

論文

戦前・戦中期における日本アニメーション キャラクターの感情表現の変遷

——製作手法の観点から見た運動表象や構図及び擬音の量的分析を通して——

木村晶彦[†]

要約：戦前期の日本のアニメーションには、キャラクターの複雑な心理描写が見られない。そのような事態は、アメリカ製アニメーションのキャラクター表現の影響によりもたらされたことは既に指摘されている。また、戦時下で徐々にキャラクターに多面的な感情が与えられるようになり、機械の描写が写実的になったことも明らかになっている。本稿では、従来表現分析の対象外だった大正末期から昭和初期のアニメーションも含め、1924（大正13）年から1944（昭和19）年にかけて製作された日本のアニメーションを分析対象とし、作品の製作手法に関する言説と、キャラクターの動きを主とした表象の量的分析を通して、キャラクターの感情表現がどう変化していったかを明らかにした。

キーワード：キャラクター、感情、運動、製作手法、量的分析

目次

1. 問題意識と研究目的
 - 1-1 単純な点・線・面による複雑な感情の表現
 - 1-2 単純化された「キャラクター」という概念の輸入
 - 1-3 先行研究・評論の問題点と研究目的
2. 研究対象とその分類
 - 2-1 複雑な感情を持たないキャラクターと共に用いられる表現の分類
 - 2-2 キャラクター周囲の表現要素
 - 2-3 キャラクター背景の表現要素
3. 複雑な感情を持たないキャラクター、及びキャラクターと共に用いられる表現の変遷
 - 3-1 切り抜き法・千代紙とサイレントの時代：1924（大正13）年～1931（昭和6）年
 - 3-2 セルの導入とトーキーの時代：1932（昭和7）年～1939（昭和14）年
 - 3-3 集団製作体制が主流となる戦時期：1940（昭和15）年～1944（昭和19）年
 - 3-4 市場に出回ったおもちゃ映画：1928（昭和3）年～
4. 先行研究及び評論における言説の検証：製作手法と作品データに基づく分析から

[†]同志社大学社会学部嘱託講師

*2011年3月31日受付，2011年4月13日掲載決定

1. 問題意識と研究目的

1-1 単純な点・線・面による複雑な感情の表現

日本のアニメーションの特色としてしばしば取りざたされることの一つに、「単純なギャグや敵味方を扱うストーリーだけでなく、複雑な人間関係やストーリー、世界観を扱う傾向が強い。」（津堅：2004）という特徴が挙げられる。そのような特徴が見られるようになったのは、日本の漫画・アニメーション史において一体いつごろのことなのだろうか。

評論家で漫画原作者としての顔も持つ大塚英志は、「戦後まんがは「心」をどう表現してきたか」という評論の中で（大塚：1997）、戦後に手塚治虫自らが、漫画は一定量の類型化された点や描線、あるいは塗りつぶされた面の集積・組み合わせで成り立つと唱えた、いわゆる「まんが記号説」をまず引き合いに出す。その上で、漫画コラムニストである夏目房之介の言説も引用しながら、手塚治虫が現代の日本の漫画・アニメーションにもたらした功績が、単純な点や描線や面を組み合わせることで、キャラクターが持つ複雑で微妙な感情表現を可能にしたことにある、と指摘する。

それに対し、手塚治虫のデビュー前に人気を博していた漫画作品に登場するキャラクターの感情には複雑さがなく、外部からの主として物理的な刺激に対する反応を示すレベルに留まっている、とも大塚は述べている。そのキャラクターたちは、日常生活であれば明らかに重傷を負い、場合によっては確実に死んでしまう状況になっても怪我をせず、たとえ怪我をしても苦痛を感じることはなく、怪我をした次のコマではいとも簡単に回復してしまう、というのである。したがって、そのような作品世界では何かに悩み苦しむキャラクターは存在せず、必然的に表現ジャンルが、ユーモア、ナンセンス、スラップスティックなどに代表される喜劇に限定されてしまうという。

その上で大塚は、手塚治虫が1945（昭和20）年に習作として完成させた『勝利の日まで』⁽¹⁾の作画技法に、多様な感情を持ったキャラクターの起源を見出している。同作品には3点の作画技法上の特色があるという。一点目は、登場するキャラクターが単純化された点と線と面で描かれ、人物を映し出す画面角度（画角）も一定で、画面の構図は非常に平板であること。二点目は、それとは対照的に戦闘機の描写が写実的であり、画角にも奥行きが感じられること。三点目は、罪のない民衆がアメリカ軍の爆撃から逃げ惑わなければならないという、戦争がもたらした不条理な現実が描かれ、そこには銃弾を浴びて血を流す「トン吉君」というキャラクターに代表される、傷つけば死んでいくという事実があるのままだに表現されていること。

即ち、極めてシンプルな点・描線・面による表現では、本来であればキャラクターの

複雑極まりない心理を描くことができなかった。にもかかわらず、手塚治虫がそれを実際に試みて一定の成果を収めたことにより、現在の日本漫画・アニメーションの特色とも言える、複雑な人間関係やストーリー及び世界観の雛形が形成され、それを可能にしたのは太平洋戦争という社会背景であったというのである。

このテーマを掘り下げた大塚は、2005年に発表した単著『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』において、『勝利の日まで』より前に大城のぼるが発表した『火星探検』（1940（昭和15）年）⁽²⁾と『汽車旅行』（1941（昭和16）年）にその起源を見出し、典型的な「記号（筆者注：点・線・面のこと）」と、写实的表象や複雑な感情表現が両立する状況が、戦時下には既に成立していたと論じるに至った。

大塚は更に一步踏み込み、姿形は単純で典型的なキャラクターの手により非常に精巧なメカニックが操られる、戦争プロパガンダアニメーションが製作されるようになった日中戦争前後から、徐々に日本の漫画やアニメーションの世界に写实的に対象を描こうとする思潮が導入される過程を、作品の内容と映画評論家の言説から焙り出し、そういった言説の背景には戦争を推進しようとする国策の存在が色濃いと述べるようになった（大塚：2007）。

一方、漫画研究者の宮本大人は、大塚が詳細な検討対象としていない、1931（昭和6）年から1941（昭和16）年にかけて雑誌と単行本で刊行された漫画『のらくろ』（田河水泡）を題材として同様の議論を展開した。宮本は掲載期間を全4期に分け、荒唐無稽な活躍を繰り返していた主人公・のらくろを始めとするキャラクターが、取り返しのつかない傷を負いながらやがて老いていき、社会的地位にふさわしい言動をするようになったと指摘する。1931（昭和6）年から1933（昭和8）年の第1期では、のらくろが所属する猛犬連隊が無傷で八面六臂の活躍を見せていたのに、1937（昭和12）年12月から1938（昭和13）年12月にかけての第3期では、のらくろが主役であるにもかかわらず傷を折って療養している姿が描かれ、1939（昭和14）年6月から1941（昭和16）年10月の第4期では、のらくろが老いていくという肉体的加齢と、出世して思慮分別を身につけるのらくろの姿という社会的加齢が表現されたことが、その主張の根拠となっている（宮本：2002）。

1-2 単純化された「キャラクター」という概念の輸入

ところで、単純化された点と線と面でキャラクターを描き、その存在を軸にして漫画やアニメーションの作品世界が成立するようになったのは果たしていつのことだろうか。

大塚英志は、前掲書『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』の中で、戦前の日本の漫画やアニメーションが、ミッキーマウスシリーズやベティ・ブープシリーズを始め

とするアメリカのトーキーアニメーション作品から多大なる影響を受けていたことを指摘し、1920年代から1930年代のアメリカのアニメーションに典型的な、単純かつ類型化された外見で、傷つかず血を流さなければ死ぬこともない「キャラクター」という概念が日本の戦前アニメーションに登場する人物や動物表象の準拠枠となったと述べている。

そのアメリカのアニメーションにおけるキャラクターを中心に論じたのがササキバラ・ゴウである。ササキバラは、アメリカの1900年代から1930年代のアニメーションに登場するキャラクターの身体表象を分析した。まずササキバラは、最初期のアニメーション作品と言われるスチュアート・ブラックトンの『愉快な百面相 (Humorous Phases of Funny Faces)』(1906 (明治39)年)に、キャラクターを描く実写の作者の手が作品中に登場する事実注目し、アニメーションのキャラクターは、所詮は描線の寄せ集めに過ぎないという前提に立つ。そしてその前提が当時のアメリカのアニメーション作家たちにも共有されたがために、1937 (昭和12)年ディズニーの『白雪姫 (Snow White)』が公開されるまで、アメリカでもキャラクターの性格の多様性を描き切ることができなかった、と結論付けた (ササキバラ：2007)。

単純化されたキャラクターの下では、表現されるキャラクターの性格も単純化してしまうという問題は、1930年代後半 (昭和10年代初頭)まで日米共通の課題であったと言える。

1-3 先行研究・評論の問題点と研究目的

ここまで取り上げてきた評論家や研究者の問題意識が、幅広い年代にわたる日本のアニメーションにも反映されているように見受けられるのが、映画・アニメーション研究者の佐野明子による研究論文である。佐野は1928 (昭和3)年から1945 (昭和20)年まで、即ち日本アニメーションのトーキー移行期から大戦期にかけての映画雑誌記事をつぶさに分析した。まず1930年代初頭から1937 (昭和12)年の日中戦争開戦に至るまで、アメリカからもたらされた単純かつ典型的なキャラクターの描法が日本で模倣されながらも、作品のテーマやキャラクターの外見に日本的な要素が取り入れられたという。そして次第に戦時色が濃くなるにつれ、喜劇一辺倒⁽³⁾ではないアニメーションを要望する声が、軍部の思惑も相俟って高まる。やがて中国で萬兄弟が製作したアニメーション映画『鐵扇公主』が、日本でも1942 (昭和17)年に公開されると、アメリカとは異なるテーマやモチーフでアニメーションを製作すべきである、と評論家や教育者が唱えるようになる。ここにも戦意高揚を目論む国の思惑が働き、その結果アニメーション映画でも、特に軍用機などの兵器が精巧に描かれるようになった、とのことである (佐野：2006, 2010)。佐野が意図したか否かはともかく、結果的に大塚の論旨に似通った

論理展開となっている。

佐野も含め、大塚、宮本、ササキバラの主張には概ね首肯できるが、四者共に 1927（昭和 2）年以前の日本アニメーションに関する言及がなく、その頃のアニメーションの表現形式が 1928（昭和 3）年以降のアニメーション表現にどのような影響を与えたかの考察がなされていない。そして 1930 年代以前に限って言えば、大塚は日本のアニメーションを具体例として取り上げていない。宮本による議論は専ら漫画に関することであって、アニメーションはその対象に含まれていない。ササキバラはアニメーションを論じているものの、それはアメリカのアニメーションであって日本のそれではない。

また、佐野や戦時中のアニメーション製作体制を分析した大塚を除き、画面の中でのキャラクターの動きに論点が絞られがちであり、製作現場でこういったノウハウが用いられた結果、キャラクターが動かされていたのかに関しても触れられていない。言い換えると、「技法的水準」即ち画面上での表現要素（記号など）の用いられ方についての議論はあっても、「手法」即ち製作現場で実際に用いられていた製作法が、作品内容に及ぼす影響に関して触れられることは、比較的少なかった。

近年になり呉恵京や萩原由加里らにより、そのような「技法」と「手法」という観点を盛り込み、特定作家の作家性やトーキーアニメーションの表現的特質を明確化しようとした研究成果が見られるようになった（呉：2009, 2010 萩原：2010）。とはいえ、大正中期から終戦までの約 30 年間に渡り、あらゆる作家の作品を視聴した結果を元にアニメーションの表現論がなされているわけではない。

そこで本稿では、大正期から戦中期にかけての日本アニメーションの製作手法に関するアニメーション作家や研究者・評論家による言説と、実際に筆者が作品を視聴した量的データに基づく考察を展開する。そして、戦前から戦中に製作された日本アニメーションのキャラクターが、単純で典型的な点・線・面で描かれながらも、次第に複雑で多様な性格描写がなされるようになる過程を明確化する。

なお、本稿では特に断りのない限り、「アニメ」は 1963（昭和 38）年以降に製作された日本の商業アニメーションを、「アニメーション」はそれ以外を指すものとする。従って、戦前・戦中に日本で製作された作品群は全て「アニメーション」と呼称する。

2. 研究対象とその分類

2-1 複雑な感情を持たないキャラクターと共に用いられる表現の分類

本稿の分析対象は、現在映像ソフト化されており随時視聴可能で、1924（大正 13）年から 1944（昭和 19）年までに⁽⁴⁾日本で製作された戦前・戦中期のアニメーション 83 作品であり⁽⁵⁾、これにはこの頃家庭視聴用に製作・編集されたおもちゃ映画作品 20

本⁽⁶⁾が含まれている⁽⁷⁾。

その内、おもちゃ映画も含めると 63 作品で、通常であれば怪我をするか死んでしまう状況でも苦しまずに動き回るキャラクターが登場する。本稿ではそういったキャラクターを、「複雑な感情を持たないキャラクター」と呼称する。なぜなら、苦しまずに動き回れる彼らは、そういった自分自身とそうではない他者との違いに悩むことがなく、これが戦前・戦中期のアニメーションキャラクターに、常に付いて回る特徴と言えるからだ。

注意を要するのは、分析対象のアニメーションに登場する複雑な感情を持たないキャラクターが単独で登場するのはそのうちたった 2 作品に過ぎず、残る 61 作品⁽⁸⁾ではそのキャラクター周囲や背景で、比較的単純で典型的な表現がなされているという事実である。

まずそれらの表現要素がキャラクターに比較的近い、キャラクターの周囲に表れる場合と、キャラクターから比較的遠い、キャラクターの背景に表れる場合の 2 通りに分類した上で、以下にその詳細を述べる。

2-2 キャラクター周囲の表現要素

ここでは更に 3 つの要素に細かく分けて紹介する。体形は変化するが傷つかず痛みを感じないキャラクターの身体内部に限定されず、身体の周囲で表現され、全身の動きや周囲のキャラクターと連動して行われる動作として表現される。

A. 漫符

漫画やアニメーションでキャラクターに肉体的あるいは精神的状態の変化が起こるとしばしば用いられる表現である。本稿で取り扱う全てのキャラクターは内省的ではなく、たとえ何かに失敗して怪我をしても悩み苦しむことがないので、この表現が見られるのは肉体的な衝撃を受けたときと、それに伴う反応としての極めて単純な感情的変化が起きた場合に限定される。代表的な表現として、星型、煙・埃型、放射状の線が挙げられる。

こういった表現はアメリカのアニメーションから受け継がれたと思われる。1919 (大正 8) 年に製作されたフェリックスシリーズの第 1 作、『フェリックスの初恋 (Feline Follies)』(パット・サリバン) で

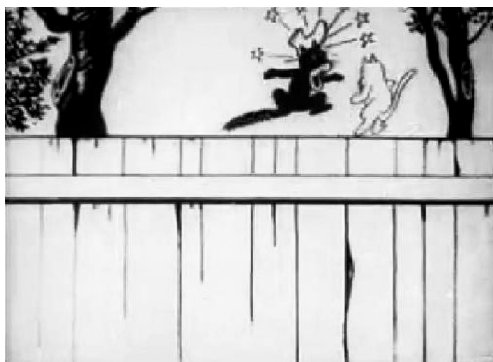


図 1 『フェリックスの初恋 (Feline Follies)』より漫符の使用例

は、夜中に恋人とイチャイチャしているところを近隣住民に迷惑がられ、黒猫のマスター・トム（後のフェリックス）⁹⁾の頭めがけて住民が投げつけた石が直撃する。このとき、頭の周りに白い星の漫符が表れる（図1）。だがマスター・トムは血を流すこともなければ、苦痛に顔を歪めることもなく、次のショットでは涼しい顔で翌日のデートを約束し、恋人と別れて走り去る。

大正初期には日本で外国アニメーションが公開され、以後日米開戦に至るまでその流れが引き続いていることから考えると、日本のアニメーション作家たちがこれらをモデルとして自身の作品で漫符を用いたとしても不自然ではない。

B. ジャンプ・宙返り

あるキャラクターが別のキャラクターから物理的攻撃を受けると、流血しない代わりに全身あるいは体の一部が飛ばされたり、宙返りをしたりしながら飛んでいくシーンが頻出する。

これもやはり、日本のアニメーションがアメリカのアニメーションを真似るところから出発していることに一つの要因を求めることができよう。1917（大正6）年に初めてアニメーション映画を公開した当時のエピソードを披露した北山清太郎は、次のように述べている。

私の線畫を始めた（筆者注：アニメーションの製作に着手した）のは大正五年です。……（中略）……安上がりをする活動寫眞が暇のある自分を吸ひ付けた。行つて見ると面白い。……（中略）……さうした活動寫眞館通ひの中から、線畫をハツキリと見出してゐた。活動寫眞のフィルムがどんな型のものか、撮影機がどれ程するものかも知らなかつたが、外國物の線畫を見つめてゐると自然にそれ等のカラクリが頭の中に解けて来る。さうだ、自分の仕事が見附かつたのだ！（北山：1930）

では、その「外國物の線畫」に見られる表現技法上の特色とは何か。先に取り上げたササキバラ・ゴウの論文では、「リアリズムの枷」に捉われない「草創期のアニメーションが持っていた「空っぽの自由さ」」（ササキバラ：2007）を論じる題材として、1920年代に人気を博したフェリックスシリーズがチャップリンのドタバタ喜劇の動きを取り入れたことを取り上げている。

フェリックスの生みの親であるパット・サリバンは、そのチャップリンが主人公のアニメーション作品をフェリックスシリーズに先立って製作しているが、そのうちの1本に『漫画チャップリン／風車の巻』（Charlie on the Windmill 1915＝大正4年）という作品がある。この中でほぼ全編に渡ってチャップリンは風車につかまり、あたかも体操選



図2 大藤信郎による切り抜き法を用いて体の一部分を動かす方法の図解（大藤：1929 pp.20）

手のようにクルクル回っては難なく着地する。北山がこれを直接見たかどうか定かではないが、1910年代当時のアメリカのアニメーションの表現水準を測る物差しとなり得るのではないだろうか。つまり、複雑な感情を持たないキャラクターがあるときには宙返りし、あるときには空高く舞い上がるという、アメリカのアニメーションに特徴的な表現が日本のアニメーションに取り入れられた可能性が高いということである。

今一つ考慮に入れるべきことは、本稿の研究対象年代に製作された日本のアニメーションに特徴的な切り抜き法という手法の使用である。紙を切り抜いて作ったキャラクターを1コマ1コマ置き換えてはフィルムに映し出すのが切り抜き法である。戦前は主に影絵、千代紙、セルを用いてアニメーションを製作し、戦後は影絵アニメーション作家として活躍した大藤信郎は、昭和初期に自身の作品では用いなかった切り抜き法について解説した雑誌記事の中で、切り抜き法で体の一部分だけを動かしたい場合について触れているが、そこでは腕の部分のある人形とない人形をどのように動かせばよいかが題材となっている（図2）。このようにパーツが容易に「着脱可能」であることや、そもそもキャラクターの全身ごと動かすことを考えた場合でも、ケント紙という軽い素材を動かすだけでキャラクターが動かしてしまう切り抜き法の特色も、キャラクターやその体の一部がジャンプし、宙返りする表現を生む素地となっていると思われる。これは大藤信郎の独壇場であった千代紙によるアニメーションにも当てはまる。千代紙も紙の一種である以上、紙の素材がケント紙と違うだけであり、原理は切り抜き法と同じだからだ。

以上のことから分かるように、アメリカのアニメーションから参照した表現技法と、先に述べた切り抜き法という表現手法の特色とが相俟って、ジャンプしては宙返りをするキャラクターが続々登場することとなったので

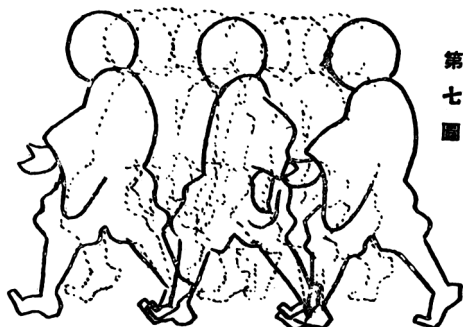


図3 大藤信郎による繰り返し動作の図（大藤：1929 pp.19）

ある。

時代は移り、1933（昭和8）年頃からアニメーションの製作にセルロイド法（以後「セル」と略す）が用いられるようになる。透明なセルロイド⁽¹⁰⁾の薄い膜を何枚も用意し、ポーズが少しずつ異なるキャラクターを1枚1枚描き、それを連続して映し出して、あたかもキャラクターが動いているかのように見せる手法である。切り抜き法と比べるとコストも技術も必要とされる手法であるため、アニメーションではごく一部のシーンでしか使用されなかったのだが、集団製作を行うプロダクション⁽¹¹⁾が中心となり次第にセルの導入が進んだ。セルという表現手法がメジャーになっても、キャラクターにジャンプや宙返りをさせる表現技法は頻繁に用いられ続け、アニメーションの典型的な表現として定着していく。

C. 同じ動きの繰り返し

戦闘シーンや立ち回りの場面では、主人公やその敵の親玉に相当するキャラクターが、向かってくる大勢の相手を次々となぎ倒していく場面が繰り返し映し出される傾向にある。この繰り返しは、セルに特徴的な表現形式だが、切り抜き法でもポピュラーな表現だった。

前節で紹介した大藤信郎の雑誌記事では、キャラクターに動きを繰り返させる方法について紹介されているので以下に引用する。

……（略）……すると、右の一股が八コマ、左の一股が八コマ（筆者注：図3の人物）、計十六コマ（一秒間）となる。この十六コマをくりかへしくりかへし寫せば何處までも線畫人物は歩いて行かれることになるのである。（大藤：1929）

一方、製作現場でセルが用いられるようになると動きにバリエーションは増えたものの、やはり繰り返しキャラクターを動かすこと自体は多かった。というのも、セルが非常に高価だったため、アクションシーンでも同じ動きを繰り返し用いてセルを節約しながらやりくりするという手法が定着したと考えられるためである。

このような手法は現代のテレビアニメでもコストダウンと製作能率向上の手段として定着しており、日本では戦前期からアニメ時代の今に至るまで、常に省力化を念頭に置いた作品製作が行われてきたことが分かる。

2-3 キャラクター背景の表現要素

ここでも取り上げる3つの要素に分けて紹介する。複雑な感情を持たないキャラクターから比較的離れた場所で、更には画面の構図や舞台設定として展開される。

D. 似通った外見を持つ大勢のキャラクター

あるキャラクター（主に主人公）を時に味方として助け、時に敵として妨害する存在。よく似た姿形をしており、少なくとも5人（5体）以上確認できる。但し登場時間は短いことが多い。注意したいのは、彼ら自身も複雑な感情を持たず、2-2で挙げた表現要素A～Cとセットで表現されるということである。

複雑な感情を持たない以上、一人ひとりの人物の性格を克明に掘り下げて描く必要はなく、またCで挙げた動きの繰り返しを用いる上でも同じ外見の人物を沢山描くことはメリットが大きく、キャラクターの性格描写の面でも表現手法の水準で考えても理にかなっていた。

E. 平面的構図

戦闘シーンや追跡場面が展開される際、画面の奥行きを使わずに左右方向の動きだけでシーンが構成されることが多い。奥から手前、あるいはその逆方向にキャラクターが動くことは少ない。そこではクローズアップよりもフルショット、つまり人物に寄ったショットよりも人物を引いて写したショットが中心となる。戦前の日本劇映画では、画面の奥行きを活用した登場人物の立体的な動きよりも、人物の左右方向への平面的な動きが好まれていたことから（岩本：2007）、こうした実写映画の文法がアニメーションでも参照された可能性は高い。

そしてここでも、切り抜き法の使用がもたらした効果について避けて通ることはできない。切り抜き法の特徴として「この方法（筆者注：切り抜き法）では左右に動くもの、つまり平面的な活動しかできない」（山口・渡辺：1977）という事実が挙げられる⁽¹²⁾。

その切り抜き法を用いることに対して、日本のアニメーション作家たちは一体どう考えていたのだろうか。再び大藤の雑誌記事での発言を引用しよう。

切抜き法といふのは、これは素人にも解り易くまた少し器用の人なら出来不出来は第二として、とにかく出来得ると思はれるくらゐ簡單なる方法なのである。（大藤：1929）

アメリカとは異なり、日本のアニメーション作家たちは主として個人製作、しかも低予算という、物量を豊富に使えない状況で作品製作せざるを得ない状況に置かれていた。1920年代（大正末年～昭和初年）のアニメーター1人あたりの報酬について、前述の北山清太郎が述べたところによれば、外国ではフィルム一尺（1フィート＝約33cm）あたり当時の通貨価値で10円～20円の報酬が得られるが、日本では1円～2円に

過ぎないと言う（北山：1930）。一尺あたり 16 コマのサイレントフィルムで、1 秒間が一尺に相当するので、当時のアニメーションで一般的な一卷もの（10 分前後）だと、作品 1 本当たり 600 円～1200 円の報酬を得る計算になる。それでも高収入ではあるが、年がら年中仕事があるわけではない。年に 1 回か 2 回製作依頼があるかないかという状態が一般的で、食いつなぎながら次回作のために研究を重ね（北山：1930）、更に製作に必要な機材の準備やメンテナンスをしなければならないことを考えれば、決して楽な稼業ではないことが分かる⁽¹³⁾。

そういった状況下で動きの面白さを表現する手っ取り早い手段が、その特性を活かした切り抜き法の使用だったと言えよう。

そしてその状況は、セルが導入されてからも続くものの、特に戦中期に至り、立体的な動きやカットバック（切り返し）の多用と、カメラが回り込んでキャラクターを捉える表現の登場とによって変化を遂げることとなる。その背景には、大塚が述べたような「科学主義」に基づく映画（大塚・大澤：2005）への要請と、戦時色が強まる中で集団製作体制が成立することにより、豊富な資金力をバックに高度な技術を用いたアニメーションの製作が可能になったという事情があった。

F. 擬音・効果音

日本の劇映画では 1931（昭和 6）年に『マダムと女房』（五所平之助）が初のオール・トーキー作品⁽¹⁴⁾として封切られ、翌 1932（昭和 7）年に初のフィルム式トーキーアニメーション『力と女の世の中』（政岡憲三）が公開されている⁽¹⁵⁾。これ以後徐々にトーキーアニメーションが増加していくが、政岡のように音楽に対する意識が高かった一部の作家を除き、多くのアニメーションではアフレコ、即ちフィルムに後から音をつけるのが一般的であった。そこでは手近な既存の音楽が使われることが多く、これは政岡により「アフレコの害毒」（政岡：1939）として批判されている。

しかしこれとても、低廉な予算にあえぐ日本のアニメーション界では致し方ない現実であり、そこでアクションシーンではキャラクターが動いて何かをする度、面白おかしい擬音や効果音をつけることが常套手段と化していた。

この傾向は戦時中になると政岡とその弟子である瀬尾光世の作品を中心として変化を見せる。軍用機の発進音や高射砲を放つ音に実音が入り入れられ、「音のリアリズム」とでも形容可能な状況が到来したからである。戦時色濃厚となる中、ニュース映画や軍事教材映画に登場する航空機の実音が音源として使用されるようになり、軍部が戦意高揚を目的として音源を提供してくれたことにより可能になったのだ⁽¹⁶⁾。とはいえ、依然としてキャラクターのアクションシーンやコミカルな場面では、擬音や効果音が引き続き用いられていた。

擬音や効果音に頼ってしまう傾向には、やはりアメリカ製アニメーションの影響があったと考えられる。既にアメリカでは1928（昭和3）年にフィルム式トーキーの第1作が発表されている。ウォルト・ディズニーの手によるミッキーマウスシリーズ第3作、『蒸気船ウィリー（Steamboat Willie）』である。以後アメリカではフィルム式トーキーアニメーションの普及が進む。1930年代初頭にフライシャー兄弟が生み

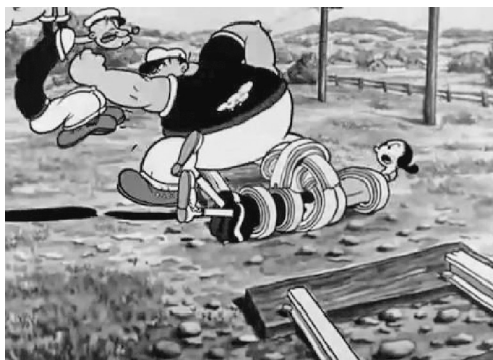


図4 『船乗りポパイ（Popeye the Sailor Man）』
ポパイが殴られ「ボンッ」という擬音が出るシーン

出した「ポパイ」シリーズの第1作、『船乗りポパイ（Popeye the Sailor Man）』（デュー・フライシャー：1933=昭和8年）では、ガールフレンドのオリブをライバル・ブルートにさらわれたポパイが、オリブを救い出そうとして逆にブルートに殴り飛ばされる。殴られるときには「ボンッ」と聞の抜けた音がし、続けてポパイが空中を飛ばされるときには「ピューーン」という滑稽な音が付けられている（図4）。同じ表現は同時期の日本のアニメーションにもしばしば見て取れるが、これについては3-2-(b)で取り上げる。

また、日本のアニメーションでは1920年代後半から1930年代前半の昭和初期、サイレントとフィルム式トーキーの橋渡しをするレコード・トーキーという形式があったことに言及しておく。レコード・トーキーとは、フィルム式トーキーのようにフィルムに音声記録した電気信号をプリントして一体化しているのではなく、サイレントフィルムを回しながら画面の合図に合わせてレコードに針を落とし、あたかもフィルムから音が流れているかのように思わせる形式のことである。レコード・トーキーのうち、特に「小唄漫画」と言われる作品については3-1-(b)で触れることとする。

次章ではこれらA～Fの要素を縦軸に、年代を横軸として作品の具体的内容に分け入りながら、日本のアニメーションを取り巻く周囲の状況を背景として、複雑な感情を持たないキャラクターと、A～Fの各要素がどのような変遷を遂げたかを追っていく。なお、おもちゃ映画はこれら年代によって分類した作品とは別に、3-4で論じる。

3. 複雑な感情を持たないキャラクター、 及びキャラクターと共に用いられる表現の変遷

前章で定義したA～Fの各要素が見られたか見られなかったかを、複雑な感情を持た

ないキャラクターが登場する 63 作品全てを視聴した上で抽出し、表にまとめた。以下各節冒頭に当該年代の作品データを表として示した。但し、A～F の各要素が一作品につき一度でも観察できたらその表現があるものとしている。また、その要素は複雑な感情を持たないキャラクターが登場するシーンと共に見出される場合のみカウントしているので、複雑な感情を持たないキャラクターが存在しないシーンでそれらの要素があったとしても数えていない。なお、「表現要素」の欄に「―」が引かれた 2 作品、1931（昭和 6）年の『動物相撲大会』（作者不詳）と 1933（昭和 8）年の『沼の大將』（大藤信郎）は、複雑な感情を持たないキャラクターが登場するだけで、A～F の各要素は見られないことを示す。その他の注意点は各表の下部に記した。

3-1 切り抜き法・千代紙とサイレントの時代：1924（大正 13）年～1931（昭和 6）年

分析対象となる全体作品数は 23 本、うち複雑な感情を持たないキャラクターと A～F の各要素とが共に見られる作品数は 13 本（全体の 56.5%）である。

表 1 A～F の表現要素一覧表：1924（大正 13）年～1931（昭和 6）年

No	製作年	作品名*1	作者*2	製作会社	時間*3	原作	表現手法	音声の有無*5	表現要素
1	1926	馬具田城の盗賊	大藤信郎	自由映画研究所	15 分 38 秒	オリジナル	千代紙	サイレント	D
2	1928	日本一桃太郎	山本早苗	タカマサ映画社	11 分 09 秒	日本民話	切り抜き*4	サイレント	A+B+D+E
3	1928	御国の為に （日の丸は輝く）	木村白山	不明	7 分 14 秒	不明	切り抜き	サイレント	A+B+E
4	1929	太郎さんの汽車	村田安司	横浜シネマ商会	15 分 45 秒	不明	実写+切り抜き	サイレント	A+B+E
5	1929	瘤取り	村田安司	横浜シネマ商会	10 分 25 秒	日本民話	切り抜き	サイレント	A+B+E
6	1930	おいらの野球	村田安司	横浜シネマ商会	9 分 32 秒	オリジナル	切り抜き	サイレント	A+B+E
7	1930	かうもり （かふもり）	村田安司	横浜シネマ商会	10 分 27 秒	イソップ童話	切り抜き	サイレント	A+B+E
8	1930	猿正宗	村田安司	横浜シネマ商会	9 分 43 秒	日本民話	切り抜き	サイレント	A+B+E
9	1930	難船物語 第壱篇 猿ヶ島	政岡憲三	日活太秦漫画映画部	27 分 12 秒	不明	切り抜き	サイレント	A+B
10	1931	空の桃太郎	村田安司	横浜シネマ商会	10 分 27 秒	日本民話改作	切り抜き	（レコード・トーキー）	A+B+E
11	1931	茶目子的一天	西倉喜代治	協力映画社	6 分 50 秒	オリジナル	切り抜き	レコード・トーキー	A+B+C+E
12	1931	三匹の小熊さん	村山壽子 村山知義 岩崎 昶	不明	9 分 12 秒	童話	切り抜き	サイレント	A+B+E
13	1931	心の力	大藤信郎	千代紙映画社	11 分 40 秒	オリジナル	千代紙	（レコード・トーキー）	B+D

*1 カッコ（ ）は別名

*2 監督・演出または作画担当者

*3 映像ソフトに収録されている時間であり、公開時の上映時間とは異なる場合がある。

*4 切り抜き法で表現が難しい水を撒くシーンなどでは、部分的にセルが用いられることが多かった。

*5 カッコ（ ）付きは公開時の形式で視聴することができないものを指す。（トーキー）や（レコード・トーキー）は今のところ無声版しか見られないことを、（サイレント）は公開後年月が経って付加されたサウンド版しか視聴できないことを意味する。

3-1-(a) 漫符・ジャンプ・平面的構図を用いた表現

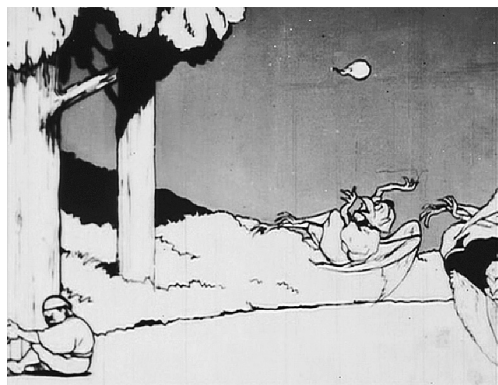


図5 『瘡取り』で宙を飛ぶ瘡

この頃に A～F の各要素が見られる 13 作品のうち、11 作品が切り抜き法⁽¹⁷⁾、2 作品が千代紙を用いて作られている。また、8 作品において前章で分類・定義を行った A (漫符)、B (ジャンプ・宙返り)、E (平面的構図) と複雑な感情を持たないキャラクターとが同時に表れる。そのうち 6 作品を製作した村田安司の作品を取り上げる。

村田作品のうち、民話・童話を原作としたサイレントアニメーションが 3 作品ある。このうち、『瘡取り』(1929 (昭和 4)) に登場する善良な老人は頬の瘡を天狗に抜かれ、それを伝え聞いた欲深な老人は瘡を取ってもらおうとして失敗し、逆に善良な老人の瘡も天狗につけられて両頬に瘡ができてしまう。善良な老人の瘡が天狗につかまれる際、白い星型の漫符が出る。瘡はいとも簡単に剥ぎ取られ、中空を飛んで大天狗のものとなる (図 5)。人物の動きは至って平面的だ。そして善良な老人は痛みを感じておらず、むしろ瘡がなくなって大喜びしている。とはいえ、大勢の人間を相手にして大立ち回りが演じられたり同じ動きが繰り返されたりすることはない。

村田作品の原作は日本の民話であることが多い。1920 年代は映画教育運動が盛り上がりを見せ、1928 (昭和 3) 年から全国の小学校を巡回して教育映画を見せる「講堂映画会」が大阪毎日新聞社の主催で始まった (大澤：2006)。村田は横浜シネマ商会に所属し、教育映画界から発注されたアニメーションを多数製作していた (吉田：2007)。村田本人は、自分の作品が退屈で「寫實すぎて、いやな感じ」がすると語っているが (村田：1932)、これには教育的な配慮が作用しているのではなかろうか。

加えて、昭和初頭の日本人には「キャラクター自体が固有のパーソナリティを持った「主演人物」だ」という発想はな (大塚・大澤：2005) かったことも注視する必要がある。ミッキーマウスを始めとするアメリカ製「トーキー漫画」のキャラクターたちは、複雑な感情を持たないキャラクターでありながらも「悲しみや怒りと言った「内面」を表出しており、」 (佐野：2006) サイレント期との決定的な差として表れたというのである。言い換えるなら、外界からの刺激に対し、時に大げさと思えるほどの反応を示すだけで、個々の人物や事物を特徴付ける性格を持たないのがサイレント期の日米のキャラクターである、ということだ。

アメリカ製「トーキー漫画」ブームを契機として、アメリカのキャラクター概念を準

拠拠とした国産のキャラクターが誕生し（大塚・大澤：2005），そのキャラクターが，豊富な資金源をバックグラウンドに持たない日本のアニメーションで独自の発展を遂げるには今少しの時間が必要とされていたのだ。

3-1-(b) 民話，古典などを原作とする作品と歌に合わせて作られたアニメーション

ところで，北山清太郎のエピソードでも触れたように，アメリカのアニメーションをお手本に成立したはずの大正末年から昭和初年のアニメーションの中で，なぜ4割以上も複雑な感情を持たないキャラクターが出て来ない作品があるのだろうか。

複雑な感情を持たないキャラクターがいない10本の作品のうち，6本は原作が日本や外国の民話，神話，古典，伝記そして落語であり，残る4本は歌に合わせて動く作品である。

歌に合わせて動く作品のうち1本は大藤信郎の影絵作品『国歌君が代』である。この作品も含め，分析対象83本のうち影絵で製作されたアニメーション⁽¹⁸⁾4本には全て複雑な感情を持たないキャラクターが存在しない。他の3本は民話，歌劇，戦時中のプロパガンダ映画であり，このことと物体がシルエットで映ってしまう影絵手法の表現特質との相互作用により，複雑な感情を持たないキャラクターは使用されなかったと思われる⁽¹⁹⁾。

残る3本は全て大藤信郎の手による千代紙を用いた「小唄漫画」である。「小唄漫画」のモデルは，アメリカで1927（昭和2）年から製作され始めた「スクリーンソング」シリーズである。バウンシング・ボール（bouncing ball）と呼ばれる「小さなボールが歌詞の上を飛びはねて，歌うべき言葉を次々と示していく方法」であり，オルガン奏者の伴奏に合わせながら観客が合唱する（伴野・望月：1978）。「小唄漫画」ではレコード・トーキーが採用されているが，歌詞の上をボールが飛びはねるパターンに加えて，楽譜の下に歌詞が順を追って出てくるといった形式も見られる。

「小唄漫画」では童謡の歌詞に合わせてキャラクターが形作られるため，武器や素手で格闘するといった描写が見られないのも当然である。また，歌が流れる中で物語が展開されるため，何かのアクションに対して擬音や効果音を付加することもない。従って複雑な感情を持たないキャラクターもいなければ，前述A～Fの各要素も登場しない。

視点をキャラクターの容姿そのものに転じると，千代紙を切り抜いて作られたキャ

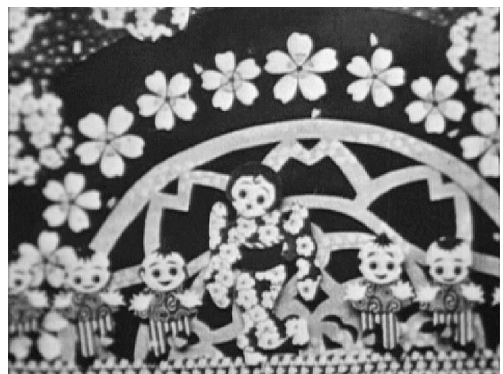


図6 『春の唄』に見られる日本的表現

ラクターが踊っているところなどは日本的な表現と呼ぶにふさわしい（図6）。つまり「和洋折衷」と形容できる作品群と考えてよい。そして、次節で扱う1930年代にはこの「和洋折衷」というテーマが核となる。ただ、1930年代になるとキャラクターの容姿だけでなく、キャラクターの動かし方にもアメリカ製アニメーションの影響がより一層色濃くなってくる。

3-2 セルの導入とトーキーの時代：1932（昭和7）年～1939（昭和14）年

分析対象となる全体作品数は30本、うち複雑な感情を持たないキャラクターとA～Fの各要素とが共に見られる作品数は27本（全体の90.0%）である。なお、表2は次頁にあるので参照されたい。

3-2-(a) 全体状況の把握

現在分かっているだけで、27本のうちサイレント作品が7本に対し、トーキー作品は19本あり、サイレントからトーキーへと覇権が移ったことを示している。

村田安司がサイレント作品を5本製作しており、その全てで表2の通りA（漫符）とB（飛ぶキャラクター）、それにE（平面的構図）を採用し続けていることが見て取れる。一方のトーキー作品のうち5本がセルを用いて製作されていることが現時点で分かっている。

また、前出の5要素に加え、F（トーキー特有のアクションに伴う擬音や効果音）が取り入れられ、A～Fの各要素と複雑な感情を持たないキャラクターが余すところなく用いられている様子が、27本のうち少なくとも5本で確認できた。

本節次項では、「セル」「トーキー」「A～Fの各要素」の全てが登場することが今のところはっきりしている、大藤信郎の『ちんころ平平玉手箱（または『玉手箱』）』（1936（昭和11）年）を例にとる。

3-2-(b) 「和洋折衷」という選択

『ちんころ平平玉手箱』は、千代紙アニメーションの名匠・大藤信郎がセルを用いた作品である。佐野明子によると、まずこのこと自体、「日本アニメーション界の「揺れ」を体現している。」（佐野：2006）という。トーキー化による日本のアニメーションとアメリカのアニメーションを比較する雑誌記事の登場（佐野：2006 萩原：



図7 『ちんころ平平玉手箱』に登場する大勢の魚

表2 A～Fの表現要素一覧表：1932（昭和7）年～1939（昭和14）年

No	製作年	作品名	作者	製作会社	時間	原作	表現手法	音声の有無	表現要素
1	1932	大当たり空の円タク	加藤禎三	協力映画社	10分14秒	不明	切り抜き	（トーキー）	A+B+E
2	1932	動物村のスポーツデー（体育デー、漫画体育デー）	村田安司	横浜シネマ商会	8分35秒	不明	切り抜き	サイレント	A+B+E
3	1933	雲雀の宿替	村田安司	横浜シネマ商会	4分44秒	イソップ童話	切り抜き	サイレント	A+B+E
4	1933	蛙三勇士	大藤信郎	千代紙映画社	5分15秒	オリジナル	セル*	（トーキー）	A+D
5	1933	のらくろ二等兵・教練の巻（…～教練の巻・演習の巻～）	村田安司	横浜シネマ商会	9分23秒	漫画	実写＋切り抜き	（サイレント）	A+B+E
6	1933	お猿の大漁	村田安司	横浜シネマ商会	8分59秒	オリジナル	切り抜き	（トーキー）	A+B+C+D+E
7	1933	動絵狐狸達引	大石郁雄	P・C・L 漫画部	11分26秒	オリジナル	切り抜き	トーキー	A+D+E+F
8	1933	沼の大將	大藤信郎	千代紙映画社	7分37秒	オリジナル	セル	（トーキー）	－
9	1933	三公と蛸～百万両珍騒動～	村田安司	横浜シネマ商会	15分41秒	不明	切り抜き	（トーキー）	A+B+E
10	1934	のらくろ伍長	村田安司	横浜シネマ商会	10分32秒	漫画	切り抜き	（サイレント）	A+B+E
11	1934	お猿の三吉突撃隊の巻	瀬尾光世	日本マンガフィルム研究所	9分02秒	オリジナル	不明	トーキー	A+B+C+D+E+F
12	1934	元禄恋模様三吉とおさよ	瀬尾光世	日本マンガフィルム研究所	8分03秒	オリジナル	不明	（トーキー）	B+C+D+E
13	1934	天狗退治	大藤信郎	千代紙映画社	10分03秒	オリジナル	セル	（トーキー）	A+B+C+D+E
14	1935	塙團右衛門化け物退治の巻	片岡芳太郎	日本マンガフィルム研究所	9分00秒	不明	切り抜き	（サイレント）	A+B+C+D
15	1935	のらくろ二等兵	瀬尾光世	瀬尾発声漫画映画研究所	10分49秒	漫画	不明	トーキー	A+B+C+D+E+F
16	1935	のらくろ一等兵	瀬尾光世	瀬尾発声漫画映画研究所	10分03秒	漫画	不明	トーキー	A+B+D+E+F
17	1935	海の水はなぜからい	村田安司	横浜シネマ商会	10分00秒	日本民話	切り抜き	サイレント	A+B+E
18	1936	居酒屋の一夜	村田安司	横浜シネマ商会	10分29秒	映画懸賞脚本	切り抜き	（トーキー）	A+B+C+D+E
19	1936	新説カチカチ山	市川崑	JO スタジオ漫画部	6分24秒	オリジナル	不明	トーキー	A+B+C+D+E+F
20	1936	ちんころ平平玉手箱（玉手箱）	大藤信郎	千代紙映画社	8分15秒	オリジナル	セル	トーキー	A+B+C+D+E+F
21	1936	古寺のおばけ騒動（日の丸太郎・おばけ退治）	鈴木宏昌（芦田巖）	日本マンガフィルム研究所	5分12秒	不明	不明	トーキー	A+B+C+D+E+F
22	1936	日の丸太郎・武者修業の巻（日の丸太郎・武者修業）	鈴木宏昌（芦田巖）	日本マンガフィルム研究所	5分26秒	不明	不明	（トーキー）	A+B+C+D+E
23	1938	マー坊の木下藤吉郎	不明	佐藤線映画製作所	6分52秒	オリジナル	切り抜き	トーキー	A+F
24	1938	テク助物語（日の丸旗の助・山賊退治）	瀬尾光世	芸術映画社	10分21秒	漫画	不明	トーキー	A+B+C+D+F
25	1939	新猿蟹合戦	熊川正雄	日本動画研究所	11分02秒	日本民話	不明	サイレント	A+B
26	1939	泳げや泳げ（泳げ泳げ動物の水泳大会；泳げやつはもの）	大石郁雄	朝日映画連盟	10分00秒	不明	不明	不明	A+B+C+E
27	1939	べんけい対ウシワカ	政岡憲三	日本動画研究所	13分13秒	伝記	セル	トーキー	A+B+C+D+F

* セルは高価なことから、部分的に切り抜き法が用いられることも多かった。

2010)を背景とし、アメリカのアニメーションの規範化が進行する(佐野:2006)。日本のアニメーション作家たちはそれを意識しながら、日本的な題材とアメリカのアニメーション技法との融合、即ち「和洋折衷」を図ろうとし、その典型を大藤信郎による千代紙からセル、更には影絵という採用手法の変遷に看取できる(佐野:2006)というのである。

確かに、『ちんころ平平玉手箱』の主人公・仔犬のちんころ平平は、元々千代紙という日本独自の素材から生み出されたキャラクターであり、セルを用いられることによって非常に滑らかな動きを見せている。したがって、特に動きの面でアメリカ製アニメーションの水準に近づけるという一定の成果を挙げていると言って良い。また、非常に愛らしい子どもの声で喋るその姿には、観衆の心に訴えかけて同情を誘うものがある。

そして、龍宮城に潜入して玉手箱を手に入れるため、海中を泳いでいた魚を手にかけてその皮を剥いで魚に変装し、龍宮城の魚たちと追いつ追われつとなるわけだが、同じ動きを繰り返すショットがしばしば見られ、魚はその種類もさることながら、1種類あたりの数が大変多い。また効果音や擬音も多用されている(図7)。このように大勢のキャラクターが同じ動きを繰り返すというのがこの年代から見られるようになった特徴だが、依然として平面的な構図の中で漫符を伴ってキャラクターや体の一部が動き回るという特徴も見られる。

こうした、「和洋折衷」を図った作品が27作品中19作品あることは特筆に値する⁽²⁰⁾。日本のアニメーション作家たちは大正期から受け継いだ、A(漫符)とB(飛ぶキャラクター)、それにE(平面的構図)を作品中で使いながらも、2-2のC(繰り返し)のところで述べたように、節約しながらセルという手法を使いこなすという意味もあり、繰り返し大勢のキャラクターがひょうきんな音を出しては動き回るという新たな表現を身につけていった。そして現代で言うところの「かわいい」国産のキャラクターが生まれた。

しかし戦時色が濃くなり、日米開戦と共にアメリカのアニメーションを大っぴらに模倣することはできなくなる。そこで要請されたのは、「科学的リアリズム」(大塚:2007)と、これまでとは異なるキャラクターの複雑で多面的な性格描写であった。

3-3 集団製作体制が主流となる戦時期:1940(昭和15)年~1944(昭和19)年

分析対象となる全体作品数は10本、うち複雑な感情を持たないキャラクターとA~Fの各要素とが共に見られる作品数は5本(50.0%)である。

3-3-(a) 記号的表象の継承とリアリズム及び内面の表出

記号的表象が見られる5作品のうち2作品にはA~Fの各要素が漏れなく盛り込まれ

表3 A～Fの表現要素一覧表：1940（昭和15）年～1944（昭和19）年

No	製作年	作品名	作者	製作会社	時間	原作	表現手法	音声の有無	表現要素
1	1940	あひる陸戦隊	瀬尾光世	芸術映画社	13分00秒	オリジナル	セル*	トーキー	A+B+C+D+E+F
2	1941	チュウワの羽衣	山口貞三	土田商会	8分28秒	不明	不明	トーキー	A+B+E+F
3	1942	桃太郎の海鷲	瀬尾光世	芸術映画社	36分41秒	日本民話改作	セル	トーキー	A+B+C+D+E+F
4	1944	フクちゃんの潜水艦	関屋五十二 横山隆一	朝日映画社	29分47秒	漫画	セル	トーキー	A+F
5	1944	桃太郎 海の神兵	瀬尾光世	松竹動画研究所	73分26秒	日本民話改作	セル	トーキー	A+B+E+F

* 「セル」と表記の4作品は全てセルのみを用いて製作された。

ている。1940（昭和15）年の『あひる陸戦隊』（瀬尾光世）は、蛙にいじめられたあひるが仲間と共に復讐を試みるが、嵐の到来によって中断し、最終的には蛙と仲直りするという話である。あひると蛙の双方とも最新鋭の兵器を搭載して戦いに臨むが、そこで活躍するキャラクターの容姿は、アメリカのトーキーアニメーションの影響を強く感じさせる。1-2でも触れたように、こういったことは大塚英志によって既に指摘されている。また、銃器の発射音は非常にリアルだが、森の動物の近辺を弾丸が通過するときには面白おかしい効果音が使われている。更に沢山のドジョウを鉄砲玉代わりに蛙に食わせ、命中した蛙もくすぐったがって大笑いするなど、セル・トーキー導入期から採用された表現要素は健在である。

1942（昭和17）年の『桃太郎の海鷲』（瀬尾光世）は、桃太郎のキャラクターになぞらえた日本軍による真珠湾攻撃の様子を描いた作品だ。秋田孝宏はこの作品のキャラクターを「他の兵隊の中に混ざるとすぐに溶け込んでしまい、個性よりも全体としてのまとまりのほうに目が行く」（秋田：2004）と評しているが、まさにその通りで、桃太郎のお供である犬、猿、キジ、そしてお供ではないが軍用機整備兵の兎はいずれも数十匹という単位で登場する。特に猿は敵軍（米軍）の基地を上空から襲う際、わざわざ猿梯子を作って大勢で上陸して火を点けて回る。ここでは同じ動きが繰り返される。また、

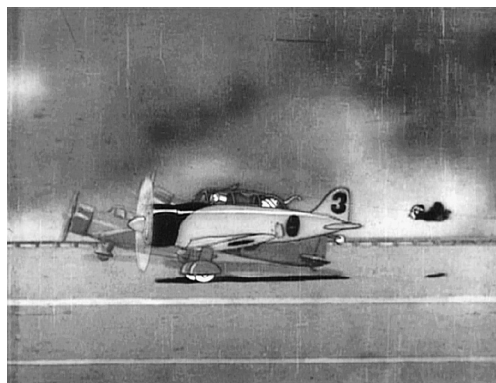


図8 『桃太郎の海鷲』

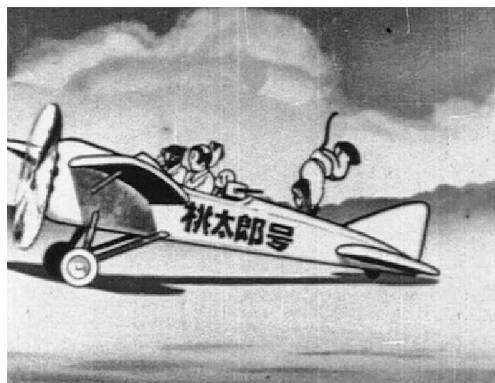


図9 『空の桃太郎』

離陸時に甲板に落とされた猿が慌てて追いかけて、最後には空中を羽ばたき平泳ぎの格好で戦闘機に乗り込むというギャグが展開されるが、これは1931（昭和6）年に『空の桃太郎』で村田安司が用いたシチュエーションと似通っている（図8、図9）。

しかしながらこの作品では、『あひる陸戦隊』と同じく兵器の描写が非常にリアルである。この作品を後援した海軍省から必要な資料が豊富に提供され、できるだけ忠実に描くよう求められたことがその原因だ（瀬尾光世のインタビュー 佐野：2007）。また、なかなか帰ってこない友軍機のクルーを心配そうに見つめる兎の整備兵がクローズアップで映し出されるが、仲間を気遣うキャラクターの顔が大写しになる表現も、少なくとも本稿の分析対象の中ではこれ以前に見られなかったことだ。

このように、正確な機械類の描写やキャラクターの複雑な心理状態の表現に注意が向けられる一方で、切り抜き・サイレント期やセル・トーキー導入期以降受け継がれてきた、複雑な感情を持たないキャラクターとA～Fの各要素も見受けられるのが、戦時中のアニメーション表現の特色と言えよう。

3-3-(b) 複雑な感情を持たないキャラクターの捨象と写実的表現の徹底

一方、記号的表象がまったく見られない5作品ではどういったキャラクターが登場していたのだろうか。ここでも機械表現の精巧さとキャラクターの内面に焦点が当てられる傾向がある点は複雑な感情を持たないキャラクターが登場する作品と同じだが、キャラクターの肉体的な死に焦点が当てられていることに注目したい。『マレー沖海戦』（大藤信郎：1943（昭和18））では、イギリス軍の対空砲火の犠牲となった味方パイロットに敬意を表して敬礼する日本軍パイロットの姿が、数秒間映し出される。

また、複雑な感情を持たないキャラクターが登場する『桃太郎 海の神兵』（瀬尾光世：1944（昭和19））でも、日本兵と思しき兎の偵察兵の死が同僚によって報告され、その死を悼むかのような哀しげな音楽と共に、亡くなった偵察兵が乗り組んでいた偵察機に残る生々しい弾痕がクローズ・アップで撮られている。

そして、『くもとちゅうりっぷ』（政岡憲三：1943（昭和18））では、てんとう虫の少女をたぶらかそうとした蜘蛛の中年男が嵐に巻き込まれて死んでいく過程が映し出される。但し、それは蜘蛛が複雑な感情を持たないキャラクターとして表現されているのではなく、宮本大人が漫画単行本版『のらくろ』を素材に言及した、直接的に



図10 『くもとちゅうりっぷ』より
蜘蛛が溺れるシーン

描かれない死体、文字通りの「死体」ではない姿（宮本：2002）なのである。嵐に飛ばされ、激しい水流に飲まれる蜘蛛の姿は、面白おかしさを伴ったものではなく、溺れている姿を映し出しているだけで、死の瞬間を描いていない（図 10）。

漫画『のらくろ』を分析対象とした宮本が、こういった表現は 1937 年（昭和 12）年の段階で成立したと指摘している事実を既に 1-2 で取り上げたが、アニメーションにおいても数年の遅れを経て同じ状況が到来したと言えよう。そしてそれは、佐野明子が指摘するような、戦時下のプロパガンダアニメーションで、味方である日本軍は同情を誘うように描き、逆に敵であるイギリスやアメリカの兵隊は容赦なく痛めつける様子が映し出されるようになった（佐野：2007）という事実と一致する。

3-4 市場に出回ったおもちゃ映画：1928（昭和 3）年～

分析対象となる全体作品数は 20 本、うち複雑な感情を持たないキャラクターと A～F の各要素とが共にが見られる作品数は 18 本（全体の 90.0%）である。

このうち 5 本に A～E の 5 要素が見られる。このうち 4 作品を製作した片岡芳太郎の作品を例に取る。

『日の丸旗之助・化物屋敷の巻』（1935（昭和 10）～）で主人公の旗之助は金棒を振るいながら狸が化けた化物をなぎ払っていく。狸と幽霊のメタモルフォーゼは、3-2 でも述べた「和洋折衷」的表現である。物語中盤でちょうちんのお化けが宙返りして頭を打ち、頭の周りに白い星型の漫符が出る。そればかりか金棒が振るわれるたびに白い星の漫符が出続ける。更にその他の幽霊が次から次へと現れては旗之助に金棒で倒され、その場面が連続する。動きは激しいが奥行きはない（図 11）。

また、おもちゃ映画は劇場公開されることのないフィルムである。作品の依頼がないときはアルバイトとしておもちゃ映画を作っていた劇場用アニメーション作家もあり、片岡もその一人であった（渡辺・野中：2006）。

3-4 で取り上げた 18 作品のうち実に全体の約 83.3% に当たる 15 作品が切り抜き法で製作されている点に注目したい。先に述べたように、切り抜き法は素人にも取付き易く、繰り返される動きを表現するのにも適した手法であった。金をかけずに量産しなければならないという産業上の必要性にも見合う。

またおもちゃ映画は、廉価な映写機やフィルムなら、子どもの小遣いでも十分手が

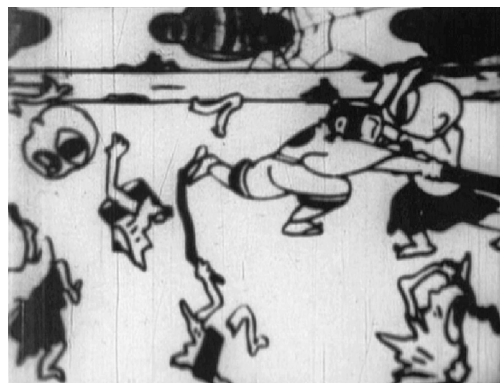


図 11 『日の丸旗之助・化物屋敷の巻』より
主人公・旗之助の大立ち回り

表4 おもちゃ映画における A～F の表現要素一覧表^{*1}

No	製作年	作品名	作者	製作会社	時間	原作	表現手法	音声の有無	表現要素
1	1928	大力太郎の無茶修行	片岡芳太郎	キングフィルム	1分21秒	不明	切り抜き	サイレント	A+B+C+D+E
2	1929	一寸法師ノ出世	不明	ナカノマンガ社	1分06秒	日本民話	切り抜き	(レコード・トーキー)	B+E
3	1931	動物相撲大会	不明	不明	43秒	不明	切り抜き	サイレント	—
4	1931	鼠の留守番	大石郁雄	大石光彩映画社	1分08秒	不明	切り抜き	レコード・トーキー	A+B+E
5	1932	海の桃太郎	村田安司	横浜シネマ商会	1分49秒	日本民話改作	切り抜き	サイレント	A+E
6	1932	御存知荒木又右衛門 (御存知荒又仇討)	大石郁雄	大石光彩映画社	1分12秒	時代劇	切り抜き	(レコード・トーキー)	A+D+E
7	1933	お猿三吉・防空戦の巻	瀬尾光世 川口長八	日本マンガフィルム研究所	3分13秒	オリジナル	不明	(トーキー)	A+B+E+F
8	1934	忍術火の玉小僧・江戸の巻	田中与志	日活京都撮影所漫画部	1分08秒	不明	不明	(トーキー)	A+B
9	1934	凸坊の自動車旅行	不明	不明	1分08秒	不明	切り抜き	レコード・トーキー	A+B+E+F
10	1935	ターちゃんの海底旅行	政岡憲三	政岡映画美術研究所	1分12秒	オリジナル	セル	(トーキー)	A
11	1936	お猿の艦隊	宮下万蔵 (万三)	横浜シネマ商会	1分12秒	映画懸賞脚本	切り抜き	サイレント	A+B+C+D+E
12	1936	お日様と蛙	宮下万蔵 (万三)	横浜シネマ商会	1分02秒	映画懸賞脚本	切り抜き	サイレント	A+B+D+E
13	1936	マー坊の大競争 (マー坊の東京オリンピック大会)	佐藤吟次郎 千葉洋路	佐藤線映画製作所	1分36秒	オリジナル	切り抜き	不明	A+B+E
14	1931～ *2	のらくろ少尉・日曜日の怪事件	片岡芳太郎	不明	1分42秒	漫画	切り抜き	不明	A+B+D+E
15	1933～	ダン吉島のオリムピック大会	片岡芳太郎	不明	2分04秒	漫画	切り抜き	不明	A+B+E
16	1933～	冒険ダン吉・漂流の巻	片岡芳太郎	不明	1分28秒	漫画	切り抜き	不明	A+B+C+D+E
17	1935～	日の丸旗之助・化物屋敷の巻	片岡芳太郎	不明	1分17秒	漫画	切り抜き	不明	A+B+C+D+E
18	1935～	日の丸旗之助・稲妻組討伐の巻	片岡芳太郎	不明	1分34秒	漫画	切り抜き	不明	A+B+C+D+E

*1 白字で示された作品は一旦劇場公開された作品の再編集版で、オリジナル版ではトーキーでも、おもちゃ映画版ではサイレントまたはレコード・トーキーとして流通した作品を指し、黒字で示された作品はおもちゃ映画用に作られた作品を指す。

*2 製作年が限定されないのは、おもちゃ映画が商品として流通し続けたためである(渡辺・野中:2006)。これ以下の5作品及び表のNo.1, 5, 7, 8, 13の合計10作品は、少なくとも戦後になっても販売され続けていた(渡辺泰氏提供のおもちゃフィルムリストを参照した)。

届くという気軽さもあり(杉本:1990), アクションシーンを全面に押し出して視聴者にカタルシスを感じさせることに主眼が置かれたメディアだったと考えられる。劇場公開用作品よりも更に低廉な予算の下, 劇場用作品で既に身につけたテクニックやそこでこれから試そうとしている表現の実験台として, アニメーション作家たちにとってもおもちゃ映画は使い勝手が良かったのではなかろうか。

4. 先行研究及び評論における言説の検証： 製作手法と作品データに基づく分析から

2及び3で明らかになった事実をまとめる。

まず、主に切り抜き法や千代紙を用いたサイレントフィルムとして製作された1924（大正13）年から1931（昭和6）年までの作品群では、平面的な構図の下、複雑な感情を持たないキャラクターの周りに漫符が出たり、そのキャラクター自身や他のキャラクターが宙を舞ったりする様子が多く描かれた。一方で、複雑な感情を持たないキャラクターが登場しない作品もほぼ同じ割合で存在する。前者の要因としては、同時代の日本の実写映画で一般的な平面的な構図がアニメーションにも採用されたこと、切り抜き法そのものが体の各部位を切り抜いて動かす手法だったため、キャラクターの全身や体の一部に宙を舞わせる事自体は容易だったことが挙げられる。これは従来言及されなかった事実である。前者と後者に共通する要因としては、通説通り、教育的配慮から激しいアクションや大立ち回りを控える傾向にあったことがまず挙げられる。そしてこれも従来からの指摘通り、複雑な感情こそ持たないものの特徴的な性格を持ったキャラクターを描こうにも、手本となるキャラクターがアメリカには存在しなかったことが挙げられよう。

続いて、セルとトーキーの導入が進んだ1932（昭和7）年から1939（昭和14）年までの作品群では、前の年代から主力だった、漫符、宙返り、平面的構図という表現要素を引き継ぎつつ、同じ動きが個性を持たない集団によって繰り返されるという新たな表現も見られるようになる。これには高価なセルの使用を抑えようとする意図があったことが明らかになった。更に音楽が使用できるようになっても、アクションシーンでは滑稽な擬音や効果音が多用されていた。これはアフレコを多用し、既存の楽曲を流用する風潮に後押しされたものであったことが分かった。また、アメリカのトーキーアニメーションで用いられた擬音によるアクション表現の影響も受けている。アメリカのアニメーションからはそればかりでなく、これまで言われてきたように、観衆が感情移入できる性格を持ったキャラクターを借用し、日本的なモチーフと融合させようとする「和洋折衷」作品が数多く生まれることとなった。

更に、軍部の肝煎りで集団製作体制が推進された1940（昭和15）年～1944（昭和19）年には、大正期・昭和戦前期以来の表現要素を引き継ぎつつ、兵器の写実的表現と人物に複雑な性格を持たせるべきであるとの国家単位での要請から、精巧な機械描写やキャラクターの多様な心理表現が見られるようになる。その結果として兵器が起動する際に実音が使われ、作品中で仲間を気遣うキャラクターや死んでいくキャラクターに焦

点が当てられるシーンを見出すことができる。これらは従来指摘されてきたことだが、本稿で筆者が行ったように、日常生活では考えられない動きをするキャラクター表現の出現頻度を集計したデータを用いて量的検証が試みられたことはなかった。

そしておもちゃ映画作品では、擬音・効果音以外の全ての表現要素がふんだんに盛り込まれた大立ち回りが繰り返し広げられる。切り抜き法は単純な動きを繰り返させるのに適している。また切り抜き法であれば製作業への新規参入が容易で、作品の量産が可能になり、その手法自体が既存のアニメーション作家たちの表現をテストする舞台でもあった。このような切り抜き法という手法が持つ、高度な技術を作り手に要求しないという特色こそ、アクロバティックなキャラクターが所狭しと暴れまわる作品が多いことの原因であると考えられる。

以上本稿の成果について述べてきたが、他の表現形式との関連付けが不十分な箇所が存在する。日本の漫画、更には劇映画の中でも特に無声映画時代の喜劇映画や時代劇映画と、日本のアニメーションにおける複雑な感情を持たないキャラクターとの関連性分析を、今回作成したデータに基づいて行っていきたい。

註

- (1) 1995（平成7）年に朝日新聞社主催の「手塚治虫 過去と未来のイメージ展」の図録の別冊として作品の全頁が世に出ることとなった。
- (2) 大城のぼるは作画のみ担当。ストーリーを担当したのは旭太郎こと小熊秀雄である。
- (3) 但し、日本のアニメーション映画の大きな市場として学校を始めとする教育映画界からの需要があったことを付記しておく。教育映画としてのアニメーションの役割と表現上の特質については3-1-(a)で詳説する。
- (4) 1944（昭和19）年に製作された後1945（昭和20）年に公開された作品はあるが、同年元旦から終戦までの期間に製作が完了し、かつ劇場公開された作品はない（山口・渡辺：1977）。
- (5) 【使用映像資料】で紹介しているうち、『世界アニメーション映画史』を除くVHSとDVD全ての中から1944（昭和19）年までに製作されたことが分かっている作品の総数。但し、同じ作品が重複してソフトに収録されている場合は、まず時間の長いもの、次いで公開時の形式（公開時にトーキーだったものなら、サイレント版ではなくトーキー版を採用）に近い方を分析対象とした。なお、1917（大正6）年から1923（大正12）年までの作品は現存するものもあるが、映像ソフト化されていない。
- (6) 小型映写機を使えば家庭で視聴できる映画フィルムのこと。既に公開された日本のアニメーション映画はもちろん、劇映画や海外のアニメーションから見せ場だけ抜き出して編集された上で販売されるものと、おもちゃ映画専用に製作され販売されるものがあった。この時期に何本製作されたかについてははっきり分かっていない。作品の長さは多くが約1、2分であった。少年時代の手塚治虫がこのフィルムでアニメーションや劇映画をよく見ていたようである。
- (7) 『日本アニメーション映画史』の資料編の大正期及び昭和戦前・戦中期該当部分（pp.192-pp.233）によれば、日本で劇場用アニメーションが最初に製作された1917（大正6）年から、1945（昭和20）年8月15日の太平洋戦争終結までに製作され、かつ劇場公開されたアニメーション映画は435本にのぼる。
- (8) 内訳は劇場公開作品が43本、おもちゃ映画が18本である。
- (9) シリーズ化されて後に「フェリックス」と名を変えるキャラクター。
- (10) 戦後になり、より扱いやすいアセテートフィルムが普及し、「セル」と言えばこちらを指すようになった。

- た。1990年代中頃から人物の動きはコンピューター上で作画されるようになり、少なくとも日本の商業アニメーションでセルが用いられることはなくなった。
- (11) 1932(昭和7)年、京都に政岡映画製作所を設立した政岡憲三は、セルロイド法にかかるコスト高に苦しめられ、プロダクションの解散を余儀なくされながらもセルによるアニメーションの製作を続けた(山口・渡辺:1977)。後述するフィルム・トーキーに早くから取り組んだのもこの政岡である。
 - (12) 立体的な動きの場合は、背景もキャラクターも全て1コマずつ手で描いては撮影する稿画法(推稿法)が用いられ、「一本の作品の製作過程で切り抜き法は七〇%以上を占め、残りの三〇%ぐらいに推稿法を使用するのがふつうだった。」(山口・渡辺:1977)とのことである。
 - (13) ちなみに1930年代初頭(昭和5年ごろ)の小学校教師の月給は40円である(杉本:1990)。
 - (14) パート・トーキー(作品の一部のみトーキー)であれば、これより以前に何作品か製作されている。
 - (15) これに先立ってPCL式トーキー『大当たり空の円タク』(加藤禎三)の製作が進んでいたが、結果的に公開は『力と女の世の中』が早くなった。
 - (16) 1942(昭和17)年に『桃太郎の海鷲』を製作した瀬尾光世が、製作当時の録音にまつわるエピソードを1981(昭和56)年に述懐している。録音テープはアニメーション史研究家の渡辺泰氏が所蔵している。(佐野:2007)
 - (17) 村田安司の『太郎さんの汽車』(1929(昭和4)年)は実写と切り抜き法を併用している。物語の初めと終わりに実写フィルムがあり、中間部は切り抜きアニメーションであるので、切り抜き法と考えてよい。このような実写とアニメーションの併用はアメリカの初期アニメーションの特徴であり、日本の作家がそれを参照していたことの証である。
 - (18) 現在でこそ「影絵アニメーション」と呼ばれているが、戦前戦中期を通じて影絵はアニメーションの範疇に含まれず、「影絵映画」と呼ばれ、その前衛性と芸術性により高い評価を得ていた(佐野:2006, 2007)。
 - (19) 1940(昭和15)年に製作された『お蝶夫人の幻想』(荒井和五郎・飛石伸也)は歌劇『蝶々夫人』を原作とした影絵アニメーションである。悲恋を描いているために歌劇といえどもキャラクターの動きは非常に抑制的である。戦時中のプロパガンダアニメーション映画については、3-3で論じる。
 - (20) 村田安司の作品は除外している。

参考文献

- 秋田孝宏(2004)「漫画映画の笑いと英雄 「桃太郎」と戦争」岩本憲児編『映画と大東亜共栄圏』(日本映画史叢書②), 森話社
- 岩本憲児(2007)『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
- 大澤浄(2006)「映画教育運動成立史ー年少観客の出現とその囲い込み」加藤幹郎編『映画学的想像力ーシネマ・スタディーズの冒険』, pp.205-229, 人文書院
- 大塚英志(1997)「戦後まんがは「心」をどう表現してきたか」色川大吉編『現代の世相⑦ 心とメディア』, pp.205-240, 小学館
- 大塚英志・大澤信亮(2005)『「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか』, 角川書店
- 大塚英志(2007)「文化映画としての『桃太郎 海の神兵』ー今村太平の批評を手懸りとして」『新現実』VOL.4, pp.115-139, 太田出版
- 大藤信郎(1929)「線映畫の撮影法(2)」『映畫教育』第十八輯 昭和四年八月號, pp.19-20, 大阪毎日新聞社
- 北山清太郎(1930)「線映畫の作り方」全日本活映教育研究會編集・発行『映畫教育の基礎知識』
- 呉恵京(2009)「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』第62号 pp.163-177
- 呉恵京(2010)「大藤信郎における漫画映画の表現分析」『財団法人徳間記念アニメーション財団年報 2009-2010 別冊(平成21年度第8号別冊)』 pp.10-49
- ササキバラ・ゴウ(2007)「浮遊するイメージとキャラクターー近代メディア史におけるまんが・アニメの位置づけ」『新現実』VOL.4, pp.243-264, 太田出版
- 佐野明子(2006)「1928-45年におけるアニメーションの言説調査及び分析」『財団法人徳間記念アニメー

- シオン財団年報 2005-2006 別冊（平成 17 年度第 5 号別冊）』 pp.10-101
- 佐野明子（2007）「トーキー移行期から大戦期における日本アニメーション映画研究」平成 18 年度大阪大学言語文化研究科言語文化学専攻博士学位論文
- 杉本五郎（1990）『映画をあつめて－これが伝説の杉本五郎だ－』
- 津堅信之（2004）『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
- 伴野孝司・望月信夫（1978）「アメリカにおけるアニメーションのルーツ 第 1 回 J・R・ブレイを源流とする人々 その 2」『FILM 1/24』第 20・21 合併号, pp.54-55
- 萩原由加里（2010）「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－」『財団法人徳間記念アニメーション財団年報 2009-2010 別冊（平成 21 年度第 8 号別冊）』 pp.88-113
- 政岡憲三（1939）「我邦に於て漫画映畫は育つかどうか」『キネマ旬報』第六百七十三號, pp.77, キネマ旬報社
- 宮本大人（2002）「ある犬の半生－『のらくろ』と〈戦争〉－」『マンガ研究』vol.2, pp.50-71, 日本マンガ学会
- 村田安司（1932）「漫画製作の話」『映畫教育』第四十九輯 昭和七年三月號, pp.17, 大阪毎日新聞社
- 山口且訓・渡辺泰（1977）『日本アニメーション映画史』, 有文社
- 吉田ちづゑ（2007）『「講堂映画会」の子どもたち』, 桂書房
- 渡辺泰・野中和隆（2006）「片岡芳太郎とアニメーション」『季刊 CINEMATHEQUE』夏号 VOL 3, pp.13 及び付録, シネマテック編集部

参考資料

アニメーション史研究家・渡辺泰氏所蔵の大阪・松屋町の問屋街で戦後に販売されていたおもちゃフィルムのリスト

使用映像資料

(VHS)

『桃太郎 海の神兵』（1992）, 松竹ホームビデオ

『元祖アニメーション 昭和漫画映画大行進』（1993）第 2 巻, ビクター・エンターテインメント

(DVD)

『日本アートアニメーション映画選集』（2004）第 1 巻「大藤信郎作品集」第 2 巻「政岡憲三とそのグループ」第 3 巻「瀬尾光世作品集」第 4 巻「戦前傑作選」第 5 巻「戦中期編」, 紀伊国屋書店

『世界アニメーション映画史』（2007）, Vol.1「エミール・コール」Vol.2「ウインザー・マッケイ」Vol.4「パット・サリバン」, Vol.19「マックス&デイヴ・フライシャー V」, 日本コロムビア

『日本アニメクラシックコレクション』（2007）第 1 巻～第 4 巻の全巻, デジタル・ミーム

『スタイル・オブ・市川崑 ART+CM+ANIMATION』（2008）, 角川映画株式会社

『アニメーションの先駆者 大藤信郎 孤高の天才』（2010）, 紀伊国屋書店

Changes of Feelings Expression in Pre-war and Middle-war time Japanese Animation Characters : Through Quantitative Analyses of Movement Symbol, Composition and Sound Effects from Production Methods' Point of View

Akihiko Kimura

In pre-war era, there was no complicated psychological description of Japanese animation characters. This is contrary to Japanese contemporary TV animation ('anime'). Prior researches said that American animation movie characters had strong reflection on pre-war time Japanese idea of animation and comic character. And, it has also understood that Japanese characters had steadily been presented with their diversified feelings by creators. In addition, also mechanic description had been more realistic. The object of this study is Japanese animation pieces produced from 1924 to 1944 including the end of Taisho era and the beginning of Showa era when prior-researches hadn't yet been done. The writer makes clear how animation characters change ways of expressing their feelings throughout observation on creators' and critics' reference to animation production methods and quantitative researches on symbol mainly composed of character motion which wasn't the objective of prior researches.

Key words : Character, Feelings, Motion, Production methods, Quantitative analyses