

高橋茂人,日本におけるテレビCMとTVアニメの 草創期を語る (TCJからズイヨーへの歴史)

小野耕世

ONO Kosei

2002年7月26日, 牧野圭一 (京都精華大学表現研究機構マンガ文化研究所所長), 吉村和真 (同研究員), 秋田孝宏 (日本アニメーション学会会員でもある) それに私の, それぞれ日本マンガ学会のメンバー4人は, 鎌倉に高橋茂人氏を訪ねた。京都精華大学・表現研究機構は, 1954年から70年までの16年間に, 日本でテレビCMを最初に手がけた株式会社TCJ (Television Corporation of Japan) が製作したテレビCMを収めた約100時間分のビデオを調査・研究しようとしているのだが, 高橋氏はそれらを現場で最初期から製作してきたのであった。また高橋氏は, テレビCM時代のあと, 独立し, 株式会社「ズイヨー」(瑞鷹)を作ると, TVアニメのシリーズを多く手がけた。日本で初めて海外の作者から映像使用権を得て製作した「ムーミン」, 海外取材ロケを最初に行った「アルプスの少女ハイジ」などのほか, 多くのTVアニメの企画にかかわり, 日本のTVアニメの歴史に大きな足跡を残している。現在ズイヨーの会長である高橋氏のおはなしは, 単に日本における戦後のアニメーション発展史に関する重要な証言であるばかりでなく, そのアニメ観, 見識と情熱によって, わたくしたち聞き手一同は多くを学び, また感銘を受けた。以下は2日間, のべ8時間に近いインタビュー内容を, わたくしの責任において構成したものである。



TCJの発端

日本で最初にテレビCMを作る会社TCJに入社するようになったいきさつは？
高橋 昭和31年(1956)年, わたくしが21歳のときです。慶応大学法学部法律科にいたのですが, 就職難の時代でした。まだ街角には街頭テレビがある頃ですよ。わたしは, アイスホッケー

部において、ちょうど五大学のアイスホッケーリーグのまっ最中だった。先輩に「就職きまったか？」と聞かれ、「まだです」といったら、ヤナセ自動車社長の梁瀬^{やなせ}氏を紹介され、入社試験を受けに行くと、日本テレビジョン株式会社という看板がでていた。わたしは、日本テレビ（NTV日本テレビ網株式会社）だと思ったのだが、そうじゃなかった（笑）。だまされたようなもので（笑）断りに行こうとしたら、もう大学に採用通知が来ていて、決まったことになっている。おやじに相談すると、「男がいったん決めたことは、やれ」と言う。もちろんテレビのCMなんて考えたこともなかったし、映像をつくるようになるなんて夢にも思わなかった。入社してから、アイスホッケーをやった男が、ロケ先で弁当を配ったり、女性のドレスを用意したり、なんでこんなことをしなくちゃ...と思ったものですが、それが後で役に立った。自分でCMの企画をして、コンテを作り、見積もりを立て、撮影してディレクターもやる。撮影したフィルムを現像所を持って行って、あがってきたのを持って帰って荒編集をして、自分で録音もして、プリントをおこしてクライアントに納品して、お金をもらってきて...おもしろい経験でした。初任給は7200円でした。昭和31年（1956）年の3月から入社して、入社時のTCJのCMフィルムの納品が80本目だったのが、記憶に残っています。私と同期入社の堀越くん（後にTCJ社長）や田中くんも慶応からでしたね。

法学部に入られたのにはどんな理由で？

高橋 工学部へ行けと、慶応高校ではいわれてたのです。高校の成績は文系より理系のほうが良かったのです。航空力学か船舶工学の科があればそこに行きたはずですが、当時慶応には電気科・機械科・土木・化学などしかなかった。いろいろ考えて、法学部の3・4年の頃、冬期オリンピックがあると先輩にそそのかされ、日本代表になるには卒論のない法学部なら練習に時間が多くとれると考え、法律を選んだ。

TCJの発端は、どういうところから始まったのですか？

高橋 TCJの設立は、昭和27年（1952年）だと思う。その設立前の昭和25年～26年、梁瀬次郎氏が渡米した折、ハワイでジョン田中氏（設立後常務取締役）を紹介され、日本で総合的な番組製作会社を作り、日本のディズニーを目指す事を提案され、方法として、「テレビジョンを中古で安く輸入、販売し、資金を作り、アニメーションと実写のスタジオを作る」というプランに乗ったのが始まりでしょう。当時、梁瀬自動車の社長は、次郎氏の父君・長太郎氏で大反対しましたが、次郎氏が強引に進めた様です。新しい文化を造るという意味で三井八郎右門氏を初め、古川、安田、大沢など旧財閥当主の方々を中心とする応援を得て設立されました。しかし、テレビセットの販売も、途中関税の引き上げなどもあり、コストが高くなって売れず、資金の調達どころか回収もあぶなくなり、スタジオ用地として買っていた御殿山の土地は東通工（現在のソニー）に、撮影機材、照明機材などは、TBSに買い取っても

らい,昭和28~29年頃には資本金を半額に減資しピンチを切り抜ける事が出来た様です。以上の様な設立経過ですが,どうもジョン田中一派に利用され,だまされた様です。テレビセットなどすべての機材は彼らの手から,田中氏を通して輸入し,多額の金を支払い,そして彼らは大儲けしたとの事です。

まあ,当時の日本はまだ敗戦直後の混乱期で,すべて占領軍総司令部(GHQ)の支配下にあったのですからね。

高橋 そうです。日本国内に外貨の備蓄はなく,円のレートは対ドル360円に固定され,物品の輸入には非常に厳しい制限があり,特に自動車の新車は,官公庁,報道関係のみの配給キップ制であり,一般市民は購入出来ず,そのため,進駐軍兵士,及びその家族が持ち込んだ自動車,電機製品等は宝物であり,彼等が帰国時に売る外国製品は飛ぶように高値で売れ,自動車,電機製品などは,帰国をあてこみ予約する始末でした。梁瀬自動車も戦前からの外車輸入ディーラーであり,かなりの利益を上げていたようです。渡航も一般市民は出来ず,商用等で国外に出る時も,ひとり300ドル,後に500ドルしか正規には許可されなかった時代でした。未だ若かった梁瀬次郎氏が,戦後の荒廃した日本から,豊かに繁栄したアメリカを見,そしてハワイも現在の様な近代ビルの乱立するハワイではなく,のんびりした楽園でした。舞台はそろってます。そこでハワイの日系人に,自分でも出来そうな事業,「新しい文化を創造する」という大義名分をもちこまれました。しかも,電機製品は飛ぶ様に売れていた時代です。新時代の電化製品であるテレビセットを安く売れば,資金調達は容易であると考えるのは無理はないと思います。長太郎氏が他界し,梁瀬次郎氏がTCJの社長に就任してから,経営難に陥る事になりましたが,大変な苦勞の末,CMフィルム製作,テレビセットサービス部門(後に録音課)を残し,どうやらたち直った頃が私の入社時でした。当時そんな事はちっとも知らず,NTVと間違えたのだから,今でもだまされたと思っておりますが,後悔はしていません。

入社当時のTCJの人員構成は?

高橋 私の入社時は,業務課に井出課長,村田主任,添山さん,デスクの女性・清水さんの4名。制作には,動画に上金,西島,大西,木村の各氏をはじめ,数人のスタッフ。仕上げには男性2名くらいと女性10名くらい。撮影は,カメラは土井ミッチェル,線画台(三段マルチ,多分梁瀬工機?)を用いて山田氏(芦田氏と東宝特殊撮影部の同期生,芦田氏もカメラ出身)を中心として数名。あとは,総務,経理各2名,食堂の村上夫妻などの少人数でした。ジョン田中常務はまだいました。それから新納専務がいらっしやいました。この方は売れ残ったテレビセットを街頭テレビに改造し,街頭モニターTVの道を開き,在庫を一掃し危機を救った功勞者でした。

お話にてた東宝特殊撮影部は、戦時中に円谷英二が映画「ハワイ・マレー沖海戦」の特撮を手がけて有名ですが、当時のアニメ技術もこの業界にひきつがれているのですね。

高橋 ささまざまなアニメーション製作のグループ、村田マンガ（村田安司の日本漫画映画社）、芦田マンガ制作所、日本動画（日動）そのほかがそれぞれ独立製作していたが、資金はいつも無く、みな動画（アニメ）が好きでがんばっていた。芦田マンガなどは、若い者は兵隊に取られて一時閉鎖し、戦後皆が復員してから再開した。日動には、上金さんがいた。芦田マンガには西島さん、庵原さんいいはらなどがいて、大西くん、木村くんは芦田マンガでその下にいた。

芦田マンガ制作所とのかかわりが大きいようですが。

高橋 TCJがやっと軌道に乗りはじめたのは昭和29年ごろからですが、昭和28 - 29年にTCJでは「蜜蜂マーヤの冒険」(1954)の10分くらいの短編動画を作っていました。この頃はジョン田中氏のコーディネイトで芦田マンガ制作所に発注し、芦田氏を初め西島行男氏、大西氏などスタッフ全員TCJで作業していたようです。TCJは芦田マンガを丸ごと買収するしたころがあった様ですが、芦田氏と意見が合ず、「蜜蜂マーヤ」の作業終了のころ一応TCJから引き上げ、後に西島氏、大西氏などが（昭和28年くらいに）入社したそうです。大西氏は芦田氏のスタッフ引き上げの折もTCJに残っていました。この頃の動画界は、戦前からの日本動画、芦田マンガ、村田マンガ等の流れをくみ、主なアニメーターは何かの形でそれらと関係がありました。手塚治虫氏も芦田マンガがアニメーターを募集した折に応募し、西島氏の2、3人うしろにいたそうです。

すると日本最初のテレビCMは？

高橋 ぼくと西島の記憶では、日本最初のCMフィルムは、服部時計の精工舎です。ニワトリがコケッココと告げるアニメーションで、これを西島が10本くらい作った。TCJができてからすぐの仕事だった。このときは、キャラクターとして、ニワトリを使ったが、そのあとは「精工舎の時計が12時をお知らせします」と言って、時計の文字盤の大写しで、秒針が「ポッポッポ、ポーン」と時報を告げるものになった。これはわたしが入社し途中から担当してつくったので、よく覚えている。秒針を四回動かしてコマ撮りした。昭和31年～34年くらいまでは、CMの作り方などあまり先例がなく、すべて手探りでした。TCJ業務課全員が映像技術など関係ない学部出身者ですから、どうしたらいいのかだれも解りません。私は動画は上金・西島・庵原の各氏、撮影は山田氏を初め吉瀬氏、編集は関口女史、社内事情・事務はデスクの清水さんにひまさえあれば教えてもらってました。

アニメーターにより、描写スタイルに違いはありましたか？

高橋 作画スピード、動きによって当然違って来ます。日本動画出身の上金さん（当時TCJの社員だった牧野圭一氏の先生格）と芦田マンガから来た西島氏、庵原氏とは動かし方が違う。

上金氏はベターとした動きをした作画をする。大西島氏はきびきびした動きを作り、後にサントリーやレナウンのしゃれたCMを作った。私もアニメーターの出身母体の流れによって動きが違うことがわかり大変面白く、制作見積りの上でも多少違いが出来ました。

その制作費の見積りですが、CMを作る契約は、どのようになっていましたか

高橋 制作の受発注も口頭であり、営業形態・制作形態も未だとのわず、すべて「なんとなく」でした。そしてCMフィルムの制作契約を具体化したのは、私が最初だと思う。その第一歩として制作発注書を作った。いちおうわたしは法科出身だから、CMの制作発注フォーマットは、私が作った。当時私の月給が1～2万の頃でしたが、何百万円ものCMの契約が、単なる口約束でなされていて、紙切れひとつなかった。それでわたしが最初に正式な発注書を作ったとき、ずいぶん(代理店の)電通のほうから反対されたね。「おまえ、そういう水くさいことをするのか」「おれたちを信用しないのか」とか。信用するしないではなく、もし担当者が転勤にでもなったときには、引き継いだ後の者が困るでしょうと説明した。100万の約束で引き受けたものが、あとで、200万といわれても、支払わなくちゃならなくなるし、逆の場合もあるだろうと。電通のなかでも、そりゃ当然だなと理解してくれる者もいた。わたしは昭和31年(1956)年の大学卒業だが、大体同世代の大卒の連中がこの業界にもはじめてはじめ、新しい仕事なので連帯意識があった。広告代理店といっても、いまのように大きなビルに入っているのではなくて、とにかく階段がきしむような有楽町の飲み屋の横町のあたりにあったりした。カオスの(混とんとした)時代だね。特に広告代理店というのは、昔は新聞広告をあつかっていたのが主で、活字媒体のゲラはわかるけれど、映像の広告は初めてなので手さぐり状態というのが、代理店の上のほうの人たちだった。今でも「ゲラヅリ拝見」を略した「ゲラハイ」ということばが残っていると思う。彼らに映像CMを理解してもらうのにとっても苦労した。

CMの制作費はどのくらいで?

高橋 当時CMは100万円のものも多くあり、電通に「おまえの見積もりは高い」と言われた。

まあ、ありものの映像を編集して作って安くすむものもあった。精工舎のCMのように、時計の秒針を5秒前から動かして撮るなど、5回シャッターを押せばいいものなどは、製作費5万円とかね。(笑)

完成CMの納入と放送(オン・エア)日とのあいだは?

高橋 納入日とオンエアの日とに差があるものもないものがあった。初めからオン・エア日時がきまっているもの場合は、その前日の納入だったりしてね。オン・エア日時が決まらず、その1ヶ月前に納入の場合もある。ただ、アニメCMより実写のCMが中心になると、野外ロケが多くなる。すると天候が悪くなると撮影できなくなるので、撮影スケジュールは

だいたい1週間から10日余分にとっておく。出演タレントの拘束時間を見ていなくてはならない。梅雨時など納品が遅れてしまうこともあり、20日も遅れたこともあった。予算をくんで出しているのに、それで赤字になることもある。CMの場合、製作原価を(予算の)三分の一に収めないと、会社の利益が出てこない。機材のレンタル費用 - ハイスピード(高速度撮影)カメラなどレンタル料が高い。TCJではドイツ製のアリフレックス・カメラが主で、それまではアイモなど手持ちカメラを使った。長尺の撮影の場合はミッチェル・カメラをレンタルで使った。撮影はすべて35ミリのカメラを使っています。プリントは16ミリでしたがね。タレントの拘束が天候不順で伸びてしまって、予算をはみだしてしまい、そのことを理解してくれるクライアントの場合はいいが、もう金額はきまっているといわれると足が出てしまう。だから人件費は別として、原価を三分の一におさえないと、会社全体の利益が出ない。それでもCMの内容が、初期のアニメか書き割り中心の頃には、スタジオで1日の作業量は見当がついたけれど、ロケおよびセットを組むような実写撮影に変わっていったので、昭和34 - 5 (1959 - 60)年ごろから、それまでと見つもりのたてかたが違ってきていた。大道具や小道具も東宝や東映に、ばかにされながら借りにいったりした。当時はロケ地の交渉に行く、「なんだコマーシャルか」とばかにされた。「士、農、工商、代理店、そのまた下のプロダクション」なんてことばがあったりしてね。実際にはテレビCMの製作プロセスは、ドラマを作るのとまったく変わらないのだがね。それからTCJでもスタジオが出来、セットを組むようになり(壁2枚分くらいの大きさだった)、TCJのなかに大道具・小道具部門もできたけれど、テレビCMが市民権を得るようになったのは、ずっと後だ。

初期のアニメや書き割り中心のCMのときの見つもりはどのように？

高橋 見つもりはアニメーターによって変えた。新人と大西くんが作るものとは同じではない。単純にアニメーターとして仕事してもらっただけではもったいないので、牧野圭一くんが、彼の才能を生かすよう、特撮とかはば広く仕事できるように企画室に移ってきた。動画は尺数予想、原画及びカット数、動画原材料費、アニメーターの質などによって単価を各個に設定して組合せていた(だけど適当に作文)。実写の場合は、尺数、セット、制作費、ロケ費、タレント費、照明とカメラの機材費、人件費等で割合正確に出せたと思う(動画、実写共に編集費、録音費、フィルム費、現像費はかかる)。

TCJの仕事を見て、その技術は高く評価されるようになったでしょうね。

高橋 これはあまり知られていないことだが、手塚治虫は「鉄腕アトム」を始める前に、TCJにアニメ技術を教わりに来たことがある。手塚さんは弟子を4、5名つれ、動画部をたづねて来た。彼と顔見知りの西島氏が応待した。手塚氏は2週間くらいTCJでアニメのことを教わっていった。その後、半年か1年くらいでアトムの製作にかかったようだ。そしてテレビ

CMの中心がアニメから実写のほうに移っていったので,アニメーターの多いTCJでは彼らがひまになってしまった。アニメーターには長尺ものを作りたい意欲が昔からあり,アトム成功が刺激になって電通から話をもちこまれ,映画部が出来,TVアニメ・シリーズの「鉄人28号」などを作るようになった。

「鉄人28号」のコスト計算とアーサー・ランキンとの戦い

映画部で「鉄人28号」にかかわったいきさつは？

高橋 わたしは映画部は廃止しろと考えていたので,会議の席でも同様の発言をしていた。そのころわたしは業務部の課長だったが,社長室に呼ばれて「おまえ,映画部に行って黒字にしてこい」と言われてしまった。「鉄腕アトム」はフジTVから放送された。映画部が出来るとき,私は長尺の動画を制作するのに反対した。戦前から動画映画は全部赤字を出していたのを父などから聞き知っていた。「28号」は,企画シナリオ発注と録音・編集をフジTV(電通?)がやっていて,TCJは撮影(ラッシュ・フィルムの完成まで)を受けもただけのまったくの下請け制作だから,TCJにはなんの権利もなかった。これじゃ赤字は当然だ。手塚さんは虫プロの「アトム」でTVアニメの道をつけたが,作品を安く売った。これが後のアニメ制作費に大きくひびき,彼の残した最大の罪だと私は考える。でも関連商品の売れ行きがよかった。商品化権からの利益が大きかった。わたしはCMを作りながら,業務課で制作原価と売りがたについて教育を受けていた。そして総合室長として映画部に移り,原価計算のシステムを作り,原価計算を經理の協力を得て始めた。予想通り「28号」は,1本当り10万~20万の赤字を計上していた。「鉄人28号」の受注額は,30分のアニメで1本120万円だった。製作に1か月くらいかかり,「28号」は放映開始になる3・4か月前から赤字を出していた(いっぽうテレビCMは,30秒で200万だ。1週間から10日で作るから,利益は出る)。体勢を建て直すのに作業形態,作業時間などを各動画室長と打合せし,なかばおどかして改め,少しずつ改善されて行ったが根本的に直すするには,下請け製作ではなく,放映権契約にしなければならぬと考えた(周辺権利の活用,再放送権で利益を出せるはず,と思っていた)。

それは,当時としてはたいへんな改革だったのですね。

高橋 そのためには,企画・著作権契約までTCJで行い,企画段階からTV局または代理店に売らなければ,プロダクションとしての自立はありえないと考えた。そこで企画室を作り,企画・演出・シナリオ監理をする組織とし,私は総合室長と企画室長を兼務した。

それは成果を収めたのですか。

高橋 私は「サスケ」(1968 - 69)を企画し,原作者である白土三平氏の赤目プロと著作権交

渉し内諾を受け、TBSに提出、幸いに企画が通り、制作費500万（最終的に550万）、周辺権利はTCJが保持するという契約がだいたい成立した。一週間ほどすると、私の上司の映画部長の村田英憲氏（後のエイケン社長）が「おい、高橋、『サスケ』なあ、制作費を50万上げて600万で手を打ってきたよ。そのかわり、周辺権利はTBSに、TCJは現行通り制作契約にしたよ。どうだ、いい条件だろう」といつてきた。今まで私が、映画部の今後をくどいほど説明し、プロダクションの自立性を説いたのに、いったい何を聞いていたのかと、口論する気も無くしたのを今でも明確に記憶している。また、アメリカのプロデューサー、アーサー・ランキンJr.の仕事でディケンズ原作による「クリケット」を村田氏が受注した時、こちら側の納期についてのみ明確で、受注した側が一方的に不利になっている。こんななめられた契約はするべきではない、とつっぱね、以後タッチしなかった事など、村田氏に対する不信感が大きくなり、私がTCJをやめる要因となった。

アーサー・ランキン・Jr.は、50年代末から60年代にかけてずいぶん多くのアニメを日本に下請けに出していましたね。〔注：Arthur Rankin Jr.がカナダを拠点にしたプロダクション Videocraft Internationalは、持永只仁の人形アニメ製作所（後のMOMプロ）に最初に下請けを頼んでいる。後にRankin Bass Productionとなった〕

高橋 当時、アメリカと日本のアニメーション制作の大きな違いは、アメリカは動き重視、日本はストーリー重視でした。その背景は制作費にあって、日本でディズニーのようなフルアニメーションは金がかかるので難しく、まだ技術的にも未熟だった。それでストーリーを重視し、動画枚数を減らし、悪くいえば紙芝居的な作画からスタートしていった。音入れ時、日本はアフターレコーディング方式であり、アメリカはプリレコーディングで、サウンドフィルムにおこし、それからコマ出しをし、口の動きを合せていた。この二点が大きな違いで、現在は作画法は日本の長所をアメリカなどもかなり取り入れ、近づいて来ていると思うが、まだプリレコにこだわっている。私は費用効果などを考えると、アフレコのほうがプリレコより良いと思う。特に、日本のアフレコ技術は発達し（声優、録音技術共に）アフレコでもプリレコに何の遜色もない。それに現在では数ヶ国語にセリフをいれかえなければならず、一ヶ国語だけプリレコにしても何の意味もなさない。日本はアフレコがスタートのため、口の動きはいろいろ工夫がなされ、技術的にはかなり高度の発達をし、シナリオなどもそれなりの発達をとげた。昭和40年あたりから、アメリカのアニメのプロデューサーたち（アーサー・ランキンは早くから日本の動画に目をつけた）は日本のコスト安に注目、まだ当時の日本人にあった進駐軍コンプレックスに乗じ、自分達に都合の良い制作契約を結び荒稼ぎしていた。

アーサー・ランキンとは、いろいろやりあったのですか！

高橋 ランキンの場合、わたしが映画部に移る前にすでに1本、TCJで下請けしていたようですが、アメリカから届いたプリレコの録音テープを、こちらで35ミリの音声用フィルムに焼き直してコマ出して(タイミングをとるための)タイム・シートを作る。このためにおおもとの録音テープが来ないと、スタッフは遊んじゃって仕事にならない。私の見た契約書によると(こっちの納品期日はあるのに)そのテープが日本に届くしめ切り日時がはっきり記していない。そのくせ日本で作るラッシュ・フィルムが期日までにはいらないとペナルティをとるという契約になっている。それで「クリケット」の件で来日したアーサー・ランキンとは大げんかをして、「受注しない、キャンセルするぞ」と言って、江の島のヨットハーバーで一週間やりあった。彼はレンタルしたヨットに寝泊りしていたのです。結局その後TCJは、「クリケット」を5分間のパイロット版を作っただけで、実質的に契約をキャンセルしたのです。

なるほど。それでランキンはあきらめたのですね。アメリカの雑誌で、ランキンの作品を特集した記事を見ましたが「クリケット」の名前が出てこない理由がわかりました。TCJはほかにもいろいろTVアニメを作っていますね。

高橋 「エイトマン」(1963 - 4)「宇宙少年ソラン」(1965 - 6)「冒険ガボテン島」(1967)「スーパージェッター」(1965 - 6)などがあるけど、いちばん高く売ったのは「スカイヤーズ5(ファイブ)」(1967 - 8)で、30分1本550万でTBSに売れた。いまでも30分カラーで800万くらいだから、30年近くまえにラッシュ渡して550万というのは悪くなかったと思う。

「ムーミン」のアニメ化にのりだす

その後、TCJから独立して「ムーミン」(1969 - 70)の企画をたてられるのですね。

高橋 TCJでは「スーパージェッター」などがわたしの企画でしたが、そのころ「アトム」28号ではじまったSFもののシリーズから、学園もの、番長ものに移っていました。そうしたアニメはわたしは嫌いで、子どもに見せられないと思っていた。それで、トーベ・ヤンソンの「ムーミン」の物語を知って、そして、TCJ映画部の若い者にムーミンの絵を描かしてみたりしたのですが、日本では売れない、著作権使用料を海外に払うなんていっさい会社で認めないと言い渡された。映画部がTCJから切り離され、新会社 エイケンとなったので、制作理念の違う村田氏とは仕事をするのが嫌なので、退職金70万円をもらってTCJから独立したのです(注・それで「忍風カムイ外伝」(1969)はエイケン作品となった)。

「ムーミン」のどんな点に魅力を?

高橋 最初に「ムーミン」の本を丸善(洋書店)で見て、絵がかわいいと思った。かわいいけれ

どおもしろいものがある。これは世界に通用するものではないかと感じた。それで「ムーミン」のシリーズ本を出版している講談社の担当編集者（鈴木氏）に問い合わせると、4000 - 5000部の発行部数で、大学の児童文学研究会が買っていると言う。それなら潜在マーケットがあると思った。原書と日本訳版とをくらべながら見ていったんだが、ぜんぶで7巻あって、巻によって設定がぜんぶちがう（それは後でアニメ化にあたって整理することになる）。それで映像化するために原作者から映像化の著作権の取得が必要になった。

海外作品のアニメ化の著作権を買うというのは、このときが日本で最初の試みだったのですね。

高橋 わたしの記憶では、著作権を映像化のため外国から購入したことはないのではないかと。トーベ・ヤンソンに会うためストックホルムへ飛んだのですが、飛行機で、アメリカ帰りのスウェーデン人の父と息子に会った。機内では、その11 - 12歳の子どもがタバコを吸っている。スウェーデンではそれは別にかまわないと知って、ショックを受けました。その子に、「アメリカじゃなにおもしろかったか」ときくと、「『ジャイガンター』のアニメがいちばんおもしろかった」という。「ジャイガンター」とは「鉄人28号」のアメリカでの放映タイトルです。「28号」は、TCJの映画部でわたしが途中でたて直した作品です。それをきいて、自分のかかわった作品を、スウェーデンの少年が感動している。実は、この業界にいても、わたしはTVアニメをほんとうに重要とは思っていなかった。文章とちがって、映像は子どもの想像力をとぎしてしまう、と思っていたのですが、その子のはなしをきいて、アニメは本気でとりくむ価値があると初めて感じた。そのかわり、子どもの視聴者に対して責任があると自覚しました。アニメは第二次精神形成期の子どもに与える影響が大きいです。

そして、お会いになったヤンソンさんの印象は？

高橋 上品なおばあさんといった感じ。当時60歳近かったでしょうが、あの齢で、いい意味で色気がぬけていないひとでした。また、日本の文化とフィンランドの文化とのちがいも感じました。フィンランドは、ソ連にいつも国境を侵犯されていたから、ソ連国境に近い地域の各家庭に、軽機関銃、小銃などがあり、国民皆兵のような国です。トーベ・ヤンソンの家はヘルシンキなので、武器はありませんけどね。そしてこの国は妖精との結びつきが深い。コルバトントーリという場所に山があり、そこにサンタクロースが住んでいると、1924年頃ラジオのディスクジョッキーで語られると、あちこちからコルバトントーリのサンタクロースへあてて、手紙が来るようになった。サンタクロース郵便局ができ、郵便局の局員が返事を書き、後にトーベ・ヤンソンなど作家や画家のボランティアが加わり返事を送る様になった。国の公認となって、ロヴァニエミ（北極圏の入口にあるコルバトントーリに近い小さな町で、ラップランド最北の州都）の郵便局の消印で、サンタクロースより返事が送られた。それをノ

ルウェーやデンマークも後にまねるようになる。

ヤンソンさんの生いたちは？

高橋 フィンランドのその頃の風習として、余裕のある家庭では、子どもを中学くらいからスウェーデンに送る。トーベもスウェーデンで高等教育を受け、その後パリに行っています (文系はフランスに、理系はドイツに行く)。フィンランドは島が多く、夏は自分の島に友人達と出かけて2か月くらいすごす。「ムーミン」の物語の登場人物も、トーベのまわりの友人たちがモデルです。太ったおばさんなどが仲間にいる。トーベの父は彫刻家で、母はフレスコ画家という芸術家一家です。トーベも本来はフレスコ画家なのです。ムーミン・トロールといますが、トロールというのは妖精です。昔は怖い妖精だったが、現在はヘビをけしかける程度のいたずらはする小悪魔的な可愛らしいものとなった。これは日本の河童の変遷に似ている。

フィンランドの妖精伝説にもとづいているのですか？

高橋 暗い所に住むトロールをひなたにもってきて、明るい平和な一家にしたのはヤンソンのオリジナルです。昭和45 (1970) 年、わたしが35歳のときトーベに会いに行ったのですが、芸術家一家に育った彼女は思いやりのある人でした。理詰めの構築は苦手ですが、とても感性がある。

「ムーミン」の日本のアニメ版についての反応は？

高橋 そのときの反応に、わたしはすごいカルチュア・ショックがありましたね。例えばムーミンがチョウチョウを追って捕るシーンがある。日本では子どもはチョウを捕るのを目的としますが、トーベにとっては、チョウは捕るのが目的ではなく、チョウを追いかける過程そのものが遊びだと言われてしまった。追いかけることが楽しいのです。これは女性らしい感じかたかもしれないが、わたしにはショックだった。それとは別ですが、北欧的なニヒリズムとでもいうべきものを、フィンランドで感じました。乱暴な例えですが、湖に氷が張っていて、そこでスケートをする。うすい氷の上だとしても、見ている彼らは「あぶないよ」とは言わない。相手の判断を尊重する。自分で自分のことに責任をもつ。もちろんたずねられたら「あぶないよ」とアドバイスはする。つまり、おせっかいはしない そんなことを、私見ですが、感じました。

ヨーロッパは妖精の宝庫ですね。

高橋 世界中に妖精、妖怪がいて、その伝説がある。とりわけイギリスの大学 (オクスフォードなど) には妖精学の講座がある。「床下のこびとたち」という本がありますが、妖精が家に住みついて、災厄から護ってくれる。アーサー王の時代が、人間と魔法使い、魔女、妖精たちが共生していた最後の時代ではないかと思えます。

トールキンの「指輪物語」には、その伝説や妖精学の学識が生きていますね。

高橋 トールキンは英国王室言語学会の会長でしたからね。実はわたしは「指輪物語」のアニメ化を考えて、トールキンの生前、問い合わせの手紙を出したのですが、「イメージを壊すので映像化は無理だから、自分が生きているあいだはお断りする」という丁重な返事がきました。それで、トールキンが亡くなってから、その息子さんに「お父さまの作品を世界の子どもたちに紹介したいのだが」と、自分のこれまでのアニメ作品を見本につけて手紙を出したところ「いまアメリカのMGM映画と映像化の交渉をしている」と言ってきました。その著作権使用料は、わたしが考えていた10倍近い額でした。でもMGMの長編アニメはヒットしなかった。

わたしは、MGM版「指輪物語」(1978)の監督ラルフ・バクシが来日したときインタビューしました。まず実写で撮り、それをもとにロトスコープ (rotoscope) という手法でアニメ化していましたね。[注：トールキンの「ホビットの冒険」のTVアニメ化の下請けを日本のトップクラフトが受注して1978年に完成している。わたしは試写で見たことがある。これはアメリカNBCのTV特別番組として放映された。]

高橋 そのため映像を11枚くらい重ねていて、合成したために画質が暗い。それと妖精に対する知識が欠如していた。アメリカに行ったときMGM版のシナリオとキャラクターシートなどを含む本が出ていて買いましたよ。

「ムーミン」のアニメ化については、トーベさんからなにか注文は出ませんでしたか？

高橋 内容について no money (金銭のやりとりなし)、no machine (メカは出さない)、no television (テレビを出さない) という、三つの条件を出されました。マシンはダメといっても、では自転車はどうかとか、テレビじゃなくラジオならいいのか など矛盾も出てくるのですがね。トーベ自身はテレビは好きではなく自然が好きで、ラジオもいれたくないといいいながら、ラジオはきいていた。ドラマではなく天気予報だからいい などと言っていましたね。ヘルシンキの彼女の家はのんびりしていました。

アニメ化のうえでの苦心は？

高橋 設定の矛盾をどう統一するかですね。最初から設定を全部やり直しました。キャラクター・リライトをしたのは大塚康生でした。それがムーミンのもとの姿にいちばん近いです。トーベによるオリジナルのムーミンは、手足が短くてアニメではうまく歩かせられない。結局リライトしてオーケーが出ましたが。もとのムーミンは、うしろから見ると首がなくてオムスビ型なんですよ。それがアニメ化していく過程で、だんだん首が出てきて手足が長くなっていく。これは何度アニメーターに注意してもダメで、リメイクする余裕はなく時間切れになってしまった。いまでもやり直したいという気持ちがありますよ。北欧的ニヒリズムも、

今なら日本でも受けいられるのではと思いますね。

テレビ局への売りこみは？

高橋 苦労しました。日本のテレビ局はだれも「ムーミン」を理解しない。当時は「ハレンチ学園」が企画の競争相手ですからね。スポンサーはカルピスがなってくれた。カルピスのテレビCMをTCJでわたしが作っていたかかわりがあるって、カルピスの宣伝部の千葉さんがわたしを信用してくれて『『ムーミン』がいいか悪いかは別として、きみがいうならやってみよう』と言ってくれた。「ムーミン」が視聴率最低15パーセントは行くと思っていたのはわたしくらいのものでした。フジテレビの某氏は「ニケタいたら銀座をさかだちして歩いてやるよ」と言った。彼に会うたびに「いつさかだちして歩くんだ」というのだが、「最近からだのぐあいが悪いので…」などと彼は言うんだ(笑)。

「ムーミン」のアニメでは、キャラクターがどうしてもアニメしやすい形に変わってしまうというおはなしは興味深いですが、キャラクターに関してだけですか？

高橋 実はムーミンのいる部屋に、日本家屋の鴨居かきいがある場面があってね、これにはまいったね(笑)。どうしようもないので、わたしは知らん顔をしていたけど、まあ、障子がなかったからいいんじゃないかと思って(笑)。

「ムーミン」は、コミックスにもなっていて、日本で翻訳も出ていますね。

高橋 うん。イギリスの夕刊新聞に連載のマンガがあって、トーベの弟のラーシュ・ヤンソンが描いたものだが、トーベは気にしていない。ラーシュはトーベのマネージメントをやっている、マンガ化の権利を売ったのだけど、トーベ本人は描きたくない。でも、売ってしまったから仕方がなく、弟がマンガを描くことになったのさ。マンガの6割以上を彼が描いているんじゃないかな。ラーシュは紳士だが、奥さんを亡くして、トーベに言わせると遊び人だった。姉弟でよくけんかをしてたよ。

ムーミンのキャラクターの絵が広告などに使われていますが。

高橋 うちが権利を持っている絵と、トーベが持っている絵とをわけて、広告やCMなどに使っている。

「ハイジ」の制作システム

テレビCMからTVアニメのシリーズを作るようになって感じられたことはなんですか？

高橋 TCJの映画部時代、アニメの仕事が増え、品川の青物横町に大きなスタジオがあった。組織をどう作るのが大きな問題になる。「スーパージェッター」の頃あたりから、わたしの

ほうからTV局に企画を持っていった。「サスケ」が初めてTCJが著作権のクリアをしたものですが、さきに話したような状況で、TBSにとられてしまった。プロダクションの自主性がなかったら利益は出てこない、どうやったら自主独立できるかと考えた。それでTCJ映画部に企画室を作った。子ども向けだけの番組じゃいけないというので、小島功氏の原作で「仙人部落」を作ったが、時期的に少し早すぎた。そのあと「千夜一夜物語」も作ろうとしたのだが、別のプロダクションがさきに作って失敗したので、それはやめた(笑)。でも、もっとおとな向きのを考えていた。当時「漫画読本」という月刊誌があって、わたしは好きだった。あれが売れているなら、下品ではなく、くすつと笑えるおとな向きのをと思って試みたのが「仙人部落」(1963)だったのだが。

おとな向きの難しさはなんですか？

高橋 アニメはストーリーとキャラクターの両方に魅力がないといけない。おとなはストーリーでひきつけ、子どもはキャラクターの魅力でひきつける。「鉄人28号」も「エイトマン」も視聴率は最後まで良かった。ただその頃は、わたし自身、マンガ映画に対するところがまえができていなかった。それができたのは「ムーミン」からだ。とにかく利益をあげるには、他人にできない自主性がなければならないと思っていた。

「ムーミン」のあとが「アンデルセン物語」でしたか。

高橋 「ムーミン」のあと、何をするかと企画でもめていた。わたしは「アンデルセン」より「グリム」のほうを考えていた。「グリム童話」は残酷だが、深く掘りさげることができる。でも「アンデルセン」のほうがわかりやすい。これはつなぎの作品だった。「アンデルセン」のために、キャンティとズッコという、シリーズ共通のキャラクターを、牧野圭一氏に作ってもらった。そうしないと全体がばらばらになってしまう。「アンデルセン物語」(1971)は虫プロに外注した。その頃、虫プロは経営危機にあったのだけだね。そして、キャンティとズッコのキャラクターは、虫プロが動かしやすいように修正した。「アンデルセン物語」は、あのころはあまり商売にならなかったが、いま見ると悪くない。いずれビデオかなにかにと考えているよ。

「アルプスの少女ハイジ」(1974)のアニメ・シリーズが生まれたいきさつは？

高橋 わたしは、学生時代アイスホッケーの選手だったが、登山やヨットも好きだった。「ハイジ」は、わたしの好きな本で、中学・高校時代読みふけた岩波文庫の一冊だった。主人公の少女は、非常に大きな魅力があるキャラクターだ。「鉄人28号」の正太郎とちがいで、ハイジはマンガではなくリアルな存在だ。アニメにごまかしがきかない。アニメで劇映画がどのくらいできるか その限界を試そうとした。ていねいに作れ、できるだけリアルに作れ、を大方針にした。絵は、もともとは東映動画で「白蛇伝」(1958)を作った森やすじの童

画をもとにしている。宮崎駿・高畑勲・小田部の3人は、中島くんというプロデューサーが連れてきて、ズイヨーには三年くらいいた。「ハイジ」は、アニメで海外ロケをした最初の作品で、主要スタッフにスイスへ行ってもらい、あのへんの子どもたちを徹底的にスケッチさせ、何十枚ものスケッチを描いてきた。それを森やすじ氏に描いてもらったおもとの童画に重ねあわせ、宮崎くんと小田部くんのふたりがリライト(修正)した。わたしは宮崎くんらに、どうしてこういうものを作るのかを説明し、徹底的に「いねいに作るよう言った。それを宮崎は非常に忠実に拡大していった。」

「ていねいに、リアルに」とは、具体的にはどんなふうですか？

高橋 特にキャラクターの手首からさきをていねいに描け、手首からさきが描け、そして背景が良ければあとはごまかせると、いままでの経験から感じていた。「ズイヨー」を作ったのは、おとなと子どもが共に楽しめるものを作るためだった。おとなが見てもおもしろく、子どもに安心して見せられ、自分も見たくなる映像を企画の基本方針としていた。ていねいに作ること。しかし「ハイジ」でも、いま思うと非常にこまかいところまではできなかった。例えば、ハイジがクララの家に行く。そして帰るときまで何年もかかる。そのあいだに、ハイジの食事のしかたも変わってくるはずだ。食器など、スプーンのもちかたも違ってくるだろうけど、実際にはそこまではできなかった。今度もう一度「ハイジ」を作るとしたら、そこまでちゃんとしたい。それには、まずディレクターから食事のマナーを教えなくてはいけないということだよ。キーアニメーターを含め、徹底的に教えていかないとはいえないだろうね。

スタッフとの関係は、TCJのときとは違っていましたか？

高橋 TCJ時代には、動画技術は訓練の積み重ねであり、そのノウハウを外に出したくなかった。TCJ時代には、純血主義をとった。ぜんぶTCJの社員にして育てた。それぞれの腕はあがっていくが、社員もどんどんふくれあがっていく。すると同じ方向性のもんはできるが、多様性がなくなって、全体にひよわになっていく。私は、主要スタッフは社員にし、その作品にあわせて外部スタッフで構成する事を考えた。音楽にたとえれば、コンダクター(指揮者)がいなくていいアニメは作れないということに気づいた。TCJ時代の経験がズイヨーで生かされたよ。独立して初めて、こうしたことがわかったんだ。

では、ズイヨー映像の体制は違っていたのですか？

高橋 ズイヨーでは、キーアニメーターは社員だが、あとは契約で仕事をしてもらい、次の企画に合っていれば再契約 という方法をとった。そして、作品を作っているときは徹底的に集中してやるようさせた。仕事は全精力を注ぎこんでいるから、あとで消耗が激しい。回復期間が1-6か月必要で、「ムーミン」や「ハイジ」を作ったときは、ディレクターには

1本完成したら6か月の有給休暇を与えた。そのあいだに病気も直せるように。しかし、3か月くらいで退屈して、もう休みはいいですよとってくる者もいた。じゃ手伝ってやれよ、と仕事につかせた。こんなやりかたをしていた会社は他にはなかったが、それは、受注からオン・エアまでに半年以上の時間をとったからだ。よそのプロダクションの倍以上の時間をとっていたから、これができた。

宮崎駿さんも、6か月休みをとったのですね。

高橋 彼もそうだったと思う。そうした余裕の時間がないと、会社が伸びるアニメーターをつぶしてしまうことになる。伸びるやつは自分で勉強する。その間、ゆっくりものを考えて遊び、自分の知識を身につけてくれ というのがこちらの期待だ。

高橋さんが始められたそのやりかたは、現在のスタジオ・ジブリにも生かされている面があるように思いますね。ところで、日本人のアニメーターが、スイス人のからだの動きを描くうえでの難しさはどうですか？

高橋 ヨーロッパ人はどういうからだの動きをするのか、ある程度は、わたしが観察して伝える。でも、実際の動きはアニメーター各自にまかせていた。というのは、日本人があまりそれをやると、奇妙になってしまうんだ。「動きをこうしろ」ではなく「こういうことをするよ」と、わたしは雑談ではなして、あとはまかせる。そうしないと、結果は外国人からも日本人の目からも不愉快なものになってしまうからね。コンテでがんじがらめに縛るのではなく、ディレクターやアニメーターが遊べる余裕があるようにした。

そして作品は、ヨーロッパで自然に受けとめられた。

高橋 まったく違和感なく受けいれられ、自分の国で作ったのだと思われたよ。スペイン人は自分の国の物語だと思っている。スイスのみやげもの屋では、ハンカチーフやコップに、ズイヨーのハイジのキャラクターが使われている。

日本のテレビ局の最初の反応はいかがでしたか？

高橋 フジテレビとまっこうから対立しましたよ。いままで女の子が主人公のもので当たったためがないと言われてね。でもだんだんわかってきた。結局「ハイジ」は当たった。

TVアニメでは、テレビドラマと同じで、食事場面がどうしても出てきますが。

高橋 「ハイジ」では、えんえんと食事をさせるというのはカットした。ハイジが白パンをおばあさんのところに持っていく場面は出すが、食卓でナイフやフォークを使う場面は、あまり出さないようにした。

「ハイジ」では、ヨーデルを使っていますね。

高橋 「ハイジ」にヨーデルを使ったのは、小学校の教則本にもヨーデルの歌唱法が出ているほどだからね。でも、ほんものを日本で録音するのは無理だった。日本人が歌えるのはフィ

ルビーに近いもので、本当のヨーデルではない。スイスでもヨーデルは、観光客の集まるレストランやナイトクラブで見世物的にやっていて、本格的なものはすたれてきている。むかしのように遠くの人と連絡するのにうら声で伝える必要が少なくなった。それで、観光局に、ヨーデル歌手のグループを探してもらった。国外のショーに出ていることが多いのだが、幸いにもヨーデルを歌っているネリー・シュワルツ親子がいて、録音できたよ。カウベルなど、スイスの背景の音 (SE) など、絵のロケハンのあと、2回目に作曲家の渡辺岳夫氏と行って採ってきた。

「ハイジ」の深層にあるもの

宮崎駿さんは、高橋さんが指導なさったのですね。

高橋 基本的には彼の方向づけは、わたしがした。はじめはアニメとはなにかを話した。彼にしてもばくぜんとしていたと思うが、ものの考えかたの整理ができたと思う。彼に、アニメ作りの注意を論理的に説明していった。これはスポーツの説明と同じで、論理的でなくちゃいけない。彼には「ハイジ」の原画をやってもらった。そしていっしょに仕事をしていく過程で、彼の成長に合わせて、わたしの言うことも変わっていった。アニメーターの技りょうを最大限に生かすのがプロデューサーの仕事で、彼らを悩ませてはプロデューサーとして失格だと思う。そして、意見はきくが、最終的な判断はプロデューサーがしなくてはならない。しかし「ハイジ」は、実際の製作にかかるまで、担当プロデューサーが、どのくらい企画を暖めていたか、みな知らないだろうな。

寝かしていた時間は、かなり長かったのですね。

高橋 「ハイジ」は実は、TCJ時代に5分ほどのテスト版を作っているんだよ。鳥井くんか大西くんだったと思うが、作画してね。キャラクターは後のTVアニメ版とは違っていたけれどね。わたしがTCJをやめてから「ハイジ」を作るまで、5 - 6年かかっている。「ロッキー・チャック」を作ったとき、最初のシナリオ・プロデューサーの丹野とシナリオライター10名は「お前ら教養の欠如だ」と言って、私は制作途中だったが全員クビにした。そしてシナリオ・プロデューサーとして松木功を連れて来た。彼とはすごく議論をした。広い目で作品を見ないと、戦略は組めない。わたしはシナリオ・プロデューサー、ディレクター、チーフ・アニメーターなどと接触してよく話あい、そしてまかせるようにした。

シナリオ・プロデューサーとは、どういう役割なのですか。

高橋 テレビのアニメ・シリーズに限っていうと、ひとりじゃテレビのシナリオはころがしていけない。最低5 - 6人のシナリオ・ライターがチームを組んでいくのだが、それをまとめ

でシナリオを書かせるのがシナリオ・プロデューサーです。そのまえにシノプシス（かんたんな荒筋）が必要だが、それはわたしが書くことも、松木功が書くこともあった。それにもとづいて、シナリオの方向をきめて書かせる。シナリオ・ライターと打合せしながらシノプシスを作る。あがってきたシナリオをチェックして、作品の統一性を出さなくてはいけない。52話のシリーズなら、どのへんで盛り上げるか、などを決める。シナリオも戦略だからね。それと「ハイジ」は、山や街が舞台なので、もうまくいかななくても、早めに画面転換ができるのです。

原作の背後に、なにか特別な思想、イデオロギーがあった場合、どうしますか。

高橋 イデオロギーは、みなそれぞれ違う。それを出すべきではないと思う。「ハイジ」には深層に流れているものがある。それはキリスト教思想なんだ。しかしそれを正面きっては出せない。世界に広く作品を売ろうとするなら、キリスト教のほかイスラム教の国もあり、例えば中近東では売れなくなってしまう。

よくわかります。海外のマンガ家のはなしでも、いちばん気をつけるのは(政治よりも)宗教だと、みな口をそろえて言いますよ。

高橋 それで「ハイジ」の深層にあるものを、どうすりかえて表わすかということになる。物語のなかで、おじいさんの小屋のうしろにモミの木が三本ある。宗教をそれにすりかえた。ハイジの気持のなかで、おじいさんとモミの木とを、彼女のこころのふるさと、よりどころにした。彼女の本来の強さは、キリスト教の信仰にあるのだが、映像的にも絵になり、象徴的なものとして、モミの木がいちばんいいだろうと思った。ハイジのこころのなかに強く残っているものを考えたとき、それをモミの木への愛着となつかしさに重ねたんだ。

「ムーミン」も「ハイジ」も、ヨーロッパの題材ですが、そうした海外の物語のアニメ化の依頼は、いろいろあるのですか。

高橋 実は60年代に、日本で「ムーミン」をやる前に、フランスの出版社テレアチットから「タンタンの冒険」をやらないかと話がありました。主婦の友社から「タンタン」(ベルギーのマンガ家エルジェによる作品)の日本語版が出るというのです。しかし「タンタン」は、TVアニメのキャラクターとしては、特色がない、インパクトがないと思いましたし、はなし自体がドラマとして作りにくい。日本でフランス(ベルギー)の情報知識をきちんともっていないと、「タンタン」はおもしろくない。「ムーミン」のTVアニメ化では、講談社の本が売れたのですが。

主婦の友社の「タンタン」の日本語版「ぼうけんタンタン」のシリーズは、60年代に4冊出ましたね。TVアニメ化は、90年代初めにカナダのニルヴァナ・プロで製作し、いま日本ではビデオやDVDでかなり売れているようです。わたしも大学の授業で、「タンタン」

のビデオをよく見せるのですが、60年代に早くも日本へアニメ化の打診があったとは、初めて知りました。当時だったら、きっと早すぎて成功しなかったでしょうね。

白土三平氏とのかかわり

白土三平の劇画「サスケ」をTVアニメにしたいきさつは？

高橋 白土三平さんの「サスケ」を読んだとき、これは非常にわかりやすい話だと、まず思った。父親が息子をひとり前の忍者にしたてていく物語。父の子への想い、息子の父への尊敬の気持があり、忍者の技術を学んでいく。テーマがはっきりしていて、これは日本のシナリオ・ライターが書きやすい内容です。涙をさそう部分もあって、わかりやすい。日本のシナリオ・ライターは、善悪のキャラクターがはっきりしていて、泣かせるはなしは書くのはうまい。しかし、立場によって悪になったり良いほうになったりするキャラクターのはなしは書きわけられないんです。「山ねずみロッキーチャック」(1973)では、それでシナリオを書き直させたりした。

白土さんに会われたのですね。

高橋 「サスケ」をTCJの企画として、考えた。そのままに白土さんに会い、了解を得ないといけない。でも白土さんは「アニメにしたくない」と言う。わたしはそのとき知らなかったんですが、すでに東映が白土さんの「ワタリ」をTVアニメ化して、白土さんとしては不本意な出来だった。東映は原作を変え「あれはおれの考えと違う」と白土さんは怒った。でもわたしがよく説明しているうちに「やってみよう」ということになった。それで、二話くらい作ったのを見せたら「これはおれが描こうとしたもの以上の出来ばえになっている」と言ってくれた。「ズイヨー」のマークは、白土さんがお祝いに描いてくれたんです。

白土さんは、絵は弟さん(岡本鉄二)が描くことが多いですね。

高橋 白土さんは兄弟三人で、二番目の弟さんがマネージャーをしていて、いちばん下の弟さんが絵を描いている。たしかに絵は鉄さんがうまい。でも、白土三平さんの絵のほうが生きている。筆にいきおいがある。三平さんも鉄さんも非常に画のうまい兄弟です。これは父君がプロレタリア画家として一家をなしていた岡本唐貴氏で、その血筋ではないかと思います。また、「サスケ」製作の後半あたりから、ゼロックスのコピー機を売りに来た。テストとして「忍者武芸帳」を3~5分作ってみた。その頃のゼロックスは黒い粉(トナー)を使っていて、そのかすがついてしまう。初めはかすを消すのがたいへんだった。でも、2-3回目に売りこみに来たころになると、かすも出なくてエンピツの線もきれいに出るようになってきた。でも「サスケ」では、カラートレスを使い、ゼロックスはまったく使わなかった。

では「サスケ」で新しかった点は？

高橋 「サスケ」のなかで、ただひとつそれまでのアニメとちがうのは、墨絵を多用したことです。ぜんぶ黒一色で描いてくれと、背景を墨絵にして、そのなかに赤い柿の実がひとつなっているとか、山のなかの一軒家にぽつんとあかりが黄色く見える などというのがとても効果的だった。ただ、墨汁ではうまくいかないの、初めは墨をすっていました。そうしないとほんとうの黒色が出ない。それまでのアニメでは考えられない方法でした。

そして音楽も、とても新鮮だった。

高橋 TBS音楽出版をたぶらかして音楽製作費を出させて、テーマソングにボニー・ジャックスに歌ってもらいました。当時のテーマ曲の歌唱はソロが常識でしたが、それでは狙っているサスケの雰囲気が出ず、種々テストして当時の人気グループ、ボニー・ジャックスに落ちついたのです。

そのあとで、「忍風カムイ外伝」(1969)を手がけた。

高橋 売りこみにきたゼロックスをテストした。トナーの粉でセルにあちこち汚れが出るが、コスト的には半分ですむ。鉛筆の線はくっきり出るけど、荒い線のほうがいい。それで、アニメーターに4Bの鉛筆を使えとって描かせた。ぶつぶつ言うが、3B-4Bを使えと業務命令を出して描かせたんです。粒子のぐあいを見ると、白土さんの荒っぽい線に合う。手塚治虫さんのような細い線は生かすににくいとわかった。それで白土さんの「忍者武芸帳」で試してみたら、うまくいった。でもそれは、あくまでも社内テスト用の作品だったのに、映画部長だった村田氏がそれをTV局に持って行って売ってきちゃった。

じゃ、白土さんの了解は得ていない。

高橋 著作権契約がすんでいないんです。「サスケ」のときはさきに話したように、TBSで契約をしたのですが、こんども白土さんの赤目プロに、エイケンの村田・堀越が交渉に行ったが、断られた。でも、「『忍者武芸帳』はおれのライフワークだから絶対許可できないが、しかしおまえの立場もあるから、『カムイ外伝』ならいいよ」と白土さんは言ってくれた。

よかったですね。

高橋 ところが「外伝」なのでアニメにしにくいんです。カムイは忍者たちと戦う、倒さなければ自分がやられる、でもなぜ戦うのかという理由、かんじんのところは本編の「カムイ伝」じゃないとわからない。脚本で苦勞する。当時わたしはTCJを退社、独立し、瑞鷹(ズイヨー)エンタープライズを設立していたのですが、村田・堀越が3ヶ月くらい日参してもOKは出なかった。それで退職した直後の私のところに頼みにきた。白土さんはわたしがプロデューサーするのでなければ嫌だという。それでわたしがプロデュースした。「カムイ外伝」の原作は12-3本しかないの、あとの十数本は自由に作ってうまくいった。白土さんはパイロ

ット版を気にいってくれた。原作者はなにをいいたいかを生かして作ったのですが、東映が以前「ワタリ」を作ったときは、自分のほうで作りやすいように内容を直してしまった。作者としては納得できなかったので、白土さんは東映に好感を持っていなかったようですね。

さまざまなアニメ企画にかかわる

いまアニメの著作権がいろいろ話題になっていますが。

高橋 わたしがCMを始めたころは、著作権法があるのは知っていても、実態はあいまいでした。ある程度整備されたのは25年前くらいからです。著作権法と日本工業著作権法というのがあり、そのなかにある商標権の分類はかつて27種類だったのがだんだん増えてきて、現在は47種になっているが、それでも各種メーカーと製品のさかい目がなくなってしまい、法律で追いつけなくなってしまった。テレビの放映権でも、地上波と空中波にわかれ、特に空中波は放送範囲が広く、NHKの衛星放送では北京ぐらいまでは完全にカバーできる。マレーシア、インドネシアも衛星を使って放送している。あるフィルムを本国だけに売るといっても、それだけではすまなくなっている。地上波と空中波が重なり、販売テリトリーが混乱しているのが実情です(地上波・空中波ということばも、正式の法律用語になっていないのではありませんか)。

「宇宙戦艦ヤマト」の権利をめぐる争いもありましたね。

高橋 あの企画そのものは西崎義展氏がズイヨーの役員だったとき、彼が企画していました。キャラクターは何人かに頼んで断られたあと、松本零士氏が描いたもので、それで決定した。はじめは帆船のようなものを描いてきて、船の名は、武蔵そのほかいろいろ出ていましたね。雑談のなかで「戦艦を飛ばしたら？ヤマトなんかはまだ日本人の思い出のなかに大きく残ってるよ」と話したのを覚えています。結局「宇宙戦艦ヤマト」(1974-75)になった。当時、ズイヨーは、「ハイジ」をフジTVから放映中で、道義上そのまったく裏の時間帯に「ヤマト」を日本テレビで放映するわけにはいかない。それで西崎は別会社の形をとって、そこでこの企画を進めた。西崎がズイヨーを退社するときに「ヤマト」と「ワンサくん」(1973)は彼の所有としたので、ズイヨーとのあいだに問題はないが、松本氏とのあいだに争いがあったようですね。(西崎氏と松本氏の争いは、2003年に和解が成立した。)

画家が描いたキャラクターの権利というのは、別にまたあるわけですね。例えばサントリーのCMで、最近復活してきたアンクル・トリスの場合、キャラクターを作った柳原良平氏の権利については？

高橋 フィルム著作権ということを最初に言いだしたのはわたしです。テレビCMの場合、下

うけ製作で、代理店には著作権はスポンサーにあるといわれた。わたしは、アンクル・トリスの（キャラクターの）原著作権は柳原氏にあり、フィルム著作権は、制作プロダクションであるTCJにあると思う。あれはTCJの大西がアニメ製作したのだが、アニメで動かすうえで工夫がある。そこで、大西くんが社員であるTCJに映像著作権が生じる。だから、きちんと整理して表示するのが、いちばん実際的だと思う。

映像化権を得るのに苦心なされた例は？

高橋 マンガの原作があればアニメ化は楽です。マンガを絵コンテと思って、それを手直しすればいい。もっともエイケンの「サザエさん」(1969-)の場合は、もう原作がなくなっている。(その後長谷川氏の権利主張はどうなってるか知らないが)4コママンガを引きのばすのは、あれはあれで別の苦勞がある。「サザエさん」はストーリーというよりも、食事のときの一種のBGMとして見られているのではないか。私がTCJ企画室の室長当時、上金さんが「サザエさん」「正チャンの冒険」「のんきな父さん」「のらくろ」などの企画をもってきた。今さら「サザエさん」でもないだろうと思った。でもコスト的にあまり高くなくていけそうなので、短期間やるならいいと、上金さんの熱意に負け、長谷川町子姉妹に会いに行ったのだが、とても防御姿勢が強く、だまされちゃいけないと、警戒している。マンガの本がじゅうぶん売れているので、権利は一切手ばなさないという姿勢だった。マーチャンダイジング権、リピート権など得られるか、海外販売できるかなど考え、これは成りたないとなわたしは思った。結局、エイケンが独立したとき「サザエさん」が作られたが、あんなにヒットするとは思わなかった。

「正チャン」や「のらくろ」などは、戦前のマンガのキャラクターですね。

高橋 「正チャン」は(さすがに)実現しなかった。「のらくろ」は、軍国少年の時代背景があって成りたつはなしです。野良犬時代を思えば兵隊生活の苦勞にも耐えられるぞと、軍隊のなかで出世する軍隊礼賛のマンガだが、いまはその背景がない。結局エイケンは「のらくろ」(1970-71)で大失敗した。また、エイケンでやった「冒険コロボックル」(1973-74)にしても、アイヌ民話のこびとのキャラクターはおもしろいのだが、民族差別だというクレームがついて、キャラクターを変えてしまった。それでコロボックルとは別のもになり、本来の魅力がなくなってしまった。

「北欧神話」を作りたい。

これからまたアニメ化を試みるとしたら、どんな題材を選びますか。

高橋 「ハイジ」をまた作るとすれば、わたしがもを作ったという誇りもあるし、原画チェ

ックまではしてみたいと思う。でも、いちばん興味があるのは「北欧神話」だ。非常に人間くさい内容なんだ。例えば、(神の)オーディン自身が蜂に変身して、ハチミツを盗むなんて話もある。対象はおとなから子どもまでで、おとなはストーリーでひっぱり、子どもはキャラクターでひっぱり。また日本の妖怪と西洋の妖精には共通点があり、妖精だとおしゃれっぽい感じが出せる。そして、子どもたちには、自然に対する敬意、自然をだいじにする気持をもたせられるのではないかと思う。

北欧神話はわたしも大好きです。トリックスター的なロキなど、とても複雑なキャラクターですね。それだけに脚本がしっかりしてないと。

高橋 予算があればヨーロッパあたりのシナリオ・ライターに頼みたいところだが、ギャラが日本より高く、打合せ費用など入れると十倍くらいかかるし、権利関係が難しくなる。それに制作スケジュールを考えるとテレビ用は無理だね。どこか自治体がスポンサーになってくれればいい。世界配信できる内容だと思う。自由な長さの作品をいくつか作り、組みあわせるというやりかたもある。「アンデルセン物語」も、テレビ用に一話30分で作ったが、これを45分や60分と、時間の制約を外してくれると、もっと内容の濃いものができる。映像化にはふたつのやりかたがある。いま流行のSF的、特撮的なやりかたと、民族伝承を生かしたどろくさい絵で、民話風に作るやりかたとあるが、わたしはあとの方法が合っていると思う。

北欧神話は内容は深いですが、暗い面もありますね。

高橋 どうして暗くなったのかという点が話の伏線になる。暗さはあえて否定することではなく、描きかたによって後味の悪いものではなくすることができる。ロキは裏切ったりする。そうした人間の多面性があるので、キャラクターの描きかたが重要だ。実写ドラマだとなまぐさくなってしまいが、アニメだとなまぐささにフィルターがかけられ、その本質を変えることなく作れる。ロキはどういうふうを考え、なぜそんな行動をとるのか、ロキの気持ちになって考えないと、彼はとても嫌なやつになってしまう。脚本家の能力が要求される。

北欧のはなしをアニメ化したことは？

高橋 「リトル・バイキング」のシリーズを作ったが、これは日本の「一休さん」に似ている。シナリオ・ライター、ディレクター、キー・アニメーターたちに、これは一休さんのはなしだと思えと、わたしは説明し、ズイヨーでわたしがプロデュースした。バイキングのなかに、臆病だが知恵のある男の子がいて、父親が解決できないことを知恵で解決するというはなしで、原作はドイツのベーターとコプロデュース契約し、ズイヨーの自主制作だ。それから「ホバディデック」といって、要するに日本のザシキワラシに相当する妖精の話を、5 - 6年前にNHKの衛星放送のため26本作った。そのときシナリオ・ライターたちは、みな「ぼくは妖精が好きです」と言うのだが、よくきくと、ほとんど深く知らないんだよ。

妖精世界を軽く見ているのでは？

高橋 日本のシナリオ・ライターは、妖精をただ面白い、可愛いと看着いるんだ。水木しげるのマンガは、背景に深いものがあるのだが、マンガでは簡略化して描いている。シナリオ・ライターたちは、その水木さんの絵の表面しか見ていない。うわっつらだけしか知らない。その背後にあるもの、背後関係がきちんとしていないと、キャラクターの性格が描けない。それでわたしはずいぶんシナリオを直したよ。このキャラクターはこんなことは言わないとかね。しかし、それを説明しても（脚本家たちは）わからないんだよ。だから、「北欧神話」の場合も、登場するオーディンやトールなどをどう理解しているか、それをよくわかっているか、基本的な物語は出てくるはずなんだ。ロキが悪さをしたときの悲しみがわかってくる。つまり、キャラクターを理解し設定を作るのがストーリーよりもさきなんだよ。

長時間のおはなし、ありがとうございました。とても刺激的な内容でした。