

大藤信郎『竹取物語』のデジタル化されたシナリオを用いた分析
—シナリオの執筆時期の分析およびデジタル化資料の活用における問題点について—

中間報告

デジタルハリウッド大学 白井直也

1. はじめに

本調査は、国産アニメーションの礎を築いた一人であり、日本におけるアニメーション海外発信の第一人者でもある大藤信郎が最晩年に制作しながらも未完に終わった『竹取物語』について、東京国立近代美術館フィルムセンターに保管されているシナリオを分析するものである。本報告では、特にシナリオの執筆時期の分析および、「日本アニメーション映画クラシックス」で公開されているデジタル化資料活用の問題点について扱いたい。

2. 分析方法

本調査では、シナリオの執筆時期を特定するために「仮名遣い」および「内容」に着目した。まず「仮名遣い」であるが、大藤は戦前または終戦直後のシナリオには「旧仮名遣い（ぢや・～やう等）」を、その後ある時期からは「現代仮名遣い」を用いている。印字されたシナリオであっても「旧仮名遣い」が残っている場合は朱入れをしていることから、後年は「現代仮名遣い」の使用を強く意識していたことが窺える。よって、手書きシナリオの仮名遣いを分析することで、その執筆時期をある程度特定することが可能となる。

「内容」に関しては、大藤は作品が作られた時代に流行していたものや流行語などを積極的に使っていることから、シナリオがいつ執筆されたかを特定する貴重な情報となる。

対象シナリオは、『竹取物語』に関連する3種（『影絵映画 竹取の翁物語』『色彩影絵映画 富士山 改題富士山抄』『色彩千代紙映画 竹取物語 不死の山』）および、「大藤信郎記念館」のページで公開されている10作品のシナリオである。尚、これらのシナリオはデジタルカメラを用いて撮影されたデジタル画像である。仮名遣いについては旧仮名遣いが残りやすいと考えられる同音（「ぢや」と「じゃ」）とその他の仮名遣いを分けて分析した。

3. 分析結果

分析結果を以下に示す（表1）。尚、表中の「旧」は旧仮名遣い、「現代」は現代仮名遣いの意味である。

表1 戦後大藤作品のシナリオ分析結果

作品名	発表年	「ぢや」と「じゃ（じゃ）」	その他仮名遣い
竹取の翁物語	不明	旧	旧
蜘蛛の絲	1946	どちらもなし	旧
大聖釈迦（前篇／後篇） 手書き台本 A	1949	旧	旧
手書き台本 B	1952	旧	現代
前篇（印字版）		旧（「じゃ」手書修正有）	現代

古事記神代篇八俣の大蛇の巻	不明	どちらもなし	現代
旧約聖書物語失樂園の巻	不明	旧	現代 (旧 2 例)
日蓮上人伝	不明	旧／現代(「じや」手書修正有)	現代
古事記抄天の岩戸開き	1955	なし	現代
幽霊船	1956	なし	現代 (旧 1 例)
古事記物語 天孫降臨	1958	現代	現代 (旧 1 例)
色彩影絵映画 富士山 改題富士山抄	不明	現代	現代
色彩千代紙映画 竹取物語 不死の山	不明	現代	現代

表 1 から、戦後の大藤作品は『蜘蛛の絲』、『大聖釈迦』の 1 種、そして『竹取の翁物語』からなり 1950 年頃までの「旧仮名遣い期」、同じく『大聖釈迦』の残り 2 種から『日蓮上人伝』までを含み 1950 年～1955 年頃までの「旧仮名遣い・現代仮名遣い混同期」、そして残りの『竹取物語』関連の 2 種と『古事記抄天の岩戸開き』等を含む 1955 年以降の「現代仮名遣い期」に大きく分けられることが分かる。

次に、『竹取物語』関連の 3 種の内容を比較すると、『影絵映画「竹取の翁物語」』および『色彩影絵映画「富士山」改題富士山抄』はストーリーがほぼ一致しており、『色彩千代紙映画「竹取物語 不死の山」』ではギャグ要素がふんだんに入ったストーリーへと変更されている。また、1958 年に平尾昌章が歌いヒットした歌謡曲、「星は何でも知っている」が使われていることから、58 年以降の執筆であることが分かる。

以上、3 種のシナリオの執筆時期とストーリーを鑑みるに、以下のような制作プロセスが考えられる。まず、大藤は 1950 年頃までに一度影絵映画で制作を試みるも断念、その後『くじら』(1952) に始まる色彩影絵作品の時期にカラーセロファンを用いた制作を計画し、以前のシナリオを利用しようとしたが、これも何らかの事情で頓挫する。そして、その後「映画用千代紙」が完成するとともに大藤は千代紙を用いた『竹取物語』の制作に着手し、当時の流行を取り入れるギャグストーリーに変更したという流れである。

4. おわりに

本調査は東京国立近代美術館フィルムセンターで保管されている大藤のシナリオのうち、一部を扱ったものである。よって、今後も縦断的な分析が必要となる。

最後に、本調査のもう一つの目的でもあるデジタル化資料活用の問題点についてまとめたい。シナリオ分析にあたり、デジタル画像では判読が困難だった資料が多くあり、これらについては実物を確認した。しかしながら、多くは実物の方が判読困難という問題があった。これはデジタル化にあたっての撮影に際し、裏のページ文字が透けるのを防ぐために間に和紙が挟まれていたが、資料実物はその和紙が取り除かれて保存されているためである。この点においては、シナリオの活用はデジタル化資料がより適しているといえる。

加えて、フィルムセンターの中西智範氏のご協力をいただき画像編集ソフトウェアを用いて彩度やトーンなどを変えることで、退色した文字が判読できる程度までデジタル復元できることが分かった。こ

これは、アニメーションクラシック上の画像よりも高解像度な画像を扱うことができたからである。このように、利用者が使いやすいようにデータを加工できる点はデジタル化資料活用の特徴の一つであろう。

一方で、デジタル化は外部の専門業者によって行われたが、それであっても全ての資料が完全な状態でデジタル化されることは難しい。今回のシナリオに関しては一部資料で前述の撮影時に挟んだ和紙とシナリオの紙の密着が弱く、インクが薄く見える例も確認された。こうした点はデジタル化作業行程における今後の課題といえるのではないだろうか。

以上