吉卜力工作室
動畫作品全紀錄



前　言

這本《吉卜力工作室動畫作品全紀錄》會為各位詳細介紹從《風之谷》到最新的《安雅與魔女》，由吉卜力工作室推出的所有作品（請參見P.3右下的※）。尤其是《安雅與魔女》這部作品，除了導演宮崎吾朗的訪談之外，還會介紹電影的內容、角色，並講解電影是如何製作完成。此外，書裡還收錄了吉卜力工作室的發展史、年表等等，以及製作人鈴木敏夫談《安雅與魔女》和吉卜力的未來。更有從「飛行」和「吃」等各種角度仔細分析電影的場景，相信看了之後應該會有新的發現。同時也收錄了導演們的簡歷、上映當時導演所寫的製作過程中的所思所想等。並為想藉由閱讀本書深入了解吉卜力電影的朋友，介紹推薦書目、DVD等。書末並附上電影登場人物索引，方便讀者查詢。內容十分豐富，可以充分享受吉卜力電影的世界。

各作品專頁的閱讀方法

讓我們以《風之谷》為例，一起來看看介紹各作品的專頁吧！



目　錄

2　前言
各作品專頁的閱讀方法

4　《安雅與魔女》
4　導演宮崎吾朗訪談
6　作品解說及原著介紹
8　安雅是個怎樣的女孩？
透過安雅的日常來了解她的魅力。
10　《安雅與魔女》的製作過程

12　吉卜力工作室是個怎樣的地方？
13　吉卜力工作室的歷史
16　吉卜力工作室年表
18　製作人鈴木敏夫
專訪內容

21　吉卜力工作室動畫作品全紀錄
22　《風之谷》（1984年）
26　《天空之城》（1986年）
30　《龍貓》（1988年）
34　《螢火蟲之墓》（1988年）
38　吉卜力筆下的「街道和建築」
40　《魔女宅急便》（1989年）
44　《兒時的點點滴滴》（1991年）
48　《紅豬》（1992年）
52　吉卜力筆下的「飛行」
54　《海潮之聲》（1993年）
56　《歡喜碰碰狸》（1994年）
62　《心之谷》（1995年）
65　《On Your Mark》（1995年）
66　《魔法公主》（1997年）
72　《隔壁的山田君》（1999年）
76　吉卜力筆下的「奔跑」
78　《神隱少女》（2001年）
84　《貓的報恩》（2002年）
88　《Ghiblies episode2》（2002年）
90　《霍爾的移動城堡》（2004年）
94　吉卜力筆下的「戰鬥」
96　《地海戰記》（2006年）
100　《崖上的波妞》（2008年）
104　《借物少女艾莉緹》（2010年）
108　《來自紅花坂》（2011年）
112　吉卜力筆下的「吃」
114　《風起》（2013年）
118　《輝耀姬物語》（2013年）
122　【專欄】吉卜力電影的音樂
始於《風之谷》的
印象專輯。
賀來タクト（電影・音樂評論家）
124　《回憶中的瑪妮》（2014年）
128　《紅烏龜：小島物語》（2016年）
130　吉卜力筆下的「自然與風景」

132　吉卜力作品的導演們
132　宮崎　駿
高畑　勳
133　峯月智充
近藤喜文
森田宏幸
百瀨義行
宮崎吾朗
米林宏昌
麥可・度德威特

134　導演們的話
156　更多吉卜力精選
158　人物索引

※本書刊載的作品是依據吉卜力工作室網站的「吉卜力工作室作品一覽」。未刊載「作品一覽」中不含的短篇作品等。

《安雅與魔女》

導演宮崎吾朗訪談

捨棄Cel Look，改採3DCG。
主要是為了製作出
具有魅力的人物。



2006年宮崎吾朗以《地海戰記》作為動畫導演的初試啼聲之作，2011年製作第二部作品《來自紅花坂》，之後跨出吉卜力工作室，跑去執導NHK的動畫《強盜的女兒》。這樣的他完成了吉卜力史上第一部全片採用3D電腦動畫製作的作品《安雅與魔女》。我們請他談談製作過程中有哪些煩惱和辛苦之處，以及今後想製作怎樣的作品。



■ 正在製作《安雅與魔女》的宮崎吾朗導演。

刻畫原著中沒有的母親角色

——《安雅與魔女》的企劃是怎樣開始的？

有一天，鈴木先生（製作人鈴木敏夫）拿給我一本《安雅與魔女》的原著（德間書店出版），說：「你覺得做這個怎麼樣？」這就是一切的開端（笑）。

——聽到要把《安雅與魔女》拍成動畫時，您最初的印象是什麼？

在那之前，我曾用CG製作過《強盜的女兒》（2014−2015），所以我一直在想，如果下次要做的話，一定要全部使用3D電腦動畫。我那時認為，從這樣的角度來看，它應該是非常適合的題材。因為故事幾乎全都發生在一棟房子裡，出場人物又少。如果是它的話，「拚一下就能全部用3DCG製作」，這就是我的第一印象。還有一點，製作過《強盜的女兒》後，我感覺CG在描繪日常上似乎有很大的潛力，也許比手繪動畫更能表現日常動作。因此我覺得要把女孩子的舉手投足描繪得很吸引人的《安雅與魔女》，很值得挑戰。

—— 故事的結構是什麼樣子？

劇本是請處理過《來自紅花坂》（2011）的丹羽圭子小姐根據原著設計故事結構，寫成初稿。然後再根據那份初稿發展細節，一面繪製分鏡圖，一面重新組織內容。並同步進行概念圖（image board）和草圖的繪製。

—— 在故事編排上有遇到什麼困難嗎？

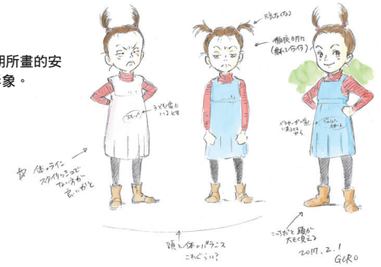
由於原著是個簡單的故事，也因為我想要有一些華麗的元素，所以經過大量的摸索和嘗試。一下子真的讓12個魔女登場，一下子添加新的設定。可是最後全部捨棄。因為感覺添加愈多元素，愈是偏離想要描繪安雅這個充滿魅力的小女孩的初衷。不過，唯有安雅的母親我一定要畫，即使原著中並沒有關於她的描寫。因為我認為，像安雅這樣的孩子為什麼會誕生，源頭就在於母親。只是幾經周折才描繪出我覺得滿意的母親形象。比方說，一般應該都會從魔女騎著掃帚把小嬰兒送來「育幼院」的地方開始，對吧？但我就是覺得不對勁。因為有12個魔女在追她，我想像她應該是個跳脫一般魔女框架、特立獨行的人物。於是創作出騎乘摩托車的母親形象。

——繼《來自紅花坂》和《強盜的女兒》之後，您為什麼再次請近藤勝也先生做人物設計呢？

人物（設計）除了近藤勝也先生之外，我不作他人之想。有幾個原因，一是勝也先生描繪的人物品質極佳，很吸引人。而且勝也先生的畫在外形方面一絲不苟，可以將平面的畫轉為立體模型而無損其魅力。

——您在製作《強盜的女兒》時是採用「Cel Look」的表現形式，用3D電腦繪圖做出看似手繪的風格，但在《安雅與魔女》中則跟皮克斯等的作品一樣，全部採用3DCG。

Cel Look對於集數多的電視（動畫）影集非常有利。因為資料量少，花費少，後製處理也比較容易。不過，即使承認Cel Look較優，但我心裡還是揮不去「其實很想用手繪，但有些無法克服的情況才用電腦製作」的想法。電視（動畫）影集要壓低成本，所以就用CG做出手繪風格吧，作為一個選項，這個理由很充分。可是換成吉卜力要製作首部3DCG時，我認為並沒有Cel Look這個選項。我不知道他們能不能接受。就是作為一個創作者應當挑戰全3D電腦動畫這件事。



■ 導演宮崎吾朗所畫的安雅這個角色的形象。

動畫師的個人特質豐富了安雅的表情

—— 導演自己認為安雅是個怎樣的孩子？

原著作者黛安娜・韋恩・瓊斯（Diana Wynne Jones）描繪的女性，從好孩子到壞孩子，範圍很廣，但都擁有明確的「自我」。這部分很吸引人對吧？同時還有著英式暗黑感，或是乖僻的幽默，很難搞。而我認為那也是一種魅力。安雅絕不是純潔、正派、美麗這種一般所謂理想的女主角。原著的日文版也寫道她會「操控別人」，安雅為了讓自己的願望成真，會設法說服別人去幫她實現。我想一定有人不喜歡她。但她的日子過得絕不輕鬆。處於被寄養在育幼院這種不利的情況下，她隨時讓自己腦力全開，為了實現願望而採取行動。我認為她是個堅強的孩子，絕不會喪失自尊心。

—— 要表現安雅的魅力，工作人員應該也吃足了苦頭吧？

為安雅製作動畫的動畫師，他們的個性非常適合表現安雅這個人物，後來安雅也確實讓我們看見豐富的表情。也因為這次有國外的女性動畫師參與製作，各個國家和人的個性堆疊出安雅這個角色的個性。由於有許多人參與，使得各種表情交雜在一起，有認真的，有馬虎的，有可愛的，也有可恨的，我覺得很好。此外，不管怎麼說，為安雅配音的平澤宏宏路的聲音很棒。感覺她的聲音一進來，安雅的人格便完整了。

—— 作品的故事背景有種英國鄉村小鎮的氛圍，是參考原著作者黛安娜・韋恩・瓊斯的家鄉布里斯托設計的嗎？

布里斯托是個都市化程度很高的地方。以日本來說，就是像神戶或函館那樣的港口城市。我認為安雅他們住的地方不是那種大都市。話雖如此，但我又希望日本人看了會想到英國。在《安雅與魔女》中雖然很少出現外面的風景，但我希望戶外的畫面能給人英國的感覺，所以請幾位工作人員去稍微鄉下的科茲窩一帶實地取景。先從倫敦南下走一段海岸線，然後再往科茲窩前進，沿路有連綿的低矮丘陵、草原、農田和森林，這樣就能看見我們所想的英國鄉村景致。

—— 最後要請您談談未來的計畫。

我現在都在忙預定2022年開幕的「吉卜力公園」的事情。關於電影製作，目前沒有任何具體計畫，但如果有機會製作的話，我很想就CG的可能性再多做一些嘗試。《安雅與魔女》的場景有限，出場人物又少，所以能完全使用3D電腦動畫製作，但我一直在想，該怎麼做才能將世界再擴大一點。畢竟場景、角色一多的話，使用CG製作就突然變得很困難。我正在思索該如何成功通過這道關卡，同時考慮創作一個世界更加寬廣的故事。

—— 請問故事和主題是什麼呢？

目前還不知道。但我還是想做給孩子看的故事。在此刻新冠疫情蔓延下，眼前的世界真的完全變了一個樣。感覺以往一直在欺騙自己，曾經深信不會改變的世界，現在正在劇烈地轉變。而要在這艱難的時代中生存的是小孩，不是我們這些大人。所以我想用自己的方式支持他們。小孩充滿了潛力和希望，對吧？這些孩子為了活出自己的樣子、維護自尊，靈活行事，高明而暢快地越過阻礙，能不能創作一個像這樣的故事呢？我一直在思考這些事。

＊採訪・撰文：齊藤睦志
採訪日：2020年9月2日

譯註：此篇採訪為吉卜力公園開幕前進行，吉卜力公園第一期已於2022年11月開園。



插畫／宮崎吾朗導演

精明又討人喜愛的
女主角安雅大展身手
吉卜力首部
全3D電腦動畫作品



安雅與魔女

2020年

2020年12月30日，宮崎吾朗導演的最新作品，也是吉卜力工作室首部完全採用3DCG製作的長篇動畫《安雅與魔女》，在NHK綜合台播映。這部作品因為入選2020年6月坎城國際影展官方片單（總共56部作品，動畫電影4部），引起全球關注。

原著是黛安娜・韋恩・瓊斯（與《霍爾的移動城堡》相同）生前出版的最後一部小說。主角安雅是一位會操控身邊的人，讓他人對自己言聽計從的聰明小女孩。宮崎駿導演和製作人鈴木敏夫都很喜歡這本原著，後來便在兩人的提議下，由宮崎吾朗擔任導演。

宮崎吾朗導演以前曾經使用過一種叫做「Cel Look」的3DCG技術，製作榮獲艾美獎最佳兒童動畫片的《強盜的女兒》（2014年到2015年期間於NHK播映），這種技術可以讓角色呈現出手繪動畫的質感。那次的經驗讓他感受到3D電腦動畫的可能性，因此決意全部使用3DCG來製作這次的作品。

在製作的過程中，宮崎吾朗導演對於該如何描繪支使旁人照自己意思行動的安雅很苦惱。所謂支使旁人照自己的意思行動，換句話說就是「操控別人」。這常常讓她看起來很討人厭。但安雅並不會陷害人，或認為自己什麼事都不用做。她是個會讓自己和周遭人都感到快樂、積極主動的女孩。這樣一個剛強的女主角加入了吉卜力的作品。而且，這部作品確定自2021年8月27日起在日本全國公開上映。

播映日期：2020 年 12 月 30 日
上映日期：2021 年 8 月 27 日
片長：約 83 分鐘
© 2020 NHK, NEP, Studio Ghibli

原	著	黛安娜·韋恩·瓊斯
企	劃	宮崎駿
編	劇	丹羽圭子 郡司絵美
導	演	宮崎吾朗
製作	人	鈴木敏夫
音	樂	武部聡志
人物・舞台設定原案		佐竹美保
人物設計		近藤勝也
CG指導		中村幸憲
動畫指導		Tan Se Ri
背景		武内裕季
製作統籌		吉國勲 土橋圭介
監製		星野康二 中島清文
主題曲		Sherina Munaf
動畫製作		吉卜力工作室
製作·著作權		NHK ENTERPRISES 吉卜力工作室

安雅	平澤宏々路
貝拉・雅加	寺島しのぶ
曼德雷克	豐川悅司
湯瑪士	濱田岳
安雅母親	Sherina Munaf

劇情故事

從小在育幼院長大的安雅會想辦法讓別人對自己言聽計從，日子過得十分愜意。所以她從沒想過要被人領養。不料有一天，她卻被穿著華麗的女人和高個子的男人給領養了。「我的名字是貝拉・雅加。是個魔女。我是因為需要一個幫手，才把妳帶回來。」安雅向如此自稱的女人提出了一個交換條件「阿姨如果教我魔法，那我就當妳的助手」。然而貝拉・雅加只是恣意地使喚安雅。高個子的男人曼德雷克總是一副心情不好的樣子。有生以來第一次無法讓事情「稱心如意」的安雅於是展開反擊。



原著介紹

原著：黛安娜・韋恩・瓊斯《安雅與魔女》（田中薰子／譯、佐竹保美／繪、德間書店出版）
◇原文版：2011 年（原書名：Earwig and the Witch）

《霍爾的移動城堡》原著作者所寫的兒童小說。作者口中「最愛的插畫家」佐竹美保所描繪的安雅，為了「不讓自己看起來很可愛」而做出的表情妙極了，令宮崎駿大讚：「多麼可愛的一本書！」

人物介紹



安雅蒼空

擅長操控周圍的人，能讓他人對自己言聽計從的10歲小女孩。



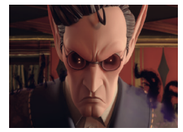
安雅母親

遭12名魔女同伴追捕，因而將襁褓中的安雅寄養在育幼院，之後便失去蹤影。



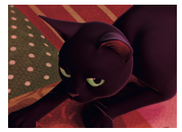
貝拉・雅加

靠販售奇怪的咒語為生的魔女。因為需要幫手，才去育幼院領養安雅。



曼德雷克

貝拉・雅加的同居人。總是心情不好，口頭禪是「不要來煩我」。一發怒便控制不了自己。



湯瑪士

貝拉・雅加製作咒語時不可或缺的使魔。不喜歡貝拉・雅加的咒語，總是想逃跑。



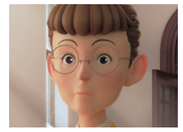
卡士達

在育幼院裡和安雅最要好的男孩。因害怕曼德雷克而不敢去看安雅。



園長

育幼院的園長。私下特別疼愛安雅。



副園長

育幼院的副園長，做事有自己的步調。與園長兩人是老交情。



小惡魔

一群為曼德雷克服務的小惡魔。聽命於曼德雷克，幫他張羅準備食物。

關注重點 1

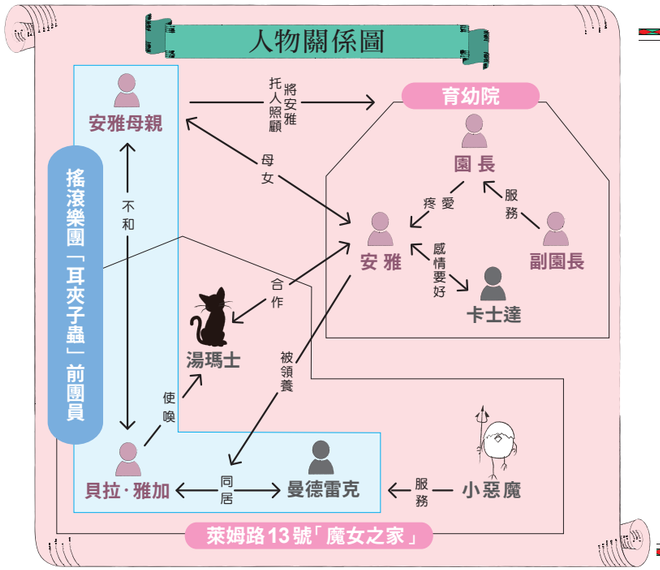






宮崎吾朗導演嘗試將日本漫畫和手繪動畫中誇張與符號式的表現方式融入3DCG，以使安雅的表情更加豐富。

人物關係圖



關注重點 2



這部作品中有許多看起來很可口的料理。這次是先實際做出料理，再經由3D掃描做成立體模型。除此之外，更挑戰以手繪方式加以潤色，讓料理看起來更加美味誘人。

安雅是個怎樣的女孩？
透過安雅的日常來了解她的魅力。

凡是與安雅扯上關係的人都非常喜歡她。為什麼呢？因為和安雅在一起就覺得很快樂。以下為大家介紹安雅在育幼院的日常生活，以及被貝拉・雅加領養之後的生活情形。

安雅生長的「育幼院」



■ 安雅還是個小嬰兒時被寄養在這裡。



■ 安雅動之以情地向園長解釋孩子們半夜溜出被窩的原因。



■ 安雅和卡士達的感情非常要好。兩人的個性完全相反，但在育幼院裡，安雅唯有面對卡士達時才會坦露自己的真心。



■ 受託代寫情書的安雅告訴莎莉：「放心，我重寫後放到郵筒了。明天就會收到充滿愛的回信了吧？」



■ 安雅最愛育幼院廚師做的牧羊人派。面對態度冷淡的廚師也毫不畏縮，跑進廚房確認道：「今天的午餐應該是牧羊人派吧？」



■ 一對怪異的男女來到育幼院。安雅一如她平時對卡士達交代的，扮鬼臉以免被選中，不料，戴著紅帽子的女人卻決定領養安雅。

萊姆路13號「魔女之家」



■ 這裡是領養安雅的人家。魔女貝拉・雅加使用魔法，讓安雅打不開窗戶和門。



■ 貝拉・雅加因為需要人手幫忙而領養安雅，她警告安雅，不管發生任何事都別去煩曼德雷克。



■ 非常渴望學習魔法的安雅偷看貝拉・雅加的魔法筆記本。



■ 半夜裡，安雅和黑貓湯瑪士一起偷偷研究保護自己的咒語。



■ 要念誦一句話才能讓咒語發揮作用。安雅請湯瑪士教她，並念出那句話……。



■ 貝拉・雅加總是說「人手不足」，安雅於是想到用咒語讓她長出另一隻「手」來。



■ 曼德雷克送點心給獨自在貝拉・雅加的工作間留守的安雅。



■ 準備為曼德雷克做油炸吐司的安雅，在平底鍋中倒入大量的油，令曼德雷克大為吃驚。



■ 安雅的作戰計畫成功！貝拉・雅加的額頭和屁股上分別長出另一隻「手」來。



■ 在曼德雷克的房間裡，安雅向他提出請求。



■ 不知不覺中，安雅已在這個家裡過著自己想要的生活。

《安雅與魔女》的製作過程

吉卜力工作室首部全3D電腦動畫作品《安雅與魔女》是如何製作出來的呢？
讓我們以貝拉·雅加的工作間爲例，略窺其製作過程吧！

[分鏡圖]

所謂的分鏡圖就像是一張設計圖，詳細畫出劇中人物做什麼動作、說什麼話等等。本片即是根據導演宮崎吾朗所畫的分鏡圖來製作。

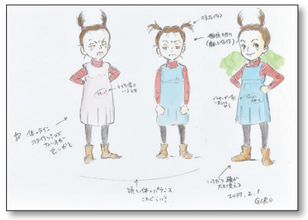


[人物]

首先是製作人物。一開始和手繪動畫一樣，將形象、設計、各種表情等畫在紙上。之後再在電腦上製作立體人物。

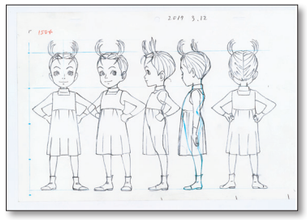
1. 人物形象

宮崎吾朗導演所畫的安雅這個角色的形象。一切由此開始。



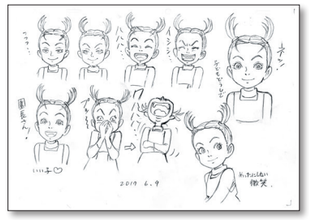
2. 人物設計

負責人物設計的近藤勝也根據導演畫的人物形象著手設計。



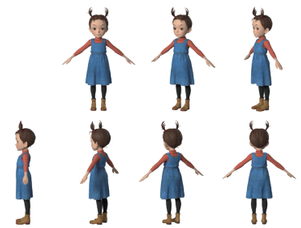
3. 表情集

近藤勝也仔細畫出各個人物的表情再做決定。



4. 人物模型

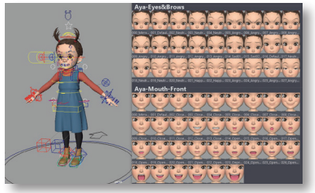
根據近藤勝也畫的圖在電腦上製作出立體的人物。



5. 製作人物的骨架

為立體人物加上骨骼和關節，讓他們可以自由自在地活動。





6. 臉部測試

建立骨架後讓人物動一動，並加上各式各樣的表情，檢查有無不自然的地方。



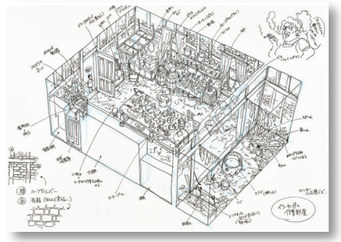
[背景]

安雅他們住的房子等背景也是先畫出圖，讓形象愈來愈具體。與手繪動畫最大的不同處在於，會以立體的形式做出整個房間。



1. 概念圖

貝拉．雅加的工作間的概念圖。宮崎吾朗導演所畫的概念圖，成為了製作工作間背景的依據。



2. 美術設定

導演所畫的美術設定。他一邊想像用CG繪製場景時看上去是什麼感覺，一邊仔細地加以描繪。

3. 美術設計

負責背景的武內裕季根據概念圖和美術設定，繪製向CG動畫師說明用的貝拉．雅加的工作間。工作間一整面牆的架子設計圖上有很瑣碎的注意事項，如灰塵堆積情況、木箱的把手等等。





4. CG 背景

根據概念圖和美術設計，用CG做出貝拉．雅加的工作間。盡量做到不論從哪個角度拍攝都沒問題。





[小道具]

劇中的主要場景是貝拉．雅加的工作間，東西很多。房間裡的每樣東西都會用3D動畫做出來，而這項作業要從畫設計圖做起。在劇中扮演重要角色的筆記本，裡面記錄了貝拉．雅加的咒語，也是從設計圖開始繪製。



■ 安雅和貝拉．雅加所使用的道具，幾乎全是烹飪器具和化學實驗器材。CG不僅能做出逼真的質感，連很細微的汙漬都被重現出來。



■ 從筆記本的厚度、封面到內頁的感覺都畫得鉅細靡遺的設計圖。



■ 劇中特寫的頁面，武內裕季連紙上的髒汙和凌亂的字跡都一一製作出來。

[構圖 & 動畫]



根據分鏡圖，將安雅的人物圖像放在完成前的臨時背景中，檢查安雅的動作，以及會出現在這個鏡頭內的背景、小道具等。

[完成的鏡頭]



一些分鏡圖中未畫出的背景道具等等，在電腦繪圖的過程中均精心製作各個細節。



吉卜力工作室
是個怎樣的地方？

吉卜力工作室的歷史

吉卜力的發軔及前史

宮崎駿導演的作品《風之谷》在1984年上映後創下票房佳績，1985年製作《天空之城》時，在出品《風之谷》的德間書店主導下，設立了動畫工作室「吉卜力工作室」。在那之後，吉卜力工作室主要負責製作宮崎駿、高畑勳兩位導演的院線動畫電影。順帶說一下，「吉卜力（Ghibli）」的意思是撒哈拉沙漠上吹起的熱風。第二次世界大戰時，義大利的軍用偵察機曾使用這個名字，熱愛飛機的宮崎駿導演知道這件事，便用它作為工作室名稱。一般認為，此舉帶有「想在日本動畫界掀起一股旋風」的意圖。

高畑勳導演和宮崎駿導演相識於50多年前。當時兩人所屬的東映動畫（現在的Toei Animation）是一間製作院線動畫長片的公司。兩人參與製作了多部長篇作品，如高畑勳導演的處女作《太陽王子霍爾斯的大冒險》（1968）等，然而在當時，動畫領域和真人電影一樣也受到電視擠壓，院線動畫長片的製作逐漸萎縮，兩人不得不轉往電視發展。換了東家後，兩人創作出《小天使》（1974）、《萬里尋母》（1976）、《未來少年柯南》（1978）等電視動畫影集的傑作。不過，他們在製作這些作品的過程中，深切感受到電視這種媒體在預算、日程等方面有很多限制，這成了他們日後設立吉卜力的原動力。投入預算和時間，傾注全力在每一部作品上，以導演為中心製作院線長篇動畫，實現他們所致力追求的逼真且高品質的動畫。而這需要有自己的據點，於是他們設立了吉卜力工作室。這段歷史——一面維持這樣的態度，一面兼顧商業上的成功和工作室的營運——可說是一段千辛萬苦完成艱巨任務的過程。

設立當時，相關人士沒人想到吉卜力能持續到現在。一部作品成功了再做下一部；要是失敗，就此畫下句點。當初是抱著這樣的想法。因此為了減輕風險不聘雇員工，而是採用每製作一部作品招募大約70名工作人員，做完就解散的形式。地點是東京吉祥寺一棟出租大樓中的一個樓層。提出此方針的其實是高畑勳導演。他是《風之谷》的製作人，當時所顯露的實務能力在吉卜力的草創時期也大大地發揮出來。另外，日後以製作人身分成為吉卜力工作室負責人之一的鈴木敏夫，也是從一開始就參與吉卜力的設立。當時他是德間書店發行的動畫雜誌《Animage》編輯部的一員，1970年代末期鈴木敏夫結識了高畑勳、宮崎駿兩位導演，後來與兩人深入交往，並開始談論有關作品製作的話題。鈴木在擔任《Animage》副總編（後來升為總編）的同時，深入參與《風之谷》的電影化和吉卜力工作室的成立，那時他已開始負責製作人的工作。

吉卜力工作室推出的第一部作品《天空之城》，和《風之谷》一樣是由高畑勳製作、宮崎駿執導，1986年上映後獲得高度評價。

日本電影界關注的吉卜力

吉卜力工作室接下來製作的是宮崎駿執導的《龍貓》和高畑勳執導的《螢火蟲之墓》。這兩部同時製作，1988年4月以兩片連映的方式公開上映。同時製作2部長篇動畫使製作現場陷入苦境，但在「現在不做的話，以後不會再有機會製作這兩部片子」的判斷下，便繼續推動這項極度艱巨的計畫。

製作好的作品是吉卜力的目的，公司的維持和發展則是其次。這點與一般公司不同，《龍貓》和《螢火蟲之墓》兩片連映的計畫，也是因為有此方針才得以實現。

《龍貓》和《螢火蟲之墓》的公開上映時期並非夏季，也因為這緣故，首輪的票房成績差強人意。不過，各方對作品內容的評價極高。《龍貓》囊括日本當年度包含真人電影在內的各大電影獎；《螢火蟲之墓》作為文藝片也好評如潮。吉卜力便靠著這兩部作品在日本電影界聲名大噪。

吉卜力的作品中，首部在票房上獲得成功的是由宮崎駿執導，1989年推出的《魔女宅急便》。動員264萬人次觀看，是當年度日本最賣座的國產電影。發行收入和觀影人數都如字面所見，與以往相差懸殊。作品本身當然很有實力，但日本電視台從這部作品開始加入製作委員會，正式傾力宣傳起了很大的作用，此後這樣的良性循環便一直不斷地持續下去。

改變方針和興建新的工作室

《魔女宅急便》完成後，吉卜力開始製作高畑勳導演的《兒時的點點滴滴》。同時，吉卜力從1989年11月開始，將工作人員轉為正式職員、專職化，酬勞也從不穩定的論件計酬改為固定給薪，一方面朝著工資倍增的方向努力，一方面啟動動畫實習生制度，開始每年定期招募新人。為了今後能繼續製作優質的動畫電影，接受宮崎駿導演的提議，改弦更張，建立更具延續性的製作體制和公司組織。同一時期，實際上一直負責製作工作的鈴木敏夫，正式從德間書店調到吉卜力改為全職，自《兒時的點點滴滴》這部動畫開始，幾乎所有長篇作品的製作人都由他擔任。

1991年公開上映的《兒時的點點滴滴》，同樣拿下當年度日本最賣座的國產電影寶座。而宮崎駿導演提出的兩大目標，工資倍增和招聘新人也都順利達成。但同時，製作成本也高漲。動畫的製作費大部分是人事費，薪資如果倍增，意味著製作費也會上漲將近一倍。只好更有意識、有計畫地做更多宣傳，動員更多觀眾前來觀賞，才能應付製作費的大幅增加。自《兒時的點點滴滴》以來，吉卜力在鈴木敏夫的帶領下，也開始積極針對宣傳制定自己的方針。而公司有正職員工，即表示每個月都要付薪水。吉卜力把自己逼進只能一直不斷製作作品的狀況，而背負必須持續創作此一宿命的吉卜力，便以（與《兒時的點點滴滴》）製作期重疊的方式開始製作宮崎駿導演的《紅豬》。

宮崎導演在製作《紅豬》的同時，也致力於興建新的工作室。其構想是透過確保更好的製作環境來吸引優秀人才並培育人才，創作好的作品。1992年夏天《紅豬》公開上映時，位於東京都小金井市的新工作室落成，吉卜力從吉祥寺搬到小金井。這是吉卜力第一棟自有大樓，基本設計者是宮崎駿導演。此後，1999年、2000年和2010年分別又在附近蓋了第二、第三和第五工作室，小金井市梶野町成了吉卜力的根據地。另外，《紅豬》拿下該年度所有在日本公開上映的電影（不僅日本電影，也包含西洋電影）票房冠軍。此後，吉卜力大多數的作品也都是當年度日本最賣座的國產電影，有些作品更是拿下包含西洋片在內，所有在日本上映的電影票房冠軍。

1993年，吉卜力引進2台電腦操控的大型攝影台，成立盼望已久的攝影部，逐漸成長為一個從作畫、美術、上色到攝影所有部門一應俱全的工作室。但若優先考慮效率，動畫製作按工序分工會比較有利，日本的動畫公司多半是建立在分工的基礎上。吉卜力此舉是基於在同一個地點緊密合作、進行一貫作業能做出更好作品的想法，同時體現了其重視作品品質甚於一切的態度。此外，1993年成立出版部、1994年成立商品企劃部，不僅電影製作，也開始自行經營相關事業。這同樣是為了確保製作物的品質，而不單只是收益上的考量。1993這一年，吉卜力還製作了首部電視動畫《海潮之聲》，同時也是首部由高畑勳、宮崎駿以外的導演（望月智充）執導的作品。工作人員的組成也是以年輕一輩為主，作品獲得了一定的評價，但大大超出原本的預算和時間，留下了一些課題。

以《魔法公主》、《神隱少女》創下紀錄的吉卜力

1994年高畑勳導演的作品《歡喜碰碰狸》，主要是由吉卜力啟動實習生制度以來所培育的一群年輕動畫師負責作畫、大施拳腳之作。而且吉卜力在該作品中首次採用CG技術。雖然只有3個鏡頭，但成為日後設立CG室的開端。1995年的《心之谷》則由宮崎駿負責監製、編劇、畫分鏡圖，以往在高畑勳和宮崎駿的作品中擔任作畫指導等職務的近藤喜文首次挑戰當導演。這是與日後年輕導演的作品息息相關的全新陣容。接著製作的是宮崎駿導演睽違5年之作《魔法公主》（1997），原本預算為20億日圓（後來增加），製作期間前後約3年，不僅正式採用CG技術，內容和製作規模也打破前例，賣座則遠遠超出相關人士的預期，並連續在院線上映到隔年，動員1420萬人次觀看，票房收入193億日圓，超過《E.T.》，改寫了日本國產電影和西洋電影的票房紀錄。《魔法公主》超越電影的範疇成了一種社會現象，在眾多媒體報導之下成為世人熱議的話題，從此，吉卜力工作室在日本國內廣為大眾認識。除此之外，《魔法公主》1999年在全美、隔年2000年在法國上映（由迪士尼旗下公司發行），獲得高度評價，成為吉卜力作品正式拓展海外市場、在世界各國上映的先驅。

吉卜力製作完《魔法公主》後，上色、攝影部門全面數位化，1999年公開上映的高畑勳導演的作品《隔壁的山田君》，是吉卜力首部全片電腦動畫製作的作品。

2001年7月《神隱少女》公開上映。該片刷新《魔法公主》所有紀錄，上映期間長達近一年，動員2380萬人次觀看，票房收入308億日圓也超越《鐵達尼號》的票房紀錄，創下日本電影票房不分國產電影和西洋電影的最高紀錄（當時）。錄影帶和DVD的出貨量也超過550萬片。並獲得海外高度評價，榮獲2002年第52屆柏林影展金熊獎，成為史上第一部獲此殊榮的動畫電影。隔年獲得第75屆奧斯卡金像獎最佳動畫長片。票房方面，在法國、韓國、台灣、香港等地也寫下賣座紀錄，穩固了海外對宮崎駿、吉卜力工作室的認識。

三鷹之森吉卜力美術館的誕生及進一步擴大

在製作《神隱少女》的同時，宮崎駿導演還致力於美術館的創造，2001年10月，三鷹之森吉卜力美術館開館。和《紅豬》那時一樣，宮崎駿導演同時完成《神隱少女》和「美術館」兩件作品。話雖如此，但美術館的實體建築和開館單靠個人力量是不可能達成的，這是在第一任館長宮崎吾朗與眾多工作人員的努力之下，才讓宮崎駿導演提出的基礎計畫具體成形，進而順利完成。

隨著2001年《神隱少女》公開上映和三鷹之森吉卜力美術館的開幕，可以說吉卜力工作室的應有樣貌幾近成形，並延續至今。《神隱少女》上映的隔年，吉卜力以兩片連映的方式推出森田宏幸執導的《貓的報恩》和百瀨義行執導的「Ghiblies episode2」，這是自《心之谷》以來，時隔多年再次推出年輕導演的作品。2003年又成立活動事業室（現在的事業開發部），開始舉辦各種展覽，展覽漸漸成為吉卜力作品的新傳播媒介。2004年11月，宮崎駿導演的《霍爾的移動城堡》公開上映。原本計畫在2004年夏天上映，但因製作延遲，晚了4個月推出，成了首部在新年檔期上映的作品。該片首次試嘗在日本公開上映前參加第61屆威尼斯國際影展競賽單元，獲得Osella獎，並在全球上映，讓吉卜力在海外也扎下根基。

2005年，吉卜力完全脫離德間書店獨立，但從事的活動與以往並沒有什麼不同。2006年推出《地海戰記》。宮崎吾朗辭去吉卜力美術館館長職務，首次出任導演。2008年，宮崎駿導演執導的《崖上的波妞》同名主題曲大受歡迎。而且有如與電影內容同步般，吉卜力也在同一年開辦內部托兒所。

譯註：《安雅與魔女》後來延至2021年8月27日在日本公開上映。吉卜力公園第一期已於2022年11月開園。

現在，以及走向未來

推出《崖上的波妞》後，宮崎駿導演擬定工作室今後的計畫，對內宣布要在3年內製作2部年輕導演的作品。由於他對做完這兩部動畫，接下來要花2年製作自己的下一部作品已有覺悟，因此實際上也可說是5年計畫。依此計畫，2010年推出米林宏昌初次執導的《借物少女艾莉緹》；緊接著在2011年推出宮崎吾朗導演的第二部作品《來自紅花坂》。兩片皆由宮崎駿導演擔任企劃和共同編劇。並且照計畫在2013年夏天完成宮崎駿導演的《風起》，公開上映。這是自《風之谷》以來，他再次根據自己的漫畫原著改編成電影，也是第一次以真實人物為藍本描繪實際發生的戰爭。

另一方面，高畑勳導演自2005年起便開始進行《竹取物語》的企劃。雖然幾經周折，但正式敲定以《輝耀姬物語》之名作為高畑勳導演的下一部作品，於是相隔多年吉卜力再次同時製作2部長片。吉卜力在JR東小金井站南口附近租屋進行製作，2012年初並租下一整棟大樓，單獨為此作品設置第七工作室。該片在2013年11月發表，成為自《螢火蟲之墓》、《龍貓》以來，25年後再次於同一年推出高畑勳、宮崎駿兩位導演的作品，並重新讓世界對吉卜力工作室留下深刻的印象。2014年推出米林宏昌導演的第二部作品《回憶中的瑪妮》。和前作《借物少女艾莉緹》同樣改編自英國兒童文學，將故事場景搬到日本拍成動畫。2016年，與法國共同製作由高畑勳導演擔任藝術總監、麥可・度德威特（Michaël Dudok de Wit）執導的《紅烏龜：小島物語》。並在2017年正式開始製作宮崎駿導演的下一部作品《你想活出怎樣的人生》。《回憶中的瑪妮》完成後，因停止製作長篇動畫而一度解散的製作部門重新啟動。2018年高畑勳導演去世，在吉卜力美術館舉辦告別式。

2020年年底，宮崎吾朗導演的長篇新作，同時也是吉卜力首部全片採用3D電腦動畫製作的作品《安雅與魔女》在NHK綜合台播出，預定隔年4月在院線上映。其間，宮崎駿導演則專心致力於《你想活出怎樣的人生》的製作，此外，位於愛知縣長久手市愛・地球博紀念公園內的吉卜力公園第一期，計畫於2022年開園。

吉卜力工作室至今依然繼續活躍，同時一點一點地慢慢擴大。並時時秉持著製作優質作品的方針。

文責：吉卜力工作室

吉卜力工作室年表

1984.3.11 《風之谷》公開上映

1985.6 以「吉卜力工作室株式會社」之名於東京都武藏野市吉祥寺開設工作室

1986.8.2 《天空之城》公開上映

1987.4 為了同時製作 2 部長片設置第二工作室

1988.4.16 《龍貓》和《螢火蟲之墓》以兩片連映的方式公開上映

1988.4 第二工作室任務結束關閉

1989.7.29 《魔女宅急便》公開上映

1989.11 幕後班底轉為正式員工、正職化。
並啟動動畫實習生制度，開始定期招聘新人

1991.7.20 《兒時的點點滴滴》公開上映

1992.7.18 《紅豬》公開上映

1992.8 東京都小金井市的新辦公室落成．搬遷（現在的第一工作室）

1992.12 日本電視台開台 40 週年紀念
播映《這是什麼呢》（設計原案．導演：宮崎駿）
日本電視台開台 40 週年紀念
播映《天空色的種子》（導演：宮崎駿）

1993.5.5 《海潮之聲》播映

1993.7 引進 2 台電腦操控的大型攝影台
4 月成立攝影部，8 月起正式開始拍攝

1993.8 吉卜力出版部編輯的第一本書
《什麼是電影？關於『七武士』和『一代鮮師』》
（黑澤明．宮崎駿著）發行

1994.4 吉卜力工作室商品企劃部成立。
由內部自行負責人物商品的企劃開發

1994.7.16 《歡喜碰碰狸》公開上映

1995.4 動畫導演講座「東小金井村塾」（主講：高畑勳）開講

1995.6 開設 CG 室

1995.7.15 《心之谷》公開上映。同場加映《On Your Mark》
（導演：宮崎駿）

1996.7 母公司德間書店在電影．錄影帶事業上與迪士尼合作

1996.8 舉辦「吉卜力工作室原畫展」
（於新宿三越美術館）

1996.10 德間書店成立德間國際作為海外業務的專責部門。
多年後成為吉卜力工作室的海外事業部

1997.2 前一年開設的網站改頭換面，
開始發布《魔法公主》製作日誌

1997.4 「週五電影院」的開場影片（原作:宮崎駿／導演:近藤喜文）
開始播放

1997.6 與德間書店合併，改組成「德間書店／吉卜力工作室公司」

1997.7.12 《魔法公主》公開上映

1997.10 《魔法公主》的發行收入超過《E.T.》，刷新日本影史紀錄

1998.6.26 《〈魔法公主〉是這樣誕生的。》VHS 錄影帶發售
（日後並發行 DVD）

1998.9 動畫導演講座「東小金井村塾Ⅱ」（主講：宮崎駿）開講

1998.10 三鷹之森吉卜力美術館籌備公司
「Museo d'Arte Ghibli」成立

1998.11 高畑勳導演獲頒紫綬褒章

1999.4 吉卜力工作室第二工作室完成

1999.7 《隔壁的山田君》公開上映紀念
舉辦「吉卜力工作室原畫展」（於日本橋高島屋，該展覽自 3 月的高松展開始）

1999.7.17 《隔壁的山田君》公開上映

1999.10 更名為「德間書店吉卜力工作室事業本部株式會社」

2000.3 吉卜力工作室第三工作室完成

2000.4.29 《魔法公主超級版（英語配音·日文字幕）》公開上映

2000.12.7 吉卜力工作室的另一個品牌「卡吉諾工作室」
第一部作品《式日》（導演：庵野秀明）
於東京都寫真美術館公開上映

2001.6 舉辦「宮崎駿漫畫電影系譜 1963-2001」
（於東京都寫真美術館）

2001.7.20 《神隱少女》公開上映

2001.10.1 三鷹之森吉卜力美術館開館
吉卜力美術館推出原創動畫短片《捕鯨記》（導演：宮崎駿）

2001.11 《神隱少女》票房超過《鐵達尼號》，刷新日本影史紀錄

2002.1.3 吉卜力美術館推出原創動畫短片《可羅的大散步》
（導演：宮崎駿）

2002.2 《神隱少女》獲得第 52 屆柏林影展金熊獎

2002.7.20 《貓的報恩》公開上映。
同場加映「Ghiblies episode2」（導演：百瀨義行）

2002.10.1 吉卜力美術館推出原創動畫短片《小梅與小龍貓巴士》
（導演：宮崎駿）

2003.1 吉卜力出版部發行月刊《熱風》

2003.3 《神隱少女》獲得美國第 75 屆奧斯卡金像獎最佳動畫長片

2003.6 舉辦「吉卜力立體造型展」（於東京都現代美術館）。
活動事業室在這個月成立

2003.8.2 吉卜力首次代理的西洋動畫電影《嘰哩咕與女巫》
（導演：Michel Ocelot）公開上映

2004.3.6 協助製作《攻殼機動隊 2 Innocence》
（導演：押井守／製作：Production I.G.）

2004.9 《霍爾的移動城堡》獲得第 61 屆威尼斯國際影展 Osella 獎

2004.11.20 《霍爾的移動城堡》公開上映

2005.3 以「小月和小梅的家」（監修:宮崎駿／統籌設計:宮崎吾朗）
參加「愛·地球博」日本國際博覽會

2005.4 自德間書店獨立出來，回復原來的吉卜力工作室株式會社
舉辦「霍爾的移動城堡特展」（於東京都現代美術館）

2005.9 宮崎駿導演獲得第 62 屆威尼斯國際影展的
榮譽金獅獎

2005.11.16 匯集以往至今製作的動畫短片、電視廣告等的
DVD《吉卜力短篇作品集 Short Short》發售

2006.1.3 吉卜力美術館推出原創動畫短片《尋找棲所》、
《買下星星的日子》、《水蜘蛛紋紋》（導演：宮崎駿）

2006.7.7 發行《種山原之夜》（導演：男鹿和雄）DVD

2006.7.29 《地海戰記》公開上映

2006.12 「宮崎駿設計的日本電視台大時鐘」完成．公開
（於汐留日本電視台總部）

2007.7.4 發行《依拉巴度時間》（導演：井上直久）
藍光光碟／ DVD 光碟

2007.7 共同企劃製作「吉卜力畫師 男鹿和雄展」
（於東京都現代美術館）

2007.10 「鈴木敏夫的吉卜力渾身是汗」
（Tokyo FM 及全國聯播網）開始播出

2008.2 星野康二就任代表取締役社長。
鈴木敏夫卸任代表取締役社長一職，
就任代表取締役製作人

2008.4 吉卜力托兒所「三隻熊的家」開園
吉卜力美術館工作人員改為正職

2008.7.19 《崖上的波妞》公開上映

2008.7 共同企劃製作「吉卜力工作室構圖展」
（於東京都現代美術館）

2008.10 主辦「堀田善衛展 吉卜力工作室筆下的亂世。」
（於神奈川縣立近代文學館）

2009.4 期間限定的「西吉卜力」新人培育計畫在愛知縣豐田市的
豐田汽車總公司工廠內啟動

2009.12.8 發行《波妞是這樣誕生的。～宮崎駿的思考過程～》
藍光光碟／ DVD 光碟

2010.1.3 吉卜力美術館推出原創動畫短片《鼠相撲》
（導演：山下明彥）

2010.6 在 JR 東小金井站南口附近租屋作為製作《輝耀姬物語》之用
工作人員搬遷
吉卜力工作室第五工作室完成

2010.7.17 《借物少女艾莉緹》公開上映

2010.7 共同企劃製作「借物少女艾莉緹×種田陽平展」
（於東京都現代美術館）

2010.8 「西吉卜力」結束，工作人員轉調到小金井

2010.11.20 吉卜力美術館推出原創動畫短片《酵母君與雞蛋公主》
（導演：宮崎駿）

2011.6.4 吉卜力美術館推出原創動畫短片《尋寶》
（導演：稻村武志）

2011.7.16 《來自紅花坂》公開上映

2012.2 第七工作室啟用。《輝耀姬物語》製作班底搬遷

2012.7 共同企劃製作「館長庵野秀明特攝博物館 微型中的昭和平成技藝」（於東京都現代美術館）
製作《巨神兵現身東京》（企劃．編劇：庵野秀明／導演：樋口真嗣）特攝短片，並在該展覽中上映

2012.11 宮崎駿導演獲選為文化功勞者

2013.3 企劃監修「吉卜力立體造型展」
（於蒲郡 Lagunasia）

2013.5 專為智慧型手機設計的官網「吉卜力之森」（au）啟用

2013.7.20 《風起》公開上映

2013.11 吉卜力工作室協助拍攝的《夢與瘋狂的王國》紀錄片
（出品：多玩國／導演：砂田麻美）公開上映

2013.11.23 《輝耀姬物語》公開上映

2014.1 第七工作室任務結束關閉

2014.6 高畑勳導演獲得安錫國際動畫影展終身成就獎
（Cristal d'honneur）

2014.7 共同企劃製作「近藤喜文展」（於新潟縣立萬代島美術館）
舉辦「吉卜力立體造型展」（於江戶東京建築園）

2014.7.19 《回憶中的瑪妮》公開上映

2014.7 舉辦「回憶中的瑪妮×種田陽平展」（於江戶東京博物館）

2014.11 宮崎駿導演獲得美國奧斯卡終身成就獎

2014.12.3 發行《高畑勳製作〈輝耀姬物語〉。
～吉卜力第七工作室 933 天的傳說～》
藍光光碟／ DVD 光碟

2015.4 高畑勳導演獲得法國藝術與文學騎士勳章

2015.9 共同企劃製作「吉卜力大博覽會～從《風之谷》到《回憶中的瑪妮》～」（於愛知縣愛．地球博紀念公園）

2016.5 開設吉卜力工作室 LINE 官方帳號

2016.7 共同企劃製作「吉卜力大博覽會～從《風之谷》到最新作《紅烏龜：小島物語》～」
（於六本木之丘展望台 東京城市景觀）

2016.9.17 《紅烏龜：小島物語》公開上映

2017.7 對內說明新動畫長片《你想活出怎樣的人生》
（導演：宮崎駿），正式展開製作

2017.8 共同企劃「吉卜力工作室鈴木敏夫話語的魔法展」
（於廣島縣筆之鄉工房）

2017.11 中島清文就任代表取締役社長，
星野康二就任代表取締役會長

2018.3.21 吉卜力美術館推出原創動畫短片《毛毛蟲波羅》
（導演：宮崎駿）

2018.4.5 高畑勳導演去世（享年 82 歲）

2019.4 展開特別合作企劃「鈴木敏夫與吉卜力展」
（於神田明神文化交流館神田明神 Hall）

2019.5 愛知縣、吉卜力工作室、中日新聞社簽訂吉卜力公園備忘錄（MOU）

2019.7 共同企劃「高畑勳展——日本動畫的遺緒」
（於東京國立近代美術館）

2019.7.17 發行《吉卜力短篇作品集 Short Short 1992-2016》
藍光光碟／ DVD 光碟

2019.12 歌舞伎《風之谷》上演（於新橋演舞場）

2020.12.30 吉卜力工作室首部全 3DCG 製作動畫長片《安雅與魔女》
（導演：宮崎吾朗）於 NHK 綜合台播映，預定 2021 年 4 月 29 日於院線上映

2021.1 中島清文就任吉卜力美術館館長，
星野康二就任代表取締役會長兼社長

2021. 秋 「Hayao Miyazaki」宮崎駿回顧展，預定作為美國奧斯卡電影博物館開幕特別企劃

2022. 秋 吉卜力公園第一期開園預定

※截至 2021 年 3 月

INTERVIEW

製作人鈴木敏夫專訪內容

《安雅與魔女》和吉卜力的未來

2014年完成電影《回憶中的瑪妮》後，因停止製作長篇動畫，吉卜力工作室暫時解散製作部門。不過在那之後，2016年推出《紅鳥龜：小島物語》、2017年宮崎駿導演正式展開下一部作品《你想活出怎樣的人生》的製作，吉卜力又開啟新的旅程。2020年並推出與NHK共同製作的《安雅與魔女》。除此之外，還有一些計畫正在進行中，如在愛知縣建造吉卜力公園等。我們訪問了代表取締役製作人鈴木敏夫，請他談談吉卜力工作室今後的動向。



■ 新冠病毒肆虐期間依然忙碌的鈴木敏夫製作人。和《安雅與魔女》的海報合影。

在《安雅與魔女》完成之前

—— 首先，想請您聊一聊最新的作品《安雅與魔女》。原著作者和《霍爾的移動城堡》一樣都是黛安娜・韋恩・瓊斯。改編成電影是以前就有的構想嗎？

其實我和宮先生（宮崎駿）每個月都會收到德間書店寄來新出版的童書。宮先生真的很認真，會把這些書全部瀏覽一遍。其中一本就是《安雅與魔女》。

宮先生一讀完便對安雅這位主角的魅力深深著迷。馬上興奮地跑來對我說：「鈴木兄，你讀讀看這個！」我讀了之後，覺得故事雖短，但確實很有趣。

這時宮先生已經在構思《你想活出怎樣的人生》，但又興起將《安雅》拍成電影的欲望。猶豫不決的宮先生問我：「你覺得哪個好？」我回答他：「現在這個節骨眼還是做《你想活出怎樣的人生》吧。」我用「如果以後有機會……」這樣的理由將《安雅》擱置。

—— 後來由宮崎吾朗先生擔任導演展開製作的契機又是什麼呢？

吾朗做完電視動畫影集《強盜的女兒》後，著手進行在愛・地球博紀念公園內蓋一座「吉卜力公園」的計畫。但另一方面，他也很想製作作品。

我們針對企劃談了許多，有一天，一直對吉卜力公園很好奇的宮先生突然出現在吾朗的辦公室。當時我人不在現場，聽說是他問吾朗：「要做作品嗎？」然後講了《安雅》的故事。之後吾朗來找我商量，我告訴他：「總之你先讀讀看。你要做《安雅》的話我也贊成。」企劃便從此展開。

—— 您是說讀了《安雅》之後，吾朗先生也很喜歡原著？

大概是對安雅這個小女孩很有感覺吧。之所以這麼說是因為宮先生和吾朗都很像安雅。安雅，該說她有點可恨嗎？她是個會玩弄大人的小女孩。我為這部電影下了一句標語「我才不會對別人說的話言聽計從」，故意跟人作對這點和那對父子一模一樣……我才這麼想，沒想到我不在的時候，聽說吾朗都告訴別人「安雅的原型是鈴木先生」（笑）。

不管怎麼說，這次吾朗從頭到尾都滿懷自信地全心投入製作。因為畢竟是畫自己。可能也有種想擺脫旁人的束縛，照自己的意思去做的心情。吾朗只有希望我幫他看分鏡圖時會來找我。

—— 吉卜力第一部全3DCG動畫電影也成為話題。《強盜的女兒》原本也是採用3DCG，但後來改為Cel Look（讓畫面看來像手繪動畫的手法）。這次下決心全片使用3DCG的原因是什麼？

建議他「用真正的CG做做看」的人是我。大家都一直認為日本人不能接受非手繪風格的畫風，不過我很想知道結果會怎樣。儘管日本也有局部採用3DCG的例子，但沒有一個是全面這樣做的。既然如此，我心想，我們應該當第一個。

—— 3DCG的製作作業順利嗎？

製作方面非常地順利。我只提了一個建議。這不是一部著重劇情發展的電影，而是一部展現角色性格的動畫。也就是說，如何表現安雅的表情決定了一切。當我這樣說時，吾朗一副胸有成竹的樣子。我事後才知道，他找來的這批工作人員讓他很有把握。

—— 這次似乎有不少國外的CG動畫師參與。

Tan Se Ri這位馬來西亞的動畫師決定加入後，來自印尼、新加坡、馬來西亞、法國等地技術高超的動畫師都跟著他一起被吸引過來。這支多國團隊很厲害。如果是這群班底，絕對會超越至今為止的日本CG動畫。不只如此，甚至能做出不亞於美國的CG動畫。我如此確信

其實吾朗開始製作《安雅與魔女》時，一直說：「這是我最後一次做作品。」不料，做到一半時卻改口：「我還想再做2部。」原因就是那群工作人員。他認為有他們在就能做出有趣的作品。

—— 看過完成的作品後，鈴木先生的感想是？

它是吾朗至今為止最好的一部作品，這點毫無疑問。即使是針對內部人員的試映，評價也比以往都要好。而且對吾朗的作品向來總是有話說的宮先生，這回可是直接給予讚揚。

很難得有這麼成功的企劃喔。所以我才會建議吾朗做續集。

—— 發布方式選擇透過NHK的電視頻道播映也令人很意外。這是怎樣決定的？

這幾年日本電影界的狀況有了很大的改變。非常缺乏新企劃，整個產業逐漸凋零。這種時候貿然推出《安雅與魔女》，恐怕也很難向社會大眾宣傳。這時我腦中浮現的點子，就是先在電視上播出。我心想，當作實驗不也挺有趣的，便找我認識的NHK的製作人商量，他也很感興趣，於是就決定共同製作。

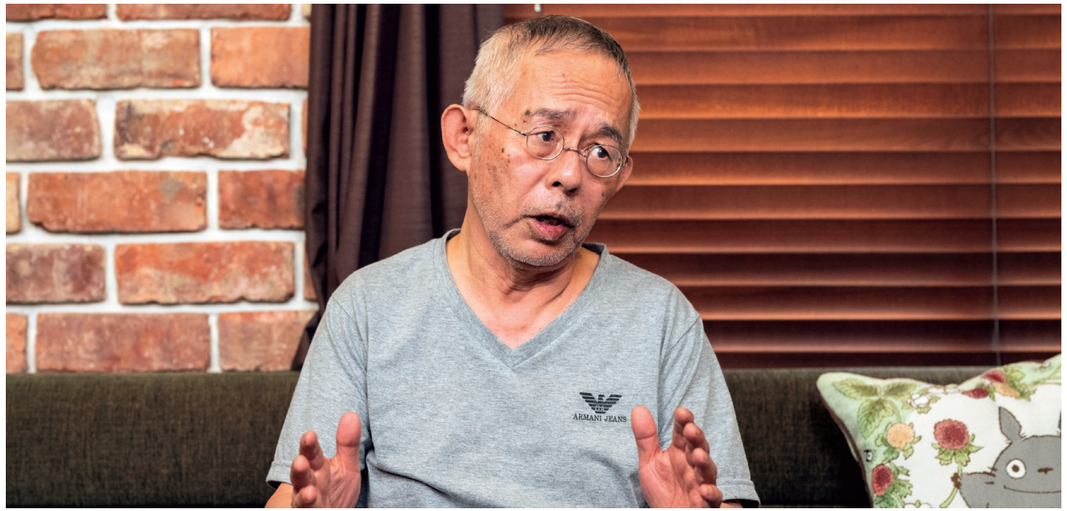
—— 因為新冠疫情的影響，現在比較難在戲院上映，迪士尼也有一開始就透過網路發布新片的案例。您怎麼看這樣的轉變？

我們是在電影院的大銀幕看電影長大的一代，對戲院畢竟有種依戀。只是，現在電影的出口變多也是事實。在原有的電視、錄影帶、DVD之外又增加了網路播放，還有人會透過智慧型手機小小的螢幕看電影。觀看工具增加絕非壞事，各種工具並存也滿有趣的。雖然不知道會如何，但在電視播出後，《安雅與魔女》也會嘗試各種發展。

吉卜力工作室的未來

—— 接著也想請您談一談宮崎駿導演的《你想活出怎樣的人生》，現在的製作進度如何？

好不容易才進行到一半，正片約120分鐘，完成其中的60分鐘。以往吉卜力的作品大致是以每個月5分鐘的速度作畫，但這次最初每個月都只推進一分鐘。不過來到這



■ 表示《安雅與魔女》在電視播出後，想繼續嘗試各種發展的鈴木敏夫製作人。

個階段，速度已經提升。只是，距離完成應該還要3年左右吧。

—— 我想新冠疫情也導致停工或在家工作的情況發生，對製作現場有何影響？

其實遠距上班使生產力提高了喔。在家工作的話，看不到其他人的情況不是嗎？因為不想只有自己落後，大家都拚了命地努力完成自己的配額。我再次發現，原來這種地方也會看到日本人的勤勉啊。

工作人員在家工作的期間，宮先生仍然每天進辦公室檢查原畫。看樣子是想趁此機會彌補自己作業上的延遲，結果沒想到工作人員不斷交件，看來是事與願違（笑）。

—— 我們也想了解吾朗先生正在進行的吉卜力公園計畫，它會是什麼樣子呢？

我們去到歐美的城市時，城市正中央都會有一座大公園，像倫敦有海德公園，紐約有中央公園，對吧？我們的目標就是像那樣的東西。吉卜力公園位在愛知縣的長久手市，並非城市的正中心，但我們打算做的就是一座真正的公園。不是一般所謂的主題公園。



■ 愛知縣長久手市正在興建中的吉卜力公園，第一期預定於2022年秋天開園。上圖是「青春之丘區」內設有電梯的建築。右上是「吉卜力大倉庫區」的設計示意圖。

—— 是在原本萬博廣大的園區內有吉卜力的展示設施這種感覺嗎？

就是這樣。目前工程進行得非常順利，第一期預定於2022年秋天開園。只是有個叫宮崎駿的人就是不能溫暖地默默關注兒子的工作（笑）。我看他就是不認輸。不分晝夜都在想點子，試圖在吉卜力公園也捺下一些自己的「印記」。

—— 另一方面，三鷹之森吉卜力美術館因新冠疫情影響而休館、限制入館人數等，似乎仍在持續摸索中。

受新冠疫情衝擊最大的就是吉卜力美術館。這真的很傷腦筋。雖然已慢慢開始接受遊客入館，但還不能全面開館。目前大概只能繼續這樣小規模地經營。



不過，休館期間我們仍然做了許多嘗試，想要為影迷提供一些服務，例如把「吉卜力美術館動畫日誌」上傳到YouTube。現在我們正在企劃美術館專屬的新商品。我一直想推出一些令人懷念且散發昭和味道的商品，像是重新發行《Animage》雜誌的附錄，而我小時候很熱門的「少年偵探手札」也給了我靈感，看能不能做一本吉卜力美術館手札。



■ 在新冠疫情影響下，限制入館的三鷹之森吉卜力美術館，將「吉卜力美術館動畫日誌」上傳到YouTube。鈴木製作人所談的動畫，網路現在也正播放中。

—— 吉卜力2014年一度下決心解散製作部門，因此有種趁宮崎駿導演復出的機會，瞬間切換模式的印象。重新啟動的吉卜力，今後會走向何方呢？

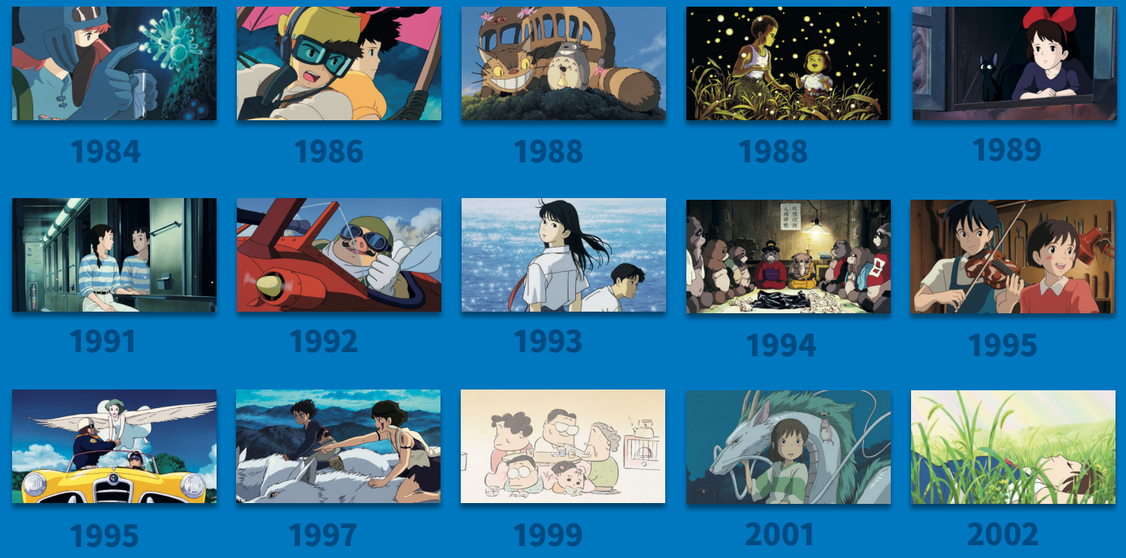
畢竟，有作品才有吉卜力。不做電影就不是吉卜力了。繼吾朗的《安雅與魔女》和宮崎駿的《你想活出怎樣的人生》之後，接下來我們計畫再做手繪動畫。由宮先生和我兩人共同擔任製作人，現在已經進入準備階段。此外，等吉卜力公園告一段落，吾朗也會考慮下一部CG作品。

—— 計畫滿檔耶。下一部手繪作品是怎樣的內容呢？

詳細情況還不能透露，但已經有劇本了，目前正在說服新的導演人選。距離發布還有很長一段時間，不妨拭目以待。

＊採訪・撰文：柳橋 閑／攝影：水野昭子
採訪時間為2020年9月17日

譯註：此篇採訪為吉卜力公園開幕前進行，吉卜力公園第一期已於2022年11月開園。



吉卜力工作室 動畫作品全紀錄

All the Studio Ghibli Animated Films

