

手塚治虫の実験アニメーションの変容

伊藤 奈美*・上山 輝

The Change in TEZUKA Osamu's Experimental Animations

Nami ITO*, Akira KAMIYAMA

E-mail: kamiyama@edu.u-toyama.ac.jp

キーワード：手塚治虫, アニメーション, 虫プロダクション
keywords: TEZUKA Osamu, animation, Mushi Production

I はじめに

1-1 背景と目的

本稿は、手塚治虫の実験アニメーション作品の分析を通して、これまでの一般的な評価に加え、手塚治虫がアニメーション作家としてどのような役割を果たしたのかについて考察したものである。手塚は、漫画作品以外にも虫プロダクションにおける「鉄腕アトム」の放映によって、現代の日本のアニメーション業界の基盤となる新たなシステムを提案した。しかし今日では、手塚の漫画作品における研究は、作品の分析を始め、現代に与えた影響やその作家性など様々な切り口から議論及び検証がされているものの、アニメーション分野についての議論は漫画分野ほど深まっていないのが現状である。

1-2 先行研究

呉恵京「手塚治虫の実験アニメーションの表現技法」(2009)では、手塚治虫の実験アニメーションを項目ごとに分析を行い、時系列における手法の変化を明らかにしている。¹ また渡辺泰「アニメーションに魅せられたマンガの神様(前・後)」(1999)では、手塚とアニメーションの関わりについて手塚自身の発言や対話記録などを基に詳細に書かれている。²

ただ、こうしたアニメーションとの関わりについてのエピソードや歴史的事実について触れられることはあるものの、アニメーション分野において手塚の評価について詳細な検証がされている文献は、漫画作品に関するものと比べ少ない。そのことに関

して津堅は「漫画分野での評論・研究する中で、アニメに関する業績は補足的な位置づけで述べられるような状況であるため、結果的に手塚アニメの評価は、かなり一面的、表層的な内容にとどまっている。」³と指摘している。

しかし近年においては、津堅が著書の中で資料や関係者等に対するインタビューなどによる分析からアニメ分野における手塚のネガティブな評価の修正を行っており、⁴ また木村はこうした津堅の評価について、歴史的背景を踏まえつつ宮崎駿のインタビューについて考察することで、独自の視点の構築を試みている。⁵ このように、最近では表面上の解釈以外にも、当時のアニメーション産業の再考を踏まえた議論が展開されている。

1-3 本研究における仮説

手塚のクリエイティブな面は、自身の経験や時代などの影響を受けていると考えられるため、アニメーションとの関わりを含め、手塚の身の回りに起きた事象を追っていく必要があると思われる。津堅は手塚のアニメーションを分類する際、「虫プロダクション期」「手塚プロダクション期」の2期に分けているが、「虫プロ」に関わる経験は、プロダクション倒産後にしばらくアニメーション制作から離れていた時期があることも含め、手塚の創作活動になんらかの影響があったと考えられるため、本稿では、「虫プロ」を1つの軸として考えることにする。具体的には、虫プロを設立する前、設立後、そして倒産後の3つの時系列に分け、手塚の身の回りに起きた出来事を追い、そのことがアニメーション作家としての手塚の考え方を変化させ、その考え方が作品に反映されたことを出来事と作品分析の対比によ

*人間発達科学研究科

て明らかにしていく。なお、用語の使用についてであるが、「アニメーション」と「アニメ」については、近年ではアニメを「手塚的なリミテッド・アニメーション」として扱うこともあるが、本稿においては、手塚自身の発言において特に定義として異なっているとは考え難いため、手塚の発言などの文脈に応じて使い分けるが、厳密な区別は行わない。

II 手塚治虫について

2-1 幼少期～虫プロ設立前

1) 幼少期のアニメーションとの関わり

幼少期における手塚の育ってきた環境を示すものとして、手塚自身の発言に以下のようなものがある。「小学校二年生のとき、ぼくはマンガ映画大会ではじめてミッキー・マウスと対面した。そして、パター・ベビーという古めかしい家庭用映写機を父が買ってきて、フィルムの何本かを揃えたとき、そのうちの一本は、“ミッキーの突進列車”であった。」⁶ また、同じく手塚の家庭環境については以下のような指摘もある。「当時、子どもがこれだけの本を所有できたのは、当然のことながら手塚家が裕福な家庭であったからにはほかならない。加えて父親がマンガ好きで、子どもたちに講談社の絵本や中村書店のマンガ叢書を買って与えたという背景も無視できない。」⁷

経済的に恵まれた環境に生まれた手塚は、父が買ってきた映写機で自由に映画を見ることができた。このように、幼い頃から海外のアニメーションや映画に触れる機会が多くあったことも、後の漫画創作へ大きく影響していると同時に、アニメーションの世界へ傾倒していくこととなった1つのきっかけであると考えられる。

2) 当時の国産アニメーションの印象

それまでも国産のアニメーションはいくつか公開されてきたが、国産の中編アニメーション「くもとちゅーりっぷ」(1943)や長編アニメーション「桃太郎の海鷲」(1943)については、「お座なりの米英撃滅ものであるし、さほどの感銘もうけずじまいだった。」と手塚自身は評価している。⁸

このように国産アニメーションが海外のアニメーションより劣っていたと感じていた手塚だが「桃太郎 海の神兵」(1945)については、次のように述べている。

「私はこの映画を観て、大変に感動し、泣きまし

た。それは、あくまでも内容に感動したのではなく、『日本にもこういう優れた技術のアニメが出来るようになったんだ』ということからの感動だったので。私は、一生に一度、必ずこのようなアニメを創りたいと決心し、漫画家になり、アニメを創り始めたのです。」⁹

上記の発言からも分かるように「桃太郎 海の神兵」の内容は、国産アニメーションを下に見る考えを持っていた手塚にとって、非常に衝撃的であった。

3) アニメーション志向と漫画家デビュー

1946年に学生漫画家としてデビューした手塚は1947に酒井七馬との合作「新宝島」という長編漫画で全国的に名が知られることとなる。その後、1947年8月6日戦後初めての上京をするが、その際に以下のようなエピソードがある。

「ぼくは京王電車の駅の電柱におもいがけぬ張り紙を見た。“漫画映画製作社募集”の張り紙である。(中略)まったく発作的に、そのプロダクションに飛びこんだ。“ぼくを使ってください”すると所長は、ぼくの出した“新宝島”や二、三の赤本を見たらうえで“だめだ、君は映画には向かん”と断った。」¹⁰

アニメーターの弟子入りを断られた手塚は漫画家として1948年に長編漫画「ロスト・ワールド」を発表し、その後1950年代には「鉄腕アトム」、「リボンの騎士」、「ジャングル大帝」など戦後の漫画史に残る多くのヒット作を生み出した。1961年に虫プロダクションを設立するまでは主に漫画家として活動していた。ただ、漫画家として活動していた中でもアニメを制作することは諦めていない。

「ぼくは漫画を描いていますけどね、本当は、アニメをやりたいんです。ディズニーの『白雪姫』がきたときは、毎日、映画館へかよって、アンパンをかじりながら五十回以上も見たもんですよ。『バンビ』にいたっては八十回です。それから、自分でもつくろうと決心して、準備にとりかかったんです。まず、漫画を描いてお金を貯めましてね。」¹¹

これはこの頃に、ディズニーの長編アニメーション「バンビ」、「白雪姫」、「ピノキオ」など戦前は日本では公開されていなかった作品が続々と公開されたことと関係している。

4) 東映動画での西遊記の構成を担当

1957年、東映動画から手塚の作品である「ぼくの孫悟空」をアニメ化しようという依頼があった。初期の頃はストーリーボードを書くなどして制作ス

スタッフとして加わっていた手塚だが、「制作会社にはいるとろくすっぽまんがのことも知らない人たちが、ぼかすか筋をかえてしまうので、とうとう、できあがった台本は、かなり原作と違ったものになってしまいました。」¹²とあるように、作品は手塚の意図とは異なるものになってしまった。後に手塚はこの東映動画での経験を次のように述べている。

「動画企業のなかでは、作品よりなにより、ヒューマン・リレーションの問題がたいせつだということであった。動画ほど各パートのスペシャリストが、時計の歯車のようにうまく噛み合って協力体制で進まなければならぬ仕事はない。そこには一匹狼的なジェスチュアで、ぬげがけや、エリート意識はいっさいゆるされないのである。そのうえ、動画が多数の頭脳や技術を必要とすればするほど、個性が失われていく危険があることも痛感した。」¹³

自分の作りたいものが作れなかったということは、手塚にとっては非常に不満であり失望したことだった。例えば、作品「西遊記」の結末については次のようなエピソードがある。「劇場公開された本作では、牛魔王らとの戦いを終えた孫悟空が故郷に凱旋し、病床に伏す燐々に優しい言葉をかけて幕となる。ところが、ストーリーボード作業段階で、手塚はラストシーンで燐々が死んでいる、というシークエンスを挿入して『悲劇的な結末』を描こうとしたのだ。」¹⁴

このエピソードは、制作の進め方を巡って東映動画のスタッフとの間に齟齬が生じた面や不満などから、手塚は集団でのアニメーション制作ではなく個人制作によるアニメーションを目指し、個人作家集団として虫プロを設立する大きな動機へとなったと考えられる。

2-2 虫プロ在籍中

1) 虫プロ設立から鉄腕アトム放映まで

1961年1月、「手塚プロダクション動画部」として、虫プロの原型であるアニメーションスタジオが発足する。1962年には虫プロ第1作とされる「ある街角の物語」が発表され、翌年1963年には日本初の連続テレビアニメーション「鉄腕アトム」の放映が開始される。

山本瑛一の「虫プロ興亡記」によると、山本が虫プロを最初に訪問して、手塚治虫と会見した際「実験アニメーションをやりたいが、それだけでは尻すぼみになるので大衆娯楽作品もつくりたい」と語ったという。その後、津堅信之が山本瑛一にインタビュー

した際にはこう語っている。

「私が手塚さんのところへ最初に行ったとき、『先生はテレビに出す気はないんですか』と訊いたら、『いや、ありますよ』と言うんです。その頃は、『宇宙家族』よか『クマゴロー』とか、アメリカの短いアニメ番組をやっていたんですが、『ああいうやつですか?』と訊くと、手塚さんは『いや、違います。もっとストーリーをちゃんと表現できるやつをやりたいと思っています』とおっしゃっていました。ですから、手塚さんは虫プロ設立前から、商業作品としてテレビアニメをやる気があったということですよ。』¹⁵

その後、山本瑛一と坂本雄作が「鉄腕アトム」のテレビアニメ化を発案し、手塚の了解を得て、萬年社が代理店として決定した。動画を繰り返し使用する「バンク・システム」や「リミテッド・アニメーション」などの手法を用いることで、毎週1回30分の連続放送という厳しいスケジュールを克服し、「鉄腕アトム」の放映が実現した。

2) 作家としての危機

アニメーションが成功する一方で、1950年代から脚光を浴び始めていた劇画タッチの作品に悩み続けていた手塚は、なかなかそれを克服できずにいた。1959年には「週刊少年マガジン」と「週刊少年サンデー」が創刊され、手塚も週刊誌での連載を開始するものの、既にこの頃には人気としてのピークは過ぎ去ったと思われていた。その後「鉄腕アトム」の放映を実現したことで、漫画家としてのピークを過ぎていた手塚が、アニメーション分野で脚光を浴びることとなった。しかし、1970年の「きりひと讃歌」や「人間昆虫記」など劇画的表現を身につけた作品が大人漫画で注目を浴びる中、思うように人気が出ず、手塚は“古い時代の作家”と捉えられるようになってしまった。

1966年には虫プロ商事が発足し、1968年には自身の漫画製作・管理のための別会社として手塚プロダクションが設立する中で、同時に虫プロの経営上の悩みを抱えていた。従って、劇画ブームによる作風における葛藤を抱える一方で、虫プロ関連や私生活での忙しさもあり、手塚の創作活動は思うように進まなかった。

2-3 虫プロ倒産後

1) 漫画家としての復活

虫プロを離れる前から、手塚は漫画家としての危

機に直面していた。同じころ、虫プロの方向性と手塚の意図との間にずれが生じたことで手塚は社長を辞任し、間もなくして虫プロは倒産してしまう。手塚はこの頃のことを「どん底の季節」と題し次のように述べている。

「一か月のあいだ、際限のないやりとりが続けられた。しかも一方では、例によって雑誌原稿の締め切り日がきてしまう。団交や対策会議や資金のやりくりへとへとになっても、夜は夜で執筆を続けねばならない。」¹⁶

さらに翌年の1973年に虫プロと虫プロ商事が相次いで倒産し多額の借金を負った。荒れた私生活の中、漫画の執筆も思うようにいかず、大人漫画ではいくつか注目された作品を発表するものの、少年誌においては流行から置き去りにされてしまった。そこで当時の編集者が「手塚治虫の死に水をとってやるう」¹⁷と、5回という短期で毎回読み切りの新連載の依頼を持ちかけ、1973年から「ブラックジャック」の連載が始まった。

現在の評価からも分かるように、この作品が手塚の再生のきっかけとなった。さらに「ブラックジャック」に続き「三つ目がとおる」の連載がスタートし、少年誌に再び「手塚ブーム」が巻き起こった。

2) 自身のアニメーションへの思い

少年誌に手塚ブームが起こると、数年後の1977年には連載を6つも抱える人気漫画家となっていた。後期の作品には「陽だまりの樹」や「アドルフに告ぐ」など歴史物が特徴的である。アニメーション制作からは遠ざかることとなっていたが、1979年には、「瀕死のアニメーション」と題して、「優秀な原画マンQ氏に電話で仕事の依頼をするという」¹⁸設定の文章をまとめており、当時のアニメーションに対して愚痴ともとれるような発言している。

「今のアニメ・ブームを巨視的に見ると、若者の人間不信の逃避的な幼児化を感じる。なぜ、彼らが、幼稚なメカ・テレビアニメに飛びつくのか。彼らは、薄汚れた政治や管理社会のしがらみがイヤで、ストイックでシンボリックな漫画の世界へ飛び込んだ。ところが、その漫画が、質の低下で頼りなくなったので、今度は、アニメに移った。でも、そのアニメに逃避場所を見つけられなくなったら、彼らはどうするんだろう。『東映動画』ができて20年、自分がテレビアニメを始めて15年しかたっていないのに、アニメは肥満児のように、異常にデカくなりす

ぎた。」¹⁹

この文書では、「鉄腕アトム」の放映に関しての自身への評価に対する反発や、当時のアニメ界の状況に対する批判のほかに、作り手の質の低下と、キャラクターやありきたりな内容にしかアニメへの価値を見いだせていない視聴者への鋭い指摘をしている。こういった発言を見ると、テレビアニメの先人ならではの苦悩が窺える。

その後、1984年に実験アニメーション「JUMPING」が発表された。1968年に制作された「創世記」からおよそ16年ぶりとなる作品である。1989年に亡くなるまでの5年間、漫画執筆もしながら精力的にアニメーション制作を行った。遺作となった「森の伝説」は、制作の過程で体調が悪化したため未完のままである。

III 実験アニメーションについて

3-1 「ある街角の物語」

1962年に第1回虫プロダクション作品発表会にて公開されたこの作品（図1）は、虫プロで制作された第1作目である。しかし、制作に反映されている手塚の考え方は虫プロ設立以前の考え方がベースとなっていることで、リミテッド手法を効果的に使用しており、それまで主流とされてきていたフルアニメーションと比べて非常に特異なものとなっている。

また、制作時期前後の出来事として、以下の2つが挙げられる。

- ・東映動画でのアニメーション制作
- ・虫プロ設立

以上のことを踏まえながら、本作の特徴について述べる。



図1 「ある街角の物語」(1962)
[手塚治虫 実験アニメーション作品集]

この作品を制作する前に手塚は東映動画にて、自

身の作品である「ぼくの孫悟空」のアニメ化に携わっていた。しかし、ここでの経験は手塚にとって満足のいくものではなく、新しい手塚のアイデアは白紙にされ、さらに、出来上がった台本は原作とは全くの別物になってしまっていた。この出来事が大きな動機となって、虫プロを設立することになるのだが、他の理由として次のような発言がある。「私自身はアニメーションというのは本来素人が機会さえあればつくれるものじゃないかという気がしていました。もっとアニメーションの枚数を減らして、人数も減らして、徹底的にディズニーを忘れ去って簡単に創る方法を探ろうとして、そして虫プロダクションというものをつくったんです。」²⁰

「ある街角の物語」の特徴として、当時としてはかなり特異的なリミテッド・アニメーションを多用し、フルアニメーションのシーンと対比させることでより効果的な演出がされている。また、最後のシーンでは「5段密着マルチ撮影」と呼ばれる手法が使用されており、このシーンについて呉は「廃墟になった街の様子を描いた背景とその中をキャラクターが歩きながら移動する所を実に立体感溢れるリアリティある空間描写で見事に表した。」と指摘している。²¹さらには音楽と映像の調和を意識するなど、多くの実験的要素が見られる。

それまでの日本のアニメーションはディズニーのようなフルアニメーションが主流とされており、それがアニメーションにおける前提となっていた。ここで手塚は、フルアニメーションを使わなくても、動きの表現は可能ではないかと指摘しており、この作品において手塚は作品のプロットを手掛け、それをもとにスタッフが作品制作に携わる形となった。作家の個性の尊重とともに、フルアニメーションとは別のアニメーションの技法の模索を目的として設立した虫プロは、リミテッド・アニメーションの使用と、それを含めた多くの実験要素を織り交ぜた作品を制作した。

3-2 「展覧会の絵」

1966年に公開されたこの作品（図2）は、ムソルグスキーの同名のピアノ組曲からインスピレーションを受け制作された。全10曲で構成された作品は、各パートで絵柄もアニメートも異なり、それぞれが独立したエピソードとなっているオムニバス形式である。



図2 「展覧会の絵」(1966)
[手塚治虫 実験アニメーション作品集]

また、制作時期の出来事として以下の2つが挙げられる。

- ・「鉄腕アトム」からのテレビアニメブーム
- ・手塚は虫プロ内でスタッフたちに自身の作品を作れとしばしば言っていた

以上のことを踏まえながら、本作の特徴について述べる。

まず「展覧会の絵」の特徴として、原曲からのイメージを基に制作され、音楽と映像の調和を意識している点が挙げられる。さらにもう1つ特徴として、この作品において手塚は全体を監督する立場として作品を指揮しており、全体のバランスや繋がり、テーマは手塚が指定しているものの、あとは1つのパートを各スタッフに任せていることがある。手塚の中で曲に対するイメージが出来上がっているのであれば、手塚自身ももっと指示を出せたはずであり、さらには、1つのパートを複数のスタッフで分担して制作することも可能だったはずで、この役割には手塚の明確な意図が見られる。

この頃、「鉄腕アトム」の成功によってテレビアニメブームが起り、他制作会社でも漫画を原作としたテレビアニメが数多く制作された。また、当時手塚は、「実験作品制作資金助成制度なるものを設け、虫プロ社員なら誰でも申し出れば二十万円までの範囲で資金を提供し、スタジオの施設も無料で使用できるようにしていた。」²²とあるように、虫プロのスタッフが個人制作することを推奨していた。しかし、この時既に虫プロはテレビアニメの成功によってスタッフも増え、大規模な企業になりつつあり、設立当初に手塚が言っていた個人作家集団ではなくなっていた。

「展覧会の絵」を制作すると、『『そんなアニメをつくるくらいなら、ボーナスをふやせ』と社員や経営スタッフから迫られる』²³とあるように、手塚が重視する個人の作家性と、虫プロの経営方針にズレが生じてしまっていることが窺える。結果的に多く

の作家を排出することになった虫プロダクションではあるが、多忙な中、当時は組織を維持する上で作家性より優先する事項があったということであろう。

3-3 「JUMPING」

「JUMPING」(図3)は1984年に公開され、1968年の「創世記」以降アニメーション制作から離れていた手塚にとって、およそ16年ぶりの作品になる。

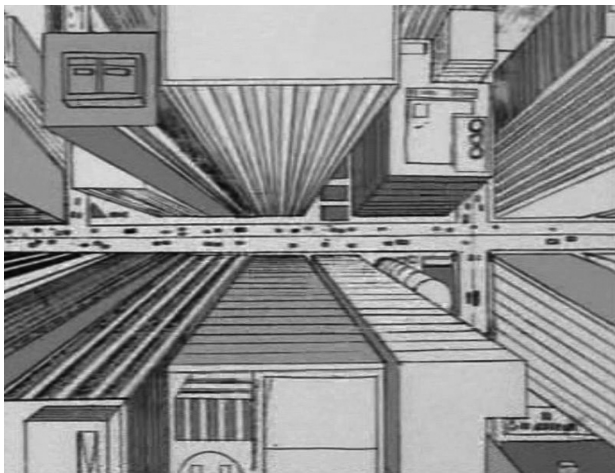


図3 「JUMPING」(1984)
[手塚治虫 実験アニメーション作品集]

また、この作品が制作されるまでの事項として以下のようなもの挙げられる。

- ・虫プロの倒産
- ・漫画家としての再生
- ・「瀕死のアニメーション」と題した、当時のアニメーションを取り巻く現状に対する指摘

以上のことを踏まえながら、本作の特徴について述べる。

まず、この作品にはキャラクターや明確なストーリーは無く、少女(少年)の視点の動きのみで構成されており、作品内の空間描写はほとんど想像から出たものである。このことは、本作品が手塚のイメージを鮮明に映像化することを目的としたのではないかと思わせる。また、この作品では手塚はほとんど作画には関わっておらず、作画は小林準治が担当している。手塚は完成度の高い絵コンテを描き、作品全体を統括する立場で制作を進めてきたが、結果的に完成した作品から得られるスピード感や画面構成は、手塚の意図がよく反映されている。

このイメージの鮮明な映像化は、「プロットと作画の分担」と「綿密なプロットの作成」の2つによって可能となっているのではないだろうか考える。「プロットと作画の分担」とは、つまり、手塚自身

がアニメーション制作の中で自分のできる範囲を的確に把握していたことを表しているのではないか。

また、「綿密なプロットの作成」というのは、非常に漫画的な行為である。漫画では全ての動きを描き切ることができないため、コマとコマの間の動きを読者に想像させる必要がある。手塚は作画を担当する小林に自分のイメージを正確に伝えるため、動きを想像させる漫画的な要素を持ったプロットを作成したのではないだろうか。このことは、「JUMPING」が「展覧会の絵」など、他の似たような制作体制をとっていた作品と、区別化できる要素でもある。虫プロ倒産と漫画家としての再生の2つの出来事は、この作品を制作するにあたって重要な役割を果たしていると言える。

3-4 3つの作品にみる変化

前項までは「ある街角の物語」と「展覧会の絵」、そして「JUMPING」を、それぞれ個別に分析してきたが、この3作品の関係についてさらに作品や制作体制の変化、手塚の周りの出来事、手塚の考え方の変化に着目して考察していく。

1) 作品や制作体制の変化

「ある街角の物語」では、当時主流だったフルアニメーションではなく、リミテッド・アニメーションと呼ばれる手法を用いて制作されているが、手塚は積極的にアイデアを出し、制作に関わっていると考えられる。「展覧会の絵」においては、当時の技術的範囲において、リミテッド・アニメーションの手法はほぼ確立される一方、手塚がスタッフの作家性を重視したため、1つのパートは各スタッフに任せられ、テーマは指定するものの手塚は作品全体の指揮をとる立場となった。一方、「JUMPING」は、原案と作画と明確に役割分担をした作品である。自身の思い描くイメージを鮮明に映像化するための手法が模索されていたと考えられる。そして、完成した作品は役割分担が明確になりながらも、手塚らしさが明瞭になっていると考えられる。

2) 手塚の周りの出来事について

「ある街角の物語」は虫プロの第1回作品ではあるが、この作品を制作するきっかけとしては、虫プロ以前に、東映動画にてアニメーション制作に携わるが、自分の思う通りに制作することができなかったことに不満を感じ、個人作家集団として虫プロ設立に対する思いが強まったことが影響していると考えられる。「展覧会の絵」の時期はテレビアニメの

成功により、設立当初掲げられていたような個人作家集団ではなく、大規模なアニメ制作会社となってしまっていた。手塚の考える個人作家集団としての虫プロの姿は失いつつあった。また漫画家としての流行にも乗ることができず、経済的にも厳しい状況におかれた。「JUMPING」の時期は、虫プロの倒産を経て、また漫画家として再び脚光を浴びることとなった時期と連動している。

3) 手塚の考え方の変化

手塚は、「ある街角の物語」アニメーション制作に関してそれほど難しいものとは思っていなかった。集団の中で歯車の一部としてアニメーションに携わるよりも、自分の作家性を生かした作品を作りたいと望んでいた。「展覧会の絵」では、明らかに個人の作家性を生かした作品を目指そうとしており、環境を整えばスタッフたちは自主制作を行うだろうと考えていた。「JUMPING」では、組織としての個々人の動きへの視点というよりも、自分のイメージを重視し、それを伝えることで作品に対する責任を果たそうとしていたと考えられ、それまでの作品に対する考え方と比較し、明確な変化が現れていると考えられる。

4) 虫プロ関係の出来事と考え方・作品の関係

前述のとおり、「アニメーションというのは本来素人が機会さえあればつくれる」という考え方を現実化することを目指して設立した虫プロダクションではあったが、アニメーション作家の裾野を広げることを担保するはずだったリミテッド・アニメーションという技法が、「鉄腕アトム」などの成功による組織の肥大化の中で、アニメーションが産業として成立するための重要な技術となっていったために、当初望んだような「個々の作家性が確立した集団」という理想は崩れていくという矛盾を孕むことになった。また、手塚が望んだ「個々の作家性が確立した集団」はアニメーターがストーリーの責任を負わなければいけない状況へと職人を追い込むことになった可能性もある。実際には、虫プロで働くスタッフ全員がすぐに個人作家になることを望んではおらず、手塚の思う個人作家集団としての虫プロと、大規模な企業となってしまっていた現状との間にズレが生じた。そして組織の崩壊の後に自らの役割を限定的にとどめ、分担することを意識したと考えられる「JUMPING」が制作されるに至り、漫画家からスタートした手塚が、アニメーションに関わる方法を

確立していったものと考えられる。

このように見ると、手塚の実験アニメーションの内容や制作手法は、その時々 の出来事によって手塚の考え方が変化していったという視点で説明が可能であることが分かる。

IV まとめ

本稿では、手塚の実験アニメーションの分析を中心とし、アニメーション分野における手塚の作家性について考察を試みてきた。そして、虫プロ設立以前、虫プロ期、虫プロ倒産後と、これら3つの時系列において手塚の考え方に変化が見られ、それが明確に作品による変化として現れていたことがほぼ明らかとなった。

これらのことは、手塚のアニメーション作家としての能力による変化というよりは、1つのアニメーション業界における産業の流れを確立していくためのプロセスだったのではないかと考えられる。それを一部裏付ける事実として、その後、数多くのアニメーション作品が生まれていく中、手塚治虫の他に、漫画家をベースとしながらアニメ制作会社の社長となり、アニメを作るという役割を果たした人物はそれほど多くは現れていない。現在、アニメーションの大作を作る場合は特にその組織は1人の作家が管理しきれものではなくっており、さらにその体制を継続することはさらに困難になっている。このことは、手塚の意図しない所で、その後のアニメーション産業に影響を及ぼすことになったのではなかろうか。手塚の通ってきた道はアニメーション産業が確立していく時間的流れに沿って、漫画家とアニメーション作家という職業を明確に分離していくプロセスを示したものだということもできるだろう。

参考文献

- *1 呉恵京「手塚治虫の実験アニメーションの表現技法」, 国際日本学, No.6, 2009, pp181-202
- *2 渡辺泰「アニメーションに魅せられたマンガの神様(前・後)」, アニメーション研究, 日本アニメーション学会, Vol. 1, No. 1, 1999, pp51-60
- *3 津堅信之「アニメ作家としての手塚治虫-その軌跡と本質-」, NTT出版, 2007, p 1

- *4 津堅, 前掲書, p1
- *5 木村智哉「【書評論文】津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫 その軌跡と本質』(NTT 出版, 2007)」, 千葉大学人文社会科学研究所研究プロジェクト報告書, No.175, 2008, pp111-122
- *6 渡辺泰:前掲書, p53
- *7 竹内オサム「手塚治虫」, ミネルヴァ書房, 2008, p 38
- *8 津堅, 前掲書, p21
- *9 津堅, 前掲書, p28
- *10 渡辺, 前掲書, p59
- *11 津堅, 前掲書, p46
- *12 津堅, 前掲書, pp62-63
- *13 津堅, 前掲書, pp66-67
- *14 津堅, 前掲書, p63
- *15 津堅, 前掲書, p92
- *16 手塚治虫「手塚治虫エッセイ集 6 巻」, 講談社, 1997, p184
- *17 http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~yoshimiz/0p35/0p35_r39.html
- *18 http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~yoshimiz/0p35/0p35_r46.html
- *19 http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~yoshimiz/0p35/0p35_r46.html
- *20 津堅, 前掲書, p74
- *21 呉, 前掲書, p193
- *22 津堅, 前掲書, p221
- *23 津堅, 前掲書, p249

(2013年10月21日受付)

(2013年12月11日受理)