

ラテンアメリカとアニメーション

—メキシコのアニメーション概史

MEJIA KATO RAQUEL

はじめに

本論文は、メキシコのアニメーション史を概観し、現在のメキシコのアニメーション界を牽引する主要な作家について紹介するものである。世界のアニメーションの歴史において、メキシコは「アメリカ大陸」というような大きなカテゴリーのなかで簡略に記述されてきた。しかし実際にはアメリカ合衆国に隣接する国として制作と消費の両面でアニメーション産業に影響を与えており、アニメーション史において重要な位置を占めている。そこで本論文はまず、メキシコの歴史と現代史の一部としての映画史とアニメーション史について考察し、ついでメキシコを代表するアニメーション作家とその作品の研究を通して、「メキシコによるメキシコの表象」について作風や特徴を紹介する。最後にアニメーションの文化と歴史におけるメキシコの特徴や特性を明らかにして、これまであまり記述されることがないメキシコのアニメーション史を補完する。

第1章 メキシコの映画史

メキシコのアニメーションの歴史について紹介する前に、日本ではあまり知られていないと思われるメキシコの近現代史とメキシコの映画史を概観しておきたい。なぜなら、同国のアニメーションの発展に比較の枠組みを提供することになると思うからである。

第1節 メキシコの現代史（独立から映画導入前まで）

メキシコの歴史は広大で複雑であり、特にスペインの征服（1521-1821）の後、様々な文化の衝突に影響を受けた。メキシコはスペインの植民地支配からの解放を求めて、19世紀初頭の1821年に独立を達成したが、それもヨーロッパの政変やナショナリズムの台頭そしてアメリカ合衆国の動向などに触発されたものだった。しかし、内戦やアメリカの侵略の影響で政治的、経済的、社会的に不安定な状況が続いた。1848年までに、メキシコは独立時の領土の55%

をアメリカに割譲し、国民の一部が現在のアメリカの領土内に残された。

19世紀後半には、アメリカやヨーロッパ列強の介入と侵略もあり、特にフランスのナポレオン3世による占領ののち、1864年にハプスブルク家のマクシミリアンを皇帝とする君主制政府（第二王政）が樹立された。フランス、オーストリア、ベルギーの国民のメキシコ移住が起きたのもこの時期である。ナポレオン3世の失脚後、1876年には共和制が復活し、フランスとイギリスを中心とする外国からの投資を受け入れることになった。世界各国と外交・通商関係が開かれ、「民主国家」としての政体が整えられた。そして1897年には、記録に残る最初の日本人移民が国に到着した。「近代メキシコ」の幕開けは日本の明治維新とほぼ同じ時代だったと言えるだろう

第2節 メキシコ映画の黎明期

今現在にまで続く映画は1895年にリュミエール兄弟によって発明され、同年の12月にパリで初上映された。ときのメキシコ大統領はポルフィリオ・ディアス・モリであり、彼はメキシコをヨーロッパの大国に匹敵するレベルまで成長させることを目指していた。その彼が当時世界の文化の中心であったフランスに特別な興味を持ち、発明されたばかりの映画に魅力を感じたとしても不思議ではない。初公開からわずか8か月後の1896年8月6日に、リュミエール兄弟の代表者によって映画がメキシコに持ち込まれたさい、ディアス大統領は自分の肖像を撮影するよう彼らに依頼した。こうしてメキシコはアメリカ大陸で最初に映画を所有した国となり、ディアス大統領はメキシコで最初に映画撮影された人物でかつ、メキシコ映画の最初の観客の一人となった。

その後、1896年8月15日にメキシコシティの「Plateros（プラテロス）薬局」の地下室において、メキシコで初めての一般客向け映画上映が行われた。映画は好評を博し、のちにこの薬局は「Salón Rojo（サロン・ロホ）」と呼ばれるメキシコ最初の常設映画館に変わった。アメリカのエジソンが開発した映画すなわちバイタスコープが、のちにメキシコのアニメーション制作の中心地となるハリスコ州グアダハラハラ市において上映されたのも、同じ頃である。

1900年までにメキシコシティには22の映画館があり、1908年にはメキシコ初の映画スタジオ「*The American Amusement, Lillo, García y Compañía*（アメリカン・アミューズメント、リロ、ガルシア・イ・コンパニア）」が設立され、国産映画の制作が始まっ

た。メキシコ映画史家のフアン・パブロ・シルバ・エスコバルによると、1910年までの段階では映画の制作、配給、上映のほとんどは、国営企業もしくは国内企業家の手中にあったという²。しかし1910年にディアス大統領の独裁政治に反対するメキシコ革命運動が勃発して、メキシコの映画制作も影響を受けることになった。

歴史家のアウレリオ・デ・ロス・レイエスによると、当時のメキシコ映画はドキュメンタリー的な性格を帯びており、ジャーナリスティックなニュース報道に近いものであったという³。そしてフランシスコ・「パンチョ」・ビジャのように、アメリカの映画会社と契約を結んで映画の登場人物となった革命指導者も現れた。ビジャは「英雄」と「盗賊」の両面性をもった毀誉褒貶ある人物であり、アメリカのマスコミ上での評価や評判がアメリカ人から見た「メキシコ人」のステレオタイプ、とくにアメリカの西部劇に繰り返し登場する「メキシコの荒くれ者」の元型になった可能性が考えられる。

第3節 メキシコにおける映画産業の発展⁴

メキシコ映画はトーキーの到来とともに「黄金時代」を迎えた。スペイン語映画の制作が映画産業の発展を促したのである。映画産業の成熟過程はメキシコにおいて初のアニメーションスタジオが設立された時期と一致するのだが、本論文はメキシコにおけるアニメーションの発展を考察するものなので、映画産業の隆盛ぶりや個々の作品について詳細に論じることは避け、要点となるものや、関連性の高いものに絞って紹介したい。

まず、メキシコ最初のトーキー映画はアントニオ・モレノ監督による『*Santa* (サンタ)』(1932年)であった。有名な作曲家アグスティン・ララの音楽がついたこの映画は、メキシコ映画の新時代の幕開けとなり、ラサロ・カルデナス政権による革命後の政治的安定とともにメキシコ映画は黄金時代を迎えることになった。映画における音声と音響の出現は、それまでのサイレント映画には乏しかった音楽、歌、ダンスといった要素をメキシコ映画に加えることになり、メキシコ国内のナショナリズムを高める役割も果たした。1936年制作のフェルナンド・フエンテス監督による映画『*Allá en mi Rancho Grande* (あそこにある私の大きなランチョ)』(1936年)は、1938年のヴェネツィア国際映画祭で受賞を果たし、メキシコ映画が海外で認知され国際市場に進出するきっかけとなった。音楽や歌やダンスとともにメキシコの文化をふんだんに盛り込んだこの映画

は、「メキシコ映画の黄金時代」の物語と美学の基礎を築き上げたとされており、民族主義的な高揚に焦点を当てる「*comedia ranchera* (ランチェラ・コメディ)」というミュージカルの映画ジャンルを活気づけた。

独自の文化や習慣をスペイン語で語り歌うミュージカル映画が人気を博したことによって、メキシコはラテンアメリカ世界において最大の映画輸出国となった。メキシコ製のスペイン語映画はメキシコ系住民を多数抱えるアメリカにも輸出され、ペドロ・インファンテやホルヘ・ネグレテといった象徴的な歌手・俳優が登場し、田舎の生活を美化したものが上映された。1938年までに、映画産業はメキシコでは石油産業に次ぐ力を持つようになっていた。メキシコの映画産業を後押ししたもうひとつの出来事は、第二次世界大戦であった。なぜなら、戦争の影響でアメリカもヨーロッパ諸国も映画の制作と流通が制限を受けるようになり、ラテンアメリカの映画館に対する供給不足をメキシコが補うことになったからである。メキシコに映画会社がいくつも設立されて映画監督を輩出し、有名なスターや新しいジャンルが誕生して、映画制作のための国家機関も整えられた。

一方で、メキシコ映画史家のシルバ・エスコバルによると、「黄金時代」のメキシコ映画は、メキシコの社会的文化的多様性に対して「マッチョ」「インディオ」「マリア」などの限定的な類型を登場人物やライフスタイルの描写に適用した結果、想像上の「メキシコ人」や「メキシコ文化」を広めてしまったともされている⁵。トーキー映画はメキシコのナショナリズムの高揚に大きな貢献をしたが、多様で複雑なメキシコ社会の現実を反映することはなく、既存のステレオタイプが映画によって強化され、想像上の「メキシコらしさ」に囲い込まれてしまったと言えるだろう。

第4節 「黄金時代」以降のメキシコ映画⁶

第二次世界大戦が終わるとアメリカやヨーロッパの映画産業が復活し、戦前の勢いを取り戻した。詳しくは次章に譲るが1950年代にメキシコでもテレビ放送が開始され、映画産業にも影響を与えた。メキシコ映画の黄金時代を代表する俳優で歌手のペドロ・インファンテが1957年に死去したことは、一つの時代の終焉を象徴する出来事だった。映画産業が斜陽化するまで、1960年代には大衆の人気をもつチャリブレ(メキシコスタイルのプロレス)をテーマにしたプロレス映画が人気を博したが、1970年代

後半の経済危機と政府の検閲はメキシコの映画産業に大きな打撃を与え、低予算の自主制作的な映画制作が優越するようになった。1982年の経済危機と1985年の大地震が追い打ちをかけ、映画産業の支援や保護は政府の優先課題ではなくなり、端的に利益が上がる「フィチェラス」というセックスエクスプロイテーション映画が多く制作されるようになった。その結果、1980年代のメキシコ映画は低予算でマチョ（スペイン語で「雄」の意味、転じて男性らしさの誇張を指す）的で低俗な作品が多くなってしまった。1990年代には、シネマコンプレックスの興業形態が一般化して観客数が増加し、映画の上映に新たな弾みがついた。歩調を合わせるように、メキシコ映画の国際化と新人監督の育成と支援を目的として、質の高い映画を制作するための基金が設立された⁸。このようにメキシコ映画を取り巻く状況が変わった結果、アレハンドロ・ゴンサレス・イニャリトゥやアルフォンソ・キュアロン、そして第3章で詳述するゲレルモ・デル・トロやカルロス・カレラといった1960年代生まれのメキシコ人映画監督が続々と登場し、2000年代には傑作を次々と世に送り出して世界各国の映画賞を席卷した。メキシコの映画界は第二の黄金時代を迎えつつあると言えるだろう。

第2章 メキシコのアニメーション史概略

日本やアメリカなどとは異なり、メキシコにおけるアニメーション史の調査研究は未開拓な分野であるが、最低限度の情報は次の2つの文献で見つけることができる。1つはマヌエル・ロドリゲス・ベルムデスによる『*Animación: una perspectiva desde México* (アニメーション: メキシコからの視点)』、もう一つはフアン・マヌエル・アウレコエチェアによる『*El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación* (失われたエピソード メキシコ・アニメーションの歴史)』である。本章では、この2つの文献をもとにメキシコのアニメーションの歴史を大きく4つの段階に分け、メキシコのアニメーションが誕生して独自のスタイルを模索し始めるまでの期間において、重要と思われる出来事や事柄について整理し紹介する。

第一節 メキシコにおけるアニメーションの先駆者たち

メキシコのアニメーションの黎明期に関する資料が極めて少ないのは、単純に時代的に古いせいもあるが、同時期に起きたメキシコ革命の影響を受けたからであろう。時代が下ってサイレント映画が成熟期に入っていた1927年から1929年にかけて、「アル

コルタ」という姓の人物が映画上の幕間にカットアウト技法によるシークエンスを制作したと報告されている。また、ミゲル・アコスタという人物が、数秒のアニメーションを約200本制作したことが資料には記されている。アウレコエチェアはこの2人が同一人物である可能性を示唆しており⁹、もしそうであれば彼はメキシコで最初のアニメーターということになるが、それ以上の情報はない。

記録が残っていて確実なのは、フアン・アテルナック(1891年～1940年)と、後述するサルバドール・プルネダと彼の同僚たちである。アテルナックは「サン・カルロス・アカデミー」を卒業した画家であり、風刺画家でもあって当時最も重要な新聞社で漫画の開発に携わった。また、いくつかの漫画の原作者でもあった。アテルナックは『*El Rompecabezas de Juanillo* (ファニージョのパズル)』(1919年)と題されたサイレント映画の一部として、いくつかの文字が動くアニメーションシークエンスを制作したことが知られている。しかしこの作品じたいは失われて久しく、今日見つけることは難しい。

メキシコアニメーションの先駆者たちとして、革命の暴力から逃れるために移住したアメリカで訓練を受けた5人の名前が残されている。アルフレド・ヒメネス、サルバドール・パティーニョ、カルロス・マンリケス、ビスマルク・ミーア、サルバドール・プルネダの5人はフライシャー・ブラザーズ、メトロ・ゴールドウィン・メイヤー、ワーナー・ブラザーズ、ディズニーの各スタジオで訓練を受けており、なかでも次の2人は特筆に値する。

カルロス・マンリケス(1908年～81年)は、ディズニー・スタジオで働いた最初のラテンアメリカ人であり、『白雪姫』(1937年)の背景画を描くなど、同スタジオで最も長く働いたメキシコ人(1928～56年)である。サルバドール・プルネダ(1895～1986年)は、革命運動に参加した後に受けた政治的迫害から逃れるため一時的にアメリカに移住し、1921年にメキシコに戻ったのちは『*El Nacional* (エル・ナシオナル)』紙の漫画家、ジャーナリストとして働いた。1923年に再度渡米したが、それはアメリカで産業化が始まったばかりのアニメーションに興味を持ったからと考えられ、じっさい彼はディズニー・スタジオとフライシャー・スタジオで働いた。メキシコに帰国後、数人の漫画家仲間と自分の漫画を基にしたアニメーションの制作を始めるが、これは未完に終わってしまった。

メキシコのアニメーションの黎明期について考えるとき、アメリカや日本のそれと比較すると興味深

いことが明らかとなる。一つはメキシコも日本やアメリカと同様に、最初のアニメーション制作者は新聞や漫画の分野から移ってきたこと。アメリカの方がやや早く、それゆえいち早く産業化を遂げたという違いがあるにせよ、この事実は見逃せない。彼らは等しく自らの創造したキャラクターを動かしたい、動いているところが見たいという欲求をもち、それを実現する映画技術に興味をもったといえるだろう。もう一つは日本に比べるとメキシコはアメリカと隣接しているという有利さがあったこと。日本の制作者たちが独学でアニメーションを制作したのに対し、メキシコはアメリカに移り住んで大手アニメーションスタジオで制作を直接学ぶことができたのである。

第2節 第二次世界大戦前後のメキシコのアニメーション

メキシコ初のアニメーションスタジオ *Producciones AVA* (AVAプロダクション、1935年～39年)¹⁰は、医師であったアルフォンソ・ベルガラ・アンドラーデが設立したものであった。ベルガラとそのチームは自分たちの手でアニメーションの装置や装備を作成した。さらに、メキシコで公開されたアニメーション映画と、手に入るかぎりすべてのアニメーション関連出版物を研究した。1935年、同スタジオは初の短編アニメーション『*Paco Perico en première* (パコ・ペリコ・アン・プルミエール)』を制作した。この作品には、視覚的なギャグに満ちた当時のアメリカのアニメーションの影響がはっきりと見られるが、メキシコで当時有名だったキャラクターが登場する以外、メキシコの要素がほとんどないものとなっている。

このスタジオは最終的に8本の短編アニメーションを制作した。そのうちの3本はメキシコをテーマにしたもので、アメリカ的なスタイルから逸脱することなく、当時の芸術的傾向と流行に沿ったかたちでメキシコの様々な伝統的要素をアニメーションに盛り込んでいた。最後の『*El Jaripeo* (ジャリペオ)』(1937年)と『*El Tesoro de Moctezuma* (モンテスマの秘宝)』(1937年)は、アメリカの作品と比べても遜色ない技術的品質を達成したが、スタジオじたいは財政的な問題で活動を休止せざるを得なかった。

前章でみたように、1940年代のメキシコは映画、音楽、ラジオの分野で活況を呈したが、アニメーションの分野がとくにその恩恵に浴することはなく、メキシコ政府によるアニメーション制作への支援もなかった。しかし、メキシコのアニメーション史上

重要な2つの出来事があった。一つはウォルト・ディズニー本人のメキシコ訪問である¹¹。第二次世界大戦を背景に、アメリカはラテンアメリカにおける覇権が動揺することを危惧し、当時のルーズベルト政権は「良き隣人」としてのアメリカのイメージを売り込むために、汎米主義キャンペーンを開始した。「ウォルト・ディズニー・グッドウィル・ツアー」もまたその一環であり、ディズニーは1942年12月、彼のスタジオで働くメキシコ人を伴ってメキシコに到着した。アメリカを代表するアイコンとなっていたディズニーは各地で歓迎を受けたのち、「メキシコを代表する作品を作る」¹²という約束のもと、長編アニメーション映画『*三人の騎士*』(原題：*The Three Caballeros*、1944年)を制作した。

この作品に登場する「パンチート・ピストルズ」のキャラクターをデザインしたのがエルネスト・テラザスであり、彼はディズニーのメキシコ訪問の随行者の一人でもあった。メキシコを世界に紹介したアニメーションは当時のメキシコの観客にも好評で、メキシコに「ディズニーマニア」という現象を生み出した点で重要なのであるが、批評家の反応は芳しくなかった。彼らの目には、アメリカ人観光客のレンズから見たエキゾチックで性的で、非合理的なメキシコが描かれていると映ったからである。

もう一つは1943年に映画制作の経験を持つサンティアゴ・リチによって *Estudios Caricolor* (カリカラー・スタジオ、1943～45年)が設立されたことである。リチはアメリカの大手アニメーションスタジオからメキシコ出身のアニメーターを招聘し、メキシコでスタッフを育成することに成功した。同年にギターを持った「ランチェロ」というキャラクターが登場する短編作品『*Me voy de cacería* (狩りに行く)』(1943年)を発表し、テキーラや「スペイン時代以前の亡霊」といったメキシコの要素とアメリカ的な手法を共生させた。

Estudios Caricolor はアメリカに匹敵するレベルのアニメーションを制作し、それによってスペイン語圏の市場の獲得を目論んだが、第二次世界大戦の影響によって制作のための素材が手に入らなくなったり、アメリカ人スタッフが招集を受けて帰国するなどしたために、いくつかのプロジェクトは未完のまま終わった。スタジオの解散後、1947年に所属アニメーターたちが *Caricaturas Animadas de México* (メキシコのカートゥーン・アニメーション)を設立し復活を期したが、経済的資源の不足と火災のために計画は頓挫した。

このようにメキシコのアニメーションスタジオはいずれも長続きしなかったが、指摘しておくべき点がある。一つは当時メキシコの映画産業はすでに黄金時代を迎えていたが、アニメーションはその潮流に乗ることができなかったこと。二つは映画と同じくアニメーションにおいても、「メキシコナショナリズム」が志向され、メキシコの要素が取り入れられたこと。とはいえ、強いアイデンティティを獲得していったメキシコ映画のように様式的に反映されることはなかった。三つはアニメーターが育成され技術力が蓄えられたことによって、アニメーションの産業化の基礎が築かれたことである。

第3節 冷戦時代とテレビアニメーションの隆盛

1950年代にはメキシコのアニメーション界を変える出来事が2つあった。1つは冷戦、もう一つはテレビ放送の開始である。*Dibujos Animados S. A.* (ディブホス・アニマドス・アニメーション・スタジオ、1952～75年)は、メキシコ初の工業規模のアニメーションスタジオであり、メキシコのプロのアニメーターの第一世代を形成する上で重要な役割を果たした。アメリカ政府によって設立され資金提供も受けたこのスタジオは、メキシコによる反共プロパガンダとして12本の短編アニメーションを制作することが目標だった。この大規模なプロジェクトのために多くのメキシコ人アニメーターが集められ、アメリカから当時の最先端技術とともに経験豊富な人材がも派遣された。4年間で12本の短編作品を制作したのち、スタジオは「映画産業労働組合」に統合された。業務内容もアニメーション制作から、映画、広告、ドキュメンタリー、外国語作品の吹き替えへと拡大し、20世紀のメキシコにおいて最も重要なスタジオの一つとなった¹³。

大資本の投下によってプロパガンダのアニメーションが制作され、アニメーターの育成と産業基盤が整えられたこの展開は、第二次世界大戦中の日本において、文部省や陸軍省、海軍省の発注を受けて戦意発揚のアニメーション映画が多数制作され、東映動画（現在の東映アニメーション）など戦後の隆盛を準備した流れに非常によく似ている。似ているがしかしアメリカの関与のあり方が全く異なる点は留意されるべきであろう。

1950年代に放送を開始したテレビはメキシコにおいてもゲームチェンジャーとなった。映画館から家庭への変化において、広告業界はテレビとアニメーションの組み合わせに着目し、1960年代にはテレビ広告がメキシコにおけるアニメーション制作の主要

分野となった。子ども向け番組でアメリカのサイレントアニメーションを放送したことを発端として、世代を超えて視聴されるアニメーション番組の放送はメキシコの日常生活の一部となり、のちに日本のアニメを放送することになる「チャンネル5」もこの時期に開設されている。

アメリカのテレビ制作会社やアニメーション会社と契約して、作品を受注し納品するスタジオも出現した¹⁴。アメリカの有名なテレビアニメーションシリーズ『ロッキーとブルウィンクルの大冒険』や『ミスター・ピーボディ』を手がけた *Estudios Val-Mar* (バルマル・スタジオ社、1957～64年)¹⁵、アメリカ最大手のテレビアニメーション制作会社ハンナ・バーベラ・プロダクションと契約して『原始家族フリントストーン』、『宇宙家族ジェットソン』、『バットマン』、『スーパーマン』、『ワンダーウーマン』といった数多くの名作に関わった *Kinema* (キネンマ、1970～79年)などがそれである。あまり知られていないが、アメリカにおけるテレビアニメーションの隆盛はかなりの割合でメキシコのスタジオが支えていたのである。アメリカに比べて物価が安く人件費を抑えることができるメキシコは、地理的に近いことも相まってアメリカのアニメーション会社にとって理想的な下請け先であり、欠くことのできない存在だったと言えるだろう。

第4節 長編アニメーションの制作とその後

メキシコで最初の長編アニメーションが制作されたのは1970年代のことであった。アメリカに遅れること約40年、日本の『白蛇伝』（藪下泰司、1957年）に比べても20年近い隔りがある。このような違いがなぜ起きたのか、その原因を明らかにするためには別稿をたてる必要があるだろう。ここでは、短編やテレビアニメーションを多く手がけていたにもかかわらず、1970年代まで長編を制作するには至らなかったことじたいが、メキシコのアニメーション史の特徴の一つであると指摘することとせよう。

1970年代に制作されたメキシコの長編アニメーション作品は次の三つである。

- ①『*Los 3 reyes magos* (東方の三博士)』(フェルナンド・ルイス監督、1974年)
- ②『*Los Supersabios* (スーパー・ワイズ)』(アヌール・バディン監督、1977年)
- ③『*Roy del espacio* (宇宙からのロイ)』(エクトル・ロペス監督、1979年)

メキシコのアニメーション史を考えるうえで画期をなす最初の作品について紹介しよう。『*Los 3 reyes*

magos (東方の三博士)』(1974年)は、当時の大統領ルイス・エチェベリアの兄で「映画制作ファンド」の取締役を務めていたロドルフォ・エチェベリアが関わったことからわかるように、国策に近い制作計画だったと言えるだろう。監督のフェルナンド・ルイスが、1968年のメキシコ・オリンピックのためにドキュメンタリー・アニメーション¹⁶を制作した経歴を持つことも偶然ではあるまい。

ロサリオ・カステジャーノスとエミリオ・カルバリドの原作に基づくこの作品は、サンタクロースというアメリカ生まれのアイコンの影響力に対して、メキシコの「東方の三博士の日」の習慣を救おうとしたもので、伝統的なラテンアメリカの視点から、クリスマスという普遍的なテーマを取り上げようとしたものであった。そのため、メキシコの手工芸品や民衆芸術において典型的な色を使い、キャラクターも伝統的な粘土人形をベースにデザインされた。しかし、アニメーションとしての動きや演出はディズニーに近いスタイルが用いられており、それは世界標準に従うことによって赤字になるリスクを避けるためだったと考えられる。この映画は1976年に公開され大好評を博した。

メキシコの1970年代は、60年代にアメリカで沸き起こったカウンターカルチャーが国境を超えて波及した時代でもあった。カウンターカルチャーとは、支配的あるいは覇権的な規範に挑戦して、それらが確立した固陋な文化に対抗しようとする文化運動である。メキシコの場合はアメリカが国家安全保障ドクトリンとして、南米地域におけるクーデターと独裁政権の発足を誘発したことも背景にある。メキシコのアニメーションの分野においてカウンターカルチャーが重要な潮流としての地位を確立したのは1980年代であった。メキシコでもテレビアニメーションの制作を試みたものの、アメリカのそれに太刀打ちできなかったこと、そして日本のアニメが放送されて、アメリカに代わるオルタナティブの存在が認識されたことも関わっていると考えられる。そうして当時の映画作家たちは、大学が授業におけるアニメーションへの好奇心を支援し始めた時期に、多くのラテンアメリカの若者たちが糧とする政治的な武器として、カウンターカルチャー運動を構想した。

メキシコとラテンアメリカで最も重要なアニメーション作品の一つである『*Crónicas del Caribe* (カリブの年代記)』(1982年)は、このような文脈において企画され制作された。アメリカがパナマ運河の主権を返還する条約について議論していたことを背景に、ラテンアメリカの若者たちがそれを題材にしたアニ

メーションを作ろうとしたことがきっかけであった。このプロジェクトは、作品を一つ作って終わりにする予定だったのではなく、植民地化からその現在に至るまでのラテンアメリカの歴史を反帝国主義の視点から語ろうとする、一連のアニメーション映画へと発展した。ラテンアメリカの潮流を作り出そうという「新しいアニメーションの学校」の旗印のもと、1977年に *Taller de Animación A.C.* (アニメーションワークショップA.C、以下TAAC)が結成され、5年の制作期間を経て1982年にシリーズ第1作『*Crónicas del Caribe* (カリブの年代記)』(1982年)を完成させた¹⁷。

この作品は、切り紙を含む様々なアニメーション技術を非常にクリエイティブに使用し、それまでのものとは視覚的に大きく異なっていた。さらに、ラテンアメリカの造形的伝統にインスパイアされたキャラクターデザイン、そして色調と背景によって、このアニメーション作品は非常に興味深い作品となった。この作品は、1982年にキューバのハバナで開催された「国際新ラテンアメリカ映画祭」で大賞を受賞し、1983年にはスペインのビルバオ映画祭でも勝利を収めた。TAACは1990年まで存在していたが、このプロジェクトは再開されなかった。しかし、長年メキシコにおける「オルタナティブ・アニメーション」の拠点として他のクリエイターの様々なプロジェクトを手伝い、インディペンデントによるアニメーションの制作と発展に大きく貢献した。

第5節 メキシコのアニメーション史を貫くもの

メキシコのアニメーション史を概観すると、メキシコに特有とあってよい特徴がいくつか発見される。第一は言うまでもなくアメリカとの密接かつ複雑な関係である。メキシコは早い段階からさかんに人事交流を行ってアニメーション制作をアメリカから学び、アメリカもまた市場として人材の確保先としてメキシコを重視してきた。メキシコのアニメーション産業はアメリカの存在なしにはありえなかったと思われるが、一方で大きくて近いアメリカがメキシコの上に重くのしかかり、日本のアニメーションのような独自性の獲得を遅らせたことも事実であろう。メキシコのアニメーションが自国に特有の伝統的要素を作品に取り入れつつ、しかし動きや演出や物語の面において「アメリカの亜流」の状態から長く抜け出せなかったことは確かである。

第二はアニメーションスタジオに対する政府や映画会社の支援がなく、自己資本での経営に苦しんだ結果、刹那的ではかない存在である状態が長く続いたことである。日本も第二次世界大戦以前は似たよ

うな状況であったが、戦時中の保護政策や資本投下が戦後の飛躍を用意したことを考えると、ドイツやソ連（ロシア）や東欧諸国とも明確に異なる歴史をメキシコは歩んだことがわかる。加えて、大学によるアニメーション教育だけでなく、安定した雇用機会の欠如も、メキシコのアニメーションの才能がアメリカに流出する一因となっただろう。さらに、メキシコの作品の大半がインディペンデントで製作されたため、メキシコの映画産業が同じように評価しない短編映画形式が多かったことも一因となった。同時に、資源の不足は国家プロジェクトの普及や展示の不足にもつながった。

第三は、アメリカの強い影響にも関わらず、いや影響があるからこそ独自のスタイルを見出すことへの関心を持ち続けていたことが挙げられる。当初はまだ潜在的であったが、メキシコ映画の黄金時代を横目で見ながら、アメリカ作品のスタイルとメキシコの要素とをすり合わせた「メキシコのアニメーション」の制作が続けられた。カウンターカルチャーとおそらくは日本のアニメにも触発されて、アメリカ作品からのスタイルとテーマの独立は *TAAC* によって達成されることになったと言えるだろう。

1980年代以降、メキシコのアニメーションは、スタイルの変化だけでなく、教育機関の参加も見られるようになった。教育機関は、生徒の自発的な制作を支援し、最終的にはアニメーションを教科として取り上げるようになったが、その中でも、のちにメキシコのアニメーションの中心地となるハリスコ州グアダラハラ市の学校が際立っていた。さらに、この数年間は、様々なテーマやアニメーション技術を試すようになってきた。このような重要な変化の中で、現在のメキシコのアニメーションの特徴とは何かを問う必要があるべきなのではないだろうか。

第3章 現代メキシコアニメーションの特徴

本章では、近年のメキシコのアニメーション界で高い評価を得ている4人のクリエイターの作品を紹介する。それによって現代メキシコアニメーションの特徴と、現在の潮流も同時に解説することができるだろう。

第1節 カルロス・カレラ（1962年～現在）

アニメーター、映画監督、脚本家。*Universidad Iberoamericana*（イベロアメリカナ大学）でコミュニケーション科学を、また *Centro de Capacitación Cinematográfica*（映画監督養成センター）で映画制作を学ぶ。幼い頃からアニメーションに興味を持ち、

その才能を発揮した。チェコスロバキア、ソビエト連邦、カナダの作品を見ながら独学で学ぶ。代表作に『*El hijo pródigo*（放蕩息子）』（1984年）や『*Malayerba nunca muere*（マレイエルバは決して嘸まない）』（1988年）、『*El Héroe*（ヒーロー）』（1994年）、『*Ana y Bruno*（アナ・イ・ブルーノ）』（2017年）がある。

『*El Héroe*（ヒーロー）』¹⁸で1994年カンヌ国際映画祭短編部門パルムドールを受賞するなど、国際的に評価されているメキシコを代表するアニメーション作家であり、日本との共同制作を行ったこともある。暴力、自殺、精神障害、セクシュアリティなどタブー視されかねないテーマを選択することが多く、物語はシンプルでありながら深遠なプロットを持ち、複雑な問題を扱っている。作品ごとに制作技法を変えることが多いが、ダークでメランコリックな色調を通して、人生の複雑さと現代の混沌を表現する点で一貫している。技法の使い方や扱いにはヨーロッパのアニメーションの影響が感じられ、動きの繊細さとその背後にある厳密な計画性を観察することができる。最新作で3DCGアニメーションを使用したことについては、新しいアニメーション技術を試すための判断と解釈できる。

カレラの作品の特徴は、グレーと黄土色を中心とした落ち着いた色調である。彼のキャラクターは、ある種の歪みをもって表現される。プロポーションが大きく変形しており、政治風刺画のようなスタイルだが、ある種の様式美がある。人物の大きな目が際立っており、それが大きな表現力を与えている。これらすべてが、彼の作品にメランコリックな美学を与えている。カレラは社会的に不快とされる題材を試すことを恐れないアニメーション作家であり、物語内容はハードで不快だが、同時に自由で人間的でもある。現代社会一般がテーマだが、都市の日常生活の表現にはメキシコらしさがあると思われる。

第2節 カルラ・カスターネダ（1978年～現在）

アニメーター、脚本家、監督、アートディレクター。メキシコのグアダラハラ市に生まれ、スペインのポンテベドラ美術大学で絵画とイラストレーションを学んだのち、グアダラハラ市の *IITESO : Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente*、西部技術・高等教育学院）でコミュニケーション科学の学位を取得。代表作に『*Jacinta*（ジャシント）』¹⁹（2007年）、『*Félix el coleccionista de miedos*（恐怖のコレクター、フェリックス）』（2011年）『*La Noria*（観覧車）』²⁰（2013年）がある。カスターネダはギレルモ・

デル・トロ監督の長編人形アニメーション映画『ギレルモ・デル・トロのピノッキオ』（2022年）の制作にも関わり、現在、デル・トロと共同で自身初の長編人形アニメーションを制作中である。

カスタネダの作品は生と死をテーマにしており、これはメキシコ文化に深く根ざしているものでもある。物語は感情的でかつシュールリアリズムの要素と魔術的リアリズムの要素を兼ね備えており、時の流れや人生のサイクルを暗示するとともに、主人公たちの内面世界に観客を繊細に没入させることに成功している。カスタネダはインタビューに答えて、作品の物語は家族の歴史や個人的な体験に基づいていると述べている²¹。

カスタネダの作品は卓越したストップモーション技法で知られている。キャラクターや背景デザインは、メランコリックでややグロテスクな美学によって特徴付けられる（最も繰り返し描かれるのは心臓である）が、同時に繊細さとある種の暖かさも併せ持つ。登場人物は様式化されており、視覚的に不穏であると同時に魅力的でもある。特徴的なのは彼らの目であり、虚ろな空洞のように見えるが、感情が欠落しているわけではない。色彩はカレラに似ているが、カスタネダは明るい色をアクセントに使っており、黄土色、セピア色、緑がかった色調の雰囲気を楽しむことができ、それが憂鬱感を強めるのに役立っている。彼女の作品を特徴づけるもうひとつの要素は音楽で、物語の序章として、また地元のアンカーとしての役割を担っている。また、メキシコの伝統的な要素もさりげなく取り入れており、主に大都市以外の絵画やコスチュームブリスタの伝統を暗示している。

第3節 ホルヘ・グティエレス（1975年～現在）

アニメーター、脚本家、監督、イラストレーター、画家、声優。メキシコシティで生まれ、アメリカとの国境のひとつティファナで育つ。カリフォルニア・インスティテュート・オブ・ザ・アーツで美術を学び、現在はアメリカのロサンゼルスで活動。メキシカン・レスリングをメインテーマとしたワーナー・ブラザーズのシリーズ『ムーチャ・ルーチャ!』（2002年）にキャラクター・デザイナーとして参加。その後、妻のサンドラ・エキファとともにオリジナル作品の制作に従事している。代表作にギレルモ・デル・トロをプロデューサーに迎えた『*El libro de la vida*（ブック・オブ・ライフ ～マノロの数奇な冒険）』（2014年）があり、アメリカのテレビアニメーションシリーズ『*El Tigre: The Adventures of Manny*

Rivera（エル・ティグレ マニー・リベラの大冒険）』（ニコロデオン、2007年）や『*Maya and the Three*（プリンセス・マヤと3人の戦士たち）』（Netflix、2021年）の制作に参加している。メキシコの文化をアニメーションを通じて世界に紹介しており、現在国際的に最も有名なメキシコ人アニメーション作家の一人である。

これらの作品はいずれもメキシコやラテンアメリカが舞台であると暗示されており、アメリカで制作されヒットした『リメンバー・ミー』（エイドリアン・モリーナ、リー・アングリッチ監督、2017年）や『ミラベルと魔法だらけの家』（バイロン・ハワード、ジャレド・ブッシュ監督、2021年）を含んだ近年の潮流の中にあると考えられる。グティエレス作品は日常生活に根ざしたシンプルな物語を、壮大で幻想的な冒険に包んで見せる。しかし、個人的な人間関係、アイデンティティの探求、苦悩、死といった複雑なテーマも含んでいる。シリアスさ、厳粛さ、ユーモアのバランスをうまくとっていると言えるだろう。興味深いのは、伝統芸術と民俗学に根ざした視覚的要素と、現代的な大衆文化の視覚的要素との融合であり、素晴らしい色彩と無数のバロック的な装飾のディテールによって特徴づけられる。音楽の使い方においても、古代以来の伝統的要素と現代的な要素を混ぜ合わせ、楽しく自然な形で作品に取り入れている。

制作面ではデジタルを基本に2Dと3Dを使い分ける実験的な手法を用いることもあり、新しい技術や異なるメディアを試すことを恐れないアニメーション作家である。グティエレスのキャラクターは明るくデザインされ、誇張されたプロポーションを持ち、その多くは大きな鼻を持っている。グティエレスはキュビズム、特にピカソの影響を受けていると語っており²²、それは登場人物の配置にもあらわれている。メキシコ人、メキシコ系アメリカ人、アメリカ人の観客に向けて制作する必要があるとはいえ、グティエレスはスペイン語と英語、そして双方の文化の使い分け、切り替え、混淆に巧みであり、両者の垣根を超えた第三の表現に達して、それも作品の魅力と強みとなっている。それは彼がメキシコとアメリカの言語と文化が入り混じる国境の街で育ったことと関係があるように思われる。

一方でグティエレス作品には故郷としてのメキシコへの愛も感じられる。直接的な言及を含んでいるだけでなく、メキシコの文化や芸術の探求が込められており、これはもしかすると移住後のノスタルジーが影響しているのかもしれない。アメリカの資本

でアメリカで制作されているが、メキシコ人が中核をなしており、両国の観客を対象としてかつ双方を満足させているのは、これまでにない現象と言ってよい。グティエレスの移住者としての視点、メキシコ文化のインサイダーでありアウトサイダーでもあるという文化的背景が、アメリカのラテンアメリカの観客とつながることを可能にしたのかもしれない。

第4節 ギレルモ・デル・トロ (1964年～現在)

ギレルモ・デル・トロは一般にメキシコを代表する映画監督として知られているが、アニメーションプロジェクトのプロデューサーとしての重要性和、人形アニメーション映画『ギレルモ・デル・トロのピノッキオ』(2022年)の成功、そしてグアダラハラのアニメーター学校との関係を踏まえると、メキシコのアニメーション史を語る上で欠かすことができない人物である。

映画監督、プロデューサー、脚本家、小説家のデル・トロはグアダラハラ市の生まれで、同世代のアルフォンソ・キュアロン、アレハンドロ・ゴンサレス・イニャリトゥとともに、近年最も国際的に認められたメキシコ人映画監督のひとりである。代表作に『ヘルボーイ』(2004年)、『パンズ・ラビリス』(2006年)、そしてアメリカのアカデミー賞作品賞・監督賞を受賞した『シェイプ・オブ・ウォーター』(2017年)などがある。日本のアニメーションや特撮映画から多大な影響を受けていると公言しており、自ら美術デザインをするなどヴィジュアル面での独創性がしばしば指摘されるが、人間の感情描写や人間社会に対する洞察においても高い評価を得ている。

デル・トロとアニメーションの関わりは深く、アニメーション制作がさかんなグアダラハラに生まれ同地で修業をし、アニメーターのリゴベルト・モラとともに映画やテレビの特殊効果やメイクアップの仕事からキャリアを始めている。映画監督になったのちもアニメーションへの愛が途絶えたわけではなく、第2節で紹介したカスターネダや第3節のグティエレスとの競作や作品のプロデュースを通じてアニメーションとの関わりは持ち続けており、その情熱が『ギレルモ・デル・トロのピノッキオ』(2022年)に結実したと言えるだろう。デル・トロはアニメーションを支援することの重要性和、これが子どもたちだけのためのジャンルではなく、それ以上の価値があることを繰り返し述べている。

『ピノッキオ』はおそらく誰もが知っている物語

だが、デル・トロはストップモーションによるアニメーション化を行い、戦争、喪失、愛、死、そして人生そのものといった普遍的なテーマを扱うことによって、この物語を新しく魅力的な形で伝えることに成功している。映像は色彩と生命に満ち、同時に濃密で暗い。物語が展開する世界観の作り込みや人形劇の職人技の細かさは明らかである。人形アニメーションとして無数の質感に満ちているが、そのなかにもメキシコの伝統的な要素を微妙な形で取り入れている。この映画の制作には15年の歳月が費やされ、その一部はグアダラハラ市で制作され、カルラ・カスターネダなどの人形アニメーション作家がプロジェクトに参加した。

第5節 現代メキシコ・アニメーションの特徴

本章で紹介したクリエイターたちの作品のプロットには「死」が繰り返し登場し、良くも悪くも「生」を称揚するために直接的に使われている。メキシコにはスペインの植民地になるはるか以前から死に対する独特の宇宙観を持ち、現在も死者の日のような伝統に反映されている。メキシコに生まれ育った者には身に染みついた感覚と言ってよいだろう。一方、複雑で深遠なテーマの設定もあれば魔術的リアリズムを感じさせる現実的なテーマも見られる。メキシコの文化や芸術を考えるさいには、常に二つのものの対立と調和が根底にあるように思われる。すなわち生と死、子どもと大人、植民地以前と以後、伝統文化と現代の大衆文化、アメリカとラテンアメリカ、そしてアニメーションに限っていえばアメリカで学んだかメキシコで学んだかの二つである。

美学的傾向に関しても2つの異なる側面を見出すことができる。ひとつは、メランコリックだが親密な雰囲気の中に陰鬱で暗く孤独なキャラクターが登場するもの。もうひとつは、鮮やかな色彩にあふれ、装飾に満ちたバロック的な雰囲気が漂うなかで、光に満ちながらも内面に葛藤を抱えたキャラクターが登場するもの。メキシコ人のアイデンティティーは植民地時代以前から光と影、生と死の二面性に根ざしており、どちらを欠いても成り立たない。メキシコの文化的シンクレティズムは、アニメーションにおける美的シンクレティズムにも反映されており、古代の神話にインスパイアされつつもユニークで型破りな現代的なキャラクターが創造されることも珍しくない。音楽に関しても伝統音楽と現代のポピュラー音楽との折衷が試みられている。このようにメキシコの要素が強い作品はもちろん、一見あからさまにメキシコ的であろうとはしない作品であっても、

メキシコのアニメーションにはメキシコのエッセンスが込められていると考えられる。

作品の技法は実験的なものから商業的なものまで様々あるが、カスタネダや『ギレルモ・デル・トロのピノッキオ』（2022年）に代表されるように、ストップモーションを使用したいわゆる人形アニメーションの分野において、近年のメキシコ作品はディテールとアニメーターの技量レベルの高さが際立っている。その多くが教育機関があり人材を輩出しているハリスコ州グアダハラ市で制作されていることから、1990年代に遡るアニメーションのこの流れは「グアダハラ派」²³ないし「ハリスコ派」と呼ばれており²⁴、メキシコ古来の職人技の伝統に裏打ちされたメキシコのアニメーションは今後一大潮流を形成することになるだろう。

結論

メキシコは映画が始まって以来、フランスとアメリカの影響の下で映画と接してきた。そしてアメリカに近いために非常に早い時期からアニメーションにも接してきた。映画に関しては、トーキー移行後にスペイン語話者のマーケットを得たことで、メキシコは独自のスタイルとアイデンティティとジャンルを作り上げることができた。しかし、アニメーションの場合はそうではなく、その始まりからアメリカの強い影響を受け、それに従属していた。アメリカに隣接していることによって、アメリカのスタジオで教育を受けたり、メキシコに招聘されたアメリカ人アニメーターに指導を受けたりすることで、メキシコ人アニメーターを育成することができた一方、

メキシコ独自の美学やスタイルの発展には限界があった。

早くからメキシコ独自のテーマやモチーフを表現することに一定の関心を寄せていたことは評価できるが、アメリカが確立したのとは異なるスタイルやテクニックを試すようになるには、ラテンアメリカのさまざまな国々が参加したTAACの登場を待たなければならなかった。グアダハラ市にあるアニメーション学校の存在が象徴するように、現在ではメキシコに特有の文化的美学的シンクレティズムを反映した優れた作品が続々と制作されるようになり、メキシコのアニメーション界とその歴史に新風を吹き込んでいる。しかし制作、展示、プロモーションにおける政府や映画業界の支援不足がアキレス腱となり、メキシコ・アニメーションの一層の発展を妨げているのも事実である。ラテンアメリカの他の地域と協力した作品制作も試みられているが、資金調達の困難もあって保留されたままであったり、中止されたりしている。メキシコとブラジルの合作映画『*La marca del jaguar*（ジャガーの刻印）』（制作中）などはその例である。

本論文はメキシコのアニメーションとそして映画の歴史について概観したが、紙幅の都合で書き漏らさざるをえなかった人物の事績や事柄や出来事が非常に多くなってしまった。とくにメキシコのアニメーション史を語る上で欠かせない移民という要素については、ほとんど言及することができなかった。これについてはより詳細な調査研究を行なって、稿をあらためて論文化する予定である。

¹ 本節のメキシコ映画史の記述は De los Reyes Aurelio（デ・ロス・レイエス・アウレリオ）*Orígenes del cine en México 1896-1900*（メキシコにおける映画の起源 1896-1900年）DF, México, Fondo de Cultura Económica, 1984を要約したものである。

² Silva Escobar Juan Pablo,（シルバ・エスコバル・フアン・パブロ）*La Época de Oro del cine mexicano: la colonización de un imaginario social*（メキシコ映画の黄金時代：社会的想像力の植民地化）*Revista Culturales*（文化雑誌）[Online], Mexicali, Instituto de Investigaciones Culturales Museo Universidad Autónoma de Baja California（バハ・カリフォルニア大学文化・博物館研究所）, 7, 13, 2010, p. 8

³ De los Reyes Aurelio（デ・ロス・レイエス・アウレリオ）*El cine*（映画）*Historias Digital*（歴史的デジタル）Instituto de

Investigaciones Históricas, Ciudad de México, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1999, p. 133

⁴ 本節のためにデ・ロス・レイエス、前掲書「メキシコにおける映画の起源 1896-1900年」を主な参考文献にした。

⁵ シルバ・エスコバル、前掲書、p. 24-25

⁶ 本節はイベロアメリカ映画協会 Cinema23（シネマ23号）による「Trayecto23（道程23）」というサイト（<https://cinema23.com/blog/trayecto23>）の記事 *La Época de Oro del cine mexicano. La diversidad de géneros*（メキシコ映画の黄金時代：ジャンルの多様性）、*El cine mexicano de 1950 y 1960. Entre géneros y el cine independiente*（1950年代と1960年代のメキシコ映画。ジャンルとインディペンデント映画のはざま）、*Las décadas de*

1970y 1980. *El cine mexicano en tiempos de crisis*. (1970年代と1980年代。危機の時代のメキシコ映画) を参考にした。(2024年9月2日閲覧)

⁷ チャノ・ウルエタ監督による『*El Demonio Azul* (青い悪魔)』(1964年) ヤルネ・カルドナ監督による『*Santo en el tesoro de Drácula* (ドラキュラの財宝の中のサント)』(1968年)などが挙げられる。

⁸ 「質の高い映画製作のための基金 (Foprocine)」と「映画投資・活性化基金 (Fidecine)」の二つがある。

⁹ Aureochecha Juan Manuel (アウレコエチェア・フアン・マヌエル) *El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación* (失われたエピソード メキシコ・アニメーションの歴史) Cineteca Nacional, DF., México, CONACULTA, 2004, p. 15

¹⁰ のちに AVA-Color と改名

¹¹ 1942年12月9日～21日

¹² アウレコエチェア、前掲書、p. 18

¹³ アウレコエチェア、前掲書、p. 61

¹⁴ 生産コストを下げるために賃金や税金が安い外国に発注するアメリカのビジネスモデルは「ルナワット・アニメーション」と呼ばれた。

¹⁵ のちに Gamma Productions (ガマ・プロダクション) と改名

¹⁶ フェルナンド・レイス監督『*El deporte clásico* (クラシックスポーツ)』(1968年)

¹⁷ アウレコエチェア、前掲書、p. 106

¹⁸ 視聴 URL https://youtube/44LIMOFk0Ys?si=ZyaBd_c&qU_EonE7

¹⁹ 視聴 URL <https://vimeo.com/251258360>

²⁰ 視聴 URL <https://vimeo.com/292510886>

²¹ Annemarie Meier (アンネマリー・マイヤー) *Diálogo con Karla Castañeda y Luis Téllez. Creadores del cortometraje de animación La noria* (カルラ・カスタネダとルイス・テレスとの対話。短編アニメーション『*La noria* (観覧車)』の制作者)。 *El ojo que piensa. Revista de cine Iberoamericano* (考える目。イベロアメリカ映画雑誌) Guadalajara, México, año 4, no. 7. 2013, p. 4

²² Emilio Mayorga (エミリオ・マヨルガ) *Jorge R. Gutiérrez, director de animación* (ホルヘ・R・グティエレス：作画監督) *Latam Cinema* (ラテンアメリカ映画), 2023
<https://www.latamcinema.com/entrevistas/jorge-r-gutierrez-director-de-animacion/> (2024年6月19日閲覧)

²³ アウレコエチェア、前掲書、p. 134

²⁴ Gómez Camen & Andalon Cecilia (ゴメス・カルメン & アンダロン・セシリア) *Exploraciones estéticas y simbólicas en el cine stop motion de las realizadoras de la escuela de Jalisco. El fantástico entre lo local y lo internacional* (ハリスコ派映画作家たちのストップモーション映画における美学的、象徴的探求。ローカルとインターナショナルの間のファンタジー) *Con A de animación* (Aはアニメーション) 10.4995, 2022, p. 46

Latin America and Animation **—An overview of Mexican animation —**

Raquel Mejía Kato

Although Mexico's depiction in animation is not new, it is only in recent years that, among other countries of the Latin American region, its presence has gained relevance in the field of animation, inspiring new stories and characters rooted in its vast culture, folklore, and distinctive landscapes. This phenomenon can be mostly observed in mainstream American animated productions, such as the motion picture film 'Coco' (2017), which centers on the Mexican tradition of 'Día de los Muertos' (Day of the Dead). Similar examples can also be seen in Japanese and French animated works, among others.

However, Mexico's contribution to the global animation landscape extends beyond a mere source of inspiration, as it has also been key in the development of animation, particularly in the Western hemisphere. Yet, in the broader context of animation history, Mexico has rarely been acknowledged within the larger category of 'Animation in the Americas', both in American and Japanese publications on the matter. Furthermore, even within Mexican film history publications, animation has been notably overlooked. In reality, because of its geographical and economic proximity to the United States of America, as well as its position between Anglo-America and Iberian America, Mexico has significantly influenced the animation industry in terms of both production and consumption and holds a crucial position in the history of animation.

This study provides an overview of Mexican animation. First, by reviewing the modern history of the country, it establishes the socio-cultural context in which live-action films emerged, providing a comparative framework for the development of animation. Then, it presents the main stages of animation history in the country, based on two main references, delving into the evolution of animation in Mexico within specific historical contexts. The study also explores the influence of the United States of America on Mexican animation in terms of production techniques and stylistic influences, as well as the changes posed by the impact of Latin American counterculture movements in the 1970s.

Finally, the study introduces notable Mexican animation artists and their works, all of them relevant to modern times. Through a comprehensive analysis, it aims to highlight the distinctive traits and characteristics of modern Mexican animation in an effort to complement the history of animation in the country. This study summarizes the findings of said research to enrich and expand our understanding of Mexican animation history.