

宮本裕子 博士学位（課程博士）審査報告

2018年2月14日

審査委員長 齊藤綾子

表記の博士学位審査請求に関し、審査委員会による論文審査と協議の結果、全員一致で合格と判定しましたので、ここにご報告いたします。

- ・請求者氏名 宮本 裕子
- ・論文題目 「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」

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

審査委員会

委員長	齊藤綾子（文学部教授）	印
委員	望月京（文学部教授）	印
委員	門間貴志（文学部教授）	印
委員	Domenig, Roland（文学部准教授）	印
委員	石田美紀（新潟大学人文学部准教授）	印

I 審査内容

1. 論文の主旨

ディズニーと並んで、アニメーションのパイオニアとして知られるマックス・フライシャー、デイヴ・フライシャーの兄弟のアニメーションは、アメリカのアニメーション史においてウォルト・ディズニーに次いで重要な存在として広く認識されていながらも、充実した研究がなされてきたディズニーに比べて、未だに十分に体系的かつ理論的な考察の対象となっていない。とりわけ、日本語でフライシャーのアニメーションについて本格的に論じた論文はほとんど存

在しない。こうした状況を背景に、本研究は、ディズニーの比較対象としてのみの言及に限定される傾向のあるフライシャー兄弟のアニメーションについて、歴史的な位置づけをするだけでなく、さらに理論的な考察を試みるものである。本論文は、フライシャーのアニメーションに、独自の映像的特性が存在することに注目し、その特性が、実写映像とアニメーション映像の併用や混在を始めとする質の異なる映像の混在と複数の空間の隣接であることを示し、それをフライシャー兄弟の「映像的志向性」として捉え、この映像的志向性がどのような形で個々の作品に現れているかを初期の映像から長編映画までを精緻に分析する。そして、その映像的志向性に、ディズニー・アニメーションとは異なるオルタナティブな映像の系譜を探る試みである。

2. 論文の構成

本論文は7章で構成されている。各章の概要を以下にまとめる。

序論では、まず「研究の背景と目的」として、フライシャー兄弟を簡単に紹介し、先行研究を概観しながら、フライシャー兄弟のアニメーションがほとんど例外なしにディズニー・スタジオとの比較として語られてきた経緯とその理由を簡潔に説明する。そして上記にまとめた主旨が説明される。

続く「理論的な枠組みと研究の方法」では、まずフライシャーの映像的志向性の分節化をするための理論的な枠組みとして、マーク・ランガーのフライシャー・アニメーションに関する諸研究と、ノエル・バーチによる初期映画研究を挙げる。おそらくフライシャーに関してもっとも積極的に学術的な研究を行ってきたランガーの研究が重要なのは、フライシャーのアニメーションを古典的なアニメーションの美学とは異なったものとして捉えている点であり、特に、フライシャー・スタジオの制作体制が長らく非制度的であったことを指摘し、ディズニーに代表されるストーリー部門を頂点としたアニメーション作りとは別の方法論の可能性が指摘されている点である。もう一方でバーチは、古典的ハリウッド映画に代表される主流の表象モードとなる「制度的再現モード (Institutional Mode of Representation)」と、その制度的な再現モードが確立される以前の映像を「原初的再現モード (Primitive Mode of Representation)」と対置させ論じている。本論文では、この原初的再現モードがフライシャーの映像的志向性を考えるうえで極めて示唆的であり、この再現モードに顕著な脱中心化された映像や非心理的な性質、ナラティブのあり方としての非閉鎖性といった特徴に注目し、フライシャーの映像的志向性の持つオルタナティブ性の理論化の基盤的枠組みとして提案される。次節では、本論文で取り上げる作品と論文構成が説明される。

「フライシャー兄弟とそのアニメーション作品」と題された第一章では、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、先行研究に言及しながら、フライシャー兄弟の民

族的背景、制作体制やディズニーとの関係性、そして様々な技術的展開などが手際よく概説される。

「異なる空間の隣接：「インク壺」シリーズの空間性」と題された第二章は、フライシャーの最初のアニメーション・シリーズ「インク壺」シリーズについて検討する。この「インク壺」シリーズでは、画家がキャラクターを描き出す設定でしばしば使用される実写とアニメーションの併用が見せ場を作り出しているが、この併用は、もともと実写映像とアニメーションがまだ完全に分離独立していない時期に、ライトニング・スケッチやトリック映画に代表される初期映画期に頻発した特徴であり、多くがヴォードヴィルの見世物として上演されていた。本章では、道化師のキャラクターであるココと描き手のマックス・フライシャーのやりとりを呼び物にして人気を高めた「インク壺」シリーズが、この初期アニメーションの形式を継承していることを確認しつつ、同時に約10年近くシリーズが続いた間に、描く空間と描かれる空間という二つの空間性が変遷していった過程が精緻に分析される。シリーズの後半には単に形骸化したものなお残る実写とアニメーションの併用と空間の隣接は、それ自体がフライシャーのこだわりであったと主張され、また「インク壺」シリーズにおけるこうした特徴は、後期の作品においても踏襲される点が指摘され、ここにフライシャーの映像的志向性の一つの原型が認められることが確認される。

第三章は、「動きの次元における異質なものの混淆：「キャロウェイ」三部作のロトスコープ映像」というタイトルで、1930年代から40年代にかけてもっとも人気の高かった黒人のジャズ・ミュージシャンであるキャブ・キャロウェイをフィーチャーした「ベティ・ブープ (Betty Boop)」シリーズ (1932-1939) の三作、『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) で使用されたロトスコープ映像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淆について分析される。フライシャー兄弟が発明したロトスコープとは、実写のフッテージをコマずつトレースして描いた絵を再度コマずつ撮影することでアニメーションを生み出す技術および装置である。本章では、後にディズニーなどでも使用されるこの技術が、本来的にはキャラクターの動きをリアルに再現し、アニメーションをより実写化に近づける目的で開発されたにもかかわらず、一種の「不気味さ」という予想外の効果を生み出してしまうことに注目し、その理由が探られる。上記の三作品において、キャロウェイの独特な身体の動きがロトスコープ映像として提示されるが、その動きを実現するキャラクターは、外見的な見た目においてキャロウェイ本人と類似を見せない様々なキャラクターによって体现される。しかし外見的特徴を共有していないにもかかわらず、ロトスコープによってキャロウェイのリアルな身体の動きが再現されるために、キャロウェイに似つかないキャラクターの身体上には、動きの次元でキャロウェイの真正性が保たれるという奇妙な事態が起こる。このように本章では、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考察されている。キャロウェイ自身の身体がロトスコープの映像で抑圧される構造に、同時代の政治文化的な背景が重ね合わされ、黒塗りをした白人が黒人を演じたブラックフェイス・ミンストレルの構造が反復していると主張されるが、もう一方で、キャロウェイの身体はアニメーション・キャラクターによって隠されるものの、動きの次元では真正性を保持しており、ブラックフェイス・ミンストレル性の抑圧構造そのものを曖昧化している点にも注目する。このように、人種的な差異を含んだ実写的な身体の動きとアニメーション・キャラクターの混濁性にフライシャーの映像的志向性が表れており、ディズニー映画に代表される映像の統一性と閉鎖性とかなり異なる性質を有していることが指摘される。

「ステレオプティカル映像における階層性と質感の不統一：「ポパイ」スペシャル版を中心に」と題された第四章は、「ベティ・ブープ」と並んでフライシャー・アニメーションを代表する「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である『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的特徴が分析される。ステレオプティカルとは、前景や背景をミニチュアで再現した中にセルを配置する三次元的なアニメーションを制作するための装置として開発されたが、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。よって、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、映像の肌理が不統一なものとなる。ロトスコープと同様に、ステレオプティカルは、前景と後景あるいはその中間といった具合に、動く絵の部分以外を層に分けて各層の間に適切な間隔を設けることで、アニメーション映像内に奥行きを表現するための装置として考案された。三次元的な奥行きを持つアニメーション映像に対する志向は同時代的なものであり、ディズニーが喧伝したマルチプレーン・カメラも同様に動く絵の部分以外を層に分ける機構を持っているが、この二つの装置は、各層に配されるものが絵であるかミニチュアであるかという点が大きく異なる。既存の研究においては、ステレオプティカルがミニチュアを配することを想定していることが確認されながらも、その映像的効果については十分に検討されてこなかったゆえに、本章では、実際にミニチュアを配した「ポパイ」スペシャル版二作を見ることで、ミニチュアによる前景や背景が視覚的な効果を挙げていること、さらには映像的な奥行きの再現のための背景および前景の階層化が、絵とミニチュアという質感の差異によって、印象的に階層性を反転させる可能性を生み出す現象について詳細に論じられている。

第五章は「映像的志向性の帰結としての長編二作」と題され、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

『タ君町に行く (Mr. Bug Goes to Town)』(1941)を取り上げ、この二作がこれまで脚本の問題から低い評価を受けてきたにもかかわらず、本論文で注目する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、複数の空間の隣接という映像的志向性は、これら長編二作においても継続して見られることが分析で明らかになる。例えば、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映画の設定に組み込まれているが、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が優先されている。また、両作に共通してみられる「工事現場」の場面は物語的必然性を超えてアニメーションとしてのスペクタクルを提供するが、集団制作と分業によるアニメーション制作に対する自己言及性を示唆する。また、たびたび現れる大きな生き物の「手」は「インク壺」シリーズにおける画家の手を想起させるイメージとなっており、アニメーション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が20年後の長編においても明確に見せて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の結果として捉えられ、このような交渉を長編アニメーションのオルタナティブの可能性と考えることで、フライシャーの長編二作に対する評価を、主流映画、つまり制度的な再現モードと古典的な物語映画を基準とした既存の評価基準とは異なるオルタナティブ性を示唆する新たな再評価が必要とされていることが説かれる。フライシャー兄弟は、ディズニー映画に代表されるような長編アニメーションにおいてもいわゆる古典的な物語映画が要求する制度的な再現モードの実現を目指すこと以上に、その映像的志向性の追求を認めていた点が確認される。

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改めてまとめ、とりわけバーチの議論において原初の再現モードが前衛映画や実験映画など制度的再現モードとは異なるオルタナティブな映画制作実践と関連付けられていた文脈を再確認し、フライシャー兄弟の映像的志向性を自己完結的な主流映画とは異なる非自閉的な性質として整理する。そこから、メディア混濁性と物語に従属しない映像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が示唆するアニメーションのオルタナティブ的な映像の系譜の可能性が検討される。後半では、英語圏を中心としてフライシャー以降のアニメーション制作者による実写とアニメーションの混濁がどのように実践されてきたか、また現代のデジタル・ロトスコープ映像についても言及される。続けて、日本のアニメーションにも目を向け、そこにフライシャー的なオルタナティブ性や転覆性を見出させるかについて考察される。全体の結論として、今後の課題を確認した上で、序論で提起したメディア混濁的な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確認する。混濁的な映像の歴史が存在するにもかかわらず、それを実写とアニメーション双方の理論が周縁化あるいは不可視化してきた問題を指摘しながら、複数の

コードが混在する映像と、その開かれた映像のあり方を見ることが、複雑化し多様化する今日の映像環境のみならず社会環境においても、認識や知覚を拡張する実践となることが主張される。

II. 論文の評価と課題

1. 本論文の目的とその到達点

アニメーション研究において、まとまった先行研究がないフライシャー兄弟のアニメーションについて、その映画史的、理論的意味を再確認し、フライシャー兄弟がディズニーとは異なる映像的志向を持っていたという独自の仮説に基づき、その特徴を明らかにするという論文の命題は一貫して追求され、論文の目的は十全に果たされている。英語圏で書かれた未翻訳のフライシャーに関する先行研究を丁寧にまとめた上で、理論的記述は精緻になされ、また映画テクストの分析も丁寧かつ説得力がある。

本研究の意義は大きく三つある。第一に、フライシャー兄弟のアニメーションの映像が持つ独自の映像的志向が、今日的に見られるメディア混濁的な映像環境に関する議論を歴史的に問い直す契機を含んでいることを理論的に考察かつ分節化することを目的とした本論文は、昨今のアニメーションに関する学術的な関心の高さを考慮すると、多分日本語で書かれた初めてのフライシャー兄弟のアニメーションに関する理論的かつ学術的な研究として、フライシャーの映像に精緻に検討を加えながら、独自の視点を新たな議論として展開している点は高く評価できる。

第二に、技術的な考察や歴史的なリサーチに偏りがちで、なおかつディズニーや宮崎駿といった主流のアニメーションに関する研究が多い中で、また最近の若手による日本のアニメーション研究が日本語文献を中心にまとめられてる傾向にあって、アメリカにおけるディズニーではないアニメーションの在り方について丁寧に分析され、技術が想定する機能が生み出す映像とのずれや効果が空間と映像の質をどのように変化させるかという点を詳述し、複層的な議論を展開している点も評価できる。さらに、理論的な枠組みとしてアニメーション研究に限定されず、映画研究の理論を導入することで、ただ単にアニメーション作家としてのフライシャーの作品論に終始することなく、あくまでもアニメーション映像が持つ特質やフライシャーの技術や装置が生み出す独自の「映像的志向性」に注目し、アニメーション映像の理論的な視点から概念化を試みた研究としても高く評価できる。

第三に、近年、デジタル技術の発展により実写とアニメーションの映像的な質の境界が曖昧化している中で、映画理論の枠組み自体の再考が大きな課題となっており、その見直しの試みの一つとして本研究を位置づけることが可能である点が挙げられる。本研究で主張されるフラ

イシャー兄弟のアニメーションの映像的志向性は、映画産業が標準化され、制度化され、ディズニー的なアニメーションがアニメーション史を支配する以前の表象モードがある程度保持されており、それゆえに、フライシャー兄弟のアニメーションが、支配的で制度的なアニメーションとは異なるオルタナティブな映像の一つの系譜の可能性を提示するという議論の展開は、ただ単にアニメーション史におけるフライシャーのアニメーションという限定された文脈を超えて、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理論的かつ歴史的に問い直す契機を示唆する。とりわけ、従来的に映画研究は研究対象が実写映像か非実写映像かによって、アニメーション研究とは分離されてきたが、現在のメディア環境において、研究分野の間領域的な試みがますます顕著になっている近年の研究動向にも合致し、さらなる研究の広がりが期待できる。アニメーション研究は、いかに実写と異なる歴史的経緯を持っているという前提でその研究分野の独自性を維持してきたが、今後はメディア環境を大きく変えているデジタル技術は、このような従来的なモデルの再考を要請しており、本研究で注目されている異なる映像やメディアの混濁性や技術や装置に関する考察は、映画研究、アニメーション研究双方において大きな示唆を持つと考えられる。

このように、本研究は研究の広がりや今日的な意義というその潜在性においても高く評価できる。

2. 本論文の課題

このように高い評価を与えられる本研究であるが、課題がないわけではない。逆に潜在性があるからこそ、様々な課題も見えてくる。まず、本論文の議論が「映像的志向性」に集中しているために、フライシャー・アニメーションの中でも重要なキャラクターの問題について十分な考察がなされていない。ベティ・ブーブにしても、ポパイにしても、明らかにディズニー的なキャラクターとは異なり、そのキャラクター造形が映像的志向性にどのように関わっているか、その独自の機能性は無視できない重要な要素であり、考察に値する。また、非自律性、非閉鎖性といった概念、バーチの原初的再現モードと制度的再現モードという理論的枠組みを使うことには利点がある一方で、それぞれの概念がどのような意味で使われているのかについて十分な説明がなされていない印象があり、この点は議論の弱さにつながる。さらに、バーチの議論の背景にある産業と制度やイデオロギーの問題をどのように考えるかについても考察の精緻化が望まれる。また、フライシャー兄弟がロトスコープとステレオスコープという技術に求めたのは、どちらも絵という平面的な表象形態に立体感を持たせることで、より現実的な映像を作り出すための装置だったといえるが、本論で議論されている実写とアニメーションという異種混濁性の中には、二つの異なる次元での混濁性が存在している可能性も含めて議論を深めていくことも必要になってくるだろう。最後に、終章で議論された日本のアニメーションに関

する議論はもっと深めていくとより興味深い議論が展開できるだろう。

しかし、こうした課題はいずれも、論文の結論部で本論文の目的を越える大きな議論を必要とする今後の課題として認識されており、またこうした課題が浮かび上がったのも、もともと本論文が展開した詳細な分析があったからこそであり、課題の認識は本研究の評価自体を下げるものではないという判断で委員の意見は一致した。

II 審査結果

1. 口述試験結果

2017年9月30日に提出された本論文の審査にあたり、5名からなる審査委員会が組織され、2018年1月12日に開催された審査委員会において、宮本裕子さんの博士学位請求論文に基づく口述試験（論文本審査）が実施された。

口述試験においては、宮本さんの論文要旨の発表に続き、各委員から質問が提起された。例えば、フライシャー・アニメーションにおける物語と映像の関係をどのように捉えるか、またキャラクターの問題をこの映像的志向性の議論にどのように介入させるべきか、特に長編映画の批評については、既存の批評を重要視しすぎて、本論の議論の流れからすれば、ただ単にディズニーに代表される支配的なアニメーションとは異なるオルタナティブな映像という評価ではなく、もっと積極的な評価を改めて提示することができるのではないかと、さらに、「非自律性」という用語について一つの作品はやはり自律性をもったものではないのか、別の言葉で概念化したほうが的確ではないかと、またフライシャーがアニメーション産業において、制度化という視点からどのような位置を示していたのか、など前項で指摘した課題も含めて核心をついた質疑と問題提起がなされたが、宮本さんは各質問に丁寧に回答し、それも含めて活発な審議がなされた。

口述試験後、本論文に関して、国内外の先行研究の参照と確認、文献資料の豊富さと理解の深さ、議論の首尾一貫性、歴史と社会的な文脈に対する考慮、文化史的、理論的な視野の広さ、微妙な映像の質の差異にまで注視した精緻な映像分析、そして何よりも独自の視点から展開されるスリリングな考察と議論の面白さに対する高い評価が確認された。

以上をもって合否審査が行われ、当審査委員会として、本論文が課程博士学位論文として十分なレベルに達しており、博士号を授与するに値するものと評価できるとの結論に達し、全員一致で合格と判定された。

以上