

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 183, 2018

VIEW 展望

「映画を見に行こう」

——国立映画アーカイブの誕生が意味するもの／岡島尚志…2

CONFERENCE 日本映像学会第44回大会報告

全体報告／李容旭…3-4 シンポジウム採録①基調講演：波多野哲朗…4-8
②パネラー報告発表…8-17 研究発表・作品発表プログラム…18-19

【研究発表】

早川由真／リチャード・フライシャー『見えない恐怖』における盲者の視
覚—視点ショット概念の再考に向けて…20

河慧柱／ファンタジー映画における差別と偏見…20

西村智弘／文化統制下のアニメーション—「描画」と映画検閲…21

宮田徹也／太田曜と実験映画—「相対性理論」の発想に基づいて…21

杉田このみ、中垣恒太郎、屋間行雄／「ドキュメンタリードラマ」史研究…22

草原真知子／「生命系」メディアアートにおける映像の役割…22

植田寛／ドローン教育導入の考察…23

木羽康真／ホームムービー黎明期における遺品フィルムのデジタル化と

活用について—U.A. カザールの見た戦前の神戸…23

宮本裕子／フライシャー兄弟の長編アニメーション再考…24

原田健一／荻野茂二のフィルム群—その生産構造と作品…24

馬定延／拡張されたスクリーン：現代美術と映像メディア…25

栗原康行／ハリウッドスタジオ付属 school との連携による映像による英語

教材の開発と高校での特別授業…25

駒井政貴／ルイ・ドリュックの映画作品と文学作品の関連性…26

谷口紀枝／「新派的な音色」の行方…26

小出正志／美大におけるアニメーション教育…27

小川翔太／空間の想像力としてのディアスポラ映画論…27

江曼雪／中国におけるインターネットをメディアフレームとする

「大話文化」の勃興…28

丹羽美之／NNN ドキュメントのデジタルアーカイブ化とその利活用…28

関口敦仁／都市イメージヘテロキスト介入するメディアアート表現について…29

入倉友紀／ロイス・ウェバー監督『毒流』におけるドラマ的アプローチ…29

福島可奈子／大正～昭和初期の「玩具映画」の家庭内受容と子供の映像体験…30

藤田修平／社会運動と映画—10 フィート運動を通して…30

矢澤利弘／野外映画祭における映像制作ワークショップの現状と意義…31

丸山友美／『NNN ドキュメント』に描かれた「障害(者)」イメージ…31

須藤信／インタラクティブな全地球映像鑑賞システムの開発…32

小川佐和子／革命前後のロシア・ソ連における文芸映画…32

近藤和都／統制のメディア・インフラストラクチャー…33

東志保／アニエス・ヴァルダのインスタレーションにみられるプリコラー

ジュの美学…33

田村順也／ODS とは何か？最新の映画館の上映作品の需要と供給について…34

丁智恵／NNN ドキュメントはアジアの戦争被害をどう伝えたか…34

河原崎貴光／遺構、遺物の3次元データ記録と活用…35

角尾宣信／敗戦後日本の映画における天皇及び天皇制の風刺について…35

渡部英雄／映像設計に於けるイマジナリィ・ライン (imaginary line 想定線)

についての一考察—アニメ制作の絵コンテの場合…36

安部裕／映像取材における ENG カメラの歴史と位置づけ…36

村上なほ／国を渡った子どもたちと協働した映像ワークショップについて…37

田淵俊彦／今、ドラマの現場で何が起きているのか…37

栗原彩／ティム・バートン『ビッグ・アイズ』(2014)における二つの疎外…38

阿部久留美／任侠・やくざジャンルにおける『博奕打ち 総長賭博』

という句読点…38

竹内正人／シャローフォーカスの心象性…39

築地正明／ドゥルーズ著『シネマ』における「仮構作用」について…39

根岸宏／4K HDR 映像制作の実際—HDR 技術と表現…40

金子遊／タイ映画における少数民族の表象…40

魚慧恩／日本のドラマコンテンツが海外進出する際に抱える問題…41

岡室美奈子／ベケット『フィルム』とヒッチコック『裏窓』研究…41

鳩飼末緒／日活ロマンポルノにおける「作家性」…42

橋本英治／Eye-tracker による視線追跡における画像読み取りの基礎研究…42

三橋純／写真教育における私とカメラ…43

高橋克三／記憶の奪還—デジタル時代の「村の古老」考…43

広瀬愛／映画「四谷怪談」考…44

鈴木清重／映像編集による表現と知覚…44

鈴木浩之／「だいちの星座—たかはぎ座」について…45

陳内利博／造形と映像について—「動き」の表現についての歴史的考察…45

【作品発表】

ビジュアル・ブレインズ 風間正 + 大津はつね／『記憶のマチエール 9
<D-29 疎開>』…46

相内啓司／『Hello friends × OASIS』…46

伊藤隆介／映画フィルムの物質性と美術表現…47

趙瑞／『Animal』…47

水由章／『木綿たり／MOMENTARY』—低感度デイルイトネガフィルムと

棒焼きプリントによるラティチュードの広さの再現性…48

前田真二郎／モノローグ・オペラ『新しい時代』

—赤外線カメラとビデオディレイ・システムを用いた映像演出…48

太田曜／『Les Grands Boulevards』—スーパー16ミリフォーマットで撮影

されたサウンド・トラックの光学再生…49

川口肇／『Sumie』—モノクロームフィルム・日中バルブ撮影による映像表現…49

宮崎淳／『Shadow』16mm 映画作品—フィルムによる多重露光表現…50

丸山真貴子／『走る身体』…50

小林和彦／『Flow Note』…51

※誌面の都合により、大部分のサブタイトルを割愛しています。

INFORMATION 学会組織活動報告

第45回通常総会報告…51-55 理事会…58-70 新入会員…70-71 支部・研究会だより 東部支部…73 映像教育研究会…73 映像表現研究会…74

映画文献資料研究会…74 アナログメディア研究会…75-77 映像テキスト分析研究会…77 アジア映画研究会…78 写真研究会…79

関西支部…79 中部支部…80 メディアアート研究会…80-81 ショートフィルム研究会…81 研究企画委員会…86 第45回大会第一通信…88

REPORT 報告

関西支部第83回研究会研究報告／中村聡史…82 関西支部第84回研究会研究報告／伊藤弘了、荒木慎太郎…83

ISMIE2017 東京会場報告／野村建太…84 関西支部 第40回夏期映画ゼミナール報告／豊原正智…85

MEMORIAL 追悼

山口勝弘先生のご逝去に寄せて／北市記子…72

FORUM フォーラム

日本学術振興会平成31年度科学研究費助成公募のお知らせ…56-57

ISCA (INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD) 2018…86-87

FROM THE EDITORS

編集後記…88

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第183号」2018年9月15日発行

発行人：武田潔 編集担当／総務委員会：西村安弘（委員長）・橋本英治（副委員長）・安部裕・阿部宏慈・岡島尚志

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：03-5995-8229 / e-mail：JASIAS@nihon-u.ac.jp

http://jasias.jp/



日本映像学会

「映画を見に行こう」 ——国立映画アーカイブの誕生が意味するもの

岡島 尚志

本年4月、国立映画アーカイブ（英語名 National Film Archive of Japan、略称 NFAJ）が誕生した。

独立行政法人国立美術館にとって6館目となる美術館組織である。美術館法人に属する国立館ながら、美術は対象とせず、映画のために専心する。

3月まで、(独)国立美術館には東京3館、京都・大阪各1館、計5つの「国立」を冠する美術館があって、それぞれが、また、全体としても、日本の美術文化を振興する中核的な役割を担ってきた。その中で東京国立近代美術館は、名の通り優れた近現代美術を収集・展示し、保管し、研究することを本分としながら、創設の館であったという歴史的背景から——また法人設置以降はその本部諸機能を内包するという意味からも——いわゆる筆頭館として、他館にはない特別な「課」を有してきた。それが1970年に開設をみた同館の映画部門「フィルムセンター」であった。

当のフィルムセンターは、以来48年間、自らを「わが国唯一の映画に関する国立機関」と規定し標榜してきた。それ自体に間違いはないが、同時に美術館の一部であることも厳然たる事実であり、小さな組織の内部には、美術に守られている感覚（例えば、ここでは美術が芸術である以上、館の中に置かれた映画が芸術であることは自明とするのが当為であった）と、美術から「はみ出ている」、美術には「馴染まない」あるいは美術とは「別物である」という（いわば相互にとって疎隔的ともいふべき）感覚とが混在してきたように思う。

違いを意識する瑣たる一例に作品の数え方がある。伝統的に映画は1本と数え、美術は1点と数えるが、この異なる助数詞が統計資料として公式文書に、あるいは財産管理の台帳に並置された時の違和感は、映画と美術双方の関係者にとって思いのほか大きい。それは一時の違和感に収まらない、どこか本質的なメディアの差異に胚胎するものであるからだろう。

映画の場合、フィルムは基本的に本数で示すほか、巻・缶などで量を詳細化し、さらには時間と長さ（まれに重さ、時にはデータ量）で内容を数値化する。「90フィートの35mmフィルムを24fpsで映写すると1分」などという映画キュレーターにとっての常識は、絵画を専門とする美術キュレーターにはおよそ通じない。前者は、複製芸術であるから原版たるオリジナル・カメラ・ネガ（OCN）から中間エレメントを経てビューイングコピーに至るまで世代（generation）や版（version）に拘泥するが、後者は真筆一点という条件では、むしろ出所由来（provenance）を要事要件とする（無論、今や美術館が版画・写真・映像といった複製メディアを扱うのは少しも珍しくないし、他方、優秀な映画アーキビストが対象となる映像のプロパティを調査するのは普通のこととなったが…）。こうした事情が重なれば、所蔵作品のデータベース作成の場合などに、両者の必要項目を共通化し検索を効率化するなどということがほとんど不可能となるのは明らかであろう（それもあって、「書誌レコードの機能要件」FRBR〔ファーバー〕などの新たな概念モデルが必要になってくる）。

収集量の違いもきわめて大きい。映画は120年余の歴史しかなく、そのすべてを安全保護することは、世界中の公的な保存所にアーカイブ・ポリシーという名の「実現すべき努力目標」として求められているが、対する美術の収集に関するミュージアム・ポリシーはといえば、一般に（個性的であり普遍的でもあるような）知見やら審美眼やらに基づく慎重な選択を旨とし、そこから必要とされる購入、加うところの寄託・寄贈が結果することとなる。それゆえ、両者のめざす収集量には必ずから格段の差があり、その量が必要とする



「国立映画アーカイブ・京橋本館」

労働力や職員の類型にもさまざまな隔たりが生じるのである。ちなみに（分かりやすい例として）平成25年度の収集量は、フィルムセンターの映画フィルムが5003本、(コレクションを持たない国立新美術館を除く)国立美術館4館の新規収蔵美術品が373点と集計されている。しかも前者の映画本数の内、実に94%は寄贈によるものである。

つまるところ、国立映画アーカイブは、約半世紀にわたって、映画の文化的・歴史的・美学的価値を守り称えることを、自国映画遺産の網羅的な収集や多様なアーカイブ事業を通して地道に続けた末に、近現代美術を対象とする美術館の枠を、コレクションの面でもスタッフィングの面でも大きく越え、独立に至ったという次第である。その間、最新の上映施設を備えた京橋本館（東京都）や3つの映画フィルム保存棟を有する相模原分館（神奈川県）が建設されるなど、アーカイブが持つべき保存と利活用の最重要インフラが整備されてきたことは、言うに及ばぬ重大事である。

4月以来、「同業者」たる国際フィルムアーカイブ連盟（FIAP）の仲間たちからは、この慶事を祝うメッセージが、各種の歓迎すべき依頼や申し出と共に、引きも切らず送られてきている。彼らはみな一様に、このNFAJの独立が、ようやく実に名が追いついた——決してその逆ではない——フィルムアーカイブ史上に稀有な例であると評価している。

保存と利活用は同じ映画の表裏にあって、どちらも欠かせないものである。そして、上映は利活用の尖頂をなす。これを、できるだけ削ぎ落とした言葉にして広く呼びかけるとすれば、何のことはない、「映画を見に行こう」ということに尽きるのかもしれないと思える。保存が上映を求め、上映が保存を求めるからである。実のところ、それはFIAP創立者の一人アイリス・パリーが90年ほど前に書いた本の題名“Let's Go To the Movies”とも同じである。

（おかじま ひさし／東部支部、国立映画アーカイブ館長）

日本映像学会第 44 回大会報告

大会実行委員長 李 容旭

○総括

2004 年の第 30 回大会以来、14 年ぶりとなる東京工芸大学での第 44 回大会は、お陰さまをもちまして、学会員 167 名、一般 68 名、学生 40 名、総計 275 名の参加した盛況なものとなりました。学会員以外の参加者の多くは、シンポジウム「越境する映像 松本俊夫の発見」を目当てに来場されたようで、広く一般社会に開かれた大会になったものと、大会実行委員会といたしまして、望外の喜びとなりました。

研究発表は 60 件、作品発表は 13 件、合計すると 73 件の発表という記録的な申し込み数となりました。研究発表用には 7 会場、作品発表用には 3 会場を用意しましたが、プログラム編成上 1 日におさめることが叶わず、大会初日の午後、シンポジウム開催前に、やむなく 2 セッションを入れさせていただきました。(残念ながら、発表申込者の都合により、作品発表が 1 件取り下げになった他に、当日の交通機関の遅延により、研究発表が 1 件キャンセルになっています。)

なお、アナログメディア研究会のご協力を得て、芸術情報館のギャラリーでフィルム映写機を使用した展示も行いました。最後にご多忙のところ、座長をお引き受けいただいた会員の方々には、改めて御礼申し上げます。

○会計報告

第 44 回大会の実施に当たっての収支報告は、以下のようになります。

収入の部			
	大会参加費		
	学会員	3,000	167名 501,000
	一般	2,000	68名 136,000
	学生	1,000	40名 40,000
	懇親会参加費	5,000	94名 470,000
	学会補助費		400,000
	工芸大助成費		15,115
合計			1,562,115
支出の部			
	通信費	切手・ハガキ	239,139
	印刷費	大会通信(3回)・概要集	561,362
	懇親会費		418,376
	飲食費	理事会弁当	34,432
	用品事務費	カードホルダー、コピー用紙等	46,512
	人件費	学生アルバイト	262,294
合計			1,562,115

○シンポジウム「越境する映像 松本俊夫の発見」

趣旨

前回、東京工芸大学を会場とする 2004 年の第 30 回大会開催時には、「映像表現とナショナル・アイデンティティ」を大会テーマに掲げました。19 世紀から 20 世紀における国民国家の形成と映像文化の関係に焦点を当てたものでした。

グローバル化やボーダーレス化の進む現代社会を背景に、14 年後の今大会のテーマを「越境する映像」に設定し、準備を始めようとしていたところ、元会長の松本俊夫先生の訃報が届きました。ご承知の通り、松本先生は、映像の制作、批評、教育と領域横断的に活動され、本学会にも多大なご貢献をされました。「越境する映像」のテーマの中で、松本先生の多彩な活動を振り返ることができるのではないかと考え、シンポジウムのサブ・タイトルに「松本俊夫の発見」と附することにしました。

松本俊夫(まつもと としお)

1932 年名古屋市生まれ。1955 年東京大学文学部美学美術史学科を卒業後、新理研映画社で PR 映画をてがける。『西陣』(1962) でヴェネツィア国際記録映画際銀獅子賞、『母たち』(1967) で、同金獅子賞を獲得。『記録映画』や『映画批評』で、舌鋒鋭い評論活動を展開する一方、ATG 映画『薔薇の葬列』(1968) で劇映画デビュー。1970 年の大阪万国博覧会せんい館では、全円周映画『スペース・プロジェクション・アコ』をプロデュース。東京造形大学(1968～1971)、九州芸術工科大学(1980～1985)、京都芸術短期大学(1985～1991)、京都造形大学(1991～1998)、日本大学大学院(2002～2012)で、長らく教鞭をとる。著書に『映像の発見 アヴァンギャルドとドキュメンタリー』(三一書房、1963)、『映画の変革 芸術的ラジカリズムとは何か』(三一書房、1972)、『映像の探求 制度・越境・記号生成』(三一書房、1991)など。日本映像学会会長(1996～2002)。2013 年には、文化庁メディア芸術祭功労賞に輝く。2017 年逝去。

○基調講演

波多野哲朗(はたの てつろう)

東京造形大学名誉教授。1936 年生まれ。1961 年大阪外国語大学(現・大阪大学外国語学部)を卒業後、映画製作助手を経て、草月アートセンターに勤務。1969 年東京造形大学の専任教員となり、日本大学藝術学部及び同大学院でも教鞭をとる。『現代日本映画論体系 全 6 巻』(冬樹社、1970～72)、『新映画事典』(美術出版社、1980)、『映画理論集成』(フィルムアート社、1982)などを編纂。監督作品に、ドキュメンタリー『サルサとチャンプルー Cuba/Okinawa』(2007)。

○基調講演概要「越境する映像」

「越境する映像」というテーマを、まずは故松本俊夫氏に即して語りはじめることに異論はないことでしょう。松本氏の最後の著書『逸脱の映像』には、「私が執着するのは越境と逸脱それ自体です」と記されていますし、事実ほぼ半世紀にわたる氏の多彩な活動を振り返るとき、「越境」あるいは「逸脱」は氏の諸活動を通底する精神であったと考えられるからです。松本氏が逝去されたのは昨年(2017)の 4 月 12 日、本日で 1 年と 44 日になります。この間松本氏の活動を偲ぶかずかずのイベントが開かれてきました。また上映時間 700 分を超える記録映画『映像の発見＝松本俊夫の時代』も公開されました。そこではもっぱら松本氏の創作活動の驚くべき広がり、またその領域横断的な越境ぶりが多くの人びとによって語られてきました。

ところでいまこのシンポジウム「越境する映像」で語られるべきことは、これら数々のイベントの中ですでに語られてきたことの反復であってはならないはずで、と言うのも、私たちは松本氏のさまざまな業績を列挙し、回顧的にそれらを顕彰するといった追悼番組風の定型からはすでに足を洗うべき時期に至っているし、何よりも学問的アプローチを第一とする学会という場における私たちにあって、顕彰よりはむしろ批判的な継承こそが求められていると考えるからです。すなわちいま私たちは、映像作家松本俊夫が遺した多彩な作品群や理論的な著作について、改めてそれらの意義を検証し、議論を開始しなければなりません。

そのとき、さまざまな議論上の命題が押し寄せて来ます。たとえば、①映像の越境性とは、松本の語る実験映画にかぎらず、あらゆる映像作品に関して適合する原理だろうか？ ②映像作品において、先験性に拠らない映像の意味はどのようにして生成されるか？ ③『映像の発見』など初期の著作における映像作家の「主体」強調は、デカルトのコギトを徹底批判する松本の中で、どのように止揚されているか？ などなど、議論への興味は尽きることがありません。(波多野哲朗)

○パネラー

伊藤高志 (いとう たかし)

1956年福岡生まれ。九州芸術工科大学在学中、松本俊夫ゼミで発表した実験映画『SPACY』(81)で一躍世界の注目を浴びる。以後実験映画をコンスタントに作りながらも、83年に劇作家如月小春とのコラボをきっかけに舞台空間における映像表現の可能性を追求。00年代より舞台人やダンサーとのコラボで数々の実験的な舞台やインスタレーションを演出。山田せつ子との『Double』(01)は松本俊夫が絶賛。4面マルチスクリーン映画『三人の女』(16)はいちトリエンナーレで上演。現在九州産業大学芸術学部教授。

伊奈新祐 (いな しんすけ)

1953年愛知県生。1980年に九州芸術工科大学(現・九州大学)大学院修了。同年4月に松本先生が芸工大に赴任し、同年8月から助手(画像設計学科)として勤務する。現在、京都精華大学芸術学部(映像専攻)教授。映像作家。国内外の短編映画祭やビデオアートあるいはメディアアートのフェスティバルで作品発表する。『メディアアートの世界: 実験映像 1960-2007』(伊奈編、国書刊行会、2008)や『ビデオアートの歴史』(伊奈訳、三元社、2013)などを出版。

川村健一郎 (かわむら けんいちろう)

立命館大学映像学部教授。1970年生まれ。1995年から川崎市市民ミュージアム映画部門に勤務。フィルムの収集や、「夢幻巡礼 映画美術監督・木村威夫の世界展」(2002年)、「松本俊夫: 「映像」の変革」(2006年)などの展覧会・上映会の企画運営を手がける。2006年退職。2007年から立命館大学映像学部で教員を務める。論文に、「戦争責任論と一九五〇年代の記録映画」(奥村賢編『映画と戦争 撮る欲望/見る欲望』日本映画史叢書10、森話社、2009年)など。

李容旭 (り よんうく)

1965年韓国烏山生まれ。釜山大学卒業後、1990年に来日。CGディレクターとして働いた後、日本大学大学院芸術学研究科で松本俊夫先生及び波多野哲朗先生に師事する。2003年から東京工芸大学芸術学部映像学科の専任教員になり、現在に至る。映像と美術を軸に活動を続ける。著作に『メディア活用能力とコミュニケーション』(共著、大学図書出版、2016)など。ギャラリー、美術館をベースとした作品活動のほか、国際会議のオーガナイザーとしても活動している。



「越境する映像 松本俊夫の発見」 シンポジウム採録

①基調講演: 波多野 哲朗

【西村】

まずシンポジウムの趣旨をご説明させていただいて、その後波多野先生の基調講演をしていただこうかと思います。先程、大会実行委員長から話がありましたように、ちょうど14年ほど前に30回大会だと記憶しますが、本学でシンポジウムを含めて大会を開催させていただきました。その時のシンポジウムのテーマが「映像表現とナショナル・アイデンティティ」ということで、ごくごく大雑把に言ってしまうと19世紀から20世紀にかけて国民国家が形成されるときに、映像がどのような役割を果たしたのかという、一種のイデオロギー装置としての映像みたいな趣旨でディスカッションをさせていただいた記憶がございます。今回お引き受けて44回大会をやるときのシンポジウムの内容をどうしようかと考えましたときに、ナショナル・シネマというような枠とはまた違って越境していくというようなところに映像のもう一つの側面があるのであるというようにことを考えまして、「越境する映像」というふうに大きなテーマを設定いたしました。その後、前会長の松本俊夫先生がおおくなりになられて、松本先生がされていた教育・評論・制作の活動が、映像の活動であっただけでなく既存の映像の枠を超えていくような活動であったということで、サブタイトルに「松本俊夫の発見」とつけさせていただきました。

そうした観点からパネラーの方を選び、基調講演で波多野哲朗先生にお願いするということになりました。

波多野先生をご紹介します。草月アートセンターでご活躍された後、東京造形大学の方で長らく教鞭をとられ、その後日大の大学院でも教えていらっしゃって、映像学会で長く重要な地位を占めていらっしゃった先生。その波多野先生自身がお若いときから松本先生ともかなり色々な形で接点があったということなので、今日はそういう同時代を並走した証人としての立場もありまして、波多野先生に基調講演をお願いしました。現在は東京造形大学の名誉教授ということです。では前置きはこのくらいにいたしまして、基調講演の方を始めていただきたいと思います。

【波多野】

皆さんこんにちは、紹介にあずかりました波多野哲朗です。いま司会の西村先生からシンポジウムの趣旨についてのご説明がありましたが、実は私も「越境する映像」というテーマが与えられたとき、まず二つのことを考えました。その一つは、「越境する映像」というテーマを字義どおりに受けとめて考えること。つまり映像が本来的に持っている越境性について考えることでした。映像の越境性というテーマは、これまでこの学会の大会や研究会ではさまざまな局面で論じられてきました。とくに新しいテクノロジーやメディアの出現によって著しく変容する映像とその意味をめぐっての議論は、何度も繰り返されてきました。私どもが担当しました第39回大会に至っては、この映像の越境性について「Out of Control 映像的思考をめぐって」などというタイトルさえ掲げてしまったほどです。

そしてもう一つは、松本俊夫氏の映像論について考えることでした。みなさますでにご存知のように、映像作家であり映像理論家であり、そして本学会の元会長であった松本俊夫氏が去年の4月12日に逝去されました。ちょうど今日で1年と44日目になります。ところで、映像の越境性とは、松本俊夫氏のかずかずの作品や著作を貫く中心的な概念でした。たとえば最後の著書となった『逸脱の映像』の中でも、「私が執着するのは、越境と逸脱それ自体です」とみづから語っていますが、実際松本氏の活動歴を振り返ってみても、ドキュメンタリー映画から劇映画、実験映画までのあらゆる映画領域を横断し、さらにはエクスペディッドシネマ、インスタレーション、映像パフォーマンス、環境映像と、その活動領域はあらゆる映像メディアへと越境し広がっています。松本俊夫氏は、まさに映像の越境性を身をもって示した人でした。

このように、「越境する映像」というテーマは、私たちの思考を二つの方向へと導きます。一つは映像の本質論へ、もう一つは松本俊夫氏の映

像論へと。たしかにこの二つの思考は重なり合うところも多く、私もしばらくの間はこの偉大な先輩に導かれながら、同じような議論の筋道を辿ることになるのかも知れません。しかし議論の行き着くところは同じではなく、また決して同じであってはならないはずで。この点については、すでに基調講演概要(3頁)でも触れたことですが、このシンポジウムは、この1年ほどの間に開かれたかずかずの松本俊夫追悼イベントの延長上に位置するものではなく、それらの反復であってはなりません。何よりも学問的なアプローチを第一義とする学会という場における私たちは、氏の業績の顕彰を繰り返すのではなく、反省的なあるいは批判的な継承へと向かわねばなりません。いまこそ松本俊夫の真の意味を発見し、再確認することが重要であると考えます。

なお、この基調講演のあとに予定されているシンポジウムのパネラーの方々は、いずれも松本俊夫氏の作品と深い関係を持つ方々なので、おそらく氏の作品について多く語っていただけたらと思います。そこで私のほうは、松本氏の著作を中心に話をすすめていこうと考えています。それにしてもなぜこの基調講演の講師に私が選ばれたのかと考えるのですが、それはおそらく映像学会に関係する人々の中で、松本さんとの付き合いが最も長かったのが私だからだろうと推察しています。調べてみますと、私がはじめて松本さんに出会ったのは1964年のことでした。だからお付き合いはもう半世紀以上になるんですね。いきなり「松本さん」と呼び変えましたが、じつは私は個人的には最初から最後まで「松本さん」としか呼んだことがありませんでしたので、ここでもそう呼ぶことをお許しただきたと思います。

最初に出会った場所は東中野にあった新日本文学会でした。新日本文学会は当時文学学校というのを開いていて、その課外活動の「ドラマ研究会」に私はモグリで参加していました。研究会は毎週1回夜に開かれ、そこではギリシャ劇から現代劇まで戯曲を片端から読んでドラマツルギーの研究をしていたんですが、そこにひとときわ路整然と語る頭の良さそうなチューターが現れました。それが松本さんでした。この年の前年の1963年に松本さんの最初の著書『映像の発見』がすでに出版されていましたから、これがあの松本俊夫なのかと改めて驚いたわけです。『映像の発見』は、私にとってまさに青天の霹靂でした。「ああ、1本の映画について、こんな風に考えることができるんだ」と目を開かれる思いでした。そしてこの本に惚れ込み、さらに著者の魅力にも触れたことから私の人生が狂い始めたというか、それまで数年も務めていた商社を突然辞めてしまい、映画の世界に飛び込んだのです。

当時の松本さんは、大学卒業の1955年から勤めていた短編映画製作の新理研映画社と喧嘩別れして以来、PR映画業界全体からも干されてしまってなかなか仕事にありつけず、ラジオやテレビの台本を書いたり、あちこちの映画雑誌に映画評を書いたりしながら食いつないでいました。「極貧の生活だった」とは、後にご本人から聞いた言葉です。それから松本さんは芝居の演出もなさってましたね。劇団青俳のために『嘘もほとんど裏から見れば』というピランデッロの戯曲を換骨奪胎した脚本を書いて、観客をも巻き込む騒乱劇風の芝居に仕上げたんですから、その才能は目を見張るばかりでした。演劇空間と日常空間の境界の攪乱を目論んだんですね。

しかしそんな生活をしながらも、『西陣』や『石の詩』といった映像作品をちゃんと残しているのだから驚きですね。映像作家としての松本さんの名を世に知らしめたのはこれらのドキュメンタリー映画でした。1962年には記録映画『西陣』がヴェネチア国際短編映画祭でサンマルコ獅子最高賞を受賞します。そして63年にはスチル写真のみで構成した映画『石の詩』を発表。これはテレビ番組でしたが、この時点では62年のクリス・マルケルの『ラ・ジュテ』の存在さえ知らないままに作られているんですから画期的です。(ちなみに後に互いの存在を知った両作家は、それぞれ互いの作品を称賛しました。)しかしいずれにせよこれらの映画は、もはや通常のドキュメンタリー映画ではなく、アヴァ

ンギャルド映画ないし実験映画でもあったわけです。「逸脱」「越境」は最初から始まっていたのでした。

もしこうした松本さんに接する機会がなかったら、私が生涯映画に関わるようなことはなかったに違いありません。1960年代の後半、私はすでに会社を辞めて草月アートセンターで働くようになっていましたが、そこで再び松本さんに出会うのです。当時草月では『世界前衛映画祭』や『アンダーグラウンド映画 日本・アメリカ』といったイベントを開催していましたが、こうした企画に松本さんが深く関わっていました。その結果松本さんに勧められて、私は『アンダーグラウンド映画』という最初の翻訳書を出版したのです。『映像の発見』と同じ三一書房からで、本の装丁も松本さんでした。それからもう一つ、私がはじめて映画に関する長い論文を雑誌に掲載したのも、松本さんの勧めによるものでした。『映像芸術』という雑誌でした。『映像芸術の会』の機関誌です。

ここで話は50年代後半に遡りますが、松本さんは新理研映画社に入社して間もなく、教育映画や記録映画の作り手のつながりである教育映画作家協会(作協)に入会します。そこでの活動についてはあまり知られていないのですが、当時作協の会報では映画製作の方針などをめぐって激しい論争が渦巻いていて、松本さんはたちまちその渦中に巻き込まれることになったのでした。結果として松本さんの言説はそうした論争の



中でもみるみる注目されるようになるのですが、同時に多くの敵対者にもまれることにもなりました。松本さんが主に対立したのは、表現の政治性を最優先する左翼的なイデオロギーでした。1958年雑誌『記録映画』が創刊され、松本さんはその編集委員になりますが、このあたりから書きためられた映画論が、最初の著作『映像の発見』の基礎となったのです。ただ作協の内部では依然として対立が続き、64年、松本さんは同志たちを集めて「映像芸術の会」を立ち上げ、機関誌『映像芸術』誌を発行するようになったのでした。

『映像芸術』での論文発表、最初の翻訳書の紹介と、私はなにかと松本さんの世話になり続けました。すでにどこかで話したことですが、私には「松本さんに足を向けては寝られない」ほどの恩義があるのです。というわけで、私は松本さんの追っかけでスタートしました。追いつくことのない追っかけでしたが…、そういう弟分であり弟子でした。しかしながら私は松本さんの不肖の弟子というか、つねに忠実に従ってきたわけではありませんでした。それどころか一時期のことですが、私は松本さんを猛烈に憎み、反抗したことがあります。1970年の大阪万博、EXPO'70の前後の数年間です。私はそのころ親しかった写真家の中平卓馬に誘われて「反万博」の集まりに出るようになっていて、なんとか阻止しなくちゃといった議論をやっていました。そのとき松本さんが万博の織維館のディレクターだと知ったのでした。テレビや新聞などのマスメディアは盛んに万博を喧伝していましたが、日本読書新聞など小さなメディアでは、万博協力派と万博反対派との間ですでに議論が始まって

いました。ただもっぱら議論を仕かけたのは反対派のほうで、ほとんどの協力派のアーティストたちは、議論を受け流しながら黙って仕事に励んでいました。「金持ち喧嘩せず」というところでしょうか。ところが松本さんだけは例外で、芸術家の万博協力への批判が出ると、その都度鋭い反批判を展開していたのです。そのため反万博派からいちばん憎まれたのは松本さんでした。そんなとき、逃げも隠れもしない松本さんを、私は「敵ながらあっぱれ」と思ったものです。ただその時期の松本さんが私の「敵」であったことはまぎれもない事実でした。しかし論争にかけては百戦錬磨の松本さんがはるかに上で、反万博の論者たちはしばしば押されていました。私はいくつかの雑誌で、松本さんの作品にケチをつけました。それをいま読み返してみると、とてもはずかしくて消え入りたい気持ちになります。と言っても、自分が反万博だったことを悔いているのではなく、そうした立場から短絡的に書いた批評の低調さがはずかしいのです。

それにしても芸術の最前衛にいる人たちが、「人類の進歩と調和」などというテーマを掲げる国家的イベントに、なぜいとも簡単に取り込まれてしまうのかと、私は怒りを募らせていたのです。そして「前衛的」と呼ばれているものに付随するモダニズム、“新しがり”の風潮に疑念を抱くようになりました。その前衛芸術の拠点草月アートセンターと見なされていただけに、そこで働くことがだんだん苦痛になってきました。実際、草月アートセンターと関係の深いアーティストは、みんな万博の中心的人物でした。松本俊夫さん、山口勝弘さん、武満徹さん、一柳慧さん、奥山重之助さん……等々。折しも草月アートセンターでは映画雑誌『季刊 FILM』の発行を準備していました。編集委員は松本さんなど前衛的なアーティストが中心になるとのこと。そこで私はとうとう草月アートセンターを辞めてしまい、『季刊 FILM』への対抗意識を抱きつつ、山根貞男と手島修三と私の3人で、映画雑誌『シネマ 69』を刊行する計画を立てはじめたのです。とは言え、『シネマ』には『FILM』に拮抗するほどの財力も人材も場所もなく、編集会議は喫茶店、編集作業は印刷屋で、むろんスタッフ全員無給で、執筆者への原稿料もゼロという状態でした。ところが意外にもこの貧乏雑誌を応援するシンパが多かった。たとえば常連の執筆者では上野昂志や蓮實重彦。彼らはそれぞれ長文の映画評を書いたことがなかったのですが、いずれも『シネマ』で本格的にデビューしたのでした。そのほかフランス映画社の柴田駿や川喜多和子など応援してくれる人が多かったです。また新聞や雑誌などのジャーナリズムも、これは『季刊 FILM』のおかげといってもいいのですが、『シネマ』と合わせて「新しい映画雑誌の登場」ということでさかんに取り上げてくれました。なにしろそれまでの映画雑誌では、30枚、40枚の長文の映画評を載せるところはありませんでしたし、だめな映画は徹底的に叩くというようなところが面白かったのでしょうか。とにかく貧乏のくせに威勢だけはよかったです。

というわけで、私は松本さんの後を追いつき、ときに世話になりながら、一方では松本さんに反抗するような形で映画の世界に入ってきました。反抗期は長くはありませんでしたが、いまそれらを振り返ってみると、追従するにせよ反抗するにせよ、結局は松本さんなしに今の自分はなかったと思うのです。反抗することでも多くを学んだということです。いつまでもこんなことを喋っていても仕方がないですね！ このままでははじめに否定したはずの松本俊夫追悼講演になってしまいそうです。私自身この一年、すでにいくつかの追悼イベントに招かれ、発言してきましたし、また『映像の発見＝松本俊夫の時代』（筒井武文監督）という700分の記録映画も公開されたのですからもう十分です。だからここでは、「松本俊夫とは何だったのか？ 何を残していったのか？」と改めて問わねばなりません。少なくとも映像学会という研究の場においては、私的な関係を振り切って語らねばなりません。いまや「松本さん」ではなく、「松本俊夫」と言い換えるべきでしょう。

いま私たちの前には松本俊夫による6冊の著書が残されています。す

なわち『映像の発見』63年、『表現の世界』67年、『映像の変革』72年、『幻視の美学』76年、『映像の探究』91年、『逸脱の映像』2013年です。最初の著書から最後の著書の間には半世紀もの開きがあります。ですからそこには、当然かなりの変化が見られます。この場合、最後の著書が松本の代表作であるとみなすのは正しくないでしょう。現にいまなお学生たちにいちばん読まれているのが、最初の『映像の発見』だということです。ですから不思議です。ですからここでは、進歩主義的な観点にとらわれることなく、かといって著書の人気の高さにも左右されることなく、松本が一貫して主張してきた問題を中心に話をすすめたいと思います。なお映像作品については、この後のシンポジウムにお任せするつもりです。

ところで、松本俊夫の第一論集『映像の発見』から、第六論集『逸脱の映像』まで一貫して主張しているのが「日常性の否定」です。これは実験映画、記録映画はもとより、劇映画について語るときの基本的態度でした。ここでの日常性とは、主体と客体との慣習化した関係、主客のステレオタイプ化した関係のことであり、松本はそうした関係を打破することを作品の作り手にも鑑賞者にも求めたのでした。松本は両者の関係の固定化を徹底して嫌い、否定するのです。ただし初期の著作では、その否定はもっぱら作り手に向けられています。松本は「自らの内部世



界を自覚することなく、安易に外部にもたれかかる」ような多くのドキュメンタリストを非難しながら、それは作家としての主体の喪失であると厳しく批判しました。これらに対して松本が模範として顕揚したのが、アラン・レネの映画『ゲルニカ』でした。ここでのレネは、ピカソの絵画『ゲルニカ』を対象としながらも、ピカソのまなざしには依拠しないレネ独自のまなざしを確立している、その点を松本は高く評価しました。さらに第二論集『表現の世界』の「現実の主体化」というエッセイのなかでは、事実には依拠しながらも事実性を超えることを一段と強調しながら、「見る」ということは、対象を「主体化する」ということであり、「作品のリアリティを保証するのは、まさにその「主体化」の過程においてほかにはない」と言っています。ここでは作家主体の確立からさらに進んで、「対象の主体化」という言葉が使われます。また「想像力」という言葉も動員されて、見ることの内的な意味が以前より一段と強調されるようになっていきます。

第三論集『映像の変革』は、まさにこの「主体」をめぐる論争集であると言っても過言ではないでしょう。以前からポレミックな作家として名高い松本ではあったのですが、ここではまさに四面楚歌の立場に立たされ、さまざまな方向から攻撃を受け、それらに対する論争を展開します。大島渚との論争はよく知られていますが、そればかりではありません。論争の背景には、「フィルム・アート・フェスティバル東京 1969」が造反によって中止に追い込まれるという事件が起こったり、先に述べた反万博派との確執、さらには新左翼の政治運動に支えられた映画への批判→反批判→再批判など、その孤軍奮闘ぶりは称賛に値すると言えます。松本はそうした無数の論敵に対して、それらに共通して内在する古い映

画概念をつぎつぎと批判したのでした。それはこの第三論集に収められた「混沌が意味するもの」というエッセイに最もよくその論旨が表れています。松本はここで、プレロジカルな感覚作用を重視し、「感覚作用は言語作用に先行する」とはっきり断言するのです。そうした松本の確信は、当時の世界の新しい映画の動向に支えられていたのは明らかです。その動向とはアメリカのアンダーグラウンド映画であり、さらにはクラウベル・ローシャなど第三世界の映画であり、そしてソ連抑圧下に芽生えた東欧諸国での新しい映画動向でした。そしてこの時、松本ははっきりと実験的映画の世界に生きることを決意し、自己投企したように思われるのです。

第四論集『幻視の美学』に至って、松本の論調は急に明るさを増したような気がします。それは先に述べた「決意」に基づいて彼がすでに踏み出したことを証すものです。激しい論争はすっかり影を潜め、「対象の主体化」などという言葉の代わりに、現実の多義性について語っています。この論集の最初のエッセイがペラスケスの『ラス・メニナス』について書かれていることもまた、松本の変容ぶりを象徴しているように思うのです。

このあと第五論集『映像の探求』1991年、第六論集『逸脱の映像』2013年と続くのですが、このように観ていくとき、映像理論家とも呼ばれてきた松本俊夫の映画論が、必ずしも強固な理論的体系性を目指してはいないことに気がきます。たしかに「映像作家であると同時に映像理論家」として松本俊夫の名は際立っています。ただ作家であると同時に理論家でもあったのは、松本に限ったことではありません。例えば、古くはロシアのクレシヨフやゼイゼンシュテイン、フランスではエプスタンやアストリュック、イタリアではパゾリーニ、彼らはいずれも映画監督であると同時に映像理論家でした。それに一口に映像理論家と言っても、ゼイゼンシュテインの場合は明らかに理論的体系性を目指していたと考えられます。これに対してアンドレ・バザン（彼は映画監督ではありませんが）の理論的言説が体系性を目指していたとはどうも考えられません。バザンの場合は映画批評家として同時代の数多くの映画を論じ、そうした言説の集積の中から、独自の理論的な体系性が浮かび上がってくるのです。松本俊夫の場合は、明らかに後者に近いと言えるでしょう。ポレミックであることが彼の理論を際立たせはするのですが、基本的には同時代の映画についていろいろと論じていく中で、彼の理論的思考が表れるのです。ただドゥルーズが言うように、映画理論があくまで映画の概念を扱うものだとするならば、松本の映画についての諸言説には、つねに映画の概念に迫ろうとする志向が見えます。ただ50年もの歳月が流れれば、どのような理論家の言説も変化せざるを得なくなり、ときには昔の言説と今の言説との間に矛盾が生じることも珍しくありません。松本もけっして例外ではありませんでした。とくに第三論集までの前半と第四論集以降の後半の言説の間には、大きな亀裂があると私は思います。それは先にすこし触れたように、「主体」という言葉の意味が著しく変化することです。たとえば第六論集『逸脱の映像』では、再びペラスケスの『ラス・メニナス』における視線の戯れの面白さについて触れた後、松本は「観測主体の座標と解説格子の系を相対化する視点」の必要性について語り、また「その都度新しい自己が生成されることへの新鮮な発見」を賞揚するのです。これは第一論集『映像の発見』で強調された“作家主体”の概念にくらべて、なんと異なっていることでしょうか。実際松本は同書での武満徹との対談の中でこのように語っています。「僕も少し前までは、世界に対して自分をいかに確立するかということが主要な問題だったけども、いまではむしろ自分をどんな状態に置くと、自分を超えた力というか、もっと大きなものが、自分をとおして現れてくるかということを考えるようになった」と。しかし私は、松本の言説における“主体”の概念の著しい変化、流動化を目の当たりにしながらも、松本俊夫を批判しようとは思いません。そ

れは、「50年も経てば、どんな理論家の言葉も変化する」からではありません。むしろ私にはその変化が、松本の歩んだ激動の50年間を通じて、妥協することなく常に孤立無援だった故に、つねに同時代の支配的地位に対峙し格闘しなければならなかったその運動の軌跡に見えるからです。それは回避しえなかった歴戦の痛ましい傷痕だったと言い換えてもいいでしょう。1950年代の後半の新理研や教育映画作家協会の時代は、映画作品の評価をめぐる会社と対立する一方で、作協では政治優先主義に毒された教条的左翼の攻撃のはざまにあって、松本は“作家主体”を強調しました。それ以外の道はなかったことでしょうか。

しかし1960年代の後半の百家争鳴の時代に至って自身の作品発表のチャンスが徐々に増えてくると、松本の“主体”は運動論を離れて映像表現における眼差しの問題へと深化し内面化することになります。その間に、万博問題をはじめ、かずかずの論争があったことはすでに述べましたが、そこでの松本は彼を取り囲んだラジカリズム（過激主義）に対して、ラジカリズム（根柢主義）によって対抗せざるを得なかったことでしょうか。ここでもあまり選択の余地はありませんでした。

そして1970年代に入ると、松本の制作活動は全盛期を迎えるのですが、それらの制作体験の中から映像の身体性の問題が前面に押し出されてくるのです。松本の“主体”をめぐる思考は、ここで眼差し論から身体論へと向かったと思われる。しかしこうした松本における関心の推移は、必ずしも個人的かつ恣意的なものだとは言えません。そこにはまたしても同時代の文化状況が深くかかわっていると考えられます。1970年代の日本は、まさに記号学の全盛期でした。多くの論者が、記号学を援用して文学や芸術を論じ、また都市やファッションについて論じました。大きな書店には記号学のコーナーが置かれた時代です。しかしそうした文化状況のさなかにあって松本は、記号学的風潮に逆らうかのようにみずからの身体的映像論を地道に展開していました。本学会大会でのいくつかの研究発表にもその痕跡を見ることが出来ます。こうした松本の思考の変化は、第五論集『映像の探求』と第六論集『逸脱の映像』に見ることが出来ます。そこでもつばら批判の対象となるのは、もはや作家ではなく、実験的な試みに見向きもしないで制度的な眼差しに安住する多くの大衆の“常識”でした。しかしこうした常識を支えるものに立ち向かおうとするとき、松本の前に姿を現すのはさらに大きな敵、すなわち私たちの近代を支えてきたロゴサンティズム（理性中心主義）になるのです。松本が最後に到達した身体的映像論は、デカルトに代表される心身二元論の否定であり、西洋近代を支えた理性中心主義に対抗しようとする意志に貫かれていると言えます。

このように見てくると、50年間にわたる松本の主体論の推移が、かならずしも松本個人の恣意的な変化ではなく、日本における同時代の支配的文化状況に常に鋭く拮抗するための変化であり、その闘争の軌跡であったと考えることが出来ます。またそれ故に、松本の周辺に起こったかずかずの議論は、万人に対してとは言わないまでも、非常に多くの人々



「越境する映像 松本俊夫の発見」 シンポジウム採録

②パネラー報告発表

に対して開かれていたと言えるのではないのでしょうか。

松本俊夫はこのようにして絶えず変化し続ける人でした。しかしその変化は、横移動というよりは垂直移動、つまり深化でした。松本の最後の著作となった第六論集『逸脱の映像』には、深化し洗練された数多くの映像論が集められています。なかでも「映像体験における身体の生成システムについて」というエッセイは、映像の受容における主体と対象との二元論を超えようとする画期的なものであると思います。ここでの松本はみずからの映像体験に即して、あの映像独特の意味がどのように生成されるのかを追及しています。この場合、記号学は提示された映像をすでに確立された記号と見なして、そのシニフィアン＝シニフィエの関係から映画の分析をはじめののですが、松本はそうした固定した記号作用にこそ見ることの慣習的制度が宿っていると見なすのです。ストーリー的な理解がその最たるもので、ストーリーが理解できないと映画が理解できないというあの観客の“常識”が映画への眼差しを支配しているというのです。松本の残した数本の劇映画がいずれもストーリー的な意味の攪乱を狙っているのは、そうした制度化された眼差しへの抵抗でしょう。松本にとって映像は、何よりも表現主体や享受主体の体験的な出来事として捉えられねばならないのです。こうして松本は、映像の意味はどのようにして生成されるのかという問いへと向かうのです。まさに映像の意味が生成される瞬間を突き止めようとするのです。(ちなみに、ここでの意味とは、meaning というよりは sense です) その詳細な論議をここで要約することはとても出来ませんので読んでいただくほかはないのですが、ここでは理論家としての松本俊夫の力量に圧倒されます。それは言語理論におけるジュリア・クリステヴァのかつての仕事に匹敵するものだとは私は考えています。ジュリア・クリステヴァはブルガリアの文学理論家ですが、1965年、彼女は必死の覚悟で故国を抜け出してパリにやってくるのですが、平和なパリはまさに記号学の全盛時代で、多くの学者がシニフィアン＝シニフィエの関係による安定したゲームをやっているように見えたのです。彼女はその安定した作品構造に疑問を感じ、言語という構造の異質な外部を探索しはじめたのでした。その結果『セミオティケ』『詩的言語の革命』といった書が生まれ、松本がこれらの書に大きな影響を受けたことは疑いありません。しかしクリステヴァは映画に対する関心が弱く、映像については何も書いていませんので、松本は映像独自の問題についての探求を地道に続けていたのでした。松本はつぎのように書いています。「映像は見ることを官能化する、官能に還元してしまう。そのことで私達の内部に非常にアナーキーな欲望を喚起する。それは映像が私達に引き起こす、実に身体的かつ性的といってもいいくらいの感動である」「映像を見たときに非常に強い衝撃を受けて、その名状しがたいような体験が強ければ強いほど、私は言葉が発することができなくなってしまいます。しかしそれは映画が理解出来なかったのではなく言葉に言い表せないのである」と。そしてこうしたことが、もっともひんぱんに起こるのが前衛映画や実験映画であるということです。このように松本は、最後まで理論的な探求を続けていたのですが、それは未だ完結していないまま、私たちの前に開かれていると言っていていいでしょう。

ただ松本自身、前衛映画や実験映画は映画の種類ではなく、ましてやジャンルではないと語っています。しかしいろんな領域を横断し、越境してきた松本にとって、実験映画こそ彼の理念を実現するもっとも純粋な場であったのでしょうか。ところで「純粋」についてですが、これがもし政治性の排除ということになると、問題はいささか複雑になってきます。かつて1920年代のはじめにヨーロッパにシュルレアリスムの動きが誕生したとき、そこでは必ずしも政治的であることは排除されていませんでした。アンドレ・ブルトンも政治的には社会主義革命、文化的にはシュルレアリスム革命と考えていたわけで、両者は無関係ではありませんでした。ところがブルトンはモスクワに招かれて社会主義国の文化

の在りようを目の当たりにして、落胆してしまうのです。以来ブルトンは政治的革命について語らなくなり、ついにはシュルレアリスムの純粋化に向けて多くの芸術家を除名したりするようになりました。松本俊夫もまた、1950年代には日本共産党系の、1960年代には新左翼系の政治的教条主義を相手に激しい論争を繰り広げてきました。そのためか、ここにもまたいささか過剰な政治アレルギーの傾向が垣間見られるのです。たとえば現代フランスのポンピドゥーセンターでのアヴァンギャルド特集では、政治的前衛と芸術的前衛がふたたび出会い、新たな関係を模索するといった試みがなされているのですが、松本は最後までこうした動きに対しては冷淡でした。それはかつての反万博派との論争でも、そうした傾向はある程度は垣間見られていたのです。

そろそろ講演を終える時間が迫ってきました。最後に思い切って私見を述べますが、今日では20世紀前半のような運動としての前衛芸術や運動としてのシュルレアリスムは解体しているというのが私の考えです。したがって、たとえば「前衛映画の系譜」といったイベントもあまりその内容を信じていません。しかし前衛やシュルレアリスムは完全消滅したのではなく断片化し、その断片が至るところに散在していると言うべきでしょう。それは言い換えれば、前衛やフロントが至るところに存在していることを意味します。実験映画にかぎらず、あらゆるジャンルに、あらゆる映画に、あらゆる場に存在するはずということです。

時間になりました。ご清聴ありがとうございました。

【西村】

大変お待たせいたしました。これからパネラーの報告発表の方に入らせていただきます。本日4人のパネラーにご登壇いただきますが、発表のコンピュータの操作の関係がありまして一人ずつパネラーの方にお話していただいて、その後に全員ご登壇頂いてディスカッション、という形で進行させていただきます。一番最初は、伊奈先生にご登壇いただきます。伊奈先生は九州芸術工科大学時代に松本先生とご一緒されていたということでございます。現在は京都精華大学の芸術学の教授でいらっしやいます。それではご報告発表の方お願いいたします。

【伊奈】

京都精華大学の伊奈と申します。よろしくお願ひいたします。時間が15分ということですが、伸びる可能性があります。よろしくお願ひいたします。まず松本先生との関係というところを話してから今日用意した話をしたいと思います。大会案内の方に少しプロフィールが書いてありますが、80年に松本先生が九州芸術工科大学の画像設計学科の方に赴任されて、同じ年に助手として勤務を始めるということで約5年間、九州の方で一緒させていただきました。その後、ジャスト90年に私も京都にうつりましたので、京都でもお世話になりましたが、一番密度の濃いのは80年代の5年間でした。当時は正式な講座名としては、画像設計第二講座、動画像を専門にした設計講座という形でしたが、第一講座というのがグラフィック・デザイン(静止画像)という講座制でした。初めて実質的に“実験映像”の講座、日本で最初の、世界でも稀な実験映像の講座が開設されました。密度の高い時期だったと思います。1982年のときに、私が松本先生の作品『シフト』の制作と『リレーション』の制作のサポートという形で関わらせて頂いたんですが、DVD作品集になってから2つの作品の中でクレジットされているとおもいます。一番目に書いたように、客観的に海外との関係を見てみたいなどと思いついて、アメリカをワンクッション置く形で実験映像の歴史的な視点から、アメリカにおける2つの展覧会・上映会のプログラムを少しみて、実験映画、それとビデオアートの2つの視点で、2つのイベントに着目しました。歴史的なビデオアートとか実験映像の歴史の本に必ず出てくる出来事の2つです。ひとつは、理論的に前衛記録映画論が、初期の重要な

ところとしてよく話題になりますが、その前衛記録映画論が1958年に出るわけです。その背景的なところを、日本ではなかなかはっきりしませんが、松本先生自身は実際たくさん書かれています、同じような状況にあったところ、例えばアメリカではどうだったのかというところ、**「アート・イン・シネマ」という展覧会・シンポジウム**というか、サンフランシスコの美術館で行われていて、よく実験映画の歴史の中でも取り上げられるものです。カタログとして出ていますし、その後も再販されて1968年にも出ているのですが、映画の誕生から約50年してアメリカの前衛的な映画の流れの一つの起点として、サンフランシスコ近代美術館で行われたこのシンポジウムが当時のアメリカの作家を刺激して活動が始まる起点でもあります。そういう意味では前衛記録映画論の背景、日本は当然戦後、1947年ですので、ほんとに戦後すぐという時期にこういうイベントが行われております。日本は敗戦で松本先生も年齢的に前衛記録映画論というのは20代後半に書かれておりますので、日本の戦後処理という時期に『映像の発見』の中で書かれていますが、時期としては10年、日本とズレがあります。アメリカの『アート・イン・シネマ』の中で、ハンス・リヒターの論文「アヴァンギャルドの歴史」というのがありますが、それをすこし参照してみたいと思いました。もうひとつは、ビデオアートとの関係で、「オープサーキット」という展覧会、1974年にニューヨーク近代美術館で行われる国際会議でもありますが、ここで松本先生が日本のビデオアートの初期の動向を報告発表されています。二年後に出版された『幻視の美学』の中に「ビデオアート展望」として収録されていますので、詳しくはそちらを見ていただきたいと思います。英語では、1年後にMITから『The New Television: A Public/Private Art』というタイトルで編集されて書籍化されております。この2つを見てみたいと思います。

まずハンス・リヒターの論文を見ていきたいんですが、さきほど波多野先生も言われたように、(松本先生と同様に)作家であり理論家でもある、ハンス・リヒターは、ドイツで有名なリズム・シリーズという抽象的なアニメーションを作っておりますが、1920年代後半から実写の実験映画を制作しており、ドキュメンタリーの傾向が強いものもつくっていくわけです。理論家でもあるハンス・リヒターですが、『アート・イン・シネマ』の巻頭論文として「アヴァンギャルドの歴史」について書いております。アヴァンギャルドの動向をざっと見ていきますと、1921年から1931年の10年間にシネマトグラフにおけるインデペンデントな芸術運動が展開したと。これがアヴァンギャルドと呼ばれたと。まず年代をはっきりこの10年間と規定しています。アヴァンギャルド・フィルム、前衛映画を多く生み出したヨーロッパにおける第一次世界大戦後の状況というものをまとめています。作品のプログラムもこの中に含まれています。松本先生の前衛記録映画論でも書かれています、第一次世界大戦後のアヴァンギャルドの動向、今日的意味が書かれておりますので、その関係でもアメリカにおいてハンス・リヒターがヨーロッパの前衛をアメリカに伝えて、アメリカの作家たちがここから大きく展開していくきっかけにもなっています。当時上映された作品のプログラムはとてここでは紹介できませんが、たくさん作品がシリーズとして上映されています。まず第一次世界大戦後の状況として、

- 1) 政治的経済的不安
- 2) 映画の慣例への反発
- 3) ヨーロッパの芸術的傾向

この時期の芸術運動として、キュビズム、表現主義、ダダイズム、そして抽象芸術が特徴であり、まずドイツのエゲリングとリヒターが抽象芸術として、そしてフランスのキュビズムのレジェから始まる。

と書いています。それから、特にフランス、シュルレアリスムの言葉は文章の中に出てきませんが、上映作品の中に一般的に知られている『アンダルシアの犬』等、シュルレアリスムのことが作品の中では触れられ

ていますが、文章の中にシュルレアリスムという言葉自体は出てきません。ただここにリズムとか機械の精神とかフォトジェニーの理論ということは出てきますが・・・それから商業映画とは異なるタイプの映画の存在とその観客の存在。各国における自主上映組織の存在。いわば各国におけるシネクラブとかフィルムリーグとかフィルム・ソサエティという形の自主的な上映活動ということをお伝えながら、商業映画とは異なる映画の存在と観客の存在が挙げられています。それから、

4) 社会への新しい技術と新しい芸術の影響

機械・技術のスピード・リズム・パターンが生活に新しい美を加える。以上の4点が戦後の状況という形で挙げられています。1930年代に入って、インデペンデント映画、前衛映画の国際会議がベルギーで開催され、純粋な芸術運動としてアヴァンギャルドはピークをすぎ、主にドキュメンタリーの形式で社会的政治的映画を作る傾向にあったと。そして1931年が、この10年間のアヴァンギャルドの終焉の年として記している。どういうことかという、

- 1) ヨーロッパの政治的状況が益々緊迫感を増し、もはやアヴァンギャルドの詩的作品がふさわしい存在であるように思われない。
- 2) アヴァンギャルドの作家は、もはや芸術の実験として映画制作を望んでおらず、その時代の社会的、政治的テーマ、また人間のあるべき姿を取り扱うフルタイムの仕事を望んでいた。
- 3) サウンド映画の始まりとともに、経費の増大がインデペンデントの



個人制作を減少させる。ほとんどのアヴァンギャルドのプロデューサーは、ドキュメンタリー映画にその活路を見出した。当時はクリエイティブな造形表現に特別な利点があったかもしれないし、長編映画と違って、ドキュメンタリー映画は、役者に依存することがないからである。この3つがアヴァンギャルドの終焉を記すとしている。それからアヴァンギャルド映画の実践的な成果という形で、アヴァンギャルドがヨーロッパの長編映画制作に及ぼした影響は、様々な経路を歩んでいく。

- 1) 一部のアヴァンギャルドの作家は、映画産業に一時的に、あるいはずっと関わるようになった。
- 2) 少数のアヴァンギャルドの作家は、特殊効果などの専門家となった(長編映画の中の抽象的なシーン、あるいは広告CM)。
- 3) しかしながら、芸術的経験や芸術的形式のほとんどは、映画産業によって引き継がれ(模倣され)、アヴァンギャルドの自発(内発)的な経験は、一様な制作スキームに変換された。

そしてこの10年間の展開の中で、アヴァンギャルドの映画運動へと導いた状況はすべてが変わり、唯一残ったのがモダンアートである。フィルムメディアにおける芸術的問題ははまだ解決されていない。1921年から1931年の世代の作家をインスパイアした、新しい美という同じ夢が「今日の作家」をインスパイアしているのは、「今日の作家」というのは戦後アメリカ1940年代後半における作家を意味していますが、アヴァンギャルド映画運動はもはや存在しないが、モダンアートが存在す

る限り実験映画の問題は残るだろうと記しています。

このような形でこの10年間の整理をしているわけですが、それにプラスしてその後の展開というところを補足している部分があり、いわゆるキネティックアートの流れに繋がって行く、あるいは今日のビジュアル・ミュージックという流れに繋がって行くカラーオルガンとかカラーピアノのこと。それから、もう1947年ですから、テレビの時代というのは、アメリカでは1930年代後半にはテレビの実験放送が始まっていますので、「来るべきテレビの時代への期待」という形で、装置の利用とか芸術的表現の展開というところを挙げています。最後に、アヴァンギャルドの映画運動は、モダンアートの副産物であり、まさに必要な「実験室の役割」を演じてきた。「自由な芸術的実験の場」を設ける必要性を説くことで、この文章をしめ括っているわけですが、ここから約20年たってビデオの時代がきます。こういう背景、だいたいアメリカの戦後の状況、アヴァンギャルドに関わった人のその後とか、前衛記録映画論との関係から、同じような状況をみることもできると思いますが、松本先生の1956年の『銀輪』の制作、戦後はじめての実験映画と実験工房との関係、それから『石の詩』とか『つぶれかかった右眼のために』が作られています。

もうひとつは、テレビの未来に関する国際会議において、松本先生が直接、日本のビデオアートの歴史を紹介する講演を行っています。先程述べたように、『幻視の美学』の中に「ビデオアート展望」というタイトルで収録されております。アメリカの方で書籍化されたものとして『The New Television』があります。サブタイトルは「Public/Private Art」となっています。実際に松本先生が報告した内容ですが、初期の日本のビデオアートの歴史の紹介という形で、ご自身の1968年制作のテレビの電子回路を攪乱する作品『マグネティック・スクランブル』(映画『薔薇の葬列』の中に出てきますが)を日本の最初の作品という位置づけで発表されています。これは丁度、ナムジュン・パイクが1963年にビデオアートの歴史として始まる、電磁石によってテレビ画像を歪めるという作品に非常に近い関係性があると思います。それから、大阪万博でのビデオを含めた実験、そして1971年から具体的に電子的装置としてデータ・カラーシステムを使った電子映像の可能性を追求するところを挙げています。それから1972年の日本のグループ「ビデオひろば」の結成に参加されて、「ビデオひろば」で様々な活動が活発化するということで、特に1972年から1974年の2年間の日本での動向を五つに分類して紹介されています。

- 1) ビデオ・コミュニケーション/ドキュメンタリー
- 2) パフォーマンス・ビデオ/ビデオ・パフォーマンス
- 3) ビデオ・フィードバック/ビデオ環境
- 4) コンセプチュアル・ビデオ
- 5) パーソナル・イメージ・ビデオ/電子的イメージ

電子的イメージとして当時最新作として1973年に作られた『モナリザ』が上映されています。先程の『メタスタシス』と『モナリザ』ともに電子ディアを使った新しい可能性というところを、自身の作品として上映展示されています。日本の状況として、経済的な問題とか制度的な問題、当然この時期に個人で持てるメディアではなかったということ、それから制度的にも企業から支援ということは、アメリカと比較すれば、ほとんど無いに近い状況だったと言えると思います。同じ頃にアメリカのテレビの番組としてまとめられているのは、有名なナムジュン・パイクの『グローバル・グループ』がテレビ局でのレジデンスの成果をまとめる形で約30分の番組になっています。フルクサスとパイクの関係というのが、松本先生の実験工房やビデオひろばとの関係に近いところがあると思います。それからもう一本、「オープン・サーキット」のオーガナイザーの一人でWGBHのディレクターだったフレッド・バーズークが約60分の番組を作っています。『Video: The New Wave』という、ちょうどアメリカの初期10年間のビデオの動向というところを4つに分類

して番組が構成されています。

- 1) 社会運動のツールとしてのビデオ(ゲリラTV/ストリート・ドキュメンタリー)
- 2) 電子メディアの芸術的可能性の探求(フィードバック/ビデオ・シンセサイザー)
- 3) 様々なジャンルのアーティストがビデオを導入して実験
- 4) 現代美術における記録メディアとしてのビデオ(プロセスへの注視/パフォーマンスの記録)

こういうアメリカのビデオアートの初期の、テレビからビデオアートに展開していくところのまとめとして、ここでは松本先生がビデオひろばの結成から2年間の動向を5つの傾向に分類されていますが、急速に日本のビデオアートの作家の活動が、この時期にこれだけの方向性を示したということは、アメリカのレベルというか、いろんな多様性に一気に近づいたということがよくわかると思います。まあ制度的な問題でいうと、明らかにアーティスト・イン・レジデンスにあたるアーティスト・イン・テレビジョンというプログラムがテレビ局で行われていたし、そういう支援という体制が全然違うことがよく分かると思います。それから美術館においても「オープン・サーキット」以後、美術館にビデオ部門が開設されるようになり、MoMAの有名なバーバラ・ロンドンが、最初のビデオ担当のキュレーターとして関わってくるわけですが、松本先生はメディア、フィルムとビデオ/テレビというメディアのパーソナル化直前の段階において、企業とか古い制度の中で戦ってこられたわけですから。現代のデジタル化されてパーソナル化し、大きく状況が変わってくる前の段階ですので、どうしても企業の中で、道具を使って作るという事自体が個人的にできない状況だった。当然なんです、そういう社会的な企業、テレビ局との関係の中で色々と軋轢が起こったわけですが、そういった闘争的な歴史みたいなところがメディアのパーソナル化以前の段階で際立った作家、あるいは理論的な活動の人であったということが以上の2点からも見えるかなと思います。時間が過ぎましたので、これぐらいで私の報告を終わりたいと思います。

【西村】

続きまして、川村健一郎会員にご報告いただきます。川村会員は、川崎市市民ミュージアムで学芸員としてお仕事されているときに、松本俊夫「映像の変革」といった展覧会上映会を手がけられております。現在は立命館大学の映像学部の教授です。

【川村】

立命館大学の川村と申します。松本俊夫さんとの関わりは、今日登壇される先生方のように深くはなく、私の場合は2000年代になって以降です。前職で映画担当として働いていた折に、松本さんにインタビューをさせていただき、その後その成果を活かして松本さんの上映会と展覧会を2006年に開催させていただきました。ここでは、そういう得難い経験を与えてくださった松本さんに改めて感謝したいと思います。今日与えていただいたお題は「記録映画作家としての活動」ですが、改めて松本さんのフィルモグラフィを考えると、実際は、そういったジャンルで区分することには困難が伴います。『銀輪』、『白い長い線の記録』、『石の詩』を、単に記録映画と呼ぶことは躊躇わざるをえない。そのような逸脱こそ、本日のテーマの「越境の映像」ということだと思のですが、さしあたり、そういう譲歩をつけた上で、ざっと記録映画と思われるものをリストアップしてみると、ご存知の通り、近年、東京国立近代美術館フィルムセンターによる『銀輪』の発掘を皮切りに、松本さんの記録映画の掘り起こしが盛んに進められています。先に述べた上映会の際に、私自身、『白い長い線の記録』の発掘に携わったのですが、今では、いろいろな方々の努力で、他の作品も発掘されてきています。とりわけ、松本さんのご経歴を考えると重要なのが(あくまで個人的な関心ですが)、『石の詩』から『母たち』までの、いわゆる空白の3年間です。松本さんが繰り返し業界から完全に干されていたと主張されて

いる時期なんですけれども、この間に作られたPR映画—たとえば『晴海埠頭倉庫』—が発掘されています。松本さんご自身にお聞きしたときには関わりを完全に否定されていた作品として、『美浜原子力発電所』がこの時期につくられています。このあたりの作品の発掘が今後もひょっとしたら進んでいくかもしれないと思います。ちょっと踏み込んで言えば、こうした取り組みが、すでに物語化されているきらいもある松本さんの経歴の読み直しにつながっていくかもしれません。

今回のテーマにおいては、1955年の新理研入社から60年代にかけての松本さんの記録映画を巡る活動に焦点を当てるのが求められていると思いますが、ここでは時間の関係もあって、次の2点にトピックをしばらくしたいと思います。できれば、波多野先生と相補的なお話になればと思います。

一つは、教育映画から記録映画へという変革の時代に松本さんが立ち会い、同時にその変革のキープレイヤーだったということです。その観点から、松本さんの初期の活動を、いわば歴史化してみたいと思います。有名な前衛記録映画論の提起を動機づけた思考は、教育映画作家協会の会報に掲載された「作家の主体ということ」というエッセイに書かれています。これはまだ新理研に松本さんが在職中、激しい闘争をしていた労働組合の書記長の時代に書かれたもので、それまでの松本俊夫さんの著作には再録されてこなかったのが、今まであまり一般には目にすることができませんでした。近年出版された『松本俊夫著作集成I』には再録されています。

このエッセイは、松本さんから会報の編集部を持ち込まれたものなのですが、ここには実は前文がついていました。それは編集部が記述したもので、『松本俊夫著作集成I』にも再録されていません。そこには、激越な文章に対するいささかの戸惑いと、若いやつの発言も拾ってやるかという上からの視線が感じられるような言葉が書かれています。せっかくなので、当時の状況をお伝えするために、その全文をご紹介します。“これは会員大方の沈たいをフンガイした力作の提言であり、ことに本



人のご希望によって「ぜひとも今度の会員総会にのぞまれる諸兄にお考えねがいたい。ためには総会前に会報掲載を！」とあるため、特にあわただしい紙面をさいてご一読いただくことにした。／ただし筆者の若い熱情のあまりか、たいへん難解きままる文章であり、なかには自家特製の文字や熟語も散見されて面くらう。いや好んでむずかしくいつてるようだ。ついてはアレコレと賛否のご意見もあることだろうが、これも一つの意見として十分に批判くだされば幸いである。(会報編集部)”。これは当時の教育映画作家協会の内部の雰囲気伝えるような前文であるように思います。

教育映画作家協会は、ご存知の通り、1955年に、レッドバージによってフリーになったつくり手たちが中心になり、新理研や岩波など、企業所属の作家も参加して結成された団体でした。結成の目的の一つにはも

ろん作家の生活擁護がありました。そこには、立場の弱いフリー作家の生活を組織として守るという意図があったわけですね。

さて、このエッセイのポイントは、吉本隆明が提起した文学における戦争責任論、いわゆる第二期の戦争責任論ですけれども、これを映画に適用したことでした。吉本隆明は戦争に抵抗したとされる詩人—壺井繁治と岡本潤一が、戦後10年の間、戦争体験を主体的に受け止めることがなかったと言って批判しました。吉本によれば、壺井たちが戦時中に書いた詩と戦後に書いた詩においては、テーマがずらされているだけで、同じ対象が登場し、それを表現する方法に差異が認められない。松本さんは、吉本に倣って、映画においても、戦前・戦後の表現方法に同一性があり、この事態を作家主体の喪失であると断じています。そこから方法論としての前衛記録映画が提唱されていくことになるわけですね。しかしながら、このような松本さんの問題提起に先立って、当時の教育映画それ自身の中に、すでにその概念が自壊していく契機が孕まれていました。

とても有名な『「ひとりの母の記録」論争』は、この作品のシナリオを書いた岩佐氏寿と、『メソポタミア』などの監督作品で知られる桑野茂との間で交わされたものでしたけれども、後々、これに岩崎昶が加わって、論争の方向が記録映画の定義問題へとずらされていくことになりました。しかし、ここでの議論を読むと、実際のところは、一般論としての定義問題以上に、実作者である岩佐も桑野も、自らが属する教育映画がなんでも飲み込んでしまう曖昧さを抱えていることに強い違和感を抱いていたことがわかります。岩佐は、“PR映画が入り込んできたがために、教育映画が教育を創作基盤に置いているように思えなくなってきた”ことを嘆いています。一方、桑野は、“教育映画が教育という観点からくる解説至上主義に陥っていて、そこには作家はおらず、職人しかいない”ことを嘆いています。この背景には、戦時中の文化映画が、つくり手を含めて、戦後アメリカが提供した市場のもとで、そのまま内部が空洞化した教育映画に横滑りしていたという状況があります。これは文化映画のつくり手にとっては都合のいいことでした。桑野は、この論争において、“教育映画職人”に対して“記録映画作家”という言葉がすでに提唱しています。

この観点から見れば、吉本の戦争責任論をバネにして、教育映画職人のあり方を、戦前から戦後への横滑りとして批判し、「記録」という言葉の内実化を推し進めたのが松本俊夫だったということになると思います。これに伴って、生活互助組合としての教育映画作家協会は、文化運動の拠点としての教育映画作家協会（のちに、記録映画作家協会）へと変容していくことになりました。ただ、注意したいのは、松本さんが適用した吉本の主張が“戦争体験が挟まれているにも関わらず、同じ対象を同じ方法で描くことの欺瞞への批判”だったということです。逆に言えば、方法の革新があれば、そこに主体を見出すことができる。つまり、主体は実体的なものではなく、表象された方法ということになります。このように普遍化されることによって、戦争責任論は映画への適用が可能になったんだと思います。つまり、つまるどころ、すでに周囲に浮遊していた先行概念を織り直すことで、松本さんの「作家の主体ということ」は書かれました。「主体」という言葉は、教育映画作家協会を映画運動の場として組織し直すための戦略に基づいて選択されたものであると私は思います。

もう一点、このような文脈において提起された「方法としての記録」について思うところを述べたいと思います。松本さんの第一著作集『映像の発見』の巻頭に「映画芸術の現代的視座」というエッセイが掲載されていますけれども、その冒頭にリュミエールの『列車の到着』の話が出てきます。そこで松本さんは、若い女性がカメラを意識して立ち止まり、恥じらいを見せる姿態や動作が実におもしろいと述べてらっしゃって、“偶然”をすかさず「盗み」とった映像が、しばしば対象をいきいきと描きだすという問題がここにある”と指摘されています。松本さ

んは、こういった偶然を盗むことを「見つけること」とし、さらに、見つけることを作ること、つまり記録することと重ね合わせます。しかし、それらは簡単に重ね合わせられるものなののでしょうか。一旦そこで立ち止まってみたいと思うのは、こうした偶然をおもしろく見つけているのは、何よりもまず、観客としての松本さんだからです。ここでの「見つけること」は、実は作るのではなく、まさしく映画を観ること、映画体験において起こることではないかと思うのです。

後の著作『逸脱の映像』で、松本さんは、パッケージやメカスの作品に即して、いわゆる映画体験を、述語性が前景化した状態、あるいは述語的世界と呼びます。“むしろ〈ある〉という述語性が前面にせり出し、逆にそれが何であるかという主語性が多義化したり、曖昧になったり、言語で指示しにくくなったりする状態”。ちょっと西田幾多郎を思わせる気がしますが、この文章の真ん中にある“逆に”という言葉に注目したいと思います。ここでは、松本さんは、述語的世界を、主語がアイデンティファイされない状態と同一視しようとしているようにも読めます。西田的には、「主客未分の状態」あるいは「述語的な場において主語が自己限定されていない状態」というような言い方になるのかもしれない。松本さんにとって、見つけることと作ることが重なり合うのは、つまり映画体験が映画制作に投げ返されるのは、この“逆に”の場所なのではないのでしょうか。松本さんの制作の戦略は、対象の主語性を多義化、曖昧化することであり、言い換えれば、記録映画の方法、つまり「方法としての記録」は、主語の固定性をいかに揺籃するかに賭けられることになるのだと思います。

具体的には、『銀輪』の空中を浮遊する車輪は、文字通り自転車という主語の分解です。『300 トントレーラー』のトレーラーからの俯瞰のカメラポジションは、通行のために右往左往する人間たちを映し出し、本来だったら人間に利用されるはずのトレーラーが、人間を利用しているように見える構図を生み出して、トレーラーの主語の転倒を狙っています。『西陣』はフレーミングによって顔を消去し、労働者を匿名化しています。『石の詩』は、メタ的な視点で、対象の固定性、つまり主語の固定性がそのまま「石」として表象されています。こういう『石の詩』のような対象の主語性に対する自己言及的な仕掛けも、主語の固定性に揺さぶりをかけることになるけれども、これが物語的な意味生成に転用されると、劇映画の方法論になると思います。PR 映画の枠内では、完全にフィクション仕立てなので触れませんでしたけれども、『私はナイロン』が、まさしくその原型を提示しています。

以上のことをふまえて、今日のテーマである「越境する映像」に一言コメントします。私が映画を観るという体験はさしあたり私が主体で映画が客体という主客の関係にあります。しかしながら、誰しも経験することですが、ときに、映画に包まれてあるような、そういう映画体験をすることがあります。こういう映画体験こそ、おそらく述語性が前景化した状態なのではないでしょうか。松本さんは、初期の著述においては、これを「発見」と呼びました。松本さんとともに「映像の越境性」を考えると、その越境の基点には、観客として映画を受容する経験の地平がつけに置かれているように思います。『映像の探求』でも『逸脱の映像』でも強調されていますが、こうした映画体験は、実のところ、公共的に開かれた映画館体験を意味しています。映画館体験という20世紀的なふるまいが、デジタルプラットフォーム一元化で棚上げされてしまいそんな現在の状況において、映画体験を思考の原理あるいは創作の原理の根っこに置く松本さんの発想は大いに再考に値するのではないかと思います。以上です。

【西村】

続きましてパネラーにご登壇いただきますのは、伊藤高志会員です。九州芸術工科大学に在学中に松本俊夫ゼミで、学生として指導を受けたということになるわけですが、その当時制作された『SPACY』が、一躍注目された作品ということで、おそらくさきほどから出ている主体性と

いうことで非常に関わりのあるような作品かと思います。現在は九州産業大学芸術学部の教授です。

【伊藤】

伊藤です、よろしくおねがいします。

教育者としての松本俊夫ということで語ってほしいと依頼がありまして、そのテーマだと、まあ、出席せざるを得ないでしょうね。で、教員の力の発揮のしどころっていうのはどんな学生が育つかというところに



あるわけですが、私のような優秀な学生が育ったという事実を考えると、やっぱり松本俊夫という人の教育力というのはすごいものがあるんじゃないかと思うんですね。(笑)で、松本先生というふうに言わせていただかないとちょっと落ち着かないもので、先生と言わせていただきます。1976年、私が20歳のときに九州芸術工科大学に入学しまして、映画大好きな少年だったのですが、実験映画という言葉すら知らない時期に松本俊夫の映像個展というのが福岡で開催されたわけです。それを観にいった、いわゆる拒絶と陶醉といいますか、すべての作品を素晴らしいと思ったわけでは無いのですが、“なんじゃこりゃ、意味わからん”と思うと同時に、その中でも『アートマン』という作品がスクリーンに投影され始めたときに、何か本当に、ドラッグ打って幻覚気分になっていくみたいな感覚がありましたね。自分は一体何を観ているんだろう、これはスクリーンの映像なのか、頭の中に飛び込んできたイメージなのか、判然としないような危険な力というんでしょうかね、衝撃をその時受けたんですね。これですよね要するにね。(『アートマン』の映像が流れる)これなわけです。大学では映画を作るという授業もありドキュメンタリー的なものを作ったりしてましたが、私は8ミリフィルムで自主的に授業以外で作品を作っていて、福岡のFMFというグループが開催するパーソナルフォーカスという上映に毎年出品していました。その時に作った作品の一部なんですけど、こういう8ミリの作品です。(8ミリサイレント映画『能』の一部が流れる)何故か能面が出てくるんですね。これに音楽をこんなふうにつけるとですね。(『アートマン』の音楽のみ被せるように流す)という具合にですね。私はこの『アートマン』という作品を模倣したいというか、これと同じ世界を作りたいという欲望がありました。当時真似をするということは一切罪悪感はありませんでした。(笑)もう、同じものになっていけという感じで、あの8ミリのコマ撮りをずっとやっていたわけです。で、そこでは『アートマン』の音楽がずーっと頭の中で流れてました。その音楽を聴きながら、いや実際に聴くわけじゃなく、思い浮かべながら、コマ撮りしていくっていう学生だったんですね。で、その後も8ミリで『movement』というシリーズを作り始めたんですけど、それも『アートマン』の影響が物凄く強くあって、そういうものをずっと作り続けていました。そうこうしているうちに松本俊夫さん本人が1980年に私の大学に突然赴任してきたわけですが、そこで「実験映画」が、カリキュラムの理念になったわけですね。驚きましたね。在籍してて授業科目がガラリと変わりましたから

本当に驚きました。そこから国内外の実験映画を湯水のごとく見て、松本先生の事細かな解説を授業の中で聴いていくということが、始めていくわけですが、松本先生がよく言葉にされていたのが「拡張と変容」という言葉でした。これは本当によく使われていて、京都の大学に移られてもこの「拡張と変容」という言葉はずいぶん使われていました。で、あの、松本俊夫がなぜ九州芸工大に来たのかはちょっと謎だったのですが、その芸術工学部という、芸術と工学という異質な二つを結び付けて何ができるのかということを探求し実践していこうという理念があったわけですから、多分その理念になにか「面白そうだな」、って思ったんじゃないでしょうか。異種混合というかハイブリッドというか、そういうことを大学が目指していたわけですから、そこで自分の映画との関係で、なにか新しい教育ができるんじゃないか、なにかおもしろい学生が育つんじゃないかという野心があったんじゃないでしょうか。私は松本先生の指導を受けながら作品を作っていったわけですが、これがまあ、日本を代表する実験映画なんですけど(笑)『SPACY』という映画なんですけど、これを去年の山形のドキュメンタリー映画祭で松本先生の追悼上映で解説をすることになったので、『SPACY』と『アートマン』二本の作品の一部を見せながら喋ろうと思い、パソコン上でこうやって二つの画面を並べて同時に再生したんですね。ちょっと自分でもびっくりするくらいに「同じじゃん!」って思いました。これ「盗作ちゃう?」ってちょっとびっくりしたくらいです。それでせつかくなので4分間ですが上映してみます。両方の作品のラストカットを揃えて、4分前の映像を同時に流すとどうなるかですね(作品が流れる)(拍手)お互いの運動や色彩を呼び込んだり、相手にその運動を返したり、なにか2つの作品が呼応しあうというか、そういうものが見えて、ちょっと自分でも感動してしまいました。その後1985年に松本先生は九州芸術工科大学を退任されます。うまくいかなかったからですね。体制とやりあう松本先生もさすがに国立大学の壁は厚いぞと思ったみたいで、よく話されました。こりゃ大変だぞと。松本俊夫先生は1985年から京都の京都芸術短期大学に移られて、そこでもまた実験映画を教育の中心に据えて始めていくわけですね。そこでもやはり、「拡張と変容」ということを強く学生たちに言っていました。で、非常にその時のいわゆる京都から生まれる学生作品の力強さというものが日本中でも話題になっていたんですね。その当時よく西高東低と、言われてまして、西の、京都の作品が面白いという風に話題になったんですね。私は私で東京の映画配給会社に就職しまして、1983年からの10年間、私は東京で、松本先生は京都。ただ、『ドグラ・マグラ』は1988年に作られたわけですが、その宣伝は私が担当しました。予告編を作ったりポスターのデザインをプランニングしたり、まあそういうことをやって、松本先生とはよく話をしました。その松本先生から1993年に京都に教えにこないかと呼ばれたわけです。松本先生は非常に私のことを可愛がってくれてまして、仕事しながらだと、作品できないだろうということを言っていたので、大学に来ると結構時間があるし、暇だからとは言いませんでしたが、サラリーマンに比べて作りやすい環境だから来ないか?と誘われまして、それを「はい」と即答したわけです。で、93年から京都で松本先生と一緒に働くことになりました。ただ松本先生は四年制の情報デザイン学科に移られて、その代わりに私が短大の映像コースに赴任したわけです。その時に初めて映像コースの卒業制作展を見たのですが、ちょっと愕然としたんですね。映像コースといいながら、いわゆるシングルチャンネルの作品がほとんどないわけです。インスタレーション的な作品やパフォーマンス的な作品、そういうものでごった返していたわけですが、美術館の中が。なんだか遊園地みたいな感じなんです。会場の真ん中には、すごい宇宙船みたいなオブジェが置いてあって、その中に入って映像を見るようなものでした。やはり短期大学の映像コースでも「拡張と変容」ということを実践されていたんだな、ということをおもひまして、そこで自分も教えるのかと思うとなんだかすごくワクワクしたわけです。だけどやっぱり経営者側は“な

にやってるかよくわからん”って言い始めるんですね。なんで映像コースなのにスクリーンに映らないんだっていうわけです。そういう意見が結構占めてきまして、それで映像コースは潰すっていう話になってきました。私はそこにいましたけど、松本さんは、それはやばいと、強く思って、大学と一生懸命戦ってましたが、どうしても無くすっていう方向にいったときに松本先生はある戦略を考えました。映像と舞台を一緒にしたものを作って、新たな学科を展開していったらどうかというものです。その当時京都の大学は歌舞伎役者の市川猿之助さんが理事長と親しいということもありまして、大学内に歌舞伎の劇場を作り、演劇的なものを進めていく計画があったわけなんですよね。そこに松本先生は合体したいと。まさにハイブリッドさせたわけですね。で、学校もそれに乗って、私はその新たな映像・舞台芸術学科の責任者として、太田省吾さんという劇作家と二人でどういうカリキュラムにするか、どういう先生を『七人の侍』のように連れてくるかということとその時期やりました。それで、その時にこういうものを実験的に作って見たんですね。これは映像と舞台という違うジャンルが繋がる学科紹介だから、そういう繋がった作品をオープンキャンパスで高校生に見せなきゃダメじゃないですかという提案をしたんです、私が。それで岩下徹さんという山海塾のダンサーも教員だったので、一緒になんかやりませんかを持ちかけたわけです。それでやったパフォーマンスの記録映像がこれです。プロジェクトマッピングみたいなことをやりました。(映像を流す)映像の中に2つドア画がありますけど、そこはアニメ室、その手前の教室に、その同じ教室で撮った岩下徹さんの映像を本物のドアと映像のドアがきっちり重なるように投影し、実際の岩下徹さんも登場して映像とコラボレーションするということをやったわけです。ドアを出入りする映像の岩下さんと本物の岩下さんが面白くて、これちょっとオープンキャンパスでも話題になりました。なんかすごいことやってるぞみたいな話になって、松本先生も見に来られましたね。なんかニタニタしてましたね、何にも言わずニタニタしてました。ところがその翌年の2001年に岩下さんとやったこのパフォーマンスを発展させて、山田せつ子さんという、この方も専任でしたが、女性のダンサーと1時間ほどの作品として、大学内の劇場で公演しました。それがこれです。(映像を流す)これもいわゆるプロジェクトマッピングで、ドアが三つある白い壁に今映像を投影しているのですが、その前にいるのが山田せつ子さん本人でね、彼女はこの映像のせつ子さんと向き合ってダンスを進めていくというものでした。これは松本先生が絶賛してくれましたね。褒められたことは私、三回しかないんですが、『SPACY』とこれと『ZONE』という映画だけです。松本先生はほとんど何も言わないことが多いんですが、この作品に関してはオベ室まで来て「伊藤君よかったよ」って言ってくれました。私たちの学科はそうやって身体表現と映像とのコラボレーションで何か新しいことができないかということのを常に考えながら、授業を進めていました。ところがその後これもまた、大学側から”なんか



よくわからん”っていう風に言われてくるわけですね。そこでまた体制と戦う松本先生だったんですが、これはもうかなわん、と苦渋の思いで日大に移られました。私は松本先生に戦って下さいよって懇願したのですが、相当強固だったみたいですね、体制が。最後に、これは松本先生に是非見て欲しかった私の二年前の作品です。これはその記録映像です。(映像が流れる)舞台作品なんですが、手前に観客がいますけど、奥にプロジェクターの映像を映す大きなスクリーンが3つと16ミリの小さなスクリーンが1つあって、手前には16ミリの映写機が置いてあるというセッティングで映画を描くというものです。『三人の女』というタイトルで、こういう感じで3つのスクリーンに3人の女性が映っていますが、彼女たちは実際に京都造形芸術大学の映画学科で学んでいる学生たちです。まさにその映画学科を舞台にして映画を学んでいる女の子三人の物語をやったわけです。それで、二人は心中して死んじゃって、今映っている右側の女の子が生き残っているという設定です。でその幽霊と生きのこった女の子の交流と存在を描いていくというものです。一切セリフがなく、視線のやりとりだけで描くということを強く意識し、フレームの中にいる人物がフレームアウトした後の空舞台に意味をもたせたいと思いました。人のいない風景を強く見せることで空虚な精神状態を暗示させたいと考えました。この作品は残念ながら松本先生にも案内状を出したのですが、流石に来ることができなくて、見ていただくことはできなかったんです。これは是非見せたかった作品です。で、この映画の中で生き残っている女の子は16ミリの映画を撮ってるんですよ。空の雲や地面のコマ撮りをずっとやってまして、最後にその女の子自身が舞台の袖から登場してきて、映写機のスイッチを入れるわけです。自分が撮った映像がスクリーンに映っているのを自分がずっと見ていてところで終わる作品です。私は映像をジャンルを超えて空間的に表現するというにも今物凄く興味があって、なぜ自分がそういう気持ち精神になったのかを振り返ってみるとやはり松本先生が繰り返しおっしゃっていた「拡張と変容」の考え方に強く影響されているのだと思います。自分が追っていかうと思うものや見つけようとするものが、この言葉によって方向付けられていった気がします。それまでとは違うものをみつめていこうという気持ちが常に私の気持ちの中にありますね。その積み重ねで、今の自分があるのかなと感じています。ということで発表を終わりたいと思います。

【西村】

ちょっと押しておりますけども、李会員の発表の準備を早くします。李会員ですけれども、韓国の釜山大学卒業後、日本大学の大学院で学ばれてまして、その時に松本先生と、それから波多野先生にも師事されております。現在は本学、東京工芸大学の教授です。よろしいでしょうか？

【李】

李と申します。どうぞ、よろしく申し上げます。先ほど伊藤先生が松本先生は日大に行ってしまったという話をしておりましたけども、その最後のところで、僕が教わることができたということです。今日の役目としては韓国においての松本俊夫について、できる範囲で調べて、報告できればという話がありましたので、そういったものを中心にしてお話を進めていきます。またもう一つ、2006年松本先生と韓国のソウルの大学に講演のため訪れました。韓国に連絡をしてその公演の記録を探しました。やっと今週DVテープが見つかりましたので一部分ではありませんが、お見せできると思っております。

まず、松本先生と僕の関わりということで少し自己紹介をさせていただきます。

90年韓国から来日しまして、その後はコンピュータ系で勉学後、コンピュータグラフィックス映像制作の仕事をして4年間やり、1997年、映像の方をより深く勉強したいとのことで会社をやめ日大の大学院に進学しました。松本先生の授業に参加して教わり始めたのは1998年修士課程の選択科目でした。その後博士後期課程に進みまして、松本先生には



2000年から指導教官として2003年に工芸大の専任になるまでの3年間は多くのことを教わることができました。その時の経験と感動は今の私を動かす原動力と言ってもいいと思います。

さて、最初に松本先生の韓国での上映というか作品の展示というものを見ますと、実はこれは韓国の全州(ジョンジュ)映画祭という映画祭がありまして、独立系のインディー系の映画祭なんですけども、ここに2004年にはじめて松本先生の作品がですね上映されたという記録をまとめることができました。2004年の四月三日から六月二日という時期にですね特集として日本芸術映画ATG会合展というのがありましてですね、このときにはじめて先生の『薔薇の葬列』という作品なんです、上映されたということが記録に残っております。同時にですねこの、全州映画祭とともに、ソウルに韓国シネマテークというものがありますけども、そのシネマテーク協議会で運営している西洋館がありまして、シネマテーク・ソウル、アーテト・シネマという上映設備で、ちょっと時期はズレるんですけど、五月四日から九日という時期に日本ATG映画特別展ということで、同じくですね松本先生の作品が上映された。他にATG関係の作品が上映される中の一つの作品として先生の作品が上映されたという記録が残っております。2004年は、実はそういった映画の上映が始まるとともにですね、『映像の発見』という最初の本でありますけども、これは韓国版、翻訳したものが2004年9月にソウルで出版されて、これは東国(トンググック)大学で出版されましたけども、この大学は韓国の中では歴史が古いところですが、そこから翻訳されて2004年に出版されました。この本を翻訳した人は、日大出身の教員でして松本先生の講義にも出ました。今は韓国で映画分野を大学で教えておりますが、そういった人の繋がりもみることが出来ます。

その後ですが、2008年あたりです。最初2004年に『薔薇の葬列』が公開されてまして、2008年、シネマテークで松本先生の特集が組まれてまして、長編の『修羅』が1月や2月に上映されます。次に4月22日から5月12日の間に「日本のアンダーグラウンド映画傑作選」というタイトルの中で松本俊夫特集というものが組まれます。その時に短編の映画作品、そして長編の『薔薇の葬列』や『修羅』が、フィルムで上映されました。

2017年、国際実験映画フェスティバル(EXIS)がソウルで開催されました。

松本先生が亡くなった後に、彼らはSNSのホームページの中で追悼のメッセージを出しております。同時に松本先生の顔写真と作品の上映の日時プログラムなどが掲載されておりますが、先生のプロフィールを紹介した文章を読んで見ますと「素晴らしい教育者である」というのが最初に来ておりまして、その後ビデオアートなど多くの作品を発表したマルチメディアアーティストという言い方、そしてその数多くの展示や上映会を企画したキュレーターである、そして多くの重要な文献を残した理論家でもあるという紹介をしております。2017年の段階で松本俊

夫というのはですね、韓国でも全体的に知られるようになっていったことが分かりました。その以後2018年夏にシネマタースソウルという夏熱い時期に怖い映画を上映して、みんな楽しもうという映画フェスティバルがあるんですけども、そのフェスティバルに『薔薇の葬列』がある種ホラー的な感じですけどもデジタル復元で上映されたという記録があります。

一通り見てきましたけども個人的な経験から、先生のことを見ていきますと、例えばこの一部の原稿でありますけども2011年10月16日に東部支部の研究会で企画としてですね、松本先生をお招きして講演会を行いました。短編作品『石の詩』の上映と松本先生の講演を企画したわけです。当時の講演の内容は後に映像学のほうに報告させていただきました。ご覧になっている（原稿の写真が会場に映された）ものは先生の講演の記録と修正の様子ですが、先生とのやり取りの中で感じたのは凄くこう、波多野先生も先ほどお話がありましたけども、細かいところまで厳しくチェックをされていらっやっています、気が遠くなるくらいまで修正々々、と何回も繰り返していたことが個人的にはかなり印象に残っております。

もうひとつは先ほど言っていた2006年の11月15日のソウルの崇實（スンシル）大学の招待による講演会が韓国でありました。松本先生と一緒に参加したわけです。シンポジウムのタイトルは「デジタル映像フォーラム」でした。

全体的にはデジタルと新しいその映像の在り方、産業の中での映像可能性を中心の題材にしたフォーラムでした。基礎公演のほうで松本先生に参加依頼をしたわけです。これがその時のフォーラムの様子であります。このフォーラムで先生が公演なさっている様子は、先ほどお話ししたものでありますけども、そのデータを変換する時間的なその余裕がなかったもので、あのモニターでDV映像を流したものをデジカメで撮影して、撮影したデータを流しております。ちょっと画質が落ちると思うんですが、ご覧に入れたいと思います。（映像が流れる）先生の基調講演のタイトルですけども「デジタル映像時代が文化芸術にもたらしたものでした。ご覧になりました映像でも確認できますが、講演の最初におっしゃったのは、渡韓直前に京都の映画祭に参加した話で、そこで先生の作品も見てきたというお話から始まってるといことが、先生の教育に対するの気持ちというものがよく読み取れたかなと、個人としては考えてます。それから、その時のレジュメとして配られたものでありますけども、下に誤字が一点あるんですが、いわゆるVR時代とかですね、いわゆるバーチャルリアリティですよ、そういうものを見せた上の映像の在り方というですね、今見ても全然色あせないですね、現在形として続くようなそういったその内容ということで、あらかじめ今回こういう発表を通して、もう一回読み直すことはできました。同時に韓国のことも2004年といういま話をしておりましたけども、これは現段階ということでして、もう一回個人的にこれをベースに調べまして、もうちょっと具体的に進めていこうかなという風に思う次第でございます。私の発表はこれで終わりにしたいと思います。ありがとうございました。

【西村】

はい、ありがとうございます。時間ももうかなり押していますので、このままディスカッションの方にいきたいと思います。パネラーの方ご登壇お願い致します。一応50分までなんですけど、10分延長して、六時まで30分ちょっとですけどやりたいと思います。本日「越境する映像」というタイトルで、松本俊夫の発見という副題で様々な松本俊夫体験を通して、いくつかのテーマが出てきたところです。例えば「主体」という問題でありますとか、「述語性の全景化」とか、「拡張と変容」、これはある意味、主体が揺らぐとか、意味が揺れると、そういうことに関係しているのかと。まず、パネラーの方同士でご質問がありましたらして頂きたいかと思ひます。

【川村】

「波多野先生にお聞きしたいのですが、松本さんにおいてドキュメンタリーはのちのち後退していったというお話がありましたが、それは、「記録」という考え方も同様なのでしょうか。「記録」と「ドキュメンタリー」には、差異があるのでしょうか。」

【波多野】

「私が「記録映画」というときは、記録だけを目的としたような映像群は除外しています。なぜなら、それは映画とは呼べないからです。映画とは作品というか、何らかの統一的構造をもつものだと考えています。テレビに映る台風情報などは、「記録映画」とは呼ばず、たんなる「映像情報」だと考えています。そのようなわけで、記録映画とドキュメンタリー映画は同じものと考えています。ただ、記録映画やドキュメンタリー映画とフィクション映画との間に明確な境界線があるかといえば、そのようなものはないと考えます。…と、まず自分の使う言語の定義を明らかにしたうえで、松本さんの問題にもどりますが、ご存知のように第1論集『映像の発見』には「アヴァンギャルドとドキュメンタリー」という副題が付けられています。ここには、アヴァンギャルド映画とドキュメンタリー映画は別種のもの、あるいは対立的なものであるという世間一般の常識があるからです。むしろ松本さんはその常識を信じてはおらず、両者は弁証法的に止揚されるべきものと考えています。しかし後期の松本さんは、わざわざ弁証法的なテーゼとして、ドキュメンタリーを立てることさえしなくなります。おそらくそうした弁証法的な設定自体に意味がないと考えたからでしょう。ただ『映像の発見』のころの松本さんは、実生活でもほぼ教育映画や記録映画が生活の手段だったので無理もありません。」

【西村】

「波多野先生の発言でいわれたドキュメンタリーという、いわゆる産業といわれるほど大きくないかもしれないけれども、実体として文化映画とか記録映画というものがあって、そこから後退していくに従って、それに対する言説が少なくなっていったりしたけども、作品の中に記録性みたいなものは常にあったと。伊藤先生に先ほど見せていただいた『SPACY』は、作家の主体性に関していうと、伊藤先生の「拡張」という概念がある種エクスパンデット・シネマ的に展開されていて、伊藤先生の作品と松本先生の作品がシンクロニシティで共鳴していきつついう、ある種の主体が、こう越境していくっていうことだったと思います。」

【伊藤】

「そういうことだったと思いますが。」

【李】

「伊藤先生、ちょっと質問なんですけども、『ダブル2001』という作品ですよ、ダブルでしたか、松本先生が絶賛していたということなんですけども、伊藤先生的にはどういったところを松本先生が見て、喜んでいらっやったか。」

伊藤「実際に見ないとよくわからないと思いますが、どっちが映像でどっ



ちがダンサーかわからないみたいな瞬間が結構あったんですね、やっぱりそういうところで興奮されましたね、非常に。全体の構成は私が作りました。ダンサーがどんなタイミングででてくるかとか、ここは映像はなしでダンサーだけのシーンにしようとかですね。ところがこの話していいのかわからないんですけども、踊ってた山田せつ子さんが要するに自分と対するものは映像だから、背後の壁にあるわけですよ。だから実感がわかない、気持ちを作れないというわけなんです。一人で踊っているっていう感覚でしかないから、物凄くやりづらいというわけなんですよね。だけども、観客席から見るとその映像と実体の関係は明らかだし、見ててすごく面白いわけなんです。でもダンサーにとっては本当に辛いものだったみたいですよ。だから山田せつ子さんはこの作品嫌いですから作品じゃないあはれは、って言ってます」

【西村】

「ダンスと映像のコラボという、ある種の越境している状況だと思うんですけども、今日お話しの中で松本俊夫と演劇っていうのがチラチラと出ていました。最初ルイジ・ピランデッロの演出をやっていたという話で、ピランデッロ、ご存知の方も多いと思いますけども、イタリアのメタ演劇みたいなことを先駆的にやって、不条理劇の先駆者でもあり、それからノーベル賞までとったわけですね。京都に行って、また演劇と映像のコラボということをやっていて、結局のところ、松本俊夫にとって演劇って何だったんだろうか、ちょっと気にはなったんですが。松本先生と特に演劇論みたいなことを話された経験とか、どなたかおありですか？」

【波多野】

「さきほど少し触れましたが、新日本文学の「ドラマ研究会」では、ギリシャ悲劇のアイスキュロス、ソポクレス、エウリピデスからはじまって、シェークスピア、ラシーヌなどを経てイブセンやチェーホフなどの戯曲をすべて読破し、そのドラマツルギーを語るというオーソドックスな研究会でした。しかし松本さんの関心はむしろ現代劇にあったようで、プレヒトやピランデッロやアヌイ、あるいはイヨネスコやベケットやジュネになると、どんどん熱がこもってきたようです。「不条理演劇」に関心があったのは明らかです。」

【西村】

「東大の美学を出て、その後撮影所に入った中島貞夫さんも、東大時代に



ギリシャ悲劇の研究をやっていた。そのバックグラウンドとして基本的にそうした古典を勉強していたと思うんですね。僕からすると、松本俊夫というのは非常に古典主義者であって、でも、前衛と古典っていうのは決して相反するものではなくてフランスのジャン・コクトーもシュルレアリストであるけども、演劇では非常に古典主義的であった。パゾリーニに関しては先ほど波多野先生から出ましたけども、パゾリーニも松本先生とおなじ時期に『オイディプス王』をやっていて、「散文的な映画」

ではなくて、「詩的な映画」というような形でそれをまたある種の変容していこうと考えたと思います。そういうように歴史的に見た時に松本俊夫にとって1920年代の前衛というのは実は遅れて60年代くらいになって体験したと思うんです。それで伊奈先生にちょっとお聞きしたいのは、そうしたその60年代にアヴァンギャルドがどういうふうに入ってきたのか。先ほどあったように同時代的な評価ということなので。」

【伊奈】

「ですね、まあちょっと日本の状況というのは波多野先生に聴かないと



わからないんですが、「世界の実験映画を見る会」という形の企画を草月ホール等で行われているわけです。それ以前の学生時代にはそういう研究会だったり、アヴァンギャルドの文献とか研究会を通して情報を得ながらまあ、かなりたくさんそういう前衛映画をみる機会を自分でも作っているし見てこられているな、という印象です。正確な時期はよくわからないんですが、前衛記録映画論が58年でしかね、時代が20代後半の時期ですのでちょうど大学を卒業して、まあ理研のほうで実際の現場にいながら、現場で制作しているときのその前後、いろんなかたちで海外のものを見ていたと思うんですが、先ほど前衛記録映画論の中に『ゲルニカ』、波多野先生の話にも出てきたように『ゲルニカ』の分析なんかを50年ですか。だからそれが上映されて材料にしながら数年後に、前衛記録映画論を書いているわけですので、とにかくたくさん作品を見て、自分自身でも企画した上映会を通じて海外の作品を研究するという前提があることがわかりますね」

【西村】

「ありがとうございます。松本俊夫という、映画好きな少年といえますか、映画好きだった若者が映画やりたくて、東大の美学に入った。それでいろんな映画を見ていくわけですけども、いわゆるその、既存の映画と言いますか、慣習的な映画について、こう常に批判的な眼を向けていくわけです。まず、前提となるのが、慣習的な映画っていうのがどういふものか理解してないと批判できないわけで、その本当の体験はすごくあったかと思うんですね。今日は登壇者の中からA T G映画についてお話がなかったんですけども、松本俊夫にとって、記録映画的な作品を作って、実験的な映画も作るんだけど、やっぱりあのどこかで劇映画に戻ると言いますか、そこに視線がいく。やっぱりこの幅広さっていうのが中々他にないような幅広さかなと思うんですけども。A T G映画とか劇映画の作家としての松本俊夫について、どなたか何か？」

【川村】

「『薔薇の葬列』については、松本さんご自身がかなり繰り返し狙いをおっしゃっていて、それは、「物語の迷宮」をつくることで、西洋近代の二元論の乗り越えを図るということでした。『ドグラ・マグラ』も同様です。ただ、『薔薇の葬列』における「二元論の乗り越え」、たとえば、男性と女性、父性と母性の相克、そういったテーマよりも、個人的

には、同時代のアクチュアルな状況とどう関わるかが松本さんにとって重要だったのではないかと思います。『私はナイロン』でプロトタイプを示した「物語の迷宮」を、改めて『薔薇と葬列』で取り上げつつ、どうやってその当時の新宿の状況を映画の中に取り込んでいくか一番の力点があったのではないだろうかと思えます」

【西村】

「はい、『薔薇の葬列』と、先ほどいったパゾリーニで、パゾリーニは波多野先生も翻訳もされていますし、『季刊フィルム』でも「ポエジーとしての映画」の翻訳が載ったりだとか、やっぱりパゾリーニってかなり同時代的に日本の映画監督たち、映画批評家に影響があったと思うんです。『アポロンの地獄』ですね。パゾリーニの『オイディプス王』が日本で公開された時に、丁度松本さんが『薔薇の葬列』を準備していて、『キネマ旬報』の対談で、『アポロンの地獄』を見たけども、全然俺とアプローチが違うから安心してみたいなことを発言されている。普通に考えると、松本さんがやったのは、いわゆるジェンダー論的な、あるいはフロイト主義に対する批判みたいに読める一方、新宿二丁目の文化の記録という意味では、記録性ということもある。どちらが正しいという問題ではなく、両方あったのかもしれないんですが、松本先生が、物語の快楽とかそういうものをどう考えていたのかということはずごく気になることです。その一方で例えば『自由の幻想』なんていう映画を見ると、ずーと物語が停滞していくといいますが、結論がでなくて、ある種遅延していくみたいな、見ている人がイライラするわけですね。そのイライラするところに快楽を感じるみたいなところが、松本先生にとって『自由の幻想』の面白さみたいなわけなんですけど、そうした物語から逸脱していくような楽しみってものがどうなのか。逆にいうと、さっき韓国で松本俊夫が最初に評価されたときに、『薔薇の葬列』から入っているようなので、韓国ではどうなのでしょう」

【李】

「『薔薇の葬列』が最初に来るっていうのは、そうなんですよね。普通の映画とはかなり違うものですね。後半に激しい、カットがあったりするわけなんですけど、一つのヒントは、2008年に夏の映画祭で公開されたっていうのがヒントになると思うんです。松本先生以外の作家では三本作品が映画祭に出てるんですけど、全部ホラー作品なんです。韓国の中では普段見ることができない。結果的にここ最近調べていってるんですけど、評論の中ではホラー映画の評論がないんですね。そういうことを考えてみると、多分これからそういうものがでてくるというような感じがしますけども」

【西村】

「『薔薇の葬列』が韓国ではある種のホラー映画として受容されているということなんでしょうか？」

【李】

「これは私の意見なんですけど、そういう可能性も高いと思われます」

【西村】

「韓国は当然のことながら、儒教的な国なので、『薔薇の葬列』というのは見方によると尊属殺人を描いている。そういう意味で言うと、韓国映画の中における親子関係の描写っていうのは日本以上に濃厚なものがあつたりするので、韓国の人が見た時にはより強烈に、受け止められるのかなっていう気がします。」

【伊藤】

「あの、いわゆる教育現場の視点でね、ちょっと、言うんですけど松本俊夫さんが1980年から5年間九州にいたときの、学生たちがどんな作品を作っていたかということですね、いわゆる物語的なもの、役者が出てきて台詞喋るという映画は一切なかったですね、もう全くなかったと言ってもいいくらい、ほとんどその視覚的な問題を追及した作品ばかりなんです。だから私も在籍してましたから、いわゆる下級生たちの作る作品が面白いんですよ。教室の中で巨大なレールを作り始めたのだと

かね、なんか、すごい移動撮影してましたよ。スーパーマンのタイトルバックみたいな映像を必死で作ってるわけです。他の教室に行くとカメラを分解してる学生がいて、改造して独自の映像が撮れるようにしてるんですね。そういうことばかりやってるんですね。で、京都時代はですね、逆に物語がすごく多いわけです。で、1985年から松本先生は教鞭をとったわけですが、そこから寺嶋真理とか大月奈都子、原神玲といった優秀な学生たちが頭角を現しましたが、みんな物語りを模索して作ってました。で、特に、その原神玲、のちにレイ・ハラカミとしてテクノミュージシャンになりますが、彼は無意味の意味を主要なテーマにして作品を作り続けてました。だからいわゆる物語の起承転結の、起で始まって結で終わるという着地を一切持たない、いわゆるはぐらかしていくという、そういうものばかりを追求してました。それで原神君はできあがったら必ず松本先生に見せるわけですね。真っ先に。とにかく松本俊夫しか信頼してませんでした。私のところにも見せに来ませんでしたから。で、松本俊夫が何を言うかを物凄く気にして、もう本当に二人のやり取りなんかもそばで聞いたりしてましたけど、物凄く深く松本先生に食い込んでいたりとかしてました。九州では全く生まれなかった物語映画が、なぜ京都から生まれてきたのかは、その時の松本先生の思考が関連していると思うんですけど、それとやはり九州っていうのは芸術工学という特殊な学部だった関係もあって、そのへんの関係がやっぱりあったのかなっていう感じがします。その当時からよくご存知の伊奈先生、いかがですか。」

【伊奈】

「ちょうど今の『ドグラ・マグラ』の舞台が九州大学のとこなんで丁度85年、85年ぐらいだったんですね、京都に移る前にそういうリサーチをされてました。九州・福岡にいる時にそれでそれ以後、ご自身がそういう制作を中心にされていくところと教育とつながってきてるんじゃないかなと思うんですけどね」

【西村】

「夢野久作については、松本先生もお書きになっていて、小説を最初に読んだときはあんまりピンとこなかったけども、ある時読み返したら面白くて、ずーと夢野久作の作品をいくつか読んでみたいですね。ただやっぱり小説と映画は違うので、読んでいる人を混乱させるような方法と見ている人を混乱させるような方法と、文学的方法と映像的な混乱のさせ方というので、自分なりに違った設計をしたんだというふうな書かれていたかと思えます。

(この後、会場からの質疑を受けた後、終了)



○研究発表・作品発表

発表の概要については、会員各位の報告をご参照ください。
(飯岡詩朗会員の研究発表は、交通機関の遅延のため、キャンセルになりました。)

5月26日 (土)

会場：大講義室 1B01

17:50~19:20
懇親会

会場：プレイス
(2号館地下1階・食堂)

12:00	大会受付開始 (1号館エントランス)				
	1101 A (研究発表)	1102 B (研究発表)	1201 C (研究発表)	1202 D (研究発表)	1203 E (研究発表)
13:00 ~ 13:30	A1 早川 由真 リチャード・フライシャー「見えない恐怖」における言の視覚 —視点ショット概念の再考に向けて	B1 河 慧柱 ファンタジー映画における差別と偏見 —「ハリウッド・ポッター」シリーズを中心に	C1 西村 智弘 文化統制下のアニメーション —「描画」と映画検閲	D1 宮田 徹也 太田曜と実験映画 —「相対性理論」の発想に基づいて	E1 杉田 このみ 中恒 恒太郎 昼間 行雄 「ドキュメンタリードラマ」史研究—概念・手法の変遷を探求し、テレビの表現の可能性を展望する
13:40 ~ 14:10	A2 飯岡 詩朗 1950年代アメリカにおける映画・演劇・テレビの交差 —「間違えられた男」映画としての「間違えられた男」	B2 木羽 康真 ホームムービー黎明期における遺品・ノイラムのデジタル化と活用について —U.A.カザールの見た戦前の神戸	C2 宮本 裕子 フライシャー兄弟の長編アニメーション再考 —映像と物語の関係、同時代的な含意	D2 原田 健一 狩野茂二のフィルム群 —その生産構造と作品	E2 洞ヶ瀬 真人 プロテスト運動とテレビドキュメンタリー —60年代ドキュメンタリーにおける闘争描写の変容
14:40 ~ 17:40	シンポジウム「越境する映像」 基調講演：渡多野哲朗 (東京造形大学名誉教授) パネラー：伊藤高志 (九州産業大学)、伊奈新祐 (京都精華大学)、川村健一郎 (立命館大学)、李容旭 (東京工芸大学) 進行：西村安弘 (東京工芸大学)				

5月27日 (日)

12:20~13:20
昼食

会場：プレイス
(2号館地下1階・食堂)

13:30~14:30
第45回通常総会

会場：大講義室 1B01

午前の部					
	1101 A (研究発表)	1102 B (研究発表)	1201 C (研究発表)	1202 D (研究発表)	1203 E (研究発表)
10:00 ~ 10:30	A3 駒井 政貴 ルイ・ドゥリュックの映画作品と文学作品の関連性 — ナラティブ・アヴァンギャルド映画と文学	B3 谷口 紀枝 「新派的な音色」の行方—松竹現代劇映画とSP盤映画説明レコード「二人静」(1935)の検証を通して	C3 小出 正志 美大におけるアニメーション教育 —専門教育課程開設15年の再検討	D3 小川 翔太 空間の想像力としてのディアスポラ映画論 —梁英徳作品を例に	E3 江 晏 豊 中国におけるインターネットをメディアフレームとする「大語文化」の勃興
10:40 ~ 11:10	A4 入倉 友紀 ロイス・ウェバー監督作『毒流』におけるドラマ的アプローチ	B4 福島 可奈子 大正~昭和初期の「玩具映画」の家庭内受容と子供の映像体験	C4 有吉 未充 アニメーター・ラーニングとその可能性 —アニメーションとビジュアル表現を活用した新しい教育・学習の方法	D4 藤田 修平 社会運動と映画 —10フィート運動を通して	E4 矢澤 利弘 野外映画祭における映像制作ワークショップの現状と意義
11:20 ~ 11:50	A5 小川 佐和子 革命前後のロシア・ソ連における文芸映画—文学テキストの映像化について	B5 近藤 和都 統制のメディア・インフラストラクチャー—映画配給社をめぐる諸問題		D5 東 志保 アニメ・ヴァルダのインスタレーションにみられるプリコラーージュの美学	E5 田村 順也 ODSとは何か?最新の映画館の上映作品の需要と供給について—現在の映画館におけるODS・ライブビューイングの興行状況を中心に—
午後の部					
	1101 A (研究発表)	1102 B (研究発表)	1201 C (研究発表)	1202 D (研究発表)	1203 E (研究発表)
15:00 ~ 15:30	A6 角尾 宣信 戦後日本の映画における天皇及び天皇制の風刺について—亀井文村日本の悲劇(1946年)、及び川島雄三「グラマ島の誘惑」(1959年)と「女は二度生まれる」(1961年)を題材に	B6 高崎 郁子 スピヴ映画におけるホモソーシャルな関係—「ブライトン・ロック」(1947)を中心に	C6 渡部 英雄 映像誌に於けるイマジナリー・ライン (imaginary line 想定線) についての考察—アニメ制作の絵コンテの場合—	D6 田辺 秋守 映画における「悲劇的な知」—解釈学とジャンル論の接点—	E6 安部 裕 映像取材におけるENGカメラの歴史と位置づけ—地上波放送を元に考察—
15:40 ~ 16:10	A7 栗原 彰 ティム・バートン『ビッグ・アイズ』(2014)における二つの確外—まなざしの先の身体	B7 阿部 久瑠美 任侠・やくざジャンルにおける「博奕打ち 総長賭博」という視座	C7 竹内 正人 シャローフォーカスの心象性—注視プロセスのメタファー—	D7 築地 正明 ドゥルーズ著『シネマ』における「機構作用」について—ベルクソンの『道徳と宗教の二源泉』に基づいて考える	E7 根岸 宏 4K HDR 映像制作の実態—HDR 技術と表現
16:20 ~ 16:50	A8 岡室 美奈子 ペケット『フィルム』とピッチコック『悪逆』研究—浮遊する視線をめぐる	B8 鳩飼 未緒 日活ロマンポルノにおける「作家的」—「天使のはらわた 赤い教室」を例に	C8 橋本 英治 Eye-tracker による視線追跡における画像読み取りの基礎研究—まんが表現を中心に、人は何をみているのか—	D8 山本 努武 全景映像を用いた空間表現に関する研究—映像メディア技術を用いたインタラクティブな表現手法の創出	E8 三橋 純 「写真教育における私とカメラ」
17:00 ~ 17:30	A9 今村 純子 ヴェイユからフォードへ—「わが谷は緑なりき」をめぐる	B9 広瀬 愛 映画「四谷怪談」考—總川幸雄「魔性の夏 四谷怪談・より」における「死」の表現	C9 鈴木 清重 映像編集による表現と知覚—「クレシヨフ効果」に関する実験的研究より	D9 鈴木 浩之 人工衛星と電波反射板を利用した地上絵制作技術に関する研究—「だいちの星座—たかはぎ座」鈴木浩之+大木真人/2017年	E9 陣内 利博 造形と映像について—「動感」の表現についての歴史的考察—

大会受付開始 (1号館エントランス)					12:00
1205 F (研究発表)	1206 G (研究発表)	2201 H (作品発表)	G102 I (作品発表)	マルチメディア講義室 J (作品発表)	
F1 草原 真知子 「コンピュータアート」から「メディアアート」へ—1990年前後における日本のデジタルアートの変化についての考察	G1 植田 寛 ドローン教育導入の考察—映像スキル習得を目的としたケーススタディー			H、Jの作品上映	13:00 ～ 13:30
F2 馬 定延 拡張されたスクリーン—現代美術と映像メディア	G2 栗原 康行 ハリウッドスタジオ付属schoolとの連携による映像による英語教材の開発と高校での特別授業 海外での際の教育効果と映像による教育コンテンツの可能性			J2 ビジュアル・ブレインズ 風間正+大津はつね 『記憶のマチエール 9』 <D-29 課間>	13:40 ～ 14:10
14:40 ～ 17:40	シンポジウム「越境する映像」 基調講演：波多野哲朗 (東京造形大学名誉教授) パネラー：伊藤高志 (九州産業大学)、伊奈新祐 (京都精華大学)、川村健一郎 (立命館大学)、李容旭 (東京工芸大学) 進行：西村安弘 (東京工芸大学)				

5月26日 (土)

会場：大講義室 1B01

17:50～19:20
懇親会

会場：プレイス
(2号館地下1階・食堂)

午前の部					
1205 F (研究発表)	1206 G (研究発表)	2201 H (作品発表)	G102 I (作品発表)	マルチメディア講義室 J (作品発表)	
F3 丹羽 美之 NNNドキュメントのデジタルアーカイブ化とその活用	G3 関口 敦仁 都市イメージヘテキスト介入するメディアアート表現について—コンクリート・ポエトリーの派生的作品として	H3 相内 啓司 Hello friends × OASIS	I3 伊藤 隆介 映画フィルムの物質性と美術表現—「昼」試演 (16mm映画)		10:00 ～ 10:30
F4 丸山 友美 [NNNドキュメント]に描かれた「障害(者)」イメージ	G4 須藤 信 インタラクティブな全天球映像鑑賞システムの開発	H4 趙 瑞 Animal	I4 水田 章 木綿たり／MOMENTARY—低感度ダイライトネガフィルムと棒焼きプリントによるラティチュードの広さの再現性	H、Jの作品上映	10:40 ～ 11:10
F5 丁 智恵 NNNドキュメントはアジアの戦争被害をどう伝えたか	G5 河原崎 貴光 遺物の3次元データ記録と活用	H5 前田 真二郎 モノローグ・オペラ『新しい時代』—赤外線カメラとビデオディレイ・システムを用いた映像演出	I5 太田 曜 [Les Grands Boulevards]—スーパー16ミリフォーマットで撮影されたサウンド・トラックの光学再生		11:20 ～ 11:50

5月27日 (日)

12:20～13:20
昼食
会場：プレイス
(2号館地下1階・食堂)

午後の部					
1205 F (研究発表)	1206 G (研究発表)	2201 H (作品発表)	G102 I (作品発表)	マルチメディア講義室 J (作品発表)	
F6 村上 なほ 国を渡った子どもたちと協働した映像ワークショップについて—人身売買被害者を母親に持つ日タイ国際児は、映像により如何にエンパワーされたか	G6 田淵 俊彦 今、ドラマの現場で何が起きているのか—ドラマにおける「ノンフィクション性」の許容と問題点	H6 木村 和代 「approach」—ビデオ作品 / 8分・2018年制作	I6 川口 肇 Sumie—モノクロームフィルム・日中バルブ撮影による映像表現		15:00 ～ 15:30
F7 金子 遊 タイ映画における少数民族の表象 ウィット・クナーウット監督『山の民』を中心に	G7 魚 慧恩 日本のドラマコンテンツが海外進出の際に抱える問題—制作現場の調査結果を中心に—		I7 宮崎 淳 『Shadow』16mm映画作品—フィルムによる多重露光表現	H、Jの作品上映	15:40 ～ 16:10
F8 高橋 克三 デジタル時代の「村の古老」考 記憶の専断		H8 丸山 真貴子 走る身体—実写映像から生成するアニメーション	I8 南 俊輔 映像インスタレーション作品『ズームイン・アウト』—自作映写機を用いた映像表現の研究		16:20 ～ 16:50
F9 王 鍵芝 伝統芸術とニューメディアの融合の可能性について—剪纸アニメーションを例として		H9 小林 和彦 Flow Note	Iの作品上映		17:00 ～ 17:30

13:30～14:30
第45回通常総会
会場：大講義室 1B01

リチャード・フライシャー『見えない恐怖』における盲者の視覚—視点ショット概念の再考に向けて

早川由真

本発表では、リチャード・フライシャー監督『見えない恐怖』(See No Evil, 1971年)において水中に沈められた盲目の主人公サラ(ミア・ファロー)の「視点」を示すようなショットがもつ意味を明らかにし、視点ショット概念を作品に即して再考した。

まず、エドワード・プラニガンによる視点ショット概念を整理しつつ、それがキャラクターという主体を前提としていることを確認した。そのうえで、触覚のモチーフに着目し、問題のショットを視点ショットととらえる妥当性を検証していった。その結果、「感覚をもつ主体」であるサラの主観性が入り込んでいるこのショットは定義上一種の「視点ショット」であると言えることが判明した。しかしながら、サラはやはり盲目であるため、そのような端的な規定よりもこのショットの「視点」がもたらす驚きをより適確に言い表す必要がある。

そこで、そもそもショットとはカメラがとらえた映像であり、キャラクターの主観的な光景(見た目)そのものではないことを確認したうえで、ジャン＝ピエール・ウダールによる「縫合」概念を参照し、クライマックスでのサラとジャック(ポール・ニコラス)との切り返しを考察した。結果、問題のショットは画面外における〈不在者〉という何らかの主体を、盲目のサラによって完全には埋められることのない場として示し、カメラがとらえた映像それ自体の客観的な物質性を、主体を発生させるメカニズムとともに露呈させていることが明らかになった。

一方で、問題のショットにおいてなぜジャックが水面の向こうに浮かぶ歪んだ像として示されるのかという問題が生じた。そこでまず、作品中で犯人であるブーツの持ち主の顔が一貫して画面外にとどめられており、画面内に映ることがないという事実を指摘した。実はブーツとジャックの顔は同一画面に映りこむことがないのだ。そして、問題のショットにおいて水面の光の反射によって歪められ十分に「見えない」ものにされたジャックの顔が「不在」そのものを指し示するしである主張した。この顔はプレスレットに刻まれた、光の加減によって見えたり見えなかつたりする自身の名前のアルファベット「O」に対応してもいる。つまり、問題のショットは「誰が何を見ているのか？」という問いを突きつけてくるようなショットであり、『見えない恐怖』はクライマックスで2人の人物が出会う決定的な切り返しにおいてこのような問いを提示する作品であると結論づけた。

以下の問題が今後の課題として残された。まず、サラやジャックの在り方と、この作品独特のカメラワークによるフレーミングとの関係はどのようなものか。そして、このような観点を踏まえると、この作品の可視/不可視のサスペンスという要素を画面上の身体の主体化の問題と関わっているのではないか。以後これらの問題について考察を深めていきたい。

(はやかわ ゆうま/立教大学)

ファンタジー映画における差別と偏見

河 慧柱

最近のファンタジー映画はCGやVFX技術の進歩で表現方法が飛躍的に広がり、多彩な映像表現が可能になった。その結果、かつては子供向けの作品が中心だったファンタジー映画も、大人の鑑賞に堪えられる作品が多く作られるようになった。

本研究では、〈ハリー・ポッター〉シリーズと『ロード・オブ・ザ・リング』を中心に、2000年代以降に発表されたファンタジー映画を取り上げ、それらに巧妙に、もしくは意識下のもとに表現された差別と偏見を明らかにしようとするものである。

ファンタジー映画では、人種の区分を、人間と人間以外の生物で分けることが多い。〈ハリー・ポッター〉シリーズの場合は、ハリーを含めた魔法使いとマグルは人間、それ以外は人間以外の生物だと分類した研究が多くなっている。『ロード・オブ・ザ・リング』では、魔法使いガンダルフも人間以外のキャラクターと分類された研究が多い。

〈ハリー・ポッター〉シリーズで重要な論争になるのは、中心人物たちのほぼ全員が白人で、他人種があまり登場しないし、活躍もないことである。しかし、シリーズの背景であるイギリスは、白人の割合が高い国であり、2011年のデータでは白人の割合は約88%であった。主に白人で占められているのは必然的に発生した状況だと考えることもできる。

原作者であるJ.K.ローリングはヴォルデモート、ハーマイオニーなどを通じて直・間接的に人種や血統の差別を批判してきた。しかし、シリーズ唯一の東アジア人のキャラクター、チョウ・チャンを、否定的なステレオタイプに示したことで、作家自身も人種差別について自由ではないと言ったことを明らかにしてしまった。

作品内では「純血」(pure-blood)、「穢れた血」(Mud-blood)、そして「半純血」(half-blood)という表現が使われている。この表現には作家が強調した「人種差別」と「平等」というテーマが隠されている。つまり「穢れた血」を差別する魔法世界を見せることで、私たちが生きている現在社会の人種差別を揶揄しているのだ。しかし、これは根本的な人種差別ではなく、限定的な階級差別を扱っているのではないかという疑問もある。

人種差別がもっともはっきり表れているのは、魔法使いと魔法生物との差別である。ハウス・エルフは、自分で自由と独立を求めることなく、奴隷として生きていこうとするだけの存在で描かれている。これには差別を正当化することではないかという反発もある。しかし、多数のハウス・エルフとは違うドビーは、差別に対して抵抗している。そして、ハウス・エルフを支持するハーマイオニーというキャラクターが登場し、進歩勢力の立場を見せてくれる。

このようにファンタジー映画は、現実社会を描く映画に比べ、キャラクターに対する視点によって差別をしているか、していないか、を断言するのは難しい。今後は、キャラクターの分析をもっと密にすると同時に、先行研究の問題点を整理、作品に複合差別はないか、作品ごとに当時の状況がどの程度、作品に表れているのかを研究する予定である。

収入の部支出の部合計会計学生アルバイトカードホルダー、コピー用紙等理事会 弁当大会通信 (3回)・概要集切手・ハガキ

2 ハウス・エルフ(屋敷しもべ妖精)は、特定の魔法使いを自身の「主人」とし、その主人や家族に日常の家事の労働奉仕を行う。不本意な命令であっても、主人の命令には必ず従わなければならない存在である。

3 ハリー・ポッターが初めて会ったハウス・エルフ。ハウス・エルフの本能に従わない変わり者である。

(はへじゅ/日本大学大学院芸術学研究科博士後期課程芸術専攻)

文化統制下のアニメーション ——「描画」と映画検閲

西村 智弘

戦前・戦中の日本に、コマ撮りで制作された作品を指す名称として「描画」が存在したことは、今日まったく忘れられている。本研究の目的は、描画と映画検閲の関係を検証することにある。1925年7月に内務省警保局は、映画検閲を全国統一するために「活動写真『フィルム』検閲規則」を施行した。この法律によって、コマ撮りで制作された作品が描画と呼ばれるようになった。それ以前は各都道府県の警察が映画検閲を行っていたが、アニメーションが「漫画」と呼ばれていて描画とはいわなかった。描画は、映画検閲のために使われた法律用語なのである。

内務省の柳井義男は、「活動写真『フィルム』検閲規則」のキーパーソンで、『活動写真の保護と取締』（1929）で映画検閲を理論化している。柳井は、映画検閲を滞りなく実施するため、多様で恣意的な映画のジャンルを体系的で客観的な「表（タブロー）」に整える必要があった。内務省による映画分類は独特で、映画全体を「実体画」「描画」「混合画」に分けている。実写映画（劇映画や記録映画）に相当するのが実体画、アニメーションに相当するのが描画、両者を組み合わせたものが混合画である。柳井が映画を分類するうえで注目したのは、映画の運動がどのようにつくられているかであった。彼は、それ自体の動きをストレートに撮影するか（実体画）、あるいは動きをカメラの技法によって人工的につくっているか、つまりコマ撮りで制作されているか（描画）で映画を分けたのである。コマ撮りの有無によってジャンルを分ける発想は、映画検閲を前提にしていたからこそ生まれたものであった。

戦前にアニメーションという言葉が使われることは、皆無ではなかったが稀なことだった。当時、アニメーションに該当するもっともポピュラーな名称は、漫画映画、影絵映画、人形映画などの個別的な名称である。しかしこれらの名称は、スクリーンに映っているのが漫画だから「漫画映画」、人形が映っているから「人形映画」といったように、作品を見た印象に基づいており、コマ撮りでつくられているかどうかを問うものではなかった。描画は、コマ撮りの有無によってジャンルを区別した日本で最初の名称であり、戦後改めて確立されるアニメーションの概念を先取りしていた。

「活動写真『フィルム』検閲規則」は、1939年の「映画法」成立とともに廃止されたが、その理念は映画法に受け継がれていた。映画雑誌などで「描画」を見かける機会が増加するのは、むしろ映画法施行後のことである。しかし1945年に終戦を迎えると、内務省は解体されて描画も使われなくなった。描画という言葉は忘れ去られたが、このことは同時に、作品をコマ撮りによって分類する発想も忘却されたことを意味する。コマ撮りした作品を指してアニメーションと呼ぶことが一般化するのには、1950年代半ば以降のことだった。

(にしむら ともひろ/東京造形大学)

太田曜と実験映画——「相対性理論」の発想に基づいて

宮田 徹也

*以下のように相対性理論は重要視されている。

「相対性理論によって、一般的認識批判が直面した問題は、ただ物理学者と哲学者が一步一步と手を携えて作業することによってはじめて解き明かされるであろうということ、私は自覚している。」(E・カッシーラー著『アインシュタインの相対性理論』1920年 | 山本義隆訳 1976年 | 河出書房新社 | 1-2頁)

「相対性理論によれば、空間と時間とは引きはなすことができない。」(A・N・ホワイトヘッド著「斉一性と偶然性」1922-23年 | 市井三郎訳『象徴作用 他』1980年 | 河出書房新社 | 116頁)。

「古典物理学を棄てなくても、それを相対性理論によって修正しさえすれば、〈観念的に孤立化しようの一連の続き札〉—それが事実上は他の組と交錯しているにもせよ—という意味での〈実証主義的因果概念〉が不十分なものであることを、われわれは明らかにすることができる。」(メルロ＝ポンティ著『行動の構造』1942年 | 滝浦静雄+木田元訳 1964年 | みすず書房 | 207-08頁)。

*以下の点を留意した。

「われわれは、ラカン、クリステヴァ、イリガライ、ボードリヤールやドゥルーズといった有名な知識人たちが、科学的概念や術語をくりかえし濫用してきたことを示す。濫用のひとつは、科学的概念を、何の断りもなくその通常の文脈を完全に離れて使うことだ。」(A・ソカール+J・ブクリモン著『「知」の欺瞞』1998年 | 田崎晴明+大野克嗣+堀茂樹訳 2000年 | 岩波書店 | vi頁)。

*『SPEED TRAP』(2004年 | 6分)の特徴

- 太田の視線は固定されているが、時間がスロー/ハイと操作される。三度、視線を移動させる。
- 対象である自動車からの視線を想起する。自動車は太田の前を通り過ぎて何処までいくのだろうか。
- 我々の視線。対象の車、雲、影などが太田によって操作されていることを前提に眼を向ける。

*佐藤勝彦『相対性理論がみるみるわかる本』(PHP | 2005年)。

- 「止まっている人と動いている人とは異なる時間の尺度を持つ」(56頁)。
- 「高速ロケットに乗っても16年間で1秒の遅れ」(64頁)
- 「この世には、光の速度を超える速さで運動するものはない」(70頁)
- 「動くものは質量が増える」(85頁)

*我々の科学が進歩して宇宙船が進化しても、光にはなれない。S・ホーキングは「私たち人類は肉体的には非常に限られています、心は宇宙全体を自由に探検することができ」(佐藤勝彦訳『ホーキング、未来を語る』2001年 | 角川書店 | 82頁)という。我々が想像力によって光となる。近藤樹里×近藤孝義『死ねない悪魔』(上下 | 2016年 | 幻冬舎)の物語は生者達が死者の国である宇宙を巡り、冥府の秩序を乱す者を咎める。「偽りの神を創りだし、多くのものを欺き戦争に狩りだすものに死ねない悪魔として立ち塞がる」(下 | 348頁)。この物語にホーキング理論は当て嵌まる(暗黒物質 / 対消滅 / ブラックホール / 記憶 / 神は存在しない / 動物は戦争をしない)。この視点を携えることにより、我々は更に新しい視野の拡がりを感じることができるのではないだろうか。

(みやた てつや/嵯峨美術大学客員教授)

「ドキュメンタリードラマ」 史研究

杉田このみ 中垣恒太郎 昼間行雄 (ドキュメンタリードラマ研究会)

・研究の概要

本研究会では、新聞雑誌記事や、放送ライブラリー、NHK番組表検索を利用してテレビ史におけるドキュメンタリードラマに関する基礎資料(番組名、放送日時、放送局、尺、制作者、出演者、内容、視聴の可否など)をまとめている。これまでに300本(内、NHKは150本)の番組データの基礎資料ができています。その基礎資料を生かし、NHK学術トライアルに応募し、採択され2017年12月から3ヶ月間約30本の番組を新たに視聴することができました。これらのデータや、制作者や批評家などの言説と、実際の視聴を通して、ドキュメンタリードラマの系譜やテレビ表現の可能性について考察する。

・NHKにおけるドキュメンタリードラマを年代別に分類を試みる

NHKにおいて、テレビの草創期からドキュメンタリードラマが試行されてきたことがわかる。特に重要な番組を中心にドキュメンタリードラマの発展史について年代毎に分類を試みた。1950年代<草創期>、1960年代<模索期>、1970年代<発展期>、1980年代<脱構築期>、1990年代以降を<継承期>とした。

「ドキュメンタリードラマ生みの親」と評価されている今野勉(1936-)は、吉田直哉(1931-2008)演出の『国境のない伝記』(1973)が、「日本におけるドキュメンタリー・ドラマの原型となったことはたしかであろう。」と述べており、「草創期」「模索期」を経て、1970年代に「発展期」として、ドキュメンタリードラマの手法が一般に認知され定着していくようになったと考えられる。

・1980年代<脱構築期>岩間芳樹(脚本家、1929-99)と岡崎栄(NHKディレクター、1930-)の再確認

1980年代<脱構築期>の代表作として、『NHE特集 THE DAY その日・1995年日本』(岡崎栄演出、岩間芳樹脚本、1985)を挙げることができる。この番組は全10回にわたって放映され、放映時の10年後となる1995年を舞台に設定し、「情報社会」「高齢化」などの観点による未来予測を、ドキュメント・パートとドラマ・パートを組み合わせることで構成されている。「三次元スタジオショー形式」と称した本番組は、取材した記者たちを前にして、書き割りのスタジオセットでドラマを役者たちが演じ、観客としての記者たちも映像に移り込むというユニークな趣向が凝らされている。ドキュメンタリードラマの発展史にこの作品を位置づけ、その手法に対し分析を行い、論文としてまとめていく予定である。

(すぎた このみ/千葉商科大学政策情報学部)

(なかがき こうたろう/専修大学)

(ひるま ゆきお/文化学園大学造形学部)

「生命系」メディアアートにおける映像の役割

草原 真知子

本研究では生命の諸相をテーマにしたメディアアートを「生命系」メディアアートと名付け、その変遷を辿り、映像の役割の変化とその理由を分析した。

「人工生命 (artificial life, Alife)」という概念は80年代末から90年代前半にかけてCGやメディアアートに大きなインパクトを与えた。生命現象を扱ったメディアアートはCGシミュレーションをベースとして70年代から存在し、Game of Life やセルオートマトンなど簡単なルールで生じる生命活動のような変化が知られてきた。CG研究者のレイノルズが1986年に開発した「ボイド」は鳥や魚などの群れの自然なアニメーションを可能にし、映画における群れの表現に画期的な変化をもたらした。「人工生命」概念はこのような動きを関連づけ、90年代前半には人工生命アートがメディアアートの重要なジャンルとなり、日本ではゲームとしても普及した。

一方、1996年のクローン羊ドリーの誕生や遺伝子操作ビジネスなどバイオテクノロジーの本格化はアートにも影響を与え、展覧会や公募展では「バイオアート」が急増、光るウサギや組織培養肉など世間的にも注目を集める作品が制作された。

具体的には以下を行った。

(1) 「生命系」メディアアートの変化とその背景の理論的分析

(2) google image search を用いて artificial life art で表示される14ページ分の画像と bioart で表示される16ページ分の画像の分析と比較した。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造形の画像が混在、alife art では植物のモチーフが多く、bioart ではリアルな動物が多い。bioart ではペトリ皿や試験管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、等がわかった。

(3) 「人工生命の美学」(1994)と「バイオアート — バイオテクノロジーは未来を救うのか。」(2016)の収録作品についてその形態を調査、作品のテーマとアウトプットの関係を分析した。

(4) (1)の分析と(2)(3)で得られた結果を合わせて分析した。

結果として映像から生体・物体へ、という変化が立証でき、その要因としてはバイオテクノロジーの急速な発展、artificial life から synthetic life への変化、映像の陳腐化と物理的実体への関心の増加、CGの要素技術化、シミュレーションの応用技術化(SFXなど)、現代美術の動向と一点物としての作品の価値付け、展示手法の変化などがある。一方、最近ではデジタル技術の発展と共に「生命」の本質をアートという形で問い直す試みも新たな段階を迎えつつあり、人工知能やロボット工学の急激な発展は bio art では捉えきれないことから「人工生命」の復権の兆しがある。

(くさはら まちこ/早稲田大学)

ドローン教育導入の考察 —映像スキル習得を目的とした ケーススタディー—

植田 寛

この研究はドローン専門家の養成ではなく、映像技術の一つとしてのドローン撮影の習得方法を模索し、実証的に試みたものである。

ドローン教育機関について

現在、国土交通省航空局が定める所定の要件をクリアした講習団体は管理団体4、その傘下に43団体¹⁾となっている。他に航空局に認められないものまで含むと、相当数にのぼる。

その中でポピュラーなのが2～7日間の短期研修コースで、金額的には8～20万前後と学生が気楽に受講できるものではない。

本校導入に関して

当初、「習うより慣れろ」と考えたが、多くの学生はブレード音や操縦の困難さで抵抗感や恐怖心を覚えた。そのため

- ① PCのシミュレーター²⁾をゲーム感覚で馴染ませた。
- ② 同時にドローン検定協会³⁾の3級のテキストを使用し、必要な知識を学習。
- ③ マイクロドローンを使用し、実際に飛行練習を行った。
- ④ トイドローンを使い、本格的なドローンへ近づけた。

上記のプロセスを敢行した。

ドローン事故について

現場実習を埼玉県の非DID地区⁴⁾で、加えて地主にも許可を得て行った。だが、その際ドローンがコントロール不能となりロストとなった。その原因が明確にはなっていないが、幾つかの可能性が考えられ、その中には当時の知識では回避できなかったものあり、改めてドローンの危険性を理解した。

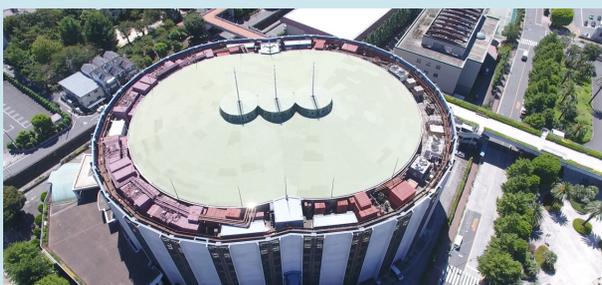
導入へのポイント

高額な機体は高性能で、初心者でも操縦が可能であり、多くの危険を回避できるようになっている。だが、それを越えた際に極めて危険な状態に陥り、その対策及び対応能力をいかに身に付けておくかが重要である。

発表後の展開

発表後、幾つかの学校より問い合わせを受け、またブレーン株式会社よりドローン撮影の協力要請を受け、本年8月22日に東京都杉並区においてドローン撮影を行った。

その際、新たに飛行許可申請をオンライン(DIPS)⁵⁾で行い、ドローンめぐる環境も刻々と変化を見せている事に改めて驚かされた。



注

¹⁾ 無人航空機の講習団体及び管理団体を航空局ホームページに掲載について
http://www.mlit.go.jp/report/press/kouku10_hh_000106.html 2017.6.1 発表

²⁾ リアルフライト RF7.5 双葉電子工業

³⁾ ドローン検定協会株式会社も航空局より認められた団体の一つである。

⁴⁾ DID地区(人口密集地区)許可承認なくドローン飛行は禁止となっている

⁵⁾ ドローン情報基盤システム(Drone/UAS Information Platform System)

(うえだかん/尚美ミュージックカレッジ専門学校
音響・映像・照明学科/静岡産業大学 情報学部)

ホームムービー黎明期における 遺品フィルムのデジタル化 と活用について

—U.A. カザールの見た戦前の神戸

木羽 康真

本研究では、神戸にゆかりのあるスイス人、故ウーゴ・アルフォンス・カザール(Ugo Alfons Casal以後カザールと略す)の遺品から発見した映像や写真の一部を公開し、アーカイブ化について考察した。カザール家に残された日々の生活を記録した映像メディアをはじめ網羅的に調査・データベース化し、カザールの経歴および神戸史における位置づけをはじめて行うことを目的とする。

カザール(1888年～1964年)は、スイスのフォルカート・ブラザーズ社大阪支社に赴任する形で1912年来日した。1916年に同社を退社後も日本に居住し、いくつかの会社に在籍しながら、日本の美術品を蒐集、1964年に亡くなるまでの大半を、神戸市須磨区塩屋毘沙門山やジェームス山等で過ごした。

漆器をはじめとする4000点以上のコレクションのほとんどは、大阪市立美術館に寄贈された。同館では定期的にコレクション展が行われており、2017年11月28日から2018年1月21日の期間中「カザールコレクションと私たちと未来と」が開催され、約200点の漆器が展示されている。

コレクションとは別にカザールの遺品が近年に発見された。

内容は紙媒体資料や雑貨、映像メディアなどが存在し、段ボールにして40箱以上にも及ぶ。うち、映像メディアは16本の動画フィルム(16mm)と、500点以上の写真フィルム(ガラス乾板など)が存在している。上記のコレクション展では、初公開としてカザール邸の陳列室などを写したガラス乾板が6点展示されていたが、他の美術品と違ってこれらの記録媒体については未だほとんど研究がなされていない状態である。そのため、映像メディアは貴重な資料であると思われる。

研究を始めるにあたり、神戸映画資料館の協力を得てこれらの16本の動画フィルムを事前調査したところ、おおまかに分けて、既製品を購入したもの、個人で撮影しアメリカ・コダック社に送って現像した未編集のもの2つの種類があり、記録されている内容は、当時の在日外国人の生活を記録したものやみなとの祭の記録映像などであることがわかった。

今回、最初にデジタル化を行った動画フィルムは以下の3点である。

- ・『神戸市湊町三丁目 劇全巻 MINATO-MATRI』
- ・『untitled』
- ・『CHILDREN'S PARTIES-MAY'35』

HDテレシネ作業およびデータ変換作業は全て株式会社IMAGICAウェストに依頼した。フィルムは全て16mm・モノクロ・サイレントである。CINE-KODAK PANCHROMATIC SAFETY FILMを使用したフィルムにはフィルムエッジコード「KODAK + ■」(1935年)が確認できた。カビや汚れなどの付着はあったが80年ほど経過したフィルムにしては良い保存状態であった。そのため、デジタル化された映像は1930年代の神戸の町並みや人々を鮮明に映し出しており、今後の調査や上映などの活用に期待できる。

残りの動画フィルムも順次デジタル化し、アーカイブすることによって、数少ない戦前における動画資料を発掘し、以後の研究資料として活用できる状態にする予定である。

(きば やすまさ/神戸松蔭女子学院大学)

フライシャー兄弟の長編アニメーション再考 ：映像と物語の関係と同時代的な含意から考える政治性

宮本 裕子

本発表では、フライシャー兄弟（マックス、デイヴ・フライシャー）が率いたフライシャー・スタジオによる長編カラー・アニメーション『ガリヴァー旅行記』（1939）と『バッタ君町に行く』（1941）について検討した。両作は、先行するディズニーの長編と比較されることで、しばしば芳しくない評価を受けることがある。実際に、フライシャー兄弟の長編二作には、物語やキャラクター造形にディズニーからの影響が見られる。にもかかわらず、物語の推進力とキャラクターの心理描写がディズニーの長編に比べて弱い。先行研究を参照し、以上のような評価を確認した上で、これら二作に共通する世界観と物語類型の存在を、さらには同時代的な背景から考えることで、フライシャー兄弟の長編二作に含まれる政治性の存在を主張した。

『ガリヴァー旅行記』は小人の国リリパット編の翻案であり、『バッタ君町に行く』は都会の片隅に暮らす擬人化された昆虫の物語である。両作に共通するのは、大きな生き物と小さな生き物の共存する世界を舞台にしている点である。また、これら二作に登場する大きな生き物と小さな生き物は、ロトスコープによるアニメートとフリーハンドによるアニメートによって明確に差別化され、異なる種族としての存在を強調されている。この点について、実際の映像を確認しつつ、大きな生き物と小さな生き物は互いが異質なものとして他者化されていることを確認した。

大きな生き物が小さな生き物を助ける物語を持っている点も両作に共通しており、いわば他者に対する補助の精神を物語の上で見せている。しかし、このような物語類型は助けられる側の小さな生き物の受動性を際立たせもする。他方でおかだえみこのような批評家は、フライシャー兄弟のユダヤ系というアイデンティティと『バッタ君町に行く』の物語を結びつけ、「エクソダス」の変奏として評価している¹。フライシャー兄弟のユダヤ性を物語の次元で指摘するならば、同時代におけるナチス・ドイツによる迫害と虐殺の歴史的背景は看過できない。フライシャー兄弟の長編二作は、ナチ党の独裁が決定的になり、ユダヤ人虐殺が激化し、強制収容所における大量虐殺の道筋が作られていく時期に制作、公開された。このような背景を念頭に置いた上で『バッタ君町に行く』のラストシーンを確認することで、そこに流れるある種の諦観や悲哀のモードが戦争と迫害を想起させるものであることを示唆し、フライシャー兄弟の長編における政治性を主張した。

1 おかだえみこ「バッタ君町に行く」『キネマ旬報』2010年1月上旬号、124-125頁。

（みやもと ゆうこ/明治学院大学）

荻野茂二のフィルム群 ——その生産構造と作品

原田 健一

【研究の目的】

荻野茂二が1991年に死去した翌年、その製作した映像は国立映画アーカイブに寄贈された。461本の膨大な映像群は、通常、戦前のアヴァンギャルドな個人映像として評価される。しかし、この膨大な映像群—大量の映像の生産を可能にした構造はどういうものだろう。ここには、日本社会の映像文化が形成した特有の問題が胚胎している。この研究では、こうした生産構造のあり方を分析する。

【研究方法】

この研究においては、1本1本の作品ではなく群としてのフィルムがどのような社会的文脈にあるのかを分析することを主眼とし、複数の人間(研究者)が参加して一緒に見ることにし、また、細部にはこだわらず、ビデオを早回しにしながら数多くの作品を見て、全体像を把握することにした。なおこの分析においては、映像が含有する「映像を写す人、写される人、その映像を見る人」という社会的な関係性に留意した。

【研究の内容】

荻野のフィルム群は、戦前においては、居住する巣鴨やその町内会などの地域の生活や、さらには所属していた軍人会などの社会的な地位を基盤にしている。さらに、映画製作をしていくために交流した仲間(芸術サークル)である『パテーシネ』を中心としたつくり手たちとの関係から生まれた作品が加わる。これらの芸術サークルと関係した作品は、最初から海外で発表されることを前提とした芸術的な傾向をもつ作品であり、1937年中国との本格的な戦争が始まると、荻野は16mmへと移行し、日本を紹介する題材へと変える。しかし、戦後はこうした作品の対外性は破棄される。1960年1月に『小型映画』などのメディアの大きな後押しを受け、荻野は、地元の巣鴨で「オギノ8ミリ教室」を開催し成功する。この教育産業としての成功の背景には、映画教室でしばしばヌード撮影会が行われたことがある。戦後、荻野の作品テーマとして女性の裸が大きな位置を占めるが、一方でそれは、アンダーグラウンドな商売としての側面を含んでいた。そこには、「オギノ8ミリ教室」の受講者の年齢、あるいは社会・経済的な地位も関係していた。

【研究の結論】

こうした映像群において、マス・コミュニケーションとパーソナル・コミュニケーションの映像の間にある地域共同体、あるいは小型映画の同好会といったなんらかのコミュニティというべき中間的コミュニケーションのレベルの分析が重要となる。そこに映像が社会のなかで実体化する場所があり、また、社会の映像に対する欲望のあり方が顕現するからだ。荻野のフィルム群は、こうした映像の社会的実態を明らかにする。

（はらだ けんいち/新潟大学 人文学部）

拡張されたスクリーン ：現代美術と映像メディア

馬 定延

本研究発表の目的は、美術史、映画研究、メディア論が交差する研究領域として台頭しているスクリーン・スタディーズの文脈で、現代美術における映像メディアの導入と現状について考察することである。発表者は、「Into the Light」(2001)、「X-SCREEN」(2003)、「Beyond Cinema: The Art of Projection」展(2006)から近年の「dreamlands」(2016)までの展覧会、そして『The Screen Media Reader』(2017)、『Screens』(2016)、『Surface』(2014)、『Between the Black Box and the White Cube』(2014)、『Exhibiting Cinema in Contemporary Art』(2013)、『Screens』(2010)などの関連研究書を紹介しつつ、ポスト・メディウムの状況に対する意識が共有されはじめた2000年以降は、メディウムの多様性を内包するプロエクシジョン形式とイメージの空間性に注目する研究動向が顕著であると指摘した。

発表の後半では、実験映像作家として出発した現代美術家のヒト・シュタイエルの《How Not To Be Seen: A Fucking Didactic Educational. MOV File》(2013)という作品を取り上げ、今後の課題を提示した。水戸芸術館現代美術ギャラリーで開催された「ハロー・ワールド」展(2018)でインスタレーションとして紹介されたこの作品は、ニューヨーク近代美術館とテート美術館のコレクションであると同時に、「アート・フォーラム」誌のウェブサイト公開されているインターネットの動画ファイルとして存在する。この作品が示唆するように、拡張されたスクリーン経験は、ブラックボックスとホワイトキューブの二項対立的空間論を超えて、映像作品の鑑賞と所蔵にまつわる美術の制度、イメージの生産・複製・共有・記録・保存に関わるテクノロジー、それら全てによって変容される観客性など、理論研究上の重要な問題を提起している。

(ま じょんよん/明治大学)

ハリウッドスタジオ付属 school との連携による映像による英語教材 の開発と高校での特別授業 ～海外での撮影の教育効果と映像 による教育コンテンツの可能性～

栗原 康行

研究の目的と動機 本学は地方公立大学であり常から地域連携と地域貢献を旨としている。そこで本研究では連携先として名古屋市、Relativity school、名古屋市立工芸高校、東海テレビ放送株式会社ほかと協働させていただいた。2017年9月には本学の学生10人を引率してLos Angelesほかで撮影をおこない帰国後、国内各地での撮影やスタジオ撮影を経て編集し、実際の名古屋市立工芸高校で実際に高校生に対して映像コンテンツを活用して英語の特別授業をおこなった。これらの研究活動は本学の特性を活かした地域連携であり、地域貢献とも言えよう。

研究の内容/方法 2017年春ごろからまずは現状の中学高校で使用される英語教材を一通りリサーチした。中学から高校初級レベルまでの教科書や参考書を随分購入して読んでみた。その中からユニークなものや映像化して面白そうな構文などを探して教育映像の台本を作成した。一方LAで撮影するにあたりロケーションハンティングや撮影交渉を現地でおこなった。また、参加希望学生を募るが、本学が公立大学であるせいか参加費用に躊躇するものが多く、こちらも難航した。格安航空券の予約、現地ではAIR BNBなどを予約して確保、移動は12人乗りのワゴン車を自ら運転して格安で撮影旅行を行った。また日本でのスタジオ撮影では協力いただける「英語ができるナビゲーター」探しに難航した。(下記は名古屋市立大学でのスタジオ風景)



映像作品が無事に完成すると実際に名古屋市立工芸高校の英語の特別授業として本作を高校で上映し、出演者が解説して授業を行った。

授業後は参加者に聞き取り調査を行い、映像コンテンツを英語教材に有効に生かせる(興味を持って学習に参加できた)というおおむね良好な感触を得られたものと考えられる。

研究の結論と判明したこと

正式に撮影しようとするLAでは許可が出にくい、費用が莫大にかかる。そのためアメリカでのロケはハンディカメラで音声もカメラマイクのため聞き取りにくい部分があった。また学生にとっては「普通の撮影」でも慣れてないのに海外での英語での撮影遂行や、スタジオ撮影など時間的な制限含め様々な条件のもと撮影遂行するには厳しいものもあった。ただし、大学生が制作する映像コンテンツで実際に高校生を教育することで、大学生側から見れば一定の「作品作りに対する責任感」が芽生えたものと考えられる。また高校生側から見ると、身近な大学生が海外ロケまで行って制作したコンテンツを視聴する参加型の英語の授業は興味深いものであったように考察される。

(くりはら やすゆき/名古屋市立大学芸術工学研究科)

ルイ・ドゥリュックの映画作品と文学作品の関連性 ——ナラティブ・アヴァンギャルド映画と文学

駒井 政貴

ルイ・ドゥリュック Louis DELLUC はガンス、レルピエ、エプステイン、デュラックらとともにフランスにおける所謂ナラティブ・アヴァンギャルド映画の作家として考えられる。多くの場合、映像エフェクトを駆使して詩的な印象を追求した作品を作った、ということが彼らの作品の特徴として挙げられる。ドゥリュックを始めとするナラティブ・アヴァンギャルドの作家たちがフランス映画に取り入れた文学的な影響がイメージの詩的な面に留まるものなのか、彼の戯曲、小説と映画との関係から考察した。

戦前には演劇批評や劇作を行っていたドゥリュックが戦争批判のための小説を書き始めたのは第一次大戦が勃発した後のことである。『ベルリンの首斬り役人』、『戦争は死んだ』、戦後の発表になるが『頭皮踊り』がそれに当たる。彼が意識的に映画を見るようになったのも第一次大戦に入ってからのものであり、小説を書くようになった時期と重なっている。

第一次大戦中に書き始めたドゥリュックの小説を読むと、映画の方法を取り入れたと考えられる手法が散見される。上述の小説には日記を並べ直すという編集の手法や、複数の場所、物語、時間の中で展開するグリフィス風の手法がある。その後、ドゥリュックは映画の監督もするようになるが、演劇の三一一致法則から離れたアメリカ映画の影響下にあると考えられる映画作品を作る。これらの映画の特徴は、散文性あるいは小説性ともいべきものであろう。

では、大戦後の小説を含め題材において小説と映画との関連性はどうかであろうか。ドゥリュックは小説においては特に大戦中は反戦を題材としたが、映画では一見、政治性を見出すことはできず、エーヴ・フランシスを主演に「愛」のあり方を描いた女性映画としても捉えられる映画作品との関係は見い出せないように見える。しかし、小説と映画での男性と女性の行動の特徴を比べて見ると、男たちは些細なことで感情を爆発させ、ナイフやリボルバーで短略的な解決を図ろうとし、カラストロフにまで達してしまうのに対し、女性は粘り強く、関係性の継続を試みる。戦争や暴力の前では一見無力に見えるが女性の叡智をドゥリュックは一貫して描いたと言える。ドゥリュック映画は家庭や社会での女性たちが受ける抑圧に対しての地位向上や女性の権利拡張というタイプの女性映画ではないが、彼の映画は攻撃性や暴力性という男性性に対しての女性性を描いたと言える。

このようにドゥリュックの映画と文学、特に反戦小説から始まったドゥリュックの小説との関係は、一見、手法的な関連性に限られ、題材とは共通点がないようにも見えるが、題材においてもドゥリュックの文学と映画は共通点を見出すことができ、一貫性があったといえることができる。

(こまい まさき/早稲田大学大学院文学研究科
演劇映像学コース博士後期課程)

「新派的な音色」の行方 ——松竹現代劇映画とSP盤 映画説明レコード『二人静』 (1935)の検証を通して

谷口 紀枝

日本における活動弁士によるレコード吹き込みは遑って確認すると、大正3年辺りから活発化していくが、作品残存率の低さから研究資料として活用された事例は少ない。本発表においては、昭和10年(1935)4月公開の松竹蒲田・オールトーキー映画『二人静』と、この作品に連動する形で同年6月に発売されたタイヘイ・SP盤映画説明レコード『二人静』の検証を通して、1930年代の日本における映画とサウンド文化の発達状況を確認し、双方に共通した「新派的な音色」と、1930年代の日本社会における国民との関係性についての検証を試みた。

柳川春葉原作の『二人静』は、大正6年と11年に日活向島において新派映画として、また昭和10年には、松竹蒲田において現代劇映画として製作された。松竹作品は脚本が現存しており(国立映画アーカイブ所蔵)、今回はこの脚本を中心に作品を考察した。『池田組『ふたり志づか』』と題された松竹作品『二人静』は、女性登場人物「ふたり」に脚光をあて、スター女優・栗島すみ子、川崎千子を配した、母性愛メロドラマとして製作されており、汽船、自動車、アコーディオンなどの近代的音響、喫茶店、ラジオ、レコードなどの同時代的描写を含む現代劇としての体裁を保ちつつ、内容は、家父長制度、階級社会に翻弄され、社会の辺縁で生きる女性達の哀愁と共感がせつない台詞とともに描かれたもので、多分に新派的な傾向をもつ作品であった。

一方、人気弁士・静田錦波により録音された『二人静』は、琴、太鼓、笛などの奏でる囃子を背景音楽として、新橋の色街に位置する待合残月の奥座敷を舞台に物語が始まり、芸妓・浪次が息子の将来のために自己犠牲的に身を引くまでの葛藤が、かつて日活向島で人気を博した女形を思わせる情感に充ちた感傷文句で語られる純日本的な内容となっていた。小唄の流行が復活し、空前のレコードブームが起きていた1930年代に人気ジャンルとなった映画説明レコードは、映画と同期することで、またレコード単体として日本全国に流通し、「新派的な音色」を繰り返し轟かせていたものと思われる。

同時代に流通したこの二つの「新派的な音色」には、近代と前近代、西洋と日本という異種類のサウンドが混合しており、それは、旧来の音感覚に近代的音感を塗り重ねていった1930年代の日本社会における国民の感性と音感覚の発達を反映しているものであると推察され、この音感の発達が日本映画のトーキー化の達成に寄与する一要因であったとも考えられる。

他方、「新派的な音色」と、映画、レコード文化をめぐり浮上した「女性の共同体」の存在は、同時代に活発化する戦局への動向と何らかの関係性が感じられるものであったが、それは、今後の課題として研究を進めていくこととする。

*本発表は、JSPS 科研費 18K12234 の助成を受けたものです。

(たにぐちのりえ/日本大学芸術学部・日本学術振興会特別研究員 PD)

美大におけるアニメーション教育 ——学科・専攻15年の再検討

小出 正志

1. 研究の目的・動機

2003年に3大学でアニメーションの専門教育課程が開設、今年15年が経過した。この間2009年に2000年の開設準備当初から10年目の検討を発表したが、改めて日本の美術・デザイン・映像系大学のアニメーション教育総括の時期といえる。

2. 研究の内容・研究したこと

所属大学アニメーション専攻を中心に現状と経緯を整理、適宜同系他大学と比較・検討し、実績・成果を整理、共通の課題を抽出した。

3. 研究の方法

教育課程・授業運営等の資料、卒業制作展やICAF等学生映画祭の資料・文献等を検討し、関係者・関係機関に取材を行った。

4. 研究の結論、結果判明したこと

その特徴：規模の多様性、教育課程の所属領域も様々、日本のアニメーションが持つ領域的独自性・自律性の問題とも関わる。創作者・実務家養成を目的とする実技系教育を中心に始まり一定の実績を残す。理論・歴史系教育も一定の場が確保されているが、理論・歴史系を基本とする教育課程開設の困難さは著しく、先行する美術・デザイン・映像系諸領域に比べた、発展途上性がある。

その特徴：開設の経緯も多様で東京造形大学は情報メディア系専攻再編として始まり3年余の準備期間を費すが、より急激な場合もあり、時代背景や個別事情も存在する。日本において前例のない教育課程であり、比較的早い段階での修正や実質的改訂も行われた。その後大小幾度かの修正・改訂を経て現在に至る。教育課程に限らず、方法や体制、機器・施設などの変更・改善も行われた。少子化という事情もあれば、デジタル化の進展という社会的な情勢によるものもある。日本の美大アニメーション教育を総括するためには、改めて各時期における教育運営について分析や評価をすることが必要。

その課題：専門教育課程設置に関わる第一世代教員の交代が始まり、開設当初からの課題である教員自身が「教わらなかったこと」「自助努力的・経験的に修得したこと」をいかに体系化・客観化して教授するか教育実践を行うかは引き続き残る。第一世代の経験や実績をいかに次世代の教員に繋ぐかとの新たな課題も登場。美大アニメーション教育は時代や社会の変化や要請にその都度対応してきたが、対応する時点・水準・規模の問題は残る。理論的・理念的に想定される目標等と現実的な問題の整合の課題もある。学生の卒業後進路も社会的要請や受験生・入学者・関係者の期待と領域の理論的・理念的拡張性ととの整合性・均衡性の課題等がある。

その展開と発展性：大学アニメーション教育の「核」としての美大アニメーション教育は、中核部分の展開・発展は同系大学間の拡がりであり、専門課程設置大学の増加も、ICAF等による横断的連携もある。非実技系の大学アニメーション教育課程の開設や、映像系やメディア系との狭義の領域を越えた融合的・総合的な連携による拡がりをも視野に入れた幅広い展開や発展を考えるべき。

(こいで まさし/東京造形大学)

空間の想像力としてのディアスポラ映画論 ——梁英姫作品を例に

小川 翔太

当発表では、英語圏における「ディアスポラ映画」論の動向を整理した上で、日本を代表する越境的映画監督として評価されている梁英姫作品の「ディアスポラ映画」の文脈に位置づけた再解釈を試みた。具体的には、「ディアスポラ映画」論の発展を、反主流映画研究(サードシネマ)を継承する第一波(Mercer 1988, Hall 1990, Martin 1994, Naficy 2001)と、受容や身体性の問題に着目した第二波(Marks 2000, Berghahn and Sternberg 2010)に分割して整理し、その分岐点を空間への転換とした。つまり、ディアスポラ映画を反主流の発話と捉えるアプローチから、ディアスポラ(=拡散)を空間的想像力と捉えるアプローチへの転換である。その上で、平壤と大阪に分断された自身の家族を描いてきた梁英姫作品に関するこれまでの言説も、「ナショナル」な発話に対する反主流の発話として、停滞と越境の二項対立を維持した形で捉えた第一波の解釈もあれば、空間移動に着目した第二派の解釈もあることを示し、さらに『ディア・ピョンヤン』(2005年)の特定のシーン分析を通して梁作品における越境的移動が平面的な空間移動として描かれることは稀であり、むしろ公私、理性と情動、親密性と不気味さ(heimlichとunheimlich)など複数の境界線の横断を伴う多層的な移動であることが多いとする独自の見解を加えた。

当研究の目的は、特定の作品、作家の再解釈ではなく、あくまで日本映画に即した「ディアスポラ映画」論展開の試みであるため、会場から得られたフィードバックは貴重である。特に、国境を越えることのない様々な携帯の越境体験についての扱いは今後の課題になるが、その上でヒントになるのが当発表でも言及した社会学者戴エイカの提唱する「境界を越えて移住する人の経験についての批判分析のために、特に、日本列島に関係した人の移動の経験について思考を深める」のに有効な枠組みとしてのディアスポラ論だろうと考える(戴2009年)。

参考文献

- Berghahn, Daniela and Claudia Sternberg eds. *European Cinema in Motion: Migrant and Diasporic Film in Contemporary Europe*. New York: Palgrave MacMillan, 2010.
- Hall, Stuart. "Cultural Identity and Diaspora." In *Identity: Community, Culture, Difference*, J. Rutherford ed. London: Lawrence and Wishart, 1990.
- Marks, Laura. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press, 2000.
- Martin, Michael. *Cinemas of the Black Diaspora: Diversity, Dependence, and Oppositionality*. Detroit: Wayne State University Press, 1994.
- Mercer, Kobena. "Diasporic Culture and Dialogic Imagination." In *Blackframes: Critical Perspectives on Black Independent Cinema*. Mbye Cham and Claire Andrade-Watkins eds. Cambridge, MA: MIT Press, 1988.
- Naficy, Hamid. *An Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*. Princeton: Princeton University Press, 2001. Georgiou, Myria. *Diaspora, identity and the media: diasporic transnationalism and mediated spatialities*. Cresskill, NJ: Hampton Press, 2006.
- 戴エイカ「ディアスポラ：拡散する用法と研究概念としての可能性」『批判的ディアスポラ論とマイノリティ』野口道彦、戴エイカ、島和博編 明石書店 2009年

(おがわ しょうた/名古屋大学大学院人文学研究科)

中国におけるインターネットをメディアフレームとする「大話文化」の勃興

江 曼雪

・今回の発表の目的・動機

「大話文化」の言葉は二部作の香港映画『チャイニーズ・オデッセイ』のオリジナルの題名『大話西遊』からきている。

「大話文化」とは、簡単に述べると、「古い権威や信仰、因習や偽善などを嘲笑し風刺すること」である。新しい世界観として秩序と正統的な価値観への脱構築であり、パロディの形であらゆる神聖な見せかけを脱ぎ、現実の抑圧感と制限を突き破った。

1995年に初上映された時、『チャイニーズ・オデッセイ』の興行成績が悪く、上映失敗の事例とされた。

しかし1999年になって『チャイニーズ・オデッセイ』は人気を持つようになって、映画の中のセリフも当時の流行語となった。2004年に、『チャイニーズ・オデッセイ』の主演として周星馳（チャウ・シンチー）が中国大陸のいくつかの大学で「講演」をし、多くの学生から熱狂的な歓迎を受けた。

『チャイニーズ・オデッセイ』が従来の伝統を覆し、傲慢で不遜だが情を重んじる姿勢は当時の若者（特に大学生たち）の間で支持された。それが新しい文化となって「大話文化」と称された。

なぜ、上映された10年後大ブームになり、さらに一種の文化になったのか、本研究の目的である。発表では、『チャイニーズ・オデッセイ』の内容、1995年-2005年の中国内での受容のされ方を、中国におけるインターネットの普及率に関連させて、その考察を述べた。

・発表した研究の方法は以下のようなことである。

1. 社会学的アプローチ

『チャイニーズ・オデッセイ』は、中国の代表的な伝奇小説である『西遊記』を元に、孫悟空がタイムスリップしたラブストーリーを描いている。サブカルチャーとして捉え、「大話」ブームの特徴の分析を行った。

2. メディア論からの分析

ゴッフマンの「メディアフレーム」理論およびメロウィッツの「最初のテレビ世代」を基にして、それらのメディア理論との比較を行った。

3. 中国のインターネットの普及について

1995年-2005年に、中国におけるインターネットの普及率、また、ネット動画の視聴率について、データを分析し、なぜ「大話文化」が支持されたか、その理由と傾向を考察した。

・結論

「大話文化」が当時大ブームになって一世代の価値観に影響を与えることができたのは二つの原因がある。

1. 電子メディアの発展、テレビ、インターネット環境の整備によって台頭するネット動画と受容者（特に大学生）が、中国における最初のテレビ（映像）世代と重なったことで、一気にブームになったと結論づけた。最初のテレビ世代が青年期のインターネット文化に触れた中国は、世界の特殊な例と言える。

2. 香港文化が中国大陸の文化に影響を与え、青年サブカルチャーとして成立したことで。

中国での、インターネットの普及率の高まり、大話文化のブームが、若者たちに影響を与えて、自分が作った娯楽用の動画をネット上にアップロードし始めた。それが、映像+インターネット、すなわち微電影という、中国の独自の新しい映像タイプの誕生の要因であると言えよう。

(こう まんせつ/日本大学芸術学研究科芸術専攻)

NNN ドキュメントのデジタルアーカイブ化とその利活用

丹羽 美之

近年、日本でもテレビアーカイブの利活用がようやく始まりつつある。NHKでは過去の放送番組を学術研究に利用する試みとして、「NHK番組アーカイブス学術利用トライアル」が2010年よりスタートした。しかし、NHKに比べて、民放アーカイブの整備・公開は大幅に遅れており、その利活用は依然として停滞したままである。今後、放送文化の発展のためには、民放、とりわけローカル番組アーカイブの充実が望まれる。本発表では、そのモデルケースとして、NNNドキュメントのデジタルアーカイブ化の取り組みを紹介し、その利活用の可能性を示した。

日本テレビ系列の全国29局が制作するNNNドキュメントは、民放・NHKを含めて、日本のテレビで最も長い歴史を持つドキュメンタリー番組である。1970年の放送開始以来、これまでに制作された本数は約2300本。取り上げたテーマは、戦争や災害、医療や福祉、労働や教育、公害や差別など、多岐にわたる。日本のテレビ番組で初めて国際エミー賞を受賞した『明日をつかめ！ 貴くん〜4745日の記録〜』をはじめ、数多くの優れた番組、個性的な作り手がここから生まれたことでも知られている。また地域密着もNNNドキュメントの魅力のひとつである。全国のローカル局が制作に参加するNNNドキュメントはローカル・ジャーナリズムの歴史そのものであり、地域社会の貴重な記録でもある。

今回、NNN系列各局の全面的な協力のもと、全2300本をデジタルアーカイブ化し、初めて研究に利用することが可能になった。NNNドキュメント研究会（代表：丹羽美之）では、NNN系列各局から番組データの提供を受け、2014年度からNNNドキュメント研究用デジタルアーカイブシステムの開発に取り組んできた。これは、研究会メンバーがインターネット上で番組を自由に検索・閲覧し、データベースを作成できる画期的なシステムである。このシステムを活用して、これまでに全2300本の番組データベースを入力した。

NNNドキュメントは、多様な学術研究の史資料として、大学教育における教材として、あるいはジャーナリスト教育の素材として、様々な活用が期待される。今後も引き続き、放送史・現代史・地域史の一級の記録であるNNNドキュメントの歴史を体系的に整理することによって、その遺産を次世代に引き継ぐことを目指している。

*本発表は、平成26-29年度科学研究費補助金（基盤研究(B)）「テレビアーカイブに見る戦後日本イメージの形成と変容」（研究代表者：丹羽美之）、平成29年度公益財団法人放送文化基金研究助成「NNNドキュメントのデジタルアーカイブ化とその利活用」（研究代表者：丹羽美之）による研究成果の一部である。

(にわよしゆき/東京大学大学院情報学環)

都市イメージへテキスト介入するメディアアート表現について —コンクリート・ポエトリーの派生的作品として

関口 敦仁

2017年に作成した、“La Guerre-戦争” 関口敦仁+片岡勲人、9月、愛知県立芸術大学芸術資料館メディアアート研究会企画展、と“La Guerre-戦争” 松田のみ+片岡勲人+関口敦仁、11月、アートラボあいち、の制作アプローチとコンクリート・ポエトリーからメディアアート表現へのつながりなどについて発表を行った。

文字は現代社会において、様々なメディアで氾濫しているが、表現の道具としてのテキストは物語を構成する要素を失いつつある。イメージの訴求性を発揮することが難しいとされる文字を、あえて都市のストーリーに没入させるような根源的な都市のイメージを表出させるような表現に変換することを計画した。そこで、1970年出版のジャン＝マリ・ギュスターヴ・ル・クレジオの「La Guerre」現代が生み出す都市を戦争そのものの狂気として表現する実験詩のような小説を、文字を生み出す行為だけで作品化し、文字イコールイメージというような表現を目指した。

一列に並べた16個のRGBLEDとArduino Microとリチウムバッテリーを内蔵して、造形した集成材で持ちやすく作られたLEDデバイスを開発しそれでテキストを描画できるようにした。表示テキストは「La Guerre」フランス原文をテキストデータ化し、Google翻訳で、中国語、日本語、英語、ドイツ語に変換し、RAMに入れ、パターンから16x16ドットの文字として点滅し、人がなぞる速度によって、文字が蓄光としてのこるよう、言語別に5つのデバイスユニットを準備した。アートラボあいちでは、新たな展開としてより都市風景に文字を発生させる手法として、撮影した映像に点滅のみを埋め込む映像作品として展開をおこなった。

これらの表現を1950年代国際的運動として詩、ポエムは文字、テキストのイメージ性を強調し、空間的、物質的に展開させた表現を生み出した、文字の視覚芸術「コンクリート・ポエトリー」との接続性とインターメディアとしてフルクサスの活動とともに提示されたこれらのアクティビティの再発見を行った。



(せきぐち あつひと/愛知県立芸術大学)

ロイス・ウェバー監督作 『毒流』におけるドラマ的アプローチ

入倉 友紀

ロイス・ウェバーの監督作『毒流』Shoes (1916)は、興行成績・批評、両方の面で最も成功を取めたブルーバード映画の1つである。ウェバーは、この時期、現実の社会問題をテーマにした作品を積極的に製作しており、ホワイト・スレイブリーの問題を扱った『毒流』もそのような映画の1つとして認識されてきた。一方で、アメリカ国内の問題を扱った作品が、本国だけでなく例えば日本のような国においても人気を博したことはこれまであまり注目されてこなかった。そこで本発表では、『毒流』には幅広い層の観客、とりわけ女性観客にアピールする普遍的な要素があるのではないかと考え、①原作との比較、②主人公エヴァの表情と靴のショットの分析を行った。

まず①に関してだが、2つの原作との相違に着目した。1つはアメリカ社会福祉の母、ジェーン・アダムズによる1912年の著作 *A New Conscience and an Ancient Evil* である。本著はシカゴで働く少女たちの苛酷な労働状況を報告するドキュメントである。その中に、工場に勤務し低賃金で働く移民の少女が、靴を買うお金を貯めることが出来ず、結局靴のために自分自身を売ってしまったという話が登場する。この短い逸話が、ステラ・ウィーン・ヘロンの短編小説 *Shoes* の原作となっている。ウェバーはヘロンの小説を基に、映画用の脚本を執筆するが、映画版には原作とは異なる点が見受けられる。今回は映画オリジナルの登場人物、特徴的な演出が行われている公園のシークエンス、映画内にしばしば登場するデパートのシーンの3点に着目し分析を行った。

次に②の分析である。主人公エヴァの内面を知る手がかりとして彼女の表情を捉えたショットと靴のショットの重要性を指摘した。エヴァのバストショットの多用は本作の中で際立っている。観客は常に無表情なエヴァと対峙することを求められ、その注意は彼女の視線へと惹きつけられる。エヴァの視線は大きく3つに分けることが出来る。1つは彼女を搾取する男性(父親、チャーリー)への軽蔑の視線、2つ目は憧れまたは貧しさの対象としての靴への視線、そして3つ目はエヴァ自身への視線である。観客は、エヴァの視線を通して彼女に同一化し、男性・靴・そして最終的には商品になってしまう主人公を見つめることを求められる。

本発表では、社会問題映画として捉えられがちな『毒流』という作品の持つドラマ性を原作との相違、メアリー・マクラレンの表情と靴のショットの2点から明らかにした。ロイス・ウェバーは本作を製作するにあたり、原作のエッセンスを引き継ぎながらも映画オリジナルの設定を加え、さらに視覚芸術としての映画の特徴を最大限に活かし、作品に強いドラマ性を与えた。貧困の末に自身を売ってしまう少女の物語、という主人公に同一化することが困難な物語を、観客が自身の境遇と重ね合わせる事ができる物語へと作り変えたことが、この作品の興行的な成功に繋がったといえるのではないだろうか。

(いりくら ゆき/早稲田大学大学院文学研究科演劇映像学コース修士課程)

大正～昭和初期の「玩具映画」の家庭内受容と子供の映像体験

福島 可奈子

本発表は、従来未解明であった「玩具映画」の家庭内受容の実態を明らかにするため、家庭での映像体験と子供の創作的介入の試みのヴァリエーションについて、当時の実物史料や体験者の回顧録など、今回あらたに発見されたものも含む一次史料に基づいて実証した。また映像文化的、かつ短命規格を含むメディア機器の多様性に注目するメディア考古学の視座から、短命規格であった「紙フィルム」のオリジナリティーと子供の創作との関係性についても言及した。

「玩具映画」とは、大正時代中頃から昭和40年頃まで市販された、子供向け35ミリフィルムとその映写機のことである。日本では映画揺籃期から、映画館の使用済みフィルムが裁断・複写・再編集され玩具映写機と共に玩具屋などで販売されたが、比較的安価となった昭和初期に大流行を迎えた。玩具映画はその後20年以上、小学生程度の少年を中心に人気を博し、アニメーション研究者の杉本五郎(1924～1987)、喜劇役者の芦屋小雁(1933～)、映画監督の大林宣彦(1938～)や富士フィルム社の化学技術者の富永栄一(1911～?)もその魅力にとりつかれた人々であった。彼らは市販の玩具映画をそのまま上映するだけに飽き足らず、上映中に弁士を演じたり(芦屋)、自作のアニメーションを作ったり(杉本、大林)、自作の映写機を作ったり(富永)していた。当時の無名の子供が創作的介入をした実物史料の例として、『化物(仮題)』という作品がある。これは、男が和室に座ったまま全く動かないショット(35mmフィルム、111コマ)を手に入れてしまった子供が、フィルムに墨で線を描き加えたもので、一番冒頭のコマには墨書きでタイトル「化物」と記されており、映写機を回すと墨書きの線が踊り出す仕組みになっている。このように、当時の子供は「遊戯」を通じて画像が運動する仕組みを体感的に学習していく。また1930年代には、家庭でフルカラーアニメーションを鑑賞できる、日本独自の発明品の紙フィルム映写機(東京の「レフシー」と大阪の「家庭トーキー」など)が登場し、「自由着色フィルム」や「自画用フィルム」も販売されている。さらに少年雑誌の付録として紙製の映写機組立てキットや、映画の名場面での弁士の口上を記述した小冊子などもあり、子供に創作的介入を手助けするような商品も積極的に販売されていたことが実物史料からわかる。

このように本発表では、当時の子供の「遊戯」としての行為が、映画の仕組みの「秘密」を具体的かつ体感的に知る原体験となっていたことを示し、戦後の日本の映像文化の発展を支えた人々の発想力・創造力のアーキタイプとなったであろう、戦前の子供の「遊戯」がもたらす模倣と創造性のヴァリエーションを明らかにした。

(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、
日本学術振興会特別研究員 DC2)

社会運動と映画—10 フィート運動を通して

藤田 修平

前稿で親子映画(運動)を扱ったが、それを推進した共同映画と映画センターでは映画製作とその上映活動(普及)は「運動」と位置づけられた。それは労働組合が支援・関与した映画においても同様であり、非劇場映画史をたどるとすれば、「運動」とは何か、という問いは避けられない。そのため、10フィート運動の調査を始めた時、この問いを念頭に置いた。10フィート運動を取り上げた理由としては、「市民運動」として映画製作・上映活動が行われ、非劇場映画史において新しさがあったこと、『にんげんをかえせ』(橘佑典1981年)は(おそらく)被爆者を題材とした日本映画のなかで最も多くの観客を集め、日本映画史における被爆者の表象を考える上で重要であること、さらには1985年に始まった「広島国際アニメーションフェスティバル」の調査をする上で、(その数年前に行われた)この運動の理解が必要であったことがある。

調査対象は製作団体と現在も存続している上映団体とし、当時の文献の収集し、関係者へのインタビューを行った。その結果、キリスト教徒や教会が中心的な役割を果たしたことがわかった。(キリスト教徒や教会が映画製作や上映に関与したのは日本映画史上、初めてのことでないかと思われる)。それは「運動」という点で何を意味するのか。

その問いについては、上映団体の設立者の一人であった司祭が戦争の記憶として国家神道による宗教弾圧を挙げていたこと、主婦であった女性が女性差別の体験を運動の原点としていたこと(10フィート運動に多くの女性が参加したこと)、さらには映画において、残酷な被爆映像を子どもたちに見せていたことに注目した。そして、「運動」の映画を映画テキストだけでなく、製作や上映における集合行為、メディア報道等を含めて考えられるべきものとした上で、「運動」を(言説として構築される)アイデンティティをめぐる闘争とみなし、10フィート運動を言説としての「市民」を構築し、その存在を実空間に実現させる試みであったと解釈した。その「市民」とは、エルンスト・ラクラウとシャントナル・ムフの概念を参照すれば、軍国主義を封建的な価値観、神道ナショナリズム、保守的な政治勢力等と接合した上で、被爆者の火傷や死体の映像を通して、敵対者である軍国主義を否定的に表象し、被爆者が代表する形で女性、キリスト教徒、労働組合員、学生、在日コリアン等による「等価性の連鎖」によって生み出される。こうした仕組みは労働組合が主導した映画の製作・上映運動にも当てはまり、「市民」の代わりに職種、賃金、年齢などの差を超えた「労働者」を言説的に構築し、上映活動や映画サークルなどを通して実空間に存在させたと考えられる。

(ふじたしゅうへい/東京情報大学)

野外映画祭における映像制作ワークショップの現状と意義

矢澤 利弘

要旨

本発表では、「みゆき野映画祭 in 斑尾」と「瀬戸田映画祭」という2つの野外映画祭の開催の際に行われている映画制作ワークショップを事例として取り上げ、野外映画祭における映画制作ワークショップの現状を報告するとともに、その意義を考察した。映画制作ワークショップは広く一般的に行われているが、野外での映画上映と合わせて実施されるワークショップは、映画制作人材のすそ野を広げることに有効性を持つことを明らかにした。

問題意識

近年、一種のブームであるかのように、映画の野外上映活動が全国的に行われている。また、野外での映画上映を中心とする映画祭も広がりを見せている。こうした映画祭は、映画愛好者はもとより、それほど映画に興味のない観客層をも集客することに成功している。こうしたなか、参加者に映画制作の面白さを伝えることなどを目的として、映画制作ワークショップを開催する野外映画祭も現れている。

今回の発表では、まず、2017年度以降に開催された複数の映画祭の実地調査の結果から、近年の野外映画祭（「夜空と交差する森の映画祭」と「栃木・蔵の街かど映画祭」）の動向を報告し、それを踏まえて、2017年8月に広島県尾道市で開催された「瀬戸田映画祭」と2018年2月に長野県飯山市で開催された「みゆき野映画祭 in 斑尾」における映画制作ワークショップの状況を報告し、その意義を考察した。

事例研究

「みゆき野映画祭 in 斑尾」（2018年2月）のワークショップでは、参加者は午前中から宮沢賢治の『雪渡り』を題材にした短編映画の制作を開始し、日没後の映画上映に間に合うように制作を終え、参加者自らが野外に設置された雪で作ったスクリーンで発表するという内容である。

瀬戸田映画祭（2017年8月）のワークショップは、日没後の映画上映開始に合わせて映画制作を開始する。ワークショップではシネカリグラフィの手法を用いて映画制作を体験するプログラムとなっている。日没後には、シネカリグラフィの映像を実写映像と組み合わせたり、音楽を付したりすることによって上映し、参加者は自作の映画を見ることによって映画制作の醍醐味を味わうとともに、映像の仕組みを知ることができる。発表においては、これらのふたつの映画祭で、参加者が制作した作品をそれぞれ動画で紹介した。

結論

2つの映画祭の事例を通じて、①野外映画祭における映画制作ワークショップは、日没後の映画上映の前に比較的短時間で映画を完成させる内容となっており、高度な映像制作を学ぶことを目的とはしていないが、映画制作への敷居を低くすることができること、②映画の完成後、直ちに開放的な空間で自作を上映することによって、映画制作の感動を味わうことができ、映画制作人材のすそ野を広げるためには有効であることを示した。

(やざわ としひろ/県立広島大学)

『NNN ドキュメント』に描かれた「障害（者）」イメージ

丸山 友美

『NNN ドキュメント』は、1970年の放送開始以来、社会の周縁に追いやられた人々を時代の証言者として記録してきたテレビ・ドキュメンタリーである。本報告は、この番組が初期から取り上げている「障害（者）」に注目し、そのイメージの形成と変容がいかに行われてきたのか考察した。

研究の目的と方法

テレビを日常生活に介在し、私たちの身体感覚に根ざしたヴァナキュラーな映像経験を提供するメディアと捉えるとき（長谷 2017）、テレビの描いた「障害（者）」イメージと私たちの障害認識は深く結び付いていると言える。したがって、「障害（者）」を映した番組を通時的に見直すことは、私たちの障害認識がテレビによっていかに形成・変容してきたのか考えることを可能にする。本報告では、「テレビアーカイブに見る戦後日本イメージの形成と変容」（研究課題 26285106、代表丹羽美之）で作成した番組DBを利用して、『NNN ドキュメント』に描かれた「障害（者）」イメージを検討した。

テレビアーカイブに見る「障害（者）」イメージ

DBで「障害者」と検索すると、99本の番組が抽出される。場所や人物の行動などに注目し整理すると、一定の時期区分を設けることができる。具体的には、70-80年代は不可視の存在から社会の隣人へ、80-90年代は機能不全を努力によって補うべき存在からありのままの“私”へ、90-00年代は多様な障害の把握・理解というものである。このようなイメージの変遷は、例えば、リハビリテーション学・障害学において提唱される「障害の医学モデル/障害の社会モデル」という認識枠組み（西倉 2011: 31）では把握することが難しい。

番組の通時的な見直しから明らかになったのは、個人の身体的・精神的な医学的特徴が「障害=ディスアビリティ」として捉えられているとか、医学的特徴によって個人の被る不利益が「障害=ディスアビリティ」として捉えられているとかいうことではなくて、私たちが「障害（者）」をどう社会の周縁に追いやっていて、それに彼らがどう向き合ってきたのか（距離をとってきたのか）という戦いの歴史であった。

注

1. 長谷正人, 2017, 『ヴァナキュラー・モダニズムとしての映像文化』東京大学出版会。
2. 西倉実季, 2011, 「顔の異形は「障害」である --- 障害差別禁止法の制定に向けて」松井彰彦ら編著『障害を問い直す』東洋経済, 25-54。

(まるやま ゆみ/法政大学)

インタラクティブな全天球映像鑑賞システムの開発

須藤 信

1) 動機・目的

現状の全天球映像作品は、ワンカットで構成された作品、Transition(以降トランジションと記す)のある作品の大きく2つに分けられる。全天球映像におけるトランジションについて、実験的に取り入れている作品はあるが、稀である。「Son of Jaguar(2017)」は、純粋なカットでトランジションを行う数少ない全天球映像作品であるが、遷移後の映像で見ている方向が変わり、スムーズなトランジションを行っているとはいえない。そこで本研究では、全天球映像におけるスムーズなトランジションを行うための鑑賞システムを開発し、トランジション前後の違和感を軽減することを目的とする。

2) 内容

本研究は、現在公開されている主要な全天球映像作品を鑑賞する際のトランジションによる違和感について、作品毎に考察を行った。対象とした作品は、「Pearl(2016)」や「Special Delivery(2015)」などの全13作品である。トランジションのある作品のトランジション方法は様々で、黒みを数フレーム入れるものや、スライドインなどがあった。前述のとおり、純粋なカットを行うと、見ている方向が急に変わるため違和感が生じやすい。また、黒みやスライドインについても、前提条件として鑑賞者が監督の意図通りの方向を鑑賞しておく必要があり、もしも意図に反した方向を鑑賞していた場合、トランジション前後で違和感が生じることになる。

3) 開発

本開発システムの必要機能として、①全天球映像をインタラクティブに鑑賞できる。②カット前の鑑賞者が見ている方向を同一にする。③トランジション前後における画面の回転を適正な角度に調整、の3点とした。①については、Autodesk Maya2018に標準で備わっているレンダラー「Arnold」を用いた全天球イメージの書き出しを行い、Unityにて動画の再生を行えるようにした。また端末に搭載されているジャイロセンサーを用いて、端末の傾きを取得し、傾きに応じた映像鑑賞を可能にした。②については、端末がある一定の方向を数秒間見続けたときに、カットが行われるようにプログラムを作成した。これは不意な映像のカットが行われる可能性を減らすためである。③については、カット後の映像の回転値を調整し、予め固定しておくことで解決した。

4) 結果とまとめ

開発を行ったシステムを試験的に利用し、作成した3カットの映像鑑賞を行った。鑑賞に使用した端末は、Huawei社のMediaPad M3 Lite 10 wpで、端末上にてUnityで書き出したapkファイルを起動することで鑑賞を行う。結論として、開発当初に必要とした機能3点が備わっていることが確認できた。今後、開発した鑑賞システムによって、どの程度違和感が軽減されたか調査を行う予定である。

(すどう まこと/愛知淑徳大学)

革命前後のロシア・ソ連における文芸映画—文学テキストの映像化について

小川 佐和子

本研究では、文芸映画が中軸にあった革命前後のロシア・ソ連における、文学のアダプテーションの問題をとり上げた。従来のように原作を「古典/大衆」という対立項で分けるのではなく、19世紀文学とひとまとめにするのではなく、当時のロシアの文化的状況に照らして、国民文学として形成された古典文学と、映画と同時代の世紀末から20世紀初頭のロシアにおける文学の潮流、すなわち象徴主義をはじめとする世紀末文学とに分類して考察することが目的である。

まず、同時代の文学の映画化の概況を、(1)19世紀古典文学の映画化：国民文学の形成と映画による文学のカノン化・大衆化、(2)世紀末文学の映画化：象徴主義文学および世紀末に再評価された古典・幻想小説、というように整理した。

つづいて、ツルゲーネフのリアリズム小説と神秘小説の映画化に焦点を当てた。先行研究では、ツルゲーネフは19世紀の古典的作家とみなされ、その原作映画は「古典文学の映画化」と位置づけられてきた。だが彼の晩年は「神秘小説」と呼ばれる作品に傾倒する。神秘小説とは、幻想的な夢や遺伝の不吉な力、超自然的なものをテーマとする作品群を指す。これら神秘小説の映画翻案は「古典文学の映画化」事象の一つとするのではなく、退廃的・神秘的・唯美的な傾向の強まるロシアの世紀末文学の潮流を映画が吸収していった事象であり、それは同時に帝政期ロシア映画が、映画と親和性の高い主題を文学に要請していったのではないかと考えられる。

この仮説の具体例として、ツルゲーネフ原作の神秘小説『クララ・ミリッチ』(1883)とその映画化『死後』(1915)の比較分析を行った。原作において、頻出する動詞「見る/見られる」(увидеть, смотреть)、 「捉える/捉えられる」(взять)、 「支配する/支配される」(завладеть, победить)を、「感光する/感光される」、「映写する/映写される」、「撮る(撮影者)/撮られる(被写体)」のメタファーとみなし、登場人物の男女が、まなざしの描写を通して撮影者と被写体の関係を交互に変容させていく点を考察した。

映画においては、フレーム内フレームの構図によるカメラ・オブスキュラの暗示と窃視ショット、視線の切返し、目(=カメラ)による撮影者/被写体の関係性の提示(Big Close-up)、トリック撮影による幻覚のシークエンスの反復、主観ショットと窃視を用いた視覚的な棒物語(視点の複層化)、科学的・神秘的な感光のプロセスを描くメタ的な写真イメージといった点から分析を行った。

この翻案では、映画固有の主題や技法を駆使して原作とは自律した作品が形成されると同時に、それゆえに映画ジャンルの特性が神秘小説の主題を取り込んだと言える。今後は、他国の象徴主義文学および再評価されたロマン主義小説の映画化について補足し、ロシアにおいて象徴主義が衰退していた時期に、映画が象徴主義の潮流のさらなる接ぎ木となったのではないかと説をさらに論証していく。

(おがわ さわこ/京都大学人文科学研究所)

統制のメディア・インフラストラクチャー ——映画配給社をめぐる諸問題——

近藤 和都

近年、メディアをめぐる流通に関する研究が増えている。流通のあり方はメディアへのアクセス性が社会的にどのように配分されるのかを規定するし、またたとえば、用いられる伝達規格・技術に応じて流通に適合的な仕方でもテキストの形式が決定され、ひいてはテキスト生産・受容のあり方も大きな影響を受ける。つまり流通の領域は、生産と受容の中間に位置することで両者を同時に変容させる条件としてある。このような観点から、流通を可能にし、下支えする人・モノ・仕組みの領域を「メディア・インフラストラクチャー」として把握し、多角的に考察する研究が多く提出されている⁽¹⁾。ときに「サーキュレイトリー・ターン circulatory turn」⁽²⁾とも言われるこれらの議論は、「意味」が生産される状況それ自体を下部構造的に支える仕組みや物質、技術に焦点を当ててことで、解釈学的な分析に傾倒してきたメディア研究のあり方を方法論的に多様化する試みだといえる。

以上の動向を踏まえ、本報告は、1939年に制定された映画法以降の主に内地における映画配給のあり方を、一つの政策としてだけでなく、人びとの認識や実践、諸技術とが節節された「メディア・インフラストラクチャー」として把握し、その条件および媒介作用について考察した。これまでも、戦時下の映画配給のあり方をめぐる議論は蓄積されてきた。映画配給の政策的な位置や配給論理の基本的性格について明らかになってきているものの、実際にどのような過程を経て配給が可能になったのかについてさらに掘り下げる余地がある。

報告ではまず、映画法の制定を通じて「映画」が統制側からどのように理解されたのかを明らかにし、その認識と相関しながらどのように政策が実行されたのかを確認した。続いて、そのようにして探求された映画統制のあり方が、映画撮影やプリントに用いる「生フィルム」が不足することで限界づけられることを指摘した。その後、生フィルムが不足し、映画上映それ自体が困難になるにもかかわらず、多量のプリントを作成し「全国同時封切」という配給形式を統制側が企図したことを論じ、その背景を論じた。最後に、フィルムという脆弱な装置を保護するために展開された種々の実践を描き出し、映画上映のあり方が様々な技術の「規格化」を通じて可能になっていたことを提示した。

注

Parks, Lisa and Nicole Starosielski eds., 2015, *Signal Traffic: Critical Studies of Media Infrastructures*, University of Illinois Press.

Straw, William, 2010, "The Circulatory Turn," Crow, Barbara, Michael Longford and Kim Sawchuk eds., *The Wireless Spectrum: The Politics, Practices and Poetics of Mobile Media*, University of Toronto Press, 17-28.

(こんどう かずと/日本学術振興会特別研究員 PD)

アニエス・ヴァルダのインスタレーションにみられるブリコラージュの美学

東 志保

アニエス・ヴァルダは、2000年代より積極的にインスタレーションの制作に取り組んでいる。本発表では、ヴァルダのインスタレーションにみられるブリコラージュの美について、同時期に制作された映画とも関連させながら考察を行った。その結果、ヴァルダの近年の映像制作には、最初期の映画制作手法や写真家としての仕事への回帰が見られることがわかった。

ヴァルダは、初のインスタレーション作品『Patatutopia (2003)』で、ジャガイモが腐敗していく過程をとらえた映像と大量のジャガイモ実物を共に展示した。これを見て思い出されるのが、ジャガイモが、捨てられたものを拾い集める行為の象徴として登場する映画、『落穂拾い (2000)』であろう。両作品のなかで、ヴァルダは廃棄されたジャガイモに年老いた自分を重ね合わせている。この自画像的な作品制作は、『ile et elle (島と彼女) (2006)』展で展示された多くのインスタレーションと、その後には作られた自伝映画『アニエスの浜辺 (2008)』に受け継がれることになる。『ile et elle』展のインスタレーション作品で表された自己と他者、自己と「もの」との間の鏡のような関係性は、『アニエスの浜辺』で多用される鏡のモチーフへと繋がっていくのである。

これらのインスタレーションでは、ヴァルダ本人の経験が「もの」に強く反映されているが、このことは、レヴィ＝ストロースが説明したブリコラージュという概念と関係していると考えられる。仮説と理論から成果を導き出す科学的思考とは対照的に、いろいろな出来事の残片や破片から構造を作り上げるブリコラージュでは、作者の経験が否応無しに入り込んでくるのである。日常的な事物や自らの映像のストックをコラージュのように繋ぎ合わせたヴァルダのインスタレーションでは、ブリコラージュの美が表現されているといえる。そのことは、『落穂拾い』と、その続編として作られた『2年後 (2002)』に登場する、ものを拾い集めることで創作活動に励む人々への共感にも見ることができよう。

アマチュア的な創作活動への共感、ヴァルダの最初期の映画制作の特徴でもある。ヴァルダは、処女作『ラ・ポワント・ケールト (1955)』をみずから製作会社を立ち上げて完成させた。また、『コート・デュ・ラ・コート (1958)』では、撮影の間に収集した資料をもとに『ラ・コート・ダジュール (1961)』という、写真やイラストがコラージュのように組み合わせられている本を出版している。これは、DVDボックスをアーティスト・ブックとなぞらえて制作・配給した、近年の『Tout(e) Varda (2012)』と通じ合うものである。

このような、イメージを物質性との関係において問い直す試みは、ヴァルダの写真への回帰と連動していると考えられる。今後は、インスタレーション制作に続いて行われるようになった写真展示との関係性を掘り下げて行く予定である。

(あずま しほ/大阪大学文学研究科助教)

ODS とは何か？最新の映画館の上 映作品の需要と供給について —現在の映画館における ODS・ライブ ビューイングの興行状況を中心に—

田村 順也

日本映画の興行界では ODS (Other Digital Stuff 非映画コンテンツ) 作品の興行的な価値は年々高まっている。現在の映画館は映画作品の上映だけでなく、ODS 作品の上映を行うようになり、上映作品が多様化している。そのような現状の中、ODS 作品の定義、映画興行における ODS の価値をまとめ、映画界、特に映画興行で未来に起きるであろうことを研究者に共有する。

ODS を考えるためには、映画館の上映設備のデジタル化による生中継上映が可能になったという技術的な側面だけではなく、観客の上映作品の需要という側面からもとらえることが必要である。今回の発表では、映画興行会社である株式会社ティ・ジョイに勤務する発表者が、映画興行の経験と視点、ODS の興行状況、上映作品本数、上映作品の変遷などを踏まえ、経済の原理原則である需要と供給の視点から、現在の映画館と ODS について考察を行う。

研究の方法は、東映株式会社、株式会社ティ・ジョイの社史を参考文献として、ODS の歴史を紐解いた。株式会社ティ・ジョイの ODS 担当者に、ODS を映画館で上映する意義、現在の主な配給作品や人気作品の傾向などについては聞き取りを行った。ODS の上映作品数、興行状況については、一般社団法人日本映画製作者連盟が発表している日本映画産業統計を数字の根拠とした。今後の ODS の展開については、各社のプレスリリースやシネマコンのレポートを掲載している Box Office Pro などのサイトを参考にした。

研究の結果、結論としては、下記記載の通り。

記

映画のデジタル化によって誕生した ODS は、シネマコンプレックスの上映作品の幅を広げた。スポーツや演劇、音楽、アニメファンの「ライブを生中継で観たい」という需要を満たす供給が可能となり、新たな映画館の顧客を生み出すことに成功した。

日本全国にコンテンツを配信することで、芸術・文化の発展を加速させることが可能になり、ローカルでの人気作品が全国規模、果ては世界規模の人気作品に成長する可能性も大きく広がった。

ODS は、日本国内での上映だけではなく、海外の公演を日本に同時中継、日本のコンテンツの海外への同時中継も可能となった。特にアニメーションの声優のライブビューイングは海外でも人気がある。

日本国内では、2017年のODSの上映は過去最高の上映本数と興行収入をあげ、新しいタイプの上映作品が誕生。現在の映画館は「映画」だけを楽しむだけの環境にとどまらず、広く「映像コンテンツ」を楽しむ環境へと変化している。背景にあるのは、映画のデジタル化である。これまで現地の会場に足を運べない観客の需要に対応し、新しい観客を映画館に呼び込むことが可能になった。ODS も、生中継や収録といったコンテンツの上映だけではなく、映画館の設備を進化させた三面スクリーンを使用したサラウンドビューイング、VR などさらに多様化し、今後さらなる発展・変容が予想される。

(たむら じゅんや/株式会社ティ・ジョイ 東部支部)

NNN ドキュメントはアジアの 戦争被害をどう伝えたか

丁 智恵

テレビドキュメンタリーは、アジアの戦争被害をどう描いてきたのだろうか。

かつて90年代には、「忘れられた」というキーワードと共に、数多くのアジアの戦後補償問題が注目を浴びた。冷戦の崩壊とアジアの民主化、昭和の終焉などが重なり、それまで「国家の記憶」から排除されていたアジアの被害が現れることを後押ししたのであった(注1)。

研究対象と方法

このアジアの戦争被害という問題を時系列的に、また数々のテーマ別に分析を行うために、本報告では、全国的なネットワークを持ち1970年代から50年近くも続いているNNN系列の「NNN ドキュメント」という番組を研究対象とした。具体的な番組を分析する際には、番組数・取材対象国/地域・取材対象者・時代・制作局などの違いに着目し、その変遷について考察する。また、この番組以外のNHKや民放のドキュメンタリー番組との制作手法や取材範囲、登場する人物の違いなどにも着目し、またそれ以前の民放のドキュメンタリー番組とも比較することにより、この番組の特性と果たした役割について論じる。

アーカイブを利用した研究の可能性

本研究で分析対象とした「NNN ドキュメント」の分析や調査においては、東京大学と日本テレビの共同研究「テレビアーカイブに見る戦後日本イメージの形成と変容」(研究課題26285106 代表:丹羽美之)によって構築された映像アーカイブのデータベースを用いている。1970年代から2000年代までにNNN ドキュメントは合計30数本のアジアの戦争被害をテーマとした番組を制作しており、特にその数の増加は90年代に顕著であった。また、NHKの大型特集などとは一風異なる先駆的なテーマが取り上げられることが多かった。このように時系列的に、またテーマ別に番組を整理し分析することが可能であるのは、アーカイブの構築が非常に大きな役割を果たしている。本研究では、NNN ドキュメントのアーカイブを利用しアジアの戦争被害という一つの具体的なテーマをもとに進めた。このような試みによって、戦後社会史、戦後補償史、東アジア史を考察する上でも非常に重要な役割を果たすと考えられ、今後のアーカイブを用いた研究の発展に期待できる。

注1. 丁智恵、2015、『「忘れられた」他者たちの声—テレビ・アーカイブからみる日韓の戦後補償問題』、早稲田大学韓国学研究所編「韓国学のフロンティア Vol.1」。

遺構, 遺物の3次元データ記録と活用

河原崎 貴光

考古学における遺構・遺物の記録手法として、測量に基づき鉛筆で描写し主線をトレースして資料とすることが多かったが、近年では3次元記録/測量が増えつつあり、一般化が予測される。だが小規模な発掘現場では未だ導入事例は僅かで活用事例も少ない。本研究では、発掘現場を撮影・測量して取得した情報を周辺の環境を含めた3次元情報として簡易に記述する手法の確立と、活用方法の提案を目的とした。

徳島市三谷遺跡の発掘調査現場と徳島県海陽町大里古墳の発掘調査現場を調査対象とし、全天球カメラ、デジタル一眼カメラ、クラウドコプターを使用して多角的に静止画と動画を撮影し、画像解析アプリケーションである「PhotoScan」を用いて撮影画像から3次元データを作成、GISアプリケーション「ArcGIS」を用いて正確な位置情報を付加。3Dアプリケーション「LightWave」等を用いて3次元データを統合後、ゲームエンジン向けに編集したものをゲーム制作アプリケーション「Unity」を用いてプレイアブルな一人称ウォーク・スルーとARマーカースを使用した表示機能を作成した。一人称ウォーク・スルーは、VRヘッドセット「HTC Vive」を使用して遺構の体感的な記録提示装置を作成した。また、紙媒体の論文資料をARマーカースとした遺物の3次元データ表示環境も作成した。以上の手順によって作成した3次元データ表示環境を用いることで直接筆記による旧来の考古学的記述方法では難しい、肌理・質感の記録や、地理的条件を加味した比較等の可能性を模索した。

研究成果としては、簡易な操作で規模・環境の体感と、3D立体視により肌理・質感の再現がある程度可能な装置の作成に加え、論文をARマーカースとする3次元データ表示アプリケーションを作成し、考古学研究者と手法の共有をおこなった。また、積み石等の配置を正確に記述する為、大里古墳石室の復元作業の記録手法として採用された。測量の簡易化はもとより、トレンチ側面の地層に関する解釈の理解、規模の体感、体積の算出、地理的環境を含めた考察など、旧来の記述方法では難しかった研究/教育資料としての可能性を示した。

問題点としては、撮影の為に発掘作業を一旦停止しなければならないことや、記録・表示の解像度に制限があること、天候や撮影環境によって色や質感が一定とならないこと等が挙げられる。

今後の可能性としては、発掘現場を時系列で全体に渡って記録し、発掘された全遺物を座標付き3次元データとしてアーカイブできれば研究者の研究領域に依存しない遺構・遺物のデータベース構築が可能となる。その為には可搬性に優れ高速読取可能な3次元スキャナと時間軸を持った3次元オブジェクトデータファイルの確立が必要となる。また、本研究で得られた情報と仕組みを用いたメディアアート/インスタレーション作品の制作も検討している。

(かわらさき たかみつ/徳島大学)

敗戦後日本の映画における天皇及び天皇制の風刺について

— 亀井文夫『日本の悲劇』(1946年)、及び川島雄三『グラマ島の誘惑』(1959年)と『女は二度生まれる』(1961年)を題材に

角尾 信

天皇及び天皇制は、敗戦後に初めて銀幕上に可視化された。この可視化に関する研究が進められつつあるが(岩本憲児編『日本映画史叢書⑨ 映画のなかの天皇: 禁断の肖像』森話社、2007年など)、風刺という手法を通じた可視化については研究が乏しい。そこで本発表は、こうした風刺的表象の起点を亀井文夫『日本の悲劇』(1946年)に見出し、その展開を川島雄三『グラマ島の誘惑』(1959年)と『女は二度生まれる』(1961年)から考察することを目的とした。

本発表では、敗戦後の天皇制の再編をめぐる歴史学研究を踏まえ、その再編過程がどのように映画における風刺的表象に影響したかを明らかにした。また、風刺を手法とする表象は「軽い」と評しうる揶揄に見えるが、そのような表象に内在する抵抗のあり方を、「弱い情動」を論じるシアン・ナイの議論(Naigh, Sianne, Ugly Feelings, Harvard University Press, 2007)、特に「漫然とした驚き」という概念を用いて考察した。本概念は、崇高に対抗する情動として位置づけられ、驚きの少ない凡庸なイメージが連続していくことで主体を徒勞させ、逆に主体自身に自らの弱さや凡庸さを気づかせるものと論じられている。この議論から、風刺に関する二分類が提起できる。一つは単なる揶揄としての風刺であり、それは対象を貶めることで批判主体自身の崇高さを温存する。それに対し、ナイの論じるような主体自身をも徒勞させ貶める風刺がありうる。

亀井の作品においては、揶揄が主な構造となっていた。例えば、戦前から戦時中までの尊敬に値する立派さを湛えた御真影を、敗戦後の巡幸を通じて一般に流布した猫背の卑屈な天皇像へとディゾルブする有名なシーンでは、天皇のイメージを立派さから卑小さへと貶めることで風刺が機能していた。これは「単なる揶揄としての風刺」であり、象徴天皇制が確立する以前の敗戦直後だからこそ機能する風刺であった。ところが象徴天皇制は、天皇の卑小な表象をも民主的で無害な「象徴」の証しとして逆に利用する。そのため、象徴天皇制の確立・安定期に制作された川島の二作品において見られたのは、鑑賞主体自身をも徒勞させ、また無力化する新たな風刺の出現である。それは『グラマ島の誘惑』において、川島自身の指摘する「アチャラカ」というドタバタ劇の多用により、あえて退屈な画面を作る手法や、菊の御紋のイメージに平伏する登場人物たちのまなざしを、ミッチーブームに熱狂する同時代の多くの観客のまなざし、つまり鑑賞主体のまなざしと重ねる独自の演出・編集手法に見られた。象徴天皇制を風刺するには立派さと卑小さや主体と対象といった上下関係自体を無効化する必要があり、結果として、あらゆる要素が凡庸となる地平が提示されるに至る。『女は二度生まれる』のラストシーンに具現するように、そこにおいて主体は、風刺される対象を一方向的にまなざすことを止め、凡庸な要素の一つとして停滞しつづけることとなる。

(つのお よしのぶ/東京大学大学院総合文化研究科
超域文化科学専攻表象文化論博士課程)

映像設計に於けるイマジナリィ・ライン (imaginary line 想定線) についての一考察 —アニメ制作の絵コンテの場合—

渡部 英雄

1. はじめに

実写映画やアニメ映画などの映像制作をする時、演出家が念頭に置いていることに、イマジナリィ・ライン(imaginary line 想定線)の問題がある。つまり、登場人物が複数いる場合、カメラポジションが悪いと、カット、カットのつなぎ方によっては、その映像を観ている観客が、登場人物の位置関係がわからなくなったり、混乱したりすることがある。その混乱を解決する方法を考察するのが本研究のテーマである。

2. 研究の方法

演出家にとってイマジナリィ・ラインは越えられない方が良いに決まっているが、映像設計上、どうしても越えなければならないことが起こる。その場合、どうしたら、無理なくスムーズに混乱なく設計するにはどうしたら良いか。アニメ演出の長年の現場経験に基づいて解決方法を整理してみた。

3. 研究結果と結論

異なる二人の人物のショットを切り返した場合に「目線の原則」がある。つまり、登場人物の目線によって、フレーム外の相手の位置関係がわかる。演出上、位置関係を明確にするために目線の芝居はよく使われる。例えば、2階の窓からお母さんが、下にいる娘に向かって話しかけたとする場合、母親が下の方向を見て声をかける。娘 (バーストショット) 振り向きつつじっくり見上げて返事をする。この時、お母さんと娘のふたりの目線方向が合っていないと、観客は違和感を覚える。演出家は、目線の角度方向を注意しながら、それと同時にイマジナリィ・ラインについても注意しなければならない。せっかく、二人の人物が、互いに見詰め合うように目線をあわせて撮影してもカメラ位置によっては、別の方向 (例えば二人とも左向き) を見ているという状況になる。イマジナリィ・ラインを越えなければ、登場人物の位置関係の混乱は起きない。しかし、演出上どうしてもイマジナリィ・ラインを越えなければならない場合が出てくる。

その場合、イマジナリィ・ラインを越える方法として、下記の方法が考えられる。

- ① カメラが移動撮影しながらラインを越えていく。
- ② カメラ固定で撮影中に、人物が移動しながらラインを越える。
- ③ イマジナリィ・ライン上にカメラを2回ひいて、真正面から二人の人物を交互に撮ってからラインを越える。
- ④ アクションカットでラインを越える。
- ⑤ インサートカット (挿入カット) でラインを越える。
- ⑥ 極端に違うカメラサイズとアングルでラインを越える。
- ⑦ 肩なめから肩なめをドンデンでラインを越える。
- ⑧ 全景から全景をドンデンでラインを越える。
- ⑨ 目線をまたぐ。対峙しているA Bを写すカメラの右手前にCが現れる。次にラインをまたぐように、BなめCを捉える。
- ⑩ 進行方向によるイマジナリィ・ライン

以上の項目が、著者が実際にアニメ業界で劇場作品やテレビシリーズの絵コンテ作成時に活用していた方法である。ここに挙げた例の他に方法があるかも知れないが、実際の経験の中で試行錯誤しつつ、探し出した方法である。

(わたべ ひでお/湘南工科大学コンピュータ応用学科)

映像取材における ENG カメラの歴史と位置づけ ～地上波放送を元に考察

安部 裕

持ち運び出来るポータブルな VTR が開発された 1970 年代以降、映像取材に関しては ENG (Electronic News Gathering) カメラを使用して撮影するようになった。それ以前のフィルム撮影に比べ、現像が不要なため、速報性が重要なニュース番組を主として ENG カメラは発展してきた。1990 年代前半に発売された SONY 製のベータカムフォーマットである BVW-400 シリーズはニュース番組だけではなく、ドラマ・バラエティなど映像取材全般に使われるようになった。1990 年から 2000 年にかけては、局内のスタジオ収録以外の番組はほとんどがこのベータカムフォーマットの ENG カメラで撮影されていた。2011 年 7 月の地上波放送完全デジタル化以降は、同じく SONY 製の HD-CAM フォーマットがその後を継ぎテレビ画面が 16:9 となっても ENG カメラによる映像取材は一般的な事となっていた。しかしその裏で 2001 年に発売された SONY 製の DSR-PD150 を始めとする、業務用カメラを使用して映像取材をするケースが一部ドキュメンタリー番組などで見られるようになり、徐々にその数も増えてきた。2014 年まで ENG カメラマンであった筆者が、ENG カメラの現状がどうなっていて、今後どのように位置付けられて行くのかを自身の経験も加味しながら研究を行った。

まず始めに ENG カメラの正確な歴史を辿る研究を、当時の技術誌など資料を元に行った。その結果、日本における ENG カメラ使用の第一号は 1975 年に開催された沖縄海洋博における報道取材であることが判明した。その後の VTR の進化やカメラ本体の発展も文献を通して丹念に研究し、1991 年以降 2014 年までに関しては、使用カメラを記した筆者の取材手帳を元に研究を行った。2014 年以降から現在に関しては、筆者が所属していた会社の現役 ENG カメラマンやデスクからの聞き取り調査を中心に研究を進めた。

その結果、1990 年代はほぼすべての映像取材で ENG カメラが使用されていたが、現在はそうではない事が判明した。ドラマは大判撮像素子を搭載したデジタルシネマに移行し、ドキュメンタリー番組やバラエティ番組の多くが業務用カメラを多用している事も分かった。これは低価格な業務用カメラの映像が、従来の ENG カメラと言われている機材と映像面で遜色が無いからだ。そして ENG カメラは奇しくも、使用され始めた当初と同じく、ニュース取材で使用される事が多く、多ジャンルの番組での使用頻度は明らかに減っていた。フィルム撮影の対義語として、電氣的に撮影する ENG カメラ、という言葉は広く言うとして現在の映像取材の撮影形態すべてに当てはまる。しかしテレビ番組を撮影する手段としての ENG カメラと言う言葉は、肩寄せタイプで小型の撮像素子を搭載し、機動性に優れたカメラのことを指すのが現状である。その意味での ENG カメラはニュース取材でしか残らず、このままではその言葉自体が無くなって行く方向に向かいつつある。

(あべ ゆたか/日本大学芸術学部放送学科)

国を渡った子どもたちと協働した映像ワークショップについて — 人身売買被害者を母親に持つ日タイ国際児は、映像により如何にエンパワーされたか

村上 なほ

研究の目的・動機は、長らく自身が映像作品のテーマにしてきた日本におけるジェンダーおよびセクシュアリティについての考察を、同時代を生きて来た外国籍女性たちとクロスする目線として複眼的に重ねていくことであった。研究・リサーチを実施する中で、1980年代から2000年代にかけて日本が外国籍女性の人身売買受け入れ大国であることを知り大きなショックを受けるとともに、映像作品化する以前に人身売買被害に遭った当事者への聞き取り等を通じ、タイへ戻った後の生活やメンタル面での変化等について、またその子どもたちとの関係性やアイデンティティの確立について掘り下げる必要があると考えた。

実際には2008年より、チェンマイを中心とした北タイへの訪問を毎年実施し、当事者女性（日本で人身売買被害に遭った後タイへ帰国した方たち）のお話を伺い、また、TJC（日タイ国際児）と呼ばれるタイ女性と日本男性の間に生まれ母親と共にタイへ帰国した子どもたちとの関わりを続けた。

関係を構築する方法として、被害者に直接人身売買の記憶を伺うことは最小限とし、TJC との交流を深めながら TJC 自身がエンパワメントされるような内容のワークショップ（写真・映像を活用）を継続し、彼女ら彼女ら自身のアイデンティティ確立のサポートを行い、その変化を見守った。子どもたちがエンパワーされることで母親にも自信が生まれていくといったプラスの変化が生じていくことを実感するとともに、子どもたちが再び人身売買の被害者になるような負のサイクルに取り込まれないよう、しっかりと自己形成への社会的サポートが必要であることも認識した。そのため、映画や研究のモチーフとして「こちらの都合」で一方的な取材するのではなく、子どもたちのゆるやかな変化に寄り添うことを重要視しながら、自己表現の一つである映像制作の内容を年ごとに深めていった。

こうして6年間継続したワークショップにて、映像・写真を通じて「自分と向き合うこと」「内側を他者に開示すること」を体験した子どもたちは、自らを肯定的に語る方法を身につけていった。1回完結型のワークショップと違い、時間をかけて関係性を作りながら互いを信頼していくことで、自分たちが主役となる映画を作ることにも各自が意味を見出し、自分の置かれている状況・未来への希望について思考する力が身につけられたものと判明した。こうした映像ワークショップの方法論が、人身売買に関わりを持つ人々だけでなく PTSD を受けた人々等を始めとして、様々な対象者に向けた回復プログラムに活用できると結論づけられる。

(むらかみ なほ/桜美林大学芸術文化学群客員講師)

今、ドラマの現場で何が起きているのか

— ドラマにおける「ノンフィクション性」の許容と問題点

田淵 俊彦

・研究の目的・動機

ドラマの最後には大抵、「この物語はフィクションであり、登場する団体・人物などの名称はすべて架空のもので」と表示される。このようにドラマは本来、「フィクション(虚構)」としてのコンテンツと考えられてきた。しかし、虚構と呼ばれるドラマの世界においても事実をベースにした題材を扱った場合は、「ドキュメンタリー」に近い作品が生まれることがある。したがってこの研究では、現場からの視点で「ノンフィクション性」が強いドラマの考察を行い、今ドラマの現場にどんな問題が生じているのかを検証し、その対策を考え、未来に向けた提言を行うことを目的とした。

・研究の内容・方法

研究では、実際に私が制作したノンフィクション性が強いドラマの実例を挙げて、その背景に潜んでいる問題点を具体的に検証してゆくことにした。実際には私が企画・プロデュースを担当したドラマ「破獄」を題材とし、具体的なシーンでどのような問題を抱えていて、それに対してどのような対策を練ったかを振り返り、実例を体系づけていった。

・研究の結論

結果、実際の出来事をドラマのテーマとしたり実在の人物をドラマの登場人物として扱う場合には、以下の様な「表現の配慮」を行っていることがわかった。1.関係者への配慮、2.視聴者への配慮、3.制作者への配慮、である。

発表においては、実際のドラマのシーンを見てもらいながら、それぞれの項目の考察を行っていった。特に、1.関係者への配慮、については、コンプライアンスや個人情報保護が叫ばれる現代社会において十分に留意する必要があることを改めて認識した。2.視聴者への配慮、についてはノンフィクション性が強いドラマを創る場合に最も重要視する必要があることもわかった。3.制作者への配慮、に関しては、今後の課題として「そもそも『実話や事実に基づいたテーマ、をドキュメンタリーの手法で描かず、ドラマとして表現するのはなぜか』といった根本論についても研究の余地を残した。聴講の方々からも積極的な意見や質問を頂き、このジャンルにおける研究に対する関心の高さを確信した。ノンフィクション性の強いドラマなどの作品が創りにくくなっている時代背景はあるが、創り手がメディアの送り手として、様々な「表現の配慮」を行いながらも、果敢に創造性を発揮し、新しいドラマを世に送り出してゆく努力を続けてゆくことの意義を改めて確認できた研究であった。

(たぶち としひこ/㈱テレビ東京、文教大学・宝塚大学・和洋女子大学・相模女子大学非常勤講師)

ティム・バートン『ビッグ・アイズ』(2014)における 二つの疎外 —まなざしの先の身体

栗原 彩

発表では2014年全米公開のティム・バートン監督作品通算19作目にあたる『ビッグ・アイズ』を対象に作品分析を行った。これまでティム・バートンの作家性は社会におけるアウトサイダー的表象のなかにその多くが見出されており、本発表もその流れを汲むものである。『ビッグ・アイズ』は未だほとんど詳細に論じられておらず、主人公であるゴーストペインターの妻(マーガレット)とその夫(ウォルター)のどちらか片方がバートン的なアウトサイダーであると理解されがちであるが、実際には、二者が対となってバートン作品の大きな主題である「疎外」をかつてなく形式的に分断された2つの方向から描き出している。また、BIG EYES(絵画)を映画装置として利用する演出は注目に値するものであり、そのまなざしを改めて映画の装置として分析に組み込むとき、それは社会と個、表象と身体を結ぶ媒介として、バートンの主題である「疎外」をより明確に浮き彫りにしていく。

分析手法としては、ゴーストペインターである妻(マーガレット)とその夫(ウォルター)の被る「疎外」的状況をテキストや演出の面からそれぞれに分析を行った。その結果、BIG EYESの絵画が「まなざし」のアレゴリーとして機能していることが明らかになり、また、その「まなざし」に突き動かされた主人公は夫とともに法廷の場で「身体」の提示を求められることとなった。

当初は、理論的背景としてまなざし論に加え、ドゥルーズの『罅—ライブニッツとバロック』(宇野邦一訳、河出書房新社、1998.)における身体を想定していたが、発表を通じ、二者の身体と表象/記号のあいだに生じる疎外的状況を論じるのに適切ではないと判断するに至った。結論として、二者の疎外の分析を通じて見いだされるのは、身体と表象の対立である。マーガレットが自身の表象/記号を社会的に奪われた身体だけの存在としてあるのに対し、ウォルターは身体をほとんどなきものとしてイメージの表面を漂う分裂的な表象/記号そのものとなる。しかしそれらの疎外は、BIG EYESがまなざしのアレゴリーとして働くとき、そのまなざしを原動力として、いずれも異なったかたちで身体を求めることとなる。それはあたかも、まなざしの先には見つめられる身体が求められているかのようである。

(くわばら あや/北海道大学文学研究科)

任侠・やくざジャンルにおける『博奕打ち 総長賭博』という句読点

阿部 久瑠美

任侠・やくざ映画について語られる際、必ず名前が挙がるのが、同ジャンルを支えた2人のスター、高倉健と鶴田浩二である。中でも高倉は、任侠映画を象徴する存在として認識され、研究対象としても度々取り上げられている一方で、当時既に多くのキャリアを積んでいた鶴田は、同ジャンルへの貢献の高さに反してこれまで言及される機会が少なかった。そのため本発表では、鶴田と任侠映画の関係性について論じることを目的とした。

そこで注目したのが、鶴田が主演した『博奕打ち 総長賭博』(1968年、山下耕作)(以下、『総長賭博』)である。『総長賭博』は同ジャンルを代表する作品の一つとして知られているが、主人公が義理と人情の間で苦しむ典型的な任侠映画であると同時に、映画の最後に鶴田が任侠道を否定する台詞を口にするなど、両面性を含んだ作品である。任侠ジャンルの中にこの作品を位置付けることで、鶴田浩二とジャンルの関係性を考えるきっかけになるのではないかと考えた。

発表で明らかにしたのは以下の点である。

1) 『総長賭博』における範例と逸脱の要素

同作品は物語の時代や登場人物の設定、プロットの展開やイコノグラフィにおいて従来の任侠ジャンルを踏襲しているものの、日本という国家イメージの介入や、善悪の視覚的な二項対立の無効化、秩序の回復には至らない結末など、ジャンルから逸脱する要素を多く持ち合わせている。

2) 任侠ジャンルに対する自己言及性

『総長賭博』では主人公がやくざを否定する台詞を口にするだけでなく、同ジャンルにおいて絶対的なシニフィアンであった「仁義」の矛盾をあぶり出している。さらに、切り返しをしない撮影や非リアリズム的な照明といった異化効果を利用して、作品自体が任侠ジャンルへの自己言及性を含んでいる。

3) ジャンルの変遷における句読点としての役割

トマス・シャッツは、ジャンルが透明性を持った古典期から実験期、洗練期を経て不透明な自己反映期へと変化する変遷の過程を明らかにし、それに伴ってジャンルへの単純な称揚から次第に批評や解体に向かうと述べた。『総長賭博』はその意味で、任侠ジャンルが洗練から解体へと向かう中での一つの「句読点」と言える作品ではないだろうか。

本発表では、『総長賭博』という一つの作品に焦点を絞って、ジャンルと作品の関係性を位置付けたが、鶴田浩二の出演作に注目すると、彼がジャンルの誕生から洗練、実録路線への変容に至るいずれの段階においても、己の姿をスクリーンに晒してきたことがわかる。任侠映画の変遷において、鶴田浩二こそがジャンルの句読点の役割を果たしたのではないかとこの着眼点のもと、今後はより包括的な分析を続けていきたい。

(あべ くるみ/鎌倉市川喜多映画記念館)

シャローフォーカスの心象性 — 注視プロセスのメタファー

竹内 正人

狭角レンズによる撮影、スポットライトやワイプ等による背景のマスク、カラースブラッシュ（注視対象以外の脱色）、シャローフォーカス等は何れも、ヒトが背景（または前景）から視対象を弁別する「注視」を表現する映像の技法である。今回はシャローフォーカスを取り上げ、生理学的視覚との差異を示すことによって（ヒトの視覚に似て非なる）その抽象性・心象性を考察してみた。

正常視力の者が裸眼でボケた風景を視るのは難しい。人の眼の被写界深度はかなり深く、カメラが捉える背景をボカしたような視像は得難い。水晶体の調節（約2m以内の近距離でしか機能しない）以外にもヒトの視覚が注視対象を背景から分離する仕組みは幾つかあるが、それらをボケという言葉で一概には説明できない。また、近眼の者が体験するボケも（脳がマッハバンドのような輪郭補正を行おうとするためか）ボケ味がレンズのそれとは大きく異なる。

60cmの距離から文字列の中心を単眼で固視（視対象を中心窩で静止像として視ること）した場合、文字の可読範囲は約20～30mmである。十分な照明下で視野内の全ての文字が被写界深度内にあっても、視線を動かさずに可読範囲外側の文字を読むことはほぼ不可能だ。網膜上形態視と色覚を担っている部分は視角約2°直径1mmほどの中心窩であり、ここにある視細胞（殆どが錐体細胞）は全網膜神経節細胞の50%と繋がっている。中心窩外側の解像度は極端に低く（粒子が粗く色は褪せる）例えば、5m先の対象を固視し始めると直径約18cmの範囲外は視認し難い。水晶体由来のピント合わせ以前に視対象を背景から分離する機能の一つがこの中心窩である。

対象を両眼視するとき、右目では見えている対象の背景が左目では対象に隠れて見えない。逆も同様である。対象の左右輪郭内側、左眼視背景、右眼視背景は網膜上にはダブって映る。日常の視覚では脳が捨象して対象の輪郭をはっきり見せ対象と背景を分離するが、それでも背景はダブって見えている筈である。両眼視で視対象を注視した場合、背景はボケると言うよりはダブって（ブレて）見える。

ヒトは注視点をベクトルスキャン（saccade）させることにより断片的な視覚情報を得て視覚的世界を脳内に再現する。ヒトは先ず誘目性に優れた周辺視で何らかの手掛かりを得た後、サッカードの範囲を狭め注視に至るはずで、その過程で（ピントの合った）背景や前景の視像を一時的に記憶する可能性は高い。

実際の注視にはストレスを伴う。ところが背景をボカした映像はヒトを緊張させない。我々が何かに注視した瞬間、我々が選んだその視像のみを残して世界は輪郭を捨て空気に溶け込んでゆく。シャローフォーカスが表現するのはそのプロセスのもつ心地好さかもしれない。

（たけうちまさと/湘南工科大学非常勤講師）

ドゥルーズ著『シネマ』における「仮構作用」について — ベルクソンの『道徳と宗教の二源泉』に基づいて考える

築地 正明

ジル・ドゥルーズ著『シネマ』は、タイトルが示す通り、映画について書かれた本であるが、興味深いことにそこには、注目すべき物語論が展開されている。この度私は、その独創的な物語論に着目しつつ、同時にその理論が拠って立つところの、ベルクソンの「仮構作用」の概念に焦点をあてて考察を行った。ドゥルーズの映画論が含む、物語論の今日的意義、その射程、そしてそれがドゥルーズ哲学に対して果たす本質的な意味を明らかにすること、それが研究の目的であり重要な課題であった。これまでドゥルーズの『シネマ』は、上記のような観点から詳しく論じられたことはないと思われる。ところが、まさにその物語論のうちにこそ、実は『シネマ』の根本的なテーマがあるのではないか。長期にわたる『シネマ』研究を通じて、私はこのような仮説を立てるに至った。今回このテーマを選んで発表を行ったのもそのためである。

本研究では、具体的にまずベルクソンの『道徳と宗教の二源泉』第二章で展開された、物語の発生と機能に関する理論（「仮構作用」の理論）について、ドゥルーズの『シネマ』での議論に関わる範囲で再検討を行った。次に、ドゥルーズの物語論が、その理論から本質的に何を受け継いでいたのか、そしてそこには新たに何が加わったのかを、明確にすることを試みた。

本研究では、綿密なテキスト読解に基づいて、ベルクソンとドゥルーズの理論の比較検討を行ったが、それにより、両者の共通点を確認したうえで、一方から他方への理論的な差異が生じる地点を、正確に捉えることを目指した。その結果明らかになったのは、ベルクソンから受け継がれた、ドゥルーズの「仮構作用」に関する理論が、いかに後年のドゥルーズ哲学に本質的な役割を果たすものであったかということである。この「仮構作用」の概念の重要性は、ドゥルーズ研究においてこれまでほとんど注意されてこなかったように思われるため、その意義を部分的にもせよ明らかにできたことは、本研究の成果のひとつであったと言える。

（つきじ まさあき/立教大学）

4K HDR 映像制作の実際 —HDR 技術と表現

根岸 宏

研究の目的・動機

次世代放送規格は、4K8K という画像の高画素化だけではなく B.T2020 という広い色域が定義され HDR (ハイダイナミックレンジ) という明暗の階調を劇的に広げた技術を含んでいる。HDR という技術はポジフィルムやテレビモニターの再現限界の制約のために長らく変化のなかった明と暗の表現幅から、技術的な停滞を取り払った。これに B.T2020 のような広色域表現が統合されることでどのような変化が生じるのか考察する必要があると考え、表面的なテクノロジーの進歩に踊らされることなく如何にして先端技術と向き合っていくのか、今後の映像表現の方向性の追求を目的として研究を行なった。

研究の内容・研究したこと

研究者が実際に撮影した映像を研究素材として、4K.HDR 映像表現の可能性を考察し検証した。

研究の方法

2年前よりポストプロダクション・株式会社エクサインターナショナルと協力し HDR 映像に関する理解を深めながら、具体的な映像制作への取り組み・研究を開始した。

2016年3月、HDR デモンストレーション映像として20分程度の4K 60p HDR 作品を制作した。桜・寺院(屋内外)・太陽光の変化・夜の海など、風景に存在する明暗のコントラスト比が高い対象を被写体とした作品を制作した。

2016年秋、室内における女性を主人公とした15分程度の映像と、夜景を主とした10分程度の映像を制作した。これらの作品では、人物を被写体とした「HDR 撮影におけるライティング」に関する方法論の探究と、厳しい条件である夜景撮影を通じてセンサーのパフォーマンス解析を行なった。

2018年1月、上述の2016年当時未発売であった4K 動画カメラを使用し、同僚講師村上なほ氏協力のもとテスト撮影を行った。HDR 撮影においては撮影機のダイナミックレンジを限界近く使用するため、SDR 撮影では許容されていたノイズ等の要素が認識されてしまうという問題がある。メーカーが2年間にどの程度アップグレードしているのか確認・検証した。(異なるメーカーの同位レベルの機種を使用)

研究の結論、結果判明したこと

これらの4K.HDR 映像制作により、最終上映形態を明確にしたモニタリングの重要性やカメラのセンサーやダイナミックレンジなどの特性が従来のSDR 画像よりも繊細に現れてくる上で留意すべき点が明瞭化した。また、上映における広い輝度差と広い色域が統合された、これまでになかった色の表現と明暗の特性など、HDR 映像の特質が様々な撮影条件の元で判明した。そのことにより「HDR らしい映像とは何か」というテーマに関する検証の継続が求められることが明らかになった。また、HDR の特質が持つプラス面とマイナス面の双方を鑑み、どのようにしてこの技術を表現に結びつけていくべきかどうか、理解のためにはさらなる研究が必要であるとの結論となった。

(ねぎし ひろし/桜美林大学芸術文化学群非常勤講師、日本映画撮影監督協会技術委員)

タイ映画における少数民族の 表象 ウィチット・クナーウット 監督『山の民』を中心に

金子 遊

○研究の目的・動機

2017年2月から3月にかけての6週間、国際交流基金アジアセンターの助成金を頂いて、「タイとカンボジアの映画とその背景にある歴史民俗の研究」をするために、バンコク近郊にあるタイ国立フィルムアーカイヴ、プノンペンにあるボパナ視聴覚リソースセンターにおいて映像資料の閲覧と資料の収集を行い、そこで得られた知識をもとに、タイ・カンボジアの各地を訪問し、映画と歴史・民俗との関係を調査しました。その滞在研究で得られた成果を映像学会で発表することが動機となっています。

○研究の内容・研究したこと

ミャンマーのシャン州からタイのチェンライ近郊の山岳地帯には、戦乱などを避けて中国の雲南省周辺から南下してきた少数民族のアカ族、ヤオ族、ラフ族、リス族、カレン族たちが暮しています。タイ映画の巨匠ウィチット・クナーウット監督(1922-1997)が撮った『山の民』(1979年)という映画は、アカ族の青年が風習から村を追放されて、他の少数民族の暮らす山岳地帯を遍歴します。そこに描きこまれた少数民族のさまざまな民俗や風習を、実地の調査を踏まえて研究しました。

○研究の方法

最初に日本で『山の民』における各場面やショットの分析をしておき、タイ国立フィルムアーカイヴに行ってから、ウィチット・クナーウット監督の他の映画作品を鑑賞し、監督の演出方法を研究しました。それからメーサーイ郡を中心にアカ族、ラフ族、リス族、ヤオ族の村を訪問し、長老やシャーマンなど知識伝承者の方々にインタビューして聞き取り調査や写真撮影を実行し、『山の民』のなかの映像描写との比較を試みました。最後にこの地域の研究者として著名なイェール大学教授、ジェームズ・C・スコットの著書『ゾミア 脱国家の世界史』(邦訳2013年)を読解し、映画と滞在調査で得られた知見に歴史的で学術的な背景を与えようと思いました。

○研究の結論、結果判明したこと

『山の民』に描出されたアカ族における双子殺しの風習、ラフ族の村におけるキリスト教化の問題、そしてヤオ族の漢字を使用している点など、映画に描かれたフォークロアは、現実の少数民族の村で伝統的に行われてきたもので、ウィチット・クナーウット監督は脚本を書くときに風習をそれ相当に研究したことは本当だと考えられます。一方で、70年代のタイ映画における少数民族の表象では、時代的な限界もあったようです。たとえば、アカ族にはタイ人側の呼称である「イコー族」が使われ、モン族に関してもタイ人側の「メオ族」が使われています。スコットの著書を参考にして歴史的に考察するならば、彼ら少数民族は何千年も前から山岳地帯で暮してきたというより、平地で畑作をしていた人々が戦乱や国家からの租税や徴兵を逃れて、山岳地域に移住したと考えるのが妥当かと思われます。

(かねこ ゆう/慶應義塾大学)

日本のドラマコンテンツが海外進出する際に抱える問題 — 制作現場の調査結果を中心に —

魚 慧恩

・研究の目的・動機

日本は、放送コンテンツ市場が世界第3位の規模であるにもかかわらず、ドラマの海外展開は低迷しているという現状がある。その原因はどこにあるのだろうか。

筆者は前回の本学会で、『日本のドラマコンテンツにおける海外進出戦略と課題 — 韓国との比較を通して —』と題する研究発表を行った。そこでは日韓におけるドラマコンテンツの海外進出の現状を探り、日本のドラマコンテンツが海外進出する上で抱えている問題点について取り上げた。今回はその継続研究として、ドラマ制作や番組販売に携わっている方々に対し、アンケート調査と聞き取り調査を行い、その結果について分析し発表した。

・調査の方法

調査対象は、実際に現場でドラマを制作する側（制作者）、ドラマに出演する側（芸能プロダクション）、制作したドラマを海外に進出させる側（番組販売）等、それぞれの実務担当者に対して行った。アンケートは、2017年8月、東京キー局及び大阪、名古屋の準キー局合わせて16社、東京に拠点を置くドラマ制作会社34社と芸能プロダクション50社、総計100社を対象に送付した。また、アンケート調査だけでなく、関係者に対する聞き取り調査も実施した。

・調査の結果

アンケートは、わずか15%という回収率に留まったため、統計的に分析するのは厳しい結果となった。しかし合わせて行った聞き取り調査では、貴重な考えを聞くことができた。聞き取り調査は、放送局の方4名、制作会社の方5名、メディア販売会社、民放連の方各1名、計11名に行った。

アンケートの回収率が少ない中でも、日本のテレビドラマは海外進出においてあまり積極的ではない姿勢が見受けられた。また、海外進出に消極的である要因として、「海外販売のための権利処理が複雑である」、「企画段階から、海外展開を視野に入れたコンテンツ制作を考えていない」という結果が多く得られた。聞き取り調査でも同様に、「国内の視聴率至上主義が強く海外まで考えて制作していない」、「海外番組販売は儲かるビジネスになっていない」、「大体10話から12話で一つのドラマが完結する少ない話数」等の要因のあることが解り、日本のテレビドラマが海外進出に対して消極的にならざるを得ない現状が明らかになった。

・今後の展望

現在では、テレビドラマをネットやモバイルで見られる時代になった。国境のないグローバル市場で競争力を高めるためには、当然コンテンツの質が最も重要な要素となる。海外進出を成長させていくことが結果として、より質の高いドラマの制作や制作現場の活性化に繋がってくるのではないだろうか。

(おへうん/日本大学大学院芸術学研究科
博士後期課程 芸術専攻)

ベケット『フィルム』と ヒッチコック『裏窓』研究 —— 浮遊する視線をめぐって

岡室 美奈子

サミュエル・ベケット研究において、ヒッチコックに言及されることはこれまでほとんどなかった。しかし、見る男を主人公とする『裏窓』と見られたくない男を主人公とする『フィルム』を詳細に比較検討すると、幾つかの共通点が浮上する。本発表ではカメラ・アイの視線を軸に両者の構造的類似性を明らかにし、ベケットが『裏窓』から影響を受けた可能性を示した。

しばしば指摘されるように、『裏窓』において、カメラはほぼ主人公ジェフの視覚が捉えた世界を映し出す。しかしジェフがうたた寝をして無意識の状態に陥ると、カメラの視線はジェフから離れ、アパートの窓から出発して回り込むように移動し、セールスマンのソーウォルドが女性を伴って外出する姿を確認し、またジェフの窓に戻って来る。これまでの研究では、ジェフの睡眠とこの奇妙な視線の関係については看過されてきた。それに対し本発表では、この視線がジェフの睡眠と覚醒の狭間に顕在化すること、また、ジェフに対して優位に立ちながら同時に制約を受けるといふ捻じれを持っていることに着目し、ベケットの『フィルム』におけるカメラ・アイの視線と類似であることを示した。

『フィルム』においては、主人公のぼやけた視線とクリアなカメラ・アイの視線という2種類の視線が存在するが、これはベケットの散文『見ちがい言いちがい』で言及される、外部の眼である肉眼と内部の眼である〈脳の眼〉の二つの視覚に対応している。〈脳の眼〉とは、W・B・イェイツの『鷹の井戸』に登場する視覚であり、イェイツは、人が睡眠状態にあるとき魂は肉体を離れて夢の世界に顕現し、〈脳の眼〉が魂の眼として覚醒すると考えていた。

ベンヤミンが「撮影機械が現実から獲得することのできる多様な姿の大部分は、感覚的知覚の通常の範囲の外に」※（傍点原文）であると指摘するように、カメラ＝機械の眼は非選択的であるがゆえに、無意識の領域にある欲望をも写し撮る。『フィルム』において、肉眼で見た映像に対してカメラ・アイの映像がクリアなのは、それが〈脳の眼〉で見た映像であることに起因すると考えられる。意識が朦朧となり理性の働きが弱まったとき、〈脳の眼〉は機能し、精緻な映像を映し出すのである。

このことを『裏窓』に当てはめれば、覚醒時のジェフは観察者としてソーウォルドに不完全な視線を向けるが、睡眠時にカメラ・アイが映し出すのは、ジェフの〈脳の眼〉にあたる無意識の視覚が、ジェフの肉体を離れて知覚したものであると言えるだろう。そしてこの2種類の視線には、恋人リザの拒否と受容という、ジェフの引き裂かれた欲望が反映されていると考えられる。

ベケットはアメリカ嫌いで有名だったが、生涯で唯一『フィルム』の撮影時のみ、撮影場所に指定したニューヨークのグリニッチ・ヴィレッジを訪れている。『裏窓』がグリニッチ・ヴィレッジを舞台としていることは言うまでもない。

※ ヴァルター・ベンヤミン『ベンヤミン・コレクション1——近代の意味』浅井健二郎編訳、久保哲司訳、ちくま学芸文庫、1995、558-9。

(おかむろ みなこ/早稲田大学文学学術院、演劇博物館)

日活ロマンポルノにおける 「作家性」 ——『天使のはらわた 赤い教室』 を例に

鳩飼 未緒

本発表では、『天使のはらわた 赤い教室』(1979年)を例に、日活ロマンポルノにおける作家性の問題について考察を行った。本作は、約1,100本が公開された日活ロマンポルノの作品群の中でも傑作の呼び声が高く、監督曾根中生の代表作としてもしばしば言及される。ただし、映画のテキストに見出される様々な要素を単に監督という「作家」の特性に結びつけることは、とりわけ曾根のような撮影所の監督について考えるうえで問題をはらんでいる。この発表では、その問題について明らかにすることを試みた。

『赤い教室』という特定の作品を考えるうえで無視できないのが、原作・脚本にクレジットされている石井隆の存在である。日活ロマンポルノの「天使のはらわた」シリーズで石井は自身の短篇劇画から設定や場面を取り入れながらオリジナルのシナリオを組み立てているが、本作に関しては、石井がシナリオを単独で執筆したにもかかわらず、撮影時に曾根が改変を加えたことでクレジットが連名になったという経緯が知られている。そこで本発表の前半では、石井のシナリオと実際に完成した映画『赤い教室』、そして石井の劇画と映画『赤い教室』のそれぞれを比較検討した。ここから見えてきたのは、台詞やシーンごとの設定のみならず、画面構成の面でも、石井の劇画やシナリオと映画版にかなり多くの共通点が見られることである。

ただし、映画『赤い教室』には、長廻しやロングショットの多用など、石井の劇画やシナリオとは異なる映像スタイルが見出される。発表の後半では、こうした映画特有の特徴を「作家」としての曾根の特性として結論づけることの可否について検討を行った。その中で指摘したのは、長廻しやロングショットが、本作の照明技師、熊谷秀夫の設計した照明の効果を最大限に活かすためのものであり、逆に言えば熊谷の照明がこうした映像のスタイルを要請したという点、また、撮影監督を務めた水野尾信正が長廻しを好んだカメラマンであり、本作の長廻し多用の傾向に影響を与えたと考えられる点である。

以上の考察から本発表では、「作家曾根中生の映画」として語られる本作に見られる特徴が、石井の原作と脚本が存在し、撮影所の高い技術を持ったスタッフと曾根が協働したからこそ生まれたものだ¹と結論づけたが、発表後にいただいたフィードバックを踏まえると、曾根の「作家性」というものは存在しないのだという、さらに一歩踏み込んだ結論を提示すべきだったと考える。そしてその主張に説得力を持たせるため、日活ロマンポルノにおける曾根の他の監督作品を取り上げ、一般に曾根の「作家」的特徴と見なされている要素について検討したうえで、『赤い教室』の分析を行うべきだったと反省している。この反省を活かして今回の発表の内容を発展させ、ぜひとも今後の研究成果につなげたい。

(はとかい みお/早稲田大学文学研究科演劇映像学コース
博士後期課程、日本学術振興会特別研究員 DC2)

Eye-tracker による視線追跡にお ける図像読み取りの基礎研究 ～まんが表現を中心に、人は何 を見ているのか～

橋本 英治

I. まんがは読むものなのか、見るものなのか

まんがは一般的に「読む」と言われる。それは単に「見る」ものではない。しかし、作家の側からすればまんがは「書く(読む)」ものではなく「描く(見る)」ものである。最近の研究では、まんがは「読む」と「見る」ことの相互作用によって成立しているとされる。

II. 読むこと、見ることへの実証的研究実験(まんがによる視線追跡実験)

本研究の視線追跡の実験は、以下の二点により実現可能となった。

(1) 視線計測デバイスとコンピュータの超低価格化と高性能化

(2) データの解析等のソフトウェア・プログラムのオープン化

・実験試料: 実験には3種類のジャンルの異なるまんがを採用した。

『ブラックジャックによろしく』1 佐藤秀峰 講談社 2002年 (BKと表示)

『Q [クー]』1 シヒラ竜也 集英社 2014年 (Qと表示)

『リトルウィッチアカデミア』1 藤原ゆか 集英社 2016年 (LWと表示)

・実験参加者: 12名の大学生(男性10名、女性2名、19歳～20歳)

・実験装置: Tobii社 eyetracker 4c サンプリングレート 70Hz

・実験手続き: モニター上のまんがを読むことで視線追跡を行う。

・実験結果と考察

(1) 統計的結果: 現在の統計的分析結果を示す。

	1頁読了時間	検定統計量	p値	1冊読了時間
BK	20.883秒	0.80993	0.0122	44分45秒
Q	15.695秒	0.95659	0.7343	31分59秒
LW	13.484秒	0.92506	0.3307	28分15秒

1頁の読了時間(12人)の分布はBKのみ正規性検定により $p < .05$ で棄却。対応のあるt検定ではQとLWの1頁あたりの読了時間は有意差がある。

Q and LW $t = 4.0276$, $df = 11$, $p\text{-value} = 0.00199$

この結果まんがの種類により読む速度は大きく異なることが確認された。

(2) 先行研究等からの考察

過去の実験より、視線の動きは、顔、特に、目、口、鼻へと向けられる。また、経験的に語られることとして、吹き出しへの注目がある²。さらに、構図については視線の中心への集中が考えられる³。

こうした点を考察すると (i) 中心への集中 (ii) 吹き出し主導型 (iii) 凝視なき背景 (iv) 人を見る (v) 顔を見る (vi) まんがの読みにおける読者が想定する物語展開の状況モデルの確認の行為、が確認された。

特に (vi) に関しては頁をめくり返す行為(前頁に戻る)が複数の被験者によって同じ頁で行われることが認められた。これは、文字あるいは絵により何らかの物語の整合性(状況モデル)の確認(再確認)と再構築が頁をめくり直すことによってなされていると推測できる結果を得た。

1 Yabus, A.L. Eye movement and vision. New York: Plenum Press (1976) p.191

2 大森貴秀・倉田敬子・井垣竹晴・石井拓 マンガ読み行動における周辺視野情報の効果 2 日本心理学会第71回(2007)

3 Arnheim, R. The power of the center. Berkeley, CA: University of California Press 1988

(はしもと えいじ/神戸芸術工科大学)

写真教育における 私とカメラ

三橋 純

はじめに

スマートフォンでの写真撮影の普及によって、誰でも簡単に生活の記録ができるようになり、撮影された写真はインターネット上にアップされ、SNSなどで他者と共有する時代となった。スマホ用カメラアプリも次々と発表され、顔の輪郭や肌の質感を変え、目の大きさを強調し、更にはアバターをマッピングするなど絶え間のない進化を遂げている。

写真教育の場では技術史や表現史に加え、メディアの変容を紹介することが必須となっている。性別や世代を超え多くの人が撮影や写真を楽しむ時代の中で、学生たちが制作した作品を通じ、写真に潜む本質の魅力に触れることが多々ある。今大会ではその本質の一つでもある〈私性〉についての一考察を発表することとなった。発表の内容は上記のような動機から、同じように感じておられる研究者や教育者と情報共有をしながら意見を交わし、学生指導の効果やカリキュラムの改善また新しい研究テーマの創出を目的とするものとした。

変質する私の表象

写真を取り巻く環境の変化が加速している一方で、私とカメラの関係性はあまり語られていないように感じる。カメラは、写真術黎明期より、鏡とはまた違った姿の〈私〉を写している。J. ラカンが鏡を指し、鏡は(実際には左右反転しているため)自身の本当の姿ではない、としながらもその鏡を見るという行為自体が、一瞬、自分であると見立て、自身を問う模造の姿として利用していることに言及した。

鏡とは違い写真は、自身の過去を記録した物的な証拠でもある。私たちが写真を見る時、他者が私を見る視線と同じ視線で、私自身を見ることができる。その意味で写真は、近代自我の目覚めを助長させたメディアであるとも言え、自己を増強あるいは肥大化させようとする〈見られる私〉の存在に導かせる。

肥大化し拡張した私は、もはや鏡像や模造ではなく私の分身を作り出す時代だとここでは仮定した。インターネット上で共有し写真を媒介としてコミュニケーションを取ることとは、一種アバターに憑依しているとも言える。現実と仮象の間を横断的に行き来しながら使い分け、心と身体の繋がりを緩やかな結び目に変えている。身体を媒介として他者と関係を結ぶ新しい形態を築いているように伺える。このことを身体の新しい姿と捉え、写真を学ぶ学生たちの作品の中で特異な傾向を示している作品を取り上げ、制作指導の中で、どのようなアドバイスや指導をしてきたかを提示した。

結び

現代のように複合したメディアに溢れ、過度な情報と重層化したイメージを捉えながら制作をしている学生たちは、大学や専門学校で制作を学ぶ前から〈見られる私〉を体得して来ている。彼らはカメラが捉えた私、つまり見られることを前提とした私の存在が基盤となり制作活動を行なっている。発表では、写真における〈私性〉という点に焦点を合わせ考察することが、現代を理解することと同義ではないかと感じ、カメラと写真を軸に映像や身体、メディアの新たな検証を進めてゆきたいと締め括った。

(みつはし じゅん/横浜美術大学)

記憶の奪還 ～デジタル時代の 「村の古老」考～

高橋 克三

映画フィルムや紙焼き写真という物質としての記憶が、いかに私たち人間の存在をおおらかに守っていたか、などという発想は、市民の8mmフィルム映像のアーカイブ活動をするまで、思い付くこともなかった。家庭で見ることができなくなった8mmフィルムをテレシネしてデジタル映像に変え、地域の記憶として図書館などに残していくのだが、単にフィルムを発見しDVDなどに変換して提供者に渡せばすむ問題ではなく、フィルムの背景の聞き取り、映された地域での上映と参加者の思い出話、発見され地元の小学校や老人ホームで上映し郷土研究や回想法に役立ててもらおうなど、市民の映像アーカイブを地域の記憶として完結するためには、かなりアクティブな動きが必要になってくる。封印された記憶の箱を赤の他人が開いた以上、簡単には閉じられないのである。

「人間は、頭蓋骨を内側に入れ、脳みそを外側に出して耐えている」とマクルーハンが、予言したのは北米でテレビが全盛期に入った半世紀以上前の頃である。今では、社会の隅々まで行き渡ったデジタル化は、私たちの脳神経だけでなく肉体の細胞段階まで影響を及ぼしている。8mmフィルムに刻印された記憶はデジタルに変換した時点から拡散し始め、コミュニティなど集団で共有することによって初めて、記憶の確かさが守れるような気がするほどにあやふやなものになってきているのだ。

8mmフィルムや写真アルバムは、タンスや納戸の奥底に埋まり眠っていたほうが良かったのかもしれない。そこに自分の大切な記憶があるという確信さえ持てれば、劣化しきついたり、色あせたりしていても、明確にその存在を実感することができたのだから。

でも、社会はすでに変わってしまった。記憶がログなどと呼ばれマーケティングの標的とされている。自分の記憶が見知らぬ他人のものになっているのである。我々は、この記憶の篡奪を、無自覚に受け入れるのではなく、記憶を人間の存在や地域との関わりの中から実感し、この時代の危うさを意識できるものとしていかなければならない。

村の古老が、昔の出来事や、故事来歴を語ることを独占していた時代は、はるかかたに去り、物語の中だけの存在になって久しいが、記憶が知らない間に篡奪される薄気味悪い時代に、四散しかねない人々の記憶を丁寧に集め継承し、その内容だけでなく過程そのものも地域の人々と共有していく「村の古老」が今ほど必要な時はない。軽量安価で発達したデジタル映像機器を使えば、誰でも「村の古老」になれる。大事なのは、多くの人が、記憶が生まれ、話題にされ、継承されるのを実感すること。記憶こそ人間の尊厳の深いところにつながっているのだから。

(たかはし かつぞう/一般社団法人国際平和映像祭、株式会社ワトソンス)

映画「四谷怪談」考 — 蜷川幸雄『魔性の夏 四谷怪談・より』における「死」の表現

広瀬 愛

本研究の目的は、これまでの日本映画の中で鶴屋南北の『東海道四谷怪談』が、どのように映像化されてきたか、その全体像を探ることにある。その研究の一環として、本発表では、蜷川幸雄監督による映画『魔性の夏 四谷怪談・より』(以下、『魔性の夏』と略記)を取り上げ、蜷川幸雄が『東海道四谷怪談』をどのように解釈し、どのように映像化したかという点を考察した。

まず、舞台の演出家であった蜷川幸雄が、歌舞伎の古典である『東海道四谷怪談』とどのような関わりを持っていたかを確認した。作品歴によると、蜷川幸雄は、演劇においては『東海道四谷怪談』(現代人劇場、1971年)、『四谷怪談』(2002年)、『騒音歌舞伎 ボクの四谷怪談』(2012年)、映画においては『魔性の夏』(松竹、1981年)、『啜う伊右衛門』(2003年)といったように、演劇と映画の各分野で、鶴屋南北の『東海道四谷怪談』を原作・題材にした作品を手がけたことがわかった。

また、映画『魔性の夏』の「企画書」には、松竹側から蜷川幸雄に劇映画の監督の打診を行ない、蜷川幸雄からは題材として『東海道四谷怪談』の提案があった経緯が記されており、蜷川幸雄は『東海道四谷怪談』の映画化にも意欲をもっていたことがわかった。同「企画書」に所収の「制作意図」からは、『東海道四谷怪談』を制作年(1980年)当時の「若者の生きざま」を描く物語として解釈し、映像化するという蜷川幸雄の着想も確認できた。

こうした前提に基づき、映画『魔性の夏』の中で描かれる「若者の生きざま」について、この映画の序盤で、伊右衛門がいわと「凧あげ」について話す場面を取り上げて考察した。その結果、この映画では、伊右衛門の「幼児性」といわの「大人の生き方」といった、同じ「若者」でありながらも異なった世界で生きる二人の関係が「凧」のモチーフを通して描かれていることがわかった。

この「凧」については、脚本の内田栄一の着想であることが確認できたため、最終的に完成した映画の内容と脚本(決定稿)を比較したところ、①「冒頭の境内の場面での卒塔婆の山の使用」、②脚本上4シーンで構成された「髪梳き」の場面を「6分51秒の長回し撮影」で表現する、という撮影時の変更・追加がとらえられた。これらは、蜷川幸雄が自らの演出意図を視覚的に表現するための着想と考えられたため、さらに、これらの場面で描かれていることについて考察を加えた。その結果、これらの場面では「若者の生きざま」が死と結びついていたことがわかった。

以上の考察から、蜷川幸雄は、映画『魔性の夏』の演出にあたって、鶴屋南北の『東海道四谷怪談』の世界を「同時代的な若者の状況」としてとらえ、伊右衛門といわを中心とする「若者の生きざま」を「死」を前提としたもの、「死」に向かうもの、あるいは「死」をはらむものといった「死」との関わりのもとに描き出していることが見て取れた。

(ひろせ あい/尚絅学院大学)

映像編集による表現と知覚 — 「クレショフ効果」に関する実験的研究より

鈴木 清重

本研究の目的は、映像の知覚に関する心理学の知見を、映像学の観点でどう整理し理論化できるか考察することである。特に、1)「クレショフ効果」に関する実験的研究の成果を概観し、映像編集による表現と知覚の関係を考察する。2)映像編集に関する研究の基礎となりうる事実と概念を整理する。

心理学的研究：印象評定と事象知覚の測定

鈴木(2003:映像学71)は、「顔-事物」型の「クレショフ効果」を実験心理学の手法で測定できるか検討した。SD法(意味差分析法)による印象評定値と観察者の言語記述を測度とした実験で、「クレショフ効果」と考えられる現象を測定できる場合とできない場合があった。鈴木(2001:立教大学心理学研究43)は同様の手法で、編集後の動画像系列に2つの単独動画像にない新しい印象が生じる事例を見出した。ただし、映像編集による印象変化には複数の類型があった。鈴木(2008:立教大学学位論文)の追試では印象変化の生起は確認できたが、素材にない「まったく新しい意味」が生じるという事例は測定できなかった。Suzuki & Osada(2002:ECVP)の実験結果は、動画像「顔-事物」間の連続性の知覚と「新しい印象」の生起の関連を示唆した。鈴木(2012:第38回大会)は「アクションつなぎ」に関する一連の実験結果を踏まえ「事物-顔」の動画像系列に被写体動作の未完了性というゲシュタルト要因が存在する可能性を示唆した。鈴木(2017:日本心理学会他)の実験結果は、被写体動作の「未完了性」が動画像間の連続性評定と動画像「顔-事物」間の関係に関する言語記述に影響を及ぼすことを示唆した。動画像間の連続性が高いとき、被写体「顔」の動作や感情の記述が増加する可能性を示唆した。

理論的課題の考察

動画像「顔-事物」系列のゲシュタルト知覚に応じて、動画像系列に単独動画像と異なる事象が知覚される場合がある。先行研究の多くは「顔」の知覚に焦点を当ててきたと考えられるが、「顔」の印象のみが変化する訳ではない。さらに、編集により生じる「新たな印象」と「印象変化」を区別する必要がある。「印象変化」には複数の類型がみられ、「新たな印象」は印象変化の一部であった。動画像系列のゲシュタルトとは「まとまる図」を指す概念ではなく、「連続-分凝」の総体を指す概念と解釈できる。動画像系列の「まとまり」は、映像の観察中には「つながり-へだたり」の事象として知覚される。

「クレショフ効果」に関する実証的研究は、研究者の理論と現象記述が不可分であることを示唆する。モンタージュに関する議論の問題点は、現象の記述と条件分析が不足してきたことである。条件分析とは、観察により現象に影響しうる条件を見出すことである。映像学の観点から現象ごとの観察法を精査し、映像体験の現象論を拡充することが重要と考えられる。

(すずき きよしげ/東の森映画製作所、慶應義塾大学)

「だいちの星座—たかはぎ座」について

鈴木 浩之

第44回日本映像学会では、電波によって地表を観測する地球観測衛星「だいち2号」と自作の電波反射板を利用した地上絵制作技術を開発し、その研究成果をアートプロジェクトと作品発表というかたちで発表した内容を紹介した。本研究は2013年より金沢美術工芸大学と宇宙航空研究開発機構(JAXA)が協力して実施され、「だいちの星座」プロジェクトとして、その成果を国内外で示してきた。最大で50km四方の大きな「星座」を地上に描き、それを地球外にある人工衛星から撮像する手法をとる。電波を利用して地球観測を行う実用衛星を芸術表現活動に応用する事例として希少である。2018年にはこれまでの活動をまとめた記録集の発行や成果発表を目的とした個展が開催されるとともに、日上市での電波受信とサウンドパフォーマンスを組み合わせたイベントの実施や筑波宇宙センターでの特別公開イベント内でのパフォーマンスなどが予定されている。発表では2017年6月に茨城県高萩市で実施した「だいちの星座 たかはぎ座」において、約1,400名の小学校児童や教職員らと電波反射板を制作して撮像に臨んだ過程や、同時に撮像を行った小学校4校のグラウンドにおいて「だいち2号」が人工衛星から発信した観測用の電波を、八木アンテナを利用して地上で受信する試みなどを紹介し、衛星画像を基にした差分解析の応用による地上絵の制作技術を明らかにした。

「だいち2号」は電波を利用するため、その特性により曇天下においても地上を観測することが可能である。「たかはぎ座」の活動に参加した児童らは、ところどころ空に浮かぶ雲が人工衛星からの視界を遮る心配をすることなく、自ら板にアルミ箔を貼った電波反射板を人工衛星の通過する方位角に合わせて垂直に固定して、「だいち2号」からの観測を待った。児童らが電波反射板を並べた各小学校のグラウンドでは、人工衛星が観測時に宇宙から発信した電波をアンテナで受信し、その音をグラウンドのスピーカーから聞き、「だいち2号」が確かに上空を通過し、高萩市を観測したことを確認した。後日作品は高萩市内、および、各小学校に巡回し、児童一人ひとりの電波反射板が判読できる精度で仕上げられた「たかはぎ座」が公開された。

(すずき ひろし/金沢美術工芸大学)

造形と映像について —「動き」の表現についての 歴史的考察—

陣内 利博

筆者は「みること」「みせること」を人類がいつ、何故、どのように実現してきたのかを考察し続けている。発表の冒頭は3分間の実写映像から始まる。木漏れ陽は、葉の重なりが作る小さな穴、つまりピンホールが生み出す太陽の丸である。この状態と同じ現象を地面ではなく壁に見ることはできないだろうか？日の出の太陽を使ってブラインドに映る木漏れ陽を撮影した。強い風に煽られて葉の隙間のピンホールのできる太陽の丸は様々に変化する。それはスローモーションになっても突然早く動いたり止まったり、予想不能な動きをする。そこに右手から手が横切り、クッキリとしたそのシルエットがブラインドに映し出される。自らの意思で動く手と、自然の動きの差異が明解になる。最後はその手が右手にフレームアウトする映像だ。「何がみえたか?」「どうみえたか?」「どのように撮影したのか?」を視聴者に考えてもらう。太陽光の元でのシルエットは太陽と壁面の間に存在する対象物の距離に対応した様々なグレートーンを生み出している。目が慣れてくるとそこに距離感が生まれ、立体感を感じ始める。さらに強風に煽られる葉が作る偶発的な光の変化と、意識的に動く手のシルエットの差異にも注目する。フレームインしてフレームアウトする手を追うと、固定されている視点が立ち上がる。こうした「動き」を知覚する能力は、人として時空間を把握し対応する基本的な能力だと考える。「動き」をみるとは、対象物の変化と、意志を持ってみる主体の行為、そして同時に起こる変化を知覚することだ。発表では、この視点から筆者が自ら体験した3つの事例を取り上げ、歴史的に「みせること」を考察する。まずラスコーの洞窟壁画の5mもある巨大な牛を天井近い岸壁にどのように描いたのかと言う疑問から、他者とともにつくると言う工程を想像した。聖なる場としてのこの空間には多くの人が協力しあって壁画を描いた痕跡がある。次に紹介したのは17世紀のオランダの画家レンブラントの「夜警」だ。描かれた群像がそれぞれ手にする旗竿や槍、鉄砲などが平行に描かれているのは、時間を止める役割があると考えた。瞬間を止めて描写するための工夫、それはルネッサンスの後の科学の発展と深い関係がある。最後にフェルメールを取り上げる。レンブラントの孫弟子でもあるフェルメールがカメラオブスキュラを使用したことは周知の事実であるが、視点を固定した遠近法と光の変化で対象との距離を正確に表現した「牛乳を注ぐ女」は、現代の技術で3DCGで再現されVR体験ができる。ここで、人間にとっての造形を再定義してみよう。造形とは他者を意識して自らの思いを伝えるために、何らかの表現物として提示する行為である。他者と思いを共有するために、一人であるいは人と協働して形を作る。造形という字を筆者なりに字解きしてみると、目指す道があり「これをみて」と伝える過程の先に、形(井戸から光を放つ)が存在することだと考える。どうやら造形の起源は果てしもなく古いようだ。

(じんのうち としひろ/武蔵野美術大学)

Image Arts and Sciences 183 (2018)

日本映像学会第44回大会・作品発表 [2018年5月26, 27日 / 東京工芸大学]

Image Arts and Sciences 183 (2018)

日本映像学会第44回大会・作品発表 [2018年5月27日 / 東京工芸大学]

『記憶のマチエール 9 <D-29 疎開>』

ビジュアル・ブレインズ 風間正 + 大津はつね



『記憶のマチエール # 9』より

出演：安田太一、三浦千鶴子 カメラ：大津はつね、田中綾子、翻訳：藤松 郁、監督：風間正、デジタル / カラー / HV / 29 分

第二次世界大戦体験者の証言を伝える『記憶のマチエール』シリーズ9作目。当時桜蔭学園の女学生だった三浦千鶴子氏は、文部省の「科学研究補助技術員」として東大の数値計算科で働いた。しかし、軍部極秘任務のため仕事内容は知らされなかった。また、多感な小学生だった安田太一氏は、埼玉県と京都府に集団疎開し、世の世知辛さを味わった。本作は国の一方的な決定に従わざるを得なかった当時の市井の人々の暮らしや想いを「疎開」を主軸にして伝える作品である。

太平洋戦争末期、日本は米軍機による度重なる空襲を受けた。とりわけ被害の大きかった東京大空襲は、死者約10万人。単独空襲での被害者数としては世界史上最大とも言われる。

東京大空襲被害拡大の一つの原因として、「防空法」の影響があった。防空法は国民が国防に奉仕して国家体制を守る義務を負うことが定められた法律で、真珠湾攻撃の直前に「都市からの退去禁止」と「空襲時の応急消火義務」が追加規定され、さらに昭和18年10月の改正で「空襲から逃げるな、命を挺して消火せよ」という命令と罰則規定が追加。防空法の存在により、消火活動を強いられた市民が多数存在した。東京大空襲の多大な被害の裏には、この「防空法」の存在がかなり大きい。防空法の中で、人的疎開は国によって勧奨されたものではない。空襲激化に伴い、昭和18年10月、空地や道路を設けるために建物を撤去する「建物疎開」を計画的に実施すると表明。「建物疎開」とは防空上必要な場合、市民の土地と工作物等を収用・使用する事で、事実上、市民の生活拠点の住宅の破壊だった。三浦氏は建物疎開により、新富町の生家を失った。

昭和18年末から、大都市部の国民学校初等科の児童を強制的に地方へ疎開させた。最大45万人の児童が、親元を離れ地方へ疎開した。児童疎開については、安田氏の証言からその内幕が窺い知れる。戦時下に多感な少年少女時代を過ごした、三浦氏と安田氏。戦時下の市民の生活の貴重な一面、その当時の想いと感情を彼らの証言は伝えている。

(かざま せい + おおつ はつね / Visual Brains)

『Hello friends × OASIS』

相内啓司

● 研究発表の目的：一般的に映像作品における映像と音響・楽曲との組合せ、あるいは編集は完成とされた段階で固定化される。本研究においてはそのような前提を留保しつつ、映像と音響・楽曲との関係を常に更新しうる開かれた関係として捉え作品の新たなあり方の可能性を追求する実践的な試みである。

● 研究内容：発表者による映像作品『Hello friends -schizophrenic view-』（2017年11月完成）から映像のみを分離した上で、音楽家・喜多郎による楽曲・演奏とのコラボレーションを行った。本研究ではスクリーンやモニターで完結するオリジナルの映像作品とは異なり、舞台上で上映される映像とともに逐次的に生み出されるライブ音楽との関係性により新たな表象空間が現出した。本発表ではその記録を上映すると共に2作品間に生まれた表象性の差異についての解析を試みた。

● 研究の方法：2018年2月京都精華大学で開催された喜多郎によるライブパフォーマンス『華押』に際し、筆者の映像作品『Hello friends -schizophrenic view-』*1と喜多郎演奏の楽曲「OASIS」*2との共演が行われた。上演された作品タイトルは『Hello friends × OASIS』*2である。舞台上に設置した6m × 3.5mのスクリーンに無音の映像を投影し、それを見ながら喜多郎自身が即興を交え演奏を行なった。予定されていた楽曲の演奏時間がオリジナルの映像作品時間の7'28"に対して8'35"であったため、映像の一部を再編集し、再生速度を調整した。そのため上演された映像は必然的にオリジナルとは異なる。

● 結論：本研究では、リアルタイムに紡ぎ出される映像と音響・楽曲によって開かれる表象空間は強い音楽性の牽引によって明らかにオリジナルの持つ表象性とは異なるイメージーションを喚起するものだったといえる。オリジナルの楽曲が映像との知的で精緻な関係性を築き、かつ神聖さを目指したのに対し、喜多郎の楽曲・演奏は情緒的・ドラマティックで雄大な時空間を喚起するものであり、作品が喚起する表象性はその影響下でオリジナル作品とは異なる印象を強く与えるものだった。映像と音との開かれた関係の可能性の一例を示すことができた。



*1: 『Hello friends -schizophrenic view-』（監督・撮影・アニメーション：相内啓司、作曲、演奏：山岸鮎生 7'28"）

*2: 『Hello friends × OASIS』（監督・撮影・アニメーション・編集：相内啓司、作曲、演奏：喜多郎、岡野弘幹 8'35"）

(あいうち けいじ / 京都精華大学)

映画フィルムの物質性 と美術表現 『昼』試解 (16mm 映画)

伊藤 隆介

本作品は音楽家・南聡による「昼」シリーズをモチーフに発想、制作した映像詩 (16mm 映画) である。発表は、表現素材 (マテリアル) としての映画フィルムと、その話法について美術表現の見地から考察を行うのが目的であった。

本作品では、35mm、16mm、8mm 等の様々な規格のフィルムを素材として併用 (物理的なコラージュ) することにより、画面上には異なったサイズ、走行速度のイメージが並存する。とりわけ、スプリット・イメージ (分割画面) のカットでは、情報量の多さ、多様さにより、単一イメージのカットとは違った、非言語的な高揚感の醸成を試みている。

一方で、物語的構造を利用した部分を試作した。ここでは、オリジナルの映画 (『網走番外地・大雪原の対決』(1966年)の短縮版) に時系列の逆転、投影位置の転倒、音声の逆再生の操作が加えられている。本作品で明らかにしたかったのは、それが映画の流れ (時間と意味の双方) を停滞させないかという点、他の「ファウンド・フッテージ」映画的な構成部分 (コンテキストの違う断片的なカットを組み合わせて効果を得る) と親和性があるかであった。結果としては、シーン毎のコンティニューイティの効果が、加工した物語的構造の部分もおおよそ流れに冴みは生じず、独自の意味や感情の起伏が (オリジナル版の情報伝達とはややずれた、いくぶん詩的な位置に) 生成されるという印象であった。作品の他の部分とも違和感も特に感じられなかった。

質疑応答では、岡島尚志氏 (国立映画アーカイブ) から文化的資産・資料としての映画フィルムをコラージュ等の物理的素材として使用することについての質問と意見があった。指摘の重要性は常に意識している (予算的余裕があれば素材のデューブを取りたい) と同時に、映画は新聞や意匠 (包装紙など) に近い性質を持つ複製メディアでありながら、美術のコラージュ技法とは異なる価値破壊のバーバリズムに近い制作動機も生じさせるのも事実である。



左から

- ① 35mm フィルム (スコープ) から切り出した 16mm プリント、
- ② 35mm と 16mm フィルムのスプリット・イメージ、
- ③ 16mm と 8mm フィルムのスプリット・イメージ

(いとう りゅうすけ/北海道教育大学)

『Animal』

趙 瑞

■研究の目的・動機

1970年代から現在まで広く使われたコンピュータ・グラフィックス (以下 CG) 技術はその実用性の高さから多くの制作者に支持されてきた。一方、クラシック的アニメーションの作家は操作の簡易性及び偶然性のなさから CG を否定的に捉えている。筆者の研究はこのような考えに異議を唱え、CG によってもアナログを使用する作家が制作したようなアニメーション作品を作ることが可能であることを提唱した。

■研究の内容

CG の写実的な表現を追求しながら、簡略の描画を活かしつつ、アニメーションの魅力を伝えることに目指す。なお、作中に技法の変化を持たせることで、写実的な表現から想像された方向へ、またはその逆の方向への展開も表現している。

■研究の方法

実際の作品創作を通して新たな CG の制作方法を試みる。

・使用したツール:

Autodesk 3D MAX 2017

Speedtree

Adobe Photoshop CC

Adobe After Effects CC

Adobe Premiere Pro CC

この作品は複数の技法によって構成された作品です。CG 技術及びロトスコーピング技法を混在している。近年 CG 技術の進歩によるアニメーションの「記録映画」的表現も取り入れていること。そして、CG 技術を利用しつつ、そのリアリティ感を強化しながら、東洋絵画風の味わいを感じられるよう考慮し、カラー、ライティングの使用が控え目に仕上げた。

■研究の結論、結果判明したこと

今作は感性と理性、アナログと CG、現実とイメージーション、その両立ことが創作の目標です。各手法それぞれの長所・短所を実験し、アニメーションの表現、信頼できる映像を追求するため、その制作手段を明らかにした。その結果は、コンピューター技術に通じ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など検証した。

(ちょう るい/日本大学芸術学研究所博士後期課程芸術専攻)

『木綿たり／MOMENTARY』 低感度デライトネガフィルム と棒焼きプリントによるラティ チュードの広さの再現性

水由章

本作品は、映画フィルムの特徴である色味、階調、ラティチュード、質感、粒状性を再認識させる映画フィルム作品である。内容は企業のデモ映像のように二画面を比較検討したようなものではない。

撮影は16mmボレックスカメラを使い、100フィート巻きのフィルムを撮影してはカメラ内で巻き戻しを繰り返す、幾重にも像を露光させる方法をとっている。露出がアンダーな水面（みなも）の流れに陽光や草花、タイトルの像などが重なっていく。像は二つから五つと重なっては消え、また重なることを繰り返す。安易なオブチカル合成処理で見受けられるような、違和感を伴わないアナログ本来のナチュラルな色味と質感、階調を維持したまま像は重なり映画は進んでいく。

この作品では以下の5つ約束事を決めた。

- ・自然光を活かすために低感度デライトタイプのフィルムを使う
- ・ラティチュードの広さを活かすためにネガフィルムを使う
- ・フィルムクオリティの再現性を維持するために、自家現像ではなく、現像作業をプロフェッショナルな現像所に1回だけ依頼する。
- ・増感、減感などの補正現像をおこなわない
- ・ネガからラッシュプリントをとる際に色補正をせず、棒焼きのラッシュプリントを編集して作品とする。

カメラ内での多重露光撮影をおこない、現像工程では補正作業をおこなわず、ラッシュプリントで作品を完成させるという、やり直しがかかない緊張状態のなかでの作品製作。往々にしてデジタル撮影でありがちな、数多く撮影するなかからベストショットをチョイスし、編集過程で補正・加工していく作り方とは真逆な行為を自らに強いたのである。

露出が開放値での水面の撮影は、ラティチュード（再現できる露光域）の広さから黒から白への微妙な階調が再現され、そこに自然光の変化により露出を絞った実景を重ね、さらにシャッター開角度の調節による像の溶明（フェードイン）と溶暗（フェードアウト）を施していった。露光していない黒味の像をいかに効果的に使っていくのか、この未露光の像と何の像を重ねていくべきか！そこがこの作品のポイントだった。

期限切れ8mm映画フィルムでの自家現像による作品製作が、20-30代を中心にした新しい世代のスタイルとして一部で定着してきているが、映画フィルム本来の特性や再現性の経験を経たうえで、作品製作のスタイルを崩す行為をしていくことの重要性をこのところ痛感している。ぜひ、若い世代には即興的なフィルム・ノイズの面白さだけではなく、映画フィルム独特の色味、階調、ラティチュード、質感、粒状性などの再現性にも興味を向けてほしい。この作品がそのメッセージの代弁とも言える。

『木綿たり／MOMENTARY』

16mm color 4min. silent 2017-18年

撮影フィルム：コダック VISION 3 50D カラーネガティブフィルム 7203

現像所：株式会社 IMAGICA ウェスト

カメラ：BOLEX H-16 Reflex

レンズ：Angenieux 20-80 F1:2.5

映像（撮影・編集）：水由章

（みずよし あきら／ミストラルジャパン）

モノローグ・オペラ『新しい時代』 — 赤外線カメラとビデオディレ イ・システムを用いた映像演出

前田 真二郎

作品概要

モノローグ・オペラ『新しい時代』は、2000年に初演された約95分の舞台作品である。昨年2017年に17年ぶりの再演が実現した。これは、一人の歌手（ソプラノ）が独白と歌によって演じるオペラである。物語は一人の少年がインターネットに現れた宗教『新しい時代』を信仰し、儀式に身を投じるというものだ。作曲・脚本・音楽監督は三輪真弘であり、筆者は、演出・映像を担当した。舞台を、少年が自らの身体を記号化させ現世を後にする「最期の儀式」そのものとして描いた。

空間構成

舞台中央には巫女の姿をした4名のキーボーディストが座る。上手には少年が独白を行う装置、下手には大型映像スクリーンが設置されている。

映像演出

少年の表情の視認性を高めるために、舞台下手の大型スクリーンにリアルタイム映像を表示させた。赤外線カメラを使用することで舞台が暗く少年の姿が見えない状態でもスクリーンでは表情が見えるといったシーンを盛り込んだ。また、儀式において少年が自らの声をキャプチャーさせるシーンでは、ビデオディレイ・システムにより、少年の歌う姿を声とともに遅延させるなどした。これは、少年のリアルタイム映像が巻き戻り、少年が過去の自身の姿（映像）を見つめるシーンでも活用した。

作者の狙い／考察

音楽監督の三輪真弘と最初から意見が一致したのは、できるだけ初演を改変しないで再演するという考えだった。台詞や歌はもちろん、美術、演出もできるだけ正確な再現を目指すことにした。当時、舞台表現における映像演出は、音楽に従属する装飾的なものが多かった中で、音楽と対等な関係で相乗効果をもたらせる「リアルタイム映像演出」の可能性を追求した本作を、そのまま現代の観客に見てもらいたかった。映像音響システムについては、当時の機材を無理に発掘することはせず、今日の標準的なデジタル・テクノロジーによって構築した。それは、当時よりも繊細で正確な制御を実現したのだが、そのことよりも重要に思えたことは、当時と異なるテクノロジーを用いることで生まれる初演時との僅かな差異を見極める作業が、作者自身を作品にあらためて向き合わせ、結果的に作品理解を深めさせたという事実だ。

愛知と大阪での再演は大盛況のうちに幕を閉じた。サントリー芸術財団による第17回佐治敬三賞を受賞し、スタッフと共に喜んだ。

映像作品データ

モノローグ・オペラ『新しい時代』記録映像（抜粋版）

前田 真二郎 / 16分 / FHD-digital / 2018

モノローグ・オペラ『新しい時代』

出演：さかい れいしう（14歳の少年信者・ソプラノ）

作曲・脚本・音楽監督：三輪 真弘

演出・映像：前田 真二郎

主催：愛知県芸術劇場

あいおいニッセイ同和損保ザ・フェニックスホール

22世紀クラブ委嘱作品（2000年）

（まえだ しんじろう／情報科学芸術大学院大学）

Image Arts and Sciences 183 (2018)

日本映像学会第44回大会・作品発表 [2018年5月27日/東京工芸大学]

Image Arts and Sciences 183 (2018)

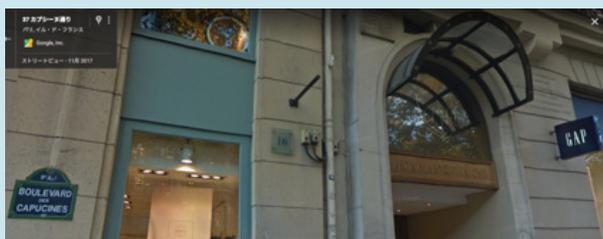
日本映像学会第44回大会・作品発表 [2018年5月27日/東京工芸大学]

『Les Grands Boulevards』 —スーパー16ミリフォーマットで撮影されたサウンド・トラックの光学再生

太田 曜

この映画の最後は1895年12月28日にリュミエール兄弟のシネマトグラフが一般公開されたグラン・カフェがあったキャブシーヌ通り14番地（14 Boulevard des Capucines）で終わっている。映画の誕生の歴史にとってとても重要な場所だ。

この場所に関して質問があった。“今では、この場所はスクリーブ通り1番地になっているのではないか”というものだった。スクリーブ通り（Rue Scribe）はキャブシーヌ通りと交差する道だ。スクリーブ通り1番地にはホテル・スクリーブの玄関がある。このホテルはスクリーブ通りとキャブシーヌ通りに囲まれた一角を占める大きな建物だが、住所はスクリーブ通り1番地だ。キャブシーヌ通りにも面しているのだがホテルのホームページを見ても住所はスクリーブ通り1番地しか書かれていない。このホテル・スクリーブ・パリの日本語版ウィキペディアには“建物の1階にはカフェ「グラン・カフェ」があった。……現在、ホテル内にグラン・カフェはないが、ホテルの玄関横にこの事実を記した銘板が掲げられている。また、ホテル内に「カフェ・リュミエール」と名付けられたカフェがある。”と書かれている。このホテルの玄関はスクリーブ通り1番地にあるのだが、その玄関横に映画誕生の事実を記した銘板は無い。銘板があるのは、このホテルのレストラン（Le Lumière → カフェではなくレストラン）やサロンの入口の上だ。そのレストランの入り口は住所としてはキャブシーヌ通り14番地なのだが、スクリーブ通り1番地のホテル・スクリーブの一部だからなのか、14番の表示は無い。しかし、同じ通りで、繋がった同じ建物の隣にある雑貨屋ペリゴ（PERIGOT）には16番地の表示が入っている。16番地の隣は当然14番地だ。この雑貨屋ペリゴと服屋GAPに挟まれたキャブシーヌ通り14番地にあるホテル・スクリーブのレストランやサロンへの入り口（ホテルの玄関ではない）の上には“レイノー、マレイ、ドムニ、リュミエールとメリエス、映画のパイオニア 専門家への敬意を込めて 50年の機会に1945年12月28日”と彫られた銘板が掲げられている。



キャブシーヌ通り14番地にグラン・カフェがあった事は今も変わっていない。

(おた よう/東京造形大学非常勤講師)

『Sumie』 —モノクロームフィルム・日中バルブ撮影による映像表現

川口 肇

本作品は16ミリモノクロームフィルムに「日中バルブ撮影」手法を用い、自家現像処理で制作した映像作品である。高画質のデジタル映像全盛の今、映像の原点たるモノクロームフィルム表現は、全く新しい視覚体験として「映像とはなにか」を訴えかける。またラボサービス終了の中で自己防衛的に広まった映画フィルム自家現像は、ビデオにない原初的な手触りとともに、ワークショップ等を通じて今なお若い世代にもフィルムの魅力を訴求し続けている。

作者は90年代より「日中バルブ撮影」技法による制作を継続している。映画カメラでNDフィルターによる減光を行い、スローシャッター・コマ撮影を行いブレを発生させることで撮影像を意図的に崩し、風景を「光の絵の具」で描かれた絵画に還元することを企図している。8ミリカメラでの手動クランクを用いることが多いが、今回は16ミリカメラ・BOLEXのゼンマイ駆動によるタイム露出機能を用いた。

すべての物体は様々な波長の電磁波を浴び、反射している。我々が肉眼（カメラ）で受け止めているものはこれら連続的に変化する波長の電磁波であり、そもそもそこに色はなく「一切の物体は黒い」（福岡良夫「視性のアケオロジー」1984年）。我々が知覚する「色」は網膜上の3種の視覚細胞の波長感度差によって、脳内で付加されるマークアップに過ぎない。

モノクロームフィルム、そしてバルブ撮影、自家現像によって色彩が失われ、形体が崩れ、流れ、傷が入った本作品の映像は、変容し抽象化された風景、視覚現実である。飛行機の窓からの雲、樹木越しの太陽、街中の建物。身近な人々の姿も多く写し込んだが、コマ単位で崩れた像は人の姿とは認識できず、ただその「気配」が辛うじて残る風景となった。脳内で付加される様々なテキストやマークアップを取り除いた後、我々の眼前に広がっているのは、こうした想像を絶する異形の風景なのではないだろうか。



『Sumie』(2018 / 16mm / BW / sound / 4.5min)

(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)

『Shadow』 16mm 映画作品 —フィルムによる 多重露光表現

宮崎 淳

ほぼ10年ぶりに、フィルムによる多重露光で映像作品を制作した。その際、冷凍保存していた期限切れ16mmフィルムを使ったが、予想に反してほとんど劣化していなかったため、意図に反して明るくクリアな仕上がりになってしまった。そこで計画を変更。現像されたフィルムをR-1としてスクリーンに映写し、デジタルHDビデオで再撮影。この簡易テレシネ映像をコンピュータのディスプレイに再生し、その画面を16mmカメラで再度撮影。これをR-2として、その後さらに実景を多重露光した。実景を撮影する際には赤フィルターを使うなどして、エキセントリックなイメージを付加。最終的に、R-1とR-2、2本のフィルムを織り交ぜて編集している。

もともとフィルムによる多重露光撮影は、やり直しのきかない緊張感が作品性に影響を与えていると考えるのだが、今回の作品制作は図らずもデジタル機器を動員し、そのリカバリ方法を考案することとなった。もちろんデジタルを一切使わず、オプティカルプリンター等を用いてリカバリする方法もあるだろう。しかしデジタル化した映像はスローモーションなどのスピード調整が極めて容易で、事前のシミュレーションや再撮影時のコントロールなどを思い通りに行うことができた。HD素材のデジタル画素の粒状性については、16mmフィルムの、特に多重露光ではほとんど目視できなかった。むしろ問題となったのは液晶画面のフリッカーだったが、これは撮影時のシャッタースピードを1/60秒より遅くすることによって解決可能で、今回は1/30秒程度が一番良好であった。フィルムカメラの場合、シャッタースピードを遅くすると毎秒あたりの撮影コマ数が減少してしまうが、これは被写体となるデジタル化された素材映像に、それを補うだけのスローモーションをかけておけば相殺できる。

再撮影によって、被写体を直接撮影するのとは異なるおぼろげなイメージを付加することに成功し、結果は良好であった。

もう一点確認されたことは、生フィルムは家庭用の冷蔵庫でも長期にわたる冷凍保存が可能だということである。今回使用したフィルムは2011年4月27日に購入したFUJI ETERNA Vivid 160で、撮影/現像は2017年10月頃。それでも目視では全く劣化が見られなかったのも、さらに数年は保存可能と思われる。保存条件は購入してすぐ、買ったままの100feet巻の金属缶を個別に保存用のチャック付きビニール袋に密閉して冷凍。解凍は冷凍室から一旦冷蔵室に移して一晩程度置き、その後冷蔵庫から出して室内に半日以上置いて常温に戻した。常温に戻るまではビニール袋に密閉した状態である。フィルム缶内部の湿度が0%とは限らないので、ビニール袋に密閉することと、一旦冷蔵庫に移して解凍に時間をかけることは守ったほうが無難だろうと思われる。

『Shadow』作品データ：16mm/カラー/サウンド/2分40秒/
2018年

(みやざき じゅん/東京造形大学非常勤講師)

『走る身体』

丸山 真貴子

●研究発表の目的：人口知能ブームにおおされ、コンテンツ産業でも人工知能を活用する試みが近年で行われるようになった。制作環境さえ整えば、人の手が加えられずともオートマティックに映像制作がされるようになったと考える方も、世間一般にはおられるかもしれないが、現在も映像制作は人の手で行われている。人の手を介する理由について、実写映像とアニメーション映像の差異から考察を深める。

●研究内容：映像作品「走る身体」(2018)の制作を行う。発表者は、実写映像を主に制作し、アニメーション制作を始めてからは、実写映像とアニメーションを融合させる演出方法について研究してきた。本研究では、実写映像を基にアニメーションへ再構築するロトスコープ技法に注目し、類似する方法で3種類の映像を制作し、その差異と実写映像がアニメーションとして成立する過程を検証する事で、映像制作において人が介する必要性を検証する。

●研究の方法：基となる約3秒の実写映像(24fps×3s=72f)では、人物が画面右から左へ走り抜ける。撮影時はデジタルデータであり、実写映像から1フレームずつアニメーションとして変換する工程は、基本的にデジタル上で行った。実写映像をアニメーションに変換する方法は三通り。一つは動画データから総フレーム数を静止画データに変換、ソフトウェア上で自動トレースを行い、静止画を並べ直し、動画データとして再現。二つ目は、動画データを人の手で総フレーム数(デジタルデータではあるが)静止画として描画し、動画データとして再現。三つ目は、二つ目と同じく手で描いた静止画の表示枚数(コマ打ち)を変更し、動画データとして再現した。三つの映像をフレーム数及びフレームレートを合わせ、同時に再生・比較を行った。

●結論：専用ソフトウェアで自動生成したアニメーションと、人が描画したロトスコープアニメーションでは、トレースの精密度に差異はあったものの、登場人物の動きとタイミングに大幅な差異は見られなかった。ただし、総フレーム数72フレームのみに限り、描画した静止画を描画アニメーションと同じ方法で再現・再生させた動画では、フレームレートを合わせても、人物が走り抜けるタイミングに差異が生じた。登場人物がフレームイン～フレームアウトまでのタイミング、移動スピードが異なるように見える現象が確認された。アニメーション技法のコマ打ちと言われる1枚の静止画を2～3フレーム表示させる方法に依存する課題と考えられ、また72枚の静止画を一定のセオリーで動画へと再構成した際も、人間が動きを認識・補間するために必要なフレームが抜け落ちるなどの現象が起こった。結論として、ロトスコープアニメーションを制作する上で、自動で静止画をトレースする事は可能だが、アニメーション制作を自動化する事は現時点では困難だと考えられる。

(まるやま まきこ/京都精華大学)

『Flow Note』

小林和彦

1・はじめに

本作は、ここ数年継続して研究を行っている、ゲームエンジンを用いて音と映像を組み合わせた表現による3DCGアニメーションである。前回の作品発表「Roll way」(以下、前作と略)で用いた、カメラ(自動車)がオブジェクト(看板など)を通過した際に発音する構造は継承しつつ、本作では看板などの発音用オブジェクトを、浮遊する光の粒子(パーティクル・以下、粒子と略)に変更して、左右だけでなく上下方向の配置も可能とした。

作品のサイズは幅1,920画素、高さ1,080画素、フレームレートは59.94fps、コーデックはH.264、ビットレートは40Mbps、作品時間は3分である。ソフトウェアは、音の制作にLogic、プログラミングとレンダリングにUnreal Engineを使用した。

2・モチーフの選定

前作では、画面手前から奥に伸びている道路に看板やガードレールなどを配置していた。これらの寸法や間隔は、国土交通省などの資料を参考として、可能な範囲で現実に近いに近づけていたが、結果としてレイアウトに大きな制約が出てしまい、リズムが不自然になる箇所があった。そこで、本作では暗闇の中に粒子を配置するという抽象表現を用いることでレイアウトの制約を少なくし、リズムの構成の自由度を高めている。さらに、粒子であれば上下にも配置できるので、上の方にある粒子の音を高く、下の方にある粒子の音は低くなるように設定した。これにより、打楽器を主体として、ほぼリズムのみを表現していた前作とは異なり、本作ではメロディによる表現も積極的に行えるようになった。

3・粒子の発生方法

粒子は、カメラと一定の距離を維持しながら移動する不可視のオブジェクトから発生させている。粒子を発生させる間隔は、1秒を基準として半分の0.5秒、その半分の0.25秒などとして、音符の時間軸に近づけている。加えて、発生数を増やしていくと、複数の単音が組み合わせられてメロディとしての音の動きを強調できる。

粒子を発生させるまでの時間と、音の高さをランダムに切り替えて、リズムとメロディが自動的に生成されるようにしている。そして、粒子がランダムに配置された空間をカメラが上下左右に移動することで、リアルタイムに楽曲を変化させている。

4・おわりに

前作では楽曲を表現するための道路の長さが約6kmに及び、背景や発音用に配置したオブジェクト数も約6,700個となったためにソフトの動作が重くなり、作業効率も低下していた。本作では映像のモチーフを光の粒子による抽象表現に変更して、レイアウトや音の構成、プログラミングなど、様々な部分で発想の自由度を高めることが出来た。今後は、粒子の形状や動きのパリエーションを増やすなど、ビジュアル面でのクオリティを向上させる他、音はランダムの単音だけでなく、メロディとしてまとまったフレーズも出力して、楽曲としてのクオリティを高めていきたい。

(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45回通常総会報告

事務局



去る5月27日(日)13時40分より、東京工芸大学大講義室(1号館B1)に於いて第45回通常総会が開催されました。

総会は出席者数約150名、委任状有効191+無効5通で会則第19条「正会員(778)名である構成の3分の1以上の出席(委任状を含む)」(68名以上の出席で成立)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「2017年度会務及び研究事業報告」、「2017年度収支計算書」、「正味財産増減計算書」、「貸借対照表」参照)

(イ) 2017年度事業報告が遠藤賢治副会長、木下千花常任理事よりあり、承認。

(ロ) 支部活動報告が伏木啓常任理事よりあり、承認。

(ハ) 2017年度収支計算報告が鳥山正晴常任理事よりあり、承認。

(ニ) 2017年度監査報告が伊奈新祐監事よりあり、承認。

(ホ) 第23期役員選挙結果報告が奥野邦利選挙管理委員長よりあり、承認。

(II) 審議に関する件

(別掲「2018年度会務及び研究事業計画」「2018年度予算書」参照)

(イ) 2018年度事業計画案が橋本英治理事、西村安弘理事より提案、提案通り可決。

(ロ) 支部活動計画が草原真知子理事より提案、提案通り可決。

(ハ) 2018年度予算案が古賀太理事より提案、提案通り可決。

以上(I)(II)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40分、閉会されました。

以上。

フォーラム

■日本学術振興会 [平成 31 年度] 科学研究費助成公募のお知らせ

平成 31 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

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。

← 保護された通信 <https://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/contents.html#p02>

Japan Society for the Promotion of Science
日本学術振興会

日本語版 | 英語版

日本学術振興会について | 事業のご案内 | 事業の成果 | 調達情報 | 職員採用情報 | 情報公開 | アクセス方法お問い合わせ

TOP | 事業のご案内 | 科学研究費助成事業 | コンテンツ

メニュー

- トップ
- コンテンツ
- 制度概要
 - 研究種目・概要
 - スケジュール
 - 科研費パンフレット
 - 科研費FAQ
 - 科研費の「基金化」
 - オープンアクセス化
- 研究費・成果
 - 科研費による成果
 - 学術研究費の最新情報
 - （主要項目・新規採択要綱）
 - 科研費支出
 - 研究の成果
 - 科研費からの成果展開事業
- 私と科研費
- 公開情報
 - 電子申請のご案内
 - 公募情報・計画調書等
 - （特別推進・競争・挑戦的・若手）
 - 特別推進スタート支援
 - （奨励研究）
 - （研究費助成費）
 - （特別研究員奨励費）
 - （特別研究員助成費）
 - （特別研究員助成費）

科学研究費助成事業 **科研費**
 Grants-in-Aid for Scientific Research
 （学術研究助成基金助成金／科学研究費助成金）

コンテンツ

制度概要

研究種目・概要	科研費の研究種目一覧表の他、科研費全体の予算額の推移、応募・採択件数の推移など科研費の動向を掲載しています。
スケジュール ～公募から交付決定まで～	公募から交付の決定に至るまでの、科研費の一年間の流れについて掲載しています。当年度の具体的な日程については、決定の都度ホームページにてお知らせします。
科研費パンフレット	科研費の概要を記載したパンフレットを発行しています。
科研費FAQ	科研費に関する一般的な疑問や、これまで研究者や事務担当から問い合わせのあった質問などについての回答をまとめて掲載しています。
科研費の「基金化」	科研費の基金化による制度改革や、基金化のメリットなどを掲載しています。
オープンアクセス化	科研費助成金のオープンアクセス化について、リーフレットの内容とFAQを掲載しています。

研究成果の公開

科研費による成果	科研費による研究成果については、報告書を作成し、科研費データベース、国会図書館での閲覧等を通じて広く一般に公開しています。また、中級生等を対象として社会還元・普及事業を実施しています。
我が国における学術研究課題の推進	特別推進研究、新学術領域研究（研究領域提案型）、基礎研究（S）及び若手研究（S）の新規採択研究課題の研究概要を取りまとめた資料を作成しています。

<平成 31 年度公募における主な変更点等>

[公募要領より]

https://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/03_keikaku/data/h31/h31koubo.pdf

(1) 科研費の研究計画書について、「研究代表者及び研究分担者の研究業績」欄を「応募者の研究遂行能力及び研究環境」欄に変更する等、様式の見直しを行いました。（3 1 頁参照）

○ 研究計画書については、審査システム改革の中で、平成 30 年度公募（平成 29 年 9 月）から「連携研究者」の業績の記載を不可とするなどの見直しを図るとともに、平成 30 年 4 月からは、研究組織の見直しとして「連携研究者」を廃止しました。あわせて、平成 31 年度公募（平成 30 年 9 月）からは、研究業績欄における業績等の記載方法について見直しを行うこととし、次のとおり研究計画書の変更を行いましたので、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」を十分確認してください。

・研究計画書における「研究代表者及び研究分担者の研究業績」欄について、評定要素に合わせ、「応募者の研究遂行能力及び研究環境」欄に変更する。

・審査の際に審査委員が researchmap 及び科学研究費助成事業データベース（K A K E N）の掲載情報を必要に応じて参照することができるようにする。（9 3 頁参照）

なお、本見直しに関する科学技術・学術審議会学術分科会科学研究費補助金審査部会等における議論の概要は次のとおりです。

(参考) 科学技術・学術審議会学術分科会科学研究費補助金審査部会等における議論の概要（問題意識等）

- 「研究業績」欄に必ずしも研究課題とは関係のない業績を不必要に連ねたりする可能性など、審議過程において応募、審査の本来の在り方を歪めかねない実態があるのではないかと。
- 「研究業績」欄が、応募者にとって「できるだけ多くの業績でスペースを埋めなければ審査において不利になるのではないかと」といった誤った認識を与えている可能性があるのではないかと。
- 研究代表者及び研究分担者の分担内容に応じた研究遂行能力を評価するために研究業績等の確認は必要だが、研究業績等の「書かせ方」については一考の余地がある。
- 科研費の審査に関し、あたかも業績偏重主義であるかのような認識を応募者その他に与える可能性については、できるだけ是正を試みるべきであり、そのための工夫を考慮する必要がある。
- 「研究業績」欄を引き続き活用する場合にあっては、応募者が研究遂行能力

の評価に必要な情報を適切に記載できるような配慮が必要。（単に「欄を埋める」ことが重要であるかのような印象を払拭する必要がある。）

○ 研究業績等による研究遂行能力の評価について、応募者、審査担当の双方に正しい認識を醸成するよう努めることが必要。（研究計画書の変更にあたっての基本的な考え方等）

○ 科研費の審査は、研究代表者から提案された研究課題について、学術的独自性や創造性、研究目的の明確さ等を考慮するとともに、当該研究者の研究遂行能力をも厳正に評価し、研究課題を選定することとしている。

○ 研究計画書における研究業績の位置付けは、研究計画書に記載された研究を遂行するに当たり、実行可能性を判断するためのもの。

○ これらの趣旨を踏まえ、研究業績の取扱いについては、当該研究計画に対する研究遂行能力を有しているかを確認するものであることを明確化する。

(2) 科研費における研究組織は従来「研究代表者」、「研究分担者」、「連携研究者」及び「研究協力者」により構成していたところ、科学技術・学術審議会における審議の結果、平成 30 年度から「連携研究者」を「研究協力者」に統合することとしました。

このため、研究組織は、「研究代表者」、「研究分担者」及び「研究協力者」から構成してください。（3 4 頁参照）上記の研究組織の見直しの詳細については、次の資料を参照してください。

・ 研究組織及び研究計画書の見直しについて

（平成 29 年 10 月 20 日科研費改革に関する作業部会）（抜粋）

・ 研究組織の見直しについて

URL: http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/041/shiryo/1400822.htm

○ 研究組織について次の要件を満たしていること。

研究代表者（3 5 頁 1）参照）は、研究計画の性格上、必要があれば研究分担者（3 5 頁 2）参照）、及び研究協力者（3 6 頁 3）参照）とともに研究組織を構成することができます。

なお、研究分担者については、研究代表者と同様、応募時点において、次の要件を満たしていることが所属する研究機関（下記枠内（注）参照）において確認されており、e-Rad に「科研費の応募資格有り」として研究者情報が登録されていることが必要です。ただし、研究協力者は、必ずしも e-Rad に登録されている必要はありません。

(注 1) 日本学術振興会特別研究員（S P D・P D・R P D）が受入研究機関として本会に届け出ている研究機関において下記の応募要件を満たす場合には、研究分担者としての参画も可能です。この場合には、研究種目の制限はありません。

(注 2) 日本学術振興会特別研究員（D C）及び外国人特別研究員や大学院生等の学生は、研究代表者及び研究分担者になることができません。

<要件>

A 研究機関に、当該研究機関の研究活動を行うことを職務に含む者として、所属する者（有給・無給、常勤・非常勤、フルタイム・パートタイムの別を問わない。また、研究活動そのものを主たる職務とすることを要しない。）

I 当該研究機関の研究活動に実際に従事していること

（研究の補助のみに従事している場合は除く。）

ウ 大学院生等の学生でないこと（ただし、所属する研究機関において研究活動を行うことを本務とする職に就いている者（例：大学教員や企業等の研究者など）で、学生の身分も有する場合を除く。）

(注) 研究機関は、科学研究費補助金取扱規程（文部省告示）第 2 条に規定される研究機関（参考）研究機関が満たさなければならない要件（9 6 頁参照）

<要件>

- ・ 科研費が交付された場合に、その研究活動を、当該研究機関の活動として行わせること
- ・ 科研費が交付された場合に、機関として科研費の管理を行うこと

(3) 研究代表者が、研究分担者とともに研究組織を構成する場合、研究分担者となることの承諾を得る手続については、書面から科研費電子申請システムにより行うこととしました。（3 5 頁参照）

<研究組織に研究分担者を加える場合の手続について>

研究組織に研究分担者を加える場合、研究分担者となることの承諾を得る手続を電子申請システムで行います。手続に当たっては、研究代表者、研究分担者、それぞれの手続が必要です。

【研究代表者が行うべきこと】

- ・ 研究計画書を所属する研究機関に提出（送信）するまでに、研究代表者は電子申請システムの「応募情報入力画面」の「研究組織」欄に研究組織に研究分担者として加えたい研究者を入力、研究分担者となることを依頼し、承諾を得てください。

【研究分担者となることの依頼を受けた研究者が行うべきこと】

- ・ 研究代表者から電子申請システムを通じて研究分担者となることの依頼を受けた場合、承諾する内容を確認の上、「承諾」又は「不承諾」を選択して

研究代表者が行う手続	研究分担者が行う手続	研究分担者が所属する研究機関が行う手続
① 研究分担者になることを依頼 研究分担者になることを依頼する研究者に、電子申請システムを通じて研究分担者として参加を依頼	② 研究分担者になることを承諾 研究代表者から電子申請システムを通じて研究分担者としての参加の依頼を受け承諾（又は不承諾）を選択	③ 研究機関として研究分担者になることを承諾 研究分担者が承諾をした情報が電子申請システムを通じて示され、研究機関としても承諾等の手続きを行う

・上記の手続を、応募書類提出期限の2週間前を目安として行い、研究組織の構成を終えてください（応募書類提出期限の2週間前を過ぎても手続を行うことはできます。）。なお、所属する研究機関に応募書類を提出（送信）するためには、全ての研究分担者から承諾を得る必要があります。

※動作環境、操作方法などの詳細は、電子申請システムの「操作手引」
(URL:http://www.shinsei.jsps.go.jp/kaken/topkakenhi/shinsei_ka.html)
を参照してください。

※研究者が研究分担者となることを承諾した後、研究分担者が所属する研究機関に当該研究分担者の情報が電子申請システムを通じて示され、所属する研究機関からも承諾等を得る必要があります。研究分担者が所属する研究機関が承諾等を行わない場合、研究代表者は研究計画調書を研究機関に提出（送信）することができませんので、提出期限に間に合うよう手続を進めてください。

(4) 審査の際に審査委員が、researchmap 及び科学研究費助成事業データベース (KAKEN) の掲載情報を必要に応じて参照することとしました (93 頁参照)

○ 研究者情報の researchmap への登録について

researchmap (<https://researchmap.jp/>) は日本の研究者総覧として国内最大級の研究者情報データベースであり、登録した業績情報は、インターネットにより公開が可能であるほか、e-Rad や多くの大学の教員データベース等とも連携しており、政府全体でも更に活用していくこととされています。

また、科研費の審査において、researchmap 及び科学研究費助成事業データベース (KAKEN) の掲載情報を必要に応じて参照する取扱いとしますので、researchmap への研究者情報の登録をお願いします。なお、審査において researchmap の掲載情報を参照するに当たっては、researchmap に登録されている「研究者番号」により検索を行いますので、researchmap へ研究者情報を登録する際には、必ず「研究者番号」を登録してください。

<問い合わせ先>

国立研究開発法人科学技術振興機構

知識基盤情報部サービス支援センター (researchmap 担当)

Web 問い合わせフォーム: <https://researchmap.jp/public/inquiry/>

電話による問い合わせ: 03-5214-8490

(受付時間: 9:30 ~ 12:00, 13:00 ~ 17:00)

(5) 科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものであるため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されることを明記しました。(8 頁参照)

(6) 研究者が遵守すべき行動規範について明記するとともに、研究代表者及び研究分担者が、研究遂行上配慮すべき事項について内容を理解し確認する必要があることを明記しました。(9 頁、93 頁、95 頁、100 頁参照)

(7) 基盤研究 (A) について、従来採択されなかった場合にのみ審査結果の所見を開示していましたが、新たに、採択された場合についても、審査結果の所見を開示するとともに、審査結果の所見の概要を科学研究費助成事業データベース (KAKEN) に公開することとしました。(110 頁参照) 審査結果の通知について

(1) 特別推進研究

① ヒアリング研究課題の選定結果については、研究機関に文書で通知します。(3 月予定)

② 審査結果に基づく採択、不採択については、研究機関に文書で通知します。(4 月下旬予定)

③ 採択された研究課題の研究代表者に対して、審査結果の所見を通知します。また、採択されなかった場合は、系におけるおおよその順位及び審査結果の所見を電子申請システムにより開示します。(7 月予定)

④ 採択された研究課題については、審査結果の所見の概要を科学研究費助成事業データベース (KAKEN) 等に公開します。(8 月予定)

(2) 基盤研究 (S)

① ヒアリング研究課題の選定結果については、研究機関に文書で通知します。(4 月予定)

② 審査結果に基づく採択、不採択については、研究機関に文書で通知しま

す。(6 月下旬予定)

③ 採択された研究課題の研究代表者に対して、審査結果の所見を通知します。また、採択されなかった場合は、審査結果の開示を希望する者には、大区分におけるおおよその順位及び審査結果の所見を電子申請システムにより開示します。(8 月予定)

④ 採択された研究課題については、審査結果の所見の概要を科学研究費助成事業データベース (KAKEN) 等に公開します。(11 月予定)

(3) 基盤研究 (A) (応募区分「一般」)

① 審査結果に基づく採択、不採択については、研究機関に文書で通知します。(4 月上旬予定)

② 採択された研究課題の研究代表者に対して、審査結果の所見を電子申請システムにより開示します。また、採択されなかった場合は、審査結果の開示を希望する者には、中区分におけるおおよその順位及び審査結果の所見を電子申請システムにより開示します。(4 月予定)

③ 採択された研究課題については、審査結果の所見の概要を科学研究費助成事業データベース (KAKEN) 等に公開します。(8 月予定)

(4) 基盤研究 (B・C) (応募区分「一般」、若手研究

① 審査結果に基づく採択、不採択については、研究機関に文書で通知します。(4 月上旬予定)

② 採択されなかった場合は、1 段階目の審査の結果の開示を希望する者には、小区分におけるおおよその順位、各評定要素に係る審査委員の素点 (平均点) 及び「定型所見」を電子申請システムにより開示します。(4 月予定)

(5) 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)

① 審査結果に基づく採択、不採択については、研究機関に文書で通知します。(7 月予定)

② 採択されなかった場合は、審査結果の開示を希望する者には、区分等におけるおおよその順位を電子申請システムにより開示します。さらに、合議審査対象課題で採択されなかった場合は、上記と併せて、「審査結果の所見」を開示します。(8 月予定)

(8) 近年の科研費の応募件数の増加に関して、科研費制度の趣旨、目的の研究機関内での改めての共有について、研究機関の留意事項として明記しました。(96 頁参照)

科研費は、研究者の自由な発想に基づく独創的・先駆的な研究を支援するものです。

応募研究課題の審査に当たっては、研究者コミュニティ自らを選考する研究者が、個々の研究の学術的価値を相互に評価・審査し合うピアレビュー (Peer Review) のシステムを採っており、毎年7,000名以上の研究者の協力により支えられています (参考1) 審等「1 科研費の審査について」参照。

科研費の審査においては、平成30年度助成から新たな審査方式を導入するなどの改善を図る一方で、近年、科研費のニーズの高まりを受けて応募件数が10万件を超えており、応募件数の増加に伴って、審査委員として御協力いただいている研究者の審査負担も増加しています。今後、仮に審査負担が更に増加して研究者への負担が過度になってしまうと、研究者の教育研究への影響や審査の質の低下も懸念されます。また、応募件数の増加については、昨今、一部研究機関において、科研費への応募を組織の目標としていることもその一因になっていると考えられます。本来、科研費の応募は研究者の発意に基づいて行われるものであり、各研究機関において科研費に応募させることを目的化するようなことは望ましくありません。各研究機関におかれては、科研費制度の趣旨、目的を研究機関内で改めて共有してください。

山口勝弘先生のご逝去に寄せて

北市 記子

5月9日の夜、友人からのメールで山口勝弘先生が亡くなられたことを知った。かばんの中に入れて放しにしていた携帯電話を見ると、先生のご家族からの着信があり、留守番電話には5月2日に亡くなられたことや、今後の予定などを伝えるメッセージが残されていた。新聞等でニュースが流れる前に知らせておきたいという、ご配慮だったのだと思う。

筆者は2010年の春以降、二人の仲間と共に、大学院（神戸芸術工科大学）時代の恩師でもある山口勝弘先生の作品制作のサポートを行ってきた。戦後日本の前衛芸術の歩みを体現する稀有な存在として、またメディアアートの偉大な先駆者として、これまで国内外で精力的に表現活動を行ってきた山口先生だったが、2001年に脳梗塞で倒れ、その後遺症により半身不随の身となって、自由に作品制作を行うことが困難となっていたからである。

新しい作品のアイデアが浮かぶと、先生は手書きのファックスでその内容を我々に知らせてくれた。不自由な手で書かれていたため、文章を解説するのも一苦勞であったが、その乱れた文字には困難な状況にあっても決して「つくること」を諦めない、表現者としての並々ならぬ意欲がみなぎっていた。

2016年5月に開催された「第42回大会」（日本映画大学）では、山口先生と筆者の共同制作となるビデオ作品を発表した。実はその最初のエントリーは、先生自身が筆者への事前の相談なしに独断で行ったものだった。山口先生は当時、開催校にほど近い川崎市内の老人介護施設で暮らしておられた。遠方への外出が難しい中、近隣の大学で学会が開かれることを知り、「ここなら行ける」と奮起されたのだろう。自身の手で最低限の情報のみを記入し、書類を事務局に送付されたのである。

私には当初、このエントリーが無謀なものに思えた。制作のサポートはこれまでも行っていたが、学会発表という形式に伴う諸々の手続きやスケジュールの厳格さが、作品完成の大きな足かせになると考えたからである（それまでの経験から、思うように作業が進まないことが往々にして予想された）。しかし大会事務局や理事の方々、また筑波大学の卒業生を中心とする多くの関係者の多大なるご支援とご理解により、山口先生のたいなる「野望」は、予想に反し実現に向けて動き出していった。

先生が亡くなった今改めて振り返ってみると、多少強引な面はあったにせよ、この時無事発表を行うことができて良かった、とし

みじみ感じる。当日蝶ネクタイで「おめかし」をされていた先生は懇親会にも参加され、久しぶりに会う旧知の方々との交流を大変喜ばれていた。そして本発表がひとつのきっかけとなり、2017年秋に開催された展覧会「岡本太郎とメディアアート 山口勝弘―受け継がれるもの」（川崎市岡本太郎美術館）の企画も生まれた。同年11月4日に行われた展覧会の記念シンポジウムには山口先生ご本人も参加され、自身の芸術観を大変雄弁に語っておられた。しかしこれが、筆者が先生に直接お目にかかった最後の機会となってしまった。

1950年代の「実験工房」での活動や、70年代以降のビデオアートなどと比較して、病に倒れて以降の山口作品は一般にはあまり知られていない。しかし身体的・環境的に様々な制約がある中で、自身のそうした状況を淡々と受け入れ、柔軟に表現スタイルを変化させながら新たな表現の地平を自ら切り拓いてゆこうとする姿勢は、まさに21世紀の「前衛」そのものであった。

我々はここ数年来、そんな老練な前衛芸術家の最晩年を、極めて近い場所から共に見つめてきた。そしてその過程で、学生時代には知っているようで知らなかった山口先生の本当の偉大さに、改めて気付くことができた。筑波大の卒業生の方々に山口先生の印象を聞くと、一様に「厳しい先生」だったとの言葉が返ってくる。厳格で少し近寄りたがたい雰囲気があったのだと言う。しかし面白いことに、我々神戸芸工大の卒業生の間では全くそういった話は出てこない。凛とした雰囲気の中にも人を食ったような飄々とした部分がある、人間味にあふれた先生であった。

山口先生は生前、「僕は100まで生きる」と仰っていた。「何かやりたいことがあるんですか？」と尋ねると、軽く鼻で笑われ、「死ぬのが怖いから」だと答えられた。そうした良い意味での「生への執着」が、山口勝弘というアーティストの強固な表現意欲の源となっていたように感じられる。しかしその希望は叶わず、90歳の誕生日を迎えたわずか10日後に遠い世界へと旅立たれてしまった。果たして、その最後の旅路の目的地は一体どこなのだろうか。

山口勝弘は「反重力」の芸術家である。無重力状態で浮遊する物体に興味を抱き、額縁に固定された絵画や重々しい彫刻と早々に決別して、動的に変化する不定形な表現を一途に希求し続けた。そんな先生にとって軽やかに自由に空を飛ぶことは、少年時代からの大きな憧れであった。今回凶らずも訪れた死は、その究極のかたちとして捉えることもできるだろう。古びた身体から解放された魂は、大空を突き抜けて無限に広がる宇宙空間へと飛び出し、永遠に浮遊し続ける。先生はきっと今頃、どこかでお気に入りの「知覧茶」でも飲みながら、のんびりと優雅な宇宙遊泳を楽しんでおられることだろう。

山口先生、長い間お疲れ様でした。謹んでご冥福をお祈り致します。

11月16日（金）、都内で「偲ぶ会」の開催が予定されております。詳細については横田茂ギャラリー（03-3433-4479）までお問い合わせ下さい。

（きたいちのりこ／大阪経済大学）



Image Arts and Sciences 183 (2018)

支部・研究会だより

東部支部

佐藤 由紀

2018年4月～8月の東部支部の研究会活動は、以下のような研究会・イベントがおこなわれました。

●映像教育研究会

日時：2018年5月25日(金) 18:00～20:00
 場所：明治学院大学白金校舎本館3階1351教室
 「ソーシャル・メディアとトランスメディア・ナラティブ」
 講師：フィリップ・ゴチエ(カナダ、クィーンズ大学)
 司会：斉藤綾子(明治学院大学)

●アジア映画研究会

日時：2018年6月6日(水) 18:00～20:00
 会場：国際交流基金・御苑前オフィス7階アジアセンター(702-703会議室)
 「スロー・シネマは観客の身体をどう考えてきたか——アピチャップン、ラヴ・ディアスの映像実践を中心に」
 発表者：中村紀彦(ゲスト/アジア映画研究会会員)

●映像教育研究会

日時：2018年6月30日(土) 15:00～18:00
 会場：慶應義塾大学日吉キャンパス来往舎シンポジウム・スペース
 アール・ジャクソン教授講演会
 “Passionate Agendas: Melodrama in Yoshimura Kozaburo”
 (「情熱的なアジェンダ 吉村公三郎におけるメロドラマ」)

●クロスメディア研究会

日時：2018年7月28日(土) 14:00～17:00
 場所：東京工芸大学芸術学部1号館B2Fビデオスタジオ
 「映像と美術のあいだ 美術パフォーマンス記録映像による対談」
 対談者：池田一氏(アーティスト)
 司会：李容旭(東京工芸大学芸術学部映像学科)

●アナログメディア研究会

「パーソナルフォーカス 東京+山形セレクション」
 福岡市に拠点を置く映像作家/上映集団フィルムメーカーズフィールドが1978年にスタートしたアンデパンダン展「パーソナルフォーカス」は、30年以上に渡って作品募集と全国巡回上映を続け、日本の個人映画作家にとって重要な発表の場となってきた。出品の条件は8mmフィルム、3分間であること。今年2月に上映した東京セレクションに、山形在住作家の作品を加えた東京+山形セレクション。1978年から2017年までの8mmフィルム37作品を一挙上映した。
 日時：2018年7月29日(土) 16:00～
 会場：なかのZERO 西館 学習室4

●アジア映画研究会

日時：2018年8月1日(水) 18:00～20:00
 会場：国際交流基金・御苑前オフィス7階アジアセンター(702-703会議室)
 テーマ：中国ドキュメンタリーのエッジをめぐって
 ①発表「カルチュラル・アサイラム—中国ドキュメンタリーの透明な砦」
 ゲスト 秋山珠子(立教大学)
 ②発表「王兵(ワン・ビン)の原罪」
 ゲスト マーク・ノーネス(ミシガン大学)

以上

(さとう ゆき/東部支部担当常任理事、玉川大学リベラルアーツ学部)

Image Arts and Sciences 183 (2018)

東部支部

映像教育研究会

佐藤 元状

本研究会では、2018年前半にふたつの公開研究会を行いました。フィリップ・ゴチエ氏の講演会とアール・ジャクソン氏の講演会です。双方のイベントの内容について報告いたします。

カナダのクィーンズ大学の若手研究者ゴチエ氏の講演会「ソーシャル・メディアとトランスメディア・ナラティブ」は、明治学院大学言語文化研究所との共催で、明治学院大学校舎にて、5月25日に行われました。ゴチエ氏の英語原稿を本研究会の難波阿丹氏が翻訳し、それを佐藤が読み上げました。司会は明治学院大学の斉藤綾子氏、佐藤が通訳とディスカッサントを務めました。

ゴチエ氏の講演は、ソーシャル・メディア時代のメディア横断的なナラティブについての理論的な考察を中心としたたいへん示唆的な講演でした。ソーシャル・メディアとフィクション上のキャラクターの関係は、これまでよく論じられてきましたが、その際に問題となるのは、ファン研究の視点でした。つまり、ファンたちが、お気に入りのキャラクターの「非公認の」ソーシャル・メディア・アカウントを作ることによって、フィクション世界の一部となり、世界中のファンのコミュニティの一員になる様子が分析の対象となってきたのです。ゴチエ氏の考察が斬新なのは、ではフィクション上のキャラクターが「公認の」ソーシャル・メディア・アカウントを獲得したときに何が起きるか、という点に注目した点にあります。そして、そのときに「観客」に何が起きるのか。ゴチエ氏は、「インターアクター」という概念を生み出すことによって、ソーシャル・メディア時代にふさわしい能動的なエージェントの存在を浮き彫りにしました。

台湾の交通大学で教鞭をとる日本映画研究者のジャクソン氏の講演会「情熱的なアジェンダ 吉村公三郎におけるメロドラマ」は、慶應義塾大学日吉キャンパスにて、6月30日に行われました。ジャクソン氏の英語原稿を佐藤が翻訳し、読み上げました。司会、通訳ともに佐藤が務めました。

ジャクソン氏の講演は、吉村公三郎の戦前、戦中、戦後にかけてのキャリアをダイナミックに描き出しながら、『暖流』(1939)や『わが生涯のかがやける日』(1948)といった吉村の鍵となる映画テキストを、「メロドラマ」の観点から精査する迫力ある講演でした。ジャクソン氏によれば、とりわけ吉村の戦後作品は「メロドラマ」のフォーマットを活用して、同時代の政治的・倫理的な問題を見事にドラマ化し、可視化したものでした。例えば、『女城家の舞踏会』(1947)は、戦後の貴族制度の運命を検証し、『わが生涯のかがやける日』は、戦争責任の認知をドラマとして扱いました。それ以外の吉村の作品も、メロドラマというジャンルが社会批判に課した制限をはるかに乗り越えるものでした。これらの映画作品において、メロドラマは良心のエクササイズのための容器物、もしくはステージへと変わっていくというジャクソン氏の指摘は、吉村の再評価を超えて、さまざまな文脈で応用可能な、普遍的な考察であると言えるでしょう。

両講演会ともに、充実した質疑応答が行われ、「メディア横断的なナラティブ」や「メロドラマ」の概念の教育的な意義についても活発な議論が行われました。

(さとう もとのり/映像教育研究会代表、慶應義塾大学法学部)

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12回となる<インターリンク学生映像作品展:ISMIE (Interlink=Students Moving Image Exhibition) 2018>の準備を行なっています。8月中旬に作品募集の情報発信をしました。作品参加の申込みの締切りは8月31日(金)となっておりますが、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。
(作品データ提出の締切りは、9月29日(土))

2) 以下、予定会場の日程等です。

<名古屋会場>

日程: 10月28日(日)

会場: 愛知芸術文化センター

*名古屋会場は「第23回アートフィルム・フェスティバル」との同時開催を予定。また、作品上映に合わせて「トーク or パネル」も計画しています。

<京都会場>

日程: 11月16日(金)・17日(土)・18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 2018 (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「ISMIE2018」と「ICAF2018」(アニメーション学会等主催)及び「KINO-VISION プログラム」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。

<東京会場>

日程: 12月1日(土)・2日(日)

会場: 日本大学芸術学部江古田校舎 大ホール

*1日(土)には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]

愛知淑徳大学 人間情報学部

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 (2018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 文化情報学部メディア情報学科

成安造形大学

宝塚大学 東京メディア芸術学部 (予定)

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 (予定)

名古屋学芸大学 メディア造形学部 (2018年度幹事校)

名古屋市立大学 芸術工学科 (予定)

日本工業大学 情報工学科 (予定)

日本大学 芸術学部 (2018年度幹事校)

文教大学 メディア表現学科 (予定)

北海道教育大学 映像研究室

参加各校の推薦者・世話役の先生方には、名古屋、京都、東京での上映・シンポジウムの折には、できる限り参加して下さるようお願いいたします。

3) 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。

ISMIE2018 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 / 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)
(おくのくとし / 「東部会」代表、日本大学芸術学部)

映画文献資料研究会

西村 安弘

第45回映画文献資料研究会のお知らせ

日本映像学会文献資料研究会では、下記のように研究例会を開催いたします。会員の皆様のご参加をお待ちします。

記

「スタインバックなんか知らない 『ロング、ロングバケーション』におけるアメリカ旅行」

発表者: 西村安弘会員 (東京工芸大学芸術学部映像学科)

発表概要: 『ロング、ロングバケーション』 The Leisure Seeker (2017) は、東京創元社の<海外文学セレクション>として邦訳もされているアメリカ人作家マイケル・ザドゥリアンの小説『旅の終わりに』(原題は The Leisure Seeker) を、イタリア人監督のパオロ・ヴィルズィが映画化したものである。アルツハイマーの老夫(دونالد・サザーランド) と末期癌の老妻(ヘレン・ミレン) がキャンピング・カーに乗って、ディズニールランドを目指して旅するロード・ムービーである。原作は、ジョン・スタインバックが<マザー・ロード>とも<アメリカのバックボーン>とも呼んだルート66の足跡を辿るもので、スタインバックの『怒りの葡萄』やジャック・ケルアックの『オン・ザ・ロード』、キャロル・オコネルの『ルート66』(原題は Shark Music) など、同趣向の多くのアメリカ文学の系譜に連なる小説として位置付けられるだろう。

監督のヴィルズィは、映画実験センターでスカルベリに師事し、デビュー作の『美しき人生』 La bella vita (1994) 以降、イタリア式喜劇の後継者として着実なキャリアを重ねて来た。シチリアの若者がアメリカ人旅行者を本国まで追って行くロード・ムービー『マイ・ネーム・イズ・タニーノ』 My Name Is Tanino (2002) は、外国人の視点からアメリカン・ドリームの挫折を描いたものだった。再びアメリカ大陸を舞台にした『ロング、ロングバケーション』は、イタリア映画の出演経験のある英語圏の俳優(サザーランドとミレン)を起用し、アメリカ人の視点を採用したが、ルート66を辿る原作をフロリダへ南下する旅程へと改変してしまった。設定上のこの大幅な変更は、アメリカ人夫婦がナポリを旅するロベルト・ロッセッリーニの『イタリア旅行』 Viaggio in Italia (1954) 及びその元ネタとなったジェームズ・ジョイスの小説『ダブリン市民』への言及でもある。

また、ヴィルズィの前作『歓びのトスカーナ』 La pazzia gioia (2016) が精神病院から脱走した2人組の逃避行であったように、『ロング、ロングバケーション』は老人介護及び終末医療施設からの解放を求める老人の闘争の旅でもある。1978年に公布された通称<バザリア法>によって、精神科病院の廃絶へ向かったイタリア社会からアメリカ人に向けたメッセージであると同時に、正気と狂気の境界を往還するルイジ・ピランデッロやマルコ・ベッロッキオの主題の発展的継承としても評価されるだろう。

日時: 2018年10月6日(土) 15:00 ~ 16:30

会場: 東京工芸大学芸術学部1号館1階ゼミ室7

東京都中野区本町2-9-5

※例会の後に、有志による懇談会を予定

主催: 日本映像学会映画文献資料研究会 (代表: 西村安弘)

問合先: nishimur@img.t.kougei.ac.jp

※ご来場の際は、1号館入口の警備室で、入館証をお受け取り下さい。

(にしむら やすひろ / 映画文献資料研究会代表、東京工芸大学芸術学部)

アナログメディア研究会

太田 曜

報告と計画について

●報告

- 1: 研究会の体制を変更
- 2: 第 44 回大会で作品発表会場(フィルム上映)の会場設営・機材サポートを担当
- 3: 第 44 回大会での研究会企画について
- 4: 『3分間フィルムフェスティバル・パーソナルフォーカス 東京+山形セレクション 1978-2017』上映報告

●計画

- 1: アナログメディア研究会主催『“遂行的映画” 奥山順市の世界』
- 2: アナログメディア研究会協力企画『第 30 回武蔵野はらっぱ祭り 映像インスタレーション&ワークショップ』

報告

1: 研究会の体制を変更

以下のように、代表、会計、事務局を変更した。

代表: 太田曜

共同代表: 水由章

会計、事務局: 川口肇

〒350-1110 埼玉県川越市豊田町 1-1-1
尚美学園大学 芸術情報学部 情報表現学科
川口肇研究室 (049-246-6104)

2: 第 44 回大会で作品発表会場(フィルム上映)の会場設営・機材サポートを担当

大会実行委員会からの要請を受け、東京工芸大学・ギャラリー G102 教室(作品発表 I 会場)の機材サポート・会場準備を本研究会が担当した。実行委員会サイドで準備が難しいフィルム映写機の手配、準備、外部音声用の音響機材の手配準備、会場の設営、発表中の機材オペレーションなど、会場でのフィルム上映作品、フィルム映写機による映像インスタレーション作品、計 6 名 6 作品分を発表者の協力のもとアナログメディア研究会が行った。

結果は発表した 6 名全員が充分満足出来る発表が出来たとの感想を得ている。また、来場者の多くから作品発表の環境について概ね良好な感想を頂いた。

2007 年の第 33 回大会(女子美術大学)以降、アナログメディア研究会では進んで大会実行委員会に協力し、会場の準備などを行ってきた。大学の映像設備がデジタル化中、主催する実行委員会のフィルム関連機材手配が困難になっている。また年次大会において担当大学の運営負担が大きいという問題はかねてから挙げられている。アナログメディア研究会は今後も大会運営に協力していく所存である。



右側には 16 ミリフィルム映写機、
左側にはインスタレーション作品(南会員)の 8 ミリフィルム映写機 3 台

3: 第 44 回大会での研究会企画について

アナログメディア研究会では 2013 年の第 39 回大会以来、年次大会において研究会企画としてフィルムでの作品上映を行ってきた。今回の大会では松本俊夫作品等のフィルム上映を研究会で準備・企画し

ていたが、場所が確保出来ない、人手が足りない、などの理由で行えないという連絡が実行委員会からあり、断念することとなった。今大会のテーマに呼応した内容の企画でもあり、誠に残念であった。

アナログメディア研究会が担当した上記の会場を柔軟に運用し、空いている時間帯を利用するなど、方法を工夫することで実施できなかったのか。実行委員会の負担を理解した上で、研究会として協力し、実りある大会に寄与する方法を、今後も検討していきたい。

文責 太田曜

4: 『3分間フィルムフェスティバル・パーソナルフォーカス 東京+山形セレクション 1978-2017』上映報告

会期: 2018 年 7 月 29 日(日) 16:00-19:00

会場: なかの ZERO 西館 学習室 4

主催: 日本映像学会アナログメディア研究会/帰巢譚 東京上映会

協力: FMF(フィルム・メーカーズ・フィールド) / MFM(メタ・フィルム・マーヴェラス) / Lumen gallery / 認定 NPO 法人 山形国際ドキュメンタリー映画祭 / SpiceFilms / 上映作家の皆様

・「パーソナルフォーカス」、そして「サヴァイヴァル 8」

福岡市に拠点を置く映像作家/上映集団フィルム メーカーズ フィールド(以下 FMF)が 1978 年にスタートした映像アンデパンダン展「パーソナルフォーカス」は、「8mm フィルム・3 分間であること」のみを参加条件とし、2010 年に最終回を迎えるまで 30 年以上に渡って作品募集と全国巡回上映を続けてきた。3 分間とは手軽な個人映像メディアとして登場した 8mm フィルムの最小単位である 1 リール(50 フィート/3 分間)を意味しており、映像表現のフィールドを開拓するため、新たな作り手を増やすことを企図していた。様々な困難の中において継続されたこの場において多くの作家が誕生するとともに、国内の個人映画作家にとって重要な発表の機会となっていった。

この「パーソナルフォーカス」はフジフィルムによる single-8 フィルムの製造終了・現像サービス終了に伴い 2010 年に終了したが、その後も 8 ミリフィルムを使った個人映画制作は模索の中で継続され、FMF と MFM(メタ・フィルム・マーヴェラス)によって 2014 年、2016 年の 2 回に渡って新作 8 ミリフィルム上映会「サヴァイヴァル 8」が開催された。

・「帰巢譚」と「パーソナルフォーカス東京セレクション 1978-2017」
2018 年 2 月、FMF 主宰の故・福岡良夫氏の追悼 10 周年企画「帰巢譚」の東京巡回上映時のオリジナルプログラムとしてこの「パーソナルフォーカス・東京セレクション 1978-2017」は企画された。(現存する福岡良夫パーソナルフォーカス全 4 作品もこのプログラムに含まれている。)

このプログラムではこれまで開催された「パーソナルフォーカス」と「サヴァイヴァル 8」から、東京近隣の参加常連作家に出品を依頼し、各作家の自薦作品で構成されている。今も制作を続けている映像作家の、公開される機会が少ない作品も多く貴重な作品集となった。

・山形作品の追加

2018 年 6 月、この「東京セレクション」が山形で巡回上映された。その際に山形在住作家のパーソナルフォーカス作品を 2 作品加え、「東京+山形セレクション」として改訂された。今回、上映されたのはこのバージョンである。

・プログラムの特徴

1978 年から 2017 年までに制作された 8mm フィルム 37 作品は上映時間にして 2 時間ほど、全てオリジナル 8mm フィルムによる上映。コンセプト的な作品やメディアに着目した作品、風景を見つめる作品、コメディドラマ、プライベートドキュメンタリーなど、その作風は多彩でヴァリエーション豊富。上映フィルムはフジフィルムの Single-8・コダックの Super8(上映時フォーカスが微妙に異なる)、それぞれに 18fps モード・24fps モードが混在し、音声方式もサイレント・磁気録音(1970-90 年代の主流)・光学録音・外部音声(フジフィルムのサービス終了後、2000 年代以降に多い)が混在しており、これらを 3 分の作品ごとに切

り替えてゆく、さながらライブパフォーマンス的な色彩を帯びた上映となった。

・当日の様子

当日は50名程の参加者となり、活況であった。
また上映後は来場作家による作者挨拶が行われた。
FMFに保存されていた資料から各作品の初公開当時の作者コメントを再録したパンフレットを作成し、会場で配布した。



会場の様子 (撮影 前田敏行)



8ミリ映写機 GS-1200 によるオリジナルフィルム上映 (撮影 前田敏行)



上映後の参加作家挨拶

来場作家:

青井克己、内村茂太、遠藤奈緒、太田曜、大西健児、川口肇、櫻井篤史、佐々木健、戸屋幸子、袴田浩之、ホテルイカブロダクツ、前田敏行、万城目純、水由章、村上賢司、ヤジマチサト土

上映作品:

- 『COOL HEART』青井克己 / 1988
- 『春光呪詛』石川亮 / 2016
- 『多摩川のほとりで猫と暮らしている』内村茂太 / 2007
- 『きょう』遠藤奈緒 / 1995
- 『無援の抒情』小口容子 / 2010
- 『影』大川戸洋介 / 1986
- 『Good morning to you』黄木可也子 / 2010
- 『鏡川ぞいのガードレール』大木裕之 / 1991
- 『くもわたるふねひとつ』黄木優寿 / 2014
- 『2005 MARS / PARIS』太田曜 / 2007
- 『フジカブルー』大西健児 / 2009
- 『私も動かす』帯谷有理 / 1994
- 『子どものアリエッタ』片山薫 / 1998-2008
- 『滅びゆくメディアのために』加藤到 / 1986
- 『suginami-green』川口肇 / 2007
- 『家路』櫻井篤史 / 1987
- 『Last of Showa』佐々木健 / 1991
- 『5つのめくばせ』新宅謙吾 / 2007
- 『走れウサギ』芹沢洋一郎 / 1991
- 『川赤子』徳永彩加 / 2016
- 『おしまい駅』戸屋幸子 / 2007
- 『満月』能登勝 / 2006
- 『肉体実験通信』袴田浩之 / 1993
- 『あし』早見紗也佳 / 2016
- 『こわい森みたい』昼間行雄 / 2017 (再現版)
- 『ON A SHUTTER』福間良夫 / 1982
- 『夢のゆきて』福間良夫 / 1978
- 『走れ映郎』福間良夫 / 1988
- 『ガラスの42才』福間良夫 / 1996
- 『闘え! カンフーウルフ「ペンギン拳を倒せ!!」ホテルイカブロダクツ / 1997
- 『おしまい』前田敏行 / 1996
- 『Seraphita (セラフィータ)』万城目純 / 1993
- 『瞬息4』水由章 / 2001
- 『威風堂々』宮田靖子 / 1998
- 『カスバから』村上賢司 / 1994
- 『風の日曜』ヤジマチサト土 / 2009
- 『じょっぴん』山崎幹夫 / 1988

文責: 川口肇 (アナログメディア研究会)

●計画

1: アナログメディア研究会主催 『“遂行的映画” 奥山順市の世界』

“遂行的映画” 奥山順市の世界
Cinéma Performatifs au Japon Les cinémas de Jun'ichi Okuyama

日本を代表する実験映画作家“奥山順市”の仕事を一徹的に検証する。
奥山順市実験映画作品の上映とライブパフォーマンス、フランス、パリ第8大学で行われた研究発表「奥山順市の仕事について」の日本語版、奥山順市展の主催者や若手メディア研究者らによる鼎談、など多彩な視点で奥山順市の作品世界に多角的に迫る。

日時: 9月22日 土曜日 17時30分~21時
会場: 小金井 宮地楽器ホール (市民交流センター)

地下1階 練習室2・3

※JR中央線「武蔵小金井駅」南口駅前

(地図 <http://koganei-civic-center.jp/map/>)

入場料:

第一部 実験映画作品上映&研究発表 1500円

第二部 ライブパフォーマンス & トーク 1500円

一部+二部 通し券 2000円

第一部 17時30分～19時30分 作品上映 研究発表

- 1：奥山順市 実験映画作品上映
 『No Perforations』1971年（24歳の作品）
 16ミリ・ライヴ 10分（収録版16ミリフィルムでの上映）
 『紙映画（PAPER FILM）』1972年（25歳の作品）
 16ミリ・ライヴ 15分（収録版16ミリフィルムでの上映）
 『我が映画旋律 My Movie Melodies』1980年（33歳の作品）
 35ミリ7分（16ミリ版での上映）
 『浸透画（Osmography）』1994年（46歳の作品） 16ミリ9分
 『時の流れに乗せて（MY SELF TIMER）』1997年（50歳の作品）
 16ミリ7分
 『まぜるな（MAZELUNA）』2008年（62歳の作品）
 16ミリ5分 オリジナル版

- 2：奥山順市の仕事について研究発表
 2018年3月13日フランス 国立文書館（パリ第8大学主催）で行った
 研究発表の日本語版
 奥山順市 作品の時代背景について 石井満（尚美学園大学教授）
 奥山順市の仕事 太田曜（実験映画制作・研究）

第二部 19時40分～21時 ライブパフォーマンス/トーク

- 3：奥山順市 ライブパフォーマンス
 ■ 1975年初演のライブ映画
 「Human Flicker・映画誕生」16ミリ映写機 × 2台 / 4分
 ■ 2018年度新作ライブ作品
 『フレームレス スーパー 8/Live』16mm&スーパー 8mm / 3分
 16mm映写機1台、スーパー 8mm映写機1台、計2台の映写機を使用
 『歩くスクリーンと人力映写機』16mm / 3分
 16mm映写機（持参）2016年作品『歩くスクリーンと人力のカメラ映写機』
 の姉妹作品

- 4：トーク “古いメディアと新しいアイデア”
 奥山順市（実験映画作家）
 平方正昭（元東京都写真美術館学芸員・奥山順市展担当）
 よこえれいな（東京大学大学院学際情報学府 メディア論研究）
 司会 太田曜（実験映画制作・研究）

2：アナログメディア研究会協力企画

『第30回武蔵野はらっぱ祭り 映像インスタレーション&ワークショップ』

11月3日・4日に行われる第30回武蔵野はらっぱ祭りの関連イベントとして映像インスタレーションとそれに向けた制作ワークショップを数回開催する。

『武蔵野はらっぱ祭り・映像インスタレーション』
 主に8ミリフィルムと映写機を使った映像インスタレーション作品が10数作品ほど展示される予定。入場無料。
 日時：11月3日・4日の夕暮れ～20時頃
 場所：都立武蔵野公園 くじら山下原っぱ
 主催：8ミリフィルム小金井街道プロジェクト
 （武蔵野はらっぱ祭り主催：武蔵野はらっぱ祭り実行委員会）

『映像インスタレーション制作ワークショップ』
 詳しいことはアナログメディア研究会 F.B. イベントページでご確認下さい。
<https://www.facebook.com/events/1866444470102679/>



(おおた よう/アナログメディア研究会代表、東京造形大学 非常勤講師)

東部支部

映像テキスト分析研究会

藤井仁子

次回研究会（2018年度第1回・通算第18回）は9月22日（土）の15時30分より早稲田大学にて開催いたします。発表者は川崎佳哉会員（早稲田大学）、題目は「奥行きという「闇の奥」——『市民ケーン』のスクリーンをめぐる」です。詳細は学会ウェブサイトをご参照ください。みなさまのご参加をお待ちしています。

本年度は少なくともあと1回、研究会の開催を予定しています。発表を希望される会員は運営担当（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/映像テキスト分析研究会代表、早稲田大学文学学術院)

Image Arts and Sciences 183 (2018)

東部支部

写真研究会

前川 修

写真研究会報告

このニュースレターが発行される直前ではありますが、9月12日(水曜日)、本年度第一回研究会を開催する予定です(会場は早稲田大学です)。報告者とタイトルは以下の通りです。

報告1 ゲスト/松井奈菜子(早稲田大学 文学研究科修士課程)
「地球表象と写真」(仮)

報告2 ゲスト/北澤周也
(沖縄県立芸術大学 芸術化学研究科博士後期課程)
「東松照明と『日本』(1967年) — 「群写真」概念の誕生と発展を辿る、遡及的読解の試み —

報告3 孫沛艾(明治大学 理工学研究科博士後期課程)
「菅木志雄の「写真」について」

次回の研究会報告時に当日の様子はお伝えいたします。

また、本年度第二回研究会は来年2-3月に関西での開催を予定しています。

全国の写真研究をされている若い研究者の方々の発表申込を随時募集しております。発表の条件は以下の通りです。

研究発表時間: 45分程度

発表内容: 写真に関する研究発表であれば、申込資格があります。
(学会員であるか否かは問いませんが、日本映像学会への入会をお勧めします。)
(発表の可否については、運営構成委員等で検討させていただきます。)

申込方法: 要旨(A4一枚程度)を添付して代表者
(前川: bq06466@gmail.com)に発表希望メールをお送りください。

上記の発表の可否および開催時期の調整など、折り返し連絡させていただきます。

よろしくお願ひ致します。

なお、研究会のHPも立ち上げました。下記URLをご参照ください。

<https://sites.google.com/site/jasiasshaken/>

(まえかわ おさむ/写真研究会代表)

Image Arts and Sciences 183 (2018)

支部・研究会だより

関西支部

大橋 勝

3月24日に日本映像学会関西支部第83回研究会が大阪経済大学にて開催されました。研究発表は以下の2件です。

「増村保造作品の、「妻」に対する男たち——『清作の妻』と『華岡青洲の妻』をめぐって」 関西学院大学 中村聡史会員
「実験工房におけるインターメディアの試み」 大阪経済大学人間科学部 北市記子会員

両研究とも具体的な資料をもとに独自の考察を繰り広げる、興味深い発表でした。質疑応答も活発に行われ、有意義な議論の場となりました。北市会員の発表に関連して、この研究会の1ヶ月あまり後(5月2日)に、山口勝弘氏の訃報を聞いた今、特別な感慨とともに、この領域の研究をすすめることの重要性と緊急性に思いが至ります。



6月23日には、日本映像学会関西支部第84回研究会が京都大学吉田南キャンパスにて開催されました。研究発表は以下の2件です。

『『彼岸花』の二つの修正入本に見られる京都弁の修正』 京都大学人間・環境学研究科 博士後期課程 伊藤弘了会員
「メディアの変化と東映一映画からテレビへの移行と現在」 花園大学文学部創造表現学科 荒木慎太郎会員

両発表とも十全な調査を基にした、緻密で実証的な研究成果の一部が披露され、参加者との間で活発な質疑応答が行われました。今後の研究の発展につながる有意義な議論が、ここでも行われました。



今年度の計画としては、平成30年12月に京都工芸繊維大学を当番校として第85回研究会を、平成31年3月に関西学院大学で第86回研究会が開催される予定です。また、本号発行時には終了してしまいましたが、第40回夏季映画ゼミナールを「宮川一夫 生誕百年記念特集 — 京都・世界の宮川一夫 —」というテーマで、8月31日、9月1日、2日に京都文化博物館にて開催いたします。詳しい内容については、次号以降の会報にて報告いたします。

(おおはしまさる/関西支部代表、大阪芸術大学映像学科)

Image Arts and Sciences 183 (2018)

支部・研究会だより 中部支部

前田 真二郎

◎計画

中部支部では、2018年度の研究会を下記のように計画しています。

- ・中部支部第1回研究会：11月10日（土）|会場：名古屋大学
※国際ミニカンファレンス合併企画
- ・中部支部第2回研究会：12月22日（土）|会場：名古屋芸術大学
- ・中部支部第3回研究会：3月開催（日程調整中）|会場：名古屋造形大学

第1回研究会は、名古屋大学映像学分野・専門による国際ミニカンファレンスとの合併企画として開催します。アムステルダム大学のトマス・エルセサー氏と、ウォリック大学のカール・シュノーヴァー氏をお招きします。

-

2018年度・日本映像学会中部支部第1回研究会
(名古屋大学映像学国際ミニカンファレンス「ワールド・シネマの新天地」
との合併企画)

日時：2018年11月10日（土）15:15より開始（予定）
※国際ミニカンファレンスは10:00より開催（予定）
場所：名古屋大学文系総合館7階カンファレンスホール
主催：名古屋大学大学院人文学研究科映像学分野・専門
日本映像学会中部支部
ウォリック大学映画テレビ研究学科
後援：名古屋大学大学院人文学研究科附属・超域文化社会センター

スケジュール（予定）：
国際ミニカンファレンス「ワールド・シネマの新天地」
International Mini-conference 'New Horizons in World Cinema'

◎ Nov. 10 (Sat):
10:00-11:00
Talk by Karl Schoonover (University of Warwick), followed by Q&A
11:00-12:00
Talk by Shota Ogawa (Nagoya University), followed by Q&A

13:30-15:00
Graduate Workshop

15:15-16:15
JASIAS Chubu: two presentations/performances
日本映像学会中部支部 第1回研究会 研究発表

16:30-18:00
Keynote Speech by Thomas Elsaesser (University of Amsterdam),
followed by Q&A
日本映像学会中部支部、国際ミニカンファレンス合併企画講演

◎ Nov. 11 (Sun):
10:30-12:00
Screening of The Sun Island (dir. Thomas Elsaesser, 2017),
followed by Q&A

《ゲスト紹介》

Thomas Elsaesser / トマス・エルセサー (アムステルダム大学名誉教授)
50年間の Film Studies の歴史のなかで、もっとも影響力のある研究者の一人。『現代アメリカ映画研究入門』(共著)水島和則訳、「響きと怒りの物語 ファミリー・メロドラマへの所見」石田美紀・加藤幹郎訳『「新」映画理論集成 1 歴史 / 人権 / ジェンダー』所収など。今回のイベントでは、11月11日にエルセサー先生自作の映画作品も上映し質疑応答を行います。

Karl Schoonover / カール・シュノーヴァー (ウォリック大学准教授)
2018年3月、共著書 Queer in the World Cinema が、Film Studies の最高峰の賞である Katherine Singer Kovács 賞を受賞。

以上

(まえだ しんじろう / 中部支部担当常任理事、
情報科学芸術大学院大学)

Image Arts and Sciences 183 (2018)

中部支部

メディアアート研究会

関口 敦仁

「メディアアート研究会」報告と計画について

今年度は研究会企画の展覧会を一回と会期中に研究会を一回予定。

2018年度メディアアート研究会企画展示

「拡張する知覚展」人間表現とメディアアート

概要：人の知覚の拡張をテーマにメディアアートの新しいアプローチを問う展覧会。世界と接するインターフェイスとしての映像や情報のなかで、私たちは自身の肉体をどのように認知しているのだろうか。また、そのような状況を表現としてどのように評価しているのだろうか。これらの点に着目し、この展覧会では目の前で起きていることが、私たちの体はどのように捉え、どのように接しようとしているのかという問いにアプローチしようとしている。認知科学的なアプローチや身体記号的アプローチを、自身で確かめながら外の世界へアクセスしようとする「拡張する知覚」をテーマに作品展示を行う。

日時：2018年9月15日（土）-9月30日（日）
11:00-17:00 月曜、火曜休館
場所：愛知県立芸術大学芸術資料館
愛知県立芸術大学 愛知県長久手市岩作三ヶ峯 1
問い合わせ：芸術資料館 TEL. 0561-76-4698

展示作家：

ゲスト / 小鷹研理 (認知科学、メディア表現、
名古屋市立大学芸術工学部准教授)

ゲスト / 大崎のぶゆき
(アーティスト、愛知県立芸術大学美術学部准教授)

大泉和文 (美術家、中京大学工学部教授)
ゲスト / BCL | 福原志保・Georg Tremmel
(アーティスト・リサーチ・フレームワーク)

山本努武 (メディアアーティスト、
名古屋芸芸大学メディア創造学部准教授)

ゲスト / 木下雄二 (美術家、愛知県立芸術大学美術研究科博士前期課程)
関口敦仁 (美術家、愛知県立芸術大学美術学部教授)



「小鷹研理」

Image Arts and Sciences 183 (2018)

中部支部

ショートフィルム研究会

林 緑子

2018 年度メディアアート研究会／芸術講座

「見えない世界から見えるもの」

講演：田中みゆき（キュレーター／プロデューサー）
 ディスカッション：田中みゆき、小鷹研理、関口敦仁、ほか
 日時：2018 年 9 月 22 日（土）16：00～18：00
 場所：愛知県立芸術大学芸術資料館演習室 入場無料

田中 みゆき

1980 年生まれ、キュレーター／プロデューサー。21_21 DESIGN SIGHT、山口情報芸術センター [YCAM]、日本科学未来館に勤務後、フリーランス。障害を「世界を新しく捉え直す視点」としてカテゴリーにとらわれないアプローチを展開する。近年の活動に『義足のファッションショー』『“subliminal wave of light” otto & orabu × 高木正勝 LIVE at Miraikan』（共に 2014 年、日本科学未来館）、『国際交流基金 障害 x パフォーミングアーツ特集 “dialogue without vision”』（2016 年、KAAT 神奈川芸術劇場）、『大いなる日常』展（2017 年、ボーダレス・アートミュージアム NO-MA）、『見えない人と音声ガイドを通してダンスを観る』『音で観るダンスのワークインプログレス』（2017 年～、KAAT 神奈川芸術劇場）などがある。プロデューサーとして携わる映画生まれながらの全盲者が映画をつくるプロセスを追うドキュメンタリー『ナイトクルージング』が 2019 年公開予定。http://miyukitanaka.com/

メディアアート研究会／芸術講座問い合わせ先：芸術情報・広報課
 TEL. 0561-76-2873（平日 9:00～17:00）



『ナイトクルージング』

（せきぐち あつひと／メディアアート研究会代表、愛知県立芸術大学）

ショートフィルム研究会報告と計画
 - 東海地方における映像文化の受容促進について -

2018 年度、ショートフィルム研究会として、下記 1 件を開催、もう 1 件を開催予定です。

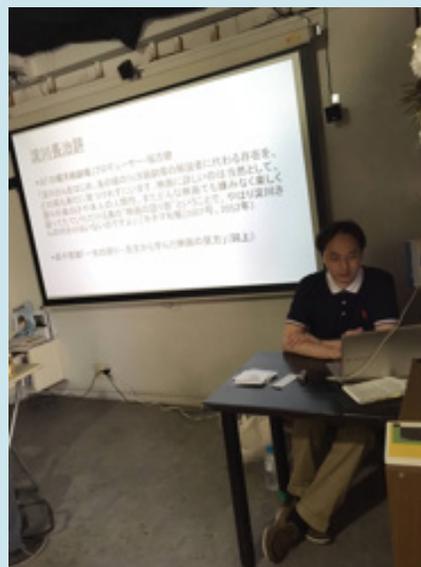
第 24 回活動

会期名 夜 9 時の映画評論 - テレビ洋画劇場と映画解説者の時代
 期日 2018 年 7 月 8 日（日）開場 14:30/ 開演 15:00-17:00
 企画・講演者 澤茂仁
 内容 講演
 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 7 名
 入場無料、要 1 ドリンク注文
 主催 シアターカフェ
 共催 日本映像学会ショートフィルム研究会

映画放送を行うテレビ番組において、映画解説を行っていた著名な解説者を紹介し、それぞれの解説スタイルを比較分析した。具体的には、淀川長治、水野晴郎、荻昌弘、木村奈保子を対象とした。また、『タイタニック』（ジェームズ・キャメロン / 1997 年）をどのように解説できるか、講演者を中心に来場者を交えてディスカッションを行った。（※本年度内に記録紙作成予定）

第 25 回活動

会期名 未定
 期日 2018 年 10 月以降
 講演者 調整中
 内容 ドキュメンタリーについての講演、鼎談などを予定
 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）
 企画 洞ヶ瀬真人
 入場無料
 主催 日本映像学会ショートフィルム研究会
 日本映像学会研究活動助成金対象研究



（はやし みどりこ／ショートフィルム研究会）

増村保造作品の、“妻”に対する男たち ——『清作の妻』と『華岡青洲の妻』をめぐって 研究報告

中村 聡史

発表概要

増村保造の作品が、女性に対する強権的、暴力的、支配的なふるまいを示す、男性的あるいは男性優位的な側面を強く持ったものであるということは明らかのように思われる。なぜなら増村の作品において女たちは捨てられ（『親不孝通り』、『妻は告白する』、『妻二人』）、利用され（『黒の試走車』、『陸軍中野学校』、『しびれくらげ』）、飼育・調教され（『痴人の愛』、『盲獣』）、そして犯される（『赤い天使』、『セックス・チェック 第二の性』、『でんきくらげ』、『御用牙 かみそり半蔵地獄責め』）からである。にもかかわらず増村保造の作品は「印象としてはほとんどが女の映画というふうに見える」（山根、1992）。それは増村保造が描く女性たちが、そうした男たちによる支配や暴力に対して必ずしも従順ではなく、時に抵抗し、時に反逆し、時には逆に支配するような主体的で強い女性であるからである。彼女たちは強烈で鮮烈な印象を鑑賞者に与え、これまでの増村作品をめぐる言説ではそうした「増村的女性について」のものが多く、「増村的男性」が議論の中心となることは少なかった。

本発表では、そうした状況をふまえたうえで『清作の妻』（1965年）および『華岡青洲の妻』（1967年）を取りあげ、女性主人公に対する男たち（“妻”の“夫”すなわち清作と華岡青洲）をとおした増村保造論を展開した。

本論ではまず前提として増村保造の同時代的評価を確認した。例えば北川冬彦は『暖流』評で増村を「新人中の新人として期待されている」（北川、1958）と評し、岡田晋が「新人のホープと云われる増村監督」（岡田、1958）という表現をごく自然な修辭としているように、デビュー以後、初期の増村保造が、新人監督として大いに注目され期待されていたことがうかがえる。増村の初期作品にみられる「新しさ」が当時の批評家に衝撃を与え、従来の旧弊な日本映画のスタイルを刷新し、日本映画の伝統的価値観や道徳観、前近代的な古い規範を打ち破る、若く新しい才能として「期待」されたのである。そして増村のそうした「近代主義」のもっとも端的な体现者が「増村的女性」であるということが、これまで論じられてきた増村論の中心であった。

「増村的女性」（そしてその象徴としての若尾文子）についての論考は山川方夫による同時代のものから、山根貞男や阿部嘉昭、あるいは四方田犬彦や齊藤綾子といった増村没後のものまで注目すべきものが数多く存在するが、一方で、その女性たちに対する「増村的男性」についての論考は決して多くはなく、言及があってもそれは「増村作品にあっては主役脇役の別を問わず、男はつねにドラマの筋立てを運ぶメディアのようなものでしかなく、女こそが作品の本体であり、女だけが血の通った人間である」（山根、1992）といったように切って捨てられる存在としてであった。しかし「増村的男性」はただそれだけの存在ではない。

ところで、フルサイズやミドルサイズのショットが中心でクローズアップによるショット／リバースショットが少ない増村作品にあって、男女の視線は簡単に交わるものではなく、視線は一方通行的であり、見つめ合うという行為に関してきわめて抑制的である。そのため、増村保造の作品にあっては、登場人物間のやり取りにおいて、その視線の交わる／交わらない、視線の交錯／非交錯のありよう、それ自体が登場人物の関係性に影響する、非常にスリリングなものとなっているのだが、それは『清作の妻』および『華岡青洲の妻』でも同様である。両作において、清作とその妻も、また、華岡青洲とその妻も、肉体的精神的な結び付きが物語上示されていたとしても、視線の交わりという意味合いでは映像上非常に抑制された緊張状態の中で結び付き、危うい関係性として示されており、最終的に両作とも一方が「盲目」となってしまうために、視線そのものが無効化されてしまう。しかし「盲目」となることで清作

は精神的に妻を支配し、「盲目」となった妻を華岡青洲は経済的、社会的に支配するのである。

このように増村は両作において、視線の交わりとその緊張関係についてある種の決着を付けることで、登場人物の関係性にも決着を付けているわけだが、そこに示されているのは、男性がその主体を欠損（清作の盲目化＝肉体的欠損）あるいは喪失（妻の盲目化＝医師としての失敗でありアイデンティティを喪失）させながらも、それによってより強固に女性を支配する姿である。そしてこの、男性が自らの「男性性」を損ないながらも女性を支配することこそが、増村保造作品における「増村的男性」が果たす役割であり、増村の「男性的」な側面の本質なのである。

引用文献

- 岡田晋「戦後感」、「キネマ旬報」第210号、1958年7月下旬号
北川冬彦「日本映画批評『暖流』」、「キネマ旬報」第197号、1958年2月上旬号
山根貞男『増村保造 意志としてのエロス』筑摩書房、1992年

（なかむら さとし／関西学院大学）

『彼岸花』の二つの修正入台本に見られる京都弁の修正 研究報告

伊藤 弘了

本発表では、映画『彼岸花』（小津安二郎監督、1958年）の台本に残された京都弁の修正をめぐって、その実態を報告するとともに、それが小津映画研究においてどのような意味を持つかを検討した。

京都弁の修正跡がある『彼岸花』の台本は少なくとも二冊残っている。これらはいずれも先行研究で言及されたことのない資料である。一冊は山田隼生が持っていたと推定されるものである（古石場文化センター所蔵）。山田は、銀座にある京焼の店・東哉の先代主人で、小津映画には「美術工芸品考撰」として関わっていた。もう一冊は佐田啓二が持っていたと推定されるもので、夫人の中井麻素子によって早稲田大学の演劇博物館に寄贈されている。山田、佐田ともに出身が京都であるため、京都弁ネイティブとして小津にセリフの修正を依頼されたものと考えられる（佐田の妻で、台本寄贈者の中井も京都出身であり、京都弁の修正は二人で行われた可能性もある）。

小津映画研究には台本を対象にしたものと方言を対象にしたものがあり、残されている資料の性質上、両者は部分的に重なりあっている。小津映画の台本をめぐると先駆的な研究に、宮本明子が『早春』（1956年）の修正入台本を分析したものがある¹。宮本の調査によれば、この台本に修正の書き込みを行ったのは小説家の里見弴であるという。宮本は、小津が里見に『早春』の台本の修正を依頼した主たる理由として、本作に関西弁の人物が登場することを挙げている。

トーキー初期の『一人息子』（1936年）や『淑女は何を忘れたか』（1937年）以来、小津映画には地方方言を話す人物が頻りに登場する。この点については、正清健介がいくつかの小津作品における方言の役割とその変遷を分析している²。正清は、小津映画における方言が「疑似方言」であり、少なくともトーキー初期から『東京物語』（1953年）までの作品では、それほどリアリティにこだわっていなかった点を指摘している。

しかし、宮本が取り上げた『早春』の修正入台本にくわえて、先に述べたように『彼岸花』（1958年）には、主として京都弁の修正が施された二種類の書き込み台本が残っており、この時期の小津がむしろ方言のリアリティにこそこだわっていたことがうかがえる。たとえば、『彼岸花』の台本に印刷されている山本富士子の「うち、迷うとらしまへん」というセリフは、「とら」の上に鉛筆で二重線が引かれ、その横に「て」と書き込まれている。映画ではこの部分のセリフが「うち、迷うてしまへん」となっており、書き込みによる細かな修正がそのまま反映されていることがわかる。

仮に小津が『早春』以降の作品、とりわけ『彼岸花』で方言に対する考え方を転換したのだとすれば、それはいかなる要因によるのだろうか。発表者は、山本富士子の出演が大きく影響していたと考える。

大映のスター女優であった山本は、小津の『彼岸花』ではじめての他社出演を果たしている。この時点までに、山本は吉村公三郎の『夜の河』（1956年）や『夜の蝶』（1957年）でいずれも京都弁を喋る京女の役を演じている。『彼岸花』に山本が出演することは、脚本執筆の前に決まっていた。したがって、山本のセリフは当て書きである。小津としては、京都の女というイメージの強い山本を自身の映画に出演させるにあたり、同じく京都弁を喋らせながらも、従来の作品では見られなかった山本の新境地を引き出したかったのではないかと推測される。また、山本は出身が大映で、京都の女学校を出ており、京都弁に馴染みがあったと考えられる。『彼岸花』の京都弁のセリフが以前の作品よりも正確さを追求しているとしたら、そこには他社のスター女優で、かつ関西弁ネイティブの山本に似非京都弁を喋らせるわけにはいかないという配慮があったことが推測される。

1 宮本明子「『早春』と里見弴——『『早春』修正入台本』上の加筆修正をめぐって」、『表象04』、月曜社（表象文化論学会）、2010年、188～205頁。

2 正清健介「『淑女は何を忘れたか』における大阪弁」、『言語社会』（一橋大学大学院言語社会研究科）、第11号、2017年、224～208頁。

（いとう ひろのり/京都大学大学院人間・環境学研究科）

メディアの変化と東映—映画からテレビへの移行と現在 研究報告

荒木 慎太郎

活版印刷が発明されてから現在まで、メディアはテクノロジーと密接に関係しながら変化を行ってきた。新しいメディアは古いメディアの機能を内包し、テレビという強力なメディアですらインターネットという新しいメディアの中にコンテンツを配信し、新たな取り組みを行っている。このような変化は、テクノロジーとメディアの変化が起こる度に繰り返されてきた。テレビが新しいメディアであった頃、娯楽の中心として最盛期であった映画も例外ではない。

本発表では、映像メディアの誕生から現在のインターネットを活用したデジタルメディアまでのメディアの変容と要素を簡単に整理した上で、テレビの普及と映画の斜陽化というメディアの変化に際し柔軟な経営を行った東映の動向と社会の変化について「テレビの登場と東映」、「近年の変化と東映」に焦点を絞って考察し、近年のビデオオンデマンドサービスの急速な普及による受容・製作環境の変化との関連付けと検討を行った。

「テレビの登場と東映」では、戦後量産され娯楽の王様として最盛を迎えた映画がテレビの登場と普及によって斜陽化した時期、東映が行った経営は「テレビとどう付き合うか」「テレビとは違う価値をどう作るか」の2つであった。

日本教育テレビ（NET）の開局と「特別娯楽版」を例に挙げながら、東映の時代劇がテレビで盛んに製作される過程とお茶の間での視聴について論じ、テレビではできない表現を含んだ東映独自の路線である任侠映画と時代劇の関係と、高度経済成長がもたらした近代化と中流意識といった生活様式の変化の関連性の考察を行った。

「近年の変化と東映」では、近年のインターネットの普及と視聴するデバイス・環境の多様化による視聴形態の変化とインターネット関連コンテンツの視聴時間の長時間化を例に挙げながら論じ、インターネットに接続するデバイスの普及と携帯性の向上によって起こった変化と日曜朝の東映製作アニメ枠の番組編成の大きな変更、東映のオンデマンドサービスへの配信といった事柄を例に挙げながら関連付けを行い検討を行った。

双方を考える上で重要である時代ごとの社会変化と生活様式、視聴形態とメディアの特性を中心に論じ、過去のメディアの変化と現在のメディアの現状を比較しながら評価を行い、映画の衰退とテレビの普及、現在のオンデマンドサービスを代表とするインターネットコンテンツの普及とテレビ離れという過去と現在の変化に際し東映がどのような経営を行ったのか、コンテンツホルダーとしてメディアの変化にどのように対応しているのかをまとめ検討を行った。

（あらき しんたろう/花園大学非常勤講師）

ISMIE2017 東京会場報告

野村 建太

2017年12月9日(土)・10日(日)の二日間、日本大学芸術学部江古田校舎大ホールにて、インターリンク学生映像作品展 [ISMIE]2017 東京会場を開催しました。ここでは、9日に行った公開ディスカッションの内容を報告します。

当日は、全国19の教育機関から推薦された25分以内の作品の中から、さらに10分以内(2作品以内)又は10分以上20分以内(1作品)に選抜された代表作品を、2つのプログラムに分けて上映しました。その後、上映作品の内容を踏まえて作品推薦教員による公開ディスカッションを行いました。

司会は、奥野邦利会員(日本大学)が担当し、各校の推薦教員が自校の代表作品について作品内容と推薦理由を紹介した後、上映作品全体の傾向や、各校の作品について意見交換を行いました。伊奈新祐会員による基調講演「RemediationとMusic Video～ポストTV時代のMusic Videoを中心に～」を挟み、会場に集まった大学生からの質問を受け付け、終了となりました。

公開ディスカッションの参加者は、伊奈会員(京都精華大学)、太田曜会員(東京造形大学)、大山麻里会員(日本工業大学)、川口肇会員(尚美学園大学)、黒岩俊哉会員(九州産業大学)、野村建太会員(日本大学)の6名でした。各会員から推薦理由の紹介が終わってから、客席に同席されていた村山匡一郎会員、ほしのあきら会員からの意見を聴きました。

村山会員は、上映された作品は多様だが、それは推薦している教員のバラエティが富んでいることの表れなのではないか。上映会の会場でバラエティに富んでいても、それを各自の教育機関に持ち帰ったときにどうなのかということ、教員と学生に聞きたいと言われました。教員が学生から、「ああいうものをやってみたい」と言われたときに、対応出来るのか。それが上手く出来れば、一つ一つの大学の教育の中で、もっとバラエティに富んだものが出来るだろうと指摘されました。

ほしの会員は、学生作品から、どこにでもあるような表現を区切ることで、自分なりの新しいことをやろうとする姿勢を感じた。それがオリジナルな創作のスタートなのではないか。ただし、上手く行っていないと思える部分もある。それをどうにかするのは、それを見た人間が制作するなかで引き受けていかなければいけない。そう感じられたそうです。

各校の作品についての意見交換では、参加者から以下のような意見が出ました。

黒岩会員は、全体に多様なバリエーションを楽しんだが、モノローグを使った作品が多い印象を受けたそうです。なぜそうなのかは分からないが、ファッションに80年代リバイバルがあるように、学生作品にも80年代や90年代の匂いを感じられると言います。

太田会員は、今後もフィルムで制作された作品にこだわって推薦していくことを確認されました。また、ドローイングや立体を使ったアニメーション作品において、具象的な再現性からずれたものが多い印象を受けたそうです。

大山会員は、学生作品には自分探しのモチーフが多く、似てしまう傾向にあるが、今回の上映作品には、そのなかでもプラスアルファの要素が感じられる作品があったと感じたと言います。

川口会員は、メディアの状況が自由になり、学生は他の人との違いをどう作るかということに苦闘し、消えてしまった質感を獲得しようとしているように見えたと言います。具体的な表現としては、マンガ的な表現を映像に置き換えた作品に惹きつけられたそうです。

野村会員は、特にアニメーション作品においてプロの声優に近い整った声を使用している作品が多くなった印象を受け、それに対して生々しい素朴な声が聞こえる作品に好感が持てたと言います。

伊奈会員は、全体的に作品の多様化がはっきり見え、特にフィルムの作品があることでメディアの多様化を見ることができ、良い状況ではないかと話しました。基調講演では、Mathias Bonde Korsgaard "Music



Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music"を紹介するなかで、ミュージックビデオがケーブルテレビを中心にした視聴からYouTubeのようなオンラインによる視聴に移ったことで、従来の定義から逸脱する例外的なミュージックビデオが多数登場していることが確認されました。さらに、再メディア化(remediation)という概念を紹介し、ミュージックビデオにおいて、間メディア的な参照が様々なに行われていることが紹介されました。

会場に集まった学生からは、特に気になった作品のコンセプトを聴く質問や、フィルムの現像方法についての質問、またミュージックビデオの未来についての質問が出ました。最後の質問については、伊奈会員から、ミュージックビデオは3DやVR、ARなど、先端のメディアの状況を反映する実験場になっている。例えばミュージックビデオが映画に影響し、その映画がミュージックビデオに影響し、ミュージックビデオがまた映画に影響するというように、ミュージックビデオはremediationのサイクルのなかに入っているという回答がされました。

最後に、司会を務めた奥野会員から、近年の学生作品については、コンピューターを使用した制作環境が一般化したことでテクニカルの面で同質性が非常に高くなったと言われてきたが、今回の参加者からは多様化が進んでいるという意見が多く出た。これは変化と言えるのではないかと。また、ドキュメンタリー的な作品や独白形式の作品が増えており、学生作品が現実目向ける傾向が強まっているのではないかと、という指摘がなされ、公開ディスカッションは終了となりました。

(のむらけんた／日本大学芸術学部)

日本映像学会関西支部 第40回夏期映画ゼミナール報告

豊原 正智

既にご案内の通り、日本映画研究会として第40回夏期映画ゼミナールが、8月31日、9月1日、9月2日の三日間にわたり、京都府京都文化博物館との共催で、同館3階フィルムシアターにて開催された。

今回は、世界的な撮影監督、宮川一夫の生誕110年を記念して「京都・世界の宮川一夫」をテーマに以下の10本の作品の上映とシンポジウムが行われた。

『鞍馬天狗・角兵衛獅子の巻』(1938年、マキノ正博/松田定次、日活) / 『出世太閤記』(1938年、稲垣浩、日活) / 『祇園囃子』(1953年、溝口健二、大映) / 『次男坊鴉』(1955年、弘津三男、大映) / 『夜の河』(1956年、吉村公三郎、大映) / 『赤銅鈴之助・第七部三つ目の鳥人』(1958年、森一生、大映) / 『女と海賊』(1959年、伊藤大輔、大映) / 『鍵』(1959年、市川崑、大映) / 『座頭市 あばれ火祭り』(1970年、三隅研次、大映) / 『近松門左衛門 鍵の権三』(1986年、篠田正浩、松竹富士)

シンポジウムは、すでにご承知の通り、ジャパン・ソサエティとニューヨーク近代美術館(MoMA)の共催で、去る4月12日から29日にわたり、生誕110周年を記念し、宮川一夫特集・上映(「宮川一夫:日本の偉大な撮影監督」)が行われ、そこに招かれた宮川一夫の長男宮川一郎氏と30年以上宮川一夫についてきた撮影監督宮島正弘氏のお二人を当ゼミナールにもお招きし、また、京都文化博物館から学芸課主事森脇清隆氏も参加していただき、大阪芸術大学教授遠藤賢治氏が司会進行を務めて行われました。

シンポジウムではまず、司会の遠藤氏が、ニューヨーク近代美術館が宮川一夫特集をやるのにご当地京都でやらないわけにはいかないという企画意図の説明から始まり、宮川、宮島のお二人からニューヨークでの宮川一夫特集について報告をお聞きしました。宮川氏は、今回の特集で非常に驚いたことは、どの会場も常に80%以上席が埋まっていたこと、またニューヨークの観客が異国のものを見るという態度ではなく、ドラマのプロットをしっかり観ているということだったという。彼らは、〇〇監督の作品という見方ではない、そういう思い込みではなく、中身で見ているという認識を新たにしたいということである。永年宮川一夫についてこられた宮島氏は、スコセッシ・ファウンデーションによる『雨月物語』『近松物語』『山椒大夫』の4Kデジタル修復について、技術的な面ではなく、内容的に監修を依頼されて、MoMAとの関係が生まれ、今回の招待につながったことを紹介された。その後、しばらく映画の修復・アーカイブ談義になったが、そこで、宮川のカット尻の露出の話になり、森脇氏は、それが撮影時には常に標準の露出で取られていたことを紹介する。その上で、ハイキーなり、ローキーなりに処理されたという。宮島氏は、それに対して、当時は露出計などの道具がなかったので、意図的な露出で撮りたかったけどできなかった。頼れるのは自分の目だけであり、やりたいけどできなかったし、怖かったという。宮川一夫は怖がりだったと、息子氏。それで一番安全な標準的な方法を取り、後で意図的な処理を行ったという。機械的手段が発達している今、そんなことをしたら馬鹿にされると、宮島氏。森脇氏は、宮川一夫にカメラマンにとって一番大事なことは何か、と尋ねた際に、宮川は、一つのコマに、それを作り上げるために多くの人が関わっており、その結果がその一つのコマに記録されるかどうかにかかっている、カメラマンの責任は実に大きいと言われたという。そういう責任感は異常にあったと、一郎氏。

司会の遠藤氏は、宮川一夫は京都を知り尽くしたカメラマンであった、世界中の人が京都にいて、彼らにもわかるような表現を行ったのではないかと、という指摘から、彼の生い立ちに触れ、一郎氏が詳しく語る。河原町御池の南東角に生家があり、宮川の祖父は、任侠道の人で伸引きの元締めをやっていたこと、そして、大垣屋(口入れ屋、松平容保の会津部屋の一つ)の舎弟で、兄貴分は会津小鉄であったこと、一雄(本名)は7人兄弟の末っ子でおじいさんから大変かわいがられたことなどが紹介され、そのような環境が『無法松の一生』(1943年、稲垣浩、大

映)の伸引きへのオマージュになっているのではないかと。興味深い話であった。

宮川一夫との鮮烈な出会いについて、宮島氏は中学生の頃観た『山椒大夫』(1954年、溝口健二、大映)をあげる。その感動から映画の世界を目指すことを決心する。大学時代に新宿で見た『用心棒』(1961年、黒澤明、東宝・黒澤プロ)で、そのカメラマン宮川一夫を知り、彼を追って大映に入社。以後、宮川一夫がなくなる91歳まで映画を共にする。そして、今また、宮川一夫と仕事をしていることに幸せを感じるという。宮川から教えてもらったもの、それは眼、ものを見る眼であり、「映るんじゃないよ、映すんだよ」という言葉で、「映す」ことが個性であり、芸術であるという。

宮川一夫の涙について森脇氏の直接の体験が披露される。それは彼がフォトショップで画面の修正を行っていた時、背後で鳴咽されていたという。それは、その技術が自分の若い時代にあつたらどれだけいろんなことができたろうという悔し涙であった。宮川一夫は機械好きであり、ビデオであれデジタルであれ、時代が変わっても区別をしない。宮川一夫の時代のメディアがたまたまフィルムであったということであり、宮川一夫はそのフィルムという世界の中でどれだけ力を尽くしたのかを、我々は今保存しているのである、それがデジタルであろうがなかろうが、区別するなということ宮川一夫に教えてもらったという。

最後に、平成4年、84歳の宮川一夫の京都文化博物館での記録映像が上映された。『無法松の一生』上映後であるが、ここでも「懐かしいということ、今のような機械があつたらなあ」と悔し涙をこらえながら吐露されていたのが印象的であった。宮島氏「悔しいと泣けることが羨ましい」。



(時計回りに、司会、遠藤賢治、宮島正弘、森脇清隆、宮川一郎の各氏)

(関西支部夏期映画ゼミナール代表/とよはら まさと)

研究企画委員会

佐藤 由紀

2018 年度秋期 新規（変更を含む）研究会登録申請について

締め切り：2018 年 10 月 31 日（水）

記入票（研究会登録申請書.xlsx）を学会ホームページ（<http://jasias.jp/archives/3246>）よりダウンロードし、別紙資料とともに郵送、あるいは電子メール（送信先アドレス：jasias@nihon-u.ac.jp）にて、映像学会事務局・支部宛（登録を希望する支部）に登録申請を行なってください。尚、既存の研究会においても、変更がある場合にも、申請の手順に従って提出をお願いいたします。

映像学会研究会の新規発足については以下のガイドラインに基づいてお考えください。

<ガイドライン>

- * 映像学会の研究会活動であるということをよく認識したうえで、研究テーマに普遍性、広がりがあること。
- * 研究会の運営が特定の個人に偏りすぎず、多くの会員の参加と交流が見込まれること。
- * 研究会の継続性が担保されるよう運営委員のバランスを考慮したものであること。
- * 事前に研究会活動に準じたような実績がない場合には、研究テーマが想定する専門性や業績を持った会員が運営構成員に含まれていること。

<その他>

- * 研究会の登録申請は代表者の所属する支部、または所属する研究員が多数を占める支部に登録申請をおこなってください。なお、研究会内にさらに支部会などを組織する場合は、必要に応じて各研究会内部で調整をおこなってください。
- * 申請書にある代表及び運営構成員とは別に、過去の研究活動への参加者も併せて、参加を予定している会員リストも添付してください。なお、運営構成員に会費納付の遅滞がないことを確認してください。
- * 申請された研究会の当該テーマにおける研究活動（勉強会や準備会など）を1年以上、複数回実施されていることを別紙資料として提出してください。
- * 研究会に配分される活動費は登録する支部予算の中から支給される場合もあります（各支部の裁量となります）。
- * 研究会承認後過去2年間以上にわたり実質的な研究会活動が見られない研究会は、研究活動に対する休止の正当な理由、存続の必然性の有無、研究会を構成する会員の意欲および、今後の研究活動の継続への意思などが問われます。
- * 研究活動の休止の理由などについて十分な説得力が得られない場合には、研究企画委員会・理事会の審議を経て本学会が公認する研究会としての承認が得られない場合があります。尚、その対象となった研究会は、2年間同一の会員が主宰する同名の研究会として申請することができなくなります（以上、2015年5月31日の理事会の承認事項）。

* 「研究会登録申請書」の記入内容については記入票（研究会登録申請書.xlsx / URL http://jasias.jp/wp-content/uploads/2016/01/NEW_StudyGroupApplicationForm2016.xlsx）をご確認ください。

以上

日本映像学会研究企画委員会
〒176-8525
東京都練馬区旭丘2-42-1
日本大学芸術学部内

■ ISCA (INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD) 2018



<https://kc-i.jp/activity/award/isca/2018/>

INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD 2018 アワード開催概要

受賞作品発表・上映会日程

2018 年 11 月 30 日（金）・12 月 1 日（土）

グランフロント大阪 北館 ナレッジキャピタル イベントラオ
大阪府大阪市北区大深町 3-1 グランフロント大阪内

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、文部科学省、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、ArsElectronica、サイバーポート、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、Smart City Consortium

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、鴻池運輸株式会社、株式会社丹青社、株式会社ズームス、株式会社ドライブ、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”美術家 / 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 主席研究員)、和田 永 (アーティ
スト / ミュージシャン)、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

賞について

【国内映像コンテンツ部門】

最優秀作	1点	賞金 30 万円と賞状
優秀作	2点	賞金 10 万円と賞状
佳作	3点	賞品と賞状
入選作	3点	賞品と賞状
松本俊夫賞	1点	賞金 10 万円と賞状 ※松本先生の視点を尊重した作品

【海外映像コンテンツ部門】

最優秀作	1点	賞金 30 万円と賞状
優秀作	2点	賞金 10 万円と賞状
佳作	3点	賞品と賞状

【デジタルコンテンツ部門】

最優秀作	1点	賞金 30 万円と賞状
優秀作	2点	賞金 10 万円と賞状
佳作	1点	賞品と賞状
入選作	5点	賞品と賞状
ナレッジキャピタル賞	1点	賞金 5 万円と賞状

問い合わせ先

ISCA2018 事務局

〒 530-0005 大阪市北区中之島 2-3-33 三井物産ビル 4F

株式会社スーパーステーション内

TEL: 06-6229-1801

FAX: 06-6229-1802

(平日 10 : 00 ~ 18 : 00)

E-mail: isca@superstation.co.jp

以上

日本映像学会第45回大会 第一通信

大会実行委員会委員長 阿部 宏慈

ノスタルジーのゆくえ

来年(2019年)6月1日(土)、2日(日)に山形大学で開催予定の第45回日本映像学会のテーマは、「ポスト・ノスタルジー:映像メディアと記憶の問題」です。多様な映像メディアを横断する映像と記憶の問題を、「ノスタルジー」をキーワードに論じようとするものです。

映像を取り巻く状況は、今日、多様を極めます。遍在する映像とカメラ(監視カメラ、ドライブレコーダーからスマートフォンまで)は、映像の時間性にも変化を生じさせつつあります。その一方で、映像的記録は、過ぎ去りつつある現在をたちまち懐かしむべき過去に後退させ、時には倒錯的とも言える心的距離を生じさせるでしょう。それを我々はとりあえず「ノスタルジー」と呼ぶことにしましょう。「ノスタルジー」という概念すらすでに古めかしいものかもしれません。ただそれを批判の対象とするだけでなく、ニュートラルな視点から再考したいと思います。今回のテーマを「ポスト・ノスタルジー」という聞き慣れない言葉にしたのは、(かつての)ノスタルジー以後にきた(そしてこれから来るかもしれない)新たなノスタルジーの地平を模索したいという思いが込められています。大規模な災害、例えば震災の映像がもたらす集団的な記憶の集積であってさえ、ある種の既視感とともに、ノスタルジックな境位へと退引する時、出来事がもたらした傷は、そしてそれを記録した映像のもたらすべき傷は、映像を突き破って鮮血とともに蘇るのでしょうか。

さて、山形における日本映像学会全国大会の開催は、東北芸術工科大学での第23回大会の開催(1997年)以来22年ぶりのことです。山形市では、1989年(平成元年)以来、30年にわたって山形国際ドキュメンタリー映画祭が開催され、昨年(2017年)10月にはユネスコ創造都市ネットワークへの映画部門における加盟を認められました。その山形において再び本学会の全国大会が開催されることは大きな意義を持つと考えます

山形大学では、1994年(平成6年)に当時の人文学部に表象文化論コースを新設し、国立大学としてはかなり早い時期に、映画や漫画、さらにはポップカルチャーなどの文化的事象についての教育・研究がおこなってきました。芸術系の学部とは異なり、本来映像作家として立つことを目的として養成を行っているわけではないのですが、それでも、映画やテレビの現場で活躍したり、あるいは漫画家として活動している卒業生もおります。ここ山形で日本映像学会を開催することができますことは山形大学にとっても大きな喜びであります。ぜひ、多数の会員のご参加を期待いたします。

日本映像学会第45回大会のご案内

大会テーマ「ポスト・ノスタルジー:映像メディアと記憶の問題」

会期:6月1日(土)・2日(日)

会場:山形大学小白川キャンパス

〒990-8560 山形市小白川町1-4-12

共同開催校:東北芸術工科大学

第45回大会実行委員会

実行委員長 阿部宏慈 (山形大学)

実行副委員長 大久保清朗 (山形大学)

実行委員 加藤 到 (東北芸術工科大学)

実行委員 松村泰三 (東北芸術工科大学)

実行委員 岡 達也 (東北芸術工科大学)*

実行委員 畑 あゆみ (山形国際ドキュメンタリー映画祭)

実行委員 村山匡一郎 (山形国際ドキュメンタリー映画祭)

実行委員 日下部克喜 (山形国際ドキュメンタリー映画祭)*

実行委員 小川直人 (せんだいメディアテーク)*

*本年10月13日開催の理事会において入会承認予定

(あべ こうじ/日本映像学会第45回大会実行委員長、山形大学)

編集後記

総務委員会

今期(第23期)の総務委員会が編集実務を担当する最初の学会報の発行となります。これまで総務委員会をまったく経験していない中で、いきなり総務委員長を拝命し、大いに戸惑いながら職務に当たっています。

さて、第45回総会(東京工芸大学会場)で承認されましたように、これまで年4回発行だった学会報を、実情に合わせて、年3回へと変更致しました。(ペーパー版の発行は、従来通り、年1回のみ。)機関誌『映像学』からは洩れてしまう学会の多様な活動(理事会、各研究会、支部活動など)を記録するという学会報の基本的な性格が継続されて行くことには変わりはありません。今号では、第44回大会の盛況な研究発表・作品発表を反映し、通常よりもヴォリュームのある冊子となりました。

学会報の編集作業に不慣れな上に、発行回数の減少に伴う掲載予定号の移動が派生したため、原稿執筆の依頼などで一部混乱を来たしたことをお詫びいたします。事務局担当者の急な退任を受け、急遽後任を引き受けていただいた新任の清水馨さん、そして総務委員として引き続きご参加いただいた奥野邦利会員のご尽力がなければ、これほど円滑に編集作業は進みませんでした。記して感謝申し上げます。(西村安弘)