

東京アニメアワードフェスティバル 2020

TOKYO ANIME AWARD FESTIVAL



2020
3.13 – 16
Fri – Mon

TOKYO ANIME AWARD FESTIVAL 2020

会場

池袋シネマ・ロサ | 池袋HUMAXシネマズ | グランドシネマサンシャイン | シネ・リーブル池袋 | 新文芸坐
区民ひろば南池袋 | サンシャインシティ 噴水広場 | サンシャイン水族館 | 豊島区庁舎 | Hareza池袋 | WACCA池袋

TOKYO ANIME AWARD FESTIVAL

ACHIEVEMENT AWARD

アニメ功労部門

アニメーション産業が今日の隆盛を見るに至った背景には、多くの先人たちの努力があります。「功労賞」は、そのような方々をアニメーション産業・文化の発展に大きく寄与した方として顕彰する目的で、2005年度の東京国際アニメフェア・東京アニメアワードの一部門の賞として創設されました。アニメーションの制作現場における技術、表現、また人材育成などへの長年の功績をたたえるとともに、教育活動・国際交流など、広くアニメーション産業の社会的地位の向上に貢献されたことに対しても、この賞を贈り、顕彰致します。第1回は「特別功労賞」、第3回以降は「功労賞」、第10回からは「アニメ功労部門」と名称を改め、同賞は本年で16回目となり総勢178名の方々を顕彰することになります。

The flourishing state of the animation industry today is the result of the pioneering efforts of many creators. The Achievement Award was first established in 2005 for the Tokyo Anime Award at the Tokyo International Anime Fair (TAF) to honor individuals who have been instrumental in developing Japan's animation culture and who have made significant contributions to the advancement of the animation industry. The Award is presented to pay tribute to those individuals who have made many years of contributions to the production of animations in terms of technique, modes of expression, and development of talented animators, as well as to those who have contributed, through education and international cultural exchanges, to the high regard in which the Japanese animation industry is held around the world.

The first award was named the "Special Achievement Award." After the third award, it was changed to the "Achievement Award." This year, we will announce the winners of the 16th "Achievement Award," bringing the total number of people who have won the award up to 178.

顕彰者一覧(8名、1社) Awardee List

プロデューサー
Producer

佐藤 昭司
Shoji Sato

プロデューサー
Producer

中島 順三
Junzo Nakajima

脚本家
Writer

首藤 剛志
Takeshi Shudo

アニメーター
Animator

中村 和子
Kazuko Nakamura

撮影監督
Director of Shooting

白井 久男
Hisao Shirai

色彩設計
Color Coordinator

小山 明子
Akiko Koyama

作曲家
Composer

間宮 芳生
Michio Mamiya

声優
Voice Actress

池田 昌子
Masako Ikeda

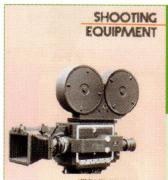
撮影機材等
Camera and Camera Stand etc.

旧 株式会社セイキ
SEIKI Co.,Ltd.

取材・執筆／原口正宏、早川優
採録・執筆補佐／磯部正義、道原じょう子
採録協力／黒崎威一郎、御庄真代、吉田愛理
取材協力／加藤眞人、菊池有起、斎藤篁三、斎藤信之、首藤三穂、白井芳美、篠崎久美子、森下成一、森田清次、湯山邦彦
情報・資料協力／小西明(虫プロダクション)、藤本翼(東映アニメーション)
※敬称略

マルチプレーン、35ミリ＆16ミリカメラと撮影台、ゼロックスなどを設計・開発

アニメーション業界各社の撮影・制作現場を永年にわたりサポートした機材メーカー



旧 株式会社セイキ SEIKI Co.,Ltd.

おもな機材開発

- 1928年 映画用フィルムの自動現像機、プリンター、光学録音機、編集機器の開発・製造を始める。
- 1952年 国産初の映画用35mmカメラの開発と完成。
- 1956年 長編漫画映画に多大な寄与。国産初のカラー長編アニメ「白蛇伝」の撮影台を製造。
- 1958年 「テロップ」の開発・完成。テレビ画面に文字、タイトルなどを入れるテロップを、NHKおよび全国民放テレビ局に納入。
- 1962年 初の30分TVアニメシリーズ「鉄腕アトム」にアニメーション機材などで寄与する。
- 1963年 東京オリンピックに貢献する。NHKより東京オリンピック16mm記録フィルム用プリンター及び関連機器を受注。東映動画よりゼロックスの行程に必要な機材一式の設計・製造を受注。
- 1968年 大阪万博の大型映像に関する機材など受注。
- 1973年 16mmリフレックスカメラ完成。
- 1976年 富士写真フィルム(株)とフィッシュカメラにおける共同契約成立。
- 1977年 発展途上国に多大な寄与。フィリピンで民間初のカラー映画現像所設立に寄与。
- 1981年 韓国映画振興公社よりカラー現像所設立に寄与。
- 1983年 「つくば科学万博」(85年)の大型映画制作用にジャパックスシステムを(株)東宝映像より受注。
- 1985年 STC-1型テレシネ完成。
- 1987年 STC-1-35／16型テレシネ映写機、ソニーPCL(株)にHDTVテレシネとして納入。
- 1992年 STC-16・1型テレシネ映写機「クリアビジョン対応」を制作。1台を日本テレビ放送網(株)に納入、1台は国際放送展示会に出展。
- 1993年 (株)スタジオジブリにコンピュータコントロール新型アニメスタンド・カメラ納入。
ソニー(株)のHDテレシネ1号機完成。

沿革

1928(昭和3)年、保坂 勇が東京都東京市滝野川区(現・東京都北区)滝野川町にて、精機製作所として起業。アメリカのベル&ハウエル社の機材を参考に、国産フィルムプリンターの製造を行う。「51年には、東映からの発注を受け、社内の設計技師・桐生 明が中心となり、初の日本製カラープリンターの開発に成功。翌'52年には、アメリカのミッセル撮影機を参考に国産カメラ(通称「セイキミッセル」)を設計・開発した。54年、板橋区蓮沼町に新営業所(志村工場)を増設。

'56年、東映動画(現・東映アニメーション)からの発注により、桐生の設計で多層式撮影台(マルチプレーン)を製造・設置。同機は『白蛇伝』('58年)で本格的に撮影に使用され、以後の長編作品でも活躍した。'62年には、虫プロが「ある街角の物語」「鉄腕アトム」を製作するために必要な機材の設置に協力。手塚治虫所有のレンタルゲンカメラをもとに、設計助手の斎藤篁三がアニメスタンドを作成。次いで、桐生が35ミリカメラ用のスタンドの設計を行った。以後、日本のアニメ業界に普及していく35ミリ&16ミリ撮影台の多くに、同社が設計・製造の面で携わることになった。'63年には、東映動画からの受注で、ゼロックス(マシントレス)用機材一式の設計を桐生が担当したが、規模が大がかり過ぎ、残念ながら業界に浸透することはなかった。'78年、保坂が死去し、代表取締役を長男・秀男が継承。さらに'91~'00年は斎藤が代表取締役を務めた。'92年には、スタジオジブリにコンピュータ制御による新型アニメスタンド&カメラを納入。同機は『紅の豚』('92年)から『もののけ姫』('97年)まで撮影に使用された。このほか、タップの製造をはじめ、セルや動画用紙にタップ穴をあける器具、TV放送時にテロップを表示する機材、コンピュータ制御によるアニメーション・コントロールシステムなど、多方面にわたる開発を行い、永年にわたりアニメ業界をサポートし続けた。'69年には、映画・テレビ技術の発展に貢献した者に贈られる「増谷賞」の第2回を保坂が、「82年には第15回を桐生が受賞している。

'90年代後半になり、アニメ撮影がフィルムからデジタルへと移行していくと、次第にアニメスタンドの需要が減少。'96年には桐生が死去。'01年、株式会社セイキが廃業後、斎藤の長男・信之が経営する株式会社アサップシステムが業務を引き継ぐ。現在は、かつて納品した機材のメンテナンスなどを行うサービスを継続している。

受賞コメント

本来、精密機械の部品を作る会社でしたが、ベル&ハウエル社のプリンターから自社のプリンターを作ったのが、映像との関わりのスタートでした。プリンターにしろ、カメラにしろ、大きなスクリーンに映像を映すための元となる機械ですから、精密でないと通用しないんです。しかも、普通に言う「精密」とは全然違う。100分の1のところが、1000分の1の感覚なんですね。国産の機械で、その1000分の1を実現することが目標でした。

社長の保坂(勇)さんは、もともと町工場出身の人で、親分肌なんです。私はプリンター開発の頃からここで働き、設計や製造に携わりました。先輩の桐生明さんは、社長が多摩川精機という会社から補佐として引き抜いて来た人で、技術者としてとても優秀な人でした。真面目な方で、決して妥協をしない。知らない事は知ろうとする。教わるのではなく、自分で確認しようとする。その姿が印象に残っています。基本的な設計は、すべて桐生さんがやっていました。小僧だった自分たちは「技師長」と呼んでいました。

タップは、桐生さんが最初にアメリカに行った時に、3つ穴のものを持ち帰ったはずです。弊社で大量に作って、年始代わりに製作会社の皆さんに配った記憶があります。鋼製の大きな円から作る「削り出し」の手作りのもので、手間はかかるけれど狂いのない、丈夫で正確なものでしたよ。

ミッセル撮影機にしても、アメリカでは見せてもらえなかっただけで、フィルムの穴を送るための機材や部品を買って来ることはできました。なので、バラバラの部品を研究して、そこから本体を考案したんです。

桐生さんが「こうしたら良いんじゃないの」と言う。それを形にするのが自分ででした。そして社長が、それを率先してやらせてくれた。失敗するのを知って、まず試作させてくれるんです。これがすごく貴重なことだったと思う。これをやらせてくれなかったら、その後の発展はなかったと思います。

斎藤篁三(アサップシステム 設計)



斎藤篁三



フィルム編集機



コンピューター制御の撮影台