

論文

戦時下アニメーションの音画配合手法

王 琮 海*

1. はじめに

戦時下アニメーションを対象にした先行研究はいままで主に二つのアプローチでなされてきた。ひとつは大塚英志 (2013)、萩原由加里 (2015) に代表される主に作画、レイヤー、ショットの構成など画面表現を中心としたもので、もう一つは細馬宏通 (2013) や萱間隆 (2017) に代表されるシンクロ、録音方法など音声技術を中心としたものである。画面と音声の研究が別々に展開され、両者の関係性が十分に検討されずに研究されてきた。しかし戦時下において、アニメーションの音画配合＝トーキーの問題は当時のアニメーターやアニメーション理論家たちが抱える重要な課題であり、また彼らによって積極的に論じられていた。先行研究における音画配合という視点の欠如はこのような歴史状況を十分に考慮したとは言い難い。

この現状を招いたのは以下の原因があると考えられる。まず全体的に戦時下トーキーアニメーションに関する資料が不足している。萩原 (2015) によって、いくつかの音声関連の資料が発掘されているものの、やはり数が十分とは言えない。また戦時下のアニメーションはプロパガンダ色が濃く、敗戦直後にフィルムが焼却されたものも少なくない。そのため音画面の分析は限定された数の作品をめぐって展開するしかなかった。二つ目は戦時下と戦後の用語が明白に区別されていないことである。例えば萱間 (2017) に見られる傾向として、「プレスコ」という技法の戦時下と戦後において意味の違いが明白に区分されず、そのため日本の音画配合手法の特異性を捉え逃している面がある。そして国際的な視野の不足がこの用語の混同に拍車を掛けている。サウンドスタディーズの視点からアメリカと日本のトーキーアニメーションを比較した研究として細馬 (2013) があるが、そこでも日本の音画配合手法の特異性を捉え逃している。たしかに、トーキーアニメーションはアメリカに起源を持つものであるが、日米二国間の対比だけでは、その影響関係は示せるが、日本の特異性は十分に示されない。結果として、先行研究では音画のシンクロの技術の問題を過剰に評価し、日本の特異性である音画配合の視点を見逃すことになった。

本論文は前出する戦時下アニメーション研究の音画配合の視点を強化するために、まず資料面において、音声を文字で記録した制作資料、特にスコアやコンテなどの画像資料に目を向ける。またアニメーターによる音声制作、音画配合の方針に関するエッセイなども分析の対象とする。これによって戦時下における音画配合の手法を改めて検証し、日本がいかにかアメリカの手法を改造したのかを解明する。その上で、中国アニメーションを視野に入れ、日米中の三国間での対比を行うことで、日本の音画配合手法の特異性を示す。そして、そのような特異性の背後にあるのはロシア構成主義的な音画配合思想であることを明らかにし、戦時下日本アニメーションにおける音画配合の表現の視点を再提起する。

2. 戦時下アニメーションの音画配合手法

2.1 ディズニーによる三つの手法

世界初の本格的¹なトーキーアニメーションはディズニーの『蒸気船ウィリー』である。ミッキーマウスが音楽の

キーワード：音画配合、アニメーション、スコア・コンテニュイティ、エイゼンシュテイン

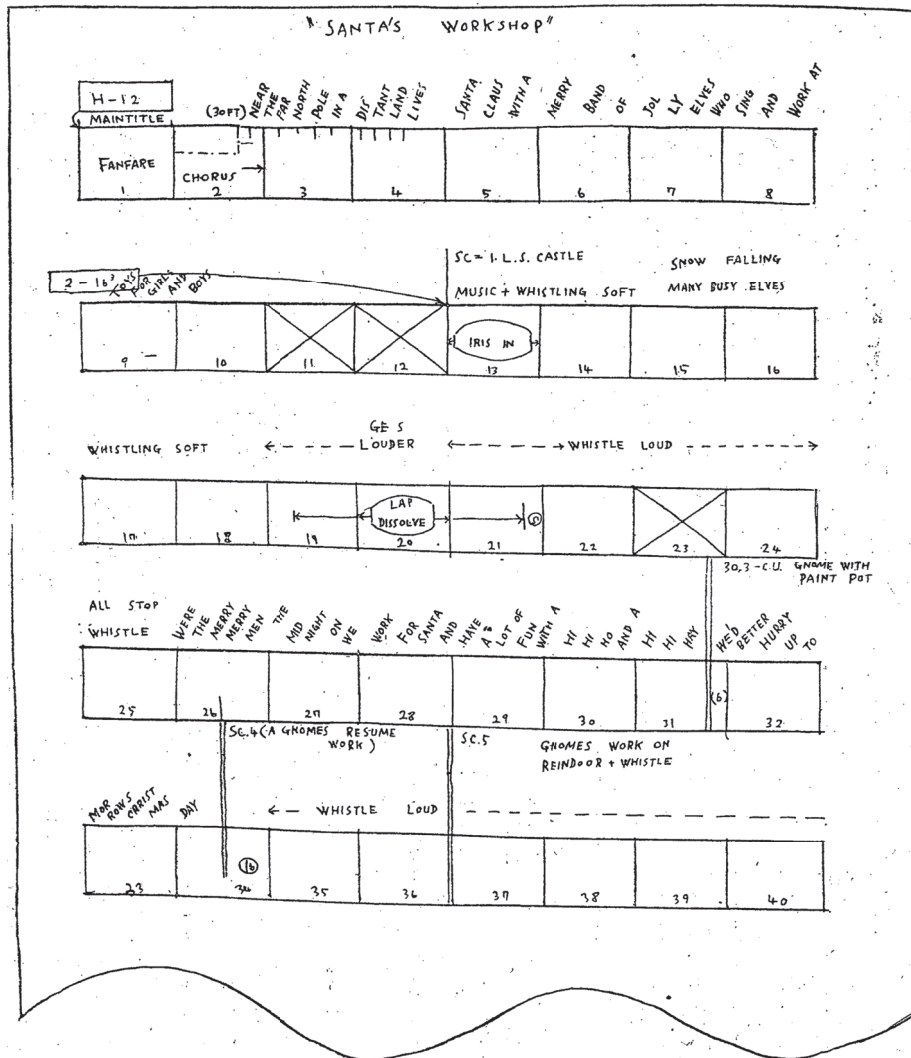
* 立命館大学大学院先端総合学術研究科 2020年度3年次転入学 表象領域

国際日本文化研究センター 共同研究員

リズムに乗った動きをし、周囲の動物たちを手当り次第楽器として「使って」いく。その画面と音楽の精巧な配合はアニメーションの世界に新たな風をもたらし、たくさんのアニメーターたちに影響を与えた。戦時下のアメリカにおいて、トーキーアニメーションが具体的にどのような音画配合の手法をとっているのかをまず資料で確認しよう。以下の資料は一九三四年にディズニーのスタッフであるウィリアム・ゲリテイによる音画配合手法の解説が日本語に翻訳されたものである。彼によれば、当時のディズニーは主に以下のような音画配合の手法があった。

まずひとつ目は「バー・シート」である。その具体的な手順は以下のものになる。

この打ち合わせが終われば監督者と編曲者は、使用されるべき決定的なストーリー、シチュエーション、ギャグなどのアイデアを得たわけである。使用されるべきフィルムの大体の呟数も分かる。そこでストーリーは第一図に示すようなレイアウトシート（割当表）に割り当てられる。各々の仕切り（小長方形）は音楽の一節線を示している。各節線の間には何枚の画が示されるべきかという事は、音楽が奏でされるべきテンポ次第である。（中略）監督と編曲者は協力して一小節宛、一齣宛作り上げて行き、各々その割当てられた仕事をストーリーの要求するままに従って調節していくのである²。



第一圖 プラン用のレイアウト・シート

(おもちゃの國)

図1 レイアウト・シート

ここでの「レイアウト・シート」(図1)はいわゆる作画におけるレイアウトシステム³とは別物である。翻訳される前の原文は残念ながら確認できていないが、同じディズニーのスタッフであるフランク・トーマスとオーリー・ジョンストンが書いた『命を吹き込む魔法』を確認する限り、それは「バー・シート」(図2)と呼ばれているものと同じ手法であることが分かる。この「バー・シート」は図のように、五線譜から五線や音符を引いて、小節(バー)だけを残したものである。一小節ごとに対応するシーンのM(ミュージック)のナンバーを記入し、小節を2x、4x、8xと拍子分に細かくわけ、対応するアクションを曲線で始めと終わりの拍子のタイミングを示している。小節の下には他のキャラクターのセリフをやはり精確なタイミングで記し、上にはSe(効果音)の位置を挿入している。

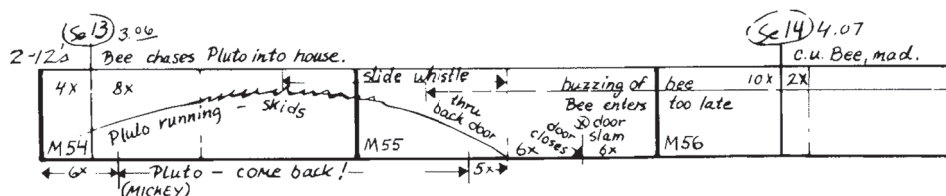


図2 バー・シート

続いて、現在では「プレスコ」と呼ばれる手法が紹介されている。

所がダイアログは之と少し趣を異にしている。ダイアログの場合は音楽のテンポに従うわけには行かぬから、予めスコアを作らねばならぬ。そのためダイアログは画を書く前に録音される。録音されたサウンドトラックはカッティング部へ回され、そこでダイアログのフィルムの中の位置の分析や、会話の成分の分析などが行われる。その成分はエキスポジューア表中へ駒に合わせて書き写される。その表がアニメーターにダイアログの各シラブルの正確な位置を示し、それに適する様に画が描かれるのである。音楽やリズムに乗るダイアログは用語が分かる丈で描き得るから、それらの録音はオーケストラと同時でよい訳だ。然しこういう形式は出来上がった作品から写実性を失わずからなるべく避けたいものである。それに引き換え予め録音しておくという第一の方法は、観客に漫画の人物が実際に語っているという感じを懐かせるのに十分なのである⁴。

ここでいうダイアログの「フィルム」は光学式録音のフィルムのことで、映像と同時録音するものである。音声そのまま映像の横に焼き付けるため、映像とのシンクロが比較的に図りやすく、当時のディズニーでは盛んに使われ、またロトスコープと一緒に採用されることが多い。

最後はもっとも一般的な手法である「アフレコ」であるが、この手法を取る場合の仕組みは『生命を吹き込む魔法』で以下のように紹介されている。

長編アニメーションの大部分はあらかじめ決められた音楽に合わせて作ることはなかった。各カットの演技や雰囲気強調するには、一定の拍子ではなくフリーテンポの音楽に合わせるほうがいい。このような場合、ミュージシャンは合わせる箇所や出来事がおきる位置を示した見本の譜面を求めた。(中略)

ジム・マクドナルドは、この問題を抱えていたミュージシャンのために、正確にポイントを知る方法を見つけた。未使用のフィルムに穴を開け、フィルムが映写機のサウンドヘッドにくると、カチツとかボンと鳴るようにした。この音は、フィルム上のアクションと正確にタイミングが合っていて、ミュージシャンはアクションに合わせた曲を書くとき、アクセントの位置を耳で確認できた⁵。

2.2 戦時下日本の音画配合手法

戦時下の日本では、アメリカの影響を受けて、音楽性に富むトーキーアニメーションに多大な関心をもっていた。例えば、日本のアニメーションの父と呼ばれる政岡憲三は一九三九年のキネマ旬報で日本の国産アニメーションと外国(アメリカ)の差について、次のように述べている。

ではどういふ処が後れて居るか。国産漫画の缺点を拾って見ましょう。

まず第一にアフレコの害毒。

これは音楽及び科白を死滅せしむるものです。

第二にアクションの貧困。

画面から歩きと走り抜いたら何が残るでしょうか。人間の演じるだけの事もできず、不自由、不自然さを誤魔化して「漫画の良さは超自然」なんて云ってもお客様は相手にしては下さらないでしょう。

第三にギャグの不足。

第四に音楽と録音の貧弱。

第五に……

おお、悲しくなってきました。

もう此の辺で止して一つ進む可き路を考えて見ましょう。

私は先ず第一にプリレコの方法を採用しました。何と一拍子百数駒の雄大なものから四駒の急テンポまで！今まで想像もしなかった動きが眼に浮かんできます。いままでいかにアフレコのために毒された事よ！

「アフレコよ！地獄へ落ちろ！！！」⁶

また、童映社出身で、当時の映画会社 J.O. スタジオに所属していた中野孝夫はアニメーションの音楽性について次のように述べている。

大体トーキー漫画というものは画面の運動のリズムを音楽のリズムとの完全な組み合わせに独特な面白みを作り出すものなので、以上のようなアフレコの方法は感心させぬ⁷。

この二つの引用文を見ればわかるように、現代日本のアニメーションでは「アフレコ」が主流であるが⁸、戦時下のアニメーターにとって、音楽と画面の配合は第一の要務であった。その音楽と画面の配合を実現するために「アフレコ」は不適合であると思われていた。政岡に関しては、「アフレコ」から「プリレコ」に転換すれば、音楽の問題のみならず、アクションの貧困も同時に解決できると信じているようである。「アフレコよ！地獄へ落ちろ！！！」という発言に象徴されているように、戦時下日本ではアフレコを排し、その反対であるプレスコを推奨する風潮がある。萱間（2017）の先行研究ではこのプレスコ推奨について、シンクロシティを実現するためのものとして捉えられている。そのため、そこではリップシンクの問題が研究の中心となっている。

しかし、ここで推奨されているプレスコは実はいささか複雑である。一般的にプレスコやアフレコといった手法は戦後では主にセリフの収録を指し、音楽や効果音のことを含めないが、戦時下では、音声全般の構成を指している。また、上にも説明したように、戦時下におけるプレスコは、光学式録音を採用していることから、ロトスコープと深く関わり、両者はまだ未分化である。萱間の先行研究においても、「プリレコ」と「プレスコ」など言葉使いの差異などへの注意を喚起させている。細馬の場合はあえて「プレシンク」や「アフシンク」など別の言葉を使い、この違いを回避している。しかし、いずれも明白に区別して論じることはなかった。この違いをより明瞭な形にするためには、戦時下アフレコやプレスコが具体的にいかなる手順で行われたのかを改めて検証する必要がある。ここで、まず『のらくろ』のアニメ版を作った村田安司がこの文章で紹介した状況を見てみよう。

発声漫画の制作法は各自の考案によって行われているので一定の形式というようなものは無いが、正確な方法として外国などで一般に用いられているのは、画のアクションと音楽のシナリオを完全にシンクロナイズするように書きあげた台本に従って、音楽部は音楽を録音し、漫画家は漫画フィルムを制作し両者のフィルムを焼き合わせて作る方法である。

その他、音楽に従って人物を踊らせ、それを同時に撮影録音し、人物のフィルムの一駒一駒の動きを調べて漫画に描き替えた上撮影する、そして出来上がった漫画フィルムと音楽の録音されたフィルムとを前と同じように焼きあわせる方法なども有るが、それも完成までにダビング技術を必要とする。

次に普通のスコアリングに依る方法であるが、画と音楽をシンクロナイズする様に書きあげたシナリオに依ってまず漫画映画を作り上げる。それをスコアリングルームで映写しながら音楽、擬音などを画に合わせて演奏し録音してシンクロナイズさせようとする方法である⁹。

村田安司が述べたこの三つの方法は上記のウィリアム・ゲリテイによって紹介された方法とほぼ一致している。実際、村田のこの文章はウィリアム・ゲリテイと同じ雑誌の特集に組まれていて、ディズニーから直接的な影響が存在すると考えられる。ここで言う二番目の手法はプレスコだが、「録音フィルム」という言葉が使われたことから、光学式録音が普及していることやロトスコープとまだ未分化であることが伺える。後に触れるように戦時下の中国では主に二つ目の手法を中心に受容しているのに対して、戦時下の日本アニメーションは表現面からの視点でロトスコープに対して批判的な態度を取っているため、一つ目のバー・シートの手法を中心に受容している。

しかし、日本においてこの手法は単純の受容ではなく、独自のアレンジがなされていた。上にも引用した中野孝夫は、ディズニーの「バー・シート」を改良したものを開発したと述べている。

漫画のストーリーが決まると、まず最初にその伴奏音楽を作曲、編曲します。そしてシナリオはその楽譜を基にして場面々々を組み立てゆくのです。こうして楽譜の各小節に画の動作を割り当てて後、楽曲の演奏されるべき速さを決定し、同時に作画の枚数をも割り出す¹⁰。

コンテニューイティ…

トーキー漫画の制作過程で、おそらく一番の難関は、このコンテニューイティ作成であろう。ここでいう「コンテニューイティ」は同時に音楽の「スコア」である。(中略) ようやく出来上がったコンテニューイティは次のような形式のものである。(第一図参照)

図の如く音楽(ここには高音部のメロディーのみ書かれてあるが、実際には低音の伴奏部も必要)の各小節のしたに対応する動作と擬音とが書き込まれている。これが第一カットから最初のカットまで作成されてから作画にとりかかる¹¹。

さて音楽の録音ですが、画が楽譜通り作ってあるのだから音楽の演奏も楽譜通りに速さを違えずに演奏しさえすれば、いやでも画と一致するのです

(中略)

J・Oスタジオでは漫画の録音の場合、画面は映写せずに演奏者の耳に受話器をあてさせこれに楽譜に指定された通りの拍子音(メトロノームの如きもの)を送ります。楽師は耳に聞く拍子に従って演奏しさえすればよいのです。音楽だけではなく擬音や科白も全部楽譜の中に書き込みこれと同じ方法で同時に録音して大体成功しております。

(オ1図) コンテニューイティの例

(m.m. ♩ = 120)

音楽 →	
擬音 →	 (足音)
動作 →	 玩具の行進 時(4歩)

図3 スコア・コンテニューイティ

米国の漫画製作所の録音方法もだいたいこれと同じですが、ただ科白の部分だけは次のような方法を採用しているようです。まず原画を書く前に科白を俳優に喋らせ、同時録音で言葉とともに顔の大笑しをも撮影し、その画面を一齣づつ調べながらそれと同じ駒数でしゃべる漫画の原画を描き、映画が撮影され音楽や擬音がさきの方法で録音されて後に、その喋っている部分へ最初に同時録音した言葉を「ダビング」するから、画面の口の動きと科白は完全に一致するのです。

なおこの他にアフレコとは反対にまず音楽や科白を録音し、その音フィルムをよく調べてその駒数に従って原画を描き撮影していく方法もありますが、いずれも相当な手数を要するので我が国では未だ使用されていません¹²。

中野が示したこの「コンテニューイティ」は図3で、ディズニーのバー・シートとの違いは譜面が予め示されていることである。ディズニーのオリジナルのバー・シートは拍子だけ決めて、そこから曲作りやアクションの作画を指定した拍子数に合わせて同時に作るのだが、この方法では先に曲の譜面を作り、動作を譜面に合わせ、最後にアフレコの演奏で、譜面や動作に合わせていく。

そしてなによりも一番驚くことは、「コンテニューイティ」という名前自体である。周知の通り「コンテニューイティ」とは「絵コンテ」の「コンテ」の部分の元となる単語である。言い換えれば、現代日本アニメーションの中心は絵のコンテニューイティ（流れ）だが、戦時下の日本アニメーションの中心は音楽のコンテニューイティ＝流れであった。以下はこの独自の受容形態としての「コンテニューイティ」を「絵コンテ」と区別するため、「スコア・コンテニューイティ」と呼ぶことにする。この手法は戦時下のトーキーアニメーションではよく使われているもので、政岡憲三も類似する手法を使っている。

音符の五線が三段に入っている用紙に、指定された音楽の音譜、もし音楽のない場合は、動体はアクションのテンポが、音譜記号によって記入されます。そして、その下の横線の上には、擬音が記入され、その下の余白には各テンポにおける一拍子ごとの注意書が記入される¹³。

引用された文章の中に画像は示されていないが、この説明を見る限り、中野が開発した「スコア・コンテニューイティ」と同じ構造になっていることはたしかである。彼のもっとも音楽的な作品『くもとちゅうりっぷ』もこの手法で作られたものである¹⁴。

先行研究において、この「スコア・コンテニューイティ」の手法はプレスコ的一种として捉えられ、明白に区別されることはなかった。しかし、改めて検証を行った結果、この手法は戦後「プレスコ」と呼ばれるものと違い、録音段階では「アフレコ」が使われている。ならば、それを「プレスコ」に分類するのは不適合であると言えよう。先行研究が注目しているリップシンクのシンクロ問題は、このように「プレスコ」によって実現したものではなくなった。

しかし、このような誤判は非常に起こりやすいものであり、単に用語の混同だけではなく、そのもっとも重要な原因は「高度のシンクロシティが実現している」＝「プレスコが使われている」という技術的な固定観念にある。そして、これと全く同じような誤判が戦時下中国アニメーションの音声研究にも発見できる。それと対比して検討することで、この誤判の内実がより明白になる。

2.3 戦時下中国のアフレコ

戦時下中国のトーキーアニメーションについては、現存するものなかでもっとも代表的で、かつ音楽性が豊かな作品は中国のアニメーションの父と呼ばれている万氏兄弟によって制作された『鉄扇公主』である。一九四一年に作られたこの作品は、中国初の長編アニメーションであり、また日本による文化工作が盛んに行われた戦時下の上海で作られたこと、当時日本でも上映され、戦時下日本のアニメーターたちに多大な刺激を与えたこと、高度なリップシンクを実現していること、ロトスコープが採用されたことを鑑みれば、実に格好の対比対象である。

中国における『鉄扇公主』についての先行研究はやはり、音声面を対象にしたものが少なく、かろうじて挙げら

れるのは程興旺（2010）によるもので、そこで、彼は『鉄扇公主』のある音楽的なシーンの手法について、次のように述べている。

（抗日戦争を宣伝するトーキー映画や音楽、その音楽と画面がシンクロする技術）は、ある程度トーキーカートゥーン制作の礎になり、プレスコアリングのカートゥーン映画の制作に寄与したのである。例えば、画面中に出てくるリズムに従って躍動する白い球体は『鉄扇公主』に運用されている¹⁵。

程は「白い球体」はプレスコを使っている証拠だと述べているが、この白い球体は通称「跳ね玉」という手法で、画面上に一定のリズムで上下に跳ねる球体を描き、音声と画面を一致させるときに使われる目印のようなものである。言い換えればメトロノームの機能を果たしているが、しかし、これはプレスコに限定される手法ではない。では実際に『鉄扇公主』はどのような音画配合手法を使っているのか、製作者である万氏兄弟が残した資料で検証してみよう。

私たちの仕事の最初から説明すると、いくつかの重要なことの内、第一は脚本の選定でした。第二には作画作業。そして、第三に撮影や録音の作業です。（中略）そして現像、編集、録音などの工程を経て、ようやく完成するのです¹⁶。

ここで、『鉄扇公主』の製作手順を簡単に紹介しておこう。

第一：『鉄扇公主』の一つ一つのキャラクターを描いて初稿にする。また、そっくりに描けるように、まず粘土でキャラクターの模型を作って、初稿の草稿を描く時の参考とする。続いて、初稿を拡大して動きを入れる。

（中略）

第七：録音をする。普通の映画と同じく、音響を配合する¹⁷。

以上の資料は鉄扇公主が製作中の時万氏兄弟や万氏兄弟をインタビューした人が書いた新聞記事である。そこで示されている事実は鉄扇公主において録音の手順は最後に置き、そして「普通」の映画と同じように音響を配合している。当時の映画の「普通」のやり方としては、まさに撮影作業などが終わった最後、アフレコをするのが主流である。また戦後万籟鳴が自分の回想録で、次のように『鉄扇公主』の配合手法を紹介している。

『鉄扇公主』がアフター・レコーディングをしているときは、日本の侵略軍が租界に乗り込もうとしている時期で、風当たりが強く、いろんな噂が交錯している。フィルムの中国語と日本語のコピーにあった「抗日戦争の最終的な勝利を求めて戦おう」という科白がカットされた¹⁸。

ここで明言されているように、『鉄扇公主』はアフレコで作られていることが判明した。しかし、問題は完全に解決したわけではない。単に先行研究が間違ったと主張するだけでは不十分で、むしろ真に問うべき問題は、そもそも「なぜ」先行研究は間違っった判断を下したのかである。それは『鉄扇公主』のアフレコも独自のアレンジが行われているからである。次の資料を見てみよう。

運動をどう書くのかという大きな課題をクリアするために、父は本当の人間に演じてもらい、そのパフォーマンスを撮影しました。撮影が完成したあと、フィルムを写真紙に拡大し、みんなに一コマコマの違いを感じさせ、模写を行わせていました。運動の原理に対する把握はこのように訓練されてきました。拡大された写真紙は実際にこの目でみました。孫悟空、猪八戒、沙悟浄が鉄扇公主の玄関前に立ち塞がり、強引に扇子を借りようとしているシーンでした。鉄扇公主を演じている俳優は童月娟、猪八戒は殷秀峯、孫悟空は韓蘭根で、みんな登場人物の化粧をしていて、衣服も登場人物のそのものでした。フィルムの中の登場人物の声も彼らがやっています¹⁹。

ここで判明していることは、鉄扇公主はいわゆるロトスコープという手法を採用しているが、同時録音をせずに、口の動きを分析してパターン化してから、ロトスコープされた役者本人にアフレコをさせている事実である。このような少し回りくどい手法を取ることで、鉄扇公主はアフレコでありながら、プレスコに近いリップシンクを実現している。そのため、あくまで実際のシンクロニシティの効果だけに注目するならば、プレスコと勘違いされるほどのレベルに達している。これは先行研究が誤った判断を下した原因と思われる。このように、シンクロニシティとプレスコの関連性が不確かになり、リップシンクの重要性が疑問視されるいま、先行研究が示したプレスコ VS. アフレコの単純な図式を超えて、より明白な区分を提示する必要がある。

3. 日中の音画配合手法の差異とその思想

3.1 構成と録音の分離

図表 1

ディズニー	
構成	録音
バー・シート	アフレコ
ロトスコープのフィルム	同時録音
光学式録音フィルム	プレスコ
完成された作画フィルム	アフレコ
日本	
構成	録音
バー・シート	アフレコ
中国	
構成	録音
ロトスコープのフィルム	アフレコ

改めて米日中の音画配合を整理すると以上のものになる。

このように整理すると、日中はそれぞれ「バー・シート」や「ロトスコープ」を中心に受容し、その上で自分なりの改造を施し、独自の手法を形成している。そのため、戦時下の音画配合手法は「プレスコ」、「アフレコ」という単純な対立には分類できず、先行研究が示した図式より、遥かに複雑な状況になっている。ここで、この複雑な状況を明瞭にすべく、本論文が提唱したいのは音画配合の手法において「構成」と「録音」を分離することである。

戦時下において、ロトスコープとプレスコはまだ未分化で、フィルムの撮影に対して言えば同時録音であるが、作画の段階に対して言えば、それは「プレスコ」になる。戦後では、主に作画と録音の手順で判断しているため、両者は混同しやすい。しかし、構成と録音の分離の視点を導入すると、その違いが明白になる。ロトスコープは実写された現実そのものの動作の場面と音声の関係を構成にしているが、戦後におけるプレスコは録音された音声そのもののリズムを構成にしている。

それは言い換えれば、音画配合の「表現」の構成とそれを実現させるための「技術」の分離でもある。この分離によって先行研究では明白に区別されずに、プレスコの一つとして捉えられていた手法である「スコア・コンテニューイティ」の特殊性、そしてその背後の思想が初めて見えてくると思われる。

3.2 日本アニメーションの表現への関心

「スコア・コンテニューイティ」と戦時下中国アニメーションの手法との差異、そしてそれが持つ特殊性と意味を明らかにするために、ここで日本の最初のアニメーション評論家、理論家であり、また戦時下のトーキーアニメーションの制作にも深く影響を与えた今村太平の音画配合に対する態度を参照しよう。

すでに無声映画のときに音が伴っていた。普通、無声映画は映像マイナス音声と考えられ、トーキーは映像×音声と考えられている。ところが現在のトーキーを見ると台詞や音声は映像との乗積をもっている場合はあまり多くない。ことにその伴奏音楽においては映像プラス音の領域を出ていない²⁰。

まず映像と音楽との一致がメトリカルに緊密になった。この常識的な事柄が大変重要な問題を含んでいることを知らねばならぬ。無声映画のときの伴奏音楽はその作品の創作者の側から与えられないで、あらゆる所でそれぞれ異なる再生者というより、狭い曲目しかもたない薄給の伴奏楽士の側から与えられる。(中略) 伴奏音楽の主権が映画の作者の手に移ったということは最初の大きなトーキー音楽の劇的創造力を生む条件となった²¹。

今村太平がここで述べていることは、音画配合にはいくつかの段階があり、その最初の段階として、まず映像と音楽がシンクロする。次の段階は音画配合の主導権が演奏者から映画の作者、つまり監督の手に譲られなければならない、その限りにおいて、音画配合は単なる伴奏音楽の域を出て、初めて相乗効果をもった表現になる。

戦時下から活躍している映画音楽家である深井史郎もこのような単純な「伴奏音楽」を次のように批判している。

伴奏音楽への非難はもう広く言われたことである。これは極端になると映画音楽無用論ということになる。自分も音楽家でありながら、映画音楽無用論の片棒をいつかつかつたことがある。こういうことが言われてくると一体伴奏音楽とはなにかということになる。一般的には、すでに完成されている画面を更に上塗りする音楽に対して軽蔑的に言われた言葉であるといってもいいだろう²²。

深井史郎と今村太平の伴奏音楽批判は前出する政岡によるアフレコ批判を想起させるものでもある。音画配合は単にシンクロしているだけでいいものではない。ならば、我々は改めて戦時下日本に発生した「プレスコ推奨」の意味を検討しなければならない。前出する政岡の発言のなかで、彼はアフレコからプリレコに転換すれば、音楽の問題のみならず、アクションの貧困も同時に解決できると述べていた。これは先行研究が重視した一種のシンクロに対する「技術」への追求ではなく、むしろ一種の「表現」の追求として考えなければならない。大塚(2014)は戦時下の日本が作画において、ロトスコープを取らずにロシア構成主義的な方向に向い、モンタージュを多用することになったと指摘したが、彼の視野に入らなかった音画配合の領域においても同じことが起こっていると言えよう。監督はその作家性を「スコア・コンテニューイティ」で記し、その「表現」したいものを「構成」する。シンクロの実現はアフレコでも十分に賄える。またロトスコープ的なシンクロでは表現できないが存在する。政岡が言うアクションの貧困は、本当は音画配合がもたらす実写とは違う、想像力に溢れた「音楽化され運動」の表現の欠如を指しているのではないだろうか。

3.3 中国アニメーションの技術への関心

こうして、再び日中の違いに目を向けると、日本の手法の特異性についてより明白な視点を得られたと考えられる。この視点で、再び万氏兄弟に関する資料を見てみよう。

カートゥーンの存続はトーキーという難関を突破できるかどうかにかかっている。(中略) 苦しい探索や実験のあと、やっと突破口を見つけた。我々は音声と光の転換を原理とした録音方法をカートゥーンに持ち込むことに成功し、トーキーカートゥーンの難題を解決しました。

例えば、駱駝献舞を作るときは、音楽の伴奏はさしあたり問題ではなかった、舞踏の動作と音楽がシンクロし、リズムがあっていればいい。ただ、フィルムの最後にある「満堂の笑い声」は録音が難しかった。単に満堂の笑いを録音するだけでは、再生するときは不明瞭になってしまい、雑乱した笑いになる。「満堂」に必要な「立体感」がかけている²³。

この資料は万籟鳴の回想で、中国初めてのトーキーアニメーションである「駱駝献舞」を作ったときの思い出を

記述している。ここでは、音楽はシンクロしていればそれで十分という態度が出ている。また、次のような資料もある。

『鉄扇公主』の制作が始まって一年余りが経ちました。いよいよ科白の録音を開始することになる。本来ならば、このカートゥーンの科白は一般人の会話風のものだったが、それが単調すぎて、元々の計画を変更して、科白を全部音符に合わせた音楽的な科白に変える予定です。(中略) そのため工部局の演奏隊と著名な音楽専門家を招いて合同作業をするかもしれない²⁴。

前出する『鉄扇公主』の音楽シーンだが、実は最初から計画したものではなく、あとから追加されたものである。また、その音声の構成作業を外部の音楽専門家に主導権を委ねていることが判明された。

そして、十五年戦争が終結し、中国国内が第二次国共内戦に入った一九四八年に万超塵がアメリカに渡航し、アメリカのアニメーション会社の制作環境を見学した際に書かれた手紙では、次のようになっている。

私はアメリカに来てから、アニメーション藝術とカラー撮影現像技術を見て回って、あらゆる機会を逃さず、食欲に観察しています。日々、見聞と実習と実験に時間は過ぎ、色々な所で見学し、アニメーション制作に関する技術と一切の表現方法について次のような感想を持つことに至りました。すなわち、それらの中には我々の制作した中国初の長編アニメーション映画『鉄扇公主』ともほぼ同じのものであると。我々がとった制作撮影などの技術的方法論はアメリカの各アニメーション会社と比較しても間違ったものではありませんでした。ただし、国内の機材の性能は劣り、設備も簡素すぎます。最大の欠点はやはり、カラーの現像ができないことです。そのため国内のアニメーション映画の振興が捗れないで、盛り上がり欠けるのです。ですから私はアメリカでカラー撮影の現像技術について、その長所を学び、我々の短所を補おうと特に注目して過ごしています²⁵。

前出する制作手順の資料とこの資料が示したように、万氏兄弟は主に技術に関心を向けており、トーキーの音画配合もあくまで一つの技術として捉えていた。彼らは自分たちで音声の構成の主導権を握り、作家性を発揮させるこだわりはあまりないし、終戦後もすぐに新たな技術であるカラー現像に関心を傾けていた。万氏兄弟がのちに代表作である「大鬧天宮」をつくる際、再び音画配合の重要性に気づき、京劇的な音画配合を完成しているが、あくまで戦時下に限って言うならば、やはり音画配合の「表現」の問題を重視しているとはいえないであろう。

3.4 日本アニメーションの映像理論への情熱

戦時下アニメーションにおいて、同じアメリカから影響を受けても、日本は「技術」にあまり拘り過ぎず、なによりも音画的な「表現」を重視していた。このような受容の独自性の背後には、戦時下日本の映像理論に対する情熱が影響していると思われる。大塚(2013)の先行研究ですでに明らかになったように、今村太平を筆頭とする戦時下日本の映画批評家たちはエイゼンシュテインの映像理論から強い影響を受けており、その情熱は最終的にアニメーションでありながら記録性を持つ文化映画である作品「海の神兵」に結実した。大塚(2013)の先行研究は戦時下アニメーションのこの実践の中で、特に画面構成においてエイゼンシュテインのモンタージュ理論からの影響を指摘した。しかし、エイゼンシュテインの影響は、画面構成だけでなく、音声そして音画配合の構成にも及んでいる。

一九二八年、エイゼンシュテインと他二名が発表した「発声映画に関する宣言」では次のようにトーキー映画の音画配合の二つの歴史段階が論じられた。最初に「スクリーン上の動きと音が一致し、話す人々や音を立てる事物などについて、一種の「幻覚」(イリュージョン)を作り出す」、次の段階では「視覚的なモンタージュ断片と音との対位法的な利用」を志向し、「視覚的な映像と音との鋭い不一致」が「視覚的映像と聴覚的映像との新しい交響乐的対位法の創造に導く」ことになる²⁶。前出する引用文で今村太平が提唱した音画配合の二段理論はこの宣言で述べられた二段理論をそのまま継承していることが分かる。また今村の『漫画映画論』の中近代音楽における和声的な対位法が崩れ、キャラクターが生み出す生活音や機械音などの雑音=非音楽が音楽と対立しつつ調和し、新しい

音楽の地盤を作っていくと論じているが²⁷、これはエイゼンシュテインらが提唱している「新しい交響乐的対位法」に対応するものと考えられる。今村太平が受容したこのような音画配合理論は、後にエイゼンシュテインによって「垂直のモンタージュ」と命名され、その構造は図4で示されている通り、前出する「スコア・コンテニューイティ」と非常に類似した構造をもっている。

垂直のモンタージュはある瞬間におけるカメラワーク、レイアウト、音声、色などの異なる要素を同時に展開し、その弁証法的な配置によって、総合的なイメージを作り出すことであり、このような音画配合思想の中で成長した日本のトーキーアニメーションは言い換えれば、音声と画面など異なるメディアのレイヤー間にある「空間」表現を作り出そうとするものである。戦時下ディズニーの音画配合は「映像が音楽と矛盾すると観客は戸惑う」と考え、「ウマが合えば明快で楽しいもの」だけに集中し²⁸、このような複雑な表現を探求することはなかったが²⁹、それを受容した日本ではこのような新しい「表現空間」を開拓しようとしていた。スコア・コンテニューイティという手法はまさにこの独自の受容の象徴である。

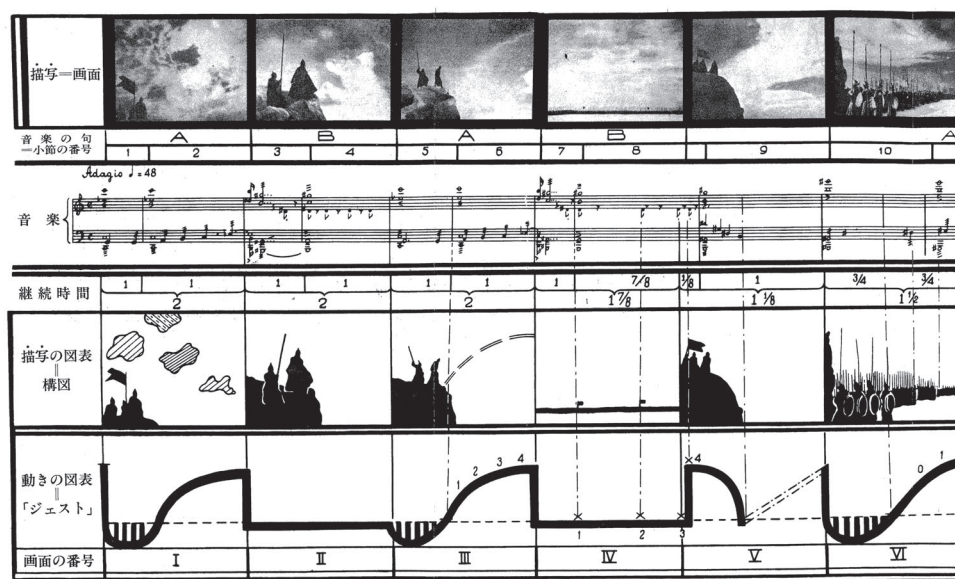


図4 垂直のモンタージュ

3.5 スコア・コンテニューイティの意義

これでようやく我々はスコア・コンテニューイティが持つ特異性と意義をまとめることができる。スコア・コンテニューイティはアメリカの音画配合手法であるバー・シートに起源を持つが、日本独自のアレンジがなされていた。そのアレンジは、一方では技術論的に、より明白な音楽の楽譜が示され、バー・シートに比べてより精確な設計図の役割を果たしている。現代では絵コンテ中心に展開されるアニメ制作と全く違う歴史的様相を示した。他方ではアニメーション史、思想的に、エイゼンシュテインの垂直のモンタージュの影響が見られ、その構造自体が音画のイメージのモンタージュの本質を示し、戦時下における音画配合の実践に新しい解釈の視点を加えた。

このように、スコア・コンテニューイティが持つ意義は、技術論だけでなく、表現論、思想史、さらに言えばより大きな総合芸術としてアニメーション史の可能性を意味し、非常に重要なものであることが明らかになった。

4. おわりに

本論文はこれまで、先行研究では十分に検討されていなかった音画配合手法の細微の違いを米中日三国の視点で改めて検証し、そこから「スコア・コンテニューイティ」と呼ばれる日本独自の手法を「プレスコ・アフレコ」の図式から分離させた。「スコア・コンテニューイティ」が意味するのは、音と画面の関係が現実や既存の音楽の構造に囚われない、想像力に溢れた表現空間の創出である。このような表現はエイゼンシュテインの映像理論に起源し、今

村太平を通して、戦時下日本で広く受容された。この視点の再提起により、戦時下日本のアニメーターたちがプレスコやリップシンクに拘ったことが、別の解釈の空間を開いた。それは、技術的なシンクロよりも、監督の想像力による音画的な表現こそが戦時下のトーキーアニメーションのテーマである。

これにより、戦時下における米中日の音画配合手法がより明らかになっただけではなく、長い間アニメーション研究の場において忘れ去られていた音画配合の実践と思想の歴史が再提起され、今後音画配合の視点による新しい議論の入り口にもなると、ここで結論づけることができる。

注

本論文で使われる引用文は旧仮名をすべて新仮名にし、中国語文献は筆者が翻訳を行っている。

- 1 本格的というのは、単に音声があるだけではなく、音声と画面の配合をきちんと設計していることを意味する。
- 2 ウィリアム・グリタイ（ウォルト・ディズニー・スタジオ）「発声漫画映画の制作」『映画評論』1934年7月、46-47頁
- 3 アニメーションの作画手順としてのレイアウトは、主にキャラクター、背景、物体などの要素の位置関係（遠近法など）や演出上の注意書きを示す草稿であり、絵コンテをより具体的な指示にし、原画の段階へと繋ぐものである。
- 4 同上
- 5 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、高畑勲、大塚康生、大久保・トーマス邦子監修『生命を吹き込む魔法』徳間書店、2002年、298頁
- 6 日本動画研究所 政岡憲三「我邦に於て漫画映画は育つかどうか」『キネマ旬報』、1939年3月、77頁
- 7 中野孝夫「トーキー制作の話 アフター・レコーディング（附トーキー漫画）」『映画教育』1935年1月、50-51頁
- 8 現代のアニメーションにおいては「アフレコ」や「プレスコ」は主にセリフの収録について言われるものであるが、戦時下のアニメーションではそれは同時に音楽、効果音など、音声一般についてのものである。また、現代のアニメーションでは、例えば3Dアニメーションや歌とダンスのシーンが伴うものは「プレスコ」を行う場合もある。特にアイドルアニメによく見かける制作方法である。
- 9 村田安司「発声漫画の制作に就いて」『映画評論』、1934年7月、60頁
- 10 中野孝夫「トーキー制作の話 アフター・レコーディング（附トーキー漫画）」『映画教育』1935年1月、50-51頁
- 11 中野孝夫「トーキー漫画のできるまで」『映画評論』、1934年7月、54頁
- 12 中野孝夫「トーキー制作の話 アフター・レコーディング（附トーキー漫画）」『映画教育』1935年1月、50-51頁
- 13 政岡憲三「活動写真の知識 トーキー漫画の制作について」『活映』第六十六輯、1933年8月、34-35頁
- 14 萩原由加里『政岡憲三とその時代』東京：青弓社、2015年、127頁
- 15 程興旺「早期中国動画電影音楽及其歴史地位」中央音楽学院学報、2010年第2期、53頁
- 16 万籟鳴「我們繪製鐵扇公主的經過」『国聯影訊』第1卷第9期、1941年、66頁
- 17 万籟鳴、万古蟾「我們的工作報告」『万象』第一卷第1期、1941年、108頁
- 18 万国魂、万籟鳴『我與孫悟空』太原：北岳文芸出版社、1986年、90頁
- 19 万百五「追溯中国动画之源泉——《回憶我的父親万古蟾》」2016年10月11日、<https://www.weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404029413397271616>
- 20 今村太平『映画芸術の形式』東京：ゆまに書房、1991年、9頁
- 21 同上、19頁
- 22 深井史郎「トーキー音楽の覚え書き」『映画評論』、1938年6月、32-36頁
- 23 万国魂、万籟鳴『我與孫悟空』太原：北岳文芸出版社、1986年、76-77頁
- 24 匿名「“鐵扇公主”配音楽對白、邀工部局樂隊合作」『上海：電影新聞』、1941年、102頁
- 25 万超塵「中國動畫專家在美考察」『好萊塢通訊』1948年1月、140頁
- 26 セルゲイ・M・エイゼンシュテイン著、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳『エイゼンシュテイン全集 第6巻』東京：キネマ旬報社、1981年、78-79頁
- 27 今村太平『漫画映画論』東京：ゆまに書房、1991年、85頁
- 28 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、高畑勲、大塚康生、大久保・トーマス邦子監修『生命を吹き込む魔法』徳間書店、2002年、298頁
- 29 ディズニーのこのような音画の矛盾を排する手法は、「平行法」と呼ばれ、エイゼンシュテインが主張する弁証法的な衝突を持つ「対位法」的な垂直のモンタージュとは真逆のものである。

参考文献

- 萩原由加里『政岡憲三とその時代』東京：青弓社、2015年
細馬宏通『ミッキーはなぜ口笛を吹くのか』新潮社、2013年
萱間隆「トーキー黎明期におけるアフレコ」『アニメーション研究』Vol.18 No.2、2017年 39-49頁
森田典子「芸術映画社による制作現場の変容」『映像学』第一〇〇号、2018年、25頁
長門洋平『映画音響論 溝口健二映画を聴く』東京：みすず書房、2014年
大塚英志「レイヤーの美学」『EYESCREAM 10月増刊号』、2016年
大塚英志『ミッキーの書式——戦後まんがの戦時下起源』東京：角川学芸出版、2013年
大塚英志『TOBIO Critiques # 0』東京：太田出版、2014年

図版出典

- [図1] ウィリアム・ゲリテイ「発声漫画映画の制作」『映画評論』1934年七月号、46-47頁
[図2] 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、高畑勲、大塚康生、邦子・大久保・トーマス監修『命を吹き込む魔法』徳間書店、2002年、293頁
[図3] 中野孝夫「トーキー漫画のできるまで」『映画評論』1934年七月号、54頁
[図4] セルゲイ・M・エイゼンシュテイン著、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳『エイゼンシュテイン全集 第7巻』東京：キネマ旬報社、1981年、付録図版

Audiovisual Counterpoint in Wartime Animation

WANG Qionghai

Abstract:

The audiovisual processing methods of wartime animation originates from the United States, which Japan and China accepted and developed respectively. However, previous studies have not sufficiently examined each uniqueness of theirs. That's why the previous studies missed the perspective of audiovisual processing that the score continuity, a unique method of Japan, has. This paper examines how the processing methods of audiovisual in wartime animation were applied in both Japan and China in order to provide a new perspective on audiovisual expression such as audiovisual counterpoint. I analyze the directors' score-continuities of wartime animation in Japan and animators' articles in films magazines published in contemporary Japan, China and the United States. The analysis shows how each of Japan and China had a respective interest in the audiovisual expression and technology. The difference lies in that in Japan an eminent film critic Taihei Imamura adopted the film theory of audiovisual counterpoint to animation theory. And The significance of the score continuity has been clarified.

Keywords: Audiovisual Counterpoint, Animation, Score-Continuity, Eisenstein

戦時下アニメーションの音画配合手法

王 琼 海

要旨:

戦時下アニメーションの音画配合手法はアメリカに起源をもつのだが、その影響を受けた日本と中国はそれぞれ独自の受容を持っていた。先行研究ではこのような独自の受容を十分に検討していないため、日本独自の手法であるスコア・コンテニューイティがもつ音画配合の視点を捉え逃している。本論文では、資料を用いて戦時下アニメーションの音画配合手法の実態を検証し、先行研究が注目する音声技術の問題から一歩進み、音画配合の表現の問題という視点を新たに提起した。この技術と表現への関心の差が、日中のそれぞれ独自の受容を形成させたと解明し、その背後にはアニメーション理論家たちによって持ち込まれた映像理論の有無が重要だという結論に到達した。これにより、戦時下におけるアニメーションの音画配合手法の実態や日中それぞれの受容の独自性がより明瞭になり、スコア・コンテニューイティという手法の持つ音画配合的な視点の意義が解明された。