

山村浩二ゼミ作家研究
横山隆一のアニメーション
Ryuichi Yokoyama's animation

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

3208367 和田淳 / Atsushi WADA

ゆったりとしたピアノ曲が鳴り出すとともに、切り紙で作られた動物たちの静止画とタイトルなどのクレジットが小気味よく現れては消え現れては消える。本編に入ってもずっとそのピアノ曲は流れ続け、本編に効果音や台詞などはない。愛らしい山羊が丸太棒の橋をすまし顔で渡っている。下は深い谷底になっているその橋を渡る山羊の目の前に猪が現れる。どう見ても屈強そうな猪は大方の予想を裏切らず、そのすました山羊を谷底に落としてしまう。勝ち誇る猪だったが、山羊を落とした直後から鼻の上にだんだんこぶができてきて、膨れ上がっていく。何とかつぶそうと試行錯誤を繰り返すが、こぶは次第に視界の邪魔になる程大きくなり、ついには形を変え始め、山羊の形になってしまう。怖くなった猪は慌てて谷底に下り、かろうじて木に引っかかり気絶だけで済んだ山羊を助ける。するとこぶはなくなりめでたしめでたし。話が終わるとともにピアノ曲も終わる。

これは私が最初に衝撃を受けた、横山隆一アニメーションのある作品の中の一話である。特に教訓めいたことを語っている様子もなく、感情を煽動するようなこともない。だからと言って何もないわけではないけれど、激しい思いが前面に出るわけでもない。この「何てことのない」作品が私にとっては非常に心を揺さぶられたのである。その理由を知りたくて他の作品も見えていくうちに、さまざまなことが分かってきたのだが、それと同時に横山隆一のアニメーション（これをおとぎプロのアニメーションと言い換えてもいい）があまりに忘れられていることも分かってきた。それは作品そのものもだが、彼がアニメーションを通し、してきたことやその影響についてももっと知られていてもいいし、見直されるべきだと思う程、現代でも得るものが多い人物と作品なのである。特に上で書いた「5万匹」という作品は、他の作品と比べても遜色のない、個人的にはそれ以上だと思う作品にも関わらず、そこまで評価もされておらず、残された資料としても少ない。そこでこの研究では横山隆一のアニメーションという側面に焦点を当て、横山にとってアニメーションとは何だったのか、横山が与えた影響とは、を見直した上で「5万匹」の再評価にもつながるようなものにできればと思っている。そして当時の空気とでも言おうか、実際どのように作って、どんな苦労があり、どういう思いだったのかなど、資料では分かりかねるところは、おとぎプロの初期の頃から参加し、おとぎプロの隆盛に貢献した鈴木伸一氏にインタビューをさせていただいたので、そこから引用させてもらう。

漫画家・横山隆一は漫画を基軸にしながらも、絵画や切り絵もやり、文も書き、時には文士劇に出たり、祭りに参加したりと幅広い活動をした。これは多才と言うよりも、好奇心の強さと視野の広さ、それに行動力の高さからくるものであろう。何でもやってみたいという想いと、それをいかに形にするかを判断し実行する力。生涯を通じて見ていても、どんなジャンルでも横山隆一が横山隆一としてその世界に溶け込んでいけるのは、失敗を怖れず自分の信念に沿っ

て突き進む一方で、どこか引いた目を持って客観的に自分や周りの世界を見つめている、そんな相反するような要素を持ち合わせているからこそではないだろうか。そしてそれに関して言えばアニメーションに対する態度も同じではあるのだが、他と違うのは、横山がアニメーションという手法、ジャンルに大いなる将来性と自信を感じていたという点である。この理由はいろいろあろうが、自分の描いた画が動くことへの感動という要素が大きいのではないだろうか。横山は戦前、ディズニーの「骸骨の踊り」(注 1)を見て、自分でアニメーションを作りたいという夢を持って以来、テスト動画などを実験的に描いてはいたが、あまりうまくはいかなかった。さらに戦後、1950 年代前半はアメリカのカラーフィルム映画の流入や物資の欠乏などで日本のアニメーションの火が消えかかっていたのだが、横山のアニメーションへの夢と情熱はまだ消えておらず、日本でカラーフィルムが出回り始めるとともに、本格的にアニメーション制作を開始したのである。ただ個人の夢から始まり、知識や経験のない者ばかりからできたプロダクションだったので、すべてが手探りであった。この頃のおとぎプロの手探りで試行錯誤を繰り返しながらも作品を作り上げる喜びを下の鈴木氏へのインタビューで感じていただきたい。なおインタビューはアニメーション研究をされているイラン・グエン氏と共におこなった。

—おとぎプロに入られた時に、その時点で鈴木さんのアニメーションに関する知識や技術はどんなものだったのでしょうか？

鈴木

まあ少しはありましたね。どうやって作るかまではあまり詳しくなかったんですよ。アニメーションはつまり映画だから、1コマずつ撮っていくとかね、その程度の知識くらいですよ。

—「おんぶおばけ」の時も「ふくすけ」の時も、横山さんの演出の仕方は一緒だったんですか？

鈴木

そうですね、「ふくすけ」まではほとんど一緒ですね。ほとんどというのはつまり、シナリオもないし、絵コンテもないわけです。撮影シートなんかも。毎日1枚絵を描いてもらうんです。ある場面の。で、それには秒数もなにもないわけ、その絵しかない。そこからそのカットの説明を聞いて私たちが描いていくんです。

グエン

その時も動く絵も背景も両方担当されていたんですか？

鈴木

その時は動画だけですわ、とりあえずは。動画がある程度できちゃうと（横山さんに）見せて、「良いからトレスしてください。」って言われたら、硯で墨すってね、トレスするために（笑）。今はそんなことしないんだけど。

ゲン

トレスのご自身でして、色塗りの人に渡すということですね。そうすると背景はどういうふう
に描かれていくのですか？

鈴木

背景はまとめて僕が描くわけですよ。先生がデザインされたものを。

ゲン

それはそれぞれのカットの作画との時間の関係などはどうなるのでしょうか？同時進行で描いていくのか、どちらかを前提にして描いていくのか。

鈴木

同時進行ですよ。僕はその時は何でもやってましたからね。動画やってる人はやってて、その隣で僕は背景を描いたりもしました。

—横山さんにはどの程度説明を受けるものなんですか？

鈴木

先生からくるのは、主にデザインですよ、鉛筆画です。あとはもう自分の好きなように描いてましたね。大体こういう感じかなあって。そして後で背景などを先生に見せると、（先生は）自分でちょちょっと足すわけですよ、タッチをね。そうすると横山風になるんですよ。（「おんぶおばけ」のステルを見つつ）やっぱり先生っていうのは絵はすごいですよ。町山さん（注2）は背景は描かない方でしたから、「おんぶおばけ」の時は先生が全部描いてるはずですよ。これは先生のタッチですよ。

ゲン

そうすると色の関係は、背景があつての動画の色ということですか？

鈴木

「ふくすけ」の時などは大体決まっちゃうと昼と夜くらいしかないわけですよ。で、昼間はほとんど皆同じ色で塗ってましたね。

ゲン

「ふくすけ」以降は制作の仕方は変わったのでしょうか？

鈴木

ええ、その後はそういうの（撮影シートなど）が必要だということが僕らも分かってきましたから。撮影シートは前田一さん（注3）って昔朝日映画社にいた人と呼んだんですよ。四国かなんかに疎開されていたのを横山さんが呼んで、そこにしばらく同居してたんです。でもひと月かふた月かそんなもんなんですけどね。

ゲン

長い間おとぎプロに入られたわけじゃないんですね。

鈴木

ええ、ちょっと来てただけですね。単身で出てきてもらってましたから。で、その時に初めて「こんなんじゃダメだよ」って言って撮影シートを作ってくれたんですよ。それも今から見ると全然今とは違う撮影シートですけどね。

ゲン

その撮影シートを取り入れたのは「ふくすけ」の後のことですか？

鈴木

「ふくすけ」の時からですね。僕らはそういう知識はまったくなかったもんですから、面倒くさいなあって思いながらやってたわけですよ（笑）。それまではセルに動画描くと、例えば5コマ撮ろうと思ったらはじっこに書いとくんですよ、番号とか5コマ撮るとかメモ的にね。それで撮影するんです。

ゲン

撮影は鈴木さんが？

鈴木

いや、みんなでやってましたね。隆一先生も自分で撮影したりしてね、「これは何コマがいいねー。」とか言って相談しながらやってました。

ーその時ってレイヤーはどうなっていましたか？

鈴木

レイヤーははっきりは覚えてないけど、そんなにたくさん重ねることはなかったですよ。せいぜい3枚、多くて4枚ってところでしょうかね。というのは、セルが今みたいにそんなに透明じゃないからね、やっぱりちょっと限界がありますよね。で、おまけに僕らはお金がないですから、セルを洗って使っていました。

ゲン

きれいに洗えるものなんですか？

鈴木

いやあ、シミが残るんですよ。僕らポスターカラーで塗ってましたから、当時絵の具がまだ開発されてなかった時代で。ポスターカラーを一生懸命指で溶いて、色を混ぜたりしてね。だから「ふくすけ」なんかはすごいムラがあるでしょ？体なんかね。今見ても恥ずかしいくらいムラがあるんですよ。で、乾くと剥がれたりするんですよ、粘着というか油っ気がないから。なのでペンテルっていう絵の具があって、その油っぽいところを少し混ぜて付着しやすいようにしてましたね。で、その後東映が開発したって言ってその絵の具（日本顔料）を売りにきたんですよ。それでやっと塗れるようになったんです。

ゲン

「ふくすけ」はそれまでの試作と言うか、横山先生も趣味として作りたいという気持ちがあって、そして作ったみた成果として軌道に乗ると思われたのでしょうか？初めから劇場公開を考えて作られたんですよ？最初から売り先はあったんですか？

鈴木

軌道に乗りそうな感じはしていました。売り先は東宝から最初言われたんです。「おんぶおばけ」の試写を見た時にね、東宝の人もいたと思うんですよ。僕はその時はいなかったから正確には

言えないんだけど、東宝の重役なんかが見てて、それで「こういうのができるんだったら作ってみたらどうだ」って言われたんだと思います。それで先生はアスカニアっていう35ミリのカメラを中古で買って、そこから35ミリに切り替えたんです。でそれが最初の「ふくすけ」なんですけどね。だけど、ほんとにボロの機械でしたから、光が洩れたりするんですよ。撮影終わって現像あがってきて、光が洩れてたりすると、それがもう大変でね。またもう1回撮影しなくちゃいけないですからね。あとカメラの中でかむわけです。かんでね、カメラの中でフィルムがぐちゃぐちゃになっちゃうんです。撮影終わって開けてみるとぐちゃぐちゃで。で、また撮り直しでね。そういうふうにみんな素人ですから、どういうふうにすればいいのかがわかんないわけですね。で、かむっていうのはスプロケットとフィルムの穴（パーフォレーション）が硬いんじゃないかって言って、ヤスリで削ったりしたんですよ（笑）。カメラマンにすごい怒られたんです。「そんなことするもんじゃない」とか言ってね。でも先生もそれでいいと思ってたんですよ。

ゲン

「ふくすけ」の後、大きな長編の仕事としては「ひょうたんすずめ」だと思います。「ふくすけ」も「ひょうたんすずめ」も映像は「日本アートアニメーション映画選集」（注4）に残っているんですけども、「ひょうたんすずめ」の方も絵コンテはなしなんですか？

鈴木

絵コンテはなかったと思いますね。それは最初スタートした時に16ミリで作ったものがあったので、それを膨らましていこうって感じだったんです。

ゲン

じゃあ完成した16ミリの素材があって、それを元に作ったということですね。

鈴木

完全に完成してはないと思いますけど、8割か9割くらいは完成してたかな。

ゲン

それは映像として完成してたのか、尺としてでしょうか？

鈴木

映像としてですね。尺は短いものでした。10数分くらい・12、3分、もうちょっとあったかな。

ゲン

その後の35ミリで作り直されたものを映像で見る限り、やはり絵コンテはあったのだろうか、と気になるくらい展開としていかにもワンカットが単位と言いますか、ストーリーの運びが紆余曲折として自由に展開している感じがするのですが。

鈴木

ああそうですか。あれはね、けっこう思いつきでカットを入れてるんですよね。

ゲン

鈴木さんが担当された、例えばトゲトゲのひょうたんのところの抽象的な、マクラレン的な真っ黒な画面にいろんな抽象的な模様が出てくるのも、鈴木さんの発想、あるいはご判断だったのですか？

鈴木

そうですね。あんまり細かいことは言われませんでしたから、もうどんどん自分が思いつくままどんどん描いたんですよ。そういう自由さはあったんですよ。秒数も決められないですしね。だから、自分が面白いと思ったらどんどん描いちゃったから、作品としてはものすごい破綻がある作品だと思いますよ、「ひょうたんすずめ」っていう作品は。

一尺もどんどん延びて？

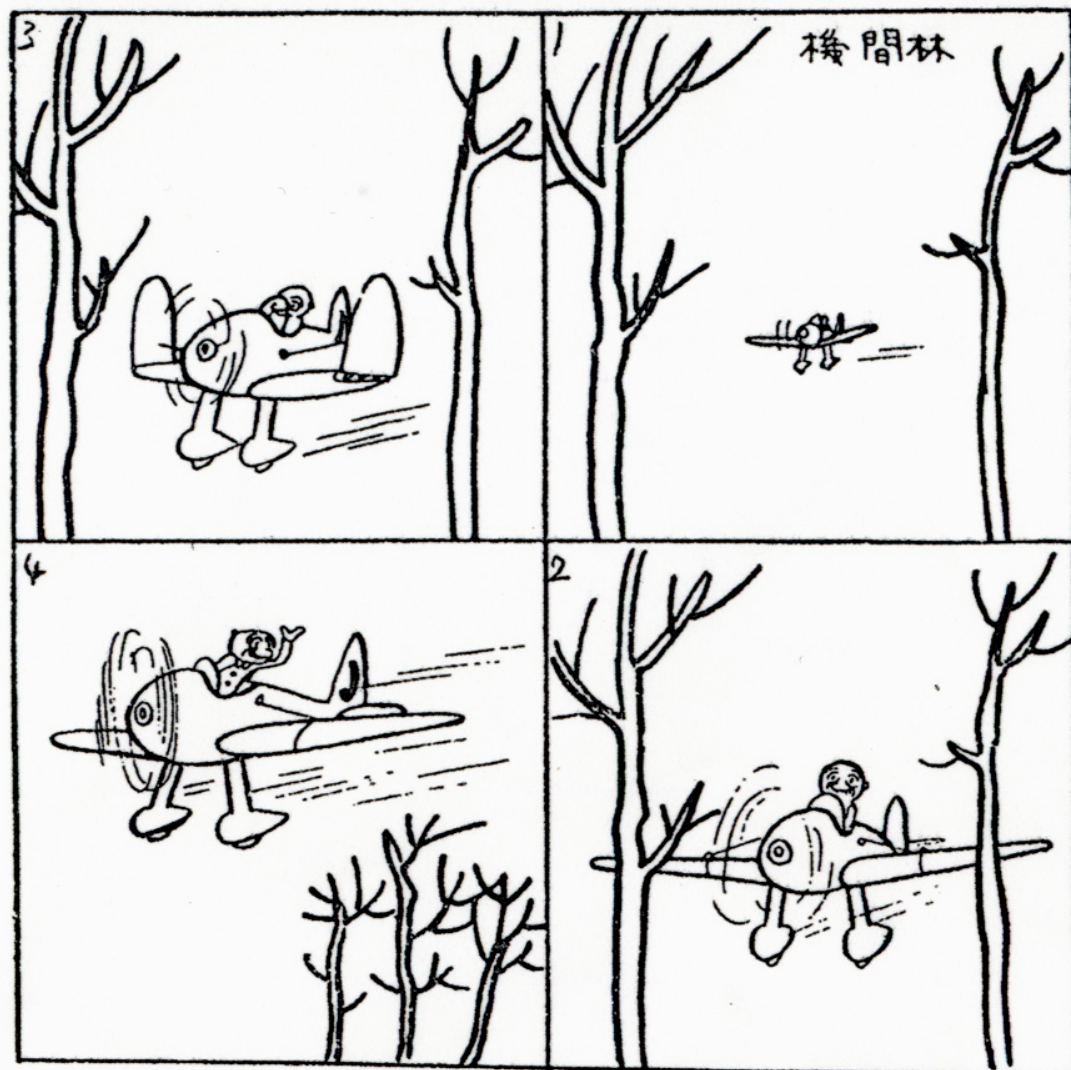
鈴木

ええ延びて。それで先生も思いついたら、向こうから走ってきてね（笑）。「こういうの入れたいんだけど。」って言って。だからほんとめちゃくちゃだったんです。今見るととても恥ずかしくて見れないですよ（笑）。

主に「おんぶおばけ」「ふくすけ」「ひょうたんすずめ」の作品制作の頃の話だが、現在見ることのできない「おんぶおばけ」を除いた2作品を見る限り、技術的なつぎはぎ感や、小さなプロダクションならではの自由さは確かにある。ただここで注目すべきは、ディズニーに魅せられて、アニメーションへの夢が芽生えたにも関わらず、仕上がったものはディズニーとは一線を画した独自のものになっているということだ。横山はその当時のインタビューや対談の中

で、ディズニーについて多く語っているし、実際1951年に取材として毎日新聞社よりアメリカに派遣され、ディズニープロを見学し、その人数やそれぞれの役割、現場の雰囲気などを肌で感じ刺激を受けており、その後自分がプロダクションを作り、アニメーションを製作していく上で、規模が違えどかなり意識しているのが分かる。ただこの意識というものが単なる憧れという意味だけでなく、つまりディズニーを追随しようとするのではなく、憧れるところはきちんと憧れながらも冷静な部分は驚くほど冷静で、かけられる人数もお金も全く違うが、1コマ1コマ動かしていくというアニメーションの根本原理は一緒であると鋭い判断をしている。さらに横山作品は動きに関してディズニーとは違うやり方で追究をしているのが分かる。つまりできるだけ生々しい動き、リアリズムを追究するディズニーに対し、そうではなくアニメーションでできる動きの追究を横山はしているのだ。具体的に言うと、いかに少ない動きでそのキャラクターに芝居をさせるか。少しネガティブに言うと、いかに楽をして描けるかということである。この考え方は後の作品でリミテッドアニメーションとして効果を出してくるが、動きに対する思想の違いをこの当時から意識できたのはどうしてだろうか。これが最初に書いた横山の特徴で説明できる。つまりアニメーションに関心を抱き、アニメーションに対する情熱は人一倍強く持ちながらも、それでもアニメーションをあくまで表現方法の1つ、自分の道具の1つとして考えているところがあって、アニメーションを使って自分の作りたいものを作るという根本的なスタンスを崩さずに、逆にアニメーションを自分の元に引き寄せてくる作り方をしている。目標に突き進む眼と、それを引いて見ている眼。だから最初から自分が描いた画が一番効果的に見える動かし方を選ぶことができたのではないだろうか。このことが逆に横山隆一のアニメーション、おとぎプロのアニメーションは道楽半分だとか、趣味的だとか言われる所以でもあると思うのだが、それを本当に個人の趣味で終わらせるのではなく、「今の漫画映画を発端にして、動画芸術の世界が生れ、発展すると思うと、漫画映画に手を染めた私にとって、大変うれしい未来の世界である」と横山が語るように、アニメーションを芸術として発展させていこうと、独自の作り方で世に発表していくこと自体を評価すべきである。

そしてもうひとつ。横山の人柄がそうなのかもしれないが、作品に暗鬱さが無い。語っている内容は描く人が描けば深刻で重いものにもなりそうな題材もあるので、内容自体がどうこういう問題ではない。むしろその題材をどう描くかについて分析することで、なぜ作品がこんなにもものんびりとしたものになるのか、という横山の特徴を説明できるのではないか。



上の4コマ漫画を見ていただきたい。朝日新聞社発行の「航空朝日」1941年1月号に載った「上の空博士」という作品の中のひとつである。もちろん横山隆一の描いたものだ。もう一度確認しておくが1941年である。この時代にこういうのどかな作品が描ける（もちろん敢えて描いているのであろうが）心の余裕と言おうか、穏やかさこそが横山作品の特徴であろう。のどかさ、穏やかさ、軽さ。これらのイメージはただ本当にのどかで、穏やかで、軽いのではなく、その時代、その内容、そのテーマの深刻さや重さというものが裏にあって、それにも関わらずこういう描き方をすることで、作品に複雑性や深みがより出ているのである。この漫画がどういう意図で掲載されていたかは分からないのだが、この雑誌自体は日本の航空がいかにすごいのかと海外の航空関係の情報を緻密に掲載している中、まるでそれを嘲笑うかのように、その戦意を萎えさせるほどの緩いユーモアと空想的な展開、この一見何てことない4コマ漫画がその時代を俯瞰で眺めて笑っている。飄々と何てことないふりで、ある一定の距離を保ちながら描い

ていく、というのが横山隆一の描き方、テーマへの取り組み方なのではないだろうか。これは最初の特徴として挙げた、相反する2つの視点を持っているということとつながってくるのだが、こういう視点を持っていると何ができるのかと言うと、他人も自分も批判できるということである。他人のことを冷静に見られるだけでなく、自分のことも客観視できる。もっと言えば客観視している自分をも客観的に見るができるということである。この例で言うと、不穏な時代を冷静に見ている自分がこういう作品を描く、という状態を全部ひっくるめて見ることになる。それを自ら面白がって描いているので、のどかさや明るさがその内にある皮肉や風刺を包み込んで前に出てくるのではないだろうか。「ふくすけ」を例にとると、カエルの家に生まれた赤ん坊の頭が重くて常に逆立ちの格好になってしまう。両親は何とかしたいという工夫し、最終的には元に戻るという話であるが、この生まれたカエルは言ってみれば異形、不具になるわけで、扱っているモチーフ、テーマは重くしようと思えばかなり重くなるものだが、横山はその重さを感じさせない見事な演出で、このカエルを元に戻してしまう。やはりそこも突飛な発想とユーモアで。そして横山の画と発想と性質がこれまで以上に見事に機能している作品を紹介する。「5万匹」である。

テレビシリーズとして企画された「5万匹」。おとぎプロが1962年から65年にかけて制作したとされるこのシリーズ。先に放送された「インスタント・ヒストリー」と同じく、短い作品を何編も作る（「5万匹」の場合は3分半の尺のものを100編）という形をとったが、その当時はお蔵入りになり、放送されなかった。それから後、1970年によく「動物村ものがたり」（注5）に改題して放送が始まるのだが、内容は全て動物が主人公で、毎回決まったキャラクターではなく、その回毎に動物が変わる。河馬や猪、象やゴリラなど実に多様な動物たちが主役となる。この作品現在ソフト化されて一般に見られるものは「日本アートアニメーション映画選集」に収録されている12編くらいで、残りの話も含めて、この作品自体が人目に触れることが滅多にない状態である。本来ならこの少ない情報で「5万匹」全体を語るべきではないのだが、逆に言うとこの少ない情報ですら、この作品の持つ短編の妙のようなものが分かるのである。

まずタイトルを見ていただきたい。各話のタイトル一覧は別に記しているが、このタイトルの付け方からまず興味をそそられる。「ダンプ象」「いやなパンチ」「純情ゴリラ」「へんないのしし」「浮きかば」など、内容がどんなものか興味を惹かせる付け方をしているのが明らかである。タイトルというのは、作品そのものを言い表すべきもので、言わば顔になるわけだが、言い過ぎず、不足もせず、語感や字面にも気を遣う。ストレートでもつまらないし、気を衒い過ぎて意味が通じない。決まったものを見れば何てことないものでも、実に繊細で微妙なもの

がタイトルである。その点で言えばこれらのタイトルの狙い所と、これで決定とする潔さ、心意気に感心する。

限りある見ることのできる話の中で言うと、作り方としてワンアイデアから作品が構成されているものが多く、そのユーモラスなアイデアが先ほどから述べているように独特で、まさに横山の得意とするところを過不足無く表現している。それは漫画家としての真骨頂であるとともに、アニメーションとしても、これまでの制作で培ってきたものの集大成で、且つ挑戦的な意欲作なのである。何故横山の他の作品に比べてもこの「5万匹」をこんなに評価したいかと言うと、その理由の1つに短編作品である、というのがある。鈴木伸一氏へのインタビューで横山隆一の漫画家としての性質に関して「やっぱりね、横山先生っていうのは4コマ漫画の漫画家なんですよ。手塚先生はストーリー漫画なんです。その違いだと思うんですよ。」と語っている。それぞれの本質をついた言葉である。それに続けて「だから僕らが一生懸命長いもの、例えばテレビシリーズ作ろうとしても成功しなかったと思いますね。ちゃんとしたストーリーがないと。そういうのをいくつも作る能力がないとね。横山先生のアニメは見てると面白いんだけど、突発的に思い付いて「これ入れよう」って言う先生ですから、つまりは4コマ漫画の考え方なんですよ。作家としてね。」両者を見てきた人が語るのだから、おそらくそうなのだろう。横山隆一は長編漫画を描いているのだが、やはりアイデアでグイグイ押していく1コマや4コマで鍛え上げた即効性、鋭さは長編では沈んでしまうが、逆に短編ではそれが十分に発揮される。さらに限られたコマの数でいかに有効にそのアイデアを見せるかという見せ方に関しても、短編映画の物語構成、画面構成に活きているのであろう。この見せ方というもののの中に、アニメーションだと時間の使い方という要素が加わる。漫画は読者に読むスピードを委ねるが、映像は悪く言えば強制的に見せることになる。これは間（ま）の問題と大きく関わっているのだが、動きと間（ま）、時間を表現するアニメーションにおいて、ある決められた時間を強制的に見せるからこそ、いかにこの動きと間（ま）で見る者を惹き付けられるかが重要になってくる。これは漫画とは違った要素であるが、ここでも先ほどの動きに関する横山の特徴で、いかに少ない動きで効果的に見せるか、芝居をさせるかに重きをおいていた彼にとって、動きと間（ま）はアイデアと同じくらい必要な要素であっただろう。

その動きに関してこの作品で付け加えるべきことは、リミテッドアニメーションであるということだろう。コストや時間の削減のためという側面もあるが、本来は写実的な動きを追求するフルアニメーションに対して、簡略化することで抽象的な動きを表現するために用いられたこのリミテッドは、描く枚数を減らし、動かない部分は動かさず、使い回せるものは使い回すといった工夫がなされる。おとぎプロ作品で言えば、「おとぎの世界旅行」の中の「ベガー・キ

ング」や「プラス50000年」そして「5万匹」などが絵柄も含めて明らかにリミテッドアニメーションを意識して作られているが、鈴木氏が「横山先生はもう「ふくすけ」なんかもけっこうリミテッドだと思うんですよ。例えば犬が服嚙んだりするところがあるんですけども、そこなんかは入れ替え入れ替えでね。けっこうごまかしで撮ってるんですよ。」と言うように、横山はその名称はともかく、考え方として初めからリミテッドな考え方、つまりここまで何度も書いてきた、いかに少ない動きで効果的に見せるかを考え続けた人なのである。そのリミテッドな考え方と「5万匹」の背景などを極力少なくし、キャラクターも無駄のないシンプルな造りで見せる絵柄、そして短編であるからできる構成、動きと間（ま）、鋭いアイデア、タイトルの妙、さらに横山特有の軽さ、明るさの裏にある大きな哀しみとそれを俯瞰で捉え、飄々と描く性質。これらのさまざまな要素が、この「5万匹」ではうまく機能しており、うまく機能しているからこそ、一見すると広い世界の片隅で動物たちがどうでもいいような小さなことであたふたし、ジタバタしているような、そんな「何てことのない」ものに見えてくるのだ。

「5万匹」について最後に音楽のことを言っておかなければならない。この100編の作品には全て同じ音楽がついている。効果音などはなく、始まりから終わりまでずっとその音楽が淡々と鳴っているのだが、これは作家の大岡昇平（注6）の演奏である。演奏者とその音楽の使い方にまず驚くのだが、その奇抜な発想は意外と主張することなく、作品に溶け込んでいる。むしろずっと同じ淡々とした音楽である故に、感情を押し付けず見る側の想像力に委ねる効果が出ている。横山の飄々とした描き方と大岡の淡々とした弾き方が相乗効果で「何てことなさ」を際立たせているのだ。それはつまりいろいろな要素が含まれた複雑でポリフォニックな「何てことなさ」である。

横山隆一のアニメーションを中心に調べてみて、資料を読み、作品を見て、インタビューをし、横山隆一はどこまでいっても作家なのだという印象を持った。肩書きとしての意味でなく、気質としての意味で。そのことでいいことも悪いこともあったのだと思うが、アニメーションに関して言えば、現在見ることができるかできないかは置いておいて「おんぶおなけ」「ふくすけ」「ひょうたんすずめ」「おとぎの世界旅行」「プラス50000年」「インスタント・ヒストリー」「5万匹」などオリジナリティ溢れる作品を残したのは紛れもない事実であり、個人の夢から始まりながら、戦後の日本アニメーション復活のきっかけのひとつに彼がなっていることは忘れてはならないだろう。もちろんそれを支えた鈴木伸一をはじめとするおとぎプロの力は大きく、何よりも技術的に無茶なことをしながらも楽しんで作っているのが作品から見てとれるのがこのプロダクションの特徴であり、作品が残った理由であろう。最後に横山自身アニメシ

ヨンを肩肘張った狭い意味ではなく「芸術」として成り立つものだと考えていたところがあるので、もう少し横山アニメーションを見ていたかったのは個人的な希望である。

注1)「骸骨の踊り」__1929年公開。ディズニー製作「シリー・シンフォニー」シリーズの第1作。

注2) 町山充弘__おとぎプロの初期からアニメーターとして参加し、「おんぶおばけ」「ふくすけ」などおとぎプロの作品にほとんど関わっている。

注3) 前田一__「ふくすけ」で動画を担当。ちなみに横山隆一漫画「上の空博士」を同題で映画化（1944年公開）した際の脚本、演出を担当した。

注4)「日本アートアニメーション映画選集」__2004年／全12巻／監修：おかだえみこ／販売元：紀伊國屋書店／第8巻目に「横山隆一作品集」として「ふくすけ」「ひょうたんすずめ」そして「5万匹」の中から12編を収録。

注5)「動物村ものがたり」__1970年3月からTCJ（現・エイケン）製作でNET（現・テレビ朝日系）にて放送された。

注6) 大岡昇平__小説家。代表作「俘虜記」「武蔵野夫人」など。ちなみに横山隆一とは同い年である。

謝辞

本研究にあたり、本文などで特別記してはいませんが、渡辺 泰、山口 且訓共著「日本アニメーション映画史」（有文社、1977年）と「百馬鹿傑作選プラスフクちゃん」（実業之日本社、2002年）の中の小野耕世氏の追悼コラムを参考にさせていただきました。また、ご指導くださった山村浩二教授、インタビューに快く応えてくださった鈴木伸一氏、そして資料の提供から研究のアドバイスまで協力してくださったイラン・ゲン氏に深く感謝致します。

付録1

横山隆一アニメーション年表

1909年（明治42年）	高知市に生まれる
1929年（昭和4年）	ディズニーの「骸骨の踊り」を見て漫画映画作りに夢を抱く
1942年（昭和17年）	映画「フクちゃんの奇襲」原作、脚本で参加
1944年（昭和19年）	映画「フクちゃんの潜水艦」原作で参加 映画「上の空博士」原案で参加
1951年（昭和26年）	取材でアメリカのディズニープロを訪問
1955年（昭和30年）	試作品映画「おんぶおばけ」完成 試写会のみ
1956年（昭和31年）	試作品映画「ひょうたんすずめ」完成 おとぎプロダクション設立
1957年（昭和32年）	映画「ふくすけ」完成
1958年（昭和33年）	おとぎプロ新社屋完成
1959年（昭和34年）	映画「ひょうたんすずめ」完成
1960年（昭和35年）	映画「おとぎの世界旅行」完成（公開は1962年）
1961年（昭和36年）	テレビ「インスタント・ヒストリー」放映開始 映画「プラス50000年」完成
1962年（昭和37年）	テレビ「おとぎマンガカレンダー」放映開始 以降「ものしり大学・あしたのカレンダー」「キリンものしり大学・マンガ人物史」とタイトルを変えながら71年まで制作
1963年（昭和38年）	テレビ「宇宙少年トンダー」完成 放映されず
1966年（昭和41年）	テレビ「5万匹」完成（70年に「動物村ものがたり」に改題して放映）
1972年（昭和47年）	テレビ「隆一まんが劇場 おんぶおばけ」放映開始
1982年（昭和57年）	テレビ「フクちゃん」放映開始
2001年（平成13年）	脳梗塞のため死去（享年92歳）

※ その他テレビ向けのアニメーションやCMなどあるが、割愛させてもらった

付録2

「5万匹」の100タイトル一覧。なおこれらは紀伊國屋書店販売の「日本アートアニメーション映画選集」第8巻「横山隆一作品集」からの引用である。

- 第1話 「おべんちゃら狐」
- 第2話 「ダンプ象」
- 第3話 「豹豹虎虎」
- 第4話 「白光ライオン」
- 第5話 「金ぴか卵」
- 第6話 「座礁くじら」
- 第7話 「へんないのしし」
- 第8話 「ギャング沼」
- 第9話 「秘密」
- 第10話 「かび」
- 第11話 「沼ギャング」
- 第12話 「毒河」
- 第13話 「大豚走」
- 第14話 「巢魔」
- 第15話 「怪笛」
- 第16話 「さい難」
- 第17話 「白薬黒薬」
- 第18話 「つのアパート」
- 第19話 「足跡」
- 第20話 「飛魚」
- 第21話 「浮きかば」
- 第22話 「虎のカーペット」
- 第23話 「犬忘症」
- 第24話 「いやなパンチ」
- 第25話 「透明たち」
- 第26話 「みがき魔」
- 第27話 「見えない壁」
- 第28話 「忍者たち」
- 第29話 「かみつきサボテン」

第30話 「地変」
第31話 「のど自慢」
第32話 「口鍵」
第33話 「龍骨」
第34話 「純情ゴリラ」
第35話 「四つ子ビーバー」
第36話 「動く闇」
第37話 「ライオン坊主」
第38話 「黒の大群」
第39話 「大ひでり」
第40話 「しっぽ花」
第41話 「からみあい」
第42話 「親分魚」
第43話 「スタンプ狸」
第44話 「かさこうもり」
第45話 「迷子のらくだ」
第46話 「雪牛」
第47話 「でっかいリンゴ」
第48話 「空飛ぶ狐」
第49話 「たまり水の怪」
第50話 「けんか草」
第51話 「河馬ぞ行く」
第52話 「陸上魚雷」
第53話 「さい雲」
第54話 「ロケット蛸」
第55話 「2ペット」
第56話 「愛のリレー」
第57話 「つの屋」
第58話 「ライオンの声」
第59話 「頭にきた狸」
第60話 「太陽もまっくろ」
第61話 「にらめっこ」
第62話 「ぐるぐる沼」

- 第63話 「かば魚」
- 第64話 「はね石」
- 第65話 「子ワニの冒険」
- 第66話 「天馬」
- 第67話 「かに争い」
- 第68話 「かたつむりの脱出」
- 第69話 「空気獣」
- 第70話 「ふしぎな道しるべ」
- 第71話 「かんむりからす」
- 第72話 「ねずみの歯型」
- 第73話 「いきうめ」
- 第74話 「海の怪物」
- 第75話 「いたずら風」
- 第76話 「下手な豹」
- 第77話 「地下毛」
- 第78話 「恐龍時代」
- 第79話 「かばの雪足」
- 第80話 「火だるま」
- 第81話 「石さわぎ」
- 第82話 「おゝかみ騒ぎ」
- 第83話 「ゆうれい花」
- 第84話 「お嫁さん」
- 第85話 「怪しい光」
- 第86話 「コロコロ君」
- 第87話 「笹舟」
- 第88話 「やすり橋」
- 第89話 「貝」
- 第90話 「小いか」
- 第91話 「クモの巣」
- 第92話 「クシャミ」
- 第93話 「ねずみのマント」
- 第94話 「クラゲの傘」
- 第95話 「アンパイヤー（改題ロボット）」

第96話 「ちぢめ獣」

第97話 「虹の橋」

第98話 「枯れ木虫」

第99話 「たいくつ村」

第100話 「おしゃれなクラゲ」