

スタッフ・インタビュー

art design **【美術】***Beyond Reality-Drawing Each Blade of Grass with Care and Consideration***リアルな背景よりも、
一本の草を大切に
「単純な中の緻密さ」**Kazuo Oga **男鹿和雄**

男鹿和雄 おが かずお
1952年、秋田県生まれ。デザイナー学校を卒業後、72年小林七郎氏の主催する小林プロに入社。「ガンバの冒険」(75)「あしたのジョー2」(80-81)等で美術、背景を担当。その後フリーとして、「時空の旅人」(86)「妖怪都市」(87)等マッドハウス系の作品で活躍し、「となりのトトロ」でジブリ作品に初参加。主な美術監督作品に「はだしのゲン」(83)「となりのトトロ」おもひでぼろぼろ」平成狸合戦ぽんぽこ」があり、宮崎、高畑両監督の信頼も厚い。著書に「男鹿和雄画集」。

今回、宮崎さんの反応はどうでしたか。

男鹿 一人離れた場所で仕事をしていたので、何度も話し合っただけでイメージを固めたり、うまく描けずに困った時、すぐ見てもらって意見を聞くような事がなかなかできませんでした。

だから初めの打ち合わせで、できるだけお互いの共通のイメージを確認しあって、宮崎さんの思いを忘れてしまわないうちに、沢山のラフボードを描くようにしました。そのラフボードを見てもらっているときのいろいろな反応を讀みとって、本番の背景を描いていました。

アニメの美術は緻密なほどよいのでしょうか。男鹿 緻密さというのを、細部まで描く事や、細かく画面一杯埋める事と勘違いされがちなんです。例えば、線一本で描くにしても、微妙なカーブや、ちょっとワン・クッション入れてみようとかが、それをどの辺に置くかなど、たったそれだけで随分印象が変わってくる。

アウト・ラインや、光線の具合、影の強さなどの、ちょっとした捉え方のちがいがみえないものが、緻密さとして生かされるのではないかと思っています。丹念に草を一本描いただけで、かなりの範囲の画面を緊張感が支配できる。たとえ草の後がぼやけた画面でも、その草一本が凄く魅力的な形であれば、むしろ後は描かない方が生かされるのです。画面一杯、細かく描けばよいというものではない。そんなことをすると息苦しくて、見ている方もつらくなるんじゃないかと思っんです。

リアルな背景を指摘していても、このまま進んで行ったらまずいのでは、と思うことがあります。自分では「単純な中の緻密さ」みたいなのを求めているながら、ついつい細かく描きがちになっていきます。どこかで少し元に戻さなければならぬと思います。しかし、変に手を抜いて浅い絵になってしまうのは、宮崎さんが一番恐れていますね。時間はかかっても、苦労した絵のほうがそれなりの重みがあり、力があります。浅はかな手抜きが一番嫌われるでしょう。





S t a f f i n t e r v i e w

art designer **【美術】**

スタッフ・インタビュー

I'm Exhausted! One More Film Like That, and I'll Go Mad!!

疲れました！ もう一本やったら、おかしく なっちゃうんじゃない(笑)

Nizoh Yamamoto **山本二三**



山本二三 やまと にぞう
1953年、長崎県生まれ。岐阜県の工業高校建築科を卒業した後、東映系の美術スタジオに入社。その後日本アニメーションに移り、商品関連の部署で絵本やカレンダーなどの背景を制作。宮崎監督が演出した「未来少年コナン」で初の美術監督を担当する。この「コナン」後も、宮崎、高畑両監督作品の美術を数多く手がけ、「ジャリノ子チエ」(81)「名探偵ホームズ」(82)「天空の城ラピュタ」(火垂るの墓) (88)等で独自の存在感あふれる美術の世界を展開している。他の作品に「二毛」(89)「COO / 遠い海から来たク」(93)「おむすびころりん」(ビデオ・監督)がある。

美術監督五人という特別な体制は実際にやってみてどうでしたか。

山本 絵コンテ見たらみんな誰もがやりたいと思うようなシーンもあって、「ここは僕がやりたい」と言っているだけで担当振り分けは難しかったでしょう。映画の事を考えたら、このシーンはこの人が、あのシーンは彼がよいと、必然的に出てくると思うんですよ。

だから、「作品の事を考えて動こうよ」という合意で、やっぱり、担当分けは相談しながらやりましたね。でもやはり思いますよ、このシーンは、格好よいから自分がやりたいとか。

なぜ、アニメーションの美術に。

山本 『わんぱく王子の大蛇退治』なんか観ても思ったのですけれどね。様式美みたいな、日本の美みみたいな、そういうものに、憧れました。で、キャラクター自身も描かないわけじゃないのですけれど、自分が作品の中で表現ができるのは、何が一番だろう?と思ったのですよ。

アニメーションの美術のなかでは、自己表現をしてはいけないのですけれど、動きに対しての魅力と、風景に対する魅力というのを考えた時に、背景の方が、一番、自分を表現できるんじゃないかなと。

『おむすびころりん』では監督をされたそうですが、今後、演出は。

山本 そうですね。やっぱり、折角、宮崎監督とか高畑監督の仕事に参加させてもらったのですから。機会があればそれを生かして何か。自己満足に終るのかもしれないですけど。

疲れましたか。この二年間。

山本 疲れましたよー限界ですよ。やっぱり、もう限界。宮崎監督や高畑監督の作品を簡単にはできない、という意味でね。

もう一本やったら、おかしくなっちゃうんじゃないか(笑)。そういう危機は感じますね、やっぱり。

力があれば、よいのですけれど。

スタッフ・インタビュー

art designer **【美術】**

The Director's Love Stirred into the Scene Where Ashitaka and San First Meet

アシタカとサンが初めて出会うシーンに込められた監督の愛情

Satoshi Kuroda **黒田聡**



黒田聡 くらだ さとし
1963年宮崎県生まれ。91年ジブリ入社。「魔女の宅急便」「紅の豚」「海がきこえる」で背景。「耳をすませば」で美術監督。

監督からは、例えばどついつ注文が出ましたか。
黒田 夜の岩山で、「それまでのシーンとは違って、ここはアシタカとサンが初めて会話をしているシーンだから、特別美しい情景が欲しいんだ」と。月は直接は出ないんですけども、明るさであるとか……。とにかくそれまでのシーンとは全く違った雰囲気を感じた、それが一番の注文でした。

特に苦労したシーンは。
黒田 河原のシーンからおかしくなりましてね。おかしくなつたというか、全くかけないんですよ。河原のシーンにしても、半年間ぐらいいろんな試みもね。

妥協はすまいという姿勢みたいなものを感じてんですけども。黒田 宮崎さんを相手にしたら、それはできませんよ。むしろ宮崎さんの方が結局妥協しているんですよ。まあ、かけないんじゃないかな。やっぱり納得いかないものをかきたい者はいないでしょう。それで、宮崎さんの意見を聞いて、例えば空の色はああだこうだとか、それで周りがああだこうだとか、そうすると、余計わからなくなっちゃう(笑)。

From 'GeGeGeno Kitaro' to 'Princess Mononoke'

「ゲゲゲの鬼太郎」が「もののけ姫」になるまで

Naoya Tanaka **田中直哉**



田中直哉 たなか なおや
1963年、東京生まれ。いくつかの背景プロダクションで「きまぐれオレンジロード」などに背景で参加。フリーを経て、91年「おもひでぽろぽろ」よりジブリに参加。以降すべてのジブリ作品に参加。「海がきこえる」で初の美術監督を務める。

五人体制での田中さんの役割は。
田中 まあ制作したいものです(笑)。主に担当されたシーンは。
田中 まず前半の、アシタカが村を出発して、旅していくところの一連全て。一カット、一カット違う場所だから、全カットのボードをつくりました。朝、昼、夕方といった組み合わせを考えるのが非常におもしろかった。

市場の後の夕焼けでは、監督から「室町時代の人里近くの、それでいて美しく物悲しい夕焼けに」と言われたんですが、初めは「ゲゲゲの鬼太郎」みたいにカラスが飛んでそうな感じだったし(笑)、オーケーが出るまで五、六パターンぐらいいろんな試みしました。「きれいだけれども、物悲しい」というイメージがわからず、試行錯誤の連続でした。

あとは、後半の、サンと乙事主がタタラ者たちとの戦いに敗れて、シシ神の池に出るまで森の中を逃げ回るシーン。監督から「屋久島の白谷雲水峡のイメージで行こう」と言われました。ロケハンでは、前日まで降っていた雨がやんで、コケとかに水滴がついて、木もれ陽の光がキラキラして非常に美しかった。ところが、映画では夕方で陰惨なシーン。うっそうとしていて、色もさわやかじゃない。そのギャップにすごく苦しみました。

I had to wait months to get the backgrounds before I could do the scene in Moro's cave...

モロの洞窟のシーンは背景待ちが何カ月も...

Yohji Takesige **武重洋二**



武重洋二 たけしげ ようじ
88年「となりのトトロ」に参加。91年「おもひでぽろぽろ」でジブリと契約し、以降すべてのジブリ作品に参加している。95年「On Your Mark」で初の美術監督を務める。

武重さんは、タタラ場を中心にやられたという事で、監督の注文は。
武重 そうですね、どついつううに表現するかということですけども。周りの森に自然界というのがあるって、タタラ場というのは、そこにへばり付いている唯一の人間界みたいなところなので、森に比較してみると、何か腫瘍みたいな異物感を感じてほしいということでした。タタラ場の全景としては、そういう腫瘍的な部分というのがありますが、中に入ると、人が生活している生活感も十分に存在しなきゃいけない。あとは建物のつくりとかいうのも、室町時代の設定です。で、屋根の組み方とか、木の使い方だとかいうのは、少し研究してみたいというふうなことは言われましたね。

自分としては、自然界に対抗するだけの内の存在として、重量感が出ればとって作業してました。

どれくらいやり直されましたか。
武重 夜のシーンで、モロの洞窟へ山犬とサンに連れていかれたアシタカが、夜中に目を覚まして、洞窟の外に出てモロと話をしているシーンがあって、あそこはさんさんやり直しましたね。

一旦オーケーが出たんですけど、シーン全体でまとめきれなくてやっぱりだめだということになって、またやり直したりとかあって、それはどのくらいだろう、セルはもう全部上がって、背景待ちの状態が何カ月も……(笑)。



スタッフインタビュー

Balancing Carefully Between the Beauty of Hand-colouring and the Convenience of Computer Colouring to Achieve the Right Tones

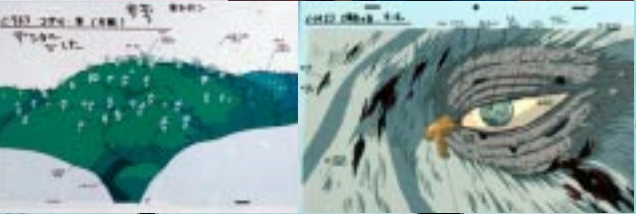
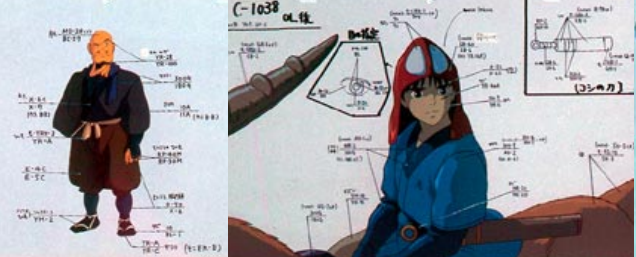
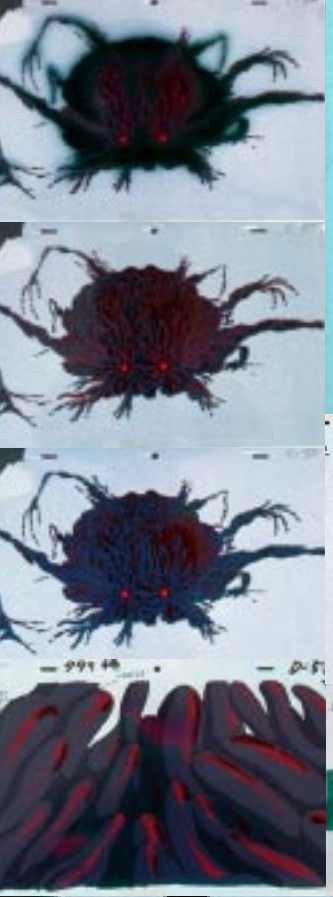
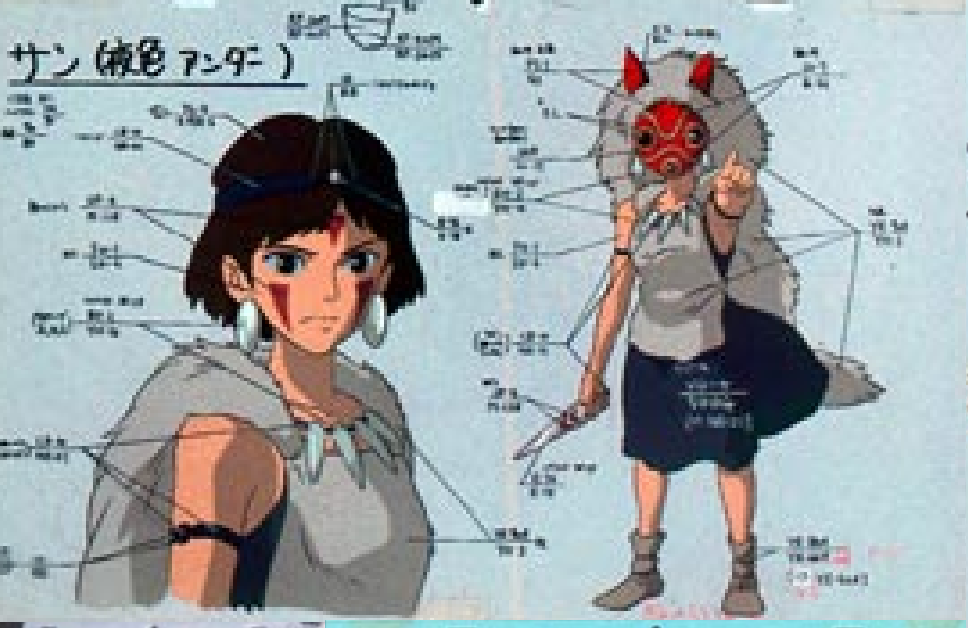
手塗りの良さとコンピューターの便利さ その中から必要な色を

Michiyo Yasuda 保田道世

今回は、『ぼんぼこ』を超えた色数と聞いたのですが。
 保田 チャートに入れたのは、550色位。(『ぼんぼこ』は502色)
 『もののけ』は手塗りと、デジタル・ペイントを一部分使ったという事です。
 保田 コンピューターの便利さは、わかったけれども、今までの良さをどういかにして行くかは、これからすぐ考えなければなりません。
 それと、コンピューターの波は押し寄せているけれども、本当に次の一作を全部、コンピューターだけでできるとは言いきれない。
 でも、一応、デジタルに踏み切る事になるとは思います。
 コンピューターの画面でチャートを作るのですか。
 保田 そうです。もちろん、自分達の作っていた色もコンピューターに打ち込んでありますし、コンピューターの中の色もありますよね。それが、どの位の色がフィルムになった時にどうなるかをテストしたりとか。
 それと、今までは、手で絵の具を作ってやっていたものをコンピューターの中で、自分の必要な色を作って行く、という事になります。
 この絵の具の棚がなくなるのですか。
 保田 今度みなさんが来た時には、きれいなオフィスになってます(笑)
 絵の具自体はなくなるんですか。
 保田 グチャグチャになった分は片づけるけども、絵の具を全部捨てると言うわけではないですね。セルにも対応できるだけのものは、のこしておこうと思っています。
 何か一本、宮崎作品を挙げるとしたら。
 保田 『ナウシカ』かなあ。でもどの作品といいきれないです。いま『もののけ姫』とも思っています。

保田さんのこれまでの仕事をまとめた資料的な価値もある本が発売されました。
 「アニメーションの色職人」
 柴口育子/徳間書店/1,600円

保田道世 やすだ みちよ
 4月28日生まれ。'58年に東映動画入社。組合活動を通じて宮崎・高畑両氏を知り、自ら希望して「ホルスの大冒険」に参加。その後両監督の作品のほとんどに、仕上・色指定として参加。その片腕として活躍している。



color design 【色彩】

タタリ神が動くまで

作画陣を泣かせたタタリ神の動きの正体

映画の冒頭で、いきなり驚かされるあのタタリ神のグロテスクなヘビ状のうねり。実は、タタリ神本体の動きは2コマ作画だが、ヘビ状紋様の動きは1コマ作画。すなわち、1秒間に24枚の少しづつ違う動きを追った絵が必要となる(映画のフィルムは1秒間24コマのため)。つまり、タタリ神本体の2倍の枚数を費やしてヘビがこめいているのだ。

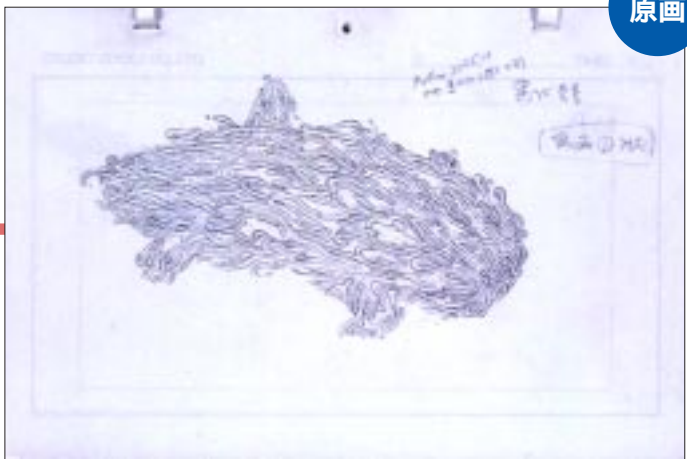
少しでも作画の負担を減らすために、当初はヘビの動きは「ワンタム」(ワンコマのワンタム)の動きで始められた。また、原画担当者は1カットにつきヘビ紋様は1枚のみを描いて、あとは動画担当者に動きはまかされるといつの間にか基本であった。ところがアニメーターの習性なのかどうしてか、「1コマ」の動きを「2コマ」にしてしまおうという事態がしばしば起った。

ここで例として紹介したカット34では、動画の鶴岡さんも、ヘビの動きを順序よく送っていた。そこへ運悪く(?)通りかかった宮崎監督曰く、「せっかく負担を減らすためにヘビの動きはつなげなくてもいいということにしたのに、わざわざ時間がかかって大変なことをするな」と再指示。ところが鶴岡さんは「だんだんわけがわからなくなると泥沼にはまり、結局元の様な動きに。ところがあつた画面では、タタリ神が実に奇妙な動きに。最初の方のヘビの動きは順序よく送られているから、まるで髪の毛がたゆたうように後ろに流れていくのだが、あるところで急にサワサワとした不定形な動きになり、また元の様なつめきに戻る。」

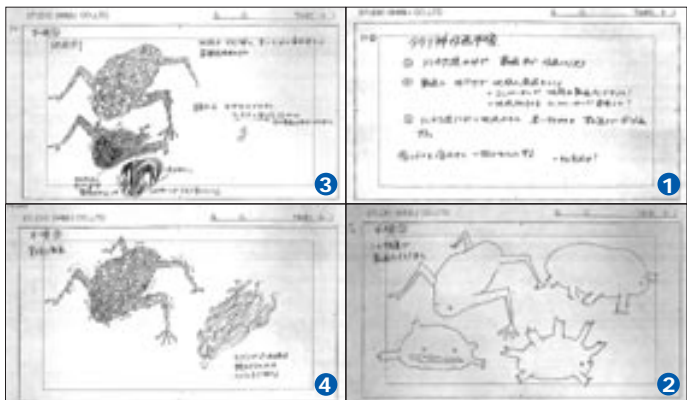
それは正に偶然の産物だが逆に効を奏したのではないだろうか。「誰もみたくは無いし、宮崎さんも似たこともない」との動きが正確には分からないとスタッフの間でも言われたようにこの「タタリ神のうねり」ジャジャボジャ、ネムムムと呼び名は様々に作画陣は大いに泣かされた。1人1日で2枚しか描けないこともあったようである。「全てCGを使うのでは」と思われた人もいるかもしれないが、「これはコソツと1枚1枚手描きによる労力の結果なのだ。」

名場面、見どころ連続の「もののけ姫」だが、ここではちょっと視点を変えて、スタッフ陣が苦勞を重ねて作り上げたシーンを紹介。まずは、その代表格ともいえる、あの「タタリ神」作画の裏側を探ってみた。 解説協力 / 伊藤裕之(監督助手)

原画

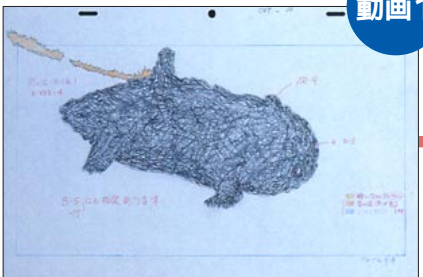


↑宮崎監督による絵コンテを元に、原画担当者によってレイアウトが描かれ、さらにそれを元に原画が描かれる。ここで取り上げるカット34では、ヘビ状紋様の部分と、タタリ神本体+下草は別紙に分けて描かれている。ここでは、ごくおおまかに作業の流れを見ていこう。



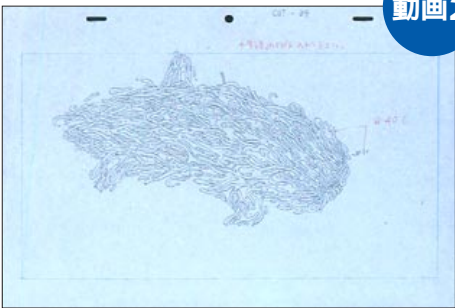
↑宮崎監督による「タタリ神作画手順」と題された指示書(コピー)。この時から、タタリ神本体と紋様は分けて作画することが考えられていた。実際の作業と比べて見ると、様々な試行錯誤がなされたことが想像できる。

動画1



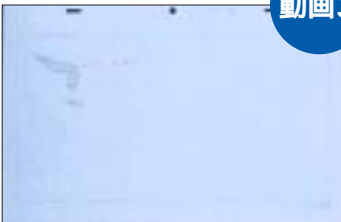
↑タタリ神本体+草ムラの動画。このように「ジャジャボジャ」と呼ばれる描き込みが。

動画2



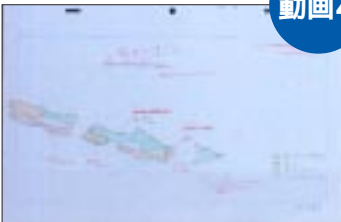
↑ヘビ状のうねりのみ描かれた動画。この2種の動画に加え、下の2種も別々に作画された。

動画3



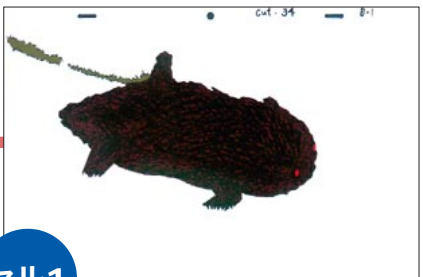
←後ろへ離れたヘビのみ描かれた動画。

動画4

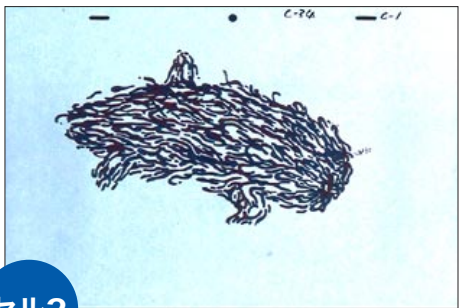


←草の上をタタリ神が歩いた跡を描いた動画。

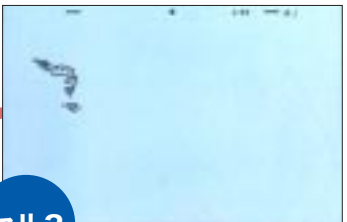
セル1



セル2



セル3



セル4



撮影

背景

ブラシ



↑これら4枚組のセルの上にさらにエアブラシでタッチをつけたセルが重ねられた。

特殊美術によるハイライト着色

このタタリ神のヘビの処理の為、今回「特殊美術」という新部門も設けられた。ヘビの1匹1匹に赤色のハイライトをつけて、質感を表わす作業である。いつもは特殊効果という部署が作画部からの指示で作業をしていくのだが、今回のヘビは、それらを特殊美術のスタッフ各々の判断に任せられることになった。これは実は、作画を動かすだけで大変で、ハイライトの指示まで手がまわらなかつたための苦肉の策らしい。この作業は監督が福岡さんを大抜擢、「君を特殊美術に任命する」と宣言してやらせたそう。



↑タタリ神のヘビ状紋様のハイライト処理に使われた絵の具。筆を皿のふちでこす時についた絵の具が積み重ねられていくとこんな量になる。制作期間中にこの様な絵皿がいくつも誕生したそうだ。

「あんなにだけで計一カ月半ばかりでした」

鶴岡耕次郎 (カット34・動画担当)

「このままワンタムな動きでやるのか苦心」

宮崎さんの意図する、勢いとか、生物感のようなものを表わすのが難しかったです。本体の動きも、と不定形にするには良かった。作業量よりは、「これでいいか」という不安との闘いに苦労した、という感じでした。

宮崎さんの意図する、勢いとか、生物感のようなものを表わすのが難しかったです。本体の動きも、と不定形にするには良かった。作業量よりは、「これでいいか」という不安との闘いに苦労した、という感じでした。

「ヘビ状の動きでは、笹木さんの1枚の原画から後を任せられたのですが、どうも変なクセが出てしまいました。まるでインスタントラーメンみたいな形になってしまってます。約100枚、20枚毎に動きを笹木さんにチェックしてもらったんですが、わからないんです。」

笹木信作 (カット34・原画担当)

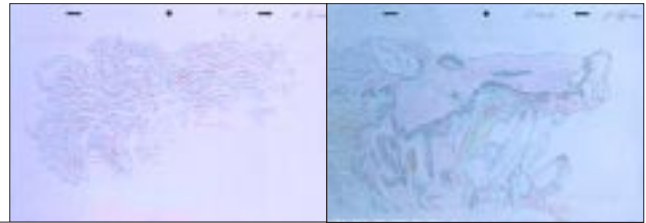
完成



↑カット82より。動画(右)を見ると、ヘビを一本一本描き込んであるのがわかる。冒頭のタタリ神のシーンは全部で35カット、2分10秒だが、かかった期間は1年7か月。動画枚数は5300枚も費やされた。しかし、それも一枚一枚の絵を見ていると納得させられる。



↓タタリ神は物語の後半、Dパートにも登場するが、ここでは冒頭・Aパートでの経験を生かして合理化が図られている。まずヘビの動きを3段階程度に分け、メインのところはダイナミックに動かし、画面すみの目立たないところは同じ動きのくりかえしですませるといったメリハリをつける。また、原画担当者も今回はカットごとに描き、動画担当者は中を割ることに徹した。

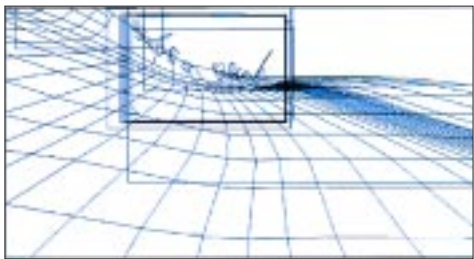


CG部の夜明け3部作(!?)

「平成狸合戦ぽんぽこ」や「耳をすませば」以来、ジブリ作品でもコンピュータを駆使した表現が用いられてきた。ここでは、従来のアニメの表現の幅をさらに広げようとして取り組んできた、CG部の格闘ぶりとその成果のいくつかを紹介する。

背景を動かす

これまでセルアニメーションで背景を動かすには、長めに描いた背景画を引いたり、何種類かの背景を置き換えることで表現してきた。しかし、ものけ姫ではCGにより、よりリアルな表現を可能にした。このCGの2次元の絵を3次元として考えることから始める。簡単に言うと、まずその土地の地形、丘陵線や谷地などを想定してワイヤフレームで骨組みを作り、地形をデータ化するのだ。そしてその上に絵を貼るわけ、動かす際には骨組みに従って絵をゆがめていくという作業をおこなう。こうすると、視点移動するにしたがって、丘の見え方が変化していくといった表現も可能になる(参考図はカット156、上のようなワイヤフレームを作った背景画を貼りつける)。



〔マッピング/ワイヤフレーム〕



〔マッピング/本編カット〕



〔カット1096/BG〕



〔カット1096/BG〕

↑カット166より。横移動する背景にも注目!なのだ。

セルアニメの中で「生きている」CG

「1からCGで作ってしまうのではなく、セルアニメーションの画面と融合させる。ジブリ作品の絵をCGで壊すようなことはしたくない。CGだけでリアルにやろうと思えばいくらでもやれるが、セルと融合させないくらいは、これがCGなのかと気がせないうらいでない」と成功とはいえない。というのがCG部の命題であり、共通認識だった。今回のものけ姫「その努力が実り、監督をして、CG部の夜明けだ」と言わしめた。3つのカットに注目してみよう。カット166は、画面に丘陵線や地平線などが現われ、移動していくにつれて、そのパースが変化していく。今までの方法だとセルの絵や線がただ横へ流れていくという表現だった。移動スピードが早い時はそれよりもまだよかつたが、今の馬に乗ってゆくというスピードや、アングルの問題で、違和感を持ってしまふ。そこでCGを使い、上記のワイヤ



〔カット1096/セル〕



↑カット1096より。普通よりもさらに横長に描かれた背景画が使用されているのがわかる。

【CG制作の3人に訊く】

CGとセル画面の違和感がないように、

百瀬義行
タタリ神の目に矢がささるカットなどをCG作画しました。CG画面をセル画面の質感に近づける工夫をしています。またサンゴの口から出た血も、サンゴが動く際の顔の動きに合わせて変えないように処理をしました。



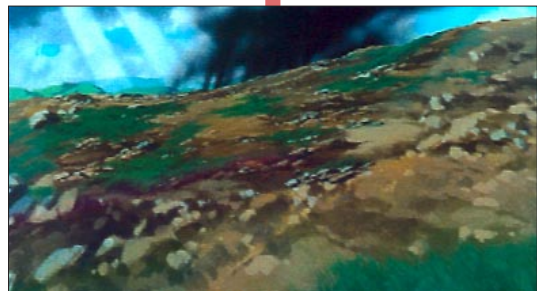
「まだまだ、サービエールのCGは、

菅野嘉則
アシタカの腕にまきつくヘビのCGなど作画しましたがあまりじくじくして見られるとやだなあ。質感にはまだまだ「サービエール」のCGはヘビの毛などです。まだ、洗剤の泡の質感はもう少しで



「より空間性や奥行きのある画面を、

片瀬清則
一番多く担当したのはアタタカヘビの体内に浮かぶ光の粒、これへは細かい粒だと透過光では処理できないです。カット1097などの背景も動かしました。より空間性や奥行きを出せたいと思っていました。



↑↑カット1097の背景にも流用されたカット1102は、画面の奥に向かって突き進んでいくというカットで、これは背景画に向けてカメラを寄せていくという方法で撮影する。それも視点が高くと大きく移動するため、遠景・中景・近景の背景画を3枚も作って、3段階の寄せて画面をつくりあげていた。

ここにもCGは使われている



ディダラボッチでは、光のアワのような粒がCGで作られたものである。輪郭の淡い光は透過光などの撮影技術を駆使し、さらに、奥井撮影監督独自のアイデアも盛り込まれて作られた労作である。



複数の映像を変形させながらオーバーラップする、モーフィングという手法も使われた。冒頭のナゴの守(タタリ神)が屍と化していくカットがそれ。また、ラスト近くの緑の再生シーンでは、まず草の生えきったところを描いてもらい、データ化し、その草をCGでとことん見えなくなるまでちがめてから逆に伸ばしてゆくという手法で描かれた。



前項で紹介したタタリ神のヘビも、CGで描かれたカットがある。矢を構えるアシタカのうでにからみつくヘビや、タタリ神の目に矢がささるカットなどがそうだ。

「パツと見では気づかないかもしれないけど...」
伊藤裕之(監督助手/本コーナーの解説協力)
またまた伝えきれない処理や工夫はたくさんあります。特に撮影における様々な効果は、奥井撮影監督を筆頭に現場で試行錯誤し、アイデアを出し、ライン感覚で新たな工夫を生み出されました。



面で見るとマッピングが大成したカット1096のすぐ後に続くカットのため、どうも見劣りしてしまう。そこで、急速CGを導入することにした。しかし、マッピングには背景画が必要。担当の片瀬さんは、まず絵を探ることからはじめ、カット1102から背景画の1つを流用することにした。こうして、まるで最初から背景を用意していたかのような自然な画面を作り上げた。また、キャラクターの動きに合わせて一度作られた背景動画の動きを生かして背景が動かされた。「このような、きめの細かい作業と柔軟な対応をみた監督が『CG部の夜明けだ』と言ったんです。皆うれしかったですね。じゃあ、それまでは明けてなかつたのか...」と、シヨクも受けました(笑) (伊藤氏談)

music 【音楽】

スタッフ・インタビュー

Successfully Hurdling a Miyazaki Film Score Gives Me the Self-confidence to Continue Another 5 Years

宮崎さんといっしょに高いハードルをこなすことによって「これで5年はやれる」という気分になるんですよ。

日本の2大天才・宮崎駿と北野武から愛される音楽家、久石譲インタビュー

Joe Hisaishi 久石譲



南正時=写真

今回は長かったですね。2年間ですからね。他の映画ではこんなに時間をかけることは無いです。一昨年に話をいただいたいて、暮れに宮崎さんに会ったんですよ。その時はまだ完全にはストーリーもできていない状態で、内容よりも、いま何故これをつくらなければならぬか、というような宮崎さんの覚悟の話が多かったですね。

それでイメージアルバムをつくられたのですか。年が明けて、いくつかのキーワードをいただきました。これは「ナウシカ」以来いつも通りなんですけど、キーワードがタタリ神とか大神モロとかシン神の森とかですから、「はっ？」という感じでしたよ(笑)。こういう場合イメージの抛りどころは劇的な部分になるので、今回特に難しかったですね。おどろおどろしいモノしか想像できないでしょ。タタリ神の喜びながらいったってわかんないもの(笑)。「ひとつのメロディで、猛々しくもあり、優しくもあり、唸るような象徴的なメロディを」という注文がありました。

それで、宮崎さんの方から早いうち音を聞きたいというリクエストがあったので、普通はサントラの半年ぐらい前に作るんですけど、すぐ作りました。

そんな状態で作ったアルバムとは思えませんけれど、「映画をみたら、結果的にはイメージアルバムで作った大事なところは生き残っていましたね。」 今回のサントラはフルオーケストラですね。「直感的にフルオーケストラでやるべきだと思いましたが。」

「監督は引退されるようですね。それでも宮崎さんは死ぬまで現役の作家ですよ。僕もあと5年したら引退してシニア・ジブリに入れてもらおうかと思ってますけど(笑)。」



久石 譲 ひさいし じょう 4歳よりヴァイオリンを始め、国立音楽大学作曲科に入学。ミニマル・ミュージックに興味を持ち、現代音楽の作曲家として活動を始める。1984年「風の谷のナウシカ」の音楽を担当し注目を浴び、宮崎駿と北野武という2大天才の映画音楽のほとんどを手掛ける。現在はソノラルバムのレコーディングやCM、舞台、テレビの音楽や「1998年パラリンピック」の総合プロデューサーなど多彩な活躍をしている。

それから、これは僕自身の最近の課題でもあるんですが、構造的に五音階的な要素を積極的にメロディにとりいれようとしていまして、その良さをいかに表現するかも大考えました。もう一つ、これは日本が舞台ですから、日本的な情緒や世界観もかなり意識しました。最初はこれがイマジネーションの限定を招きまして、尺八だとか琵琶とか、和楽器は異常に音の色が濃いのでどう使うか悩みましたね。最終的には箏、竜笛、和太鼓などをあくまでもイメージを限定しない範囲で随所に入れました。

制作期間が長いのは影響がありましたか。「いままでの宮崎さんの作品でも特に苦しかったですね。最初からそうなる事は予想してましたけど。のたうちまわりました。本当はある一定の時期に集中して、自分の頭にあるレベルを超えた確信を得て完結するんですが、こう時間がかかる、それが終わらないから非常に苦しいんです。でも、今回は悔いが無くなるまで最後まで仕上げたと思ってます。ひきするモノがまったくありません。

観終わって、映像と音楽の関係が凄くいいと思いました。決して映像を邪魔しないけれども、キチンと盛り上げ、印象を残すメロディでした。「僕は2回観ましたけれど、最初に頭で組み立てた全体像からほとんどズレていなかったで、自分のなかで「やった!」という感じでした。部分的な細かい事よりもいかにオープニングからエンディングまで2時間以上うまく構成できたかが一番です。そういう意味でもかなり満足感がありましたね。でも部分ではラストシーンからエンドロールのところが入ってます(笑)。」

「僕もあと5年したら引退してシニア・ジブリに入れてもらおうかと思ってますけど(笑)。」

久石 譲 WORK LIST

- CD
ムクワジュ/日本コロムビア(1981)
インフォメーション/ジャパン(1982)
-BET-CITY/徳間ジャパン(1985)
CURVED NUSIC/ポリドール(1986)
Piano Stories/NECアベニュー(1988)
Night City/NECアベニュー(シングル)(1988)
illusion/NECアベニュー(1988)
冬の旅人/NECアベニュー(シングル)(1989)
THE INNERS/NECアベニュー(シングル)(1989)
PRETENDER/NECアベニュー(1989)
MORE THE UNIVERSE WITHIN/NECアベニュー(1990)
I am/NECアベニュー(1991)
仔鹿物語/NECアベニュー(1991)
ふたり/NECアベニュー(1991)
あの夏、いちばん静かな海/東芝EMI(1991)
MY LOST CITY/東芝EMI(1992)
Symphonic Best Selection/東芝EMI(1992)
B+1/NECアベニュー(1992)
青春デンデケデケデケ/東芝EMI(1992)
はるか、ノスタルジイ/NECアベニュー(1993)
Sonatine/東芝EMI(1993)
驚異の小宇宙 人体 サウンドトラックVol.1/メディアレモラス(1993)
驚異の小宇宙 人体 サウンドトラックVol.2/メディアレモラス(1994)
あひの/パイオニアLDC(シングル)(1994)
あひのサウンドトラックVol.1/パイオニアLDC(1994)
地上の楽園/パイオニアLDC(1994)
あひの 純名里沙/パイオニアLDC(シングル)(1994)
あひのサウンドトラックVol.2/パイオニアLDC(1994)
MELODY Blvd./パイオニアLDC(1995)
Kids Return/ポリドール(1996)
銀河鉄道之夜/日本コロムビア(1996)
PLANO STORIES -THE WIND OF LIFE/ポリドール(1996)
パラサイト・イブ/ポリドール(1997)

- 宮崎駿監督作品
風の谷のナウシカ
イメージ・サウンドトラック・ドラマ・シンフォニー・ハイテック/徳間ジャパン
天空の城ラピュタ
イメージ・サウンドトラック・ドラマ・シンフォニー・ハイテック/徳間ジャパン
となりのトトロ
イメージソング・サウンドトラック・ドラマ・サウンドブック・ハイテック/徳間ジャパン
魔女の宅急便
イメージ・サウンドトラック・ドラマ・ハイテック・ヴォーカル/徳間ジャパン
紅の豚
イメージ・サウンドトラック・ドラマ/徳間ジャパン
もののけ姫
イメージアルバム・サウンドトラック/スタジオジブリ

- 【映画音楽】
風の谷のナウシカ(宮崎駿・1984)
Wの悲劇(沢井信一郎・1984)
早春物語(沢井信一郎・1985)
春の鐘(蔵原惟繕・1985)
グリーンレクイエム(今関あきよし・1985)
アリオン(安彦良和・1986)
天空の城ラピュタ(宮崎駿・1986)
熱海殺人事件(高橋和男・1986)
めぞん一刻(沢井信一郎・1986)
恋人たちの時刻(沢井信一郎・1987)
漂流教室(大林宣彦・1987)
この世の物語(樹田利雄・1987)
ドン松五郎の冒険(後藤秀司・1988)
となりのトトロ(宮崎駿・1988)
ヴィナス戦記(安彦良和・1989)
魔女の宅急便(宮崎駿・1989)
釣りバカ日誌2(栗山富夫・1989)
カンパック(ガッツ石松・1990)
ペエスケ・ガタピン物語(後藤秀司・1990)
タスマニア物語(降旗康男・1990)
仔鹿物語(澤田幸弘・1991)
ふたり(大林宣彦・1991)
福沢諭吉(沢井信一郎・1991)
あの夏、いちばん静かな海(北野武・1991)
紅の豚(宮崎駿・1992)
青春デンデケデケデケ(大林宣彦・1992)
はるか、ノスタルジイ(大林宣彦・1992)
Sonatine(北野武・1993)
水の旅人-侍Kids(大林宣彦・1993)
女ざかり(大林宣彦・1994)
Kids Return(北野武・1996)
パラサイト・イブ(落合正幸・1997)
もののけ姫(宮崎駿・1997)