

西村智弘

Tomohiro NISHIMURA

# アニメーションのミュージックビデオにおける実験性

—初期MTVのアニメーションをめぐる状況について

Experimentation in Animated Music Videos

—About the Situation Surrounding Early MTV Animation

本論文が焦点を当てるのは、1980年代に制作されたアニメーションのミュージックビデオである。今日、アニメーションのミュージックビデオは当たり前のように制作されているが、1980年代は必ずしもそうではなかった。わたしはミュージックビデオの歴史をたどることで、1980年代にアニメーションのミュージックビデオがどのように確立されたのかを検証してみたい。

音楽と同調したアニメーションは戦前から存在したし、1960年代には本格的なアニメーションのミュージックビデオが誕生し、1970年代には高度な表現が試みられるようになっていた。ミュージックビデオの制作が本格化するのには1981年にMTVが開局してからである。しかし、この時期にはアニメーションのミュージックビデオが本格化しなかった。確かにMTVでは早くからアニメーションが存在したが、制作本数はきわめて限られていた。アニメーションは、ミュージックビデオのなかで例外的な存在だったのである。

1980年代には、すべてがアニメーションで制作されるミュージックビデオが少数で、実写とアニメーションを合成したり、実写にアニメーションを挿入する作品が大半を占めていた。実写部分で撮影されたのは、ミュージシャンの歌やダンスである。当時のミュージックビデオは、プロモーションであることを優先し、ミュージシャンのパフォーマンスを見せるのが基本的なスタイルだった。アニメーションが実写と組み合わせられたのは、プロモーションであることと妥協した結果に他ならない。

ミュージックビデオが商業アニメーションのスタイルで制作されることは、ほとんどなかった。このことは、ミュージックビデオが商業作品であることを考えると不思議である。その代わり、ロトスコープ、コラージュ、ピクシレーション、アブストラクトなど、特殊な技法が用いられることが多かった。アニメーションのミュージックビデオは、実験的な手法を実践する場になっていた。

新曲のプロモーションであるミュージックビデオは、最新の映像技術を取り入れることに熱心だった。新しい映像技術による新しいイメージが求められたのである。まだ開発段階にあったCGをいち早く導入したのもそのためだった。それと同様に、アニメーションのミュージックビデオでも実験的な手法が採用された。実験的な手法によるアニメーションは新しいイメージを提供したので

ある。むしろアニメーションが例外的な存在であったからこそ、特殊な技法を自由に取りこむことができたともいえる。1980年代においてアニメーションのミュージックビデオがアヴァンギャルドでありえたのはこれらの理由による。

## はじめに

本稿が取り上げるのは、ミュージックビデオのなかでもとくにアニメーションで制作された作品である。一般にミュージックビデオの世界では、アニメーションとそうではないものを区別する習慣はない。ミュージックビデオである点ですべて同じであって、アニメーションだからといって特別視することはない。しかし本稿では、あえてアニメーションで制作されたミュージックビデオに注目してみたい。

わたしは以前にミュージックビデオについての論文を書いたことがある。2019年に『東京造形大学研究報』に寄稿した「インターネット時代のミュージックビデオ——インタラクティブ・ミュージックビデオを中心に」<sup>1</sup>である。これは、インターネットの台頭がミュージックビデオの表現にどのような影響を与えたかを、具体的な作品を通して考察した論文だった。本稿はミュージックビデオをテーマにした論文の第二弾であり、「インターネット時代のミュージックビデオ」の続編といっていよい。しかし、「インターネット時代のミュージックビデオ」が現代の動向に焦点を当てていたのに対し、本稿でわたしが注目しているのは1980年代である。わたしは、過去のミュージックビデオを取り上げており、前回の論文と異なる歴史的な視点を導入していた。

近年、アニメーションによるミュージックビデオは増加の傾向にある。これは国際的な動向で、いったいどれほどの数のミュージックビデオがアニメーションで生産されているのかわからないが、ミュージックビデオの相当な部分をアニメーションが占めていることは間違いない。日本も例外ではなく、たとえばYOASOBI、ヨルシカ、ずっと真夜中でいいのに。のように、つねにミュージックビデオをアニメーションで制作するミュージシャンがおり、若い世代から支持されている。また、人気が高いポーカーロイドのミュージックビデオも基本的にすべてアニメーションである。

今日、アニメーションによるミュージックビデオの制作を希望する学生は多く、卒業制作にミュージックビデオを提出する学生もいる。わたしが務める東京造形大学アニメーション専攻にはミュージックビデオを制作する授業があるが、ミュージックビデオの歴史を論じる授業は存在しない。

わたしは、自分が担当する授業のなかで「アニメーションによるミュージックビデオ」というテーマを取り上げている。しかし現代に焦点を当てており、ミュージックビデオの歴史を論じているわけではない。一般にミュージックビデオの歴史を論じた著書や論文は存在しないが、学生は制作の知識に対して歴史に対する知識が欠けているのではないか。現代のアニメーションによるミュージックビデオを考えるためにも、それがどのように発達したかという歴史を検証する必要があるだろう。

ここで本稿の表記について説明しておく。わたしは、ミュージックビデオをディレクターの作品と考えているため、ディレクター名は必ず明記し、カタカナと英語で表示している。また、歌手やバンド名もカタカナと英語の両方で表記するが、曲名に関しては英語のみで表記している（ただし邦題がある場合は日本語も示す）。本稿で取り上げたミュージックビデオのすべては、YouTubeなどのインターネットで鑑賞可能である。わたしがミュージシャンと曲名を英語で表記するのは、この両方で検索すればミュージックビデオに行き着くことができるからである（ディレクター名では検索しても出てこない可能性がある）。興味のある読者は、自分で検索して観てほしいと思う。

## ミュージックビデオの時代区分

わたしは、ミュージックビデオの歴史を以下の四つに分類している。

- ①映画時代：1920–40年代
- ②スコピトーン・初期テレビ時代：1960–70年代
- ③MTV時代：1980–90年代
- ④インターネット時代：2000年代以降

①の映画時代は戦前であり、ミュージックビデオの前史に当たる。戦前にはそもそもビデオが存在しないので、ミュージックビデオは成立しえない。ただし、楽曲に合わせて映画を制作することは早くからおこなわれていたし、そうした映画が楽曲のプロモーションに使われることもあった。ミュージックビデオと類似したスタイルが試作されており、これがその後のミュージックビデオに

つながっている。

②のスコピトーン・初期テレビ時代には、まったく異なる二つのメディアが存在した。ひとつは、「スコピトーン」と呼ばれたビジュアル・ジュークボックスである。ジュークボックスのうえにモニターがついた装置で、コインを入れると音楽とともに16ミリフィルムで制作された映像を見ることができた。もうひとつはテレビである。当初、テレビとロック音楽との相性は悪かったが、しだいに音楽番組やバラエティー番組などでミュージックビデオが制作されるようになっていく。

③のMTV時代は、1981年にMTVが開局したときからはじまる。MTVによって映像とともに楽曲を視聴することが当たり前になって、映像の存在を抜きにして音楽を語ることができなくなった。ロック音楽のあり方は根本的に変化したのであり、ミュージックビデオのヒットが楽曲のヒットにつながるようになったのである。今日に続く音楽と映像の関係はこの時代に生まれていた。

④のインターネット時代は、映像がデジタル化されたときにはじまる。映像のデジタル化によって、ミュージックビデオの制作、発表の形態が大きく変わった。ミュージックビデオの視聴の中心がテレビからインターネットに移行したのもこの時代である。インターネットによって流通経路が拡大し、ミュージックビデオの制作本数が飛躍的に増加した。これは今日においても続いている状況である。

それでは、ミュージックビデオをめぐるこれらの時代区分にアニメーションがどのように関わっているのだろうか。まず①の映画時代では、トーキーの誕生とともに音楽と同調した短編アニメーションが制作されている。音楽とシンクロした抽象アニメーションもトーキーとともに生まれている。映画は本質的に音楽を要求していたのであり、アニメーションのミュージックビデオがつけられる下地は早くからあった。

②のスコピトーン・初期テレビ時代はどうか。まず、スコピトーンには基本的にアニメーションがなかった。スコピトーンは、歌手本人を出演させ、歌やダンスを披露させることを重視していたので、アニメーションが入り込む余地がなかった。一方、テレビでは、決して数は多くなかったが、アニメーションのミュージックビデオが1960年代から存在したし、1970年代にも継続的に制作されていた。アニメーションのミュージックビデオの

系譜は受け継がれていたのである。

③のMTVの時代には、ミュージックビデオの制作が本格化した。アニメーションのミュージックビデオも増加したといえるだろうか。実際には、MTVとアニメーションの関係は決してよいといえなかった。確かにMTVでは開局当初からアニメーションが存在したし、毎年のように制作されている。しかし、ミュージックビデオ全体から考えるとその数は圧倒的に少なかった。ミュージックビデオの世界で、アニメーションは特殊な存在だったのである。

ミュージックビデオは楽曲のプロモーションであり、商業作品として存在する。一方、一般にアニメーションも商業作品である。しかし興味深いことに、商業アニメーションのようなミュージックビデオが制作されることはきわめて稀であった。また、最初から最後までアニメーションというミュージックビデオは稀で、実写にアニメーションを合成した作品、あるいは実写にアニメーションを挿入した作品が大半を占めていた。さらにミュージックビデオでは、ロトスコープ、カラージュ、ビクシレーション、アブストラクトといった特殊なアニメーションの技法が使われることが多く、この点で表現が前衛的であった。とくに1980年代のミュージックビデオは、商業アニメーションよりも実験アニメーションに近親性があったのである。本稿では、なぜ1980年代のアニメーションのミュージックビデオがアヴァンギャルドでありえたのか、その理由を作品を通して検証してみたい。

アニメーションのミュージックビデオの制作が本格化するのは1990年代後半になってからである。ここには、やはり映像のデジタル化が影響を与えていた。ラップトップ型のコンピュータが普及し、アニメーションのソフトが充実することで、個人でアニメーションを制作することが容易になった。2000年代になると、ミュージックビデオの視聴がテレビからインターネットに移行し、アニメーションのミュージックビデオが流通しやすくなった。これらの要因が今日の盛況をつくっているが、現代のアニメーションのミュージックビデオについては別の機会に論じたいと思う。

#### 抽象アニメーション

アニメーションによるミュージックビデオの歴

史を振り返ってみたい。ディレクターの宇川直宏は、ミュージックビデオの先駆として、音楽の動きとシンクロしたオスカー・フィッシングの抽象アニメーションをあげている<sup>2</sup>。しかしわたしはもう少し時代を遡り、1920年前後に制作された「絶対映画」をミュージックビデオの先駆と考えたい。絶対映画はサイレント時代の抽象アニメーションで、ワルター・ルットマンの『オパス I』(1919)、ハンス・リヒターの『リズム21』(1921)、ヴィキング・エッゲリングの『対角線交響曲』(1924)の三作品が有名である。絶対映画は、当時のアヴァンギャルド映画を代表していた。

『リズム21』と『対角線交響曲』はサイレント映画であったが、最初に制作された『オパス I』には音楽がついていた(また、モノクロのフィルムを着色してカラーにしていた)。この音楽はルットマンが作曲家に依頼してつくらせたもので、公開時にはライブで演奏されている。ルットマンは、色彩音楽(抽象的な色彩の動きをオルガンなどの楽器で演奏するもの)の影響で抽象アニメーションを制作したといわれており、音楽の存在は不可欠であった。『リズム21』と『対角線交響曲』には音楽がついていないが、「リズム」や「交響曲」というタイトルから音楽を意識していたことは明かである。絶対映画は最初から音楽を要求していた。

トーキー時代になって、音楽と同調した抽象アニメーションを制作したのがフィッシングだった。彼はルットマンと交流があり、1920年代末にクラシック音楽やジャズにシンクロした抽象アニメーションを実験的に制作した。そうした初期作品のいくつかは、新しいレコードの宣伝に活用され、映画のエンドクレジットで上映された。これを最初のミュージックビデオという人もいる。1929年にはじまった〈スタディ〉シリーズは、初期の実験の成果であり、その後も多くの抽象アニメーションを制作した。音楽とシンクロした抽象アニメーションを手がけた他の作家に、『カラー・ボックス』(1935)のレン・ライ、『色彩幻想』(1947)のノーマン・マクラレンがいた。

抽象アニメーションは戦前のヨーロッパで発展したが、戦後に抽象アニメーションを受け継いだのはアメリカだった。ホイットニー兄弟、ハリースミス、ジョーダン・ベルソンらが代表的な作家である。とくにホイットニー兄弟は、いち早くコンピュータを導入し、コンピュータグラフィックスの先駆者になった。兄のジョン・ホイットニー

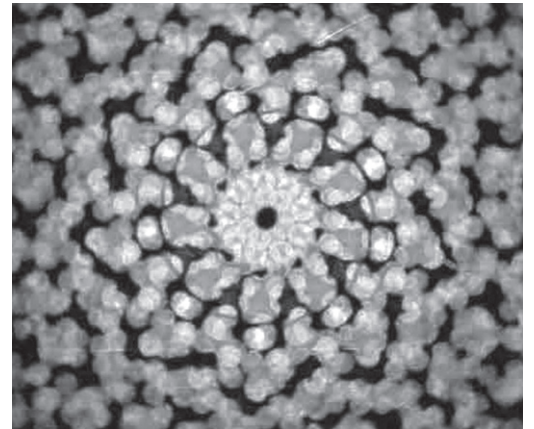


図1 『ラピス』1963

がアナログコンピュータを改良してモーションコントロール・カメラを開発し、このカメラを使って弟のジェームス・ホイットニーが『ラピス』(1963、図1)をつくっている。その後ジョンは、「デジタル・ハーモニー」の理論を確立し、『アラベスク』(1978)などのCGによる抽象アニメーションを制作した。

絶対映画はすでに音楽を意識しており、その後の抽象アニメーションは基本的に音楽と同調した作品がつくられた。抽象アニメーションにはビジュアル・ミュージックの伝統を認めることができる。ビジュアル・ミュージックとは音楽そのものではなく、視覚的なイメージによって音楽を表現することである。この伝統は、戦後のアメリカの抽象アニメーションにも継承されていた。

#### トーキーのアニメーション

世界で最初にトーキーのアニメーションを手がけたのはフライシャー兄弟(マックス&デブ・フライシャー)である。フォノフィルムのシステムを知ったフライシャー兄弟は、いずれトーキー映画が主流になると考え、1923年に〈ソング・カートゥーン〉シリーズに取りかかった。シリーズ第一作の『Oh Marbel』(1924)はサイレント映画で、上映中にライブで演奏された。トーキーになるのは、シリーズ第二作の『My Old Kentucky Home』(1926、図2)からである。この作品の公開は、世界で最初のトーキー映画といわれる『ジャズ・シンガー』(1927)の公開よりも一年早い。

『My Old Kentucky Home』には、〈ソング・カートゥーン〉の定番となる「バウンス・ボール」が登場していた。これは、白い球体が歌うべき歌





図2 『My Old Kentucky Home』1926

詞の場所を箇所が追っていくもので、今日のカラオケと同じシステムである。つまり〈ソング・カートゥーン〉は、観客に歌うことを促す集団カラオケであった。歌うべき歌詞の指示は、アニメーションのキャラクターが担うこともあった。〈ソング・カートゥーン〉の続編として、1929年から〈スクリーン・ソング〉シリーズが制作されている。

ウォルト・ディズニーの『蒸気船ウィリー』(1928)は、ディズニー映画最初のトーキーであった。大藤信郎は、『蒸気船ウィリー』から刺激を受け、上映とともにレコードをかけるレコード式トーキーを独自に開発した。最初のレコード式トーキーは『黒ニヤゴ』(1929)で、平井英子のヒットした児童ジャズを使った2分の試作品だった。大藤がアニメーション作家だったこともあって、レコード式トーキーにはアニメーションが多い。西倉喜代治が制作した『茶目子の日』(1931)は、平井英子のヒット曲に合わせたアニメーションで、歌詞のすべてを動画化したため結果的にシュールに仕上がった異色作である。また1930年代には、アマチュア映画作家の森紅(もりくれない)がレコード式トーキーによる抽象アニメーションを発表した<sup>3</sup>。

ワーナーブラザーズが提供した〈スプーニー・メロディーズ〉は、ポピュラーソングの紹介を目的にした短編映画のシリーズで、最初のミュージックビデオともいわれることがある。第一作の『Cryin' for the Carolines』(1930、図3)は、オルガン奏者のミルトン・チャールズが出演した作品で、アールデコ風のアニメーションと歌手の映像が組み合わされていた。翌年にこのシリーズは、アニメーションの〈メリー・メロディー (Merrie Melodies)〉に移行した。ヒュー・ハーマン&ドルフ・アイジングが制作したシリーズ第一作の『Lady, Play Your Mandolin!』(1931)は、歌や演奏

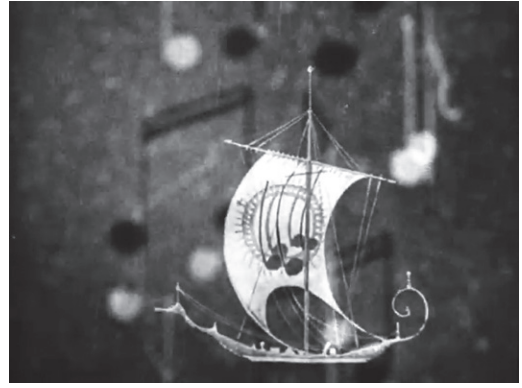


図3 『Cryin' for the Carolines』1930

をコミカルに描いたギャグアニメだった。

ディズニー映画は、『蒸気船ウィリー』のときから音楽とアニメーションの同調を目指していたが、これを徹底的に突き詰めたのがベン・シャープステーションの『ファンタジア』(1940)であった。チャイコフスキーの〈くるみ割り人形〉、デュカの〈魔法使いの弟子〉など、有名なクラシック音楽とシンクロしたアニメーションである。オスカー・フィッシングは当初のスタッフの一人で、ディズニーに請われて参加した(結局決別するが)。〈トッカータとフーガ〉の抽象的な描写にフィッシングが参加した名残を認めることができる。なお、日本のアニメーションの父といわれた政岡憲三が戦後すぐに制作した『桜(春の幻想)』(1946)は、『ファンタジア』から影響を受けたといわれた作品で、ウェーバーの〈舞踏への勧誘〉にシンクロした映像詩だった。

#### スコピトーンとシネボックス

フランスでは1958年頃に「スコピトーン (Scopitone)」が誕生し、1960年代に欧米で流行した。スコピトーンとはビジュアル・ジュークボックスのことで、コインを入れると音楽ともにモニターに16ミリフィルムの映像が投影される装置である。1950年末にはテレビの普及がはじまっていたが、当時はまだモノクロであった。それに対してスコピトーンは、カラーの16ミリフィルムであったために人気を博した。

やや遅れてイタリアで誕生したのが「シネボックス (Cinebox)」で、同じような装置であった。スコピトーンが16ミリフィルムのサウンドトラックを音源にしていたのに対し、シネボックスはフィルムとレコードが収納されており、レコードの

開始とともに16ミリフィルムが回る仕組みになっていた。シネボックスは、1966年頃から「シネジュークボックス (Cinejukebox)」と呼ばれている。

スコピトーンやシネボックスで上映された映像は、歌手本人が登場し、歌ったりダンスを踊ったりするシーンで成立していた。こうした歌手のパフォーマンスを見せるのは、ビジュアル・ジュークボックスの基本的なスタイルである。スコピトーンやシネボックスは、1980年代になって誕生するMTVと直接的な接点は何もないのだが、スコピトーンの基本的なスタイルはMTVに受け継がれているだろう。

スコピトーンは、歌手本人が登場するのが原則で、基本的にアニメーションの作品はなかった。ただしわたしは、シネボックスの作品で単純なアニメーションを見たことがある。スクリーミン・ジェイ・ホーキンス (Screaming Jay Hawkins) の《Frenzy》で、1950年半ば頃にシングルが発売されている。ホーキンスは、絶叫唄法で知られた歌手で、1950年代のR&B界で人気だった。《Frenzy》は、一人の男が女性に向けてさまざまな愛の告白をする内容で、女性は静止画のまま男性のみが動く作品だった。なぜアニメーションだったのかわからないが、なんらかの理由で本人を撮影することができなかったのであろう。わたしが見たアニメーションはこの作品だけなので、かなり珍しい例ではないだろうか。

立命館大学のマイケル・ライオンズによれば、当時のシネジュークボックスのなかに音楽に該当する映像が存在しない場合、抽象的な色彩のパターンが画面にあらわれる装置があったという<sup>4</sup>。1960年代後半に制作されたシネジュークボックスの宣伝用パンフレットには、モニターに抽象的な色彩のパターンが映し出されているのを確認することができる(図4)。また下の文章を見ると、青いサブタイトルで「カラーダンス」とあり、「リズムを見ろ」と文章が続いている。また、「シネジュークボックスは、音楽のリズムを画面上で連続的に変化する色のデザインに変化させるための、まったく新しいアイデアを提供します」と解説されている。現存していないのでどのようなものであったのか推測するしかないが、この抽象的な色彩のパターンは抽象アニメーションであったと考えられる。

ライオンズは、宣伝用パンフレットにある抽象



図4 「シネジュークボックスの宣伝用パンフレット」  
1960年代後半

パターンをジェームス・ホイットニーの『ラピス』(1963)と比較している。確かに宣伝用パンフレットのモニターに映る万華鏡的なイメージは『ラピス』と似ている。シネボックスがシネジュークボックスと呼ばれるのは1966年頃からのことだから、『ラピス』の公開のほうが早い。しかし、シネジュークボックスの制作者が『ラピス』を観ていたとも思えない。類似は偶然だろうが、おそらくここには、ビジュアル・ミュージックをめぐる同時代的な関心の共有があったと考えられる。

#### 1960年代のアニメーションによるミュージックビデオ

ミュージックビデオではないが、近いスタイルをもった日本のテレビ番組として、1961年に放映がはじまったNHKの『みんなのうた』をあげることができる。今日『みんなのうた』の大半がアニメーションだが、当初は実写が中心であった。最初のアニメーションは第一回放送分のひとつで、楠トシエが歌う《誰も知らない》(1961)である。アニメーションを制作したのは和田誠と中原収一で、前半を和田、後半を中原を担当した。その後も、芦野宏が歌った《ブンブンポルカ》(1961)を〈アニメーション3人の会〉の久里洋二が担当するなど、『みんなのうた』には自主制作アニメーション出身の作家が関わっていた。

基本的にわたしは、楽曲に合わせてつくられた映像作品をミュージックビデオと考えるので、『みんなのうた』もまた広義のミュージックビデオに属する。ただし、ミュージックビデオが楽曲のプロモーションを目的としているのに対し、『みんな

のうた』がレコードの販売枚数やヒットチャートを意識することなく、純粋に楽曲を楽しんでもらうために映像を制作している点が異なっていた。

その後もミュージックビデオに近似した作品を制作したのは久里洋二で、当時のヒット曲にシンクロした短編アニメーションを制作した。たとえば、ザ・ジャイアンツの〈ケメ子の唄〉を使った『ケメコのLOVE』(1968)などである。また久里は、日本テレビ系列で放映された深夜番組『11PM』の〈ミニミニアニメーション〉というコーナーで自作の短編アニメーションを放映したが、そのなかでも流行歌にシンクロした作品を発表した。このアニメーションを指して、「早すぎた“ひとりMTV”」<sup>5</sup>といったのは宇川直宏である。また自主制作アニメーションの作家では、田名網敬一がジョン・レノン (John Lennon) の曲にシンクロした『Oh! Yoko!』(1973)をつくっている。

1968年にはイギリスで、ジョージ・ダニングが監督した『イエロー・サブマリン』が公開された。ビートルズ (The Beatles) を主人公にしたミュージカルの長編アニメーションである。ビートルズがアニメーションとなって楽曲が披露されるが、基本的に曲のパートは物語と独立して存在していた。たとえば写真を応用した《A Day in the Life》、ロトスコープを使った《Lucy in the Sky with Diamonds》など、曲ごとに異なるアニメーションのスタイルが追求されていた。そこだけ切り取るとミュージックビデオのようになり、実際にのちにミュージックビデオとして流通した。

アーチーズ (The Archies) は、1968年にアメリカで放送がはじまったアニメ番組『The Archie Show (アーチでなくちゃ)』に登場する架空のバンドである。レコードが販売され、ミュージックビデオに相当する短編がハル・サザーランド (Hal Sutherland) によって制作された。この短編が放映

されたのは、翌年の後続番組『The Archie Comedy Hour』においてである。いくつもの作品があるが、ヒットチャートで一位になった《Sugar, Sugar》(1969、図5) がとくに有名であった。真の意味でミュージックビデオと呼ぶことのできるアニメーションが放映されたのはこのときが最初ではないか。

### 1970年代のアニメーションによるミュージックビデオ①

1970年代にいち早くアニメーションのミュージックビデオに着手したのはピンクフロイド (Pink Floyd) であった。しかも、プログレッシブ (進歩的) ロックの代表的なバンドらしく、ミュージックビデオもきわめて進歩的で、実験的なアニメーションになっていた。たとえばイアン・エムズ (Ian Emes) が制作した《One Of These Days》(1971、図6) は、カラフルな男性が踊る背景が次々と変わっていくアニメーションで、背景がしだいに抽象的になっていく。抽象的な形態の動きを活用するのは、彼女のアニメーションの特徴で、芸術性の高いミュージックビデオに仕上がっていた。

ジェラルド・スカーフ (Gerald Scarfe) もピンクフロイドのミュージックビデオを制作したディレクターで、《Shine On You Crazy Diamond》(1975) や《Welcome to the Machine》(1977) などの作品があった。とくに後者は、都市の崩壊を描いたスケールの大きなアニメーションだった。人体が破壊されていくグロテスクな描写はスカーフに特徴的なスタイルである。その後もスカーフは、『The Wall』(1979) のアルバムジャケットのデザインを担当し、最初のシングル曲《Another Brick In The Wall, Part Two》(1979、図7) のミュージックビデオをディレクションした。実写のミュージックビデオだが、部分的にアニメーションのパートがあった。このアニメーションは、アラン・パーカーの『ピンク・フロイド ザ・ウォール』(1982) のアニメーション・パートに発展している。たとえば《Goodbye Blue Sky》は、暴力を肯定する現代社会をグロテスクに描いた風刺的な内容で、この部分だけが切り取られてミュージックビデオとして流通した。

1970年代にアニメーションのミュージックビデオをつくったディレクターにジョン・デイビッド・ウィルソン (John David Wilson) がいた。ウ



図5 《Sugar, Sugar》1969





図6 《One Of These Days》1971

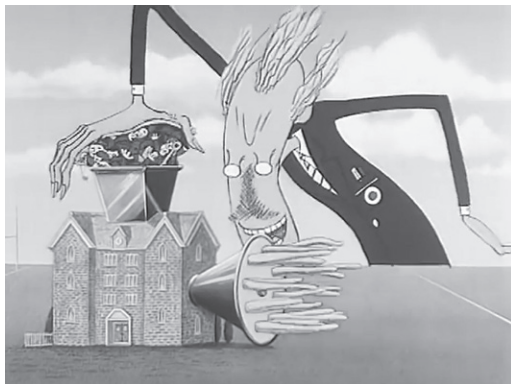


図7 《Another Brick In The Wall, Part Two》1979



図8 《Dark Lady》1974

イルソンは、UPAとディズニーで働いたあと、1955年にFine Arts Filmsを設立した。最初の作品である『Petroushuka』(1956)は、ストラヴィンスキーの楽曲に基づいた短編アニメーションだった。1970年代に入るとミュージックビデオに着手し、『ソニー&シェール・コメディアワー (Sonny and Cher Show)』などのバラエティ番組で発表した。ジム・クロウチ (Jim Croce) の《Bad Boy Leroy Brown》(1973)、シェール (Cher) の《Dark Lady》(1974、図8)などの作品がある。

ウィルソンのミュージックビデオの特徴は、ちょっとしたストーリーのなかにキャラクター化した歌手を組みこんだことである。スコピトーン時代のミュージックビデオは、歌手のパフォーマンスを見せることが鉄則であったが、ウィルソンは

歌手をキャラクター化することでアニメーションに登場させており、プロモーションの役割を果たしていた。この手法は、その後のミュージックビデオの常套手段になった。

ジョン・ハラス (Jon Halas)もまた、1970年代にアニメーションのミュージックビデオを制作したディレクターであった。ハラスといえば、ドナルド・バチュラーと設立した「ハラス・アンド・バチュラー」が有名である。代表作の『動物農場』(1954)は、イギリス初の長編アニメーションで社会風刺の作品だった。ハラスのミュージックビデオは、数が少ないものの完成度が高かった。ロジャー・グローヴァー&ゲスツ (Roger Glover & Guests)の《Love Is All》(1974)は、ギターを弾くカエルのまわりに昆虫や動物が集まる陽気な作品である。クラフトワーク (Kraftwerk) の《Autobahn》(1979)は、ロジャー・メインウッド (Roger Mainwood)をアニメーターに迎え、奇妙なキャラクターが次々と登場するシュールな作品であった。

#### 1970年代のアニメーションによるミュージックビデオ②

1970年代にアニメーションのミュージックビデオを制作したミュージシャンにリンダ・マッカートニー (Linda McCartney)がいた。リンダはポール・マッカートニーの前妻で、ポールのバンド「ウイングス」のオリジナルメンバーのひとりである。リンダは、いくつかのミュージックビデオをアニメーションで発表した。いずれも完成度が高かった。《Oriental Nightfish》(1978)は、先にピンクフロイドのところで触れたイアン・エムズ制作である。女性がピアノを弾いていると悪魔のような存在が現れて異世界へと連れこんでいく話を幻想的に描いていた。また、オスカル・グリロ (Oscar Grillo)が制作した《Seaside Woman (Version 1)》(1980、図9)は、幼子の相手をしたり毎日の仕事するジャマイカの女性の生活を描いた作品だった。個性的なアニメーションで、〈カンヌ国際映画祭〉でパルムドールを受賞している。ちなみにVersion 2は、同じアニメーションにリンダが歌うシーンを合成したものだった<sup>6</sup>。

キューカンバー・スタジオ (Cucumber Studios)は、アナベル・ジャンケル (Annabel Jankel)とロッキー・モートン (Rocky Morton)が



図9 《Seaside Woman》1980

設立したプロダクションである。「マックス・ヘッドルーム」の共同開発者であり、早くからミュージックビデオに着手した。エルビス・コストロとジ・アトラクションズ (Elvis Costello & The Attractions) の《Accidents Will Happen》(1978)は、コストロが歌いバンドが演奏するシーンに日常的なシーンを挿入した作品である。演奏シーンは、ピート・モンドリアンを意識して抽象的にディフォルメされていた。日常シーンは、トーストが焦げる、浴槽があふれるなどささいな事故をデザイン的にアニメーションにしていた。またCGで顔が描かれるシーンで終わっており、CGを取り入れた最初のミュージックビデオといわれている。作品としての評価が高く、ニューヨーク近代美術館のパーマネントコレクションに選ばれている。

ジョン・ラム (John Lamb) が1979年に制作した『Tom Waits for No One』は、歌手のトム・ウェイツ (Tom Waits) が主演した短編映画である。ミュージックビデオではないが、ウェイツが《The One That Got Away》を歌う前で幻想の女性が踊る作品で、楽曲を中心に展開している点でミュージックビデオに近い仕上がりになっていた。ビデオによるロトスコープの技法を導入しており、この技術によって1980年の《アカデミー賞科学技術賞》を受賞している。いち早くロトスコープを使った点で、のちに大ヒットするアーハ (A-ha) の《Take on Me》(1985)の先駆になっている。

斬新なミュージックビデオが作られるかどうかは、バンドの性質にもよるだろう。ピンクフロイドはプログレッシブロックを代表するバンドであり、クラフトワークはエレクトロ・ミュージックを代表するグループだった。ピンクフロイドとクラフトワークは、音楽のジャンルは異なっていたが、当時のロック音楽の最先端であった点で共通する。こうした最先端の音楽は、ビジュアル面にも力を入れていた。とうぜんミュージックビデオ

の制作にも熱心で、アーティスティックな作品が制作された。ミュージックビデオがアニメーションになったのは、ミュージシャンが音楽のアーティスティック性を追求した結果であった。

しかしこのことは、ミュージックビデオがプロモーションであることと矛盾しない。ピンクフロイドやクラフトワークにとっては、ミュージックビデオが芸術的であることが楽曲のプロモーションになるのである。つまり、アニメーションの芸術性が楽曲の価値を高めるのであり、バンドのアーティスティック性をプロモーションするのであった。ここには、一般的な意味でのプロモーションから離れることがプロモーションになるという逆説がある。だからこそミュージックビデオは、作品として独立しており、アニメーションとして完成度をもつ必要があった。

また新しい音楽を追求するバンドにとって、新しさを強調するのもプロモーションの一部であろう。つまり、ミュージックビデオにおいても新しい表現が求められたのであって、実験的な技法が使われたり、斬新なイメージが追求された。ミュージックビデオがアヴァンギャルドになりえたのは、この時代が新しい音楽のかたちを求めたからでもある。

#### MTV 開局当時のアニメーション

MTVが開局したのは1981年で、ミュージックビデオの制作が本格化した。1980年代のミュージックビデオの特徴は、プロモーションであることを強く意識していたことで、なんらかのかたちでミュージシャンの歌やダンスを見せる作品がほとんどであった。これは、1960年代に流行したスコピトーンと基本的に同じスタイルである。そのため、ミュージックビデオがアニメーションで制作される機会は少なかった。とくに1981年からの数年間は、数えるほどしかアニメーションが存在しない。しかし、数少ないアニメーションのミュージックビデオはいずれも個性的で、アニメーション表現の多様性を示している。

トム・トム・クラブ (Tom Tom Club) の《Genius Of Love》(図10)は、MTVが開局した1981年に発表されており、MTVで最初に制作されたアニメーションであろう。最初から最初まですべてアニメーションで成立したミュージックビデオである。



図10 《Genius Of Love》1981

ポップな絵柄でとくにストーリーはなく、目まぐるしくシーンが変わる楽しい作品だった。自由に表現されたアニメーションだが、プロモーションであることから自由ではなかった。

《Genius Of Love》は、デザイナーのジェームス・リジィ (James Rizzi) が描いたイラストをアニメーションにしたミュージックビデオであった。アニメーションを担当したキューカンバー・スタジオは、先に触れたエルビス・コステロとジ・アトラクションズの《Accidents Will Happen》を制作したプロダクションである。リジィは、トム・トム・クラブのデビューアルバムのジャケットを手がけて評判になっていた。レコードジャケットと同じイラストをアニメーションにしている点で、トム・トム・クラブのプロモーションになっている。リジィのイラストを使ったトム・トム・クラブのミュージックビデオには、他に《Pleasure Of Love》(1983)があった。

トム・トム・クラブは、トーキング・ヘッズのメンバーであるティナ・ウェイマスとクリス・フランツの夫婦が組んだバンドである。ミュージックビデオの最初に登場する三人の女性はトム・トム・クラブのボーカルグループで、真中にいるのがウェイマスである。また、自転車に乗って現れる男性は夫のフランツであり、だから二人は一緒に踊るのだ。また後半に黒人が現れるのは、レコーディングのあいだに散歩をしたとき、黒人の子供の言葉遊びを思い出しことが曲が生まれるきっかけになったというエピソードに基づく。《Genius Of Love》には、メンバーがキャラクターになって登場し、曲が誕生したエピソードが組みこまれていた。これらの点でもプロモーションの役割を果たしている。

イタリアのラ・ビオンダ (La Bionda) は兄弟からなるディオで、イタロ・ディスコのパイオニア

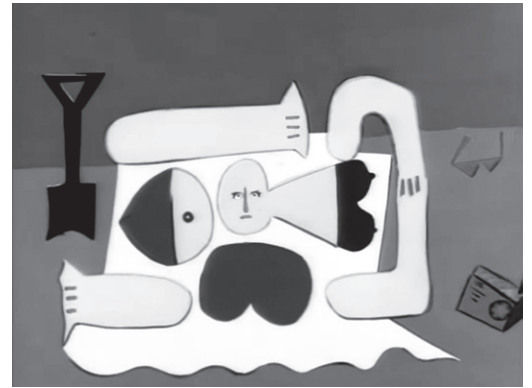


図11 《New Frontier》1982

的な存在だった。ガイド・マヌリ (Guido Manuli) がディレクションした《I Wanna Be Your Lover》(1981) は、本格的なSFアニメーションのミュージックビデオである。宇宙飛行士となったラ・ビオンダの二人が宇宙空間で幽霊のような女性と出会い、導かれるままに惑星に着陸すると怪物たちに襲われる話で、シンセサイザーを多用した楽曲とSF的な題材が合っていた。当時、ラ・ビオンダはこのアニメーションをバックにライブをおこなっていた。

ドナルド・フェイゲン (Donald Fagen) の《New Frontier》(1982、図11) は、実写とアニメーションを合成したミュージックビデオで、当時人気のあった作品である。ディレクターをロッキー・モートンとアナベル・ヤンケル (RoScky Morton & Annabel Jankel) が務めていた。フェイゲン扮する正装した男とドレスの女が車でパーティーからの帰り道、なぜか地下の放射性降下物シェルターに行ってデートをはじめるというストーリーだった。途中で挿入されるアニメーションが変わっていて、すべて既存の作品からの引用なのだが、さまざまな国から (たとえば明かにロシア製と思われる作品がある) 誰がつくったのかわからない作品のシーンを使っていた。しかも、かつてのUPAを思われるグラフィカルなアニメーションばかりが選ばれており、モダンなスタイルのミュージックビデオになっていた。

#### サウンドトラックのミュージックビデオ

アメリカ (America) の《The Last Unicorn》(1982、図12) は、アーサー・ランキン・Jrとジュールス・バス (Arthur Rankin Jr. & Jules Bass) が監督した長編アニメーション『最後のユニコーン』(1982)





図12 《The Last Unicorn》1982



図13 《Rox et Rouky》1982

のサウンドトラックのミュージックビデオであった。当時、劇場公開される映画のサウンドトラックのミュージックビデオはあったが、劇場アニメーションのサウンドトラックのミュージックビデオは最初だったのではないか。サウンドトラックのミュージックビデオという性質上、すべてが『最後のユニコーン』から抜粋したシーンで成立していた。最初から最後まですべてアニメーションで、バンドのメンバーはいっさい登場しない。

サウンドトラックのミュージックビデオであるとはいえ、長編アニメーションの抜粋だけで成立した作品は珍しいだろう。『最後のユニコーン』はファンタジー映画なのだが、ミュージックビデオではファンタジーの要素を割愛し、四季のなかで山道を歩くユニコーンを捉えている。わたしは、この作品をはじめてみたときサウンドトラックのミュージックビデオであると気づかなかった。ユニコーンの日常を描いたアニメーションだと思ったのである。それほど作品として自立したミュージックビデオになっていた。

サウンドトラックのミュージックビデオには、二つの役割を想定することができる。ひとつは映画のプロモーションをすることであり、もうひとつは楽曲や歌手のプロモーションをすることである。《The Last Unicorn》は、『最後のユニコーン』のプロモーションであると同時に、アメリカというバンドのプロモーションである。しかし、バンド

が登場しないので、映画のプロモーションを優先させたミュージックビデオとなっていた。

同年の1982年には、フランスでドテロ (Dorothée) の《Rox et Rouky》(図13)が発表されている。これは、ディズニー映画『きつねと狼犬』(1981)の主題歌のミュージックビデオであった。《Rox et Rouky》もまた、『キツネと狼犬』の抜粋シーンで構成されているが、《The Last Unicorn》と異なるのは、歌うドテロの姿が映画のシーンに合成されていたことである。このような合成がおこなわれたのは、『キツネと狼犬』をプロモーションすると同時に、歌手のドテロをプロモーションした結果である。ただしドテロを合成してしまうと、彼女が邪魔になってアニメーションが見づらくなるという欠点があった。

ちょうど十年後に制作されたピーボ・ブライソンとセリーヌ・ディオ (Celine Dion & Peabo Bryson) の《Beauty And The Beast》(1992)は、ディズニー映画『美女と野獣』(1991)の主題歌のミュージックビデオである。この作品では、ブライソンとディオが歌うシーンと『美女と野獣』のシーンを交互に見せている。こうすれば、両者が別々に存在して浸蝕することがない。劇場アニメーションのサウンドトラックのミュージックビデオは、基本的にこのスタイルに落ち着いていたようだ。ピーボ・ブライソンとレジナ・ベル (Regoma Bell & Peabo Bryson) の《A Whole New World》(1992)は、同年に制作された『アラジン』の主題歌のミュージックビデオで、《Beauty And The Beast》と同じスタイルで制作されていた。

#### 1983年のアニメーションによるミュージックビデオ

1983年には、イタロ・ディスコのデュオであるリゲイラ (Righeira) の《No tengo dinero》が評判になった。ピエルルイジ・デ・マス (Pierluigi De Mas) のディレクションによるミュージックビデオには、リアルに描かれたリゲイラが登場する。デビューアルバム『Righeira』のジャケットは、画廊のような場所でリゲイラの二人が佇んでいるものだったが、ミュージックビデオはこのシーンがアニメーションになるところからはじまる。ピート・モンドリアンの絵画がモチーフになっているらしく、デザイン的なパターンが挿入されるシーンがあったり、古いモノクロの映画が背景に





図14 《La Serenissima》1983



図15 《Don't Answer Me》1983

なっていたりする。とくに物語も展開もなく、リゲイラが歌って踊るだけなのだが、全体的にモダンなアニメーションになっていた。

ロンド・ヴェネチアーノ (Rondò Veneziano) は、イタリアの室内オーケストラだが、バロック音楽の伝統と現代楽器の融合を目指し、シンセサイザー、ベースギター、ドラムといったロックスタイルのリズムセクションを取り入れたグループである。メンバーはほとんどが女性で、バロック時代の服装と髪形で演奏をおこなった。《La Serenissima》(1983、図14)は、イギリスでリリースされた曲のミュージックビデオで、本格的なSFアニメーションであった。水没した街(ベネチアは水上都市で、頻繁に洪水が発生する)の上を巨大な宇宙船が飛行している。水面から古い建築物やロボットになったヴェネチアーノのメンバー浮かび上がると、宇宙船がこれらを船内に取りこんで出発するという内容だった。

ロンド・ヴェネチアーノのデビューアルバム『La Serenissima』(1981)のジャケットは、バロック時代の格好をした金属の女性が船の上で演奏する絵が描かれていたので、ミュージックビデオはこのイメージをアニメーションにしたものだろう。誰がどういう経緯で制作したのかわからないが、短い作品でありながらインパクトは絶大で、商業

アニメーションに匹敵する完成度の高さを有している。当時としては異例のミュージックビデオであった。

アラン・パーソンズ・プロジェクト (The Alan Parsons Project) の《Don't Answer Me》(1983、図15)は、マイケル・カルタ (Mike Kaluta) がデザインとアニメーターを務めていた。カルタは高名な漫画家でもあったので、アメリカンコミックを強く意識したミュージックビデオになっている。《Don't Answer Me》は、1930年代のフロリダを舞台にした架空のコミックシリーズ「ニックとシュガーの冒険」のストーリーとして紹介される。漫画らしく静止画を活かして動きの少ないアニメーションになっており、セリフは吹き出しで示された。一方、ビリヤードが写真になっていたり、月がクレイアニメーションでつくられるなど、多様な技法を導入していた。最後のほうに登場するカクテルラウンジの衣装で楽器を演奏するバンドがアラン・パーソンズ・プロジェクトである。古いアメリカン・コミックのスタイルを動画化して人気があったミュージックビデオだが、通常のアニメーションとは異なる実験的側面をもっていた。

#### 初期のコンピュータグラフィックスとミュージックビデオ

新曲のプロモーションであるミュージックビデオは、つねに最新の映像技術を取り入れることに熱心であった。1980年代はCGの技術が大きく発展した時代であったから、当然のようにミュージックビデオにもCGが取り入れられた。MTVの普及とCGの開発は、並行して進んだといっていよう。しかし、MTVが開局した当初は3DCGが登場しておらず、線だけで描かれたワイヤーフレームが主流であった。当時はCGといえばワイヤーフレームと考えられた時代であった。

ワイヤーフレームは3次元の形状をモデリングする手法で、立体を線だけで表現する。座標軸に点を打ち、点と点を線で結んだ状態であって、いわば面をつくる以前の段階である。ワイヤーフレームは、2次元のカートゥーン・アニメーションのような絵を実現することができず、単純な色と線だけですべてを表現するため、幾何学的な形にならざるをえなかった。実物と区別ができないほどのリアルになった今日のCGと比べると、驚くほど原始的である。しかしワイヤーフレームは、

1970年代末から1980年代前半にかけてコンピュータグラフィックスの最先端コンピュータグラフィックスの最先端であった。当時は、ワイヤーフレームを使うだけで映像表現が新しく感じられたものである。どこかSF的なイメージがあったのは、未来に開かれた新しいテクノロジーであったからだろう。テクノポップと相性がよかったのも、ワイヤーフレームが未来的なイメージをもっていたからである。

アート・オブ・ノイズ (The Art of Noise) の《Paranoimia》(1986)は、マックス・ヘッドルームがボーカルで参加した曲のミュージックビデオである。マックス・ヘッドルームは、1984年にイギリスの「チャンネル4」の音楽番組に登場したバーチャル司会者である。すべてCGで制作された人物という設定だが、実際には俳優のマット・フリーワーカーが演じた偽物のCGだった。しわや髪の毛などのディテールを消す特殊メイクを施し、極端なライティングで撮影して、コマを飛ばすなどの編集で機械的な動きを演出したのである。当時のCG技術では、人物をリアルに制作することは不可能であった。背景のCGはワイヤーフレームで制作されていたが、これが当時の技術の限界であったのだ。ただし、レトロフューチャー的な奇妙な未来感を出すことには成功しているだろう。

先に触れたように、CGを最初に取り入れたミュージックビデオは、エルビス・コストロとジ・アトラクションズによる1978年の《Accidents Will Happen》で、単色のワイヤーフレームで単純な顔を描いていた。1980年代初頭のCGも基本的にワイヤーフレームで、バンドが演奏する背景に合成するというのが一般的な使い方だった。たとえば、シーセックス (Mi-Sex) の《Computer Games》(1979)は、コンピュータ・ゲームをテーマにした曲のため、メンバーがコンピュータ室に侵入して勝手に機材を操作するシーンがあった。メンバーが演奏する背景には、モノクロのワイヤーフレームやテレビゲームの画面が合成された。

ディーボ (Devo) の《The Day My Baby Gave Me A Surprise》(1979)にもコンピュータ室が登場するが、背景に使われた抽象パターンはCGではなくビデオエフェクトであろう。ディーボが本格的にCGを取り入れたのは、おそらく《Peek A Boo》(1982)が最初で、バンドが演奏する背景にワイヤーフレームや単純な図形のCGを使っていた。このCGを手がけたのが、ジョン・ホイットニー・

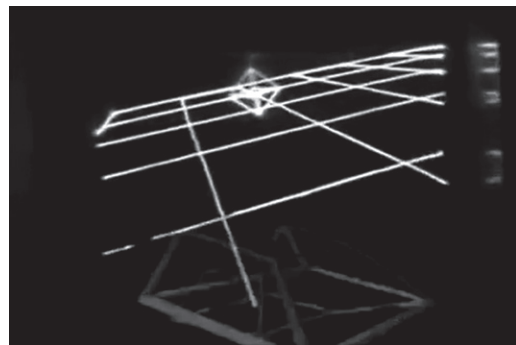


図16 《Menergy》1982

ジュニアとゲイリー・デモスが1982年に設立したデジタルプロダクション (Digital Production) である。当時もっとも強力なスーパーコンピュータのCray X-MPを所有していたが、それでもワイヤーフレームをつくるので精一杯であった。

こうしたなかで、大胆にCGを取り入れたミュージックビデオがパトリック・カウリー (Patrick Cowley) の《Menergy》(1982、図16)である。カウリーはエレクトロダンスミュージックのパオニア的な存在で、早くからシンセサイザーの研究に没頭していた。音楽の制作に最新の技術を使っていたのに合わせ、ミュージックビデオにも最新のCG技術が使われた。《Menergy》は、ごく一部に彼の肖像写真を使っているものの、ワイヤーフレームによるアブストラクトを展開していた。1982年という制作年を考えると、技術のうえでも表現のうえでも画期的なミュージックビデオであっただろう。

#### スティーブ・バロンと 《Take on Me》

ここでアニメーションの問題から離れ、初期のMTVでマイケル・ジャクソン (Michael Jackson) が果たした役割について触れておきたい。ジャクソンは、ミュージックビデオに関して革命的な存在で、たとえばジョン・ランディス (John Landis) が監督した《Shriller》(1983)のような短編映画をつくり、ミュージックビデオの概念を変えたのだ。しかしジャクソンは、最初からそのようなミュージックビデオをつくっていたわけではない。《Rock With You》や《She's Out of My Life》(ともに1980)といった初期のミュージックビデオは、無地の背景で歌うだけのシンプルなものであった。

ジャクソンは、従来のミュージックビデオの退

屈さを批判し、エンタテインメントとしての内容をもつべきだと訴えた。彼がミュージックビデオを「ショートフィルム」と呼ぶのは、それだけ作品としての意識が強かったからである。そして制作したのが、スティーブ・バロン (Steve Barron) がディレクターを務めた《Billi Jean》(1983)である。パパラッチに追われるジャクソンを描いたミュージックビデオは大ヒットし、ブラックミュージックを拒否する傾向が強かった当時のMTVで繰り返し放映された最初のミュージックビデオとなった。続いて発表されたのが《Beat It! (今夜はビート・イット)》(1983)で、ディレクターのボブ・ジラルディ (Bob Grialdi) は『ウエストサイド物語』(1957)風の実写ミュージカルに仕上げている。

MTVが普及して影響力をもつようになると、ミュージシャンが歌ったり演奏するだけのミュージックビデオはしだいに飽きられ、作品志向が強まっていた。このとき作品志向をいっしょに進めたのがジャクソンである。また、彼とともに初期のMTVを支えたのがマドンナで、作品志向を押し進めた。たとえば《Like a Virgin》(1984)は、ミュージカル映画《紳士は金髪がお好き》(1953)をモチーフにしたミュージックビデオであった。1980年代半ば以降、MTVではアニメーションの制作本数が増加したが、このこととミュージックビデオの作品志向が強まったことは決して無関係ではない。アニメーションは、作品志向が強いミュージックビデオだったのである。

この時期のアニメーションのミュージックビデオを代表したのがアーハ (a-ha) の《Take on Me》(1985、図17)である。この作品は、ミュージックビデオとしても革命的な意味をもっていた。当時から大評判になり、多くの賞を獲得した。作品の人気は今日も衰えることなく、2022年9月現在でYouTubeの再生回数は15億回に到達している。

ただし、一般に知られている《Take on Me》がオリジナルではなく、二番目に制作されたミュージックビデオであったことはあまり知られていない。1984年に制作された《Take on Me》の最初のバージョンは、アニメーションのパートがなく、青い背景を前にバンドが演奏するだけのきわめてシンプルな作品だった。しかしまったく評判にならなかったため、翌年に新たな録音による第2弾がつくられた。これが今日のわたしたちが知っているミュージックビデオで、アニメーションを合成し、少女のロマンスをもちこんだファンタステ



図17 《Take on Me》1985

ックな作品になっていた。

《Take on Me》の1本目と2本目と違いは、マイケル・ジャクソンの初期のシンプルな作品から《Billi Jean》以降のショートフィルム路線への変化と比較することができる。つまり、歌手が歌うだけの単純なミュージックビデオから作品としての内容をもつ複雑なミュージックビデオに変化したのである。ここで興味深いのは、《Billi Jean》を制作したディレクターと《Take on Me》の第2バージョンを制作したディレクターが同じスティーブ・バロンであったことだ。この事実は決して偶然ではない。バロンは初期のMTVを支えたディレクターの一人で、ミュージックビデオの表現を高めることに貢献した人物であった。ミュージックビデオの革新者は、アニメーションのミュージックビデオでも革新者であったのだ。

《Take on Me》は、ロトスコープを使ったことでも知られていた。ロトスコープは、実写の映像をトレースすることでリアルさを実現するアニメーションの技法である。1970年代の『イエロー・サブマリン』や『Tom Waits for No One』といった映画に使われたが、ミュージックビデオでは珍しい手法だった。ただしアーハは、《Take on Me》以前にもロトスコープを使ったミュージックビデオを制作している。《Train Of Thought》(1985)がそれで、やはり実写とアニメーションを組み合わせた作品だった。実写部分をキャンディス・レッキング (Candice Reckinger)、アニメーション部分をマイケル・パターソン (Michael Patterson) が担当していた。ロトスコープが使われたのはパターソンが担当したパートである。

《Take on Me》を制作するうえで、《Train Of Thought》のロトスコープがヒントになっていた。すでにパターソンは、卒業制作でつくった映画『COMMUTER』(1981)でロトスコープを使ってお



り、この映画の一部は《Train Of Thought》に引用された。『COMMUTER』で使われた鉛筆描きによるモノクロのロトスコープは《Take on Me》とよく似ている。《Take on Me》のロトスコープの起源をとどっていくと、『COMMUTER』に行き着く。パターソンの短編映画は、MTVでロトスコープが流行するきっかけをつくったのである。

#### ロトスコープとコラージュアニメーション

《Take on Me》が大ヒットしてから、ロトスコープのミュージックビデオが急増した。ロトスコープは、ミュージックビデオと相性がよい技法であったといえる。歌やダンスなどのミュージシャンのパフォーマンスを示すことは、当時のミュージックビデオの鉄則であった。ロトスコープは、アニメーションを実写に近づけることができる技法でもある。アニメーションであっても、ミュージシャンのパフォーマンスをリアルに示すことができたのであり、プロモーションとしての効果に貢献したのだった。《Take on Me》以降につくられたロトスコープによるミュージックビデオを見ていこう。

ビル・マザー (Bill Mather) が制作したダイアー・ストレイツ (Dire Straits) の《Brothers In Arms》(1985) は、イギリスがフォークランド紛争に関与した1982年につくられた反戦歌であった。ミュージックビデオでは、ロトスコープで第一次世界大戦の画像をつくり、そこにバンドの演奏を重ねている。のちに触れる《Money for Nothing》のモダンなスタイルとは対照的に、《Brothers In Arms》はノイズの多い白黒画像で、古典的な外観となっていた。

ディレクターのリチャード・ローウェンスタイン (Richard Lowenstein) は、アニメーション作家ではないが、ティム・フィン (Tim Finn) の《Fraction Too Much Friction》(1983)、INXSの《Burn For You》(1984) などの一部でロトスコープを採用した。リン・マリー・ミルバーン (Lynn-Maree Milburn) と共同監督したINXSの《What You Need》(1985、図18) では、全面的にロトスコープを採用し、さらにロトスコープと実写を組み合わせ、コラージュのような複雑な画面をつくった。またINXSの《Need You Tonight》(1987) では、35ミリで撮影した実写映像の切り抜き写真のコマ



図18 《What You Need》1985



図19 《Shadrach》1989

撮りと実写を組み合わせ、質感の違う人物が同居する不思議な画面を試みている。

スティーヴ・ウィンウッド (Steve Winwood) の《Valerie (1987 Remix)》は、1982年に発表された曲を1987年にリミックスした曲だった。マイヤート・エイビス (Meiert Avis) が制作したミュージックビデオはロトスコープではないが、実写の映像に加筆して絵画のような効果をつくりだしていた。

絵画的といえ、ベシティー・ボーイズ (Beastie Boys) の《Shadrach》(1989、図19) もそうである。ラッパーのアダム・ヤウク (Adam Yauch) がナサニエル・ホーンブロー (Nathaniel Hornblower) という仮名で監督したミュージックビデオで、ジョナサン・デイトン&ヴァレリー・ファリス (Jonathan Dayton & Valerie Faris) が制作に参加した。ライブシーンをアニメーションにしているのだが、即興的な手描きの動きがミュージックビデオに躍動感を与えている。ここに、さまざまな風景のアニメーションが挿入されて、解放的な作品に仕上がっている。とくにライブシーンがリアルで、ロトスコープを応用しているだろう。

コラージュによるアニメーションは、ミュージックビデオによく見かけるスタイルであった。よ





図20 《And She Was》1985

く写真がコラージュの素材として使用されたが、写真ならばミュージシャンの姿をミュージックビデオに登場させることができたのである。

ジム・ブラッシュフィールド (Jim Blashfield) はもともとコラージュの作家で、自作の短編『Suspicious Circumstances』(1984)が映画祭で賞を獲得した。たまたまこの作品を観たデヴィット・バーンが気に入り、トーキング・ヘッドズ (Talking Heads) のミュージックビデオの制作を依頼した。完成した《And She Was》(1985、図20)は、『Suspicious Circumstances』と同じ手法で、メンバーの写真をコラージュに組みこんでいた。アート志向が強いミュージックビデオで作品としての評価が高く、ミュージックビデオのアワードで賞を獲得した。その後もブラッシュフィールドは、多くのミュージックビデオを手がけている。マイケル・ジャクソンの《Leave Me Alone》(1989)は、当時のマイケルのゴシップをモチーフにしたコラージュであった。ティアーズ・フォー・フィアーズ (Tears For Fears) の《Sowing The Seeds Of Love》(1989)は、CGを駆使したコラージュで、いずれのミュージックビデオも評価が高かった。

アート・オブ・ノイズ (Art of Noise) は、つねにアート性の強いミュージックビデオを制作する。《Close (To The Edit)》(1978)にはいくつかのバージョンがあって、バージョン1を映像作家のズビグニュー・リプチンスキーが手がけており、バージョン2はマット・フォレスト (Matt Forrest) が制作したコラージュアニメーションであった。さまざまな素材を組み合わせた現代美術のようなコラージュで、リプチンスキーが制作したバージョン1もコラージュの一部になっていた。

### 3DCG のミュージックビデオ

ワイヤーフレームのCGの流行のあとには、すぐに3DCGの時代が到来する。新曲のプロモーションに新しい映像技術を求めるのは、ミュージックビデオの常であった。開発されたばかりの最新のテクノロジーであった3DCGは、ミュージックビデオにかなり早い段階から取り入れられていた。

いち早く3DCGを取り入れたのはウィル・パワーズ (Will Powers) であろう。たとえば《Adventures in Success》(1983)は、アニメーションとともに顔の3DCGを実写と合成していた。同年に発表された《Dancing for Mental Health》や《Smile》でも、単純な3DCGが合成されていた。1983年という時点で3DCGを使うのはかなり珍しい。ウィル・パワーズは、写真家のリン・ゴールドスミスがセルフヘルプ・コメディのアルバムを作成したときに使用した芸名で、ボイスレコーダーを使って男性の声に変えている。機械的に変換された声とコンピュータグラフィックスは非常に合っていた。

ダイアストレイツの《Money For Nothing》(1985、図21)は、実写との合成であったとはいえ、3DCGを本格的に使ったミュージックビデオとして記念的な意味をもつ。今日のリアルなCGと比べたらひどく見劣りがするが、当時としては最先端の技術であった。ディレクターは、《Take on Me》と同じスティーブ・バロンが務めていた。バロンはCGが専門ではなかったが、ロトスコープのときと同様、新しい技術に敏感に反応したのであろう。

クラフトワークの《Musique Non Stop》(1986)は、実写部分を含まないすべて3DCGのミュージックビデオとして世界初ではないか。ディレクター



図21 《Money For Nothing》1985



図22 《It's Alright (Baby's Coming Back)》1985

ーのレベッカ・アレン (Rebecca Allen) はもともとビデオアーティストで、ニューヨーク工科大学のコンピュータグラフィックス研究所でCGの研究に携わっていた。《Musique Non Stop》は、CGの研究成果を活かしたミュージックビデオで、ワイヤフレームから3DCGに至る制作の進化を示した作品になっていた。同年に制作されたミック・ジャガー (Mick Jagger) の《Hard Woman》(1986) は、先に触れたデジタルプロダクションが手がけており、全面的に3DCGを使ったミュージックビデオであった。

ウィリー・スマックス (Willy Smax) が制作したユーリズミックス (Eurythmics) の《It's Alright (Baby's Coming Back)》(1985、図22) は、ライブショットとコンピューター・アニメーションを組み合わせたミュージックビデオであった。メンバーのアニー・レノックスが交通事故に遭い、デイク・スチュワートが病院に行く話で、最後は抽象的なアニメーションに変化する幻想的な世界を丁寧に描いていた。1980年代半ばで考えるとCGの技術が画期的であった。

その後、3DCGの技術は急速に発展している。スーザン・セガ (Suzanne Vega) の《Book Of Dreams》(1990) は、セガとCGを合成したミュージックビデオで、アンドリュー・ドーセット (Andrew Doucette) がディレクターを務めていた。CGの精度が格段に上がっており、不自然なテクスチャーがほとんどなくなってリアルな3DCGが実現されている。

#### 初期 MTV の立体アニメーション

MTVのアニメーションには、人形や粘土 (クレイ) を使った立体アニメーションのミュージックビデオも数多く存在している。ディーボの《Love

Without Anger》(1981) は、作中の一部にバービー人形をストップモーションにしたシーンがあった。イヴァン・スタング (Ivan Stang) が担当したこのシーンは、ミュージックビデオに人形アニメーションを導入した早い例である。

ジャッキー・ウィルソン (Jackie Wilson) の《Reet Petite》は、もともと1957年に発売された曲だが、1986年に再発売されるとヒットチャートの一位になった。再発売されたときのミュージックビデオは全編がクレイアニメーションで、ウィルソンが歌うところをシュールに描いていた。この作品がアニメーションになったのは、すでにウィルソンが死去しており、ミュージックビデオに出演できなかったためであろう。

ミュージシャンが実写で登場することはミュージックビデオの原則であり、このことは立体アニメーションであっても変わりがない。ただし、ミュージシャンを登場させる方法はさまざまであった。ひとつは合成を使う方法で、実写にアニメーションを合成する場合とアニメーションに実写を合成する場合がある。実写にアニメーションを合成した例はいくつもあげているので、アニメーションに実写を合成した例をあげておく。ポール・ラックマン (Paul Rachman) が監督したザ・リプレイズメンツ (The Replacements) の《When It Began》(1990) は、セットや登場人物がすべて人形アニメーションだが、メンバーだけが実写で登場する作品であった。

また別の方法としては、ピクシレーションの技法でミュージシャンを撮影し、その周りで立体アニメーションを展開する作品がある。ピクシレーションとは、人間を直接にコマ撮りする技法で、通常とは異なる動きになる点に特徴があった。人間もまた三次元的な存在であるため、立体アニメーションを同じ空間で制作することができた。ピクシレーションで撮影することは、自分がコマ撮りの対象になることであって、大変な労力であるのだが、1980年代にはピクシレーションが好んで使われている。

ピクシレーションを使ったミュージックビデオの早い例としては、XTCの《Funk Pop A Roll》(1983) がある。メンバーが床に寝転がり、上からカメラでコマ撮影した作品だった。ストロベリー・スイッチブレード (Strawberry Switchblade) の《Since Yesterday》(1985) は、水玉模様が吊るされたセットでメンバーの二人が歌うなかにピクシ

レーションのシーンが挿入される。いずれのミュージックビデオでも、歌を歌う本人がピクシレーションの対象になっていた。

ピクシレーションと立体アニメーションを組み合わせたミュージックビデオを得意としたディレクターがステファン・ジョンソン (Stephen R. Johnson) である。デヴィッド・バーンと共同監督したトーキング・ヘッズの《Road to Nowhere》(1985) では、バーンが椅子に座っているまわりでさまざまな立体が動くシーンを実現させていた。

ジョンソンは、さまざまなアニメーション作家と組んでミュージックビデオを制作した。ピーター・ガブリエル (Peter Gabriel) の《Big Time》(1986) は、多様なスタイルのアニメーションが混在したミュージックビデオで、中心となったアニメーターはデヴィッド・ダニエルズ (David Daniels) であった。ダニエルズは、ストラタカットと呼ばれるクレイアニメーションの技法の開拓者である。簡単にいうとこれは、金太郎飴のように中身が詰まった棒状のものを粘土でつくり、表面を削りながらコマ撮りするもので、《Big Time》にも活用された。またこの作品には、『アスパラガス』(1979) で知られたスーザン・ピット (Suzan Pitt) もアニメーターで参加していた。

こうしたスタイルの集大成となったのが、ガブリエルの《Sledgehammer》(1986、図23) であった。《Sledgehammer》は、《Take on Me》とともに初期のMTVを代表するアニメーションのミュージックビデオである。さまざまな技法を総動員した作品であって、ガブリエルのまわりで立体アニメーションやクレイアニメーション、ピクシレーションなどが繰り広げられる。作品としての評価が高く、MTVビデオ・ミュージック・アワードで9つの賞を受賞している。一度にこれだけの賞を獲得したミュージックビデオは他にない。

《Sledgehammer》は、イギリスのアニメーターが何人も参加していた。「アードマン・アニメーション・スタジオ」からは、創設者のピーター・ロード (Peter Lord)、のちに『ウォレスとグルミット』を制作するニック・パーク (Nick Park)、のちに『ひつじのショーン』を制作するリチャード・ゴルゾウスキー (Richard Golezowski) が参加していた。なお、アードマン・アニメーション・スタジオがディレクションを担当したミュージックビデオにティナ・ターナー (Tina Turner) の



図23 《Sledgehammer》1986

《Wildest Dreams (ft Barry White)》(1996) がある。ターナーとホワイトをキャラクターにしたクレイアニメーションで、ウォレスとグルミットがカメラ出演していた。

《Sledgehammer》に参加した人形アニメーション作家には、のちに『ストリート・オブ・クロコダイル』(1989) を制作するブラザーズ・クエイ (Brothes Quay) がいた。クエイはミュージックビデオと縁が深く、MTVから委託されて〈スティルナハト〉と題したシリーズを1988年から始めている。〈スティルナハトII〉に相当するヒズ・ネーム・イズ・アライヴ (His Name Is Alive) の《Are We Still Married?》(1992) は、『不思議の国のアリス』を意識しているらしく、部屋のなかに伸び縮みする少女や白ウサギが登場するミュージックビデオだった。同じ少女とウサギは、〈スティルナハトIV〉に相当するヒズ・ネーム・イズ・アライヴの《Can't Go Wrong Without You》(1993) にも登場する。このシリーズは、〈スティルナハトV〉に相当するスパークルホース (Sparklehorse) の《Dog Door》(2001) まで続いた。

#### カートゥーン・アニメーションのミュージックビデオ

ミュージックビデオは商業作品であったわけだが、商業アニメーションのスタイルで制作されたミュージックビデオは少ない。そもそもすべてがアニメーションでつくられた作品がほとんどなく、実写と合成されたミュージックビデオが一般的であった。たとえばローリングストーンズ (The Rolling Stones) の《Harlem Shuffle》(1986) は、大人向けの長編アニメーション『Fritz the Cat』(1972) で知られたラルフ・バクシ (Ralph Bakshi) が若手アニメーターのジョン・クリクファルサー



(John Kricfalusi)と組んで制作したミュージックビデオである。ローリングストーンズが演奏し、バックダンサーが踊るシーンが実写で撮影され、そこに猫のアニメーションが合成された。

クイーン (Queen) の《A Kind of Magic》(1986) は、ラッセル・マルケイ (Russell Mulcahy) が監督した映画『ハイランダー 悪魔の戦士』のサウンドトラックのミュージックビデオである。マルケイはミュージックビデオ出身で、最初期のMTVを支えた一人だったので、当然ミュージックビデオのディレクションも彼が担当した。フレディ・マーキュリー扮する魔法使いが、バンドのメンバー扮する浮浪者がたむろする廃劇場に立ち入り、魔法でロックスターに変身させるというストーリーで、バックダンサーの男性やバックコーラスの女性がアニメーションになっていた。なかなかグラフィカルなアニメーションだったが、ウォルト・ディズニー・カンパニーが担当している。

ポーラ・アブドゥル (Paula Abdul) の《Opposites Attract》(1989、図24) は、キャンディス・レッキングーとマイケル パターソン (Candace Reckinger and Michael Patterson) が監督したミュージックビデオであった。実写とアニメーションを合成した作品で、猫のオリジナルキャラクター MC スカット・カットが登場する。先にあげた《Harlem Shuffle》は、実写の背景と関係なくキャラクターが動いていたが、《Opposites Attract》ではアブドゥルとMC スカット・カットの動きがぴったりと連動していた。

ポール・マッカートニー (Paul McCartney) の《Once Upon A Long Ago》(1987) は、ロブ・ライナー監督の映画『プリンセス・ブライド・ストーリー』(1987) のために依頼された曲だが、結局は映画で使われず、曲だけがヒットしたという経緯があった。ミュージックビデオでは、雪山でマッカートニーが演奏するシーンにアニメーションが挿入されていた。これはジェフ・ダンバー (Geoff Dunbar) がオリジナルで制作したもので、ミュージックビデオには珍しいしっかりした出来のアニメーションに仕上がっていた。ダンバーは、マッカートニーがプロデュースと脚本を手がけた短編アニメーション『Rupert and the Frog Song』(1984) を監督した人物であった。

1980年代末頃に活躍したアニメーションのディレクターにデレック・ヘイズ (Derek Hayes) がいた。たとえばマドンナ (Madonna) の《Dear

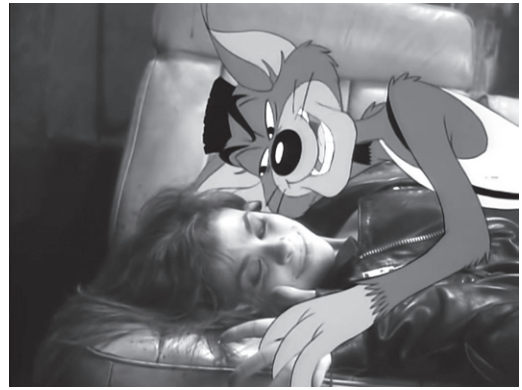


図24 《Opposites Attract》1989



図25 《Dear Jessie》1989

Jessie》(1989、図25) は、幼い女の子に向けた子守歌であったため、ガリバー旅行記や人魚姫といった童話のキャラクターが登場する。ティンカーベルの姿で現れるのがマドンナである。アニメーションのスタイルが次々に変化する凝ったつくりで、とくに楽器を演奏するところが高度にグラフィカルであった。セクシャルな側面を強調するマドンナには珍しいミュージックビデオである。続いて制作したエルトン・ジョン (Elton John) の《Club at the End of the Street》(1989) は、若い男女がデートで酒場に行くと、ジョンがピアノを弾いて歌っているという内容で、演奏シーンが抽象的なグラフィックになっていた。ヘイズは、グラフィカルなアニメーションを取り入れるのが得意な作家であった。

#### 既存のキャラクターを使ったミュージックビデオ

オリジナルのキャラクターではなく、既成のアニメーションのキャラクターを使ったミュージックビデオが存在する。既存のキャラクターを採用する理由はさまざまだが、ひとつには曲そのものがアニメーションに関わるため、そのアニメシ



ョンのキャラクターを使う場合である。単にキャラクターが有名であることにあやかろうとするミュージックビデオはほとんどないようだ。むしろミュージックビデオには、組み合わせの意外さをおもしろがる傾向があった。

ロバート・パルマー (Robert Palmer) の《Change His Ways》(1989) は、イタリアの漫画家のマッシモ・マッティオーリ (Massimo Mattioli) がデザインした漫画やアニメーションを使用したミュージックビデオであった。パルマーが登場するシーンのみが実写で、それ以外はすべてアニメーションになっており、ウッディウッドペッカーを模した鳥のキャラクターが登場する。マッティオーリはイタリアの漫画家だが、イタリア以外ではほとんど知られていないだろう。パルマーはイギリス人で、なぜイタリアの漫画を使ったのかかわからない。意外な組み合わせがおもしろいとディレクターが判断したのだろうか。なお、バックで女性が演奏するシーンは、テレンス・ドノヴァンが監督したパルマーの《Addicted to Love》(1985) のパロディだった。

トム・ペティ & ハートブレイカーズ (Tom Petty And The Heartbreakers) の《Runnin' Down A Dream》(1989、図26) は、ウィンザー・マッケイの『リトル・ニモ』(1911) をモチーフにしたミュージックビデオであった。しかも主人公のニモは登場せず、葉巻オヤジのフィリップがペティと一緒に夢の国を旅するストーリーだった。『リトル・ニモ』は黎明期のアニメーションなので、ミュージックビデオもモノクロである。ジム・レナハン (Jim Lenahan) がディレクターを務めているのだが、なぜ『リトル・ニモ』だったのかは不明である。以前に『不思議な国のアリス』をテーマにした《Don't Come Around Here No More》(1985) が大ヒットしたので、同じように不思議な国に行くミュージックビデオをつくったのだろうか。

デイヴィッド・ベノワ (David Benoit) の《Linus And Lucy》(1989) は、漫画『ピーナッツ』の生誕40周年記念アルバム『ハッピー・アニヴァーサリー、チャーリー・ブラウン&スヌーピー!』に寄せられた曲のミュージックビデオである。『ピーナッツ』のキャラクターの名前が曲のタイトルになっているため、テレビシリーズ『スヌーピーとチャーリー・ブラウン』のシーンを抜粋したミュージックビデオが制作された。既存のアニメ番組を編集するのはファンビデオによくある手法だが、《Linus

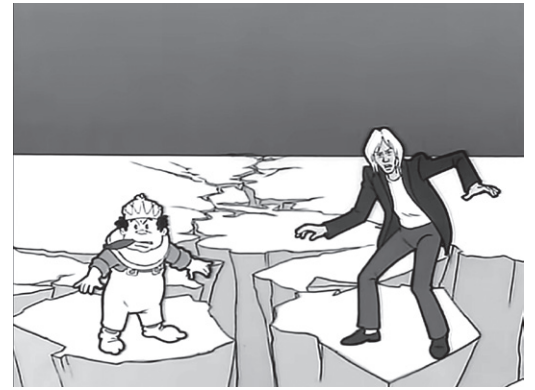


図26 《Runnin' Down A Dream》1989

And Lucy》は公式のミュージックビデオであった。

バート・トンプソン (Bart Simpson) の《Do The Bartman》(1990) は、『トンプソンズ』の主人公であるバート・トンプソンが歌っているという設定の曲のミュージックビデオである。実際にバート・トンプソン役の声優が歌っており、ミュージックビデオでは『トンプソンズ』のオリジナルストーリーがつくられた。

#### ミュージックビデオとアンダーグラウンド映画

1980年代のアニメーションのミュージックビデオは、《Take on Me》のように実写とアニメーションを合成した作品、《Sledgehammer》のように実写とアニメーションを組み合わせた作品が大半を占めていた。ここでは、1980年代後半のミュージックビデオで、実写とアニメーションを組み合わせた作品をあげてみたい。

ティム・ソーシャル・クラブ (Timex Social Club) の《Rumors》(1986) は、黒人男性のバンドが女性の噂を歌った曲だったため、ミュージックビデオでは黒人女性を描いたグラフィカルなアニメーションが挿入された。Heartの《Who Will You Run To?》(1987) は、アン・ウィルソンとナンシー・ウィルソンの姉妹が演奏するなか、絵や人形のアニメーション、あるいはCGによる異形の怪物が登場して闘ったりする。当時は女性だけのロックバンドが珍しかったから、楽曲のもつ勇ましさを怪物のアニメーションによって象徴させたのだろうか。

ダニー・ウィルソン (Danny Wilson) の《Mary's Prayer》(1987) は、絵画的イメージのアニメーションと合成し、抒情的な雰囲気を出していた。エディ・グラント (Eddy Grant) の《Gimme Hope

Jo Anna》(1988)は、南アフリカのアパルトヘイト時代につくられた反アパルトヘイトの歌である。国際的に注目された曲だったが、南アフリカ政府は曲の放送を禁止した。ミュージックビデオでは、原始美術を思われるプリミティブなイメージのアニメーションがアフリカの威厳を讃えている。

ニュー・オーダー (New Order) の《Blue Monday '88》(1988)は、バンドのメンバーの映像が流れるなか、写真家のウィリアム・ウェグマンによる愛犬フェイ・レイのスケッチ的な映像、前衛的なアニメーション作家のロバート・ブリアによる抽象的な手描きのアニメーションが交互に挿入される。ブリアは、先に触れた『ラピス』のジェームス・ホイットニーと同様、1960年代のアンダーグラウンド映画で活躍したアニメーション作家だった。ミュージックビデオにアンダーグラウンド映画の前衛的なアニメーションが引用されたのははじめてのことだろう。《Blue Monday '88》は、ウェグマンやブリアといった個性的な映像を引用することで楽曲の個性を強調していた。

アンダーグラウンド映画とミュージックビデオに接点がなかったわけではない。たとえばブルース・コナー (Bruce Conner) は、既存の映像の断片を編集して新たに作品をつくるファウンドフッテージ<sup>7</sup>の映画作家である。コナーは早くから映画にポピュラー音楽を使った一人であって、ミュージックビデオの先駆者といわれることがある。彼がディーボの曲を使ってファウンドフッテージ作品『Mongoroid』を制作したのは1978年のことだった。同年にクラフトワークが発表した《The Model》は、演奏シーンに古いファッションショーのファウンドフッテージを組み合わせたミュージックビデオであった。

1980年代のMTVでは、既存の映像をつないだミュージックビデオがちょっとした流行になっており、コナーの手法が共有されていた。ここには、ポピュラー音楽の分野でサンプリングが流行したことも影響していた。サンプリングは、既存の音源や歌詞の一部を抜粋することで新たな音楽をつくる技法であり、映画におけるファウンドフッテージと同じことをしている。ファウンドフッテージとは、映画におけるサンプリングだった。サンプリングの音楽が一般化することで、ミュージックビデオにファウンドフッテージが多用されるようになったのである。

当時大ヒットしたジャイブ・バニー・アンド・



図27 《Swing the Mood》1989

ザ・マスターミキサーズ (Jive Bunny and the Mastermixers) の《Swing the Mood》(1989、図27) は、グレン・ミラーの「イン・ザ・ムード」を自由に使用し、1950年代のロックンロールをサンプリングした曲のミュージックビデオだった。サンプリングの曲にふさわしく、1950年代のモノクロ映像を編集した作品で、そこにジャイブ・バニーをキャラクター化したウサギのアニメーションを合成していた。アニメーションのキャラクターは漫画的であったものの、ミュージックビデオ自体は実験的であった。なお、同年に制作された《That's What I Like》も同じスタイルのミュージックビデオだが、続いて発表された《Let's Party》はウサギのキャラクターを主人公にしたギャグアニメになっていた。

## まとめ

音楽と同調したアニメーションは戦前からあったし、アニメーションのミュージックビデオは1960年代に登場しており、1970年には高度な表現によるアニメーションのミュージックビデオが誕生していた。1981年になってMTVが開局するとミュージックビデオの制作が本格化した。アニメーションのミュージックビデオの制作も本格化してよさそうだが、実際にはそうならなかった。

1980年代のミュージックビデオにおいてアニメーションは特殊であり、ミュージックビデオがアニメーションでつくられる機会は限られていた。アニメーションが少なかった原因は、ミュージックビデオがプロモーションであることを優先させた結果である。歌やダンスといったミュージシャンのパフォーマンスを見せることがミュージックビデオの基本なスタイルとして定着していたため、

アニメーションの出る幕がなかったのだった。

1980年代のミュージックビデオは、すべてがアニメーションの作品が少なく、実写とアニメーションが合成されたり、実写にアニメーションが挿入される作品が大多数を占めていた。ミュージシャンがアニメーションのキャラクターになって登場する場合もあった。これらのミュージックビデオは、アニメーションとプロモーションの妥協の産物で、アニメーションのなかになんとかミュージシャンを登場させようとした結果だった。

一方でミュージックビデオには、ロトスコープ、コラージュ、ピクシレーションなど、特殊なアニメーションの技法が使われる傾向があった。こうした技法もまた、作中にミュージシャンを登場させる手段として採用されている。一方で、新曲のプロモーションであるミュージックビデオには、新しいイメージが求められた。実験的な手法が好んで用いられたのは、新しいイメージを実現するためである。まだ開拓期にあったCGを含め、新しい映像テクノロジーをいち早く採用したのも同じ理由であった。新しい技術は新しいイメージを提示するからである。これらの理由によって、ミュージックビデオはアヴァンギャルドでありえたのだった。

しかし1990年代に入ると、ミュージックビデオの傾向が少しずつ変わっていった。ミュージシャンがまったく登場しないミュージックビデオが珍しくなくなったのである。たとえば、フレッド・スキュエル (Fred Stuhr) がディレクションしたToolの《Sober》(1993)は、醜い人物が部屋のなかで不審な行動をとる様子を不気味な人形アニメーションで描いていた。また、アレックス・ツイング (Aphex Twin) の《On》(1993)は、ジャービス・コッカーとマーティン・ウォレス (Jarvis Cocker and Martin Wallace) のディレクションで、海岸で多数の小道具をストップモーションで捉えたミュージックビデオであった。これらの作品には、ミュージシャンがまったく登場しない。

日本でも、宮崎駿 (スタジオジブリ) が制作したCHAGE and ASKAの《On Your Mark》(1995)、森本晃司 (スタジオ4°C) が監督したKen Ishiiの《Extra》(1996)のように、プロのアニメーション作家が制作したミュージックビデオが登場した。これらは商業アニメーションとまったく同じレベルの作品で、完成度の高いミュージックビデオになっている。

しかし戦前には、音楽と同調した抽象アニメーションが存在したし、1970年代にはかなり前衛的なアニメーションのミュージックビデオが制作されていた。つまり、もともとアニメーションのミュージックビデオの表現は自由であり、実験的であったのだ。これこそ、アニメーションのミュージックビデオの本来あるべき場所であり、1990年代のアニメーションのミュージックビデオは原点に返ったといえるかもしれない。そして、この1990年代の状況のうえに今日のミュージックビデオが築かれているのであった。

## 註

- 1 西村智弘「インターネット時代のミュージックビデオ——インタラクティブ・ミュージックビデオを中心に」『東京造形大学研究報』第21号、2019。
- 2 宇川直宏「ミュージック・ビデオ」、佐藤博昭、西村智弘編著『スーパー・アヴァンギャルド映像術——個人映画からメディア・アートまで』フィルムアート社、2002、137ページ。
- 3 森紅の作品は国立映画アーカイブに収蔵されている。ただしレコードが現存していないため、作品はサイレントで上映された。同時期に抽象アニメーションを制作したアマチュア映画作家に荻野茂二がいたが、荻野の作品は音楽にシンクロしていない。荻野茂二と森紅の抽象アニメーションについては、西村智弘『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』(森話社、2018、140-144ページ)を参照。
- 4 "Cinejukebox (1966)", Zemi, Michael J. Lyons, Image Arts and Sciences, Ritsumeikan University, <https://zemi.kasrl.org/2012/02/15/cinejukebox/>
- 5 宇川「ミュージック・ビデオ」、前掲書、137ページ。
- 6 リンダ・マッカートニーによるアニメーションのミュージックビデオには、他にも《Wide Prairie》(The Light Comes From Within)があるが、制作年が不明である。
- 7 ファウンドフッテージには「作中人物が記録に残した映像という設定のフィクション」の意味があるが、ここでは本来の意味で使っている。