

【研究ノート】

水墨画アニメーション《小蝌蚪找媽媽》を巡って

— 中国伝統水墨画アニメーションについて考えたこと —

甲 斐 勝 二*

(1) はじめに

この十年間、中国で制作された子供向け動画映画（アニメーション・以降アニメと略称）を使い、筆者の所属する人文学部東アジア地域言語学科中国コースの2年次専門科目「コミュニケーション中国語Ⅰ A/B」で授業を行ってきた。主に中国語の聞き取りと字数制限を設けた日本語字幕の作成、また一定の場面のなりきり発話練習を通じてコミュニケーションの基礎となる聴解力/発話力を向上させようという授業である*¹。

これまでにこの授業で利用したアニメを表にすると以下の通り。《》は作品名、（ ）には制作年と概ねの上映時間、アニメの種類を入れている*²。

* 福岡大学人文学部教授

*¹ この授業は、中国語および朝鮮語を使って地域理解を進めることを目標に創設された人文学部東アジア地域言語学科における、中国コース2年次の授業コミュニケーション中国語Ⅰ A/Bの授業である。字幕利用の学習法は今年で退職される間教授の提案指導によるもので、字幕ソフトは当初はカンバス社のSSTG1を使い、後にOSの変化によりフェイス社のバベルに変えている。（授業の詳細については、本学のシラバスを参照）なお、字幕作成を利用した中国語教育としてこれもまた間教授の提唱のもと本学学生との課外授業を行い1960年前後の映画に字幕つけを行い、福岡国際映画祭への参加による市民への授業成果の公開作業も行っている。

*² 表示は日本漢字を使用する。なお、この研究ノートでは現代中国で使用される簡体字は、日本の漢字に置き換えている。

	前期	後期
2020	《小蝌蚪找媽媽》(1961 15分 水墨)	《不射之射》(1981 25分 人形)
2019	《小蝌蚪找媽媽》	《不射之射》
2018	《嘯鳴是誰叫的》(1979 11分 人形)	《小蝌蚪找媽媽》
2017	《小鯉魚過龍門》(1958 19分)	《小蝌蚪找媽媽》
2016	《三十六箇字》(1984 11分)	《小蝌蚪找媽媽》
2015	《小八戒》(1983 20分 剪紙)	《小蝌蚪找媽媽》
2014	《狼來了》(1982 17分 人)	《小蝌蚪找媽媽》
2013	《小蝌蚪找媽媽》	《猪八戒吃西瓜》(1958 15分 剪紙)
2012	《誰的本領大》(1961 10分)	《圓圓的奇怪旅行》(1985 17分 人形)
2011	《老虎学芸》(1982 20分)	《路辺的故事》(1964 20分 人形)
2010		《小蝌蚪找媽媽》

取り上げた作品は全て上海美術電影制片廠の作品である。制作時期はかなり古いものばかりだが、1年次で中国語の初級を終えた2年次の学生にとっては適切な教材と考えての事であった*1。子供向けのため内容は明快、その語彙やナレーションや会話の中国語は標準的で基本的なものが多く、初級者には聴き取り易い。また、場面を指定して学生にその役になりきりの発話練習をさせることが、会話での発話練習になること、それは容易に想像できよう。それに加えて聞き取った中国語を字数制限のある日本語字幕へと翻訳させる作業によって、場面場面での発話の意味をしっかりとつかませようというのが、我々の工夫である。

というのは、我々の経験によると、中国語の原文を日本語字幕の条件の下で字幕化すると*2、発話に表される言葉の半分程度の意味を表示するのが限界である。例えば、条件とその結果を示す複文が語られる場合、条件か結果かいずれか片一方の文の訳を字幕にあげるのが精一杯なのである。従って、その場面の状況を字幕で伝えるためには、その場面に許される量の日本語をどう選ぶか

*1 授業の行い方については福岡大学 HP に掲載する各年度シラバス当該科目参照

*2 通説に従い原語一秒につき日本語文4文字を原則とする。

が重要な作業となる。その作業で理解力と表現力を磨いてもらおうと考えたわけである。授業の成果として実際にどれだけの効果があったか、科学的な検証をしてはいないので分からないけれども、学生からのアンケートによれば概ね好評で、その効果を信じてもう十年続けてきた*1。

(2) 「小蝌蚪找媽媽」について

教材として取り上げたアニメは前掲のように各種あったが、ほぼ毎年取り上げたのが《小蝌蚪找媽媽》*2（オタマジャクシ、母さんを探す）であること一目瞭然であろう。この「小蝌蚪找媽媽」についてはご存じの方も多いと思う。中国アニメを代表するものとして有名である。このアニメを中国語教育の教材として取り上げた理由は、そこに用いられる中国語表現とその映像や背景音楽による。ナレーションの文がたいへん良くできており、ナレーターの朗読も素晴らしい、また映像が中国絵画として伝統的でもあり特徴的でもある水墨画の画像から作られていること、さらに背景の音楽に中国の楽器をつかった演奏が流れているところがその理由であった。

先ずナレーションについて述べておこう。当時の映画名女優*3の張瑞芳によってなされるナレーションは、あちこちに韻律の工夫がなされ、彼女の軽やかでリズムカルな語り口によって、韻文的な風格を持つものになっている。これは1年次に中国語の基礎学習を終えた中国語学習にとって中国語の朗読の練習としても役に立つものだ。以下にその例として開頭の部分のナレーションを引こう。

*1 字幕を使った授業についてまとめたものとして、「字幕制作を使った語学学習(中国語)の構想と実践」(間ふさ子他 福岡大学人文論叢第43第4号2012)参照。

*2 制作は上海美術電影制片廠、1961年。

*3 張瑞芳(1918～2012): 人民共和国成立以後の女性の解放を描く《万紫千紅總是春》(1959)、《李双双》(1962)などの映画で中心となる人物を演じた。《家》(1956年)～では主人公の妻役を演じている。

小池塘的水清, 又清, 小池塘里发生了一件小事情 (ing)。

青蛙妈妈生下小宝宝。青蛙妈妈乐得呱呱呱叫 (ao)。

小宝宝一群群, 青蛙妈妈爱他们, 就像我们的妈妈爱我们 (en)。

微风吹呀, 阳光照。小宝宝一动一动的起来了。一会儿往下沉, 一会儿往上漂, 沉哪沉哪沉到水底, 漂啊漂啊漂过水草。小池塘里好热闹! (ao)

瞧啊瞧, 小宝宝长出了小尾巴, 这就是小青蛙了吗? 不, 还早着哪 (a)。

他们叫做小蝌蚪, 摆着尾巴水里游, 游啊游啊游 (ou)*¹。

斜体の部分は広義の押韻と理解できる部分で、発音は拼音ローマ字で記した。また朗読してみれば文中の言葉の配置にも音律上の工夫が凝らされていることに気づくだろう。この調子でナレーションは進んで行く。

これを原作となった童話の始まりの部分と比べてみよう。以下に原作童話の始まりの部分上げる。

暖和的春天来了。池塘里的冰融化了。柳树上长出了绿色的叶子。

青蛙妈妈在泥洞里睡了一个冬天, 也醒来了。她从泥洞里慢慢地爬出来, 伸了伸腿, 扑通一声, 跳进池塘里, 在碧绿的水草上, 生下了许多嘿嘿的, 圆圆的卵。

春风吹着, 阳光照着, 池塘里的水越来越暖和了。青蛙妈妈生下的卵, 慢慢地活动起来, 变成一群大脑袋、长尾巴的小蝌蚪。

小蝌蚪在水里游来游去, 非常快乐*²。

*¹ 朗読文は上海電影音像出版社制作 VCD《小蝌蚪找媽媽》による。

*² 掲載される童話集によって表現にかなりの違いが見られるが、本文の引用は 冰心 / 樊发稼主編『中国当代文学作品精选\儿童文学卷』(北京十月文艺出版社 1999) による。収録文は『小蝌蚪找媽媽』中国少年儿童出版社 1959 年版よりとのこと。この童話は方惠珍・盛璐德との合作。

同様の内容を述べまた同様に朗読上の工夫はされていても、その文体の違いは明快である。その改編に韻文化の視点がかなり加えられているのがよく分かる。

つぎに画像について述べよう。図1は我々が授業に使ったVCDのケース表である。一見して分かるように中国に伝統的な絵画，水墨画によるアニメになっている。これが先に中国アニメを代表するという所以でもあり、また我々の中国コースの学生に教材として取り上げた所以である。実際図1には、三種の国際映画祭での受賞の記録が記されていてその評価の高さも知られる*1。

言うまでもなく、それぞれの文化にはそれぞれの美意識が発達し、それが絵画や音楽と言った芸術の領域に現れ独特の形式を生み育てている。日本であれば「日本画」と呼ばれるものがあり、中国であれば「国画」と呼ばれるものがある。こういった感性的な表現に関わる領域にもまた、地域の言語や文化文明を学ぼうとする学生には是非触れておいてもらいたいところであった*2。

背景に流れる音楽はそれぞれの場面の登場者の様子や心情を



図1

*1 スイス第14回ロカルノ国際映画祭短篇銀帆賞（1961）、フランス第4回アヌシー国際アニメ映画祭児童部門賞（1962）、フランス第17回カンヌ国際映画祭荣誉賞（1964）

*2 これについては、以下に引く肖氏の論文のなかにも「芸術家は通常その民族文化伝統の影響を受けるもので、創作される芸術作品には多かれ少なかれその民族特有の痕跡を残し、鑑賞者はその芸術作品の来源を鑑別できるものである。アニメ芸術も同様でそれぞれの国のアニメ作品は、その風格にはそれぞれの特徴がある」と述べられている。

うまく描き出すものとなっているが、これらの音楽の演奏には胡弓や笛、箏、板子など、民族楽器が用いられ、中国的音曲にしあげられている。こういった部分も語学学習と共に学べるのはたいへん好ましいものに思われたのである。

この「小蝌蚪找媽媽」は中国に伝統的な画の中でも滲みや暈かしを利用した水墨画を初めてアニメ化したもので、しかもそこで動かされる画像は当時中国でも屈指の国画家齊白石^{*1}の描いた水墨画であった。加えて背景に流れる中国的な特色を持った音楽もあり、国際的な評価をうけたのも不思議ではない。従ってこのようなアニメを用いれば、中国語の学習と平行して当地に伝統的な美術や音楽にふれる事もできて一石二鳥だと欲張ったわけである^{*2}。なお、このアニメの影響は大きく近年でも「小蝌蚪找媽媽」の童話の絵本化にはこのアニメを意識したものが見いだされる^{*3}（図2、3）。



図 2



図 3

^{*1} 齊白石 (1864 ~ 1957) : 近現代の中国画を代表する世界的にも評価の高い画家。

^{*2} 伝統的な美術作品の利用としてはこの他に肖氏の論文にも出てくる剪纸アニメの『八戒吃西瓜 (八戒西瓜を食べる)』やその継続版である『小八戒 (八戒の息子)』も教材として利用したことがある。

^{*3} 2 は新時代出版社 2014 年 3 は時代出版伝媒股份有限公司 / 北京時代華文書局 2016

中国のアニメが国際的に評価されたのはこの「小蝌蚪找媽媽」が初めてではなかったのだけれども、滲みや暈かしのある水墨画を動かすなど誰も想像できない事だったため、その成功はアニメ制作の中心地上海の制作者達を大いに喜ばせた事は想像に難くない*1。その情況について肖路氏の研究から「民族伝統芸術表現形式の探索」の中心部分を訳出して以下に紹介したい。引用する肖路氏の文章は中華人民共和国建国以後の中国のアニメ制作史をよく伝えてくれるものとなっており、各種問題も指摘されているので、些か長くなるが当該箇所を訳文を上げておきたい。この肖氏の論文の中には我々が授業に使った他のアニメ作品にも触れている。我々が中国アニメを本学科中国コースの授業として採用した理由も理解されるはずである。また中国アニメの歴史に興味のある方の参考にもなるだろう。

(3) 肖路「民族伝統芸術表現形式の探索」*2

……

人々の前に示される芸術作品は、その表現形式によって見る者に最も直接的な視覚からの感得を与えるものだ。芸術家は通常その民族文化の伝統の影響を受けていて、創作される芸術作品は多少なりとも各民族特有の痕跡を焼き付けている。鑑賞者はそこからその芸術作品の来源を弁別しうるのである。アニメ芸術も同様で、それぞれの国のアニメ作品は、その風格もまたそれぞれの特徴があるものだ。

*1 国際映画祭での受賞作として多くの作品が作られているが、その受賞作は1990年まで全て上海美術電影片廠の作。これは中国アニメの先駆者万氏兄弟が上海で活動していたことによる。

*2 肖路『国産アニメーション伝統美学特徴及其文化探源』第一章国産電影伝統美学特徴的具体表現（上）第一節 探尋民族伝統芸術表現形式（上海世紀出版集團 2008）pp22-34より訳出。なお、原注は〔 〕に示して訳文中にいれ、訳注は脚注にいれた。映像に関する表現を分かりやすくするために原文には本来はない図表を文中に随時入れている。作品名や文書名は中国語表記の慣例に従い《 》に入れた。長文の翻訳引用に許可をいただいた肖先生にお礼をもうしあげる。

中国での初期アニメ創作にあっては、ソ連のアニメの影響があったので、幾編かの作品ではその表現形式にソ連アニメの芸術的特徴が明らかにあった。1956年イタリアの第8回ベニス国際児童映画祭では、中国で初めて作られた彩色アニメ《烏鴉為什麼黑的》（カラスはなぜ黒いのか 図1）



図1

をソ連の作品だと誤解した審査員が幾人もいたのである。映画は受賞はしたものの^{*1}、しかしこの誤解は当時の制作中心者たちに影を落とすことになる。中国アニメ芸術の専門家達は期せずして中国独自のアニメ作品を作り出さねばならないと心底思ったのだった。

新中国が生まれてまだまもないころ、国家は映画事業の建設を十分に重視していた。1953年12月24日、政務院は《映画制作作業の強化に関する決定》を承認し、「映画芸術創作においては、一方では粗製濫造に反対すべき事、また別の一方では現実から遊離したり、不適切に過度な要求があってはならない」ことを要求し、脚本やフィルムの審査の上でも改革進歩があった。合わせて「映画の題材、内容及び表現形式では力めて多様であるべき」事を強調したのである〔人民日報1964・1・12〕。1956年には中国共産党第八次全国大会で重ねて「双百方針^{*2}」が述べられ、映画芸術を含む文化芸術の繁栄のために基礎が定められた。新中国の映画は次第に世界の映画界に向かって歩み出し、また対外交流の強化も始まった。国際映画祭に参加し、翻訳の作業や国外の映画の放映を強化したのであった。

^{*1} アニメ作品銀賞を受賞：上海美術電影制片廠制作。（以後受賞記録は肖路『国産アニメーション伝統美術特徴及其文化探源』の付録による）

^{*2} 双百方針：百花齊放、百家争鳴の政策。中国共産党が1956年に唱えた文学芸術分野、学術研究分野での自由化推進政策のスローガン。

この《決定》に導かれ、「双百」方針の後押しの下に、各界の人士は燃え上がり、映画界でもまた理論の学習と技術の探求への熱い潮が沸き起こった。1957年から1959年までの三年間、アニメ業界でもこれまでにない行動力と速度で22部400分近くのアニメを撮影した。中国のアニメ芸術家達は研究に打ち込み、新しいものを生み出しつつ、中国人独自のものといえるアニメへの道を熱心に探求したのである。「民族形式の気風を探る」という大きな背景の下、伝統文化の芸術形式は参考にすべき重要な資源であるとみなされることになる。この時期に作られた《過猴山》（猿山越え 図2）《小鯉魚過龍門》（鯉の幼魚が龍門を越える 図3）《一副僮錦秋》（仕族の錦織物 図4）等のアニメ作品は濃厚な民族的風情をもち、それゆえ中国アニメ史上の優秀作品となって、中国アニメの民族化の勢いは日増しに高まっていたのである。



図 2



図 3



図 4

当時の製作条件はかなり厳しいもので、人員、経験、設備、資金などの各方面で困難が山積みだった。しかしながら、アニメ芸術家は決してやる気を失わず、勤勉な努力により、アニメ作品《神筆（洪汛濤編劇、靳夕監督）》（不思議な筆 図5）が終に1956年第8回ベニス国際児童映画祭で児童文芸一等賞を獲得したのであった^{*1}



図5

その後、シリア、ユーゴスラビア、カナダなどで何度も受賞を得ることになる。《神筆》の成功は疑いなく新中国のアニメ事業に確信を与えた。つまり、中国アニメはもはや欧米やソ連の様式に依存し模倣して作られるものではなくなっているという確信である。同時にまた関係者に「世界的レベルも決して遠くはない」と感じせしめたのである〔金柏松：《美術電影民族化探索的歴史回顧》、《当代電影》1988、第4期掲載〕。映画の受賞は国際アニメ界が中国アニメを認めたばかりでなく、しかも「民族形式の気風を探る」こそ創作の実践における進むべき路でありまたそれは有効なのだと知らしめるものであった。

作品の成功と受賞は世間の人々に中国民間に伝わる物語と古代寓話の魅力を示すことにもなった。同時に中国に残る文学的遺産が国産アニメに創作のため

^{*1} このアニメは「烏鴉為什麼黑呢？」と同じ映画祭で同時に受賞している。一方でソ連映画の影響を考慮し、また一方で中国アニメ自立の確信を得たとすると、二つの作品の受賞は、一方で海外からの影響の脱却を志向する契機であり、一方では中国的な方向への進展を示す契機だったことになる。

に豊かな素材を提供できるものと明快に証明したのである。民族的特色に富む表現手段は中国の観衆の鑑賞習慣に合致するばかりでなく、国際アニメ審査員の肯定も獲得したのであった。映画の中に描き出される人物形象、表現される思想と感情、そこで用いられる人物達の会話は中国人の思考形式を反映したものであり、鮮明な民族的特色があった。映画の監督の靳夕が監督の話の中で何度も強調しているのは、その映画は「造形において民間の木彫や泥人形の特徴を酌み取ったもの」[金柏松：《美術電影民族化探索的歷史回顧》、《当代電影》1988、第4期掲載]なのである。民間の木彫や泥人形は共に長い歴史を持つ中国民間工芸で、国産のアニメ作品の中に導入することは、映画の中に東方の神韻を更に加えることになる。靳夕は更に作品中の「動作、撮影、音楽および映画全体の叙述の方法までもが中国観衆の鑑賞習慣にふさわしいものでなければならない」[金柏松：《美術電影民族化探索的歷史回顧》、《当代電影》1988、第4期掲載]と指摘する。映画は正しく「美術、音楽、人物行為、言葉のそれぞれの設計が中国の民族的風格にそったものかどうかにかんがって考慮をしたので成功を獲得し、中国人形アニメの經典作品の一つとなった」[高放：《中国動畫電影的起源與發展》、《光明日報》2002年1月2日掲載]のである。

《神筆》が世界で賞を取ったことは中国のアニメ芸術家達を大いに鼓舞し、また国産アニメ作品中に中国民族的特色を力めて表現しようとする決意を強固なものにした。物語の改編では、脚本家も監督もまた自覚的にも無自覚的にも物語の構造を伝統的叙述の様式で構成しようとし、具体的な場面の作成では、中国の民間習俗の中に発想を探そうとしたのだった。《驕傲的將軍》（驕る將軍 1956、華君武編劇、特偉監督）の撮影の時、映画の味わいを増すために、幾箇所かに極めて豊かな民俗情趣のある場面を入れている。



図 6

将軍が勝利を得て帰還するとき、人々に自分の実力の大きさをひけらかすために、「鼎の持ちあげ」(図6)や「矢を射る」ことで自分の力量の無比なる大きさと武芸の高さを示すのだが、この二つの競技はともに中国古代の武人達の中によく見えるものであり、中国らしい訓練であるし、将軍が安逸をむさぼる時には、将軍が「春の遊び」に出かける場面を画面に設けている。「春の遊び」は中国の民間によく見られる娯楽活動で、春暖の花開く時節に、人々が連れだって明るい春の日差しを楽しみにでかけること、これは中国民間の習俗の一つであった。映画の中で将軍の怠惰な生活状態を表現できもし、中国人の伝統習俗も示し得て、一挙兩得というべきである。

《神筆》、《驕傲的將軍》が国際的に賞を得て国産アニメの創作の基調の足下ができあがった*¹。1957年に上海美術電影制片廠が正式に成立し、「民俗形式の風格」を提唱する特偉氏*²が所長についた。国産アニメは制作スタイルに民族特色を追求したばかりでなく、絶えず民族芸術の宝庫から宝物を探りだし、伝統的芸術形式をアニメフィルムと結びつけて、新しいアニメフィルムを研究し

*¹ 念のために述べておけば、《驕傲的將軍》は国際的な賞を取っていない。《神筆》と共に受賞している《烏鴉为什么是黑的》の間違いではないかと疑う。

*² 特偉 (1915～2010)：《驕傲的將軍》の監督。多くのアニメ作品を手がけた。水墨画アニメを代表する《小蝌蚪找媽媽》《山水情》などは彼の監督になる。

作り出そうとした。1958年には、中国でのアニメ創作創始者の一人万古蟾^{*1}氏の主導の下、国産アニメと中国に古くからある影絵芸術や剪紙芸術を結合させようとし、研究の末剪紙アニメの作成に成功した。その年、上海美術電影制片廠^{*2}では我が国初めての剪紙アニメ《猪八戒吃西瓜》（猪八戒西瓜を食べる 図7）を撮影した^{*3}。その後、上海美電では《漁童》（漁をする童 図8）《濟公鬧蟋蟀》（濟公コオロギを鬧わす 図9）《金色的海螺》（金色のサザエ）などの剪紙アニメ作品をつぎつぎに生み出した。



図 7



図 8

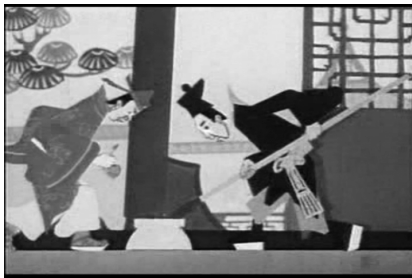


図 9

^{*1} 万古蟾（1900～1995）：中国におけるアニメ創始者となる万氏四兄弟の一人。1940年中国で最初の長編音声入りアニメ《鉄扇公主》を兄の万籟鳴とともに作成した。

^{*2} 以下上海電映と略称

^{*3} 本学科授業 2013 年後期教材に採用

これらの作品には純朴な民族的風情があり、国内外の観衆の歓迎を受けた。万古蟾は感慨無量に以下のように述べている。

我が国早期のアニメ作品は私と兄弟達が外国の映画の啓発の下に作り出したものだった。その後長い間は、多かれ少なかれ外国映画の影響を受けていた。剪纸アニメは違う。剪纸アニメは民間芸術に根っ子を持ちその始まりから鮮明な民族スタイルを示し、我が国の絵画映画芸術は民族化の道に喜ばしい一歩を踏み出したのだった [高放：《中国动画電影の起源與發展》、《光明日報》2002 年 1 月 2 日掲載より引用]。

剪纸アニメの誕生は、中国伝統芸術の形式が持つ国産アニメに対する重要な意味を更に証明するものだった。これより後、伝統文芸形式はアニメと固い絆の縁をむすぶのである。

まず、多くの映画に示される造形は濃厚な中国的雰囲気を出すようになった。アニメの《驕傲的將軍》の中では、制作者は京劇の役者の隈取りを用いて一度の勝利に傲慢自大になる將軍の形象を練り上げ、背景には古代壁画にある彩色技法を用い、流れるような筆致、明るい色彩で古代建築の雄大さ典雅さを上手に表現し、映画に良好な視覚的効果を生み出した（図 10-1、2）。



図 10-1

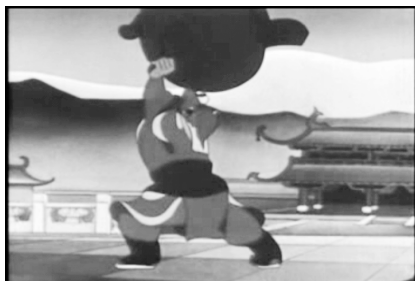


図 10-2

もう一つ誰もがよく知るアニメ《哪吒鬧海》（ナタ海をさわがす）の中でも、形象の造形には中国的風情がしっかりとある。



図 11



図 12

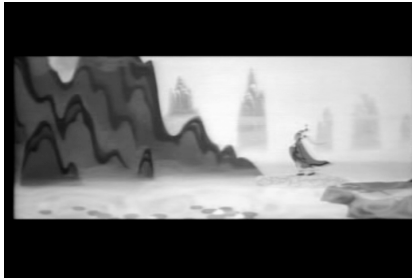


図 13

これを計画した人々は、「人々が門口に張ってきた画や、壁に張ってきた画の有用な素材を取り入れ、修飾の様式を採用し、単純化した線に、民間の絵にしばしば用いられる青、緑、赤、白、黒などの色彩を配し」〔王樹忱・嚴定憲・徐景達《人海擒龍－摄制〈哪吒鬧海〉的芸術小結》、《美術電影創作研究》、中国电影出版社。1984年版。p101〕で設計をすすめ、且つ服飾の色彩と人物の身分との関係に相当の注意を払っている。例えば、父にあたる武官の李靖には大紅袍で、衣服の隅や下からは漆塗りのすね当てや鎧がのぞくという設計で、色彩は華麗でボリュームがある。哪吒のほうは少年英雄の形象に仕上げられ、

肌脱ぎで、色黒の身体、身には赤いリボンと金のネックレスをつけ、顔は黒く大きく澁刺とした一對の眼で、子供らしい賢そうな様を示し、キリリと反り上がった眉は、厳めしさの中に少年英雄の非凡な気概を示す（図 11）。龍王の設計では、伝統的な青緑色を選んでいるが、この色は通常性格が暴戾な人物に用いるもので、痩せてゴツゴツした体つきに、いっそうの冷酷さを加えている（図 12）。一方家来の武将には比較的落ち着いた色を選んで、その重々しく朴実な性格を示している。

映画の中の背景と音楽も極めて民族的特徴を持っている。背景の山や岩の構造は規律性のある皴法で作られ、稜角の鮮明さを際立たせる（図 13）。器物には花紋を主体とする唐代宋代の様式を選んでいる。音楽、音響においても格別の特色がある。立ち回りのシーンでは、京劇の打楽器を音楽に配し、情感を語る場面では弦楽器で伴奏している。映画の音楽制作では時には二千年前の古楽器編鐘を使って、音色をいっそう重厚で質朴なものに変えていた。同様なことはアニメ作品《驕傲的將軍》及び《大鬧天空》（孫悟空大いに天空をさわがす）（図 14）の中でもあり、制作者はそこで民族音楽と京劇の打楽器のリズムの特殊な効果を借りて、気分を盛り上げ、民族的な情趣を極めて豊かなものにして



図 14

音楽が、国産アニメの中で起こす作用はこれらに止まらない。經典的なアニメ《三箇和尚》（三人の和尚 図 15）の中では、映画の中に人物間の対話がないので、物語の展開はひたす音楽によって貫かれまとめられている。



図 15

この映画は典型的な仏教音楽の素材に基づいて創作された楽曲を用い、また民間音楽隊に演奏を依頼したので、中国的雰囲気が豊かになって、ディズニー音楽とはまったく異なった風格を示すことになった。監督の阿達は映画について語った折り、「アメリカの同業者がこの映画を見た後、“ディズニーの音楽スタイルとは全く違っている”と言った。これよりは映画の“民族化”問題に対してさらに深い認識を持つことになった」[阿達：《談談“三箇和尚”》、《美術電影創作研究》、中国电影出版社、1984 年版、p96] と述べている。

1980 年に上海美術電影によって作られたこの短編アニメ《三箇和尚》は、深い哲学的道理が含まれているのみならず、しかも全面的に民族芸術形式を運用して中国的精神を表現するものでもあった。アニメ監督の阿達はユーゴスラビアのザグレブ学派^{*1}の創作から多くのインスピレーションを得たのだが、作品設計の上では西方の潮流ばかりを追おうとせず中国伝統の意識と西方の現代意識を融合させて、中国の物語と中国の観衆に喜ばれる民族形式を用いて、ア

^{*1} ユーゴスラビアのザグレブ学派：1972 年に始まるザグレブアニメーション映画祭（現在はクロアチアに属す）への提出される作品傾向をもつもののことを言うようである。

ニメという舞台の上に作品として表現したのであった。

制作者はアニメ表現を用いて何かを述べる時には民族的特徴を際立たせようと相当な注意を払い、画面、色彩、音楽上全ての場面で中国的な神韻を表現しようとした。例えば、叙述構造では伝統的な起・承・転・結という展開方式及び開端、衝突、高潮、結尾という叙事伝統を用いた。画面設計の面では、中国伝統民間絵画の中にしばしば用いられる無背景及び平面的構図という表現手法を用いた。色彩を用いるときはとりわけ単純で明快な画面効果であるよう心がけたのである。

民族芸術の表現形式を国産アニメの映画作品の中に運用することで、これらのアニメは独特の特色を持ち、かつかなり長い間人々に注目されるようになったので、国際的に「中国学派」との評価を受けるにいたった。国産アニメの国際舞台での成功は、民族風格を持つアニメに価値があることを十分に物語るものであったし、民族芸術表現形式を追求することもまた国産映画の美学的風格の重要な特徴となっていたのであった。

民族芸術の表現形式の中では、美術の働きを忘れてはならない。我が国のアニメ作品は長い間「美術作品」と称されていた。即ち「各種の美術制作の手段を用いて撮影した映画作品で、アニメ作品、人形劇作品、剪紙作品など」〔《現代漢語詞典》（第五版）、中国社会科学院言語研究所詞典編纂室、商務院書館、2005年版、p930〕である。まことに、各種の芸術表現形式の中で、美術性は十分に重視され、国産アニメ芸術家達はアニメの美術設計の形式において極めて大きな力を注いだのであった。特偉氏は「アニメの質を高める事に関しての」問題を語って、以下のようにのべたことがあった。

我々の監督は、ほとんどが美術畑の出身者でだったので、美術形式において各種の研究を行うこと、これはとても自然なことである。その業績を語るとき、まず認められるのは美術形式における豊かさ多彩さである〔特偉：《美術電影創作放談－代序》、《美術電影創作研究》、中国電影出版社、

1984年版、p5]。

実際は、本書の緒論部分に既にアニメの芸術的特徴として述べたように、映画、文学、音楽、戯曲演劇、舞踏など諸々の芸術を一つにした総合芸術とすべきものである*1。しかしながら、国産アニメのこの百年の発展過程の中、とりわけ順調に進んだあの数十年の間では、「美術の役割は小さくなく」[張光宇：《試談美術片的美術》、《人民日報》1960年、2月18日掲載]、美術性が我が国のアニメ発展の突破口となっていたのだった。

アニメ制作者は造形計画において、構図や色彩などの面で十分な注意を払うだけでなく、数々の美術風格も試みた。或ものは漢代の壁画レリーフの芸術形式を用い（《南郭先生》図16）、或ものは起毛工芸を採用した（《猴子撈月》図17）、或ものは北方民間年画の風格を選び（《抬驢》図18）、或ものは敦煌の壁画芸術の形式を運用した（《九色鹿》図19）等々である。



図 16



図 17

*1 原書緒論に、「アニメーションは総合芸術である。総合芸術とは複数の芸術部門を含む芸術をさす。例えば、アニメーション芸術の中には、文学・美術・戯曲演劇・音楽・映画など多種類の芸術部門が含まれる。これらの芸術部門は独立して存在するのではなく、互いに融合することで、アニメーションという独特の芸術様式を作り上げる」と述べる。



図 18



図 19

これらのアニメは美術形式の領域の新しい創造及び探索において職人魂をみせたものといってよい。アニメーションが美術性を過度に重視すれば映画全体に偏向性という問題を起こしてしまうことは、多くの専門家は既に気づいていたのだけれども、我が国のアニメ芸術家がこの領域でなした努力は多くの優秀な作品を育み生み出したし、またいくつもの新しいアニメ作品の誕生を直接促したのである。

美術性の重視は我が国のアニメの風格特徴の一つであり、注目に値するものであった。例えばアニメ形象を練り上げるとき、美術家達は筆、墨、刀、鋏で輪郭を刻み出すだけでなく、さらにその目つきに顔つき、時には装束上においてすらその性格を描き出そうとする。《大鬧天空》の造形設計について張光宇^{*1}先生は以下のように述べている。

形象の設計では「先ず容貌をはっきりさせることである。その目つきや顔つきを善良にするあるいは邪悪にするかに注意する。鼻の形や口の形を美しく描くか醜く描くかも、性格を左右してくる。その次に体つきをどうするかである。太っていたり痩せていたり背が高かったり低かったりをそ

^{*1} 張光宇：(1900～65) 漫画家、装飾画家。五十年代以降中央工芸美術学院教授。《大鬧天空》を制作。

れぞれ定める。その後に筆の線の変化の中で、正直か狡猾かという性格を表現することが可能になり、これに動作を加えることで、生命を持ったものを作り上げることができるのだ」[張光宇：《試談美術片的美術》、《人民日報》1960年、2月18日掲載]。

線條の美術的变化によって人物の性格特徴が表現可能になるのだが、それは設計者の熟練技巧と細やかな作風に関係してくるだけではなく、さらに美術的な創作風格の影響も受けることが分かる。

装飾性を持つ線條表現はアニメの中によく見られる創作方式で、その方法で作り上げられた形象は真に迫りまた細やかなので、人々に見ておもしろいと思われる。装飾性を持つ線條が作り出す情緒雰囲気を示される神韻はその独特な一面をいっそう強くすることになる。

アニメの中で人物表現や背景の形象を線條で表現することがある。これらの線條は物理的な透視法に基づいて描かれるものではなく、創作者の主観的情感から描き出されたものである。鮮明で美しい装飾性を持ち、事物の本質を揭示しようとする狙いがある。これがつまり「装飾線條」と呼ばれるものである。例えばアニメ《大鬧天空》の中では、装飾線條がとてもうまく使われていた。孫悟空の顔は京劇の隈取りの輪郭に基づいて設計されており、戯劇的な性格へとデフォルメする線條で描かれ（図20）、その一方玉皇大帝（図21）、太白金星（図22）などの形象を表現する顔を描く装飾線條はその人物の顔の特徴を描くだけでなく、人物の心理及び性格の特徴を表出するものとなっている。作品の中の一部の背景の図案もまた装飾性の風格をもつ。たとえば生氣あふれる花果山、金ぴかに輝く凌霄殿など、仙女達の流れ翻るスカーフを含めて、装飾線條のもつ細密さや精緻な美を表すものであった。



図 20



図 21



図 22

中国の絵画芸術は、漢／唐以来、おもに線條によって描かれてきた。明代になって、徐青藤（渭）、陳白陽（道復）を代表とする水墨写意花鳥画派が現れ、後世に大きな影響を与える事になる。水墨画はおおらかな筆致で墨の濃淡を使って事物を描き、その中に線條の造形をいれて、みずみずしく、伸びやかな効果を作り上げた。近代では、呉昌碩（俊卿）、任伯年（頤）、また現代の齊白石などの著名な画家が水墨画上で立派な功績を挙げている。この画派は、西洋の絵画芸術と比べると風格は大いに異なり、我が国独特の絵画様式として尊ばれる所であると共に、国産アニメにも重要な影響を生み出した。水墨画の中の山水の造型が国産アニメに背景による人物の際立たせ効果を提供しただけでなく、水墨画独特の技法もまた我が国のアニメ芸術家によって銀幕に移され、研究されて世界のアニメ界の人々を大いに頌賛させた水墨画アニメ制作を成功さ

せたのであった。

水墨画が水墨画アニメ芸術の制作研究に基礎を築いたこと、これには疑いはない。20世紀50年代末、国産アニメは「民族形式を探る気風」の進展のなかで、国産アニメに運用可能だったり利用可能な芸術手段を探し続け、困難な模索を経て、終に顕著な効果を手に入れたのだった。その当時はちょうど社会全体で技術革新運動が幅広く進められていて、水墨画アニメの研究作成が上海美電の研究項目になったのは勢い当然のことであった。会社の指導者の積極的な支援のもと、若者のグループが模索を繰り返し、終に初歩的な成功を収めた。1960年1月、中国美術映画展覧会が北京で行われた。陳毅氏^{*1}が展覧会を参観し、かつ上海美電の水墨画アニメの知らせをききつけると、陳毅氏は非常に興味をおぼえ、もし齊白石の海老とか魚や虫が銀幕上で動き出したら、これはおもしろい、と発言した。この言葉は当時のアニメ制作者達に大きな啓示を与えた。彼らは少なからぬ著名な画家に教えを請い、大胆な試験と模索を進め、しばらく後、終に我が国の絵画芸術の至宝－水墨画を銀幕の上に移してしまったのである。この創作の成功は中国アニメの発展方向の基礎となり、中国アニメが「民族形式の気風を探る」においてその全てに影響が及ぶほどの成功となった。この試みは大変難しいものだった。同時期のアニメの形象は常に「単線で平塗り」の技法で創作されており、線條構造が主であったからである。「ところが水墨画となるとこれとはまったく逆だ。墨と水による滲みや暈かしをもちいて、墨の色の濃淡や虚実の効果を發揮し対象を描くものなのだから。水墨画の特色からして、明快な境界線がないうえその内側を均等な色で塗り上げる事もできない。万を以て数えるセルの画面に安定した水墨効果を求めることなど、とても考えられることではない、それは誰でも想像できたことだった」[2000年特偉先生的採訪録音、転引自張慧臨《二十世紀中国动画芸術史》、陝西人民

^{*1} 陳毅：(1901～72) 解放軍元帥の一人。1956～69年党中央政治局員

出版社、2002 年版、p84]。

水墨画アニメの制作の探求はたいへん難しかったとはいうものの、上海美電の技術者は最終的にはやはり成功した。彼らは齊白石の国画の中のカエルの姿を用いて六幅のアニメを設計し、熱心な研究と実践をへて、ぎこちないながら終にカエルを画面上で飛び跳ねさせられたのだった。この一歩は蛙に銀幕上の生命を与えたばかりではなく、水墨画アニメにその成功を獲得させもした。水墨画アニメは中国絵画において独特な水墨の趣をそのまま世界の観衆の前に表したのである。これは国内の人々を鼓舞したばかりではない、世界の人々もまた驚かせたのだった。聞くとくろでは、水墨画アニメ作品《小蝌蚪找媽媽》が国際映画祭で披露されたとき、会場内のある観客は立ち上がり、振り返り懸命に映写機のレンズを仰ぎ見て、映写機からその答えを探し出し、銀幕上に生動する蛙がどうやって生まれたのか明らかにしようとしたという。当時、我が国の映画局で顧問をしていたアメリカ人は「なんてすごいんだ、一場一場の画面がみな輝く真珠のようだ」[転引自王暁君：《动画巨匠特偉》、載《大衆電影》2004 年第 3 期] と頌賛したのである。

20 世紀 60 年代、上海美電は《小蝌蚪找媽媽》と《牧笛》の二部の水墨画アニメを制作し、共に世界的に最高の名声名誉を獲得することになる。

1961 年に制作完成した水墨画アニメ《小蝌蚪找媽媽》は方恵珍、盛璐徳の同名童話に基づく改編である。この作品は特偉が芸術指導を担当、銭家駿が技術指導を担当、鄭少如・方澎年が背景設計を担当、唐澄・鄺強・戴鉄郎・阿達・呂晋・巖定憲・矯野松らがアニメ設計を担当、段孝萱・游涌・王世栄が撮影を担当した。このような創作の陣容は豪華であるといってよく、当時の美術電影社がこの国産アニメ民族化のつぼみに温かい保護を加えていたことが十分に見て取れる。この映画は衆望に背くこともなく、前後してスイス・ロカルノ国際映画祭、フランス・アヌシー国際アニメ映画祭及びフランス・カンヌ映画祭で賞を取っている。

水墨画アニメ作品《小蝌蚪找媽媽》はその作り方において通常のものとは違っていた。アニメの形象は齊白石の絵画の形象に基づいて作られたのである。齊白石の描く蝌蚪は尾っぽがくねくね曲がっていて遊んでいる最中である事が示されている。銀幕に描かれると、これらの小さな黒い点は尾っぽを揺らし前へと遊ぶ、背景は白い紙であって、何も書き加えず、特別な技巧はない（図23）。遊ぶ速度によって、蝌蚪らが澄んだ池の水の中を遊んでいる最中である事を見る者に感じさせようとするのである。更に驚くのは、映画は蝌蚪の動作状態によって、彼らの様々な思想感情を表出してもいるところである。

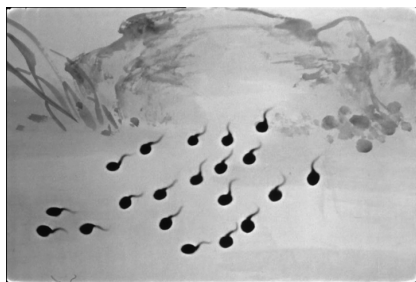


図 23

すっきりとして典雅、これが水墨画の特徴であり、水墨画アニメ作品の鑑賞は、雅致のある国画の一冊を楽しむようなものである。画冊に描かれる絵は透き通った蓮の花咲く池水で、池の中では幼い蝌蚪がのびやかな古琴と琵琶の曲にしたがってゆらゆらと動き、まだ見たことのない母を探す。金魚、蟹、亀、ナマズと誤解をし続けた後、ようやく自分の母親を見つけるのだった。画面は簡明で明快、生氣あふれ優美であるが、最もうまくできていたのは、作品が情感と景観の融合を達成してもおり、その美しい景色の中にアニメの形象の姿に示される純真な情感を感じさせるところであった。画面上にて、生まれたばかりの蝌蚪がヒヨコに出会った時、我々は蝌蚪の喜びを真に感じることができる。蝌蚪が自分たちに母親がいないと知った時、我々はその緩慢な動作の中にその

心の中の悲しみを読み取ることもできる。蝌蚪が母親を必ず探し出すと決心したときには、その性格にある意志の堅さと執念を感じるのだった。一方蝌蚪が最後に母親を捜し当てたとき、我々はその喜びと気持ちの高ぶりを明らかに感じるのである。《牧笛》は中国で2番目の水墨動画作品である。1963年12月に完成した。脚本は特偉、監督は特偉と銭家駿。作品は観客へ詩情の世界を展開し、美的な喜びを与えるものである。当代の画家李可染^{*1}の筆になる牧童と牛が作品中の主役であった。



図 24

作品が描いたのは以下のような情景である。初夏の朝、牧笛を吹く牧童が水牛にまたがり江南の田畑の中を放牧している（図24）。牧童が木の上で休息を取ると、すぐさま眠りに落ちてしまう。夢の中、水牛が滝の音に惹かれて行ってしまったのに気づく。牧童は水牛を見つけて連れ戻そうと、笛を吹き滝の音よりもいっそう感動的な美しい曲を奏で、遂には愛する水牛を呼び戻す。牧童はその喜びに目が覚め、笛を吹いて牛を呼びよせると、悠然と夕暮れの中を帰って行くのである。全部で八場、柳堤放牧 竹林鶯囀、深澗鳴泉、琴橋聽瀑、山林問樵、竹筏漁鷹、翠谷回声、暮靄歸牧の場面でできている。これらの場面の情景は恬淡として雅致のある山水画同様、のびやかな笛の音を背景に、

^{*1} 李可染(1907-1989)：現代中国を代表する画家。齊白石に師事。牛の絵に優れていた。後中国画研究院院長を務める。

見る人を青山緑水の間に気ままに遊ばせ、詩情を伝える映像から去り難い気になる。作品には会話は一言もなく、水墨画の形象や民族音楽を通して述べる主題は、自然界の呼び声は確かに人を魅惑するけれども、人間の芸術的洗練をえた音楽は更に人を魅惑するのだというものになっている。

1978年に《牧笛》は初めて参加したコンクール、そのデンマーク・オーデンセ国際童話映画祭で金賞を獲得した。《牧笛》を譬えてかぐわしい橄欖の実の「味わいが口の中に残り続ける」という様子と言った人もいた。このような芸術効果を取得できたのは、水墨画アニメが創りだした視覚的な美感のおかげであった。通常の視点では、アニメは架空性による制限を受け、現実的な題材、細やかな情感については手をつける術がないものであったが、水墨画アニメ作品《牧笛》の成功はアニメ作品が情感を表現し得るばかりでなく、更に情感を細部にわたって描き得る事を物語るものであった。

映画《牧笛》の優美な画面の作り上げと牧童と水牛の間にある深い情感は、詩情を意図する絵を見るような美的体験を与える。映画は牧童と水牛の形象及びその動作によってその間に有る深い交友を表現している。牧童が水牛を見つけたときに、水牛は見知らぬ人物が来たと誤解する。やってきたのが牧童だと水牛が認識すると、牛は人とはすり寄り、牧童は指で牛の鼻をつつきさえる……水牛が牧童を振り切って、もう一度滝に突き進もうとするとき、牧童は些か腹を立て、慌てる余り牧童は石を拾い上げ、手を上げて投げつけようとするのだが、結局はそこまではしきれず、そのままにしてやり、石を水面に落す……最後に、水牛が牧童の笛の音をききつけ、彼の身邊にもどってくると、牧童はしっかりと水牛を胸の中に抱きかかえる……この一連の動作は、牧童と水牛との偽りない感情を生動する形象によって描き出すものだ。このような感動的な情景を鑑賞しているあいだ、我々の耳元にはずっと民族楽器が奏でるたおやかな楽曲が漂いつづけている。音楽と映像は調和し、格別の情感が生まれくる。

以上のように、水墨画アニメ作品は、アニメが情感表現には不適であるという垣根を乗り越えたばかりでなく、情感を表現して含蓄が有り、温かく真情がこもるという中国式の表現方法を創造してもいたのだった。20 世紀 80 年代に中国アニメが再度盛んになったとき、少なからぬアニメ作品はこの抒情方式に沿い、また発展させたものだった。例えば《哪吒鬧海》(1980)《鹿鈴》(1982 図 25)《胡蝶泉》(1983 図 26)《夾子救鹿》(1985 図 27)《山水情》(1988 図 28)《雁陣》(1990)等は、やはり確固とした成果を上げたのである。



図 25



図 26



図 27



図 28

水墨画アニメの中では、画面の中の独特の味わいを鑑賞しうだけでなく、中国的な情感もまた味わうことができる。このような深い含蓄のある中国式の表現方法に観客が我を忘れて魅入られてしまうこと、それもまた《牧笛》が国際

コンクールで「金」を手に入れた原因ではなかったろうか。

20 世紀 60 年代に水墨画アニメを探求してその作成に成功したことは国産アニメの花園に咲いた貴重で美しい花のようなものである。そこで追求されたのは筆墨の情趣であり、水墨画の世界を利用することで捉えにくい情緒の美を創り出したのである。水墨画は通常、水墨の濃淡、筆の運び方で形象の質感と動感を表そうとする。水墨画アニメはこの技法を十分参考にし、アニメの表現形式を豊かにしたばかりでなく、アニメ画面に遠近高低感と明暗の変化を加え、自然風景にある朦朧とした山川や、月影に流れる雲、煙雨にぼやけた景色を生き生きとアニメ画面の上に表現したのだった。同時に、水墨画の中の典型性をもつ形象、例えば齊白石の筆になる海老とか、蟹、蝌蚪、蛙などの小動物、李可染の筆になる牛と牧童などを、静止の状態から生命を与えて銀幕の上に生きるように動かして見せたのである。映画に表されるのはもはや単純な平面から立体への変化ではなくなっている。作品中のアニメ形象は優雅な動感の美しさを表出するばかりでなく、墨使いの濃淡、筆使いの軽重の変化の中から深い面白み及び落ち着いた詩情をにじみ出させるのである。そこには騒がしく絢爛とした色彩はないし、大きなデフォルメもまたないのだけれども、しかし格別の含蓄美がある。フランスの《世界報》が水墨画アニメ《小蝌蚪找媽媽》を以下のように評論するのも不思議ではない。

中国の水墨画アニメの柔和な風景、細やかな描き込み、および心配、ためらい、喜びなどを表示する動作は、この映画に魅力と詩情を生み出している [《上海美術電影制片廠三十年（1957-1987）》上海美術制片廠、1987]。

前世紀 90 年代以前のアニメはほとんどが「単線で平塗り」の技法を採用し、線条を用いて形象を描いてきた。このため、国産アニメ業界で作業する人々も

その出身は多くが美術を専門としていた。これらアニメの設計者達は中国絵画の精神と筆法を十分に身につけていたし、その職業に熱心に打ち込む志により中国絵画芸術の神髄をアニメ芸術に結びつけ続けていたので、高品質の画面効果を多く作すことになったのだ。彼らの創作は「躍動する線條にリズム、韻律及び抒情の効能を豊かに持たせ、それによって『中国学派』の造型における意象を呈示したのである」[尹岩：《動画電影中的“中国学派”》、載《当代電影》1988年第6期]。

長い間、国産アニメは美術上での新創作によって国産アニメ芸術を先に進める重要な手段としてきた。近年来学者の中にはこれに対して異議を唱える者もいて、美術に偏重する事の弊害が語られているのは確かである。学者の尹岩は以下のように提示している。

これは「明らかな弱点、つまり美術的思惟がアニメーション的思惟に大きく勝ると言う弱点をもたらしした。中国のアニメ家はその多くが“美術畑の出身”である。伝統的絵画遺産は彼らに強烈な吸引力を与え、同時に、美術的風格が獲得した国際的な栄光と名誉によって、今度は彼らの創作における思考の方向性のある程度作り上げることになってしまった。……もし、アニメの思惟を創作における主導的な地位におかず、本来の限界を超えて美術的思惟を膨張させてしまえば、本末転倒になりかねず、そうなる とアニメ芸術は絵画芸術の「アニメ化」というものに変り果ててしまうだろう」[尹岩：《動画電影中的“中国学派”》、載《当代電影》1988年第6期]。

しかしながら美術形式への周到な配慮により新しさを創造していくことは既に国産アニメ芸術が表現形式において一貫して追及してきたものだ。豊かで多彩そして民族特色をもつ美術形式が国産アニメの美学風格において重要な特性となっている事は疑いがない。実際のところ、国産アニメは中国に伝統的な絵

画芸術の表現手法を吸収しているほかに、京劇、民族音楽などの芸術の中からインスピレーションを得ている。正しく、これら民族特色に富む伝統文化芸術形式が「民族形式を追い求める気風」を目標とする国産アニメへと豊富な芸術的栄養を提供することで、数十年にわたる創作の歷程の中、濃厚で馥郁とした民族風格を形成したのであった。国産アニメの芸術への追究、なかでも民族芸術形式美に対する追求は長期にわたってずっと重要な目標であったこと、贅言を要しない。この主旨に導かれて国産アニメ芸術は世の人々に水墨画アニメの墨趣、線条図案の装飾性、民族音楽のリズムとメロディーなどの伝統的芸術形式美を提示し、国内外の人々を感嘆納得させたし、また国産アニメに、商業効果と利益を目標とするディズニー映画とはまったく異なる風格特徴を表しめたのである。

民族的色彩に富む国産アニメの中で、創作者は一般的に中国戯曲音楽と民族楽器を運用し、その音楽がアニメの主題を明快にする良い作用をもたらしている。例えば《三箇和尚》中の音楽の旋律は三人の和尚が登場するときのそれぞれ異なる動作表情を形象が生き生きとするように表現している。小柄な和尚は板胡のリズムに乗って登場し、生まれながらの聡明さ、活動的で可愛い感じが顕される。背の高い和尚は墜胡のリズムに乗って登場し、動きが鈍く、頭も固い感じが顕される。太った和尚は管楽器のリズムでやってきて、急ぎもせず遅れもせず、悠悠自得の様が顕される。音楽は彼らのどこか間の抜けた様子とその個性を形象化し浮きだたせている。また、《過猴山》では諧謔性にとむ主旋律に打楽器弦楽器が発するリズムがまさに笠売りの爺さんと猴の動作表情とぴったり合って、作品の喜劇的な気分を盛り上げているし、猿のわんぱくな性質及び爺さんの機智とユーモアを表現してもいる。これらの音楽には、民族音楽自身の曲調韻律があるばかりでなく、そこに有る独特のテンポとリズムがあるために、アニメのそれぞれの場景に心揺らす表現力を高めるのであった。

注意すべきは、国産アニメが音楽を利用して動作を表現しようとする

き、現実生活における日常の動作を歌舞のリズムに基づき美化するのが通常であったことである。制作において创作者は、段落間の接続にとりわけ注意をそそぐ。映画の叙述は音楽付きの動作によって打ちきられることはないばかりか、さらに音楽／動作と物語の展開は緊密に結びつき、互いに味わいを増し、互いに良い効果を上げているのである。これについてある学者は以下のように述べている。

作品の中の歌舞の場面では、その登場の契機をたいへん重視する。物語の展開の中でその配置に注意はするものだが、いっそう主要なことは、これらの舞踏の場面の扱い方は西洋のアニメ（例えばディズニーアニメ）とは異なる方法を取る点だ。そこでは、現実の舞踏に強烈なディフォルメが加えられるのではなく、装飾化の処理を加え、歌舞の美を絵画の美と一つに融合し、映画美術の風格が調和するように目指すのである〔尹岩：《动画電影中的“中国学派”》、載《当代電影》1988年第6期〕。

国産アニメーションの追求するこのような音楽と画面との調和の美が作品をいっそう自然で活発なものとし、生命豊かにするのであった。

これを要するに、国産アニメは創作に於いて長期にわたり民族伝統芸術中の独自の特色をもつ芸術要素を吸収し続け、民族芸術の形式美を追求するという使命を完成した。芸術か商売かという選択の中では、「民族形式の気風」を探求するという国産アニメ制作者達は終始芸術性を第一にいていたのであった。この長い一連の時間のなかでは、彼らの芸術に対する追求は純粹であって、この点でディズニーアニメとはまったく異なっていた。ディズニーのアニメでは、形象の造型、音楽への細部にわたるつくりこみは商業的効率及び利益の下にあった。《花木蘭》を例にすれば、作品の絢爛華麗な画面、豊か東方的特色の美を持つ形象、心を揺さぶる情景はすべて観衆の目を奪うためのもの

で、目的は観衆に視覚的な快感を与えて、それによってディズニー映画の興行収入を上げるところにあった。映画の制作過程は完全に市場の下で操られてたものであった。

.....

(4) 水墨画アニメをめぐる

以上、肖氏の視点は中国アニメ界の芸術指向性を説くことで、その独自の立ち位置を主張し、その発展を願うものである。文の最後にディズニー映画の商業性を強く取り上げているのは、映画産業が芸術性とは別に持たざるを得ない商業性を強調することにより、中国のアニメ制作における芸術性への志向を際立たせようとするものと思われるが、実際には経済性の裏付けを欠いた産業の継続はやはりなかなか厳しいようである。特にコストの高い水墨画アニメには厳しかった。90年代以降、中国政府が経済発展重視の「改革開放」へと舵を切ると、映画界への国家予算削減も始まり、水墨画アニメの危機が日本にも伝えられてくる。『月刊中国 NEWS』2011-12「創始者の死と後継者不足 中国伝統の水墨画アニメ消滅の危機」では水墨画アニメを支えてきた経験豊かな人材の老齢化、技術継承の中断などとともに、その経済性の問題、また現代アニメとの齟齬による長編制作の難しさについて以下のように記している。

改革開放が始まると映画制作所も改革に直面する。国家の予算は削減され、多くの実力者は生計と発展を求めて、深圳でアニメ加工に従事し、海外企業の需要に応じて時給労働者のように仕事を受けるようになる。純粋な創作活動は徐々に遠のいていった。…… 普通の映画の3倍のコストがかかる水墨画アニメは、海外企業制作の金になるCMアニメ以外には需要がなくなった。……

しかし、劇場公開用の長編アニメを作るのは今でも大変だ。まず水墨画

アニメは一般アニメの4、5倍のコストがかかる。また水墨画は作品の世界とそこに漂う抒情を重視するため、現代アニメの傾向である強い叙事性を表現するのは難しく、キャラクターのデフォルメされたアニメは水墨画には不向きだ。……

2008年頃には、中央テレビ局でのCMがネット上で話題になった。水墨画の画風は現代人の目に新鮮に映り、若者は水墨画の表現力に驚き、70、80年代の水墨画アニメ世代はかつての感覚を思い出した。しかし、現在水墨画アニメは、CMやイメージフィルムなどの短編でしか見られず、長編アニメの道はすでに断たれているのである*¹。

この記事によれば、CMのような短編であればまだ需要はあるようだが、長編アニメになると「道はすでに断たれている」のが10年前の状況となる。この記事では、『牧笛』『鹿鈴』『山水情』などをあげて嘗て制作された水墨画アニメの代表作としているので、ここで言う長編とは一定の物語性を持つアニメを指しているようだ。

では、予算が付き、技術の継承に成功し、純粋な創作活動が可能になったとすれば水墨画長編アニメの道は開けるのかというと、筆者は残念ながらやはり難しいと考えている。というのは、上記の記事では「叙事性」にかけるという点から、また、肖路氏の論説に引かれた尹岩氏では「美術的思惟を本来の限界を超えて膨張」してしまったという主張と類似するものを感じさせるからだ。つまり表現手段における絵画とアニメの本質的な違いから来る理由だ。以下に筆者の考えるところを記しておきたい*²。

現代アニメが如何なるものか、また如何にあるべきものか、その本質論は専

*¹ 本文は唐磊、翻訳は日下爽。

*² 先に引用した論文には尹岩氏の論説の詳しい事は書いておらず、また尹岩氏の論文も読むことができなかったので、以下の視点に尹氏との重複があればお許し願いたい。

門の研究者にまかせ、素人の受容者の立場からみると、そもそもアニメとは、時間の流れに従って展開する物語を連続した絵画で描いた物語絵本やストーリー性を持つ漫画など、つまり上の引用文にいう「叙事性」を持つ絵本や漫画を映像として実際に動かしたものにみえる。したがって、叙事性をもつアニメは逆に絵本にも還元できるし漫画にも還元可能である、場合によっては小説にもできよう。この叙事性は事象の展開を導く時間の流れと強い関係がある。アニメ誕生以前、絵本は絵本なりにその場面場面の絵を続けて並べることで、時間とともに流れる物語の展開がわかるように工夫され、漫画であればさらに細かく場面の進展がわかるように絵を並べる工夫がされてきた。アニメはその場面場面の展開を、時とともに流れる映像の中に切れ目なく示し得ることを可能にしたもので、いわば分断された絵画を切れ目なくつないだものといえる。これは絵本や漫画に本来あった性格を発展・進化させたものだといえよう。たとえば表現形式としての工夫はそれぞれにあるとしても、アニメとは、本来時間の流れを前提にする絵本や漫画を実際の時間の流れに置き、現実性を高めたものだと考えて良い。

一方水墨画は、一枚の静止画として成立していて、そこに物語として流れる時間を示すことはそもそも難しい。もちろん、故事成語の一場面、あるいは誰もが知る物語や演劇の一場面を描くことで、そこに叙事性を持たせることはできる。また、そこに描かれる情景から前後の様子も想像はでき、一定の物語なら想定可能である。しばしば絵に記される詩文例えば画題詩というものは、その情景から想定される物語を語るものとなるのだろう。しかし故事成語が語る物語や戯曲の一場面は絵画自体とは別の物語であり絵画は既にあるその物語を指し示すばかりだし、絵画と共に記される題画詩文が語る絵の物語も短編的なものに過ぎない。あるいはその短編が示すものが永遠の真理かもしれないのだが、永遠であるなら時間はそこには流れない。従って、絵画は時間のない物象として鑑賞される事を前提として各種の表現効果を磨いてきたのではあるまい

か。静止した一幅の絵画に長編物語の展開を支えるほどの時間の流れを前提にできない以上、従来の画家は意識的にも無意識的にも時間の限定性を前提に絵を描いたはずだ。その展開の上に生まれてきたのが、画面から伝えうる抒情性を豊かに増す滲みや暈かしを生かした水墨画ではなかったのか。当然ながらそこに時間を描き込む工夫も考えられたであろう^{*1}。しかしながら、一枚の絵として書かれるとき、そこに描き込まれた時間は、例えば齊白石のオタマジャクシの尻尾の曲折から推定される短時間のものに過ぎない。ここから尹岩氏の「本来の限界を超えて美術的思惟を膨張」してしまった、という水墨画アニメへの批判が生まれてくることになるのではないか。となると原図となる絵画を描いた齊白石にアニメを見た感想を尋ねてみたいところだが、この「小蝌蚪找媽媽」のアニメが完成した頃には既に鬼籍に入っている^{*2}。

もし以上の推測が正しいとすれば、時間性が問われない一枚の絵として鑑賞すべき事を前提にした静止画を、水墨画アニメは時間の中に入れて無理に動かした事にならないだろうか。それは、確かに肖路論文にあるように「水墨画アニメ作品の鑑賞は、雅致のある国画の一冊を楽しむようなもの」となるのだが、それだけにこれを動かし続けて、同様な画冊を何冊も何冊も続けて鑑賞し続けるようなものにしてしまうと、一部の通人を除いてむしろ食傷感を与えかねない。一方、中国民間で好まれる年画などを見ると水墨画とはその風格は好対照である。現在の需要から推し量れば、年画系の美術を好む人の方が中国では圧

^{*1} もちろん、時間の流れを取り入れるために絵を続けていく形式、例えば雪舟の「山水長巻」や日本の漫画の原点にも比される鳥羽僧正の「鳥獣戯画」のように描く工夫もある。しかし、そうすると、それは時間を持たない絵としての境界をこえ、絵本・漫画の領域に入ってしまうもので、もはや一枚の画面で表現する絵画というものの枠からはみ出て、次ぎの領域に踏み込むものになっているのではあるまいか。

^{*2} 先に引用した『月刊中国 NEWS』の記事の中には「(牧笛製作の) 当時は多くの芸術家が上海美術映画製作所の常連で、黄永玉・唐雲・韓美林などが講義し助言していた」とあり、当時を知る嚴定憲氏の話として「画家を招聘すると皆喜んでくれた。自身の画風をアニメで再現することで、才能を知らしめることができるからだ」を引くので、好意的にみていた画家達も多かったようである。

倒的に多いのではないか。だとすると水墨画は確かに中国の絵画芸術を代表するものだと誰もが認めたとしても、その風格までもが誰にでも親しまれ好まれるわけではなさそうである。先日筆者が高校生にこれらの水墨画アニメの映像を見せ紹介した時、水墨画アニメの現在の様子を伝え、なぜ墨画アニメは今の中国ではあまり見かけなくなったのかと生徒に問うてみた。そのとき、経済性の指摘はもちろんのこと、「飽きる」とか「庶民性がない」との答えも出てきたが、それもまた道理に思われる^{*1}。

さて、以上のような推察が当を得たものであるとすれば、そもそも水墨画アニメはそもそも動かす必要のないもの、あるいは動かすべきではないものを動かしたものになる。そうなると長編化にはそもそも不適合で、その絵が持つ短編的な叙事性の中で納められてこそ、安心して受け入れられることになりはしないか。だとすれば、現在のCMのような短編の形式が、水墨画アニメにはそもそもふさわしいということになり、長編を望む愛好者の意向に反し、現在の水墨画アニメは本来あるべき位置に納まっているといわねばならない。

果たして今後どうなるのだろうか。現在では専門家の養成も始まり、コンピュータの導入により、技術的、経済的な背景は以前とはずいぶん変わっているようだ。しかしながら、もし以上のような視点が成立するならば、水墨画アニメは短編で終わり長編は作られないだろうし、作られても、例外的なものかあるいはもうそこでは一枚の絵画に描いて表現する絵画芸術とは別の映像になっているのではないかと予想している。例えば水墨画の要素をその映像には含みながら主人公自体は《驕傲的將軍》のように境界線のくっきりした映像である。そのようなアニメならその後の立体アニメ或いはCGにも進みうるだろうが、《山水情》のような水墨画の滲みや暈かしを生かした映像は、通人が世に相当増えないと一般向けには作っても受け入れられないのではあるまいか。

^{*1} 福岡県立新宮高校への出張講義（2020年10月16日）での受講生の発言による。

その意味からも、長編への「道はたたれている」といえそうなのである。

これを要するに、《大鬧天空》に登場する孫悟空の物語のように絵本としても成立するアニメーションはやがてCGを駆使した長編へと繋がっても行く事になったのだろうが、滲み量かしを生かした水墨画のほうは短篇が精一杯で、前者へ影響は与えつつもそれ自身の発展はそもそも限られたものだったというのが筆者の現在の考えである。

だとすると我々が教材として使ってきた水墨画アニメ《小蝌蚪找媽媽》は中国語／中国学を学ぶ学生には、地域の伝統芸術も学びうる良い教材とは言えても、アニメとしては傍系であった、という事になる。願わくば誤りであってほしいものだけでも。