

# IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 180, 2017

## VIEW 展望

映画と地域的研究の交点を探るアジア映画研究会／金子遊…2

## CONFERENCE 日本映像学会第43回大会報告【1】

全体報告／前川修…3-4 基調講演「宇宙と映像」／板倉史明…5  
研究発表・作品発表プログラム…6-7

### 【研究発表】

森下豊美／漫画から動く漫画：アニメーションへ——久里洋二を中心に…8  
真鍋公希／特撮作品における「アトラクション性」  
——1950年代の東宝特撮映画を中心に…8  
西橋卓也／グローバル時代のハリウッド映画におけるナラティブ  
——『バベル』におけるまなざしの表象について…9  
大谷晋平／「シネマ57」と美術映画——作品を「見る眼」の表現…9  
金蓓／北野武の映画作品における反復構造について  
——『ソナチネ』（1993）を中心に…10  
趙瑞／黄金時代アニメーション表現——動きの分析を中心に…10  
大崎智史／初期映画におけるトリックの使用について  
——『映画ショーにおけるジョジョおじさん』を中心に…11  
早川由真／リチャード・フライシャー『絞殺魔』における不可視性と身振り  
——トニー・カーティスの演技について…11  
草原真知子／「生命系」メディアアートにおける映像の役割  
——「人工生命」からバイオアートへ…12  
朱依拉／『晩春』に見る原節子の「過剰」なる演技…12  
有吉未充／ミュージカルアニメの発展と変遷  
——アニメーションにおける音楽と動きの同期、身体表現の研究の  
基礎として…13  
中村秀之／『市民ケーン』（1941）における階級表象とその歪曲  
——W・エンブソンの「牧歌」論を手がかりとして…13  
宮田徹也／テクノロジー・アートと映像との関連性  
——森本加弥乃の場合…14  
韓承甫／小津映画における活発な性格の女性について  
——登場人物の距離感と彼女たちの意味…14  
小出正志／学生アニメーションの振興・奨励に関する一考察  
——日本および北東アジアの現状と展望から…15  
山本祐輝／『雨にぬれた舗道』（1969）における女性主人公の声  
——アルトマンの音声の再考に向けて…15  
馬定延／メディアアートのための生成するアーカイブ（generative archive）  
試論——三上晴子の作品を中心に…16  
赤羽亨／池田泰教／3Dスキャニング技術を用いたインタラクティブアートの  
時空間アーカイブ——ボーン撮影システムを用いたパフォーマンス  
作品の記録…16  
宮下十有／小学生のプログラミングにおけるアニメーション表現の実践、  
展開と可能性…17

藤井仁子／最初の作家主義者としての作家自身

——映画の作家性をめぐる理論的提言…17

関口敦仁／メディアアート文化史構築研究事業による考察…18

中根若恵／複数の「当事者性」から母親たちのネットワークへ

——セルフドキュメンタリー『抱く[HUG]』と反原発運動…18

安部裕／報道・情報番組におけるIP中継の技術及び実用についての考察…19

百束朋浩／映画制作を題材とした映画の自己参照の非メタ性『雨に唄えば』  
から『アーティスト』まで…19

太田曜／シネマトグラフ公開以降のエミール・レイノー

——パントマイム・リュミエーズからフォト・バンチュール・アニメへ…20

郷田真理子／旧作映画復元のための「タイミング」技術史

——ベテラン技術者へのインタビューと現場所の現場から…20

飯岡詩朗／雑誌『ニューヨーカー』が描いた新しいメディア／家電としての  
テレビ——1945-1955年のテレビをめぐる言説…21

上田学／トーカーによる映画受容の空間的拡大…21

平野大／映画『プレステージ』に見るシルクハットの役割と意味…22

北市記子／コミュニケーション装置としてのビデオアート

——山口勝弘の初期作品『ラス・メニナス』における試み…22

松尾好洋／劣化フィルムの取り扱いによる健康被害のリスクと対策

——アセテートフィルムから発生する酢酸ガスの影響を中心に…23

中垣恒太郎／アメリカ医療ドラマの映像文化史

——「情報」と「情動」を伝えるメディア表現の社会的機能…23

田中晋平／1970年代前半の神戸における名画座と自主上映の関係

——グループ無国籍の活動を中心に…24

西村安弘／沈黙のかなた——ロッセリニを通して見た遠藤周作…24

八尾里絵子／残されたビデオテープから

——淡路山勝工場の調査と「山口勝弘アーカイブ」…25

### 【作品発表】

松本夏樹・福島可奈子／幻燈・活動写真混在期（明治～大正期）の実物上演  
による史料動態調査の実践…25

川口肇／wired-glass no. 4(rack-pinion)

——銀塩フィルム／デジタル重畳プロセスによる映像表現…26

奥野邦利／そして美しく——ProRes422／ステレオ／15min／2016…26

相内啓司／Hello friends - schizophrenic view / たまゆら - Fading shade vol. 2

——多様な志向性と表現…27

芦谷耕平／『samskara』（サムスカラ）…27

小林和彦／Roll way…28

## INFORMATION 学会組織活動報告

第44回通常総会報告…28-32 理事会…34-42 新入会員…43-44 会員住所変更等…45 総務委員会…47 研究企画委員会…47

支部・研究会だより 東部支部…47 ドキュメンタリードラマ研究会…47 映像テキスト分析研究会…48 映像教育研究会…48

アナログメディア研究会…49 映像表現研究会…49 中部支部ショートフィルム研究会…52 日本映像学会第44回大会第一通信…54

## REPORT 報告

第43回映画文献資料研究会「立体映像の特徴と視機能関係について」／名手久貴…50 関西支部第39回夏期映画ゼミナール2017年「山田五十鈴  
生誕百年記念特集——彼女が演じた娘・妻・母——」報告／中村聡史…51

## MEMORIAL 追悼

拝啓、松本俊夫様／伊藤高志…46

## FORUM フォーラム

日本学術振興会平成30年度科学研究費助成公募のお知らせ…33（公財）中山隼雄科学技術文化財団平成29年度助成研究募集要領…52-53

ISCA（INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD）2017…54

## FROM THE EDITORS

編集後記…54

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第180号」2017年10月1日発行

発行人：武田潔 編集担当／総務委員会：奥野邦利（委員長）、橋本英治（副委員長）、前川修・李容旭・岡島高志・板倉史明

日本映像学会事務局：176-8525 練馬区旭丘2-42-1 日本大学芸術学部映画学科内

phone：03-5995-8287 / fax：03-5995-8209 / e-mail：JASIAS@nihon-u.ac.jp

http://jasias.jp/



日本映像学会

# 映画と地域的研究の交点を探る アジア映画研究会

金子 遊

## タイ东北部への関心

2017年2月から3月にかけて「タイとカンボジアにおける映画と民俗」を研究する目的で、国際交流基金アジアセンターのフェロシップ助成を受けて、両国において滞在研究をしてきた。これまでわたしは、映画・映像の専門家として活動してきたが、年を重ねるにつれて、アジア太平洋地域（特に大日本帝国の旧植民地）のフォークロアに対する憧れが押さえきれなくなってきた。自分で取材やフィールドワークを重ねて、雑誌や書籍など様々な媒体に文章を書く機会も増えてきた。そこで、今後の研究の軸となるような長い旅をしたいと願っていたのだ。

タイのアピチャッポン・ウィーラセタクンの映画や空族の『バンコクナイト』(16)の公開などによって、イサーン（タイ东北部）への関心が日本でも高まっている。それまでもタイをはじめとする東南アジアへは旅行で訪れていた。だが、2016年に刊行された共編著『アピチャッポン・ウィーラセタクン 光と記憶のアーティスト』という本を執筆・編集するなかで、タイの周辺部で暮らす民衆や少数民族がどのように映像で表象されているか、という研究課題に関心が絞られてきた。タイのなかでも特に貧しいとされる东北部は、カムプーン・ブンダヴィーの小説『東北タイの子』やユッタナー・ムクダーサニット監督の映画『トーンパーン』(77)など、独特の風土や文化的土壌のなかで力強い芸術作品を生みだしてきた。そのため、その土地における風土とタイ映画における想像力の関係を調べるのが、その旅の目的のひとつになった。

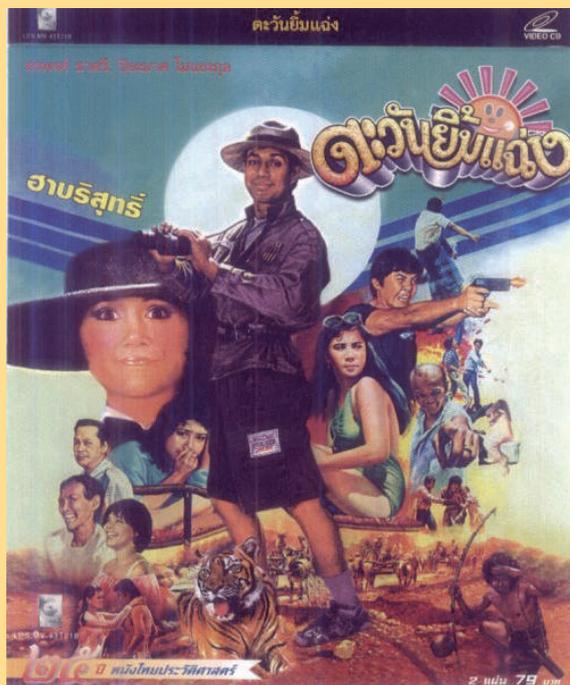
## ムラブリ族との出会い

たしかにイサーンでも確かな手ごたえのある取材調査ができたが、わたしの人生を変えるほどの衝撃的な出会いが、タイ北部ナン州の山奥で起きた。オーストリアの民族学者H・A・ベルナツィークが、その周辺のジャングル地帯に入って少数民族ムラブリ族に関する民族誌を書いたのは1930年代のことだった。男も女も腰巻ひとつ付けただけの姿で、家の代わりにバナナの葉の上で眠り、密林のなかで狩猟採集のノマド生活をする人たちのことをベルナツィークは「黄色い葉の精霊」と呼んだ。



ムラブリ族の村（撮影筆者）

ジャングルから出てこなかった彼らの存在が、80年代前半に「発見」されてタイ社会に衝撃を与えると、すぐにムラブリ族をテーマにした『タワン・イム・チェーン（ニコニコ笑う太陽）』(85)という娯楽映画がつくられてもいる。わたし自身は文明社会と接触してから30年後のムラブリ族を訪問したが、その独特の生活のなかで、旧石器時代から受け継がれてきた人類の叡智の残滓を見いだすことになった。ここに、わたし自身のアジア映画研究とフォークロア研究が交錯する地平をついに見いだした気がした。



『タワン・イム・チェーン』VCDのパッケージ

## アジア映画研究会

この方向における研究の下地となるものを、わたしが自分自身の力で培ったわけではない。それは2014年5月から2016年2月までの2年間、毎月、国際交流基金の会議室で開かれた「アジア映画研究会」の場で学んだお陰もあった。作品社から刊行された『アジア映画の森』(12年)、『アジア映画で<世界>を見る』(13年)という2冊の書籍の執筆陣が中心になって発足された会だった。大学教員から修士・博士課程の大学院生、映画評論家、映画祭ディレクター、字幕翻訳者まで、西はトルコから東は韓国・台湾・中国までの領域をカバーする多様な研究の徒が集まり、代わる代わる研究発表をおこなったのである。

その「アジア映画研究会」の第2期を、今回、新たに日本映像学会内の正式な研究会として発足するべく、石坂健治会員、村山匡一郎会員とともに準備をしている。ひと口に「アジア映画」といっても、そこには異なる国家、言語、宗教、文化があり、ひとまとめに研究できるような領域ではない。しかし、映画を構成する映像言語には、そのような差異を容易に越えて共感をうながしていくダイレクトな力がある。異なる専門を持つ研究者たちが梁山泊のように集まり、意見を交換し、ときには激しく議論をするような場をつくって、横のネットワークを構築することが重要なのではないかと考えている。

2017年度の秋以降、大学の教室や公的施設の会議室において、隔月ペースで公開イベントと非公開の研究会を開催していく予定である。最初の半年間は「アジア映画研究会」発足のための準備期間として位置づけ、2018年度からは映像学会内の正式な研究会活動として始動していきたい。言うまでもないことだが、この研究会には日本映像学会の会員であれば誰でも参加することができる。「アジア映画研究会」に興味を持ち、ともに知識や意見を交換しあえるような研究の徒が、ひとりでも多く現われることを期待したい。

（かねこ ゆう／東部支部、慶應義塾大学環境情報学部）

# 日本映像学会第43回大会報告

大会実行委員長 前川 修

## 開催の経緯

昨年の大会のひと月前、国際文化学部の板倉さんを介して武田潔会長から次回の開催校を引き受けてもらえないかとのご依頼をいただきました。寝耳に水でしたが、どうやら関西の各理事にも話は届いており、協力の申し出も次々といただき、何より板倉さんの笑顔にほだされて…(外堀は埋まっていたわけです)、お話を受けることにいたしました。

とはいえ、多くの問題がありました。まず本学に映像を専門とする教員が少ない、直接大会運営にあたる映像学会員が2名しかいない、そのうち全国規模大会の開催経験があるのは1名しかいない、大学院生の数が足りない、十分な映像設備を備えた、適当な広さの教室が足りない、開催が地方都市であるため参加人数が多くを見込めない、それゆえに参加人数が読みにくい等々、問題は山積みでした。

しかし、研究を志す学生にとって、こうした大会運営が意義をもっていることは確かです。全国規模の大会をどのように構想を練って実現していくのか、そうしたことを企画の段階から準備をすることは、もしかすると研究に将来従事するかもしれない学生にとって重要です。そうしたわけで彼ら／彼女たちにスタートからすべて関わってもらいながら組み立てる作業を昨年7月から始めました。

## 運営体制

7月には会長直々に神戸へお越しいただいて大会企画案を検討し、9月には実行委員会の打診を済ませ、10月初旬に理事会での承認を受け、関西のほとんどの理事にご協力をいただく体制が整いました。実行委員長は前川、副委員長は板倉が引き受け、3月の実行委員会で大会の枠組みはほぼ決定しました。この間、進捗状況をそのつど報告した理事会(10月、12月、3月、5月)がペースメーカーとなって順次、大会の詳細を決定して参りました。

## 大会テーマ

さて、今回の大会テーマは「宇宙×映像」でした。他のテーマの可能性もありましたが、最終的には宇宙に決定しました。第一通信でも書きましたが、背景には昨今の宇宙ブームがあります。映画を問わず、さまざまなメディアで宇宙を主題や舞台にしたテキストを巡っての議論は活況を呈していますし、実際の宇宙活動を行っているNASAやJAXAの報告からは、宇宙ステーション滞在型の実験で、理系のみならず人文系との共同研究もこの10年間積み重ねられてきていることがわかります。あるいは、映像史の文脈では、「宇宙映像」という宇宙を対象にした映像をひとつくりにして映像の歴史を顧みるならば、過去から現在に至るまで宇宙映像というリミットにおいて映像の本質がつねに試されていたこともわかります。もちろん、こうしたテーマ設定は、まったくのゼロからのスタートというよりは、すでに国際文化学部が進めていたJAXAとの共同プログラムなど、いろいろな中継点もあったわけです。しかし、何よりもこのテーマの立ち上げの際に念頭にあったのは、昨今大学でのシンポジウムに求められる様々な小さな文脈を取っ払ってしまうということでした。つまり、シンポジウムらしく、とまかく誰にとっても同じ距離にある遠い存在である「宇宙」というキーワードに「映像」という語をかけあわせ、その収斂点だけで学会内外のひとたちに集結してもらい、それで各々のアプローチをぶつけて議論するという、シンポジウム本来の在り方がそもそも面白いのではないかと、そう考えたわけです。

## 基調講演とシンポジウム

この項目については、板倉副委員長も報告されるので、簡単に述べておきます。

何よりもこのテーマですと、まずはJAXAの協力をあおぐしかありません。JAXA広報と事前に調整させていただいて柳川孝二氏をご推薦いただきました。柳川氏はご著書のみならず、JAXAの活動についてさま



ざまな啓蒙活動を展開してこられた、今回の基調講演にうってつけの方です。何よりもお話をうかがって興味深かったのは、わたしたちの映像圏のほとんどが宇宙を介しているということ、あるいは、宇宙活動を最前線で推し進めてこられた方々の身体にどこか映像の記憶が裏地のようにはりついているということでした。

基調講演を受けたシンポジウムのパネリストとして、先の柳川さんともお仕事をされていた古賀一男氏にまずは依頼をいたしました。古賀氏は、視覚心理学の立場から宇宙における人間の視覚を長年研究しつづけられており、その中心にある外宇宙での人間の生理的機構の変化が及ぼす視知覚への影響は、おそらく映像研究の前提となる見る者＝観る者という人間自体が再度宇宙を梃に鋳直されるような広範な問題系をわたしたちに与えてくれます。残念ながら時間制限のためにトピックすべてをお話していただくことは適わなかったのですが、それでも参加者には十分なインパクトのあるお話になったと推察しています。

細馬宏通氏にもご登壇をお願いしました。細馬氏の活動の場は人間行動学、ジェスチャー分析なのですが、その活動は、会員の皆さんもご存知のように、ありとあらゆる映像文化に及んでいます。今回も、音を起点にしながらかわたりながら相互行為的に宇宙での「環世界」を想像する仕組みを、『ゼロ・グラヴィティ』を導きにしながらか話を展開されました。宇宙飛行士の「バイザー」という半透過的である界面がもたらす隙間が、実は宇宙でのわたしたちの想像力の余地になっているという刺激的論点もありました。

このお二人に対して学会員からの応答として、北野圭介会員、畠山宗明会員にもご登壇をお願いいたしました。北野氏は言うまでもなく、現在、映像をめぐる言説の布置の地殻変動を精緻にマッピングしていく作業を進められており、そうした現在の映像研究の最前線から、宇宙映像をめぐる人間と世界の関わりの在り方の変容について刺激的なお話をさせていただきました。宇宙映像とはこうした映像圏の現在を語るうえで必須の参照項であることも、北野氏のお話から明快に理解することができました。

畠山氏には、現在に至るまでの宇宙映画の系譜が現在では、デジタル技術環境における係争点としての身体を起点とし、そこで描きだされる空間表象自体が触覚的情動的な複数の点から構成されるような世界に

なっているのではないかと問題提起をいただきました。

皆さんの報告は最初から予想はしていたのですが一十分な時間がなく、その後のディスカッションもかなりの時間制限がありましたので、聴衆の皆様にはもう少し議論を聞きたいという思いもあったかもしれません。この点はすべて企画責任者の責任です。ご容赦ください。とはいえ、幸いというか、今回のシンポジウムの企画は、宇宙を主題にした前川の科研で引き継ぎ、継続的に議論を進め、皆様方にその展開の様子をお伝えることができると思っています。

## 研究発表と作品発表

研究／作品発表の総数が 52（作品発表 8、研究発表 44）と、例年通りの 50 を超える発表を 8 つの会場において同時進行で行いました。座長の先生方には適切に司会進行をしていただき、ありがとうございました。二日間の参加者は 161 名、うち学会員は 147 名、一般参加 8 名、学生参加 6 名という内訳になります。地方の大会としてはかなりの参加者の数になりました。

なお、研究発表も作品発表も事前に機材をうかがい、万全の準備態勢であつたのですが、やはり機器の問題が数件あり（昨今の機器トラブルの原因は 16mm 映写機等に関するものというよりは次々と更新される Mac の接続問題にあるようです）、やや遅延する会場があつたようですが、それ以外は順調に進行することができました。また、会場のキャパの小さい会場が多く、すし詰めになる会場もあつた、あるいは十分な遮光環境がないために西日が差し込んで投影像が見えにくいなどの問題も報告を受けております（作品発表会場は遮光シートを設置してはいたのですが、全室にこの設置をするのは予算的にも不可能でした）。この点、当初から懸念していた問題が表面化してしまったと言わざるをえません。

スタッフについてですが、両日を通じて前川・板倉の研究室所属の大学院生 12 名で対応をし、発表のみの 2 日目には応援部隊として関西学院大学から 8 名の学部生・大学院生そして教員の方を、神戸芸術工科大学から助長の先生 2 名、大阪芸術大学から助手の先生 2 名にご協力いただきました。やはり大学内で総勢 30 名のスタッフがいれば、皆様にご心配をかけずにもっとスムーズに運営できたかという感想をもちました。

また、今回一日目をシンポジウムのみ、二日目を発表のみにいたしましたのは、財政的理由もあります。昨今の国立大学では、教室使用料が確実に請求されます—とくに他学部会場使用の場合は学内教員が開催する大会であっても、かなりの会場費がかかります。今回は懇親会会場を含む会場代のみで 20 万円強の費用が必要であり、この点、今後国立大学開催の場合には、引き続き問題になるかと考えております。

## 懇親会

懇親会は瀧川記念学術交流会館で開催しました（参加者は 85 名）。少々手狭であり、なおかつ会場設営（とくに荷物置き場の設営）がうまくいっておらず、ご参加の方々にはお手数をかけてしまったかもしれません。さらに開始 40 分で食べ物がおぼなくなるという事態（映像学会員の胃



袋恐るべし）にも対応を十分にはできませんでした。この点、反省しきりです。

## 収支

収支は以下の通りです。過去の収支報告を見ると、全体で 150 万強の予算が必要なわけですが、多くの参加者を募るという意図もあり、今回は大会参加費を 3000 円におさえたために、120 万以下の予算を組みました。外部から 2 つの予算を採ってきたこと、学内の研究予算を設備費に充当したこと、これで何とか大会収支ではバイト代も含めて十分な予算を組むことができました。

### 日本映像学会第 43 回大会収支報告

#### 【収入の部】

|                |                            |
|----------------|----------------------------|
| ①大会参加費         | 463,000 円                  |
| 学会員参加費 (147 名) | 441,000 円                  |
| 一般参加費 (8 名)    | 16,000 円                   |
| 学生参加費 (6 名)    | 6,000 円                    |
| ②懇親会参加費        | 407,000 円                  |
| 学会員・一般・学生参加    | 5,000 円 × 79 名 = 395,000 円 |
| 他大学応援スタッフ割引    | 2,000 円 × 6 名 = 12,000 円   |
| ③弁当販売収入        | 21,600 円                   |
| 売上げ            | 600 × 36 個 = 21,600 円      |
| ④大会補助費         | 400,000 円                  |
| (収入 計)         | 1,291,600 円                |

#### 【支出の部】

|                   |             |
|-------------------|-------------|
| ①シンポジウム経費 (ゲスト謝金) | 90,000 円    |
| ②印刷費              | 83,718 円    |
| ③郵送・通信費           | 67,552 円    |
| ④会場費              | 201,387 円   |
| ⑤用品事務費            | 29,557 円    |
| ⑥飲食費 (懇親会代含む)     | 464,802 円   |
| ⑦宿泊費 (会場準備にとまなう)  | 24,200 円    |
| ⑧アルバイト代           | 330,384 円   |
| (支出 計)            | 1,291,600 円 |

#### 【収支の部】

収入－支出＝0 円

## 反省、及び今後に向けて

開催校側の反省点はすでにここまでいくつか書いていますので、逆に大会運営した側としていくつかの問題点を忌憚なく以下に挙げておきます。発表申込遅れが少なからずある。申込時の発表タイトルと概要集でのタイトルの変更が予想以上に多い。概要集原稿の誤字脱字もきわめて多い。また、研究会枠の発表申込も研究／作品発表申込と同じ時期に申し込んでいただくと、会場準備が大分楽になります。懇親会申込のドタキャンが一定数あります（今回は 21 名）。全体として毎回の大会の大まかなチャートなりがあれば、実行委員会のすべき仕事は明らかになります。…おそらく毎回こうした問題は生じているのですが、これまでの報告にはないので、書き添えておきます。とはいえ、こちらからのそのつどの疑問・問い合わせに対する事務局からの迅速な返答には毎回助けられました。ここでも感謝の意を表しておきたいと思います。

## 実行委員会

委員長: 前川修、副実行委員長: 板倉史明、実行委員 (50 音順): 遠藤賢治、大橋勝、加藤哲弘、桑原圭裕、豊原正智、中村聡史、橋本英治。

以上

(まえかわ おさむ / 第 43 回大会実行委員長・神戸大学人文学研究科)

## 基調講演報告

## 「宇宙と映像」

板倉 史明



基調講演では、JAXA (宇宙航空研究開発機構) 社友の柳川孝二氏 (1951年生) に、「宇宙と映像」というテーマでお話いただいた。柳川氏を招聘した背景のひとつとして、神戸大学大学院国際文化科学研究科とJAXAが、2011年に文科系の大学院としてはじめて研究協力協定を締結し、毎年学部向けの宇宙関連の授業を開講したり、関連シンポジウムなどを実施してきた実績がある。今回もJAXAと神戸大学国際文化科学研究推進センターの協力を得て、大会実施前に前川実行委員長と板倉がJAXA担当者と講演内容について打ち合わせを重ねたうえで、最終的に柳川氏をご推薦いただいた。

一般的に基調講演は、その後のシンポジウムにおける議論の土台を作るという重要な役割があるため、内容が細かい専門的な部分に偏りすぎてもいけないし、逆に一般的な話題に終始し続けても具合が悪いものである。つまり基調講演では幅広い視野と専門知識のほどよいバランスがもっとも重要であるが、『宇宙飛行士という仕事』(中公新書、2015年)という一般向けの書籍を近年刊行された柳川氏は、40年以上も宇宙開発の第一線で活躍されたスペシャリストでもあり、本基調講演にもっともふさわしい方であった。柳川氏は1977年にJAXAの前身のひとつである宇宙開発事業団(NASDA)に入社してロケットエンジンの開発の従事したあと、1987年に国際宇宙ステーション計画の立ち上げに参加し、スペースシャトルにおける宇宙実験のプロジェクトに数多く関わった。2003年のJAXA設立以降は有人宇宙技術部長を担当され、2008年には国際宇宙ステーション(日本実験棟「きぼう」)に登場する宇宙飛行士の選抜を担当し、最終的に油井亀美也、大西卓哉、金井宣茂の3名が選抜された。その後は今年3月までJAXAの広報部に所属し、JAXAの活動を広く社会に広めるための教育普及活動を担当されてきた方である。

講演は、まず宇宙についての基本的な理解を深める概説からはじまり、その後、「宇宙活動」と「見る」というテーマについて、「宇宙と地上」、「有人と無人」という2つの軸をキーワードにして解説してくれた。「宇宙」とは文字通り宇宙や星を観測する活動、「地上」とは宇宙空間からわたしたちが暮らす地球を観測する活動を指す(たとえば、観測衛星ひまわり、「みちびき」によるGPS、カーナビゲーション、PM2.5観測など)。また、「有人」とは、宇宙飛行士が国際宇宙ステーションに滞在してさまざまな観測・実験を行うことを指しており、「無人」とは人間以外の人工衛星・観測衛星・惑星探査衛星などを使った「見る」活動のことを指す。それぞれのテーマについて、JAXAの映像アーカイブを活用しながら豊富な画像と動画をもちいて丁寧に解説することを通じて、わ

## シンポジウム

大会テーマ:「宇宙 × 映像」

6月3日

13:20 ~ 14:40 基調講演「宇宙と映像」

ロケット打ち上げ、宇宙からの地球観測、有人無人の惑星探査、宇宙ステーションでの実験、地球との交信、こうした活動すべてと、映像は緊密な関係をとりもつてきました。ロケットエンジン開発や宇宙ステーション運用計画、宇宙飛行士選抜やJAXA広報など、さまざまな宇宙活動に関わってこられた講演者に、宇宙と映像の関わりについてお話をさせていただきます。

講演者: 柳川孝二 (JAXA 社友) 司会: 板倉史明 (神戸大学准教授)

14:50 ~ 17:50 シンポジウム「宇宙 × 映像」

宇宙という無重力空間において人間の身体や知覚には何が起きているのか、それは映画を含む広範な宇宙映像とどのような関係をもってきたのか、さらにはこうした無重力・身体・映像・宇宙という4項の関係が映像技術というメディアの推移によっていかなる変容を引き起こされているのか、そもそも宇宙という文字通りメタレベルの外部において映像という問題圏はどのように捉え直されるのか、こうしたことをこのシンポジウムでは考えてみたいと思います。

登壇者: 古賀一男 (京都ノートルダム女子大学名誉教授)

北野圭介 (立命館大学教授)

細馬宏通 (滋賀県立大学教授)

富山宗明 (聖学院大学講師)

柳川孝二 (コメンテーター)

司会: 前川修 (神戸大学教授)

た私たちの日常生活から天文学的な研究領域まで、あらゆる側面において視覚的技術が介在していることが理解できた。印象深かったのは、向井千秋氏が搭乗した1998年のスペースシャトル打ち上げ(STS-95)の際に、はじめてSD画質ではなくHD画質のカメラが記録用メディアとして使用されたときのエピソードである。スペースシャトルが発射台から飛び立つときのHD映像には、スペースシャトルの外壁の断熱パネルがはがれる様子がはっきりと記録されていたという。幸いそれは致命的な事故にはならなかったそうだが、SD画質の映像であればどうてい見つけられなかった問題であり、映像技術の進歩と研究・調査活動が常に密接に関わっていることを実感させるエピソードであった。

講演後の質疑の時間には、過去にJAXAが芸術制作のプロジェクトを推進していたが、また再会する可能性はないだろうか、と期待する質問や、情報通信や映像技術の発展が宇宙飛行士の仕事内容や地上との通信活動にどのような影響を与えているのか、といった質問がでてきて、活発なやり取りがおこなわれた。柳川氏には、その後のシンポジウムのディスカッションにも参加していただき、実際に宇宙事業にたずさわられた方ならではの具体的なコメントをしていただいた。最後に、この場を借りて、本講演をお引き受けいただいた柳川氏およびご協力いただいたJAXAに感謝を申し上げたい。

(いたくら ふみあき/第43回大会副実行委員長・神戸大学大学院

国際文化科学研究科)

6/3  
(土)

6/4  
(日)

|                          |  |   |   |   |
|--------------------------|--|---|---|---|
| 11:30                    | 大会受付開始   |   |   |   |
| 13:00 ~ 13:15            | 開会の辞   |   |   |   |
| 13:20 ~ 14:40            | 基調講演「宇宙と映像」 講演者 柳川孝二 (JAXA 社友) / 司会 板倉史  |   |   |   |
| 14:50 ~ 17:50            | シンポジウム「宇宙 × 映像」 登壇者 古賀一男 (元京都ノートルダム女子大学)   |   |   |   |
| 18:00 ~ 20:00            | 懇親会 神戸大学瀧川記念会館食堂   |   |   |   |
|                          | <b>A 研究発表 B202</b>   | <b>B 研究発表 B301</b>  | <b>C 研究発表 B302</b>  | <b>D 研究発表</b>   |
| 座長                       | 鳥山正晴   | 大久保清朗   | 長谷正人  | 古賀  |
| 10:00<br>?<br>10:30      |  | <b>B-1 森下 豊美</b><br>漫画から動く漫画:<br>アニメーションへ<br>— 久里洋二を中心に                                       | <b>C-1 真鍋 公希</b><br>特撮作品における「アトラク<br>ション性」— 1950年代の<br>東宝特撮映画を中心に                               | <b>D-1 西橋</b><br>グローバル時代<br>映画における<br>— 『パベル』は<br>しの表象      |
| 10:40<br>?<br>11:10      | <b>A-1 笠間 悠貴</b><br>既視の街へ<br>— 小説の中の写真、渡辺兼人・<br>金井美恵子『既視の街』に<br>ついて                                      | <b>B-2 趙 瑞</b><br>黄金時代アニメーション表現<br>— 動きの分析を中心に—   | <b>C-2 大崎 智史</b><br>初期映画におけるトリックの<br>使用について<br>— 『映画ショーにおける<br>ジョシュおじさん』を中心に                    | <b>D-2 早川</b><br>リチャード・ブ<br>『絞殺魔』<br>不可視性<br>— トニー・カ<br>演技に |
| 11:20<br>?<br>11:50      | <b>A-2 木村 和代</b><br>360度映像における作家性の<br>考察<br>— 平面から球体空間で作家<br>が引き出すものとは                                   | <b>B-3 有吉 末充</b><br>ミュージカルアニメの発展と<br>変遷— アニメーションにお<br>ける音楽と動きの同期、身体<br>表現の研究の基礎として            |   | <b>D-3 中村</b><br>『市民ケーン』<br>における階級表<br>— W・エンブ<br>論を手がか     |
| 12:00-13:30 昼食 (農学部 C10) |  |   |   |   |
| 13:30-14:30 第44回通        |  |   |   |   |
| 座長                       | 橋本英治   | 桑原圭裕  | 渡邊大輔  | 木村  |
| 14:50<br>?<br>15:20      | <b>A-3 加藤 良将</b><br>インタラクティブ作品「あつ<br>めるあつまる」シリーズの<br>制作<br>体験を促すための映像提示の<br>方法について                       | <b>B-4 小出 正志</b><br>学生アニメーションの振興・<br>奨励に関する一考察— 日本<br>および北東アジアの現状と<br>展望から                    | <b>C-3 雑賀 広海</b><br>ジャッキー・チェンの落下と<br>1980年代の香港映画—<br>『プロジェクトA』と『ポリス・<br>ストーリー／香港国際警察』<br>のアクション | <b>D-4 山本</b><br>『雨にぬれた舗<br>における女性主<br>アルトマンの音<br>向け        |
| 15:30<br>?<br>16:00      | <b>A-4 赤羽 亨／池田 泰教</b><br>3D スキャニング技術を用いた<br>インタラクティブアートの<br>時空間アーカイブ<br>— ボーン撮影システムを用い<br>たパフォーマンス作品の記録— | <b>B-5 宮下 十有</b><br>小学生のプログラミングにお<br>けるアニメーション表現の<br>実践、展開と可能性                                | <b>C-4 魚 慧恩</b><br>日本のドラマコンテンツに<br>おける海外進出戦略と課題<br>— 韓国との比較を通して—                                | <b>D-5 藤井</b><br>最初の作家主義<br>作家自身— 映<br>めぐる理論                |
| 16:10<br>?<br>16:40      | <b>A-5 安部 裕</b><br>報道・情報番組における IP<br>中継の技術及び実用について<br>の考察  |   | <b>C-5 江 曼雪</b><br>中国におけるショートフィ<br>ルム『一個饅頭引發的血案』め<br>ぐる現象について<br>— 「草の根」から大衆文化<br>の興起を論ずる—      | <b>D-6 百束</b><br>映画制作を題材<br>自己参照の非メ<br>唄えば』から『<br>ま         |
| 座長                       | 遠藤賢治   | 碓井みちこ   | 板倉史明  | 杉野俊   |
| 16:50<br>?<br>17:20      | <b>A-6 郷田 真理子</b><br>旧作映画復元のための<br>「タイミング」技術史<br>— ベテラン技術者へのイン<br>タビューと現像所の現場から                          | <b>B-6 飯岡 詩朗</b><br>雑誌『ニュー Yorker』が描<br>いた新しいメディア/<br>家電としてのテレビ<br>— 1945-1955年のテレビ<br>をめぐる言説 | <b>C-6 上田 学</b><br>トキーによる映画受容の<br>空間的拡大   | <b>D-7 平野</b><br>映画『プレステ<br>シルクハット                          |
| 17:30<br>?<br>18:00      | <b>A-7 松尾 好洋</b><br>劣化フィルムの取り扱いによ<br>る健康障害のリスクと対策<br>アセテートフィルムから発生<br>する酢酸ガスの影響を中心に                      | <b>B-7 中垣 恒太郎</b><br>アメリカ医療ドラマの<br>映像文化史<br>— 「情報」と「情動」を<br>伝えるメディア表現の<br>社会的機能               | <b>C-7 田中 晋平</b><br>1970年代前半の神戸にお<br>ける名画座と自主上映の関係:<br>グループ無国籍の活動を<br>中心に                       | <b>D-8 西村</b><br>沈黙の<br>— ロッセリ<br>見た遠                       |

史明 (神戸大学)

) × 北野圭介 (立命館大学) × 細馬宏通 (滋賀県立大学) × 畠山宗明 (聖学院大学) / 司会 前川修 (神戸大学)

| 表 B304  | E 研究発表 B402  | F 研究発表 B403   | G 作品発表 B203  | H 作品発表 B204   |
|---|--|---|--|---|
| 見太  | 岩城覚久   | 木下千花  | G-1<br>アナログメディア研究会   | 大橋勝   |
| 高橋 卓也<br>ハリウッド<br>ナラティブ<br>におけるまなざ<br>について      | E-1 大谷 晋平<br>「シネマ 57」と美術映画<br>— 作品を「見る眼」の表現                                      | F-1 金 蓓<br>北野武の映画作品における反復<br>構造について—『ソナチネ』<br>(1993)を中心に                                    |  | H-1 松本 夏樹/福島 可奈子<br>幻燈・活動写真混在期(明治~<br>大正期)の実物上演による<br>史料動態調査の実践                                 |
| 由真<br>フライシャー<br>における<br>と身振り<br>— ティースの<br>について | E-2 草原 真知子<br>「生命系」メディアアートに<br>おける映像の役割<br>— 「人工生命」から<br>バイオアートへ                 | F-2 朱 依拉<br>『晩春』に見る原節子の<br>「過剰」なる演技   |  |   |
| 秀之<br>(1941)に<br>象とその歪曲<br>ソンの「牧歌」<br>りとして      | E-3 宮田 徹也<br>テクノロジー・アートと映像<br>との関連性<br>— 森本加弥乃の場合                                | F-3 韓 承甫<br>小津映画における活発な性格<br>の女性像について<br>— 登場人物の距離感と<br>彼女たちの意味—                            | 座長 伊奈新祐<br>G-2 川口 肇<br>wired-glass no.4<br>(rack-pinion)<br>— 銀塩フィルム/デジタル<br>重畳プロセスによる映像表現 | H-3 奥野 邦利<br>そして美しく<br>— ProRes422 /ステレオ/<br>15min / 2016 年制作                                   |
| 01) / 理事会 (人文学研究科学生ホール)                         |  |   |  |   |
| 常総会 (農学部 C101)                                  |  |   |  |   |
| 村建哉   | 加藤哲弘   | 中村聡史  | G-3<br>作品発表の映像作品 H の<br>ループ上映  | 豊原正智  |
| 祐輝<br>道 (1969)<br>主人公の声—<br>音声の再考に<br>て         | E-4 馬 定延<br>メディアアートのための<br>生成するアーカイブ<br>(generative archive) 試論<br>— 三上晴子の作品を中心に | F-4 河野 真理江<br>齟齬としてのすれ違い<br>— 日台合作メロドラマ映画<br>『金門島にける橋』(1962年)<br>をめぐって                      |  | H-4 相内 啓司<br>Hello friends<br>— schizophrenic view / たまゆら—<br>Fading shade vol.2<br>— 多様な志向性と表現 |
| 仁子<br>養者としての<br>画の作家性を<br>論的提言                  | E-5 関口 敦仁ほか<br>メディアアート文化史構築<br>研究事業による考察   | F-5 中根 若恵<br>複数の「当事者性」から母親<br>たちのネットワークへ—<br>セルフドキュメンタリー<br>『抱く {HUG}』と反原発運動                |  | H-5 芦谷 耕平<br>『samskara』(サムスカーラ)   |
| 朋浩<br>とした映画の<br>タ性『雨に<br>アーティスト』<br>で           | E-6 太田 曜<br>シネマトグラフ公開以降のエ<br>ミール・レイノー<br>パントマイム・リュミエーズから<br>フォト・パンチュール・アニメへ      | F-6 森田 典子<br>戦時期日本における映画的<br>リアリズムとしての<br>「ドキュメンタリー」の導入<br>— 文化映画プロダクション・<br>芸術映画社の活動を事例として | H-6 黒岩 俊哉<br>異なった映像視点間における<br>補完の考察<br>— 実験映像作品「nHr° 4」                                    |   |
| 健太郎   | 関口敦仁   | 村山匡一郎   | G-4<br>映像表現研究会   | 山本忠宏  |
| 野 大<br>— ジー』に見る<br>の役割と意味                       | E-7 北市 記子<br>コミュニケーション装置として<br>のビデオアート— 山口勝弘の<br>初期作品『ラス・メニナス』に<br>おける試み         | F-7 紙屋 牧子<br>最初期の「皇室映画」をめぐって<br>隠される / 曝される「身体」   |  | H-7 小林 和彦<br>Roll way   |
| 安弘<br>あなた<br>— ニを通して<br>泰周作                     | E-8 八尾 里絵子<br>残されたビデオテープから<br>— 淡路山勝工場の調査と<br>「山口勝弘アーカイブ」                        |   |  |   |

## 漫画から動く漫画：アニメーションへ ——久里洋二を中心に

森下 豊美

### ・研究の目的・動機

国内における個人制作アニメーションのパイオニアである久里洋二は、最初期より世界の映画祭において高い評価を受けた。しかしその功績に反し、久里洋二に関する作家論、作品論などの研究は十分に蓄積されていない。世界的に個人による作家性の高いアニメーション作品が誕生する黎明期の1960年代に、久里はいかにその独自のアニメーションスタイルを確立するに至ったのだろうか。本発表ではその要因を久里が漫画家として活動を始めた1950年代に遡り、当時の漫画業界の潮流、そして久里の漫画作品、さらに久里の漫画業界での評価から検証を試みた。

### ・研究の内容

久里洋二が漫画家を志すようになった1950年前後は、「漫画」とは現在主流のストーリー漫画ではなく、大人向けの新聞や雑誌に掲載される一コマ漫画や風刺漫画を指し、またその頃、戦後の新しい作家達が台頭し大小様々な漫画家グループが結成され始める。その中で1947年に小島功によって結成された「独立漫画派」は、既成にない「実験漫画」を志し他の漫画家グループとは一線を画していた。久里もこの集団に属しながら1958年に当時最も権威のあった漫画賞である文藝春秋漫画賞を受賞する。新聞雑誌で活躍する有名漫画家の仲間入りを果たした久里だが、1960年に柳原良平、真鍋博と共に「アニメーション三人の会」を結成し、漫画からアニメーションへ表現の幅を広げた。久里を世界的に有名にした1962年制作の「人間動物園」は、極めて動きが少ないリミテッド・アニメーションでありながら、海外の映画祭でも多くの賞を受賞した。しかしその作品には久里が属した「独立漫画派」の作家たちからの影響を伺うことができた。

### ・研究の方法及び結論

本発表では久里洋二が漫画家として活動を始めた1950年代の漫画評論を中心に、久里洋二の漫画界での評価を検証した。特に50年代を代表する漫画評論家の伊藤逸平は、既成の漫画から逸脱した久里の実験性を無名の頃から着目している。その伊藤の批評や漫画論が久里の作家性確立へも影響を及ぼしていたと考えられる。さらに久里洋二が所属した独立漫画派が発行していた同人誌「がんま」の中で、同人作家達による新しい男女の関係性を言及した発言などが、後に久里洋二のアニメーション作品「人間動物園」へ与えた影響の可能性も示唆した。これら漫画家時代に培われた久里の作家性がアニメーション作品へも踏襲され、60年代当時、世界的に類を見ない新しいアニメーションを生み出したと考えられる。

(もりした とよみ/京都精華大学大学院マンガ研究科博士後期課程)

## 特撮作品における「アトラクション性」——1950年代の東宝特撮映画を中心に

真鍋 公希

『ゴジラ』(1954年)に代表される日本の特撮映画は、これまで主に戦争や原水爆表象との関連において、盛んに論じられてきた。しかしながら、こうした研究のほとんどが脚本や設定を中心とした素朴な社会反映論的分析に留まっており、テキストに基づいた分析はいまだ不十分な状況にある。それに加えて、『ゴジラ』の当時の批評を確認すると、先行研究では肯定的に評価されている映画の社会批評性が否定され、当時から特撮部分が見世物的に受容されていた様子がうかがえる。さらに当時、円谷英二自身が技術解説記事を積極的に執筆しており、観客の間には特撮技術への強い関心が形成されていた。以上のような状況を背景として、大会発表では、T. Gunningの「アトラクション」概念を補助線に、円谷が担当した特撮部分のショットの分析を試みた。

分析に先立って、Gunningの「アトラクション」概念を反省性の有無によって同一化/客体化に節制化できるとした昨年12月の関西支部研究会での自身の報告を要約し、特撮においては客体化の性質が重要であることを指摘した。次に、『空の大怪獣ラドン』(1956年)の西海橋のシーン、『地球防衛軍』(1957年)のモゲラ登場シーン、『妖星ゴラス』(1962年)の南極基地のシーンの3つを取り上げ、それぞれのシーンでどのような技法が組み合わされて用いられているのかを分析し、それによる効果を検討した。

取り上げたシーンの特徴を要約すれば、ミニチュアや合成の技術的な痕跡が画面上で露呈しながらも、それを組み合わせることで説話的な意味に組み込もうとする編集が行われており、こうした技術と物語のせめぎあい、円谷の演出上の特徴があると結論づけた。他方で今後の課題としては、発表が例示的なテキストの分析に留まり作品全体の中での特撮の位置づけができなかったことが挙げられるほか、フロアからは円谷以外の特撮を使用した映画との差異や、技術解説記事とのより密接な相互作用の可能性などについて、有意義な指摘を受けた。

(まなべ こうき/京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程)

# グローバル時代のハリウッド映画におけるナラティブ——『バベル』におけるまなざしの表象について

西橋 卓也

ハリウッド映画における人種の表象は時代の変遷とともに姿形を変え、それに並行して、人種の表象を分析する際の理論もまた変化してきたといえる。古典的なハリウッド映画を扱う際の理論として、映画作品のなかに紋切り型の人種表象を分析するステレオタイプ研究や、映画をとりまく無意識のイデオロギーを問題化するポスト・コロニアリズム研究などが挙げられる。しかしながら、こうした分析は映画作品内での議論に偏っているむきもあり、また、古典的なハリウッド映画が製作されたその背景にある産業構造と今日のハリウッド映画の産業構造の転換を考慮するのであれば、双方を連続したものとして捉え分析することはできないだろう。

近年、グローバル化に伴うハリウッドの産業構造の転換はつとに指摘されている。製作面に関していえば、非西欧圏出身の監督がハリウッド映画の作り手として活躍し、また映画作品に対して様々な国の資本が投入されていることから、現在のハリウッドは多国籍資本のもとで成り立っているといえるだろう。本発表で取り上げる映画作品『バベル』(2006)は、メキシコ人であるアレハンドロ・ゴンサレス・イニャリトゥによって監督されたということに加え、そのプレプロダクションの段階においても多国籍なものだといえる。本作はプレプロダクションの段階においては、フランス、アルゼンチンなどさまざまな国籍の企業が作品の共同出資に携わっている。本発表では、『バベル』のこうした多国籍な製作背景が、本作のナラティブとどのような影響関係にあるかを明らかにする。

こうした転換を踏まえるならば、個々の映画作品に対して、固定された単一のナショナル・アイデンティティを割り当てる、従来のナショナル・シネマという枠組みでは十分に議論することはできない。このような困難さを乗り越えるため、近年ではトランスナショナル・シネマという枠組みで映画のナショナルリティが議論されている。映画研究者のエリザベス・エズラとテリー・ローデンはトランスナショナルという言葉を用いて、「グローバル化と旧植民地および第三世界出身の映画製作者からの反覇権的な応答の双方」を含蓄するものとして定義している。他方で、ナショナル・シネマからトランスナショナル・シネマへと概念が完全に移行したとするには留保が必要であり、個々の国家における歴史、関係性の理解なしでは、映画作品のトランスナショナル性は十分に理解できないとする議論もある。『バベル』は、これまでポスト9.11映画としての文脈や、グローバル化に伴う国境の流動性といった観点から論じられてきた。本発表では、登場人物のまなざしに注目し、「見る者」から「見られる者」へという転倒が繰り返示されていることを指摘し、各国家間の非対称な関係性を考察していく。そのことによって、本作におけるナショナルな要素とトランスナショナルな要素のあいだの緊張関係がナラティブにおいてどのように現れているのかを明らかにするものであった。

(にしはしたくや/神戸大学大学院人文学研究科博士前期課程)

# 「シネマ 57」と美術映画——作品を「見る眼」の表現

大谷 晋平

1950年代末頃から1960年代にかけて、勅使河原宏、羽仁進、松本俊夫、大島渚といった日本の「新しい波」の人物たちは、映画を用いて「主体」の構築・表現を目指して活動を行っていた。本発表は、その中でも美術作品をさまざまな方法で映画に取り込む、「シネマ 57」で活動した勅使河原宏の『北斎』(1953)と羽仁進の『法隆寺』(1958)を物語論的に分析し、この二人がいかにして映画制作者の「主体」を強調しようとしたのかを明らかにするものである。

本研究を行なうにあたり、まずは勅使河原らに影響を与えた、イタリアのルチアーノ・エンメルとフランスのアラン・レネによる、絵画をモニターによって構成される映画作品と、それを分析した論を参照した。中でも、フランスの映画学者であるジャック・オーモンは、レネの『ヴァン・ゴッホ』を分析し、①虚構世界化の操作 (une opération de diégetisation)、②物語る操作 (une opération de narration)、③心理化の操作 (une opération de psychologisation) が行なわれていることを指摘した<sup>1</sup>。つまり、『ヴァン・ゴッホ』では、絵画をモニターすることによって物語世界が生成され、その世界に存在する虚構の人物としてのゴッホを生み出していたのである。そうなると、時にカメラは、その虚構のゴッホの視点を有していることになる。そして、こういった技法は『北斎』と『法隆寺』にも見られるものだった。

美術家の瀧口修造の仕事を引き継ぐ形で『北斎』を制作した勅使河原は、冒頭に自身のオリジナルの「歌舞伎シーン」を作り、そこでは上記の3つの操作が顕著にあらわれている。このシーンは町人文化の代表と位置づけられた浮世絵を用い、歌舞伎の演目を、それを見に行く観客(町人)の視点を通して表現している。そうすることによって、歌舞伎と浮世絵の両方の繁栄を提示することができ、町人文化が栄えていたことを効果的に表現できていた。このシーンは、浮世絵を、それ自体の価値を表現するのではなく、歌舞伎の繁栄を表すことに用いることによって、つまり映画監督の作るコンテキストで新たな意味を生み出すことによって、美術作品を「主体」的に扱う勅使河原の態度を表明している。

羽仁の『法隆寺』では冒頭の「鬼追儀式シーン」のを見学する群衆の眼差しを強調することで、カメラに現代的視点を付与し、全篇を通じて、現代的視点から見た法隆寺であることを強調していた。

以上のように、この2作品ではカメラに人称を付与することによって、映像が、「主体」的な映画監督の美術作品に対する眼差しを通して作られていることを強調していたのである。

<sup>1</sup> Jaques Aumont, *L'œil Interminable: cinéma et peinture*, Paris: Éditions Séguier, 1989, pp.104—105.

(おおたにしんぺい/神戸大学大学院国際文化学研究所)

# 北野武の映画作品における反復構造について ——『ソナチネ』(1993)を中心に

金 蓓

1993年に発表された『ソナチネ』は北野武の第四作目の映画作品である。この作品は、ヤクザの登場はもとより、そもそも暴力を描写するシーンが一切排除されていた前作『あの夏、いちばん静かな海。』(1991)とは逆に、再びヤクザ映画に回帰したものとなっている。たしかに本作は冒頭から暴力的なシーンで満たされ、一直線に死に向かって突っ走るヤクザの姿が描かれ、「親分に裏切られた子分たちが復讐を図る」という古典的なヤクザ映画のストーリーを踏襲している。しかし一方で、復讐という目的に収斂していくうえでは必要に思われないいくつかの出来事が作中に配置されている。たとえば、逃亡先の沖縄の砂浜で主人公たちが「単調で無為な反復をするゲーム」に興じるシークエンスがこの映画の半分近くを占めている(映画全編94分のうち約40分)。こうした点に注目するならば、『ソナチネ』は北野のデビュー作である『その男、凶暴につき』(1989)のような、古典的なヤクザ映画のフレームから逸脱した作品と言ってよいだろう。

こうした逸脱を、先行研究を参照しつつ、反復構造とリアリズムという観点から分析することが本発表の目的になる。

『ソナチネ』にはまず、大きな物語構造において反復がある。たとえば麻雀屋の主人を村川たちが殺してしまうシーンでの会話から、昨年村川組の三人が北海道で起きた抗争によって殺されたとわかる。そして今回も、紛争を解決するために沖縄に行くよう命じられる村川組の子分たちは、沖縄で全員殺されることになる。つまり、ある種の宿命的な円環が大きな物語レベルに潜んでいる。それだけではない。先行研究によれば、本作にはもっと小さなレベルでも反復構造が潜んでいる。つまり同じモチーフが何度も画面に写り込んでいたり、同じ出来事/行為が反復されたりしているのである。

本発表は、まず先行研究で頻繁に論じられてきた反復構造を踏まえ、この構造が物語を停滞させ、物語の因果関係を弱めるように機能していると指摘した。さらに、デヴィッド・ボードウェルが1979年の論文「映画実践の様式としてのアートシネマ」(The Art Cinema as a Mode of Film Practice)で提唱した「アートシネマ=ある種のリアリズム映画」というキーワードを加味して考察を進めた。つまり、第一に、『ソナチネ』の音声の編集と反復構造というアートシネマ特有の「ギャップ」を分析することで、内面的複雑さや不安定さをもつ主人公が描かれていることを明らかにし、第二に、こうしたギャップがまさに人生の有り様を描写する客観的リアリズムにも寄与するものであることを確認した。さらに、本作における二重化した沖縄表象から、この作品が日本の最北端から最南端まで、脱出しようとしても宿命的な円環に陥り、閉塞的な「歴史的・地理的境界」に閉じ込められてしまう「逃亡不可能性」を語る映画ではないかという結論に至った。以上のように、本発表は、『ソナチネ』を、アートシネマ=ある種のリアリズム作品として新たに捉えなおそうと試みた。

(きん ばい/神戸大学大学院人文学研究科博士課程前期課程)

# 黄金時代アニメーション表現 ——動きの分析を中心に

趙 瑞

## ・研究の目的・動機

近年、コンピューター技術が急速に発展している、アニメーションにおいて、ソフトの操作さえ覚えれば、誰でも表現ができるという問いから初め、本研究は、1930年代のハリウッドアニメーション代表する手法「ゴムホース」(Rubber Hose)、「押しつぶし・伸縮」(Squash and Stretch)、「残像」(Smears)の考察から、アニメーションの技術と表現の関係を検討し、最新のコンピューター技術がアニメーションの中でどのような役割を持つのかも論じていた。

## ・研究の内容・研究したこと

本研究はフランク・トーマス、オーリー・ジョンストン著『生命を吹き込む魔法』(2002)とMichael Barrier著*Hollywood cartoons: American animation in its golden age* (2003)二つの本を参考して、フライシャー・スタジオ (Fleischer Studios)、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ (Walt Disney Animation Studios)、ワーナー・ブラザーズ・アニメーション (Warner Bros. Animation)を中心に、『オズワルド・ザ・ラッキー・ラビット』(Oswald the Lucky Rabbit, 1920s)、『3匹の子ぶた』(Three Little Pigs, 1933)「ルーニー・チューンズ」(Looney Tunes, 1930-1969)作品の分析を通して、1920年代~1960年代アメリカ黄金時代アニメーションを考察した。

## ・研究の方法

キーワード：動きの分析

アニメーション表現の変遷を考察する場合、地域、文化、作家によって異なるので、膨大な資料になる。本研究は現代アニメーションの代表といえるディズニーアニメーションを軸に、アニメーション作家ビル・ノーラン (Bill Nolan, 1894-1954)、フレッド・ムーア (Fred Moore, 1911-1952)が追求した表現及びその手法をまとめる、また同時代に流行した他の手法にも注目し、アニメーション表現と技術の影響関係を究明する。

## ・研究の結論、結果判明したこと

黄金時代アニメーションの研究を通して、各手法それぞれの長所・短所を論じ、ディズニーアニメーションの表現が正しいというより動きの根本的な部分を追求したことを明らかにした。その結果は、コンピューター技術を通してアニメーションの制作がソフト操作方法の覚えだけではなく、動きの魅力、シミュレーション技術の可能性を動き表現の視点で論じていた。

(ちょう るい/日本大学大学院芸術学研究科博士後期課程)

## 初期映画におけるトリックの使用について ——『映画ショーにおける ジョシュおじさん』を中心に

大崎 智史

本発表では、『映画ショーにおけるジョシュおじさん』(Uncle Josh at the Moving Picture Show, 1902)を分析することで、初期映画期(1895-1907.8年)において、いかにトリックがもちいられ、そして受容されていたのか、その一端を明らかにすることを試みた。

本作にかんする先行研究はすでに数多く存在するが、主人公ジョシュおじさんの身体がスーパーインポーズによって半透明になっていることに触れるものは決して多くはない。本発表では、その半透明な身体が担う機能、そして、トリックとしてのスーパーインポーズがその機能といかにかかわっているのかについて考察した。

そのためにまず、当時の観客の受容モードを形成した一因として、マジックと科学の流行について検討した。19世紀におけるステージ・マジックの流行は、儀式的な魔術としてのマジックから、娯楽性を帯びた奇術としてのマジックへの移行を進めた。その結果、マジシャンは観客がトリックを知っていることを前提に演出を凝らすようになり、観客はマジックの提示のしかた自体に注目し、マジシャンがいかにトリックを活用しているかを比較するような受容モードが浸透したのである。一方で科学もまた、教育的な側面をもつ大衆向けの娯楽として人気を集めており、そのなかで登場したX線が、半透明なイメージ自体を大衆に広めていた。

以上のような背景のもと、二度にわたって半透明になるジョシュおじさんの身体をみた観客は、X線をめぐるさまざまな実践を想起していたと考えられる。一度目に半透明になるとき、ジョシュおじさんの身体は、影絵やX線をもちいた実践と同様に、光源・身体・スクリーンという関係のなかで、イメージの生産において重要な役割を担っている。しかし、こうしたイメージの生産における伝統的な身体は、二度目に半透明になってすぐ、不透明な身体に戻ることがはっきりと強調される。そのとき、身体は光源・スクリーンという関係の外側に位置づけられ、イメージを遮ることしかできない。このように本作は、身体性を縮減し、イメージと距離をとってその内容に耽溺する観客に対し、強い身体性を伴ったイメージの生産と受容のありかたを提示しているのである。そして、亡霊のようなものの表現のために、頻繁に舞台や映画で利用されていた半透明のイメージが本作で登場することに対して、反省的な鑑賞態度を可能にしていたのが、先述したトリックを比較しながら受容するモードだったのである。

以上のように本発表では、スーパーインポーズをトリックとして認識することが、本作における半透明な身体の機能の一端を担うことを明らかにした。リアリスティックな動くイメージのマジックとして出現した映画が、その主たる目的を物語を語るることとしていく過渡期において、スーパーインポーズはトリックとして、効果と技法の双方を呈示していたのである。

(おおさき さとし/神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程)

## リチャード・フライシャー『絞殺魔』における不可視性と身振り——トニー・カーティスの演技について

早川由真

映画において画面上に映しだされる身体とは、どのような存在なのか。この問題を考えるにあたり、本発表は、リチャード・フライシャー監督『絞殺魔』(The Boston Strangler, 1968年)を論じた。その目的は、トニー・カーティス演じるアルバート・デサルヴォの、画面上に存在する身体としての独特な存在様態を明らかにすることである。その方法として、スティーン・ヒースによる、物語映画における「人々の存在」の分類を手掛かりに用い、その各項目から逸脱していることを示したうえで、終盤における身振りの分析を通じてその在り方の特異性に迫った。

まず、カーティスのスター・イメージ(Imageの項目)の検証を行った。登場の仕方、配役の経緯などから、デサルヴォ役がカーティスのイメージから逸脱していることを述べた。次に、犯行の行為者(Agent)、あるいは個別化された一連の犯行の行為者(Character)としてのデサルヴォを検証した。先行文献は、彼が分裂しており、その第2の人格が真犯人であることを前提にしている。しかし、公開時のレビューで性的・暴力的イメージの抑制が指摘されていたように、デサルヴォが絞殺魔であるという決定的な証拠(=絞殺の瞬間)は、画面上で一度も示されない。そのうえ、生き延びた被害者の証言によって、犯行それ自体が真偽の識別不可能なものとして示される。さらに、前半部でインターホンから聞こえる犯行の行為者(Agent)の声と、後半部のデサルヴォの声はまったく別人のものである。犯行の行為者である絞殺魔は、11件の連続殺人を行った個別化された行為者(Character)だと想定され捜査されるが、むしろそれは物語世界内の人々の集合的な不安が生み出した不可視の行為者(Character)だと考えられる。次に、原作のノンフィクション小説をもとに、実在するアルバート・デサルヴォ像(Figure)との比較を行い、記憶の在り方の違いを検証した。小説版のデサルヴォは13件の事件をすべて詳細に記憶し語っているが、映画版ではそもそも犯行を思い出すことができない。以上の分析により、デサルヴォが各項目から逸脱していることを示した。

最後に、ヒースが補足的に言及した Moments, intensities の領域を手掛かりに、尋問場面におけるカーティス/デサルヴォの身振りを分析した。犯行現場の光景は、尋問しているボトムリー(ヘンリー・フォンダ)が映り込んだ奇妙な映像として示される。デサルヴォはそれらの光景を〈目撃〉し、その都度光景に直面する。しかし、ある瞬間から光景は画面上において不可視になり、カーティスの演技、とりわけ眼珠の繊細な顔えによって示されていく。そして、彼は身振りによって絞殺という不可視の行為を演じることになる。デサルヴォは、そのごこちない身振りや、外されたピントと壁の白さによってぼやけた輪郭、モンタージュによる断片化によって、不可視の行為者である絞殺魔という Character には還元されない、独特の曖昧な存在様態に至ったと結論づけた。

(はやかわ ゆうま/立教大学大学院現代心理学研究科映像身体学専攻  
博士課程後期課程)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 12  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 「生命系」メディアアートにおける映像の役割 ——「人工生命」からバイオアートへ

草原 真知子

生命現象や生物をテーマとしたメディアアートは1980年代の「人工生命」(Artificial Life, Alife) 概念の誕生とCG, インタラクティブ技術の発展に伴って開花し、1990年代後半には生物工学・遺伝子工学に呼応したバイオアートと呼ばれる分野が生まれ、2000年以降、多くの作品が生み出されている。

両者は(1)生命概念へのアーティストックなアプローチ(2)人工生命におけるソフトウェア、ハードウェア、ウェットウェアに対応(3)現実の生命または生命のメタファーを扱う(4)メディアアート、現代美術、生物学、生物工学、医学などの複合領域、という共通点がある。このような作品をここでは「生命系メディアアート」と呼ぶことにする。ここでいう「生命概念」は進化、生態、生態系、群知能などを含む。

もともと生物学を学びメディアアート・キュレーターとして国内外で人工生命アートの展示企画に関わった筆者の経験では、Alifeアートでは最終的なアウトプットがしばしば映像であるのに対してバイオアートでは映像の比重がかなり低い印象を受ける。本研究では生命系メディアアートにおける映像の役割について客観的に調べる方法を考案し、その変化について考察した。

まずGoogleの画像検索を用い、artificial life artとbio artのそれぞれについて「画像をもっと見る」という表示が出るまでページを表示したところ、artificial life artでは14ページ、bio artでは16ページ分の画像が得られた。これらの画像を比較すると、(1)Alife artではCG画像が目立ち、フラクタルなどアルゴリズムによる画像が混在するが、bio artではベトリ皿など実験室で使われる機器が見られ、顕微鏡写真のような画像が多い(2)Alife artでは植物のモチーフが目につくのに対し、bio artでは実験動物が目立つ、という対比が見られた。さらに書籍「人工生命の美学」(1994)に紹介された作品(22作品)と「バイオアート」(2016)に紹介された作品(約100作品)について分析した結果、映像表現から生体・物体への顕著な変化が確認された。

これをデジタル技術、メディアアート、生物学に起こった変化と照合し、分析した結果、90年代の「人工生命」はシミュレーションが中心だったが「バイオアート」は実際の生命体を扱うのが主流で、ソフトウェアからウェットウェアという流れが見られる一方、バイオミメシスやロボットによりハードウェア的表現も進みつつあり、3Dプリンターの普及もこれに関与していること、映像の役割は多様化したがかんた的な役割は失われたことがわかった。しかし現在起こりつつあるAIとAlifeの融合は生命系メディアアートの新たな展開を予感させる。そこでは映像の今までとは異なる展開があり得るかもしれない。

(くさはら まちこ/早稲田大学文学学術院)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 12  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 『晩春』に見る原節子の「過剰」なる演技

朱 依拉

『晩春』における原節子の演技は、しばしば「過剰」だと指摘されてきた。「過剰」とは、主に二つのことを指すが、一つは生身の女としての原自身が持つ官能性が、娘という役の設定を越えて観客の想像を過度に刺激してしまうこと、もう一つは、彼女が見せた嫉妬または怒りの表情のインパクトが強すぎて、表層において淡々と日常生活を描く『晩春』の全体的リズムを壊しかねないという指摘である。本発表はこの指摘に対する疑問から出発し、『晩春』における原節子の演技の再評価を目指すものである。

発表者はまず、原節子の演技が過剰という批判は主に、これまでスター研究の文脈の中で展開された、スター・原節子の身体表象への問題関心の偏りに起因していると指摘する。先行研究では彼女の演技について、当時の日本人女性にしては大柄だと思われる身体、両義的な美貌およびインパクトのある表情、これらの身体的特徴が彼女に「素材」としての豊かさと同時に乗り越えられ難い演技面においての支障をもたらしたと分析している。しかし、監督本人による原の演技評価も端的に示しているように、映画のまやかさを批判して独自の映画文法を生み出した監督にとって、原の「過剰」とされた演技は恣意的な介入だったのではないか。自由な読解を誘う天性的なものを持っている点において、原の演技は映画のまやかし又は物語の神話を突き破る武器ともいえる。

このことを証明するために、発表者は(1)照明、(2)横並びの構図、(3)空ショット、(4)相手役、(5)カッティングの五つの面から『晩春』の演出を考察した。事実、『晩春』においても小津の映画文法が一貫して徹底されており、他の監督が行ってきた彼女の「過剰さ」を回避または軽減するような演出を拒んでいることがわかる。特に原の感情のメタファーにもなった空ショットや、彼女の気持ちにほぼ無頓着な相手役と原の間に起きた感情のずれなどの演出を見ると、彼女の身体的特徴に配慮を見せないどころか、娘役を超えたのではないかとと思わせる彼女の「過剰」さをかえって際立たせたのである。

結論では、監督による映画又は映画演技論、さらに原節子の演技に対する評価を踏まえた上で、発表者は映画の演出が原の「過剰」さを際立たせることを知りながらも、敢えて自らの映画文法を貫いたのは、監督の意図によるものだと考えるべきだと主張する。『晩春』における原節子の演技の「過剰」さは単純に演技の「下手さ」として理解してはいけない。調和状態が保たれるスクリーンを揺るがし、物語の読解に疑惑を吹き込んだ彼女の演技の「過剰」さは、小津の「反映画」の一環として機能している「武器」と見做すことができるだろう。

(しゅいら/北海道大学大学院文学研究科博士後期課程)

## ミュージカルアニメの発展と変遷——アニメーションにおける音楽と動きの同期、身体表現の研究の基礎として

有吉 未充

・本研究ではアニメーション映画におけるミュージカル的な表現について研究を行い、アニメーション映画と身体表現のかかわりについての研究の基礎をつくることを目的として、アニメーション映画のミュージカル的な表現の特徴と、その発展過程、日本のへの影響について分析考察を行った。

### ・研究の方法

主にアメリカと日本のアニメーション映画を時系列で追いながら、映像を見てその中でミュージカル的な表現がどのように発達していったのかを分析検討する。

### ・研究の結論、結果判明したこと

W. ディズニーは『蒸気船ウィリー』(1928)において、キャラクターの動きと音楽のタイミングをシンクロさせ、圧倒的な成功をおさめた。キャラクターの動きと音楽の過剰なまでの同期(ミッキーマウジング)の試みは長編『白雪姫』(1937)において新たな次元に到達する。ここでは、プレスコ、リップシンクを活用して、動物や食器や道具までもが音楽に合わせて動くアニメズムの世界が出現している。これをコフォートの「誇大自我(=幼児的多幸福感)」と結びつけてディズニーアニメの強力な魅力を説明しようとする説もある。このミッキーマウジング手法はT. エイブリーやC. ジョーンズの動きを誇張する表現と結びついてさらに発展するが、テレビアニメの時代になって手間と金のかかるこの手法は放棄される。

日本では、初期の政岡憲三や瀬尾光世らによってミュージカル手法が導入され、戦後の東映動画の劇場長編等において発展し日本語ミュージカルが完成していくが、劇場長編の不振によってこの手法は行き詰まりを迎える。初期のテレビアニメの『ジャングル大帝』などにおいても手塚治虫はミュージカル手法を導入するが、これは視聴率獲得につながらずそれ以上の発展をしなかった。しかし日本のアニメはミュージカル手法を放棄したその後から独自の発展を遂げていく。アニメーション映画以外の舞台などの分野においても林光らによるこんにやく座の結成(1985)などの動きはあったが、むしろミュージカルそのものの人気は低迷しており、アニメから派生した2.5次元ミュージカルやアイドルアニメの中のチームダンスシーンなど本来のミュージカルとは別の方向へと進んでいる様に見える。現在もアメリカのディズニー等はミュージカル手法を強力な武器としているが、日本のアニメはそれをいわずに高い人気を獲得している。1970年代以降、日本のアニメにおける音楽と動きの関係はどのように変化していったのか、ミュージカルに代わる魅力をどのように獲得していったのか今後の研究課題となる。

(ありよし すえみつ/京都学園大学非常勤講師)

## 『市民ケーン』(1941)における階級表象とその歪曲——W・エンブソンの「牧歌」論を手がかりとして

中村 秀之

『市民ケーン』(1941年、RKO)は、主人公の極端な社会的上昇移動や異なる階級間の結婚を物語の中心に据え、階級関係における葛藤を描いている。しかし、この点は従来の議論では特に問題にされることがなく、曖昧にやり過ごされてきた。そこで本発表は、イギリスの文学批評家ウィリアム・エンブソンの「牧歌」論を援用して、『市民ケーン』の階級表象に光を当てることを試みた。エンブソンは論集『牧歌の諸変奏』(1935年初版)において、西洋の文学・芸術の伝統的ジャンルである牧歌を独自に解釈し直し、文学作品における階級関係の諸問題を読解するための批評的装置に作り変えた。エンブソンの牧歌とは、階級間の衝突をアイロニカルに描き、葛藤をはらんだ不安定な社会空間を開示する表象モードを意味する。その空間の中で批判者ないし転覆者の役割を果たす特権的な存在が子どもである。このような解釈の枠組を援用しつつ、物語と映像の詳細な分析を総合して本発表が明らかにしたのは次の3点である。

1. 主人公チャールズ・フォスター・ケーンは階級関係を壊乱する「牧歌の子ども」である。ケーンは運命のいたずらから世界有数の資産家になってしまっただけで、人々が信じているような「成功者」ではない。その行動は「資本家」のそれでもない。投資をしないで浪費するだけであり、新聞社の経営権を握っても利潤を追求することに関心はなく、自分の後見人のサッチャーに代表される独占資本を攻撃する。大統領の姪と結婚するが、それを利用して出世しようとしなければいか、新聞を使って政権を批判する。ケーンは自分が属することになった階級の慣習的な行動や文化に対してみずから衝突するのだ。
2. ケーンはそのような子どもとして、他者の階級上昇の幻想をその崩壊に至るまで生き抜く。ケーンは自分とスーザンのそれぞれの母親が持っていた階級上昇の欲望を引き継ぐのだ。自分は州知事選に出馬し、スーザンをオペラ歌手に仕立て上げようとする。この幻想の継承はケーンとスーザンの切り返しという古典的技法で効率的に表現される。同時に、この幻想が無意識的なものであることが、斬新な深い画面の演出によって示される。それは雪景色の中の丸太小屋とそりで遊ぶ子どもを密閉した、普通の意味でも牧歌的なガラス球の存在であり、これこそケーンの無意識的幻想の寓意なのである。
3. とはいえ、『市民ケーン』はケーンによる階級関係の壊乱の企てを描くにとどまらない。「階級の傷」を負ったスーザンはケーンと訣別して外の世界へ出てゆく。のみならず、彼女は登場人物の中で唯一、未来に向けて生きる人物として描かれ、技法的にも映画の外部に開かれている。こうして階級の視点から見ると、『市民ケーン』は未知の政治的含意に富んだ作品として、その姿を一新する。今後の課題は、エンブソンの「牧歌」理論を練り上げ、『市民ケーン』以外の作品に対しても、その批評的効力を試すことである。

(なかむら ひでゆき/立教大学現代心理学部映像身体学科)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 14  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## テクノロジー・アートと映像との関連性 —— 森本加弥乃の場合

宮田 徹也

・森本加弥乃略歴

森本加弥乃（もりもと・かやの）は1961年東京生まれ、1985年に東京造形大学絵画科卒業、2016年京都嵯峨芸術大学大学院造形絵画分野修了。

個展：『INSIDE/OUTSIDE』（Galerie16 京都）2016年  
グループ展：「メディアアート作品によるグループ展」（ギャラリー睡 千葉）2014年  
「京都現代芸術祭 PARASOPHIA 関連展 未来と記憶の CROSSROAD」（堀川商店街空き店舗 京都）2014年  
「日韓現代美術の今について」（シエマ美術館 韓国清洲）2016年  
「木津川アート」（京都府木津川市）2016年

・森本テーマ：「眼に見えない現実を求めることを表現する作品を追及すること、その中に自分の（または鑑賞者が鑑賞者の）存在をこれまでと違った見出し方をすることを促す作品を制作すること」である。それは、宗教的な真理を含む表現でありたいと考えている。

宮田テーマの意義：幻想に陥らず、あくまでも現実を見詰める。宗教からの視線も現実である。

・《The world is moving, and you are II》（2015年 /LEDlight x 576, computer, web camera/Variable size）  
ステートメント：「人の存在の意味」をテーマとして制作したものである。鑑賞者が展示空間に実在したり、動いたりしている様子をキャプチャしているカメラ（一眼レフ・ライブモード）とそのカメラのキャプチャを反映して光や色を変える約600個のLEDピクセルで成り立っている。それは、鑑賞者が作品の一部であるということと同意義であると考えられる。なぜなら、鑑賞者がいない作品空間には何の変化もなく、LEDの光は展示空間の壁をキャプチャしたものを光として静かに反映するだけだからである。つまり鑑賞者の存在そのものが作品のふるまいとなり、作品のふるまいから立ち上るものが「存在の意味」なのである。  
評：鑑賞者がいなければ作品は成立しない点が面白い。薄らと浮かび上がる像は、鑑賞者自らの姿である。

・《INSIDE / OUTSIDE》（2016/LED light x1153, Computer x2, web camera x2/Large LEDmatrix 403cmx221cm/Small LEDmatrix 86cmx53cm）  
ステートメント：「右のLEDマトリックスは、私たちが上からキャプチャしたものをそのままを写しだす。非常に低解像度でピクセルを数えられるほどのキャプチャ映像なので、『自分』を写しだしているピクセルとそうでないピクセルはその違いを容易に見て選別することができる。この30個のピクセルは私の服の赤を写しだしているが、この10個のピクセルはあなたの頭の毛を写しだしている、というように。つまりこの映像では『他者』や『世界』との境界線は明らかである。  
左のLEDマトリックスの前にはスクリーンがある。そのスクリーンはLEDピクセルの光を写しだすのだが、スクリーンとLEDマトリックスの間にある自然な距離によって光は大きく、互いに重なり合って映し出されている。つまり、こちらのキャプチャ映像では映し出されたものの境界ははっきりしない。そしてはっきりしないだけでなく、キャプチャされた『自己』（他者も）を写しだしているピクセルが集合を解体されてマトリックスの各所に飛び散ることで消え去ってしまう。そして次の瞬間『自己』を写しだしているピクセルそのものが消える。」  
評：前作が整理されつつも、本質は変わらない。鑑賞者が常に更新される姿が、単なるインタラクティブアートに陥らない。主体は常に機械ではなく人間だ。機械はあくまでも人間を映し出すための鏡なのである。

（みやた てつや/京都嵯峨美術大学客員教授）

Image Arts and Sciences 180 (2017), 14  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 小津映画における活発な性格の女性について —— 登場人物の距離感と彼女たちの意味

韓 承甫

本発表は小津映画の中で、ずけずけと物言いをしてよく笑う、素直で物おじしないなどの活発な性格の女性人物、昔の言葉でおきやんな娘と言える女性に焦点を合わせている。その活発な女性像の意味を探ることによって、小津映画の新たな特徴を見出していく。

先行研究において言葉の選択と意味に違いはあるものの、小津映画における目線やカメラアングルなどの形式的な部分は共通認識されており、小津固有の「作家性」とも言える。そしてもう一つの小津映画の大きな特徴は『東京物語』（1953）に代表される家族の解体というテーマである。しかし小津映画が評価されている理由としてあげられている二つの要素、ローアングルに映っている人物たちが同じ姿勢をしているなどの小津の作家性と、家族の解体など普遍的なテーマに起因することは全く別の性格を帯びている。本発表では、『秋日和』（1960）の主要登場人物の一人である百合子（岡田茉莉子）を中心に、映像における小津の作家性と、普遍的なテーマの間に潜んでいる、あるいは二つをつなぐ小津映画の特徴を探っていく。

小津映画の特徴の一つである「人物が笑う雰囲気」が重要な手がかりである本発表では、百合子など、ある女性人物が活発な性格だとみなす要素として、「相手の悩みを踏まえた上で、自分が笑ってシーンを明るくするか、相手の顔を笑顔にする」ことを挙げている。活発な女性は主役が男性であっても女性であっても、あるいはその相手が主役ではなくても相手を笑わす、相手の前で自分が笑うなどして、映画の人物が笑う雰囲気を維持させてくれている。そして人物が笑う雰囲気は小津映画における登場人物同士の人間関係と深く関わっている。

小津映画の登場人物たちの人間関係は、一定の距離を保っている。そして彼らは本音や冗談を言い合えるぐらい親しいが、家族の解体を防ぐほどの力は持っていない。小津映画における人間関係の表れは、シーンごとに人物が「相手と心地よく笑っている」とことと「一緒にいて笑うことが出来ない」とことの二つに分けることが出来る。そして一緒に笑うことが出来ない姿は、テーマに沿う主役同士の間のシーン、あるいは主役が一人であるシーンでしか見られない傾向がある。それはお互いの問題を解決することが出来ない力不足である。

しかし活発な女性人物は、どんな状況であっても主役に本音を言い続けるなど、小津映画に笑う雰囲気を絶えさせない役割をしていて、主役の心情を代弁するようになる。

『秋日和』の百合子だけではなく『風の中の牝鷄』（1948）の房子など、他の小津映画にも出て来る活発な女性人物は主役の心情を代弁している。それは小津の映像における作家性と家族の解体という普遍的なテーマの間に位置する、小津固有の特徴だと言える。

（はん すんぼ/東部支部）

## 学生アニメーションの振興・奨励に関する一考察 —— 日本および北東アジアの 現状と展望から

小出 正志

### 1. 研究の目的・動機

韓国等に比べ遅れていた日本のアニメーション大学・大学院教育は、2003年以降の学科・専攻等開設後、教育の場の初期的基盤を形成した。次段階として学生アニメーションの振興・奨励の促進に関し実務遂行のためにも調査・研究は必要と考えた。

### 2. 研究の内容・研究したこと

日韓中の現状を把握、比較・検討、実績・成果を整理、共通の課題を抽出。

### 3. 研究の方法

日韓中の学生映画祭、シンポジウム等に参加し実状を知ると共に、関係者に取材を行うことを基本に、適宜文献・ウェブサイト等の資料を補足的に使用した。

### 4. 研究の結論、結果判明したこと

高等教育の中心を担うもの：大学・大学院の教育課程・授業科目・教員・施設等、学校教育そのもの＝教育の質や成果を担保するもの。日本でも試行錯誤や教員個人の資質等に頼る段階から、漸次組織化・体系化・制度化された。円滑な世代交代に際してメソッドやノウハウの継承がそれらを推進するといえる。

学生アニメーション：大学・大学院における高等教育の隆盛は一群の高水準な短編学生アニメーション作品を多数輩出した。制作環境のデジタル化は学生作品と作家作品の質的・量的水準の差を解消した。学生作品が国際映画祭等で活躍する結果となった。

＋αの教育：社会的動向等に影響を受けず発展を続けるため学校教育の外への展開が必要。教育の場の内以上に教育の場の外の振興・奨励活動・事業活動が重要である。外の活動・事業の成否はカリキュラムポリシーで求められること以外に水準・次元の異なる成果が期待できる。内では合評会や作品集の制作・公開、各賞の贈与等の奨励活動等、外では映画祭・展示会等の学外イベント企画・運営や参加等の有効性が高い。

日本・北東アジアの現状：2002年に公開・発表・切磋琢磨の場としてインター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF) 創設。参加校間・学生間の交流が促進、作品の質的向上に貢献。韓国でも1990年代の国策による高等教育の推進を受け、1999年からプジョン国際学生アニメーション映画祭 (PISAF) が開催されアジアを代表するものとして発展、教育振興に大きく寄与した。国内部門に厚く各賞配し国内学生の顕彰機会を担保、参加校の交流・情報交換の場等、教育振興へ配慮が特徴的。ICAFも学校単位の参加・非コンペ形式・賞は二義的等、一般の映画祭と異なる「教育振興型映画祭」である。中国でも「北京電影学院映画祭」等、「教育振興型映画祭」は各地で多数開催。

日本・北東アジアの展望：ICAFは中韓等の教育機関・映画祭とのプログラム交換や相互訪問等による交流を推進、今後本格的な交流活動が課題。公的支援が手厚い中韓両国の大学・映画祭では三国間交流に熱意がある。地理的・文化的に近く単なる作品交換ではない人の移動を伴う交流は北東アジア各国にとり第一課題。個別・少数校の交流ではなく三国協調的連携による教育機関や学会連合体組織と北東アジアを基盤とする「教育振興型国際映画祭」の創設が必要といえる。

(こいでまさし/東京造形大学)

## 『雨にぬれた舗道』(1969)に おける女性主人公の声 —— アルトマン的音声の再考 に向けて

山本 祐輝

ロバート・アルトマン監督の『雨にぬれた舗道』(That Cold Day in the Park, 1969)は、女性主人公フランススが次第に不安定な精神状態へと陥っていき、最終的に少年を監禁するまでを描いた作品である。従来の研究では、フランススの主観性が明確に表現されていない点が指摘され、それが本作の欠点として否定的に論じられてきた。それに対し本発表の分析では、中盤のシーンで使用される特異な音声はフランススによる音声の聴取という観点から捉えることで、彼女の感情や欲望が音を聞くという受動的な行為を通じて露呈していることを明らかにした。

発表では、まず映画の前半部分について、ナラトロジーにおける「焦点化」の概念を導入し考察を行なった。そこにおいて映画の語りは、フランススの外面を物語るに留まっており、その一方で少年に対しては内面にまで踏み込んでいる(それぞれ「外的焦点化」と「内的焦点化」に該当する)。つまり本作は主人公ではなく少年に寄り添った語りによって構成されており、だからこそフランススは、少年が抱く通りの彼女のイメージ、すなわち「奇妙な女」として表象されることを免れえないのだということを論じた。

このようにフランススは内面の不明瞭な人物として提示されるのだが、中盤のあるシーンにおいて内的焦点化が行なわれ、彼女の主観性が表出することになる。それは、フランススが病院を訪れた際、待合室で3人の女性が各々の性生活に耽る生々しい会話をしているシーンである。ここでは周縁的な端役であるはずの彼女たちの声を強調する音響の処理が施されており、従来の研究においてこれは後のアルトマン映画の特徴となる「重なり合う会話」の萌芽として捉えられてきた。それに対し本発表では、この音声を3人のそばにいるフランススによる聴取という観点から分析した。そこではサウンドトラックにおける会話の前景化によって、会話を聞きたくないという身振りを見せているにもかかわらず、どうしてもそれを聞かざるをえないというフランススの矛盾した心理状態が表象されていることを明らかにした。このようにして、フランススの感情や欲望といった内面的な要素が聞くという行為を通じて映像と音響との連関の中に露呈してしまうという事態を指摘し、そしてそのことの意味を、フランススと少年の人物造形や支配/被支配をめぐる立場の逆転というプロットとの関連において論じた。

実際の発表では、最後にアルトマンのフィルムグラフィーにおける本作の意義について述べるに留まったが、本発表の成果は今後、ジェンダー論的な観点において発展させる予定である。本発表で指摘した音声的技法が、映画における女性登場人物の主観性の新たな表現へと開かれている、その可能性について検討していきたいと考えている。

(やまもと ゆうき/立教大学大学院現代心理学研究科映像身体学専攻)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 16  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## メディアアートのための生成するアーカイブ (generative archive) 試論 —— 三上晴子の作品を中心に

馬 定延

既存の保存修復やアーカイブの概念を大胆に解釈し、いまの観客が体験することが可能な状態になるまで、作品のなかの技術的な要素を現在化させる「生成するアーカイブ」に関する、多摩美術大学と山口情報芸術センターの共同研究の概要を紹介した。

本共同研究は、2015年1月急逝した、故三上晴子氏（アーティスト・元多摩美術大学教授）のアーカイブ構築を最終目標に、有志の人々に立ち上げて続けてきた、一連のプロジェクトの延長線上に位置付けられるものである。短期的には、大学と自宅に残っている資料の整理と分析、技術的な理由で現在には展示することが不可能である作品を修復する作業、さらにそれに関わる諸問題と方法論の検証を内容とする。資料の整理と解釈と並行して、山口情報芸術センターが《Eye Tracking Informatics》(2011) という作品のソースコードの解析、ハードウェアの現状確認と修復を行い、後半の作業として、多摩美術大学がソフトウェアのアーカイブ化とアップデートを行う予定である。ここで「アップデート」とは、不可避な変化だけを最小限に加え、可能な限り発表当時の作品の「元」の状態に引き寄せるのではなく、むしろ積極的に「現在化」を図ることである。

今回整理してきた資料の解析に基づき、対象作品の原型となる作品《Molecular Informatics - morphogenic substance via eye tracking》が1996年の発表以来、version 1から4まで継続的にアップデートされていき、作家はバージョンアップされていく一連の作品を「連続体 (continuum)」として考えていたこと、さらには、実現には至らなかったものの、version 5をも構想していたことが明らかになった。既存の保存修復の常識と価値観に相反するよう見える、本共同研究の方法論を裏付けるのは、つねに作品のなかにテクノロジーの現在を反映させつつ、作品の持つ自己同一性を限界まで実験したアーティスト自身の作品観である。三上氏は「実時間で見ることを見る」というテーマが変わらない以上、インタラクティブリティ、すなわち、作品と作品を体験する観客の関係性は、技術的な要素のアップデートによって変化しないとした。保存修復作業のなかで行われる作品の「可変」な要素に関する考察によって、その「不変」な本質が浮き彫りにされ、作品の批評のための重要な端緒をつかむことができると期待される。

実際、学内共同研究費助成を受けてプロジェクトが始動したのが今年度の4月だったため、6月4日の時点の発表は、具体的な成果よりは概要と方向性の方に重点を置いていたが、今後、継続的に研究成果を発表していく予定である。

(MA Jung-Yeon / 多摩美術大学)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 16  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 3D スキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ—— ボーン撮影システムを用いたパフォーマンス作品の記録

赤羽 亨・池田 泰教

本研究は、インタラクティブアートを題材に、そこで生じるインタラクション（作品と鑑賞者相互の関係変化）を、時間軸のある3Dデータとして記録する装置を開発し、3Dデータによる作品記録の作成とその活用を含めたアーカイブ手法の開発を目的としている。研究は以下の3つの方向性を持ち、2015年からそれぞれ平行して開発を行ってきた。

1. 鑑賞行為記録装置の開発 (鑑賞者ボーン撮影システム)
2. 作品の3D スキャニング装置の開発
3. 3D スキャンデータの閲覧手法の開発

今回の発表では1. 鑑賞行為記録装置 (鑑賞者ボーン撮影システム) について、これまでの課題を解決するために新たに開発したプロトタイプ2について述べた。

鑑賞者ボーン撮影システムとは、人体の振舞いを時間軸のある3Dボーンデータとして記録するシステムである。インスタレーション作品やインタラクティブアート作品における鑑賞者を撮影対象とし、これまで記録されてこなかった鑑賞時の振舞いを記録することで、作家の作品設計プロセスや広く人体の行動分析を必要とする関連分野研究へと還元することを目的としている。

2015年度に開発したプロトタイプ1の撮影可能範囲は半径4m程度の扇状に限定されていた。この撮影範囲はインスタレーション作品を題材とした場合十分とは言えない。この問題の解決策として、複数台の撮影システムを同期することによって撮影範囲を拡大するプロトタイプ2の開発を行った。複数台同期撮影を実現するために行った主な変更点は、取得データにメタデータとしてタイムスタンプを追加する機能の実装（各ボーン撮影システムで取得したデータ間の時間的整合性の確保）と、取得した各データを時間的および空間的に統合してプレビューするソフトウェアの開発である。

このプロトタイプ2を用いて三輪真弘氏作のパフォーマンス作品「ひとりの傍観者と6人の当番のための『みんなが好きな給食のおまんじゅう』」を3Dアーカイブする撮影実験を行った。作品は、約8分の長さで、5m x 5mのフィールド内に7人の演者が登場し、それぞれの決められたルールに従って移動を伴う演奏を行う。6台のボーン撮影システムの同期撮影によってアクティングエリア内のすべての演者を記録し、プレビュー用ソフトウェア上で統合して再生することを目標とした。5m x 5m内の7人のパフォーマンスの動きはボーンデータとして記録され、各データが持つタイムスタンプによって時間的整合性を保ったプレビューが可能になった。このことから複数台同期撮影による撮影範囲の拡大は実現できたと言える。一方で、新たにセンサーの誤認識やデータ統合の問題（データクリーニング）が顕在化した。

(あかばね きょう / 情報科学芸術大学院大学、  
いけだ やすのり / 名古屋造形大学)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 17  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 小学生のプログラミングにおけるアニメーション表現の実践、展開と可能性

宮下十有

文部科学省は2020年度からの小学校でのプログラミング教育の必修化を示している。有識者会議においても「情報技術を手段として使いこなしながら、論理的・創造的に思考して課題を発見・解決し、新たな価値を創造する」としている。教科教育外であるアフタースクール事業でのプログラミング実践で、プログラミングアプリ Scratch Jr によるアニメーション制作を行った。そのプロセスと作品分析から、実際の映像表現の拡張と今後のプログラミング言語をもちいた映像表現の展開と可能性について論じる。

対象とするS小学校のアフタースクール事業「デジタル・クリエーション」は教科教育と異なり、クラスや学年を問わず、デジタル・ツールを使った表現、創作を促す。各45分間、年間を通して30回開催された。参加した小学校3年生の児童の2015年9月～2017年2月末までの実践を、ファシリテーターやサポーターとして参与観察を行い、またその作品の制作プロセスを分析することで研究を進めた。

S小学校では図書館・メディア室でのPCの設置や4年生より各自のタブレット端末を保持、授業で活用しており操作に慣れている。当時、3年生の教科教育でもプログラミングが導入されていた。アフタースクールでの3年生5名に対するタブレット端末の導入に際して、児童達からの強い要望があった。Scratch Jrの基本操作・機能紹介で既存のスプライト(キャラクター)と背景の配置、スクリプト(ブロック)の組み合わせでスプライトが動くことの確認、スプライトの編集を説明した。その後、児童らが個別に物語を創作し、アニメーションを制作した。

個別のアニメーション作品で描かれた空間的表現では、画層配置や大きさの変化による遠近表現が観察された。文字表示によるセリフの視覚表現や、録音機能による音声表現により豊かな物語世界が展開された。構成には動作の終了、会話、場面転換をトリガーとしたプログラムが組まれていた。映像を構成する時間的な要素に関して、関心を示さず、アクション、対話、場面転換などの動作によって構成されたものととらえていることが考えられる。また、アプリそのものの機能の限界により、高度な表現が可能なプログラミング言語であるScratchへと移行した事例も観察された。

こうしたアニメーション制作をきっかけに「表現したいものの道具立て」としてプログラミングにスムーズに取り組み、物語を拡張するなかで学びを深め、広げる可能性を見出すことができた。また、失敗を恐れず挑戦し、よりよい作品に仕上げる様子も観察することができた。単なるコーディングではなく、より主体的で創造的な表現活動を促進する環境づくりが可能であることが考えられる。

謝辞：本研究は、教育工学的な知見から、ワークショップの企画・実施、プログラム全体の企画・実践を担当する相山女学園大学文化情報学部亀井美穂子准教授および亀井ゼミ学生をはじめとする大学生のファシリテーターとの共同研究である。ここに深甚なる感謝の意を表す。

(みやした とあり/相山女学園大学文化情報学部メディア情報学科)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 17  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 最初の作家主義者としての作家自身——映画の作家性をめぐる理論的提言

藤井仁子

映画における作家性(authorship)をどう考えるかについてはきわめて問題含みであることが知られながらも、実際には十分な理論化の作業を経ることなく作家研究が行なわれている現状がある。本発表では、作家性をめぐる不毛な議論を回避することを目指して、まずはその理論的な問題点を整理し、あわせてさまざまな作家研究に適用可能な作家性の新しいモデルの提示を試みた。

1960年代末以降、バルトやフーコーに代表されるいわゆるポスト構造主義的な作者観の登場を受け、映画においても作家の名は、あるフィルムを分析することで見いだされた何らかの一貫した原理に後からあたえられるものという理解が有力になった。つまり、作家はそのテキストに特有な(text-specific)ものと見なされるようになったのである。たとえば、ホークスという作家は『リオ・ブラボー』(1959)というテキストに先立って存在するのではなく、『リオ・ブラボー』をあるやり方で読むことを通じて初めて見いだされるというのだ。しかしながら、この見解に拠っても、『リオ・ブラボー』の「ホークス」と『赤ちゃん教育』(1938)の「ホークス」をどうすれば同じ作家として扱うことができるのかという疑問が実は残される。分析によって見いだされたテキストに固有の構造なり統一性なりを、いかなる根拠にもとづいて相互に関連づけるかは相変わらず容易ならぬ問題なのである。

この問題を解決するための示唆を、本発表はジョー・マケルヘイニーがヒッチコック、ラング、ミネリを論じるうえで採用した<sup>1</sup>アレゴリー的読解の戦略に求めた。彼によれば、この3人は古典的映画の衰退期にあって自己の作品をそれぞれのやり方で上書きしたのだという。自作を別の自作を通して読み、現在との関係において自作を書き換えていく存在として3人の作家を描きだしたのだ。

本発表は、この作家観を拡張して以下のように主張した。すなわち、いかなる映画監督についても彼または彼女自身が最初の作家主義者なのだ、と。なぜなら、ある作家の仕事の世界で最初に統一的な視座のもとに眺めるのはほかでもない、その作家自身なのだから。しかも作家は、自らの作家性の理解にもとづきながら、それを現在との関係において撮るたびごとに上書きしていく。そうした不断に更新されるプロセスとして作家性を考えようというのである。文学のテキスト論が書くことと読むことを区別しなかったように、そこでは撮ることと見ることの区別ももはや本質的なものではなくなるだろう。

1. Joe McElhaney, *The Death of Classical Cinema: Hitchcock, Lang, Minnelli*. Albany: State University of New York Press, 2006.

(ふじいじんし/早稲田大学文学学術院)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 18  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## メディアアート文化史構築研究事業による考察

関口 敦仁

共同研究者：馬定延、細谷誠、高橋裕行、小林桂子、田中良治、藤田千彩

日本でのメディアアートの活動をまとめる上で、その作家のみならず、情報科学の研究者や大学など教育研究機関でのアクティビティーや人の配置なども取り込んで把握し、日本のメディアアートの活動を偏りなく残す必要性を感じていた。2001年に文化芸術振興基本法にメディア芸術の名称が盛り込まれ、2003年に文化庁メディア芸術祭でのアート部門の設置され、メディアアートという言葉が定着してきた。それらを支える土壌として、映像表現の黎明(れいめい)期の作家たちが教育フィールドで、新たな大学組織の改編とともに、ニューメディアとしてビデオ、コンピュータ、インターネットと表現フィールドの広がりにつれて、生成されてきたプロセスを俯瞰できる方法を示し、それらの解釈を進めることを本研究の目的とした。そこで平成27-28年度文化庁メディア芸術連携促進事業「日本のメディアアート文化史構築研究事業」により研究を進め、メディアアート活動をアートとカルチャーの境界線上も含めて視野に入れ、メディアアート文化史の流れを構築しようとした。その方法として、メディア芸術祭での受賞者とNTTインターコミュニケーション・センター(ICC)での展覧会データを中心とした人物データベースを作り、その人物の教育歴のデータ構築を行い、それらを、教育研究機関ベースに所属や活動期間を比較できるようにインターフェイスデザインを開発した。また、メディアアート活動に関わったキーパーソンとして27年度は伊藤俊治、藤幡正樹、石井威望、久保田晃弘、原島博、伊奈新祐、草原真知子、28年度は中島崇、中井恒夫、森岡祥倫、岩井俊雄、井口壽乃の12名に、インタビューを行い、教育関係機関との人物の関わりを中心に情報を集めようとした。平成29年1月には、そのデータベースインターフェイスを元に日本のメディアアート文化史に関するワークショップを行った。

これらのデータやインターフェイスから明らかになった点は、90年代以降に設立や設置が集中し、芸術系大学に設置された情報表現系での人の動きであり、それらの設立に関わった作家や研究者の動きも鳥瞰することができた。70年代、80年代、90年代の流れの中で、映像史の観点では、フィルム、ビデオ、コンピューティングがあり、情報工学史では、VR、インターネット、モバイル、SNSの流れ、また、それまでサブカルチャーの扱いであったコミック、アニメ、ゲームなどエンタテインメントと平行に移行しながら、2000年代へと移っていく。これら複雑な状況を示すことから、メディアアート文化史として、分野が重なる地点での発展を拾い上げていく必要性があった。

教育機関で関係性を見た場合、70年代に活動を行なった作家たちが、80年代には教育の現場へ入り、そこで学んだ学生たちも含め、研究者との接点を持ち、研究者たちもアーティスティックな表現に興味を持ち始め、それらの作品や成果の発表のアウトプットのの一つとして、90年代以降のメディア芸術祭やアルスエレクトロニカ、NTT ICCなどの施設やイベントが受け皿となって、活動がなされていた点も、評価や批評をする必要性を示した。

(せきぐち あつひと/愛知県立芸術大学美術学部デザイン・工芸科)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 18  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 複数の「当事者性」から母親たちのネットワークへ ——セルフドキュメンタリー『抱く {HUG}』と反原発運動

中根 若恵

1990年代以降、セルフドキュメンタリーと称されるドキュメンタリーのサブジャンルに多くの女性制作者たちが関わるようになり、家族や個人の葛藤などを自身の表象を通して映像化してきた。そうした文脈を念頭に、本研究は女性の映画制作者によるポスト福島セルフトドキュメンタリー『抱く {HUG}』(海南友子監督、2014年、以下『HUG』)に注目した。監督の海南は放射線被害を受けた原発事故後の福島でジャーナリストとして取材を行い、その直後に自らが妊娠していることを知った。そうした特殊な状況に置かれた彼女は本作で、原発事故という社会的・政治的な問題を引き受けざるをえなくなった自身の身体を妊娠・出産という経験を中心に提示している。

本研究は、『HUG』を映画史的な文脈——主にドキュメンタリー映画史の文脈——とポスト福島という社会的背景の双方に位置付けることによって、監督である海南の自己表象が、いかに原発問題にアプローチしているのかを考察した。

その結果明らかになったのは以下の二点である。第一に、他の多くの震災ドキュメンタリーと異なり制作者自身の私的領域へと焦点化する『HUG』は、原発問題が公的領域や福島という地域に限定された問題であるだけでなく、親密な領域(家族・身体)とも分かち難く結びつく問題であることを提示する点に特徴がある。それにより、広範な地域にわたって影響を及ぼしうる放射能の問題を、その重大性を損なわずに提示する点に重要な社会的意義があると考えられる。第二に、『HUG』における海南の自己表象が、放射能問題に不安を抱く人々の心情を代弁・媒介することで、人々の間にネットワークの形成を促していることを明らかにした。また、映画の表象レベルにとどまらず上映運動の広がりによる実際のネットワークの構築に寄与する点においても、『HUG』は震災後の社会において重要な役割を担っていることが分かった。以上のように、『HUG』は震災後の状況における女性のセルフドキュメンタリーの可能性を示唆していると考えられる。

(なかね わかえ/名古屋大学人文学研究科博士課程後期課程)

## 報道・情報番組におけるIP中継の技術及び実用についての考察

安部 裕

中継技術を多用する報道番組や情報番組において、生中継といえはマイクロ波を使用したFPU (Field Pickup Unit) か放送衛星を使用したSNG (Satellite News Gathering) が使用されていた。2000年代以降、インターネット通信環境の向上により、ネットワーク回線を使用した「IP中継」の技術が誕生し、パソコン上ではテレビ番組の生中継と同じような事が出来るようになってきた。筆者は、そのような「IP中継」の技術をテレビ番組の生中継に活かさないかを研究し、実践するテレビ番組制作技術会社に2014年迄所属していた。その当時、「IP中継」は既に実際の番組で使用されていたが頻度は少なく、FPUやSNGがまだ生中継の中心であった。しかし2015年以降、急激に「IP中継」の頻度は高まり、今では生中継の現場で無くてはならないものとなっている。

わずか数年の間に、どのような技術革新・機材革新があつて現在の状況になっているのかを、過去の事例から紐解いていく形で今回の研究を行った。

研究は最初に、従来の生中継の中心であったFPUとSNGを再検証する作業から始めた。「IP中継」が誕生するには、FPUとSNGに何らかの不満があったのではないかと考え、そのメリットとデメリットを研究した。その後、2000年代に誕生した「IP中継」が現在のように普及するまで数年という期間を費やしているのだが、その理由について使用機材の仕様や、当時実際に現場で使用していた記録などを再検討する作業を行った。最後に、現在実際に「IP中継」を行っている報道番組と情報番組のスタッフに聞き取り調査を行った上で、使用機材の検証作業を行った。

その結果、2010年代に開発された携帯電話のLTE(Long Term Evolution)通信規格とその全国的な普及が、画質の向上を含め、あらゆる面でFPUとSNGと比べても遜色がなくなった理由である、と判明した。またLTE回線を使って映像を伝送する際に使用するH.264という圧縮形式の開発も技術的な側面として欠かせないことであった。そして何より、普通サイズのリュックサックに生中継の機材がすべて収まる、という機材の小型化で、特殊な車両も必要なく、無線技師の免許も必要なく、たった一人の人員でも生中継が可能となった、ということが最大の普及要因であった。

そして今回の研究で判明したのは、この形は「IP中継」の完成型ではない、ということだ。数年単位の近い将来、ポータブルカメラの内部に更に小型化された「IP中継」機器が組み込まれ、カメラ一つ持っていけば生中継が出来る、という時代が間近に迫っている。

(あべ ゆたか/日本大学芸術学部放送学科)

## 映画制作を題材とした映画の自己参照の非メタ性『雨に唄えば』から『アーティスト』まで

百束 朋浩

はじめに

小説などの文学で己参照・自己言及性という場合、作品自体にその作品についての言及がなされる場合を指し、『ドン・キホーテ』(Don Quixote)を代表にしてメタフィクションという言葉を生み、他分野でも指摘されている。映画では、映画制作を題材とすることで、映画そのものの内幕を暴露することだけでなく、虚構と現実との関係性が曖昧な表現も含まれる。映画制作を題材とする映画の中には、映画そのものではなく映画に携わる人を主題としたものもあるが、今回の考察対象は物語の構造として映画制作を舞台としているものとした。

考察

本発表では二つの映画、『雨に唄えば』(Singin' in the Rain [1952])と『アーティスト』(The Artist [2011])を考察の中心とした。いずれもサイレント期からトーキーにかけてのハリウッドを舞台に、サイレント映画のスターである主人公が、トーキー化の困難をミュージカル映画で乗り越えるという設定に大きな共通点がある。これらを比較することで、映画が映画について語ることの自己参照は必ずしもメタ的ではないことを提言した。

また、要点を以下のように整理し、考察を行った。

- 1 観客は少なからず映画は「フィクション＝虚構」であることを知っている＝映画を見ているということを実感している。
- 2 映画を見るという行為が、映画の装置と観客との関係をテーマとするとき、「どこでみるのか」「どのように見るのか」は問題にならないのか。
- 3 映画で映画を語る時、それは映画の総体(あるいは映画の歴史)を語ることなのかそれとも、現前にある映画(ある特定のイメージ)を語ることになるのか。

以上の点を考察し、映画における自己言及・自己参照とは、現実と虚構との境を曖昧にすることであり、映画制作をテーマとした物語は物語世界とは異なる層で物語るが故に、自己参照を常に対象化しつづけることであることに繋がることを提言をした。

また、考察の対象としたのはミュージカル映画であり、物語様式としては非リアリズム的であった。つまり、リアルであることが映画そのものの機能であるとするならば、ミュージカルの方法論はフィクションそのものの表現様式であるために、それは本来メタフィクションが暴き出すとする現実的な慣習を表現形式そのものが虚構であることを表明してしまっている。

また、『アーティスト』は、伝統的なスクリーン比1.33:1の画面のモノクロ映画として作られ、低いフレームレートで撮影されている。サイレント期の映画のリアリズムを描くことで、カラー映画が主体の現代ではノスタルジーと共に、それが虚構の映画世界であることを自然に暴き出す役割を担っている。つまり、虚構と現実との関係性を一方では表現形式として、一方では視覚的な要素として明確な違いを描くことで、映画の舞台がフィクションであることを暴いているのであって、映画を題材とするということが自己参照には寄与しないことを確認した。

(ひゃくそく ともひろ/東京工芸大学芸術学部)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 20  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## シネマトグラフ公開以降のエミール・レイノー ——パントマイム・リュミ ヌーズからフォト・パン チュール・アニメへ

太田 曜

エミール・レイノーに関して、日本ではほとんど資料が無いためにその業績が知られていない。彼の母国、彼が活躍したフランスでも資料は多くはない。1911年、発明した機械、制作したアニメーションのフィルム、などを彼がセーヌ河に捨ててしまったからだ。2015年にパントマイム・リュミヌーズがユネスコの世界記憶遺産になったこともありフランスではそれなりの資料が発掘され、書籍やインターネット上に新しい情報が発表されている。シネマトグラフが公開されて物見高い人達の関心が「映画」に移っていった中でも、レイノーは彼が発明した上映装置テアトル・オプティックを使って「アニメーション上映」の興行を1900年まで続けている。シネマトグラフに対抗するためにエティエンヌ・ジュル・マレイのクロノフォトグラフから着想した動画撮影装置フォト・セノグラフを使って実際の人物を撮影したフォト・パンチュール・アニメを制作している。この装置がどのようなものだったのか、これで撮影した「実写映画」がどんなものだったのか、その「実写映画」の中のコマを抽出して色を塗るなどの加工をして制作したフォト・パンチュール・アニメがどんなものだったのかは日本ではほとんど紹介されていない。

レイノー本人はほぼ全ての作品や機材を捨ててしまったが、当時の雑誌などの記事、特許書類、興行の手伝いをしていたレイノーの息子の証言、などがフランスのエミール・レイノー友の会のホームページや、スペインのTomàs Mallolコレクションの展示、レイノー関連の本などで紹介されている。このような資料をもとに、日本ではとりわけ知られていないレイノーの実写を元にしたアニメーションを検証することで、なぜレイノーは「映画」に向かわなかったのか、を探求するのが研究の目的だった。

残っているアニメーションやプラキシノスコープなどのレイノーによって描かれた「絵」を見れば彼が実写の、モノクロの「写真」を「リアルに」動かすことに余り関心が無かったことがうかがえる。ウィリアム・テルでは当時有名な道化師を撮影しているにもかかわらず実際には撮影したうちの数パーセントの画像しか使用していない。その画像も、着色などがされて元のままの写真というよりも絵画に近い。

研究を通してレイノーが開発したフォト・セノグラフとそれと撮影した「映画」についての資料は非常に少ないことが分かった。特にフォト・セノグラフの機械の写真は発見出来なかった。これを含めて、更に探究を続けたい。

研究発表では日本でエミール・レイノー自体が余り知られていないということも再認識された。作品が残っていないのも理由の一つだろう。エミール・レイノー、映写の助手だった息子、観客として実際の興行を見た50万人以上の人（最後の興行を生まれてすぐに見たとしても現在117歳）全てこの世には存在していない。そうすると、実際の作品がどのようなものであったのかを想像するのは非常に困難なことだが意義のあることだと思う。

(おおた よう/実験映画制作・研究、東京造形大学非常勤講師)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 20  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 旧作映画復元のための「タイ ミング」技術史 ——ベテラン技術者へのイン タビューと現像所の現場から

郷田 真理子

近年、映写環境のデジタル化により、新作映画のフィルム仕上げはほとんどなくなった。現在の現像所のフィルム作業は、アーカイブや映画会社の依頼で保存や活用のために旧作映画を複製する作業が主となっている。

公開当時の制作者（カメラマンや監督、技術スタッフ）が復元に関われる場合はよいが、時代が古い作品では叶わないことが多く、製作当時の情報が乏しい作品ほど、現像所の技術やフィルム特性の変遷を知るベテラン技術者の経験や知識が重要な役割を果たす。記録に残っていないこうした知恵の蓄積を引き継ぎ今後の復元に活かすため、本研究では現像所作業のひとつである「タイミング」に焦点を当て、技術者へのインタビューと現像所の実作業に基づいた技術史のまとめを試みた。

「タイミング」とは、撮影条件によって変わってくる明るさや色を1カットごとに調整し、ひとつの作品としての仕上げることであるが、撮影前からカメラマンと打合せを行い、完成までの行程に関わり、製作者にとって作品のトーンを理解した技術的な支えとなる存在である。

アーカイブの旧作複製では公開時にできる限り近い復元が望まれるが、現在と旧作の製作当時とはプリンターの基準値やフィルム特性などが変化しており、「完全な復元」は不可能である。また原版となるフィルム自体の劣化や損傷、褪色などによるカラーバランスの崩れも影響する。つまり当時と異なる限定的な条件下で「公開時にできる限り近い復元」を目指すことが旧作映画のタイミングの役割と言える。

旧作復元で重要なのがタイミングデータやレファレンスプリント、関連資料（制作者の台本等）である。制作時と機材やフィルムの条件が異なるため、タイミングデータを今の機材でそのまま使用することはできないが、作品のねらいやトーンを知るための重要な手がかりとなる。

もうひとつ旧作復元においては、フィルム特性の変遷や、各時代の技術についての知識と理解が必要である。しかし原版の状態、ネガとプリントのフィルム特性、プリンター、現像などの様々な条件をコントロールしてタイミングするには知識だけでは太刀打ちできない。残されたデータやプリントを参照することはもちろん重要であるが、それらを正しく活用するにおいても現像所の技術者たちが長年培ってきた技術と経験が助けになる。

本研究では、こうした資料には残っていない経験に基づいた技術史を記録し、今後の旧作複製作業に活かすため、現像所で長年フィルム作業に従事してきた技術者たちに、技術の変遷や自身の経験についてインタビューを行った。また発表者が所属するタイミングの現場で直面した様々な事例から、タイミングデータの活用事例とデータが存在しない複製作業について考察した。

(ごうだ まりこ/株式会社IMAGICA ウェスト)

# 雑誌『ニュー Yorker』が描いた新しいメディア／家電としてのテレビ —— 1945-1955年のテレビをめぐる言説

飯岡 詩朗

アメリカ全土を対象とした場合、テレビ受像機が本格的に家庭に普及するとともに全国規模のネットワークが整い、多くの人々にとって現実的な存在となったのは1950年代半ばと考えられる。本発表は、アメリカの他地域に比べ早くからテレビ放送がはじまり、人々がテレビに接触する機会が少なくなかったアメリカ東部最大の都市であるニューヨークを拠点とし、教養の高い読者に向けて出版されていた雑誌『ニュー Yorker』において、新しいメディア／家電でもあるテレビが、1945年から1955年にかけて同誌に掲載されたカートゥーンでどのように描かれていたのかを詳細にたどり、これまでの初期テレビ研究ではあまり注目されることのなかったテレビ受容の様態を明らかにした。

同時代の社会事象を滑稽化し皮肉なユーモア表現である『ニュー Yorker』のカートゥーンは、第二次世界大戦後、テレビを題材としてしばしば取り上げるようになる。本発表では、まず、これまでほとんど注目されることのなかった1950年より前のカートゥーンを精査することで、すでに着目されていた酒場という公共空間における男性による集団でのテレビへの熱中に加え、家庭における男性によるテレビへの熱中が頻りに描かれていることを明らかにした。これは、自らを高見に置き他者を嘲笑うのではなく自らを嘲笑うという『ニュー Yorker』ならではのユーモアをおとしたテレビ受容のあらわれと考えられる。

次に、家庭でのテレビへの熱中を描くカートゥーンが、しばしば書評ページに掲載されていた事実に本発表は注目した。本来カートゥーンは独立した作品であり、掲載ページの記事とは直接関係がないが、こうした事例は、『ニュー Yorker』においては、何より家庭における読書習慣への脅威として、さらには、映画産業にとって以上に出版業にとっての脅威としてテレビが捉えられていたことのあらわれと見て取ることができる。

(いいおか しょうろ／信州大学学術研究院人文科学系)

# トーキーによる映画受容の空間的拡大

上田 学

本発表は、映画館という映画を受容するための空間が、1930年代のトーキーの普及とともに、いかに変化していったのかを論じたものである。トーキーは、単に映画の表象に影響を与えただけではなく、それを受容する空間をも作り変えていった。しかしながら、従来の日本映画史研究において、弁士の消滅に関する議論を除けば、トーキーが興行の空間をどのように変化させたのかについては十分に考察されてこなかった。結論を先取りするならば、トーキーの普及は、日本映画の興行の空間を、建築的かつ地理的に拡大させる要因となったのである。

1930年代に進んだトーキー化は、映画興行に多くの影響を与えることとなった。興行の空間におけるトーキーの導入は、それまでライブ・パフォーマンスだった弁士の口頭芸や楽士の伴奏が、単にスピーカーの音声に取って代わったというだけではない。それは弁士や楽士の身体という存在を消去し、音声の発生源との距離感を失わせ、音に関する、ある程度までの均質な空間を実現するものであった。スピーカーの設置により生じた、映画館という空間の音に関する均質化は、建築の大型化、すなわち収容人数の増加を促進させることとなった。このような映画館の収容人数の拡大、言い換えれば映画館の建築的拡大は、トーキーがもたらした現象の一つであった。

映画館の空間の建築的拡大のみならず、地理的拡大にも、トーキーは作用することとなった。それは、日本の地方における映画館の増加である。サイレント時代において、弁士は映画の表象を完成させるために重要な役割を担っていたが、著名な弁士が集まっていたのは、東京や大阪といった大都市圏の映画館であった。それは、たとえ同じ映画であっても、都市と地方の映画館において、それらを受容する観客の情動に差異が生じていたということでもある。こうした弁士の技量の格差は、サイレント時代において、地方における映画興行の拡大に限界を生じさせていたと考えられる。しかしトーキーは、このような格差を解消するものであった。トーキーは、映画の表象に係る音声を複製技術に従属させることで、日本語という言語圏全体における、都市に偏らない均質な受容空間を提供することになったのである。トーキー化が進んだ1930年代は、都市化が進んでいない地方に、映画館を増加させることになった。こうした変化は、基本的にトーキーの影響による、映画の表象の地域的格差の解消をもたらしたと考えられる。言い換えれば、それは映画を受容する空間の地理的拡大と、それにとりも均質化といえることができるだろう。

(うへだ まなぶ／神戸学院大学)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 22  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 映画『プレステージ』に見るシルクハットの役割と意味

平野 大

本発表は、発表者が長年の間、取り組んできたシルクハットの歴史に関する知見を援用し、服飾表現と象徴という視点も念頭に置きつつ、映画『プレステージ』（2007年）に見るシルクハットの役割と意味について検討していこうとするものであった。

映画『プレステージ』は、クリストファー・プリーストの長編小説『奇術師（*The Prestige*）』をクリストファー・ノーランが映画化したものである。本作は十九世紀末のロンドンを舞台に、「瞬間移動」を得意演目としていたアルフレッド・ボーデンとロバート・アンジャーという二人の奇術師の確執の物語である。

本作において、十九世紀に上流階級の男性の間で普及した帽子、シルクハットが、大変重要な役割を果たす。奇術師にとってシルクハットは、自らのパフォーマンスを行う際に必要不可欠なアイテムの一つであることは論をまたない。劇中、「新・人間瞬間移動」のパフォーマンスをアンジャーが行う際にも、小道具としてシルクハットを効果的に用いている。しかし、本作においては、シルクハットはそうした枠を超え、より象徴的な役割をも担っている。特にオープニングとエンディングにおいて野外に散乱した数多くのシルクハットのシーンは本作を考えるうえで大変重要な位置を占めるものである。シルクハットが散乱しているのは、発明家ニコラ・テスラの研究所の横にある空き地である。テスラは、エジソンとも一時期ライバル関係にもあった、十九世紀中期から二十世紀中期の実在の人物である。テスラの研究所を訪れたアンジャーは彼に瞬間移動装置の製作を依頼する。このテスラが製作した装置の試運転の際に使われたのがアンジャーのシルクハットであった。しかし、このテスラの装置は、瞬間移動装置ではなく、分身製造装置であった。この「分身」というのは、いくつかの論文<sup>1</sup>で指摘されているようにノーランの作品の重要なテーマであり、このテーマを視覚化したのがまさにこのシルクハットのシーンであった。そうした意味でもこのシーンは、本作を読み解く上で、核心的な意味を持つといえよう。

本発表では、この核心的なシーンを軸に検討をすすめる、本作におけるシルクハットの役割と意味を明らかにしていった。

注

1. Kwasu David Tembo, "On the Work of the Double in Christopher Nolan's *The Prestige*", in Jacqueline Furby & Stuart Joy (eds), *the cinema of Christopher Nolan: imagining the impossible*, Wallflower Press, 2015, pp.201-218.  
篠儀直子、「秘密と妄執のスペクタクル『プレステージ』の脚色について」のモ、『ユリイカ』、614号、44-9巻、2012.08、pp.154-159。

（ひらの だい/同志社大学・大手前大学非常勤講師）

Image Arts and Sciences 180 (2017), 22  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## コミュニケーション装置としてのビデオアート

### —— 山口勝弘の初期作品『ラス・メニナス』における試み

北市 記子

山口勝弘は1960年代後半からビデオメディアを用いた作品制作に取り組む、長年にわたって日本におけるビデオアートの第一人者として活躍してきた。インスタレーション作品『ラス・メニナス』（1974-75）は、その初期の代表作の一つとして知られている。昨年筆者は、山口が自身のアトリエで保管していた数十本の古いビデオテープを整理し、その内容を確認する機会を得た。その過程で、これまで文献でしか知り得なかった初期のビデオアートの貴重な記録映像や、様々な素材映像を視聴することができた。本発表ではこれらの映像資料を精査しながら、『ラス・メニナス』の詳細な作品分析を行った。

日本のビデオアートは、1972年に山口らが結成したグループ「ビデオひろば」の活動によって大きな飛躍を遂げた。彼らの最大の関心は、ビデオメディアを、社会的影響力を持った新たなコミュニケーション・ツールとして用いることであった。それは当時の社会動向とリンクした反体制的な試みであったと捉えることもできるが、山口にとっては、自身が手掛けた大阪万博での仕事に対するわだかまり（＝コミュニケーションの不在を痛感）を克服するための新たな挑戦となった。

社会的なメッセージを内包する「ビデオひろば」での活動に対し、山口個人の作品となる『ラス・メニナス』では、コミュニケーションの問題は専ら、「見る/見られる」という視覚芸術の根源的な命題に対するメタ・メディア的なアプローチとして取り扱われている。本作品は『No.1』（1974）と『No.2』（1975）の二つのバージョンが存在するのだが、その主な違いは、ベラスケスの複製画が1枚から2枚へ、テレビモニターが3台から6台へと増えている点である。後者を紹介するテレビ番組<sup>1</sup>の中で山口は、「メディアがつくり出した環境の中に人間が入ることで作品が成立する」「コミュニケーションの問題抜きに芸術は語れない」などと述べているが、これらの装置のバージョン・アップによって作品に環境的な広がり生まれ、「見ること」に関して、より重層的な状況をつくり出すことができるようになった。

『ラス・メニナス』におけるこうした試みは、コンセプチュアル・アートの隆盛など、当時の美術界の動向と関連づけて捉えることも可能である。しかし山口にとってそれは、自身が表現活動を始めた50年代から、一貫して探求してきた最も普遍的なテーマであった。独自の光学的仕掛けを持つ造形作品『ヴィトリヌ』から約20年後、ビデオという新たなメディアとの出会いを経て、山口の「見ること」への探究心は大きく膨らみ、自らその新境地へと進んでいったのである。

1. フジテレビ「テレビ美術館」No.92、山口勝弘〈光の芸術・ビデオラマ〉、1977

※ 本研究はJSPS科研費26370190の助成を受けている。

（きたいちのりこ/大阪経済大学人間科学部）

# 劣化フィルムの取り扱いによる健康被害のリスクと対策 ——アセテートフィルムから発生する酢酸ガスの影響を中心に

松尾好洋

## 研究目的

2016年6月、労働安全衛生法が改正されて健康障害を引き起こす可能性のある危険性・有害性のある640の化学物質がリスクアセスメントの対象となった。その中にはフィルムから発生する酸っぱい臭いの原因物質である「酢酸」も入っている。そのため、これらを取り扱うすべての事業者はリスクアセスメントの実施が義務化され、さらに低減措置をとるように努めなければならなくなった。トリアセテートフィルム(以下、TACフィルムと記す)は保存環境が悪いと経年劣化によって組織構造が破壊されて酢酸を放出する。いわゆるピネガーシンドロームと呼ばれる症状であるが、劣化の進行したTACフィルムからは高濃度の酢酸が放出し、眼や鼻、皮膚、呼吸器を刺激して健康障害を引き起こす可能性が危惧されている。本研究では、劣化したTACフィルムから放出される酢酸濃度を測定するとともに健康への影響について調査した。また、酢酸のばく露による健康障害のリスクを回避するための対策について実験を行った。

## 研究内容・結果

ラボで映画フィルムを復元する場合、フィルムが入荷してから、巻き返し、調査、洗浄、修復、複製、スキャンといった各工程を人や機械が行う。それらの工程を作業単位ごとに分けて、フィルムから発生する酢酸量が作業従事者に与えるばく露量を測定した。測定方法は酢酸用検知管(GASTEC No.81)と自動ガス採取装置(GSP-300FT-2)を使用し、高濃度の場合のみガスタイトシリンジにより少量のガスを採取、希釈した後、検知管により濃度を測定した。測定結果はフィルム専用の保存環境にない保存庫では5ppmの酢酸が検出された。劣化の程度によっても酢酸の放出量は異なるが、ピネガーシンドロームが著しいフィルムではケース内(1000フィート缶)の酢酸が約1000ppmを超える値で検出された。また、フィルムの巻き返し作業では作業者の呼吸域で7-15ppm、調査(フィルムをルーペで確認する作業)では45ppmの濃度が検出された。

日本産業衛生学会及び米国産業衛生専門家会議(ACGIH)が公表している許容濃度によると作業環境中の酢酸濃度は、1日8時間、週40時間として10ppmとなっている。そのため、劣化の著しいTACフィルムを取り扱う作業環境では許容濃度を優に超えて、作業者がばく露を受けていることが分かった。

酢酸のばく露を防止する方法として、局所排気装置、活性炭バキューム、活性炭マスク、ガス吸着剤による酢酸の低減措置について実験を行った。その結果は、局所排気装置(20→0ppm)、活性炭バキューム(1000→0ppm)、活性炭マスク(1000→9ppm)、ガス吸着剤(90→10ppm、20→2ppm)となり、どの方法においても酢酸濃度の低下が見られた。

## まとめ

劣化フィルムを取り扱う作業者はフィルムから放出する高濃度の酢酸のばく露を受ける可能性があるため、適切な対策を講じる必要があるが、局所排気装置や保護具などの使用によって許容濃度以下にばく露を抑える効果が期待できることが分かった。

(まつお よしひろ/株式会社IMAGICA ウェスト映像事業部)

# アメリカ医療ドラマの映像文化史——「情報」と「情動」を伝えるメディア表現の社会的機能

中垣 恒太郎

米国の医療ドラマを歴史的に概観し、「情報」と「情動」を伝達する映像メディア表現がどのように発展を遂げてきたのかを考察し、その可能性を展望する。高度に専門化する医療の現状を反映し、細分化し発展を遂げている「医療ナラティブ」は、様々な社会問題を浮き彫りにさせる社会的機能をはたしており、医療従事者と患者とのコミュニケーション・ギャップを埋める役割も期待され、注目されている。医療ナラティブは様々な定義ができるものであるが、本発表では医療を扱った物語ジャンルとして定義する(発表者は並行して医療マンガ研究も行っている)。批評理論「情動(アフェクト)理論」をも援用することにより、「物語」の効用・社会的機能、情動や「共感力」をどのように理論的に捉えることができるかについても示唆した。

## アメリカ映像文化史における医療ドラマの変遷

米国の医療ドラマを歴史的に遡れば、ケネディ大統領期に連邦通信委員会主導により『ベン・ケーシー』(Ben Casey, 1961-66)、『ドクター・キルデア』(Dr. Kildare, 1961-66)をはじめ医者や弁護士を主人公とする社会派ドラマが制作されており、その背後に冷戦期の文化政策を見ることができる。その後、医療の高度化に伴い、一人の医師をめぐる物語から、朝鮮戦争時の陸軍野戦病院を舞台にした『マッシュ』(Mash, 1972-83)など、チーム医療を反映した群像劇が多く作られる。医療ドラマの発達史における分水嶺となった『ER緊急救命室』(ER, 1994-2009)は、最新の医療現場を細密に描いた点ばかりでなく、シカゴの大都市を舞台にしていることも大きな役割を果たしている。経済的格差、家庭内暴力や薬物依存、人種差別、不法移民などの社会問題に、安楽死、臓器売買など医療倫理をめぐる諸問題が浮かび上がってくる。

## 医療ドラマ——映像メディア表現の可能性と研究課題

『ER』の成功以後、医療ドラマはますます多様化、細分化をきわめ活況を呈している。なぜ医療ドラマは人気を保ち続けているのだろうか。映画における「グランドホテル形式」(多視点による同時進行の物語)の手法は、近年のチーム医療の傾向を反映した複雑な医療のあり方を描く上で有効に機能している。また、病院という生死をめぐる特殊な「非日常」空間であればこそ、それぞれの人生模様、医療従事者が抱える葛藤、さらに医療を取り巻く様々な問題(医療不信、慢性的な人手不足、医療保険制度の不備……)も見えてくる。物語の「共感力」を通して問題を共有することで行政や世論を動かし、現実世界を改善しようとする社会的機能も見逃せない。

海外ドラマ研究の課題としては、作品へのアクセスが困難であることが多く、シリーズが長期化することにより全体像を掴みにくい点が挙げられる。本発表では、医療ドラマのジャンルとしての発展史を、アメリカ映像文化史の観点から探る意義を示唆するに留まってしまったが、言説史を含めた基礎資料作りから引き続き研究を進めていく。

(なかがき こうたろう/大東文化大学)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 24  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 1970年代前半の神戸における名画座と自主上映の関係 —— グループ無国籍の活動を 中心に

田中 晋平

「自主上映」と呼ばれる活動は、自主製作による映画の上映だけでなく、「見たい映画を自分たちの手で上映する」活動を広く指し、政治主義的な催しや教育目的の上映会、映画ファンが中心となって行われる場合など、多様な上映活動が含まれる。今回の発表では、こうした動機や目的による区分を踏まえながら、個別の上映グループが活動を展開した地域の映画環境に注目することを通じて、自主上映研究の射程を探った。その事例として、映画産業全体が衰退に向かっていた時代、神戸で73-74年に活動した〈グループ無国籍〉とその上映会が開催された新開地周辺の名画座との関係を検討した。

〈無国籍〉は、映画監督の大森一樹や漫画評論家の村上知彦たちが参加していたことでも知られ、メンバーは、後に大森が監督する『暗くなるまで待てない!』（1975年）の制作にもかかわっていく。彼らは主に神戸の福原国際東映で、オールナイト5本立てによるプログラム・ピクチュアの上映をおよそ1年間続けた。74年10月の「鈴木清順全仕事—清順の光と影」では、映画の上映とともに鈴木清順による講演も行われる。まず発表の前半では、各上映会の具体的なプログラムを確認し、〈無国籍〉の上映活動が当時の政治・社会的文脈や芸術的評価などからこぼれ落ちた、B級や添え物とされた娯楽映画を、積極的に取り上げた点を確認していった。

後半では、〈無国籍〉の活動が現れた背景にある、新開地周辺の映画館とその文化の役割に改めて注目した。メンバーは、自主映画の上映会などで、また神戸においてATG系統の映画や名作のリバイバル上映などを行っていた阪急文化の会員（アートシネマ神戸グループ）として、あるいはOS系の映画館のアルバイトなどを通じて知り合い、池袋・文芸坐や京都の京一会館におけるオールナイト上映の盛り上がりに接し、神戸でもプログラム・ピクチュアの上映を企画するに至ったようだ。ただ、一方で〈無国籍〉の活動は、新開地周辺地域にあった名画座、福原国際東映や湊川温泉劇場、神戸シネマ、新劇などの3本立て、4本立てのプログラムからも触発されたものでもあり、神戸というローカルな文脈から、独自のプログラミングを模索した形跡が認められる。また、封切時に評価されなかった映画を、いわば「蘇生」させる場として、地域の映画館における上映にこだわった点なども踏まえるなら、〈無国籍〉の活動は、当時の若い映画ファンたちが、都市から失われつつあった映画館の文化に対して、新たな関係性を結ぶ試みだったといえるのではない。結論として、映画を観ることを映画が上映される固有の場と切り離すことをしない、二重化された経験として捉える視座が〈無国籍〉に備わっていた点を強調した。

(たなか しんべい/神戸映画保存ネットワーク)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 24  
日本映像学会第43回大会・研究発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## 沈黙のかなた —— ロッセリーニを通して見た 遠藤周作

西村 安弘

レオ・ブラウディは、ロッセリーニやデ・シーカとニュー・シネマ世代のコッポラ、デ・パルマ、スコセッシとを比較し、前者が日常生活の中で映画作りをしたのに対し、後者がジャンル映画の定型を利用したと指摘した。様々なジャンルを手がけたスコセッシには、『最後の誘惑』（1988）のような聖人伝もあるが、キリスト教の勝利を謳う宗教映画は、アメリカよりもイタリアで繰り返し製作されてきた。ロッセリーニの場合、対独抵抗運動を描いた『無防備都市』（1945）や『戦火のかなた』（1946）でも、聖職者が重要な役割を果たしていた。

スコセッシの最新作『沈黙』（2016）は、カソリック作家の遠藤周作の小説の映画化である。けれども、シチリア出身のジュゼッペ・キアラをモデルとし、棄教者の宣教師を主人公にしている点で、護教的な宗教映画から逸脱している。日本の伝統的な宗教観とカソリズムとの対立を取り上げた原作は、〈神の不在〉以上に、主人公ロドリゲスの〈教会からの離脱〉に焦点を当てている。日本人論を展開した篠田正浩の映画化（1971）に対し、スコセッシ版は、同じ主題をクリスチャン側からアプローチしたのである。

書き下ろしの原作小説は、切支丹禁令下の状況説明の「まえがき」、宣教師の主観で切支丹の受難が語られる「ロドリゴの書簡」（I～IV章）、踏む絵をめぐるロドリゴの内的葛藤が半主観で綴られる本文（V～VIII章）、歴史的文書「ヨナセンの日記より」と「切支丹役人日記」、そして「あとがき」という異なった複数のテキストで構成されている。

これらのテキストを通して語られる宣教師の遍歴を映像化するために、スコセッシはロッセリーニの『戦火のかなた』のスタイルを援用した。『戦火のかなた』の原題 Paisà は、〈同郷の人〉、つまりイタリア系アメリカ人を指す。『戦火のかなた』では、イタリア人とイタリア移民の邂逅が繰り返し描かれたように、『沈黙』では、宣教師が日本で同じ神を信じる切支丹を発見して行く。ナチス・ドイツとバルチザンの関係が、徳川幕府と切支丹の関係に置換されているのは明らかだが、ロッセリーニの映画は、こうした二項対立を乗り越えたより重層的なスタイルを備えている。

『戦火のかなた』では、ナチスがバルチザンを川に落とし、止めようとするアメリカ兵も銃殺された後、「1944年冬のことである。数ヶ月後戦争は終わった」というヴォイス・オーヴァーが挿入される。ロッセリーニは加害者と被害者の関係を重層的に構成し、特定の人物が焦点化されない客観性を貫こうとした。『沈黙』では、長崎奉行の配下が切支丹を海に投げ、止めようとしたガルベ神父も溺死する。これを目撃するロドリゴは、ガルベに転べと念ずるのである。スコセッシはロドリゴに焦点化しながら、信仰の問題に切り込み、〈神の沈黙〉のかなたに、エキュメニズムの境地を目指したのである。

(にしむら やすひろ/東京工芸大学芸術学部)

## 残されたビデオテープから ——淡路山勝工場の調査と 「山口勝弘アーカイブ」

八尾 里絵子

### 1) 目的・動機

日本のメディアアートの先駆者である山口勝弘から1990年代に教えを受けた筆者を含む研究チームは、現在の山口の創作活動をサポートする一貫で、淡路島に現存するアトリエ（淡路山勝工場）内部を調査したことがある。アトリエ内の多くの貴重な資料は、現在既にWeb公開済みの「山口勝弘アーカイブ」サイト（クリストフ・シャルル研究室作成）で閲覧可能となっており、国内外の研究者達の調査に役立っている。特にビデオコンテンツの公開は山口研究において非常に有益な資料であるが、その公開済みのものとは別に、ビデオテープの一部を我々は調査する機会を得た為、デジタル変換による内容確認を行った。

ビデオメディアは写真とは異なり、内容を把握するにはそのメディアコンテンツの可視性が重要であり、それは手にした者の責任であるというのが本研究の動機である。

### 2) 内容

主な研究内容は手元にあるビデオメディアの内容を確認し、「山口勝弘アーカイブ」サイトで公開済みのビデオコンテンツと照査することである。メディアはU-matic、オープンリール1/2・4/3、VHS、オーディオカセットテープで、合計66本のデジタル化を行った。同時に「山口勝弘アーカイブ」サイトで公開済みのビデオタイトルおよそ35点（ビデオデータの総数は55点以上に及ぶ）の内容確認を全て行った。

### 3) 方法

デジタル化を実施するか否かを判断するために、ビデオテープの外観からまずは分類を行う。その結果7項目に分類でき、①ビデオ作品、ビデオインストールの記録及びビデオ部分 ②インタビュー・解説（テレビ番組）③記録映像（アートイベントやプロジェクト、会議など）④教育資料（展示映像用資料）⑤所縁の人物の作品（学生作品含む）⑥参考資料（山口が直接的に関わっていないであろう国内外のイベントや作品等）⑦その他、不明とした。

デジタル化したビデオは年代別にリスト化することで、山口がその年代にどのようなビデオ資料を参照していたかが理解できた。

### 4) 結果

今回デジタル化したビデオから判明した事は以下3点である。

- ・作家としての山口への理解が深まる、いわゆる作品映像については全て公開済みであった。
- ・デジタル化により、研究者・教育者として活躍した期間の映像資料が確認できた。
- ・デジタル化により、公開済みのビデオ作品について、別の側面・角度からその作品を知る事ができる資料が確認できた。例えば、大型ビデオインストール作品の場合は、素材ビデオの部分、など。

尚、本研究は現段階では、第三者の利用を想定したデータベースやアーカイブを行わず、研究範囲を内容確認とリスト化までとし、今後の展開は必要に応じ率先して行うつもりである。

（やおりえこ/甲南女子大学）

## 幻燈・活動写真混在期（明治 ～大正期）の実物上演による 史料動態調査の実践

松本 夏樹・福島 可奈子

デジタルの台頭で映像・映画の多様性が失われつつある現在、傍系あるいは駆逐され消滅した数々の映像機器とその多様性を実証的に再考する必要を唱える「メディア考古学」を踏まえ、本発表では、幻燈と活動写真の混在期において、過渡的な泡沫機器とされた動画装置を中心に、西洋と日本の比較分析と、当時の実物史料による動態調査の実践をおこなった。

発表者の一人福島可奈子は、本年2～5月にパリ・ディドロ大学へ交換留学し、シネマテーク・フランセーズ、18世紀以降の発明品を約3000点所蔵するパリ国立工芸技術院、パテ社所蔵品のジェローム・セドゥ・パテ財団博物館等で19世紀末から20世紀初頭の過渡的な視聴覚装置の調査をおこなった。本発表前半ではこの調査を基にして、19世紀末の視聴覚装置、特に動画装置の特徴の分類を、①イメージ画の材質（ガラス、紙、フィルム）、②配置方法（パラパラ漫画方式、円盤式、円柱配置式、带状テープ式）、③鑑賞方法（イメージ画直視式、反射鏡目視式、覗き穴式、映写式）から試みた。その際、過渡的な泡沫機器のひとつ、イギリスの幻燈改良型の動画装置「バイオフィアンティック・ランタン (Biophantic Lantern)」(1881年頃) やフランスの円盤式の動画装置「フォノスコープ (Phonoscope)」(1892年) やパラパラ漫画式の「キノーラ (Kinora)」(1900年) 等で装置の仕組みを分析し、上記の特徴を混在して過渡的な動画装置の多くが生じたことを示した。また日本では20世紀初頭に、それら西洋の泡沫機器を模倣・改変した安価な子供向け動画装置が数多く販売されており、人気雑誌『少年世界』掲載広告から、上村重兵衛の「活動幻燈」(1908年) と常盤号の「活動写真」映写機(1908年) の例を上げた。「活動幻燈」はキノーラを応用し、対物レンズの下にパラパラ漫画装置を挿入して反射式で上映する映写機、「活動写真」映写機はフォノスコープを模倣した円盤式の映写機である。

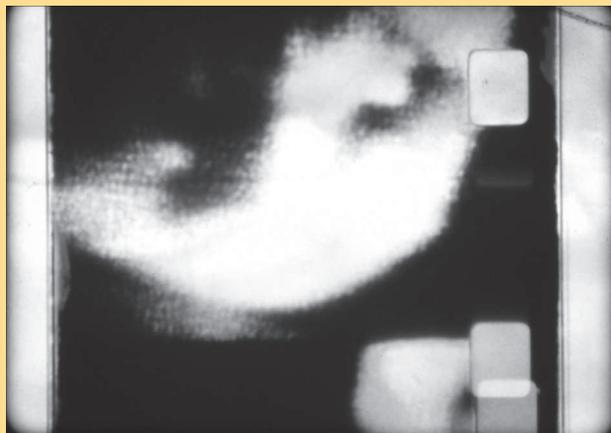
発表終盤では、西洋ではリトグラフの直接印刷の技術、日本ではステンシルの直接印刷の技術が幻燈のガラススライドとその後の活動写真のループフィルムに応用されたことを示し（松本夏樹が2005年に発見した現存する日本最古のアニメーションである『活動写真（仮題）』はステンシル印刷である）、メディア考古学の観点からしても幻燈と活動写真の技術が継続的変遷であることを、松本による当時の幻燈・活動写真兼用映写機の実物上演、西洋のギア回転式幻燈「地球公転図」、日本の糸掛け回転式幻燈「花輪車（クロマトロップ）」、ドイツ製リトグラフ印刷のループフィルム『酒呑み』、上記ループフィルム『活動写真（仮題）』などにより実践的に明らかにした。

（まつもと なつき/大阪芸術大学・武蔵野美術大学・立命館大学、  
ふくしま かなこ/神戸大学大学院国際文化学研究所博士後期課程）

# wired-glass no. 4 (rack-pinion)

—— 銀塩フィルム／デジタル  
重畳プロセスによる映像表現

川口 肇



『wired-glass no.4 (rack-pinion)』(2017 / 16mm / color / external sound / 5min)

使用機材 / ソフト / フィルム

SONY RX10、Fujica Z800、Bolex H16RX / Adobe Premiere Pro / FUJI ETERNA250D(16mm)

## コンセプト

本作品は銀塩フィルムプロセス、デジタルビデオプロセスを繰り返し重ねることにより映像表現を試みるシリーズ「wired-glass」の4番目の作品である。このシリーズは前作に対し複写・加工の重畳プロセスを加えて制作を行うことで、メディア自身の持つ質感に“聞き耳をたてる”ことを企図している。

## 方法と結果

撮影によるイメージ生成は行わず、全て密着プリントプロセスによって制作。16ミリフィルム上に8ミリフィルムという“物体”を載せて露光する一種のフォトグラム映画とも言える。

ガラス板で密着させながら、LEDハンドライトを用いて密着露光を行い、意図的に露光ムラを発生させた。

現像はカラーネガフィルムを用いてポジ像を得る自家クロス現像処理を行った。

また、映写機や時計の機械音等をベースにサウンドファイルを作成。上映時にフィルム映像に合わせて再生出力した。

## 考察

デジタルHD撮影素材に対し手動クランク8ミリフィルム再撮影を行った『wired-glass no.1』(2014)、再度デジタル変換し16ミリフィルムで手動クランク再撮影した『wired-glass no.2』(2016)、更に8ミリフィルムによって密着プリントした『wired-glass no.3 (clock-wise)』(2016)。本作はそれらを踏まえた上で制作した。

前作では8ミリ/16ミリフィルムのコマ数レート差から“フレーム流れ”が発生したが、今回のプリントによって画面上のシンクロは回復する。しかし、位置のズレと像の不安定さにより明滅のリズムを持つ“光”の側面を強調した表現となった。

一方で8ミリフィルム外縁の形状が画面に現れ、フィルムメディア自身の姿を俯瞰する表現となった。被写体は『no.1』にてデジタルカメラで撮影した「猫」である。スクリーン越しに観客を凝視する視線は、同時に“不在の存在”たる映像メディアへの眼差しを示している。

(かわぐちはじめ/映像作家、尚美学園大学芸術情報学部情報表現学科  
映像フィールド)

# そして美しく

—— ProRes422 / ステレオ /  
15min / 2016

奥野 邦利

これまでも映像作品を創作することは、常に映像と記憶の問題を探究することだったし、これからもそれは変わらない。ここでいう記憶とは、個人的な思い出を含みはするが、それを拡張した集合的なイメージへと結びつくことを指している。そもそも映像とは見るということを集約化する装置であるし、それが誰の体験であっても、いつどこで起こったことであっても、フィクションであろうが、ノンフィクションであろうが同じである。そしていよいよ映像が溢れかえる現在では、見るということが際限なく更新され、作者ばかりでなく、受容者さえもがその主体を問われているのだろう。

2013年に制作した作品『鏡の鏡』は、写真(still image)と映像(moving image)の表現を巡る思索であった。映像(moving image)は時間に対して線的な流れを排除することはできないが、排除できない線的な流れを妨げる堰のような仕掛けをつくることで、見ること/記憶することのプロセスを顕にしようと試みた。具体的な処理としては単純で、撮影された映像(moving image)を再生のレベルで10%程度に遅延させると、当然ながら映像(moving image)は写真(still image)に近づこうとする。しかし同時に、近づこうとするからこそ、遅延された映像(moving image)が写真(still image)から決定的に遠ざかり、情景の細部が見えてくるようで、映像(moving image)の運動に遮られ、それが繰り返されていく作品であった。

基本的な問題意識を共通とする本作では、抽象的な光の映像(moving image)の増幅/反復を基調とし、その流れを切断するものとしてスナップ写真(still image)を配した。極めて緩慢な映像(moving image)は、それ自体が何らかの意味に回収されることを拒み続けており、その流れを切断するスナップ写真(still image)もまた極めて短い表示でしかない。それは受容者にとって意味として回収されることを二重に拒むことの意味図である。ここでの映像体験は作者と受容者との意味の共有を積極的に避け、映像をただ見る、そして記憶のメカニズムを顕に化させようとする試みなのである。明滅的に現れる写真(still image)は、私の家族が2010年にアメリカで撮影したもので、最後の映像(moving image)はニュージャージーのアパートから見た光景なのだが、この最後の映像(moving image)を見るのが、潜在的に書き換えられた記憶そのものであることを狙っていた。

また、本作の音声は低音域のノイズを深いフェードで表現しており、整音処理の段階でスクリーニング用とWEB公開用とで作り別けることを試みた。抽象的でデリケートな音表現は、本作のような作品では重要な役割を担うのだが、視聴環境によって得られる効果の差が大きいが問題となる。特に映像作品のWEB公開が一般化していくなかで、具体的な課題として今後も研究を進めていきたい。

作品データ: 1920 x 1080 60i B&amp;W stereo

特殊撮影機材: フォトロン社製高速度カメラ: FASTCAM BC2 HD

特殊撮影: 増田治宏/整音: 上倉 泉/撮影・編集・監督: 奥野邦利

(おくのくにとし/日本大学芸術学部映画学科)

Image Arts and Sciences 180 (2017), 27  
日本映像学会第43回大会・作品発表 [2017年6月4日/神戸大学]

Image Arts and Sciences 180 (2017), 27  
日本映像学会第43回大会・作品発表 [2017年6月4日/神戸大学]

## Hello friends - schizophrenic view / たまゆら - Fading shade vol. 2

### —— 多様な志向性と表現

相内啓司

作品1 タイトル:『たまゆら・Fading shade vol.2』 video HD

上映分数: 6' 00"

制作年: 2016年10月

監督・撮影・編集: 相内啓司

作品2 タイトル:『Hello friends - schizophrenic view - 2017』 video HD



上映分数: 7' 28"

制作年: 2017年5月

監督・アニメーション・撮影: 相内啓司

表現者の意識の中にはそのテーマやモチーフだけではなく表現メディアの選択や、制作方法、ジャンル、発表の形式などについての多面的な関心が渦巻いている。個々の作品制作においてそれらは選択肢の対象となる。今回の発表では2つの異なる関心に向けられた最新作を事例にあげ、そのテーマと制作方法の違い、作品形式の差異に焦点を当てた。

作品1は世界の片隅で人知れず生成変化している自然現象にひたすら視線を注ぎ、カメラのレンズと映像信号によって変換された光景の記録を提示する。生々流転する世界の現前性の記録はそのまま映像の原点のメタファーである。

作品2は故相原信洋の作品からインスパイアされたイメージネーションを元に精緻なドローイングアニメーションと実写映像のモンタージュとして制作した。相原作品の解析を交えての創作だが、その描画の制作過程においては改めて作家に固有の身体性の違いが意識化された。

結論: これまでの自作においては異なるテーマ、形式、ジャンルへ関心が払われてきた。絵画、film、videoによる映像、アート・アニメーション、オブジェ、インスタレーション、メディアアート、舞台美術、パフォーマンス、プロジェクトマッピング、論文などである。この発表では、併せてそれらの一部を含めて網羅的に紹介するとともに、2作品の全編を上映。表現者に内在する多様な関心の意味を一定程度提示することができた。

(あいうち けいじ/京都精華大学)

## 『samskara』 (サムスカーラ)

芦谷 耕平



『samskara』 (サムスカーラ)

HD (ProRes 422 HQ)、8分

実写映像と筆書きアニメーションとの合成

余剰次元と膜宇宙、M理論をヒントに、映像を「描く」

映画『インターステラー』<sup>1</sup>でも引用された超弦理論や、それを超越包含するM理論によると、この世には4次元、5次元どころか10次元以上が存在するという。そして我々の住む3次元を超える余剰次元(隠れた次元)を表す概念の必要性から“膜宇宙(ブレンワールド)”~「宇宙は高次元時空に浮いた膜(ブレン)である」という仮説が生み出された。『インターステラー』作中にこの高次の余剰次元からの介在が在る。そして、これらをヒントに、本作では、“膜”を象徴する存在としてのスクリーン或いはモニタ(映像にとって不可欠な「膜」)を設定。それを媒介とし、そしてその膜を超えてこちら側へ働きかけようとする存在(『インターステラー』で言うところの“彼ら”)を、筆書き描画のアニメーションで描いた。

作者はアニメーターでもあり、自作においても、映像(その一部或いは全部)を「描く」。作者・創造者である私の立ち位置は、さながら時間も含む4次元以上の高次から、2次元の映像世界に介在し操作する“彼ら”のようではあるまいか。近年発展を遂げるVR映像、或いは『攻殻機動隊』などでも描かれる電脳空間や“GHOST”の存在が我々にもたらす作用とは?それらの問いに応える一つの可能性として制作したこの作品は、余剰次元の膜宇宙を超えて介在しようとする意志作用と、3次元世界の生命体の内宇宙との邂逅を描いた、通過儀礼のゴウン・ジョーク(五蘊盛苦)である。今後の展開を鑑みると、アニメーション部分をVRで表現するという手法も、一つの可能性が広がるだろう。

<sup>1</sup> (原題: Interstellar) は、クリストファー・ノーラン監督による2014年のSF映画である。

(あしや こうへい/宝塚大学東京メディア芸術学部)

## Roll way

小林 和彦



## 1. 作品のテーマと目的

本作は、第42回大会で研究発表を行った「ゲームエンジンを活用した音と映像の表現」の技術を基として、映像作品へと発展させたものである。

道路と車線を五線譜、看板や照明などのオブジェクトを音符に見立て、カメラがオブジェクトを通過する際に発音することで、楽曲の構造を視覚的に表現している。

## 2. 制作手順

本作では、Unreal Engine に標準搭載されている、レースゲームのテンプレートを使用している。このテンプレートでは、カメラが自動車前方に設置され、ユーザーがアクセル、ブレーキ、ステアリングなどの操作を行うことができる。

この特性を活用して、演奏者である筆者が自動車の速度を可変させることで、映像の速度と楽曲のテンポをリアルタイムに変化させている。加えて、ステアリング操作で車線変更を行うことにより、看板などのオブジェクトとの距離（音量）を変化させている。オブジェクトの種類によって楽器の種類や配置（リズム）が異なるので、走行する車線に応じて楽曲の構成が変化していく。

## 3. おわりに

前回の研究発表では、ランダムに発音されるオブジェクトが配置された空間を、カメラが移動することで聞こえてくるメロディが変化するのみで、演奏と呼ぶには少々受動的な面があった。しかし、本作ではテンポや楽曲構成を変化させるなど、より能動的な演奏を実現できたのではないかと考えている。

本作を通して、操作可能な音楽と映像の同期による表現の、制作方法とシステムの構築がさらに具現化されてきたと考えている。今後はビジュアルのクオリティアップにも力を入れていきたい

## 4・作品データ

作品形態：3DCG アニメーション

作品時間：3分

サイズ：1,280 × 720 pixel, 29.97fps, H.264, 80Mbps

制作年：2017

使用ソフトウェア：Maya, Logic, Wwise, Unreal Engine

(こばやし かずひこ/関東学院大学人間共生学部共生デザイン学科)

日本映像学会  
第44回通常総会報告

事務局



去る6月4日(日)13時30分より、神戸大学六甲台第2キャンパス農学部C101に於いて第44回通常総会が開催されました。

総会は出席者数96名、委任状221通で会則第19条「正会員(773名)である構成の3分の1以上の出席(委任状を含む)」をもって、定足数を満たしており総会は成立。武田潔会長が挨拶され議長となって、以下の議事がすすめられました。

## (I) 報告承認に関する件

(別掲「2016年度会務及び研究事業報告」、「2016年度収支計算書」、「正味財産増減計算書」、「貸借対照表」参照)

(イ) 2016年度事業報告が遠藤賢治副会長、鳥山正晴常任理事よりあり、承認。

(ロ) 支部活動報告が豊原正智常任理事よりあり、承認。

(ハ) 2016年度収支計算報告が奥野邦利常任理事よりあり、承認。

(ニ) 2016年度監査報告が伊奈新祐監事よりあり、承認。

## (II) 審議に関する件

(別掲「2017年度会務及び研究事業計画」「2017年度予算書」参照)

(イ) 2017年度事業計画案が長谷正人常任理事、橋本英治常任理事より提案、提案通り可決。

(ロ) 支部活動計画が伏木啓常任理事より提案、提案通り可決。

(ハ) 2017年度予算案が奥野邦利常任理事より提案、提案通り可決。

## (III) その他

(イ) 来年度第44回大会について東京工芸大学を主催校に開催されることが報告された。

以上 (I) (II) (III) すべて審議と承認がなされ、会長の閉会挨拶をもって14時20分、閉会されました。

以上。

## フォーラム

## ■日本学術振興会 [平成30年度] 科学研究費助成公募のお知らせ

平成30年度科学研究費助成事業—科研費—の公募について

[https://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/02\\_koubo/index.html](https://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/02_koubo/index.html)

科学研究費助成事業は、研究者個人の独創的・先駆的な研究に対する助成を行うことを目的とした競争的資金制度ですので、研究計画書の内容は応募する研究者独自のものでなければなりません。

研究計画書の作成に当たっては、他人の研究内容の剽窃、盗用は行ってはならないことであり、応募する研究者におかれては、研究者倫理を遵守することが求められます。



## &lt;平成30年度公募における主な変更点等&gt;

[公募要領より]

[https://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/03\\_keikaku/data/h30/h30koubo.pdf](https://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/03_keikaku/data/h30/h30koubo.pdf)

## (1) 研究種目・枠組みの変更

○平成30年度公募において、以下のとおり研究種目の見直し等を行いました。

## ① 特別推進研究の見直し (12頁参照)

・支援対象を「新しい学術を切り拓く真に優れた独自性のある研究」としてその性格を明確にするとともに、同一研究者の受給回数を1回に制限しました。

・応募額の上限・下限を明確にし、2億円以上5億円までとしました。なお、真に必要な場合には、5億円を超える応募も可能です。

・研究期間について、従来と同様3年間から5年間ですが、真に必要な場合は最長7年間までの研究期間での応募を可能としました。

## ② 若手研究 (A・B) の見直し

・若手研究の対象 (応募要件) を従来の「年齢」から、「博士の学位取得後の年数」によるものに見直しました。(16頁参照)

・若手研究 (A) を基盤研究に統合し、若手研究 (A) の公募を停止しました。それに伴い、若手研究 (B) の名称を「若手研究」と改めました。(16頁参照)

・基盤研究のうち金額規模が大きい種目 (基盤研究 (S)、基盤研究 (A・B) (応募区分「一般」)) への応募に限り、継続中の研究課題のうち、3年間の研究計画であっても最終年度前年度応募による次の研究課題への応募を可能としました。(24頁参照)

(参考) 上記の研究種目の見直しの詳細については、以下の報告書を参照してください。

・「科研費による挑戦的な研究に対する支援強化について」(平成28年12月20日 科学技術・学術審議会学術分科会研究費部会)

URL:[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/037/houkou/1381248.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/037/houkou/1381248.htm)

○上記の研究種目の見直しの他、以下の研究種目の見直し等を行いました。

・基盤研究 (S) について、応募金額の上限を明確にし、5,000万円以上2億円以下としました。(13頁参照)

・基盤研究 (B・C) (応募区分「特設分野研究」) については、新規分野の設定を停止し、平成28年度と平成29年度に設定した6分野の公募を行うこととしました。(13頁、91頁参照)

・挑戦的研究 (開拓・萌芽) の枠組みの下、「科学研究費助成事業 審査区分表」とは別に、新たに「特設審査領域」を設けることとしました。平成30年度公募では、以下の2つの特設審査領域を設定しました。(15頁、95頁参照)

○高度科学技術社会の新局面

○超高齢社会研究

・挑戦的研究 (開拓・萌芽) について、中区分及び特設審査領域で公募・審査を行うこととしました。(37頁、95頁参照)

・従前、基盤研究 (A・B) で公募を行っていた「海外学術調査」は、研究対象の見直しや学術研究助成基金助成金による助成を行うなどの改善を図ることとしており、文部科学省の平成30年度予算概算要求事項となっています。そのため、新規応募研究課題の公募を停止し、平成30年度政府予算案決定後、改善を図った内容により、平成30年1月以降に公募を実施する予定です。

また、研究対象については、国際共同研究を強化する観点から、研究対象を従来のフィールド調査等に限定せず、一般化を図ることなどを予定していますが、見直しの趣旨・基本的な考え方については、科学技術・学術審議会学術分科会研究費部会の関係資料を御確認ください。

URL:[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/041/shiryo/1393813.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/041/shiryo/1393813.htm) (14頁参照)

## (2) 審査区分及び審査方式の変更

平成30年度より、以下のとおり、新たな審査区分、新たな審査方式の下で公募・審査を行うこととしました。

## ① 審査区分

従来の「系・分野・分科・細目表」を廃止し、「小区分、中区分、大区分」で構成される「科学研究費助成事業 審査区分表」(37頁参照) で公募・審査を行うこととしました。(特別推進研究など一部の研究種目を除く)

## ② 審査方式 (総合審査・2段階書面審査) (111頁参照)

○特別推進研究、基盤研究 (S・A)、基盤研究 (B・C) (応募区分「特設分野研究」)、挑戦的研究 (開拓・萌芽) の審査は、「総合審査」で行うこととしました。

なお、特別推進研究及び基盤研究 (S) については、専門分野が近い研究者が作成する審査意見書を書面審査、合議審査で活用するとともに、ヒアリング審査を行います。

○基盤研究 (B・C) (応募区分「一般」)、若手研究の審査は、「2段階書面審査」で行うこととしました。

## 【研究種目ごとの新たな審査区分と審査方式】

| 研究種目          | 応募区分   | 審査区分          | 審査方式  |
|---------------|--------|---------------|---|
| 審査方式          |        | 人文社会系、理工系、生物系 | 総合審査 (書面審査及び合議審査)<br>※審査意見書 (国内研究機関及び海外研究機関の研究者) の活用、ヒアリング審査の実施 |
| 基盤研究 (S)      |        | 大区分           | 総合審査 (書面審査及び合議審査)<br>※審査意見書 (国内研究機関の研究者) の活用、ヒアリング審査の実施         |
| 基盤研究 (A)      | 一般     | 中区分           | 総合審査 (書面審査及び合議審査)   |
| 基盤研究 (B)      | 一般     | 小区分           | 2段階書面審査   |
|               | 特設分野研究 |               | 総合審査 (書面審査及び合議審査)   |
| 基盤研究 (C)      | 一般     | 小区分           | 2段階書面審査   |
|               | 特設分野研究 |               | 総合審査 (書面審査及び合議審査)   |
| 挑戦的研究 (開拓・萌芽) |        | 中区分及び特設審査領域   | 総合審査 (書面審査及び合議審査)   |
| 若手研究          |        | 小区分           | 2段階書面審査   |

## ③ 科研費の研究計画書について

研究計画書の様式についても見直しを行いました。

研究計画書の作成に当たっては、公募要領別冊「応募書類の様式・記入要領」を十分に確認してください。

(参考) 新たな審査区分及び審査方式の詳細については、以下の報告書及び、本年6月に開催した科研費改革説明会の資料等を参照してください。

・「科学研究費助成事業の審査システム改革について」(平成29年1月17日 科学技術・学術審議会学術分科会)

URL:[http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/science/detail/\\_icsFiles/afiel\\_dfile/2017/01/19/1367698\\_01.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/science/detail/_icsFiles/afiel_dfile/2017/01/19/1367698_01.pdf)

・科研費改革説明会 (平成29年6月8日 東京大学、6月15日 関西学院大学において開催) 当日資料及び動画

URL: [http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shinkou/hojyo/1387297.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shinkou/hojyo/1387297.htm)

## (3) 新学術領域研究の国際活動支援班の取扱の変更

新学術領域研究の国際活動支援班を総括班に組み込むこととしました。これに伴い、計画研究の研究計画調書が「総括班」「計画研究」の2種類となりました。研究計画調書の作成に当たっては、公募要領別冊の「応募書類の様式・記入要領」により確認してください。(「文部科学省公募要領」参照)

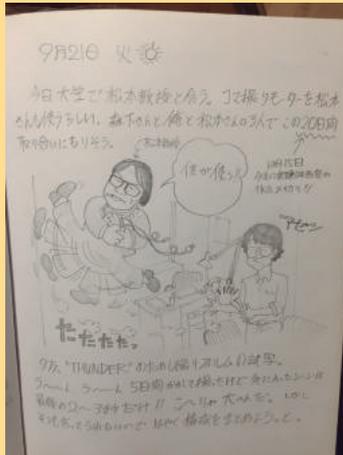
以上

# 拝啓、松本俊夫様

伊藤 高志

松本先生、いかがお過ごしですか？天国で一服しながら作品の構想を練っているのでしょうか？生前「泉鏡花をやりたいんだよね〜」と仰ってましたがそれですか？それとも地上の私たちに「もっと先鋭になんきゃ！」と発破をかけているのでしょうか？松本先生を惜む方々はたくさんいらっしゃいますが、人生でこの人と出会わなかったら今の自分はいないと断言できるほど松本先生の存在は大きいものでした。私の人生を決定づけた松本先生ですが、今から思うと随分長い年月を共に過ごして来ましたね。

私の記憶にある松本俊夫の世界との初めての出会いは、中学生の頃、おそらく平凡パンチのグラビアだったと思うのですが、女装した男たちが薄汚れた公衆トイレで立ちションをしているというスチールです。これが『薔薇の葬列』のワンショットだということは十数年後に知って驚いたのですが、普通の子とはちょっと違う13歳の私にはその性的な違和感がとても不思議な魅力に感じられ、忘れたがいイメージとして頭の隅に焼き付いていました。この時から松本先生は私の深層に電波を放っていたんですね。そして松本先生と初めてお会いしたのは私が九州芸術工科大学の3年生の時、岡田晋教授の引率でしたが東京研修旅行で訪ねた表参道の松本プロでした。松本先生は「へー、そんなことあったかなー」と仰ってましたが、事務所の壁に短冊のように下げられた『アートマン』のフィルム断片を見て興奮したことを覚えています。松本先生の解説を食い入るように聞きながら、この人があの凄い映画を撮ったのかと、私の目はたぶんキラキラ輝いていたと思います。そう、大学1年の時、福岡少年文化会館で開催された「松本俊夫映像展」で見た『アートマン』の衝撃はただごとではありませんでした。私の小さな映画観は木っ端微塵、映像表現の可能性というか、こんなことをやっていいんだという驚きに目眩をおこし、居ても立っても居られないほど映画を作ってみたい！と思わせる魔力を持っていました。私はすぐさま8ミリカメラを回し、処女作『能』を撮りびあフィルムフェスティバルに応募しました。1次審査で落選した作品で、今見ると何とも恥ずかしいくらい『アートマン』のモノマネでしたが、悪びることもなく『アートマン』をやる！という思いに突き動かされていたように思います。そんな映画を撮った人が私の大学に赴任してくるという事実を知ったのは、私が大学4年生で企業への内定も決まり卒業制作の追い込みにあたふたしていた1979年の暮れでした。私の大学生活は終わろうとしていたのです。このタイミングは私に試練を与えました。このまま卒業して社会人になるか、それとも大学に残り松本俊夫の指導のもと実験映画を勉強するか。内定した企業へ行くという意思表示をしたにもかかわらずやっぱりヤメたという行為に対して大学側は猛烈に反対しました。ワガママを通して大学に残ることを決めたのですが完全に大嘘付きの悪人になってしまったので、残ったのはいいけれど本当に松本先生に着くことができるのだろうかという不安でいっぱいでした。1980年の4月に松本先生の研究室を訪れ、「先生に着きたいんです」と言った時の松本先生の怪訝そうな顔つきが今でも忘れられません。こいつが例の問題児かといった顔でしたよ。ほとんど会話することもなく、今まで作った作品をとりあえず持って来なさいと事務的に言われ、後日8ミリ作品をかき集め見せに行きました。そこから、松本先生の顔が変わったのは。「ちょっと輝くものがあるね」という言葉がどれほど私に勇気を与えたか。その後3年間留年し、私は問題児という負を背負いながら松本先生のもとでがむしゃらに映画を作りました。最初の作品『SPACY』の企画書を見せた時の松本先生の「おもしろいねー！」という言葉と興奮した顔が嬉しくて嬉し



くて私を突き動かしていましたが、周りを見返してやりたいという負のエネルギー（不純ですよ）があつてこそあの作品は頑張れたと思っています。

今から思うとあの当時松本先生も負のエネルギーによって支えられていたのではないのでしょうか。福岡という地方都市から先鋭的な映像文化を発信して行くという野望を持って東京から来られ実践の結果を出しましたが、中央への叛逆、強いのは怒りのようなものを感じます。松本先生が亡くなられた直後、奥様から電話がありましたが、その時「松本は映画を撮れなくなって九州へ行きました。そこで育った伊藤さん、森下さん、伊奈さん、稲垣さんが唯一の教え子だと常々言っておりました。その方々にはどうしても私から報告したかったのです。」とおっしゃられ、私は胸が詰まりました。4人も松本俊夫の作品だと言えまじ福岡での成果でしょう。しかし私たちのことを我が子のように思ってくださいただ以上に、「撮れなくなった」という言葉が重く響きました。自分の作る映画が「難解だ、わけわからん、お前は変人だ」と言われ続け、「スポンサーが付いてくれないんだよねー」という話は研究室で随分聞きました。でも私は撮れなくなるというのは危険極まりない創造力の持ち主だということであり、それは私たち学生にとっては最も憧れるもの。また変人と呼ばれるのは実験映画作家の誇りだと思っていたので、松本先生は自慢話をしているとばかり思っていました。『石の詩』でTV局を出入り禁止になったという話は武勇伝でしたよ。松本先生の苦悩を読み取れなかった私たちはまだ子供だったということでしょうが、先生は自身のことを人ごとのように笑い飛ばしていました。そうやって自身の苦い過去を捨て去ろうとしていたのではないのでしょうか。そんな負のエネルギーが福岡で爆発したのだと思います。松本先生が赴任してから私のいた画像設計学科は実験映画を中心としたカリキュラムにガラリと変わりました。今から思うとかなり大胆なメスの入れ方ですね。また福岡の自主上映組織FMFや美術館、ギャラリーの学芸員たちを巻き込んで強靱なコネクションを作り、人的交流や活発な上映会を通して映像芸術を盛り上げるという大手も敢行しました。その渦の中に私たち学生はいて、松本先生の生き方や考え、そして何より作品そのものから強い影響を受け、映像を志向する学生は皆実験映画を作っていました。役者やセリフのある劇画的なものは一切なく、構造映画ばかりだったということにも驚かされます。いい意味で完璧に洗脳されていたわけですね。

私は今、実験映画の精神を大事にしながら作品を作っているつもりです。この精神はあの留年3年間で培われ強固なものとなりました。今から思うと、正課の授業というより研究室の凄い煙の中で聞く松本先生の言葉から得るものがすべてだったように思います。常識的なラボの技術者によって、自分の意図に反して「正常な映像にされちゃったんだよねー！」という笑話を聞き、非常識に考えることの重要性に気付かされたりしたものです。このような話には枚挙にいとまがありませんが、そんな中でもやはり私は松本先生の「・・・できなくなった」という話に強く惹かれました。体制に叛逆し敗北するという話です。失礼ながら、敗北しても戦い続けるという松本先生のブレない態度を今愛おしく感じています。その心意気は私も持っていると思います。松本先生の信条である「物の見方や感じ方の惰性を不断に警戒し、新たな意味の地平を切り開くこと！」という言葉は今噛み締めています。今の若い学生たちにこの先鋭さをどう伝えれば良いか、私を含め映像教育の現場にいる先生方は皆苦闘しています。昨年からは福岡の大学で教えますが、松本先生が福岡へ来たときの野心を恥ずかしながら私も少しは持ち合わせていますよ。学生たちに悪戦苦闘していますが。あれっ？今「伊藤君、がんばんなきゃ！」って、言いましたよね。

2017年9月某日  
伊藤高志

(いとう たかし／九州産業大学芸術学部)

## 総務委員会

奥野 邦利・橋本 英治

### 報告と計画について

会報 179 号発行時から 180 号発行までの間は委員会の開催もなく、新たに報告すべきことは少ないのですが、第 22 期総務委員会も発足から一年が経ちますので、前掲の第 44 回総会報告を踏まえながら、幾つかの点を省みたいと思います。

#### 1) 学会運営に関する財政面からの改善

総会報告からも分かる通り、僅かながらに会員数が減少していることもあり、予算案では緊縮を心掛けました。健全性という視点では必要な措置と考えていますが、原則は会員数の確保と思いますので、学会活動の活性化を各支部、研究企画委員会、機関誌編集委員会と共に具体化できるよう取組みを続けます。

#### 2) 学会運営に関する契約関係のチェック

事務局業務委任者及び会計士との契約を取り交わしました。これらについては、状況に応じた変更を含め整えていきます。

#### 3) 研究会活動費助成などの学会活動費の捻出及び会計報告のチェック

これらは財政の健全性を前提とした取組みと思いますが、会全体の振興と公平性に配慮しながら進めたいと考えています。

#### 4) ホームページのさらなる活用

新たに「活動案内」のページを用意し、博士論文公開審査会・研究会発表・作品発表等の案内掲載を可能にしました。会員のみならずへの周知が行き届かない反省点はありますが、どうかご活用ください。

#### 5) 拡張する映像領域へのアプローチ

映像領域の問題は、いわゆる研究系であっても、創作系であっても同質と思いますが、新たな研究会の発足が続いていますので、それを足がかりに議論を深められればと考えています。

最後に、前号でも報告した通り、会員の年代別での構成を見る限りは、本学会は比較的にバランスよく健全であることが分かっています。繰り返しになりますが、潜在的な会員を含む学会活動の活性化を各支部、研究企画委員会、機関誌編集委員会と共に具体化できるよう、会員の皆様には会への積極的な参加と、円滑な学会運営にご協力くださいますよう、よろしくお願いたします。

(おくのくにとし／総務委員長・日本大学芸術学部  
はしもと えいじ／総務副委員長・神戸芸術工科大学)

## 研究企画委員会

鳥山 正晴

会報 179 号 (2017 年 7 月 1 日発行) でお知らせしましたが、2017 年度秋期研究会登録申請は 9 月 30 日に締め切られました。

複数の申請があり、ただいま研究企画委員会において審議しております。次回理事会において決定しだい、申請者にはお知らせいたします。

また会員の皆様には、次回の会報にてお知らせ致します。

(とりやま まさはる／研究企画委員長、日本大学芸術学部)

## 支部・研究会だより 東部支部

鳥山 正晴

7 月～9 月にかけて東部支部の各研究会は、夏休み期間中も下記のように活発な活動が見られました。

#### アナログメディア研究会

・協力事業「アニメーション作家 黒坂圭太 特集上映」開催

7 月 14 日、15 日

・「追悼 松本俊夫～映像作家・教育者・理論家としての松本俊夫について語る」開催

7 月 16 日

・協力事業「現代美術展 小田原ビエンナーレ 2017 『感性の磁場Ⅱ』 実験映画 太田曜 / 渡辺哲也 作品 16 ミリフィルム上映・作家トーク

9 月 2 日

#### 映画文献資料研究会

・「立体映像の特徴と視機能の関係について」

7 月 29 日

#### ビデオアート研究会

・「ハルーン・ファロッキとモニター・ジュ理論」

7 月 29 日

#### 映像教育研究会

・「クリスチャン・メッツと社会科学高等研究院—1970 年代と 80 年代の経験から」

8 月 5 日

以上

(とりやま まさはる／東部支部担当常任理事、日本大学芸術学部)

### 東部支部

## ドキュメンタリードラマ研究会

杉田 このみ

9 月 12 日 (火) 研究会の発起人メンバーである屋間行雄教授 (文化学園大学) と、中垣恒太郎教授 (大東文化大学) で、東京都写真美術館の展覧会を鑑賞後、今後の研究活動およびセミナー開催について話し合いを行った。

東京都写真美術館にて開催された企画展「エクスパンデッド・シネマ再考」では、1960 年代半ば頃頃から欧米を中心に、美術家や実験映像作家による作品の展示が行われていた。なかでも、シュウゾウ・アヅチ・ガリバー氏『シネマティック・イルミネーション』(1968-69 年) は 18 台のスライドプロジェクターを使用した 360 度スクリーン投影が約 50 年ぶりに再現されており圧巻であった。また、飯村隆彦氏『リリパット王国舞踏会』(1964 年 -66 年) や、『レッド・ムーヴィー』(1964 年)、松本俊夫氏『つぶれかかった右目のために』(1968 年) を鑑賞、体験できたことは、貴重な機会だった。今後、大阪府博せんい館で発表された、直径 15m、20m ドームに投影されたという松本俊夫氏『スペース・プロジェクト・アコ』(1970 年) も、再現されることを期待する。

この展示のなかでの 1960-70 年代の実験映像によれば、テレビ制作者も大きな関与をしていたことがわかった。「映像にどんな表現が可能か」という模索のなかで、さまざまな分野から積極的に関わりを持ち、作品に反映させていたわけである。たとえば、一般市民にカメラを向け、何かをしめる「ハプニング映像」は、当時の「ドキュメンタリードラマ」に影響を与えたことが窺える。こういった連関も今後の研究課題の範疇に入ってくるだろう。

その後、今後の研究活動と、セミナー開催について話し合った。

テレビ草創期 50 年代から現在まで「ドキュメンタリードラマ」のテレビ・ラジオ番組タイトルの一覧化を進めている。タイトルに「ドキュメンタリードラマ」と冠している番組、新聞や雑誌に記述がある番組、後日制作者の間で「ドキュメンタリードラマ」と語られるようになった番組、「ドキュメンタリー風に撮影」と説明されている番組など、約 300 本となった。

これから、放送ライブラリーや NHK 公開ライブラリーなどを利用して、できる範囲で視聴し、その内容 (テーマ、構成、演出、機材など) を分析し、「ドキュメンタリードラマ」がどのような試みがあり、形成され、変遷しているかをたどっていく。

セミナーについては、制作者をお招きしたいと考えており、2 月か 3 月開催に向け、準備を進めている。

(すぎた このみ／映像作家、千葉商科大学政策情報学部)

東部支部

## 映像テクスト分析研究会

藤井 仁子

前号で簡単にお伝えしましたとおり、2017年度第1回(通算第16回)研究会は6月24日に早稲田大学において開催されました。今回はその詳細をご報告いたします。

発表者は鳩飼未緒会員(早稲田大学大学院文学研究科博士後期課程)、題目は「『SMの女王』の誕生——『花と蛇』と『生贄夫人』による谷ナオミのスター・イメージの構築」でした。20人ほどの参加者を得ました。以下は発表者自身の執筆による概要です。

\*

本発表では、「SMの女王」として君臨し、今日に至るまで日活ロマンポルノ(以下ロマンポルノ)におけるスター女優として記憶され、人気を誇る谷ナオミについて、そのスター・イメージの構築の過程について明らかにしようと試みた。ピンク映画や狭義のSM愛好家にとつての谷ナオミではなく、ロマンポルノの「SMの女王」谷ナオミの確立という観点から、ロマンポルノにおける谷の主演作のうち最初の二本である『花と蛇』と『生贄夫人』(ともに小沼勝、1974年)を取り上げて論じた。具体的には、谷が両作品において、後に自身が演じるヒロインたちのプロトタイプとも言えるような類似したヒロインを演じていることに着目し、そのヒロイン像が谷のスターとしてのイメージを確固たるものにしたのだという仮説を立て、テクスト分析を通じてこの仮説を検証した。

最初に議論の前提として、実際の性行為を見ることができないロマンポルノにおいて、被害者の身体に本当に作用する、一種の暴力である緊縛が「SMもの」に特殊性を付与していることを説明した。その後テクスト分析に進み、まずは『花と蛇』を論じた。本作において注目すべきは、団鬼六の同名小説を下敷きにしながらも、原作とは非なるコメディとして仕上がっている点である。発表では、アフレコで谷のヒロインに当てられた中川梨絵の声がこのコメディ色を生み出していることを指摘した。コメディであることによって本作はSM映画としては「失敗作」になっており、また、谷のスター・イメージの確立は成し遂げられなかったのだ。それに対し『生贄夫人』では、排泄と白無垢での緊縛という特徴的な二つのシーンを通じて谷の「SMもの」のヒロインとしての適性が示される。そして谷演じるヒロインがエンディングで男性の支配から逃れた存在になることで、谷の「SMの女王」としての地位も確立されることを提示しようとした。

テクスト外の要素を度外視し、テクスト分析のみでスター・イメージの構築を論じようと試みたため、かなり乱暴な結論の導き方になってしまったのが大きな反省点である。参加者の方々からたくさんの貴重なコメントをいただいたので、今後この内容を発展させたいと思う。

\*

日活ロマンポルノ作品の詳細なテクスト分析という試みじたい、日本の映画研究における新潮流を感じさせるものですが、当日の議論では、もっぱら作家主義的な批評を通してロマンポルノを「恥ずかしさ」とともに受容した世代(男性)と、歴史的な傑作の一つとしてもはや屈託なく受容している若い発表者(女性)の世代との隔たりが大きく露呈したように見え、私などにはその点こそがもっとも興味深く思われました。ロマンポルノを特定世代の郷愁から解き放ち、世代を超えた真に生産的な議論を喚起するためにも、鳩飼会員による研究の完成が待たれるところです。

次回研究会は秋頃の開催を予定しています。発表を希望される場合は、運営担当(木村建哉会員、長谷正人会員、中村秀之会員、藤井)までお届ください。

(ふじい じんし/映像テクスト分析研究会代表、早稲田大学文学学術院)

東部支部

## 映像教育研究会

難波 阿丹

映像教育研究会報告と計画について

映像教育研究会は、映像の理論・美学・歴史の教育方法の共有をめざし、8月5日(土)に首都大学東京・秋葉原サテライトキャンパスにて、武田潔氏(早稲田大学)の講演会「クリスチャン・メッツと社会科学高等研究院——1970年代と80年代の経験から」を、角井誠氏(首都大学東京)を聴き手として実施した。

本研究会は、国内外の映像研究者/教育者を招いて、講演会、ワークショップの実施、および聴衆の積極的な参加を重視したディスカッションを企画している。なかでも映像の教育学＝「pedagogy(ペダゴジー)」に特化して、シラバスの書き方、映像作品を授業中にどのように見せていくか、日本映像史の教材の選定、そして、映像・アニメーションを題材に卒論を書く学生への必読文献リストの提示など、映像教育を実践するうえで心得ておくべき事からの共有を目的とした活動をおこなう。

第三回公開研究会では、武田氏にクリスチャン・メッツの教育、指導、交友関係についてご講演をいただいた。氏は、1970年代後半から1980年代にかけてフランスに留学し、社会科学高等研究院にてメッツの薫陶を受けている。はじめに、氏は、1975年の社会科学高等研究院の研究指導着任に至るメッツの略歴と著作を概観した。そして、氏が博士課程と二度の留学中に受講したメッツの「映画記号学」・「映画理論」ゼミのもようを紹介し、博士論文指導においてメッツが学生を「指導する(diriger)」のではなく「神話的な成果への願望」を「転移」させることを説く教育方針について解説した。

また、氏は、第一期(1960年代半ば-1970年代半ば)と第二期(1970年代半ば-1980年代半ば)の映画記号学の成果や、第三期での映画の自己反省作用の探究から、研究者＝教育者としてのメッツの足跡を追い、メッツのロラン・バルトへの共感と敬慕に言及するとともに、両者に共通する姿勢としての権威主義や覇権主義への抵抗をあきらかにしている。

講演後、角井氏を聴き手として、会場に参集した聴講者との活発な討議が行われた。そして、表層的な教育学＝「pedagogy(ペダゴジー)」や安易なノウハウの習得に終始しない、メッツの研究と分かちがたく結びついた教育のあり方が、会場内で深く共有された。

ひきつづき本研究会は、国内外で映像教育に携わる有識者を招き、講演会およびワークショップを企画したいと考えている。これまで、第一回公開研究会では、D.A.ミラー氏のご講演によって、人文学の幅広い文脈から日米の映像教育の比較や教育実践の実例について議論を深めた。第二回公開研究会では、日本の大学で持続的に映像を学部生、院生に教えている講師4名をパネリストとして招き、映像教育の具体的な側面や問題点をテーマに議論した。そして第三回公開研究会では、武田潔氏をお招きし、氏がフランス留学で目の当たりにしたメッツの研究者＝教育者としての歩みについてお話を伺った。本研究会は、以上のようなワークショップの企画・実践によって、個々の映像教育における共通認識を深め、映像研究者、メディア研究者、映像実作者のゆるやかな連携をつくりあげていく歩みを進めている。

本研究会の活動が実績を重ね、広範なバックグラウンドを持つ会員の参加を得られるようになれば、映像の研究者のみならず、制作者をめざす学生のためのペダゴジーをどう組織していくかというような、プロダクションを取り入れた教育実践への応用も射程にあげられる。ほかにも、映像アーカイブ、博物館・美術館、さらには大学でのアウトリーチ活動などにもスコープを広げてゆきたいと考えている。映像教育研究会の今後の目標とは、このように、日本における映像教育および映像/アニメーションに関する大学教育の歴史、さらに海外での映像教育の紹介・検討にとどまらず、多様な背景をもつ会員を巻き込んだ映像教育をめぐるゆるやかな情報共有の場を提供することである。(難波阿丹)

(なんば あんに/映像教育研究会運営構成員、聖徳大学聖徳ラーニングデザインセンター)



## アナログメディア研究会

太田 曜

アナログメディア研究会協力事業

はらっぱ祭り 映像インスタレーション &amp; W.S.

開催のお知らせ

◆◆◆はらっぱ祭り 映像インスタレーション&ワークショップ◆◆◆  
フィルム(8mm,16mm)で映像インスタレーションを作るワークショップです。

フィルムで作られた映像インスタレーションを第29回武蔵野はらっぱ祭りで上映、公開します。

① 10月7日土曜日 14時から18時

小金井市中町天神前集会所(小金井市中町1-7-7)

JR 武蔵小金井駅南口から徒歩15分位。小金井街道を南へ、前原坂下信号で左の道へ、自動車学校の脇を通過して川沿いの道を左へ、川沿いの道を300m位行った所。

ワークショップ第一回目 はらっぱ祭りでの映像インスタレーションについて。8ミリ、16ミリ撮影機材の使い方の解説。撮影機材の貸し出し。17時から18時くらいまで 武蔵野公園はらっぱ祭り会場下見。第29回武蔵野はらっぱ祭りについての説明、解説。

② 10月21日土曜日 10時から19時位まで 小金井市中町天神前集会所 W.S. 第二回 撮影したフィルムの自家現像 8mm,16mm,モノクロ。

③ 10月28日土曜日 14時から18時

小金井市公民館貫井北分館(小金井市貫井北町1-11-12)

<http://www.ntk-koganei.org/access/index.php>

JR 武蔵小金井駅北口から徒歩15分位。北口の線路沿いの道を西(国分寺方向)へ。

W.S. 第三回 フィルムをループにしてインスタレーションにします。

フィルムの編集のやり方。映写機使い方。

④ 11月4日土曜日、5日日曜日 武蔵野公園 第29回武蔵野はらっぱ祭り はらっぱ祭り: <http://the-harappa.net>

はらっぱ祭り、映像インスタレーション本番。W.S.参加者はここで作品を発表します。映像インスタレーションでこの時だけの参加も歓迎。はらっぱ祭りは雨天決行、映像インスタレーションは雨天の場合は中止です。

W.S.は3回全て参加とはらっぱ祭りでの発表が基本です。

フィルム現像だけの参加は出来ません。

作品があれば映像インスタレーションだけでも参加出来ます。

参加費:1,500円 貸出機材、現像薬品(モノクロ)8ミリ用リール1個、白リーダー、が含まれます。カメラ、映写機、などは貸し出ししますが、お持ちの方はご持参下さい。

プラス:フィルム代実費 8ミリモノクロフィルム TRI-X (2780円)9月19日現在ヨドバシカメラは値上げが予告されています。

プラス:映像インスタレーション実費は発電機レンタル代、ガソリン代などの実費割り勘額、になります。およそ1,500~2,000円/一人程度を予定しています。参加者の人数や天候によって変わります。

定員:15名

(8ミリは未経験者可、16ミリは単体露出計で露出を測って撮影出来る人)

申し込み期限:10月5日木曜日まで

申し込み、問い合わせ: [distortedcinema-workshop@yahoo.co.jp](mailto:distortedcinema-workshop@yahoo.co.jp)

太田曜(オオタ ヨウ)

電話:080-1276-8478

主催:8mmFILM 小金井街道プロジェクト

<http://shink-tank.cocolog-nifty.com/perforation/>

協力:日本映像学会 アナログメディア研究会

<https://www.facebook.com/analogmedia/>

以上

(おた よう/アナログメディア研究会運営構成員)

## 映像表現研究会

伊奈 新祐・奥野 邦利

「映像表現研究会」報告と計画について

1) 第11回となる<インターリンク学生映像作品展ISMIE (Interlink=Students Moving Image Exhibition) 2017>の準備を行なっています。8月中旬に参加予定校(約25校)へ向けて作品募集の情報発信をしました。作品提出の締切は10月14日(土)となっていますが、新たに参加を希望される場合は、研究会事務局までご一報ください。尚、プログラムの詳細は決定次第、学会ML等で報告致します。

&lt;京都会場&gt;

日程:11月17日(金)・18日(土)・19日(日)

会場:Lumen Gallery(京都市下京区麩屋町通五条上る)

\*京都会場は「KINO-VISION 2017(旧「京都メディアアート週間」)のプログラムとして計画中です。例年のように「ISMIE2017」と「ICAF2017」(アニメーション学会等主催)及び「KINO-VISION プログラム」などを予定。

\*作品上映に合わせて「トーク or パネル」も計画しています。

&lt;名古屋会場&gt;

日程:11月下旬(予定)

会場:愛知芸術文化センター12階(アートのスペースA)

\*名古屋会場は「第22回アートフィルム・フェスティバル」との同時開催を予定。

&lt;東京会場&gt;

日程:12月9日(土)・10日(日)

会場:日本大学芸術学部江古田校舎“大ホール”

\*9日(土)17:00より、参加校の推薦者による公開ディスカッションを予定しています。

[参加予定校]

阿佐ヶ谷美術専門学校 映像メディア科

イメージフォーラム映像研究所

大阪芸術大学 芸術学部

九州産業大学 芸術学部

京都精華大学 芸術学部(2017年度幹事校)

久留米工業大学 情報ネットワーク工学科

尚美学園大学 芸術情報学部

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

椋山女学園大学 メディア情報学科

成安造形大学

宝塚大学 東京メディア芸術学部

玉川大学 芸術学部

東京工芸大学 芸術学部

東京造形大学

東北芸術工科大学 映像学科

名古屋市立大学

名古屋学芸大学 メディア造形学部(2017年度幹事校)

日本大学 芸術学部(2017年度幹事校)

文教大学 メディア表現学科

北海道教育大学

武蔵野美術大学 造形学部

参加各校の推薦者・世話役の先生方には、東京での上映・シンポジウムの折に、ISMIEの運営体制について検討したいと考えています。12月9日(土)の公開ディスカッションには、できる限り参加して下さるようお願いいたします。

2) ISMIEに関する問い合わせは、研究会事務局(日本大学芸術学部・奥野又は野村会員)までご連絡下さい。

ISMIE2017 事務局

日本大学芸術学部映画学科 担当:奥野邦利/野村建太

e-mail:[okuno.kunitoshi@nihon-u.ac.jp](mailto:okuno.kunitoshi@nihon-u.ac.jp) / [nomura.kenta@nihon-u.ac.jp](mailto:nomura.kenta@nihon-u.ac.jp)

以上

(いな しんすけ/「西部会」代表、京都精華大学芸術学部)

(おくのくにとし/「東部会」代表、日本大学芸術学部)

# 立体映像の特徴と視機能関係について

名手 久貴

2017年7月29日(土)13:00～16:00、東京工芸大学芸術学部中野キャンパス2号館B1マルチメディア講義室にて、下記のように第43回映画文献資料研究会を開催しました。



第43回映画文献資料研究会

「立体映像の特徴と視機能関係について」

第1部：参考上映

『大アマゾンの半魚人』Creature from the Black Lagoon

1954年ユニヴァーサル映画 ジャック・アーノルド監督

第2部：研究発表「立体映像の特徴と視機能関係について」

発表者：名手久貴（東京工芸大学芸術学部教授）

本発表では、二眼式立体映像（以下、立体映像と記す。）の原理と立体視を成立させる視機能上の特性について発表した。立体映像の歴史は古く、1832年にホイット・ストーンにより立体画像を見る装置であるステレオ・スコープが開発された後<sup>1</sup>、1950年初頭には立体映画第一ブームが起こった。本発表に先立ち上映された『大アマゾンの半魚人』（1954年、アメリカ）は、第一ブームの時に製作された立体映画であった。それ以降、立体映像に関わる機器は改良されてきたが、その原理は変化していない。

立体映像は、人は二つの眼からの情報を利用していることに対応させ、二つのカメラから撮影された映像を人に提示している。このとき、左眼用のカメラから撮影された映像は左眼だけに、右眼用のカメラからの映像は右眼だけに提示している。各眼それぞれに対応した映像を提示することが立体映像の原理である。それぞれの眼に対応した映像を提示する方法の違いにより様々な表示方式が提案されている。今回上映した立体映画の上映方式は、液晶シャッター眼鏡を利用したアクティブ方式であった。アクティブ方式は、液晶シャッター眼鏡と眼鏡に同期信号を送るエミッターと呼ばれる機材、プロジェクター、映像送出機、スクリーンから構成される上映システムである。一台のプロジェクターから左右の眼に対応した画像がフレームごと交互に提示され、その画像に同期して眼鏡のシャッターが開かれる。このため、アクティブ方式では、2D表示の2倍のフレームレートで映像を表示できる機能を持つプロジェクターが必要となる。しかしながら、スクリーンは2D表示時と同一のものを使用することができることや、2台のプロジェクターを必要とし

ないなどのメリットがある。

左右眼用の映像を提示する立体映像では、両眼の網膜像のズレを奥行きの手がかりとする両眼視差が立体を知覚させる主要な奥行き手がかりとなる。両眼視差は狭義には対象とそれぞれの眼の節点のなす角度と輻輳角の差であるが、奥行きが知覚できる最大の角度は10度程度であり、精度よく立体が知覚される範囲は1度程度までという特徴がある<sup>2</sup>。10度を超えるほど両眼視差が大きくなると脳内で左右の映像が融像されず、2重像が観察されるようになる。2重像が観察されなくても、両眼視差がある程度の大きさになると視覚疲労が発生する。どの程度の両眼視差で視覚疲労が発生するかについては個人差があるものの、1度以下に抑えるという指針が提案されている<sup>3</sup>。両眼視差の大きさ以外にも左右映像の縦方向ずれ、大きさずれ、色ずれ、半遮蔽、時間ずれ、左右映像を反対の眼に表示するなど撮影、編集、上映と製作・上映段階での不注意による視覚疲労発生原因もある。

立体映像は奥行き感や飛び出し感を知覚することができるという2D映像にはない特徴があるが、書割効果や箱庭効果といわれる2D映像では発生しない主観的なみずみも発生する。書割効果とは、立体像の厚み感が低減する現象であり、箱庭効果とは立体像が不自然に小さく知覚される現象である。これらの現象について幾何学的解析を行った研究<sup>4</sup>から、それらの歪みを低減させる方法が提案されている。書割効果は、平行法での撮影された立体映像では、撮影時、画角の狭いレンズで撮影すること、大きな画面上で上映することで低減するとされている。交差法で撮影された立体映像では、カメラ間隔を広げる、光軸交点までの距離を短くする、上映時の観察距離を長くすることで低減するとされている。箱庭効果は、平行法で撮影した場合には発生せず、交差法で撮影した場合のみ発生するとしている。また、書割効果については、パンニングなどカメラを移動させながら撮影することで利用可能になる運動視差により低減することが提案されている<sup>5</sup>。

立体映像は、製作上の不注意や両眼視差の大きさにより視覚疲労が発生してしまうことや書割効果などの主観的なみずみが発生する。また、立体映像の見えは2D映像よりは実空間に近いものの、実空間の見えと一致するものでない。これらのことも一因となり、『アバター』以来の立体映像のブームは去ってしまったが、初の本格的な立体映画である『ブアナの悪魔』が製作されて60年以上経ち、これまで多数の立体映像作品が製作されてきた。今後、これらの立体映像作品の演出や技法について研究することによる技法上の向上と撮影・上映機器の技術上の向上により、再度、立体映像が見直され映像表現の幅が広がることを期待する。

（参考文献）

- 1 大口孝之、谷島正之、灰原光晴「3D世紀 - 驚異！立体映画の100年と映像新世紀」- ボーンデジタル、(2012)。
- 2 下野孝一「両眼網膜像差に基づく立体視 - 確度と精度」- 視覚情報処理ハンドブック、日本視覚学会編、7-2-3, pp.289-290, (2000)。
- 3 3Dコンソーシアム「人に優しい3D普及のための3DC安全ガイドライン」2010年4月20日改訂 (2010)。
- 4 山之上裕一、奥井誠人、岡野文明、湯山一郎「2眼式立体画像における箱庭・書き割り効果の幾何学的考察」- 映像情報メディア学会誌 Vol.56, No.4, pp.575～582 (2002)。
- 5 名手久貴「運動視差による書割効果の減少」- 映像情報メディア学会誌、Vol.56, No.6, pp.1015-1019, (2002)。

（なて ひさき／東京工芸大学芸術学部）

## 山田五十鈴 生誕百年記念特集 — 彼女が演じた娘・妻・母 — 報告

中村 聡史

本年も関西支部夏期映画ゼミナールが京都府京都文化博物館にて9月1日(金)、2日(土)、3日(日)の3日間にわたって開催されました。このゼミナールも今回で第39回を数え、会場を京都文化博物館に移して4回目となり、徐々に「京都文博」での開催も定着してきたように思われます。本年は「山田五十鈴 生誕百年記念特集」と題して〈彼女が演じた娘・妻・母〉をテーマに次の10本の作品を上映いたしました。

1日目:『国土無双』(伊丹万作、1932年、日活)、『折鶴お千』(溝口健二、1935年、第一映画)、『浪華悲歌』(溝口健二、1936年、第一映画)、『昨日消えた男』(マキノ正博、1941年、東宝)。

2日目:『女優』(衣笠貞之助、1947年、東宝)、『女ひとり大地をゆく』(亀井文夫、1953年、キヌタプロ)。

3日目:『流れる』(成瀬巳喜男、1956年、東宝)、『暴れん坊街道』(内田吐夢、1957年、東映)、『どん底』(黒澤明、1957年、東宝)、『ぼんち』(市川崑、1960年、大映)。

手前味噌になりますが、山田五十鈴という一人の「映画女優」の、娘役時代から母親役を演じた頃の作品を連続して鑑賞することで彼女の映画人生を見通すことのできる、充実したプログラムであったと思います。ありがたいことに、「京都文博」フィルムセンターの172席になる客席は連日ほぼ満席となるほど盛況で、作品によっては立ち見となることもあり、多くの人に作品を見て頂くことができました。学会員の参加はこちらで把握している範囲で延べ19名でしたが、半数近くは学生会員であり、若い世代の参加が例年に比べて多いという印象を抱きました。

さて、作品の上映に併せて2日目には、木下千花(当会員、京都大学)、中島貞夫(当会員、映画監督)の両氏を招き、中村聡史(当会員、関西学院大学)の司会によりシンポジウムが行われました。シンポジウム



は中村によるパネリストの紹介のあと、木下会員の発表から始まりました。木下会員は本ゼミナールのタイトル「彼女が演じた娘・妻・母」に触れつつ、山田五十鈴が必ずしもそれら「女性の役割」に納まらない役どころを演じていることを指摘したうえで、スライドを用いながら、彼女の生い立ちや経歴——溝口健二との仕事、長谷川一夫とのコンビ、戦後の演技者としての成熟——について述べられ

れ、彼女の「スターイメージ」(=虚像)が戦前(最後の日本娘、頹廢的)と戦後(落ち着いたある人間性の確立した女性)で変化しているということ等を指摘されました。同時代の批評や新聞記事等を引用しながらの発表は山田五十鈴の優れたガイダンスとなり、シンポジウムの枠組みを作っていただくものとなりました。続いて木下会員は中島貞夫監督の『大奥@物語』(1967)から3つの場面をあげられ(映像を実際に上映)、それを受ける形で中島会員の発表に移りました。中島会員は自身が高校生だった頃の山田五十鈴に対する印象から話されました。当時の中島会員にとって、山田五十鈴という女優は(少年的な)憧れの対象ではなかったが、その存在そのもの、その存在感が非常にしっかりとおり、その中で印象的であったのは『暴れん坊街道』で打掛を翻して奥の間へと進んでいく彼女の姿であり、それが『大奥@物語』での起用に繋がったと、



自身の思い出を語られました。その他、中島会員からは、今井正監督から企画を引き継いだという『大奥@物語』の誕生秘話も交えつつ、山田五十鈴が打掛の捌き方などの所作を藤純子ら他の女優陣にレクチャーしたこと、撮影の合間、暑さに苦しんでいる監督のために扇風機をあてがってくれたこと、娘である嵯峨美智子との関係で山田五十鈴から丁寧な手紙を頂いたこと等のエピソードを披露され、まさに作品だけでは窺い知れない山田五十鈴の実像をお聞きすることができました。

両氏の発表のあとは、自由な討論となり、山田五十鈴が映画監督をあくまでも上に置き、自身の(演技の)工夫は勿論あるが基本的には監督の指示に従い採めなかったこと、その中で彼女の転機となった溝口健二『浪華悲歌』における演出と山田五十鈴の眼差しの演技、そこから発展してマキノ正博や今井正の演出術、『大奥@物語』における藤純子の受けの演技や山田五十鈴の声の演技、それらを中島監督がどう演出したか、あるいは、年齢に応じた山田五十鈴の役どころの変化と「女優」と年齢の問題、山田五十鈴の実在感、真正性等が議題に上りました。シンポジウムでは会場からの質疑も受けました。その中で、例えば、フランスの俳優ジェラルド・フィリップが、来日時山田五十鈴の『女ひとり大地を行く』についてインタビューで称賛している、との来場者からいただいたご指摘などはたいへん興味深いものであったと思います。最後に両氏から「山田五十鈴はすごい人であり、大切な人である」(中島氏)、「彼女を見ることは日本映画史を再発見することである」(木下氏)とのお言葉をいただいてシンポジウムは閉幕しました。2時間という限られた時間ではありましたが、木下会員による精緻な分析、中島会員による実体験に基づいた実のあるお話し、来場者からの鋭いご質問・ご指摘等、きわめて有意義で充実したシンポジウムであったと思います。



最後になりましたが、本年もまた、上映作品のフィルム及び素晴らしい会場を提供していただいた京都府文化博物館並びに、企画の段階から多くの助言をいただいた森脇清隆氏、大矢敦子氏はじめ同館のスタッフの皆様へ厚く御礼申し上げます。

(なかむら さとし/研究企画担当理事、関西学院大学)

# ショートフィルム研究会

林 緑子

2017年度、ショートフィルム研究会は、下記1件を開催致しました。

## 第20回活動

会期名：ショートフィルムの文化的起源：戦前のおもちゃ映画・小型映画の魅力と歴史

期日：2017年9月3日(日)14:30/15:00-17:30

内容：上映、講演、交流会

会場：シアターカフェ

(〒460-0011 愛知県名古屋市中区大須二丁目32-24 マエノビル2階)

来場者数：20名

企画：洞ヶ瀬真人、澤茂二、林緑子

主催：日本映像学会ショートフィルム研究会

協力：一般社団法人京東映画芸術文化研究所おもちゃ映画ミュージアム

日本映像学会研究活動助成金対象研究



去る9月3日、名古屋大須のシアターカフェにて、無声映画期から戦前にかけての小型映画をテーマとしたイベントが開催された。プログラムは、研究報告に加え、映画上映、トークショー、参加者との意見交換など、2時間半という限られた時間ながらも濃密な内容となった。

研究報告では、まず澤会員が小型映画の受容とその批評的かつ映画史的な言説について、つづく洞ヶ瀬会員が小型映画の児童向け技術解説書について、それぞれ貴重な映画の上映とともにプレゼンテーションをおこなった。太田米男氏を交えたトークショーでは、二つの報告についてコメントをいただいたうえで、そもそも小型映画(おもちゃ映画、パテ・ベビー、グラフ)とは何かという根本的な問題から、フィルム発見時のエピソード、それらを保存し上映するうえでの困難と工夫、映画祭の運営、大学での映画教育まで、きわめて多岐にわたる内容が議論された。今回のイベントの意義はおよそ二つある。ひとつは小型映画を取り上げたことだ。これは映画館や35mmフィルムを標準とみなす映画史を再考する機会となっただろう。先の報告とトークでは、美学的な要素や映画作家ばかりに偏重せず、機械やフィルム・フォーマットといった物質的な側面、ひいてはアマチュア、ファン、コレクター、児童といった層などにも、小型映画を通じて光を当てることができたのではないか。

さらには、さまざまな立場や世代の方々と意見交換をおこなう場となったことにも大きな意義を感じた。大学に属する研究者や大学院生のほかにも、アーキビスト、キュレーター、映画に関心のある一般の方々など、各方面から多数のご来場をいただき、研究、現場、ファンの垣根を越えてきわめて活発に議論や交流をおこなうことができた。学術と娯楽の別に関わらず、こうした活動が映画の文化的な意義や奥深さをより多くの方々と共に共有するきっかけになればと思う。

今回のイベントは京東おもちゃ映画ミュージアムの協力なくしては実現しなかった。最後にあらためて同館の太田氏に感謝の意を示したい。

(報告：澤茂二)

以上

(はやしみどりこ/ショートフィルム研究会代表)

# フォーラム

## ■公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団 平成29年度助成研究募集要領

<http://www.nakayama-zaidan.or.jp/>



公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団は「人間と遊び」という視点に立った科学技術の研究助成をすることを主な目的として、平成4年に設立され平成23年に公益財団の認定を受けた法人です。

この視点に立脚した研究開発等を対象に、設立以来途切れることなく、毎年広く研究助成を展開してまいりました。

本年度は、下記の要領で研究助成の対象者を募集いたします。多数の研究者のご応募をお待ちしております。

### 記

#### 1. 研究助成の対象分野

ゲームの分野の研究を助成する「助成研究 A」、人間と遊びに関する研究を助成する「助成研究 B」及びゲームに関する「国際交流(参加)」を助成対象の3分野とします。

※ 本件助成は、広く社会一般の「公益」に資する研究等に対して助成を行うものです。従って、特定の業界や愛好者団体の「共益」をめざす研究は助成の対象になりません。

※ 本年度は、国際交流=ゲームに関する国際会議の「開催」に対する助成は行いません。

#### 2. 研究課題

(1) 助成研究 A = ゲームの分野の研究に対する助成

① 重点研究

「超高齢化社会におけるゲームデザイン」

ゲームは古くからある人々の娯楽であり、一人で、グループで、あるいは多人数で楽しむゲームもあります。勝ち負けに一喜一憂し、負けても気持ちをリフレッシュさせてくれるゲーム。それは現代のようにデジタル化される以前から机上で、広場で、体を使ってなど多くのゲームが行われてきました。

ゲームのIT化が進む一方、高齢化社会が進み、「枯れた高齢者」ではなく自分なりの価値観をもち、仕事や趣味に意欲的な元氣な世代が急増し、その市場は経済的にも無視できない存在になっています。高齢者向けのゲームというと、振り込め詐欺の予防などの学習効果や認知症予防等の医療効果を目的としたものが多く、ゲームをゲームとして楽しめるものは少ないように思われます。この傾向はわが国のみならず世界的な趨勢であり、ここに一石を投じる研究を期待するものです。

加齢への配慮は行いつつも高齢者をアツクさせる面白いゲーム、我を忘れて没頭したくなるゲーム、複数の世代間を結びつけ楽しめるゲームなど、純粋に娯楽として繰り返し楽しめる、単なる伝統的な遊びのデジタル化に留まらないゲームのアイデアや技術的な提案を求めます。

※ 研究分野を問いません。例えば、文系・理系あるいは両者の融合分野において、新しいゲームの開発やゲームの遊び方を対象とする研究

を期待します。

※ 研究方法を問いません。例えば、シリアスゲーム、ゲーミフィケーション、ゲーミングのように、ゲームの新たな可能性を切り開く研究を期待します。

※ 研究形態を問いません。例えば、複数の研究者による共同研究、また、研究者を中心とする一定の条件下での産業界との共同研究も期待します。

## ② 基礎的・基盤的研究

「ゲームの本質に関する研究」、「ゲームと人間に関する研究」  
「ゲームと社会に関する研究」及び「ゲームと技術に関する研究」

## (2) 助成研究 B = 「人間と遊び」に関する研究に対する助成

「遊びの本質及び影響に関する研究」、「遊びの社会的諸活動への応用に関する研究」及び「助成研究 A 又は B のいずれの課題にも属さない『人間と遊び』の研究」

## (3) 国際交流＝遊び・ゲーム等に関する国際会議等の活動に対する助成

「応募者が遊び・ゲーム等に関する国際会議に「参加」する費用」  
※ 2回にわたって募集しますので、募集対象期間や条件等をお間違えなくご応募ください。

※ 助成対象の国際会議は、遊び・ゲーム等をテーマとする国際会議です。但し、国際会議全体テーマだけでなく、国際会議の分科会やシンポジウムに上記のテーマが含まれる場合も助成対象とします。

※ 応募者が口頭発表、ポスター発表を行う場合、あるいはシンポジウム等をつとめ、研究発表を行う場合に限りです。単なる参加だけの場合は、助成対象としません。

※ 研究発表等の採択が未定でも、本助成に応募することが出来ます。又、助成決定後に研究発表が不採択となった場合でも、事情により助成することがあります。

※ 助成費目は、参加費と、航空運賃や鉄道運賃等の交通費、宿泊費・食事代等の滞在費の全部または一部です。

## 3. 募集条件

### (1) 応募資格

国内の大学院、大学、短大、高専、専門学校及び非営利の研究機関等に所属する研究者又はこれらの機関に所属する研究者を代表者とする共同研究グループ

※ 研究者には大学院博士課程在籍者を含みます。但し、指導教員の推薦が必要です。

### (2) 研究助成額

① 助成研究 A：総額 2,660 万円（1 件当たり 500 万円）以内

② 助成研究 B：総額 980 万円（1 件当たり 100 万円）以内

③ 国際交流：総額 70 万円以内

### (3) 研究期間

平成 30 年 3 月 1 日～平成 31 年 2 月 28 日の 1 年間

#### ※ 研究期間の特例

助成研究 A であって 2 年間で必須とする研究についてのみ、申込をすれば例外的に 2 年間助成を承認することがあります。この場合は、約 1 年経過後に研究成果中間報告書を提出すると共に選考委員会に出席して口頭報告していただき、選考委員会がこれを中間評価して研究継続の可否を決定します。

助成額は、総額 500 万円以内、各年度 300 万円以内とします。

#### ※ 国際交流

第 1 回：平成 29 年 12 月 1 日～平成 30 年 5 月 31 日に開催される国際会議

（第 2 回：平成 30 年 6 月 1 日～平成 30 年 11 月 30 日に開催される国際会議）

国際会議の初日が助成対象の国際会議の開催期間に含まれていれば、当該の募集期間に応募してください。例えば、国際会議の開催期間が平成 30 年 5 月 29 日～6 月 2 日の場合は、第 1 回目の募集期間に該当します。

## (4) ヒトを対象とする研究

採択された際には、所属機関の倫理審査を受けること及び採択された研究の成果報告の際には、倫理審査を受けた旨を明記することを誓約していただきます。

## 4. 応募方法

### (1) 応募期間

平成 29 年 7 月 15 日～平成 29 年 10 月 15 日

※ 国際交流

第 1 回：平成 29 年 7 月 15 日～10 月 15 日

（第 2 回：平成 30 年 1 月 15 日～4 月 15 日）

### (2) 提出書類

助成研究の申込書：指定様式

研究内容の計画書：指定様式

研究実績の申告書：（論文・受賞等）代表論文又は代表作品 3 点以内を添付

※ 様式・記入方法等の詳細は、当法人のウェブサイト（7. 当財団への連絡の項参照）で確認してください。

### (3) 応募方法

当財団ウェブサイトの応募ページから申し込んでください。

## 5. 審査・採択

### (1) 審査方法

非公開の学識経験者 9 名からなる選考委員（委員長のみ公開）が、次の 2 段階により慎重に審査して、事実上の決定をします。

① 事前審査：各委員が 2 人一組となり、分担して応募書類を閲読して行う。

② 本審査：事前審査結果を基に、委員全員の会議形式により行う。

### (2) 最終決定及び発表

理事会は、選考委員会の答申を尊重して平成 30 年 1 月中旬に最終決定し、同月中旬に結果を当財団ウェブサイト上で発表します。

### (3) 研究費用の提供

「研究助成条件同意書」の提出等当財団の定める手続きの完了を条件として、平成 30 年 2 月中旬に全額を提供します。

## 6. 助成を受けた研究者の義務

### (1) 研究報告書等の提出

研究（代表者）は、研究終了年の 4 月末日までに、当財団の指定様式により研究報告書、研究報告書概要及び会計報告書等を提出しなければなりません。

### (2) 研究成果発表会への出席及び発表

研究代表者は、研究終了年の 9 月中旬に当財団が開催する「研究成果発表会」に出席し、指定された方法で成果を発表しなければなりません。

※ 国際交流への助成を除く

## 7. 当財団への連絡

住所：〒104 - 0061

東京都中央区銀座三丁目 15 番 8 号 銀座プラザビル 6 階

名称：公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団

助成研究募集担当

URL：http://www.nakayama-zaidan.or.jp

☎：03 - 6226 - 6161

e-mail：info@nakayama-zaidan.or.jp

## 8. 個人情報の取り扱いについて

申込に係る個人情報は、審査のために必要な範囲で特定の関係者に開示するほかは公表しません。但し、採択決定者につきましては、当財団ウェブサイト上で氏名、所属機関及び肩書を公表します。

以上

# 日本映像学会第44回大会 第一通信

大会実行委員会委員長 李 容旭

様々なメディアで「2018年問題」と騒がれ、大学を取り巻く環境が大いに揺れ動く中、次年度の第44回大会の開催を、東京工芸大学芸術学部でお引き受けすることになりました。1979年9月の第5回大会、2004年6月の第30回大会に引き続き、東京工芸大学での開催は、3度を数えます。

本東京工芸大学は、小西本店（現在のコニカミノルタ株式会社）の創始者である6代目杉浦六衛門の遺志を受け継ぎ、1923年に創立された「小西写真専門学校」を前身とします。開学の秋には、帝都を襲った大地震によって、発足間もない本学も少なくない被害を受けたようで、苦難のスタートでした。

敗戦後の1950年、新学制の導入に伴って、東京写真短期大学へと組織替えされ、1977年には厚木の東京工芸大学及び中野の東京工芸大学短期大学部へと改称されました。大会テーマに「映像と工学」を掲げた第5回大会は、まだこの短期大学部時代の開催で、写真の工学と表現を出発点とする本学の出自にも深く関わるものだったようです。

1994年には、この短期大学部を母胎にしながら、写真、映像、デザインの3学科を擁する4年制の芸術学部を開設しました。この芸術学部開設から10周年の節目となる2004年に、「映像表現とナショナル・アイデンティティ」を掲げた第30回大会を、故中村光一実行委員長の指揮下、開催しました。国民国家の形成と映像文化の関係に焦点を当てた大会テーマにあわせ、佐藤純彌監督を基調講演のゲスト・スピーカーとしてお招きしたのも、昨日のこのようです。

その後、本芸術学部は既存の3学科に、インタラクティブ・メディア、アニメーション、ゲーム、マンガの4学科を加え、7学科を擁する総合芸術学部へと発展しました。2011年の東日本大震災を経て、2014年には、中野キャンパスの建て替えを完成させました。第44回大会はこの新しい施設で会員の皆様をお迎えいたします。

大会テーマは、第30回の「映像表現とナショナル・アイデンティティ」を踏まえながら、グローバル社会、ボーダーレス社会の現実にも注目し、「越境する映像」といたしました。シンポジウムでは、本年4月に逝去された日本映像学会元会長の松本俊夫先生の業績を振り返り、松本先生に縁のあるパネラーをお招きする予定です。記録映画、劇映画、実験映像の制作、『映像の発見』（1963）から『逸脱の映像』（2013）に至る映像の評論、東京造形大学、九州芸術工科大学、京都造形芸術大学、日本大学における映像の教育など、正に「越境する映像」を体現された活動について、理解を深める機会となれば、望外の喜びです。

なお、研究・作品発表のエントリーにつきまして、次の第2通信にてお知らせいたします。映像学会会員の皆様の振るってのご参加をお待ちしております。

## 日本映像学会第44回大会のご案内

大会テーマ「越境する映像」

会期 2018年5月26日（土）・27日（日）  
会場 東京工芸大学芸術学部中野キャンパス  
〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5

## 第44回大会実行委員会

- 委員長 李容旭（東京工芸大学芸術学部）
- 委員 大津はつね（東京工芸大学芸術学部）
- 委員 高山隆一（東京工芸大学芸術学部）
- 委員 丁智恵（東京工芸大学芸術学部）
- 委員 名手久貴（東京工芸大学芸術学部）
- 委員 西村安弘（東京工芸大学芸術学部）
- 委員 百束朋浩（東京工芸大学芸術学部）
- 委員 山川直人（東京工芸大学芸術学部）

以上

(りょううく／日本映像学会第44回大会実行委員長、東京工芸大学芸術学部)

# 編集後記

総務委員会

■今号180号は神戸大学での第43回大会報告を中心に、1年ぶりのペーパー版としてお届けします。会員諸氏の活発な研究活動と併せてご覧ください。■VIEW展望の欄は、映像作家であり、評論家の金子遊会員にアジア映画研究への方向性と映像学会としての展開を記してもらいました。■また今号では、先にご逝去された松本俊夫元会長への追悼として、伊藤高志会員より心の籠った手紙を投稿していただき感謝しております。■最終頁は東京工芸大学での次回大会第一通信です。お見逃し無きよう。(奥野)

## ■ ISCA (INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD) 2017



<http://kc-ijp/activity/award/isca/2017/>

### 受賞作品発表・上映会日程

2017年12月1日（金）・2日（土）  
グランフロント大阪 北館 ナレッジキャピタル イベントラボ

### INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD 2017

アワード開催概要

主催 一般社団法人ナレッジキャピタル

後援 日本映像学会、総務省、経済産業省、独立行政法人都市再生機構、一般社団法人デジタルメディア協会、一般財団法人デジタルコンテンツ協会、大阪府、大阪市、大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会、特定非営利活動法人映像産業振興機構、公益社団法人関西経済連合会、一般社団法人関西経済同友会、大阪商工会議所、公益財団法人関西・大阪21世紀協会、サイバー関西プロジェクト、Ars Electronica、サイバーポート、香港サイエンステクノロジーパーク社、Centre des arts、財団法人台湾デザインセンター、韓国コンテンツ振興院 日本ビジネスセンター

### ISCA サポーターズクラブ（※昨年度実績）

株式会社コングレ、サントリーホールディングス株式会社、株式会社JTB西日本、株式会社ズームス、株式会社トラライブ、日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社、株式会社ポリゴン・ピクチュアズ

### 技術協力

サイバー関西プロジェクト、日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

企画・運営 株式会社スーパーステーション

### 募集部門

国内映像コンテンツ部門 / 海外映像コンテンツ部門 / デジタルコンテンツ部門

### 審査員

#### 国内映像コンテンツ部門

審査員長 宇川直宏（現「在」美画家 / ライブストーリーミング「DOMMUNE」主宰 / 京都造形芸術大学情報デザイン学科教授）

審査員 塩田周三（株式会社ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役）、ひらのりょう（アニメーション作家 / クリエイター：FOGHORN 所属）、田崎友紀子（株式会社スーパーステーション プロデューサー）、高橋 豊典（一般社団法人ナレッジキャピタル 理事）

#### 海外映像コンテンツ部門

審査員長 シンシア・ベス・ルビン（Digital Artist / C B Rubin Studio / Art Gallery co-Chair SIGGRAPH Asia 2016 Macao / past Chair ACM SIGGRAPH Digital Arts Committee）

審査員 パット・リー（Co Founder of Secret Lab Ltd. / Founder of Pat Lee Production Ltd.）、ゲルフリート・ストッカー（Managing and Artistic Director of Ars Electronica）

#### デジタルコンテンツ部門

審査員長 廣瀬 通孝（東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻 教授）

審査員 宮下 泰明（AppBank 株式会社 代表取締役）、遠藤 諭（株式会社角川アスキー総合研究所 取締役兼主席研究員）、落合 陽一（メディアアーティスト / 筑波大学学長補佐・助教 / デジタルネイチャー研究室主宰）、宇川直宏、塩田周三、ひらのりょう、シンシア・ベス・ルビン、パット・リー、ゲルフリート・ストッカー、田崎友紀子、高橋 豊典

以上