



1) 『機動戦士ガンダム』© 創通・サンライズ

# 富野由悠季 の世界

The World of Tomino Yoshiyuki:  
A Retrospective of Legendary Anime Director

## みどころ (1) 「不可能」に挑戦

富野監督をして「不可能」と言わしめた本企画。それはアニメーションの演出という富野の仕事を展覧会という形で紹介することが一筋縄ではいかない難事業だからでした。この難題に全国から集まった6つの美術館の7名の学芸員が挑みます。

## みどころ (2) 富野由悠季の55年の仕事をたどる空前絶後の試み

『鉄腕アトム』の演出家として監督デビューを果たしてから現在までの55年にわたる富野の仕事を現在進行形でたどることのできる、空前絶後の試みです。老若男女を問わず、富野の名前を知らなくても、かならずひとは見たことのある作品が会場で見つかるはずです。

## みどころ (3) 初公開資料も多数。3,000点を越す出品物

富野が監督した作品の成り立ちを示すために、富野直筆の絵コンテだけでなく動画やセル画、キャラクターの設定資料、ポスターなどのためのイラスト原画など門外不出の貴重な資料の数々が会場に並びます。その数、なんと3,000点以上。

## みどころ (ご注意ください) (4)

会場には名場面を抜き出した映像展示も多数ございます。すべての映像を見るには4時間以上かかりますので、時間に余裕を持ってご来場ください。

## 展覧会概要

日本にとどまらず世界のアニメファンから絶大な人気を集めるアニメーション監督・富野由悠季の世界初の回顧展を開催します。富野の代表作である『機動戦士ガンダム』は今年で誕生から40年という節目を迎えますが、その人気は衰えを知らず、いまだに後続シリーズが発表されるなど、日本を代表する映像作品となりました。

展覧会では、富野の幼少期から大学生までに残した数々の創作の軌跡に始まり、アニメ演出としてデビューを果たした『鉄腕アトム』などの初期作品から、富野の名を不動のものとした『ガンダム』や『伝説巨神イデオン』といった70年代後半から80年代の作品群、そして現在も劇場版の制作が進んでいる最新作『ガンダムGのレコンギスタ』に至る富野が手掛けたアニメ作品を余す所なく取り上げ、富野直筆の絵コンテやアニメーターによる原画やイラスト原画等の多彩な資料と、名場面を抜粋した映像によって、富野の仕事の全容に迫ります。

※本展覧会の詳細については別紙をご参照ください

## 開催情報

### 富野由悠季の世界

会期	2019年10月12日(土)～12月22日(日)		
休館日	毎週月曜日(ただし10月14日(月・祝)と11月4日(月・振休)は開館、10月15日(火)と11月5日(火)は休館)		
開館時間	午前10時から午後6時(特別展開催中の金・土曜日は午後8時まで) ※入場は閉館の30分前まで		
会場	兵庫県立美術館(神戸市中央区脇浜海岸通1-1-1[HAT神戸内])		
主催	兵庫県立美術館、神戸新聞社、MBS		
協力	サンライズ、東北新社、手塚プロダクション、日本アニメーション、オフィスアイ		
後援	サンテレビジョン、ラジオ関西		
協賛	公益財団法人伊藤文化財団、TKG Foundation for Arts & Culture		
特別協力	公益財団法人日本教育公務員弘済会兵庫支部		

### 入場料金

区分	当日		団体(20名以上) / 前売(10月11日(金)まで販売)		[その他割引適用料金]		
	当日	団体(20名以上) / 前売(10月11日(金)まで販売)	区分	当日	団体(20名以上)		
一般	1,400円	1,200円	70歳以上 1)	700円	600円		
大学生	1,000円	800円	障がい者 一般	350円	300円		
高校生以下	無料	無料	1) 2) 大学生	250円	200円		

1) 証明できるものの提示が必要です。

2) 障がいのある方1名につき、介護の方1名は無料。

### [企画チケット]

- ・早割ペアチケット／一般のみ(2枚セット)2,000円(8月31日(土)まで販売)
- ・パンフレット付きチケット／一般のみ3,000円\*購入特典=曜日別ご入場特典しおり7枚セット(10月11日(金)まで販売)

〈曜日別ご入場特典しおり〉



月曜日

火曜日

水曜日

木曜日

金曜日

土曜日

日曜日

※コレクション展の観覧には別途観覧料金が必要です。(本展と合わせて観覧する場合には割引あり)

※70歳以上の方および障がいのある方の観覧券は会期中、館内券売所のみにて販売。

※主なチケット販売場所

兵庫県立美術館ミュージアムショップ(前売のみ)

ローソンチケット 0570-08-4005 (ローソ・ミニストップ: Lコード 57055)

e+(イープラス) <http://eplus.jp/> (PC・スマホ→ファミリーマート)

セブンチケット (セブンイレブン:セブンコード: 076-826)

楽天チケット <http://ticket.rakuten.co.jp/> (PC・スマホ→セブンイレブン・ファミリーマート)

チケットぴあ 0570-02-9999 (ぴあ店舗・セブンイレブン・Cloak 引取: Pコード 769-816)

アニメイト三宮、アニメイトオンラインショップ、阪神プレイガイドほか京阪神のプレイガイド



2) 富野由悠季 宇宙船コックピット 1954年  
 © オフィス アイ



3) 『ガンダム G のレコンギスタ』  
 © 創通・サンライズ



4) 富野由悠季 劇場版『The IDEON (伝説巨神イデオン) 接触篇/発動篇』  
 ポスターラフ 1982年  
 © サンライズ



5) 富野由悠季 宇宙船 1954年  
 © オフィス アイ



6) © 手塚プロダクション・東北新社 © 東北新社 © サンライズ © 創通・サンライズ © サンライズ・バンダイビジュアル・バンダイチャンネル © SUNRISE・BV・WOWOW © オフィス アイ

## 関連事業

※詳細が決定次第、プレスリリース資料の更新版を当館ホームページで掲載します。

## お問い合わせ先

兵庫県立美術館  
 〒651-0073 神戸市中央区脇浜海岸通1-1-1  
 TEL: 078-262-0901 (代) FAX: 078-262-0903 (代)  
<https://www.artm.pref.hyogo.jp>

取材・画像提供に関すること

営業・広報担当

TEL: 078-262-0905 (担当直通) FAX: 078-262-0903

展示内容に関すること

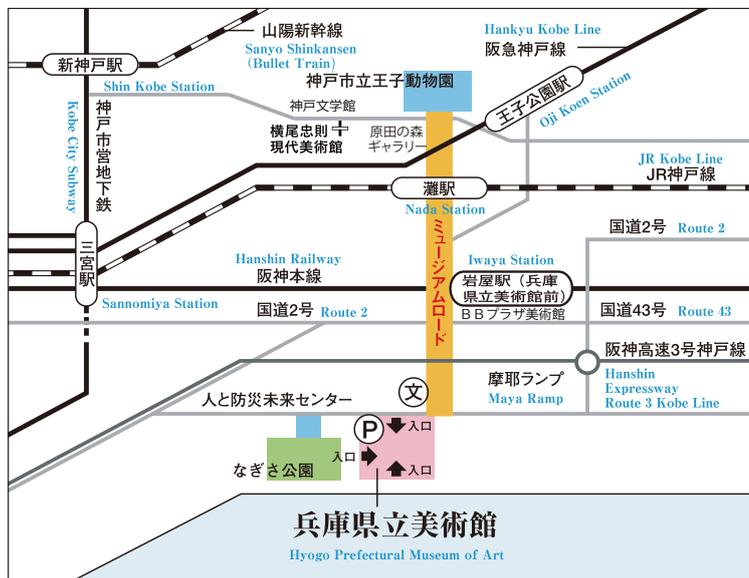
担当学芸員：小林公

e-mail: [tkobayashi@artm.pref.hyogo.jp](mailto:tkobayashi@artm.pref.hyogo.jp)

TEL: 078-262-0909 (学芸直通) FAX: 078-262-0913 (学芸直通)

## 【交通案内】

- ・阪神岩屋駅(兵庫県立美術館前)から南に徒歩約8分
  - ・JR神戸線灘駅南口から南に徒歩10分
  - ・阪急王子公園駅西口から南西に徒歩約20分
  - ・JR三ノ宮駅南から神戸市バス(29、101系統)阪神バスにて約15分  
HAT神戸方面行き「県立美術館前」下車すぐ
  - ・地下駐車場(乗用車80台収容・有料)
- \*ご来館はなるべく電車・バスをご利用ください  
 \*団体バスでお越しの場合は、バス待機所のご予約をお願いします。



## 画像使用に際しての注意

このプレスリリースに掲載されている画像データをプレス掲載用にご用意しております。末尾の「申込書」をご使用ください。

○作品画像を媒体掲載される際には、「申込書」に記載の作品名・制作年・所蔵などを必ず入れてください。

○作品画像は全図で使用してください。トリミングや文字を重ねるなど画像の加工・変更はできません。

○画像データ使用は、本展覧会の紹介用のみとさせていただきます。それ以外での使用はできません(会期終了まで)。

○再放送、転載など二次使用をされる場合には、別途申請いただきますようお願いいたします。

○雑誌の表紙などに使用される場合は、「営業・広報担当」までご相談ください。

○WEBにてご掲載の場合には、コピーガード(※右クリック不可)を施しダウンロード不可にしてください。

○基本情報、図版使用の確認のため、ゲラ刷り・原稿の段階で「営業・広報担当」までお送り願います。

○展覧会場の取材、撮影をご希望の場合についても、「営業・広報担当」までご連絡ください。事前にご連絡のない取材・撮影はお断りいたします。

○本展に関する記事をご掲載いただきました際には、お手数ですが、掲載誌・紙または記録媒体(VTR/DVD)、URLなどを、「営業・広報担当」宛てに、1部お送りくださいますようお願いいたします。

## 広報画像申込書

特別展「富野由悠季の世界」 2019年10月12日（土）～12月22日（日）

※前頁「画像使用に際しての注意」をご一読のうえ、ご希望の画像の番号に○をつけてください。

---

1 『機動戦士ガンダム』 © 創通・サンライズ

---

2 富野由悠季 宇宙船コックピット 1954年 © オフィス アイ

---

3 『ガンダム G のレコンギスタ』 © 創通・サンライズ

---

4 富野由悠季 劇場版『The IDEON（伝説巨神イデオン）接触篇／発動篇』  
ポスターラフ 1982年 © サンライズ

---

5 富野由悠季 宇宙船 1954年 © オフィス アイ

---

6 © 手塚プロダクション・東北新社 © 東北新社 © サンライズ © 創通・サンライズ © サンライズ・バンダイ  
ビジュアル・バンダイチャンネル © SUNRISE・BV・WOWOW © オフィス アイ

---

●貴媒体についてお知らせください。

○貴社名：

○媒体名：

(新聞・雑誌・ミニコミ・TV・ラジオ・ウェブサイト・その他)

※ウェブサイトへ掲載ご予約の場合、いずれかに○をつけてください。 コピーガード対応 可 ・ 不可

(コピーガード対応に限り掲載可能です)

○ご担当者名：

○メールアドレス：

ご連絡先 ○電話番号：

○FAX 番号：

○ご住所： 〒

○URL：

○掲載・放送予定日：

○画像到着希望日：

○読者・視聴者プレゼント用招待券： 組 名 様分を希望

(最大5組10名まで。本展を媒体でご紹介いただける場合に限りです)

別紙

富野由悠季  
の世界

The World of Tomino Yoshiyuki:  
A Retrospective of Legendary Anime Director

## INTRODUCTION

### はじめに

『機動戦士ガンダム』(1979年)、『ガンダム Gのレコンギスタ』(2014年)などの「ガンダム」シリーズの他、『伝説巨神イデオン』(1980年)、『聖戦士ダンバイン』(1983年)といった数多くのオリジナルアニメーションの総監督を務め、国内外のアニメーションに多大な影響を与えてきた富野由悠季(1941年神奈川県小田原市生まれ)のこれまでの仕事を回顧、検証する初の展覧会を開催します。

「虫プロダクション」に入社して『鉄腕アトム』制作に関わった駆け出しのころから現在に至るまで、55年間に渡る富野の仕事を通覧します。そして彼がこれまで監督してきた各作品の映像的特質を、富野直筆の絵コンテや、富野と仕事を共にしたクリエイターたちのデザイン画、原画、撮影に使われたセル画などの原資料を元に検証します。また、自らの作品世界を掘り下げた小説、主題歌等の作詞、様々な分野の人々との対話など、富野のマルチな活動と才能も見逃せません。本展では、こうした側面にも焦点を当てます。時代や人々に与えてきた影響と、彼が訴え続けたメッセージとは何かを紐解きます。

## INTERVIEW

展覧会「富野由悠季の世界」によせて

# 「概念の展示」は不可能なのだが.....



富野 由悠季 Tomino Yoshiyuki

この展覧会の企画について、美術館の学芸員の方々からご提案をいただいたときには、嬉しかった反面、「展示するものなどはないのだからやめたほうがいい」と何度も伝えました。「演出」という仕事は、感覚的な仕事であると同時に、たいへん観念的な作業で、「概念(考え方)」を示すことができる仕事」なのです。つまり、この一行半を展示で説明することはできないのです。しかし、美術館の学芸員の方々は、みなさん方がとても熱心で、ぼくの言うことを聞いてくれませんでした。(笑)

そして、彼らと話し合いをするうちに、「トミノは巨大ロボットを動かすだけではないという部分を記録してみたい」と思うようになりました。

それで、子供のころから学生時代までの記録を見直してみて、記憶の通りでありながらも、結局は、当時ただひとつ好きだった連載漫画『鉄腕アトム』に引っ張られながらも、アメリカのSF映画群から「映画的なるもの」に触発され、好きでもなかったアニメの世界に入ってしまったのです。しかも手塚治虫主宰のプロダクションに就職したのですから、たいへん幅の狭い道でした。

しかし、中高時代は漫画離れをして、ペン画や短編小説を試作し、大学時代は学生運動というほどのものではないにしても世間を覗くことができ、その結果、テレビ漫画『鉄腕アトム』の演出の仕事にはいり、それから、初監督作品『海のトリトン』から始まって、出世作となった『機動戦士ガンダム』を経て、『ガンダムGのレコンギスタ』まで55年間。

仕事を成立させるために、先に思い(観念的なこと)を吐き出してしまい、そのあと付けを考えるということを繰り返してきました。それは基礎学力のない情けないキャリアで辟易するのですが、しかしながら、「アニメは映画だ」というコンセプトだけは振り回してきたつもりです。

そのことは何なのだ!? その説明はとても不可能なのですが、「映画というのはただ動く絵の陳列ではないんだよ」ということを知っていただきたい、もっと素敵で強固な媒体なのだ、ということ想像していただきたいのです。そのために、今回のような形で恥を晒してみせましたので、映像作家を目指す諸君には、ここから独自の道筋をお考えいただければ、と心から願うのです。

## CONCEPT

# 「富野由悠季の世界」展の企画にあたって

私たちが「富野由悠季の世界」という展覧会を構想し、富野氏にその思いを伝えたのは 2015 年末のことでした。その一方、私たちは、実際に展覧会が可能かどうか、はなはだ心許なく、準備に少し時間がかかってしまいました。富野氏もいうように、「演出」という概念の展示は可能なのかどうか、ということです。皆さんご存じのように、富野氏はアニメーター出身ではないので、いわゆるアニメ的な絵を直接描いてきたわけではありません。

富野氏自身が多数描いてきたものといえば絵コンテがすぐに思い浮かびます。シナリオをもとに描かれる動画の設計図というべきそれには、富野氏の思考がそのまま描かれています。しかしテレビアニメの 1 エピソードにつき約 100 枚以上描かれる絵コンテは、すべてが残存しているわけではなく、素人目には読み解きが難しく、その特徴や妙味がどこにあるのか、一見しただけではわかり得ない物でした。もちろん、富野氏のことを知りたければアニメそのものを見ればよいのですが、それを美術展として成り立たせようとするれば、アニメ作品をいわば「因数分解」して、その要素を展示することになります。しかしそれらはいいて、他のデザイナーやイラストレーター、アニメーターの方々の作品や資料です。演出という富野氏の仕事を展示で示す最も有効な方法はなんだろうか、企画チーム一同思考を巡らせました。

私たちの背中を力強く押してくれたものがあります。それは、富野氏自身が所蔵する膨大な作品資料です。いくつかの資料はすでに公に紹介されていますが、そのほとんどが未公開のものばかりで、中にはアニメ史研究にとり重要と思われる資料もありましたが、それ以上に驚かされたのが、富野氏の幼年期から青年期にかけての創作物でした。彼の創作の原点を知る上で、これほど貴重かつ重要な作品はありません。

その一方で、富野氏が総監督を務めたアニメ作品を数多く世に送り出したサンライズ、そして富野氏の初期の仕事の舞台となった東北新社、手塚プロダクション、日本アニメーションの多大なるご協力のもと、各社所蔵の貴重な資料を多数調査させていただく機会を得ました。美術

展の準備のために油彩画や水彩画、素描などを調査する機会を持つことの多い私たちにとり、アニメ資料の調査は不慣れではありませんでしたが、1つのアニメ作品制作でかくも数多くの絵が描かれ、いかに富野監督が指示を出し、手を加えりしたか、その軌跡を垣間見ることができました。

さて、『鉄腕アトム』から『ガンダム G のレコンギスタ』までの 55 年間で総覧するのは、並大抵ではありません。幸い、本展には6つの美術館が開催に加わったので、各館の学芸員でアニメタイトルの担当を割り当てることができました。それぞれが、担当アニメの分析作業を進めつつ、全体の展覧会構成をどうするかについては幾度かの議論を重ねました。当初はアニメを年代順で紹介する構成としていたのですが、富野アニメを網羅的に見ている来場者の数はさほど多くないはずとの前提に立ち返り、全体を 6 つの大きなテーマでくる方法に切り替えました。富野氏が何をテーマにしてきたかを作品ごとに抽出し、まとまりをつくっていったのです。そして中間制作物といわれるセル画、原画、そして設定資料、準備稿、初期稿などをなるべく富野氏の演出意図に沿う形で厳選していき、映像との有機的なつながりを持たせるよう工夫しました。

富野氏は、メカニックやキャラクターにリアリティを与える未来世界や異世界を舞台に設定し、ロボットアニメでは常識とされてきた勧善懲悪的ストーリーを退けてシリアスな人間ドラマを描いてきました。幼き日の宇宙旅行への憧れと、「映画的なもの」への強いこだわりを胸に抱き続け、映像的な面白さを追求しながら、登場人物やメカのデザイン、声優や音楽の選定、主題歌の作詞、映像作品の小説化など実に広範囲に活動しながら、自らの描く作品世界に妥協なき態度で挑んできました。富野氏のこうしたバイタリティあふれる様々な活動に本展がどこまで迫れたか、まだ答えは見えていないのですが、本展が、富野アニメの、そして富野由悠季という人物の比類なさに皆さんが触れる機会となることを心より願っています。

「富野由悠季の世界」企画チーム

## EXHIBITION

# 「旅立ちと帰還、対立と和解、生と死、破滅と再生」

第1部 宇宙（そら）へあこがれて

第2部 人は変わってゆくのか？

第3部 空と大地の間で遅しく

第4部 魂の安息の地は何処に？

第5部 刻の涙、流れゆくその先へ

第6部 大地への帰還

それでも人は、生きていかねばならない — バラエティに富む富野由悠季のアニメ作品群、初監督を務めた《海のトリトン》(1972年)から最新作《ガンダムGのレコンギスタ》までを通覧したとき見えてくるもの、それは、「それでも人は、生きていかねばならない」という富野の祈りにも似たメッセージである。彼の紡ぎ出すドラマの多くで、少年は旅立ち、そして「帰るべき処」を探し求める。

彼は旅立ち、様々な人々と出会い、ときに和解の道筋を模索しながら、いろいろなことを学び、そしていずこかに帰還する。ただし彼の旅は、常にゴールから逆算されたものではない。

その物語は、SFマインドにあふれたリアリティのある舞台設定、奥行きのある人物描写、巧みなメカ演出によって構築されている。リズムとスピード感を重視した映像構成は、見る者を飽きさせることがない。一見難解に見えるストーリーは、実は上記のようにシンプルなスキームで創出されている。この点を理解しておけば、たとえ登場人物が多くとも、設定が複雑であろうとも、私たちは富野由悠季の作品世界を楽しむことができるのだ。

# EXHIBITION

## 第1部 宇宙（そら）へあこがれて

# 1

### 海のトリトン / 勇者ライディーン / 無敵超人ザンボット 3

#### 1. 富野由悠季を形作ったもの

父親が戦時中に制作に関わった「与圧服」の写真を見ていた富野少年にとり、宇宙は常に身近にあり、その分あこがれも強かった。宇宙科学へ深い関心を示してロケットや宇宙旅行の知識を深め、米国のSF映画に刺激されて「映画」にも関心を寄せていく。だがその視線は常にリアルな映像を求める。

虫プロダクションに入社し、アニメの世界を知る。虫プロで制作中だった『鉄腕アトム』で多くのエピソードを演出した。しかしやがて虫プロを退職し、一旦はCM制作に関わる。だが「やはり自分にはアニメしかない」と思い直す。再びアニメ制作の現場に戻る。『あしたのジョー』や『アルプスの少女ハイジ』など、実に様々なアニメ作品の演出と絵コンテを数多く担当し、「コンテ千本切りの富野」と呼ばれるようになった。



#### 2. それでも生きていかねばならない

初期作品にみる富野由悠季のドラマ展開

1972年のTVアニメ『海のトリトン』は、富野にとり初の総監督作品となった。手塚治虫の漫画『青いトリトン』を原作としているが、ストーリー、キャラクター設定はまったくのオリジナル。トリトン族の生き残りである少年トリトンが、自らの民族を滅ぼした仇敵ポセイドン族と戦う、というストーリー。一見勧善懲悪の冒険物に見える作品だが、その善悪が逆転する衝撃の最終回は、アニメ史上の事件だった。真実を知った少年が、それでも生きていかねばならない、という思いを抱いて無言のまま去っていくラストは深い余韻を残す。こうした善悪の相対化は、富野の作品基調の1つとなり、設立間もないサンライズが初めて世に送り出したTVアニメ『無敵超人ザンボット3』（1977年）においても効果的に取り入れられた。富野は、ロボットの活躍するアニメ（ロボットアニメ）の概念を大きく変えたのである。これら初期作品のドラマの多くは、少年がドラマの終了後も「生きていかねばならない」という時空の広がりを感じさせる。と同時に、「成長する」ことを理念のみで語らず、時に子どもにとり残酷なドラマを用意する。これは富野の少年期からのリアリズム志向の延長といえる。



## 第2部 人は変わってゆくのか？

## 機動戦士ガンダム（劇場版含む）

## 1. 君は生き残ることができるか — 『機動戦士ガンダム』

『無敵超人ザンボット3』、『無敵鋼人ダイターン3』でその手腕を買われた富野は、続いて1979年、『機動戦士ガンダム』の原作と総監督を務める。主人公アムロの成長を軸とした青春群像劇だ。ロボットアニメという不自由な条件を逆手に取り、「モビルスーツ」と呼ばれる人型兵器を想定、その兵器が運用される世界を、スペースコロニーが地球の周りに浮かぶ時代に設定した。モビルスーツによる人類同士の戦争の中で繰り広げられる人間ドラマを主体として描いた本作品は、視聴率的には不振だったものの、子供ではなく10～20代の若者を中心に支持を集め、そのうねりが劇場版三部作とプラモデル「ガンプラ」のブームを生み出した。平凡な主人公アムロが戦争の中で自らの役割に目覚め、やがてニュータイプとして覚醒し、最後に仲間たちを救ってみせる。当時の若者のリアリティとも共鳴した本作品には、次世代を担う若者たちの洞察力に期待する富野のメッセージが込められていた。



## 伝説巨神イデオン（劇場版含む）

## 2. コスモスに君と — 『伝説巨神イデオン』

『機動戦士ガンダム』のヒットをきっかけに盛り上がるアニメブームの中、富野は続いて『伝説巨神イデオン』の原作・総監督を務める。前作『ガンダム』では「分かり合える」ことの可能性を描いたのに対して、『イデオン』では登場人物がそれぞれのエゴをむき出しにしながら、謎の力「イデ」の正体を知ろうとする。良い意思を持った人間だけを救おうとする「イデ」は、かつて栄え、現在では滅んでしまった第六文明人の意思の集合体であり、無限のエネルギーを持つ。この「イデ」をめぐる地球人とバツクラン人が激突。互いに誤解を重ねつづけ、ついには「イデ」が発動し、両者ともに跡形もなく滅んでしまう。『ガンダム』と正反対の内容は、あたかも人類への絶望とも受け取れる。しかし、人は生まれて死に、またどこかで転生することを予感させる劇場版の『発動篇』のラストは、アニメ史上屈指の名場面である。



# EXHIBITION

# 3

## 第3部 空と大地の間で遅しく

無敵鋼人ダイターン3 / 戦闘メカ ザブングル / OVERMAN キングゲイナー

### 1. 命をかけて生きてます — 活劇とエンターテインメント

『機動戦士ガンダム』や『伝説巨神イデオン』に見られるシリアスで重厚な人間ドラマは、富野アニメの真骨頂ではあるが、一方で、エンターテインメントとしてのアニメの特性を最大限に活かし、その可能性を拡張しようとする富野の意志を感じることができる作品も見逃せない。地球上でありながら、そうでないような場所、あるいは全くの異世界に舞台が設定され、そこで生きるキャラクターたちは、男も女も、大人も子どもも、バイタリティに満ちている。そして、『ガンダム』や『イデオン』とは違って、キャラクターがあまり死なない傾向もある。ロボットアニメでありながら、その実、身体と生命の賛歌が、その根底にはある。

ラ・セーヌの星 / しあわせの王子 / 闇夜の時代劇・正体を見る

### 2. 歴史もの、名作もの、時代もの — 人間ドラマはジャンルを超えて

意外と知られていない富野作品を紹介。ロボットはまったく登場しないが、だからこそ富野の作劇の冴えを見ることができる。



## 第4部 魂の安息の地は何処に？

## 聖戦士ダンバイン / ガーゼィの翼 / リーンの翼

## 1. ファンタジー — バイストン・ウェル・ストーリー

『機動戦士ガンダム』、『伝説巨神イデオン』で名声を得た富野は、すぐさまそれらを乗り越える作品に挑んだ。それは異世界を舞台とした物語だった。地球上の海と陸との間にある、人の魂の帰るところ＝「バイストン・ウェル」。そこに地上から召喚され、「聖戦士」として戦いに巻き込まれる少年を描き、人の魂のうごめきを描いた『聖戦士ダンバイン』。そしてそこから派生したいくつかのバイストン・ウェル・ストーリー。ファンタジーではありながら、実は富野作品で唯一現代世界が登場する。バイストン・ウェルというもうひとつの「世界」は、私たちが生きる現実のありように対して様々な問いを投げかけてくるのだ。



## 重戦機エルガイム

## 2. スペースオペラ — ペンタゴナ・ワールド

『重戦機エルガイム』におけるペンタゴナ・ワールドの世界観の原型は、1979年にはすでに富野の手によりイメージスケッチが描かれていた。『ガンダム』に変わる新たな物語を模索する富野の動きはかなり早かったといえる。この舞台設定は、後年になって若手デザイナー永野護の独創的なメカおよびキャラデザインによって、血肉を得た。



## 第5部 刻の涙、流れゆくその先へ

機動戦士Zガンダム / 機動戦士ガンダム ZZ / 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

## 1. シャアの「逆襲」は成ったか？

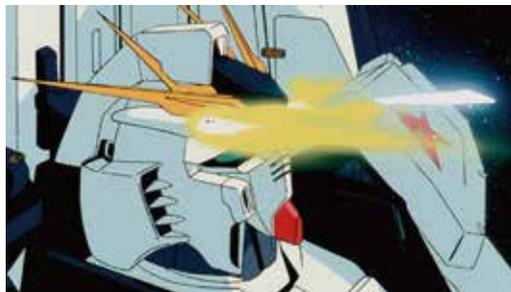
## — 『ガンダム』のシリーズ化と“ニュータイプ”の結末

1985年、周囲の要請に応じて『ガンダム』が復活。『機動戦士ガンダム』終了から7年後の世界を描いた『機動戦士Zガンダム』において、富野は前作を踏まえつつも、それとは全く異なった新しい物語を提示した。クワトロ・バジーナと名前を変えて反地球連邦政府組織（エゥーゴ）に力を貸すシャア・アズナブルの活躍が、ここで取り上げる『ガンダム』の物語の主軸である。前作で希望的に提示された人の革新＝ニュータイプへの目覚めは、『Z』以降では悲劇的な色調を帯びる。人工的に作り出されたニュータイプ＝強化人間が登場し、ニュータイプとして優れた資質を示したカミーユは精神崩壊……。そこに「わかりあえる」ことの希望はあるのか？『Z』の続編である『機動戦士ガンダム ZZ』では明るい作風にシフトしたものの、ニュータイプへの期待感あまり表に出ていない。それは、ララの死に大きな心の傷を負い、未だ癒えないシャアとアムロが最後の決着をつける『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』にまで引き継がれる。人はニュータイプになれるのか、なるべきなのか？

機動戦士ガンダム F91 / 機動戦士Vガンダム / プレンパワード

## 2. 家族と戦争

『機動戦士Zガンダム』以降、『ガンダム』と名の付く作品が続くことになる。アムロとシャアの物語に区切りをつけた富野は、劇場アニメ『機動戦士ガンダム F91』において、これまでの『ガンダム』シリーズから少し時代を進めて、登場人物や設定が旧作と関連しないようにしている。ここで富野は、それまでの自身のアニメ作品で重要な要素となっていた「家族」を作品のメインテーマに据え、物語の原点回帰を図ろうとする。



## ∀ガンダム / リング・オブ・ガンダム

## ガンダム G のレコンギスタ

## 1. 刻は未来に進むのか? — 『∀ガンダム』

『機動戦士ガンダム』放映 20 周年を記念して制作した新しいガンダムは、自ら制作したもののみならず、他の監督が制作した『ガンダム』を全否定し、同時に肯定する意味を込めた『∀ガンダム』。宇宙世紀から数千年後の未来世界で、文明が壊滅した地球を逃れて月に住んでいた「ムーンレイス」が、我が故郷である地球に帰ろうと、ようやく 20 世紀初頭レベルの文明に達していた地球の民と出会うところから物語が始まる。過去の歴史が封印された（黒歴史化した）世界で、冷凍睡眠と覚醒を繰り返して長い年月を過ごした月の女王、ディアナ・ソレルと、彼女と瓜二つの地球の少女、キエル・ハイムとの入れ替わり、発掘される過去のモビルスーツ……。過去と未来が交錯する独特の世界観で、新しいガンダム像を提示した意欲作である。

## 2. 君の目で確かめろ! — 『ガンダム G のレコンギスタ』

『∀ガンダム』終了から 14 年後に制作された『ガンダム G のレコンギスタ』は、『∀』からさらに先の世界が描かれる。主人公ベルリ・ゼナムが、地球を離れ、月、金星と波瀾の旅をへて地球の大地に帰ってくる。その過程で、科学技術の進歩と人間のあり方についての様々な疑問が投げかけられる。科学の進歩により人は宇宙に進出したが、その結果何をもたらしたのか?人は結局は大地に立つことから始めなければならないのではないか? 富野の思想とメッセージが直接的に表現された本作は、現在も劇場版として制作中で、今後ますます注目されることだろう。

