

「フライシャー兄弟の映像的志向：アニメーションのオルタナティブな可能性  
を探る」  
論文要旨

宮本裕子

本論文は、マックス・フライシャー、デイヴ・フライシャーの兄弟によるアニメーションに関する理論的な考察を目的としている。フライシャー兄弟の代表的なアニメーションには、実写映像とアニメーション映像を併用することを始めとする、質の異なるものの混在と、複数の空間の隣接が特徴として見られる。本論文では、このような特徴をフライシャーの映像的志向性として捉え、その志向性がどのような形で個々の作品に現れているかを分析していく。

フライシャー兄弟は、アメリカのアニメーション史においてディズニーに次いで重要な存在として既に認識されていながらも、体系的かつ理論的にはいまだ十分に考察されていない。したがって本論文はフライシャー兄弟のアニメーションの理論化を試みるが、彼らの映像に見られる異質なものの混在を今日考えることは、デジタル技術が広く行き渡った現代においてアニメーションと実写映像の境界が曖昧化している状況を歴史的に問い直す契機をも含んでいる。

フライシャー兄弟の映像的志向性を理論的に検討するための枠組みとなるのは、マーク・ランガーのフライシャー兄弟に関する研究とノエル・バーチの初期映画研究である。フライシャー兄弟のアニメーションについて精力的に研究を行っているランガーの考察は、フライシャーのアニメーションにおける古典的な美学とは異なる性質を評価する側面が見られる点において重要である。ランガーは、フライシャー兄弟のアニメーションに、直線的で首尾一貫した統一的な古典的映画の美学とは異なる性質を見出している。本論文では、このようなランガーの姿勢を踏襲しつつ、ランガーが制作様式や同時代の産業的背景、あるいはフライシャー兄弟の個人的な文化的背景から検討したフライシャー・アニメーションを、映像の次元から考察する。

また、ランガーが強調したフライシャー兄弟のアニメーションにおける非古典的な性質を考える上では、バーチの初期映画研究もまた重要である。バーチは初期の映画を研究する中で、「原初的再現モード (Primitive Mode of Representation)」という言葉を用いて、産業が確立する以前の映画が、今日に連なる主流映画のモードとは異なるモードを有していたと主張した。バーチは、PMR (原初的再現モード) を直線的で中心化され、自然化されない映画のモードとして考えている。バーチの PMR が本論文で重要となるのは、それが非古典的な性質を持つフライシャー兄弟のアニメーションにも概念的に見出すことができるからである。

バーチは初期の実写映画を中心的な対象とした研究の中で PMR について主張しているが、フライシャー兄弟が本格的にアニメーションの制作を開始するのは PMR が主流であったと考えられる 1908 年頃から約十年を経た 1919 年である。したがって、フライシャー兄弟のアニメーションは映像の素材の点からも時期的な点からも PMR と直接的な接点はないように思われる。一方で、フライシャー兄弟がアニメーション制作以前に受容していた映画や大衆演芸の「原初性」がフライシャー兄弟のアニメーションに入り込んでいる可能性はあるだろう。実際に、PMR における映像の非中心化された性質や非心理的な性質、ナラティブのあり方としての非閉鎖性といった特徴は、フライシャー兄弟の長編アニメーションが被ってきた批判としての非心理的な側面や、質の異なるものが混在する映像が見せる非中心化された空間に概念的な類似を見出すことができる。

本論文の序章では、以上のような理論的枠組みを提示し、フライシャー・アニメーションに関する先行研究と既存の評価を概観することで、本論文の役割を明確にする。以降の各章では、フライシャーの代表的なアニメーションの中でも、彼らの映像的な志向性が顕著に現れる作品および作品群を中心的な分析対象として個々に論じ、フライシャーの映像的志向性を分節化していく。

第一章では、本論文の分析対象となるフライシャー兄弟と彼らの仕事の全体像を明確にするために、フライシャー兄弟の略歴と、代表的な作品やシリーズについての概説を行う。

第二章では、「インク壺」シリーズ (1919～1929) における実写とアニメーションの空間的な隣接に関する変遷を見ていく。「インク壺」シリーズは、シリーズの最後まで実写とアニメーションの空間が隣接した映画空間を提示するのだが、そのような実写とアニメーションの併用自体は、初期のアニメーションに典型的な映像であったことを始めに確認する。その上で、「インク壺」シリーズを通して、実写とアニメーションの空間が隣接する映画空間が拡張と縮小を見せることを指摘する。この拡張はシリーズの半ばに垣間見られるが、その後は縮小していき、シリーズの終盤には、実写とアニメーションの空間の隣接が極めて形式的なものとして継続されていく。本章においては、「インク壺」シリーズの実写とアニメーションの併用という手法自体が、アニメーションが商業化した際には実験的あるいはメタ映画的であるがために、それが商業アニメーションというフォーマットの中に組み込まれ続ける過程において、空間の外部性の抑制と実写空間とアニメーション空間の隣接を形式化させていったのだと結論する。

第三章は、「ベティ・ブープ (Betty Boop)」シリーズ (1932-1939) 中の『ベティの家出 (Minnie the Moocher)』(1932)、『魔法の鏡 (Snow White)』(1933)、『ベティの山男退治 (The Old Man of the Mountain)』(1933) を取り上げ、ロトスコープが実現する、動きの次元における実写とアニメーションの混在について検討する。これら三作では、同時代的に大衆の人気を集めていたジャズ・ミュージシャンであるキャブ・キャロウェイが、彼を映した実写映像をフッテージとしてロトスコープという技術によってアニメーション化されているのだが、キャロウェイは本人のキャラクターではなく、別のキャラクターとしてアニメーションに登場し、歌い、踊る。キャロウェイの見た目を持たないキャロウェイの動きをするキャラクターは、アニメーションでありながらある種の真正性を有している。本章では、ロトスコープの映像が、一般的に不気味な映像と考えられていることを確認した上で、フッテージをアニメーションの絵で覆う装置としてのロトスコープ自体の抑圧的な機能と不気味さの関係について示唆する。また、キャロウェイの身体にロトスコープの抑圧がかかることが、ブラックフェイス・ minstrel の構造を見せていることを主張する。さらに、その一方でキャロウェイの身体がアニメーションによって隠されると同時に動きの次元での真正性を見せていることが、抑圧的なブラックフェイス・ minstrel 性を曖昧化してもいると結論する。

第四章では、「ポパイ」シリーズのスペシャル版として制作された 1930 年代の二巻もの三作の内二作、『ポパイと船乗りシンドバッド (Popeye the Sailor meets Sindbad the Sailor)』(1936)、『ポパイのアリババ退治 (Popeye the Sailor Meets Ali Baba's Forty Thieves)』(1937) を取り上げ、肌理の異なる素材が混在する映像を分析する。これらの映画には、ステレオプティカルという装置が用いられている。ステレオプティカルは三次元的なアニメーション

ンを制作する装置として開発されたのだが、特徴的なのはアニメーション部分の絵はそのままに、背景や前景にミニチュアを配することを前提としている点である。ミニチュアを用いたステレオプティカルによって出来上がった映像は、漫画アニメーションの部分とミニチュアの背景で構成されるため、映像の肌理は不統一なものとなる。本章では、ステレオプティカルが三次元的なアニメーションのための装置として発案され、認識されていることを確認した上で、奥行き再現のために階層化されたステレオプティカルによる映像が、映像内の質感の不統一性によって、印象として脱階層化される可能性を主張する。

第五章は、フライシャー兄弟のキャリアの晩年を飾る長編アニメーション二作『ガリヴァー旅行記 (*Gulliver's Travels*)』(1939)と『バッタ君町に行く (*Mr. Bug Goes to Town*)』(1941)を取り上げる。この二作の長編は、これまで脚本の問題から低い評価を受けてきた。一方で、フライシャー兄弟の映像における質の異なるものの混在や、複数の空間の隣接は、これら長編二作においても継続して見られる。そして、異なるものの混在は、小さな生き物と大きな生き物の混在する世界という形で、また空間の隣接はそれぞれの異なる生き物の住まう空間として、映画の設定に組み込まれている。このような映画空間においては、大きな存在と小さな存在の対比を見せることが主目的とされており、映画の物語やキャラクターの心理に観客を没入させるよりも映像的なスペクタクルを優先する。さらに、スペクタクルを優先した物語は、主人公である小さな生き物に主体性や自己決定権を付与しないことによって、ドラマの効果を減じている。一方で、このように弱い脚本を持つ長編二作の中で、フライシャー兄弟の映像的な志向性は物語に従属させられることなく、継続して顕著に見られる。また、スペクタクルを提供する場面においては、分業によるアニメーション制作や「インク壺」シリーズにおけるイメージを想起させるような印象に残る映像が存在しており、制作に関する自己言及性と、フライシャー・アニメーションの原初性を明確に見せてもいることが確認される。この点は、長編アニメーションという形式とフライシャーの映像的志向性の交渉として捉えられる。そして、このような交渉を長編アニメーションのオルタナティヴの可能性として考えることで、フライシャーの長編二作に対する評価を既存の主流映画を基準としたものから、オルタナティヴ性についての評価へと移行する必要性を示唆する。

終章では、本論文で検討してきたフライシャー兄弟の映像的志向性を、質の異なるものの混在と空間の隣接の点からあらためてまとめ、PMR との関係性を再度確認することで、自己完結的な主流映画とは異なる非自閉的な性質を持つのだと主張する。さらに、PMR が映画のオルタナティヴなモードとして想定されていた点を再度想起することで、映画の非自閉性を強調するフライシャー兄弟の映像的志向性にアニメーションのオルタナティヴな可能を見出す。以降、フライシャー以外の制作者によって制作された実写とアニメーションの混淆する映像や、異質性、不統一性を強調する映像を検討する。そうすることで、実写とアニメーションの混淆する映像自体は、フライシャー以外の映像にも現れていること、しかしその効果がそれぞれに異なっていることを確認する。また、近年の実写とアニメーションの混淆する映像においては、その混淆自体が主題化されることがあり、映像と物語が同期して発展していることを指摘する。本章の後半では日本のアニメーションにも目を向け、ハリウッドのそれに比べて映像内における不統一が一般的に見られる日本のアニメーションにおいて、その不統一がいかに関係性に特徴的な効果を生んでいるかを検討す

る。最終的には、実写とアニメーションの境界が曖昧化する今日の映像環境に関する議論に立ち返り、今日においてフライシャー兄弟の映像的志向性を検討する意義について再度主張する。フライシャーやその系譜の混淆的な映像は、実写を中心とした映画研究からも、手描きを重んじるアニメーション研究からも逸脱する存在である。そして、そのような逸脱した映像を論じることこそが、双方の研究領域の境界を曖昧化する行為となると主張する。またフライシャーやその系譜が見せる、異質なものが異質なまま混在する映像を観ることは、複雑化し多様化する今日の社会環境において、極めて実際的な実践なのだと結論する。

## Representational Tendencies in the Films of the Fleischer Brothers: An Exploration of an Alternative Mode in Animation

### Abstract

The purpose of this dissertation is to present a theoretical examination of the animation of brothers Max and Dave Fleischer. In my view, the animated films produced by the Fleischer's studio are characterized by two major representational tendencies. The first is the coexistence of different visual textures within a single image, typically demonstrated by the combination of animated images with live-action footage frequently found in their early short films. The second is the adjoining of multiple disparate spaces also within a single image. Identifying these two characteristics and defining them as what I would call Fleischer's 'visual orientation', I analyze in detail the ways in which this orientation is materialized in their animated films.

Although the Fleischer studio is well known as the second most important in American animation history next to the Disney Studio, this studio has had comparatively little theoretical investigation in previous studies. Therefore, this dissertation attempts to theorize the Fleischers' animation by articulating their 'visual tendencies'. In the present day context, to explore the theoretical implications of the coexistence of different visual textures within a single image in the Fleischer animation is all the more pertinent because it encourages us to reconsider the visual images in digital media environments where the boundaries of image between live-action and animation have increasingly blurred.

In order to examine the Fleischers' visual orientation, I draw as frames of reference on Mark Langer's previous studies on Fleischers' animation on the one hand, and on the other, Noël Burch's arguments about the mode of representation in early cinema. Langer is one of the few scholars who specialize the Fleischers' films. His insight into the aesthetic qualities of Fleischers' animation as distinct from those of classical animation that tend to linearity, coherence, and unity, are particularly suggestive to my investigation. Taking his critical views as points of departure, I analyze the Fleischers' animation from the perspectives of mode of production, the industrial context of the day, personal backgrounds, and thereby read them on the textual level of visual images and practices.

Burch's investigation of early cinema, on the other hand, provides an important theoretical framework to understand the non-classical quality of the Fleischers' animation. In one of his most controversial discussions about early cinema practices before Hollywood, he argues that films made before the film industry had become institutionalized around 1908 seem to assume an alternative mode of representation to the institutionalized mode of representation dominant in the classical cinema. He names this alternative mode as the 'Primitive Mode of Representation' (PMR) as opposed to the institutionalized mode of representation, which constitutes of the dominant representational mode of the classical Hollywood cinema. In his definition, PMR is characterized by non-linear, decentered, and denaturalized mode of

representation. The concept of PMR gives this dissertation an important implication in that the characteristics of PMR have much in common with the visual orientation that characterize the Fleischers' animated films.

While Burch conceptualizes PMR in order to articulate the representational characteristics found in early live-action films namely made before 1908, the Fleischers began making animation in 1919, almost 10 years after the designated period when PMR was dominant. One may argue therefore that PMR had no direct relevance to the Fleischer studio production in respect to neither the period nor image materials. It is nonetheless possible to assume that prior to their animation production, the brothers themselves had been familiar with the 'primitive' qualities of early cinema practices, as well as popular attractions such as vaudevilles and music hall shows, and thereby such qualities might have consciously or unconsciously registered in their films. In fact, one could find the conceptual affinities between the non-centered, ab-psychological image qualities and non-closure narrative of PMR, and the non-psychological and/or non-centered aspect (as exemplified by the juxtaposition of disparate elements within a single image) of the Fleischers' feature-length animation produced by the Fleischer Studios.

The structure of this dissertation is organized as follows: the introduction proposes the above-mentioned theoretical frameworks, after providing an overall view of prior research and critical discourse in order to clarify the theoretical premise of this dissertation; then following chapters examine pertinent films from the Fleischers' oeuvre that most clearly manifest their visual orientation and attempt to articulate the visual properties and characteristics by segmenting and analyzing the film text in detail.

Chapter One outlines the Fleischers' career and reviews their major films so as to map out their work as a whole by presenting a comprehensive vision of the Fleischers as animation producer.

Chapter Two traces the changes discernible in the course of development of the *Inkwell* series (1919-1929), especially paying attention to how the juxtaposition between animation and live-action spaces is achieved and then altered as the series continued. This contiguous space can be found from the outset to the very end of the series. Such juxtaposition was in fact a convention already established in early animation. I therefore begin this chapter by showing how the structure of space characterized throughout the *Inkwell* series was typical of its time. I then show the way in which these combined "animation/live-action" spaces within a single shot developed in the course of the series. The adjoining space slowly expanded as the series progressed, but by the time it reached the middle of the series, it began to shrink noticeably; by the end of the series, the adjoining space of animation and live-action was reduced to a mere formality, having lost its initial experimental impetus. I argue that this process of formalization results from the suppression of spatial externality exerted largely out of pragmatic concerns. It was a means of continuing the practice to incorporate the experimental and meta-cinematic nature originally sought in the technique of combined animation/live-action sequences into the more conventional format of the dominant mode of

representation in order to follow the fundamentally commercial demands of animation film as the industrial product. ,

Chapter Three examines the three animated films from the *Betty Boop* series (1932-1939), all featuring Cab Calloway, a famous contemporary jazz musician of the day: *Minnie the Moocher* (1932), *Snow White* (1933), and *The Old Man of the Mountain* (1933). I focus on the merging of live-action and animation occurring in the particular register of movement generated by the rotoscope process. In these films, Calloway does not appear in person. His invisible presence, however, is acutely recognized because the animated characters, reproduced by the rotoscope device in which live-action footage of the musician as he performed was traced, lend them his recognizable movements as they dance and sing. Although the animated characters bear no resemblance to Calloway as such, and despite the fact that they are animated, they nevertheless exhibit an unmistakable authenticity of human body movement. Noting the uncanny and unsettling quality that is often ascribed to the rotoscope images, I explore implications of the relationship between this uncanniness and the mechanism of repression inherent in the rotoscope process, whereby live-action footage is superimposed (and therefore 'suppressed') by animated images. Moreover, noting that the suppression of Calloway's body in favor of the animated character bears witness to the underlying structure of cultural and racial repression of blackface minstrelsy so popular at the time, I present a possible reading: despite the invisibility of Calloway's body, the authenticity retained at the level of his bodily movement as such nevertheless undermines, or subverts, the 'repressive' function implicit in the process.

Chapter Four examines two of the three *Popeye* Color Special shorts: *Popeye the Sailor meets Sindbad the Sailor* (1936) and *Popeye the Sailor Meets Ali Baba's Forty Thieves* (1937). I look particularly at the way in which differently textured images are incorporated within a single frame. These films were produced using the "stereoptical process," a technique invented by the Fleischers' to create animations with three-dimensional background effects. In this process, animation cells were placed within three-dimensional miniature sets (as opposed to against flat-pan backgrounds) so that various objects could pass behind and in front of them. Images created by this process are therefore composed of both cartoon images and the 'live-action' miniature image, resulting in a disunity of textures in the final product. Shedding light on how this process was designed (and is now recognized as such) as a device for creating "realistic" animation with three dimensional backgrounds and the depth of field in the image, I argue that the visual disunity effected by the device rather unintentionally serves to undermine the supposedly hierarchical perspective of the stereoptical image in the frame, thereby creating an impression of the 'de-hierarchized' image.

Chapter Five examines the animated features produced in the later period of the Fleischers' career. Both *Gulliver's Travels* (1939) and *Mr. Bug Goes to Town* (1941) are generally regarded as critical failures mainly because of flawed scenarios. I propose an alternate interpretation that the visual orientation of the Fleischer brothers that I have explained thus far lends itself to a certain type of scenario structure and development. For example, in

these two features, the Fleischers' visual orientation, that is to say, the juxtaposition of different textures of the image, the adjoining of multiple spaces, is on full display. I would argue that it is even registered on the narrative level through the coexistence of the two different worlds in the narrative: giant and small creatures. At the same time, this mixture of different species is primarily designated as an attraction to the viewer making it a spectacle to emphasize their different sizes rather than as the narrative function that encourages spectators to be absorbed in the cinematic world. Yet, it ends up lessening the dramatic effect because the narrative does not provide the films' minuscule protagonists with autonomy and the right to self-determination. The Fleischers' visual orientation is not subordinated to the story but remarkably remains manifest in the two films with weak scripts. There are images that not only strongly invoke the production of animated features by division of labor, and images reminiscent of the Inkwell series, but they also reveal self-consciousness about the modes of production of animated films as well as the 'primitiveness' found in early Fleischers' animation.

The final chapter outlines the Fleischer brothers' visual orientation from two aspects, that is, the mixture of different textures of the image and the adjoining of multiple spaces. Furthermore, noting Burch's discussion of PMR in which he associates the un-autonomic quality of early cinema with an alternative mode of cinematic representation in the modernist practice of filmmaking, I suggest that the Fleischers' visual orientation be theorized as a potential example of this alternative mode. I then move on to a discussion of more recent films that include the image of combined animation with live-action footage, a cinematic practice that still exists even today, in order to reconfigure these films from the implications of the Fleischers' visual orientation as an alternative mode of cinematic representation. In doing so I demonstrate that the images of combined, heterogeneous, disunited quality are not exceptionally unique to the Fleischers' animation on the one hand, and on the other the effects of these images are different from each other. Some examples from the recent animated features are analyzed to show that they posit the images of combined animation with live-action footage as the central theme, having their visual and narrative elements in the synchronized development. A discussion of Japanese animation follows. Pointing that the disunity of image is more commonly found in Japanese animation than the Hollywood counterpart, I examine common qualities and differences of such disunity between them.

In conclusion I would emphasize the significance of reconfiguring theoretically Fleischers' visual orientation today in the context of recent scholarly discussions and observations about contemporary visual environment in which the boundaries of live-action and animation have become radically blurred and ambiguous. Partly because Fleischers' animation does not fit easily into either film studies that privileges live-action images or animation studies that puts emphasis on hand drawing, the traditional academic establishment have inclined to regard the heterogeneous and disunity image found in the Fleischers' animation as a deviation and even as an indication of artistic failure. However, I hope this study has made clear that the Fleischers' visual orientation illuminates a possibility to connect early animated cartoons to the contemporary hybrid, and post-human, visual environment, and

my dissertation indicates a possible way of conceptualizing this new field of exploration. Examining and watching closely the rich images created by the Fleischers and the successors who share their visual orientation that let the heterogeneous be heterogeneous is all the more relevant today in a so complicated and diversified contemporary social environment.