

新世紀東京国際アニメフェア21 すぎなみスペシャル関連企画展

『人気アニメはこうして生まれた - 東京ムービー阿佐ヶ谷時代 - 』

2002年2月9日(土)～5月6日(日)

「大塚康生さん『ルパン三世』を語る」

2002年3月24日(日)午後2時～杉並区立郷土博物館視聴覚室

(拍手)

講師：大塚康生氏

今日は、杉並区立郷土博物館から「ルパン三世」初期の話を、とされました。テレビシリーズではよく「旧ルパン」、「新ルパン」といわれますが、私が担当したのは「旧ルパン」の23本、それに10年ばかり遅れて担当した「カリオストロ」ですから、作品の量を見てもらえれば分かりますが、本数でいえば「ルパンシリーズ」全体の60分の1程度で、「ルパン」は私だけでなく大勢の人たちが描いていて微妙に違っていますから、すべてを代表してお話することは出来ません。そのことを前提に少し話をさせていただきます。

ルパンという企画を引き受けた時に、あの時代にどういう映画を作るか・・・と考えたわけですが、ちょうどその前にあった「巨人の星」。高度成長期の日本を象徴する様なアニメーションで、「父ちゃん、俺はやるぜ！」と涙を流しながら栄光の頂点を目指して頑張った少年を画いた作品ですが、いわばその対岸にあるような作品にすべきだ、と考えたわけです。

先ず、ルパンはいつもリラックスした人物で、何をして食っているのかわからないような風来坊で、スマートなんだか、ドジなのかわからない・・・いつも女を追い掛け回す、天才的な泥棒！ですから、犯罪を成立させると7時台のテレビ番組としては問題がありますから、最後は失敗させなくてはなりません。演出家の大隈さんとは、そういったことを議論した記憶があります。

原作のモンキーパンチさんのストーリーもファジーで、一種「俳句」のような味があっていいのですが、一貫したストーリーは改めて作らなければシリーズとして成立しません。つまり悪役を際立たせたり、ルパンたちに「善意」を加味したりしなければならなかったのです。

原作は当時まだ完結していなかったのですが、使えるお話は全部で6、7本ぐらいだったのでしょうか。原作では大学のキャンパス・シリーズとかヤクザシリーズなどという面白いものもあったのですが、シリーズには納まりませんでした。全体としてそうしたファジーな部分を、これから何をしたいか迷っていた60年安保の直後の時代の雰囲気を入れて考えることにしましたが、少し時期尚早だったかもしれません。

今でも、新しくものを作る人は、それまでに多くの「ルパン」があるだけに、何が新しく、いまの時代にどういう「ルパン」を作るべきかを本気で考えなければいけません。勿論モンキーさんの原作があつてのことですから、それを尊重するのは当然ですが、人によってはそれも限界があるはずで、自分に

とって表現する良い（入れ物）でありたいと考えなければいけません。そこで僕達は散々練習したのちにルパンたちをどう考えて作るかという所に引き寄せて考えました。

演出の大隅（正秋）さんは、「飛行船」という人形劇団に属していて、アニメは副業でしたが、いつも人形劇の舞台上で子供と対峙していましたから、子どもが乗ってくる所がよく分かる人なんです。ですから、ムーミンを作っているときには、ここで押さなければいけないという場面では時間をかけて丁寧に描くよう強調したり、キャラクターがその場面でどういう行動をとるかということテーマにして話をしてくれる、という姿勢で、大隅の演出手法はプロデューサーの仕事そのものでした。大隈さん自身は絵のことはよく分かりませんでした。絵を作るにあたり、強弱の扱い方はよくわかっていました。このことは、そこで僕は、（考える部分は）大隈さんにお任せして、自分では（楽しんで動かす事）に夢中になれた、と思っています。

考える部分を人に預けるのは決していいことではありませんが、良いチームワークがあればその人に預けて安んじて絵を描いてもらえる。そういうラッキーな面がありました。

ここでモンキーさんの絵の特徴について話してみましよう。

原作のキャラクターは皆さん既にご存知だと思いますが、モンキー・パンチさんは北海道の、鈴木宗男さんが出たところで育って、高校生の頃に夢中になって、沢山漫画を描いたそうです。描いていた絵は、ほとんどアメリカの「マッド」という雑誌の絵です。アメリカにはウィル・アイズナーという私が好きな漫画家がいるのですが、そういう人達のこと東映の頃一寸研究していましたので、モンキーさんの絵を見た途端に、「これはマッドの影響を受けている」と直感しました。真似ではなく、影響を受けているという感じです。当時モンキーさんにその点を聞いてみました。

「モンキーさんアメリカの漫画を勉強していたのですか？」

「もうしびれちゃってね～。今でも（ルパンが世にでた頃）毎年の様にアメリカの漫画家に会いに行っている」、と言っていました。

モンキーさんが最も影響を受けたのは「マッド」を主宰しているモート・ドラッカーという特徴のある絵を描く人です。僕より二つ歳上の72歳になられる方で、非常に人気のある漫画家で、アニメのこともよく知っておられますけれども、ポーズが非常に上手いのです。特に似顔絵が抜群に上手くて、例えばスターウォーズだったら徹底的にパロって漫画にしてしまう。歴史上の人物、あるいは映画、あるいは映画界や舞台の人達のソックリさんをとことん茶化して遊ぶ。日本にはあまり無い非常に強い訴求力のある漫画をいっぱい描く人なのです。

モート・ドラッカーさんの絵を丹念に見ていきまして、モンキーさんにどのような影響を与えたかということを見てみますと、アメリカ人ですのでこういう帽子を描くわけです（上が二つに割れたような帽子をボードに描く）。この特徴はモンキーさんの次元にちゃんと残っています。中折れ帽子というのは、

こういう風になるのですが（普通の上が割れていない帽子を描く）、これをこう描くのは、実はモート・ドラッカーさんの癖なのです。

もう一つはこういうキャラクターがあって（楕円の体に三角形の手足がついている）、こっちが太くて（三角形の腕が、体に接している方）、こっちが細い（腕の先が細い）。高畑さんが演出された「パンダ、子パンダ」を思い出してみてください。「内向的なキャラクター」というのは僕が勝手に名づけたのですが（笑い）。東映の森康二さんのキャラクターもそうですが、体がまるまるとしていて手足が短く小さい。内に向かってキャラクターをまとめてありますね。

それに対してドラッカーさんの特徴は、こういう風に外が大きいのです（ミッキーマウス風の腕・脚が長くて、手・足の大きい絵を描く）。ミッキーマウスを思い出してもらえると分かります。これを僕は「外向性のキャラクター」と言うのですが、手足の先の方が大きい。先端肥大型とで申しませうか。先端肥大型はなにもアメリカの専売ではありません。日本にも昔からあって、江戸時代にも沢山その例を見ることが出来ます。

次に、ここで何故普通ならこう描く足を（普通のズボン・靴を履いた脚の絵をボードに描く）、（ズボンが短く、裾から足首の出ている絵を描く）と思ったのです。下がぬかるんでいるから裾を捲くり上げたような絵なのです。モート・ドラッカーの特徴です。モンキーさんが日本の漫画に持ち込んだこうした特徴も新鮮でした。

それからもう一つ、顎の割れたキャラクターが出てきますが、こんな風に（ボードに描く）この顎が割れているのは、タイロン・パワーとかグレゴリー・ペックのようなキャラクターでして、日本人には余り多くない白人に多い特徴です。そういうキャラクターが初期のルパンのモンキーさんの原作には絶えず出て来ます。五右衛門でもルパンでも次元さえも割れたのがあるのです。また、例えばこういう風に手を描く時に手首が細くて、こうなって（ボードに描く）こうなっているのです。手の甲に毛が生えています（笑い）。これもモート・ドラッカーさんの特徴です。そういうものを観察しまして、僕は、17～18歳のモンキーさんはモート・ドラッカーさんに非常に影響を受けたと思いました。

モンキーさんが雑誌デビューされたその時の原稿を見せてもらったのですが、ストーリー展開がわかりにくかったり、斬新な絵柄は魅力的ではあるものの、映画化はむずかしいとも思えました。それにアメコミも面白いものが一杯あるのですが、日本では、ドライな展開は聴視者の思い入れを拒否するところがあって、輸入してもなかなか好きになってもらえないのも多少心配といえれば心配だったように記憶しています。

話を戻すと、ルパンを始める時、モンキーさんのこうした特徴を分析しまして、作画準備にはいりました。準備班のスタッフは、絵描きは私と杉井（儀三郎）さんと芝山（努）さんと小林（治）さんの4人でした。

まず、おのおの原作から個別にキャラクターを抜き出してキャラクター表に

まとめる作業にかかりましたが、モート・ドラッカーさんのポーズも参考にして練習しました。モンキーさんも加わっていましたから最も尊重したのは漫画原作だったことはいうまでもありません。

ところが雑誌漫画の原作者は、5cmか10cmのキャラクターを描くのは凄く上手なのですが、紙いっぱい顔をアップが不得意で何回描いてもうまくゆきません。雑誌原稿の実作業ではそんな大きさではめったに描かなかったんですね。アニメーターの僕らは、アップになったらどうなるか、目の処理をどうするか、口の処理はどうするか、髪はどうするかをいろんなサイズでも、誰でも画けるように整理しなければならないものですから、モンキーさんにも真後ろから描いてみて下さいとか、真上から見た形を、とお願いしましたが、これは長編でもテレビでも準備段階でキャラクターを造型的に、自由に描けるよう必ずやるのです。

例をあげてみましょう。顔を右から左にゆっくり回すとすれば、真ん中の顔（正面からみた顔）が必要ですが、画けない顔もあります。ミッキーマウスの耳に注意してみると、こうなっています。（ボードに描く）鉄腕アトムのも、真正面からゆっくりコンピューターでグルッと回したら頭に生えている角のような髪型が不自然になるところがある。たとえば、「巨人の星」のキャラクターでもこんなのが出て来るのですが（眉月をボードに顔を描く）、これを真正面から見ると笑ってしまいます。雑誌の上での漫画のキャラクターというのは、アニメーションで造型的に動かそうとすると矛盾が出てくるもので、その矛盾から逃げるために、真正面の顔を描かないようにすればいいのですが、真正面の顔を描かないで逃げていきますと、どんどん逃げる様になってしまうのです。

逃げてばかりいると、何となくちゃちな作品になってしまいます。（ちゃちになる）とはどういう意味かと言いますと、存在感、実在感がなくなってしまうのです。アメリカでは存在感、実在感のことをビリーバブルといいますけど。「本当にそこにあるのだ！」と言う感じがなくなって、紙の上だけのものになってしまう。それを映像にしても映像の上だけで、飛び出さない。僕らに印象を残すような映像にするのは難しいのです。

ビリーバブルに関していうと、モート・ドラッカーさんの絵は、さっきの次元の帽子でも理由があるのです。あの帽子はテングロンハットという開拓時代のアメリカ特有なもので、普通の庶民は、あれに水を入れて持ってきて飲んだり、物を入れたりするので形が狂うんです。綺麗に整っていたはずの帽子が、ぐにゃっとなる。暑いと、こうやっただけで（扇ぐ仕草）ぐしゃっとなります。単なる誇張じゃなくてビリーバブルなのです。アメリカ人にとって実在したものだということがよくわかるのですが、そういう事を追求するアメリカの漫画は今のコンピューターの時代になっても、しぶといものです。こういうところにこだわる姿勢を絶対に踏み外さない。日本のものは決して残念とは言いませんが、どんどん静止的な雑誌マンガになってきている。紙に書いてあるものを映像に延長するだけになっちゃった。しかし、これも文化なのです。非難

はしませんがこれからどうなってゆくのでしょうか。

今言ったモンキーさんのルーツを知った上で、キャラクターのまとめに入りまして、今では無くなってしまったようですが、膨大な絵をいっぱい描きました。モンキーさんも一緒にいっぱい描いたのですが、描いている途中でモンキーさんは投げ出しちゃったのです。

「これは大変だ、僕には出来ないからそちらでやって下さい」ということになって4人がおのおのコンテにラフを描いて、まとめてパイロットの制作に入りました。だからキャラクターにもある程度4人の癖の違いが出ています。モンキーさんの原作の中には使えない物もいっぱいありまして、例えばルパンが、こんな背広で手を突っ込んだ、(ボードにコザックダンスをしているような歩き方をした絵を描く)こんな絵があるのです(笑い)。絶対にまともには歩けないでしょ。この絵で次のポーズを考えてみると、身長が突然もの凄く変わって、途中の絵でこうなったら(ボードに足を伸ばした直立の絵を描く)、物凄いことになっちゃう(笑い)。よく分からないのです。このポーズは生かせないという結論しかないのです。

そこで芝山さんが考えたのは、中腰にして足をがに股にして、ひょっこりひょっこり歩くという、度合いを薄めたものを書いてみたのです。「じゃあそれでいこう」という事になり、ルパンの性格がだんだん固まっていきました。小林さんが、サーチライトを浴びてパーと走るところでこんな手(腕振りのひじをはって、手のひらを開いて胸の前で泳がしている)を描いています。普通こういう風ですが(肘を閉めて腕振りをしている)、こんな事をするのです。実際にはそんなことは考えられない。どこかで、モンキーさんの画には、こんな手つきが入ってきたりするのですが、これが案外ビリーバブルなのですね。こうしてルパンというイメージが我々の中で出来上がってゆきました。

これからご覧になって頂きますが、このパイロット(ルパン三世の映像化にあたっての見本的な作品)の最初のバババーッと機関銃を撃ったシーンや、将棋を打っているのは杉井儀三郎さん。大風が揚がっている前後は僕がやったのですが、衣装替えや華麗な変身をやる所や、車の上に乗ってヘリコプターが出る所などを、皆おのおの自分の原画を描きました。最後のパツとした表情は小林さんですけれども、だいたい4人が平均して画きました。山小屋をふっ飛ばしたのは僕が描きました。

最後の段階で、ナウい女性を観察しようという事でゴーゴーのダンスを入れようという事になり、六本木に行きまして、ゴーゴーダンスを初めて見ました。当時、最新鋭のディスコに行ったとき、どういうわけか、モンキーさんが長靴にこうもり傘で来たのです(笑い)。

「あんたそれじゃ駄目だよ。北海道じゃないからさ」(笑い)。「あ、まずいかな。」とモンキーさんは非常に朴訥で、僕達は好感を持ったものです。あその原画は杉井さんです。

モンキーさんという人は素朴というか、素直な人で私達の仕事をみて「凄いな～、こんな動かせるのかな」と言ったり、その頃原稿料が安かったのに映

画化でお金が入ったといっってグロリアを買ったりしてしまいました。ある日、午前3時頃まで永田町のあるビルで会議して、モンキーさんのグロリアと僕のフィアット500で家まで「競争しよう!」ということになって、違う道を通って帰りましたが、僕はほとんど信号無視で走ったので速かったです(笑い)。モンキーさんの家と我が家は近かったので、モンキーさんの奥さんに「今、何時だか覚えておいて下さい」と言っていたら、しばらくしてモンキーさんが着いて、「いやぁ(君は)速いね!」というんです。「いや、普通に走ってきたけどね。グロリア、だめなんじゃない」(笑い)。

その後、会うごとに本当に「君の車は早いね」と言うんです。フィアット500がグロリアより早いわけがないのですが、モンキーさんはそういう純朴な方なのです。ずーとだまし続けて今も自慢しています。今日初めて、本当のことをお話しました訳です。(笑)

僕らはそういうモンキーさんに好感を持っていました。やはり原作者ですから、原作を尊重しなくてはならないです。モンキーさんの持ってらっしゃる何かを尊重して作らなければ・・・、というのを少し合言葉にしていました。そして作って出来たのがこれです。残念ながら原作とは顔が大分ちがってしまいましたが・・・

アニメ「ルパン三世」パイロットフィルム。約15分上映

そういうわけで、粋がって格好つけて作ったのですが、この映画は元来、東宝で劇場公開用として売るためのパイロットだったのです。その頃大手の虫プロと東映以外の会社は、簡単には信用されなかった。「そんなに良い企画なら見せて下さい」という事で、お金をかけてパイロットフィルム作って、相手に見せて役員の上承が出ないとお金が動かない。

このパイロットは、粋がった大人ムードで、子供向けではないという事で東宝の幹部から上承が出ませんでした。

仕方がないので、あちこちのテレビ局に売り歩いたのです。当時モンキーさんは非常に売れたという漫画家ではなかったのですが一部には非常に注目されていました。知名度が高いとか、本が何十万部売れたとかだと、映画化、テレビ化しても知っているお客さんが多いので視聴率が上がるのですが。視聴率は、僕らが画を上手くなりたいと思う位、テレビ局の人には致命的な命題なのです。

「きっと高視聴率がとれます」という説得が効を奏して、大阪読売テレビの方が「やってみよう」という事で、日本テレビに話をしてくれて実現したというわけです。

本番に入る時には、杉井さんも、芝山さん、小林さんは別の仕事に入っていて、僕一人でまとめることになり、大隈さんと僕で全体の流れを決めることになったのです。芝山、杉井色が少し無くなり、僕のカラーになってしまったのが旧ルパン23本です。なかなか大変でした。編成するにも、スタッフ(原画)はほとんど「巨人の星」に慣れ親しんだ人たちなので、絵を変えさせるの

が大変でした。

描き方の「講習会」を近くの喫茶店で何回も開いて、考え方を切り替えて、「父ちゃん、俺やるぜ！」ではなくて、「父ちゃん、俺やるかも」（笑い）という様なそういうキャラクターにして欲しい。コンテもポーズも崩して欲しい。それがルパンなんだと説明したり、出来るだけリラックスしたポーズを描いて欲しい、とお願いしたものです。

ストーリーも試行錯誤の連続でした。ある下請けプロダクションにとっては、解散に追い込まれるようなキツイ作業になって、気の毒だったのですが、僕自身もきつくてなかなか完成度を高めるのが難しく、苦労しましたが一面楽しませてもらいました。

当時、高畑（勲）さんと宮崎（駿）さんも現場に来て、別の仕事をしたのですが、「視聴率はあがるだろうか？」という話題が出て、「(大塚)35かな？」（笑い）「(宮崎)いや、よくって4だな」（笑い）って言ったりしていましたが、蓋を開けると、4～6%位しかいかない。

4話位で局の方から呼ばれて怒鳴りつけられまして、「我々の立場はどうしてくれるのだ！」となり、東京ムービーの社長はテーブルに頭を押し付けまして、「何とかします！」、「何とかしますじゃないだろう！この次の話から子供向けに作り直せ！」という事になりまして、その作業をしなければならないのですが、パイロットも作り、大人向けで張り切ったので、考えてきた事が全て大人向きから子供向けに転換するのは大変な作業で、この時点で大隈さんが降り、高畑、宮崎さんが演出を担当することになったのは御存じの通りです。

演出交代になってボツになったシナリオの中には、今日（こんにち）の問題に近いような、子供が連続殺人を犯すという様な話があって、こんなのはとても使えません。大人向け路線の急旋回は高畑、宮崎さんの肩にかかったわけですが、作画に入っていた作品はもう手遅れの作品と、仕掛かり分を含めて変更して、かなり大変でしたが、何とか切り抜けたわけです。旧ルパンが前半と後半で作風が異なるのはそうした事情があったのです。でも結局間に合いませんでしたので23本で終わりました。

23本も僕一人でやりましたが、過密なスケジュールで何本かはノーチェックにしました。今でしたら、作画監督も2、3人とかで切り抜けているようですが、当時は編成上そんな余裕はありませんでした。それでも皆張り切って描きたいいい原画もあったのですが、夢の島に持って行って埋めたのです。セルも原画も（笑い）。

ところが放映してみるとルパンのシリーズを一番好きになってくれたのは女子高生で、井草高校の一群の女学生は肩にルパンの縫い取りをして、やってきて、「セル画ちょうだい」と言って来た。こちらは「好きなだけ持って行って下さい」状態でしたから、彼女たちはおにいちゃんにたのんで小型トラックで運び出したものです。あれ、どうしたんでしょうね。今はもうお母さんになってセルは無くなっていると思いますけれども、はかないウタカタの様な感じで、僕にとってはチョット、サビしいルパンは終わりました。

視聴者はやや遅れて来るのか、その後テレビ局にリクエストが殺到し始めて、もう一度やってくれという話が出ましたが、（視聴率が）4%しか取れない作家という烙印があったらしく、大塚に頼むとだめになるという神話になっていた（笑い）。で描かなくて済みました。

描かなくて済んだという後ろ向きな言い方をするのは、評判がよくて再放送になる時には局の担当者が張り切って大方針を出すので、それと戦わなければならないだろうという予感があったからです。リクエストがあって再放送をする時には、上が重たくなる。だから作る側は自由には出来なくなる—ということです。

テレビ局が（新）ルパンを開始するにあたって安定した視聴率をとる方策として立てたその方針は三つありました。

一つは、前のスポンサー浅田飴の時は（ルパンが）青の背広を着ていたから、今度のバンダイが商品開発にあたって差別化するために「赤」にして欲しい。それからルパン、銭形など5人ともに人気があるから均等に出して欲しい。最後に世界の大都市をご当地風に必ず出して欲しい。これがシナリオ方針です。商売ですからそれも仕方がないかもしれませんが、少なくともぼくの出番ではないと思っていました。

自由なはずの「ルパン」のシナリオはそうした（枠）に縛られるとつまらなくなると思うんです。忠臣蔵という大ドラマが江戸時代にありましたが、討ち入りだけではもたないので「銘々伝」として一人一人の来歴を増やして、面白いものをどんどん増やしていった。アメリカではそれをスクリー・アップと言いますが、面白い題材を広げて行くと見る人はとんでもない要望を出すもので、端役の人物が面白いから主役にして欲しいという要望が出る。するとその人物が異様に光ってきたりして、盛り上がる。ところが、局がそういう硬直した方針を出したらなかなか反対できません。

モンキーさんは、モート・ドラッカーさんの影響を受けてはいたが、大きな功績があったのはアンサンブルです。石川五右衛門、銭形平次、峰不二子などいろんなキャラクターを日本の風土に合わせて作ったが、一世は18世紀にパリに住んでいて、二世だか三世だかは、日本に住んでいて日本の女性と結婚して出来たというのです。あるいは五右衛門は13世で18世はどうなのかと広がります。後になっていろんな企画が立ちあがって来ると、ルパン8世というのが出まして、SFとドッキングするのはどうだろうとアイデアが広がるものですが、あまり大きな枠を付けられると広がりません。旧ルパンではある程度「銘々伝」を考えていました。不二子の昔の恋人の話、殺し屋プーンの話など思い出して下さい。

テレビでは、そう言うわけでパスさせてもらったのですが、その「コナン」の頃「次の長編を」という話がきました。というわけで宮崎さんになんとか頼みこんで「ルパン三世カリオス口の城」の作画監督をやることになったのも御承知の通りです。

宮崎さんにとってこれが劇場用長編演出第1号になったわけですが、たった4

ヶ月の短期間で、しかも今のテレビスペシャルよりも少ない編成で作らなければならなかったのです。原画は10人ぐらいで作っていました。今のテレビスペシャルは60人ぐらいいます。

宮崎さんは鈴木清順さんの書いた脚本を全く読まないで、分かりましたといいいながら脇に置いていました（笑い）。宮崎さんはルパンはどういう人なのか考え始めます。

話は、旧ルパンから10年経っているのでルパンも歳を取っている。昔は華やかで悪さもしたが、今はもう次元と二人で旅をしている。その途中にふと出会った少女の話を作り、カリオストロ公爵という宮崎さんの分身みたくのを作り（笑い）、いじめるということであの構成は出来上がりました。残念ながら公開では不入りだったのですが、まだ宮崎さんは一般には認めてもらえなかった時期だったのです。満足できる興業成績を出さないと演出家は次のチャンスがありません。このあと宮崎さんは自分の目指す作品をつくる機会が出てくるまでの苦闘がはじまります。

「ルパン三世カリオストロの城」の後に、新ルパンの最後の3話ほどを宮崎さんがコンテを書いていました。「死の翼アルバトロス」などです。東京ムービーのプロデューサーTさんが日本テレビに納品に行った時、局の担当者が試写室でこれを見て「こんな出来そこないをなんで持って来た！局の出したストーリーと違う。なんで勝手にシナリオをかえるのだ。こんなものは受け取れない」と怒られて土下座をしてなどとやり取りがあり、社長が出向き平謝りして納品した事があります。

「ルパン三世」は今もテレビスペシャルで高い視聴率が取れますから、まだ続くでしょうから、もっと優れたスタッフを投入しなければ有る日突然お客さんから見放されないという保証はないでしょう

（ルパンを作っている東京ムービーの関連会社）テレコム（アニメーションフィルム株式会社）のアニメーター4～5名に、「声優が変わったらどうしますか？声優さんも年を取っているし、オーディションで選んでもっと若いイメージを与えたいのですがどうでしょう。」と聞くと皆絶対反対でした。以前、スケジュールやギャラの関係で山田（康雄）さん達を使わなかったらカミソリが送られて来ました。

「何てことをするんだ。俺のルパンを壊した！」と。お客さんは保守的です。新しいものを見つける事は大変難しいし、保守を責める訳にもいきません。僕は、それを「水戸黄門」現象と言っていますが、黄門さんは旅をしたことがなく、水戸を出たことがないそうです。大正時代に全国行脚の話が出来、以後、悪い代官を見つけて一人も殺さずに退治して、印籠を見せるパターンを支えているのはお客さんで、それを変えるといけません。あのパターンがあるから開放感があって強い支持があるわけで、ルパンでもうっかり基本構成を変えると反発を招きます。しかしトライする価値はあると思います。

若い世代は今のルパンを見て育ちます。旧ルパンファンは40歳ぐらいと思いますが、今の若い人はそういう旧ルパンファンの青春時代の思い出とは重なっ

ていないので、現代に生きる子供たちには、その将来のために良い物を作らないといけません。

最近、随分多くの作品が大人向けに作られていますが、僕の意見としては「25歳以上ね もう漫画見るな！他にすることがあるのでは！」と言いたくなってしまう（笑い）。

最近よく聞かれるのが「最近ルパンやってないのですか？」ですが、70歳でやるのはつらいです。毎日午前1時、2時まで働けなければ、よい映画は出来ません、しかもいま描いたら画は変わってきます。新ルパンでも作品によって違っていたり、あるいは新ルパンとパイロットでも違うでしょう。宮崎さんが入ると宮崎流になる。画は固定したものではないのです。世間は、固定して描けると思っている。昔から、キャラクターが決まれば誰が書いても一緒だと思われそうですが、描けないのです。旧ルパンのキャラクターで新作と言われても噴き出してしまうのです。違う人が描いたら違う物になります。それは詐欺です（笑い）。新たに描く人が気の毒というべきでしょう。30年前の大塚の爺がやった作品を再現するのはかわいそうです。これは営利事業ですから、売れなければいけないので、宣伝の文句に「旧ルパン復活」などと書いてあっても信用しないで下さい（笑）。

日本のアニメーションは、目下のところ快調のように見えますが、少しずつ何処かでおかしくなっている。いろんな所で、現場ではなくて上の方で保守的になっていますね。上の方というのは（お金を出す）側のことですが、その人達にとっては営利事業そのものですから、石橋を叩いて渡ろうとするだけで、少なくとも「当る」ものを狙います。新しいものを提示する企画が大いなる冒険です。なかなか手が出ません。その中で、若い人が新鮮なものを打ち出すにはかなり大きなエネルギーと能力が必要ですが、厳しいです。デビューしても直ぐには当たってくれません。それは、アメリカも日本も同じです。キーワードは原点に戻って、当ろうと考えないで取り組むことではないでしょうか。ここでいう原点とは「絵」は動く、という面白さのことです。

映画の中では嘘、ありもしない話があるがごとく見せる、という架空の世界で人々は「快く騙してもらいたい」と願っている、と仮定しましょう。柳田國男さんの『笑いの本願』という本の中で「上手な嘘はそうとわかかっていても楽しい」というようなことを言われていますが、その本の中で「嗚呼のもの」というのがいまして曾呂利新佐衛門という人が出てきます。徳川時代にも大名によっては、お抱えの「お笑い師」がいまして馬鹿話をして、「山の向こうには、山を3個分とぐるを巻く蛇がいるそうなの」と言う、いるわけがないが山の向こうにはいるのだと思った時代です。そういう馬鹿話が今でも面白い。大嘘をつく、愉快地嘘をつく。面白く馬鹿な話をしてくれるのは、アニメーションの得意な分野だと思うのです。コナンのような馬鹿力の少年がいるわけがないのに楽しめるのは観客の想像力を刺戟して面白がらせてくれるアニメーションの得意な分野です。ロボットアニメもそうでしょうが、あれはいないと分かっているが楽しんでる。怖いロボットではなく、笑わしてくれる口

ポットを広げて欲しい。きっと世界中が歓迎してくれます。

参考までに、2月22日に私の大好きなチャック・ジョーンズさん（ロードランナーで有名な）が亡くなりました。4、5回会いましたが、穏やかな人ですが、普段話をしても実に楽しい人で、その人が作った「ワン、フォギー・イブニング」という映画がありますが、見た人、手を上げて下さい。「ある霧の夜に」という映画ですが。「ないですか？」

映画は短編で、予算がなく非常に厳しい「リミテッドアニメーション」です。全体的には「止め」を多用したアニメーションですが、ここは動かさないといけないという場面では、セルをいっぱい使って柔らかく動かしている。そのことについて聞いたところ、1日に3カット描いたというんです。大変なスピードですね。ディズニーの、みんながハッピーで幸せな映画ではなく、何か人生の悲哀を描いてみたいと思わせる作品ですね。私が持っているテープはベータで、劣悪な状態ですが、見えると思うので一応見て欲しいと思います。

話の参考に、私がどういう映画を作りたいか。ルパンでも、ずっーとやっていたら、ルパンの悲哀とか書いたかもしれないが、一度、峰不二子が嫁に行くという話を作りまして没になりました（笑い）。

「おまえも行くのか」って皆に言われ、田舎の金持ちの所へ行きます。福島県です（笑い）。皆感じるんですね。何かあると。あいつが（嫁に）行く以上、何かあるに違いないと思ってみていると、行ったら（相手は）非常に真面目な人なんですね。そして、（見ている人の推量を）全部外していこうと思った。本当の峰不二子の良さが出てくるという映画にしたかったが、没になりました（笑い）。

何とか陰謀団が出てこないといけない。ルパンも、押井（守）さんが「ルパンは無かった」という企画を提出して、あまりにも革命的な内容に驚いて実現しませんでした。保守安定の自民党政権のルパン（笑い）しか見れないのは残念です。とにかくルパンに関しては、現場の人が楽しんで自分の個性を發揮して出来るもの。その個性を發揮させてくれる演出・プロデューサーがいて、励ましてあげて欲しい。「それでいいのだ、貴方のキャラクターは面白いよ。」そういう感じで作って欲しいと思います。

（映画「ある霧の夜に」15分上映）

こういう種類のブラックジョークを、チャック・ジョーンズさんは60本位作りましたが、もともとは子供が観るものなのです。こういうものが見られるのは、随分贅沢だと思います。あの失業者のおじさんとか、未来の土建業の方とか「どうなったんだろう」って考えてみるという知的な部分がある。決して子供だからといって馬鹿にしていません。大人に見せるものではない。チャック・ジョーンズさんに限らず、こういう作家さんはたくさんいます。今、アニメーションが盛んで、こうして杉並でもアニメーションの機会を作っているのですが、やはり作っている側も上も下も挙げて、お客さんについて考える必要があります。保守的にならずに新しいもので、エンターテイメント、し

かし何か立ち止まって考えさせるものを目指してもらいたい。それが私とルパンの今後に期待する話ですが、これ以上細部に入ると人の悪口が入ってきますので 悪口は言わないようにしています（笑い）。

実は「ルパン」について話すのは、これが初めてなのです。東映の長編（漫画）については何回か話したことがあります。ルパンの事は恐ろしくてね。普通は主催者がルパンについて話しをしろとは言わないのですが、この博物館は純情でね（笑い）。そんな事も知らずに、「ルパンについて話してください」と来まして、これを機会に杉並の皆さんに話してみました。（ルパンが）好きな方には皆ご存知な話でしたが、モンキーさんのルーツになったドラッカーさんの事も知っている方がいると思います。ご存知なければ、インターネットのヤフーのアメリカのコミックで、ドラッカーとやると出てきますから、絵を楽しんでみるといいと思います。ドラッカーさんがビートルズを書いたものがありますが、目と眉だけしか描いていないのに、誰が見ても誰だかわかるのです。「絵は天才だなああ」と思わせる逸品です

「質疑応答」

質問：親に隠れて漫画を見ていた40代のものですが、五右衛門のキャラクターの作り方についての考え方と、声優はどの様に決めていますか？

大塚さん

声優は全てプロデューサーと演出で決めています。僕たちアニメーターは、オーディションにも収録にも行けないのです。毎日、朝から晩まで絵を描いていましたからそんな暇がないのです。その辺の事は分かりません。

僕が五右衛門を好きな理由は、ルパンは置いといて、話を作る可能性があるようなキャラクターで、あの人だけが日本人なのです。銭形も日本人ですが、あの格好、アゴの割れは外人です。日本人らしい日本人は、五右衛門だけなので好きなのです。女性は今でも描けません。おばけは得意です（笑い）。

質問：僕は売れない漫画家ですが、これからどのようなアニメーションを作っていきたいですか？

大塚さん

あなたは、アニメーションの事はほっといて、自分の創作を見定めた方がいいですよ。どんなものを作るかは、僕も見当が付きませんが、ただ、誌上での漫画とアニメーションでは技術的な訓練がものすごく違います。近ごろは両者が混同して考えられていますが、やはり「餅屋は餅屋」だと思います。いまあるものと違う事に価値を見出して作らないと、作り手は燃えないと思うのです。あなたはアニメーション見ないで、原作に夢中になって描くのが正解だ、と確信しています。

質問：40代の編集者ですが、一番印象に残っているのが「黄金の対決」で、夢の島にお金をポーンと棄てる場面がありましたが、あれと、セル画を夢の島

に捨てられたのは、何か関係があるのですか？

大塚さん

あそこはまったく関係ないと思います（笑う）。確か、「オーシャンと11人の仲間」という映画の最後にゴミ捨て場に大金を捨てるのですが、それからヒントを得たと聞きました。テレビですから、泥棒を完成させたら犯罪です。撃って殺したら殺人です。7時台の番組に、殺人や泥棒行為の完成があつてはいけない。盗るつもりだが失敗させる。盗るつもりはあるのだが、どこかに善意がなきゃいけない。

これは少し議論になりましたが、後にスペシャルで凄く人を殺すシーンがあった。悪役にしても大量殺人は問題があるだろうし、それを通したそれぞれのセクションにも問題がない訳でもないが。

質問者追加意見：子供の頃、ルパンが殺される場面で、ルパンが殺されたと泣きそうになってしまったのですが、その後にとんでん返して、凄く気持ちよく騙された強い印象が残っていますが。

大塚さん：それはよくあるドラマ作りの手に引っかかったのでしょうかね（笑い）。

質問：以前、ガソリンスタンドのCMにルパンが起用されていましたが、どのような感じで仕事なされたのですか？

大塚さん

東京のエッソの会社が、同じく東京の外資系の会社に「ルパンでやってくれ」という事で持ってきて、その時にエッソの担当者（アメリカ人）から「日本のアニメは動かない。ちゃんと動いて、アメリカのように元気のいいアニメーションを作って欲しい。止めの技法を使わないで。」と注文がきまして、最終的に僕の出番となりました。

作るのは「メトロライト」というロサンゼルス会社なのですが、出来上がった絵を監修してくれと言うことで見させてもらいましたが、描かれた作品はルパンとは見るも無残に違っていたのです。鼻は高いし、色々違うのです。アメリカでは他人の描いた絵を直さない。日本のように「作監」（作画監督）と言う制度がないのです。書く人がとことん注文に応じて、とことん直すのです。時間がかかる。そこで、ロサンゼルスに行って、僕が直す作業をやったのですが、やっぱり「何で俺の描いた絵を直すのだ！」と言われたりしました。日本では通用しないからと言って、その方も最後には納得してくれましたが、元ディズニーにいたバン・シッターという本当のアニメーターなので、プライドが高く議論になりました。でも「日本には日本の顔がある。鼻が高くてはいけないし、この髪型は違う」と直していきました。

45秒しかないなので、作業的にはそんなに大きな量ではないのですが、日米の考え方が衝突をしました。バン・シッターさんは、「この原作はマッドの影響でしょ」、「そうです、この方はマッドのモート・ドラッカーさんの影響を受けているのです」、「そうなのですか。僕も好きです」と言っていました。影響

を受けた事は真似だとは言いませんでした。

質問：ルパン三世の中で一番好きなキャラクターと、一番好きなシリーズと、今のアニメーション業界について。

大塚さん

アニメーション業界？大繁盛じゃないですか（笑い）。世の中としてはいい事ですね。アニメーション業界は、東映撮影所の実写部門の100円の株が400円です。東映動画スタジオは8000円で物凄い差です。いまのところ日本の実写がなかなか太刀打ちできない。エンターテインメントフィルムの作り方もアイデアも、アメリカには太刀打ち出来ない。日本に限らず、フランスでもイギリスでもなかなか勝てなくて、ハリウッドに独占されている。投入資金だけでなく、アイデアも新鮮で面白い。

日本で1番になったのはアニメーションです。今はアニメーション業界全体が元気だと思います。アニメーター学校もものすごくあります。100校以上ある。卒業したアニメーターは就職出来る。声優さんはほとんどが無理です。給料が安いのは映画産業全てです。でもその中でも成功物語は一杯あるわけですから、夢見て欲しい。厳しいですが。

好きなキャラクターとは、描きやすいキャラクターなのです。今は、蛙が1番好きです（笑い）。全体的には止めの的なのだが、肝心なところはきちんと動かしている。枚数はそんなにいってないのですが、時間もかかっていないのです。こういうアニメーションは、世界の人達にお見せするのが我々の責務だと思っています。誤魔化さないで欲しい。正面と向き合っていて欲しいと思っています。好きなキャラクターは色々いますが、好きなキャラクターと書きやすいキャラクターは違う。描きにくいキャラクターは、好きになれないのです。見る人とはチョット違うと思ってください。

質問：学生ですが、CGでアニメを動かすことをどう考えておられるかということと、3D時代のアニメーターに何かおっしゃりたいことはありますか？手書きの漫画は少なくなりましたが、これからはコンピューターの時代ですか？

大塚さん

アメリカの話になって嫌なのですが、今年の正月からディズニーは手書きのアニメーションを廃止したのです。全て3Dなのです。それから、2月の末に250人の手書きのアニメーターがリストラされました。ただ、基礎技術の伝承には非常に熱心で、優れたアニメーターがコンピューターに入ってきています。CGになると動かしやすいものですから、これから次第に差が出てくるのではないかと思っています。

今年の正月にアメリカで「アニメーション・サバイバルキット」というものが出ています。人間はどのように歩くのか、から始めてアメリカ特有のスムーズな動かし方の基礎から教えています。その真似をする必要はありませんが、

いずれコンピューターで「絵」を気持ちよく動かす時代はくると思います。自動車も作った頃はものすごく試行錯誤をくり返していました。運転手は後ろに座っていて、お客さんが前で、という自動車があったのです。今世紀初めに。お客さんが風景を見たいというので。考えてみたら危ないのです（笑い）。そういうのを作ってみた、というのは日本には乏しいのです。自動車として出来あがったものを日本では勉強して、学んできたのです。

日本のアニメは江戸時代からの伝統があります。平安時代からあって優れた表現力を持っていますが、コンピューターや自動車では「試行錯誤の結果」できた基盤をもつ国にどこかで負けてしまいます。稀な面白い漫画文化をもつ日本ですから、歴史を学んでチャック・ジョーンズさんにはないユニークなアニメーションを、高い技術で見せて頂きたい。次世代の子供に見せてみたいと願っています。今日はご静聴ありがとうございました。（拍手）