

アニメーション概念の歴史 ——ある領域の成立と変化について——

小倉健太郎

これまで、アニメーションとは何か、そこに何が含まれるかについて多くの議論がなされてきた。しかしながら、その議論をする際の前提となる、現在アニメーションと呼ばれるものがなぜそう呼ばれるようになったかについての調査は充分になされてこなかった。今日アニメーションと見なされているものも、かつてはそのような語では表されていなかった。これらのはいかにしてアニメーションと見なされるようになったのか。なぜ我々は今でもそれらをアニメーションと見なすのだろうか。

多くのアニメーション史が語られてきたが、その多くは、作品や技術、制作者などの側面に焦点を合わせてきた。とりわけ英語圏においては、アニメーションという概念について、実際に各年代の文献を調査して具体的かつ通史的に記述したものは見当たらない。個々の年代を調査したものは見つかるが、20世紀前半の事情と20世紀後半の事情がいかに結びついたかについて、いわばミッシング・リンクが存在している。

本論では、主に英語圏における文献調査に基づいて、のちにアニメーションと呼ばれることになる技術や領域がどのような語で表されていたかを探り、さらにアニメーションという語の用法やその作品ジャンルの変遷を辿る。

まず、アニメーションという概念は20世紀初頭において今日的なものとしては確立されておらず、今日「世界最初のアニメーション映画」と見なされる作品もトリック映画の一部と見なされていた。

1910年代半ばになると、マッケイらの成功によって、トリック映画とは異なる独自の領域としてアニメイテッド・カートゥーンという領域が形成される。ただし、アニメイテッドという語は、実写映画を指すアニメイテッド・フォトグラフィの一部としても用いられていた。アニメイテッド、すなわち動きを与えられたカートゥーンと、動きを与えられた写真という使い分けがなされていたのである。やがて、前者が、元来静止していたものに動きを与える、本質的にアニメイテッドなものとして、このアニメイテッドという語を占有していく。

1910年代末にはアニメーションという語がコマ撮り技法を指すものとして用いられ始めるが、これは技術を指す語としての用法であった。様々な素材を用いた作品や、異なる客層に向

けた作品を、コマ撮りという観点によって分類しようとする発想は希薄だった。

1930年代初頭、映画評論家ポタムキンは、アニメイテッド・カートゥーンに加えてコマ撮りを用いた人形作品や抽象作品、さらにはカメラレス作品を含めた作品ジャンルとしてのアニメーションという概念を提示しているが、彼の早世によりこの見解は広まることがなかった。

1930年代末に米国に登場したパペトゥーンは、人形を用いたコマ撮り作品でありながら、三次元の（アニメイテッド）カートゥーンとして提示され、実際にカートゥーン作品として受け入れられていた。ただし、立体作品であることも明らかであり、カートゥーンではないとする見方も存在した。こうした二つのまなざしが交差するなかで、コマ撮りという点に注目が集まり、一部の映画雑誌において作品ジャンルとしてのアニメーションという考えが立ち現れてくる。

1946年、サンフランシスコ美術館（当時）で開催された展示においては、アニメイテッド技術すなわちコマ撮りが用いられているという点から、抽象作品などもアニメイテッド・フィルムとして上映されている。

また、カナダ国立映画庁のアニメーション部門では、カメラレス作品やピクシレーションを含め、様々な技法を実験しており、それらをいわば拡張されたアニメーション技術の一部と見なし、そうした技術で作られた作品をアニメイテッド・フィルムとして提示していた。

1950年代、こうした流れはさらに加速し、国際的な流れとなっていく。1950年代前半、英国の専門家の間では抽象作品をアニメイテッド・フィルムに含む見解が一般的になっていた。さらに、テレビの普及により、英語圏では（フィルムという語を含まず）アニメーションという単語によって作品それ自体を指すようになる傾向も見られる。

一方、フランスでは、マルタンを中心とした「アニメーション映画」運動が、アニメーションという語の使用を押し進めていくことになる。日本においても、野口久光などが1950年代半ばにすでに「アニメーション」という語で作品を指していた。1956年に開催された国際アニメーション映画祭、そして1960年に設立されたASIFA（国際アニメーションフィルム協会）はそうした様々な流れの結節点となった。

さらに20世紀後半には、コンピュータを用いた作品がアニメーションという領域に含まれるようになる。コンピュータ上で動きが作られた作品は、1960年代にはすでに専門家間でアニメーションの一種として捉えられており、1970年代には各賞においてアニメーションないしアニメイテッド・フィルムとしてノミネートされている。

今日ではセル・アニメーションの撮影台は用いられなくなり、多くのアニメーション作品がコンピュータ上で制作されるようになっていく。さらにピクサーの成功により、米国の長編アニメーション作品ではフル3DCGが大きな比重を占めるようになっていく。ただし、以前のアニメーションと全く異なるものではなく、ピクサーはディズニー・アニメーションの原則を3DCG作品に応用するなど、かつての要素をその作品に色濃く残している。これは、異なる技術で制作されるようになっていくことも、文化的には連続しているということを示す一例である。

ASIFA や米アカデミー賞はコンピュータ・アニメーションを排除するよりもむしろ、それを受け入れる形で定義を拡張してきた。コマ撮りという定義から撮影という要件が外され、ライブ・アクション以外の動画をアニメーション（ASIFA）、コマごとの技法で制作された映画を

アニメイテッド・フィルム（米アカデミー賞）などと捉えるようになってきているのだ。ただし、モーション・キャプチャに関しては見解がわかれ、米アカデミー賞は、それ自体はアニメーションではないと明記するようになってきている。

アニメーションと対置されるのがライブ・アクションという概念である。20世紀初頭、活劇などを意味していたライブ・アクションという概念は、やがて実際の人物を用いたものとして、描かれたキャラクターを用いるアニメイテッド・カートゥーンと対比されるようになる。そして、コマ撮りを基軸としたアニメーションという概念が定着すると、その対義語としても用いられるようになり、非コマ撮り（通常速度での撮影）としての意味をも獲得した。

こうした経緯から、アニメーションと対比される際には観点のねじれが見られることもあるが、それにも関わらず、ライブ・アクションは常にアニメーションと対になるものとして捉えられてきた。このことはライブ・アクションとアニメーションが単なる技術的な差異による区別ではないことを示している。これらは映像文化における二つの異なる領域として文化的にも区別されているのだ。たとえライブ・アクションという語それ自体で指し示されなくとも、いわゆる「通常の映画」と「アニメーション」を我々は区別している。この領域の区別は、それらの語が適用される前から存在し、幾多の技術的変遷や領域の再編成を経て、今もなお存在している。

本博士論文は2024年度に合格しましたが、時期の関係で本号に要旨が掲載されました。2024年度の博士論文題目の一覧は、第31号をご覧ください。