

2025 年 7 月 23 日公開

島村 達雄 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学  
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024 年 4 月 11 日  
インタビューイ : 島村 達雄 (陪席 : 月岡 英生)  
インタビュアー : 井上 伸一郎 ・ 氷川 竜介  
インタビュー時間 : 1 時間 14 分 38 秒  
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

#### 注意

- ・この資料は、著作権法（明治 32 年法律第 39 号）第 30 条から 47 条の 8 に該当する場合、自由に利用 することができます。ただし、同法 48 条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・島村氏と月岡氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

※2026 年 1 月 20 日 : 注意書きの文言を一部修正しました。

#### オーラル・ヒストリー

##### ○イントロダクション

——インタビュアーの井上伸一郎です。

——氷川竜介です。

——本日は 2024 年 4 月 11 日です。これから島村達雄氏のオーラル・ヒストリーのインタビューをご自宅にて行います。よろしくお願いいたします。

島村 : ええ。

——まず、このたび『ゴジラ-1.0』で、島村さんがおつくりになった白組が手掛けられ

た作品が、アメリカのアカデミー賞視覚効果賞を受賞しました。この歴史的快挙について、今のご感想をうかがえればと思います。

島村：それはね、賞をいただいた山崎貴というのが、ほんとに僕が育てた男なのよ。白組という会社をつくって、お仕事がだんだん増えてきて、緊急に手先が器用で映画ができるような人を募集したら、山崎くんがポロッと受けに来て。ちょっと話ただけで、「これはすごい男だ」と。もうワンマン会社だから、「この人は絶対、採用」ってなっちゃう。もっとすごいのは、その時、調布スタジオという、いろいろ設備のあるスタジオがあったんだけど、もうそれをコイツに任せちゃおうって。すごい早い時代でそれをやっているわけだから。それがアカデミー賞まで行っちゃうんだからね。

## ○東映動画スタジオにおける映像制作

——ありがとうございます。今日の話もそこに到達するためですね、途中のことを。特に自分自身は大学で教えているんですけど、アニメーションも特撮も、CGも同じような兄弟で、テクノロジーが芸術と直結しているようなところがありますね。

島村：うん、ある。

——で、それを一番日本で大量にされているのは、島村さんと白組だというふうに思っております。

島村：うん、それはあると思うよ。

——なのでこのアカデミー賞受賞の体験って、ぜひお話をうかがいたいと思って、今日は参りました。しかもさらにその手前の東映動画からのつながりがあったりするものが、すごい歴史的な意味があるとも思っています。

島村：そうですね。東映動画スタジオは、たしかに映像との僕のスタートラインというかね。あのとき初めてあれなんですよね、東映動画スタジオというのが。これ、誰がほんとにつくろうと思ったのかな。あれは先見の明があった人がいたんだろうね。よく考えたことはないけどな。僕、だから東映動画スタジオができたばかりの一期生なんだよ。だけどあれはね、ディズニーをまねして、日本もアニメーションをスタートさせようとしてつくったことは間違いないの。アメリカにいろいろリサーチに行って、いろんなことを聞きかじってきて、それで東映動画スタジオをつくったんだと思うな。

——創業者は大川博さんがはじめだというふうにされていますが。

島村：そうだよね。

——大川さんとはそういう話とかをなさったことはなかったですか？

島村：いやいや、大川さんなんていうのは雲の上ですよ。僕なんか大学卒業したばかりのペーペーだから。たまたま東映動画というのができて、僕も就職先をどうしたものかと困っていたようなところもあったのよ。でも動画スタジオができれば、自分が映像

をつくりたいという。アニメーションだね、映像というよりは。実写の映画をつくるんじゃないくて、アニメーションをやるって。今、最近じゃないかなと思って。でも逆になんだかわかんないけどね。とにかくスタートはそんな感じですね、僕のは。

——どんなアニメーションをご覧になって、東映に入られたんですか？

島村：そのときはだから、私、東京藝術大学の卒業なんだけど、卒業したらすぐなんとかしなくちゃならないじゃないですか。そうすると誰かが紹介してくれたんだよな。「今度、東映動画スタジオってできるから。あそこがいいよ」って言って。ほんとにまだ結構デカくなる前の、ほんと1棟あっただけみたいな東映動画スタジオがね。そういうときに、僕もここしなと思って。その東映動画に入ったんだけど。で、僕は生意気だから、いろいろすごいアニメーションをつくらなくちゃいけないと思って。それで東映動画に入って、『白蛇伝』というのが、東映動画が初めてつくった映画だったんですね。僕なんかもペーパーだし、とにかく一期生で入ったばかりで。東映動画ができる前にちゃんとアニメーションをやろうという人は、いっぱい世の中にいたからね。そういう人たちが集まって、東映動画というのを、プロの人がいろんなことをつくったんだけど。そのときに、やっぱりディズニーをみんな意識していたんじゃないかなと思って。あそこから学ぼうと。そんなタイミングでしたね。

東映動画に入ってから、僕なんかも最初ペーパーで一番新人でやってきたんだけど、第一作の『白蛇伝』というのができたときに、まず社内で試写をやったんだ。そしたらね、もうわけがわからないというか、見ていてもつままないとかね。「ええー」っていうんで。そしたらもちろん社内の偉い人も「これはマズい」って。

あの時は東映動画スタジオができたけど、もともと東映映画本体の撮影所の敷地のすぐそばだったんですね。東映の映画はすごいヒットしていて、たくさん映画をつくっているところで。そこには結構ベテランの技術者とかもいっぱいいて。そこからディレクターの、お医者さんみたいな人が来て。その試作の『白蛇伝』がつままないというのを見ていて、僕たち新人が見てもなんかわけわかんないと。「こんな映画をつくってどうすんだ」って思ったのを、その人が来て、バサバサバサバサ、いろいろ切ったりして。追加で画をつくらせたりなんかしたら、結構なものになったのよ。それでほんとに上映したんですね、世の中に対して。そこでもヒットしたんだよね。そのとき、「ああ、なるほど、映像というのはなかなかのものなんで、素人が簡単にはできないな」というのはよくわかりましたよ。

——編集の重要性ということなんですかね。

島村：編集というかね、編集も大事だね。何がこれ欠けているんだというあたりを、見抜く力なんだろうな。僕なんか初めて入った人間だから。つままないもんをつくっちゃったなと思ったのが、そうやって東映の実写の映画をいっぱいつくっている撮影所のベテランが来て、お医者さんみたいにして、ちょん切ったりしたりなんかして、これをもう足せとか引けとかってやったら、すげえ良くなっちゃったんだよね。そんな感じだったんですね、一作目は。

——作業としては、どういう作業を島村さんはおやりになったんですか？

島村：僕はその『白蛇伝』のときなんかは、ほんと下のチンピラで。もともとその東映動画といったって、映画は『白蛇伝』という映像をつくろうといったときは、それ以前にこんな東映のような大会社じゃなくて、町場にいっぱいアニメーションをやる人っていたんですよ。そういう人たちが、そういうなかでも結構、それなりに腕のあるような人が集まってつくりあげたんだけど。映像をつくるというのは深いなというのは、そこでわかりましたよ。結構、日本にもベテランがいるんだなということとか、いろんな。それでもね、『白蛇伝』という実写じゃない長編のアニメーションは、いろんな人の力でいいものにできあがって、興行成績も良かったっていうんで、もう2作目、3作目もつくるんだっていう勢いになったときに、そのラインナップが発表される。僕にとってはもう夢も希望もないタイトルばかりなんでね。もうダメだとこんなとこにいてもね。あんなものをつくらせられたら、『白蛇伝』が一回当たったからといって、もう自分の世界じゃないなと思って。

それで僕は、東映動画スタジオのなかでCM部というのは独立してできたんです。それで、「CMのほうに行かせてください」って言って、自分からCMに希望して、CMのほうに移らせてもらったの。これはこれで東映なんていうけど、やっぱりCMの根っこなんて何もなくて、1からまたCMというのをつくることになったんだけど。CMというのは世の中に、テレビで放送しているんだから、よく目に入りますよね。そうすると僕みたいな、そのときまだペーペーですからね。だけど、「なるほど、CMというのはやりようによっちゃ、結構いろんなことができるな」と思って。

そうしたらね、人がいないから、CM部みたいになったはいいけれど、そこに専門家みたいな者がいたわけじゃないから。これがまた粗っぽくて。僕は大学出たりなんかしたりして、いろいろあったから、「お前はちゃんとチーム持って、新しいCMをつくれ」みたいなことになっちゃったんだよね。そうしたらCMのセクションの一番の頭に立つ方が東映の撮影所のほうから来た人で、義理人情のある人で。それで僕が、「思い切っちゃったら、おもしろいものをつくるかもしれないから、俺がなんとかしてやるから、がんばってやれ」みたいになっちゃって。それでいきなり自分のチームを持ってCMをつくりだしたって。あんまり昔のことでよくわかんないけど、CM育ちになっちゃったんだよね、そういう部分。

——ちょうどそのテレビがものすごく普及した時期だったっていうことも？

島村：そうだね。だからCMってすごいもう、一応オッケーでつくれば、どんどん放送してくれるからね。でもなんとなくそれで僕は一人前になれた、なっちゃったっていうかな。

——それは自分でリーダーになりながら、いろんな失敗も踏まえながら、それで進むっていうことですか。

島村：そうだね。でも、そういう失敗が許された時代なんだね、きっと。そのときは、たぶんまだ世の中全体がそんなに成長してないから、玉石混交でも世の中が認めてくれるし、社内も認めてくれるみたいなことだったような気がします。でも生意気だから、「すごいつくるんだ」という気持ちがあるからね。あとは劇場CMというのがその頃あったんだ。なぜあったのかわかんないけど。知っています？その当時、劇場のCMっていう。

——幕間に流すやつですか？

島村：あのね、カラーでね、ちゃんと劇場だから、テレビと違ってワイドになっているから。スクリーンが大きいじゃないですか。テレビは放送しちゃうから、各家庭の小っちゃいテレビに映るんだけど、劇場に流れるやつというのは、画がでっかくてカラーなんですよね。それもすごいよかったですね。手がけると新しい映像をつくれるみたいで。

## ○東映動画スタジオの退職と起業への動向

——その後、東映動画の労働争議のほうで巻き込まれて、それでお辞めになったというふうに。

島村：そうそう。あれ、どうしてそんなこと知っているの？

——いや、本に書いてあるので（笑）。

島村：あ、そうですか？いやあ、結局ね、すごかったんだな。とにかく東映動画ってできた直後ぐらいから、未成熟で管理部門の偉い人と、いろいろあって。それであれですね、労働組合をつくっちゃおうっていうんで。労働組合をつくるって大変なんですね、なんにもないところに作るというのは。これがまたすごいのは、労働組合というのをちゃんと結成して届けてしまうと、今度はもう会社としても、それを認めるも認めないもなく、ちゃんとした労働組合というのはできちゃうんですね。

それで映連総連とかいって、そういう上部団体にも入っちゃうから、会社としても手も足も出せない。それから労働組合ができちゃったから、掃除のおばさんの待遇がどうのこうのとか、つまんないことでもいいから、なんでも団体交渉みたいな、いっぱいやりたりして。それで大変だったっていうか。あまりにも過激だから、過激にそういうやりとりをやるんで。組合の社員の、普通の社員というのは、ほんとに画をつくりたくて来ているから、あんまりそういうことに振り回されるのが嫌だから。過激な労働組合も、引いて見ちゃうっていう人もいっぱい出てきちゃって。

なんだかんだって、僕が一番そういう労働組合運動なんかには戦闘的じゃなくて、「なんかアイツだったら、そんな組合のなんか闘争みたいなのはぼっかりしないんじゃないか」っていうんで。今度、僕をね、組合のやさしい、ソフトな委員長にしようっていうことを、知らない合間で、半分決めちゃったみたいなの。で、僕はあわてちゃって。それであれ面倒くさいんですね。そうやってみんな社員が労働組合員なんだから、アイツでやったらいいんじゃないかってなっちゃうと、今度はもう降りられないのね。僕は僕であわてちゃって。そんな労働組合の委員長なんかになっちゃったら、もうこれはおしまいだって、画どころの騒ぎじゃなくなっちゃうんで。そんで急遽、泣く泣くっていうか、東映動画を退職するっていう。

それでね、そのときに助けてくれた人がいて。その人が学研という学習研究社、あそこに行ったら、新しい映像をつくるような環境もあるかもしれないよ、と思ってやっています。それで東映動画を辞めて。学習研究社というのはその頃、すごい勢いのある新興企業で、いろんな成功を収めて。あれはまたあれで、あとで問題になるんだけど、学校の先生とつるんじゃって、全国の。そこに学研の（学習雑誌や教材）を売ってもらっているのかな。そんなようなので、すごい急成長しちゃった学研に入った。それでそこで

新しく東映でやっていたようなことをとりあえずやり始めた。

結局ね、学研でいいプロデューサーの人がいて、僕に短編映画をつくらせてくれる。これも奇跡のように、学研にいたプロデューサーの人がすばらしい人で。僕に、もう学研でもうまくいかないという、もちろん僕一人じゃないから、仲間に■■だけでも、その居場所がないで困っちゃったみたいなきに、学研のプロデューサーの人が、辞める前に「一個、短編映画、あなたの好きなのをつくって辞めなさい」って言って。そのとき『月夜とめがね』という短編をつくった。これがね、賞をとったりなんかして。いままで CM なんかをずっとやっていたのが、突然そういうまとまった映像をつくるってな。それで学研に置き土産みたいにして、『月夜とめがね』という短編をつくって。それはおもしろい、透過光でつくったアニメーションなんだけど。それが賞をもらったりなんかして。

それで学研をとにかく辞めて。いつまでもあっち行ったり転々ももうできないし。学研をクビになった人たちが集まって、「自分たちの会社をつくっちゃおうか」って言って。それから自分たちの会社をつくる。すごい冒険なんだけどね、あの時代って、日本が勢いのある時代だったのね。日本中の経済がよく回っていた時代だったような気がするな。学研を辞めて、新しく自分たちで小っちゃな会社をつくったんだけど、CM の仕事が、ものすごい勢いでたくさん入ってきちゃって。結構、稼いで貯められちゃったんだよね。それで運がよかったっていうか。お金ができるとまたムズムズと自分の作品をつくりたくなっちゃったり。そんな感じで。

——それは『幻影都市』とか、『透明人間』とか。

島村：そうだ。そうかもしれない。だけそうやってうまく行くとそうやってジャンプしてだんだんだんだん行けるのが、その『幻影都市』だ、『透明人間』だって、実験映画みたいなのをつくると、それがとにかくそれを大阪万博に結びつけることができたんだな。

当時の大阪万博というのは、大成功したというか。すごい人が、日本中の3分の1ぐらいの人が行ったぐらいすごい盛況だった大阪万博で。そこでワコール・リッカーマシン館の映像を僕は担当できて。そのときいろんな新しい人脈もいっぱいできて。そのときは、マルチスクリーンっていうかね、8面の。とにかく実験的なことがやりたくてしょうがないから。パビリオンの中に映像がいっぱい映るっていうものをやったりして。

——大阪万博全体がそういう大型映画とか特殊映画が多かったのですか。

島村：いろんな映像をいっぱいやっていたね。だけど、僕がやったのは、かわいいパビリオン、ワコール・リッカーマシン館というやつだったんですね。

——フィルムのサイズは普通の35ミリだったんですか？

島村：ええっとね、いや、それがね、8面マルチかなんかだから。

——特殊なやつですか。

島村：16ミリだったと思う。1つの映像の単位は。それがいっぱい並んで。

——映像そのものも、先ほど透過光とおっしゃったり、今回のマルチスクリーンだったり、わりと普通じゃない、特殊な。だんだんそれが飛躍してくみたいな感じですよ。

島村：うん。ほんとはそれじゃあ王道を行ってないよね。1本のスクリーンの中でちゃんとした映像をつくって、それが評価になんなくちゃいけないのに、いつもそうやって普通じゃないみたいなもんでやっていたのかなあ、今、思うと。

——でもそれは一番最初にうかがった山崎監督につながっている。

島村：山崎君まで、いずれ、山崎君に通じるけどまだまだ全然違うよ。それはだってまだ白組という会社をつくってない頃の時代だからね。

——挑戦の心とか、いろんな新しいテクノロジーを取り入れて。

島村：ああ、そうかもしれないね。

——考え方がつながっているんじゃないかなと。

島村：考え方はつながっているかもしれないよ。すごいね、山崎君をずっと後でもって、白組という会社をつくって。忙しくて、バイトを探していたら、ポコッと山崎君が来て。それで忙しくて困って、山崎君が来て、ちょこちょこっとやってもらったんだけど、それを見て、「これ、すごいな！コイツ」って、この眼力はすごいと思ったな。それで大抜擢しちゃって。

これはまたいろいろあってですね。白組も小さい会社だけど、大きい会社にしていかなくちゃいけないっていったときに、中小企業金融公庫が入ってくれることになって。何しろ拡大していくには、資金の面倒をみなくちゃいけなくて。とにかく中小公庫というのは、ついてくれたら、そこがね、今の調布スタジオという『ゴジラ-1.0』なんかをつくる前身になったスタジオをつくることができたんですよ。中小公庫が入ったおかげで。中小公庫がその敷地とかなんかに、こういう場所が借りられるぞっていうのを見つけてくれたところだったんだね。

## ○東京コマーシャル・島村企画室の起業と白組への展開

——島村企画室という名前の会社もあったんですね。

島村：島村企画室っていやね、白組という会社をつくったのよ。あとで。あれ？どうしたんだっけな？

月岡：東コマ（：東京コマーシャル）を辞められて、少し休憩とられて、それで企画室をつくったんですよ。

島村：東コマを辞めて。

月岡：3人でつくるようになって。

島村：つくったんだね。東コマというのをね。

月岡：はい。ええ。

島村：そしたら、たまたま運がいい時期で。日本がバブルに沸いていて、CMが山のようになっちゃって。それでCMでガンガン儲けちゃって。

月岡：島村さんがお一人、スーパースターになっちゃって。ほとんど時間がなくなっちゃって。そこで行き詰っちゃったんですよ。自分の時間がなくなっちゃって。

島村：うんうん。

月岡：で、自分の思うのができなくなっちゃって、あと、いろんなことがあって、お辞めになって。

島村：そうだよ。東コマを辞めちゃって。

月岡：うん。で、少しお休みしてから、やっぱり創作欲が沸々と沸いて、「俺、一人でやる」って言って。

島村：そのとき白組？

月岡：島村企画室としてつくったんです。

島村：白組ってつくったのか。

月岡：白組はまだ。それで、ツルコちゃんと、誰だっけ、あの子。東コマのアニメーターを引き連れて。小さな。あれはトイレトペーパー騒ぎの時代だったね。

——ああ。

——73年ですね。

——そうですね。オイルショックの。

月岡：トイレ使えないんですよ。トイレトペーパーね（笑）。

月岡：何これ？って、あの時代。あそこでごんばって。で、あの頃、つくったのかしら？イエイエなんか、あ「小梅」さんなんかは、あれは白組になってからかしら？でもヒットして。

島村：「小梅ちゃん」（：ロッテの菓子のCM）ね。

——小梅ちゃんは白組って、クレジットされたのですか？

月岡：小梅ちゃんはたぶん白組。千成ビルのとこだと思う。シリーズで。僕も手伝ったから。

島村：あ、なんかそれ、月さんに手伝ってもらったっていうか、月さんに頼ったのがあったやろ。なんか小梅ちゃんだっけか。

月岡：そう、シリーズとして、長かったから。ただ「イエイエ」（レナウンのCM）はたぶん僕関係していないから。東コマ時代か、または、島村企画室の時代ですね。

島村：そういえばあれだな、その小梅ちゃんのシリーズって大ヒットしていたけど、月さんがエアリアル合成をやっていて、月さんをお願いしたような。

月岡：ありますね。

島村：あるよな。

月岡：だから小梅ちゃんのシリーズはとても長かったから評判よかったから。そうだね。イエイエは作品的に僕は感心したんだけど、あれは東コマ時代ですね。たしか。そういう時代の流れです。東コマから島村企画室。島村企画室は1年か2年か短かったでしょ。すぐ白組として立ち上げたから。

島村：あ、そうだったね。

月岡：はい。そんな流れです。大阪万博はそれからかなあ。

島村：いやいやいや。

月岡：前ですかね。

島村：さっき言ったように大阪万博はたぶん先だよ。もっと前でしょうよ。

月岡：僕は大阪万博は知らないんだよな。たしか。つくば博かなんか。

島村：つくば博っていうのもあったな。

——それ、だいぶ後ですね。80年です。

月岡：そうですか。つくば博では65ミリ、ずいぶん力仕事をさせられました。

——あ、フィルムが重いから（笑）。

月岡：線画台に乗ってるんですよ。35ミリと交互に。

島村：つくば万博？

月岡：トップが 65 ミリの真四角いやつ。周りが 35 ミリの映写機でしたっけ。そうですね。7 台かな。

## ○白組の創業

——じゃあ、もう一回、白組のじゃあ、設立期ぐらいから。

島村：だから白組の前だよ。みんな今、言っているのは。つくば万博はまだ白組の前だよ。

日本 IBM 館だよ。IBM ってアメリカの会社じゃないですか。で、俺、アメリカの、ニューヨークにプレゼンに行ったことがあるんだもん。IBM の偉い人に。そうしたらね、わざわざ来たんだから、ニューヨークまで僕が行ったら、向こうの人が、「じゃあ IBM の本社を見学させてあげようか」って言って、それでニューヨークから IBM の本社まで車で連れてってくれたんだね。

そうしたらね、俺、IBM の本社ついたら、こんな超高層のすげえのが建っているかと思った。当時ってまだ、世界中にはやたら高層ビルが並んでいるけど、当時はニューヨークしかなかったと思うんだよね。で、ニューヨークはもう林立していたんだよね。高層ビルが。だけど、郊外に IBM の本社があるんだって、それで IBM の本社に車で連れて行ってもらったら、全然、そんなデカイビルなんかないんだね。それでリング畑かなんかの中に、「ここだ」って案内してくれたのが地下で。7 割ぐらいは地下だったのかな。びっくりしたのを覚えているんだな。

だけど、IBM の本社が外から見たらわかんないようなリング畑の中にあって。でもその本社に行くまでの間って、すごい研究所が、ノーベル賞をとったような人がいっぱいいて。これはアメリカってすげえなって思ったのは、途中にいろいろ研究スタジオみたいなのがあったんだけど、それがみんなどれもこれもすごい建築で。「ああ、アメリカってすげえ国だな」と思った。あの頃のアメリカってすごかったような気がするな。とにかくニューヨークはビルが林立しているけど、途中はすごいおしゃれなきれいな研究所がいっぱいあって。

——今、ネットで調べたら、白組の設立は 1974 年 8 月になっていますね。

島村：白組ってもう結構時間経っていますよね。設立してから。50 年ぐらい？

——74 年ですから、そうですね。

——丸 50 年。

——ちょうど 50 年です。

島村：ちょうど 50 年。なるほどね。

——で、その設立された名前のきっかけとか、そういった辺りを。

島村：あ、白組って変だよな。

——ええ。

島村：あれはね、なんで白にしたかっていうと、社名を考えるとときにいろいろ考えたんですよ。それで、4文字かな。SONYとかね、ホンダとかね、いろいろすごい成功した一流企業の名前って、その4文字だったのかな。し・ろ・ぐ・みて。だから文字の数で考えた。それで白って、なぜ白にしたかっていうと、映像をつくる会社だから、スクリーンも白だし、アニメーションの場合は白い紙に絵を描くからと思って。それで白にしたんだ。

ひどいよね。1人で会社をつくるんだからね。社員1人だからね。それで白組をつくって、1人だけど、1人じゃどうしようもないから、誰か入れなくちゃいけないって。そうしたらね、やっぱり白組って青山なんだよな。白組っていうのをつくったんだっけな。でも青山だったような気がするな。あの辺で、新しいこれから発展しそうな東京の街だったと思うんだ。

そうしたらね、僕1人じゃしょうがないから、そういう事務とかやってくれる人を募集したら、すごいいい人がいっぱい集まってきちゃって。それでどうしようと思っていたら、最後に、遅れて「ハーハー」言いながら面接に来た人がタエちゃんね。一番泥臭い女性だったんだけど。これが話してみると、なんでこんな。何が気が合ったのかな。そしたら経理みたいなものを頼んだから、面接の時にサカモトさんがいてくれたんだな。そしてすぐタエちゃんは、四国のほうの人だっていうのがわかって。そしたら、サカモトさんがパッと、そっちの地元のほうに、タエちゃんは出身しているって言ったら、地元の人が「あの子はいい子だ」ってみんなが言っているって。サカモトさんっていう人はいまでもすごい白組のボスみたいになっているけど、その女性はね、そうして決めちゃったんだよな。で、おしゃれじゃなくて、泥臭かったんだよ。地方の人だからね、おしゃれな東京の子よりもそっち選んだのは大正解だったんだよな。

それでね、もう電話は上手だし、経理やなんかでもきちんとしてないと気が済まないっていうのがあって。さっきツルちゃんって言ったけど、ツルちゃんと同級生の会計をやっている人が、白組の会計のことをやってくれるって言ったら、彼はすごくて。わずか3人か4人の会社だけど、普通はお金、いろいろ買物なんかしたりして、出金すると、なんかカゴかなんかに出金したときの領収書とかなんかを入れてといて、月にいっぺんくらいプロの人が来て、それを全部集めて、帳簿に付けてくれるっていうのが普通だったみたいなのね。当時。それがさっきツルちゃんと同級生だったのかな？その人が、「経理っていうのは大事で、そんなものね、領収書を集めといて適当にプロに帳簿付けなんかやったら、絶対ダメだ」って。「全部社内ですれ」って言って。

それでその頃から、経理がすごいしっかりしているっていうか。これ、ほんと画を描くだ、映像つくるだっていうことと、車の両輪みたいに、心臓部である経理をキチッとやってきたのが、今にも続く50年ももつ会社になった一つの大事な柱だった。

## ○3DCGへの転換と技術・インフラの導入

——ありがとうございます。白組が設立した頃はまだアナログの時代だったと思うんですが、島村さんがやっぱりその後、デジタルとか3DCGに切り替えていかれたそのきっかけってどんな感じだったんですか？

島村：そうだね。それも大事なんだよな。なぜか、そうなんだよ。それはね、さっきのユタ大学なんかのあれもあるんだけど。手描きのアニメの時代じゃダメだって思ったのが、ほんとそこミソだよな。

——80年代に結構CGだけじゃなくて、モーションコントロール、スリットスキャンとかそういう映像が80年代ぐらいに流行ってですね。そのうちそれがだんだんデジタルになっていったっていう流れがあったと思うんですが。

島村：ああ。スリットスキャンって言えばあれだよな。スリットスキャンはね、憧れていたんだけど、憧れているっていうか、ちょっとあれしたんだけど。これがね、なかなかできないのよ。それで、どこかで『2001年宇宙の旅』って、あのスタンリー・キューブリックの大長編、あれが最後の山場のところにスリットスキャンの嵐みたいになるんだけど。これがね、すごっていうので、あれどうすんだつって。スリットスキャンを気が狂ったように研究したんだけど、あれはできないんだよな。

——だいぶ時間が経って、『スーパーマン』っていう映画でオープニングロゴがスリットスキャンで出てくるっていうのが、また一つ、流行ったんですよ。

島村：うん、何しろ僕はね、スリットスキャンの映像を見てびっくりしたのが、その『2001年宇宙の旅』のクライマックスで出てくるスリットスキャンなんだよね。

——透過光の素材も、こうやってルールがあったように、スリットを通しながらやっている。技術ですね。

島村：うん。スリットスキャンはね、意外と大変だったのよ。血眼になってスリットスキャンをなんとかしようと思ったときってあるんだよな。一筋縄じゃいかなかったんだな。

——そういったものがだんだんデジタルになると。だからそういった映像がデジタルだとやがて、うまくいくんじゃないかみたいな。

島村：スリットスキャンはね、結構大変だったな。七転八倒したんだな。スリットスキャンを技術として自分の手に入れるまでは。コンピュータと絡んだ映像なことは間違いないんだよな。手じゃ絶対無理だからね。コンピュータだな。

——撮影台をコンピュータの数値制御で何度も同じことを、ほぼ同じ軌道を通すっていうのが、スリットスキャンのポイントだというふうに理解しているんです。

島村：うんうん。スリットスキャンな、でもね、それはね、白組がコンピュータを導入した動機とダブるところがあると思うんですね。手描きの時代から、必ずコンピュータが描く映像の時代になると思った。そこはね、僕も先見の明があったと思うんだ。まずコンピュータを手に入れようっていうんで。でもコンピュータってその頃、日本には売ってないんだよな。それでアメリカから取り寄せなくちゃいけないっていうんで。

ほとんどやみくもにアメリカからコンピュータを買ったんだよな。そしたら、梱包を開いてみたら、日本は100ボルトだけど、250ボルトとかわかんないけど、その時、月さんみたいな人がいればよかったんだけど、全然いないから。コンピュータを開いて、いろいろあわてちゃって。うん、そのへんはわかんない。でも正解だったんだと思うよ。そこでのたうちまわったけど、コンピュータと映像制作を結び付けて考えたっていうのは。

——同じ頃、『スター・ウォーズ』っていうアメリカの映画もミニチュアに対して、コンピュータ制御のカメラで撮るというモーションコントローラーって。

島村：『スター・ウォーズ』もびっくりしたんだよね。「なんだ、こりゃ？」っていうんで。

——ミニチュアを吊るのをやめて、カメラのほうを動かすという。発想がだからスリットスキャンと同じですよ。

島村：『スター・ウォーズ』もびっくりしたからね。

——そういう技術がだんだんこう白組のなかでCGに固まってくるんじゃないのかなと思って、ちょっとそういう話を聞いているだけなんですよね。

月岡：発言していい？

——あ、どうぞ。

月岡：その頃、苦しんでいたときは千成ビルで、まだ撮影機材を持っておられなかったんですよ。チューニングとかできないって、悩んでいた時代。ほんとに日本ではスキャンができなかった時代。そのときにヤマキ（八巻磐）さんが最初にやったんですよ。

島村：ああ、ヤマキさんなあ。

月岡：うん。スキャニメイトなんか盛んにやっていたときに、時代だけに。

島村：ヤマキさんのいた会社って、名前なんだったっけ？なんていったっけ？

月岡：東京アニメーションフィルムっていったけな。

島村：あつ、アニメーションスタッフルームだ。

月岡：スタッフルームだ。

島村：そうだ。スタッフルームだったよね。そうだ。あそこはね、すごいライバルになったんだね。もう一個ね、やっぱりコンピュータに目つけてね、血眼になっていた会社があったんだ。そうそう。

月岡：それが旭プロダクションっていう私の会社です。

——（笑）。

月岡：98 じゃないな、8001 ってご存知ですか？

——はい。8 ビットの、NEC の。

月岡：あれを使ってスキャンをやりましたね。プログラムは BASIC で。

——BASIC ですよ（笑）。

島村：話は飛んじゃうけどさ、ロバート・エイブル？

月岡：はい。

島村：ロバート・エイブルっていうのがやっぱりあの小さい会社だけど、そういうコンピュータとか手描きとかなんかを混ぜてね、オプチカル・プリンターも混ぜて。

月岡：そうそう。

島村：すごい目もくらむような映像をつくった。あれにも参ったな。もう日本中がみんな熱狂しちゃって。「あれは白組できないのか？」って、「いや、できません」。

——キラキラのやつですよ。

島村：そう、ロバート・エイブルには参った。

——光の玉みたいな。

月岡：手描きではすばらしいですよ。ああいう映像は手描きではできない。

——そうですね。加工しないとダメですよ。

月岡：それで悔しがって。「もう、手じゃダメだ。機材を導入しよう」って行って、リスクを負いながら。かなり投資しましたね。僕はそこらへんは知らないけど。

島村：そりゃそうだよ。だって良くも悪くもわかんねえで、いきなりコンピュータを導入してさ。100 ボルトじゃ動かない。もうドロドロだよ。

——まあでもそのデジタル導入をする経費で会社経営が圧迫されたというのも事実なんですかね。

島村：そうだね。でもね、その頃はね、やっぱり手描きでね、結構お金は稼いでいたんだな。だってアメリカにね、コンピュータを発注しようなんていうのはいくらなんだって、うまく資金繰りが回っていなけりゃ、やりっこないからね。だから手描きのアニメで稼いでいたんでしょね。なんであんなの買ったかなあ。

## OCGにおける先駆性と技術革新への対応

——でも最終的にはそういう判断が功を奏して、デジタルへの、CGへの転換がうまく、日本の中ではほんとに先駆けになったわけですね。

島村：そうだよ。そうそうそう。ずーっと手描きで行っちゃったら、ほんと全然別の会社になっちゃったね。日本のアニメはすごくて、なんだろうな、結構世界中にいったら、日本はアニメは行ったっていうけど、あんまり日本のアニメは3コマ撮りで、手抜きアニメで、もう技術的にはまったくなんでもないんだけど、なんであれ、でも、そっちに行かないで、俺も良かったと思うんだけど。なんなんだろうな。わかんねえ。でもそういえばいまでも俺、『クレヨンしんちゃん』って大好きなんだよ。『クレヨンしんちゃん』はおもしれえな。いまでも新作バンバン放映しているけどね。

——はい。

島村：超アナログだもんね。

——そんなしんちゃんも最近では、3DCGの映画をつくったりしているんですよ。2Dもやりつつ、3Dの映画もつくったりしています。

島村：あのね、『クレヨンしんちゃん』はね、CGでやろうかって提案して。僕、やり始めたんですね。今、やっている？『クレヨンしんちゃん』CG、やってないでしょ？

——映画化。

——はい。昨年、映画で初めてその長編の映画を3DCGの映画が公開されました。

島村：やった？

——はい。

島村：俺ね、『クレヨンしんちゃん』はほんと、「CGでやってみたい、みたい」って盛んに言っていて。しんちゃんをああい平面のキャラクターをみんな立体にしてみるっていうのは、やった経験があるよ。それで、ちゃんとCGで、3Dでしんちゃんってやったんだ。作品として。

——はい。

島村：へえ。

——わりとあの違和感なく見られましたけどね。

島村：そう。でも今見ても 2D の手描きのしんちゃんっておもしろいけどね。

——おもしろいですよね。

島村：おもしれえな、あれは。もう欠かさず見ているよ。しんちゃんは。なんであんな。『サザエさん』ってあったじゃない。ああいう手描きのアニメ。『サザエさん』っていうのはそんなおもしろいと思わなかったんだけど。しんちゃんはいまだに手描きのアニメーションっておもしれえな。

月岡：さっきのほうは、ピリピリ入れるのは、もともと導入したのは、有馬さんたちにお問い合わせしたの？あれ。

デスクを導入した時。アメリカからコンピュータを買ったとき。あれ、千成ビルに入れたでしょ？もうそこまで高級なものになると、アナログ専門家としては任せるしかないから。

島村：記憶にないな。有馬さんなあ。

月岡：たしか、千成のビルにも来ていましたね。あの人たち。こっちのほうにもありますけども東大と早稲田のドロップアウト組が、すごい天才です。彼ら、もう見ず知らずのコンピュータ、それこそ 100 ボルトじゃない、240 ボルト。しかも容量がデカイから、こんなトランスないよって。

島村：有馬さんなんか頼んで、杉並で、なんだ、線路引いて、カメラを。

月岡：データゼネラルに変えたのはその前のこと。千成ビルで、まあコンパクトな、それでもべらぼう高いやつだ。それは主に彼らの FORTRAN を使って。ライン書きをお客さんから求められるのが多かったんですよ。もちろん手描きで描いていましたけど、手描きっていうのはどうしてもブレますから。それをコンピュータで処理させてもらおうということ。

それに彼は新しいもの好きですから。ともかく向こうのサンプルを見ると、コンピュータライズがたくさん走っていますからね。これは、知識的に導入しないとダメだって社員に号令をかけていましたから。けども、できるのはせいぜいそのワイヤーですね。ワイヤーフレーム。それと、計算できないでしょう。1 枚出すのに、データゼネラルのやつだって、1 枚出すのにレイトレーシングでしたからね。1 時間以上かかっていたね。これ、もっと後の話で、杉並スタジオでデータゼネラルのマシンを据えたとき以降ですよ。それでもソフトがなかったから、作品ごとに彼らがプログラムをつくってましたね。彼らは、CG ソフトをつくりたいのが目的だったけど。次から次へと仕事はもう押し押せで、そういうソフトをつくる時間は設けられなかったんでしょうね。

島村：そういえばさ、俺、月さんとね、2 人であのモーションコントロールっていうのをさ、あれを盗みにアメリカに行ったよな。

月岡：参りました。

島村：ひどいんだ。もう。

月岡：今はつぶれてないです。ロバート・エイブルなんかがいたところですかね。仕事が入るとアクティブだけでも、ないとガランとした単なる倉庫ですよ。それは当たり前だけど。向こうはフリーランスがずいぶん多いですから。中枢部だけ。まあうたい文句としては、日本の白組が代理店になって御社へ仕事が来た場合にあっせんしたいということで、帰りに設けてもらいまして。偉いさんたちとお会いしましたよね。

島村：それはあれでしょ、代行したら、モーションコントロールを盗みに行っただけの話だよ。

月岡：そうです。はい。向こうでコーディネーターしてくれる日本語が堪能な方がいらっしやいましたよね。

いろいろ見学はさせてもらいまして。ここは写真撮影ダメよっていうところも。そこでフィルムチェンジゴソゴソやっていたら目つけられて。「お前、何やってんだ！」ってずいぶん叱られていました。もちろん撮影してないけれども。したとしてもわからなかったですね。ようはブルースクリーンを光学的につくろうとしていたらしいんですが。成功しなかったような気がしますけど。一番のポイントはマスクをどうつくるかっていうのが、一番のキーの問題で。今はソフトでかなりいいものができていますけど。その頃は全部フィルムですから。

島村：あれさ、『スター・ウォーズ』ってあれ、バックはあれなの、ブルー？

月岡：ブルーバックと聞いています。

——そうですね。ブルーの透過光を少し光らせているみたいですね。抜けをよくするために。

月岡：向こうは昔からブルーバックのオプチカル合成が、技術が優れているのか、ほんとに上手です。

——あんまズレないですよ。

月岡：ズレるんでしょうけども、それを消去する技術を持っているのか。僕も、ラボに少し潜入したことがあるんだけど、マスクをつくるのは、現像技術なんですよ。肉が少し厚くなるのと痩せさせるの、太らせるの、そういう自在につくる技術が長けていて。日本はインハウスのラボを持っているところはありません。ところがそういうプロダクションラボは自分で持っているんです。マスクづくりのケアがすばらしくて。それで合成すると、ほんとに日本でのブルーバック合成よりはずっときれいなんですよ。そこらへんインハウスで処理しているんだっていうことも、あとで知ったことですよ。

——あと湿度の問題もあるんじゃないですかね。アメリカは乾燥しているので。

月岡：そう。

——日本はフィルムが湿度でちょっと収縮する。

月岡：うん、それはそうです。たしかに。けども、それは一定した屋内でこう寝かせて、それで現像が終わったら、すぐ合成なんかできないよ。これは東洋現像、イマジカ。

## ○日本の映像デジタル技術発展における白組の貢献

——最後になんかまとめ的な質問を。この 50 年間の映像技術の変革っていうのはすごくいっぱいあると思うんですけど。白組が果たした役割みたいなものを、島村さんなりに総括していただけると。

島村：白組で一つ、白組の功績って考えれば、人材の育成に成功しているっていうことだね。もうね、すごい数だと思うな。VFX って言われている今の映画なんかにはなくてはならない、もちろん『ゴジラ-1.0』なんかもみんなそうなんだけど。それは一人ひとり面接して、どこからか引き抜いている人じゃなくて、みんな白組育ちの優秀なスタッフがそろって、今も元気でやっているっていうのは、すごいと思います。

——ほんとに今、日本映画はちょっとでも VFX を使っていると「白組」っていうクレジットを見ることはものすごく多いですね。

島村：もう白組の VFX っていうか、ああいう技術はほんと日本の映画を支えていると思いますよ。

——今日、お話をうかがっていると、技術だけじゃなくて、その島村さんの考え方とか、新しい問題とか、まずやってみようみたいなマインドがそういう成長を促しているっていうのをすごくしたんですよ。

島村：まあ、スタッフを俺、大事にしていたと思うな。どこからか引き抜いてきたスタッフっていないからね。みんな色々面接して、白組で育った人たちが、これだけ育っているっていうのは、すごいことだと思いますよ。やっぱりお金の力かなんかで、色んなところから引っこ抜いた人の集まりだったら、こんなにはならなかったと思うな。僕の功績で言えば、それだと思いますよ。ほんと一人ひとりの技術者が育ってきたっていう。

——白組の中でそういう教育というか、人を育てるシステムみたいなのは、あるんでしょうか？

島村：できちゃったんだね、多分。そう思いますよ。だから、ほとんど辞めている人はいないっていうか。普通は出入りが激しいものなんですけどね。こういう業界って。引き抜いたり、あれしたりして、色んなことがあるのが。いまではずーっとないで、進んでいるんじゃないかねえかな。ほんとにね、一人ひとり面接して、それで、コツコツ育ててきたっていう感じだから。

——どうも今日はありがとうございました。貴重なお話をうかがえました。