

平成 25 年度
メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

日本アニメーションガイド ロボットアニメ編

第 2 弾
高橋良輔監督 インタビュー

森ビル株式会社

平成 26 年 3 月

<はじめに>

「ロボットアニメ」は日本を代表するアニメ文化の根幹のひとつであることから、平成 24 年度に、日本アニメーションを取り巻く社会的背景や、文化的側面を包含した文化史の整理として調査研究を行い、報告書を公開致しました。(URL: <http://mediag.jp/project/project/robotanimation.html>)

平成 24 年度の報告書では「ロボットアニメの発展～玩具メーカーの連動～」として、関係者による対談を行いましたが、平成 25 年度は調査をさらに広げ、監督・プロデューサー・演出・脚本など、様々な立場を通じ半世紀にわたってアニメーション制作に携わってきた高橋良輔さんにインタビューを行いました。

数々の名作ロボットアニメを生み出してきた高橋さんが、50 年間のご自身の経験を通じて我が国の「ロボットアニメ」文化を語ります。

<プロフィール>

■高橋 良輔 (たかはし りょうすけ)

1943 年 1 月 11 日東京生まれ。1964 年、株式会社虫プロダクションに入社。

主な演出作品に『W3 (ワンダースリー)』『どろろ』『リボンの騎士』などがある。

虫プロダクションを退社後、サンライズ創業初期にメカもの SF 作品『ゼロテスター』(監督/1973)で参加。ロボットアニメとしては『太陽の牙ダグラム』(原作・監督/1981)『装甲騎兵ボトムズ』(原作・監督/1983)『機甲界ガリアン』(原作・監督/1984)『蒼き流星 SPT レイズナー』(原作・監督/1985)『ガサラキ』(原案・監督/1998) などがある。

他に『サイボーグ 009』(監督/1997)『沈黙の艦隊』(監督/1996)『火の鳥』(監督/2004)『モリゾーとキッコロ』(監督/2004)『FLAG』(原作・総監督/2006)『幕末機関説 いろはにほへと』(原作・総監督/2006) など、近作に『オズマ』(総監督/2012) がある。

プロデューサー作品として『勇者王ガオガイガー』『魔人ガロン』などがある。

近年は大阪芸術大学キャラクター造形学科アニメーションコースにて後輩の指導にあたっている。

<聞き手>

■氷川 竜介 (アニメ評論家)

1958 年、兵庫県生まれ。東京工業大学工学部電気電子工学科卒業。在学中からアニメ特撮専門のマスコミで、雑誌編集、音楽アルバム構成、執筆などの活動を行なう。IT 系企業での技術者・管理職経験を経て文筆業で独立。雑誌やビデオソフト、Web など各メディアに多角的な解説文を提供。文化庁メディア芸術祭審査委員 (第 14～16 回)、毎日映画コンクール審査委員 (第 67 回～)、池袋コミュニティ・カレ

ッジ講師、明治大学院客員教授（平成 26 年度より）を務めるなど多方面で活躍中。著書に『20 年目のザンボット 3』（太田出版、1997）、『アキラ・アーカイヴ』（講談社、2002）など。

■井上 幸一（株式会社サンライズ 文化推進室）

1960 年産まれ、山形県出身。

玩具メーカーを経て、1981 年、株式会社日本サンライズ（現・株式会社サンライズ）に入社。

『太陽の牙ダグラム』から始まり、80 年代から 90 年代中盤までのサンライズ作品で、企画“”文芸“”設定制作”などを担当。95 年サンライズのデジタル部門「D. I. D.」を立上げ、初代室長に就任。同時に『サンライズステーション』（旧ニフティサーブ内）を設立、初代シスオペも務める。『機動戦士ガンダム MS IGL00』などの CG 作品のプロデューサーを務める一方、近年では、ハンドメイドの二足歩行ロボットを通して、新たな科学技術開発者の育成を目指す「ROBO-ONE」の公式審査員なども担当。2013 年春より企画室文化推進課課長として、アニメーション文化の価値の向上と普及に努めている。

※プロフィールは、平成 25 年 12 月時点のものです。

■50年の出発点「虫プロ時代」を振り返って

氷川： 今回、『鉄腕アトム』からの約50年間、ロボットアニメを見てきた方にお話をうかがいます。当事者として関わりつつ、同時に適切な距離感でやや客観的にもご覧になっていた方として、高橋良輔監督にお願いしました。まずは結論的な話から逆算するところから始めたいのですが、この『鉄腕アトム』放映から現在までの50年間という時間を、どのように感じられていますか？ 半世紀という、ものすごい時間なのですが。

高橋： 僕にとっては速かったですね。半世紀という感じはしません。『鉄腕アトム』で制作進行をやっていた時代が、ついこの間のように思えます。

氷川： 当時、みなさん若かったとも思います。

高橋： もう若いですよ。僕が虫プロダクション（以後、虫プロと略）に入ったときには、演出の坂本雄作さんがスタッフで一番年上でしたから。それから山本暎一さん、杉井ギサブローさん、この3人がとりあえず演出の3つの長です。その中でも杉井さんが一番年下で、僕とは2～3歳しか変わらないはずですが、ややカリスマ的な魅力があって、ものすごく年上に見えました。3人のうち2人は東映（東映動画／現：東映アニメーション）出身です。山本暎一さんは、おとぎプロ（横山隆一氏主宰）の出身でした。

僕たちは結果的に虫プロで育てられましたけど、虫プロというのは本来は人を育てるところではなかったんです。手塚先生が「作家がアニメーションをつくる」という目的で創立されたプロダクションですから、ほぼ全員が即戦力で集められたのが初期メンバーです。当時はアニメーションの中心は当然のようにアニメーターがほとんど担っていたので、東映から、もしくはおとぎプロから即戦力で集められたと、そういう印象がありました。その中でも僕など違う職業から来た人間も、制作進行として即戦力なわけです。もうとにかく体が丈夫で徹夜ができればいいという感じでした。

氷川： 車の免許を持っていることも条件でしたか。

高橋： 今はそうですが、車の免許はまだ必須ではなかったはずですよ。というのは当時まだ9割5分ぐらい、スタジオの中で制作していたからです。

氷川： 最初は外注システムではなく、内製が基本だったわけですね。

高橋： わずか 10 パーセントに満たない程度の人だけ、主に東映のスタッフに、アルバイトとして出していました。仕上げ（ペイント）等もほとんど内部です。それと東映を辞められた方が近くに住んでいて、それも自転車で届けられる範囲内のところでした。

ところが外注スタジオというものができたら、あっという間に需要ができました。年代を正確に把握しているわけではないですが、僕が入ったときには、まだ東映と虫プロぐらいで、あとタツノコが漫画からアニメをやるようになり、それから東京ムービーができた結果、もう雨後の筍のように外注のアニメーションスタジオができたんです。

アニメーションなんて時間とお金がかかるから、一般的には大企業の東映がコツコツと年に一度ぐらい長編を作るというイメージの時代でした。それが東映動画が最初の長編（『白蛇伝』1957年）を公開してまだ5年ぐらいの間に、『鉄腕アトム』をテレビでやるようになったわけです。その間に手塚先生も東映へ手伝いに行っていますが（『西遊記』、『アラビアンナイト・シンドバットの冒険』）、まだマンガ雑誌が月刊誌中心の時代でしたから。僕が思うに、その月刊誌時代でもマンガ家の考えるサイクルと年に一度上映の東映のサイクルとは、合わなかったのではないかと。作家の立場から見ると、「昨日面白いと思ったものだけど、今日は面白くないから、これは変えよう」という部分が出てきますから。

氷川： なるほど。手塚先生が読者の人気を重視して内容を決められていたと、よく聞きます。

高橋： そこで手塚先生は、もっと小回りの利く、自分が即思い立ったアニメーションが作れるような環境が欲しいということで、自前のプロダクションを作ろうと思われた。そう僕は思っています。絶対的にやりたいテーマがあったとか、そういうことじゃないだろうと。やはり「いますぐ自分がやりたいことがあるのに、なぜできないのか？」ということではないかと。それは虫プロにいたとき、手塚先生が昨日面白いと言ってたはずなのに、翌日には平気でもっと変えてくるのを何度となく見えていますので。

氷川： 手塚先生が上（2階）から降りてきて、「こうしたい」と変えていくという逸話もあるようですね。

高橋： だから、あくまでも作り手としての欲望が『アトム』の発端だと思います。

氷川： そのスピード感は、アニメの発展を考えるとものすごく重要なことです。『鉄腕アトム』のテレビ放映は1963年ですが、翌1964年には首都高速道路が完成し、東海道新幹線も開通して交通がスピードアップします。少し前に創刊された少年週刊誌も、すごく売れ始める。国民全体の感覚が週間ペースに変わる中で『鉄腕アトム』の毎週放送が始まり、子どもの文化も移ろいが速くなる。そういう時期ですから、そのスピード感と手塚先生の感覚はマッチしていたのではないかと。

高橋： そうですね、その感覚は大きかったでしょう。ですから、おそらく古参のスタッフの人たちの方には、違和感もあったのではないのでしょうか。僕が入ってすぐ、紺野修司さんという古い演出家兼アニメーターの人にかわいがってもらったんですが、その年に退社してフランスへ行ってタブロー画家になられています。その後はずっと油絵を描いていて、この5月に亡くなられましたが、その紺野さんも「先生、おかしいじゃないか」とよく言っていました。やはり手塚先生のアニメーションの作り方と自分は合わない、違うと思われたのでしょうか。

氷川： 朝令暮改的なことは駄目だということでしょうか。

高橋： アニメーションは絵描きの労力を無駄にしたらできませんから。ちゃんとプロットがあってシナリオがあって、演出のプランがあるという段階をふむ。それにシステムとしての撮影所なりプロダクションがあって、そこでみんながコツコツと手作りするというのが、映画会社である東映が進めてきたスタイルです。しばらく日本のアニメーションは、東映の作り方と虫プロの作り方という2つの潮流があったわけです。虫プロの作り方は、手塚治虫先生という強烈な作家が「こうしたい！」という想いから始まったわけです。

その一方で東映のような撮影所だと、かなりの部分が工場と似たシステムで、それを大事に進めていると思います。そのシステムによって生み出されてくるものは、普通の社会だと「製品」に該当します。靴であれば靴、鍋であれば鍋と、決まった規格のあるものが製品です。だからシステムもより機能的に品質を高めるため、均一の品質を目指すようになります。そのために工程も管理する。

でもプロダクションとなると、工場と同じことをするにしても、生み出されてくるものは、製品じゃなくて作品になります。ここがまったく違うだろうと思うわけです。作品となると、他と同じ靴や同じ鍋・釜を高品質にして大量に作れば良いというわけではなくて、一本一本が全部違うことに価値があるわけですから。

その真ん中にあるのは、やはり作家の魂というか……。

氷川： 意思になるわけですね、「これがやりたい」という。

高橋： そうですね。だからそこが違う。結局は、魂の部分のパーセンテージによって大きく違ってくるのではないかなと。

氷川： 今おっしゃったことは、今回の「ロボットアニメの本質をさぐる」という趣旨に非常に重要なことだと思います。まさに日本も加工貿易で成長して工業社会になり、国際的地位も向上してオリンピックを開催する。そうした高度成長の時代の中で、テレビアニメが出てくる。そうするとアニメーション制作も工業製品としての側面を高めつつ、そこにやはり作品的な魂を入れようという意識もあって、その両面のせめぎ合いが週間単位で消費され、スピードアップしていくというところから、今のアニメ文化の基礎ができていく過程が伝わってきました。

高橋： そうですね。1963年、『鉄腕アトム』の放送開始のときには、もう「テレビの時代」になっていました。僕の小～中学校ぐらいまでは「ラジオの時代」でしたね。娯楽の王様は映画で、家庭的な娯楽をコンスタントに提供していたのはラジオの役目でした。家庭の中にテレビが入ってきた正確な普及期は別にすると、1963年ではテレビが茶の間の真ん中にあつたことは間違いないでしょう。だとしても、そこに週間ペースでアニメーションを提供するという発想は、当時の誰にもなかった。それを手塚先生が最初にやると言った。周囲は当然、「それは当たらないよ」どころか「そんなことはできないよ」という反応です。でも、やってしまった。そうしたら、あっという間にみんながそれにならつた。スポーツの世界でも、超えられないと言われていた記録を誰かが超えたとたん、急に記録ラッシュが発生するということがありますね。

氷川： 確かに限界というものは、そういうものでしょう。越えた者がいて、初めて限界じゃなかったと分かるというような。

■集う人材の「異種交配」によって築かれた基礎

氷川： テレビによって娯楽の流れが変わったという話をうかがいました。テレビ時代以前に娯楽を担っていた数々のメディア、貸本マンガを描いていた出崎統さんや、もともと実写映画の世界を目指していた富野由悠季さん、そして音響監督の出発点にあたる田代敦巳さんはラジオドラマを志望していたと生前の取材でうかがったことがあります。そうした前の時代のメディアによる娯楽をめざした方たちが職につけず、虫プロに合流して化学変化を起こしたとも思っていますが、これについてはいかがでしょうか。

高橋： そうですね。僕は新しい娯楽のスタイルなりエンターテインメントの流れが生まれるためには、強力な牽引者のもとに異物がいっぱい混入されて、何か前になかったものが誕生するということが必要な気がしています。

氷川： 先ほど工場というたとえがありましたが、そこに集った人たちも、個々では作家志望者だったと思うんです。本当はラジオドラマを演出したかったとか、映画を撮りたかったとか、貸本マンガで劇画を極めたいとか。そうした強い想いを抱いていて、そういう方たちがテレビアニメという未開の地での黎明期、底支えをしている気がするんです。

高橋： そうですね、大雑把に言えば、映画が娯楽の王様だったのが、ついその直前なわけですよ。おそらく 1958 年あたりが邦画の興行収入のピークだったはずですよ。

氷川： テレビアニメ第一世代の私が生まれた年に該当します。

高橋： 正確なデータはどこかにあると思いますが、それが 1959 年あたりから下がり始めます。そして、テレビが娯楽の王様になり始めます。そのとき成人した作り手は、映画が作りたいのに映画の入り口が閉ざされてしまった。そうすると、まず映画監督になりたかった人がマンガ家になっていく流れができます。映画からマンガに志を変えたといいますか、今の御所のマンガ家たちは、皆さんそうおっしゃいますよね。

その次にマンガが華やかになる時代が来ると、マンガ家になれなかった人たちが、アニメーション産業に入ってくるということも起きます。そしてアニメーションに携わった人の中でも、居心地が悪かった人がゲームの世界に行くということも、後にはあったでしょう。自分が思っているところに直結せず、少しずつズレていく。でも、ズレがある方がそれぞれの業界に活力が

出るわけです。

氷川： なるほど。やはり同じ血だけで濃くなるといけないと。

高橋： そうですね。ものすごく単純に言えば、生物界がそうになっています。なぜ男と女がいて生殖作用が必要かという話になれば、そこには遺伝子交配による生命のシャッフルが発生することが重要なわけですから。

氷川： 異種交配しないと駄目だということですか。

高橋： そういうことだと思います。

氷川： ちなみに高橋監督ご自身の業種は、どうだったのでしょうか。

高橋： 僕は伊藤忠自動車というところにいました。伊藤忠商事の輸入外車部が独立した会社です。商業学校出身ですから、事務の仕事をやっていました。会社は最初イギリスの車を売っていましたが、その後は軽自動車のスバル 360 と日野のヒルマンミンクスを扱っていて、そこに2年半ほどいました。やがて明治大学の第二文学部文芸学科というところに行き、シナリオや戯曲を習い始めたんです。やはり僕も映画青年でしたから、そちらの方に志向性があったんですね。ただし、あくまでも趣味の目で映画を見ようかなと思っていました。そんな時に虫プロが創立されたわけです。

氷川： 虫プロの門を叩いたのは、何か志すところがあったのでしょうか。

高橋： 虫プロができたことは当時もニュースになっていました。それよりずっと前ですが、僕が高校生のときに、「日本で魅力的なアニメーションができるとすれば、素材は何だろうね？」ということを友達同士で話したことがあったんです。そこで一致したのが、『鉄腕アトム』がアニメーションになると面白いだろう」ということでした。だから予言は当たりました。とは言え予想していたのは長編映画の『鉄腕アトム』で、テレビでやることは予想外でした。

実際にテレビで始まったとき、僕の中でも事務という職に自分なりの何か結論が出てしまったわけです。それで違う職業に就きたいと思ったとき、自分の日常の軸を探していたときに虫プロダクションの何度目かの募集があったものですから、それで虫プロに入ったわけです。

氷川： それは『鉄腕アトム』が放送されてだいぶ経ったところですか。

高橋： 放送して丸1年経ったところで制作進行として入りました。

氷川： では2年目からになりますね。

高橋： 40数話目からが制作進行になった時期だと思います。富野さんと僕は同期なんです。たぶん同じ年の11月か12月に試験を受けています。富野さんの方が入るのがちょっと遅れたのは、学校で卒業に関する行事か試験かがあって、それとぶつかったからだと思います。

氷川： 宮崎駿監督は富野監督と生年が同じですが、早生まれなので学年が上で『鉄腕アトム』の始まった年に東映動画に入られています。結局、そのあたりで学校を卒業するくらいの世代の方が、今を支えていると思います。

高橋： みんなが集結してきた感じは、たしかにしますね。理由は不明ですが、虫プロのスタッフでは14年組（昭和14年＝1939年生まれ）、16年組、僕と同じ18年組が多いんです。14年組が多い理由は、きっと虫プロが急に人が必要になったとき、日芸（日本大学芸術学部）の映画科と放送学科から採用したからでしょう。虫プロのアニメーションスタジオとしての地固めのとき、そういう学科から人が入ってきたのが14年組。田代敦巳さんもそうですし、小嶺さん、伊藤昌典さんたちが14年組です。それから16年組にはアニメーターが多い。岡迫亘弘さんや亡くなられた赤堀（幹治）さん。それから後に麻雀劇画を描く北野英明さんも16年組ですね。18年組が、出崎統さんや神田武幸さん。僕は18年組なんですけど早生まれなので学年が一つ上で、異業種から転職という少し異質な立ち位置でした。17年組もいるとは思いますが、大雑把に言って初期のスタジオはそういう年齢構成でした。

氷川： 『鉄腕アトム』の放送当時は、科学や宇宙開発といった話題が世間の中心にあり、割と活発になり始めた時期でもあったと思います。そこにSFの中でも人間に近い「ロボット」という存在がフィットしたと思うのですが。

高橋： 僕自身はそれほど世の科学とシンクロしている感じはしていませんでした。ただ文学の世界では流行している後発のものをひがむ傾向があるので、SFを書いている人は誰でもそうだったと

と思いますが、抑圧されていると思っていたはずです。要するに「俗なもの」だとか「子どもだまし」だとか、「ああいうものを見ちゃいけないんだ」とか言われていた。

僕が進行を始めた頃に、SF作家の豊田有恒さんもシナリオライターとして『鉄腕アトム』に参加してきました。そのとき「やっぱりプロは発想が違うな」と手塚先生がおっしゃっていたのを覚えています。SF作家もSF作品も、世の中に受け入れられ始めた。でも、文学としては認められていない。そういう時代だったんです。

氷川： 小説として認められていないということは、要するに食えなかったということでしょうか。

高橋： いえ、すでに売れている人は食べていたでしょう。ただし、鬼っ子というわけです。マンガ家も同じで、売れても落ち着くまでは鬼っ子だし、アニメーションも「電気紙芝居」みたいな低い評価を当時は受けていました。「海外に輸出できるコンテンツ商売を」なんてことは、当事者は考えていないわけです。

SFという意識は、手塚先生の中にはあつたはずですが、番組を作っている人たちはそれほど意識はしていなかったでしょうね。『鉄腕アトム』という、ちびっ子ヒーローのアクションものという捉え方が、やはり強かったですね。とは言うものの、今の日本のアニメーションの流れは、もう『鉄腕アトム』である程度ひな型が出来ているなど、僕は思っています。

それはオリジナルをつくるということです。『鉄腕アトム』は4年間放送しました。そうすると1年間52週で、リピートがあつたとしても、ざっと $50 \times 4 = 200$ 本の作品があるはずで（全193話）。その中で手塚先生の『鉄腕アトム』のマンガを原作とした回が100本ぐらいあつたとすれば、それ以外の100本はアニメオリジナルのストーリー、シナリオがあつた。厳密に言えば手塚先生がいきなりアニメ用につくったエピソードもありますが。

その子ども向けオリジナルをつくる時、決して児童文学作家が集まったわけではない。ここが重要なんです。もっと雑多な人たちが集まった。SF作家の豊田さん以外にも鳥海尽三さんは日活という映画界からシナリオライターとして来て、虫プロにしばらくいて、それからタツノコプロに行きました。『鉄腕アトム』用にオリジナルのアイデアを出していく際に、鳥海さんには児童文学作家としての意識はなかったと思うんです。子ども向けのアイデアが頭の中になかったという意味ではないですよ。子ども向けとして作ったにせよ、児童作家ではない。専門家ではない分、何でも発想できたし、何でもこなすことができたわけです。何でも食べるアンコウみたいなものですよ。その雑多なモチーフとテーマが交わることで、オリジナルとしての拡がり生まれた。それがその後の作品に影響を与えています。

「え、こういうのも扱っていいの？」ということですよ。「子どもって、こういうのも見る

の？」という可能性を拓げた。そもそも1週間に1本アニメーションが制作できるということは、プロなら思わなかったわけですから、できないと断言していた。それができちゃった。「じゃあ、うちもやらなくちゃ」って言ったとたんにできるわけです。そういう意識を変えたということがある。それと同時に、「子ども向けというのは、こういうものだ」という既存の意識も大きく変えたと思うんです。

氷川： 後にロボットアニメがオリジナル作品を多く生み出す土壌、原型みたいなものは、すでに『鉄腕アトム』にあったということですね。

高橋： もうそこで「種は植えられた」という感じがしています。僕にとって『鉄腕アトム』の次は『W3 (ワンダースリー)』ですが、同僚の演出家が太平洋戦争の記録映像を入れこんだことがあります。手塚先生は「これはやめようよ」と反対しましたが。

氷川： 実写の映像を挿入したんですか？

高橋： 実写です。内容は反戦で、その意図をストレートに表現するために、第二次世界大戦の記録映像を入れました。「これが駄目なら、どうして僕がやる意味があるんですか」と手塚先生の反対を押しきって、そのまま放送しています。今なら絶対にあり得ないことでしょう。だけど、そういうことが許されるスタジオが虫プロであり、あの時代だったということです。

氷川： その時代性とは、先ほどおっしゃった「週間単位で消費されていく」という要因と、鬱屈をかかえて集まった人たちといった、さまざまな要素のバランスが整って化学変化が起きたということですか。

高橋： そうですね。

氷川： 当時は大変だったと思います。先ほどの、若手ばかりで止める人があまりいなかったという話ひとつとってみても。

高橋： 僕は東映の主流がどこにあるのか知らないんですが、少なくとも高畑勲さんや宮崎駿さんは、当時の東映の主流ではなかったと思っています。僕が虫プロに入ったころに近いなら当然先輩がいたはずですし、東映の映画スタジオとしてのあり方も、すでに決まっていたでしょう。と

ころが新しい波が東映の外部からやってきた。そのとき一番敏感に反応したのが、やはり高畑さんや宮崎さんだったろうと。だから彼らはいち早く東映を辞めて、Aプロダクションや日本アニメーションや、他の場所で仕事を始めたのでしょう。

氷川： なるほど。今の『鉄腕アトム』で基礎ができて、しかも全体に波及していくという話は、すごく重要な見解だと思います。

高橋： 世界中で親しまれている日本のアニメーションがどのように定義されるか分かりませんが、日本以外の国だとまず「アニメーションとは子どものもの」という前提があるはずです。アート系があるにせよ、「子どものもの」という方向性はほぼ決まっていて、「毒」はあまり含んでいない。アンデルセンにせよイソップにせよ、童話でも「毒」は含まれていますが、その物語の「毒」とは作家がもっている社会への目のことです。それはよく見れば、どんなものにも含まれています。だけど、あくまでも出発点は子どもに見せるものだという前提で薄められている。日本のマンガとアニメーションに関しては、そこが相当緩かったと思うんです。でもその緩さが、日本の独自性を作った。

氷川： オリジナルであるという点と、もうひとつは、もう少し上の年齢層にまで向けた社会的な視点が入っているということですか。

高橋： そうですね。

氷川： 『鉄腕アトム』では、量産するための手塚先生式のリミテッドアニメーションのことがよく言われます。ストーリー開発上、テーマ的にもそういう要素が入っているという指摘は、すごく重要ですね。

高橋： リミテッドアニメーションは、週間ペースに合わせるための単なる手段ですから。

■後のオリジナル企画につながる『ゼロテスター』時代

氷川： 少し時代を進ませて、高橋監督が関わられた作品の中で『ゼロテスター』（1973）についてうかがいたいです。メインとなるメカはロボットではありませんが、今のロボットアニメの先祖的なオリジナル作品だと思っているからです。当事者としてどう考えられているか、お聞きしたいのですが。

高橋： 僕はあのころから『サイボーグ 009』が終わるまで、ずっと悩んでいました。虫プロ出身でアニメーションには生活を助けられつつ、自分がどこへ行くか分からなかった時期です。虫プロに入ったときには「この世界でいいや」と思えました。それは言い方としては悪いかもしれませんが、許容量というか緩さですね、僕みたいな人間を許容できるのは、やはり大商事会社ではないと。プロダクションであるとか、アニメーターとかマンガとか映像とか、そういう世界が向いていると思ったんです。

ところがですね、目の前にいるせいぜい3～4歳しか離れていない先輩と同僚を含めて、全員に才能を感じたんです。「ああ、かなわないな、なんて自分と違うんだろう」って。皆さんアニメーションの事をよく知っていますしね。何をやってもかなわないので、困ってしまったなど。絶対に追いつかないなと思ったわけです。そこでアニメーションを諦めかけて、商業映像の会社もつくったりしました。でも合わなかったですね、商業映像は。

映像好きなら、商業映像の制作もできるんです。予算をかけて最先端の映像を作らせてくれるところですから。ところが僕は映像派じゃないから、そこにはテーマがないわけです。もし靴の商業映像がテーマであれば、どんなことをしてでも靴を売るためのフィルムを作らなきゃいけない。自分ではこれで売れるだろうと思っても、そこに入ってくるスポンサーの思惑、代理店の思惑とは違って来るわけです。僕自身は技術者じゃないから、仕上がったフィルムに対して自分の「想い」というものを求めるわけです。でも商業映像ではスポンサーの「想い」の方が重要です。だから映像派じゃない僕は、商業映像も駄目なんだなと思ったんです。

同時に、『W3』のときに唐十郎さんと知り合ったことも大きかったです。『鉄腕アトム』の放送が始まった60年代は、日本のカウンターカルチャーがものすごく華やかになった時期でもあるんです。寺山修司さんや早稲田小劇場なども60年代で、そうした文化は「アングラ」という言葉で総括されていました。そんな芝居や民芸などもちょっと覗いてみましたが、それも「こっちじゃないな」としか思えなかった。それで東京キッドブラザーズという和製ロック

ミュージックのミュージカル劇団と縁ができて、そのヨーロッパ公演にずっと付き合ってみました。その世界は自分にとって「ないわけではないな」と思いつつ、やはりそれ以上には踏み込めない。当時 27 歳ぐらいですから、ちょっと年をとっていたんですね。22~23 歳なら辛いも何もなかったでしょうが、結婚して 5 年も経っていたから躊躇しているうちに『ゼロテスター』で監督やれという話が出てくるわけです。

氷川： アニメの世界から離れられた時期は、どうやって生計をたてられていたのでしょうか。

高橋： 今で言うフリーターみたいなことですね。アニメーションのコンテとか、マンガ連載したりとか。そんなにお金にはならないんですが、金融関係や商事会社じゃない仕事は何でもやりました (笑)。そんなこともあり、「やはりアニメの世界で食おう」という不転の決意で監督を引き受けました。ですが、自分のアニメーションの世界における素養というか、実力がないなということ『ゼロテスター』を作る中で日々感じていたところに、『宇宙戦艦ヤマト』(1974) が放送されたわけです。あれを見て「うわっ、僕が作ってるアニメーションの三歩ぐらい先を行ってるな」という大ショックを受けたんです。

その衝撃は、技術だけじゃないんですよ。「ここには志がある」と感じたんです。技術がなく志もない僕は、監督なんかやれる立場じゃないだろうと思い、サンライズの次の仕事は、自分から「しばらくは監督やりません」とお断りしました。

氷川： では、そこでヤマトショックがなかったら、引き続き『勇者ライディーン』(1975) の監督をされていた可能性もあったわけですか。

高橋： やっていたかもしれませんね。

氷川： それはまた重大な分岐点ですね。そうなっていたら富野由悠季さんがロボットアニメの監督をすることもなかったかもしれない。非常に重要な分かれ目です。

高橋： そうですね。『ゼロテスター』では、富野さんと安彦(良和)さんが一番多くコンテを描いてくれて、『ヤマト』の石黒昇さんもいましたから、コンテマンのラインナップとしては豪華でした。安彦さんはよくやってくれるんですが、当時は僕のことをあんまり信用していなかったんです (笑)。いかにいい加減な仕事をしていたか。仕事をしてるならまだいいんですが、仕事しないのをよく知ってますから。最近ではネガティブなことも言われなくなりましたが、その当

時は安彦さんに「良輔さん、もうちょっと真面目に仕事をしたらどうですか」と、さんざん言われたものです（笑）。もしあのまま『ゼロテスター』の次の『勇者ライディーン』も僕が監督でという話になっていたら、キーアニメーターとデザイナーの話も断られていたかもしれません。

氷川： 富野さん安彦さんじゃない『ライディーン』なら、『機動戦士ガンダム』（1979）への道もなかったかもしれない。

高橋： そうかもしれません。仮に安彦さんが参加したとしても、僕はそれほど信頼を受けられなかったでしょうね。だから僕としては『勇者ライディーン』という番組は、すごく良い出発をしたと思っているんです。サンライズにとって僕が身を退いたことは良かったと思いますし、その後続くアニメの流れにとっても、ものすごく良かったんじゃないかと。

氷川： 話を戻しますが、『ゼロテスター』は、玩具メーカーとのタイアップ企画ですが、監督を引き受けたとき、それはどう感じられましたか。

高橋： おもちゃを売る企画ということに対しては、まったく抵抗なかったです。

氷川： まだ珍しかったですよね。本当に先駆けと言えらると思っていますが。

高橋： おそらくおもちゃ屋さんの企画というよりは、ご祝儀企画だったと思います。最初のサンライズの作品は『ハゼドン』で、フジテレビのはずですよ。サンライズの創設者たちは虫プロ出身ですから。

氷川： なるほど。『鉄腕アトム』はフジテレビです（注：『ゼロテスター』はフジテレビ系列の関西テレビ）。

高橋： 僕が思うに、虫プロからの独立のご祝儀に、「これ一本やりなさいよ」ということで『ハゼドン』の企画が来たと思うんです。『ハゼドン』は当初マッドハウスといっしょにやっていて、監督は出崎統さん（崎枕名義）でした。出崎さんは僕から見ると「ザ・監督」のような映像派ですから、サンライズの体質と合わない部分も出てきたんでしょうね。途中降板されたので、次の企画である『ゼロテスター』は監督が決まっていないうまま、企画が進んでいたんです。

サンライズという会社の創業者たちは、当時は創映社とサンライズスタジオに分かれていました。創映社には山浦栄二さんと米山安彦さんが行き、サンライズスタジオには岸本吉功さん、岩崎正美さん、渋谷靖夫さん。沼本清海さんはどちらへ行かれたか記憶が定かではないですが、『ゼロテスター』は、おもちゃ屋さん主導というより、60年代に東北新社が輸入していた『サンダーバード』をアニメでやろうという企画でした。『サンダーバード』はメカのおもちゃ（プラモデル）が爆発的に売れましたから、「これならアニメの題材にしやすいから、これをやれ」ということだと思います。コンセプトと企画、さらにメカもほとんどできあがっていて、監督だけがないという状態になっていた。そこで「こいつなら自由になるだろう」ということで、僕が呼ばれたわけです。ちょうど僕も仕事がなかったので、引き受けました。

氷川： すでに『サンダーバード』はご覧になっていたんですか。

高橋： 自宅の茶の間でテレビをチラッと見ていたぐらいですよ。

氷川： そういう巡りあわせにあるわけですね（笑）。

高橋： まさに巡りあわせでしょう。エポックメイキングの作品が出るときに、必ず「やれ！」って押しつけられた作品をやっている。しかも志もなく、『009』のときに、「おまえには志もないだろう」と僕をつつくように出てきた作品が、『機動戦士ガンダム』だったんです。

氷川： 運命のように……。『ゼロテスター』に話を戻すと、立ち上げのときにオリジナルで大変だったかどうか、おうかがいしたいです。

高橋： いや、決して大変ではなかったですね。僕後の仕事につながる話ですが、オリジナルの『ゼロテスター』には原作者として鈴木良武さんがクレジットされています。ものすごいライターですけど、「俺はこうしたいから、合わせろ」というタイプではないんです。僕もものすごく昔からいっしょにやってきて、お互い気質もよく分かった上で入ったので、「高橋さん、どう？」「そうだね、だったらこうかな」という感じで進めてました。

氷川： キャッチボールが成り立っていたわけですね。

高橋： 僕は結局あの作品で、「オリジナル作品をつくる」ということを監督として味わいました。物

語を作ることにはまだ目覚めてはいなかったんですが、後に目覚めるきっかけにもなっているはずです。

井上： 実は『ゼロテスター』には、ものすごくエポックなポイントがありまして、「侵略者」が出てくるんです。『サンダーバード』には侵略者がいないのに。

氷川： 毎回登場する固定された敵ということですね。

井上： ええ。『鉄腕アトム』にも毎回通した侵略者はいませんでした。特撮にはいたりしますが、『マジンガーZ』（1972）や『ゼロテスター』以降、日本のロボットアニメには「侵略者」が敵として出るようになりました。

氷川： 同時代のロボットアニメ以外だと『デビルマン』（1972）や『海のトリトン』（1972）なども侵略者ものです。

井上： オリジナルで侵略者を設定したというのは、何か意味があるんですか？

高橋： いや、特に意味はないですよ。

氷川： 敵組織が固定ということでは『科学忍者隊ガッチャマン』（1972）の例もありますが、『ガッチャマン』は意識してなかったんですか。

高橋： 『ガッチャマン』は手伝いもしてなくて、無関係ですね。

氷川： 『宇宙戦艦ヤマト』ほどのショックは受けなかった？

高橋： それはないですね。『ガッチャマン』のキャラクターデザインをやっていた宮本貞雄さんは、虫プロで僕の遊び仲間だったものですから、画力もよく知っていました。宮本さんがやるなら、この程度の絵は出てくるぞと予想していたので、ショックはないんです。もしああいう世界が好きならば、やはりショックを受けていただろうと思いますが。

氷川： むしろ『宇宙戦艦ヤマト』の方が衝撃的だった理由は？

高橋： 『科学忍者隊ガッチャマン』は、手練れのスタッフが、みんなでちゃんと作ったという印象なんです。『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』は、ちゃんと作ったという以上に、「新しさ」を感じました。きちんとしてるかしてないかは別にして、ものすごいエネルギーというか、「これを見せたいんだよ！」という志を感じたわけです。

井上： 『ゼロテスター』も先駆的な作品ですから、多少なりとも志はあったのではないかと思います。

高橋： いやいや、それは希薄ですよ（笑）。「気迫」じゃないですよ。薄いという方の意味です。

井上： でも、『ゼロテスター』は売れましたよね。

高橋： 売れました。

氷川： 1年以上という長期間の放映ですから、大ヒットのはずです。

井上： 途中でタイトルも『ゼロテスター 地球を守れ』に変わって（第39話より）。

高橋： 全66本でしたっけ。

井上： はい。もっとも1年少々と長く放映されている間に、『宇宙戦艦ヤマト』が始まってしまうわけですけど（笑）。（編注：最終1クールが『ヤマト』と重複）。その後、何か同様の作品とか、SFメカものという流れの作品でという要求は、何かなかったんですか。

高橋： ないです。とにかく、サンライズにはあまり近寄らないようにしようと思っていました（笑）。要するに創設者全員が僕をよく知っているから、困ったときだけ言って来るわけですよ。「今回は頭の5～6本、全部監督クラスの絵コンテでまとめるからさ」とか言いながら。そういうときは、仕方なく引き受けるわけです。

『サイボーグ 009』のときは（『機動戦士ガンダム』と同じ1979年）、サンライズで5本の作品がいつ頃に決まった年です。まだ自分のところでオリジナルの作品なんて、満足に作れないスタジオだったのに…。それでサンライズには監督がいなくなってしまう、また僕が呼ば

れたわけです。もともと『ピンクレディー物語』で呼ばれていたはずが、1週間後には『サイボーグ 009』に変わってしまい。

氷川： ギャップがすごいですね（笑）。

高橋： 『サイボーグ 009』は東映本社の下請けでしたが、あれも延長していますが（全50話）。もう少し延ばそうかななどと言ってるうちに、何らかの理由で終わってしまいましたが。そのころ、だいたいサンライズは52本体制ですよ。

井上： そうですね。基本1年ものになっていきます。

高橋： メカを売るには、1年は必要という作り方ができていたんです。

氷川： 4月スタートの番組は子どもの入学式から始まり、クリスマスは越えなくてはならないという意味ですよ。

高橋： 超えたら次の新しい番組を、という感じです。それがおもちゃ屋さん商売の基本でした。『サイボーグ 009』も最初にプロデューサーが立てたシリーズの柱は、「宇宙樹編」という石ノ森さんのプロットでした。ところがそれで始めてみたら、世界が大き過ぎて僕の手には余ってしまった。それで9本ぐらいで路線を変えさせてもらったわけです。

氷川： その後は読みきり、1話完結のスタイルになります。

高橋： そう。ひとりずつ故郷に帰ったりする「戦士の休息編」を作り、その間に次のシリーズのプロットをオリジナルで作っていきました。

やはり僕の仕事の場合、「オリジナル」がキーワードになります。安彦さんが「なぜサンライズとつきあっているか、それはオリジナルのアニメーションがつかれるからだ」と僕に言ったことがあって、ものすごく印象に残っているんです。「そうか、オリジナルのアニメーションを作る……。要するに作家だよな」ということですね。これは誰かひとりが作家という意味じゃないですよ。やはり作家性というものを、安彦さんはサンライズに求めているんだなと。具体的な作品として、それがガンダムになったりする。そういうことだなんて。「作家性」が魅力的な言葉として、急に引っかかっているわけです。

僕にとって歳をとってくるにつれて次第に重くなってくると同時に、虫プロ時代に手塚先生の「あなたたちも作り手なんですから！」という無茶振りを思い返してみたりもするわけです。

氷川： まだ20代そこそこの新人同様のクリエイターに、その言葉を言える度量はすごいですね。

高橋： 昨日入った人にも、先生はそういうこと言うわけです。だから人を育てるなんていう意識は皆無ですよ。結果的に育つことはあっても。

氷川： でも、そこを生き残った人たちだからこそ、いまの礎を作れたと。

高橋： そうですね。誰でも入れちゃうような緩いところで、ろくに育てもしないのに、「あなたも作り手」なんて言われたら、潰れていきますよ、大概是。

氷川： 自然淘汰された部分も大きいということですか。

高橋： そうですね。

井上： マンガ家さんも、そういうところあるみたいです。同じ雑誌に載ったら、新人だろうがベテランだろうが、そこからライバルだという。

高橋： そりゃそうですよ。個人的なリスペクトは別にしてね。負けたら負けなんだから。

井上： アンケートで人気が見えますから。テレビも視聴率で出ちゃいますからね（笑）。

高橋： 手塚さんは大作家なのだから「そんなに焼きもち焼かなくても」と思うくらい、ものすごい見え見えの嫉妬心を新人にも出していましたしね。

■ロボットアニメブームを外部から眺めて

氷川： 他の作品をご覧にならないということでしたが、1970年代中盤のロボットアニメブームはどう感じられていたのでしょうか。主に変形・合体ロボを中心としたロボットアニメで、サンライズだと『超電磁ロボ コン・バトラーV』や『超電磁マシーン ボルテスV』などの時代、どう感じられていましたか。世の中の流れという視点でも良いのですが。

高橋： 作品は追っていました。ただそれも1～2本目だけの、「ああ、こういう感じね」という受け止め方です。サンライズの主流も長浜（忠夫）さんの時代ですから、画期的な新しさは感じませんでした。ただ長浜さんに呼ばれて絵コンテを描いたりして付きあうと、「あっ、長浜さんのは量の演出なんだ」ということが分かるわけです。量というのは、エモーショナルな部分の量のことです。

氷川： 過剰なくらい、主役とロボが痛めつけられます。

高橋： 「こいつ！」って思って全身全霊で感情をこめて反撃しないといけないわけですよ。「このやろう！」みたいにカチンとくる程度では、反撃のエネルギーがまだ足りない。そうすると、どのくらいやられるか、量の問題になってくる。「もう、このくらいやられたんだから、いいじゃないか」という上に、もう一回ツバを引っかけて足で踏みつけられて、「くうっ！」と高まる。そこまでもっていくわけです。

氷川： 溜めに溜めて、ということですね。

高橋： そうそう。ビジュアル派じゃないので、気のきいた画はつukれない方でした。そうすると、「やられてるシーンならやられてる画」「やられてる言葉ならやられてる言葉」「やっつけてる言葉ならやっつけてる言葉」を、とにかくどのくらい積み重ねるかが勝負になってくる。ああ、ここまで量をやらないと、そういう感情にならないのかということ、長浜さんから学びました。

氷川： 思いあたることがあります。『勇者ライディーン』は中盤で富野監督から長浜監督へと交代しますが、シリーズ後半では毎回のように主人公が痛めつけられて、「うわー！」と絶叫するシーンがある。それが尺の半分ぐらいを占めるのではと思うほどの回もある。

高橋： でも僕のそれまで知り合った演出家、杉井ギサブローさんや出崎統さん、波多正美さんたちは、そこまで積み重ねなくても気のきいた画面をつくれるんです。しかも、すごくセンスのいい画を。そちらの方が、きれいごとですむ。彼らにはそれで画面をもたせられる才能がある。だけど才能もなく積み重ねもできないとなると、まったくドラマにならないわけです。

氷川： その点で、長浜演出がおおいに参考になったと。

高橋： なりましたね。でも参考になったからって同じことができるかといえば、それは無理です。「スパーン！」とした画づくりができるのも才能だし、感情をとことん積み重ねるのも才能。だから長浜さんの薫陶をさんざん受けた方でも、みんなそれほどにはできていないと思いますよ。それは、どこかで照れくさくなるからでしょうね。長浜演出は、照れちゃダメなんです。

氷川： そうなると個性というか人間性の問題になってしまうのでしょうか。長浜さんは早くに亡くなられたので、本当に残念です。

高橋： 40代ですよ（1980年没、享年48歳）。僕もその年齢をだいぶ過ぎました。あのときは、ずいぶん年上に思っていたんですが。

井上： 長浜さんが監督したロボットものを東映からの発注で続けて作り、その後にサンライズがまたロボットものを次々と作り始めます。そのころは、ずっと高橋監督はロボットものから離れてたわけですよ。

高橋： まったく離れてました。

氷川： それは何か理由があるのでしょうか。

高橋： サンライズがロボットものをやっているのは知っていましたが、呼び戻されるのが嫌だから、「ロボットはやりません」と公言していました。

氷川： 当時は業界的に玩具向けロボットアニメの本数が最大になり、『サザエさん』のエイケンまで『UFO戦士ダイアポロン』（1976）をつくっていました。

高橋： だから「ロボットはやりません」ということは、「アニメーションの仕事はしません」と同義だったんですよ（笑）。

氷川： 少なくともオリジナルは作りにくかったと思います。大雑把にジャンルを分けると、原作マンガつき、名作アニメ、ロボットアニメですから。

井上： あとはアットホームな作品になります。

高橋： アットホームな作品にそれほど魅力を感じるわけではないので、違う道を一生懸命探していました。

氷川： 『まんが日本昔ばなし』を「あかばんてん」（高橋良輔氏主宰の会社）で制作されていたと思いますが。

高橋： あれは仕事場の家賃を出すためですね。撮影まで含めて全部自分たちで請け負って、ラッシュ（ダビング前の編集済みフィルム）で納めていました。

井上： 虫プロから出た人たちは、同時期にいろいろなジャンルの作品をやっています。かつての仲間がそういう仕事をやってる横で、ロボットだけ毛嫌いしていた理由は何でしょうか？

高橋： 嫌いということではないんです。自分がサンライズに呼び戻されるのは、時期尚早だと考えていたんです。だから「ロボットはやらない」と言えば、サンライズからは声がかからないだろうと（笑）

井上： サンライズはロボットアニメしかつくっていないからですか（笑）。

氷川： そういう意味で公言されていたと。

高橋： そうそう。

井上： 決して嫌いだからじゃないと、そこは、しっかり伝えておかないとね（笑）。

高橋： これは本当に笑い話ですが、岸本（吉功）さんが『サイボーグ 009』をやることになった僕に、「おまえは知らないかもしれないけど、これはロボットじゃない、サイボーグだからな！」と釘を刺されました（笑）。もちろん「分かりましたよ」と答えました。監督をやる人間が他にいないんだから。そのくらい親しかったわけですが。

氷川： それが運命の第一歩になってしまったわけですね。

■『太陽の牙ダグラム』の作品コンセプト作り

井上： 『サイボーグ009』を高橋監督がやっている最中にサンライズは『未来ロボ ダルタニアス』や『機動戦士ガンダム』などロボットアニメを作り続けていて、ガンダムの次の『無敵ロボットライダーG7』（1980）では『ダルタニアス』の後半で長浜さんから監督を引き継いだ佐々木勝利さんがメインで監督になりました。そんな時期になっても、サンライズの仕事はされなかったんですか？

高橋： いえいえ、山浦さんが頻繁にやってきて、いろいろお話をうかがいました。

井上： その『無敵ロボットライダーG7』が『最強ロボダイオージャ』（1981）へと続くその横で始まったのが、『太陽の牙ダグラム』（1981）の作業ですよ。

高橋： そうです。『太陽の牙ダグラム』にしても、水戸黄門がロボットを連れて諸国を漫遊するという『ダイオージャ』のコンセプトと同じところから始まっています。豊臣秀吉が強いロボットを持っていて、戦国時代を出世していく。それが『太陽の牙ダグラム』の最初のコンセプトなんです。

井上： そのころの仮タイトルは「スペースバップァロー」でした。

氷川： 山浦さんの企画の発端は、戦国時代の立身出世物語、講談ものが多いようですね。

井上： あの時期は『太閤記』と叫んでいました。

高橋： 山浦さんとも親しかったですね。持ちこまれた企画に対して、こちらが「ちょっと手入れていいですか」と言って、いつも結果的にまるで違うものになってしまう。それでも「まあ、しょうがないや。頼んじゃったんだもの、いいよ」と言ってくれる、そういう関係が成り立っていました。

井上： 僕には「頼んだとおりにやってくれないんだ」とブツブツ言っていましたよ（笑）。

高橋： そのときもまだ、「ロボットものは『太陽の牙ダグラム』一本で辞めよう」と思っていました。

アニメーションをどうやって抜け出て、近いところの商売は何なんだろうと思っていたから。でも『太陽の牙ダグラム』で、次第に物語をつくるのが面白くなって、目覚めてしまったんですね。

同時に映像は、神田武幸さん（共同監督）にお願いしました。ただ神田さんはものすごく遠慮深い人なので、「このメカどうしようか」「このコンテのここ、どうしようか。全部直したいんだけど」みたいな話は、毎回よくしていました。自分と合わない人がいたりすると相談が来るし。「その人にも生活があるから、そこはサンライズが面倒見なきゃいけない」と言うと、「じゃあ、分かった」とうなずいてくれたり。

井上： 『太陽の牙ダグラム』は、『機動戦士ガンダム』というひとつのターニングポイントを越えた後の作品です。高橋監督としてロボットものに対し、やる気になったきっかけは何かあったのでしょうか？

高橋： 山浦さんの口説きがしつこかったということと、やはり『機動戦士ガンダム』という作品がすごいなと思ったわけです。『宇宙戦艦ヤマト』もすごいけど、あれは西崎（義展）さんの作品ですね。西崎さんと会ったことはあるけれど、親しい間柄ではありませんでした。ところが富野さんとは、なんだかんだ言わずずっと吸ってきた空気がいっしょでしたから。その富野さんが『機動戦士ガンダム』の作家に行き着いたということは、僕にとってはすごく刺激的だったわけです。

『ダグラム』の企画当時、『ガンダム』はまだ大ヒットまではしてなかったけど、その兆しは見えていました。と言うものの、どんなヒット作品でもそんなに長期間、人気を保持できないわけです。『ガンダム』もせいぜい3年ぐらいだろうと。そうすると次の作品をつくらなきゃいけない。そんなときに山浦さんが「良ちゃんさ、次もつらくなくちゃいけないしさ、富野さんひとりじゃ立ち行かないじゃない？」と言ってきてね。「だけど他にも監督できる人はいっぱいいるでしょ？」と僕が返したら、「富野さんの隣に来たらさ、他の監督は潰れちゃうよ？けど、あなたなら大丈夫でしょ」なんて言うわけですよ（笑）。

たしかにあのころはそうなんです。富野さんの、当たるべからざる勢いのようなものがすごかった。もう誰に対してもすごい勢いだったから。意外に思われるかもしれないけど、同期の中で僕と富野さんはかなり相性が良い方なんです。いっしょに仕事しないのも、また良いんでしょうね。

井上： 『ゼロテスター』では、いっしょにやりました。

高橋： あれは僕の方が頼んだのであって、向こうから頼まれた話ではなかったから。『勇者王ガオガイガー』（1997）で富野さんにシナリオを頼んだことがあります、「考えるのが面倒だ」という理由で断られています（笑）。コンテなら幾らでも描くよと。そういう人なんです。プロデューサーと監督が OK したシナリオがあれば、コンテはカット割りをするだけという割り切りでやっているんでしょう。

井上： 『太陽の牙ダグラム』という作品は、ロボットものでありながら政治ドラマ色が強く、それまでのロボットものとはまた異なる要素を持っている作品でした。「こう作ろう」という決意だとか、周囲と変えるためにやろうとしたことは、何かありますか。

高橋： 物語づくりを全部まかされたわけです。そのときに、ロボットものの中の「リアル」ということを『機動戦士ガンダム』と違う意味合いで追っかけてみようと思いました。実を言えば、『機動戦士ガンダム』のときには「リアルロボットもの」という言葉はないわけです。

氷川： 後から区別のためにできた言葉で、同時代的ではないです。

高橋： 別に「ダグラムが最初だよ」と言いたいわけじゃないですが、「リアルロボット」という言い方は、みんなに分かりやすく説明するために僕が言い始めたぐらいの時期だということです。あのあたりから用語として定着しましたよね。それで『ガンダム』とは違う「リアル」とは、宇宙空間の描写がリアルだとかロボットの扱いがリアルだとか、そんな SF 的な話ではなく、人間のことなんです。大雑把に言えば、「登場人物をリアルに扱う」ということになります。その「リアルな人間」という切り口の根幹にあるのは、僕が育ってきた過程の中で蓄積されてきたもの、僕自身が見てきたものです。その中で一番大きいのは、1960年代から70年代のデモが多発していた時代のことです。

氷川： 学生運動を中心とする政治闘争ですか。

高橋： そう。あのころの学生も含めたところ大衆と国との闘争。しかも直接的に主張しあっていた。けどノンポリだった僕は学生運動には入っていけなくて、安彦さんとはそこが違います。彼は当事者です。僕はむしろそれを8ミリ（カメラ）を持って撮りに行っていただけですから、傍観者なわけです。

氷川： 何にせよ、そういう一步退いたポジションなんですね。

高橋： それとやはり大きいのはベトナム戦争です。1960年代初頭から紛争が始まって75年で終わるまでの期間ですから。今は戦争というと湾岸戦争前後——フォークランドはあっという間に終わりましたから——中近東の戦争が、みんなの意識の中心にあると思いますが、ベトナムに比べると報道が薄く感じます。誤解を恐れずに言えば、当時はまるでエンターテインメントのように、ベトナム戦争のいろんな情報が映像含めて流れてきました。

氷川： ジャーナリストがベトナム戦争に行かないと一人前ではないという風潮さえ、あったと記憶しています。

高橋： そうそう。今も中近東へのジャーナリストのアプローチはありますが、それほど表面に出てこないでしょう？

氷川： なるほど。では「学生運動」と「ベトナム戦争」が『太陽の牙ダグラム』における「リアル」なわけですか。

高橋： そう。そのふたつを念頭におきながら、『ダグラム』を作りました。僕は学生運動に参加していませんが、違うところから左翼の内包している逆権力の醜さも見てきました。母親は純粋肉体労働者で、2,000人ぐらいの女工さんで、機械化された機（はた）をいっせいに織っていました。なのでどこかの労働組織の中に組み込まれ、デモやメーデーには動員がかけられます。その組合運動の少し上にいる男性の労働指導者が下へ仕向ける意地悪やイヤらしさ、そんな話を女同士でさんざん喋っている。それを横で聞いていて、子どもながらになんとか理解できたし、やがて全部理解できるようになるわけです。

左翼も平等ではなく、権力が存在しているわけです。その権力の一番発揮される場所では、下に対してものすごく汚らしいことが起きる。いつのどこの国家でも組織でも同じです。それは人間の宿命なんですよ。そうすると、どちら側にも重心を置けなくなるわけです。

だから『ダグラム』では当事者の中に自分の気持ちを乗せられるキャラクターを配置して、あとは自分の経験してきたジャーナリズムのあり方とか、そういう要素を全部入れていきました。その中には当然、裏切り者も野心家もいる。そんな風にキャラクターを作っていました。

氷川： 当時、サンライズの山浦さんの評価はどうでしたか。ロボットアニメに政治ドラマは難しいとか、そうした声はなかったのでしょうか。

高橋： 全然言われませんでした。

井上： でも、新しいことをやろうとする現場は大変でした。『太陽の牙ダグラム』がいかに特殊だったかということは、近年発売されている 80 年代ロボットの特集本等でもピックアップされています。

高橋： この間、『ダグラム』で音楽を担当され冬木透さんの楽曲を扱ったライブコンサートがあって行ってみたら、女性が大勢来ていました。しかも 20 代が多い。みなさん後から『太陽の牙ダグラム』を見たということです。『装甲騎兵ボトムズ』（1983）や『太陽の牙ダグラム』のような古い作品を見てハマった若い人たちは、不思議なことにけっこういるんです。ところが『機甲界ガリアン』（1984）や『蒼き流星 SPT レイズナー』（1985）にハマったという若い人たちは聞かない。やはり『ダグラム』と『ボトムズ』には他と比べられない特別な何かがあるらしいですね。

氷川： それぞれワン&オンリーな感じはしますね。

■ロボットを魅力的に描く為のコンセプトワーク

井上： 『太陽の牙ダグラム』以後、高橋監督はずっと作品ごとに方向性を違うものに変えています。『太陽の牙ダグラム』が政治ドラマなら、その後の『装甲騎兵ボトムズ』はひとりの兵士に焦点を当てた話。『機甲界ガリアン』ではファンタジーとSFを融合させた荒唐無稽な世界での少年の冒険物語を描き、そして『蒼き流星 SPT レイズナー』では現実の延長にある近未来ロボットものに戻っている。ロボットものですが、扱いが全部違っています。

高橋： これは山浦さんの金言ですが、「何やってもいいから、ロボットは売ってよ」と言われていたからですね（笑）。『太陽の牙ダグラム』も必死に売れることを考えました。当時は「ロボットを多く露出すること」が売れることにつながると思っていた人が多かったはずですが。だからそうじゃない道を一生懸命考えて、その答えがああ冒頭シーンです。ロボットをどうやって置いたら一番カッコよく見えるか。次はきっとジオラマの世界に行くだろうという。

氷川： それで壊れて朽ち果てたダグラムを冒頭にもってきたわけですね。

高橋： 真面目に製品を売ることは、やはり考えぬきました。『装甲騎兵ボトムズ』に登場するアーマード・トルーパーも偏ったものにしました。アニメロボットの完成型は『ガンダム』でできてるわけだから、ロボットを売るためには新しいテイストが必要ということです。でも、当時は意外とボトムズは売れませんでした。おもちゃとしてのロボットものの人気さが下がり始めた時期です。

井上： ダグラムのほうが売れています。ただ、朽ち果てたダグラムが冒頭に出たときは、誰もが卒倒しそうになったはずですが。『機動戦士ガンダム』にしる『無敵ロボトライダーG7』にしる、「お立ち台」と呼ばれるサブメカを登場させ、その上に主役メカであるロボットを格好良く立たせるという商品構造がありましたから。ダグラムと並行してやっていた富野監督の『戦闘メカ ザブングル』にしても、地上戦艦というお立ち台の上にロボットが立って格好良く見せている。なのに、いきなり主役メカが壊れてるわけですから、これはインパクトがありました。

氷川： それはどこから発想を得たのでしょうか？

高橋： 実は松本零士さんの「戦場まんがシリーズ」がヒントになっています。どういうテイストでい

こうか、さんざん考えて困っているときに、僕が主宰している「あかばんでん」のスタッフが参考資料として持ってきてくれたのが、その単行本でした。兵器が錆びてシルエットになっていたりする。

氷川： なるほど。トップカットで戦車が朽ちている場面に巻紙風の吹き出しがあって、というテイストですね。

井上： 1枚の絵に詩が入っているような、読み物イラスト的なまんがでした。

高橋： 「俺の感情に一番訴えてきたのはこれだな」ということで。これをロボットアニメとしてアレンジする工夫をしたわけです。一回「これだ！」と思った後は、苦労はしていません。自分の中にあったものに、窓がピッと開いたという感じですから。

氷川： 4本それぞれ違う世界観のオリジナル作品を描かれてきたわけですが、何か子どものころに見たものから発想されたものはありますか？ たとえば『機甲界ガリアン』の冒険活劇的な雰囲気です。

高橋： 富野さんの外せない作品として、『聖戦士ダンバイン』があると思います。僕も「ファンタジーはありだな」と思っていたという感じですね。ただ僕の方角はこっちだぞ、ということです。「おまえが作ったものの中で入れられるのはローラーダッシュだ」と言われて。「え、こんなでかいのにローラーダッシュ？」と反対しても、無理やり入れられちゃったりしてね（笑）。だけど、やっぱり売れない。

だから『ガリアン』のあたりで、僕もロボットものに対する緩みと言うか、慣れが少し出てきてしまったんでしょう。3本目でしたし、もしあれが1本目だったら、「ローラーダッシュなんてできませんよ」って断ったはずですよ。

氷川： 高橋監督も富野監督も、毎年毎年ロボットアニメの監督をされていた時期です。これが終わったら、また次、そのまた次と。

高橋： 『機甲界ガリアン』が終わって『蒼き流星 SPT レイズナー』に行くとき、当時の担当プロデューサーが疲れて辞めてしまったんです。でも、これで作ると決めた企画が残っているから、僕たちは休めないわけです。そうしたら第3スタジオでも『超力ロボ ガラット』（1984）をやっ

ていた神田さんが休んでしまったものだから、次の企画は別のスタジオで作ることになったわけです。

井上： それが『蒼き流星 SPT レイズナー』になったので、スタッフもほとんど変わっています。

高橋： 『蒼き流星 SPT レイズナー』では飛行物体というと、どうしても航空機のようなきれいな軌跡で飛ぶと思われていますよね。でもロボットは飛びそうにない格好だから、空気のないところを飛ばせるしかない。最初はもう少し空気のあるところでのアクションを予定していて、ジュラルミンの薄い外装に機銃が当たると穴がパカーッと開くようなダメージ表現をしたかった。でも、そのころのアニメーションの技術では、ちょっと難しくて。それとデザインの傾向も、大河原さんはガッチリしているものが多かったです。

氷川： そうですね。鉄のカタマリという印象です。

高橋： そこで強引に塊を噴射で飛ばしていることにして、その噴射のコントロールが失われたら、ガラガラと一気にバランスを崩してしまう。単なる鉄の塊がコントロールされているときとされていないときの変化をアクションの中で見せようと、発想を方向転換しました。僕はデザインを「絶対こうだ」「こういうのが格好良い」と決めこまずに、デザインの大元のコンセプトだけをいつも考えます。そして「こういうときのアクションは、こういう傾向にしてもらいたい」とだけ言って、後は演出に任せます。富野さんはカットの中で細かく指定して、「これをやれ」という感じでしょうか？

氷川： 富野さんは速度感まで指定します。では高橋監督の場合はコンセプト、考え方を示すというやり方でしょうか。

高橋： そうです。『ボトムズ』もボディがあり、センサーが頭部に載っている。そのセンサーは、昔僕が好きだったカメラのレンズのようなもの。アクションも人間の殴り方になってしまうと生物的に見えてしまうから、前腕が直接的にドンとスライドする。そんな風にコンセプトを固めていきました。『ダグラム』で一番足りなかったのはスピード感ですが、ドスドスと走らせると、たとえロボットのサイズを小さくしてもスピード感が出ないだろうから、足の裏側に車輪を付けて走らせる。それがローラーダッシュですが、かなりの冒険でした。おもちゃっぽく見えないかなと。

自分の中では緊急時だけ 30m ぐらい、鉄板が敷かれているような未来都市を直線コースで走行するというので、あとは効果音を工夫すればなんとか格好良くなるだろうと予定していました。ところがスタッフがスラローム走行させちゃったんですよね。驚きましたけど、見てみたら「格好良いからいいか」みたいなね（笑）。

井上： 先日、人間サイズのロボットバトルが実際に行われてテレビ放映されましたが、当然ながら二足歩行ではなく、足の裏は車輪でした。その大会で準優勝した機体は手にエアシリンダーを仕込み、腕を伸縮させて相手を殴るという機能がついていました。

高橋： ロボットが好きな人は、やはりロボットの中から発想しますね。ミリタリーが好きなら現状のミリタリーの中から発想する。実は僕は両方とも、そんなに強くないんです。神田さんは本当にミリタリー、第二次世界大戦好きでしたが。一兵卒の雰囲気を出すのは、ものすごく上手いんです。僕はそちらも薄い方ですが、周りに詳しいスタッフがいれば、その人の知識を借りるという形で補完できました。でも根幹となる世界観を作れないと作品世界が統一できないので、最初に作って渡してしまうんです。その範囲内で演出してくれれば、世界がより膨らむ。

氷川： やはりコンセプトワークにかなり近い印象です。

高橋： ロボットもので面白いのは、そういうコンセプト作りの部分です。ただ、今はちょっと微妙な時期ですね。最近ネットで画像が出ている、蹴とばしても立ち直る四つ足のロボット兵器。あれ気持ち悪いですね。

氷川： ビッグドッグですか。横走りするやつ。

高橋： あれがテロ行動を起こしたら、世の中のいろんなことが変わりますよ。ということは、もう従来のロボットもののコンセプトでは現実に負け始めているわけです。だからロボットアニメの世界は『機動戦士ガンダム』で止まっていいと。次のロボットものがあるとしたら、まったく違うコンセプトで出さない限り、発展はないでしょうね。とにかく現実のロボットの露出度が上がりましたから。ロボットアニメを見ない人にとっては、ニュースで見る工業ロボットや ASIMOの方がリアルに感じるはずですよ。

井上： 工場の中でもロボットアームが、圧倒的なスピードでものすごい重量物を動かしているという

現実があります。

高橋： 自動車の生産ラインの、あのロボットアームは高速かつ正確な動作ですね。ネジ一つ取り落とさずにやっている。昔は宇宙空間でロボットの指先、マニピュレーターの先がすごく器用で、ビス1本を外したりといった作業をよくやっていましたが、現実の地上でさんざんできている今は、そんなことでは誰も驚かないでしょう。

氷川： そういう時代に今後のロボットアニメは、どうでしょうか。

高橋： 難しくなっていくと思いますね。

■ロボットアニメブームは何故収束したのか

氷川： そもそもロボットアニメ人気は、70年代、80年代と一時期のものだったという意見もあります。怪獣映画もそうですが、ジャンルムービーは必ず栄枯盛衰があつて、ロボットアニメはもう旬を過ぎていると。

高橋： やはりロボットアニメは、ガンダムで行き止まりなんですよ。生物の進化系統樹にたとえると、図の中には『ガンダム』と書いてある流れがあつて、『ボトムズ』もいるけど行き止まり。ちょっと太めの枝があつてそこには『エヴァンゲリオン』と書いてある。そういうことだろうと思うんですよ。

井上： じゃあ別の枝なら、まだあるかもしれないと。

高橋： 別の枝はね。ただ、その枝は何なんだろうと。山浦さんがアニメのロボットを総括したことがあります。「本来ロボットとは、人間の形をしていなくてもいいものだ。腕の中に大砲など武器が仕込まれていていいのに、その機能をわざわざ外に出して、人間型をしたロボットが大砲を手を持つ。だけど、これが格好いいんだ」と。ロボットアニメの魅力は、この言葉に言い尽くされています。今はそれ以上のものはないです。「これをこうすればリアル」などと考えますが、そんなのは全部今の中に入っています。『機動戦士ガンダム』で行き止ったなというのは、そういうことです。

氷川： なるほど。人間の格好をした巨大なものが、人間の真似をしているからこそ格好いい。そこが本質ですか。

高橋： 「真似をしているから格好いい」。それがすべてであつて、それ以外の格好いいものを作っても、もはやロボットの格好よさではない。

氷川： 手にしたものが銃か刀か、あるいはバズーカに持ち替えたりするのも、バリエーションだけです。

高橋： 『機動戦士ガンダム』で止まっていたとしても、僕はそれでいいと思っています。手を替え品を替えて分野はそのまま続けつつ、その間にまったく違うものを誰かが出すべきだと思います。

その意味では、パワードスーツというもののほうが可能性があるのではないのでしょうか。

氷川： 巨大ロボットから、逆に小さくしていく発想ですね。

高橋： 生身に直結しているからこそ、人間がヒーローになれるという発想。中に入っているのは人間で、なおかつ高度な機能があるパワードスーツ。『アイアンマン』は、その部分を実にうまくすくい取った感じがします。

井上： 『アイアンマン』は CG 使っただけでも、ベースは実写です。線で描かれたアニメとはちょっと違う。アニメで描くロボットの今後についても、思ってることはありますか。ガンダムではない新たなタイプのロボットが出てくるとしたら、映像表現の限界が理由ということではないですよ。

高橋： もっと設定的なことですね。ロボットを戦争用の兵器として位置づけたのは『機動戦士ガンダム』ですが、『鉄人 28 号』も太平洋戦争の兵器です。ただ『鉄人 28 号』には後継者が続々と出ず、『マジンガー Z』や『コン・バトラー V』などの巨大ロボットアニメたちが『ガンダム』との間に挟まってしまった。その原因は、『鉄人 28 号』の「旧日本軍」というキーワードでしょう。

発想のヒントとしては宝の山があったはずなのに、「旧日本軍」という設定が相当引っ掛かったので途絶えたと思います。『マジンガー Z』から『機動戦士ガンダム』に至るまでの系譜は、乱暴に言うところ「よく分からない研究所に何でも作れる博士がいる」というところから一歩も出なかった。

ところが富野さんが初めて、「地球連邦とジオン公国があって、それぞれ国家予算があり、軍事部門の兵器として工業製品として作られたロボットがいる」ということをやり始めた。目的と作る場所があれば、予算もこのぐらいだろうなというところまで設定した。やはり画期的ですよ。そういう意味では『装甲騎兵ボトムズ』だって、『ガンダム』からは出ていない。兵器としての位置づけと予算があって、開発部門がある。やはり進化は止まっています。

氷川： 1980 年代の流れということでは、『蒼き流星 SPT レイズナー』のあたりで一回ロボットアニメブームも終わってしまいます。そこはどう捉えてらっしゃいますか。1987 年の神田武幸監督による『機甲戦記ドラグナー』で、サンライズのロボットアニメはいったん落ち着きますし、前年の『レイズナー』も打ち切りです。

高橋： それは売れなくなったからですね。

氷川： ところが売れなくなった原因のようなものは、作品の中にはあまり見当たらないわけです。質が落ちたりしたわけではなくて。

高橋： すでに『機動戦士ガンダム』という完成形がひとつ確立されたから、もうバリエーションは要らなくなったんだろうなと。その『機甲戦記ドラグナー』にしても、そのまま持ってきて色を塗り替えて『新しいガンダムです』と言っても、変わらないですね。

氷川： 同じことは私も思いました。

高橋： ゲームでもRPGなら『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』さえあれば、もう要らない。新しい違うジャンルのゲームだったらいいけど……というのと同じでしょう。

井上： 『機動戦士Zガンダム』（1985）を始めてしまったこともあると思います。

氷川： 『ガンダム』それ自体が続編という『新しいガンダム』を生むようになったのがひとつの原因ということですか。

高橋： というより、もう『ガンダム』以外は目に入らないようになってしまったんだと思いますね。

氷川： バリエーションが大量に必要とされる時代もあったけど、期間限定だったと。

高橋： すべてを吸いこむブラックホールみたいなものです。すべて『ガンダム』に集約されてしまう。子どもが「これはガンダムじゃないよ」と抵抗したとしても、親には「どこが違うの？」と言われてしまう。「要するに名前が違ってただけでしょ？ 同じでしょ？」そういう認識です。作り手の方も『ガンダム』に憧れて作っているわけだし、本質はすべて『ガンダム』なんです。

氷川： それは取材でよく言われることですね。業界に入ってくるメカアニメーターとかメカデザイナーの多くが『ガンダム』しか目指していない。それとさっきおっしゃった山浦さんのお話、つまり人型のロボットが武器を持つ形は『ガンダム』で行き止まっているというお話にも関係が

あります。キャラクターものは、そうなるのが宿命でしょうか？ 『ウルトラマン』や『仮面ライダー』(1971)にしても、似たようなところを感じます。

高橋： キャラクターはある種の刺激物ですから、結局は一番刺激を受けるものに吸収されてしまうのではないのでしょうか。

氷川： 一瞬、受けた刺激が強いときだけは派生を求めるものだと。

高橋： 違うバリエーションも、ちょっと味見してみたいなという感じでしょう。だけど最終的には「でも、これだったら、『ガンダム』でいいよね」という結論になるのではないのでしょうか。

■ブーム終了後も続くロボットアニメ、そして新しい挑戦。

氷川： とは言うものの、その中で『装甲騎兵ボトムズ』は『ガンダム』とはどこか違う理由で、したたかに生き延びています。その秘密が知りたいです。

高橋： あまり新作を作らないからじゃないですか（笑）。

氷川： 思い出したようにたまに作っていくのが良いところ、ということですか。

高橋： それとバリエーションを大きく変えてないことですよね。

氷川： キリコという同じ主人公のドラマを、30年以上もずっと描き続けているのは、『ボトムズ』くらいでしょう（笑）。『機動戦士ガンダム』だってファーストとしてはあれで終わりですから。

井上： それゆえに「『装甲騎兵ボトムズ』ってロボットものなんですか？」という逆質問も、出たくなるんですね。つまりどう見てもヒーローロボットじゃないですし、別にあのデザインじゃなくてもっていう（笑）。

氷川： 30年間ほとんどデザインを変えずにやっている作品も、ボトムズだけだと思います。

井上： 30年変わらない（笑）、なんと効率的な。

氷川： 他はブランドとしての継続はあっても、デザインは変えていますから。

高橋： 「ガンダム」は大河原さん以外のデザイナーでも「ガンダム」をデザインできるくらい、完成されています。だけど「ボトムズ」は、他のデザイナーはつくれないんです。どうつくっても、「大河原さんの真似」と言われてしまう。「ガンダム」であれば、たとえ大河原さんの真似をしても、そうは言われなければならないはずなんです。

氷川： 「ガンダム」は、作画用としてのポージングや決定稿に安彦さんの要素が入ってきていることも、大きく関係しているはずなんです。

高橋： うん、それはあるかもしれませんね。

井上： 装飾と色で「ガンダム」と認識する。それはありますね。どんなものでも、その装飾と色を施せば、「ガンダム」に見え始める。

高橋： 「ボトムズ」も、頭に決まった要素を入れておけば「ボトムズ」になるはずですよ。首から下のほうはそんなに変わらないから。あと昔、「外からスタジオに帰ってきた瞬間、ボトムズをやっていると分かる」と言われました。特徴的な効果音で分かるという意味でね（笑）。

氷川： ローラーダッシュの効果音ですか。歯医者で耳にするドリル音のような。あれは素晴らしいです。『ボトムズ』は『ガンダム』とは違う意味でワン&オンリーの要素をいくつも持っているということですね。

高橋： 『ボトムズ』と同じ時期に、ヘリコプターや戦車に変形するロボットアニメがあったと思います。

氷川： 『特装機兵ドルバック』（1983）でしょうか。

高橋： あれも「ガンダムとは異なる方向のリアル」や「ミリタリー+変形ロボット」という方向を探ってみたけど、うまく成長しなかったんでしょうね。

氷川： ほどなく『トランスフォーマー』（1986）も出てきますから。現用機械への変形ロボットの路線は、そちらに吸収されていく。

井上： 『トランスフォーマー』になると、ちょっとまた違ったものになります。ほとんど人は乗らないし。

氷川： あれはロボットですが、描写としてはキャラクターですね。

高橋： 僕は『トランスフォーマー』は、まるで分からないです。アニメーションの『トランスフォーマー』は見たけど、「これでも買ってくれるんだ」なんて感想しかなくて、やっぱり子ども向

けだからかな、と。でも、あの作品構造では人間がなかなか描けないと思います。ロボットたちが人間ドラマの中に入ってきてしまう。

井上： サンライズで作ったロボットものの中でも、勇者シリーズ（1990～1997年）はほとんど人が乗っていません。各ロボットの「キャラクター」で作ってました。宇宙からやって来たけど故郷に子ども残してきたとか、そういう会話をロボットたちにさせることでドラマを作ろうとしていました。『トランスフォーマー』のロボットたちは過去を語りませんし、家族や親族もいませんから、どうやってドラマを作るんだろうという疑問はありましたね。

氷川： 完全にキャラクターの性格だけです。このキャラは誠実、このキャラは狡猾、このキャラは卑屈みたいな。バックグラウンドは、あまりない。

井上： 性格俳優ですね。それもまたひとつのエポックなんでしょう。見ている側も面倒くさいことは覚えなくていいですから。

氷川： お笑い芸人に近いキャラクターづくりも感じました。

高橋： 『勇者王ガオガイガー』のときに鈴木良武さんが、「新幹線が変わるロボットって、子どもは格好良いと思う？」と僕に聞いてきたことがあります。子どもたちが本当にそう思ってくれるかはともかく、僕には「新幹線なら良いんじゃない？」と納得できる場所がありました。ところが良武さんは「夜鳴きそばの屋台が変形してガオガイガーになるのはどうだろう」と、もう真面目に聞くわけです。驚いたけど、本気で思っていたらしい。

氷川： 何がきっかけでそんな話になったんですか？

高橋： 「親しめるものが変形する」というアイデアがなくなっちゃったんでしょう。

氷川： ラジカセ等の家電製品も変形していましたが、その流れということですか。

井上： 大前提として、「子どもが親しめるもの」という視点があるんです。

氷川： でも、夜鳴きそばの屋台って、子どもは見たことないんじゃないですか（笑）。

高橋： 子どもがパッと見て「乗りたいな」と思うような乗り物はね、勇者シリーズでだいたいやりつくしてしまいましたね。

井上： ビジネスのロボットものって、対象年齢が大前提にあって成立している部分が多いですから。勇者シリーズを8年間やったおかげで、JRさんがどんな新幹線を次々と出してきたか、よく分かりました。主な新幹線は勇者ロボットになってますから（笑）。最初は100系から始まったと思います。0系のときは、まだシリーズが始まってませんでしたが、最後の『ガオガイガー』では500系まで行きましたから。

氷川： そんな部分でも、ロボットアニメは歴史を刻んでいるわけですね。高橋監督は、『勇者王ガオガイガー』ではプロデューサーを担当されていますが、子ども向け作品をやられてみていかがでしたか。

高橋： 僕としては圧倒的に殴り合いが強いロボットをやりたかったんです。だけど米たに（ヨシトモ）監督は拳じゃないものでやりたかったようで。

井上： 『勇者王ガオガイガー』は、特殊な技がたくさんありました。工具をモチーフにした武器シリーズです。

高橋： あれは僕がアメリカのガレージ好きだからです。だからドライバーだとかハンマーだとか工具をモチーフにしました。

氷川： ガレージの壁に工具を引っ掛けたりしているイメージですね。

井上： サンライズでは『勇者王ガオガイガー』のころから映像のデジタル加工も一気に増えました。ちょうどそのターニングポイントになる作品でした。

高橋： 外部のシナリオライターさんが、『勇者王ガオガイガー』の中でも鈴木良武さんがシリーズの流れを担当していた頃（※同作では「五武冬史」名義）が一番面白いと言っていました。ちゃんとメインターゲットである客層に迫った話になっていると。鈴木さんが抜けた後は、次第にマニアックな方向、作り手寄りの方向になっていく。テレビシリーズ終了後に作られたOVA（オ

リジナルビデオアニメ)シリーズは、一気にそういう方向性の作品になっています。

井上： OVA は結局、特にアニメ好きな人に対して提供するところから始まっています。ちょうど『装甲騎兵ボトムズ』のときに、ビデオアニメとして色々な作品が出てきましたし、意識して分けられていることですね。

氷川： 『装甲騎兵ボトムズ』はOVAで続編や番外編を展開していて、そのOVA時代の洗礼を受けていました。

井上： ですから30年前、80年代の頭から半ばぐらいの作品は、OVAが作られ始めた時代背景のせいかもしれませんが、続編はビデオ作品でテレビ作品ではなくなっていきます。『銀河漂流バイファム』は1998年になってからテレビで続編をやりましたが。

高橋： 『ボトムズ』の続編をテレビでやらない一番大きい理由は、たぶんサンライズがそんなに儲かると思ってないからでしょう(笑)。もし作ろうかという話になった場合、『ボトムズ』の世界における主要人物は、ずっと主人公のキリコ・キュービーなんです。キリコ以外のキャラクターも作れますが、キリコじゃないキャラクターを主人公にするのは難しい。『機動戦士ガンダム』の中には富野さんが生み出したキャラクターの典型があるので、類型もできやすいんです。だけど『装甲騎兵ボトムズ』は、類型がつくりにくい。周囲のキャラクターは作れたとしても、キリコの類型的キャラクターはつきりにくいんですね。だって、キリコには欲望も無ければ、隣近所に何の関わり合いもないですから。復讐心や親子関係すらない。

氷川： いわゆる「アヤ」がないということですね。

高橋： はままさのりさんが書いた外伝小説『青の騎士ベルゼルガ物語』の主人公ケインのような方向性のキャラクターにならざるを得ない。そうすると一気に普通のバトルものになってしまうんですよ。

井上： スピンオフの『機甲獵兵メロウリンク』にしても、主人公メロウリンクはバックグラウンドとなる人生を背負ってます。キリコには人生ないですからね(笑)。

高橋： ないんですよ。僕もアニメーションは「やりたくない」と言いつつ、それは「嫌い」というこ

とではありません。「今の自分にはまだ志をもってアニメーションをやる体力とか気力がないから」という意味です。一応ロボットアニメをやっていた立場として、「次のロボットものはないのかな?」と思ったときに出てきたのが『魔神ガロン』(2013) だったわけです。『新世紀エヴァンゲリオン』に近い、得体の知れない力がある。その中には何かの目的意識がある。シリーズものにはしづらいけど、ロボットで作品はできると思いました。

というのは「3.11」で、自然というものがどれだけ力をもっているか実感したわけです。だけど自然は、人間には制御できない。一方で原発も含め、科学の中に自分たちが作ったものですら制御できないものがある。そうしたものの象徴として『ガロン』があり、それと人間がどうやって対峙するのか。仲良くなるのか、もしくは放置しておくのか。そんな方向で物語を構築してやれば、ロボットものの中でひとつの作品ができると、僕は思いました。

テレビシリーズというものを学生(大阪芸術大学)に感じてもらうため、22分の長さという枠で制作しようと、どのくらいの枚数を描くとこのくらいの作品になるということや、さらにCGが入ってくるとどうなるか。つまりテレビのシリーズアニメの質や量を実感してもらうための教材として『ガロン』を作ることになりました。当面は1本だけですが、どこかでお金を出してくれれば、『ガロン』でまた作りたいと思います。

氷川： 新聞にも載りましたね。公開予定は？

高橋： 宝塚の記念館で、今年(2013年)のゴールデンウィークと夏に上映しました。大阪芸大にとっても良かったのではないのでしょうか。

■CG 技術が描くロボットアニメの魅力

氷川： デジタル表現やCG 表現とロボットアニメについて、何かご意見はありますか。

高橋： やはりデジタル表現はロボットものには合っていると思いますよ。

氷川： 実際に『FLAG』（2006）や『装甲騎兵ボトムズ ペールゼン・ファイルズ』（2007）で導入されていました。

高橋： 僕は、新しいテクニックや新しいテクノロジーに、すぐ飛びつくほうではないんです。でも映像は常にビックリ箱みたいなところがありますから、誰かが一番最初に他人を驚かせる映像を作るということは、すごく重要だと思っています。

たとえば3DCGだとファンタジー世界に出てくるような高い塔があったとして、外壁に沿って主人公が一気に駆け上がっていく場面をカメラがずっと追いかけていくとなると、三次元でカメラが動いて背景が変化しなければいけない。でも昔は背景動画といえば、見劣りする映像の代表だったんです。

氷川： いきなりセルに変わりますから、違和感ありました。

高橋： どうしても必要なときに、「しょうがないか！」と目をつぶって使うのが、背景動画でした。でも3DCGでそんな映像ができるとなれば、真っ先に使うタイプの人がいるわけです。場面が必要なくてもやる（笑）。表現を見せたいわけですし、同時にそれを見たい人もいるわけです。僕は、そういうタイプじゃないんです。だから3Dでロボットが描けるという時代が来ても、即使ってみようとは思いませんでした。でも、『ペールゼン・ファイルズ』のときは、戦争とはやはり量と量のぶつかり合いで、個人の戦いではないことを描きたかった。そうすると3DCGは、ものすごく有力な武器になるわけですね。

氷川： 『ペールゼン・ファイルズ』冒頭で描かれた上陸戦は、『プライベート・ライアン』のノルマンディー上陸作戦でしょうか。

高橋： そうそう、ノルマンディーです。僕らの世代だと映画は『史上最大の作戦』になるんですが、ああいった物量戦をやりたくても、僕らは指をくわえて見ているしかなかった。「だけど今な

らできるよね」ということです。『装甲騎兵ボトムズ』って兵器としてのロボットが登場する作品なのに、実は戦争を描いていないんです。第1話が「終戦」から始まるから。

氷川： 戦後の混乱期の話ですよ。

高橋： その理由のひとつに、大量に手描きのロボットは出せなかったこともありました。各クールの最後に大部隊が降下してくるシーンがあって、それが精一杯でした。

井上： 今の言葉を聞いて思いましたが、逆に一騎打ちのものと CG じゃないほうがいいのかでしょうか。

高橋： いや、CG でもいいと思います。同じ動きをもう一度再現して角度を変えということも、何回でも使えますから。ロボットは人間じゃないから、肌合いは関係ないでしょう。マテリアルさえ再現できれば、人間味は要らない。だから、ものすごく 3DCG に合っていると思います。

「萌えもの」だって、できないことはないでしょう。初音ミクのような 3DCG キャラクターが好きだという人も、出てきているわけです。だけど美少女キャラクターに関しては、手描きの温かみのあるほうが好きだと言う人も残っている。僕も 3DCG で全部のキャラクターをつくるということに対して、まだそれほど魅力を感じないんですよ。人間だったら、僕は手描きのほうがまだいいなと。それはそれぞれのせめぎ合いだから、何とも言えないけど。

井上： 『蒼き流星 SPT レイズナー』のファンの方からの反応でも、「メカはCG じゃなくて手描きでグルグルン動いてくれて、その歪みも含めて格好いいポーズがついてくるほうが好きです」というのがありました。「手描きでやってほしい」という要望は、ずっとついて回っていますね。

高橋： でもその歪みとかタイミングにしても、CG でかなりとれるようになってきてるでしょ。

氷川： 年々こなれてきてます。

井上： 手描きの好みには、おそらく本能的な何かがあるんだとは思いますが。

■継承されるコンセプトに作家の個性が加わり、新たなコンセプトへ

氷川： こういう話題でも、先ほどの山浦さんの理論「人間の形をしたロボットが人間の真似しているから良い」ということが引っ掛かります。この先は、どうなっていくのでしょうか。

高橋： やはりそれぞれ作品には核があります。サンライズのロボットものの核って、山浦さんなんです。『機動戦士ガンダム』の場合は、やはり富野さんの持っている強烈なインパクト、キャラクターのセリフを含めたテイストが『ガンダム』の世界をつくっています。しかもキャラクターの強烈さが分かりやすい。ライターもみんな、文章模写したかのように同じようなものを書いてくる。それだけ強烈なんですよ、キャラクターにおける富野さんの支配力がね。

井上： アニメ雑誌でも「富野語」「富野セリフ」という言い方がありました。

高橋： 富野さんのつくるキャラクターは強烈で、これは僕には書けないと思いますが、文章だけを見ると、そんなに魅力的に思えないんです。やはりキャラクターの言葉になります。それとネーミングが独特でしょう。意外と真似できないものです。『装甲騎兵ボトムズ』の予告編にしても、みんな書きたがりますが、やはり他の人が書いても違うものになります。書いた本人も「なんか違うな、やっぱり」と言ってしまう（笑）。

井上： 高橋監督はそういったことをよく「匂いづけ」と言っています。

氷川： 先ほどコンセプト開発の話がありましたが、それゆえに長く生き延びている作品が、高橋監督の場合は多いと想います。

井上： 『ガリアン』の使う、刃がワイヤーで連結された「ジャラジャラ剣」とかね。

氷川： あれは『パシフィック・リム』でもほとんど同じものが使われていました。

高橋： ある人に「なんでジャラジャラ剣の特許をとってなかったんですか」と言われたことがあります（笑）。でも、誰が先ということでもなく、先人たちがみんなやってきたことですよ。僕はアメリカの権利思想というのは未完成だと思っています。人間の歴史は先人の知識と想いを引き継いで発展してきている。自分だけで作ったものが何もないにも関わらず、商売の方法論

ばかりが発展しているのは、アメリカ型の資本主義の一つのあり方にすぎないですよ。

井上： 山浦さんは、ロボットもののギミックは全部『鉄腕アトム』にあるということも語ってました。合体もあれば変形もあるし、コックピットがドッキングするものもある。

高橋： 全部ありますよ。

井上： 考えていくと、本当にキリがない。もしも『マジンガーZ』でコックピットになる飛行機が頭にドッキングするギミックを特許とられていたら、何もできませんでしたね。

氷川： あそこで終わり。今の発展もないですよ。

氷川： みんなつながっていますね。

高橋： 戦う場面でロボットが「殴る」というアクションをするものは幾らでもありましたが、拳そのものが戦うための「武器」に変わって飛ぶという点では、『マジンガーZ』の「ロケットパンチ」はすごかったです。それでどのくらいリアルに「武器としての拳」を見せることができるか、その工夫として『ボトムズ』ではスライド式の「アームパンチ」を考え、なおかつ薬莢を排出するギミックでミリタリーの味つけをしたわけです。ここまでやれば、おもちゃには見えないだろうと。

井上： 『機動戦士ガンダム』でも最後の敵ジオングは、本体に接続したワイヤー経由で飛ばした腕をコントロールしていました。見せ方次第です。

高橋： やはり作り手は必死に考えます。でもどこかで一回は飽きが来てしまうものなんです（笑）。

■日本のアニメ 50 周年、その出発点にあった幸運

氷川： そろそろ締めくくりですが、もう一度この 50 年を総括していかがでしょうか。ロボットアニメから始まり、ロボットアニメとともに続いてきた 50 年ですが。

高橋： 僕にとっては、山浦さんの『鉄腕アトム』の中に全部入っている」という言葉が 50 年分の 7 割ぐらいです。ロボットアニメに限れば、ほとんどのアイデアが入っているかもしれない。もっと見方を広げれば、ウランちゃんがパンツ見せているあたり、萌え系もすでに『アトム』で入っています。アニメーションの中で「こんなことされるとドキッとする」というような要素は、手塚先生は嫌いじゃなく、特にエロスはマンガに随分描いていますね。ともあれ『鉄腕アトム』で出発したのは、日本のアニメーションにとってかなり幸運だったという気が、僕はしています。もっと非の打ちどころのない、いかにも子ども向けとしてきちんとよくできたアニメーション、たとえば『ムーミン』のような作品から出発していたら、大きく流れが変わっていたと思います。

氷川： 確かに『鉄腕アトム』には、表現や商業展開的なことも含め、すべてが詰まっているかもしれませんが。

高橋： 児童文学にいていねいな絵と動きをつける方向へ行った可能性もあったわけです。ところが日本のアニメーションは、人気マンガに音をつけるという方向に、最初の出発の時点で向かいました。ストーリー偏重と言ってもいいくらい、アニメーションとしての面白さという要素は最初からかなり排除されています。

井上： ドラマや物語性を重視する方向へ行きました。

氷川： あとはキャラクターの魅力で作品を牽引していく方向性でしょうか。

高橋： そうですね。やはりストーリーとキャラクターです。僕が虫プロに入る前、全部のスタッフが手塚先生に「アニメーションとしては不満足だ」ということを意見したことがあるらしいんです。でも先生はそれをシャットアウトしたそうです。「子どもはストーリーさえ面白ければ見てくださいから」と言って。

氷川： あれだけアニメーション好きな手塚先生がそうおっしゃる。すごいことですよね。言えないですよ、普通あれだけ好きだったら。

高橋： そうなんです。だからアニメーションは大好きにしても、『鉄腕アトム』を始めた姿勢としては、やはりマンガ家だったと思います。

井上： つまり日本でアニメを「テレビまんが」や「漫画映画」と呼んできたことは、合っているということですね。

高橋： 「アニメーション」と言うより、合ってたと思います。

氷川： やはり日本人がこの50年、「アニメ」をどう始めてどう育ててきたか、その重要な側面がロボットアニメには集約されていると思います。長時間にわたり、貴重な証言と視点を、どうもありがとうございました。

以上

本報告書は、文化庁の委託業務として、森ビル株式会社が実施した平成25年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。