2007年（平成19年）6月21日（木曜日）東京新聞（夕刊）6面

アニメ大国の肖像 78

タツノコの多様さ生む

脚本家 鳥海尽三さん（その1）

タツノコプロの初期のオリジナルアニメは世界観、物語、キャラクターとも実に多彩だ。原作者名は創業者の吉田竜夫がほとんどだが、虫プロ作品がどれも手塚治虫カラーが強いのと比べ、違いは際立っている。

なぜタツノコは多様な作品を送り出すことができたのか。その鍵を握っていたのが、長くタツノコの企画文芸部長を務めた鳥海尽三さん(七八)だった。

映画の脚本家を目指して修業をしていましたが、映画の仕事は減っていた。そんなある日、妻が「今日は面接だよ」と言う。それが虫プロの入社面接でした。手塚さんからいきなり脚本を書かされ、あっさり合格した。「アトム」では何本か脚本を担当しましたが、虫プロでは手塚さんの作品しか書けない。それでは満足できないと思っていた時、タツノコがアニメ制作に乗り出したという話が入ってきたのです。

草創期のタツノコには、ストーリーを書く人材が皆無。映画、テレビの脚本で実績があった鳥海さんは入社するなり、文芸課長を任された。

鳥海さんが名実ともに原作者の「けろっこデメタン」は、ロミオとジュリエットがモチーフだった ©タツノコプロ

制作中の「宇宙エース」（1965年5月―66年4月）は、僕が脚本を担当した九話から急に視聴率が上がった。ラッキーでしたね。以降、七七年に辞めるまで、オリジナルアニメの企画書はすべて僕が書きました。

鳥海さんの仕事は、奇抜な発想を具体的なドラマに仕上げること。親子愛が感動を呼んだ「昆虫物語みなしごハッチ」（70年4月―71年11月）の時は、実に唐突だった。

竜夫さんが「トリさん、昆虫で何かできない？」と言ってきた。僕は「できない」と言うのは嫌なので、いつも必ず「できますよ」と答えていた。受けてから、昆虫図鑑やファーブル昆虫記で必死に勉強した。母と子の絆を描こうと思ったのは、自分の母へのオマージュがあったからです。僕は北海道の出身。子どものころ、悪さをすると、父は怒ってデレッキ（火かき棒）を持って追い掛けてきた。僕が母の胸の中に逃げると、母は身代わりになって父が殴るのをふくよかな体で受けてくれた。そんな母を、僕たち兄弟は観音様と呼んでいました。

鳥海 尽三さん

「けろっこデメタン」（73年1月―9月）では、ラフなスケッチを渡されただけだった。

悩んだ末、子ども同士の愛を描き、ロミオとジュリエットをやってやろうと思いついた。ただ…「デメタン」はどうしても僕の原作名にしたかったので「原作を僕の名前にしてください」と訴え、そうしてもらいました。僕らスタッフの功績を認めてほしかったのです。

（三沢典丈）

＝（続く）

アニメ大国の肖像 79

脚本家 鳥海尽三さん（その2）

温泉旅行で企画詰める

具体的な設定やストーリー、キャラクターをつくり出すため、鳥海尽三さんが取った手法は、型破りだった。

企画書を作る時には、僕はだいたいの設定をメモして狙いを決めておき、スタッフを四―五人連れて箱根などの温泉に行く。飲み食いして楽しんだ後、あまり酔っぱらわないうちに企画の説明をして「君はキャラクターを描いて。君はメカの設定をして…」と任せる。スタッフはそれぞれ自分の部屋で担当分を仕上げ、翌日、全体の読み合わせをする。それを帰宅後、僕が整理するのです。「みなしごハッチ」だけは一人で一晩で作りましたが…。こうしてできた企画書は100％、広告代理店からOKが出ました。

タツノコ作品それぞれの世界観、物語、キャラクターがどれも独創的なのは、スタッフの総合力が作品を生む原動力だったからだ。

多彩なオリジナル作品は、演出の笹川ひろしや原征太郎、美術の中村光毅や大河原邦男、キャラクターデザインの天野喜孝といった優秀な人間がいたからこそできた。僕はもちろん、みんなの「いい作品を作ろう」という意欲はすごかった。オリジナルシリーズの第一話は原作に匹敵するので、僕は必ず自分で脚本を書いていました。

企画を作る時、最も重視したのが、その〝固有性〟だ。

実写は役者がどんな役を演じようと、その役者の個性が反映される。でも、アニメはその企画に合った唯一無二のキャラクター。ここにアニメの独自性がある。「キャシャーン」は実写映画化されたが、アニメを実写化してもまず成功しない。当然です。僕の企画は、アニメキャラクターとしてのキャシャーンを生かすためのもの。実写でやって面白いはずがない。

鳥海さんが手掛けた作品は次々とヒットしたが、企画の中心が鳥海さんと知ると、一部の熱狂的なファンが直接、連絡をとってきた。

「新造人間キャシャーン」（1973年10月―74年6月）の放映時、プロダクションに若者がやってきて「僕をキャシャーンにしてください」と言った。職場でいじめに遭っていて悩んでいたらしい。「ハッチ」では、ファンの女性が電話で「ハッチはママに会えるんでしょうか」と聞いてきた。まだ結末まで考えていなかったので「出会えるんでしょうねえ」と言ってごまかしました。続けて見てもらいたいですからね。

（三沢典丈）

＝（続く）

世界征服を狙うアンドロ軍団に一人で立ち向かうキャシャーンの姿は熱狂的な人気を呼んだ　©タツノコプロ

2007年（平成19年）7月5日（木曜日）東京新聞（夕刊）6面

アニメ大国の肖像 80

脚本家 鳥海尽三さん（その3）

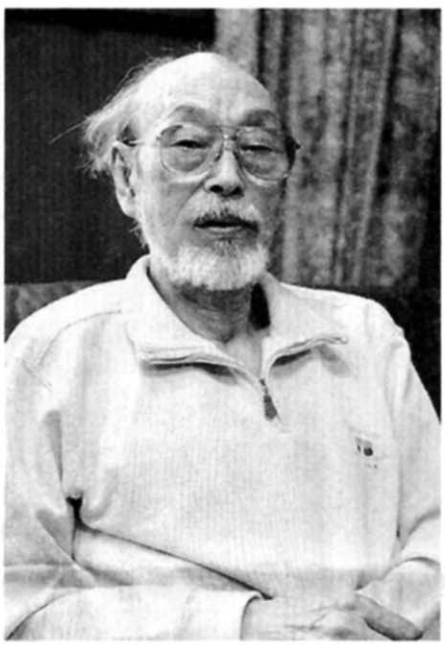
メッセージない今の作品

一九七七年、吉田竜夫が亡くなると、鳥海尽三さんはタツノコを退社した。以後、フリーで担当した多数のアニメ脚本で、思い出深いのが「装甲騎兵ボトムズ」（83年3月―84年3月）だ。

アクションやロボットは、物語を作るための材料でしかない。それらを効果的に仕組むことが大切なのです。アニメのロボットは、相当な重量のはずなのに歩く道路が沈まないなど、リアリティーがない作品ばかり。そのロボットを単なる〝乗り物〟としたのです。

リアルロボットものの最高傑作と言われる本作のロボットは高さ約四㍍。主人公はこれに乗って戦闘を繰り広げながら、失われた記憶に秘められた謎に迫っていく。

打ち合わせは、高橋良輔監督が「今度、女出してよ」と、アクションシーンなどを説明するだけ。ストーリーはこちらで全部考える。僕は、脚本を一週間で仕上げる場合、五日間は何も書かずに頭の中で必死に考え抜く。六日目に案を箱書きにするんですが、一点でも引っ掛かると眠れない。その欠点に気づき、手直しして「これでいける」となると、また眠れない。脚本にしたくて仕方なくなるのです。それで七日目に一気に書く。



「もう一度、いいスタッフとドラマがあるアニメを作りたい」と話す鳥海尽三さん＝東京都内の自宅で

脚本が生むドラマの力を熟知している。だから、安易な現代アニメには我慢ならない。

かつてはコミックの出版社がアニメ化を頼んできたのに、今は制作会社から出版社に「この作品をアニメ化させてもらえないか」と頼みに行く。だから、アニメで使うコマやセリフも出版社のいいなり。こうなったら終わりです。制作費も安く、いいスタッフは集められないから、脚本を制作会社の社員が書くようになり、次いで広告代理店の社員が書き始め…いい作品が生まれるわけがない。僕らが作っている時には、作品に込めたメッセージがあったけど、それもない。海外でも人気の長編アニメなどこけおどしにすぎない。異文化が珍しいだけ。でしょう。

ドラマの復権を目指して、二十年ほど前に立ち上げたのが脚本家の養成サークル「鳳工房（おおとり）」だ。月二回、課題に沿って脚本を書かせ、添削する。既に何人もの脚本家を輩出し、現在も二十数人が学んでいる。

今、海外で評判を呼んでいるアニメを日本の文化などと呼んでほしくない。もっといいものを日本人は持っているはずです。上質なアニメとは、世界共通のメッセージが盛り込まれ、家族一緒に見ることができ、ドラマ性豊かなもの。そんな作品をもう一度作りたいですね。

（三沢典丈）

※次回からは脚本家の鈴木良武さんを取り上げます。