

---

## 東映動画株式会社における「演出中心主義」の確立

木村智哉（日本学術振興会）

---

現在、一般的に商業アニメーションの作り手として名前が知られるのは、各作品の演出を務める監督ということになる。アニメファンのコミュニティには、アニメーターの個別の作画技術を細密に語る慣習と視点があるものの、これは一般的とは言い難く、その知名度は演出家のそれに及ぶまい。今やアニメーションでも、演出家こそが作品を総合的に統括するものとみなされている。

また実務家の論考にも、演出家の手掛ける絵コンテは作品のトータルイメージを示す要であり、またスケジュール管理や外注体制の実現にも寄与したとの説が見られる。

ではそもそも、演出家がアニメーションの創造工程を代表・統括する役職として、作り手に意識され始めたのはいつ頃で、またどのような要因によっていたのだろうか。本報告ではこれを、継続的に商業アニメーション製作を行なってきた最古の企業である東映動画（現・東映アニメーション）株式会社（以下・東映動画）での事例から検討する。

東映動画の当初の長編製作において、演出家はアニメーターを初めとした諸スタッフのアイディアをとりまとめる役割を担っていた。1958年公開の長編第一作『白蛇伝』から5年間、5作続けて演出としてクレジットされた藪下泰司の働きは、主としてそのようなものだったようである。

そして1960年代半ばから70年頃の長編製作でも、企画者たちにより検討された案が、まず作画監督に示され、そこから演出家が決まるという手順があった。

だが東映動画には、1960年代を通して「演出中心主義」が定着していった。1959年に入社した演出家たちは、大学教育において映画の知識を含めた人文的素養を備え、アニメーション映画の演出家たることを希望して入社していた。ヌーヴェル・ヴァーグなどからの刺激を得ていた彼らにとって、アニメーションでも「監督主義」がありうることは、自明であった。さらに彼らとは別に、実写畑の撮影所から流入してきた層は、既に助監督の経験を積んでいた。こうした演出家たちは、自らシナリオに手を加えて絵コンテを切ることも稀ではなかった。

一方で演出家の高畑勲は、東映動画で生じたある労使紛争に際して、テレビアニメの様々な逼迫した状況が「演出中心主義」を導いたと証言した。ここでは演出家の描く絵コンテが根本的な役割を果たしていると意識されていた。

会社側が示した製作体制の合理化案でも、演出家を「作品製作の創造的監督者」として位置付け、その自覚と指示によって予算管理が可能になると述べていた。演出家を全製作工程の基幹とみなし、それを管理して自覚を促すことで、予算内での製作が目指されたのである。

このように東映動画では、一見して相反する二つの要素、すなわち「監督主義」の台頭という人文的要因と、テレビアニメ製作開始以降の合理化という経済的要因との危うい均衡の上に、「演出中心主義」が成立したのではないかと考えられる。