

巻頭対談

アニメーション の創造力

テレビアニメから
アート・アニメーションまで

やまむらこうじ
山村浩二
アニメーション作家

たけくまけんたろう
竹熊健太郎
編集家、マンガ評論家

いま世界中から注目される日本のアニメーション。しかし、テレビアニメや劇場用アニメだけでなく、日本のアニメーションは大変に幅広く、長い歴史を持っています。その特徴や創造性はどこにあるのか、『頭山』など、芸術性に富んだ作品で世界的に評価を受ける山村浩二氏と、マンガ、アニメの歴史に造詣の深い竹熊健太郎氏に語り合っていました。（編集部）



撮影 高木あつ子（9、10ページの顔写真も）

日本アニメとアニメーションの違い

竹熊 山村さんの監督作品『頭山』（2002年）は世界的に大変

な評価を受けましたね。第75回アカデミー賞短編アニメーション部門にもノミネートされましたし、国際アニメーション映画祭でも賞を総ナメでした。広島、アヌシー（フランス）、ザグレブ（クロアチア）と、三大国際アニメーション映画祭のグランプリを受賞されたのは山村さんが初めてではないでしょうか。山村さんがやられているのは、アート系のアニメーションと云っていいですね。

山村 なかなか差別化する言葉がないのですが、僕は自分の作品をアニメではなく、アニメーションと呼ぶようにしています。「アニメ」というのは、日本では「アニメーション」の短縮語として、どちらも同じ意味で使われていますが、英語圏では「MANGA」と同じく、日本の特定のアニメーションを指す外来語として定着してきています。僕が興味あるのは、戦前から1970年代にかけてヨーロッパを中心に発達した短編のアニメーションで、そちらのほうがいわゆるアニメよりも歴史は長い。とりあえずそれらを僕は包括的に「アニメーション」と呼んで、自分の作品もその流れに属するものだと考えています。竹熊 山村さんの作品は映像そのもののおもしろさを前面に出しているのですね。インディペンデント・アニメーションとか、アート・アニメーションと言われたりすることもありますね。

山村 ビジュアルアート（視覚芸術）としてのアニメーションの可能性を探っていききたいのです。それが本質として一番純粹なところだと思っています。

『頭山』はなぜ受けたのか

竹熊 映像の場合は、文章などとは違って、世界中の誰が見てもわかる方がいいですね。

山村 アニメーションでも、言葉の問題はやはりハードルが高いのですが、僕の作品は比較的せりふが少ないですから。ただ、最初から世界に出ようと思っていたわけではありません。僕がつくるような短編アニメーションを日本で上映しようと思っても映画館ではかけられないし、テレビに売れるわけでもない。発表の場として映画祭を求め、それで海外でだんだん知られるようになったわけです。

竹熊 『頭山』は、英語でナレーションを入れようとしたそうですね。
山村 はい。オリジナルのナレーションは日本語で、浪曲の国本武春さんをお願いしました。海外で上映することも考えて、英語版をつくらうと思ったのですが、浪曲はやはり英語にできなかったので、結局あきらめました。英語のナレーターも準備していたんですが、でも、国本さんの声のニュアンスは海外でも十分伝わって、音声に対する反応はとても大きかったですね。

竹熊 山村さんのアニメーションでもしろういなと思うのは、せりふが音楽的などころです。

山村 絵もそうですが、タイミングや間、リズムなどで、何かストーリーではない、アニメーションでしか伝えられないようなものをやりたいですね。だから、絵のオリジナリテイだけでなく、音のオリジナリテイも大事にしています。

竹熊 花見のシーンなどは、外国の人も理解できますか。

山村 制作前には外国人にはわからないんじゃないかと言う人もいたのですが、できたものを見せたら問題ないということでした。

やまむら こうじ●名古屋生まれ。1987年東京造形大学絵画科非具象コース卒業後、93年ヤマムラアニメーション設立。クレイ、写真、色鉛筆、マーカー、インクなど多彩な技法でアニメーションを制作。主な作品に『カロとピョププト』『バクシ』『どっちにする?』『頭山』『年をとった鰐』。主な著書に『アニメーションの世界へようこそ』



山村氏のつくった『頭山』(2002年)は、落語「あたま山」の舞台を現代の東京に移し、アニメーションで新解釈を試みた作品。ケチな男がサクラノボの種を食べたために、頭に桜が生えて、人々が花見にやってくるなど、トラブルに巻き込まれる

©Yamamura Animation



た。ビジュアルと動きで、こうした花見の習慣が日本にあるのはわかると。
竹熊 なるほど。

マンガと書道の共通点

山村 竹熊さんにぜひお聞きしたいのですが、『美術手帖』(98年12月号)の美術評論家の榎木野衣さんと竹熊さんの対談「美術とマンガ」がすごくおもしろかった。マンガは絵じゃなくて、書道だという話に、とても共感しました。

竹熊 79年から80年ころ、『ぱふ』というマンガ情報誌で手塚治虫さんのインタビューを読みました。そこで手塚さんが「僕のマンガは象形文字だ」ということをおっしゃっていて、それが非常に印象に残りました。その後、評論家の大塚英志が、あれは手塚のデッサンコンプレックスの表れだと書いたのですが、たしかに手塚は絵画コンプレックスを持っていただけで、「自分の絵は、絵ではなく象形文字だ」という認識自体は正鵠を射ているなと思ったんですね。

僕は高校3年生の2学期にいきなり美術系の大学へ入ろうと思いい立ちました。それで、美大受験の予備校に通ってデッサンの勉強を本格的にやったわけです。それまでは、マンガをかなり描いていたのですが、そのときに初めて、マンガというデッサンと美術でいうデッサンとはまったく違うことに気がつきました。

たとえば、マンガ家であれば、車を描けと言われたら見なくても空で描けます。細部を詳しく描くことはできないけれど、車のように見える形は描けるわけです。ところが、美大のデッ

サンはそれではまずい。美大のデッサンというのは、描く訓練ではなくて、「見る」訓練なんです。たとえ石膏像は量産品であろうと、その角度から見ている姿や光の具合は一度きりのものである。それをよく観察してそのまま描くのがデッサンの勉強だと言われました。それに対して、実物を見ないで描けるのがマンガなのです。それは、形のパターンが頭のなかにあるからで、マンガ家は、基本的にはパターンを描いているわけですね。

それは絵よりもむしろ文字に近い。ふつう我々は、字を書くときもなにかを見ながら書いたりはしません。あらかじめ「山」なら「山」という文字のパターンを覚えていいるからです。要するに誰が書いても、「山」は「山」ですね。だいたいマンガ家になろうという人は、好きなマンガ家の横写をして絵のパターンを覚えていく。ということは、これは書道というか、字の練習に近いわけです。マンガの絵がうまいというのは、書道が達者だということに近いのではないかと思います。

山村 その榎木さんとの対談記事を読んだときに思ったのは、アニメーションとアニメの違いも、それに似ているのではないかと、ということ。一つの型みたいなものにはまっているのが日本アニメであり、自分が求めているアニメーションとは何か違う。この強い違和感はどこにあるのか、と。

竹熊 マスプロ的につくられる商業的なマンガやアニメが、ある種のストーリー主義に行きつくというのは必然的だと思います。彼らは結局、字（パターン）を書いているわけだから、それで何を表すかといったら物語になるわけですね。

山村 だから、感情表現などがかなりパターン化されてしまっています。それは日本のアニメに共通しているのではないのでしょうか。

たけくま けんたろう ●東京生まれ。マンガとアニメーションを中心としたサブカルチャーをテーマに編集、文筆活動を行なう。2003年4月から、多摩美術大学で非常勤講師として漫画文化論を講義。06年4月から桑沢デザイン研究所でキャラクターメディア研究も教える。主な著書に『サルでも描けるまんが教室』『サルまん 21世紀愛蔵版』（どちらも共著）など



1892~1945
アニメーションの誕生
～ディズニーの時代



ウィンザー・マッケイの『リトル・ニモ』。もっとも初期につくられたアニメーションの一つ。1911年アメリカで公開

学生たちと話す時、スタジオジブリ作品の動きがリアルなものだと思いついてる。でも、風になびく表現なんかは、実際の風になびいている様子とはまったく違って、完全にパターン化された動きを組み合わせて「風になびく」という映像を構成しているだけにすぎません。本当に表現として風を描こうとしたら、もっと別のものになるでしょうね。

マンガ家とアニメーター

竹熊 今、僕は大学でマンガとアニメーションの歴史を教えています。最初はマンガ史をといたことだったので、世界に広げると僕の手にも余るので、日本のマンガ史をやることにしました。するとどうしても戦後が中心になり、手塚治虫はやはり外せない。手塚治虫をやるには、戦前のアニメーション製作会社のフライシャー・スタジオやウォルト・ディズニーらの作品は外せない。ならば、アニメーションも一緒にやるということになりました。

マンガの歴史を見ていくと、重要な作家はアニメーションも

1912 1911 1908 1906 1895 1892

海外

- E・レイノー「コテアトル・オプティック（アニメーションの起源の二）」公開【仏】
- リュミエール兄弟「シネマトグラフ」（今日の映画と同方式）公開【仏】
- J・S・フラックトン『愉快な百面相』発表【米】
- E・コール「ファンタスマゴリー」公開【仏】
- W・マッケイ『リトル・ニモ』公開【米】
- W・スタレヴィッチの人形アニメーション『カメラマンの復讐』【露】



やっている人が多い。それこそアニメーション創成期のウインザー・マッケイもそうだし、手塚治虫も、大友克洋（『AKIR A』などで知られるマンガ家、アニメ作家）もそうです。実際、戦後の日本のマンガ史を築いた人にはアニメーター出身だった人が多い。

こうしてみると、特に戦後の日本のマンガ史はアニメとマンガのいわゆるクロスメディアで進んでいくわけです。その代表が手塚さんなのですが、手塚さんはアニメ作家としてはちよつと変わっていますね。純粋なアニメ作家としての評価はあまり高くない。

山村 偏っています。それに遅咲きですよ。虫プロダクション創設時からアート系の方がやりたくて、『展覧会の絵』（66年）をつくっていますが、晩年の『ジャンピング』と『おんぼろフィルム』が本場に傑作だと思います。

竹熊 日本のテレビアニメはもともとは鬼つ子的な存在で、アニメーションには劇場用の長編アニメとアート系しかなかった時代にあつて、手塚さんはテレビアニメを始めた。これは手塚さんがマンガを始めたのと動機がまったく一緒なんですね。僕が思うに、手塚さんにとっては絵を描くというのは二義的な仕事で、お話をつくるというのが最大の目的だったのでないか。つまり、ストーリーテラーという部分が彼の最大の才能で、それを実現するためのマンガであり、アニメであつたと思うわけです。

手塚さんがマンガを始めたときに心がけたことは、とにかく早く大量に描くことでした。だから、絵をできるだけ類型化して、早く仕上げていく。でないと、彼が目標としていた長い物語マンガができないわけです。その代わり、彼のつくった物語は

日本

このころから海外短編アニメーションが多数公開

●下川凹天『芋川棕三 玄關番の巻』（初の国産アニメーション）公開
●北山清太郎『猿轡合戦』公開

●北山清太郎、北山映画製作所設立

●大藤信郎『馬具田城の盗賊』公開

●村田安司『蜻蛉の骨』公開

●大藤信郎『黒ニヤコ（レコード・トーキーによる）』公開
●田中喜次『煙突屋へロー』公開

●政岡憲三『力と女の世の中』（日本初の本格的トーキー）公開

●J・O漫画部『猿君のカメラマン』完成

●のらくろ『等兵 教練の巻』完成

●お猿三吉『防空戦の巻』公開

●P・C・L漫画部『動絵狐狸達引』公開

●村田安司の切り紙アニメーション『月の宮の王女様』公開

●市川儀一市川喜『新説力チカチ山』完成

●政岡憲三、日本動画協会設立

●荒井和五郎『お蝶夫人の幻想』公開（影絵アニメーション）

●政岡憲三『くもとちゅうりつぷ』公開

●瀬尾光世『桃太郎 海的神兵』公開

日本のアニメーションの始動

戦争とアニメーション

●E・ハード、『セルアニメーション』の特許出願（米）

●Q・クリステイアーニ『使徒』公開（アルゼンチン）

●フライシャー『インク壺小僧』シリーズの制作開始（米）

●フライシャー兄弟、アウト・オブ・ジ・インクウェル・スタジオ（のちのフライシャー・スタジオ）設立（米）

●W・ニイスニー、ラフォーレグラム・フィルム社設立（米）

●W・ニイスニー、『ミッキー・マウス』シリーズ公開開始（米）

●W・ニイスニー、『シリー・シンフォニー』シリーズ公開開始（米）

●O・フィッティング、『スタディ』シリーズ公開開始（独）

●フライシャー・スタジオ、『船乗りボバ』公開（米）

●特撮と人形アニメーションによる『キング・コング』公開（米）

●A・アレクセイエフ『禿山の一夜』発表（ソ）

●デイズニー、『白雪姫』（初のフルカラー長編）公開（米）

●フライシャー・スタジオ、長編『ガリヴァー旅行記』公開（米）

●デイズニー、長編『ピノキオ』ファンタジア公開（米）

●MG M、『トムとジェリー』シリーズ公開開始（米）

●デイズニー、長編『タンポ』公開（米）

●フライシャー・スタジオ、長編『バツタ君町に行く』公開（米）

●MG M、『トムとジェリー』シリーズの一つ『星条旗永遠にの巻』完成（米）

ディズニーとフライシャー

フルカラーの時代へ

超一級品です。

アニメの様式化と手塚治虫

山村 アニメーションのほうもそうですね。

竹熊 そうです。僕はずいぶん長い間、誤解していたのですが、キャラクターや背景を抽象化して、部分的に動かしたり静止画を使ったりする「リミテッドアニメ」という技法を、テレビアニメのための手抜きの方法だと思っていました。

山村 本当は違うんですね。UPA（米国のアニメ製作会社）が導入したリミテッドアニメは、実は動画の枚数はフルアニメーションで動かして、様式としてのリミテッドなので、手抜きでは全然ありません。

竹熊 手塚さんも多分、僕と同じ誤解をしていたのではないかと、本来のUPAのリミテッドアニメは、セルの枚数を減らすだけの技法ではない。たとえば、リミテッドアニメでは、脚をかき十字みたいな形に描いて、それをグルグル回して歩きを表現することもあります。リアルな動きではないけれど、歩きの印象は表している。動きの様式化を図っているわけですね。
山村 そうですね。グラフィックのスタイルというか、ある種の言語、あるいは様式、技法というか……。

竹熊 手塚さんは、世代的にもディズニー流のフルアニメがやりたかったんだと思うんです。ところが、手塚さんが虫プロを始めた50年代にはUPAのリミテッドアニメが世界的なトレンドでした。手塚さんはトレンドの人でもあるから、最先端のスタイルはとりたい。そこから始まってテレビアニメの『鉄腕アトム』や『ジャングル大帝』を発表しますが、やはりそこにはディズニーのフルアニメをやりたい意向が透けて見えるわけです。

1946~1970 表現の模索とテレビアニメの誕生

日本

- 1946 ●日本漫画映画社第一作「桜・春の幻想」完成
- 1948 ●日本動画社設立、のちの東映動画の母体
- 1952 ●大藤信郎のカラー影絵アニメーション「くじら」完成、翌年カンヌ映画祭で短編部門2位に
- 1956 ●持永六仁の人形アニメーション「瓜子姫とおまのじゃく」完成
- 大藤信郎のカラー影絵アニメーション「幽霊船」完成（ベネチア国際記録映画祭特別賞受賞）
- 東映動画発足
- 1958 ●東映動画の長編第一作「白蛇伝」公開（白本初のカラ―長編）
- 久里洋二、柳原良平、真鍋博、「アニメーション三人の会」結成、作品発表会
- 1960 ●国産初のTVシリーズ「インスタント・ヒストリー」放映開始
- 虫プロダクション、電の子プロダクション設立
- 1961 ●虫プロのTVシリーズ「鉄腕アトム」放映開始
- 東映動画「わんぱく王子の大蛇退治」公開
- TCJのTVシリーズ「鉄人28号」「エイトマン」放映開始
- うしろさつじが主宰するビー・プロダクション設立、TVシリーズ「0戦はやと」放映開始
- 久里洋二ら「アニメーション・フェスティバル」開催
- 1964 ●虫プロの「ジャングル大帝」放映開始（国産初の本格的カラ―TVシリーズ）
- TVシリーズ「魔法使いサリー」放映開始
- 国産初のコンピュータ・アニメーション「風雅の技法」（山田学・月尾嘉男）公開
- 1966 ●TVシリーズ「巨人の星」放映開始
- 東映動画「太陽の王子ホルスの大冒険（高畑勲）公開
- 東映動画「長靴をはいた猫」公開
- 1969 ●TVシリーズ「あしたのジョー」放映開始

テレビアニメの黎明期

多様な表現を求めて

海外

- 1947 ●「イフ・フー・フー」長編「せむしの仔馬」完成（ワ連）
- N・マクラレン「隣人」完成「カナダ」
- P・グリモア、長編「やぶにらみの暴君」完成（仏）
- UPA「ルーティ・トゥート・トゥート」完成（米）
- J・ハラス、長編「動物農場」完成（英）
- UPA、長編「近頃のマグー海底旅行」公開（米）
- J・トルンカ、長編「真夏の夜の夢」完成「チェコ」
- 第1回アヌシー国際アニメーション映画祭開催（仏）
- ディズニー、長編「1001匹わんちゃん大行進」公開
- 1952 ●「イフ・フー・フー」長編「せむしの仔馬」完成（ワ連）
- N・マクラレン「隣人」完成「カナダ」
- P・グリモア、長編「やぶにらみの暴君」完成（仏）
- UPA「ルーティ・トゥート・トゥート」完成（米）
- J・ハラス、長編「動物農場」完成（英）
- UPA、長編「近頃のマグー海底旅行」公開（米）
- J・トルンカ、長編「真夏の夜の夢」完成（チェコ）
- 第1回アヌシー国際アニメーション映画祭開催（仏）
- ディズニー、長編「1001匹わんちゃん大行進」公開
- 1958 ●J・トルンカ、長編「真夏の夜の夢」完成（チェコ）
- 第1回アヌシー国際アニメーション映画祭開催（仏）
- ディズニー、長編「1001匹わんちゃん大行進」公開
- 1960 ●J・トルンカ、長編「真夏の夜の夢」完成（チェコ）
- 第1回アヌシー国際アニメーション映画祭開催（仏）
- ディズニー、長編「1001匹わんちゃん大行進」公開
- 1961 ●J・トルンカ、長編「真夏の夜の夢」完成（チェコ）
- 第1回アヌシー国際アニメーション映画祭開催（仏）
- ディズニー、長編「1001匹わんちゃん大行進」公開
- 1966 ●J・ダニング、長編「イエロー・サブマリ」完成（英）
- R・カチャーノフ「こんにちばチェブラーシカ」完成（ソ連）

ただそれを、セルを節約してやるから、とても変なことになってしまった。そのある種の誤解で始まった日本式テレビアニメが一つの歴史を持ってしまったわけですね。

山村 日本のアニメが重要な産業となったのは、そのせいかもしれません。結局、日本の商業アニメは、アニメーションの技法を利用しながら、独自のストーリーやコンテンツを語るものから。ただ、僕にとつては、それがすごい歪みに感じられませんでした。

竹熊 マンガでも、手塚さんは当初、マンガ界のなかでは邪道とされました。戦前からの作家が集まった「漫画集団」という会があつて、横山隆一(代表作にマンガ『フクちゃん』など。アニメーションも手がけた)や横山泰三(朝日新聞掲載の「社会戯評」などで知られる。隆一の弟)らの大家たちが手塚マンガを非難していたわけです。彼らが描くいわゆる4コマや1コマのマンガが大人数マンガと呼ばれ、格が上、手塚さんのストーリーマンガは子ども向けということで格下に見られました。しかし、戦後しばらくすると逆転現象が起こってくるわけですね。昭和30年代からは、むしろ手塚流のストーリーマンガがマンガの主流になっていったわけです。

テレビアニメの時代とオタクの誕生

山村 僕はいわゆる「アニメ」の作品は全然知らないんです。劇場、テレビ、OVA(オリジナル・ビデオ・アニメーション)のほか、オタクの人たちが熱狂する作品もほとんど見ていません。テレビアニメは小学校時代までは見ていましたが、中学生のころに『宇宙戦艦ヤマト』ブーム(70年代後半)が起きて、僕はしらけた目で見ていました。ちょうどオタクが出始めたころで

すね。ちょっとついていけませんでした。

竹熊 そのころはマンガも描いていたのですか。

山村 70年代に、今のコミケ(コミックマーケット。マンガを中心にした大規模な同人誌即売会)のはしりみたいなイベントが、僕が暮らしていた名古屋にもあり、僕も中高生として参加していました。そのころは『ガロ』(64年に創刊されたマンガ雑誌。作品性、オリジナリティを重視し、新人を積極的に発掘した)系のマンガのなかに表現の可能性を求めていましたね。

竹熊 82年には『超時空要塞マクロス』というテレビアニメの放映が始まりました。これがとんでもないアニメで、巨大な宇宙船のなかに原宿みたいな町があつて、それが変形して巨大ロボットになったり。そんな宇宙ロボット都市に中国人の歌手が出てきて、アイドルっぽい振り付けで歌を歌うと、敵の宇宙人がやられちゃう。宇宙人が歌に弱いという設定なんです。僕は『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』(79年。ロボットアニメに主人公の少年少女たちを中心とする人間ドラマを盛り込んだ作品)まではおもしろく見ていましたが、さすがに『超時空要塞マクロス』になると、何て恥ずかしい作品をテレビでやっているのと思ったものです(笑)。

ただ、それがいま思えば、オタク文化が最初のかちどきを上げた作品でした。そこに、庵野秀明(原画を担当)や河森正治(メカニックデザインを担当)、『マクロスプラス』『天空のエスカフローネ』などでも知られる)など、80年代以降のテレビアニメを支えた人たちが数多く参加していて、出来はともかく、僕らの世代が現場でプロの仕事をした最初の作品でした。その後のオタクカルチャーの一つの原点になったような作品です。

そのあと84年に、『風の谷のナウシカ』(宮崎駿監督)、『うる

星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(押井守監督) など、物語として質の高い劇場作品が出て、ちよつと当たり年があったんですね。

僕も見るものはけつこう偏っています。もともとはたくさん見ていたのですが、あの『新世紀エヴァンゲリオン』に久々にはまって以降はまったく見なくなりましたね。

日本のアニメーションへの評価

山村 その一方で、宮崎駿さんらのスタジオジブリの作品もあるわけですね。

竹熊 宮崎駿さんは、もともとは東映動画(現・東映アニメーション)のいわゆるフルアニメーションの訓練を受けた最後の世代で、会社と対立して、東映動画を辞める羽目になった。70年代には、時代はテレビアニメの時代に完全になってしまったからですね。宮崎さんも高畑勲さんと質の高いテレビアニメをたくさんつくりましたが、どうしても劇場用の作品をやりたいとスタジオジブリを始めたわけです。でも、ジブリの作品はあくまで、テレビアニメを通過した表現だと思えます。やはり手塚治虫という存在が宮崎さんのなかにあつたのだと思う。美術としてのアニメではなく、あくまで物語を伝えていくアニメの系譜に位置づけられる作家ですよ。

山村 僕もよく日本のアニメについて語ってくださいと言われますが、聞くほうはアニメもアニメーションも同じだと考えているので、困ることがあります。

竹熊 いわゆるテレビアニメも詳しいんだらうと思われてしまうわけですね。

山村 ええ。例えば物書く人でも、随筆家もいれば、純文学の人

1971~2005 世界へ羽ばたく日本のアニメーション

日本

- 1972 ●TVシリーズ『マシンガンZ』 放映開始
- 1974 ●TVシリーズ『アルプスの少女ハイジ』 『宇宙戦艦ヤマト』 放映開始
- 1976 ●TVシリーズ『キャンディ・キャンディ』 放映開始
- 劇場長編『宇宙戦艦ヤマト』 公開
- 1977 ●TVシリーズ『未来少年コナ』(宮崎駿) 放映開始
- 1978 ●TVシリーズ『機動戦士ガンダム』 放映開始
- 劇場長編『銀河鉄道999』『ルパン三世カリオストロの城』 公開
- 1979 ●劇場長編『機動戦士ガンダム』 公開
- TVシリーズ『うる星やつら』 放映開始
- 1981 ●劇場長編『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(押井守)、『風の谷のナウシカ』(宮崎駿) 公開
- 1982 ●TVシリーズ『超時空要塞マクロス』 放映開始
- 劇場長編『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(押井守)、『風の谷のナウシカ』(宮崎駿) 公開
- 1984 ●劇場長編『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(押井守)、『風の谷のナウシカ』(宮崎駿) 公開
- 1985 ●スタジオジブリ設立
- 第1回広島国際アニメーションフェスティバル開催(隔年)
- 1986 ●TVシリーズ『DRAGON BALL』 『聖闘士星矢』 放映開始
- 劇場長編『となりのトトロ』(宮崎駿)、『火垂るの墓』(高畑勲)、『AKIRA』(大友克洋) 公開
- 1988 ●劇場長編『魔女の宅急便』(宮崎駿) 公開
- 1989 ●TVシリーズ『ちびまる子ちゃん』 放映開始
- 1990 ●劇場長編『おもひでぽろぽろ』(高畑勲) 公開
- 1991 ●TVシリーズ『美少女戦士セーラームーン』 放映開始
- 劇場長編『紅の豚』(宮崎駿) 公開
- 1992 ●劇場長編『平成狸合戦ぽんぽこ』(高畑勲) 公開
- 1994 ●TVシリーズ『新世紀エヴァンゲリオン』 放映開始
- 劇場長編『GHOST IN THE SHELL』 放映開始
- 劇場長編『押井守』 公開
- 1995 ●TVシリーズ『ポケットモンスター』 放映開始
- 劇場長編『もののけ姫』(宮崎駿) 公開
- 1997 ●劇場長編『もののけ姫』(宮崎駿) 公開

世界の「ANIME」へ

オタク文化の登場

テレビアニメの黄金期へ

海外

- 1972 ●第1回ワグレルフ国際アニメーション映画祭開催(隔年)
- 1973 ●R・ラルー、長編『ファンタスティック・フナネット』完成[仏]
- B・ポッツェット、長編『ネオ・ファンタジア』完成[伊]
- 第1回オタク国際アニメーション映画祭開催
- 1976 ●R・バクシ、長編『指輪物語』完成[米]
- 1977 ●長編『チザザの大暴れ』完成[中]
- Y・ノルシュテイン『話の話』完成[ソ]
- 1979 ●J・シユヴァンクマイエル、粘土などを使った『対話の可能性』完成[チェコ]
- 1982 ●J・ラセター、CGアニメーション『ルクソール・ジュニア』完成[米]
- クエイ兄弟、人形アニメーション『ストリート・オブ・コロコダイル』完成[英]
- F・バック『木を植えた男』完成[カナダ]
- 1986 ●デイズニー、長編『リトル・マーメイド』人魚姫』公開[米]
- N・パーク、『ウォレスとグルミット』シリーズ第1作『チーズ・ホリデー』完成[英]
- デイズニー、長編『美女と野獣』公開[米]
- 1987 ●人形アニメーションの長編『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』完成[米]
- 1991 ●デイズニー、長編『ライオン・キング』公開[米]
- 1994 ●デイズニー、長編『トイ・ストーリー』公開[米]
- 1995 ●M・オスロク、長編『ギリクと魔女』完成[仏]



もいる。記者もいれば、個人で日記を書いている人もいる。同じ文字を使って文章を書くんだけど、やっていることやコンテンツや様式はすべて違いますね。だけど、アニメーションというと、全部同じものだとまとめられがちです。

コマ撮りや絵を使って映像をつくるという共通点はありますが、実際にはいろいろな志向があって、いわゆるテレビアニメやオタク系のものであれば、教育用のもの、コマーシャルもある。こうしたなかで僕が志しているのは、インディペンデント・アニメーションですね。

だから、川本喜八郎さんや岡本忠成さん（NHK『みんなのうた』で数多くの作品を発表）の人形アニメーションなど、独立系の小さなプロダクションでつくられたものに興味があるわけです。古川タクさん（代表作に『驚き盤』など。イラストレーターとしても活躍）や久里洋二さん（代表作に『人間動物園』『ゼロの発見』『部屋』など）の作品も好きですし、日本のアニメーションが海外で高く評価されるようになったのも、久里さんや川本さん、その昔の大藤信郎さんがヨーロッパの映画祭に出品して認められたからだと思います。

作家の時代がやってきた

竹熊 僕が、ここ1〜2年、興味を持っているのはフラッシュアニメーションです。これは動画用のソフトウェアを使って制作される作品で、主にパソコンを利用して見るものですが、たとえば、蛙男商会という人のフラッシュアニメーション作品が、この4月から毎週30分、11回にわたってテレビの地上波で流れました。彼は30分1話を1週間でつくったそうで、もうリミテッドアニメという概念すら破壊した省力ぶりです。もともとテ

2005 2004 2003 2002 2001

- 劇場長編『千と千尋の神隠し』（宮崎駿）公開（02年ベルリン国際映画祭金熊賞（グランプリ）受賞、03年アカデミー長編アニメーション部門賞受賞）
- 新海誠『ほしのこえ』公開
- 山村浩二、短編『頭山』がアヌシー国際アニメーション映画祭短編作品部門でグランプリ受賞
- 劇場長編『イノセンス』（押井守）、『スチムボリー』（大友克洋）公開
- 劇場長編『鋼の錬金術師』公開

2003 2001

- ドリームワークス 長編『シュレック』公開（米）
- ディズニィ、長編『ファインディング・ニモ』公開（米）

レビドラマの助監督をやっていた人ですが、仕事も全部やめて結婚して鳥根に住むようになりました。それで映像をインターネットで配信できないかと思って、作品をつくり始めたわけです。彼は絵もアニメも素人なのですが、実はプロの声優顔負けの演技力があって、シナリオも書けるから、セリフで勝負しようと思ったんですね。

邪道といえば邪道なんだけど、これがおもしろいんですよ。彼自身は自分の作品をアニメではなく「デジタル落語」と呼んでいます。アルバイトを少し頼むだけで、ほとんど1人でつくっているの、予算は大変安くすむ。新しいタイプのアニメーションと言ってもいいと思います。

山村 フラッシュアニメーションはここ数年普及し始めて、ネット上で気軽に動かせるし、アニメーション映画祭でもフラッシュアニメーション部門があったりします。いわゆるアニメーション作家出身の人たちがつくったフラッシュは動きやタイミングが素晴らしく、僕も好きですね。僕自身も1回だけ試作してみました。自分の制作手法としては好みでないことがわかりました。でも、確かにきちんとつくれば、ちゃんとした作

●この年表は津堅信之著『日本アニメーションの力』、山村浩二著『アニメーションの世界へようこそ』ほかを参考に編集部が作成しました

品になりますね。

竹熊 何よりもおもしろいのは、新しい業界システムが立ち上がる気配があることです。商業アニメには従来、いわゆるスポンサーがいて、広告代理店が入って、放送局がいて、彼らが作品の権利の大部分を握るといって構造でしたが、それが崩れつつある。例えば、蛙男さんも著作権は自分で持つわけです。要するに、低予算でつくれるから、投資を受ける代わりに著作権を手放すこともなく、かかった費用の回収も簡単です。

山村 知り合いの真島理一郎君も、スキージャンプ・ペアという架空の競技をCGで短編アニメーションとしてつくり、ネットで公開したところ、話題になり、長編のDVD『スキージャンプ・ペア』も売れて、違う意味の商業的な成功を収めつつあります。

竹熊 新海誠さんがコンピュータを使って一人で『ほしのこえ』をつくりましたが、僕の周りではちよつとした事件でした。25分間の作品で、作画には7カ月かけたそうですが、スタイルとしては商業アニメそのものなんだけど、基本的には個人ですべてをつくるという方法ですね。彼の場合は、彼の才能を評価する企業から、制作期間を過ごせるだけの生活費を投資の形で受けていましたが、『ほしのこえ』もDVDになって、大変よく売れました。

個人作家でありながら商業性を兼ね備える人が、アニメーションの世界でようやく活躍できる素地ができてきたところがあるのが、ここ数年かなという気がします。ただそれとはまったく別に、山村さんのようにクオリティ主義でコツコツと納得のいく作品をつくられるという人は、1つのフラッグシップ（旗艦）として存在していて欲しいと思いますよ（笑）。

日本のアニメーションを支援するには

山村 海外で僕の作品の上映会をやると、日本にもこういう作家がいたんだと驚かれますけどね。僕も渡航費の面などでは、ジャパンファウンデーションなどの公的機関や助成財団にサポートしていただいています。映画祭に出品参加するだけでも、苦労することがあります。映画祭でコンペティション作品に選ばれても、宿泊費しかケアしてくれない場合があります。アカデミー賞のときも渡航費も宿泊費も出なかったので大変でした。タキシードもリムジンも自分で用意しなきゃいけないし（笑）。取材者の協力を受けて助かりましたが、個人でやろうとすると大変です。

竹熊 いま、国や公的機関がやるべきなのは、アニメーションのアーカイブをつくることですね。デジタルアーカイブでもよいので、日本でつくられたアニメーションをすべて集める。まずやるべきなのは、そうした一種の文化の基盤になる部分の整備ですね。

山村 ネット上で、利用料を払えば、過去のアニメーション映像が資料として見られるといった場合はほしいなと思いますね。

竹熊 さて、山村さんは今後、長編にチャレンジしたいという思いがありますか。

山村 それはよく聞かれるのですが、つくりたいものがたまたま長くなるのであれば別ですが、最初から長編を考へることはありません。純粹につくりたいものは、時間の束縛なしにやりたいですね。そうやって自分の理想のアニメーションを表現できたいいなと思っています。☺

（2006年8月3日、東京都港区赤坂のジャパンファウンデーションにて）