



## 武重洋二(美術監督)

1964年、フィラデルフィア(アメリカ・ペンシルベニア州)出身。91年にスタジオジブリに入社。95年に美術監督となる。美術監督を務めた主な作品は『もののけ姫』『千と千尋の神隠し』『ハウルの動く城』『ゲド戦記』『借りぐらしのアリエッティ』『君たちはどう生きるか』。今年発売されたスタジオジブリの劇場公開全作品の背景美術を一冊にまとめた書籍「スタジオジブリの美術」の監修も担当した。

# 映画で描かれた世界が “実際にあるもの”として感じられる

僕は仕事で行き詰まるとうまく散歩をするんです。この公園は植物の種類も豊富なので、植物に詳しい方に教えてもらいながら歩く、また新しい発見があるんですよ。ただし、結構な距離を歩くので、歩きやすい靴は忘れずに。



公園の展望台では、空や緑とともに「ハウルの城」(左奥)などの景観を楽しめる

# ジブリパーク を歩いて Vol.7

スタジオジブリ作品の背景美術を支えてきた美術監督の武重洋二さんがジブリパークを訪れました。描いてきた世界が目の前に広がるジブリパークを巡り、どう肌で感じたのか。ジブリ作品の制作秘話を交えて語ります。

## 絵に描きたくなる公園の素敵な景観

ジブリパークは緑に囲まれているので、展示に限らず、気軽に来てそぞろ歩きをしながら、愛・地球博記念公園でお弁当を広げて、楽しむのもよいですね。公園の大芝生広場から向こうに「ハウルの城」が見えていて、緑が多くて空が広い様子は、絵に描きたくなるような素敵な景観でした。

## 平面で描かれたものを単に立体化はできない

ジブリパークのようにアニメーションを実際の空間に表現する試みは以前、実写映画の美術監督種田陽平さんが、『借りぐらしのアリエッティ』のセットを作るという展覧会でやっていました。その時に種田さんが、「背景に描かれているものを並べただけだと隙間ができてしまうから、展示物とするにはいろんなものを増やしていかないとダメだね」という話をしていたのを覚えています。ジブリパークでは一つ一つの展示がこだわりながら配置されていて、よくできていると感じました。

また、各展示を見ていると、平面で描かれたものを単に立体化したというより、「実際にあるもの」としての印象が強いですね。背景美術でたくさんある場所を描く場合、重ね合わせて、実際には描いていないんだけどなんとなくものがありそうな感じを表現しているんです。それがジブリパークという実際の空間では、自分が意識していなかった細部まで考えて作られていて、いろいろ発見があります。例えば、新人だったころに関わった作品『となりのトトロ』の「サツキとメイの家」(どんどこ森)は、自分が何気なく描いた建築の構造などが、想像していたより意外と狭かったんだなという気づきもありました。

## 絵では表されない本物もつ存在感

特に「地球屋」(青春の丘)は見事に再現されていて、本当にすごい。随所に本物が置いてあり、やっぱり本物もつ存在感にはなかなか及ばない。アニメーション映画で絵を描く場合は、空間の中で「どういう色合いでどういう質感なのか」と考えていくので、再現しているとはいえず、まったく別物の存在感。「ハウルの城」(魔女の谷)のハウルの寝室なんかも、世界中からいろんなものが集められていて、スタッフのこだわりが強く感じられました。僕も宮崎吾朗監督(ジブリパーク監督)に依頼されて描いた絵が、「魔女

の家」の廊下と「メリーゴーランド」に飾られています。今回実際に動いているものを見られて、ようやく実感が湧きました。



武重さんが手がけた絵が「メリーゴーランド」の上部に

## 映画に出てきたものを探してみる楽しみ方も

『となりのトトロ』の制作時に、宮崎駿監督から美術スタッフに「子どもが見ても名前がわかる植物を描いて」という依頼があったので、ヒメジョオンやオオバコなどを描いていました。監督は不思議な世界を描かれますが、それは私たちの身の回りにもあるものからヒントを得て発想が加わってできあがっていくもの。ジブリパークでも「映画に出てきたあの植物だ」といった楽しみ方もできると思いますし、植物の名前をたくさん覚えて、歩いて見つけてもらえるのが嬉しいですね。



「サツキとメイの家」(どんどこ森)で実際の空間を体感する武重さん

また、宮崎監督はいつも「映画には鮮度が必要だ」と言います。同じことをやってもお客さんは飽きてしまうから、その都度新しいものをという想いは、都度、展示が新しくなっていくジブリパークにも通じるものがあります。何度訪れても新しい発見がある。そんな場所になってほしいですね。

前は  
大野雄大さん。  
その記事は  
ウェブサイト  
で公開中



チケットは予約制