出崎統監督は冒険心と野心と感性を触発する

―あいち・なごやインターナショナル・アニメーション・フィルム・フェスティバル
「ディレクター・フォーカス 出崎統 特集」開催にあたって―

文：氷川竜介（アニメ特撮研究家／ZEN大学教授）

出崎統監督作品が劇場で特集上映される意味とは何か。なぜいま観るべきなのか。本稿では、劇場のスクリーンで注目すべき価値について述べたい。

出崎統の特質は「生理と感性で精神を具現化する作家」と総括できる。中核には「既存権威や予定調和への反骨精神」がある。両者をさらに短くまとめるなら「冒険心」となる。彼の歴史的位置づけとしては、先導者でありアジテーターとなる。「アニメーションよりも映画（フィルム）でありたい」と自覚的に変革を実践し、後進の多くを精神面でリードしたからである。

出崎統に導かれ、「貧しかった日本のテレビアニメ」は現在の高みに届いたとさえ言える。世界の文化に若さと変革のパワーが満ちあふれた1970年――出崎統は26歳の若さで虫プロダクションのテレビアニメ『あしたのジョー』で監督デビューした。まさに快挙である。その時期、日本映画界の衰退と軌を一にしてカラーテレビ受像器が本格普及し、「テレビまんが」は表現力の向上を武器に急速進化を始める。世界的にもヌーヴェル・ヴァーグ、アメリカン・ニューシネマなど常識に囚われない下剋上的な映像業界での転換が続き、出崎統を含む新時代の若手を触発していた。

梶原一騎・ちばてつや作の原作漫画『あしたのジョー』自体にも、新時代へと向かう冒険の要素が内包されていた。そのアニメ版もまた、企画した丸山正雄と出崎統が虫プロ本社から外に出て、一軒家で制作が始まった。それは本流との訣別でもあった。なにもかもが時代の空気とシンクロした船出と見ることが可能だ。

『ジョー』の成功をベースとして、出崎統は日本アニメが最初の成熟期を迎える70年代に、鮮烈な映像感覚で後に名作と呼ばれる作品を次々と打ち出していく。その総決算が78年から80年にかけての作品群だ。具体的には『宝島』、『劇場版 エースをねらえ!』、『ベルサイユのばら』、『あしたのジョー2』といった鮮烈なタイトルであり、これは78年の専門誌「月刊アニメージュ」（徳間書店）の創刊ともシンクロして、ティーンに成長したアニメ観客を圧倒していったのである。

出崎統は、未知の海原へ乗り出す冒険者だ。コストダウンとして定着していたリミテッドアニメのセオリーを逆手に取って破壊し、自身の感性のおもむくままに再構築した。画面上方から射し込む「入射光」、静止したイラストに変化して感極まった瞬間を固着する「ハーモニー」、射撃やパンチの衝撃をスライドのカメラワークで繰り返す「3回PAN」、光と影を撮影処理で強調する「フレアとパラ」などなど、この時期の出崎統アニメから発祥して業界標準になっていった技法は数多い。

ところがその技法を駆使しても、決して出崎統作品のようなものにはならないこともまた、押井守監督らによって実証されている。なぜこんな齟齬が生じるのだろうか？

それは出崎統本人が決して「新技法を開発しよう」などと手段主体に発想していなかったからだ。演出家・出崎統は、まず登場人物そのものになりきり、映像世界に降りたつ。彼は何を見つめるのか、何に見つめられるのか、何が聞こえるのか、どんな言葉を発するのか、全身全霊で感覚を総動員する。その主観的な感情と生理をトレースし、絵コンテに焼きつけるのである。

熟練のスタッフがその絵コンテを読解し、作画・美術・撮影が一丸となって職人芸を駆使して出崎統のイマジネーションを具体化する。だから「次に何が起きるのか」という予感と期待と緊張がフィルムに焼きついて、観客の側にも主観的に喚起される仕組みである。この同期の感覚が、怒涛のごとく流れるストーリーライン、人と人の織りなす本気の感情の激突が生むドラマに転化することで、全体の情感を天まで届くかのように高める。

（裏面へつづく）

アニメである前にフィルムでありたい
――出崎統



出崎統 でざき おさむ PROFILE

1943年11月18日生まれ、東京都出身。高校時代はマンガ家を志していた。'63年に虫プロへ入社。「鉄腕アトム」に最初はアニメーターとして参加していたが、同作品で演出家としてデビュー。「悟空の大冒険」、「わんぱく探偵団」、「どろろ」等に各話演出として参加した後に、'70年に「あしたのジョー」でチーフディレクターとなる。後に、「エースをねらえ!」、「ガンバの冒険」、「宝島」、「ベルサイユのばら」、「コブラ」、「おにいさまへ…」、「ブラック・ジャック」等、多くの名作、傑作を手がける。日本のアニメ界を代表する監督の一人であり、その独自の演出技法は多くのスタッフや作品に影響を与えている。2011年4月17日没。

ここで重要なのは、人間の生理と技法の関係だ。スローモーションを例にとってみよう。交通事故に遭遇した瞬間、人は衝突を予感して危機回避のためアドレナリンを生成する。これは諸神経に作用して時間感覚を歪ませ、情況がスローモーションや静止画のように見え始める。相手ドライバーの顔も拡大して見えるかもしれない……。このような生理の変化、その映像化手段として選ばれた代表格が、先述の技法なのだ。ゆえに方法だけトレースしても、同じ結果が生まれないのは当然と言える。

この発想の背景に高くそびえ立つのが、「まず映画でありたい」という日本アニメの作り手に共通する願望だ。そもそも日本のテレビアニメとは、最初から「負け戦」であった。何に負けていたのか。それは黄金期の実写映画や欧米の新潮流に対してである。さらにはディズニー社の作るゴージャスな漫画映画（フルアニメーション）に対してである。だが、杉井ギサブロー、りんたろうら先鋭的な虫プロクリエイターと出﨑統には「映画にする意志では負けないぞ」という矜持があった。その感覚は富野由悠季、高橋良輔を含む「虫プロ派」全体に伝播していく。

その中でも突出した出﨑統監督は、この矜持を具体的な言葉として残している。集大成的な青春映画『劇場版 エースをねらえ！』（79）用パンフレットに寄せた短文である。

そこでは「俺達に『白雪姫』はつくれない」という前提で、「アニメである前にフィルムでありたい、と思うし、アニメである前にドラマであってほしい……と思う」と明言しているのだ。これは漫画映画、フルアニメーションと呼ばれたディズニー式商業映画の規範、旧弊な束縛から逃れ、日本独自の進化と自由度を獲得した宣言にほかならない。

アニメーションとは、静止した素材にかりそめの動きを与え、生き生きとした映像に仕立てあげる芸術だと定義できる。それゆえ人の感情と世界の実在感に想いを込め、エモーショナルな熱を注入していかないと、たちまち寒々しいものになり果てる。かと言って動かすことに拘泥しすぎると、「しょせんは漫画（カートゥーン）だろ」と感じた観客が置き去りにもなりかねない。

細やかに動かしまくること以外に、人を感動の異世界へと誘う〝映画〟に高める方法論は他にないのか。出﨑統を代表とする虫プロ出身のクリエイターは、この同じ目標のもと70年代にさまざまな工夫を凝らし、試行錯誤していた。それが現在における日本製ANIMEの芳醇さの基礎を築いたのだった。

出﨑統の場合、注目のひとつはカメラワークであり、換言すると「カメラを通じた視線」となる。本人が笑顔で「ずっとカメラを動かしていれば、24コマ全部違う画が出るから、それもひとつのフルアニメーションじゃないかと気づいたんだよね」と語ってくれたこともある。ラフ過ぎて掲載されても読解しづらいとされる出﨑統の絵コンテも、キャラクターの視線の動きと、カメラという視線の動きを追えば意図は実に明解だ。

その「カメラによる視線の移動」を通じ、身を削るような体温や生理をエネルギッシュに映像に込めることで、「フルアニメーションを超える」という挑戦が可能となった。テレビ向けのものとして下に見られがちだった虫プロ系リミテッドアニメを、出﨑統は映画を描くツール、つまり一段高いものへと進化させたのだった。筆者にとってこの構図は「無敗のお蝶夫人に挑んで超えてみせた新人・岡ひろみ」の姿に重なって見える。しかも「岡ひろみ」の固有名詞は「矢吹丈」「ガンバ」「ジム・ホーキンス」たちに代替可能である。不変の一貫性があり、それは人生における挑戦心が普遍性を備えるという必然性に裏打ちされたものなのだ。

ただし挑戦に勝利したとしても、それは単なる通過点に過ぎない。そんな成果にこだわらないクールさも出﨑統作品の魅力だ。なぜならば、出﨑統が生涯好んだモチーフは「旅」だったからだ。一度やったことは通過点に過ぎず、その先、その先へと進みたい。彼の作品群には、完成した技法を駆使して未知を求め続ける精神性も共通して焼きついている。

人生すべてを「旅路」として提示し、「光と影」「静と動」の対比を多く描いた出﨑統。それはおそらく「生と死」の間で揺れる「人生の冒険」を浮き彫りにするためだ。これは人が人として生まれ、死んでいくことが変わらない以上、永遠の普遍性をもつテーマである。アニメを通じて人生観を伝え、観客の将来像を変えることさえ可能とした点でも、出﨑統はパイオニアなのである。

自分たちのやってきたこと、やれることを総結集して、今度も前人未踏の境地に挑んでみようじゃないか。出﨑統が船長として、クルー（観客）に呼びかける声が、どんな作品からも聞こえてくるはずだ。その声は観客の精神に根を下ろし、映画が終わっても実人生を変革する火種となって残り続ける。

劇場の暗闇の中で、未来の可能性を触発する船長の声に、ぜひ耳をすませていただきたい。



氷川竜介　アニメ・特撮研究家　AUTHOR

1958年、兵庫県生まれ。認定NPO法人アニメ特撮アーカイブ機構＜ATAC＞副理事長。東京工業大学（現・東京科学大学）在学中からアニメ特撮メディアで活動。卒業後はIT技術者としてメーカー勤務し、2001年に文筆家として独立、数々の媒体に記事を執筆。文化庁メディア芸術祭審査委員、東京国際映画祭プログラミング・アドバイザーなどを歴任。近年はアーカイブと教育活動に注力。主な著書：「20年目のザンボット3」（太田出版）、「日本アニメの革新 歴史の転換点となった変化の構造分析」、「空想映像文化論　怪獣ブームから『宇宙戦艦ヤマト』へ」（ともにKADOKAWA）など。