

# 音響監督の

# 仕事

明田川進

編・アニメハック編集部

アニメーションの音づくりの現場には

無限の「物語」が  
溢れている

『リボンの騎士』で音響監督デビュー以来、  
『AKIRA』『銀河英雄伝説 (OVA版)』『グイン・サーガ』など  
数々の作品に携わり、アニメの歴史とともに歩んできた名匠が語る  
アニメ音響のすべて!

岩田光央・佐々木望・松風雅也  
伊藤かな恵・杉井ギサブロー  
明田川仁 各氏との対談を所収!



音響監督の仕事

明田川進

編・アニメハック編集部

星海社

347





本書は、エイガ・ドット・コムが運営するアニメ情報サイト「アニメハック」(<https://anime.eiga.com/>)で2018年から連載中の聞き書きコラム「あけたがわすむ明田川進の『おとものがたり音物語』」を再構成し、新規取材などを追加した1冊です。

アニメーションにおける音響制作の舞台裏、声の芝居の奥深さ、映像と音の関係などが平易な言葉で語られ、明田川さんのお話自体が、国内アニメの音響の歴史をひもと紐解く秘話が満載のオーラルヒストリーでもあります。アニメ・声優ファンの方はもちろん、日本のアニメの歴史に興味のある方、アニメに限らず「映像の音」全般に関心がある方にも面白く読んでいただけるはずですよ。

語り手の明田川進氏は、音響制作会社マジックカプセルの創業者・会長で、音響監督として『AKIRA』、OVA『銀河英雄伝説』シリーズなど、多くのアニメ作品を手がけて

きました。『鉄腕アトム』の放送がスタートした1963年にアニメ業界に入り、日本のアニメ黎明期から現在にいたるまで60年以上、アニメーションの音の現場に携わり続けます。

アニメーションは基本的に、音のない映像にセリフ、音楽、効果音などが付けられることで完成します。音響監督は、監督やプロデューサーの意向を聞きながら、声優、音楽家、音響スタッフらをディレクションし、音に関する責任を一手に担う役割です。音響監督が具体的にどんな仕事をしていて、どんなことを考えたり感じたりしているのか。明田川さん自身の仕事を振り返りながら、様々な角度から語ってもらっています。

この本は、どこから読んでも構いません。目次を見て気になったところからお読みください。コラムパートの「音響監督が考えていること」ではオーディションや収録などアニメの音響に関すること全般、「音響監督クロニクル」では明田川氏が手がけてきた作品や一緒に仕事をしてきた人物に関するエピソード、「音響監督はどう生まれたか」では、まだ音響監督という言葉がなかった頃からアニメの音響に関わってきた明田川氏が、手塚治虫てづかおさむの自宅を訪ねたことをきっかけに音響監督の道を歩むことになった足跡をまとめました。

対談パートには、明田川氏と縁の深い声優の岩田光央氏、佐々木望氏、松風雅也氏、伊藤かな恵氏、『鉄腕アトム』からの長い付き合いである杉井ギサブロー監督、明田川氏の息子で同じ音響監督の明田川仁氏とのトークを収録（掲載順）。対談とコラムの話題はリンクしており、あわせて読むとより理解が深まることでしょう。

巻末には、明田川氏の仕事をまとめた作品リストを収録しました。国内商業アニメの基礎情報を記録し続けている「リスト制作委員会」代表の原口正宏氏（アニメーション史研究家）による大変な労作です。このリストを一望すれば、明田川氏が長年多数の作品に携わってきたことを分かっていただけだと思います。

アニメハック編集部

目次

まえがき      アニメハック編集部      3

音物語 1      **音響監督が考えていること**      15

オーディション      16

声のバランスの大切さ      16

オーディションのあり方の変化      20

テープオーディションで分かる新人養成の幅      22

音響監督の適性と本番への強さ      24

アフレコ      28

アフレコの「テストと本番」の意味 28

音響監督をしていてヒヤヒヤした出来事 31

アドリブ四方山話と「……」をどう演じるか 33

会話の間<sup>ま</sup> 36

ギャは役者と音響スタッフの腕の見せどころ 37

## 声の芝居 40

芝居が棒読みに聴こえる理由 40

声優の演技の類型化、かたちだけを真似ない演技 42

芝居のあり方を考え直せた、永井一郎さんの言葉 44

ベテランと新人の化学変化、石塚運昇さんと最後に話したこと 46

AIの進化と声優の芝居 49

『ポプテピピック』と芝居を変える難しさ 51

『この世界の片隅に』のんさんの芝居 53

役者がアニメに多く起用される事情と最近感じる変化 55

外面<sup>がい</sup>出身の声優、今のアニメ声優、それぞれの強み 57

## 音響制作会社 60

マジックカプセルの軌跡 60

音響会社のお金の話 63

10年計画で実現した新しい収録スタジオ 66

音響監督に必要な素養と「継続は力なり」 68

## コロナ禍 74

コロナ禍で起きたアフレコとダビングの変化 74

コロナ禍で失われつつあるベテランから新人への継承 77

声優の仕事の広がりをもたらす様々な変化 80

## 後進の育成 83

声優事務所の新ジュニアに1年かけて教えていること 83

本番中に芝居を止めてはいけない 87

楽しくか厳しくか、教える側の大きな違い 89

教える側ができるのはきっかけ作り 91

対談

岩田光央 93

『AKIRA』のアドリブのセリフ

声優は“商品”で事務所は“問屋”

対談

佐々木望 109

鉄雄として生きようとした『AKIRA』の収録

『銀英伝』ですつとヤンでいてくれた富山敬さん

- 『空手バカ一代』で圧倒された極真空手の迫力 126
- 藤岡豊さんとスポンサー会社で同行した『天才バカボン』 129
- 『幻魔大戦』と、りんたろう監督 132
- 『幻魔大戦』で実感したプロデュース業の難しさ 132
- 『はだしのゲン』のキャスティング 133
- 『風が吹くとき』で一緒にした大島渚監督と森繁久彌さん 136
- 『AKIRA』金田役の岩田光央さんと鉄雄役の佐々木望さん 139
- 『AKIRA』で描かれた“未来”の2019年を迎えて 141
- “銀河声優伝説”と呼ばれた『銀河英雄伝説』のキャスティング 143
- 『銀河英雄伝説』のBGMにクラシック音楽を使った意外なきっかけ 148
- “スペースオペラ”になった『銀河英雄伝説』4Kリマスター版 152
- サンリオ時代のノウハウを生かした『リトル・ニモ』 154

『創竜伝』とニヒルな出崎統さん 156

『ジャングルの王者ターちゃん♡』声優初挑戦だった岸谷五朗さん 158

『ぼのぼの』の沖縄風音楽、『ゴールデンカムイ』大塚芳忠さんの芝居 160

『はれときどきぶた』の音楽のこだわりと『練馬大根ブラザーズ』 162

『シエンムー』の収録で3年間セガに通った日々 164

『シエンムー』で声の仕事を始めた松風雅也さん 168

櫻井孝宏さんの芝居心、藤原啓治さんとの共通点 171

『カスミン』、本郷みつる監督、「スフィア」 173

『ミルモでポン!』の吉田理保子さんと叶姉妹さん 175

『うたわれるもの』のキャスティングとオー・エル・エム神田氏 177

『TYTANIAータイタニアー』と『銀英伝』の繋がり 180

『グイン・サーガ』の豪華な配役、植松伸夫さんとの初打ち合わせ 182

対談

## 松風雅也

185

僕の最終学歴は『シエンムー』卒業”  
先輩に言ってもらったことを今の後輩に

対談

## 伊藤かな恵

201

勉強会で明田川さんから教えられたこと  
プラスアルファが求められる今の声優

音物語 3

## 音響監督はどう生まれたか

217

虫プロと手塚治虫先生の思い出 218

『星のオルフェウス』制作秘話 223

試写に間に合わなかった『火の鳥2772』

228

- 半世紀以上にわたる “ギッチャン” との付き合い 232
- 舞台から学べること、稽古場で演出する熊井宏之さんの姿 235
- 『ジャングル大帝』設定制作から音の世界へ 238
- 東映東京撮影所での音作り、大食堂で高倉健さんと会う 240
- 音響監督として一本立ちした『リボンの騎士』 242
- 手探りだった『リボンの騎士』の効果音作り 244
- 『佐武と市捕物控』の音の使い方と『砂の女』 246
- 『AKIRA』の音楽を芸能山城組に依頼した理由 249
- アニメの効果音の変遷、『AKIRA』のバイク音収録 253
- 映像にあえて音をつけない効果 256
- 木村昇さん、チャーリー・コーセイさんと主題歌の変遷 260
- 選曲の仕事（前編）『恐怖劇場アンバランス』 263
- 選曲の仕事（後編）『ウルトラマンレオ』 266
- 田代敦巳氏の思い出（前編）グループ・タックの名前の由来 268
- 田代敦巳氏の思い出（後編）後ろから「余裕だね」と声がして 271

対談

杉井ギサブロー 275

音響監督という言葉がなかった頃

ラッシュを「映画」にする音響の力

対談

明田川仁 291

チームプレイに憧れてアニメ音響の道に

「仕事を断らない」が後進の育成に繋がる

あとがき 明田川進 300

明田川進 フィルモグラフィ

原口正宏 (リスト制作委員会)

音物語 3

音響監督はどう生まれたか

# 音物語 3

## 虫プロと手塚治虫先生の思い出

僕が虫プロ（※虫プロダクション）に入社したのは『鉄腕アトム』の放送が始まった1963年でした。当時、僕は経済学部の大学4年生で、参考書代わりに日本経済新聞をとっていき、たしかその夕刊の一面に、「手塚治虫が虫プロを作った」という記事が出ていたんです。その記事を読んで、手塚先生がアニメーションの会社を作ったことを初めて知りました。

それまでの僕は、どちらかというと手塚漫画ばかり読んでいた漫画少年で、アニメーションはディズニーのものを劇場で観て素晴らしいと思っていただけでした。テレビがまだそれほど発達していなくて、テレビアニメ自体がなかった頃の話です。そんなとき、「虫プロは、日本のディズニーを目指している」みたいなことが書いてある記事を読み、ちょうど就職活動をしていた時期だったので、虫プロも就職先としてありかなとスタジオを訪ねていきました。当時の虫プロは、手塚先生の自宅と同じ場所にあって、敷地の庭の奥にスタジオの建物があったんですよ。そのことを知らない僕はスタジオの入り口が分からず、うろろろしていたら手塚先生の表札をみかけて、直に自宅まで行ってしまいました。そうしたら、たまたま手塚先生がいらしたので用件をお話ししたら、「今、制作部長に連絡をと

るから会いなさい」と言ってくれださったんです。

当時の制作部長は川畑栄一さんかわばたえいいちという方で、現場は東映でアニメーションをやられていた坂本雄作さんさかもとゆうさくが見ていました。川畑さんに会社のことを色々聞いたら、週ペースで『アトム』を作らなければいけないから、すぐにでも来てくれる人を探しているとのこと。僕はまだ在学中でしたから、すぐには難しいなと思いつつ、その日は1時間ぐらい話して終わったんです。その後、夏休みに、親戚が日光の中禅寺湖で営んでいる貸しボートのアルバイトをやっていたら、「虫プロから入社試験の誘いが来ている」との電報がお袋からきたので、急いで帰って試験をうけました。

面接では、川畑さんのあと、常務の穴見薫さんあなみ かおるともお話ししたと思います。穴見さんは、代理店から来て、虫プロをどんどん押し上げていった方です。そのときも即戦力になる人がほしいから、すぐにでも働いてほしいという話になって、どうしても必要な単位とゼミの卒業論文作成のときには休ませてもらう条件で、大学4年の8月頃から制作進行として虫プロで働くことになりました。すぐに、月の半分は虫プロに泊まる生活になるんですけど（笑）。

僕の一番の同期は、森柎ちゃんもりまさきです。彼は真崎守ま さきもり（※初期は「真崎・守」というペンネーム

の漫画家で、貸本漫画家としてデビューしたあと虫プロに入社し、一緒に制作進行をやっていました。『ジャングル大帝』では制作担当として自分なりに予算組みをし、制作班を複数作るシステムを虫プロ社内でも立ちあげるなどした、頑張り屋でした。僕は『ジャングル大帝』では設定制作をしていて、後半のレオが大人になったシリーズから音の作業もやらせてもらえるようになりました。その他、虫プロでは、僕より半年ぐらい前に入った日藝出身の田代（敦巳）氏、演出のりんたろうさんや杉井ギサブローさん、のちにマッドハウスを作る丸山正雄さん、撮影監督のバンさん（※八巻磐氏）、のちにサンライズ設立メンバーとなる岸本吉功きしもとよしなりさんがわりと同年代で、よく仕事でからんでいました。

虫プロは、僕が入った頃、90人から200人ぐらいへと一気に社員の数が増えていきました。入社してしばらくしてから体制も生まれ、制作進行は演出家につく演助コースと、制作コースの2つに班分けされていったように記憶しています。今のアニメ制作に外部会社の協力は欠かせませんが、当時、外注という考え方はなかったんですよ。みんな、虫プロの社員でしたからね。一番多いときで500人ぐらいいたでしょう。当時のスタジオオは、西武線沿線の富士見台にあつて、毎夜、煌々こうこうと灯りがついていたので、「富士見台の不夜城」と言われていました。で、仕事が終わると「じゃあ飲みに行くか」と駅前の居酒屋

に行つて、仕事が終わつても、みんなワイワイやっていました。これは外注の人間の集まりではなく、みんな社員でやっているからできたことだと思えます。今は作品の打ち上げでもない、なかなかスタッフが集まる機会がないですし、フリーの人たちは出来高で数をこなさないといけないという事情もありますから。虫プロでも外部の人が多くなつてきてからは、以前のように飲み会をやることは少なくなつていきました。

僕は制作の仕事をほんの少ししかかじつていないので偉そうなことは言えませんが、当時の虫プロでは今のように線撮りのアフレコなどありえなくて、先輩からも「やつたらダメだよ」と強く言われていました。どうしても間に合わないときには、「すみません。5カットだけ線撮りになつてしまいました」なんて言っていた時代です。ちよつと話はそれますが、ベテランの役者さんのなかでは、今のように線撮りで画面にセリフのタイミングが字として出ていたほうが、そこで自分がセリフを言えばいいから「分かりやすい」との声があがることがあります。色のついた映像でアフレコをして、ロングのカットになると、口の動きが見えにくくて、かえつて喋りにくいなんてこともあつて。そんな風に慣れていくのは怖いことです。今の制作状況を考えると仕方ない部分も大きいようにも思います。僕らが夜中に仕事をしているときに、ひよっこり手塚先生がやってくることもありまし

た。撮出しとって、あがってきたセル画と背景をあわせて撮影に出すための準備をしているときに、手塚さんから、「この背景とあわせて撮影できるように段取りをとってくれませんか」と、予定していた背景と全然違うものをもってこられることもあって進行としては困りました（笑）。手塚先生が自ら来て言うのですから、やらざるをえなかったですけど。

社員が少なかった頃の虫プロは家族的な雰囲気がありました。僕らが徹夜をしていますが朝方になると、手塚家の方が何人いるか聞きにこられて、朝食にトーストをもってきてくれるんですよ。また、当時はコピー機がなく、ガリ（※ガリ版、謄写版）を切って複製していましたが、キャラクター表やアフレコ台本をガリで作るのは制作の大事な仕事でした。だんだんとコピー機が入ってきましたが、それも最初は建築の設計図などをコピーするための機械だったので、すぐに青くなったり、色がくすんできたりする。現像液の配合がどうのこうのといっていた時代の話です。そうしたコピー機の管理は全部、カメラマンをしていた手塚先生のお父さん（※手塚繁氏）がされていて、コピー機を使うときには母屋おもやにいった許可をもらっていました。お父さんは、カメラをもってしょっちゅうスタジオにやって来て、パチパチ撮られていましたね。スタジオの写真素材なんかもお父さんが撮られていて、

マスコミの人たちに渡していた時期が最初の頃はありました。

### 『星のオルフェウス』制作秘話

虫プロ入社から5年後の1968年、僕は田代氏らとグループ・タックを立ち上げるこ  
とになります。

虫プロでは、ある時期に『あしたのジョー』など、手塚先生のキャラクターではない作  
品もやらざるをえない時期がありました。そうした経験も含め、色々な作品で音の仕事  
やりたいとの気持ちから、田代氏たちと新しく会社を作ろうという話ができたのがきつ  
かけだったと思います。『ジャングル大帝』や『リボンの騎士』の音楽でお世話になった富  
田<sup>た</sup>勲<sup>いさお</sup>さんにも応援のお願いをして、協力していただきました。

グループ・タックを作ってから、虫プロの仕事をしながら外部の案件もやり始め、『ウ  
ルトラマンレオ』の仕事（※選曲）などにも携わりました。また、東京ムービーの社長であ  
るプロデューサーの藤岡豊さんが僕らのことをわりと気にいってくれて、仕事を出して  
くれるようにもなりました。そんな頃、虫プロの経営がおかしくなっただけです。なんと  
支えたいとの思いで僕らも頑張りましたが、虫プロの倒産で（※1973年）、その負債の一

部をグループ・タックが負うことになり、經理の人が銀行とかけあってくれて、解散せずに継続することができました。

その後、グループ・タックをでて自分で会社を作ろうと考えたとき、後輩が休眠状態になっている自分の会社を「いちから作るとお金がかかるだろうから」と譲ってくれました。ちなみに、もとの社名は「アイディアコマーシャル」といって、のちに「マジックカプセル」と改名して今にいたります。ただ、虫プロからサンリオに移ったプロデューサーの富岡厚司おかあつしさんから、「サンリオで映画部を新設するから、社員としてきてくれないか」と誘われたため、サンリオに入るようになりました。

サンリオでは、『METAMORPHOSES (メタモルフォーセス)』という映画を担当しました。僕も正確なことはよく分からないのですが、当時アメリカでアニメの仕事をしていたタカシさん(※増永隆氏<sup>まつながたかし</sup>)という日本人がいて、彼がサンリオに「こういう企画でアニメーションを作りませんか」と提案してOKをもらい、ロサンゼルスにアニメスタジオを立ちあげたんです。そうして作品を作っているときに、サンリオの辻つじ(信太郎<sup>しんたろう</sup>)社長や役員らと制作状況を現地に見にいったら、報告とは違ってまったくものがあがっていない。そこで辻社長から、「現地に残って、制作の管理をしてほしい」と言われ、そのままロスに残る

ことになりました。

僕の仕事は、プロダクションマネージャーとして全体を見ることでした。まずカットの一覧表を見て、誰がどういう状況なのかを洗い出し、アメリカではできないカットは全部日本に送って、日本のアニメーターに描いてもらう。また、アメリカで完成した原画を日本に送って動画を描いてもらうなど、日本とアメリカの間で制作素材をやりとりする作業を1年半ぐらいやりました。撮影は全部アメリカでやっていたので、アメリカで全部作画できるのが一番ですが、現地のアニメーターには週給で働いてもらっていたので、残業までさせてしまうと、はるかに高くつきます。送る費用を考えても日本でやってしまったほうが確実に早くできると判断したのです。

アメリカのスタジオでは、『METAMORPHOSES』の次の作品が決まっていなかったのですが、横長のすごく大きなスタジオに最初は150〜160人ぐらいいたのが、作品が完成に近づくにつれてどんどん人が減っていき、最後は制作や経理、秘書みたいな人たち10人ぐらいでやっていました。当時は、制作費として外貨をアメリカに送らなければならなくて、日銀（日本銀行）に何度も行っては、色々なことを言われ、それを社内の部長や社長に相談して、やっと向こうに送金できるという苦労もありました。

アメリカのスタジオで働いていたとき、手塚先生がスタジオの見学をしにロスまでこられたことがあります。1976年6月のことです。本来の目的はイースター島の観光で、当時は日本からの直行便がないためロス経由で行くことになり、「ちょっと立ち寄るから、面倒をみてほしい」と。手塚先生はディズニーが大好きで、アメリカでもアニメをやりたいと思っていましたし、ウチのスタジオには日本からきたアニメーターもいましたから、やっぱり見たいわけです。『METAMORPHOSES』制作中の様子をご案内しました。

手塚先生は沢山の連載を抱えていて、ロスのホテルでもずっと原稿を描き続けていました。てつきり僕は、スタジオの見学が終わったらすぐにイースター島に行くものだと思っていたら、手塚先生から「アケさん、原稿を日本に送りたいので飛行場まで届けてくれませんか」と頼まれ、ホテルで先生から原稿を受け取って航空便を出しにいったこともありませぬ。それも一回ではなくて何度もです。あるときには夜中、「アケさん、ケーキを食べたいのですけれど」との連絡も入ってきました。色々店をあたらしたらホテルのラウンジみたいなところで扱っていたので、買って先生に届けたこともあります。このときのエピソードは、のちに伴俊男ばんとしおさんにお話しして、『手塚治虫物語』という漫画のなかで描いてもらいました。

実は『METAMORPHOSES』の最初の音楽は、ミック・ジャガーが作曲していて、彼が歌も歌ってくれました。「フォークの女王」と言われるジョーン・バエズも曲を提供し、ザ・スリー・ディグリーズという女性3人グループが歌っています。それも凄い曲でした。映像を作っているときにミック・ジャガーの名前が挙がったさいには、まず彼のトップマネージャーが日本に来て、僕と監督のタカシさんとで京都を案内し、やってくれることになりました。そうして、できあがった音楽をもとにアメリカでダビングをし、ロスで完成披露試写をやりました。それを日本で見せたら、当時のサンリオの専務の方が、「今、日本ではディスコ風の音楽が流行っているから、これではダメだ」と言って音楽が差し替えられることになり、日本では『星のオルフェウス』というタイトルで公開されました（※1979年公開）。最初の音楽のまま日本で公開できていたら、凄い価値があったと思います。ちなみに、日本で上映するときには、たまたま僕がプロデュースしていたゴダイゴの映画（※『MAGIC CAPSULE Godiego』）も併映しました。ある程度は動員に効果があったのではないかと思います。

当時のサンリオは、映画や出版など、文化的なことをやっていく機運があつて、辻社長がキャラクタービジネスを展開するための方法として、アニメーションがいいのではない

かということでは映画部を作ったと聞いています。手塚先生には、サンリオのためにユニコというキャラクターを作っていただけ、映画にしています。最初は社内短編を作り（※『ユニコ 黒い雲と白い羽』）、その後の劇場作品はマッドハウスに作ってもらいました。途中で僕はサンリオを離れますが、手塚さんと繋がりがあるといふことで、ユニコのキャラクターをサンリオの少女漫画雑誌（※『LYRICA（リリカ）』）に載せて、最初の短編を作るところまでの段取りをしました。

### 試写に間に合わなかった『火の鳥2772』

サンリオを離れて、自分の会社であるマジックカプセルを本格的に動かすようになったとき、「映画を作りたい」という夢がありました。とはいえ、最初はなんでもやっていたいこうと考えていましたので、音の仕事のほかに、実写のCM（コマーシャル）の仕事も多く手がけていました。

会社をスタートしだした頃は、CM専門のプロデューサーにも入ってもらい、色々なところから仕事をとっていました。印象的なCMでいうと、「フットワーク」（※フットワークエクスプレス。現・Jプロジスティクス）なんて、ご存じでしょうか？ ダックスフンドがトレードマ

ークの今でいう宅配便の会社で、日本全国にある中小の運送会社が、大手に対抗するためにグループを組んでネットワークを作ろうと集まってできました。樹木希林さんと岸部一徳さんが出演されたシリーズは全部ウチで手がけていて、希林さんとは北海道まで鮭を獲る撮影にいったこともあります。海が荒れていて撮影は難しいと言われましたが、希林さんのスケジュールがそれ以降とれないからと船頭さんに無理を頼んで、荒波のなか鮭を獲る様子を撮影したのは思い出深いです。当時フットワークは、メロンなどの各地の名産品を届けるサービスをやっていて、その宣伝をするためのロケでした。シリーズの最後は、おおばやし のぶひこ大林 宣彦さんに演出をやってもらえたのを覚えています。

マジックカプセルを立ち上げてから、手塚治虫先生と大きな仕事をする機会がありました。映画『火の鳥2772 愛のコスモゾーン』をプロデュースする仕事です。手塚先生が総監督として立たれ、自身の代表作である『火の鳥』をアニメにする大がかりなプロジェクトでした。「製作」として僕の名前がでていますが、出資をしているわけではありません。フリーの大物プロデューサーである市川喜一さんが配給の東宝に対する窓口として立たれていて、アニメの中身については僕が段取りをとろうということで、共同プロデューズというかたちになりました。手塚さんからは、僕がサンリオ時代にアメリカで作って

た劇場アニメの制作システムから良いところを参考にできないかと言われ、動画機などを向こうからすべて取り寄せました。日本の動画機は角形ですが、アメリカのものは円形で、タップをつけてクルクルまわすことができるんですよ。すべてのスタッフにというわけにはいきませんでした。サンリオ時代のスタッフに入ってもらったりもしました。

手塚先生は、制作をすべて見通してから作るのではなく、「ここまでできたからやろう」と進めていかれるところがありました。先が読めないまま制作せざるをえなかったため、皆さんに相当ご迷惑をおかけしたと思います。手塚先生の絵コンテの遅れなど色々なことが重なって、東宝さんがスタンバイした試写会の日フィルムが間に合わなかったんですよ。僕と市川さんの2人で壇上にあがって、当日いらした会場の皆さんに「申し訳ない！」とお詫びをして、入場券を渡してお帰りいただいたこともあります。スケジュールはもちろん、当初僕らが立てていた予算も相当オーバーしてしまいました。

手塚先生と一緒に仕事をするのは、とにかく大変です。僕は手塚先生の作品が大好きですが、一緒に仕事をするよりも、外にいてできあがったものを観たほうが楽しいと思うようになってきました(笑)。手塚プロダクションの社長の松谷まつたに(孝征)たかゆきさんなんて、ずっと大変だったのではないですか。松谷さんは編集者時代から手塚先生のスケジュール調整を

されていて、それが認められてマネージメントを頼まれ、その後は映像にも関わられていますが、松谷さんがいたから、なんとかなったことも多いはずですよ。手塚先生は手塚プロの経営者でもありますから、「そんなに予算をかけちゃダメですよ」と言われることもありましたが、作り手であることを常に優先されていたと思います。予算がオーバーすると分かっていたても、やりたいとなったら、そのためにどうしたらいいかを考える方でした。だからこそ、毎週テレビアニメを放送することを実現できたのだと思います。

手塚先生は、自分の作品が常に世間の注目をあびてほしいと強く思っていた方でした。なおかつ時流を読むというか、「今はこういう漫画が流行っているけれど、自分も同じようなものが描ける」との意識ももたれていました。「手塚治虫は子供向きばかりで、大人ものは描けないだろう」と言われていた頃に『ブラック・ジャック』や『どろろ』を描いたり、映画の『007』が流行ったら『W 3』<sup>ワンダースリー</sup>を描いたりする、時代に対する感覚がとても鋭い方でした。アニメーションのほうでも、虫プロで子供向けではない『千夜一夜物語』を作った大当たりしたことで、そうした路線もできるとの意識をもたれていたと思います。

手塚先生のことでも今でもよく覚えているのは、何かのきっかけで「僕は、何もなしで円

を描けますよ」と言って一筆で描かれたことです。それが本当に素晴らしいくて、コンパスで描いたような見事な円でした。あれをサラッと描けるのは、大変なことだったのでろくなと思います。

### 半世紀以上にわたる「ギッチャン」の付き合い

「ギッチャン」こと杉井（ギザブロー）氏とは、本当に長い付き合いになります。今でも会社で「今日いる？」と電話がかかってくる、何かの会で顔をあわせたあとにお茶をしたりすることが多いです。仕事の話はほとんどせず、お互いの近況や無駄話をして終わるのですけれど。

ギッチャンは、僕が1963年に虫プロに入社し、『鉄腕アトム』の制作進行として初めて担当した話数の演出家でした。当時の僕は分からないことだらけで、とにかくがむしゃらだったと思いますが、ギッチャンは人当たりがとても柔らかくて、制作に関することを丁寧に説明してくれました。僕と知り合った頃のギッチャンはすでに演出家でしたが、アニメーターとして素晴らしいんだということは知っていて、アトムの顔を描かせたら手塚さんのアトムにそっくりだとみんなに言われていました。最初の担当がギッチャンだった

から、僕としても入りやすかったのだと思います。

やがてギッチちゃんは仲間とアートフレッシュという会社を作り、虫プロで『どろろ』の総監督を務めます。音響の担当は田代氏でしたが、僕も手伝いとしてアフレコをときどき見にいったのを覚えています。その後、田代氏たちとグループ・タックと一緒に立ちあげることになりました。

ギッチちゃんは、「この人には、こういうことをやらせたらいいのではないか」というプロデューサー的な目をもっている人だと昔から感じていました。広い視野をもっていて、みんなを喜ばすための方法論をよく分かっているといえますか。とても面倒見のいい人でもあって、教え子がマジックカプセルに入りたいと言っているのだけど、という相談をうけたこともあります。

不思議とテレビシリーズと一緒にやる機会はなく、ギッチちゃんの作品で音響監督をやったのはPR映画の『氷の国のミースケ』（1970）や『動物村の消防士』（1972）、最近だと『トキ この地球ほしの未来を見つめて』（2003）という佐渡のトキをモチーフにしたテレビスペシャルぐらいです。あと僕がギッチちゃんと一緒にやった仕事は、京都精華大学が2006年にアニメーション学科を立ち上げてから5年間、音響の授業をうけもった

ことです。学科の骨子となるカリキュラムなどはギツちゃんが作ったそうで、前田庸生君まへだつねおや中田実紀雄氏なかたみきおといったグループ・タックの仲間たちも他のセクションの先生と呼ばれ、授業を行うことになりました。

僕は江戸っ子で田舎がないため、叔父がいる京都を田舎代わりにしょっちゅう遊びにいらしてました。そのことをギツちゃんは知っていたから、学科を立ち上げるときに「アケさんなら京都に来てくれるのでは」との話になったそうです。京都に通うようになってからは、授業の前日に前乗りし、翌日授業が終わってから帰ることが多くなりました。2日間授業があると、ずっと一緒にいることになるので延々としゃべっていて（笑）、京都の5年間はギツちゃんと色々な話をしました。

京都精華大学の授業は、デジタルの技術から教えるのではなく、まずは基礎となるアナログの考え方をきっちり学んでから、今のデジタルのやり方に移るカリキュラムでした。そのやり方に僕も共感して、音響の授業も3年間は「音とはどういうものか」の基礎をしっかり勉強し、4年目の卒業制作では実際にみんなで作品を作ってもらったり方を取りました。

人に教えるためには、自分もおさらいしないといけません。僕にとっても音の世界を見

直すことができなくて非常に勉強になりました。そうした機会を作ってくれたギツちゃんにはとても感謝しています。

ギツちゃんがグループ・タックを辞めたあと、放浪の旅に出ていることをファンの方はご存じだと思います。自分で描いた絵を売りながら全国各地をめぐるっていたそうです。さつき話した京都にいる僕の叔父を紹介したら、話をしに何度も来ていたと、あとから叔父から聞きました。放浪といっても、途中からは「ギツちゃんは今どうしてる？」と聞くと、タックの誰かが居場所を把握していて、旅先で『まんが日本昔ばなし』の絵コンテを描く仕事をするようにもなりました。これはアニメの世界では普通ありえないことです。特に締め切りもなく、絵コンテができあがったらそのまま受けとるわけですから（笑）。その辺りは田代氏が鷹揚に受け入れた部分があったからできたことだと思います。

### 舞台から学べること、稽古場で演出する熊井宏之さんの姿

OVA『銀河英雄伝説』で劇団出身の人たちに多く参加してもらったときに目の当たりにしたのが「会話の大事さ」でした。ひとりでどんなに上手い芝居をしても限界がありますが、相手役がきちつと自分の芝居に反応してくれて、さらにそれを受けて演じることで、

大きな化学反応がおきていきます。他の作品の場合でも、舞台出身の方や、経験豊富なバイプレイヤーの方を脇に入れるか入れないかで、芝居の豊かさが大きく違ってくると思います。

僕がジュニアの人に教えるときも、「ちゃんと会話をしましょう」「相手との距離感を考えましょう」と、しょっちゅう言います。声の芝居の場合、自分のセリフだけ上手く言えばいいだろうと考える人も多いようですが、舞台では相手を意識した芝居ができていないとそもそも成立しません。声の芝居も同じで、相手の演技をよく聴くこと、そしてできれば早く本番的なことを自分で体感して試行錯誤することが大切です。役者は、やっぱり作品に呼ばれてなんぼなところがあって、マイクの前で練習を積み重ねているだけでは限界がありますからね。そんな理由で、機会があるのならば舞台は絶対にやってみたほうがいいと話すことが多いです。

僕自身、音を勉強する入り口は舞台でした。虫プロ在籍時代、田代氏の意向で虫プロに音響セクションを立ちあげることになったとき、常務の穴見さんが「勉強になるだろう」と、熊井宏之くまい ひろゆきさんという演出家の方を紹介してくださったんです。熊井さんは、劇団三期会（※のちに「東京演劇アンサンブル」と改名）という俳優座系列の劇団の方で、穴見さん自身も虫

プロの前は俳優座系列の仕事をやっていた方でした。

熊井さんには顧問のようなかたちで、アフレコ現場を見てもらったり、我々が熊井さんの稽古場に行って俳優さんにどのように芝居づけをしているのか見させてもらったりしました。僕が本格的に芝居を見るようになったのもそこからですし、俳優さんにどのような言葉を投げかけると演技方が変わるのかも、芝居の稽古やアフレコ現場で演出する姿を見て勉強させてもらいました。熊井さんは僕が音の仕事をはじめめる方向性をつくるきっかけになった方で、亡くなられるまでずっとお付き合いがありました。

熊井さんは稽古のとき、熱くなって灰皿を投げつけることもあるような昔気質な演出家で、劇団の人たちからは怖がられていたと思います。ただ、俳優に投げかける言葉はとてもの確で、脇で聞いていてすごいと感じることばかりでした。僕らは畑違いの人間ということもあったのか、かわいがっていただき、朝早くに待ち合わせてみんなでボウリングをしたり、稽古が終わったあとに麻雀をしたり、よく遊んでいました。新劇を目指す役者さんだったら熊井さんと遊ぶなんてとんでもないというぐらいの方で、まあ知らないからできたようなものですよ。もしかしたら遊びのほうか、ディレクションの勉強よりも多かったかもしれません(笑)。

以前、片渕須直さんに企画の相談にのってもらったとお話した（※54頁参照）トキの企画の発端も熊井さんでした。日本のDNAをもつトキがいなくなることを語るひとり芝居を、熊井さんが演出されていたんです（※ひとり語り『トキが減ぶるとき』ほんまひとこ本間整）。その舞台を東京でやるときにPAなど音まわりのセッティングを手伝ったことをきっかけに、トキの話劇場アニメにできないかと虫プロに持ちこんだんです。虫プロの社長に面白いと言ってもらえて佐渡に行つて取材もしたのですが、途中で立ち消えてしまいました。その後も企画自体は虫プロが残してくれていて、最終的にテレビスペシャルでかたちになりました（※『トキこの地球の未来を見つめて』）。

### 『ジャングル大帝』設定制作から音の世界へ

僕が音の仕事に携わるようになったのは虫プロ時代、『ジャングル大帝』（1965〜66）の頃からになります。

虫プロで制作進行だった僕は、『ジャングル大帝』から設定制作という役職につきました。設定制作とは脚本の段取りや設定に関わる色々な資料を集めるプリプロ的な仕事で、シナリオライターの辻真先さん、雪室俊一さんゆきむろしゆんいちたちのお宅まで行ってやりとりしています。

た。なかには脚本をなかなか書いてくれない方もいて、しょっちゅうお宅にうかがっては奥さんになんとか書いてもらおうようにお願いしたのも思い出深いです。設定制作は準備段階は忙しいですが、いざ制作体制ができて動きだしたら仕事がほとんどなくなってしまう。そんなとき、りんたろう監督から「アケは制作の仕事だけでなく、何か技術を身につけたほうがいいんじゃないか」と言われ、以前から興味があった音の仕事をやりたいと田代氏に相談しました。

ちなみに、たしか『ジャングル大帝』を準備していた頃、虫プロでは「虫プロ・ランド」という1時間の放送枠でかける『新宝島』（1965）を作っていて、僕はプロデューサーとして関わる予定でした。最初だからと手塚治虫さん自ら絵コンテを描いていたのですが、スケジュールは相当厳しく、制作にはかなりの時間がかかりました。当初はテレビで短編を作るシリーズとして続けていく予定でしたが、このスタイルでは週ペースで作れないし予算もかかるというので、1本きりで終わってしまいました。

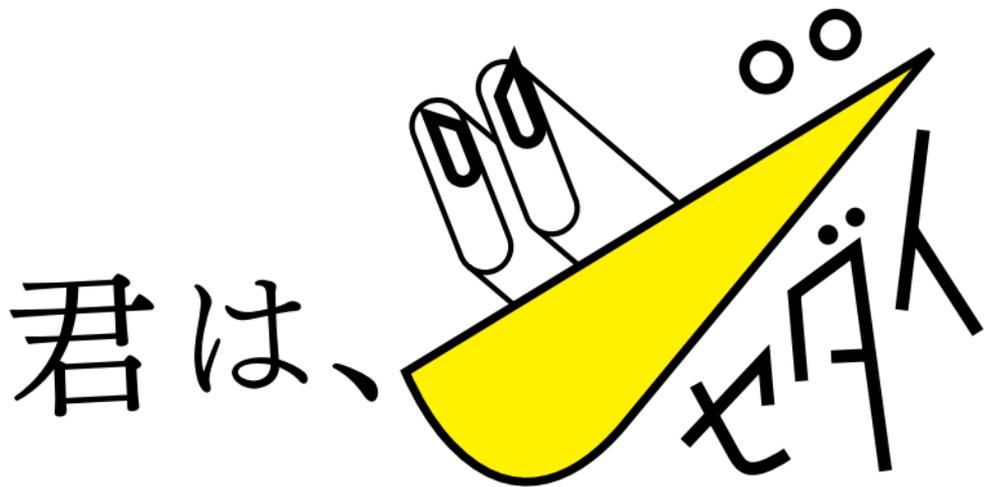
『ジャングル大帝』では制作担当をやらないかとも言われましたが、やはり音の世界に関わりたいと田代氏のもとでアシスタントの仕事をし、レオが大人になった放送2年目の『ジャングル大帝 進めレオ!』（1966〜67）から具体的な音の作業をやり始めました（※明田

川氏は音響助手としてクレジット。

『ジャングル大帝』の制作担当は、虫プロで同期だった森ちゃん（※森証氏）が担当して頑張っていました。彼は制作班を複数作るシステムを立ち上げて、それぞれの演出家がチンパンジー班など動物の名前の班を作ってシリーズをまわしていったんです。そこにはりんたるう監督（林重行名義）を始め、勝井千賀雄さん、瀬山義文さん、漫画家の永島慎二さん、ポーンさん（平田敏夫氏の愛称）、北野英明さんなどがいました。片岡忠三さんは日藝出身で、『アトム』のときに演出助手から演出家になった方です。田代氏も日藝出身で、当時の虫プロには日藝出身の人が多かったですよね。

### 東映東京撮影所での音作り、大食堂で高倉健さんと会う

虫プロは『鉄腕アトム』の途中まで、フジテレビの別所（孝治）さんがアフレコに立ち会って音関連のディレクションをしていました。その後、田代氏が虫プロ内に音響セクションを立ちあげ、『ジャングル大帝』ではさらに本格的にやろうとなったとき、これまで収録していた街場の録音スタジオではなく、東映東京撮影所のスタジオを使うことになりました。それを聞いたときは「東映の撮影所に行けるんだ」と小躍りするぐらい嬉しかったです。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

**ジセダイイベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

**ジセダイ総研**

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

**星海社新書試し読み**

既刊・新刊を含む、すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

**行動せよ!!!**