

テレビアニメ夜明け前

知られざる関西圏アニメーション興亡史

不可不知的日本动画史

黎明前的关西圈电视动画

[日] 津坚信之 著

于泳 刘永平 译



化学工业出版社

テレビアニメ夜明け前

知られざる関西圏アニメーション興亡史

不可不知的日本动画史

黎明前的关西圈电视动画

[日] 津坚信之 著

于泳 刘永平 译



化学工业出版社

· 北京 ·

本书以采访动画制作人员或动画工作室人员为主要方式,详细介绍日本特定地域——关西地区动画尤其是电视广告动画的成长、发展、兴衰的过程,分三部分共五章,内容涵盖“京都电影公司战后关西动画的出发点”“嵯峨工作室 京都系动画界的中心地”“一光社 大阪系动画界的出发点”“《铁臂阿童木》以后”“京都·大阪/21世纪”,对于更全面地研究日本早期动画具有较高的史学和资料价值。

本书可作为高等院校动画、游戏、数字媒体专业师生教学及参考用书,也适合行业人士、研究人员等阅读。

图书在版编目(CIP)数据

不可不知的日本动画史:黎明前的关西圈电视动画/
[日]津坚信之著;于泳,刘永平译. —北京:化学工业出版社,2016.5

ISBN 978-7-122-26566-1

I. ①不… II. ①津…②于…③刘… III. ①动画片-电影史-日本 IV. ①J909.313

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第057392号

TELEVI-ANIME YOAKEMAE—SHIRAREZARU KANNSAIKEN ANIMATION KOUBOUSHI
by Tsubuyuki Tsugata

Copyright © Tsubuyuki Tsugata, 2012

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Nakanishiya Shuppan

Simplified Chinese translation copyright © 2016 by Chemical Industry Press.

This Simplified Chinese edition published by arrangement with Nakanishiya Shuppan, Tokyo, through HonnoKizuna, Inc., Tokyo, and Shinwon Agency Co. Beijing Representative Office, Beijing.

本书中文简体字版由株式会社ナカニシヤ出版授权化学工业出版社独家出版发行。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分,违者必究。

北京市版权局著作权合同登记号:01-2016-2723

责任编辑:张阳

装帧设计:王晓宇

责任校对:吴静

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印装:三河市延风印装有限公司

710mm×1000mm 1/16 印张10½ 字数143千字 2017年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686) 售后服务:010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价: 79.00 元

版权所有 违者必究

前言

FOREWORD

日本动画片，代表着日本的大众文化，给许多日本家庭带来很大影响。

动画作为学术研究对象，以及在大学等高等教育机构设立“动画系”、“动画专业”，也是近些年的事情。

而我就职于国内为数不多设有动画系的京都精华大学，专攻动画史研究，已将近 15 年。我从事动画史研究时，和我一起做研究的伙伴非常少，而现在包括年轻的研究生在内已经增加了许多。

但是，动画与其他艺术以及娱乐领域相比，比如与绘画、雕刻、建筑、演剧、音乐、文学等相比，还是属于非常新的领域。世界最初的动画制作始于二十世纪初期，而日本最初的国产动画制作始于 1917（大正 6）年，所以充其量只有百年历史。

正因为动画历史属于崭新领域，所以它能否正确地记录下来，应该是“被消费”的大众文化的宿命吧，这里没有被记录下来的“空白地带”其实还有很多。

日本动画史中，我特别想强调的“空白地带”，是昭和 20^❶年代到 40 年代这三十年间，尤其是昭和 30 年代以后成为动画制作中心东京以外的关西地区的各种情况。

首先，年代空白地带的昭和 20 年代到 40 年代，其实这段时间也并非完全没有记录。对 1956（昭和 31）年成立的东映动画为中心的研究，就取得了很大的成果。此外，关于 1961（昭和 36）年成立的虫工作室的研究，近年来也

❶ 昭和 20 年为 1945 年。

取得了较大的进展。但是，除此之外，几乎都无人问津。尤其是有关东映动画成立前的一些中小零散工作室的短片动画制作情况，以及以昭和 38 年《铁臂阿童木》播放为开端，在电视动画时代相继成立的、虫工作室以外的其他工作室的研究，还有很多方面没有相关记载。

其次是地域性的空白，日本的动画制作史，大正时代首先是以东京为中心开展工作的，后来由于关东大地震其中心转移到了京都，第二次世界大战结束后历经十几年，由于上述东映动画以及虫工作室成立而引领的电视动画时代的到来，东京完全成为动画制作中心，现在日本的动画工作室 90%以上都分布在东京。但是，昭和 30 年代前半期，以京都、大阪为中心的关西地区的动画制作，也曾兴盛一时，有过民营电视台动画制作的繁荣时期，它支撑了《铁臂阿童木》以后的电视动画时代。但这一事实，现在几乎都已经被人们忘却了。

此书就是要挖掘出包括以上的年代空白和地域空白，尤其是昭和 30 年代关西地区动画制作的情况。

综上所述，二战前关西地区的动画在京都处于繁盛期，历经二战跌入低谷，昭和 30 年前后自民营电视台开播以后，再次进入繁盛时期，但《阿童木》以后又随即步入衰败之路。

因此，本书首先将二战前的各种情况进行整理，同时关注战后复兴的时期，以采访当事人为主要方式，以便更好了解昭和 30 年代繁荣起来的电视广告动画制作的摸索过程。

虽然与这一时期广告动画制作有关的直接资料（胶片、文献类等）遗失不少，但在直接参与当时制作的动画工作人员以及经纪人中，现在还有不少虽已年过七十，但仍然活跃在工作场所的人士，通过对其在内的十几名人员的采访，才能发现历史中许多模糊的事实。其中许多事实都是迄今为止没有系统发表出来的东西，也会呈现出许多新的见解。

同时，这一系列的见解，都与挖掘京都、大阪这些地区的文化史广泛相连，

展示了超越动画这种特定领域乡土史的一个缩影。

但是，遗憾的是由于自身能力有限，我的采访仅停留在以动画制作人员为中心的动画工作室的情况方面，却几乎没有涉及对广告史而言极其重要的广告代理店、广告主体企业的采访。

今后，我将以本书为出发点、踏脚石，重新审视以关西地区为中心的动画大国日本的“另一部动画史”，并希望通过相关研究人员的帮助深入研究下去。

津坚信之

目录

CONTENTS

第一部 黎明期 战前·战中·战后.....	1
序章 京都·大阪 / 1955年.....	2
第一章 京都电影公司 战后关西动画的出发点.....	9
第一节 两个关键人物 政冈宪三和木村角山.....	9
第二节 《滴答山新传》和《扫烟囱的佩罗》.....	16
第三节 日本电影科学研究所.....	28
第四节 制作《魔法笔》的京都映画社.....	33
第五节 从浮世绘动画研究所到京都制造公司.....	39
第二部 广告·动画时代.....	45
第二章 嵯峨工作室 京都系动画界的中心地.....	46
第一节 广告开拓者 守居三郎和藤井达朗.....	46
第二节 VICKS、微型大发 名作广告陆续登场.....	50
第三节 与大藤信郎的关系.....	56
第三章 一光社 大阪系动画界的出发点.....	60
第一节 电视播放的开始.....	60
第二节 坂元一行和木村角山.....	63
第三节 阿洋阿马、小金铁 名作广告动画的诞生.....	71
第四节 对角、洗赛璐珞 当时的制作技术.....	82
第五节 大阪电影株式会社.....	86
第六节 其他, 主要制作公司.....	95

第三部 “东京一极集中”及关西动画制作的未来发展趋势.....	111
第四章 《铁臂阿童木》以后.....	112
第一节 《阿童木》以前首都圈的动画界.....	112
第二节 走向电视动画时代.....	124
第三节 《ROBOTAN》 大阪制造的电视动画系列.....	129
终章 京都·大阪/21世纪.....	144
后 记.....	149
各章引用文献.....	153

第一部 黎明期 战前·战中·战后

序章

京都·大阪／1955年

◎ 偶然孕育的发展

动画的发展，很多时候都伴随着偶然。

其最大的理由，正如人们所说的“制作费的90%都是人工费”那样，动画制作需要很多资金，在以获得利润为前提的商业模式下，稳定持续地进行动画制作相当困难。

所有商业共同的特点是为了获取合理的利润，必须形成某种规模的市场。但事实上，自开始制作国产动画的大正时代中期以来，尽管战后已经过去一段时间，但却还没有看到日本形成商业动画市场的迹象。

因此，从动画界外部来看，某种“偶然”接近才会成为动画发展的契机。

◎ 黎明期的国产动画

首先，我们从黎明期的国产动画情况开始，来回顾一下其概要。

1917（大正6）年，几位拥有其他工作的漫画家及水彩画家等创作人员，开始了国产动画制作。只不过他们制作的作品都是五分钟左右的短片，而且是电影院上映写实故事片时，作为一种前场戏，起到令观众休息片刻的作用而已。

这一时期，开始制作动画的人物中，最先开始商业动画的是北山清太郎（生于1888年3月3日和歌山，卒于1945年2月13日大阪府）。北山除了制作短片娱乐动画外，还在理科及算数等教育用电影、宣传电影等中积极采用动画，此外他还亲自着手写实电影的字幕工作等，并成立了日本最初的动画制作工作室“北川映画制作所”（大正十年）。

其后，着手动画制作的人员逐渐增多。到昭和初期，除制作者个人的工作室外，成为其后东宝电影前身的JO工作室等也成立了动画制作部门，来满足电影院作为娱乐的放映、教育用电影、宣传用电影这些需求。

但是，其市场规模并不是很大。虽然市场规模的具体数值并不清楚，但至少从它几乎没有专门从事动画制作的工作室这点来看，就足以暗示其市场规模之小。而且很多都是写实电影制作公司的附属部门，或者是动画工作室也兼做与动画制作以外的工作（字幕制作）等，才得以维持。

尤其是昭和初期以后，由于大量进口迪士尼等美国高品质的短片动画（米老鼠第一部作品，1928〔昭和三年〕制作），导致人们对国产动画的关注度相对较低，这也加剧了国内动画制作环境的严峻性。

在此情形下，太平洋战争中出现了一个“偶然”的机会。与动画无缘的军部（主要是海军部）开始参与动

画制作。虽然他们制作的作品都是鼓舞士气的宣传作品，但由于部队有充足的预算，所以动画制作者们才得以实现搁置不前的作品创作，从而创造出了品质高超的作品。具体有以袭击珍珠港事件为题材的《桃太郎之海鹫》（1943年，濑尾光世导演）；故事情节为猴之队（美国）和犬之队（日本）进行橄榄球比赛，以犬之队获胜的《斗球肉搏战》（1943年，桑田良太郎导演）；以马来冲海战为题材的《马来冲海战》（1943年，大藤信郎导演）等。

颇为有趣的是，随着生活必需物资统购令的颁布出现了限制出版物的发行，随着电影法的制定出现了减少娱乐性电影等，在许多媒介方面，“娱乐”变得极为稀少的战争中，动画却得以幸免，尽管内容都是鼓舞志气内容的作品，观众还是蜂拥而至。上面所列举的《桃太郎之海鹫》，就留下了65万日元（现在的10亿日元以上）的好成绩[动画编辑部（编）《剧场动画70年史》，德间书店刊，1989年]。

具有讽刺意义的是战争中由于军部的参与才制作出高品质的作品，在商业上也取得了很大的成功。

战后，以大型电影公司关联公司的形式，东宝教育映画公司、东宝教育电影部这些教育电影制作基地相继成立，以此为中心再次开展了动画制作。这些教育电影是以小学为中心巡回上映的，其市场规模依然比较零散。这种情况一直持续到昭和20年代后半期。

● 关西圈的动画制作

不过，以上所记载的概要，主要是在东京等首都圈内。

以大阪京都为中心的关西圈，情况也基本类似，不过我们先来看看关西圈战前的情况。

关西开始动画制作也与一个偶然事件有很大关系，那就是1923年（大正12年）九月一日发生的关东大地震。由于这次地震，受到毁灭性打击的东京的电影公司，决定寻求新的天地。最终日活、松竹等大型电影公司就前往京都创办了工作室。

随着工作室的成立，以京都为中心的关西地区，成为电影制作的一大基地，与此同时动画制作体系也逐渐完善起来。

首先是在东京成立北山电影制作所的北山清太郎。北山在关东大地震受灾后，就将工作室迁往京都，其后又去了大阪，他主要在大阪每日报社（大每），从事动画以及新闻电影制作工作。

其次是被尊称为日本动画之父的政冈宪三。

政冈于1898年（明治31年）10月5日生于大阪市（卒于1988年11月23日）。他在京都市立美术工艺学校学习后来到了东京，学习西洋画。他兴趣广泛，涉及音乐、演剧、电影等诸多方面，1926年，他在京都市成立了名为“吞平制造公司”的个人电影制作工作室，从此步入电影之路。

政冈在京都正式步入动画之路，是1931年他进入日活太秦摄影所，制作动画作品《荒诞物语第1篇·猴岛》之后。1933年12月，他在京都还成立了名为“政冈电影美术研究所”的动画专业工作室。此后，他广泛使用当时最新技术的赛璐珞，同时还致力于制作有声电影等。动画当时处于陪衬写实电影的地位，而且待遇极低，这充分体现了他尤为追求动画品质，艺术至上主义的观点。

他的这种观点给他招来不幸，政冈在京都的动画制作并不顺利。太平洋战争爆发前的1941年5月，松竹在东京开办了以制作动画为目的的工作室“松竹动画研究所”，政冈被叫到那里担任负责人。之后，政冈导演了留在战前动画史上的《蜘蛛和郁金香》（1943年），他还配合京都时的弟子濑尾光世（生于1911年9月26日兵库县姬路市，卒于2010年8月24日）制作了海军部参与的宣传作品《桃太郎海之神兵》（1945年）等，把制作基地转移到了东京，其活动持续到战争结束后的一段时间。

尽管如此，政冈宪三也应该称之为关西地区正式进行动画制作的先驱吧。

◎ 免受战火的京都电影制作再次展开

太平洋战争的战火，使关西各个城市由于轰炸都化为焦土，但唯有京都市，只受到部分空袭，从而在战后的混乱时期能再次开展电影制作。

其中，在战后京都（关西地区）制作出来的首部作品为《魔法笔》（1946年）这部短片动画。制作工作室其名称也为“京都电影公司”，后来成为关西地区动画史上最关键人物的木村角山就曾在这里工作。有关这个工作室和《魔法笔》等作品的创作经历，我将在第一章详细阐述。

不过，相对而言，战后大概10年间的动画创造环境是相当艰苦的。和战前一样，动画只是以教育用电影需求为中心，而且自1950年《白雪公主》（1937年）等迪士尼长篇动画接连公映后，作为娱乐消遣的动画观众大多集中到那里去了。

◎ 电视播放的开始和广告动画的发展

这时，与动画发展有着直接关系的一个“偶然”诞生了，那就是电视播放的开始。

日本的电视播放，以 1953 年（昭和 28 年）2 月 1 日“NHK 东京电视台”开播为开端，同年 8 月 28 日第一家民营电视台“日本电视台”正式播放，1955 年 4 月 1 日“东京广播”（现在的 TBS）、1959 年 2 月 1 日“日本教育电视台”（NET，现在的朝日电视台）、同年 3 月 1 日“富士电视台”开始正式播放。

其中民营电视台，由于有赞助商的赞助，需要播放电视广告，而电视广告里需要使用较多的动画。因为动画是通过“移动的画”来表现内容，对于需要把传达的信息简单高效地传递给收视者的电视广告来讲，是最恰当不过的一种手段。

虽然一个电视广告用时很少，大概需要 15 秒到 60 秒，但是从电视这个当时最新媒介，以及广告领域来看，突然需要动画制作的这个“偶然”由此诞生了。

因此，1952 年成立的“日本电视台”（TCJ）、1957 年成立的“日本天然色电影”等，都参与到电视广告制作中。尤其是 TCJ 参与制作了很多广告动画，该电视台 1954 年一年制作 5 部广告动画作品，但 5 年后的 1959 年竟然制作出 465 部。顺便提一下，同年 1959 年用写实等动画之外的手法制作出来的广告是 287 部，由此可以看出动画制作占据了绝大部分 [吉村和真《电视黎明期的广告动画实态》，山田奖治编《作为文化的电视广告》（世界思想社刊，2007 年）所收录]。

不仅如此，以制作迪士尼风格、剧场用长篇动画专业工作室起家、成立于1956年的“东映动画”（现在东映动画）也参与广告制作中，他们1959年制作出了多达331部的广告胶片（东映十年史编纂委员会编《东映十年史》，东映刊，1962年），其中大部分作品为动画制作。

此外，作为民营局域网的地方电视台也在地方城市逐渐开播。在关西地区，1955年5月25日“大阪电视台”（现朝日电视台）成立。第二年的1956年10月18日开始发出实验电波，从11月上旬进行了历时两周的试播。据说他们是在当时的主流街头电视上播放的，播放时间为每天正午开始的两个半小时，内容为新闻、天气预报等（朝日放送社史编修室编《朝日放送50年》，朝日放送刊，2000年）。

1956年12月1日上午9:30，“大阪电视台”正式开播，开始了关西地区最初的民营播放。

理所当然，通过这种民营电视台广告得以传播，而且当地企业的广告即地方广告得到了广泛流传。可以想象马上就会需要制作这些广告的基础。如同得到暗示一般，1956年在京都成立的“嵯峨工作室”、1957年在大阪成立的“一光社”，这些从事广告制作，而且主要进行广告动画制作的公司相继成立。

当然，参与这些工作室成立的成员并非突然涌现，他们都是以前战中到战后的昭和20年代，零散参与动画制作的有关人员为主，正因为他们有一定的“基础”，所以才能应对黎明期的电视广告制作。

成为其契机的大阪电视台成立的1955年，确实可以称之为关西动画史上最大的转折点吧。

第一章

京都电影公司 战后关西动画的出发点

第一节

两个关键人物 政冈宪三和木村角山

政冈宪三(图 1-1)于 20 世纪 30 年代在京都成立了动画制作公司,给我们留下了艺术至高主义的作品。同时,不仅政冈在 1950 年以前参与,他培养出来的几名工作人员也都参与了日本最初的大规模动画工作室“东映动画”的成立工作(如熊川正雄、薮下泰司、森康二等),由此看来,政冈即便现在也可以无愧于其尊称“日本动画之父”。与政冈相比,人们对木村角山则知之甚少。

但是,与战争中就转移到东京,以后的动画制作也



图 1-1 政冈宪三(右)和著名的皮影动画画家大藤信郎(第二章第三节也参考此处)
图片提供:东京国立近代美术馆胶片中心