

# アメリカにおける商業アニメーション映画

## というジャンルの生成

島山真一

### 1 はじめに

津堅の議論にならって、アニメーションをコマ撮りによって動かない素材を動いているように見せ、映像をコマ単位で管理している映画をアニメーションと呼ぶことにすれば、世界最初のアニメーションは James Stuart Blackton (1875-1941) による『愉快な百面相 (Humorous Phases on Funny Faces)』(1906年) ということになると思われる<sup>12</sup>。この作品を起点として、アメリカでは、1910年代以降アニメーションというジャンルが成立していった。すなわち、新聞漫画家でありボードビル芸人でもあった Winsor McCay (1867-1934) が、『リトル・ニモ (Little Nemo)』(1911年) や、『アメリカ・アニメーション史 上画期的な作品とされている『恐竜ガーディー (Gertie

the Dinosaur)』(1914年) といった作品を制作していく中で、アニメーションというジャンルが確立されていったと考えられている。

本論文は、20世紀初頭の最初期アメリカアニメーションの作品を分析するとともに、初期のアニメーションと見世物芸の関係を考察し、現代的な商業アニメーション(描かれた物語世界の中で主要キャラクターがストーリーを展開するアニメーション作品群)というジャンルがどのように生成されたかを議論する。

### 2 『愉快な百面相』

先述の『愉快な百面相』は、いわゆるコマ撮りで撮影されたチョーク・アニメーションである。すな



図1 Humorous Phases on Funny Faces



図2 Humorous Phases on Funny Faces

わち、黒板にチョークで少しずつ絵を描き、それを一コマずつ撮影するという手法で制作されていた。Craton、Bendazzi、そして細馬が指摘するように、この作品はボードビルにおけるライトニング・スケッチとよばれる見世物芸が原形と考えられる<sup>3</sup>。ライトニング・スケッチとは、舞台上で黒板に素早く似顔絵を描いたり、書き込むたびにそれが表現する内容が変化し、最初の絵からメタモルフオーゼ（変形）した絵が立ち現れるといったボードビル芸である。実際、本作品において、当初、図1のような様相を

呈していた紳士は、その後、図2のようにメタモルフオーゼしてしまう。黒板の使用、メタモルフオーゼといった点を考え合わせると、本作品は、ライトニング・スケッチを実写に落とし込むことで成立したアニメーション作品と考えられる。

現代の商業アニメーションの形式から考えると、この作品は、冒頭の25秒から43秒付近まで、それを描く手も含めて描写されるのが特徴である<sup>4</sup>。図3を見れば理解されるように、まさに絵が作成される現場がそれを描く「手」とともに撮影されている。そして、この場面以降、その手が消えて、コマ撮りアニメーション（黒板アニメーション）がスタートする。

さらに、背景が描かれていないことも重要である。すなわち、現代的な商業アニメーションでは、一般に作品世界も作画さ

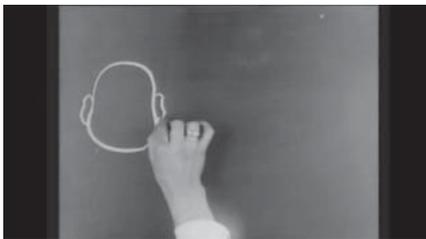


図3 Humorous Phases on Funny Faces

れており、キャラクターがその絵の上で演技することによって作品が構成されているが、本作品では背景が描かれておらず、作品世界が提示されていない。

このように、本作品は、ライトニング・スケッチにおいて現前していた書く主体が、「手」に縮退し、その「手」も最終的には消えてしまい、アニメーションが現出するという構成となっている。おそらく、「手」が消えて「絵」が動き出すという演出は、奇術・トリックという見世物芸が意識されていると思われるが、それでも、ライトニング・スケッチという見世物芸からアニメーションへと自立が始まり、ジャンルが生成されつつあることが理解される。

### 3 リトル・ニモ

『愉快な百面相』に続いて作成されたアメリカ・アニメーションは、Winsor McCay によって制作された『リトル・ニモ』(1911年)である。本作品も、『愉快な百面相』が「手」の実写から始まったのと同様に、8分余りの実写に

続いて、アニメーションがスタートするという構成を持つ。本作品では、「手」の実写ではなく、作者の *McGee* が友人たちの前でいくつかのキャラクターを描き、それらを動かしてみせると宣言する実写から始まる(図4を参照)。この時、作者および友人は全身が写っており、その意味で作者の象徴である「手」のみが出現する『愉快な百面相』とは様相が異なっていると言えるが、やはり描き手が登場するという点では同一の構成とみなすことができるであろう。



図4 Little Nemo の冒頭シーン



図5 Little nemo のアニメーション部冒頭

さらに、続くアニメーションにおいても『愉快な百面相』との同質性を指摘できる。すなわち、本作品においても依然として作品世界を構成する背景が描かれていないのである（図5を参照）。もちろん、背景が描かれないのは、この当時のアニメーション制作の手法が未発達であったことも理由と考えられる。当時は、セルやコンピュータといった現代的なツールが存在しておらず、背景も含めて、すべてを紙に一枚一枚描き、それらを撮影する必要があったため、背景を描く労力が作品への寄与に見合っていなかったとも考えられるのである。しかし、簡素な背景ならば2分少々アニメーションを作成する上では、この時点でも可能とも考えられ、作品世界を描くという発想そのものがなかった可能性も捨てきれない。実際、次節で述べるMcCayが翌年発表した作品には、簡素ながら背景が描かれている。

本作品は、作者による「キャラクターを動かす」という宣言の後、作画のシーンを挟んで、そのキャラクターが動く映画を上映してみせるショットへとうつり、紙に描かれた一枚のフィリップ（McCay作

の『眠りの国のニモ』という新聞連載マンガのキャラクターの一人）の絵とそれを持った手のショット（図6を参照）からアニメーションへと転換する。

このショットは、完成した「絵」が動き出すことを象徴的に意味していると考えられる。『愉快な百面相』の場合は、「絵」が徐々に生成され、メタモルフォーゼするプロセスそのものを描いた作品だが、『リトル・ニモ』は、メタモルフォーゼを見せる作品ではなく、完成したフィリップの絵が動き出す、つまり完成したキャラクターが動きを見せる作品となっている。この意味で、『リトル・ニモ』は、『愉快な百面相』よりも、キャラクターを中心としてストーリーが展開していく現代的なアニメーション作品へと近づいている

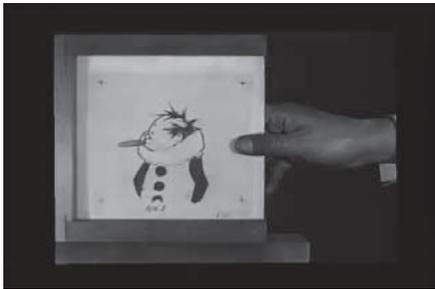


図6 Little Nemo の実写部分最後のショット

と言える。

しかしその一方で、依然としてボードビル芸の影響は顕著である。まず、実写場面においてキャラクターを描く場面は、ライトニング・スケッチそのものであることは重要である。また、背景が描写されていないという本作品の特質もライトニング・スケッチからの影響と考えれば、納得のいく説明を与えることができる。すなわち、ライトニング・スケッチでは、背景を描く習慣がなかったため、本作品においても背景が描かれなかったとも考えられるのである。さらに、McCay はボードビルに芸人として長く出演しており、『リトル・ニモ』を自分のボードビルでの出し物の一部として上映していたことが知られている<sup>5)</sup>。この点でも、本作品とライトニング・スケッチを中心としたボードビル芸の関係は濃いと言える。

ここまで議論したように、『リトル・ニモ』は現代的な商業アニメーション作品に一步近づいた作品であるが、依然としてボードビル芸の要素を色濃く残しており、商業アニメーションというジャンルの確

立には至っていないと考えられる。

#### 4 McCayのその他の作品

McCay は、その後『蚊はいかに動くか (How a Mosquito Operates)』(1912年)と『恐竜ガーター (Gertie the Dinosaur)』(1914年)を制作している<sup>6)</sup>。

『蚊はいかに動くか』は、さらに一步、現代的な商業アニメーション映画に近づいている。本作品は、太った男の頭部から蚊が血を吸う場面を描くという奇妙な作品であるが、非常に簡素ではあるものの、初めて作品世界を描く背景が作画されているのである(図7を参照)。この意味で、作品世界も含めて作画するという現代的な商業アニメーションの形式が初めて登場したと言える。さらに、本作品は、実写部分が存在



図7 How a Mosquito Operates の背景

せず、アニメーション単体の作品となっている。この意味でも、現代的な商業アニメーションの形式が生成されつつあることが見て取れる。

ただし、本作品も McCay のボードビル・ショーに組み込まれた形式で上映されており、この意味でアニメーションというジャンルがボードビル芸から自立を果たしたとは言えない<sup>7)</sup>。また、作品冒頭で主役の「蚊」がシルクハットをとってお辞儀するシーンもボードビル・ショーをイメージさせる<sup>8)</sup>。

次作品である『恐竜ガーター』は、『リトル・ニコ』と同様に実写部分とアニメーション部分の二部構成の作品である。本作品も、作品世界を描写する背景が成立しているものの、McCay のボードビル・ショーの一部として公開されたことが知られてい

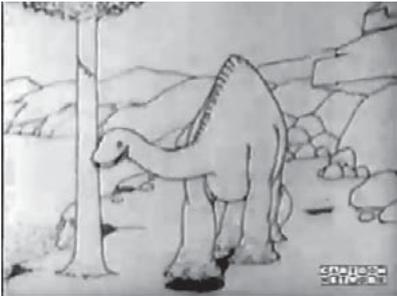


図8 Gertie the Dinosaur

る。McCay のボードビル・ショーでは、アニメーション部分のみが使用され、McCay は、恐竜使いの役回りとして舞台に立ち、本作品の主役である恐竜を操るといふ演技を見せていたという（主役の恐竜に関しては、図8を参照）<sup>10)</sup>。この意味で、本作品もボードビル芸の一部としてアニメーションが使用されており、アニメーションというジャンルの確立を意味するものではないと考えられる。

## 5 John Randolph Bray のアニメーションと

### いっジャンルの生成

ここまで述べてきたように、Blackton および McCay の作品は、ライトニング・スケッチから立ち現れた作品であり、依然としてボードビルの中の一つの演目という色彩が濃く、商業アニメーションというジャンルの確立には至っていない。

では、商業アニメーションは、どの作品で確立されたとみなすことができるだろうか。本論文は、ボードビルの影響から逃れ、商業アニメーションというジャンルを確立した最初のアニメーション作品は、

John Randolph Bray (1879-1978) の手による『アフリカのヒーザ・ライア大佐 (Colonel Heeza Liar in Africa)』(1913年)である<sup>10</sup>と考える。

本稿の筆者は本作品を未見であるが、本作品は、次のような特質を持つていることが、今までの研究から明らかになっている。

1. アニメーションのみによって構成され、実写部分を持たないこと<sup>11</sup>。
2. 作品世界の背景が描かれていること (図9を参照)。
3. キャラクターがボードビル芸とは関係ないこと。

4. 映画館で上映され、またシリーズ化されたこと<sup>12</sup>。

まず、実写部分を持たないことから、本作品は純粹なアニメーション作品であることが理解され

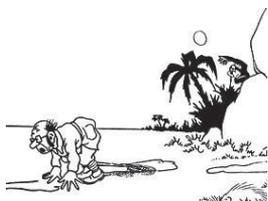


図9 Colonel Heeza Liar in Africa

る。この意味で、現代的な商業アニメーションと同じ構成となっている。さらに、背景によって作品世界が提示されるという点でも、同様の結論を出すことができる。

そして、Malinの前掲書によれば、主役のキャラクターは、ほら吹き男爵をベースとした老人であり、本作品は、この老人が様々なジャングルの動物たちと悪ふざけをするというストーリーになっているということである。このストーリーおよびキャラクター造形は、ボードビルで行われている見世物芸とは関連を見出すことができず、この意味でボードビルの影響から逃れていると考えられる。さらに、本作品は、McCaig作品と異なり、上映形態が映画館での上映を意図しており、その意味でボードビルの演目の一部ではなく、「映画」として制作・受容されたと考えられる。

ここまで述べてきたような意味で、『アフリカのヒーザライア大佐』は、商業アニメーションというジャンルを確立した作品と見なすことができ、一つのマイルストーンと考えられる。

## 6 おわりに

本論文では、Blackton 作品や McCay 作品のようなアニメーション史において非常に重要な位置を占めている作品群ではなく、むしろ、アニメーションの技術を数多く提案した Bray の作品が、商業アニメーションというジャンルの成立を決定的な役割という議論を提出した。

アメリカにおける商業アニメーションというジャンルの生成については、まだまだ議論すべき点は多い。例えば、実写映画とアニメーション映画の関係性や、当時のマンガ（当時のアメリカでは、Comic Strip と呼ばれていた）とアニメーションの関係<sup>1</sup>、そして、アニメーションの上映環境など、本論文では、まったく触れることができなかった。これらの問題に関しては、稿を改めて論じたい。

また、Blackton や McCay 作品に見られる実写とアニメーションの融合形式は、The Fleischer Brothers によって洗練され、実写の中でアニメーションのキャラクターを動かすという技術・手法に発展してい

った（例えば、*Out of the Inkwell* シリーズなど）。また、逆に Walt Disney によって、アニメーションで描かれた世界の中で実写の人間が演技するという手法も生み出されていた（例えば、*Alice Comedies* など）。この進化の方向性についても、稿を改めて論じたい。

### 【注】

<sup>1</sup> 津堅信之『アニメーション入門』、平凡社新書、十八頁 2005年。ただし、Bendazzi は、本作品ではなく、Emile Cole による *Fantasmagorie* によって、アニメーション映画の歴史が始まると述べている。（Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, p.71 1995）。

<sup>2</sup> 括弧内は、公開年である。

<sup>3</sup> Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, University of Chicago Press, pp.48-57 1993。

細馬宏通『「フッキーはなぜ口笛を吹くのか」』、新潮社、十四―二十二頁 2013年。

<sup>4</sup> この初期のアニメーションにおける「手」の問題

<sup>12</sup> Malin:前掲書 p.7を参照。

については、次の論文が本論文とは異なった視点から論じている。今井隆介「描く身体から描かれる身体へ」『映画学的想像力』（加藤幹郎編）、人文書院、五八―九五頁 2006年。

<sup>5</sup> 次の著作を参照のこと。Michael Barrier, *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, p.10 Oxford University Press, 1999。また、今井の前掲論文も参照。

<sup>6</sup> 『蚊はいかに動くか』は、当時のアメリカにおける蚊の問題が反映されていると思われる。次の書籍を参照せよ。Gordon Patterson, *The Mosquito Crusades: A History of the American Anti-Mosquito Movement from the Reed Commission to the First Earth Day*, Rutgers Univ Press, 2009。

<sup>7</sup> Barrier:前掲書 p.10を参照せよ。

<sup>8</sup> 細馬前掲書、七二頁を参照。

<sup>9</sup> Crafton:前掲書 p.110を参照。

<sup>10</sup> Crafton:前掲書 p.111を参照。

<sup>11</sup> 次のサイトを参照。URL: <<http://brayanimation.weebly.com/colonel-heeza-liar.html>>