

乾孝が制作した1930年代の人形アニメーションの発見と評価

津堅 信之（アニメーション史研究）・吉村 浩一（法政大学）

■The finding and evaluation of Takashi Inui's two puppet animations filmed in the 1930s

Nobuyuki Tsugata (Animation historian) and
Hirokazu Yoshimura (Hosei University)

Abstract:

Takashi Inui (1911-1994), a psychologist and former professor of Hosei University who showed remarkable achievements in the field of children's art education, made some puppet animations using Pathé Baby 9.5 mm film during the 1930s while attending university. One of the authors, H.Yoshimura, was informed of the existence of those films by the family of Takashi Inui. In the present work, we estimate the value of the films in the early history of Japanese animation.

Since only Shigeji Ogino, an amateur, had been known as a puppet animator before World War II so far, the finding of Inui's films throws important light on the early works of puppet animation in Japan. Although there remains the possibility of the existence of the original films, we have only found a VHS videotape rerecorded from the original films in the 1980s, on which the narration by Takashi Inui himself was imposed. Two titles have been identified: *Kagami* (Mirror) perhaps made in 1931 and *Ningyo to Ningen* (A Mermaid and a Human Being) made in 1932, both of which are adaptations from the stories originally written by H.C. Andersen. Inui hand maid the puppets for his works and also used novel techniques such as cutout silhouette animation, sand animation, and double exposure. He have referred to a puppet animation, *The Magic Clock* (*L' horloge magique*), produced by Ladislaw Starewicz, and a small number of technical books. We conclude that Inui's works should be highly regarded from the historical viewpoint of Japanese animation.

Key Words:

puppet animation, Shigeji Ogino, *Snow Queen*, *Little Mermaid*

キーワード：

人形アニメーション、荻野茂二、『雪の女王』、『人魚姫』

■受稿日：2005年11月13日／received on November 13, 2005.

受理日：2006年 1月24日／accepted on January 24, 2006.

はじめに

乾孝（いぬい・たかし、1911～1994）は、1930年に法政大学に入学し、卒業後は心理学の助手を皮切りに、主に発達心理学の分野で多くの業績を残した心理学者であるが、法政大学入学直後の1930年代に、9.5mmフィルムを使用して人形アニメーションを制作していたことが明らかとなった。

これまでのアニメーション史文献では、日本の人形アニメーションは持永只仁（もちなみ・ただひと、1919～1999）が1950年代初頭にアサヒビールのCMフィルムを人形アニメーションで制作はじめたことが事実上の嚆矢とされ、戦前の人形アニメーションの制作状況は不明な点が多かった。これは、戦前のアニメーションはフィルムが現存しない作品が多く、また文献で確認される作品の分類として「人形映画」という語が使用されることがあり、これがコマ撮りを使用したアニメーション作品かどうかを判然とさせないこと等が理由である。少なくとも、公開記録が残る商業アニメーション作品としては、確実に人形アニメーションであると言える戦前作品は、現在のところ確認されていない。

しかしながら、人形アニメーションの制作そのものが、戦前の日本で不可能だったわけではない。その一例として、戦前から多くの実験映画を自主制作していた荻野茂二（おぎの・しげじ、1899～1991）は、『FELIXノ迷探偵』（1932）と題する人形アニメーションを制作していたことが、近年、フィルムセンターにおける上映会で明らかになった。

以上のような状況にあって、今回発見された乾孝の人形アニメーションは、戦前における我が国のアマチュア作家による人形アニメーションの諸状況を知る貴重な資料であり、我が国のアニメーション発達史を考察する上でも注目すべき発見である。本論では、乾孝の人形アニメーションの制作経緯を踏まえ、作品内容および技法の検証を通して、日本アニメーション史における意義を考察していきたい。

検証は、発見された乾作品（VHSビデオテープに収録）を視聴して作品内容や技法を確認する方法を採用した。また、乾

は自伝を合計6冊刊行しており、ここに人形アニメーション制作に関する回想や資料がわずかではあるが収録されているため、この内容を引用するとともに、当時の人形アニメーションに関する文献等を渉猟しつつ、乾の業績を評価することとした。

なお、発見された乾の人形アニメーションは、2004年3月の日本アニメーション学会歴史研究部会において吉村によって上映され、その評価の一部は、権藤俊司が「戦前日本における人形アニメーション」として、2004年6月に開催された日本アニメーション学会大会で発表しており（注1）、本論は、これらの成果を踏まえて検討するものである。

1. 発見の経緯と乾孝にとっての人形アニメーション

筆者の一人である吉村が2003年4月に赴任した法政大学文学部では、学部ができて80年目にして新しく心理学科が創設された。しかしながら、文学部開設まもない1924年に赴任した城戸幡太郎が、私立大学では最初期の心理学教育を法政大学においてスタートさせ、わが国の心理学史に確かな足跡を残していた（注2）。乾孝は、戦前における城戸の学生であり、城戸の心理学を継ぎ、戦後、法政心理の一時代を担った。

乾は、1982年に70歳で定年を迎え、1994年2月27日に82歳で死去した。心理学科設立後、遺族から乾蔵書寄贈の申し出があり、吉村は心理学科の同僚である高橋敏治とともに、鎌倉山にある乾家を訪れた。このことが、今回の資料発掘につながることとなった。最初の訪問は、2003年7月26日であった。

乾孝は、戦後、夫人の乾範子らとともに、鎌倉において「つくし座」という人形劇サークルを運営し（1947年創立）、自宅の一角を練習場に提供していた（注3）。夫人の範子や息の桂二から当時の事情を聴取する中で、戦前、乾が学生時代に作っていた人形アニメーションが存在し、しかもその映像は今日まで保存されているとのことであった。

つくし座の活動を含む乾の幼少時から老年期に至る生活上

のさまざまな出来事は、6冊の自伝で回顧されており、事実関係の探求には都合がよい。年代順に、『ある幼年』（1976）、『ある少年』（1990）、『ある青年』（1989）、『或ル兵隊』（1981）、『ある戦後』（1987）、『ある老年』（1992）である。出版年が、年代順になっていないことについて、乾（1994）は次のように語っている。

この『ある』シリーズでは、『少年』の「後書」に三村美智子氏が書いているように、当時河出書房新社にいた彼女の企画が、思いの他にふくらんで、「ある凡人」風勢の自伝が二千枚近くに達するという厚かましい結果になったものだ。もっとも、彼女の文章には多少の思い違えがある。幼年→兵隊→戦後→青年→少年という順で刊行されたことを、彼女は、私の思い出し方が原因のように書いているが、じつは出版社の意思だったのである。原稿は—というより元になったテープは、「幼年」の出た年に、「戦後」まで語り尽くされていたのだ。ひたすらテレコと差し向かいでしゃべりまくった。（p.167-168）

ただし、引用文の最後にあるように、「ある」シリーズは、日記や資料をひもときながら自らの人生を振り返ったものではない点に注意すべきである。記憶力、特に映像的記憶に長けていた乾固有の執筆手法である。この点については、乾自身も注意を促し、『ある青年』の「はしがき」で、次のように記している。

終始一貫して、想起した時点での記憶を、できるだけ忠実に定着するという、いわば一種の「内省報告」に徹したつもりです。そのことにどれほどの意義があるか、あまり自信はありません。いちいち資料にあたる手を抜いて、手慣れた内省記述で間に合わせた、ということかも知れません。だから、歴史的な資料としては甚だ杜撰なものだということだけは、はっきり証言しておくべきだと思います。（p.1-2）

以上のような自伝を手がかりに、乾が人形アニメーションを制作する経緯の諸状況を検証していきたい。また、先述した人形劇団つくし座が創設されるのは、人形アニメーション制作から約15年後のことであり、直接の関係は薄いものと考えられるが、同じ人形という素材を使用した表現であり、人形という造形に対する乾の考え方を推察する手がかりになると考えられるため、戦後のつくし座創設のエピソードについても参考しつつ、検証を進めるものとする。

『ある戦後』に、次のようなつくし座創設にまつわるエピソードが語られている。

私たちは人形劇のグループを作ることになる。それは必ずしも計画的にはじめたことではない。クリスマスになると、やはり子どもたちのために何か行事をやらなければならない、というような常識のままに、われわれはクリスマスごとに素人芝居などを工夫することになっていた。

ところがある年、とうとう出し物が間に合わない。その時にふと思いついたことがある。それは、私の家に、紙粘土で作ったいくつかのかしらがあるということである。これは、近所の若者モグ、私に先のアメリカ人を紹介してくれた彼が、私が戦争前に人形アニメを作っていたのを知っており、当時封切られたディズニーの『白雪姫』に感動して、あれを人形アニメで作りたいという。私の人形アニメは、かしらはゴム粘土で、表情を変えることも可能なものを作っていたのであるが、彼はそれを紙粘土でつくった。
(p.117-118)

このエピソードは、「つくし座」を始める偶然のきっかけを披露したものだが、戦前、自作した人形アニメーションについて語ることとなった。ただし、ここでいう「若者モグ」が作ろうとした人形アニメーションは、乾が戦前に制作した人形アニメーションとは直接の関係はなく（モグは、乾が制作したゴム粘土のかしらを直接または間接的に参考にして、新たに紙粘土でかしらを制作したため）、また作品そのものも、撮影機材の

不備で完成しなかったようである。

乾が自作した「人形アニメ」については、自伝『ある青年』の中で具体的に紹介されている。年代的には、1930年、乾が法政大学の予科に入学した年にあたり、映画好きだった乾が、9.5mmのパテ・ベビーを入手するエピソードから語られている。さらに同文献の「小型シネ名作」と題する項で、人形アニメ制作の動機が次のように回想されている。

人形アニメというの、人嫌いで、他人に注文をつけることが苦手な私にとって、一番気易い領域だったからだと思う。それから何年かの間、私は人形アニメばかり作っていた。役者をする人に、演技の注文をつける自信がなかったせいでもある。しかし、もう一ついえば、その当時観た、チェコの人形劇映画“魔法の時計”というのに、ひどく魅力を感じたからである。(注4) (p.57-58)

役者に演技を求めなくてよいという消極的理由と、スタレヴィッチの『魔法の時計』への魅力という積極的理由が揃い、しかもその結果が、人形劇ではなく、人形アニメーションとなつたのである。しかし、コマ撮りを重ねなければならないアニメーションの場合、制作のための参考文献はあったものの(後述)、手探りの試行錯誤が多かったはずである。そのあたりの事情を、上記文献中、乾は次のように語っている。

当時の小型撮影機には、いうまでもなく、コマ撮りの装置は内蔵されていない。何か奇妙な器具を別売で取りつける。当時、吉川速男さんが、小型映画の先覚者で、彼の著書の中に、ひとコマ撮りの技法がいくつか出ていた。だいたい、それによってひとコマ落としをしたのであるが、映していくうちに、文字通り時のたつのを忘れ、出来上がってみたら、全体が徐々にフェイド・アウトしていた。日が傾いたのも知らずに、同じ絞りで映していたのだ。(p.58)

制作された人形アニメーション第1作は、同文献における乾

の説明によると、木製の猫の玩具（既製品）に芝居をさせ、イソップ童話をパロディ化したもので、3分ほどの作品であったという。制作年は、1930年か31年と思われる。

第2作は、アンデルセンの「雪の女王」を翻案した『鏡』と題する作品である。制作年は明記されていないが、次の第3作『人魚と人間』が1931年から制作されたと『ある青年』の中で記述していることから、同年（1931年）には完成していたと推察できる。第3作『人魚と人間』は、前後編の2部構成の作品で、同じくアンデルセンの「人魚姫」を翻案したものであった。作品内容の詳細は、第3項で述べたい。

これら3作品のうち、第1作のフィルムは現存していないが、第2作『鏡』と第3作『人魚と人間』は、遺族の証言によるとフィルム（9.5mm）が残されているというが、今回の調査では遺品類の中から確認できなかった。その代わり、これらのフィルムを映写しながら、乾自身がナレーターとなって直接録画されたビデオテープ（VHS）が発見された。録画は1980年代半ばと推察されるが、サインントのフィルムを映写しながら、ビデオテープに映像（フィルム）と音声（乾のナレーション）を同時収録したものである。そのため、このビデオテープ自体のオリジナル性も高く、またフィルムの映像は劣化して不鮮明な箇所が多いため、乾のナレーションによって、作品内容がかえってわかりやすくなっている。このような事情から、本論における乾作品の検証は、このビデオテープによるものとなる。

さらに、『ある青年』中、人形アニメーション制作のエピソードを記した項には、自作人形のデッサンや絵コンテ等が示されている。これらは、乾の人形アニメーション制作の過程を検証する貴重な資料であり、本論でもこれらの資料を引用しつつ検証したい。

2. 戦前の日本のアニメーション、特に人形アニメーションの状況について

日本では明治末期にアメリカやフランスで制作されたアニメーションが輸入・公開されたと考えられる。初めて公開されたア

ニメーション作品は明らかでないが、大正期に入ると、『活動之世界』等の映画雑誌に、海外作品の公開情報が原題つきで掲載されるようになり、アメリカやフランスの短編アニメーションが多数輸入されていた事実が明らかになっている（注5）。

こうした海外作品に触発され、国内の各映画会社は、国産アニメーションの制作に乗り出した。現在のところ、国産初と思われるアニメーションは、漫画家の下川四天（しもかわ・とうてん、1892～1973）の『芋川棕三 玄関番の巻』で、下川本人の回想によれば1917年1月公開である（注6）。同じ1917年、水彩画家で雑誌編集者であった北山清太郎（きたやま・せいたろう、1888～1945）の第1作『猿蟹合戦』が5月に、漫画家の幸内純一（こううち・じゅんいち、1886～1970）の第1作『塙内 名刀の巻』が6月に公開された。

ただし、大正～昭和初期の国産アニメーションは、いわゆる商業作品のみで、自主制作作品は記録に残っていない。ここでいう商業作品には、映画会社による娯楽映画、学校教育等で利用される教育映画、企業等の商品の宣伝映画の3つの制作パターンが含まれる。

教育用、宣伝用アニメーション分野では、北山清太郎が最初の業績を残した。北山は、科学啓蒙映画『口腔衛生』（1922）（制作はライオン歯磨）という8～12巻（諸説ある）の長編作品や、通信省の郵便貯金制度の宣伝用アニメーション『貯金の勤（すすめ）』（1917）、簡易保険制度の宣伝用アニメーション『合点徳兵衛』（1919）を制作した（注7）。

また、政党や政治家の宣伝用アニメーションを多く手掛けたのが幸内純一である。中でも現存する貴重な作品は、後藤新平の演説アニメーション『映画演説、政治の倫理化』（1926）である。32分という長呪のこの作品は、後藤の演説文言を文字化し、その文字をアニメートさせながら「演説」を表現するというものである。技法は、文字の切り紙アニメーションを基本とし、ペーパーバーニューションや砂アニメーションのシーンもある。

こうした黎明期の日本アニメーションは、多くが切り紙アニ

メーションの手法を採用していた。1920～30年代の海外（特にアメリカ）では、1914年にアメリカで特許申請されたセルアニメーションがすでに普及はじめていたが、日本でセルが使われるようになったのは1930年代中ごろからである。

さて、人形アニメーションについてであるが、海外での制作本数もセル等と比較して少なかったようである。しかしながら、物体、人形アニメーションは1900年代初頭からフランスやアメリカで制作され、国内でも大正初期から公開されている（注8）。

こうした海外作品を参考にしながら、国内でも人形アニメーションを制作しようという動きが出てきてもおかしくなかったが、商業作品として、人形アニメーションであることが明らかな戦前の作品は、現在のところ確認されていない。

ただし、留意すべき作品として、田中喜次・青柳信雄監督による劇映画『かぐや姫』（1935）がある。この作品そのものは実写映画だが、作品中に牛車を引く牛を人形の置き換え式でアニメートした場面があり、アニメートは政岡憲三が担当したという（注9）。しかしながら、現状では本作のフィルムが現存するか否かが不明で、作品を実際に検証できておらず、実写映画中での使用法やアニメートが未確認であるため、ここでは一時保留としたい。

商業作品ではなく、アマチュア作家の自主制作による人形アニメーションとしては、「はじめに」でも記述した荻野茂二の作品が確認されている。荻野は、日本にパテ・ベビーが輸入（1923年）され、アマチュアによる映画創作が可能となった1920年代から1970年代にかけて、200本以上の作品を制作したアマチュア映画作家である（注10）。注目すべきは、1930年代に幾何学的な図形をアニメートした抽象アニメーション『開花』（1935）、『表現』（1935）や、影絵アニメーションによって近未来都市を描いたS Fアニメーション『百年後の或る日』（1933）を発表するなど、前衛性の強い作風を示していたことである。そして、『FELIX ノ迷探偵』（1932）と題する作品は、市販のフィリックスの玩具人形を使用しながらも、コマ撮りによって人

形をアニメートして制作された。この作品は、東京のフィルムセンターに保管され、コマ撮りによる人形アニメーションであることが確認されている。

こうしたアマチュア作家の仕事について、『お蝶夫人の幻想』（1940）で知られる影絵アニメーション作家の荒井和五郎（あらい・かずごろう、1907～1995）は、『人形映画について』と題する著作で、スタレヴィッチ作品を中心とする海外の人形アニメーション事情を概観した上で、国内について次のような極めて注目すべき内容を書き残している（注11）。

日本に於いては僅かに、アマチュアーシネアスト達が「人形アニメーションを」製作していたのであるが、作品は誠にアマチュア的で、本格的人形映画ではないのである。自分でデザインして人形を作るのではなく、シナリオに合う様な人形を町の玩具屋から買って來るので、セット等も思う様に出来ないのであるが、人形映画を製作し度い気持は實に純粹なものであった。昭和五・六年に出たアマチュア一人形映画は、比較的優秀作品が沢山あったが、一時人形映画も陰を潜めて、再度昭和一五・六年頃に出た人形映画は、シナリオも技術も総てが低落した。〔 〕内は筆者による。

ここで述べられている「アマチュアーシネアスト達が製作していた」作品とは、その時期（昭和5・6年）、人形の由来（町の玩具屋から買って來る）からみて、先に紹介した荻野茂二の作品を指している可能性がある。さらに、「昭和五・六年に出たアマチュア一人形映画は、比較的優秀作品が沢山あった」という指摘から、荻野と同時期に複数のアマチュアによる人形アニメーションが制作されていた可能性がある。

そして、現段階では、本論で検証している乾孝がもう一人のアマチュア人形アニメーション作家ということになるが、いずれにしても、荒井が「日本に於いては僅かに」と前置きしているように、我が国では、商業・自主制作の別なく、戦前の人形

アニメーション制作層は薄かったと見なすべきである。

その要因として、これまで「人形アニメーション制作法がわからなかった」とする説が一般的であった。例えば、おかだえみこは、当時「どんな人形をつくり、どうやって動かせばいいのか、どんなセットや照明を使うのか、教科書になるものは何もない」と述べた上で、「多分これが最大の理由だと思えるが、スタレーヴィチの人形はおよそかわいくない。かわいくないどころかかなりブキミで、日本人の好みではない。それでアマチュアの『ぜひ真似てみたい』という意欲につながらず、興行サイドも『こういうのを日本でも』という野心をおこさなかったのだろう」と述べている（注12）。

しかしながら、乾孝が人形アニメーションを手掛ける一つのきっかけとしてスタレーヴィッチ作品を挙げており、また荒井和五郎もスタレーヴィッチ作品を見て、その「グロ味」を「贅成出来ない」としながらも、「それ以来今日迄私の脳裏より人形映画は離れなかったのである」としていることから、おかだの「スタレーヴィチ（スタレーヴィッチ）を見て意欲がわからなかった」という指摘は、必ずしも適切とは言えない。

また、「教科書になるものは何もない」という指摘も、本節で引用したように、乾が『ある青年』の中で「吉川速男さんが、小型映画の先覚者で、彼の著書の中に、ひとコマ撮りの技法がいくつか出ていた」としていることからもわかるとおり、教科書として読める文献は存在したのである。

ここでいう吉川速男の著書とは、『活動写真のうつし方』（1928）と考えられる。同書には、人形アニメーション制作にあたって使用する適切な機材やアニメート技術について、かなり詳しく記述されている。例えば、人形アニメート技術については、次のように解説されている。

人形を仮に五分位前でも後でも横でも或は上下任意の方向へ移動させるなり、或は同じ場所に置いて首か手を動かさしめてもよい。兎に角少し形か場所を換えて一齣ないし三齣写し、又ハンドルの方を止めて人形の方を動かす。そして又ハンドルの方を動かして一齣から三齣位まで時には必

要に応じて同じ場所を五齣までも写します。（中略）仮に一動作四齣撮るとして、四動作で十六齣となり十六齣が時間に直して一秒に当たりますから、逆に考えて一秒に四動作を含ませることになります。（中略）人形を動かすには、ラジオ用の三十番以上の細いエナメル線か或は絹糸か、魚釣糸で操人形のように扱うと大変に手間が省けます。

こうした記述内容を忠実に実践すれば、アマチュアでも十分に人形アニメーション制作が可能であったと考えられる（注13）。そして、乾孝は実際に上記の解説をもとに、人形アニメーションを制作したのであり、荒井の解説によると1930年頃に複数の人形アニメーション作品が制作されていたことが示唆される。

以上のことから、アマチュア作家による業績ではあるが、我が國の人形アニメーション史は、これまでのアニメーション史文献にあるような「戦後から」ではなく、戦前の1930年頃から刻まれていたとするのが妥当であろう。

3. 乾孝作品の内容と使用された手法

3-1. 現存する作品の概要

現存する作品は、第1項でも記述したように、以下に示す2作品である。

なお、ここで示す作品の長さについては、やや問題が残っている。それは、今回検証に使用したVHSビデオテープは、9.5mmフィルムを当時のオリジナルの上映速度よりも遅い速度で映写しながらビデオテープに収録した可能性が高いからである（その意図や原因は未詳）。具体的には、9.5mmフィルムの1秒間のコマ数16コマ分のVHSによる上映時間から推定して、オリジナルの0.7倍程度の遅い速度で上映しながらVHSに収録したものと考えられた。このため、「長さ」の項目では、VHSの上映時間とともに、推定されるオリジナルの上映時間（VHS版の上映時間に0.7を乗じた）を併記することとした。

(1) 『鏡』

- 制作年：1931年と思われる。
- メディア：9.5mm フィルム
- ビデオ版の長さ：6分10秒（9.5mm フィルムのオリジナルは4分強と推定される）
- 手法：人形アニメーション。部分的に影絵アニメーションを併用。
- 内容：アンデルセン童話「雪の女王」をほぼ忠実にアニメーション化したもの。タイトルの『鏡』は、悪魔が作った「何でも醜く見える鏡」で、悪魔はこれに天使の顔を映して天使をからかってやろうとして、天使はこれをバラバラに壊してしまう。

そのバラバラになった鏡のかけらは人間の眼に入ると物が醜く見えるようになってしまい、主人公カイの眼にも鏡のかけらが入り、ヒロインのゲルダの顔が悪魔に見えてしまった。やがてカイはいなくなり、ゲルダはカイを探す旅に出る。

●映像の状態：相当に劣化しており、VHSビデオテープに同時収録された乾のナレーションがなければ内容が理解できないほどである。

(2) 『人魚と人間』（図1参照）

- 制作年：現存する映像のタイトル画面には「1931」と表示されるが、実際には1931～32年の間に制作し、1932年に完成した。



A : 王子と人魚



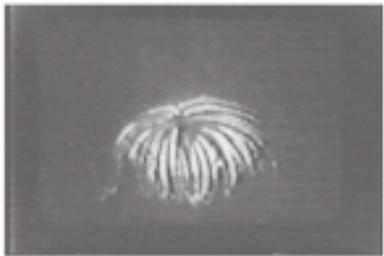
B : 人魚



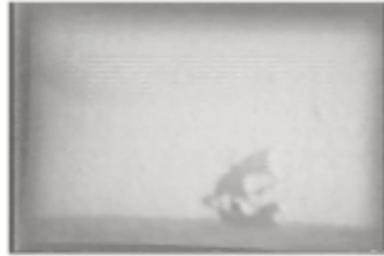
C : 王子と人間の女



D : 人魚の二重露出



E : 花火（砂アニメーション）



F : 帆走する帆船（影絵）

図1. 『人魚と人間』からの数コマ

A : 王子と人魚。B : 人魚。瞳が上を向いている。C : 王子と人間の女の婚礼シーン。D : 王子と人魚。人魚が回想する映像が二重露出されている。E : 婚礼シーンで打ち上がる花火。砂アニメーション。F : 帆走する帆船。影絵アニメーション。

たと思われる。乾の自伝『ある青年』には、「第三作は（はっきり日付があるが）1932年、つまり予科を終わる年に出来上がった。準備日数1カ年、撮影日数360日、上映時間12分の大作である」と記述されている。しかしながら、VHS版での上映時間は下記のように18分10秒であり、乾の記録の約1.5倍となっている。この点が、本章の冒頭に記した上映時間のズレを示唆する事実のひとつとなった。

●メディア：9.5mm フィルム

●ビデオ版の長さ：18分10秒（前編：7分20秒、後編：10分50秒）（9.5mm フィルムのオリジナルは前後編合わせて約12分と推定される）

●手法：人形アニメーション。部分的に影絵アニメーション、およびガラス板上に砂をまいてアニメートした砂アニメーションを併用。

●内容：アンデルセン童話「人魚姫」を独自に翻案した内容。乾は自伝『ある青年』の中で、本作のストーリーについて次のように詳述している。

「原作はアンデルセン。“小さな人魚姫” — “人魚姫”といわれるやつ。私は、それを勝手にアレンジして、人間をプロレタリアート、魔女をブルジョア、人魚は、その中間者、つまり我々インテリと解釈した。だから、プロレタリアートの人間が嘗々として築いてきた富を、ブルジョアジーの魔女がインテリである人魚に手伝わせて、かすめ貪る。人魚の末娘が、その矛盾に目覚めて、自分も人間になろうとする。魔女に頼んで足を与えてもらう。しかし、借りものの足は、踊るにはあまりに痛みがはげしすぎる。その彼女のけなげな努力にも拘わらず、結局、彼女は人間の世界に本当に入り込むことができない。で、彼女は、海に身を投げる。しかし、それで彼女の魂は、救われる。もともとのしっぽをつけた、人魚のままの姿で昇天していく」。

共産党員が多数検挙された3・15事件（1928年）の直後で、社会主義運動に対する取り締まり勢力が高まる中で、乾の焦燥感のようなものが如実に反映されているとみるとみることができる。乾は、『ある青年』で本作制作当時の心境を次のように回想し

ている。

この中には、当時の私の、相当本気な悩みがこめられていようである。今ままでいていいとは思えない。やはり、革新的な運動に身を投じることが出来れば、いくらかでも気が安まるかもしれない。けれども、自分のような弱い人間は、そういう運動に参画したとして、結局足手まといになるのではないか。（中略）『動かない』のか、『動けない』のか——このテーマは、ずい分長い間、私の中にわだかまり続けた。

●映像の状態：「後編」は比較的良好であり、パペットの構造



図2.『人魚と人間』の人魚のパペットのスケッチ
(乾, 1989 より引用)

やアニメート技術を検証することが可能である。なお、VHSビデオテープに収録された「後編」には乾のナレーションがつけられているが、「前編」にはナレーションがつけられていない。

3-2. パペットの構造

荻野茂二是市販の玩具人形をそのまま使用していたようであるが、乾はアニメーション用に自作した。自伝『ある戦後』では、パペットの素材について、第1節で引用したように「私の人形アニメは、かしらはゴム粘土で、表情を変えることも可能なものを作っていた」と説明しているが、残念ながら、人形アニメーション用パペット最大の工夫点である関節の構造については、証言を残していない。また、自伝『ある青年』には、作品『人魚と人間』で使用した人魚のパペットのスケッチ（図2）が掲載されているが、その構造については記されていない。

しかしながら、現存する2作品の映像を見る限り、おおよそ次のような構造であったと推察できる。

①パペット本体の素材は木ではないかと思われるが、作品や乾のスケッチを見る限り詳細は不明である。「かしらはゴム粘土で」という乾の回想もあるため、胴や手足等も粘土のような素材が使用されていた可能性もある。パペットの衣服はすべてオリジナルに作られたものと考えられる。

②パペットの手足は、肩、肘、手首、膝等の主要な関節部がそれぞれアニメートされているため、関節部には何らかの可動性の素材（銅線、鉄線等）が使用されていた可能性が高い。また、首も可動式であり、パペットが見上げたり首をかしげたりといった芝居がつけられている。さらには、映像が不鮮明で判別し難いが、手指もアニメートされていると見えるシーンもある。

③パペットの表情では、眉の向き、眼のまばたきや瞳の動き、眼から落ちる涙、口の開け閉じがアニメートされており、表情が多様に表現されている。口の開け閉じは、可塑性の素材（乾の記述によるとゴム粘土）によってアニメートされていると考

えられるが、眉やまばたきは、映像を見るかぎり、付け替え式でアニメートしている可能性がある。涙は小さなガラス球のような素材でアニメートされている。

④パペットの髪の素材は毛糸のようであるが、風でなびくシーン等でアニメートされているため、髪には鉄線等の可動性の素材が毛糸内に埋め込まれていたようである。

以上の点から、かなり自由にアニメートすることで多様な表現が可能な、人形アニメーション用として本格的なパペットだ



図3.『人魚と人間』の絵コンテ

花火はスナ（砂）をアニメートすること、パペットを寝かせて撮影すること、複数のガラス板を重ねて撮影すること、ライトを複数設置すること等の細かい指示がある。
(乾, 1989 より引用)

ったようである。吉川速男の著書では、パペットの構造についてここまで詳しく記述されていないので、もし吉川の著書のみを参考にしていたとすれば、乾は当時公開された数少ない人形アニメーションを見つづ、試行錯誤しながら、独自の構造にたどり着いたと推察される。

3-3. アニメート手法

まず、人形アニメーションだけではなく、影絵アニメーションや砂アニメーション等、当時としては前衛的な手法が複数併用されている。

影絵アニメーションは、『鏡』における花園のシーン、『人魚と人間』における海上を船が進むシーン等に使用されている。砂アニメーションは、『人魚と人間』における王子の結婚式のシーンで打ち上がる花火を表現するために使用されている。

砂アニメーションについては、自伝『ある青年』に掲載された絵コンテで、その手法が説明されている（図3）。それによると、ガラス板（「スリ」と記述されているため、すりガラスかもしれない）の上面に砂をまき、ガラス板の下面には黒いラシャ紙を貼り付けて、砂をアニメートする部分のみラシャ紙を切り抜き、さらにその下からライトを当てながら砂をアニメートすることで、花火を表現したものと考えられる。

影絵アニメーションによる船の帆走シーンも絵コンテが掲載されており、船や人物等を合計3段のマルチ式ガラス板で場面を構成するという複雑な手法が採用されている。また、同シーンには、「ウントシボル（うんと絞る）」と指示があり、明暗を強調させた画面を得るために撮影技術が採用されている。この場面のみならず、乾の作品は全体的に明暗を強調した画面が特徴的で、乾の作風として捉えることができる。

人形アニメーションについては、乾の絵コンテ（1場面のみ。同じく図3）と実際の映像を見る限り、多くの場面で、パペットを立たせてアニメートするのではなく、ガラス板上に寝かせてアニメートし、それを上から撮影するという方法を採用しているようである。パペットを立たせた場合、アニメート途上で

パペットがぐらつかないように糸やビス等でパペットを固定する等の処理が必要となるが、乾はパペットを寝かせてアニメートすることで、安定したアニメートを得ようとしたように思える。

アニメートは、人物のゆったりとした動きから素早い動きまで比較的の自由になされており、基本は1コマ撮り（16コマ/秒）である。しかし、必ずしもスムーズなアニメートではなく、パペットの芝居がぐらついて見えるシーンも少なくない。しかしながら、乾はほぼ独学であり、かつ第2作目及び3作目という、アマチュア作家としてはまだ試行錯誤期であることを考慮すると、やむを得ないであろう。

なお、『人魚と人間』では、回想シーンと現在シーンとの間で、二重露出による2場面の重ね合わせが成されている点も注目される。

4. 考察—乾作品の発見の成果

アニメーションの業績を歴史的に評価する場合、その作品が商業作品か自主制作作品かということが問題にされることがあり、自主制作作品は商業作品に比較して低く評価されるか、根拠もなく「自主制作作品を除いて」という前提で論が進められる傾向があった。こうした傾向が、特に戦前における自主制作作品の研究を遅らせた要因ともなっている。

しかしながら商業作品か自主制作作品かの違いは、作品制作の記録が公式に残るか否かという点を除き、あまり本質的な問題ではない。また、自主制作作品であっても、自主上映会での上映や、コンテストへの出品等によって、記録が公式に残る場合も少なくなく、本論でも紹介した荻野茂二の自主制作作品は、コンテストへの出品等によって記録が公式に残っている。

乾作品の場合、何らかの上映会で上映された記録やコンテスト等への出品記録は、現在のところ確認されていない。したがって、少なくとも制作年については、乾自身の回想（自伝）に拠らざるを得ないが、本論でも多く引用した自伝は、時系列に沿って極めて詳細に述べられており、記述事項の信憑性は高い

と考えられる。今後、未調査の遺品等をさらに詳細に検討することにより、制作年の確証を得る努力は重ねたいが、これまでに引用してきた自伝の記述や作品内容等から、少なくとも1930年代初期に制作されたものと判断される。

そうした前提で考察すると、近年確認された荻野茂二の人形アニメーションに続き、今回確認された乾孝の人形アニメーションは、これまで我が國の人形アニメーション史が戦後から始まったとする通説を修正するさらに大きな物証であり、極めて貴重な発見と言うことができる。

我が国のアニメーションは、もっぱら海外から輸入・公開された作品に触発される形で生み出されており、事実、黎明期の大正時代もそうであるし、1930年代以降に制作された商業アニメーション作品には、当時公開されていたアメリカの漫画映画（ディズニーやフライシャー作品）に強く影響を受けた作品が多数あった。その一方で、1920～30年代に公開された海外の影絵アニメーションや人形アニメーションの影響については、これまで具体的に確認されることが少なかった。影絵アニメーションについては、荒井和五郎や大藤信郎といったアニメーション作家が取り入れ、わずかながらその影響関係をうかがい知ることができたが、人形アニメーションについては全く確認されておらず、おかだえみこの言う「人形を動かす技術がわからず、しかもズキミだったので作家が現われなかった」という主張が定説となりかねない状況であった。

しかしながら、今回確認された乾作品では、スタレヴィッチ作品に触発されたことがはっきりと回想されている。またその作風も、わかりやすい娯楽映画というよりは、ブルジョアとプロレタリアを対比させ、当時（1920年代末から1930年頃まで）の劇映画の分野で制作されていた傾向映画の系列に属するというべきものであり、しかもそれを登場人物の心理描写を抽象化できる人形アニメーションという手法を採用した点で、画期的な成果であると評価される。アニメーション分野における傾向映画としては、影絵アニメーション『煙突屋ペロー』（田中喜次監督、1930年）が著名であるが、乾作品は劇映画の分野で

傾向映画が消滅しかけた1931～32年に制作された。この点は、世情を意識することなく作品制作に取り組むことができた若いアマチュア作家ならではの成果であると言えよう。

技術面では、全体としてはやや未熟なアニメート技術ではあるが、数少ない見本（海外の人形アニメーション）と技術書しか参考にできず、ほとんど独学であったことを考慮すると、少なくとも消極的に評価すべきではない。むしろ、影絵アニメーションや砂アニメーションといった前衛的な技術を複数併用し、明暗を強調させるライティングと撮影技術を採用する等によって、人形や世界観の表現に厚みをもたせようとしている点は、アマチュアならではの自由奔放な成果であると評価すべきである。

その一方で、戦前における商業制作としての人形アニメーションは、やはり現在のところ確認されておらず、おかだのいう「興行サイドが野心をもたなかった」という説には、一定の客観性があるものと考えられる。

しかしながら、以上に述べてきた事象を総合的に考察すると、今回の乾作品の確認は、戦前の海外人形アニメーション作品がアマチュア作家にどのような影響を与えたのかを推定するひとつの材料であることは疑いなく、また技術的にもほとんど独学でありながら一定の水準に達することを立証するものであり、我が国のアニメーション発達史を検証するための貴重な発見と言える。

おわりに

第4項で指摘したように、乾作品の発見は、我が国のアニメーション発達史を検証するための貴重な出来事と評価されるが、人形アニメーションという範疇に関する限り、すでに確認されている荻野茂二作品1作と、今回確認された乾作品2作のみにとどまっており、その発達史を考察するためには全く不十分である。戦前に制作された人形アニメーションは、もともと少なかったとは考えられるが、公開記録が残っていない未確認の作品が存在する可能性は否定されず、また荒井和五郎の「昭和五・六年に出たアマチュア一人形映画は、比較的優秀作品が沢

乾孝が制作した1930年代の人形アニメーションの発見と評価

津堅 信之・吉村 浩一

山あった」という記述にあるように、アマチュア作家まで調査範囲を広げれば、未確認の作品が少なからず存在するものと考えられる。

今後は、こうしたアマチュアによる自主制作を含めた作品歴をさらに調査検証し、我が国のアニメーション発達、とりわけ人形アニメーション発達史を明らかにすることが望まれる。

なお、乾の業績についても、未発見の遺品やアニメーション作品素材が現存する可能性があるため、何らかの理由で乾の手を離れてしまった遺品等の存在の可能性も含めて調査を継続し、本論では推定によらざるを得なかった内容に関して、より確実な事実関係の検証を行う必要がある。

謝辞

本論を執筆するにあたり、乾孝のご遺族である乾範子夫人、ご子息の乾桂二氏には、研究の基礎資料である乾孝作品が収録されたVHSビデオテープを提供いただき、かつ多くの資料や談話ををいただいた。資料検索に際しては、メディア教育開発センターの近藤智嗣助教授の協力を得た。また、東京工芸大学アニメーション学科の権藤俊司講師からも、多くのご協力をいただき、資料を提供いただいた。ここに深甚なる謝意を表したい。

[注]

注1 権藤俊司（2004）「戦前日本における人形アニメーション」（『日本アニメーション学会第6回大会研究発表概要』）、及び2004年3月開催の日本アニメーション学会歴史研究部会における権藤の発言。

注2 城戸幡太郎の日本の心理学界における貢献については、吉村（2004）「歴史なき理学科で歴史を想う—城戸幡太郎と矢田部達郎—」（『法政大学文学部紀要』第49号）で論じた。また、心理学者としての乾の映像への取り組みについては、吉村・近藤（2005）「乾孝が目指した映像論文「心理学」—ビデオ作品『知覚』を中心にして—」（『法政大学文学部紀要』第50号）で論じた。

注3 「つくし座の歴史」と題する1947年から1988年までの未刊行の年譜資料がある（乾範子氏より提供）。

注4 ここで乾が記述している「チェコの人形劇映画“魔法の時計”」とは、ロシア生まれでフランスで活躍したラディスラフ・スタレヴィッチ（Ladislaw Starewicz、1882～1965）の人形アニメーション『魔法の時計』（1928）であり、乾が「チェコの」としている

のは誤りである。

注5 アメリカのJ・R・ブレイ（J.R.Bray、1879～1978）の代表作『ヒーザ大佐 Colonel Heeza』シリーズは1915年3月から多数公開され、P・テリー（Paul Terry、1887～1971）の初期作品『リトル・ハーマン Little Herman』（1915）も1916年に公開されている。

注6 2005年7月、明治末期に制作された可能性のある合羽版によるアニメーションフィルムの存在が、大阪芸術大学の松本夏樹講師によって明らかにされたが、このフィルムの詳細については、現在松本と津堅によって検証中である。

注7 津堅信之（2002）「日本の初期アニメーション作家3人の業績に関する研究」（『アニメーション研究』第4号）

注8 例えば、アメリカのハワード・S・モス（Howard S. Moss、生没年不詳）の「人形アニメーション『Motoy Film』」シリーズ（1917）は、制作とほぼ同時期の1917～18年に国内で公開され、乾の回想の中にあるスタレヴィッチの人形アニメーション『魔法の時計』（1928）は、1930年に国内で公開されている。

注9 森卓也『アニメーションのギャグ世界』の中で、持永只仁の回想として森が記述した内容による。その他、山口且訓・渡辺泰の『日本アニメーション映画史』では、『かぐや姫』以外にも人形アニメーションではないかと思われる複数の戦前作品について言及しているが、確証はない。また、人形アニメーターの中村武雄による複数の著作でも、戦前の国産人形アニメーションについては、言及されていない。

注10 萩野の業績については、フィルムセンターにおいて1996年4～5月にかけて行われた萩野特集におけるチラシのほか、牧野守（2002）「草創期の日本アニメーションにおける前衛性について」（『アニメーション研究』第4号）、那田尚史（2005）萩野茂二の絶対映画？（『映像学』第74号）がある。

注11 荒井和五郎（1946）「人形映画について」（『映画春秋』第3号）

注12 おかだえみこ（2003）『人形アニメーションの魅力』河出書房新社。

注13 吉川速男はこのほか「小型活動写真術」（上下巻、1929）等多くの小型映画（9.5mm）や16mm映画の入門書を執筆し、コマ撮り（アニメーション）技術のみならず、二重露出等の特撮技術についても詳しく解説されている。乾も、こうした技術書を涉獵し、制作の参考にしたものと考えられる。

引用文献

荒井和五郎（1946）「人形映画について」（『映画春秋』第3号：30-36）

権藤俊司（2004） 戦前日本における人形アニメーション. 日本アニメーション学会第6回大会研究発表概要：24.

権藤俊司（2004） 私信.

乾孝（1976）『ある幼年』 いかだ社.

乾孝（1981）『或ル兵隊』 史創社.

乾孝（1987）『ある戦後』 思想の科学社.

乾孝（1989）『ある青年』 思想の科学社.

乾孝（1990）『ある少年』 思想の科学社.

乾孝（1992）『ある老年』 思想の科学社.

乾孝（1994）『増補改訂版社会主義者の心理学』 新読書社.

牧野守（2002）草創期の日本アニメーションにおける前衛性について.『アニメーション研究』第4号：54-61.

森卓也（1978）『アニメーションのギャグ世界』 奇想天外社.

那田尚史（2005）荻野茂二の絶対映画？『映像学』第74号：54-72.

中村武雄（1972）日本の人形アニメーションの系譜.『F I LM 1／24』6月号.

中村武雄（1975）日本人形アニメーションの歴史(1)『季刊ファンターシュ』第1巻第1号：34-35.

おかだえみこ（2003）『人形アニメーションの魅力』 河出書房新社.

津堅信之（2002）日本の初期アニメーション作家3人の業績に関する研究.『アニメーション研究』第4号：7-20.

山口且訓・渡辺泰（1977）『日本アニメーション映画史』有文社.

吉川速男（1928）『活動写真のうつし方』 アルス.

吉川速男（1929）『小型活動写真術』（上・下巻） 古今書院.

吉村浩一（2004）歴史なき理学科で歴史を想う—城戸幡太郎と矢田部達郎—.『法政大学文学部紀要』第49号：75-97.

吉村浩一・近藤智嗣（2005）乾孝が目指した映像論文「心理

学」—ビデオ作品『知覚』を中心に—.『法政大学文学部紀要』第50号：63-86.

