

# 実写映画とアニメーション作品..

## 初期アメリカ・アニメーション作品における

### 実写とアニメーションの合成

島山真一

#### 1 はじめに

本論文は、20世紀初頭に見られる「実写とアニメーションの合成」という手法によって作成された作品を分析し、20世紀初頭のアニメーション作品の一部には、「現実の改変」と「見世物性」という特質が埋め込まれていたことを主張する。

Kracauer が述べるように、ドキュメンタリーでなく物語 (story, narrative) を語る実写映画は、まさに現実をカメラによって映し出しながら、現実世界には発生していない出来事の列として物語を生成している<sup>1)</sup>。したがって、実写映画は、物語レベルでは虚構であるが、映し出された(投影された)世界は現実であり、現実を素材として物語を語る装置と

考えることができる。それに対して、物語を語るアニメーション作品は、物語レベルにおいても虚構であるが、映し出された世界やキャラクターそのものも人間の創作物であり、非現実である。

上述の実写映画とアニメーション作品の差異から考えると、「実写とアニメーションの合成」は、現実世界とアニメーション世界の境界が溶け合い、いわば現実世界がアニメーション世界によって改変されたプロダクトとみなすことができる。

以下、この種の作品の持つ特質を、「映画におけるアメリカ・アニメーション作品の占める位置」、「実写とアニメーションが融合した作品の構成」、「初期映画作品におけるSFX」という3つの観点から分析

していく。

## 2 20世紀初頭のアメリカ・アニメーション映画の 上映形態とその役割

アメリカ映画史の最初期（1896-1904）において、映画はヴォードビル劇場で上映されていた。ヴォードビル劇場は、寄席芸（歌、アクロバット、手品、漫談、歌、踊り、珍奇な見世物）などを見せる酒場であり、映画は、いわば見世物芸の一種として上映されていた<sup>2</sup>。

その後、安普請の即席映画館とも言えるニッケルオデオン (Nickelodeon) が全国的に普及していく<sup>3</sup>。ニッケルオデオンは、入場料が5セント（ニッケル）であることから付けられた即席の映画館であり、幕間にイラストレイテッド・ソングと呼ばれる、スライドに合わせて観客が合唱する演目があるものの、ヴォードビル劇場で出し物の一つに過ぎなかった映画が中心の演目となっていた。

では、ニッケルオデオンで上映されていた映画はどのようなものであったのだろうか。当時の映画は、

長くても15分程度であり、コメディ、列車の車窓からの眺め、コマ撮りによるトリック撮影、ボクシングの試合などスポーツイベント、ダンスなどであり、ヴォードビル劇場での実演が、それを撮影した映画によって置き換えられたと言える<sup>4</sup>。この意味で、物語を表現することを主眼とした現代的な映画の原形は出現しておらず、依然として映画は「見世物」の側面が強かった<sup>5</sup>。

ニッケルオデオンは、1913年頃から衰退期に入り、安普請のニッケルオデオンに代わる形態として、豪華絢爛なムーヴィー・パレス (movie palace) が映画館として成立するようになる<sup>6</sup>。

ムーヴィー・パレスでは、長編映画 (feature film) を中心に興業が行われていた。現代的な映画館においては、そこに訪れた観客は、「映画」を1本観て退出するのが基本であるが、この当時はそうではない<sup>7</sup>。

加藤によると、この当時の興業は、次のような構成になっていたことが分かっている<sup>8</sup>。すなわち、まず、観客が案内係に導かれて席に付くと、オーヴァーチュアがレコードによって再生される。オーヴァ

ーチュアが終わると、ニュース映画や実景映画が上  
映される。その後、声楽家やピアニストなどによる  
音楽のライブ・パフォーマンスがある。それに続  
いて、短編ロメデイやアニメーションが上映される。  
その後、長編映画のプロローグが行われ、長編映画  
が上映されるという構成であった。

上述のアニメーション映画の位置づけを裏付ける  
記述として、Lutz による1920 年出版されたアニ  
メーションの教科書がある。Lutz は次のように述べ  
ている。

For news picture reels it has been found judicious  
for variety's sake, as well as for business reasons,  
to combine with them cartoons satirizing topics of  
the hour.

ここで cartoons と書かれているのが現在で言うアニ  
メーションである。つまり、ここではアニメーション  
をニュース映画の添え物として機能させる(ニュ  
ース映画に対する皮肉を述べる)のが適当であると  
述べられているのである。

また、デイズニーの伝記として最も包括的な記述

を行っている *Walt Disney: The Triumph of the American  
Imagination* では、次のように述べられている<sup>11)</sup>。

cartoons were essentially add-ons meant to fill  
out a two hour program that typically included  
a feature film, a one- or two-reel live comedy,  
a newsreel, and a serial and less frequently  
a travelogue, a dramatic short, or even a live  
vaudeville performance.

このように、アニメーションは、あくまで長編映  
画に対する添え物であり、物語を展開することが主  
眼である長編映画とは異なった機能を持たされてお  
り、「世相に対する皮肉」や「ロメデイ」を提示する  
機能が前面化していたと考えられる。

これはまさに、vaudeville における「見世物」<sup>12)</sup>「寄  
席芸」と同じ機能をアニメーションが担っていたこ  
とを示している。

### 3 初期アニメーションにおける実写と

#### アニメーションの融合

前節所述べたように、初期のアニメーションは「物語を語る」という点に力点がなく、むしろ「見世物」としての機能（「見世物性」）が前景化していると言える。

見世物性は、アニメーション作品に原初的に備わっていたものと言える。すなわち、アニメーションは現実世界では静止している「絵」が命を吹きこまれたかのように動き出すという喜びによって駆動されており、現実にはありえない世界を映し出すという意味で、アニメーションは「奇術」と同じカテゴリーに入っていたのではないかと考えられる。

もちろん、実写映画 (Live-Action Movie) も同様である。通常静止している「写真」が動き出すという驚き・喜びによって、最初期の映画は駆動されていたと考えられる。Lumiere 兄弟による作品がある意味でドキュメンタリー映画の側面、すなわち、出来事ありのままに映し出すという側面を強調していることを想起して欲しい<sup>12</sup>。さらに、先に述べた

ようにニッケルオデオンで上映されていた作品は、ヴォードビル劇場で上演されていた出し物やスポーツを内容としており、その意味でも見世物性が高いと考えられる。

このように、実写映画作品・アニメーション作品が生成された当初は、見世物性が重要な役割を果たしていたことが理解される。

この種の見世物性を前面に押し出したアニメーション作品として、Fleischer 兄弟による作品群がある。彼らは、実写からアニメーションを起こすという口トスコープを發明し、アニメーションと実写を合成した作品を発表している。

彼らの *Out of the Inkwell* シリーズは、作品を創り出すアニメーターとアニメーターによって創造されたキャラクターが動き出す、という作品であり、まさに創造主と創造物が、そして現



図1 Clown's Pup

実世界とアニメーション世界が関係し合う作品となっている。図1を見てみよう。

図1は、*Out of the Inkwell* シリーズの最初期の作品である *Clavis Pupp* (1919) の1ショットであるが、現実世界の中でアニメーションのキャラクターが動き出すという構成となっており、現実を映し出す実写映画とも、現実とは異なった人間の創造物である「絵」を動かすアニメーションとも異なった世界が創出されている。

*Clavis Pupp* では、現実世界の中でアニメーションのキャラクターが活躍すると、いう「ありえなさ」が表現されていたが、ディズニーの *Alice's Wonderland* シリーズは逆のシチュエーションが表現されている。すなわち、我々人間が入っていくことができない「絵」の世界に、人間が入っていき、つまり、実写



図2 Alice's Wild West Show

で撮影された少女がアニメーション世界で活躍するという状況が表現されている。

図2は、*Alice's Wonderland* シリーズの一つである *Alice's Wild West Show* (1924) の1ショットである。図2に示されているように、通常融合しえない実写上の少女(わかりやすさのため、「円」で囲んである)がアニメーション世界の中に入り込んでおり、ここでも現実とアニメーション世界の融合が発生している。

このように、*Out of the Inkwell* シリーズや *Alice's Wonderland* シリーズの作品は、現実世界の中でフィクションを創造する実写映画でもなく、人間の創造物である「絵」を動かすという意味で現実から遊離したアニメーション作品でもない。むしろ、現実とアニメーション世界の境界を曖昧にし、お互いの領域を侵犯することによって創り出された新しい世界と考えられる。そして、この「ありえない世界」の創出こそが、観客に新鮮な驚きを与えたと思われる。

さらに言えば、この「ありえなさ」は単に「絵」が動き出すという意味での「ありえなさ」を越えて

いる。先に述べたように、アニメーションを創り出すクリエイターが位置する現実とクリエイターによって創り出された世界が相互作用しており、現実をフィクションが改変するという意味で、メタフィクションなコンテンツとなっている。この意味で、実写映画とアニメーション作品の融合は、一歩進んだ「見世物性」を表出していると考えられる。

さらに、先に述べたEisner兄弟によるロトスコープという技術も重要である。ロトスコープは、人間の動きをトレースし、その動きをアニメーションのキャラクターに動きを転写する手法である。ロトスコープによって、人間によってフィクションに創り出された「絵」が、人間と同じように動くことが可能になる。この意味で、ロトスコープの使用は、現実世界と人間の創造物の境界を曖昧にさせる効果があったと考えられる。

#### 4 初期実写映画におけるSFX

前節で述べたように、初期アニメーション作品には、実写映画とアニメーションを融合した形式によ

る作品が存在し、メタフィクションな手法を取り込んだことにより、一歩進んだ「見世物」の一種として成立していたことを述べた。

この種の見世物性は、初期実写映画にも見られるものであ

る。例えば、フランスのGeorges Mélièsは、Special Effects (SFX) の創始者とも言われ、現実にはあり得ない映像を実写映画の中に創出している。図3は、Mélièsの『月世界旅行 (Le Voyage dans la Lune, 1902)』の1ショットであるが、SFXによって、月の右目に砲弾型のロケットが着弾するという「ありえなさ」が創出されている。この着弾のショットは、「現実そのものではなく、人間の創造物である「絵」と実写が融合したものであり、前節で議論した実写映画とアニメーションの融合と同じ方法論によって



図3 月世界旅行

作成されていると考えられる。すなわち、現実を素材として「物語」を語る装置としての実写映画ではなく、現実にクリエーターが創造する世界が介入することによってありえない世界が創出されている。

このように、『月世界旅行』は現実にはありえない世界を創出するという「奇術」と同様の見世物性を持っていると考えられるが、本作品は、Méliès扮する天文学者が月に砲弾型ロケットで向かい、月世界に住む住人に捉えられたが逃亡し、地球に帰ってくるというストーリーが展開されており、「見世物性」と「物語性」が両立した作品となっている。

ただし、『月世界旅行』は、「物語性」が装備されていることによって、前節で述べたアニメーション作品に見られるメタフィクション性は見られな<sup>1</sup>。よって、「見世物性」という意味では、先のアニメーション作品からは一歩後退していると思われる。

## 5 おわりに

本稿では、実写映像とアニメーションの融合によって創り出された作品を中心に考察し、現実が虚構

によって改変されるという「見世物性」を見出した。

この種の「現実の改変」は、現代ハリウッド映画においても見られる。実際、現代ハリウッド映画は、VFXによってCGと実写を組み合わせることによって映像を創出しており、フィルムに収められた現実をCGなどによって改変していると言える。例えば、『スパイダーマン (Spider-Man, 2002)』は、徹底的にVFX/CGが使用されており、現実が改変されることによる「見世物性」を見出すことができる。

このようなVFX/CGの使用と初期アニメーションの関係については、稿を極めて論じたい<sup>13</sup>。

### 注

1 Siegfried Kracauer(1960), *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, pp.33-37.

2 次の書籍を参照せよ。加藤幹朗(2006)『映画館と観客の文化史』, pp.58-63, 中公新書。Charles Musser(1990), *The Emergence of Cinema*, pp.122-124, California University Press.

- 3 1905年頃から述べられている。Musser (前掲書 p.417f.) を参照せよ。
- 4 加藤は、「実演ものから再現ものへ」とまとめている (加藤、前掲書、p.58)
- 5 北野圭介 (2001) 『ハリウッド100年史講義 夢の工場から夢の王国へ』, p.27-29, 平凡社新書。
- 9 Eileen Bowser (1990), *The Transformation of Cinema: 1907-1915*, p.122f. Charles Scribner's Sons
- 7 もちろん、現代的な映画館においても、2本立て、3本立てという興業形態も存在するが。
- 8 加藤、前掲書 pp.107-109; Bowser, 前掲書 p.125。
- 6 Edwin George Lutz (1920), *Animated Cartoons*, p.93, New York, C. Scribner's Sons
- 10 Neal Gabler(2007), *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*, Vintage (Reprinted Edition), p.63.
- 11 同様の指摘が、Barrier (1999, p.18) にもある。Michael Barrier (1999), *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, Oxford University Press.
- 12 例えば、1895年に公開された *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* は、工場から労働者が出てくるシーンのみで構成されている。
- 13 VFX/CGによって作成された映画とアニメーションの関係については、次の文献を参照せよ。Lev Manovich (2001), *The Language of New Media*, MIT Press