

手塚治虫の実験アニメーションの表現技法

OH, Hyekyung / 呉, 恵京

(出版者 / Publisher)

法政大学国際日本学研究所

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

INTERNATIONAL JAPANESE STUDIES / 国際日本学

(巻 / Volume)

6

(開始ページ / Start Page)

181

(終了ページ / End Page)

202

(発行年 / Year)

2009-03-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00022609>

手塚治虫の実験アニメーションの表現技法

呉 恵 京

1. はじめに

日本でストーリーマンガの基礎を整え、新しい面白さを提供した手塚治虫は、マンガの神様と讃えられている。そして手塚はマンガだけではなくアニメーションにまで、その表現の場を広げ、多くの功績を残している。彼は「週1回、30分」をかかげ、当時不可能と思われていた国産長編テレビ放送用アニメーション（以下テレビアニメと称する）『鉄腕アトム』（1963年、虫プロダクション）を制作して世に送り、多くのアニメーション制作関係者を驚かせた。その後、引き続き世界初のカラーテレビアニメである『ジャングル大帝』を制作し、テレビアニメブームと呼ばれる時代の先掛けとなる。

手塚治虫にとってアニメーションは如何なる意味を持っただろうか。手塚は談話で、「（前略）ボクの本当の夢はアニメーション。マンガ家になったのもそのためです。」（『損した時 得した時』朝日新聞、1979年4月2日）とまで語っている。確かに手塚は、本業であるマンガ雑誌の連載の合間をぬって、多くの私財を投じてアニメーション専門のスタジオ「虫プロダクション」¹（1962年）を設立し、多数のアニメーションを制作した。手塚に関わったアニメーション作品の数は、タイトル数だけで70ほどある²。その中には実験アニメーション、劇場上映用、テレビアニメの長編も含まれているわけで、作品の本数は大幅に膨れ上がる。例えば『鉄腕アトム』の場合、放送開始の1963年1月1日から1966年12月31日の終了日まで全部で193本（210回分）³を放送している。単純にこの数だけを計算してみても手塚はその言葉通り、生涯をかけアニメーションを作り続けていたことになる。

では、手塚はこのように多数のアニメーションを制作しながら何を表現しようとしていたのだろうか。多くの手塚治虫論で指摘されているように、ウォルト・ディズニーへの憧れと影響を受けて⁴、それを真似てアニメーションを作り続けていたのだろうか。だが、実際に初めて作った実験アニメーションでは、ウォルト・ディズニーの影響を受けて制作した印象よりも手塚自身のアイデアが随所で目立つ。むしろ手塚は、その影響というより、一人のアニメーション作家として、アニメーションを通して表現しようとしたものが、その当時の技法では描ききれず、ウォルト・ディズニー作品に見られた類似した技法を用いたために、そのように評価されてしまったのではなかろうか。本稿では、こういった観点から、手塚のアニメーション表現技法に焦点を合わせ、その映像分析を試み、考察を行う。

手塚を取り巻く多くの議論では、世界アニメーション史でもそれほど例を見ない特独技法である「リミテッドスタイル」と「バンクシステム」⁵だけが注目されてきた。また、手塚を論じる多くが、マンガを取り上げ、作家論、作品論、テーマ論、マンガの技法論とキャラクター論、メッセージ論等を展開してきた。だが、手塚が制作したアニメーションに関する論文では、手塚がアニメーション作りを通して何を表現しようとしたのか、何をみせようとしたのかについてはそれほど論じられていないのが現状である。

先行する論考のうち、マンガ学者の夏目房之介による『手塚治虫はどこにいる』（筑摩書店、1995）は、手塚の用いたマンガ技法を主に分析しながらテレビアニメの影響について論じている。また、竹内一郎による『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』（講談社選書メチエ、2006）は、何故日本にストーリーマンガが生まれ、それが文化として定着したのか、その理由と過程を考えつつ手塚マンガの意義を論じている。その一方で、アニメーションからのマンガへの影響として、手塚マンガが獲得した様々な要素を取り上げている。アニメーション史研究家として知られている津堅信之が記した『日本アニメーションの力 85年の歴史を貫く2つの軸』（NTT出版、2004）では、日本アニメーションの発展における、手塚治虫対宮崎駿という構図を展開し、二人の作品制作と作品観の相違を指摘している。いずれも手塚マンガをアニメーションに関連づけて論じているが、アニメーション史において大いに貢献した画期的な手法

として「リミテッド手法」を取り上げているのが特徴である。だがこういう観点のみで、手塚が生涯追いつけてきたアニメーション制作に関する論議として充分だと言えるだろうか。冒頭で引用した談話のような、言い過ぎとも感じ取れる発言には、崇高なアニメーションへの意志が込められており、それを証するかのようにアニメーション制作に取り組んで来た手塚の努力を充分に検討していない論文が多いと言わざるを得ない。アニメーションは、その言葉の語源通り⁶まず動く絵によって特徴づけられている。作者が動かすキャラクター等は「動く」ことを前提にして成り立つ。アニメーションを論じる論文としては、このような動く絵つまり映像分析を考察しなければならないのだが、作品論、評論及び評価等を先行するあまり映像分析は取り残されている。

筆者は修士論文⁷を通じて、日本アニメーションの映像分析を試みるため、まずスタジオジブリの作品（主に宮崎駿と高畑勲が監督を務めた）を対象として考察した。修士論文と同様に本稿でも、アニメーション作家として手塚を捉え、自主制作作品の映像分析を試み、考察しながら、その方向性を探る事を目的とする。今まで論じられてきた多くの手塚治虫論に足りなかった映像分析論を加えて補う事ができれば幸いである。

分析対象としては、手塚がアニメーションの表現技法を様々に試みた実験アニメーション 14 本を扱う。実験アニメーションとは商業的な目的で制作されるものではなく、表現の可能性を追求するために制作されるアニメーションのことを指す。手塚の実験アニメーションは、その全てにおいて特定のスポンサーがつくことがなく、手塚の個人負担で制作されている。分析方法としては、筆者が修士論文で利用した分析方法を用いて、手塚が制作した実験アニメーション 14 本の映像表現の分析を試み、手塚がアニメーションを制作するに際して考案した技法が、従来のアニメーション技法と比較して、どのようなものであったかを明らかにし、さらに手塚における実験アニメーションの意味と方向性を考察する。

2. マンガ映画との出会い

手塚が最初にアニメーションに魅せられたのは幼少時代にまでさかのぼる。

当時、裕福な家庭に生まれた手塚は、家庭用映写機で映画を見ていた。その中には当時のウォルト・ディズニーの『オズワルド・ザ・ラッキーラビット』⁸などが混じっていたらしい⁹。また戦前には、定期的に町の映画館で「マンガ映画大会」と言う名称で、外国の作品が20本ほど見られた。また、日本アニメーション史に名を残している政岡憲三の作品もあり、さらに他のアニメーション作家の作品も街の劇場で上映され¹⁰、アニメーションを身近に楽しむことができた。手塚は当時の様子をこう書いている。

お正月がくるとオーバーを着て電車に乗って、デパートの食堂でご飯を食べて、マンガ大会（著者訳：アニメーション大会）を見るのがたのしみでたまりませんでした。それもアメリカと戦争が始まると、ぱったりなくなってしまいました。（中略）…なんといってもこの時代に見たもので、いちばん心に残ったのは政岡憲三という人の作った『くもとちゅうりっぷ』と瀬尾光世という人の『桃太郎・海の神兵』でした¹¹。

手塚がウォルト・ディズニーの作品を色々見ていたのは確かであるが、戦前には、さらに多くの作品に接していたことがこの回想から伺える。戦争中には、海外映画作品はもちろんウォルト・ディズニーの作品は見られない状況が続いていた。当時、中学生になっていた手塚が接した作品といえば、戦意高揚作品として軍部が資金を出して制作したアニメーション『桃太郎・海の神兵』¹²等である。戦争中、久しぶりにアニメーション作品に接した手塚は、日記に当時の感激ぶりを書き留めている。

四月十二日（木）

今日は工場を休んで松竹へ映画を見に行った。『桃太郎・海の神兵』がどうにも見たくてたまらなかったのである。（中略）まず、第一に感じたことは、この映画が文化映画の要素を多分に取り入れて、戦争物とは言いながら、実に平和な形式を取っている事である。熊が小鳥を籠から出して餌をやり、或いはてるてる坊主や風鈴が風に揺られている所など、あくどい面白さの合間合間に挟まれて何か観衆をホッとさせるものがあった。次

に感じたことは、漫画が非常に芸術映画化されたことである。即ち、実写のように、物体をあらゆる角度から描いてある。例えば、猿や犬が谷川に飛び込むところなぞ真に迫っていた。(中略) この映画が非常に長いのに舌を巻いた。(中略) 映画中に見事な影絵を入れたのも面白いし、また私は天狗猿と手長猿と眼鏡猿が、三匹でコーラスをやるのがとても気に入った。¹³

この日記で見逃せないのはその内容で、手塚は観客としての感想も述べた上で、作品を観察した様子が書かれたところにある。キャラクターの動きはもちろん、演出にまで細かく観ていたことが伺える。日記では、この作品以前に、瀬尾光世が監督を務めた『桃太郎の海鷲』(1942年、37分)をすでに見ていて、それ故、今回もあまり期待を持ってないとの予想を書いている。この『桃太郎の海鷲』は、日本アニメーション史上初の劇場用長編アニメーションであり、またマルチプレーン¹⁴という、当時としては最高の先端技術をもって制作された力作であった。にもかかわらず、後に手塚は「これはうごきのくりかえしが多いし、笑いもあまりなくやたら長いだけのつまらない映画でした。それに、鬼が島にポパイやブルートが住んでいたりしてあきらかにアメリカをばかにした場面があって、映画としても感心したものではありませんでした。」¹⁵と書き加えている。当時中学生であった手塚は、すでにアニメーションの本質として「動き」と「笑い」、さらに「感動」を捉えていたと読み取ることができる。戦前、母に連れられ多くのアニメーションをみて、家でも繰り返し作品に触れながら、手塚はアニメーションの本質を見極める目を養っていたに違いない。戦争中、数本しかなかった日本アニメーションを見ながら、手塚は戦前みていた他のアニメーションと比較し、制作技術の進歩よりむしろアニメーションとしての本質を考えていたではなかろうか。

終戦を迎えた2年後、ますますアニメーションに対する気持ちが強くなったため、手塚は大阪にある実家を出て、東京にある芦田まんが映画スタジオへ行き、テストを受けるまでに至る。この時、もしもテストに受かっていたら通っていた大学の医学部をやめ、地味にアニメーションを描いていたかも知れないと手塚自身は語っている。テストに際して、自作の赤本作品『新宝島』¹⁶を見

せたところ、アニメーターとして欠くことのできないデッサン力不足を指摘され断られる。だが手塚はアニメーション制作への熱い志を捨てることができなかった。大学に通いながらも、すでに赤本漫画家として次々とヒット作を発表していた多忙の中で、常に海外のアニメーションをチェックし観察しながら、動き等の分析を続けていた¹⁷。

1959年、超売れっ子マンガ家として多忙であった手塚のもとに、発足後間もない東映動画からアニメーションの制作依頼が飛び込む。世界に広く知られている中国の古典を面白く脚色した手塚のマンガ『ぼくの孫悟空』¹⁸を原作にアニメーション化する『西遊記』の制作協力依頼である。『西遊記』¹⁹で手塚は、原案構成、絵コンテ、キャラクターデザイン、演出、原画を担当し、独学で研究したアニメーション知識をもって制作現場に入ることとなる。だが、実際の現場は手塚が思った以上に、独学で学んだそれとは異なっていた。手塚がはじめて描いた商業用のアニメーション制作の絵コンテには、キャラクターの動きの演出と台詞、カメラワーク等、なくてはならない指示がほとんど記されておらず、見せ場をつなぐストーリー漫画の絵コンテのようであった²⁰。東映はこの絵コンテの採用を放棄し、自社の担当者が商業的に成功する要素等を盛り込んで改めて描いた絵コンテを採用する。もちろん独学で学んだアニメーションの知識が、現場のそれと違うことは否めないが、当時の現場の様子を秋田孝宏は、「手塚は完璧主義で、他の多くの作家のように、原作を人にあずけて、『後は専門のスタッフにおまかせします』というようなマンガ映画化の仕方は性に合わなかった」²¹と指摘している。だが、それだけではなく、自分の原作を自分の思い通りに動かすといった自己流のアニメーション理念に合わなかったと解釈することも出来よう。手塚のこのような考えは、直後自分のアニメーション制作スタジオ「虫プロダクション」を立ち上げる事で直ちに現れる。

3. 虫プロダクションの初期作品ー実験アニメーション

手塚は幼い頃からアニメーションに対する強い興味を持ち、成長するにつれアニメーションの本質を見極める目を養い続けていた。だが、自作のアニメー

ション化に関して他社との協力だけでは自分の願うアニメーション制作が出来ないことを知り、自主制作のための虫プロダクションを設立する。ここでは、虫プロダクションで手塚が実際に、制作に関りながら、どのようなアニメーションを制作していったかを検討しよう。

2章で述べたように、1960年8月『西遊記』が上映されたのち、1961年8月虫プロダクションの母体となる手塚プロダクション動画部という名の下に集められた若干のスタッフたちは手塚と共に、1961年8月から実験アニメーション『ある街角の物語』の制作に着手する。手塚は、その間にも東映動画から『アラビアンナイト シンドバッドの冒険』²²の制作に協力し、制作に関する実践的な知識と技術等を身につけた。1962年12月記念すべき「第1回『虫プロダクション』作品発表会」で自主作品を公開し、翌1963年、第17回毎日コンクールで大藤信郎賞（1回）を受賞する等の成果を挙げる²³。『ある街角の物語』（虫プロダクション、以下省略、1962年、38分、カラー）は、ヨーロッパのある小国の、小さな町角を背景に、平和を象徴的に表す日常のポスターと少女とテディベア、ネズミ等が織り成す秋の日常と、それを破壊する戦争で廃墟になった街の様子を描いた物語である。この第1回発表会には、他にも雄ネコの目からみた複雑な男女関係を描いた、実験アニメーション『おす』（1962年、2分53秒、カラー）と共に『鉄腕アトム』の第1話が上映された。『鉄腕アトム』が実際にテレビに放送されるのは1963年1月であるから、実に慌しい制作日々であったに違いない。手塚は、一時期実験制作の空白期間²⁴をおいているものの、死去する前の年1988年まで多忙なマンガ家の仕事をしながらも実験アニメーション（以下実験作と称する）を制作し続ける。

実験作品を年代別に見てみると、上記の『ある街角の物語』と『おす』に引き続き、思い出を描いた『めもりい』（1964年、5分13秒、カラー）、空想好きの少年とサカナの恋を描いた『人魚』（1964年、8分18秒、カラー）、イカダで漂流する男を描写した『しずく』（1965年、4分17秒、カラー第5回草月アニメーション・フェスティバル出品作）、ニワトリをモチーフに戦争の様子を描いた『たばこと灰』（1965年、3分50秒、モノクロ、第5回草月アニメーション・フェスティバルに出品作）、ムソルグスキーの組曲をイメージした『展覧会の絵』（1966年、39分、カラー、1967年 第17回ブルーリボン賞教育文

化映画賞／第21回芸術祭奨励賞／第14回アジア映画祭特別部門賞／第21回毎日映画コンクール・第5回大藤信郎賞)、奇妙な人類の不思議な創世記物語『創世記』(1968年、3分42秒、モノクロ)、子供の止まらないジャンプを描いた『ジャンピング』(1984年、6分20秒、カラー、1984年第6回ザグレブ国際アニメーション映画祭グランプリとユネスコ賞／1985年バリャドリド国際映画祭銀穂賞)、昔のアニメーションのようなタッチで西部劇を描いた『おんぼろフィルム』(1985年、5分37秒、パートカラー、1985年第1回広島国際アニメーション映画祭グランプリ／1985年バルナ国際アニメーション映画祭カテゴリー部門最優秀)、何でもボタン一つで解決する世界を描いた『ブッシュ』(1987年、4分18秒、カラー、第2回広島国際アニメーション・フェスティバル出品作)、切り絵作家として有名な百鬼丸と共同作業で作られた異色の『村正』(1987年、8分44秒、カラー)、チャイコフスキーの『交響楽第4番』(『ある森の伝説』)から得られたイメージを描き様々な表現技法を見せた『森の伝説PART-1』(1987年、29分20秒、パートカラー、1988年第42回毎日映画コンクール／1983年第25回大藤信郎賞／第10回ザグレブ国際アニメーション映画祭 CIFEJ 賞(青少年映画賞)／1988年フランス・ブール・アン・プレス青少年のためのアニメーション映画祭青少年審査員短編部門賞)、自分の顔のスロットマシンのような顔の変化を描いた『自画像』(1988年、13秒、カラー)からなる14本である。

手塚は最初の実験作から最後の作品まで多彩な絵柄と、様々な表現手法を用いて制作している。この実験作のほとんどがリミテッド手法[※]で描かれていることも見逃してはいけない。虫プロダクションの第一回作品発表会に披露された『ある街角の物語』、『鉄腕アトム』の第一話、『おす』からも伺えるように、手塚はウォルト・ディズニーの代名詞であるフルアニメーション手法を採用せず、もっと単純なりミテッド手法を主に用いて描いた。このことについて手塚は、1988年2月13日朝日賞受賞記念講演で、自分が考えるアニメーションの意味についてこのように語っている。

「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んじゃないかという気がしてました。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、動きを簡単にしても、やはりアニメーションはできるんじゃないかというんで、徹底的にディズニーを忘れ去って簡単に作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。」

手塚の実験作のほとんどが、このような考えをモットーとして制作された。莫大な費用、時間、人手を掛けて制作された他社のアニメーション制作スタイルは、この意味でも満足できなかったひとつの要因ではないだろうか。当時のアニメーション制作スタジオとして代表される東映動画では、ウォルト・ディズニー式分業作業システムをより東映にあった形に改良したシステムを導入しつつ、滑らかな動きをみせるため所々フルアニメーション手法で描き²⁶、莫大な時間と費用を掛けていた。手塚の考えとやり方は、既存の手法を拒否し、自分も含めて誰でも作れるアニメーション制作を目標に、単純化された手法の定着を試みるものであった。

上記の記念講演内容からも分かるように、手塚にとって最初のアニメーション作品である『ある街角の物語』は、既存のやり方である一莫大な時間、人手、費用のかかるアニメーション制作過程への挑戦であり、解体作業でもあった。手塚はこの『ある街角の物語』で、単純なアニメーション制作に用いる様々な技法の試みを手がかりに、初めて国内で連続テレビアニメ『鉄腕アトム』制作に入ってゆくことができた。従来のアニメーション制作にかかる膨大な時間と費用を大幅に縮小する手塚の試みは「電子紙芝居」だと多くの批判にさらされるが、このような制作側の意図とは別に観客たちには大受けしたのである。『鉄腕アトム』の視聴率は初回から高く、毎回平均30%の高視聴率を記録し、一大ブームまで巻き起こす。最初、他のアニメーション制作現場は、手塚のこうしたやり方を冷ややかな目で見えていたが、このブームを前後にアニメーション制作現場は激変する。つまり莫大な費用と時間をかけないリミテッド手法を用いて、他のスタジオも連続テレビアニメ制作に取り掛かることになったからだ²⁷。

4. 前期の実験アニメーションでの試み

手塚はフルアニメーション手法で描写された動きをリミテッド手法によっていかに単純化したか。それまで他のアニメーション作品を観察して得られた手法等を、自主制作時にいかに活用したか。3章で述べたように手塚は、生涯を通して14本の実験作を自主制作したが、ここでは、空白期間を除いて制作期間を前後に二分し、前期（1962年～1968年）と後期（1984年～1988年）に分けて検討する。まず、実験例として最も顕著に様々な手法が用いられたと考えられる前期の作品『ある街角の物語』、『おす』、『めもりい』、『人魚』、『しずく』、『たばこと灰』、『展覧会の絵』、『創世記』を中心にいくつかの映像を分析しながら、その方向性を考察しよう。

4-1. キャラクターの描写と動き

キャラクターの描写には、3つの要素が用いられていると考える²⁸。①キャラクターの省略と誇張、②そのキャラクターに流線などを組み合わせ感情の表現を表し、③変^{メタモルフィオシス}形と呼ばれるキャラクターの合体と変形を描写する手法である。

最初の作品『ある街角の物語』から『創世記』まで、キャラクターの描写は①の手法で描かれ、平面的に見える単純な描線で描かれている。キャラクター描写の特徴の一つとして、ほとんどキャラクターの目の描写もハイライト²⁹を入れずに描いている。そして手足といった細かな描写も省いている箇所が多い。この傾向は前期の実験作全般に表れる。これは、キャラクターを描く時に、手間を省く効果も得られるし、最も誰でも描ける単純な描線で描写する為に省略化されたと考えられる。最も顕著な例として挙げられる『人魚』は、四角（□）と丸（○）といった簡単な描線でキャラクターと背景を描写している。すべての飾りを取り除くとこのような単純な描線によって動きさえも表現できることを示した。

動きの表現を見てみると、『ある街角の物語』では、多くのポスターが用いられる。ポスターに描かれたキャラクター達は音楽に合わせて1秒間反復の動きで動く。これはある動作を次のカットでそのまま反復させるリピートと呼ば

れる手法である³⁰。画面いっぱい貼られた、異なる内容のポスターは、それぞれ違った動きをリピートし、画面全体が動くように見せている。その他にもキャラクターは1秒間の止め絵で、その顔がクローズアップされたり、または違うキャラクターと交差したりして、動きを出している。いずれも少ない枚数で動きを見せる手法で、絵の中間割³¹が少ないために極めて単純な印象を与える。だが、その後にフルアニメーション手法で描かれた、歩く軍人の靴を描写した場面がある。リミテッド手法の極めて軽快で単純な絵の動きがもたらした印象に続く、綿密に動く動作が丁寧に描き分けられたフルアニメーション手法でリピートされる動きは、それまでの軽快で単純な動きと対照的な重圧感を印象づけようと描写されている。リピートやサイクル技法は、少ない枚数でキャラクターを動くように見せる手法で、ウォルト・ディズニーの初期作品でも良く使われた技法である。だが、手塚はそういった単純なリピートの動きを観客が見て飽きぬよう、40枚以上の違ったテーマを表すポスターを利用して各自違った様々な動きを描写してみせている。これらは奇想天外なアイデアに満ちたものであり、一瞬たりとも目が離せないよう工夫されている。

ウォルト・ディズニーの初期作品で良く使われた技法といえば、スクォッシュ（潰し）とストレッチ（伸ばし）がある³²。これはキャラクターの動きを滑らかに動かすために使われる手法である。『ある街角の物語』では、所々この手法を取り入れている。いたずら仔ネズミがクマのぬいぐるみを引っ張る時の動きや街のチンピラ蛾がクモの巣に引っかかった時、クモの糸とともに蛾の体が伸びたり縮んだりする描写である。手塚はこれを「弾力性のある動き」と説明している³³。

そして、動きを観客に分りやすく見せるために②の手法を用いる。手塚はキャラクターに流線りゅうせんと形喩線けいゆせんを組み合わせる目に見えない感情を分かりやすく描写した³⁴。ここではこの二つを合わせて感情線と呼ぶことにする。手塚の著書『マンガの心-発想とテクニック』（光文社、1994）では、様々な流線の例を示している。こういったマンガからの借用だけでなく、ウォルト・ディズニー作品等で良く見られる流線を自作に取り入れている。『ある街角の物語』では、仔ネズミの目が回る流線で描かれ、チンピラの蛾が戦争の恐怖に身を震わせているシーンでは、この感情線が描かれキャラクターの感情をより一層誇張して

表現する役割を果たしている。

手塚はこの「動き」をもっと誇張した③の手法“変^{メタモルフィオシス}形”を好み³⁵、これを多用した様子は前期実験作全般にみられる。『ある街角の物語』では壁一面に張られたポスターの装いが一瞬にして変わる。また、作品の最後を飾るシーンでは、プラタナスの種から新しい葉っぱが成長する様子、変形がみられる。この変形は実験作を作る度に改良され、『めもりい』では、人の顔を含めて人体各部分が様々な形に変わるシーン、原爆の記憶が次第に女性の身体に変わるシーン等に示される。そして『展覧会の絵』では、線そのものが作家の意のままに、自由自在に変形している。点（・）が無数の矢印（→）に変形して爆撃の様子を表したり、筆の跡のような線が戦闘機に変形したり、一瞬にしてその形が変わり、形が持つ意味もまた早変わりする。変形はその後、『鉄腕アトム』に引き継がれ、ロボットの変形、人の変形等に用いられる等、この手法は幅広く使われ、今日では日本アニメーション表現形式の特徴の一つとして定着している³⁶。

4-2. 背景描写と空間描写

『ある街角の物語』では、背景の質感を表そうと、多様な表現を試みている。細かい所まで繊細に色分けされて、それぞれの質感に合わせて色塗りが分けられているため、背景そのものが非常にリアルに写る。それだけ多様な色が使われると、通常その上に乗せるセル画のキャラクター達はこのリアル感に押されて埋没しがちである。これを解決するために、手塚はキャラクター達を思いきって単純化し、背景に埋れないように工夫している。戦後、多くのウォルト・ディズニーアニメーション作品を分析した手塚は、それらの技法を自分の作品に取り組み活かしたと考えられる³⁷。

そして手塚は、奥行きのある空間を描写するため『ある街角の物語』の最終のシーンを「5段密着マルチ撮影」で撮影する。日本で最初にこのような手法が取り入れられたのは、1942年の『桃太郎の海鷲』である。手塚はこの手法に用いられる背景の絵を5種類用意し、キャラクターの動きに合わせて背景も少しずつ違う速さで動かして撮影した。この手法を実現するために、手塚は何メートルもある背景を作画し、撮影用のカメラ台の改良を行った。約25秒間

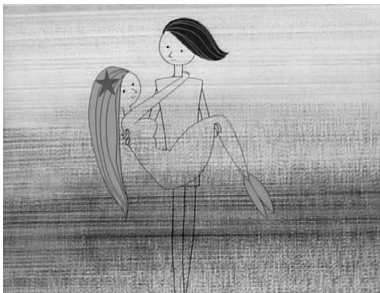
の最終シーンは、廃墟になった街の様子を描いた背景とその中をキャラクターが歩きながら移動する所を実に立体感溢れるリアリティある空間描写で見事に表した。だが、次作の『おす』にはこれとは正反対にリアリティある空間描写



を全くの無視した平面的空間描写が試みられる（左図）。

真っ黒のベタを背景にマンガのコマのような四角の形をし、また目の形の丸いコマが次々と表れては消え、黒いベタの背景の上でモザイクのように構成され物語が進む形となっている。この黒いベタの背景上には、立体感を表す空間感覚も、キャラクターの位置関係も全く排除される。黒く塗られた背景には、キャラクター達の思いを語る台詞とその仕草などを見せるための枠以外は描かれず、背景自体は何も意味を持たないように極端に制限されている。また『めもりい』でも空間は、『おす』に引き続きキャラクターの心理状態を描写するために使われている。

手塚はアニメーションの空間と背景の描写を二つの役割に分けて描いたと考えられる。一つは、既存のそれより立体感ある空間を演出するため、苦労と費用を惜しみなくかけたリアリティのある空間の描写と、もう一つは、キャラクターの心理描写をより引き立たせるためにそれらを全く無視して平面的な背景のみの空間描写をすることである。手塚のこういった考えを反映しているかの



ように、次作からはこれら（空間と背景の意味）を分けて描写している。『人魚』ではキャラクターの思い浮かべるイメージが平面的な空間の上で描写されている（左図）。例えば、人魚をみて、ただのサカナにしか見えない人々の様子を台詞ではなく平面的な描写でサカナの絵を頭上におき、人魚にしか見えないキャラクターの心理描写を引き立たせるために、平面的な背景と空間描写を一層平面的に描

写して表している。このような背景と空間の表現手法は、日本のアニメーション史で最も意義ある表現手法の試みの一つであると考えられる。それまでにあった日本のアニメーションには現実と夢といった、現実と非現実を表すための空間と背景の描写はあったものの、キャラクターの心理描写のために空間と背景をこのような意味で分けて描写する試みはなかった。手塚は、既存の空間と背景の役割（単にリアルに見せるための要素として）を超え、キャラクターの心理描写の手段として大胆な平面的描写を、はじめて明確に使った最初の作家であったのではないだろうか。キャラクターの心理描写が日本アニメーションの特徴として挙げられるが³⁸、手塚は既に1962年の実験作で、空間と背景の描写を通して心理描写が可能であることを示したのである。

また、実験作『展覧会の絵』には、アニメーション固有の空間描写が見られる。空間は、立体的・リアルな描写を全て排除し、作者のイメージのみを表す抽象的な創作の場と化する³⁹。戦争のイメージをギザギザの荒々しい線だけで描写し、また、慌しく次から次へと変化する様子を描写した背景等は、作家のイメージそのものの直接的な表れだともいう事ができよう。こういった描写により、時間・空間を越えて自由自在な作者独自のイメージを表す事ができた。

5. 後期の実験アニメーションでの試み

手塚が資財を投じて1962年に虫プロダクションを設立した後、実験作品は1968年『創世記』を制作した後に16年間の空白期間を置き、1984年の『ジャンピング』から1988年に死去する前の『自画像』まで続く。前期の実験作で手塚は、それまで自己流で他の作品を観察をし、それらから得られた様々な技法を自作に用いたり、さらにもっと改良した手法を使っていた。映像を分析すると、16年経た後の実験作に次のような技法を見出せる。

5-1. キャラクターの描写と動き

4章で述べたようにキャラクターの描写には、①キャラクターの省略と誇張、②流線などを組み合わせた感情線、③変形を描写する手法が用いられる。では、後期の実験作にはどのような手法が見られるか検討しよう。

『ジャンピング』から『自画像』まで、前期の①の手法を用いた単純化されたキャラクター描線より、立体的な厚みを表した描線が多くなり、同時に凝った背景の描写がより単純化され、キャラクターの絵とバランスが保たれている。②の手法も極端に使い方が減っている。その例として挙げられるのは、『おんぼろフィルム』でのキャラクターの感情表現と、『森の伝説 PART-1』でのアニメーション初期の作りをみせているいくつかの箇所での感情表現のみである。ここで②の手法は明らかに初期におけるキャラクターの感情表現の手法として意識して用いられている。前期における単純な感情線がそのシーンの感情あるいは感覚を表しているとするならば、後期では感情線を直接的に描いて表現するより、作品全体を通して体験できる感情と感覚へ繋がるようにキャラクターの動作が演出されているように考えられる。また『ジャンピング』と『自画像』には、デッサンとみられる荒々しい描線で単純に描き、『村正』では劇画にみられるような描線を精密に描き、作品の個性と特性をキャラクターと背景で表している。前期の『展覧会の絵』では、①の手法が極端に簡潔・即興的な印象を与える描線で示されるのに対して、後期には、それとは程遠い洗練された描線の描写で示される。これは、作画の基礎である線までもが、作品を印象づける重要な要素として考慮されていることを意味している。

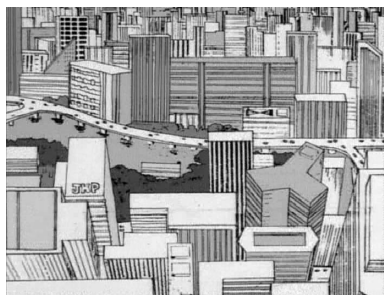
前期には、極端に“変^{メタモルフィシス}形”した描線。後期では、むしろその影すら見えない。変形として直接変わる手法より、変形という大きなテーマをストーリーの中に盛り込んだ形で表れている。例えば、『ジャンピング』では、次から次へと変わっていく景色が、『ブッシュ』では自動販売機という形で、『自画像』ではモザイクのように部分的な変形を描写している。また、動きにしても、前期は多少ガチガチだったキャラクターの動きが、スムーズな動きとなる。前期・後期とも同じリミテッド手法を使っていることには変わらないが、中割する絵、つまり動画がある程度、動きによって整理・確立されていることを示している。スムーズな動作をみせるため、動きをする前の絵と終わった後の絵には、前期にはあまり見られない、フォロー・スルーとオーバーラッピング・アクションと呼ばれる一あと追いの工夫⁴⁰が徹底されている。これは、キャラクターが次のアクションに移る前後に、止まることなく継続する動きを入れる等の手法である⁴¹。前期の『ある街の物語』ではキャラクターの登場と退場が突然の動き

で示されていたが、後期の『村正』、『森の伝説 PART-1』の一部を除く作品には、この手法によってリミテッドでもスムーズな動きが描写できるように作画の手法に改良が見られる。

『おんぼろフィルム』にはマンガの手法がもっとも顕著に表れる。キャラクターの動きには欠かせない要素として文字（HELP）が用いられる。これは、マンガで使われる吹き出しのように描写され、マンガの手法が用いられた例として挙げることができよう。切り絵を原作にして制作された『村正』でも、そういった手法が見える。手塚はアニメーションにマンガ、切り絵からの手法を盛り込む試みを前期に引き続いて行っていたと考えて良いだろう。

5-2 背景描写と空間描写

『ジャンピング』のほとんどの空間描写は、すべて想像から出たものである。手塚はこの作品において実際に観察できないことを想像力だけで何処まで描写できるかを模索した。これは、それまで通常に行われてきた実際にモノを観察して、それをアニメ化することよりはるかに困難である。モノを観察するより、そうになったらどうなるだろうかという想像力を総動員しなければならない。『ジャンピング』の冒頭は、ただ歩く景色が描かれるが、ジャンプをする度に違った



た高さで一気に周りの景色が急変する（左図）。動かぬ背景としてあるべき景色は、すべて動く動画として描写しなければ、この様子を表すことができない。みたことも（観察）、経験したこともない（体験）、変化する様子を6分20秒の長さに収まる膨大な絵（カット）で表したのである。

次は『おんぼろフィルム』の空間描写である。フィルムとフィルムの間を行き来するキャラクターの動きで、従来のフィルム枠内に固定されたキャラクターと空間が一気に破壊されてしまう。このような描写は、初期の海外アニメーション作品に見られた。それを意識したかのように、わざと初期の手法を取り入れ、アニメーション固有の表現である自由な空間描写を示したと考えられる。

一層リアリティある空間描写が盛んに描かれた 80 年代以降の日本のアニメーションは、決してこのような空間描写をしなかった。否、むしろアニメーションが空想の産物であるという前提をわざわざ示し、自由な発想と演出を表した空間描写の手法は無用化されていた。アニメーションの主人公に感情移入⁴²をして自己同一化する観客には見せてはいけない禁じ手だったのである。手塚は、そのような一方的なアニメーション制作の流れから離れて、戦前、戦後を通じてアニメーションならではの空間概念を表す手法を用いたことによって、アニメーションの多彩な面白さを提供しようとしたのではないだろうか。

もう一つの試みとして『村正』での空間描写である。劇画調の描線は、時には背景を何も描かない（左図）。細かく描き込まれたキャラクターと対照的な何も描かれない空間は、キャラクターの心理を引き立たせる効果をもたらす。前に『おす』でキャラクターの心理描写を指摘したが、『村正』では台詞もなく、ただキャラクターの居場所を表す背景と、じっと見つめるキャラクターの顔、そして象徴的な色彩で表される空間描写がキャラクターの心理を表す重要な役割を担い、一つの物語を構成していた。手塚が、はじめてリミテッド手法でアニメーションを作り、その産物として利用した止め絵と、省略された背景ないし空間は、キャラクターの心理描写を表す一つの手法として定着した。



は背景を何も描かない（左図）。細かく描き込まれたキャラクターと対照的な何も描かれない空間は、キャラクターの心理を引き立たせる効果をもたらす。前に『おす』でキャラクターの心理描写を指摘したが、『村正』では台詞もなく、ただキャラクターの居場所を表す背景と、じっと見つめるキャラクターの顔、そして

終わりに—手塚治虫と実験アニメーションの理解

ここまで手塚の実験作品の映像分析を通して、彼が戦前・戦後のアニメーション技法を自作に取り入れたり、それまでにあった手法に自分のアイデアを合わせて改良した新しい技法を生み出していた事が明らかになった。手塚が初めて実験作品に取り組んだ当時は、アニメーション手法を詳しく書いた本等は少なく、多くのアニメーション制作者がそうしたように、手塚も従来の作品を一生懸命に観察し、様々な手法を見つけては、それらを応用したらしい。

手塚の実験作には、戦前戦後を通して用いられた主要な技法が多くみられる。用いられた技法にはアメリカのウォルト・ディズニー作品からの借用もあるが、本稿で検討したように必ずしもそれだけではなかった。手塚は著書でも述べているようにウォルト・ディズニーを心から敬愛しており、実験作品『森の伝説 PART-1』はその表れであると記されている。だが、手塚は、敬愛するウォルト・ディズニーの作品からも、他の作品からも、マンガという異なるジャンルからも、アニメーションに応用する手法を集めたのではないだろうか。手塚の実験作には、そのようにして集められた技法を土台とし、さらに改良を加えて新しく生み出した手法と技法を随所に利用したことが本稿を通して明らかになった。

手塚の実験作を通して得られたリミテッド手法、止め絵で見られる心理描写等の新しい手法は、その後日本のアニメーション制作現場に定着した。手塚が率いる虫プロダクションからは、テレビアニメを手がけた杉野照夫、安彦良和が輩出し、演出家としては出崎統、りんたろう、富野喜幸が育ち、その後のアニメーション界に多くの影響を与えている⁴³。手塚の実験作品は様々な手法を生み出すユリカゴとしての役割を果し、そこで試みられた多くの手法が、その後、テレビアニメや劇場アニメーションに移ったと見られる。多様な制作技法の拡散の背景には、1970年からテレビアニメが急増し、そこに生じた競争があったとも推測されるが、テレビアニメ、劇場用アニメーション制作現場が如何にしてこれらの手法を利用したのか、などは今後検討すべき課題であろう。

手塚は死ぬ間際まで絵を描き続けたと伝えられている。アニメーションも制作途中の作品が二つあった。一人のアニメーターを主人公にしてドタバタ騒ぎが起こる内容の『パーティー』と、山頂を目指す登山家と一匹の蚊を描く内容の『モスキート』である。だが、この構想はあくまで手塚の頭の中にあったもので、詳細は誰も知らない。最後まで新しい手法を探し続けていた手塚の努力の姿勢が伺える話である。

凡例

参照した作品はすべて © 手塚プロダクションである（許諾 No.2008-653）。

1 1961年8月に母体となる「手塚プロダクション」で動画部をスタートさせ、実験作

- 『ある街角の物語』に着手した。翌年の1962年1月に「虫プロダクション」に改名し、本格的な作品を作り出すようになった。
- 2 手塚プロダクション・秋田書店共同編集『手塚治虫全史 - その素顔と業績』(秋田書店、1998)。
 - 3 手塚プロダクション・秋田書店共同編集、前掲書、pp.190。
 - 4 竹内一郎『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』(講談社、2006)。
 - 5 竹内一郎、前掲書、pp.78 は、初期の手塚マンガの登場人物が全体的に「丸く」描かれている、アトム二本の角がミッキー・マウスの耳に当たることをあげ、また、手塚マンガの中での動きもウォルト・ディズニーに影響されていると指摘している。
 - 6 ラテン語 Anima から来ており、「生命を与える」、「生き返らせる」などの意味がある。
 - 7 呉 恵京『日本アニメの表現形式』、2005年法政大学大学院国際日本学インスティテュート修士論文。
 - 8 ウォルト・ディズニーが考案したキャラクターの中でもっとも古いもののひとつとされている。1927年に生み出され、ミッキーマウスの原型にもなったディズニーキャラクターの元祖。
 - 9 手塚プロダクション・秋田書店共同編集、前掲書、pp.178。
 - 10 津堅信之『日本アニメーションの力』(NTT出版、2004)。
 - 11 手塚プロダクション・秋田書店共同編集、前掲書、pp.180。
 - 12 1945年4月上映。
 - 13 手塚治虫『手塚治虫大全1』(マガジンハウス、1992年)、pp.45-46。
 - 14 被写体と背景を組み合わせて、立体感ある空間を出すための仕掛け。
 - 15 手塚プロダクション・秋田書店共同編集、前掲書、pp.180。
 - 16 原作・構成 酒井七馬、画 手塚治虫、1947年描き下ろし、育英出版からB6判で刊行されている。
 - 17 手塚が戦後最初に見たアニメーションはフライシャーの『カリバー旅行記』で30回、ソビエトの『せむしの仔馬』を50回、ウォルト・ディズニーの『バンビ』は130回ほど見て、その動きや演出等を分析した。
 - 18 1956年1月、月刊少年漫画雑誌『漫画王』(秋田書店)で発表した。現在は『手塚漫画全集』として1988年、講談社から全8巻で出ている。
 - 19 1960年8月14日封切、88分、東映動画、カラー、藪下泰司監督、手塚治虫原作。
 - 20 秋田孝宏『「コマ」から「フィルム」へ マンガとマンガ映画』(NTT出版社、2005年)、pp.147-150。
 - 21 秋田孝宏、前掲書、pp.150。
 - 22 手塚治虫・北杜夫脚本(1962年7月 東映系封切、81分、東映動画、カラー)。
 - 23 『ある街角の物語』は、毎日映画賞以外にも、第17回芸術祭奨励賞、第13回ブルーリボン賞教育文化映画賞を受賞している。
 - 24 1968年から1984年の間の空白期間を指す。その間は、テレビシリーズの盛んな制作の時期であり、1973年の虫プロダクションの倒産などが絡む。多大な借金を返済するために手塚はマンガ家として仕事に没頭した。
 - 25 1秒24枚の絵を使用するフルアニメーションに対して、1秒に12枚か、それ以下の枚数で表現するアニメーション表現手法。
 - 26 呉 恵京、前掲論文、pp.16-21。
 - 27 呉 恵京、前掲論文、pp.22-23。
 - 28 呉 恵京、前掲論文、pp.28。
 - 29 目の描写の一つで、光が当たるところを白く塗り、目の表情を豊かに見せる絵の技法。
 - 30 フランク・トーマス・オーリー・ジョンストン著、スタジオジブリ訳『生命を吹き込む魔法』(徳間書店スタジオジブリ事業本部、2002年)、pp.46。
 - 31 動作の初めと終わりを繋ぐ絵。より滑らかな動きを描写するためには多くの繋ぎの

絵が必要となる。

- 32 フランク・トーマス・オーリー・ジョンストン、前掲書、pp.51。
- 33 手塚治虫『手塚治虫大全 2』（マガジンハウス、1992年）、pp.19。
- 34 呉 恵京、前掲論文、pp.29。
- 35 手塚治虫、前掲論文、pp.13。
- 36 呉 恵京、前掲論文、pp.30。
- 37 フランク・トーマス・オーリー・ジョンストン、前掲書、pp.251、1959年に制作された本作品には、ウォルト・ディズニーの背景作家であるエイヴィンド・アールが初めて試みた複雑な背景の色を駆使した画法が使われる。
- 38 呉 恵京、前掲論文、pp.36。ここでは、リミテッド手法から生み出された「間」が心理描写を表していると記しているが、本章では空間と背景の描写が最初に心理描写を可能にしたことを挙げている。
- 39 呉 恵京、前掲論文、pp.31。
- 40 フランク・トーマス・オーリー・ジョンストン、前掲書、pp.63。
- 41 フランク・トーマス・オーリー・ジョンストン、前掲書、pp.63では、5つのカテゴリーで分類している。これを簡単にまとめると①キャラクターの体に、出っ張った部分があれば、そこを動かし続ける②体そのものを一度に動かさずに伸びたり、止まったりして互いに違ったタイミングで動く様子を描く③アクションの一部があとからついて来る手法（ドラッグ＝残し）④人物の特徴を終わり方で表現する⑤ムービング・ホールドは、生命感と明快感を生み出す手法である。
- 42 呉 恵京、前掲論文、pp.18、では、日本アニメが主人公の葛藤といった要素と取り組むことによって、観客に支持された経緯が記されているが、本稿では、そういった支持を得るために忘れ去られてしまったアニメーション固有の自由な空想を表す手法として指摘した。
- 43 呉 恵京、前掲論文、pp.23 - 24。

<ABSTRACT>

Expressive techniques in the experimental animations of TEZUKA Osamu

OH Hyekyung

TEZUKA Osamu, the figure who first established the fundamentals of Japanese “story *manga*,” is regarded as a god in the *manga* industry. He also had a great influence on animation. One of his major accomplishments, a revolutionary development in the field, was the production of *Tetsuwan Atom* (1963, Mushi Productions), the first domestic feature animation produced expressly for television broadcast. His continued work as the pioneer of Japanese television animation culminated in his *Jungle Emperor Leo*, the first color animation broadcast on television throughout the world.

What did animation mean to Tezuka? He has left us with a very strong statement: “... my dream and passion belong to animation. That’s why I became a comic book writer.” (“Son shita toki, toku shita toki,” *Asahi Shinbun*, April 2, 1979). In fact, he invested a tremendous amount of his own wealth in establishing the animation production studio Mushi Productions in 1962, and in producing numerous animations, while managing his busy schedule to continue writing comic books. What, then, did he want to express through these animations? Some critics point out that he was heavily influenced by Walt Disney, and that he was simply imitating Disney’s works. Even in his first experimental animations, however, it can be argued that this is certainly not the case. Rather, his unique ideas were displayed in various ways. It might be more suitable to postulate that his works appeared similar to those of Walt Disney since contemporary animation techniques were unable to express fully what he meant to express.

Taking this in account, here I focus on and analyze the expressive techniques in his animations. By analyzing his fourteen experimental animations, I conclude that he was not limited to certain techniques; his works display both pre-war and post-war techniques, traditional and original ideas, and newly created techniques. Previously, existing animations were the only source for studying animation techniques because few books were published on the topic. While it is evident that Tezuka incorporated many of Disney's techniques, Disney was not his only source. He incorporated ideas from other animations and even from comic books; he basically used any technique available that could be applied to animation. His animations were a venue for him to explore new ideas using traditional animation as a foundation.