

博士学位論文要約

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

明治学院大学大学院 文学研究科
芸術学専攻 博士後期課程
13LAD004 宮本 裕子

序論 はじめに

本論文は、1910年代後半から1940年代冒頭まで、アメリカで活躍したアニメーション制作者である、マックス・フライシャーとデイヴ・フライシャーの兄弟（以下、フライシャー）のアニメーションについて検討するものである。本章では、フライシャーのアニメーション史における位置づけを確認した後、先行研究を概観しつつ、今日フライシャー・アニメーションを検討する意義を主張した。その後、本論文が採用する理論的な枠組みを提示し、各章の構成について説明している。

ディズニーの競合と捉えられることの多いフライシャーは、ディズニーによるアニメーションの長編化に追随した点において、その位置づけを決定的にしている。一方でこのことは、ディズニーとの比較を余儀なくされ、ディズニーの次点の制作者とみなされることの所以ともなっている。

しかし、アニメーション史やアニメーション研究におけるフライシャーのアニメーションに対する言及の多くは、科学と発明への関心、独特のギャグ、そして東海岸的な作風の三つに大別される、ディズニーとは異なるフライシャー・アニメーション独自の特徴をすでに示唆している。このようなディズニーとは異なるフライシャーの特徴は、断片的にだが明確に記述されている一方で、フライシャーに関するまとまった研究は、伝記的なものに偏っており、それらの特徴を理論立ててまとめたものは未だ見当たらない。学術研究の領域において散見されるフライシャー・アニメーションに関する論考を概観して分かるのは、いずれの研究もそこにある種の「二重性」を見出していることである。第一にフライシャー・アニメーションの「二重性」とは、最初のシリーズである「*Out of the Inkwell*」に代表される、実写とアニメーションの空間的な隣接に見出される。あるいはフライシャーの科学への関心とそのアニメーションへの応用は、「科学とファンタジーの融合」や「芸術と発明」といった二つの異なるものの統合として表現されることがある。

このような二重性という特徴を出発点とし、実写映像とアニメーションの混淆に代表される、映像内の異質性と不統一性がフライシャー・アニメーションの性質として見出すことができる。本論文では、そのような性質を「フライシャーの映像的志向性」と呼び表し、個々の映像を見ながら理論的な検討を加えることで、ディズニーとは異なるフライシャー・アニメーションの方向性を明らかにすることを目的とする。映像のデジタル化に伴い、映画の存在論に関する再検討や実写とアニメーションの境界の曖昧化といった問題が議論されているが、実写とアニメーションの混淆を含むフライシャーの映像的志向性を検討することは、そのような今日の文脈からも意義を持つ。

フライシャーの映像的志向性を理解するために、本論文においてはマーク・ランガーに

よるフライシャー・アニメーションに関する研究とノエル・バーチの初期映画研究における考えである「原初的再現モード」を理論的な枠組みとして導入する。ランガーによる研究は、ディズニーの古典的なアニメーションのあり方とは異なるフライシャー・アニメーションの性質に注目している点において本論文の基盤となる。一方で、制作様式や背景を重視するあまりランガーが深く踏み込んでいない映像表現そのものを検討することで、ランガーによる観点を押し進める必要がある。

バーチの提唱した「原初的再現モード」は、実写による初期映画に見出されたものではあるが、その特徴は概念的にフライシャー・アニメーションにも確認することができる。「原初的再現モード」という考えを経由することで、フライシャー・アニメーションの異質性と不統一性は、古典的アニメーションとは異なる、原初的なものとして具体的に輪郭付けられるのだ。

以上の枠組みを設定した上で、各章においてはフライシャー制作による代表的なアニメーション・シリーズからその映像的志向性が顕著に現れている作品を取り上げ論じる。

第一章 フライシャー兄弟とそのアニメーション作品

本章では個々の作品分析に先立ち、各章の理解に必要な主要なシリーズ作と映像制作装置や機器の発明に関する情報を中心にフライシャーのキャリアを概説した。第1節では、アニメーション制作を始める以前について記述した。マックスが4歳の頃に両親と共にアメリカへ渡った移民であること、マックスの発明好きは父と兄の影響にあることなどを確認し、マックスとデイヴがそれぞれ大衆芸能や美術に関する仕事についていたこととアニメーション制作に至るまでの経緯を確認している。

第2節では、マックスによるアニメーションの試作から、最初のアニメーション・シリーズ「*Out of the Inkwell*」制作までの経緯と、同シリーズが「*Inkwell Imps*」（以下、二つのシリーズの総称として「インク壺」シリーズ）と改題されて1929年に終了するまでの制作期間を中心にまとめた。この時期、「インク壺」シリーズと共に重要なのは、音楽を題材にした「*Ko-Ko Song Car-Tunes*」シリーズである。映画のトーキー化に先んじて映像と音声の同期を試みた実験作を含む同シリーズは、そのシステムの規格化と普及に至らなかったものの、フライシャーの発明に関する関心と映画産業に対する先見性を示している。

続く第3節では、「フライシャー・スタジオ設立」と題し、フライシャーの代表作である「ベティ・ブープ (*Betty Boop*)」シリーズと「*Talkartoons*」や、「*Ko-Ko Song Car-Tunes*」の後継シリーズとなる「*Screen Songs*」について説明した。ジャズやラグタイムといった同時代的で都会的な音楽を使った「*Talkartoons*」シリーズにおいてベティ・ブープというキャラ

クターが誕生したこと、また「Screen Songs」シリーズに実在のミュージシャンが登場した点を確認した。

フライシャーの代名詞とも言えるキャラクターであるベティ・ブープは、「Talkartoons」に登場する一キャラクターから昇格して、独立したシリーズ「ベティ・ブープ」の主人公として登場するようになる。第4節では主人公となったベティが極めて都会的で性的な女性として描かれていたこと、またそのことがシリーズの人気に火をつけたことを確認した。同時に、ベティのキャラクターは映画製作倫理規定の煽りを受けて性的な要素を減じさせられることで、人気を落としていった経緯にも触れている。

第5節では、「ポパイ」シリーズと「カラー・クラシック (Color Classics)」シリーズを中心に概説した。ベティに代わるキャラクターとして登場したポパイだが、元々原作漫画のファンであったマックスが望みアニメーション化したものである。原作のキャラクターをアニメーションに登場させたものの、現在でもよく知られる設定やキャラクターの中には、フライシャー版から新たに加えられたものや肉付けされた要素もある。「ポパイ」シリーズと同時期に、フライシャーはカラー・アニメーションを呼び物とした「カラー・クラシック」シリーズを制作する。同シリーズには前景や背景を複数の層に分け、それぞれの層にミニチュアを配することで、画面に三次元的な奥行きを生じさせることを企図したステレオプティカルという装置が用いられている。なお、ステレオプティカルは、「ポパイ」シリーズのスペシャル版でも使用される。

本章最後の第6節は、長編アニメーションと同時期の短編について触れ、スタジオ解散までの経緯を確認した。フライシャーは長編アニメーション制作のためにスタジオを移転し、スタッフの増員も行うが、制作体制の整備が十分に整わないまま制作は進行された。そのような状況で制作された『ガリヴァー旅行記 (Gulliver's Travels)』は、物語、映像の双方において不統一性を抱えた出来栄となっている。それにもかかわらず興行的には悪くない結果を出し、長編第二作『バツタ君町に行く (Mr. Bug Goes to Town)』が企画される。前作に比すると圧倒的に洗練された内容になったものの、インパクトに欠ける映画であったこと、また公開直後に真珠湾攻撃が起きたために興行的に伸び悩み、これをきっかけとして実質上の親会社であるパラマウントからフライシャーは契約を切られる。このようにして、フライシャーはアニメーション制作の表舞台から姿を消した。

第二章 異なる空間の隣接：「インク壺」シリーズの空間性

「インク壺」シリーズは、実写のマックスとアニメーションのキャラクターである道化師ココのスラップスティック的なやり取りを主な見世物としている。本章では、「インク壺」

シリーズに見られる実写とアニメーションの混淆の中でも実写とアニメーションの空間的な隣接に注目し、シリーズを前期、中期、後期に分けて、それぞれの時期において特異な空間性を見せている作品を中心に分析を行い、映画空間のあり方の変遷を検討した。

実写とアニメーションの混淆する映像は、アメリカの初期アニメーションには珍しいものではない。『魔法の絵 (*Enchanted Drawings*)』のような初期映画は、ライトニング・スケッチと映画的なトリックを同時に見せるものである。アメリカの初期アニメーションは制作者が絵を描き出す姿を見せることが常套的な表現となっているが、それはアメリカの初期アニメーションがライトニング・スケッチ映画の系譜上に存在するからであり、アニメーション映画の源流にライトニング・スケッチ映画とトリック映画が存在している。

実写とアニメーションの混淆する「インク壺」シリーズもまた、ライトニング・スケッチ映画の系譜の上にあるといえる。「インク壺」シリーズでは、実写とアニメーションの空間の隣接が設定されており、その隣接に信憑性を持たせる演出も特徴として挙げられる。

シリーズ初期において特異な空間性を見せる作品では、初期アニメーション的な表現が見られること、また実写とアニメーション空間の隣接が必ずしも物理的な連続ではなく、抽象的につながっていることを示す表現が見られる。中期にはこのような抽象的な空間性が描くものの手を介してより外側へと広がっていく作品が見られる。この手の存在は実写とアニメーション二つの空間のさらに外側の空間を示唆すると同時に、映画の虚構空間の虚構性を明らかにするのだが、それは同時に実写とアニメーションの空間的連続がシリーズの慣習として自律していることを意味しもある。後期になると、実写とアニメーションが隣接する空間が形式化し、空間的な広がりを見せることはなくなる。このことは、実写とアニメーション空間の隣接がシリーズのアイデンティティとして残されたことを意味している。「インク壺」シリーズ後期の時代、アニメーション産業においてはキャラクターを中心としたアニメーション・シリーズとしてアニメーションのみでの表現が主流となりつつあったのだが、その中でも実写とアニメーションの空間の隣接を形式として継続されたことは、フライシャーの拘泥として捉えることができる。実写とアニメーション空間の隣接の形式化は、商業アニメーションという枠組みとフライシャーの映像的志向性の交渉と見なすことができるのだ。

第三章 動きの次元における異質なものの混淆：「キャロウェイ」三部作のロスコープ映像

本章では、ジャズ・ミュージシャンであるキャブ・キャロウェイがフィーチャーされた「ベティ・ブーブ」シリーズ内の三作『ベティの家出 (*Minnie the Moocher*)』(1932) と『魔

法の鏡 (Snow White)』(1933)、『ベティの山男退治 (The Old Man of the Mountain)』(1933)をキャロウェイ三部作とし、ロトスコープを使った表現とアニメーション化されたキャロウェイのキャラクターについて分析した。

ロトスコープは、フライシャーがアニメーション制作を始めるのとほぼ同時に開発した装置である。実写のフッテージを一コマずつトレースしてアニメーション用の絵を描き、再度絵を一枚ずつ撮影してアニメーションを制作する技術および装置であるロトスコープは、滑らかな動きを実現するために発明された。アニメーターの技術が向上したことで、フライシャー・アニメーションにおいてロトスコープはほとんど使われなくなっていくのだが、1930年代前半に同時代のミュージシャンを題材としたアニメーションを制作する際に再び用いられている。

キャロウェイ三部作においては、キャロウェイを映した実写映像をトレースしたロトスコープ映像によって彼がアニメーション化されているのだが、アニメーション化されたキャラクターには、キャロウェイの外見的特徴が全く見られなくなっている。これは、同時代において大衆に非常に人気のあったキャロウェイが、彼の姿なしに彼の動きをしていること自体の驚きを強調するための演出と考えられる。

ロトスコープ映像はしばしば不気味な性質を持つと考えられてきたが、この不気味さの根源に、動きと動くものの齟齬があると考えられる。さらに、実写のフッテージを絵で覆うという装置のあり方は、実写映像をアニメーションによって抑圧する構造と捉えることもできる。ロトスコープ映像の不気味さは、このように、フロイト的な意味での「不気味なもの」の性質を内在させている。

このように考えると、黒人であるキャロウェイの身体は、外見的特徴を剥奪された上で抑圧されていると考えることができる。このような黒人身体の占有と抑圧は、アメリカの大衆芸能であるブラックフェイス・ minstrel 的な性質を備えたものだといえる。一方、フライシャーの表現は、キャロウェイの身体を抑圧しながらも、その動きはロトスコープの技術によって真正性を保ったままスクリーンに現れている。この意味で、キャロウェイの身体は隠されると同時に見せられてもおり、その minstrel 性は曖昧なものとなっている。フライシャーの映像的志向とそれを実現するロトスコープ映像は、同時代的な黒人表象との結節点として、キャロウェイ三部作という特異な映像を実現しているのだ。

第四章 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

ステレオプティカルは、ロトスコープほど有名ではないが、フライシャーの映像的志向

性を考える上で重要な発明である。ステレオプティカルが開発、運用された時期、三次元的な奥行きを持ったアニメーション映像の実現は、各スタジオにおける自社アニメーションの差別化のために取り組まれていた課題であった。1936年に特許化されたステレオプティカルは、基本的にはディズニーのマルチプレーン・カメラと同様に、三次元的な奥行きを持ったアニメーション映像を実現するための装置である。ただし、ディズニーのマルチプレーン・カメラが前景、後景を含めた複数の層に絵を配する装置であったのに対し、ステレオプティカルは動くキャラクターの絵の周りにミニチュアを配する装置であった。この違いは、撮影された映像にも相応の差異を生み出す。本章では、これまで十分に論じられていないステレオプティカルが生み出す二次元的な絵と三次元的なミニチュアの混淆する映像について、「ポパイ」シリーズのスペシャル版『船乗りシンドバッド (*Popeye the Sailor Meets Sindbad the Sailor*)』(1936)と『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、論じた。

「千夜一夜物語」の一部を題材にした「ポパイ」スペシャル版では、三色式テクニカラー・フィルムとステレオプティカルが用いられ、アラビヤ的な空間を華美に装飾している。ステレオプティカルは映画の全編で用いられるわけではなく、要所で使用されており、『船乗りシンドバッド』においては物語の次元における必然性を超えて、三次元的な奥行きを持つ映像が過剰に見せられる場面もある。一方、『ポパイのアリババ退治』では、ステレオプティカルを用いた場面の中にミニチュアではなく、より平面的な書き割りのような背景を用いた場面もあり、ステレオプティカル映像はより物語従属的なものとなっている。とはいえ、ステレオプティカルがスペクタクルではなく物語的な機能を担おうとすると、映像内のキャラクターの部分とミニチュアの部分の質感の差異はかえって際立つ。

J.P テロットはステレオプティカル映像の二重性にすでに言及しているのだが、彼の考えでは、ステレオプティカル映像内における二次元性と三次元性が、秩序を構成するものとして捉えられており、三次元的な空間の優位性が主張されている。しかし重要なのは、ステレオプティカル映像においては、この二種類の空間の序列立てがむしろ困難であり、二種の空間が混在することにより、映像の統一性が挫かれていることである。このような映像は、中心を欠いた、脱階層的なものとなる。

このように特徴的な映像を生み出すステレオプティカルは、「ポパイ」スペシャル版の最後の作品『ポパイの魔法のランプ (*Aladdin and His Wonderful Lamp*)』(1939)では用いられなくなっている。『ポパイの魔法のランプ』は、スペシャル版前二作に比すると一層物語中心的な内容となっており、アニメーションの古典化にしたがって、ステレオプティカルの使用が控えられた結果として捉えることができる。

第五章 映像的志向性の帰結としての長編二作

フライシャーは、ディズニーに追随して長編アニメーションを制作した同時代における唯一の存在だったことによって、ディズニーのライバルとしての位置づけを決定的にしている。しかし、肝心のフライシャーの長編は必ずしも全面的に好意的な評価を受けてきたわけではない。本章では、長編二作『ガリヴァー旅行記 (*Gulliver's Travels*)』(1939) と『バツタ君町に行く (*Mr. Bug Goes to Town*)』(1941) に対する既存の評価を確認しつつ、二作に継続して見られるフライシャーの映像的志向性が、いかに物語と交渉しているかを検討した。

長編二作に対する既存の評価の中でも目立つのは、キャラクターと物語の弱さや信憑性の低さに対する指摘である。このような評価は、観客を映画に没頭させる機能を評価の基準としたものだといえる。しかし、映像の不統一性や異質性を強調するフライシャーの映像的志向性は、必ずしも統一性によって担保される物語没入的な長編アニメーション映画を志向してはいない。

長編二作においては、ロトスコープとステレオプティカルが用いられ、映像的志向性は物語と交渉しつつ継続されている。ロトスコープによって描き分けられたキャラクターは、一方で映像を不統一的なものとしている。とりわけ『ガリヴァー旅行記』では別々の映画のキャラクターのように描き分けられたキャラクターがそれぞれのプロットを持っているがために物語の上でも亀裂を生じさせている。加えて『ガリヴァー旅行記』においてはガリヴァーの巨大さとリリパットの小ささを対比する映像に比重が置かれており、その「特撮」的な映像的スペクタクルはしばしば物語の進行を停止させる冗長なものともなっている。

『バツタ君町に行く』では、『ガリヴァー旅行記』における映像上の著しい不統一性や物語の統一性の無さが解消されているものの、映画としての印象の弱さは否定できない。『バツタ君町に行く』の原題は、フランク・キャプラによる一連の人民喜劇にあやかってつけられたもので、世間知らずの主人公が自らの手に負えない大きな力に翻弄されるという点で、これら人民喜劇との類似を見せている。ただし、ニューディール政策期の作品群であることから「ニューディール・メロドラマ」とも呼ばれるキャプラの人民喜劇が、劇的な場面を持つメロドラマの構造を明確に有しているのに対して、『バツタ君町に行く』にはそのような劇的瞬間がない。『バツタ君町に行く』はメロドラマとして作られたものではないにせよ、ナイーヴなムードと劇的な場面の欠如は映画としての印象を弱くしている。

また、『バツタ君町に行く』の主人公である昆虫のキャラクターは、人間の世界の片隅に生きており、人間の行動に運命を左右される自己決定権のない存在である。これは、人間

の空間と昆虫の空間の隣接する物語空間に由来しており、その意味では異質な空間の隣接するフライシャーの映像的志向性が物語の性質を決定づけているといえる。

長編二作では「特撮」的な場面のいずれもが工事現場的なものとなっている。これらの場面では複数人による作業の連携が細かく描写されており、「制度的」な分業体制によるアニメーション制作を遅まきながら採用したフライシャー・スタジオにおける制作工程を含意した自己言及性として見る事ができる。また二作ともにリリパットや昆虫に対して大きな存在の手が大写しにされるショットがいくつか見られるが、この点は「インク壺」シリーズにおけるマックスの手のイメージを連想させるものである。このように長編二作では、「制度的」な制作体制である工事現場の場面と初期アニメーションのイメージである手のイメージが共存しており、このことは長編アニメーションの形式とフライシャーのある種の原初性の交渉として捉えることができる。

終章 フライシャーとその系譜

終章ではこれまでの議論をまとめた上で、フライシャーの映像的志向性のオルタナティブな性質を原初的再現モードとの関係からあらためてまとめ、フライシャー以降の映像における実写映像とアニメーションの混淆を、オルタナティブ性の観点から検討した。

実写とアニメーションの混淆する映像は、当然ながらフライシャーの専売特許ではない。ディズニーは初期から実写とアニメーションの混淆する映像を制作していたし、フライシャー以降むしろ積極的にその手法を用いた制作者である。しかし、ディズニー的な映像の混淆は、フライシャーのような不統一性よりも統一性を志向しており、またキャラクターの同一性を保つものである。ディズニー映画である『ロジャー・ラビット (Who Framed Roger Rabbit)』(1988)などは、極めて自己言及的な内容を持つてはいるものの、キャラクターの同一性は強固であり、また実写とアニメーションという映像の質的な差異を超えて動きの次元で統一性が志向されている。他方で『ロジャー・ラビット』に影響されて制作されたであろう『クール・ワールド (Cool World)』(1992)では、実写のキャラクターがアニメーションのキャラクターへと越境するなど、よりフライシャー的な混淆性を見せている。

ロトスコープ映像は、現在PC上での処理が可能となったことでデジタル化している。デジタル・ロトスコープを用いた映像では、フッテージをほぼそのままアニメーションに変換する傾向にあり、手書きのロトスコープ映像とは多少異なった映像的性質を持っている。リチャード・リンクレイターは、デジタル・ロトスコープを用いた実験的な映画を制作しているが、その映像にもある種の裂け目を見出すことができる。

日本のアニメーションに目を向けると、例えば大藤信郎の『煙草物語』(1926)などに

「インク壺」シリーズからの影響が強く感じられる。しかし、このような初期の日本アニメーションだけでなく、今日のアニメーションの中に映像内の不統一性を見出すことができる点は興味深い。現代日本のアニメーションにおいては、3DCGI と手書きのイメージの混淆がしばしば見られ、またそれぞれのイメージ間の差異は曖昧にされるよりもむしろ強調される場合が少なくない。このような不統一性の強調は、アメリカのアニメーションと比べると著しい。そして、そうした不統一性の扱いはまた、個々の作品、あるいは監督によって様々な様態を見せている。

映画研究、アニメーション研究双方において、実写とアニメーション間の境界の曖昧化に関する議論は盛んに行われているが、個々の議論は最終的に実写とアニメーションそれぞれの領域を逆に強化しているように見える。事実、実写映画とアニメーションは、実践と言説の双方において隣接する別々の領域を形成してきた。したがって、それぞれには特有のコードがある。そうであるならば、実写とアニメーションの混淆する映像は異なるコードの混在を見せてもいるのであり、フライシャーの映像を見るということは、いずれかのコードに収斂させることなく、異質なものを異質なまま捉える実践ともなる。このことは、今日の現実世界における実践としても重要な意味を持つのだ。