

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2025－2026 別 冊

令和6年度 アニメーション文化調査研究活動助成制度
研究成果発表

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2025－2026 別冊
令和6年度 アニメーション文化調査研究活動助成制度 研究成果発表

目次

研究者募集から本誌発行までの経緯
載録にあたって

選考委員による講評

- ① 「紙フィルムアニメーション映画」の実機調査と一貫した再現への努力を評価 氷川竜介
- ② 幻のメディアを復活させた貴重な検証と記録 叶精二
- ③ 充実した成果、今後より一層の深化を期待 三好寛
- ④ 通俗文化史上に忘れられた”時代のあだ花” 西岡純一
- ⑤ 特異な映像装置をめぐる断面的な切り口と趣旨の乱立 イラン・グエン

研究論文載録

「紙フィルムアニメーション映画の製作技法に関する研究」

山端健志 かねひさ和哉 福島可奈子

選考委員による講評

- ① 劇場流とテレビ流の作画手法の差を作画プロダクションの視点から読解 氷川竜介
- ② オープロダクションと村田耕一の研究に絞って完遂を 叶精二
- ③ 丹念な調査を活かすためにもより理解を深める丁寧な記述を 三好寛
- ④ もうひとつのスタジオジブリ史 西岡純一
- ⑤ 現代の制作上の課題を解く鍵としての一人のアニメーターの軌跡と貢献の分析
イラン・グエン

研究論文載録

「オープロダクションにおける制作実践と技術継承の構造－村田耕一の制作実践を中心に」

佐藤史菜

研究者募集から本誌発行までの経緯

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、令和6年度の「アニメーション文化に関する活動の奨励」事業において、アニメーション文化活動奨励助成制度として以下の要領で助成対象となる研究者を募集した。

1) 趣旨

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、アニメーション文化の理解及び発展のために、国内外におけるアニメーション文化に関する調査研究活動に対し、助成を行なう

2) 対象とする研究の領域

- ・アニメーションの理論・歴史に関する研究
- ・アニメーション制作方法およびその技術に関する研究
- ・その他、アニメーションに関し、上記の趣旨に寄与する研究

3) 調査研究計画及び助成額

調査研究計画は令和8年3月31日までに調査研究が完了し、成果を取りまとめられるものとする。助成額は1調査研究あたり50万円以内とし、令和7年3月31日までに支払うものとする

4) 募集の対象者

次の条件の何れかを満たす者

- ・大学院修士または博士課程に在籍する者及び調査研究期間中に進学を予定する者
- ・大学、研究機関、教育機関等において調査研究活動に従事する者
- ・博物館及び図書館で調査研究活動に従事する学芸員・図書館司書等の職員
- ・その他、当該調査研究活動に従事できると当財団が認める者

5) その他の条件

- ・調査研究計画は申請者が主体となって行なう調査研究とする。申請者は個人またはグループに限る
- ・他の調査研究助成制度から既に助成を受けているか、受けることが決定している調査研究は対象外とする
- ・申請者の国籍、在籍地は問わないが、申請及び調査研究発表は日本語に限る
- ・調査研究成果は完全なオリジナルであること、及び調査研究内容に含まれる第三者の著作物に関しては適法に著作権等の処理がなされていることとする

6) 申請の方法

当財団の指定する助成申請書に必要事項を記入し、調査研究計画書（書式自由）とともに提出する

- ・ 個人（又はグループ）が応募できる調査研究計画はひとり（又は1グループ）あたり一件に限る
- ・ 申請の際の申請書、調査研究計画書、添付された資料等は返却しない

7) 研究成果の提出

当助成が決定した場合、当財団と研究成果の提出に関する誓約書を締結し、令和7年3月31日までに研究成果を文書にして提出する。研究成果は当財団が行なう普及啓発活動において出版物（Web等を含む）に、財団が自由に使用できることを条件とする

8) 募集期間及びスケジュール

応募開始	2024年7月
応募締め切り	2025年1月31日
選考委員会議および助成対象者の決定	2025年3月上旬
助成金の交付	2025年3月31日
中間レポートの提出	2025年9月30日
研究成果の提出	2026年3月31日

9) 選考方法

学識経験者及び当財団理事、学芸員で構成する選考委員により、審査選考を行なう

（選考委員予定者）

氷川 竜介	（明治大学大学院 特任教授）
叶 精二	（東京造形大学 特任教授）
三好 寛	（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 事務局長）
イラン・グエン	（フランス国立東洋言語文化学院、他・非常勤講師）
西岡 純一	（徳間記念アニメーション文化財団 評議員）

選考委員による審査の結果、以下の研究に助成を行なった。

- ・山端健志 かねひさ和哉 福島可奈子「紙フィルムアニメーション映画の製作技法に関する研究」
- ・佐藤史菜「オープロダクションの調査研究－村田耕一の仕事を中心に－」

研究者は、2026 年 3 月提出期限までに研究論文を提出した。

本誌は研究成果の発表の場として、提出された論文を選考委員の講評とともに載録するものである。

載録にあたって

本誌では、研究成果の提出順に、下記のような処置を施した上で提出された文章のまま載録した。

- ・各論文の表紙にあたる頁を研究タイトルと研究者名のみを記したものに改めた。
- ・明らかな誤字脱字は訂正した。
- ・作品名や登場人物名などは、劇場用パンフレット等の出版物にある一般的な表記に従った。
- ・本論頁、資料頁において、本誌の版型に適正に収まるよう、サイズを変更した。

選考委員による講評①

「紙フィルムアニメーション映画」の実機調査と一貫した再現への努力を評価

氷川竜介

(ZEN 大学教授 / 特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構副理事長)

「紙フィルムアニメーション映画」に関しては、1930年代に短命に終わったとされている一方、大林宣彦監督が幼少時に接したこと、りんたろう監督がやはり幼少期に手製の上映機を作って近所の子どもを集めたことなどが体験談として語られていて、彼らの映像志向に大きな影響をあたえたことが知られている。1958年生の筆者も類似製品を見たことはある。そしてビデオデッキの普及期(1970年代後半)以前は、さまざまな玩具によってハンディなアニメーション再生を欲していたため、根源的なニーズがあることや、重要性をギリギリ共有している。

一方で、Z世代以後の映像鑑賞自体がスマートフォン主流ではないかとさえ思われる現在、大学講義でも「フィルム」の存在、特に光をどう扱うのか、感光のマジックをどう認識するかが、大変希薄になっていると感じる。電子装置に頼りすぎで、自分の眼球自体がフィルムの原理に隣接していること自体が、忘れられかけているのだ。

だから、かつてはそうした光の記録と再生への欲求があったこと、それを手元におきたい欲望は根源的なものであること、あるいは記録に残りにくいアニメーション鑑賞手法があったことを研究し、記録にとどめ、なおかつ今日的な伝承をすること自体に、まず大きな価値がある。

そして当論文は調査に留まらず、映写装置と印刷の再現、トーキー音声の仕組みの解明、さらには新作をつくってみるなど、多角的な検証を行っている点を、まず評価したい。

すでにアニメーションの媒体からフィルムが消え、現像所が閉所される現代、紙媒体を基盤とした特異な技法は、逆に電気がなければ何にもならない電子表示媒体の限界を知らしめ、それを乗り越えるアイデアを触発するかもしれない。特に注目したいのは、史料蒐集と実物調査に対する並々ならぬ努力と情熱である。

玩具映画の宿命として、子どもの成長につれていつかは破棄され消滅することが前提であるため、紙フィルムそのものが極めて脆弱で散逸しやすいという点も含めて、難関が何重にもあったことは、想像に難くない。

関連機器も、製造中止から数十年を経過しているため、現物が残っていても板金やパーツ、電子デバイスの経年劣化によって、再生不能に陥っているのは当然である。そのように苦難の多い状況下で、執筆者たちは逆に執念を燃やした。既存の松本夏樹氏コレクションがあったとはいえ、その貴重な実物を、たんねんに体系的に収集・分析するだけではなく、装置の再生で「鑑賞体験の再現」を試みた。その執念は圧倒的だ。ことに先行研究では触れられていない「ツキボシ」や「家庭トーキー発声映写機シネトーン型」の実物を発掘・復元した点は特筆に値する。

自分自身、映写機はサイレントだと思いこんでいたため、家庭用トーキーだったことが驚きであった。

その光学系・印刷技術・蓄音機の同期機構と原理を丁寧に検証した「再現実演」のアプローチは文献主体の史料研究を超え、実践をともしうメディア考古学の試みとして意義深いのではないだろうか。

中でも新作紙フィルムアニメーションの制作・上映という行為により、創作から機械的再現、鑑賞までを一貫させた意欲は高く評価できる。グラビア印刷による4色カラー紙フィルム、78回転レコードの新規制作は、技術的分析と理解にとどまらず、失われたメディアの「完全再生」である。紙媒体が選ばれた経緯も、印刷業界の文脈から丁寧に位置づけ、幻燈やトーキー映画など、同時代的なメディアの中に位置づけた点で、文化史的貢献として大きいと考えられる。

マルチメディア、メディア芸術という言葉が定着したのは90年代以後のことで、それ以後の潮流として電子的な創作と再生、上映、鑑賞が主流となって久しい。

しかし、アニメーション芸術をどのようにして楽しむべきなのか、その願望と熱意が約100年前から連綿と続いてきたことが、本研究を通じて明らかになったことの意義は大きい。

技術、メディアとアニメーションの深く根源的な関連、相関の再発見は、若い研究者にも大きな刺激をあたえるのではないだろうか。そうした発展性に期待する。

以上

幻のメディアを復活させた貴重な検証と記録

叶精二

(東京造形大学教授)

1930年代に家庭でカラーの映画鑑賞を可能にした日本特有の発明品「紙フィルム」の作品群とその映写機について、長期にわたる収集と研究成果を三者共同でまとめた労作である。「紙フィルム」は、紙媒体である漫画とフィルム媒体であるアニメーションの中間に位置し数年で役割を終えた幻のメディアであり、その実体はほとんど知られていなかった。日本を代表する映画フィルムコレクターであった杉本五郎氏の収集・研究を受け継ぐ貴重な記録であると思う。

第1章は山端健志氏による「紙フィルム」映画の概要。特に製造3社のうち、パイオニアと目される「レフシー」に絞って展開されている。

「紙フィルム」の開発は、映画産業需要の急速な高まりが背景にあるとはいえ、基本的に製版・印刷技術の発展から生み出されたことが示されている。実写映画の短縮版も多数作られていたとのことだが、印刷主導であれば、線描を活かし色面で塗りつぶすアニメーションとは相性が良い筈だ。

エミール・レイノーが世界初のアニメーション上映装置テアトルオプティークを発明したのは1888年だ。トーマス・エジソンのキネトスコープ開発(1891年)やリュミエール兄弟のシママトグラフ開発(1895年)より数年前である。レイノーは「動く絵」を帯状ベルト(試作フィルム)にカラーで描き、ドラムを回して透過とミラー反射で上映した。光量不足で不鮮明であっても、線描と色面は動きを視認しやすい。当時の人々は初めて見る「動く絵」の魔法に酔いしれた筈だ。「紙フィルム」でも実写に先行してカラー映写を実現していた。

加えて、自作用の「紙フィルム」も売られていたという。誰もが映像の作り手になり得る。これは、ソーマトロップ、フェナキスティスコープ、ゾートロップなど、アニメーションと映画の始祖である視覚玩具と共通している。

かつて高畑勲は、「フィルムのメカニズムはそれ自体、アニメーションの原理によって成り立っているからである。したがって正しく言えば、実写の映画がアニメーションの一ジャンルなのである」と記していた(高畑勲「若いアニメ演出家へのノート」『講座アニメーション3 イメージの設計』1986年)。「紙フィルム」でもそれは同じことが言えるのではないか。

第2章は、かねひさ和哉氏による作品の傾向分析と現状報告。幸内純一監修作品『波乗り越へて』、大石郁雄の作品と推測される『ポンスケ化修業』、同時期に活躍したアニメーション作家たちの「紙フィルム」作品の発掘と表現の比較・同定、カートゥーンの影響の分析などが端的に整理されている。アニメーション制作の経験を踏まえた歴史とフィルモグラフィーを更新する意義深い活動だと思うが、具体的事例はもっと挙げられても良かったのでは。

第3章は、山端健志氏による映写システムの構造分析と実践的検証。

映写機のコマ送りは当時の手動クランクであっても、パーフォレーションに強い負荷がかかる。しかし、パーフォレーションがなければ動画視認の必須条件である間欠運動は発生しない。レフシーはフィルムをはたき落として運ぶ「ドッグレック式」であったと記されているが、映写すればするほどパーフォレーションが広がり裂ける劣化が避けられなかったであろう。製造各社でパーフォレーションが1穴・2穴・3穴と異なるのは、映写機内の送り機能（爪送り、ジェネバ機構、三角偏心カム）に適した加工と思われるが、ノイズ以外に劣化速度や安定感にはどのような差があったのか気になった。その意味で、パーフォレーションなしと両面印刷フィルムについての推測（試作品か新型映写機用か）は興味深い。

蓄音機と映写機を接続する、いわゆる「レコードトーキー」上映再現のための修復作業。映写機の修復、紙フィルムのカラー分版、4色印刷、穴開け加工、レコードのカッティングに至るまで、まさに執念と呼ぶべき手作業とデジタル技術の結晶である。報告から「やってみて初めて分かる」達成点を幾つも感じた。一方で、「紙フィルム」の接合加工には何を使用したのか気になった。また、実際に上映会でお披露目をした際の観客の反応なども知りたかった。

第4章は、福島可奈子氏による映像史上の位置と児童文化との関連も含めた受容史。

紙束を手動クランクで送って再生する「キノーラ」型再生機が、1907年に日本で市販されていたことは知らなかった。蓄音機にセットするゾートロープなどの視覚玩具から簡易映写機まで、各社様々な「魔改造」再生機が紹介されており、新たな知見を多々得ることが出来た。ほとんどが富裕層向とのことだが、家庭で映像を見るという夢をいち早く叶える新商品として話題になったことであろう。光量や鮮明度で透過フィルムに劣る「紙フィルム」映写機の優位性が、カラーであることに加え「レコードトーキー」としての役割も大きかったと言う指摘は、第3章を補完する内容でもあり納得した。

それぞれ、本研究を踏まえ今後も活動を継続すると思われる。その成果に期待したい。

選考委員による講評③

充実した成果、今後より一層の深化を期待

三好寛

(特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構事務局長)

恥ずかしながら評者は不勉強で「紙フィルム」について何も知らなかった。戦前戦中のアニメーション黎明期の一端がまとまるのであればと期待して助成に賛同していた次第である。本調査研究は、その期待以上の成果を残した。

紙フィルムの歴史的成立過程、機械的構造や技術的推移、関わった人々、作品の傾向や種類、表現上の特徴、社会的普及の様子、同時代の映画興行や視覚玩具等との関連、後世への影響などが詳しく理解できた。幸内純一、大石郁雄、瀬尾光世といったアニメーション史における重要人物の関与も語られていて興味深い。紙フィルムがフルカラーとトーキーを先駆的に実現し、富裕層を中心に人気を博し、少年時代の手塚治虫をも触発していたことなどからも、文化的存在の大きさを知ることができた。正直、本調査研究の論文を読むまでは、評者は「とはいえ所詮、玩具ではないか」と紙フィルムをどこかで過小評価していた（かつては自分も小学館の学年誌の付録の幻灯機を楽しみ、紙フィルムの子孫とも呼べるポピー社製「くるくるテレビ」にあこがれていたことすら忘れていた）。猛省したい。

特に本調査研究では、映写機の解体と修復、レコードや紙フィルムの復元、さらには新作の紙フィルムの制作まで実施し、こうした手作業によって得られた知見が活かされている。文献調査や実物資料の観察だけでは分からなかったことが、新たな証拠とともに記録されていることを評価したい。

また、新作の紙フィルム用に 200 コマを作画したことはもちろん、フィルムの裁断や接着、パーフォーレーションを一つ一つカッターでくり抜くなど、多くの作業に労を要している。全体を通して、紙フィルムのみならず、映画や幻灯機や紙芝居と併せ大衆的視覚文化の全容を解き明かそうという熱意ある姿勢が見られる。実物資料の収集も含めて「自分たちがやらねば誰がやるのか」という使命感すら感じられる。本調査研究のみならず、これまで積み重ねてきた研究に対し、敬意を表したい。

一般映画用と紙フィルム用のアニメーション作画技術の差や、研究論文で触れていた「レフシーをアマチュア参加型のメディア」とする構想がどこまで実現していたのかなど、気になる点もいくつかある。無論、それらも含めて、研究者たちは解き明かすべき課題の調査を進めていることであろう。熱意を失わず、現代アニメーションの祖先たる視覚玩具に関する研究の、より一層の深化を期待する。

いずれ、専用映写機による紙フィルム作品の上映も見てみたい。

通俗文化史上に忘れられた”時代のあだ花”

西岡純一

(徳間記念アニメーション文化財団評議員)

大変、面白く読ませていただいた。映画フィルムがカラー化する以前にカラーの映像を投影することができた紙フィルム映画は、当時画期的な発明であっただろう。ただ、それもわずか5年ほど存在しただけで、忘れ去られることになるのは、あまりに短かったというほかない。

主に子供に向けた通俗文化メディアは、紙芝居や絵物語を経て、漫画、漫画映画、テレビ漫画と、時代と共に変遷していくことは私たちが身をもって体験した事実だ。テレビ漫画がアニメと呼ばれるようになってからも、フィルムからビデオテープ、DVD、ブルーレイ、配信と視聴手段は短いタームで移り変わっており、この流れはこれからも続くのは間違いない。

人類の向上心とテクノロジーの革命、ビジネスとして経済合理性の追求のもとでは一瞬で消え去るほかなかった時代のあだ花。紙フィルムも、そんなメディアのひとつなのだ。それを思うと、この論文の存在意義が見えてくる。

山端さんの論文は、資料も引用も十分に採用され面白く読めるのだが、出来る事なら、この論文を原作としたドキュメンタリーとして、映像で見たい。それによって何十倍も説得力が生まれるだろうから。現代は文章よりも映像の時代なのである。

特異な映像装置をめぐる断面的な切り口と趣旨の乱立

イラン・グエン Ilan NGUYEN

(仏・国立東洋言語文化学院、他・非常勤講師)

日本で独自に開発・販売された「紙フィルム」という映画隣接の映像装置は、そうした一国の枠を越えて世界における映像メディア史の中でも特異な一項目でありながら、その歴史と実態には未だに謎が多く、近年でようやく本格的に研究され始めた対象である。この度、アニメーションという分野にも関係を持ちつつ、より広い映像史やメディア考古学に分類すべきこのテーマに関する調査を助成できたこと自体に大きな意義があったように思う。

(玩具映画など、他にも日本独特の広がり展開された) 広義の小型映画史の中で埋もれがちだった紙フィルムを、三人の調査構成員がまずこれまでの研究・紹介の歩みを明確に要約¹した上で、調査内容を四章に分けて、それぞれでその「視聴覚機器的側面」、「アニメーション表現的側面」と「歴史コンテクスト」という三点を取り上げ (p.5)、様々に示唆に富んだ成果を報告にまとめた。

但し、これほど切り口と方法論が異なる構成では当然のことながら、それぞれで明らかにした成果と、場合によりその意義にもずれが出てくる結果となり、バラバラ感も否めない。そして、中でも第2章の「紙フィルム映画におけるアニメーション表現について」(pp.34-38) が特段に短く、中身も薄いと言わざるを得ない。確かに表現上の性質のいくつかの側面²には触れているが、「紙フィルム映画 100 巻以上」として「資料が非常に充実している」(p.4) と歌いながら、その特徴を取り上げるのには、100 頁近い報告書の中で僅か 5 頁で済まされている事実から大いに不満が残る、本事業の趣旨である「アニメーション研究」の視点には仮にも重点を置いたとは言えない。また、「多くの作品において制作者の同定が困難」(p.35) だとしても、表現の分析は作者不明でも可能であることを逆に再認識させられる結果となった。

一方、第3章の「紙フィルム映画の技術特性とその復元・再構築」(pp.39-58) のように、対照的にもまさに「非常に充実」しており、但しその題材も観点も大変特殊な一側面に限定され、純粋にメディア考古学に依っており、そのきめ細かい「再現実験」やその限界から得られた理解を「家庭トーカー発声映写機シネトーン型を忘れられたメディアとしてではなく、レコード文化、印刷産業、映像文化を横断するミッシングリンクとして位置づけようと試みた」(p.58) と結論付けているのがやや大げさにも聞こえ、少し説得力にも欠ける³。

¹ 中でも、松本夏樹のような映像史研究の先駆者の長年の貢献も明示されており、なお、そのコレクションは現在、「日本映像学会メディア考古学研究会が管理・運用を託されている」(p.21) 点や、アニメーション関連では米国大学の研究計画との連携 (p.4) という明記が今後のその活用や展開にも期待が持たれる状況である。一方で、過去の展示に関する紹介では、現・国立映画アーカイブの方でも、国立近代美術館フィルムセンターと呼ばれた時代に遡る 2002 年以來「映画遺産」と題した常設展の中で紙フィルム (レフシー) が展示されてきた事実にも触れてもよかったはずである。

² 例えばその絵柄に関して、「紙芝居や赤本漫画の様式との連続性」(p.37) の指摘など、もっと掘り下げる余地が明らかにあった。

³ その専門的な取り組みの不明な単純な一例に過ぎないが、p.53 に紹介される制作工程で、4 色分解の過程を得るとして「200 コマのデジタル原画【図 19】」が如何にして、どのような計算基準を通じて「1200 コマ一巻【図 24】」という最終コマ数に達するのか、最低限の説明が欲しかった。

しかし、第1章の「紙フィルム映画「レフシー」——印刷界「おもちゃ」映画」(pp.10-33)では、視聴覚機器としての紙フィルム映写機を、印刷業界との関連性も具体的に述べる形で紹介しており、写真の印刷技術による量・質双方の進歩など、メディア史のしっかりした研究成果は評価したい。但し、三社ある紙フィルムの制作会社の中で一社だけに焦点を当て、残り二社に関しては「すでに別稿で論じたためそちらに譲ることとする」(p.10)選択は、少なくとも読者には不親切な態度と言わざるを得ない。というのも、これではあまりに一方的な著者の都合でしかなく、同じ焦点の当て方でも、他社の機器の特徴に関してもせめて最低限の情報を、比較の要点や簡単な結論の引用という形だけでも取り上げるべきだった。さらに、pp.21-28の表では、もう少し丁寧に説明や解説を足す余地があったはずである⁴。

最後に、第4章の「紙フィルム映画」前後史——動き、色、声を再現するメディア玩具の変換」(pp.59-98)は、「紙フィルム」に対するさらに広義な解釈の基で、雑誌や紙芝居など、紙媒体の他メディアにも枠組みを広げて、まさにメディア環境学の切り口に徹した論旨である。その「前後」が意味する範囲とは、明治期の雑誌媒体に始まる「前」と、「日中戦争」を中心とした戦争への歩みという「後」であり、この区切りの仕方が本章が辿る結論への導き方にも強く関係している。

調査対象の情報源が非常に多く、時にはその出典の詳細情報が欠けたりするところもあるが、そんな中で「4-5. 紙芝居の流行」の筋では情報源が最も少なく、それに伴う比較検証の限界と偏りの危険性が目立つ中、本題との関連性も気になるところだが、次の「4-6. 紙フィルム映画、レコードトーキー、紙芝居との交叉点」の筋でその伏線も集結し、当時の少年たちのメディア文化が置かれた表象の流れと時代精神を的確に形容し、紙フィルムが如何に同時代の他メディアと共通の影響を受けて機能したかを描く。本章が報告書全体の中で最もまとまりがあり、説得力のある文である。

全体について言えば、特にアニメーション研究という本事業の枠組みから見た部分的な弱点を敢えて指摘したが、総じて有意義な調査研究報告であることは明らかである。構成そのもの(各論の順番など)にも「積み木」のような意図と感覚が読み取れるが、本人たちにとっては長い研究の道のりの中の一段階に過ぎないとしても、それでも一つの総体として、「紙フィルム」を映像メディア史の中に定着させるためにも、より統一された内容に仕上げる余地があったのも明らかである。(恐らくは調査員たちにとっても、寄せ集めの要素が強い事業になったのでは、と推測する)

⁴ 例えば作品目録から付けられたであろう番号について(その出典の詳細や、順番の並び方の選択について)、またジャンル分けでは「邦画」と「実写」の差別基準など(p.25に出る番号2012・2013の作品の題名を見る限り、「実写」とは単なる「邦画以外」の実写ではないようなので)。

紙フィルムアニメーション映画の製作技法に関する研究
実施及び調査 最終報告書

令和 8 年 3 月

山端健志・かねひさ和哉・福島可奈子

はじめに

紙フィルム映画とは何か

本研究の対象は、日本で1930年代の一時期だけ登場し、家庭で楽しまれた「紙フィルム映画」である。カラー印刷された紙製のフィルムを反射式の映写機にかけて上映するという、画期的な「フルカラーアニメーション」映画であった。また蓄音機と一体型の映写機による「フルカラートーキーアニメーション」映画も発売されたが、すぐに戦時下に突入したため短命に終わった。

「紙フィルム映画」は、1932年から38年までの約6年間、日本で独自に開発・発売された家庭用映画規格である。紙製のフィルムは不透過であり、反射光で投影するため、映画館で用いられる透過式フィルムに比べて格段にスクリーンの光量が低い。そのため映画館や集会場など大人数で見るには不向きであり、家庭の子供の玩具として発売された。それでもカラー印刷された紙のフィルムゆえに、自宅にしながらフルカラーアニメーションを楽しめるので、当時人気を博した。メーカーとしては「レフシー」「家庭トーキー」「ツキボシ（月星）」があり、それぞれ画の印刷方法やパーフォレーション等に違いがある【図1】。



【図1：左】左から順に紙フィルム「レフシー」「ツキボシ」「家庭トーキー」（山端健志コレクション）

【図2：右】映写機と蓄音機が一体化した「家庭トーキー発声映写機」（山端健志コレクション）

先行研究との関係

これまで紙フィルム映画の研究は「レフシー」「家庭トーキー」について僅かに論じられたことがある程度で¹、学術研究としてはあまり進展していなかった。しかし2021年に福島可奈子が第3の紙フィルムメーカー「ツキボシ」の存在を発見してその著書で論じ²、2023年には山端健志がその実物フィルムを発掘して調査したことで、その実態が次第に明らかになってきた³。さらに山端は、これまでその存在しか知られていなかった「家庭トーキー発声映写機シネトーン型」の実物を2021年に発掘して復元・調査・分析をおこなった⁴。本機は映写機と蓄音機が一体化した機器で、クラックを回せば、映写機にかけた紙フィルムとともに蓄音器にセッティングした専用レコードも回り出す「カラートーキー映写機」であり、他のメーカーにはない画期的なアイデア商品だった【図2】。

このように紙フィルム映画は、学術研究としてはまだその緒についたばかりであるが、むしろそれは、実物史料蒐集・再現実演の面からの研究が蓄積されてきた。とりわけ映像文化史家の松本夏樹は、1980年代に自身で紙フィルム映画と専用映写機の実物を入手して複製製作を行うなど、紙フィルム映画を追体験・再構成する試みを始めている。また1990年代には東京・大阪などで幻燈、玩具映画、小型映画とともに紙フィルム映画の上映会を催し、紙フィルム映画が当時の上映形態で一般に鑑賞される貴重な機会を与えた。その結果2000年代に入ると、紙フィルム映画は博物館での展示や研究対象として評価され始めた。特に松本が2001年におこなった宇都宮美術館での展示「日本アニメの飛翔期を探る一写し絵の伝統とその源流」（2001年6月10日～7月15日）は、美術館における初の紙フィルム映画展示として特筆すべき事柄である。また2000年代には、大阪府立大型児童館ビッグバン（現・堺市立ビックバン）など公共施

¹ 板倉史明、松本夏樹「紙フィルムの歴史と保存」、第63回国際フィルム・アーカイブ連盟東京会議2007、フィルムセンター、2007年4月8日。板倉史明「日本における紙フィルムの歴史と保存」、『第63回国際フィルム・アーカイブ連盟東京会議2007 シンポジウム「短命映画規格の保存学的研究」の記録』、東京国立近代美術館フィルムセンター、2011年。稲葉千容「紙フィルムと手回し映写機—70年前のアニメ・映画」、『人形玩具研究』21、日本人形玩具学会、2010年。Eric Faden, “Kami Firumu: Studying Japanese Paper Films”, Media Matter: Media-Archaeological Research and Artistic Practice Stockholm, 2019。玉村優佳・根本光・佐藤洋「紙のこげるにおいてのレフシー紙フィルムのデジタル化とアニメーション映画の移行期」、『Kyoritsu review』、共立女子大学、2023年。

² 福島可奈子『混淆する戦前の映像文化—幻燈・玩具映画・小型映画』、思文閣出版、2022年。

³ 山端健志「新発見の紙フィルム映画「月星フィルム」の印刷と録音について」、『Arts and Media』15、大阪大学大学院人文学研究科芸術学専攻アート・メディア論研究室、2025年。

⁴ 山端健志「紙フィルム映画「家庭トーキー発声映写機シネトーン型」の研究報告」、『映像学』115、日本映像学会、2026年。

設での上映会を断続的に開催した。またそのさい、当時ビッグバンの所蔵品だった紙フィルム「家庭トーキー」のフィルム複製作成および利活用と、同館の研究員であった稲葉千容の研究に協力した。また松本は2007年の第63回国際フィルム・アーカイブ連盟東京会議での板倉史明との共同発表で、紙フィルム映画「レフシー」の実物上映をおこなっている。これら松本の尽力により、紙フィルム映画は日本アニメーション史や映像文化史研究の俎上に載ったのである。

松本が半世紀近くかけて蒐集してきた家庭用映像機器やフィルムを2000年代から研究してきた福島可奈子は、松本夏樹コレクションを実践的にも活用すべく2022年に日本映像学会メディア考古学研究会を立ち上げた。山端健志、かねひさ和哉も同研究会に所属し、これまで紙フィルム映画についても複数の研究発表をおこなってきた⁵。とりわけ山端は、自らも史料蒐集をおこなっていることから、現在同研究会には「紙フィルム映画」関連の史料が非常に充実している。具体的には、紙フィルム映画100巻以上、関連する78回転レコード盤、玩具映写機、絵葉書、広告などの当時の実物・文献資料であり、先行研究では全く知られていない多くの情報を含んでいる。それゆえ本研究では、同研究会が管理するそれらの資料をもちいて研究をおこなった。

また紙フィルム映画のアニメーション内容については、アメリカのバックネル大学教授エリック・フェーデンの研究チーム「The Japanese Paper Film Project（日本の紙フィルム研究プロジェクト）」がデジタル化した、松本夏樹、山端健志のコレクションをおもに参照した。メディア考古学研究会は、同研究チームにオリジナルの紙フィルム映画のデータ提供をしているとともに、学術的パートナーシップを結び、共同で研究をすすめているところである。現在The Japanese Paper Film Projectは世界各地で上映をおこなっており⁶、松本・山端コレクションを含む日本の紙フィルム映画が

⁵ 山端健志「新発見の紙フィルム「発声映写器」と「ツキボシフィルム」の復元保存について」、第2回日本映像学会メディア考古学研究会研究発表会、板橋区立教育科学館、2023年9月16日。かねひさ和哉・山端健志「「漫画映画」ふたたび～個人制作による古典的アニメーション表現の再解釈」第3回日本映像学会メディア考古学研究会研究発表会、板橋区立教育科学館、2024年7月13日。山端健志・かねひさ和哉「家庭トーキー発声映写器による紙フィルム映画の製作技法の解析と新作実演」日本映像学会第51回全国大会、神戸大学、2025年6月1日。山端健志・かねひさ和哉「よみがえった「家庭トーキー発声映写器」による新作紙フィルムアニメーションの上映」第4回日本映像学会メディア考古学研究会研究発表会、大阪大学中之島芸術センター、2025年6月24日。

⁶ The Japanese Paper Film Project のアメリカでの上映は、Museum of Moving Image(ニューヨーク、2024年4月11日)、Light Industry(ニューヨーク、2024年8月6日)、Logan Center Performance Hall(シカゴ、2025年3月27日)、Carsey-Wolf Center(イリノイ、2025年4月12日)、Billy Wilder Theatre, UCLA(ロサンゼルス、2025年4月13日)、Williams Center for the Arts(ペンシルバニア、2025年9月12日)、The Alice Cinema, Yale University(コネチカッ

世界から注目を集めている。

研究方法と本論の構成

本研究では、紙フィルム映画の製作技法を以下の三点から調査した。

- ① 「紙フィルム映画」に応用された紙フィルムの印刷技術、映写機の光学技術、蓄音機の録音・再生技術の復元による原理の解析（視聴覚機器的側面）
- ② 「紙フィルム映画」の製作技法の再現によるアニメーション表現の特徴の解析（アニメーション表現的側面）
- ③ 同時代の文献資料等精査による「紙フィルム映画」の文化史的位置づけとその意義の分析（歴史的コンテキスト）

これらの研究にあたっては、山端が①～③を通して主導的役割を担い、②についてはかねひさ和哉と、また③については、福島可奈子と分担して以下の通り執筆した。

- 第 1 章 紙フィルム映画「レフシー」——印刷界の「おもちゃ」映画（山端健志）
- 第 2 章 紙フィルム映画におけるアニメーション表現について（かねひさ和哉）
- 第 3 章 紙フィルム映画の技術特性とその復元・再構築（山端健志）
- 第 4 章 「紙フィルム映画」前後史——動き、色、声を再現するメディア玩具の変遷（福島可奈子）

ト、2025 年 10 月 24 日）、『日本の紙フィルム』、『第 22 回 MoMA 国際映画保存フェスティバル』、ニューヨーク近代美術館、(2026 年 1 月 31 日)などがある。イタリアのボルデノーネ無声映画祭・Teatro Verdi(ボルデノーネ、2025 年 9 月 5 日)でも特別上映され、オーストラリアでは『日本映画祭 2025(Japanese Film Festival 2025)』のプログラムとして、ブリスベン近代美術館(ブリスベン、2025 年 11 月 19 日)、ニューサウスウェールズ州立美術館(2025 年 11 月 23 日)、そしてオーストラリア国立映像博物館(2025 年 11 月 27 日)で上映された。

日本では、UCLA 早稲田大学柳井イニシアティブによる上映会ツアー『知られざる日本アニメの源流』、早稲田大学小野講堂(東京、2025 年 6 月 13 日)、新文芸坐(東京、2025 年 6 月 14 日)、高田世界館(新潟、2025 年 6 月 21 日・22 日)、京都府立文化芸術会館(2025 年 6 月 25 日)、シアターセブン(大阪、2025 年 6 月 26 日)、常設活動写真館 旭館(愛媛、2025 年 6 月 28 日・29 日)、広島市映像文化ライブラリー(広島、2025 年 7 月 6 日)。さらに「デジタルでよみがえる日本の紙フィルム映画について」、「紙フィルム映画デジタル上映+生演奏」、『よみがえる紙フィルム映画 日本の新旧アニメーション夢の競演』第 4 回日本映像学会メディア考古学研究会研究発表会、大阪大学中之島芸術センター(大阪、2025 年 6 月 24 日)がある。

山端が担当する第1章第1～5節と、福島による第4章が「③歴史的コンテクスト」からみた紙フィルム映画の文化史研究である。第1章第1～5節では、紙フィルム映画の発端となった「レフシー」の知られざる開発事情、構想段階と実際に発売された映写機との違いや特徴について具体的にみていく。

また山端担当の第1章第6～7節とかねひさ担当の第2章が「②アニメーション表現的側面」についてである。第1章第6～7節では紙フィルム映画「レフシー」の多彩なコンテンツとその傾向を、トーキー化の問題と関連付けて網羅的に論じる。第2章で紙フィルム映画アニメーションの表現の特徴について分析する。

第3章（山端担当）は、家庭トーキー発声映写機シネトーン型の修復と新作紙フィルムアニメーション作品『あるけやあるけ』（山端・かねひさ）制作を通じて判明した紙フィルム映画の技術的特性について、印刷技術（紙フィルム）、光学技術（映写機）、録音・再生技術（蓄音機）から考察する。

最終章の第4章では、1930年代以前から存在する紙製フィルムの玩具映写機や反射式幻燈といった「紙フィルム映画」のアイデアの原型と、同時代のトーキー映画や玩具映画、紙芝居、ラジオ、レコードといった近接メディアとの影響関係をみる。そのことにより、「紙フィルム映画」がそれまでの視聴覚メディアのひとつの集大成であったことを明らかにする。

また、各執筆者の意向を尊重し、文体や固有名詞の表記方法をあえて統一していない。

【謝辞】紙フィルム映画の最大のコレクターであり、また同研究の第一人者である松本夏樹先生に一次史料のご提供および内容の全面的監修をしていただきました。この場を借りて御礼申し上げます。

その他研究成果一覧

・製作物

種別	内容	製作日
デジタルビデオ	新作『あるけやあるけ』の音声付きビデオ	5月1日
グラビア版印刷	シアン・マゼンダ・イエロー・ブラック・4色カラー 各3部ずつ	5月12日
グラビア版	シアン・マゼンダ・イエロー・ブラック各1色ずつ	5月5日
紙フィルム(巻)	シアン、マゼンダ、イエロー、ブラック、4色カラーの順に貼り 合わせた レコード・トーキー用紙フィルム	5月24日
紙フィルム(ループ)	4色カラーのみ襷状に貼り合わせたループ紙フィルム	6月24日
レコード盤	新作の音源を2回分収録した78回転レコード	5月16日
デジタルビデオ	6月24日の研究発表会の記録映像	8月18日
デジタルビデオ	『にっぽんの紙フィルム映画について』展示用音声なしビデオ	1月16日

・投稿論文・研究ノート

1 山端健志「新発見の紙フィルム映画「月星フィルム」の印刷と録音について」、『Arts and Media』15、大阪大学大学院人文学研究科芸術学専攻アートメディア論コース、2025年7月31日、22-26頁(招待あり)

2 山端健志「紙フィルム映画「家庭トーキー發聲映寫機シネトーン型」の研究報告」、『映像学』115、日本映像学会、2026年2月25日、68-78頁。

・学会等での研究発表

1 山端健志、かねひさ和哉「家庭トーキー發聲映寫器による紙フィルム映画の製作

技法の解析と新作実演」、日本映像学会第 51 回全国大会、神戸大学、2025 年 6 月 1 日

2 福島可奈子、エリック・フェーデン、山端健志、かねひさ和哉「よみがえる紙フィルム映画—日本の新旧アニメーション夢の競演」、日本映像学会メディア考古学研究会第 4 回研究発表会、大阪大学中之島芸術センター、2025 年 6 月 24 日

・一般向けイベント

1 山端健志「ちゃんとした蓄音器コンサート」、板橋区立教育科学館、2025 年 6 月 21 日

2 山端健志「ちょっとした蓄音器コンサート 特集：映画と音楽」、板橋区立教育科学館、2025 年 9 月 27 日

3 山端健志「ちょっとした蓄音器コンサート 特集：はじめての蓄音器」、板橋区立教育科学館、2025 年 1 月 10 日

4 山端健志「にっぽんの紙フィルム映画について」、板橋区立中央図書館、2026 年 1 月 17 日～2026 年 1 月 24 日

5 山端健志「紙フィルム映画上映会@Gokko」、東駒形の銅版画工房 Gokko、2026 年 1 月 25 日

・メディア報道

1 「ディズニー意識？ 1930 年代の日本にカラーアニメ、フィルムは紙」
朝日新聞、2025 年 6 月 14 日、紙面・web(動画付)
<https://www.asahi.com/articles/AST6F3SLQT6FUCVL01BM.html>

2 「紙フィルムアニメ、再び光 1930 年代のおもちゃ、進むデジタル化」

朝日新聞、2025 年 6 月 21 日、紙面・web(動画付)

<https://www.asahi.com/articles/DA3S16240566.html>

3 「100 年前の感動を今に！ちょっとした蓄音器コンサート」『ジモトトピックス』

J:COM、2025 年 6 月 14 日～2025 年 6 月 21 日

4 「復元！日本最初期のカラーアニメ」『国際報道 2025』

NHK、BS1、2025 年 7 月 22 日 22 時 00 分本放送、7 月 23 日 4 時 00 分再放送

5 「『紙フィルム』復元！日本初期のカラーアニメ」『午後 LIVE ニュースーン』

NHK、総合、2025 年 8 月 27 日 15 時 10 分放送

6 「Paper film: The curious origins of color Anime」『NEWSLINE ASIA24』

NHK WORLD JAPAN、2025 年 9 月 4 日～2025 年 12 月 4 日 配信

<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/videos/20250904161249498/>

NHK WORLD JAPAN(公式 Youtube)、2025 年 9 月 5 日公開

https://youtu.be/OG6mqAwGnY8?si=DdbKAK5qQA91_4_2

以上

第1章 紙フィルム映画「レフシー」—印刷界の「おもちゃ」映画

山端 健志

1933年から1938年にかけて登場した紙フィルム映画は、わずか数年であったものの、既存の技術を組み合わせることで、音と色と動きの同期再生を国内でいち早く試みていた。これまでの先行研究では現存資料が少なかったためか、紙フィルム映画各社の技術開発に関連する事業内容について、ほとんど詳らかにされていない。しかし筆者は、さらにいくつかの新たな資料を発見し、また技術的な追試を実際におこなったことで、各社の開発技術と営業戦略の違いが少しずつ明確になってきた。そのため本章では、「レフシー」の開発の経緯とその製品の特徴と傾向について言及したい。また「家庭トーキー」と「ツキボシ」については、すでに別稿で論じたためそちらに譲ることとする⁷。

1-1. 家庭映写機株式会社について

紙フィルム映画は、1933年に登場した家庭映写機株式会社による自社ブランド「レフシー(REFCY)」に始まる。当時の日本ではカラーフィルムがまだ開発途上で、映画館でもフルカラー映画は外国映画に限られていた。その一方で印刷物においては、絵葉書や雑誌のほかに国定教科書が初めてフルカラーで刷られるなど、多色刷り、箔押しなどの高級印刷が民間に普及した時期でもあり、フルカラーの印刷物が老若男女問わず見る者を視覚的に喜ばせた時代でもあった。当時、色鮮やかで高精細な絵や写真が、写真製版グラビア印刷やオフセット印刷などによって表現されていたが、これら

⁷ 山端健志「新発見の紙フィルム映画「月星フィルム」の印刷と録音について」、『Arts and Media』15、大阪大学大学院人文学研究科芸術学専攻アート・メディア論研究室、2025年、22-26頁。山端健志「紙フィルム映画「家庭トーキー発聲映写機シネトーン型」の研究報告」、『映像学』115、日本映像学会、2026年、68-78頁。

を手がけていたのが印刷業界最大手の大日本印刷株式会社である。そしてその大日本印刷株式会社の構内で 1938 年頃まで操業を続けていたのが、レフシーを製造・発売した家庭映写機株式会社である。レフシーとは、印刷業界最大手から発売された紙製の映画なのである。



【図 1】レフシーのロゴマーク

【図 2】日清印刷ポスターカタログより

【図 3】日清生命館外観

家庭映写機株式会社は、日清印刷会社の系列会社として 1933 年 3 月 23 日に設立された。設立前年の 1932 年の『印刷雑誌』15 巻 4 月号には「日清印刷會社系統で家庭用映寫機とフキフィルム發賣」とのタイトルで、「辻本秀五郎氏のレフシー發明完成す」（引用者註：太字は原文ママ）と見出しをつけ、産声を上げたばかりのレフシー紙フィルムを紹介している⁸。記事には「多色コロタイプ、三色版印刷に造詣深く、^{ママ}卒先してロータリーグラビア(現今のグラビア)を實用化した、舊辻本寫眞工藝社主、辻本秀五郎氏は、先年寫眞工藝社を日清印刷株式會社に合併し、自らは相州鶴沼に居住専ら簡單なる家庭用活動寫眞機及びフキフィルムの發明に苦心して居たが、遂に之を完成し、レフシーと命名し、日清印刷株式會社重役の援助承認を得たので、近く市場に出す運びとなつた」⁹とある。

レフシー(Refcy)という名前は、反射光(reflex)とシネマ(cinema)を組み合わせた造語であるという¹⁰。紙フィルム映画は、映画館でかける一般的な映画フィルムと異なり、

⁸ 「家庭用映寫機とフキフィルム發賣」、『印刷雑誌』15 巻 4 月号、印刷学会出版部、1932 年、17-18 頁。紙フィルム「レフシー」の發明者が辻本秀五郎であったことを初めて発見したのは板倉史明である（板倉史明「日本における紙フィルムの歴史と保存」、『第 63 回国際フィルム・アーカイブ連盟東京会議 2007 シンポジウム「短命映画規格の保存学的研究」の記録』、東京国立近代美術館フィルムセンター、2011 年）、79-81 頁。

⁹ 同上。

¹⁰ 同上。

不透過な紙製なので、反射光を利用する専用玩具映写機で映写する必要があった。また製造過程においても一般的なナイトレートフィルムのような現像・ネガ編集処理をおこなわず、印刷して裁断・接合することでフィルムに仕上げた。設立当初には、日清印刷株式会社が印刷し、会社代表は日清印刷顧問の小林又七の親類である小林勇太郎が務めた。また、レフシーのロゴマークは旭日旗を三角状にくり抜いたイメージ【図 1】で、日清印刷株式会社の大阪出張所である神田原色印刷所のロゴマーク【図 2】に酷似したものである。

設立当初の家庭映写機株式会社は、日清生命保険本社屋の日清生命館【図 3】（東京市麴町区大手町 2 丁目 2 番地、現：大成大手町ビル、東京都千代田区大手町 2 丁目 1 番 1 号）の 309 号室で創業している¹¹。その後印刷業界は昭和恐慌以来の長引く不況で、印刷材料の高騰に悩み、1935 年に日清印刷株式会社は活版印刷大手の秀英舎と合併して大日本印刷株式会社になった。この合併を機に家庭映写機株式会社は、日清生命館から大崎の大日本印刷株式会社構内（東京市品川区上大崎 4 丁目 186 番地）へと移転し、同地で操業を続けた。

1-2. レフシー発明者・辻本秀五郎



【図 4】 辻本秀五郎『印刷雑誌』15 巻 4 月号より



【図 5】 カタログ「レフシー映寫機」に掲載された証紙

レフシーを発明した辻本秀五郎(1870-1948)【図 4】は、京都出身の印刷技師である。生家は文化年間から書籍出版を営んでいた辻本尚書堂(京都市下京区三條通柳馬場)で、漢籍を石津灌園と市村水香に、篆刻を篠田介津に、南画を谷口藹山に学ぶ¹²。

¹¹ 日清生命は、1907 年大隈重信の創意をもとに早稲田大学関係者で組織された保険会社である。生命保険業界は、1920 年代末には昭和恐慌などの影響で解約が相次いだ、1932 年に軍需インフレなどで景気が回復すると再び成長に転じていた。

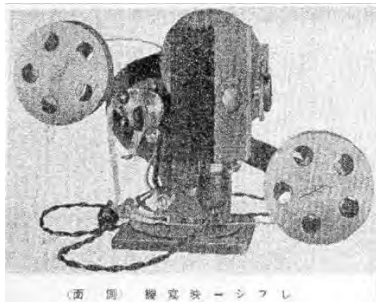
¹² 『日本印刷大観 創業二十五周年記念』、東京印刷同業組合、1938 年、586 頁。

その後、1884年に上京して急逝した兄を継いで、美術を学んだ経験を生かして風景や人物を描き土産用の絵草子屋を経営した¹³。程なく印刷に関心を持ち石版印刷に着手し、1892年頃から写真製版を、1896年頃から三色版の製版を手掛けた。第一次世界大戦（1914-1918年）を契機にヨーロッパで写真画報が興隆すると、日本でもグラビア印刷への関心が高まり、1918年には『印刷雑誌』誌上でロータリー・グラビアに関する記事が連載された。辻本は1919年よりチェコスロバキアのカール・クリッチュが考案した散粉式グラビアに注目し、のちに辻本の片腕となる印刷技師の宇田川庫吉らとともに研究を進めた。1920年には薄銅板巻凹版輪転印刷機(ロータリー・フォトグラビア)の特許を取り、そのクオリティが朝日新聞社社長の村山龍平に注目されて、同年1月に創刊した週刊誌『朝日グラフィック』に起用された。その後、東京・大森に辻本写真工藝社を創立し、日本で初めてグラビア印刷の営業化に成功した。以降、1935年に辻本写真工藝社は、早稲田大学出版局の独占受注先の日清印刷株式会社と合併した。辻本は同社の顧問に就任し、レフシー専用の紙フィルム映写機をはじめ印刷紙、印刷機などの考案に没頭し、各種の特許¹⁴【図5】を取っていた。グラビア印刷はポジプリントからそのままポジの写真製版が可能な上に、写真フィルムの粒子に近い解像度で印刷できる特徴があった。辻本の薄銅板巻凹版輪転印刷機はグラビア印刷と輪転機を掛け合わせたもので、高解像度の写真を素早くかつ大量に印刷することができた。そして辻本は、これら高級印刷での経験をもとに、レフシーを開発するのである。

¹³ 宇田川庫吉「グラビア印刷創始時代の苦心 グラビア 1/2 世紀」、『《復刻》・印刷史談会』、31 頁。一般財団法人印刷図書館ホームページ、https://www.jfpi.or.jp/files/user/pdf/printpia/pdf_part3_01/part3_01_003.pdf（最終閲覧：2026年1月29日）。

¹⁴ 1934年に取得した専売特許は「活動写真映寫機」（公告 1821 号）、「帶狀活動畫ノ解展及卷取り機構」（公告 3016 号）、実用新案は「『フキフィルム』接合装置」（実用新案番号 194753 号）、「反射活動写真映寫機」（実用新案番号 180904 号）、「反射活動写真映寫機用『フキフィルム』繰送」（実用新案番号 199525 号）、「反射活動写真映寫機ニ於ケル『フキフィルム』繰送装置押へ装置」（実用新案番号 199534 号）。

1-3. レフシーの構想



【図 6】 「レフシー映寫機」『印刷雑誌』第 15 卷 4 月号より

レフシーの初出は、先述した 1932 年刊行の『印刷雑誌』15 卷 4 月号に掲載された特集記事である。記事には、商品化されたどの機種とも形状が異なる映写機【図 6】が掲載されており、レフシー映写機として発売される前の試作品と思われる。記事によると、機械の発売価格をなるべく抑えるため、電球、レンズなどを専門工場に委託して製造させ、その他の部品については芝浦製作所で大量生産することが決定していた。特徴としては次の 5 点が挙げられている。

一、フキフィルムは紙に印刷せるもの又は寫眞印畫である。

一、**多色印刷フキフィルムを多色で映寫することが出来る。**(引用者註：太字は原文ママ)

一、映畫の鮮明さは、普通十六ミリに比して毫も遜色がなく、却つて明るさを増して居る。

一、普通のフキフィルムが三十回内外にて使用に堪えなくなるに反し、レフシーフキフィルムは百回内外の使用に堪える。

一、レフシーフキフィルムは、両面に印刷され、両面とも映寫し得る¹⁵。

記事では、レフシーがフルカラーで印刷・映写されることが太字で最も強調されているとともに、小型映画として当時広く知られていた 9.5 ミリのパテ・ベビー（当時は「パテー・ベビー」と称された）や 16 ミリと比較して、紙のフィルムが廉価であるうえに、映写の明るさやフィルムの強度も小型映画以上の品質であるようにも書か

¹⁵ 前掲「家庭用映寫機とフキフィルム發賣」。

れている。しかし、現存するオリジナル製品と照合すると、レフシーフィルムが十分な耐久性を持っていたとは言い難い。実物のレフシー映写機では、のちに改良されたものの紙フィルムの送りが不安定で画面が滑りやすく、さらに数回の上映でパーフォレーションや糊付け部分に傷が生じることから、到底 100 回の映写には耐えられないと思われる。また両面印刷については、レフシーのみならず家庭トーキーやツキボシでも、そのような紙フィルムは確認されていない。

記事ではレフシーを「印刷の映畫進出」と位置付けて、「多色印刷フキルムを多色で映寫することが出来る」と強調していることから、レフシーを「紙のフルカラー映画」という、前人未踏の領域を切り開く試みとしてみていたのだろう。それゆえ記者は「単に國産といふばかりではなく、世界に未だ現はれてなかつた發明」とまで述べて大いに期待している。その一方で、發明した辻本自身は、あくまでも「おもちゃで御座います」¹⁶という態度だったようだ。

また、当初レフシーでは以下の利用方法も考えられていた。

- 一、映畫に興味ある人は、自ら三十五ミリのキナモ(百七十圓見當くらいの撮影機)で撮影したネガを、特製の印畫フキルムに焼付けて、レフシー機で映寫することが出来る。
- 二、青寫眞法によつて焼き付けたものでも、十分使用に堪える。
- 三、西洋の優秀フキルムからの複寫を、豫約募集の如くして、一般家庭に供給する。
- 四、幸内純一、池部釣氏等の漫畫を、フキルムにして家庭に供給する¹⁷。

これらの構想のなかで、筆者がとくに注目するのは、レフシーをアマチュア参加型のメディアとして構想していた点である。つまりそれは、小型映画と同じようにアマチュア自ら撮影・現像・映写できる紙フィルム映画の構想である。また辻本は、1920 年に完成させた国産初のグラビア輪転印刷機を使用した『朝日グラフィック』において、一般読者から写真を募る方法をすでに取り入れており、この「参加型メディア」の経験がレフシーにおける利用者参加の発想へと繋がったのかもしれない。しか

¹⁶ 同上。

¹⁷ 同上。

し管見の限り、このアイデアがそのまま実現した形跡は見当たらない。それでもレフシーは、購入者自身が線画を描き込むことを前提とした「自畫用フキム」を販売しており¹⁸、この構想の一端は実現されたとも言えるだろう。

一方で、青写真による紙フィルム映画については、現存品では、レフシーではなく家庭トーキーの実写映画作品『駿馬の快勝』、『幕末美剣士』のみで確認できる。おそらくレフシーでは青写真を使った作品は販売されていない可能性が高い。なぜなら辻本は、グラビア印刷の専門家として、多色印刷である4色カラーオフセットおよび単色グラビア印刷に強くこだわったこと、さらに印刷をおこなった日清印刷株式会社や大日本印刷株式会社には十分な印刷設備が整っていたからである。

一方、同記事で辻本を取材した記者の後記によれば、辻本が「爾来ルンペン生活を續け居候徒然に任せ印刷をフキムに進出せしむべく玩具を試作致候」と書き送ったまま所在不明になっており、後追い記事が書けないと不安を吐露している¹⁹。この懸念の背景には、同時代の業界誌で度々指摘されていた、辻本が1922年に刊行した雑誌『寫眞文化』が「僅か三號で立ち消えた」ことや、辻本が「昔の名工肌の人物、仕事にばかり熱中して居る結果、事務經營の方が御留守にな」²⁰っていたこともあるのだろう。そしてこのような業界からの評価を裏づけるように、当時の『官報』に掲載された家庭映写機株式会社の情報には、辻本の名は役員として一切確認できない。

『印刷雑誌』や『全国百貨店有名取引業者総覧』などの業界関係者向けの雑誌媒体では、辻本はあくまで「発明者」としてのみ言及されており²¹、経営には直接関与できなかった可能性が高いだろう。

1-4. 家庭映写機株式会社の経営体系

官報によると、事業目的は「家庭映寫機製造販賣及其ニ使用スルフイルムノ製作販賣前各項ニ關スル他人トノ事業ニ對スル投資前各項ニ附帶スル一切ノ事業」であることから、専ら自社ブランドのレフシーの製作販売を行なっていたと考えられる。つまり家庭映写機株式会社は、レフシーの製作販売を目的に設立された会社である。設立

¹⁸ 福島可奈子『混淆する戦前の映像文化 幻燈・玩具映画・小型映画』、2022年、思文閣出版、287頁。

¹⁹ 『印刷雑誌』15巻4月号、前掲書、60頁。

²⁰ 芳太郎「仙臺より啓上」、『寫眞新報』297、寫眞新報社、1923年6月1日、35頁。

²¹ 『全国百貨店有名取引業者総覧』昭和10年度、百貨店新聞社、1935年、137頁。

当初の役員の顔触れは以下のとおりである²²。

代表取締役 小林勇太郎

取締役 天野登美夫²³、竹内喜太郎、吉田要蔵、松阪啓太郎

監査役 小林又七、坂本榮一

初代代表取締役の小林勇太郎は、監査役の小林又七（二代目）の嗣子である。小林又七は、軍事出版で有名だった印刷・出版社「川流堂」の主人である。1934年3月13日、家庭映写機株式会社は（秀英舎と合併した）大日本印刷株式会社構内に本店を移転し、代表取締役に伊藤録也が就任した²⁴。伊藤については資料がなく人物の詳細は不明であるが、事業目的に「玩具ノ製作及販売」が追加された²⁵ことから、玩具製造に関する知見を有していた人物かもしれない。取締役の平野登美夫は日本郵船を経て日清印刷株式会社に入社し、総務部長を務めた人物で、竹内喜太郎も同社取締役兼営業課長であった。吉田要蔵は東洋印刷社などに関与した印刷業者である。松阪啓太郎は日本グラビアインキ工業所の東京営業所に勤務し、印刷機械・印刷インキの製造輸入を手がけた。監査役のもう一人、坂本榮一は富山房社長の坂本嘉治馬の長男で同社の副社長に就任していた。このように家庭映写機株式会社の経営陣は、おもに印刷・出版関係者で形成されており、レフシー紙フィルムの印刷は日清印刷および大日本印刷株式会社印刷所が担ったのである。

1-5. 家庭映写機株式会社のレフシー映写機

レフシー紙フィルムは、広告等の情報によれば 1933 年の 7 月末から一般販売された。取り扱い全国の百貨店のほか、1941 年まで大日本雄弁会講談社購買部が内地と外地に通信販売を行っていた。レフシー発明当初からその動向を断続的に報じてきた『印刷雑誌』では、発売に先駆けて専用映写機「レフシーA型」をその図とともに紹介した。

²² 『官報』2041、1933年10月19日、大蔵省印刷局、3頁。

²³ 『官報』2041には「天野登美夫」とあるが、関連史料の検討から、実際は「平野登美夫」である可能性が高い。

²⁴ 『官報』2341、1934年10月19日、大蔵省印刷局、490頁。

²⁵ 同上。

本誌が昨年報道せる如く、前辻本寫眞工藝社主辻本秀五郎氏は、事業を日清印刷株式會社に併合以來、相州鶴沼に引き籠つて、家庭映寫器と安價なフキルムの發明に没頭し、昨年既に優秀な成績を收め、改良と製作に熱中したが、本年に至つて主として日清印刷系統の諸氏によつて資本三萬圓の家庭映寫機株式會社を創立、遂に本月末より一般に發賣するに至つた。(中略)さて映寫機は寫眞の如く小ぢんまりと整つた優美堅牢なもので定價僅か十圓、ラムプ七十錢フキルムは紙フキルムに印刷されたもので二十七ミリ幅、極彩色三十メートルが六十錢、四十五メートルが八十錢、六十メートルが一圓、單色なら各一割五分安くらひである。(中略)本機のハンドルを廻せば活動となり、止めれば幻燈となる。取扱ひは固より簡單、映寫面は横一メートル(三尺三寸)、天地四分の三メートル位が一番よく、映寫面は白洋紙、白布、白壁等白いものなら何でもよい。光線は普通の電燈からとる²⁶。

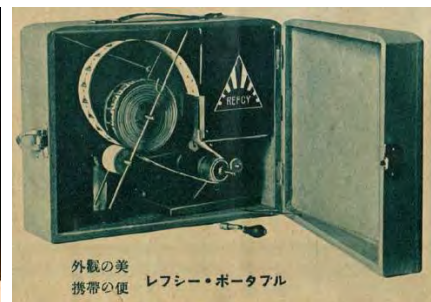
以上の記事からは發売当初からレフシーA 型と紙フィルム各種、そして専用のランプも販売されていたことがわかる。また「本機のハンドルを廻せば活動となり、止めれば幻燈となる」とあることから、映写機兼幻燈機の想定であったこともわかるのである。



【図 7】



【図 8】



【図 9】

【図 7】「レフシーA 型映寫機」とレフシーフィルム(松本夏樹コレクション)

【図 8】 マイナーチェンジしたレフシーA 型

【図 9】 レフシーポータブル

²⁶「辻本氏發明のレフレ(ママ)一發賣」、『印刷雜誌』16 卷 7 月号、印刷学会出版部、1933 年、57 頁。

家庭映写機株式会社は、独自の 27 ミリ一穴式の紙フィルム「レフシーフィルム」と 3 種の専用の反射式映写機—「レフシーA 型」【図 7】【図 8】、「レフシーポータブル」【図 9】—を販売していた。金属玩具禁止令が発令された 1938 年以降は、金属部品の使用が比較的少ないレフシーポータブル（トランク型映写機）を中心とした広告が主に掲載されるようになっていく。

映写機の価格は、電球コード付きのレフシーA 型映写機が一台 8 円 50 銭、本体のみのトランク型のレフシーポータブルが一台 3 円 50 銭であった。同時期の一般的な玩具活動写真機が 1 台 1 円前後であったことを踏まえると、レフシー映写機は倍額以上の高級玩具であった。

レフシーA 型は、台座に大きく「A」とエンボス加工されており、台座と本体の間を蝶ネジで止めておりアオリ映写用に仰角の調整が可能だった。光源にはクリアランプか専用のレフシーランプを使用した。レフシーランプとは一般的な 26 口径のクリアランプを流用した電球で、表面に「レフシー」とブランド名を印刷するなどオリジナルブランドであることをアピールしていた。2023 年に日本映像学会メディア考古学会がオリジナルを用いたレフシーの映写実験を行ったところ、レフシーランプには W 数が記されていないものの当時の玩具映写機で使われていた 60W の電球に比べて明るく、反射光投影には十分な光量を持つことが確認された。しかし発光と同時に高熱を発するため、レフシーA 型のランプボックスは熱よけの金網で覆われていた。

フィルムリールは、一般的な玩具映写機と同様にアームに差し込む方式であるが、一穴用スプロケットのみで紙フィルムを送る機構では、一コマずつ安定して送ることが難しく、映写画面が滑りやすいという欠点があった。1935 年ごろに行われたマイナーチェンジでは、上下のフィルムリールがスプリングベルトで連動する機構に改められ、上リールはゴムタイヤ仕様へ変更された【図 8】。このゴムタイヤは、透過フィルムを用いる活動写真機には必要のないものであり、印刷工程における印画紙搬送用のゴム胴から着想を得た可能性が考えられる。筆者が実際にオリジナル機を用いて試写した結果、ゴムタイヤが紙フィルムに密着しながら一コマずつ送り出すため、従来の A 型【図 7】と比べて画面の滑りが少なく、安定した映写が可能であった。

このほか、1936 年 10 月頃から反射式投影によるトーキー紙芝居「レフシー幻燈」

が発売され、カード2組付きで1円20銭であった²⁷。これらの商品は全国の百貨店および講談社代理部を通じて流通していた²⁸。『少年倶楽部』に断続的に掲載されていた広告によれば、1938年には「新發賣 金槌と捻廻しとがあれば誰れにでも出来る!!」²⁹というコピーとともに組み立てキットの販売が開始されている。値段は大幅に抑えられ、レフシー映写機セットは3円80銭、レフシー幻燈のキットは1円20銭であった。この組み立てキットの広告は1941年頃まで確認できる。

さらに、これまで知られていなかったが、家庭映写機株式会社は1939年に自社内に統計器部を新設し、事務用品である「ノーベル統計器」を独自に販売していた³⁰。同製品は紙フィルムのような映像メディアではなく、売上や業績を可視化するためのグラフボードである。価格は大型20円、中型は12円、小型は8円で販売された。この事業展開は、1938年の金属製玩具製造禁止令の影響を受け、金属製玩具事業から別分野への転換を図ったとも考えられるが、その詳細は明らかではない。

1-6. レフシーフィルム作品とその傾向

本項では、レフシー作品の内容についてみていく。制作に関わった作家については、これまでレフシーで作画を担当した岡本昌雄の証言、コレクターの杉本五郎による記述、さらに近年の佐藤洋らの研究³¹などによって制作系譜が徐々に解明されつつある。しかしながら紙フィルム映画では作者名の明記が稀であり、そのため当時の資料等で明記されていない事柄に関しては、あくまでも憶測の域を出ない。しかしながらそのアニメーション表現の分析などからこれを考究することは可能である。その点については、かねひさによる次章に譲り、本章では紙フィルム自体や文献等に明記されているレフシー作品の内容や作者といった事実関係を整理し、印刷・編集技術やレコードとの連動についてもみていく。

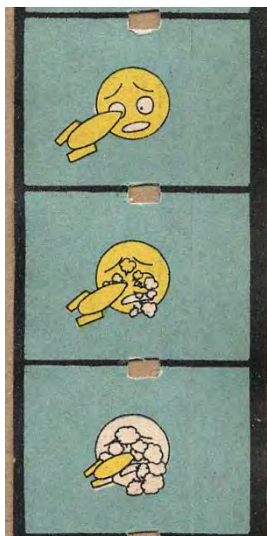
²⁷ 福島前掲書、374頁。

²⁸ 広告「レフシー映写機と紙芝居幻燈」、『少年倶楽部』1937年5月号附録、巻末頁（福島可奈子提供）。

²⁹ 『少年倶楽部』25-8、大日本雄弁講談社、1938年、337頁。

³⁰ 「機械化された動く統計グラフ」、『商店界』19巻8月号、誠文堂新光社、1939年、広告頁。

³¹ 玉村優佳・根本光・佐藤洋「紙のこげるにおいの中に レフシー紙フィルムのデジタル化とアニメーション映画の移行期」、『Kyoritsu review』51巻、共立女子大学、2023年、41-63頁。



【図 10】 『レフ坊のロケット』でのカラー演出（松本夏樹コレクション）

現状で確認できるレフシーの紙フィルム一覧表が以下である【表 1】。以下の 82 タイトルは、カタログなどの文献資料と、筆者が所属する日本映像学会メディア考古学研究会が管理・運用を託されている松本夏樹コレクションを中心とした現存するオリジナル・フィルムの調査で確認したものである。

【表 1】専用フィルム一覧表(「レフシーフィルム目録」を中心に筆者作成)

No.	フィルムタイトル	尺	価格	ジャンル	レコードの有無	印刷技法
1408	一二三四五六（第一巻）	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオフセット
1409	一二三四五六（第二巻）	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオフセット
1411	ゴールドラッシュ	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオフセット
1412	波乗り越へて	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオフセット
1413	凸坊の探検	約 30m	60	漫画・極彩色	×	4 色カラーオフセット

			銭			フセット
1414	猿公と狸吉	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1415	スタコラサツチャン拳 闘の巻	約 30m	不明	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1415	スタコラサツチャン狸 の風船玉	約 30m	不明	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1417	トン吉の冒険	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1418	七匹の子羊	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1420	桃太郎の荒鷲退治	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1421	のらくろ肉弾戦	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1422	狸ばやし	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1423	ポンスケ化け修行	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1424	無敵凹平の怪賊退治	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1425	猿蟹合戦	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1426	花園ダンス	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット

1427	一二三四五六（第三巻）	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1428	鼠の戦争	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	○	4 色カラーオ フセット
1429	泳げやつはもの	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1430	無敵凹平かつば踊り	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1431	のらくろ軽気球の巻	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
不明	のらくろおばけ征服	約 30m	不明	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1432	誉れの勇士	約 30m	60 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1508	かつば踊り	約 15m	35 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1509	汽車	約 15m	35 銭	漫画・極彩色	○	4 色カラーオ フセット
1510	お月さん	約 15m	35 銭	漫画・極彩色	○	4 色カラーオ フセット
1511	からすとみづく	約 15m	35 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1512	たから箱	約 15m	35 銭	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
1608	近代水泳法	約 15m	35	線画・極彩色	×	不明

			銭			
1609	日本水泳法	約 15m	35 銭	線画・極彩色	×	不明
1108	戦争ごっこ	約 45m	70 銭	漫画・単色	×	単色グラビア
1109	あばれ汽関車	約 45m	70 銭	漫画・単色	○	単色グラビア
1110	證城寺の狸囃子	約 45m	70 銭	漫画・単色	○	単色グラビア
4008A	荒木又右衛門（上）	約 30m	50 銭	邦画・単色	×	単色グラビア
4008B	荒木又右衛門（下）	約 30m	50 銭	邦画・単色	×	単色グラビア
4009A	進軍（上）	約 30m	50 銭	邦画・単色	×	単色グラビア
4009B	進軍（下）	約 30m	50 銭	邦画・単色	×	単色グラビア
4010A	ターザン（上）	約 30m	50 銭	洋画・単色	×	単色グラビア
4108	大忠臣蔵 第一巻	約 45m	70 銭	邦画・単色	×	単色グラビア
4109	大忠臣蔵 第二巻	約 45m	70 銭	邦画・単色	×	単色グラビア
4110	大忠臣蔵 第三巻	約 45m	70 銭	邦画・単色	×	単色グラビア

2508	太平洋爆撃隊	約 15m	30 銭	邦画・単色	×	単色グラビア
2513	軍隊ラッパ（上）	約 15m	30 銭	実写・単色	○	単色グラビア
2514	軍隊ラッパ（下）	約 15m	30 銭	実写・単色	○	単色グラビア
2509	青い眼の人形	約 15m	30 銭	童謡舞踊・単色	○	単色グラビア
2510	しゃぼん玉	約 15m	30 銭	童謡舞踊・単色	○	単色グラビア
2511	ゆき	約 15m	30 銭	童謡舞踊・単色	○	単色グラビア
2512	影法師	約 15m	30 銭	童謡舞踊・単色	○	単色グラビア
2008	スキー	約 30m	50 銭	実写・単色	×	単色グラビア
2009	孤島の樂園（上）	約 30m	50 銭	実写・単色	×	単色グラビア
2010	孤島の樂園（下）	約 30m	50 銭	実写・単色	×	単色グラビア
2011	白馬岳(尋五国語教材巻九)	約 30m	50 銭	実写・単色	×	単色グラビア
2012	日光の瀧めぐり（上）	約 30m	50 銭	実写・単色	×	単色グラビア
2013	日光の瀧めぐり（下）	約 30m	50	実写・単色	×	単色グラビア

			銭			
3008	海軍大演習実況 第一 巻	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3009	海軍大演習実況 第二 巻	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3010	海軍大演習実況 第三 巻	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3011	大観艦式 第一巻	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3012	大観艦式 第二巻	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3013	大観艦式 第三巻	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3014	国防第一線	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3015	海軍満期前の一 日	約 45m	70 銭	実写・単色	×	単色グラビア
3016	JOAK 江木理一先生の ラジオ体操(上)第一体 操	約 45m	70 銭	実写・単色	○	単色グラビア
3017	JOAK 江木理一先生の ラジオ体操(下)第二体 操	約 45m	70 銭	実写・単色	○	単色グラビア
なし	自由着色フイルム	80cm	10 銭	不明	なし	不明

なし	自畫用フキルム	80cm	10 錢	不明	なし	不明
不明	レフ坊の魚つり	約 30m	80 錢	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
不明	レフ坊のロケット	約 30m	不明	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
不明	あつぱれチビ助	約 30m	80 錢	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
不明	のらくろ萬歳	約 30m	80 錢	漫画・極彩色	×	4 色カラーオ フセット
不明	敵軍掃蕩(平漢戦線)	約 15m	40 錢	不明	×	不明
不明	突撃の喚声(平漢戦線)	約 15m	40 錢	不明	×	不明
不明	攻略の精華(津浦戦線)	約 15m	40 錢	不明	×	不明
不明	敵前架橋(津浦戦線)	約 15m	40 錢	不明	×	不明
不明	決死の白樺(上海戦線)	約 15m	40 錢	不明	×	不明
不明	荒鷲の猛威(上海戦線)	約 15m	40 錢	不明	×	不明
不明	戦史南京の感激	約 30m	60 錢	不明	×	不明
不明	片翼生還	不明	90	漫画	×	不明

			銭			
不明	土と兵隊	不明	50 銭	漫画	×	不明
不明	三匹の斥候兵	不明	50 銭	漫画	×	不明

現存品を見る限り、その印刷技法は、辻本が得意とした単色グラビアと4色カラーオフセットのみであった。グラビア作品の中には、既存の映画フィルムから転写された作例も確認できる。たとえば、『證城寺の狸囃子』（監督：大石郁雄、1933年頃）は、伴野商店からパテ・ベビー（9.5ミリフィルム）として販売されていたレコード・トーキー作品である。また映画のラインナップは多岐に渡り、邦画や洋画、軍事ニュース映画やラジオ体操などの実写（ドキュメンタリー）映画などがあつた。『白馬岳（尋五国語教材巻九）』は、国定教科書に掲載された長野県白馬村を題材とする地理教材と連動したドキュメンタリー作品である。さらに、NHKでアナウンサーを務めた江木理一による『ラジオ体操』や童謡に合わせた舞踊のフィルムも確認されている。明治期以降、学校教育で幻燈が、さらに理科実験で反射式映写による実物幻燈が用いられてきたことを踏まえると、レフシー作品もまた学校教育市場への展開を目指していたのかもしれない。

また邦画の『荒木又右衛門』（監督：辻吉郎、1931年公開、No.4008A、No.4008B）、『進軍』（監督：牛原虚彦、1930年公開、No.4009A・4009B）、さらに洋画の『ターザン』（原題：Tarzan the Ape Man、主演：ジョニー・ワイズミュラー、1932年公開、No.4010A）、『太平洋爆撃隊』（原題：Hell Divers、監督：ジョージ・W・ヒル、1931年公開）などが含まれている。オリジナルを確認したところ、いずれも1930年代に劇場公開された映画であり、剣戟や衝突場面など、視覚的に派手なアクションシーンを中心に短く編集したものであつた。

トーキーに対応していない作品には字幕が挿入されているが、タイトルおよび字幕テロップは2コマから10コマ程度と最小限に抑えられている。その分、動きのコマに割り当てられており、アニメーションが優先されていたことが分かる。また、紙フィルムはナイトレートベースのフィルムと比べて耐火性に優れていたため、文字を読む

際はハンドルを止めて読み上げることができた。

作画には、横浜シネマ商会から出た片岡芳太郎や岡本昌雄などがいた³²。また、現存する日本最古の劇場用アニメーション『なまくら刀』を手掛けた幸内純一も監修として『波乗り越へて』(No.1412)に参加していた³³。漫画映画では、講談社の雑誌「幼年倶楽部」に連載されていた宮尾しげを原作の『一二三四五六(ヒフミシゴロク)』(No.1408、No.1409、No.1427)や、田河水泡の「のらくろ」(No.1421、No.1431)もフルカラーの動く映像となって登場している。日中戦争が勃発した 1937 年以降になると、『敵軍掃蕩(平漢戦線)』『攻略の精華(津浦戦線)』など軍国色が前面に押し出されてくる。以後は紙フィルム映画も国策プロパガンダの側面が強くなってくるのである。

1-7. レフシー・トーキー



【図 11】 レフシー・トーキーのスタートマーク 【図 12】『證城寺の狸囃子』のレーベル 【図 13】 和尚の影と狸たち

レフシー紙フィルムには、レコードと連動させることでトーキーとなる作品がいくつかある。現在筆者が確認できるレコード・トーキー作品は 13 タイトルで、後発のツキボシや家庭トーキーと比べると少ない。レフシーは主として「子供のおもちゃ」としてのフルカラー映像体験をセールスポイントにしていたため、トーキーを前面に押

³² 福島前掲書、285 頁。

³³ 同上。

し出した後発の2社（「ツキボシ」と「家庭トーキー」）に比べトーキーの作品展開が遅れをとり、そのまま時局の緊迫化とともに製造は終息したのであろう。

使用されたレコードは、『あばれ汽関車』（No.1109）、『證城寺の狸囃子』（No.1110）、『JOAK 江木理一先生のラヂオ体操(上)第一体操/(下) 第二体操』（No.3016,3017）が10インチ盤、そのほかは6インチまたは8インチ盤で、再生時間はいずれも1分程度であった。レフシーは他の2社のように映写機と蓄音機を物理的に同期しようとはしなかったもので、映写機のクランクを回すタイミングで、蓄音機にセットしたレコードに針を落とせば、機械に不具合が生じない限り映像と音声をうまく合わせることができただろう。なお、いずれの作品も、タイトルが描かれたコマの裏面にスタートマークのスタンプが押印されていて、どのタイミングでレコードに針を落とせばよいかわかりやすいようになっていた【図11】。

『證城寺の狸囃子』（No.1110）は、大石郁雄(1902-1944)が監督し、伴野文三郎商店が1931年に製作した作品を転写したものである。本作のトーキー用レコードは、日本ビクター蓄音器(現・ビクターエンタテインメント)が1929年に販売した10インチ盤「證城寺の狸囃子」である【図12】。動画投稿サイトには、パテ・ベビーの9.5ミリフィルム版をデジタル化したと推測される映像がレコード音声とともに投稿されており³⁴、そこにはレフシー版と重複する場面が確認できる【図13】。このことから、レフシー紙フィルムは、フレームサイズが同じである35ミリの映画フィルムからの転写のみならず、9.5ミリ映画からも拡大転写していた可能性がある。

以上のように、レフシー・トーキーは既存レコードを流用して制作されていたため、音源を新たに制作していた家庭トーキーフィルムほど映像と音源との綿密なシンクロや効果的な音響演出はない。ただし、『證城寺の狸囃子』は同じフレーズの繰り返しで構成された楽曲であるため、コマ割りの計算および撮影がしやすく、のちのトーキーアニメーションの作画へと接続する技術的基盤を形づくるものだった。本作の監督である大石郁雄は、P.C.L.におけるトーキーアニメーションの制作工程について次のように述べている。

發聲漫畫では、畫を撮影する速度と、音の吹込みの速度とが大變違ふので、音は

³⁴ https://youtu.be/vQf0a_PDb4Q?si=m34yo3qrLVYT8cg5（最終閲覧日：2026年2月19日）

別に後から吹込まれる。音の吹込みは録音室といふ特別に防音装置のしてある室でそれぞれ専門の音楽家によつて演奏され、同時に所定の擬音も全部はひる。音と畫は(中略)前もつて細かい部分まで決めてあるから、畫の原版と合せて焼付ければ、これで完全な發聲漫畫フィルムが出来るわけである³⁵。

ここで示されているように、当時のトーキーアニメーションの制作では、映像と音声を事前に設計し、それに基づき別々に制作し、最終段階で統合する方式が取られていた。一方レフシー・トーキーは、反復的な楽曲を選択して作画することで両者をシンクロしやすくしていたと考えられる。しかしそれはアニメーションとしては単調さを招きやすいので、大石は『證城寺の狸囃子』で、和尚が木魚を叩く場面や、狸が徐々に増えていく場面において、作画の方に段階的な変化を加えて視覚的リズムを作り出している。

『あばれ機関車』は、字幕によれば、浮かれカエルが綺麗な池に憧れて汽車で旅に出るものの、さまざまなアクシデントに遭い、最終的に元の古池に戻るというストーリーの短編アニメーションである。しかし現存フィルムを確認すると、途中でカエルが画面から消失し、急に出てきたサルが最後まで登場しているにもかかわらず、字幕では「ヤッパリ元の古池へ」と表示される。この物語の矛盾はおそらく、もともと長尺の作品を、紙フィルム化に際して短縮・再編集した結果であろう。本作のアニメーション制作者は特定できていないが、同期用レコードとして用いられた「*Ferrocarril de Los Altos*」は、1930年に開通した山岳鉄道ロス・アルトスの開通記念式典で演奏されたグアテマラの楽曲で、軽快なクロマティック・マリンバの連奏に汽笛やスネアドラムの効果音が加えられている。本作には厳密なフレーム単位での同期はみられないが、それでも音楽のテーマとの親和性がアニメーションの世界観を補完する重要な役割を果たしていたと言えるだろう。

³⁵ 大石郁雄「發聲漫畫の出来るまで」、『科学画報』23-6、12月号、誠文堂新光社、1934年、946-950頁。



【図 14】外箱に描かれたレコード番号(松本夏樹コレクション) 【図 15】3 穴のレフシー (画像提供：福島可奈子)

このほか、レフシー・トーキーには 6 インチ盤レコードと同期する作例が多く確認される。これらの作品では、フィルム本体のタイトル部分ではなく、外箱に対応するレコード番号が記載されていた【図 14】。また『しゃぼん玉』については、3 穴式のレフシーフィルムが現存している【図 15】。この紙フィルムのパーフォレーションはどれも、カッターで切り抜いたような個人加工の痕跡はなく、裁断面の精度は規格化された均質な仕上がりである。なぜ 3 穴になっているのか。考えられることとしては、3 穴にすれば、レフシー (1 穴)、ツキボシ (1 穴)、家庭トーキー (2 穴) どの映写機でもかけることができるのである。しかし現時点では、同業他社の提携などを示す資料は一切確認されていない。そのため、この 3 穴式の紙フィルムは、企業間のオフィシャルな産物というよりも、個人または小規模の事業者による加工・発注の結果かもしれない。詳細については今後さらなる調査が必要であるが、紙フィルムが利用者の工夫や改変によって創意工夫に開かれたメディアであることは注目に値するだろう。

まとめ

1930 年代の日本は、大量印刷や写真の高い再現度という印刷技術の成熟期を迎えており、とりわけ辻本秀五郎が長年の研究によって成功させたグラビア印刷の国産化は、写真の精密な再現と量産を可能にした。こうした辻本の印刷技術革新とその運用への執念があったからこそ、印刷技術は映像媒体への転用が試みられ、紙フィルム映画レフシーが誕生した。すなわち紙フィルム映画は、映画産業からスピンアウトしたのではなく、発展段階にあった印刷産業の内部から構想され実現された視覚メディアだっ

た。

そしてレフシーは、他の紙フィルム・ブランドと同様に、劇場公開作品を短縮・転写し、専用レコードと同期させることで、映画館ではまだ実現していなかったフルカラーのアニメーション体験を音声付きで家庭内へと持ち込んだ複合メディアだったのである。

第2章 紙フィルム映画におけるアニメーション表現について

かねひさ和哉

本章では、紙フィルムにおけるアニメーション(以降紙フィルムアニメーションと表記する)の動画表現について、一般的な「映画用フィルム」、つまりセルロイド・ベースの透過式フィルムを使用した同時代の劇場用アニメーションと比較しながら、その表現の特色について分析する。山端健志による製作技術の推測・同定、福島可奈子による文化史研究を参考にしうえて、表現面からそれらを補足するものとしたい。なお、分析にあたっては山端健志・松本夏樹氏所蔵の紙フィルムコレクションをエリック・フェーデン教授がデジタル化した映像ファイルを参照元とする。

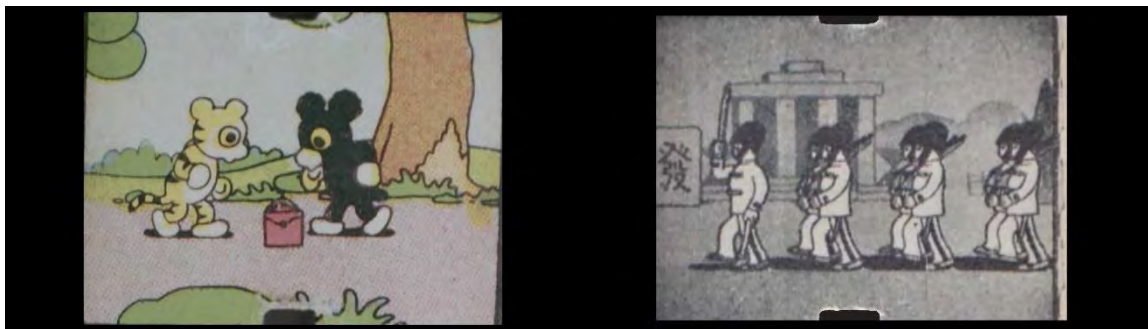
紙フィルム映画アニメーションは、大別して二種のフォーマットが確認されている。『戦争ごっこ』(レフシー)『汽車の旅』(家庭トーキー)のような9.5mmや35mmなどの規格で先行して流通していたと思われる既存の作品を紙フィルムに転写した白黒作品と、『ポンスケ化修業』『レフ坊のロケット』(レフシー)『怪人ダブロット』(月星)のような紙フィルムでの上映を制作時から想定していたと思われるカラー作品である³⁶。本稿では、主に後者の作品群について検討していきたい。

まず、紙フィルムアニメーションにおける特色として、第一にカラーでの制作・上映が可能だったという点が挙げられる。紙フィルム映画は主に1930年代(1932年から金属玩具製造禁止令が発布された1938年まで)に流通しており、同時代の日本においては家庭用の小型映画はおろか劇場用映画においてもカラーフィルムは普及していなかった。紙フィルムアニメーションにおいては、透過式フィルムでは敷居の高かったカラー映像が印刷技術を用いて実現可能となったことに、映像表現としての特異性を見出すことができる。

第二に、紙フィルムという映像規格そのものの画質的限界に由来すると思われる美術様式の簡素化である。紙フィルム映画は不透過式の紙フィルムを反射光で映す仕組みであり、上映時には光量が分散して画質は暗く不鮮明なものとなる。また、ソフト

³⁶ 『漫画 空の桃太郎』(村田安司、1932年)とプロット・絵柄が酷似する『桃太郎荒鷲退治』(レフシー)など、既存作品と類似するカラー作品も少数ながら存在するが、こちらは完全な複写ではなく再描画されているため便宜上後者に分類する。

となる紙フィルムそのものも、透過式フィルムを複写し、グラビア製版による着色と印刷を経て生産されるため、インクや紙の質感によってオリジナルの画質が損なわれてしまう。つまり、透過式フィルムによる一般的なアニメーション映画においては問題なく対応できた濃淡の表現が紙フィルムでは困難だということになる。そのため、多くの紙フィルムアニメーションでは濃淡のない主線のための背景美術が使用されている。『たから箱』（レフシー）と、油彩や水彩で描かれた背景の上にセルを乗せて撮影する、一般的なセルアニメーション技法で製作されたと思われる『戦争ごっこ』を比較してみるとその様式の違いが容易に判別できる【図 1】。



紙フィルムアニメーションの多くは作者名の記載がなく映像制作者の完全な同定が困難だが、幸内純一(監修)・加藤禎三の名がクレジットされている『浪のり越へて』（レフシー）【図 2】、キャラクターデザインなど作画表現から大石郁雄の作と推測される『ポンスケ化修業』【図 3】など、作者の同定がある程度可能な作品も少数ながら存在する。

中でも『浪のり越へて』は 1917 年に『塙内名刀之巻』を制作し日本におけるアニメーション制作の草分け的存在となった幸内純一が監修という形で制作に関与しており、後述する政岡憲三の証言含めてレフシーなどの紙フィルム制作業者がなんらかの形で既にプロとして活動していたアニメーション作家とコネクションを持っていた可能性を強く示唆している。なお、作画者である加藤禎三は幸内が創設したスミカズ映画創作社でもアニメーターとして活動しており³⁷、本作品がスミカズ映画創作社で制作された可能性も否定できない。

³⁷ スミカズ映画創作社製作の『普選漫史特別議会』（1928 年）に幸内純一と連名で加藤の名がクレジットされている(山口且訓、渡辺泰『日本アニメーション映画史』1977 年、有文社、198 頁)



【図2】『浪のり越へて』タイトルカードと本編（松本夏樹コレクション）

『ポンスケ化修業』はタイトルカードに制作者が記載されていないが、キャラクターデザインと作画様式の類似性から大石郁雄の制作と思われる。大石はピー・シー・エル映画製作所で『ポンスケ化修業』に登場するタヌキと酷似したキャラクターを主人公にいくつかの作品を制作している。『動絵狐狸達引』（1933）はタヌキとキツネが古寺で化かしあい競争をするという『ポンスケ化修行』とよく似たプロットの作品であり、『ポン助の春』（1934）は主人公の名前が『ポンスケ化修業』と同じである【図3】。『ポンスケ化修業』が大石郁雄、あるいは大石門下の作画スタッフによって制作された可能性は高いと考えられる。



【図3】大石郁雄『ポン助の春』（1934）³⁸と『ポンスケ化修行』（松本夏樹コレクション）

アニメーションの作画様式においては、『宝さがし』『レフ坊のロケット』のようなデフォルメされたキャラクターが登場するアメリカン・カートゥーン風のものから、『月形半平太』『カチカチ山』（いずれも家庭トーキー）のように日本の民話や新国劇か

³⁸ 大石郁雄『ポン助の春』（1934）：「日本アニメーション映画クラシックス」
<https://animation.filmarchives.jp/works/view/91355>、2026年3月15日閲覧

ら題材をとったもの、『怪人ダブロット』『日本人ここにあり』(月星)のような写実的なキャラクターを用いたものまで、様々である。『レフ坊のロケット』や『たから箱』は英題のタイトルカードもインサートされており、このような特徴は同時代の日本の劇場用アニメーションではあまり見られない珍しい演出である【図 4】。『レフ坊のロケット』は主人公のキャラクターデザイン、また「ロケットで月を貫いて三日月にしてしまう」という荒唐無稽なプロットに、1930 年代当時日本でも好評を博していたフライシャー・スタジオの「ビン坊(Bimbo)」やチャールズ・ミンツ・スタジオの「スクラッピー(Scrappy)」などアメリカ製アニメーションからの影響がうかがえる。



【図 4】『たから箱』『レフ坊のロケット』より英題カード（松本夏樹コレクション）

このように、紙フィルムアニメーションにおいては規格の特殊性から、同時代の他規格作品とは異なる表現が少なからず見受けられる。多くの作品において制作者の同定が困難であるが、政岡憲三が昭和 12 年頃に熊川正雄、桑田良太郎と共同で紙フィルムアニメーション制作に従事していたという証言を残している³⁹。クレジットが存在しない以上政岡や熊川、桑田が具体的にどの作品を手掛けたのか、その同定は困難だが、現存する紙フィルムアニメーションにおいては『レフ坊のロケット』や『カチカチ山』など、同時代の国産アニメーションと比較しても決して見劣りしない達者な作画技術が確認できる作品も少なくない。一方で月星の『怪人ダブロット』のように、決して作画技術は高いとは言えないが、永松健夫『黄金バット』などといった戦前期の紙芝居や赤本漫画の様式との連続性を強く感じさせる作品もある。昭和 9 年 8 月 30 日に発生した満州での人質事件⁴⁰を描いた『日本人ここにあり』など、プロパガンダ的

³⁹ 『Film 1/24』23&24 号「特集・政岡憲三」（1978 年、アニドウ、23 頁）

⁴⁰ 愛媛県生涯学習センター「データベース『えひめの記憶』」（<https://www.i-manabi.jp/system/regionals/regionals/ecode:2/57/view/7525>）、2026 年 3 月 15 日閲覧

な性質を持つ作品もいくつか確認されている。

このように、紙フィルムアニメーションにおいては従来の透過式フィルムでの上映を前提とした一般的なアニメーションの表現を部分的に踏襲しつつ、グラビア製版によるカラー印刷という特色に由来する独自の表現を有していた。ほとんどの作品にクレジットが存在せず制作者が不詳で、また紙フィルムそのものの産業構造や製作技術に未解明な点が多く残されている以上、表現分析は現状残されたフィルムから得られる断片的な推測にとどまる。紙フィルムの製作技術の解明と同定、また引き続き文献を調査することで紙フィルムアニメーションの表現についてさらなる分析を進めることが今後の課題である。

第3章 紙フィルム映画の技術特性とその復元・再構築

山端 健志

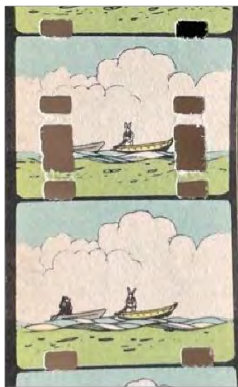
本章では、紙フィルム発声映画の上映装置を実物から詳細に検討し、そのメカニズムと技術的特性をみていく。

まず紙フィルム映写機と蓄音器部の構造を分析し、反射光映写・コマ送り・音声同期の仕組みを整理する。次に、映写機と蓄音機が一体化した家庭トーキー発声映写機シネトーン型（以下「本機」とする）のシステムの特徴について解説する。そのうえで、本機およびカッティングマシンの修復、紙フィルムとレコードの複製、実証実験の過程を報告することで、紙フィルム映画が“印刷×光学×音響”という多層構造の視聴覚メディアであることを明らかにする。

3-1. 紙フィルム映写機の特徴

紙のフィルムを反射光で投影する紙フィルム映画は、ナイトレートやアセテートベースの透過フィルムを使用する一般的な映写機に比べて光量が不足するので、その不足を補うために電球前後に凹面鏡と集光レンズを設置し、さらに内側を銀色に塗布する工夫をしている。これは紙フィルム映写機に限らず、反射光投影式の映写装置の多くにみられる特徴である。日本では明治期に物品を反射光で投影する「実物幻燈」が教育現場で使用されたり、大正期には同構造の「絵葉書幻燈」などが家庭向けに販売されたりした。いずれも光量不足を補う同様の工夫がなされているものの、それでも一般的な映写装置に比べて光量が低かった⁴¹。しかしながら白黒フィルムが主流だった当時において、紙フィルム映写機の反射映写という方式は、印刷によるフルカラーの映像体験を実現させた。

⁴¹ 例えば 1885 年にフランスのエミール・レイノーが考案した「プラキシノスコープ・ア・プロジェクション（praxinoscope à projection）」では反射光で背景絵を映写し、透過光で 12 枚の連続画を映写して 1 つのスクリーン上で合成することで、フルカラーのアニメーションが得られた。



【図 1】パーフォレーションの失敗例 【図 2】 損傷例 【図 3】パーフォレーション加工前(松本夏樹コレクション)

次に紙フィルム映写機のコマ送り機構の特性について考える。一般的に映写機のコマ送り機構は、フィルムのパーフォレーションと、フィルム送りの爪やスプロケットとの噛み合わせなどによって、1 コマずつ送ることができる。これにはドッグレッグやマルティーズ・クロス、そして三角偏心カムなどがある。いずれも連続的な回転運動を間歇運動に変換するための機構であり、1 コマずつ高速で静止させながら投影することで連続画になる映画フィルムの走行には欠かせず、用途や機体の規模に応じて機構が選択されていた。

ドッグレッグは回転する叩き棒でフィルムを 1 コマ分ずつたたき落とすように送る方式である。構造が比較的簡易で動作音も小さいが、フィルムの表面を傷つける恐れがあるため映画館用の映写機では採用されていないが、玩具映写機としては音が小さい分高級機とされていた⁴²。その名称は泳法の犬掻きに類似した動きに由来するとされる。

一方、マルティーズ・クロス(マルタ十字式)は、いわゆる「ジェネバ機構」と同じ構造をもち、連続回転を精確な断続的な回転へ変換する機構である。フィルム面に直接触れないため、映画館用の 35 ミリ映写機に広く採用された。これは玩具映写機にも多く用いられていたが、歯車が噛み合う際に衝撃音が生じ、1 コマにつき一度は作動音が鳴るため、ガチャガチャとうるさかった。

⁴² 福島可奈子『混淆する戦前の映像文化 幻燈・玩具映画・小型映画』、2022 年、思文閣出版、254・255 頁。

これらに対し、三角偏心カムは静音性に優れる。これは偏心カムによって往復運動するフレーム先端の爪がフィルムを1コマずつ送る構造であり、リュミエール兄弟が発明したシネマトグラフにも同様の原理が採用されていた。

紙フィルム映写機では、レフシーはドッグレック式で、家庭トーキーのトランク型は2本フォーク状の爪が2穴式フィルムを送る機構を採用している。また家庭トーキー発声映写機シネトーン型では三角偏心カムがもちいられている。また、紙フィルム映画が発売された1930年代には映画館用だけでなく家庭用の小型映写機でも電気モーター駆動が増えてきているが、紙フィルム映写機は、35mmセルロイドフィルムを使用する玩具映写機と同様に、動力は手回しであった。

次に映写機のコマ送り機構で送られる紙フィルムの特性について見ていく。まず紙フィルム映画のパーフォレーション（送り穴）の加工については、新聞などの印刷工程と同様に輪転機の原理に基づいてパンチングされていた可能性が高い。つまり印刷後、フィルム状に裁断・接合する工程でパーフォレーションを穿孔したと推測される。筆者がオリジナルの紙フィルムを調査したところ、少なくともレフシーと家庭トーキーに関しては、パーフォレーションが必ずしも均一に開けられておらず、コマ間の正確な位置にくり抜かれていない例が散見された【図1】。なぜなら輪転機では穿孔の位置が一旦ズレると、その後の穴も当然ズレていくことになる。しかし映写機のコマ送りの爪は金属製であるため、パーフォレーションの位置精度が不十分な場合、紙フィルムの表面を引っ掻きながら送ることになる。その結果、爪と接触したあたりから次第に摩耗・裂断⁴³し、最終的には上映に耐えない損傷へと至ってしまう【図2】。一方で、レフシーにはパーフォレーションがあげられていないフィルムも存在していたことが、松本夏樹コレクションの現存フィルム【図3】からわかる。これはおそらく、板倉史明がすでに指摘している⁴⁴パーフォレーションのないタイプであると見られる。レフシーは発売当初、パーフォレーション付きの紙フィルムが映写時に破

⁴³ 筆者が2025年に家庭トーキー発声映写機シネトーン型の一部とともに入手した19本の家庭トーキーフィルムのうち、フィルム内容が4本も重複していた。重複作品を比較したところ、いずれも一方の個体においてパーフォレーションが著しく破損していた。この破れは、繰り返し上映を行なったことに起因する摩耗とみられる。このことから、以前の所有者が頻繁に同一作品を上映し、損耗により再購入していたと考えられる。

⁴⁴ 板倉史明「日本における紙フィルムの歴史と保存」、『第63回国際フィルム・アーカイブ連盟東京会議2007シンポジウム「短命映画規格の保存学的研究」の記録』、東京国立近代美術館フィルムセンター、2011年、80頁。

れやすいと苦情を受けており、パーフォレーションを開けずにフィルムと送りドラムとを摩擦させることで紙フィルムを送り出す仕組みを構想していた⁴⁵。しかしパーフォレーションのないタイプの映写機自体は、これまで見つかっておらず、それが構想止まりだったのか、あるいは商品として発売されていたのかは不明である。ところがその現存フィルムを見ると、通常のパーフォレーションの位置に鉛筆で擦ったような薄い銀色の目安マークが描かれている。その鉛筆痕は一定の長さで一定の間隔で記されており、まるで輪転機で穿孔する際の目安のように見える。ということは、このフィルムは商品でなく制作工程における試作品だったのだろうか。またフィルムの紙質も他のレフシーフィルムと異なっており、その材質や変更の理由も含めてさらなる調査が必要である。

3-2. 蓄音機の駆動と映写機との同調



【図4】クトウ蓄音器(松本夏樹コレクション)



【図5】ユニフォーン (松本夏樹コレクション)

蓄音機の駆動は大きく三つに分類できる。第一に手回し駆動、第二にゼンマイ駆動、そして電気駆動である。手回し駆動とゼンマイ駆動は、いずれも人力または巻き上げたエネルギーを回転運動へ変換する方式である。これらは回転運動が速くなったり遅くなったり安定しにくいことが課題であった。そのため遠心力を利用した調速機、いわゆるガバナーが導入された。これは回転軸に取り付けられた分銅が遠心力によって外方へ広がることでハズミ車による摩擦制動がはたらくため、回転数を一定に保つことができた。

初期の蓄音機はゼンマイ駆動が一般的であるが、手回し駆動の例としては「クトウ蓄

⁴⁵ 同上。

音器」(1915 年)がある⁴⁶【図 4】。同機は直径約 6 インチのターンテーブルの両端に 2 つの分銅を備え、遠心力によって軸を締め付ける独自の機構を有していた。機構上はガバナーに類似するが、精密なものではない。ほかに類似例としては、組立式の「ユニフォーン」がある【図 5】。ターンテーブルをコンパスのように折りたたんで収納することができ、本体は筆箱ほどのボール紙製ケースに収納を可能にした携帯型蓄音機である。ターンテーブルの先端に分銅が接着されているだけで、クトウ蓄音器のようにガバナーに類似した構造ですらなく、実用性はあまりなかった。両機については、所蔵者の松本夏樹と筆者が稼働調査をおこなったところ、簡素な調速機構を備えてはいても、安定した回転が得られる水準には達していないことが判明した。音の再生速度が手回しの加減に大きく依存しており、音程とテンポの変動が生じる作りであった。これは生産段階ですでに分かっていたことであろう。

そのような手回し駆動やゼンマイ駆動に対し、電気駆動の蓄音機（電気蓄音機と呼ぶ）は電気モーターによって安定してターンテーブルを回転させることができた。その結果、映写機との同期再生などでも蓄音機を利用しやすくなった。しかし、電気蓄音機が発売された 1920 年代後半の日本の都市部の一般家庭では、電気は夕方から夜間にかけて送電されるものであった。そのため、電力を伴わない従来の蓄音機に比べて、いつでもどこでも音楽鑑賞ができるというわけではなかったのである。

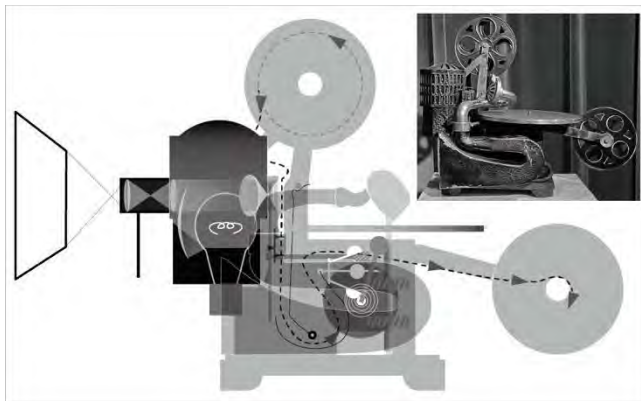
それゆえ紙フィルム映画では、「トーキー」として同期させるレコードのプレイヤー、つまり蓄音機は、基本的にどの駆動方法であっても対応可能であった。なかでもレフシーは、個々の紙フィルム作品と連動可能な既存のレコード番号をフィルム上や収納箱に表記したが、どのように連動させるかについては購入者任せであったし、一方ツキボシや家庭トーキーは当時小型映画などで流行中の「ホームトーキー」に倣い、蓄音機とチューブで接続する方式を広告写真等で推奨した。しかし蓄音機の回転数と映写機の回転数は異なるため、そのままチューブでつないでも上手く連動しなかっただろう⁴⁷。家庭トーキーは、手回し映写機と手回し駆動の蓄音機を機械的に合体させることで、回転駆動力伝達の直結を図った発声映写機シネトーン型を発売した。「シネトー

⁴⁶ 「クトウ蓄音器」は当時 10 円で販売された低価格の機種である。当時、1910 年発売の国産初の蓄音機「ニッポノホン 35 号」が 65 円で販売されていたことを踏まえると、10 円という価格はきわめて廉価であった。

⁴⁷ 家庭トーキーのトランク型映写機とゼンマイ駆動の蓄音機を、映写機付属のスプリングチューブでつなぐ再現実験を 1980 年代におこなった松本夏樹によれば、回転数が異なるのですぐにチューブがねじ切れてしまった、という。

ン」型というネーミングは、家庭用の小型映画として 1929 年にアメリカの映写機メーカーのデブライが発売した「デブライ・シネトーン」(DeVry Cinetone)に由来すると考えられる。これは 16mm 映写機と電気蓄音機が一体化した製品である。本製品では、専用レコードの外縁に打たれた印と、スクリーンに映し出される「START」を合図に、同時に駆動さえすればあとは電動で最後までトーキー上映される仕組みになっていた。日本では小西六商店が輸入し、フィルムと専用レコード一式がついて 950 円で販売している⁴⁸。また同時期には既製品の映写機と電気蓄音機をチューブで接続してトーキー映画を鑑賞する「ホームトーキー」も 196 円で販売されているが、これらはかなりの富裕層でなければ到底購入できる価格帯ではなかったし、たとえ富裕層であっても大人が楽しむためのものであった。一方、家庭トーキー発声映写機シネトーン型は子供向けの玩具として 25 円で発売されたものであったが、「シネトーン型」というネーミングそのものがまさに最先端の高級感を加味するものであった。しかし最も簡素な手回し駆動の蓄音機と、最高級の三角偏心カムをもつ手回し映写機を機械的に合体させた本機は、ひとつの部品にあまりに負荷のかかる構造をしていたのである。

3-3. 家庭トーキー発声映写機シネトーン型の構造



【図 6】 内部構造図（点線はフィルム走行、グラデーションは映写過程を示す） 【図 7】 香箱

本機は、蓄音機と映写機が一本のクランクで連動する仕組みになっている【図 6】。本機でトーキー映画の上映を正確な速度で試みるには、そのクランクを 1 秒間に 2 回転させる必要があるが、映写機と蓄音機がクランク一本で同時に動くため、結合部の

⁴⁸ 「十六ミリ発聲活動来る!!」、『写真月報』34 巻 7 号、1929 年、前付 4 頁。

香箱【図 7】に集中的に負荷がかかる構造であり、入手時は香箱内のゼンマイバネが破断していた。おそらく手回しで生じた遠心力がゼンマイバネを押すため、急停止時に付け根が破断したのだろう。そこで当初はクランクを回しても映写機しか作動しなかった。しかし専門家の協力で修復を行いトーキー映画上映が可能となったと共に、修復時に本機の構造が判明した。

まず本機の蓄音機部分は既製品の流用であった。一般的な蓄音機と同様ターンテーブルの下にガバナーがあり、手回しの回転速度を制御する役割を担っている。一方映写機部分は「レフシー」や玩具映写機に採用されたドッグレッグやマルティーズ・クロスではなく、開発・製造・販売者の高木昌治が実用新案を得た、独自の三角偏心カムによるシャッター間歇運動になっている。そのためフィルム送りの騒音が抑えられ、レコード音声がよりクリアになる。また本機の映写機のライトボックスは、内側が銀色に塗布されて電球前後に凹面鏡と集光レンズが設置されているが、それでも先述のとおり光量が乏しかった。そのため本機では通常の玩具映写機や紙フィルム映写機では白熱電球一灯のところを二灯にしており、レフシー映写機と比べても明るく家庭内での鑑賞には十分な光量があった。

また実用新案(公告 4211 号)で申請しながらも搭載されなかったアイデアもある。それは動画の周囲に別途額縁を投影してスクリーン上で合成するものであった。おそらく開発者の高木は、当時子供たちに大人気だった紙芝居のようにしたかったのだろう⁴⁹。しかしこの申請内容に従って実際に筆者が額縁画を作って検証したところ、隣接するフィルム送り機構と接触する恐れがあり、実用には不向きであった。

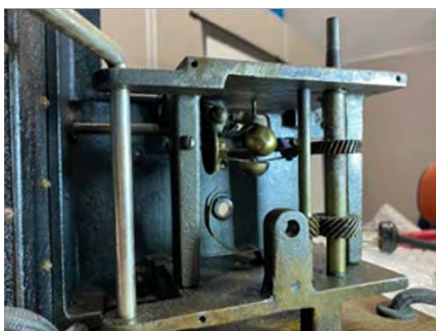
このように様々な工夫を凝らした本機であるが、最大の欠点は最後まで動画と音声を正確に同期させるのがきわめて難しい点で、タイミングを合わせて動かしはじめても次第にズレるのである。その原因は、紙フィルムは先述の通り印刷後にフィルム尺に貼り繋ぐので、接着面に厚みが出て摩擦度が上がることで、さらに紙フィルムの貼り合わせは手作業のためバラつきがあること、一度パーフォレーションが破損するとフィルムがスムーズに送れないことなどが挙げられるが、このような問題をおそらく発売当初から内包していた。それでも当時は、視聴者自らがトーキー映画を映し出すこ

⁴⁹ 家庭トーキーは、国歌レコード社の別レーベルであるエイトレコードが紙芝居とセットで販売していた『剛太郎の狸退治』『猿飛佐助漫遊記(江戸の巻)』を紙フィルムトーキー映画化していた。

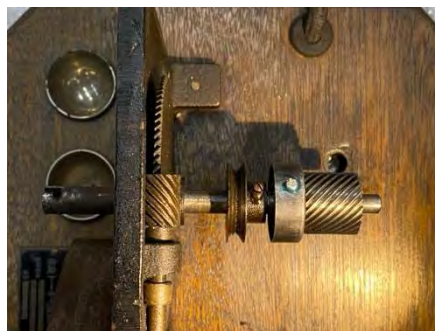
とができる、さらに自宅で国産カラートーキーアニメーションを楽しめるというだけで十分に画期的な商品だった。

しかしその連動メカニズムを支えていたのは連結部の香箱であり、それは金属加工技術があつてはじめて可能な構造であつた。それゆえか、製作所は鋼製品製造制限規則が發布された 1938 年に、「大阪鉄鋼界の第一線」⁵⁰で活躍の工業家・村松鹿之助の歯車製作工場に移転している。おそらくそこで金属製映写機の製造を続けていたとみられるが、それでも戦後まで生き延びることはなかった。

3-4. 家庭トーキー発声映写機シネトーン型の修復



【図 8】 発声映写機のガバナー部分



【図 9】 修復された発声映写機の動力部

2021 年に筆者が入手した家庭トーキー発声映写機シネトーン型（本機）は、前述の如く香箱内部のゼンマイバネが破断した状態であつた。そのため映写機側も蓄音機側も駆動しない状態であつた。修復および技術検証は、電気システムと金属加工に精通したエンジニアの菊田鉄男氏協力のもとで実施した。

2025 年に本機の 2 台目を発見・入手して両個体を比較したところ、1 台目は反射映写部分の内部が銀色に塗装されているのに対し、2 台目は鋼素材のままであつた。また電源ケーブルは差し込みプラグに改変されておらず、26 口径の電灯ソケットから給電する当時の仕様のままであつた。さらに部品の仕上げにも違いがみられた。これらの差異は、マイナーチェンジというより、家内工業的な生産ゆえの個体差といえる程度のものである。

⁵⁰ 西田裕臣編『大阪新人物誌』、夕刊大阪新聞社、1934 年、357 頁。

修復作業では、まず本体の動力部分を分解し、各部品の清掃及び状態確認を行った。破断していたゼンマイバネの付け根にあったリベットを削り落とし、接合面を無垢の状態に整形した。修復方法としては、次の二案を検討した。1：更なる破断を避けるためゼンマイバネを再利用せずにシャフトと香箱を直接圧着する方法と、2：破断したバネを再利用し機構を復元する方法である。まず前者の方法を試してみた結果、ハンドルを回転させるとガバナーの分銅が常時開放状態になり、遠心力による制御機構が適切に作動していないことがわかった。すなわちゼンマイバネは単なる部材ではなく、重要な調速機構の一部として機能していたのである。そのため後者の方法を採用し、破断箇所を清掃後、今後破断しても交換できるようネジきりを行い、プラスネジによって再固定した。これによりゼンマイバネを含む香箱の機能が復元され、ガバナーも作動するようになった。つまり本機の機械部分が正常に作動する状態になったのである。

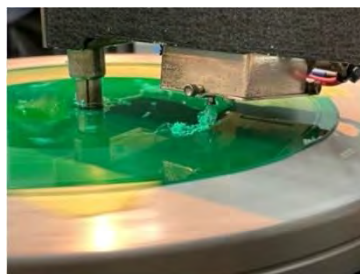
次に光学系の復元にあたった。2021 年入手機の映写レンズは 1 枚しかなく、映写可能サイズが A4 判程度しかなかった。2025 年入手機と比較したところ、後者には両凸レンズが 2 枚装着されており、前者はレンズが 1 枚欠落していたことが判明した。両個体を比較し検討したうえで、欠落部分を補完する形で部品を組み合わせた結果、当初レフシーの開発者らが想定していた「映写面は横一メートル(三尺三寸)、天地四分の三メートル位」⁵¹まで映写面積が拡大した。

以上の修復作業により、家庭トーキー発声映写機の機械動力部分と光学部分を本来の状態に戻すことに成功した。その結果、本機で当時の視聴環境を再現することが可能となった。

3-5. レコード盤のカッティングマシンの修復過程



【図 10】 カッティングマシン



【図 11】「あるけやあるけ」カッティング中の様子

⁵¹ 「辻本氏発明のレフレ(ママ)一發賣」、『印刷雑誌』16 卷 7 号、印刷学会出版部、1933 年、57 頁。

筆者は本機での「トーキー」上映時の動作検証を目的として、レコード盤の製作が可能なカッティングマシン「HARA RECORD TYPE-A 90」【図 10】を 2022 年に入手した。本機は日本郵声工業株式会社が製造した円盤式録音機であり、1952 年に郵政省が開始した郵送サービス「声の郵便」に用いられた機種である⁵²。

同機では、戦前期に一般に普及した SP レコード（リムスタート式 10 インチ・78 回転）と同規格の専用ディスクを作成することができ、両面あわせて最大約 6 分の録音をおこなうことができた。専用のディスクはシュラック盤ではなく、ボール紙にアセテートを塗布したもの、ベニヤ板製、ビニール製などがあった⁵³。当時の技術では、カッティング時に素材の硬度を下げる必要があり、その結果溝の摩耗が早く、高音がなくなるといった問題があった⁵⁴。したがって音質は市販の SP 盤よりも劣っていたが、メッセージを声で届けるには十分なものだった。

入手時、本機の内部は溶解した樹脂のようなものが全体に浸透しており、コンデンサーや真空管などの電気回路は著しく劣化していた。さらにターンテーブルを回すモーターは関連部品が欠落しており、原形の復元は事実上困難な状態であった。しかし家庭トーキー発声映写機シネトーン型と同様に菊田の協力を得て分解した結果、多くの部品が寄せ集めで構成されていることが確認された。菊田によれば、仮に当時の状態に復旧した場合、現行規格に適合しない部品の使用や絶縁不良により発火の危険性が高いということであった。そのため菊田と協議の上、歴史的的外観を保持しつつも、今日の安全基準に適合させた改修を行う方針をとった。具体的には、発熱を伴う真空管増幅ではなく半導体増幅に変更し、音声入力には当時の $\phi 6.3$ ミリの入力に加え、現在広く普及している $\phi 3.5$ ミリの入力に対応したサウンドミキサーを増設、さらに欠落していたアイドラーを新たに製作し、モーター駆動を復元した。この改修には約 1 年を要した。復元の結果、発熱や異常が生じることもなく、安定した動作が確認された。音の溝を削るカッターヘッドはターンテーブルの軸から動力を得て水平走行す

⁵² 同機には再生用ピックアップが搭載されており、録音直後にサウンドチェックを行うことも可能だった。運用としては、例えば 1952 年 1 月 13 日に京都中央郵便局で未帰還者の家族の声を録音し、シベリア抑留者へ送付したりもしている。その後、広島・山口・岡山などへ拡大しながら留守家族の録音会を実施し、同年中に全国 58 局で運用された。録音料金は当初無料であったが、のちに 80 円から 100 円程度に設定された。終了時期は不明であるが、磁気テープ録音の普及によって姿を消したものと考えられる。

⁵³ 井上卓郎「音声を郵便で送る「声の郵便」」、『郵便史研究』41、郵便史研究会、2016 年、33-40 頁。

⁵⁴ 興国化学工業株式会社社史編纂事務局『興国化学 20 年史』、6 月 1 日、1967 年、140 頁。

る構造であるが、その機構と録音機能も正常に作動していることが確認された。

次にカッティング針の検討に入った。入手時、録音針は欠落していた。そのため、松本夏樹コレクションの録音機「ディクタホン」用の万年筆型のカッティング針を用いて、カッティングの試験を行った。ディクタホンとは、既存の蓄音機に装着することによって記録媒体に新たに録音する装置である。この「ディクタホン」の使用法は、蓄音器に装着し、再生しながらホーンに向かって吹き込むことで SP 盤に刻まれた既存の溝を削り、再録音するものである。だが実際には溝を削り落とすほどの切削能力はなく、表面の汚れを除去する程度であった。そのため浅い溝しか刻めず、うまく録音できなかった。その後、学習研究社『大人の科学 トイ・レコードメーカー』（2020 年発売）付属の合金製のカッティング針を用いたところ、音声を明瞭に記録することができた。ただし、同機に搭載されたピックアップで再生すると、本体の共振が針先へ伝搬し、ハウリングが発生した。これは筐体と再生機構が同一フレームに密着している構造上の要因によるものであろう。そのため外付けのサウンドボックスおよびホーンを用いて、振動を切り離してサウンドチェックをおこなった。また、同機のカッティング溝は市販のシェラック盤の溝より浅いため、鉄針ではなく溝に密着しやすい三角柱状の竹針を用いた。

録音ディスクの材料として、アルミ板、アクリル板、シェラック盤、CD ディスク、塩化ビニール等でカッティングを試みた。CD およびシェラック盤は硬く、切削ができなかった。アルミ板、アルマイト板では溝の形成はできたものの、レコードディスク状に加工するのに時間を要した。アクリル板は加工が容易であったが厚みがあり扱いにくい。以上の比較から、加工性と柔軟性、そして入手しやすさなどを考慮し、塩化ビニール板を採用した。改修後のカッティングマシンは外部入力もできるため、簡易的なミキシングも可能である。

以上の結果、蓄音機および家庭トーキー発声映写機シネトーン型での再生に耐えうる 78 回転の SP 盤が製作できた【図 11】。本修復は装置の復旧にとどまらず、録音と再生の構造を再構築する実験でもあった。これにより、家庭トーキー発声映写機シネトーン型が当時のレコードで想定していた音響および物理的制約と同じ条件下で動態検証することが可能となった。

3-6. 紙フィルムの複製と動態検証



【図 12】統合作業の様子



【図 13】左：オリジナル 右：複製



【図 14】左：オリジナル 右：複製

これまで述べてきたように、カッティングマシンの修復を通じて、家庭トーキー発声映写機シネトーン型で再生可能な SP 盤の製作環境を整えた。しかし本機の動態検証においては、音響的要素のみならず映写の側面も当然検証しなければならない。とりわけ紙フィルムは、しなやかさと強度のあるセルロイドフィルムなどに比べて紙という物理的特質上、映写機にかけるにはきわめて脆い。それゆえパーフォレーションの摩耗や裂断が生じやすいことはすでに述べた通りである。登場から 90 年の時を経たオリジナルの紙フィルムは、入手時点ですでに損傷が進行しており、繰り返しの上映実験に耐えうる状態ではなかった。

それゆえ筆者は紙フィルムの複製を制作した。これは保存用のレプリカとしてではなく、トーキー上映のメカニズムを検証するための複製品である。すなわち、オリジナルを保護しつつ、当時想定されていた送り機構・反射映写・レコード再生といった物理条件を再現することを目的としていた。

複製品制作は、まずオリジナルフィルムをカラースキャンでパソコン上に取り込み、Adobe Photoshop および Illustrator を用いて数コマ単位の画像統合と補正を行ったうえで【図 12】、大型プリンターで再印刷した。印刷紙は、パーフォレーションの強度と送り時の耐摩耗性を考慮し、ロールタイプの厚手マットコート紙を使用した。最も時間を要したのは裁断とパーフォレーションの加工（穴開け作業）である。

当時の紙フィルムの印刷過程とそのサイズについては、板倉の画期的な解明があり、それは以下の通りである。「辻本が 1920 年に完成した日本初の本格的グラビア輪転機で使用されたロール紙の形状は、「四六半裁版」というもので、この紙の原紙は 788 mm × 545 mm の大きさです。仮に「四六半裁版」の原紙を 27 mm × 750 mm のフィルム帯の型で裁断してみると、ちょうど約 20 本のフィルム帯が生み出されることになります（中略）。そしてこの 20 本のフィルムを一本につなぐと、ちょうど 15 メートルになるの

です。15メートルという長さは（中略）当時販売されていたレフシーフィルムの長さ（15メートル、30メートル、45メートル）の最少値と一致します。このことから、レフシーフィルムの印刷は、辻本が得意としていた「四六半裁判」の判型で製版され、一つの製版で1作品分の紙フィルムが印刷されるように計算されていたものと推測される⁵⁵。本研究では出力の制約からA1サイズで再印刷したが、糊代は厚紙が重なるためフィルム走行時に引っかかる恐れがあった。こうしたことから接合箇所を減らすため、縦に長い変形サイズで出力した。この設定により糊代の箇所を減らすことができ、さらに作業効率の向上にもつながった。裁断した複数コマのストリップを順番に接着し、一卷分のフィルムを作成した【図13】。またパーフォレーションは、カッターを用いて1穴ずつ手作業で穿孔した。最後にトーキー上映の同期開始を示すスタートマークをオリジナルフィルムと同位置に描き込み【図14】、複製フィルムを完成させた。

複製フィルムを家庭トーキー発声映写機シネトーン型に装填し映写したところ、裁断の精度に問題がなければ比較的なめらかにフィルム送りができたが、その際に紙特有の摩擦が起因すると考えられる送りミスが頻発した。とくにハンドルの上を通過する際に紙フィルムが滞留した。そこで紙フィルムの通路にカバーを設け、摩擦と蛇行を抑える改良を施した。その結果、滞留は大幅に軽減された。

音声との同期再生では、カッティングしたレコードの溝が市販のSP盤より浅いため、本機のサウンドボックスの針圧に耐えられず、針が逃げてしまう場合があった。その際、比較的軽量のプラスチック製のサウンドボックスとホーンを外付けしたが、軽量ゆえに針飛びが発生しやすくなった。これに対処するため、それらの位置を調整したほか、溝を深く刻めるようカッティングマシンのターンテーブルを嵩上げし、ディスクとカッターヘッドの距離を調整した。そして再生時には磁石でレコード盤をターンテーブルに圧着させるなどの改良を施した。その結果、本機のサウンドボックスでも最後まで安定してレコードの再生が可能となった。なお、オリジナルのSP盤と紙フィルムを用いて試写したところ、レコード再生は磁石による圧着なしでも安定し、本体の作動音をかき消すほど十分な音量が得られた。一方で、紙フィルムのパーフォレーションの損傷がさらに増え、繰り返しの上映は困難であった。

⁵⁵ 板倉前掲書、81頁。

3-7. 紙材、印刷方式などの技術的検証 新制作「あるけやあるけ」を中心に

前節では、既存の紙フィルムトーキー映画の複製を行い、家庭トーキー発声映写機シネトーン型における動態検証についてみた。しかし複製はあくまで既存作品の再現にとどまり、当時の印刷工程そのものを検証したものではない。そこで、紙フィルム映画がいかなる印刷方式および紙材で製作されていたのかを、可能な限り当時の技術に倣う形で実践的に検証した。そのうえで、フルカラーによるトーキー紙フィルム映画を新たに制作し、実際に映写して動作上の問題点を観察した。本節ではそれらを踏まえ、紙フィルム映画印刷の技術的条件と、発声映写機で上映した際の物理的限界を明らかにする。技術検証は、グラビア銅版画に精通した印刷技師の倉田義也と倉田が主宰する「東駒形の銅版画工房 Gokko」による協力のもとで実施した。

紙フィルム映画の印刷技術には、グラビア印刷、オフセット印刷、そして青写真が用いられていた。紙フィルムアニメーションの製作技法については、レフシーの作画に携わった岡本昌雄が「原画は主に黒インキで描き、切抜いて背景にのせて撮った。背景がわずかのグレー部分はあるが、印刷で色をのせるので、白黒と同じ感覚で、ポジフィルムで撮影した」と述べている。それはまさにカラー化が印刷工程で行われたことを示しており、おそらく家庭トーキーも同様の工程で製作されたと考えられる。当時の印刷技法に詳しい『昭和十一年版日本印刷需要家年鑑』（1936年）によれば、撮影・現像したポジフィルムを、ポスター製版用スクリーンに収まるように裁断のうえ撮影順に配置し、写真製版を起こし白黒印刷する。カラーの場合はこの刷り上がりに手彩色し、シアン、マゼンダ、イエロー、ブラックの4色分解撮影を行い、カラーネガを製版する。色校正のもと各カラー版にインキをのせて印刷し、彩色された刷り上がりにパーフォレーションを開け27mm幅に裁断して番号順に貼り繋ぎ巻いて仕上げていく。おそらくこのようにして紙フィルムのカラーアニメーションが製作されたのである。



【図 15】 レフシーの作例より(松本夏樹コレクション)



【図 16】 銅板グラビア版と刷り上がり

本検証では、紙フィルム映画レフシー開発者・辻本秀五郎が基礎としたとされる銅板グラビア製版の技術検証から着手した。

①ポジチーブの製作

原稿を複写して製版用ネガを作り、プロセスフィルムに密着させ所定の寸法に引き伸ばしたポジチーブを作成した。当時は青写真に焼き付けながら校正を繰り返して行っていたが、本研究では原稿をスキャンし、Adobe Photoshopにより2階調処理を施したうえで出力した。

②銅板の準備と焼き付け

脱脂済みの銅板にフोटポリマー・フィルムを密着させ、熱処理により固着させた。この際に、エッチング時に腐蝕しないように背面に保護剤を塗布した。

グラビアの焼き付けは、カーボン印画法に準じる。まずカーボンチッシュにスクリーン線を焼き付け、これを銅板へ転写する。グラビアスクリーンは、不透明なガラス板に細かい透明の交叉線を現したもので、この交差線によって版面は細かい四角形に分割され、微細なセルが羅列した状態になる。グラビアはこのセルの内部にインキが詰まり、深さによって調子を表すのが特徴である。そのため一般的な連続階調の写真のように滑らかな調子の再現を得意とする。

③転写現像と腐蝕

焼付け後のチッシュをアルコール液に浸し、銅板に貼り付け乾燥させる。その後、40度ほどの湯に浸し紙を剥がし、さらに湯で洗うと感光していないゼラチンが洗い流され、銅面には感光して硬化したゼラチンから成るネガ像が残る。これを乾燥し、アスファルトを塗布して腐蝕止を施す。次に、このゼラチン膜を透かし、過塩化鉄液で腐蝕する。今回の検証では腐蝕にソーダ灰と醤油を使用した。膜の厚薄により腐蝕液の浸透の度合いが異なるため、膜の薄いところは深く、膜の厚い所は浅く腐蝕される。つまり写真の濃淡が版の深浅によって表現される。腐蝕が終わればアスファルトとゼラチン膜を洗い流す。

④印刷

凸版および平版と異なり、グラビアの印刷は版面全体にベンゾールおよび揮発油で溶かした濃い液状のインキを付着させ、ドクター(ナイフ状の版画道具)で版面を搔き、インキを詰めていく。これに印刷用紙をあて、銅版画用プレス機で印刷した。

以上の工程により、銅板にセルを有するグラビア印刷によって映画フィルムを紙面に転写することができた。後述する多色刷りの検証にもいえるが、本来であれば、当時と同様に映画フィルムから直接写真製版を行う必要があった。しかしこの工程にはベースとなるオリジナルの映画フィルムを融解させてしまう恐れがあり、予算と技術の問題から、デジタル処理を介在させざるを得なかった。この簡略化は前掲『昭和十一年版日本印刷需要家年鑑』(1936年)に基づく工程を十分に検討した上で行ったものであるが、完全再現が今後の課題として残されている。

紙フィルム映画の刷り上がりと紙材について、杉本五郎は次のように回想している。

初めの頃は紙の質が悪く、ケバ立ちやすい画用紙のようなボテッとした紙に目のかなり荒い網版で印刷されていたので、これが拡大映写されて汚い感じであったが、後には紙も艶のある上質な物となり、印刷も工夫して網版をなるべく使用せずスッキリした感じになった⁵⁶。

この「網版」はグラビアのセルのことであろう【図 16】。レフシーの単色グラビア作品は、厚手のグラビア紙に印刷されていたことがオリジナルフィルムの調査で明らかになった。グラビア印刷では、工程の途中で紙を湿らせるため、繊維が膨張し版の凹部分に食い込みやすくなる。このことによりインキを十分に吸収し、綺麗に紙に刷ることができる。しかし映写時の耐摩耗性を考えると、杉本が指摘するように「ケバ立ちしやすい画用紙」に見えるのは確かである。以上は単色グラビアに関する技術検証である。次に多色刷りの再現実験を行い、色分解の印刷仕上がりが、映写されるイメージに与える影響を検討する。

⁵⁶ 杉本五郎「映画をあつめて これが伝説の杉本五郎だ」、平凡社、1990年、258頁。



【図 17】フォトポリマーグラビュールによる試作例



【図 18】「あるけやあるけ」の 4 色分解版

先の検証では銅板にセルを生成することは成功した。しかし調査したオリジナルの紙フィルムのカラーアニメーション作品にはどれもグラビア特有のセルが確認できず、いずれもオフセット印刷によって刷られていたことが判明した。そのため本検証では、オフセットに近い刷り上がりを想定しつつ、銅版画の写真製版技術の一種である DTP(Direct to plate)方式のフォトポリマーグラビュールを採用した【図 17】。この技法は、紫外線を浴びると硬化する性質を持つ樹脂板を用いる凹版技法の一種で、銅版画と同様の原理で高精細な製版と印刷が可能である。

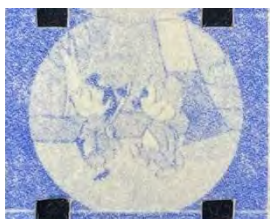
本検証では、フルカラー・トーキーアニメーションとしての成立に至る可能性を探るため、当時の漫画映画の作風に詳しいアニメーション作家のかねひさ和哉と共同制作により新作「あるけやあるけ(副題：Arche ja Arche)」を制作した⁵⁷。作画およびレコード音声はかねひさがデジタル制作し、紙フィルム化およびレコード盤へのダビングは筆者が担当した。

多色刷りは、シアン・マゼンダ・イエロー・ブラック (CMYK) の 4 色分解によって行われる。各色の版は個別に製版し【図 18】、順次重ね刷りすることで一枚のフルカラーの画像ができる。理論上は完全な見当合わせが前提となるが、本検証では当時と同様の 4 色分解撮影カメラを導入できなかったため、デジタル処理で行わざるを得なかった。

⁵⁷ 山端健志・かねひさ和哉「家庭トーキー発聲映寫器による紙フィルム映画の製作技法の解析と新作実演」日本映像学会第 51 回全国大会、神戸大学、2025 年 6 月 1 日。山端健志・かねひさ和哉「よみがえった「家庭トーキー発聲映寫器」による新作紙フィルムアニメーションの上映」第 4 回日本映像学会メディア考古学研究会研究発表会、大阪大学中之島芸術センター、2025 年 6 月 24 日。



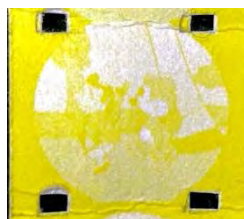
【図 19】 デジタル原画より



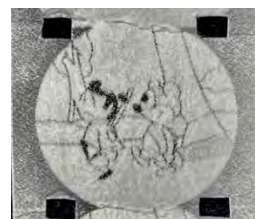
【図 20】 シアン



【図 21】 マゼンダ



【図 22】 イエロー



【図 23】 ブラック

制作工程としては、まず、かねひさが作画した 200 コマのデジタル原画【図 19】を A3 サイズに配列し、RGB から CMYK へ変換した。次に、シアン・マゼンダ・イエロー・ブラックのそれぞれにチャンネル分解を施した【順に図 20、21、22、23】。これは 4 色分解撮影に相当する工程である。その後、各色のデータを樹脂板に転写して製版を行い、単色ごとにインキを詰め、プレス機で順次印刷した。裁断後は前述したように手作業で接合し、パーフォレーションをカッターでくり抜いた。特に単色刷り部分では、パーフォレーション位置の目安も 4 色分解されるため、イエローなど淡色部分では視認が困難であった【図 22】。そのため比較的パーフォレーションが目視しやすいフルカラーのプリントを透かし、位置をマーキングして作業を進めた。



【図 24】 「あるけやあるけ」を巻いた状態



【図 25】 初号多色プリント



【図 26】 2 号多色プリント

本作では、色の展開そのものを演出として提示できるよう各単色のプリントと 4 色の多色刷りを連結した 1200 コマ 1 巻【図 24】と、フルカラーの動きを楽しむ 4 色の

多色刷りのみをタスキ状にしたループフィルムのバージョン 1 本を作成した。レコード音声は、色の展開に基づいてかねひさがセリフと効果音を吹き込んでおり、ロボットやサラリーマンなどのキャラクターの動きと音声が一致するよう演出した。かねひさが作成したデジタル音源を Macbook Pro の音楽再生ソフトを経由してからカッティングマシンに出力し、レコード盤を作成した。

映写した結果、反射映写ではイエローや細い線が光源の暖色に打ち消されやすいこと、マゼンダは他色より視覚的に強く知覚されることが判明した。特にイエロー単色は紙色に近いので、反射光のもとでは著しく視認性が低下した。家庭トーキーの単色作品が濃紺でプリントされていた事例を踏まえると、色彩の構成は反射映写特有の制約があったことが考えられる。

初回の刷り上がりでは、各版に均一量のインキを詰めたが、加色した時にマゼンダが過度に強調された【図 25】。そこでインキにソーダ灰を配合し、濃度を調整した結果、パステル調の淡い色彩が得られた【図 26】。この色彩は家庭トーキーのフルカラーアニメーション作品に見られる色調に通じる。

ここで当時の印刷産業の状況を参照すると、家庭トーキー製作所が創業した 1935 年には、大手印刷業者の日清印刷株式会社と秀英舎が合併して大日本印刷株式会社が誕生するなど、企業統合が進行していた。これは長引く不況と戦時体制への移行により印刷物資が高騰し、経営維持の対策としての面も備えていた。1938 年以降は産業組合を通じた物資配給が強化され、電力・石炭の制限により紙そのものの供給も逼迫していた。家庭トーキーの紙フィルムを印刷した中安製版印刷所の刊行物を確認すると、同時代の他の印刷物と比較しても色が淡い傾向が認められる。それゆえ家庭トーキーのフルカラーアニメーションの色彩が淡いのは、技術的な選択というより、物資制限下における材料費節約の工夫の痕跡であった可能性もある。それならば、家庭トーキーの紙フィルムに安価で簡易な青写真（サイアノタイプ）が使われていたことも理解できるのである。

まとめ

以上、本章では家庭トーキー発声映写機シネトーン型およびカッティングマシンの構造の解明、修復過程の記録、紙フィルムおよびレコードの複製、さらに単色・多色印刷工程の再現実験を通じて、フルカラーの紙フィルム・トーキー映画がいかなる技

術条件のもので成立していたのかを検証してきた。

その結果明らかとなったのは、家庭トーキー発声映写機シネトーン型は単一の発明やシステムによって成立していたのではなく、ゼンマイと手回しを併用した回転運動、反射映写に適した印刷の計画、レコード音声との物理的な同期構造、そして物資統制下における産業構造といった、複数の異なる技術と要因が交差した瞬間において成立したことである。

とりわけ多色印刷の技術検証は、紙フィルムの色彩が単なる演出ではなく、印刷工程、光の条件、材料の事情といった物質的条件の集積であったことを示している。特に色彩の淡さは美しさを求めた他に、当時の経済状況を示す痕跡であった可能性も高い。

さらに修復および再制作の過程で確認されたことは、以下のことである。本機が玩具とはいえ高度な機械である一方で、映像と音声の質が、応急処置的な手作業による対応によって大きく左右されていたということであった。すなわち、本機は印刷・機械・音響という異なる技術的条件が一点に折り重なった微妙かつ複層的なメディア装置であった。

本章で行った一連の実践的検証は、失われたシステムをありのままの姿でよみがえらせること自体を目的とするものではなく、むしろ装置を分解し、再構成し、その動態を観察することによって、当時の技術的選択肢や物質的制約、そして産業背景を可視化する試みである。その意味で本章は、家庭トーキー発声映写機シネトーン型を忘れ去られたメディアとしてではなく、レコード文化、印刷産業、映像文化を横断するミッシングリンクとして位置付けようと試みたのである。

第4章 「紙フィルム映画」前後史——動き、色、声を再現するメディア玩具の変遷

福島 可奈子

本研究で扱う「紙フィルム映画」が1930年代の日本で「玩具」として発売され、少年雑誌で宣伝され、また玩具屋や百貨店で発売されて子供たちの人気を獲得できた背景を考えると、明治末期から昭和初期にかけて同様の方法で発売されていた、玩具の幻燈機や映写機の存在を無視することはできない。なぜならたとえ「紙フィルム映画」の技術や文化が現代人の目には斬新奇抜に映ったとしても、実はそのアイデアは時代ごとの社会傾向や産業技術、近接メディアとの関係性のなかで生まれ、受容され、蓄積されてきた結果だからである。それゆえ福島が担当する本章では、紙フィルム映画が1930年代に登場すべくして登場した文化的背景を、子供たちの受容史の視座から追っていく。

まず第1節では、明治末期から大正初期にかけて、人気少年雑誌『少年世界』に掲載された広告から、紙をもちいた視覚メディア玩具がいかにして「動画」を得、「活動写真」と見なされていくかをみる。第2節では、関東大震災後の復興によって都市部に電気やラジオ放送などのインフラが整っていく過程で、玩具が「子供の科学」としての教育面で注目され、「色彩」をそのまま投影する実物幻燈や絵葉書幻燈、少年雑誌の多色刷り組み立て付録などが登場したことについて検討する。第3節では、昭和初期から大流行した玩具映画について、当時の子供たちの視覚メディア体験と、その後の紙フィルム映画や紙芝居への影響力を考察する。第4節では1930年前後からの映画のトーキー化が、第5節では日中戦争開始前後までの紙芝居が、紙フィルム映画の「声」と世界観にどのような影響を与えたかを検証し、最終節で紙フィルム映画とレコードトーキー、そして紙芝居の交叉点について明らかにする。

4-1. 雑誌『少年世界』広告にみる反射式活動写真機

のちに紙フィルム「レフシー」の製作をおこなう大日本印刷株式会社の前身、秀英舎が一時期印刷を担当していた博文館の子供雑誌『少年世界』では、1906（明治39）から1907（明治40）年にかけて「少年世界幻燈隊」あるいは「お伽幻燈隊」の名で、大型の幻燈・活動写真映写兼用機【図1】をもちいて全国巡回の上映会をおこなってい

た⁵⁸。これは、本誌主筆で児童文学者の巖谷小波らによるお伽噺の読み聞かせイベントを、幻燈や活動写真という当時最新かつ子供に人気の高いメディアを活用しつつ全国各地でおこなうことで、『少年世界』のファン層（定期購読層）を拡げようという、博文館のキャンペーン活動のひとつであった【図 2】⁵⁹。その頃から『少年世界』では、複数の玩具屋が、玩具の幻燈機や映写機の広告を多く掲載するようになったが、そのなかでも紙を被写体にした動画装置について取り上げてみよう。



【図 1】 幻燈・活動写真映写兼用機（側面・正面、1902 年頃、鶴淵幻燈舗製、松本夏樹コレクション）

【図 2】 お伽噺「文福茶釜」の幻燈スライド（明治末期頃、松本夏樹コレクション）

【図 3】 木製覗きカラクリ玩具「むかし噺」（明治期、松本夏樹コレクション）

『少年世界』誌上の広告に紙を用いた映像装置としてまず登場するのは、図版に「キ子トスコープ」と記された「新式軽便」な「活動寫眞器械」である【図 4】。1907（明治 40）年から翌年にかけて、大阪の複数の業者（湯浅利工場、中外用達合資会社、覗商会、常磐号）が広告した。図版をみると、支柱から三本に分かれるトライポッド状の脚が箱型の本体を支えており、サイズ表記は見あたらないが比較的大型のようである。本体図には覗き窓とクランクが描かれている。この図では、光を取り込むための窓はちょうどクランクの反対面に位置するために見えないが、当時の子供用玩具という特性から考えても光源に電気を使う「ミュートスコープ」ではなく、おそらくフラ

⁵⁸ 『少年世界』8-12（博文館、1902 年、96-102 頁）には、「我が此少年世界の印刷所」として秀英舎活版工場の紹介が掲載されている。また、少年世界幻燈隊に機材や技師を提供していたのが、明治期に西洋幻燈による教育幻燈会を普及させた鶴淵幻燈舗である。詳しくは、福島可奈子『混淆する戦前の映像文化』（思文閣出版、2022 年）第 3 章を参照。

⁵⁹ 明治期には、お伽噺を見るための小さな覗き絡繰の木製玩具も販売されていたことが現存品からわかる（【図 3】）。内部には『桃太郎』『文福茶釜』『花咲爺』の絵がそれぞれ描かれた 3 枚の板があり、側面の紐を引っ張って上げ下げして場面転換するようになっている。

ンスのリュミエール兄弟社が開発した「キノーラ」のように入射光で明かりを確保し、手動で紙焼き写真や連続画の束を動かして動画を得る製品だったと考えられる【図 5】⁶⁰。視商会の惹句は「夫れ活動寫眞の爽快有益なる事諸君之を知る其價高きを以て一般用ひられず當店茲見る所有最も安價にして少年にも易く實用し得る器械を發售す一度回轉すれば座して萬里の景色戦争を見るを得可或は踊り或は戯れ或は抱腹終倒等千變萬化極まりなし」として、「回轉画約百枚付」で 1 円 12 錢だった⁶¹。明治末期の映画館では 15～20 錢程度の入場料を払えば一日中映画をみることができるのが一般的だったので、たとえ玩具であっても「映画」を所有すること自体がかなり贅沢な時代であった⁶²。



【図 4】「キネトスコープ」広告図（1908 年、視商会、『少年世界』14・1）

【図 5】リュミエール社製「キノーラ」本体と紙製フィルムの 1 コマ（1900 年頃、松本夏樹コレクション）

また東京の日本橋でブリキ板金細工業を営む北川喜太郎が 1906（明治 39）年に考案した、ブリキ製玩具「活動眼鏡（玩具用）」（実用新案登録第 2187 号）もキノーラと同様のしくみである。内部に取り付けられた紙に多色刷りの西洋風の漫画がクラックを回すことで回轉し、それを小さなレンズ越しに覗くことでアニメーションを楽しめた。実物ではブリキ容器自体が洋館になるようにブリキ上に印刷されており、正面には「活動大写真」の看板、側面には幟を手に町を練り歩く楽隊の姿もある【図 6】⁶³。

⁶⁰ キノーラについては、福島可奈子「忘れられた小箱のなかの私的イメージ——キノーラとタキシフォート」（『Arts and Media』15、大阪大学大学院人文学研究科芸術学専攻アート・メディア論研究室、2025 年、32～42 頁）に詳述している。

⁶¹ 『少年世界』14・1、博文館、1908 年、少（丙の五）頁。

⁶² 週刊朝日編『明治・大正・昭和 値段史年表』、朝日新聞社、1988 年、13 頁。視商会販売の「キネトスコープ」の価格 1 円 12 錢は、当時の日雇労働者の日当平均 49 錢の 2.3 倍である（同 173 頁）。

⁶³ 漫画の内容は、年配で肥えた西洋人が居眠りをしていると、中国人らしき給仕がやってきて、西洋人の鼻提灯を棒でつついて割り驚かせるという滑稽なものである。当時西洋で蔓延していた黄禍論のイメージを風刺的に描いたものかもしれない。また、1906（明治 39）年時点で映画の常設



【図 6】ブリキ製玩具「活動眼鏡（玩具用）」（正面・側面・内部、1906 年頃、松本夏樹コレクション）

1909（明治 42）年には大阪の柏木久治郎が、明治中期に流行した絵葉書用覗き絡繰をそのまま転用したような「玩具活動寫眞」で、実用新案を取っている（第 12278 号）

【図 7】。【図 8】に挙げたような絵葉書用覗き絡繰の内部構造と比較すれば、その構造がほとんど変わらないことがわかるが、おそらくこの仕組みでは連続画の切り替わりが迅速でないため、動画になり得なかっただろう。しかしそのような模造品すら、人気の「活動写真」にあやかって売り出されたのである。



【図 7】実用新案「玩具活動寫眞」の内部説明図（1906 年）

【図 8】絵葉書用覗き絡繰（外観と内部、明治期、松本夏樹コレクション）

1909（明治 42）年から 1911（明治 44）年にかけて、大阪の眼鏡・貴金属商の上村重兵衛が『少年世界』誌上で、独自に開発して「ウェジュー式活動幻燈」と命名した投

館は東京浅草の電気館のみで、各地で巡回興行をおこなっていた。そのさい、一行が到着すると、まず楽隊が町中を練り歩いて人々に興行の宣伝をおこなっていたので、この玩具にもその情景が表現されているのだろう。



【図 9】実用新案「活動幻燈」の内部説明図（1908 年）

【図 10】「活動幻燈」広告（1909 年、『少年世界』15-5）

【図 11】「活動幻燈」広告（1910 年、『少年世界』16-9）

また映画フィルムコレクターの杉本五郎（1924-1987）によれば、次のような紙フィルム映写機もあった。「四十三年（一九一〇年）頃、現在銀座三愛の丸いビルがある所から新橋に向かって少し行った所に「吉川」という玩具屋があった—中略—この店のウインドに、日本紙に油を引いた唐傘のような（強調点は引用者）半透明な紙にスミと染料で動画を描いた紙フィルムを使用する、ランプで映す手廻しの映写機が売り物として飾ってあったのを、当時小学生であった私の父が見て、買おうかどうかとかなり迷ったことがあった」という⁶⁵。これはおそらく 1910（明治 43）年に『少年世界』誌上に広告された、円盤型の映写機の類似品ではなかろうか。これらはドイツのプラנק社が開発したキネマタドールのコピー商品と考えられる【図 13】⁶⁶。本誌上では大阪の常盤号や阿波屋分店、春光堂商店などが売り出していて、取替画が 3 枚付で 2 円 50 銭からあり、ウェジューと比べて廉価だが、舶来品のフィルム付きになると 7 円以上もした【図 14】。この値段の差から考えれば、廉価な取替画の方は杉本の父がみたような、半透明紙にスミなどで描いた模造品の回転画だったのだろう。また紙を用いた回転画は、時代が 40 年以上下った 1954（昭和 29）年の『少年』7 月号の付録「幻燈機と映写機につかえる 新型映写機」にもみることができる【図 15】。この

⁶⁵ 杉本五郎『映画をあつめて』、平凡社、1990 年、263 頁。

⁶⁶ キネマタドール（kinematador）の実物写真は下記のページに掲載されている。

https://www.luikerwaal.com/newframe_uk.htm?merk_ep2_uk.htm（最終閲覧日：2026 年 3 月 25 日）。西洋の玩具「シネマトグラフ」機と日本での受容については、福島可奈子・松本夏樹「最初期アニメーションフィルムとその水平走行装置について」（『映像学』103、日本映像学会、91-112 頁、URL: https://www.jstage.jst.go.jp/article/eizogaku/103/0/103_010302/_article/-char/ja/）に詳しい。

組み立て式「新型映写機」は、紙製の「円盤フィルム」を人差し指でたいて回しながら、電球の反射光で投影する仕組みである。当時本誌で連載されて大人気を博していた手塚治虫の『鉄腕アトム』や相撲、忍者などの連続画がカラーあるいは単色で印刷されていた⁶⁷。このように円盤型の回転画という形式は、幻燈の同タイプも含めれば実に 100 年近くも視覚玩具の花形であった。



【図 12】円盤型幻燈機とそのガラススライド（シェーナー社、19 世紀、松本夏樹コレクション）

【図 13】プランク社の「キネマタドル」（1900 年、『ウルマン&エンゲルマン』広告掲載図版）

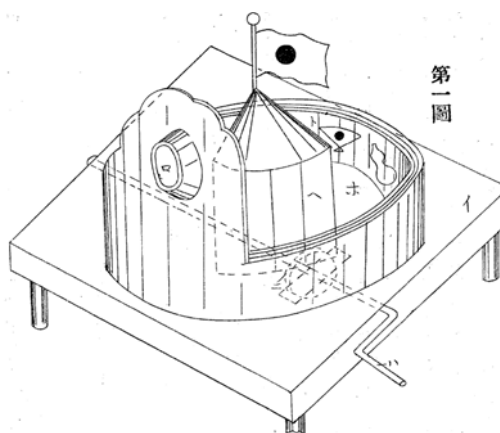
【図 14】常盤号の「活動寫眞」機広告（1910 年、『少年世界』16・7）

【図 15】付録「新型映写機」一式と『鉄腕アトム』の紙製「円盤フィルム」（1954 年、『少年』7 月号、松本夏樹コレクション）

そもそもアニメーションの仕組みについては、映画が日本へ渡来する以前から、ソーマトロープやゾートロープ、鏡を応用したプラクシノスコープなどとともに子供たちに知られていた【図 16】。例えばそれは 1889（明治 22）年の『少年園』（第 8 号）の「眼の誤認の解」や、1892（明治 25）年の『小国民』（第 4 年 13 号）の「活人画」

⁶⁷ 19 世紀には、円盤型のガラススライドの幻燈機もドイツやフランスなどの業者から多数販売されていた【図 12】。

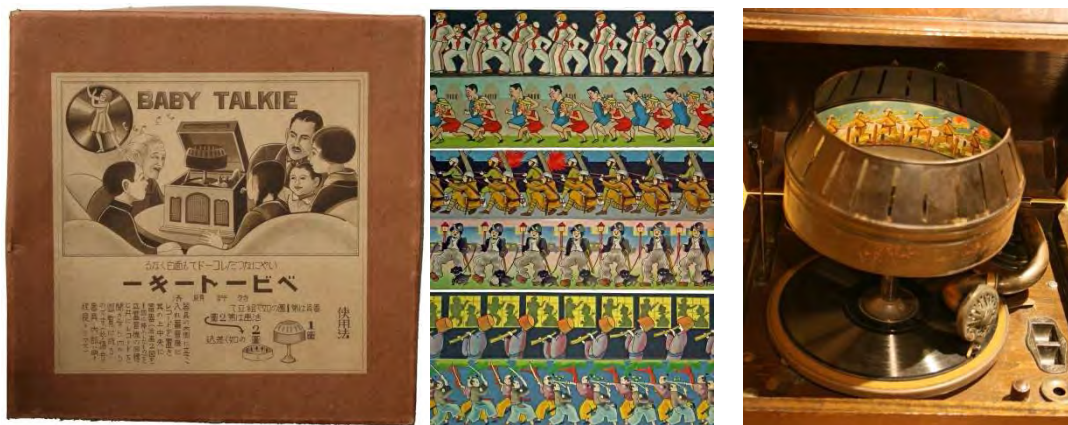
などで、その作り方とともにしばしば紹介されていたからである。それらの視覚玩具は、明治末期にはブリキでパノラマ館を模した形状に作られたり（実用新案登録 3655 号）、大正期になっても「教育参考品」などと銘打って売られたりもしていた（『少年世界』1919〔大正 8〕年 4 月号）【図 17】。



【図 16】ゾートロープまたはプラキシノスコープ用の紙帯（明治期、和紙に木版、松本夏樹コレクション）

【図 17】実用新案「活動写真」の説明図（1906 年、パノラマ館を模したプラキシノスコープ型）

1930 年代には、蓄音機にかけることができるゾートロープ「ベビートーキー」も発売され、当時の花形スター（チャールズ・チャップリン、宝塚や松竹歌劇団のレビュー、チャンバラなど）や軍国もの（爆弾三勇士など）が音楽レコードの上で回転した【図 18】。このように紙の帯をもちいた「ゾートロープ」も、表現される図像が同時代の流行にあわせて変化しながらも、ロングセラーの「視覚玩具」だったのである。



【図 18】ベビートーキーの箱と紙帯、蓄音機に載せたところ（1930 年代、松本夏樹コレクション）

このように明治末期から様々な紙製の動画装置が玩具として発売されたが、映画フィルム状の長尺の紙フィルムの玩具としては、大阪の砲翫堂や朝日堂商会、だんの商店などが1913（大正2）年頃から販売した「輕便活動寫眞機」が、1930年代の紙フィルム映画に先行する事例である⁶⁸【図19-20】。ただし本品は覗き式であり、映写装置ではなかった。砲翫堂の惹句には「本機のフィルムは寫眞版ですから眞物フィルムと異つた所はありません」として7尺5寸のフィルム5本付で60銭という廉価で売り出している⁶⁹。また、これらと同機種ではなさそうだが、1911（明治44）年に東京の杉井和一郎が「紙製「フィルム」活動寫眞」として覗き式の紙フィルム映写機をすでに実用新案登録（第20378号）していることも判明した【図21】。実用新案説明文には、その紙製フィルムは「感光藥ヲ塗りタル紙又ハ布面ニ動作ノ連續セル繪畫又ハ寫眞ヲ焼附ケタル」とあるので、こちらも砲翫堂等で発売された紙フィルムと同様に、映画館用の35mmフィルムをそのまま等倍で焼き付けたものだろう。そしてそのことは1910年代にすでに、セルロイドの生フィルムより廉価な紙のフィルムにコピーして活用することが一部で実用化されていたことを示している。だが玩具幻燈機・映写機の光源として一般的だった石油ランプでは、動く紙を反射投影するための光量としては十分ではない。つまりフィルムのように透過しない紙を反射式で映写するためには、少なくとも電球程度の光量が必要であった。しかし明治末期に自宅に電気を引くことができるのはインフラが整備された東京・大阪・京都などの都市部のみであるうえ、高額料金ゆえに富裕層に限られていた⁷⁰。そのためこれらの「紙製「フィルム」活動寫眞」は、光源が自然光で可能なキノーラのように覗き式である。覗き式では、映写可能なウェジューのように複数人で見る事はできないが、紙のフィルムでも紙の質と間欠運動機構の性能が悪くなければ、十分に動画が楽しめただろう。

このように、活動寫眞（映画）が渡来して日の浅い明治末期から大正初期にかけては、玩具の活動寫眞は、「画が動く」「画を投影する」ことそのものがまだ珍しく、たとえその精度が低くとも、その原理を体感できる高級玩具として販売され、富裕層の子供に人気を博していたのである。

⁶⁸ 本機については、松本夏樹がレフシーなど1930年代の「紙フィルム」に酷似した先行例であることをすでに指摘している（松本夏樹「映画渡来前後の家庭用映像機器——幻燈・アニメーション・玩具映画」、『日本映画の誕生』、森話社、2011年、96-128頁）。

⁶⁹ 砲翫堂「輕便活動寫眞機」、『少年世界』19-15、1913年、少年（己の七）頁。

⁷⁰ 1909年の時点での電燈の需要率は、東京の人口6.5人分に付き1灯、大阪で6.8人分に付き1灯、京都で10人に付き1灯であった（『新公論』24-7、新公論社、1909年、萬報一覽12頁）。



【図 19】砲散堂「輕便活動寫眞機」の広告（1913 年、『少年世界』19-15）

【図 20】朝日堂商会「輕便活動寫眞機」の広告（1914 年、『少年世界』20-5）

【図 21】実用新案「紙製「フィルム」活動寫眞」（1911 年）

4-2. 「子供の科学」としての反射幻燈の色鮮やかさ——自作と雑誌付録

1923（大正 12）年 9 月 1 日に起きた関東大震災で、江戸情緒を色濃く残していた下町をも含めた東京市内の大多数の建造物が壊滅した。そのため復興事業では、それまで遅々としていた地下鉄の敷設をはじめ、市内の総合的な都市開発が急速に進み、1930（昭和 5）年には「帝都復興祭」が華々しく開催されるまでに、モダン都市として再編された。一方で震災をきっかけに京阪神に移り住む人も増え、1925（大正 14）年には市域を拡張した大阪市が東京市を上回る日本一の大都市となって「大大阪」とも呼ばれた。1907（明治 40）年には全戸数のうちわずか 2%にすぎなかった電燈の需要家数も、1924（大正 13）年には 79%まで増加した⁷¹。都会の建築物に毎夜ネオンサインが輝くようになったのもこの頃からである⁷²。

1925（大正 14）年には NHK の前身の社団法人東京放送局（JOAK）が日本初のラジオ放送を開始し、大阪放送局（JOBK）、名古屋放送局（JOCK）もそれに続いた。当初はレシーバー（ヘッドホン）で聞く鉱石ラジオが主流だった⁷³。1924（大正 13）年に創刊した『子供の科学』初代編集長の原田三夫によれば「放送が始まりそうにな

⁷¹ 石川安太「電燈界二十年史」、『マツダ新報』14-1、東京芝浦電気、1927 年、4～7 頁。

⁷² 日本電気事業史編纂会編『日本電気事業史』、電気之友社、1941 年、252 頁。

⁷³ 当初高額だった真空管ラジオは主に乾電池式だったが、1930 年頃から家庭の電燈線の交流電源からつなぐ方式の方が経済的等の理由から一般化した（『マツダ新報』17-3、1930 年、2～11 頁）。

ると、受信機がドッと輸入され、国内でも製作され、部分品も販売するものが続々と現われ、猫も杓子も受信機を作った。私は無線と受信機の製作法を勉強して「子供の科学」に書き、「誰にもわかるラジオの原理と受信機の作り方」という本を書いて誠文堂から出したが、これが飛ぶように売れた」⁷⁴という。また同じころ「自宅に子供の科学の代理部を設け、私が厳重に選定したものを扱うことにしたが、まず売りだした実物幻灯式のエハガキ幻灯機や安物の望遠鏡が飛ぶように売れた」⁷⁵とも述べている。

「エハガキ幻灯機」（絵葉書幻灯機）とは、その名のとおりに絵葉書をそのまま投影できる幻灯機のことである⁷⁶。これは、紙フィルム映写機と同様に鏡を利用した反射式で、「ハグルマ」や「ライオン」など玩具映画メーカーからも販売されていた【図 22】⁷⁷。

「ハグルマ」製の現存品のひとつには、持ち主が友人や親類らから送られたと思われる観光地や海水浴場の写真絵葉書や、お正月の子供達が多色印刷された絵葉書などが箱に同梱されており、それらを夜の家族団欒の折にでも大写しにして楽しんでいたのだろう⁷⁸。



【図 22】絵葉書幻灯「実物映寫機械」（ハグルマ製、正面と箱・内部・箱内にあった絵葉書、松本夏樹コレクション）

⁷⁴ 原田三夫『思い出の七十年』、誠文堂新光社、1966年、313頁。レフシーの紙フィルム映画『無敵四平の怪賊退治』には、無線での「SOS」を「只取屋出張所」で受信する姿が描かれている。当時はラジオ設置は登録許可制で、聴取料（月額1円）を払う必要があったが「只取」も横行していた。

⁷⁵ 原田前掲書、301頁。

⁷⁶ 「エハガキ幻灯」は、実物を投影できる実物幻灯機的一种であったが、大型の実物幻灯機は反射式で電球1つでは暗くなるうえに、明かりムラが生じてしまうため、2つの電球を使う必要があった。

⁷⁷ 1922（大正11）年の『日本少年』（17-10）に、ハグルマ製と同型の絵葉書幻灯機が「原色そのままの色彩で大きく映ります」と広告されており（実業之日本社代理部）、定価5円20銭（日雇い労働者の日当平均2円18銭の約2.4倍）である。

⁷⁸ 日本での絵葉書の流行は日露戦争の戦況写真や戦勝記念絵葉書からはじまる。その後、様々な写真やデザインの絵葉書が量産され、大人から子供まで友人知人などと送り合う文化が根付いていた。

当時、映画館での映画はモノクロが一般的で、カラーであっても画面全体が一色に染められた染色映画が中心であったから、多色刷りの印刷物を（多少色飛びはしても）そのまま色彩豊かに投影できることが「エハガキ幻灯機」の大きな魅力でもあった。それでも、絵葉書専用ではないのだが、和紙に墨刷り木版や水彩で描いた絵を、写し絵や幻灯のように投影する子供向け商品はすでに明治期からあり、色彩を投影することもすでに馴染みのものではあった【図 23】。



【図 23】「軽便幻灯器」本体（木製）と紙製スライド（明治期、松本夏樹コレクション）

さらに 1920 年代後半には、30 コマの漫画が多色刷りで印刷された横引きの紙フィルムを投影する幻灯機も登場する【図 24】。製作者や正確な販売年は不明だが、「凸ちゃん主演 不思議ナ森」「金助氏主演 金助漫遊記」「ノンキナトウサン トナリノ大将助演」の 3 作品があり、投影すれば複数人でカラーの漫画をじっくり楽しめるものになっている。なかでも「ノンキナトウサン」は、1923（大正 12）年から『報知新聞』などで連載された漫画である。主人公のノンキナトウサンが、関東大震災による自宅の倒壊や不況による失業などを体験しても「ノンキ」に朗らかに生活する姿が人気を博した。本作では、同名漫画のキャラクターを（おそらく無断で）使ったコピー作品で、ノンキナトウサンが再会した友人にソバをおごってあげようとして間違えてダンスホールに入ってしまう笑い話である。この題材からみておそらく、ダンスホールでの社交ダンスが大流行して（学生など未成年者も含む）男女の出会いの場となった、1920 年代後半から 1930 年代はじめにかけて商品化されたのだろう。当時の日本では、西洋に倣って明治政府が制定した商標法（1884 年の商標条例より）、専売特許条例（1885 年）、著作権法（1899 年）等が十分に機能しておらず、「特許権や商標権であろうと、愈々侵害の刻印を捺される迄には、三年や五年はかかるし、結局謝罪広告の一つも出せば万事 OK だから、早く売って儲けた方が勝さ、と云う模倣業者が多い

のだから、折角法が占有権を認めても、泣かされるのはいつも権利者だ」⁷⁹ったという。



【図 24】紙フィルム幻燈機と「ノンキナトウサン トナリノ大将助演の巻」抜粋（1920 年代後半頃、松本夏樹コレクション）

またノンキナトウサンではないが、1930 年代には雑誌『少年倶楽部』の大人気キャラクターであった「のらくろ」を、子供自身が紙フィルムスライドに模写し、手作り幻燈機で映していた事例もある【図 25】。そのような文化は戦中を経て戦後まで続き、1950 年代にも忍者時代劇『三日月童子』をテーマに手作りで作られた紙フィルムが存在しており、こちらはくり抜いた穴から絵を差し替えることで、一瞬で変身する忍術が表現できるように工夫されていた【図 26】。



⁷⁹ 「西洋模倣業」、『パテント』8-4、日本弁理士会、1955 年、2 頁。



【図 25】子供の手作り紙フィルム幻燈機とのらくろを模写した手描き紙フィルム（1933 年頃、松本夏樹コレクション）

（参考図：田河水泡『のらくろ軍曹』所載「大忠臣蔵」[1934 年]）

【図 26】手作り紙フィルム幻燈『三日月童子』（1950 年代、松本夏樹コレクション）

このような手作りが多かった背景には、当時の子供向け雑誌などで装置の作り方などがたびたび指南されており、出来合いの（高額な）装置を買えない、あるいは工作好きな子供が自分で材料を集めて作れる方法が提示されていたことも大きい⁸⁰。また『少年倶楽部』（大日本雄弁会講談社）では 1927（昭和 2）年に、それまで雑誌の慣例でもあった新年号の双六以外の月にも多色刷りの別冊付録をつけはじめ、（立版古（組上燈籠）のように切って組み立てれば完成する）厚紙製の「日時計」（1930 [昭和 5] 年 6 月号）や「大飛行艇ドックス号の模型」（1931 [昭和 6] 年 6 月号）、「軍艦三笠の大模型」（1932 [昭和 7] 年 7 月号）、夜光塗料の「エラジューム」を塗布した「発光名古屋城の大模型」（1931 [昭和 6] 年 8 月号）というのもあり⁸¹、子供の創作欲を刺激した。

とりわけ東京が中心だった出版界は関東大震災で大打撃をこうむったが、その結果それまで別々だった全国の雑誌販売店と書籍販売店の差異がなくなり、単行本も雑誌と同様に売り出しやすい時代となっていた⁸²。文学全集などが 1 冊 1 円で大量に売り出されていく円本ブームの到来である。それに先立つ 1925（大正 14）年に、大日本雄弁会講談社が大衆雑誌『キング』創刊号を破格の 50 銭で売り出し、その大々的な宣伝

⁸⁰ たとえば 1923 年から毎月発行された『科学遊具と自作』（児童科学教育会）では、「電動機」「電気呼び鈴」「伸縮図機と魔法扇」「実物幻燈機」「ケーブルカー」「単葉飛行機」「写真機」「光線信号機」「電信機」「印刷機」「蒸汽タービン」などがあつた。実際に当時の子供がどのような方法で自作を作ったかについては、福島前掲書第 6 章参照。

⁸¹ 加藤謙一『少年倶楽部時代 編集長の回想』、講談社、1968 年、139-170 頁。

⁸² 橋本求『日本出版販売史』、講談社、1964 年、303 頁。

効果もあって当時としては驚異的な 74 万部を売り上げていた⁸³。この『キング』の印刷は、1935（昭和 10）年に大日本印刷株式会社となって紙フィルム「レフシー」の印刷にもかかわることになる、秀英舎がおこなっていた。『キング』創刊号は、総ページ数 434 ページ、そのうちオフセット多色刷や三色版写真版、アート二色写真版など色彩豊かなカラーページも多数含まれていた⁸⁴。そして 1926（大正 15）年に講談社が創刊した年少の子供向け雑誌『幼年倶楽部』では、巻頭の「活版三色刷」ページが評判を呼んで他の幼年雑誌もこれをまねるものが続出し、ほどなく低学年用教科書も色刷りとなった⁸⁵。こうして大正期から昭和初期にかけて多色刷りの印刷物が廉価となり、次第に子供の手元にも色鮮やかな玩具が増えてくるのである⁸⁶。その一方で、大正末から昭和初期にかけて、玩具の映写機とフィルム、いわゆる「玩具映画」が都市部を中心に流行してきていた。これらの映写機はブリキ製の小型で簡易なものであったが、映画館でかけるのと同じ 35 mm のセルロイドフィルムを使うのが特徴である。玩具映写機でかけられるのは、100 呎（1 分半程度）以下の短いフィルムだが、それらには映画館で実際に上映された映画フィルムの断片（あるいは名場面を寄せ集めたハイライト版）なども多く含まれており、子供たちのホームシアターの先駆けである【図 27】。



【図 27】少年が家族に玩具映画を上映しているところ（『子供園』1932 年 10 月号、松本夏樹コレクション）

⁸³ 同書 320 頁。また、当時一番売れていた雑誌でも 25、6 万部程度であったという。

⁸⁴ 『印刷インキの歩み：東洋インキ六十年史』、東洋インキ製造、1967 年、382～383 頁。

⁸⁵ 橋本前掲書、332 頁。1929（昭和 4）年の『幼年倶楽部』では、大日本雄弁会代理部が、絵葉書幻燈兼円盤状の活動写真機「實物幻燈活動寫眞機」を 1 円 30 銭で売り出している。それらのタネには「丸い赤いお鼻のノンキナトウサン」や「正ちゃん大口でダンゴパクパク」などがあるが、広告に掲載された絵を見る限りではあきらかにコピー商品である。

⁸⁶ とりわけ幼年雑誌（『コドモ』、『幼年園』『日本幼年』など）は、絵と色彩で見せる「絵雑誌」が多く、大正初期から四色オフセット印刷などカラーがふんだんに用いられ、趣向を凝らした「しかけ」（観音開き、ポップアップ、引き出す絵など）もあった（三宅興子・香曾我部秀幸『大正期の絵本・絵雑誌の研究』、翰林書房、2009 年）。

4-3. 玩具映画の流行

1928（昭和3）年に『読売新聞』で連載された「続・活動やの打明話」では、当時の玩具の流行が次のように述べられている。「近來殊更に流行して來たのがおもちゃの映畫機で、どこを歩いて見てもおもちゃ屋には賣つてゐるし、尚又さうした専門屋迄出來て何れも大分の利益を見て居ります」⁸⁷。特に東京浅草の仲見世は、玩具映画販売店が軒を連ねる激戦区で、翌年の『読売新聞』には「浅草だけに七軒からある機械は先づ『孔雀』『ライオン』『齒車』の三種」が挙げられている⁸⁸【図28】。その他には、大日本雄弁会講談社の子供雑誌『少年俱樂部』『幼年俱樂部』『少女俱樂部』などと提携して広告していた「キング」【図29】、大阪毎日新聞社傘下の「全日本活映教育研究会」が出していた「大毎キノグラフ」、大阪の玩具問屋「朝日堂」が販売していた「朝日活動」などがあつた⁸⁹。



【図28】「ライオン」玩具映写機（1920年代頃、松本夏樹コレクション）

【図29】「キング」玩具映写機（1930年代頃、松本夏樹コレクション）

後に日本有数の映画コレクターとなるアニメーション研究家の杉本五郎が、映画やアニメーションとはじめて出会ったのも、この「玩具映画」を通してであつた。本人の証言によれば、1929（昭和4）年5歳の頃、東京・荒川の玩具用のブリキ板を製作する町工場を営む家の兄弟が所有していた玩具映写機で、5～6人の子供たちとともに

⁸⁷ 「続・活動やの打明話」、『読売新聞』1928年10月31日～12月26日朝刊連載。

⁸⁸ 「近代浅草風景 映寫機や」、『読売新聞』1929年6月24日夕刊、3頁。

⁸⁹ 玩具映画について詳しくは、福島前掲書第6章あるいは福島可奈子「玩具映画産業の実態とその多様性：ライオン、ハグルマ、孔雀、キング、朝日活動、大毎キノグラフ」（『映像学』101、2019年、134-154頁、URL: https://www.jstage.jst.go.jp/article/eizogaku/101/0/101_134/_article/-char/ja/）。

漫画、時代劇、実写（ドキュメント）など短編を全部で 5 本ほど見たという。その時の体験を振り返って杉本は「なぜか一時間くらい見たように感じられるのだが、オモチャのフィルムを映写していたのだから、実際には二十分くらいしかたっていなかったのであろう。一中略—テレビなど夢にも想像出来ない時代のことなので、何もない白壁に絵や写真がパッと映って動くのであるから、子供にとっては魔術を見るような驚異であり、珍しい物を見たという印象がいつまでも残った」と語っている⁹⁰。1936（昭和 11）年、12 歳の頃に杉本は父から玩具映写機とそのフィルムを買ってもらっている。その証言によれば「関東大震災（一九二三年）のあと、復興した浅草の仲見世を通ると、髪を桃割れに結って赤い手拭をかけた娘さんが弾く大正琴の音が聞こえた。一中略—それが、昭和に入るとまもなく仲見世からこの音が消え、まるで音楽的でない、煎り卵を作るようなガチャガチャという音が聞こえ始めた。つまり、大正琴の実演販売の店が 35mm のオモチャ映写機の実演販売を始めたのである。店先に三十 cm ぐらいのスクリーンを置いて映し、直射日光の当たる時間は、さあどうぞどうぞと店の奥に引っ張り込んで見せてくれた」という⁹¹。玩具映画ブランドの「孔雀」を浅草仲見世で販売していた、孔雀活動カメラ販売店の写真が 1936 年の『読売新聞』に掲載されており、店先で男性店員が 40 cm 四方形の暗室に玩具映写機から映像を投影している光景が確認できる⁹²【図 30】。



【図 30】孔雀活動カメラ販売店の店頭販売の様子（1936 年、『読売新聞』7 月 1 日付）

⁹⁰ 杉本前掲書、69 頁。

⁹¹ 同書 265 頁。

⁹² 「カツドウ機道楽」、『読売新聞』1936 年 7 月 1 日夕刊、3 頁。

また、日本初の長編アニメーション『桃太郎 海の神兵』（1945 年松竹）を製作し、1930 年代前半に玩具映画「ライオン」で専属アニメーターだった瀬尾光世（1911～2010）は 1931（昭和 6）年頃「ライオン」を販売する浅草仲見世の店で、『赤垣源蔵徳利の別れ』（1924 年、木村白山）の実演販売を目の当たりにしている。瀬尾の回想によれば夜 8 時頃に店先で店員が手回しの玩具映写機で上映しており、「たかだか 30 秒くらいで 1 本終わってしまうフィルムを 3 秒か 4 秒回すと、逆回転させて（手回しクラックなので簡単にできる）、何度も何度も行ったり来たり映写している（中略）。おもちゃ映画の中では赤垣源三が徳利を出し、酒を注ぐ。またフィルムを戻すとまた酒が入る。同じ動きをくり返」⁹³す形での販売実演だったようで、作品の一部を見せて購買意欲を刺激するこの手法は、現在の予告編やデモ映像の先駆けである。同時に、同じシーンを繰り返すこの上映方法は、キネトスコープやシネマトグラフが輸入された明治期のループ映写の原点に立ち戻って動画の原理とその面白さを見せる、一種の「見世物」としての呼込み芸でもあった。

玩具映写機は当時の子供の玩具としては比較的高価なもの（廉価版で 1 円程度）で、テレビのない時代に「自分の家で動く映像が見られる」ということそのものが、この上ない贅沢でもあった。さらに当時の玩具映写機の光源は電球であるため、電気インフラの整った都市部でしか使用できなかった。ただし都市部であっても各家庭に配電されるのは夜間に限られていた。杉本家では「日が暮れると自動的に六畳の部屋に二十 W の電気が一つパッと点くのである。我が家の電気はこれ一つで、他にはコンセントも何もない」⁹⁴ので、天井にぶら下がる電球を玩具映写機内に付け替え、その空いたソケットに玩具映写機コードの口金を付けて電力を得たのである。だが 20W の電球では、部屋の襖にスクリーン幅 40 cm くらいにしか映せず、それ以上に「離せば大きくなるが暗くなって、かえって見にくくな」ったという⁹⁵。所有者の子供たちは、その「映画」に映画館の活動弁士のような説明や科白をつけて、時に自分だけで、時に友人の前で披露して遊んでいたのである。その傾向は、明治末期から大正初期にかけて『少年世界』の広告に載っていた最初期の映写機を手に入れた子供とさほど変わらない。

⁹³ 小松沢甫「アニメーション幼年期を駆け抜けた青春 瀬尾光世、大いに語る わがアニメとの出会い」、『シネマテック』第 5 号別冊、シネマテック編集部、2009 年、3 頁。

⁹⁴ 杉本前掲書、77 頁。

⁹⁵ 同上。しかしながら、あまりにも電気に慣れ親しみ過ぎた現代人の眼からみれば、たとえ室内を真っ暗にしたとしても 20W でスクリーン幅 40 cm まで引き延ばすと暗すぎてよく見えないだろう。それほど現代人は、90 年前の人々に比べて視力が低下している。

当時の玩具屋は「社會の流行と玩具の流行とは全然一致して居ります。一中略—その、中でも特に飛行器の製作と、活動寫眞の流行は、今絶頂に達して居ると申しても可いからゐ。中にもその活動寫眞は、巧みなる小辯士、巧みなる小映畫者の、各所に現はれ、一團をなして、各家庭に巡廻興行さへ行はれて居る」と1912（大正元）年時点の状況を述べているが、この傾向は1930～40年代になってもなお継続されていた⁹⁶。たとえば喜劇役者の芦屋小雁（1933-2025）は、小学校2、3年生（1941～2年）頃に、玩具映画や紙フィルム映画を映すスクリーン劇場を作ったという。「紙芝居の枠を作って、前に幕を付けた“額縁劇場”や。これで人に映画を観せてる時、ナレーションやら台詞やら勝手に作って喋ってたような気がします。弁士を演ってる。黙って映してへん、きつとね。もうその辺から役者と同じ」と述べている⁹⁷。

玩具映画フィルムのジャンルは、アニメーション、邦画（時代劇、現代劇）、洋画、ドキュメント（実写）など何でもあった【図31-33】。基本的には映画館で公開されたフィルムが、映画館上映終了後にそのまま切り売りされたものや、複製されて玩具映画用に再編集（20～100呎程度）されたものが中心であったが、「ライオン」や「キング」などは独自に専用アニメーションも製作して販売した。まとまった製作費と製作日数をかけておこなわれる劇場公開用アニメーションと比べると、玩具映画用作品は、モノクロか青色調色を施された単純な線画アニメーションがほとんどであった⁹⁸。短いフィルム尺で物語を展開させる必要があるゆえ、幕間字幕よりも漫画のようなフキダシが多用され、物語も荒唐無稽なものが多かった。また『正チャンの冒険』や『只野凡児』、『日の丸旗の助』『冒険ダン吉』『のらくろ』『ミッキーマウス』『ベディブープ』など、国内外の既存の有名キャラクターを勝手に作品内に取り込んで、地獄旅行、化猫退治、南国征服、モダン東京見物、ギャングとの抗争、戦争参加など原作を無視した突飛な物語を繰り広げた⁹⁹。筆者がその研究対象とする松本夏樹コレクションには

⁹⁶ 玩具屋主人「おもちゃ屋も坊ちゃんのハイカラには閉口します」、『少年世界』18-16、1912年、22-25頁。活動写真とともに飛行機の玩具が流行していた背景には、西洋列強に比肩する工業技術力と軍事科学力を日本にもたらす次世代を養成したいという国家の意向も働いていたと考えられよう。第一次大戦から第二次世界大戦にかけての玩具の幻燈・活動写真機と飛行機模型の流行については、別稿にまとめたため、そちらに譲る。

⁹⁷ また、映画の上映が終わると「スクリーンをシュッと取ったら、後ろが舞台。舞台へ紙に描いた人形をプツと差してね、時代劇のお芝居の遊びをや」ったという。つまり映画上映とともに、後述する紙芝居の前身となる立絵芝居も遊びでやっていたようだ（芦屋小雁『シネマで夢を見てたいねん』、晶文社、1997年、62頁）。

⁹⁸ 玩具映写機で映す場合は、ハーフトーンのほとんどない、単純な線画の方がむしろ見やすかった。

⁹⁹ 「のらくろ」の著者田河水泡は「のらくろ」の意匠登録はおこなわず、キャラクターが様々な

現在、700 本以上の玩具映画フィルムがあるが、その種類は多種多様であり、当時いかに大流行して大量生産していたかがわかる。



【図 31】玩具映画『護国の鬼 古賀連隊長』（朝日活動、青色調色、新興キネマ映画 [1932 年] のハイライト、松本夏樹コレクション）

【図 32】玩具映画『のらくろ鬼中尉とミッキーマウス芝居騒動』（ライオン、B/W、自社製アニメーション、松本夏樹コレクション）

【図 33】玩具映画『冒険ダン吉 外人征伐の巻』（製作玩具会社不詳、青色調色、松本夏樹コレクション）

それでも当時の子供が所蔵していた玩具フィルムは 20～50 呎ほどの比較的短いものが多い。それは杉本によれば「長いフィルムはそれなりに高価で普通の子供には手が届かな」かったからである¹⁰⁰。それゆえ 1930 年代には長尺ものを子供に見せに来る業者もいた【図 34-35】。その業者は「オデン屋の屋台のようなものの両側に黒い幕を下げ、子供が片側に五人ずつ入り一度に十人が見られるようになっていた。機械はオモチャとしてはまあ高級といえる程度の物が一台で、光源は太陽光線であり、屋台の外に鏡が出ていて内部に反射させるようになっており、夕方になると電池を使用していた。音楽はレコードで解説は屋台を引いてきたおじさんがハンドルを廻しながら活弁調でしゃべってくれた。百呎物二本、五十呎物二本の計四巻ぐらい映写し、アメがついて二銭であった。当時大蔵系の映画館（ピンク映画のことではない）では、チンドン屋が撒きに来る割引券を持っていけば堂々三本立の本物の映画が五銭で見られるのだから、あまり安いとは言えなかった。しかもおじさんにとってもフィルムは高価なため紙芝居のように毎日日変わりというわけには行かず、一ヵ月に一回ぐらいの割で来たが、三ヵ月もすると来なくなってしまった」¹⁰¹という。その理由は、何人か

商品に使われたことを「『のらくろ』が普及して、おかげさまでみんなに知られたんです」とむしろ好意的に捉えていた（『証言私の昭和史』1、学芸書林、1969 年、276 頁）。

¹⁰⁰ 杉本前掲書、279 頁。

¹⁰¹ 同上。

の不特定多数に公開する場合は、たとえ小型映画であっても内務省の検閲を受ける必要があったが、玩具フィルムは個人販売を目的としているため検閲を受けていないので、子供相手の路上上映が警察にみつかりとすぐに辞めさせられたのである¹⁰²。



【図 34】1951 年の「小さな移動映画館」（『一億人の昭和史』5、毎日新聞社、1975 年、199 頁）

【図 35】「小さな移動映画館」を再現した「ニッケルオデオン・ワゴン」（2003 年平田泰規製作、松本夏樹監修、山端健志所蔵）

このような玩具映画文化が 1920 年代後半から 1930 年代にかけて、都市部の子供たちを中心に根付いていたからこそ、1933（昭和 8）年から販売された紙フィルム映画は「何といても主力は漫画映画で、日本映画のすべてがモノクロであった時代に、オールカラーであったことは玩具としてはもったいないくらいの物」¹⁰³として受容されることとなった。しかし杉本曰く、紙フィルム映画は、他の玩具映画と比べて（ポータブル型映写機などは）「けっして高価な玩具ではなかった」にもかかわらず、35 mm のセルロイドフィルムの玩具映画を「追い越すことはとても無理」で、「売れ行きは何故か思わしくな」かったという¹⁰⁴。杉本はその理由として、「反射式ではどうしても明るさが不足する事と、拡大して映写する都合上印刷では写真ほどの鮮明な物が出来な」かったことを挙げている¹⁰⁵。絵葉書幻燈や実物幻燈のように静止した物体を投影するならばまだしも、家庭用電球（最大 60W 程度）を使用する紙フィルム映写機では間欠運動で動画にする過程で光量がさらに落ちるため、たとえ多色刷りであってもテクニカラーのような「極彩色」での映画上映には到底至らなかったのである。それゆえセ

¹⁰² 同書 279～280 頁。

¹⁰³ 同書 258 頁。

¹⁰⁴ 同書 256、261 頁。

¹⁰⁵ 同書 264 頁。

ルロイドフィルムをもちいた玩具映画の方が、オールカラーではないにせよ、映画館の活動写真を自宅で手軽かつ高クオリティに再現できる玩具として、むしろ人気だったということであろう。

しかしながら紙フィルム映画は、オールカラーアニメーション映画であることだけを売りにしていたわけではない。それらをレコード音声と連動させて「トーキー」アニメーション映画にすることも目指していた。次節では、紙フィルム映画が登場した1930年代初頭に、トーキーがどのような価値を持っていたのか、そしてそれはフルカラーの価値とどう関連していたのか、映画界の状況を通して考えてみる。

4-4. トーキー映画の時代

日本の映画館では、映画がまだ「活動写真」と呼ばれて巡業興行だった最初期から、上映の際には活動弁士が映画説明（活弁）をおこなっていた。基本的に活動弁士は、洋画では登場人物の科白からナレーションまで一人で担当し、邦画（時代劇・現代劇）では複数の弁士（声色弁士）がそれぞれの役の科白を（声優のように）担当した。また各映画館には専属楽団がいて伴奏音楽を奏でた。そのため観客はお気に入りの弁士・楽団がいる映画館へ足を運び、弁士はときに映画スター以上の人気を誇っていた。なかでも少年たちは、邦画では尾上松之助の忍術映画や阪東妻三郎や大河内傳次郎などのチャンバラ映画、洋画ではチャップリンなどの喜劇やエディ・ポロやチャールズ・ハッチソンの冒険活劇や探偵活劇などを好んだ。一方少女は、成人女性と同様に新派悲劇の邦画（メロドラマ）を好む傾向にあった。そしてこれらの傾向は、紙芝居や玩具映画の人気演目にもそのまま引き継がれることになる。

1929（昭和4）年以降、外国からトーキー映画が輸入されて次々と公開されはじめると、まず洋画系統の弁士や楽士が失職した。とりわけ浅草電気館と新宿武蔵野館は、いち早くサウンドトラック式トーキー映写機を入手してアメリカのトーキー映画（短編映画『南海の唄』と『進軍』）を公開した。続く浅草松竹座や丸の内邦楽座は、音楽スコアにディスク式トーキー（蓄音機と映写機を同期させる方法）をもちいたアメリカ映画『レッド・スキン』を公開したが¹⁰⁶、本作は一部にテクニカラーを使用してお

¹⁰⁶ 田中純一郎『日本映画発達史 II』、中央公論社、69頁。柴田康太郎『映画館に鳴り響いた音』、春秋社、417頁。

り、日本におけるカラートーキー映画上映のはしりでもあった。1931（昭和 6）年には、アメリカ映画『モロッコ』に日本語字幕を焼き付けるスーパーインポーズ上映が採用され、日本映画最初の本格トーキーといわれる『マダムと女房』（松竹、サウンドトラック式）が公開された。しかし日本では地方の映画館のトーキー化がなかなか進まなかった¹⁰⁷。その大きな理由として、トーキー化するためには、2 台の専用映写機の購入や音響設備の設置などを新たにおこなう必要があり、そのことは地方の映画館主にとって大きな財政的負担であったことや、それまでの常連客が弁士目当てで見に来ていたことなどが考えられる。その場合、系列館から送られてきたトーキー外国映画をそのままサイレント用の映写機にかけて、弁士が説明するスタイルを継続した。とりわけ日本映画に関しては、1930 年代中頃まで、サイレント映画も積極的に製作され続けていた¹⁰⁸。

一方でトーキー化の流れは、映画館向けのプロフェッショナルな商業作品だけでなく、アマチュアが趣味で楽しむようなプライベート映画としてや、学校などでの教育映画として活用された「小型映画」（16 mm、9.5 mm）にも波及していく。だが個人撮影がメインの小型映画では、より簡単で安上がりな方法、つまり蓄音機とチューブでつないで連動させることで音と映像を同期するという、SP レコードをもちいたディスクトーキーが主流であった。それはアマチュアの域にとどまらず、映画女優の梅村蓉子が 9.5 mm の「パテトーキー」で舞踊を披露したり（『唐人お吉』1930 年）、岡田嘉子が自身の独立プロダクションで 16 mm トーキーの短編小唄映画を製作・主演したりもしている¹⁰⁹。またアニメーターの大藤信郎は、9.5 mm の「パテ・ベビー」愛好家（当時「パテ党」と呼んだ）で、パテ・ベビー映写機と蓄音機を連動させるための「発声器」を考案したり¹¹⁰、パテトーキーの千代紙アニメーションを多数製作したりして

¹⁰⁷ トーキー映写機を導入した映画館でも「どうも機械の工合がうまく行かなくなつて電氣をつけたり消したり」のトラブルが頻発し、観客は「すっかり興ざめがしてしまつてどんなにいいものを見てゐる時でも大抵氣の抜けた麥酒みたいな印象しか残らな」い状態にしてしまったという（淡路浪郎「トオキイは愛嬌者だ」、『読売新聞』1929 年 8 月 5 日夕刊、3 頁）。

¹⁰⁸ 1935（昭和 10）年 4 月に松竹系が音楽部を廃止し、5 月に関西松竹直営館が説明・音楽部を廃止した。日活系は同年 9 月に音楽部を、12 月に説明部を廃止した（御園京平『活弁時代』、岩波書店、122-123 頁）。楽団なし弁士ありの場合は、レコード伴奏が多用された。

¹⁰⁹ 『キネマ旬報』381、1930 年 10 月 11 日、46 頁。

¹¹⁰ この「発声器」は「レコードの回轉と映寫器の回轉を調節する齒車が二個とレコードの回轉を圓滑ならしめる「フリコ」とがあるばかり」の単純な装置で「十六ミリのシネトーンと同様のものがはいつて居る」という（大藤信郎「小型映畫の發聲機」、『日本パテシネ』4-1、1931 年、36-39 頁）。

いる¹¹¹。また手元にある『パターベビー月報』（1932〔昭和7〕年6月号）によれば、新作パタートーキーとして『荒又仇討』と『戦争ごっこ』が発売されている。『戦争ごっこ』は、掲載された挿絵から見る限り、紙フィルム「レフシー」の『戦争ごっこ』と同一作家であると考えられるが、よく見比べると背景画が異なっており、完全な同一作品ではないことがわかる【図36-37】。おそらく本作は、パテ・ベビー用は9.5mmフィルムカメラで、紙フィルム映画用は35mmフィルムカメラで、それぞれ別々に撮影したのであろう¹¹²。また本作は、市販のポリドールレコードと連動させて上映すれば、現代のMVのようなミュージック映像が得られた。



【図36】パタートーキー『戦争ごっこ』（『パターベビー月報』1932年6月号）

【図37】紙フィルム映画『戦争ごっこ』（レフシー、松本夏樹コレクション）

当時日本のパテ・ベビー愛好家たちは、各地の写真館などを中心にアマチュア倶楽部を結成し、挙って自作短編映画を作ってコンクールに出したりしていたが、その中心はもっぱら富裕な成人男性であり、子供の玩具ではなかった¹¹³。それでも手塚治虫のように、父親がパター党であれば、パテ・ベビー映写機でミッキーやフェリックスなどの西洋アニメを日常的に見る事もできた。本人の回想によれば「ミッキーの突進

¹¹¹ 大藤の初期のパタートーキー作としては、『村祭』（ビクター51120）、『国歌 君が代』（コロムビアレコードA18）、『春の唄』（コロムビア25819-A）、『猿蟹合戦』（オリエンツ60345）、『文福茶釜』（ニッポ3918）、『鼠の留守番』（ビクター50855B）、『証城寺の狸囃子』（ビクター50669A）などがある（『日本パターシネ』4・4、1931年）。伴野商店製作・大石郁雄作品ベビートーキー『証城寺の狸囃子』は、「レフシー」で紙フィルム化もされている。

¹¹² 紙フィルム映画版には、右端に35mmフィルムのパーフォレーション跡（1フレームにつき4つ）がわずかに映り込んでいるのがわかる。また、パテ・ベビー（9.5mmフィルム）カメラは日本での現像事情からネガ撮影をせず、リバーサルフィルムのように直接ポジ撮影するため、そのポジプリントがオリジナルとなる。そのため、そのポジをもとにデュープネガを作成しないかぎり複製プリントが存在しない。

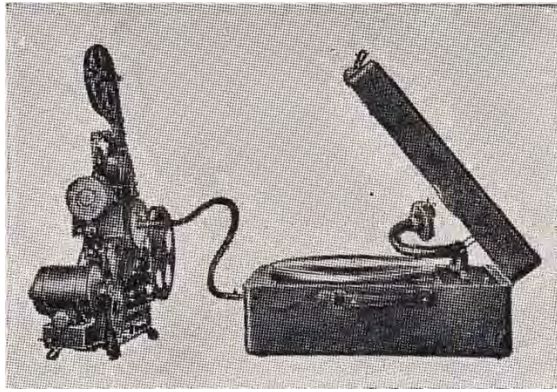
¹¹³ パテベビーとその小型映画文化について詳しくは、福島前掲書第7～8章を参照されたい。

列車」なんてのもあった。これにはレコードがついていて、いざ映写を始めるという時に、ワンツースリーでレコードに針をのせる。すると、画の動きの伴奏やセリフを、レコードがやってくれるのである。だんだん画と音がずれてくるのだが、うまくしたもので、ハンドルをガシャガシャ回しながら写す手動式の機械だったから、ハンドルを適当に加減するとまた音があってくる」¹¹⁴と述べており、これはおそらく 1931（昭和 6）年に定価 25 円で発売された「B 式パテー・トーキー」と呼ばれるレコード式トーキーを使用したのであろう【図 38】¹¹⁵。またパテ・ベビー映写機は、小型映写機ゆえの制約とフィルム節約の理由等から、字幕など静止画の際にフィルムを止める機構を採用しており、手塚によれば「猫のフェリックス」なんかは、流せば十分間ぐらいなのが、なにしろのべつ幕なしに切り込みがあるので、三十分の大長篇みたいに感じ」た上、「しかも止まった所が字幕でなく、人物のクローズアップなのだ。それを長々と止めてみせられ」たという。しかしそのことが後の手塚にインスピレーションを与え、最初に『鉄腕アトム』の 30 分テレビアニメを作った際には「安上がりで効果があり、まァ我慢して見てくれる作り方は…と考え、ハタと思いついたのがこの「止メ」であった。もちろんフィルムにキズをつけるわけではない。一枚の絵を長々と撮影するのである。映写するとウンザリするほど止まった絵が写っているが、予算上やむを得ない。音とセリフでなんとかカバーしなければならなかった」が、その方法が結果的に視聴者に「歌舞伎の『見得』のように強烈な印象」を与え、大ヒットのきっかけとなった¹¹⁶。このパテ・ベビー体験が日本独特のリミテッド・アニメーションの出発点になったという手塚自身の述懐である。

¹¹⁴手塚治虫「わがアニメ狂いの記」、『文藝春秋デラックス アニメーションの本 手塚治虫・構成』、1977 年 10 月号、文芸春秋社。

¹¹⁵ 1931 年時点の 25 円は、日雇い労働者の日当平均（1 円 40 銭）の約 18 日分に相当する（週刊朝日編『明治・大正・昭和 値段史年表』、173 頁）。

¹¹⁶ 手塚前掲書。



【図 38】「B 式パテー・トーキー」（金城商会『家庭活動写真機目録』より）



【図 39】パテベビー映写機（カラーフィルター付モデル、1928 年発売、松本夏樹コレクション）

また映画フィルムの色彩に関しては、それまで手彩色やステンシルによる色付け（パテカラー）や、赤と緑のフィルターをかけて撮影した場面を交互に連続させて、映写の際にも赤と緑の 2 色のフィルターを交互に透かすことでカラー化する「キネマカラー」の試み（1913～14 年）や、染色、調色などの技法はあった。また小型映画でも、例えばパテ・ベビーでは、ステンシルの着色フィルムや円盤型カラーフィルター付き映写機が発売されていた【図 39】。しかし基本的に映画は（色がついていても）単色で、現在見る映像のようなフルカラー（あるいは「総天然色」）と呼べるほど鮮やかなものではなかった。しかしアメリカでは 1932（昭和 7）年に映画に 3 色式のテクニカラーが活用されはじめた。このテクニカラーは、端的に言えば、赤フィルター、青フィルター、緑フィルターをかけて撮影したネガフィルムをポジフィルムに現像してから、それぞれ補色であるシアン、イエロー、マゼンダに染色する。そしてその 3 本のフィルムを重ね合わせると、カラーフィルムが出来上がる、というものである。そして、そのテクニカラーを使って製作した最初のアニメーション映画がウォルト・ディズニー社の『花と木』（1932 年）など「シリー・シンフォニー」シリーズで、日本では翌年に劇場公開されて「極彩色漫画」として大評判になっている¹¹⁷。しかし日本ではテクニカラーを導入して製作できるほどの資金力がある映画会社はなく、1930 年代、40 年代になってもいくつかの例外をのぞいて日本映画のほとんどが基本的にモノクロであった。それゆえ紙フィルムによる「極彩色」の日本の漫画映画は、杉本五郎が

¹¹⁷ 「新映画評 極彩色漫画 シリー・シムホニイ」、『東京朝日新聞』朝刊、1933 年 2 月 27 日付。

証言しているように「オールカラーであったことは玩具としてはもったいないくらい
の物」として子供たちの目に映ったのである¹¹⁸。

4-5. 紙芝居の流行

都会の子どもの遊びの流行では、玩具映画の流行から数年遅れた 1931（昭和 6）年
頃から爆発的人気を博したのが紙芝居の『黒バット』とその続編『黄金バット』であ
る¹¹⁹。とりわけ紙芝居の観客となったのは、玩具映画や少年雑誌などの比較的高級な
玩具を買ってもらえない、下町の低所得者層の子供たちである。紙芝居は、自転車の
荷台に専用舞台を付けて、1～2 銭の飴を購入した子供たちにサービスで上演するシス
テムで、江戸時代の路地裏の覗きからくりから脈々と続く方法である。また、紙芝居
自体は小ぶりの画用紙十六切りで、絵 20 枚ほどで構成された絵物語であった。この絵
物語は「場面転換が映画のように自由でスピーディ」かつ「飛躍のある話」で、それら
の点が子供に大好評だった¹²⁰。当時昭和恐慌の影響で失業者が多く大不況であったた
め、糊口を凌ぐ身近な手段として紙芝居屋に転向する者も多く、その数を一気に増や
していった¹²¹。紙芝居として定着する絵物語も当初からのものではなく、『黄金バット』
の人気によって確立されたものである。

紙芝居の系譜を遡れば、最後の江戸写し絵師といわれる両船亭船遊（兼糸操り人形
師結城孫三郎）の種板絵師「新さん」が始めた簡易な紙人形芝居「立絵」から派生した
といわれている¹²²。立絵では、幻燈スライドの 2 コマアニメーションを紙人形の裏表
で表現し、科白とともに裏表動かして早変わりで見せた。また、小型の舞台装置上あ
るいは中で複数の人形を操ってカラクリ仕掛けでみせる点では、むしろ傀儡や覗き絡

¹¹⁸ 杉本前掲書 258 頁。『少年倶楽部』のレフシー幻燈と映写機の広告には「実に美麗極彩色紙フ
キルム」とある（28・4、1941 年、133 頁）。

¹¹⁹ 『黄金バット』は、永松武雄からその作画を引き継いだ加太こうじによれば、1931 年に鈴木一
郎というパン屋の職人あがりの若い紙芝居説明者によって創作されたもので、その原型は押川春浪
の空想冒険科学にあるという。だが押川がジュール・ベルヌを原型にして「軍国主義的な、アジア
モンロー主義的な色彩」を付け加えたのに対し、紙芝居は失業者の集まりで、なかには労働運動に
たずさわった者もいたので、軍国主義色がほとんど排除された。鈴木はジュール・ベルヌを知らな
かったが、結果的に『黄金バット』の物語はベルヌの空想科学小説に近いものになってしまったと
述べている（加太こうじ「子ども向きマンガと挿絵の歴史」、『児童文学への招待』、南北社、1965
年、195 頁）。また、黒バットは無敵で不死身の怪盗（悪者）であるが、黄金バットは正義の味方
である。

¹²⁰ 加太こうじ『紙芝居昭和史』、岩波書店、2004 年、27 頁。

¹²¹ 同書 11 頁。1930（昭和 5）年には東京市中だけで紙芝居屋が 200 人ほどいたという。

¹²² 同書 5～7 頁。

繰などにそのルーツがあるだろう【図 40】。立絵での出し物は、寄席系列の怪談物（『鍋島猫騒動』『本所七不思議』）や侠客物（『国定忠治』『石川五右衛門』）、忍術もの（『自来也』『猿飛佐助』）などがあり、子供に一番人気があったのが『西遊記・孫悟空』だった¹²³【図 41-42】。



【図 40】中国の覗き絡繰（清朝末期、松本夏樹コレクション）

【図 41】玩具絵の立絵紙芝居『西遊記』（松本夏樹コレクション）

【図 42】『西遊記』を描いた粉本（墨書き手彩色、松本夏樹コレクション）

紙人形を使う立絵では、科白を言って人形を操作し、鉦太鼓や拍子木を叩くなど全て一人でおこなった。当初の立絵舞台では、演者には演技中の人形が全く見えず、熟練の職人でないと難しいものであった。それゆえ、素人でもやりやすい方法として、自転車の荷台に取り付けられる簡易な立絵の舞台が普及した。舞台正面に斜め 45 度に取りつけた鏡越しに、平面上で動かす立絵芝居を見せるものである【図 43】。この反射光学を応用した方法であれば、演者も、観客である小柄な子供たちも見やすく、一石二鳥であった。なかには、60 円もかけて電池で動かす豆電球と拡声器を備え付けた業者もいたという¹²⁴。

¹²³ 同書 9 頁。『孫悟空』は、明治末から大正期に子供に人気を博した講談本「立川文庫」の人気作のひとつでもあり、立川文庫で最も人気があった『猿飛佐助』もまた『真田三代記』と『西遊記』をミックスしたような内容になっている。

¹²⁴ 今井よね編『紙芝居の実際』、大空社、1988 年、36-37 頁。



【図 43】鏡式の立絵紙芝居（今井よね『紙芝居の実際』、1934 年、36 頁）

ほかには映画のフィルムを八つ切位に拡大して彩色を施した紙芝居（絵噺）を製作した業者もいた。その業者は、7 巻を製作するのに 100 円以上かけていたというから、それでも利益が出るほど子供が集まったのである¹²⁵。『読売新聞』によれば、1938 年の時点で、東京市内だけで 1540 人の紙芝居業者がおり、一人一日平均 10 ヶ所で、1 ヶ所につき 50 人以上の子供を集めて上演時間 30 分程度だったという¹²⁶。つまり飴代が 1 銭としても、一日計 300 分で 500 人以上に見せて平均 5 円以上の売り上げとなったのである。紙芝居製作者の加太こうじによれば「一日二円五十銭の売り上げがあると飴代三十五銭、絵の借賃一日三十銭、自転車借りる者は自転車代十銭を払うから、もうけは一円七十銭ほどになる。一円七十銭で月に二十五日働らくと月収四十二円五十銭。四十円あると一家四人くらいは生活していけたから失業者の多いその頃としてはいい商売だった」¹²⁷と述べている。また観客の子供の方も、とりわけ貧民街の残る本所・深川あたりでは、一人で何度も（2～5 回程）見ることも珍しくなかったという¹²⁸。その場合子供は、一ヶ所で飴を買って見て、他のところでは飴を買わずに、こっそり後ろの方で見たのである。最も紙芝居を見たがる年齢は小学校 2～3 年生であり、山の手の上流家庭を除いて子供を街頭で遊ばせる家庭の子供の 9 割 5 分が紙芝居に親しんだというから、その人気ぶりは全盛期の玩具映画人気以上であり、対象年齢層も

¹²⁵ 同書 37 頁。1931（昭和 6）年当時、小学校教員の初任給が 45～55 円なので、100 円だと月給約 2 か月分に相当する（週刊朝日編『明治・大正・昭和 値段史年表』、92 頁）。また 1 巻分に約 14 円かけており、飴が 1 銭だと 1400 人以上の子供に見せなければ元が取れない計算になる。

¹²⁶ 『読売新聞』1938 年 4 月 2 日朝刊、9 頁。

¹²⁷ 加太前掲書、31 頁。

¹²⁸ 今井前掲書、14 頁。

玩具映画より若干低かったといえるだろう¹²⁹。また街頭で遊ぶ子供たちの母親の多くが大体忙しく、紙芝居屋が来たことを知らせる拍子木の音が聞こえると、子供に1〜2銭持たせて、「暫くはこのをちさん達のまはりで心配はあるまいと安堵しながら出してゐる。従ってこれ等の母達が先づ自分も見て、子供等への影響を考へるといふやうな暇もなし、又、それだけの関心を持つ余裕もな」かった¹³⁰。

絵嚢式の紙芝居が流行しはじめた1931（昭和6）年頃は、昭和恐慌の影響の失業者とともに、映画業界ではトーキー普及の影響により、本職の活動弁士も映画館の職を失い、その多くが紙芝居業に流れ込んでいた¹³¹。その結果、関東大震災前に流行した立絵では芝居の科白そのままに演じられていたのが、絵嚢になってからは活動弁士のような説明が多くなっていった。一方で活弁が得意でない業者は、映画説明が吹き込まれたレコードに合う絵嚢を製作してもらい、レコードを掛けながら絵をまくって、トーキー版をみせるようなこともしたという¹³²。1933（昭和8）年の「ダツチヤン会会報」によれば、時代劇として『平手造酒』（1928年日活、大河内傳次郎主演）や『修羅八荒』（1926年マキノ？日活？松竹？）が挙げられている¹³³【図44-45】。これらの映画は玩具映画としても販売されており、当時の子供が様々なヴァリエーションで当時の時代劇（チャンバラ）映画を楽しんでいたことがうかがえる。



【図44】玩具映画『平手造酒』（朝日活動、1928年頃、同名日活映画のハイライト版、松本夏樹コレクション）

ン）

【図45】嚢フィルム『修羅八荒』（製作玩具会社不詳、1926年頃、松本夏樹コレクション）

¹²⁹ 同書11頁。

¹³⁰ 前掲『読売新聞』1938年4月2日朝刊。

¹³¹ 今井前掲書、37頁。たとえば、活動弁士だった初代・松田春翠は、1933（昭和8）年に千葉県検見川に一家を挙げて転居し、本格的に紙芝居業に転業したという（石山幸弘『資料で読み解く紙芝居の歴史』、萌文書林、2008年、60頁）。

¹³² 今井前掲書、38頁。

¹³³ 『平手造酒』（1928年日活）では、剣戟が血生臭くグロテスクに表現されている。また『修羅八荒』の原作（『東京朝日新聞』連載小説、行友李風）は伝奇小説であり、画家・伊藤彦造が手がけた挿絵も、作品の妖しい魅力を引き立てた。

また加太こうじが 1934（昭和 9）年に作画した紙芝居『天誅蜘蛛』は、天草の乱後の由井正雪の反乱計画を背景にした創作時代劇で、主人公の少年・鶴千代を助ける忠臣の顔を嵐寛寿郎の似顔絵、由井正雪が阪東妻三郎、丸橋忠弥が大河内傳次郎という、当時の剣戟スターを似顔絵で総出演させていた¹³⁴。さらに映画理論を勉強してフラッシュバック的な効果やクローズアップなどモンタージュを駆使して描き、大評判だったという¹³⁵。活動弁士の紙芝居業界への流入は、紙芝居を最も身近な路地裏映画館に変えた。かつての子供たちが最良の弁士の映画説明を聞きに映画館へ行ったように、この当時の子供たちは、近所まで来てくれるおじさんが語る紙芝居を見に路地裏まで、僅かなお小遣いを握りしめて行ったのである。

また同時代の流行でもあった「エロ・グロ」ものも子供たちに人気だった。加太こうじは次のように語っている。「エロ・グロは昭和二、三年頃から時代の風潮として流行したが、それは江戸川乱歩の怪奇探偵小説に代表される近代性を持っていた。乱歩は古い見世物小屋や一寸法師などを懷古趣味的に使ったが、懷古趣味自体が、現代人である自己を意識するがゆえに生じるものであって、新奇を求めるモダニズムの裏返しだといえる。その点、紙芝居の見世物的草双紙的古めかしさは懷古趣味ではなくて、作者がその他は知らないで、その古めかしい世界にまだ生きている庶民であっ」¹³⁶た。東京は関東大震災からたった 6～7 年でモダン都市へと変貌を遂げていたが、それでも貧民街が場所を郊外へと移動しつつも依然として残っていた。「庶民は江戸時代以来、さまざまな怨念を持って生きてきた。一生低い身分に甘んじなければならぬことに対するうらみ、—中略—特に支配者が強圧的な態度で庶民を統治するところから生じるさまざまな残酷な刑罰については、無抵抗状態のまま、それを受けなければならないから、刑罰を受けた者のうらみは強い。—中略—そういううらみの数々が、作品の表現上ではほとんど制約がなかった昭和初期の紙芝居には、庶民であった作者を通して噴出し」たのだという¹³⁷。『猫娘』『トカゲ娘』『蛇娘』などエロ・グロの怨念ものや、なかには 1932 年に起きた実際の猟奇事件「玉の井バラバラ事件」に影響を受けたような、継子の少女をいじめ殺して、その屍体を裸にしてノコギリでバラバラに切り離すとい

¹³⁴ 加太前掲書、97～99 頁。

¹³⁵ 同書 100～101 頁。

¹³⁶ 同書 91 頁。

¹³⁷ 同書 90 頁。

うあまりに残忍な紙芝居さえあったという¹³⁸。また 1933（昭和 8）年の『東京朝日新聞』（9 月 19 日、3 頁）には「肉弾三勇士や黄金バットの頃は、帰って来てからの話振りにも朗らかで明るい希望と空想が見られたが、通俗小説を地で行くやうな「継子いぢめの人情劇」になつて来ると、もう子供達の眼の色が變つてしまふ。一中略一紙芝居は子供のアヘンである」という投書記事も掲載されている。それでも「継子いじめ」は、覗き絡繰の頃からある伝統的な題材であった。しかし紙芝居の悪影響を懸念した警視庁は、1935（昭和 10）年 11 月には保安課興行係、各警察署に通牒を發し、業界に社会教育上望ましくない内容の紙芝居の自肅を要請した¹³⁹。だが翌年になっても自肅する気配はなく、むしろ人気沸騰となった。日中戦争に突入して半年後の 1938（昭和 13）年 3 月遂に、警視庁が「紙芝居業者取締ニ関スル件」の通牒を發して検閲が実施され、エロ・グロものは一掃された¹⁴⁰。

しかしながら警視庁は、なぜ子供向けの街頭紙芝居から「エロ・グロ」という良俗に反する内容を一掃するのに数年もかかったのか。加太は次のように述べる。満州事変（1931 年 9 月 18 日）が起ったころ「紙芝居屋たちは軍隊にうまく取入って、警官が干渉するのをふせぐ一助にしようと思った。一種の庶民の事大主義ともいえる糊塗策である。おりから東京の麻布三連隊で軍期下賜を記念する軍旗祭がもよおされ、一中略—その噂を聞きつけた写絵業組合では組合をあげて参加することにした」¹⁴¹という。当時、警視庁の指導では「血」を描いたものは厳禁とされていたが、軍部では「爆弾三勇士」などは、「骨や肉皮」がバラバラに吹き飛んだ絵を描くようにとの指示があり、新作の『山田一等兵』や『祖国を護れ』その他、海軍歌、陸軍歌などを紙芝居化して実演した¹⁴²。その結果、それまで警視庁保安部に申請しても職業として認可されていなかった紙芝居業が、「軍國美談」を演ずるやう希望してゐる」ということで、同月には陸軍の後押しで職業として認められた¹⁴³。さらに同年 9 月には、陸軍省新聞班の後援で、満州事変一周年記念「紙芝居の夕べ」を東京浅草の隅田公園で無料で開催している¹⁴⁴。そのさい、一度に多くの人が見られるように「幻燈式で公園の廣場に高く張

¹³⁸ 同書 91～92 頁。

¹³⁹ 石山前掲書、64 頁。

¹⁴⁰ 同書 74～75 頁。

¹⁴¹ 加太前掲書、45 頁。

¹⁴² 石山前掲書、52 頁。加太前掲書、45～46 頁。

¹⁴³ 『読売新聞』1932 年 6 月 25 日夕刊、2 頁。

¹⁴⁴ 『読売新聞』1932 年 9 月 19 日朝刊、7 頁。

られた白い布に次ぎつぎと繪が寫つて行く」仕掛けであり、呼び物は『古賀連隊長』『山田一等兵』『護国の花』など満州事変にちなんだものであった。使用された幻燈機についての詳細は不明だが、大型の実物幻燈機（反射式幻燈機）が使用されたのだろう。このように、このころから満州事変など同時代の戦争ニュースに材をとった紙芝居も多く製作され、戦争プロパガンダとしての役割も担うようになる。また、ラジオ放送（JOAK）の『子供の新聞』でも「軍事ニュース」が積極的に報道されはじめたが、それは軍が「将来の日本を背負つて立つ第二國民（引用者註：子供）に軍事教育を施すことは青年訓練以上に有意義であるといふことに着眼」¹⁴⁵したことをも示していた。一方で 1934（昭和 9）年頃には、紙芝居で販売される飴は不潔であるとして、子供の衛生観念を育てようとする教育的な街頭紙芝居の動きもあった。薩摩琵琶語りで有名な永田錦心の弟子で牛乳屋に転向した本間宗彦が中心となり、東京牛込や小石川方面の裏街でマンドリンの伴奏で「エーこゝは黴菌といふ悪魔の住む汚いじめじめした家でありますー」と衛生、交通、防火などを面白く宣伝した¹⁴⁶。これらの脚本は、東京市立第一中学校音楽教師の水谷式男が担当したが、水谷はその後、レコード付き紙芝居「エバナシトーキー」で日本のお伽噺（『花咲爺さん』や『桃太郎さん』など）や戦争英雄ものの脚本を執筆している【図 46】。このように、将来兵隊や銃後の母となる庶民の子供たちは、その結果、紙芝居で「エロ・グロ」という身近なリアリティをもつ「不衛生な飴」をしばらく提供されながら、海の向こうで「立派に」戦う「大東亜の英雄」の戦争活劇をも、血沸き肉躍る体験として、視覚と聴覚から脳裏へと刷り込んでいったのである。



【図 46】「爆弾三勇士」を描いたエバナシトーキー『廟行鎮の血煙』（水谷しきを原作、畠野圭右配画、1930 年代、松本夏樹コレクション）

¹⁴⁵ 『読売新聞』1932 年 6 月 8 日朝刊、7 頁。

¹⁴⁶ 『読売新聞』1934 年 6 月 23 日朝刊、7 頁。

また紙芝居は宗教伝道にも活用され、1932（昭和 7）年から翌年にかけて、日本キリスト教日曜学校協会の今井よねが、キリスト教福音と教育に活用しはじめている。翌年には東京神田の東京キリスト教青年会給品部内に「紙芝居刊行会」（顧問・賀川豊彦）を組織し、『少年ダビデ』（脚本・今井よね、画・板倉康雄、1 巻 20 場面、四六 4 倍版 4 色刷り）などを刊行し、これが印刷紙芝居のはじまりともいわれる¹⁴⁷。今井は日曜学校での紙芝居上演にも熱心で、一度に 200 人、300 人とすぐ集まる子供に一度に見せるために、実物映写機を活用した。なぜなら、一般的な紙芝居のサイズである十六切の用紙では、百人以下の子供にみせるのがせいぜいだったからだという¹⁴⁸。しかし実物映写機の欠点としては「（一）夜の會合に限ること、（二）原畫が十六切以上に大きい場合には小さき機械（五圓内外のもの）で間に合はず、現在では普通、特別注文によつて製作せしめねばならぬ事、（三）硝子板を用ゐた幻燈とは、多少寫り方が粗雑であること」があった。また神田伯山の弟子でキリスト者の宮越喜三郎は、隣保館などで紙芝居を演じる際に、蓄音機やその他楽器をも併用した。そして宮越はその形態を「活動畫劇」と呼んでいたという¹⁴⁹。紙芝居は、玩具映画や紙フィルム映画のようなアニメーションとは異なり静止画ではあるが、活弁（生声）と伴奏音楽を加えることによって、無声映画（活動写真）時代の映画館に近い雰囲気を感じていたといえるかもしれない。おそらく 1930 年代の子供たちは、それが極彩色のカラーイメージか否か、動画か否かであること以上に、声による物語の面白さに引き込まれたのではないだろうか。それは今井の言葉を借りれば、明治期のお伽幻燈隊の頃と何ら変わらない「話を聞きたがる子供の本能」ゆえということにもなるが¹⁵⁰、とりわけ日本の場合は、伝統芸能が物語の語り手と演じ手を分離して、語り手（たとえば人形浄瑠璃の場合は太夫）が演じ手（人形遣い、人形）よりも重要な存在として位置づけられてきた伝統の影響もあるのだろう。そして聴衆がその声の語りの世界観に没入し、想像力を掻き立てるための強烈な導入剤として視覚的な「まぼろし」があったように筆者には思われるのである。

¹⁴⁷ 石山前掲書、56 頁。

¹⁴⁸ 今井前掲書、126 頁。当時実物幻燈機は 5 円程度で、デパートや写真機械店で購入できた。

¹⁴⁹ 同上。

¹⁵⁰ 同書 5～7 頁。

4-6. 紙フィルム映画、レコードトーキー、紙芝居との交叉点

紙芝居人気が高まってきた 1932（昭和 7）年頃から、紙芝居屋がラジオ出演やレコード吹込みをおこなうケースもあった。その代表的人物が島廼家勝丸（1904-1986）である。本名を鈴木嘉兵衛といい、東京玉の井の裏長屋に住む貧乏大工だったが、関東大震災後の不況で失業していたところを、紙人形の紙芝居師で知られた島廼家二代目を名乗る親方・戸川政之助に気に入られ、島廼家勝丸となった¹⁵¹。そして勝丸を一紙芝居のおじさんから一躍有名にしたのが、前節で言及した 1932（昭和 7）年の麻布三連隊の軍旗祭で披露した『祖国を護れ』という紙芝居であった。これは、満州事変を物語化したもので、加太によれば「新聞その他で報道された日本軍の発表をそのまま劇化し、河本中尉を倉本中尉とただけのもので、いわば国策宣伝紙芝居のさきがけ」であったという¹⁵²。この祭典には、コロムビアレコードの関係者が、演芸盤の新人説明者発掘に来ていた。その中心人物が活動弁士の谷天朗で、勝丸は谷に認められて、コロムビアからレコード紙芝居（絵付きレコード）『祖国を護れ』を発売するに至った。その後、ラジオ（JOAK）の夕方 6 時からの「子供時間」でラジオ紙芝居を読み聞かせたり、レコード紙芝居『怪人ダブロット』（1932 年）、『爆弾サーカス』（作画・山川惣治、1938 年）、『勇犬軍人号』（作画・山川惣治、1938 年）や軍国歌謡「出征兵士を送る歌」を主題歌とする『兄のおもかげ』（画・永松武雄）、『父よあなたは強かった』（1939 年）などを発表し、とりわけ軍隊ものにおける悲壮感あふれる勝丸の語り口は戦意高揚に大いに機能した¹⁵³【図 47】。



【図 47】レコード紙芝居の一例（テイチクレコード『紙芝居少年探偵』、松本夏樹コレクション）

¹⁵¹ 加太前掲書、43～45 頁。

¹⁵² 同書 45～46 頁。

¹⁵³ 同書 153～154 頁。紙芝居レコード『勇犬軍人号』を発売する際には、キングレコードがその発表会を日比谷音楽堂で企画し、その紙芝居原画を畳三畳分に拡大模写して観客にみせながら、勝丸が演じたという（同書 150 頁）。

それらの勝丸の作品の中で、紙フィルム映画と直接関係があると思われるのが『怪人ダブロット』である。紙フィルム映画「ツキボシ」に『怪人ダブロット』という作品があり、ツキボシのチラシによれば勝丸による同名レコード（リーガルレコード 65741A）が音声同期として指定されている。

この紙芝居は、加太こうじによれば、紙芝居協会のひとつである神風会の代表作であり、本作の漫画風のプロットを加太自身が書き、絵は「近所にいる建具職人で絵がうまい平本」という人物が描いたという【図 48】¹⁵⁴。また勝丸のレコードには「遠藤みのる作並びに脚色」とあるが、この人物が一体誰なのか判然としない。また現存するツキボシ『怪人ダブロット』は冒頭部分が欠けていることもあり、主人公の「ダブロット」の姿が一切確認できない。それゆえ紙フィルム作品がどこまで紙芝居作品の影響を受けているのか、あるいは直接かかわったのか否かの特定は現状では難しい。しかし現存する紙フィルムとレコード音声を確認する限りでは、「怪人」＝「ダブロット」ではなく、敵役の「怪人」と正義の味方の「ダブロットのおじさん」が存在しており、「怪人」の姿は「黄金バット」とあまりに酷似しているのである【図 49-50】。



【図 48】紙芝居『ダブロット』（加太こうじ『紙芝居昭和史』55 頁より）

【図 49】紙フィルム映画『怪人ダブロット』（ツキボシ、松本夏樹コレクション）

【図 50】紙芝居『黄金バット』（加太こうじ『紙芝居昭和史』巻頭より）

また、ツキボシの『怪人ダブロット』が勝丸のレコードの活弁に完全に同期するように製作されていることは、現存品の検証によって間違いない。それゆえ、この同期部分の物語の影響についても少し考察しておきたい。レコード版『怪人ダブロット』は次のようにはじまる。

¹⁵⁴ 『ダブロット』という題名は、機関車の部品のダブルロットからヒントを得たとのことである（同書 54-55 頁）。

ある村はずれの小高い丘に、古い城があった。村人たちは幽霊城と呼び、誰一人近寄る者もなく半ば崩れて、その一角に魔のように不気味な高い塔がそびえている。伝説に、地下の秘密の部屋には計り知れぬ宝があり、それを取りに行った者は、一人として生きて帰った者はないとのこととであります。

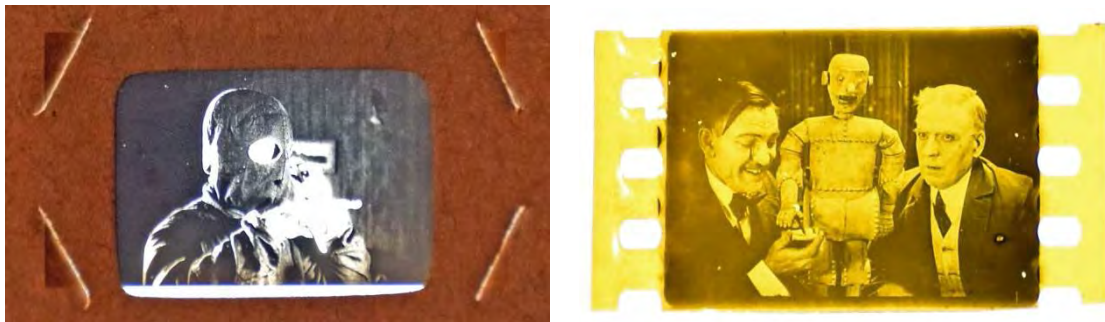
この「幽霊城」の描写は、黒岩涙香が 1899 年に翻案した『幽霊塔』（原作はアリス・マリエル・ウィリアムソン『灰色の女 (A Woman in Grey)』1898 年) の第 1 回「ドエライ宝」によく似ている。それは次のような冒頭である。

「有名な幽霊塔が売り物に出たぜ、新聞広告にも見えて居る」一中略一幽霊塔の元来の持主は叔父の同姓の家筋で有る。昔から其の近辺では丸部の幽霊塔と称する程で有った。一中略一大きな建物の中で目ぼしいのは其の玄関に立って居る古塔で有る。此の塔が英国で時計台の元祖だと云う事で、塔の半腹なかほど、地から八十尺も上の辺に奇妙な大時計が嵌はまって居て、元は此の時計が村中の人へ時間を知らせたものだ。塔は時計から上に猶七十尺も高く聳えて居る。夜などに此の塔を見ると、大きな化物の立った様に見え、爾そうして其の時計が丁度「一つ目」の様に輝いて居る。昼見ても随分物凄いの有様だ。而し此の塔が幽霊塔と名の有るのは外部の物凄いの為でなくて、内部に様々の幽霊が出ると言い伝えられて居る為で有る。一中略一昔此の屋敷は国王から丸部家の先祖へ賜わった者だが、初代の丸部主人が、何か大いなる秘密を隠して置く為に此の時計台を建てたと云う事で有る。大いなる秘密とは世間を驚動する程のドエライ宝物で、夫それを盗まれるが恐ろしいから深く隠して置く為に、十数年も智慧を絞って工夫を廻らせヤッと思ひ附いて此の時計台を建てたと云うのだ

比較してみてわかるように、『怪人ダブロット』の冒頭は、涙香の『幽霊塔』に近い世界観を持っているといえるだろう¹⁵⁵。しかし『怪人ダブロット』は涙香の小説と大き

¹⁵⁵ 黒岩涙香の『幽霊塔』は 1937 (昭和 12) 年に江戸川乱歩がリライトしており、宮崎駿もその影響を受けて『ルパン三世 カリオストロの城』(1979 年) を作ったと語っているが (江戸川乱歩『幽霊塔』、カラー口絵・宮崎駿、岩波書店、2015 年)、それは『怪人ダブロット』レコード発売の 5 年後の事である。

く異なり、父を探しに出た少年・武雄が、無数の白骨死体の中で倒れている父に遭遇し、その後、「黄金バット」のようなドクロ頭の悪者が現れて大きな鉄の爪に襲われそうになるという、紙芝居ならではの突飛な急展開を迎える。現存するツキボシフィルムは、レコードの第一篇（上）と対応していて、ここで突如「おわり」とクレジットされる。だがレコード盤は全4枚あり、最後まで物語を聞いてみると、さらに荒唐無稽な物語が続く。巨大な「鉄の爪」（『鉄の爪』1916年アメリカ）に襲われそうになった主人公を、『ジゴマ』（1911年フランス）や『呪の家』（1918年アメリカ）に登場するような覆面のダブロットが「善人」として助けに來たり、『獅子の爪』（1918年アメリカ）のようにライオンが突然襲ってきたり、「人間タンク」（『人間タンク』1919年アメリカ）という凶悪なロボットまで登場し、まさに大正期の洋画の連続活劇の寄せ集めのような展開をみせるのである【図51】。おそらくそれは、この物語の作者・遠藤みのるがかつてこのような連続活劇映画に影響を受けた子供ゆえだったのかもしれない。



【図51】1920年前後に東京在住の少年が蒐集していた齣フィルム『呪の家』（左、1919年電気館封切）と『人間タンク』（右、1919年電気館封切）（松本夏樹コレクション）

同様の趣味は、涙香『幽霊塔』を日本の怪奇（エロ・グロ）風にリライトして1937（昭和12）年『講談倶楽部』に発表した江戸川乱歩にもいえる。乱歩の映画好きは、犯罪活劇『ジゴマ』にはじまり、また活動弁士のはしりである「頗る非常大博士」駒田好洋の活弁にはじまるのである¹⁵⁶。乱歩曰く「夢が自在に見られたら我々はどんなに愉快だらう。阿片喫煙の魅力は、ある意味に於て異常なる夢に耽ることだ。それ程の夢を活動寫眞は恐ろしく簡単なメカニズムによつて、御意のままに見せて呉れるではない

¹⁵⁶ 乱歩は「当時小学の何年生かであつた私は名古屋御園座に於てスコブル大博士駒田好洋（？）説明の「ジゴマ」全何巻を、どれ程の感激を以て見たことであつたか。私はそれを、同じ映画を三晩も続けて見物にいつた程である」と述べている（『江戸川乱歩全集』10、平凡社、1931年、502頁）。

か。それだけでもう、私は立所にムウビイ・ファンである」¹⁵⁷。乱歩の児童小説への進出は 1936（昭和 11）年に『少年倶楽部』に掲載した『怪人二十面相』による。少年探偵団が活躍する本作は、子供たちから圧倒的な支持を得ることになるが、それは本格的戦争に向けて軍備拡張が進んで検閲や統制がはじまってきた不安な社会の中で、読者の子供たちなりの「明るい空想」が可能な現実逃避の場でもあった。それこそ、近所で紙芝居を見ていた貧民の子供も、玩具映画や紙フィルム映画を買い与えてもらっていた比較的富裕な子供も同様に当時欲していた「異常なる夢」という「子供のアヘン」であったのだろう。それゆえ 1930 年代の児童向け作品の作者は、子供の頃に洋書翻訳や外国映画で楽しんだ探偵活劇あるいは冒険活劇を、今度は、日本の子供を主人公にしてリライトし、児童小説、玩具映画や紙フィルムアニメーション、紙芝居として提供したのである。しかしその中にはすでに、同時代の戦争美談も紛れ込んでいた。そして紙フィルム映画においても、色鮮やかな戦争の格好良いイメージとレコードの勇ましい声によって、子供の空想上の冒険に過ぎなかった「異常なる夢」は、国を挙げて実現せねばならない「大東亜共栄圏の理想」へと次第に変化していく。たとえばそれは、紙フィルム「カテイトーキー」においては、有名な同名曲のレコードと連動させると MV のようになるアニメーション『愛国行進曲』がある【図 52】。「レフシー」においては、レコードと連動させる『軍隊ラッパ』や、『少年倶楽部』の人気漫画のらくろの戦闘シーンを描いた『のらくろ肉弾戦』【図 53】『のらくろ萬歳』、他にも『猿公と戦争』や『誉れの勇士』などのアニメーションに同時代の戦争美談をみることができし¹⁵⁸、日中戦争が開戦した 1937 年以降は、『敵軍掃討（平漢戦線）』や『敵前架橋（津浦戦線）』『荒鷲の猛威（上海戦線）』など、紙フィルムである利点のあまりない、映画館で公開されたニュース映画をモノクロ印刷しただけの戦争ものも数多く登場してくる。日中戦争以後は、雑誌・印刷物（1934 年よりレコードも含む）、映画フィルム、紙芝居ともに検閲・統制が強まってきており、本研究テーマである紙フィルム映画もまた、その影響を強く受けていることは間違いないと思われるが、その詳細はまた別稿に譲りたい。

¹⁵⁷ 同書 501 頁。

¹⁵⁸ 「のらくろ」の紙フィルム映画を含む、原作漫画からの様々な転用については、福島可奈子「のらくろの楽土—子供の戦時メディアの多様性」（『日本映画学会会報』72、2024 年、2～13 頁、URL：<https://japansociety-cinemastudies.org/wp-content/uploads/2024/08/kaihou72.pdf>）に詳しい。またツキボシフィルムにも、『日本人此処に有り』という、1934 年に満洲で起きた匪賊による日本人人質事件の英雄・村上久米太郎を描いたものがある。



【図 52】紙フィルム映画『愛国行進曲』（カテイトーキー、山端健志コレクション）



【図 53】紙フィルム映画『のらくろ肉弾戦』（レフシー、松本夏樹コレクション）

本章では、「紙」と「フィルム」をもちいた子供のメディア文化の変遷をみてきたが、紙を投影する反射光学や、動画を生成する間欠運動機構の玩具への応用については明治末期にすでになされており、大正期から昭和初期にかけての家庭への電燈の普及、カラー印刷技術と生産性の向上と低価格化などがあいまってはじめて、「レフシー」「カテイトーキー」「ツキボシ」などの紙フィルム映画が「玩具」として登場したのである。そしてそれを受容する子供たちもまた、1920年代後半には「紙」の投影を絵葉書幻燈で学び、「動画」を得るフィルムの間欠運動を玩具映写機で見知っており、1930年代前後にはレコードと同期する映画フィルムや、色鮮やかな紙芝居があったので、その延長線上に紙フィルム映写機とそのフィルムを捉えることができただろう。つまり、1933（昭和8）年から1938（昭和13）年頃まで販売された「紙フィルム映画」は、それまでの視聴覚玩具のひとつの集大成であったのである。

劇場流とテレビ流の作画手法の差を作画プロダクションの視点から読解

氷川竜介

(ZEN 大学教授 / 特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構副理事長)

長年にわたり、さまざまな商業アニメーション作品を作画スタジオの立場で支えてきたオープロダクションが、どのようなバックボーンを持っているのか、解き明かした労作である。同社は、自主制作作品「ゼロ弾きのゴーシュ」(高畑勲監督)を実現したことでも知られている。受け身になって仕事を流すだけではなく、強い意志をもってアニメーション文化に足跡を遺したのである。本研究は、その創始者・村田耕一にスポットをあて、経営的視点ではなく、作画スタジオで制作するとき業務実践の中で伝えていった技術的な視線に注目することで、オープロダクションの独自性を明らかにした。

ことに劇場流の作画手法と、テレビで主流になりかかっていた手法のうち、人間の目の高さを意識したカメラアングル(アイレベル)への着目は新鮮であった。オープロダクションおよびその前進のハテナプロダクションの創立期は、日本のテレビアニメが始まってまだ10年経過していない時期である。劇場からテレビへ、どのような技術移転が行われたのかは、まだ全容が明らかになったとは言えないため、そこに光を当てた点を高く評価する。

たとえば筆者が大学、専門学校で教える場合でも、劇場用長篇作品からテレビシリーズへの歴史的変遷については、必然的に触れている。ところが、多くの書籍に記されている誤謬による洗脳を解くのに、非常に苦勞させられている。誤りの代表格は、「劇場は1秒間24枚のフルアニメーションなのに、テレビはリミテッドアニメで毎秒8枚以下の手抜き」という対立的な定説である。劇場のフルアニメーションでも、ゆっくりした動作では2コマ、3コマを併用するから24枚ではない。また、リミテッドの3コマ打ちも必ずしも手抜きと言えず、印象的なポーズを目にやきつける効能がある。

ひとつの説明として、「劇場用長篇は没入感を高めるための自然主義」「テレビは量産と消費優先、生活空間内で注意を喚起する記号と刺激中心」と筆者はしてきた。本論文は、その点に対しても村田が自然主義と水平な視線を、長篇の人脈から学んだとしている。つまり、メディアの特性に準拠した発想の差違があつて、必ずしも対立的ではないこと、そしてその融合が高畑勲監督の「アルプスの少女ハイジ」で結実していることを、豊富な一次資料で裏づけた。

村田耕一の「画業」全体に対する掘り下げ、ことに油彩画を含めた本格的な絵の基礎訓練が、後のアニメーションを支えたことを明らかにしたのも、本論文の注目ポイントである。戦後日本は、朝鮮戦争で高度成長をめざす技術立国へ舵を切るまでは、芸術立国を志した時期があるという(半藤一利による)。芸術家を志向した若者が多かったがゆえに、商業アニメーションが本格化したとき、分厚い基礎に裏づけられた人材を多く擁することが可能となって、アニメ文化が豊かになったと考えられる。

背景美術の分野では、美大からの人材の流れは語られることが多いが、村田は作画の面でしっかりとした基礎に基づいて黎明期のテレビアニメを支えたひとりだったということである。その薫陶を受けた

アニメーターたちが、高畑勲監督を筆頭とする、要求レベルの高い作品を支えたと考えられる。

正直言うと、もうすこし「社史」あるいは「人物伝」に近いものであるかと予想していた。だが、そうではなかった。

貴重な本人の一次資料（原画やメモ）、あるいは関係者の証言や、村田本人（故人）のインタビューなども交えつつ、中立的かつ学術的な視点で、オープロダクションの特質を明らかにする点で、本論文を評価する。また、今後も別の資料や新たな観点で、アニメ史に埋もれてしまいそうな事実を浮き彫りにすることを期待する。

以上

オープロダクションと村田耕一の研究に絞って完遂を

叶精二

(東京造形大学教授)

1970 年から日本のアニメーションを支え続けた作画スタジオ オープロダクションを長年社長として率いた村田耕一氏。スタジオも村田氏個人も公式サイトや自社発行物を除いてまとまった研究やデータが乏しく、本研究は基礎となる事実の発掘と記録として意義深い。

特にアニメーターとしての村田氏の研究には評価すべき点が多い。洋画家 梅津五郎氏に師事し東光展へ出品した後、アニメーションの道へ転身。個性派集団「あなぐまプロダクション」で背景美術から動画に転向し、作画スタジオ「ハテナプロダクション」で原画として活動し始め、オープロダクション創設に参加。『ルパン三世』ほか A プロダクション作品で大塚康生・高畑勲・宮崎駿・小田部羊一と出会い、『アルプスの少女ハイジ』の参加へと至る。知られざる初期の来歴調査や原画の傾向分析は興味深く、新たな知見を得られた。周辺の証言収集は意義深い。それだけに、村田氏が率いたオープロダクションが本格的に稼働する以前の 1970 年代前半で終わっているのは何とも残念である。今後も継続して生涯の研究として完成させて欲しい。

所々で貴重な証言が断片的に引用されているが、前後を含めてある程度まとめて読める構成であった方が良かったのではないかな。取材日時の併記や質疑内容も必要な情報だと思う。また、村田氏の生涯年表や作品制作年表、詳細なフィルモグラフィ、動画・原画担当話数・カットなどの特定、オープロダクションの詳細な社史と社員構成など、前提となるべきデータベースの作成に取り組んで欲しかった。本文の補足資料としても有効であった筈だ。

また、本研究は「オープロダクションにおける制作実践と技術継承の構造」と題され、「村田耕一の制作実践を中心に」は副題である。中間レポートで記されていた内容から変更されており、主題が後景化した経緯が気になった。

冒頭に「現在のアニメーション制作における問題を提示し、解決の一助として『オープロダクション』の実践構造がもたらす可能性について言及する」と記され、特に第二原画のシステムと作業効率上の無駄という問題に的が絞られ、そこから先行研究や歴史の総括へと進む。結語でもその改善策討議や意識改革を促す旨が強調されている。

確かに、第二原画の「バラ撒き」や修正に終始する作画監督の大量動員などの問題は、現場からの深刻な改善要求や指摘は数多い。それらは、井上俊之氏が提唱されている練達のアニメーターによる欧米型「レイアウト+キープーズ制」の現実性や、効率化重視の AI 導入問題などと共に、より広くスタジオ毎の実態調査やデータ検証を行い、業界全体で議論される場は必要だろう。それ自体が産業的発展や労働環境問題として研究に値するテーマだと思う。しかし、現在の問題を村田氏の 1960 年代の進路模索時代や、1970 年代までの制作環境や村田氏の新人時代の研究成果と関連づけて語るのは強引ではないだ

ろうか。

一人のアニメーターの業績を客観的かつ正確に記録し、後世に伝えるという本旨に専念し、一つでも多くの事実を発掘し、生涯（少なくとも半生）を詳細にまとめて欲しかった。内情分析や提言は、それを一通り終えてから「現在への橋渡し」の補論として改めて取り組むべきテーマであると思う。

選考委員による講評③

丹念な調査を活かすためにもより理解を深める丁寧な記述を

三好寛

(特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構事務局長)

昨年度に助成した調査研究「椋尾篁の背景美術 りんたろう監督の作品を中心に」と同様、アニメーション制作過程で描かれた原画等「中間制作物（中間生成物）」をはじめ、実物資料への調査に労力を費やした好例である。論文に掲載されたデッサンやクロッキー、原画や修正原画等によって、描き手の筆致や動きの機微に関する仔細な説明に説得力が増し、映像だけでは分からない点が実物によって判明できることが分かる。また、文献調査のみならず、村田耕一が師事した画家の子息や仕事を共にしたベテランアニメーターなど関係者へのインタビューも多岐にわたっている。研究者がオー・プロダクションに所属し、調査しやすい立場にあることが十分に活かされていて、村田の技術や思想の一端が明らかになった点を評価したい。オー・プロダクションについても、下請けプロダクションならではの事情を俯瞰し、技術継承においては自負とともとれる優位性を見出し、「指導者の才能と善意に依存する」という欠点も冷静に併記されていた。現在の一般的なアニメーション制作体制に対する問題提起も、意義ある試みと言える。

欲を言えば、直筆原画の掲載数は（カット数も枚数も）実例の幅を広げる意味でもっと必要であつたろうし、村田による原画と大塚や小田部による修正が即座に判別しづらく、載せ方やキャプションに工夫がほしい。インタビュー調査においても、「雑談を通じてご協力」と記していたアニメーターたちにはもっと時間を割いて詳細な証言を得たほうがよいだろう。

また、誠実で丹念な調査に注力した一方で、研究論文には、全体的にもう少し具体的で丁寧な説明や記述を求めたい。注釈 20 のリミテッドアニメーションとフルアニメーションの違いは、一コマ二コマ撮りと三コマ撮りだけでは語り尽くせないし、タイムシートの機能やセル分けの多寡による影響、『アルプスの少女ハイジ』での宮崎駿によるレイアウトシステムの機能、村田が描いた『パンダコパンダ』のミミ子の走り方見本の効能などにはもっと紙幅を費やしても良い。現状の論文ではアニメーションの作画技術に精通した読者でないと理解が不十分なままとなる懸念がある。

特に「長編的技術」と「テレビアニメ的技術」の実態や具体的な違いは、もっと言葉を尽くすべきであろう。例えば、図 18 に対して「鈴之助が両足を地面にぴたりとくっ付けて走る長編的技術」など、読み手に解釈を委ね過ぎている記述が散見される。「当たり前のカメラ」や「すべての動きを見せる」といったキャッチフレーズの言い回しに任せず、さらに多くの実例も記して言語化に腐心すべきと考える。

とはいえ本調査研究が、オー・プロダクションと村田耕一という、知る人ぞ知る存在に真摯に向き合い、丹念に調査し、記録や分析を残した点は喜ばしい。短い調査研究期間のため、オー・プロダクションの社歴、村田のキャリアの初期時代しか振り返れていないが、ぜひこの調査研究を継続し、アニメーション界の「縁の下の力持ち」の、現代までの実態を明らかにすることを期待する。

もうひとつのスタジオジブリ史

西岡純一

(徳間記念アニメーション文化財団評議員)

村田耕一氏は 1939 年生まれなので、宮崎駿監督とほぼ同世代である。商業アニメーションの黎明期から道は違えども、同じ作品に数多くかわり、同じアニメーターや監督と仕事をしてきた。その生涯とたどることは、別の視点から見るスタジオジブリ史ともいえるだろう。その意味で大変興味深く読ませていただいた。

東映動画から A プロ、ズイヨー、日アニ、東京ムービーと高畑勲や宮崎駿がスタジオを移しながら、スタジオジブリの設立に参加するまで、村田は下請けプロダクションとして、外部から様々な作品を支えた生涯だった。論文ではその生涯をたどりながら、東映スタイルと虫プロスタイルの双方に関わることで、現在につながるアニメーションの特徴に言及したことや、大塚康生、小田部羊一、才田俊二などの作画の分析や証言も興味深い資料となるだろう。

惜しむらくは、オープロダクションを基盤にして制作された「ゼロ弾きのゴージュ」についてのさらなる資料や逸話の収集がなされればとも思う。これは、次回への期待と課題としたい。

現代の制作上の課題を解く鍵としての一人のアニメーターの軌跡と貢献の分析

イラン・グエン Ilan NGUYEN

(仏・国立東洋言語文化学院、他・非常勤講師)

1) 題材の位置づけ、及びそれに対する切り口の適切さ

本調査は、村田耕一（1939-2006）という一人のアニメーターの歩みの一時期（1963～1975 年という活動期間の初期）を扱い、「下請けプロダクション」という特定の制作環境との関連性で取り上げて、村田の動画教育をめぐる修行と成熟を分析することにより、日本においてアニメーションの制作現場が抱えている具体的で現代的な問題への対処法の一つの手掛かりとして提示する。

第 1 章における研究目的の設定、先行研究との関係や自らの調査の位置づけの仕方がよくまとめられ、極めて明快で説得力ある計画で、中でも注釈 7 (p.6) で引用されている通り、2006 年 11 月に行われた村田の告別式における高畑勲の発言こそ本研究の発想の出発点と見なすべきである。同弔辞で次の引用が示すように、(村田の存在とも結び付けて) 同スタジオの教育的側面を指摘しているのである：

「アニメ界を担ってきた者のうち、(…) オープロ出身者か、在籍していたアニメーターがかなりの数になると思います。オープロはそれらの人々に豊かな暮らしは与えられなかったけれど、仕事の場を与え、相談に乗り、長年にわたり、実践による養成機関としての役割を果たしてきたんです。」¹

また、報告書の同注釈で取り上げられた「縁の下での力持ち」に関する高畑の発言は、正確には下記の通りである：

「日本のアニメ業界を支えてきたのは、オープロを始め、専門職の下請けプロダクションです。それを「縁の下での力持ち」なんと形容したくありませんが、悪条件に耐えながら、懸命にがんばって、がんばっても報いられることは少ないのですから、やはり「縁の下での力持ち」と呼ばせてもらいます。「縁の下での力持ち」というのは驚くべき持久力が必要です。その典型は村田さんでした。」²

この引用が示すように、高畑が指す状況には村田への敬意が大いにありつつ、その個人に向けた「配慮の上での表現」という次元を超えて、より業界全体にかかる構造的課題を意識したものであり、本研究はその発言が孕む問題提起にこそ答えようとしたように思える。

2) 各章の展開と構成

調査の対象期間を村田の初期の活動に限定した選択が功を奏し、その歩みを時期（及びその頃手がけた作品名）ごとの区切りに意味を与え、その各々の解説の説得力には差異も見られるが、総じて明確な成熟段階に分けることに成功している。

¹ 高畑勲、2006 年 11 月 11 日（村田耕一の告別式にて）。

² 同上。

保存された様々な作品の原動画に照らし合わせて、関係者への取材も重ねた解説が展開されるそれぞれの段階には発見や再発見があり、日本の商業アニメーション史における村田の歩みが、その流れを「逆行」するという言い回し (p.20) にもそれなりに納得できる。但し、このような進行方向は当時、村田が一人だけの例外として辿った道筋ではないことも併せて認識すべきである。

「アニメーター前史」に当たる第2章で描かれる村田の絵画への志と梅津五郎の下での修行の紹介は、慎重な書き方に努めつつ、非常に限られた資料に基づきながらも、洋画から人体描写の訓練へ、そしてその過程による立体と動きの捉え方への関心の移行など、端的にもその軌跡を照らしている。

村野守美との出会いに遡る「テレビアニメ的技術の取得」と題した第3章では、「虫プロダクション的アニメーション技術」と称される表現方法に関して、その言い回しに付けられた注釈 20 (p.15) の中で「リミテッドアニメーション」に対する定義が分かりやすくも、あまりにも単純で、出典もない説明であり、大まかな意味合いに甘えず、もう少し精密な区別の仕方として捉える余地があったはずだ。

また、「村田の柔らかで均一な線が、直線的な顔立ちと筋肉質な身体が特徴の『アタック No.1』」において女性的な曲線美を表現することを可能にしたといえる。」(p.17) のような評価はやや過剰なもので、やはり大げさに聞こえる言い回しである。

大塚康生との出会いに始まる「長編的技術との接触」を扱う第4章でも、とりわけ 4.1 の節において正確さに欠けた書き方がいくつか目立つ。例えば「政岡憲三を中心に培われたリアル志向の技術」や、「東映動画のアニメーターは皆兩人に師事することになった」、また大工原と森の「個性が融合され」たなど、誤解を許す言葉選びであり、「その後はメディア戦略として漫画原作を用いたアニメーション作品の製作が続くこと」が「長編スタッフは東映動画を離れていった」(全て p.21) 展開の要因として挙げられる要約の仕方にも疑問が残る。

一方で、p.20 の水平のカメラアングルに関する引用及び翌頁の才田の明快な補足を始め、同章で解説される技術面の発見の数々が村田にとってまさに「コペルニクスの転回」に写ったことは想像に容易い。同様に、本章で積み重ねられる解説の効果により、『赤同鈴之助』から『アルプスの少女ハイジ』へと続いた「小田部との素材におけるコミュニケーション」(pp.28) を通じて、4.4 の筋を括る件にある「A プロダクションの作品で長編的技術と出会い魅了された村田をはじめオープロダクションの面々は、修正による素材の往復によって順応すべく努力を重ねた」(p.29) という記述も新鮮な説得力を帯びる。欲を言えば、次の 4.5 の節となる『アルプスの少女ハイジ』における長編的技術の実践³では、それだけにもっと多くの具体的な事例と解説を補足に提示して欲しかった。

最後の第5章「オープロダクションの制作実践と技術継承の構造」では、同スタジオが下請けの立場を越えた「技術共有の場として機能していた可能性」とその「技術継承の実践構造」(p.32) を検証する。但し、本章で度々使われる「作家性」という単語も、この意味合いでは適切とは言え切れず、より慎重な言い回しに置き換えた方がよかったのではないだろうか³？

また、「班体制」の緩さや、引用された証言にある「村田氏の原画を動画にすると自分がすごく上手くなったように見える」という、極めて重要な要素に思える指摘は、会社の存続にも繋がるような構造的な要素としては必要だとは言えるが、充分条件とはまず言えず、「村田は教育する立場としての適性がある

³ 友永和秀からの「在籍時に先輩方から「作家であれ」とよく言われた」(p.38) という証言とそこから展開される「結論」の中の解釈を見ても、「作家性」という言葉が持つ本来の意味とはやはり違うようである。

った」という結論など、それ以外の指摘に関しても基づく根拠がやや少なすぎるように思う。

もう一つ、ここで「クッション」(p.37)と形容された役割、即ち村田がオープロの社員たちに対して、獲得すべき技術との「間に入る」(同)姿勢こそが決定的な要素と思われるだけに、更なる掘り下げを求めたくなる。なお、5-4の節の趣旨が更なる(新たな)調査対象と題材を提示する内容であり、今後そうした展開にも期待したい。

本報告の「下請けプロダクションの可能性」と題した結論の趣旨には、異論が出る余地があるかもしれないが、少なくとも、多くの具体的な要素に裏付けられ、合理性も一貫性も備えた主張に違いない。そして、そんな環境の「欠点」と指す問題、即ち「指導者の才能と善意に依存する点」(p.39)や、現にオープロの場合、村田の犠牲的精神によって成り立っていた状況への危惧も最後に明記されたことには、異論などが出る余地はないはずだ。

3) おわりに

これまでは細かい注文や問題の指摘を重ねてきたが、最後には明言すべき評価は下記の通りである。即ち、本報告を読むにつれ、生前の村田氏の物腰の静かな口調と立ち居振る舞いが段々と思い出され、その人柄と貢献の大きさを改めて痛感せざるを得なくなった。研究という類の文章では稀な結果であり、選んだ対象に潜む肯定すべき価値をひたすら明らかにする努力の賜物であり、研究というものの一つの理想型とも言えよう。

このような個人の軌跡に対し「仲間意識」や「無心な善意」など、綺麗事を並べることは簡単である。しかし、本人の取った行動はそんな言葉よりも遥かに重みがあり、確実な手段と道程となり、いくつもの世代にわたる絶大な恩義にまでなったのは紛れもない事実である。本文末の謝辞にある「自身の成長に深く関わった場所や人への思い」という言葉が示す大勢の気持ちに因んで、本研究の作者には感謝と敬意の意を表したい。

オープロダクションにおける制作実践と技術継承の構造

－村田耕一の制作実践を中心に

佐藤 史菜

第一章 はじめに

1-1 本研究の目的

本研究は、作画専門のプロダクション「オープロダクション」が実践による養成機関として機能してきたことについて、設立者のひとり村田耕一が存在に焦点を当てて論じることが目的とする。そして、現在のアニメーション制作における問題を提示し、解決の一助として「オープロダクション」の実践構造がもたらす可能性について言及する。

1-1-2 アニメーション制作現場におけるコミュニケーションの減少

近年、新型コロナの影響により、アニメーション制作におけるスタッフ同士のコミュニケーションが急激に減少している。この現状について、一般社団法人日本アニメーター・演出協会は『アニメーション制作者 実態調査 2023』¹の一環として、実際にアニメーション制作現場の労働者に対し、新型コロナがもたらした影響についてアンケートをとった。回答において、打ち合わせのオンライン化による時間の節約やデジタルへの移行が急速な進行したなど生産性の面において好意的な意見が多くみられた一方で、意思疎通の難しさや交流の減少によって情報交換をする機会が無くなったといったという指摘も見られた。

そんなアニメーション制作現場におけるコミュニケーションの減少は、新型コロナの影響だけではなく、デジタル化の推進、制作工程の細分化、作品に対するスタッフの増加など様々な要因によって進行してきた。今回はそんな要因の一つである、素材の一方通行化と作画監督のあり方に着目する。

1-1-3 “二原撒き”による影響

現在のアニメーションの制作における作画工程には共通の流れがある。はじめに発注を受けたアニメーターは絵コンテをもとにレイアウト（第一原画）に取り組む。作業としては、どの位置にキャラクターを置いて、背景とカメラの位置と動きをどうするかを決める作業である。加えて、キャラクターの動きもこの段階で作るためシートをつける作業も発生する。そんなレイアウトは演出、作画監督、総作画監督のチェックを経てレイアウト作業者に素材が戻り、演出や作画監督の指示を取り入れながら二原（第二原画）に取り組む。その二原に演出と作画監督のチェックを入れた上で動画担当者の手に渡るといった仕組みである。

このようにレイアウトの担当者が二原を担当することを、素材が戻ってくるという点から“二原戻し”と呼ばれている。しかしながら、現在のアニメーション現場において“二原戻し”を徹底することは難しい。その理由の一つが、スケジュールの問題である。

¹ 一般社団法人日本アニメーター・演出協会（JAniCA）実態調査プロジェクト委員会『アニメーション制作者 実態調査 2023』、2023 年 12 月 7 日（閲覧日:2026/3/24）

アニメーションが集団制作である以上、必ずスケジュールに遅れが生じる。²レイアウトを担当したアニメーターは、スケジュールが変更されることによって、本来戻ってきた二原をやるはずだった作画期間が空白になってしまう。そうすると、フリーのアニメーターは生活の為に他の仕事をとる必要があり、拘束を受けているアニメーターは所属している制作会社の他作品を担当することになる。その作業がまたずれ込むことで、本来の作品の二原は他のアニメーターへ発注せざるを得なくなる。そんな状況を補填する手段の一つとして、海外へ発注することも多い。そのようなことが繰り返された結果、現在はその現象に“二原撒き”という名が付き、浸透・肯定されてきている。

そして、この“二原撒き”が構造に組み込まれることによってアニメーター同士における素材の往復移動が消滅、素材の一方通行化現象が引き起こされる。その素材の一方通行化がアニメーターの技術向上の機会を奪っているという点に着目したい。

レイアウトを作業したアニメーターにとって二原が戻ってくることは、自身の演技と動きに演出がどのような反応を示し、作画監督がどのような修正を入れたのかを確認する、いわばフィードバックの場でもある。加えて、二原作業に取り掛かることで実践によるアウトプットが出来る点も大きい。しかしながら、“二原撒き”を実行されてしまうと自身のレイアウトの評価が分からず、同時に他者が二原を担当するかもしれないということを意識し、よりわかりやすくレイアウトを構成するために参考を入れるなど必要以上に時間を要することとなる。

また、素材の一方通行化は作画監督へも大きな影響を与える。作画監督本来の仕事である「力量のある原画家が全体の質を整える仕事」³は、“二原撒き”を補うために誰が担当しても大丈夫のように細かく指示を描きこむことが求められるようになった。加えて、現在のアニメーション視聴者における作画、特にキャラクターの造形に対する厳しさも要因の一つであるといえる。そして、作画監督制度が生まれた頃はひと作品につき1～2名で担っていたのが、作業量が肥大化している現在はひと作品につき作画監督が10名ほどいることもあれば、テレビアニメ1話分に対し2～4名存在するケースも珍しくない。⁴それはすなわち、多くの経験豊富なアニメーターを作画監督という枠に閉じ込め、彼らの動かすアニメーターとしての才能を発揮する機会を奪っているといっても過言ではないだろう。

前項で確認したように、アニメーション制作現場における対面でのコミュニケーションが減少するなか、本項では修正素材を介したコミュニケーションでさえ失われつつあることを確認した。では、アニメーション制作現場におけるコミュニケーションがアニメーターの技術向上にどう関わってきたのか、先行研究を確認しながら問題意識を深めていく。

² 具体的には、脚本や絵コンテの遅れ、演出・作画監督のチェック待ちなどが挙げられる。一方、スケジュールは遅れるものという共通認識による通常化も問題とされている。

³ 大塚康生「道楽もの雑記帖」、編集/構成 叶精二、2023年、88頁

⁴ また本来の作画監督の役割である作品全体を見通し、画調の統一を図るという工程は総作画監督制度が誕生し通常化してきた。

1-2 先行研究の整理

1-2-1 東映動画における制作工程の分業化

作画工程の分業化を理解するにあたって、東映動画株式会社（現：東映アニメーション株式会社）（以下「東映動画」とする）について確認する必要がある。その教材として、木村智哉『初期東映動画における映像表現と製作体制の変革』をまとめる形でここに記す。

東映動画は東映株式会社が1954年より劇場での二本立て上映を興行形態として導入した関係で、児童向けプログラムの併映を目的に60分超の長編アニメーション作品を制作するために設立した企業である。第一作目の「白蛇伝」以降、年間一本のペースでの長編アニメーション作品の製作を実現するために、スタッフ増員とそれに伴い制作工程の分業化が進んだ。その為、スタッフ間の交流は相対的に希薄なものとなり、多数のスタッフが集まったことにより、映像表現の志向が分散、多様化していった。

そんな中、東映動画労働組合結成における直接的なコミュニケーションや作画人の中心であった森康二と大工原章の存在が全体をまとめた。そして、「わんぱく王子と大蛇退治」（1963年公開）において、森がキャラクターを一人で統一するという“原画作監”というシステムが新たに採られた。

また、同じく1963年にはテレビアニメ「狼少年ケン」の放送が開始。以降、東映動画は劇場用の長編とテレビアニメを同時に製作する体制となり、より量産体制が要求されると同時に人員不足に直面する。その為、第二作目のテレビアニメ「少年忍者風のフジ丸」の際には経験不足のアニメーターの原画を経験のあるアニメーターがチェックするという、作画監督の原型といえる制度が生まれた。ここで改めて確認しておきたいのが、「わんぱく王子と大蛇退治」における森康二が収まったポジションである作画監督と「少年忍者風のフジ丸」において導入された作画監督システムの違いである。各原画家があげた原画を作画監督がチェックするという業務は同じであるものの、最適な作画システムを模索する中で、既に熟した原画家の個性を反映させてそのデザインを集約、画調の統一を図った「わんぱく王子と大蛇退治」に対し、「少年忍者風のフジ丸」においては人材不足による新人アニメーター投入において原画をチェックする必要性によってシステム化されたものである。現在のアニメーション制作における“作画監督”の認識は、後者のシステムとほぼ同一の状況であることをここに明記しておく。

その後、東映における劇場用の長編およびテレビシリーズの製作は軌道に乗るものの、制作現場は経営の合理化が推し進められた。具体的には社員採用の停止、既存の社員の身分切り替え、外部のスタジオへの外注の定着である。その為、「主要なスタッフが外部へ流出・独立し、いくつかのアニメーション制作会社を立ち上げた。」⁵

このように東映動画の流れと並行して、虫プロダクションをはじめとする制作会社それぞれがアニメーションの大量生産を実現するために外注の需要が増加、作画・仕上げといっ

⁵ 木村智哉『東映動画史論』、2020、157頁

た各工程を専門的に扱うプロダクションが形成された。

1-2-2 作画専門プロダクションの位置づけ

前項で確認したように、テレビアニメの出現によるアニメーションの大量生産を実現させるため制作工程の分業化が進行、それに伴う人材不足によりスタッフの流出、独立による新スタジオの登場、さらに「作画専門スタジオといった特定の工程のみを下請けする小規模スタジオの増加やフリーとして活動するスタッフの一般化」⁶が進んだ。

この作画専門のプロダクションが登場し始めた1960年後半から1970年にかけては、主に東映動画や虫プロダクション、東京ムービーといった制作会社からの発注を受ける、いわば下請けのプロダクションとしてその勢力を拡大させていく。現在のアニメーション制作においてもその存在は大きく、各制作会社内において賄いきれない原画、動画において専門プロダクションが支えている。作画専門プロダクションに依頼するメリットとしては、会社単位のためフリーで活動するアニメーター個人へ営業するよりもハードルが低く一回の営業で声のかかる母数が多いことである。また、新人アニメーターが所属していることが多いため仕事を取ってもらえる可能性が高いうえに、チーフのアニメーターがチェックしたうえで提出してくれるため品質の信頼性も高い。

この体感について、雪村まゆみは『アニメーションと国家』において、その信頼性の背景に作画専門スタジオの実践における養成所としての役割について触れている。雪村は作画専門のプロダクションという側面からオープロダクションについて調査を進めた。実際にオープロダクションに所属するアニメーターへヒアリングを行い、ベテランと若手が連携する姿を実際に見たうえで、アニメーター同士が有機的な交流の持続がスキル形成において重要であると言及した。また、アニメーション技術を取得する上で、制作会社に所属するケースも多いが、作品の選択肢の多さに至っては専門プロダクションの自由度の高さは特徴的だといえる。このように、専門プロダクションとはただの下請けに留まらず、仕事という実践を通して技術を継承していく場としての価値があることがすでに明らかになっている。しかしながら、その技術継承の手段はより一層多様化してきており、客観化することが難しい技術についての研究された例について、一部確認する。

1-2-3 集団制作における技術のあり方

松永伸太郎と永田大輔『アニメ制作者にとって「実力」とは何か―「浮動する規範」と準拠集団―』では、集団的な労働から生じるアニメーターの技術のあり方について着目している。作画の制作工程において、レイアウトを制作し演出と作画監督がチェックを行うという流れは前項で確認したが、松永と永井はこの演出チェック制度において、監督の渡辺歩が、基本的にはアニメーターに任せていて、演出の意図が伝わりにくいカット等については自

⁶ 財団法人徳間アニメーション文化財団年報 2006-2007 三好寛「日本アニメーション・スタジオ史 第五回報告」

ら「アタリ」を入れるようにし、原画マンが混乱しないようにしているという証言を取り上げた。実際にアニメーターとしての経験を持つ渡辺だからこそ形成される表現上の技術に加え、同じ作品に携わるアニメーターたちのモチベーション管理に関する技術に言及した。この組織的なマネジメントを意識したうえで修正や指示を行う重要性を述べた上で、マネジメント上の技術という観点から自らの表現を理解するという形式は、表現と分業が並存するアニメ産業特有のものだと指摘した。

1-3 本研究の位置づけ

ここまでで先行研究においてアニメーションの制作工程の分業化により出現した専門プロダクションについてスタジオ史や産業史、社会学といった側面からの調査は進んでいることを確認した。そして、本研究では作画における技術的側面からの調査が不十分であることに着目し、実践における養成機関としての役割を果たすオープロダクションの構造を作ったひとりである村田耕一に焦点を当てる。村田は「テレビアニメ創成期から現在（2006）までを率いたベテランアニメーター」として「東京国際アニメフェア 2007」における功労賞に選出された実績を持つ。加えて、作画力を誇るオープロダクションを率いた社長兼アニメーターであり、同社自主制作『ゼロ弾きのゴーシュ』のプロデューサーとしての功績を評価される一方で、実際の技術面における調査研究が進んでいない。高畑勲が村田のことを「緑の下力持ち」⁷と形容したように、村田は自身の表現の追及よりもオープロダクション存続のために時間費やしたことが大きく影響し、技術面における評価がしづらい点が挙げられる。しかしながら、今後のアニメーションにおける作画技術の向上を目指すには、個人の表現だけを抽出するのではなく、村田のような技術そのものと真剣向き合ったアニメーターの存在を評価する必要があると考えられる。そして、その評価こそがオープロダクションをはじめとした専門職の下請けプロダクションの存在意義を高めるという仮説のもと、村田の制作実践を丁寧にひも解いていく。そして、アニメーションの制作ライン独自の領域を築く下請けプロダクションが素材の一方通行化に対抗する力を持つと予想し、考察を深めていく。

またこの試みは、現在の制作現場を否定するものではなく、素材の一方通行化はアニメーションの大量生産において必然的な現象であると重々承知したうえで、あくまで村田耕一というアニメーターの技術と真剣に向き合うことで見えてくる実践における技術の継承の一例について検討するものである。

1-4 研究方法

本研究においては、主に村田のアニメーター前史といえる 1963-1975 年に絞って調査を

⁷ 村田耕一への弔辞にて。高畑勲はオープロダクションをはじめとした下請けプロダクションを評価し「緑の下力持ち」と形容したくないと述べたうえで、悪条件に耐えながら、懸命に頑張っても報いられることが少ないことを指摘し「緑の下力持ち」と言わせてほしいという配慮の上での表現であった。

進める。生前保管していた直筆の資料と村田と関わりのあった人物へのヒアリングによって、村田の制作実践を明らかにすると同時に、技術面でどのような変遷を遂げたのかを確認する。また、その調査から見えるオープロダクションの構造を、制作進行としての経験と現在オープロダクションに所属している筆者の視点を交えて考察する。

1-4-1 対象資料

- ・ 1962-1964 頃のスケッチブック
- ・ 直筆のメモ帳
- ・ 参加作品の絵コンテ（直筆メモ有）
- ・ 村田の直筆原画
- ・ 他アニメーターの直筆原画及び修正原画 ※森康二、大塚康夫、小田部羊一、宮崎駿、芝山努、香西隆男、才田俊次のものが確認された
- ・ 写真資料
- 〈直筆判定に至っての協力者〉
- ・ 才田俊次（オープロダクションアニメーター）
- ・ なみきたかし（オープロダクション社長及びアニメーション史家）
- ・ 辻繁人（オープロダクションアニメーター）

1-4-2 インタビュー調査

- 〈対象者（村田との関係/主なインタビュー内容）〉※五十音順
 - 〈梅津伸一（梅津五郎のご子息/画家志望時代の村田について）〉
 - 〈江野沢柚美（元ハテナプロダクション所属アニメーター/ハテナプロダクションについて）〉
 - 〈岡崎稔（元ハテナプロダクション所属演出/ハテナプロダクションについて）〉
 - 〈才田俊次（オープロダクション所属アニメーター/村田の作画について）〉
 - 〈東田久美子（元オープロダクション所属アニメーター/オープロダクション初期の村田の作画について）〉
 - 〈辻繁人（オープロダクション所属アニメーター/村田の作画について）〉
 - 〈野村まり子（元オープロダクション所属アニメーター、村田耕一の元配偶者/村田の作画について、村田に関する証言）〉
 - 〈義山正夫（スタジオロビン代表/あなぐまプロダクションについて）〉
- また、小田部羊一、友永和秀、服部圭一郎、現在オープロダクションに所属するアニメーターにはアニメーション現場の現状や生前の村田のことについて雑談を通じてご協力いただいた。

第二章 画家を目指していた時代

村田耕一（本名:村田清照）は1939年に新潟県刈羽郡（現：柏崎市）で誕生した。幼少期から絵を描いて過ごし、漠然と絵描きになりたいという気持ちはあったものの、農家の長男である村田は定時制の柏崎農業高校へ入学。冬になると出稼ぎに行くことが許されており、村田は積極的に多様な職を経験したという。⁸また、出稼ぎで上京した際は休日に美術館へ通うなど美術への関心を深めていった。高校を卒業後、東京藝術大学を目指して画家・梅津五郎の家に住み込みで学ぶこととなる。本章では、村田耕一がアニメーターになるまでに獲得した技術や表現について明らかにする。

2-1 梅津五郎との生活と油彩画制作

梅津五郎とは東光展と日展を主な発表の場として活躍した洋画家である。鮮やかな色彩と分厚い筆跡が特徴で、売り絵を描くことはなく自己表現に重きを置いていた。基本的に弟子を取らなかった梅津五郎の下に村田が弟子入りした背景には、梅津の妻が刈羽郡出身だったことが関係していると考えられる。

絵を学ぶにあたっては、梅津夫妻が営む中華料理店「満楽」でアルバイトすることが条件だった為、村田は早朝に出前下げ、昼の出前持ちを終えたらお茶の水美術予備校で学び、夜になると再び出前持ち、仕事を終えた後に絵や試験の勉強に取り組んでいたと梅津伸一が証言した。

「きょちゃん（村田）が夜、こたつに入って半纏を羽織りながらラジオ講座で勉強しててね、特に不得意だからつって英語をやってたね」

と当時の印象も語った。



村田（梅津五郎のアトリエにて）



左手前が梅津五郎、右側手前から2番目が村田

⁸ 牛乳配達、おでん専門店、コンニャク専門店（おでん専門店と同一の可能性有）、土方勤め他

村田自身も過去のインタビューにおいて、出稼ぎ時代や梅津五郎の家に住み込みで学んでいたこととに触れ、多様な経験を積む重要性について指摘している。

「実際に現場に入り込んで住み込みとかすると身体で覚えますから、すごい勉強になるんですよ。(中略) 若い時だから、どんどん吸収するんですね。年を取るともう自分が出来あがりますから、「オレはオレのやり方」っていうのが決まっていますけど、若い時は全く環境に左右されますから、勉強になります。」⁹

というように、村田は実践による技術の取得の効果について言及し、それは特に若い年齢において効果的であると断言した。

そして、村田は東京藝術大学へ進学することは叶わなかったものの、当時の作品が東光展にて展示されていたことが明らかになった。

第 27 回 出品作品：《屋根》 開催地：東京都美術館 展示期間：1961.4.22-1961.5.8¹⁰

第 28 回 出品作品：《木》 開催地：東京都美術館 展示期間：1962.4.22-1962.5.8¹¹

第 29 回 出品作品：《文化会館》 開催地：東京都美術館 展示期間：1963.4.22-1963.5.8¹²

入賞は果たせなかったものの東光展の性質上、展示されたこと自体が相応の実力を評価されたといえる。¹³

さらに、梅津伸一は第 29 回出品作品の《文化会館》が印象深いという。上野の東京文化会館の石が積み重なった様子を独特な厚塗りで表現し、色彩は少し暗めの白色でまとめたと振り返った。この証言から、村田が油彩画を制作していたことが確認できたと同時に独特の厚みと評されたマチエールと色彩は梅津五郎の影響を受けていたと考えられる。村田の作品《文化会館》は現存していないが、梅津五郎の作品《八月の海》(1961)〈図 1〉と《建物(サクレクール寺院)》(1967)〈図 2〉を参考に、梅津伸一の証言に具体性を持たせたい。

⁹ 『まんだらけ ZENBU No.32 テレビジョンの黎明期とその周辺』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006 年、281 頁

¹⁰ 東光会『東光会展覧会出品目録 第 27 回』1961

¹¹ 東光会『東光会展覧会出品目録 第 28 回』1962

¹² 東光会『東光会展覧会出品目録 第 29 回』1963

¹³ 第 27 回の東光展においては 3,105 点の作品が搬入され、うち陳列された作品数は 577 点であり、村田の作品は約 5.38 倍の倍率のなかで展示に至ったことが確認できた。

《八月の海》（1961）は多方向に滑らせた筆跡によって岩間に流れ込む荒々しい波を描き表している。一見エメラルドグリーンと白でまとめられている印象を受けるが、よく観察すると岩の茶と赤、ところどころに暗い青色がのぞいたうえで、明度の違う緑と複雑に交わった白色が何層かに重ねられ、岩を削り取っているような重々しい波を演出している。

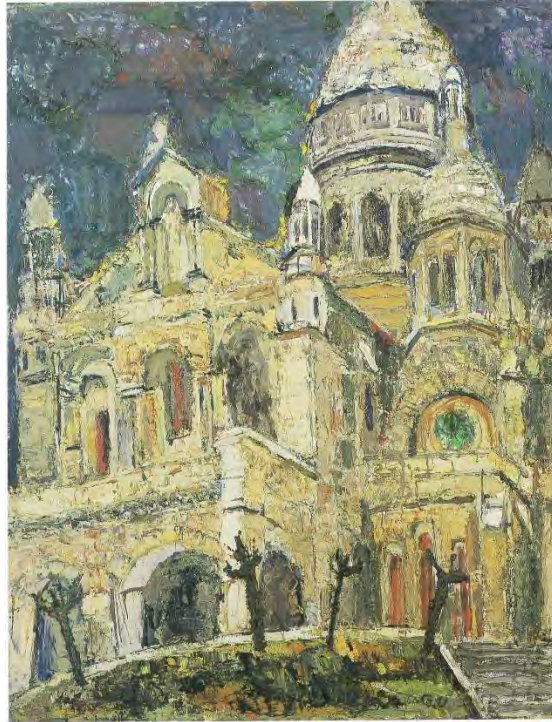
制作年から推定するに、《八月の海》（1961）を村田が実際にみていたと考えられる。加えて、当時は年に一回、村田を含めた「満楽」のみんなで海水浴へ行っていたという梅津伸一の証言から同じ景色を共有していた可能性も高い。



〈図1〉¹⁴

一方、《建物（サクレクール寺院）》（1967）は、梅津が実際にフランスでみた光景を大胆な構図で描いた油彩画である。絵の具を押しつけるようにして塗り重ねた手法が特徴で、マチエールを最大限に生かし建物の重厚感を表現している。また白を基調にしたモチーフに対して何色も用いて生み出された複雑な白色と赤、緑、青色を混ぜ込みながらも上品なまとまりを見せる空の表現は、《八月の海》（1961）と共に近年評価が高まる梅津五郎の色彩感覚が成熟するまでの過程における試行錯誤がうかがえる。

¹⁴ 梅津五郎『梅津五郎写真集』、2005



〈図2〉¹⁵

このような梅津五郎の作品の特徴と梅津伸一の証言と照らし合わせると《文化会館》の具体性が増してくる。しかしながら、実物が確認できない以上あくまで参考としてとどめておく必要を記しておく。

また、梅津五郎がここまでの立体描写を獲得するにあたっては、熊岡美彦の絵画道場でのデッサンや人体写生の訓練を繰り返し積んだ経験が大きい。¹⁶加えて、自身が指導にあたる立場になった時、その訓練を重要視したことは想像に易しい。村田も梅津五郎の指導の元、訓練を重ねたと思われる形跡がいくつか現存している。

2-2 人体描写の訓練

梅津五郎の指導のもと開かれた「ひまわり会」¹⁷に参加していた村田は、そこで初めて裸婦のデッサンやクロッキーに取り組んだ。

〈図3〉は1962年頃の人体デッサンだと推定される。身体の輪郭については下書き跡がほとんど見られず、簡単にあたりをとった上に決め打ちで鉛筆を走らせている印象を受ける。そのスピード感ゆえに、線そのものには滑らかさと鋭さが共存し、身体の柔らかさと張

¹⁵ 梅津五郎『梅津五郎写真集』、2005

¹⁶ 白鷹町文化交流センター あゆーむ HP「梅津五郎について」(<https://www.ayu-m.jp/umetsu.html>)

¹⁷ 台東区の成人学校における梅津五郎の講座が打ち切りになった際、生徒たちの希望で発足された絵画教室。浅草の鳥越神社に併設された会館で週に一回行われた。

りを表現することに成功している。また、前太ももや下腹、胸の部分においては、大胆に描かないことで生まれる余白によって陰影つけており、通常のデッサンに見られる消す行為が感じられない。その為、はっきりとした境界が特徴として表れている。



〈図 3〉

一方、クロッキーにおいては〈図 4〉〈図 5〉を比較しながら考察を深める。1962 年に描いたと考えられる〈図 4〉は、複雑なポーズの人体がバランス良く収まっており、先ほどのスケッチに比べてよりスピード感のある曲線が脂肪の存在感を表している。

続いて、〈図 5〉は 1963 年頃のクロッキーと推定できる。〈図 4〉と比べて人物を捉える能力が洗練され、線に迷いがみられない。加えて、上腕二頭筋や大腿二頭筋の膨らみからみて、すでに人体の骨格や筋肉への理解が深まっていたと考えられる。また、陰影のつけ方もより単純化し、境界線を引いたように明暗が分かれている。



〈図 4〉



〈図 5〉

次に、同じモデルの身体を様々な角度から描いた〈図 6〉を確認したい。どのような状況

下で描いたかは不明であるが、アニメーション的な思考を彷彿とさせる描写が非常に興味深い。この〈図6〉からは、村田が人物を立体で捉え、多面的に描き起こす訓練に取り組んでいたことを読み取れる。



〈図6〉

2-3 アニメーションの世界へ

村田は生前「アニメーターに必要な能力は立体をそのまま捉えるデッサン力」とし、オープロダクションにおいて新人のアニメーターを採用する際には、「見たものをそのまま描くこと」が出来るかどうか条件となると述べた。¹⁸ 実際に、オープロダクションの門をたたいたアニメーター志望者に対し、一年間絵の勉強をしてから来るように言ったという証言も確認できた。その発言の背景には、これまでに確認してきた訓練がアニメーション制作現場で必要性を実感したからだと考えられる。

また、アニメーターの服部圭一郎は、クロッキーの重要性について指摘した。短い時間で動きや構造を瞬時に描き写すという訓練は筋肉や骨格など身体への理解を格段に深め、アニメーションにおいてもキャラクターが動くときにどこ部分を誇張すればリアリティが出るのか、もしくは動きに迫力を生み出せるかといった演出を自在にすることが出来るという。

本章において、アニメーターになる以前の村田耕一が積み重ねた経験をひも解く中で、特に人物描写に着目し、村田が立体の捉える力と身体の構造への理解を深めていったことを明らかにした。そして、その経験が土台となり村田はアニメーションの世界において自然な人物の動きについて評価を高めていくわけだが、その前に村田がアニメーションの基礎をどのように習得し実践に移していったのかについて確認していく。

¹⁸ 雪村まゆみ『アニメーションと国家 戦うキャラクター、動員されるアニメーター』（2025.3.31）260-261 頁

第3章 テレビアニメ的技術の取得

3-1 村野守美との出会い

村田は画家の夢に区切りをつけた後に看板制作会社を経て、アニメ制作会社「あなぐまプロダクション」(以下、「あなぐまプロ」とする)へ入社した。同プロは漫画家であり演出・アニメーターでもある村野守美が、虫プロダクションで経験を積んだうえで独立し、自身の原作をアニメーション化するために設立したプロダクションである。しかしながら、資金調達のために虫プロダクションをはじめとした制作会社の演出・作画・背景を個々で引き受ける下請けプロダクションとして機能していた。あなぐまプロ時代の村田と同期である義山正夫は、入社面接時に初めて村田と出会ったことをよく覚えており、物静かな印象を抱いたという。

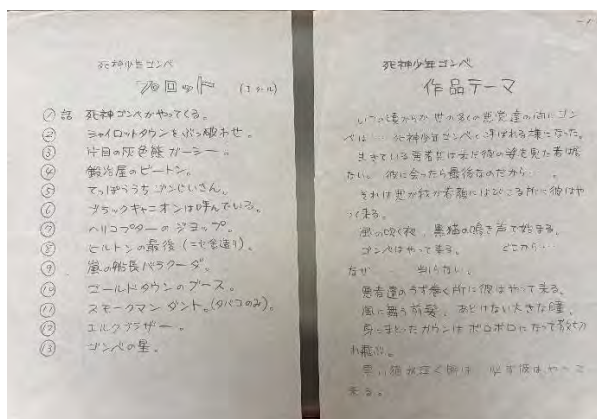


左から、義山、湊、村田

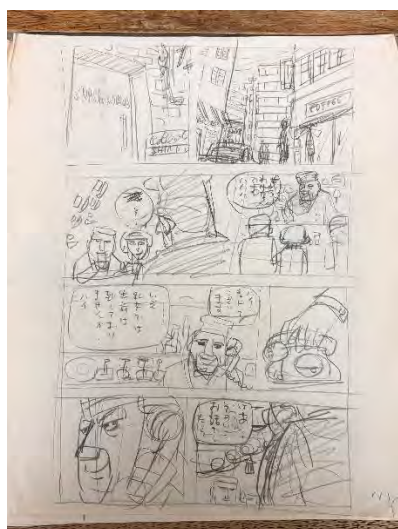
そして、両人は背景美術部門に配属され仲を深めたものの、村田は自身が背景美術に向いていないと判断し作画部門へ移った。¹⁹ ポスターカラーを用いる背景美術は、重ねて塗る油絵に慣れ親しんだ村田にはなじまなかったのだろうと考えられる。因みに、当時テレビアニメが白黒だった時代に重ね塗りの指摘が発生した理由としては、村野守美が自社制作アニメーション作品をカラーで制作することを試みていたからである。

一方、動画においては適正があり苦勞せずに描くことが出来たという。ただ、線画でひたすら中割りしている作業は好まず、『戦え！オスパー』や『がんばれ！マリンキッド』では原画スタッフとして活躍した。村野をはじめ、虫プロダクション初期より活躍する光山勝治の指導を受け経験を積んだ村田は、原動画チーフとして社内アニメーターを牽引すると同時に、村野守美の補佐として企画書〈図7〉や文字原作をコマ起こししたと思われる資料〈図8〉〈図9〉を作成していた。

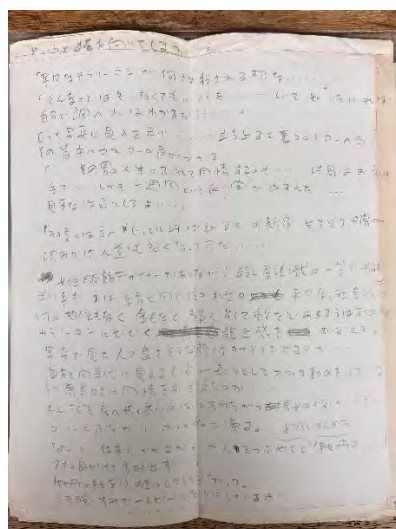
¹⁹ 『まんだらけ ZENBU No.32 テレビジョンの黎明期とその周辺』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006年、282頁



〈図7〉



〈図8〉



〈図9〉

このようにテレビアニメ草創期からキャリアをスタートした村田は、村野と光山より虫プロダクション的アニメーション技術²⁰を学び、同時に村野の創作を支える中心メンバーであったことが明らかになった。しかしながら、村野の創作熱意による理不尽な要求に耐えられなくなった村田をはじめとするスタッフ一同は、一斉に「ハテナプロダクション」(以下、「ハテナプロ」とする)へ逃げ込むこととなった。²¹

3-2 一本線による曲線美—『アタック No.1』より

ハテナプロとは東映動画から独立したアニメーター永樹凡人、香西隆男、小泉謙三、我妻宏によって1964年に設立されたプロダクションである。同プロは作画専門の下請けプロダクションの草分けといっても過言ではなく、東映動画の作品を中心に作画を引き受け、その存在感を示した。村田はハテナプロで『巨人の星』や『スモーキーベア』などへ参加、東映

²⁰ 制作期間や予算の都合上、省力化された作画システム。主に、リミテッドアニメーションと言われる三コマ撮りが特徴で、従来の一コマ二コマで撮る「フルアニメーション」型を破った画期的な手法であった。

²¹ 村田はそのままハテナに所属せずに繋ぎで1〜2か月看板制作会社へ身を置いた

動画出身の指導者のもと改めて作画経験を積むこととなる。そして、『タイガーマスク』では一部話数において作画監督も務めた。しばらくして、オープロダクションを設立した後はハテナプロ時代から参加している『アタック No.1』に継続して取り組むこととなる。

〈図 10〉は『アタック No.1』における村田直筆の原画である。画面左下から入ってレシーブした“こずえ”が正面に向かって受け身の姿勢で転がり、最後は左足のアップという迫力のあるカットだ。“こずえ”のユニフォームのデザインからオープロダクション時の作画だと考えられる。



〈図 10〉

前章のデッサン〈図 1〉で確認したような線がアニメーションの作画においても特徴として表れており、短い線をつなげるのではなく、長い線を保ちながら緩やかな曲線で描かれている。その柔らかな線が、特に身体の輪郭において滑らかさを生み出し、女性らしい身体表現に成功している。また、レシーブの際に盛り上がる肩の三角筋から分かるように、バレーの動きにおいて必要な筋肉の描写は身体の構造への理解の上に成り立っていると考えられる。

オープロダクションにて村田の指導の元『アタック No.1』に参加した東田久美子に村田の作画への印象を伺うと、村田が描く綺麗な一本線が記憶に残っているという。例えば、東映動画の作品で求められた強弱がある線は、同じくオープロダクションの小松原一男が得意とする一方で、村田の狂いのない“綺麗”な一本線は『アタック No.1』という作品と相性が良かったという。

“綺麗”という表現を均一性という視点から解釈すると、〈図 10〉の A11 に描かれた“こずえ”の脚における脛、ふくらはぎ、太ももの部分において東田が指摘する一本線が確認できる。強弱はなく太さが一定で、同じ速度で鉛筆を走らせたことが伺える。

村田の柔らかかで均一な線が、直線的な顔立ちと筋肉質な身体が特徴の『アタック No.1』において女性的な曲線美を表現することを可能にしたといえる。

3-3 自然な動き作り－「荒野の少年イサム」より

ここまで人物を中心に村田の絵を取り上げてきたが、本節では動物の動きについて考察を深めたい。〈図 11〉は『荒野の少年イサム』における村田直筆の原画で、馬がカーブしながら駆け抜けるという非常に作画カロリーが高いカットである。しかしながら、作画からは馬への苦手意識は見られず、生前のインタビューで幼いころから見たものは大体描くことが出来たと述べていたことを裏付けるように²²、馬をはじめ動物に描写も器用にこなしていたと考えられる。実際の作画を観ていくと、身体の部分それぞれに薄い丸でアタリをつけながら全体を捉え、キャラクターを描きこんでいることが確認できる。〈図 11〉においては、馬の尻、胴体に当たりをつけ、ドラム缶のような円柱空間を捉えたうえで、脚の関節部分、足、頬、口、イサムの手を基準に当たりをつけ対象を描きこんでいる。馬の足先までフレーム内に収まっている為、脚の運びの神経を使いそうなものの、アタリをさっと付けた後は飄々と作画に取り組んでいる印象を受ける。



²² 『まんだらけ ZENBU No.32 テレビジョンの黎明期とその周辺』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006 年、280 頁



〈図 11〉

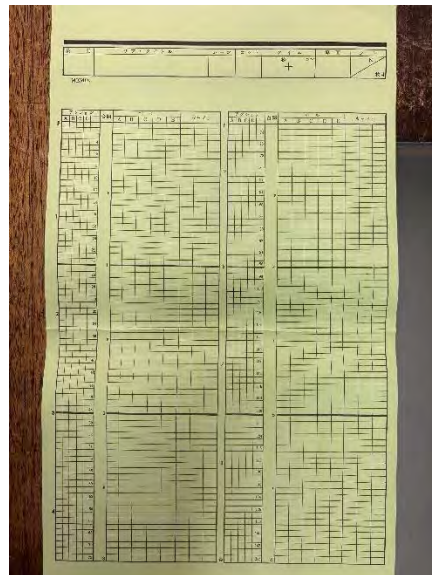
人物描写においても同様に、〈図 12〉はAセルのイサムが駆け抜けるカットのラフ原画だと推測できる。胴体、腰、脚の関節に重点的に勢いのあるあたりをつけており、もはや激しい屈伸運動といえるイサムの走りを修正しながら描いている。当時、『荒野の少年イサム』にアニメーターとして参加していた なみきたかしは、この原画に対し、足の運びに村田の特徴が出ていて懐かしいと印象を述べた。



〈図 12〉

〈図 12〉の試行錯誤が伺える描写のあとに〈図 11〉の整理された動きをみると、村田が描くべき動きと動かすべき対象の構造への思考を重ねたうえで動きを作っていたことが読み取れる。その傾向はシートのつけ方にも表れていたようだ。

才田の証言によれば、村田のシートはとにかく簡潔で無駄がなかったという。当時の撮影技術では重ねられるセルはせいぜい4枚程度だったため〈図 13〉、現在のように細かくセル分けすることが出来なかった。



〈図 13〉

村田が所持していたシート。1970年代に使用されていたと考えられる。²³

²³ オープロダクション独自のシートは存在していないため、他社のものだと考えられる。才田の証言通り、原画の動きを書きこむ欄が4つ（A～D）であることが確認できる。現在のアニメーション制作ではセルを重ねるという物理的な制限がなくなったことでシートの様式が変化し、欄は8つ程度（A～H）が基本となった。

その為、よく考えず直感で作画すると難解なシートになってしまうことや描き込みという力業で対応することになり、後の動画作業で苦勞することはもちろん、演出や仕上げ、撮影へ負担がかかった上にリテイクになるケースもあったという。村田は人と話すときに頭で内容を整理してから話す人だったという証言が多数見られたことを踏まえると、そんな性格が動き作りにもにじみ出ていると考えられる。また、動画といった後の工程への配慮もあったのだろうと才田は振り返った。

3-3 テレビアニメ的技術の取得と新たな挑戦へ

本章では、村田がアニメーション世界に入り技術を取得していく過程を確認した。アニメーターとしてのキャリアスタート地点である「あなぐまプロ」は、村野と光山から虫プロダクション的技術を学ぶ環境となり、ハテナプロでは香西をはじめとした熟練のアニメーターのもと多様な作品に触れることで柔軟性を得た。そして、オープロダクション設立後にはテレビアニメという舞台で、自身の技術を駆使し作品に貢献していたことが明らかになった。その技術とは、デッサン訓練によって身に着けた柔らかく均一な線と対象の構造への理解における自然な動き作りが特徴的であることは指摘した通りである。また、村田の作画から読み取れる思考の積み重ねは才田の証言によって裏付けられ、シートにもその傾向が出ていたことが明らかになった。このように、テレビアニメの作品において技術を磨いた村田は、日本アニメーション史とは逆行するかたちで東映動画の長編的技術と出会うこととなる。次章では実存する資料から村田の視点を借りることで、テレビアニメ界に突如現れた長編的技術への衝撃を明らかにし、そんな長編的技術に適応していく過程を確認する。そして、現在のアニメーション研究において様式化している東映動画の長編的技術とテレビアニメ的技術の対比という構図から脱却し、テレビアニメ的技術から出発したアニメーターが長編的技術をどう受け入れたかについて考察を深めたい。

第4章 長編的技術との接触

村田は、『ルパン三世』において初めて大塚康生と出会い、その仕事に衝撃を受けたという。

「カメラが、横に見てるんですよ。普通の当たり前ね。今まで我々がやったのは、あおったり俯瞰したりして、描くのが多いんですけどもね。(中略)ところが長編の人達は、カメラ目線が多いんです。だから地平線が画面に必ずいるんです。海を見れば、自分の目の高さで見えるのが水平線なわけです。それが基本なんですよ。ただ、それを描こうとすると非常に大変なんですよ」²⁴

²⁴ 『まんだらけ ZENBU No.32 テレビジョンの黎明期とその周辺』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006年、284頁

村田は自身の言及において東映動画の長編作品の流れを指摘した。村田の仕事を確認する前に東映動画の長編における特徴を、先行研究をもとに確認する。

4-1 東映動画の長編的技術の散逸

東映動画は東映株式会社が日動映画株式会社を買収するかたちで設立した。すなわち、東映株式会社による大資本によって物理的に整った環境において、政岡憲三を中心として培われたリアル志向の技術を継承したうえで作品を制作できたことを踏まえると見えてくる視点がある。先行研究でも確認したように、東映動画の長編アニメーションにおいては、日動映画株式会社出身の森康二と大工原章が中心となり原画を担当するため、東映動画のアニメーターは皆兩人に師事することとなった。「大胆なデフォルメを駆使し、ダイナミックな動きを得意とした大工原と小動物のキャラクターたちの繊細な仕草と緻密な芝居を得意とする森」²⁵の個性が融合され、次々と長編作品が生み出された。その後、テレビアニメの登場による流れは第一章二節において確認した通りである。一方で「太陽の王子 ホルスの大冒険」、「長靴をはいた猫」における若手スタッフの才能の開花も見逃せない成果であるものの、次第に長編制作体制の雲行きは怪しくなっていく。そんな中、長編のスタッフ総出で制作にあたった「どうぶつ宝島」は「宮崎駿の卓越したアイディアと立体的な画面構成、全編に登場する大海の波を効果的に表現しその世界観を構築した小田部羊一、もっとも得意とする動物キャラクターでその本領を発揮し画面を総括した作画監督の森康二と、当時の東映動画の最高技術が注ぎ込まれている。」作品であり、「東映動画久々の正調漫画映画として記憶に留められる快作」だと評価された。²⁶

しかしながら、その後はメディア戦略として漫画原作を用いたアニメーション作品の製作が続くこととなり、長編スタッフは東映動画を離れていった。大きな出来事としては、楠部大吉郎が立ち上げた A プロダクションへ大塚、追って高畑、宮崎、小田部が移籍、そして、森康二がズイヨー株式会社へ移籍したことを決定打に東映動画における長編体制は終焉を迎えた。同時に、長編的技術がテレビアニメの世界に入り込み、大きな影響をもたらすこととなる。

4-2 大塚康生の技術－『ルパン三世』より

才田はテレビアニメを出発点としたアニメーターにとって、構図は基本的に“煽り”であったと証言した。

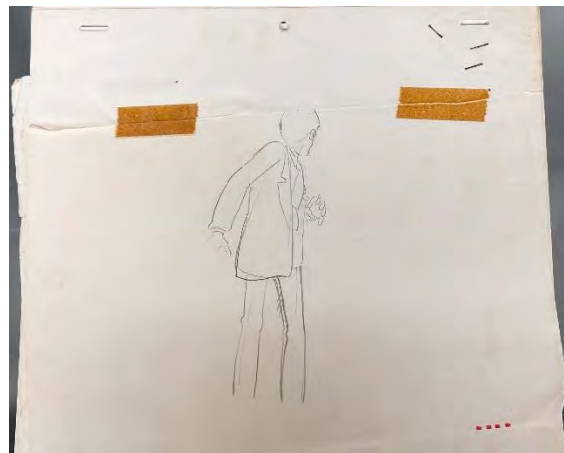
「誤魔化しが効くからね。地面にピタッと 2 本の脚で立つっていうのは結構難しいんですよ。足元が切れてると、なんとなくフワフワしても大丈夫みたいな。奥なんかも空でごまかせるしね。」

²⁵ 『日本漫画映画の全貌』展図録、2004 年、アニドウ 44 頁

²⁶ 同上 45 頁

加えて、大塚の修正についても語ってくれた。

「(煽り構図で描くと) 大塚さんは、タップを切ってどんどんどん上げるんですよ。使ってくれるところが大塚さんの優しいところというか、合理的なところですよ。だから大塚さんは文鎮を使ってましたね。ピーッとタップを切って、ピタッと文鎮で押さえて、ピッ、ピッってテープで貼るんですよ。それがもうシステム化されてましたね。」〈図 14〉



〈図 14〉

村田と同じく才田も“長編”特有の「当たり前のカメラ」に衝撃を受けていたことが明らかになった。そもそも、なぜ東映動画の長編作品では「当たり前のカメラ」が用いられたのか。大塚康生自身がそのカメラワークに疑問を抱き、藪下泰司へ質問を投げかけた記録が残っている。

『白蛇伝』において俯瞰など複雑な構図をとらないのには何か特別な事情があるのかという大塚の問いに対し、藪下は下記のように答えた。

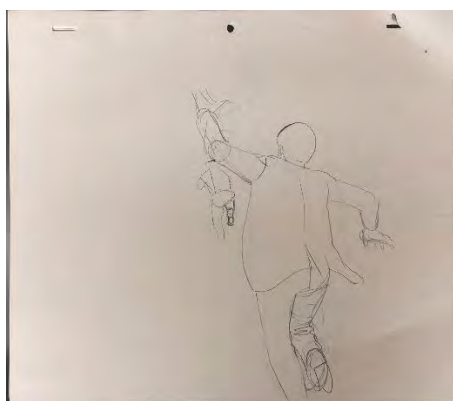
「俯瞰や極端なあおりはキャラクターが崩れたり、不自然なポーズになることが多いので避けるようにしています。それだけではありません。アニメーション映画の観客は幼児が中心ですから、複雑な画面にはついてこられなくなることは避けなければなりません」²⁷

続けて、「アニメーション作品の成立基盤は子供と母親への善意の贈り物である」と断言した。その後、アニメ産業において少年、青年といった観客層が獲得されていくなかでも先人たちの制作実践の成果によって、「当たり前のカメラ」は、現在のアニメーションにおい

²⁷ 『日本漫画映画の全貌』展図録、2004 年、アニドウ 57 頁

でも用いられる手法の一つとなった。特に、大塚は一度「子供と母親への善意の贈り物」と定義された構図を自身の表現によって転用し、『ルパン三世』のハードボイルドな世界観にリアリティとスタイリッシュな構図をもたらしした。そんな大塚の技術に触れながら村田がどんな描写に取り組んだのか、実際の直筆作画をもとに確認する。

〈図 15〉は『ルパン三世』において、雪山を走る“フリンチ”を“ルパン”が追いかける場面である。画面右から入ってくるキャラクターを正面のカメラでとらえており、雪に足をとられながらドタバタ走る様子を描き出している。



〈図 15〉『ルパン三世』10 話より

また、〈図 16〉は、“ルパン”がベッドから起き上がる動きが描いた原画である。頭で組んでいた手を解き、腕と脚を振り下げる力で上半身を起こすという日常芝居が丁寧に描かれている。





〈図 16〉『ルパン三世』19 話より

このように、村田が『ルパン三世』で用いられた「当たり前のカメラ」に向き合いながら、もう一つの長編的な技術である「すべての動きを見せる」ことへも真摯に取り組んでいたことが確認できた。加えて、才田は大塚による“長編”の特徴として動きの緩急についても指摘した。

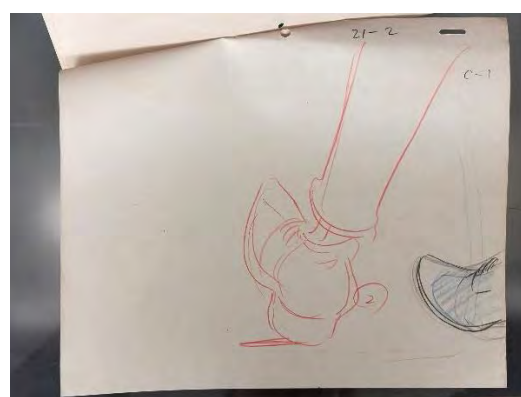
「私がやったんじゃないんですけど、“峰不二子”が中腰からソファにとんと座った後のふわーっというの（沈み込み）を中 1 1 枚入れているんですよ。変だなと思いましたね。でも実際見ると、うおおっとなるわけですね。ふかふかした感じ。これはテレビシリーズではやらなかったなっていう感じはしましたね。」

この証言における大塚の演出力を物語るのが、村田が残していた大塚の修正〈図 17〉である。奥のソファに横たわる“次元”、手前に“ルパン”の足がインするカットである。(i)にて確認できる修正前の足は、地面から少し離れた位置に足がつま先から半分置かれている。

この一枚を見る限り、足がインする動作において大きな動きは想像できない。ところが、(ii)に描かれた大塚の修正を確認すると、ピンと伸びた足が大胆にインし、踵と地面の接地面に勢いが感じられ、この一枚の絵から”トン！”という音が聞こえてくるようである。実際の映像を確認すると、“次元”に対し、起きろと促す“ルパン”の演技〈図 17〉と作画が合致しており、“ルパン”特有のクールで軽快な雰囲気表現することに成功している。また、(v)では寝返りをうつ“次元”の顎が、組んでいた脚を解く際にクイと上がる動作が印象的である。さらに、“ルパン”の脚の動きに見られる勢いと“次元”の寝返りの演技に変化をつけることでお互いのテンションの違いをより分かりやすく演出している。



(i)



(ii)



(iii)



(iv)



(v)



〈図 17〉『ルパン三世』2 話より

大塚康生はポーズも演技もタイミングも、基本的に先生は「現実」であると語った。²⁸その発言を裏付けるような修正を確認できた。村田はこの修正原画を勉強のために取って置いていたと思われる。

4-3 高畑勲、宮崎駿、小田部羊一との出会いー『赤胴鈴之助』より

1971 年、高畑は『長靴下のピッピ』を制作すべく宮崎と小田部を誘って東映動画を退社、A プロダクションへ移籍した。当時のテレビアニメにおいてスポーツ根性ものに人気が集中していたことに対し、高畑は激しい刺激や脅迫的緊張で子供たちの感情を揺さぶるのではなく、主人公と共に日常の衣食住や暮らしの機微を発見していくことで心を解きほぐすという新たな路線開拓を目指していた。²⁹

しかしながら、原作者の意向により企画の実現は叶わず、三名は『ルパン三世』『赤胴鈴之助』等の作品へ参加することとなった。その偶然の産物で、村田をはじめとしたオープロダクションの面々はさらなる長編的技術を吸収することとなる。

才田は、『赤胴鈴之助』において、はじめて高畑と打ち合わせをした時のことを振り返った。

「決闘シーンで、草原に二人が向かい合って立ってるカットで高畑さんが「さーっ…と吹く感じで」って風の雰囲気をちゃんと伝えてくれましたね」

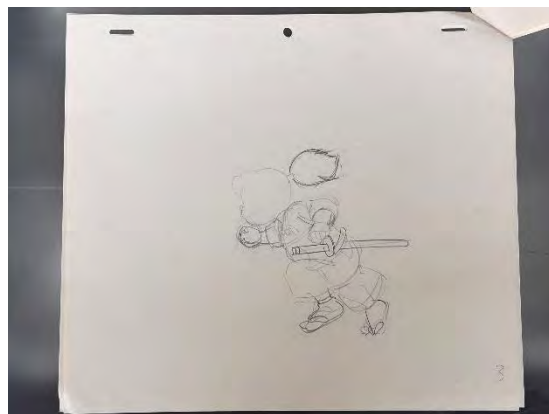
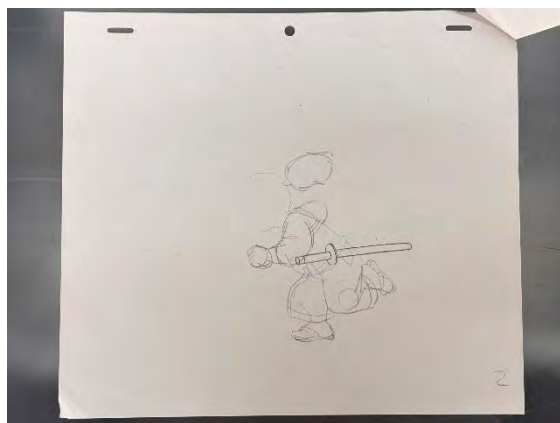
ただのセリフ読み合わせにならずに、演技のことはもちろん自然現象の雰囲気まで伝え

²⁸ 大塚康生「道楽もの雑記帖」、編集/構成 叶精二、2023 年、213 頁

²⁹ 『高畑勲展 日本のアニメーションを作った男。』図録、2025 年（麻布台ヒルズ）、35 頁、叶精二「日常の再発見と客観主義の確立」より

てくれる作画の打ち合わせに衝撃を受けたという。³⁰

村田は『赤胴鈴之助』20話の一場面、走る鈴之助の左側面を平行なカメラで捉えたカットにおいて、自身の描いた原画と小田部羊一による修正を保存していた〈図18〉。鈴之助が両足を地面にぴたりとくっ付けて走るという長編的な動き作りに、村田が適応してきている印象を受ける。一方で、小田部の修正を確認すると胴の綴じ革部分や着物の裾の広がり方など細部における繊細さや洗練された圧倒的な線の描写が目に入る。



³⁰ 『赤胴鈴之助』14話の打ち合わせだと考えられる



〈図 18〉『赤胴鈴之助』 20 話より

村田はこの原画を教育用に保存していたと考えられるが、絵を学んでいた村田だからこそ小田部の線の魅力を感じていたに違いない。そんな、小田部との素材におけるコミュニケーションは『アルプスの少女ハイジ』の現場でも続いていく。

4-4 下請けプロダクションの作家性に基づいた選択

オープロダクション内において村田が率いた班は、『アタック No.1』以降も東京ムービー班として、A プロダクションの作画依頼を受け続けた。当時のテレビアニメ界において安定していた A プロダクションの仕事を受けることは、当然オープロダクションにおいてメリットがあったが、同時に楠部大吉郎個人への義理立てもひとつの理由であった。

オープロダクションは設立初年において、経理が上手くいかず多額の税金を抱えることとなった。その結果、初代社長の塩山は責任をとって辞職、税金を支払うために幹部の塩山、村田、小松原、米川が楠部へそれぞれ借金をする形で、会社を存続させた経緯がある。その恩義からも A プロダクションの仕事を優遇して取り組んでいた背景があった。しかしながら、『アルプスの少女ハイジ』制作のために A プロダクションからズイヨー映像株式会社へ移籍した宮崎、高畑、小田部を追うように、オープロダクションも『荒野の少年イサム』を区切りとし、東京ムービー班はズイヨー班となった。当時の決断について才田はこう振り返る。

「当然だと思いました。それはね、『パンダコパンダ』をやったからです。高畑さんと実際に仕事をしてね。演出が良いと良いのが出来るんだってみんな思ったんですよね」

また、当時のことについて村田自身の証言も残されている。

「一番最初、オープニングパイロットだったかな、そのコンテをズイヨーの佐藤昭司氏が持ってきたんですよ。見たら、森（康二）さんの絵でね。その手の名作物をやりたかったんですよ。（中略）楠部さんも引き留めに来たんです。でも、あっち（『アルプスの少女ハイジ』）

をやりたい気持ちが強くて、強引に言っちゃったんです。」³¹

A プロダクションの作品で長編的技術と出会い魅了された村田をはじめオープロダクションの面々は、修正による素材の往復によって適応すべく努力を重ねた。そして、完全ではないものの学んだ長編的技術を発揮する場として『アルプスの少女ハイジ』が機能したことについて考察を深める。

4-5 「アルプスの少女ハイジ」における長編的技術の実践

才田は『荒野の少年イサム』はいわゆる虫プロスタイルだったと振り返った。パッと切り替える際に足のアップの絵を入れるなど、正攻法で動かすというよりは見栄えを変える感じだったという。そこから長編的な演技が特徴の『アルプスの少女ハイジ』への切り替り、特に“長編”を意識したというカットについて話してくれた。

「雨が降ってペーターがお昼を入れた鞆を洞にしまい込むシーンがあるんですよ。それを引きで、全身が映るスタイルでショットを作ってるんですよ。おお長編だ！という感じがすよね。とにかく、ずっと動いているわけです。

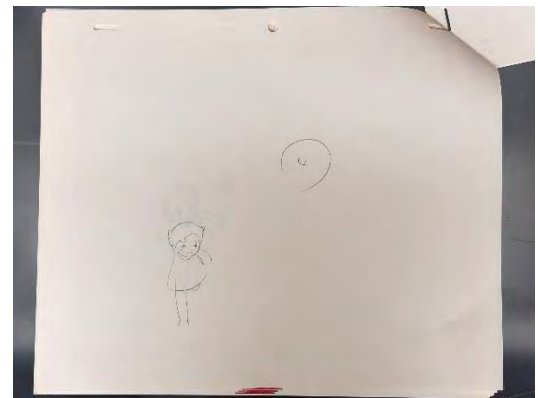
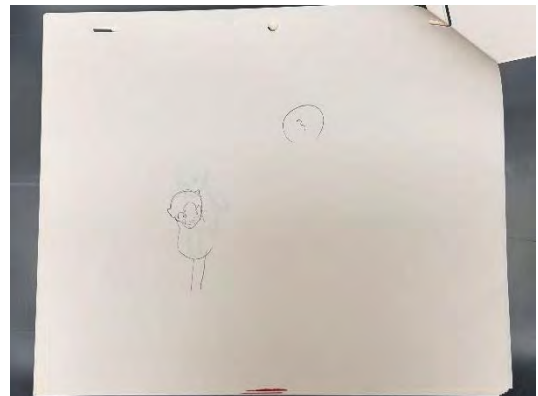
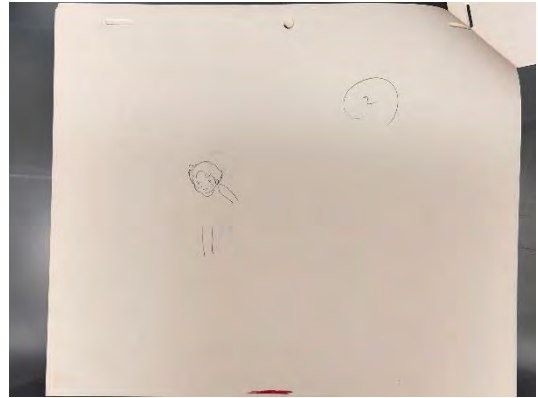
これを虫プロ調でやれば、バサッと（鞆を）外す。ザっと（ほこらに）入れる。で、フーと一息とかね。」³²

また、〈図 19〉は村田が描いた原画に小田部の修正が入れられたものである。無邪気な前傾姿勢が特徴のハイジを俯瞰で捉えつつも、表情を隠すことなく見せながら動かしているのが特徴的だ。そんな村田の原画に小田部の修正がハイジの顔と一部脚の部分にのっている。



³¹ 『まんだらけ ZENBU No.32 テレビジョンの黎明期とその周辺』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006 年、284 頁

³² 『アルプスの少女ハイジ』36 話より





〈図 19〉

そして、アニメーターの辻繁人がこの原画をみて村田の描くキャラクターの「鼻」の描き方について指摘した。B1 をみると、ハイジの鼻筋を下へたどると強く太い線で打ち付けるように短い線で描かれている。また、以降の作品にもこの特徴が表れており『フランダースの犬』〈図 20〉においても確認できた。



〈図 20〉

また、『アルプスの少女ハイジ』における宮崎駿によるレイアウトシステムについて、村田が画期的だったと評価した記述が残っている。³³最初から要求が明確なレイアウトがあれば迷わず動きを作れるためアニメーターとしての実践を積むには良い環境であると断言した。また、レイアウトを直されると動きもすべて直す必要が出てくるため、自信の喪失につながり躊躇する時間が生まれ、描くスピードが出なくなることの危険性について指摘した。

そういったシステムの構造についても関心をもって作品に取り組んでいたといえるだろう。

³³ 『まんだらけ ZENBU No.32 テレビジョンの黎明期とその周辺』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006 年、285 頁

4-6 本章の位置づけ

改めて、本研究においての調査対象は村田が亡くなるまで保存していた資料であり、主にAプロダクション、ズイヨー株式会社、日本アニメーション時代のものが残っていた。その中で大塚、高畑、小田部、宮崎の作画を意図的に残していたと思われることについて、辻は東映動画的な演技を研究しようという意識が強かったのではないかと指摘し、実際に「大塚さんがフレーム内に積極的に消失点を入れる作品作りをしていて驚異的だった」と村田から聞いたことがあると明かしてくれた。この証言からもわかるように、テレビアニメからアニメーションを始めた村田の世代は、東映動画の長編における技術に触れる機会がないまま経験を積んでいたなかで、急に現れたリアリティ志向に衝撃を受けることは当然といえる。おそらく、全員がその長編的技術を好意的に受け入れたとは考えにくく、作画の難易度も格段に上がり消化すらできないアニメーターもいただろう。しかしながら、村田はむしろその長編的技術を積極的に受け入れ、適応していった過程を本章で確認した。

加えて、最後には『アルプスの少女ハイジ』にて用いられたレイアウトシステムを村田が好意的に受け入れていたことが明らかになり、アニメーターの技術向上のうえで効率的な仕組みだとした。実際に現役のアニメーターによれば、現在のレイアウト（第一原画）においては、レイアウトとシートをつけながら動きを作る必要があるため、その構図がリテイクになった時に失う時間は大きな損失になるという。

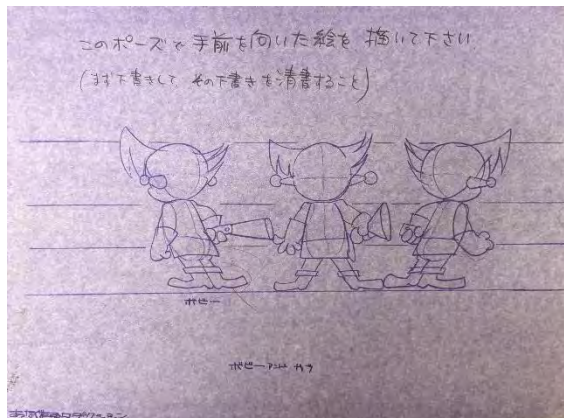
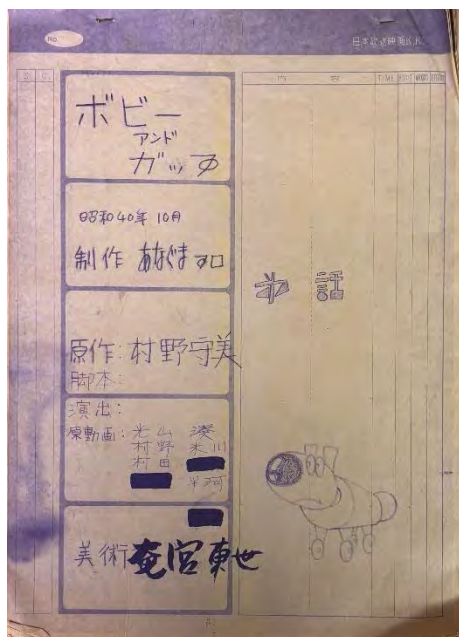
そういった損失を補ううえで下請けプロダクションが機能する可能性を示唆して、次章へ進みたい。

第5章 オープロダクションの制作実践と技術継承の構造

ここまで村田耕一の制作実践を確認してきたが、作画専門プロダクションとして設立されたオープロダクションは、単なる下請けとしてのみ理解することはできない。むしろ同社の制作体制には、原画と修正の往復を内部化する仕組みが存在しており、制作過程における技術共有の場として機能していた可能性がある。本章では、その制作体制と作業構造を整理することで、アニメーション制作における技術継承の実践構造を検討する。

5-1 あなぐまプロダクションの作家性

第三章一節で確認したように、あなぐまプロダクション構造は村野守美の作家性が骨組みであった。実際に、アニメーションの企画として村野原作『ボビーアンドギャップ』の絵コンテとキャラクター表〈図 21〉、同様に村野原作『レーザーボーイ』のパイロットフィルム の場面写真〈図 22〉が発見され、意欲的に創作に取り組んでいたことが確認できた。



〈図 21〉



〈図 22〉

また、そんな村野の方針に村田が強く共感していたことが義理の妹へ向けた手紙の内容に残されていたため、一部抜粋する。

「仕事の連続でもう遊ぶことなど考えられない毎日です。その報酬は大きなものと信じていますが、ディズニーやハンナ・バーベラを目指す唯一のアニメーションプロダクションはあなぐまプロです。まあ見ていてください」

元々、画家を目指していた村田は内在的に作家性を持ち合わせていたことはこれまでの調査から明らかになっており、最初の現場が あなぐまプロだったからこそアニメーションの世界に惹かれたとも考えられる。また、新潟の地方で生まれ育ち、上京後も慌ただしい毎日を送っていた村田は、アニメーターになる以前はアニメーションに触れる機会はなかったと予測でき、村野のおかげでディズニー作品など多様な作品に出会うことができた。テレビアニメの技術を磨く毎日の中でフルアニメーションの世界に定期的に触れることが出来たことは大きな経験になったと考えられる。ただ、作品を観終わった後に必ず開かれる村野主導の講評会は苦手だったようで、居眠りすると物が飛んできたというエピソードを生前の村田がよく話していたという。



右が村野

あなぐまプロは、村野の作家性に触れ、個々の創造性を育むことが出来る環境だった反面、自主制作の資金作りとして各人の生活は困窮していった。次第に経済面からプロダクションの構造を保てなくなっていった結果、所属するアニメーターたちは あなぐまプロとは対照的な職人肌のハテナプロに身を寄せ、村田は新たな下請け構造に身を置くこととなる。

5-2 ハテナプロダクションの制作構造

ハテナプロの設立に携わった岡崎稔が当時の制作体制について教えてくれた。永樹が代表を務めた同社は、人の出入りは激しかったものの、常に 80 名ほどのアニメーターが所属していたという。所在地としては、はじめは田無に会社を構え、後に新宿三丁目に移転、新大久保へ移ったのち、再び田無に戻ったという。新宿三丁目のビルにあったタイミングで面接を受けたという江野沢柚美は、スーツを着たサラリーマンが飛び交うなかハテナプロの面々だけが浮いていたと振り返った。一方、岡崎は田無に構えていた頃が印象深いといい、ハテナの目の前の田んぼ道に東映動画の演出と演出助手、進行を乗せた二台の車が土煙を挙げて向かってくる姿が見えると、「来たぞー！」と声を上げ社内でバタバタしていた様子

をよく覚えているという。



ハテナプロの社員



一番左が村田、右奥が岡崎

内部の構造としては、熟練アニメーターを中心とした班体制を組み、それぞれのチームワークで作品に取り組んだ。個々に仕事をとるよりも、まとめて引き受けて班のなかで分配し効率的に作業を進めていたという。また、香西をはじめとした指導者のチェックが入ったうえで納品するため、元請け側はクオリティとスケジュールを把握しやすかったと考えられる。このように作画の生産体制を整えたハテナプロは、下請けに徹するプロ集団として重宝され、多くの仕事が舞い込こんだ。しかしながら、多くの仕事をこなすにはより効率化が求められ、班という縛りが強固になっていったという。当時のことを江野沢は、班ごとのコミュニケーションがメインで同じ会社でみんなが和気あいあいとしている雰囲気ではなかったという。その為、自分の作業が終わったからと言って他作品の手伝うと怒られることもあったと振り返った。加えて、ハテナプロの設立背景からも東映動画の仕事がほとんどを占めていたため、制作会社が増えてきていた当時に、他社の作品が出来ないもどかしさもあったといえる。

そんな状況で、一番はじめに離脱したのがオープロダクションの面々であった。そのメンバーは あなぐまプロ出身者に加えて塩山、小松原と彼についていくと申し出たメンバーだったという。元々あなぐまプロの出身者は作家性強いメンバーが多くハテナプロでも独自のテリトリーを持っていた印象があり、独立するという時も驚きはなかったと岡崎は振り返った。また、ハテナプロ以前から小松原と親しかった江野沢は、小松原も違う作品をやりたい、選びたいという気持ちがあったのだろうと当時を振り返った。その後間もなく、香西が『スタジオジュニオ』、今泉と我妻³⁴が『スタジオメイツ』、永樹が『スタジオ・ジョーク』を設立し、ハテナプロは解散した。

5-3 オープロダクションの在り方ー作家性の獲得を目指して

先述した経緯において 1970 年に設立されたオープロダクションの活動は現在にも至り、

³⁴ 我妻宏は後にジュニオへ移籍

関わった作品数は日々更新を続けている。これまで明らかにしたように、一人のカリスマ的作家性で成り立っていた あなぐまプロも、実力者を筆頭に多くのアニメーターが所属していたハテナプロも会社を存続させることはできなかった。ここでは記していないが、日本のアニメーションを支えた専門職の下請けプロダクションは多く存在しながら、そのほとんどは無くなってしまっている現状がある。そんななか、なぜオープロダクションは存続することが出来ているのか。その理由について、内部構造に目を向けながら考察したい。

5-3-1 ハテナプロダクションから引き継いだ構造

オープロダクション設立して間もなくは、ハテナプロ時代から続いて『アタック No.1』を村田が、『タイガーマスク』を小松原が担当し、兩人の下に他アニメーターが分かれるかたちで班体制が確立された。³⁵ハテナプロと同じく、村田と小松原が絵コンテを受取り、担当カットを振り分け、自身が作画監督の作品はもちろん、他の作画監督がいるときは間に入って班内のアニメーターの原画をチェックしていた。違う点としては、その班体制が絶対的なものではなく、会社全体でコミュニケーションにおいて作品を横断できたことである。つまりは、村田と小松原それぞれの特性を活かした作画技術を学ぶことが出来る環境だったと言える。才田は兩人の特性について、村田はふわっとそこにいるような、いわゆるリアリズムであるのに対して、小松原はカッコいい決めポーズを中心にそこから動いていくと指摘した。そんな二つの技術を学ぶことが出来て恵まれていたと振り返り、オープロダクションの良さだと語った。

5-3-2 村田班における教育の構造

オープロダクションと仕事をする機会が多かった江野沢は、村田の原画の線が拾いやすさと中割りのしやすさについて指摘し、こう続けた。

「村田氏の原画を動画にすると自分がすごく上手くなったようにみえるの。最高私！って感じるぐらいに。不思議だね。他の上手い人とか、カッコいい原画を描く人の動画をやると自分の絵が下手に見えちゃうでしょ。でも村田氏の原画をやると、私すごく上手くなったんだわって思えるの。」

この発言に対して岡崎は、アニメーターとしての動き作りの基本を大切にしているからだとし、そういう原画をたくさんやると上手くなると指摘した。

また、オープロダクションの村田が率いる班（以降「村田班」）にいた東田久美子は、自分が描いた動画をもっていくと素材をみながら丁寧に教えてくれたという。

³⁵ 大きく分けて村田の「東京ムービー」班と小松原の「東映」班があり、状況に応じて米川の班が存在することもあった。

これらの証言から村田は教育する立場としての適性があったことが確認できた。また、そんな村田の在り方がオープロダクションの構造と調和したと考えられる。

これまでにテレビアニメからアニメーションをスタートさせた村田が、長編的技術に出会い適応していった過程を明らかにした。しかしながら、村田が指摘していた「当たり前のカメラ」、つまり我々が実際に自分の目で見ている「現実」をそのままアニメーションにするということは高度な技術を必要とし、誰もがみんな適応できたとは限らない。そんな中、適応することが出来た村田が間に入ることで、オープロダクションの多数のアニメーターたちが長編的技術を経験することが出来た。

そんなクッションとなっていた例として、村田が作画した『パンダコパンダ』のキャラクター・ミミ子の走り方見本〈図 23〉が挙げられる。



〈図 23〉

このように、教える側の配慮が教わる側の心的負担を軽減し、実践において技術を取得する環境を整えた。加えて、村田の人柄から生まれる「聞きやすい現場」が村田とアニメーター間における素材の往復の頻度を高めたと考えられる。村田自身「躊躇して、ああでもないこうでもない、これでいいのかなと思いながらやっていると、スピードが上がらないんです」³⁶と指摘したように、学ぶ環境を整え、師弟間での信頼関係を築き、内部での素材の循環を高めることこそ、スピードの獲得につながり、描くスピードが上がれば実践の機会を多く得ることができる。この構造こそが下請けプロダクションの利点であり、オープロダクションはその最たる手本といえるだろう。

5-3-3 個々の作家性の尊重

また、村田の指導方針がオープロダクションを機能させるうえで大きく貢献したことも

³⁶ 『まんだらけ ZENBU No.32 テレビジョンの黎明期とその周辺』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006 年、285 頁

見逃せない。東田久美子によれば、他の下請けプロダクションと比べて、オープロダクションは何枚描け、いくら稼げといった圧力が全くなかったという。何より自由にさせてくれる環境で、絵の表現・働き方などすべてにおいて個性を大事にしてくれたと振り返った。また、あなぐまプロ、ハテナプロ、そしてオープロダクションへと村田と共に歩んだ漫画家の東田清もオープロダクションの自由な環境について同意した。

この自由度の高さこそが、村田たちが目指した作家性を獲得した下請けのプロダクションといえるだろう。その方針は現在も才田や社長のなみきたかしによって引き継がれ、違う作品でも先輩のアニメーターに助言してもらえる環境やアニメーションの仕事をしながら自分の創作活動ができ、それを共有できる場として機能している。

5-4 『ゼロ弾きのゴージュ』製作へ向けて

本章では、オープロダクションの内部構造を明らかにすると同時に実践における養成機関としての側面について考察を深めた。加えて、個々の作家性を尊重する環境であったことに言及し、下請けプロダクションにおけるオープロダクションの特異性について指摘した。

そして、その特異性が最も現れたのが『ゼロ弾きのゴージュ』（1982年公開）の製作である。下請けに甘んじず、専門プロダクションの実力を世に示した作品であり、その完成度こそが当時のオープロダクションを写す鏡といえるだろう。具体的に言えば、村田、小松原のもとで才能を開花させた才田と、村田のもと長編的技術を経験したアニメーターたちがいたからこそ、高畑勲の思い描く『ゼロ弾きのゴージュ』を体現できたと考えられる。また、『ゼロ弾きのゴージュ』では作家たちによる民主的な製作体制を築くことができおり、この東映動画の長編体制を髣髴とさせる現場はオープロダクションの下請け構造を上手く転用した結果といえる。

結論 下請けプロダクションの可能性

オープロダクション出身の友永和秀は、在籍時に先輩方から「作家であれ」とよく言われたという。アニメーターという生業は仕事内容を踏まえて客観的にみると、職人的要素が強いと考えられる。しかしながら、本研究を経てこのセリフと向き合うと、与えられた仕事をこなすのではなく、どうしたら面白くなるのか工夫する意識を持てと受け取ることが出来るのではないだろうか。それは、村田をはじめとするアニメーターたちが作家性の獲得を目指してオープロダクションを設立し、少なくとも村田においては作家性のもと仕事を選択したうえで、自身の技術を最大限発揮して作画に取り組んでいたことが明らかになったからだ。

アニメーションの世界に入りテレビアニメ的技術を磨いていた村田は、東映動画の長編的技術に衝撃を受けたわけだが、大塚らとの素材のやり取りによるコミュニケーションと持ち前の観察力、デッサン力により長編的技術に適応することが出来た。そして、そんな村田がオープロダクションに所属する多数のアニメーターと作品とのクッションとなり、素

材の往復の潤滑油となった。加えて、個々を尊重した自由な環境が所属アニメーターの作家性を育むと同時に、結果論として『ゼロ弾きのゴージュ』を製作するに足る環境を育てることに成功した。以上が、作画専門のスタジオであるオープロダクションの構造であり実践における養成機関と言い表された所以である。

はじめに、現在のアニメーション制作においてはアニメーター同士のコミュニケーションが減少し、それに伴う素材の一方通行化について指摘した。また、作画のデジタル化の推進とコロナ禍において急激に加速した非対面による集団制作は、アニメーターの技術向上という面において弊害になっていることについて言及した。

そんなアニメーション制作において変化が続くなか、下請け専門のプロダクションの特徴はハテナプロなどが設立された 1960 年後半以降、その在り方に変化がないことである。それは経済的な面からは褒められることではないが、技術の向上という側面からみると、中心となる熟練のアニメーターのもと中堅・新人アニメーターが同じ屋根の下、対面のコミュニケーションが当たり前の環境において実践と修正の往復を繰り返す環境が今でも残っているといえる。そして、そのコミュニケーションによって生まれる信頼関係こそが往復運動の潤滑油となり、その循環こそが結果的に技術の向上につながる。この下請けプロダクション構造こそが、素材の一方通行化に対抗する最後の砦だといえるだろう。しかしながら、この下請けプロダクションにおける欠点は指導者の才能と善意に依存している点である。実際に、村田も自身のことは二の次で、オープロダクションの経営と教育に徹していたことを無視してはいけない。

近年は制作会社において、独自の教育プログラムやクロッキー教室を開催するなど、アニメーションの基礎を学ぶ環境は整ってきている。しかしながら、そういったプログラムには終わりが存在するため、卒業というかたちで成長が中途半端になってしまうことが危惧される。ある程度の技術を身に付けてから以降は、コミュニケーションを通じて技術を吸収するしかなく、事実、はじめから作画技術を評価されていた村田もコミュニケーションを通じて技術を取得していったことは既に明らかにした。

そして、現在のアニメーション制作体制において、スケジュールや予算を優先するあまりコミュニケーションを蔑ろにしていると言わざるを得ない。“二原撒き”や打ち合わせのオンライン化など効率的にみえるその配慮がコミュニケーションにおける成長の機会を奪っていいという認識を制作に関わる全てのものが持つべきである。その一助として、本論文が機能することを願う。

終わりに

本研究において、印象的だったことは「村田氏の為なら」「オープロダクションの為なら」「ハテナプロの為なら」と快くヒアリングに応じてくれたことです。それぞれ活躍する面々でありながら、自身の成長に深く関わった場所や人への想いの上で、無理を聞いてくださいました。この場を借りて心から感謝申し上げます。

〈参考文献〉

- ・『まんだらけ No.32』より「村田耕一インタビュー」聞き手/構成 星まこと、2006
- ・木村智哉『東映動画史論』、2020.9
- ・大塚康生『道楽もの雑記帖』、編集/構成 叶精二、2023
- ・財団法人徳間アニメーション文化財団年報告 2006-2007 三好寛「日本アニメーション・スタジオ史 第五回報告」
- ・雪村まゆみ『アニメーションと国家 戦うキャラクター、動員されるアニメーター』、2025.3
- ・『高畑勲展 日本のアニメーションを作った男。』図録、2025
- ・東京都現代美術館『日本漫画映画の全貌』図録、2004、アニドウ
- ・高畑勲『映画を作りながら考えたこと』、2014,2,10
- ・『フィルムメーカーズ 25 高畑勲』、2025.8.15、責任編集/叶精二
- ・叶精二『日本のアニメーションを築いた人々』、2004.1.28
- ・上田耕三『絵を描く人の思考をのぞく』、2025.4.25
- ・梅津五郎『梅津五郎画集』、2005
- ・山口且訓・渡辺泰 共著『日本アニメーション映画史』
- ・パンフレット「オープロダクション会社案内」オープロダクション
- ・パンフレット「ゼロ弾きのゴーシュ」
- ・パンフレット「ゼロ弾きのゴーシュパンフレット (NEW)」オープロダクション
- ・『『ゼロ弾きのゴーシュ』と才田俊次』、アニドウ・フィルム (2015)
- ・「未来少年コナン～アニメーション狂専誌 FILM1/24 別冊」編集：なみきたかし/発行：富沢洋子 (1979)
- ・「小松原一男アニメーション画集」、アニドウ・フィルム (2002)
- ・ブルーレイ「ゼロ弾きのゴーシュ」、制作：スタジオジブリ/協力：アニドウ・フィルム
- ・DVD「村田氏・小松ちゃんありがとう」、オープロダクション (2007)、非売品※オープロダクション所蔵

公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2025—2026 別冊
(令和7年度 第25号 別冊)

令和8年7月発行

編集・発行：公益財団法人徳間記念アニメーション文化財団

〒181-0013 東京都三鷹市下連雀1-1-83

電話 0422-40-2211

印 刷：望洋印刷株式会社

