

財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2009—2010 別冊

平成 20 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 .....                    | 1            |
| 載録にあたって .....                             | 2            |
| 選考委員による講評 .....                           | 3            |
| ①「先行研究をふまえてどう論じるかを明確に」 .....              | 濱野保樹 ... 3   |
| ②「アニメーション史の大きな足跡や曲がり角についての地道な研究を評価」 ..... | 岡田英美子 ... 4  |
| ③「調査活動に終始せず、さらなる考察・研究を」 .....             | 池田 宏 ... 6   |
| ④「調査からより踏み込んだ成果を」 .....                   | 三好 寛 ... 8   |
| 研究論文載録 .....                              | 10           |
| 「大藤信郎における漫画映画の表現分析」 .....                 | 呉 恵京 ... 10  |
| 「韓国のアニメーション史に関する一考察」 .....                | 金 先喜 ... 49  |
| 「日本におけるアニメーションのトーキー化」 .....               | 萩原由加里 ... 87 |

## 研究者募集から本誌発行までの経緯

財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、平成 20 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調査研究活動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

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、助成を行う。

### 2) 対象とする領域

アニメーション文化に関する領域全般とする。

但し、特定のアニメーション作品に対する評論等については対象外とする。

### 3) 調査研究計画及び助成額

調査研究計画は平成 21 年 9 月 30 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 30 万円程度とし、選考時に決定するものとする。

### 4) 募集の対象者

次の条件の何れかを満たす者とする。

- ・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（含む類似施設）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う調査研究とする。申請者は個人またはグループとする。
- ・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で行えること。
- ・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を条件とする。

### 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。
- ・1 個人（又は 1 グループ）が応募できる調査研究計画は 1 つとする。
- ・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) 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、審査選考を行う。

（選考委員）

|       |                   |
|-------|-------------------|
| 浜野保樹  | （東京大学大学院教授）       |
| 池田 宏  | （日本大学大学院芸術学研究科教授） |
| 岡田英美子 | （アニメーション評論家）      |
| 大塚康生  | （アニメーター）          |

中島清文 (財団法人徳間記念アニメーション文化財団理事)  
三好 寛 (財団法人徳間記念アニメーション文化財団学芸員)

8) 募集期間及びスケジュール

応募締め切り 平成 21 年 1 月 31 日  
助成対象者の決定・通知 平成 21 年 3 月初旬

9) 調査研究成果の提出

当助成の決定した場合、当財団と調査研究成果の提出に関する覚書を締結し、調査研究成果を文書にして提出する。

調査研究成果は当財団が行う普及啓発活動において出版物 (Web 等を含む) に、当財団が自由に使用できることを条件とする。

10) 助成申請書の請求・問い合わせ先

財団法人徳間記念アニメーション文化財団 調査研究助成係

---

選考委員による審査の結果、以下の 3 氏の研究に助成を行った。

- ・呉 恵京 「大藤信郎における漫画映画の表現分析」
- ・金 先喜 「韓国のアニメーション史に関する一考察」
- ・萩原由加里 「日本におけるアニメーションのトーキー化—トーキー・アニメーションの登場と発展」

各研究者は、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。
- ・頁数表示は本誌の通しの頁数を入れなおした。

## 「先行研究をふまえてどう論じるかを明確に」

浜野保樹

・ 呉 恵京「大藤信郎における漫画映画の表現分析」

大藤作品に関する研究の欠落を補うものとして貴重な研究であるが、文章の記述が連綿と続き、もう少し分析的・体系的な試みを行うと、さらに良かったであろう。

研究方法の手順がきちんと踏まれており、文章も平明であるが、一般啓蒙書ではないため、歴史的な記述については先行研究に譲って短縮し、著者自身の発見や論点も明確にしたほうがよかったかもしれない。

・ 金 先喜「韓国アニメーション史に関する一考察」

外国の歴史や制度などの研究を日本語で読むことができるということは、それだけで意義深いですが、研究そのものの新規性や客観性を日本側では判断しにくいという問題点もある。そのため、先行研究の整理や、本研究の新規性を示しておく必要がある。

労作であり、日本の研究者にとって極めて有意義な研究であるため、研究の意義を鮮明にするためにも、先行研究との差異を明確に示しておいた方がいい。

・ 萩原由加里「日本におけるアニメーションのトーキー化」

テーマも面白く、労作であるが、研究としての厳密さに欠け、表現方法に曖昧さが残っている。具体的には、引用文献の出典が明示されていなかったり、説明的な記述が目立つ。また「衝撃だった」「危険性をはらんでいた」など主観的な表現や、「わずかだった」と印象的な表現が多用されており、事実やデータで示さないと、研究としての説得性に欠ける。先行研究にあたっているようだが、その整理をして、本研究がこれまでの研究と比べて、どのような新規性があるのかを明示する必要がある。

研究は、発見した知識や情報を共有できるようにするために、できるだけ客観性を担保しなければならない。研究と評論の峻別ができておらず、研究は事実を積み重ねて何かを明らかにし、それをもとに主張は別の表現形式で行うべきだろう。

選考委員による講評②

## 「アニメーション史の大きな足跡や曲がり角についての地道な調査を評価」

岡田英美子

今回はどれも日本のアニメーション史に大きな足跡を残したアーティストや日本アニメ史の曲がり角を検証・考察するという目標や姿勢を備えた、いわば大変地味な、それでいて時間のかかる調査研究が並び、それぞれにご苦勞があったとお察しします。

### ・ 呉 恵京「大藤信郎における漫画映画の表現分析」

時代により千代紙、影絵、セルアニメ、とさまざまな素材や技法を使ってアニメを作っていた大藤信郎の技法に着目し、併せて彼が海外の作品からマルチ撮影などカメラワークを熱心に観察し吸収し、それらの技術を自分の作品の中に消化再現している点など、よく調べられたと思います。ですから技法の分析研究としては申し分ないのですが、その技法が使われた個々の作品についての簡単な紹介や解説もほしかったと思います。ある技法が用いられた場面について言及するだけでなく、その短編がどんな内容やストーリーを持った作品で、とりあげられた技法が効果的であったかどうか、など、今現在のアニメファンとして見て、呉さんが抱いた印象、それも読みたかったと思います。論文として技法の分析紹介の点では申し分ないものですが、研究者の視点、自分が大藤信郎のアニメをくわしく研究したいと考えた目線、また大藤アニメの何に魅力を感じたのか、なども知りたいものです。大藤信郎をまだ知らない後続の研究者が読む場合も考えるなら、その方がより具体的でわかりやすい、親しみ深い論文になったことでしょう。大藤信郎に千代紙を提供した専門店がまだ健在です。ぜひ一度お訪ねになって、華麗な実物を見られることをお勧めします。

### ・ 金 先喜 「韓国アニメーション史に関する一考察」

これは期待していましたが、大変興味深い調査研究です。まず私たちは日頃いろいろ動画や仕上げのお世話になりながら、韓国アニメ史についてまったく知りませんでした。韓国アニメ史はたとえ韓国内で出版されていても日本には紹介も翻訳もされておらず、ほとんどすべてが初耳の話ばかり。したがってこの論文がすでに貴重な資料になっています。

ですから持永忠仁氏のもとでスタッフとして働き、人形アニメの技法を学んで帰国した方が韓国最初の人形アニメを作られたというものはじめて知りましたし、その方がご健在でインタビューできたというのもこの論文と研究の大きな成果だと思います。韓国アニメというのはまさにミッシング・リ

ングでした。今後も研究を続けて、韓国アニメ史をまとめ、私たちに読ませていただきたいと思います。私たちが広島国際アニメフェスで見た長編アニメは韓国最初の長編という触れ込みでしたが、そうではなかったこともわかりました。これからも期待します。

- ・ 萩原由加里「日本におけるアニメーションのトーキー化」

地味な研究で、ひたすら古い雑誌の記事に当たる、という方法は先駆者として佐野明子さんがレールを敷かれましたが、この方も大変な時間を国会図書館などで使われたことでしょう。レコード・トーキーからフィルム・トーキーに移行してゆくプロセスがきちんと記録されました。また当時の日本でトーキーアニメがどう感じられ受け取られていたかも記録されていて、初期の評論家の理屈っぽい悪文も歴史を感じさせます。

結局、セリフや効果音、音楽をつけたアニメは多数できたものの、音が出るだけでなく、音楽やエフェクトと演出を有効に組み合わせて使いこなしたという点で、今につながるアニメの基礎を築いた人である、と政岡憲三の功績を評価総括したのは正確で、意義があります。実物が現存しないトーキー最初の政岡作品「力と女の世の中」の内容を紹介し、それが劇映画の松竹蒲田調と連動していたことなど、なかなか興味深い調査です。おもしろく読ませていただきました。

## 「調査活動に終始せず、さらなる考察・研究を」

池田 宏

### ・呉 恵京「大藤信郎における漫画映画の表現分析」

「1. はじめに」の末尾に『……表現手法の変遷と制作意図を考察することを目的とする。』『大藤信郎の表現を分析し、表現技法の変化を捉え考察しながら、作品の考察を行なう。』とし、「終わりに」の項の後半に記述されている『大藤の作品を細かく分析した結果、初期の作品には、動きもリピートしたものが多く、背景もそれほど描写されなかったものが多いが、後期の作品には、動きそのものが物語を進行させる上で計算されより自然な動きで表現されており、背景も色々工夫で大きな見所へと描かれていた。初期から後期の作品で特に注目すべき所は、大藤の制作意図が終始一貫していることであろう。5章で検討した大藤の制作意図には、児童を主演者にすることと、日本の神話を制作することがあげられていた。千代紙映画とセル映画の場合、終始子供向けの作品を制作し、影絵映画は、日本の神話を扱う作品を発表していたことも忘れてはならない。』とある。

これが、研究成果なのか？「自分の学習」と「研究」を間違えているとしか考えられない。分析の方法」の項の記述されている分析の判断基準が示されていない。また、「3. 分析の対象」の後半に記述されている「漫画映画」と「日本アニメ」の弁別・説明は乱暴極まりないものである。

瑣末な事であるが、他の人に読ませるものならば、文書の構成、論理の展開なども判り易くなる目次ぐらい添付すべきである。

なお、大藤信郎の作品素材や表現手法を考察する際には、保護者であり、制作者であり、アシスタントであった信郎の姉の存在を無視してはあり得ないと考えている(信郎の遺作となる作品のキャラクター見本[千代紙による]を池田が信郎から貰う際の質問の答えに「……千代紙は姉との遊びから……」とあり、没後、信郎の姉が「千代紙やセロハンの使用も私が……」と語ってくれた信郎の姉の言葉の実証などが必要)。

### ・金 先喜「韓国のアニメーション史に関する一考察」

韓国のアニメーションについて、更に人形アニメーションについての調査がなされているが、標題の「一考察」とあるものに対して、終章にても何も考察されていない。

「韓国のアニメーション史——人形アニメーションの始まりとその後——」とでもすべき調査レポートである。



・萩原由加里「日本におけるアニメーションのトーキー化」

『映画』というメディアが視覚情報という点で、モノクロの動画像からカラー・立体・大画面……等などの機能を持つ度に新しい情報提示が可能となったし、視聴覚情報としてもサイレントからトーキー（光学から磁気、立体・・・）となることで、飛躍的信息提示機能を持つことができた。当然、アニメーション映画領域でも受け手に対する『映画』の伝達機能も同様、その情報も拡充されている。

歴史的調査活動の上に「アニメーションのトーキー化」という点での「考察」をするならば、例えばアニメーション映画以外の映画との比較で「アニメーションのトーキー化」の考察などをして欲しかった。当然これにはアニメーションの概念・特性が問題となろうが。考察の観点として、

①通常のアニメーションでは「非現実的（抽象的）な画面」に「現実的な音声」が同時に提示されたときの伝達機能・結果〔情報の現実化など〕……。

②「非現実的〔抽象的〕な画面」と「非現実的〔抽象的〕な音声」との提示の結果……。  
等など。

視・聴覚機能による情報の強調。新しい概念・効果の生成……等などがアニメーション映像での考察が考えられよう（エイゼンシュテイン等のモンタージュ論を持ち出す心算は無いが……）。

歴史的調査活動だけでなく、アニメーション映像ならではの考察を期待したい。

## 「調査からより踏み込んだ成果を」

三好寛

どの研究も地道に取り組んでおり、その姿勢は評価したい。しかし、残念ながら十分満足のできる成果とまでは言いがたかった。以下、それぞれの研究成果に対して講評する。

### ・呉 恵京「大藤信郎における漫画映画の表現分析」

まずは本論で用いている「表現の分析方法」の妥当性を改めて検証すべきであろう。「省略と誇張」「感情表現」「変形」といった特徴の例示、分類に腐心しているようであるが、それで吟味できるのは映像表現の一部に過ぎない。驚くと目が大きく開くといった一目瞭然の感情表現、動作に伴う描線や星型といったあからさまな記号表現の有無を確認することに、どれほど意味があるだろうか。一方「動き」に関して、ある一つの動作を「リアル」などと記すだけでは不十分だろう。タイミングやポージングなど具体的に動きの機微を探ることや、動作の連続性、あるいはカットのつながり、カメラワークなど、目を向けるべきことは多い。また、千代紙製キャラクターの「立体感」を重視しているが、千代紙が持つ色彩、質感、装飾性などはもっと具体的に追わなければ、千代紙作品を見たときに感じる楽しさ、華やかさ、懐かしさ等の理由は解き明かせない。実際の千代紙への取材や他作家の切り絵作品との比較がもっと必要だろう。いずれにせよ、この分析方法だけでは限定的な事柄にしか目が向かなくなるだろう。

また、表現分析は重要だとしても、その表現がどんな効果を生んだか、なぜこの表現にしたか、どのように作ったかなども併せ、映像そのものを多角的重層的に見ていかねばなるまい。自身の分析方法の適用に終始することなく、大藤の狙い、大藤ならではの表現、本質的魅力に迫ることを目指してほしい。

### ・金 先喜「韓国のアニメーション史に関する一考察」

この研究は、計画段階では、持永忠仁を軸に日本や中国の人形アニメーションも調査対象としていたが、今回の調査期間ではそこまでこなすことは難しいため、韓国に関する調査に対象を絞ったものである。それもあってか、韓国アニメーション史の基礎的事項がある程度まとまり、カン・テウン監督へのインタビューも得ることができた。特にインタビューでは知られざる事実が語られ、大変興味

深く、ひとつの貴重な証言となっている。

一方、肝心の人形アニメーションに関する章がボリューム不足で、他の章も出来事や作品を挙げるのに終始した感がある。作品リストや映画法の条文といった補足的に扱うべき資料の記述も目立つ。韓国アニメーション史を黎明期から現在までまとめた作業には意義を認めたいが、欲を言えば調査した事実を基に考察を深めてほしかった。

今回の成果は、今後調査すべき課題を多く提示したものとも言える。例えば、カン監督へのインタビューには、持永の技術、スタッフ指導法、韓国での制作の実態など、より具体的に詳しく知りたいことが散見できる。失われたとされる作品や他の関係者への調査ももっと必要だろう。あるいは、韓国で人形アニメーション制作が根付かなかった原因に関しても、一応言及はしているが、さらに踏み込んでも良かった。今回の活動で築いたものを足がかりに、ぜひ取り組んでもらいたい。

#### ・萩原由加里「日本におけるアニメーションのトーキー化」

「トーキー化」が始まった時代について詳細に調べられている。当時のアニメーションに関する言説を追うことで、アニメーションに対する文化的位置づけが高まったことを導き出した点も興味深い。

こうした調査を基に、考察を深める作業をもっと望みたい。例えば、映像が現存していないので困難かもしれないが、政岡憲三が試みた「トーキーならではの表現」について、劇映画だけでなく、サイレント作品や他作家のトーキー作品との比較がさらにされていけば、政岡の功績もより明確になったのではないか。「音」の効果をどう活かしたかについても、アニメートやカメラワークといった技術面にも目を向けて、より具体的に検証すべきだろう。

「トーキー化に対応できず、サイレント作品をひっそりと作り続けるもの」など、いくつか具体性を欠く記述も気になった。その一方で、同じような内容の説明が繰り返される所もいくつかあった。成果としてまとめる際、もう少し練り上げる作業を望みたい。

冒頭で述べたように、どの研究者も地道な努力で調査しているが、その「報告」にとどまっている感がある。調査で得たものを分析、考察して何かを明らかにし、本質的な価値や意味づけをすることで踏み込んでほしい。とはいえ、こうした活動を積み重ねることは決しておろそかにできない。今回の研究も、それぞれが取り組むべき課題の礎としてほしい。

# 大藤信郎における 漫画映画の表現分析

呉 恵京

## 目次

1. はじめに
  2. 分析の方法
  3. 分析の対象
  4. 大藤信郎と漫画映画の出会い
  5. 大藤の漫画映画の制作における意図
  6. 影絵映画の制作と意義
  7. 様々な手法とキャラクター、背景の描写
    - 7-1. 千代紙映画
    - 7-2. 影絵
    - 7-3. セル
  8. 終わりに
- 資料①  
脚注  
資料②

## 1. はじめに

2005年3月に東京ビックサイトで開催された「東京国際アニメフェア 2005」(TOKYO INTERNATIONAL ANIME FAIR、通称 TAF)において、「今日のアニメーション産業が隆盛を成し得られたのは多くの先人達の努力だ」とし、これを記念するために「特別功労賞」が設けられた。この賞は、広い意味においてアニメーション産業で働き、文化と歴史の構築に大きく寄与すると共に、制作、技術、表現、人材育成をはじめとする教育と文化、国際交流などにも貢献し、社会的な地位向上に寄与した人々を顕彰することを趣旨とする。第1回目の功労賞で顕彰されたのは、主に大正・昭和期におけるアニメーションのパイオニアと、第2世代と言われた作家達であった。そして、開催者は、「第1回となる2005年の特別功労賞は、物故者20名を「日本のアニメをつくった20人」として顕彰いたしました」と受賞理由を述べている。受賞者には黎明期のパイオニアとして、最近になってようやくその作品の存在が確認された、現存する日本最古のアニメーション『なまくら刀』(1917年)を制作した幸内純一、日本最古のアニメーション制作スタジオを作り産業としての体制を整え、多くの作品を手がけた北山清太郎、日本初のアニメーション作品を劇場で上映した『芋川椋三玄関番の巻』(1917年)の下川凹天、そして切り紙の天才として知られる村田安司、教育アニメーションを多作した山本早苗、セルを使用して美しいトーキー作品を残した『くもとちゅうりっぷ』(1943年)の政岡憲三、世界にその名を広めた『くじら』(1952年)の大藤信郎、『鉄人28号』や『三国史』等の横山光輝、『フクちゃんの奇襲』(1942年)等で知られるマンガ家でありながらアニメーション作家でもあった横山隆一、森やすじ等がいる。

日本で初めて漫画映画と言われるアニメーションが制作され、劇場で公開された1917年以来、90年以上の歳月が経っている。その間、宮崎駿や押井守などの監督による制作活動が1980年以降の日本アニメーションの世界的な知名度を向上させ、日本アニメーションは国内でも広く注目されるようになり、アニメーション研究も進むようになった。だが、その黎明期に活動した多くのアニメーション作家達は、作品の大半が消失したため、作品そのものの研究は、現在ではほとんど行われていない。「東京国際アニメフェア2005」での「特別功労賞」の設置は、今まで忘れられていた、大正と昭和というアニメーションの黎明期にさまざまな困難を乗り越え制作活動を続けていた人々の姿を思い起こさせる良い機会であったといえよう。

黎明期に活動した漫画映画作家達の軌跡を収録した文献としては、山口且訓と渡辺泰の『日本アニメーション映画史』(有文社、1978年)と、日本動画協会の専務理事である山口康男の『日本のアニメ全史』(テン・ブックス、2004年)がある。これらは残された資料をまとめ、歴史的な流れと作品の詳細が記されている。また、アニメーション映画史研究家の津堅信之の「大藤信郎 その業績と評価」(東京国立近代美術館フィルムセンター編『NFCニューズレター』第56号、2004年)には、大藤の経歴と制作作品及び技術の履歴、そして大藤に対する評価の変遷と日本における位置づけを再検討している。

大藤信郎は、戦前から戦後にかけて多数の作品を発表し、大藤が手がけた作品はおよそ50本あまりある。千代紙、カラーセロファンを用いるなど、極めて独自性が強い手法の持ち主で、海外からの評価も高く、日本においては重要な作家である。大藤信郎が没した1961年の翌年には毎日映画コンクールで大藤信郎賞が設置され、優れたアニメーション作品に賞が贈られ、今日までその名は記念されていることから、同時代の作家達の中に占める大藤の位置が高かったことが分かる。しかし、その大藤にしてさえ、映像分析による具体的な比較研究の対象とはなっていないのが現状である。

例えば、山口康男の『日本のアニメ全史』には、大藤の千代紙に関して次のように述べている<sup>1)</sup>。

#### \* 世界に名を轟かせた大藤信郎

(1900・明治33～1961・昭和36)年

山本早苗が北山映画製作所から独立した後の翌1926(大正15)年に大藤信郎が幸内純一のスタジオから独立し、自由映画研究所を設立した。26歳であった。

独立後の大藤はこれまでのアニメスタイルに満足せず、折り紙に使われる千代紙を素材として制作することを考えついた。その独立した年の第1作目が『馬具田城の盗賊』である。続けて同年に2作目の『孫悟空物語』を制作し公開した。

この千代紙アニメとは、背景やキャラクターを線で描くのではなく、千代紙を切り抜いて表現する貼り絵手法である。日本固有の伝統的素材を生かして表現される幻想的な雰囲気が高く評価された。庶民的でありながら、個性的で芸術性の高い作品は世界的に注目を集めた。

大藤は1927(昭和2)年に、社名を千代紙映画社と改め『鯨』を制作した。

この作品は1952(昭和27)年にカラーでリメイクされ、カラーセロファンを使った影絵アニメーションになり、カンヌ映画祭の短編部門で第2位に入賞している。

このように、大藤の千代紙に関する概要がよくまとめられている。しかし、大藤に関する研究の多くが、このように作品そのものの分析を行っておらず、作家の経歴や国内外での評価の紹介の域を超えていない。また、アニメーション論としては、動く絵を中心として表現を分析、考察しなければならないのだが、作品論、評論及び評価等が先行するあまり、表現の分析が取り残されていることも否めない。大藤の作品が海外で高く評価され、その名が記念されていながらも、映像分析がほとんど進んでいない現状は、貴重な映像資料の消滅に繋がりがかねない。

本論は大藤本人が雑誌に発表した記事と、関連専門書籍と雑誌等から大藤がどのような経緯で漫画映画制作に乗り出し、何をどの様に表現しているのかについて、その表現手法の変遷と制作意図を考察することを目的とする。筆者は修士論文『日本アニメの表現形式』(法政大学大学院国際日本学インスティテュート修士論文、2005年)において、日本アニメの表現の分析を行った。修士論文と同様に本論においても、大藤信郎の表現を分析し、

表現技法の変化を捉え考察しながら、作品の考察を行う。

## 2. 分析の方法

分析の方法は、アニメーションが動く絵で表現されたという事実に基づき、様々な表現を捉えられるように考案された筆者独自の分析方法である。

アニメーション (Animation) はその語源からすると、Animateの名詞形であり、その語源はラテン語のAnimaからきており、「生命を与える」、「生き返らせる」などの意味がある。アニメーションは、描線で描かれた一枚一枚の絵を繋ぎ合わせ、撮影したものであり、その描線は、キャラクターと背景の描写である。キャラクターの動きは、性別、個性、癖、スタイル等を表す描写で表現されるのだから<sup>2</sup>、アニメーションの表現を分析するには、描線の表現を捉えなければならない。この点を踏まえた筆者の分析方法は、次のようなものである。すなわち、キャラクター描写と背景描写に分けて考察し、キャラクター描写については、①描線の動きで表れる被写体の表現、②比喩と抽象の表現、を分析対象とし、背景描写に関しては、③空間の描写、を分析の対象とする。この方法により、日本アニメーションの初期作品には、日本画のような特徴的な描線と余白が見られ、戦後には止まった絵のような描写が多く見られること、また、日本の特徴的な「間」を取り入れて、微妙な心理描写の表現も可能になったことも明らかにした。

本論では、この分析方法を更に細かく分け、大藤信郎の作品を分析する。まず、キャラクターにおける描写については、①キャラクター描写における省略と誇張、②そのキャラクターを描く際に流線などを組み合わせる感情の表現、③変形と呼ばれるキャラクターの合体と変形を描写で分類し、背景における描写も如何なる描線で描写されているのかをそれぞれを見比べながら分析を行う。そして、大藤がこれらの表現を如何なる意図を持って制作していたか、彼自身が雑誌に寄せた記事などを総合的に考察した上で、独特の表現技法が確立した理由を検討する。これらの分析によって、今まで論じられてきた多くのアニメーション論に欠けていた大藤に関する映像分析論を加えることを目的とする。

## 3. 分析の対象

分析の対象となる大藤信郎の作品は、2000年に紀伊国屋書店から発売されたDVD「大藤信郎賞受賞短編アニメーション」の『くじら』、『幽霊船』、2004年同じく紀伊国屋書店からの『日本アートアニメーション映画選集』(全12巻)のうち、「日本アートアニメーション映画選集DISK 1 大藤信郎作品集」に収録されている『馬具田城の盗賊』、『西遊記 孫悟空物語』、『みかん船』、『黒ニャゴ』、『こがねの花』、『村祭』、『心の力』、『春の唄』、『沼の大将』、『蛙三勇士』、『天狗退治』、『ちんころ平平玉手箱』、『蜘蛛の糸』、『雪の夜の夢』、『団子兵衛捕物帖・開け一ごまの巻』、『花と蝶』と2007年4月にデジタル・ミームから発売された『日本アニメクラシック』(DVD4巻セット)に収録されている『マレー沖海戦』、『熊に喰われぬ男』で重複の作品を除いて合計20本である。

まず、本論に入る前に、アニメーションと日本アニメーション、漫画映画という用語を



使い分ける。本論を読む上で煩雑さをさけるため、誤解を生じない範囲で次のように区分した。すなわち、本論では、アニメーションについて、大藤が活躍した当時の呼び名である「漫画映画」で表記し、海外の作品は「アニメーション」とし、戦後の日本の作品は「日本アニメ」と称することにする。漫画映画と日本アニメとの区分は、1963年に日本初国産作品である手塚治虫の連続テレビアニメ『鉄腕アトム』を基準とし、それ以前の時代つまり大正時代から昭和37(1962)年までの作品を漫画映画と称する。なお、引用文献については、作家の主張を読み解く上で重要であるため、すべて原文のままの旧表記で掲載した。

#### 4. 大藤信郎と漫画映画の出会い

大藤信郎は明治33(1900)年6月、東京市浅草区(現在東京都台東区)に、8人兄弟の7番目として生まれた。本名は信七郎で、6歳の時に母と死別し、それ以降は長女八重が母親代わりとして終生大藤を支えた。中学を卒業した大藤は、当時漫画映画の始祖として活動した幸内純一の門下に弟子入りをする。弟子入りをした時期については2つの説がある。一つは渡辺泰の1918年頃とする説<sup>3</sup>と、もう一つは山口且訓の1924年頃という説<sup>4</sup>である。両者の説を比べると、大藤がすでに1924年に『のろまの親爺』などを試作している点からも1924年以前に幸内に弟子入りをしたとみるのが自然である。

ところで、師匠である幸内純一とは、如何なる人物であるのか。その軌跡を簡単に確認しよう。幸内は、日本で最初に漫画映画を制作した下川凹天、北山清太郎と名を並べている。この3人の漫画映画制作に関する実績と、それぞれが試していた手法など多少の差異こそあれ、日本で初めて漫画映画を制作した3人として日本アニメーション映画史において極めて重要な位置を占めている。幸内は、漫画家でありながら、小林商会から漫画映画の制作依頼を受け、漫画映画の制作に乗り出す。最初の作品は、大正6(1917)年の『なまくら刀』(発表時のタイトルは『はなへこない塙凹内名刀之巻』)であり、大正7(1918)年、同じく小林商会の依頼で『塙凹内かっぱまつり』と『茶目坊空気銃の巻』を制作した。だが、依頼主である小林商会の経営難により制作が中止され、しばらく毎夕新聞に籍を置き、政治漫画を描いていた。山口且訓によるとこの時期に、アルス社が発刊するカメラ・写真専門誌であった月刊『カメラ(CAMERA)』に「写真講話」<sup>5</sup>を連載、これを読んで感銘を受けた大藤が映画制作を決心し、幸内に弟子入りをした。その後幸内は、大正12(1923)年に「スミカズ映画創作社」を設立した。大正13(1924)年に『人気の焦点に立てる後藤新平』を発表し、引き続き『宝珠のささやき』を発表する。当時、幸内は、弟子入りをした頃の大藤の様子を次のように回想している<sup>6</sup>。

とにかく、彼は天才だと思います。私を最初にたずねてきたときの印象といえば、背が低く、近眼で、そして、性格的には人ぎらいというか、ひっ込み思案というか…。でも、人間はすごくいい男でした。

幸内から独立した大藤は、大正15(1924)年6月に、渋谷の代々木上原の自宅に「自由

映画研究所」という個人スタジオを設立し、次々と漫画映画を試作する。これらの作品は上映されなかったために、詳細は知られていないが、津堅信之の『大藤信郎 その業績と評価』の大藤の作品リスト<sup>7</sup>には、『のろまの親爺』、『煙り草物語』、『花見酒』と3本の試作品が記載されている。現存しているのは『煙り草物語』のごく一部である。大藤の公式的なデビュー作としては、大正16（1926）年7月の『馬具田城の盗賊』（新宿松竹館で封切）が知られている。この作品は当時としても珍しく、千代紙を用いている。

当時の漫画映画の主な手法と言え、切り紙手法である。切り紙は、切り抜き（Cut-out animation）とも言われる。背景が描かれた紙の上に、キャラクターを描いた紙を丁寧に切り抜き、動きの異なるこれらの絵を一枚ずつ置き換えながら撮影する手法である。だが、大藤はデビュー作に、ただの切り紙用の白いケント紙を使ったのではなく、日本伝統の折り紙である千代紙を使用している。その理由を大藤は次のように書いている<sup>8</sup>。

今より玩具の発達しておらぬ我々の子供時代には、女の子のもっとも愛玩したものは千代紙であった。これを折紙として種々の形のものを折ったり、または姉さま人形を作ったりしたのである。（中略）この時代にその姉さま人形がもし実際に動いたならという夢を持って居たものであった。その夢が後に自分が映画ファンとなるに及んで、凸坊新画帳に特に興味をもってしまったのである。そして小児時代の夢をこの線画式で実現することに考え及び、ついに千代紙の人形を千代紙の背景の上に踊らせ、千代紙映画成るものを製作したのである。

大藤は、第1作に引き続き第2作である『孫悟空物語』（同年10月に新宿武蔵野館で封切）を発表し、独特な作風が一躍日本の漫画映画業界に知られるようになった。なお、後に大藤は千代紙の制作ヒントを何処から得ていたかについて、親しみやすかった紙芝居を挙げて説明している<sup>9</sup>。

千代紙映画とは紙芝居の映画か、と今の若い人たちに、よくきかれる。映画人も若い人たちは知らないらしいので、一般ファンの人たちは見当もつかないことも当然のことであろう。もっとも、千代紙映画は昔の紙芝居からヒントを得たものなので、紙芝居と縁がなくもないのである。昔の紙芝居の舞台と形は同じぐらいの大きさで、その舞台のなかで、紙人形が芝居をするのであった。（中略）紙人形は現在テレビの影絵人形くらいの動きの出来るように出来ている。千代紙映画はこれにヒントを得て、千代紙で造った背景の前で、千代紙で造った人形が漫画映画のように動作するもので、当時としては、大変珍しがられたものなのである。

モノクロの時代に、美しい模様と色彩濃淡が白黒の画面に躍動感を与え、折り紙人形が動き回る様子を見た人々は新しい感動を覚えたに違いない。

## 5. 大藤の漫画映画の制作における意図

大藤が幸内から自立して自らの漫画映画制作に取り組んだのは、大正末期から昭和初期であり、この時期、漫画映画の制作者の数は一握りであった。そのほとんどが家内制手工業の域を出ず、漫画映画制作に関する情報交換と相互の交流も極端に少なく、制作方法は門外不出であった。このような状況の中、大藤はいち早く漫画映画の制作方法を雑誌『映畫教育』に掲載<sup>10</sup>する。

畫いたものが、どうして動くのであろうか。その撮影法は、どうして寫すか、」等の問ひ言葉は、よく聞きもし、聞かれもする。かなりの映畫通でも、その實際の撮影法は知らぬらしいのである。それは一つは線画映畫製作者各自が、技術法を祕密にしてをるためでもある。たま々發表しても、いやに難しさうに話すために、解しかねるのではないかと思ふ。それで私は、解り易くその製作法を、お話しすることにする。

と、いつても私自身は、何等の専門的な撮影手法は知らぬのである。しかし、その自我流であり、素人流の撮影法の方がかへつて素人として線映畫を研究したい、線映畫はどうして寫すのであるかを知りたいといふ人々には解り易い。専門家の言葉より、素人である私（と私はいまでも思っている）の話の方がわかりやすいことを考へる。

門外不出にされていた漫画映画の制作方法を、このような形で發表する大藤の胸の内には、引用にも表れているように、漫画映画を知りたい、研究したいという人々に情報を提供することであった。これに続く内容では、さらに詳細な説明がなされる。例えば、撮影の最も基礎的な道具として挙げられる撮影台に関する箇所では、大藤自ら参考図まで描き、注意しなければならない点を挙げるなどして、解り易く説明している。

線映畫の撮影器は、一齣撮りの出来るものなれば、なんでもよい。逆回轉は出来ても出来ぬものでもよい。

まづ第一は撮影台を作らねばならぬ。(第一圖) 撮影台は全部木製で、上部に動かぬやうに撮影器を取付ける。(中略) 暗箱は三方を圍ひ、一方を開ける。その一方は繪畫の操作口となるのである。暗箱の左右の上部に、電球二百燭光のものを三個づつ並べて付ける。電球の上は光線除を作り、上部中央を、被寫體の邪魔にならぬやうに開けて置く。この電球除が不完全であると、ヒルムに光線が入り、百日の苦心も眞黒となり、何も出なくなつてしまふのである。よくよく氣を付けて、出来るだけ深く作らねばならぬ。

(中略) この撮影台は暗室内に入れて仕事をするのである。外部の光線が入ると、光線にムラができてしまふ。できるだけ、外部の光線は入れぬやうにしなくてはならぬ。

このように大藤の線映畫の制作方法に関する記事は、撮影道具から撮影する手法、被写体の動画の枚数にまで至っており、当時の漫画映画技術の水準を容易に理解させる的確な

ものであった。

次に、大藤が目指していた漫画映画の制作意図について考察しよう。『映畫教育』（映畫評論社）の昭和18（1943）年1月号<sup>11</sup>に掲載された、「今後の兒童映畫に對する希望 1、今後製作さるべき兒童映畫の主題又は傾向に對する希望。 2、その具體例として兒童劇映畫の素材として適當な童話、小説、物語等。」という質問があり、大藤を含む当時の漫画映画制作者達は、このように答えている。

1. 兒童を主演者としたるもの、現・時代劇を問はず。
2. 日本建國時代の神話。坪内博士作兒童劇の映畫化、素盞鳴尊の「八岐の大蛇退治」の如き神話も製作して頂きたし。

大藤が目指していたのは兒童を対象とした漫画映画作りであり、残された多くの作品を見るとその意向は終始一貫していたと思われる。ただ、大藤の作品を觀覽していた人々の間では、彼の作品は「大人の分野に属している」<sup>12</sup>との印象が強かったらしい。その理由は、千代紙とセルを用いた時の可愛らしいキャラクターとは打って変わった、影絵のキャラクターと物語が大人向きであったからであろう。

このほかにもう一つ、大藤の残した記事から読み取れるのは、日本における漫画映画事情である。これは昭和初期の漫画映画制作において、問題点と方向を示す「漫畫映畫作家の悩みと希望」<sup>13</sup>という記事からみることができる。当時、強力なライバルであったアメリカのアニメーションとそれに追いつけない日本の漫画映画に大藤は危機感を抱いていた。この記事の中で大藤は、日本で堂々として作品を発表できる製作者は2、3人に過ぎないと指摘している。即ち、切り紙手法で有名だった村田安司と、セルの導入に積極的であり、日本で初めてセルの漫画映画を制作した政岡憲三と、その弟子である瀬尾光世の名前を挙げている。大藤は、日本でアメリカのアニメーションのような作品がなぜ作れないのかについて、次のように記している。

（前略）それでも、いささか同情のある人々は「手先の器用な日本人が何故出来ぬのだらうか」と云ってくれる。と云はれると、小手先の器用な日本人には適職であり、出来ない譯はないやうに思はれてくるのである。

では、何故出来得ないのであらうか。頭腦の問題か、技術か、金か。その經濟的に、めぐまれぬと云ふことも多分にあるのではなからうか、と云ふと「果たして金だけの問題であらうか？」と暗に技術の拙劣であることをほのめかして冷笑する人々が多い。

（中略）しかし金の問題も、まさしくあると思うのである。

もし現在、米國の十分の一の製作費にめぐまれるとすると、漫畫映畫製作希望者は現在より十倍いや百倍するであらう。そうすれば、その中より必ずデズニーの如くフライシャーの如き天才が現れることは明白であらう。

当時、日本では、学校教育のための無声映画が主として作られていた。日本に映画が輸入されることが子供達に与える影響と教育を考慮して、大正 10(1921)年 2 月文部省が「文部省推薦映画制度」を作り、その結果、日本における教育映画の制作が盛んになる<sup>14</sup>。映画の後に登場した漫画映画も当然この域に入る訳で、文部省の推薦を受ければ、各地の学校での巡回上映に加えられための制作費用も助成を受けられることとなる。だが、昭和になると、多くの人気と完成度の高さ、そしてトーキーを武器にアメリカのアニメーションが進出しており、日本の映画界もトーキーを制作していた。この時代の波に乗れない漫画映画は、他でもなく「文部省推薦映画制度」に依存していたために足踏み状態だったのである。即ち、学校での上映のために無声映画を作り、一般の上映館向けに人気のトーキー制作をしなければならず、映画を制作する際に上映する環境によって、学校上映用と一般用の制作を強いられ、二重の負担が押し掛かったのである。しかも、少人数で制作し、売り込みまでもしなければならぬ当時の事情を考えると、負担は必然的に大きくなる。大藤は当時の様子を引き続き次のように記している。

当然、かけただけの費用はあげなければならぬことになる。いかにして売り込み、いかにしてその費用だけでもあげるか、とにかく現在の日本の作者は各々売り込みまで自分でやらなければならぬのである。製作に於て散々な技術的の苦勞をし、また売り込みで商賣人と戦ふ苦勞をするのである。

日本でトーキー漫画を制作し売り込む場合、当時千円以上の費用（現在で換算すると 8 百～1 千万円程度）が掛かった。上映館ではその千円でトーキーの『ミッキーマウス』などが 2 本も買えた<sup>15</sup>。日本の作者の場合、金銭的な負担に加えて、文部省の検閲まで受けねばならない。当時ディズニー映画などの海賊版のコピー物が多く流通していたことも日本側の経営事情をさらに悪化させた。ここで大藤は、昭和 13 (1938) 年に、先を見据えた著作権擁護を主張するのである。

現在は輸入統制で十六ミリ生の缺乏で自然肅正と云ふことになつて居るであらうが、いざ輸入解禁となつた場合は以上の事件が再燃することは明白である故、是非無検閲映畫の売買を絶対禁止と云ふことを當局に於て考へて頂きたいものである。

これは著作権擁護の問題のみでなく風教上よりみても、また奸商取締りの上から云つても實行してしかるべきなのではなからうか。

大藤は多くの制作者の経営を助け、優秀な漫画制作を促すために、作品の著作権擁護を訴えているのである。そして世界的に好評を得たディズニーの『白雪姫』の成功と合わせて日本の未来像にも触れ文章の結びをつけている。

それは、米國においては、既に長編漫畫デズニー作の「白雪姫」が出現し、しかも

世界最高記録と云ふ六週間に六十萬の入場料を得たと云ふのである。(中略) 日本に於ても、漫畫全盛時代が出現すると云ふことを自分は信じているのである。

多くの苦勞と努力の中で絶えず新しい表現への模索を試みていた大藤は、同時に制作における周辺環境の整備を主張していたのである。大藤の予測通り、今や日本のアニメーションは世界に広く知られた。それまでの過程をみると大藤の主張は、的確な判断を伴った正確なアドバイスであったと言わざるを得ない。作品以外にも、日本アニメの振興を促した大藤の功績もやはり高く評価しなければならない。

## 6. 影絵映画の制作と意義

日本での影絵映画制作の動きは大正時代にさかのぼることが出来る。日本で初めて影絵映画が制作され上映されたのは大正 13 (1924) 年のことで、小林貞一の『傀儡師』であった。その公開後、昭和 2 (1927) 年、大藤は『鯨』を発表する。この作品は、のちにリメイクされ、カラー影絵『くじら』という名前で 1952 年カンヌ映画祭の短編賞を受賞した。

大藤において影絵映画は、特に大きな意味合いを持っている。国内では酷評であった『くじら』を含む影絵映画が、海外で高く評価されていた<sup>16</sup>。そして、大藤が残した 50 作品あまりある作品の中、19 作品が影絵手法で制作されたことから推測しても、影絵に対する彼の意欲がうかがえる。

大藤が多くの影絵を制作するきっかけとなったのは、海外の作品の影響があったとされている<sup>17</sup>。その作品こそ、ドイツの影絵映画『カリフの鶴』である。日本ではじめて紹介された外国の影絵映画は、大正 13 (1924) 年 2 月ドイツの作品『カリフの鶴』(デグラ・ビオスコープ社制作、エオワルド・シュマッツェル作) であった。



図 6 『カリフの鶴』<sup>18</sup>

先に紹介した小林貞一もこの作品に刺激されたとしている。この外国の影絵映画は、映画製作関係者の間で話題になり、一時期「高級芸術」と呼ばれていた。その手法は紙を切り抜いて、動きのある手、足、首などの繋ぎ部分をピンで止め、これらを少しずつ動かしながら一コマ一コマ撮影したものである。

『カリフの鶴』の登場によって影絵が一時期流行したが、漫画映画制作の事情は少し変わっていった。主な手法であった切り紙に代わって、動作をより自由に表現できるセルの導入が、日本国内で始められていたからである<sup>19</sup>。終戦後、新しいものを作ろうとしていた大藤は、この大きな時代の流れのなかで、影絵が進歩のないままだったのが大いに不満であったようである<sup>20</sup>。

(前略) しかるに漫画映画の方は長足の進歩をとげデズニーの、『白雪姫』『ファンタジア』(これらは戦争前の作品である) の如きセルロイド使用の優秀作品が発表せら

れ、日本においてもその悉く作者がセルロイド法を使用している時代であるにも、ひとり映画の世界のみは三十年来少しの進歩のない作法でよいであろうか、私はこういう不満のもとに改革に着手したのであった。

大藤はこのような信念を持ち、終戦後も引き続き影絵を制作した。そして、様々な試みを行い、芥川龍之介の原作『蜘蛛の糸』を影絵で発表した。終戦後の食糧難に遭いながらも、東京から大阪まで影絵の材料を探しに往復するなど、意欲と苦心の力作が『蜘蛛の糸』であった。検閲を行った連合国総司令部のアメリカの担当官も「日本の代表作」と称賛した『蜘蛛の糸』であったが、その年に文部省推薦映画に出品するも、結果は最下位であった。この件で意気消沈していた大藤を母親代わりの姉が「日本がお前のものを受け入れてくれないならいっそのこと外国へ出したらどうかしら」と励ました。これを期に大藤は海外出品を決心する<sup>21</sup>。

1946年、大藤は「ウルグアイ第1回映画祭」に試しにと作品を出した。日本の作品はこの他に『大江戸五人男』（伊藤大輔 監督、1951年）と『雪割草』（ジアニー・フラー原作、田坂具隆 製作 1951年）があった。しばらくして外務省から、出品した映画会社に発表批評が送られる。他の作品より評価が高かったということで自信を持った大藤は、姉の援助を受けながら、未だかつてなかった試みである、影絵映画に色彩をつける研究を始める。

影絵は被写体の影を撮影する技法である。被写体には紙の切り抜きを用いても、セルという透明なフィルムに被写体を黒く塗りつぶしたセル画を使ってもよい。影といっても黒一色ではなく、透明なカラーパラフィンや模様がついたガラスなどの素材を使う場合もある。いずれにしても、光源そのものを被写体の背景におき、動かす仕組みである。こうした従来のやり方から、更なる手法の進歩を遂げるために、大藤は様々な材料を試した。最初に試したのはガラスであった。ガラスに色をつけ、それで影絵に色を表そうとした。大藤はガラスに色をつけるだけではなく、ガラスを切り貼りすることで色の重なりも試したが、失敗に終わる。次に試したのが色彩セルであった。しかし、当時、外国のアニメーション材料であったセルは高価であった。1本の作品に使用される色彩セルの費用だけで、2、3百万円（現在で換算すると1億円以上）はかかってしまうことがわかり、大藤は色セルの代用品を探すことになった。そうしたある日、色彩セロファンという材料と出会う。

「デパートなどでの買物に色彩セロファンに包まれてくるのをみた、これだ、と私は思った。セロファンなら値段も安いし、切ったり張ったりも自由である」<sup>22</sup>

大藤は色セロファンによる影絵の制作に取り組む。そして着手から2年が経ち、下絵の切り抜きだけでも1万枚を越え、できあがったのが、昭和2（1927）年『鯨』をリメイクした作品である『くじら』（1952年）である。そして、1953年、カンヌ映画祭に出品し、グランプリ賞は逃したものの2位入賞を果たした。巨匠ピカソの大きな拍手と絶賛が読売新聞などで報じられた。この後も影絵の制作を続けていた大藤は、自分の作品に対する国内

と海外での相反する評価には気にするものの、精力的に作品の制作に取り込み続けていた。その結果、大藤は1956年に『幽霊船』を出品し、ヴェネチア映画祭でも特別賞を受賞する実績を挙げ、世界のアニメーション史に大きな足跡を残した。

それでは、大藤が影絵で目指していた映像表現は、どのようなものであったのであろうか。『映畫教育』の昭和11(1936)年11月号では、大藤を含む瀬尾光世らの漫画映画制作者と漫画家田河水泡、童話作家の濱田廣介、映画批評家、学校の教頭らなどの教育関係者を集め実施した「漫画映畫座談會」の様子が掲載されている。そこでは、当時流行し始めたアメリカのトーキー漫画映画と、それに比べて制作費の安いサイレント漫画映画を主に制作せざるを得ない日本の事情とともに、子供のための漫画映画制作に関する様々な意見交換がなされている。この座談会で、アメリカ映画との質の差が指摘され、外国の作品を真似しながらも行き詰っている日本の漫画映画に対して、日本が独自性を持つことの必要性が議論される。そこで大藤は表現方法のことを指摘する。

(前略)それがシリーシンホニー<sup>23</sup>などの出て来る原因で、動的にいいものと静的なもの、二つの傾向を撰んでいいんじゃないかと思ふ。つまり物語を主としたといふのは勸善懲悪が主になったものと思ひますが、アメリカですらそれが非常に歓迎されているんですから、日本にも二つあつてもいいんじゃないかと思ひますが、そこに現はす日本人の表現法に無理があるんじゃないかとおもいます。

ここで大藤の言う動的なものと静的なものというのは、アメリカの作品に代表される単純明快な動きを指し、静的なものというのはドタバタで派手な動きは控えながら、作家の意図した物語に沿ってキャラクターの感情などの心理を表現したのであると考えられる。上の引用箇所で大藤が述べているように、それらを表現する手法がなく、当時の日本では外国の作品を真似ることではできなかったのである。

大藤は、当時漫画映画に使用される材料で自分が納得する表現が出来る材料を探していた。その中で、大藤にとって静的な表現のために最も適した材料が、影絵であったのだろう。後に大藤の作品分析でも詳しく述べるが、影絵はシルエットから連想されるイメージによって表現される手法である。影絵のシルエットの部分は、キャラクターの細かい表情を表せない。そして、その動きは、その当時の漫画映画のように、素早く誇張、変形を繰り返しながら派手なアクションを見せることも出来ない。その意味で、影絵で可能になるキャラクター表現は千代紙とセル漫画映画と比べて、狭く限定的なものになってしまう。大藤はこのように、表現に限界を持つ手法である影絵を利用して、漫画映画のように、視覚に直接訴えかける派手な動きを見せるより、シルエットの影で連想されるイメージを利用してよりキャラクターの心理を見せる静的な表現を試みたのではないだろうか。そして、影絵映画で様々なテーマを用いる事によって、より日本の静的な表現手法の模索をしたと考えられる。大藤は多用なテーマを影絵で制作し、影絵が持つ表現力をより高め、その上、研究を重ねて作品を制作し続けた。このような大藤の制作活動は、影絵に対する、既存の



古い手法という人々の認識を変えたのである。そして、影絵の新しい可能性を模索し追求した大藤の姿勢は大いに評価しなければならない。

それでは、次からは作品と手法ごとその表現の変化を考察しよう。

## 7. 様々な手法とキャラクター、背景の描写

今まで大藤の漫画映画制作への過程と千代紙と影絵映画という極めて独自の手法を用いたことと制作の意図、そして日本漫画映画の将来を見据えた主張などを検討した。これからは更に、大藤の作品にみられる表現方法を具体的に考察する。

### 7-1. 千代紙映画

大藤の本格的なデビュー作は、大正 15 (1925) 年に完成した千代紙を用いる『馬具田城の盗賊』であった。千代紙は、本来色彩豊かなものであるが、当時はそれを映写する技術が足りず、作品はすべてモノクロの映像で残されている。だが、大藤は、千代紙を用いて、それまでには考えられなかった大胆な手法を試した。それまでにあった漫画映画の主な手法と言えは切り紙手法であり、それらは白いケント紙の上に動きの異なった絵を次々と置き換えながら撮影する手法である。しかし、大藤はまずこの紙という平面的な空間を立体的な空間へと変えることから制作を始めたのである。漫画映画が作られ始めた当時は、ただ平面な紙の絵を動かすだけでも物珍しい時代であった。最初に日本で漫画映画である大正 6 (1917) 年の『芋川椋三玄関番の巻』<sup>いまかわむくぞうげんかんばん まき</sup>を制作した下川凹天は後に雑誌で、当時の制作の様子と観客の様子を証言している<sup>24</sup>。

なにしろ當時は、映畫雑誌がタッター冊月刊であるばかりで、外國の事情を知る由もなし、止むを得ず総て自分一人で考へて行ふ事にした。最初は神田錦輝館前に在る天活工場に通ひ撮影技師を前に立たせて黒板に白墨で一々描いたものです。手を動かす處は手の部分だけを移動させ、要らない部分を消してゆくと云う方法ですが、どうしても不便で完全にいかないで、助手を一名雇つて貰ひ、背景を三種類位印刷して置き人間や動物は其上へブツつけに描く事にしました。そして人間の居る部分だけ背景をホワイトで消して行くという方法です。(中略) 第一回作品『芋川椋三玄関番の巻』他二本はキネマ俱樂部で封切されました。何しろ総てが眼分量でブツつけて行くので歩いてる人間がピョンピョン兔みたいにとんだり此方で想像もつかない歩きつ振りをして返つてお可笑しくつてお客に拍手されたり幼稚極まりないものでした。其當時の面白さは如何にも自然で寫眞がその儘線になつて動いている様なものが受けていました。

絵の動きを描ける能力とケント紙とインクと撮影できるカメラ等があれば漫画映画制作が可能で、しかも漫画映画の受注も少ない当時では、家内制手工業的な制作環境が最も適していた。下川凹天と幸内純一、北山清太郎 3 人による漫画映画の次に現れたのが、既に

紹介した大藤、村田安司の第 2 世代の作家達である。村田安司も大藤と同じように昭和元 (1926) 年に『ジラフの首は何故長い』を試作し、切り紙手法で漫画映画を合計 50 作以上制作した昭和初期の大作家である<sup>25</sup>。後に切り紙手法とは思えぬほどのきれいな動きをみせた『月の宮の王女様』(1934 年) を発表し、この時代を代表する作家としてその名を残している。

時期を同じくして大藤と村田は個々に漫画映画の制作に入るわけであるが、大藤は当時の切り紙手法だけではなく、新しい表現を模索していた。大藤の作品目録を調べると、試作には主流であった切り紙手法を用いた『煙り草物語』があり、後にこの切り紙手法と千代紙を合わせた『馬具田城の盗賊』がデビュー作として発表していることが確認できる。

千代紙手法は、切り紙のそれと若干異なる。千代紙手法は、被写体一つ一つに、色と模様が異なる折り紙である多種の千代紙を組み合わせて、切り抜き、貼り合わせる。これによって千代紙映画で使用される殆どの被写体には、貼り合わせた千代紙の数だけ厚みと色彩を持つことになる。キャラクター一枚、背景一枚の切り紙と比較してみると、千代紙の場合、背景にもキャラクターにも千代紙の貼り合わせによって、切り紙とは違う、まるで人形劇のような立体感が生まれるのである。この立体感こそが千代紙映画の特徴であり、それまでの平面的な切り紙映画から、日本伝統の千代紙を用いた大藤の発想により、白黒画面でありながら多彩な色彩と厚みのある立体感のある表現へと変わったのである。

では、千代紙映画から見られるキャラクターの描写について考察してみよう。先に紹介した分析方法では、すべての被写体が描線で表現される事を前提にして、まず、キャラクターにおける描線の表現に、①キャラクター描写における省略と誇張、②そのキャラクターを描く際に流線などを組み合わせる感情の表現、③変形と呼ばれるキャラクターの合体と変形の描写と背景における描写を挙げた。ここでは、描線の代わりに切り抜かれた千代紙を持って、この方法で分析を行う。

『馬具田城の盗賊』においては、①が映画の冒頭から見られる。歌舞伎の役者をイメージしたかのような顔がアップで登場し、その口の中からまた顔が現れるシーンである。ここでは、人形の口が大きく誇張されている。また、馬具田城を奪還するために、多くの兵が戦いを挑むモップシーンでは、兵の頭だけで表現した省略された軍隊が横一列に並べられ、これらの列が上下に何重にも重ねて置かれ、無数の敵を表現している。

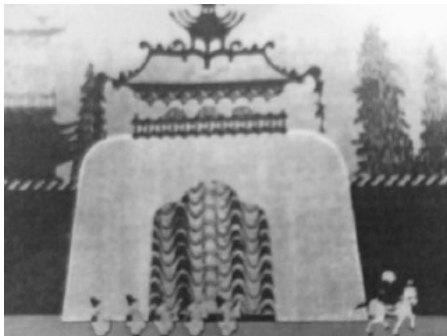


図 7-1-10 『孫悟空物語』

次に、千代紙映画では、喜怒哀楽を表す顔の表情と個性を出した 3 頭身のキャラクターに、②の流線などを組み合わせる感情の表現はあまり見られない。後に、セルを用いた作品にはこの②の表現が見られるが、千代紙では顔が主体となり感情を表していた。顔で感情を表すために目と口を動かした。歌舞伎演技者の顔のように、眼の辺りに大きな隈を描いて目の表情を強調し、大きく開ける口で驚きの感情を表している。

『孫悟空物語』(1926年)でも、歌舞伎の見得のポーズと同じような顔のシーンがある。『こがねの花』(1929年)の中でも大きな隈を描いた目が表れるなど、千代紙映画の随所で日本固有の歌舞伎を連想させる表現が見られる。これに合わせて、字も感情表現の一つとして用いられている。漫画映画に漫画のような台詞が囲みと一緒に表れたりする描き方は切り紙でもよく使われているが、千代紙映画にも頻繁に登場する。『こがねの花』で、揺れる線を書いた「くわばら」という字とキャラクターの歪んだ顔の表現がある。顔の輪郭線までもが凸凹に、字と合わせて、怖さを表現している。『心の力』(1931年)でも驚く顔に縮んだり伸びたりするストレッチ表現を使っている。初期の作品に目と口だけを動かして表した感情の描写から、5年が経過した『心の力』では、顔の輪郭までも積極的に利用する表現へと変化している。そして、もう一つの感情表現が、キャラクター個々による特徴的な動きの描写である。典型的な例として、淑やかな姫の、着物の下から見えるように見えぬ足取りや、坊主の大きな足幅を描写したことなどが挙げられよう。

③の変形について、『馬具田城の盗賊』では、背景として置かれていた木から眼と口が現れて木が擬人化されるシーン、人が鬼に襲われ火に飲み込まれるシーンで、人の形が一瞬にして火玉となる様子が例に挙げられる。大藤が独自の手法を明らかに見せている『こがねの花』では、映画のはじめにハサミが表れ、一枚の紙がハサミによってある形に切られ、その形に手と顔が付けられ一体の千代紙人形となる過程が示される。これも一つの変形として挙げられよう。

また、千代紙の模様を利用した表現もある。画面の随所に千代紙の模様が花びらのように画面全体に円形で置かれ、一コマずつこれらを動かし、回転させてみせる模様は、まるで万華鏡をのぞいたような変化である。

モノクロでしか映らない千代紙をもって、大藤は千代紙の明度を考えて配置し、その華やかさが伝わるように工夫したと考えられる。『こがねの花』で、大藤は太陽の周りを6つの違った明度の紙を重ねて置く事で、日の出により辺りが段々と明るくなってゆく様子を表した。長年蓄積された千代紙の使い分けと色の明度による画面の演出がそのようなシーンを可能にしたのであろう。

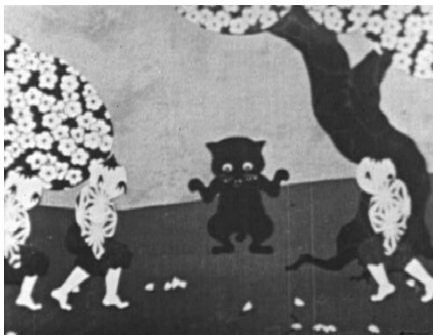


図 7-1-20 『黒ニャゴ』

大藤のトーキー第1作である『黒ニャゴ』(1929年)には、レコードに合わせて黒猫と子供が拍子よく踊る様子が描かれている。第2作の『村祭』(1930年)も同じ方式を取りつつ、現在のカラオケのように歌う拍子に合わせて歌詞が表れ、音楽の流れにあわせた目印が表れるところが新しい。これも変形の表現だと言えよう。

その他、千代紙人形は他の作品に借用されることがあった。『こがねの花』で使われた鬼の顔と祭りの神輿等が『村祭』(1930年)に再度利用されている。今日、手塚治虫が初めて国産長編アニメの『鉄腕アトム』(1963年)を制作した時も、動画の使い回しによって仕事の効率が上がった

た事が云々される<sup>26</sup>中で、大藤のこうした使い方は、やはり作品を効率良く仕上げる方法として認識されていたと考えられる。

そして、大藤の作品の中には、千代紙だけではなく、必要ならばその他の材料、例えば透けて見える紙、綿などを利用している。『馬具田城の盗賊』で、池の中からウマが現れるシーンをみると、透けて見える紙が池に見立てられ、そこからウマが表れる場面に使われている。他にも『孫悟空物語』に背景として使われた空の雲の描写では綿が使用されている。

続いて、背景の描写をみてみよう。背景のすべては、それぞれの役割によって特徴づけられ作られていた。例えば、背景の建物には城の象徴的な屋根と瓦を再現したかのように作り、民家にはワラをも千代紙で表現をしている。このように、千代紙映画に登場する背景の一部として描写される城、建物などで見られる装飾も、日本古来の建築美が表れるように大藤は繊細な工夫を惜しまなかった。『黒ニャゴ』の背景に置かれた、木々には、花を形作り一つ一つ葉っぱの上に丁寧に乗せている。この様子からでも分かるように、千代紙映画の背景描写にはある程度の規則があったようだ。一枚の紙で被写体の全体を切り抜き、特徴的な装飾には手間を惜しまないという規則である。

大藤が制作過程の中でもう一つ試みたのが、フィルムの染色がある。当時の染色は、普通のフィルムを色素液の中に浸して、その膜面全体に色素を吸収させる着色法が用いられていた。大藤の師匠であった幸内純一の第1作『なまくら刀』でもこの技術が使われて、画面全体が黄色一色に染色されているが、後に大藤も同じく千代紙映画にこれを取り入れ、『お関所』（1930年）、『春の唄』（1931年）を制作する。当時染色の技術の詳しい詳細を載せた『活動写真のうつし方』<sup>27</sup>で漫画映画への容易な着色の使用方法を記している所をみると、大藤もモノクロでしか表現できなかった千代紙映画に着色技術を用いて、色を工夫したようである。

## 7-2. 影絵

前章でも大藤が外国の影絵映画である『カリフの鶴』に大いに影響された事は既に指摘したとおりだが、ここではその影響が大藤の作品に如何に表れているのかを検討してみよう。

大藤の影絵映画の第1作である『鯨』（1927年）は所在が不明であるため、検証は出来ない。そこで、第2作である『国歌 君が代』（1931年）と『マレー沖海戦』（1943年）、『蜘蛛の糸』（1946年）、『雪の夜の夢』（1947年）、『くじら』（1952年）、『幽霊船』（1956年）などを挙げてみる。まず、作品の発表年にばらつきがあることに気づくだろう。第2作と第3作の発表には10年もの間がある。勿論、その間、手の込んだ千代紙映画の制作とトーキーの技術的な進歩に焦点を合わせて邁進したあまり、影絵制作に手がまわらなかったという説明も可能だろう。だが、ここでは影絵映画が何故10年間の長期間にわたり制作を中止せざるを得なかったのかという問いに対する答えを探ることによって、大藤の影絵制作に対する思い入れなど更なる理解を深めることができよう。

まず、その理由の一つと言われているのが、大正 13(1924)年の『カリフの鶴』に続き、昭和 4 (1929) 年制作の『アクメッド王子の冒険』を大藤が見たことである。大藤は、作品に行き詰まりを感じると、しばし仕事を休んでそれを解消する方法を見つけようと努力していたため<sup>28</sup>、影絵に関しても同じように現状打破のための方法を模索していたと考えられる。



図 7-2-1 Die Acenteur das Prinzen Achmed 『アクメッド王子の冒険』<sup>29</sup>

さて、『アクメッド王子の冒険』は、前作同様ドイツで作られた影絵映画である。作品の制作に関ったのがドイツの有名な女流画家であり、世界初の長編アニメーションを作ったロッテ・ライニガー(1899～1981 年)である。監督を務めたのもまた有名なワルター・ルットマン(1887～1941 年)で、4 人の画家と技師が動員された、実に美しく、技術的な面も大変優れていたとされる作品である<sup>30</sup>。制作に 3 年を要し、切抜きされた絵は 25 万枚にも及んでいたといわれる。当時、『アクメッド王子の冒険』を見た大藤は、その感動をこのように記している<sup>31</sup>。

この映画に對してその制作當時既に十分な期待は有してはいたが、一面には『カリフの鶴』と大差はあるまい—といふ考へももつていた。が、見るにおよんで驚いた。(中略)それ以上に被写體の位置の變化、巧妙な配光の面白さを見逃すわけにはいかないと思ふ。

大藤は、作品評だけではなく、作品から読み取られる新手法をいくつか見つけていた。

その新手法として数へられるのは、前景、中景、後景と間をおいたガラス板の、前景にピントを合わせ、中後景をボカして砂絵を用いたこと。あるひは中景にピントを合わせて前後景にピンポケの雲を反對に移動させること。一つの雲の影に数ヶ所からの光線を当て、複雑な雲とし、その各々の不思議な運動を用いたこと。パラフィン紙を重ねて浪の動きを出したこと。

このように、大藤は新手法の内容を詳しく説明している。最後に大藤は、当時の日本の制作状況ではこれに匹敵する映画は当分の間は作れないであろうとし、影絵の素晴らしさ

にまた打ちのめされたようであった。この後、1941年の『子供と工作』を発表するまで影絵映画の制作は一切行わなかった。大藤は、『アクメッド王子の冒険』の手法を取り入れ、また、新たな手法の研究を経て2年後に『国歌 君が代』を発表する。

では、大藤が1931年に発表した『国歌 君が代』の作品から戦後の『蜘蛛の糸』、『雪の夜の夢』、『くじら』などを対象とし、どのような手法が用いられていたかを検証してみよう。ここでも、描線の表現を見るために被写体がどのように描写されているか、以下の分析方法で見てみる。まず、キャラクターの描写について、①キャラクター描写における省略と誇張、②キャラクターの感情表現、③変形と呼ばれるキャラクターの合体と変形という3つの手法と背景の描写が如何なる手法で表れているかを検討する。

被写体のシルエットのみを表現する影絵の特徴から、キャラクターには漫画映画のような①と②の直接的な描写は見られない。しかし、被写体の描写には、シンプルなシルエットで描写され、①省略と誇張の描写とみなすことができ、②キャラクターの感情表現には、感情の直接的な流線の描写はないものの、大きく動くアクションの表現は、②感情の描写が表れたと解釈することができよう。③は、初作の『国歌 君が代』から『くじら』、『幽霊船』などで所々見られているので、以上の3つの手法と背景の描写を作品からどのように表れるのかみてみよう。

影絵における大藤のキャラクターの描写は、千代紙のそれとは違い、写実的な描写である。影絵では、千代紙のようなキャラクターの描写と誇張が直接描写されない。影絵では、顔の表情の変化による描写が出来ない。そのため、キャラクターは身体のシルエットのみで表され、背景と光とを織り交ぜることで、伝えたい感情を表現しなければならないのである。

勿論、戦後の作品である『蜘蛛の糸』、『くじら』、『幽霊船』などでは色セロファンを用いることで、激しい怒り、絶望などの感情を色セロファンで①と②を表現した。だが、戦前の作品ではまだ色はなく、光と影だけで感情を示さなければならなかった。また、影絵では千代紙の3頭身キャラクターを用いず、等身で表現した。例えば、戦場の激しさを表現した『マレー沖海戦』では、母艦に乗船している人物の表情を観客が連想できるシルエットで、実にリアルに描写されている。大きな口を開けた横顔と大きな手の振り、そして多くの爆弾が降り注ぐ様子を詳細に分けて描き、海の中に沈む母艦の様子を克明に描写しているシーンなどで、写実的な描写を行っている。

『蜘蛛の糸』で、①の手法をみるとまず、登場する釈迦と地獄の男のシルエット描写に大きな違いがあった。釈迦は丸みのあるシルエット線で温和さを、地獄の男及び人々のシルエットは髪の毛が逆立ちした形のキザキザで、激しさを表している。光り輝く背景とともに丸みを帯びたシルエットには安らぎさえ感じられるが、地獄の様子は赤く、そして黒い背景と共にキザキザのシルエットで炎と怒りと苦しみを表した。実際、千代紙の『馬具田城の盗賊』、『黒ニャゴ』を制作した同じ人物が、『国歌 君が代』、『マレー沖海戦』などの影絵を作ったのかと疑問に思うほどの表現の格差である。



図 7-2-20 『蜘蛛の糸』

この表現の格差は、シルエット線の強調によって②キャラクターの感情を誇張して表現したと解釈できる。光線の調節でシルエット線の強調を際立たせ、千代紙に比べ、より明確なイメージを観客に伝えようとしたと言える。

②の感情の描写は、『国歌 君が代』、『マレー沖海戦』では、キャラクターのシルエットと合わせて、単純で大きく、あるいは激しく左右に動かすアクションに表れている。例えば、『国歌 君が代』では、踊り子の頭と手足を上下に曲げ、全身全力で踊っている様子を描写した。このような表現は、キャラクターの感情を表す方法であった。例えば、『雪の夜の夢』では、少女の悲しみを立っている状態からうつ伏せる動作を描写し、上半身を幾度も起したり、伏せたりする動きを繰り返して、その感情を露わにしている。

既に触れたように、大藤は確かに子供のための作品制作を目指し、時には千代紙とセルを用いることもあった。だが、自分自身にとって古い手法でもあり、新たな表現である静的な表現への模索として影絵を用いて、よりリアルな感情表現に挑戦していたと見られる。実際、『マレー沖海戦』では戦争の混沌と悲慘さが多くの爆弾によって激しく破壊される軍船の様子を詳細に描写した。『蜘蛛の糸』と『くじら』では人間の果てしない欲望の醜さを表すために、キャラクター同士の争いのシーンを、『幽霊船』では幸せを奪われた人間の復讐と執念深さが、色セロファンの色と共に、激しい戦いで描写されていた。これらはキャラクターデザインの段階で、優美な女性のシルエットと厳つい男性のシルエット、さらに大きい口と逆立ちした髪の毛と着せられた服装までも利用し、より感情を分り易く描写したところに明確に表れている。

昭和 15 (1940) 年に発表された荒井和五郎の『お蝶夫人の幻想』の影絵は、恋の切なさや影絵の美しさで評判になっている。荒井も『アクメッド王子の冒険』に魅せられた一人である<sup>32</sup>。『アクメッド王子の冒険』のような美しくも幻想的な影絵を作った荒井和五郎の『お蝶夫人の幻想』(1940年) 作風と大藤の作風は相反する。つまり、大藤の言う影絵で挑戦した新しい手法とは色セロファンだけではなく、今まで千代紙でもセルでも表現できなかった、明確で突出したリアルな感情表現の描写である。この試みゆえに、影絵では女性の表現がエロティックであるとの批判が多々あった。しかし、この批判は、表現に対する

認識が足りなかったと言わざるを得ない。大藤のように繰り返し感情描写を行った当時の他の制作者はあまり見られない。大藤の影絵におけるこのような表現は、現在日本アニメの特徴の一つとも言われる感情描写の出発点であったかも知れない。

③変形の描写は、初作の『国歌 君が代』と『幽霊船』でより明確に表れている。『国歌 君が代』では、槍の先から落ちた一粒のしずくが海に浮かぶ日本の形となる。『幽霊船』では、人の姿が丸く変形するなど、様々な形へと次々変わるシーンが多く描写されている。作品制作の後半である『幽霊船』で、変形が多くみられるのは、制作当初、紙を切り、ピンで留め、限定された動きを描写していた頃に比べ、後半では、セルと色セロファンという自由自在に動きを描写できる素材を用いることによると考えられる。

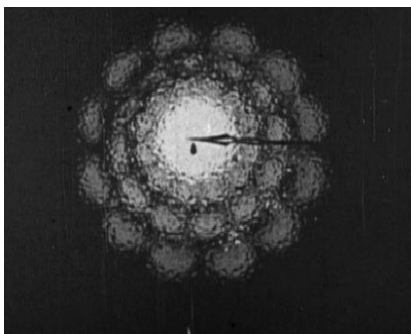


図 7-2-30 『国歌 君が代』

次に、影絵における背景の描写をみてみよう。『国歌 君が代』では、『古事記』の日本誕生の様子を忠実に描いている。タイトル字幕のあと、浪模様が濃淡別に分けられて海を表現し、混乱している空間描写は、砂のような模様を使って描写している。さらに神々の登場と槍が表れるシーンでは、背景に凸凹のガラス板を置き、その下から光線を当て、一番上に槍の影絵を置き、千代紙では見られない独特の模様が浮かび上がる仕掛けをしている。

大藤は、明度の違った紙を相互に配置する事によって、モノクロ画面にメリハリを作り、様々な表現に応用していた。『国歌 君が代』で、濃淡の違う色で塗ったものを2枚以上重ねて置き、それらをゆっくりと上下に動かし、波を表している。このような表現は、のちの『マレー沖海戦』(1943年)でも見ることができる。雲の描写も濃淡別を利用して表現し、激しい海戦の様子を母艦より高く上がる高波を4段階の明度で表している。このことから大藤は、千代紙を通して得た明暗の調節による見せ方を利用していると考えられる。こうした努力と工夫が名作『くじら』(1952年)における色セロファンの活用を生み出したともいえよう。大藤はモノクロの表現から、重なり合わせた色セロファンによって、色を付けたガラス板を重ねたような効果を得た。しかもセロファンは自由自在にその形を切り抜くことができるため、影絵における様々な表現に大きく貢献した。

そして、カメラを利用したズームと、ピントを合わせないボケの利用は、この『マレー沖海戦』で見られる。これは、『アクメッド王子の冒険』で得られた新手法を大藤が自分の作品に取り込んでいる証拠でもある。背景を3層に分けて置き、それぞれを動かしながら撮影する手法も、そして複数の背景に数ヶ所から光線を当て、被写体に複雑な影を生み出した。この手法は『マレー沖海戦』以降の作品『蜘蛛の糸』(1946年)、『雪の夜の夢』(1947年)、『くじら』、『幽霊船』(1956年)に続く。すなわち、複数の背景の板は、画面に奥行きを与え、影絵の新たな空間描写を可能にしたのである。戦後の大藤は色セロファンを用いて、背景を重ねて置き、それらに合わせてピントを合わせ、画面の奥行き感を出している。このような奥行き感のちにマルチプレーンといわれるカメラ効果の一つに数えられる。マ



マルチプレーンという特殊撮影台を利用して複数の背景を、間隔をおいて置きその間にキャラクターの動きを表現する手法であり、被写体に奥行き感と立体感を与える手法である。だが、記録によるとマルチプレーンカメラを使用したという説はなく、ここではマルチプレーンのような工夫をしたと考えられる。しかし、大藤ののちのセル作品ではこのマルチプレーンを利用したと見られる場面があるので、のちほど詳しく触れることにしよう。

『国歌 君が代』では、キャラクターは黒いシルエットで表れる中、薄い明度の空間の背景が表れる。この薄い明度は、ゆらゆらと動く線で波にも見えるように描写されている。線の重ねで表されたのは、山々と天候などの空間表現である。また、背景の下から射す光で、キャラクターと背景が光によって浮かび上がる神々しい演出も工夫している。

### 7-3. セル

大藤がセルを用いたのは『蛙三勇士』(1933年)からであり、千代紙と影絵の手法を習得した後である。『蛙三勇士』は政岡憲三の『力と女の世の中』と一緒に公開されている<sup>33</sup>。大藤の『蛙三勇士』には、部分的にセルを使用している。記録によると大藤はこの作品の他、『沼の大将』(1933年)、『天狗退治』(1934年)、『ちんころ平平玉手箱』(1936年)、『空の荒鷲』(1938年)、『熊に食われぬ男』(1948年)、『四十人の盗賊』(1952年)、『団子兵衛捕物帖・開けごまの巻』<sup>34</sup>(1955年)、『花と蝶』(1954年)をセルで制作した。まず、キャラクターの描写には、①キャラクター描写における省略と誇張、②そのキャラクターを描く際に流線などを組み合わせる感情の表現、③変形と呼ばれるキャラクターの合体と変形を描写する手法と背景における描写も合わせて検討してみよう。



図 7-3-10 『蛙三勇士』

最初の作品である『蛙三勇士』では、まず①キャラクター描写における省略と誇張が、すべてのキャラクターに表れている。キャラクターの手や足の指などの描写は省略されており、『沼の大将』から見られる顔の半分の面積を占める眼の描き方は、『四十人の盗賊』、『団子兵衛捕物帖・開けごまの巻』、『花と蝶』などでも同様である。

キャラクターの特徴を表す服装もシンプルな描写であり、服がキャラクターの動きに合わせて細かく揺れる様子の

描写は省いている。

『沼の大将』で、サカナなどの描写もヒレが手と足のように誇張されている。『沼の大将』では、主人公の3倍から5倍くらいの大きさで敵対する相手との力の関係が誇張の手法で明確に表れている。そして、大藤の作品に、登場する動物などのすべての生き物は、手と足を描写して擬人化されている。

②のキャラクターを描く際に流線などを組み合わせる感情の表現が、セルの作品では多く見られる。例えば、『蛙三勇士』では、ナマズとカエルの戦いのシーンで、ナマズに叩かれるカエルには無数の星(☆)が周囲に描かれ、その衝撃を表していた。このような線を利用した感情線は勿論のこと、台詞が飛び回る様子も描かれている。例えば、カエルがナ

マズに襲われるシーンでは、助けを求める「SOS」の文字が生き物のように動き出し、助けを呼んでくるのである。

『天狗退治』では、キャラクターの輪郭を表す描線を流線に見立てて揺らして、驚きと恐怖の感情を表していた。これは、キャラクターの動画が以前より増えたことを意味する。つまり、『蛙三勇士』で②は、キャラクターの周囲に描き、極端に言えば少ない2枚程度の動画でも表現できる。だが、キャラクターの輪郭線を流線に見立てて動きを与えると、最低でも4枚以上の繋ぎの動画が必要になるからである。この手間は、よりキャラクターの動きが自然に見えるためには不可欠なものであり、作品制作を重ねていくうちに、大藤はセルでのキャラクターの動きをより自然に見えるように細かな動きで描写した。『ちんころ平平玉手箱』には、主人公が貝に顔を食われ、それをサカナで打ち壊す場面があるが、ここでも衝撃を表す流線と星(☆)は使われず、サカナの身体が貝を壊したショックで包帯を巻いた姿になっている。直接的で分かり易い感情表現である流線を取り入れず、少し描写の手間は増えるが、キャラクターの動きを詳細に描き、感情を表している。のちの作品である『花と蝶』では、涙を流す場面でも、顔に手を覆って肩を動かすように描いている。大藤は、直接な感情表現である描線から、キャラクターの心理が表れた動作を描くことへと描き方を変えているのである。

③変形の描写をみてみよう。初期の作品である『蛙三勇士』、『沼の大将』でのキャラクターには、伸び縮みの変形を多く見せている。例えば、大きな身振り手振りによって手足が自在に伸び縮み、リピート(反復)をするシーンが随所で見られる。この手法は『団子兵衛捕物帖・開け一ごまの巻』でより明確に表現されている。これはアメリカ初期のアニメーションに良く使われた手法であり、当時人気だったウォルト・ディズニーの『シリー・シンフォニー』シリーズ等でも見ることが出来る<sup>35</sup>。これらの初期の変形である伸び縮みから、魔法のようにあるものからあるものへと本質的な変形を表すのは、『天狗退治』以降の作品である。『天狗退治』などでは、矢が人へ、また、紙に変形する。『ちんころ平平玉手箱』では、サカナに足が8本生えてタコになり、大きなサカナが長く伸ばされバスの形になり、水玉がカニに変わり、紙からサカナが切り落とされ、それらが動き回る等々、本質的な変形が描写される。続いて『団子兵衛捕物帖・開け一ごまの巻』では、盗賊の一人一人を撃退する主人公の団子兵衛の様子がリピートと変形でリズムカルに描写されている。



図 7-3-20 『天狗退治』

セル最後の作品となる『花と蝶』においては、③変形という手法はそれほど使われてない。だが、作品全体からみると、日和な天気から急に激しく降り始める雨、風によって一変する風景などが③であると解釈できる。

背景の描写については、初期の『蛙三勇士』を見ると、余白が多く、白黒の線だけで植物などを描写している。濃淡を表すため筆を利用しているのも随所の筆の跡で確認できる。初期には、背景に千代紙を利用しているのもあり、『沼の大将』では、沼の底の背景を水模

様の千代紙を用いている。こうした背景からは遠近感はない。初期の作品では、無声映画であるため、望遠鏡でのぞくような黒い丸の中でキャラクターの動きだけを見せているため、背景を描いてないところが多い。

背景の積極的な描写が見られるのは『天狗退治』からである。千代紙の模様を背景として使い、それまでには主に線だけで背景が描かれていたのが、『天狗退治』ではより写実的な描写が見られる。線だけで背景を表現した平面的な感じを残す初期のセル作品と違い、キャラクターと背景が共に調和を成している。町並み、森の中などが色分けして丁寧に描かれている。これは、キャラクターの動きだけで面白さを追求していた初期とは違う大きな変化と言える。モノクロではあるが、写実的な描写と色彩で表され、背景は立体感を増す描写になった。

さらに、こうした背景とキャラクターをよりよく見せるためにカメラを利用した。影絵でも用いたこのカメラ手法の大きな進歩が見受けられるのが『熊に食われぬ男』である。かつて、『天狗退治』では、背景の木々がキャラクターの前後に置かれ、画面には立体感を与えていた。千代紙では、厚みのある紙をキャラクターと背景に重ねて置くことによって多少の立体感を演出していたのだが、セルに背景の一部を描き、動き回るキャラクターの上に置く事によって画面に奥行き感と空気感が生まれている。

『熊に食われぬ男』では、画面に遠近感を与える手法が使われている。手前の熊の親子が山を登っていく二人の男を指しながら話をする場面で、手前の熊の親子が話をする時は山を登っていく二人の姿がわざとピンボケで表され、二つの被写体の間に距離感を出している。これはマルチプレーンというカメラ手法である。日本で初めてこの仕掛けを用いて作られたのは、瀬尾光世の『桃太郎の海鷲』(1942年)である。この、マルチプレーン<sup>36</sup>が漫画映画に広く使われていたのは、戦後になってからである。さらに、所々に千代紙を用いたように桜を描き、千代紙人形のようなキャラクターを登場させている所をみると、大藤は千代紙の良さもセルの漫画映画に生かそうとしたと考えられる。



図 7-3-30 『熊に食われぬ男』

カラー作品としては『花と蝶』が唯一残されている。この作品は、白、黄、赤の色を基本にマルチプレーンを利用した花畑の描写とミュージカル風の作品であり、今までの技術と手法の集大成と言える。色調を利用して夜明けを表す手法は、千代紙の『こがねの花』

(1929年)でも白黒の画面で明度の差を利用して日の出を演出したやり方と実に酷似している。初めてのトーキー作である『黒ニャゴ』(1929年)と同じく、『花と蝶』でも歌声と口の動きが一致するように緻密な動画設計を行っている。千代紙と影絵では柔軟な動きを作るのは難しいが、セルでは柔らかく、優雅な動きが表現されている。それまでの千代紙、影絵などの制作で、自然な動きのコマ割がある程度確立していたと考えられる。

そして、激しくなる雨風で天候の悪化を描写した、画面いっぱい描いた斜めの線が変化しながら早く流れる雨模様の空の様子も、以前の千代紙と影絵のそれと比較して、セルでは、色と自由自在な動きで素早い変化を一つ一つ丁寧に描写して、自然な動きに見せている。

## 8. 終わりに

本論は、黎明期直後の第2世代として漫画映画の制作活動を活発に行い、戦前から戦後にかけて、50作品以上の多様な作品を制作した大藤信郎について考察した。また、今回われわれは、映像分析に先立ち、彼の功績と作品制作における意図も検討した。その結果として、以下の点を挙げることができよう。

一つは、当時アニメーション制作方法として主な手法だった切り紙を応用し、日本の千代紙を用いて特色ある千代紙映画を創作したことである。二つ目は、既に古い手法として認識されていた影絵で、リアルで静的な表現を試みながら、色セロファンという素材を用いて新たな影絵の表現を生み出したことである。三つ目は、千代紙映画制作だけに止まらず、影絵映画、セル映画まで、制作の幅を広げていたことが挙げられる。四つ目は、日本将来のビジョンとして、それまで一般には知られていなかった漫画映画の制作方法の記事を積極的に雑誌で発表し、また著作権の保護などを主張したことなどを挙げられる。これらは、日本のアニメーション作家として海外でその名を広めた実績と合わせて、大藤の功績として再認識されなければならない。

続いて、大藤の作品分析から得られた結果として、以下のことを挙げるができる。作品には千代紙映画、影絵映画、セル映画の三つに分け、それぞれに、キャラクター描写である①キャラクター描写における省略と誇張、②そのキャラクターを描く際に流線などを組み合わせる感情の表現、③変形と呼ばれるキャラクターの合体と変形の描写、合わせて背景における描写について考察を行った。

千代紙映画について、まず注目したのは、千代紙の張り合わせなどによって従来の切り紙手法では見られない立体感などを見せたところである。初作である『馬具田城の盗賊』から以降の作品『こがねの花』に至るまでの全作品において、①の描写が多く箇所で見られた。しかし、千代紙では②の流線などを組み合わせる感情の表現の描写はあまり見られなかった。③変形においては、千代紙であるにもかかわらず、様々な変形を見せていた。大藤が独自の手法を明らかに示した『こがねの花』では、ただの千代紙からキャラクターが出来上がる過程を見せている箇所を挙げ、変形として解釈した。

背景においては、それぞれの役割によって背景が作られていた。千代紙映画に登場する

背景の一部として描写される城、建物などで見られる装飾も、日本古来の建築美が表れるように大藤は繊細な工夫を惜しまなかったと見られる。

次の影絵映画における手法は如何に表れているのか。①は、キャラクターのシルエットの描写で表れ、②は、キャラクターのシルエットと合わせて、光の調節と大きなアクションに表れている。③は、『幽霊船』で、人の姿が丸く変形するなど、様々な形へと変形する様子が多く確認できた。初作より、セルを影絵の素材として使用した後半の作品にこのような変形が多く見られた。

影絵における背景の描写では、ガラスと光の調節、用いる素材の濃淡などを使っていた。大藤は、明度の違った素材を相互に配置し、画面にメリハリを作り、時には水と山々を、時には抽象的な空間をも描写していた。また、大藤はモノクロの表現から、重なり合わせた色セロファンによって、色を付けたガラス板を重ねたような効果を得た。しかもセロファンは自由自在にその形を切り抜くことができるため、影絵における様々な表現に大きく貢献した。続いて、複数の背景とカメラを利用したズームと、ボケの利用などで、被写体に複雑な影を生み出し、奥行き感を表した。

また、5章のインタビュー記事で言及した静的な表現を作り出すべく影絵映画を用いて新たな表現を試みていたこと、すべての作品において日本の歴史と民話がテーマとして多く扱われていたことも指摘した。

セル映画における描写を見ると、作品全般において、①の省略と誇張がすべての作品に見られた。②は、初期頃の作品では、直接キャラクターを描く際に流線を描き感情表現を表していたが、後期になると、キャラクターの自然な動きを多く描き、表現に変化が見られた。③は、②と同じく初期は多くの変形が見られるものの、後期の作品ではそれほど見られなかった。

背景の描写については、初期は余白が多く、白黒の線だけで植物し、時には千代紙を貼り付けた場面もあるが、後期に入るほど、町並み、森の中などが色分けして丁寧に描写しており、遠近感を注視した描き方へと変わっていた。さらに、こうした背景とキャラクターをよりよく見せるためにカメラを利用した。所々に千代紙を用いたように桜を描き、千代紙人形のようなキャラクターを登場させている所をみると、大藤は千代紙の良さもセルの漫画映画に生かしたことが明らかになった。

以上のように、大藤の作品を細かく分析した結果、初期の作品には、動きもリピートしたものが多く、背景もそれほど描写されなかったものが多いが、後期の作品には、動きそのものが物語を進行させる上で計算されより自然な動きで表現しており、背景も色々な工夫で大きな見所へと描かれていた。

初期から後期の作品で特に注目すべき所は、大藤の制作意図が終始一貫していることであろう。5章で検討した大藤の制作意図には、児童を主演者にすることと、日本の神話を制作することがあげられていた。千代紙映画とセル映画の場合、終始子供向けの作品を制作し、影絵映画は、日本の神話を扱う作品を発表していたことも忘れてはならない。

大藤はのちに知り合いとなった政岡憲三と3度にわたって共同制作を行っている。昭和9

(1934)年に政岡の制作所を見学した大藤は、政岡と手を組んで『西遊記』(1934年)、『三羽の蝶』(1934年)、『奴の凧平・お供は強いね』(1939年)を制作するのである。残存するフィルムがないために内容は不明ではあるが、当時の新聞記事<sup>37</sup>には京都の政岡映画美術研究所で日本最初の長編発声千代紙漫画『西遊記』の制作を開始したことが掲載されている。

大藤は脳軟化症のため昭和36(1961)年7月28日に死去する。生前から大藤が「動画を作る若い人達に、何か励ましになるような賞でも作ってあげたい」と常に話していたことから、姉の八重の働きと周囲の協力により、翌年から毎日映画コンクールに「大藤信郎賞」が設けられることとなる。その第1回の受賞者は手塚治虫であった。大藤は死後もこの賞を通して日本アニメの発展に寄与し、今もなお困難の中で作品制作を続ける若い人々を励まし続けているのである。

今後の課題としては、これからも発掘されるであろうと思われる大藤の作品を分析し、より体系的な大藤信郎論を成立させることにある。異彩を放ちながら、世界と日本に大きな足跡を残した大藤の作品がどの様に影響しているのかなどは今後検討すべき課題であろう。

そして、大藤信郎を通してアニメーション表現論を展開するのは、早々にあったことも否めない。この研究で、アニメーションを学術的に体系づける「アニメーション学」を成立させるための一助となれば、望外の喜びである。また、各章の内容については、表層的で、断片的な部分も多く、今後も各専門家による各分野の研究を期待する次第である。

資料 ① 大藤信郎年譜

| 年月日                    | 事項と作品   |
|------------------------|---|
| 明治 33 (1900) 年         | 6月1日東京浅草千束町に生まれる。   |
| 大正 7～13 (1924) 年<br>の間 | 幸内純一に弟子入り。  |
| 大正 13 (1924) 年         | 『のろまの親爺』、『煙り草物語』(白黒、染色)切り絵と実写、『花見酒』の試作品を制作。   |
| 大正 15 (1926) 年         | 6月に渋谷の代々木上原の自宅に「自由映画研究所」を設立。  |
|                        | 『馬具田城の盗賊』※初の千代紙映画(制作:自由映画研究所 大藤信郎、7月に新宿松竹館で封切り)。  |
|                        | 『孫悟空物語』千代紙(制作:自由映画研究所 大藤信郎、千代紙映画、10月に新宿武蔵野館で封切り)。                                       |
| 昭和 2 (1927) 年          | 『蜜柑船』千代紙(制作:大藤信郎プロダクション 大藤信郎、千代紙映画、10月に新宿武蔵野館で封切り)。                                     |
|                        | 『鯨』レコード・トーキー、影絵(制作:大藤信郎プロダクション 大藤信郎)※切り抜き影絵映画、後にカラーセロファンを使用し再制作。                        |
|                        | 「自由映画研究所」を「千代紙映画社」と改称する。  |
|                        | 『弥次喜多 地極極楽』(制作:千代紙映画社 大藤信郎)。  |
| 昭和 3 (1928) 年          | 『星』(制作:大藤信郎プロダクション 大藤信郎)。   |
|                        | 『珍説・吉田御殿』(制作:大藤信郎プロダクション 大藤信郎、千代紙映画)※副題「呑気放亭」、ドンキホーテの日本版、後に『武者修行物語』と改題。                 |
|                        | 『きりぬき浦島』レコード・トーキー、実写と千代紙(制作:大藤信郎プロダクション 大藤信郎、千代紙映画)※実写のステルの上に千代紙をはりつけて制作。               |
| 昭和 4 (1929) 年          | 『こがねの花』レコード・トーキー、シネカラー、千代紙(制作:千代紙映画社、作画:大藤信郎)※落語「田能久」の漫画化で一般上映にはモノクロ、サイレントを使用。          |
|                        | 『うそつき城』千代紙(制作:千代紙映画社 大藤信郎)※『珍説・吉田御殿』を改題し、編集し直した作品。                                      |
|                        | 『黒ニャゴ』レコード・トーキー、千代紙(制作:千代紙映画社 大藤信郎)※レコード・トーキー第1作、ビクターの児童ジャズ「黒ニャゴ」を使用し、レコードの音楽に合わせた動画制作。 |
| 昭和 5 (1930) 年          | 『お関所』レコード・トーキー、千代紙(制作:千代紙映画社 大  |

|               |  |
|---------------|--|
|               | 藤信郎)。  |
|               | 『こま犬の眼 (狛犬の目)』千代紙 (製作: 千代紙映画社 大藤信郎) ※盆景千代紙合成映画。  |
|               | 『村祭』レコード・トーキー、千代紙 (製作: 千代紙映画社 大藤信郎)。   |
| 昭和6 (1931) 年  | 『国歌 君が代』レコード・トーキー、影絵映画 (製作: 千代紙映画社 大藤信郎)。  |
|               | 『春の唄』レコード・トーキー、染調色版、千代紙、(製作: 千代紙映画社 大藤信郎)。   |
|               | 『心の力』レコード・トーキー、千代紙 (製作: 千代紙映画社 大藤信郎)。  |
|               | 『武蔵山と朝潮の珍相撲』レコード・トーキー (製作: 千代紙映画社 大藤信郎)。   |
| 昭和8 (1933) 年  | 『蛙三勇士』トーキー、セル (製作: 千代紙映画社 大藤信郎)。   |
|               | 『沼の大將』トーキー、セル (製作: 千代紙映画社、作画: 大藤信郎、録音: 新田発声映画研究所) ※『蛙三勇士』の姉妹編。   |
| 昭和9 (1934) 年  | 『天狗退治』トーキー、セル (製作: 千代紙映画社、作画: 大藤信郎)。   |
|               | ●協力合作『西遊記』(製作: 千代紙映画社 大藤信郎、政岡憲三)。  |
|               | ●協力合作『三羽の蝶』バイタカラー (製作: 政岡映画美術研究所 政岡憲三、大藤信郎)。※バイタカラー (赤と青の2色法) の32コマ撮りで制作したために、外国製の映写機でないと上映できず、公開できなかった。 |
| 昭和11 (1936) 年 | 『玉手箱 (ちんころ平平玉手箱)』トーキー、セル (製作: 千代紙映画社、作画・演出: 大藤信郎)。   |
|               | 『土星』(製作: 千代紙映画社、作画: 大藤信郎)。   |
| 昭和12 (1937) 年 | 『だんごの行方』トーキー、影絵映画 (製作: 千代紙映画社、作画: 大藤信郎) ※音楽が歌舞伎調。  |
|               | 『かつら姫』コダカラー (製作: 千代紙映画社 大藤信郎) ※天然色映画の試作品。  |
| 昭和13 (1938) 年 | 『空の荒鷲』トーキー、セル (製作: 千代紙映画社、作画: 大藤信郎)。   |
|               | 『笑へ山男』トーキー、影絵映画 (製作: 千代紙映画社、作画: 大藤信郎)。   |
| 昭和14 (1939) 年 | 『海の荒鷲』トーキー (製作: 千代紙映画社 大藤信郎)。  |
| 昭和16 (1941) 年 | 『子供と工作』影絵と実写 (製作: 十字屋映画部、影絵: 大藤信郎)。  |



|                |   |
|----------------|---|
| 昭和 18 (1943) 年 | 『マレー沖海戦』トーキー、影絵映画（製作：横浜シネマ商会、作画・演出：大藤信郎）。   |
| 昭和 21 (1946) 年 | 『蜘蛛の糸』トーキー、影絵映画（製作：三幸映画社、作画・演出：大藤信郎）※芥川龍之介の短編、第 1 回ウルグアイ映画祭に出品、入賞。  |
|                | ●協力合作『奴の凧平・お供は強いね』（製作日本動画研究所、原画：政岡憲三・大藤信郎）。   |
| 昭和 22 (1947) 年 | 『雪の夜の夢』トーキー、影絵映画（製作：千代紙映画社、作画・演出：大藤信郎）※アンデルセンの『マッチ売りの少女』を東洋的な影絵に制作。   |
| 昭和 23 (1948) 年 | 『熊に喰われぬ男』トーキー、セル（製作：三幸映画社、作画：大藤信郎）。   |
|                | 『釈迦』トーキー、影絵映画（製作：三幸映画社、作画、演出：大藤信郎）。   |
| 昭和 24 (1949) 年 | 『大聖釈尊（前編）』トーキー、影絵映画（製作：三幸映画社、作画・演出：大藤信郎）※『釈迦』の短縮版。  |
| 昭和 26 (1951) 年 | 『聖書幻想譜・アダムとイブ』トーキー、コニカラー、影絵映画（製作：S・C・P、作画：大藤信郎）。  |
| 昭和 27 (1952) 年 | 『くじら』トーキー、コニカラー、色影絵映画（製作：千代紙映画社、作画・演出・撮影：大藤信郎）※昭和 2 年『鯨』を色セロファンを利用し再制作したカラー影絵第 1 作品。1958 年カンヌ映画祭短編部門 2 位入賞。                             |
|                | 『四十人の盗賊』トーキー、セル（製作：千代紙映画社、作画・演出：大藤信郎）※アラビアンナイトの時代劇。   |
|                | 『大聖釈尊（後編）』トーキー、コニカラー、影絵映画（製作：三幸映画社、作画・演出：大藤信郎）※未完のまま大藤の死後、三幸スタジオが引継ぎ制作。前後編をまとめ総集編として『釈迦の生涯』と改題し、昭和 36 年 11 月に東京銀座・山葉ホールの「大藤信郎をしのぶ会」で上映。 |
| 昭和 29 (1954) 年 | 『花と蝶』トーキー、コニカラー、セル（製作：千代紙映画社、作画・演出：大藤信郎）。   |
| 昭和 30 (1955) 年 | 『天の岩戸開き』トーキー、影絵映画（製作：千代紙映画社、作画・演出・撮影：大藤信郎）※『古事記』の神話を影絵化。  |
|                | 『団子兵衛捕物帖・開けーごまの巻』トーキー、セル（製作：千代紙映画社、作画・演出：大藤信郎）※『四十人の盗賊』の改題。   |

|                |   |
|----------------|---|
| 昭和 31 (1956) 年 | 『幽霊船』トーキー、フジカラー、色影絵映画（製作：千代紙映画社、作画・演出・撮影：大藤信郎）※色セロファン影絵、1956年ヴェネチア世界記録映画祭特別賞受賞。 |
|                | 『八岐の大蛇退治』トーキー、影絵映画（製作：千代紙映画社、作画・演出：大藤信郎）※『古事記』物語の影絵シリーズの1篇。                     |
| 昭和 32 (1957) 年 | 『大国主命といなばの兔』トーキー、影絵映画（製作：千代紙映画社、監督・撮影：大藤信郎）※神話の影絵。                              |
| 昭和 33 (1958) 年 | 『古事記物語・天孫降臨の巻』トーキー、影絵映画（製作：千代紙映画社、演出：大藤信郎）。                                     |
| 昭和 34 (1959) 年 | 『古事記物語・皇孫家之三つの宝』トーキー、影絵映画（製作：千代紙映画社）。   |
|                | 文化功労賞受賞。  |
| 昭和 36 (1961) 年 | 7月28日渋谷の自宅で脳軟化症のため死去、未完作品として『竹取物語』、『ガリバー旅行記』がある。                                |
|                | 大藤死後、毎日新聞社主催の第16回映画コンクールの特別賞受賞。   |
| 昭和 37 (1962) 年 | 大藤死後、毎日映画コンクールに大藤賞が設けられ、第1回大藤賞を手塚治虫の『ある街角の物語』が受賞。                               |

## 脚注

- 1 山口康男『日本のアニメ全史』(テン・ブックス、2004年)、pp. 52～54。
- 2 呉 恵京『日本アニメの表現形式』(2005年法政大学大学院国際日本学インスティテュート修士論文)、p. 28。
- 3 渡辺 泰「日本アニメの源流 プラネット+1 パンフレット」(2003年)。
- 4 山口且訓「アニメ黎明期巨人・その2」(月刊絵本別冊『アニメーション』、1979年1月号)、pp. 39～41。
- 5 山口且訓・渡辺 泰『日本アニメーション映画史』(有文社、1977年)、p. 10。ここでは、雑誌の名前が『アリス』とあり正確な時期などが記されていない。が、津堅信之の『日本初のアニメーション作家北山清太郎』(臨川書店、2007)には、「アリス」社が発行する雑誌『カメラ』に大正13年4月に掲載されたと訂正されている。だが、筆者が調査したのは、「アリス」社ではなく「アルス」社であったため、本稿では正確な表記である「アルス」と訂正しておいた。アルス社がカメラと写真の専門雑誌『カメラ (CAMERA)』を戦前から戦後にわたり発刊していた。
- 6 山口、前掲雑誌、1979、pp. 39～41。
- 7 津堅信之「大藤信郎 その業績と評価」(東京国立近代美術館フィルムセンター『NFCニューズレター』、2004年8月56号)、p. 5。
- 8 大藤信郎「千代紙映画と色彩映画について」(映画評論社『映畫評論』、1934年7月号)、p. 65。
- 9 山口・渡辺、前掲書、p. 16。
- 10 大藤信郎「線映畫の撮影法(1)」(映画評論社『映畫教育』、1929年6月号) pp. 17-18。
- 11 「今後の児童映畫に対する希望」(大阪毎日新聞社『映畫教育』、1943年1月号)、pp. 8-19。
- 12 「漫畫映畫座談會(1)」(大阪毎日新聞社『映畫教育』、1936年11月号)、pp. 16-30。
- 13 大藤信郎「漫畫映畫作家の悩みと希望」(映画評論社『映畫教育』、1938年7月号) pp. 18-21。
- 14 山口・渡辺、前掲書、pp. 12-13。
- 15 同、pp. 26-27。
- 16 大藤信郎「影絵映畫三十年—芸術外交・私のウップナー」(新潮社『芸術新潮』、1956年、7月号)、p. 232。
- 17 同、pp. 232-233。
- 18 吉川速男『活動写真のうつし方』(アルス、1929年) p. 265より転載。
- 19 日本で初めてセルを用いて漫画映画を制作したのは、政岡憲三である。政岡は、『力と女の世の中』(1937)で本格的にセルを使用する。
- 20 大藤、前掲雑誌、1956年、p. 232。
- 21 同、p. 233。
- 22 同、p. 234。
- 23 シリーシンフォニーのこと。シリーシンフォニー (Silly Symphony) とは、ウォルト・ディズニー社によって製作された短編アニメーションシリーズであり、1929年の『骸骨の踊り』(The Skeleton Dance) で始まった。シリーズの各編の製作において様々な試みがなされていた。童話の『三匹のこぶた』(Three Little Pigs) 等が有名である。
- 24 下川凹天「日本最初の漫畫映畫制作の思ひ出」(映画評論社『映畫評論』、1934年7月号)、p. 39。
- 25 呉 恵京「昭和の切り紙アニメーション作家 村田安司」(『法政大学大学院紀要』2009年、第62号)、pp. 156-170。
- 26 津堅信之『日本アニメーションの力』(NTT出版、2004年)。
- 27 吉川速男『活動写真のうつし方』(1929年、アルス)、pp. 238-247。
- 28 「漫畫映畫座談會」(大阪毎日新聞社『映畫教育』、1936年11月号) p. 19。ここで、大藤は『玉手箱』の制作後子供漫画を研究するために1年間制作を中止している事を明らかにし、これからの漫画映画制作に関するヒントをその座談会で得ようとする胸を明かしてい

---

る。

<sup>29</sup> 『アクメッド王子の冒険』 <http://cinema-magazine.com/press/kagee.htm>より転載

<sup>30</sup> 山口・渡辺、前掲書、p. 22。

<sup>31</sup> 「新映畫評 『アクメッド王子の冒険』(独コメニウス映畫) 大藤信郎」(『東京朝日新聞』、1929年3月6日付け朝刊)、6面。

<sup>32</sup> 山口・渡辺、前掲書、p. 37。

<sup>33</sup> 「蛙の國の暴力團退治 暴れる鯰を抑へた三勇士」(『読売新聞』、1933年3月8日付け夕刊)、3面。

<sup>34</sup> 『四十人の盜賊』の改題。

<sup>35</sup> フランク・トーマス・オーリー・ジョンストン著、スタジオジブリ訳『生命を吹き込む魔法』(徳間書店スタジオジブリ事業本部、2002)、pp. 46-49。ここでは、ディズニーの初期アニメーションに多用されたアクションを3つ紹介している。一つ目は、サイクルで、一連の絵で最後の絵を最初の絵に繋げてもとに戻るようにする手法。二つ目は、リピートと呼ばれるキャラクターの反復の動き。三つ目は、クロスオーバーと言われるアクションで、リピートのアクションを、さらに同じキャラクターをいくつか並べて同じアクションをするものである。ほかに、よく使われる手法として、キャラクターをカメラに向けて近づけていく手法で、同じ絵を逆に撮って行くことで、もとの位置に戻すというのが多かった。

<sup>36</sup> 註20を参照。

<sup>37</sup> 「初めての千代紙發聲漫畫」(昭和9年(1934)10月6日付け夕刊『読売新聞』)、3面。

## 資料 ② 引用参考文献と映像資料

### ● 主な引用参考文献

E・ベイリー（著年）、玉置悦子（訳年）『ウォルト・ディズニーファンタジー世界』（講談社、1985年）。

G. B. ALL ABOUT JAPAN" ANIME" 製作委員会編『日本のアニメ世界を席卷する新しい「日本文化」(別冊宝島年)』（宝島社、2002年）

J・ハラス、R・マンベル（著年）、伊藤逸平（訳年）『アニメーション理論・実際・応用』（ダヴィッド社、1980年）。

J・モナコ（著年）、岩本憲児外（訳年）『映画の教科書』（フィルムアート社、1999年）。

K・フィンチ（著年）、前田三恵子（訳年）『ディズニーの芸術』（講談社、2001年）。

S. ギンズブルク（著年）、川岸貞一郎（訳年）『動画映画論、映画芸術の方法と認識』（理論社、1960年）。

アニメージュ 編集部（編年）『劇場アニメ 70年史：70 YEARS OF THEATRICAL FILMS』（徳間書店、1989年）。

ジョン・ハラス、ロジャー・マンベル（共著年）、伊藤一平（訳年）『アニメーション理論・実際・応用』（ダヴィッド社、1972年）。

ジョン・ハラス、ボブ・プリヴェット（共著年）、中井勲（訳年）『漫画アニメーション』（ダヴィッド社、1982年）。

スーザン・J. ネイピア（著年）神山京子（訳年）『現代日本のアニメー『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』（中央公論新社、2002年）。

スコット・マクラウド（著年）、岡田斗司夫（訳年）『マンガ学-マンガによるマンガのためのマンガ理論』（美術出版社、1998年）。

フランク・トーマス、オーリー・ジョンストン（著年）、スタジオジブリ（訳年）『生命を吹き込む魔法』（徳間書店スタジオジブリ事業本部、2002年）。

ラッセル・シュローダー（他年）（著年）、渡辺有希（訳年）『Disney 夢と魔法の100年』（世界文化社、2002年）。

ベラ・バラージュ（著年）、佐々木基一（訳年）『映画の理論』（学芸書林、1970年）。

ニール・ゲイブラー（著年）、中谷和男（訳年）『創造の狂気ウォルト・ディズニー』（ダイヤモンド社、2007年）。

森卓也『アニメーション入門』（美術出版社刊、1966年）。

秋田孝宏『「コマ」から「フィルム」へ マンガとマンガ映画』（NTT出版、2005年）。

アニメ6人の会（編年）『アニメーションの本：動く絵を描く基礎知識と作画の実際』（合

同出版、1978年)。

岩崎昶『映画・こうして作られる』（同友社、1949年）。

上島春彦『宮崎駿のアニメ世界が動いた-カリオストロの城からハウルの城へ』（清流出版、2004年）。

大塚英志・ササキバラ・ゴウ『教養としてのマンガ・アニメ』（講談社、2001年）。

大塚康生『作画汗まみれ』（徳間書店、2001年）。

おかだみえこ（ほか）『アニメの世界』（新潮社、1988年）。

奥田誠治・村上豊『アニメの基本バイブル-人の動き編』（グラフィック社、2005年）。

押井守『すべての映画はアニメになる（アニメージュ叢書）』（徳間書店、2004年）。

梶山寿子『ジブリマジック-鈴木俊夫の「創網力」』（講談社、2004年）。

叶精二『日本のアニメーションを築いた人々』（若草書房、2004年）。

北野太乙『日本アニメ史学研究序説』（八幡書店、1998年）。

切通理作『宮崎駿の<世界>』（筑摩書房、2001年）。

草薙聡志『アメリカで日本のアニメは、どう見られてきたか?』（徳間書店・スタジオジブリ事業本部、2003年）。

黒澤明・宮崎駿『何が映画か』（徳間書店、1993年）。

佐藤忠男『漫画と表現』（評論社、1984年）。

佐藤忠男『日本映画の巨匠たちⅢ』（学陽書房、1997年）。

佐藤忠夫『日本映画史本映画史1(1896-1940年)』（岩波書店、増補版、2006年）。

佐藤忠夫『日本映画史本映画史2(1941-1959年)』（岩波書店、増補版、2006年）。

佐藤忠夫『日本映画史本映画史3(1960-2005年)』（岩波書店、増補版、2006年）。

佐藤忠夫『日本映画史本映画史4』（岩波書店、増補版、2007年）。

塩田長和『日本映画50年史』（藤原書店、1992年）。

柴田勝『天活、国活の記録 大正時代の映画会社』（柴田勝、1973年）。

柴口育子『アニメーションの色職人』（徳間書店、1997年）。

渋谷陽一『黒澤明、宮崎駿、北野武、日本の3人の演出家』（ロッキング・オン、1993年）。

杉本五郎『映画をあつめて』（平凡社、1990年）。

杉山卓『東映動画長編アニメ大全集』上・下巻（徳間書店、1978年）。

全日本活映教育研究会（編年）『映画教育の基礎知識』（大阪毎日新聞社内全日本活映教育研究会、1930年）。

高畑勲『映画を作りながら考えたこと』全2巻（徳間書店・スタジオジブリ・カンパニー、1991-1999年）。

高畑勲『十二世紀のアニメーション 国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの』（徳間

書店・スタジオジブリ・カンパニー、1999年)。

竹内一郎『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』(講談社、2006年)。

田中純一郎『日本映画発達史1 活動写真の時代』(中央公論社、1975年)。

田中純一郎『日本映画発達史2 無声からトーキーへ』(中央公論社、1976年)。

田中純一郎『日本映画発達史3 戦後映画の解放』(中央公論社、1976年)。

田中純一郎『日本映画発達史4 史上最高の映画時代』(中央公論社、1976年)。

田中純一郎『日本映画発達史5 映像時代の到来/索引』(中央公論社、1976年)。

田中純一郎『日本教育映画発達史』(蝸牛社、1979年)。

田中純一郎『日本映画史発掘』(冬樹社、1980年)。

田中純一郎『日本映画発達史I・II』(中央公論社、1980年)。

田中純一郎『活動写真がやってきた』(中央公論社、1985年)。

田中純一郎『秘録・日本の活動写真』(ワイズ出版、2004年)。

津堅信之『日本アニメーションの力 85年の歴史を貫く2つの軸』(NTT出版、2004年)。

津堅信之『日本初のアニメーション作家北山清太郎』(臨川書店、2007年)。

津堅信之『アニメ作家としての手塚治虫 その軌跡と本質』(NTT出版、2007年)。

鶴見俊輔『戦後日本の大衆文化史』(岩波書店、1991年)。

手塚治虫『観たり撮ったり映したり』(光文社、1994年)。

手塚治虫『ぼくのマンガ人生』(増補・改訂愛蔵版年) (キネマ旬報社、1995年)。

手塚プロダクション・秋田書店共同編集『手塚治虫全史-その素顔と業績』(秋田書店、1998年)。

登川直樹(編年)『講座：アニメーション2 世界の作家達』(美術出版社、1987年)。

伴野孝司・望月信夫『世界アニメーション映画史』(ぱるぶ、1986年)。

宮崎駿『出発点 (1979～1996年)』(スタジオジブリ、1996年)。

森卓也『アニメーション入門』(美術出版社、1966年)。

藪下泰司『アニメーション原論』(東京デザイナー学院出版局、1984年)。

山口且訓・渡辺泰『日本アニメーション映画史』(有文社、1977年)。

山口康男(編年)『日本のアニメーション全史-世界を制した日本アニメの奇跡』(テン・ブックス、2004年)。

養老 孟司・宮崎駿『虫眼とアニメ眼』(徳間書店、2002年)。

吉川速男『活動写真のうつし方』(アルス、1929年)。

米村みゆき(編年)『ジブリの森へ-高畑勲・宮崎駿を読む 叢書・「知」の森』(森話社、2003年)。

若葉馨『映画入門の第一歩』(新興音楽出版社、1941年)。

● 雑誌及び新聞資料

「蛙の國の暴力團退治 暴れる鯰を抑へた三勇士」（『読売新聞』、1933年3月8日付け夕刊）。

「今後の児童映畫に對する希望」（大阪毎日新聞社『映畫教育』、1943年1月号）。

「漫畫映畫座談會（1年）」（大阪毎日新聞社『映畫教育』、1936年11月号）。

「日本漫畫映畫の興隆」（映画日本社『映畫評論』、1943年5月号）。

「夢と幻想の作家たち＝アニメーションの第一人者を訪ねて＝」（『記録映画』、1958年10月号）。

「紙芝居」1号－8号（日本紙芝居協会編、1946-1950年）。

江口著「映畫教育視察見學旅行案内（上年）」（大阪毎日新聞社『映畫教育』、1935年9月）。

江口著「映畫教育視察見學旅行案内（下年）」（大阪毎日新聞社『映畫教育』、1935年10月）。

吳惠京『日本アニメの表現形式』（2005年法政大学大学院国際日本学インスティテュート修士論文）。

吳惠京「昭和の切り紙アニメーション作家 村田安司」（『法政大学大学院紀要』、2009年3月62号）。

大藤信郎「新映畫評『アグメツド王子の冒険』（独コメニウス映畫年）」（『東京朝日新聞』、1929年3月6日付け朝刊）。

大藤信郎「線映畫の撮影法（1年）」（映画評論社『映畫教育』1929年6月号）。

大藤信郎「千代紙映画と色彩映画について」（映画評論社『映畫評論』、1934年7月号）。

大藤信郎「初めての千代紙發聲漫畫」（『読売新聞』、1934年10月6日付け夕刊）。

大藤信郎「漫畫映畫作家の悩みと希望」（映画評論社『映畫教育』、1938年7月号）。

大藤信郎「影絵映画三十年－芸術外交・私のウップナー」（新潮社『芸術新潮』、1956年7月号）。

活動之世界編集部（編年）「活動写真月報/凸坊漫画沸国へ輸出される」（活動之世界社、1919年2月号）。

活動之世界編集部（編年）「日活漫画製作所を觀る」（活動之世界社、1918年10月号）。

北山清太郎「漫畫漫談」（大阪毎日新聞社『映畫教育』、1932年3月）。

キネマ旬報編集部（編年）「キネマ旬報別冊 日本映画作品大鑑（第1集年）」（キネマ旬報社、1960年）。

幸内純一「現代漫画映画について」（巢林書房『東陽』、漫画特輯、1936年10月号）。

幸内純一「漫画フィルムの製作法を開祖幸内純一氏が話してくれる」（『読売新聞社』、1930年10月20日夕刊）。

佐野明子『トーキー移行期から大戦記における日本アニメーション映画研究』（2006年大阪大学博士論文）。

佐野明子『大藤信郎『蛙三勇士』（1933年）におけるモダン文化と「軍国美談の相克』（大



阪大学大学院言語文化研究科 表象と文化 2、2005 年 5 月)。

下川凹天「日本最初の漫画映畫制作の思ひ出」(映画評論社『映畫評論』、1934 年 7 月号)。

津堅信之「日本の初期アニメーション作家 3 人の業績に関する研究」(日本アニメーション学会発『アニメーション研究』、2002 年、第 3 巻 第 2 号)。

津堅信之「大藤信郎 その業績と評価」(東京国立近代美術館フィルムセンター『NFC ニュースレター』、2004 年 8 月 56 号)。

寺崎廣業「凸坊新画帖とキネマカラー」(活動之世界社『活動之世界』、1916 年 1 月号)。

朴紀吟『宮崎駿アニメーションにおける特殊性と普遍性』(2004 年大阪芸術大学大学院芸術文化研究科博士論文)。

山口旦訓「歴史上のアニメーターを訪ねて」(月刊絵本別冊『アニメーション』、1978 年 11 月創刊号)。

山口旦訓「アニメ黎明期巨人・その 2」(月刊絵本別冊『アニメーション』、1979 年 1 月号)

渡辺泰「日本で世界初のアニメーションが公開された可能性についての考察」(『アニメーション研究』、第 3 巻第 1 号 A(通巻第 3 号 A)、2001 年)。

渡辺泰「日本アニメの黎明期」(読売新聞社、美術館連絡協議会『日本アニメの飛翔期を探る』、2002 年)。

渡辺泰「日本アニメの源流 プラネット+1 パンフレット」(2003 年)。

● 視覚資料

『アニメーションの昭和史 第二回ブームはこうして始まった』（NHK、ETV 特集、1998 年 11 月 26 日）。

『その時 歴史が動いた 戦火の中でアニメが生まれた』（NHK 総合テレビ、2000 年 6 月 28 日）。

DVD 『NHK 特集 手塚治虫・創作の秘密』（TC エンタテインメント発売、2008 年）。

DVD 『くもとちゅうりっぷ 日本のアニメーションの父 政岡憲三作品集』 DISC1～2（アニメイト発売、2004 年）。

DVD 『大藤信郎賞受賞短編アニメーション』（紀伊国屋書店発売、2000 年）。

DVD 『日本アートアニメーション映画選集 1 大藤信郎作品集』（紀伊国屋書店発売、2004 年）。

DVD 『日本アートアニメーション映画選集 2 政岡憲三とそのグループ』（紀伊国屋書店発売、2004 年）。

DVD 『日本アートアニメーション映画選集 3 瀬尾光世作品集』（紀伊国屋書店発売、2004 年）。

DVD 『日本アートアニメーション映画選集 4 戦前傑作選』（紀伊国屋書店発売、2004 年）。

DVD 『日本アートアニメーション映画選集 5 戦中期編』（紀伊国屋書店発売、2004 年）。

DVD 『日本アートアニメーション映画選集 6 戦後・現代作選』（紀伊国屋書店発売、2004 年）。

DVD 『日本アートアニメーション映画選集 9 東映アニメとその流れ』（紀伊国屋書店発売、2004 年）。

DVD 『日本アニメクラシックコレクション』 第1～4 巻（デジタル・ミーム発売、2007 年）。

VHS 『桃太郎・海の神兵/同時収録 くもとちゅうりっぷ』（SHV 松竹ホームビデオ、1992 年）。

## 韓国のアニメーション史に関する一考察

～ 韓国の人形アニメーションの始まりとその後～

キム ソンヒ

金 先喜

## 目次

### 序章

#### 第一章 韓国アニメーション史

- 第一節 韓国アニメーションの始まり
- 第二節 1967年からの劇場用アニメーション
- 第三節 1987年からのTV用アニメーション

#### 第二章 韓国の人形アニメーション

- 第一節 韓国の人形アニメーションのパイオニア、カン・テウン監督
- 第二節 韓国の人形アニメーション映画作品

#### 第三章 韓国アニメーションの新たな動き

- 第一節 韓国の映画法の変遷
- 第二節 韓国の政府傘下の映像関連機関
- 第三節 韓国アニメーションの新たな動き

### 終章

---

別参 カン・テウン監督とのインタビュー(2009年)

---

参考文献

## 序章

1999年4月1日、日本のアニメーション史において、なくてはならない偉大な人物がこの世を去った。彼の名前は持永只仁(モチナガタダヒト)である。1956年に、日本の最初の人形アニメーション「瓜子姫とあまのじゃく」を作った人形アニメーション作家の持永只仁氏は、日本で人形アニメーションを作る前に、中国の[満映]で最初の人形アニメーション「皇帝の夢」の製作に参加している。また、中国と日本の人形アニメーションのパイオニアである持永只仁は、韓国の最初の人形アニメーションにも関わっている。

韓国の最初の人形アニメーションに持永只仁がどう関係しているかについて語る以前に、韓国に人形アニメーションという世界が存在している事さえあまり知られてはいない。これは韓国で最初の人形アニメーションが作られてから、同じ監督によって2本目を作られ、それから約20年間、完全に韓国での人形アニメーション映画の流れが途切れていたことが、原因の一つであろう。

韓国の最初の人形アニメーション映画を作った人物は、カン・テウン(康・太雄)監督だ。カン監督が1967年に作った韓国最初の人形アニメーション映画「フンブとノルブ」は70分を超える長編の劇場用アニメーションである。

何故、韓国では人形アニメーションがいきなり劇場用の長編アニメーションで始まったのか。カン・テウン監督と持永只仁さんには、どんな関わりがあったのか。私は今回、これについて調べてみる事にした。そのためここでは、アニメーションとは何か、人形アニメーションとは何だろう、のような定義や、日本の人形アニメーション史や中国の人形アニメーション史などについては省略している。韓国で初めて人形アニメーションが作られた時代的な背景と、それまでの韓国のアニメーション史、そしてこれからの韓国のアニメーション界について調査した。

## 第一章 韓国のアニメーション史

### 第一節 韓国のアニメーションの始まり

韓国の最初のアニメーションは1956年のHLKZ-TV(今のKBS)で放送された‘ラッキー歯磨き粉’のCFである。当時HLKZの美術担当だったムン・ダルブ(文・達夫)が製作したアニメーションで、原画・動画・トレイス・撮影など、アニメーションの全制作過程を一人で行った<sup>(1)</sup>とされている。でもその前にも韓国でアニメーションを作ろうとした動きはあった。1933年6月号<新東亜>に漫画映画の制作過程を細かく記録した解説文のような記事<sup>(2)</sup>が載った。その記事には当時の漫画映画界の状態を“トーキー映画の出現は漫画界に新しい生命力を付与した。その新しい生命力を把握し、世界的に人気の焦点になったのが漫画トーキーである。今、世界は熱狂的に「ミッキーマウス」を求め、「ミッキーマウス」は人気の的となっている。米国では大統領選挙位の興味の対象になっているし、東洋にももう輸入されているのだ。日本でも漫画トーキーを製作、発表しているし、今は<政岡漫画製作所>が設立され、政岡憲三氏の指揮経営でトーキー漫画の製作に努力している”と説明しながら漫画映画(アニメーション)の制作過程を4段階に分け、製作会議、製作、音譜、完成試写で説明している<sup>(3)</sup>。だが、この記事は、当時はまだ韓国国内で製作されているアニメーションがなかった事から考えると、チェ・ヨンスが自分で書いたのではなく、日本で発表されている関連記事を翻訳し、<新東亜>誌に載せたのではないかと考えられる。

その記事の3年後、いよいよ韓国でアニメーションの制作が行われているという新聞記事が出た。1936年11月25日版の<朝鮮日報>には‘韓国最初のトーキー漫画’についての記事が載っている。記事の内容は、“朝鮮のトーキー、漫画「ゲクム」(訳:犬の夢)<sup>(4)</sup>の初登場—「ミッキーマウス」「ベティーブープ」などの外国漫画映画はその名が全世界に知られ、三歳位の子供達ももう主人公の顔を知っている程である。漫画映画は、普通の映画とはちがい、ひとつひとつ画家の手作業で描かれた数万枚の絵を総合し、やっと一巻きの作品になる。機械文化が発達した今日においても、それがどんなに難しい事なのかは言うまでもない。朝鮮にとってはさらに、漫画映画は1作品も作られていなかった。それを、最近この方面に意を置いて研究してきた金・龍雲(キム・ヨンウン)、林・錫基(イム・ソッキ)の二人が初めて府内禮智洞一六四番地に‘菁林現像所’というのを建てて作品制作に励んでいるという。第一回作品は‘ゲクム’になるようで、多

---

(1) ファン・ソングル<アニメーション映画史>1999年、ボム社

(2) 1933年6月号<新東亜>チェ・ヨンス「トーキー漫画になるまで」

(3) ソン・サンイク<韓国漫画通史・上>1999年、シゴン社

(4) 韓国語の‘犬夢’と言えば二つの解析方法がある。その1つは、気にかける程のこともないつまらない夢、もう1つは、言葉通りの犬の夢である。ここでは作品の主人公の姿が犬の顔をしている事から考えて、後者の犬の夢で訳した

才多能な林・錫基氏が自分で作曲までしてトーキー物を作っており、四百フィートがすでに撮影されている”。

この記事によると、「ゲクム」の前に朝鮮には漫画映画の作品が1つも無かったと書いてあるので、もしこれが完成していたら韓国の最初のアニメーションになっていた事は間違いないだろう。しかし、残念な事にその後、どこにも「ゲクム」についての記事は見当たらない。多分この作品は、製作の途中で中断されていると思われる。その理由は記事にも出ていて“この方面に意を置いて研究して来た”とのように、自分で技術を習得して製作するのに限界があったとも考えられるし、今のアニメーションの製作のシステムから考えると、製作費用の負担で中断されたとも考えられる。結局、「ゲクム」は完成出来ておらず、その内容さえも、犬顔の主人公が出ているという事しか知られていないが、この作品が持つ意義は大きい。

当時の時代的な雰囲気から考えると、もしアニメーション技術を日本などの外国から教えられていたとしたら、それを隠す必要は全然ない<sup>(5)</sup>。だからこそ、この作品は韓国人が自分で資料などを見て研究した技術で製作していたと考えられるし、また1936年の韓国には既にアニメーション専門撮影所と制作者がいたという事にもなる<sup>(6)</sup>。その後、日本の敗戦の直前に、日本の‘松竹映画社’で漫画映画の製作法を習い、アニメーション「桃太郎の神兵」(1945)などの製作に参加していたキム・ヨンファン(金・龍煥)が日本から帰国し、ソウルに漫画映画製作社を設立して国産アニメーションを製作するための活動を始めていたが、周りの理解不足や投資費用の確保に失敗したなどの理由で企画の段階で挫折してしまった<sup>(7)</sup>。元は漫画家だったキム・ヨンファンは日本でも‘北・宏一’という名前で活動した事もある<sup>(8)</sup>。彼は最初から韓国にアニメーションの製作技術を伝播する目的で松竹映画社に入っていたが、彼の意は花咲く事も無く散ってしまったのだ。その後キム・ヨンファンは漫画家に戻り、活発に活動を続ける。それから韓国では1950年から、意識の違いによる冷戦体制の戦争である朝鮮戦争が勃発し、この戦争は3年も続いた。

韓国戦争の後、1956年に韓国の最初のアニメーションである‘ラッキー歯磨き粉’のCFが放送され、また、オム・ドシク(嚴・道植)が製作した消化剤の‘活命水’のCFなどが放送された。当時のアニメーションのCFはとても大きい影響力を持っていて、市場を完全に掌握したとされている<sup>(9)</sup>。CFではないアニメーション作品としては1961年4月に‘国立映画製作所’のハン・ソンハク(韓・成鶴)、パク・ヨンイル(朴・英一)、ジョン・ドビン(鄭・道彬)が共同で製作した35ミリのカラーアニメーション「ゲミワベチャンイ」(訳:蟻と

---

(5) 当時の韓国は日本に支配されていた日帝占領期だったので、アニメーション制作の技術を教わる相手は、日本だった可能性が一番大きく、もしそうだったなら、あえて隠さなかったと考えられる

(6) ホ・インウク<韓国アニメーション映画史>2002年、(株)シンハンミティア

(7) ホ・インウク<韓国アニメーション映画史>2002年、(株)シンハンミティア

(8) ソン・サンイク<韓国漫画通史・下>1999年、シゴン社

(9) ファン・ソングル<アニメーション映画史>1999年、ボム社

ウマオイムシ)が最初である。この作品は長さ5分の実験作で、イソップの寓話をその内容にしている。総製作期間は4ヶ月がかかったらしい<sup>(10)</sup>。1963年にはジョン・ドビンとパク・ヨンイルが「ナヌムリダ」(訳:私は水だ)、キム・ヨンファンの漫画の主人公の‘コジュブ’が登場する「チュイルザッザ」(訳:ネズミをほふる)を製作し、ネルソン・シン監督の「チョンゲグリ」(訳:青蛙)と「ノドハンジュナドハンジュ」(訳:あなたも一株、私も一株)などのキャンペーン的なアニメーションが登場する。

しかし、劇場ではもう1957年からアメリカのティズニーアニメーションが上映されており<sup>(11)</sup>、韓国人観客の水準だけが高まって来ていた。

## 第二節 1967年からの劇場用アニメーション

＜表1＞<sup>(12)</sup> 1967年から2008年までの劇場公開、韓国アニメーション映画

| 年度           | 作品   | 監督  | 製作社   | 参考  |
|--------------|--|---|---|---|
| 1967         | 洪吉童<br>ホピとチャドルバウイ<br>フンプとノルブ                         | シンドンホン<br>シンドンホン<br>カンテウン                       | セギ商社<br>デドン映画製作所<br>セギ商社                                | 韓国最初の劇場用<br>アニメーション<br>韓国最初の人形ア<br>ニメーション |
| 1968<br>(13) | 黄金鉄人<br>孫悟空  | パクヨンイル<br>パクヨンイル                                | セギ商社<br>セギ商社  |   |
| 1969         | 洪吉童將軍<br>宝物島   | ヨンユス<br>パクヨンイル                                  | セギ商社<br>セギ商社  |   |
| 1971         | 王子ホドンとナクラン姫<br>稲光アトム<br>帰って来た稲光アトム                   | ヨンユス<br>ヨンユス<br>ヨンユス                            | セギ商社<br>セギ商社  | 公開時不明                                     |
| 1972         | 怪獣大戦争  | ヨンユス  | セギ商社  |   |
| 1976         | ロボット・テクオンV<br>ロボット・テクオンV-宇<br>宙作戦<br>鉄人007           | キムチョンギ<br>キムチョンギ<br>ハン・ハリム                      | ユープロダクション<br>ユープロダクション<br>ドンア文化                         | 韓国映画最初 OST<br>発売                          |
| 1977         | ロボット・テクオンV 水中<br>特攻隊<br>テクオン童子マルチ、ア<br>ラチ<br>電子人間337 | キムチョンギ<br>イムジョンギユ<br>イムジョンギユ                    | ユープロダクション<br>サムドフィルム<br>サムドフィルム                         |   |
| 1978         | 黄金の羽1、2、3<br>コンジとパッジ<br>飛べウオンド姫<br>走れマジンガX<br>77団の秘密 | キムチョンギ<br>カンテウン<br>キムチョンギ<br>キムヒョンヨン<br>パクスンチョル | セジョン文化公社<br>ユープロダクション<br>ユープロダクション<br>セキョン興業<br>サムドフィルム | 人形アニメーション                                 |

(10) アニメーション雑誌＜アニメートン＞17号、1999年

(11) 最初に、1957年6月13日‘国道(グッド)劇場’でティズニーの1953年作「ピーター・パン」が上映された

(12) 表: ホ・インウク＜韓国アニメーション映画史＞2002年、CAPSULEのブログ

<http://blog.naver.com/k2zeby/10024559339>, 韓国分化コンテンツ振興会＜2007アニメーション産業百書 参考



|      |   |   |   |  |
|------|---|---|---|--|
|      | 孫悟空と星達の戦争<br>ロボット・テクオンVと黄金の羽の対決<br>トリ將軍   | キムチョンギ<br>キムチョンギ<br><br>キムチョンギ  | サムドフィルム<br>セジョン文化公社<br><br>ドンア広告  |  |
| 1979 | 星国の三銃士<br>スパイを捕まるトリ將軍<br>銀河艦隊地球号<br>宇宙黒騎士<br>宇宙少年ケン<br>飛べ！宇宙軍艦龜船<br>太極少年白い禿鷲<br>黒星と黄金蝙蝠<br>宝物島<br>お化け冠帽                         | イムジョンギユ<br>キムチョンギ<br><br>キムチョンギ<br>パクジョンヒ<br>パクスンチョル<br>ソンジョンリユル<br>キムテジョン<br>ハンホンミョン<br>ソンジョンフン<br>パクスンチョル | ソノウ広告<br>ドンア広告文化<br><br>ソンプロダクション<br>グムヨン映画製作所<br>サムドフィルム<br>ユープロダクション<br>セジョン文化公社<br>サムヨンフィルム<br>中央映画社<br>ハンジン興業 |  |
| 1980 | 三国志:桃園決議<br>三銃士タイムマシン 001<br>禿鷲5兄弟<br>15 少年宇宙漂流記<br>宇宙大将エクマン<br>少年 007 銀河特攻隊<br>わんぱく天使達<br>ちびっこ御史トリ<br>三国志:五関突破                 | キムチョンギ<br>イムジョンギユ<br><br>イギユホン<br>ジョンスヨン<br>キムデジュン<br>イムジョンギユ<br>ベヨンラン<br>キムチョンギ<br>キムチョンギ                  | ソンプロダクション<br>ソノウプロダクション<br><br>サムジョン企画<br>ソノウプロダクション<br>中央映画社<br>ケイプロダクション<br>ドンア洋行<br>ナムヤン企画<br>ソンプロダクション        |  |
| 1981 | 母をたずねて三万里<br>ロボットキング<br>恐竜 100 万年トリ<br>へトリ大冒険<br>聖雄李舜臣<br>少年 007 地下帝国   | ジョンスヨン<br>ベヨンラン<br>キムチョンギ<br>キムヒョンドン<br>ハンソンハク<br>ジョンスヨン  | ソノウプロダクション<br>ソンプロダクション<br>ナムヤン企画<br>ナムヤン企画<br>ナムヤン企画<br>グムヨン映画製作所  |  |
| 1982 | 惑星ロボットサンダ A<br>スパークテクオン V<br>スパーマジンガ 3<br>黒龍王とビホ童子<br>スパーク三銃士<br>超合金ロボット・ソラ 1、<br>2、3   | キムチョンギ<br>キムチョンギ<br>パクスンチョル<br>ハンホンミョン<br>ソンジョンリユル<br>キムチョンギ  | ナムヤン企画<br>ソウル動画<br>デグァン企画<br>グムヨン映画製作所<br>ケイプロダクション<br>ソウル動画  |  |
| 1983 | 未来少年クンターバミュ<br>ダ 5000 年<br>黄金の腕<br>スペースガンダム V<br>スパーク特急マジンガ 7<br>黄金の鉛筆と外界少年<br>海底探検 マリン X<br>銀河伝説テラ<br>ドコタク太陽を狙って投げろ<br>宇宙戦士洪吉童 | パクソルヒョン<br><br>チェジンウ<br>キムチョンギ<br>イギユホン<br>イヨンス<br>キムヒョンドン<br>ホンサンマン<br>パクシオク<br><br>キムヒョンドン                | デウオン動画<br><br>プラスフィルム<br>ソウル動画<br>デグァン企画<br>中央映画社<br>ナムヤン企画<br>デウオン動画<br>デウオン動画<br><br>韓国教育映画社                    |  |

(13) 1968年7月17日に国道劇場で「黄金の蝙蝠」が上映されたが、この作品は外国の下請け仕事を最初に始めた東洋放送が製作した作品で、単純な仕事以外は韓国人のスタッフが参与しているところが無いので韓国アニメーションとしては入れない事にした

|      |   |   |  |                                    |
|------|---|---|--|------------------------------------|
|      | スパータイトン 15<br>ダウィットとゴリアツ<br>コンピューター核戦艦爆<br>破大作戦<br>鉄人三銃士  | パクスンチョル<br>キムチョンギ<br>ジョンソン<br><br>パクスンチョル   | ハンイル文化<br>ソウル動画<br>ナムヤン企画<br><br>第3 広告                                     |                                    |
| 1984 | フィニックスキング<br>私の名前はドコタク<br>ビデオレインザ 007<br>84 テクオン V<br>UFO に乗って来た外界<br>人<br>クロギ発明王                           | ジョンソン<br>ホンサンマン<br>イソンウ<br>キムチョンギ<br>ゾミンチョル<br><br>キムチョンギ                             | デクアン企画<br>デウオン動画<br>デウオン動画<br>ソウル動画<br>サムドフィルム<br><br>ソウル動画                |                                    |
| 1985 | マイクロ特攻隊ダイヤトロ<br>ン 5<br>ロボット軍団メカー3<br>トリとゼタロボット<br>無敵鉄人ランボト<br>ドコタク再び戻ったマウ<br>ンド<br>ロボット王サン・シヤク<br>外界から来たウレメ | ジョンソン、アンボ<br>ンシク<br>キムチョンギ<br>キムチョンギ<br>ムントクソン<br>ムントクソン<br><br>パクスンチョル<br><br>キムチョンギ | デクアン企画<br><br>ソウル動画<br>ソウル動画<br>デウオン動画<br>デウオン動画<br><br>第3 広告<br><br>ソウル動画 | 部分的なアニメーシ<br>ョン                    |
| 1986 | 化け物の棒<br>ガクシ仮面<br>外界から来たウレメ   | パクスンチョル<br>イハクビン<br>キムチョンギ  | 第3 広告<br>デウオン動画<br>ソウル動画   | 部分的なアニメーシ<br>ョン                    |
| 1987 | 外界から来たウレメ電撃<br>3 作戦<br>外界から来たウレメ 4 サ<br>ンダ V 出動   | キムチョンギ<br><br>キムチョンギ  | ソウル動画<br><br>ソウル動画   | 部分的なアニメーシ<br>ョン<br>部分的なアニメーシ<br>ョン |
| 1988 | ニューマシン・ウレメ 5  | キムチョンギ  | ソウル動画  | 部分的なアニメーシ<br>ョン                    |
| 1989 | 第3 世代・ウレメ 6   | キムチョンギ  | ソウル動画  | 部分的なアニメーシ<br>ョン                    |
| 1990 | ロボットテクオン V90<br>ロティの冒険  | キムチョンギ<br>ソンジョンリユル  | キムチョンギフィルム<br>ロッテワールド  |                                    |
| 1992 | 帰って来たウレメ 7  | キムチョンギ  | キムチョンギフィルム   | 部分的なアニメーシ<br>ョン                    |
| 1993 | 通りの無法者<br>ギャグ特攻隊ロボットトウ<br>インス<br>エスパマンとウレメ 8  | シムサンイル<br>キムチョンギ<br><br>キムチョンギ  | デウオン動画<br><br>キムチョンギフィルム   | 部分的なアニメーシ<br>ョン                    |
| 1994 | スパークチャイルド<br>ブルシガル<br>無敵のファイターウレメ 9   | オムイヨン<br>オジュンイル<br>イハンヨル  | オムプロダクション<br>ヨンソンシネコム<br>ソウル動画   | 成人用<br>部分的なアニメーシ<br>ョン             |
| 1995 | にわか雨<br>ハングリベスト 5<br>帰って来た英雄洪吉童<br>赤い鷹  | イヨンベ<br>イギュヒョン<br>山内重保<br>シムサンイル  | ヨンプロダクション<br>ヨンプロダクション<br>石花カンパニー<br>デウオン動画                                | 日・韓合作                              |
| 1996 | アマゲドン<br>王侯エスダー   | イヒョンセ<br>キムチョンギ   | アマゲドン製作委員会<br>ドンボ興行  |                                    |

|      |  |                                  |  |                                 |
|------|--|----------------------------------|--|---------------------------------|
|      | 赤ちゃん恐竜ドルリ氷星<br>大冒険                                 | イムキョンウォン                         | ドルリナラ、ソウルムビー                               |                                 |
| 1997 | 戦士ライアン<br>乱中日記<br><br>林コクジョン                       | イムビョンシク<br>ビョンガンムン<br><br>キムチョンギ | シネドリム<br>ハンギルプロダクション<br>ストーンベル             |                                 |
| 1998 | イエス<br><br>ブラックトリオ<br>トと幽霊友達                       | ジョンスヨン<br><br>パクゴン<br>イチュンマン     | ハンシンコポレーション<br>ゴンヨン動画<br>プラスワンプロダクシ<br>ョン  |                                 |
| 1999 | ユリシズ<br><br>鉄人四天王<br>春香磚                           | オユンホ<br><br>キムヒョク<br>アンディキム      | ハンシンコポレーション<br>B29 エンタプライズ<br>トナシン ソウル     |                                 |
| 2000 | ゴンドレス  | 谷田部勝義                            | ドンア輸出公社                                    |                                 |
| 2001 | ロンディム<br><br>ビョルジュブ・ヘロ                             | ガトダイスケ、ファン<br>ヒョソンなど<br>キムドクホ    | DDS<br><br>ハンシンコポレーション                     |                                 |
| 2002 | マリといた夏<br>ハッピーデー                                   | イソンガン<br>パクジョンヒ                  | シズエンタテメント<br>サムフン企画                        | 成人用                             |
| 2003 | エリシウム<br>オセアム<br>ワンダフルデイズ                          | クオンゼウン<br>ソンベクヨブ<br>キムムンセン       | ビックフィルム<br>マゴ 21<br>フィルム&ウォクス              |                                 |
| 2004 | 新暗行御史<br>マンチ<br>飛ぶ豚-海賊マテオ                          | 志村錠児<br>アンテグン<br>ソングンシク          | キャラクタプレ<br>ン<br>キャラクタプレ<br>ン<br>ドンウアニメーション | 日・韓合作                           |
| 2005 | 王侯シムチョン<br>ビョルビョル物語                                | ネルソンシン<br>イソンガン外 9 人             | コアフィルム<br>国家人権委員会                          | オムニバス形式                         |
| 2006 | パイストーリー<br>アチとシパック<br>かぼちゃチチミ                      | イキョンホ<br>ゾボムジン<br>ユジンヒ           | ウォンダーワールド<br>JTEAM<br>ソウルアニメーションセン<br>ターなど |                                 |
| 2007 | 千年狐ヨウビ<br>ペコムノマグカップ旅行                              | イソンガン<br>イムアロン                   | イエロウフィルム<br>RG アニメーション                     |                                 |
| 2008 | 彼女は綺麗だった<br>セルマのタンパク質コー<br>ヒー<br>ビョルビョル物語-六色<br>の虹 | チェイクファン<br>インディアニボクス             | <br><br><br>国家人権委員会                        | ロトスコピン<br>短編 3 本<br><br>オムニバス形式 |

韓国の最初の劇場用長編アニメーションの登場は当時の韓国政府と深く関係している。1961年5月16日のクーデターによって政権を手に入れた軍部勢力は新しい軍師政府を立て、パク・ジョンヒ(朴・正熙)は自ら国家再建最高会議の議長になった。1962年に国家再建最高会議は新しい映画法(第三章の第一節にもっと詳しく説明している)を出して、これまで71社あった映画会社を‘乱立’という理由で16社に統合し、上映前の検閲を強化した<sup>(14)</sup>。映画法を要約すると‘韓国映画の保護と育成’である。そのためにはまず、映画法による強力な統制が先行されなければならないという考えだった。映画法は、映画会社を登録制にし、その登録条件として2百坪以上のスタジオ・録

(14) 大韓民国芸術院<韓国演劇・舞踊・映画史><韓国芸術史叢書>1985

音・現像施設・照明 80kw以上、35mmカメラ3台以上、2人以上の専属監督と男女俳優を持っていなければならないとし、年間 15 本以上の制作実績を出せない場合には映画会社の登録を取り消すと規定している。

また、スクリーンクォータ (Screen Quota) 制度の施行も劇場用アニメーションの登場に関係している。スクリーンクォータ制度は 1965 年に入り、韓国映画製作が年間 2 百本になったのをきっかけに、外国からの輸入本数が韓国映画の 3 分の 1 を超えないように抑制し、上映劇場でも 1 年に 60～90 日間は必ず韓国映画を上映するようにした制度である<sup>(15)</sup>。このため、外国映画の輸入に頼っていた映画会社は映画製作をしなくてはならなくなり、映画製作に混乱していた各映画会社は、アニメーション映画を作る事にしたのだ。中でも比較的検閲の甘かった子供向けの映画に目を向け、子供向けのアニメーション映画を製作し始めた。これは、アニメーション映画が作られる前の 1965 年に子供を対象とした劇映画「あの空にも悲しみが」が上映されて興行に大成功したのを始めに、子供に向けた映画についての関心が高まって来ていたこともあろう。

短いアニメーションCMから劇場用の短編アニメーションを何本か作っているうちに、アニメーションの技術に自信を持った作家達は、1967 年 1 月 17 日ついに韓国最初の長編アニメーション「洪吉童」(ホンギルトン)を発表した。「洪吉童」は、シン・ドンホン(申・東憲)監督が弟の漫画家シン・ドンウ(申・東雨)の作品をアニメーション化した 60 分の劇場用カラー・アニメーション作品である。ソウル新聞<sup>(16)</sup>によると、1965 年から企画されて、制作に 8 ヶ月がかかったと言われている。また、朝鮮日報<sup>(17)</sup>によると、1964 年から 2 年がかかったとも言われていて、正確な製作期間は判らない。NGになったシーンまで含めて、約 125,300 枚を描いたと言われているので、当時としては膨大な予算と時間がかかっていたに違いない。その努力に応えるように「洪吉童」は予想を遥かに超える興業成績を収めた。毎日の観客数を記録していた当時の広告文からみると、封切り 2 日で 45,982 名、3 日で 63,297 名、4 日で 10 万名を超えたと言われている。また、当時の撮影を担当していたゾ・ミンチョル監督によれば、38 万名ぐらいの観客が入ったとのことである<sup>(18)</sup>。これはあくまでも広告文と人の記憶による話で、そのまま信じるのは無理があるが、当年の韓国映画興行 2 位になっていた事を考えると興業的に成功したことには間違いない<sup>(19)</sup>。「洪吉童」の好スタートで、韓国の劇場用アニメーションはその幕を開けた。1967 年には韓国最初の人形アニメーション「フンブワノルブ」(訳:フンブと

---

(15) 韓国のスクリーンクォータ制度は 1967 年から施行され、2009 年現在にも残っているが、2006 年の映画振興法に依拠、韓国製作映画の上映日数はその半分に縮小されている—  
ウィキ百科事典

(16) <ソウル新聞>1967 年 1 月 15 日

(17) <朝鮮日報>1967 年 1 月 15 日

(18) 韓国アニメーション雑誌<アニメイトン 28>、2000 年 — “劇場用の長編「洪吉童」が封切りした時に、そんなに多くの観客が入るとは思いもしなかった。38 万名かの観客が入ったと言われ、大成功を果たした時にはやりがいを感じた”

(19) キム・ソンホ、シン・ドンホン、<韓国の漫画家 55 人>、プレスビル、1996 年

ノルブ)も劇場用として発表された。日本で人形アニメーションの製作を習って来たカン・テウン(康・太雄)監督の作品である。この作品については第二章で詳しく説明する事にする。「洪吉童」の興行成功によって、その続編に当たる「ホピとチャドルバウイ」<sup>(20)</sup>が8月15日に公開される。「黄金鉄人」(1967年)<sup>(21)</sup>、「孫悟空」(1968年)などが次々公開されて韓国の劇場用アニメーションは華麗な始まりをしたのである。

<表1>を見てみると、1970年から劇場用アニメーションの本数が急速に増えている。これは1970年前後から始まっている外国アニメーションの下請け仕事と深く関係している。アメリカと日本のアニメーション会社の下請け仕事をするようになった韓国は、今まで活動していた漫画家や素人までを大量に起用して本格的な下請け専門のシステムに変えてしまった。1976年に公開された「ロボット・テクオンV」の映画史に残る程の大ヒット<sup>(22)</sup>は眠っていた劇場用アニメーションに再び火をつけた。外国作品の下請けでアニメーションについての実力を育てていた各アニメーション会社を始め、大手の映画会社までが劇場用アニメーション市場に参入して来たのだ。それでも1970年の前半には純粋な創作アニメーションが見られているが、後半に入る頃には外国の人気アニメーションや映画のキャラクターをそのまま使ってしまったたり、ひどい時には下請けしていた作品をそのまま劇場用に編集して公開したこともあった。この動きは1980年代の半ばまで続き、むしろアニメーションの質的な低下をもたらしたのである。1980年代は新軍部の登場で社会の全体的な暗黒期になっていた。新軍部の‘第5共和国’は“SF漫画は子供達に悪影響を与える”とし、漫画にたいしての制約をしまい、これはアニメーションの原作漫画の不在をもたらし、外国の作品の模倣はひどくなる一方だった。また1979年から始まったカラーテレビの普及、1981年から始まったビデオレコーダの普及、ビデオゲームの登場、プロ野球などのスポーツの登場、アメリカ・ハリウッド映画の封切りなどは、人々を韓国映画から遠ざける原因になった。1985年代から本数は減り、最近の10年間は1年の平均本数が3本にも満たなくなり、その内容的な面からも純粋創作アニメーションが少なくなっている。

1990年前半にも創作アニメーション「ロティの冒険」(1990年)、「通りの無法者」(1992年)、「ギャグ特攻隊ロボットインス」(1993年)などが公開されたものの、興行的にも惨敗し、国産の劇場用アニメーションは完全にその姿を隠してしまうところまでになっていた。消えていたアニメーションの火に再び力を入れるきっかけを作ってくれたのは1987年から始まった国産TV用アニメーションである。

---

<sup>(21)</sup> 韓国最初のSFアニメーション。パク・ヨンイル監督が当時の人気漫画をアニメーション化した作品。1968年7月25日に公開された

<sup>(22)</sup> 「ロボットテクオンV」は当時の社会的なSF物の流行と、1975年からTVで放送されていた「マジンガーZ」から影響を受け、大ヒットをはたしたと思われる。キム・チョンギ監督は1987年9月<映画>誌114号で、21日間の上映で28万名の観客を動員したと話しているし、ゾ・ヒムン氏はソウルの封切館だけで30万名が入ったと言っている。

「ロボットテクオンV」は当年の観客動員で劇映画を含めて全体で2位を記録している。—ホ・インウク、韓国アニメーション映画史>2002年

### 第三節 1987 年からの TV 用アニメーション

<表2> <sup>(23)</sup> 1987 年から 2008 年までのTV放送、韓国アニメーション

| 年度   | KBS  | MBC  |                                   |  |
|------|--|--|-----------------------------------|--|
| 1987 | さすらい人カチ  | 走れ！ホドリ   |                                   |  |
| 1988 | カチの羽<br>赤ちゃん恐竜ドルリ(Ⅰ、Ⅱ)<br>アリス辺の夢の木<br>童話の国 ABC(Ⅰ、Ⅱ)<br>走れ！ハニ | ドッコタクの鳩の合唱<br>テクオン童子マルチ                                |                                   |  |
| 1989 | 天方地軸ハニ<br>2002 年宇宙ワンダキード                                     | ドダニ<br>モトル導師   |                                   |  |
| 1990 | 昔々に<br>飛べ！スーパーボード<br>ヨンシミ                                    | モトル導師と 108 の妖怪<br>モトル導師とトメ<br>ジャンドクデ                   |                                   |  |
| 1991 | 飛べ！スーパーボードⅡ<br>日ざしの木<br>ウンビとカビの昔々に                           | シムチョン<br>土コットウ將軍<br>妖精ピンク                              |                                   |  |
| 1992 | 飛べ！スーパーボードⅢ<br>地球は青い星  | ミツバチの友達<br>ペンキンライキン<br>クムドリ<br>毛深いおじさんとわんぱく達           |                                   |  |
|      | KBS1, 2  | MBC  | SBS(1993 年開局)                     |  |
| 1993 | 魔法師コリ<br>チョロソイの昔旅行   |  | 光ドリ宇宙 2 万里                        |  |
| 1995 | コビコビ<br>公子磚(韓日台合作)   |  |                                   |  |
| 1996 | ドッチとブク<br>コビコビⅡ  |  | 明日はワールドカップ                        |  |
| 1997 | コビコビⅢ<br>緑色の戦車へモス<br>チャンイとケモ                                 | クンダクン！話し袋<br>靈魂騎兵ラゼンカ                                  | *ケーブルチャンネル・アリラン<br>TV から「海上王ザンボゴ」 |  |
| 1998 | 飛べ！スーパーボードⅣ  | バイオカップウイング<br>可愛いチョコミ(性教育用アニメーション)                     |                                   |  |
| 1999 | ブンガブ(特集放送)<br>マイロの大冒険<br>レストル特殊救助隊                           | ブミダミブルンブルン   |                                   |  |
| 2000 | 黒いゴム靴<br>テクオン王カンテブン<br>ボリとチグ                                 | *EBS から放送「ちび天使のジジ」                                     | トレックシティー<br>白い心のベック<br>ひきがえる巡察隊   |  |
|      | KBS1, 2  | MBC  | SBS                               | EBS(教育放送)                              |
| 2001 | テングとウルラソン<br>虹の妖精トントン<br>サイバー靈魂バストブレ<br>モン<br>ミルの幻想旅行        | ガイスターズ<br>未来戦士ランディム<br>キルタの英雄達<br>地球遭難者マルン<br>気パイターテラン | 丸い丸いへロンイ<br>ユニーミニペット<br>タッブルレイド   | レカー<br>ウダンタンタン！ゼロン<br>イの宅<br>ドキーの英語の世界 |

(23) 表：ホ・インウク<韓国アニメーション映画史>2002、インターネット・ピギュアース  
トリー <http://cafe.naver.com/figurestorys/64> 参考

|      |   |  |   |  |
|------|---|--|---|--|
|      | グリーンカップス<br>飛べ！スーパーボードV<br>親指クマゴムジ<br>アザンダコム<br>冒険王ザンボゴ<br>TV 童話幸せな世界   |  |   |  |
| 2002 | 海の伝説、ザンボゴ<br>友情のグラウンド<br>スペースヒップホップドック<br>知りたいのピンポン   | ロボットサッカー<br>チュチュボン・キムチ<br>ボン   | ヘロとトレミ<br>ヤミヤミ美味しい童<br>話<br>キュービックス<br>トップブレイドV<br>オリンポスガデア<br>ン          | ハンゲル探偵ドルリ<br>英語の友達マンチョ<br>トゥモヤ、アイルランドの<br>クリスマス  |
| 2003 | 守り妖精ミセエル<br>ヨランアヨランア<br>私の友、雨具少年  | シャドウパイター<br>熱帯ペンギンのペニ<br>ン   | 雨具少年<br>ポトリス<br>世界名作童話<br>独楽大戦Gブレ<br>イド                                   | サッカーボーイ、ト<br>オルラド英雄碑<br>ポロンポロンポロロ                |
| 2004 | ロボッチャン、キュービックス<br>うちの仲は超良いの<br>アップルキャンディガ<br>ール<br>ネティビ<br>玉大戦ベトルビドマン   | レカ三国志<br>出動！ロボットV<br>トゥルトウルトウ、ナロン<br>イ   | バンパキング、ゼパ<br>ー<br>だるまの時間旅行<br>アクアキーズ<br>星国スーパーチュリ                         | トゥモヤ友達<br>私の友、ドラゴン<br>ポロロの大冒険                    |
| 2005 | トライキングダム<br>名探偵パセー<br>物語の旅<br>マスクマン<br>ゼドンあ学校に行こう<br>私の友、雨具少年II<br>出動！ユニオンキング<br>狸と森中の友達<br>カード王ミックスマスター<br>グルグル、パンパン | シャドウパイター<br>ジャングムの夢I<br><br><br><br><br><br><br>1995年に開局していたアニメーション専門チャンネルのトゥニバス<br>(TOONIVERSE)で放送「ミイラ王、トゥタン」「カレイドスター」(韓・日合<br>作) | 魔法神話ラグナロク<br>ゴミの漫画好奇心<br>天国<br>パタパタ飛行船                                    | リアの数学遊び<br>私の友、ドラゴンII<br>ハロンイの英語国<br>ポロンポロンポロロII |
| 2006 | 奇想天外オードファミリー<br>アイアンキッド<br>レップダンス<br>探せ！パワーストーン   | 快ガールロングマン、<br>ナロンイ<br>童話を読んでくれる<br>TV<br>暗行御史、ジョン・ヤク<br>ヨン<br>ポポの物語の国<br>三国の英雄期<br>サイキックス  | 摺紙戦士<br>子供、三国遺事   | ペコム<br>ヤッポー、ウंगा宅<br>アラリショー                      |
| 2007 | 太極千字文<br>ララのスター日記<br>ルブバハブ王国再建期   | トリパンパイター<br>モクティとゼムゼム<br>チャチャン少女プカ<br>ペコラ<br>ジャングムの夢II   | 港吉童アドベンチャ<br>ー<br>創作アニメーション<br>(オムニバス)<br>アニギャラリー(国内<br>独立アニメーション<br>を紹介) |  |
| 2008 | プティプティミューズ<br>ゼットレインジャー<br>パワークオントムマン   | 文学の香り<br>漢字王、ジュモン<br>レカ三国志   | メイプルストーリー<br>魔法の星、マジネ<br>ーション   |  |

|   |  |         |  |
|---|--|---------|--|
| ブリストル探検隊<br>三国志磚<br>マジックキッド、マスリ(原作はドラマ) | 黒薔薇の夫人と文房具<br>グラピ<br>世界を輝かした幼い偉人達<br>M—3 特攻隊 | ギガートライブ |  |
|---|--|---------|--|

韓国のアニメーションが再び輝き始めたのはTV放送用のアニメーションからだった。1988年のソウルオリンピックを目前に、韓国政府は韓国文化の民族的な主体性を取り戻すという企画で、放送局を先頭に韓国のテレビ用アニメーションを制作させる事にしたのである。その最初の作品が、KBSで放映されたイ・ヒョンセ原作の漫画をアニメーション化した作品「トドリカチ」(訳:さすらい人カチ)<sup>(24)</sup>と、MBCで放映されたオリンピックのマスコットを主人公にしたアニメーション「走れ！ホドリ」<sup>(25)</sup>である。

この二つの作品は1987年に放映されたのだが、視聴者の反応は良かったものの、高い制作費を理由に各放送局のTVアニメーション制作には繋がらなかった。一つの作品を制作してみた放送局は、制作費の割に得る物がないという理由でTVアニメーションの制作を中断し、安くて出来の良い外国のアニメーションを輸入する事に目を向けてしまったのである。韓国の放送局のこういう状態もあり、韓国のアニメーション制作会社は生きる場を失いつつあった。1980年代にピークになっていた外国アニメーションの下請けの仕事も、1990年に入る頃にはもっと人件費の安い中国やベトナムなどに行ってしまった。韓国アニメーション制作会社は、生きるためには興行出来る作品を作るしかないと思い、TV用アニメーションを企画し作り始めた。「赤ちゃん恐竜ドルリ」、「童話の国ABC」、「テクオン童子マルチ」、「走れ！ハニ」、「ドダニ」、「モトル導師」、「昔々に」、「飛べ！スーパーボード」など、1980年代末から1990年代初にかけて、このような韓国アニメーションが数多く制作され、新たな動きになろうとしていた。しかし、1995年前後からTVからも韓国アニメーションが見えなくなった。韓国アニメーションが突然その姿を消したのは偶然にも1995年から始まった政府の介入とも重なる。だが、これは単なる偶然ではなかった。政府の介入が韓国アニメーションの発展の邪魔になっていたのである。

1991年から1993年にかけて、アメリカのアニメーション「人魚姫」や「アラジン」などが公開される。特に、アニメーションではないが「ジュラシック・パーク」(1993年)は韓国政府に大きなショックを与えた。一本の映画が稼いだ収入が一年間に車を売って稼いだ収入より多いという事は、映像産業に対しての新たな関心を起こしたのである。韓国政府は、これまで文化映画として認識していたアニメーションを商業映画に分類すると同時に、1995年を‘映像文化元年’とし、本格的に政府が映像文化を育てる事にした。その映像産業振興の方針は、10年間に約100億ウォン(2009年9月為替で約7億円)の予算をアニメーション分野に支援するという事であった。

(24) 1987年5月5日にKBSで放送された10分の作品

(25) 1987年5月5日にMBCで放送された10分の作品



1994年にはアニメーション業界を保護するための韓国アニメーション制作者協会が設立され、1995年にはアニメーション専門チャンネルの<トゥニバス>が開局された。また、当年8月には、ソウル国際漫画フェスティバルが開催された。1996年には韓国の大学にアニメーション関連学科が10カ所以上も増えた。自社の企画で作品を制作していた各アニメーション制作会社は、莫大な制作費に苦しんでいたため政府の支援費に甘え始めた。“制作費を投資者から調達し、その予算にそって作品を制作し、投資以上の利益を出す”という基本的な考え方は弱まってしまった。“制作費を国から貰って作品を制作すれば、その販売も国がやってくれるから制作会社は作品の質だけを考えれば良い”というのが当時の政府と制作会社の考えだったのである。

しかし、現実はそのような甘いものではなかった。政府の介入で劇場用アニメーションも活性化されたものの、1994年から1997年にかけて制作・公開された「スーパーチャイルド」、「ブルシガル」、「ハングリベスト5」、「帰って来た英雄洪吉童」、「赤い鷹」、「乱中日記」、「イムコクジョン」などが興行に惨敗してしまった。これまで下請けに専念していた制作会社が、外国のアニメーションなどで高くなっていた観客の水準を満足させる質の良い作品を制作するのに失敗したのがその理由であった。それにあわせるかのように、1997年には韓国の経済に赤信号がついてしまった。韓国がIMF支援の国になってしまったのである<sup>(26)</sup>。高まっていたアニメーションへの投資意欲はなくなり、政府の支援も期待出来なくなった。制作費も調達できなくなり、下請けの仕事も他国に逃してしまった韓国のアニメーション制作者は、再びその居場所を失ってしまったのである。

2000年に入るとアニメーション制作会社は、今までの経験を生かして外国との合作のシステムを考えだした。合作という形はアニメーションの市場としては狭い韓国にとって、外国への輸出の道も確保されるという事からも、とても理想的な形であろう。それを充分に利用してTV用アニメーションから再び韓国アニメーションが作られ始めている。

---

(26) 《International Monetary Fund》国際通貨基金。為替相場の安定と自由化、および国際収支の均衡を図ることを目的に、ブレトン・ウッズ協定に基づいて1945年に設立された国際金融機関。本部はワシントン

## 第二章 韓国の人形アニメーション

### 第一節 韓国の人形アニメーションのパイオニア、カン・テウン監督

1967年に韓国の最初の劇場用アニメーション「洪吉童」と同じ年に韓国の最初の人形アニメーションが公開された。別参のカン・テウン監督とのインタビューによると、韓国の最初の人形アニメーションが作られたきっかけになっているのはやはり「洪吉童」の大ヒットである。

カン・テウン監督は1929年8月28日にソウル生まれた。韓国での一番のエリートコースといわれるソウル大学法学部に通っていたカン監督は、映画監督になりたい夢を持って、大学在学中に日本に渡った。1950年に日本大学芸術学部の映画学科に入り、卒業した後は、ある短編映画の助監督になり、日本の‘電通社’のスタジオに何度か出入りしていた。その時に‘電通社’の人に紹介されて、当時の‘電通社’で人形アニメーション作品を撮っていた持永只仁監督の助監督として入ったのである。カン・テウン監督が助監督で入った時に持永監督が撮っていた作品が「五匹の小猿達」だった。これは持永監督の日本での第二回作である。持永只仁監督は最初、カン・テウン助監督に人形の骨付きを作る所から始めさせたらしく<sup>(27)</sup>、おかげでカン監督は人形アニメーションの人形の作りから撮影までを体系的に教えてもらう事が出来た。当時まだ韓国には人形アニメーションというのは登場していなく、カン監督自身も韓国に無い技術を身につければ、いつかは使えるようになると思ったそうだ。でも一年余りの人形アニメーションの撮影現場の仕事は徹夜が続いたり、とてもきついものだったので、人形アニメーションの技術を大体習ったと思った彼は韓国に帰国したのである。

韓国に帰国したカン・テウン監督は、最初は劇映画を作っていた。元々は映画監督を夢見て日本まで行っていたので、帰国後にさっそく劇映画を撮りたがったのは当然の事だったのである。カン監督が撮った最初の映画は「白衣の天使とせむし男」(1959年)だった。心はやさしかったのにせむし男である主人公がある看護師にほれてしまい、周りから反対されながらも二人の恋は結婚という結末までいたるといった典型的なメロドラマの内容の映画だった。初作品ながらも演出から主人公役の演技までしていた監督は、この作品の撮影中に製作者に日本で人形アニメーションの仕事に就いていた事を言ったらしい。でも、当時の韓国では人形アニメーションに対しての認識が薄かったし、人形アニメーションだけでなく、アニメーション自体が劇場用として作られるという事は前例が無かったのである。それで結局、彼の第二回作も劇映画になった。二回作の「禁じられた唇」(1966)は当時の人気俳優のシン・ソンイルとオム・エンランが出演しているメロドラマだった。この作品の製作中にも日本での経験について話していたが、その時には興味を現していなかった製作者が1967年に「洪吉童」が大ヒットをすると、二人もカン・テウン監督の所を訪ねてきたのだ。こうやって韓国では人形アニメーションが劇場用として始まったのである。

---

<sup>(27)</sup> 別参のカン・テウン監督とのインタビューを参考

## 第二節 韓国の人形アニメーション映画作品

最初の人形アニメーション作品は「フンブとノルブ」(1967)である。この作品は韓国の古典である「興夫磚」を人形アニメーション化した物で、「興夫磚」と言えば韓国の古典小説の中でも最も有名である。その内容は‘忠清、全羅、慶尚道の接境に住んでいた燕(ヨン)氏が、ノルブとフンブの二人の兄弟を残して死んだ。兄のノルブは親の遺産を独り占めしてしまった上に、弟のフンブを家から追い出してしまふ。フンブは妻と7人の子供達を連れて、穴蔵の中で寒さと飢えさに耐えながら苦勞をしながらも頑張っている。でもどんなに頑張ってもフンブの生活は厳しいままだった。ある日、フンブは蛇に驚かされて巣から落ちて足を折ってしまった赤ちゃんのツバメを拾い、真心を込めて治療してあげた。次の年にフンブの所に戻って来たツバメは、フンブの優しさに恩返ししようとフクベの種を一つ持って来てフンブにくれた。秋になり、フンブ達は大きく育ったフクベの実をとって食べる事にした。すると、フクベの中からは数多くの宝物が数えられないくらい出て来て、フンブは大金持ちになった。これを聞いたノルブは自分ももっと金持ちになりたいと思い、幼いツバメの一匹を捕って来て、その足を折ってから治療してあげた。そのツバメも翌年になるとノルブにフクベの種をくれた。フクベが大きくなるのを待って切ってみると、中から切りなく怪物や化け物が出て来て、ノルブの全財産を持って行ってしまった。でも心の優しいフンブはノルブを自分の家に連れて来て、欲張っていた事を後悔しているノルブと仲良く暮らした’というものだ。この古典は実際の話から出て来たそう<sup>(28)</sup>で、その舞台になっている韓国の‘南原市’では毎年“フンブ祭”が行われており、2008年で16回目を迎えている。<sup>(図1)</sup>



人形アニメーション「フンブとノルブ」の制作期間は、監督の話しによると4ヶ月だったらしい。1967年に公開された「洪吉童」のヒットに影響を受けて企画し始めたとされている。「洪吉童」が1月21日にソウルで公開されていたので、「フンブとノルブ」が公開された6月30日までには、企画の期間を含めて4、5ヶ月しかなかったと考えられる。当時としては、人形アニメーションについての経験を持っているスタッフが一人もいなくて、人形作りから撮影指導、演出までの全てをカン・テウン監督が自ら行い、4ヶ月で

(28) 南原市、興夫祭展委員会

(図1) 当時の「フンブとノルブ」の新聞広告

70分の劇場用アニメーションを作り出しているという事は、それがどんなにきつくて辛い過程になっていたかは言うまでもないだろう。カン・テウン監督の話しでも制作時の大変さは想像出来る。“20-30cmの大きさの人形の腰、膝、腕、手首、足首、肩などの関節を動かせるように作った。顔は木で作られ、眉と目玉、口を動かせるようにした。ベアリングを入れて、移動が出来るようにしていたが、一回動かすには、全ての関節と顔の表情までの全てを合わせて変化させなくてはならなかったので、朝から晩まで丸一日作業しても、撮影した分量が上映時間の30秒位の長さにはしかなかった時もある。”と語っている。

当時、新聞に広告している時は、‘韓国最初の人形劇長編映画’と紹介されている。当時の韓国では人形アニメーションという認識がなくて、人形劇を映画化したという事でアピールしたのだ。しかしこの作品は人形劇ではなく、人形の動きを一コマずつ撮ったストップモーション方式の人形アニメーションである。これは当時の<京郷新聞><sup>(29)</sup>の記事にも出ている。“機械化された人形が泣いたりする表情は、今までの人形劇とは違う物である”とされているように、人形劇として広告しているが人形劇ではない事は当時の観客もわかっていたと思われる。この作品は1967年の第5回青龍賞非劇映画作品賞をもらい、第14回アジア映画祭に出品されている。当時の記録によれば<sup>(30)</sup>封切り館は‘中央劇場’で16,000名が入場したと記載されている。また、監督の記憶による話でも興行的にも失敗ではなかったのだが、製作者が望んでいた「洪吉童」ほどの大ヒットにはなっていないで、すぐには第二回作と繋がっていかなかった。このままでは、人形アニメーションは韓国人の記憶にしか残らない危機に直面していたが、その10年後に、ついに韓国の劇場用人形アニメーションの第二回作が登場する。1972年から1976年までは韓国でアニメーションがその姿を消して、1本も公開されていない。TVの本格的な普及と映画界の全般的な沈滞がその理由である<sup>(31)</sup>。だが、1976年「ロボット・テクオンV」の公開と大興行は韓国アニメーション界の新たな活力源になった。「ロボット・テクオンV」のヒットによってその続編に当たる作品を作っていた‘ユープロダクション’は新しいアニメーション作品を探し、カン・テウン監督に声をかけた。こうして韓国人形アニメーションの第二回作「コンジとパッジ」が誕生したのである。「コンジとパッジ」の内容を見てみよう。“母を亡くして新しい母と暮らすようになったコンジは毎日が辛かった。コンジが貴族の息子と結婚する話になっていたのを知った養母がいつも妨害したからだ。しかしコンジは森の中で偶然にその貴族の男性に会い、お互いは好きになっていた。町のパーティがあった日に養母はコンジに壺に水を一杯にしてから参加するようにさせたが、コンジがどんなに頑張っても壺は一杯にならなかった。これは壺の下に養母が孔をあけていたからだ。泣いているコンジの目の前に菩薩が現れ、コンジの仕事を手伝って、パーティで着るドレスや靴までくれた。コンジはパーティ場から慌てて帰る時に靴の片方をなくしたが、国家試験に合格し偉い貴族になって帰った男性がその片靴をひろい、

---

(29) 1967年6月27日版

(30) 韓国映画データベース

(31) ホ・インウク<韓国アニメーション映画史>2002年

靴の持ち主であるコンジと結婚する。養母とその娘であるパッジはそれが気に入らなく、コンジを池に落として殺してしまう。そして呪術者の力を借りてコンジの姿になったパッジがコンジのかわりに貴族と生活をする。その後、不思議な力に引っ張られて池の所を頻繁に行っていた貴族は池に咲いている蓮の花に一目惚れする。それを知ったパッジは蓮の花を始末するように召使いに命令するが、召使いは花は切ったものもつたいないと思ひ、自分の部屋に飾る。その晩、花の中からコンジが現れて召使いに今までの事情を話す。池を調べるとそこからコンジの死体が発見されて、パッジ達の犯行がばれてしまう。貴族がコンジの死体の前で悲しんでいると菩薩が現れてコンジを生き返らせる”。「コンジとパッジ」も韓国の古典の「コンジパッジ」からその内容を借りているが、「シンデレラ」のようなストーリーもみられるし、カン・テウン監督が70分の長さの話しの面白さに努力しているのがよくわかる。



「コンジとパッジ」の制作には「フンブとノルブ」の制作スタッフがそのまま起用された<sup>(32)</sup>。第二作目という事もあって、作品の出来は、人形の動きや演出などの面の全ての水準がかなり上がっていた。しかし、この作品は興行的には良い成績を出せなくて、この後の約20年間、韓国の劇場では人形アニメーションは完全に姿を消してしまったのである。興行に失敗し、作品の原版フィルムも無くなっていたが、やっと発見されて2004年からは「フンブとノルブ」と一緒に韓国映像資料院に保存されている。当時から1990年代までの韓国の原版フィルムにたいしての扱いはひどいもので、

(図2) 長年探していた韓国最初の劇場用アニメーションの「洪吉童」もやっと41年ぶりの2008年に日本の個人収集家が保存しているのが確認出来て復元したばかりだ。また、映画史に残る程の成功を果たしている「ロボット・テクオンV」も原版フィルムまでをアメリカに輸出してしまい、韓国に取り戻されてから10年もたっていない程である。こうした原版フィルムを探そうとしている動きも1999年「ロボット・テクオンV」を探す運動から始まっている。これは最初は韓国アニメーションを記憶し、愛している個人の運動家達の集まりから始まっていて、インターネットという媒体を利用し、短期間に驚く程の広がりを見せ、数ヶ月で全国に広がっていた。それに気づいた韓国の政府は、傘下の機関の韓国映像資料院でその仕事を続けている。

(32) 「コンジとパッジ」スタッフ：監督 カン・テウン、脚本 ジ・サンハク、撮影 キム・ミョンゼ、美術 キム・ゲジュン、音響 キム・ソンチャンなど—韓国映画データベース

(図2) 1978年当時の「コンジとパッジ」の新聞広告



### 第三章 韓国アニメーションの新たな動き

#### 第一節 韓国の映画法の変遷

これまでの調査により、韓国のアニメーションは韓国社会の変化と韓国政府の政策によって大きく影響を受けている事がわかった。1960年代の新軍部による新しい映画法の発表とスクリーンクォーター制の導入で、義務的な年間15本以上の映画作りと厳しい事前審査により子供用の映画が活性化し、韓国最初の劇場用アニメーションと韓国最初の劇場用長編人形アニメーションが登場している。また、1988年のソウルオリンピックのおかげで、韓国政府の積極的な支援により、韓国最初のTVアニメーションが登場している。だからこそ、韓国のアニメーション史とこれからの韓国アニメーションの動きを読むためには、韓国のアニメーションを含む映画法がどう変化しているかについて調べる必要がある。

##### ① 1919年～1945年

映画についての最初の法規は1926年7月5日に公布され、8月1日から施行された朝鮮総督府領第59号‘活動写真フィルム検閲規則’である。その内容は、

- I. 許可なく、劇場または他の興行物を行った者は、拘留または科料にする
- II. 公安や風俗を損ねる公演物は許可しない。又、事前の許可なく公演を行った場合には、許可を取り消し、制限、停止する事が出来る

とされている。1940年には日本が統制と検閲をより強力にするために‘朝鮮映画領’を制定し施行していた。

##### ② 1945年～1961年

この期間の政府は、日本からの解放(1945年8月15日)と大韓民国政府の樹立、1950年6月25日からの韓国戦争、戦後の復旧などによって映画にまでは関心を持つ余裕がなかった。従って、日本に占領されていた時の映画についての制度をそのまま使っていたとも言える。

##### ③ 1962年～1984年

この時期には新しい映画法が作られて、四回にわたって改正されていた。1961年5月16日のクーデターによる革命政府の国家再建最高会議の新映画法は次のようである。

###### I. 改正映画法(1962年1月20日～3月20日施行)

- ・映画製作者、映画輸入業者、映画輸出業者は公報部に登録をする
- ・国産映画の制作は事前申告制に、合作映画の制作は許可制にする
- ・外国映画の輸入、国産映画の輸出には公報部長官の推薦が必要
- ・外国映画の輸入推薦は貿易計画の範囲内とする
- ・公演者が映画を上映する時には公報部長官の許可が必要

- ・公演者は文化映画を同時に上映しなければならない
- ・映画の宣伝物は公安または美風良俗に違反してはいけない
- ・違反した場合には上映許可の取り消し、上映停止、上映中止の処分が出来る
- ・映画政策の諮問機関として映画委員会を置く
- ・映画産業に補助出来る
- ・最高2年以下の懲役にされる罰則を置く

#### 映画法施行領の規定

- (1)映画製作者の登録要件として、映写機1台以上、照明機総量50KW以上、専属技術者1人と俳優2人以上、5千万ウォン以上の資本金を具備する
- (2)1年間製作実績がない製作者、1年間映画の輸入や輸出の実績がない業者は登録を取り消す
- (3)公報部長官は未成年にたいしての観覧の可否を許可証に表示する

#### II. 一回改正映画法(1963年3月12日-5月31日施行)

- ・輸入、輸出業者の登録制を廃止し、施設を具備して登録した映画業者(製作者)だけが外国映画を輸入したり輸出する事が出来る
- ・映画製作者の登録要件強化
  - (1)35ミリ以上の撮影機、照明機、
  - (2)20坪以上のスタジオ
  - (3)録音機
  - (4)専属映画監督、俳優と技術者を置いていなければならない
- ・登録の取り消しの要件の強化
  - (1)年間15本以上の劇映画の製作実績を出せなかった場合
  - (2)映画業者または文化映画業者の登録基準を維持出来なかった場合
  - (3)外国映画の輸入申込書または合作契約書に虚偽の事実が発覚された場合
 以上の場合には取り消し出来る
- ・定義にニュース映画を新設し、ニュース映画と文化映画を公演場で同時上映する

#### III. 二回改正映画法(1966年8月3日-1967年4月4日施行)

映画法の一回改正に映画界が大きく反発して数回にわたって反対運動をしていたので二回目の改正になった。

- ・製作者の登録要件を緩和し録音機と専属映画人を登録条件から除外する
- ・外国人、外国法人などについての映画製作業の登録を禁止する
- ・登録取り消しの要件中、年間義務製作本数を‘2本以上’に下げる
- ・貸名製作行為を禁止する
- ・外国映画輸入のクォーター制度を新設して国際映画祭への出品と受賞実績、国産映画と合作映画の輸出実績によって輸入推薦をする

- ・上映前に検閲制度を置いて、検閲基準を制定する
- ・違反した場合には映画製作の中止命令権を新設する
- ・映画業者協会と映画信用組合を設置する
- ・外国映画の輸入本数は当年度国産映画の上映本数の3分の1を超えない
- ・公演場は大統領が決めた外国映画との上映比率によって国産映画を上映する
- ・定義にテレビジョン映画、広告映画を新設する

#### IV. 三回改正映画法(1970年8月6日-8月28日施行)

- ・映画業者を映画製作者、映画輸入業者に分離登録させる
- ・映画輸出業者、映画振興組合の請いにより長官が推薦する
- ・輸入クォーターの配定制度を禁止する
- ・映画製作者協会、映画輸出入協会、映画人協会の設立根拠を用意する
- ・映画振興組合を設置する
- ・国産映画の振興基金を設置し、外国映画の輸入時の基金納付制度を新設する
- ・文化公報部長官が国産映画の年間製作および上映本数を調節する
- ・文化公報部長官がTV映画製作または放映本数の調節をする
- ・定義に‘映画人’を新設する

#### V. 四回改正映画法(1973年2月16日-2月17日施行)

全面的な改正で政府の“群小映画業者の乱立と低質映画の制作を防止して映画界の不条理をなくすための制度改善をする一方、映画振興公社を設立して大作映画の制作など映画振興事業を積極的に遂行させて、映画産業の育成と発展を促進して映画芸術の質的向上をはかり、民族芸術の振興に寄与させる”という理由だった。

- ・映画業を登録制から許可制に変更し、新規の許可を制限できる根拠を置く・映画業者の施設基準を削除する
- ・映画製作および輸入本数を調節する
- ・劇映画製作者だけに外国映画輸入の推薦が出来る
- ・映画振興に関する仕事を遂行させるために映画振興公社を設立する
- ・映画振興組合を解散させ、映画委員会および映画団体を法定団体から除外する
- ・映画配給協会を設立する
- ・公演場にたいしての営業停止処分権を新設する
- ・定義に‘官修用映画’を削除する

#### ④ 1985年～現在

1980年代半ばからは社会全般に自律化、開放化の雰囲気が高まり、製作社の独占製作および独占輸入体制にたいしての副作用と批判の声が上がり、また映画市場の開放を要求するアメリカからの圧力により新しい制度が必要となっていた。



#### I. 五回改正映画法(1984年12月31日-1985年7月1日施行)

- ・映画業を許可制から登録制にする
- ・製作者だけが輸入出来たのを製作者と輸入業者を分離して登録させる
- ・独立映画製作制度を新設する
- ・預託金制度を新設し、映画製作者、輸入業者、独立製作者は預託金を納付させる
- ・映画検閲制度を事前審議制に変え、その義務を文化公報部長官から公演倫理委員会に移管する
- ・国産映画の義務上映日数を大統領に委任する
- ・映画配給協会を廃止する

#### II. 六回改正映画法(1986年12月31日-1987年7月1日施行)

段々映画についての輸入開放についての圧力が強くなっていた。

- ・映画業者の欠格事由の中の外国人、外国法人などを削除して外国人も国内で映画業が出来るようにする
- ・国産映画振興基金制度を廃止する代わりに国庫補助根拠を置く
- ・輸入本数クォーター制および輸入価格の上制限を廃止する
- ・映画業登録預託金を下げる

#### III. 七回改正映画法(1987年11月28日)

この時期に第二回韓米映画協商があった(1988年12月30日)。

- ・外国映画の輸入プリント本数の制限を緩和  
(1989年:12本、1990年:13本、1991年:14本、1992年:15本、1993年:16本、1994年:制限廃止)
- ・外国映画の輸入審議用の映画プリント通関推薦制度の廃止
- ・公倫映画審議の申請本数緩和および審議期間短縮
- ・公倫外国映画の審議の簡素化

#### IV. 八回改正映画法(1989年12月30日)

- ・文化公報部が文化部に改名

#### V. 九回改正映画法(1993年3月6日)

- ・文化部が文化体育部に改名

#### VI. 映画振興法制定(1995年12月30日-1996年7月1日施行)

- ・共同製作映画祭作業新設
- ・小型、短編映画などの審議例外規定新設
- ・映画フィルムなどの資料提出の義務化(韓国映画資料院)
- ・コピープリントの許可、輸出推薦制の廃止

- ・映画振興金庫にたいしての規定新設

#### VII. 一回改正映画振興法(1997年4月10日-10月11日施行)

- ・外国映画の輸入推薦権を韓国公演芸術振興協議会に移管
- ・映画の制限、削除審議の代わりに上映等級を付与
- ・宣伝物の配布、掲示の制限
- ・関連業界の自律浄化および民間の自律活動にたいして支援する
- ・映画の上映禁止、停止の処分の不履行者にたいして営業停止する

#### VIII. 1999年2月8日全文改正-1999年5月10日施行

- ・4等級から3等級に審議等級を調整
- ・等級の保留期間を3ヶ月に縮小する
- ・映画振興公社を映画振興委員会に改編
- ・映画業を許可制から申告制に変える
- ・配給の概念を法律に明記する

#### IX. 2000年1月21日改正

- ・15才以上観覧可の等級の復活
- ・映画振興委員会にたいしての法人格をあげる根拠条項の新設

#### X. 2002年1月26日改正

- ・映画上映等級保留の条項を削除する代わりに、‘制限上映可’等級を新設
- ・‘制限上映可’等級映画と等級分類を貰わない映画を上映出来る所の‘制限上映館’導入
- ・韓国映像資料院の設置

### 第二節 韓国の政府傘下の映像関連機関

韓国政府のアニメーション、あるいは映画についての機関

<韓国文化体育観光部所統部署>

- \*コンテンツ政策管
  - ・文化産業政策課
    - ・映像コンテンツ産業課
    - ・ゲームコンテンツ産業課
    - ・デジタルコンテンツ産業課
- \*著作権政策管
  - ・著作権政策課
  - ・著作権産業課
  - ・著作権保護課

<韓国文化体育観光部の関連機関および団体>

- ・韓国著作権委員会

- ・映像物等級委員会
- ・映画振興委員会
- ・韓国映像資料院
- ・韓国コンテンツ振興院

韓国政府が1995年を‘映像産業元年’に指定し、映像産業振興方針を発表してアニメーションについての支援を大きくしたのをきっかけに韓国のアニメーション産業、特にTVアニメーションは再び活発的に創作活動をしている。こうした映像産業についての支援は2009年8月18日に逝去した第15代大統領の故キム・デジュン(金・大中)大統領の任期期間の1998年から2003年までがピークになっていて、これは2000年前後から急に増えて来ているTV用韓国アニメーションの本数を見ればわかる事であろう。こうしたアニメーションについての支援を最も重要に担当しているのが‘韓国文化コンテンツ振興院’である。‘韓国文化コンテンツ振興院’は1995年に発表された“これから10年間、約100億ウォンをアニメーション分野に支援する”という方針を担当して、毎年優秀創作アニメーションを募集し、外国に紹介したり、アニメーションのシナリオを検討して制作費用の70%以上を支援する制度を作ったり、2000年代から多く排出されているアニメーション学科の学生達の作品を集めて上映の機会を創出する仕事などを行っている<sup>(33)</sup>。

1995年から再び活性化しているアニメーション界は、1995年にアニメーション専門チャンネルの<トニバス>を開局、8月にはソウル国際漫画フェスティバルを開催している。その前年度の1994年には法人団体の韓国アニメーション制作者協会を設立しているし、この年に韓国でケーブルTVが放送を始めている。1994年には韓国に漫画やアニメーション関連学科が一つだけだったのが1996年には10カ所に増え、2009年の現在は67カ所に及ぶのである。1997年のIMFの危機にも、韓国のアニメーション界は政府からの支援で、多くない本数だが、創作活動を続けていたが、1998年からは外国市場を狙った外国との合作が目立つ。しかし、これも振興院の紹介で外国の資本を国内の製作会社に投資させ、作品を作らせようとした政策の一つであった。1998年に政府は韓国の漫画とアニメーション産業にたいしての総合的支援の目的で、4月に韓国の富川市に‘富川漫画情報センター’を設立して、5月にはソウルに‘ソウルアニメーションセンター’を開館している。1999年には文化観光部が法人設立を認可して‘韓国アニメーション芸術人協会’が創立され、1998年から始まった‘富川漫画情報センター’は、2009年に‘韓国漫画映像振興院’として認可されて活動している。また、1996年から活動していた‘韓国漫画学会’は1998年に法人として‘韓国漫画学会’で文化観光部から認可され、2006年には‘漫画アニメーション学会’として韓国学術振興財団に正式に登載される。そして2004年には‘韓国独立アニメーション協会’が創立され、2005年に文化観光部から承認をもらった。

<sup>(33)</sup> <アニメーション産業百書>2004、2005、2006、2007—韓国分化コンテンツ振興院

このように 1990 年後半から現在の 2009 年にわたって韓国政府からのアニメーションにたいしての支持は続いているし、積極的になっている。

### 第三節 韓国アニメーションの新たな動き

1994 年から韓国の大学に沢山のアニメーション関連学科が出来て、2009 年にその数は 70 カ所近くになっている。アニメーション学科を卒業した多くの優秀な人材は各アニメーション制作会社に入る事を希望しているが、韓国のアニメーション会社は彼らの希望には答えられない現実があった。1960 年代から外国作品の下請けだけをしていたアニメーション会社は、自社の作品を作ろうとしない事と、作品を作っても輸出に頼るしかない現実の下で、輸出に有利な外国との共同制作に走り、企画力が低下した事がその理由である。

アニメーションが好きで、アニメーション制作を夢見て大学に入って卒業し、やっとアニメーション会社に入ったのに、他社の作品の下請けでしかない事は、若いアニメーター達に独立するきっかけを与えた。同じ考えをもっていた中年のアニメーター達が会社を出て、自分の作品を作ろうとスタジオを設立し、そこに若いアニメーター達が集まる。こうした動きが 2000 年頃から始まっている。この創作アニメーション製作者に対しての政府の支援が重なり、2000 年前後からは短編であるが創作アニメーションが姿を現している。

1978 年カン・テウン監督の「コンジとパッジ」以後、約 20 年間姿を消していた人形アニメーションは、大学でアニメーションを習って卒業した若い作家達によって再び現れ始めた。1996 年アン・ドンヒ監督の「工事中」を始め、2000 年キム・ホンジュン監督の「にわか雨」、2001 年パク・ウォンチョル監督の「Mouse without tail」とジョン・ミンヨン監督の「Say my name」、2002 年イ・ソクヨン監督の「ヨヨジガ」とジョン・ミンヨン監督の「道」、キム・ヨンジン監督の「幻影海」、2003 年パク・ウォンチョル監督の「自由を描く」、2004 年ナ・ウォンホ監督の「プラスチックトラウマ」、パク・セオラ監督外 4 人の「出会い」、キム・ジョンソン監督の「But」、オ・ヒョッジュン監督の「ガス都市」など 2005 年には 10 本の人形アニメーションが作られている<sup>(34)</sup>。以上の作品はその全てが国内と外国で作品賞を取っている。2005 年以後はその製作本数も段々多くなっているし、協会内だけでなく個人的に活動している作家の数も増えている。2009 年現在のところ、まだ「コンジとパッジ」が劇場用人形アニメーションとしては最後の作品になっているし若い作家達の作品も短編でしか作られていないが、韓国の劇場で長編の人形アニメーションが見られるのもそんなに遠くはないだろう。

2005 年の 8 月から、韓国アニメーション業界のスクリーンクォーターと呼ばれる‘アニメーション総量制’が始まったのも、韓国アニメーションの活性化に貢献している。‘アニメーション総量制’とは、韓国の地上波放送局が年間に放送するプログラムの内 1%以上を、再放送ではない新作の国産創作アニメーションで編成するように、大統領が決めた

---

<sup>(34)</sup> (社団法人) 韓国独立アニメーション協会

放送法である。韓国文化コンテンツ振興院が2004年から毎年出している〈アニメーション産業百書〉によると、2005年から急速に増えている小規模のアニメーション制作会社が2009年現在は241社になり、この5年で2倍になっている。こうした小さいスタジオは今や制作費の問題によって短編のアニメーションしか制作出来ない。しかし現在は、劇場用とTV用のアニメーションしか考えられない時代ではない。インターネットやモバイルなどの新しい媒体が続々と出ている時代である。また、2005年から始まっている短編アニメーションのオムニバス式の上映はこれからの若いアニメーター達にも大きく役立つに違いない。アニメーションはその本来の姿を変えながら、我々の日常の隅々までに浸透しているのである。

## 終章

これまで韓国のアニメーション史から韓国の劇場用人形アニメーションと監督、そしてアニメーションと韓国政府の政策との関係について調べてみた。韓国で作られた劇場用長編人形アニメーションは、2本ともカン・テウン監督の作品である。そのカン・テウン監督は、1955年当時日本で唯一の人形アニメーション作家であった持永只仁監督から技術を習い、韓国で人形アニメーションのパイオニアになったのである。人形の関節にベアリングを入れて少しずつ動かせるようにした技術は持永監督が自ら考案している<sup>(35)</sup>、その技術が韓国に渡り、カン・テウン監督の手によって韓国最初の人形アニメーションを製作させたのである。日本と韓国と中国の人形アニメーションが一人の手によって生まれているという事はアニメーション界にとっても大きい発見であろう。それを思うと持永只仁監督の偉大さを改めて実感するのだ。また、日本で人形アニメーション作家として一番に有名な二人、川本喜八郎さんと岡本忠成さんも持永只仁監督から人形アニメーションを習っているとすると、本当に偉大な人物が亡くなったという思いで胸が痛くなる。

カン・テウン監督とのインタビューの時に“持永さんが亡くなった後のある日、日本からお客さんが来ていると連絡が来て、行ってみたら持永只仁さんの奥様の綾子さんだった”“余りにも久しぶりでびっくりしている時に色々な思い出話をしてくれた上に、一緒に働いていた時の写真と持永さんの著書〈アニメーション日中交流記〉をくれた”という。二人の作家はこんなにも深く関係しているのに、二つの国の人形アニメーションの現実にはあまりにも違う。アニメーションを産業でしかみていない韓国の近視眼的な態度が、韓国の最初の人形アニメーション以後の作品を製作しにくくしていた。

韓国政府の支援が1968年にも存在していたら少しは変わっていたのだろうか。それとも、持永只仁監督のようにCMや教育用の短編から始めて、観客が人形アニメーションという分野に慣れてから長編の劇場用人形アニメーションを作っていたら、韓国の人形アニメーション史は華麗になったのだろうか。しかし思うに、これには環境が違う所がある。日本には昔から伝えられて来た‘文楽’という人形劇が存在し、人形にたいしての技術や人形アニメーションに対する観客の認識も韓国とは違うのである。この機会に、韓国の人形劇と人形アニメーションとの関わりについて探ってみる事にしていたが、調べた所、韓国には伝統的な人形劇はあるものの、その種類が一つしかなかった。唯一の人形劇である「コトウガクシノリ」もそれを見る機会があまりなく、筆者さえ観た事がない。人形アニメーションで最も有名な国のチェコにも300年の歴史を持つ人形劇が沢山存在している事実から考えると、人形劇に接する機会のなかった韓国人にとって人形アニメーションは受け入れにくかったのかも知れない。しかし、今は外国の作品も数多く公開されている。最初に外国のアニメーションをみて自国のアニメーションを作ろうとしていた韓国にとっては、人形アニメーションもこれから発展する文化だと考えられる。外国の優れた人形アニメーションをみて、近いうちに、韓国第三作目の劇場用長編人形アニメーションが作られる日を祈るように待っている。

---

<sup>(35)</sup> 〈アニメーション日中交流記〉持永只仁自伝、2006年、東方書店

別参

韓国人形アニメーションのパイオニア

康 太雄(カン テウン)監督の インタビュー内容(2009 年)

(筆者)何故、ソウル大学の法律学科をやめて日本に行きましたか？

(監督)話しが長くなるけど良いかな？私が高校に行っている時には韓国の高校は2年制だったのです。早く卒業をし、早く社会に出て働きなさいという政府の考えからの制度でした。その上、私が行っていた高校は、ある点数を維持すればそのままソウル大学(韓国でのNo.1の大学)への進学が保証される高校でした。私の伯父さんがソウル大学の法律学科を出て法律家をなさってまして、私もそうすべきだと、言われるまま行っていましたね。でも私はどうしても映画監督になりたかったんです。法律の勉強には身が入らないし、当然の事に成績は下がる一方でしたね。そこで父親に自分のやりたい事について話しました。どうしても自分は法律家としては生きて行けませんと、私は映画監督になりたいですと。すると、せつかくなら日本に行って、本格的に映画の勉強をした方が良いのではないかという話になりました。でも当時の韓国ではそんな簡単に日本で勉強する事は出来なくて、自費での留学と言っても、韓国の国での試験を受けて、それに受かった者だけが許可をもらい、留学することが出来たりしていた時代でしたよ。でも私は大学を卒業した訳でもないし、国の試験を受ける資格さえ持ってなかったのです。それで、親との相談の上で、密航をする事に決めまして、日本に行きました。

韓国の釜山まで行って、深夜に密航船に乗ったのです。その船の中には色んな大人達も乗っていましたが、結構大きい金(大学に行くためのお金)を持っていた私は皆が警戒の対象でしたね。何時間が過ぎたか、何日か経っているかわからないままある日突然、船から降ろされました。日本に到着したのです。到着した日の夜には近くの山奥で過ごしました。誰かにみつかって報告されると困るので、船から一緒に密航した何人かの人達とお互い喋る事無く黙って朝を待っていました。段々と明るくなって来る頃、一人の日本人男性に見つかってしまったのです。その人に自分の状況を説明して、“何もしないで朝が来たらここを出ます。報告だけはしないで下さい”と頼みました。するとその日本人は私にお握りまでくれて報告もしなかったのです。朝になり、一緒に密航した人達と別れて私は一人で道に出ました。そこがたぶん、日本の西の方、山口県の田舎で、そこから東京に行こうとしたら汽車もないので歩いて横断して、韓国人が多いと言われたトカイド温泉(監督の記憶による温泉名)でバスに乗りました。バスの中でも私を追って来た密航者達がいいましたが、視線を交わす事も無く黙っていましたね。何時間走って、2・3時間休んでを繰り返して、やっと東京に着いてから皆が別々になりました。来る途中で密航者の一人のおばさんが、私の方に来てお金を貸してほしいと言いました。日本にいる息子に会いに行くが、交通費がなくて困っていると、息子に会ったら必ず返すと

息子さんの電話番号を教えて来たんです。これは返してもらおう確率はないと思いながらもおばさんにお金を貸した記憶があります。

こんなに苦勞をして日本に来たので、日本大学の受験勉強もろくに出来ないまま試験を受ける事になりました。この当時の私の世代の人達は、主観式形式の試験を受けた事が無かったんです。生まれて初めてみる主観式の試験でした。その時の試験問題が、韓国人と日本人の偉人の名前を並べて、関係のある人を線で結んだりそんな風だったんです。私は知っている何人かを結んで、後に残った何人かは勘で答えたりしましたし、英語の試験は難しくなかったのが悩む事は無かったんです。最後の日に面接がありました。私の順番が来たので入ってみたら、“君はここで映画の勉強をした後どうするつもりか？ 予定はあるか？”と聞かれたので、卒業したら韓国に帰ると答えました。すると“じゃ、韓国では何をやるつもりか？”と聞かれて、“韓国で私が撮りたかった作品を創りたいのですが、ここを卒業したとしても皆が監督になる訳ではないので、可能であれば卒業後は日本で何処かの助監督にでも働きたいのですが、出来るかはわかりません。出来たらここで約2年位は実習してから国に帰りたいです”と答えました。そうすると“出来たらいいですね”と先生達が言いました。受かる事が心配で立っても座っても居られない時に、合格したと連絡がきたのです。それで日本大学に入る事が出来ましたが、また問題がありました。

私の名前はカン・テウンで、その名前が韓国のソウル大学の在学証明書と成績証明書を取って来たのですが、それを持って行って、“個人的な事情があるので、カン・テウンという名前ではなく、自作した新しい名前の林健一で入学したらだめですか？”と聞いたのです。私は密航船で来たのでそれが問題になると自分で思ったからです。すると学校から韓国大使館に行ってカン・テウンと林健一が同一人物だという証明を持って来るようにと言われました。私は入学願書を持って大使館に行きましたが、大使館ではその事務はやってないので他の機関の韓国奨学会という所へ行くように言われて又そこに行きました。その韓国奨学会に行ってみたら、歳が私位の若者がいまして、大使館から聞いたと言いながらその場でハンコを押してくれたのです。その人は私が何も言わなくても密航で来た事を見抜いていたのでしょう。そこから私は林健一になりました。‘林 健一’は私が創った名前です。時によって‘イムゴンイル’という韓国人っぽい名前にもなれるからです。

その証明書を持って学校に行くと、学長室に呼ばれました。学長は私が何故、名前を変える必要があるかを聞いたかったらしいです。そこで私は日本大学に入りたくて密航して来た事実を告白しましたね。話しを聞いた学長は、お前と学校は過去がどうだったかは関係ないと、お前がうちの学校に入る資格があれば、学校に入った瞬間からをみるのだと、そう言ってくれました。

その場で私はもう一つのお願いを言いました。“もし、私が学校に行っている最中に、警察が来たら私は捕まります。密航で来たので外国人登録が出来なくて、専門のブローカーから‘チャンヨンチョル’という名前の人の外国人登録証を買って持っているからです。捕まえられた場合には、学長が保証すると言ったら釈放してくれます。また、私が聞くには学校に行ってる時だけでなく、卒業してからも、学長が保証すれば、日本



に居る間には問題ないという制度があるそうです。ぜひ、保証して下さい”と。すると、学長はやってけると約束してくれました。その時の学長が渡辺俊平という方です。今は亡くなりましたが、映画の録音関連を専攻した人です。その方が、何も心配なくて、勉強だけ頑張りなさいと言ってくれましたね。その時にまた私は、卒業をする時には自分の本当の名前のカン・テウンで卒業したいと頼みまして、卒業証明書はカン・テウンで貰いました。

(筆者) 日本では持永只仁監督と一緒に人形アニメーションを制作したと聴いていますが、どんな作業をしていたのですか？

(監督) 卒業の時に 30 分の短編映画の助監督をやってみて、そのため‘電通’に何回か出入りしてました。その時に、稲村さんという日本で有名な PD と挨拶をするようになりました。その方がある日、私を自分の部屋に呼んだのです。そこで、“お前、韓国人だって？ 実は‘電通’で人形アニメーションを創っている人が居て、そこの助監督の席が空いている。お前が日本で何年か働いてから韓国に帰るつもりなら、人形アニメーションをやってみるのはどうかな？ 韓国に帰ってももう沢山存在している監督達と競争するのは楽じゃないと思うんだ。こんな機会に他人のやっていない技術を身につけて帰ればもっといいんじゃないか？”と言われました。私は沢山悩んで結論を出したのです。あの方が私に良い機会をくれたからやるしかないと思いました。

スタジオの住所を貰って、池袋辺りの会社に行ってみたら、そこは‘電通’の仕事に専門にやっている現像の会社のような感じでした。そこに余っている建物があって、人形アニメーションはそこで撮影しているようでした。その建物に行ってみたら持永只仁さんが居ましたね。初めて会った持永さんの印象はとて美男でした。女性的な繊細さもみえるし、手がピアニストの手みたいに特別に見えたんです。私が行った時には撮影をしていました。座って見るように指示されて1時間位見ていましたが、指先をこっくりこっくりしながら1コマずつ撮っていました。その時の撮影技師が岸さんという方でしたが、その方の助手が私をじっと見てるんですよ。私も気になって何処かで会ったような気がしてきました。そうするとその人が私の方に来て、“お前、私と日芸の同期じゃないか？”と聞くのです。会社というところが、新入社員の時は特に戸惑うものなので、あいつも私もお互いの存在があって頼りになりましたね。毎日会ってお酒を飲んだり、そんな事で岸撮影監督とも親しくなりました。

出勤して間もなくは、人形に触らせてもらえなかったのです。聞いても、君が見ながら研究しなさいという返事だけで教えてくれなかったのです。その時に「五匹の小猿達」という作品を撮っていましたが、その五匹が皆それぞれ性格がバラバラで、それを1つ1つとても繊細で面白く表現していましたが、それだけで1ヶ月はかかっていた。その後、私は隣の部屋に連れて行かれました。そこは人形の骨付きを作る所でした、1ヶ月間習って、自分で作ってみなさいと言われ、その通りにしました。私が作った人の腕位の大きさの物を持永さんに見せたら、初めてとしては上出来だと、人間の骨ってこんな

風に出来ていると言いながら、パチンコの玉みたいな物を関節に入れて曲がるようにして見せたんです。

そんな風に人形アニメーション作りを1年位習っていましたが、私が韓国に帰る事になりまして、挨拶の言葉を交わして私は韓国に戻りました。日本に来る時は密航でしたが、帰る時は外国人登録証もあるし(他人の物でしたが)、旅行証明書(当時はパスポートの代わりに旅行証明書が必要でした)もあるので飛行機でした。持永さんは「帰っても、また日本に戻りなさい」と言われました。でも私はこの生活がきつくて(徹夜などが続いていました)、「韓国に帰ったら日本に戻るとは思いません。切符も帰りだけにとっています。だから人形の骨付きを1つ貰って行きたい」と言いました。すると、すこしためらいながらもくれたのです。私はそれを持って韓国に帰りました。

(筆者)韓国に帰国し、実写映画を撮った後に人形アニメーションを制作していましたが、それについて話して下さい。

(監督)韓国に帰ったら映画界に知り合いもないし、そのまま時間が経って、やっと「白衣の天使とせむし男」という初作品を撮る事になりました。が、主人公のせむし男のキャスティングに苦勞をしましてね。すすめてもらった‘チュウ・ソクヨン’という障害者の演技が上手いという俳優は、実際に会ってみたら身長が私よりも結構大きかったんです。せむし男の役なのにこんなに身長があったらいけないと思い、三ヶ月位ずっと悩んでました。

ある日、社長から呼ばれて行ってみると、撮るか撮らないか早く決めなさいと責められて、私も腹がたってきましたね。その次の日に韓・日の野球戦がありまして、観に行ったらそこで‘ファン・ヘ’さんという人に偶然に会ったのです。隣に座って野球を観覧しようと思っても、その人が気になって頭に入らなかったんです。私の映画の主人公に丁度いいと思ったからです。私は野球は見ないでずっとその人を誘い始めました。するとその人は、自分は今は8本の映画に出ているので1日ずつ撮影に行くとしても9日に一回ぐらいしか撮影出来ないと、それでも良かったら自分は良いですと言いました。その話を社長に報告したらそれは絶対にだめだと言われました。その次の日に社長は私を呼んでお酒を飲ませながら言いました。“君は中学校の時から演劇をやっていたと聞いたんだが本当か？それで日本に行ったのか？日本では何をしていたか？”などを聞かれて答えると、“じゃ、しょうがない。君が主人公のせむし男をやれ！監督もやりながら主人公もやれ！”と言われました。

映画の1本の中で80シーン以上に出ているなら主人公と言いますが、150シーンの中で100シーン位に出ているせむし男の役を自分でやったら演出が出来ないと社長に言いましたが、社長は“だったらコンテを完璧に作れば出来る”と言い、結局は私が主人公の役をする事になりました。自分の最初の作品だし、初めての演出だったので、それなりに苦勞は多かったんですが、その上に出演までしたのもっと苦勞が多かったのです。撮影の最後日に最後の撮影が終わったら、その場に座り込んで起きられなかったぐらいでした。

その映画が上映されました。当時の韓国では日刊紙が10冊以上も発刊され、その中の8割ぐらいは新しい映画についての評論をのせたりしてましたが、その日刊紙の評価がおおむね良かったのです。演出だけでなく演技までしていたと好評でした。その最中、夏休みになり、デハン劇場でアニメーション「洪吉童」(韓国最初の劇場用長編アニメーション)が封切りされました。そこに行ってみると、劇場の前に馬に乗った騎馬警察官が人々を1列に並ばせていたのです。そのぐらい「洪吉童」は大盛況でしたね。

私が作品の撮影の最中に、日本で人形アニメーションを習った事があると言ったのを覚えていたプロデューサーが、当時はあまり気にしなかったのに、「洪吉童」が大ヒットを果たしたら、私に興味をみせたのです。2社が声をかけてきましたがその1社と契約をする事になりました。私も初めての人形アニメーション作品だったので持永さん程には出来ないが、自分なりに勉強もし、研究をして「フンブとノルブ」が完成しました。劇場で上映されて結構、客は入っていたと思いますが、「洪吉童」があまりにも大成功だったので、プロデューサーの期待が大きくて気に入らなかったらしいのです。

それからは、また劇映画に戻っていましたが、大俳優を主人公にして撮影していた途中で中断されたり、色々ありました。最後には‘ユ・ソンモク’さんという、記録映画を撮ったりアニメーションも何本か作ったりしていた方の事務所に行って、2本目の人形アニメーション「コンジとパッジ」を撮る事になりました。2回目の人形アニメーションということもありまして、人形の動きなどもとても良くなった感じでした。こうして2本の人形アニメーションが作られたのです。

日本の持永さんも日本の文部省の、教科書に掲載する教材として人形アニメーションを短編で作っていました。にもかかわらず、私はいきなり70分を超える長編作品だったので苦労はしました。「フンブとノルブ」は1960年代の何年かに朝鮮日報に出品して非劇場映画部門で作品賞を貰いました。そこで作品賞を貰ったら自動的にアジア映画祭の出品権利を貰うらしくて、又アジア映画祭にも出品しました。その年はアジア映画祭が香港で行われる予定でして、香港に行こうと用意をしていたら香港の方の都合が悪くて、それが日本の東京で行われる事になったと連絡が来ました。それで、日本に行くついでに持永さんと渡辺撮影監督とも会いました。

(筆者)2本の人形アニメーションを制作した後、それ以外のアニメーションの作品活動はなさっていないのですか？

(監督)切れましたね。2本の人形アニメーションは興行的には失敗ではなかったものの、投資費は全部戻っているけど、PDの考えでは「洪吉童」ほどの興行が出来ないので又やろうと言ってくれなかったのです。その後、台湾で人形アニメーションの合作をやろうという話しが来たのです。台湾側が作品に必要な全てを用意するので、私は身だけ来て作品を作ると言われまして、撮影所がある‘ドウオン’という所に行こうと準備を済まして待っていましたが、向こう側に何か問題が出来て突然の取り消しになりました。その後、韓国のソウル芸術専門大学(今はソウル芸術大学)から講師で来て下さいとラブコールがありまして行きました。1年間講師をやった後、専任になり、ずっといました。そこ

で先生をやっていると誰も作品を作ろうと声をかけて来る人もいなかったし、短編でもない長編を何ヶ月もかけて作るのは、先生をやりながらは難しいものでした。

なのに、この前、ソウルアニメーション協会の人が私を訪ねてきました。その人達も私を見つけるのにすごく苦勞をしたらしいです。その協会が毎年、良いアニメーション作品を探し出して賞をあげているらしく、審査委員達が「フンブとノルブ」に賞をあげる事を決めたそうでした。その人達は‘カン・テウン’が誰かも知らなかったらしいです。また、その前には、映像研究所で上映会をやってから賞をくれるので、また賞を貰いました。私は今年 80 歳になります。もう社会活動も出来ないのに、この人形アニメーションのおかげであらゆる所から連絡が来るし、人々にも会えるし、だからとても不思議でしょうがないですね。

(筆者) 今後、又機会が貰えるのでしたら、人形アニメーションを作る意向はありますか？

(監督) それは場合によりますね。前にアニメーションを作っている時には手抜きしても早く作りなさいと責められました。もう 1 本作ってほしいと言われたら、期間を決めないで、自分の納得がいくようなできになるまで待っていてくれるのでしたら意向はあります。私が作った人形アニメーションは、今はまだ韓国の最初の劇場用長編人形アニメーションと同時に、韓国の最後の劇場用長編人形アニメーションでもあります。この前に、知らない人から連絡が来ました。その人は、仕事で、たくさんいる持永さんの弟子達が活発に活動している所を訪ねたらしいです。そこで‘カン・テウン’という韓国人の名前が出て、私の事を苦勞してみつけてここまで来たと言いました。人形アニメーションはチェコが有名ですよ？その人は日本で人形アニメーションを少しやっけて、本格的に人形アニメーションについて習いたくてチェコに行きたいと言っていました。が、その後すぐ結婚をしまして、その時に頼まれて私が結婚式の主賓をしてあげましたが、行く行くと言いながらもまだ行っていないみたいです(笑)

(筆者) 先生がお作りになったのは「フンブとノルブ」と「コンジとパッジ」ですよ。なぜその2つの韓国民話を人形アニメーションにしようと思いましたが？

(監督) それは私が決めた事ではありません。プロデューサーの方からこの話しをやってみましよう決めて来たのです。しかし、「フンブとノルブ」の内容を思えば、人形アニメーションは子供のための物だけど、私は子供だけではなくその子供達を引率する大人達も満足させたかった。ドラマチックな部分を強調したかったし、それで「フンブとノルブ」、「コンジとパッジ」なら良いと受け入れました。

(筆者) 作品を作る事にたいしての苦勞した面や面白かったエピソードがありましたら話して下さい。

(監督) 苦勞した事を先に言いますと、最初にシナリオを見ながら思った事は、子供達が見て有害な面があるかないかでした。それについては日本の持永さんは特に徹底的でした。しかも私は長編でしたので、どのところが子供に悪影響をあたえるか、大人が見ても良い作品であるか、悪役の‘ノルブ’もあまりに悪人に描いてはいけないように、シナリオからなおさせました。また、‘フンブ’の家のセットでの事ですが、今にも壊れそうな家でしたけど、子供は7人か8人もいました。内容では、フンブ夫妻が仕事に出ている間に子供達は皆が遊びに出ていましたが、家の軒先にあるツバメの巣の中の赤ちゃんツバメを狙って、大きい蛇が近づいているのを近所の人が見て子供達に知らせたら、子供達があわてて走って来て蛇を始末する場面です。走って来た子供達が棒で蛇を袋たたきにして殺すのですが、これは私の間違いだったと後悔しています。私は蛇に血があまり流れていないのを知りませんでした。映画を見る子供達も一緒に蛇を敵に思い、徹底的に始末しなきゃいけないと思い、蛇から出ている血を多めに表現していたのです。これは韓国での試写の時は問題になっていなかったのですが、作品を輸入するために来ていたイギリス人の女性が文句を言いました。彼女は自分が知っている限り、蛇はこんなにも血が多くはないと。又、子供達の敵として始末したのはわかるが、それにしても動物保護の面から考えてひどくないかと、ここまでする必要はあるかと言いました。私は私なりの考えを説明しました。実は私は蛇に血が少ない事は知りませんでした。子供の敵であるのでそれを表現しました。又、動物保護を言うのなら、それはツバメにも言えるのだから、ツバメの立場的には少し残酷でも良いかと思いましたが、あなたの話を聞くと私が少しやり過ぎたような気がしますと言いました。

もう1つは、子供達が走って行く場面です。普通の人歩いているのは片方の足を1歩ずつ動かすのですが、それを表現するには普通は1歩の動きを5つに分けて、1つを2コマとか3コマずつ撮って、ゆっくり歩いている人はそのスピードが10フレームになります。が、赤ちゃんツバメが食べられると思えば走って行くシーンはフレームの数は少なく、行動は大きく表現しなければならないので1コマずつ撮りました。1足出るのに2フレームか3フレームしかないし、子供も7人か8人も居ましたから…朝から晩まで、フンブの子供達が家に着く所まで撮ったら完全にへたばった状態でしたね。あとで計算してみたらその日の分量はわずか8秒前後でした。1日中撮影しましたのに…そんな苦勞もありましたね。それは初めての作品で、人形アニメーション制作に慣れていないせいもありましたので不満とかはなかったのですが、めまいがするほどに疲れました。

(筆者) 劇場用長編アニメーションを2本作った後、一緒に作業していたスタッフの方達は今はどこで何をしていますか？アニメーション界に残って、人形アニメーションを製作したりした方はいないのですか？

(監督) その人達は皆もう死んでいます。人形アニメーションを作ったという人も居ません。スタッフの大体が私より歳がいったし、撮影の方に若い人は1人居ましたが、その人はその後、会った事はありません。撮影をやめて結構経つと思います。生きているかもわかりません。

(筆者)「フンブとノルブ」を制作する時の技術は日本で持永只仁さんと作業して習っていた、あのベアリングの骨付きの技法ですか？

(監督)そうです。でもその当時にはそんな風に作っていましたが、最近では違うらしいですね。最近、東京に行った事がありますが、私の引きつぎに入っていた助監督に会いに行った事があります。その時に人形を1つ貰いました。それを持って来て調べてみましたがとても軽かったのです。私が作る時には大きさも結構ありまして、足の方から作って行くと、どうしてもそれ以上小さくはならなくて動かすにも苦勞をしていましたが、新しい人形はその大きさの3分の1ぐらいでした。それを開いてみたら、今まではベアリングも何も全部鉄で作っていたのが、竹で出来ていたのです。ベアリングが入るホムも凹ませて作ってベアリングとピッタリ合うようにし、少しずつ動かす時の度に固定出来るようにしていましたが、新しい人形は鉄が1つも入ってなくて、全てが竹で出来ていたのです。私は今まで愚鈍な事をしたなと思いましたが、でもこんなに発展して本当に良かったですね。私が貰って来た人形はおばあさんの人形でしたが、私が使っていた人形の半分にもならない大きさでした。本当に素晴らしく発展して来たと思いましたが、

(筆者)今は韓国にも沢山のアニメーション関連の学科が出来て、大量の学生が排出されていますので、韓国のアニメーションももうすぐ素晴らしく発展して来ると思いますが...

(監督)私も、ハンヤン大学に講義しに行った事がありますが、ソウル芸専に入ってから学長に呼ばれて行ってみたら、他にやりたい講義があるかと聞かれて、アニメーション講義をしたいと言いました。しかし、アニメーションはその当時には文教部からの許可が降りなくて講義出来ないと言われ、文教部に申し込むための企画書を書いて出した事があります。それが、1981年頃だと思えます。文教部からは何ヶ月も経った後に許可が降りまして、私はやっとアニメーションの講義が出来ました。今はそうでもないみたいですが、その当時はそうでしたし、その時のアニメーション講義が韓国では最初のアニメーション論の講義でした。その上、作品の指導もしてました。16ミリカメラで撮影する時に、具体的な映像を学生達が相談して来て、決まってアニメーションではなくても部分的にアニメーションを利用すればより面白い映像になるのです。例えば、夫婦ケンカのシーンならば、死んだはずのお父さんの写真をモーショントピクチャーで動かし、二人を叱るとかそんな表現も出来ますし、アニメーションというのはこんな風に一般の劇映画にも必要なのです。

(筆者)最後に、アニメーション制作の道にすすもうとしている、又はすすみたいと思っている若者達に話して置きたい事はありますか？ありましたら是非、聴かせて下さい。

(監督)映画というのは皆同じですが、撮影の途中に飽きが来たりして、ある瞬間手抜きをしてしまったりしてはいけません。特に人形アニメーションというのは人形を利用して演技をさせたりするので、こうした全てを想像力を動員してやらなきゃいけないのです。だから、シナリオやコンテの段階から演出を、自分が演技をしているように想像しながら、細かい所まで考えながらやる必要があります。そうしても実際に撮影の時には少し変わる所が出て来たりしますので、撮影の場ではすごく集中してはなりません。例えば、「コンジとパッジ」で‘パッジ’は悪役だからと言ってそんな性格を常識的にだけ考える事なく、もっと生き生きしている動きなどを考えないと、アニメーターとして、演出家としてはそうしなくてはなりません。今は監督は指示だけして、アニメーターが人形に触りながら動かすのですが、私がやっていた頃にはアニメーターというのはなく、やった事のある人間さえいなくて、私が演出しながら人形を動かし、直しましたね。人形の登場人物が多ければ多いほどもっと苦勞をしました。だから、経験の豊かな頭のいいスクリプターを見つけ出して作業しました。私が人形を動かしている途中で順番を忘れてしまったら、それを隣で教えてくれるし、私が必要な物が何かを判断してチェックしてくれたり、そんな人がいると作業がすすみます。

もう1つ話をしますと、私はあまり長い経験だとは思っていませんが、自分なりに劇映画と人形アニメーションのどちらもやっていたので、映画というのは‘省略’だと思います。‘省く’と言いますか？全てを表現しようとしなくて省略する事、長い説明などは必要ありません。どこまで省略を上手くやれるか？これが大事です。話の流れとしても省略された方がいいものです。これが映画の生命だと私は思います。これはシナリオの段階から出来ていなくてはなりません。たまに映画を観ていたら、何故あれをあんな風に全部表現しようとしたのだらうと思わせる事があります。必ず必要と思う所だけ表現し、入れなくても別に構わないと思う所は果敢に省略したほうが良い作品になります。映画の演出というのは省略です。自分だけが持っている省略法というのがあります。それで表現するのが監督の仕事です。

## 参考文庫

- 「韓国アニメーション映画史」ホ・インウク著 2002 シンハンメディア  
「アニメーション映画史」フアン・ソンギル著 1998 ボム社  
「韓国漫画通史」ソン・サンイク著 1998 シゴン社  
「韓国の漫画家」キム・ソンホ著 1996 プレスビル  
「プレミア」173号 ホ・ジウン  
「アニメーション産業百書」2004、2005、2006、2007  
韓国文化コンテンツ振興院  
「アニメーション日中交流記」2006 持永只仁自伝 東方書店  
「韓国映画政策の発展方向についての研究」1989 キム・ドンホ（修士論文）  
「映画政策資料」1992、1994、1995、1996、1997 分化観光部  
韓国アニメーション雑誌「アニメイトン 28」、2000年

- インターネット 韓国映画データベース  
インターネット ハンギョレ新聞  
インターネット 朝鮮日報  
インターネット ソウル新聞

## ホームページ

南原市、興夫祭展委員会

（社団法人）韓国独立アニメーション協会

（社団法人）韓国アニメーション制作者協会

（特殊法人）韓国映像資料院

（社団法人）韓国アニメーション芸術人協会

（社団法人）韓国漫画アニメーション学会

韓国文化コンテンツ振興院

韓国漫画映像振興院

文化体育観光部

インターネット・フィギュアーストーリー <http://cafe.naver.com/figurestorys/64>

CAPSULE のブログ <http://blog.naver.com/k2zeby/10024559339>

Josopd のブログ <http://blog.naver.com/josopd/2000264656>



# 日本におけるアニメーションのトーキー化

## —トーキー・アニメーションの登場と発展—

萩原由加里

## 目次

はじめに

1. トーキー・アニメーションの輸入と上映
  - 1.-① トーキーの誕生
  - 1.-② トーキー・アニメーションの誕生
  - 1.-③ 日本への輸入と上映
  - 1.-④ レコード・トーキー
2. 国産のトーキー漫画誕生へ
  - 2.-① フィルム・トーキーの登場  
一政岡憲三『力と女の世の中』にみるトーキー漫画の本格化
  - 2.-② 政岡憲三のトーキー観
  - 2.-③ 政岡に続け
3. トーキー漫画の発展
  - 3.-① トーキー漫画の作り方
  - 3.-② 漫画映画評論の誕生
4. おわりに

参考資料

脚注

## 凡例

- ①史料の引用箇所においては、可能な限り原文を尊重し、旧字体で表記している。なお、引用箇所以外については、新字体に改めている。
- ②映画作品のタイトルは、『作品名』（監督か演出担当者の氏名、公開年）と表記する。なお、劇場公開されなかった作品に関しては、〇〇年完成と表記する。海外作品については、『邦題』もしくは『邦題（原題）』とする。
- ③当初、トーキーにはレコード式とフィルム式の2種類があった。レコード式でトーキー化されたものは「レコード・トーキー」、フィルム式を「フィルム・トーキー」と表記する。
- ④本研究で主に取り上げる1920年代末～30年代にかけての日本では、現在、我々がアニメーションないしアニメと呼んでいるのは、漫画映画、漫画、動画、線画と呼ばれていた。本文（引用箇所を除く）においては、それらの中でも主流であった「漫画映画」という言葉に表記を統一して用いる。なお、海外、ないしは現代の日本の作品については「アニメーション」と表記する。
- ⑤トーキー化された漫画映画は当時、発声漫画、トーキー漫画と呼ばれていたが、本研究では引用箇所を除いて、「トーキー漫画」に表記を統一する。

はじめに

漫画映画が世間から注目を浴びる機会は、何度かあった。最初は、海外から輸入された作品が日本で上映された明治の末と国産の漫画映画が公開された 1917 年である。その次は、トーキー化が進んだ 1930 年代前半だったのではなかろうか。

さて、世界で初めて、アニメーションの分野における本格的なトーキー作品として作られたのが『蒸気船ウィリー』である。主人公はミッキーマウスである。ミッキーマウスが世界中の人々から愛されたのは、トーキーの技術を導入し、かつその特性を活かした作品であったからに他ならない。同じミッキーマウスが登場していたとしても、もしもサイレントの作品であったら、これほどまでの人気を博すことができたであろうか。

そして、ミッキーマウスの登場により、それまで劇映画の添え物にしか過ぎなかったアニメーションが、表舞台に立つことができるようになったとの見方もある<sup>1</sup>。それほどまでにトーキー・アニメーションの登場は世界中の人々にとって衝撃だったのである。

では、日本版ミッキーマウスとでもいうべき、日本で初めて作られたトーキー漫画とは何かを知っている人はほとんどいないだろう。これまで、漫画映画の分野でトーキー化がどのように進んだのかという問題に関心を向ける人はわずかであった。

そもそも従来のアニメーション研究において戦前から戦時中を取り上げる場合、第 2 次大戦中のプロパガンダ作品に焦点が当てられてきた。これは、第 2 次大戦中には『くもとちゅうりっぷ』(政岡憲三、1943 年)や『桃太郎 海の神兵』(瀬尾光世、1945 年)といった、日本のアニメーション史を代表する作品が公開され、技術的な前進があった時期でもあったことも一因だろう。

だが、トーキー化は日本のアニメーション史において、これに匹敵する技術革新であったはずである。なぜなら、単に作品の制作スタイルに変化をもたらしただけではなく、さらには人々が漫画映画を見る眼差しすらも変えてしまったと考えられるからである。

実はトーキー化によって、海外はもちろん、日本においても漫画映画の存在感が増すことになった。そこで、日本において漫画映画のトーキー化について、その登場と発展について考察をしていく。漫画映画のトーキー化がいかなる要因で、そしてどのような過程を経て、誰が行っていったのかを考察していく。そして、トーキー化が漫画映画にもたらしたものとは何だったのかを明らかにしていきたい。

本研究の構成は次の通りである。第 1 章では、海外において考案されたトーキー・アニメーションが日本に輸入・上映された過程を追っていく。第 2 章は漫画映画のトーキー化について、政岡憲三の『力と女の世の中』に始まるフィルム・トーキーの技術を用いたトーキー漫画の誕生とその隆盛に焦点を当てる。第 3 章ではトーキー化により、制作者をとりまく状況の変化を見たうえで、視聴者の側の漫画映画に対する見方の変化を、漫画映画の評論の誕生という視点から取り上げていく。

## 1. トーキー・アニメーションの輸入と上映

### 1-①トーキーの誕生

日本におけるアニメーションのトーキー化を取り上げる前に、まず、ごく簡単ではあるが映画全体のトーキー化の歴史、そして世界初のアニメーションのトーキーについて触れておき、次いで日本においてトーキー・アニメーションの輸入・上映がどのようになされたのかについて見ていきたい。

さて、本研究で対象とする 1930 年前後、現在、私たちがアニメーション、ないしはアニメと呼んでいる映像作品は「漫画映画」と呼ばれていた。漫画映画という言葉には、その中に「映画」という単語が含まれていることから想起されるように、映画の技術を活用して作りだされたものであった。つまり、映画としての要素を無視しては、この時代の漫画映画を考えることはできないのである。

漫画映画もまた、劇映画の分野におけるトーキー化と連動する形で進んでいった。そこで劇映画の側のトーキー化と関連付けながら、漫画映画のトーキー化について取り上げていきたい。なぜなら、トーキー技術の規格をめぐる競争が漫画映画にも少なからず関係していたと考えられるからである。

トーキーといっても、当初は大きく 2 通りがあった。レコード式とフィルム式である。

レコード式とは、映像をフィルム、音声はレコードというように、別々に収録をする方法である。映像を上映の時にレコードを流すことで、両者を合体させる方式である。特定の映画専用の音声をレコードに収録することもあれば、逆に既存のレコード曲に合わせて映像が制作される場合もあった。しかし、映像と音がズレることなく再生することが難しかった。わずかでもタイミングがずれば、台詞と映像の中の役者の動きがずれてしまう。レコード・トーキーの上映の難しさは、次のように説明されている。

1927 年 10 月、トーキー映画第一号といわれる『ジャズ・シンガー』が封切られた。これはトーキーとはいっても、現在のようにサウンド・トラック付きのフィルムによるものではなく、スクリーンの背後にいるオペレーターが、あらかじめ画面に入れてあるフラッシュマークを見て、レコードの上に針をおろすといった、きわめて原始的方法によるものだった。(後略)

(\*註：下線、引用者)

レコード・トーキーには、レコードを再生するための蓄音器があればトーキー作品の上映ができるので、新たな映写機を用意しなくてよいという点で、利点があった。

だが、レコードを再生するための人員が必要となるし、再生のタイミングがずれば、台詞と画面の登場人物の動きがあべこべになってしまう危険性もはらんでいた。確実性という点では、劣っていたのである。

一方のフィルム式とは、映画のフィルムに映像だけでなく音の情報も入れる方法である。音を光の信号に変換することで、フィルムの横に音声の情報も焼きつける方法であり、1919 年にドイツで考案された<sup>2</sup>。映像と音声は自動かつ完全にシンクロさせることができる。ただし、映写機には、

映像だけでなく、音を再生できる機構を備えている必要がある。

劇映画においてトーキーの魅力が認識されたのは『ジャズシンガー (The Jazz Singer)』(アラン・クロスランド監督、1927年)がきっかけである。ワーナー・ブラザーズのヴァイタフォン方式を活用したこの作品は、パート・トーキーであった。興行としては大成功であり、トーキーを世に知らしめることとなった。ヴァイタフォン方式とは、レコード・トーキーの一種である。

実は、これ以前にもトーキーの技術を利用した作品はあった。1911年にエジソン・カンパニーはミュージカル映画『マザーグース物語』を作っている。1926年に上演された『ドンファン』は、ヴァイタフォン式のレコード・トーキーである。音楽部分のみがトーキーであったようだが、歌手の動きに合わせて曲が流れてくるため、評判となった。だが、トーキーの作品として現在もその名を残しているのは『ジャズシンガー』である。

もっとも『ジャズシンガー』ですらも、一部の台詞は字幕を用いるなど、まだサイレント時代の名残が見られる。また、撮影だけではなく、上映にも新たな設備が必要となるため、サイレントかトーキーかで揺れ動いていた。また、レコード式とフィルム式という2つの方式が混在したことで、映画会社も両方の方式で作品を作る場合も出てくるなど、混乱した状況であった。

これら海外のトーキー劇映画は当然のごとく日本に輸入され、上映されている。しかし、輸入作品の場合、サイレント時代には無い問題が発生した。言語の壁である。サイレント時代であれば、時折、字幕画面が入ることもあるが、弁士が解説をするので問題なかった。だが、トーキー作品では、海外の俳優や女優本人が喋る声、歌声が売りである。ヴォリュームを落として、弁士が解説するということがあった。だが、パラマウント社が『モロッコ』(1930年公開、日本公開は1931年)で字幕スーパーを考案、日本語の字幕を画面の隅に入れて公開したことで、大成功をおさめる。それまでは、サイレント時代同様に、活動弁士が解説をしながら海外作品を上映していた。弁士によっては、自分の解説が聞こえるようにするため、せつかくのトーキーの音声を小さくしてしまうケースも少なくなかった。だが、言語の壁という問題は字幕スーパーの登場で解決された。海外作品でも、役者本人の声を聞きながら、映画を楽しめるようになったのである。

## 1-②トーキー・アニメーションの誕生

世界初の本格的トーキー・アニメーションは『蒸気船ウィリー』である。1928年11月18日にニューヨークにて上映された<sup>3</sup>。本格的、という言葉をつけているのは、アニメーションのトーキー化はこの作品が初めてだった訳ではないからである。

トーキー化されていた作品は既に幾つかあり、『なつかしのケンタッキーの家 (Old Kentucky Home)』(マックス・フライシャー、1924年)や『おお、メイベル (Oh Mabel)』(マックス・フライシャー、1924年)、『ディナー・タイム (Dinner Time)』(ポール・テリー)が挙げられている<sup>4</sup>。

しかし、結果として、『蒸気船ウィリー』が注目され、トーキー・アニメーションとして人気を集めた。では、本格的とはどういう状態を指すのか。

まず、作品の全編にわたってトーキーによるサウンドが用いられているということが条件の一つとなる。漫画映画に限らず劇映画の分野でも、初期においては、作品全編ではなく、一部のシーンにのみトーキーを用いるということが少なくなかったようである。

『蒸気船ウィリー』では、ミッキーマウスが口笛を吹くべく口を動かすと、口笛のメロディーが流れてくる。また、手回しオルガンに見立てた牛のしっぽをまわすと、曲が流れだす。ただ単にBGMとして、内容の展開とは関係なく音楽が流れているのではなく、登場人物の動きに応じて曲が流れる。登場人物自身が演奏をしている曲を観客も聞くことができるのである。そして音楽だけではなく、台詞があることこそが、本格的トーキーの条件として挙げられるべきなのではなかろうか。『蒸気船ウィリー』で登場人物が台詞を喋るシーンは、ごく限られている。その台詞も、単語を1つ喋る程度である。『蒸気船ウィリー』に限らず、初期のミッキーマウスを見ていくと、どれも文章ではなく、単語を叫ぶという程度である<sup>5</sup>。

それは、トーキーの技術的な問題が関係していた。トーキー作品には、録音はもちろん、再生装置も重要となってくる。だが、初期においては、単語をはっきり聞きとれるような、きれいな音声を録音・再生するのが難しかった。いくつもの単語からなる台詞を登場人物に言わせても、観客の側が聞きとれるかは疑わしかった。台詞が聞き取れなくて、観客が物語の理解に支障をきたすよりは、歌を歌わせたり、もしくは単純な、そのシチュエーションであればはっきりと聞き取れなくても内容を推察できるような単語（たとえば名前や悲鳴）を言わせるだけにとどめざるをえなかったのである。

だが、台詞が少なくても、本来は架空のキャラクターでしかないアニメーションの登場人物が言葉喋るといのは、驚きを以てとらえられたはずである。

『蒸気船ウィリー』を皮切りに、ミッキーマウスのシリーズ化が進む。だが、他の制作者たちも負けじと後に続く。フライシャー兄弟は、『蒸気船ウィリー』以前からトーキー・アニメーションを手掛けていたのは先述の通りである。だが、ミッキーマウスに初のトーキー・アニメーションという名誉を奪われてしまった。これに対抗すべく、フライシャー兄弟が生み出したのが、ビン坊やベティ・ブープ、ポパイといったキャラクターである。こうして、1920年代末、アメリカではアニメーションのトーキー化が競うようにして行われたのであった。

### 1-③日本への輸入と上映

『蒸気船ウィリー』がアメリカで初上演されたのは1928年11月のことである。

では、『蒸気船ウィリー』を含めて、ミッキーマウス・シリーズが日本に輸入・上映されたのは、いつのことか？ アメリカでトーキー・アニメーション史の研究は既に行われている。だが、日本での上映がどうなっていたのかは、あまり知られていないだろう。そこで、日本での上映がいつ頃から、どの作品が上映されていたのかを取り上げてみたい。

1929年8月11日号の『キネマ旬報』にミッキーマウスの広告が掲載されている<sup>6</sup>。同じ号にはジャズシンガーの広告も掲載されている。『ジャズシンガー』が日本で公開されたのは1930年8月のことである<sup>7</sup>。だが、『蒸気船ウィリー』は、同時期に輸入されたであろう『ジャズシンガー』よりも早く上演されることになる。

ミッキーマウスのイラストも添えられている。この広告は神戸にあったイー・ケー・ダイヤー商会<sup>8</sup>という輸入会社が出したものである。この会社は、パワース・シネフォーンの極東総代理店となっていた。当初、ミッキーマウス・シリーズは、シネフォーン方式でトーキー化されていた。

ただし、広告には「フィルム式 レコード式 両種あり」との言葉が添えられていることがうか

がわせるように、トーキー化の技術に 2 つの方式があったことを示している。また、「本邦最初、随一の發聲漫畫」とのキャッチコピーとともに、楽器を演奏するミッキーのイラストが添えられている。これは『蒸気船ウィリー』ではなく、別の作品のものである。数作がまとめて輸入された可能性が高い。しかし、これはフィルムが輸入予定であるという広告でしかなく、本当に輸入されたのか、輸入されたとしたらいつ日本に届いたのか、そして何より肝心なのは、どの映画館でいつ上映されたのかという記録は一切残っていない。

記録で確実に確認できるミッキーマウスの上映は、この広告の翌月に当たる 1929 年 9 月、新宿にあった武蔵野館という映画館である。

武蔵野館では発声漫画の上映を売りにしていたところがあったらしく、1929 年 9 月 11 日号には「発声漫画 シネフォンの発声漫画 ミッキー・マウス<sup>9</sup>」、1929 年 9 月 21 日号には、「発声漫画 ハイハット・ジャズ・バンド<sup>10</sup>」とある。1929 年 10 月 1 日号の広告では、武蔵野館でニュースや劇映画と共に、「発声漫画 数種<sup>11</sup>」とあるが、おそらくはミッキーマウス・シリーズを始めとするパラマウントの作品であったのだろう。

さて、アメリカと日本とで、上映までに 9 ヶ月の遅れがあったのは何故か。アメリカから日本に船便で運搬するのには時間がかかった。だが、この遅れは単に移動の時間だけではない。一番の理由は、トーキー映画を上映するには、それまで使っていたサイレント映画の映写機ではなく、トーキーに対応した新たな映写機が必要とされたことにある。

サイレントの作品であれば、海外から日本に持ってきても、そのまま上映することができる。だが、トーキーの場合、トーキーに対応した映写機で上映しなければ、トーキーのトーキーたる所以である音声を再生することができない。1928 年から 1929 年にかけての日本で、トーキーに対応した映写機を備えていた映画館は数が非常に限られていた。作品のフィルムを輸入しても、それを音声付の状態再生することができなかつたのである。

この時代のトーキー・アニメーションのキャラクターで、現代でもなお人気を誇るのはミッキーマウスであろう。この人気は、アニメーション作品だけではなく、ディズニーランドを始めとするアトラクションの効果も大きい。だが、1930 年代の時点ですでに、ミッキーマウスが他のアニメーション・キャラクターよりも高い人気を誇っていたのは事実である。それは、アメリカに限らず、日本でも同様だったようである。

さて、ミッキーマウスは本国アメリカでの人気を反映してか、次々と輸入されていく。他にも多くのトーキー・アニメーションがあったが、メディアの露出がずば抜けて多い。

1931 年 2 月 11 日号の徳川夢声が寄せた日記形式の記事では、1 月にミッキーマウスの「化物屋敷」や「愉快な小人」といった漫画が上映されており、夢声も目にしていたことが記されている<sup>12</sup>。1931 年 9 月 21 日の記事では、コロムビア映画をパラマウントで配給との記事の中では「ミッキー漫画 15 本提供」とある<sup>13</sup>。

1931 年 11 月 21 日号の『キネマ旬報』の「旬報グラフィック—外國映畫—」において、当時人気の外国映画女優に交じって、ウォルト・ディズニーの写真が載せられている。アニメーションの制作者の写真が掲載されるのは異例のことであった。ウォルトの肩に乗るようにして、ミッキーマウスとミニーマウスの絵が加えられている。写真には「コロムビア発売のミッキー・マウス漫画が続々輸入されました。(後略)」との説明も添えられている。確かに、この号の巻末に掲載されたコ

ロンビアの広告では「ミッキイ・マウス漫画」が宣伝されている。キャラクターのイラストや作品のワンシーンが登場することはあったが、アニメーションの制作者の写真が映画雑誌に登場すること、しかもそれがグラビア・ページで、人気の映画俳優や女優と同列に掲載されるというのは極めて異例なことである。既にこの時期から、ミッキーマウスとその制作者であるウォルト・ディズニーは、数あるアニメーション作品の中でも別格扱いだったのである。そして、このような特別な存在の作品と制作者が登場したことは、アニメーションに対する位置付けの向上を促したのである。

もちろんミッキーマウス以外にも、さまざまなトーキー・アニメーションが作られていたのは先に述べたとおりである。他にも数多くの制作者たちが、さまざまな作品を生み出していた。その代表的な制作者がフライシャー兄弟である。

ビン坊、ベティ・ブーブ、ポパイなどの魅力的なキャラクターを生み出し、ミッキーマウスに対抗している。もちろん、フライシャー兄弟以外の作品も確認できる。ヒュー・ハーマンとルドルフ・アイジングの作品も見られる。

日本に輸入された作品数としては、ミッキーマウス・シリーズがずば抜けて多かったという訳ではない。フライシャー兄弟であれば、ほぼ同程度の作品が日本に輸入・上映されていたと見られる。それでも、ミッキーマウスのメディアへの露出はずば抜けていた。多くの映画人や評論家がトーキー・アニメーションについて語る場合、その具体例として挙がるのは、ほとんどがミッキーマウス・シリーズと、シリー・シンフォニーであった。

さて、トーキー・アニメーションの台頭が目立つのが 1934 年にかけてである。この時期すでに日本でもトーキー漫画が作られるようになっていたが、海外からのトーキー・アニメーションは減るどころか、増えているようにも感じさせる。

この頃、ミッキーマウス以外にも、シリー・シンフォニーのような作品を発表したこともディズニー社の作品の人気に拍車をかけた。音楽と映像とのシンフォニーは、目の肥えた映画評論家たちもうならせる出来であった。昭和 8 年のキネマ旬報で行われた優秀映画の推薦では、外国映画において、19 名中、飯田心美、吉野習作、内田岐三雄、如月敏、岸松雄、清水千代太、平尾郁次、杉山静夫ら 8 名が『シリー・シンフォニー』を挙げている<sup>14</sup>。1934 年 11 月には、『子豚物語』で金メダルを獲得したウォルト・ディズニーが、登場人物の人形と共に映る写真が目次頁に掲載されている<sup>15</sup>。

そして 1934 年の 11 月になると、年末から正月にむけた映画の宣伝が盛んになるが、そのプログラムの中にトーキー・アニメーションが含まれており、プログラムの一つ目の目玉となっていることに注目すべきだろう。パラマウント社は、「お正月の呼び物!」「人気の王様」との触書で、ポパイとベティ・ブーブをイラスト入りで紹介している<sup>16</sup>。コロンビアも正月興行用コロンビア特作映画の一つとして、スクラッピー・ベビーとクレージー・カットを紹介する<sup>17</sup>。そして、メトロ・ゴールドデン・メーヤーは『ハイルッドパーティー』で対抗する。この作品を、さまざまな喜劇や舞踊をセットで上映したものである<sup>18</sup>。人気の俳優・女優らに並んで、ミッキーマウスも「主演」にその名を連ねており、人気役者と同等の待遇を受けている。人間が紙の上に描きだしたアニメーションのキャラクターが、生身の人間と同じ位置にまで上り詰めた瞬間であった。

このように、アメリカと日本では上映に数カ月程度のタイムラグがあったが、かなりの数のトーキー・アニメーションが上映されていた。トーキーに対応した映画館は限られていたが、1930 年



代前半、徐々に対応した映画館も増えていった。特に大都市圏では、他館との差別化のため、競って最新鋭の映写機を揃えるようになっていた。少しずつではあるが、トーキー映画、そしてトーキー漫画を上映できる映画館も増えていった。

1930年代の初め、日本で制作された漫画映画はサイレントであったが、それに対してアメリカを中心とする海外から輸入されたアニメーションの中にはトーキー化されたものが多く含まれていた。何度も述べたように、トーキーに対応した機材を備えた映画館でしか上映できないという制約はあったが、トーキー・アニメーションが人気を集めるようになったのである。日本の制作者たちとしては、人気は海外作品に集中するのを黙って見ていた訳ではない。ミッキーマウスが日本に輸入・上映された1929年に、日本でもトーキー漫画制作の動きが始まっていたのである。

#### 1-④レコード・トーキー

従来のアニメ史においては、海外から輸入されたトーキー・アニメーションが上映され、次に日本の制作者の手によるフィルム式トーキー漫画が制作されたと思われてきた。だが、ある日突然、フィルム式のトーキー漫画が作られたわけではない。この間にもう一つの段階があった。それはレコード・トーキーである。

レコード式の場合、レコードの再生装置さえあれば従来の映写機でよいが、フィルム式の場合、専用の機構を備えた映写機を新たに用意する必要がある。ただし、音声と映像は完全にシンクロしており、レコード・トーキーのように、映像の上映開始とずれないように、息をひそめながらレコードの再生準備をする必要からは解放された。最終的にはフィルム・トーキーがトーキーの方式として勝利し、現在でもなお使われているフォーマットとなった。今では忘れられてしまった、レコード式であるが、フィルム・トーキーの前段階として存在したのである。

では、レコード・トーキーによる漫画映画は、いつ頃に作られ、どのような作品があったのか。

レコード・トーキーによる作品の多くは、流行歌を題材として作られている。流行歌にあわせて映像を作っているため、曲の中に歌手による語りの部分がある場合は別として、漫画映画の登場人物たちが台詞を喋るシーンと言うのは、ほとんどなかった。また、登場人物の動きにあわせた効果音もない。あくまでも、映像の前に、まず曲ありきという場合が多かった。当然、漫画映画の映像は、曲の添え物という位置に甘んじなければならなかったのである。

レコード・トーキーによる漫画映画で、現時点で確認できる最も古いものは、大藤信郎が1929年に制作した『黄金の花』と『黒ニャゴ』である。『黄金の花』はシネカラーで、かつレコード・トーキーであったが、試作段階であり、実際の上映はモノクロでサイレントであった<sup>19</sup>。そのため、最初に上映されたのは『黒ニャゴ』である。

『黒ニャゴ』はビクター・レコードの同名曲を使用している。レコードの回転数とフィルムの上映速度を調整することで、フィルム式トーキーを上映しているのと同じように、音声と画面がシンクロした状態にすることができた<sup>20</sup>。1930年5月1日号の『キネマ旬報』には、『黒ニャゴ』の完成を伝える記事も掲載されている<sup>21</sup>。この記事によれば、帝国教育発声映画協会との提携で作られたとある。

では、映像とレコードの曲はどのような相関関係にあったのか。登場人物と歌詞の内容の連動について分析してみたい<sup>22</sup>。作詞・時雨音羽、作曲・佐々紅華による同名の童謡をベースにしてい

る。

歌詞は次のとおりである<sup>23</sup>。

ニャゴよニャゴよと踊るニャゴほしや  
ニャゴは黒ニャゴ 首輪は赤で  
ニャゴよニャゴよと踊るニャゴほしや  
「ニャゴだ ニャゴだ 黒ニャゴだ  
「ハイハイ私は黒ニャゴですよ」  
「黒ニャゴ踊りを踊って頂戴」  
「さあさあ どなたも黒ニャゴ踊り」  
私の先祖は まだらの虎よ  
虎は竹やぶ 千里のやぶを  
ピョイ ピョイ ピョイとはね  
スッテン スッテン ステテンテン  
「どうして虎がニャゴになったの」  
「皆さんが恐がるからですよ」  
僕の弟は、この通り虎猫ですよ  
私は虎猫、先祖は虎じゃ  
わしに手向う鼠があれば  
ピョイ ピョイ ピョイと投げ  
スッテン スッテン ステテンテン

歌詞では黒猫・虎猫が登場するが、漫画映画版では4人の子供も登場する。作品の映像描写は、大藤信郎ならではの千代紙アニメーションの世界である。

「私の先祖は まだらの虎よ」という部分に合わせて、虎猫が登場するなど、歌の歌詞にあわせた映像が映し出される。4人の子供は台詞や特別な役割はなく、2匹の猫のバックダンサー的な役割でしかない。

登場人物たちが何か物語を紡ぎだして行くのではなく、あくまで『黒ニャゴ』の曲の歌詞にあわせて踊っているにとどまっている。

歌の中には台詞調の部分が存在する。上記の歌詞の「 」をつけた部分が該当する。あくまで黒猫と虎猫が踊っているだけの作品で、特別な物語は存在しない。物語を語るのではなく、あくまで歌を聴かせるための、添え物としての映像に過ぎない。だが、漫画映画にも音がついたという点では大きな進歩であった。

では、『黒ニャゴ』を手掛けた大藤信郎とはいかなる人物だったのか？ 大藤は、日本アニメーションの創始者の一人とされる幸内純一の下に弟子入りし、そこで制作方法を学んだ人物である。入門した時期は不明であるが、1924年には大藤の作品が発表されている。1910年代末から20年代の初め頃に始めたと推察される<sup>24</sup>。レコード・トーキーによる漫画映画に着手した1920年代末の時点では、漫画映画制作者の中ではベテラン格である。

さて、田中純一郎の『日本映画発達史』では、大藤の『お関所』を「日本最初のトーキー漫画」と紹介している。しかし、『黒ニャゴ』の方が1年早い。なぜ、このような記述がなされたのか。それは、単なる田中の勘違いではない。

1930年4月の『キネマ旬報』には、大藤が制作中の『お関所』の様子を伝えている<sup>25</sup>。

この記事に注目したいのは、松竹が音楽で関わっていることである。松本四良の指揮で、松竹管弦楽団のオーケストラ演奏により、音楽が収録されている。40名規模の演奏と言うのは、漫画映画では類を見ない規模である。これに匹敵する人数による演奏が確認できるのは、戦前・戦中では『くももちゅうりっぷ』（政岡憲三、1943年）くらいである。漫画映画の音楽としては異例の規模であったこと、そして何より、既存の曲を用いるのではなく、漫画映画の作品用に新たに音楽を演奏・録音している。この点に田中純一郎は、それまで音楽の添え物的な扱いだった漫画映画が、映像としての地位を取り戻したことを評価して、トーキー漫画として最初の作品であると捉えたのかもしれない。

また、この際に演奏を担当した楽団が、松竹の要する団体であったことが重要となってくる。次章で取り上げるが、本格的なトーキー漫画、かつフィルム・トーキーは松竹が政岡憲三という制作者に依頼して制作させている。

『お関所』の制作当時、松竹は日本映画界において、日活と熾烈な首位争いを演じていた<sup>26</sup>。日活が手掛けていない漫画映画の世界、それもトーキー漫画に先鞭をつけようとしていた可能性が考えられる。『お関所』は、漫画映画としてはかなり注目されていたらしく、劇映画と並んで作品紹介されている<sup>27</sup>。解説文からは、タンゴやマーチといった音楽も使われていたことがうかがえる。『黒ニャゴ』の場合、その曲に合わせて映像が作られた形であり、漫画映画の映像は従属的なものである。だが、この『お関所』の場合は、映像専用に音楽が演奏されている。トーキー漫画における音楽もまた、新たな展開を迎えていたのである。

レコード・トーキーで制作していたことが確認できるのは、大藤信郎、幸内純一、大石郁雄、村田安司、金井木一郎、宮下万蔵、西倉喜代次である。この中に、後に日本初の本格的なトーキー漫画の作者として知られる政岡憲三は含まれていない。レコード・トーキーによるトーキー漫画を手掛けていたのは、いずれも1920年代から活動を始めていた、ベテラン格の制作者ばかりであった。何故、現在、本格的なトーキー漫画を最初に作った人物は、大藤信郎ではなく政岡憲三とされているのか。その疑問について、次の第2章で検討してみたい。

## 2. 国産のトーキー漫画誕生へ

2-①：フィルム・トーキーの登場 — 政岡憲三『力と女の世の中』にみるトーキー漫画の本格化では、漫画映画がフィルム・トーキー化されたのは、いつ、何という作品からか？

本格的にトーキーの技術が導入されたのは、1932年に制作され、翌1933年に公開された政岡憲三の『力と女の世の中』とされている。実はこの作品以前にも、フィルム式トーキーを用いたトーキー漫画は試みられていたようである。

1932年に加藤禎三が制作した『大当り空の円タク』はPCL式のフィルム・トーキーである<sup>28</sup>。

残念ながら、映像は残っているが音声は失われている<sup>29</sup>。『力と女の世の中』とほぼ同時期の制作・公開だが、『大当たり空の円タク』の方が、わずかに完成が早かったようである<sup>30</sup>。だが、今日、加藤の『大当たり空の円タク』がトーキー漫画として注目されることはほとんどない。それはどうしてなのか？

そもそも、アメリカにおいても、ミッキーマウスの登場以前から、トーキーの技術を用いたアニメーションはあったが、『蒸気船ウィリー』が作品の全編にわたってフィルム式トーキーの技術を導入したことで、トーキー・アニメーションとして注目を集めるに至ったのである。つまり、ウィルト・ディズニーの『蒸気船ウィリー』と政岡憲三の『力と女の世の中』は、何らかの事情で後世までその名を残すことが出来たと考えられる。

さて、従来のアニメーション史において、政岡憲三の功績として評価されてきたのは、日本のアニメーションの近代化に貢献したこと、具体的には漫画映画の分野では日本初となる本格的トーキー作品を制作したこと、そして他の制作者に先駆けてセル画とよばれる手法を導入したことである。しかし政岡の功績は、単に日本で初めての本格的トーキー漫画を作ったことではなく、むしろトーキー漫画の特性を把握し、発展させていったことにあるではなかろうか。

しかし、従来から政岡の功績の一つとされてきた『力と女の世の中』という作品自体がどのような作品であったのかは、あまり知られていない。そこでまず、『力と女の世の中』という作品について分析してみたい。

『力と女の世の中』が研究対象とされてこなかった一因に、フィルムは残されていないことが挙げられるだろう。作品全体を映像として見ることができないため、トーキーがどのようなものであったのかを知る手掛かりが失われてしまっている。しかし、雑誌などにカットが掲載されており、ストーリーも記録が残っている。そこで活字資料を中心に、『力と女の世の中』が如何なる作品であったのかを分析していきたい。

そもそも『力と女の世の中』は、松竹の『マダムと女房』の成功を受けて制作されたものである。『マダムと女房』以前にもトーキーを導入した劇映画はあったが、全編にわたってトーキー化され、かつ大ヒットしたのがこの作品である。松竹は土橋兄弟が開発した土橋式と呼ばれる国産の録音機を使用している。ヒットした要因には、作品そのものの出来もさることながら、国産の機材を使って制作された「純国産」ということも少なからぬ影響を与えていたようである。それまでトーキーの機材と言えば、海外から輸入されたものばかりであった。国産もあったが、性能が劣るということで、大手の映画会社は採用しなかったようである。しかし、海外のものは性能もさることながら、値段も高かった。機材のコストを下げるという面からも、国産が求められていた。

『国際映畫年鑑』の昭和9年度版では、トーキー映画の行方を「發聲ニュース、發聲漫畫等は、トーキーの一分派として大に發達する可能性がある。大會社はこれ等の新生面の開拓に力を注ぐに違ひないが、獨立企業もまたこの方面に伸びるであろう。（註：下線、引用者）<sup>31</sup>」と分析している。トーキー漫画は「音と畫との組合による偉力を、いち早く而ももっとも効果的にとり入れたもの<sup>32</sup>」との理由から、トーキー映画の中でも将来伸びる可能性がある分野とみなされていたのである<sup>33</sup>。松竹としては、独立プロとして活動していた政岡と提携することで、他社に先駆けてトーキー漫画に参入しようとの意図があった。1932年4月、松竹蒲田撮影所長・城戸四郎は政岡憲三と会い、トーキー漫画制作の契約を結んでいる<sup>34</sup>。この契約により、政岡は自身のトーキー漫

画第1作目となる『力と女の世の中』の制作に取り掛ったのである。

それでは、この作品について具体的に見ていこう。『力と女の世の中』の内容は『マダムと女房』を意識したストーリーとなっている。まず、両者のストーリーを比較してみたい。

『マダムと女房』は、公開当時の『キネマ旬報』に詳細なストーリーが紹介されている<sup>35</sup>。

劇作家の蘆野新作がある文化住宅を借りうける。彼は東京劇場來年興行上演用脚本の執筆を依頼され、さかんに催促をうけてゐるのだが、猫が鳴いたり、子供がむづがったりしては仕事はなかなか捗らない。

そこへもって行つて隣りからはうるさいジャズがきこえてくる。そこで憤然として談じ込みに行つた新作は、思いがけなく、美しいモダンマダムをそこに見出し、茫然としてゐるうちにいつしか完全に丸められてしまふ。すると彼女等は「スピード・アップ・ホー」の唄をうたふ。新作はそれに動かされる。そして家に歸ると、マダムのことで嫉妬の角を生やしてゐた妻をおしのけて、スピードアップで原稿を書きだす。そして見事に脚本は成功、夫婦そろつてニコニコ顔、そこへ天気は快晴。となりのマダムは、「私の青空」をうたつてゐる。

一方、『力と女の世の中』は『日本アニメーション史』にあらすじが掲載されている。

彼と彼女は四人の子供の親。妻は身長六尺、体重三十貫というヘビーウェイト級の力持の女。ある夜、妻は夫が会社のタイピストとイチャツイしている寝言を聞き烈火の如く怒る。ある日、妻はわざわざ会社に弁当を届けに行くと、つゆ知らぬ夫は重役の目を盗み、廊下でタイピストと仲よく熱い語らい。現場を見つけた妻はヒステリーを起し荒れ狂う。夫とタイピストはホースの水をぶっかけて対抗。最後は夫の申し出により、妻とタイピストはボクシングで決着をつけることになる。リング上、力ではとても勝ち目のないタイピストはクスグリ作戦に出る。共倒れとなるが、現役(?)の強みで妻の勝となる。恐妻家の主人とヒステリー妻君のナンセンス漫画として成功した。

どちらも美しい女、しかもモダンな女性によって、妻のある身の男が誘惑される様を描いている点に共通点が見出される。『マダムと女房』ではジャズを愛する女性、『力と女の世の中』ではタイピストという花形職業について働く女性である。

もっとも『マダムと女房』では、マダムは男(新作)に執筆が行き詰っていた脚本のインスピレーションを与え、無事に書き終え、妻も大喜びで夫婦円満に終わる。

それとは対照的に、『力と女の世の中』では男は浮気をし、それを知った妻がタイピストに戦いを挑むという展開となる。妻とタイピストの対決シーンでは、両者がボクシングで戦う場面があった。『マダムと女房』を意識したストーリーとしつつも、随所に漫画映画ならではのアレンジも加えられている。検閲で削除されたとされているが、男とタイピストのキスシーンも含まれていた。また、浮気というテーマ自体か、この時代の子供向け作品で描かれていたとは考え難い。内容から判断して、子供ではなく、大人をターゲットとして作られた作品だったと考えられる。

先に紹介したとおり、『力と女の世の中』が公開された1933年とは、日本でもミッキーマウスの

シリーズを始めとして、アメリカを中心とする海外のトーキー・アニメーションが上映されていた。だが、日本で初となるトーキー・アニメーションは、これら海外の直接的な模倣ではなく、劇映画の漫画映画版として作られていたことに注目すべきだろう。

ここで、大藤ではなく政岡が、フィルム式のトーキー漫画を制作する人物として松竹に選ばれたのかという問題を考えてみたい。この時期の大藤の作品は、千代紙アニメーションと呼ばれる手法で制作されており、千代紙を使っていたことから、伝統的な日本の文化を想起させる雰囲気のある作品を手掛けていた。それは千代紙を使うという作品の制作スタイルだけではなく、作品の舞台設定でも同様である。登場人物の装束や背景は、どこかで江戸時代の日本を思わせるデザインである。松竹の楽団の協力を得て、レコード式でトーキー化された『黒ニャゴ』では、2匹の猫に加えて、4人の子供が登場することは、先に紹介したとおりである。実は、この4人の子供は、ちょんまげに着物という、江戸時代かそれ以前を連想させる姿をしている。当時の大藤の作品は、漫画映画という西欧伝来の映画技術を用いながら、前近代的な世界を舞台として描き出していた。だが松竹としては、トーキー漫画とは、海外のアニメーションに匹敵できるように、西欧文化を感じさせる、現代的な作風を求めたのではなかろうか。

『力と女の世の中』の登場人物たちは、都市に住む中流階級の人々である。その服装や生活スタイルもモダンなものである。大藤の作品が時代劇的であったとすれば、政岡の『力と女の世の中』は『マダムと女房』さながらに、まさしく現代劇であった。

そもそも、トーキー漫画の制作で政岡に協力したのは、松竹蒲田撮影所である。松竹は京都と蒲田に撮影所を構えていたが、京都は時代劇、蒲田は現代劇という住み分けがされていた。松竹蒲田撮影所としては、自らの撮影所で手掛けている現代劇、それも当時「松竹蒲田調」と呼ばれた、市民たちの日常生活を、コメディを交えながら描くという路線をトーキー漫画にも求めたのではなかろうか。そうすると、大藤では作品の雰囲気が違いすぎると松竹側が判断した可能性も考えられる。むしろ、新興の制作者でもあった政岡憲三に白羽の矢を立てたのではなかろうか。大藤信郎が1920年代から制作を始めていたベテラン格の制作者であるのに対して、政岡が漫画映画の世界に入ったのは1930年である。まだ2年ほどの経験しかない若手であった。だが、新人であるが故に、まだ定まったスタイルというものがなく、新しい表現、例えば松竹蒲田風のストーリーでモダンな都市生活をする人々を描くことも抵抗なく受け入れたのではなかろうか。ベテランではなく、あえて若手に新しい雰囲気のある作品を作らせることで、従来のサイレントによる漫画映画、さらにはレコード式のトーキー漫画とは一線を画した作品を生み出そうという松竹の野心があったと考えられる。

では、肝心の音声の方はどうであったのか。やはり『マダムと女房』を踏襲していたと考えられる。『力と女の世の中』の方でも「音楽指揮」を担当したスタッフがおり、松竹楽団の協力を得ていたと考えられる。また、台詞であるが、当時は声優という職業はなかったので、俳優や女優らが声をあてている<sup>36</sup>。

『力と女の世の中』は好評だったらしく、1933年には『仇討鳥』と『ギャングと踊子』がトーキー漫画として制作されている<sup>37</sup>。かくして松竹は『力と女の世の中』、『仇討鳥』、『ギャングと踊子』という3つの本格的トーキー漫画を世に送り出したのである。その後、松竹のトーキー漫画に対する関心はどうなったのか。

実は、松竹はトーキー漫画に見切りをつけ、この3作を持って撤退してしまう<sup>38</sup>。理由は、思

ったように採算が伸びなかったからである。だが、松竹が手を引いた後も、政岡はトーキー漫画を作り続け、他の多くの制作者たちも参入している。トーキー漫画の発展は、まさにこれからであった。

## 2-②政岡憲三のトーキー観

漫画映画にトーキーを導入することの重要性を一番感じていた制作者が、政岡だったのではなかろうか。

政岡の場合、音楽にいち早く注目して、既存の曲を流用するだけでなく、自分たちで編曲したり、時には演奏したりという形で力を入れている点に特徴が見られる。同時代の多くの制作者は、既存の曲、それもレコードなどで演奏された曲の一部を抜き出して使うという程度であった。音楽の選曲などを誰が担当したのか、定かでない作品も少なくない。

そこで、松竹との提携が終わった 1933 年以降、政岡が自らの作品のトーキー化をどのように進めていったのかを分析してみたい。

松竹の次に政岡がトーキー録音の技術を頼ったのが、京都に新設されたばかりの映画会社 J・O・スタジオである。J・O・スタジオとは、アメリカの映画界を見て、これからは日本もトーキー化が進むと予測した大澤善助が京都に設立した会社である。政岡の『力と女の世の中』が公開されたのと同じ 1933 年に開所した。J・O・スタジオの中には、トーキー漫画部と呼ばれる漫画映画制作の部署も設置されていた<sup>39</sup>。政岡が同社のトーキー漫画部の中で活動していた訳ではなく、J・O・スタジオに自身のトーキー漫画の録音を依頼したり、逆に J・O・スタジオが制作していた映画のミニチュア・セットの作成を手掛けてもいる。政岡が自身のスタジオにおいて活動の拠点を置いていた京都に、J・O・スタジオという最新のトーキー技術を売りにした会社が設立されたことは、政岡のトーキー漫画制作にあたって、大きな技術的後ろ盾となった。1930 年代前半は、まだ録音の技術が発達していなかった。いかに面白い台詞や音楽を思いついても、録音がうまくいかなければ、当然、上映の時にもきれいな音で再生することができず、観客に意図通り伝えることができない。国産の録音機もあったが、まだ海外製に比べると、性能は劣っていた。海外から輸入した高価だが、高い性能を誇った録音機を備えた映画会社の協力を得られたことは、政岡にとって幸運であったとしか言いようがない。

さて、トーキー漫画の制作にあたって政岡は、録音は映画会社など他社の協力を得ていたが、音楽はどうやって決めて、演奏はどうしていたのか。1930 年代後半の政岡作品で、選曲や音楽指揮など音楽面全般を担当しているのが「日立二郎」なる人物である。政岡作品のみで見られる名前である。実は、日立二郎とはペンネームであり、本名は政岡恒雄といい、政岡憲三からすると甥に当たる若者であった<sup>40</sup>。政岡憲三の言葉によれば「ぐれていたもので引き取っていた」ということで、大阪にあった実家を離れ、京都に住む叔父・憲三のもとに居候の身であった。

日立二郎の名が確認できる作品は、『森の野球団』（1934 年）、『ターチャンの海底旅行』（1935 年）、『茶釜音頭』（1935 年）、『ニャンの浦島』（1939 年）、『新猿蟹合戦』（1939 年）の 5 作品で、選曲を含めた音楽面を担当している。また、音楽だけではなく、『森の野球団』と『ターチャンの海底旅行』では原作を、『森の妖精』（1934 年）では脚色も担当している。現在、音声付で作品を見ることができるのは『茶釜音頭』だけである。このように、政岡の手掛けたトーキー作品には、素人とはいえ、日立二郎のような、音楽を主に担当する人員がいたことが重要である。

『茶釜音頭』は、冒頭に流行歌であった東京音頭が用いられ、登場人物たちが踊るシーンが挿入されている。加えて、随所にオリジナルと思しき伴奏曲も用いられている。また、BGMとしての音楽だけではなく、効果音もふんだんに入れられている。木魚を叩けば、本物の木魚を用いて録音されたとおぼしき木魚の音が、登場人物の動きと同じタイミングで流れてくる。ただ単に音楽が流れているのではなく、登場人物の動きにタイミングと効果音、さらには音楽の雰囲気絶妙にあっているのである。もちろん、台詞も入れられている。登場人物の動きだけではなく、台詞と音楽、効果音もまた、物語を進めていく重要な要素となっている。

また、1930年代の政岡作品においては、BGMとして劇中で用いる音楽の演奏までも自ら手掛けていることに大きな特徴を見出すことができるだろう。

制作スタッフだけではなく、憲三の妻や家の女中までも動員して、「政岡映画音楽部」を結成しており、活動の様子を伝える写真も残されている<sup>41</sup>。

このように、スタッフが自ら音楽演奏を手掛けるというのは、珍しいケースである。同時代の他のスタジオをみると、指揮や演奏は、映画会社に所属するスタッフの協力を得ているのが一般的である。

トーキー漫画における音楽を重視し、発展させたことによって、政岡憲三は「日本初のトーキー漫画の作者」という称号を得ることができたのである。それは、大藤らがレコード・トーキーで漫画映画のトーキー化を試みていたことによって、トーキー漫画制作の下地があったからこそであろう。政岡はまさに、後発の制作者という立場の強みを活かしたのである。

## 2-③ 政岡に続け

漫画映画のフィルム式、かつ本格的なトーキー化に関しては、政岡憲三の一人勝ちという訳ではなかった。ほどなくして、さまざまな制作者たちがトーキー漫画の制作に着手する。もちろん、レコード式でトーキー漫画を手掛けていた制作者たちも、『力と女の世の中』以降はフィルム式にシフトしていく。

政岡が最初は松竹、次にJ・O・スタジオと提携しているのは、録音については、自分たちのスタジオでは作業をできなかったからである。高額なトーキー撮影の機材を揃えることも、またそれを操作することも、資金と技術の面で、小規模なスタジオでは難しい。よって、トーキー漫画を作るには、録音、ときには演奏において、外部の協力をあおがなければならなかったのである。

さて、日本でも漫画映画のトーキー化が進んだ1932年から1933年頃は、百花繚乱とでもいうべきトーキー方式が存在した。レコード式とフィルム式に分かれる。さらに、レコード式でもシネフォン、RCAなど、それぞれの会社による方式があった。それはフィルム式になるともっと複雑であったらしく、ウェスタン・エレクトリック、トビスなど、海外の各社が工夫を凝らしていたし、国産での方式も開発されつつあった。〇〇式というのは方式の違いであり、制作、さらには上映においても作品を制約することになった。

つまり、A方式でトーキー作品を作れば、B方式の映写機では再生することができず、A方式対応の機械でなければならない。どの方式で制作するかによって、どの映画館で上映できるのかという問題にもつながっていったのである。

どの映画会社と提携するかは、作品の興行にも関係した。トーキー漫画の制作者たちは、それぞ



れの会社と提携している。

レコード・トーキーによるトーキー漫画の先駆者であった大藤信郎は1933年の『蛙三勇士』から、フィルム・トーキーにシフトしている。これらの録音は新田発声映画研究所<sup>42</sup>が手掛けている。当時、国産のトーキー技術の開発が進められていた。海外の会社と比べると、やや音の質が劣るとの見方もあったが、国産化を進めるべしとの風潮も強いことから、その追い風に乗って、映画の録音を請け負う会社が各地に設立されていた。この会社も、その一つであったと推察される。

『蛙三勇士』は爆弾三勇士をモチーフとしながらも、流行の音楽を取り入れ、メロドラマ風に仕立てた作品である<sup>43</sup>。『黒ニャゴ』で流行の音楽にあわせた作品を作っており、政岡のトーキー漫画は流行歌ではなく、音楽をテーマとしているのに対して、大藤は歌にあわせた作品をつくっている特徴がみられる。

他にも、多くの制作者がフィルム式によるトーキー漫画に進出する。レコード・トーキー以来の制作者もいれば、新たにフィルム式のトーキー漫画に参入した人物もいた。その一人が、瀬尾光世である。

政岡憲三の弟子として、『力と女の世の中』を始めとするトーキー3作品の制作に関わった瀬尾光世は、政岡のもとでトーキー漫画制作のノウハウを身につけ、1933年に独立している。京都の政岡のもとを離れ、上京して瀬尾発声漫画研究所を設立している。名称にわざわざ「発声」という言葉を入れていることから、トーキー化された漫画映画を制作することを売りにしていたことが伺える<sup>44</sup>。この瀬尾の研究所は、日本マンガフィルム研究所の専属子会社的な位置づけで設立されたもので、瀬尾の作品を日本マンガフィルム研究所が買い取るという形になっていた<sup>45</sup>。日本マンガフィルム研究所の方は、営業部は高橋幸次郎、技術部は瀬尾光世となっている。

日本マンガフィルム研究所については「本邦に於ける漫画製作の不振を打開するために設立された<sup>46</sup>」と説明されている。同社の第1作目として制作されたのが、瀬尾の『お猿の三吉・防空戦の巻』であった。瀬尾が政岡のもとから独立して、第1作目の作品である。この作品はもちろん、トーキー漫画である。政岡のもとで身に付けたトーキー漫画制作のノウハウがいかされている。

さて、『お猿の三吉・防空戦の巻』では、作曲として西垣鉄夫、録音にPCLの杉井幸一とある。PCLとは当時、新興の映画会社であった、写真化学研究所のことを指す<sup>47</sup>。1929年にトーキー録音の請負を開始し、1932年に貸スタジオを建設している。当初はJ・O・スタジオ同様、他社のトーキー制作を請け負う形であった。1933年より自社での劇映画制作も開始している。また、フィルム式のトーキー漫画としては政岡よりも先に作られていた、加藤禎三の『大当たり空の円タク』で録音を担当したのもPCLである。トーキー漫画の録音に関しては、既に実績がある会社であった。

当初、PCLは映画の制作ではなく、スタジオを提供することを目的としていたが、後に制作にも進出している。しかし、映画会社としては後発である。既に松竹や日活といった大映画会社があった。とりわけ松竹の場合は映画だけではなく、演劇など他分野の会社も抱えている。後発、しかも小規模のPCLとしては、大手の会社がやらないことに活路を見出そうとしていたのではなかろうか。その一つがトーキー漫画だったのではなかろうか。先述の通り、松竹は採算が取れないとして、わずか3作品でトーキー漫画から撤退してしまう。だが、トーキー漫画の需要がないという訳でもない。

PCLと同時期に設立された映画会社J・O・トーキーも同様の意図があったのではないだろうか。

京都ではJOスタジオを中心として、1933年から34年にかけてトーキー漫画の制作が盛んになった<sup>48</sup>。

PCLとJ・O・トーキーはどちらも最新鋭のトーキー機材を備えていることを売りとしていた。最新鋭の技術を使って、松竹が撤退し、その後は大手の映画会社が参入していないトーキー漫画の市場を狙っていたのである。

1933年、PCLは漫画映画制作のための部署を設置している。代表をつとめたのは、大石郁雄である。大石は映画の字幕描きから転じて漫画映画界に入り、大石光彩映画というスタジオを構えて漫画映画を制作していた。PCLに入ると、同社の漫画部所属という形で活動を再開している。PCLの最新のトーキー技術を用いることができるだけではなく、配給などでもPCL本社の営業力を生かしていけるため、上映される映画館も増える。漫画映画の制作者としては、絶好のチャンスであっただろう。大石が中心となってPCL漫画部が制作したのが、戦前のギャク漫画映画の傑作とも称される『動絵狐狸達引<sup>49</sup>』（1933年）である。なお、この作品の音声には、PCLと西川発声の2つのヴァージョンがあるとされている<sup>50</sup>。PCL版では制作当時に録音されたものだが、西川発声版は戦後に新たに録音されたものである。PCL版は三味線など邦楽風の音楽を用いている<sup>51</sup>。音楽と台詞だけでなく、コミカルな効果音が作品を盛り上げている。登場人物の動きだけではなく、動きを表現する効果音という、トーキー漫画の特性を見事に生かした作品である。

それ以外にも、サイレントの時代から漫画映画を手掛けていた村田安司はコロムビアの芸術部と提携して、1933年以降、数多くのトーキー漫画を送り出している。さらに、新たにトーキー漫画への進展を狙って、1934年の前半には、日活の京都撮影所内にもトーキー漫画の部署が設立される<sup>52</sup>。

こうして1933年以降、既存の漫画映画制作者がトーキー漫画に進出するだけではなく、新たに漫画映画界に参入する者も現れてきた。フィルム式の、本格的なトーキー化により、漫画映画はこれまでにない盛況を迎えたのである。これも、新たな技術の導入による活性化のもたらしたものである。

### 3. トーキー漫画の発展

#### 3-① トーキー漫画の作り方

国産のトーキー漫画が求められた要因は2つあったと考えられる。

1つ目は言語の問題である。トーキーでは台詞が入るが、海外で制作された作品の場合、吹き替えや字幕がなければ理解できない。

2つ目は、国産化を求めた当時の風潮があったのではなかろうか。当時の映画雑誌を見ると、トーキーの録音機・映写機の国産化を求める声が高まっていた。しかし、機材だけにとどまらない、作品そのものの国産化という要望も潜在的にあったのではなかろうか。次節で改めて触れるが、トーキー漫画の制作が盛んになる一方で、それでも海外のトーキー・アニメーションの方が人気は上回っているという状況があった。海外の作品を超えるようなトーキー漫画を作らなければならない、そのようなプレッシャーがあったはずである。

さて、フィルム・トーキーで映画を作る場合、劇映画などの実写と比べて、漫画映画では有利な点があったのではなかろうか。それは録音である。

初期においては録音の際、周囲の騒音に悩まされていた。『マダムと女房』では、わざわざ夜間に撮影を行っていたほどである。屋外でのロケは仕方がないにしても、室内スタジオは厳重に防音がなされ、外部からの音を一切遮断していなければならなかった。

しかし漫画映画においては、劇映画ほどは騒音が問題とならなかったはずである。なぜならば、漫画映画では映像と音声は別々であったからである。

漫画映画の登場人物たちは、アニメーターの手によって絵が描かれたものであり、その登場人物本人が声を出しているわけではない。声は、俳優や女優、時には制作者本人たちが吹き込んでいる。

映像が完成した後、もしくは映像を完成させる前に音声を先に録音することもあった。映像と音声は別々に収録され、1本のフィルムに編集される。役者たちの演技を撮影し、映像と音声を同時に収録していく劇映画とは異なる制作プロセスが漫画映画にはあったのである。

単に制作の段階で騒音の問題に煩わされなくて済むというだけではない。映像の作成は、録音設備がない従来のスタジオですることができる。録音の段階において、フィルム・トーキーの技術を備えた映画会社の設備を借りれば済むのである。劇映画では録音に苦勞していた。だが、漫画映画の登場人物はアニメーターによって描きだされた架空の人物であり、本人が喋る必要はないし、そもそも喋ることが出来ない。劇映画のように、役者が演技する様子を撮影しながら同時に台詞も収録するという、同時録音をする必要はない。漫画映画では、絵の撮影の前か後に、映像とは別に録音していくのである。

もちろん、映像と音声の調和をいかにして図るかなど、サイレント時代の漫画映画には無かった、トーキー漫画ならではの苦勞も出てきた。サイレント時代の作品と比べると、手間も技術も必要となる。他社に録音の作業をしてもらおうということは、当然のことながら、録音機材の使用料と、その機材を操作する技師への給与が必要となる。録音作業代がいったいどれだけかかったのかは定かではない。だが、それまで、自分たちのスタジオ内で脚本から作画、そして撮影まで全てをこなしていた制作者たちにとっては、新たな経済的負担となったことだろう。

トーキー漫画の制作にあたって、録音という新たな作業工程が登場したことは、漫画映画の制作者を大きく2つに分けてしまうことにつながったのではなかろうか。一方は、他社の技術協力を仰いで、トーキー漫画を制作する者。他方は、今まで通りサイレントの作品を作り続ける者である。

トーキー漫画を手掛けたものの多くは、現在にまでその名を知られる一流の制作者となった。それに対して、サイレントに徹した制作者の多くは、その名を残すことなく作品ごと消えていった。

制作者を、トーキー漫画を手掛ける大手と、サイレントに徹する零細とに分けてしまったのである。さらに、トーキー漫画を手掛ける制作者の中でも、1940年代に入ると、松竹を始めとする大手映画会社に入るものと、中小の映画会社のもとに残ったものと、さらに分割されていった。それまで「漫画映画」という大きな枠組みの中にまとめられていたものが、トーキーとサイレントに2分割され、さらに大手と中小というように細分化されていったのである。

さて、トーキー化が漫画映画制作をどう変えたのか。トーキーはそれまでの家内手工業的な「漫画映画作り」では歯が立たない。作画とトーキーの技術を分離させる必要がある。それはすなわち、

スタッフの職務の分離をも意味する。

それに対して、玩具フィルムの場合は音声を伴わないため、トーキー化に対応する必要もない。よって、旧来の漫画映画作りを続けていくことができる。

トーキー技術を持つ会社との協力関係なしには成しえないことであった。会社、それも最新技術を要するということは、それなりの資金力があり、機材を導入できる会社ということになる。

また、トーキー化により、従来の絵（映像）だけではなく、音楽や台詞の構成を考え、その録音もしなければならない。作業が増えるということは、それだけ制作にかかる費用も増える。トーキー化により、サイレント時代に比べて、制作にかかる費用がどれだけ増えたのかは定かではない。だが、劇映画の場合、トーキー化によりサイレント時代と比べて費用が倍から数倍になったと言われている。トーキー化に対応できず、玩具フィルム向けの漫画映画制作に専念した、名もなき制作者が数多くいたはずである。トーキー化は、漫画映画界の制作者をとりまく構造を、大幅に変えてしまったのである。

### 3-②漫画映画評論の誕生

トーキー化が作品そのものだけではなく、観客の側、さらには漫画映画に対する人々の捉え方をどのように変化させたのかという受容の問題を取り上げていきたい。

トーキー化は、漫画映画を評論の対象たりえるものとの認識を生み出した。漫画映画に関する本格的な評論は今村太平の『漫画映画論』（1941年）から始まったと言われている。しかし、映画雑誌上における漫画映画の評論は既に1930年代から行われていた。1冊の書籍という体裁をとって出版されたのは『漫画映画論』が日本初である。この著書において、今村が漫画映画に注目し、評論の対象として高く評価するに至った要因は、絵巻物との類似性と音楽であった。カンディンスキーも引用しながら、音楽との調和について高く評価している。

つまりトーキー化は、漫画映画の文化的地位の向上に多大なる貢献をしたのである。では、トーキー漫画は具体的にどのような点が評価されていたのか。

そもそも、漫画映画に対する評論が本格的になったのはトーキー以後である。

1932年8月号の『映画評論』に、4つの漫画映画に関する評論が掲載される。安田清夫「発声漫画管見」、木内嗣夫「発声漫画に就いて」、加藤彦平「笑の哲学」、飯田秀世「発声漫画の芸術性」である。

その2年後の『映画評論』1934年（昭和7年）7月号では「漫画映画と短篇映画研究」と題した特集が組まれている。

まず、1932年と1934年の記事の内容について取り上げてみたい。そこから、トーキー漫画の登場が漫画映画を評論の対象とした理由を分析してみた。

安田清夫は「発声漫画管見<sup>53</sup>」の中で「発声の可笑しみ—こそは漫画トオキイの生命である」としたうえで、トオキイ化されたことで、それまで添え物に過ぎなかった漫画映画が立派な呼び物の一つになったとしている。では「発声の可笑しみ」とは具体的にどのようなことを指すのか。次のように説明している。

化け物屋敷で幽霊に追い駆られて、悲鳴を發するミツキー・マウス君や、マウス御連中がピアノのキイの上でダンスをし、それに依つてピアノが弾ぜられたりするのは確かに愉快であり興味的である。

又或るひは、マウス氏の尻尾がヴァイオリンの弦になつたり、ライオン氏の齒がピアノのキイになつたりする。又変わつては野辺の草に脚がはへ、ダンスしながら歌を唄ふ。

完全に現實を遊離し、人間生活を思はせないものであるならば、少しも興味を見出すことが出来ないであらう。人間生活を最も形式的に描寫し、最も奔放に記録するが故に津々たる興味を生んで來るのだ。音響にしても發聲にしても、漫畫の描法と同じことが言へると思ふ。人間生活の一斷片であるが故に愉快なのだ。

安田はトーキー漫画に限らず、サイレント時代も含めた漫画映画全体の楽しみとは、動物が人間を思わせるような動作をするといった「動きの可笑しみ」、そして現実ではありえないようなストーリーでも受け入れられる「物語に依る可笑しみ」としている。

動物たちが人間さながらに楽器を演奏しているが、ただしその楽器が彼らの身体の一部であるということが、トーキー漫画の面白さだとしているのである。人間を思わせる動物のちょっとしたリアルな動きと、身体が楽器となるという非現実、そのギャップが漫画映画の醍醐味でもある。トーキーの技術によって、動物たちが自分たちの身体を楽器化して奏でると、録音で収録された実際の楽器の音が流れる。架空の世界なのに、どこかで現実感がある、その不思議なコラボレーションに観客は引き付けられていったのである。

この非現実を現実的なものを感じさせるという効果は、他の執筆者も指摘している。

木内嗣夫は「發聲漫畫に就いて<sup>54</sup>」の中で「現實」と「假象」という言葉を用いている。仮象の登場人物が喋ったり、演奏することで、実在する人物であるかのような現実を感じさせる。トーキー化は、登場人物の動きの面白さに加えて、喋ったり、動きに伴う動きなどを新たに追加することで、漫画映画のこれまでにない面白みを提供することになったのである。

実はこのような「声」が加わったことにより、空想のキャラクターでしかない漫画映画の登場人物たちに具体性が加わると言った意見は、海外から輸入されたトーキー・アニメーションが上映された当初から言われていた。

発声映画の妙味は「ニュース」と漫画につきると評したイギリスの批評家がある。私もこの節には賛成だ。最近武蔵野館で観た「ミッキーマウス」動物漫画などは堪らなく面白いものであつた。サイレントでも漫画映画のよく出来たものは大好きだがトーキーでは一層妙味がある。

(中略) 今ではたとへ外国語にしても兎に角「聲」は聞けるのだから自然生命が加はるわけである。<sup>55</sup>

この意見の中で引用されている「イギリスの批評家」が誰かが不明であるが、その後、トーキー映画の中でもニュース(記録映画も)と漫画映画は伸びていく分野である、との見方が日本でも広がっていった。

1934年7月号の『映画評論』特集「漫畫映畫と短篇映畫研究」に掲載されたアニメーション関

連の記事は以下の通りである。

加藤彦平「發聲漫畫論考」、藏田國正「漫畫映畫の特異性」、山中榮造「AD LIBITUM」、瀨木忠夫「發聲漫畫の解釋學」、下川凹天「日本最初の漫畫映畫製作の思ひ出」、漫畫家十二氏「漫画映画製作への抱負」、ウイリアム・ゲリテイ「發聲漫畫映畫の製作」、中野孝夫「トーキー漫畫の出来るまで」、村田安司「發聲漫畫の製作に就いて」、大藤信郎「千代紙映畫と色彩映畫について」、青山唯一「フィッシングの映畫」、野口久光「漫畫短篇映畫製作者評傳（フライシャー兄弟小傳、ウォルト・ディズニー小傳、ウォルト・ディズニー略傳）」、齋藤晁司・野口久光「漫畫短篇映畫作品目録（マックス・フライシャー作品、ウォルト・ディズニー作品、J・O・トーキー漫畫作品、村田安司作品、大藤信郎作品、其他）」、「トーキー漫畫録音臺本 天狗退治」

大藤の記事を除き、ほとんどはトーキー漫画のトーキーの部分についての言及が中心となっている。

1932年の評論と比べると、1934年の場合は評論家だけではなく、制作者側からも記事が寄せられている。対象となっている作品は、海外、日本の両方であるが、どうしても海外作品の方が、評価が高いと感じさせる内容となっている。

1932年の段階では、4つの記事の掲載という小規模な特集扱いであったが、1934年に入ると特集号として、漫画映画が前面に押し出されている。1932年はまだ、日本でのトーキー漫画はレコード式による試作的な段階に過ぎなかった。だが1933年にフィルム式によるトーキー漫画『力と女の世の中』が公開され、多くの制作者がサイレントからトーキーに転じている。また、J・O・スタジオ・トーキー漫画部やPCL漫画部など、映画会社が自社内にトーキー漫画制作の部署を設置するなど、この2年の間に急速にトーキー化が進んでいる。この変化を、雑誌の評論も反映しているのである。トーキー化が架空の登場人物たちに現実感を与え、架空と現実の間のギャップという、トーキー漫画ならではの新たな魅力を提供した。そのことが、これまで劇映画の添え物程度にしか見られていなかったトーキー漫画に対して人々が興味をもつきっかけとなり、劇映画と対等とまではいかなくとも、真剣な評論の対象足りうるものとまで、その位置づけを向上させるに至ったのである。

#### 4. おわりに

1920年代、世界では映画のトーキー化が始まった。そして1920年代末になるとアメリカを中心にアニメーションのトーキー化が競うようにして行われた。ミッキーマウスを皮切りに、ビン坊やベティ・ブープ、ポパイなど、多くのキャラクターが生み出された。そして、これらのトーキー・アニメーションは、本国アメリカと数カ月のタイムラグで、日本でも上映され、大人気となった。

そして1929年から、レコード・トーキーによって、日本でもトーキー漫画が作られるようになる。最初に制作されたのは、大藤信郎の『黄金の花』と『黒ニャゴ』であった。大藤以外にも多数のベテラン制作者たちが、レコード・トーキーによるトーキー漫画に進出していく。

だが、最終的にトーキー漫画のフォーマットとして確立されたのは、レコード・トーキーではな

く、フィルム・トーキーであった。フィルム・トーキーによるトーキー漫画で一躍世間の注目を集めたのが、政岡憲三の『力と女の世の中』である。松竹蒲田調を思わせる、都市で生きるモダンな人々の生活を描いた作品であった。

今日、多くのアニメーション史では、日本初の本格的トーキー漫画を作った人物として、政岡憲三と『力の女の世の中』を挙げている。だが、それ以前から政岡以外の人物によって、トーキー漫画は作られていた。トーキーの技術を漫画映画に用いたのは、政岡憲三が日本初だった訳ではない。しかし、トーキー漫画の特性に注目し、トーキー漫画ならではの表現を試みた政岡が、結果としてその名を残すことになったのである。登場人物の動きにあわせた効果音、シーンの雰囲気にあわせた音楽の選曲など、トーキー漫画ならではの表現、動きだけではなく音の面白さでも観客を楽しませることに心を砕いたのである。単に初めて技術を導入したことではなく、その発展に尽力したことこそ、政岡が評価されることになった要因である。

政岡の成功以後、多くの制作者はレコード式からフィルム式に移行し、トーキー漫画の制作は1933年から34年にかけて、一気に増加していく。レコード・トーキーの時代からトーキー漫画を制作していた者だけではなく、トーキー漫画の人気をあてこんで、新たに漫画映画の世界に参入する者も登場した。トーキー化によって、漫画映画界は活性化したのである。

またトーキー化は、それまでの漫画映画というものを、根本的に変えてしまうものだった。トーキー化に当たっては、従来のサイレントの作品と比べて、作業量も増え、当然のごとく費用もかかる。加えて、トーキーの音声の録音は、高価な機材と専門の技師が必要となるため、映画会社の協力を仰がなければならない。トーキー漫画の録音という作業の登場により、トーキー漫画を作るだけの技術と資金をもった一流の制作者と、それだけの余裕がない零細で無名な制作者というように、漫画映画の制作者の二極化が始まったのである。

さて、トーキー化された後も漫画映画は、劇映画に比べれば映画としての位置づけは依然として低いものであった。それでも、サイレント時代から考えれば、漫画映画に対する関心は高まり、さらには評論の対象になるまで文化的な位置づけを高めた。単に作品の制作スタイルに変化をもたらしただけではなく、作品そのもの、さらには人々が漫画映画を見る眼差しすらも変えてしまった。そこには、架空のキャラクターである漫画映画の登場人物たちが、生身の人間のように喋ることで、現実感を生み出したことによるギャップという、漫画映画の新たな面白みが関係していた。漫画映画の評論が本格的になったのは、トーキー漫画の制作が盛んになった時期と重なる。技術革新が作品の変化を生み、漫画映画に対する人々の評価を高めることにもつながったのである。

トーキー化によって、海外はもちろん、日本においても漫画映画の存在感が増すことになった。そこには、常に新しい漫画映画を作り出そうとした制作者たちの努力があった。中にはトーキー化に対応できず、サイレントの作品をひっそりと作り続けるものもいた。

## [参考資料]

### 書籍

- 有馬哲夫『ディズニーとライバルたち アメリカのカートゥン・メディア史』フィルムアート社、2004年
- 今村昌平・佐藤忠男・新藤兼人・鶴見俊輔・山田洋次編集『トーキーの時代』講座日本映画 3巻、1986年、岩波書店
- 今村太平『漫画映畫論』第一藝文社、1941年
- 岩本憲児『サイレントからトーキーへー日本映画形成期の人と文化』森話社、2007年
- 岩本憲児・高村倉太郎監修『世界映画大事典』日本図書センター、2008年
- NHK“ドキュメント昭和”取材班編『トーキーは世界をめざす 国策としての映画』角川書店、1986年
- 松竹株式会社編『松竹七十年史』1964年
- 全日本活映教育研究会編『映畫教育の基礎知識』教育書館、1930年
- 田中純一郎『日本映画発達史』2巻、1976年、中央公論社
- 東宝五十年史編纂委員会編『東宝五十年史』1982年
- 伴野孝司・望月信夫共著『世界アニメーション映画史』ぱるぷ、1986年
- フランク・トーマス、オードリー・ジョンストン著、スタジオジブリ翻訳『Disney Animation The Illusion of Life 生命を吹き込む魔法』徳間書店、2006年
- 山口且訓・渡辺泰『日本アニメーション映画史』有文社、1977年
- 『20世紀アメリカ映画事典』
- 『国際映畫年鑑』昭和9年度版

### 論文

- 拙稿「京都におけるアニメーション制作 —J・O・スタジオ・トーキー漫画部の活動より—」（『コア・エシックス』立命館大学大学院先端総合学術研究科、5号、2009年）
- 佐野明子「大藤信郎『蛙三勇士』（1933）におけるモダン文化と『軍国美談』の相克」（大阪大学言語文化部・大阪大学大学院言語文化研究科編『表象と文化 言語文化共同研究プロジェクト 2004』、2005年）

### 雑誌

- 『キネマ旬報』
- 『映画評論』
- 『Film1/24』23・24合併号、1978年10月

### 映像資料

- 紀伊國屋書店『日本アートアニメーション選集』
- 紀伊國屋書店『世界アニメーション映画史』
- マツダ映画社『日本クラシックアニメコレクション』



## [脚注]

- 1 当時のアニメーションないし漫画映画は、1 作品あたり数分～10 分程度と極めて短いものだった。また、アニメーション作品だけを上映する訳ではない。通常、ニュースや劇映画とセットになって上映されており、添え物としての位置付けだった。
- 2 『トーキーは世界をめざす 国策としての映画』17-21 頁
- 3 『生命を吹き込む魔法』24 頁
- 4 『なつかしのケンタッキーの家』はトロンボーンによるサウンド、『おお、メイベル』には歌、『ディナー・タイム』はフル・サウンドトラックであった。(参照『ディズニーとライバルたち アメリカのカートゥン・メディア史』)
- 5 初期のミッキーマウス・シリーズは、バスター・キートンなどの喜劇映画をモデルにして作られていたことが関係している。これらの喜劇はサイレントであり、当然のことながら台詞はない。台詞そのものよりは、動作の面白さを売りにしている。
- 6 『キネマ旬報』339 号、1929 年 8 月 11 日号
- 7 『20 世紀アメリカ映画事典』
- 8 広告によれば、住所は「神戸市江戸町九四（江戸ビル四階）」となっている。
- 9 『キネマ旬報』1929 年 9 月 11 日号、33 頁
- 10 『キネマ旬報』1929 年 9 月 21 日号、37 頁
- 11 『キネマ旬報』1929 年 10 月 1 日号、44 頁
- 12 徳川夢声「映画軟尖日記」第 4 回（『キネマ旬報』1931 年 2 月 11 日号、104 頁 - 105 頁）
- 13 『キネマ旬報』1931 年 9 月 21 日号、7 頁
- 14 1934 年 3 月 1 日号、36-38 頁
- 15 『キネマ旬報』1934 年 11 月 11 日号、11 頁
- 16 『キネマ旬報』1934 年 11 月 21 日号
- 17 1934 年 12 月 1 日号
- 18 「ハリウッドパーティー」は 1934 年 12 月 25 日に、帝国劇場（丸の内）、大勝館（浅草）、武蔵野館（新宿）で封切された（『キネマ旬報』1934 年 12 月 1 日号）
- 19 『日本アニメーション映画史』200 頁
- 20 「形式は東条式イーストフォンを採用。16 ミリの場合はデブライ・トーキーも使用できる。レコードは、ビクターの児童ジャズ『黒ニヤゴ』を使用。レコード回転数を一分間 80 回転とし、フィルムは一分間 60 尺（一秒二回転 16 コマ）で映写するとトーキーと同じ効果が得られ」（『日本アニメーション映画史』200-201 頁）
- 21 「漫画トオキイ『黒ニヤゴ』完成」（『キネマ旬報』1930 年 5 月 1 日号、12 頁）
- 22 本論文では、紀伊國屋書店の日本アート・アニメーション選集に収録されているものを分析対象として用いている。
- 23 『日本アニメーション映画史』200-201 頁
- 24 大藤が幸内に入門した時期を巡っては諸説あり、渡辺泰氏は 1918 年、山口且訓氏は 1924 年、津堅信之氏は 1923 年以前としている。本研究は、大藤の入門時期を特定することが研究の主目的ではないため、1910 年代末～20 年代初めという大まかな時期に設定している。
- 25 大藤信郎製作中央映画社提供千代紙発声漫画「お関所」は目下イーストフォントーキー撮影所で松竹ガクゲキ部松本四良編曲指揮の下に同管弦楽団員四十名の演奏により音響吹き込み中である。このトーキーは従来の国産トーキーの弊を一蹴して至難とされてきたウェスタンイレックトリック式及び RAC フォトフォン式等のスタンダード発声映写機にもかゝる本格式なもので、海外輸出の目的を以て為され、国産発声漫画の国際市場進出の先鞭をつけるものであらう。内容はレビュー形式による日本の新旧流行歌を独特の奇抜なる千代紙場面と共におさめたものだ（「千代紙映画にサウンドを附す」『キネマ旬報』1930 年 4 月 21 日号、363 号、13 頁）
- 26 サイレントからトーキー移行期の松竹と日活については、田中純一郎『日本映画発達史』に詳しい。
- 27 『キネマ旬報』1930 年 6 月 1 日号、74 頁
- 28 この作品を手掛けた、協力映画製作所は、西倉喜代治、加藤禎三らが所属する、短篇映画と漫画映画の制作を手掛ける小規模な映画制作会社である。

- 29 映像のみはDVD『日本クラシックアニメコレクション』に収録されているが、当時の音声は残っていない。なお、このDVDでは、現在になって再現された活弁の台詞が入れられている。
- 30 『キネマ旬報』1932年11月1日号、13頁
- 31 「国際映畫年鑑卷頭言」(『国際映畫年鑑』昭和9年度版、4頁)
- 32 中野孝夫「トーキー漫畫の出来るまで」(『映画評論』1934年7月号、53-56頁)
- 33 トーキー化され、音楽や台詞がついていることを強調するため、「発声漫画」もしくは「トーキー漫画」という言葉が使われていた。
- 34 当時、政岡憲三は京都に住んでいたが、契約のために東京を訪れている。東京滞在中の政岡のもとを訪ね、弟子入りを志願したのが瀬尾光世である。瀬尾は後に『桃太郎 海の神兵』(1945年)を手掛けたことで知られる。
- 35 編集部「日本映画紹介」マダムと女房(『キネマ旬報』1931年8月11日号、79頁)
- 36 声を担当したのは次の通り。主人：古川緑波、妻：沢蘭子、タイピスト：村島(対馬)洋子、子供・太郎：磯野秋雄、二郎：三井秀男、花子：藤田房子、とし子：藤田洋子
- 37 当初、この2作品は1つの作品として制作されていたが、2つの作品に分けての上映となった。
- 38 『松竹七十年史』
- 39 J・O・スタジオ設立の経緯と同社のトーキー漫画部については、拙稿「京都におけるアニメーション制作 —J・O・スタジオ・トーキー漫画部の活動より—」を参照。
- 40 政岡憲三の姉・嘉代子(資料によっては喜代子とも表記)の息子。政岡恒雄の生没年は不明だが、嘉代子が結婚したのは1912年(大正元年)なので、政岡憲三のもとに居候していた頃は20代だったと推察される。
- 41 「特集政岡憲三」(『Film1/24』23・24合併号、1978年10月、9頁)
- 42 新田小一郎が考案した、フィルム式とレコード式の兼用ができる「新田式」とよばれるトーキー映写機を製造・販売していた。会社の所在地は、東京市京橋区銀座5丁目。(『キネマ旬報』1931年4月1日号、200頁)
- 43 『蛙三勇士』については、佐野明子「大藤信郎『蛙三勇士』(1933)におけるモダン文化と『軍国美談』の相克」において詳細に分析されているので参照されたし。
- 44 資料によっては日本漫画フィルム研究所と表記されることもあるが、本論文では日本マンガフィルム研究所で表記を統一している。
- 45 日本マンガフィルム研究所は、1933年、高橋幸次郎によって東京の渋谷区に設立された設立された会社である。作品によっては「瀬尾発声漫画研究所」の制作とクレジットされているものがあるが、大半は日本マンガフィルム研究所とされている。なお、昭和8年版『映画年鑑』に掲載された日本マンガフィルム研究所の広告には「定期製作トーキー漫画一年十本発表」と「無聲漫画並に線畫に關する業務一般」とあり、漫画映画制作を目的とした株式会社であった
- 46 『キネマ旬報』1933年10月11日号、12頁
- 47 PCLは“Photo Chemical Laboratory”の略称である。PCLについては『日本映画発達史』第8章を参照。
- 48 拙稿「京都におけるアニメーション制作 —J・O・スタジオ・トーキー漫画部の活動より—」を参照。
- 49 PCLのトーキー漫画としては第1作目にあたる。(『キネマ旬報』1934年1月1日号、234頁)
- 50 『日本アニメーション映画史』210頁
- 51 PCL版の音楽については、本論文では、紀伊國屋書店の日本アート・アニメーション選集に収録されているものを分析対象として用いている。
- 52 『キネマ旬報』1934年4月21日号
- 53 『映画評論』1932年8月号(13巻2号)22-23頁
- 54 『映画評論』1932年8月号(13巻2号)23-35頁
- 55 柳澤保篤「トーキー覚え書」(『キネマ旬報』1929年11月1日号、57-58頁)

**財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2009—2010 別冊**  
(平成 21 年度 第 8 号 別冊)

平成 22 年 7 月発行

編集・発行：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

