

初期『みんなのうた』における “アニメーション”の位置づけ

メディア研究部 高橋浩一郎

放送開始60年

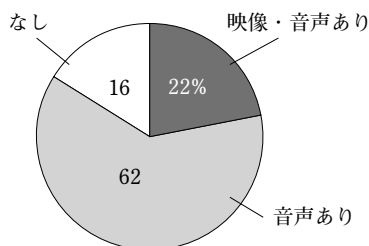
NHK『みんなのうた』は1961年に放送を開始した5分のミニ番組である。これまで、既存曲、オリジナル曲を含め1,500曲以上の楽曲が番組内で紹介され、実写、アニメーション、切り絵、スチール構成など、さまざまな映像手法で表現されてきた。2021年度は放送開始60年にあたり、過去の楽曲や映像作品を改めて紹介する数多くの特別番組が放送されている¹⁾。

『みんなのうた』の先行研究は複数あるが、いずれも楽曲面に注目したもので、映像面に着目した研究はない²⁾。本稿では番組ウェブサイトに掲載された楽曲データとNHKアーカイブスの保管映像をもとに、1960年代の『みんなのうた』の映像手法の内訳を概観したうえで、特に番組を特徴づける大きな要素となっているアニメーション表現がどのようにして生まれ、どのように発展していったかを述べる。

映像の保管状況と映像手法の内訳

番組ウェブサイトに掲載されたデータに基づいて数えたところ、1961年度から1970年度の10年間に番組で紹介された曲は380本である。それらの映像の保管状況を図1にまとめた。初期の10年間で、映像・音声が残っている楽曲は84本(22%)で、音声のみ残っているものが234本(62%)、62本(16%)は映像も音声も残っていない。ただし、映像が残っていない楽曲でもどのような映像手法を用いたのかは、資料等からほとんどわかっている。

図1 1961～70年度の楽曲アーカイブス保管状況



この380本の映像手法の内訳を年度別にみたのが図2である。制作本数をみると、初年度は38本、次年度以降40本を超えるが、1966年度以降は少しずつ減少し33～36本の間で推移している。

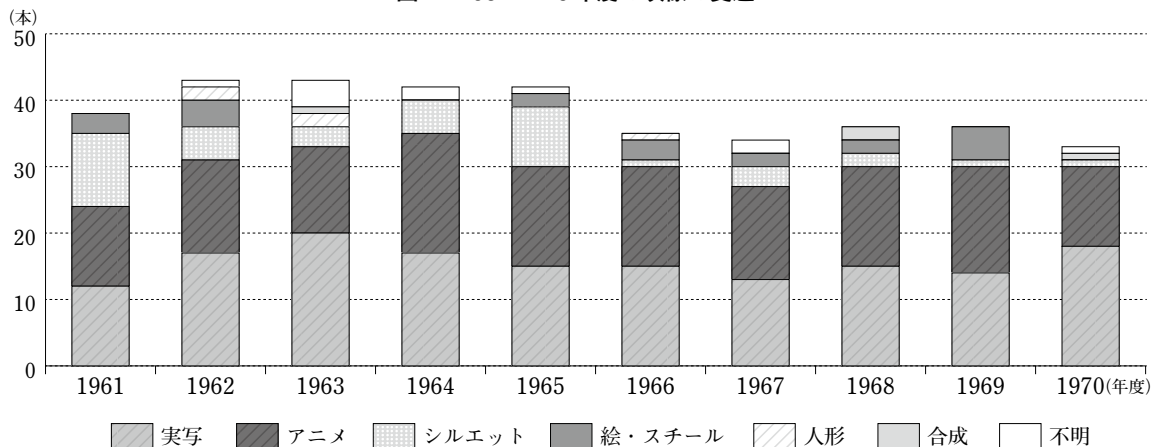
映像手法の内訳をみると、「実写」「アニメーション」「シルエット」「絵・スチール」などさまざまな手法があることが確認できる。年度ごとに内訳の割合に変化がみられるが、アニメーションは実写と並んで10年間を通じて一定数を占めていることがわかる。10年間の本数をまとめると、実写156本(41%)、アニメーション137本(36%)、その他76本(20%)、不明が11本(3%)である。

1960年代のアニメーションの状況

『みんなのうた』のアニメーション表現について述べる前に、少し回り道になるが、番組誕生前の国内アニメーションの制作状況に触れる。どのようにして『みんなのうた』のアニメーション表現が生まれ、その中でどのように位置づけられるのかを理解する際の補助線になると考えるからである。

西村智弘は『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』(2018)において、「1960年代初頭には、それまでなかった新しい動向が出揃って、アニメーションのあり方が大きく

図2 1961～70年度の映像の変遷



変化している」と指摘し、主要な動向として、①東映動画に代表される、映画館で公開される長編の漫画映画、②「アニメーション3人の会」(以下「3人の会」、後述)に代表される個人制作による実験的な短編アニメーション、③虫プロダクションによる『鉄腕アトム』に代表される「テレビ漫画」の3つを挙げている。

同書の中で『みんなのうた』についての言及はないが、『みんなのうた』の制作のあり方は②と③の中間に位置すると考えられる。

『3人の会』と『新しい動画 3つのはなし』

『みんなのうた』が誕生する前年の1960年、のちに番組の基盤を形作る2つのアニメーションの“芽”が、それぞれ別個に生まれていた。1つは先述の「3人の会」、もう1つはNHKが初めて制作したアニメーション番組『新しい動画 3つのはなし』(以下『3つのはなし』)である。

「3人の会」は、久里洋二、真鍋博、柳原良平の3人によって結成された、それぞれが個人で実験アニメーションを制作するグループである。当時、映画監督として活動していた勅使河原宏が企画する「草月アートセンター」で定期

的に作品の上映会を行い、1964年以降は「アニメーション・フェスティバル」と名前を変えて、手塚治虫や宇野亜喜良、横尾忠則など多数の作家が参加するようになった。

他方の『3つのはなし』は、NHK教育番組部のディレクターで、『みんなのうた』開発に携わった後藤田純生が担当した番組で、浜田広介、宮沢賢治、小川未明原作の3つの童話を、それぞれ小蘭江圭子、和田誠、中原収一の3人がアニメーション化し、進行役を中村メイコが務めるオムニバス形式で構成されている。

表は、1961～70年度に『みんなのうた』の映像制作に関わった外部クリエイターたちを、

担当回数の多い順に10位まで並べたものである。さまざまな作家やプロダクションを確認することができるが、上位をみると、1位、4位、5位に『3つのはなし』の中原収一、和田誠、小蘭江圭子

表 1961～70年度 外部クリエイターの担当回数

順位	映像作家	回数
1	中原収一	35
2	久里洋二	32
3	木馬座	31
4	和田誠	12
5	小蘭江圭子	10
6	おとぎプロ	8
7	かかし座	7
8	グループクレアード	6
8	東君平	6
10	谷内六郎	5

の3人が、2位に「3人の会」の久里洋二が入っており、それぞれ『みんなのうた』の映像制作の中心的存在になっていたことがわかる³⁾。

リミテッド・アニメーションが開いた可能性

「3人の会」にしても『3つのはなし』にしても、職業訓練を受けたアニメーターではなく、デザイナーや漫画家など、いわばアニメーションの門外漢が参加し、手法もディズニーのような滑らかな動きを表現する“フル・アニメーション”でなく、絵や動きを簡略化して表現する“リミテッド・アニメーション”を採用している点で共通している。

彼らがアニメーションに関わるようになったきっかけとして、テレビCMの存在が挙げられる。「3人の会」の久里、柳原、真鍋、『3つのはなし』の和田は、それぞれ「ミツワ石鹸」「サントリー(当時は寿屋)」「美術出版社」「名糖牛乳」などのテレビCMでアニメーション制作を経験している。その中で、小さなテレビ画面の、限られた尺の中で強い印象を残すには、フル・アニメーションよりも、むしろ動きの省略や、必要な部分だけを動画で表現するリミテッド・アニメーションの手法が有効であることを発見していく。

また当時、グラフィック・デザイナーのソール・バスらによって、数多くの映画タイトルが印象的なリミテッド・アニメーションで表現され注目を集めていた。「3人の会」の柳原は「当時はアニメーション自体が、新しい表現として注目され」ていたと述懐し、「ソール・バスに負けないようなアニメーションをつくりたい、そんな夢をほとんどのデザイナーが持っていた」と述べている⁴⁾。リミテッド・アニメーションは、機材さえあれば、特別な訓練を受けなくても独自性の

高いアニメーションを自分で作れるし、作ってみたいと思わせる手法だったと考えられる。

『みんなのうた』という“場”の創出

リミテッド・アニメーションの可能性に着目し、NHKでもアニメーションを作れないかと模索していたのが後藤田純生である。後藤田は1959年から教育番組や音楽番組で、切り紙によるアニメーションをインサート映像として制作するなど実験を重ねていた。同年秋、30分の番組枠でアニメーションを作る機会を得て、和田、中原、小藺江の3人の協力によって『3つのはなし』の制作に着手し、翌1960年1月に番組は放送された。

現在、渋谷のNHK放送センターには、アニメーション撮影をするための特撮スタジオが存在するが、内幸町時代のNHKにはそのような設備はなかった。和田誠の述懐によると、作業場所は「スタジオの隅」、カメラは「物置に転がっていたという古い16ミリカメラ」、カメラマンは「ドキュメンタリー専門」で、描いた絵を切り抜いて少しずつ動かして撮影する「アニメ石器時代」だったという⁵⁾。

『3つのはなし』が放送された同年の秋、後藤田は『みんなのうた』の開発に関わることになった。もともと音楽番組を志向していた後藤田は、『3つのはなし』の経験を生かして、楽曲にアニメーション映像をつけることを思い立ち、前作に引き続き和田と中原にアニメーション制作を依頼。それが『みんなのうた』第1回目放送の1曲「誰も知らない」である。

「誰も知らない」がアニメーションで構成されたことに対し、局内の上層部からは「民放CMの真似」「下品」など批判されたようだが、外部の識者と視聴者から支持されたため、以後も



「誰も知らない」(1961(放送年, 以下同))
歌: 楠トシエ, 作詞: 谷川俊太郎, 作曲: 中田喜直

番組ではコンスタントにアニメーションが制作されることになった。なお1961年度は、『3つのはなし』に関わった中原収一がアニメーションを5本、小藺江圭子は絵を2本担当。「3人の会」から久里洋二が5本、真鍋博が1本、アニメーションを担当している。

こうして『みんなのうた』開発に至る過程をたどると、NHKでのアニメーション制作が、人材も設備も備えたうえで万全の体制で始められたのではなく、外部から才能とやる気のあるクリエイターを連れてきて、局内のリソースをかき集め、ある意味“見切り発車”的に行われたことがうかがえる。その意味で、制作の“場”を曲がりなりにも作り出せたことが、結果として、以降の番組を特徴づけることになったアニメーションの流れに結びついたと言える。

多様な手法と近接領域との連続性

初期の『みんなのうた』のアニメーション作品がどのようなものだったのか、ここからはNHKアーカイブスで確認できる映像について紙幅の許す限り具体的にみていく。

まず、「切り絵」の手法について述べる。『3つのはなし』でも同様の手法が使われているが、初期の『みんなのうた』の多くのアニメーション作品は、のちに主流化するセル画ではなく、絵をパーツごとに分けて、そのパーツを少しずつ動かしながらコマ撮りするという形で制作

されている。

最初の10年で最も多くの作品を手がけたクリエイターの中原収一は、以下のように振り返っている。「手足を用意したり、花を用意してね。するとカメラマンがピンセットで合わせてくれて、1コマずつ、右手がこういう風に動いてる、それじゃ手が欲しい、そばで絵描いて、切っ、貼って、そうやって撮影していったんです。だからアニメっていうよりも、人形アニメに近い、切り絵のアニメーションかな、僕たちがやっていたのは⁶⁾」。

当初、切り絵の表現は絵柄も動きも比較的シンプルなものだったが、後年になるにつれさまざまな展開をみせた。横尾忠則による「チムチムチェリー」(1966(放送年, 以下同))のように絵柄や画面の構成が複雑・巧妙化したものや、小藺江圭子、みわとしこによる「ドナドナ」(1966)のように、ソラリゼーション(白黒反転)の効果を取り入れたもの、中原収一の「じゃがいも」(1968)のように、実写のじゃがいものコマ撮りカットを交えたものなど、ほかの手法との融合や混在が図られるようになった作品もある。

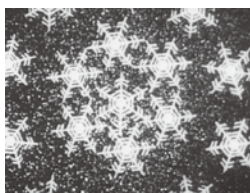


(左上) 横尾忠則
「チムチムチェリー」(1966)
(右上) 小藺江圭子、みわとしこ
「ドナドナ」(1966)
(左下) 中原収一
「じゃがいも」(1968)

切り絵以外にもさまざまな手法がみられる。和田誠による「バケツの穴」(1968)はシンプルな線画をコマ撮りしたもので、限定的・部分



(左上) 和田誠「バケツの穴」(1968)



(右上) グループクレアード「こねこの病気」(1963)

(左下) 多摩美アニメクラブ/グループ KAO「もえあがれ雪たち」(1967)

的な動きではなく、滑らかな動きのアニメーションである。

またグループクレアードによる「こねこの病気」(1963)は人形アニメーションである。

多摩美アニメクラブ/グループ KAOによる「もえあがれ雪たち」(1967)は、スチール構成や実写映像に、雪の結晶を表現したアニメーションがインサートされている。

作詞とアニメーションをやらせたかしが担当した「おかあさんの顔」(1968)は、絵描き歌のように、同一フレームの中に線や絵を描き加えることにより1カットで構成している。



やらせたかし「おかあさんの顔」(1968)

このように初期の『みんなのうた』のアニメーション作品には、「リミテッド・アニメーション」の一言では捉えきれない多様性がある。その多様性に関わる要素として、アニメーションとは別だが、影絵や、ペープサート(紙人形劇)、人形劇など、近接する表現領域についても最

後に触れておきたい。

図2を見ると、年度によって変動はあるものの、初期の『みんなのうた』の映像手法において影絵(シルエット)が大きな割合を占めていたことがわかる。また表を見ても、影絵を手がける「木馬座」「かかし座」がそれぞれ3位、7位に入っている。

影絵は基本的に人が操作する人形劇の一種だが、藤城清治による「ゆりかごのうた」(1967)などのように、一部、コマ撮りアニメーションと思われるカットが交ざっている作品もある。

また川本喜八郎による「森の教会」(1967)や加藤晃、毛利厚による「星のヨーデル」(1969)など、作り手がアニメーションを手がける作家で、カットによってはコマ撮りも交えつつ、別のカットではペープサートや半立体の造形など、別の手法を用いたと思われる作品もある。



(左上) 藤城清治「ゆりかごのうた」(1967)

(右上) 川本喜八郎「森の教会」(1967)



(左下) 加藤晃, 毛利厚「星のヨーデル」(1969)

「コマ撮り」という厳密な意味でのアニメーションではないかもしれないが、明確に線引きしにくい連続体として、影絵やペープサートなどの近接領域の表現にも注意を払うことで、初期の『みんなのうた』の映像表現が持っていた可能性の幅広さを捉えることができるのではないかと考える。

今後の研究について

本稿ではアニメーション表現に焦点を絞ったため、本来、楽曲との関係で作られる映像の意味合いや、その変化について言及することができていない。また、1971年以降のアニメーションの動向や、実写を含めた、アニメーション表現以外の映像の記録性などについても今後の課題としたい。

児童文学者の瀬田貞二は、優れた子どもの詩の要素として、ハーバード・リードの言葉を引きながら「マジック・アンド・ミュージック」を指摘している⁷⁾。

瀬田はあくまで童歌の言葉の特質として、「心を驚かし、気持ちをひきつけるもの(マジック)」と、「響きが良く、聞いていて気持ちいいもの(ミュージック)」の存在を指摘しているので、テレビ番組にそれを当てはめるのは必ずしも適当ではないかもしれない。しかし飛躍を承知で、瀬田の指摘を広義に捉え映像作品にも拡張するならば、多彩な手法で作られた「アニメーション」は、当時の視聴者にとって一種の「マジック」だったに違いなく、『みんなのうた』は「マジック・アンド・ミュージック」をそのまま体現していたのではないかと言いたくなる気持ちにかられる。

5分というミニ番組にもかかわらず、初期の『みんなのうた』が多くの子どもたちの心を捉えたのは、優れた楽曲の選定に加えて、アニメーションという映像表現のマジックを獲得したことも関係しているように思える。

(たかはし こういちろう)

注：

- 1) 2021年2月27日『みんなのうた60スペシャル』を皮切りに、4月3日『みんなのうた60 生放送～パースペクティブスペシャル!～』、5月8日『みんなのうた60 フェス』などの特別番組を放送。そのほか、楽曲の誕生の背景を取材した『そして「みんなのうた」は生まれた』、著名人が番組との関わりを語る『わたしと「みんなのうた」』などが随時放送された。
- 2) 『みんなのうた』の主な先行研究として、以下がある。
葉口英子「“みんな”の『みんなのうた』」『マス・コミュニケーション研究』No.62 (2003)
津布楽杏里「『NHKみんなのうた』の功績—幼稚園、小学校の歌唱教材から見て—」『貞静学園短期大学研究紀要』(2013)
佐藤慶治「1960-70年代におけるNHK『みんなのうた』と西洋ポピュラー音楽」『比較文化研究』No.133 (2018)
- 3) 『みんなのうた』には、「3人の会」から久里洋二だけでなく、真鍋博、柳原良平が関わった作品もあるが、映像は見つかっていない。また「アニメーション・フェスティバル」に参加した中で、『みんなのうた』にも関わるようになったクリエイターとして、横尾忠則、田名網敬一、月岡貞夫、福島治次、大井文雄らがいる。なお1960年4月に「草月アートセンター」で開催された「実験映画特集」の中で『3つのはなし』が上映されているほか、1964年の「アニメーション・フェスティバル」には、和田誠の『殺人 MURDER』という9分の作品が、翌1965年には製作・演出・動画・撮影を後藤田純生、中原収一らが務めた『怪物』という3分のアニメーション作品が出品されている。
- 4) 『柳原良平の仕事』(『イラストレーション』別冊) 玄光社 (2015) P154
- 5) NHKテキスト『みんなのうた』NHK出版 (2012.4-5) P5~7
- 6) 同上 (2012.6-7) P7~9
- 7) 瀬田貞二『幼い子の文学』中公新書 (1980) P60~

参考文献：

- ・後藤田純生「テレビとアニメーション」『小型映画High Technic Series 5 アニメと特撮』玄光社 (1970)
- ・後藤田純生「再考・子どもの詩II昭和30年代の子どもの歌」『月刊音楽広場』クレヨンハウス (1995.7)
- ・「草月アートセンターの記録」刊行委員会『輝け60年代 草月アートセンターの全記録』フィルムアート社 (2002)
- ・西村智弘『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』森話社 (2018)