

## 1928—45 年におけるアニメーションの言説調査および分析

佐野 明子

## 1. はじめに

近年、日本のアニメーションが世界的に脚光をあびている。しかし、そこで言及されるのはおもに1960年代以降の作品群にかぎられ、それ以前の作品についての研究は端緒についたばかりといえよう。歴史資料を駆使して通史的に述べる『日本アニメーション映画史』（山口且訓、渡辺泰、有文社、1977年）、「創始者」の業績を明らかにして現代作品との関連を論じるもの、昭和初期のモダニズムとテキストとの関連を考察するもの、影絵アニメーションにおける前衛性をしめすものなど、これまでにすぐれた成果が蓄積されてきたことはたしかである。しかしそれでも現代の作品群にたいする注目度にくらべると、1950年代以前のアニメーションについてはやはり貧しい研究状況にあるといわざるをえない。アニメーションというジャンルがどのような文化的・経済的・政治的な背景とかかわりながら変遷してきたのか、いまだ不明瞭な状態におかれている。日本アニメーションの歴史的経緯は、いままさに再検討すべき時期にきているのではないだろうか。

1950年代以前の作品群が看過される要因のひとつに、それらが従来の日本アニメーション映画史では「未熟な段階」の作品と位置づけられてきたことがあげられる。ある到達点（現代の日本アニメーション映画や同時代のアメリカのもの）に向かって直線的に進行するという進歩史観にそって、大正・昭和初期の作品群を「未発達」ととらえるようなパラダイムは、現在はもちろんのこと、当時からしばしば認められるものである。そこで「進歩」と評されるのは、日本最初の長篇アニメーション映画『桃太郎の海鷲』（瀬尾光世、1942）や『くもとちゅうりっぷ』（政岡憲三、1943）のような、当時のアメリカ製アニメーションの「滑らかな動き」を再現した作品である。この2本のアニメーション映画が傑出した作品であることに異論をさしはさむ余地はない。しかしながら、それを単純に「進歩」とみなす態度は、必然的にそれ以前の作品群を「未発達」段階と軽視し、同時代における歴史的意義を見失わせる危険性をはらむだろう。

しかし大正・昭和初期の日本製アニメーション映画を虚心にながめると、千代紙による見目鮮やかな表現や墨の濃淡を巧みにもちいた閑静な描写、1920年代に世界的に流行した前衛的描写など、その多様性に驚かざるをえない。じっさいテキストの多様性に呼応するかのようになり、当時の日本製アニメーション映画は「線画」、「線画喜劇」、「描画」、「漫画」、「漫画映画」など、多様かつ曖昧な名称をあたえられていた。またアニメーション映画の用途も一般の映画館での娯楽用興行ばかりでなく、『病毒の伝播』（山本早苗、1926）のように社会教育・学校教育の場でもちいられるもの、『映画演説 政治の倫理化』（幸内純一、1926）のように政治家の政見をわかりやすく視覚化するもの、『三匹の小熊さん』（岩崎昶他、1931）のよう

に日本プロレタリア映画同盟（プロキノ）によるものなど、きわめて多岐にわたっている。そこには進歩史観にもとづく「未成熟」という言説のみではくくりきれない、テキストとしてのきらめきや観客に訴えかける力能がたしかに息づいている。そこで本稿は、大正・昭和初期の作品群をアニメーションという表現形式の「多様性」あるいは「可能性」を体現したものとして、より積極的にとらえなおす。そうすることによって、たんに「未発達」として片づけられない、日本製アニメーションの新たな相貌と可能性が浮かびあがるはずである。

くわえて従来の日本アニメーション史研究に見られるいまひとつの問題点は、ディズニーを筆頭とするアメリカ製アニメーションの存在を重視するいっぽう、アメリカ以外の輸入作品の受容については、ほとんど関心がはらわれていないことである。ドイツの影絵アニメーション作家ロッテ・ライニガーなどに言及している『日本アニメーション映画史』（山口且訓、渡辺泰、有文社、1977年）をのぞいては、戦前の日本における外国アニメーション映画受容研究はほとんど皆無といえよう。しかし当時の映画雑誌をひもとけば、ドイツのオスカー・フィッシンガーの抽象アニメーション映画や、ロシア出身のラディスラフ・スタレヴィッチの人形アニメーション映画など、さまざまな外国製アニメーション映画が縦横に論じられていたことがわかる。もともと、これらはいわゆる「漫画映画」ではないため、アニメーション映画研究史から意図的に捨象されたとも考えられる。しかしそれでも後述するアジア初の長篇アニメーション映画『鐵扇公主』（萬籟鳴、萬古蟾、1941年、日本公開時『西遊記・鐵扇姫の巻』に改題）の受容問題さえ、日本アニメーション映画史の文脈で正当にとりあつかおうとしないような現在の批評／研究状況は、それじたい問題といえるのではないだろうか。本稿のいまひとつの目的は、大東亜戦争期に「支那」のアニメーション映画が日本映画界ではたした役割を検証することによって、国際市場の獲得という側面のみが強調されがちな近年の日本アニメーション論に、アジアとの歴史的文化的交通という視点をしめすことにある。

## 2. 研究方法

### 2. 1 調査対象

1928－45年の映画関連雑誌・書籍にたいして調査を行い、アニメーション関連記事の書誌情報をリストにまとめた（計 2684 項目）<sup>1</sup>。そのさい映画関連資料を多く所蔵する早稲田大学坪内記念演劇博物館、国立国会図書館、阪急学園池田文庫を中心に、関東と関西の公立・私立図書館ならびに大学図書館を利用した。

### 2. 2 分析方法と本研究の意義

本研究は、1928－45年（トーキー移行期から大戦期）にさだめて調査を行った。なぜならトーキー移行期から大戦期にかけて、日本のアニメーション映画に甚大な変容が要請されたからである。この時期に生じた以下3点の問題を、当時の言説を引証しながら考察する。

- ① 1930年代に世界のアニメーション市場を席卷したミッキー・マウスなどのアメリカ製アニメーション映画は、日本でどのように受容、規範化され、日本製アニメーション映画にいかなる変容をせまったのかという問題。
- ② 30年代は中国大陸における戦況が拡大してナショナリズムが昂揚し、アニメーションにすら「日本的なるもの」が要求された時期であるが、アメリカ志向と日本志向のはざま、日本のアニメーションはいかなる方向に向かったのかという問題。
- ③ 1941年12月の日米開戦以後、「アメリカ」に代わってあらわれた「支那」という第三項（長篇『鐵扇公主』）が「日本」にいかなる指針をあたえたのかという問題。

本稿は、以上3点を作品受容の言説分析を中心に、映像資料のテキスト分析、国家統制などの歴史的側面をとおして多面的に考察し、日本アニメーション映画の変遷過程を検証するものである。本調査をとおして、従来の見方（大正・昭和初期の日本アニメーション映画を「未熟」ととらえる進歩史観や、外国作品の受容をアメリカ製のもののみに着目するもの）とは異なる、日本の漫画映画の変遷過程が明らかになるだろう。

---

<sup>1</sup> ただし点検整理等の理由で閲覧不可の状態にあった資料を除く。また『活動寫眞フィルム検閲時報』『映画検閲時報』には、日本で公開された国内外のアニメーションのほぼ全作品にわたる検閲情報が掲載されているが、リストには割愛した。

## 2. 3 本研究の要旨

本調査をとおして明らかにしたものの概略を以下にのべる。

### <トーキー移行期（1928-1930年代半ば）>

アメリカ製トーキー・アニメーションは日本で人気を博し、映画館で「漫画大会」が流行する。アニメーションというジャンルへの注目度・認知度を飛躍的に高めたという点において、アメリカ製アニメーションの功績が重要なものであったことは間違いない。しかしながらいっぽう、日本製アニメーションにたいしてはアメリカ製におよばない「未熟」なものとみなす言説が台頭し、アメリカ製に近づくことが「進歩」とみなされるようになる。つまりアメリカ製アニメーションの一大流行は、日本のアニメーションが本来内包していたはずの多様性を、アメリカ風のスタイルへ収斂させていくという結果を招いたといえる。アメリカ以外の外国作品も公開され評価されてはいたものの、おおむね別のカテゴリーに属するものとみなされた。

### <日中戦争（1937年-）前後>

アメリカ製アニメーションが優勢をたもつっぽう、日本の実作者たちは「アメリカ」と「日本」の中庸をいくような折衷策を模索した。そうしたなか戦局が拡大しナショナリズムが高揚するにつれて、漫画映画に「日本的なるもの」が積極的に求められるようになる。「アメリカ」への憧憬と排除という矛盾したイデオロギーが併存するなか、日本の漫画映画は暗中模索していく。なかでも大藤信郎は「千代紙映画」→「漫画映画」→「影絵映画」と二度にわたる転向をみせ、日本アニメーション界の「揺れ」を端的に体現している。

### <日米開戦以降（1941-45年）>

1941年12月に日米開戦、アメリカ製アニメーションは上映禁止となる。そこへアジア初の長篇アニメーション『鐵扇公主』が輸入公開され（長篇文化映画『空の神兵』と併映）大ヒットをとばす。『鐵扇公主』はアメリカ以外のオルタナティブとして日本の映画関係者たちから脚光を浴び、日本のアニメーションが長尺化していく契機ともなる。さらに「アニメーションと長編文化映画の併映」というプログラムを定着させ、アニメーションが国策映画の「客寄せ」という役割を果たしていく契機になった。

### 3. アメリカ製漫画映画の受容

#### 3. 1 アメリカ製「トーキー漫画」の登場

トーキー導入以前、「漫画映画」<sup>2</sup>は日本でどのように受容されていたのだろうか。

1920年代の漫画映画は、劇映画の添え物として映画館で公開されるほかに、教材映画として公共施設の上映会で上映されていた。アニメーションを含む映画というメディアは、明治末期の誕生当初からすでに社会教育および学校教育の場において、行政組織に利用されはじめていたのである<sup>3</sup>。

しかし日本製にせよ外国製にせよ、ジャーナリズムは漫画映画にほとんど関心を向けていなかった。警視庁検閲係長・文部省嘱託の橋高廣をはじめ少数の批評家たちが散発的に論じてはいたものの、漫画映画が批評に値する対象として本格的に認識されたのは、トーキー移行期からのことである。「ミッキイ・マウスの数え切れない模倣が、フランスにも、独逸にも、発生し」<sup>4</sup>、ヒトラーがディズニー風の漫画映画を第二次大戦中に製作させたほど、アメリカのトーキー漫画は世界標準規格ともいうべき存在になっていった。

では日本においてアメリカの漫画映画を志向するイデオロギーはどのように形成されていたのだろうか。

世界初のトーキー映画は1927年の『ジャズ・シンガー』とされているが、アニメーションにおいては1928年の『蒸気船ウィリー』*Steamboat Willie* (ウォルト・ディズニー) を嚆矢とする。日本で初めてトーキー漫画が輸入公開されたのはおそらく1929年9月5日に新宿武蔵野館で封切られたフライシャー兄弟の『螢の光』だと思われる<sup>5</sup>。アメリカ製トーキー漫画はひとびとに歓呼をもってむかえられ、なかでもミッキイ・マウスとベティ・ブープは、喫茶店の店名や雑誌の表紙になるほど一般的な存在になっていった<sup>6</sup>。

<sup>2</sup>本章ではこれ以降、当時の呼称にならって、戦前・戦中のいわゆるマンガ的な線描方式のアニメーション映画を基本的に「漫画映画」と総称し、そのうち特にトーキー・アニメーション映画を「トーキー漫画」と呼ぶ。

<sup>3</sup> 西本肇「映画と文部省（上）—統制時代の一考察—」『北海道大学教育学部紀要』第67号、1995年、259頁。

<sup>4</sup> エリック・ウォルター・ホワイト(蔵田国正訳)「影絵映画とミッキイマウス漫画映画」『映画評論』1934年1月号、177頁。なお日本でもミッキイ・マウスのキャラクターの明白な流用が『黒猫萬歳』(中野孝夫、1933)などにしばしば認められる。

<sup>5</sup>新宿武蔵野館の館報による(『Musashino Weekly』第9巻37号、1929年、早稲田大学坪内逍遙記念演劇博物館所蔵)。『螢の光』は「スクリーン・ソング」シリーズのひとつであり、当時は「小唄漫画」とよばれた。スクリーンに映される歌詞の上をボールが跳ねて、どの単語を歌えばよいかを観客に示すという形式のもの。ボールのみならず「インク壺のココ」などキャラクターが登場するものも多い。なお『螢の光』公開の約一ヶ月前に内務省警保局の検閲を通過した「兎のオズワルド」シリーズのトーキー漫画が先に封切られた可能性もあるが、具体的な公開情報は不明である(『映画検閲時報』第8巻、不二出版、1985年、570頁)。

<sup>6</sup>滋野辰彦「シリイ・シムフォニイ」『映画評論』1933年4月号、91頁。

### 3. 2 「漫画大会」の流行

映画館では、おもにアメリカの漫画映画数本からなる（実写短篇を含むこともある）「漫画大会（漫画短篇大会）」を劇映画と併映するプログラムが流行した。「漫画大会」はそれ以前からときおり企画されていたものの<sup>7</sup>、確実に収益をあげる番組編成として定着したのは1933年頃のトーキー移行期である。「漫画大会」に関する当時の記事を以下に列挙しよう。

「又しても漫画大会をはさんでおりますが、漫画だけを覗いて来る観客もすくなくありません。ここのところ客の好尚が漫画に傾いて、漫画全盛の感があります」<sup>8</sup>（東京倶楽部）  
「三日間に限って朝間だけを入場料十銭で発声漫画—『ミッキーの蹴球王』『ポロ靴屋敷』『火星結婚』『森の朝』『交通珍整理』外にパ社のもの二種—ばかりを観せようとする名付けて十銭漫画劇場と云う奴を始めたことは漫画のみで立派に興行出来得るようになった今日ではこれは敢えて目新らしいとは云わない」<sup>9</sup>（名古屋：千歳劇場）

「『密林の王者』をトリに置いて十一本の傑作漫画短篇大会で大いに家族連れの観客を狙った好番組……SP開館以来初めて見る集計[興行収入]を得た」<sup>10</sup>（武蔵野館）

「『犯罪都市』と宣伝久しかったミッキー・マウス、シリー・シムフォニー極彩色漫画の封切で相当の入り」<sup>11</sup>（京都：キネマ倶楽部）

「『暁の耕地』に「ミッキーマウスとシレイ・シムフォニー」上映中だが、相当の成績をあげている」<sup>12</sup>（神戸：キネマ倶楽部）

「名篇短篇マンガ・オン・パレードここがヶ月の赤字を帳けしにする月例のお家族週間のプロ」<sup>13</sup>（新宿松竹座）

「流行の漫画大会……漫画大会は外国映画専門館の最も安全なる方策」<sup>14</sup>（昭和館）

「近頃は方々で漫画大会が行われるが、それが何れも相当の成績を収め得る」<sup>15</sup>（大阪：東洋劇場）

このように短篇の漫画映画を数本まとめて上映するプログラムの流行は、漫画映画がもはや「添え物」ではなく「目玉商品」として興行価値が認められたことを意味するといえよう。

<sup>7</sup> 山口且訓、渡辺泰『日本アニメーション映画史』有文社、1977年、8頁。

<sup>8</sup> 「映画館の声」『キネマ旬報』1932年12月11日号、35頁。

<sup>9</sup> 「地方景況」『キネマ旬報』1933年5月21日号、25頁。

<sup>10</sup> 「東都映画館番組及景況調査」『キネマ旬報』1933年6月1日号、19頁。

<sup>11</sup> 同上、21頁。

<sup>12</sup> 同上。

<sup>13</sup> 「映画館景況調査」『キネマ旬報』1933年8月11日号、21頁。

<sup>14</sup> 「映画館景況調査」『キネマ旬報』1933年10月21日号、33頁。

<sup>15</sup> 「映画館景況調査」『キネマ旬報』1933年11月11日号、21頁。

アメリカのトーキー漫画はなぜこれほど脚光を浴びたのだろうか。トーキー化で漫画映画に初めて音声を加えられたからではけっしてない。日本に限らず、サイレント映画の上映には楽団の演奏や弁士による説明などが必ずといってよいほど添えられており、日本において映画と音はトーキー以前の段階から不可分の関係にあった。国産ではディスク式トーキーの漫画映画『黒ニヤゴ』（大藤信郎、1929）もつくられている。しかし、それにもかかわらず、人々の関心がアメリカのトーキー漫画に集中したのはいったいなにゆえだったのだろうか。

まず、キャラクターの身体運動と音楽・音響効果に重きをおく、つまりセリフの意味がわからなくても十分に理解できるような作品構成が考えられる。だからこそ、劇映画の初期のトーキー興行に見られるような、スクリーン脇の説明者（弁士）がはりあげる肉声が映画の音声と重なり、観客の不興をかうという混乱も起きなかったのだろう<sup>16</sup>。人間の実写の歌手と漫画映画のキャラクターが共演する「小唄漫画」も登場している。トーキーの普及とともに音楽や踊りを中心とする「音楽映画」が世界各地で大流行したように<sup>17</sup>、トーキー漫画の音楽と身体運動もまた、言語や文化の相違をこえる「普遍性」をもっていたと考えられる。

そして、トーキー漫画の音楽にジャズがよく用いられたことも重要である。なぜなら昭和初期に勃興した西洋志向の娯楽、すなわちレビュー、ダンス・ホール、カフェー、レコード、ラジオなどは、総じてジャズを体験し消費するものだったからである。Bosko という主人公に、「ジャズ大将」のニックネームがつくほどジャズにあふれていたトーキー漫画は、当時のモダニズムの潮流に合致していたといえよう。

---

<sup>16</sup>外国のトーキー映画は輸入当初、観客に敬遠されて興行成績は減少傾向にあった。なぜなら日本語字幕が挿入されず、俳優の外国語のセリフが弁士の言葉と重なりあい、不明瞭さを生じさせたからだという。したがって暫くの間、会話の少ないミュージカル映画を中心に上映せざるをえなかった。1931年2月封切の『モロッコ』で初めて日本語字幕が挿入され、トーキー映画がようやく興行的に成功を収めたのである（田中純一郎『日本映画発達史Ⅱ：無声からトーキーへ』中央公論社、1976年、144頁）。

<sup>17</sup> 笹川慶子「音楽映画の行方 日中戦争から大東亜戦争へ」岩本憲児編『日本映画とナショナリズム：1931-1945』森話社、2004年、325頁。



### 3. 3 漫画映画と「リアリズム」

さらに興味深いのは、映画館の経営者や一般観客のみならず、批評家や教育者など当時の知識層もトーキー漫画に多大な関心を寄せたことである。雑誌『映画評論』は1932年8月号と1934年7月号の2回にわたり、『映画教育』は1933年8月号において、いずれも創刊以来初の漫画映画特集を組んでいる。またディズニーの『シリー・シンフォニー』シリーズは、『キネマ旬報』の昭和8年度外国映画ベストテン第4位に選出された<sup>18</sup>。大衆と知識層の嗜好は異なる場合が多いが、トーキー漫画においてはひとまず一致していたのである。

これまで漫画映画を顧みなかった批評家たちが、かつてないほど漫画映画に注目したのはいったいなぜだろうか。ディズニーの『花と木』*Flowers and trees* (1932) などが本国アメリカでアカデミー賞を受賞したことや、ほかにもいくつか要因が考えられるが、なかでも重要なもののひとつに、トーキー移行期の映画批評家たちが盛んに唱えていた「リアリズム」論の存在があげられよう。そこでは映画がより「現実」に近づくことが、トーキー映画の達成目標として掲げられていた<sup>19</sup>。そうした批評家たちにとって、シリー・シンフォニーは「単に漫画」ではなく、トーキー映画の「リアリズム」を実現に近づける成果のひとつに映ったと考えられる。たとえば映画評論家の岸松雄は、シリー・シンフォニーを次のように推奨している。

誰もが、この境地を狙っているのだ。ワルト・デスニイは、この誰もが狙っているところのものを、極めて簡単にさばいて了ったのだ。映画におけるリアリズムは、シリー・シンフォニイを止揚する瞬間に完成するのではなかろうか。<sup>20</sup>

漫画映画と「リアリズム」は一見相容れないものにみえるかもしれない。しかし現代のアニメーション製作においても現実との一定の整合性が必須要件であるように、それは当時から重視されていた。たとえば映画評論家の今村太平は、ディズニー作品の「写真性」の重要性をくりかえし論じている<sup>21</sup>。日本の作家や批評家たちも、俳優の演技を写真撮影して分析した

<sup>18</sup> 「昭和八年度優秀映画推薦発表！」『キネマ旬報』1934年3月1日号、34-35頁。

<sup>19</sup> 1920年代の映画には視覚的・形式的に突出するような技巧が探究されていた。しかし1930年代半ばになると、物語の円滑な伝達を防げるような技巧は排除され、あくまで「現実」に密着するような映画形式が目指されるという世界的な潮流が認められる（藤井仁子「日本映画の1930年代—トーキー移行期の諸問題」『映像学』第62号、1999年、21-37頁）。

<sup>20</sup> 「昭和八年度優秀映画 わが推薦の言葉」『キネマ旬報』1934年3月1日号、38頁。

<sup>21</sup> 今村は1936年に次のように記している。「漫画における架空の、非現実的な行為は実は計算された、最も数理的な行為だ。デスニイは、人間や動物を形態学的に一番正しくデフォルメーションする……ここでは、現実の物質が、正しい特徴的な線だけで再構成される。これは立体派の画家の意識的なデフォルメーションその再構成に似ている。漫画の空想のなかにおけるあらゆる物は、現実の物が幾何学的に秩序づけられ得るという、科学的な、今世紀の理性から発足している」（今村太平「音楽美学の序章—漫画、音楽、実写について—」『キネマ旬報』1936

ものをキャラクターの動作に応用するという、ディズニー・スタジオの方針をよく認識していたのである。

また、キャラクターに「内面」が見出されていることも興味深い。ミッキーマウスの飼い犬のプルートについて、1934年に蔵田国正が次のように述べている。

もしよくミッキイ・マウス映画を吟味するならば、その滑稽味とか諧謔とかいうよりも、むしろそこに盛られた悲痛と皮肉とが、かえってしみじみと身に沁みて感じられるのである。たとえばミッキイ・マウスの従者の犬でさえ、滑稽な格好をして人を笑わすには充分であるけれども、むしろかれは悲痛そのものの姿となって現されることが数えきれないほどである。自分の身は疲労のためにあえぎながらも、主人のミッキイのためには万難もものともしない犬の悲壮な忠実さは、笑うどころかむしろ見るものを厳肅な気持ちにせずには置かないのである<sup>22</sup>。

トーキー漫画はたんに愉快的明朗さだけではなく、キャラクターたちの悲しみや怒りといった「内面」を表出しており、観客もまたそこにひきつけられていた<sup>23</sup>。じっさい、ディズニーも漫画映画製作は「ただ笑わせるだけではだめ」で、「感情を吹き込まなければ意味がない」と主張していた。ディズニー・スタジオでは心理描写のために「リアリズムの戯画化 (caricature of realism)」を基底とし、絵のキャラクターが気持ちや情緒や考えをもった生き物のように見え、観客が容易に感情移入しうるような作品づくりを目指したという<sup>24</sup>。このように、リアリズムや心理描写という当時の劇映画で重視されていた要素がトーキー漫画にも見出され、かつて漫画映画に関心をしめさなかった批評家たちにも高く評価されたのだといえるだろう。

---

年7月11日号、73頁)。つまり今村は、漫画映画で奔放な空想力を実現するためには、まず現実の人間や動物の動きを「科学的」に正確に把握することが必要不可欠と主張している。実際、当時のディズニー・スタジオでは生身のモデルを参照しており、しだいに俳優の演技をフィルムにとりコマごとにプリントしてパラパラマンガの要領でアクションを研究する方法がとられるようになる (Frank Thomas and Ollie Johnston, *Disney animation: the illusion of life*, New York: Abbeville Press, 1981, pp. 320-323)。

<sup>22</sup> 蔵田国正「漫画映画の特異性」『映画評論』1934年7月号、29-30頁。

<sup>23</sup> 四方田犬彦は、トーキー映画とサイレント映画における登場人物の相違を、「内面」の有無に見ている。四方田によれば、サイレント映画は「人間の実存が本質に先行」していたが、トーキー映画はこの関係を逆転した。サイレント期のバスター・キートンが演じているのは「つねにある状況に叩き込まれた人間のありかたであって、彼が演じている青年がどのような内面をもった人間であるかは語られていない」。いっぽうトーキー映画の登場人物は「あらかじめ他の人物とは異なった、かけがえのない内面をもった存在として、スクリーンに登場する。次にその人物を取り囲む状況が描かれる。俳優たちは脚本に定められたとおりの華麗な科白を口にし、人格なり、その場の心理状態なりを存分にわれわれにむかって告げ知らせたあとで、おもむろに行動に取りかかるようになる」、すなわち「人間の本質が実存よりも先行」するようになったというのである。その結果、トーキー映画はサイレント映画よりも人間の細かな心理をリアルに描くことができるようになった (四方田犬彦『映画史への招待』88-90頁)。四方田の仮説を信じるならば、漫画映画における「内面」の表出は、この劇映画における変遷と並行したものということになるだろう。

<sup>24</sup> Thomas and Johnston, pp. 29-35.

### 3. 4 アメリカ以外の海外作品

いっぽう、アメリカ以外の輸入作品はどのように受容されていたのだろうか。それらはたいてい漫画映画のカテゴリーの外で論じられていた。ドイツのロッセ・ライニガーの「影絵映画」や、ロシア出身のラディスラフ・スタレヴィッチの「人形映画」、ドイツのオスカー・フィッシングの「音楽映画」など、ヨーロッパの諸作品も当時から注目を集めていた。これらの作品は基本的にコマ撮り法で作られているため、現在ならアニメーション映画として分類されてしかるべきものばかりだろう。しかし当時は、漫画映画とはまったく別なカテゴリーに属するものとみなされたのである。

#### 3. 4. 1 影絵映画

まず、日本における外国製の影絵映画の受容について瞥見しよう。影絵映画は1920年代のドイツで勃興した。ロッセ・ライニガー、トニ・ラボルト、エヴァルト・マティアス・シューマッハーらによって製作された影絵映画の一部は日本でも公開された。まず『カリフの鶴』*Kalif storch* (E. M. シューマッハー、1922) が1924年2月、次いで『アクメッド王子の冒険』*Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (ロッセ・ライニガー、1923-26) が1929年6月に封切られた。ライニガー作品はその後『恋の狩人』<sup>25</sup>、『影絵カルメン』、『盗まれた心臓』<sup>26</sup>、『幸運の女神』<sup>27</sup>が輸入されている。

こうしたドイツ製の影絵映画の輸入公開と併行して、日本製の影絵映画も登場した。列挙すると、『傀儡師』(小林貞二、1924)、『蟹満寺縁起』(奥田秀彦、木村白山、内田吐夢、1924)、『鯨』(大藤信郎、1927)、『四十人の盗賊』(鈴木俊夫、1928)、『一寸法師』(作者不詳、1929)、『煙突屋ペロー』(田中喜次、1930)、『商人と猿の群れ』(坪内逍遙監修、金井木一路作画、1931)、『百年後の或る日』(荻野茂二、1933)、『黄金の鈎』(荒井和五郎、1939)、『お蝶夫人の幻想』(荒井和五郎、1940)、『ジャックと豆の木』(荒井和五郎、1941)、『かぐや姫』(荒井和五郎、1942)、『マレー沖海戦』(大藤信郎、1943) が終戦までに生みだされている<sup>28</sup>。

これら一連の影絵映画のなかでも最も脚光を浴びたものは、ロッセ・ライニガーの『アクメッド王子の冒険』であった。ストーリーは『千夜一夜物語』から翻案したもので、アクメッド王子によるパリ・バヌー女王の救出劇である。ライニガーによる精巧な影絵細工や、ヴ

<sup>25</sup> 『キネマ旬報』1935年9月21日号、ウーファ短篇映画の広告。

<sup>26</sup> 『キネマ旬報』1935年12月1日号、P. C. L. 特選短篇映画の広告。

<sup>27</sup> 「短編映画欄」『キネマ旬報』1939年6月21日号、57頁。

<sup>28</sup> ほかに撮影台本が残っているものの公開情報が不明なものに『からくり地獄』がある。原案・製作：松崎啓次、平泰陣、田中喜次、中野孝夫、舟木俊一。月形映画撮影所研究部第一回作品(田中喜次、中野孝夫他「影絵トーカー『からくり地獄』(撮影台本)」『映画往来』1931年11月号、117-123頁)。

アルター・ロットマンが担当した効果によって、絢爛たる影絵映画に仕上がっている。これはまず『キネマ旬報』1929年3月11号において、8頁にわたるカラー広告で大々的に宣伝された。そこではストーリーがスチールとともに絵本のような華やかな装丁で紹介され、メイキングの解説、「アクメッド王子の歌」の歌詞と楽譜まで掲載されている。『アクメッド王子の冒険』へ寄せられた関心は多方面にわたり、大藤信郎のような実作者にとどまらず<sup>29</sup>、プロキノの理論面を支えた岩崎昶や<sup>30</sup>、物理学者かつ随筆家の寺田寅彦などが言及した<sup>31</sup>。教育界からも高く評価され、『映画教育』1929年2月号の表紙を飾り、さらには文部省の推薦映画に選定されている<sup>32</sup>。

### 3. 4. 2 人形映画

海外の人形映画で最も高く評価されたのは、ラディ斯拉フ・スタレヴィッチの作品群であった。1928年には『蛙の王様』*Les Grenouilles qui demandent un roi* (1923)、1930年には『魔法の時計』*L'horloge magique ou La Petite fille qui voulait être princesse* (1928)、1931年には『蟻と蟋蟀』*Strekoza i muravey* (1913) が、おもに学校教育の場で上映された記録が残っている。

なかでも『魔法の時計』は、ライニガーの『アクメッド王子の冒険』と同様、多方面からの注目を集めた。教育映画としてのみならず、「前衛映画」としてクローズアップされ、スタレヴィッチはしばしば「フランス前衛映画派の巨頭」<sup>33</sup>と称されている。また小説家・劇作家の坪内逍遙は「人形映画『魔法の時計』は私を映画宗にした」<sup>34</sup>と述べ、映画製作にかかわり影絵映画『商人と猿の群れ』を完成させている。

その他ロシアのアレクサンドル・プトゥシコの『新ガリヴァー』*Novyy Gulliver* (1935) 『黄金の鍵』*Zolotoy klyuchik* (1939) や<sup>35</sup>、ドイツのディール兄弟の作品が紹介された<sup>36</sup>

<sup>29</sup> 大藤信郎「影絵映画の話（一）」『映画教育』1930年1月号、20-21頁。

<sup>30</sup> 岩崎昶「影絵映画について」『キネマ旬報』1929年3月11日号、61-62頁。岩崎昶『映画と資本主義』往来社、1931年、386-399頁。

<sup>31</sup> 寺田寅彦『映畫藝術』岩波書店、1932年、33頁。

<sup>32</sup> 「教育映画界消息」『映画教育』1929年3月号、27頁。

<sup>33</sup> たとえば『映画教育』1930年6月号、『キネマ旬報』1930年5月11日号の広告頁。

<sup>34</sup> 坪内逍遙「人形映画『魔法の時計』は私を映画宗にした」『映画教育』1930年7月号、2-3頁。

<sup>35</sup> たとえばフェリックス・バーカー（北村莊一郎訳）「人形映画『新ガリヴァー』」『映画評論』1937年12月号、94-96頁。袋一平「上半期・佳篇揃いのソ連児童映画」『映画朝日』1939年10月号、90-91頁。

<sup>36</sup> G. ブレトン・スミス（北村莊一郎訳）「ソヴェートと独逸の人形映画」『映画評論』1937年12月号、92-94頁。

### 3. 4. 3 絶対映画

1920年代から30年代初頭にかけて、コマ撮り法でつくられた抽象的な作品がドイツにおいて登場した。ヴィッキング・エッゲリングの『対角線交響曲』*Symphonie diagonale* (1924)、ハンス・リヒターの『リズム 21』*Rhythmus 21* (1921) など、点や線の運動を追求し、幾何学的構図を表現した作品群が、「絶対映画」として日本で論じられていた<sup>37</sup>。

オスカー・フィッシンガーの *Studie* シリーズをはじめとする 1930 年代の諸作品は『光の交響楽』シリーズとして公開され、注目を集めた<sup>38</sup>。音楽にあわせて馬蹄形や波状の線が様々な動きを見せるものであり、「絶対映画」の流れをくむ「音楽映画」としておおむね評されている。

なかでも『光の踊り』『ハンガリアンダンス五番』『ハンガリアンダンス六番』『魔術師の弟子』の4作品は文部省認定の「文化映画」に選ばれている<sup>39</sup>。文化映画は1939年の「映画法」で強制上映が定められたため、40年代にもフィッシンガー作品は映画館で上映され、多くの人々に鑑賞されていたと思われる。

なお1935年のアマチュア作品の傾向として「オスカー・フィッシンガー氏の『光の交響楽』からの影響が濃厚」と記されており<sup>40</sup>、実際、萩野茂二の『表現』(1935)のように線や図形がリズムカルに変形するような作品がたしかに認められる。

### 3. 4. 4 その他

フランス・マセレールの木版画を映画化した『観念』*L' Idée* (バルトルト・バルトーシュ、1932)、ピンスクリーン・アニメーション『禿山の一夜』*Une nuit sur le mont chauve* (アレクサンドル・アレクセイエフ、1933) が紹介されている<sup>41</sup>。ピンスクリーン・アニメーションとは、白いボードに数万～数十万個の小さな穴を開けてそれぞれに針状の棒を通し、そこに両側からライトをあてることによって、黒から中間調のハーフトーンのグラデーションが表現されるという技法である。ムソルグスキーの同名の交響詩にあわせて、光と影の繊細なグラデーションの表現が展開される映像は、ゴヤやドラクロワの版画にたとえられた。

<sup>37</sup> たとえば佐々木能理男「前衛映画芸術論」佐々木能理男、飯島正『前衛映画芸術論』天人社、1930年、3-60頁。武田忠哉「ドイツ映画一九三〇年」岩崎昶他『現代映画芸術論』天人社、1930年、33-74頁。

<sup>38</sup> たとえば宇野甫「光の交響楽」『映画連盟』第1号、1934年、57-58頁。西村正美「光の交響楽」『アマチュア映画』1934年8月号、96頁。青山唯一「『光の交響楽』について」『映画評論』1934年3月号、105-107頁。

<sup>39</sup> 「文部省認定文化映画総覧」『キネマ旬報』1939年9月1日号、167-173頁。「文部省推薦・認定月報」『映画教育』1940年5月号、22-24頁。

<sup>40</sup> 宇野真佐男「小型映画の一年間」飯島正他編『映画年鑑 一九三六年版』第一書房、1936年（日本図書センターより1994年復刊）、35頁。

<sup>41</sup> 時津黎「漫画映画論(二)」『映画評論』1936年3月号、75-76頁。

「漫画映画」に近い形式のものとしては、『生の悦び』*La joie de vivre* (アントニー・グロス、1934) が 1936 年頃に公開されて話題になった<sup>42</sup>。これは若い二人の女性が都会や田舎の風景のなかを軽やかに跳躍していくさまが詩情豊かに線描で表現されたものであり、アメリカの漫画映画とは異なる可能性を体現した「線画」として称賛された。またゲルハルト・クリュウガーの色彩漫画『牧場の倭人』は「漫画的センスが湧溢して居て、その点、アメリカものに対して遜色ない」と評されている<sup>43</sup>。さらにロシアにおける漫画映画の製作状況について、映画評論家の袋一平らがしばしば報告している<sup>44</sup>。

このように、アメリカ以外のアニメーション作品は当時から注目を集めていた。これらはほとんどが短篇作品であるが、トーキー移行期から漫画映画をふくむ短篇映画がにわかに人気を博して映画館では「短篇大会」が頻繁に催され、映画館ばかりでなく学校においても映写会が活発化していく時期でもあったため、アメリカ以外のアニメーション作品にも需要があった。じっさい、影絵映画や人形映画は、輸入当初は 1920 年代の前衛芸術運動の潮流において「前衛映画」として高く評されていたが、その流行が沈静化すると「教育映画」としての側面が強調され、教育の場に活路を見出すようになったのである。

ただしこうしたアメリカ以外のアニメーション作品は、「漫画映画」とは別のカテゴリーに属するものとみなされていた。「漫画映画」とは線描のキャラクターたちがストーリーを展開するような、カトゥーン形式に限定された名称だったのである。1930 年代の日本において、カトゥーン形式の輸入作品のほとんどをアメリカ製が占めており、漫画映画はアメリカ製と日本製のものでほぼ二分されていた。数も人気もアメリカの漫画映画が他を圧倒するなか、漫画映画は即アメリカ風のことを意味するという共通認識が確立されていた傍証であるといえよう (のちに詳述する)。

---

<sup>42</sup> 同上、73-75 頁。飯田心美「短篇・漫画・決算」『新映画』1938 年 1 月号、95 頁。野口久光「漫画トーキーの作者達」『キネマ旬報』1936 年 6 月 21 日号、70 頁。前掲、「音楽美学の序章 1」、72-73 頁。

<sup>43</sup> 「海外製作状況」『映画旬報』1941 年 5 月 11 日号、55 頁。

<sup>44</sup> 前掲、「上半期・佳篇揃いのソ連児童映画」、90-91 頁。袋一平「ロシアの児童映画—その製作機構と最近の作品について」『映画教育』1938 年 4 月号、22-27 頁。袋一平『露西亜映画史略』往来社、1932 年、183-184 頁。馬上義太郎「ソヴェートの「ミッキー・マウス」」『キネマ旬報』1934 年 9 月 1 日号、112 頁。佐々木一夫「ソヴィエットに於ける最近の児童映画について」『日本映画』1940 年 6 月号、86-90 頁。

### 3. 5 アメリカ製トーキー漫画の規範化

こうして漫画映画をめぐって形成された日本の同時代の言説は、ごく自然にアメリカ製トーキー漫画の形式を規範化するようになる。『元祿恋模様 三吉とおさよ』(瀬尾光世、1934)の広告が「日本の漫画が外国映画の漫画に劣ると言う時代が既に過ぎ去ったことをハッキリ認識出来る！！」<sup>45</sup>と記しているように、日本の漫画映画はアメリカ製のものより低く見られていた。日本人自身が日本映画を蔑視する傾向は1910年代から認められるが<sup>46</sup>、サイレント期にはジャンルそのものが軽視されていた漫画映画において、その傾向はトーキー移行期から顕著になる。

批評家の多くは、トーキー漫画の魅力は「三次元空間」と「滑らかな動き」にあると考えていた。彼らが評価したのは、三次元的な空間のなかでキャラクターが縦横無尽に滑らかに動くことであり、日本の漫画映画の「二次元空間」と「ぎこちない動き」は否定された。

ところで「三次元空間」「二次元空間」とはどのようなものだったのか。映画とはそもそも平面のスクリーンに投影される映像であり、本来的に二次元的な性質をもつ。フラットなスクリーンにまるで奥行きがあるかのような空間を構築するため、数々の映画の技法が考案されてきている。それは漫画映画も同様であった。黒板に描かれたキャラクターが様々に変化させる『おかしな百面相』*Humorous phases of funny faces* (J. S. ブラックトン、1906)のように、誕生当初はスクリーンに近い平面的なものだった。そこから、背景に遠近法を用いたり、仰角ショットや俯瞰ショットをつなぎあわせたりすることなどによって、空間的な広がりを観客に知覚させる試みが行われている。

それでも日本の漫画映画は「平面的」と批判された。それはなぜか。日本において一般的な製作法は「切り抜き法」であった。切り抜いた絵を背景の上で動かしてコマずつ撮影するこの方法では、上下左右の平面的な動きしかあたえられない。キャラクターが手前から奥へ去っていくような立体的な動作をあたえようとすれば、絵を一枚一枚すべて描かざるをえず(「推稿法」)、非常に手間がかかってしまう。一本の作品のなかで切り抜き法は70%以上を占め、その残りに推稿法を用いていたという<sup>47</sup>。だからこそ背景や編集によって空間的な広がりを画面内に構築しえたとしても、キャラクターの動きは平面的なものが多いために、結果として「二次元」の印象を観客に抱かれてしまったといえよう。日本の漫画映画にたいする当時のイメージを、漫画家の近藤日出造が1943年に以下のように述べている。

ミッキーやポパイが縦横無尽、斜に前後に、変転闊達な動きを、迫る様な音楽に乗せて

<sup>45</sup> 『キネマ旬報』1934年6月11日号、16頁。

<sup>46</sup> アーロン・ジェロー「戦ふ観客—大東亜共栄圏の日本映画と受容の問題」『現代思想』2002年7月号、141頁。

<sup>47</sup> 前掲、『日本アニメーション映画史』、20頁。

見せて居た時、扁平な人物が上手からヨチヨチと現れ、立ち止ってパクパクと口を動かす、下手へ消えて行くが如き幼稚な日本漫画映画が出て居たという、ああした状態が、戦勝の今日、再び現地などで繰返されてはならない<sup>48</sup>。

つまり当時の批評家たちにとって、漫画映画の醍醐味はキャラクターが三次元的な空間のなかを縦横無尽に滑らかに動くところにあり、それが漫画映画の成熟を意味するという「虚構」を信じていたのである。「立体的で滑らかな動き」が漫画映画にとっての絶対的な価値でないことは、のちにアメリカのUPAや日本のTVアニメーションが人気を博することによっても実証されるが<sup>49</sup>、当時の言説は日本の漫画映画の「平面的でぎこちない動き」を矯正されるべき「欠点」とみなし、「立体的で滑らかな動き」の実現を製作者に要請したのである。

しかしながらアメリカの漫画映画のような「立体的で滑らかな動き」を達成するには、基本的に絵の支持体として高価なセルロイドを使用せねばならず、多額の製作資金を要した。しかも常設館用のトーキー版と学校用の無声版の両方を用意しなければならなかったために二重の製作費がかかり、トーキー漫画の製作は「とうてい小資本の堪え得ない程に厩大な物」<sup>50</sup>となっていたのである。トーキー漫画人気にあやかって日活など大手映画会社も漫画映画製作に参入したものの、採算がとれないために1935年頃には早くも撤退し、国産の興行用漫画映画の製作は下火になってしまう。日本映画界全体としては、巨額の設備投資を強いられながらもトーキー化への構造的再編を断行していくが、漫画映画ではそれが中断され、アメリカ製漫画映画がふたたび日本の映画館を占有していくことになるのである。

<sup>48</sup> 「『桃太郎の海鷲』を観て一漫画栄華論」『新映画』1943年5月号、47頁。

<sup>49</sup> UPA (United Productions of America) は一九四四年、元ディズニー・スタジオのスタッフ三名が設立したアニメーション映画製作会社。UPAが生んだ人気キャラクター「近眼のマグー」は一〇年にわたってシリーズ化された (Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, 1994, pp. 130-133.)。日本初のTVアニメーション『鉄腕アトム』(1963-66年) は30%台の視聴率を安定して獲得するヒット作品となった。アニメーションは動きの密度によってフル・アニメーションとリミテッド・アニメーションに大別されるが、UPAと日本のTVアニメーションは双方とも多くがリミテッド・アニメーションである。フル・アニメーションとは一般的に、フィルム1秒/24コマ全てに少しずつ異なる絵を挿入してなめらかな動きを生み出す、ディズニー作品に代表される方式をさし、リミテッド・アニメーションは2~3コマ以上に同じ絵を連続して挿入するため、動きが荒くみえるが速成に適する方式である (山口康男編著『日本のアニメ全史：世界を制した日本アニメの奇跡』テン・ブックス、2004年、75頁)。ただしじっさいには、基本的には2コマに1枚、素早い動きのときには1コマに1枚の割合で絵を描くという手法が定着しているという (『日本のアニメーションを築いた人々』若草書房、2004年、223頁)。またたとえ2コマに1枚の割合で製作したとしても、2コマ撮りに特有の描き方や工夫がなされていなければ、厳密にフル・アニメーションとはいえないという説もある (大塚康生『作画汗まみれ』徳間書店スタジオジブリ事業本部、2001年、103頁)。

<sup>50</sup> 政岡憲三「我邦に於て漫画映画は育つかどうか」『キネマ旬報』1939年3月1日号、77頁。



## 4. 「日本」と「アメリカ」の相克

### 4. 1 大藤信郎の方向転換

1930年代における日本の漫画映画の歴史的変容をしめす格好の例は、大藤信郎の作品群である。大藤こそは、アメリカ製トーキー漫画の規範化によって、その作風に明確な方向転換を強いられた作家であった。大藤のアニメーションは「千代紙映画」と呼ばれ、1920年代には高い評価を受けていた。しかし30年代前半のトーキー移行期には一転して否定され、やむなく「千代紙映画」から「漫画映画」の製作へ移行する。しかし40年代にはその漫画映画製作も中断し、大藤はさらに「影絵映画」へと転向した。大藤作品の二度の方向転換には、どのような歴史的背景が作用したのだろうか。

そもそも「千代紙映画」とは何か。それは千代紙を切りぬいて着物、袴、手、足、首等の各パーツをつくり、これらを組みあわせて人形のかたちにとりまとめ、各部を少しずつ動かしながらコマ撮り撮影するもので、大藤信郎の専売特許ともいえるべき独自のアニメーション映画であった<sup>51</sup>。『馬具田城の盗賊』(1926)を嚆矢とする一連の大藤の千代紙映画は、サイレント期には「切紙細工の美しい技術は、日本独特のもので、その趣味の高雅なことは、海外に誇るに足る」<sup>52</sup>などとおおむね高く評価された。「安田式簡易トーキー」の広告では「大藤信郎先生」<sup>53</sup>と敬称でしるされている。じっさい大藤の『珍説・吉田御殿』(1928)は、1929年にパリで衣笠貞之助の実験的映画『十字路』(1928)とともに上映され、国際的脚光を浴びるいっぽう<sup>54</sup>、日本の学校や公共施設でもたびたび上映され、大藤はのちに文部省の委託で千代紙映画『心の力』(1931)を製作することにもなる。また千代紙映画『こがねの花』(1929)は漫画映画『蛙は蛙』(村田安司、1929)とともに文部省から優良映画賞牌があたえられている<sup>55</sup>。千代紙映画は、サイレント期には映画界でも教育界でも歓迎され、大人から子どもまで幅広く受容されていたのである。

しかしひとたびアメリカのトーキー漫画が日本の市場を席卷すると、千代紙映画はその「平面的でぎこちない動き」がいまだ「立体的で滑らかな動き」にいたっていない、技術的に「未熟な」段階の指標とみなされるようになる。映画評論家の加藤彦平が次のように記している。

ロッセ・ライニガアの影絵や、大藤信郎の千代紙細工には、パズペクティブ（遠近）

<sup>51</sup> 大藤信郎「千代紙映画と色彩映画について」『映画評論』1934年7月号、65-66頁。

<sup>52</sup> 松平覚義「切紙細工映画『馬具田城の盗賊』を讃す」『映画教育』1926年8月号、17頁。

<sup>53</sup> 『キネマ旬報』1932年3月1日号、58頁。

<sup>54</sup> 岡田真吉「フランスに於ける日本映画の進出」『映画往来』1929年9・10月合併号、30頁。

<sup>55</sup> 「優良映画賞牌交付」『文部省教育映画時報』第8号、1931年、46頁。

がないので、人物は二次元の空間の中で運動する。これに反して、ウォルト・ディズニーの「ミッキイ・マウス」は、この法則[パースペクティブ]を守っているので、われわれの視覚を欺いて第三次元の空間の中で踊っているように見える。この「自然の如く」見えるところにミッキイ・マウス漫画の価値がある<sup>56</sup>。

加藤は、ロッテ・ライニガーの影絵映画と大藤信郎の千代紙映画を「二次元」、アメリカ製トーキー漫画を「三次元」と対比的に定式化し、トーキー漫画の魅力を「第三次元の空間の中で踊っているように」「自然の如く」見える」ところに見出していた。アメリカの漫画映画を上位に、日本のそれを下位にみなす当時の風潮は、大藤自身も十分に自覚していた。大藤は千代紙映画をみずから封印し、セルロイドのうえに線描するアメリカ方式をとり入れた漫画映画の製作へと移行するのである。

アメリカ方式を導入した大藤の漫画映画はいかなるものだったか。『蛙三勇士』(1933)、『沼の大將』(1933)、『天狗退治』(1934)、『ちんころ平平玉手箱』(1936)には、千代紙映画の名残をうかがわせるような装飾性や軟体動物のようなやわらかい動き、それに同時代のアメリカの漫画映画ではほぼ消滅したアイリスの多用という、ある種の「作家性」がしめされている。また『蛙三勇士』では、劇中に当時の流行歌(「銀座の柳」と「肉弾三勇士の歌」)を挿入するという、同時代の日本で流行した「小唄映画」<sup>57</sup>の形式も見られる。いっぽう『天狗退治』でベティ・ブープによく似た侍の主人公を登場させているように、アメリカの漫画映画を志向する観客の要請に応えることも忘れていない。

「日本」と「アメリカ」の理想的なハイブリッド化を目指す大藤の姿勢は、日本の漫画映画の傾向と一致していた。たとえば『動絵狐狸達引(うごきえこりのたてひき)』(大石郁雄、1933)、『茶釜音頭』(政岡憲三、1935)、『證城寺の狸囃子 塙団右衛門』(片岡芳太郎、1935)はいずれも「アメリカ」的な「立体的で滑らかな動き」を早くも自家菓籠中のものとしている。いっぽう内容面に目をうつすと、これらはいずれも「狸」を主要キャラクターとし、漫画映画ならではの華麗な変身合戦を見せ場とする点において、「日本」的な主題を志向しているといえよう。

しかしながら、こうした折衷策を採る日本の漫画映画を「行き詰まってきた」とみなし、これを是正しようとする勢力が出現する。それが1936年の「漫画映画座談会」であり、大藤をふくむ漫画映画作家、東京市官吏、教育関係者という産官学に映画評論家加わり、漫画

<sup>56</sup>加藤彦平「発声漫画論考」『映画評論』1934年7月号、24頁。

<sup>57</sup>「小唄映画」とはレコードの流行歌や映画主題歌を導入した映画のこと。画面の一部に歌詞字幕が付けられ、まるで現代のカラオケのような映像が挿入されている。映画会社九社が競作した『君恋し』(1929)や映画主題歌の初の試み『東京行進曲』(溝口健二、1929)などがある。なお『蛙三勇士』の詳細な分析については拙論(佐野明子「大藤信郎『蛙三勇士』(1933)におけるモダン文化と「軍国美談」の相克」『言語文化共同プロジェクト2004表象と文化Ⅱ』大阪大学大学院言語文化研究科、2005年、77-86頁)を参照されたい。

映画関係者が一堂に会して漫画映画をめぐるおそらく最初の座談会が開催された。そこでは「日本独自の漫画」をいかに実現するかが中心的議題のひとつとなり、具体案はまとまらなかったものの、結論として「正しい行き方」としての「日本の児童漫画映画の特質」をしめすことを、東京市社会教育課教化係長が出席者に訴える<sup>58</sup>。このことは日本方式とアメリカ方式のあいだで動揺する漫画映画の製作者にたいして、公権力が「日本」を志向するよう指導したことを意味するだろう。

いっぽう、そこで同時に露呈したのは、当時の日本でいかにアメリカの漫画映画が強力に浸透し、大きな影響力をもっていたかという、権力側の思惑との矛盾である。あらためて確認されたのは、漫画映画にはアメリカ風のものを期待してしまう「或る狭い、いわゆる漫画的効果への執着があるために、作る側も見る側も、そうした妙な既成観念から抜けきれないでいる」<sup>59</sup>という事実であった。大藤自身もつぎのように発言している。

私も日本には日本のギャグなり筋というものがあるんじゃないか、しかしアメリカの漫画を見て居るために、日本の漫画というものが常に寂しさを受けるという気分を持って居りますが、そのためにスランプに陥って、丁度一年ばかり製作を中止している次第です<sup>60</sup>。

漫画映画にアメリカ風のスタイルを期待する潮流のなかで、大藤はすでに「スランプ」におちいていたのである。そうした風潮はさらに、学校教育の場にも混乱を招いていた。たとえば『小兎の天空旅行』（西倉嬉代治、1936）が各地の学校で上映されたさい、教師の反応が二極分化している。「よく出来た漫画」と称賛するものもあれば、「こまったもの」とみなして上映を中断した学校まであった<sup>61</sup>。映画教育運動の中心人物である関野嘉雄は、こうした賛否のくいちがいを「漫画に対して求むる所の相違から起きたと考えられる。非難する人々は表面的な、固定した漫画の概念に累されてはいないだろうか」と分析している<sup>62</sup>。つまり関野は「固定した漫画の概念」すなわち「アメリカ風のもの」にそぐわないという理由によって作品を批判する教師たちに再考を促したのである。したがって1936年には「漫画映画＝アメリカ風のもの」という共通認識が、ひとびとの間に確立されていたといえるだろう。

さらに1937年には日中戦争が勃発、排外主義・帝国主義的ナショナリズムがいよいよ昂揚するとともに、漫画映画をめぐる言説空間では「日本的なるもの」を重視する声があがって

<sup>58</sup>今坂一男、濱田廣介、西田正壽、大藤信郎、小川一郎、田河水泡、内山一夫、青地忠三、北川冬彦、關猛、瀬尾光世、關野嘉雄、稲田達雄「漫画映画座談会（続）」『映画教育』1936年12月号、23頁。

<sup>59</sup>同上、18頁。

<sup>60</sup>「漫画映画座談会（1）」『映画教育』1936年11月号、19頁。

<sup>61</sup>「学校巡回映画 十月プログラムの感想と批判」『映画教育』1936年12月号、32-34頁。

<sup>62</sup> 関野嘉雄「『龍神祭』と『天空旅行』に対する感想への批判」『映画教育』1936年12月号、35頁。

くる。権力側が「日本」への方向性を要請した結果は、漫画映画に日本の「伝統」を見出す声としてあらわれた。たとえば1938年に今村太平は、平安時代の絵巻物のような「時間的であろうとした絵画」の伝統を漫画映画に生かすことを提唱した。絵巻物の題材の多くが「宗教的な空想」であることから、「空想芸術としての絵巻は、現代漫画映画の空想性にたいするはるかな歴史的準備である」として、絵巻物を漫画映画の起源とみなす見解を披露している<sup>63</sup>。このように漫画映画を日本の伝統芸術のなかに位置づけようとする態度は、大戦中にもしばしば認められる。ナショナリズム意識の高揚は、漫画映画の言説にさえあらわれていたのである。そうした傾向は大藤作品への（再）評価にも反映された。1936年の『ちんころ平平玉手箱』を「千代紙独自の美しさで語られている」<sup>64</sup>と手放しで賞讃するなど、30年代初頭には「珍しさのため」<sup>65</sup>に注目された一時的な流行にすぎないと軽視した千代紙のモチーフを、再評価する批評が現れるのである。今村太平にいたっては、『ちんころ平平玉手箱』を「稚拙」として批判するかわりに、千代紙映画を再び復活させるよう進言するほどであった<sup>66</sup>。

しかし再評価の機運にもかかわらず、大藤は『空の荒鷲』（1938）を最後に漫画映画から離れ（戦後に再開するが）、40年代には影絵映画へと移行する。たとえば「影画戦記映画」と記された『マレー沖海戦』（1943）は、1941年12月10日に日本の海軍航空隊がイギリス東洋艦隊を攻撃し「不沈戦艦」プリンス=オブ=ウェールズを沈めるさまを、ニュース映画さながらに実況するナレーションとともに、影絵とセロファンの切り抜きをもちいて描いている。

すでに『鯨』（1927）で影絵映画を試みていた大藤が、40年代になって「20年代的」な影絵映画へ転向／逆行したのはなぜだろうか。さまざまな要因が推測されるが、ディズニー・スタジオが700人もの従業員を動員して世界初の長篇カラー漫画映画『白雪姫』*Snow White and the Seven Dwarfs*（1937）を完成させたことと報じられるなか、これとは対照的に、個人規模の製作方針を生涯貫くことになる大藤がアメリカ式の漫画映画の製作に限界を感じたであろうこと、そして影絵が日本の占領地域に娯楽文化として古くから親しまれており、影絵映画が南方輸出用映画として注目されていたことがあげられよう。いずれにせよ大藤の度重なる転向が端的にしめしているのは、アメリカ志向と日本志向のはざまに進むべき方向性を見いだせないでいる日本の漫画映画の暗中模索期であった。

<sup>63</sup>今村によると、絵巻物は「時間的であろうとした絵画のおそらく最も古い、また最も優れた芸術である。現代の漫画と同じく、それは絵による物語の展開である。それがいかに映画の時間技巧にちかいかはおどろくべきものがある」。なぜなら、異なる時間空間をひとつの絵に連続的にまるで移動撮影のように示していること、そして西洋画のようにあらゆる部分を平均的に描くのではなく、重要な部分は雲によってかくしてしまうという省略法がフェイド・アウトやオーヴァーラップに相当するからだという（今村太平『映画芸術の性格』第一芸文社、1939年〔ゆまに書房より一九九一年復刊〕、150-152頁）。

<sup>64</sup>「アマチュア映画」『キネマ旬報』1936年8月11日号、68頁。

<sup>65</sup>齊藤晃司「千代紙映画社作品」『映画評論』1934年7月号、68頁。

<sup>66</sup>今村太平「小型映画評」『映画集団』第9号、1937年、29-30頁。

## 4. 2 映画統制の埒外におかれた漫画映画

ここで日中戦争の勃発（1937年）にともなう国家統制が、漫画映画にどのように作用したのかを確認しておく必要があるだろう。

戦時経済統制がもたらした映画環境の変化としてまず指摘できるのは、外国映画の輸入規制によってアメリカ製漫画映画の流入が減少したことである。ディズニーによる世界初の長篇カラー漫画映画『白雪姫』は、当初日本公開にそなえて『キネマ旬報』にカラー2頁広告を掲載したものの、公開は戦後にもちこされてしまう。つづく『ピノキオ』*Pinocchio*（1940）以降のディズニー長篇映画も同様のあつかいを受けた。それゆえ日本の漫画映画製作者にとっては、映画館に復帰する大きな好機が到来したのである。

しかし事態は好転するどころか、1936年には25本あった日本の漫画映画の年間製作本数がむしろ減少方向に向かい、37年から41年まで毎年15本前後にとどまっている。漫画映画の最大市場であるニュース映画館では、アメリカの漫画映画が日米開戦の直前までくり返し再映された。このように好機到来を生かせなかった原因は、やはり日本製漫画映画の不人気のせいなのだろうか。仮に不人気をかこっていたことが動かさぬ事実だとしても、それだけが原因ではない。1939年の「映画法」にはじまる国家統制において、漫画映画が長らくその「統制」の埒外に放置されたことも日本のアニメーション映画が雄飛できない要因となるのである。

「国家統制」という言葉からは、製作者の自由をおびやかすマイナス・イメージのみが想起されるかもしれない。しかしイメージとは逆に、当時の映画関係者たちが映画法を歓迎し期待する態度をしめしていたことは、近年の研究でしばしば指摘されることである。具体的な利点としては、許可制度によって映画業界内の過当競争を緩和させること、従業員登録制度によって映画法施行以前の従業者を保護すること、映画そのものの社会的地位を向上させることなどがあった<sup>67</sup>。映画法にはむしろ製作者側にとってマイナスに作用する検閲制度などの規制も盛り込まれてはいたが、プラス面が見出されていたこともまた事実なのである。トーキー化にともなう大資本化を中断され、旧態依然とした家内制手工業的条件下におかれていた当時の漫画映画関係者たちが、製作環境の改善を国家権力に期待したのは当然の流れだったといえよう。

しかしながら1939年の「映画法」から40年の「映画新体制」、41年の「映画臨戦体制」へ展開しても、漫画映画にプラスにはたらく措置は何ひとつ採られなかった。逆にマイナスに作用する要因、すなわち入場者の範囲を規定し、制限する「一般用映画／非一般用映画」の区分が漫画映画にも適用された。「非一般用映画」に指定されると14才未満の「観覧」が

<sup>67</sup>加藤厚子『総動員体制と映画』新曜社、2003年、67-71頁。

許されないために（保護者同伴の6才未満の子どもはのぞく）、他ジャンルに比べて年少者の観客が圧倒的に多い漫画映画にとって、これは非常に不都合な制度だったのである<sup>68</sup>。

1940年後半には生フィルム不足が表面化するにもかかわらず、フィルムの配給歩合が決められたのは当初、劇映画・ニュース映画・文化映画の3種にほぼ限定され、漫画映画にたいして生フィルムなどの基本的資材がどれほど提供されるかは明示されなかった。漫画映画を軽視する国家の態度に関係者は危惧をいだき、たとえば映画教育運動の中心人物である稲田達雄は、1942年の時点で「児童映画とか漫画映画を作るための資材が予定されていないとすれば、それを出して貰うように陳情する」<sup>69</sup>意志を見せている。また劇映画・ニュース映画・文化映画以外を興行者が上映するには「規定の歩率以外の支出を負担しなければならない」<sup>70</sup>など、漫画映画をめぐる状況はむしろ悪化していった。こうして漫画映画は大戦末期にいたるまで「映画統制の埒外に置かれた」<sup>71</sup>と認識され、国家による統制／援助を望む声からしばしば発せられたのである。

このように漫画映画を軽視する国家の態度にたいして、アニメーション映画製作者側はみずから対応策を講ずることになる。1941年2月、漫画および線画の映画統一機関「日本線画協会」を設立すべく、瀬尾光世、村田安司、大石郁雄の三者が中心となり、内務省に同協会の設立許可を提出することが報じられた<sup>72</sup>。しかし「日本線画協会」のその後の動向は伝えられず、3人のアニメーション映画作家はそれぞれ個別に製作をつづけていることから、最終的に設立許可を得られなかったか、仮に設立に成功したとしても実質的に機能していなかったか、そのいずれかであったと推測される。じっさい瀬尾光世と政岡憲三は大資本の松竹株式会社の漫画映画部に所属することになり、その他小規模のプロダクションに一定の統合が実現するのは、1944年に完了する文化映画の4次にわたる統合を待たなければならなかった。

---

<sup>68</sup> 「非一般用映画」に指定され子どもの鑑賞が禁止された漫画映画には『元禄恋模様 三吉とおさよ』（瀬尾光世、1934）『とびこんだ文福』（政岡憲三、1940）『新篇とびこんだ文福』（政岡憲三、1940）『居酒屋の一夜』（村田安司、一九三六年）『空の荒鷲』がある（「年少者の教育上支障なき一般映画認定状況」『映画教育』1940年1月号、26-27頁。「文部省推薦・認定月報」『映画教育』1941年5月号、25頁。「文部省推薦・認定月報」『映画教育』1941年7月号、20頁。「文部省推薦・認定月報」『映画教育』1942年3月号、29頁。「文部省推薦・認定月報」『映画教育』1942年4月号、25-26頁）。

<sup>69</sup> 三橋逢吉、筑紫義男、稲田達雄、関谷五十二、今村太平、村上忠久、友田純一郎「児童映画の現状を語る」『映画旬報』1942年7月11日号、33頁。

<sup>70</sup> 「興行展望」『映画旬報』1942年6月11日号、50頁。

<sup>71</sup> 「興行展望」『映画旬報』1943年7月21日号、31頁。

<sup>72</sup> 「文化映画界彙報」『映画旬報』1941年2月1日号、56頁。

### 4. 3 日本製漫画映画のアポリア

このように漫画映画の製作環境が整備されず、むしろ悪化するなか、実作家たちが選択したのはやはり「アメリカ」と「日本」の折衷だった。日本の帝国主義戦争にかかわる主題が増加するいっぽう、技術面ではアメリカの技術が積極的に採用されていく。たとえば横浜シネマ商会では、1940年1月から山本繁、浅野恵を中心に『ポパイ』シリーズ（デイヴ・フライシャー監督）のフィルムを分解して作画技法の研究まではじめている<sup>73</sup>。じっさい『ポパイ』シリーズには「立体的で滑らかな動き」を生み出す高度の工夫がほどこされていた。たとえば1937年の『ポパイ』シリーズのひとつ『ポパイの空中戦』 *I Never Changes My Altitude* では背景にミニチュア・セットをおき、線遠近法と空気遠近法によるパースペクティブが、広大な風景や目もくらむような高さを再現している。この三次元的立体空間のなかを、ポパイとブルートが飛行機にのって文字どおり縦横無尽かつ伸縮自在に動き回ることにより、三次元性はいやがうえにも高められている。また画面に立体感をあたえる手法としてマルチプレーン・カメラ<sup>74</sup>がアメリカで考案されていたが、日本ではそれを模倣した国産の多層式撮影台によって『アリチャン』（瀬尾光世、1942）と『こがね丸』（山本繁、浅野恵、未完）の製作が進行していた。

にもかかわらず日米開戦後も「暴虐アメリカを憎んでも、『白雪姫』の夢は憎み切れない」<sup>75</sup>という発言がみられるように、日本の漫画映画をめぐる言説にはアメリカの漫画映画にたいする愛着や憧憬がしめされた。なかでもアカデミー賞を1932年からほぼ毎年受賞し続けているディズニーは「芸術家」とよばれるなど敬意を表されることも多い。漫画映画を基本的にとりあつかわない評論家や評論雑誌においても、ディズニーにだけは目配りを忘れないという傾向がみられるのである。こうして日本の批評界は、日本製のものを看過するばかりか、アメリカのものを称揚し規範化する態度がますます加熱していく。

たとえば桑原信六郎（ウォルト・ディズニー・プロダクションからMGMに引き抜かれた漫画映画考案家）をふくむハリウッドの日本人を囲む座談会が催され<sup>76</sup>、さらに『キネマ旬報』では1941年6月、「ワルト・ディズニー・スタジオに働く邦人二世と語る」座談会を掲載している。もはや日本語を解しない日系二世たちであったが、「同胞」がディズニー・スタジオ

<sup>73</sup>前掲、『日本アニメーション映画史』、226頁。浅野恵の戦後の作品『キツネとヒヨコ』（1947）などの「キツネシリーズ」も『ポパイ』に似すぎていると知人に指摘されたという（2004年7月20日東京国立近代美術館フィルムセンターにおける浅野恵氏の談話による）。

<sup>74</sup> マルチプレーン・カメラとは、数枚のガラス・パネルを水平に距離をあけて重ね（最多六枚）、各パネルに風景の画をのせ、最上部にそなえられたカメラから撮影する装置。パネルは可動式で各パネル間の距離を調節でき、さまざまな奥行き感を生み出すことができる。

<sup>75</sup> 菅見恒夫「上海映画日記」『新映画』1942年5月号、42頁。

<sup>76</sup> 今津安平、上山平八、駒井哲、倉本義夫、桑原信六郎、高村勘吾、谷次郎、山川浦路「ハリウッドの日本人座談会」『映画朝日』1939年9月号、98-106頁。

で働いていることは、「是非この喜ぶべき事実を日本へ通信して、この喜びを別ちたい」ものだったのである<sup>77</sup>。また日本未公開のディズニー長篇作品は、スチールと解説が「誌上公開」と称して、しばしば映画雑誌に掲載された。なかでも『ファンタジア』*Fantasia* (1940) は50枚近くの写真やイラストとともに『映画評論』で4号にわたって紹介されている<sup>78</sup>。それはディズニーの長編を見たいという観客の欲求を、疑似映画体験によって補填させようとしているかに見えるほどである。

いっぽう日本の漫画映画に関しては、「アメリカあたりのような良い漫画映画がつかられない」<sup>79</sup>「我国映画界で最も技術的に遅れているのは漫画映画」<sup>80</sup>といったような、アメリカに遅れをとっているとみなす見解がいぜん大半をしめていた。もっともそれは当然といえるかもしれない。なぜなら前述したように、「漫画映画」という言葉にはアメリカ的なスタイルのものをさすという意味が含まれるようになっており、「漫画映画」と「日本」はすでに矛盾する概念となっていたからである。この大前提をくつがえすのは容易なことではない。

しかしながら日本の漫画映画がかかえるこのアポリアにたいして、ひとつのオルタナティブとなるものが1942年に登場する。それが「支那」で完成されたアジア初の長篇漫画映画『鐵扇公主』であった。

---

<sup>77</sup> 田口修治「ワルト・ディズニー・スタジオに働く邦人二世と語る」『キネマ旬報』1941年6月21日号、35-37頁。

<sup>78</sup> ディームス・テイラー「ウォルト・ディズニーのファンタジア」『映画評論』1941年6月号から9月号。

<sup>79</sup> 滋野辰彦「ジャックと豆の木」『映画旬報』1941年5月11日、71頁。

<sup>80</sup> 前掲、「ワルト・ディズニー・スタジオに働く邦人二世と語る」、35頁。



## 5. 「支那」というオルタナティブ

### 5. 1 アジア初の長篇漫画映画の衝撃

「支那映画」『鐵扇公主』について検討する前に、まず「孤島」時代の上海の状況を瞥見しておこう。1937年8月に日本軍が上海に進入、11月にはアメリカ、フランスなどの租界地域をのぞいて上海を占領した。上海での抗日運動は、抗日民族統一戦線の拡大とともに活発になっていく。しかし国民党政府は抗日映画製作をのぞむ映画人たちの要求をうけいれず、上海の映画人たちは各地に離散、主要な映画会社の活動はほぼ停止状態にあった。そのなかで唯一映画製作を精力的につづけたのが、張善琨の新華影業公司である。張は1938年だけで18本もの劇映画をつくり、さらに翌1939年公開の『木蘭従軍』は抗日メッセージをふくむものとして中国人に歓迎され3ヶ月ものロング・ランとなり、張は上海映画界のトップに立った。

その張善琨がアジア初の長篇漫画映画『鐵扇公主』をプロデュースしたのである。『鐵扇公主』は「西遊記」のなかの火焰山のエピソード、芭蕉扇をめぐって孫悟空と牛魔王や鐵扇姫が戦うストーリーを脚色したものである。萬兄弟が70数名のスタッフとともに約1年半をかけて完成、1941年11月19日に大上海大戲院ほか3館で同時公開され<sup>81</sup>、同年公開作品の88本中8位以内にはいる興行成績をおさめた<sup>82</sup>。

上海での『鐵扇公主』大ヒットのニュースは日本にもつたえられ、翌1942年には『茶花女』『木蘭従軍』につづいて日本で公開される3本目の「支那映画」となった。9月10日に白系公開<sup>83</sup>（文化映画『空の神兵』[渡辺義美、1942]と併映）、同年度前半期の興行収入第5位という好成績をおさめ、大きな反響をよんだ。当時の日本のジャーナリズムは作品批評だけでなく萬兄弟のインタビューや製作過程を紹介し、座談会を設けるなど、特定の漫画映画作品にたいして、かつてないほど多くの言説が生み出されている。それが半年ほどのちに公開される日本初の長篇漫画映画『桃太郎の海鷲』に寄せられる関心と量的にほぼ匹敵することから、『鐵扇公主』が日本の映画界にあたえた衝撃のほどが見てとれるだろう。

にもかかわらず、これまでの日本アニメーション史研究において、『鐵扇公主』が日本の漫画映画製作にはたした役割はまだ十分に検討されていない。『鐵扇公主』の製作過程や萬兄弟については小野耕世の研究にくわしく<sup>84</sup>、また公開当時14才だった手塚治虫がこの映画に強

<sup>81</sup>小野耕世『中国のアニメーション：中国美術電影發展史』平凡社、1987年、29-30頁。

<sup>82</sup>多田裕之「上海租界進駐と文化工作」『映画評論』1942年2月号、36-37頁。

<sup>83</sup>1942年4月から全国の映画館は紅白二系統に分割され、上映プログラムが1週間交替で編成された。つまり基本的に1週間あたり紅系・白系の2プログラム、1か月あたり8プログラムに上映作品が限定されていたのである。

<sup>84</sup>前掲、『中国のアニメーション』、5-42頁。

く感銘を受けたことは、手塚治虫の漫画『ぼくの孫悟空』（講談社、1977年）のあとがきや、TV放映用アニメーション『手塚治虫物語 ぼくは孫悟空』（手塚治虫、1989）に述べられている。しかしこれらはあくまで「中国アニメーション史」および「手塚治虫の個人史」という限られた枠内でのみ語られたものといえる。先述の『日本アニメーション映画史』においても若干ふれられてはいるが、『鐵扇公主』の日本映画界における歴史的意義は明らかにされていないことが多い。1940年代の日本の漫画映画を再考するには、『鐵扇公主』が日本にどのような影響をあたえたのか、映像テキスト、製作、興行、受容の諸側面から検証してみる必要がある。

## 5. 2 「アメリカ」、「支那」そして「映画」

当時『鐵扇公主』の日本公開にあたっては具体的にどのような反響が寄せられたのだろうか。批評家たちはおおむね高く評価した。「日本の技術者も一寸顔負け」「日本の映画人の学ぶべき点」といった言葉が頻出するように<sup>85</sup>、日本の漫画映画が参照すべきいまひとつの模範例とみなされた。映画評論家の大塚恭一による以下の記述には、当時の評価が要約されている。

この作品がアメリカ漫画の影響を多分に受けていることは事実であるが、如何にも支那人らしい構想や動きも決して少なくない。そうして何よりも映画的な動きを立派に作り出していて、同じ題材から作られた日本映画などとは——俳優の演ずる劇映画と漫画とを同一に論ずることは出来ないとしても——格段の映画的な喜びを観るものを感じさせるのである。その奔放な空想力を、漫画映画の世界に存分に伸ばし得たことには感服せざるを得ない<sup>86</sup>。

つまり「アメリカ」の特徴を採りいれつつ、「支那」らしさも強くしめされ、「映画」的な演出に優れているというのが、『鐵扇公主』にたいする当時の認識だったのである。

<sup>85</sup>澤田稔「中国最初の長篇漫画映画「鐵扇公主」をめぐって」『映画評論』1942年4月号、97-98頁。

<sup>86</sup>大塚恭一「西遊記」『映画之友』1942年11月号、92頁。

### 5. 2. 1 「アメリカ」の影響

じっさいにフィルムを見ると、これらの評言がたしかに的を射たものであることがわかる。まず1930年代のアメリカの漫画映画に典型的な描写が多々見うけられる。たとえば家や木など無生物の擬人化、猪八戒が自分の耳をはずして団扇代わりにあおぐといった表現は、「背景乃至物語との調和を欠いて不快を感じた」「油っこいギャグ」と否定的に受けとめられている<sup>87</sup>。そして玉面姫がベティ・ブープの中国版であることや、キャラクターの線の描きかたに『ポパイ』シリーズで有名なフライシャー兄弟の影響が指摘された。じっさい萬兄弟は管理のきびしいディズニー作品ではなく、もち出しの容易なフライシャー作品を参照したのであった<sup>88</sup>。日本の批評家たちに「未だ多分のヤンキーイズムの影が失われては居ない」と指摘されたのは当然だったのである<sup>89</sup>。

そのようにアメリカの漫画映画の影響が映像テキストに多分に反映されてはいたものの、登場人物を「動かす」技術については、アメリカに遠くおよばないと否定された<sup>90</sup>。たしかに「動き」という一点に絞るならば、『アリチャン』や『カンガルーの誕生日』（熊川正雄、1940）など、当時の日本にも『鐵扇公主』よりなめらかな動きをみせる作品は多数存在する。

では『鐵扇公主』において、「動きのぎこちなさ」や「ヤンキーイズム」という「欠点」を補って余りある、漫画映画としての魅力はどこに見出されていたのだろうか。

### 5. 2. 2 「支那」らしさ

それは「支那」らしさと「映画」的な演出である。フィルムを見てすぐに気づくことは、火焰山から家財道具にいたるまで、背景がきわめて細密に灰色の微妙な濃淡によって描かれ、『西遊記』という原作から連想される「支那」の雰囲気のみごとに醸し出されていることである。またジャズ風の音楽を用いない点など、アメリカの漫画映画とは異なる表現方法を日本の批評家たちは「支那らしさ」として歓迎した。「八戒が熊手を取り出してとんぼがへりしつつ画面を横切るところがあるが、この型は支那芝居の型らしく非常に美しい。また彼が長い袖をふりふり歩く歩きぶりなぞも支那的なユーモラスな傑作である」といったように、登場人物の動作や身振りにも「支那らしさ」が見出され、日本人観客に好意的に受容されたのである<sup>91</sup>。

ではなぜ「支那らしさ」が日本で高く評価されたのか。それは「日本らしさ」の表象に腐

<sup>87</sup>高木場務「絵画映画の特殊性—中華の作品「西遊記」を見て—」『文化映画』1942年10月号、52頁。

<sup>88</sup>前掲、『中国のアニメーション』、37頁。

<sup>89</sup>前掲、「中国最初の長篇漫画映画「鐵扇公主」をめぐる」、97頁。

<sup>90</sup>前掲、「絵画映画の特殊性—中華の作品「西遊記」を見て—」、52頁。

<sup>91</sup>今村太平「漫画映画評」『映画旬報』1942年10月1日号、39頁。

心していた日本の漫画映画にとって、格好の参考対象となったからである。日本の漫画映画は1942年当時でも依然として「アメリカ漫画の影響を受けて、それを模倣することが精いっぱい」と批判されていた<sup>92</sup>。おりしも1942年4月18日にアメリカ軍による初めての本土空襲を受け、ひとびとの反米感情とともに日本映画におけるアメリカニズム排撃の気運が高まっていたときである。4月23日公開のマキノ正博監督の劇映画『待ってみた男』が空前の大ヒットとなりながらも、「聖林風のメイクアップ及び演技を、模倣して満足している」<sup>93</sup>、「日本映画界の恥辱」<sup>94</sup>などと酷評されたのは、その典型であろう。だからこそ『鐵扇公主』が「民族的」な特徴をそなえつつ、しかも観客を魅了したという点に、批評家たちの関心が集まったと考えられる。「支那らしさ」にあふれた『鐵扇公主』は、「日本らしさ」へ進もうとする日本の漫画映画の方向性に明確な指針をあたえるものとみなされたのである。

### 5. 2. 3 「映画」的な演出

ところで映画評論家の大塚が述べた「映画的な喜び」とは具体的にどのようなものだったのだろうか。一言でいえば、それはストーリー展開と演出の巧みさである。戦後に記録映画社を設立する上野耕三は、以下のように述べている。

『西遊記』には前にも話されたように、作画にもひどく手をぬいたところがあり、又つまらぬアメリカ風ギャグの夾雑物が多いにも拘わらず、ここという要所や山場では、うんと手をこませ迫力をつけて押してゆく……この点は日本映画全体の、問題だが、スマートなだけでは駄目なので、本格的な話の進め方が必要なのだ……兎に角日本漫画には良きシナリオと演出が必要だと思われる。動きの点、つまり演技では優れているのだから<sup>95</sup>。

たしかに『鐵扇公主』は、まったくの静止画という「ひどく手をぬいたところ」（三蔵法師の話を書く群衆たちのカット）があるいっぽう、クライマックスの牛魔王と孫悟空たちの戦い

<sup>92</sup>三橋逢吉、筑紫義男、稲田達雄、関谷五十二、今村太平、村上忠久、友田純一郎「漫画・影絵・ホームグラフ・相撲映画を語る」『映画旬報』1942年7月21日、19頁（稲田達雄の発言）。

<sup>93</sup>清水千代太「頽廢娛樂を排せよ」『映画旬報』1942年5月11日号、3頁。

<sup>94</sup>『朝日新聞』1942年4月23日付け。

<sup>95</sup>大日本映画協会文化映画研究会「漫画「西遊記」合評—瀬尾光世氏を囲んで—」『映画技術』1942年10月号、65-66頁。なお『鐵扇公主』における「静止画」の使用や緩急をつけた演出が1942年の時点で肯定的に評価されたことは、日本アニメーションの技術史の側面からみても興味深い事項だろう。なぜなら日本のTVアニメーションにリミテッドの手法を定着させた手塚治虫は、少年時代に見た『鐵扇公主』に強く感銘を受けたことを明言しているからである。たとえば連載マンガ『ぼくの孫悟空』（1952-59年）において「ことに「火焰山と牛魔王」のくだりは、はらいのけようと思ってあのアニメのイメージが心にちらついて、とうとう、ほとんどイミテーションにちかいものになってしまったくらいです」と述べている（手塚治虫『ぼくの孫悟空⑧』1980年、講談社、頁数は不記載[あとがき]）。

のシーンでは、躍動感あふれるカットがクロスカッティングの手法でしめされて緊迫感があたえられている。

クロスカッティングは、「アメリカ映画の父」とよばれる D.W. グリフィスが発明したとされている。ふたつ（以上）の異なる空間でのアクション（のショット）が交互にしめされ、最終的にひとつの空間に結合するさまが「あわやというところでの救出」とよばれるように、クライマックスの演出に効果を発揮する編集法である。たとえば『東への道』*Way Down East*（1920）においては、流氷の上で気を失ったヒロイン（ショット群 A）と、彼女の救出にかけるヒーロー（ショット群 B）が交互にくりかえし示され（A→B→A→B→…）、「あわやというところで」ヒーローがヒロインを救うさまを、きわめて効果的に演出している<sup>96</sup>。

『鐵扇公主』においてクロスカットされるふたつのアクションは、いっぽうは巨大な牛に変身した牛魔王と戦う孫悟空、たほうは牛魔王を畏にかけようと画策する村人たちであり、双方が交互に提示されることによって最後の決戦に映画的な緊張感（サスペンス）があたえられている。というのも形勢不利な孫悟空が完全に敗北する前に村人たちが牛魔王を畏にかけて捕らえねばならないのだが、その村人たちのアクションが挿入されることによって、かえって孫悟空の危機的な状況が長引いてしまうからである。このように勝敗の行方が遅延されるからこそ、牛魔王が畏にかかって火焰山の炎が消され、一致団結した孫悟空たちと村人たちの連帯感と勝利の歓喜が、観客に心地よいカタルシスをもたらすのである。

このような萬兄弟の「物語る心構えと、それを映画的に処理する才能」が「わたしたちの模範とすべきもの」として絶賛されるなか、否定されたのは日本の漫画映画の「映画のなかのうごきにとらわれて、画面自体の変化・うごきを忘れる」点であった<sup>97</sup>。たとえば『アリチャン』はなめらかな動きを実現しているものの、「見る者に画面から直接訴えるものがない」<sup>98</sup>と物足りなさが指摘されており、「動き」以外の改善点が思案されていた。『鐵扇公主』が登場したのは、ちょうどそのような時期だったのである。だからこそ『鐵扇公主』で実践されたような、めくるめくストーリー展開や演出で観客を牽引してゆく方法が、日本の漫画映画が今後進むべきひとつの方向として注目されたといえるだろう。

<sup>96</sup> 加藤幹郎『鏡の迷路：映画分類学序説』みすず書房、1993年、120-123頁。

<sup>97</sup> 前掲、「絵画映画の特殊性—中華の作品「西遊記」を見て—」、52頁。

<sup>98</sup> 野口久光「漫画「西遊記」とその作者」『映画技術』1942年9月号、22-27頁。

### 5. 3 「長篇漫画製作熱」

つぎに日本の長篇漫画映画の製作にたいして『鐵扇公主』が果たした役割をみてみよう。日本と支那双方における『鐵扇公主』の興行的成功は、長篇漫画映画の製作を躊躇していた日本の製作者たちに勇気をあたえた。たとえば短篇漫画映画『上の空博士』（1944）を手がけた実作家の前田一は、つぎのように述べている。

従来の日本の漫画映画に対する企業的関心は、大量に輸入された米国漫画に禍されて、極めて徐々にしか高められて来なかった、と言うよりも殆ど関心は持たれなかったと言ってもよい程顧みられなかったのである。それが支那人によって作られた長篇漫画映画『西遊記』の上映、及び大東亜戦勃発による米国漫画の退散と言う二つの事実によって、急激に濃厚となって来たことは明白である。日本人にとっては残念なことであるが、『西遊記』の上映成績は、米国の漫画を観て居るだけでは、その製作に確信を持つことの出来なかった映画界当事者に、一種の安全感を与え、長篇漫画製作熱の勃興へと押し出して行った<sup>99</sup>。

じっさいこれまでほとんど1巻か2巻ものしかつくられていなかった日本の漫画映画界において、3巻以上の中・長篇が1943年に1本（全11本中）、1944年には3本（全7本中）製作されている。本数としては少なくみえるかもしれないが、全体の割合としては、とくに1944年は5割ちかくも占めている。「長篇漫画製作熱」はたしかに当時の製作の場に生じていたと考えられよう。そして「日本人にとっては残念なこと」という前田の言葉にもあるように、「大東亜映画圏」において日本が指導するはずの「支那」に先を越されたという焦燥感もまた、「長篇漫画製作熱」を後押しする一助となっていたことは想像にかたくない。

---

<sup>99</sup>政岡憲三、瀬尾光世、前田一「漫画映画発展のための諸問題」『映画評論』1944年9月号、40頁。

## 5. 4 国策映画への観客動員

『鐵扇公主』を映画館の興行面からみると、長篇漫画映画と長篇文化映画（『空の神兵』）の2本立てという番組編成は初めての試みであった。しかも1942年4月からは社団法人映画配給社（映配）が一元的配給を開始し、全国の映画館が紅白二系統に分割され、これに原則として劇映画1本、文化映画1本、ニュース映画1本を組み合わせた番組が一週間交替で編成されていた。つまり封切上映は毎週2本、一ヶ月合計8本に抑えられ、紅系対白系の構図で興行成績が競われたのである。これまでは各映画館の判断で、成績のかんばしくない作品を数日で打ち切ることができたが、映配の一元配給下ではそれもかなわず、どんなに客足が悪い作品でも一週間、続映しなければならなかった。映画館にとっては、配給される作品の当たりはずれが死活問題となっていたのである。さらに1930年代前半に流行した「漫画大会（漫画短篇大会）」なる短篇中心のプログラムは、1930年代後半にはニュース映画館<sup>100</sup>に移ってゆき、封切館で漫画映画中心の興行はほとんどおこなわれていなかった。そのためか、公開前には『鐵扇公主』の興行的失敗を懸念する声すらあがっていた。

ところが『鐵扇公主』は最終的にヒットメーカー・マキノ正博監督の『婦系図』（1942）すら上回る55万6千円の収益をあげ、「望外の盛況」をもたらしたのである。映画関係者たちにあたえたインパクトの大きさを示す、ふたつの記事を以下に紹介しよう。

日本映画が支那へ輸出されて、「西遊記」のように多数の観客を吸収した映画が一本でもあるだろうか。……ところが日本映画、殊に日本の劇映画は、新体制が樹立されてから低調を辿るばかりで、本当に楽しめる映画が少ない。「西遊記」ならば観客を吸引することが出来るが、「お市の方」は全く顧みられなかったという九月第二週の興行成績は映画関係者としてこれを漫然看過すべきでない。……我々は映画としての「西遊記」よりも「西遊記」の興行成績に教えられる所が多かった<sup>101</sup>。

文化映画と漫画のために劇映画が惨敗を喫するなどとは数年前までは興行者は夢だに想わなかったことであろう<sup>102</sup>。

おりしも同年8月に長篇文化映画『マレー戦記』が大ヒットしており、そのわずか2週間

<sup>100</sup> 日本で最初のニュース映画館は1935年12月20日、東京の日本劇場地下に開館した第一地下劇場である。1937年7月7日の「支那事変」を契機にニュース映画の人氣が沸騰し、ニュース映画館は日本各地で続々と誕生し隆盛をみせた。プログラムの内容はニュース映画だけではなく、漫画映画、音楽映画、文化映画等の短篇をくみあわせたものであり、それを通常の映画館よりも廉価で提供する「短編映画劇場」といえるものだった（藤岡篤弘「ニュース映画館<誕生期>の興行とその機能」『映像学』第68号、2002年、28-46頁）。

<sup>101</sup> 石巻良夫「興行時評」『映画旬報』1942年10月11日号、53頁。

<sup>102</sup> 「興行展望」『映画旬報』1942年10月1日号、54頁。

後に『鐵扇公主』がふたたび劇映画を凌駕したことは、劇映画の低迷をあやぶむ論調に拍車をかけた。劇映画はその頃、脚本の事前検閲が強化されたことや年間製作本数が制限されたことから、利潤確保のために着実に映画館で上映される「無難な」作品を指向せざるをえず、「本当に楽しめる映画」を追求することが難しい状況にあった。劇映画が「低調」であったことも、漫画映画が封切館にふたたび帰ってくる一因になったと考えられよう。『鐵扇公主』以降、漫画映画を目玉とするプログラムが封切館にしばしばあらわれるようになった。終戦までに長篇3本（『桃太郎の海鷲』、『フクチャンの潜水艦』〔関屋五十二、横山隆一、1944〕、『桃太郎・海の神兵』）、短篇4本の組み合わせ（『マンガ映画決戦大会』）<sup>103</sup>が封切館で公開されている。したがって『鐵扇公主』は「本当に楽しめる映画」としての漫画映画の価値を例証し、日本の漫画映画に封切館という市場を開拓したといえるだろう。

さらに特筆すべきは、『桃太郎の海鷲』、『マンガ映画決戦大会』、『フクチャンの潜水艦』がいずれも長尺の文化映画と併映されたことである（『桃太郎・海の神兵』はおそらく単独上映）<sup>104</sup>。文化映画でも長篇はしばしば中心作品として封切られていた。しかし『マレー戦記』や『轟沈』のような例外をのぞいては興行成績がふるわず、おおむね年間成績順位の半分以下に低迷していた。『富士に誓ふ』にいたっては、1943年の封切館入場者数順位で最下位を記録している。このように観客が敬遠するような国策映画の観客動員のために、漫画映画が「客寄せ」の役割をはたしたといえよう。また「漫画映画と文化映画の併映」から想起されるのは、ニュース映画館における同様のプログラムではないだろうか。それは国策映画をひとつと見てもらう必要性がいや増した大戦期において、封切館に引き継がれたとみなせるだろう。その興行方針を第一に決定づけたのは、やはり漫画映画『鐵扇公主』と文化映画『空の神兵』の2本立て興行の成功だったのである。

---

<sup>103</sup> 「マンガ映画決戦大会」のプログラムは漫画映画4本（『マー坊の落下傘部隊』、『フクチャンの増産部隊』、『お猿三吉 闘ふ潜水艦』、『お山の防空陣』）および短篇2本（『ナカヨシ行進曲』、『仔馬』）。

<sup>104</sup> 漫画映画と文化映画の組み合わせは以下のとおり。『桃太郎の海鷲』と『戦ふ護送船団』、『マンガ映画決戦大会』と『大陸新戦場』、『フクチャンの潜水艦』と『将校生徒の手記』および『陸鷲誕生』。



## 6. おわりに

本稿では、トーキー移行期から大戦期にかけての日本の漫画映画について、その歴史的変遷を言説と映像テキスト、社会的背景をとおして多面的に考察してきた。従来の研究には、アメリカのトーキー漫画が隆盛するこの時期に、日本の漫画映画がいかに「進歩」したかという直線的な進歩史観のもと、目標と現状のへだたりを前提に技術的な「発展」を論じるものが多かった。また外国作品の受容については、アメリカ製以外のものにはほとんど目が向けられていない。そうしたこれまでの歴史観からは見えてこなかった日本アニメーションの変遷過程を本研究で明らかにした。以下の3点に要約する。

- ① アメリカ製トーキー漫画の流行現象が、日本の漫画映画が内包する多様性を、アメリカ風のスタイルという一方向へ収斂させていった。
- ② ナショナリズムの昂揚にともなう「日本」志向への要請と、アメリカ製漫画映画の人気にともなう「アメリカ」志向への要請のはざまに日本の漫画映画が暗中模索するなか、「支那」の『鐵扇公主』が第三のオルタナティブとなった。
- ③ 『鐵扇公主』は日本に「長篇漫画製作熱」をもたらし、さらに大戦期の漫画映画が国策映画の「客寄せ」という役割をはたしていく契機となった。

本稿では映画館で上映された作品を中心にのべたため、教育用の漫画映画を詳述できなかったが、けっして看過できない研究対象であることはまちがいない。教材映画として多用された漫画映画が映画教育運動や文部省とどのように関わったのか、大戦期に国策映画として製作された漫画映画の実態はいかなるものだったのか、アメリカに代わるアジアという対外意識がテキストにどのように投影されたのか。今後の課題としたい。

### 【付記】

引用文の表記は、旧字体・旧かなづかいは適宜その一部をあらためた。引用中の傍点はすべて引用者による。なお文中で「支那」等の呼称をもちいているが、論述の都合上、あえて選択したことをお断りしたい。

アニメーション映画史研究家の渡辺泰氏、プラネット映画資料図書館の安井喜雄氏、そして三好寛氏には貴重な資料と御助言をいただいた。記して感謝を申し上げたい。