

2025 年 9 月 24 日公開

丸山 正雄 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024 年 7 月 12 日
インタビューイー : 丸山 正雄
インタビュアー : 井上 伸一郎 ・ 氷川 竜介
インタビュー時間 : 2 時間 30 分 53 秒
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

注意

- ・ この資料は、著作権法（明治 32 年法律第 39 号）第 30 条から 47 条の 8 に該当する場合、自由に利用 することができます。ただし、同法 48 条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・ なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・ 丸山氏以外の発言は「—— 」となっています。
- ・ はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■■」とし、あいまいな部分には「（？）」を付しています。

※2026 年 1 月 20 日：注意書きの文言を一部修正しました。

オーラル・ヒストリー

○イントロダクション

——インタビュアーの井上伸一郎です。

——氷川竜介です。

——本日は、2024 年 7 月 12 日です。これから丸山正雄氏のオーラル・ヒストリーのインタビューを、ドワンゴ東銀座オフィスにて行います。では、お願いします。

丸山：はい、よろしくお願いします。

○「虫プロダクション」への入社経緯と初期の業務

——まず、丸山さんは1941年生まれで、1965年に虫プロダクション入社ということなんですが。法政大学の文学部から虫プロに入られる、記述によりますとですね、入られるとき、虫プロがどんな会社をご存知なかったという。

丸山：まったくわからなかったですね。

——まったくわからなかったのにどうして虫プロに、じゃあ入ろうと？

丸山：僕がわかんなかっただけじゃなくて、アニメってわかっている人が本当に、日本のほんの一部。東映が立ち上がって、東映動画っていうのができまして、かなり大学出の人とか、すごい美術学校出の人とか、そういう人が集まったところがあつて。

——日本全国で。

丸山：日本全体でもそんなもの。昔からやってた年寄りの人が少しと、それから東映動画で新しくアニメを始めた人たちで、せいぜい業界そのものが2~300人の時代。アニメという言葉もなかった、動画映画って言ってましたかね。

——漫画映画じゃないですか？

丸山：漫画映画ですかね。まあ、アニメなんていう言葉はずっと、本当に10年後ぐらいでそういう言葉が出てきたのは、アニメーションから省略したアニメっていうことだと思うんだけど。その言葉そのものがない時代ですね。だから、アニメのことを知ってる人っていうのは、本当にほんのわずかだったわけですね。だから当然僕も、アニメーションなんてまったく知らないし。大学出てフラフラ、いまでいうフリーターですね。どうもまともな仕事には自分は就けないと思って、やることが何もなく、ふらふらフリーターをやってたところに、現代子どもセンターっていうのがあって、阿部進さんとか、佐野美津男さんとか。それまで僕らの学生時代っていうのは、優等生っていうのがいて、あとは落ちこぼれの人間は、子どもたちは、ほとんど「ダメ」の烙印をつけられてみたいな時代だったんで。そのとき、現代っ子っていう、子どものエネルギー、乱暴でいいんじゃないかと。なんかやる気が、おもしろい子が評価しようぜってムーブメントがあつたんですね。そこに手塚さんも当時いらして、そういうグループのところに時折アルバイトで、その現代子どもセンターでありながら、市場調査研究所っていうのを同時にやって。メーカーの試食品とかを調査して、子どもに何がウケるかとか、そういう調査研究所があつたんです。そこのアルバイ

ト。すると、そこへ行くと、たとえばアイスクリームなんかいっぱい調査するんで、おいしいアイスクリームいろいろ食べられる、これは俺向きだとかいって、この仕事おもしろえみたい。でも、もちろん正社員なんてないから、単にアルバイトでそういうことをやってたときに、その手塚さんがどうも会社をつくったらしいと。子どものエネルギーを何とかしようみたいな、現代子どもセンターの一応旗印があつて。現実そんなものではないんですけど。ともかく旗印の下、その高山秀男さんっていう所長さんが、手塚さんが困っているらしいと、人がいなくて。誰でもいいと、何でもいいからそこへ行って、一応言われたことをやる人が必要であると。「手塚さんが困ってるから、おまえ行って来い」っていわれて、「えっ、手塚さんの会社って何ですか？」って、「漫画描くんですか？」とか、「漫画描けませんよ」とかいいながら。そしたら、漫画じゃないと、動画映画をつくるんだと。「なお、できないよ」とかいいながらも行って。その日、富士見台の虫プロに行って、「あしたから来なさい」っていわれて。何もないんです、高山さんの紹介状も。「あつ、子どもセンターの人ね」みたいな、「いや、子どもセンターの人じゃなくてアルバイトです」とか、全然話は何をやるのかもわからなく行って。行った日から、これやれ、あれやれっていわれて。いわれたことをやればいいことだから、誰でもできるんですよ、いってしまったら。

——具体的にはどんなお仕事を？

丸山：右のものを左に移せぐらいのことですよ。具体的に何か描いたり、何かつくったりっていうことは関係なく、どこどこに何を持って、誰にどう伝えろとか、そういうことで。その日から徹夜を始めて、行った日に。約1週間近くずっと家に帰らずに。すると、なぜか根性あるといわれるんですね、こいつは根性あるぞと、使い勝手があるという感じで、それから60年ですかね、そのままっていう感じで。なんか、おもしろいとか、おもしろくないとか、そういうことはあまり関係なかったですね。

——何かを持って行けっていうことは、いまでいうと制作進行に近いような。

丸山：制作進行ですね。ただ、制作進行だけど、まだ未分化なんで、何でもやらなくちゃならないんですよ。まだ、業務が制作進行とか演出とか分かれてない時代ですから、何でもやらなくちゃならないと。だから手塚さんにいわれたこと、だいたい書くことが多かったんですけど。そのうち慣れてきて、手塚さんが急いで書くとまったく読めないんです、誰も。なぜか僕が読めるっていう特技がちよっとありまして、それで重宝がられたのかな。いついた理由の中にはいろいろあるんだけど。やっぱり手塚さんのいうことが、なかなかわかりづらいことがいっぱいあったし。とくに毎日

ということが違うし混乱するわけですね。それをさばいていくという、そのことは、僕はとってもおもしろかったですね。もちろん、きのういったこと、きょう違うと、殺してやろうかと思ったぐらいの、まだそのころ若くてすごいじゃないですか、ちゃんとやりたいみたいな気持ちがあるじゃないですか。ちゃんとやったはずなものが、

「僕はこんなこと言ってません」とかっていわれると、なんだこのオヤジと思ったものだけれども。いま考えてみると、それはでかかったかな。結構いま、まったく同じことをしてるわけですよ、僕は。きのう言ったことと、翌日違うことを言うわけですよ。「だって違うんだもん」みたいなことで済ませちゃう。そういうことをちゃんと、違うんで平気じゃないっていう、モノづくりってそういうもんだって、手塚さんのあとが、どうも DNA として、いまだに残っていると思うんですよ。仕事はそういうに、もともと虫プロが始まったのがもうめっちゃくちゃだと思うんですよ、僕。手塚さんしかあり得ないこと。あの人が存在しなかったら、日本のアニメーションそのものが変わってたと思うんですよ。まったく東映動画で手塚さん選ばれて、「西遊記」かなんかをプランニングする係のときに、東映動画っていうのはもともとは実写の人がメインで。それから、フィルムをつくるときに実写を撮ってから、フィルムにするとか、当時のディズニー方式をちゃんと踏襲して、なおかつ、そこにすごく優れた優秀な人たちが集まってやってるときに。手塚さんの描いた……、映画の脚本家、植草圭之助さんとかも脚本書いてたし。全部そういう人たちの、映画をつくろうという、アニメーション、画でつくるんだけど、ちゃんとした映画をつくるっていうのが「白蛇伝」からの伝統で。2〜3本続いているときに「西遊記」で手塚さんが行って。手塚さんがイメージボードを描いたり、ストーリーテリングすると。漫画っていうのは格下に、実写映画に関してくると、手塚さんっていうのは漫画家としては当時すでにすごい人だったんですけど、やっぱり映画界からいわせると、なんだ漫画家かみたいな。とくに発想が漫画的だから素晴らしいじゃなくて、漫画的でおもしろくない、支離滅裂とか、泣かせを平気でやるとか、もっと上品なものをつくろうとしてるときに、手塚さんのおもしろい映画をつくろうという発想と、絶対折り合いがつかなかったんですね。手塚さんが一念発起してっていうか、東映で自分がつくろうとしたディズニーみたいなアニメーションとは自分は違うと思ったときに、漫画を動かすんでいいんじゃないかと、虫プロをつくっちゃうんですね。当然人がいない、ほとんど東映近辺に2〜300人いる程度で、人がいない、お金はない、スポンサーとかついてませんから。あとで「アトム」につきますけれども、当初虫プロを始めたころ、そういうのないですから、全部自費で自分の漫画で稼いだお金でアニメーションをつくるんですね。それがいろんな意味で、大変なことになるわけですが。アニメやりたいけど、やっぱり稼がないと人は雇えないし、金を払えないっていうことだと、

本職の漫画をちゃんと描かなくちゃならない。でもアニメはやりたい、その中で虫プロがいろいろ分裂っていうか、難しいことになるわけですけども。人がいない、お金がない、時間はない。フィルムをつくると、だいたい予算を決めて、日程決めてつくるんだけど、人がいないからどんどん延びるわけですね。そういう形で、全部ない中で、いよいよ本当なら絶対無理な状況にあって、でも、やりたくてやっちゃった。それだけならまだしも、突然「鉄腕アトム」を1週間に1本30分ものをつくる。東映で、3年で1時間ものしかつけれない日本のアニメーション業界ですね、当時のアニメ業界の中で。30分ものを1週間1本つくるっていうのは、誰が考えても考えられない、ただのキチガイ沙汰ですよ。これは明らかにあり得ない話だと思うんですよ。それを平気でやっちゃった。お金は自分でなんとか稼ぎます、人がいなかったから誰でもいいと、呼ばれただけでつくるんだと。「画描けない？ お話ぐらいつくれるだろう？」とか、もうめっちゃくちゃなんです、それは。たぶん人間の能力を、自分と大差ないと考えてるんじゃないかなと。あの人、特別だっていうことを、たぶんご存知ないんじゃないかと思いますよ。お話つくりなさい、描きなさいみたいな。最後、それで成り立って、高橋良輔なんかも制作進行で入っていながら「リョウちゃん、絵コンテ描きなさい」みたいなこと、演出になっていくわけですね。誰でも描けると、どうも思ってた節があるんだけど。でも、やっぱりできたものが気に入らないと文句は言うわ。やっぱり手塚さんがすごいと思うのは、時間が決まってるわけですね。そこであがったものが気に入らない、可能な限り直そうと思うんですよ、でも、直す時間はまったくない。そのとき、いろいろ言って部分的に直して、本人に直させたりするんだけど。それすらあまり時間的にできなくなると、「いや、これでいいです」って。約束は守らなくちゃならないから、内容に関してはいろいろあるけれども、これでやっちゃうしかないよねみたいな、その責任は僕にありますみたいな。描いたあなたではないです、発注した僕です、みたいな人なんです。だから、相当乱暴にものをつくらせちゃう。もちろん、大きな方法論として、たとえば東映動画のようにフルアニメーションできないから顔の目だけ動くとか、からだはこのままだけど肩だけ動くとか、そういうアニメーション、「アトム」っていうのはそういうものですね。でも、オンエアされたら、絵が動くっていうことのおもしろさ、テレビ時代、テレビがちょうどブームに乗ったこともあったんで、その時代にマッチしたっていうこともあるんだとは思いますが、やっぱり動く漫画のおもしろさ、漫画を読んでもらうだけでなく、それが動いちゃうっていうのは、それが技術的に拙いと、いまの人だから言えるけど、当時は動いたら、おお、動いた、動いたみたいなもんですよ。そこで手塚さんのやりたいことっていうか、こうしたいんだみたいなものがものすごく強くて。お金もないし、人もいないし、時間もないけど、それでもやるん

だっていう、あの乱暴な、どう考えても無茶苦茶な無茶ぶりがない限り、ここまで発展していかなかったんじゃないかな。やっぱり、よく頑張って、いい形で作り出したっていうとき、やっぱり人数的にもエリートだけがつくっていくものであって。それが正しいといえれば正しいんだけど。ある種、この乱暴なもののつくり方、それから人をまったく、アニメがわかっている人ほとんどいない虫プロダクションで。でも、ギサブロー（：杉井ギサブロー）なんかは、東映動画で少しはちゃんとアニメをやって来て。手塚先生がやっぱり、目玉だけ動かす、電気紙芝居って本人が思ったって。こんなアニメーションやりたくないと思ったんだけど、やっている間に、これはアリだなとか、ただおもしろいなとか。りんたろうのように、むしろ東映のつくり方、最初から何となく自分は違うかなと思ってた人がピッタリはまっちゃった人とか、いろいろいて。ほとんどアニメを知らない、知っていてもその程度の人が、山本暎一さん、あの当時でトップの人が1人か2人は、10人いないんじゃないですかね、ちゃんとアニメーションが、いま思うにできる人。僕は無能で、みんなすごいと思ってましたけど。1カ月先輩っていうのは、もう3年先輩ぐらいの感じなんですよ。だから、僕なんか入ったらもう1カ月のときには、もう大ベテランになってるんですよ、人がいないし。それから、言ってやれる人いねえから、僕は言ってやれないんだけど、人にやってもらうのがすごく得意なんですよ。自分でやるより、この人がやったほうがうまいと思ったら、絶対その人に頼んじゃう。この人に言うとか何とかなる人にすぐ頼んじゃう。外目で見ると、すごくよくできるやつに見えるんですね、実は何もしてない。もともと、そういう制作畑の才覚だったのかな、自分でやらない。

——大事なことです。

丸山：大勢の人間で、何もしないところでやるときにそれが一番いい方法なんですね。それから、しょっちゅう方針が変わる手塚さんのものをやるについては、言ったことをただやるだけじゃなくて、自分で考えちゃう。だから、僕なんか、僕がマッドハウス時代に手塚さんと同じこと、毎回違うことを言うのが、もう癖になってるんです。当時の人間は、川尻（：川尻善昭）なんかは、丸さんが言ったのはね、2回までは聞かないほうがいい、また違うことを言うから。3回同じことをいったら3回目にやればいいんだっていう言い方をしたぐらいで。そういう訓練というか、そういう意味で仕事そのものがね、大変は大変だったと、ものすごく大変だったんだけど、時間を間に合わせなくちゃならない。時間に間に合わせるための知識がない、それから体制がない、すべて「ない、ない」の中で、それでもなおかつスケジュールは来るわけで。そのとき何がなんでもやる、話がつながらなくてもやっちゃう、そういうあの乱暴さがね、いまとなっては懐かしいというよりは、あれがあったからできたんだと思

うんですよ。あれがなければ、たぶんどできなかったと思う。手塚さんが、いつまでもダメ出したら、絶対できないわけですから。どこかで諦めてくれる、おまえができるのはそんなもんだろうみたいな。でも、僕だったらもっとできるから、君だってできるはずだとか、もうめちゃくちゃです、言うことは。でも、それはそういう時代、本当にお金がなく、人がなく、時間がない中で、何ができるかっていうことに挑戦していく手塚治虫の存在がない限り、虫プロっていうのがない限り、いまのアニメはないと思うんです。その乱暴さと、ある種違う部分っていうかな、それは伝統的にずっとアニメ業界が引き継いでることはあるんだと思う。もう60年も経っていろいろ変わってきて、ずいぶんそういう部分は変わってきたけど。むしろ、変わらなくてもよかった部分もあると思うんですよ。全部変わってしまったらいいのかどうかっていうのは、いまになってみれば、思いますけれども。ただ、そのエネルギーですね。何よりもそのエネルギーがここまでやってこれたのかなと思いますね。

○入社当時における「虫プロダクション」の体制と関連業界

——丸山さんが虫プロにお入りになったときは、杉井ギサブローさんたちは、もういらっしゃったんですか？

丸山：もう。でも、考えてみると同じ年だったりするんですけど。当然3カ月先輩とは、3年先輩。だいたいそれで年齢がみんな若いわけです、手塚さんが30代ですし、全員20代なわけですね。ギサブローは24歳でチーフディレクターやってますから。いまは24歳のチーフディレクターなんて、あり得ないと思うんですよ。平気で50代で頑張ってるわけで。当時は50代なんていう人いませんから。一番年とっても30代ですから。20代も後半と前半とで、ヒエラルキーがハッキリ決まってる。もう大先輩だと思って、最近だと「ギッチャン」なんて平気でいってますけど、「えっ、同じ年なの？」なんて。一つ年上でも、本当に……、そのぐらいグッと詰まった段階ですね。20代前半の人間が全部集まって無茶をやってたっていう感じですね。

——最初はその10人ぐらいの体制でしたけど。虫プロって新卒というか、新規スタッフを定期的に募集なさって。たぶんテストみたいなのもあったんでしょうけど。そういう人は定期的に……。

丸山：定期的に出て行きますから、どんどん雇わないと、どんどん辞めていくから。

——ついて行けない人もいっぱいいたわけですか？

丸山：だいたいみんな、漫画好きとか、映画好きとか。アニメ好きなんていうのは、ほとんどいませんから、まだ定着していませんから、そんな人いないし。自分が思っ

てた漫画家と全然違うとか、当然そうになっていくわけで。手塚さん好きな人は結構居残ったけど。僕のように手塚さんの、虫プロに入るまで手塚さんの漫画読んだこともないなんていう人がいっぱいいるわけで、すごいところでしたね、考えてみると。

——日本のアニメの歴史をね、いろいろ調べていくと、ちょうどその「白蛇伝」東映がスタートしたあたりは、日本の映画観客人口の11億人ぐらいなんです。その時期に、すごい六大学含めてエリートをいっぱい雇って、その中の1人が高畑勲さんだったりするんですよね。東映は、さっきおっしゃったように、やっぱりそういうエリートってというか、優等生の会社で。

丸山：ですね。

——それに対して虫プロは、チャレンジャーでもあり、マッドハウスについて書かれた本を読むと、よく不良の会社みたいなことを書いてあったりする。平田敏夫さんとかね、東映動画の中でも自分は不良性があるので、そういうのに惹かれて虫プロに移ったとか書いてあったりするんですね。

丸山：まあ、いろんな人がいるからおもしろかったわけで、当時の虫プロは。やっぱりギサブローとかりんたろうっていうのは、東映動画ではたぶんあまり優遇されない。要するに、出身学校とかいろんな意味でいうと、始めた仕事のテイストとかで。ポンさんのように、平田敏夫さんのように、本当ならば東映で頑張っていたらきっとすごいことになった人も、なんかそういうシンパシーがあって一緒にやるようになったけれども。そういう人もいるし、いろんな人がいて。手塚さんの懐が深いというか、何でも受け入れちゃう、誰でもいいので呼ばれたもんですから。

——りんたろうさんは、前に聞いたことがあるんですけど。東映時代はですね、勤怠は、要するに出勤管理が厳しくて、それがすごく嫌だったって言うんですよ。

丸山：それからやっぱり自由だったですね。仕事以外のこと何をやっても平気。仕事はちゃんとやれば、あとは何をやってもいいみたいな。

——就業時間中にですか？

丸山：どこかへ遊びに行っちゃうとか、そういうの全然平気でしたから。いまだったら絶対あり得ない、会社に一升瓶ドンと置いてる人もいましたからね。まったく何をやっても、ある意味じゃ平気なわけで。あまり締めつけがなかった、勝手にやっついっていう。それでも、虫プロの中でもいろいろありましたよ。やっぱり「鉄腕アト

ム」っていうのは成功はしたけれども、やっぱり手塚さんの存在、仕事に対する、アニメに対してほとんどできない、漫画を描いているので、夜中中にちょっと来て、ちょっとチェックする程度。僕の仕事のほとんどは、母屋、手塚さんのいる漫画を描いてるところがある。こっちにアニメスタジオがあるわけで。渡り廊下があって、そこから普通アニメの人は漫画部にあまり行けないし、漫画の人はもちろんアニメ部に来ないし。手塚さんは、その渡り廊下を夜中になると、漫画部の人にめっからないように隠れて来て、見たくて。これを見てどうのこうのとか、こういうのでやりたいと、いろんなことをおしゃべりして。わりと僕は、漫画部に平気で顔を出したっていうか。たぶん、お父さんが撮影カメラマンだったんで、背景をモノクロで撮って、僕らはモノクロの作品だったんで、モノクロで撮って背景を焼き増しして、1枚の大きい背景を描いてもらって、部分的にとりまわすとか、そういうことをやったんですね。僕の仕事はわりと、暗室まで行って焼いたのをもらったり、べつなこういう注文をしたりするのが結構多かったんで。お父さんは母屋にいたんで、それを口実に母屋に行けるので。すると手塚さんが、アニメのやつが来たっていうんで喜んで、こっそりいろいろ話をしたり、そういうラッキーチャンスがいっぱいあったんですね。みんながそれをやると大ごとになるんだけど、たぶん漫画部とアニメ部の喧嘩になるんだけど。1人僕が行く分には、全然問題なくて。結構、当時の虫プロっていうのは、手塚さんの自宅の中庭があって、社員当時で30人超えたかな、もう100人近くまでなったときもあるかな、始めてしばらく経って。すると、社員に告示みたいなのもあったりするんですよ。月に1回そういうのが、集まりがあったりして。お母さんが、「はい、ぼくちゃん、飴ちゃん」とかって、飴を持って来てくれたりとか。本当にそういう立ち上げのときは、まったく会社的な雰囲気よりも、ものをつくっていこうという何かの強いところでしたね。

——丸山さんのお仕事としては、普通に制作進行っていうよりは、手塚さんの秘書という、秘書ではないんでしょうけど、担当みたいなポジションになったんですかね？

丸山：まあ、結果的にね、担当なんて何でもないんだけど。誰も行かないときはおまえが行けとか、俺が行くよとか、そういう感じですね。それができるのが、たぶん24時間体制の人たちしかできないんです。要するに、夜寝る人にはできない。夜起きてる人だけできる芸当なわけです。じゃあ24時間体制って寝ないかっていうと、そんなことは絶対ないわけで。昼間はだいたい撮影の暗室の中で、撮影のボスが、「丸（：まる）」って呼んでくれて、行くと暗室の中で寝れる。人がどんどん呼びに来るわけですよ、「丸、いねえよ」とかって、そういうことよくあったわけで。

——ご自宅に帰るときとか、当然ありますよね。

丸山：ほとんど帰ったことなかったですね。だからね、すごく豊かだったんですよ。お金って、虫プロはすごく安いっていう伝説があったりするんだけど。そうじゃなくて、僕らは十分なお給料をもらったうえに、だいたい家に帰らない、交通費かからない、何もかからない、金かからないんですよ、お金貯まるだけなんですよ。僕なんか3〜4年でジープ持ってましたからね、本当に豊かだったんです。まあ、使わないっていうのが一番なんだけど。それにしても、決してこき使われたわけじゃないわけです。自分らが好きで選んだ。だから、やらない人はやらなくてもすむんです、逆に、虫プロっていうのは。ちゃんと普通にやる人は、それで成立して。誰もそのことを、あいつは「いいやつ」ですんじやう、僕なんか、「そういうやつ」ですんじやうわけですよ。だからその代わり、ずっと夜中起きてるのはみんな知っていると、だいたい昼間はそういうふうに、「こっちへ来て寝てれば？」とかって言うってくれる人がいるとか。全然、苦しかった印象はまったくないです。やっぱり虫プロそのものが、いろんな意味で体制が変わったときに、まず一つは「アトム」のときって、そういう状態なんですよ。ところが、虫プロが経営的に「アトム」で……、要するに手塚さんがいると、スケジュールがうまくいかない。だいたい原稿来るのが遅い、ギリギリになってから仕事しなくちゃならない、いろいろ問題が多いことで。「ジャングル大帝」がおきたときに、手塚さんは「ジャングル大帝」に一切、スタジオに入ることもまかりならんっていう虫プロになってくるんですよ。ちゃんとしたフィルムをつくるために、手塚さんにいろんなことを言わせない。手塚さんもそれを飲んじやうんですね、すごいなと。「それが会社のためならいいですよ」って。手塚さんに、僕が一番最初に感動したのは、そのときに、自分の作品「ジャングル大帝」。「鉄腕アトム」っていうのは、いろんな意味で明らかに手塚原作、「アトム」の原作だけど。こと半分以上オリジナルですよ、手塚さんじゃない人がやってるわけですね。だから見た人間の印象として、カッコよく空を飛んで、正義のために頑張る「アトム」、だからウケた部分もあると思うんだけど。手塚さんは当然、アニメ用にそういうプランニング、それは認めてはいるんだけど。ずっと僕は、「アトム」っていうのはそういう子だとばかり思ってたんだけど、ずいぶん経ってから、「鉄腕アトム」を読み直すと、あれ全然印象が、テレビと手塚さんの「アトム」と違うなって感じがして。手塚さんって基本的に、結構マイノリティ、弱者をちゃんと見ていくみたいなことがあって。「アトム」もやっぱりできがいいがゆえに、サーカスに売られちゃう子なんですね。最近、僕「PLUTO」をやってるんですけど、そういう「アトム」なんですね。浦沢（：浦沢直樹）さんと手塚さんをちゃんと受け止めた僕らでやろうかと。元気よく頑張ってる子にしないように、ちょっとどこか儚げなところがあってもいいぐらいのところで、「アトム」をつくったんですけれども。やっぱり手塚さんのすごいのは、「ジャ

「ジャングル大帝」を全部、山本暎一さんっていう人に任せて、好きにやっていいよと。色合いがどうのこうの、自分の趣味とほど遠い作品ができあがったとき、「これはこれでおもしろいですね」って平気で言える人なんです。それだけで終わればいいんだけど、やっぱり自分はアニメどうしてやりたい。同じ会社の隅っこで、全然違う人たちがやってることに対して、自分がまったく参加できないときに、何をやったかっていうと、漫画家の彼は漫画を描けば、それにスポンサーがついてアニメにすることが不可能じゃないかもしれない。「ワンダー3（：ワンダースリー）」っていうのを連載して、同時にアニメ化を決めちゃうんですよ。ところが、もともと虫プロに人がいなくて、その「アトム」をやったほとんどの人が「ジャングル大帝」に行ってるから、自分が「W3」のアニメを企画したときに、ほとんどいないんです、虫プロには誰も。いるのは僕とか、高橋良輔とかドロップアウト、「ジャングル大帝」に連れて行かれなかった人しかいないわけですよ。それでも手塚さんは、「僕がいるからできます」、「君がいるからできないんだ」みたいな話が通用しなくて。「僕がいるからできます」っていうんで、本当に寄せ集めのスタッフで「W3」って始めて。それも、「僕がいるからできる」のは、1話の絵コンテだけなんです。そこからシリーズが始まると、もう全然手塚先生いない、キャラクターすら描いてくれない。波多正美にキャラクターを描いてもらうとか、いろんなことをやり出して。ちょこちょことは、ときどき来ていろんな話をしても、「W3」のそういうのは、どうしてもアニメをやりたいからやったんです。たぶん、いろんな意味でカラーはできないと。モノクロの「W3」っていうのをつくって。僕なんかが「アトム」の後半で、いろいろ虫プロに入ってやり出したけれども、職業としてちゃんとネーミングがつくのは「W3」からなんです。

——演出助手というタイトルなんですか？

丸山：いや、当然制作進行ですね。僕は名前どうでもいいっていうか。

——クレジットはどうでもいい。

丸山：いまだにどうでもいいわけで。なんでも関わっていればいい。この職業だからこれをやる、この担当だからこれをやるっていうのは、チーム的にはあまり気にしない。やる人がやることをやれば、みたいな感じでやってるんで。ただ、マッドハウス時代の制作進行って、かなりいま演出でやってる人いますよね。あまりやってておもしろいことをやればいいんじゃないって、そういう虫プロの自由さっていうか、手塚さんがそういうことを認めるところが好きだったから長く続いたのか、いまだにやってるのかもしれないですね。

——なるほど。

丸山：「W3」がすごいなと思うのは、手塚さんがやりたくてやったくせに、何もやらないって。やれなかったんです、ただ。

——ご自分のスケジュール上できない。

丸山：だから、相当悔しい思いをしてるんだと思うんですよね。そのことは、こちらにはわからないから、やるって言ってたのに全然来ねえぞと、キャラクターも描いてくれない、お話も全部来るはずだったのが、漫画連載描いて、漫画が通りすぎちゃって、原作をはるかに追い越してるんで、先生の原稿来ない限り話が進められないんだけど。来ないものは来ないから勝手につくるしかねえなみたいな、そういう感じで

「W3」が完成して。その後、あまり手塚原作をアニメにしない、虫プロが。時代がちょっと、手塚さんそのものも、もう一つやっぱり漫画家の手塚さんで、ちょっとすごいなと思ったのは、僕ら現代子どもセンターで、手塚さんの漫画が子どものエネルギーをうまく表していてすごい人だって、ほかの人は言ってたんだけど。そうなの、僕漫画読んだことないからわかんないとかいってたのが、やっぱり虫プロに入るときどき読みだして。当初、子どもにちゃんとした漫画を読ませるべきだと。だから、一時期、劇画ブームが出始めたころに、（：手塚さんは）やっぱり漫画で血を描いたりするべきじゃないとかおっしゃったんですよ、かつて。ところが、自分がいままで少年誌のカラーページで頭をとっていたのが、どんどんそういう劇画っぽい人がどんどん表紙をとって。自分が何となく隅っこにいったときに、突然「どろろ」とか「パンパイヤ」とか描き出すんですね。あれ？先生たしか、血を出しちゃダメっていうの、自分で描いてるよって、そういうことは全然平気でしたね。おもしろいのがいいんじゃないかって、最初は自分がそういうのをおもしろいと思えなかったけど、読んでると結構おもしろいよねみたいな。夜中結構そういう話をするんですよ。来て何をやるかっていうと、もちろん仕事の「先生チェックしてください」っていうのを原稿ためてここへ置いとくと、パパパッと見て、「まあ、こんなもんでしょう」って言って。そこから、そういう詰まんない話、結構やるんですよ。「すげえよな、あれ見た？」とか、「最近、漫画家の大友克洋って知ってるか、丸さん？」とかって、「知らないよ、そんな人知りません」なんて言って。「すごいんだよ、画がすごいんだよ」って。大家ですから、手塚治虫は漫画家の、新人が出てきたのがすごいとか、この人おかしいんじゃないかと僕は思ったもんだけど。やっぱりそういうことはすごいんですね、対等に見ちゃう。僕らですら、平気で対等に扱う。たかだか10歳年下の、アニメの何も知らなくて社員になったやつなだけで、結構対等について、平気で怒鳴られて怒られて。こっちがむくれると、「やってられないや」って言うと、夜中にまた

来て、呼ばれて、「焼肉食いに行きませんか？」餌で釣られる。俺はちゃんと DNA 受けちゃったかなと、会社うまくいかないときは餌で釣るとか。そういう虫プロってというのは、何もなくて始める。失敗平気、ものすごくちゃんとした正しいことを作りましょうっていうのに対局にあったんじゃないかなと。もちろん、本当はちゃんとしたことをやりたいんです。やれたら、そのほうがいいに決まってるんだけど、やれない中で何ができるかっていうのは、それは自分らが考えることなんだよと。手塚さんの指令がない限り動けないっていうのはダメなんです。だって来ないんだもん、第一。指令が絶対来ない、何ができるかって考えなくちゃならないと。それは先生が考えてくることじゃなくて、自分らで考えるしかない。俺たちやるしかねえなっていう感じ、あれはその後ずっと、当時の虫プロの発想とか、手塚さんの DNA とかっていうのが、僕は生きてたかなって。アニメ界そのものが、本当はそういうものがあったんじゃないかなと、虫プロに限らずね。やっぱり東京ムービーでも始まったばかりのときとか、いろんなことがあるわけで。その中で東映さんも体制が変わってくるんだけど、やっぱり「アトム」がものすごいことになると、やっぱりそんなこと言ってもらえない、テレビシリーズを、いままで、電気紙芝居とか言っていながらも、似たようなことをやらなくちゃなくなる、それが全体のムーブメントになってくるわけだけれども。やっぱり虫プロが果たした役割っていうのは、あの東映すらも変えていかざるを得なかったっていうところに持って行ったことのすごさ。でも、なおかつ東映はちゃんとしたものを、ちゃんをつくろうとちゃんとやってきたし。虫プロもときどき映画つくったりして、「千夜一夜物語」とかいろいろやるんだけど、やっぱり付け焼き刃だから、それほど東映のようにね、ちゃんとはつくれないみたいな。そのテイストの違いっていうのは、「なつぞら」はちゃんとしてたから、逆に「ふゆぞら」でもつくるとおもしろいかもしれないって、虫プロ、「ふゆぞら」をやったり。

——いまの話大変おもしろくて。一方で、テレビシリーズで手塚先生の原作をテレビアニメ化しながらも、「千夜一夜物語」とか「ベラドンナ（：哀しみのベラドンナ）」とか、ちょっと大人向きのアニメもつくられていたじゃないですか。そういうの、手塚先生はやっぱり、テレビアニメだけでなく、どうしても映画のほうもつくりたいという欲求がかなり強くて、そういうふうに自分の趣味というか、やりたいことをやっていったんでしょうかね？

丸山：虫プロの劇場映画っていうのは、子どもものだけをやっている手塚治虫が、やっぱり漫画そのものもどんどん変わってくるじゃないですか。バイオレンスはダメといいながら、平気でバイオレンスをやっちゃうみたいなどころがあって、もともとエロチックなものの好きなんですよ。大人のそういうものが、全然エンターテインメント

としていけると思ってる人だから。最初、劇場映画、虫プロでつくるときに、アートっぽいのをつくってるんですけども、エンターテインメントとして何かっていうとき、やっぱりエロスって考えたんじゃないですかね。

——大人向け、イコール、エロスみたいな。

丸山：最初からそうだった。たぶん配給会社の発想も少しはあったと思うんですけど。結構、配給会社が洋画系だったことがあって、そういう発想に、すぐパッとあの人思いついて。キャラクターも自分のキャラクターじゃないと、やなせたかしに描かせると。「やなせたかしってアンパンマンですよ」って僕が言ったんで、「いや結構ね、色っぽい画を描くんだよ」と笑うんですよ。そういうことを発想してって、いろいろやっていくみたいな。やっぱり自分で描くものと、アニメ会社っていうのは途中から虫プロっていうのが、もちろん自分のものやってほしいっていうのは強くありつつも、「僕は時代的にダメです」とか平気で、ときどき落ち込んだときに、ときどき愚痴をこぼしに来られて、いろいろあって。一番最後に、僕なんか本当に印象的だったのは、「森の伝説」っていうのを手塚さんが描いてて。あっ、その前だね。

「ジャングル大帝」を新しく描くときに、「僕の画は骨格がありません」と。初期の「ジャングル大帝」じゃなくて、それから何十年も経って、いま風に「ジャングル大帝」をやりたい。「お話をつくるのは君らです」と、キャラクターを自分のあれじゃなくてやりたいと相談されて。困り果てて、手塚治虫の画じゃない「ジャングル大帝」なんてあり得ないから、「結局先生何をやりたいんですか？」って。「いや、骨格をつけたい」と、自分のはちょろんと骨がないと。そういうのって川尻（：川尻善昭）君に描いてもらったら、ちゃんとキャラクターデザインとして描いてくださいっていわれて。川尻が3回目（：のアニメ化）になるかな、「ジャングル大帝」を描いたとき、キャラクターデザインを先生に頼まれて描いたことがあるんですよ。やっぱり腰回りとか、もうちょっと立体的というか。そういう考え方はすごくしましたね。要するに、時代にどうやって乗っていくかみたいな。

——アジャストしていくかみたいな。いまの話って何年ぐらいのお話なんですかね、川尻さんの。

丸山：いまデータ見ないとわかんないけど、最後の「ジャングル大帝」のときですね（：1989年10月12日～1990年10月11日 全52話のテレビアニメ版）。そういうことは、その大友さんのことも含めて、やっぱり常に、大友さん何がいい、画がすごいんですよって、緻密なんですよって。僕も緻密に描ければいいんですけどって。すごいですね、そのエネルギーというか考え方は。

○「あしたのジョー」の制作とその影響

——その中で、丸山さんは「あしたのジョー」をね、テレビアニメを企画なさって。いわゆるちばてつやさんの原作で。当時、虫プロの中で手塚先生以外の作家のテレビシリーズでつくるっていうのは、なかなか勇気のいることだったと思うんですけど。

丸山：いや、そうでもないんですよ。

——そうでもないんですか？

丸山：虫プロっていうのは、手塚さんのものをやり始めて、途中からやっぱり「アニマル1」だとか、川崎のぼるさんとか、結構いまでいう週刊誌のトップを飾ってるやつが、やっぱり企画として成立するんですね。手塚さんのものっていうのは同時進行のものって、どうしても反応が遅いんで、昔のものを引っ張り出して「リボンの騎士」とかやるしかないわけですよ。「いま」にこだわったときに、アニメっていうのはそういう「いま」を担っていかなくちゃならないっていう運命的なものが、僕はあと思うんですよ、テレビとの連動とか。

——「わんぱく探偵団」なんかもそうですね。

丸山：そうですね。オリジナルでそこはすごいのは、りんたろう、もり・まさきとかっていうのは、江戸川乱歩をやりたいとかって勝手にやっちゃうんですよ。あんなの原作何もないですから。いまだったら絶対無理だと思うんだけど、いまこそあるのかな？ そういうオリジナルをつくったり。手塚ものじゃないものを何とかしていこうと。虫プロそのものがね、虫プロっていうのはだから、手塚さんがつくった会社ではあるけれども。手塚さんのもとにある企画ものと、ある程度手塚さんなしでいろいろ考えると。そのときのリーダーが基本的にいなかったことが、虫プロの崩壊だと僕は思うんですけども。手塚さん並みの、そんな人いるわけないわけで、僕にいわせると。もしくは団体で固めて、それに対抗するなり、企画を立てるなり。だから、それぞれおもしろいんだけど、「わんぱく探偵団」も「アニマル1」だって、べつに悪いわけでも何でもないんですけど。一つのムーブメントをつくっていくみたいなのを、何かはなかったんですね。その中で何をやってもよかったんです、企画。僕はもともと、ちばてつやファンで。虫プロに入ったときも、「漫画読んでますか？ 手塚さんの読んでますか？」って、試験官はべつの人だった。「いま勉強中です」とか言いながら全然読んだことはなかったんだけど。「誰か好きな人はいますか？」っていうから、ちばてつやと馬場のぼるとか。要するに、やわら（か）っこい画が好き

だったんです。手塚さんのはきっちり描いてあるから、なんか自分にはそぐわないなと。いま、全然そんなこと思ってないんですけど、当時はそう思ってたんですね。ちばてつやはもともとファンで、僕が虫プロで企画室っていうところに、なぜか呼ばれて、そこにいたんですね。そのときに、「悟空の大冒険」のときにずっと一緒だったんで、虫プロの第5スタジオっていうのがあるんですよ。一番端にファンタジアって波多正美のプロダクションがあって。もう一つ、いま報告しておかなくちゃならないのは、そういう外注スタイルが日本で初めてできたのは、人がいないから、虫プロには誰もいないから、どこかの小さなプロダクションを使って、その人にお金を出して頑張ってもらう。そんな外注スタイルっていうのが、初めてできた、「W3」でできたんですね。オチアイプロとか、何々プロ。2~3人のプロダクションで、それにもうちょっと少し投入して、人を入れて1班つくるみたいな。本社班っていうのは1班しかない、月4本じゃすまない、月6本ぐらいつくらなくちゃならないときに、「W3」つくれるのは1班しかないんです、虫プロの中で。あとの5班は、よそから連れて来てやるしかない。当時、東映は東映しかない、外注班が出てきたのはずいぶんあとなわけで。当然一つの会社の一つしかない。後発の会社、東京ムービー含めて、結構外注班をうまく使ってるわけですけど。その走りはやっぱり虫プロ。明らかに、その体制じゃできないところで企画が成立して、ほかにも出ちゃって、なんとかしなくちゃならないからみたいな。もう本当に、なんとかしなくちゃならないだけの話でやってるみたいな。「W3」で外注班ができて、結構虫プロ本体と傍系のプロダクションで、傍系のプロダクションがまた大きくなったり独立したり、独特の色、そのこのチーフによってスタイルが決まってくるみたいな。「あしたのジョー」も、パイロットを最初つくったのは、お金がないんでパイロットをつくるなんていうのはそもそもないんで、当時の発想としてもないので。ところが、出てきたものが原作の画を切って拡大したりして、編集して絵コンテにして、そのまま通っちゃったみたいなやつなんです。原作の画で、そのときね、一つだけ歴史的に僕があるのは、出崎統がそれを見て、丸さん、動かさなくても見れるよ「あしたのジョー」、パイロット、動いてないわけですね、原作つなげた。原作の画1枚で全然大丈夫だよ。そこへ風が入ったり、音が入ったりすれば、それで十分アニメとして成立する。その後三回PANとか、いろいろのアニメの技術が展開していくんですけど。止まった画でも、なんかできるぞと。何が何でも動かなくちゃならないっていう24コマの世界と違ったのが、その後の出崎を決定づけているのは、あのパイロットのトメだけのパイロットっていうのは大きかったかなと。それを見たフジテレビの「鉄腕アトム」からずっとやっている別所孝治さんっていうプロデューサー、「これ、おもしろいね」とか言って。じゃあ、虫プロに声掛けて、フジテレビが金出すからパイロットつくろうっていうことになっ

て。さすがにトメだけではダメっていうことで、2回目のパイロットをつくったんですよ。それがひどくて、僕と出崎が、こんなのはジョーじゃないって。具体的に名前言えない人がやったんだけど。手塚さんの画を描いてた人がつくってるから、等身が短い、目玉が大きいとか。ちばさんの画はこうじゃないのよねっていうのが通用しないパイロットになってしまって。このままじゃいけないから、何とかしなくちゃならないっていうときに、当時もう「巨人の星」っていうのがあったんですよ。要するに、劇画っていうのはこうじゃないといけない。当時、筆で線をなぞっていたのが、トレスマシンっていうのが出て、鉛筆のタッチが、かすれとか太いとか、そういうことが成立するように、アニメの手法が一つ変わった。デジタルでまた変わるわけですけど。明らかにトレス線で、動画を丁寧に描いた画をそのまま再現する方法から、逆にトレスマシンをどう効果的に使うかっていうところでうまくやったのが「巨人の星」だと思うんです。それを踏襲して「あしたのジョー」とか、タツノコあたりで出た、窪さん（：窪詔之／くぼ つぐゆき）の描いた。

——「紅三四郎」？（：正しくはタイガーマスク）

丸山：なんか、あのへんのところでシャープなキャラクターっていうか、丸っこいんじゃないくてカッコいい。そのへんがマシンをうまく使って、画のスタイルが変わったっていうのがある。それだよねっていうことになって、どうしようかと。ちょうどジャガードっていうのが、グループがあって。そこが、平田さん（：平田敏夫）がコマーシャルなんかやってたりして、僕がしょっちゅう遊びに行くと、ジャガードで「巨人の星」を描いてる斎藤博さんと、荒木伸吾がいたグループなんですけど。お友だちになって、「統ちゃん、あそこへ頼みに行こうよ」って、「あそこでやってもらおうよ、パイロットをもう1回作り直そう」と。虫プロの当時の一番若手で画の描けると出崎が思った、杉野（：杉野昭夫）をそのジャガードに連れて行って、そのグループでやってもらった、パイロットを。それが1話なんかでも、ところどころ入ってる。それがパイロットとして成立して、撮影スタジオで決まった。その斎藤さんに借りがあって、僕はなぜか日本アニメ（：日本アニメーション）で斎藤さんが監督をやるときに、その設定をやりに出向して（：1976年のテレビアニメ『ピコリーノの冒険』丸山正雄は「シリーズ構成」でクレジット）。また、これはこれでつながりが出てくるんだけど。ジャガードの、やっぱり荒木さんと斎藤さんの力っていうのは、「ジョー」を立ち上げるときにね、虫プロくさをどうやって……、手塚さんの画のスタイルをどうやって違った画に持って行けるかっていうときに、やっぱりかなりその時代、一つはトレスマシンっていうのと、「巨人の星」とかでやり始めた劇画のスタイルみたいなのを、どうやって虫プロの中に入れるかっていうことが、「あしたの

ジョー」で一番難しかったし、一番おもしろかったかなと思います。だから1位は「あしたのジョー」っていうのを、出崎と僕とでまったく勝手に、虫プロのほかの人の意見は聞かない、勝手なやり方をした。それが結果、虫プロがなくなったときにマッドハウスをつくるきっかけになるし、そうできているわけですけど。

——「あしたのジョー」は虫プロ社内じゃなくて、外で？（：外に現場をつくった？）

丸山：そうですね。社内班から、1班は社内の次の中心の若手を、まだ名前もまったくなく、その中に川尻も入って来るんですけど、若手の子を集めてジョー班っていうのをつくって。あとは外注で。作品は浦沢さんがその子らを見てて。今回はこの人だから、どうのこうの、この回はこの人だって、ローテーションでわかるんで。荒木さんの回はおもしろかったとか、そういう見方が出てくる、アニメの見方が少しずつ変わってくる。前はみんな同じ画じゃないといけないっていうことが、結構人がいないから、しょうがないけどその人に任せるしかないときに、画のスタイルが変わっても、もちろん演出さえきちんとしてると、原作の持つてくる原作のパワーっていうのがあるから。画が多少下手でも何とかなるみたいなことがあったんで。それも、もちろんいろんな意味で撮影とか、いろんな方法でカバーしていくわけですけども。体制がなくてもやっちゃうっていうのが、たぶん伝統的だったかもしれない。

——そういう意味で、日本のテレビアニメの流れを変えた作品ですね。

丸山：そういうことですね。そういうことになると思いますね。

○「虫プロダクション」の解散と「マッドハウス」の設立と制作

——ちょっと第2部は、虫プロがじゃあ解散というか、なくなるあたりの話ぐらいから、スタートしたいと思いますが。では、その中に「あしたのジョー」もあり、そのあとですね、虫プロが1970年代に入ってなくなっていくというか、解散というか、そういう形になっていくんですが。そのきっかけというか、そういうのってどういうところから？

丸山：やっぱり経営ですよ。経営者がいなかったわけで、それはもしかすると、次に僕がつくった会社（：マッドハウス）も同じような破目になっていくということを含めて、やっぱり経営者としての才覚が手塚治虫にはまったくないわけで。それをサポートする力が、やっぱり穴見（：穴見薫）さんが亡くなった時点で、基本的に虫プロっていうのは消滅する運命にあったのかなっていう気はしますね。かろうじて、「あしたのジョー」を含めて、いろいろやれることはやったみたいですけども。やっ

ぱり一番は、経営ですね。管理がちゃんとできてない。スケジュール調整含めて、それはまったく僕は混然と受け継いで、いまだに頑張ってますけど。

——70年前後で、日本映画界が崩壊して、結構テレビ局も外注主体に変わっていくみたいな大転換があって、その影響もあるんじゃないですかね。

丸山：ですね。やっぱりスタジオそのものの維持っていうのは、いかに難しかったということですね。

——やっぱりそこですか。固定費の問題。

丸山：どういう体制でやっていくかっていうこと。僕なんかは完全に仲間と仕事をやりたいだけでやってるわけで、経営したいとは全然思っていないわけで。それはやっぱり会社としてはダメなわけで。違う考え方で、違うことをやらないと、それはもう痛感してますけれども。いまさら変えられないから、いいんですけれども。僕個人はいいんだけど、これからやっていく人たちがどうするかっていうのは、やっぱり考えないといけない。そういう意味で、虫プロがダメになって、マッドハウスっていうのが、これは本当にものをつくりたいだけで、出崎に、ものをつくりたいという発想で、■■■いたんで。仲間内のものをつくる会社。会社っていう名前をつけなくなっただけですね。「丸山組」ってするとか、会社名を、グループ名をどうしようかっていうとき、それじゃヤクザだろうと。カタカナにすれば何とかごまけるかなって、ハウスがいいねって、マッドハウスになっていくわけですがけれども。それがたぶん、日本で大手の会社じゃなくて、個人のプロダクション、個人の、画描きじゃない、制作の個人でもものをつくる体制をつくる。いま、めちゃくちゃいっぱいありますし、そのあと、たぶんタツノコから分かれてアイジーをつくったとか、サンライズから分かれてボンズをつくったとか。個人のプロデューサーの会社ができていく、仲間とつくりたいものをつくろうと。会社の企画が自動的におりてくるんじゃなくて、自分らの企画を立ちあげてっていう、マッドハウスをきっかけとして、そういうものができくと思うんですよ。そういう意味で、虫プロはなくなったけれども、むしろ全部をべつの人が誰がやるのはべつだけど、僕には無理なんで。「あしたのジョー」のスタッフだけ、出崎に会社を……。彼の作品ができる体制にしましょうと。当時、なぜか僕も出崎も、藤岡（：藤岡豊）さんのところによく出入りしてたんで、藤岡さんの地下室にプライベートルームがあって、そこへ行くと、キティの多賀英典とか、山本又一郎とかいろんな人がいて、バカな話をするグループがあって。そういうところに僕と出崎は出入りしてたんで、藤岡さんが、阿佐ヶ谷に来たら、要するに東京ムービーの近くに來たら面倒見るよって嘘つかれて。丸々一班、「あしたのジョー」班が、そのま

ま作品つくれるわけだから。東京ムービーに来たら、おまえら仕事あるからって言われて。最初はAプロ（：Aプロダクション）の下請けで「ジャングル黒べえ」とか、そういうものをいっぱいやって。なおかつ、僕と出崎はサンライズの1発目が「ハゼドン」という、ちょっと、いまのようにロボットになる前、以前だから、「ハゼドン」の企画が決まったんで、それをやることに、スタッフ誰もいないから集めなくちゃならない。ギャグものというか、ユーモアものというか、明るいそういうものはおまえやれ、おまえが得意なはずだから、おまえがやれって言われて、はい、はいって言って僕が……。だから、サンライズの第1作は、僕と出崎が担当してるという。マッドハウスから出向してるっていうか。当時マッドハウス、僕は東京ムービーのその下請けをやってたから、僕自身は東京ムービーの企画部で、しょっちゅういろんなことをやってたんですけど。マッドハウスそのものは、金が必要なんで、場代を含めて、いままでの虫プロが用意してくれたところじゃないんで、阿佐ヶ谷の場所、藤岡さん……。仕事は用意するって言ったけど、場所代はおまえらでやれとか言われたんで。僕が当時、日本アニメの「ピコリーノの冒険」、斎藤さんがいるんで、その設定制作とか。「ライオン丸（：怪傑ライオン丸）」の制作、別所さんがちょうどその「ライオン丸」をやってて。

——ピー・プロの？

丸山：ピー・プロに行って、話をまとめるプロデューサーがいるから、そいつのアシスタントが1人必要だから、おまえ行けとかって言われて。僕、ピー・プロに行ったりとか。

——そうなんですか？

丸山：サンリオに平田（：平田敏夫）さんと一緒に行ったりとか。いろいろそういう出向で、会社に金を入れるための仕事をしてたんです。グループは、Aプロの下請けを始めて。そのうちAプロの若手が、どうもAプロの仕事よりも、マッドハウスの仕事、出崎さんの仕事がおもしろいんでやりたいって、芝山（：芝山努）さん含めて。それがガンバ（：『ガンバの冒険』）につながったりするんだけど。Aプロの若手が、ちょっと造反を起こしたんですね、僕らが行ったことで。ちょっと変な効果が表れてしまって。（：Aプロダクションは東映動画から独立してできた会社なので）昔の東映から伝統の、古いスタイルの、ちょっと芋っぽい感じよりも、何となくシャープで、マッドハウススタイルがいいなっていう連中が現れて、梶島（：梶島洋介）さんとか、北島（：北島信幸）さんとか、そういう連中と。Aプロとしては、逆に言うと彼らを引き留めるためには、彼らをマッドハウスに出向させるっていう方法を考え

て。同時に、「エースをねらえ」までやって、「ガンバ（：ガンバの冒険）」とかそういうもの……。Aプロの色をうまく入れつつも、いままでのマッドハウス、虫プロ時代とは違う、東京ムービーと一緒に組む出崎のスタイルなんですね。

——そこは本当に歴史的に大変な、二つの血が混ざるみたいな。

丸山：それが頂点まできて、出崎が「あしたのジョー2」をやるということがあって。僕はやりたくないって言って。「2」（：あしたのジョー2）は、最後に死ぬところだけでいいんだと、途中の闘いがいまいちが全部おもしろくないと言って、ちばさんがどんな苦勞をしたことか。やっぱり講談社と梶原（：梶原一騎／原作者）さんが、この人気作品を、力石（：力石徹）よりもっといいキャラクターを出すからと、ちばさんを説得して連載（：再連載）が始まったんだけど。やっぱりカーロスも誰も、力石を超えることはなくなってしまったんで、それをわざわざアニメでやらなくてもいいと、僕としては。「あしたのジョー2」は降りちゃう。やっぱり杉野と出崎は、ほかの人に「ジョー」はやらせたくないとおやりなさいと。当時のマッドハウスの好きにすれといいよと、残りで俺がやるからって言って、マッドハウスとあんなぶるで分かれたんですね。そこへつながっていくわけ。

——激動の数年間ですね、本当に。

丸山：それでね、今度は川尻を中心にマッドハウスが新しく力をつけていくわけですが、そういうことがなかったら、たぶん川尻ももともと力があるから、続ちゃんとは別ラインでやれたかもしれないけども、やっぱり最終的には誰もいないから、俺がやるしかないところまでいっちゃったんで。それが逆によかったのかもしれないしね。

——70年代の中盤で、マッドハウスと東映と仕事を始めるじゃないですか、「ガイキング」とか「ジェットマールス」だとか。

丸山：それは東映のプロデューサーさんが、田宮（：田宮武）さんが話をいろいろつないでくれて。基本的にはマッドハウス何でもやる会社っていうか、僕がついていうか、何でもやる人なんです。それはたぶん手塚さんの、やっぱりこれもDNAだと思うんですよ。手塚さん、何でも仕事を受けちゃう人なんです、どんな仕事だって。仕事である以上はおもしろいっていうか、おもしろくない仕事も自分がやればおもしろくなる、だから本当に嫌わないんですね。よっぽど編集担当の人が気に入らない限りは、だいたい普通から、ましてや誰でも好きになる人で、ダメなところがおもしろいとか平気で言う人ですから。仕事は、これが嫌とかあれが嫌とかってないんですね。

マッドハウス時代に、やたら仕事が増えたのは二つの理由ですね。一つは常に赤字なんで、お金を注ぎ込まないと前のものがあがらない、だからどんどん先取りしていったるうちに、典型的な自転車操業ですね。どこかで赤字を解消すればいいんだけど、それが全然なくて雪だるま式に大きくなるから、結局全部使っちゃうっていう。これも手塚治虫のDNAがちゃんと生きてるかなと思うんですけど。あとは虫プロっていうか手塚さんの一番悪いところだけ、全部ちゃんともらってる。もちろんそれで平気だっているか、それがおもしろいと思っちゃうっていう病気ですね、ある種。

——ちょっと具体的なお話を聞きたいんですけど、「大空魔竜ガイキング」の話自体は、マッドハウスに持ち込まれたのは、どういうタイミングで、どういうきっかけで。

丸山：こういうとき、いつも困るんですけど。細かいこと、僕まるで覚えてないんですよ、どんどん忘れていくっていうか、気にしないでやってるから。重なってくれば重なってくるほど忘れてて。たぶんね、あれはたぶん、当時つき合ってた（：MKの）金子さん、金子満さん。金子さんの持ってくる仕事は、まあ金子さん以外の人でもなんだけど。おもしろがってくれる人、金子さんが来て、これやりたいと、これやってとか言うと、はい、はい、みたいなことだし。結構そういう時期があるんですね。「ラ・セーヌの星」なんてキャラクターを描いたり、なんだこれ「ベルばら」のパクリじゃんと思うんだけど。

——「リボンの騎士」と。

丸山：いいよ、いいよってやっちゃう。あまり、ものを嫌わないでなんでもやったときに、田宮さんがいろんなそういう話を持ってくれたときに、とくに自分としてもどうしてもやりたくないと思ったけど、そのときどうしてもお金が必要なんで、しょうがなくやった「ジェットマルス」とかね。これは本当はやるべきじゃないと思ってたんだけど、やっぱりやってしまうとか。

——やるべきじゃないっていうのは、理由は何ですか？

丸山：マッドハウス時代はそういうものいっぱいやりました、ハッキリ言って。「お金いつもらえますか？」みたいな話、「前段階で半分くればやりますよ」みたいな、わりとそういう典型的に自転車操業だったんで。中身はあとで何とかするから、とりあえず仕事として受けちゃおうっていう受け方をして。そのとき、やっぱり手塚さんと同じで、人がいないから、おまえやっちゃえよっていう人が、結構力をつけて頑張ったりするっていうのは、手塚さんの人の使い方ってこれがあったんだと。

——自分がやり始めてわかる。

丸山：確信持てるわけでもない。しょうがないから、人がいないんだし、おまえやれやみたいな。

——田宮武さんとは、どういうところでつながりが？

丸山：田宮さんはね、これもあまり言えないことが、やたら僕は多い人なんで。要するに、東映時代の監督と結構アルバイトいっぱいやってるんですよ。東映以外の仕事をやってるわけですよ。

——そんなつながりが、なるほど、なるほど。

丸山：そんなつながりですね。勝間田（：勝間田具治）さんとか、全員東映時代のそういう人は、要するにサラリーマンだから、時間内はちゃんと仕事をやって、それ以外の余裕のある人は、ものをやりたいですから、結構いろいろアルバイト、それも重宝にやってくれる。当時、田宮さんも一時演出だったから、絵コンテやってって言うとかやってくれる。

——ペンネームで。

丸山：それがプロデューサーになって、仕事を自分でコントロールするってなったときに、昔のよしみで、おまえ仕事やれとか、やれるかい？とかって相談してくれる。いくつか「ガイキング」、「ジェッターマルス」、東映と絡んだ企画を僕はやってるはずですよ。

——（：鉄腕アトムの子分の企画）「ジェッターマルス」のきっかけは、どうして東映に……。

丸山：東映自体じゃやれない、外側の連中の企画みたいなのが、たとえば「夏への扉」とか、「浮浪雲」っていうのは、興行形態の問題で東映では仕切るんだけど、違うところみたいなのがあつて。そういうのは、喜んでみたい。むしろ「ジェッターマルス」や「ガイキング」より、こっちのほうが僕向きですとかって言ってやった。

——「夏への扉」って田宮さんの企画ですね。

丸山：そうですね。

——OVA（：オリジナルビデオアニメ）の先祖みたいな。

丸山：その二つがやっぱり、マッドハウスの方向を決めたんじゃないかなっていう気はしますね。

——「夏への扉」っていうのは、当時としては画期的な、いま氷川さんおっしゃったように。

——オフシアター方式って言ってましたね。

——これはなんで、オフシアター方式になったんですか、普通の興行ではない。

丸山：これはまったく東映さんの事情ですよ、オフシアター。東映グループは確実に（：安定経営）しながら、結構そういうことをやりますよね、広がっていきますよね。ああいうとき、東映本体はやらないけど、どこかがやってたりするわけですよ。

——じゃあ、ちょっと実験的な興行形態。

丸山：ですね。

——いまだと逆に、ODS（：Other Digital Stuff 非映画コンテンツを映画館にかけ
る形式）とかね、いろんなのがあるんですけど。その30年前はそういう……、も
っと前か、40年前はそういうことだった。

丸山：やったときはかなり、やっていいのかみたいな、そういうことも相当大きかったみたいですね。

——そういう企画はどんどん受けますよみたいな。

丸山：そういうはどんどんいらっしゃいで。

——「夏への扉」は、自分の中では「（：哀しみの）ベラドンナ」と血がつながっている感じがしてですね、どこことなく。川尻さんがやっているせいもあるんですけど。やっぱり虫プロのDNA……。

丸山：やっぱり、いま思うに、やっぱり若いエネルギーっていうのも虫プロ含めて、マッドハウス初期がやれたのは、それは絶対あると思うんですよ、何でもやれたし。もちろん、そういう人がいた、スタッフがいた。まだ若くて、海のものとも山のもの

ともつかないけれども、やりやできるじゃんみたいな、ヤンチャなことができた時代。いま、そのヤンチャな部分がね、どうしてもね、なかなか難しいから。

○1980年代における「マッドハウス」の作品制作

——そのあと80年代になってくると、今度オリジナルビデオアニメみたいな、ちょっとヤンチャな企画が。

丸山：ちょうどその時期ね、マッドハウスが一番量産できる体制になったときに、オリジナルビデオって好きなことがやれる。

——その前段階として、「幻魔大戦」があるんじゃないですかね？

丸山：それぞれで角川さんのところから、こういうことをやりたいと。これはりんたろうに來た企画なんですね。

——そうですね。

丸山：りんたろうがだから、りんたろうが東映でやらないと。東映でやればいじやんって僕は言ったんだけど。

——そうですか。「銀河鉄道（：999）」の直後ぐらいですもんね。

丸山：それは、東映じゃないんだよ。じゃあ、どうするのって言ったら、おまえやるんだよって言われて、えっ？みたいな。俺、マッドハウスがあるから、とってもそんなことやれないって言ったら、じゃあ新しい会社にしようって、アルゴスっていう会社を、（：角川）春樹さんのためだけに、角川映画のためだけでつくった会社なんですよ。それがあつて役目を果たしたときに、アルゴスはマッドハウスの中に入れてしまったみたいな、一緒にしてしまったみたいなのがあつて。あれは、まったくそういう別ライン、りんたろうさん中心のマッドハウスとは別ラインの、スタッフはかなりかぶってますけどね。

——特別チームみたいな。

丸山：同じビルの中にスタジオはべつに、アルゴスチームっていうのをつくって。

——当時、アルゴスは何人ぐらいで編成したんですか？

丸山：結構あれも、人間はその作品ごと集めるスタイルだから、常駐の人っていうのはあまりいないんですよ。りんたろうさんと僕と野田（：野田卓雄）さんと明田川とか、数人のスタッフですね。

——アニメーターの人は本当にその都度（：集まって）。

丸山：そうですね。それから、かつての外注集めの経験がそういうときには絶対。どこへ行っても、誰でも話ができるっていうか、一緒にやろうよみたいな。

——一つ大きい変化は、70年代の後半に、角川映画がヒットして、出版者が映画をつくる時代になる、結構軌道に乗って、その第2段階のアニメ（：進出）。

丸山：ですね。やっぱりあれがあった、（：でなければ）徳間（：徳間書店）さんややっぱりつくらなかったでしょう。角川（：角川書店）さんのを見て、徳間さんが「ナウシカ（：風の谷のナウシカ）」をやろうと、そういう展開になっていきますよね。

——角川映画が風穴を開けなかったら、「ナウシカ」やってなかった。

丸山：そういう意味でやっぱり、僕は東映の渡邊亮徳さんとか、（：映画プロデューサーの）山本又一郎とか、（：角川）春樹さんとか、やっぱりそういうお付き合いができたことが、すごいエネルギーをもらってるっていう気がしますね。やっぱり風穴開けてるじゃないですか、全員。

——そうですね。

丸山：従来のやり方にこだわらずに、自分の思った方向でやると。

——渡邊亮徳さんと、何を組んでやられたんですか？ 80年代ですか？ マッドハウスの（：1984年の）「（：SF 新世紀）レンズマン」を経て、川尻さんの時代になっていくっていう感じですか？

丸山：「レンズマン」っていうのは、金子さんの企画なんですよ。これからはデジタルであると、CGを使って何かできないかっていう話で。いまほど、当然CGなんてまったく、CGって何ですかって、（：当時は）ワイヤーフレームでものを描くとか、その程度のことだったんだけど。金子さんは、要するに世界で勝負するには、「何とかマン」がいいんだと、持って来たのが「レンズマン」なんですよ。アメリカと合作でやるっていう話があって。僕と川尻、結構、ニューヨーク工科大学へ行って、むこうの絵描きさんに絵を描いてもらって。川尻が描いたのと両方合わせて、両方成立す

るにはどうしたらいいかと思って。べつの部屋で描いたのを見ると、日本人は全員川尻が描いたほうが良いと、アメリカ人はアメリカが描いたほうが良いと。もう折り合いがつかないみたいな、合作は無理みたいな話になった。（：東京ムービー新社の大型合作企画）「リトル・ニモ」なんかもあると思うんだけど。やっぱりそういうことは、いろいろやったんだけど、やっぱり最終的に折り合いがつかなくて。むしろやっぱり、一番折り合いがついたのは、川尻が（：1993年に）『獣兵衛忍風帖』をつくって、『マトリックス』の監督（：ウォシャウスキー兄弟、現・姉妹）がそれがおもしろいと■■■。逆にちゃんと見てくれたときに、アメリカの色なんていらねえっていう感じのを、（：押井守作品も含めて）アメリカが受け入れ始めるっていうところがありましたね。

——要するに、日本のアニメーションを見て、アメリカの実写の監督が影響されたり。

丸山：実写の若い監督。クリストファー・ノーランが今（：今 敏。アニメ監督。漫画家。）君にラブレターを、ずっと送り続けたとかね、やっぱりそういうのは、アメリカの古い人はダメだけど、若い人たちがやっぱり日本のアニメを評価してくれたっていうのは大きいです。

——世代交代が必要だった。

丸山：です、です、完全に世代交代ですね。

——80年代って、マッドハウスは合作とかやらなかったんですか？

丸山：やりましたね。

——やりました、やっぱり。

丸山：いまでこそマーベルとかは自社で全部いってますけど。最初はアニメでやったんですよね。僕は、マッドハウス時代やってますよ。

——代表的なタイトルがあれば。

丸山：それは、ちょうど両方とも過渡期だったんだと思うんですよ、アメリカ側も日本側も。結構、日本アニメのスタイルをハリウッドは実写でやっちゃう。いまのマーベルのものなんて、ほとんどそうじゃないですかね。一応、原則は、始めたとき

……、いまはCG使ってすべてがはるかに凌駕してるけど。最初は日本のアニメのような実写をつくろうという、明らかに意図があって。

——やっぱりそうですね。人間が飛んでコンクリートの壁にめり込むとか、「聖闘士星矢」ですね、どう見てもね。

丸山：もう到達点にちやっってるけど、最初はその刺激を与えたのは日本のアニメーションだと思いますよ。それはむこうから有名な漫画家なんかが、何度もまた遊びに来て、これをやろうとか、これやりましょうみたいな（：オファーがあった）、やったのもありますけどね。タイトル忘れちゃったけど。

——あと80年代ってやっぱり大きいのは、大友克洋ショックっていうのが。

丸山：ですね、やっぱり。

——大友さんの初監督作品は、マッドハウスの「迷宮物語」。

——「工事中止命令」やられてますね。

——それは、結構公開までに時間がかかってるんですが、大変だったんですか？

丸山：そうですね。僕が「幻魔大戦」をやって、本人もいまは笑ってるんだけど、あのころ、よくやれたなと。3日間漫画描いて、3日間アニメやってた、週のうち。考えられないって。彼が監督をやったころは、もう漫画描かなくなっちゃうわけですよ。当時は、始めたばかりのころはちゃんと漫画は3日間は描いてたと。3日間アニメもやって、それでも、ものができたと。

——「AKIRA」は週刊連載なんで。

丸山：まだ若くてエネルギーがあるときなんですね。両方やれるぐらいのほうが、かえってパワー、中身も含めてね、なんかあるんだな。それで彼が終わったときに、「幻魔」終わったあと、どうしようかっていう話をして。ちょうどオムニバスがあるので、これ1本、眉村卓（：の小説が原作）で、なんか選んで短編でやってっていうのが「工事中止命令」で。りんたろうさんが、一応お話というよりもイメージでつなげて、もう1本押井（：押井守）君でっていう、僕が企画して。

——そうだったんですか。

丸山：石川君と押井君を阿佐ヶ谷に来てもらって、眉村卓でなんかやってって言った
ら、やりたくないって言われちゃって、諦めて。誰か1人しなくちゃならないって
いうことで、まだ無茶かもしれないけど、川尻（：の監督）で「走る男」をつくって
いた。僕は川尻でやっぱり「走る男」がすげえなと思った。

——正解ですね。

丸山：やっぱりこれはすげえなと思って。次はエンターテインメント、そのかわり条件
をつけて、好きなことをやってもいいけど、あれはあれで十分エンターテインメントで
あるけれども。

——あれも結構ね、いろんな人に影響を与えていそうですね。

——「走る男」は結構、アメリカから見た、マッドハウスの色を決めてるんで。

丸山：あれは原則ね、「夏への扉」も「浮浪雲」も、原則、真崎守なんですよ。あ
がってきたコンテが悪くはないんだけど、やっぱりアニメじゃないわけですよ、
僕の目から見て。

——要するに、真崎さんのやつですか？

丸山：それを全部、川尻に渡して、全カット、レイアウトし直したわけですよ。スト
ーリーとかディテールは、かなり守ちゃんのものをそのまま使いつつ。それで、川尻
がレイアウトマンとしての力っていうのがすげえなと思って、「浮浪雲」も全部、全
カット、川尻でやると。そのあと監督になっていくんだけど。まずは、そういう
やり方だったんですね。

——それを踏まえて「妖獣都市」。

丸山：「妖獣都市」も短編で考えて、短編で作り出したんですよ。途中まで見た
ら、これもったいないなと。

——短編ってもっと短いという意味ですか？

丸山：そうです。前後を足して長編にしちゃった。

——飛行場のところから始まる、3～40分のやつだったらしいです。

丸山：飛行場のシーンがすごくて。例の（：からだ）がめり込むとか、全部あれですね。壁にぶつかったら、壁にからだめり込んだらとか、川尻のアクション。

——あれは本当に評価が、それこそね、海外でも高いし。マッドハウスの色いくつかあるとですね、やっぱり「妖獣都市」が結構ね、決めてる感じがしますね。あれはやっぱり当時としては、OVA っていうのがないといけない。

丸山：ですね。最初からあれを劇場でやることの時代ではなかったですね。でも、やっちゃったっていうことが、あとの世界に、またつながっていくわけですけど。日本よりもはるかに海外向けのほうが大きかったから。

——そうですね。私も大好きでしたけど。

——川尻さんの作品は、「妖獣都市」が 87 年で、「魔界都市（：魔界都市〈新宿〉）」（：が 88 年）……。まだ日本では「AKIRA」がつくられているぐらいで、まだまだアメリカにリーチする直前ぐらいだったですか。

丸山：ですね。当時、いまのコンベンションみたいな、アメリカの若い人が日本のアニメっておもしろいぞって言い出した時期で。

——「AKIRA」と同じぐらいから。

丸山：あの時期ちょうど、川尻作品と同じように。だからアメリカの若い人がおもしろいのはバイオレンスですね。要するに、ディズニーボケした連中にとって、まったく新しくすごいこと、新しいエネルギーを感じたんですね。それが日本のバイオレンス。たぶん世界的潮流で、イタリアでもフランスでも、なんだかんだ言ってバイオレンス見たことない人たちがアニメーションで、相当反対されつつも、バッシングも含めた中で、でも、おもしろいよねっていうか、なんかすごいよね、いまを感じるよねみたいな時代になってきたのかなと。日本のアニメがそういう意味で評価された。実は、日本のアニメが楽しく明るく正しく評価されたわけでも何でもない、おもしろい 1 点だと思うんです。おもしろいの中に、やっぱりアニメの表現するバイオレンスみたいなのは、どこまでやるかは、どこをカットするかはおいといて。基本的に、やっぱりやっちゃいけないことをやっていくことが、なんかやっぱりよかったのかなっていうか、結果的によかったのかなとか。もちろん、あとは表現の具体的なことがいろいろ出てくるわけけれども。発想ですね、やっぱりやっちゃいけない、これはやっちゃいけないよっていうタブーを破っていくことをやったら、すごいバッシングと同時に、すごい評価が出てくるみたいな。見たこともないものが見れちゃう。子ども

にこんなものを見せちゃいけませんっていう人が圧倒的に多い。とくにイタリア、フランスって多いじゃないですか。アメリカよりも、もっとあるじゃないですか。それでもやっぱりロボットものという隠しネタで、どんどんバイオレンスをやっちゃうみたいなのが、日本のアニメーションのある種の特徴はあると思いますね。

——やっちゃいけないことをやるっていうのに、虫プロ時代からつながる、ある種の不良性とか、そういうのがあるから。

丸山：巻き込まれたものですねっていう言い方もあると思うんです。

——そこで一気に噴き出た、世界を震撼させたという意味ではあるんですかね。

丸山：僕の場合はどうしても、美しくありたいってあるんですね、バイオレンスでも何でも、やっぱりきれいにやりたい。思いっきり、エログロもいっぱいやってるんですけど。「シグルイ」（：2007年、テレビアニメ）なんて、こんなことやっていいのかっていうのをやるんですけど。やっぱり、どこか美しいっていうのはこだわってはいます。

——単なる刺激ではないっていうことですよね。

丸山：やっぱり実写でスプラッターでやるよりは、アニメできれいに描いたほうが絶対いいよねと思っちゃう。だから美的センスのない作家さんって、あまり好きじゃない。

——少し飛んじゃうかもしれない、90年代に入ると今 敏っていう構造がやっぱり大きくなりますかね。

——今さんとは、どんなふうに出会い、どんなふう……。

丸山：以前から、森本なんかを通してね。

——森本晃司さん。

丸山：いろいろお仕事をやっている現場に、今さんが漫画を描きながら、アニメもちょっと興味があるって言って脚本を書いたり、いろいろレイアウトだけやったり、沖浦（：沖浦啓之）くんと『メロス（：走れメロス）』やってるときとか、沖浦くんっていうのは、彼が高校生時代に大阪（：のアニメアール）まで僕が行って、お仕事を一緒にやったときからのあれなんで、知り合いなんですね。その知り合いの人が、す

ごいのがいると、今敏っていうんだという紹介はずっとされていて。行けば「やあ」みたいな感じではあったんだけど。ちょうど、僕のところに来た企画が、これはアニメには絶対したくないなという、「パーフェクトブルー」（：小説原作、竹内義和）っていうやつが。

——最初から「パーフェクトブルー」だったんですね。

丸山：最初から「パーフェクトブルー」が来て、村井（：村井さだゆき）くんとも企画を、お金がなくて現金でくれるっていうことで、もう仕事は何でもいいからやるぞと決めたはいいものの、こんなのはアニメじゃ絶対嫌だし（：原作をそのままアニメにすることへの抵抗感。）。俺が嫌って言ったら、1億円ぐらいのお金が現金であるから、どこかが必ず受けてやるに違いない、このままやるに違いない、このままやるのは絶対嫌だと思って。

劇場アニメなんだけど。こんなもの誰も見ませんよと、男の子が女の子を追っかけて、何とかしたみたいな話っていうのは、アニメはやっぱ男の子はカッコいいヒーローのものはできるけど、こんな主人公にして絶対ウケませんよ。ウケなくてもいいんだったらやりますけどねって、やる気はないのになって。どうすればいいです？ やっぱり、アニメはかわいい女の子が主人公じゃないといけませんと。男は追っかける側として、いてもいい。女の子が追われる、追われる恐怖みたいなので、名前も全部使いますと、シチュエーションも全部使いますけれども、当然、お話は女の子主役にしたときから、お話変わっちゃいますけど、ストーリー展開は変わっちゃいますけど、追われる女の子の恐怖のお話にしていいてすかって。そうするしかないなら、しょうがないでしょうって。わかりましたって言って、村井と話をして。普通のアニメの監督、絶対できねえよな、こんなのって。俺の知ってる監督は誰もいねえ。俺の知らない監督でやるぞって言ったときに、はたと思いついて。沖浦・森本のいった、あの人、名前二つの人（：今 敏）、呼んでみようと言ったら、ちょうどタイミングがよくて。彼が連載描いてた本がなくなっちゃうと。仕事が具体的に、漫画の仕事がなくなっちゃうと。とりあえず、アニメの僕の考えてるプランに沿って、何か考えてみましょうっていうことで、村井と一緒にプランニングを始めた。やってる間に、俺もおもしろいと思ったし、彼もおもしろい。じゃあ、おもしろいからコンテも描いて、監督までやればいいじゃんみたいな話で。そのまま、そこから先、大友くんと同じで漫画家に戻らなかったという、2人の優秀な漫画家をアニメに引きずり込んだ、漫画業界から嫌われるものになってしまった。

——でも、おかげさまで、アニメとして傑作ができたわけですね、名監督も。

丸山：……ということがあったんですけどね。

——結局、仕上がりは大変、ちょっとね、ネタバレになっちゃうから言わないですけど、すごくいいものになりましたね。

丸山：そうですね。だから、やっている最中にも、ほぼ目鼻がついたところで、次、何をやるかと。だから最初の3本……、最後までかな、1個もプラス、興行的にプラスしてないんですよ、全作品赤字なんです。

——なんか「パーフェクトブルー」は結構……。

丸山：評判とか、もともとかかっているお金が少ない。もちろん1億円もらったけど、3000万から5000万赤字、頭出てるはずなんですよ。だから、その後のも含めて、どれも採算はとれてないんだけど。やっぱりつくりたい、この人の次を見たいっていうだけ、僕にとってはそれだけだったんで。だから興行が決まらない、いろんなことが決まってないうちに、次の企画を準備してるから、あの期間であれだけのものができるんですね。終わって休みなしに、終わる前から、もう次の企画が動いてるっていう感じで。次、何をやるかっていうときに、僕が言うと彼がいろんなことを言うてくれる。次、少なくともホラーはやめようねって、1本目終わったあと。何やるかって、どっちかっていうと文芸大作で、太宰治とかない？とか、そんな話をしてくると、彼がそれに応えて、2人とも映画がめちゃくちゃ好きで。今くんの家へ行って、一番驚いたのは、ビデオラックがあると、ほとんど俺のビデオラックと同じという、同じものを持ってる、趣味まったく同じみたいなの。こんなの誰も見てないだろうみたいなのを、俺しか持っていないと思ったら、今くんが持ってるみたいなの、そういうノリなのが一番安心感が高かったけど。彼もそう、そのことが一番安心できただろうと思うんだけど。

——なんといっても「千年女優」ですと、モチーフが原節子じゃないですか。それにしてもちょっと、年代的にひと世代上の女優だと思うんですけど。

丸山：そうですね。だから、彼はもともとそういう古いものを全部見てるし。あれだって、「東京ゴッド（：東京ゴッドファーザーズ）」だって、「三人の名付親」じゃないですか。ジョン・フォード、元ネタは。そういうのは、ものすごくちゃんと勉強してるっていうか、おもしろがって見てくれてるんで、すごく楽しかったですね。

——つくってて楽しかったっていう感じですね。

丸山：文芸ものの中から、豊田四郎（：監督）っていうのは地味だよなとかって言い出して。映画の女優の話はアリだよなって話になって。原節子、伝説の女優でいいじゃん。原節子だけじゃリアルで当たり前だからつまんない。高峰秀子も田中絹代も入れちゃおうと、「千年女優」だねっていう話になっていくわけです。それで終わったあとに、どうしようかってなったんで、何とかヒットしないとダメだよなと。みんなおもしろいんだから、どうやったらヒットしようかと。ギャグものをやろうって僕が言って。ギャグものだったら何でもいいって言ったら、「東京ゴッド」が出てくる。ギャグものには違いけど、ギャグは入ってるけど、ギャグものではねえだろうこれはって。

——微妙にずらして、打ち返してくる感じがするんですね。

丸山：完全にもう、そのままは来ないんですよ。次はロボットものって言ったら、わかったって言って、赤いロボットと黄色いロボットと青いロボット出てくりゃいいんだろうって、『夢みる機械』（：今 敏監督の遺作で未完成）みたいな、ストレートには絶対来ないんで。彼のペースで入って来るんで、やってておもしろいですね。

——今さんもね、日本以上に海外で評価の高い方なんですけど。その秘密というか、ポイントはどこだったと思われますか？

丸山：やっぱり、ちゃんとしたドラマツルギーじゃないですかね。外連も入れて、しっかり。だから、「オッペンハイマー」の監督（：クリストファー・ノーラン）が大好きなんですよ、今くんがね。やっぱりあの世代の人、ここ2～3年アカデミー賞を獲ったような監督連中っていうのは、みんな僕のところにまだラブレターがあるぐらいで、来てますね。

——ダーレン・アロノフスキー監督とかは「ブラック・スワン」で。

丸山：ダーレンとは何度も会いました。

——「パーフェクトブルー」まんまですけど。

丸山：彼、あのままやりたかったんですよ。ところが通らなくて断念して、やっと名前が出て、ちゃんと自分の企画が通るようになったんで、いまさら「パーフェクトブルー」っていうわけにいかなくて、「ブラック・スワン」になってるんですね。

——話の構造が非常に似てますよね。

丸山：まったく。

——突き刺さるガラスの破片の形まで同じなんです。

丸山：彼らもね、あの世代の人、韓国の監督も含めて、すごい勉強してますよね。日本の漫画とアニメを見てますよね。さすがに小説は読んでないんだけど、漫画とアニメはすごい見てますね、あの世代の韓国の監督と。

——ときどき、今さんの匂いを海外の作品から感じる事があって。韓国の「整形水」でしたっけ、見てて、あれっ、これ今さん好きでしょうみたいな。

丸山：日本の映画の監督って、なぜアニメと漫画はあまり見ないんですかね。あまり身近すぎるんですね、きっとね。

○「時をかける少女」の制作と「片渕須直」監督との出会い

——それでは、続きまして細田守監督にお会いして、まずは「時をかける少女」をおつくりになると思うんですけど。そのきっかけというか、エピソードをうかがえますでしょうか？

丸山：僕は人の作品はあまり見ないんですね。もっとも、自分のも見ないんだけど。見ると嫌になっちゃうんですよ。だいたいフィルム1本つくるのに、100回ぐらい見るじゃないですか、進行表から考えたら、ずっと見るんですよ。すると、嫌なところしか見えなくなって、ここ直したいあれしたいってなるから、なるべく見ないようにしないってというか、見たくないので、あまり見ないんですけど。たまに、なぜか勝手に見ることもあるんです。なんでも自分の興味があることってというのは勝手に飛び込んでくるじゃないですか。街歩いていて、全部話聞こうと思ったら、脳みそパンクしちゃうから、自分の気になることだけ入って来るわけですよ。音楽なんかでも、好きな曲だけ聞こえてきて、聞きたくない声っていうのはなるべく聞かないようにするじゃないですか。テレビもだいたい、あまり……、とくにアニメはあまり見ないんだけど。あるときに偶然見た、とくに絶対見ない「おジャ魔女どれみ」（：「おジャ魔女どれみドッカ〜ン！」第40話「どれみと魔女をやめた魔女」、細田守演出回）なんて、僕、見るわけがないんです、あんなの。あんなのって言ったら怒られる。それを見たときに、ちょっとビックリしちゃって。あれ、テレビでこんなことやっていいの。これだけのクオリティで、こんなおもしろいことやっていいのって。だいたい、「おジャ魔女どれみ」でありながら、「おジャ魔女どれみ」の話じゃないじゃないですか。要するに、どれみを卒業した女の子の話。それを原田知世がやってるんですよ。それも含めて、これ、すげえなと思って。「時をかける少女」じゃん、「おジ

「魔女どれみ」がと思って、ずっと頭にそれが残ってて。もちろんその間、細田君には連絡をとって、何かあったらやろうねみたいな話をやったり。いろんなことをやっているんですね。そんなことをやって、つき合いはあったんだけど…今くんでは「パプリカ」を、今くんがやるって言い出して。今くんと一緒に原作者（：筒井康隆）のところへ、お会いしに行ったときに、いま「時をかける少女」って、一番原作者にとっては有名っていうか、ウリの、知名度の点で「時をかける少女」っていうのは一緒に映像化、アニメ化させてもらっていいですかって、OK が即出たんです。これがもう、併映でやるというふうに思ってた。

——併映のつもりだったんですか。

丸山：そういう企画だった、売れない「パプリカ」と、知名度の高い「時をかける少女」と2本立てにして、なんとか定着させるという計算で。じゃあ、どうやるかって、今くん、両方やってって俺言ったんだけど、さすがにそれはできねえよって、でも、やろうかなとか言ってたから、やってねって言ってたんだけど。「パプリカ」の状況を見たら、これ、どうやっても、併映なんていうのは、どうやっても無理で。そのときすでに、「おジャ魔女どれみ」だよと思って。ちょうどそれをやってる最中に、細田くんが東映は絶対出ない（：退社しない）、最初声をかけたら、東映を出ることはないって言われて。そのあと、なぜかジブリでちょっと行って、また東映に戻ったんで。なんだ、おまえ、東映出ないって言ったじゃないかって。ジブリ行って、やっぱり戻ってるのかと。じゃあ、いつでも出れるんじゃないって、じゃあ1回、出向でいいから、「時をかける少女」、まるで「おジャ魔女どれみ」でいいよと、あのまんまでいいからと。ただ、お客（：の年齢層）がもっと高いと思ってくれと。要するに少女層に、下は全部捨てて、そういうふうにしてって言って口説いて、なんとか形になっていったってことなんです。結構ね、片渕（：片渕須直）に至ってはもう、ずいぶん昔、30年以上前、虫プロで見た、虫プロ制作の戦争ものがあって、タイトルなんでしたっけ（：「うしろの正面だあれ」）？ 東京大震災（：正しくは東京大空襲）の三平（：初代林家三平）さんの奥様（：海老名香葉子）が書いた原作のやつがあったんですよ。それを見て、ちょっとビックリして、虫プロっていったって、僕らが出たあとの、組合があった虫プロなんで、ちょっと左翼系の、頑張ってるものはつくってたんですけど。アニメーションとしては中の下っていう感じのものを、ずっとつくっているときに。なぜか突然、素晴らしいアニメーションを見せられて。タイトルを見たら、相変わらずのメンバーがあって、1人だけ片渕須直という、見たこともないタイトルを見て、あっ、こいつのせいだと、この作品がこうなったのは、きっとこいつ。ちょっと宮崎（：宮崎駿）さんっぽい画になってて、キャラ

クターが。レイアウトも全部素晴らしくて。そのトップシーンの東京の下町を都電が走るシーンがあって。「この世界」とまったく同じですよ。だから当時からそのぐらい優秀だった、あいつは。……と思って、ずっとラブコールやって、忙しい、忙しいっていうんで、やってくれなくて。ちょうど空き間ができたよって、「あずきちゃん」だったかな、そのあと「さくら（：カードキャプターさくら）」かなんかで、テレビシリーズでちょこちょこつき合ってくれたんだけど。4℃（：株式会社スタジオオよんどしい）で、大友くんの助監督なんかやってるのを見て……。

——「大砲の街」（：1995年の映画「MEMORIES」の一編、片渕須直は技術設計）ですね。

丸山：君、それはないだろうと、君がたしかに大友くんのサポートしてくれるのはありがたいけれども。君が助監督をやってちゃいけないって、マッドハウスで監督やれって言ってやってもらい始めたみたい。だから、最初に声をかけたのは30年以上前、40年前か。やっと、「この世界（：この世界の片隅に）」につながってくるみたい。

——その前に、「マイマイ新子（：マイマイ新子と千年の魔法）」があって。

丸山：「マイマイ新子」はもちろん、監督をやれって言ったのが、そのへんからですね。

——そうですね。

丸山：「マイマイ新子」を見たときに、一番だったのは、その「マイマイ新子」ファン、片渕ファンって言うといいと思うけど、それが尋常じゃないんですね。自分でみんなワッペンつくったり何して宣伝材料をつくって、それを全部配布したりして。そういうコアな客がものすごく確実に。こいつらにいいって言わせたいっていうのが、片渕君と僕のところがあって。じゃあ、ネタ何にしようかっていうときに、そういう連中から来たのが、「この世界」だったんですね。片渕君が原作者に会って、原作を読んで、これだっていうことになって、準備に入っていくみたい。

○「MAPPA」の設立と作品制作

——ちょうどその間に、マッドハウスをお辞めになって、MAPPAをおつくりになるっていう感じなんですけど。そのきっかけって、どういうきっかけなんですか？

丸山：マッドハウスがあまりにも大きくなりすぎて、ちょっと自分の手には負えないなって、自分で頑張るのは、一つは年齢的にもものすごく頑張ってる時期は終わったか

など。もうちょっと軽く……。要するに、見れないところがないのが嫌なんです、全部見たい人なんです。どんなに数が多くとも、企画段階からシナリオ全部チェック、絵コンテ全部チェック、フィルムあがったのをフィルムチェックはしないと、人にやってもらうのが嫌なんです。相手がどんな監督でも、りんたろうさんでも誰でも、ちゃんと言うっていう。要するにスポンサーに対して、ちゃんと応えられるものをやろうっていうのが、これはもう自分のポリシーだと思っているから。それができなくなりそうな感じが、後半マッドハウスのほうは少し見えてるんで。これはもう、こんなもんかなと。ゼロからもう1回やろうかなということで、マッドハウスの人は1人も連れて行かない条件で、真っ裸で始めたMAPPA、やれたんですよ。それで、それを5年ぐらいやったかな。ちょうど、そのとき4℃から来た制作が、いまの大塚（：大塚学）っていうのが、年齢的に、僕がマッドハウスをやったときの年齢なんですね。だから当時としては一番若い監督。要するに、若い監督のエネルギー、監督じゃないプロデューサーですね。若い人のエネルギーっていうのは、すごく大事だと思ってるんですよ。無茶苦茶なことも含めてね、乱暴なことを含めて。僕よりはるかに乱暴じゃない人なんだけど。とにかく、おまえ、俺がやれたことをやれないわけねえだろうと、マッドハウスでやれたことを、おまえ代われって言って、代わってくれって言うてお願いして、代わってもらって。MAPPAが、立ち上げはそういう意味で僕がゼロから、ちょっともう1回、70超えてたんで、ちょっと体力的にもあれなんで、ずっとやることはないと思ったから、もうちょっとこちんまりと、何かやろうかなと思って「坂道のアポロン」に渡辺信一郎を呼んで、ちょうど3年ぐらい、彼が企画だけやって、パイロットなんかはつくってたみたいだけど、あまり世の中に露出したものがなかったんで。おまえ、それダメよ、ずるいよって言って、何かやりなさいって。ちょうど音楽もの、「坂道のアポロン」っていうのを、僕、企画持って、これやって。君、音楽監督やってるぐらいだから、音楽ものなら乗るだろうと、これやって。いや、原作ものやったことないんですって。考えてみると、たしかに彼はオリジナルしかやってなくて、原作ものやったことない、どうしたらいいかわからないと。いや、原作通りにやればいいのよって、原作嫌だったら全部原作変えてもいいのよって、俺が原作者を口説きに行くからって言って。やりたいようにやればって言ったら、ものすごい原作通りにやって、最終話だけちょっと原作全部使えないんで、彼のオリジナルが入ってるんだけど。それも、できも含めてすごく納得して、次に一番やりたかったものを、僕も彼もやりたかったものを2本やるんだけど、MAPPAでという会社があって。それを信一郎を仕切るのも、すべて大塚がやってたんで。大塚君、ここから先は自分で好きなことをやりなさいと、俺は何も言わないと譲って、彼に、いまのMAPPAになってるわけです。だから、大塚のMAPPAで、僕のMAPPAじゃないと、

それでいいと。ちょっと暇だから、どうしようかなと思ったら、真木（：真木太郎）さんがちょうど「この世界」が終わったんで、プリプロ会社つくろうっていうことになって。現場でつくるのは、もう俺には無理だから、こういうことをやりたいっていうことはいくらでもやれるし、パイロットぐらいだったらつくれると言ってM2（：エムツー、スタジオM2）になって。ちょうどM2になった途端、東京ムービー（：トムス・エンタテインメント）で「鬼平犯科帳」って企画があって。ムービーじゃ、時代劇やれる人誰もいないと。ちょうど当時の社長ではなかったんだけど、当時の担当だったカトウヨシオっていうのが、親父に聞いたら、こういう時代劇の変なの、丸さんに頼めば何とかやってくれるって言われたって、俺のところに来て。ムービーでやったほうがいいんじゃないのって言ったんだけど、ネタ的にはやりたいなみたいなので、パッとやっちゃってる間に、「PLUTO」の企画があって。もう最後の作品としてやるっきゃないはめに陥って。たぶん最後までやれないだろうから、途中で死んじゃうけど、それでいい？ 頭のプランニングはやりますよって言ったら、10年かかって完成して。まだ（：自分は）元気でやってるんで、困ったもんなんです。あのときできないって言ったおまえは何なんだって、また浦沢（：直樹）さんに怒られて。

——いま、浦沢さんのお名前も出ましたけど。「YAWARA!」とか「MASTER キートン」とか、さっきの「PLUTO」とか。やっぱり浦沢さんにそれだけ信頼されるというか。「YAWARA!」自体も結構ね、キャラクターデザインから、浦沢さんの画で動くっていうのも当時画期的だったと思うんですけど。やっぱり漫画家の、原作者の方とそれだけ信頼を得るっていうのは、どんなおつき合いをなさるんですか？

丸山：いや、浦沢さんはやっぱり、もちろんストーリーをものすごく考える方だから。それにどこまで、アニメとしてやれるかっていうことと。逆にアニメでしかやれないかっていうことを了解してもらおう。時折、原作者とトラブルときに、その齟齬がいっぱいあるときが多いんですよ。

——たとえばどんな？

丸山：原作を使う以上は、原作の画で、原作のストーリーでやってほしいわけじゃないですか。ところが、文法が違う、僕に言わせると。それは映像の文法と、漫画の文法は違います。文法を変えたとき、変わらないこと（：変わること？）がいっぱい出てくる。それは了解してくださいね。了解しなかったら、映像化はやめたほうがいいのはルールだと思うんですよ。それから、もちろん了解してもらえば、思い切って違ったもの、原作のネタでまるで違うオリジナルみたいなのをつくっても、原作者がそういうのを見たいと思ってくれたら、全然トラブルないじゃないですか。そのへんの

問題だけあって。あと浦沢さんの場合は、こっちのストーリー、たとえば

「YAWARA!」っていうときに、やっぱり普通の子がすごく頑張っちゃう、超スーパーマンではない。オープニングの曲で、浦沢くんトラブった。それがとってもおもしろかったんです。なんだっけ、（：主題歌が）「ウルトラ・ガール（：ミラクル・ガール）」……。

——「Miracle Girl（：ミラクル・ガール、永井真理子）」。

丸山：「ミラクル・ガール」っていうタイトルだった。これじゃない、「ミラクル・ガール」じゃない、普通の子なんだって、それがすごく僕にとってはおもしろくて。ミラクルってやったから、それが評判になったのもあるんだけど。そのことも浦沢くん、あとでわかる。だけど当時は、最初それでオンエアするの、すごい抵抗したんですよ。意図と違うと。「YAWARA!」はそうじゃないんだと、それを勝手にそういうものにしてしまうことが、原作としてはいけない。でも、これを売っていくためには、それも一つの方法だよって言うところが、彼なりに納得してくれたりするものもあるんだけど。そういうやり取りを含めて、おもしろい、久しぶりに手塚（：治虫）以来に骨のある……、骨がないというか、逆に、おもしろかったんで。それをやって、やっぱり彼が一番気に入ったのは、やっぱり画だと思うんですよ。僕と浦沢くんは、「YAWARA!」の画は浦沢の画じゃないと思ってるんで。一生懸命真似したんだけど、描けなかった。アニメのテンポとか、アニメの表現においてはなんとかいったけれども、やっぱり浦沢のキャラが描けなかった。かわいい女の子でも質が違う。ただ、1点、高坂希太郎の描いた「YAWARA!」は、浦沢なんですよ。そこが、彼にとっては救いだったし、俺にとっても、これはアリだなと思ったんです。どうしても次、挑戦したいっていうことで、やっぱり高坂の画メインにシフトを変えていって、

「MONSTER」とか「MASTER キートン」とか、そっちか……。そこを支えたのが、藤田（：藤田しげる）という人（：アニメーター）で、これが「PLUTO」を全面的に総作監（：総作画監督）やってる、というところにつながっていくみたいなのはあると思うんですよ。「YAWARA!」のおつき合いで、全部じゃないけど、ここはいいところあるよねっていうのを認めてくれたことが、「キートン」になっていって。「キートン」に関しては、かなり折り合いがついて、いろんな意味で、画も含めて。まあ、作品的に一番僕が好きだったっていうこともあって、折り合いついて。じゃあ、次もやろうねっていうことで「MONSTER」になって。これも藤田の力がかなり勝って。高坂希太郎がジブリのほうに行っちゃうので、藤田の力がかなり、「MONSTER」がうまいことって。浦沢くんの的にもいいなと思って、「PLUTO」につながっていくみたいなことですよ。

——やっぱり 1 回そういう本音で語り合うじゃないけど、ぶつかり合うっていうのがポイントだったんですか。

丸山：「PLUTO」になると、本当に楽でした、正直いうと。だいたい、あがってきたのシナリオや絵コンテを見て、絶対ここ引っ掛かるな、あの人は思っちゃうんですよ。

——わかっちゃうっていうか。

丸山：わかっちゃうんです。当たってるかどうかは確認してないから、わからないけど。僕的に、これは浦沢ではないと思うことを、事前にチェックできちゃう、監督とか脚本家と。これ俺的に OK だけど、浦沢ダメだよって、じゃあ、どうするみたいな話を必ずやれちゃうっていうのは、思い込みだよね。浦沢くん、きっとこれをいいと思ってくれるに違いない。そっち方向でやっちゃう。でも、浦沢くんが思慮してるのは、浦沢くんがっていう意味は、客がっていうこと、それは CLAMP さんとも近いかもしれない。その CLAMP さんがほかのアセット、あの人（：CLAMP の大川七瀬）プロデューサーだから、客にどう応えるとか、どう喜ぶかっていうのものを考えたり、いろいろアニメのこともそういうことを考えていく。「（：カードキャプター）さくら」のときに毎回衣装を変えてください（：と言われた）、そんなことアニメはできませんって。アニメは赤い服を着てれば、顔が多少違ってても判断できるのがアニメーションだから。着るものを毎回変えたら、主人公の顔がきっちりしてればべつだけど、アニメってシリーズ、そんなわけにいかないから、誰が主人公だかわからなくなっちゃいますよと。でも、これはポリシーですから、そうしてください。私の漫画の一つの漫画っていうか、アニメになっても、これはこれでそういうことだから、衣装替えの、女の子もののおもしろさっていうのをなくするわけにはいきません。説得力あることには、何でも納得しますよ。大変なのを覚悟でやりますよみたいな。そこは説得力だと思うんですよ。言葉がいっぱい多く説得する場合も、ひとことで説くべきことも、どっちでも……。こっち側も原作者に対してそういうことがあり得るし。原作者も言ってくれるんだったら、なるほどなと思うことはやるしかないと思うんですよ。それで CLAMP さんとか、浦沢さんとか、説得力が……。常に僕が説得されてるだけですけど。

——でも、それだけお互いわかり合ってるから言えるっていうところもあるんですね。

丸山：まあ、そうです。

——逆に、これだけ作品が続いてるっていうことは、やっぱり原作者の方々も、丸山さんを信頼して預けてるっていうことだと思うんですね。

丸山：常にチーム力だと思うんですよ。やっぱりどうしたって浦沢さんと折り合いのつかない画描きは連れて行かないみたいな。必ず、どういうチームを組むか。アニメは1人じゃ絶対できないから、やっぱり監督と作画監督、キャラクターデザインの力っていうのは大きいわけで、もちろん音楽家も含めてね。どういう組み方をして、この作品において、どういう組み方をしていくか。この原作者だったら、このオリジナルだったら、それを有効にするためには何が必要かっていうのは、やっぱりプロデューサーの仕事というか。まあ、プロデューサーじゃなくても、僕は設定でいいっていつも言ってる。プロデューサーっていうのは、お金を用意して、ちゃんと回す人がプロデューサー、僕はお金用意しないで人のお金でやってるだけだから、プロデューサーではないと、僕は単なる設定ですって。

——丸山さんの場合、「設定」っていうクレジットが多いんで、その話もうかがいたかったんですけど。設定というクレジットにしたのは、丸山さんだから、いまの話だとお金を集めてないよと。でも、人を集めてチーム編成をしますよと。それ以外何かプラスの……。

丸山：その「設定」なんて言葉があるかどうか。ましてや、アニメ業界でそんなものは誰が使いだしたのかも、僕自身がなんで、いつからどう使ったのかわからないんだけど。もともとは虫プロに入ったときに、俗に言う制作進行で、人にものを売ったりで歩く仕事、ものを持って行く、渡す仕事、そういうことから始まって。かなり段階的にいうと、シナリオの段階に、企画からシナリオへ行く段階で仕事を頼まれたり、命令されたり、それを人に伝えたりすることが多かったんですね。だから、ものによっては脚本とかシリーズ構成に入ってるときもあるんだけど。でも、虫プロそのものは、だから何でもやるのが仕事なんですよ。アニメーションをチームでつくるために、おまの仕事はご飯をつくることでも仕事なんです。僕は、もっぱらそっちのほう得意なんです。仕事よりも、はるかにそのほうが得意なんだけど。でも、何でもやるうっていうのが虫プロ精神っていうか、マッドハウス精神というか、それはMAPPA精神でもいいんだけど。それは大塚は本当に、MAPPA精神をいまだに、そのことを……。きのうも300人規模の社員旅行をやってますからね。ものをつくるときのコミュニケーションっていうか、それを大事にしましょうっていうのはあると思うんですよ。そのとき、名前はなんとつけてもいいんだけど、あまり聞かない言葉がいいなと思って。そのとき誰かがすでに使ってたと思うんだけど、もしくは、それを誰かが、たぶん岸本（：吉功、本来のつくりは「刀」、虫プロ出身でサンライズ初代社長）く

んがたぶん、僕が演出助手のとき、おまえ演出助手じゃねえよな、使いものになんねえとか言いながら、たぶん設定っていう名前を彼が用意したとか、なんかそういうきっかけだったような気がする。便利いいから設定って結構使って。最近、もっとも気に入ってるのは、プロデューサーじゃなくて、エグゼクティブプロデューサーに対しての、違ったプロデューサーっていうのがアリかなってというのは思ってますけど。

——お膳立てをする人という意味の設定。

丸山：かなりそれに近いですね。

——セッティングっていうか。

丸山：もしくは、終わってからあとフォロー。

——それも含めて、ケツ拭き含めて。

丸山：何でもいいんだけど、お掃除係ってそう言ってるんだけど。

——よろず面倒をみますみたいな感じですかね。

丸山：そういう引継ぎをしたいと思うんです、常に。もう一つ言えば、今年、さっき80代の会社をつくろうと思ってるんですけど、それはいまは言わないことにしても。やっぱり83まで仕事ができる、日本のアニメ業界っていかにすごいかっていうか。いま、40代の方は、あと40年仕事できる、なんでもできるぞと、あと40年あったら。画の描けない人も画も描けるようになっちゃうぞと。あと2~3年でやれて言っても、それは無理だけど。あと40年元気で、脳みそが元気で、体力が元気で、一番はそこなんだけど、気力がなかったら体力があってもしょうがないし、体力があってもやっぱり気力がなくてダメだし、両方あったら、あと最低40年、30年は全員仕事ができるわけ、日本のアニメ業界ってそういうところなんですよ。これは強いと思うけどな、俺。みんな頑張れると思うけどな。

——80代で活躍なさっている方、いまでもね、いっぱいいらっしゃる。

——1941年組みたいな感じが……。

丸山：41年組っていうのは、宮崎（：宮崎駿）さん、富野（：富野由悠季）さん、りんたろうさん、41年組。これももう一つ、あまり言っちゃいけないこととして、樋口（：樋口真嗣）くんが言うには、41年生まれと51年生まれは何が違うかってい

うことは、樋口くんは50年組ですよ（：1965年生まれ）、50年以降っていうと何が違うかって。親父の精子の力が違うんですって。要するに、41年のころは日本がまだ、もしかすると勝てるかもしれない、元気元気だった親父の子が僕らなんです。樋口くんの親父たちは、もう戦争負けてどうにもならない男たちが生んだ精子だから、僕らは何も力がないって。やっぱり41年には勝てないって、これ樋口説。大笑い。そういう、本当らしい嘘がいいですよ、一番ね。

——一瞬信じかける。

丸山：やっぱり物語っていうのは、僕ら、嘘を紡いでいくわけで。そこに、もっともらしさ、本当らしさがないと、リアリティなんていうのはそういうもんじゃないかと。やっぱり外連（：けれん）のほうが絶対おもしろいと思うんだけど、外連だけじゃなくて、そこにある種のリアリティみたいなことをどうやって入れられるかとか。今くんが豊かなのは、優れているのはそこだと思いますね。やっぱりその発想、すごくまじめに、一生懸命まじめにつくってそうに見えながら、実は結構ウケ狙いをやって、外連が結構入ってるみたいな。あの豊かな、おもしろさにつながっている。あれがウケないのが、やっぱりお金を稼いでくれないのが一番僕にとったら悲しい出来事です。あれでお金が稼げたら、いまごろ楽隠居して、80前にやめようと思ってたかもしれないんだけど。

——でも、きっとべつの形でね、さっき言ったように海外の実写の監督とかが、そういうのを吸い取って……。

丸山：誇りですよ、やっぱりね。彼らが評価してくれるっていうことは、今さんたちと一緒にやってよかったと思うし。今くんにとっても誇りと思っていいんじゃないかと、僕は思いますけど。

——さっき、ちょっと聞き忘れたんですけど、マッドハウス時代に細田さんの「時をかける少女」の助監督をやられた伊藤智彦さんとかと同期で、荒木哲郎さんとか。やっぱりマッドハウスから若い、いまアニメ界の中核を成している監督たちがどんどん出てきたんですけど。

——97年ぐらいに、そういう人たちが結構業界に入ってきてちゃって。本当に齋藤優一郎さん（：スタジオ地図代表）とか。

丸山：ラッキーだと思うんですよ、運がいい人だと思ってるんですよ、本当に。さっき言ったように、一生懸命調べないのに溶け込んでくるわけ、自分の興味があること

が飛び込んでくる。一応リクエストする、すると一緒にやろうかっていうことになってくれる。そういう意味ですごく恵まれてるなと思ってるけれども。恵まれているものは、やっぱり天から降ってくるのも事実だけど、こっちから引き付けていかないと、やっぱりいけないんですよね。

——ちょうど、マッドハウスが魅力的に見えたから、そういう人材が集まってきたっていうのは間違いないと思うんですけど。

丸山：それはもちろん、リーダーが、りんたろうさんがちゃんとした評価を、彼らをしたり、育てたりする。いま演出で頑張ってる、テレビシリーズ中心に頑張ってる若手が、かなりマッドハウス時代の人が多いのは、やっぱりそういう教育が、りんたろうさんがやったり。先輩のことは見て育っていく。そういう当時のマッドハウスに、そういう力があつた。いま、分散化してて、わりとそういうのがないなと。でも、昔の東映も、昔のマッドハウスも、どっちかっていったらそうだったんですよね。日本のアニメ会社のある種、伝統みたいなものがあつたのが、やっぱり東映が外注出しを始めたときから、やっぱりそういうものが……。外注そのもので頑張るしか、その中で人の育て方しかなくなっちゃって。隣の人を見れない、自分のところの人が見れない。僕らの時代は、常に隣の人もライバルであつたりしたっていうのはあつたと思うんですよ。いろんな意味で、マッドハウス時代も、大部屋時代含めて、角川映画時代含めて、ラッキーとしか、僕は言えない。仕事をいつも用意してくれるタミヤさんも、カネコさんも含めて。あの人の仕事はともかくやっちゃおう、つまんないけどやっちゃおうみたいな。なんかそういうのに恵まれてて。でも、長くやってりゃ、それはあるよと言ってしまったら、あと残り、いま40の人が残り40年で、そういうものが絶対つかまえられると思うんですよね。発信すれば、やっぱりアンテナを出すこと、受けると同時に出してないと、なかなかそういうつながりは出てこないんですよね。

○アニメーション制作にかけるエネルギー

——先ほどちょっと、聞きそびれた部分があつて。岸本さんとね、虫プロから分かれたあと、（：サンライズの）お手伝いはなさっていたと思うんですけど、結果的にマッドハウスと、それから（：東北新社の資本から）サンライズになっていく流れがあるんですけど。この二つが一瞬は交わったんだけど、結局それぞれがまた独立していくっていうのは、ちょっと考え方が違ったんでしょうか？

丸山：全然違うと思うんですよ。それこそサンライズとマッドハウスの立ち位置の違いっていうのは、やっぱり一つは（：サンライズは）スタッフを用意しない。いま

は、もう、そんなことを言ってもらえないから。それから、スタッフだけで会社を立ち上げたところ（：マッドハウス）の違いっていうのが、あると思うんですよ。それからもう一つは、当然、一番いいことなんだけど、サンライズの。作品に権利を発生させる。ものをつくるだけじゃダメっていうところと。いや、ものをつくるだけでいいですと。この違いはでかい。

——なるほど。

丸山：これは会社の運命を決めることだから、だから僕について来た人は、みんなまずいぞと、勝手に会社つくれと。僕はどんどん会社をつくって、自分で権利主張して、自分でやるべきだと。いまの MAPPA の大塚を含めて、全部そうになっていくべき。何もなくてもよかったのは、手塚と僕だけでいいというふうに思ってます。何かほしいうてあまりない。それでも手塚さん、キャラクター持ってるから、まだマシだ。僕なんかキャラクターすら持っていないから、全然それでいい。十分楽しかったと思っているし。十分……。だから2年前に、もうすでに生前葬をやってるんで、いつ死んでもいいと言っているながら、来年会社つくると。この矛盾をしているのは、それが僕だと思ってもらうしかないという。

——丸山さんのエネルギーには、いつも感動すら覚えるんですけど。ちょうど2カ月ぐらい前でしたっけ、2〜3カ月前に UAE にイベントで一緒させていただいた。そのとき、お話いただいた……。トークショーでお話していたのは、あと4作品は考えるっておっしゃって、すごいなと思ったんですけど。やっぱり次々とやりたいことが生まれちゃうんですかね？

丸山：もう、これは、もちろんそうなんだけど、本当にやりたいかっていうと、自分がやりたいかっていうと、これは微妙かな。誰かがやってくれればいいとも思うし、その人に興味を持たせるためにいろいろやるっていうのはアリで。自分でやりたいっていうのは、本当のことを言って「PLUTO」が最後かもしれないとは思ってる。こういうのをこいつにやってほしいとか、こいつっていうのはいろいろ人なんだ、声優さんだったり、制作だったり、絵描きだったり、誰でもいいんだけど。誰かが興味を持ってくれたら、それでいいや。自分が最後まで完成させて、絵コンテ、企画を見て、シナリオを見て、絵コンテ見て、フィルムを見てっていうのは、もう、さすがに卒業したかもしれないとは思いますが。やっぱり若いエネルギーが必要。でも、これでもしかすると、若いエネルギーで、嘘の上手なのがいって、あなたがいれば僕はちゃんとできますよっていうのが現れて、すごいいい企画を持って来て、もしくは、すごいいい監督が現れて、それで嘘でもいいから、そう言ってくれたら、即騙されてやると。そ

うか、俺がいたほうがいいのか頑張ろうと思うと思うけど。でも、そういう人はちゃんとやれると思うから、全然いいんじゃないかな。彼が興味を持ちそうなものをいろいろ考えて、これやれとか、あれやれとか、これやってとか、言いたいっていう気持ちはすごくあります。あまり、どこどこ会社のどこの人っていうのは、あまり思わない。昔からそれは、マッドハウスをやめたときに、やりながら、いつやめてもいいと思ってるところがある、マッドハウスをね。マッドハウスをやめたら、べつにMAPPA つくればいいだけの話だから。その会社の維持とか、そういうのはあまり考えないかな。この作品のためにこの人ととか、この人にために何かとかっていうのは、それはすごく……。アニメーションはそうじゃないとできないから、自分1人の企画がうまくいけばっていうのは、それはお金儲けの人が考えることで、俺の考えることではないというふうには思うけど。いずれにしろ、おもしろい、それから仕事は頑張ればいくらでもやれる。80 すぎてもやれるぞというのは、具体的に誰かがやってないといけない。いま、やれるところにあるから、ギリギリまで頑張りたいなと思うけど。それを見たら誰かがね、ああ、なんだ80 でもまだアニメはやれるんだと思う人が出てくると、ゼロから始まった僕らとしては、頑張った甲斐があるかなっていう気はちょっとしますね。手塚さんが本当にゼロから、虫プロをつくったことを考えると、なんも怖いことねえんじゃないかなと思います。

——ありがとうございます。