

1、日本のアニメの未来

▼ナビゲーター

手塚眞

▼パネリスト

杉井ギサブロー、竹内宏彰、ゆうきまさみ、片山雅博

▼司会進行

渡邊 あゆみ

<渡邊>

ただいまより、東京都と、東京都歴史文化財団、東京都江戸東京博物館、そして読売新聞社主催により、手塚治虫生誕80周年記念「手塚治虫アカデミー2009」を開講いたします。この「手塚治虫アカデミー」は、東京ならではの芸術文化の創造・発信・芸術文化を通じた子供たちの育成を目的とし、東京都と東京都歴史文化財団が、昨年度より始動いたしました、東京文化発信プロジェクトの一環として実施しております。このような様々なイベントを、オリンピック・パラリンピックの立候補都市として注目を集める今開催することで、東京が芸術創造都市であることをアピールしてまいります。わたくし、この「手塚治虫アカデミー」の司会進行を務めさせていただきます、NHKアナウンサーの渡邊あゆみと申します。どうぞよろしくお願いいたします。

東京が、世界に誇るアニメ産業。これまで、数々の質の高い作品を国内外に送り出し、世界をリードする多くのクリエイターを輩出してきました。この「手塚治虫アカデミー2009」では、アニメ文化の創造やアニメ・マンガとアートの関係などについて、専門家の方々に語っていただき、皆様方には文化の面から、その魅力と可能性を感じていただこうと思っております。

それでは早速、第1回のシンポジウム「日本アニメの未来」を開始いたします。まず、この企画者でもあり、シンポジウムのナビゲーターを務めていただきます、手塚眞さんをご紹介します。

<手塚>

こんにちは、手塚眞です。本日は「手塚治虫アカデミー2009」へ、ようこそお越しくださいました。日本のマンガとアニメの今、そして未来を考えるシンポジウム。日本のマンガとアニメというと、今本当に、世界中から注目されている、現代日本を代表する文化と言われております。その現代日本マンガ、そしてアニメ。この元を作ったのが、実は手塚治虫なんです。きょうから手塚治虫展も始まり、もう会場のほうにいらっしゃった方もおられるかと思えます。本当に、日本のマンガとアニメに対して、手塚治虫が果たした貢献、功績はとても大きいわけです。ですから、今、日本のマンガ・アニメを考えようという時に、手塚治虫を外しては考えられないというような部分がございます。

去年はこのシンポジウムを3回行い、そこでは主に、手塚治虫が何を行ってきたかを検証するというような内容で、お話を進めてまいりました。今年は新たに3回のシンポジウムで、手塚治虫の業績を回顧しながらも、さらにそこから先、未来、これから、日本からどのようなマンガやアニメの文化が世界に向けて発信されていくのか、私たちがそこに何を求めて、また、何を作っていけばいいのかというような、未来型の話をしていければと思いますので、よろしく願いいたします。渡邊さんは、今年NHKで、手塚治虫の記念番組に、ずっと司会で出ていただきました。改めて、ずいぶん手塚治虫のマンガを読んでいたんだよね。

<渡邊>

はい。去年の秋以降、ずっと読みふけりました。再度読んだというものが多くはありますが、その中でやはり、いかに手塚先生という方が時空間を超えて、そして未来を予見している方だったということがよく分かりました。私どもNHKでは「週刊手塚治虫」、そのほかで、とにかく手塚先生が、現代、そして未来に向けてどういうメッセージを発してらっしゃるかということを読み解いていきたいと思っています。今回のこの機会も、きょうから3回ございますけれども、手塚先生の作品を、再度皆さんが見つめ直して、そして私たちがどういう方向へ歩いて行ったらいいのか。そういうことも模索できたらいいと思います。

<手塚>

そうですね。もうこれは、マンガやアニメという、限られた分野だけでの話ではないと思うんです。文化全般、あるいは「日本人としての私たちのこれから」というところまで、何か示し得るようなメッセージも含まれたような話になるかと思えます。よろしく願いいたします。

<渡邊>

よろしくお願いします。

それでは早速、パネリストの方々、お入りいただきましょう。

まず、アニメーション映画監督の杉井ギサブローさんです。1959年、東映動画に入社。アニメの基本を徹底的に学び、「白蛇伝」などの作品では、アニメーターとして活動されました。61年に、手塚治虫率いる「虫プロ」創立に参加。虫プロ時代は『鉄腕アトム』『悟空の大冒険』『どろろ』などの監督を手掛けられました。その後、TVアニメシリーズ『まんが日本昔ばなし』『ナイン』『タッチ』などを監督。2005年『あらしのよるに』は、第30回日本アカデミー賞・優秀アニメーション作品賞を受賞されています。杉井ギサブローさん、どうぞよろしくお願いいたします。

お二人目は、漫画家のゆうきまさみさんです。1957年、北海道生まれ。80年『ざ・ライバル』でデビュー。メディアミックスの草分け作品『機動警察パトレイバー』で、第36回小学館漫画賞を受賞。ほかの代表作に『究極超人あ〜る』『じゃじゃ馬グルーミン★UP!』など、多数おありです。現在、テレビアニメ化をされました『鉄腕バーディー-EVOLUTION』を、『週刊ビッグコミックスピリッツ』にて連載中です。ゆうきさんよろしくお願いいたします。

三方目は、株式会社シンク創始者、取締役エグゼクティブプロデューサーの竹内宏彰さんです。慶応大学商学部をご卒業後、『週刊ヤングジャンプ』の編集を務め、84年にシンクを創立。97年、セガと共同で『鉄コン筋クリート』のCGアニメを開発。2003年、映画『マトリックス』のアニメ版『アニメマトリックス』の、日本の総プロデューサーを務め、世界的に大ヒットとなりました。近年は、東京都と連携したアニメ映像支援事業「東京アニメ革命」をはじめとして、数多くの国際共同制作を実施されています。竹内さん、よろしくお願いいたします。

もうお一方です。多摩美術大学教授、日本アニメーション協会常任理事の片山雅博さんです。1955年、東京の生まれです。少年時代に、手塚治虫の『鉄腕アトム』のアニメーションとマンガに出会い、その強烈で豊穡な魅力に目覚めました。98年から、多摩美術大学でアニメーション表現の授業を担当されています。今年の第81回アカデミー賞・短編アニメーション賞受賞『つみきのいえ』の加藤久仁生監督をはじめ、多くの逸材を輩出されています。映像作品として『フィルムは生きている・手塚治虫フィルモグラフィ1962-1989』などがおありです。どうぞよろしくお願いいたします。

<手塚>

きょうも大変すばらしい、多彩なゲストの方に来ていただきました。お話を始める前に、ひと言、皆様になん少断りしておきます。きょうのシンポジウムの題名ですが、「日本アニメの未来」と書いてあります。「アニメ」という言葉ですが、元々はもちろん「アニメーション」という英語です。それを「アニメ」と、日本では省略して使います。いつからそういう話になったのかというのは、後ほど、おそらく杉井さんのほうからお話があるかと思います。普通、私たちが「アニメ」という言葉を使う時は、主に商業的なアニメのことを指しています。例えばテレビでやっているアニメ。マンガが原作になっていたり、そのキャラクターを使っていたりするアニメのことですが、アニメーションの中には、もっと広く、いろいろな種類がございます。短編のアニメーション、キャラクターを使わないアニメーション、あるいは、もう少し芸術的な表現を持ったアニメーションもございます。それらのものを混同して「アニメ」というように使うということに、もしかしたら抵抗のある方がいらっしゃるかもしれませんが、きょうは便宜上、日本のアニメーションのことを「アニメ」と呼ばせていただきますので、その点だけご了承くださいませ。

アニメーションというのは、手塚治虫が誕生する以前から、当然ございました。日本にも、手塚治虫以前に、優れたアニメーションというものはあったわけです。例えば、戦中に作られました『桃太郎 海の神兵』というアニメーションがございました。手塚治虫は17歳の時にこれを劇場で見まして、大変感銘を受け、「日本にもこんなにすばらしいアニメーションがあるのか」ということで、「自分もいつかそういうものを作りたい」というところからアニメーション作家を志した、夢を見たというようなエピソードも残っております。ですから、日本のアニメーションの歴史というのは、何も手塚治虫から始まったというわけではありません。しかしやはり、今これだけ日本でアニメが放流して、アニメ大国と言われている所以は、実は、その商業的なアニメの中でも「テレビアニメ」。それも、マンガが原作のテレビアニメが非常に流行ったということが、一番の原因になっております。そして、そのテレビアニメを最初に製作し、作り出したのが手塚治虫です。1963年、虫プロダクションを作った手塚治虫が『鉄腕アトム』を作り、放送を始めます。ここから日本のテレビアニメの歴史が始まるわけです。そしてそれが瞬間にブームになり、たくさんのアニメ会社がアニメ番組を量産するようになり、今日の流れになっております。ですから、現在「アニメ」と言った場合、芸術的なものではない、テレビアニメを含む商業アニメの歴史は、まさに『鉄腕アトム』から始まり、手塚治虫から始まっていると、言っているのではないかと思います。

きょうはもう、その最初の現場、あるいは手塚治虫が虫プロダクションを作る前からアニメを製作されている杉井さんにここに来ていただいています。そのへんの歴史も踏まえながら、今、アニメがどうなっているのか。そして、これからのアニメがどうなっていくのかということ、いろいろと討議していきたいと思っております。

<渡邊>

それでは、パネリストの皆様方から、お一人ずつ10分程度、「手塚マンガ・手塚アニメとの出会い」を、お話しいただこうと思います。では、杉井ギサブローさん、お願い致します。

<杉井>

どうも、杉井です。僕の手塚先生のマンガとの出会いというのは、1947年、7歳の時、『新寶島』というマンガです。戦後間もなくでしたが、当時、マンガはわりと平積みだったような気がします。沼津というところの本屋さんで初めて見て、今でも平積みされている先生のマンガの表紙をよく覚えています。やっぱり、ほかのマンガとちょっと違う魅力を感じながら、強烈に印象深く。それが先生のマンガとの出会いです。僕は子供の頃マンガ少年でしたから、以後もちろん『サボテン君』や『ジャングル大帝』など、先生のマンガとずっと一緒に大きくなったという、子供時代を過ごしているんです。

アニメーションでいうと、僕は先生と出会う前に東映動画というところにいました。マルチプレーンカメラという本格的な撮影のカメラを備えた大スタジオというのは、日本では東映動画の大川博社長が初めて作ったのだと思います。そこに、1959年に入社して、当時フルアニメーションという、ディズニースタイルと言うのでしょうか、よく動くアニメーションを5年近くやっていたんです。先生がアニメーションを始めるということで、先生のところをお訪ねし、先生と一緒にアトムを作ることになったんです。今度は逆に「あまり動かないアニメ」ということで、アトムをやることになったんです。

今「アニメーション」と「アニメ」という言葉が出ましたけれども、僕が初めて「アニメ」という略語を聞いたのは、実は手塚先生からでした。これもあちこち、書いたり言ったりしているので、読まれた方や聞かれた方はいるんじゃないかと思いますが、初めにアトムを作った時の先生の指示が「あまり動かない」なんです。正直、僕は「これはアニメーションじゃないのではないかと、若いですから食って掛かったんです。そうしたら先生が、「いや、これはアニメーションじゃありません。テレビアニメです」と、お答えになられたんです。当時僕は「テレビアニメ」と言われても経験もないし、何のこともよく分からないまま、アトムの1話から先生と一緒に作ったわけです。『鉄腕アトム』が放映されたばかりのころというのは、当然、アニメーションというのはフルアニメーションをベースに、コマーシャルをやっていた人などは、既にリミテッドという技法を使っていたんですが、映画用アニメでは「フルアニメーション」という考え方、「よく動く」というのが当たり前だった時代に「動かないアニメ」を作ったわけですから、動いているアニメをやっている人たちから見ると、非常に「粗末だ」というようなことを言われたんです。ただ、僕らも作りながら、1話が完成するまでは、あまりに動かないアニメを作業としてやっていたながら、正直「こんなことが連なっていくってアニメーション映画になるのだろうか」というのは、非常に不安と疑心暗鬼のまま、1話を作ったわけです。当時僕は動くアニメーションしか経験していませんので、この1話が、音が入って本当に1本の作品になった時、一種のカルチャーショックと言うんでしょうか。何がショックかと言うと、面白いわけです。こんなに動かなくて、今までやったことがない30分の番組をリミテッドでやりながら、なぜこんなに面白く見えるのかということ。実は、僕は今大学で「アニメーションの動きとは何か」というような研究と授業をやっているんですけども、自分の仕事でありながら、アニメーションの視覚的な動きというものを、そんなに意識したということは、『鉄腕アトム』というリミテッドアニメと言うんでしょうか、新しいアニメーションの表現、先生がおっしゃる「アニメ」というものに出会って、初めて「映像の動きというものは何か」ということが、僕は「アトム」を通して、それから40年間、僕の中でひとつのライフワークとして、いろいろな作品で視覚的な動きというものを、研究を兼ねて、作品を作り続けてきているんです。

簡単に言うと、アニメーションというのは、絵の動き、「視覚的な動き」の芸術だと思うんです。有名なアニメーション作家である、カナダのノーマン・マクラレンさんも「アニメーションというのは、表に出ているキャラクター、絵の芸術ではなく、絵と絵の間の動き、動きの芸術である」と、言っておられます。「動き」というものをどういうふうに表現していくかというのが「アニメーション」だとすれば、ひとつの言い方として、アニメーションの歴史というのは「動きのデザイン史」ということが言えると思うんです。そういうふうに整理していくと、かつてのアメリカのカートゥーンなどはマンガを動かしているわけですから、普通のリアルな動きではなくて、非常にマンガっぽい動きです。人間でも、馬でも、動物でも、普通のリアリズムでない動きというのを、一生懸命アニメ作家というのはデザインしたと思うんです。今私たちは、比較的リアルな自然な動きをモデルにアニメーションを考えているのは、たぶんディズニーが「ディズニーリアリズム」と言って「水は水らしく、人は人らしく」ということで、長編画の『白雪姫』を成功させた。それ以降、アニメーションは自然のように動くのは当たり前というように考えられて来たのですが、アニメーションを「動き」のデザインという切り口できちんと手塚先生のアニメの仕事を見ていくと、これは新しいアニメーションのデザイン化だったと思うんです。それに物語性。ストーリー

マンガですね。ある物語を持った、ストーリーを持ったひとつの題材を、非常に省略した形で動かしていくという新しい表現法というものを、先生はデザインされたわけです。

僕らはよく分からなかったですけども、たぶん手塚先生は、『鉄腕アトム』を始めるずいぶん前からいろいろ研究をなさっていたらしいということが、最近いろいろ分かってきて、アトムを始める頃は、半分ぐらいは、先生の中ではあの技法というのができていたのではないかなと思うんです。そういうようなこともだんだん研究されていくと、実は僕に言った「アニメ」という単語、短い言葉が、省略語ではなく、新しい手塚先生の頭の中にある「ストーリーマンガをベースとしたアニメーションの表現デザイン」というようなことだったのではないかなと思うんです。そういうことで、少しずつ、「手塚治虫」という作家が、アニメーションというものを使って、どういう表現技法というものを広げたのかというふうなことを、もう一度、きちんとした形で研究されると面白いと、最近すごく思うんです。

そんなふうな、僕はたまたま東映動画でのフルアニメーションから、手塚先生と一緒に『鉄腕アトム』というアニメをやって、いまだにアニメーションに関わっています。僕の中では、アニメーションというものは「動きのデザイン」というのでしょうか。そういう意味で、興味がある仕事です。新しいアニメーションの表現を、非常にショッキングな形で、手塚先生の『鉄腕アトム』で出会ったというのが、僕にとっては大きな先生との出会いです。

<手塚>

ありがとうございました。今、非常に示唆に富むお話がたくさん出てまいりました。アニメーションというのは、そもそも動くアートであり、動きのデザインということですね。そして、ディズニーリズムというのが、非常に自然な動きというものを探求していったことと比較して、よくディズニーと比較はされますが、手塚治虫というのは、また違う動きのデザインを、実は作り出していたんだというような見方ができるというお話だと思います。後ほどもう少し、詳しくお話を伺いたいと思います。

<渡邊>

続きまして、ゆうきまさみさん、お願いいたします。

<ゆうき>

ゆうきです。よろしくお願ひします。これは世代の違いによるんでしょうけれども、杉井さんとは違って、僕ぐらいになりますと、物心付いた時には既に「手塚治虫」という人は、何人かの人気漫画家のうちの一人という感じだったんですね。最初に目に入れた手塚作品は、たぶん『鉄腕アトム』だとは思いますが、『鉄人28号』読んだ時に『少年』を買ったら、『鉄腕アトム』が載っていた、みたいな。手塚治虫という人は、僕が子供の頃には既に、そういうような立場になっていたわけなんです。だからずっと、「偉い人だ」という感じは実感していなかったんです。けれども、例えば月刊誌『少年』を読むと『鉄腕アトム』が載っている。『少年画報』を見ると『マグマ大使』が載っている。『（少年）ブック』を見ても載っている。どの雑誌を見ても載っている。「なんてすごい人だろう」と、そのぐらいは思っていました。

実際のところ、手塚さんから何か直接影響を受けたという自覚はないんですが、非常に間接的に、孫影響を受けたような気分はあるんですね。僕がマンガを描くにあたって、たぶん一番影響を受けたのは7つ年上の従兄だと思うんですが、彼は僕が小学校の時点で大学ノート70冊ぐらい、マンガを描いていたんです。そのマンガというのが、今思えば明らかに手塚さんの影響を受けたマンガで、それを見てマンガを描くのは楽しそうだなと思ったわけですから、結局手塚さんに影響された人の影響で漫画家になっちゃったみたいな感じなんです。手塚さんのアニメは、もちろん『鉄腕アトム』を第1話から見ました。だけど僕は、ちょっとガッカリしたと言いますが、「これだったら、マンガのほうが進んでいるじゃないか」というイメージがあったんです。手塚さんのマンガというのはものすごく自由度が高くて、既にもう、コマの中で動いてしまっている。当時のアニメの技術では、全然追いついていないみたいなところがありました。手塚アニメというのは子供心に、どれを見ても不満だったんです。それで年月が経ちまして、例えば『展覧会の絵』や『ある街角の物語』などを見るようになって、「ああ、手塚さんは本当にアニメーションが好きだったんだな。本当はきっとこういうものを作りたくて、その足がかりにテレビアニメをやっていたのかな」と、思うようになりました。だから僕は、あの短編のアニメなどは、相当好きです。

あと、手塚さんの暗い部分というのは、わりと好きなんです。『どろろ』なんかは、かなり好きでした。でも『鉄腕アトム』はちょっと苦手でした。でも手塚さんが蛮勇を振るって、あの当時にテレビアニメというものを始めてくれたおかげで、アニメは40何年かかまして、今こんなふうにして花が開いて、枯れかけているような感じもするんですけども、一応百花繚乱のような状態を迎えているわけです。しかも、そういう意味で端っこに載せていただいて、こんなところにまで呼んでいただけるようになったということでは、まったく感謝の言葉もないと、そういう気持ちであります。

<手塚>

ありがとうございます。僕はたぶんゆうきさんと、わりと世代が近いんですけども、僕も子供の頃は、ゆうきさんと同じ意見でした。僕は、父親の作るアニメを見て「面白い」と思ったことがなかったんです。というのは、実はそこも同じ意見なんですけど、『鉄腕アトム』『ジャングル大帝』『リボンの騎士』を見ても、作っていた方を前にして言うのは大変失礼ですが、これは子供の目から見た純粋な意見として、「あまり動いていないじゃないか」という不満が、やっぱりあったんです。ところが、これも本当にゆうきさんと同じで、父親が作っている短編の芸術作品やアート作品を見ると、同じような技術なんですけれども、面白く見えるんです。この差は何かというのが、たぶん後ほど、お話の展開に出てくるとは思います。僕はゆうきさんにひとつだけ、この場をお借りしてお聞きしたいんです。今、ゆうきさんの代表作で『鉄腕バーディー』というのがございます。「鉄腕」と聞くと、もうひとつ有名なマンガを誰しも思い付いてしまうんですけども、なぜ、自分の作品に「鉄腕」というのを、あえて付けられたのか、何かそこに思いがあったのか、あまり考えずに付けられたのか、どちらなのでしょう。

<ゆうき>

あまり考えてないというのも、確かであります。「鉄腕」と頭に付くと、どんなマンガか非常に分かりやすいじゃないかというところは、もちろんありました。あと、あの片方の主人公は「ツトム」っていうんです。「鉄腕ツトム」というのは、ダジャレとして面白いんじゃないかと（笑）というのが、最初にありまして。ですから、本当に最初の頃から、「鉄腕」というのは、仮題の頃から付いていたタイトルなんです。

<手塚>

なるほど。分かりました。ありがとうございます。『鉄腕アトム』、「鉄腕」のAですけども、「鉄腕」のBのほうは今お描きになって、アニメにもされております。

<渡邊>

やっぱりゆうきさんは、多大な影響を受けてらっしゃるということですね。それでは竹内宏彰さん、お願い致します。

<竹内>

こんにちは、竹内です。まず、手塚治虫先生、生誕80周年おめでとうでございます。手塚治虫アカデミーは本日が初日で、朝から大盛況だったということで、ご成功おめでとうでございます。ちなみに本日、ここは、オリンピック招致委員の方々の視察コースに入っているんでしょうか？ ぜひ来て、見ていただきたいですね。昨日ニュースを見ていてひとつ不満だったのは、パーチャルスタジアムでした。特殊なめがねをかけると、何もなくてスタジオができる。あれはやはり、ぜひ手描きアニメでやってほしかったと。そしてそこに手塚治虫先生のキャラクターが入っていたら、「やっぱりアニメは日本だ」というのが、アピールできたかと思って残念でした。私はプロデューサーという仕事をやっています。皆さんプロデューサーが何をやっているのかよく分からないと思います。杉井監督のように、演出のクリエイティブに長けていない。ゆうき先生のように、自分で面白いお話や絵が描けない。片山先生ほど、勉強が好きでない。こういう人間になるのが、プロデューサーでございます。ひと言で言うと、このように優秀な才能を持った人たちを集めて、出資者の方々からお金をいただき、テレビ局や映画会社の方々と話をして新しい作品を作る。それをたくさんの人たちに見て、買ってもらって、感動をしてもらう。それでもっと作ろうということになる。これがプロデューサーの仕事でございます。たぶん、本日私が呼ばれたのは、プロデューサーという立場から、手塚治虫先生がいかに世の中に影響を与えたかというのを、私自身の仕事経験のことも含めて話をする、ということだと思います。個人的にも手塚先生の話をするというのは、非常に感動、感慨深いものがあります。

手塚治虫先生のマンガやアニメの中で特に影響を受けた作品を、考えると特に3つの作品を思い浮かべます。

私がほかの方と一番違うのは、まずアニメから先生を知ったということです。私は1960年生まれですので、アトムが放送された時はちょうど3歳ぐらいです。4歳、5歳ぐらいの頃に『ジャングル大帝』『W3（ワンダー・スリー）』などが、テレビで放送していました。5歳上の兄がいるのですが、これがまたマンガとアニメのオタクで、家に3,000冊ぐらいマンガ本があるのです。『火の鳥』とか、手塚先生の初版の単行本などは、ほぼ全部あります。そして昔からもう既に、風化しないようにサララップで巻いていて、私が『火の鳥』を読もうと思ったら、兄に「触るな！」と怒られたんです。「これはなんで、ラップで巻いてあるの、お兄ちゃん？」と言ったら、「腐るからだ」と（笑）。「マンガは読むものじゃないの？」「いや、違うんだ。これはとっておくものだ」というこんな状態の兄の下に育ってまいりました。講演などではいつでも言っているのですが、私は、マンガとアニメとコンピューターのオタクです。自信を持って「オタク」と申しております。そんな私がテレビでアトムを見て「これはすごい」と、3歳児にしてみよう、たぶん遺伝子的に思いました。

まだ3歳ぐらいだと字が読めないのです、マンガを読めないのです。6歳ぐらいになってきちんとマンガを読んで、初めて「手塚という人のマンガが載っている」ということが分かりました。お恥ずかしい話、最初は「てづかおさむし」と言っでは、「いいかげん覚える」と兄に怒られていました。

最初の作品は、やはり『鉄腕アトム』ですね。私は昔から、アメリカのアニメーションは嫌いでした、「きれいなお花ときれいな王女様とカッコイイ王子様」というワンパターンやカートゥーンなどに代表されるように、動物が出て来てドタバタやっているパターン。この2種類を見飽きている時に、ロボットが、これまで見たことのないような世界を飛んでいく「アトム」は画期的でした。自分の家の周りを見ると畑しかないけれども、たぶん東京に行くと、こういう未来都市があるのだろう、と幼心に感動したのが手塚作品での初期体験です。2作目は『W3』です。幼い当時、私の親はすごく映画が好きで、毎週映画に連れて行ってもらったのですが、そのほとんどは洋画でした。洋画を見ると、『007』は、すごくカッコいい車に乗って、世界中を飛び回っている。ヨーロッパの映画を見ると、ものすごくカッコいい人たちが愛を語っている。ところが、日本の映画やマンガを見ると、非常に、地味な印象がありました。そんな中で『W3』といった作品が、「日本のアニメなのに洋画的に進む展開があり、私の中ではこれは何？」と強烈な印象がありました。SFだと思っていたら、途中からスパイ映画みたいになり、地球が危ういみたいな、ものすごいスケール感を持っていて、「こんなすごい作品が日本にもあるんだ」と、感動しました。

最後の3作目は、かなり大きくなった時に、兄のラップをこっそりはがして『火の鳥』を1冊ずつ読み出した時、「これはもう、人生の生き様が全部ここに描かれている」と鮮烈に記憶しています。私の手垢を見つけた兄に殴られましたが、その後自分のお小遣いを貯めて自分用の『火の鳥』を買って、それをポロボロになるまで見たというのが、中学ぐらいです。

私は、今回ここにお呼びいただいて、そして考えて初めて分かったことがあります。「あなたが影響を受けたマンガやアニメは何ですか」と言われた時に、私は手塚治虫先生の作品は言わないと思います。なぜかという、手塚治虫先生の作品は「当たり前」というか、そこが出発点なので、それをいまさら言う必要がない、というのがよく分かりました。例えば「これまでのマンガを変えたのは、この作品のこの新しい表現方法が従来までとは異なるからですね」とか、「このアニメの設定によって、アニメのひとつの時代を変えましたね」とかよく耳にしますが、実はマンガやアニメの源流には、すべて手塚治虫先生のエッセンスが何かしら入っていて、自分がどっぷりそこに浸かっていたというのを、改めて手塚作品を見て思いました。

もうひとつ驚いたことがあります。私はこの数年、新海誠監督に代表されるような、個人クリエイターの、少人数でアニメを作るクリエイターの方々を、プロデュースしたり。投資支援しています。きょうこの場に来て知りましたが、手塚治虫先生の実験アニメーションというものが、非常に先鋭的かつ少人数で作られていたということを知って、やはり、そういう新しいものを生み出す力というものが手塚先生にもあったのだということです。おそらく昔から、私もドキドキしながら手塚治虫先生の短編ものを見て、アメリカに比べて圧倒的に少ない人数で面白いものを表現している、当時の日本のアニメの幅の広さというものを、非常に感じたということだと思います。

現在、才能がなく、勉強も嫌いなのに、私もこうやってアニメの仕事に就かせていただいている、非常に感謝しています。大学の先生もやらせていただいたり、政府関係の会議に呼ばれたりすることもあります。また、アメリカなど海外の人たちと仕事をしています。そんな場合に昔から使っている資料がありますのでご覧ください。（※以下スライドを投影しながら説明）

いかに日本のアニメやマンガが外国に影響を及ぼしたかということ、日本人たちはちゃんと知らないじゃないかということで作った資料です。実は『鉄腕アトム』という作品が、現時のハリウッド映画にいかに影響を与えてきたかということです。まずフェーズ1。1970年代に、日本の一部のアニメのビデオなどが、アメリカのニッチ市場。ニッチというのは非常に少人数ということで、向こうで言うところの「映画館でどこでも流れている」ではなく、「ビデオをコピーして見る」という流れがまず広がったのです。この源流には『アストロボーイ（鉄腕アトム）』がある。これがアメリカのテレビで放送され、非常に面白いということで、それ以降『マッハGoGoGo』とか『AKIRA』とか、『獣兵衛忍風帖』『攻殻機動隊』に至るまで、日本のアニメーションというものが広がった。ただ、ここでひとつ面白いのは、アトムは全米で、テレビで放送されていますけれども、それ以外の作品というのはほとんど放送されないで、ビデオで見られた。それが「こんな面白いアニメがあるのか」と言って大学生がビデオをコピーして、友だちに見せ合うということを行っていたのです。実はその学生たちの中に1980年代頃のハリウッドの世代交代によって監督となり、その後大活躍をした人たちがいたらしいのです。これが誰かという、ジョージ・ルーカスやスピルバーグなど。そして彼らよりも若い世代の監督たちは、学生時代にアトムに感動して、日本のアニメーションに影響を受けて、映画を撮りだした。具体的に言うと『タイタニック』や『ターミネーター』の監督、ジェームズ・キャメロン。『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』『シザーハンズ』などの監督、ティム・バートン。『トイ・ストーリー』や『モンスターズ・インク』のジョン・ラセター。私も一緒に仕事をしたことがあります、『マトリックス』のウォシャウスキー兄弟などなど。彼らは若い頃に日本のアニメを見て。実はディズニーも見ていたのだけれども、ディズニーからは新しいエッセンスを感じてないと、はっきり言っているんです。そんな監督たちの影響を受けて、その後ビジネスの世界でも、文化的にも、日本のアニメ・マンガが、どんどん世界に出て行きました。例えば『ポケモン』『遊戯王』『ドラゴンボール』といったものは、世界中で放送されています。『エヴァンゲリオン』『ルパン三世』『ドラゴンボール』は、今、実写映画の話が進んでいる作品です。『マトリックス』や

『キル・ビル』といった作品は、監督が発想、演出手法を、日本のマンガ・アニメの影響を受けているということです。実はこういうことを、日本の政治家の皆さんや先生たちが、あまりに知らなさ過ぎる。なぜかと言ったら、本日のようなアカデミーが、あまり開催されていないからです。そんなこともあり、このアカデミーですが、きょうは非常に濃い内容でいい、と手塚眞さんから言われましたので、もっと濃い内容で、ここから何か、次のアニメ・マンガを変えることになるようなお話ができれば、と思って参加いたしました。よろしくをお願いします。

<手塚>

ありがとうございます。非常にすばらしいプレゼンテーションをしていただきました。なぜ今、日本のアニメが世界から注目されているのか、皆さんも非常によくお分かりになったと思います。また後ほど展開していきたいと思います。よろしくをお願いします。

<渡邊>

それでは片山雅博さん、お願いいたします。

<片山>

片山でございます。大変今、力強い、国際的なアニメーションの話、そして兄弟の確執の話、大変興味深く（笑）、どうしてお兄さんなのか、ぜひ一度ご紹介をしていただきたいです。皆さんもそう思ってらっしゃるんじゃないかと思います。

わたくしは、きょうこの席に加えていただき、そして皆さんとこうしてお会いできたのは、やっぱり手塚治虫先生の縁だと思っています。わたくしは1955年の生まれで、54歳であります。1963年の1月1日に始まった、日本で最初の、30分のキャラクターアニメーション・シリーズである『鉄腕アトム』を、まさにその『鉄腕アトム』を見て育った、『鉄腕アトム』の申し子みたいな者です。初めて手塚治虫先生と出会ったのは、『鉄腕アトム』のモノクロのアニメーションです。その後、手塚先生のすばらしいマンガの世界を知りました。一時は手塚治虫マンガがなければ夜も日も明けない日もございました。先生がお亡くなりになるのが1989年の2月9日ですが、晩年の10年間、生涯憧れ続けた先生とお付き合いをすることができて、同時代を生きられた一人として、とっても誇りに思っています。

手塚マンガ、そして手塚アニメーションのすばらしいところは、やっぱりキャラクター性とドラマ性ではないかと思います。先ほどゆうきさんが「あまり動いてないじゃないか」とおっしゃられました、それはその通りなんですけど、僕らにとってはやはり、『鉄腕アトム』のアニメーションは衝撃的な出会いなんです。このようなものが世の中にある。そして毎週見られるという「幸せ」です。眞さんもご子息のくせに「動いてない」とか言っていますが、あの方は怪獣映画が好きだったんですよ（笑）。だから手塚治虫先生より、円谷英二監督のほうが好きだったんです。なんという罰当たりでございましょうと思います（笑）。

手塚先生のマンガは、ゆうきさんがおっしゃるように、ものすごい躍動感です。そこから感じる、エネルギーみたいなものが、僕らに本当に勇気を与えてくれたと思います。こういう言い方は誤解されると困ってしまいますが、私はマンガもアニメーションも「面白くてためになる」というもの。「学習的なこと、教育的なことを申し上げているのではなくて、そこから何か得るものが必ずある。そういう作品を、手塚先生はマンガとアニメーションで、生涯、私や皆さんに送り続けていたんじゃないか。ページの中から、読者に語りかけていたのではないかという気がするんです。

晩年の10年間お付き合いをして、先生がとても力を入れていたのは、もちろんテレビアニメーションでもあるし、劇場用の長編アニメーションでもありますが、短編アニメーションも力を入れておられました。つまりエンターテインメントアニメーションと、実験的アニメーションです。表現、技法、そしてそのテーマ性、メッセージ性を追求する作品です。国際的に通用する短編に、とても熱意を込めてお作りになったと思います。まったく違った表現であるため、スタッフは大変だったのではないかと思います。マンガの王様であり、神様であるんですけども、一方で、あまりにもアニメーションを愛し続けた。そういう先生の姿を、よく見たんです。

晩年ご病気になる前から、最後の海外旅行が、中国・上海です。「第1回国際アニメーションフェスティバル」の審査員として、中国へお渡りになるんです。その時は入院されていて、体調が優れなかったんですけども、「中国の人たちと約束したんだ。そしてアニメーションを志す、世界の若い人たちの才能を探すんだ。自分が行かなければ申し訳ないだろう」と、病を押していらっやったんです。そして多くのすばらしい作品に出会って、感動してお帰りになった翌年、お亡くなりになるわけです。でも、それは壮絶です。マンガを描いて、そしてアニメーションを作って、本当に走り続けた60年だったのではないかと思います。

皆さんは本屋のマンガのコーナーで必ず手塚先生の本を見るだろうし、そしてこうして、生誕80周年、お亡くなりになって20年も経つのに、大概人間の記憶というものは、忘れていってしまう。ところが先生の作品は読み継がれていく、ある種の普遍性があるんです。そしてきょう、この会場にいらっしゃる方はぜひ、展示のほうも見ていただきたいと思っています。その時間はたぶん、皆さんにとって本当に豊かな、すばらしい瞬間ではないかと思っています。ぜひ、きょうのシンポジウム、もっといろいろお話ししたいと思いますので、楽しんでいただければと思います。ありがとうございました。

<手塚>

ありがとうございました。片山さんは、長く日本アニメーション協会の常任理事と事務局長も務めてらっしゃいまして、現在はアニメーション学会の理事も務められています。体で日本のアニメを支え続けている方でございます。そして、皆さんご存知の、今年米国のアカデミー賞を受賞しました、短編作品で『つみきのいえ』というものがございます。日本人の若い監督が作ったアニメーションが、アカデミー賞を取った、その監督、加藤久仁生さんの教えの親と言いますか、加藤さんは、直接の生徒さんでいらっしゃったんですか？

<片山>

そうです。私は多摩美術大学のグラフィックデザイン学科でアニメーションの講義を持っています。学生時代の加藤久仁生を指導しました。卒業した後もしょっちゅう飲んで。昨日も「きょう手塚先生のシンポジウムやるんだ。おまえはそれを必ず見においで」と。彼はああいう短編を作っていますけれども、日本ではあまり土壌がないです。手塚先生たち先駆者が、1960年代から、ずっと育ててくれた、自己表現としての短編アニメーションの中から多くの作品が生まれています。手塚先生も『ジャンピング』の時、クロアチアのザグレブでグランプリを受賞しました。この作品は、先ほど杉井監督がおっしゃったように、「動きの追求」です。そしてアニメーションというのは、時間をその中で作り込んでいくのです。僕たちはそのスクリーンの中で、観客と一緒に時間を共有できる。これは稀な芸術だと思います。そここのところに生涯をかけた先生の姿、そしてその作品が、今の若い加藤久仁生に引き継がれているような、そんな気がしてなりません。

<手塚>

ありがとうございます。今、もしかしたら日本を代表するアニメーターは、その短編を作った加藤さんかもしれないんですけども、そういう人材も育成されているということです。本当に、日本のアニメーションのために尽くされている方です。今、4人の方から本当にいろいろなお話を聞くことができました。渡邊さんはどうですか？ 手塚アニメというと、思い出はございますか？

<渡邊>

私どものNHKは、入局した時に「君は生まれた時にテレビがあったか、ないか」ということで、まず世代が分かれるんです。現役の人の中に、生まれた時にテレビがなかったという人は、だいたいなくなりましたが、まずそれで分かれていました。でも、きょうここに参加して、「生まれた時に、手塚アニメが既にあったか」という分け方もできるんだということが分かりました。わたくしが生まれた時には、生まれて物心付いた時には、やはり『鉄腕アトム』。これは、テレビで見るのが楽しみでした。ですから『鉄腕アトム』というマンガは、平らなところに描かれたマンガと、テレビの『鉄腕アトム』は別物と言うんでしょうか。そういうふうには思っていたくらいです。やっぱり『鉄腕アトム』が、記憶の最初と言ってもいいと思います。そのぐらい、手塚作品・手塚先生というより、「アトム」が先です。

<手塚>

なるほど。たぶんそれは、一般の方の、一番常識的な見方だと思います。僕やゆうきさんは、たぶん変わり者だったんだと思います。というよりは、ちょっとませていた、いやな子供ですね。

<渡邊>

でも、眞さんは前に、私どもの番組で「ラーメン屋の息子は、ラーメンを家で食べない。当たり前すぎて。何かを特別食べたいと思う時は、寿司でしょう」というような言い方をされていました。つまり、おうちに手塚先生のマンガが「あって当たり前」。だから、ウルトラマンとか、ほかのものを何かひとつ選びなさいと言われた時に、ウルトラマンを選ぶのは「手塚マンガはいつも家にあるからだ」と。

<手塚>

確かにそれは言えますね。僕は、家の隣に杉井さんたちが働いていたスタジオがありましたから、「アニメなんかいつでも見られる」というふうには思っていました。本当はいつでも見られないんですけども、それよりテレビでは、いつでも見られないアニメ以外のものを（笑）。ちょっとぜいたくな子供ですけども。

<竹内>

私たちが小学校の頃に今の話が話題になりまして、「僕は手塚治虫の子供に生まれたかった」って、いつも思ったんですけども（笑）。台本に全然ないのですが、単に個人的興味で聞きたいんですが、やっぱり眞さんは、誰よりも早く次の連載を読みましたか？

<手塚>

いや、そんなことはないです。というのは、マンガはもう締め切りが過ぎてから、編集の人がひったくように持って行くという形ですから、完成したものは、本人以外は見えていないような状態で印刷されるわけです。だからマンガにしても何にしても、うちでもやっぱり、印刷が終わって本になってから読むという順番でした。ただアニメーションに関しては、先ほど言ったとおり、僕は子供の頃から杉井さんたちが働いている現場に遊びに行っていましたから、杉井さんとこういうところでお会いするのは、こんな小さい頃から存じ上げているのでちょっと恥ずかしいです。「ラッシュ」と言うんですけれども、まだ音の付いていない、編集前の状態のアニメを見せられるということもあったので、逆に、変に専門的な知識に長けてしましまして、ちょっと見方が厳しくなっていたのかもしれない。

ではここで、ちょっとお時間をいただきまして、改めて「手塚アニメ」。手塚治虫がどういうアニメーションを、生涯作って来たのかというものを振り返って、実際に映像を見ていきたいと思います。ちょっと時間がかかりますが、懐かしい映像もあるかと思うので、見ていきたいと思います。実は1961年に、手塚治虫は「虫プロダクション」を、最初は「手塚治虫プロダクション」と言っていたんですね。

<杉井>

たぶん、名前はなかったですね。

<手塚>

名前はなかったですか。そういうことから、杉井さんたちを集めてアニメーションを作ろうということで始めたんですが、最初から『鉄腕アトム』を作ったわけではございません。杉井さんの話にもありましたが、実は最初は、テレビでも劇場でも見ることのできない、非常に個人的な、芸術的な作品を手掛けます。『ある街角の物語』という38分のフルアニメーションですが、これが実は、初のアニメーションです。これは、完成してからこういうホールなどでの上映になってしまったんですが、毎日映画コンクール、芸術祭奨励賞、ブルーリボン教育文化映画賞など、そうそうたる賞を受賞して、船出が始まっているわけです。

<手塚>

手塚治虫が行ってきたアニメーションを、ざっくりと展望すると、ひとつのこだわり、流れというものがずいぶんあり、一方では、新しいアニメを作ろうとしていた意欲というものがすごくあったのではないかと思います。杉井さん、。今の映像を見ていかがですか？

杉井：手塚先生というのは、アニメの歴史ももちろんよく知っているし、本当にアニメーションが好きだったのではないかと思います。こうやって見ていると、アニメーションが始まって、ご自分が「アニメ」という、新しい表現のアニメを作り出したりしても、体中、アニメーションと一緒に生きてきたみたいな感じが、集大成を見て、なんとなくそんなふうに感じます。本当に好きだったんですね。

<手塚>

昔、作られていた時代を今振り返られて、杉井さんはどう考えられてアニメーションをやられていたのか、何か思うことはございますか？

<杉井>

自分たちは現場で、追い込みの時は本当に、ほぼ1週間寝ないで描いたりしていましたから、ダイレクトに、やっている時は本当に客観的に見られないんです。ただ、やっぱり『鉄腕アトム』というのは、日本のアニメーションの文化の一步だったので、僕らが始めた以上、やはりどこかで、「アニメ」というものを中心に「一体アニメとは何だったのか」というようなことを考えたり、まとめたり。もちろん、先生はアニメだけにいたわけではなくて、フルアニメや、いろいろやっているわけです。僕個人で言えば、そろそろ「アニメとは一体何だったのか」「それはアニメーションの中でどういう位置にあるのか」「時代との関係」というようなことは、年のせいもあるんですけども、ちゃんとした形で見ていきたいと、最近はずごく思います。

<手塚>

また後ほど、杉井さんがこれから挑戦してみたいことなどのお話も聞きたいと思います。ゆうきさん、どうですか？ 今振り返って、改めて見て、何か思うところはございますか？

<ゆうき>

当然のことですけれども、特に手塚さんが描いていたマンガというのは、主にストーリーマンガだったわけです。そうすると、ストーリーも作れる、ドラマも描けるという人が、アニメになった時には、とにかく動きの面白さだけを求めたかったのではないかというものが

垣間見えて、そこに何か、すごくアンビバレントなものを感じるんです。日本のアニメというのは、『鉄腕アトム』から始まった「ストーリーアニメ」というものを中核にして発展してきたんですけども、そういうものがどんどん増えていくのを、手塚治虫という人は一体どういう目で見ていたのかと、今感じました。

<手塚>

ありがとうございます。僕は先ほど、「アトムは動いてなかったと思った」と厳しい発言をしました。フォローするわけではないですが、やっぱり大人になってからアニメもいっぱいやって、なおかつ、CGなども見られるようになって、これだけ世界にいろいろな種類のアニメの表現がある中で、改めて『鉄腕アトム』を見た時に、この動いていない世界が、逆に新鮮だったんです。動いていないといっても、全然動いていないわけではないです。最低限が動いているんです。この「最低限」を動かしているということに対する、ものすごく新鮮な驚きと、どこにその「最低限」を求めていたのかということに、もしかしたら、やはり、新しいアニメを作ろうとしていたのかということを感じるようになりました。自己弁護するわけでもなんでもございませぬけれども、後になってから、僕はそういうふうに思いました。子供の頃には単純に「動いてない」と思いましたけれども、今は動いていないことが面白い。

<渡邊>

杉井さんも最初のプレゼンで、「動かない、動いていないことが面白い」という表現を使われましたね。動きの芸術、絵と絵の間がアニメーションの命であるという中で、杉井さんもそういう方向で行ったのに、手塚先生は「いや。これはテレビアニメです」と。動かないのになぜ面白いのだろうかということ、今どういうふうに思っているんでしょうか？

<杉井>

先ほども言いましたように、僕は今、初期にアトムに関わった山本暎一さんや、撮影をやった人など、いろいろと会いながら。手塚先生が前に見学された、TCJというコマーシャルの会社や、横山隆一先生のおとぎプロなど、アトム以前の『ある街角の物語』で、製作中の手塚先生のエピソードなどということ、トータルして調べているんですけども、かなり計画的です。『鉄腕アトム』という、自分がお描きになったストーリーマンガ。日本のストーリーマンガの文化も、実は、手塚先生が『新寶島』をスタートに開拓したわけです。『新寶島』自身が、もう既に、すごく映画的呢なんです。僕は子供心に、手塚先生のマンガというのは、『サボテン君』でもなんでも、映画を見るように付き合っていたという思いがあって、非常に手塚先生のマンガ自身が、ほかの漫画家の方に比べて、構成から展開から、すごく映画的呢だと思っています。それをまたテレビという媒体で、ストーリーのあるマンガを表現する。ストーリーマンガというものをアニメーションにするということ、ものすごく計算されていたのではないかなと思うんです。

ちょっと面倒な話になりますけれども、人間の脳というのは必ず、不足したものを自分の想像力で埋めていくという機能を持っています。例えばコママンガ。手塚マンガは、アニメより動いているというけれども、本当は動いてないですね。動いているように描いているんです。僕らはそれを動いているように感じ取って、自分で増幅している。そういうふうに、不足しているものを想像力で埋めていくという作用をします。そうすると、動いていないアニメだからこそ、見ている子供たちが、自分の頭の中で作ってしまっている。今度は見たほうの子供たちは、自分たちのものになっていくという効果は馬鹿にならないんです。ディズニーのように、全部説明的に動かしてしまうと、増幅する余裕というものがなくなるから、今度は受け止めるだけになります。だから映像というものは、映像だけではないですけども、人間が物を認識するということは、必ずしも、説明的に全部が整っているものと、自分が脳の中で足さなければならないものがあるんです。マンガやアニメというものは、人間と物とのコミュニケーション。脳の中で増幅する問題は、僕はすごく大事にしたほうが良いと思います。映画で言えば、映画の技術はどんどん発達して、ハリウッドの映画のようにショーにはなっているんですけども、長い時間脳の中に残らないです。昔の映画というのは、不足がすごく多いんですけども、何年経っても脳の中に残っている。それはたぶん観客が、自分で作っている部分が多いからだと思うんです。そういうことと、手塚先生が作ったアニメというものを、少し比較しながら研究してみたいと、最近はすごく思っています。

<竹内>

今のお話と非常に近い話があるのですが、数年前に、私のアメリカ人の友人に、『鉄コン筋クリート』や『ヘブンズ・ドア』のマイケル・アリアスという監督がいるのですが、彼は、日本に20年近く住んでいて、ゲームやアニメにも精通しています。彼がアメリカの「SIGGRAPH」という世界最大のCGの学会で発表したことと、まったく同じことを、今、杉井さんがおっしゃっていました。どういうことかということ、アメリカのアニメは現在CGによるスタイルがほとんどですね。CGは1秒間に30枚の絵が動きます。すべてのシーンが常に動いています。そうすると、見ている人たちは何も考えなくていいんです。動きも何も、全部作られている。ところが日本のアニメーションというものは違う。皆さん、『宇宙戦艦ヤマト』を思い出してください。絵が何も動かなくて、ヤマトが地面から半分頭を出し

ているときに、「その時、古代たちの胸を去来する思いは…」などのナレーションが流れる中、みんな後ろ向きで敬礼しているだけでまったく動かない。それで延々数分間続いてゆくのです。そのシーンを学会で上映した時に、みんなそれを見た外国の人たちが、「絵が動いたように感じた!」「彼らの気持ちが頭に浮かんだ!」といった反響があった。これが、脳内補完するということなのです。これは映像の記述的なものだけではなくて、ストーリーや、そこに表れていないものを、脳がそれぞれみんなの頭の中で補完するという作業なのです。手塚治虫先生の作品にはこの手法が多数組み込まれているのではないのでしょうか。恋愛に例えてください。もし、あなたの大好きな人が目の前に現れて、「私はこういう性格で、出身は何々で、大好きなものはショートケーキで…」と言ったら、「はあ、そうですか」になりますね。それを言わなくて、「私が好きなのは、うふっ!？」って言ったら、「この子は何が好きなんだろう?」と、想像することで頭の中でいろいろ考えてドキドキする。日本の作品の魅力というのは、実は、そういう要素が大きいのではないかと、という説が昔から言われていました。それをアメリカで学会などの公の場で発表したのはおそらく初めてだったんです。単純に、「日本のアニメはお金がないから止まっている」のではなく、日本人だからできる想像性、ここにすごく重要な意味があるのではないかと彼は言っていました。

<ゆうき>

受容のされ方というのが、ちょっとほかのメディアと違うのではないかと思います。マンガにせよアニメにせよ、たぶんそれを受け取っている時に、多くの皆さんは、それが絵であるということは考えないで見ていると思うんです。僕らが子供の頃は、マンガの読み方を知らない大人などもたくさんいましたけれども、僕らぐらいの世代からは、マンガを読んだ時に、それが絵であるということはまったく意識せずに読んで、頭の中では実写と同じように組み立てて読んでいると思うんです。その場合、木の葉が踊るといようなアニメーションというものは、現実世界ではあり得ないので、非常に取っ掛かりづらい部分がある。メタモルフォーゼももちろんそうです。だから、日本でストーリーマンガ、ストーリーアニメがこれだけ発展したのは、やっぱり、手塚さんが作り上げて、自ら縛ってしまった部分というものがすごく大きいのではないかと思います。例えば、始まるなり、何か無生物が喋ったり踊ったりし始めていけば、「これはそういう作品」ということで、たぶん見て行くことができる。だけど通常、人間が登場すれば、それは役者と同じような目で見ますね。その時に、物理的にはあり得ないようなことがいきなり起きたりすると、もうついていけない人がいるわけです。そのへんが、ストーリーアニメというものの、とても難しいところではあるというふうに思いました。

<手塚>

今ゆうきさんは、実際ご自身の原作のものなどで、アニメーションにも多少関わられて。なんでもゆうきさんは、お知り合いは漫画家よりもアニメーターのほうが多いというふうに、実はアニメの業界のくくりの中からお覧になっているのではないかと思います。そのゆうきさんの目から見て、日本のアニメの作り方、システム、シナリオの作り方などというところは、やはりひとつの制約であったり、縛りであったり、何か制限というものをお感じになることはありますか？

<ゆうき>

間近な経験でいきますと、なにしろ、週に1本、アニメを送り出さなければいけないという状況がありますので、その時にその話では、どこにプライオリティを置くかというところが出てくるわけです。私の『鉄腕バーディー』のアニメでも、この間ネット上では「作画崩壊」などと言われまして、騒ぎになったことがありました。あれは、週1で作っていくにあたっての、プライオリティをどこに置くか。あの話に関しては、とにかく若いアニメーターに「動かせ!」と。そこに第1のプライオリティを置いたがために、キャラクターが似ていないという部分が出てしまったんです。キャラクターを似せようとするれば、似せることに非常に時間を取られますから、あそこまで動かないわけです。でもそれは、作り手の側によっては、「そこそこ動かす、そこそこ似ている」というような形で送り出そうという考え方もあるでしょう。「ピクリとも動かないけれども、とにかくキャラクターはきれいに、キャラ表に似せて描いて送り出そう」という考え方もある。どちらかといえば、今はそういうパッケージのほうが売れるんです。ただアニメーションの現場では、やっぱりそれだけを考えてはいない。特に「動かしたい」という、若いアニメーターが増えているそうなので、彼らのモチベーションは、絶対に削いではいけないという部分もあります。例えば、シリーズで10何話ある中の1本か2本にそういう話があったからといって、目くじらを立てないでくれと、私はここで頭を下げたいです(笑)。そういうところはあるんです。原作者としては、よくやってくれたと思っています。あと、「これはおかしいだろう」と客観的なつもりで言っていますが、嫌いなら「俺が嫌いだ」と言ってほしい。「みんなが言っているぞ」ではなく、「俺は、これは嫌いだ」と。僕も、昔のアニメでキャラ表と似てない、嫌いだと思っていたことがありましたから、気持ちはすごく分かるんです。だから「俺が嫌いだ」と言っていたらいい。そういうところです。

とにかく、1週間に1本を送り出すという、アニメの制約というのは大きいし、たぶん物理的に解決しきれない問題ではないとは思っています。キャラクター修正に命をかける作監さんと、潤沢なお金と、1年ぐらいの時間があってあれだったら、俺は怒ります(笑)。でもやっぱり、その場その場でできること、できないことというものはありますので、アニメファンだったら、そういうところはむしろ面白がっ

ていただいたほうがいいと思います。そのほうが絶対楽しいです。アニメを見て不愉快な思いをするよりは、できれば楽しい思いをしたほうがいいので、楽しく見る方法というものを、皆さんに身に付けていただきたいと思います。

<手塚>

ありがとうございます。今ゆうきさんのほうから、キャラクターが似ている、似ていないという話がありました。これは、私も『ブラック・ジャック』というアニメをやっていたので、実体験的に、弁護ではないですが「なぜアニメのキャラクターが原作の絵に似ていないか」ということを、ご説明いたします。

日本のマンガの大半が、やはり手塚治虫から始まった絵のひとつの流れで描かれているんです。手塚治虫のそもそもの絵とは何かというと、これは先ほどから皆さんがおっしゃっているとおり、「動いている絵」なんです。「動いている」ということを、具体的にご説明します。「アトム」の角でございます。アトムの角は、マンガの中では、どこから見ても2本見えます。現実にはありえません。2本角が立っていれば、ある向きでは1本に見えてしまう。「おぼけ煙突」の論理です。ですがアトムというのは、どの絵を見ても、ちょうどいい所に2本あるわけです。どういうことかということ、アトムというキャラクターそのものが、体の部分が動いてしまっているわけです。ちょうどいいところにあるということは、立体的に物を捉えているということですから、例えばアトムが、こういうふうには首を動かしているか、もしくはアトムを見ているカメラなり、読者の皆さんの視線が動いているか。それによって、アトムの頭は立体的に見える。立体的に見えるんだから、2本必ず見える。2個の目で見て、それが動いているというその時間を、ひとつの絵にしているんです。ですから、体がねじれていたり、引き伸ばされていたり、極端に言うと関節がなかったりというのが、手塚治虫の絵の基本なんです。なぜならこれは、手塚治虫はやはり、ディズニーのアニメというものを基にして描いた「円」というものの法則の中から生み出した技法でもあるんですけれども、それをストーリーの中に組み込んでいきました時に、やはり「時間」というものを、キャラクターの絵そのもので表現している。このキャラクターは、元々時間を持って歪んでいるものを、さらにアニメとして動かしてしまうと、グニャグニャになってしまうんです。特にアニメというものは、たくさん人間が関わります。一人で絵を描きません。アニメーターが5人、6人いて描くわけですから、一人ひとりグニャグニャ度が違ったりすると、できあがってみると、なんだか見ていられないようなへんてこりんなものになってしまうわけです。全部歪んだ世界になってしまうんです。ひとつの方策として、そうしないために、手塚治虫であれば、そのキャラクターを1回止めてしまいます。関節のある人形のようにしてしまうわけです。関節のある人形だったら動かすのは容易ですし、そこに自由なアニメーションが付けられるわけなんです。ですから、1回動きのない絵に止めてしまうという時点で、手塚治虫の魅力が少し減るんです。アニメのキャラクターをデザインした時点で、原作の絵と離れてしまうわけです。だから描き手が下手で似ていないのではなく、そのまま描いていたらアニメーションにならないという部分が、ずいぶんあります。

例えばゆうきさんの『鉄腕バーディー』であれば、「もっと原作の絵に似ているじゃないか」とおっしゃるかもしれませんが、そうなんです。それは、ゆうきさんたちがアニメーションを見て育った世代の漫画家だということなんです。大友さんでもそうですが、アニメーションを見て育った世代、それ以降の漫画家さんというのは、動いているアニメの絵を見て、それを頭の中でもう一回止める。そして、瞬間として、それを絵に描くことができるわけです。だからゆうきさんのマンガを読んでいると、非常に時間を感じられるし、テンポ感がいいんです。とても時間があるんです。弾んでいるような時間があるんですが、キャラクターが引き伸ばされていたり、歪んでいたりはしていないと思うんです。ある瞬間の絵の形というものを、ゆうきさんはお描きになっているので、これはアニメのキャラクターにしやすいんです。「動かしやすい」ということがあるかと思います。だからゆうきさんに「とことん動かしてくれ」と言われれば、「はい」と言って、とことん動かせるようなキャラクターなんだと思います。手塚治虫のキャラクターは、とことん動かしようがないんです。だからもしかしたら、手塚治虫は、本当に動かしたいアニメーションを作る時に、自分のキャラクター以外の新しいキャラクターにしてやっていたのかもしれない。

どうですか？ 片山さんはずっと、日本のいろいろなアニメを、歴史的に裏側から見続けてきて、その中で「動き」「表現」というものは、どういうふうに変ってきていますか。

<片山>

裏側と言うか、なんと申しますか。でも好きでしたから、海外の作品も、ずっと歴史的なものも見てきました。「キャラクター」「物語性」も大変重要な点だと思うんですが、やっぱりアニメーションは「表現」の歴史だと思っているんです。それぞれの作家、監督たちが、例えば技法ひとつにしても、表現にしても、その独自のものを突き詰めていきたいという、ある種の欲望。表現者としての欲望が、そういう作品に結実していったのではないかと思います。それは何かというと、その監督が個性的なんです。それがすべて、そこに投影されるわけです。特に短編作品は、そういうものがあるからいいんです。長編というものは、逆にそれが邪魔になってしまうこともあるんですが、ひとつのテーマや物語を語るのに、あまり突出したものがあってはいけないというようなものがあるかもしれない。つまり、みんなが共通できるテーマというようなものを選ばなければいけない、というようなものはあると思うんです。

今、僕たちはずっと先生の作品を見ていますが、いわゆる平面の、絵のアニメーションですが、立体があったり、人形があったり。CGもそうです。逆にアニメーションの中で言うと、ひとつの表現に過ぎないと思っているんですけども、CGが、こんなにすごい、多様な表現に発展するとは、誰も思わなかったです。手塚先生はある時、「コンピューターなんかでアニメーションはできません」と言うんです。時間が経ったら、「やはりこれからはコンピューターです」（笑）。例えば宮崎さんなどは、「手塚さんは一貫性がない」と言うんですけども、そうじゃない。つまり、その時その時「これこそが」という表現を見つけたり、「自分でやりたい」「確かにアニメーションは動きだ」「アニメーションはキャラクターだ」「アニメーションをもっとリアルに表現するためにロトスコープだ」など。ロトスコープなどは1920年代からあるけれども、例えばラルフ・バクシという人は1970年代の終わりから出て来て、実写の映像を基に、アニメーションにしていこうということをやっていたんです。先生は「これはすごい。これからはロトスコープですね」と、言っていたんです。ご自身もいくつか使ったりするんです。『火の鳥2772』も、一部使っていますね。

<手塚>

そうですね。宇宙船などを立体で作って、撮影しています。

<片山>

でもそれは、やっぱり新しい表現を使いたい、生み出したい、やってみたいという、作家としての欲求だと思う。それを、絶えず、先生は追求していったのではないかと思うんです。作家はみんな、ゆうきさんもそうですし、杉井監督もそうですし、プロデューサーである竹内さんだって、やっぱり自分ならではの表現や技法などを見つけて、作品に投影したいという。それだからこそ、その存在というものがあろうと思うんです。

<竹内>

ゆうき先生も言いましたけれども、今の日本のアニメの一番の問題は、まず、見る人たちの「リテラシー」。いわゆる基本知識や教養が高すぎるので、作り手側が遊べないことだと思います。何か作品を出すと、突っ込みがいっぱい入ってくる。作家って、そんなに強くないんです。いつも叩かれているから、プロデューサーは強いんですが。真面目な作家ほどネットを見ると、「ああ、そうか」と影響を受けて落ち込んでしまう。でもそれが、どんどん広がっていったら、たぶん手塚先生ですら、ここまでのさまざまな作品はできなかったと思います。先ほどから手塚作品の歴史を見ましたけど、改めて「手塚先生はすごい」と思ったのは、今ここにいるゲスト4人の役割を全部ひとりでやっているということだと思います。監督をやっている、マンガを描いている、プロデューサーをやっていたということも分かりました。なぜかという、「ハリウッドプロデューサーの法則」というのがあるのですが、その中のひとつに、「ある作品をヒットさせて、次に同じジャンルで作品をヒットさせてもハリウッドの中では尊敬されない」というのがあるのです。これはどういうことかということ、『マトリックス』をヒットさせたジョエル・シルバーという大物プロデューサーがいますけれども、彼はそれまでは『ダイハード』や『リサル・ウェポン』などのアクション大作で、ブルース・ウィルスを無名時代から起用していた。そのパターンでヒットシリーズを作っていくと、もう「アクション映画といえばジョエル・シルバー」というブランドができるから、「また彼が作るんだ。どうせアクション大作でヒットするだろう」というふうになってしまい、尊敬されなくなる。そんな彼が、これまでのアクション映画とは全然違う、誰も見たことがないSFの『マトリックス』を作り大ヒットさせると、「こいつはすごい」と言ってハリウッドでまた尊敬される、と言うのを聞いたことがあります。これと共通することが手塚先生にも言えるのではないのでしょうか？ 『アトム』でものすごく受けたのに、なぜそのあとはロボットものではなく『ジャングル大帝』ですか？ そして、またなぜ『リボンの騎士』ですか？ 手塚先生の次回作は、いつも前作とは全然関係ないですね。これは、プロデューサー的に言えば、新しいジャンルを常に生み出して、そこでもヒットさせられるという卓越した才能です。これは、ハリウッド映画で言うヒットプロデューサーに通ずる法則なのです。

もうひとつ、ハリウッドですごく重要なのは、キャスティングです。いかに優れた俳優を集められるか、という才能。有名な俳優は、お金をせば来るんです。無名や個性的な人間を配置して面白い作品をできるか。これも、手塚先生は全部やっていますね。最後『エクスプレス』の時はオールスターキャストです。あれも見ていたら、ハリウッド映画で『エイリアン対プレデター』と、最後は全部登場するというのを、もう既に、この段階でやっていたというようなところ。やっぱり自分の作品でも、客観的に見られるということが、プロデューサーとしてもものすごく重要だと、改めて感じました。具体的にいうと、得てして自分がマンガを描いていると、自分のキャラクターを押し出しますね。「自分ではなく別のスタッフに、キャラクターデザインをやってもらおう」ということを手塚先生は普通に行っていた。これは、映画で言うところのキャスティングなんです。これをこの時代にやっていたということは驚きました。

今の日本のアニメ業界というのは、冒険・実験が全然できないのが残念です。例えば、ショート・アニメーションのシリーズというものをテレビでたくさんやっていますか？ やってないですね。NHKやCSなどごく一部でしか見られない。いつの間にか、気が付いたら、テレビアニメは30分ばかり。映画は70分から90分ぐらいと決めている。私が以前新海誠監督の『ほしのこえ』という、30分1話の作品を

テレビ局にセールスに行った時に、ほとんどすべてのテレビ局が「これは放送できないし、売れません。だって、1話しかないですよ」と決めつける。「それじゃあ」ということでビデオ会社を回ったら、「竹内さん、これは売れません。ビデオでOVA※は、だいたい60分はないと買ってくれません」「誰がそんなことを決めたのですか?」「いや、誰が決めたわけではないけれども、やっぱりそういうものだから」ということがありました。実は今のアニメ業界ではこれまでの商慣習が当たり前になってしまっていて、新しいスタイルや変わった作品など、なかなか世の中に出られないようになってしまっているのかというのは、ちょっと悲しいところではあります。

(※OVA (Original Video Animation) 一販売またはレンタルを主たる販路として作られる商業アニメ作品)

<手塚>

今、竹内さんのほうから、現状のアニメの問題点ということで、お話をいただきました。見る側の問題、そして、それを送り出す側の問題という話がありました。ほかの皆様からも、現状の日本のアニメに対して、思うところをお聞きしたいと思います。杉井さんはその真っ只中にいらっしゃるの、言いにくい部分もいろいろあるかとは思いますが、逆に、最初からそこにいらっしゃるということで、後輩に対して、何か思うところなどがありましたら、お聞かせいただきたいです。

<杉井>

ちょっとその前に。アニメーションがこれだけ日本で大量に作られていて、地場産業というか「世界のアニメ」などと言われていますが、案外知られていない部分を少しお話ししたいと思います。

実はアニメーターという仕事は、絵描きには向いていない仕事なんです。僕はよく言うんですが、先ほどから皆さんが「似ている、似ていない」「うまく描けていない」という話が出ていますけれども、本来絵描きというのは、自分の絵を描くのが仕事なんです。決められたデザインの絵を描くということが上手いというのは、もちろん訓練してそうするんですけども、本来は、生まれた時に、絵描きになるべき才能を持っている絵描きさんがいたとしたら、まずアニメーターという仕事を選ぶべきではないし、向いていないです。うちのスタジオにも、絵のうまい人が新人でたくさん来ますけれども、本当に自分の絵を描いたほうが良いような絵描きさんというのは「やめたほうが良い」と、僕は断っているわけです。つまり、自分の絵でない絵が描けないとしょうがないわけです。それだけではなくて、24分の1コマという、本当に数学的なタイミングを、動いた時にどういう結果が出るかということを経験できる能力というものがないと、アニメーターは務まらないわけです。同時に、これは映画ですから、演技力です。ドラマの理解と演技力というものがなければ、アニメーターは務まらないんです。このような特殊な要素を備えた絵描きさんは、どこを探せばいるんでしょうかということです。僕はよく言うんですけども、「アニメーションをやりたい。自分は絵を描きたい」というようにして、かなり画力が達人な人の中で、200人に1人だと思います。ディズニーもほとんど手描きはやめてしまったし、これからアニメーションというのは、どんどんCG化というところに入っていくでしょう。難しいことを言うと、CG映像と手描きのアニメーションというのは、映像を伝達していく「質感」というものが、やっぱり違うんです。でも、一人のアニメーターがある程度、人の絵が描けたり、演技ができたり、24分の1コマを頭で計算できる人が育つには、10年かかるわけです。これは誰がやっても、10年かかるんです。なんとかアニメーションを動かせるようになるまでに、3年かかります。ウォルト・ディズニーのスタジオが手描きのアニメから手を引いたのも、たぶんウォルト・ディズニーのところでは原画としてやろうと思ったら、やっぱり経験的に20年ぐらいかかってしまうと思うんです。日本でやっても、やっぱり10年はかかるんです。ですから、非常に特殊な仕事なんだけれども、大量に作られているために、アニメーターの仕事というのは案外、一般の人に知られていないんだと思います。つまり、映像を動かす。しかもテレビアニメのように毎週1本ずつ送り出していくような技法にアニメーションは本来向いていないんです。それを手塚先生がリミテッド化することで、週1送り出しても大丈夫ということは、相当緻密な計画性の上に立って、『鉄腕アトム』というものを始めない限り、今言ったように、僕らが『鉄腕アトム』を始めた時は5人ぐらいしか経験者がいなかったです。それでもなお、1週間ずつ作り続けられた技法というものは、本当に、手塚治虫という漫画家が作り出した、新しいアニメーションの使い方です。それでできたと思うんです。本来、アニメーターという仕事そのものは、すごく特殊な仕事です。本当はみんな、それぞれ絵描きですから、自分の絵を描かせたら上手い人もずいぶんいるんですけども、残念ながら、やっぱり自分の絵でない絵を描くということは、元々絵描きには向いていない特殊な仕事だと、僕は思います。

<手塚>

日本の中では「マンガ」と「アニメ」というものは、混同されることが非常に多いです。ですから、今、文化事業などでも「マンガとアニメ」と、全部一緒くたにしているんですけども、本来は技術的にも、ずいぶん違うものですね。同じキャラクターを使っているといっても、作っている方の中ではやはり、違うものだということがあったかと思います。混同されていることが、ひとつの文化として語られてしまうことも、もしかしたら弊害としてあるのかもしれないと思いました。

片山さん、今のアニメ界に対して物申したいことはございますか？

<片山>

そんな大それたことはございませんけれども、肅々と、若いクリエイターの育成をするだけです。

先ほどから、杉井監督の、本当に含蓄のあるお言葉、そして杉井監督はまさに、アニメーションの歴史を体現したお一人であるし、手塚先生の訓などを得て、杉井監督もいろいろな表現、テーマ、原作などを元に、様々なアプローチをされていると思います。かつては映画のジャンルだったじゃないですか。もちろん、今も映画のジャンルなんですけれども。映画はカメラとフィルム。24コマ。竹内さんは30フレーム。今のパソコンで作る、デジタルになってからのアニメーションがまったく変わってきたのは、30フレームなんです。1秒間に30コマなんです。24コマというのは、フィルムが1秒間に送られる数なんです。それによって、僕たちは違う動きを認識して、そして映画が成立しているんです。今はカメラやフィルムがなくても、若い人たちは自分のものとして、自分の表現として、アニメーションを身近に感じていると思います。杉井監督も、竹内さんもわたくしも、大学でアニメーションの授業を持っているんですけども、パソコンが1990年代の終わりから機能が発達して、アニメーションを作るソフトというものがたくさん開発されて、容易になってきたんです。そのことによって、ものすごく、表現が多様化することができたんです。アニメーションじゃないのに「アニメだ」と、送られる作品もあるんです。横に動いたからって、それはアニメーションではないと思うんです。向こうに行ったからと、動かして移動させたからと、それはアニメーションではないです。やっぱりアニメーションは、ちゃんと動いていく。そして時間を構築することが、やっぱりアニメーションだと思います。根本的なものです。

パソコンの発達によって、新しいクリエイターがたくさん生まれる土壌ができたんです。竹内さんは「テレビなんて持っていても、短編なんかないじゃないか」。そうなんです。だけど、違うものができつつあると思うし、テレビが、発表媒体で一番いいものだななんてもう誰も思わない。ここにいるお客さんが全員、朝から晩までテレビを見ているですか？ 最近はテレビも見なくなってしまいました。もちろん大きな会社はCMもどんどん流していますけれども、広告収入が減っているのが現状じゃないですか。やはり新しい土壌として、短編アニメーションも、例えば大きな映画祭などで、アニメーションの短編だけの映画祭は世界にはあるし、日本にも広島や、東京都はアニメフェアというものがあるって、若い人の作品を検証するような機会を設けてくれている。そういう土壌が一応できたんです。少しずつ、少しずつ確立してきて、ハリウッドや劇場用で、ジブリのような、そして手塚プロが作るような劇場用のアニメーションだけではなく、杉井監督が監督されるような長編だけではなくて、テレビも30分のアニメーションがあって、学生たちや、そこから育っていった若いクリエイターたちが作る短編作品。例えば山村浩二さんという、最近認められている短編作家もいます。そして、今回アカデミー賞を取った加藤久仁生みたいな人たちも出て来ているわけです。それは60年代から川本喜八郎さんなど、いわゆる個人作家たちがずっと紡いで来て、その土壌を育ててきて、その道を目指している人たちが育成されてきた。特にデジタル的なもの、パソコンの発達がそういうものを助けて、容易になっていると思います。ただし、それが商売になっていくかまでは、まだいかないんです。アカデミー賞というところで、日本が初めて取ったということで、「こんな短編があるんだ」と。あのビデオも、最初は何千本です。何千本出て、売れて終わりだったんです。ところが今、2万何千本売れている。そして、その原作を元にもう一回描いている絵本が、20何万部も売れている。売れたことがいいとは思わないけど、経済効果がすべてではないけれども、そういうことによって知られることによって、そういう人たちの土壌が少しずつできてきた。日本のアニメーションは、そういう短編からテレビまで、こんなにたくさんあるから、すばらしいと思うんです。アメリカやヨーロッパにも、もちろん短編作家はいますけれども、こんなに百花繚乱のように、そして表現が多様な国も珍しいのではないかという気がします。

きょうは「日本アニメの未来」と言うんですけども、僕は未来に対して、そんなに。手塚先生はいつも「未来はすばらしい」なんて、いつもおっしゃっていました。懐疑的な部分もあるんですけども、こうしていろいろなものがあることが、このまま続いていけばいいかと思うんです。短編もきっと、少しずつ。今の若い人たちは、生まれながらにしてアート人間であり、映像人間であり、音楽人間でありますから、アニメーションという表現などは、自分の日常茶飯事です。息を吸う、ごはんを食べるのと同じような感覚でそれを理解し、そして自分でも表現する。そういう人たちがどんどん増えて、これからも増えてくると思います。それはやっぱり新しいものを生み出してって、人間形成や精神にも、相当大きな比重を占める芸術表現になっていくのではないかと思います。楽観的ですよ。でも半分は、アニメの殿堂を作ると文化庁が言っていますが、国立の間抜けな、国家がそんなことをやっても、何になるんだと思ってしまうわけです。国家はそんなことに対して、絶対にやってくれないと思っています。国家で作るよりも、自分たちで運動のように育てていくしかないという気がします。

<手塚>

ありがとうございました。非常に示唆に富むご意見だったと思います。もうあまり時間もないんですけども、これからの日本のアニメ。これから未来に向けて、どういうものを求められるのか、どういうものを作っていけるといいのかということ、簡単にまとめて、お話をお聞きしたいと思っています。

ゆうきさんは、マンガを描き始める最初から、アニメの仲間がいて、アニメという環境の中で漫画家になられて、そして今、アニメにも関わるということなんですけど、ご自身でアニメを監督されたことはございますか？

<ゆうき>

それはないです。

<手塚>

夢がかまわないんですけれども、例えば、これからアニメを作ってみたいというお気持ちというのはあるんでしょうか？

<ゆうき>

僕は、この間放映された『鉄腕バーディー DECODE:02』の問題の回を見た後は、思わず自分でパラパラマンガを描いてしまいました。つまり、そのぐらい刺激的なフィルムだったんですけど、まあこれくらいで止めておこう、監督などはさすがに餅は餅屋で任せましょう、と。きょうなんかも、僕は「どうして呼ばれたんだろう、何を話せばいいんだろう」と、ここに来るまでずっと悩んでいて、今でも胃が痛いぐらいなんです。

これからのことということで語るとすれば、2つ。先ほど杉井さんが、人間は頭の中で、コマとコマの間であるとか、動きと動きの間などを補完するとおっしゃいました。僕らは送り手なんですけれども、受け手でもあるわけです。人の作品を見て、コマとコマの間を読み、動きと動きの間を補完しながら見ている。受けた刺激を自分の作品として出す時に、今度はそこで補完したものを、全部描いてしまおうとするんです。これは人にもよるでしょうけれども、僕なんかはそういうきらいがあるというところがあります。そういうところにはまっていますと、マンガも、最近のマンガは昔のマンガに比べると、すごいです。本当に、これはどうやって1週間で描いているんだろうと思えるぐらい、密度もボリュームも、高くなっています。しかも、「こんなことは想像に任せろよ」というようなことを、自分のマンガも含めて、描いてしまっている部分があります。これは、特にストーリーマンガ、ストーリーアニメについては、袋小路に入りかかっているという危機感があります。短編のアニメやデジタルアニメと言われているものは、僕はあまり多く触れていませんから、はっきりしたことは言えませんが、こちらはまだ可能性があると思っています。ことストーリーマンガ、ストーリーアニメというものは、ちょっと袋小路に入りかかっているところがある。才能のある人は、できれば、僕のような長年見ている人間など放っておいて、子供が見て面白いものに、一度戻っていただきたいというように感じています。30年も40年もアニメを見ている奴なんか、放っておいていいですよ。そういうところはあります。

先ほど「プロデューサーとして、手塚治虫はどこがすごいのか。次に違うジャンルの作品を作るからだ」という話が出ましたけれども、自分のことを考えると、端的に前にやっていたものに飽きたからだと思います。

今、一人でアニメを作ることができるようになった状況を、手塚先生が生きていらしたらなんとおっしゃったか。あるいは、悔しがったか。その反応を知らないのが、ちょっと残念であります。

<手塚>

ありがとうございます。竹内さんが、まさに、先を読むようなアニメ制作のプロデュース、プロジェクトをずっとやられているんですけれども、すべては話せないかもしれませんが、今、竹内さんの構想や思いの中で、次世代はどういうアニメを作ってみよう、あるいは発信してみようと思われているのでしょうか。

<竹内>

その前に、先ほどCGの話が出たので。今、アメリカのアニメはほとんどすべてCGで作られています。ピクサー、ドリームワークスなど。海外に発注はするものの、アメリカ国内ではもう、手描きアニメは作っていないです。アメリカ国内にはもう、手描きアニメを作るスタジオはないようです。そんなアメリカの、CGアニメは、毎年こう言われているのです。1本100億以上かけてアニメを作って、宣伝費が100億ぐらい、制作費と同じぐらいです。作っているプロデューサーは「来年はだめかもしれない」と、全員同じことを言っています。「もしヒットしなかったら大損だ。でも、今年『ウォーリー』がヒットした、『マダガスカル2』もヒットした。また来年もいける」。みんな莫大な費用を必要とするCGアニメから脱却したいのが本音です。その題材もみんな画一的な作品ばかりです。「どうしてロボットや動物アニメばかり作っているのですか？」と著名なプロデューサーに訊いたことがあります。何が受けるか、アメリカの映画産業では必ず調査します。企画する前に、お母さんや子供を呼んで、「どんなアニメがいいですか」。「動物がかわいいです」「ロボットがいいです」。それを調べているマーケティング会社はそんなにたくさんないので、同じところに調査をお願いするから、同じようなデータが出てくる。だからハリウッドではどこも同じようなものをみんな作っている、ということらしいです。でも日本のアニメはどうですか？ゆうき先生はいろいろと憂えていましたけれども、やっぱり、いろいろなバリエーションがあります。この手塚治虫先生が作った流れというのは、いい意味で日本の中に広がっていると思います。よくアメリカの友人が来て、「竹内。日本はアニメとマンガで、世の中の全部、人生のことが分かるな」と驚きます。本当です。だって、料理の仕方が分かりますね。日本の会社と仕事をする時には『島耕作』を

読め!となる。読むと、「なるほど。日本人のメンタリティはこうなのか!」とマンガで理解できる。日本人の若者は、最近ではマンガで恋愛のやり方を学ぶ。そんなことができてしまう国は日本だけです。なんでもかんでもCGがいいかという、やっぱり違うと思います。人間の発想力、作れる力、想像力というものは、まだ日本には脈々と残っていると思います。これらを生かした作品を今後も作っていくか、ということは、これからの日本にとってとても重要になってきます。

もうひとつたとえ話ですが、ワープロってありますね。ワープロが上手い人は文章が上手い人ですか? これは違いますね。ワープロが上手いオペレーターの方はたくさんいますね。では、日本で一番ワープロの使い方が上手いオペレーターさんに、直木賞を受賞するぐらい素晴らしい小説を書いてください、と言っても、書けませんね。CGも同様です。所詮CGは道具なんです。CGが使える=(イコール)CGアニメで面白いものが作れるというのは、別な話なのです。先ほど片山先生が、それをおっしゃった。ものを動かせられれば、すごい速さで動きます。「それは、君のCGの使い方がすごく上手いんだね」ということ。「速く動くのではなく、面白く動くものを作りました」と言ったら、それはアニメの力です。ここを皆さんはき違えてコンピューターに依存すると、どんどんつまらないものになってしまうということがあります。それから日本の文化がもうひとついいのは、何でも取り入れてしまうんです。コンピューターアニメが来たらそれも取り入れて、手描きのアニメと混ぜ合わせようということをみんながやる。アメリカはそんなに器用じゃないです。ヨーロッパなどは、もっと不器用です。携帯電話で、もうみんながマンガを見るとしたら携帯電話向けのマンガを作る。若者が本を読むのがいやだから、携帯電話で小説を読ませてしまおうとしたら、携帯小説が大ブーム。それが映画になったら大ヒット。発想やいろいろなものを取り込んで、面白いものを作れる能力というのは、日本人が持つ、特殊な才能です。手塚治虫先生は、その代表格だったんだと思いました。もし今、手塚先生がここにいらっしゃったら、今の日本のアニメやマンガを見てどう思うのでしょうか? すごく気になります。たぶん「つまらないんじゃないの? どうしてみんな、同じようなものを作っているの? どうしてもっと変わった、僕もびっくりするようなものを作ってくれないの?」というようなことを言われるんじゃないかと。

<手塚>

これは想像ですけども、もし、うちの父親が生きてここにいて、先ほどの竹内さんのプレゼンテーションの映像を全部見たら、なんと行ったか。僕はなんとなく分かるんですが、「あ、これね。僕、全部作れます」(笑)。そうでしょう、片山さん。

<竹内>

私もそう思いました。私は一定の作風を選ばないプロデューススタイルを行っています。監督、クリエイターがやりたいという題材を形にするために、最高のチームを作ってやろうというスタイルをこの10年採用しています。そういう意味ではスタイルや題材は人とかかなり異なることをやっている、という自負はあったのですが、今日改めて手塚先生のアニメ作品を見たら「全部やられていました。すいませんでした」という、悔しさはあります(笑)。

<手塚>

ありがとうございました。まだまだこの話は発展していきそうですが、そろそろ時間が迫ってまいりました。

<渡邊>

そうですね。最後になりますけれども、皆さん方お一人お一人から、今自分はこういう希望を持って、こういうものにチャレンジしているということも含めて、日本のアニメの将来を展望するメッセージを、ひと言ずついただいきたいと思っております。

<手塚>

言い足りなかったことがいろいろあるかもしれませんが、少し短めにまとめていただくと助かります。

<渡邊>

お一人3分ぐらい差し上げます(笑)。番組ひとつぐらいできます。では杉井さん、お願いいたします。

<杉井>

先ほど10年かかると、アニメーターの職業としての特色を言いましたが、それはプロのアニメーターです。でも一方では、アニメーションというものは、今はフィルムを使っていませんけれども、ひとコマひとコマの静止画を連続することによって、動いて見えるという、脳の錯覚で動いて見せている技法を使っているんです。もう小学生で、アニメーションはできるわけです。今はコンピューターを使うことによって、小学生でもどんどん面白いアニメーションができると、遊びのほうではなっていると思います。僕は、それはすごく

いいことだと思うんです。僕らの時代、これからどんどんコンピューターと付き合いしていくわけですが、コンピューターに付き合うことで、危険なことというものをすごく感じます。かと言ってコンピューターの優れた部分を、自然的ではないから嫌いという考え方は、全然現代的ではないと思うんです。やはりいい道具ではあるわけですから、どんどんコンピューターと付き合いやすいと思います。一方でコンピューターの情報というのは、僕は「表現密度」と呼んでいます。伝達の速さと表現的な密度を上げるのは、非常にすばらしい機械なわけです。ですからどうしても、いろいろなものを説明的に語ったり、作ったりというように、どんどんしていく。ですが、ものを説明すればするほど、今度は、人間の脳の中で自然に増幅していくという部分を埋めていってしまうわけです。コミュニケーションも含めてそうです。アニメーションだけではなくて、本当に我々がコンピューターにいくと、コンピューターというものが持っている欠陥。欠陥というのは説明できない部分。つまり、情感にあたる部分というのはどうしてもデータでは出ないので、そこは人間が埋める作業があるわけです。CGでアニメーションを作るというのは、CGを使うことによって、昔のアニメーターが10年かかった技術を、ひと月ぐらいで習得してしまうという可能性もあるわけです。ですからコンピューターとどんどん付き合いながら、コンピューターの特性を知った上で面白い作品を作っていけばいいと思います。

「手塚治虫」という天才が作った「アニメ」というものは、僕はほぼ終わったと思っています。つまり、もう50年やっていますから。これから「手塚治虫」を超えて、若い人たちがコンピューターという道具を前にして、いかに、見ている人たちが脳で増幅できる要素を込めながら、多くの作品を作っていくのかという時代が来たのだと思います。ですから逆に言うと、アニメの黄金時代こそ、そういった若い人たちが入る隙間がないほど、我々が量産して来てしまったという時代なので、アニメーションということ言えば、これからのほうがすごく面白い時代に差し掛かったと思っています。

<手塚>

杉井さんは、また手塚治虫原作のアニメを作りたいという構想があられるとか。

<杉井>

はい。実は今、手塚先生の『リボンの騎士』という作品を、僕はどうしても劇場映画にしたいんです。眞さんや手塚プロにもお願いしているんです。本当に僕は、先生とアニメの最初から付き合っていますので、これだけのコンピューターの撮影技術などが進んだところで、先生のマンガの魅力を、今の技術を生かした映画として作りたいと思っています。

<手塚>

ぜひやっていただきたいと思います。ありがとうございます。

<渡邊>

それでは続いて、ゆうきさん、お願いいたします。

<ゆうき>

先ほどは若干、悲観的なことを申し上げました。ただ、マンガやアニメというものは、まだちょっとアナーキーなところがあります。例えばマンガというのは、手塚治虫先生が「絵が下手でもかまわない。自由に描いていい」と、何かで書かれた通りの部分が確かにあります。これほど絵の勉強をしなかった人間が、それを商売にできてしまうというジャンルはないわけです。アニメなどでも、歩きの動画をやったことがないという人が、いきなり原画を描かされている現場というものがあって、そこから新しいものができてしまうということがあります。そのへんは、一縷の希望を持っているわけです。都が協力してくれたりしていますけれども、まだ全然、アナーキーなところがあります。「俺もパラパラマンガを描いてみたい」と思ったら、挑戦してみればいいんです。竹内さんのような方は、それが小学生の作品だろうが、（竹内氏に向かって）面白ければOKでしょう？ そうしますと、「なんだ、小学生の作品か」と思ってしまい、受け手の意識のほうが今度は問題になってくると思うんです。その時に、受け手がどれだけ自由な心を持ってられるか。そこが、勝負のしどころではないかと思っています。

さっき思い出したんですけれども、アニメーターの友だちが親と電話で話すと、「おまえはいつまで、そうやって人の絵ばかり描いているんだ」と小言を言われたそうです。ある時、「今度は『火の鳥2772』というものをやっているんだ」と言ったら、「手塚治虫の作品をやるなんですかいいじゃないか」と言われたというエピソードを思い出しました。親にそういうことを言わせるんだから「手塚治虫はすごかったんだな」と、今改めて思っております。

<手塚>

ありがとうございます。ゆうきさん、いつかもうちょっとアニメのほうに関わっていただけると、叱咤激励も含めて、アニメが活性化するのはないかと思えます。

<渡邊>

それでは竹内さん、お願いいたします。

<竹内>

私は3つ、話したいことがあります。今、この仕事を20数年やっていてよかったと、心から思っています。今、世の中は日本も世界も不況です。きょうは家族で来ている方も、業界の方もいらっしゃると思いますが、だから今、日本のアニメやマンガは、「もう一回、手塚治虫先生のあの時代の気持ちに戻って頑張りましょう」と。だって、こんなに夢を届けて、こんなに人をワクワクさせて、人の人生を変えることができるという力があるのです。少なくとも、私は自分の人生を変えることができました。だからここにおいて、自分の好きな仕事をして、こうやってごはんを食べて、家族と一緒に生活できていて、自分の憧れだったハリウッドに行って、彼らと話をし、手塚先生の作品やアニメ監督の作品で盛り上がり、「じゃあ、それを超えるものを作ろう」という仕事に就くことができている。そういうことを示唆してくれたということは、すごく重要です。これからも続く人たちがどんどん育って、出て来ているというのも、すごく心強く思いますので、ぜひお願いしたいと思えます。

2番目は、先ほど眞さんが「次にどういうものを作りますか？」という質問をされましたが、その答えです。新しいメディアに向けた作品を作ってゆきたいと思えます。例えば、携帯電話の配信などのスタイルは、これからもますますメディア環境を変えます。今まで誰も見たことがないプロジェクトを、スタートさせています。先日ハリウッドの大物プロデューサーの方が、「日本のアニメ・マンガこそ、これからもっと実写化すべきだ。そういうことをベースにして、またさらに、日本のアニメが新しいものを作る時代が来た。これからの10年は、日本の10年だ！」と言っていました。そんな新たなビジネスの橋渡しができるのが、私たちの世代の務めだと思えます。眞さんはきょう、ご自身の映画の話を全然されなかったので、最後にそのへんのことを聞きたいということがあります。眞さんが、実写映画でお父さんの作品を、世界で通用する映画にさせていただくというのが、私たち日本人としては、とっても痛みなビジネスになると思っております。

3番目ですが、ラップで『火の鳥』を包んだ私の兄でございますけれども、兄も私以上のオタクでしたが、おかげさまで家庭を持ち、コンピューターの会社の社長を地元でやりながら、相変わらずサララップに包まれた『火の鳥』を、私に触らせてくれないというのはいまだに続けております（笑）。もしご興味のある方がいらっしゃいましたら、私のブログなどを見ていただければ、そういうことも分かるかと思えます。最後はどのようなまとめかという突っ込みを承知で、以上でございます。

<手塚>

ありがとうございました。そして片山さん。ちょっと時間がなくなってきましたので、最後申し訳ないですが、時間にまとめてください。

<片山>

お兄さんの今が聞けて、とってもよかったです（笑）。わたくしは、手塚先生が生涯の夢を掛けた「アニメーション」という表現を、これからも引き継いでいくような若い奴らを育てていく。もう、それだけであります。加藤久仁生のような優秀な才能の者は、世の中に知られていないだけで、たくさんいます。この中にもきっと、きょう手塚治虫先生のことを知り、そして手塚先生の展覧会を見て、そしてまた手塚先生のアニメーションを見た人たちの中から、次の時代の日本のアニメーションを担う方が出てくることを、本当に期待しています。きょうは参加させていただけたことに感謝して、終わりたいと思えます。ありがとうございます。

<手塚>

ありがとうございました。皆さんからいろいろ意見が出て充実していましたが、本当に時間が来てしまいました。申し訳ございません。わたくしきょう、ずっと聞いてまいりまして、やはり、日本のアニメというのは、本当に今、世界から注目されています。そして、それをこれからも、どんどん出していかなければいけない、どういうものを求めていかなければいけないかというのは、一概には言えないかと思えますが、ひとつだけ、きょう分かりましたのは、非常に多様性ということです。例えば、すべてがCGになってしまうのではない。あるいは、手描きの短編があってもいいじゃないか。そういうものが、もしかしたら日本のアニメの多様性で、この多様性を、もしかしたらそのまま世界に発信していくということが、大事なこともかもしれないということ。そして、その多様性の中で考えなければいけないのは、おそらく日本ならではの発想、あるいは日本ならではの表現。例えばそれは、日本の浮世絵だったり、禅だったり、日本の歴史に

根差した表現とは何か。実はそういうところには、省略とか誇張とか、いろいろな表現がございます。動かないアニメというのは、日本ならではの発想かもしれません。そういうことも含めた、様々な多様性に、まだ私たちはチャレンジしていけるところにいるのかと、思っております。

短編のアニメは、なかなか商売にならないというなお話もありましたが、こういう日本だからこそ、例えば国でありますとか、都でありますとか、むしろ多様性についてのご支援をいただきたいと、わたくしは思います。商売になる部分だけではないところを、これからはきちんとすくい取って、そこをきちんとやっていかなければ、本当の、多様性としての日本のアニメは、世界に向けて発信できないのではないかなというように思いました。本当に短い時間に、いつもよりも濃いお話をいろいろいただきました。

<渡邊>

ありがとうございます。きょうは長い時間でしたけれども、パネリストの皆様、そして会場にお集まりの皆様、ありがとうございました。

<手塚>

どうもありがとうございました。