いわば、ジブリの第2期のスタートでした。ここでも、徳間社長の支持がありました。

ところで、ぼく自身の話を少しだけします。ぼくがジブリの専従になったのは、じつはこの時点のことです。それまでは何をしていたかというと、徳間書店が発行するアニメーション専門誌「アニメージュ」の編集長をしていました。「アニメージュ」には、1978年の創刊に携わり、1983年に徳間書店が「風の谷のナウシカ」の製作を開始して以来、雑誌の編集とかけもちで、ぼくはジブリの映画制作にも関わってきたのです。これを日本語で「二足の草鞋」といいます。ふたつの仕事を同時にやるという意味です。ものすごく忙しかったけど、本当に充実した毎日でした。しかし、ジブリの方針転換は、ぼく自身の人生を変えました。もはや後戻りできないところへ、ジブリもぼくも来ていました。

「魔女の宅急便」の後、ジブリは高畑監督の「おもひでぽろぽろ」に取りかかりました。そして、この作品制作中の'90年11月からは、先程述べたように、スタッフを社員化・常勤化する一方、動画研修生の制度を発足させ、毎年定期的な新人採用を開始しました。

1991年に公開された「おもひでぽろぽろ」も興行関係者の不安をよそに、大ヒットしました。「魔女の宅急便」同様、この年の邦画No.1になったのです。とりわけ嬉しかったのが、宮崎の掲げた2大目標が達成できたことです。賃金倍増と新人採用。しかし、ある問題も明確になりました。それは制作費の高騰です。これは作る前からわかっていました。なぜなら、アニメーションの制作費はその約80%が人件費であり、賃金を倍増すれば、それは自動的に制作費も倍近くなることを意味していたからです。「ジブリ第2期」の新方針は、必然的に関係者の目を宣伝・興行に向けさせました。制作費の大幅アップは避けがたい。ならばそれに見合うだけの観客動員増を、もっと意識的・計画的に手を打って達成するしかない。それまでも考えていなかったわけではないのですが、この「おもひでぽろぽろ」が、真剣に宣伝に取り組むようになったきっかけの作品になりました。

当時ジブリの責任者だった原徹氏が「ジブリは3Hだ」といい出したのもこの時です。HIGH COST , HIGH RISK , HIGH RETURN。大きくお金をかけて質の高い作品を作り、大きな不安を抱えながらも、大きく儲けよう。そんな意味だったと思います。あれから4年、この言葉は、未だに通用します。もっともHIGH RETURNについては、仮にその通りになったとしてもすぐに次回作に投入してしまうので、少しも手元に残りません。

さて、社員を抱えるということは、給料を毎月支払うということです。ジブリは常に作品を作り続けるしかない状況へ自らを追い込んだのです。作りつづける宿命を負ったジブリは「おもひでぽろぽろ」とオーバーラップして「紅の豚」の制作に突入しました。オーバーラップはジブリにとっては初めての経験でした。なにしろ「おもひでぽろぽろ」の追い込みの時期です。ネコの手も借りたいのに、どうやって「紅の豚」に人を割いたらいいのか勝手がわかりません。ジブリに無駄な人間はひとりもいませんでした。結局、「紅の豚」の制作に突入したのは宮崎ひとりでした。宮崎は文句をいいました。「制作も演助も何もかも、ぜんぶひとりでやれというのか」愚痴は聞きましたが、ひとりでやってもらうしかありませんでした。

ジブリ新スタジオの建設

そんなストレスを解消しようとしたのか、宮崎が唐突にいいだしました。「新スタジオを建てよう！」と。いちばん大変なときにもっと大変なことを持ち出して、抱えている問題の打開を図るというのが、いつもの宮崎のやり方です。しかし、このとき立てた理屈は人を感心させるものがありました。優秀な人材を確保しようというのに、仮の住まいでは説得力がない。容れ物があってはじめて人は集まるし、また人は育つというのです。スタジオはもうこれ以上は切り詰められないというほど、手狭になっていました。300平米に90人近くスタッフがひしめきあって仕事をしていたのです。しかし、新スタジオを建てるお金は当時のジブリにはありませんでした。

常識を楯に大反対したのが原でした。内心無茶だと思いつつ「何とかなるだろう」と考えたのがぼくです。そして、またぞろ大賛成してくれたのが徳間社長でした。妙なはげましのことばも掛けてくれました。「鈴木くん、金は銀行にいくらでもある。人間、重いものを背負って生きてゆくもんだ」こういう人生観もあるものかと不思議な感動にとらわれたのを覚えています。「考えがちがう」と言い残し、原がジブリ

を去りました。

この年の宮崎駿は八面六臂の大活躍、本当に天才でした。「紅の豚」を作りつつ、そのかたわら、自ら設計図をひき、イメージを建築会社と打ち合わせ、完成予想図を描き、素材の見本を取り寄せ、選択し、決定しました。１年後、「紅の豚」と新スタジオはほぼ同時に完成。「紅の豚」の公開直後、ジブリは東京都下小金井市に建てた新スタジオに引っ越しました。

参考までに、現在のスタジオをご紹介すると、敷地面積は約1100平方メートル、フロアー面積もほぼ同じ。地上３階地下１階です。３階が美術、２階が作画及び制作、１階が仕上げ、地下が撮影です。１階には「BAR」という名のスペースがありまして、スタッフの交流の場となっています。もっともここでお酒を飲むことは年に数回しかなく、普段は打ち合わせとか社員食堂に使っています。最大の特色は、実はトイレです。ジブリの女子トイレは男子用の倍の面積があります。人数は男女ほぼ同じなのにです。設備も上です。設計者・宮崎のフェミニストぶりの表れといえましょう。先日、フランスからジャーナリストのお客さんを迎えたのですが、彼らもしっかりこれを見学して帰りました。あと、緑が多いこと、敢えて駐車場を狭くしたことなども特徴でしょうか。

話を戻します。1992年夏「紅の豚」は公開され、スピルバーグの「フック」やディズニーの「美女と野獣」を抑えて、この年日本で公開されたあらゆる映画の中でNo. 1の興行成績を収めました。

ジブリの特徴

1993年、ジブリはコンピューター制御の大型撮影台を2台導入し、念願の撮影部を発足させました。こうして、作画から美術・仕上・撮影に至るまでの全部門を持つスタジオに成長したわけですが、これは、分業が極度に進行している日本のアニメーション業界とは完全に逆の方向です。これまた、同じ場所で緊密に連携しながら一貫して作業を進めることが作品の質の向上につながる、という理由からです。

この'93年、初めてテレビ向けの作品も制作しました。「海がきこえる」です。監督は当時34歳の望月智充。高畑・宮崎以外の人間が初めて担当したわけです。制作スタッフも20～30代の若手を中心に編成、「早く安くうまく」を合言葉に制作に入ったのです。この70分のテレビ・スペシャルは、一定の評価は得ましたが、結局予算とスケジュールを大きく超過してしまいました。テレビはジブリの今後の大きな課題です。

1994年の高畑監督作品「平成狸合戦ぽんぽこ」は、またもこの年の邦画No. 1となりました。昨日、メインホールなどで上映しましたが、本日17時よりルノワール・ルームでまた上映しますので、ぜひご覧下さい。「おもひでぽろぽろ」以降に採用したジブリ育ちの若いアニメーターたちが作画の中心を担い、大いに力を発揮してくれた作品です。また、「平成狸合戦ぽんぽこ」で、ジブリは初めてCGを導入しました。このときは３カットだけでしたが、これからも必要に応じて使っていくつもりです。

ところで、現在、スタジオジブリに所属するのは、作画部門46人、仕上部門８人、美術部門12人、撮影部門４人、演出・制作部門12人、出版・商品開発部門５人、そして役員・管理他の部門で12人の計99人です。こうやって数字を並べてみるとおわかりのように、そのほとんどが絵を描く人です。ちなみに平均年齢は29歳です。ジブリ作品は他のスタジオに比べるとコスト高だという話を繰り返ししてきました。しかし、この人員構成から分かるように「掛けたお金はほとんどがフィルムになる」のがジブリの大きな特徴のひとつです。普通の会社に比べると、間接部門が極端に少ないからです。

また、日本の子供たちに見せる作品は日本人自らの手で作るべきだ、という宮崎監督の哲学を受け、創立以来、海外への外注をいっさい行っていないことも特筆されます。

※

さて、つぎはジブリ映画の宣伝に関する話です。話を分かりやすくするために、かなり整理統合した内容にしました。「すべて、マーケッティング計画通りに事が運んでいるのだ」というふうに、ちょっと偉そうに聞こえたとしたら、それは事実とはやや違います。ある流れのなかで、結果としてこうなったという部分が多いからです。その辺は割り引いて聞いて下さい。

それと、日本人はいわゆる漫画が大好きな国民です。すでにご存じかもしれませんが、日本では漫画を子どもから大人までが読んでいます。同じようにスタジオジブリの作品も、日本では子どもから大人まで世代を超えて多くの人が見ています。その中心は子どもというよりむしろ大人なのです。「平成狸合戦ぽんぽこ」を例にとるなら、この作品を見た人の７０％近くが２０歳以上の大人でした。そのことを念頭において聞いていただけると、いまからお話する内容についてご理解願えると思います。

ジブリの宣伝戦略

スタジオジブリの特色は、「内容的な評価」と「興行的な成功」を両立させている点にあるといえます。どんなに、志が高く、いい作品を作り続けていても、日本のように特に国家が映画の保護に熱心ではない国では、それだけでは早晩、経営的な問題で長続きが出来なくなります。

日本の映画界は決して順調ではありません。長期低落傾向に歯止めがかからない状況です。その状況はフランス以上です。その中で、ここ最近のジブリ作品は、常に一定の興行成績を上げ続けています。そのポイントは、大きくいって３つあります。

第１に、当たり前のことですが、作品的な完成度の高さ。特に常に現代性を第一に考えたテーマ設定をしていることがあげられます。「平成狸合戦ぽんぽこ」でいうなら、たぬきたちを描きながら、それが日本人と重なり、戦後50年を振り返るという映画になっています。そういうテーマを、宮崎・高畑という監督の指揮下、高度な技術による高品質な映像で補強するのです。内容が薄ければ、たとえどんな大宣伝を行っても継続的な成功はありえません。

第２が、過去に積み上げてきた実績です。ジブリ作品といってもすべてが興行的に大成功してきたわけではありません。具体的には、先程述べましたように「魔女の宅急便」からです。しかし、この大成功には前作品「となりのトトロ」「火垂るの墓」の２作の存在が非常に大きいです。この辺の事情をもう一度説明します。この２作品は同時公開されましたが、公開時点ではそう大きな興行成績をあげたわけではありませんでした。しかし、内容的には非常に評価が高く、特にその後のビデオ販売やテレビ放送で、いわゆるアニメ・ファンの枠を大きく超えた一般的な大きなファン層を開拓したのです。そのことで、潜在的な「ジブリ映画」への信頼感を醸成することに成功していたといえるでしょう。この下地があったからこそ、「魔女の宅急便」の成功が生み出されたのです。その後は、回を重ねる毎に、前作の内容的な成功が次の作品の興行的成功を支えるという、幸福な連鎖が生まれています。

第３が、確たる方針で展開される大規模な宣伝です。日本においては、すでに映画は娯楽の中心ではありません。平均すると日本人ひとりが年間１本しか映画を見ていない計算になります。単にいい映画だというだけでは、お客さんは見に来てくれません。それを突破するには、大宣伝によって映画をイベント化する必要があります。つまり、ジブリ作品は、ほとんどが夏に公開されていますが「この夏、絶対に見た方がいい話題の中心」という空気を、全国的に作り出すのです。

宣伝といっても、いわゆる映画宣伝だけ

ではありません。現状では、限られた予算のなかから、宣伝費に大きなお金を投入することがムリなので、いろいろな形のお金のかからないタイアップやパブリシティに力を入れています。

まず、日本の民間放送トップの日本テレビ放送網株式会社が製作に参加していることから行われるテレビによる広範囲なパブリシティ展開。日本テレビの多くの番組で無料で作品の紹介をしてもらうわけです。さらに、日本を代表する広告代理店・博報堂とか電通がコーディネイトしてくれる大企業とのタイアップ宣伝です。「魔女の宅急便」では宅急便のヤマト運輸。「おもひでぽろぽろ」では、食品業界の大手カゴメとミシンのブラザーミシンの２社。「紅の豚」は、日本航空。「平成狸合戦ぽんぽこ」と「耳をすませば」は、保険の大手ＪＡ共済といった会社です。これらのタイアップによる広告量は、金額に換算すると映画の制作費にも匹敵します。もちろん、タイアップですから、相手企業は、自分の会社や商品の宣伝をするのが第一目的ですが、ジブリ作品の場合、作品自体が「世間的なよい印象」を強く持っているため、相手企業がジブリ作品を応援すること自体が、自社にとって大きなイメージアップにつながるという意識をもってくれます。そのため、単なる相乗りの広告という枠を超えて、ジブリ作品のＰＲの要素を積極的に大きく打ち出した宣伝を行ってくれるのです。

また、雑誌や新聞等での一般のパブリシティ展開も非常に重要です。専門のパブリシティ会社に委託し、積極的に各編集部に働きかけることで、好意的な記事を書いてもらうのです。こういう場合でも、いままでの実績がモノをいいます。特に、第一線の記者・編集者たちは、子供のころから宮崎や高畑のアニメーションに親しんで来た人が多く、好意的にジブリ作品を捉えてくれるのが強味です。活字媒体での一歩踏み込んだ記事展開は非常に強力な援護になります。

こういった宣伝の場合、スタジオジブリとして一番注意していることが、宣伝ターゲットです。アニメーションというと、日本でも子供のものという印象が付きまといます。しかし、日本の映画は若い女性層を獲得しない限り、大ヒットは望めませんし、同時に親子を大動員することも非常に重要です。したがって、ジブリ作品においては、子供から大人までの広い範囲をねらったフル・レンジの宣伝を展開するのです。その場合、特に、大人の鑑賞に耐えうる高度な作品であることを強くアピールすることが大事です。

ジブリ作品の海外進出

さて、この後はジブリ作品の海外進出について話そうと思います。

ジブリ作品の海外上映は、これまでは香港・台湾などのアジア地域が主でした。しかし一昨年あたりから様子は変わりつつあります。まず、「となりのトトロ」がアメリカで劇場公開され、続いて20世紀フォックスから発売された同作品のビデオソフトは、56万本の売り上げを記録しました。これは、日本映画のアメリカでの展開としては画期的なことです。また「平成狸合戦ぽんぽこ」がアカデミー賞の外国語映画部門の日本選出代表に選ばれるという出来事もありました。

そして、みなさん、すでにご存じかもしれませんが、ここフランスでは「紅の豚」が、いよいよこの6月21日から、全60館で公開することが決定しています。パリにあるUCOREという会社が我々のエージェントをやってくれておりますが、ここのプレジデント・ミセス．ウエキがなかなかのやり手でして、実はいまこの会場にも来ていますが、彼女の活躍でCANAL PLUSとの話がまとまり、この劇場公開が実現したわけです。主人公ポルコ・ロッソの声は、あのジャン・レノがやっています。これは後から分かったことなのですが、じつは宮崎監督はジャン・レノの大ファンでして、「グラン・ブルー」のエンゾに惚れ込んでいます。ですから、これについては大喜びしています。

さて、そんなわけで今後はヨーロッパ・北米地域でも、もう少しジブリ作品をお届けできるかもしれません。我々は、きちんとしたお話ならば受けていきたいと考えているのです。国籍・人種を問わず、沢山の人に見てもらい、喜んでもらえるのは作り手としては何よりも嬉しいことです。しかし、海外での公開がちゃんとした形で実現するには、実に様々なハードルを超えなければなりません。よくあるのが、最初からビデオで販売したい、あるいはテレビでのみ放映したい、という話です。我々はあくまでもフィルムでの劇場公開を第一に考えています。

また、いうまでもないことですが、作品の改変は論外です。悲しいことに「風の谷のナウシカ」を作ったころの我々には、十分な知識と経験がありませんでした。この作品は勝手にひどい短縮版が作られ、アメリカその他の地域では「WARRIORS OF THE WIND」の題で公開されてしまったのです。ここにいらしている方の中で、もしこの短縮バージョンをご覧になった方がいましたら、今すぐに忘れて欲しいです。

それと、ジブリはあらかじめ世界市場を考慮に入れて、いわば多国籍企業的マーケッティング戦略で作品を作るということは今後もないと思います。まず日本を対象に一所懸命作品を作り、海外はその後で考えるというスタイルが今後も続くと思います。

ジブリの未来

この夏に公開予定の新作「耳をすませば」では、宮崎がプロデューサー・脚本・絵コンテを担当し、これまで「火垂るの墓」「魔女の宅急便」「おもひでぽろぽろ」のジブリ作品で作画監督などを担当してきた近藤喜文が初監督に挑戦するという新しい布陣をひいています。また、技術的にも最新のデジタル技術を各所に導入するなどの実験を行っています。さらに「耳をすませば」に引き続きスタジオジブリでは、'97年公開予定のジブリ長編第11作目にあたる「もののけ姫」の制作に入っています。宮崎監督の作品ですが、これには、ジブリの新たなる挑戦として、コンピューターを使用した映像表現を大胆に取り入れる予定です。

そのために、社内に本年６月から「ＣＧ制作室」を新設し、最低限のＣＧ制作システムを導入すると同時に、日本テレビで「平成狸合戦ぽんぽこ」のＣＧを手がけたＣＧディレクターに出向してもらうことになりました。なお、初年度の投資額はシステムのみで約１億円。まず、「耳をすませば」で使用されて成果があった「デジタル合成」は、今作では本格的に使われていくことになります。平面的だったアニメーションの表現に、圧倒的な奥行き感を与えることが可能になると考えています。

また、近藤監督に続きさらに新人監督を発掘しようと、アニメーションの演出塾「東小金井村塾」をこの4月からスタートさせました。塾頭には高畑勲が就任しております。

スタジオジブリは、もちろん、今後も今までのような発展を遂げることが保証されているわけでは決してありません。１作１作が、常に新たな挑戦であることを忘れてはいません。今後も内容的にも、技術的にもそして人的な面でも常に革新を続けていくことが、ジブリの理想を保持していくための最大の条件であると考えています。

※

一応、ぼくのお話はこれでお終いです。もし、ご質問があるなら、ぼくに答えられる範囲で答えます。ただし、答えは日本語ですので、あしからず。

10 YEARS OF STUDIO GHIBLI

May 1995

—It's the history and the present situation—

Written by Toshio Suzuki
Producer/Studio GHIBLI

Ladies and gentlemen,

I wonder if you know, but the Japanese are shy. So when it comes to introducing themselves or explaining what they have accomplished, the Japanese find it rather difficult. I am, of course, one of such people. As I am not proficient in the English language, my Japanese manuscript has been translated into English to bring out this message to you, and I am very pleased to have this opportunity to talk to you about "the Ten Years of Studio GHIBLI." I am Toshio Suzuki, a producer of the Studio, and a close friend of both Miyazaki and Takahata for more than 17 years.

GHIBLI - ITS START

"Nausicaa of the Valley of Wind" was a great success both in terms of the box-office performance and in its achievement of a high quality work. This success triggered the founding of Studio GHIBLI in 1985 by Tokuma Shoten (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd), the publishing company that produced "Nausicaa". In the same year, the Studio produced a feature film called "Laputa: The Castle in the Sky". Since then, the studio has been specializing in producing theatrical animation films under the direction of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. For those who are not aware, the word "GHIBLI" means "hot wind blowing through the Sahara Desert", which was used during the World War II by Italian pilots referring to their scouting airplanes. Miyazaki, a craze for airplanes, knew this, and decided to take this word for the Studio name. "Let's blow a sensational wind into the Japanese world of animation!" was, I remember, the intention behind the naming of GHIBLI.

The presence of this Studio, I believe, is quite unique not only in the Japanese animation industry, but internationally as well, in that the Studio produces, in principle, only theatrical animation films (or feature films) based on original work. Because production of theatrical films entails too big a risk in that there is no guarantee for box-office success, it is common for most animation studios to work mainly on TV animations. This is also true in Japan and many of the animation studios rely on TV animations, producing only from time to time theatrical films, most of which are just theatrical versions of an already popular TV animation piece. Incidentally, more than 40 new animation TV series are being produced every week in Japan.

GHIBLI, of course, did not start out the way it is being run today. Let me explain the history of GHIBLI, including the stages that led to its start.

It was more than 30 years ago that Takahata and Miyazaki, now the 2 leading members of the Studio, met. Toei-Doga, the production studio to which both had belonged at that time, was producing only animation feature films. While they had participated in the production of some theatrical feature films in the beginning, they were caught in the current of time, and they had no choice but to make animations for TV. One of the TV series was "Heidi", aired in 1974, animated by Miyazaki and directed by Takahata, and which made a marked achievement in the world of TV animations. Many of you may have seen this because this was brought on TV in Europe and highly evaluated there too.

While creating such TV series, however, they were gradually coming to realize that it was impossible to achieve what they were truly after through a media called Television where budget was tight and time very limited. What they sought to achieve was animation that is real and of high quality, that probes into the depth of the human mind, and that illustrates the joys and sorrows of life as they really are. This was the motivation that led to the creation of the studio after completing the "Nausicaa of the Valley of Wind". The idea was to dedicate full energy into each piece of work with sufficient budget and time, never compromising on the quality or content. Each film was to be directed by Miyazaki and Takahata, the directors taking command, their decisions having the priority. You may say that the ten years of Studio GHIBLI is a history that has overcome the difficult task of maintaining this posture and still being successful commercially and efficiently managing the studio, with of course the support of the hard working staff and outstanding creativity of the 2 directors.

To be honest, none of us thought that Studio GHIBLI would survive for this long a time. "Make one film. If that succeeds, make another. If that flops, that ends it". This is how we first started. So to keep the risk to a minimum, no full-time employees were hired. About 70 persons were temporarily hired to complete one film, and when the film was completed, the team was dismissed. The place was simply one rented floor in a building in Kichijoji in the a suburb of Tokyo. All these policies were implemented by Takahata. He was the one who produced the "Nausicaa of the Valley of Wind", and it was his ability as a business manager that contributed so much to the start of the new studio. "Laputa: The Castle in the Sky" that followed was also produced by him and directed under Miyazaki. "Nausicaa", released in 1984, drew 915,000 people to the theater and "Laputa", released in 1986, brought in 775,000 people. Both received high acclaims. I believe many of you have seen those pictures. Let me take this opportunity to thank you once again.

GHIBLI, CENTER OF ATTENTION IN THE JAPANESE FILM INDUSTRY

The next 2 films that Studio GHIBLI produced were "My Neighbor Totoro" and "the Grave of the Fireflies"". Directors were Miyazaki for "Totoro" and Takahata for "Fireflies." The same time release of two works by two of the most talented directors was quite a show, which would turn out to be the first and the last. The process in the making of these films was sheer chaos. The studio was making two long films all at one time, and none of their quality was to be sacrificed. It seemed almost impossible, but it was a chance that couldn't be missed. We knew that if we didn't go

ahead now, we would never come across the chance to make them both. Having made that decision, we went ahead with what seemed to be an almost impossible project. To produce good pictures is what the studio is all about. Management and growth of the company come second. This is probably what distinguishes Studio GHIBLI from other studios and, without this policy, the production of these two films would not have been made possible.

In talking about the history of GHIBLI, one person we cannot forget mentioning is Yasuyoshi Tokuma, the president of GHIBLI. He is also the president of Tokuma Shoten Publishing Company, and, besides the main publishing business, he is widely involved in the development of other businesses as well. He is also the owner of Daiei film studio, famous for films directed by Kenji Mizoguchi.

Tokuma seldom visits the Studio, the reasons being that he basically leaves us alone, leaving the decision-making up to us. But when it comes to a time in need, he always comes up to the front line. It was he who made the decision to make Miyazaki's comic "Nausicaa" into a theatrical picture and it was he who established the Studio GHIBLI. It was not easy to realize the release of both "Totoro" and "Fireflies" because both films seemed rather quiet compared to the previous two films. It was then that Tokuma himself went to the distributors, campaigned for the two films, and successfully made an agreement with the distributors to make the release of the two films possible. If any one of his efforts had lacked, Studio GHIBLI would not exist now.

The box office performance of "Totoro" and "Fireflies" were not as good as expected due to the time lag in the release of the films, that is, they were not released during the summer season when a great many Japanese go to the theater. Yet, they received high acclaims from various fields for the superb quality of work. For that year, "Totoro" won most of the picture awards in Japan, including best photography. "Fireflies" was highly praised as a true literary art. With these two pictures, Studio GHIBLI became widely known in the Japanese film industry.

"Totoro" brought us an unexpected gain, too, and that is the big hit of the stuffed Totoro toys. I say "unexpected" because the stuffed toys were marketed nearly 2 years after the release of the film, and they were not intentionally created to promote box office performance. What actually happened was that a stuffed toy manufacturer ardently felt that Totoro was a character that deserved to be made into a stuffed toy and eagerly asked GHIBLI for its permission.

All in all, thanks to the sale of Totoro goods, it now became possible for GHIBLI to continually cover for any deficit in production cost. Totoro was even adopted as the company logo. A plan is under way now in GHIBLI to set up a department to promote the sale of character goods. Needless to say, there is no change in the policy that film productions come first and interest in merchandising come only as its result. We have not, and never will, decide on, or change any part of the picture based on the merchandising value.

GHIBLI - START OF SECOND PHASE

Let me get back to the history.

The first film that made a great box office hit was "Kiki's Delivery Service", directed by Miyazaki and released in 1989. Approximately 2.64 million people went to the theater and the film became the number one hit among all Japanese films for that year. The picture outnumbered all previously released films of GHIBLI both in revenue and box office number. Behind all this success, however, there was a big concern: what to do with the company GHIBLI and how to run it. In particular, the terms of employment and the recruiting and development of staff.

In the Japanese animation film industry, it is common to pay according to how many pieces you drew or painted. This is how GHIBLI was paying its staff. As a result, the staff working on "Kiki's" was severely underpaid, receiving only about half the average salary in Japan. Miyazaki made two suggestions:

1. To introduce full time employment term and a fixed salary system thereby doubling the salary of staff.
2. To recruit staff on a regular basis and to promote training.

Despite the improving conditions of GHIBLI, the conditions surrounding the entire animation industry in Japan was declining. To make a quality picture in such an environment, Miyazaki judged that it was important to maintain a base headquarters, to establish a solid organization, to materialize full-time employment term, and to implement a training & development system for staff. It was clearly a change in management policy, or, so to speak, a beginning of the second phase of GHIBLI. Here, too, there was a support from our president Tokuma.

Allow me to speak a few about myself. It was at this time that I joined GHIBLI. Up until then, I was working as the chief editor of an animation magazine called Animage, published by Tokuma Publishing Company. I worked on Animage from its first publication in 1978, and when Tokuma started the production of "Nausicaa" in 1983, I became involved in GHIBLI as well. In Japanese, this would be called having "a shoe for two legs", meaning having two jobs at one time. The days were hectic, but gratifying. When the new management policy was introduced into GHIBLI, my life was changed too. Both GHIBLI and myself had come to a point where there was no turning back.

After "Kiki's Delivery Service", GHIBLI began its production of "Only Yesterday", directed by Takahata And while the work was going on, in November of 1990, full-time employment term materialized, an animation training program was introduced and regular annual recruitment was implemented.

The film "Only Yesterday", released in 1991, became another box-office hit despite staff concern, and just as "Kiki's," this also became number one for the year. But what pleased us most was the accomplishment of two major targets that Miyazaki had proposed: To double the salary and to recruit on a regular basis. In accomplishing these two items, however, one problem emerged: massive increase in production cost. It was something we had anticipated. We were aware that

80% of animation production cost came from the cost of manpower, and if salary had doubled, so will the production cost.
The new policy for GHIBLI in its second phase, therefore, made us look toward further effort in advertising and thereby increasing box-office revenue. If massive increase in production cost was unavoidable, then the only choice left was to conscientiously and strategically plan for increase in box office performance. It is not that we never thought of it, but it was with this "Only Yesterday" that we seriously started to work on advertising.
It was about this time that Toru Hara, the chief executive officer of GHIBLI then, described GHIBLI as having the 3Hs, 3Hs meaning High Cost, High Risk, and High Return. To produce top quality work, it takes high production cost; and though there may be high risk, or apprehension in the course, the benefit or return will be big. I think this is what he had meant. 4 years have passed and this is still true today. But even if there was high return, because all of it goes into the next production, nothing remains in our hands.
To employ full-time employees now meant having to pay out monthly salary. What GHIBLI did was to create a situation where it had to constantly keep working on a production. GHIBLI, destined now to continually producing, went ahead to start on "Porco Rosso", even before finishing "Only Yesterday". This overlapping situation was the first GHIBLI had experienced. "Only Yesterday" was in the final busiest stage before its completion. In a time when every help was needed, how could we bring the staff to start working on a new film. There certainly was no surplus in manpower. The result was Miyazaki having to work alone on "Porco Rosso" at its start. Of course Miyazaki was not happy. "What? You mean I have to produce, direct and assist all on my own?", he complained, but there was no choice but tell him to do it.

GHIBLI - BUILDING OF THE NEW STUDIO

Whether it was to relieve the stress he was under, Miyazaki out of the blue came up with a proposition: "Let's build a new studio!" It was the Miyazaki way: when facing a problem, try to find a break through by coming up with a much greater problem! But the reasons he gave were convincing. If we are trying to get the best people, a rented office is not impressive enough. Without space people cannot gather; and without a good one, people will not develop. The space GHIBLI was using was already full - approximately 90 people were working in a 300 square meter space. But GHIBLI did not have the money to build a new studio.
Hara was a man of common sense who was opposed to this idea. While I knew the idea of building a new studio was ridiculous, I took it rather optimistically: Give it a try. Tokuma, the president, was totally for it and even sent me a word of encouragement, saying, "Suzuki, there is plenty of money in the bank. There are times when a man must carry heavy loads on his back". I remember a strange rush of emotion that I felt then, realizing what a way to view life. Hara left the studio, saying he could no longer follow.
Miyazaki of this year was a true genius, who presented his talents in many ways. While making the "Porco Rosso", he drew the blueprint of the new studio himself, held meetings with the builders to bring it as close to his image as possible, drew the image drawing of the completed studio, gathered, checked, chose the materials, and made the final decision. One year later, both the film "Porco Rosso" and the new studio were completed almost at the same time. Immediately after the release of "Porco", GHIBLI moved to its new studio in the city of Koganei in the suburb of Tokyo Met.
Just to keep you updated, the site of the new studio where we are now is approximately 1100 square meter wide and the total floor space also occupies about the same. The building has a basement and 3 floors above ground. The third floor is occupied by the art department, second by the drawing and production departments, the first floor by the tracing/painting department, and the basement by the photography department. On the first floor there is a space called the "BAR", which is used as a communication space for all staff. The space, however, is rarely used as a bar, maybe several times a year for drinks, and most of the time is used as a conference room or as a cafeteria space. The most unique part of the building is in the rest room. In GHIBLI, the ladies' rest room is double the size of men's, even though the number of men and women are about the same. The facilities are better in the ladies too. Perhaps this is just one of the ways our architect Miyazaki showed his support for feminism. Other characteristics of the studio is that it has lots of greenery and that parking area was intentionally made smaller.

Let's get back to where we were. In the summer of 1992, the film "Porco Rosso" was released and became the number one box-office hit of the year, surpassing all others released in that year, even Spielberg's "Hook" and Disney's "the Beauty and the Beast".

GHIBLI - ITS UNIQUENESS

In 1993, GHIBLI purchased 2 large computerized cameras, at which time a photography department was set up, which was something we had long awaited and planned for. With the addition of this new department, GHIBLI now had grown into a studio that had all the departments from animation, art, tracing/painting, all the way to photography. This is completely the opposite direction the Japanese animation industry was moving toward, which is extreme separation of departments. The reason GHIBLI took the direction that it did was the belief that working closely under one roof with a common objective was important in achieving high quality work.
In 1993, GHIBLI produced its first TV animation, "the Ocean Waves". The director was Tomomitsu Mochizuki, 34 years of age at that time. It was the first time a person other than Miyazaki or Takahata had directed a film. The production staff was young, consisted mostly of those in the 20s and 30s. Their motto was to produce "quickly, cheaply and with quality".
This 70-minute TV special received satisfactory results, but in terms of budget and time schedule, had

exceeded the plan. TV will be the area of development for GHIBLI.

The 1994 film directed by Takahata, "Pon Poco" also became the year's number one Japanese film. In this picture, most the animation was done by and a great deal of efforts were put into by the young staff who were employed after "Only Yesterday" and who literally grew up in GHIBLI. In "Pon Poco", GHIBLI for the first time used CG, the computer graphics. There were only 3 cuts using CG, but more of it will be used as we find necessary.

Studio GHIBLI now has a staff total of 99: Animation 46, tracing/painting 8, art 12, photography 4, directing and producing 12, publication and marketing 5, and management 12. As you can see from these numbers, most of our staff are in working on animation. The average age is 29.

As I have repeatedly mentioned, GHIBL's production cost may be high compared to other studios. But as you can see from our organization, most of the cost goes into films. This is what makes GHIBLI unique. We are able to do this because, as compared to other companies, we are spending much less on supporting departments.

It is Miyazaki's philosophy that Japanese should create on their own what they want to show to their children. So let me add by saying that in pursuit of this philosophy, the studio has never asked for support from studios overseas.

GHIBLI GOES ABROAD

Let me now talk about GHIBLI's activities abroad.

Up until now, overseas release of GHIBLI's works had mainly been limited in the Asian region, namely Hong Kong and Taiwan. This has started to change since about two years ago. The first was the release of "My Neighbor Totoro" in the United States. Soon after, 20th Century Fox distributed its home videos that sold over 56,000. This is phenomenal for a Japanese film having gone this far in the US film industry. Moreover, "Pon Poco" was chosen to represent Japan in the Academy Awards as a nominee for Best Foreign Film.

As many of you may already know, in France too, the picture "Porco Rosso" made its appearances in over 60 theaters. The voice of Porco Rosso, the main character, was done by the famous actor Jean Reno. As a matter of fact, it was recently brought to our attention that our director Miyazaki happens to be a great fan of Jean, and loves the character Enzo, which Reno played in the movie "Gran Bleu (Great Blue)". Needless to say, Miyazaki was quite pleased with this casting.

It is our hope to be able to bring to you more of GHIBLI to Europe and North America in the future. As long as the proposition we receive is constructive and rational, we are happy to accept. As creators of animations, it would please us the most to be able to have as great many audiences and to be able to make our audiences happy, regardless of race or nationality. But in order to have our work released properly in foreign countries, there are many hurdles that must be overcome. Many propositions that we receive are such that they want to just sell home videos or they want to air them on TV. Our priority remains that our pictures are made to be shown in the theater.

It goes without saying that we allow no alterations in the work that we produce. It is therefore quite unfortunate that we did not have enough wisdom and experience then when we made the "Nausicaa of the Valley of Wind" because this was, without our knowledge, edited into a short version and released in the United States and other regions under the title "Warriors of the Wind". If any of you have seen this edited version, we'd like to ask you to dismiss it from your minds.

One point I'd like to note is that GHIBLI has not and never will produce a picture with multinational marketing strategies in mind in order that we may capture the world market. GHIBLI will continue its style to create solely for the Japanese audiences. And if situation allows us, we will then look toward the rest of the world.

GHIBLI - ITS FUTURE

In the "Whisper of the Heart" released in the summer of 1995, GHIBLI tried a new staff composition: Miyazaki was responsible for producing, screenplay and continuity; and Kondo, who was the animation director in "Fireflies", "Kiki's", and "Only Yesterday", challenged as the director in this film. In addition, we are experimenting by implementing the latest digital technologies in various departments. After the completion of "Whisper of the Heart," GHIBLI has started on its production of its eleventh picture, "The Princess of Mononoke", to be released in 1997. This picture, under the direction of Miyazaki, will be GHIBLI's new challenge in that a great deal of computer technology will be applied.

For this new challenge, a group specializing in CG has been set up and the least required system for CG system was implemented. At the same time, we invited a CG director from Nippon Television Network, who had worked with us in the "Pon Poco", to join us in the production team. The money we have invested in systems only for the first year amounts to 100 million yen. The digital technology which had shown good results in the "Whisper of the Heart" will be used massively in this picture. The computer technology will definitely give much greater depth into the animation images from what used to be mere flat two-dimensional pictures.

In April of 1995, GHIBLI started a "East Koganei Village School of Animation" in an effort to excavate and develop new directors to follow Kondo. The school master is Takahata.

There is no guarantee that Studio GHIBLI will continue to do as well as it has been. It has never slipped our mind that each picture comes to us as a new challenge. To continue to be innovative in terms of the quality of work, technology, and development of personnel is the first and most important factor in maintaining the essence of Studio GHIBLI.

This concludes my story on GHIBLI. If you have any questions, I would be glad to answer them. You must pardon me, though, for my responses will have to be in Japanese.

●執筆者紹介

原口正宏（はらぐちまさひろ）

1962年東京生まれ。アニメーション・ライター。都立戸山高校で漫画研究部、早稲田大学第一文学部西洋史学専攻では早稲田アニメーション同好会に所属。在学中より月刊「アニメージュ」の別冊を中心にライター活動を始める。'86年、大学卒業と共に株式会社デック入社。アニメーターの杉山卓が中心となって刊行していた「アニメダマ」の編集に携わる。翌'87年、同誌が休刊になると、本格的にフリーとしての活動を始め、今日に至る。

協　力

株式会社メイジャー
鶴岡秋育
河村賢和
小林利充
スタジオたるかす

ARCHIVES OF STUDIO GHIBLI VOL. 1
スタジオジブリ作品関連資料集 I
ジブリ　THE ARTシリーズ

1996年6月30日　初版
1997年6月30日　3刷発行

スタジオジブリ責任編集
発行人　鈴木敏夫
発　行　株式会社スタジオジブリ
東京都小金井市梶野町1－4－25　〒184
電話0422-53-2881
編集担当　野崎　透
装幀・デザイン　真野　薫（テングラフィス）

発　売　株式会社徳間書店
東京都港区東新橋1－1－16　〒105-55
電話03-3573-0111
振替00140-0-44392
カバー・本文印刷・製本　図書印刷株式会社

乱丁落丁が万一ございましたら、お取り替えいたします。

©Studio Ghibli, 1996 Printed in Japan

ISBN4-19-860525-4