

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 安濃高志	自作漫画のこと/好きだったアニメのこと アニメーション界へ～出崎統監督との出会い～ 「マジカルエミ」で演出家としての確信を得た 作品に取り組む時にいつも心がけていること 「演出」を目指す人たちへ 今のアニメーション界に思うこと 「実写」と「アニメ」の狭間で これからやってみたい作品は？	11	2009	監督	日本	SAM036
その他	オリジナルインタビュー映像 一色あづる	「アニメ界」以前は全く興味なし 東映動画へ入社～アニメーターへ 辞めても、やっぱりアニメーション アニメーションのために学び、チャレンジする 現在のアニメを観て自分のスタンスを再確認 80歳までアニメーションを創り続けます！	30	2006	アニメーション作家、 イラストレーター	日本	SAM026
その他	オリジナルインタビュー映像 今西隆志	映画によって育まれたクリエイターの土壌 アニメの世界へ～サンライズ入社 「映像」を創ることの面白さ～演出へ デジタル制作部に身を置いて… 「自分」と「アニメ」の間には… これから業界に来る人たちへもの申す これから創ってみたい作品	27	2006	(株)サンライズ、 監督	日本	SAM025
その他	オリジナルインタビュー映像 大井文雄	アニメーションに興味を持ったきっかけ アニメーションクラブでの思い出 コンピューター・グラフィックスとの出会い プロとアマの境界 コンピューター・グラフィックスの憂鬱 新しい手法について 創作魂(自分を奮い立たせるもの) CGアニメーションの現在(いま)を思う 技術の日進月歩について CGアニメーションと接してきて、現在思うこと	25	2006	CGアニメーション作家	日本	SAM005
その他	オリジナルインタビュー映像 大川博	「白蛇伝」特典より	5	2007	東映(株) 元代表	日本	SAM014

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 大河原邦男	メカ好き!?だった少年時代 東京造形大学 一期生 アニメ界までの回り道(服飾関係～タツノコへ) 「メカニックデザイナーへの道」はじまる タツノコ時代で印象に残っている仕事 タツノコから独立～フリーへ 「機動戦士ガンダム」との出会い 「メカニックデザイナー」としてのスタンス メカニックデザインを志す人へ バーチャルからリアルな世界のデザインへ 「創りだす過程」が好き	35	2007	メカニックデザイナー	日本	SAM018
その他	オリジナルインタビュー映像 おかだえみこ	ミニシアターで観た漫画映画の思い出 「漫画映画」の世界へのあこがれは？ 「漫画」にまつわるあれこれ アニメーションの世界～おとぎプロへ 投稿から評論家へ、そして「ちょっといい話」 出会えてよかったアニメーションの数々 エポックとなったアニメーション 評論をするとき心がけている事 もっとアニメでなければ創れない作品を！ 現在(いま)のアニメーション界に思うこと Pixarとニック・パークに期待！ アニメーションを楽しく観るコツは？ アニメは「古き良き、大事な友達」	43	2007	アニメーション評論家	日本	SAM021
その他	オリジナルインタビュー映像 奥田誠治	アニメより漫画だった頃 アニメ界(TCJ)に入ったきっかけ アートフレッシュ時代(無我夢中の日々) 「描けるようになった！」と思えた瞬間 当時の「演出」と「絵コンテ」の関係 オリジナル作品に向かう時の心構え 一番印象に残っている作品について アニメの絵コンテ執筆数日本一!? 作品にとりかかる時、心がけること これからアニメ界を目指す人へ 今のアニメ界に思うこと これからのチャレンジ！ アニメーションの可能性について	14	2010	ANKAMAスーパーバイザー、 監督	日本	SAM035

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 小田克也	初めて参加した作品「白蛇伝」について 最も影響を受けたものは？ 思い出に残る仕事は？ アニメ制作のデジタル化について アニメーターを目指す若い世代の人たちへ アニメの可能性	10	2004	アニメーター	日本	SAM049
その他	オリジナルインタビュー映像 加藤茂	アニメの世界に入ったきっかけ はじめての仕事～ハクション大魔王～ 記憶に残っている作品～未来警察ウラシマン 独立・会社設立の動機 アニメーターにとって必要なものとは 観察眼を養うということ 作画監督に求められるもの 仕事をしていて楽しい瞬間は？ アニメーション界に思う事 CGアニメーションと接してきて、現在思う事	12	2006	(有)スタジオアド 代表	日本	SAM006
その他	オリジナルインタビュー映像 金山明博	整っていた絵を描く環境と血筋!? 手塚治虫漫画との出会いから漫画家を目指す 辛かった鉄工所務め～劇作家～雑誌の世界へ 漫画家!?そして虫プロへ 虫プロ時代の悲喜こもごも 挫折を味わう～無からの再出発(ロボットもの) 主役はアニメーターだ!(あえて言う問題点) 子供達の想像力・未来に期待!!!	55	2007	作画監督、 アニメーター	日本	SAM016
その他	オリジナルインタビュー映像 神山健治	アニメ・キャリアのスタート 独立～美術畑から演出への転身 演出から監督へ 「攻殻機動隊」について 「監督」ってなんだ？ 自分が「監督」するときのポリシー 最近のアニメーション界に思うこと 作品創りの現在(いま)と未来	54	2007	監督	日本	SAM013
その他	オリジナルインタビュー映像 岸義之	少年時代に描いていたもの 絵を描くこととアニメーションへの興味 アニメーション界に入るきっかけ 入社後、初めての仕事は？ 動画を描きながら原画も描いた!？ メカから人物へ(フリーへの道) 印象に残っている仕事は？ キャラクターデザイナーを目指す人へ	16	2009	キャラクターデザイナー	日本	SAM037

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 久保雅一	現在の仕事内容と、そこに至る道のり アニメ化にあたって考えたこと 海外戦略とポケモンの本質 海賊版との戦い ポケモン・リニューアルについて キャラクターができるまで ゲームとテレビと映画の関係 ポケモン3D化について 流行るキャラクターに方程式はあるか？ 後進に送るメッセージ 影響を受けた人物・作品は？ プロデューサーとして心がけていること 日本のアニメ界に思うこと これからの課題	31	2006	(株)小学館 キャラクター事業 センター長	日本	SAM030
その他	オリジナルインタビュー映像 後藤隆幸	作画とはどういうパートなのか？ 作画に必要なと思う能力は？ 思い出に残る作品・仕事は？ 売りにしているものは？ 抱いている夢は？ アニメーターを志す人へ	10	2004	作画監督	日本	SAM040
その他	オリジナルインタビュー映像 佐々門信芳	自分一人だけが採用された虫プロの試験！ 虫プロでのアニメーターの仕事 フリーへ、そして数々の仕事のこと 絵を描くのは天性の仕事 アニメーターのことあれこれ 「夢」	20	2006	作画監督、 アニメーター	日本	SAM029
その他	オリジナルインタビュー映像 笹川ひろし	手塚治虫のアシスタントになるまで… 自分の描いた漫画が本になるまで 吉田三兄弟との出会い～アニメ界へ 初作品「宇宙エース」奮闘記 モノクロからカラーへ、立ちはだかる難問 「タイムボカン」シリーズの始まり フリーになったきっかけ 記憶に残る作品「紅三四郎」 監督をする上で「心掛けている」こと 「デジタル化」に思うこと 現在(いま)のアニメ界に思うこと 「タイムボカン」シリーズ復活!? アニメーションを仕事にして悔い無し!!	35	2007	(株)竜の子プロダク ション 顧問	日本	SAM019

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 芝山努	アニメの世界に入るまでの興味対象 東映動画入社～本格的なアニメの勉強 Aプロ移籍～「コメットさん」こぼれ話 「みんなのうた」のこと 自分の制作スタイルについて 「亜細亜堂」設立のこと 「ドラえもん」との長く深い関わり 絵コンテの「目的」と「評判」	40	2007	亜細亜コンテンツ(株) 代表	日本	SAM010
その他	オリジナルインタビュー映像 島村達雄	原点①(激動日本の始まりと生誕地、八王子) 原点②(日常にあった戦争～終戦～復興) 原点③(クリエイターとしての目覚め！) 東京芸大から東映動画へ 映像の最先端、CMの世界へ 映像革命/コンピューター「以前」「以後」 現在(いま)のアニメーション界に思うこと 白組代表として/プロデューサーとして	73	2007	(株)白組 代表	日本	SAM017
その他	オリジナルインタビュー映像 首藤剛志	少年時代に作られた脚本家の土台 アニメーションへの興味は？ シナリオ研究所/はじめて名前が出たシナリオ(?) 世界放浪の理由(わけ) オリジナル脚本のこだわり 魔法のプリンセスミンキーモモ 首藤作品の打ち明け話 現在のアニメーション界に思う事 脚本家を目指す人たちへのメッセージ	41	2006	脚本家	日本	SAM002
その他	オリジナルインタビュー映像 白川大作	アニメの仕事に携わったきっかけ 演出に必要な能力とは？ 最も影響を受けたと思うものは？ 思い出に残る仕事 手塚治虫氏との出会い 人と人との出会いについて アニメ制作を志す若い世代の人たちへ これからの夢は？	10	2005	演出	日本	SAM050
その他	オリジナルインタビュー映像 鈴木伸一	アニメの仕事を始めたいきっかけは？ 思い出に残る仕事・作品 自分が影響を受けたと思うもの アニメ制作におけるデジタル化について アニメーターを志す人たちへ やりたいこと抱いている夢	10	2004	アニメーター	日本	SAM042

※役職は収録(製作)時のものです。 ※DVDの館外への貸出しは行っておりません。

※混雑時の閲覧は、1回につき30分までとなります。 ※リストにあっても諸事情により閲覧できない場合がございます。

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 関口和博	アニメーションとの出会い…作り手へ 作品創りについて 若い世代・学生たちを見て思うこと 発想の起源 私的アニメ総論!!! これから挑戦したいアニメは？	18	2006	アニメーション作家	日本	SAM023
その他	オリジナルインタビュー映像 大地丙太郎	演出というパートとは？ 演出に必要なもの 思い出に残る仕事 影響を受けた人・作品 身近なところで気にしていること アニメ業界に感じること アニメーターを目指す人たちへ PCの普及で個人が手軽に作れるアニメ やりたいこと夢	10	2004	監督	日本	SAM048
その他	オリジナルインタビュー映像 高田明美	子供の頃、よく描いていたもの 描く時に使っていたもの～鉛筆～ アニメーションの世界へ～タツノコプロ～ 「キャラクターデザイン」が自分の仕事だと確信！ 「うる星やつら」でフリーに！ 原作がある場合の「キャラクターデザイン」 オリジナルイラストを描く時 これから「目指す人」へのアドバイス アニメ作品は世界をつなぐ これからやってみたい「作品」は？	16	2009	キャラクターデザイナー、 イラストレーター	日本	SAM038
その他	オリジナルインタビュー映像 高橋良輔	「寄席」「映画」「手塚」もの創りの土台 虫プロへ～演出家としての始まり 「自分スタイル」の確立までの試行錯誤 「幕末機関説 いろはにほへと」 アニメーションで生き抜く私的哲学 雑記あれこれ 進み続けるアニメーションの道	57	2006	監督	日本	SAM024
その他	オリジナルインタビュー映像 辻真先	恵まれた環境で作られた下地 NHK入局～手塚作品「ふしぎな少年」 TV草創期のエピソード 政策奮闘記～新しい技術との戦い!? アニメの脚本始まる「Bマン」～「鉄腕アトム」 印象深い、仕事としてのアニメ作品 アニメに期待すること、思うこと	72	2009	脚本家	日本	SAM034

※役職は収録(製作)時のものです。 ※DVDの館外への貸出しは行っておりません。

※混雑時の閲覧は、1回につき30分までとなります。 ※リストにあっても諸事情により閲覧できない場合がございます。

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 手塚治虫	実験アニメの制作に空白の時期がありましたか… 実験アニメ「ジャンピング」を作ったきっかけは？ 仕上げの色彩について CGIについて… 登場人物たちは、一体、何を見たのですか？ 「ジャンピング」に対するご自身の評価は？ 今までのアニメ制作で表現したいものが出せました	18	1986	監督、 マンガ家	日本	SAM046
その他	オリジナルインタビュー映像 富野由悠季	監督とはどんなパートなのか？ 最も影響を受けたものは？ 作り手を目指す人たちへ	11	2004	監督	日本	SAM039
その他	オリジナルインタビュー映像 布川郁司	アニメの仕事を始めたいきっかけは？ 自分が影響を受けたと思うもの 思い出に残る仕事・作品 売りにしているものは？ アニメ制作におけるデジタル化について 感じているアニメ業界の課題 アニメーターを志す人たちへ これからやりたいこと抱いている夢	10	2004	(株)ぴえろ 代表取締役	日本	SAM043
その他	オリジナルインタビュー映像 ひこねのりお	幼少期に観たアニメーション 漫画家志望～芸大受験 東映動画入社 東映動画から虫プロダクションへ フリーになってからのこと キャラクターの創作について カールおじさん誕生！ 自主制作アニメーションについて	20	2006	アニメーター、 イラストレーター	日本	SAM007
その他	オリジナルインタビュー映像 福島治	少年時代のアニメーション 「アニメーション3人の会」の衝撃 ビデオプロモーションの時代 「みんなのうた」のこと 自分の制作スタイルについて 「福島流」作品創り コンピューター化＝一億総アニメ作家時代 「相対性理論」のアニメーション化 アニメーションを創り続けるのは？ 「アニメーションの世界」へどうぞ!!	24	2007	アニメーション作家	日本	SAM012

※役職は収録(製作)時のものです。 ※DVDの館外への貸出しは行っておりません。

※混雑時の閲覧は、1回につき30分までとなります。 ※リストにあっても諸事情により閲覧できない場合がございます。

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 福田巳津央	少年時代、影響を受けたあれこれ アニメを仕事に選ぶ～サンライズへ サンライズ初日の驚き～面接から… 監督へ向かって～監督になって 「アニメーション」のこと、いろいろ ヒットするアニメと歌の関係 アニメーションは誰のためのもの？ 子供たちのために、親子で観られる作品創り 自分の目指す作品創り	30	2007	(株)サンライズ 監督	日本	SAM015
その他	オリジナルインタビュー映像 藤川桂介	藤川桂介 少年時代に培われた文学の基礎 初めて自ら意識した作家は？ 小説を書こうと思う、きっかけとその評価 父から聞いた芥川賞受賞作品の分析 小説から映像への大転換期－水木洋子－ 初めて知ったプロの世界の厳しさ・人のやさしさ 「ウルトラマン」、そしてアニメーションへ 脚本家も原作を書ける！「さすらいの太陽」 「宇宙戦艦ヤマト」誕生秘話 時代の変化と潮時「六神合体ゴッドマーズ」 初心にかえり小説を書く～「宇宙皇子」誕生！～ 仕事をする上で、いつも心がけている事	40	2013	小説家、 脚本家	日本	SAM044
その他	オリジナルインタビュー映像 藤子不二雄(A) ※藤子不二雄(A)の(A)は丸囲み	今までに影響を受けたものは？ アニメを作りたいと感じたことは？ スタジオゼロでのアニメ制作 漫画がアニメ化される時 クリエイターを目指す人たちへ 漫画家に必要な能力は？ 若い世代に期待すること	10	2005	漫画家	日本	SAM051
その他	オリジナルインタビュー映像 古川タク	少年時代に作られたクリエイターとしての基礎 大学と漫画の関係 TCJ入社時のエピソード 久里洋二氏との出会いから独立まで 自分の表現を模索していた頃 驚き盤への興味 自分の作品創りのポリシーは？ 制作過程で一番面白いのは？ アニメーションの現状に思う事 創作魂と自分にとってのアニメ	33	2006	アニメーション作家	日本	SAM003

※役職は収録(製作)時のものです。 ※DVDの館外への貸出しは行っておりません。

※混雑時の閲覧は、1回につき30分までとなります。 ※リストにあっても諸事情により閲覧できない場合がございます。



種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 保田克史	少年時代に観たもの、影響を受けたものはじめてのアニメ制作体験(高校～美大) スリー・ディー入社 独立～模索の時代 「ロボット・パルタ」のあれこれ 保田流作品創り アナログへの思い 創作するときの心構え 自分にとってのアニメーションとは?	46	2006	(有)ボーダーズ 代表	日本	SAM009
その他	オリジナルインタビュー映像 真賀里文子	子供の頃に築かれた現在(いま)の土台 人形アニメーションとの劇的な出会い CMの世界へ 力を出し切れない仕事の辛さ! 印象に残っている仕事のこと 仕事の本質(世界に入り込んでしまう!) ピングーのこと、動かす対象と対峙すること 立体アニメーションへのこだわり 現在(いま)、アニメーション界に思うこと いつまでも第一線であり続ける「ヒント」 これから作ってみたい作品、テーマ	52	2007	人形アニメーター	日本	SAM020
その他	オリジナルインタビュー映像 村濱章司	アニメの仕事を始めたきっかけは? 思い出に残る仕事・作品 自分が影響を受けたと思うもの 売りにしているものは? アニメ制作におけるデジタル化について アニメ業界の課題点・展望 アニメーターを志す人たちへ やりたいことを抱いている夢	8	2005	(株)GDH 代表取締役会長	日本	SAM045
その他	オリジナルインタビュー映像 森下勝司	少年時代のアニメーションとの関わり アニメーション界に入るまでの準備期間!? プロダクション・アイジー入社のおきさつ 実践! プロデュース業 アニメーション界の現状・未来を思う 「KILL BILL/キル・ビル」のこと 私的プロデュース論 日本アニメの地位向上を願う アニメと実写の融合による新しい表現方法 自分にとってアニメーションとは	45	-	(株)プロダクション・ アイジー プロデューサー	日本	SAM028

※役職は収録(製作)時のものです。 ※DVDの館外への貸出しは行っておりません。

※混雑時の閲覧は、1回につき30分までとなります。 ※リストにあっても諸事情により閲覧できない場合がございます。

種別	作品名	内容	収録時間	製作年	役職	製作国	分類番号
その他	オリジナルインタビュー映像 山口康男	アニメの仕事を始めたきっかけは？ 思い出に残る仕事・作品 自分が影響を受けたと思うもの アニメ制作におけるデジタル化について これからのアニメ界への展望 アニメーターを志す人たちへ やりたいこと抱いている夢	10	2004	プロデューサー、 日本動画協会専務 理事	日本	SAM047
その他	オリジナルインタビュー映像 山崎貴	VFXへの序章 「未知との遭遇」「スターウォーズ」との遭遇！ はじめてプロの仕事に接して感じた事 VFX + 監督・脚本 「ジュブナイル」誕生からリターナーへ 体感した「日本人とハリウッド映画」 「ALWAYS三丁目の夕日」について 未来作の構想(戦国時代) 現在(いま)、自分の中で楽しめる仕事は 自分主義(仕事のスタイル)	31	2006	(株)白組 監督、 脚本、 VFX	日本	SAM004
その他	オリジナルインタビュー映像 行信三	美術とはどんなパートなのか？ 美術に必要なと思う能力は？ 美術の仕事を始めたきっかけは？ 思い出に残る仕事は？ 売りにしているものは？ デジタル化に感じている事 アニメーターを志す人たちへ これからやってみたい事	10	2004	美術監督	日本	SAM041
その他	オリジナルインタビュー映像 吉岡昌仁	現在の仕事内容について 印象に残っているアニメは？ 東京ムービーに入るきっかけ？ 制作進行～プロデューサーへ 「名探偵コナン」にまつわるお話 プロデューサー論 若きアニメ制作希望者へ？ 制作工程の中で好きな瞬間は？ 会社の枠を超えたコラボレーション プロデュース魂、その源は？	24	2006	(株)トムス・エンタテインメント プロデューサー	日本	SAM008
その他	オリジナルインタビュー映像 和田敏克	アニメーション制作に興味をもったきっかけ 切り絵アニメの魅力と方法論の確立 プチプチアニメ制作のきっかけ G9+1への参加 今後、制作してみたい作品は	28	2006	アニメーション作家	日本	SAM001

※役職は収録(製作)時のものです。 ※DVDの館外への貸出しは行っておりません。

※混雑時の閲覧は、1回につき30分までとなります。 ※リストにあっても諸事情により閲覧できない場合がございます。