

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 160, 2012

VIEW 展望

反省と次期活動に向けて／豊原正智…2

CONFERENCE 日本映像学会第 38 回大会報告

全体報告／中村滋延…3-4 基調講演 1／石井達郎…5 基調講演 2／伊原久裕…5 大会プログラム…6-7
シンポジウム・パネルディスカッション／黒岩俊哉・井上貢…8-10

【研究発表】

田中晋平／映画と場所の変容—相米慎二『台風クラブ』における音楽と身振り…11
矢澤利弘／映画祭のマーケティング…11
洞ヶ瀬真人／映画監督の創生—米国映画における監督者の登場と日本への伝播…12
馬場広信／メタム・ヴィーの特質と変容、そして攪乱の試み：タルコフスキー、エゴヤン作品の例…12
鈴木清重／動画像系列の体験を記述する映像理論構築の試み…13
安部孝典／サッシャ・ゴトリ映画に見る表現上の特性—『夢を見ましょう』を中心に…13
鷺谷花／戦時以降の日本における幻灯の再発展—「教育」から「運動」へ…14
木原圭翔／スタンリー・カヴェルの映画論における「メディアム」概念の変遷…14
川崎佳哉／引用されるイメージ：『オーソン・ウェルズのフェイク』について…15
雨宮幸明／プロキノと The Workers Film and Photo League—ハリウッド・アラン・ポタンキンからの手紙…15
高橋克三／街づくりの心を育む映像遺産—古い私的映像の発掘を通して…16
宮田徹也／個人映像とは何か—序説…16
志村三代子／黎明期の日米合作映画—『東京ファイル 212』を中心に…17
山本佐恵／戦時下の文化宣伝映画をめぐる批評と「学校生活」のイメージ—国際文化振興会製作『日本の小学校生活 Primary Schools of Japan』(1937 年)を中心に…17
大久保遼／新映像の構成—19 世紀末における視覚の科学と映像文化…18
猿渡学／メディアによる復興支援プロジェクト—仙台市中心街希望プロジェクト「鉄魂と未来・希望」について…18
仁井田千絵／映画『SAYURI』の舞踊にみる身体のトランスナショナルリティ…19
河野真理江／文芸メロドラマと五所イズムの転換—「井上靖・愛の三部作」(1960-1961) と「カー・ワイド」スクリーンの美学…19
大久保清朗／映画の反属属性—『浮雲』における『日本ニュース』の使用について…20
長谷川詩織／健康的な家庭の再構築—パイオグラフ社作品に見られる禁酒運動の影響と家政学の参画…20
原田健一／新潟で発見された大正 8 年『加茂三社祭典』をめぐる…21

藤田明史／飯村隆彦「舞踏映画」に関する一考察…21
木下耕介／小道具／所有物としてのカメラメディア・コンヴァージェンスとアメリカ映画…22
水野勝仁／GIF の質感：「ポスト・インターネット」から考える画像形式…22
石塚洋史／映画『白昼堂々』考…23
尾鼻崇／ゲームオーディオの機能的特性とはにか—ビデオゲームにおける「時間論」からのアプローチ…23
張倫／手塚治虫の実験アニメーション；その意図と表現…24
西尾祥子／映像と仮設文化—パブリック・ビューイングにおけるオーディエンスの多様性を題材に…24
セハンボリガ／ナム・ジュン・パイクのビデオ・アートにおける仏教思想とチンギス・ハンのグローバル思想について…25
石井拓洋／変転するライトモチーフ—初期「古典的ハリウッド映画」の音楽に特徴的なライトモチーフ運用事例の検証とその様態の図式化…25
山根千明／「光イメージ (Lichtbild)」としての動画像—ヴァイマル・バウハウスにおける実験…26
小川佐和子／1913 年の映画史—初期映画と古典的映画の狭間で…26
森友令子／『白蛇伝』の空間性—背景画の表現を探る…27
野村康治／縷坂英子／撮影行為に関する心理学的検討 2—撮影デバイスと撮影行為との関連…27

【作品発表】

石原康臣・萩原朔美／目の中の水…28
ほしのあきら・横溝千夏／コラボレーションの可能性—映像に音を付ける、は表現として正しいのか？…28
瀧健太郎／メディア文化俯瞰の契機としての初期ビデオアート「キカイデミルコト—日本のビデオアートの先駆者たち」上映とレクチャー…29
風間正十・大津はつね／記憶のマチエール #4—デ・サイン 23…29
大倉有樹／両眼視による世界の知覚に基づいた奥行き感のある S3D-2D アニメーションの考察…30
末岡一郎／An Uncertain Glean アマチュアフィルムの肖像…30
小林和彦／Air maneuver…31
太田曜／根府川 (NEBUKAWA) …31
黒岩俊哉／resonance #5…32
楊水／めふのゆうぐれ—ある音楽会の話…32
芦谷耕平／among the Golden Mists…33

INFORMATION 学会組織活動報告

第 20 期役員選挙結果報告…33-34 第 39 回通常総会報告…34-38 理事会…39-43 新入会員…43-45 総務委員会…45 研究企画委員会…46-47 映像表現研究会…48 機関誌編集委員会…48 支部・研究会だより 東部支部…48 映像心理学研究会…49 アニメーション研究会…49 西部支部…48 関西支部…50 中部支部…53

REPORT 報告

関西支部第 65 回研究会「映画と場所の変容—戦後日本映画における「郊外」を通じて」／田中 晋平…50 関西支部第 66 回研究会「写真からみるハンス・ベルメール—初期人形写真からウニカ・チュルン緊縛写真まで」／松岡 佳世…51 「澤井信一郎監督作『ラブ・ストーリーを君に』で描かれる「難病」と「純愛」—1988 年の日本映画における「純愛もの」についての一考察—」／中村 聡史…51 関西支部第 34 回夏期映画ゼミナール「映画が描く共同体—連帯と束縛—」／石塚 洋史…52

MEMORIAL 追悼

杉山平一氏を悼む／山田幸平…53

FORUM フォーラム

日本学術振興会平成 25 年度科学研究費助成公募のお知らせ…54-55 第 17 回アニメーション神戸…56

FROM THE EDITORS

編集後記…56

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第 160 号」2012 年 10 月 1 日発行
発行人：豊原正智 編集担当／総務委員会：古賀太（委員長）・遠藤賢治・伏木啓・石坂健治・末永航
日本映像学会事務局：176-8525 練馬区旭丘 2-42-1 日本大学芸術学部映画学科内
phone：03-5995-8287 / fax：03-5995-8209 / e-mail：JASIAS@nihon-u.ac.jp
http://jasias.jp/



日本映像学会

反省と次期活動に向けて

豊原 正智

先の九州大学での第38回大会において、2期目(2012-2013年度)の会長をお引き受けすることになりました。1期目は、武田潔前副会長をはじめ理事の方々のご助力、会員の皆様のご協力により無事その務めを果たすことができました。御礼申し上げます。

会長就任に際し、いくつかの課題を掲げましたが、先ず採り上げたのが、会員の増加に反比例するかのようにながっていった理事選挙の投票率であります。この点に関しましては、過去10年の投票率に比べ僅かですが(2%)上昇しました(24.7%)。それでも会員の4分の1弱であります。その原因を検証すると共に次期に向けて少なくとも30%まで引き上げたいと思っています。そのためには今まで以上に、理事会活動に注視してもらおうべく、大会を始め、機関誌、各研究会活動等を魅力的なものにし、会員の皆様の積極的な参加を促す方策を考えなくてはなりません。投票とは学会第一の参加の意志であります。積極的な参加の意識、会員一人一人が学会を支えているという意識こそが、学会の活性化には不可欠であります。

その学会の研究活動の核とも言うべき機関誌(No.85-88)については、投稿論文の採択率の向上を挙げましたが、残念ながら前期(No.81-84)にくらべて減少しました(37.2→21.8%)。しかしながら、これまで課題であった投稿数については、前期に比べて12本の増加となり、87号では21本にも上りました。採択に関しては、先の会報(No.151)でも述べましたように難しい問題があり、数字だけで計ることはできず、学会として機関誌の水準の向上をも果たしていかなければなりません。査読による誠実なコメントを踏まえた投稿者の根気ある再投稿の試みも必要でしょう。村山匡一郎前編集委員長がいうように、「委員会預かり」という87号から導入された評価方法が刺激となり、投稿者の改稿の努力が期待されます。そのことが結局は機関誌の水準の向上と投稿者自身の論文の質を高めることに繋がることになります。

学会の経済状況につきましては、先の総会でもご報告いたしましたように、「低空飛行」から脱却しつつあります。まだ安定した「水平飛行」というまでには至っておりませんが、研究会活動を始め、学会活動を資金的な面から刺激すべくこれまで以上に支援を行っていきたいと思っておりますので、積極的な研究活動の提案を行っていただきたい。また、学会運営の安定を図るため、会費未納者対策と共に、新入会員を増やし、今期末までに900名以上を目標に会員の増加を目指したいと思っております(4月1日現在、正会員821、賛助会員15)。また、総会において会員から提案のありました入会しようとする学生(院生)の経済的負担を軽減する方策についても理事会で検討したいと思います。

既にご承知のように、この4月の第20期役員選挙に際して、理事会では、役員在任期間が長期にわたる会員、あるいは高齢(70歳以上)の会員は事前に再任を辞退できるようにし、いわゆる「死票」を軽減し、同時に若い人材の導入を

はかり、バランスのとれた役員構成により学会の活性化を図ることを目指しました。その結果、今期の新役員の平均年齢は、前期から4歳若返り、52.6歳となっております。若返りそれ自体が必ずしも直ぐさま活性化に直結するわけではありませんが、それが一定の刺激となり、体質の刷新に繋がっていくのではないのでしょうか。

日本映像学会は、1974年の設立以来、2年後の2014年には40周年を迎えることとなります。この節目に、われわれは改めて「映像学」とは何かを考え、現代テクノロジーに不可避的に関わらざるを得ない「映像」の様々な問題を包括的に議論する機会を設ける事を理事会に提案したいと思います。

先の会長挨拶で、学会設立の趣旨を引用し「学問的・創作的・技術的アプローチの違い」を超えて、映像と人間あるいは社会との問題を広い視野で考える事がこの学会の存在理由であり、そのために様々な領域の専門家の知性と感性の結集の必要性を指摘しました。しかし、今日の急速な社会的変貌の中で、「映像」もまたその変容を余儀なくされ、先の使命を果たす事の困難性が今なお実感されます。

日本映像学会案内の冊子の中で設立の背景について、当時の松本俊夫会長は、「映像の一筋縄ではいかない性格と、映像が現代社会にもたらす文化的変容力を、多角的かつ総合的に把握する必要に迫られてのこと」と述べ、一方で、「ひと口に映像と言ってもきわめて多面的であり、形態的にも、收拾がつかないほど輻輳する様相を見せている」と、その困難さにも言及しています。しかしその多層性こそが映像自体に内在する魅力であり、そこを徹底する共通な基盤がある事も事実である、と主張します。浅沼圭司元会長もまた、『学会設立の趣意』—内在する矛盾と困難性(会報No.141,2008)の中で、「学問、芸術そしてテクノロジーが、それぞれ異なった文化領域を形成していること、したがってそれぞれに特有の『言語』をもつこと」、そしてそれらの三つを統一的に包摂するために三つの言語に通底するものが不可欠だと思われる」といい、映像学なるものは、「多様な言語を対象とする言語活動—メタランゲージ—にほかならない」と主張しています。そして、映像学もまた映像学会もそれらの言語同士の「寛容」と語ることにたいする「自省」が求められます。

現代の様々な映像現象に「通底するもの」の不断の探究が今なお「映像学」およびその「学会」の課題であり続けるとすれば、また、「既存のありかたを超えた学」としてのありかたとその可能性を検証しつづけなければならないとすれば、そしてそれが、「必ずしも十分に行われていないのではないか(浅沼)とすれば、そのことを40周年に向けての一つの課題としたいと思います。

今後とも会員皆様のご批判とご協力をよろしく願います。

(とよはら まさと／日本映像学会会長・大阪芸術大学教授)

日本映像学会第 38 回大会報告

大会実行委員長 中村 滋延

開催の経緯

昨年の北海道大学での第 37 回大会の 1 週間ほど前に、豊原会長から、第 38 回大会の開催校を引き受けていただけませんかとお電話をいただきました。まったく予期しなかったことなのでいささか戸惑いましたが、同僚会員の賛同もあり、また第 31 回大会を開催された九州産業大学の先生方からも応援をいただけるということで、開催校となることを承諾いたしました。

開催校としての九州大学芸術工学部・同大学院芸術工学府（以下、九大芸工）の前身は、九州芸術工科大学（以下、芸工大）です。1978 年の第 4 回大会はここで開かれています。豊原会長の出身大学であり、かつては故岡田晋や元会長の松本俊夫先生も教鞭をとられていました。映像アーティストとして活躍中の河口洋一郎氏や伊奈新祐氏、伊藤高志氏などは芸工大の出身です。ただ最近では、工学寄りのデジタルアート&デザイン隆盛の陰で、芸工大の特徴のひとつであった映像学研究や実験映像制作などが以前に較べておとなしくなったように感じます。その意味で、私個人としては、今大会開催は九大芸工における芸工大時代の特徴の再生のチャンス、と勝手にとらえるようにしました。

私事で恐縮ですが、音楽家（作曲）である私と映像学との出会いは、松本俊夫先生に呼ばれて京都造形芸術大学及びその前身の京都芸術短期大学の映像コースで音楽を教え、その時に芸工大出身の映像アーティストたちと知り合ったことにあります。それがきっかけになって映像理論をかじり、実験映像の音楽を作曲し、あげくの果てに自らも映像アートを制作するようになったのです。その後、たまたま芸工大（音響設計学科）に勤めるようになりましたが、私にとって芸工大の原イメージはつねに映像学研究や実験映像制作を中心としたものでした。

運営体制

理事会での承認を受けて、昨年 6 月に実行委員会を組織しました。九大芸工の教員 7 名以外にも、九州産業大学の黒岩先生や井上先生、星野先生、高山先生、西南学院大学の栗原先生にも加わっていただきました。いずれも芸工大・九大芸工の卒業・修了生、あるいは元教員という方々で、ほぼ 2 ヶ月に 1 度の実行委員会は、毎回、非常になごやかな雰囲気で行いました。

副実行委員長には伊原先生になっていただき、実質的には彼のリードで運営が進められていきました。委員の方々は本当に親身になって働いてくださり、また学生スタッフへの指導も熱心で、学会大会開催の教育上の意義にあらためて気づかされました。九州産業大学の先生方には何かあるごとに相談に乗っていただきました。

大会テーマ

大会のテーマについては、多様な研究発表内容や作品発表傾向にも対応でき、かつデジタル時代の新たな映像形態も扱うことができ、加えて開催校としての工学寄りの視点にも対応できるものとして「映像の多様性を考える」というテーマを設定しました。さらに基調講演やシンポジウムのために「スマートフォンからソフトウェアアートまで」というサブテーマを設けました。

これまで「映像の拡張性」は技術の所産としての「映像」の歴史（これを時間的次元と呼びます）として捉えられることが一般的でした。しかし、現在のデジタル技術の著しい発達では、映像の拡張性を、時間的次元だけではなく、空間的次元によってもとらえることを促します。「スマートフォンからソフトウェアアートまで」というサブテーマは、空間的拡張性にも焦点をあてていることを意味します。例えばスマートフォンに代表されるモバイルなディスプレイは、映像の遍在化という空間的次元での拡張性をもたらしました。

映像の遍在化に加え、デジタル技術の進化が促す映像の拡張性のもうひとつの特徴は、渾融化ともいうべき現象です。コンピュータプログラミングの知識を身につけた映像の表現者は、映像ファイルやサウンドファイルといったメディア相互が交わる曖昧な空間を領域として表現の可能性を探求しています。そうした試みのひとつをソフトウェアアートと呼ばれる表現に見ることができます。

なお、ソフトウェアアートという言葉は 2001 年にベルリンで開催されたメディアアートの国際会議『トランスメディアール (Transmediale)』で用いられ始め、その際、「アーティストが書いた独立して作動するプログラム、もしくはスクリプトをベースとしたアプリケーションで、単にツールとして実用的であるだけでなく芸術的創造でもあるようなプロジェクト」と定義づけられています。

基調講演とシンポジウム

以上の大会テーマを受けて、基調講演者として大口孝之氏（映像ジャーナリスト／立体映像研究家）と阿部一直氏（山口情報芸術センター (YCAM) / キュレーター／アーティストティックディレクター）を、シンポジウムのパネリストとして、この 2 名に加えて、江口カン氏（映像ディレクター／KOO-KI 代表）と中村俊介氏（しくみデザイン代表取締役／九州工業大学特任准教授）を招きました。

大口氏は「3D プームはそのまま終わってしまうのか？」と題して、数年前に「3D 元年」と言われ盛況を博したものの、最近では既に影が薄くなりつつある 3D 映画ブームを取り上げ、3D 映像文化の過去と未来について、多数の例示とともに、非常にわかりやすく語られました。昨今の 3D で制作された日本映画を紹介しながら、「どのような設定でも 3D にすればいいというものではなく、題材を見極めなければならない。



大口孝之氏（映像ジャーナリスト／立体映像研究家）

ストーリーをないがしろにして、飛び出す効果だけを売りにしていたのでは、すぐに飽きられてしまう。映画として成り立たせた上で、3D の必然性について考えるべきである」と最後に締めくくられたのが印象的でした。

阿部氏は、山口情報芸術センター (YCAM) においてこれまで制作・展示・上演されてきたメディアアートの多彩な事例を数多く紹介されました。特に、企画キュレーターと技術スタッフが協働してアーティストを支援する

“YCAM InterLab” と呼ばれるリサーチ・開発部門によって生み出された最先端の技術を活かしたメディアアートの紹介が、実に興味深いものでした。



阿部一直氏（山口情報芸術センター／キュレーター／アーティストティックディレクター）

これらの作品に見られるのは、観客の身体を情報として取り込んだインタラクティブなシステムの拡張性であり、ネットワークを介して構築されたサイバースペースの現実空間への拡張というものです。

なお、山口と福岡はそう遠くないこともあり、九大芸工学生にとって、YCAM は「拡張された映像」との出会いの場と学習の場として有効に機能しています。

江口氏は自身の制作する CM 映像について、旧来のテレビによるものばかりではなく、Youtube を用いたり、ネット上の中継を用いたり、iPad を



江口カン氏（映像ディレクター／KOO-KI 代表）

用いたりした新しい形態の CM 映像を軸に語られました。メディアが変わり、特にそれが場所の制約を受けないメディアであった場合、クライアントの態度や見方までが変わってこれまでにない映像表現が許容されることになり、表現の可能性が一挙に広がった実例を提示されたのです。これはまさに偏在化という面での映像の拡張性に関する話題でした。

中村俊介氏はデジタルサイネージ（映像看板）の可能性について、自身の会社が制作している作品を通して語られました。インタラクティブな仕掛けによって観客の顔や姿を瞬時に画面構成の中に取り込んだユーモア

たっぷりの映像で観客の目を釘付けにするその作品は、いままでの映像看板とはまったく違ったインパクトを持つものです。コンピュータプログラミングの知識を身につけた者のみかなし得る世界で、まさに渾融化という現象もたらす映像の拡張性に関する話題でした。



中村俊介氏（しくみデザイン代表取締役／九州工業大学特任准教授）

江口氏、中村俊介氏の話提供を受けて、大口氏と阿部氏が加わった議論が盛り上がりました。

詳しくは基調講演及びシンポジウムに関する報告を参照していただくことにしますが、興味深いやりとり以下のようなものがありました。ひとつは、映像の拡張性がともに評論として取り上げられないのは、映画評論家と美術評論家をつなぐ評論家の不在に原因があるというものです。これはむしろ映画評論の保守性を問題にした発言と私は理解しました。もう一つは、作品が映像の拡張性と同じように関連している、YCAMで制作される作品のように作家の名前が刻印されることが重要なものと、中村俊介氏のデジタルサイネージのように作家の名前を表面に出さないものとの違いに関するものです。江口氏のCMはその中間に位置するものです。映像の偏在化と渾融化という現象は、作家性についての議論もあらたに掻き立てるものです。

研究発表と作品発表

研究発表ではこれまでと同様の映画史や映像理論、作家研究、アニメーション、映画音楽などの他に、ゲームや映画祭、そして震災復興支援のための映像プロジェクトなど、幅広い分野にわたる延べ42件が、5つの会場で行われました。

作品発表は14件が2つの会場で行われました。発表された作品はそのまま別会場でも上映展示されました。また、研究発表のうち1件を開催校企画として作品発表展示しました。フィルムからビデオ上映、インスタレーションなど多様な形態や様式の作品を鑑賞することができました。

開催校企画として、開催校教員研究室学生による作品展示が2件、開催校卒業・修了生による作品展示が2件、ロビーで行われました。これらは大会テーマとの関連で、インタラクティブアートやソフトウェアアートが中心になりました。

じつは実行委員会発足当初、研究発表については工学寄りのショート・ペーパー・セッション（発表時間15分程度）を予定していました。また作品展示においてももっと多くの学生作品の上演を予定していました。いずれも開催校企画としてです。しかし大会の内容が具体化してくるにつれ、とても対処できるはずのものでないことが分かり、あきらめざるを得ませんでした。

研究発表や作品発表の場における大きなトラブルの報告は特に関心はありませんでした。理事会や学会事務局からの適切な指導と、学生スタッフ21名の献身的なはたらきによるものです。事前に「日本映像学会第38回大会座長要領」を作成し、座長の方々や学生スタッフに配布し、トラブル発生にそなえ、また進行具合が会場によって異なることのないように最低限の配慮はいたしました。

なお大会参加者は2日間で計175名でした。うち会員が138名、一般が



23名、学生が14名。会員数が群を抜いて少ない西部支部の開催であるにもかかわらず、また、中央から遠く離れた土地にあるにもかかわらず、予想以上に多くの方々に参加していただきました。

【こまごまの写真提供：幸村真佐会員】

懇親会

懇親会は第1日目の夕刻から学内の多次元デザイン実験棟ホールで行われました。講演者やパネリストを含めた95名以上の方々に参加していただき、交流を深めることができました。映像学会の懇親会は、他の文系の学会のそれに較べて、非常にながやかな雰囲気、権威臭さがなく、互いに誰もが自由に語り合われている様子が、私にとっては非常に新鮮でした。



総会

第2日目の午後に通常総会が行われました。今回は役員改選の時期にあたっておりましたが、段取りよくスムーズに進行していきました。ただ、壇上に多くの机と椅子を並べることができる場所がなく、遠隔授業システム用のモニターなどを急遽撤去して、非常にきゅうくつな状態での開催になり、会長や役員の方々には迷惑をかけました。

収支

収支は下記の表の通りです。大会前は参加者数の予想がつかず、収支の面で非常に不安でした。じつはこれまで大会時の理事会の昼食は開催校負担だったのですが、会長と事務局に相談し（と言うよりも、むしろ泣きついて）、それを事務局負担にいただきました。これで気分的に随分助かりました。予想以上の数の参加者を得て、結果としては余裕をもって運営することができました。

日本映像学会第38回全国大会 会計報告

収入の部		支出の部	
大会参加費収入	¥750,000	通信費	¥119,415
(学会員	¥690,000)	印刷費	¥124,680
(一般	¥46,000)	概要集制作費	¥150,200
(学生	¥14,000)	講演者招聘費	¥190,000
懇親会収入	¥475,000	懇親会費	¥477,847
学会補助費	¥400,000	会場設営費	¥155,428
弁当販売収入	¥21,600	人件費	¥304,500
雑収入	¥12	食費	¥47,800
計	¥1,646,612	用品事務費	¥15,742
		記録費	¥40,000
		交通費	¥21,000
		計	¥1,646,612
収支の部			
差引残高			¥0

反省、及び今後に向けて

当初は開催校企画としてあれこれ考えてはいたのですが、結局、大会としての最低限のプログラムしか実行できませんでした。企業のブース展示や図書販売コーナーの設置も考えていたのですが、それも実行できませんでした。ここ数年、開催校会員が大会にあまり熱心には参加できず、映像学会大会の実態に疎かったのが要因だったと思います。

熱心でなかったにもかかわらず、豊原会長に開催校として指名いただいたことは幸いなことでした。今すぐに何かが劇的に変わるということは期待できませんが、教員・学生スタッフともに、映像学への関心がこれまでとは確実に違ってきていると思っています。会員数減少に悩んでいる西部支部ですが、今回の大会開催を契機に研究会活動や作品発表等を活発に行って、存在感をアピールするようになりたいと思っています。

なお、大会運営に関しては、その準備段階からの事務局の素早い確かな対応には随分助けられ、勇気づけられました。あらためてお礼を申し上げます。

実行委員会

委員長＝中村滋延、副委員長＝伊原久裕、委員＝脇山真治、金大雄、松隈浩之、石井達郎、西田紘子、黒岩俊哉、井上貢一、星野浩司、高山稔、栗原詩子

以上
(なかむらしげのぶ／九州大学大学院芸術工学研究院)

基調講演 1

大口孝之氏

(映像ジャーナリスト・立体映像研究者)

石井 達郎

最初の基調講演者である大口孝之氏は、「3D プームはそのまま終わってしまうのか?」と題して、数年前に「3D 元年」と言われ盛況を博したものの、最近では既に影が薄くなりつつある 3D 映画プームを取り上げ、3D 映像文化の過去と未来について語られた。その概要は以下の通りである。

「今回のテーマのように、映画の概念をより拡張して研究していく必要があると感じた」と最初に切り出した大口氏は、劇場映画だけでなく博覧会の大規模映像やアトラクション映像など、すべての映像フォーマットを総括して研究し始めたという過去を振り返りながら、今回で第三期プームとなる 3D 映画の歴史について説明された。

第一次プームとなる 1950 年代は家庭用テレビが普及し始めた時期で、それに伴う全米の映画館数の減少を食い止めるために、劇場でしか体験することができない映像技術である立体映画の制作に力を注いだ。

しかし、映画の制作コスト増加だけでなく、専用の設備にかかるコストや機器の精度の問題、立体視に起こりやすい眼精疲労の問題などにより、数年と経たずに第一次プームが衰退していった。

1980 年代もまた、家庭用テレビが第二次プームの発端となっている。

米国の家庭にケーブルテレビが普及し、1950 年代の 3D 映画が次々とアナログ方式で放映されたことで、劇場用に新しく 3D 映画が制作されるようになったが、このプームも僅かな期間で消滅していった。

大口氏は自身で収集した映像や映像資料を紹介しながら非常に興味深く参考になる立体映像の歴史を説明された。

また第一次、第二次プームの衰退をもたらした共通の原因として、大口氏は、当時の立体映画コンテンツそのものの質の問題であると述べられた。物がスクリーンから飛び出す映像表現、立体感を過剰に強調するという演出が陳腐で、立体効果だけに頼りすぎて肝心なストーリーがおろそかになり、作品の質が低下することで客離れが進み、3D 映画は一過性のプームになってしまったという。

そして現在、大型テレビ、ホームシアター、インターネットの普及による劇場への客離れの回避などを目的として、またデジタル技術の発展により 3D 映像表示の技術や精度が向上したことなどを背景に、第三次プームが到来したが、過去の失敗を繰り返さないためにどうしたらよいか?

モノ(スクリーンに映し出される被写体)のサイズがリアルに表現されること、絶対的なサイズとして知覚されること、またモノの持つ質感がリアルに表現できていることなどが、今後立体映像で表現するうえで非常に重要な要素となる。

大口氏は最後に、昨今の 3D で制作された日本映画を紹介しながら、「どのような設定でも 3D にすればいいというものではなく、題材を見極めなければならない。ストーリーをないがしろにして、飛び出す効果だけ売りしていたのでは、すぐに飽きられてしまう。映画として成り立たせた上で、3D の必然性について考えるべきである」と締めくくられた。

(いしい たつろう/九州大学大学院芸術工学研究院)

基調講演 2

阿部一直氏

(山口情報芸術センター(YCAM)キュレーター/アーティストディレクター)

伊原久裕

2 人目の基調講演者の阿部一直氏は、3D 映像に集約してお話された大口氏とはいささか対照的に、これまで山口情報芸術センターで制作・展示・上演されてきたメディアアートの多彩な事例を数多く取り上げられた。冒頭でまず YCAM についての紹介があり、扱うジャンルはメディアアート、パフォーマンス・アーツ、教育普及の 3 つであり、それらを媒介する運営体制に YCAM の大きな特徴があると述べられた。すなわち YCAM には、企画キュレーターと技術スタッフが協働してアーティストを支援する“YCAM InterLab”と呼ばれるリサーチ・開発部門があり、ここでのコラボレーションによって最先端の技術を活かしたメディアアートの新作を作り出すことが可能になっている。

阿部氏は、そうした環境で制作された作品群の中から、まず大口氏が語られた立体情報の平面表現という課題に対する独創的な 1 つのアプローチとして三上晴子と市川創太の《gravicells》を紹介された。床に設置された重力センサが重力の変動を感知し、そのデータを可視化したイメージを壁面に投影する作品で、そこで観客が経験するのは、自身の身体の動きにインタラクティブに連動した抽象的パタンの映像である。三上晴子はこうした観客自体の身体をシステムに取り込んだ作品を追究し、2011 年には「監視」をテーマにした作品《Desire of Codes》を YCAM との共同で制作している。この作品はカメラとセンサを内蔵した昆虫の触角状のアームが空間内の人間の動きを感知し、リアルタイムで映像をアーカイブ化し、同時に世界各地の監視カメラから採られた映像アーカイブとミックスされた映像が投影されるというもの。続けて紹介されたカールステン・ニコライとマルコ・ペリハンの《polar m》は、科学者ニコラ・テスラの実験に着想を得た自然放射線を可視化した作品であり、デジタルガイガーカウンターの付いたロボットアームが花崗岩から放射される自然放射線の値を検出し映像に変換される。映像はキューブの 6 面全体に投影され、観客はその内側を見る仕組みである。最新の試みとして最後に紹介されたのは、ザッカーリー・リーバーマンの Eye Writer をベースに制作された三上晴子の作品《Eye-tracking Informatics》で、映像を見る観客の眼球運動を映像として可視化するリカーシブルなインタラクティブ映像作品であった。

その他、池田亮司や坂本龍一/高谷史郎らの音に関わるインスタレーション、文字を対象としたインスタレーションなどが紹介されたが、以上の YCAM の作品の多くに通底するコンセプトを本大会テーマに引き寄せて顧みるならば、それは観客の身体を情報として取り込んだインタラクティブなシステムの拡張性であり、あるいは《Desire of Codes》で試みられたようにネットワークを介して構築されたサイバースペースの現実空間への拡張ということであろう(ただし、映像はこうしたシステムにおいては、原理的には表現の核というよりは、むしろシステムのアウトプットの一形態として位置づけられることになると思われる)。

阿部氏は講演のまとめとして、YCAM のプロダクションの主要なコンセプトの 1 つである「インタラクティビティ」に言及され、このコンセプトを一回性に終わらせないためには、メタレベルで捉えるべき時代にさしかかっているのではないかと問題提起された。そしてそもそも電子的なデザインやアートは、本質的にループ構造になっており、一見単なる反復のように見えるが、実際にはループごとにイレギュラーで予想しえなかったなにかが生まれる点を指摘され、そこに可能性があるのではないかと示唆された。

(いはら ひさやす/九州大学大学院芸術工学研究院)

6月2日[土]

13:00 - 14:40	基調講演	多次元デザイン実験棟(講堂)		
14:50 - 16:20	シンポジウム	多次元デザイン実験棟(講堂)		
	研究発表	5号館		
		A会場	B会場	C会場
	座長	西田紘子	栗原詩子	村山匡一郎
16:50 - 17:20		A1 田中晋平 映画と場所の変容 - 相米慎二『台風クラブ』における音楽と身振り	B1 桑原圭裕 アンサンブル・フィルムの映画的構造に関する再考察	C1 洞ヶ瀬真人 映画監督の創生 - 米国映画における監督者の登場と日本への伝播
17:30 - 18:00		A2 馬場広信 メタムーヴィーの特質と変容、そして攪乱の試み - タルコフスキー、エゴヤン作品の例	B2 鈴木清重 動画像系列の体験を記述する映像理論構築の試み	C2 安部孝典 サッシャ・ギトリ映画に見る表現上の特性 - 『夢を見ましょう』を中心に
18:30 - 20:00	懇親会	多次元デザイン実験棟(講堂)		

6月3日[日]

	研究発表	5号館		
		A会場	B会場	C会場
	座長	栗原詩子	橋本英治	井上真一
10:00 - 10:30		A3 木原圭翔 スタンリー・カヴェルの映画論における「メディウム」概念の変遷	B3 川崎佳哉 引用されるイメージ - 『オーソン・ウェルズのフェイク』について	C3 谷口紀枝 初期の日本映画におけるナラティブとイメージの発達過程について - 一九〇年代製作の新派映画を中心に
10:40 - 11:10		A4 宮田徹也 個人映像とは何か - 序説 -	B4 志村三代子 黎明期の日米合作映画 - 『東京ファイル212』を中心に	C4 山本佐恵 戦時下の文化宣伝映画をめぐる批評と「学校生活」のイメージ - 国際文化振興会製作『日本の小学校生活』(1937年)を中心に
11:20 - 11:50		A5 仁井田千絵 映画『SAYUR』の舞踊にみる身体のトランスナショナルリティ	B5 河野真理江 文芸メロドラマと五所イズムの転換 - 『井上靖・愛の三部作(1960~1961)』とカラー・ワイドスクリーンの美学	C5 大久保清朗 映画の反帰属性 - 『浮雲』における『日本ニュース』の使用について
12:00 - 13:00	昼食/理事会			
13:00 - 14:00	通常総会	5号館E会場(525教室)		
	座長	大橋 勝	中村滋延	脇山真治
14:20 - 14:50		A6 藤田明史 飯村隆彦「舞踏映画」に関する一考察	B6 泉 順太郎 映像編集という経験の考察 - 素材としての映像を経験することについて	C6 木下耕介 小道具/所有物としてのカメラ - メディア・コンヴァージェンスとアメリカ映画
15:00 - 15:30		A7 石塚洋史 映画『白屋堂々』考	B7 尾鼻 崇 ゲームオーディオの機能的役割とはなにか	C7 藤田純一 エディソンが映画に求めたもの - エディソン・ペーパーの資料を基にして
	休憩			
	座長	中村滋延		西田紘子
15:50 - 16:20		B8 セハンポリガ ナム・ジュン・パイクのビデオ・アートにおける仏教思想とチンギス・ハンのグローバル思想について	C8 石井拓洋 変転するライトモチーフ - 初期「古典的ハリウッド映画」の音楽に特徴的なライトモチーフ運用事例の検証とその様態の図式化	
16:30 - 17:00		B9 山根千明 「光イメージ(Lichtbild)」としての動画像 - ヴァイマル・パウハウスにおける実験	C9 小川佐和子 1913年の映画史 - 初期映画と古典的映画の狭間で -	

作品発表 5号館 (作品展示上映: H会場、I会場、3階ラウンジ)

D会場	E会場	F会場	G会場
井上貢一	伊原久裕	黒岩俊哉	太田 曜
	E1 矢澤利弘 映画祭のマーケティング	F1 石原康臣・萩原朔美 映像作品「目の中の水」	G1 ほしのあきら・横溝千夏 コラボレーションの可能性 —映像に音を付ける、は表現として正しいのか?
D2 鷺谷 花 戦時以降の日本における幻灯の再発展 —「教育」から「運動」へ—	E2 株式会社スーパーステーション (野村卓也) 知的創造拠点からOMOSIROコンテンツ発信を— 大阪駅前再開発うめきた「ナレッジキャピタル」計画	F2 瀧 健太郎 メディア文化俯瞰の契機としての初期ビデオ アート—「キカイ デ ミルコト—日本のビデオ アートの先駆者たち—」の上映とレクチャー	G2 風間 正/大津はつね 記憶のマチエール # 4 —デ・サイン23

作品発表 5号館 (作品展示上映: H会場、I会場3階ラウンジ)

D会場	E会場	F会場	G会場
山口良臣	脇山真治	高山 穂	黒岩俊哉
D3 兩宮幸明 プロキノとThe Workers Film and Photo League—ハリイ・アラン・ ポタンキンからの手紙—	E3 高橋克三 街づくりの心を育む映像遺産 —東京北区の事例を通して考える	F3 大倉有樹 両眼視による世界の知覚に基づいた 奥行き感のあるS3D-2Dアニメーショ ンの考察	G3 末岡一郎 An Uncertain G leam
D4 大久保 遼 新映像の構成 —19世紀転換期における視覚の科学 と映像文化	E4 猿渡 学 メディアによる復興支援プロジェクト —仙台市中心部商店街希望プロジェ クト「鎮魂と未来・希望」について—	F4 小林和彦 Airm aneuver	G4 水由 章 SUBTLETY
D5 長谷川詩織 健康的な家庭の再構築 —バイオグラフ社作品に見られる禁 酒運動の影響と家政学の参画	E5 原田健一 新潟で発見された大正8年『加茂三社 祭典』をめぐる		G5 太田 曜 根府川 16mm フィルムによる自家現像映画

松隈浩之	星野浩司	石井達郎	伊奈新祐
D6 渡邊大輔 占領期日本アニメ(漫画映画)に見る社会 的・文化的反映	E6 水野勝仁 GIFの質感 —「ポスト・インターネット」から考える画 像形式	F6 杉田このみ 今日、この島に私があります 「第一話 なつやすみw ktk! +(0・v・)+ +」記録映像からの考察	G6 黒岩俊哉 resonance # 5
D7 張 愉 手塚治虫の実験アニメーション —その意図と表現	E7 西尾祥子 映像と仮設文化 —パブリック・ビューイングにおけるオー ディエンスの多様性を題材に	F7 楊 氷 めふのゆうぐれ —ある音楽会の話	
	E8 池側隆之 環境コミュニケーション創出のためのエス ノグラフィック・リサーチ—デザインプロセ スにおける映像利用の考察	F8 平野知映 デスパレート・コスモスII (ビデオテープ作品)— 「天体観測データ」と「インストール」の 映像素材によるコラージュ作品—	映像表現研究会による企画
D9 森友令子 『白蛇伝』の空間性 —背景画の表現を探る	E9 野村康治・櫻坂英子 撮影行為に関する心理学的検討2 —撮影デバイスと撮影行為との関連—	F9 芦谷耕平 among the Golden M ists	映像表現研究会による企画

シンポジウム・パネルディスカッション

「映像の多様性を考える——スマートフォンからソフトウェアアートまで」

黒岩 俊哉・井上 貢一

シンポジウム・パネルディスカッションは基調講演に引きつづき「映像の拡張性を考える」というテーマで、2人のパネリストに具体的な作品を通して話題を提供してもらうことからスタートした。はじめに「KOO-KI」を率い映像ディレクターとして数々のCMや短編映画の演出を手がけている江口カン氏。

続いて情報デザインの研究と関連してインタラクティブアートの制作を始め、人の行動から映像と音楽を作り出すという作品を通じて、企業のプロモーションや吉本のお笑いライブなどを手がける中村俊介氏。「しくみデザイン」でインタラクティブなデジタルサイネージを提案する草分け的存在。

インターネットがCMを拡張する | 江口カン

主にCMや短編映画、ゲームのオープニング映像等を手掛けている。特に映像ではエンターテインメントな中身の物、例えば最近では、SNICKERS、VitzのCMを制作した。(上映)

今日のテーマの「映像の拡張性」ということに少し沿いながら話をすると、映像の拡張といったことは常日頃意識している訳ではなく、ただ単に、如何にして見る人をその世界に引き込めるかということ意識している。尺が短くとも、ある種のドラマがあり、その中でストーリーが展開し、ある感動が与えられる…そんな作品づくりがしたいと思っている。

メジャークライアントの仕事では、予算はあるが、その代わり自由が無い。クオリティも高く設定でき面白いのだが、いろいろな制限がある。

そこにある時、Youtube というものが世の中に出てきて、一般に認知され始めた。広告の世界でも、普通の地上波を使うのではなく Youtube を使って広告できないかと考える人が現れ始めてきて、僕に声が掛かった。クライアントはNIKE。スニーカーの色をインターネット上でカスタマイズできる「NIKE ID」というサイトがあり、その宣伝用映像を

Youtube 向けに作った。(上映：カンヌ広告祭サイバー部門銅賞) 当時はまだ Youtube を使った広告は前例がなく、もちろんノウハウもない。何を意識したかといえば“事件性”であった。ロケは秋葉原で、ほぼゲリラ状態で撮影した。通行人もなにも知らない一般人で、事件性を出すために遠景を使ったり、安定感の無い手ブレ撮影を多用している。地上波とは違い、裸とかモザイクとか、コンプライアンスがあってないような Youtube では、いろいろなことができた。そういう意味では映像の拡張性の第一歩目のようなものであった。

更に次は、ネットの仕組みと絡めた映像を作ってみようと、サガミオリジナル(*1)のCM「LOVE DISTANCE」を手掛けた。(上映：カンヌ広告祭フィルム部門金賞) 世界で一番薄いコンドーム—0.02 ミリを言わんがために、画面中央の数字が12億ミリから徐々に減っていくというもの。これはインターネットで話題を作るため、東京と福岡で遠距離恋愛している本当のカップルを募集し、実際に東京と福岡から走らせた。12月1日にスタートして12月24日に大阪城で落ち合う。コンドームのCMだということは一切言わず、インターネット上で2人の走っている姿を毎日ライブ中継して人々の関心を引き、話題作りをした。そして、最初と最後を含め、編集した映像をテレビでもオンエアした。

また、最近手掛けたのが、「おいしい! 広島県」という広島県の観光キャンペーン。自治体で予算がないため、地上波はやめて主なメディアがトレインチャンネル(*2)である。タレントの有吉弘行が観光大使に任命され、そのスローガン「おいしい! 広島県」を発した途端「ふざけるな!」と県民達が怒るといった映像。実はトレインチャンネルも途中で終わってしまう。だから、それを見た人は「いったいどうなるんだ?」とネットで検索して観ることになる。

このようにインターネットとCMを絡めていくことで、映像表現は様々な拡張できると感じている。



左より：中村滋延氏（モデレーター／第38回大会実行委員長）、大口孝之氏、阿部一真氏、江口カン氏、中村俊介氏
[写真提供：幸村真佐男会員]

デジタルサイネージ | 中村俊介

「しくみデザイン」は、とにかく世の中が楽しくなるようなしくみを作りたいと思って作った会社だ。主にデジタルサイネージによるしくみだ。

はじめに紹介するのは、大阪の道頓堀のビジョンを使った「ゲゲゲの鬼太郎」の映画広告だ。(上映)通常こういうビジョンはずっと映像が流れるだけだが、このしくみでは、広告の前に立つ人たちをカメラで撮影し、リアルタイムで顔検出行い、そこに鬼太郎の髪と目玉おやじを乗せ「おい、鬼太郎!」という音声を出す。単純なものだが、たまたま通りかかった人が大勢集まり、皆で写真を撮り、mixiにアップロードしたり、自分のブログにアップロードし始める。「大阪に行ったら鬼太郎にされました。どうやら映画が始まるらしいですよ」といった記述になる。そういう、バイラル効果によって広告としては大成功だった。

次は甲子園球場の事例。(上映)バックスクリーンのビジョン映像に、あらかじめ球場にあるカメラを使い観客を撮影する。観客の顔にマスクをかぶせることで「虎」にする。これもとても単純なしくみだが、観客は皆「次は自分が映るかな」と注目している。満を持してそこへAsahi SUPER DRYの広告を出す。これは評判が良く、今も継続的にやっている。

次の事例は、東京駅でやったラムダッシュの「ひげ剃り」の広告。(上映)道行く人は自分の映っている映像に気づくことでまず立ち止まり、さらに何らかの反応を示してくれる。画面の横にはシェービングのテストやサンプルを配布するブースがあり、実際に立ち止まった人の80%がブースに立ち寄ってくれた。遊んでくれたら次に繋がると感じた。

さらに、クリスマスのサイネージ(上映)。顔検出を行い、そこに別の絵を乗せるということを7~8年前からやっているが、クリスマスに川崎の地下街で行った際には、twitterでサンタ増殖マシーンと言われ、話題になった。同様のものを、スカイツリーの施設で、サンリオともやっている(上映)。ここで撮影されたものが、ネットに上がるしくみになっていて、QRコードを入れると、その画像がもらえるようになっている。

次はサイネージとはちがひ、2010年のSMAPのコンサートの映像演出。(上映)会場のカメラで撮った観客の顔がSMAPメンバーの顔になったり、メンバーそれぞれの動きに合ったエフェクトをリアルタイムに作り出したりと、VJのパフォーマンスのようなものだった。

ステージで映像をリアルタイムで作る事例では、吉本の南海キャンディーズの山ちゃん(山内亮太)とのライブもある(上映)。「願いを叶えましょう」というテーマで、例えば「女の子にキョーキョー言われたい」という願いや「ドラゴンボールのベジータになりたい」という願いに、映像エフェクトでリアルタイムに反応する。自動でやることと、人が介入することを上手く組み合わせれば面白いものができる。

こうした実践を通して大切だと感じていることをいくつか挙げると、まず「難しいものは駄目だ」ということ。ルールがあってその通りにやらないといけないとか、何かを持たないといけないとか、それらがある時点で駄目である。単純で、よく分らないが、動いたら反応して気持ちよかった…という感覚。プチプチ(*3)みたいなものだ。そして「音が大事」だということ。動きに対してどのように音をつけると気持ちいいのかということは、常に考えている。そして、最も大事なのが「テクノロジーを感じさせたら負けだ」ということ。デモを見せた時に「凄いですね」などと言われたら、今日は上手くいかなかったと感じる。「面白いですね」と言われたら成功。「凄いですね」というのは一度きりだが、「面白い」と言われたら何回でもやってくれる。「面白かったよね。気持ちよかったですよね。」と。したがって「これ、なんか分かんないけど面白かった」と言ってもらえるようなものを作ろうと思っている。

映像を拡張しているというつもりでは特に行っていないのだが、とにかく体験をどのようにして楽しくできるかを意識し、それを拡張したいと思っている。

後半は基調講演を担当した大口孝之氏、阿部一直氏を交えてのディスカッション。中村滋延実行委員長を進行役に4人の意見が交わされた。

阿部： 刺激的で面白い。江口さんにしても中村(俊)さんにしても、それぞれがパブリックスペースをどこまで面白く使えるかということを実験した上で、その映像を取り込んでいるところが非常に特徴的だと思います。美術館とか映画館とか、これまでの芸術っていうのは、フォーマットとか、見るマナーとかが決まっていて、その中で何かが起こっていく…それはそれで凄いことなんですけども、そういう規制が一切ない中で何が起こるか。技術そのものは大きく発展していて、高速かつ質が高くノイズレス、そして画面はポータブル。それをどう取り込んでいくかという面白さみたいなものを凄く感じました。

中村(滋)： 阿部さんが見せられたものは皆、作者の名前が明確にあります。それに対してお二人の見せられたものは、後で聞けば江口さんが作ってるとか中村さんが作ってると分かるんですけども、お二人は作家としての名前を出す方についてはどうお考えですか？

江口： 作家としての自分を知ってもらいたいですし、知ってもらった方が製作しやすい環境にはつながると思います。でも私の仕事は、作家の考えているものが基本にあって、それで作品が成り立つという性質のものではないので、そういう意味では、名前を知る知らないは後の話です。中身が面白ければ。

中村(俊)： 僕はどうでも良いと思っています。デジタルサイネージはまだ文化になっていないので、早く文化になって欲しいと思っています。僕の名前が出ると僕の作品になって終わってしまうんです。そうじゃなくて、カメラを使って面白いことをやるのが当たり前になった上で、それでも「しくみデザイン」の作ったものは面白いよね…ってなって欲しいと思っています。

大口： 「作家」ということについて3Dに関わる話があるのですが、ミュンヘンの映画博物館に面白いキュレーターがいて、古い3D映画を発掘してそれを復元しているんですけども、彼はメリエスの映画を発掘するんですよ。あの時代の人たちをいろいろと発掘していくと実はリュミエールも実は3D映画を撮っていたりとか、また、それらの活動をオマージュしているのがスコセッシの「ヒューゴの不思議な発明」の中に出てくるとか、そういうアーカイブ的な事と今の新しい技術を組み合わせるとか、再発見できるんですね。単純に観ただけだったら古い映画なんですけど、3Dで観るとこんなに面白いのだから思ったりするので、日本の古い映画も、そういう使い方をすると面白いと思います。

中村(滋)： アーカイブの見直しをやると映像の拡張性につながるという事ですね。(会場からの質問・意見を募る)

会場： ゲリラの撮影や、観客が映像に登場する仕組みについて被写体となった人からのクレーム等はありませんでしたか？

江口： なるべく「たまたま映った」ということが無いように配慮しています。これは僕の事例ではないんですが、アメリカのSONYのCMで、あるサンフランシスコの坂道でカラフルなスーパーボールが大量に転がる場面をハイスピードカメラで撮影して、Youtubeに流したCMがあったのですが、ロケ地となった町の住人がそれを撮って、オンエアより先にYoutubeに流したのだから、先に話題になってしまったという事例がありました。色々な人たちが映って話題にしてくれるということは本当は自由にしたいんですけど、今はコンプライアンスが日本の経済を縮小させているっていう話もあるので、その辺は難しいですね。

中村(俊)： 僕はリアルタイムにカメラを使っているんで、後でどうこうすることはできないんですね。実際は一切撮影はしていないので、鏡に映っているのと同じなんですけど、やっぱり広告代理店の人はそういうところを気にします。「これは本当にやっても大丈夫なのか」と検

討した結果「やらない」というところが非常に多いのが東京です。大阪は「やっちゃえ」って言って実際にやってみて「誰からも文句が来なかった」っていうのが多いですね。実際、そういう事に対してクレームがあった事は一度もありません。

大口： 愛知万博の三井東芝館内でお客さんの顔をスキャンしてキャラクターをマッピングするというのがありました。あれは肖像権に配慮してその都度消去しているんですが、自分の子供が交通事故で亡くなった方が居て、その方が思い出として画像をなんとかくれないかと言ってきたい。データ消してるから駄目ですって話になってしまったのですが、そういう話もしかしたら出てくるんじゃないかなと思います。

会場： パブリックというキーワードについて、それぞれの今後の展開をお聞かせ下さい。

阿部： 環境をどういう風に考えていくかというのが YCAM の一番のテーマであると思います。環境というのは自然環境という事ではないんですけども、アートを成立させる一種のフレームみたいなものと、江口さんとか中村さんが提示しているパブリックスペースっていう問題があって、モダニズムの時代にはとにかく他の要素を全て削ぎ落として、コンテンツリーアートの文脈…一切の他の要素を入れないシンプルなホワイトキューブの中で作品がやってるものだけを取り出すっていうのがアートの基本だと皆が思っていた。アートのプラットホームと形式というのは1つの美しい調和を持っていたわけなんですけども、ところが、それも1つの傾向でしかないとか明らかになって、この時代になるとノイズに満ちたパブリックスペースの中で表現がどう受け取られるか、あるいは受け取る事そのものをどういう風にデザインしていくのかということに意識が動いて、YCAM でも実際に展示数だけではなく、館内のパブリックスペースと外をどう繋ぐか、徹底的にスペースを使っちゃえということで個人的にやってるんですけども、そういうものと、作品の中にも構造化されてくるということがおきて、表現そのものが完全に決まったフォーマットでコンテンツの中身を入れ替えてくるということは20世紀のモダニズムを前提にしたアートの発展方法だったんですけども、それが完全に壊れた時に、これからどういう方向に向かっていくかということが、今後の課題であると感じます。

江口： パブリックな空間での主張が増えている一方で、1人で見る携帯コンテンツみたいなものもある。僕が聞いた話では、一番ヒットした携帯ドラマは、女性向けのちょっと軽めのAVなんですよ。今まで女性がそういう性的な映像を見るのはなかなかハードルが高かったけれど、携帯だったらダウンロードして1人で見られる。時間帯のデータもあって、土曜の夜8時くらい。ゴールデンタイムです。昔だったら皆遊びに行ってた時間帯に、女性向けの軽めのAVが一番ダウンロードされてる…。パブリックなスペースの見方って、昔も街頭テレビとかパブリックビューイングとかあって見方が多様化していて、僕は中身をどう面白くするかしか普段は考えていないので、逆にちょっと戸惑っている部分もあります。メディア毎にどういふものを作ればそれにマッチしてより良い効果を生むのかというのは難しいですね。

中村(俊)： 僕も同感なんですけど、先ほどお見せしたものは沢山の人がいるところでやるということをお前提に考えています。よくクライアントさんに「これ携帯でやれないんですか？」って聞かれるんですけど、結局やらない事が多いです。皆で「見て見てこれ。なってるよ」というのがやりたいんですね。映像の中で起こっている現象だけに価値がある訳ではなくて、それによって得られる体験に価値があると考えたら、パーソナルなメディアに対しては、「一人でしかやりたくない事」、「一人でやった方が楽しい事」に最適化したインタラクションを考える事が大切だし、パブリックなところでやるものは、「皆でやると楽しい」が大切。

大口： 立体映像の評議会で、パブリックビューイングの3D化が話題になりました。僕が一番感激したのがプロレスの試合なんです。プロレスの試合をパブリックビューイングで3Dで見ると、レスラーの体の厚みそのまま再現されていて、形がちゃんと表示される事がこんなに気持ちいいんだということが…肉の厚みとか量感とかがダイレクトに伝わってきます。飛び出すのではなくて、塊がそこにあるということに気持ちよさがあると思うんですね。浜崎あゆみのコンサートを記録した映像もそうです。最後の曲のところ暗闇にスモークが広がって客席に流れてくるんですね。それで舞台の花道のところから、シルエットの浜崎あゆみがせり出してくる。それが丁度、等身大に感じるからゾクとして…。浜崎あゆみがここにいるっていうのが魅力なんです。その意味では、フィクションと3Dって相性が良くないんじゃないかなと思うんです。そこにレスラーだとか歌手がいる感覚…、ノンフィクションがいい。

大阪の天保山に海遊館でやっていた「エジが脱皮するシーン」も同様。伊勢エジがリアルサイズで目の前にいるんです。それを漫然と撮ってるだけのカットなんですけど、途中から脱皮が始まる。その映像は、1分経ったあたりでパシパシって甲羅が割れて目の前で脱皮するんですよ。2Dで見たらなんてことない映像なんですけど、リアルサイズで3Dで見ると本当に面白い。こういうのが3D映像の魅力だと思っていました。

中村(滋)： 我々が映像を見るとどこかで3Dを感じていますよね。例えば、サイレント映画でも動きによって音を感じている。チャップリンの「独裁者」の最初が戦争のシーンなんですけど、あの物凄い爆発の音は想像するよりも実際に聞かせた方が絶対にいいわけで、おそらく3Dも今言われたように生で見た方がいい。想像できないというものにこそ3Dの良さがあるんじゃないかとお話を聞いていて思いました。

中村(滋)： 最後に阿部さんにお尋ねしたいんですが、我々が音楽や映像を展示するときは場所を考えます。同じ作品でも置く場所によって全然違う。パブリックスペースというのは一樣なものだと思えますか？

阿部： モダニズムの時代は全てを一律化して他と切り離すという作業ですから、パブリックスペースもそういう形で単一なものだと考えていたんですけど、今はそのパブリックスペース自体が多様化していて、先ほどの軽いAVの話ではないですけど、どこまでがプライベートでどこまでがパブリックなのか、パブリックスペースっていうのは多様化していて、パブリックスペースのなかのロングテールの部分で面白い発想がどんどん生まれ来るような時代になるのかなと思います。

今回のシンポジウム・パネルディスカッションでは、美術館から出て街頭の空間へ。さらにパブリックとプライベートが混ざり合うインターネットの空間へと、映像が多様な拡張を見せる現場に立ち会うことができた。

※シンポジウム前半の江口氏、中村(俊)氏のコメントは、主旨をそこなわれないよう配慮しつつ文語体に変更し、なおかつ正確を期すため一部の単語などを書き換えた。またシンポジウムの後半については、会話の臨場感を伝えるため原文のまま掲載しているが、紙面の都合で一部省略した部分もある。

*1) 相模ゴム工業株式会社のコンドーム

*2) 電車のドア上部に設置された小型ディスプレイによる広告。音声がない。

*3) 気泡緩衝材「プチプチ」は川上産業株式会社の登録商標

(くろいわとしや、いのうえこういち/
九州産業大学芸術学部デザイン学科)

映画と場所の変容——相米慎二『台風クラブ』における音楽と身振り

田中 晋平

本発表では、映画における場所の問題圏を再検討する試みの一環として、相米慎二監督の『台風クラブ』（1985年）に認められる、音楽の活用と青少年たちの身振りについて考察した。本作には、登場する中学三年の青少年たちそれぞれが身を置く、隔てられた場所のイメージやその行動に一定の特質が見出せる。映画前半から具体例を挙げれば、泰子と由美とみどりの三人が座る理科室のベランダのような場所、つまり建物の内側や外側と位置づけにくい、いわばその「あいだ」と呼べる場所などがそれにあたる。教室の机で勉強する恭一と机の上に仰向けに横たわり、窓から外に首を出す理恵の姿を捉えたショットも彼女の内と外を跨ぐ身体の位置を強調する。さらに健が家の玄関のドアを開け、「おかえり」、「ただいま」と繰り返す一人二役の行為や、理恵の地方都市と東京の往還なども示すように、映画は建築物の境界を跨いだ彼らの身振りを通じ、それらの場所の性質や登場人物たち相互の関係性を見る者に喚起させ続ける。蓮實重彦は、初期の相米映画にはやがて炸裂する時限爆弾が仕掛けられていたと述べ、「そこに家庭は存在せず、いたって影の薄い大人たちも、彼らに確かな方向を与えることはできない」と指摘しているが、『台風クラブ』の中学生たちが彷徨する姿も、何よりもまずその家庭や大人の不在という状況を際立たせると言える。しかし、他方でその往還運動の過程が浮彫にするのは、やがて彼らが自らのテリトリーを確保しようと行動を起こす意義でもある。その点が最も強調されるのが、音楽と青少年たちの身体が共振する複数の場面だろう。大澤浄が指摘するように、彼らは歌い、踊り出す行為を通じて「他者との新しい関係」を形成していくのだと言えるが、それは庇護なき場所に中学生たちが仮のテリトリーを築くことで、あくまで一時的に齎された関係性でもある点を押さえておく必要がある。その過程で、台風に襲われる校舎や理恵の向かった寄る辺ない東京の街路のイメージは、次々と変容を遂げる（結末部の恭一の死を賭した行為もまた、教室を儀式的祭壇のような場所に組み替えるという意味で、その過程の一端と見做せる）。そして、この場所の変容過程には、相米的な通過儀礼の主題を、登場人物のみならず、われわれ観客自身の映画経験に読み換えて議論すべき事柄が含まれているのではないかと論じた。今後はさらに他の相米映画に認められる「歌」や「踊り」にも論点を拡大することで、発表後の質疑にて指摘された「風景」の問題、及び相米における「個」と「共同体」の主題などに議論を及ぼしたい。

(たなか しんべい/大阪芸術大学大学院芸術研究科嘱託助手)

映画祭のマーケティング

矢澤 利弘

映画祭には映像産業の振興と発展のほか、映像産業に関連する人材の発掘と育成、地域活性化、文化振興などの様々な効果が期待されている。こうした映画祭の効果を発現させるためには映画祭を有効に機能させなければならない。本発表では、映画祭のマネジメントを構成する要素のうちマーケティングに注目し、継続可能性のある映画祭におけるマーケティングの特徴について考察した。

本発表では、ゆうばり国際ファンタスティック映画祭、アース・ビジョン地球環境映像祭、SKIPシティ国際Dシネマ映画祭、イメージフォーラム・フェスティバル、キンダー・フィルム・フェスティバルの5つを主たる事例研究の対象とし、関係者への面接調査をもとにして、マーケティングの特徴を抽出した。各映画祭を調査した結果、以下の傾向が観察された。

- ①映画祭側が観客のニーズに対応することによって映画祭の継続を可能ならしめるという循環を重視する映画祭がある一方、主催者側が観客を啓発したいと考えている作品をプログラミングして上映することを重視した映画祭もあり、この両者にはジレンマが生じる。だが、継続可能性のある映画祭は、その両者のバランスを適切に取っている。
- ②継続性のある映画祭は、当該映画祭以外では見ることのできない作品をプログラミングして上映することを重視している。
- ③継続性のある映画祭は、映画祭の開催会場の所有者に共催者や補助者になってもらうなどの連携関係を構築しており、開催会場を安定的に確保している。
- ④継続性のある映画祭は、映画祭企画者が映画祭開催地の特色を把握し、観客の特性を生かしたプログラミングを行ったり、地域の特色を活用したりするなどして、映画祭を個性的なものに演出している。
- ⑤映画祭の開催時期は、映画祭の事情だけでなく単独で決定するものではなく、地域における他のイベント等とのバランスを考慮して決定しなければならないというさまざまな事情がある。
- ⑥継続性のある映画祭は、観客に対して適切なターゲット設定を行い、予算が不足している場合であっても効果的な広報活動を実施している。
- ⑦広報・宣伝については、メディアの担当者に映画祭のファンになってもらうなど、映画祭を取り巻くステークホルダーの全体を映画祭に取り込むべく努力を行っている。
- ⑧出品者にとっての良い映画祭とは、自らが製作した映画がセールスに結びつくのはもちろんのこと、クリエイターとしては、観客動員数が多く、観客の反応が直接伝わり、出品者に対するケアがしっかりしていることなどが要件になっている。
- ⑨開催地の地元地域住民との連携については、うまく機能している事例もあるが、現状では課題が多く、地域住民と映画祭の連携はうまく機能していない面が多い。

(やざわ としひろ/映画専門大学院大学)

映画監督の創生—米国映画における監督者の登場と日本への伝播

洞ヶ瀬 真人

日本の映画史記述や批評などで映画監督は、表現行為の中心を担う「作家」と呼ばれ、小説家と小説のように作品表象に直結した存在として論じられてきた。現代の映画受容にも引き継がれている、こうした監督者への特別なまなざしは、1920年代から既に表れていたものである。本研究では、その創造行為を追求するかたちで議論されることの多かった映画監督という存在を、なぜ私たち観る側がしばしば監督者を中心において映画を鑑賞しているのか、という観客側の問題として考察した。特にここでは、1910年代に映画受容側がもっていた監督者への想像力の構築課程を、米国と日本をまたがる超国家的な観点から明らかにしている。

10年代の初期の映画言説を参照する限り、彼らへの注目は、日本の製作現場からではなく、米国映画で重要視されるようになった監督者たちが雑誌記事などで取り上げられることによって起こっている。『国民の創生』で巨匠としての地位を確立した D.W. グリフィスを筆頭に、T.H. インスや女性監督 L. ウェバーなどが、好奇のまなざしで映画雑誌などに取り上げられる一方、日本の監督者たちはむしろ彼らとの比較を通して事後的に、米国映画から劣った存在、もしくは新しく生み出された存在として言及されはじめていた。本論では、この監督者の言説上の印象が米国でどのように作り上げられたのかを中心に論じた。

監督者の重要性を最も早くに主張したのは演劇評論誌 *New York Dramatic Mirror* の *The Spectator* (F・ウッズ) による評論であり、特に個人的に繋がりがあった D・W・グリフィスの作品を賞賛する文章が、1900年代の終わりから多く書かれている。だが、こうした賞賛は、当時は例外的なもので、監督者はむしろ他の映画業界誌などでは脚本家や原作者の物語を歪めてしまう存在として批判の対象となることが多かった。1910年代前半の映画製作に関する議論のなかでは、監督者はまだ突出した存在ではなく、スターや脚本家などと共に彼らにも論議の焦点が当たるようになったというのが実情であった。

監督への視線は『国民の創生』(1915)の公開前後に大きく変化する。ここでの最も重要な変化は、映画製作の場で注目された監督という存在が、映画ファンの作品受容の局面でも重要視されるようになったことであった。この時期になると、映画スターのように監督者グリフィスに注目するファン雑誌や、作品の質を監督者の演出を中心に評価するレビュー誌が登場する。ここに至り監督者はファンの受容・消費の局面での重要な要素となっており、日本に伝えられた監督者の姿は、この映画の消費面に供された彼らのイメージであった。

本研究は、Harvard-Yenching Institute からの研究助成を受けている。この場をお借りして感謝申し上げます。

(どうがせ まさと/名古屋大学大学院博士課程後期課程)

メタムーヴィーの特質と変容、そして攪乱の試み：タルコフスキー、エゴヤン作品の例

馬場 広信

20世紀の劇場向け映画は、ナラティブの時間的不可逆性と映写空間を要件として作られていたと言える。21世紀を迎え、DVD およびネット配信動画の普及により進み、この2つは観賞の条件から外れてきている。では、観客がこの条件の下映画を見る際、暗黙裏に前提としていたナラティブ(本発表では便宜上「メタムーヴィー」と称する)を攪乱しようとした作品は、挑発性を喪失しているのか。

たとえ映画館が消失しても、ポータブル DVD プレイヤーやタブレット型端末により動画を再生し、ヘッド・セットで音声を聞くことで、閉鎖空間で映画を見る行為は擬似的に可能だろう。だが時間の不可逆性は、視聴者が意識して再生を停止せず、作品を最初から最後まで見る姿勢を取らなくては、観賞の要件とはならない。この際、「メタムーヴィー」を揺さぶるナラティブを持った映画は、視聴者の時間に対する関心や、物語の完結に対する疑問を喚起し、作品を冒頭から終わりまで通して、繰り返し見るように啓発する可能性を秘めている。これが本発表の主張である。発表ではアンドレイ・タルコフスキー監督 *Nostalghia* (邦題『ノスタルジア』、1983年)と、アトム・エゴヤン監督 *Ararat* (邦題『アララトの聖母』、2002年)の一部を上映し、その可能性を示すことを試みた。

Nostalghia のラスト・シークエンスでは、画音の構成により物語が終わったかのように読める要素が提示された後にも、雪が降り続き、映画の中で印象的に用いられた犬の鳴き声が響く。そこで作品の主軸となるナラティブが終結した、という感覚に齟齬が生じるだろう。

Ararat は1915-16年にトルコ政府がアルメニア人を大量虐殺し、国外に強制移住を強いた史実の解釈をめぐる作品である。シアマンの詩「ダンス」の引用が朗読されるシークエンスで、時空の交錯が読み解ける。「映画内映画」の撮影場面とその本編、強制移住の生存者である画家のアトリエ、現代のトロント空港税関の事務所、更にアルメニア人にとっての聖地ヴァンを収めたビデオ映像が、詩の朗読とその直後まで細かく編集されている。この編集により映画は単一の歴史解釈を描かず、複数の解釈が錯綜するナラティブを生成している。

Nostalghia における時間と音響の扱いと、*Ararat* が提示するナラティブの錯綜は、視聴者が「全能の語り手」から物語の結末を教わる、という受動的視聴姿勢を崩す契機を用意している。そして視聴者に「自分はいま、何を見ているのか」という疑問を喚起する可能性を孕むだろう。その疑問を理解しようと、映画の伏線を読み解こうとする視聴者は、作品を改めて巻頭から通して繰り返し見ることが期待できる。積極的な映画読解法を身につけることは、報道映像も含めた21世紀の動画一般を批判的に読む、動画リテラシーを高めることに、「メタムーヴィー」攪乱を試みた20世紀の劇映画は寄与し得るだろう。

(ばばひろのぶ/早稲田大学文学部助手)

動画像系列の体験を記述する 映像理論構築の試み

鈴木 清重

本研究は、映像の体験に関する体系的な理論構築の可能性を検討した。動画像系列の知覚に関する実験に基づき、映像の表現と認識の関係を整理する概念と理論的枠組みを考察した。従来の研究で映像を含む「芸術作品」を記述する場合、技術、技能、技法という3種類の単位が混在してきた。さらに、制作者、鑑賞者、研究者という3種類の視点も混在してきた。個々の視点には立場の相違もみられる。例えば、知覚心理学の研究には現象論、機能論、機構論という研究目的と哲学的立場の違いがある。立場により研究の内容と過程が異なる。これら映像体験を記述する単位と視点に着眼しながら、映像体験の記述を目的とした実験結果を概観した。

動画像の供覧を行いながら、1)一連の身体動作を表現する動画像系列の知覚に関する実験と、2)「クレシヨフ効果」の再現を試みた実験を紹介した。被写体間の動作が連続して知覚される「アクションつなぎ」の事例を検討した実験結果は、運動する被写体が単独動画像の提示開始時と終了時に画面枠に対してどの距離に位置するかに応じて動画像系列に知覚される事象の変化が生じることを示唆した。「クレシヨフ効果」を再現した実験の結果は、動画像配列の条件によって「クレシヨフ効果」と呼ばれる事象(できごと)の知覚が成立する条件を示した。「クレシヨフ効果」が成立するとき、2種類の動画像が表現する作品世界の時間と空間が、それぞれ他方の動画像と「同時」で「同じ場所・空間」と認識された。「顔」と「事物」のような異なる種類の動画像を連続提示した実験の結果は、被写体の未完了動作が動画像間の連続性を促進することを示唆した。

一般に、連続提示された動画像の系列は質的に異なる幾つかの事象に分節化し得る。複数の動画像が連続提示された場合、観察者は時系列上に提示された複数の事象(できごと)を認識できる。この現象は、動画像の配列に基づく時系列上に「かたちとしての事象」が継起する知覚の群化(知覚体制化)として理解され得る。本研究は、この現象を動画像群化と呼んだ。複数の動画像が連続する「できごと」として知覚されるとき、当該の動画像群は一連の事象として体制化する。一方、複数の動画像がそれぞれ異なる複数のできごととして知覚されるとき、できごとの境界で動画像群は分凝する。事象間の連続性を知覚することは、事象間の分凝を知覚することでもある。鑑賞者が動画像系列のある時間帯で連続性を知覚する場合、他のある時間帯に比べて連続性が高いことを弁別している。動画像が「連続」する時間帯と「分凝」する時間帯の分節化は、従来の知覚体制化理論で検討された図と地の分節化と同様に相補的である。事象の連続と分凝の知覚は並列的と考えられる。動画像表現の基盤には、連続と分凝という時間の体験がある。動画像の表現力は連続と分凝の階調変化に起因し、鑑賞者の弁別に依拠する。

(すずき きよしげ/立教大学現代心理学部映像身体学科)

サッシャ・ギトリ映画に見る 表現上の特性—『夢を見ま しょう』を中心に

安部 孝典

フランスを代表する劇作家であるサッシャ・ギトリ(1885-1957)は、36本の映画を監督した映画作家でもある。サッシャ・ギトリの監督した映画は大別して二つにわけられる。ひとつは、彼自身がルイ14世に扮した『シャンゼリゼを遡ろう』*Remontons les Champs-Élysées*(1938)やナポレオンに扮した『デジレ・クラリの突飛な運命』*Le destin fabuleux de Désirée Clary*(1942)、宰相タレーランに扮した『ナポレオン』*Napoléon*(1955)などの歴史劇である。もうひとつは、『私の父は正しかった』*Mon père avait raison*(1936)や、『夢を見ましょう』*Faisons un rêve*(1936)、『カドリユー』*Quadrille*(1938)などの自身の戯曲を映画化した現代劇である。

これらの現代劇は、多くの場合、サッシャ・ギトリが脚本・演出の上に主演まで果たし、機知に富んだ膨大な量の台詞を自分も含めた役者たちにしゃべらせるといった特徴がある。しかし、このブルヴァール演劇的な現代劇の方は、撮影された演劇、すなわち、テアトル・フィルム(le théâtre filmé)と呼ばれ、舞台をそのまま写し撮っただけのまったく映画的不是な作品と揶揄されることが多く、公開当時から戦後のある時期までは評価も概して低いままであった。サッシャ・ギトリとは、今でこそ徐々に評価が定まってきた映画作家であるが、当時の映画界では批評家たちにほとんど相手にされなかった存在であったと言える。

そこで、本発表では、この現代劇の方のサッシャ・ギトリの映画を分析することで、単なるテアトル・フィルムの映画ではないと思われる彼の作品の映画的手法について、一考察を加え、彼の映画の再評価を試みた。

その結果、サッシャ・ギトリの映画『夢を見ましょう』は、単なる「テアトル・フィルム」の映画ではなく、そこにはさまざまな映画的手法の実践やそれからの意図的な逸脱が見られた。イマジナリー・ラインを故意に越える手法や、人物の心情と同期したショットのサイズやカメラワーク、カットの繋ぎのリズムがそうであった。伝統的な映画的手法を実践しながらも他の場面ではそれを逸脱する、そういう彼の表現方法が、サッシャ・ギトリ映画を単なる「テアトル・フィルム」の映画としての評価にとどまらせない可能性を示唆しているのではないだろうか。しかし、今回取り上げた『夢を見ましょう』だけの考察では、ギトリの現代劇の映画化は「テアトル・フィルム」であるとの評価を撤回できるだけの説得力を持ち得ないかもしれない。他のギトリ映画についての詳細な検討、分析は今後の課題とした。

(あべ たかのり/関西学院大学大学院博士課程後期課程)

戦時期以降の日本における幻灯の再発展—「教育」から「運動」へ—

鷺谷 花

「幻灯」—レンズと光源を用いて透明な媒体上にしるされたイメージを静止画像として拡大映写する装置—は、従来、映画の普及と共に歴史的役割を終えて衰退していった、「映画以前」の映像メディアとして、一般に認識されてきた。しかし、実際には、日本における幻灯は、1940年代に戦時国策宣伝メディアとして復興し、占領期には映画、紙芝居と並ぶ重要な視聴覚教育メディアとして需要を拡大した後、占領終結以降、レッド・パージの終息により再び活気づいた労働運動をはじめ、社会運動における教宣活動に盛んに利用されていた。

発表者は、2011年以降、早稲田大学演劇映像学連携研究拠点平成23年度公募研究「戦後映像文化史におけるオルタナティブの実践についての実証的研究—幻灯/スライドメディアの再評価及び映画・演劇界との連携の実態の検証を中心に—」及び平成24年度公募研究「『映画以後』の幻灯史に関する基礎的研究」の研究代表者として、昭和期以降の幻灯に関する調査に取り組んできた。その結果、神戸映画資料館には1950年代に社会運動の当事者によって自主製作された教宣目的の幻灯、大阪国際児童文学館には検閲番号の付された占領期の教育用幻灯のフィルム及び台本が、いずれも数百~千数百点所蔵されていることが明らかになった。

本発表においては、大阪国際児童文学館及び神戸映画資料館の幻灯コレクションの調査結果に基づきつつ、戦時期から農山漁村向けの国策宣伝のための幻灯製作・上映活動に携わり、戦後も幻灯(スライド)事業を継続した農山漁村文化協会と、後に絵本作家として活躍する加古里子の指導により、子どもたちの絵と作文に基づく幻灯の自主製作が行われていた東大セツルメント川崎こども会の幻灯活動を中心に、幻灯が学習のための「教材」から、「社会問題」を認識し解決を志向する「運動」のメディアへと移行した1953年前後の歴史的経緯について論じた。



【図版】幻灯『ぼくのかあちゃん』(東大セツルメント川崎こども会製作、日本幻灯文化社配給、1954年)

(わたしにはな/早稲田大学演劇博物館招聘研究員)

スタンリー・カヴェルの映画論における「メディウム」概念の変遷

木原 圭翔

アメリカの哲学者スタンリー・カヴェル(Stanley Cavell, 1926-)の映画論で比較的良好に知られているのが、『眼に映る世界』(*The World Viewed*, 1971)において展開されたメディウムに関する議論である。そこでカヴェルはメディウムという言葉が物理的基盤という意味から解放し、新たな可能性を内側から切り開いていくある種の力として再定義した。彼のメディウム論はさらに古典的ハリウッド映画のロマンティック・コメディを論じた『幸福の追求』(*Pursuits of Happiness*, 1981)において、ジャンル生成に関する論理として新たに展開されていく。カヴェルが提起しているのは「メディウムとしてのジャンル(genre-as-medium)」という独自のジャンル論であるが、それは西部劇やミュージカルといった一般的な意味でのジャンルとは違い、我々観客が個々の作品を批評的に結び付けることで一つの新しいジャンルを創り出すことを意味しており、そこでメディウムは抽象的な力としての意味合いがよりはっきりと前景化されている。しかし、メディウムという言葉で映画における物理的基盤という意味をカヴェルが完全に捨て去ったわけではなかった。というのも、『幸福の追求』所収の『フィラデルフィア物語』論において、カヴェルは映画における物理的基盤という意味での写真の意義を強調し、それを物語解釈の要として機能させているからである。カヴェルにとって写真は、常に映画を考察する際の出発点であり続けていた。

以上のように本発表では、カヴェルの映画論で展開されたメディウム概念の変遷を辿りつつ、その議論の—そして文字通り映画の—基盤をなす写真の存在に改めて注目し、物理的基盤という意味でのメディウムに対するカヴェルの思想を論じていった。

このような考察を通して最終的に明らかになったことは、『眼に映る世界』と『幸福の追求』との間に存在する古典的ハリウッド映画に対するカヴェルのアプローチの決定的な変化である。つまり、当初映画は近代の産物でありながらも、モダニズムという運命を回避し得た特異な大衆文化として理解されていたのが(そしてその事実が映画の魅力でもあった)、映画はまさに「メディウムそのものの力をもっともはっきりと、もっとも深く解明する」モダニズム芸術であるという理解へと変化されたのだ。これによってカヴェルは個々の映画を批評するに値する「芸術作品」として捉えるようになるが、ここで示されているのは、映画がモダニズムであることを受け入れることで、それが芸術として正統化(legitimization)され得るというカヴェルの認識の大きな変化なのである。

(きはら けいしょう/早稲田大学大学院文学研究科博士課程
演劇映像学コース)

引用されるイメージ：『オーソン・ウェルズのフェイク』について

川崎 佳哉

本研究は、オーソン・ウェルズ監督の作品、『オーソン・ウェルズのフェイク』（1974、以下、『フェイク』と略記）を取り上げ、この映画のイメージを「引用」という観点から分析した。『フェイク』はウェルズの最も後期の作品の一つである。しかし、この作品では、ウェルズの過去の活動、たとえば1938年のラジオ放送「宇宙戦争」や『市民ケーン』（1941）などについても言及される。こうした自己言及性に注目することで、メタ映画としても見ることができる『フェイク』が、ウェルズの創作活動の方法論を観客の前で提示しているのではないかと考えられる。本研究の動機は、このようにウェルズの方法論を探ることで、『フェイク』から他のウェルズの監督作品をも理解することが可能となるような観点を導くことができるのではないかとという仮説による。

本研究では、『フェイク』が他の監督が撮影したドキュメンタリーを基盤にしていること、そこにウェルズがさまざまな映像（他の企画のためのフッテージやニュース映画の断片）を組み合わせている点に注目した。言い換えるならば、この映画は雑多なイメージの「引用」から成り立っている。そこで、それぞれのイメージを組み合わせる編集に注目し、ウェルズがこの技法をいかに用いているかを分析した。

その方法は、哲学者のJ・L・オースティンが提唱した言語行為論に大きくよっている。オースティンによる事実確認的と行為遂行的という区別を導入し、イメージの行為遂行性＝パフォーマティヴィティとは何かを問うことで、ウェルズの映画を理解する手がかりを得ることができるのではないかと。また、オースティンの理論を批判的に発展させたジャック・デリダの議論、特にコンテクストをめぐる彼の考察からは、イメージのコンテクストを決定する編集という行為について考えるうえで大きな示唆を得た。

以上の考察をもとに、『フェイク』の終盤に仕掛けられたあるトリックを「引用」という観点から分析した。そして最終的には、観客がひとつのイメージに異なるレベルを見出していること、つまりはイメージの複数性という次元と出会うことを本研究の結論として明らかにした。

(かわさき けい／早稲田大学大学院文学研究科博士後期課程
表象・メディア論コース)

プロキノと The Workers Film and Photo League —ハリー・アラン・ポタンキンからの手紙—

雨宮 幸明

本発表の目的は、1930年代における二つの日米労働映画運動団体、プロキノ（日本プロレタリア映画同盟）と The Workers Film and Photo League の映画製作に関する交流を検証することにあつた。この両者の交流については、1931年9月雑誌『ナップ』に The Workers Film and Photo League の指導者であった映画理論家ハリー・アラン・ポタンキン（1900 - 1933）からプロキノへの交流を求める書簡が掲載されたことが先行研究で確認されていた。ポタンキンがプロキノの活動を知った背景には、1931年2月にドイツの労働演劇雑誌“Arbeiterbühne und Film”に掲載された千田是也によるプロキノ紹介記事“Proletarische Film-Bewegung in Japan”（日本におけるプロレタリア映画運動）の存在があつた。千田記事は、佐々元十が提唱した小型映画による「プロレタリアート解放のための組織的映画生産」を展開するプロキノの活動を忠実に報告するものであつた。アメリカで労働映画製作に関わろうとしていた The Workers Film and Photo League 指導者として、ポタンキンはその記事から日本におけるプロキノ活動を知り、プロキノに「活動状態を知らせてほしい」と書簡によって呼びかけたのだつた。

しかし、この交流の具体的な顛末はこれまで検証されることがなく、両者にどこまでの交流があつたか判明していなかつた。今回、ニューヨーク近代美術館フィルムスタディセンターに所蔵された映画制作者 Thomas Brandon 旧蔵資料などから、発表者の調査によってプロキノから The Workers Film and Photo League への返信書簡の所在・内容が初めて確認され、両者には限定的ながら書簡による双方向の交流があつたことが確認された。またドイツ語で書かれた千田是也の紹介記事が初めて日本語に全訳され、その記事内容がポタンキンに与えた影響等も論じられた。他にもプロキノと The Workers Film and Photo League の研究環境には、その整備が1980年代に行われた共通点がありながら、その研究成果を十分に双方の研究者が共有することがなかつたことなども検証された。

現時点での研究成果は、しかしながら両者の双方向的交流が確認されたことにとどまっている。1930年代に労働者のための映画制作という共通課題を国際的に共有した両者の関係をさらに検証していくことは、同時代の映像制作の問題を考えるうえで有益な成果をもたらすものと思われるが、そのためには双方の具体的な映画批評と現存映像作品を含めた、さらなる比較検証が必要である。それらについては今後の研究で明らかにしていきたい。

(あめみや こうめい／立命館大学大学院文学研究科博士後期課程)

街づくりの心を育む映像遺産 — 古い私的映像の発掘を通して

高橋 克三

人口減少社会においては、地域固有の特徴や資源を踏まえ、自らの価値を高めていく街づくりが必要です。個人が撮った過去の、街の風景や地域文化、そして家族の映像は、人々の暮らしの記憶と地域の歴史を結び、コミュニティ活性化のきっかけを作り出します。

時間消費社会と映像

日本では、物質的な豊かさより、社会も個人も商品も、過去・現在・未来、時間に価値がシフトしてきているようです。例えば、商品では手に取った姿に注目するだけでなく、原料や素材、出自や来歴、使用後の処分・廃棄から再利用まで幅広く評価するようになってきています。個人においては、自己実現、余暇、福祉など、社会においては、循環型社会の実現など、時間消費はコミュニティや地域の自然と深く結びついて展開されています。我が国は、人口減少、少子高齢化社会に入りました。2020年になると、15歳未満と65歳以上の人口を加えると40%以上になります。子どもと老人が多いということは、外に向かう新しい開発には限度があり、あまり遠くに歩かない、地域に密着した社会になるということです。2050年には子どもと老人の人口が50%になるのです。そして、地域は、空間や機能だけでなく、街が生まれた時からの歴史、すなわち時間でもできています。時間を共有する技術、映画（シネマトグラフ）が発明されてから百数十年、映像と街やコミュニティとの関係は、実はとても大きくなってきています。昔の街の風景や地域文化の記録、そして家族の映像の発掘・上映・共有・保存、すなわち映像アーカイブは、地域の人々や家族の世代を超えた対話を活かし、コミュニティを活性化させていくのです。

仙台のおもいで再会ひろば

東日本大震災の津波で家庭から流され、がれきの中から拾われて戻ってきた写真やアルバム。発見された25万点の写真の一部が、ボランティアたちにていねいに洗浄されて仙台市の体育館一杯に、整然と展示されていました。それらの写真を見て言葉が失いました。なぜなら、当然のことでもありますが、何万とある被写体のほとんどが笑顔であったからです。泥を洗浄されて周りが白く剥けた写真の中央にこちらを向いた笑顔がある。かけがえのない日々を忘れてならない出来事が笑顔に凝縮されて記録されているのです。

もちろん、直接、体育館には向かわず、写真やアルバムが発見された地に頭を下げてから訪れたのですが、がれきの片づけられた津波の跡は、巨大な宅地造成地のように何もかも平らな地面がどこまでも広がり、ところどころにコンクリートでできた家の土台だけが鉄骨を短く突き出して残っているような場所だったので、あの地に、様々な人生が繰り広げられていたのだと想うと、その重みに押しつぶされそうになりました。

人は、家族は、コミュニティは、記憶によってできているのかもしれませんが。こんなに映像の、特にアーカイブの必要性を切実に感じたことはありませんでした。命を繋いでいくということは、記憶を繋いでいくということなのです。

記憶の産業化と対峙する

『アンダーグラウンド』の映画監督のエミール・クストリツァは、辺見庸との対談で、祖国とはテリトリーではなく、記憶なのだと言ったといひます。後日、3・11が起きてからは、辺見は、故郷もまた記憶なのだ気づいたと書きました。記憶はすべての社会の基盤であり、すべてのコミュニティの根幹に関わるものです。ただ、柳田国男がかつて日本の伝統とされるもの多くがたかだか1世紀程度の歴史しかないことを指摘していたように、近代は、記憶の産業化を強力に推し進めた時代なのです。

私たちは、街づくりの心を育む生き生きとした本物の記憶をどのように獲得するのでしょうか。古い私的映像の発掘が、その一つの答えです。昨年11月末に、1956年に制作された16ミリ記録映画の上映会を北区で行ったところ、その地の昔の記録映像を世代を超えて見る面白さに刺激されたのでしょうか、参加した住民から、祖父や父が撮り、家の奥にしまわれていた1930年代の16ミリ記録映画や、1950年代や1960年代の8ミリ記録映画を発見したと、今年の夏までに、たくさんの昔の記録フィルムが持ちこまれました。北区の昔の街並みや暮らしの姿が写るこの貴重な記録フィルムは、上映会を行うことはもちろんのこと、テレシネ化し、編集して図書館でDVDとして視聴できるようにするなど、地域の記憶の共有ができるように準備を進めております。私的映像も、数十年の時を経ると全ての人に懐かしい共通の記憶に変化します。区の図書館と博物館と組み、地域の昔の記録映像、すなわち記憶の発掘と上映・共有を進めていきたいと思います。ただフィルムの保存の問題はなかなか難しく、現状では、1930年代など国レベルの貴重な映像を除いて、持ち主にお返しするしか策が無いのが残念です。

(たかはし かつぞう/株式会社ワトソンズ、駒澤大学非常勤講師)

個人映像とは何か—序説

宮田 徹也

①当日配布したレジュメを採録する。

研究動機：私は研究を日本美術形成史から日本敗戦後美術へシフトし、主に舞踏/音楽/日本画/現代美術を含む動向を探り、近年では展覧会/公演の企画を行っている。デザイン/演劇/映像へと研究を拡張しても日本画という様式を再定義する間島秀徳の企画に相応しい映像を見出すことができない点に、「個人映像」を研究する動機が発生した。企画者の立場として強固な主張を感じた映像は、分野を越境するゼロ次元、ヒグマ春夫、万城目純、大浦信行、太田曜、河合政之の作品である。

研究対象：1960年代以後の日本の「個人映像」等と称されるもの。

研究目的：「個人映像」等と呼ばれる動向を明らかにし、歴史的変遷を辿る。⇒概要集

研究方法：幾つかの作品を鑑賞した上での、「個人映像」に関する文献調査。⇒概要集

研究結果：「個人映像」等の呼称と主張は様々のため(⇒概要集)、その特徴を研究した。

1. 「個人映像」等は運動体ではない。→上映会のグループ展化。主義主張を表明する団体の短命さ。集団化しない個人の総体。ismなき動向。歴史の断絶。コンペティション化。
2. 8mm等の家庭用機材の使用は、現代美術の方法論に匹敵する。→J・ポロックのペンキ、R・ラウシェンバーグのコンヴァイン・ペインティング等、権威に対する反感。
3. 映画という劇場で映写される固定された様式を超越する。→物語以外の要素。素材(フィルム/光)の探求(ex.河合)、上映の試行錯誤(ex.ヒグマ)、編集拒否(ex.万城目)記録性の排除等。
4. 「実験」であれば傑作という権威を排し、「個人」「独立」であれば評価を必要としない。→批評の無効性と、デザイン批評との比較。個人の所感。物語しか語れない不毛さ。
5. 天皇制資本主義の渦中にいることに無自覚であるため、時代に対抗することができない。→国家行事への加担、フィルム消滅への抵抗不在、テクノロジーとの拮抗、衰退の要因。時代との格闘(ex.ゼロ次元)がなければ、趣味に陥る。
6. 各作家の制作動機が恣意的/貧弱である。→欧米の思想と歴史に対する「憧憬」「援用」の氾濫。気楽さと資金。暗黒舞踏派にある貪欲性との比較、メソッド問題の共通項。時間概念に対する探究(ex.太田)、日本の近代に対する掘り下げ(ex.大浦)。
7. 「個人映像」等の定義の議論が稚拙になる。→蓮見重彦と松本俊夫の議論の複雑化と「個人映像」の制作実態と時代性の乖離。

結論：「映像」という分野を超越し、「新たな視覚の発見」という原点に回帰すべきである。

課題：作品分析。以上。

②発表を終えて。

松本俊夫が既に「実験映画」という名称を確立させているという指摘があり、再考の必要性を感じた。研究方法としては、「個人映像」とはコンセプチュアル・アート、インスタレーション、パフォーマンスと同様に従来の美術史に当て嵌まらない/当て嵌まりたくない運動と同様の性格を解決する方法の模索を必要とする。

(みやた てつや)

黎明期の日米合作映画—『東京ファイル 212』を中心に

志村 三代子

本発表では、日米合作第一号といわれる『東京ファイル 212』（1951）を取り上げ、1950年代の冷戦時代を背景とした、最初期の日米合作映画に見られる特徴を考察した。

『東京ファイル 212』の物語は、日本で暗躍する共産主義者グループの仔細を探ろうと、雑誌記者に身分を偽り、来日した秘密諜報員が、共産主義者に協力する女スパイ、大学時代の親友・太郎やその父で国会議員の松戸らと出会うなかで、共産主義者グループの首謀者の正体を突き止めるというものである。この作品が興味深いのは、占領下の日本の風俗・習慣をアメリカ人に紹介する側面を持っている点である。実際、この作品の試写に合わせて、芸者衆をワシントン D.C に呼び寄せ、彼女たちに踊りを披露させるなど、戦前からよく知られたゲイシャガールのイメージを押し出そうとしている。しかし、本作のゲイシャガールたちは、『東京ファイル 212』の本筋とは無関係であり、主人公のジムと接触するヒロインですら日本人俳優ではなかった。

このように、『東京ファイル 212』は、プレスシートでは「日米協力」の体裁を採っているにもかかわらず、会話のほとんどは英語であり、日本人同士の対話ですら英語である場合が多い。日本人の役柄は、国会議員役の斎藤達雄を除けば、男性の登場人物の多くは悪役であり、女性の場合、太郎の恋人役を除き、ゲイシャガールやストリッパー、家政婦や事務員といった端役しか与えられていない。だが、この作品は、単にハリウッドから見た占領下の〈日本〉の紹介に留まるものではなく、冷戦の只中において、「反共」のスローガンと朝鮮戦争における前哨基地としての日本の地政学的な重要性を明確に主張することで、日本における共産主義思想の掃蕩を企図している点である。それが端的に表れているのは、偏向した日本男性像を提示することによってアメリカの反共政策の正当性を提示する点である。『東京ファイル 212』で糾弾されるのは、主人公ジムのかつての親友であり、特攻隊の生き残り（カミカゼと称される）でテロリズムを標榜する共産主義者の集団に利用される太郎である。だが、これまでの罪を恥じた太郎が自死する点などを考慮すると、『東京ファイル 212』には、戦時中の日本軍人に貼られたステレオタイプである「真意が分からず不気味な」イメージが継承されていることが見て取れる。

(しむら みよこ/早稲田大学演劇博物館)

戦時下の文化宣伝映画をめぐる批評と「学校生活」のイメージ——国際文化振興会製作『日本の小学校生活 Primary Schools of Japan』(1937年)を中心に

山本 佐恵

本発表では、「小学校」をテーマに同時期に製作された複数の文化映画を取り上げ、そこに描かれた「学校生活」のイメージについて、政治的・社会的背景を参照しながら考察した。

国際文化振興会（以下 KBS）は、戦前、外務省や内閣情報局と連絡をとりながら国策映画を製作した外郭団体である。同会の『日本の小学校生活』は、当時、対日感情が悪化していた欧米に、「よき日本」を宣伝することを目的に作られた。本作は、東京で世界教育会議が開催された際、同会議の映画教育部会で上映された。日本の普通教育がいかに寒村僻地にまで及んでいるかを欧米に見せることが狙いだった。本作には都会の小学校の「学校生活」として、四谷第五小学校が登場する。この学校は、関東大震災後に防災を考慮し鉄筋コンクリートで建てられた「復興小学校」の一つである。光学の実験やミシンを使つての裁縫の授業、剣道や体操の授業、健康診断、学芸会の場面などが紹介される。対外宣伝グラフ誌『NIPPON』や、KBSの写真集『Elementary Education』でも繰り返し紹介されてきた「学校生活」であり、文化宣伝用として選ばれる「学校生活」のイメージが既にパターン化していたことが推察される。

『日本の小学校生活』が上映された翌日、東京市土木局員・都市美協会理事・文部省民衆娯楽調査委員の美術史家板垣鷹穂・映画評論家飯田心美らで構成された都市生活映画委員会が監修した『小学校』（1937年）が同会議で上映された。この映画の目的は、東京の学校建築が児童の健康や災害防止に留意した近代建築へと改善されつつある状況を紹介することだった。撮影場所は、モダニズム建築の「復興小学校」の高輪台小学校である。大きな窓や広い廊下、医療設備、体育館など機能的で衛生的な設備の紹介、裁縫や体操の授業など『日本の小学校生活』と共通した場面が多いが、『小学校』が最も強調したかったのは、木造建築の学校が鉄筋コンクリート構造の学校へと改築されたことによって、「学校生活」が近代化されたという点である。

こうした主題は、イギリスの記録映画『学校に於ける児童 Children at School』（1937年）に近いものといえる。本作には、最新の建築法で建てられた小学校と古く不衛生な旧式の小学校が登場し、「学校建築の改良」による「教育の改善」が訴えられる。「建築」と「近代教育」を結びつける観点は『小学校』と同じだが、社会批判的視点から作られている点が前者とは異なる。

以上の映画はそれぞれ製作目的や背景は異なるが、モダニズム建築の合理性と「学校生活」を結びつけることで「近代教育」に具体的なイメージを付与している点が共通している。さらに『日本の小学校生活』と『小学校』では、「学校生活」のイメージがパターン化された結果、「近代教育」の均質性がより印象づけられることになった。

(やまもと さえ/日本大学芸術学部非常勤講師)

新映像の構成 —19世紀末における視覚の科学と映像文化

大久保 遼

■研究の目的

19世紀転換期の日本は、映像メディアの歴史において一つの転換点を迎えていた。写真の社会的な利用の広がり、19世紀末における幻燈の流行、そして活動写真の伝来と普及。次々と外来し、伝播し、既存の文化的実践と混淆していく映像メディアは、人びとに新しい視覚経験をもちたしていった。そしてこの時期は、科学的な視覚理論の導入という点においてもまた、大きな転換点にあっていたのである。本発表では、19世紀末の日本に導入された視覚理論の特徴を明らかにすることを目的とする。

■研究の内容

多くの先行研究でも指摘されているように、19世紀の日本にまず導入されたのは、物理学的・光学的な視覚理論であった。こうした光学的な視覚理論において眼の機構は、光の反射/屈折とレンズの作用によって説明され、映像(影像)とは、レンズによる外界への投影像、または網膜上に結像する像のことを意味した。しかしながら光学的な視覚理論においても、この時期には医学的・生理学的な知識の普及から、視覚のプロセスが身体的な基盤に依拠することが知られており、「残像」のような生理学的な視覚現象がすでに論じられていた。

一方、1880年代後半には、経験科学的な心理学(現在の認知科学・脳科学に近い学問領域)が西欧から導入され、想像上のイメージもまた「影像」「映像」と呼ばれるようになる。たとえば井上円了は、1887年に刊行された論文において、「影像」を「外物が脳内に留めた印象」であるとしている。そして円了によれば、記憶にとどめられた「影像」だけでなく、直接に経験・存在しない事物であっても「構成の想像力」によって「新影像」を形成することが可能であるという。

また元良勇次郎は1890年の著作において、「影像」(心像)を「五官の刺激によって生じた印象が再生したもの」であるとしている。元良によれば、画面に余白の多い墨絵を見るとき、鑑賞者はその不足分を主観的な「影像」によって補って見ている。そして、西洋人が日本の墨絵を理解できないのは、脳内にそれと対応する「影像」を持たないからだとする。19世紀末の認知科学的な視覚理論は、文化的差異や個々の記憶、想像力に応じて「同じ対象を見ても異なる影像を知覚する」眼のモデルを構築した。この眼は、外界を見ると同時に、追憶や不意の思いつき、自由な想像力や意志によって、さまざまな「影像」を見ることになる。

■研究の結論

19世紀末の日本には、大きく分けて物理学、生理学、心理学という三つの視覚理論がほぼ同時期に導入された。西欧近代においては段階的、発展的に長期にわたって積み重ねられてきた成果が、きわめて短期間に、一部は未分化に混淆しながら摂取されたのである。こうした視覚理論の導入の状況と同時代の映像文化との関連については、今後の研究課題としたい。

(おおくぼりょう/東京大学大学院)

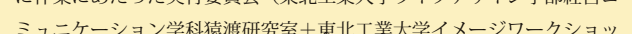
メディアによる復興支援プロジェクト—仙台市中心街希望プロジェクト「鎮魂と未来・希望」について

猿渡 学

研究の目的・動機

2011年3月11日に発生した東日本大震災は、青森県から千葉県沿岸部が巨大津波によって壊滅的な被害をもたらした。特に、岩手県、宮城県、福島県沿岸は甚大であった。一年後の2012年3月11日は被災各地で追悼イベントが行われたが、仙台市中心部商店街はかねてより東北の中心地としての仙台市の活性化の一翼を担っており、震災から一年を経てようやくかつての日常を取り戻しつつある仙台市を拠点として、東北全体を包括的にとらえたイベントを繰り広げた。これまで、報道関係によって提供されたドキュメント映像とは趣旨の異なる「復興」と東北の新たなステージを期待させるようなイベントを行うこととなった。それが「鎮魂と未来・希望」である。その一つのイベントとして、仙台在住のクリエイターや広告代理店関係者や、仙台短篇映画祭プロジェクトである「明日」に深く関わった映画監督らを招聘し、映像による復興支援を目指した「鎮魂と未来・希望 映像コンペティション」をおこなった。ここでは、商業地域の未来を仙台市街地からという思いと311への思いを二つのジャンルにわけて公募し、公開レビューという形で審査をおこなった。この模様はインターネット放送によって中継をおこない、国内外からのアクセスがあった。他には、音楽、デジタル掛け軸などを行ったこのイベントについて、発表者が総合プロデューサーとして全体を統轄するとともに、このイベントのプロモーション映像とイメージ映像を制作した。

研究の内容と研究の方法

今回の発表においては、これらイベントの流れを示すとともに、実際に作業にあたった実行委員会(東北工業大学ライフデザイン学部経営コミュニケーション学科猿渡研究室+東北工業大学イメージワークショップ)の活動報告を発表し、その成果物としてイメージポスターとイメージ映像の展示を行った。以下、その経緯と内容を示す。

- 1) ロゴマークの作成;犠牲となられた方々だけではなく、東北の美しい自然が失われたことへの鎮魂と、これからの東北を担う若者たちによる復興と彼らによる未来創造を期待してロゴマークの制作をおこなった。このロゴマークは全ての制作物に必ず使用された。
- 2) プロモーション映像の制作;3月11日にちなんだ3分11秒のプロモーション映像を制作した。水、土、光の三つの章それぞれをこの尺で制作した。光の章には特に未来と希望を強くイメージさせた。

まとめ

このイベントに対して多くの反響があったことは言うまでもないが、年数が経つにつれて被災地へのアプローチが薄くなっていくという現実に対して、これら映像イベントが果たす役割は大きい。被災地の現状を克明に映像化するだけでなく、被災地の未来を示すような映像の展開とメディアの模索をしていく必要がある。なお、この展示は2012年8月におこなわれた「新宿クリエイターズ・フェスタ2012」で特設ブースにおいて展示されたことを付記しておく。

(さるわたり まなぶ/東北工業大学ライフデザイン学部
経営コミュニケーション学科)

映画『SAYURI』の舞踊にみる身体の特ランスナショナルリティ

仁井田 千絵

映画『SAYURI』は、1997年に出版されたアメリカ人作家アーサー・ゴールデンによる同名のベストセラー小説を原作としており、1930年代から第二次世界大戦後の京都・祇園を舞台に、芸者さゆりが成長する様を描いている。映画化は、2005年にロブ・マーシャル監督、スティーヴン・スピルバーグ製作、コロムビア・ピクチャーの配給によって行われ、主要な芸者役にチャン・ツイイー、コン・リーといった中国人俳優が起用されていることが議論を呼んだ。本発表では、特に映画の舞踊のシーンに注目し、舞踊が「芸者」の語源でもある芸の根幹であると同時に、舞踊が特定の言語を必要としない、いわばインターナショナルな身体表現であることから、キャスティングにみられる国民性とはまた別のレベルから、映画の特ランスナショナルな側面を見直すことを試みた。

発表では、『SAYURI』に登場する三つの舞踊のシーンを、訓練、宴会、劇場というテーマに分けて取り上げ、個々の舞踊が提示する物語性を歌舞伎の舞踊『鶯娘』との比較から、さらにそれぞれの舞踊シーンが映画全体のナラティブにおいて果たす役割を、アメリカのミュージカル映画、中国のアクション映画との比較から考察した。アメリカ映画に関しては、舞台の振付師としてのキャリアを持つ監督のロブ・マーシャルをはじめとして、映画の撮影監督、プロダクション・デザイナー、衣装デザイナーといった『SAYURI』の製作スタッフが、ブロードウェイ・ミュージカルを映画化した『シカゴ』(Chicago, 2002)と同じであった点に着目した。『シカゴ』と『SAYURI』は、一見全く異なる内容の映画に見えるが、どちらもショー・ビジネスを舞台にした女性のスターダムへの競争を描いたものであり、主人公である女性が、舞踊を通じた自身の身体によって、いかに男性の観客の視線を獲得するかが物語の焦点となっている。さらに、中国映画との関係では、映画で主人公のさゆりを演じたチャン・ツイイーに注目し、彼女が出演している『LOVERS』(House of Flying Daggers, 2004)といった武侠映画の闘いの場面を提示した。『SAYURI』で描かれる舞踊を通じた芸者同士のバトルは、振付され映画特有の撮影・編集によって誇張されているという点で、こうした武侠映画で描かれる武人同士の闘いと類似していることが分かった。

以上のような例から、発表の結論として、『SAYURI』における芸者の身体表象が、アメリカのミュージカル映画、中国のアクション映画といった異なる映画のナショナルリティ、ジャンルが交錯する場として機能している点を明らかにした。

(にいた ちえ/早稲田大学総合人文科学研究センター助手)

文芸メロドラマと五所イズムの転換

——「井上靖・愛の三部作」(1960～1961)とカラー・ワイドスクリーンの美学

河野 真理江

本研究の目的は、戦前期から日本映画の巨匠のひとりと目されてきた五所平之助が、昭和30年代以降なぜ過小評価されたのかという問いから出発し、〈よろめきもの〉ないし文芸メロドラマと呼ばれた作品群における五所の仕事をカラー、ワイドスクリーンの技術革新とスタイルの転換の関連性という点から再評価することであった。

研究の方法としては、まず従来の戦後の五所の作家性に対する評価の傾向と問題点を確認し、つづいて、テキスト分析を行い批評上で構築された「五所イズムの凋落」が、その実どのような変化に裏づけられているのかを批判的に検証した。なお、このとき、「井上靖・愛の三部作」のうち、とくに激しい批判を浴びた『狐銃』(1961年)に焦点を当てた。

研究を通して明らかになったのは、五所平之助によるカラー、ワイドスクリーンの技術の導入が、文芸メロドラマの通俗的な題材(不倫の恋、三角関係、上流階級の豪華な生活など)を女性観客の視覚的嗜好に添うように主題化するに際して、最大限の効果を発揮したということであった。『狐銃』では、様々なオブジェが空間を埋め尽くし、またその空間はディープ・フォーカス撮影の使用によって画面上で隅々まで鮮明化されている。そうした様式上の特徴は、ひとつには、華麗な装飾や隠喩的描写において優れた成果をあげ、またもうひとつには、画面上のオブジェの表象が、しばしば物語内容に対する言外の意味を生み出すのを助長していた。

『狐銃』の最大の問題点は、物語の上では、ヒロイン(山本富士子)の自殺という、女性に対する悲劇的な事態で幕を閉じるにもかかわらず、表象のロジックの上では、ヒロインから裏切られた愛人の男性(佐分利信)が、ただ一人深い孤独を味わうように見えることである。クライマックスの展開は、ある意味では、男性に対して有利にはたらいいた男女の性的権力関係を仮借なく解体し、犠牲者としての役回りを男性主人公だけに押し付けているように受け取れる。

それは、文芸メロドラマというジャンルに位置する映画『狐銃』が、原作である小説『狐銃』の潜在的な観客である女性読者層を実際の映画観客へと構築する過程で選択された「配慮」であったとも考えられる。そしてこのとき、『狐銃』はおそらく男性観客としての批評家を、結果として軽視したのである。

とはいえ、『狐銃』が男性批評家たちの期待や想定を裏切る映画であったとしても、ジャンルとスタイル、テクニクと主題の結びつきという観点からみるとき、この映画は文芸メロドラマとして優れて洗練された作品であると言える。五所の文芸メロドラマにおける仕事は、今後、その女性映画としての映画史的位置について再評価されるべきである。

(ここの まりえ/立教大学大学院現代心理学研究科映像身体学専攻)

映画の反帰属性 ——『浮雲』における『日本 ニュース』の使用について

大久保 清朗

本発表は、成瀬巳喜男の監督作品『浮雲』の冒頭の分析——その中に日本映画社（以下、日映）によって製作されたニュース映画『日本ニュース』が流用されている事実の検証——によって「国籍」や「作家」といった帰属の概念を無効化する映画の特質を明らかにすることを目的として行われた。これまで成瀬研究に従事してきた本発表者は、代表作と見なされる『浮雲』に、他作品との決定的な差異があると考え、『浮雲』めぐる論考を博士論文として準備している。発表目的は、本大会において研究成果の一部を公開し、会員者と問題意識を共有することにあった。従来よりこの映画の冒頭が日映のニュース映画であることについては、関係者の証言が存在した。今回はその具体的な「出典」——1946年2月21日公開の『日本ニュース』第6号における、第5番目のトピック「故国の土を踏む —南方引揚同胞—」からの抜粋であること——をつきとめた（川崎市市民ミュージアム所蔵の『日本ニュース』アーカイブを調査）。さらにその製作にたずさわっていたのが映画評論家として名高い岩崎純であり、『日本ニュース』には彼の教育・啓蒙の道具としての映画観——それは彼が30年代に挺身した「プロキノ」活動、およびジガ・ヴェルトフの「キノプラウダ」の系譜につらなるものである——が見出せることを新たに発見した。すなわち、これまで成瀬の代表作として知られてきた『浮雲』は、実質的に、その製作に何のかかわりもない他者の映像によって始まるものであることになる。こうしたことが明らかとなった今、『浮雲』を作家論的な枠組みで論じることは、不可能ではないにせよ、きわめて困難である。さらに問題を拡張するなら、一般的に言って、映像というものがつねに作り手の統御を逃れる性質であることである。映画研究においては、その帰属性——誰が作ったか（作家性）、どこで作られたか（国籍）、いつ作られたか（時代性）——が問われるが、映画そのものはつねにそうした帰属に抵抗しつづける。しかし（いや、それゆえに）映画における実証的な積み重ねによって、映画を問い直すことは、私たちが新たな展望へと導くはずである。これをとりあえずの結論として本発表は閉じられた。

（おおくぼ きよあき/山形大学人文学部専任講師）

健康的な家庭の再構築—バイ オグラフ社作品に見られる禁 酒運動の影響と家政学の参画

長谷川 詩織

本研究の目的は、D・W・グリフィスがバイオグラフ社時代に製作した短編映画『飲んだくれの改心』(A Drunkard Reformation, 1909)を議論の出発点に、19世紀末に本格化する禁酒運動が、アメリカ映画の発達過程にいかなる影響を与えたのかを、「家庭づくり (Homemaking)」という観点から解明することにある。バイオグラフ社作品を支える重要な理念となるのが、「家族の調和」と「家庭第一主義」である。見逃せないのは、この二つの理念は、家政学領域においては「効率性の追求」という関心のもと、科学的な裏付けと共に議論されていたという点だ。そこで本発表では、映画の家庭表象の生成論理を抽出し、国家を支える基礎として家庭がいかに位置付けられたのかを明らかにすることを目指した。

発表者が着目したのが、映画と家政学との間にある絡み合いである。まず発表者は、同時代の飲酒を巡る雑誌記事の分析を通じて、「不健康」という概念が、家族、社会、経済など、より大きな文脈のなかで議論されていたことを提示、『飲んだくれの改心』を、国家の効率よい発展を妨げるボトルネックを明示した映画として位置付けた。次に、「健康」な遺伝子の保存に対する焦燥と、家政学の確立と変容との間にある関連について言及した。赤ん坊の「健康」を身体の次元で規定する「アイオワ赤ちゃんショー」を事例に、「健康」に関する知識の周知がどのように図られたのかを示し、そのあらわれとして映画『母なる心』(Mothering Heart, 1913)を分析した。最後に、編集や演出を通じて混沌とした状況を統合していく映画の形式的方向性を、人間あるいは社会の健康状態の視覚化を担うものとして論じた。『淋しい別荘』(The Lonely Villa, 1909)の救出劇を、女性の家庭回帰を推奨する家政学者クリスティーン・フレデリックの保守的な言説と重ね合わせ、「効率性の追求」を身体の次元で刷り込み、観客を理想的に教化することを助けたのが、他ならぬ映画であったと捉えた。

発表を通じて、『飲んだくれの改心』に代表される飲酒を扱う映画は、禁酒運動の直接的な反映である以上に、20世紀初頭のアメリカで分野を横断して立ち現れた「健康」に対する追求の一端を担うことを明らかにすることができた。同時に事後ディスカッションを通じて、「健康」にまつわる言説は、世紀転換期の雑誌の挿絵、幻燈、展示など、複数の視覚媒体を通じて編み出されている可能性が高く、調査領域をさらに拡張して分析を進めることが今後の課題であることが浮かび上がった。

（はせがわ しおり/愛知教育大学教育創造開発機構
大学教育研究センター研究員）

新潟で発見された大正8年『加茂三社祭典』をめぐって

原田 健一

2010年6月に、新潟県加茂市にある青海神社で発見された映画『加茂三社祭典』は、フィルム缶の記載から1919(大正8)年5月22日に中林甚七が東京シネマ商会に撮影させ、加茂青海神社に寄進したものであった。写されている青海神社の春季大祭は、毎年、5月21日に行われ、降神の儀ののち、猿田彦、乳母御供、総氏子、三社の神輿、宮司の騎乗の行列となり、神社を出発し、加茂市内大通りをねりあるものである。時間にして約5分ほどのフィルムであるが、デジタル化を行い、7つほどに分けられていたものを、この行列の順に編集をした。



それをもとに、現在の青海神社の宮司、氏子などに聞き取り調査を行い、さらに文献資料の調査を行い、なぜ、映画黎明期の日本において、京都、東京などではなく、新潟の地で、撮影が行われ、そのフィルムが神社に寄進されたのか。当時の日本における映像の受容のあり方について、その社会的文脈について、可能な限り調査した。

寄進をした中林甚七は、又新館活版所を経営し、織物業で繁栄していた加茂の町で、各種の新聞・雑誌の販売配布、ならびに種々の印刷物などの注文を取り、地域のさまざまな組織や共同性に食い込んでいた。日清戦争の開戦の1894年7月25日のすぐ後、10月9日には、東京から取り寄せた日清戦争の写真映画(スライド)による幻灯会の興業を虎屋座で行ったりと、新聞・雑誌などのメディアと関わることで、新潟、東京などとの関係をもち、加茂町と他の各都市との関係をつくる媒介的役割を担っていた。

その媒介的な立場が、この映画の撮影を可能にし、さらには、地域社会のなかで何らかの利益をもたらすような互酬的な社会的ネットワークを組織化することができていた。日本社会における、映像受容の一つのあり方が、そこにある。

(はらだ けんいち/新潟大学人文社会・教育科学系人文学部)

飯村隆彦「舞踏映画」に関する一考察

藤田 明史

本発表の目的は映像作家の飯村隆彦が監督した映画『あんま』(1963)と長野千秋が監督した映画『O氏の肖像』(1969)における撮影方法の差異を見出し、飯村の提唱した「シネ・ダンス」の定義の一端を担うことにある。

舞踏は土方巽(1928-1986)と大野一雄(1906-2010)の両名を礎として、1960年代に日本で起こったアヴァンギャルド運動の波に乗り、現在でも世界中で広がりを見せる日本の身体表現のひとつである。土方はその生涯の中で17本以上の映画に出演している。土方の舞台『土方巽と日本人——肉体の叛乱』以後には、東映や日活から娯楽映画の出演依頼も相次いだ。これらの作品はいずれも先述の舞台での暴力的で直接的なエロティシズムをB級映画の起爆力として生かせないかというものだった。土方が以上のような形で映画に出演したのに対し、大野一雄自ら舞台から離れた1969年から76年にかけて長野千秋監督のもとで、3本の映画、いわゆる「O氏の三部作」を撮影した。この両者の身体表現や思想には「舞踏」というカテゴリでは括れないほどの違いが存在する。

研究の方法として、各映画の撮影方法の差異を見出す。両者の出演した映画の中には2種類の「舞踏映画」が存在する。1つはイベントの記録からきている映画で、もう1つは舞踏の要素を映画制作と結合する映画である。前者は物語的な劇映画の中で、舞踏をさまざまな形で使うものも含まれる。飯村は後者のカテゴリに属し、この「舞踏」と「映画」の結びつきを「シネ・ダンス」と提唱している。飯村は、小さなねじ巻き式の8ミリカメラを用いてこれらの作品を撮影した。

飯村と長野の映画の共通点として、以下をあげる。まず、用いられるカメラの問題である。通常の舞踏映画は、記録映画、劇映画、実験映画とともに固定カメラを用いた撮影方法で、対象と撮影者の距離を感じるものであった。飯村、長野に共通する撮影方法として、手持ちカメラを用いたことがある。次に、効果的なフラッシュバックの技法を用いている点である。飯村は通常の劇映画で用いられるフラッシュバックの方法を否定し、カメラの運動を用いて、フラッシュバックのような効果を生み出している。長野の場合、こちらはカメラの運動によるものではないが、何の脈絡もなく挿入される過去の映像を用いることで、映画全体に不気味な印象を与えている。そして最後に、クローズアップの問題を取り上げた。『あんま』においては舞台上のパフォーマーに接近し、部分的な接写が多用される。以上の点から、飯村の提唱した「シネ・ダンス」の定義の一端を担えたといえよう。今後は舞踏映画のみならず、映画における様々な舞踏シーンを「シネ・ダンス」と照らし合わせ、考察を試みたい。

(ふじた あきふみ/関西学院大学大学院文学研究科博士後期課程
文化歴史学専攻美学芸術学領域)

小道具／所有物としてのカメラメディア・コンヴァージェンスとアメリカ映画

木下 耕介

本発表では、近年のアメリカ映画に頻りに観察される、小道具あるいは登場人物の所有物 (property) としての動画カメラの登場、およびそれに由来する〈私的〉(※登場人物にとっての、という意味で) 映像の使用 (あるいは再メディア化/リメディアエーション remediation) という技法について分析を行った。この現象が、現代の情報化社会における個人用撮影機器 (デジタルカメラ、スマートフォン…) と視聴環境 (PC/インターネット) の普及という状況への反応の結果であるのはいまでもない。

しかしながらこのような説明は素朴な反映論の枠組みを出ず、それらの技法が用いられる際の様式的な規範や慣習についてのどんな説明も必要としない。しかし実際の作品においては、この種の〈リメディアエーション〉にはある一貫した傾向が見られる。それは物語映画の側における、クリストファー・アンダーソンがコリン・マッケイブにならって認識論的優越性 (epistemological superiority) と呼ぶものの誇示である。すなわち、対象の作品群ではしばしば、小道具／所有物のカメラの映像の認識能力に制限が課され、観客が物語世界内の事件・事象の全てを見聞きすることが不可能になっている (『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』*The Blair Witch Project* (1999) や『クローバーフィールド/HAKAISHA』*Cloverfield* (2008) を見よ)。これらの映画はあたかも、今日インターネットに散見される〈私的〉で断片的な映像群に対して、映画のカメラだけが世界の全てを捉えようと主張したいかのようなのだ。このことを明確化するために、本発表ではまずレフ・マノヴィッチの理論を援用した。具体的にはまず、対象の作品群を大きく二分し、次にそれぞれに1993年発表のコンピューター・ゲーム2タイトル、「ドゥーム」と「ミスト」との近似性を見出しながら、データベース、アルゴリズム、インターフェイスといった概念を用いて、どちらのタイプも、マノヴィッチが新たなメディア形式のひとつとして主張する空間、可航空間 (navigable space) の擬態——しかも映画の中で敢えて失敗して見せ、その限界を捏造する擬態——として解釈可能であることを示した。その上で、こういった恣意的な擬態を動機付ける欲望として、ミシェル・ドセルトの「空間」と「場所」の概念に依拠しながら、物語映画のみならず可航空間とその基盤となるサイバーカルチャーをも支えている「超越の夢」(超越的知への欲望) の存在があることを主張した。

(きのした こうすけ/群馬県立女子大学文学部英米文化学科)

GIFの質感:「ポスト・インターネット」から考える画像形式

水野 勝仁

インターネットが当たり前になった現在、オンライン/オフラインを特に意識することなくこのあいだを自由に行き来して作品を制作する作家が多く現われてきている。「ポスト・インターネット」と呼ばれるこのような状況のなかで、GIFやJPEGといった圧縮画像形式が注目を集めている。「圧縮」とは「画像」の見た目をできるだけ変化させずに「情報」を減らす技術である。そのため圧縮画像は劣化している。劣化するにもかかわらずJPEGやGIFが作品のメディアとして用いられている理由を明らかにすることが本発表の目的である。

写真家のトーマス・ルフは『jpegs』という写真集を出している。ルフは現在流通している「写真」の多くがインターネット上のJPEG画像であることに着目する。そして、JPEG形式の圧縮を行う際に生じる「アーティファクト」と呼ばれる圧縮ノイズにデジタル画像特有の「質感」を見出す。ルフがJPEG画像単体の質感を写真に定着させたのに対して、パーカー・イトーら「ポスト・インターネット」世代の4人の作家たちは「new jpegs」という展覧会で、展示作品のJPEG画像を複製・改変自由という条件でウェブに流通させた。そして、改変された画像を「リブログ」という独自の転載機能をもつメディアミックスブログ: Tumblrを用いて、さらにネットに拡散させた。彼らはJPEGの質感を画像単体の画質ではなく、複製・改変を伴いながらネットを流通していく画像の「軽さ」に見出したのである。

圧縮ゆえの「軽さ」によってウェブに限らず流通しているという点で、GIFはJPEGと似ている。しかし、1670万色を表示できるJPEGはウェブ上の「写真」として機能しており、圧縮による劣化が見えにくいのにに対して、256色という使用出来る色数の制限によるエッジが際立った「硬さ」を示すGIFは、劣化が剥き出しの状態ウェブに存在している。また、GIFはアニメーションの表示ができるが、1秒間のコマ数が少なくカクカクした動きになっている。データ流通のために「軽い=劣化」をよしとするインターネットのなかで、その特徴を際立たせ「硬さ」というひとつの質感にしているのがGIFなのである。さらに、GIFアニメは「動画」なのだが「再生ボタン」がなく勝手に再生され、しかもループ再生になっている。この特徴と「硬さ」が合わさり、GIFアニメは「画像」でありながらもひとつの「オブジェクト」のような存在感を持つ。それゆえに改変されることが少なく、ひとつの作品としてネットを流通していくのである。

通信技術の進展によってネットにおいても画像の劣化は排除されつつある。その流れのなか、圧縮による劣化を示すGIF、特にGIFアニメーションは、ウェブの本質である「自由な情報の流通」に基づきながらも、改変しづらい自立した画像として「軽い|硬い」質感を示しながら存在している。だからこそ、「ポスト・インターネット」世代を中心とする多くの作家が、GIFをひとつの表現様式として注目しているのである。

(みずの まさのり/名古屋芸術大学デザイン学部非常勤講師)

映画『白昼堂々』考

石塚 洋史

本発表は野村芳太郎と渥美清の映画作品歴における『白昼堂々』の位置付け、作品分析を通してこの作品を再評価する試みである。そのため文献や宣伝資料に当たり、他の作品について考察した。

本作の評価は「そこそこの佳作」以上のものではなく、それゆえ映画史の中に埋没している。そして渥美への評価は厳しい。『拝啓天皇陛下様』の主人公は観客に強い印象に残すだろう。『男はつらいよ』シリーズは定住者と流浪者との対照を強めることで観客に寅次郎像を印象付けた。だが『白昼堂々』の渡辺役は印象に残りづらい。ここで『望郷と掟』と『かあちゃんと11人の子ども』での彼に目を向けると、前者で犯罪者、後者で家庭人を演じており、『白昼堂々』で渥美はこの合流点に至る。そして渡辺は寅次郎より遙かに裏社会の人間である。また、寅次郎は保護地としての家庭を持ち、それに対する責任を持たないが、渡辺は万引き集団という擬似家庭の長であり、責任に苦しむ。彼に罪の意識はなく生活者を描くという松竹の伝統は狂気を持つ人間を生んだ。この後『故郷』での渥美の役は独り身の人間の孤独と不安を示している。つまり寅次郎像からは狂気、背徳、責任、孤独といった要素が巧みに削られ、『男はつらいよ』シリーズは長寿を成し遂げた。

『白昼堂々』は喜劇映画として位置付けられているが、野村の犯罪映画の系譜に含まれる作品であり、社会派犯罪映画になる可能性があった。炭鉱の閉鎖による生活困窮者が故郷を守るために都会に出る。その行為は都会への復讐となるが、挫折する。もちろん現実には地方の唯一の生存手段が犯罪であるというわけではないが、『白昼堂々』の世界では犯罪者が故郷の中で犯罪以外の手段で再生する可能性は示されていない。本作では犯罪とは「敗北を宿命付けられた行為」の比喩であり、彼らの敗北とは地方の抵抗が都会の巨大な力に屈することを示す。だが本作は松竹喜劇の伝統に基づいた作品となり、正統的な犯罪映画とはみなされない。しかし家庭喜劇と犯罪映画との融合を成し遂げた野村と渥美は評価されてよい。

映画史は完全ではない。映画史が暗号としての面を露わにした時、本当の意味で私たちに近づく。この暗号を解読するために私たちはきっかけになった作品を分析し、解釈を行う。野村の手腕は『白昼堂々』の社会派犯罪映画という面を家庭喜劇映画という外装で巧みに包み込んだ。渥美は静かな狂気を持つ人間像を生んだが、あまりに板に付いた演技によってその狂気は見逃された。結果として映画史的にこの作品は数ある松竹伝統喜劇の一本にしか数えられなくなった。こうして映画史の暗号の部分の少し解き明かされても、納得いかない私は『白昼堂々』を語ることでこの作品を映画史に組み込む。これが私の実感に即した映画史だが、それはいずれ新たな暗号を私に示す。一方で私が実感する映画史は別の者の不満を生み、それがまた新たな映画史を生む。

(いしづか ひろし/近畿大学文芸学部非常勤講師)

ゲームオーディオの機能的特性とはなにか—ビデオゲームにおける「時間論」からのアプローチ—

尾鼻 崇

「ゲームオーディオ」はビデオゲームを構成する一要素であるにもかかわらず、研究対象として未開拓な領域である。今回の発表では、ゲームオーディオの機能を検討するために、ゲームオーディオが持つ固有の特性を捉えつつ、ビデオゲームをとりまく「時間」に対してゲームオーディオがどのような意味をもちうるのかを、ビデオゲームの「時間論」を参照しつつ考察した。

本研究でまず着眼したのは、ビデオゲームと映画やアニメーションとのメディア特性の相違である。ビデオゲームは、プレイヤーのアクションとコンピュータからのリアクションの往復によって成立する。したがってゲームオーディオも、プレイヤーのアクションによって生成(ジェネレート)され、プレイヤーの耳に届けられる。このような特性を、Karen Collinsは“Dynamic Audio”と定義し、映画音楽との本質的な相違を提起している。その上で、Collinsは“Dynamic Audio”をプレイヤーの操作に直接反応(フィードバック)して発生する“Interactive audio”と、プレイヤーの操作ではなくゲームの状況に応じて自動的に発生/変化する“Adaptive audio”の二種類に分類する(Collins, 2008)。

他方で、Jesper Juul (2005)は、ビデオゲーム内の時間を「プレイ時間」(play time)と「イベント時間」(event time)に分類している。プレイ時間とは、いわゆる現実の時間であり、プレイヤーがビデオゲームをプレイする時間を示す。イベント時間は、ビデオゲーム上で生じている時間のことであり、物語的世界の中で進行する時間である。では、ここでJuulが指摘するようなビデオゲーム(およびその「プレイ」)における時間の存在に、ゲームオーディオはどのように関与しているのか。ゲームオーディオの「時間」は、原理的には「プレイ時間」と「イベント時間」のいずれかに帰属し、それらの存在をより明確化するための大きな要素として機能する。ただし、ゲームオーディオ自体が持つ「時間」が、両者のいずれにも関わらずにゲーム内時間を牽引している可能性も考えられる。

そこで本発表では、計7種類のビデオゲームタイトルを例に挙げ、ゲームプレイ中の「ゲーム時間」の進行を図化した。その結果、ゲームオーディオによって「プレイヤーの未操作時」、「ポーズ(中断)時」に「ゲーム時間」の速度の多層化が確認できた。「ゲーム時間」を構成する要素の一つであるゲームオーディオは、プレイヤーのゲームプレイ時の時間体験の調和を崩すことも可能である。そのため、ゲームオーディオはプレイ時間(=リアル時間)とゲーム内時間を紡ぐハブ的役割を担うことが指摘できる。

Collins, Karen

2008 *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.

Juul, Jesper

2005 *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

(おぼな たかし/中部大学人文学部)

手塚治虫の実験アニメーション；その意図と表現

張 倫

1961年6月、東映動画から独立した手塚治虫はプロダクションを設立して、自らのアニメーション制作を始めた。以来、手塚は14本の実験的な作品を制作した。手塚自身は、「アニメーションをつくる目的として、やはり一つの開拓というか、実験的な試みをしてみたいという気持ちがあって、実験的なアニメーションをつくるのが私の信条だったわけです」と述べている。実験アニメーションは、彼の創作における重要な位置を占めていた。したがって、発表では、今までほとんど論じられていない手塚治虫の実験アニメーションを考察し、その制作意図と表現を検討した。また、「アニメーション三人の会」が積極的な活動を展開した1960年代に焦点を合わせ、この時期に手塚治虫が作った実験アニメーションを取り上げ、同時代の他者の実験作品と比較しながら、手塚作品を分析した。

ストーリー漫画の開拓者としての手塚による実験アニメーションは、同時代の実験アニメーションと比べるとストーリー性が強い。ストーリー性が強いと、時間が長めの作品が見られる。この長さは、同時代の他者の実験作品ほとんどが短編であるのと比べると、きわだった違いになる。また、キャラクターの描写が柔らかくて親しみやすく、大人のアニメーション作品をつくることを目標とした他者の作品と異なると、手塚の実験アニメーションは子供でも楽しく見ることができる。そして、絵の動きと音楽の融合を見事に実現している。また、現代音楽家とコラボレーションして作られた同時代の実験アニメーションと違い、手塚作品はクラシック音楽を多用する。画風の現代的なセンスを求めるとともに、音楽によって古典美を感じさせる。このように日本アニメーション映画が大きな展開を見せた1960年代に、手塚が行なったさまざまな実験は、アニメーションの概念と表現を広げることにつながったのではないだろうか。

発表会場内での質疑応答において、下記三つの質疑と意見があった。

①手塚の実験アニメーションには、アメリカのUPAの影響があるのか、ないのか？この質問について、UPAのリミテッド手法は、手塚に大きな影響を与えたと考える。手塚はリミテッド手法を自作に大胆に取り入れ、後のテレビアニメでもさらに発展させた。

②発表者は中長編の作品を具体的に分析したが、短編作品についてどう考えるか？これに対して、手塚の短編作品でも様々な実験的な試みが行われていたが、時間の関係上、今回の発表は短編作品については深く検討していなかった。今後の研究課題としたい。

③手塚の実験アニメーションは、ディズニーを乗り越えることを目標としていたのではないかと、という意見について。これも、次の研究課題として考察していきたい。

(ちょう 倫/日本大学大学院芸術学研究所博士後期課程)

映像と仮設文化 ——パブリック・ビューイングにおける オーディエンスの多様性を題材に

西尾 祥子

研究目的：

「パブリック・ビューイング」という家庭外での集団テレビ視聴イベントについて、映像環境における人々の実践を質的に調査することで多様なオーディエンス像を抽出し、映像と仮設文化の関係を読み解く。

研究の動機：

2006年ワールドカップドイツ大会に際し、ドイツでは過去への反省や国旗国歌問題が依然として存在する中、人々が広場や道路などで巨大スクリーンのもとに集い、ドイツ国旗を振るという現象が起きた。

研究内容：

パブリック・ビューイングについては様々な側面に光が当てられ、議論がなされている。ところが既存の研究に共通しているのが、固定された全体とそこに結びつけられた人々、という様式を前提とした世界の想像の仕方である。

「ファンのための数マイルの道」を意味する「Fanmeile (ファンマイレ)」というドイツのパブリック・ビューイングの名称は象徴的な言葉だ。

研究方法：

ドイツと日本のパブリック・ビューイング参加者に半構造的インタビューを行った結果、驚くことに、多くのインフォーマントが日頃から国内リーグをほとんど見ないだけでなく、自身がサッカーファンではないと主張した。さらに、イベント参加時にはほとんど映像を見ることができなかったが楽しめた者や、コンテンツの内容を思い出せない者、むしろ場内トラブルで映像が切られたことを鮮明に覚えている者もいた。

彼らに共通するのは、テレビ番組やサッカーというコンテンツに直接支配され結びつけられるのではなく、周囲の人々との関係の中で自己を認識するという映像の経験方法であり、イベントの認識の仕方であった。パブリック・ビューイングは、映像装置を契機としながらも、諸個人が人と人との「あいだ」を延長しながら全体をはっきりとした境界なく想像し、場を構成していく実践の現場である。こうした社会関係の在り方はレヴィ＝ストロースが提唱した「真正性」の概念に通じるもので、彼がいわゆる未開社会に発見した人と人との繋がり方でありアイデンティティの形成方法である。

研究の結論：

パブリック・ビューイングは、一定期間、仮設空間において、一時的に放送される番組の視聴を名目として人々が集うという意味で仮設性を持った催しであり、家庭の中に常設されたテレビ番組の視聴とは異なる。非日常な舞台でのエフェメラル(短命)な映像視聴イベントは、視聴者を含めた「場」を固定し保存することを目指すものではない。この視聴イベントの現場で、人々が硬直した全体に固定されるのではなく周囲の人々とのやり取りの中で空間を生成していること、またこうした経験が求められていることは、注目に値する。

恒久であると思われてきたものが行き詰まりをみせる今こそ、軽視されてきた「仮設文化」であるこのような映像視聴行為を改めて評価する時ではないだろうか。

(にしお しょうこ/日本学術振興会特別研究員、名古屋大学大学院国際言語文化研究科メディアプロフェッショナルコース)

ナム・ジュン・パイクのビデオ・アートにおける仏教思想とチンギス・ハンのグローバル思想について

セハンボリガ

研究の目的、動機：

ナム・ジュン・パイク（以下 N・J）の衛星放送については従来から M・マクルーハンのグローバルヴィレッジ思想との関連が指摘されている。今回の研究では、N・J の作品にモンゴルに関する作品が多数あることから、N・J の作品思想にあるチンギス・ハンの思想との関係を論じる。

研究の内容：

13 世紀、チンギス・ハンは遊牧騎馬軍によって「馬の背中に世界帝国」を作り、駅伝を普及させた。馬は空間と時間を越えてチンギス・ハンの「東洋と西洋は 1 つ」という思想を世界中に広めた。

メディアは世界支配の道具と言われる。チンギス・ハン時代において馬は最高のメディアであった。同様に、N・J は当時の最新メディア＝衛星放送を使ってグローバル思想を広めようとした。現在の支配環境はインターネットの上で成り立つ。新しいソフトウェアは人間の思想を支配し、考え方を変えている。

「ビデオを徹底的に研究するには、馬から始めなければならない」という N・J の言葉があり、その言葉は以下の 3 つの点から考えられる。1 点目は、馬が通信メディアとして速かったこと。2 点目は、マイブリッジの連続写真に挙げられるように、映画の発明に馬があったこと。3 点目は、馬はチンギス・ハンのグローバル思想を実現した媒体（メディア）であることである。情報手段が馬からインターネットへ変わるまで、遊牧定住者、歩く天才と呼ばれた N・J が騎馬民族そしてチンギス・ハンのグローバル思想と密接な関係を持っていた事を検証できるだろう。筆者は以上の点を踏まえて騎馬民族の視点から N・J のビデオを考察する。

研究の方法：

N J P アートセンターでの現地研究と実物作品の観察と、N・J の親友である山本圭吾先生と阿部修也氏への数回のインタビューを通して、「パイク・アベ・シンセサイザー」と N・J のチンギス・ハンのグローバルヴィレッジ思想、モンゴルへの憧れについて考察を行った。

研究の結論：

韓国のパイクアートセンターで保存されているビデオ作品「mongolia」NO1180 TIME:62'33"、「Archtape」NO:1107 TIME:62'11"「mongolia mix」NO177 REF:57-1-181.TIME:46'00"YEAR:1996.3.6 等モンゴルに関する非公開映像作品から N・J はモンゴル文化、シャーマニズムにかなり詳しくあった事が伺われる。

モンゴルのゲル（テント）を含む「チンギス・ハン」、「マルコポーロ」等モンゴルに関する作品が多数あり、それらの作品から N・J の主張の中にはチンギス・ハンの「東洋と西洋は 1 つ」の思想が明確にあって、それを N・J は衛星通信によるネットワークの中で、大規模なアート作品として表していると言える。

(SAIHANBAOLIGA / 中京大学大学院情報科学研究科メディア科学専攻)

変転するライトモチーフ ——初期「古典的ハリウッド映画」の音楽に特徴的なライトモチーフ運用事例の検証とその様態の図式化

石井 拓洋

本発表では 1930 年代から 40 年代にアメリカで製作された「古典的ハリウッド映画」に付された代表的な音楽を取り上げ、そこでのライトモチーフに着目し、映像表現としてのその運用の具体的特徴の指摘と様態の図式化の試みを報告した。

D. ボードウェルや C. ゴルプマン等、既に多くの研究によって、ここで対象とする音楽の様式的特徴としては R. ヴァーグナーに知られるライトモチーフの使用が指摘されてきたが、一方で、舞台表現での在り方に対する映像表現での独自性、また、同時代の他国の映画音楽に対するハリウッドでの在り方の排他性において具体性をもった指摘は見出し難い。

この「特徴」を探る切り口としたのが作曲家 A. コープランドによるライトモチーフ批判であった（『ハリウッド再考』、『モダンミュージック』第 17 巻 3 号、1940 年、The League of Composers, p.144）。筆者はこの批判の前提が演奏会用音楽でのライトモチーフの在り方を是とする地平に置かれ、もとより映像表現のそれを判断するものとしての妥当性の確認が困難なことから、批判に至るまでの指摘のみを重視する再読の可能性を呈示した。その際に現れたのが「機械的に登場人物らに割り当てられた複数のライトモチーフが、画面における人物の所作に応じて迅速に奏し分けられる様態」であり、本発表ではこれを便宜的に「変転」の語で示した。

特徴としての「変転」の蓋然性を示すにあたり、当時を代表する作品・作曲家としてアカデミー作曲賞受賞作から『男の敵』（1935.M. スタイナー）、『風雲児アドヴァース』（1936.E.W. コルンゴルト）、『聖処女』（1943.A. ニューマン）を対象として「変転するライトモチーフ」の实在を幾つかの判定基準に基づいて検証したが、順にそれぞれ、2、6、1 箇所が確認され、特にコルンゴルト作品に顕著であった。又、図式化では「変転」の認識の必要性から、1 秒間等の時間感覚を線分中で常に一定間隔に維持して示す処理を行った*。

考察ではその「変転」が偶発的ではなく、1920 年代の当地のサイレント期の楽士 E. ラベール等の言及にみる独自のライトモチーフ観においてその歴史的因果性が見出されること、また、むしろ散見されたものとする疑いについては、同時期のフランスにおける物語映画の一部（『自由を我等に』と『北ホテル』）には、同一の判定基準で見通した場合に人に割り当てられたライトモチーフ自体が確認できないことから、同時代での地域的排他性の一端が認められることを示した。今回の検証の限りに関して「変転するライトモチーフ」には、今回の目的に適用のものとしての蓋然性の一端が確認できた。

* 『風雲児アドヴァース』における図の一部は以下の URL で公開している (<http://www.iitak.com/>)。

(いしいたくよう / 東京芸術大学大学院音楽研究科博士後期課程)

「光イメージ (Lichtbild)」としての動画像—ヴァイマル・バウハウスにおける実験

山根 千明

L. モホイ = ナジ (1895-1946) は『絵画・写真・映画』(1925年)で、伝統的な「顔料イメージ Pigmentbild」に並ぶ新しい表現形式として、光をメディアとする「光イメージ Lichtbild」を提案した。絵画の主題が「色彩そのもの die Farbe selbst」となった当時、かれが「これまで実際に最も成功した色彩による造形」として同書で紹介したのは「光イメージ」による動画像作品《色光運動 *Farbenlichtspiele*》(1922-25年)であった。《色光運動》は1920年代ドイツの造形学校バウハウスの生徒 L. ヒルシュフェルト = マック (1893-1965) による、スクリーンに色光を投射する作品だが、こうした「光イメージ」としての動画像は、色彩のさまざまな様態を連続的に提示できる点で、色彩そのものをモチーフとする造形に最適であった。

ヒルシュフェルト = マックの覚書(メルボルン大学所蔵)は、かれの目的がコンポジションの運動化にとどまらず、コンポジションを構成する色彩の性質の連続的な変化にあった点を示す。かれはランプの光度を操作して輪郭線をはっきり/ぼんやり変化させ、色彩の様態を「硬い表面の肌理」と「柔らかい表面の肌理」とに交替させた。この様態の差異はドイツの知覚心理学者 D. カッツが1911年に発表した区別によるが、色彩の実体化に不可欠の要素である「肌理 *Textur*」の連続的な変化は、バウハウス教育において重視されていた。例えば G. グルノウ (1870-1944) による「特定の色彩を帯びた球体を想像し、手を使ってその中へ入り込み、触って調べる」実習や、さまざまな素材から成るモンタージュを触って得られる触覚的イメージを、絵画化または数値化して視覚的イメージに変換する実習が挙げられる。

こうした訓練を受け、H. シェーパー (1897-1957) は《バウハウス壁紙 *Bauhaustapete*》(1929年)を制作した。シェーパーは壁紙に「肌理」を施して壁面の均一化を回避し、建築の「被膜 *Verkleidung*」ではなく「性質 *Eigenschaft*」として色彩を用いた空間の造形に成功した。色彩そのものによる造形は、こうしてヴァイマルからデッサウへ、二次元平面から三次元空間へと拡張されたのである。



(やまね ちあき/昭和大学富士吉田教育部)

1913年の映画史—初期映画と古典的映画の狭間で—

小川 佐和子

1910年代の映画は、初期映画や1920年代の映画に比べ、独創性がないとみなされることが多い。しかしながら、この10年は、反古典的なヨーロッパ映画形式が開花したこと、映画の長編化やスターの登場により生じた新奇なプロットや演技に新たな映画形式が必要とされたこと、美術や演劇、文学といった既存の芸術の内容を映画という新たな形式に順応させたこと、といった大きな諸特徴を持つ重要な時代である。

トム・ガニングは1913年を次のように定義している。「映画形式と物語叙述の範型は、国境を越え、インターナショナルなものとなるか、あるいは各国のナショナル・シネマの間で差異が生じ、異なるナショナル形式を生み出していくかのどちらかである。1913年はインターナショナルな範型から多様なナショナル形式へと変化する最初の大きな波、あるいは少なくともアメリカの範型とヨーロッパの範型の強力な差異化を目撃した一年である。」¹ この時期、フレーミングの種類、エディティングのパターン、ナラティヴの形態といった映画形式のキー・パラダイムは、すでにインターナショナルなものとなりつつあったが、アメリカ映画がシーンの解体とカッティングを重視していくのに対し、ヨーロッパ映画は空間の深さの美学を追求していった。ガニングの分類に従えば、1913年は次の4つの点で映画形式の分岐点を指し示すことになる。長編映画の製作が新たなスタンダードとして定着したこと/知識階級や伝統的な諸芸術の作家らが映画への関心を増大させたこと/スターや監督、脚本家といった個人に映画を結びつける欲望が生まれたこと/ナショナル・アイデンティティ、あるいは特定の芸術潮流に関連付けられた映画の増加、の4つである。このガニングの定義を踏まえた上で、各国の映画を横断的に採りあげ、1913年映画の重要性を検証した。

具体的に、1913年の映画史上の重要な出来事を列挙していけば、イタリアでは最初のディーヴァ映画『されどわが愛は死なず』*Ma l'amore non mio muore* が公開され、ロシアでは特異な映画形式を提示したエヴゲーニィ・パウエルが監督デビューを果たし、ドイツでは最初の作家映画『他者』*Der Andere* が公開され、フランスではルイ・フィヤードの連続映画『ファントマス』*Fantômas* やアルベール・カペラニの長編大作映画『ジェルミナル』*Germinal* が公開され、デンマークのノーディスク社はロシアン・エンディングの付いた超大作『アトランチス』*Atlantis* を製作した。いずれも、大衆娯楽とアヴァンギャルド芸術との狭間を揺れ動く特異な映画作品群である。

スタイリストと呼ばれる映画監督が次々に登場した1913年は、1910年代のなかでもエポック・メイキングな一年であった。横断的に形式上の比較分析を提示することで、アメリカ映画とヨーロッパ映画の形式上のモデルの分岐を示し、特にヨーロッパにおいては監督やジャンル、映画形式とその美学も、結果的に1913年をひとつの軸として形成される過程を論じた。

注

1. Tom Gunning, "Notes and Queries about the Year 1913 and Film Style: National Styles and Deep Staging," 1895 (October 1993), p.195.

(おがわ さわこ/日本学術振興会特別研究員、東京大学)

『白蛇伝』の空間性—背景画の表現を探る

森友 令子

はじめに

1958年に完成した日本初総天然色長編動画映画『白蛇伝』は、ディズニーをお手本としながらも、東映動画スタジオが作りあげたディズニー・プロに匹敵すべき作品である。東映株式会社取締役社長であった大川博氏も、世界に広く進出できる漫画映画として、改善の点があることを認めつつも、相当立派なものが出来たと確信するに至っている¹。本研究では、この『白蛇伝』の背景画のみに注目し、『白雪姫』で考察した“複製する「視線」”では語ることが難しい“描写する「まなざし」”を考察する。

『白蛇伝』の背景画

水墨画によるオープニングタイトル、切り絵風の物語導入後に、写実的表現の巨古木を背景に白蛇の妖精白娘が現れる。次の瞬間、彼女は幻想的な空間で、魚の妖精、少青と出会う。そして、シーンは変わり、絵巻のような風景が登場する。『白蛇伝』には『白雪姫』でみた“複製する「視線」”で描かれる背景は出てこない。日本独特の表現、大和絵や絵巻、唐絵、浮世絵、日本近代洋画である。それらは、視覚の多様性、時間や空間の多様性をもつ“描写する「まなざし」”で描かれる。

“描写する「まなざし」”とは

加藤周一氏による日本文化の文法の一つ、「感覚的世界」に注目する。「いまこの日常的世界は、私たちの感覚を通して与えられる。その世界を、それを超える何ものかと関連させることなしに一つの文化が成熟すれば、そこには感覚の無限の洗練が起こるだろう。たとえば、色の感覚は鋭くなり（平安朝日本語の色名の豊富さ）、嗅覚は冴え（香合）、耳は複雑な倍音を聞きわけるようになる（能の鼓）。」² “複製する「視線」”は、この「感覚的世界」を理解できない。しかし、“描写する「まなざし」”は、日本文化の文法になりうる可能性を持っているのである。

注

1 DVD『白蛇伝』予告篇より

2 加藤周一、「日本その心とかたち」、徳間書店、2005、p186



(もりとも れいこ/大阪国際大学現代社会学部 情報デザイン学科)

撮影行為に関する心理学的検討 2—撮影デバイスと撮影行為との関連—

野村 康治・櫻坂 英子

野村・櫻坂(2011)は大学生を対象に携帯電話におけるカメラ機能の使用実態を調べ、カメラが撮影者の日記的役割とコミュニケーション・ツールとしての役割を果たしていること、「記念・思い出」を記録する目的で撮影を行いながら、撮影された画像はその後あまり重要な情報として扱われていないことを確認した。こうした結果が撮影デバイスに依存するものであるか否かを検討するために本研究ではカメラ専用機、従来型携帯電話とスマートフォンのカメラ機能について、その使用実態を調べることにした。

【方法】

対象者：まず専用機を所持する大学生44名を対象に調査を行った。つぎにカメラ機能が付いたスマートフォン、従来型機を所持する大学生(それぞれ140名、72名)に対しても調査を行った。

手続き：調査用紙を配布し、専用機については用紙を自宅に持ち帰り回答してもらい、携帯電話についてはその場で回答してもらった。

【結果】

専用機あるいは携帯電話のカメラ機能について使用頻度を選択肢形式で尋ねたところ、スマートフォン、従来型機、専用機の順で頻度が高いことが明らかとなった。撮影した画像(保存画像)を見返す頻度も同様の順で高かった。

本体もしくは本体メモリーカードに保存されている画像の種類を尋ねたところ、デバイスの違いに関わらず「人物」という項目が多く選択された。スマートフォン、従来型機では「文字や数字」の選択率も1割ほどあったが専用機ではほとんど写されることはなく、逆に「景色・風景」の選択率が比較的高かった。

撮影目的については、8~9割の回答者が「記念・思い出のため」を選択した。デバイス別では、スマートフォンで「SNSやブログに掲載するため」、従来型機で「なんとなく残しておきたい」、専用機で「その場にいる人と楽しむ」の項目の選択率が比較的高かった。

本体もしくは本体メモリーカードに保存されている画像の枚数を、最初は推測で、後に実際に確認したうえで回答してもらったところ、デバイスに関わらず平均実測画像枚数が平均推測画像枚数を上回った。さらに、保存されていた画像を見返してみて、自身の記憶との間に齟齬があるか選択肢形式で尋ねたところ、「見返すまでそれを撮っていたことを忘れていた」の選択率がいずれのデバイスにおいても高かった。

【考察】

撮影頻度や画像の見返し頻度についてはデバイス間の違いが確認された。しかし、カメラがコミュニケーション・ツールとしての役割を果たし、特に携帯電話においては日記的役割も果たしていること、また「記念・思い出」を記録する目的で撮影を行いながら、撮影された画像はあまり重要な情報として扱われていないことにデバイスによる違いは認められなかった。以上のことから、先行研究で確認されたカメラの役割と撮影画像の心理的価値はデバイスによって大きく異なるものではないと考えられる。

(のむら こうじ/日本大学文理学部、
おさか えいこ/駿河台大学心理学部)

目の中の水

石原 康臣・萩原 朔美

DVD作品発表は当日、パソコンで出力しスクリーンに投映した。

DVD作品タイトルは、2012年制作の「目の中の水」。16分。

スタッフは、

作 萩原朔美。

音楽 内藤正彦。

編集 石原康臣。

英語字幕 松山立。

撮影はソニーのHDハンディカム。水中カメラ用のスポーツバック。魚眼レンズ。ワイドコンバーターを使用した。

この作品は、昨年末、作者が眼球内出血し視力を失った。そこで、血液が混入し、にごったゼリー状の硝子体を切除。代わりに水を入れる手術をした経験から発想したものである。

水の入った目で見るという体験から、

「自分の観ている風景はおぼれている」

と感じたり、

「光のゆらめきは映画そのものではないか」

と思ったりする。

そして、水中撮影を続けていくうちに、地図や、天気図やゲージグラフや、ナビなどあらゆる映像が上からの視線であることに気が付く。上からの視線は権力者の視点である。

下から見上げる視点、魚やモグラの視点こそ、今必要なのではないかと思うようになる。撮影していくうちにテーマが浮かび上がるような制作方法である。言わば、私小説のような、エッセイのような、ドキュメンタリーのような短編映像である。個人的な思いがポリチカルであるような視点でもあるだろう。

当日の解説は萩原朔美が行い、石原康臣が上映を担当し、解説補助も行った。上映の後質疑応答があった。電車の中や、街中での水越しの撮影方法などの方法に答えた。

(いしはら やすおみ/大正大学放送・映像表現コース、
はぎわら さくみ/多摩美術大学映像演劇学科)

コラボレーションの可能性 —映像に音を付ける、は表現として正しいのか？

ほしのあきら・横溝千夏

8ミリフィルムの表現としての可能性

例えば、歩きながら背中越しにカメラを構える。例えば手鏡を持って歩きながら手鏡とその周りを撮る。例えばレンズの前に指でフィルターを作り指の間から見える景色を撮る。全て手持ちでノーファインダーでカメラ内編集である。もちろん他のメディアでも出来ることばかりだが、創作的な可能性を追求する姿勢のない〈小型映画＝8ミリ〉という地平から個人レベルの表現手段としての地平を獲得した8ミリは、過去のものになる必然など無いというアピールだ。そう言う精神で何度も作っていくと、勘が冴えていくし、地に足が着いてくる。そこでどうしても考えながらやりたかったことが、「映像に音を付ける」という言い方は映像を創造しようとする時に正しい意識なのかということだ。

居心地の悪い関係

画面と音の出会いに、こういう関係はあり得ないということは無い。あり得ないと思うのは作者の根拠だけだ。画面と音に一人の作者の根拠からだけでは生まれない関係ができれば、未だ見ぬ創作の可能性はもっと見えてくる。そこには作者の居心地の悪さがあり、つじつまの合わない世界が伺えるはずだ。しかし、画面と音の作者がそれぞれ勝手にやればよいということではない。それは最も注意すべきことだ。スリリングな流れ、スイングする関係、思ってもいなかった気が隙間無く溢れていなければ、安直な偶然性しか生まれてこない。スリルやスイングが生まれない時に画面と音の関係を調整するのではなく、それぞれがそれぞれの流れをもっと〈求める〉ことだ。自分と、映像と、音の関係の中で生まれたもの、感じたもの、見えると予感したものを〈求める〉ことだ。それをそれぞれの作者が繰り返すことで精度を上げ、一人だけでは持てない居心地のわるさを実感しようとする事だ。

身体性と融合

作品のテーマそのものがコラボレーションと言っても全く過言ではない。わたしたちが行う共同制作とは、言葉でのキーワードに即し、そこに沿うように目指すものではなく、無意味なもの集積によってできるものである。ここでいう無意味とは映像の言語的メッセージより感覚(身体感覚)に重点をおいた個人の身体と近いものである。何度かこのような制作の方法をしてきているのだが、方法を質問される度に「即興演奏と同じ」とわたしは返答してきた。自身の身体が持つ感覚に沿うように、また、最初に意図したものを身体が越えてつかむような感覚に可能性を感じている。即興的でもありながら、個人が抱える体感が剥き出されるようになってしまうものでもある。映像と音の叙情がぶつかる瞬間であり、新しいドラマが生まれる又は死ぬといったどちらも内包した不思議なドラマを体験し、それを作者として作品の完成とともに立ち会ったのである。

(ほしのあきら・よこみぞ ちなつ/多摩美術大学造形表現学部
映像演劇学科)

メディア文化俯瞰の契機としての初期ビデオアート 「キカイ デ ミルコト ―日本のビデオアートの先駆者たち」 上映とレクチャー

瀧 健太郎



制作または作品のテーマ、目的

今回はドキュメンタリー作品「キカイ デ ミルコト -日本のビデオアートの先駆者たち-」(HDV, 80分, 2011)の上映と、30分の発表プレゼンテーションにて制作の経緯、ビデオアート作品の修復・再現などのプロセス、先駆者たちの証言から現代のメディア文化を俯瞰する試みについて話した。

単に初期ビデオアートを回顧的に見るのではなく、ビデオアートの先駆者たちによる貴重な証言群からインタビュー映像を抜粋し、現在のメディア文化にも通ずる、むしろ現代の方がその過剰な環境に埋もれるが故に見えていないのではないか、と思われるいくつかのキーワードを元に話を進めた。その大まかなキーワードとして「電子・機械性の介在」「偶然性・プロセスのアート」「客観性・構造の可視化」「集積・コンテクストのアート」「参加型・未決定のアート」「コマーシャル・メディアへの対抗軸として」を挙げ、1970年代と2010年代の2点間を結びメディア文化俯瞰への糸口としてみた。

阪本裕文氏は「VITAL SIGNALS」¹のカタログで「初期のビデオは技術的にはまだ貧しく、シンプルで基本的な機能しか持たないものであった。しかし、だからこそ初期ビデオアートは豊かな思想性を持ち、自らを成り立たせているテクノロジーとメディアに対して批評的であり得た」と述べており、先駆者たちの作品と証言が正にこの部分において強く現れているのではないと思われる。ドキュメンタリー本編はその経緯において、先駆者たちの様々な試みをどのように纏めるべきかで紆余曲折した。しかしこれまでの日本のビデオアートの先行的研究者(西嶋憲生氏、森岡祥倫氏、クリフトフ・シャルル氏、西村智弘氏、阪本裕文氏)らの論文を参考に、客観的な視座を与えられ、引いては上述のキーワードの列挙に至った。関係各位の皆さんに改めて感謝したいと思う。まだまだ十分とは言えないビデオアートの研究がこの後様々な形で繋がってゆけば嬉しい限りだ。

本作は2012年2月に川崎市市民ミュージアムにて、松本俊夫氏、前出の阪本裕文氏、濱崎好治氏の対談を行ない、その後この学会発表含め上映と対談を続けている。多摩美術大学で石田尚志氏と、ASK? 映像祭では西村智弘氏と、また今号が出来る頃には武蔵野美術大学にてクリフトフ・シャルル氏、映像学会中部支部にて伏木啓氏をモデレーターとしたパネルディスカッションにおいても一部発表する形で紹介されているかと思われる。今後は愛知芸術文化センターでのアートフィルム・フェスティバルや、海外版を来年にむけて準備中なので、今回ご覧いただけなかった方にもお見せできる機会があるかと思う。1963年にヴォルフ・フォステルやナムジュン・バイクラがブラウン管を使ったアート作品やパフォーマンスの試みをビデオアートの起源とするなら、来年2013年がその50周年の区切りとなる。欧州でのいくつかのビデオ祭やアートイベントからの本作の上映依頼を受けている。しばらくこの未来志向型の振り返り作業が続きそうだ。

1. ヴァイタル・シグナル 日本の初期ビデオアート (DVD, 2011, 制作/発売 Electronic Arts Internix <EAI>)

(たきけんたろう/NPO法人ビデオアートセンター東京代表)

記憶のマチエール #4 ―デ・サイン 23

風間 正+大津 はつね



1989年から毎年制作を続けているデ・サインシリーズ (Dé-sign) の23作目。我々は、2009年から「記憶のマチエール」というタイトルで、戦前から現代まで、生き抜いて来られた方々の「記憶の地層」を映像化する試みを行っている。

今回は、画家の野見山暁治氏に、絵画におけるマチエール(絵肌)について、そして日常生活に戦争がどのようにしびり寄ってくるのかについて語って頂いた。野見山暁治氏は、1920年、福岡県生まれ。言うまでもなく、戦後の日本美術界を先導してきた画家である。氏は、6月中旬、東日本大震災の被災地(岩手、宮城、福島)取材した。震災後早い段階で、自分の目でどうしても見たいと、被災地を訪れた。「きっと自分への新しい問いかけが生まれてくるはずだ」と、各地でスケッチをし続けたという。

野見山氏は、東京美術学校(現・東京藝術大学)卒業後すぐ、太平洋戦争勃発にともない、中国とソ連の国境付近に出兵した。

「ここが自分の死ぬ場所なのか」と思いながら見ていた景色は今でも忘れられないという。さらに、病を得て帰国した氏が目の当たりにしたのは、焼け果てた博多の街だった。氏は、戦争がどうしても過去のものとは思えない、あの恐怖は再び襲ってくるだろうという感覚がどうしても拭えないという。

そして、今回の東日本大震災後の東北の姿から思い出されるのは、戦時中の景色とその記憶だという。戦争の時に見た景色と、震災と津波によって破壊された東北の姿が重なった。だが、福島第一原発の事故により警戒区域に指定され、人が住まなくなった地域を訪れた時は、他の被災地とは全く違う空恐ろしさをひしひしと感じたという。原発は、人間がそのようなモノを作ってしまった時点で終わっているのだと語った。人の営みや記憶・時間を描き続けてきた画家の記憶を語る言葉が、「かつて」の事ではなく今やこれからの事のように聞こえてくる。

出演：野見山暁治、佐藤迪知 (Baby)

撮影：大津はつね、田中綾子

編集：風間 正

翻訳：藤松 郁

制作：ビジュアル・ブレインズ

(かざま せい/明星大学情報学部、
おおつ はつね/東京工芸大学芸術学部)

両眼視による世界の知覚に基づいた奥行き感のある3D-2Dアニメーションの考察

大倉 有樹



実写や3DCGによる立体映像は、実際の世界を両眼で見るときの感覚で映像世界の空間の広がりを感じつつ注目したモノ (object) を立体的に見ることができるが、そもそも実写や3DCGは従来の映像を見るときでも空間の広がりを感じることができるし、注目したモノの大きさや他のモノとの距離を大まかに把握することや形を立体的に捉えることができているので、立体映像を制作しやすい面がある。しかし2Dアニメーションの世界では構図が写実的ではなく、モノと空間、モノとモノの関係が現実では成り立たないこともあるし、色もまた我々の世界に存在するモノのように鮮やかではなく、1つのモノに使用される色数が単色もしくは数色に限られていることも多い。そのような構図を含んだ2Dアニメーションにおいて、実写や3DCGで構成された立体映像のように見ることができる立体映像を制作するために、我々が両眼視で世界を知覚している現象に基づくことにした。

結論として、我々が実際の世界を見る時の最も単純な感覚である「地と図」の関係¹と視覚の二重性により、モノと他のモノとの関係や全体的な構図、色数とは関係なしに、2Dアニメーションでも立体映像が作ることが可能であるという結論に至り、我々が実際の世界を両眼視で知覚している現象をもとにして、意図的に注目させたいモノを基点として視覚の二重性を波紋のように作りだすことで、両眼視により注目したモノはそのモノの背景まで見えるために輪郭が際立つので、輪郭で囲まれたモノは平面で見るときのよりも周囲の世界から浮き出るように見せることができ、同時に背景の奥行き感も際立っているように見せることができた。

この考察をもとにして制作した2Dアニメーションによる立体映像作品の展示を行った。なお展示に用いた機器は偏光メガネ式の27型液晶モニターである。

注

1. 熊野純彦『メルロ＝ポンティ 哲学者は詩人でありうるか?』、NHK出版、2005年、第一章を参照。

(おおくら ゆうき/塚塚大学大学院メディア・造形研究科)

An Uncertain Gleam アマチュアフィルムの肖像

末岡 一郎

「たいていのアマチュア映画は自ずと屋外で撮影することになる。しかしこれは驚くべき事ではない。このことを概観すると、まず、照明機器が不要である点、そして次に、ほとんどの(特に初心者による)アマチュア映画の内容が、旅行、遠足、スポーツ、学術探検などに関連付けられている点にある。

以下は映画の中の風景についていくつかの提言である。

時として映画の主だった「英雄」として、スクリーン上の風景がある——ここで風景は主要な意味と感情的を司る役割を担っている。これを私たちはこの映画の風景を、原風景と名付けたい。

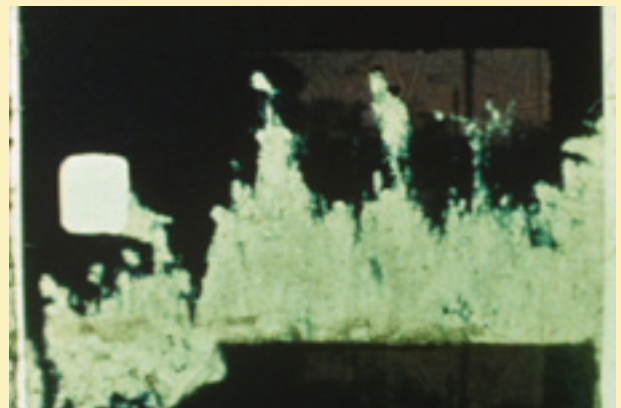
他のケースでは、映像作家は特別な気分を生み出すために風景を用いる事がある。ちょうど長編映画のように、登場人物の性格を強調するときのように。しかし、映画の中で、風景の多くは単に登場人物の背景であり、特別な出来事が展開される場所そのものになる。後者の場合、一見二次的要因と見られるが、映画の任意のエピソードに於ける場所の選択は、好むと好まざるに関わらず各フレームの視覚的印象を決定してしまう。(ナタン・テドロピッチ・シャーマン著「練習から実践へ」)^{*1}

今回発表した作品は、2010年の自作「Vladimir Kempisky's film」と同様、ウクライナ・ドネツィク在住のアマチュアシネアストのフッテージを用いている。ここ数年、国内外のアマチュア映画を見続けている中で、「コダック」、「富士フィルム」が提供する映画サービスとともに小型映画文化を体験してきた私たちは異なる、「もう一つの」小型映画文化とも言える、旧東欧圏の映画作法に、なにかアマチュア映画の原型を見る思いが募ってきた。端的に言ってしまうと、「手作業」の多さに起因する事象の多様さと言える。

映画制作上もとても煩雑なプロセスは、現像にあるといえる。これをまさに手作業で行う結果、フィルムには現像ムラ、レチキュレーション、カラーバランスの崩れ、接着剤により変形したスプライン箇所などが刻印されてしまう。そしてそれを内容の一部としながら一編の映画が完成するのだ。そしてこの点が、旧東欧圏のアマチュア映画の特徴とも言えるだろう。フィルムそのものが作者の存在を雄弁に語るのだった。

こうした撮影・現像・編集・上映に至るすべてはシネアストの責任である事、それはちょうど最初期のリュミエール兄弟の振る舞いを想起させる。同時に、日本国内でも昭和七年に刊行された『小型映画の知識』^{*2}から伺える、当時のアマチュアシネアストに要求される様々な知識も、すべてを自ら解決する方法と言って良い。かつての日本も同様であったのだ。映画を自ら制作する快楽と引き換えに、自己責任で解決しなければならぬ。これと同様な状況にあったのが、1980年に撮影された今回引用したフッテージから見えてくるのである。言い換えれば、映画誕生から実に80年間、(結果的に)伝統的な映画作法を保ってきたのが東欧圏のアマチュア映画制作の実体といえるのだ。

H. シャーマン氏はアマチュア映画のある種の傾向を示している。確かに多くのフィルムは屋外で撮影されたものばかりであった。この点は西も東も変わらないかもしれない。その一方で、フィルムの物理特性が顕在化した時、そのフィルムであること自体が、映画の視覚的印象を決定してしまうのは確かだ。今回の私の作品では、そうしたドネツィク在住の無名のシネアストによる、家族のプライベートな視線とともに、「かつての」映画が包含するイメージの逸脱を顕在化している。この作品は、過去を「今」に引き出す「インターメディアイト・フィルム」と言える。(了)



(作品データ: "An Uncertain Gleam" 16mm film / colour sound 6mins 2012)

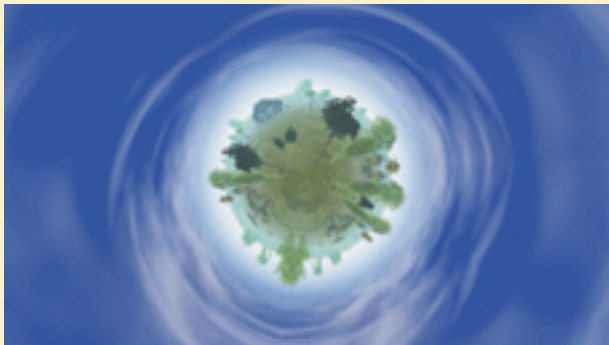
*1: "из практики - для практики", р.3, Натан Теодорович ШИРМАН, библиотека кинолюбителей, москва, 1975. (訳は著者)

*2: 「小型映画の知識」/北尾謙之助・鈴木陽 著 創元社 1932年刊

(すえおか いろは/映像作家、阿佐ヶ谷美術専門学校常勤講師)

Air maneuver

小林 和彦



1. 作品のテーマと目的

本作品は3次元コンピュータグラフィックス（以下、3DCGと略）で構築された空間を疑似的に空撮し、その映像を画像処理によって円形に加工した3DCGアニメーションである。

筆者はこれまで、本作品と同様の手法で実写映像を円形に加工していたが、実写映像の場合、カメラワークに制約があった。そこで、カメラワークを自由に設定出来る3DCGを制作に取り入れ、様々なカメラの位置や高度、動きを試し、円形に加工した際の映像への影響を探る。

2. 制作手順

まず、3DCGで陸地、海、山、樹木などを作成して配置し、舞台を構築する。次に、舞台をカメラが移動しながら撮影を行い、映像を出力する。出力された映像は四角形なので、画像処理で円形に加工する。そして、加工された映像を確認しながらカメラの位置や角度、動きを調整していく。

音楽は、打楽器音とシンセパッド音で構成される。打楽器音は樹木と岩石の数を音符の数に連動させ、樹木と岩石の種類に応じて音色を変化させている。シンセパッド音は、画面の空の面積に応じて音の高低と音色を変化させている。

3. おわりに

3DCGを用いた事で、カメラの高度を変化させたり、カメラを回転させたりして様々な演出が可能となった。

カメラを空から地面に向かって降下させていくと、雲に包まれた空の中心に地面で出来た球体が現れ、さらに降下させると球体が徐々に大きくなる。また、カメラを回転させると、映像が上下反転し、画面中央で球体として存在していた地面が、画面外周を包み込む筒状に変化する。このように、従来は実写映像を用いていた制作手法に3DCGを取り入れる事で、表現の幅を広げられる可能性を持っていると明らかになった。

4. 作品データ

作品形態：3DCGアニメーション

作品時間：1分51秒

サイズ：横1,280画素、縦720画素、30fps、H264、40Mbps

制作年：2012

使用ソフトウェア：e-on software Vue9、Adobe AfterEffects CS 5.5、Apple Logic Pro 9

(こばやし かずひこ/関東学院大学工学部
情報ネット・メディア工学科助教)

根府川 (NEBUKAWA)

太田 曜



2012年 6分

16mmフィルムによる映画作品

この映画作品がフィルムで作られた事は作者の個人的な志向（嗜好）に関係する事で、社会に対して何か主張があるという事ではない。画家が油彩で描こうと、アクリルを使おうと、ペンキや他のどのような“画材”を使おうと作家の自由だ。勿論、時代によって、場所によって、使えるものに制約はあるが、その時にあるメディアの何を使って表現するのは、基本的には作家に委ねられている。とは言っても、映像のメディアの場合、映画・映像産業によって作られたフィルムや、デジタルの媒体を個人の作家も使う事になる。映像産業が効率的、経済的な映像メディアとしてフィルムからデジタルへ移行しようとしている中では、フィルムは時代への逆行のように見られる。

表現の手段（メディア）と表現の興味は切り離す事の出来ない一体のものだ。作家は恣意的になのか、嗜好なのか、偶然からか、いずれにする、何らかのメディアを選択して表現行為を行なう。選んだ以上そのメディアに最も適切な表現のありようを模索するのは作家としては当然の事だ。多くのメディアでの表現を試行する作家も居れば、たった一つのメディアでその表現の可能性を追求しようとする作家も居るだろう。どちらが正しい、という問題ではないだろう。

ただ、問題は、映像のメディアの場合、個人の作家の都合の為にメディアが生産されている訳ではない事だ。フィルムというメディアは映画・映像産業からは、経済の観点から非効率的との事で、社会から退場させられつつある。映画・映像産業にとって表現上の問題は、経済性等他の要素とのバランスの上に成り立っているからだろう。

個人映画作家が、メディアを映画・映像産業にある種“依存”しながらやっているのは否めない。映画に個人的な嗜好でフィルムが使われていたとしても、社会のデジタル化の中ではフィルムで作る事だけで社会的なメッセージとなっているのかもしれない。

(おおた よう/実験映画制作・研究)

resonance #5

黒岩 俊哉



[resonance#5, HD Video(1080i60), 2012, 8'19"]

1) 「resonance #5」は resonance シリーズの5作目となる実験映像作品。これらは映像<見られるもの>と観客<見るもの>のインテュイティブな関係性を常に問題としてきた。映像と観客—ここでは特に意識と身体の主体としての—の間には、映像側から観察した物理的な時間/空間における次元/座標軸と、観客側から観察した知覚的、感覚的、心理的な時間/空間の次元/座標軸がある。前者は例えば1/30秒や100インチスクリーンという客観的な尺度により記述可能だが、後者は常時曖昧であり、観客の経験/心理/個人の身体能力/上映状況などで不規則に変化する。

2) もし仮に超越的な観察者がいたとして、<作者><映像><観客>の三者を外から俯瞰したとしよう。観察者は二つの方向—<作者>側から<映像><観客>を観察した場合と、<観客>側から<映像><作者>を眺めた場合—では、異なった風景を見ることになる。さらに観察者は<映像>→<観客>の次元と、<観客>→<映像>の次元とが、同時に同所に存在することを知らるだろう。

3) 映像側から観察した次元を単に<特性>、観客側から観察した次元を<メタ特性>と呼ぼう。二つの対方向から観察される差違の<共振><干渉>は、ホログラムの乾板をのぞき見るように、<映像>の場において混合され、うごめき、複雑なモアレの渦を形成する。<映像>は、<作者>と<観客>の間において差違の産湯となり、さまざまな下位/上位概念を産み出す。これを映像の<差異の場>または<差違のホログラム>と呼ぼう。

4) 時間/意味/空間の<差違の場>では、つねに<ゆらぎ>が生じている。そしてこれらの相対的位相変位は、時に誰にも想像できない関係性を<作者><映像><観客>にもたらすことがある。resonance シリーズは、これら差違のホログラムが作り出す二次的な体験を狙うものであり、身体と意識の本質問題を観客に投げかける。また、ここでは差異そのものを局所的に評価するべきではなく、差異の生み出す<ゆらぎ><うなり><共振><干渉>といった二次現象にこそ注目すべきである。

5) 本作に出演する舞踏家・白川麻衣子は、東京を中心に活動する、若い舞踏家である。白川の舞踏にはコリオグラフ(振付)がない。彼女の所作はすべて即興(インプロビゼーション)から産み出される。このスタンスは白川の師、原田伸雄と同様である。白川や原田の舞踏は「意図しない」ことを意図している。振付や計画の存在しない即興による所作は、舞踏家の根源的な内面と舞台の場のエネルギーから産まれるのだという。内的な感情や、感情に満たない本能的欲求は、生まれたばかりの子供が発する意味のない声や動きと等しいのかもしれない。

(くろいわ としや/九州産業大学芸術学部デザイン学科)

めふのゆうぐれ
—ある音楽会の話

楊 氷

2011年の夏、宝塚市で「夕暮れコンサート」という音楽会が開かれた。この音楽会の主役は障がい者たちであるが、脇役は自称「技術屋」という男が率いているボランティアたちである。この人たちの姿をありのままに捉えるために、作者はプロのカメラマンに依頼せず、音楽会に携わる一人のボランティアとして手持ちカメラで撮影した。撮影している過程で、障がいや国籍などを超えている、「人と人の絆」を深く感じられた。その絆を浮き彫りにすることが本作品の目的である。

作品の主な人物やあらすじを紹介する。

2011年の5月から夕暮れコンサートの出演に向けて、各出演グループが練習を始めた。「きらら」というグループのセイコさん。障がいでの一回の食事を済ませるには2、3時間もかかるが、ピアノをすらすら弾ける。音楽の世界で自由な自分になれるセイコさん、彼女の傍にはいつも暖かく見守る仲間がいる。「スタジオFC」には、かつて福本さんが居た。2010年の夕暮れコンサートの舞台上に立った彼女は、その年の暮れに病気で世界した。まだ悲しみから立ち直れない福本さんのお母さんを元気付けるため、他のメンバーのお母さんが「今年もいつものように夕暮れコンサートに来て楽しもうね」と誘い出す。「ぼっぴーばーばら」という合唱グループのリサちゃん。就職したばかりの彼女は、慣れない仕事に奮闘しながらも、合唱の練習を続けてきた。仕事と趣味、どちらも大事にしたい彼女、豊かな人生を歩もうとしている。陰で彼女を支えている人が居る。「技術屋」である。

夕暮れコンサートが開かれる場所は、「プラザ・コム」という公益財団法人の施設である。このプラザ・コムを設立したのは、国でもなく、市でもない。一人の「技術屋」である。若い時、小さい会社に就職したかった彼は、希望どおりに小さい会社に就職した。一生懸命働いたすえ、いつの間にか会社を大きくして、自分も副社長になってしまった。1995年の阪神大震災でボランティアをしたことがきっかけで、技術屋は会社をやめ、公益事業を始めた。十数年の間に、「技術屋」のまわりに多くのボランティアの人たちが集まってきて、立場の弱い人たちのために、地域のために、社会のために活動をしている。夕暮れコンサートはその中の一つで、毎年5月になると、障がい者や、障がい者の家族、健常者の主婦、会社員などみんなプラザ・コムに集まってコンサートの打ち合わせを繰り返してきた。技術屋はその人たちを陰で支えている。

2011年8月28日、コンサートの当日を迎えるが、急に降り出した雨で準備された屋外の会場がだめになってしまう。4時頃、雨の中、会場の大移動、技術屋が先頭に立ってボランティアのみんなは走り回る。売布が夕暮れになった時、ボランティアのみんなが雨に打たれてびしょ濡れになったが、主役の障がい者たちは年に一度の晴れ舞台を迎える。

(よう ひょう/大阪府立大学共通教育機構)

among the Golden Mists

芦谷 耕平



「私は方向を見失った……」これは欲望と思考と事物が知覚全体を満たし、ついに知覚しえぬものが知覚される。

—ドゥルーズ＝ガタリ

極東の島国を襲った未曾有の大災害。その被害は甚大なるも、更なる恐怖が人々を蝕んで行く。その目に見えない恐怖は、徐々に徐々に、人々の身体と精神を破壊していった。

と或る憂国の、しかし傲慢な科学者たちは、せめて僅かばかりでも人心の救済をせんと、恐怖の可視化を試みた。

不可視の可視化、それに伴う可視の不可視化、このパラドックスが、本作のテーマでもある。

本作中で、人々が“黄金の霧”によって視界を奪われた後、第二ノ目として使用されるツールが、近年スマートフォンアプリや、アニメーション『電脳コイル』などでも注目された、拡張現実“AR”である。

不可視の可視化により、現実の“眼”を奪われ、テクノロジーに依る仮想の“眼”に依存せざるを余儀なくされる。それは皮肉にも、効率を追求したテクノロジーの進化が人の手を必要としなくなったように、知覚し得ぬものを知覚したが故、方向を見失いあらゆる地図が無効になってしまうように、その“界（ミリュー）”の中にいる人々にパラドックスを突きつける。

本作制作後、首都付近で継続的に起こった“あじさい革命”は、その“熱”の様なモノを写し取った、マスコミに依る報道映像でなく、YouTubeにアップされた参加者たちに依る映像は、一体我々に何を物語るのか。

それは、果たして我々が真実に視ているもの、観たいと欲しているものは何なのかという問いを、我々は今一度、身を切り裂かれる想いと共に喉元へのナイフを突き付けられている、という事実と、同義なのだ。

13 min.

監督・撮影・編集：芦谷 耕平

音楽：衝動物

(あしや こうへい/宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部)

日本映像学会第 39 回 通常総会報告

事務局



去る 6 月 3 日 (日) 13 時 00 分より、九州大学 5 号館 525 教室に於いて第 39 回通常総会が開催されました。

総会は出席者数 64 名、委任状 214 通で会則第 19 条「正会員 (825 名) である構成の 3 分の 1 以上の出席 (委任状を含む)」をもって、定足数を満たしており総会は成立。豊原正智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「2011 年度会務及び研究事業報告」、「2011 年度収支計算書」、「正味財産増減計算書」、「貸借対照表」参照)

(イ) 2011 年度事業報告が岩本憲児常任理事、為ヶ谷秀一理事よりあり、承認。

(ロ) 支部活動報告が田島良一常任理事よりあり、承認。

(ハ) 2011 年度収支計算報告が古賀太常任理事よりあり、承認。

(ニ) 2011 年度監査報告が山口良臣監事よりあり、承認。

(ホ) 第 20 期役員選挙結果報告が武田潔第 20 期役員選挙管理委員長よりあり、承認。

新会長に豊原正智会員、新副会長に岡島尚志会員が新理事より推薦され、満場一致で承認されました。豊原正智新会長が就任の挨拶の後、議長となり総会継続。

(II) 審議に関する件

(別掲「2012 年度会務及び研究事業計画」「2012 年度予算書」参照)

(イ) 2012 年度事業計画案が加藤哲弘理事、太田曜理事より提案、提案通り可決。

(ロ) 支部活動計画が大橋勝理事より提案、提案通り可決。

(ハ) 2012 年度予算案が岡島尚志副会長より提案、提案通り可決。

(III) その他

(イ) 来年度第 39 回大会について主催校募集が呼びかけられた。

以上 (I) (II) (III) すべて審議と承認がなされ、会長の閉会挨拶をもって 14 時 00 分、閉会されました。

以上。

2011年度会務及び研究事業報告

自 2011年4月1日～ 至 2012年3月31日

I. 一般会議	
(1) 総 会	1回
(2) 理 事 会	5回
(3) 研究企画委員会	3回
(4) 機関誌編集委員会	6回
(5) 総務委員会	5回
(6) 会計監査	2回
(7) 選挙管理委員会	1回
II. 研究・事業等の活動	
(1) 年次大会 (第37回)	1回
(2) 機関誌『映像学』の刊行	2回
(3) 会報の刊行	4回
(4) 研究会	
(映像理論)	0回
(映像教育)	3回
(映像表現)	5回
(映像テキスト分析)	0回
III. 支部活動	
(イ) 東部支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 幹 事 会	2回
(3) 講 演 会	1回
(4) 支部研究会	
(デジタルメディア)	2回
(映画文献資料)	2回
(アニメーション)	2回
(映像心理学)	1回
(クロスメディア)	1回
(ロ) 関西支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 幹 事 会	3回
(3) 支部研究会	3回
(4) セミナー	1回
(ハ) 中部支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 幹 事 会	3回
(3) 支部研究会	3回
(4) 学生作品上映会	1回
(5) その他 (共催事業等)	2回
(ニ) 西部支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 研究例会	2回
(3) 幹事会	3回
(4) 講演会	1回
(5) 上映会	2回

2012年度会務及び研究事業計画

自 2012年4月1日～ 至 2013年3月31日

I. 一般会議	
(1) 総 会	1回
(2) 理 事 会	6回
(3) 研究企画委員会	4回
(4) 機関誌編集委員会	6回
(5) 総務委員会	5回
(6) 会計監査	2回
(7) 選挙管理委員会	1回
II. 研究・事業等の活動	
(1) 年次大会 (第38回)	1回
(2) 機関誌『映像学』の刊行	2回
(3) 会報の刊行	4回
(4) 会員名簿の刊行	1回
(5) 研究会	
(映像理論)	1回
(映像教育)	2回
(映像表現)	5回
(映像テキスト分析)	2回
III. 支部活動	
(イ) 東部支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 幹 事 会	3回
(3) 講 演 会	1回
(4) 支部研究会	
(デジタルメディア)	2回
(映画文献資料)	2回
(アニメーション)	2回
(映像心理学)	2回
(クロスメディア)	3回
(ロ) 関西支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 幹 事 会	3回
(3) 支部研究会	3回
(4) セミナー	1回
(ハ) 中部支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 幹 事 会	3回
(3) 支部研究会	3回
(4) 学生作品上映会	1回
(5) その他 (共催事業等)	2回
(ニ) 西部支部	
(1) 支部総会	1回
(2) 研究例会	1回
(3) 幹事会	2回
(4) 講演会	1回
(5) 上映会	1回

※会員数 (2012年4月1日現在)

正会員	821	賛助会員	15	合計	836
-----	-----	------	----	----	-----

総務委員会報告

古賀 太

2年前に初めて理事になり、岡島尚志委員長のもとで、総務副委員長を務めました。

このたび総務委員長となり、再び学会を総務の立場から支えてゆく所存です。幸い、会長は同じ豊原正智さん、岡島さんは今期は副会長ということで、前期からの路線を踏襲しつつ、さらに改革を進めたいと思っています。

第20期総務委員会メンバー

委員長 古賀 太 (常任理事)

委員 遠藤賢治 (常任理事)

委員 伏木 啓 (常任理事)

委員 石坂健治 (理事)

委員 末永 航 (理事)

この号の豊原会長の「展望」にある通り、4回の会報のうち3回をネット化することで、学会の予算は「低空飛行」を脱しました。その分を学会員の研究活動を促進する仕組み作りに向けるべく、現在検討中です。皆様の活発なご提案をお待ちしております。

なお、前期からの課題だった、学会WEBページにおける会員限定パスワードの発行について、ある程度が目途が立ちました。今年中にはお知らせできると思いますので、今しばらくお待ち願います。

(こが ふとし/日本大学藝術学部)

研究企画委員会報告

相内 啓司

1：研究企画委員会開催の計画：

必要に応じ年に4回程度開催（なお、計画の内容については暫定的なもの）

a: 研究企画委員会の理念、目的、運営方法、予算等について討議し、有るべき方向性を摸索し、その結果を情報として共有する。

研究企画委員長の選出方法等の基本方針を検討し明文化する。(制度等に関する検討内容についての結論を会則の付則などに反映することを視野に入れ検討)

b: 支部研究会を含めて、各研究会の活動状況を調査し、情報の共有を図る。

研究会のあり方に関して、理念、目的、運営方法、予算等について研究企画委員会で討議し、問題点があれば各研究会、会員と問題意識を共有し、対応策を検討する。

c: 映像学会全体、および映像文化にとって意義をもつ新たな研究テーマ、課題について討議し、企画の発案、運営等についての検討を進める。

2：研究企画委員会についての報告

はじめに：研究企画委員会、および直属する研究会について

●研究企画委員会について

研究企画委員会は理事会が主宰する委員会です。

2012年度の当委員会は会員の選挙によって選出された理事の中から、自薦・他薦により、理事会の承認を得て以下の8名が選出され、運営することが決まりました。

相内啓司、太田曜、落合賢一、斉藤綾子、諏訪敦彦、鳥山正晴、吉川直哉、李容旭（順不同、敬称略）

●委員長の選出について

当委員会委員長は現在時点（2012年9月10日現在）では確定していません。（そのため前委員長太田曜氏の指名により相内啓司が暫定的な研究企画委員会委員長候補としてこの報告書・計画書をしたためています。そのため、計画についても暫定的なものとなっています）

その背景について：7月28日前委員長太田曜氏から各委員に対して以下の報告がなされました。「豊原会長より前委員長太田氏の再任が提案されました。太田氏からは理事の相内啓司氏の研究企画委員会への参加と委員長就任を提案。その後本人と電話で確認、相内氏が委員長就任を快諾されました」と。

これに対して、後日依頼を受けた相内は熟慮に欠け軽率に受諾したという反省がありました。どうに委員長の選出についてトップダウンの依頼というかたちではなく、各委員が納得できるようなより適切な選出の手続きがあるべきではなかったかの疑問を持ち、委員長選出の手続きや方法について再検討直していただくように各委員に提案させていただきました。

なお、当学会の会則では委員長の選出については規定が無く、また委員会の理念、目的、機能、権限等組織運営についての規定など明文化されたものもありません。（これまでは委員長の選出については慣例的にそのつど指名制、自薦・他薦で委員の間で合議されて決定していたようです）

私個人としては会員の意思を反映する会則そのものにもう少し規定性が必要と感じています。そのようなこともあり、研究企画委員会の委員長の選出にあたって提案したのは選挙を前提にしたものです。自薦・他薦で候補者をたて、候補者は「研究企画委員会の運営に関する方針（趣意書）」を提示し、各委員がそれを承認するかどうかの意志を示すことで採決しようというものです。

現時点ではこの提案に対して委員全員から回答をいただいていませんが（一部賛同、一部未回答）、それを受け前委員長太田曜氏とも協議しながら、現在は概ねこの提案にしたがって委員長の選出を仕切り直す

いうことで進んでいます。

現状は他薦により暫定的な委員長候補として相内が「研究企画委員会の運営に関する方針（趣意書）」を（委員会に）提案しています。そして前委員長にその承認、非承認の集計をお願いしている段階です。

*なお、相内が（委員会に）提案している「研究企画委員会の運営に関する方針（趣意書）」については、文末に付録として掲載しています。

●研究企画委員会に直属する研究会について（研究会、代表者、連絡先）

研究企画委員会には以下の4つの研究会が直属しています。それぞれ発案者と共同研究者による研究会として発足し、会員とともに継続的な活動をするものです。いずれも当学会の研究活動の根幹を成すものとして重要な意義を持つ研究会といえます。

映像理論研究会：代表 木村建哉 成城大学文芸学部

映像教育研究会：代表 為ヶ谷秀一 女子美術大学メディアアート学科

映像表現研究会：代表 伊奈新祐 京都精華大学

連絡先（奥野邦利）日本大学芸術学部映画学科

映像テキスト分析研究会：代表 長谷正人 早稲田大学文学学術院

各研究会は各支部という枠組みを超えて集まる研究者・会員によって組織されています。各研究会は当学会の理念を反映し、その研究の活動の意義を顕示し、映像研究に寄与すべきものといえます。また実践的な研究活動を通じてその研究内容、研究成果などを社会的に還元する役割を担うものといえます。

ここにあげた4つの委員会はその発足の経緯については不明な点も有りますが、研究企画委員会の討議の中から発案されたものと、映像表現研究会のように会員によって自発的に発足された研究会の代表が研究企画委員会への所属を申請し、その後理事会によって承認されたものがあります。

その意味では、研究企画委員会に直属する研究会は現在ある4研究会に限定されるものではありませんし、どうに無条件に恒久性があるとはいえないものともいえます。したがって理念的には、研究企画委員会は必要に応じて既存の研究会についての意義を確認し直したり、新たな研究会を発足させること、また会員が主宰する研究会の研究企画委員会への直属希望の申請などについて検討する可能性に開かれているといえるのではないのでしょうか。（文責：相内啓司）

●支部研究会について

各支部についての研究会の一覧を以下に示します。（第19期）

東部支部研究会の中の研究会

映画文献資料研究会：代表 田島良一 日本大学芸術学部映画学科

デジタルメディア研究会：代表 河口洋一郎 東京大学大学院情報学環

アニメーション研究会：代表 横田正夫 日本大学文理学部心理学研究室

映像心理学研究会：代表 横田正夫 日本大学文理学部心理学研究室

クロスメディア研究会：代表 李 容旭 東京工芸大学芸術学部映像学科

関西支部研究会：代表 大橋 勝 大阪芸術大学映像学科内（遠藤賢治）

中部支部研究会：代表 池側隆之 名古屋大学大学院国際言語文化研究科

西部支部研究会：代表 中村滋延 九州大学芸術工学府内（伊原久裕）

●研究企画委員会の現状と問題点

a: 各研究会について

映像理論研究会、映像テキスト分析研究会、はこの2年間1回も開催されていない。映像教育研究会、映像表現研究会に関しては年に1-3回以上開催されています。

b: 活動資金について

会報のインターネット化等によって、映像学会の全体の財政状況は改善されて来たとの事です。それに伴い、各支部へも所属人数に応じて活動費、研究費が配分されています。それらの活動費は研究会の開催に際して、おもに非学会会員講師を招聘した時の謝礼等に使用されているようです。

一方、予算配分に関して研究企画委員会内の各研究会へはあらかじめ予算が配分されていません。理事会では、掛かった経費に関しては理事会の承認を得て払うという事になっております。各支部の研究会と研究企画委員会内の各研究会とは活動費、研究費に関して手続きが異なります。

しかしながら、これまでのところ活発に活動を続けてきた研究企画委員会直属の二つの研究会に関しては理事会へ諮って経費を清算するという事は行なわれていません。(文責：研究企画委員会・前委員長太田曜)

●第1回研究企画委員会の討議内容(委員7名出席。相内を除く。7月21日)

a: 支部研究会を含めて、各研究会の活動に関して調査する。

b: 研究会のあり方に関して、研究企画委員会で議論し、必要に応じてその方向性を検討する。

「研究会が学会の教育システムになるべき」、との意見や、「インターネットを利用して発表の場を広げてはどうか」、等の意見も出ました。

c: 第2回研究企画委員会を次回理事会の日10月13日土曜日の13時~15時で日大芸術学部内で開催予定。(文責：研究企画委員会・前委員長太田曜)

付録：相内が(委員会に)提案している「研究企画委員会の運営に関する方針(趣意書)」

はじめに

今期(2012~2014)の研究企画委員会の運営に関して考えるにあたり、研究企画委員会という存在そのものを意味付けるために欠かせないと思われるいくつかの点について疑問がわいてきました。それらは今回の委員長の選出にあたっての手続きの問題に関して端を発するものでもありますが、あらためて本学会の会則を読み直すにあたってその選出に関する規定が不在であることを知ったことにも関連するものです。

とくに疑問に思うことではありますが、この研究企画委員会という組織そのものについての規定が曖昧であること、そしてその目的、機能、運営面に関する規定というものがありません。

そもそも理事会の直属機関として機能する研究企画委員会はどのような理念のもとに組織され、何を企画し、運営するのか、あるいは所属する各研究会との関係においてどのような機能を果たすのかなどという点についてこれまであまり議論されてこなかったのではないのでしょうか。この点はたんに私個人が無知であるにすぎず、多くの会員にとってはこの種の議論は必要がないのかも知れません。

しかしながら、今期会員より選出された委員によって構成される本委員会においてはまず、愚直にこのような点についての議論を起し、基本的な立ち位置について可能な限り明確なイメージを描き、それを共有しじっさいの運営に反映させることが必要ではないかと考えます。

以下に、具体的にとりあげてみたいことについて箇条書きにしてあげてみたいと思います。

1: 研究企画委員会の理念について考える

(理念は以下に挙げる本学会の設立の趣旨に準ずるものです)

「既存の媒体を対象とする学問的研究を超え、映像という共通の問題意識を大切に、人間と社会の未来について、自由な討論と関連な研究の場をつくり出すことです。閉ざされた研究、限定された交流ではなく、あくまで開かれた視点に立つ総合的思考—これこそ今日の文化的要請に応え、本質への問題提起を行う姿勢ではないでしょうか」とあります(下線は相内)。

上掲の趣旨は映像研究について考えようとする者にとって、それぞれのおかれた時代状況においてどのような問題を大きくとらえるべきであるか、また逆に具体的な状況と照らし合わせる時どのような問題が個別の課題として議論されるべきなのかを示唆する内容が含まれているように

思えます。たんに機能としての委員会ではなく、理念を持つ研究企画委員会としてイメージが共有されれば必ずと何をすべきかという方向性もイメージされるのではないのでしょうか。

2: 研究企画委員会の目的・機能について考える

a: 研究企画の発案、および会員からの提案事項についての検討:

学術的研究者、制作者・表現者の双方にとって利益をもたらす研究企画をとりあげ、映像研究、映像表現に関する発案内容について討議、検討する。優れた内容を持つものについては研究会の組織化やその運営を奨励する。

b: 研究会の発足、および研究企画委員会への所属に関する許可と廃止

会員によって独自に組織された研究会が研究企画委員会への所属を希望する場合、あるいは離脱を希望する場合、これを検討し、許可あるいは廃止を決定する。

c: 研究企画委員会に所属する各研究会の活動状況の把握:

所属する各研究会については申告制により活動状況を把握する。その結果に基づき、適正な運営について討議し、活性化を促す。また、運営についての適切な活動状況が一定期間確認できない場合にはその存続の意義を問う。

d: 後進の研究、制作の支援

学会に所属しているか否かをこえて学生、若手の研究者、表現・制作者の研究・活動について活性化を図る機会を設ける。

3: 研究企画委員会の運営についての確認—調整

a: 予算についての検討

研究企画委員会には前もって独自の予算が与えられてはいない。この点について討議と提案を行なう。

b: 基本的な構成メンバーは常任理事のなかから選出される。

c: 委員会の開催

必要に応じて随時委員会を開催し、懸案事項について討議し、必要に応じて結論を出す。

4: 委員長の選出の仕方について検討し、明文化する

以下のいずれかを提案します。

A: ①自薦・他薦で候補者を決める。

→②候補者は委員会運営に関する基本的な趣意を表明する。

→③各委員が投票する。

→④得票数の最高位の方が委員長に就任する。

B: ①特に候補者を絞らず、適任者と思われる委員を1名選んで投票する。

→②得票数の最高位の方が委員長に就任する。

→③委員長は委員会運営に関する基本的な趣意を表明する。

5: 研究企画委員会の独自の企画によるプロジェクト(事業計画)について

企画委員会独自のプロジェクト自体があり得るのかという疑問があります。その点についての検討をしたいと思っています。

例) かつて、企画されては実現されないまま流産してきた「映像学事典」、「映像学ハンドブック」(いずれも仮称)があります。

企画内容の検討もされたこともありますが、執筆者の選定や都合などでいずれも実現していません。

これは企画委員会の独自プロジェクトとして構想されていたようですが、むしろそこに無理があったような気がしないでもありません。

このような企画は今日的な意味を問われるものですが、その意義や内容の検討、実施を含め「○○」編纂研究委員会などを組織して、委員を募り実現を模索するのが適当ではないかと思えます。

以上

(あいうち けいじ/京都精華大学芸術学部)

映像表現研究会

伊奈 新祐

< ISMIE2012 >の開催について

前号の会報でもふれましたが、< インターリンク・学生映像作品展：ISMIE2012 >の開催日程は、以下のようになりました。

- ◎京都会場> 10月19日(金)・20日(土)・21日(日)
(京都四条烏丸・cocon 烏丸ビル3階「kara-S」)
*「京都メディアアート週間2012」のプログラムとして上映予定。
- ◎東京会場> 11月下旬を予定
(会場は現在最終調整しており、決定次第公表)
* 11月24日(土)または12月1日(土)の18時から参加校の推薦者によるシンポジウムを予定。

9月末の締切で参加予定校から推薦作品のデータ提出が行われ、現在、上映会の準備が行われています。東京会場が今回より従来の初台から都心の便利な会場へと変更を予定しており、現在会場サイドと日程や運営方針について最終の調整をしています。残念ながら現時点では具体的な内容を示すことができませんが、おそらく参加校の教員および学生が会場運営を行うことが条件になると思われます。例年のように、奥野会員を中心とした日大スタッフだけでは運営することができませんので、東部支部の複数の参加校による共同運営体制を作る必要があります。日大以外の参加校の先生方と学生達の積極的な支援協力をお願いする次第です。

また東京上映後、希望により巡回上映会のための作品貸出しを行っておりますが、現時点では、名古屋(名古屋学芸大学・瀬島久美子会員担当)での上映が予定されております。巡回上映に関しては、研究会事務局(日大・奥野会員)までお知らせください。

(いな しんすけ/映像表現研究会代表、京都精華大学芸術学部)

機関誌編集委員会

藤井 仁子

役員改選に伴い、機関誌編集委員会の構成も一新されました。新委員会は目下、最初の重要業務として『映像学』89号の編集を鋭意進めているところです。そのなかでわれわれは、部分的にはありますが、新しいやり方を試みました。会員のみなさま全員のご理解を仰がなければうまくいかない試みです。この場をお借りして簡単にご説明申し上げます。

近年、『映像学』への投稿本数が増えたのは大いに喜ばしいことです。しかし、それにつれて査読にあたる各編集委員の負担も著しく増大しており、これは厳正かつ公正な査読体制の維持という観点からも放置できない問題です。本来であれば査読期間をより長くすることが望ましいのですが、印刷所への入稿日から逆算して決められている現行のスケジュールをすぐに変えることは容易ではありません。そこでわれわれは、従来例外的にしか採用されていなかった外部査読の制度を活用することになりました。投稿された論文の内容によっては、もっとも適当と思われる会員に査読を委嘱するというものです。これは規定上も慣例上も問題のないことが確認されています。もちろん、採否と掲載号の最終的な判断については従来どおり委員会が責任を負い、1件の論文につき3人置かれる査読者をすべて外部に委嘱することはありません。

突然のお願いであったにもかかわらず、幸いにも89号で委嘱をした外部査読者の方々には全員からご快諾をいただきました。今回の試みに瑕疵のなかったことを精査したうえで、特に問題が発見されなければ、われわれは次号以降でもこの制度を必要に応じて活用するつもりです。しかしながら、余裕のない編集スケジュールのなかで外部査読の制度がうまく機能するためには、全会員のご理解とご協力が必要とされます。この制度の下では、会員のみなさまのどなたもが例外なく査読者候補であるからです。

申し上げるまでもないことですが、この試みは、編集委員がただ楽をするために負担を外部に丸投げしようとするものではありません。多岐にわたる映像学の研究領域を限られた委員がすべてカバーすることは困難ですが、外部査読の制度が定着すれば、想定外の新規テーマで書かれた高度に専門的な論文にも、より柔軟に対応することができるよう。外部査読の活用は、機関誌が学術雑誌としての水準を下げることなく、学会内の多様なニーズに応えていくために必要な施策であるというのがわれわれの考えです。会員のみなさまのご理解を重ねてお願い申し上げます。

(ふじい じんし/早稲田大学文学学術院)

支部・研究会だより 東部支部

奥野 邦利

支部報告と計画について

=報告=

東部支部として以下の研究会を実施しました。

- ・第30回映画文献資料研究会
日 時：2012年7月28日(土) 15:00~17:00
場 所：日本大学芸術学部江古田校舎東棟 E204 教室
発表者：西村安弘会員(東京工芸大学)
テーマ：「映画『欲望の法則』における「声」の戦略」

- ・映像心理学研究会・アニメーション研究会 合同研究会
日 時：2012年8月4日(土) 13:00~17:10
場 所：日本大学文理学部百周年記念館会議室

(映像心理学研究会)

- 発表者：野村康治会員(日本大学) 櫻坂英子会員(駿河台大学)
表 題：撮影行為の日常化とその意識に関する考察
発表者：鈴木清重会員(立教大学)
表 題：映像体験の記述と分類に関する芸術心理学的研究

(アニメーション研究会)

- 発表者：木村智哉氏(早稲田大学)
表 題：“表現者”と“労働者”のあいだ—東映動画株式会社を例に—
発表者：横田正夫会員(日本大学)
表 題：日韓の長編アニメーションの心理学的比較

=計画=

東部支部の今期計画に代えて、以下の問題提起と共に、会員活動に資する支部の今後を検討する予定です。

まず、3期前より予算化された東部支部に対する支部補助金の利用範囲や方法が明文化されていません。このことは、東部支部だけではなく、関西、中部、西部の各支部とも連携を取りながら、広く会員の研究活動の助けとなるよう一定程度の制度化を必要としており、早期に方向性を示したいと考えています。

また、これまでも理事会では議論になることもあった、研究企画委員会直属の研究会と東部支部研究会との関係や運営面での問題点などを、研究会企画委員会と情報交換しつつ状況の改善を図る予定です。

最後に、東部支部に含まれる東北、北海道の両地区に対しては、これまで補助金が活用されることが少なく、この問題は支部の在り方にも関係することであり、総務委員会及び各支部とも連携を取りながら、総合的に検討すべきことと考えています。

(おくのくにとし/東部支部担当常任理事、
日本大学芸術学部映画学科)

支部・研究会だより 西部支部

中村 滋延

西部支部そのものの活動ではありませんが、第38回大会を九州大学大橋キャンパス(九州大学芸術工学部)で行いました。九州大学所属の会員のみではなく、九州産業大学や西南学院大学所属の西部支部会員が実行委員として関わりました。

大会開催の準備運営に支部会員の一部分が忙殺されていた関係で、今年度前半については特に支部活動は行っていません。

後半は例年通り研究会を12月から1月に行い、同時に総会を開催する予定です。

また、いくつかの映像関連イベントに対して、名義後援というかたちで支援していく予定です。

以上

(なかむら しげのぶ/九州大学大学院芸術工学研究院)

映像心理学研究会

横田 正夫

今年度第1回の研究発表会を平成24年8月4日(土曜日)に日本大学文理学部百周年記念館会議室1にて開催した。アニメーション研究会の合同の催しであった。映像心理学研究会は13:00～15:00の間におこなわれ、プログラムおよび発表要旨は次の通りであった。

表題：撮影行為の日常化とその意識に関する考察

(13:00～14:00)

発表者：野村 康治会員(日本大学) 櫻坂 友子会員(駿河台大学)

要旨：カメラは、高画質化、高性能化という進化的な技術発展を遂げる一方で、操作の簡易化、低価格化といった汎化的な発展も遂げてきた。そして、撮影行為は専門的知識を持たない多くの人にとっても極めて身近な、日常的な行為となってきた。撮影行為の日常化を背景にしたカメラの使用状況や撮影行為に対する意識について、発表者らが行ってきた、ここ10年間の調査結果を報告する。また、そこから撮影行為に関する心理的意味を考察してみたい。

表題：映像体験の記述と分類に関する芸術心理学的研究

(14:00～15:00)

発表者：鈴木 清重会員(立教大学)

要旨：映像心理学研究会での過年度の報告内容を踏まえ、映像体験の記述と分類に関する考察を紹介する。可能な限り具体例を紹介しつつ問題提起を行いたい。

映像体験の記述 映像の心理学的研究を行うためには、映像の体験を心理学的に記述する必要があるだろう。体験の記述を目的とした研究を行うには、記述の単位を見出す理論的検討が必要と考えられる。例えば、芸術を記述する単位として技術、技能、技法という3種類の記述単位を指摘できる。さらに、記述的研究では、記述の単位と視点の関係の考察が必要である。映像をはじめ、芸術を記述する視点には、制作者、鑑賞者、研究者の3つを想定できる。本研究では、鑑賞者の知覚する事象を単位として動画の知覚を考察できるか検討した。従来の心理学研究では、事象知覚の問題は知覚体制化と時間性問題として議論されることがあった。また、従来の知覚体制化理論の分類には、静止画像の体験を基盤にうごきの体験を考察する点など、構成主義や間接知覚論の特徴もみられた。本研究では、動画系列の知覚体制化という新しい理論的枠組みで、事象知覚のゲシュタルトを考察した。

動画の群化 動画系列に知覚される事象の記述を試みると、事象のゲシュタルト(事象の体制化)という概念を考察できる。動画系列を観察するとき、動画間に連続性を知覚できる場合がある。連続する動画群は、一連の出来事を表現する場合がある。連続性は事象の特性の一つであり、時間の体験を生む「連続と分凝」の感覚である。動画系列に感じられる連続と分凝の程度に応じて、動画間にまとまりが生じる。動画間の連続と分凝として感覚できるまとまりが、系列内の個々の動画や静止画像の意味を規定する場合がある。したがって、静止画像に基づき動画系列の知覚を考察することは難しい。逆に、映像作品内に体験される事象の体制化を検討することにより、映像作品の体験を心理学的に記述できる可能性がある。動画系列に知覚される事象のゲシュタルトという考えに基づき、知覚体制化理論の再構築を検討した。

映像体験の分類 動画系列の知覚体制化理論に基づき、種々の映像体験に関する事例研究を行った。また、映像制作の体験を踏まえ、映像体験を分類する研究を試みている。例えば、「アニメーション」と呼ばれ得る作品の典型例、非典型例、境界例のうち、境界例に属すると考えられる事例を集めた実験的オムニバス作品を制作し、制作過程と鑑賞体験の関係を検討した。具体的な作品の制作事例から、「アニメーション」とは何かを考察した。2012年の日本での金環日蝕を撮影した実写動画などの事例を紹介する予定である。

今回の研究会の開催に関しては未定であるが、今年度中に2回目の研究会を開催したいと考えている。

研究会の様子



(よこた まさお/映像心理学研究会代表、日本大学文理学部)

アニメーション研究会

横田 正夫

日本映像学会アニメーション研究会の本年度第1回目の研究会を平成24年8月4日(土曜日)に開催した。開催場所は日本大学文理学部百周年記念館会議室1で、映像心理学研究会との合同の研究会として開催したが、プログラムは、映像心理学研究会の後に設定した。アニメーション研究会の表題、発表時間、発表者、発表要旨は以下の通りである。

表題：“表現者”と“労働者”のあいだ—東映動画株式会社を例に—

(15:10～16:10)

ゲスト発表者：木村 智哉氏(早稲田大学)

要旨：日本で最初に商業アニメーションの製作を持続的に行った企業である東映動画(現・東映アニメーション)株式会社を対象に、その諸々の変化を見ることは、商業ベースでアニメーションを作る意味を考えることにつながる。本報告は、既存の研究成果に加え、独自に行った労働組合への調査成果も用いて、同社の創業から約4半世紀の間の変化を、文化論と産業論の双方の観点から複合的に概観することにより、日本の商業アニメーション史について考察する一つの視点を提示することを試みる。

表題：日韓の長編アニメーションの心理学的比較

(16:10～17:10)

発表者：横田 正夫会員(日本大学)

要旨：2011年の同時期に韓国では「Green Days」、日本では「コクリコ坂から」が公開された。いずれも高校生の日常を描いているが、前者では心理的な問題は自身が自ら行ったごまかしの行為であり、後者は自分の知らなかった父親の一面と、もしかしたら兄弟かもしれない先輩に出会ってしまうことによる心の動揺が描かれていた。「Green Days」の高校生は交友関係の中で自身の尊厳を取り戻し、「コクリコ坂から」の高校生は母親や大人の援助を待って、心の問題が解決されたかに見える。高校生の心の在り方が大きく異なっているように描かれていた。

木村氏は本会会員ではないが、歴史学の支店から、東映動画の初期の動向を、労働運動ニュースを手がかりとして、精緻に論じた。東映動画の労働争議については、アニメーション史の中で触れられることはあっても、木村氏のように同時代の資料を丹念に読みこなして論じられてきてはいない。ただ発表時間が若干短かったため、後半端折ることになったのは残念であった。

横田会員の発表は、日本のアニメーションにおける親子の依存関係を、韓国の作品と比較することで明らかにしたものであり、子が親に依存するばかりではなく、かえって親が子どもに依存しているといった関係が描かれていると述べている。

今回の研究会は、未定であるが、今年度中に2回目を開催予定である。



木村智哉氏の発表

(よこた まさお/アニメーション研究会代表、日本大学文理学部)

関西支部では第 65 回、第 66 回研究会を下記の通り開催いたしました。

第 65 回日本映像学会関西支部研究会

日時：平成 24 年 3 月 24 日（土）午後 2 時より

会場：宝塚大学（宝塚キャンパス）円形棟 1F アートホール

研究発表 1：映画と場所の変容——戦後日本映画における「郊外」を通じて

大阪芸術大学大学院芸術研究科 田中晋平会員

研究発表 2：ピンク映画の 50 年

～ピンク映画は日本映画に何をもたらしたのか？

宝塚大学造形芸術学部メディア・デザイン学科 沼田浩一会員

田中会員の発表は映画における「場所」の問題を再考する試みの一環として、戦後の日本映画における「郊外」の表象を検討するものでした。「郊外」は都市と田舎の「あいだ」に位置する曖昧な場所であること、そして多くの小説や漫画、TV ドラマや写真、映画などの舞台としても扱われ続けてきたことが確認された上で、映画を通じて場所のイメージが、どのように変容してきたかが幾つかの映画作品を元に論じられました。戦後の高度成長期以降、合理的で近代的な居住空間のイメージから中流化、荒廃と新たな地域コミュニティの形成にいたる状況が映画やドラマにおいて様々に語られています。そこでは生きる為の場所を確保するという課題を抱えた登場人物達の身振りを通じて、「郊外」という曖昧な場所が同一性を喪失したり、逆に特別な空間として存在感を帯びることが発表者によって指摘されました。

沼田会員の発表は、ピンク映画誕生 50 年を機に、日本映画史におけるピンク映画の役割と意味を検討し直すものでした。ピンク映画の定義と特徴を確認した上で、ピンク映画と一般映画の間での人材（監督、脚本家、俳優など）の流動や、制作配給、メディアにおける扱い等の歴史と状況が解説されました。そしてピンク映画が低予算少人数スタッフの特殊なジャンル映画である故の様々な意味が発表者によって指摘されました。ピンク映画が映画制作の登竜門的な機能を果たし、多くの新しい才能が映画制作に流入したこと。濡れ場シーンさえ押さえておけば内容的制約が少ないため、逆に作家性の発揮が可能であったこと。そして何よりもピンク映画そのものが他に類のない独自のコンテンツであることが熱く語られました。

両研究とも活発に質疑応答がなされ、有意義な議論の場を持つことが出来たと思います。特に沼田会員は、関西におけるピンク映画事情など、若干脱線しつつも興味深い話題を披露していただきました。

第 66 回日本映像学会関西支部研究会

日時：平成 24 年 5 月 26 日（土）午後 2 時より

会場：京都造形芸術大学 映像ホール（人間館 B1）

研究発表 1：写真からみるハンス・ベルメール—初期人形写真からウニカ・チュルン緊縛写真まで—

大阪大学大学院文学研究科博士後期課程 松岡佳世会員

研究発表 2：澤井信一郎監督『ラブ・ストーリーを君に』で描かれる「難病」と「純愛」—1988 年の日本映画における「純愛もの」についての一考察

帝塚山学院大学 中村聡史会員

松岡会員の発表は、シュルレアリスムの芸術家ハンス・ベルメール（1902-1975）の作品制作について、特に写真との関連に注目して詳細に検証するものでした。ベルメールの初期人形を撮影した写真は、造形作品としての人形や、その仕掛けを説明する為の記録である発表者は指摘しています。そして少女の関節人形を撮った写真になると、構成写真としての意味合いが強まっていき、写真に収めること自体が制作の目的に変化していきます。そして最後の恋人であるウニカ・チュルンの緊縛写真にいたる過程の中で、被写体・写真・撮影者の関係は、より複雑で緊密なものに移行していくと発表者は指摘しました。同時にこの変遷の中でも一貫するベルメールのまなざしと造形性が、写真を定点にすることで明らかに理解することができました。

中村会員の発表は、澤井信一郎監督作『ラブ・ストーリーを君に』（1988）を「純愛もの」にカテゴライズしながらも、その物語の特異性を指摘することで逆に「純愛もの」を捉え直し、更にその可能性を探るものでした。発表者は「純愛もの」の条件として男女の純真な愛情とそれを妨げる何らかの障害の存在を挙げているが、『ラブ・ストーリーを君に』は周囲の人間のお膳立てによって恋愛感情を育んでいく少女と青年の物語であるという点で特殊であると指摘しています。その上で白血病の少女が死んでいくのが、余人を挟まない青年との二人きりの登山の最中であるのは、「純愛もの」の類型を踏襲しているとも述べています。これらの分析をふまえて、日本映画の状況とジャンル映画の可能性について提言が行われました。

ここでも活発な質疑応答と意見交換があり、有意義な議論の場を持つことができました。なお第 65 回、66 回研究会は、それぞれ幹事校の吉川直成会員と伊藤高志会員の尽力によって実施することができましたことを付け加えておきます。

第 34 回夏期映画ゼミナールが 8 月 3 日から 5 日にかけて、「映画が描く共同体—連帯と束縛—」というテーマで開催されました。詳しくは石塚洋史会員の報告をご覧ください。

今後の予定としましては、第 67 回研究会と 2012 年度関西支部総会を 12 月 8 日に神戸学院大学にて行う予定です。発表者、研究題目等は未定ですが、確定し次第お知らせいたします。

（おおはしまさる／関西支部担当常任理事、大阪芸術大学）

映画と場所の変容——戦後日本映画における「郊外」を通じて

田中 晋平

映画における場所の問題圏を再検討する試みの一環として、本発表では戦後の主に高度経済成長期以降の日本映画に認められる「郊外」表象の変遷を概略的に検討した。これまで所謂「郊外」という地域とその場所の性質をめぐるっては、都市と田舎の「あいだ」に位置し、「ノン・カテゴリー・シティ」とも呼ばれるその同一性の不確定性が指摘されてきた一方、「均一・画一的・没個性的な空間的」、「コミュニティの喪失・欠如」「ファスト風土化」といったステレオタイプな言説に覆われてきた点も含め、社会学や都市論などの研究対象として大きく取り扱われてきた。現在その場所の多面性を再検討する作業上、「郊外」を物語の舞台として扱った小説や漫画、アニメーション、TV ドラマや写真、映画などのメディア表現に着目する意義が高まっていると思われる。それは単に「郊外」と呼ばれた地域の固有性が、個別のメディアで表象されてきた経緯を問題にするだけでなく、ステレオタイプ化された場所の同一性を、映画などの表現媒体がいかに変容させ、描き出してきたかという論点に繋がる。その具体例を提示するため、本発表では山田洋次監督『下町の太陽』（1963 年）を起点に、特に郊外を舞台とした主要な映画や TV ドラマで描かれた「家族」や「共同体」というテーマに議論の焦点を合わせた。概観した 60 年代から 90 年代後半までの映像作品には、時代ごとにその意味を大きく異にするとはいえ、家族や地域コミュニティの理想や問題点と「郊外」という舞台を安易に結びつける傾向が散見される。しかし、既に川島雄三監督『しとやかな獣』（1962 年）など、60 年代当時の郊外と思われる団地で暮らす、一般化された家族像とは全く異なる家族描写を行った作品も多数存在する（発表で指摘できなかったが、そこに国土開発によって消失された戦争の記憶の痕跡、あるいはその喪の作業の問題などを読み取ることも可能だろう）。また 70 年代以降に進む家族に対する危機意識（及びその低下）と歩調を合わせた郊外像の変化の中でも、松岡錠司監督『さらきらひかる』（1992 年）や黒沢清監督『ニンゲン合格』（1998 年）など、「郊外」を生きたための場所として確保していく登場人物らの身振りを通じて、ステレオタイプ化された郊外像の変容を促す作品が認められる。そして、それらの事例は、映像メディア自体が運動の形式によって場所の同一性を変容させる性質を持つ意義をも不意に浮かび上がらせる。最後に富田克也監督『サウダーズ』（2011 年）などを挙げ、「荒廃」や「スラム化」が指摘される郊外の現状にも言及した。時間の制約上触れられなかった映像作品が多数あったが、今後は発表後の質疑で指摘された戦前の「郊外」表象にも研究範囲を及ぼしたい。

（たなか しんべい／大阪芸術大学大学院芸術研究科嘱託助手）

写真からみるハンス・ベルメール—初期人形写真からウニカ・チュルン緊縛写真まで—

松岡佳世

本発表では、シュルレアリスムが席卷するパリにおいて活躍した芸術家、ハンス・ベルメールについて、図像形成に至るまでのプロセスや表現メディア、とりわけ写真との接続を軸におき、ベルメールの芸術実践の再考を試みた。扱ったのは、1934年の初期人形の写真から最後の恋人であるウニカ・チュルンの緊縛写真までである。分析では、まず写真がベルメールの制作した人形や女性たちを写すとき、その表現に果たす役割を考え、ベルメールにおける写真の意義の変遷を辿った。そこでは同時に、被写体とベルメールの関係の変遷も明らかとなった。

腹部にパノラマが取り付けられていたり、四肢に不完全な球体をもつ初期人形の写真は、常にベルメールの人形制作のプロセスを写真の中心において確認するものである。しかし、同時に人形はベルメールの愛着の対象である少女の代替としても写真に記録される。

次の腹部と四肢に完全な球体を持つ球体関節人形写真には、正方形のフォーマットが使用され、人形の背景にも家具や庭木といったモチーフを中心とした情報が盛り込まれた。この時期の写真作品に関しては、正方形と身体均衡論の連関を歴史的にみとよむときの人形の運動可能性、ベルメール自身のテキストにおいて試みられた球体関節による運動イメージについての理論、内的性衝動イメージの外在化としての球体関節人形、という3点に着目して考察を行った。この考察からは、ベルメールがこの時期、写真の背景と人形の運動、そしてそれらを総合するものとしての視覚の働きを利用するため、人形制作を写真制作の一部として考えていたことが窺える。写真は人形の制作プロセスの記録を超え、人形との造形的結びつきを強める。この人形を作るだけでなく「見る」段階をも作品とすることで、ベルメールは人形の制作者でありながら人形を目撃する、擬似鑑賞者という立場を確立し、自らを複数化している。

最終的に、人形では試みられなかった緊縛によって、ベルメールはウニカの身体へ直接造形を施すことになる。被写体の全体を制作するのではなく、紐によって肉が浮き出るよう、既存の身体の一部を変形させたことにより、ベルメールのウニカの身体に対する緊縛は、ウニカの身体への「介入」行為として捉えられる。さらに、ウニカの頭部や脚は写真の枠によって切られるため、写真の中心は緊縛部分となる。緊縛写真はウニカの身体に介入するベルメールの身体の痕跡であり、その可視化のプロセスを担っているといえよう。加えて、ウニカの身体へ作家自らのイメージを反映させるという取り組みは、ペインティングなどの他媒体でも確認されている。このときベルメールは、緊縛者、撮影者であると同時に、その写真の擬似鑑賞者であり、最終的に「みられる」存在にまで自らを複数化している。第三期の緊縛写真では、ベルメールは自らの存在を被写体によって確かめるのである。

ベルメールの写真制作は、人形の身体と同時に制作者自らの身体を制作に組み込み、探求し続ける試みとしてあった。それらは、とりわけ自己の身体と他者の身体双方に対するまなざしを起点とし、表現へと至ったものとして、作家自身の芸術実践の新たな側面を提示している。

(まつおか かよ/大阪大学大学院文学研究科博士後期課程)

澤井信一郎監督作『ラブ・ストーリーを君に』で描かれる「難病」と「純愛」——1988年の日本映画における「純愛もの」についての一考察——

中村聡史

恋愛を扱った小説、映画、テレビ・ドラマなどの内容を、ここ日本ではしばしば純愛という言葉を使って説明することがある。純愛という言葉や純愛によって説明される物語、純愛もの、は、日本人にとって馴染みあるものとなっている。そして、少なからぬ者にとって純愛ものは興味や関心を引く物語であり、その物語の特徴や構造に関する検証や考察がこれまでなされてきた。しかし、それらの考察では、純愛ものを、強固に類型的なものであるとしている場合がほとんどである。そこで本発表では、強固に類型的であるとされる日本の純愛ものの中にも、特異なものがあるのではないかという観点から、その可能性を検証するため、澤井信一郎監督による映画における純愛もの、『ラブ・ストーリーを君に』(1988年)を分析した。

まず、類型的な純愛もの大きな特徴を2点あげた。その2点の特徴とは、純愛ものは、障害を設定することで純愛のひたむきさを強調する点、また、結末が死による別れである場合が多い、という点である。そして、その2点の特徴を共に満たす設定として難病というものがあるものが純愛ものでは頻りに用いられている。そうした類型性に対し、『ラブ・ストーリーを君に』ではどのように純愛が描かれているのだろうか。

第一に『ラブ・ストーリーを君に』には、企まれた純愛、という大きな特徴が存在する。つまり、娘が不治の病であることを知った母親が、知り合いの青年に、彼女と恋愛をすることを求めるといった物語の出発点になっているのである。このことによって、『ラブ・ストーリーを君に』では、純愛があつて難病があるという類型的な純愛ものとは大きく異なり、難病が純愛のきっかけとなるという特異性を持つ。また、企まれた純愛であるために、周囲が積極的に恋愛に介入し、しかも、それは難病以外の障害を取り除いてやるといった好意的なものとなっており、それを受けた恋愛の当事者たちも周囲に対して非常に意識的であり、両者の交流は密なものとなっている。これらも、難病以外にも純愛の障害を複数設定し、また、周囲がその純愛に関して否定的であり、恋愛の当事者が外部との接触を断ち自らの関係性に閉じこもっていく、類型的な純愛ものとは異なっている。さらに、『ラブ・ストーリーを君に』では、入院や病臥、病気による身体的衰えや欠損が、ほとんど描かれず、罹患者は清潔感や清廉さを保持し続ける。これも、難病による身体的衰えを強調し、罹患者の憐れみを最大限高めようとする類型的な純愛ものとの大きな違いである。また、そうした憐れみを強調しないことで『ラブ・ストーリーを君に』は、全体的にきわめて淡白なものとなっており、純愛ものにつきものの愁嘆場が極力抑えられている。

以上の点から、『ラブ・ストーリーを君に』は、類型的でない特異性を持った純愛ものであるということがひとまずできる。しかし、そうした特異性は、日本アルプスの山中という外部から遮断された2人だけの世界での別れという終幕部が、涙と悲嘆に満ちたきわめて抒情的、感傷的な愁嘆場となっているために損なわれ、類型的なものに転じてしまっている。つまり『ラブ・ストーリーを君に』は、特異的な純愛ものとして展開しながら、類型的な純愛ものとして終結しているのである。このことから、『ラブ・ストーリーを君に』は、完全に特異な純愛ものであるとまでは言えないものの、純愛ものが類型的ではなく特異なものでありうる可能性を示す純愛ものであると結論付けられるだろう。

(なかむら さとし/帝塚山学院大学非常勤講師)

関西支部第34回夏期映画ゼミナール [2012年8月3日-5日/京都府立ゼミナールハウス]

「映画が描く共同体—連帯と束縛—」報告

石塚 洋史

第34回夏期映画ゼミナールが2012年8月3日から5日まで、京都市右京区京北下中町の京都府立ゼミナールハウスで開催されました。今年は「映画が描く共同体—連帯と束縛—」というテーマで下記の9作品が上映されました（上映順。カッコ内は監督名、公開年）。

『小島の春』（1940年、豊田四郎）、『真空地帯』（1952年、山本薩夫）『ある映画監督の生涯 溝口健二の記録』（1975年、新藤兼人）、『蜂の巣の子供たち』（1948年、清水宏）、『二等兵物語』（1955年、福田晴一）、『武士道残酷物語』（1963年、今井正）、『幕末残酷物語』（1964年、加藤泰）、『どたんば』（1957年、内田吐夢）、『長屋紳士録』（1947年、小津安二郎）

2日目の夜には喜劇俳優で神戸映画資料館名誉館長の芦屋小雁氏、大阪芸術大学大学院嘱託助手の田中晋平会員、そして事前の告知はありませんでしたが、芦屋小雁氏の奥様であり、マネージャー、俳優、所作指導、方言指導の勇家寛子氏、神戸映画資料館館長、プラネット映画資料図書館代表の安井喜雄氏、司会進行は本報告者石塚によるシンポジウムが行なわれました。以下、各パネリストの発言の中から印象的だったものを記載いたします。

今年のテーマの提案者である田中会員は、「共同体」というテーマの広がりについて述べ、「映画の主題としての共同体」だけではなく、「映画を作る共同体」ということに触れ、例えば『蜂の巣の子供たち』におけるスタッフと出演した子供たちとの間の信頼関係について指摘しました。さらに田中会員は集団で映画を観るという「観客の共同性」についても言及しました。

田中会員が「映画を作る共同体」というものに触れましたが、このことに関しては芦屋氏から興味深いご意見が出ました。芦屋氏は、かつては皆が意見を言い寄って映画を作っていたが、現在は各部署の専門化が進んでしまい、その結果、映画がちぐはぐなものになってしまったと述べ、共同体による映画作りの重要性を指摘しました。また、幼い頃から映画が大好きな芦屋氏ですが、特に思い入れがあるものが、今日上映したら明日は上映されないような作品だそうです。まさに芦屋氏の映画に対する愛情がうかがわれます。また、芦屋氏は自分が出演している作品を映画館で観ることはないとのこと。理由は恥ずかしいからだとい

うことですが、しかし舞台では観客の前で演技をすることができるそうです。このお話は俳優と観客との関係が、単純なものではないということを示す例なのではないかと思えます。

勇家氏は、まだ活気のあった頃の撮影所の雰囲気について触れ、映画人が「活動屋」としてのポリシーを持っていたと述べました。また、大部屋の新人俳優は「物」と同じ扱いをされ、スタッフに対等に接してもらえらえるようになるには、相当な時間がかかり、熱意が必要であるということも述べましたが、まさに撮影所という共同体についてのわかりやすい説明でしょう。また、夜になるほど元気になる深作欣二監督について触れました。さらに、現在の撮影現場は規則が厳しく、その結果会話がなくなり共同体としての深みがなくなっていき、「優等生」のスタッフが集まってしまうと述べました。勇家氏は全てがクリーンになっていくことに関して、「希薄」という言葉を使っていました。こうしたお話は、映画というものが単なる合理性で作ることができないのではないかということを示唆するものでした。

安井氏は、かつては大衆娯楽映画によって日本映画ファンが育てられていたが、現在の映画館は気軽に入れる雰囲気ではなくって大衆娯楽ではなくなったということ、そして自分たちの世代の自主上映の人間が全国で単館系の映画館を運営しているが、下の世代には上映に意欲を持っている人がほとんどいないということも述べました。また、ビデオで撮影する現在の映画は、フィルム時代のものを真似ているが、なぜビデオならではの撮り方をしないのか、という発言が出ましたが、これは現在の映画興行、映画製作について考える上で重要なご意見だと思います。

今回のシンポジウムは例年よりパネリストが多い形となりましたが、その結果、様々な角度からのお話を聞くことができ、有意義な時間になったと思います。

今回の開催は2013年8月3日から5日の予定です。テーマ、上映作品など、詳細が決まりましたらお知らせいたしますので、会員の皆様のご参加をお待ちしております。また、会員以外の方々にもこの催しをご紹介いただければ幸いです。

(いづつか ひろし/近畿大学文芸学部非常勤講師)



杉山平一氏を悼む

山田 幸平

会員の杉山平一氏が、本年5月19日に、肺炎で逝去された。謹んで御冥福をお祈り申し上げる。97歳まもなく98歳に達するところだったが、まぎれもない現役の詩人で映画評論家であった。昨年秋に詩集『希望』を出版されたが、今年、最高齢で現代詩人賞を受賞された。杉山さんが詩に目覚めるのも、映画というジャンルを愛好するのも殆んど同時で、三好達治に師事して詩誌『四季』に詩を投稿するのと、映画批評を書き初めるのも、高校、大学の学生時代からであった。特筆しておかねばならないのは、杉山さんの仕事は、生涯を通じて、現代詩の作業の中に、深く映画芸術の方法が滲み入り、また、映画批評および映画評論の論述のなかに、鋭く現代詩の方法が入り込むという有様で、この傾向は、40冊を越える詩集と映画論の著作の中で、晩年いよいよその微妙さが増してくるという形であった。

実は、映像学会関西支部では、5年ほど前から、橋本英治氏の発案によって、杉山さんの映画研究の歴史の聞き書きを初めた。80歳代に達してもお元気であったし、気軽に幹事会、理事会あるいは周山の映画研究会に参加して頂いたが、さすがに近頃では脚が不自由になっておられたので、桑原圭裕氏たち関学の大学院の方達の助力を得ながら、御自宅から近い関学の教室で、あるいは宝塚の関学の小学校で、更にいよいよ御自宅に伺っての長い時間の聞き書きであった。聞き書きに主として参加したのは、橋本氏、豊原氏と永田彰三氏そして小生であったが、時には出張中の岩本憲児氏にも願うことがあった。

ようやく草稿もまとまり、現代詩人賞のお祝いも兼ねて、杉山さんの御自宅に私たちが訪問する日を決めたのだが、その日、5月22日は奇しくも杉山さんの葬儀の日となった。やや私事にわたるが、杉山さんの逝去の日から旬日を経ずして、新藤兼人、吉田秀和のお二人が相ついで逝去された。新藤氏は100歳で、文字通り現役の映画監督・脚本家であり、吉田氏は、杉山さんとほぼ同年の98歳、音楽批評と音楽教育の領域で、画期的な仕事をされた。新聞はこの三人を何度も並んでとり上げて、惜別の記事にした。私にとっては、『愛妻物語』以来の新藤氏の監督としての、またシナリオ・ライターの成熟振りを、初期の映像学会でお会いするたびに喜びとしていた。吉田氏は、その音楽への造詣の深さから横すべりしていった『マネ論』『セザンヌ論』の成果に魅せられたことを想い出している。2012年の5月は、輝かしい落日を観た年として、心にきざみつけられるであろう。

(やまだ こうへい／大阪芸術大学名誉教授)

information

Image Arts and Sciences 160 (2012) , 53

支部・研究会だより
中部支部

和田 伸一郎

<計画について>

中部支部では、2012年度第1回支部研究会を下記の要領で開催します。

2012年度第1回支部研究会

日時:9/15(土)15時-18時

場所:中部大学名古屋キャンパス・ホール(愛知県名古屋市中区)

○プログラム前半:基調講演+ディスカッション

・講演者: 瀧健太郎氏(NPO法人ビデオアートセンター東京代表、早稲田大学川口芸術学校専任講師、アーティスト)

・講演概要: 現在の日本のメディア・アート状況を見渡すと、産業化しやすいエンターテインメント(ガジェット)としての「メディア・アート」か、欧米のアートマーケットを意識した「アート系映像作品」に、大別されてしまうのではないだろうか。しかし、ビデオメディアの登場した60-70年代の数々の試みには、本来そのようなフレームに閉じない豊穡さがあったことが窺える。つまり、かつてのビデオアートと呼ばれたものには、産業化やアートを意識しないからこそ、表現としてある種の純粋性や、「見る」という哲学的考察が常に意識されていたのではないか。

「キカイデミルコト」の制作を通して瀧氏が改めて実感された60-70年代のメディア状況から、今後の映像やメディアを用いた表現の可能性とその意義についてお話しいただき、議論を交わす。

○プログラム後半:研究発表

・発表者: 小川真理子会員(桐山女学園大学助手)

・発表要旨: 発表者は、2012年8月、フランスで行われた舞踏家、若松萌野氏のワークショップの様態を撮影、現在、彼女の表現活動についてのドキュメンタリー映像を制作中である。今回の発表では、映像の一部を紹介しながら作品の意図を報告する。

若松氏はニューヨークで活動後、拠点をヨーロッパに移し、近年は夏にノルマンディー地方にある自宅を開放して2週間の集中ワークショップを行っている。「私のダンスの基本は、とてもシンプルだ。それぞれの状況において、自分を取り囲むもの/自己の外にあるもの(the environment)に対して、誠実であろうとすることだ。そのためは、身体をとおして、その取り囲んでいるものそれ自体に語らせることである。それは、存在となり、身体性となり、運動となるだろう。」このように語る若松氏独自の「空間」と「時間」の理論が、ワークショップの参加者に対して、具体的にアプローチされる。そして、フランスだけでなく、イタリア、ギリシア、ポルトガルなど多様なヨーロッパの参加者たちによる、彼らの身体における試みも興味深いだろう。

「奇異な」と判断されがちな舞踏表現であるが、発表者は、とくに、若松氏のワークショップでの実践を映像化することで、そのような判断が想定していないような理論的奥行きを表すことを目標とした。

○研究会スケジュール

15:00~15:10 当番校挨拶

15:10~16:10 基調講演

16:10~16:40 ディスカッション

16:40~17:00 休憩

17:00~17:30 研究発表

17:30~17:45 ディスカッション

17:45~18:00 支部総会

会場情報や開始時間、登壇者に関する最新情報につきましては、中部支部のホームページ(<http://jasias-chubu.org/>)をご確認ください。

以上

(わだ しんいちろう／中部大学人文学部コミュニケーション学科)

■日本学術振興会 [平成 25 年度] 科学研究費助成公募のお知らせ

応募書類の送信期限

平成 24 年 11 月 9 日 午後 4 時 30 分 (厳守)
 ※日本学術振興会電子申請システムにより送信してください。

- ・特別推進研究
- ・基盤研究 (S・A・B・C)
- ・挑戦的萌芽研究
- ・若手研究 (A・B)

平成 25 年度における主な変更点

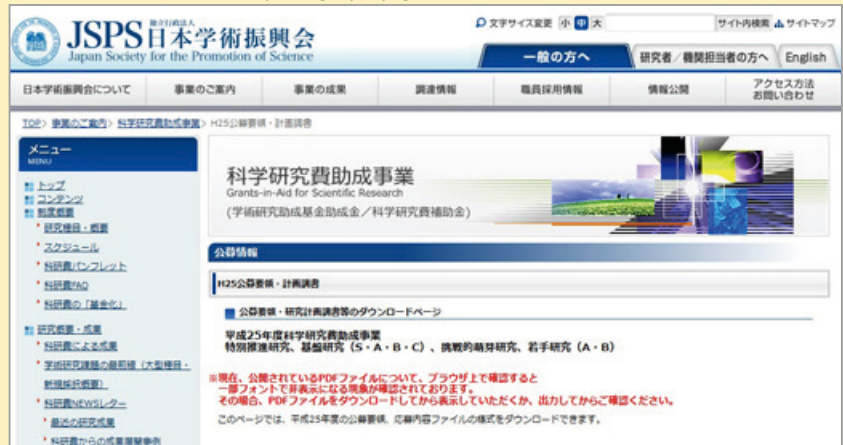
①基金化種目を 3 種目から 5 種目に拡大しました。

平成 23 年度に複数年度研究費の改革 (基金化) を行った「基盤研究 (C)」、「挑戦的萌芽研究」及び「若手研究 (B)」に加え、平成 24 年度には新たに「基盤研究 (B)」及び「若手研究 (A)」の新規採択分について基金化を導入しました (研究費総額のうち 500 万円以下)。

「基金化」を導入することにより、複数年度にまたがる研究費の使用を可能とするなど、交付の財源や使用ルールを変更していますが、これまでの「科研費」の目的・性格を変えるものではなく、その公募内容 (対象・応募総額・研究期間等) も変えるものではありません。

また、今回公募を行う研究種目については、次の表のとおり取り扱います。本文中では、科

http://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/03_keikaku/download.html



研費 (補助金分)、科研費 (基金分)、科研費 (一部基金分) の取扱いをそれぞれ書き分けていますので、ご注意ください。

②「系・分野・分科・細目表」を改正しました。「系・分野・分科・細目表」については、平成 15 年度以来の大幅な改正が行われました。改正に当たっては、文部科学省の科学技術・学術審議会学術分科会科学研究費補助金審査部会において審議が行われ、決定されました。

(参考) 科学研究費助成事業—科研費—「系・分野・分科・細目表」の改正について (平成 24 年 3 月 23 日 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 決定)

文部科学省ホームページ:

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/toushin/1320054.htm

日本学術振興会ホームページ:

http://www.jsps.go.jp/j-grantsinaid/06_jsps_info/g_120425_2/index.html

③新学術領域研究について改善を行いました。これまで 1 件とされていた公募研究への応募・受給を 2 件 (同一領域は不可) まで認めるように改めるとともに、「新規の研究領域」の応募時における公募研究の規模 (件数・研究経費) に以下の基準を設定しました。
 ・採択目安件数 10 件または領域全体の研究経費の 10% 以上を最低基準とする

[今回公募する研究種目一覧表【補助金分・基金分・一部基金分】]

研究種目	科研費 (補助金分)	科研費 (基金分)	科研費 (一部基金分)
特別推進研究	・全研究課題 (新規・継続)		
基盤研究 (S・A)	・全研究課題 (新規・継続)		
基盤研究 (B)	・23 年度以前採択研究課題 (継続)		・24 年度採択研究課題 (継続) ・今回公募分 (新規)
基盤研究 (C)	・22 年度以前採択研究課題 (継続)	・23・24 年度採択研究課題 (継続) ・今回公募分 (新規)	
挑戦的萌芽研究	・22 年度以前採択研究課題 (継続)	・23・24 年度採択研究課題 (継続) ・今回公募分 (新規)	
若手研究 (A)	・23 年度以前採択研究課題 (継続)		・24 年度採択研究課題 (継続) ・今回公募分 (新規)
若手研究 (B)	・22 年度以前採択研究課題 (継続)	・23・24 年度採択研究課題 (継続) ・今回公募分 (新規)	

※予算の状況によっては、今後、措置する財源等、内容に変更があり得ます。

- ・上記基準にとどまらず、新学術領域研究の目的及び当該領域の特性を踏まえ、当該領域の研究の幅広い発展を目指す上で必要な件数及び必要な金額とするよう努めること
- また、以下の重複応募を可能としました。
- ・新学術領域研究の計画研究代表者と基盤研究(S)の研究代表者
- ・新学術領域研究の計画研究代表者・公募研究代表者と特別推進研究の研究分担者

④若手研究(B)の審査希望分野として2つの細目を選定可能としました。

若手研究(B)に応募する際に、研究計画が新興・融合的で複数の分野での審査を希望する場合に、「系・分野・分科・細目表」から2つの細目を選定できるようにしました。

○「2つ」の細目を選定した研究計画の審査の概要(予定)

- ・「1つ」の細目を選定した研究計画と同様、2段階の審査を行います。
- ・第1段審査は、選定した2細目ごとに、「若手研究(B)」の審査を行う第1段審査委員が書面審査を行います。
- ・第2段審査は、第1段審査の審査結果に基づき、「1つ」の細目を選定した研究計画を審査する委員会とは別の委員会(新たに設ける「2つ」の細目を選定した研究計画のみを審査する4系(総合系、人文・社会系、理工系、生

物系)ごとの委員会及び全体の調整を行う委員会)において、第1段審査委員とは異なる審査委員による合議審査を行います。

※審査の詳細については、10月上旬頃に公表される「科学研究費助成事業における審査及び評価に関する規程」を参照してください。
以上

応募書類の提出(送信)期限・提出先

特別推進研究、基盤研究(S・A・B・C)、挑戦的萌芽研究、若手研究(A・B)
平成24年11月9日(金)午後4時30分(厳守)
※上記期限までに本会電子申請システムにより送信すること。

研究成果公開促進費
平成24年11月12日(月)~平成24年11月16日(金)
(午前9時30分から正午まで及び午後1時から午後4時30分まで)(時間厳守)
〒102-8472
東京都千代田区一番町8番地一番町事務室(一番町FSビル)
独立行政法人日本学術振興会研究事業部研究助成第二課成果公開・普及係



(東京駅—半蔵門駅経路) 東京駅—東京メトロ丸の内線—大手町—東京メトロ半蔵門線—半蔵門駅

○ 公募から交付決定までのスケジュール

	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
特別推進研究	公募		★受付	書面審査/ヒアリング・合議審査				★交付内定	★交付申請	★交付決定				
基盤研究(A・B・C) 挑戦的萌芽研究 若手研究(A・B)	公募		★受付	第1段(書面)審査/ 第2段(合議)審査			★交付内定	★交付申請	★交付決定					
基盤研究(S) 若手研究(S)※ <small>※新規募集は行っていません</small>	公募		★受付	第1段(書面)審査/ 第2段(合議・ヒアリング)審査			★交付内定	★交付申請	★交付決定					
研究活動 スタート支援					公募		★受付	書面審査/合議審査		★交付内定	★交付申請	★交付決定		
奨励研究		公募	★受付	書面審査/合議審査			★交付内定	★交付申請	★交付決定					
研究成果公開促進費 ・学術定期刊行物 ・学術図書 ・データベース	公募		★受付	書面審査/合議審査			★交付内定	★交付申請	★交付決定					

■第17回アニメーション神戸(後援)

会期: 2012年7月14日~12月27日
メイン開催日: 12月2日

開催概要

神戸市とアニメーション神戸実行委員会(実行委員長:神谷明〔声優〕)では、アニメーションという文化とデジタル技術の融合を通じて、デジタル映像を中心とするICT関連産業の振興・集積を図るため、全国的なデジタルコンテンツ振興の動きに先駆け、神戸地域の情報化を推進するシンボルとして、平成8年度から「アニメーション神戸」を開催しています。

「アニメーション神戸」では、「anime」として世界的に評価が高い国内の商用アニメーションについて、優れた作品やクリエイター、また長年にわたってアニメーション業界に貢献した方などを表彰する「アニメーション神戸賞」各賞の授与を行う一方、地域の教育機関の学生等による作品制作を奨励しており、多くの方が手軽にアニメーション作りを体験できる場としての「Webアニメコンテスト」、プロとして活躍する監督等のアドバイスを受けられる「デジタル・クリエイターズ・コンテスト」、さらに第一線で活躍するプロの技を直伝する「実践型ワークショップ」などを通じて、未来のコンテンツ・クリエイターとなる人材の発掘・育成に努めています。

今回も、「アニメーション神戸賞」の授賞式をはじめとする多彩なイベントで神戸を盛り上げていくとともに、授賞式を中心とするメイン開催日の模様をインターネット上でライブ中継を行い、国内及び世界に向けて発信していきます。

主な事業内容

- 第17回アニメーション神戸 授賞式
 - 公式ロゴタイプ・公式キャラクター等の募集
 - デジタル・クリエイターズ・コンテスト(オリジナル・アニメーションの募集)
 - Webアニメコンテスト(Webアニメの募集)
 - 実践型ワークショップ 声優育成コース
 - 神戸子どもアニメーター教室
 - 第13回DIG展~各校合同巡覧展
 - アニメーション神戸展
- …など(各イベントの詳細は、本サイトで順次発表していきます。)

編集後記

総務委員会

■印刷する形の会報が年1回の10月1日号のみにあって、今回が2年目です。今回は福岡での発表報告が多かったこともあり、学会史上最も厚い56ページとなりました。会員の皆様の旺盛な活動意欲の表れではないでしょうか。原稿を執筆いただいた会員の方々に深くお礼を申し上げます。(古賀)

主催

アニメーション神戸実行委員会(委員長:神谷明〔声優〕)
神戸市、神戸デジタルコンテンツ振興会議

後援 日本映像学会、ほか

アニメーション神戸実行委員会
(敬称略・順不同)

会長

矢田 立郎(神戸市長)

委員長

神谷 明(声優)

委員

瀬川 均((株)サンテレビジョン 営業事業局 企画開発部 部長)
内藤 泉((株)ラジオ関西 報道制作局 事業部長)
永田 和男(日本放送協会神戸放送局 技術部長)
西 栄一((株)神戸新聞社 デジタル事業局 デジタル情報部 部長)
橋本 英治(神戸芸術工科大学 教授)
神倉 博一(神戸商工会議所 管理部長)
日野 徳明(専門学校アートカレッジ神戸)
福岡 壯治(神戸電子専門学校 校長)
安岡 利美((株)神戸デザインクリエイティブ 代表取締役社長)
川野 理(神戸市 企画調整局長)
会計
藤田 敦大(神戸商工会議所 中小企業振興部)

監事

山田 昭(地域ICT推進協議会 会長)

<http://www.anime-kobe.jp/>

日本語 | ENGLISH

第17回 アニメーション神戸

開催概要 about | 主題歌賞(ラジオ関西賞) a theme song | 公式ロゴタイプ・キャラクター logo-character

Webアニメコンテスト web animation contest | オリジナル・アニメーション original animation | 3秒原画 3minutes

サイプレス・ソリューションズ イメージキャラクター image character | ワークショップ workshop | これまでの記録 archive

デジタル・クリエイターズ・コンテスト オリジナル・アニメーション募集!
【締め切り】10/1(Mon)17:30
詳しくはコチラ

エンディング・アニメーション 「3秒原画」作品募集!
【締め切り】10/1(Mon)17:30
詳しくはコチラ

Webアニメコンテスト作品募集!
【締め切り】10/1(Mon)
詳しくはコチラ

サイプレス・ソリューションズ イメージキャラクター作品募集!
【締め切り】10/1(Mon)17:30
詳しくはコチラ

TOPICS

制作依頼作品・神戸PRアニメーション Original Anime LUMO

制作依頼作品・神戸観光PRアニメーション Original Anime 神戸と私

オリジナルアニメーション Original Anime 過去作品配信中

News

お知らせ 2012.08.22 「ANIME FAIR KANSAI 2012」情報を関連リンクに追加しました。

お知らせ 2012.07.12 「京都国際マンガ・アニメフェア」情報を関連リンクに追加しました。

お知らせ 2012.07.03 第17回アニメーション神戸「公式ロゴ・キャラクター」採用作品決定!

お知らせ 2012.06.29 「主題歌賞(ラジオ関西賞)」のお知らせを掲載しました。