
漫画映画からアニメーションへ

— 自主制作という選択肢 —

From Manga Eiga (Manga Films) to Animation

— Choosing the Path of Independent Animation Creation —

玉井 建也 | Tatsuya TAMAI

吉田 正高 | Masataka YOSHIDA

Animation has been uniquely developed in Japan since before World War II. Well into the post-war period, it was called manga eiga (manga films). During the war, critiques of manga eiga centered around comparison with Disney films. These critiques were made while referring to military aspects of Japan and its enemy, the United States of America. Note, however, the main subject of these comparisons and critiques was the insufficient film making environment for Japanese manga eiga production instead of the quality or details of the films. After the war, as TV broadcasting began, critiques of manga eiga started to focus on quality and the details. Note that they were still compared with Disney films. Meanwhile, creators of manga eiga reacted strongly against TV program creation. As a result, two events occurred after the 1960's. One was the launch of Animation Sannin no Kai (Animation Creator Group of Three) that insisted on using the word "Animation" instead of manga eiga. The other was creation of an independent animation titled "Tsuru no Sugomori." This animation was created to pursue creative impulses and react against the poor working environment.

1. はじめに

アニメーションの歴史に関しては概説書を中心として数多くの研究蓄積が存在する¹。また、個別事例の検証・検討も進み、例えば大正期以降、1930年代までのアニメーションの歴史に関しては、商業作品・自主制作作品を問わず、津堅信之氏や禧美智章氏によってまとめられており²、戦時中および戦後のアニメーション研究においても木村智哉氏や雪村まゆみ氏によって個別実証研究が蓄積されている³。このような中で、本稿は漫画映画という呼称がアニメーションへと転換していく1960年代を中心に着目する。テレビ放送開始以降、海外のアニメーションが放送枠の多くを占めていた状況から、国産アニメーションがほとんどを占めるように代替するのが1960年代後半とされる⁴。このような変化を受けて、アニメーターたちの労働環境が次第に劣悪になっていく状況が指摘されている⁵。この時代において漫画映画がアニメーションへと変化していく状況は、単純な呼称の変化に留まらず、アニメーションをめぐる概念的な変化や、それを取り巻く社会的・文化的変化をも連動していると考えられる。したがって、本稿では、単純な呼称の変化に着目するのではなく、社会的・文化的変化が歴史的にどのように意義づけられるのかを検討する。

漫画映画からアニメーションへの変化という点において先行研究では手塚治虫氏によって、久里洋二・柳原良平・真鍋博によって1960年に結成された「アニメーション3人の会」について「“アニメーション”という言葉は、わが国では彼らが使いだめたわけであり、従来の“漫画映画”はここで死語化した」と言及されている⁶。また、佐野明子氏は名称の変遷のなかに芸術性を見出すことが可能であることを指摘している⁷。また、古田尚輝氏によって、テレビ放送に

において1970年代後半にはアニメーションの呼称が定着したとする⁸。以上のように1960年代から70年代にかけて呼称の変遷における言説研究が中心に行われているが、その詳細な研究およびクリエイター側のアプローチなどについては考察されていない。

2. 戦時中における漫画映画とディズニー

1917年に漫画家の下川凹天、幸内純一、北山清太郎の三名が、それぞれ同時期にアニメーション制作を行い、短編を発表していったのが、日本のアニメーションの最初とされている⁹。そして、特に1930年代以降のディズニー映画の興隆および日本への影響、村田安司、正岡憲三、大藤信郎といった優れた作家の登場、アジア太平洋戦争時におけるプロパガンダ作品の制作といった歴史的な流れを経て、1953年にテレビ放送が始まって以降、テレビCMに数多くのアニメーションが活用されることになった¹⁰。このような流れの中で、今日アニメーションと呼称されるものは、漫画映画、もしくは観映画と呼ばれていた。

このような中でアジア太平洋戦争中より指摘されていたのが、ディズニーの存在である。例えば、漫画映画評論で知られている今村太平洋氏は、戦時中に「とにかく最近まで世界で一番人気のあつた俳優は絵に描いたミッキー・マウスやドナルド・ダックであつて、彼等に比べたらチャップリンなども、最早甚だ精彩を失つてみたことは事実なのだ」と指摘し、その影響力の大きさを挙げている¹¹。特に戦争中の影響力を重視しており、「戦時におけるその政治的宣伝力はまた軽視できないものがあるだらう」とし、「わが国がディズニー漫画ほどの漫画映画をもたないといふことは、それだけつまり戦時において映画的に劣勢であることを意味する」とディズニー作品の文化的影響力の大きさを戦時下という時代性の中で重要視している様子がわかる。そして、これに対して、日本の漫画映画は「その絵が普通の絵のやうに一人の手で画かれるばかりでなく、写真と結びついてゐない蛙や家鴨や人の動作はすべて出鱈目で想像的である(中略)全体の構想の貧しさや、彩色のないことや、音楽的魅力のないことよりも先に、個々の動きがまづ「嘘」である。それは写真による事実の記録に立脚しなみのだ。このことは、日本の漫画映画から映画的魅力を奪ふ

第一の原因である。このやうな原因を取り去ることは、従来の手工業的な制作方法ではどういふ不可能である」と低い評価をしている。

そして、その背景として「ディズニー漫画は、51エーカーの土地に建てられた極度に現代的な十四個のビルディングのする大製作所から生み出される。そこでは千人以上の人が働き、一年間のその給料は三百萬ドルに及ぶといはれる」と、ディズニーの大量生産体制と資金力を指摘している。これに対し、今村が考える日本の漫画映画制作の対策は、「千人の人員を集められなくとも、三十人、五十人の分業制度にすることは可能である。とにかくすべての手工業的個人的な制作法が、少しでも機械工業的、分業的製作法に変へられる方向にむかなくてはならないのだ」というものであり、それまでの個人製作から大人数での製作へと変化すべきと主張している。

このような指摘は他にもされている。1943年に行われた座談会では、「くもとちゅうりっぷ」を制作した政岡憲三氏は「しかるに瀬尾君が作ったのは十名以下、私のところでも十数名だつた。てんで問題にならない。然かも技術に関していつでも比較になるのはアメリカ漫画です。ですから、それを何んとか打開しない限りむづかしい。期間が短いのと、人材が足りないといふことがいちばん困るのです」と「桃太郎海の神兵」などを手掛けた瀬尾光世氏や自身とディズニーとを比較しながら組織強化の必要性を指摘するという同じ構図が語られている¹²。政岡氏はこの点を強く主張しており、1944年に書かれた文章では「質の向上の為には何よりも資材と人員の拡充であるといふ事はすでに各社の当事者によつて言ひつくされた」とし、漫画映画の質の向上のために企画、脚本、演出、動画、作曲、録音の6点を挙げ、それぞれの充実を目指している¹³。また、先述の瀬尾光世氏も「敵アメリカの映画生産のすべては、戦前より興行形体の完全な基礎の上に立つてゐるための経済的な安定と製作組織の完備が、科学的な技術の研究と実践によつて、戦争映画への切り替へが容易に行はれたのである」とし、それに対し「私の所属した芸術映画社にあつては、単に軒先を借りた二、三のスタッフが、原作から脚色、演出、作画、撮影の一切を全く唯一人の頭脳と努力によつて成し遂げられると云ふ、映画工業形態の常識に依つては到底考へることの出来ない条件のもとに製作を続けてきた」と述べ、アメリカを「近代生産工業形態」とし、日本を「手工業」と位置付ける¹⁴。以上のようにアメリカ、特に

ディズニー作品と日本の漫画映画との比較という構図での語り、アジア・太平洋戦争という時代背景により戦争映画という枠組みの中で、敵国との比較となって表現されることが多い。しかしながら、当時の漫画映画製作における諸問題は、制作された漫画映画がどのような文脈に置かれるのか、という以前の問題であると言える。そして、このようにディズニーと比較をするという構図は、アジア・太平洋戦争終戦後、戦時下という時代的背景が存在しなくなると以降も数多く見られることになる。

3. 戦後におけるディズニー比較からの脱却

戦時中においてはディズニー映画との比較は、そのまま敵国であるアメリカとの比較となり、軍事的な宣伝力の問題が多く語られていた。しかしながら、ディズニーとの比較の中で必ず言及され続けていたのが、日本の漫画映画製作における資金不足や人材不足の問題など組織的な側面の問題であり、完成された作品やその文化的・社会的な状況への言及より優先して主張されている。したがって、戦後になり、対敵国という枠組みが消滅した段階において、本質的にはディズニー作品との比較は政治的な側面から積極的な比較対象とはならない。しかし、ディズニー作品自体の文化的評価により、戦後も比較されることになる。

評論家の藤川治水氏は「ディズニーに寄せられる評は、マンネリズムに陥っている」と指摘するも、「世界漫画映画の流れは、ディズニー美学に酔うことなく、自己独得の物を生みだそうとする変革期にある。が、それを考える時、もし資金というバックを有しても本質的なものを考えない限り、日本の漫画映画は外国のその模倣にアクセクと終始し、自国の伝統も忘れ、いつまでも冬眠状態に甘んじなければならない」としている¹⁵。このようにディズニーとの比較という構図の中で、問題点を指摘するだけではなく、そこからの脱却を模索している。藤川氏自身は、「笑い」を非常に重要視しており、「日本人の情緒性尊重からの忌避と、政治機関の禁圧にからまり育っていないのである」とし、そのために「日本絵画においても特徴を掴むデフォルメの稚拙さとなつて現れている」と指摘する。

同じく映画評論家の岡本博氏は、横山隆一氏が制作した「おんぶおばけ」を取り上げ、「日本にもディズニーを圧倒

する漫画映画の製作の可能性でふくらんでいる」と高く評価している。そして作品の特徴として、第一にアイデアの豊かさを挙げ、第二に「物語そのものの詩と真実」を、第三として「思想的特徴」を挙げている。このうち第二の点においては「隆一漫画にあつては、現代の真の芸術がそうであるように、詩と商業性である」とし、その「詩」と「商業性」との関係性においてディズニーは「個々の力でその矛盾を解決しようとする。ディズニー映画よりも孤独で賢明な隆一漫画は、もうずっと前からその矛盾を克服するだけの逞しさをもっていたのである」としている。そして第三の点では、「日本の児童映画の多くが精いっぱいにおし出した善意でもつてしても、年少観客からは受入れなかつたということ。ディズニーが強烈な生存競争の血のしたたりで世界の子供を征服したということ——その芸術的な魔力において、隆一漫画はゆうにディズニー漫画と匹敵するが、ディズニーのヒステリックな兆候と本質的に対立するのが隆一漫画の健康さである」としている¹⁶。

随筆家の福島慶子氏は岡本氏と違い、横山作品に対して酷評を行っている。「漫画というより絵本おとぎばなしのたぐいであつた。どういう訳か此画面は甚だ荒くパツパと回転するので、折角の色彩がチカチカ飛廻る場面が多く、視力の弱い私は大いに眼が疲れた。ディズニー漫画に慣れた者には此漫画に現れる動物の運動がすべて型の如き概念から出ず、一つ一つの蛙の顔や表情にも個性がなく、腹を抱えて笑うようなギャグもなく甚だ勝手が違った」という評価を下している。しかし、その理由として「我々の頭には深くディズニーがこびりついているのだから、無意識、意識にかかわらず、まずディズニー演出を物差しとして考え勝ちとなる」とし、横山隆一氏の「ふくすけ」について「漫画として見るより絵本おとぎばなしとして見るのが妥当」としている¹⁷。ここで重要であるのは横山作品の評価ではなく、ディズニー作品との比較の問題である。福島氏が指摘するように、当時の漫画映画の観客にとって尺度として絶対的に存在しているのはディズニー映画であつた。したがって、戦時中における対比とは別の動機によって、文化的な影響力の大きさにより、ディズニー作品との比較は存在し続けるのである。また、藤川氏や岡本氏が主張するように、戦時中と同じようにディズニー映画と比較するという構図でありながらも、作品制作上の組織的な問題点を追究するのではなく、文化的な側面から日本作品の質的な向上を全面に押し進めるかたちになっている。

4. アニメーション3人の会の登場

以上のようにディズニーとの比較・検討という歴史的な流れの中で、日本の漫画映画への評価は大きく変化してきたことがわかる。そして、1953年のテレビ放送開始以降、実際、放送で流されるアニメーションの多くはCMであり、番組として放送される作品はほとんど海外作品が占められている状況であった¹⁸。このような中で、次第に東映動画やおとぎプロ、虫プロといったプロダクションにより作品制作が開始され、既述のようにテレビ番組として海外作品が多数占める状況から国産へと変化していくのが、1960年代である。しかし、このような世間の流れの中で、ある意味で異質であったのが、アニメーション3人の会の活動である。既述のように手塚氏によって「漫画映画」は「死語」となると評価される、この一連の活動はどのようなものであったのであろうか。

アニメーション3人の会は1960年代に草月アートセンターにて開催された上映会を中心に活動していた。3人の会のメンバーは久里洋二氏、柳原良平氏、真鍋博氏の3名であり、結成の契機として久里氏は「できたばかりの10チャンネル(日本教育テレビ=いまのテレビ朝日)の午後七時半から三〇分、好きなことをやっていいと「若い日本の会」の羽仁進君が番組枠を取って来ました。(中略)西新宿のそばやの二階で羽仁進と真鍋君、柳原君、僕と、その他が集まって、まるで忠臣蔵です。そこで、三人でアニメを発表しよう」と話が決まった(中略)その頃、草月会館では、「モダンジャズ三人の会」が結成されていた、(中略)「モダンジャズ三人の会」にならって結成したのが、「アニメーション三人の会」だったんです¹⁹と述べている通り、石原慎太郎氏や開高健氏、曾野綾子氏ら作家や、その他、画家、建築家、芸術家で結成されていた「若い日本の会」に持ち込まれた企画をもとにアニメーション制作が始まっている。初回の上映会では、久里洋二「切手の幻想」、「2匹のサンマ」、柳原良平「海戦」、真鍋博「マリーンスノウ」が上映され、その後も62年、63年と3人の作品による上映が行われたが、規模の拡大とともに1964年からは「アニメーション・フェスティバル」として、3人以外の作品を国内外問わず招待をし、上映を行うスタイルへと変更された。その後、「アニメーション・フェスティバル66」にて初めて公募部門が設けられ、1967年の「第1回草月実験映画祭」に引き継がれるかたちで「アニメーション・フェスティバル」は終了

した。

この一連の活動の特徴として指摘できる点は、やはり「アニメーション」という語を積極的に使用したことである。久里氏自身が「「アニメーション」という言葉を唱えたのは、真鍋博と柳原良平と僕の三人。昔は「漫画映画」と言っていた。よくNHKで「アニメーションとは何ですか?」と聞かれた。理解されるのに二年ぐらいかかった²⁰と述べているように「アニメーション」という語句を使用するも周囲の理解がすぐに得られたわけではない。もちろんそれ以前より技術用語として「アニメーション」は使用されていたが、彼は単純に技術的な問題で3人の会を結成し、活動していたわけではない。第1回目の上映会にて配布されたパンフレットには「新しいイメージをさぐりだすために〈アニメーション3人の会〉のマニフェスト」として、「僕たち〈アニメーション3人の会〉が、アニメーションを通して発表していきたいとおもうのは、新しい方法や技術を新しい意識に、強く結びつけてゆくことである。そこには、本当に新しいイメージがあるだろう²¹と書かれているように既存の漫画映画とは違う新しい概念の構築が目指された。

もう一つ大きな点として挙げられるのが、彼らの作品は全て自主制作アニメであり、商業作品へのアンチテーゼであるということである。彼ら三人の立ち位置について久里洋二氏自身は「真鍋君は技術分業的制作方法、柳原君は資本式制作方法、私は個性的制作方法と分かれている。漫画映画制作の場合、今迄ディズニープロの様に制作過程が完全に分業になっているとディズニー的個性は消えてしまって何か商品として完全なものになってしまっている」と述べている²²。また、「アニメーションの実験的なものより、面白い笑いがある、ないで作品の優劣を決めつけた人もいたが、漫画的な面白さでアニメーションをしばらくたくない。まだまだアニメーションは漫画映画だと思っている人が多いことは残念だ」とし、従来の漫画映画との差異について指摘している²³。これからから久里氏は既存の漫画映画との質的な転換を大きく希求していたことがわかる。具体的には「ひとつの会社組織の中で、脚本を書くひとからキャラクターを描くひと、背景を描く人と分業体制になっていて(中略)作家として、ひとりですべてを手懸けるひとというのは、いなかったね²⁴と久里氏自身が述べているように、1950年代以降スタートしたテレビアニメ製作、さらには東映動画などによる大規模なアニメーション製作へのアンチテーゼが多く含まれている。そして、その内実としては「ぼ

くらのアニメはおとなのアニメ。テレビはこどものアニメだからね」²⁵とし、手塚治虫氏から「久里君、僕は子供アニメを作ることにする。だけど久里君は子供のアニメは作らないでくれないか」²⁶と言われたとしているように、これまで子供向けとされてきた漫画映画から内容的にも大きく転換することが目的であった。

これらの活動に対し、森卓也氏は「漫画映画だけがアニメーションではない、というスローガンを掲げた」会の活動に対し、「かねがね私は、〈三人の会〉が、なぜそれほどまで漫画映画というものに抵抗を示さねばならないのか納得できなかった」としている²⁷。「アニメーション」という語句を冠して活動していたアニメーション3人の会の活動であるが、「アニメーション」の意味をなかなか理解してもらえないという既述の久里氏の言及からもわかるように、この森氏のように意図もまた伝わりにくいものであったようである。しかし、アニメーション3人の会の活動が当時の人々に受け入れられなかったという、そうではない。「実験的アニメを発表した時にはもう、すごい人だった。なにしろアニメーションという意味が分からなかったんだけど、超満員だった」²⁸と久里氏が述べ、古川タク氏も「ボクらは前座作家でもあったけど、同時にアニメーション・フェスティバルにつめかける大きな人の波をかぶりながら、チケットを一枚一枚切るもぎりのお兄ちゃんでもあった。これが大変な仕事であった。ひとたび開場するや否や、ずっとうつむいたまま、右から左にチケットをちぎっては渡しちぎっては渡し。首は痛い指先はしびれるは」²⁹とするようにアニメーション3人の会の上映会には多くの人が訪れた。

三人の会の活動自体に対する評価の是非は置いておくと、彼らの活動が、自主制作作品を発表することによって、広く「アニメーション」という語句を普遍化し、さらには、当該期におけるテレビ放送や映画製作の「漫画映画」に対するアンチテーゼを付きつけ続けていたことが分かる。この三人の会の活動は1960年を初発とし、その後、1967年まで続いた。このようにテレビ文化の隆盛によって、アニメーション制作も実態的な側面だけではなく、制作に携わる精神的な側面においても大きな変容が起こっていた。では、実際にテレビアニメの制作に携わった人々はどのような活動をしていたのであろうか。

5. 「つるのすごもり」の誕生

1969年から制作が開始され、1971年に自主上映された自主制作アニメーションである「つるのすごもり」という作品が存在する。『日本アニメーション映画史』³⁰では「制作“つるのすごもり”を製作する会、原作：タカクラ・テル、脚本・演出：篠原茂・斉藤和男、作画監督：斉藤和男、撮影：八巻磐、製作進行：藤田純、音楽：清瀬保二」とされ、映像文化関連産業労働組合（以下、映産労とする）の呼びかけにより、東京信濃町の旧労音会館の一室をスタジオ兼製作センターとし、東映動画・東京ムービー・TJC・虫プロ・竜の子プロ・Aプロ・Fプロ・アカネプロなどのアニメ労働者によって作られた、と書かれている。なお、原画に参加した有原誠治氏へのインタビュー³¹によると、斉藤和男氏は芝山努氏のペンネームである。この作品の粗筋としては「卵から鶴の子供二羽が生まれる。それを鷹が狙い襲いかかるが、親の鶴が鷹の目を刺すことで撃退する。撃退と同時に親の鶴も倒れてしまうが、それを見た仲間の鶴たちが力を合わせて、鷹を撃退する」という物語である。絵コンテは総数191カットであり、作品の時間は17分になる。原作であるタカクラ・テルによる「新曲ツルの巣ごもり」³²は副題として「偉大なベトナム人民にささげる」と書かれているように一九六〇年代に起きたベトナム戦争を強く意識して書かれ



【図表1】「つるのすごもり」絵コンテ(有原誠治氏所蔵)

ている。原作では、複数のタカによって複数のツルが襲われる構図になっているが、アニメーションでは複数のツルを一匹のタカが襲う内容になっており改変されている。

この作品の特徴的な点は、制作として参加しているのが、全員プロのアニメーターであるという点である。彼らはなぜ、自主制作作品への取り組みを行ったのであろうか。1969年3月7日に発行された「アニメーション(動画)による自主制作・自主上映運動研究会結成のよびかけ」には、活動の大前提として当該期のアニメ制作の状況について述べられている³³。特に「民間放送の子供向け番組(マンガ番組)として受容が増えてきた」なかで、「アニメ業界の主要な企業(中略)を除く企業やその下請プロダクションでは、経営者自身もマンガ家やアニメーターの出身者が多く、これらの経営者も含めて、“良い作品を作りたい”という要求が根強く存在しています」としている。その理由の一つとして「作品もおびただしい数量が、テレビから放送されるようになったけれども、これらの現象は、決してアニメに働く多くの人々の“良い作品”という要求にこたえていないところからきています」とし、それは「二万円以下の青年労働者が圧倒的に多く、女子も含めて深夜労働、徹夜作業も決して珍しいことではありません」、「年とともに、きびしい労働条件がおしよせてきています」という労働環境面とともに、「スポンサーになる大企業や、広告代理店、放送独占に「私物化」されている現在の番組は、視聴率の数字を追い、スポンサーの商品の売れ行きのみが、そのアニメ作品の「質」を決定する」という作品制作面・内容面の二点を理由として挙げている。そして「アニメ労働者の生活を守るたたかいを一層強めるとともに、アニメーション映画の伝統をうけつぎ、すぐれたアニメ技術を守り、発展させる活動をアニメ労働者自らの課題として、とりあげ実践していくこと」を目標として掲げている。

以上を踏まえて、「運動の基盤」として四点を挙げている。一つ目としては「切実な要求として“良い作品”を作りたいという要求がある」とし、二つ目として、その要求は「経営者」と「労働者」が持っているとしている。三つ目として「これまでの自主制作・自主上映運動の蓄積の中で、子供と母親を対象にした、映画運動も大きな役割を果たしてきている」とし、四つ目として「教育労働者を中心にした運動、母親の運動、児童文学者、学者などの活動の中でかかげる課題の中にも、私たちの要求と共通する問題が提起されていること」としている。以上の四点のうち重要であるの

は、一つ目に挙げた「良い作品」を作るという精神的な側面および三つ目に挙げた「自主制作・自主上映運動の蓄積」という実態面である。特に後者の場合は、「ある程度の制作費を投入して(業者のソロバンから見れば、安い制作費であるが)制作した、民話の人形劇映画が、これらの運動の中で、制作費を回収していること」とし、具体性ある事例として重視していることがわかる。

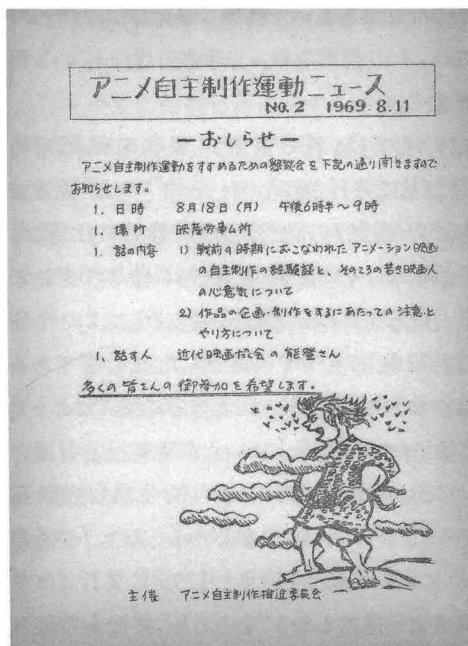
このように彼らが自主制作を行うに至った理由として、大きく2つを挙げることができる。一つ目としては、テレビ放送の充実により、アニメ会社として製作すべき作品が増加し、それによってアニメーターたちの労働環境が苛烈になっていったという点である。この点においては、映産労の発行物にも数多く取り上げられており、例えば1970年5月19日に発行された「週刊映産労」³⁴をみると「虫プロアニメーター過労で死ぬ」と大きく見出しで取り上げられている。「テレビマンガ映画「鉄腕アトム」、劇場用アニメ「千夜一夜物語」などの制作で知られている虫プロダクションの労働者、内海君(二十七才・アニメーター)が、きびしい労働強化と長時間残業のなかで、五月十三日、心臓マヒでなくなりました」とし、虫プロの労働環境を「毎晩のように続く残業徹夜で、ほとんどの人が二カ月に六〇〇時間を越える残業、女性でも一〇〇〇時間を突破した人がでる。撮影の人は昼夜を分たず働いて二週間も家へ帰れない。ベッドを買って職場で寝るという状況」と報告し、その他、TCJ動画センターの事例を挙げ、「二次、三次の下請プロでは、正月以来休日をとったのは四日間という職場。本給が二万円で、昼も夜も働き続け、その合間をぬって学校へ行っている仲間もいる」としている。

もう一つの点としては、彼らの創作意欲の充足である。1968年7月28日に発行された「わ」6号³⁵では「私達はアニメ映画(特にTV漫画)の制作を直接、間接に仕事として生活の大半を費やしています。その中で皆それぞれに仕事を愛し、好んでたずさわって来ました。そしてよい作品を作りたい—これは私達すべての共通した関心事である筈です」、「にもかかわらずそれとはうらはらに現実はどうでしょう。こうした話し合いは充分とはいえません」とし、「よい作品を作りたい」という願望がありながらも、劣悪な労働環境によりそれすらままならない状況がわかる。また、「つるのすごもり」の制作においても、1969年5月27日に発行された「自主制作運動をどう進めるか」³⁶をみると「会社から命令され、つくられる仕事とは根本的に異なるものである」と

書かれていることから、創造的な欲求に対し、会社での作業は満たされない状況がわかる。

では、彼らは制作にあたって、どのような作品内容を求めたのか。彼らの計画の中で重要視されていたのは、すでに自主映画作品を制作・上映していた親子映画運動であった³⁷。制作する作品の検討段階においても、「親子映画のなかで行ったアンケートによると、テレビ番組に好感をもっている人が、殆どいなかった」とし、さらには「親子映画は、「竜の子太郎」、「黒姫物語」、「ちから太郎」、「象のハナ子」と四作とも人形映画であるため、お母さんや教師の方たちの目が肥えて、「また同じ人形をつかっている」「人形だけでなく、舞台劇とかアニメーションとか、他のものが見たい」という声があった」としている。それらを受けて、「アニメーション映画が求められている」とし、「お母さんたち、子供たちの現在の生活に密着した内容であること」、「お母さんたち、教師たちが強く持っている」ということで「平和をテーマにしたものが必要だ」としている³⁸。既に自主制作を行うだけではなく自主上映会も行っている成功例として挙げることができる親子映画というフォーマットを参考にしながら、彼らは自主制作アニメーションの制作に取り掛かることになる。

親子映画の活動は強く意識されていたようで、彼らの発行物には滝平二郎氏を意識したというイラストが掲載されるなど、ビジュアル面でのアプローチも存在する〔図表



〔図表2〕「アニメ自主制作運動ニュース No.2」

2]。しかし、単純に親子映画で希求される作品内容を追求したわけではない。1969年8月18日に映産労事務所に、近代映画協会の能登節雄氏を招いて、「戦前の時期におこなわれたアニメーション映画の自主制作の経験談と、そのころの若き映画人の心意気について」および「作品の企画・制作をするにあたっての注意とやり方について」の二点を講演してもらっている³⁹。

以上のように「つるのすごもり」は自主制作作品でありながらも、プロのアニメーターたちが制作に取り組んだものであった。その動機としてはアニメーターたちの労働環境の劣悪さが挙げられ、それに伴う創造的欲求が充足しない不満が存在した。また、彼らの活動以前より親子映画運動という映画の自主制作および自主上映を続けている成功事例が存在したことも、彼らの活動を促した理由の一つである。観客が存在し、上映することができるというフォーマットが既存状態であったのは、彼らの動機付けの一助となっている。その中で彼らが作品内容として求めたものは親子映画運動で好まれる作品であるとともに、戦前の自主制作アニメーションであった。これはアニメーション会社によりテレビ作品として製作されているものとの違いを見て取ることができる。

おわりに

以上のように戦時中からテレビ放送開始、そして1960年代と漫画映画からアニメーションへと呼称が変化していくなかで、アニメーションに対する評論家やアニメーターたちの認識などを考察してきた。戦時中においては1930年代以降、ディズニー作品が世界中を席卷していく中で、日本の漫画映画との比較の遡上に存在するものであった。しかし、アジア・太平洋戦争という時代性において、ディズニーとの比較は、そのまま作品との比較へと帰結するわけではなく、敵対国であるアメリカのディズニー作品の制作・製作環境と対比し、日本の漫画映画制作・製作環境の組織的な体制の欠如を訴えるものであった。これは一つには漫画映画という媒体を利用することによって軍事的な宣伝になりうるという考えに基づくものである。しかし、戦後になると、このような基軸における対比は消滅する。それはもちろん戦争の終結という点に依るところが大きいですが、それで

もなお、ディズニー作品との対比は続く。世界中で鑑賞されるディズニー作品であるがゆえに、日本の漫画映画と比較・検討が行われていくわけであるが、戦時中と違うのは、そこで訴えられるのが制作・製作環境の比較ではなく、純粋に作品の質を問うものであった点である。1953年以降、日本においてテレビ放送が開始され、数々のプロダクションによって漫画映画・テレビ漫画が手掛けられるようになると、体制としての基盤が次第に出来上がっていったことも大きいといえる。

しかし、このようなテレビ文化の隆盛に、クリエイターたちはただ依拠していったわけではない。その対抗的運動として挙げることができるのは、1960年から行われたアニメーション3人の会の活動である。中心的存在であった久里氏の言動を考えるに、作家性を無視して、完全分業制となったアニメーション制作会社へのアンチテーゼが確実に存在する。そのような中で、既存の「漫画映画」との決別を行うために、あえて「アニメーション」という語句を利用していった。もう一つとして挙げることができるのは、自主制作アニメーション作品である「つるのすごもり」である。制作に携わったのは、複数のアニメーション制作会社に所属するプロのアニメーターたちであった。彼らの制作動機として挙げられるのは、アニメーターたちの労働環境の劣悪さとそこから派生する創造的欲求に基づく不満である。彼らが「良い作品」を作ろうにも、スポンサーやテレビ局側の理由により、それを行うことができない、という点、そして劣悪な労働環境によってテレビ局サイドの意向に基づく作品制作も難しい状況であることが、自主制作へと駆り立てていったといえる。

以上のようにテレビ放送開始以降、アニメーションにおいてテレビ文化は急速に発展していった。しかしながら、そのような中で多くの歪みも生み出されている。皮肉なことに戦時中は常に言及され、望まれていたアニメーション制作の組織化・分業化が、戦後、テレビ文化の発展とともに確立されると逆に否定されることにある。そして、テレビ文化が生み出した歪みとも言うべき、制作環境の劣悪さによって、アニメーターたちは既存の「漫画映画」への抵抗として「アニメーション」という語句を利用し、自主制作活動を行った。そして、その「アニメーション」すら後に普遍化し、テレビ文化と密接に結び付き、現在の「アニメ」の呼称へと結びつく。

このように見てきたが、課題として複数挙げることができる。一つにはアジア太平洋戦争前、そして戦時中の状況

をより詳細に史料発掘等を通じて追究する必要性が存在する。また、戦後においても「アニメーション」の普遍化とともに、「アニメ」への転換など詳細に検討すべき点が存在する。また、それと同時に、自主制作アニメーションに関しても、「つるのすごもり」の一例だけではなく、より多くの作品群を見出していく必要がある。

註

1. 例えば山口且訓・渡辺泰『日本アニメーション映画史』（有文社、1977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）など。
2. 津堅信之「日本の初期アニメーションの諸相と発達」（黒沢清、吉見俊哉、四方田犬彦、李鳳宇編『日本映画は生きている 第6巻 アニメは越境する』岩波書店、2010年）、禧美智章「影絵アニメーション『煙突屋ペロー』とプロキノ：1930年代の自主制作アニメーションの一考察」（『立命館言語文化研究』23巻3号、2012年）
3. 雪村まゆみ「戦争とアニメーション—職業としてのアニメーターの誕生プロセスについての考察から」（『ソシオロジ』52巻1号、2007年）、木村智哉「初期東映動画における映像表現と製作体制の変革」（『同時代史研究』3号、2010年）
4. 古田尚輝『『鉄腕アトム』の時代 映像産業の攻防』（世界思想社、2009年）
5. 前掲秋田2005、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）など
6. 手塚治虫「トーカー以後の漫画映画」（『講座アニメーション二世界の作家たち』美術出版社、1987年）
7. 佐野明子「『アニメーション』の名称の変遷と「芸術性」」（『美術フォーラム21』24号、2011年）
8. 古田尚輝「テレビジョン放送における「映画」の変遷」（『成城文藝』196号、2006年）
9. 前掲手塚1987、前掲津堅2010など
10. 吉村和真「テレビ黎明期のCMアニメの実態—ビデオコレクション「TCJ」の歴史を手がかりに—」（山田奨治編『文化としてのテレビ・コマーシャル』世界思想社、2007年）
11. 今村太平「漫画映画の諸問題」（『映画旬報』1942年7月1日号）
12. 政岡憲三・瀬尾光世・荒井和五郎・熊木喜一郎・今村太平・野口久光・滋野辰彦「座談会 日本漫画映画の興隆」（『映画評論』第3巻第5号、1943年）
13. 政岡憲三「漫画映画発展のための諸問題」（『映画評論』第1巻第9号、1944年）
14. 瀬尾光世「漫画映画発展のための諸問題」（『映画評論』第1巻第9号、1944年）

-
15. 藤川治水「漫画映画のプロフィール」(『映画評論』13巻2号、1956年)
 16. 岡本博「漫画映画「おんぶおばけ」」(『映画評論』第13巻3号、1956年)
 17. 福島慶子「「ふくすけ」について」(『映画評論』第14巻第12号、1957年)
 18. 前掲古田2009
 19. 久里洋二「ボクのつぶやき自伝@yojikuri」15ページ(新潮社、2012年)
 20. 前掲久里2012、7ページ
 21. 芦屋市立美術博物館・千葉市美術館『「草月とその時代 1945-1970」展カタログ』(草月とその時代展実行委員会、1998年)233・234ページ
 22. 久里洋二「私の方法」(『シナリオ』第18巻第1号、1962年)
 23. 久里洋二「アニメーションの世界 二〇」(『朝日新聞』1965年12月5日)
 24. 「対談集2」(『アニメーションに見る久里洋二の世界』多摩美術大学久里洋二アニメーション研究会、2001年)
 25. 前掲註24
 26. 前掲久里2012、10ページ
 27. 森卓也「アニメーション・フェスティバル'65」(『映画評論』23巻第1号、1966年)
 28. 久里洋二「大人漫画をアニメーションにしたかった」(『草月アートセンターの記録』刊行委員会『輝け60年代』株式会社フィルムアート社、2002年)139ページ
 29. 古川タク「ボクの草月時代」(前掲『輝け60年代』)146ページ
 30. 前掲山口・渡辺1977
 31. 2011年8月12日、映産労事務所にて実施。
 32. タカクラテル「新曲・ツルの巣ごもり」(『文化評論』86号、1968年)
 33. 「アニメーション(動画)による自主制作・自主上映運動研究会 結成のよびかけ」(1969年3月7日発行、映像文化関連産業労働組合所蔵)
 34. 「週刊 映産労」No.7(1970年5月19日発行、映像文化関連産業労働組合所蔵)
 35. 「わ」6号(1968年7月28日発行、映像文化関連産業労働組合所蔵)
 36. 「自主制作運動をどう進めるか」(1969年5月27日発行、映像文化関連産業労働組合所蔵)
 37. 親子映画運動とは1960年代後半から現代まで行われている公立学校や公立図書館、児童館といった施設において、いわゆる名作とされる児童映画を上映し、親子で鑑賞するという運動である。初回は1968年8月に「親と子の名画劇場」としてアニメーション作品である「せむしの仔馬」(イワン・イワノフ・ワノ監督、ソユーズムリトフィルム、1947年制作)が埼玉県大宮市にて上映された。また、単に上映活動をするだけでなく、人形劇『竜の子太郎』(未知林一郎監督、共同映画株式会社教育

映画部、1968年制作)を筆頭に作品制作も行っており、「親子映画」としては『竜の子太郎』が第一作目とされている。詳細に関しては親子映画東京連絡会編『親子映画の本』(合同出版、1979年)などを参照。

38. 「アニメ自主制作運動ニュース」No.1(1969年5月26日発行、映像文化関連産業労働組合所蔵)
39. 「アニメ自主制作ニュース」No.2(1969年8月11日発行、映像文化関連産業労働組合所蔵)

[付記]

本研究を行うにあたって、八巻磐氏、有原誠治氏、原田浩氏には大変お世話になりました。この場を借りて御礼申し上げます。なお、本稿は財団法人徳間記念アニメーション文化財団平成22年度アニメーション文化活動奨励助成「戦後日本における自主制作アニメ黎明期の歴史的把握—1960年代末—1970年代における自主制作アニメを中心に—」による成果の一部である。

[執筆者]

玉井 建也
Tatsuya TAMAI
特別講師
Guest Lecturer

吉田 正高
Masataka YOSHIDA
教養教育センター
Center for Liberal Arts
准教授
Associate Professor