

漫画のアニメーション化における一考察

桑原 圭裕

目次

序章

第一章 アニメーションにおける「動き」という観点

第一節 アニメーションの定義

第二節 動くアニメ

第三節 動かないアニメ

第二章 漫画のアニメーション化

第一節 漫画表現の特性

第二節 漫画のアニメーション化の現状

第三節 如何に漫画に動きを与えるか

第三章 『鉄腕アトム』検証

第一節 鉄腕アトムの歴史的 position 付け

第二節 「火星探検の巻」検証

第四章 『ルパン三世』検証

第一節 東映動画の流派によるテレビアニメ

第二節 「狼は狼を呼ぶ」検証

第五章 『ジャリン子チエ』検証

第一節 漫画の忠実なアニメーション化に成功した稀有な作品

第二節 劇場版『ジャリン子チエ』検証

終章 本研究から見えてきたこと

序章

近年、映画、アニメーション、漫画、ゲームといったコンテンツ産業は日本の花形輸出産業と呼ばれるまで成長し、また、文部科学省も2003年に「文化芸術の振興に関する基本的な方針」を発表し、国家政策として日本を代表する文化芸術という側面からも重要視している。これらの分野の経済的発展は、メディアミックスといった一つの原作を多数のメディアで共用する相互関係性にその特徴を見いだせる。

その中でも、漫画、雑誌や単行本に連載されるようないわゆるストーリーマンガとアニメーションの関係は、最も顕著な例として見てとれる。現在、一部地域を除くとテレビ番組で放送されるアニメは再放送も含めると、週80本を超えることもあり、そのうち漫画を原作とするものは全体の約70パーセントを占める。雑誌や単行本で新作漫画の連載が開始された早々に、「テレビアニメ化決定」という見出しがその宣伝文句となり、また、週刊少年ジャンプなどのメジャーな雑誌漫画においては、連載された時点でほぼアニメーション化が決定付けられており、アニメ制作会社のルートも確立されている。このような漫画からアニメーションへのメディア変換の根本的な目的は、当然、メディアミックスによる二次的商業目的が第一に考えられる。つまり、漫画だけの利益に留まらず、既に人気のある漫画を映画やテレビ番組における安定した視聴率を約束するソースとしているのである。ただ、漫画からアニメーションへという流れは、そのような商業的側面とは別に、その両方の基本的性質として、扱われる素材が人の手によって創作される絵としている点も、重要な要素である。

そもそも、国内外のアニメーションの誕生や初期の開発に関わった多くのアニメーション作家達が、元来漫画家や画家を本職としており、「自身の絵を動かしてみたい」という好奇心によりアニメーション技術の開発は進められた。また、「アニメーション」という言語論の意味でも「動き」という概念は共通しており、animation とは animate の名詞形であり、その語源はラテン語の anima 「生命を与える」「生き返らせる」の意味がある。要するに、漫画のアニメーション化とは、動かない漫画絵に動きを与えることで、生命をもたせるということが基本概念と考えてよいだろう。

しかし、世界からも注目される現在の日本アニメーションは動いているだろうか。テレビアニメと劇場版長編アニメとの違いはあるものの、その大半は、愛嬌のあるキャラクターのクローズアップや格好の良いポーズなどの静止した絵柄が、数秒の短いカットで繋がれていく演出が目立つ。確かに、短時間でカットが変わっていくことで、画面自体は動いているように見えるが、画面内のキャラクターが、まるで実写映画の俳優のように、心を魅了されるほどの演技を行っているとはいえない。それらのアニメとスタジオジブリ株式会社（以後、ジブリと表記）の作品を見比べてみると、明らかにキャラクターの「動き」に関する表現構造が異なっていることに気付く。大半の日本アニメーションにおいて、演技をしているのは、画面内のキャラクターではなく声優であり、エンドクレジットにおいて作画陣よりも先に声優の名前が登場することからも、いかに「動き」を生み出す作画

業が軽視されているかがわかる。

そのような「動かないアニメ」が誕生するきっかけとなったのは、1963年に開始されたテレビアニメーションである。一週間に一本、30分ものアニメーションを制作することは、それまでのアニメ制作方法では、労働的にも経済的にも不可能なことであった。しかし、手塚治虫が考案した省エネアニメ制作は、極限に作画工程を省略もしくは簡略化し、本来のアニメーションの本質である「動き」を奪うことで、不可能と思われたテレビアニメを可能にした。また、テレビアニメの過酷な制作状況では、オリジナルストーリーやキャラクター設定など、何もないところからアニメ作品を誕生させる余裕もなく、既に完成されたストーリーと社会的認知度を併せ持つ雑誌漫画を原作とする傾向もそこから顕著になってくる。この時すでに確立された漫画を原作とする「動かないアニメ」は、半世紀近くが過ぎようとする今日、日本アニメーションの典型的な様式となっている。

本論では、そのような漫画とアニメーションの関係について、これまで「どのように漫画がアニメーション化されてきたか」、本来の動きを基本としたアニメーションとして「どのように漫画はアニメーション化されるべきか」を考察し、現在の主流となっている「動かないアニメ」に異議を唱えることを目的とする。

では、本論に移る前に、いくつか明示しなければならないことを指摘しておく。まず、漫画のアニメーション化という傾向は、その対象の多くがテレビアニメを示すことになることは必然である。しかし、「動き」という観点からのアニメーション制作の原理を考えるとテレビアニメと劇場版アニメにそれほど差異は無いため、明確にテレビアニメに限定することはしない。次に、「アニメーション」の呼称の意味範囲であるが、アニメーションは、クレイアニメ、パペットアニメ、ペーパーアニメといったように、使用される素材により分類され、それらの総称としての呼称が本来の「アニメーション」の意味範囲である。しかし、現在、一般的な会話や新聞・テレビなどで「アニメーション」や単に「アニメ」といった呼称が使用された際、そのほとんどがセルアニメのことを指し示している。それは、日本で毎年制作されるアニメーションの99パーセント以上がセルアニメであるためだが、そのセルアニメという分類自体、今となってはほぼ消滅してしまっている。アニメーション制作の現状として、もはやセル(セルロイド板)¹が使用されることはほとんど無くなり、紙に手書きされた原・動画をスキャンしてコンピューターに取り込み、以後の仕上げ(彩色)などの作業は全て、コンピューター上でデジタル処理されることが一般的となっている。そこで出来上がる絵柄はセル画の絵柄と同様の映像効果をもつことから、今でもセルアニメと表現される場合が多い。つまり、「アニメーション」とは一般的には他ジャンルの総称としての意味より、素材を絵とするアニメーション、通俗語として古くからある「漫画映画」(英語でいう animated cartoon)としてのアニメーションを意味することが大半である。本論でも「アニメーション」や「アニメ」という呼称を使用する際は、セルアニメあるいは漫画映画といった、絵を素材とするアニメーションを意味するものとする。

また、漫画においてもでも風刺画や風俗画といった一コマのものから、四コマ漫画、雑誌などのストーリーマンガなど、その様式は多種にわたる。本論では、その中でもやはり、

最も一般的な雑誌や単行本の形態をとるストーリーマンガを取り上げるため、「漫画」という表記はそれを意味することとする。

第一章 アニメーションにおける「動き」という観点

本章では、まず「動き」という観点からアニメーションの定義を見直すことで、その基本概念を明確に示したい。そこから浮かび上がる、現在のアニメーション制作の対照的な二つの流派として、「動くアニメ」と「動かないアニメ」の成立過程とアニメーション本来の「絵を動かす」ための表現構造を考察する。

第一節 アニメーションの定義

これまで多くの学識者によってアニメーションの定義は試みられたてきたが、それらのどれも、今日のアニメーションを適格に規定できたものはいない。それは、アニメーションに関する学識者などの定義する側の問題ではなく、定義の対称であるアニメーション自体が、常に変化し続けているためである。つまり、アニメーションの特徴を細密に見定めた定義をもってしても、それは結果として一時的な定義に終止し、極論を言えば時代的な普遍性まで含んだアニメーションの定義は不可能なことだと思われる。しかし、これを曖昧にすると、本論自体がその対象を見失うことにも繋がるため、最低限、私が本論で意図するアニメーションとはどのようなものかということだけでも、明確にさせなければならぬだろう。

まず、現在の主立った辞典、用語集における「アニメーション」の項目は以下の通りである。

「少しずつ動かした人形、または少しずつ変化させて描いた一連の絵などを一コマごとに撮影し、これを連続映写して動きの感覚を与える映画・テレビ技法」²

「動作や形が少しずつ異なる多くの絵や人形を一コマずつ撮影し、映写した時に画像が連続して動いて見えるようにするもの。ビデオレコーダーによるものや、コンピューターグラフィックスを応用するものもある。アニメ。動画。」³

「少しずつ変化させた絵、また少しずつポーズをかえた人形をひとコマひとコマ撮影し、これを映写した時、あたかもその絵の人物や動物、また人形が、自分で動いたように見える、一種のトリック撮影のこと。そしてその手法で作られた映画の総称」⁴

「伝統的に、アニメーションは絵などの生命のない物体をストップモーション写真として1フレームごとに撮影されることで得られる。そのようなストップモーション写真が1秒間に24フレームの標準的な速さで映写されることで、連続し

たフレームの中の物体が少しずつ位置を変え、その物体が動いているようにみえることである。」⁵

その他の一般的な国語辞典、外来語辞典、百科事典もほぼ同様の表記がなされている。これらの定義に共通するものは、「人形・絵・無生物・もしくはそれ単体では動かないもの」を「一コマずつ撮影して映写」することで「動かない対象を動いているように見せる」ということである。

まず、アニメーションの定義に含まれる素材として、「人形・絵・無生物・実写物以外のもの、もしくはそれ単体では動かないもの」とあるが、砂や粘度や影や紙などあらゆる無生物から、ピクシレーションのように人や動物などを対象としたアニメーションまであり、言わば世の中のありとあらゆるものがアニメーションの素材になり得るため、アニメーションの定義として使用される素材を規定することはできない。

次に、元来のアニメーションにおいて固有の制作技法であった、「一コマずつ撮影して映写」することがもっとも普遍性のある特徴であるとされてきたが、ここで問題となるのは、コンピューターグラフィックス（以後 CG と表記）を応用したデジタルアニメーションである。『トイ・ストーリー』（1995年）や『バグズ・ライフ』（1998年）などの、完全にコンピューターにより生み出されるアニメーションも珍しくない現在において、CG 技術は一般的に使用され、それはもちろん一コマ撮影なしに対象を動かすことが可能である。この CG 技術は、1980年代に登場し、今なお急速に発展し続けていると同時に、その技術範囲を拡大して、映画やゲームなど他のメディアでも使用されている。つまり、CG による表現の可能性が定着するまで、アニメーションをその制作技法で定義することは難しい。更には、CG をアニメーションの定義の中を含む場合、他のメディアとの境界線も曖昧なものになりえるだろう。

以上のような使用される素材や制作方法などの形式によるアニメーションの定義は、コンピューター技術の導入により、刻々とそれらの様相を変えている現状においては、一時的なものとなる。そこで、最後の「動かない対象を動いているように見せる」という、アニメーションの概念からの定義がもっとも普遍性が増すものとなるだろう。そのような定義として、東映動画株式会社⁶（以後、東映動画と表記）で多くの作品を演出してきた藪下泰次は、以下のように三項に分けて、アニメーションを定義している。

まず、第一の定義として「アニメーションとは生命のないものが作者の意図によって生きているように動かされた映画またはその手法」とあるが、ピクシレーションやディズニーの『自然の驚異シリーズ』のように、コマ数を変えて実写された動物の動きを人工的に音楽に同調させた作品もある。そのため、第二の定義として「もともと生命をもっているものでも、それを作者の意図によって、新しく個別の生命体（別人格）に創り変える技法または映像」としている。しかし、現在では、ただ図形や色彩が無機的に動くアニメーションも存在するため、第三の定義として「作者の意図によって創作された動き、変化」と加えている⁷。これらを突き詰めると、使用される素材やその技法は関係なく、作者の頭の

中で創作された対象とその動きのイメージを視覚化することがアニメーションの本質であるといえ、本論においてもそのことをアニメーションの基本概念としたい。

第二節 動くアニメ

前説で述べてきたように、アニメーションとは「動き」が本質であるという観点で日本のアニメーション史を振り返れば、作品様式として大きく二つの流派に分かれるであろう。それらをひと言で述べれば「動くアニメ」と「動かないアニメ」であり、前者は日本のアニメーションの草創期からその技術に発展を重ね、それを受け継いできた伝統的な流派である。後者はテレビアニメの放送開始と共に、新たなアニメ制作技法が開発されたことから誕生した流派である。本節では、そのような対立構造として共存する日本の二つのアニメーションの流派のうち「動くアニメ」を見ていきたい。

まず、下川四天、幸内純一、北山清太郎の三名によって始められた日本アニメーションの流れを継いだのが、1956年に東映株式会社が日本動画映画株式会社（以後、日動映画と表記）を吸収して誕生した東映動画株式会社だった。初期の日本のアニメ作家達は、今日の集団制作とは異なり、家内手工業制をとっていた。つまり、一台のカメラと撮影台さえあれば、アニメーションはたった一人の力で完成させられるということである。そのような一国の主であったアニメ作家達が戦後すぐに職にあふれ、一同に集まった場所が日動映画である。日動映画は北山清太郎門下の山本早苗（善次郎）や、同じく戦前から日本のアニメーションの技術的発展に貢献した村田安司と正岡憲三を筆頭にして設立した、新日本動画社⁸が母体となる。山本早苗の教えを請うた村田安司は切り紙アニメーションを極限までに技術開発を加え、セルアニメに匹敵するほどの動きを表現可能にした。政岡憲三は、戦前の切り紙アニメーション主流の時代、高価だったセルアニメーションの手法を本格的に導入し、1932年に日本初のトーキーアニメーション『力と女の世の中』を制作したことから、日本のアニメーション史において、音と動きを与えた人物であると言える。正岡憲三による、1942年の『くもとちうりっぷ』では、アニメーターが数日間雨模様を観察して、後半の嵐による風や雨のシーンを描いたというエピソードは有名である。戦前から日本アニメの技術向上は、生物の動きに関わらず、世の中の全ての事物が自然現象としてどのように動くかということ、如何にしてアニメーションで再現するかに重点が置かれていた。そのように少しずつ積み重ねられた、動きに関する試行は、まぎれもなく日本アニメーションが誇れる一つの技術として挙げられる。つまり、戦前の一匹狼だったアニメーターが戦後に集結した新日本動画社があり、日動映画を経て、東映動画に移ったという流れからは、アニメーションにおいてどのように動きを表現するかという技術が継承されたということになる。

では、その技術とは具体的にはどのようなものであったのだろうか。大塚康生が東映動画の門を叩いたとき、そこには、山本早苗、薮下泰次、森康二、大工原章、という四人の

日本アニメーションの大家がいた。山本が大塚に課した、入社テストとは一人の少年が杭に向かって、槌を構えている絵があり、その絵のポーズからサイズを変えずに、少年が槌を振り上げて、杭に向かって振り落とす一連の動きを5～6枚の絵で表現するというものだった。解答例としては、「しっかり槌を握ってカー杯持ち上げると、状態は後ろに反る。振りかぶって、振り下ろし、杭に命中すると、少し反動がくる。」といったように、このテストで問われる資質は、如何に人間の自然な動きを正確に分析できているかということである。日常生活において人間の動きは、重力や作用・反作用、慣性の法則などの自然界の力と人間の骨格や筋肉の有り様によって、その動きには一定の法則がある。槌を振りかぶる際、上体や足の変化が無く、腕だけで振りかぶった絵を描いたなら、その人間はロボットのように見えるか、非常に軽い槌をもっているように見えるだろう。つまり、東映動画に引き継がれた日本アニメーションの伝統的な技術とは正に「動き」の表現であり、それもただ動くということにとどまらず、現実世界の法則をふまえて如何にリアリティのある動きを実現できるかということである。

このような、日本の伝統的な「動くアニメ」は、現在、スタジオジブリや宮崎駿監督の作品に脈々と受け継がれている。具体的には、『ルパン三世、カリオストロの城』（1979年）の冒頭に見られるカーチェイスシーンが挙げられるであろう。ルパンと次元が乗ったフィアット500はバンク型の崖を駆け上がり、また滑降し、間一髪で対向のトラックをかわすなど、ダイナミックなアクションシーンが展開される。このシーン自体、現実的には想像しにくい状況ではあるが、それはアニメの世界だからと割り切るのではなく、如何に現実的に見えるかという工夫が追及されている。フィアット500の動きは、右方向への急カーブでは慣性の法則により車体は左側に傾き、物凄い勢いで崖をよじ登りきった時はその勢いで少しジャンプをして着地し、サスペンションの反動で車は上下する。また、キャラクターの動きとしては、次元が銃を撃ったときに弾が出る反動で少し腕が戻され、崖から滑降してきたフィアット500がその勢いで左に傾くと、運転をしているルパンはちゃんと右にハンドルをきって車の体勢を整えている。これらの細かな動きの正当さを積み重ね、車とそれに乗っている人間の動きの両方のタイミングがピッタリと合うことで、現実的には想像しにくいシーンをよりリアリティのある映像として裏付けがなされているのである。

大塚は、このようなアニメーションにおけるリアリズムについて以下のように述べている。

「私と月岡貞夫さんは机を並べてよくリアリズム論争をしながら仕事をすすめていましたが、私たちが目指していたリアリズムというのは、あくまで“現実のいきうつし”ではなく“現実を連想させる”動かし方でした。いろいろなものの動きを分析的に考えていくところから出発していたのです。」⁹

このように、日本の伝統的なアニメーションの「動き」とは、ディズニーのフルアニメ

ーションのように、とにかく闇雲に動くというものでなければ、実写映画の再現性を追い求めたライブアクションの類いでもない。アニメーションはアニメーションとして、誇張された動きや、非現実的なシーンにおいても、日本アニメーションの「動き」とは実世界の法則に根付いた「動き」といえるであろう。

第三節 動かないアニメ

東映動画からジブリへと受け継がれた「動くアニメ」と対称的な「動かないアニメ」の流派は、手塚治虫による虫プロダクションから始まる。手塚治虫は、アニメーションの世界に踏み込む前に、既に絶対的な人気漫画家の地位を確立していたが、少年時代からアニメ制作に対する情熱を常に持ち続けていた。手塚が少年期の頃、夏休みにアニメーションの原理を分析し、100枚程の絵を描いて5秒間のパラパラ漫画を自主制作していたり、フルアニメーションのディズニー作品を敬愛していたことは、有名な話である。しかし、結果として手塚がそれらとは真逆の「動かないアニメ」を日本にもたらしたことには、大きく二つの要因が考えられる。一つは、テレビアニメの放映開始であり、もう一つは現代漫画の様式を確立したのも手塚治虫であったことである。後者については次章で詳述するので、ここでは、テレビアニメがもたらした動きの制約について見ていきたい。

1963年の元旦から始まったテレビアニメ『鉄腕アトム』は、1951年に光文社の雑誌『少年』に連載された漫画「アトム大使」¹⁰を原作とする、国産初の本格的なテレビアニメシリーズである。現在では常識となっている、一週間に一本、30分ものアニメーションを制作することは、数年をかけて90分程度の作品を一本作るのに必死だった当時のアニメ制作者にとって、労力面において不可能とされていた。それに加え、制作費の面でも手塚は自ら窮地をつくった。『鉄腕アトム』一話分の制作費として契約された金額は、50万円か、55万円か、75万円かという諸説ははっきりとしていないが、いずれにせよ、当時では破格の安値であることには間違いない。このことに関して、手塚は自伝書『手塚治虫 僕はマンガ家』で以下のような意図があったと述べている。

「この数字は、現在でも、いや、当時ですら、ばかみたいな安値である。だが、これには訳があった。当時、普通のテレビ劇映画の制作費が四、五十万円で、漫画映画だけがそれからとびはなれて高ければ、とてもスポンサーは寄り付かないだろうという思案がひとつ。それに、うんと安い製作費を発表しておけば、とてもよそでは、それだけではできないだろう—という計算をたてた」¹¹

この思案は、テレビアニメ制作の労力面に加え、経済面での苦境もつくり出す結果となった。しかし、そのような誰もが不可能と思われたテレビアニメは、手塚マジックともいえる省エネアニメ制作により可能となり、現在でもその手法は多くのアニメに反映されて

いる。

手塚が考案した新しいアニメーションの制作手法とは以下のものである。まず、動画枚数を減らす為に、3コマ撮りを基本とした。3コマ撮りとは、フィルムの24コマで構成される1秒間を、3コマごとに8枚の絵で済ませる手法であり、ディズニーのフルアニメーション（1秒間に24枚の絵）や通常のアニメーションの2コマ撮り（1秒間に12枚の絵）に比べると、その動きの滑らかさが明らかに異なってくる。また、顔のアップなど動かないでもよい絵は一枚の動画で済ませる止め絵の手法を多用し、人物の動きなども、一枚の動画を引っ張って（引きセル）撮影したり、背景を動かすことで動いているように見せたりした。その上、一度使用した動画セルを、キャラクターやショットや体のパーツ別にストックし、必要に応じて再利用するバンクシステムにより、ロパクや体の一部だけが動くような演出を基本としている。更には、動かない絵を動いているように感じさせるために、カットを細かく切って、編集で物語る演出も多用されている。

これらの手法の具体的な検証も後述するが、第1話は6000枚の動画が必要だったが、第5話では半分の3000枚で済んだという¹²。虫プロでは51人のスタッフを10人編成の5班に別け、1班10人が一週間に必要とされる約3000枚の動画を5週間かけて制作していた。東映動画の傑作『太陽の王子ホルスの大冒険』（1968年）は、原・動画28人で、一年半弱の期間に5万8000枚の動画を描き上げ、92分間の作品となっている。『太陽の王子ホルスの大冒険』の制作人数と期間で、虫プロ流の制作法なら、おおよそ25時間程度アニメーションを作り上げることができることになる。

このような、労力的また経済的に省エネのアニメ制作法は、不可能とされたテレビアニメを可能としたが、その反面、アニメーション本来の「絵を動かす」表現を追求するといった東映動画の手法からはかけ離れたものだった。虫プロ設立時に、東映動画から移ってきた杉井儀三郎は、『鉄腕アトム』で描いた最初のカットについて、以下のように回想している。

「それは本当に、数時間もかからないで終わる仕事ですよ。止め絵さえ描けばいいわけですから。僕はこんなものいくら作ったってアニメーションになるもんか、と心の中で思っていました。フルアニメをやってきた人間にとっては、まず汗が動かない、はりついたままでいいということがわからない。それと、3秒間の止め（笑）。今は当たり前のようにやっていますが、東映動画のときは、どうしても演技のなかで止まっている間があったとしても、同じ動画をトレス（動トレ）して微妙に絵がブレるようにさせたくらいなんです。どんな場合でも、とにかく絵がとまったら死んでしまう、という考えでやっていた。」¹³

アニメーションの本質である動きというものを奪い、「動かないアニメ」という新種の様式を生み出した『鉄腕アトム』は、アニメーターの予想に反して、爆発的な人気とともに一般化し、現在では日本のアニメーションの大半がその「動かないアニメ」の流派に従っ

ている。

第二章 漫画のアニメーション化

本章では現代の日本アニメーションにおいて、漫画の絵が如何にアニメーション化されているかを考察する。経済産業省が平成19年1月に発表した「コンテンツ産業の分野別、地域別市場動向」によれば、日本国内のコミック雑誌と単行本を合わせた漫画の市場規模は1991年から常に5000億円のラインを推移しており、近年急速に発展している映画（約2000億円）やアニメ（約2000億円）と比べても倍以上の市場規模をほこる。

まず、そのような絶対的な普及力をもつ漫画がいかなるものかを明らかにするために、その定義と表現構造を概観する。そこから表出する、漫画特有の表現が現在の「動かないアニメ」にいかなる影響を与えてきたかをみていきたい。

第一節 漫画表現の特性

現代の漫画の定義として、呉智英は石子順造の「コマを構成単位とする物語進行のある絵」という定義を記号論の用語で言い換え「現示性と線状性とが複合した一連の絵」としている¹⁴。現示性とは、そこに表現されたものが、一望で全体的につかめる性質であり、線状性とは、鑑賞者が表現物の部分を辿りながらそれを集積することによって、全体を一つの流れとしてつかむことができる性質である。写真や絵画は現示性の典型例であり、言語や小説は線状性のそれと考えれば分かりやすいだろう。つまり、漫画とは現示性のある一コマの絵が、コマごとの繋がりによって線状性を生み出すものだとする。ただ、一コマで構成される漫画もあるので、完璧な定義とは言えないが、ストーリーマンガの表現構造を端的に示しているといえる。この現示性と線状性という二つの観点から、漫画特有の表現を考察して行く際、時間、空間、音、記号など様々な側面から詳細に整理していくことが望まれるが、本論では「動き」と「動きが生まれるための時間」という二点を中心に考察していく。ここでいう時間の概念には、主に二つの時間が考えられるであろう。鑑賞者の現実の時間と物語上の時間であるが、本論は物語上の時間、つまり作品内の一連の動きの瞬発的なものから、シーンやシークエンスといった物語全体の時間のことに言及したい。

ではまず、線状性の意味するコマごとの繋がりについてであるが、コマごとの繋がりがあるということは、そこに一つの流れができるということである。その流れは、最小単位で一連の言動であり、それが蓄積して一つの事件・出来事となり、またその事件が積み重なることで全体の物語を構成している。そこには、比較的大きな間隔で区切られた時間経過と動きを示した絵柄が一コマとして配置される。そのようなコマの絵柄は、パラパラ漫画の絵とは異なり、一連の動きでも飛躍したものや、全く連結性を欠いた構図であることが多い。それらの異なった絵柄を一つの連鎖としてつなげるのは読者の想像力に委ねられる。そのため、全体の物語、事件や出来事、一連の動作を正確に想像できるように、一つのコマは行動の変化の指標としての役割を果たしているといえる。竹内オサムはそのよう

な物語展開の要（カナメ）として欠かせないコマを「決めコマ」としている¹⁵。要するに、決めコマさえあれば、漫画として線状性の機能は果たされるということになる。しかし、決めコマだけでは、常に物語の要だけを提示され、読者の想像は全体の物語は理解できても、一連の言動や細部の状況は読者側の一方的な曖昧さを残してしまう。実際、現代漫画は決めコマだけでは構成されず、竹内はまた決めコマの飛躍を補う「捨てコマ」の存在を指摘している¹⁶。捨てコマとは、例えば、AとBの決闘シーンにおいて、①Aが何かを投げる姿が描かれたコマのあと、②鋭いナイフが流線を帯びて飛んでいくコマが続き、③Bが倒れるコマの3つのコマで表現された場合。①と③が決めコマで、AがBを倒したという一つの出来事としてその展開は理解できるが、②の捨てコマを挿入することで、読者はAが物凄いスピードで鋭いナイフを投げたという状況を想像できるようになる。このように、漫画のコマ構成は、線状性の役割を果たす決めコマとそれを自然な流れとして補助する捨てコマの2種類のコマから構成されるといえる。では、一連のシーンとしていくつかのコマが繋がっていると判断するために、読者は何を基準としているのだろうか。

竹内はこれらのコマの連鎖は、〈空間〉、〈動作〉、〈心理〉の3つの要素でそれぞれ繋がっていくと述べている¹⁷。まず、空間によるコマの繋がりだが、簡単に述べると、出来事が起こる場所が同じ、つまり、ある建物の一室や海岸や山中など、どんな場所でもある一定の範囲内で連続するコマの背景が同じ場所だと想定される場合、読者はそれらに描かれたコマは一つの出来事の中のコマだと判断できる。次に、動作によるコマの繋がり、前者のように背景が異なっても、コマに描かれている事物の動きに連続性がみられる場合であり、例えば、打ち上げられているロケット、雲を突抜けるロケット、宇宙を飛んでいるロケット、という3コマでは、背景が変わっていても、一連のロケットの動きとして読者は容易に認識できるだろう。最後に、心理によるコマの繋がりであるが、例えば、突然のエイリアンの襲来により、町中を逃げ惑う青年達、教会でお祈りをする家族、家の中で泣き叫ぶ子供、といったコマ構成なら、それらは空間的にも動作的にも全く別のコマではあるが、読者は、それぞれのコマに人類破滅という共通の心理を読み取り、それらのコマに一連の繋がりを読み取れることができるであろう。このような、3つの要素によるコマの繋がり、現代漫画において、単純に区分されることは少ないものの、その3つの要素がそれぞれのコマに多様に絡み合い、漫画における線状性を生み出しているといえる。

では、漫画の現示性、つまりは一コマ内における、動きと時間の表現構造を考察したい。現示性とは前述したように、表現されたものが一望で全体的につかめる性質であるため、そこに時間という要素は少ないと考えられるが、丹念に漫画の一コマを見てみると、どのコマも固有の時間を持っていることがわかる。もっとも、端的なのはセリフの有無であろう。セリフがあるということは、そのコマの中では、登場人物が発言している時間があるということである。すなわち、一コマの所有する時間の長さは、セリフの長短に比例しているといえる。また、セリフと同じような、漫画特有の擬音語や擬態語の描写もそのコマの時間を規定する材料となる。例えば、ナイフが飛んでいる絵柄のコマに、「ピュー」か「ビュン」という擬音語が書かれていれば、読者の感覚の違いにもよるが、大方後者的の方が投

げられたスピードが速いと感じるように、同じ絵柄でも音声を表す表現により、その継続時間は異なってくる。また、セリフや擬音語の直接的な時間表現のないコマにも時間は成立する。例えば、Aが拳銃を構え、その銃からは弾が発射された軌道が線で描かれており、Bは既に倒れていて、弾が命中したという証としてBの胸元からは小さな煙が立っているといったコマである。つまり、Aの描写は拳銃を撃った瞬間だが、Bは既に絶命している描写であり、一種の異時同図法を利用した時間形成である。

このように、長短関係なく一コマの中に時間が存在するということは、一コマの中にもなにかしらの動きがあると考えることは当然であろう。では、現実には動かない漫画の絵が、如何にして動いている印象をもたらすかということになるが、そのことが最も漫画表現の特色であると思われる。その役割を担っているのは、漫画家としての手塚が体系立てた漫画表現の約束事、漫画学上の記号的表現である。

漫画記号論は、手塚自身がその晩年において、幾度となく明言してきた。

「今かきました線は実際には目で見ることにはできません。これはあくまでも走っている歩いているという概念による記号です。——中略——そしてそれがシンボリックな記号で表せるということは、大変高等な理解力をもっていることの表われだと思っています。と同時にこれらのパターンは、多少の差はありますが、省略と誇張とデフォーメーションが加わっております。ですから見ていて大変おもしろく、ユニークで目立ちます。そしてリズムカルです。現実にはない形のものだけに大変目立つのです。マンガは結局こういった記号の一種だと思うのです。」¹⁸

漫画のコマの中に描かれる動きの表現は、あたかも現実的な動きが直接的に連想されるポーズなどではなく、走っている、怒っている、といった単純な人間の動作や心理を、読者の判断により共通して理解できる記号で代用される。典型的な例として、ある人物が、驚いたり、焦ったり、不安な心理として、使われる記号は汗である。現実世界において、驚いている時に、漫画の絵のように一瞬にして汗が飛びちることはありえないが、それは漫画表現の約束事として、汗をかいている人物は驚いているという心理を示している。これと同様に怒っているときの青筋や、怪我をした時のバンソウコウなども、もともとの絵から独立して修飾語のような働きをする記号であるといえる。また、この他にも、キャラクターの絵柄で表される動き自体が記号化されているものも多い。例えば、ある人物が両手を上げて、ジャンプしている絵柄があると、読者はその人物が怒っていると理解できる。これは、物語上必要とされるキャラクターの演技ではなく、怒りの心理を指し示すことを記号化した動きである。この他にも、驚いた時に目が丸くなったり、眉の形が変わったり、同じく怒った時に罵声を浴びせているのか口をあけている絵柄になったりと、キャラクターの表情の変化も漫画表現においては記号としての役割を果たすのである。

以上のように、線状性としてのコマごとの繋がりにおけるストーリー構成と、現示性としての一コマにおける時間と動きにおいて、漫画特有の表現構造を概観してきたが、次節

ではそれらが如何にアニメーション化されているかを考察する。

第二節 漫画のアニメーション化の現状

漫画をアニメーション化するという流れが、一般化するのにはテレビアニメの放送開始からである。そのためアニメーションの基本概念である動きを排除したアニメーションが、手塚治虫により考案され、そのようなアニメの様式が現在のアニメーションの大半を占めるようになったことは先に述べたが、それは、虫プロによる週一本30分ものアニメーションを制作するというテレビアニメの過酷な条件により、苦肉の策の結果であったことは間違いない。しかし、ここで指摘したいことは、手塚治虫による漫画記号形態の発達により、それをそのままアニメーションにも代用できたことが重要なのである。端的に述べれば、漫画表現の基本構造である一コマの現示性とコマごとの繋がりによる線状性を、そのままカットの現示性とカット割りなどの編集による線状性として転換しているのであり、他言すれば、漫画のコマをそのままアニメの絵コンテとして採用したことである。

では、漫画の止まっている絵を、如何にして動いているように見せているかを考察したい。そこでまず、重要となってくるのは、時間の問題である。手塚アニメにおいて、最も特徴的なのは、カット継続時間の短さである。

手塚は、テレビアニメを制作する際、「いや、なんか方法があるはずだ。絵の枚数をうんと減らし、止まっている絵をセリフでごまかそう。」と発言している¹⁹。カット継続時間が続くということは、その分キャラクターの動きを繋げる作画作業が増えるということになる。例えば、アトムが地上から飛び立って、空中にいる敵に向かっているシーンをワン・カットで表現するなら、アトムの体勢は飛び立つポーズ、空中で方向転換するポーズ、空中を飛んでいるポーズと最低でも3つの異なったポーズを繋げる動画が必要となる。しかし、ジェット噴射の足のクローズアップ、斜め後方からのバーストショット、後方からのロングショットとそれぞれ1、2秒の静止画としてカットを割ると、作画は数枚で済む上、アトムの一連の動作として難なく理解できる。このようなカット割りは、映像学においては当たり前のことではあるが、アニメーションにおいては、作画枚数を減らし、またキャラクターの動きとして描きにくい箇所を省略する意図が込められている。

また、「セリフでごまかそう」という表現からわかるように、音声を効果的に使うことで、止まっている絵への意識を減らそうという考えがうかがわれる。現代漫画は、作品によって多少の誤差はあるものの、竹下恵子は「ふきだしの行数は三行から四行までで、長さはコマの半分ぐらいまで、それに文字数は十から十二くらいまで」としている²⁰。この程度のセリフの場合、一つのふきだしにかかるセリフの時間はおよそ3秒以内で済む。漫画表現において一コマの持つ時間の長さはセリフの長さに比例すると述べたように、アニメの一カットにおいても、セリフが終わるごとにカットを変えることで、聴覚的にも変化が加わり、止まっている絵を感じさせない工夫がなされているのである。その結果、セリフ

の長さを基本としてカットを切っていけば、自然とカット割りの感覚は短くなる。

では、セリフのないカットはどうであろうか。カット割りを短くすることで、そこに動きを感じさせるリズムとテンポを生み出す意図が考えられる。富野由悠季は「カットの呼吸の長さ、というものがある、ということです。その呼吸をつかまえることができれば、映像のなかで流れを発生させるタイミングを手に入れることができます。アニメでは、どういう動き（芝居）になっているかを感じさせるような、あるレベルの作画ができれば、トメ絵でも動きを感じさせてくれることができるものです。」²¹と述べているように、カットをあるリズムで割ることで、動かない絵を動いているように感じさせるという一種の錯覚を利用しているのである。そのような中、静止画としてのカット継続時間を長くするということは、絵が止まっていると認識させることになる。そのため、同じく富野が「もちろん、カットの描写しているものが複雑すぎたり、形が見えにくいなどという質の違いによって秒数は違ってくるのですが、一般的な概念として、静止カットは3秒ほどが無難だということです。それ以上長いとテンポは遅くなり、それ以上に短ければ、性急さを感じさせるだけになります。」²²と述べているように、アニメーションの現場では、作画作業を省略し止め絵を活用する場合、暗黙の原則としてその静止時間を3秒以内とするため、自然とカットの継続時間は短くなってしまっている。

このように、漫画をアニメーション化する際、映像の特性を生かした一つのシーンを一つのカットで描くということではなく、漫画のコマのように、飛躍する止まった絵柄を短時間隔で繋ぐことで、錯覚としての動きを生み出す工夫が見てとれる。

しかし、全てのカットが止まった絵で展開されるというわけではなく、漫画の現示性としての一コマにも、動線や記号的表現で描かれるような単発的な動作があるように、走ったり、飛んだり、跳ねたりといった、ワン・カットにおける最低限のキャラクターの動きはどのように表現されているのであろうか。

そもそも、漫画における動きの表現自体が記号化されたものではあるが、この「動かないアニメ」でもいえることは、それをそのままアニメの動きとして表現していることである。例えば、Aが6秒ぐらいのセリフを喋りながら怒っているカットがあるとすれば、漫画の記号的表現として手を両手に挙げて飛び跳ねる動作を数回繰り返す演出がされる。それに加え、さらに装飾的な記号の必死さを表す汗や血管マークをつければ、反復運動を繰り返すだけのカットでも、そのカットはAが怒っているということを十分に表現しえる。つまり、動作や仕草などの演技で怒りを表現するのではなく、アニメの記号化された動きを、そのまま描いているのである。極論を言えば、漫画表現の動きを示す動線を、反復運動として作画しさえすれば、そのカットの持つ現示性は一つの記号として理解できるのである。そのような記号としてのカットを作画するには、リミテッドアニメの機械的な動きで十分なのである。逆に言えば、手塚のバンクシステムはそのような記号表現のパターンをストックしていたともいえるだろう。

また、そのような反復運動による記号化された動き以外に、歩いたり、飛んだりする一回性の動きに、特徴的なのはクローズアップである。アトムが歩いているカットは、実際

に動きの多い足の運びは移さず、バーストショットでアトムを捉え、背景かアトムを引きセルで移動させれば、十分動いている表現は可能であり、更には、「ピポン、ピポン、ピポン」という、アトム特有の足音を挿入することで、アトムは歩いていると認識できるのである。つまり、キャラクター自体は動かなくても、背景の変化とキャラクターの位置や構図が変わり、それらしい音声を加われば、動いていると感じさせることができるのであり、それらは漫画における線状性としてのコマごとをつなげる要素、あるいは、現示性における、一コマの時間描写をそのまま代用しているのである。この際、興味深いのは、音声の効果が非常に大きいということである。落語の名人芸では、視覚的情報がなくても、そばをすすする音、馬が駆ける音、三味線の音など、落語家のものまねによる聞き覚えのある音だけで、どのような状況で何をしているのかということを示すことができる。要するに、これもまた、音声は実時間という要素を含みながらも、ある定められた動きを想起させることができる一種の記号といえよう。アトム特有の足音は、その典型例であり、鑑賞者が「これがアトムの足音だ」と一度認識できさえすれば、それは最も効果的にアトムが移動していることを指し示す記号となるのである。誰でもできる実験として、音声を止めて、これらのアニメを鑑賞すると、どのぐらいシーン展開やワン・カットの動きがわかるだろうか。作品と鑑賞者の差はあるものの、理解出来ないシーンやカットが半数以上を占める結果ができるはずだ。このことから現代の「動かないアニメーション」では、キャラクターの動きより、音声の方が、重要な要素であるといえる。

このように、現代のリミテッドアニメや止め絵を主流とした日本のアニメーションは、漫画表現の現示性と線状性からなる記号的表現をそのままアニメーション表現に応用することで、新たなアニメーションの様式を生み出した。確かに、このようなアニメは、動きを感じさせる効果的な演出により、何よりも手塚アニメで重要視されている物語の面白さを伝えることに関しては、十分な表現である。興味深いことに、手塚自身、自分の作るアニメがどのようなものであるか、理解していたようである。

「どうせ、テレビは電気紙芝居だ。要するに、面白いものをつくりゃいいんだ。漫画映画の既成概念を捨てよう。安くて、視聴率のあがるものをはやくつくるんだ」²³

「手塚先生は「ギッチャン、これはアニメーションじゃありません、テレビアニメ。動きで見せるんじゃなくて物語で見せるんです」と。名ゼリフだと思いましたね。子供が見て、歩くときに歩かなきゃ変、飛ぶとき飛ばなきゃ変という、動かないと変なところだけは最低限動かす。でも、目のパチパチだけで「驚くアトム」が表現できるのであれば、それはもう動かさなくていい、という。手塚先生は漫画家なんでね、コマ割りのテンポとかは熟知してますから、ある程度の察しはつくにしても、いい度胸してるっていうんですか。」²⁴

確かに、「動かないアニメ」は効率的で画期的なアニメの様式であろう。しかし、アニメーションの本質は「動き」であることから考えると、このようなアニメが日本のアニメーションとして定着化することには、やはり問題視すべき必要があるように思う。

第三節 如何に漫画に動きを与えるか

では、漫画のアニメーション化とは、漫画表現を基調とした手塚流のアニメーションの制作方法でしか行えないことなのであろうか。漫画の絵柄や記号的表現をそのままアニメーションの基本概念である動きに変換することは不可能なことなのであろうか。

アニメーションとは動きを表現するということを本質としており、日本アニメーションの伝統的な動きとは、大塚のいう「現実を連想させる」動きである。このようなアニメーションにおける「動き」とはもちろんシーンやストーリーの展開を構成する流れとしてもその機能は重要であるが、漫画が記号的表現で示したキャラクターの感情や心理、その場の雰囲気まで表現できるものなのである。この場合、単に「動き」というよりも、「演技」と述べた方がその性格を的確に示すことになる。例えば、前に取り上げた『ルパン三世カリオストロの城』の有名なシーンで、クラリスが監禁されている北の塔まで、100メートル以上は離れていると思われる距離を2段ジャンプで到達するシーンでは、不意な助走となる屋根を駆け下りるルパンは、徐々に加速がつき止まれなくなってしまうポーズを6段階に分けて描かれている。最初は恐れやスピードを止めようという意志から踏鞴を踏み、上半身は後方へ反っているが、徐々に加速がついて止まれなくなると、「そのまま飛んでしまえ」という前向きな決意に変わったように上半身は次第に前のめりの姿勢になる。それと同時に着ているジャケットが少しずつはだけていき、いかにも勢いが増して想像を超えた大ジャンプが可能ではないかと思わせてしまうスピード感が見事に表現されている。それと同時に、コマ撮りも徐々に3コマ撮りから2コマ撮り、1コマ撮りへ変わり、その動きは実に滑らかに表現されている。このように、人間の動きとは、自然の法則に作用される動きと、自身の意志による動きがあり、これらを全て分析して描かれる「演技」としての動きからは、人物がどのような状況におかれているのか、そして何を感じ、思っているのかを読み取ることが出来るのである。

さて、漫画のコマは一連の動作としてパラパラ漫画のような連続性を欠き飛躍した絵柄となることや、漫画のコマに描かれる動きとは、共通する概念を記号化された動きであり、そこには現実的な動きをデフォルメする作業が加わることで、リアリズムとして現実を連想させるような動きとはその性質が全く異なることは何度も述べてきた。そのような、漫画のコマの絵は、「動くアニメーション」制作における絵コンテとしては、全く機能しないという考察に移ろう。既に漫画家として大成した手塚が、初めて本格的にアニメーションに関わる作品が、奇しくも東映動画長編第三作目の『西遊記』(1960年)であった。その『西遊記』で実際に手塚によって描かれた絵コンテは、大塚によると如何のようであっ

た。

「手塚さんはあの映画のコンテをご自身で描かれたんですが、僕ら現場サイドから見たら、残念ながら実際に使えるものではなかった。単発的なギャクの羅列である上に、まるで漫画のコマのようなスタイルで、アニメ映画の絵コンテとしては成立していなかったんです。」²⁵

つまり、漫画と絵コンテとは根本的にその機能が異なっており、絵コンテとは原画はもちろん動画、美術、仕上げ、撮影、録音に至るまで、アニメーション制作の設計図といったものである。特に絵コンテの絵は、レイアウトや動画・原画の基礎となり、動きを作り出すための指標である。他方、漫画のコマとは、ストーリーを示す指標であり、動きの連鎖等は読者の想像に委ねられるものである。例えば、[図版1]では2番目のコマで右手にピストル、左手に絨毯を持っている絵柄は、3番目のコマでは、左手でピストルを持ち、右手で絨毯を引き上げている。更には、4番目のコマでは2番目のコマと同じにポーズになっている。前章で述べた<空間>と<動作>の繋がりにより、これらのコマは、一連の動作と判断出来るが、両手の所有物が二回も交換されていることは自然な動きとして矛盾しているとしか言いようがない。しかし、それは単なる作者のミスではあると思うが、そのミスで読者が困惑することはないのである。なぜなら、漫画の線状線として、コマごとの繋がりや読者の想像により形成されるもので、敵が絨毯を引き上げたといったシーンの展開さえ読み取れさえすれば、矛盾している絵でも漫画としてその線状性の機能は成立するからである。富野由悠季は「マンガのように読めるコンテは、その段階ですでに読む人の想像力が入り込めるまでのものを描いてしまっているということで、そんなコンテは、コンテそのものが完成品に近いのです。そのようなものには、映像作品を設計していくプランニング（この場合は、動きを想定した展開ということになります）の要素等はふくんでいませんから、コンテではないのです。」²⁶と述べているように、一般的には漫画とアニメーションの絵コンテとの表現構造が似ていることから、「動くアニメ」でも漫画のコマに忠実なアニメーション化は可能ではないかと予想されるが、絵コンテと漫画は全くの別物であり、漫画のコマの絵にそのまま現実的な動きを与えることは不可能なのである。

では、どうすれば漫画を「動くアニメ」としてアニメーション化できるのでしょうか。そこで必要なことは、何よりも漫画の絵から離れることであろう。富野は漫画の絵を映像として採用する際の注意を以下のように述べている。

「映像でつかわれる絵が漫画絵でも、動きがともなうために自動的に演劇的な手法が前提となった表現が強制されてしまうのです。ですから、演技はトメポーズの連続ではなくて、まず演技という動きがあって、そのなかからトメポーズにしてもいいような格好のいいポーズを発見するように心掛けることなのです。」²⁷

手塚流のアニメのように、漫画の絵をそのまま編集による映像に変換して見せるのではなく、漫画の絵でも動きとして使える絵を取捨選択するのである。つまり、漫画の絵から現実的な動きとして想像できるコマを選択して、その絵が元となる動きを作ってから、トメポーズとして採用するということである。また、漫画の一コマにおける記号としての動きは、その動きが示している怒りや悲しみといった概念を、現実的な演技に描き直すことも可能だろう。しかし、そのような漫画における動きとして飛躍したポーズや記号的な描写を現実的な動きとして変換し直すことは、いくらかの原作の改変が必要であり、原作の絵やストーリー展開を忠実に現実の動きとして再現することはかなり無理があるように思われる。

しかし、現在の漫画のアニメーション化は、原作からの束縛が強いことは、間違いない。漫画であらかじめ、強力な印象を植え付けられているファンは、原作と異なった点があれば、すぐに抗議の対象とする。また、著作権上の問題もあり、原作者の希望としても、漫画を大きく改変することは難しいのが現状である。

このことは、次章からの作品検証において、大塚康生氏への取材調査を基に、深く考察してみたい。

第三章 『鉄腕アトム』 検証

本章からは、実際に漫画を原作としたアニメーション作品を検証することで、「動き」という観点から、どのような漫画のアニメーション化が可能かを検証していきたい。

本章では、これまで述べてきた「動かないアニメ」として、やはりその大元となる『鉄腕アトム』を採り上げ、アニメーションの本質である「動き」が如何に排除されたのかを検証する。

第一節 鉄腕アトムの歴史的位置づけ

1963年に放送開始となった『鉄腕アトム』は、国産初の本格的なテレビアニメーションシリーズである。今では当たり前となった、週一本30分のテレビアニメーションは、1963年当時は、労働力や制作資金の面において、誰しもが不可能なことだと思われていた。そのような不可能な条件を可能にしたのは、前述したような止め絵やバンクシステムなどの作画作業を出来るだけ省いたりリミテッドアニメの手法である。しかし、手塚がいなければ、そのような「動き」を排除したアニメーションが日本に誕生しなかったかということそれは間違いであろう。1963年以前にもテレビアニメは存在しており、日本アニメーション映画史によると、それまでにテレビで放映されたアニメーションは全てアメリカ製のリミテッドアニメで、なかでも好評だったのは1961年6月からフジテレビで放映された、ハンナ・バーベラ・プロ制作の『強妻天国』であったという²⁸。また、津堅信之は、以下のように更なる当時のアトム誕生秘話を詳細に考察している。

「(1962年1月のテレビアニメについて)一週間の放映本数は、実に五十本を超えている。日本のテレビアニメ環境は、『鉄腕アトム』を境にして変わったのではなく、『アトム』以前からすでに「テレビアニメ洪水」の状態だったのだ。しかも、これらのテレビアニメは、ほとんどが極端なりミテッドアニメーションの手法、つまりロパクや、二～三枚という非常に少ない動画枚数で歩行したりするなど、今日比べると『鉄腕アトム』第一作よりも「手抜き」ではないかと思われる作品も少なくない。」²⁹ ()内の記述は筆者による

つまり、津堅は『鉄腕アトム』が日本の動かないアニメを生み出し、日本のアニメーションの質を低落させたということは、かなり一面的な見方だととらえている。確かに、テレビアニメで、ディズニーや東映動画長編アニメーションのような質のアニメを提供することは不可能であり、『鉄腕アトム』がなくとも、いずれはそれに代わる「動かないアニメ」が出現し、画期的作品としてアニメーション史に刻まれていたであろう。

では、手塚以前のアメリカ製アニメと『鉄腕アトム』の手法はリミテッドアニメという

点で共通する部分があったとしても、手塚はどのような意図をもって『鉄腕アトム』を誕生させたのであろうか。当時、テレビ向けに輸入されたアニメといっても、ディズニーに代表されるアメリカ製のアニメがリミテッドアニメだったということ自体驚かされるが、更に驚くことには手塚自身これらのアニメを「くだらないギャクばかりで、ロパクで時間を持たせているからつまらない」と打明けていたという³⁰。手塚がこれらをつまらないとあって、『鉄腕アトム』が誕生した経緯としては、日本アニメーション映画史によると「第一作に何を取り上げるか、これがまた問題で、スタッフ一同は、「日本人向けのナンセンスに、面白い話を加えれば、大衆受けする。子供から大人まで楽しめる作品から選ぶべきだ」などと、富永一郎の『チンコロ姐ちゃん』なども候補に上がったりした。結局、“物語性”を重視して手塚作品でということになり、——中略——『鉄腕アトム』の動画化がやっと決定した。」³¹とあり、物語性を最も重視していたことがわかる。

つまり、『鉄腕アトム』の誕生は、その物語性を第一の目的としたことであり、リミテッドアニメであろうがフルアニメであろうがアニメの「動き」という観点は重要とされていなかった。それは、ここから漫画を原作としたアニメーション制作という流れができたということにも関連しているであろう。手塚は物語性を重視して、『鉄腕アトム』を採用したが、漫画家であった手塚がリミテッドアニメを当たり前とされるテレビアニメの環境でアニメーション制作を行う際、漫画的な表現、人物の動きや感情を記号として表現する手法をアニメーションにそのまま移行させたことが、それまでの日本のアニメーションに大変革をもたらせた重要な要素と考える。

第二節 「火星探険の巻」 検証

鉄腕アトム第三話「火星探険の巻」（1963年1月15日放送）の原作は、月刊「少年」1954年4月～5月号に掲載された「火星隊長の巻」である³²。ストーリーとしては、漫画の冒頭部分のハイジャックのシーンの省略や、レンコーン大尉のロボット軍隊が大型のロボットタンクに変わるなど、細かな改変はみられるが、ほぼ原作漫画のストーリーを忠実に再現した作品である。

この作品は、放映開始第三話ということもあってか、非常に手塚の省エネ化されたアニメ制作の特徴が顕著に表れている。登場人物の動きは、ロパクや腕や目などの体の一部分だけが動くといった、リミテッドアニメの手法をほとんど採用し、また引きセルでの人物の移動なども多く使われている。セリフがあるシーンなどでも、リミテッドアニメとしての部分的な変化もなく、全くキャラクターが動かない完全な止め絵も多く見られ、「動かないアニメ」の典型例だと言える。

では、具体的に原作漫画と相当したアニメのシーンを比較していくが、その際 [図版2] と [図表] を同時に参照していただきたい。

まず、カットの継続時間についてだが、漫画では11コマで構成されているシーンで、

アニメは18カットの約1分のシーンとなっている。これは、平均1カット3秒の計算となり、カットを短く切るということは、前述したように動かない絵を動いているように見せる錯覚を起こす技法であることが前提となる。これらのカットで、最短のカットは1秒以内、最長のカットでも6秒以内である。このカットの継続時間を決定するのは、明らかにセリフの長さであり、セリフのないカットは全て2秒以内である。また、セリフも動きもない No. 6 のカットは1秒以内のフラッシュカットであり、単にカットを短く切ることでも動きを出しただけとも考えられるが、それ以外にもこの No. 6 のカットは非常に興味深い点が考えられる。何故なら、No. 5 と No. 8 のカットはそれぞれ漫画における4番目と5番目のコマに相当し、セリフも机に両手を付けているケチャップ大尉のポーズも、それぞれのカットとコマは繋がりのあるものだが、No. 6 と No. 7 のカットはその繋がりを分断していることになる。そのとき、鑑賞者はNo. 5 から No. 8 までの約15秒間の4カットで、ケチャップ大尉の動きは両手を机についた懇願のポーズから、腕組みの体勢に変わり、また両手を机につくポーズに戻る映像を目にする。それは、人物の動きの変化に加え心情の変化までも表しており、映画的な映像編集としては見事と言えよう。つまり、その No. 6 のカットはあえてカットの繋がりを断つことで、カットごとが飛躍した連続性を生み出す。要するに鑑賞者の想像を利用した漫画と同様の表現なのである。その上、No. 6 のカットにおけるケチャップ大尉の絵柄は、No. 16 のカットでも使用され、いわゆるバンクシステムの典型例であるが、そのことを鑑賞者に気づかれないうえにも、No. 6 がフラッシュカットであることは非常に重要なのである。

次に、漫画とアニメのそれぞれに対応したコマとカットにおける構図と絵柄の違いを見てみると、漫画のコマとはかけ離れた絵柄の No. 12 から No. 15 までのカットを除き、人物の空間的な配置は非常に共通性があるといえる。しかし、それらの構図と絵柄の違いは一目瞭然である。その違いは主に二つ、画面の情報量とキャラクターの大きさである。画面の情報量とは、どのくらい一コマの中にぎっしりと人物や背景や小物の絵が描かれているかということであり、手塚漫画ではセリフのスペースを排除しても、空白の部分がないぐらい、そのような情報量が多いことが特徴である。しかし、アニメの場合、その背景や人物の数などは、極端に省略されていることがわかる。No. 4、6、9、18 のカットなどは、背景がぼやけており、そのカット画面の情報としては登場人物だけになる。それは、前章で述べたとおり、漫画においてコマが変わっても同じ空間なら、漫画のコマごとを繋げる線状性の要素として背景はその指標となるが、それと同じくカットが変わるごとにアニメに同じ空間を描こうとすると、新たな背景が必要となるため、非常に作画労力がかかる。つまり、異なった背景でもあえてぼやかすことで、そこに背景に対する曖昧さという共通性が生まれる上、作画労力の削減にもなる。実際、No. 4 と 6 と 9 のカットは同じ空間の中の同じアングルなので、背景としては全く同じものでなければならない、しかし No. 4 と No. 9 のカットは同じものを使用しているが、No. 6 のカットは異なった背景を使用している。何故、No. 6 だけ背景が異なっているかはわからないが、しかし、その No. 6 のカット背景に違和感はない。それは、前述したようなフラッシュカットということもいえる

が、ぼやけているという共通性があるからなのである。

では、漫画とアニメの絵柄のもう一つの違いである、漫画に描かれているキャラクターよりアニメに描かれているキャラクターの方が明らかに大きいという点の考察に移るが、この傾向も、手塚アニメの典型的な省エネアニメ手法であると先に述べておく。本論の研究にあたり、大塚氏に取材調査をした中で、「全身のキャラクターを動かすよりも、半身のキャラクターを動かす方が労力的にはるかに楽です。」ということを教えていただいた。確かに、人間の体はその構造上、多くの動作は全身が連動して動く。初期のディズニーのアニメーターが、実写フィルムで人間の動きを一コマずつ研究した際、「私たちは驚いた。動いている人物は、想像以上に体全体を使っていた。胸と尻だけがうごくのではなく、全身で引いたり、押ししたり、伸びたり、突き出したりしていた。」³³と述べているように、たとえ手を振るなどの上半身だけの動きでも、必ず下半身にも何かの動きはあるものなのである。つまり、人物の全身をアニメートするという事は、それだけ作画作業が増えるということである。テレビアニメの絶対的な法則は、作画作業を省くということであるため、バストアップや顔のクローズアップなどの構図でキャラクターを大きく描くことは当然の流れであろう。また、キャラクターを走ったり歩いたりして、移動させる場合、バストショットで足を見せず、引きセルで撮影すれば、一枚の作画だけでも、最低限移動するという想像を鑑賞者には与えることができる。ここで、一つ指摘しなければならない重要なことは、クローズアップショットやバストショットである。これらの構図は初期のアメリカ映画からみられる技法で、特にアメリカでは大物女優を、前面に売り出した映画でよく撮られた構図である。それは、容姿の美しさというキャラクター性を強調する手段とし、そのベストな構図がクローズアップショットやバストショットであった。そのことを手塚が意図していたかどうかは不明だが、結果としてアトムの人気がそのキャラクター性にもあり、そこで最も注目されるのはやはりあの愛らしい顔が中心となる。この傾向は現在の日本のコンテンツ産業を引っ張る漫画とアニメーションの業界では顕著であり、玩具や様々な挿絵などの著作権を意識するため、続々と新出する作品のほとんどは、ストーリーや作画能力というより、如何に顔を上手に描くかということが重要視されている現状が指摘できるであろう。そのような傾向へ機転の一つとして、やはり手塚アニメの省エネアニメ制作手法による構図の影響は挙げられるであろう。

最後に、『鉄腕アトム』において、手塚は漫画のコマの動きをどのようにアニメのなかで描いているかを述べたい。『鉄腕アトム』は動かないアニメの起源だと本論も含め、多くの文献でもそのような記述は多々見られる。しかし、下に示したストーリーボードでは、18カットのうち、実に16カット中21箇所では何らかの動きがある。そのうち、ズームや移動撮影などのカメラ撮影による変化が5箇所、ロパクが4箇所、引きセルが2箇所であり、残りの10箇所には本作独自の動画作業が見られる。それらの中でまず、注目すべきはNo. 1とNo. 9とNo. 18のカットにみられる動きである。これらは、足を直立の姿勢にする、あるいは敬礼するといった動きは、漫画の1と6と11番目のコマに見られる、動線の動きを表現したものである。漫画のなかで非常によく見られるこのような動線は、漫画

表現の記号の一種で、一瞬の動きを表現している。次に、漫画の4番目と5番目のコマに見られる汗の表現は、漫画における焦りや驚きを表す記号であることは先に述べたが、No. 4のカットでは、直立の姿勢から倒れ込むという一瞬の変化で焦りを表現している。この場面に限らず、前述した直立の姿勢や敬礼などの腕の動きも、どのように動くかということではなく、ただ腕や足や胴体が瞬間移動したように見える。それは、元々『鉄腕アトム』の作画は1秒間に8枚を貴重としていたことからからも、中割りが少なくなることは必然であるが、ここでは、中割りの仕事がほとんどなされていないため、コマ送りで見ても、下におろしていた手が瞬間移動したかのごとく頭のどこまで上がり、ある種機械的な動きにさえ見えて自然な動きとは言えない。

また、漫画の5番目のコマに対応している No. 8のカットは、体が微妙に震えている作画が行われているが、これは口パクと同様、数枚の動画を何回も繰り返す循環運動であり、手塚アニメ特有の表現だといえる。例えば、漫画において、よくお茶の水博士が怒りを示す記号として、手を上げてジャンプしている動線が描かれているが、これが同様にアニメーションでは、同じポーズで連続してジャンプしている反復運動となっているのをよく目にするだろう。つまり、これも漫画的な表現の応用であるといえる。そのような典型的な例として、漫画の11番目のコマと同じく、No. 18のカットは、驚いた表現として帽子が飛び上がる。このような漫画の記号的動きとしての変化は、一コマの現示性の中の限られた動きであり、それをアニメーションにそのまま代用したことが、手塚治虫独自の省エネアニメの成立を可能にしえた最大の要因である。

以上のように、現代の日本の主流となっている「動かないアニメ」の発端となった『鉄腕アトム』は、週一本30分のアニメーションという、不可能だと思われたことを可能にするための、苦肉の策として開発された省エネアニメーション技法がもたらしたものであるといわれているが、むしろ、そのようなリミテッド手法を嫌っていた手塚が、テレビアニメ第一作に『鉄腕アトム』を原作とすると決定したことが全ての始まりだったのではないのだろうか。また、手塚はディズニー作品を敬愛し、フルアニメーションへの意欲もあったように、大塚氏の取材調査によると「手塚さんは本当に天才で、演出もキャラクターを動かす作画作業も本当に上手に手早くやっていた」という才能がありながらも、動かないアニメにあえて挑んだのは、手塚漫画の物語性とそれを十分に伝達可能にした漫画的記号表現に絶大なる可能性を信じていたものと思われる。

第四章 『ルパン三世』 検証

本章では、虫プロの「動かないアニメ」に対し、東映動画流の「動くアニメ」という流派が、漫画をアニメーション化する際に、どのような方法がとられているかを考察するために、『ルパン三世』テレビ第一シリーズを検証する。以後、アニメ版『ルパン三世』という表記はテレビ第一シリーズのことを示すものとする。

第一節 東映動画の流派によるテレビアニメ

1963年に『鉄腕アトム』が放映されてから、日本のアニメ業界は劇場用長編アニメーションに代わって、子供向けのテレビアニメにその主流が移っていった。『鉄腕アトム』のヒットをきっかけに、時間的、労働的、経営的に過酷なテレビアニメが普及するのを可能にしたのは、まさに雑誌漫画を原作とした流れが出来上がったことによる。テレビアニメーション制作には、脚本やキャラクター設定など、一から全てを作り上げる時間的猶予がなく、雑誌漫画を原材料として、あとはアニメーションとして料理するといった流れは、既にこの時期に確立していたと言える。手塚治虫原作の『ジャングル大帝レオ』(65年)や『リボンの騎士』(67年)、横山光輝原作の『鉄人28号』(63年)や『魔法使いサリー』(66年)など、その多くは雑誌漫画を原作とし子供に人気のあった題材が選ばれていた。

子供向けの作品がテレビアニメを完全に席卷する中、『ルパン三世』は読売テレビと東京ムービーの制作で、1971年10月から放映がはじまった。「ルパン三世」は、今でも数年に一度テレビで新作が放映され続け、非常に知名度の高い作品であるが、当時のモンキー・パンチによる原作は、一部のコアなファンにこそ評価は高かったものの、現在のような人気はまだなく、その機転となったのはテレビアニメで放映されたことである。『鉄腕アトム』放映開始から8年間の間に、約120本の新たなテレビアニメシリーズが放映され、124番目のテレビシリーズとなった『ルパン三世』は、二つの大きな意義をもって制作された。一つは、大人向けのアニメーション、もう一つは東映動画流の動くアニメのノウハウを熟知したアニメーターが集結していたことである。

『ルパン三世』の企画は、虫プロの勝井千賀雄と杉井儀三郎が東京ムービーに持ち込んだことから始まった。当時の雑誌漫画で流行だった、「劇画調」という原作の絵に線の強弱があるためアニメーション化に適していないとされた『巨人の星』と、同じく劇画調で内容が大人向けだった『ルパン三世』は、他社もそのアニメーション化に二の足を踏んでいた。大塚氏は、そんな中東京ムービーの社長であり、『ルパン三世』のプロデューサーであった藤岡豊が、「その最難関の二つをやってやろう」と決断したことは、一種の博打であったと取材調査で述べている。それは、まず原作の内容が、非常に大人向けであり、卑猥な表現が多々見られることである。また、主人公が、女性好きで大泥棒であり、道徳的見地からもルパンのアニメ化に反対する声もあった。しかし、藤岡は「日本のアニメーション

はガキ向けばかりだ。大人向きを作れなくてどうする」「ガキ相手の仕事は捨てて、青年の心を揺さぶる作品を作るべきだ」³⁴というような発言を繰り返し、制作陣をいい意味で挑発しながらテレビアニメの中でも新しい境地を開拓したい意志を表していた。そこで、『ルパン三世』では「青年アニメ」というコンセプトを掲げ、それまでの子供向けアニメより少し上の、17～18歳くらいをターゲットにして、ちょっと背伸びしている若者向けに作ろうという方針のもとに最初の企画が出来上がった。そのような制作陣の新たな試みと期待を裏切り、「青年アニメ」コンセプトは完全に裏目にて、『ルパン三世』の視聴率は、初回から一桁台のパーセンテージしか記録せず、第7話から演出が大隅正秋から高畑勲と宮崎駿に変更される事態を招く結果となった。しかし、現代のアニメーションの状況の中で、日本特有の傾向である、子供だけでなく、青年や中年層まで広く浸透しているそれぞれの世代向けアニメジャンルの源流となったのは、間違いなくこの『ルパン三世』であり、当時の藤岡や大隅を含めた制作陣の新たな挑戦の意志があったからこそその繁栄といえるだろう。

もう一つ、『ルパン三世』のもっとも重要な意義としては、東映動画でアニメ制作のノウハウを学んだスタッフが多く参加したことである。その代表的な人物は、大塚康生、杉井儀三郎、芝山勉、小林治であった。杉井以外は、東映動画から直に、Aプロダクション³⁵に入社。杉井は東映動画から虫プロプロダクションを経由して加わったが、東映動画時代の動かす作画は健在であった。作画監督の大塚は、キャラクターもリアルに、小道具の時計や銃、自動車から飛行機まで、全て本物のように精巧に描くなどといった企画書の制作と平行して、モンキー・パンチの原作から格好いいポーズを抜き出し、サンプル集を作って、原画スタッフに以下のように、ルパンの描き方の方針を説明していった。

「ルパンは何もしなくても、怪盗ルパンの孫だとうことで、たえず銭形に追われるが、それをスマートにかわしていきます。泥棒ですが、結果としては泥部行為は必ず失敗する。お行儀も悪く、グデーツとして、まともに座らない、まともに立たない、そう考えてください。立つときも必ず重心を片方の足にかけ、肩の力を抜いてください。超ガニ股は少し控えめにします。」³⁶

この時の大塚の指示で重要なことは、後半部分のルパンの動きに関する注意事項である。ルパンがどのように座るか、立つか、また、全身のポーズに関する指示は、明らかにルパンの動作に関する基本要素であり、動かすための基準となる。『鉄腕アトム』のように、全キャラクターに共通する記号化された動きや、止め絵や、引きセル、カット割りで動きが表現されるアニメーションには、このような指示は必要とされない。つまり、ルパン特有の動かし方の設定であり、東映動画の「動かすアニメ」としての前提がはっきりと現れた伝達事項であると言える。

ここで、もう一つ重要なことは、最後の「超ガニ股は少し控えめにします。」という指示である。これは、原作の絵柄を改変することを意味しているが、現在のアニメーションに

において、このような原作の絵柄、特にキャラクターの顔の描き方を改変することは大変困難なことである。漫画を原作としたアニメーションが完全に定着した現在の日本において、漫画を読んで知っているからアニメも見るという視聴者が圧倒的に多く、漫画のキャラクターとアニメのキャラクターが異なれば、すぐに抗議や苦情が殺到する傾向がある。そのため、キャラクターの改変は、視聴者以前にテレビ局が厳重にチェックを行い、それを許さないシステムが確立している。また、原作者自身もキャラクターの改変は望まない傾向が強く、原作者の権利の面からもそのことは難しいといえる。つまり、社会的と権利的の両輪の面からのニーズにより、原作漫画とアニメのキャラクターの描き方、殊に顔の改変は厳禁とされていることが、日本アニメの現状を形作る要因でもある。しかし、東映動画では、動きに関して、または、演技上の矛盾した事柄については、例えキャラクターの格好や顔の描写であっても改変して、現実的に見せることを第一としていた。『ルパン三世』において、それを可能にしたのは、大塚が原作の絵を解析してモンキー・パンチと、描きやすいように描き直す作業を行い、納得してもらったことが大きい。また、当時はそこまで社会的に原作とアニメのキャラクターに関する世論からの制限が緩かったこともある。余談ではあるが、同じ東映動画出身の高畑勲と宮崎駿が、漫画を原作とせず、小説やオリジナルの原作によってアニメーションを制作しているのは、以上のような日本アニメーションによる改変への制限があることも一つの理由であると考えられる。

このように、『ルパン三世』は、テレビアニメは子供向けだという垣根を取払ったことと、現在では権利と世論の面からほぼ不可能といえる、動かすことに主眼において、原作を大幅に改変しながら、漫画のアニメーション化が為された貴重な作品である。

第二節 「狼は狼を呼ぶ」検証

では、具体的に『ルパン三世』の作品を検証して、東映動画流の漫画のアニメーション化を検証していきたい。結論から言えば、『ルパン三世』の漫画とアニメーションの関係は、非常に稀薄なものであり、漫画のストーリーやコマごとの絵柄などは、アニメにおいて新たな作品として作り直したということが言えるであろう。

第7話「狼は狼を呼ぶ」(1971年12月5日放送)のストーリーは、漫画では第41話「砕く」、第42話「免許皆伝」、第43話「殺しのない日」に対応したものだが、『鉄腕アトム』のように、それぞれの原作のストーリーに忠実に従ったものではない。大きな流れとしては、ルパン第42話の示刀流極意書全巻(アニメでは示刀流斬鉄剣の秘伝書全3巻)を奪いにいくことをベースとし、アニメ冒頭の修行のシーンは漫画の第41話から、最後の五右衛門との決闘のシーンは第43話から抽出した形をとっている。それらのエピソードを繋ぐ展開や、原作を参考としたシーンまでも、その大半が新たに創作され、原作の内容からはかけ離れたものとなっている。つまり、アニメ版『ルパン三世』はストーリーの概観として、またはワン・シーンの展開として、原作からアイデアのみを抽出しているだけだと言

える。また、このことは、第7話「狼は狼を呼ぶ」に限ったことではなく、他の話でも原作を忠実に再現する姿勢は見られず、原作自体を参考にせずオリジナルのストーリーだけで制作された話も全体の半数近くを占める。これは、途中から演出が大隅正秋から高畑勲と宮崎駿に変更されたこともあるかもしれないが、前節でも述べたように原作の内容自体が、テレビアニメ的には非常に大人向け過ぎることが第一の理由と考えられる。

また、アニメではこの第7話以降、次元と五右エ門と不二子は、不二子の裏切りはもちろんのことではあるが、一応ルパンの仲間であるという設定は確立される。しかし、原作ではいくら話を重ねても、五右エ門や不二子は敵か味方であるかという明確な設定が為されておらず、アニメでは絶対的な味方の次元でさえ、漫画ではルパンの敵となることさえもある。このようなキャラクター設定の面からも、原作のストーリーを忠実に再現することは、何の説明や理由もなく、物語上の矛盾が生まれる結果となり、東映動画流には新たなストーリーへの改変は当然の流れだったと言えよう。

このような、原作からかけ離れたアニメーション化という点においては、ストーリーの面だけでなく、コマごとの構図なども全く異なったアニメ版独自の絵柄が描かれている。これは、漫画『ルパン三世』³⁷の絵柄が非常に特徴的であることに因るところが大きい。モンキー・パンチによる「ルパン三世」のキャラクターは、一見するとわかるように、スナップの利いた気取った手付き、座っていても立っていても常にくの字に曲がっている足や、線のように細い四肢など、非常に個性的な絵柄が目立つ。これらに加え、アメリカ人を彷彿させる割れたアゴや体毛の濃さ、ズボンの裾の短さなど、ルパン三世のキャラクターは、モンキー・パンチ自身も公言しているように、アメリカの「マッド・マガジン」のモート・ドラッガーの絵柄に強く影響を受けたことによる。漫画版『ルパン三世』のコマの絵は、漫画表現の線状性におけるコマごとの連続性というよりは、一コマ完結型としてキャラクターのポーズの格好よさに重点を置いていると思われる。漫画版『ルパン三世』は、いわば、複合イラストレーションとも呼べる、ストーリーというよりは絵柄のムードを味わうことを楽しむ漫画だといえる。その点からも、前章で述べたような傾向と同じく、モンキー・パンチのルパンに対する絵柄への自負は大きいものであっただろう。

しかし、このことは裏を返せば、コマごとの絵柄の繋がりが稀薄になり、アニメーション化の際に、コマごとの絵柄をそのまま採用することは難しいということを示している。このことは、取材調査において大塚氏も、格好のいいポーズを抽出する際、アニメートできないコマに×印を付けていったら、大半が使えなかったと証言している。また、同時に、アニメーターにとってルパン三世のような漫画では珍しい8頭身で細身のキャラクターは非常に動かすにくい印象があるという。それは、動かすための動画が描きにくいというよりは、画面に対してキャラクターの絵柄の専有面積が少なくなり、構図的に安心感がなく、寂しい感じを与える恐れがあるためであるという。確かに、漫画版『ルパン三世』の大半のコマは横長のコマが使用され、その中に窮屈そうに足を曲げて収まるルパンの絵柄が多く、また一つのコマとしては安定感のある絵といえるが、そのようなコマの絵と構図をアニメーション化することは、構図的にも現実的な動きとしても無理のある絵なのである。

以上のような、原作漫画からかけ離れたアニメーション化は、もちろん東映動画流のアニメーション制作という枠組みからの結果であり、前章で示したような『鉄腕アトム』のような、カット割りや引きセルで動きを出す手法であれば、ルパン三世の漫画であっても原作に忠実なコマの構図でのアニメーション制作も可能なことであろう。

では、原作から離れてまで求めたアニメ版『ルパン三世』の動きは、例えば第7話「狼は狼を呼ぶ」の冒頭のシーンに見てとれる。ルパンが秘伝書の伝授を受ける試験のために、戦いの練習をしているシーンだが、居合い切りの訓練中、藁束に刀がはまり引き抜こうとするカットがある。そこで描かれる演技ともいえる表現も、刀を引き抜くために片足で藁束を押さえ、それでも抜けないので両足で藁竹に乗り、全体を伸縮させて引っ張る身体に加え、頭の反りや表情が全て自然な動きでありながらもコミカルに描かれている。このシーン自体は漫画版の第41話「砕く」の冒頭シーンに相当するが、このカットの描写は原作にはなく、東映動画流のオリジナルの動きである。わずか4秒間のカットであるが、コマは2・3コマごとにアニメートされ計32コマの異なった動画が使われている。前章で見た『鉄腕アトム』のシーンでは同じ4秒間のカットでも、キャラクターの動画は2枚である。『ルパン三世』は、このような東映動画流の動きが至る所に描かれており、同じテレビアニメでも明らかに『鉄腕アトム』のような漫画表現による動きのアニメよりは、はるかに現実的な印象の強いアニメーションであるといえる。

ただ、このような動きを重視した『ルパン三世』も、3コマを基調とし、引きセルや止め絵も多用されているという事実があることが興味深い。ここで重要なことは、どこに枚数を使って動かすかということである。つまり、3コマを基調とし引きセルや止め絵を使うことがアニメの質を低下させると言うことではなく、演技しなければいけないところでちゃんと動かしているということである。宮崎監督の『ルパン三世 カリオストロの城』では、劇場版長編アニメーションでも3コマを基調としたアニメーションであるが、前章で取り上げた、カーチェイスのシーンや屋根を駆け下りるシーン等では、2コマ撮りと1コマ撮りを巧妙に組み合わせて作られている。つまり、テレビアニメだからといって、枚数削減のために手塚流の省エネアニメ制作を強いられる環境でも、十分に動きのあるアニメを作ることは可能なのである。また、大塚は「コップを手にとって飲むだけでも、いろんな動かしかたの解釈があります。——中略——飲み手が女性か男性か、労働者かインテリか、どのくらいの年齢なのか、女性だったら左手を添えて飲むのかと、まともにかんがえたらやっかい極まりないですからね。そういう、お客さんの批判力に耐えないもの、「そんなはずないよ」と言われがちな日常的なしぐさが、実はアニメーションでは一番難しいんです。」³⁸と、語っているように、現代のテレビアニメに欠落しているのは、どこでどのように動かすかという試行錯誤と工夫する意識であり、その意識があるかないかは、同じテレビアニメーションでも『鉄腕アトム』と『ルパン三世』のように全く異なった質と印象の差がでてくるのである。

第五章 『ジャリン子チエ』 検証

これまで、漫画のアニメーション化において漫画を忠実に再現するために『鉄腕アトム』のように、動きを排除したアニメにするか、もしくは『ルパン三世』のように、原作を大きく改変して動きを新たに作り出すかの二つの例を見てきた。本論を締めくくるにあたり、最後に漫画の絵を忠実に採用しながら、尚且つアニメ本来の「動き」まで十分に表現しえた唯一無二と言っていいほどの成功例として、『ジャリン子チエ』を検証する。本章では、アニメ版『ジャリン子チエ』と表記する場合は、『劇場版 ジャリン子チエ』のことを意味することとする。

第一節 漫画の忠実なアニメーション化に成功した稀有な作品

はるき悦巳による、原作漫画「ジャリン子チエ」は1978年10月に、「漫画アクション」に読切短編漫画として連載がスタートすると、はるき本人の予想に反し、好評を得たので翌年から本格的に連載が開始された。朝日新聞（1980年5月26日付夕刊）の文芸時評で井上ひさしが、同作品を絶賛したこともあり、さらなる「チエ」人気が高まると、早速、東宝、キティ・ミュージック（現ユニバーサル・ミュージック）、東京ムービーの三社によるアニメーション化が決定した。この時、東京ムービーの藤岡豊がこの作品の監督を高畑勲に依頼したことが、結果として漫画のアニメーション化における歴史的成功をもたらしたといえる。

高畑勲のアニメーション制作の姿勢は、原作を尊重し、そのオリジナリティを徹底的に再現することを心がける。前章で述べたように、東映動画のノウハウとして、動きを重視して漫画をアニメーション化する際、原作漫画のストーリーから、一コマの細部まで忠実にアニメーション化することは、ほぼ不可能なことである。しかし、次節で詳述するが、はるき悦巳の原作漫画は他の漫画と異なり、ワン・シーンにおいて実に詳細な連続性を帯びたコマ割りになっている。また、そのことを理解した高畑の精神が不可能を可能にする偶然な出会いを生み出したのであろう。当初この企画は、宮崎駿に演出の話が行き、その演出方法は「これは全部猫の目から見た世界にしよう。」というものであった³⁹。それはそれで、興味深い演出ではあるが、何より原作をそのままアニメーション化できる非常に稀な素材とその要素を汲取った高畑の演出がこの作品の運命を決定づけていた。

高畑が演出するにあたり、作画の人選も最新の注意が払われた。アニメーターにはそれぞれ、作画にあたり得手不得手なジャンルやシーンやキャラクターがあり、本作では小田部羊一と大塚康生の二人の作画監督うち、小田部が主にチエと母のヨシ江、大塚がその他の担当になった。そこには、単にアニメーション本来の動きというだけでなく、漫画の絵を如何にして原作のイメージを損なわずに動かすかという意識が窺える。

このように、『じゃりン子チエ』は、他の漫画とは異なる詳細なコマ割りが特徴的なはるき悦巳の漫画絵と、原作のオリジナリティを尊重する高畑の演出に加え、東映動画流の「動き」表現する作画陣という三つの大きな要素が効果的に絡み合うことで、原作漫画を忠実に再現しながらも、動きのあるアニメーション化が成功した稀有な作品であるといえる。

第二節 劇場版『じゃりン子チエ』検証

前節でも述べたが、『じゃりン子チエ』が、如何に原作を忠実にアニメーション化できたかは、第一にはるき悦巳の原作漫画の特性によることが大きい。漫画版『じゃりン子チエ』の特性として、まずその詳細な描写が挙げられる。詳細な描写とは、一コマの情報量というより、1シーンにかけるコマ数が非常に多いということである。多少の前後はあるものの、これまでに取り上げた「鉄腕アトム」や「ルパン三世」の漫画では、アニメ版の約1分間のシーンに相当するコマ数は、10コマ程度であるのに対し、「チエ」では平均して20コマ以上のコマ数が使用されている。このようにコマ割りが多いということは、漫画におけるコマごとの飛躍が小さいということになる。つまり、読者の想像に委ねられたコマごとの繋がり部分が減少し、作品の内容、詳細なシーン展開に対する普遍性が増すということにも大きく関係するであろう。

具体的に、[図版3]を参照していただくとそのことがよくわかる。漫画版第二話「テツが泣く」のラストシーンでは、警察に連行されるテツが、チエが悲しんでいると勘違いする内容を、7コマを使って描写されている。通常の漫画描写としては、3番目→4番目→7番目の3コマだけでも、このシーンの展開だけなら十分に読者の想像を介して理解することができる。しかし、7番目と全く同じ構図の5番目と6番目のコマを挿入することで、5番目のコマではテツはチエの表情に戸惑う汗が流れており、6番目のコマではテツがチエの悲しんでいる様子に気づくと涙が込上げてくるといった、テツの心情の変化まで理解出来るよう構成されている。このような詳細なシーン描写は漫画版『じゃりン子チエ』の随所にみられ、その多くは構図が同じでもその中に描かれているキャラクターのポーズが少しずつ異なり、それぞれのキャラクターがどのように動いているかが明確に理解できるようになっている。

また、それに関連してもう一つ漫画版『じゃりン子チエ』の特徴的な表現は、コマの大きさと形と構図が非常に安定しているということである。コマの形は、ほぼ正方形か長方形を使用し、大きさも1ページに3～4段、1段に2～3コマと、非常に整理されたコマ構成である。その上、構図も、アングルは主に平行アングルと45度ほどの俯瞰アングルの2種類が使用され、なにより、コマに占めるキャラクターの大きさと専有面積がほぼ一定である。つまり、アングルをどちらかの視点に統一すれば、一定の場面でキャラクターのポーズや動きのみが変化するコマの構図となっている。この点に関して、大塚氏は「ルパンと違って、それぞれのコマを少し広げて統一すると、ほとんどのコマの絵が使えた」

と取材調査の際に述べていたように、コマの構成の点からも、漫画版『じゃりん子チエ』は東映動画流の動きを重視するアニメーションに適した漫画であったといえる。

このように、漫画版『じゃりん子チエ』は非常にアニメーション化に適した原作漫画ではあったが、もちろんそのコマ割りをそのまま連続させていくだけでは、動きを取り入れたアニメーション化にはならない。コマごとのキャラクターの変化をどのように漫画の印象を損なわない動きとして、アニメーション化するかが問題であり、漫画版『じゃりん子チエ』の雰囲気、何の違和感もなくそのままアニメ版でも伝わるということこそ、制作者の最大の苦勞と工夫によってなされた、最も賞賛すべき点である。

『じゃりん子チエ』は、ストーリーの展開を重要視する『鉄腕アトム』のSFスペクトルや『ルパン三世』のアクションジャンルと異なり、大阪を舞台とするユニークなキャラクターの日常とその心情を描いた漫画である。そのため、動きとしてまず想像されがちなアトムの飛行や、ルパンの派手な格闘などと異なり、日々の何気ない行動や仕草の占める割合が非常に多い。そのような演技は、前述した大塚の「日常的なしぐさが、実はアニメーションでは一番難しいんです。」とあるように、うまくいけば誰も気付かないが、少しでも現実的な動きと異なると、すぐに違和感を持たれやすくなる。例えば、チエのホルモン屋で労働者がコップに並々とつがれた酒を飲むシーンにおいて、最初にあるアニメーターが、(コップを取る)、(コップを口まで持っていく)、(飲む)と描いてきた。それに対し、大塚はそのようなコップを横からわし掴みするということはありえないとして、実際に描かれたシーンは、(こぼさないように、そーっと上からつまむように持ち上げる)、(コップを持った手の手首を回す)(それと同時に口の方が迎えに行く)⁴⁰というように描かれている。もちろん、原作漫画にそのような描写までは描かれていない。そのような見過ごされがちな細部の演技に気付くか気付かないかということが問題ではなく、小さな脇役の演技においても、リアリティを積み重ねていくことで、作品全体として漫画に描かれている日常的な雰囲気をより厚みのあるものとして無意識に印象づけられるのである。

また、原作の雰囲気を壊さない工夫として、上記のような日常の自然な動きに加え、原作特有の動きまで表現しえたことも大きい。それは、具体的にはテツの歩き方に最もよく表れているだろう。漫画の中で、テツは、足を伸ばしたまま前方に出して歩いている。これは一種の軍隊行進を思わせるような非常に特徴的な歩き方だが、大塚氏は取材調査において、この歩き方を高畑は小田部に実験的に描かせた際、そのまま使えたので採用されたと、証言している。テツに加え、チエやお好み焼きやのオッチャン、更には小鉄とアントニオ Jr の猫の二足歩行まで、それぞれ異なった特有の歩き方ではあるが、それらは原作の漫画の絵柄から想像される通りに描かれ、クライマックスの小鉄とアントニオ Jr との決闘に向かうシーンでは、違和感なく原作そのものの世界に引き込まれている。この他にも、チエが怒ってジャンプしたり、顔が極端に大きくなったりと、現実的な動きとは異なる漫画的な動きでも、それはそれとしてつまり、漫画の世界のリアリティとして忠実に再現されている。また、頭を殴った時に星がでたり、恥ずかしい時や怒った時、酔っぱらったりした時に目の回りに赤い斜線はいるなど、漫画的記号としての描写もみられるが、『鉄腕

アトム』や他の現代漫画のように、動きの省略として頻繁に使用されるわけではなく、高畑の原作のオリジナリティに忠実な演出として、適所に漫画の印象を残すために敢えて行っているものである。この他、高畑は美術の山本二三に、漫画の雰囲気を残すために、「あまりリアルに描くな」と指示し、通常のアニメーション背景はポスターカラーを厚塗りしていく手法がとられるが、『ジャリ子チエ』では薄く水彩画風のタッチで描かれた。このように原作漫画のオリジナリティを尊重し、構図やポーズ、動き、背景、から漫画的表現まで、ありとあらゆる側面から漫画の要素を忠実に再現する工夫が見られる。

しかし、一過性のある映像作品として、また、約2時間の劇場版アニメとして、原作からは変更された点も多くみられるが、そのほとんどは、非常に詳細に漫画とアニメーションを見比べないと、理解できないレベルのものがほとんどである。例えば、漫画とアニメにおける同一シーンで、人物の立ち位置が微妙に異なっていたり、カメラの向きが反対方向から撮られた構図であったりというレベルのものである。前述した漫画の平行アングルとやや俯瞰アングルをアニメーションとしてどちらかに統一した際に、正常に見えるレイアウトの違いや、また、イマジナリーラインの法則など、映像作品として矛盾のないようにするための改変であるといえる。

逆に、誰が見てもすぐに気づく漫画とアニメの違いは、部分的なストーリーの変更である。漫画では20話までのストーリーのうち、約13話のストーリーが採用されている。ストーリーの変更として、これらの話を繋げるための、詳細な部分に変更と削除が多々見られるが、それは劇場用アニメーションとして、約2時間という制限された作品においては、当然の改変であって、別段取り上げて考察するものではない。ただ、それらとは違い、非常に重要な意味を含むストーリー変更として、3点取り上げる。

まず、本作の冒頭から、漫画と明らかに異なっているのは、小鉄の導入の仕方である。漫画において、小鉄はチエと母の秘密のデート中に立ち寄った「ぜんざい屋」で、もらうことになる。その時、既に小鉄は2本足で立ち、両手を組んでいる。しかし、アニメでは、冒頭のチエのホルモン屋の前を野良猫らしく4足歩行の姿勢をしているが、チエがホルモンをあげると前足を人間の手のように使って食べ始める。このことに関して、高畑は次のように述べている。

「小鉄の出し方に限らず、ぼくは不思議なところを見せる場合、最初からそれを見せるのではなく、入り方が必要だと思うんですよ。不思議なことを始めから見せると、その中でリアリティを、見てもらえなくなってしまうような気がしてならないんです。」⁴¹

つまり、小鉄が4足から2足で立ち上がる瞬間が、不思議な世界＝漫画の世界への入り口となるのである。その後も、小鉄は格闘技の練習をしたり、けん玉で遊んだり、猫同士ではあるが言葉を交わし、最終的には、クライマックスのアントニオ Jr との決闘に導かれるのである。このアニメは、大阪の日常的な生活を描いた内容ではあるものの、それは現実

の世界ではなく、あくまで漫画の世界であるという枠組みで作られている。要するに、漫画の世界の中で、漫画的な表現・漫画的な動きとしてのリアリティを感じてもらうための作品設定をしており、その枠組みを提示するために、冒頭から小鉄を登場させる必要があったのである。

次に、アニメにおける母との秘密のデートでチエと母のヨシ江と一緒にボートをこぐシーンに注目したい。漫画では、ボートに乗っているチエと母が会話に夢中になり、カップルの乗ったボートと何回もぶつかる。最終的には、そのカップルとの喧嘩になり、チエがオールドで男性を殴ってしまう展開が描かれている。しかし、それに相当するアニメのシーンでは、ボートはぶつかるシーンは何回も描かれているのに、その後のカップルとのやり取りのシーンは省かれている。ここで、重要なのはチエの母であるヨシ江の存在である。漫画第四話「秘密のデート」や第九話「見てしまったテツ」では、ヨシ江との無邪気な会話や、父親であるテツのことを呼び捨てにすることを注意されてもどこか、はにかんだチエの様子からは、明らかに子供としての一面が垣間みられる。つまり、いつもはテツの前では大人ぶっている姿を見せているが、ヨシ江の前で見せる一少女としての姿が本当のチエの姿なのである。そのことを曖昧にして、約2時間という限られた時間の中で、普段のチエとテツとのドタバタ喜劇ばかりを忠実に再現しただけでは、漫画の中の隠された真実まで観客には伝えることは出来ない。それと同様の演出として、漫画において家族3人で暮らす予行演習として行った金閣寺のシークエンスに代わって、アニメではオリジナルの遊園地でのシークエンスが挿入されていることが挙げられる。このことに関して、藤津亮太は以下のように考察している。

「遊園地のシークエンスは、金閣寺行きのエピソードにある疑問点を逆手にとって、チエのキャラクターをより立体的に描くために挿入されたエピソードなのだ。大人顔負けのチエは、ともするとスーパー小学生といった典型的キャラクターに陥りがちだ。それを避けるためには、チエはあくまでも普通の女の子で、たまたま環境で大人っぽくならざるをえなかっただけという部分を見せなくてはならない。」⁴²

このように、原作を改変するという手法をとりながらも、それは漫画の中で普段ははっきりとは見えないチエの本当の姿までも、一つの作品として完璧に移行することを目的とした演出である。漫画を忠実に再現することとは、絵柄や動きだけでなく、作品の世界観まで全てを観客に伝えることが理想である。そこまで、原作のオリジナリティを尊重し、原作漫画の全ての要素をアニメーション化しえた作品といえよう。

終章 本研究から見えてきたこと

本論はこれまで、「動き」という観点を中心に漫画のアニメーション化を考察してきた。漫画とアニメーションは、本来それぞれの異なった表現構造を有している。漫画の絵を忠実に採用し、動きを加えることは、『じゃりん子チエ』のような稀な例を除いて、大方無理のある作業であることがわかった。どうしても「動き」に重点をおいて漫画をアニメーション化するには、原作からのしがらみから離れることが必要となることだろう。しかし、漫画で既に認知度も、絶大なるファンの敬愛をも獲得している漫画を改変することは、世論の面からも、また著作者の権利の面からも、許されない現状がうかがえる。つまり、それは漫画やアニメーションの枠組みを超えて、一つのコンテンツ作品としての、キャラクター性やオリジナリティが、最も尊重されなければならない風潮があることを如実に示している。現在アニメ制作の過程に見られるキャラクター表は、前、横、後の直立ポーズだけの簡単なものが多い。様々なポーズを多角度から描いたキャラクター表は、「動かないアニメーション」において、その必要性がなくなってきた。大塚氏への取材調査で、アニメ制作の現場においても、動きを上手に描くよりは、原作の絵をどれだけ正確に似せて描けるかという技術が第一に必要とされていると危惧されていたこともそのことを裏付ける言葉のように感じた。

そのことから予想される、日本アニメーションが抱えている最大の問題点は、アニメーターから演出者にいたるアニメ制作者が、アニメーションの本質である「絵を動かす」、更にはキャラクターに演技をさせる、といった技術が必要とされず、廃れていってしまうことではないだろうか。確かに、日本のテレビアニメは「動かない」という独自の表現構造を持ち、海外からも注目されている。しかし、日本映画の興行収入を更新し続けるスタジオジブリの作品が、国内外において支持されつづけていることから、絵が動くというアニメーションの本質には絶大なる魅力が含まれていることの表れだと思えてならない。やはり、ここで再度、本来のアニメーションが如何なる表現構造を有しているかを見極めることが必要であると信じている。



〔図版1〕 モンキー・パンチ著「ルパン三世(5)」
 双葉文庫一名作シリーズ 34頁
 ©モンキー・パンチ



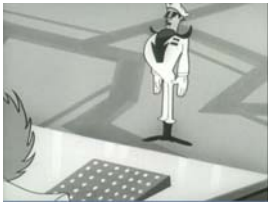












〔図版3〕 はるき悦巳著「じゃりん子チエ(1)」
 双葉文庫一名作シリーズ 40頁
 ©はるき悦巳



〔図版2〕 手塚治虫著「鉄腕アトム(21)」サンコ
 ミック 78頁 ©手塚プロダクション

[図表] セリフ (K:ケッチャップ大尉 k:閣下 A:アトム B:部下 S:総督)

| No | カット図 | 時間 | セリフ | 動き |
|----|---|----|---|---|
| 1 |  | 0 | | 右足をとじる |
| 2 |  | 2 | K:火星探険第2大隊、ケッチャップ大尉、参りました。 | ロパク |
| 3 |  | 6 | K:閣下、隊長にロボットを任命されたという話ですが、自分はロボットなどを | ロパク カメラの引き移動。 |
| 4 |  | 10 | 隊長に迎えるのはお断りしたいのであります。部下も騒いでおります。自分個人もロボットの命令をきくのはいやであります。 | ロパク |
| 5 |  | 15 | K:お願いでありあります。隊長を変えてください。 | ケッチャップ大尉が机に倒れ込む 閣下が横へ向き引きセルで少し上下しながら左へ移動 |
| 6 |  | 22 | | |

| | | | | |
|----|--|-----|---|---|
| 7 |  | 2 3 | k:駄目だ。 | 表情の険しくなる |
| 8 |  | 2 5 | K:これほどお願いしてもだめですか。では自分はやめさせていただきます。 | ケッチャップ大尉少し震える。 閣下へズームアップ |
| 9 |  | 2 9 | k:勝手なまねはさせん、命令だ。 K:はっっ！ | 右手を敬礼 |
| 11 |    | 3 2 | B:大尉殿どうでありましたか。 K:駄目だった。ふんっ、ロボットめっ。 誰があいさつなんかしてやるもんか。 | ドアが開き、ケッチャップ大尉が引きセルでてくる。 ケッチャップ大尉の目が開く ケッチャップ大尉へズームアップ 平行移動しながら、ケッチャップ大尉が少し上下する。 |
| 12 |  | 3 9 | S:アトム君、君を臨時に空軍少佐に任命する。 | 引きズーム |

| | | | | |
|----|---|----------------|------------------------------------|-----------------|
| 13 |  | 4 3 | A: えっ、僕が少佐に。 | ロパク |
| 14 |  | 4 5 | S: そうじゃ、火星探険隊長だからな。 A: 恥ずかしいなあ。 | 帽子をかぶる |
| 15 |  | 4 9 | | 角が飛び出る |
| 16 |  | 5 0 | K: ふんっ、俺は断じてあんたを隊長と認めないぞ。 | |
| 17 |  | 5 3 | K: 第一奴は、 | ドアが開く |
| 18 |  | 5 5 5 7 | K: しょっ K: 少佐っ | 帽子が跳ね上がり、右手を敬礼。 |

「鉄腕アトム Complete Box1」 第三話 3分5秒～4分まで
Copyright©手塚プロダクション・虫プロダクション

註

- ¹ 現在はセルロイドにかわって厚さ 0.125mm の不燃性のポリアセテートが使用されているが、通称はセルアニメとなっている。
- ² 広辞苑、第五版、1998 年
- ³ 大辞林、第三版、2006 年
- ⁴ 岡田英美子／鈴木信一／高畑勲／宮崎駿、『アニメの世界』1988 年、新潮社、68 頁
- ⁵ Susan Hayward, 『Key Concepts in Cinema Studies』, Routledge, 1996 年
- ⁶ 現在の東映アニメーション
- ⁷ アニメ 6 人の会編著、『アニメーションの本』、1978 年、合同出版、8～10 頁
- ⁸ 後に、「日本漫画映画社」に改名された
- ⁹ 大塚康生、『作画汗まみれ (増補改訂版)』、2001 年、徳間書店 93 頁
- ¹⁰ 翌 1952 年に「鉄腕アトム」に改題された
- ¹¹ 手塚治虫、『手塚治虫 僕はマンガ家』、日本図書センター、1999 年、242 頁
- ¹² 山口且訓／渡辺泰、プラネット編『日本アニメーション映画史』、有文社、1977、161 頁
- ¹³ 杉井ギサブロー、『鉄腕アトム DVD-BOX 3 データ・ファイル』、コロムビアミュージックエンタテインメント、2005 年、45 頁
- ¹⁴ 呉智英、『現代漫画の全体像』、双葉社、1997 年、106 頁
- ¹⁵ 竹内オサム、『マンガ表現学入門』、筑摩書房、2005 年、191 頁
- ¹⁶ 竹内オサム、前掲書、191 頁
- ¹⁷ 竹内オサム、前掲書、162 頁
- ¹⁸ 東京国立近代美術館編、『手塚治虫展』、1990 年、15 頁
- ¹⁹ 手塚治虫、前掲書、239 頁
- ²⁰ 竹下恵子、『少女マンガ家になれる本』、1980 年、二見書房、18 頁
- ²¹ 富野由悠季、『映像の原則—ビギナーからプロまでのコンテ主義—』、キネマ旬報社、2002 年、41 頁
- ²² 富野由悠季、前掲書、22 頁
- ²³ 手塚治虫、前掲書、239 頁
- ²⁴ 杉井ギサブロー、前掲書、45 頁
- ²⁵ 大塚康生／森遊机、『大塚康生インタビュー アニメーション縦横無尽』、実業之日本社、2006 年、101 頁
- ²⁶ 富野由悠季、前掲書、148 頁
- ²⁷ 富野由悠季、前掲書、175 頁
- ²⁸ 山口且訓／渡辺泰、前掲書、160 頁
- ²⁹ 津堅信之、『アニメ作家としての手塚治虫—その軌跡と本質』、エヌティティ出版、2007 年、95 頁
- ³⁰ 津堅信之、前掲書、93 頁、津堅が山本瑛一に取材調査した際に明らかになったとある。
- ³¹ 山口且訓／渡辺泰、前掲書、161 頁
- ³² 1956 年 6 月発行の A5 判単行本第 1 巻で「火星探検の巻」に改題され、アニメ版では「火星探険の巻」になっている。
- ³³ フランク・トーマス／オーリー・ジョンソン、スタジオジブリ翻訳、『Disney Animation The Illusion of Life 生命を吹き込む魔法』、徳間書店、2002 年、325 頁
- ³⁴ 大塚康生、前掲書、177 頁
- ³⁵ 楠部大吉郎が東映動画を退社し、設立したアニメプロダクション。1966 年に東京ムービーと業務提携を結ぶ。現在のシンエイ動画。
- ³⁶ 大塚康生、前掲書、144 頁
- ³⁷ 1967 年から「漫画アクション」で連載開始
- ³⁸ 大塚康生、前掲書、84 頁
- ³⁹ 大塚康夫／森遊机、前掲書、167 頁

-
- 40 大塚康生／森遊机、前掲書、37 頁
41 高畑勲、『映画を作りながら考えたこと』、徳間書店、1999 年、134 頁
42 藤津亮太、『スタジオジブリ絵コンテ全集 第Ⅱ期 劇場用アニメーション映画 ジャリ
子チエ 付録月報 2003 年 5 月』、徳間書店、2003 年、10 頁

本論文に掲載している、図版、キャプチャーショット、は全て、著作権所有者の掲載許可を得ています。また、本研究にあたり、取材調査を快く引き受けてくださった大塚康生先生、また、三鷹の森ジブリ美術館の関係者に、心から御礼申し上げます。