

日本神話のアニメーション化

——大藤信郎『古事記物語』をめぐる——

はじめに

二〇一二年は、『古事記』撰録一三〇〇年の節目にあたる年であり、関連のある各地では様々なイベントが開催された。書店では『古事記』や日本神話に関する特設コーナーが設けられ、堂本印象が描いた「木華開耶媛」「火退」などを使用した郵便切手が販売されるなど、『古事記』の受容が高まった年といえるだろう。

しかしながら、近現代における『古事記』受容の様相の実態に関しては、研究対象として組上に載ることがない。『古事記』はどのように扱われ、どのような影響を与え続けているのか。このようなテーマの研究の一環として、これまで、明治元年から昭和二十年の終戦時までの調査を行い、書籍類、中でも小説や児童書、教科書、および挿絵を含む絵画などについての分析と考察を行ってきた。本稿においては、映像媒体に着目する。

日本神話の映像化としては、実写では一九五九年公開の東宝製作の特撮映画、三船敏郎主演『日本誕生』が著名であり、一九九四年公開の東宝映画『ヤマトタケル』（高嶋政宏、沢口靖子など）もある。また、アニメーションとしては『わんぱく王子の大蛇退治』（一九六三年公開、東映動画製作の劇場用長編アニメ映画）が代表的な作品であろう。ほかに一九九四年にテレビでSFロボットアニメ『ヤマトタケル』（日本アニメーション製作）が放映されている。近年では、日本神話の物語をほぼそのままに映像化するのではなく、神話を題材にしたオリジナル作品が多

い。この場合は実写よりもアニメーション化されることが多く、登場する神々は各種ゲーム内のキャラクターとしても登場することがある。

本稿では、日本神話のまとまった映像化としては最も古いと推測される作品『古事記物語』シリーズに着目する。作品および、製作したアニメーション作家・大藤信郎に関する資料調査結果をふまえつつ、その製作意図について探ってゆく。

1. 大藤信郎の略歴および評価

大藤信郎は一九〇〇（明治三十三）年、東京生まれ。旧制中学卒業後、日本アニメ界の創始者の一人、幸内純一⁽²⁾に弟子入りした。独立後、自由映画研究所を設立し、アニメーション製作を開始。一九二六（大正十五）年、『馬具田城の盗賊』が初めて劇場公開され、好評を受ける。翌年に千代紙映画社と改名。当時は、透明なセルロイドに絵を描くセルアニメの手法は一般的でなく、切り絵（切り紙）を使うのが主流であった。大藤は、江戸千代紙の美しい模様を生かしたり、影絵で幻想的な雰囲気を出すなど、個性的な作品を生み出した。後に、色セロファンを重ねた影絵という独自の技術を用いて、自主制作で『くじら』（一九五二年⁽³⁾）と『幽霊船』（一九五六年）を完成させた。この二作品は、その芸術的完成度が海外で高く評価され、『くじら』は一九五三年カンヌ映画祭短編部門で「二位」を受賞しピカソが激賞したと伝えられる⁽¹⁾、『幽霊船』は一九五六年ヴェネツィア国際記録映画特別賞を受賞し、国際的な評価を受けた。その後長編作品『ガリバー旅行記』と『竹取

田 中 千 晶

物語』を準備中の一九六一(昭和三十六)年に脳軟化症で死去。姉の八重は遺品を東京国立近代美術館フィルムセンターに、遺産を毎日新聞社に寄贈した。これを受けて一九六二(昭和三十七)年、毎日映画コンクールに、実験的なアニメ作品に対する「大藤信郎賞」が創設された。しかし死後の大藤作品の上映はほとんどなく、しだいに忘れられてゆくこととなった。

大藤は生涯にわたり商業ベースではほとんど製作せず、自主製作した。また、作品作りに妥協を許さないためか助手を雇ってもすぐにやめ、ほとんど単独(家族、姉と姪)で製作したとされる。大藤作品は、素材の独自性の面から評価されるものの、戦後の作風からは「エロティック」などと評され、賛否両論であった。

近年、日本アニメーションに対する内外の注目の高まりや、フィルムセンターの遺品が整理されたことから、ようやく存在が日の目を見ることになった。二〇一〇年六月〜九月に、フィルムセンターで「大藤信郎展」が開催され、多くの資料が初公開されたのである。

大藤は、日本で初めて国際的に脚光を浴びたアニメーション作家であり、周囲から奇異の目で見られるアウトサイダー的な作家⁽⁴⁾という評価がなされてきた人物である。

2. 大藤信郎『古事記物語』シリーズの概略及び関連記事

大藤の『古事記物語』シリーズを確認してゆく。現存のフィルムは次に挙げる五点である。

1. 『古事記抄 天の岩戸開きの巻』一九五五(8分白黒) 製作…神社本庁
2. 『古事記物語 第貳篇 八岐大蛇退治』一九五六(11分白黒) 製作…神社本庁
3. 『古事記物語 大國主命とイナバの兎』一九五七(11分白黒) 製作…神社本庁
4. 『古事記物語 天孫降臨の巻』一九五八(9分パートカラー) 製作…神社本庁

5. 『古事記物語 皇孫家之三つの宝 影絵幻想譜』一九五九(27分白黒) 製作…神社本庁

(以上5点、すべてフィルムセンター所蔵)
すべて二〇一〇年の大藤信郎展で上映されたものだが、DVD化はされていない。それぞれの作品を簡潔に解説する⁽⁶⁾。

1 『古事記抄 天の岩戸開きの巻』は、イザナキ・イザナミが天の神からの命をうけて天の浮橋に行く場面から始まり、天の岩戸に隠ったアマテラスを呼び出すために神々が集まって道具を作る場面までが収められている。しかし、鏡を作る箇所映像が途切れており、これはフィルムが切れてしまっているためと考えられる。イザナキ・イザナミ二神が柱をめぐる場面、一人目の子がヒルコであり失敗というエピソード、イザナミの死、イザナキの黄泉国訪問の場面が無い。したがって、イザナミが神々を生んだ後、突然イザナキが禊をするという不自然な流れとなっている。

2 『古事記物語 第貳篇 八岐大蛇退治』は、冒頭に1のあらすじの英語解説(字幕)がロールアップで入る。嵐の中、スサノヲが放浪するシーンで始まる。ストーリーは『古事記』に従ったものであるため割愛する。村人が登場することが『古事記』と大きく異なる点である。村人たちはラロチに飲ませる酒の準備を手伝う。また、オロチを退治した後は、スサノヲが山に木々を生やし、杉や楠で船を、檜で家を作るように述べ、村人が協力してスサノヲの家を作っている。最後の場面では、バックコーラスで「やくもたつ」の歌が入り、村人が踊って、八咫鏡、勾玉、剣のカットが入る。この歌が繰り返されて終了である。

3 『古事記物語 大國主命とイナバの兎』は、まず兎とワニのエピソードではじまる。騙されたと知ったワニが兎に噛み付き、兎が陸に投げられたあと、唱歌『大黒様』⁽⁷⁾が流れる(間奏なし)。この歌詞の通りにアニメーションがすすみ、三番が終わると唐突にオホクニヌシの兄弟神が現れて「猪をつかまえろ」という場面となる。オホクニヌシが黄泉国を訪れて苦難を乗り越えた後に地上に戻り国づくりをするのだが、スクナヒコナの神と共に薬を作って病人を助けたり、温泉を見つけたりするエピソードも含まれる。最後に唱歌の四番が流れ、曲に合わせた映像が入

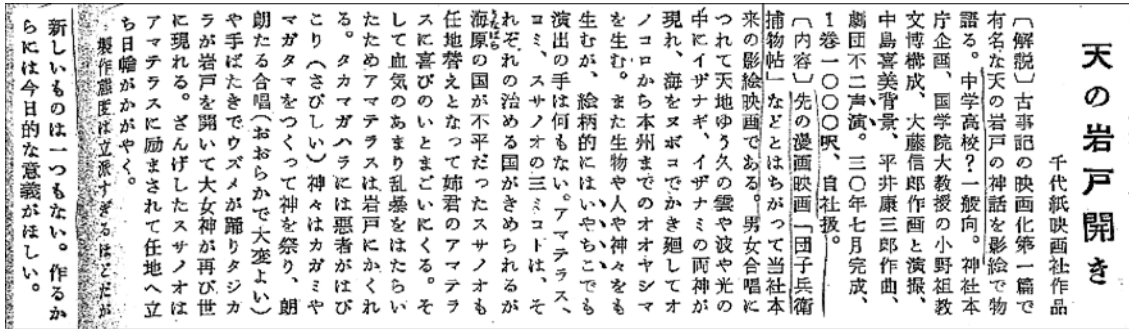


図1 『キネマ旬報』 1955年11月下旬号

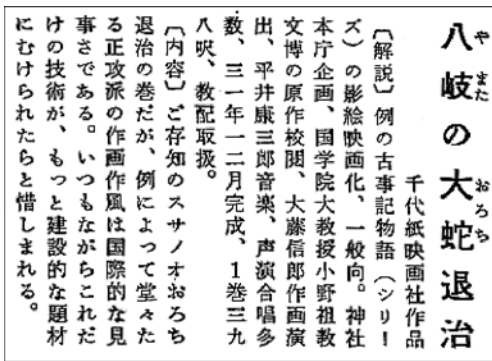


図3 『キネマ旬報』 1958年5月上旬号

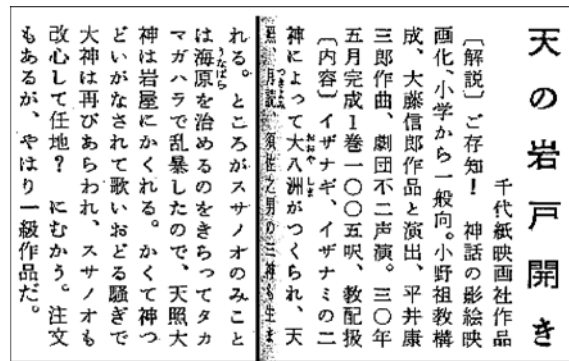


図2 『キネマ旬報』 1957年5月上旬号

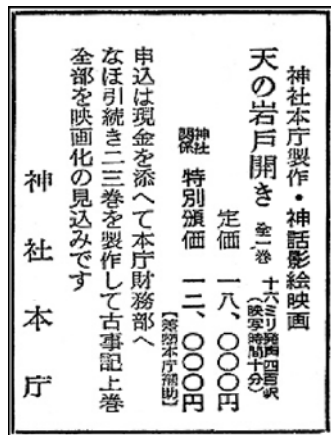


図4 『神社新報』 1955年7月25日(440号) 初出

る。

4 『古事記物語 天孫降臨の巻』は、アマテラスの孫であるニギノミコトが「水穂の国」の統治を命じられ、高天の原から天降りするまでを描いた作品である。作品の最後近く、ニギノミコトが「日向の国の高千穂の峰」に降り宮を作るが、ここから先がカラーになっている。ミコトがコノハナノサクヤビメに求婚してめでたく婚姻(イワナガヒメのエピソードは無し)する場面で終わる。最終のカットは富士山がバックである。

5 『古事記物語 皇孫家之三つの宝 影絵幻想譚』は、基本的に、1と2をつなげた作品である。1はアマテラスを呼び出す準備の場面で切れていたが、この作品では最後のアマテラスが岩戸から出てスサノヲが旅立つ場面まで入っている。また、前半にあたる1の部分に、新たに追加された箇所が確認できた。それは①イザナキ・イザナミの柱を廻る結婚と、②イザナキの黄泉国訪問の場面である。後半、2にあたる部分には追加や改編はほぼ見られなかった。

これらの作品に関する同時代の評価、紹介記事をあげておきたい。『天の岩戸開き』に関して二点(図1・図2)、『八岐大蛇退治』が一点(図3)である。『天の岩戸開き』については「制作態度は立派すぎるほどだが新しいものは一つもない。作るからには今日の意義がほしい」、『八岐大蛇退治』では「これだけの技術が、もつと建設的な題材にむけられたらと惜しまれる」と、いずれも好評価を受けていないことは明らかだろう。一方で『天の岩戸開き』評の「注文明もあるが、やはり一級作品」、『八岐大蛇退治』での「正攻派の作画風は国際的な見事さ」とも記されている。

しかしこれは、大藤が海外の賞を受賞した(特に一九五六年のヴェネツィア国際記録映画特別賞受賞)ために付加したに過ぎないものであろう。

ほかに、参考資料として新聞広告記事があれば、いずれもフィルム注文の申し込みであり、映画館での上映案内ではない(図

4)⁽¹²⁾。その新聞も一般紙ではなく『神社新報』⁽¹³⁾という週報であり、購読者は神社関係社、信徒たちに限定されていた。したがって、商業ベースに乗った映画では無かったことがわかる。多数の人々が目にする機会は決して多くはなかったと推測される。⁽¹⁴⁾

大藤がシリーズ化するほど力を入れていたと考えられる『古事記物語』だが、そもそも大藤は日本神話とどのように関わってきたのだろうか。

3. 大藤と日本神話との関わり

大藤が日本神話に関連した作品を手がけるのは、『古事記物語』シリーズが最初ではなかった。その出発点は一九三二(昭和六)年、『国歌 君が代』(千代紙映画社)⁽¹⁵⁾と考えられる。この作品は、前年に販売された『君が代』のレコード⁽¹⁶⁾の曲に合わせて、日本神話をモチーフにしたアニメーション映像が流れるものである。

『君が代』の曲は一八八一(明治十四)年には小学唱歌集初編に掲載され、国歌として位置付けられていたものの、一般国民にはまだ国歌としての馴染みが薄かった。そこで文部省が中心となって国民に浸透させる目的でレコード化、販売したとされる。⁽¹⁷⁾

また、同じ時期に『君が代』をテーマに製作された複数の映像資料が存在している。スクリーンミュージック『国歌 君が代』(横浜シネマ商会製作、一九三〇(昭和五)年)、『聖壽万歳 君が代』(君が代映画制作所)などである。いずれも『君が代』をBGMにその当時現在の富士山や伊勢神宮、二見浦に昇る朝日、皇居などが実写で映し出されているもので、天皇崇拜、愛国精神の涵養といった意識が強うかがえる映像となっている。⁽¹⁸⁾

ところが大藤は『君が代』の曲から日本神話を描き出した。どのような作品なのか、当時の雑誌記事の紹介文(図5)から確認しておく。内容は次の通りである。

【梗概】 1、大八洲國創生。2、君が代歌詞。3、天石窟。4、金色の鶏。

以上の四つの物語りをコロンビアレコード(三三九九九)「君が代」に合せ

新
作
教
育
映
画
紹
介

◆ 国歌 君が代(二巻)

千代紙映画社製作
大藤信郎 作品

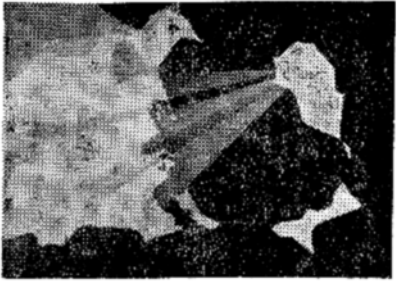
【梗概】 1、大八洲國創生。2、君が代歌詞。3、天石窟。4、金色の鶏。

以上の四つの物語りをコロンビアレコード(三三九九九)「君が代」に合せて製作せる映畫

1、(レコード) 演奏ととも「君が代」の文字が現れる。次に菊型のアイリスが開くと、伊弉諾、伊弉册の二神が現れて、大八洲國をお創りになる。

「君が代」の字幕が消えると、天石窟となる。諸々の神々は集まつて神樂を舞ひ、手力男命が大神のお隠れになつてをられる天石窟の警言を押し開く。御光は諸神の上に輝く。

4、(レコード) 演奏ととも「君が代」の文字が現れる。次に菊型のアイリスが開くと、金色の鶏が御弓の上にとまる。この鶏から放つ光は八咫の鏡に響しその中に菊型のアイリスが現れ靜かに閉ぢられる。



2、(レコード) 女聲合唱
その大八洲國の上に「君が代」の歌詞が現れる。

3、(レコード) 男聲合唱

図 5 『映画教育』 1931 年 3 月号 (大阪毎日新聞社)

て製作せる映畫

1はイザナキ・イザナミ神による国生みの場面である。2は、日本国土（地図）の上に「君が代」の歌詞が歌に合せて一文字ずつ現れるもの。3は天の岩戸の場面。4は、金色の鵄が弓の先にとまるといふ神武東征の一場面と、三種の神器をあらわした場面である。

昭和初期における「君が代」の曲は、前述した実写映像作品のように、その当時現在の日本、皇室や天皇崇拜といったものを連想させる音楽として位置付けられていた。あるいはそう連想すべき曲として流布されたとも考えられる。しかし大藤は、神話の有名な場面のダイジェスト版とでもいえるようなアニメーションを製作した。現在ではなく遠い過去に立ち返り、日本の国土創生、皇室の祖先神であるアマテラスオオミカミと、初代天皇の著名なエピソードを描き出したのである。この発想、想像力はどのように湧き出したのであろうか。

大藤は、国定教科書による教育を受けている。当時の教材には皇室や神話に関する項目が設けられていた。大藤は一九〇〇（明治三十三）年六月一日生まれであるため、一九〇七（明治四十）年四月が六歳である。この年に尋常小学校入学と仮定し、どのような教材を使ったのかを次にまとめた。

一九〇七（明治40）年	六歳	一年	国語教科書は第一期国定国語教科書（明治36年発行） 記紀関連教材なし
一九〇八（明治41）年	七歳	二年	国語教科書（第一期）で「紀元節」「神功皇后」学ぶ
一九〇九（明治42）年	八歳	三年	国語は第二期発行（切替）。「あまのいわと」「神武天皇」学ぶ
一九一〇（明治43）年	九歳	四年	国語教科書で「皇大神宮」学ぶ
一九一一（明治44）年	十歳	五年	国語教科書で「草薙剣（一）」「草薙剣（二）」学ぶ 国史で「天照大神」「神武天皇」など学ぶ
一九一二（明治45）年	十一歳	六年	国語、国史ともに記紀関連教材なし

このように、大藤が小学校においてアマテラスと神武天皇に関して繰り返し学んでいたことは明らかである。同時代の人々にとって、これらの話題は一種の常識と

して持ち合わせていたといえよう。しかしながら、「君が代」の曲と日本神話を直接的に結びつける発想が一般的であったかは、不明である。少なくとも、明治末期から昭和戦前期における、日本神話や建国を題材とした児童書には、たとえば扉や巻末に「君が代」を掲載した体裁のものは、管見の限りではあるが見受けられなかった。

ここでは、大藤が『古事記物語』シリーズを製作するにあたって日本神話と関わり始めたのではなく、すでに小学生の頃から知識として持ち合わせていたこと、そしてシリーズ化の二十年以上も前に日本神話の一部をアニメーション化していたことを指摘しておきたい。

4. 『古事記物語』関連資料

フィルムセンターに所蔵している関連資料を調査した結果、二〇一〇年の「大藤信郎展」に出品されなかった多くの資料の存在が判明した（表1）。

表1 フィルムセンター所蔵大藤信郎関連資料⁽²¹⁾

01	手書き	古事記神代篇	八俣の大蛇の巻	1点
02	手書き	大国主命		1点
03	手書き	古事記神代篇	稲羽の兔の巻	1点
04	手書き	古事記神代篇	天孫降臨の巻	1点
05	騰写本	色彩影絵映画	海佐知毘古 山佐知毘古之巻	1点
06	騰写本	古事記物語	天の岩戸開き	1点
07	騰写本	影絵映画ストーリー	古事記物語	1点
08	騰写本	影絵映画	三種の神器 全巻	1点
09	手書き	古事記幻想譜	神器 第壹篇 岩屋戸の巻	1点
10	手書き	古事記幻想譜	神器 第貳篇 大蛇退治の巻	1点
11	騰写本	三つの宝		1点

12	謄写本	三つの宝	1点
13	謄写本	皇孫家の三つの宝	4点
14	謄写本	皇孫家の三つの宝	1点
15	ガリ版	神話映画 古事記物語	1点
16	ガリ版	影絵映画ストーリー 古事記物語 天孫降臨の巻 全巻	1点
17	ガリ版	古事記物語 天孫降臨の巻 台詞台本	4点
作画撮影台本			
古事記関係(天の岩戸開き?)			
スチル写真			
		『天皇家の宝物 三種の神器』全四巻 アルバム	1点
		『古事記物語』	5点

この中で着目すべきは、05番のシナリオ「色彩影絵映画 海佐知毘古 山佐知毘古之巻」である。この存在によって、大藤が『古事記』上巻(神代)をすべてアニメーション化しようと予定していたことが明らかとなった。さらに、たとえば06と09が同じ「天の岩戸」で、11から14までがすべて「天孫降臨」であること。ほぼ同じタイトル、テーマありながら、シナリオ内容が異なるのである。同じエピソードを何パターンも書いており、さらには上映された決定版とはいずれも異なるものであった。「稲羽の兎」シナリオには全くの創作箇所もあり、校正の跡からも、何度も書き直してはより良い作品製作を目指したことがうかがえた。特に、作中に自作の歌を挿入する箇所では、何度も歌詞を書き換えた形跡が明らかであり、創作に力点を置いていたと見られる。したがって、これらのシナリオを確認する限りでは、『古事記』という原典をそのままに尊重し敬うといった関心の向け方、あるいは忠実な再現を試みるといったアプローチでは無かったといえる。

ところが、大藤が作成した何パターンものシナリオ特に創作歌の挿入と、上映版は異なるものである。上映版に入る歌は、『八岐大蛇退治』の「やくもたつ」の歌(『古事記』記載)と『大國主命とイナバの兎』の唱歌「大黒様」のみであった。何度も校正を重ね大藤が拘泥した場面は、最終的にアニメーション化されなかつた。その理由を説明する手だてはないが、上映時間上の制約や、スポンサーの要求などが想定できよう。

上映版の監修は神道学者・國學院教授の小野祖教であった。「神社本庁製作」であるため、小野が誤謬などをチェックするために参加したと考えられる。事実、『国歌 君が代』において、国土創生の場面で国土が九州から出来上がっていく様子―『古事記』の記述と異なる順序―が、『天の岩戸開きの巻』では淡路島から修正されていた。映像内容を確認すれば、『古事記』『日本書紀』に記述の無い場面はわずかであり大きな変更は無く、総じて忠実に作られていることがわかる。この点から、『古事記物語』シリーズのスポンサーである神社本庁が、神典と位置付け尊重する『古事記』に多くの創作を加えることを容認しなかった、という可能性もある。

それでは、神社本庁はなぜ『古事記』を映像化したのだろうか。

5. 神社本庁製作の理由

前出の『神社新報』から、『古事記物語』製作の理由に関わる記事として、次のようなものが認められた。

▼ 一九五五(昭和三十)年四月十八日(四二七号)

「放送・テープの活躍 一と役員ふ映画や幻燈」

▼ 一九五五(昭和三十)年七月二十五日(四四〇号)

「紙芝居から映画へ テープ・レコーダーの活躍も目立つ 教化資料も時代と共に」

記事によれば、神社界では教化活動の一環として「幻燈」「映画」などを利用、活用する機運が高まっていた。しかし後者の記事には、映画フィルムは「所謂神社関係のものでは、『伊勢神宮式年遷宮』や神都『伊勢』それに最近本庁が作製した影絵の『神話映画』位なものであり、現在地方で映写する時は之に加へて各県教育委

員会から借り受けた教育映画や短編の劇映画でお茶を濁してゐる程度」(傍線筆者)とある。映画作品自体が少ないうえに、上映が困難な主な理由は、映写機が高価、使用時に技術者が必要、使用フィルムも高価、という点であった。実は本庁はほとんど映画製作をせず、各神社に製作業者を紹介する程度であった。したがって地方の神社が紙芝居や幻燈を自作することで教化に力を入れるという形態が実情だったようだ。そして、映画はあくまで「教化用の資料」という認識であり、製作もまた教化を目的とした一手法であったと推察される。

それでは、教化資料である映画において、何故『古事記』の神話を取り入れたのだろうか。それには、「日本神話を扱うことが可能になったため」という時局的な面からの回答を用意できる。一九四五(昭和二十)年十二月十五日、連合国軍最高司令官総司令部(GHQ)が日本政府に対し「国家神道、神社神道ニ対スル政府ノ保証、支援、保全、監督並ニ弘布ノ廃止ニ関スル件」の覚書を発した。所謂「神道指令」である。信教の自由を確立し、軍国主義を排除するため、国家と神社神道との徹底的な分離を命じたのである。これは政教分離を果たすために出された指令であった。全ての宗教宗派などに適用されるとしていた神道指令であったが、神社神道に対しては極めて厳格に適用されたとされる。国家神道、軍国主義、国家主義を連想する用語「大東亜戦争」、「八紘一宇」などの使用も禁止となった。神道関係社の尊重する『古事記』『日本書紀』もまた、「神道指令」第二項(口)本指令ノ各条項ハ同ジ効力ヲ以テ神道ニ関連スルアラユル祭式、慣例、儀式、礼式、信仰、教へ、神話、伝説、哲学神社、物的象徴ニ適用サレルモノデアル」により禁止されたのである。だがこの指令は概ね一九四九(昭和二十四)年を境に適用条件が大幅に緩和されたとされる。この翌年から、神社界では占領下でありながら全国に教化活動を展開してゆく。そして一九五二(昭和二十七年)年に平和条約の発効、GHQによる占領統治の終了となり同時に神道指令は効力を失った。『古事記』を扱うことが可能となったのである。この後、特に昭和三十年代は教化活動が活発に展開された時期であった。²³このような時代的な状況が、教化資料としての『古事記物語』製作の契機となった要因であろう。

ところで、スポンサーが宗教団体であることから、大藤は宗教に関心があったと

みるむきがある。

6. 宗教への関心？

『アダムとイブ』や『日蓮上人傳』にも見られる通り、戦後の大藤は様々な宗教団体のスポンサーを得て、キリスト教、仏教、神道などをテーマにした作品を数多く手がけている。神社本庁の企画による影絵映画「古事記」シリーズもそのひとつ。²⁴

このように上映会パンフレットに記載されているように、大藤には次のような、宗教に関わる作品がある。

- ・一九四六(昭和二十一年)年『蜘蛛の糸』
- ・一九四八(昭和二十三年)年『釈迦』
- ・一九四九(昭和二十四)年『大聖釈尊(前編)』
- ・一九五一(昭和二十六)年『聖書幻想譜・アダムとイブ』
- ・一九五二(昭和二十七年)年『大聖釈尊(後編)』
- ・一九五四(昭和二十九年)年『日蓮上人傳』

これらの作品群の存在から、戦後は「宗教的な題材に救いを求めようとする面を併せ持っていたように見える」との評価がある。また、戦時下において『空の荒鷲』(一九三八(昭和十三年)年)、『海の荒鷲』(一九三九(昭和十四)年)、『マレー沖海戦』(一九四三(昭和十八)年)といったいわゆる国策アニメーションを製作した反省から、これらの作品を手がけたとの想像もなされることがある。しかし、大藤自身が宗教心や戦争協力に関することを述べた形跡は見受けられず、その心情は明らかではない。

7. 日本神話への拘泥

戦時下において、『映畫教育』という雑誌で次のようなアンケートが実施された。質問は、

「今後の児童映畫に對する希望 1、今後製作さるべき児童映畫の主題又は傾向に對する希望。2、その具體例として児童劇映畫の素材として適當な童話、小説、物語等。」

である。これに對する、大藤を含む当時の漫画映画製作者たちの回答をあげる。

1. 児童を主演としたるもの、現・時代劇を問はず。

2. 日本建國時代の神話、坪内博士児童劇の映畫化、素盞鳴尊の「八岐の大蛇退治」の如き神話も製作して頂きたし。

(『映畫教育』一九四三(昭和十八)年一月)

戦時下であり、やや戦意昂揚といった意識に偏った感は否めないが、日本神話を映画の題材にすることが求められたのである。回答例からは、いずれも実写では映画化が難しいものと想像できよう。しかし、アニメーション作家たちはあえてこのような神話を希望した。日本神話は、彼らが見たい、そして恐らくは自ら製作したいテーマであったと考えられる。そして大藤は戦後、建國や勇敢な神の活躍といったテーマへの時代的な関心が薄れた頃に、戦前からの希望を叶えたアニメーション作家であった。そして、製作過程では何本もの脚本を書き残している。何故、日本神話の製作に拘り続けたのだろうか。

資料調査の結果、大藤自身が『古事記物語』シリーズ製作の理由を書き残していたことが判明した。

影繪映画『三種の神器』製作について

今の児童の多くは、日本の神代時代の神話を

知らないと言ふ。

そして、かえって、西洋神話の方をよく知っている。それでよいのであろうか、

日本人種である以上、外國人には、なり得ない。

その日本の児童が日本の天皇家の神話を

知らなくてよいのであろうか、

それは東洋史の一つであるとして知っておいても

よいのではないか、

そうした思いからこの一篇を日本の神話を

知らない、日本の児童に送りたい

製作者 大藤信郎

(シナリオ08の巻頭言)

確かに戦後、教科書から日本神話に関する教材は消え、児童たちは主に西洋の神話や童話を学んでいたのである。大藤が残したことばには、日本の神話を継承しようという思いが見られる。しかし、その日本神話への関心は、神道(国家神道)への傾倒、宗教心とは異なる観点ではないか。加えて、仏教やキリスト教も題材にしていること(『釈迦』『アダムとイブ』)から、特定の宗教に對する関心の強さは見られない。スポンサーごとに宗教を変えろという状況も考えにくい。したがって、大藤はアニメーション作成のために扱う対象、素材を変えているのであって、宗教への救い、という見方には疑問符をつけるべきだろう。残された貴重な資料から明らかになったことは、神話の中の同じエピソードを何度も別バージョンでシナリオ化したという事実と、作品づくりに拘泥しつづけた姿勢である。

おわりに

後年、『古事記物語』シリーズをはじめ、宗教的な物語をテーマにした作品群が多いのは事実だが、このテーマの共通項を別の視点でとらえたとき、大藤の製作意図が垣間見えてくる。それは、神話、聖書、聖人の伝記を、はるか昔から伝えられ

てきた話、物語としてとらえてみることである。大藤が強い影響を受けたロッセ・ライニガールの『アクメッド王子の冒険』⁽²⁾はアラビアン・ナイトをベースにした作品であり、これも長きにわたり伝わってきた物語である。大藤の未完の作品である『ガリバー旅行記』も『竹取物語』も、同様に古くから読み継がれてきた物語である。そしてこれらの物語は、おそらく後世にも残り続けていくであろう。大藤は、このような「長く伝えられてきた物語」すなわち「引き継がれてゆくもの」「悠久なるもの」に強い関心を寄せ、アニメーション化したのではないだろうか。「製作について」で大藤は最後に「児童に送りたい」と述べている。未来を担う子どもたちに、悠久の物語である日本神話を伝えることを望んだのである。そしてアニメーション作品として保存され記憶されてゆくことは、自身の作品が長く継承されてゆくことでもあった。戦後の大藤は「神話的な物語」に憧憬したのではないだろうから。

日本神話の映像化としては最も早い作品のひとつである『古事記物語』シリーズの分析は、戦後約十年時点の『古事記』の受容状況の一端を解明する上で貴重な資料である。戦前の皇国史観教育を受けた作家・大藤が、戦後の「神話を知らない」児童たちに向けて、神社本庁をスポンサーとしてその意向を受けて作成したものであり、その立ち位置は複雑である。さらなる分析を行うことで、現代に繋がる『古事記』、あるいは日本神話の映像化に関する受容の流れが浮かび上がるだろう。

注

- (1) 二〇〇一年十二月二十一日に Studio e.goi より発売された『IZUMO』(シリーズ化。『IZUMO2』は二〇〇五年にテレビアニメ化(『IZUMO―猛き剣の閃記―』)。ほかに二〇〇六年四月二十日にカプコンより発売された『大神』、二〇一〇年九月三十日発売『大神 伝々小太夫』など。
- (2) 一八八六年―一九七〇年。漫画家、アニメーション演出家。一九一七年の第一作「なまくら刀」のフィルムが近年発見された。
- (3) 一九二七(昭和二)年に大藤自身が製作した『鯨』をセロファンを用いてリメイク。カラー影絵第一号作品。
- (4) 津堅信之『日本アニメーションの力』(N T T出版 二〇〇四年三月)など。
- (5) 二〇一〇年八月二十二日、二十八日、九月三日の三回のみ上映された。

- (6) 解説は、大藤信郎展での観覧と、フィルムセンター特別映写観覧の許可を得て二〇一一年二月二十三日に観覧した際の筆者の記録に基づく。
- (7) 唱歌『大黒様』(一九〇五(明治三十八)年十二月『尋常小学唱歌 第二学年 中』)
- (8) 「天の岩戸開き」(『ギネマ旬報』一九五五年十一月下旬号)
- (9) 「八岐の大蛇退治」(『ギネマ旬報』一九五八年五月月上旬号)
- (10) 「天の岩戸開き」(『ギネマ旬報』一九五七年五月月上旬号)
- (11) 注(9)に同じ。
- (12) 図4は一九五五(昭和三十)年七月二十五日(40号)初出の広告で、同タイプがほか1点ある。「八岐の大蛇退治」は一九五六(昭和三十一年)九月十五日(493号)と一九五七(昭和三十一年)五月十一日(524号)で、断続的に二六六。「神話映画シリーズ」として一九六〇(昭和三十五年)年四月二十三日(663号)と同年六月四日(669号)の連続七点の広告を確認できた。
- (13) 神社新報社発行。一九四六(昭和二十一年)年七月八日創刊。神社本庁の機関紙として発足。毎月曜日発行の週報であり、現在も同じペースで発行中。
- (14) ほかの上映情報としては、一九六〇年六月三十日と七月七日に国立近代美術館のフィルムライブラリーのアニメーション映画特集で『天孫降臨』が上映されたという記録がある。(『現代の眼』六七、一九六〇年六月号)
- (15) 大藤信郎『国歌 君が代』はDVD化されている。『日本アニメクラシックコレクション』第一巻所収(マツダ活動大写真、二〇〇七)。ただし映像の音声はオリジナル(コロムビアのレコード)ではない。
- (16) 一九三〇(昭和五年)年に、国歌制定五〇周年を記念して、コロムビアレコードから発売されたもの。東京音楽学校が演奏と歌を担当。
- (17) ほかのレコード会社からも「君が代」は販売されている。たとえば日本ビクター蓄音機株式会社(一九二七(昭和二)年設立)が第一回「日本物レコード」(国産、日本で吹き込み)として製作したのが、「君が代」(一九二八年四月、指揮 近衛秀麿)であった。
- (18) 一九三〇(昭和五年)年前後は、神話関連、建国関連をテーマにした児童書においても、万世一系の概念の強調、天皇崇拜、愛国精神の涵養がうながされた時期である。詳細は拙論「戦時下における児童向け『古事記』の受容と変容―引用の観点から―」(『児童文学研究』四〇、二〇〇七年十二月)を参照されたい。
- (19) 映像では国誕生の順が九州からとなっており、淡路島とする『古事記』『日本書紀』の記述とは異なっている。大藤の誤認が認められる。
- (20) 二〇一一年二月二十三日、二〇一二年九月十九日。
- (21) 番号は、フィルムセンターの管理する番号に準じて、便宜上私に改めた。フィルムセンターによるシナリオ番号「大藤01-001」を「01」と変更、作画撮影台本とスチル写真の番号は省略した。

- (22) 神社新報社編『検証神社本庁六十年 先人の足跡―「神社新報」の紙面から』(神社新報社 二〇〇八年七月)
- (23) 注②参照。
- (24) 「アニメーションの先駆者 大藤信郎」展覧会(二〇一〇年・フィルムセンター)の上
映会パンフレットによる。
- (25) 大久保正「大藤信郎像の〈明〉と〈暗〉―短い評伝―」(二〇〇四年六月記、公益社団法人映像文化製作者連盟ホームページ、<http://www.eibunren.or.jp/wordpress/> 二〇一二年十月二十五日最終アクセス)
- (26) 「坪内博士児童劇」には一九二七(昭和二)年「をろち退治」「因幡うさぎ」、一九二九(昭和四)年「すくなびこな」などがある。いずれも紙や布などで冠や面、衣装を作る。書籍には型紙が掲載されていた。
- (27) 大藤はドイツの影絵アニメーションの影響を受け、特にロッセ・ライニガーの作品『アクメッド王子の冒険』(一九二六年)に刺激された。キャラクターフォルムや背景への影響にとどまらず、撮影方法を詳しく分析し、解説も行った。
- (28) 中世イスラム世界で形成されたアラビア語の説話集。日本では一八七五(明治八)年に英語版からの翻訳が行われた。

A Study of the Animated Japanese Mythology

—Over the Kojiki Monogatari by Noburo Ofuji—

TANAKA Chiaki

Abstract : As one of the modern and contemporary studies on the acceptance of Kojiki, this study will focus on the animation series known as Kojiki Monogatari, which is presumed to be the oldest work of comprehensively visualized Japanese Mythology. Based upon the results of resource research made on this animation work and on its creator, I will delve into the intention of the work. Also, I will examine his adherence, suggested in scenario proofreading, to the Japanese Mythology.

要旨 : 近現代における『古事記』の受容に関する研究の一環として、日本神話のまとまった映像化としては最も古いと推測されるアニメーション作品『古事記物語』シリーズに着目する。作品および、製作したアニメーション作家・大藤信郎に関する資料調査結果をふまえつつ、その製作意図について探る。シナリオ校正からうかがえる日本神話への拘泥についても検討する。