

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 164, 2013

CONFERENCE 日本映像学会第39回大会報告

全体報告／諏訪敦彦・小出正志…2-3 記念講演 吉田喜重氏「映像、あるいは映画、その反時代的考察」／土田環…4
シンポジウム「Out of Control—映像的思考をめぐって」／波多野哲朗…5 収支報告／小出正志…6

【研究発表】

吉田馨／劇映画のシリーズ化とは何か
—大映京都撮影所製作の「座頭市」シリーズを題材に…7
南家謙子／構成映画『The Flicker』（1966年）のデジタル再現について—デジタルとアナログのあいだから…7
松尾好洋／映画用カラーフィルムの退色について—1950年代のイーストマンカラーネガ5248を手がかりに…8
石井拓洋／古典的ハリウッド映画の音楽における「作者」
—映画『廿日鼠と人間』（1939）の事例から…8
小林和彦／実写映像を円形加工した表現手法における撮影と完成映像の関連性の考察…9
矢澤利弘／映画祭のマネジメント—バランス・スコアカードの視点から…9
成田雄太／邦文字幕と活動弁士についての研究…10
向野佑／映画『悪魔の首飾り』におけるフェラーリの表現分析…10
陣内利博／モノガタリ考—メキシコでのアニメーションワークショップから…11
小出正志／アニメーションとアニメーション研究の独自性と総合性の再検討—映画・映像および美術や漫画などとの関係性を踏まえて…11
Nordström, Johan(ノルストロム, ヨハン)／スタジオ P. C. L.
—社内労働関係を「クラブ・ニュース」からみる…12
齋藤理恵／1970年代の日本におけるビデオ・アートと対抗文化との関わり—ドキュメンタリー映画『キカイデミルコト—日本のビデオアートの先駆者たち』を題材に…12
宮下十有／博物館におけるデジタルカメラワークショップ
—2D/3Dカメラの導入と子どものまなざし…13
宮本裕子／初期アニメーションにみられる自己言及性—初期映画研究から初期アニメーションを考える…13
草原真知子／明治日本のパノラマ館—各地のパノラマ歴史の旅…14
西岡恒男／アラン・レネ『二十四時間の情事』（1959）における都市の表現…14
宮田徹也／実験映像の側面—上映場所の考察…15
駒井政貴／『女郎蜘蛛』における砂漠の風景とオリエントというテーマについて…15
原田健一／宮本馨太郎—9.5mmパター・シネマと民俗映像のあいだで…16
河野真理江／日本映画におけるメロドラマの概念の再検討
—1930年代から60年代まで…16
森友令子／『白蛇伝』と『白雪姫』の背景描写にみるファンタジーの描かれ方…17
高橋克三／街の記憶を共有するためにしなければならない10のこと—映像アーカイブによる街おこし…17

玉田健太／運動と経済—D. W. グリフィス『小麦の買い占め』（A Corner in Wheat, 1909）をめぐって…18
竹内正人／P.O.V.を定義する—Point of View Shot 共にする映像…18
大橋勝／スタン・ヴァンダービーのメディア的身振り
—コンピュータ・フィルムを中心として…19
渡部英雄／商業アニメ制作に対する教育指導方法についての一考察
—習作アニメ『がんばれ!!金太郎』を通して…19
佐伯知紀／佐藤洋／ナショナル・フィルモグラフィ—
—日本映画情報システムについて…20
中垣恒太郎／エッサネイ期（1915-16）のチャップリン
—「放浪者」像の生成とアメリカ文化…20
鈴木清重／動画像系列に知覚される事象の同一性に関する映像心理学的研究—市川崑監督の演出した TVCM シリーズの視聴体験より…21
笹川慶子／京城における帝国キネマ演芸—朝鮮映画産業と帝国日本の映画興行…21
中村聡史／『めぞん一刻』×『めぞん一刻』—田中陽造と澤井信一郎による「ラブコメ漫画」の実写映像化に関する一考察…22
岡島尚志／フィルム生産縮小時代の映画保存
—「フジ・ショック」後のフィルム・アーカイブ…22
角井誠／ルノワール・タッチ
—『スワンブ・ウォーター』における俳優演出…23
赤坂勇／映像革新の理性はコントロール可能だろうか—創造性と破壊性、その技術革新の理性を問う…23

【作品発表】

野村建太／『ガタゴトフィルム交換日記』
—映像表現における「日記」について…24
栗原康行／インナーチャイルド…24
太田曜／『L'Image de la Pucelle 2』16mm映画作品…25
杉田このみ／今日、この島に私がいます—瀬戸内・陸奥島を舞台にした映像プロジェクトの取り組みと考察…25
水由章／『RADICAL WATER』—撮影～現像～編集～加工～映写
—ハンドプロセスでの映像製作…26
井上貢一／Motion Cube JS—Interactive Visual Toy…26
末岡一郎／AURORA—フィルムの肌理について…27
大島慶太郎／Thinking Dot
—アナログ銀塩メディアにおける技術的探求…27
万城目純／『水竹物語』（完全版）…28
丸池納／4K高精細映像制作共同研究—『青い薔薇』作品上映…28
風間正・大津はつね／記憶のマチエール5—〈D-24〉…29
黒岩俊哉／実験映像作品『nHr°1』…29

INFORMATION 学会組織活動報告

第40回通常総会報告…30-34 理事会…35-39 新入会員…40-41 会員住所変更等…41 総務委員会…41 機関誌国際版『ICONICS』編集委員会…41 研究企画委員会…42 映像表現研究会…42 支部・研究会だより 中部支部…43 ショートフィルム研究会…49 東部支部…44 映像心理学研究会・アニメーション研究会…44 クロスメディア研究会…48 西部支部…45 関西支部…45

REPORT 報告

東部支部第32回映画文献資料研究会「吉澤商店主・河浦謙一の足跡をたどる」／入江良郎…45 関西支部第69回研究会「飯村隆彦の自己言及的作品について」／望月由衣…46 「口パク」と「アゴパク」—庵野秀明総監督『エヴァンゲリオン新劇場版:Q』（2012）にみる作画表現」／松野敬文…46 関西支部第35回夏休み映画セミナー「時代劇再考—全盛期から転換期へ」／石塚洋史…47

MEMORIAL 追悼

永田彰三氏を悼む／豊原正智…30

FORUM フォーラム

日本学術振興会平成26年度科学研究費助成公募のお知らせ…49 第18回アニメーション神戸…50

FROM THE EDITORS

編集後記…50

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第164号」2013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・末永航・石坂健治・小出正志

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

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

http://jasias.jp/



日本映像学会

日本映像学会第 39 回大会報告

大会実行委員会
委員長 諏訪 敦彦
副委員長 小出 正志

日本映像学会第 39 回大会は去る 6 月 1 日 (土) から 3 日 (月) まで、東京造形大学を会場として無事に開催されました。大会報告に際し実行委員会を代表して、大会開催にご支援・ご協力いただいた関係者の全ての皆様へ、この場を借りて深くお礼を申し上げます。

東京造形大学における日本映像学会大会の開催は、1986 年と 2000 年に続く 3 度目となりましたが、前回開催から 10 年以上を経て、過去の大会に比べ専任教員の会員数も少なくなり、また大会をお引き受けしたのが昨年 8 月末と開催まで 9 カ月余りという時期で、十分な体制を整えて準備をすることが困難な状況でした。幸い本学映画専攻を中心とする現職および退任された先生方の献身的な尽力により、大過なく盛況の内に大会を終えることができました。

発表募集の遅れにも関わらず、研究発表 48 件、作品発表 14 件の計 62 件の申し込みがあり (最終的に 60 発表)、過去 5 年間でも日本大学芸術学部で開かれた第 36 回大会 (2010 年) の 65 件に次ぐ規模となりました。同様に大会プログラムの大会開催直前の会員への送付にも関わらず、参加者数は会員参加者 171 名 (予定数 150 名)、一般参加者 49 名 (同 20 名)、学生参加者 33 名 (同 40 名) の計 253 名に及びました。これは有料参加者数に限る数字で、参加費を免除した東京造形大学の教職員・学生・院生は入っております。また 3 日目の特別プログラムは一般市民にも広く無料公開としたため、会員外にも学内外多数の参加者がありました。

今大会は混迷を深める映像状況の下、テーマを「アウト・オブ・コントロール」とし、改めて学会創設の原点に立ち返り、改めて映像について考え直すことを目指し、記念講演やシンポジウム、特別プログラムを企画し、一定の成果を得ることができたと考えております。記念講演とシンポジウムの概要につきましては、別稿をご覧ください。

■日本映像学会第 39 回大会 概要

●大会テーマ：アウト・オブ・コントロール (Out of Control) —— 映像的思考をめぐって

●会期：2013 年 6 月 1 日 (土) ~ 3 日 (月)

●会場：東京造形大学

〒 192-0992

東京都八王子市宇津貫町 1556 番地

TEL : 042-637-8111 (代)

FAX : 042-637-8110

URL : www.zokei.ac.jp

最寄駅：JR 横浜線相原駅

・主会場：4 号館 4-D 教室

開会式、記念講演、シンポジウム、研究発表、作品発表、通常総会、特別プログラム、閉会式会場

・副会場①~⑥：4 号館 4-B 教室、同 4-C 教室、同 4-E 教室、2 号館 2-201 ~ 3 教室

研究発表会場、作品発表会場

・副会場⑦：2 号館 2-204 教室

発表者控室

・副会場⑧：2 号館 2-205 教室

作品上映会場

・副会場⑨：カフェテリア

懇親会会場

・他会場①：1 号館第 3 会議室

実行委員会本部

・他会場②：1 号館第 1 会議室

理事会会場

●大会参加費：会員 3000 円、一般 2000 円、大学生・大学院生 1000 円 (懇親会費 5000 円)

●発表数：研究発表 47 発表

作品発表 13 発表

計 60 発表

●参加者数：会員参加者数 171 名

一般参加者数 49 名

学生参加者数 33 名

計 253 名

※有料参加者数。特別プログラムを除く

●日本映像学会第 39 回大会実行委員会

諏訪 敦彦 (委員長、日本映像学会理事)、小出 正志 (副委員長、日本映像学会理事)、井坂 能行、太田 曜 (日本映像学会常任理事)、沖 啓介、紙屋 牧子、かわなか のぶひろ、木船 園子、木船 徳光、土田 環、中島 崇、西村 智弘、宮崎 淳、河合 政之*、高橋 直治*、中嶋 莞爾*、渡辺 敦彦* (以上委員、*は非会員)、波多野 哲朗 (顧問、日本映像学会元会長)

■日本映像学会第 39 回大会 プログラム

●6 月 1 日 (土)

・12:00- 参加受付開始 [大学内バス停前 (1 号館 1F)]

・12:50-13:00 開会の辞・開催校あいさつ [4-E]

諏訪 敦彦 (日本映像学会第 39 回大会実行委員長、東京造形大学学長)

・13:00-13:50 記念講演 [4-E]

「映像、あるいは映画、その反時代的考察」

吉田 喜重 (映画監督)

・14:00-17:20 シンポジウム [4-E]

「Out of Control——映像的思考をめぐって」

パネリスト：兼子 正勝、キム ジュニアン、北野 圭介、河合 政之

司会：波多野 哲朗

・17:30-18:00 研究発表 (【研】)、作品発表 (【作】)

【研】吉田 馨：劇映画のシリーズ化とは何か——大映京都撮影所製作の『座頭市』シリーズを題材に [2-201]

【研】南家 謙子：構造映画『The Flicker』(1966 年) のデジタル再現について——デジタルとアナログのあいだから [2-202]

【研】笹川 慶子：京城における帝都キネマ演芸の興亡——朝鮮映画産業と帝国日本の映画興行 [2-203]

【研】萩原 朔美、石原 康臣：朔太郎写真の 100 年後 [4-B]

【研】松尾 好洋：映画用カラーフィルムの退色について——1950 年代のイーストマンカラーネガ 5248 を手がかりに [4-C]

【作】野村 健太：『ガタゴトフィルム交換日記』——映像表現における「日記」について [4-D]

【研】石井 拓洋：古典的ハリウッド映画の音楽における「作者」——映画『甘日鼠と人間』(1939) の事例から [4-E]

・17:30-18:00 作品上映 [2-205]

●6 月 2 日 (日)

・9:30- 参加受付開始 [大学内バス停前]

・10:00-10:30 研究発表、作品発表

【研】小林 和彦：実写映像を円形加工した表現手法における撮影と完成映像の関連性の考察 [2-201]

【研】畑中 朋子：映像フェスティバルをめぐる研究とネットワークの現状 [2-202]

【研】藤田 純一：『モンキーシャインズ』Monkeyshines の撮影——シリンドー式キネトグラフによる方法 [2-203]

【研】今村 純子：情熱と受難のあいだに——G. トルナトーレ『ニュー・シネマ・パラダイス』をめぐって [4-C]

【作】栗原 康行：インナーチャイルド [4-D]

【作】太田 曜：『L'Image de la Pucelle』16mm 映画作品 [4-E]

・10:40-11:10 研究発表、作品発表

【研】セハン ボリガ：ナム・ジュン・パイクにおける図像学——ドローイング作品を中心にして [2-201]

【研】矢澤 利弘：映画祭のマネジメント——バランス・スコアカードの視点から [2-202]

【研】西村 智弘：日本においてアニメーションの概念はいかにして確立されたか——1950 年代のアニメーションをめぐる状況について [2-203]

【研】成田 雄太：邦文字幕と活動弁士についての研究 [4-B]

【研】向野 佑：映画『悪魔の首飾り』におけるフェラーリの表現分析 [4-C]

【作】杉田 このみ：今日、この島に私がいます——瀬戸内・陸月島を舞台にした映像プロジェクトの取り組みと考察 [4-D]

【作】水由 章：『RADICAL WATER』——撮影～現像～編集～加工～映写 ハンドプロセッシングでの映像製作 [4-E]

・11:20-11:50 研究発表、作品発表

【研】西尾 千尋：繰り返しと姿勢——ブルース・ナウマン初期ビデオアート作品におけるパフォーマンスの生態心理学的分析 [2-201]

【研】陣内 利博：モノガタリ考——メキシコでのアニメーションワークショップから [2-202]

【研】小出 正志：アニメーションとアニメーション研究の独自性と総合性の再検討——映像および美術や漫画などの関係性を踏まえて [2-203]

【研】ノルドストロム ヨハン：スタジオ P.C.L.——社内労働関係を「クラブ・ニュース」からみる [4-B]

【研】山本 祐輝：映画『ロング・グッドバイ』の擬似ヴォイス・オーヴァー——原作に対する批評的機能について [4-C]

【作】井上 貢一：Motion Cube JS——Interactive Visual Toy [4-D]

【作】末岡 一郎：AURORA——フィルムの肌理について [4-E]

・12:00-12:30 研究発表、作品発表

【研】齋藤 理恵：1970 年代の日本におけるビデオ・アートと対抗文化との関わり——ドキュメンタリー映画『キカイ デ ミルコト——日本のビデオアートの先駆者たち』を題材に [2-201]

【研】宮下 十有：博物館におけるデジタルカメラワークショップ——2D/3D カメラの導入と子どものまなざし [2-202]

- 【研】宮本 裕子：初期アニメーションにみられる自己言及性——初期映画研究から初期アニメーションを考える [2-203]
- 【研】草原 真知子：明治日本のパノラマ館——各地のパノラマ歴訪の旅 [4-B]
- 【研】西岡 恒男：アラン・レネ『二十四時間の情事』（1959）における都市の表現 [4-C]
- 【作】芦谷 耕平：TVアニメーション『ジョジョの奇妙な冒険』における表現の革新性とその一考察 [4-D]
- 【作】大島 慶太郎：Thinking Dot——アナログ銀塩メディアにおける技法的探求 [4-E]
- ・12:30-13:30 昼食 [10号館カフェテリア]
 - ・13:30-14:30 第40回通常総会 [4-D]
 - ・15:00-15:30 研究発表、作品発表
- 【研】宮田 徹也：実験映像の側面——上映場所の考察 [2-201]
- 【研】溝淵 久美子：戦時下における映画脚本の懸賞に関する考察——第1回「国民映画脚本募集」と小糸のぶ [2-202]
- 【研】木村 晶彦：戦前・戦中期における日本のアニメーションキャラクターの感情表現の変遷 [2-203]
- 【研】西尾 祥子：パブリック・ビューイング体験を通じたメディア・イベント論の再考——日独オーディエンス分析を題材に [4-B]
- 【研】駒井 政貴：『女郎蜘蛛』における砂漠の風景とオリエントというテーマについて [4-C]
- 【作】万城目 純：『水竹物語』 [4-D]
- 【作】丸池 納：4K高精細映像制作共同研究——『青い薔薇』作品上映 [4-E]
- ・15:40-16:10 研究発表、作品発表
- 【研】原田 健一：宮本馨太郎——9.5mmパテ・シネマと民俗映像のあいだで [2-201]
- 【研】河野 真理江：日本映画におけるメロドラマの概念の再検討——1930年代から60年代まで [2-202]
- 【研】森友 令子：『白蛇伝』と『白雪姫』の背景描写にみるファンタジーの描かれ方 [2-203]
- 【研】高橋 克三：街の記憶を共有するためにしなければならない10のこと。——映像アーカイブによる街おこし [4-B]
- 【研】玉田 健太：運動と経済——D. W. グリフィス『小麦の買い占め』（A Corner in Wheat, 1909）をめぐって [4-C]
- 【作】風間 正、大津 はつね：記憶のマチエール5 <D-24> [4-D]
- 【作】竹内 正人：P.O.V.を定義する——Point of View Shot 共にする映像 [4-E]
- ・16:20-16:50 研究発表、作品発表
- 【研】大橋 勝：スタン・ヴァンダービークのメディア的身振り——コンピュータ・フィルムを中心として [2-201]
- 【研】小倉 史：風俗映画のなかの聖書——映画『月曜日のユカ』における統御不可能な女性像 [2-202]
- 【研】渡部 英雄：商業アニメ制作に対する教育指導方法についての一考察——習作アニメ『かんぱね！金太郎』を通して [2-203]
- 【研】佐伯 知、佐藤 洋：ナショナル・フィルモグラフィ——日本映画情報システムについて [4-B]
- 【研】中垣 恒太郎 エッサナイ期（1915-16）のチャップリン——「放浪者」像の生成とアメリカ文化 [4-C]
- 【作】黒岩 俊哉：実験映像作品「nHr° 1」 [4-D]
- 【研】鈴木 清重：動画像系列に知覚される事象の同一性に関する映像心理学的研究 [4-E]
- ・17:00-17:30 研究発表、作品発表
- 【研】川崎 公平：幽霊と選択——1970年前後の怪談映画をめぐって [2-201]
- 【研】中村 聡史：『めぞん一刻』×『めぞん一刻』——田中陽造と澤井信一郎による「ラブコメ漫画」の実写映画化に関する一考察 [2-203]
- 【研】岡島 尚志：フィルム生産縮小時代の映画保存——“フジ・ショック”後のフィルム・アーカイブ [4-B]
- 【研】角井 誠：ルノワール・タッチ——『スワンブ・ウォーター』における俳優演出 [4-C]
- 【研】赤坂 勇：映像技術革新の理性は今後コントロール可能だろうか？——創造性と破壊性、その技術革新の理性を問う [4-E]
- ・18:00-20:00 懇親会 [10号館カフェテリア]
 - ・10:00-17:00 作品上映 [2-205]

●6月3日（月）

特別プログラム〈上映＋トーク〉 [4-E]

協力：松竹株式会社、東京国立近代美術館フィルムセンター、有限会社スタンス・カンパニー

・9:30- 受付開始 [大学内バス停前]

◎第一部 吉田喜重監督作品特別上映

『嵐を呼ぶ十八人』（1963年、吉田喜重監督）

・10:00- 上映

・12:00-13:00 トーク

吉田喜重、筒井 武文、諏訪 敦彦

◎第二部 サイレント映画弁士・伴奏付き上映

『乙女シリーズその二 花物語 釣鐘草』（1935年、川手二郎監督）

弁士：片岡 一郎、伴奏：柳下 美恵

・14:00- 上映

・15:00-15:30 トーク



片岡 一郎、柳下 美恵、筒井 武文、紙屋 牧子（聞き手）

・15:30 閉会の辞 諏訪 敦彦

■日本映像学会第39回大会 作品上映

●6月1日（土）17:30-18:00 [2-205]

・16mmフィルム上映 計33分20秒

太田 曜『L'Image de la Pucelle II』12分

水由 章『RADICAL WATER』6分40秒

末岡 一郎『AURORA』6分40秒

大島 慶太郎『Thinking Dot』8分

●6月2日（日）10:00-12:00 [2-205]

共催：日本映像学会映像表現研究会・同アナログメディア研究会準備会

・16mmフィルム上映 計53分

水由 章『水光色』7分

西村 智弘『青い歩道橋』7分

末岡 一郎『Ein Sommer in Deutschland』7分

宮崎 淳『BORDER LAND』15分

太田 曜『根府川』6分

伊藤 隆介『当映画館にて上映されます』5分

大島 慶太郎『blur』6分

・BD/DVD上映 計57分20秒

万城目 純『水竹物語』DVD、18分

風間 正/大津 はつね『記憶のマチエール5 <D-24>』DVD、18分

丸池 納『青い薔薇』BD/DVD、11分

黒岩 俊哉『nHr° 1』DVD、5分20秒

野村 健太『ガタゴトフィルム交換日記』DVD、5分

●6月2日（日）12:00-12:30 [2-205]

・DVD上映 計33分30秒

日本映像学会映像表現研究会 ISMIE（インターリンク 学生映像作品展）選抜作品

前田 結歌『まえだかるた』9分50秒（東北芸術工科大学）

山崎 廣人『みえないもの』5分40秒（京都精華大学）

林 紗綾香『パブリックと庭』4分（北海道教育大学）

原 藍子『A DAY』7分30秒（日本大学芸術学部）

鈴木 紀之『fragment』6分30秒（早稲田大学川口芸術学校）

●6月2日（日）15:00-17:30 [2-205]

・16mmフィルム上映 計33分20秒

太田 曜『L'Image de la Pucelle II』12分

水由 章『RADICAL WATER』6分40秒

末岡 一郎『AURORA』6分40秒

大島 慶太郎『Thinking Dot』8分

・BD/DVD上映 計71分30秒

芦谷 耕平『ジョジョの奇妙な冒険』DVD、8分30秒

杉田 このみ『今日、この島に私がいます』DVD、30分

栗原 康行『インナーチャイルド』BD/DVD、60分

●終日（6月2日11:20-11:50除く） [2-205 前廊下]

井上 貢一『Motion Cube JS——Interactive Visual Toy』PCによるインタラクティブ

作品

付記：本報告は全体報告を諏訪敦彦大会実行委員長に代わり実行委員会の小出

正志副委員長が、記念講演の報告は同じく土田環委員長が、シンポジウムの報告

は同じく波多野哲朗顧問が担当した。

（すわのぶひろ/第39回大会実行委員会委員長・映画監督、

こいでまさし/第39回大会実行委員会副委員長・東京造形大学）

記念講演

吉田喜重氏（映画監督）「映像、あるいは映画、その反時代的考察」

報告：土田 環

日本映像学会第39回大会では、映画監督の吉田喜重氏を迎え、初日に記念講演、三日目に『嵐を呼ぶ十八人』の上映および、筒井武文氏、諏訪敦彦氏を交えたトークが行われた。フリードリヒ・ニーチェの著作から着想を得た講演タイトルは、大会テーマとして掲げられた「アウト・オブ・コントロール Out of Control」とも強く響き合うものであっただろう。映画制作において反時代的であること、あらゆるものを自明とみならず歴史の流れに抗うこと。それは、あらゆる領野に偏在するに至った「映像」と人間との関係を再び問い直し、そのなかに新たな表現や思考を構築しようとする作業そのものではないか。仮に、制御不能な事態が眼前で繰り広げられようとも、それを自己のなかに統合するのでもなければ、細分化された世界のなかに整理してしまうわけでもない。むしろ、時代のなかで齟齬をきたすそれぞれの現実が、交差し、結びつき、化学反応を起こすことによって生みだされた思考に導きの糸を見出すこと。吉田の作品と言葉は、創作者と研究者の区別を越えて、安易なかたちでイメージと私たちが関係を保ちあう現代に対する警句として私たちに差し向けられている。

だとすれば、吉田によって語られたその実体験を、自伝的なエピソードないしは、映画史に対する証言としてとらえるだけでは十分ではないだろう。1945年7月の末、未明の福井を襲ったB29の大編隊。爆撃を生き延びた十二歳の少年のなかには、半狂乱する自分と、冷静な目で現実を観察するもうひとりの自分が共存していたという。アルチュール・ランボーの「私とは他者である JE est un autre」という言葉が引用される。自身の身体を感覚器と化し、現実の「見者」に徹しようとした詩人の姿勢に自らを準えながら、「自己」と「他者」が絶えず入れ替わることによるのみ、「作者」としての映画監督は存在しないことが述べられる。「私自身がつくりながら、私の所有にはなりえない映画への期待」——のちに、「自己否定の論理」としてまとめられる吉田の映画的方法論（「見ることのアンキズム」）の根底には、監督であると同時に観客でもあるかのような、見るという行為をめぐって引き裂かれた感覚がある。

映画監督＝自己についての「不確かさ」はまた、「日本映画」や「映画監督」に対する吉田の不信感とも呼応し合うだろう。敗戦の翌年、福井中学の生徒や教師に交じって黒澤明の『わが青春に悔いなし』を目にした経験は、数ヶ月前までは映画館に入ることを禁じられていたことからすれば、想像もつかぬものだったという。しかし、閉塞した時代からの解放感よりも少年の記憶に残るのは、国家の指針によって翻弄された映画、そして、戦争という出来事がなかったかのように振る舞う映画人の姿である。映画に何の期待もしない、生活の糧を得るためのただの職業だと思って松竹に就職をしたという、折に触れて繰り返される吉田の言葉は、映画のすべてを統御する「監督」の絶対的な存在に対する否定、「作者」の主観によって作品が成立しているという虚構に対する批判として受けとめる必要がある。その意味において、自身の「師」であった木下恵介、小津安二郎といった「巨匠」が戦後に撮った作品は、映画として評価することはできたとしても、同時代的な批評意識をどこかで欠いているのではないか、という疑問が生じてきたとしても不思議ではない。先行する世代と作品の良し悪しを比較するのではなく、彼らの視線が関心を示さないものにこそ、自分たちの世代の宿命として引き受けなければならない現代性（アクチュアリティ）が宿っているのだ。「国家」「戦争」「原爆」といった主題が吉田の映画を形づくるのは、偶然ではない。「映画を愛していたというわけでも、信じていたわけでもない」にもかかわらず、映画制作を宿命として引き受けた人間のフィルモグラフィにとっ



吉田喜重氏（映画監督）

て必然である。

この映画監督としての倫理が、吉田の試みをニーチェの「反時代的考察」へと近づけるものとなる。人間社会の構成原理とは両立しえぬ「反」の姿勢を貫くこと——それは、映画をより良い社会のために役立てることとは無縁である。作品から諸問題について有用な「答え」を引き出すのではない。あらゆる価値から背を向けることによって、映画そのものを世界に対する問いの場と化すことが企図されているのである。その考察の姿勢を、科学的・客観的・論理的というだけでは十分ではない。吉田の言葉を借りるのであれば、生きる時代への宿命を科された人間の「情念」こそが、行動の原理となるのだ。

そして、ニーチェが自らの思考を表現するためにアフォリズムに向かったように、時代と格闘する吉田による映画言語の形式的な探求は、既成の映画から離れて、止むことなく変貌し続けることになるだろう。「反-青春映画」（『ろくでなし』）、「反-メロドラマ」（『秋津温泉』）、「反-社会派映画」（『嵐を呼ぶ十八人』）、「反-男性映画」（『日本脱出』）、「反-政治映画」（『エロス+虐殺』『戒厳令』『煉獄エロイカ』）、「反-映画のシステム」（『告白的女優論』）、「反-タブー映画」（『人間の約束』『嵐が丘』）、「反-原爆映画」（『鏡の女たち』）——「反」の姿勢に意味があるのは、それが変奏され続ける限りにおいてである。つまり、それは、既存のジャンルに対する単純なアンチテーゼなのではない。原爆を描いた作品は、これまでも存在した。しかし、『鏡の女たち』が、それらと決定的に異なるとすれば、死者を用いた再現の劇ではない、ということである。原爆によって死んだ人々は映画を作るために生きていたわけではないのだ。すなわち、吉田にとって映画の形式とは、閉ざされた映画内で終わるものではなく、思考されるべき世界との向き合い方、倫理的な姿勢であり、そこに定式化された答えはない。したがって、「松竹ヌーヴェル・ヴァーグ」「ATG」「アヴァンギャルド」という言葉によって吉田喜重の映画を説明することには、ほとんど意味はない。

そして、私たちは、吉田の言葉や姿勢そのものを「映画学」あるいは「映画」への挑発として捉えるべきなのではないか。ニーチェの『反時代的考察』が、ショーペンハウアーを論じた「教育」の書物であったように、吉田の示唆する「反」は、破壊の行為を越えて、映画に携わるものすべてがいま、向き合うことなしには済まされぬ倫理的命題なのである。

（つちだ たまき／第39回大会実行委員、日本映画大学准教授、東京造形大学非常勤講師）

シンポジウム「Out of Control —— 映像的思考をめぐって」

パネリスト：兼子正勝、キム・ジュニアン、北野圭介、河合政之

司会・コーディネーター：波多野哲朗

報告：波多野 哲朗

最初に司会者より、シンポジウムの趣旨説明が行われた。1974年に発足した日本映像学会が本年で40年目を迎える。その間、映像をめぐる環境は著しい変化を遂げた。学会発足当時、映像は映画、写真、テレビを中心とするイメージとして指図されていたが、今日における映像の在りようをもはやこのような枠組みによって捉えることは不可能となった。コンピューターの普及とデジタル化社会の到来、あるいはそれにともなうソーシャル・メディアの発達によって、映像はいまや私たちを取り囲む環境のものとなりつつある。かつては限定的空間にあった映像が、今日では日常生活のあらゆる領域に浸透している。こうした映像状況の激変によって、映像の概念もまた著しく変化したと考えられる。そこでここに改めて「映像とは何か」と問いかね、映像概念の再定義に迫るべく、議論を深めたい。以下は各パネリストの発言要旨。

兼子正勝氏は、「関係概念としての〈映像＝イメージ〉について」と題して、古来「映像＝イメージ」の概念がいかに変化し今日に至っているかについて、歴史的に展望し、再解釈の可能性について語った。兼子氏はそのための見取り図として、①切断としての「映像＝イメージ」②関係としての「映像＝イメージ」という2つの流れを設定し、①を伝統的なイメージ概念、「切断」によって定義されるイメージ概念とし、②を①に対する批判としての、「関係」によって定義されるイメージ概念とする。①はラテン語の *imago* を語源とするイメージの概念、すなわち現実とは似て非なるものという概念を起源とする。それはながらく現実より劣るものとして否定的な意味合いのもとに位置づけられてきたが、19世紀以後それは、かえって現実からの自由、それ自体として価値あるものとして肯定的な意味を持つようになる。ボードレー、ブルトンなどがそれであり、サルトルがそれをはじめて理論化した。ラカンもまたこの系譜にあると言える。いずれにせよこれらのイメージ概念は「不在」という仕方対象に関わるもので、現実との「切断」によって定義されるものであった。これに対してポヌフォアやクロソウスキーらは、「不在」によってではなく「現前と対峙するような」イメージの実践を訴えた。ドゥルーズもまた同様で、彼はその著書『シネマ』において、ベルクソンに依拠しつつ、イメージ概念における伝統的な「主体－客体」の図式を脱却し、すべてはあらかじめイメージであるとして、そのイメージ概念は刺激－反応の関係とその遅延の関係の束であるとしている。兼子氏は以上のような「映像＝イメージ」概念の流れをふまえた上で、「関係」によって定義されるイメージ概念に依拠しつつ、キアロスタミや宮崎駿の作品を検討する。そのとき実写 vs アニメーション、アナログ vs デジタルといった対立も、本質的なものではないことが理解されるだろうと語る。

キム・ジュニアン氏は、映画とアニメーションの関係、あるいは映画におけるアニメーションの位置づけについて、歴史的な観点と理論的な観点から総合的に論じながら、その間にいかに不毛な対立関係があったかについて語った。アニメーションが Moving Image としての映画であることは言うまでもないが、映画においては実写によるフィクション長編映画というスーパー・ジャンルが支配的であったために、アニメーションは周辺的位置付けを余儀なくされてきた。一方アニメーションにおいても、セルによる手描きアニメーションがもたらした大衆的な人気を集めたために、その他のアニメーションの多様なメディアの展開が軽視されてきた。しかも映画館というメディア空間においては、没入志向の映画、つまりメディアそのものが認知されることのない実写フィクション映画の immediacy が圧倒的に支配的となり、そのためアニメーション特有の hypermediacy は、長年周辺化されてきた。その結果、実写映画 vs アニメーションという本質的でない対立関係が助長された。しかし、実写映画においても実は以前からアニメーション的畫面合成が行われて

いたのであり、さらにデジタル映像の登場によって、アニメーションと実写との対立が本質的なものではないことが、いよいよ明らかとなった。すべての映画がすでにアニメーションだったのである。キム氏は、さらにアニメーションの概念を理論的に3つのレベルに整理したうえで、そのいかなるレベルにおいても実写映像の特権的ヘゲモニーはすでに崩壊していると告げる。

北野圭介氏は、映像の概念が英語圏では *image* のみならず *picture* という概念としても語られていることに注目する。兼子氏は映像＝イメージとして語られたが、ここでは映像をたんに〈思い浮かべられたもの〉すなわち *image* としてのみ捉えるのではなく、それが物質化ないし具現化されたものとしての *picture* に注目する。物としての映像への関心は、映像に対する唯物論的なアプローチを可能にするだろう。少なくとも今日のメディア論においては、*image* としての映像への関心がより高まっている。そこで問われはじめたのが、*image* としての映像と人間との関係である。それがいまテクノロジー、あるいは身体や情動への関心として現れているように見える。そして実はこうした *image* としての映像を形成する諸要素が、現代の映像作品の中に折りたたまれている。

映像作品の作り手でもある河合政之氏は、映像とは何かという問いを、そのままアナログ電子映像のビデオによるみずからの実践に重ねる。ビ



デオ映像はフィルム映像とは異なり、原理的には信号であり実写された映像ではない。したがってカメラを使った実写ビデオは、ビデオの一領域でしかなく、ビデオ映像は信号発生装置によって現実の対象なしに機械の内部で生み出し得るものである。しかし一方、アナログ・ビデオは連続的な波であり、リニアであるのに対し、デジタル・ビデオの映像はバイナリー・データに変換された不変のものである。デジタル・メディアの原理はシミュレーションであり、アナログ・メディアの原理はモジュレーション（変調）である。そしてこの差異こそが、河合氏にとっての実践的戦略として位置づけられる。アナログ信号が発信者から受信者へ、そしてまた受信者へと返されるとき、そこにはズレと遅延をともなうフィードバック機能がある。これに対してノンリニアで空間性と時間性を欠いたデジタル信号においては、フィードバック機能はない。そこには世界を見る眼差しも見られる眼差しもなく、その間の葛藤もない。そこでいま私たちは見ることのフィードバックに立ち戻り、そこで得られるノイズを意識し、明らかにしなければならない。それこそが、映像によって思考することの意義ではないか、と。

(はたの てつろう／第 39 回大会実行委員会 顧問)

Image Arts and Sciences 164 (2013), 6

日本映像学会第39回大会収支報告

大会実行委員会副委員長 小出 正志

●収入

(1) 大会参加費収入 (小計 1,144,000.-)		
513,000.-	学会員参加費	
98,000.-	一般参加費	
33,000.-	学生参加費	
500,000.-	懇親会参加費	
(2) 大会販売収入 (小計 42,500.-)		
40,500.-	昼食券売上	
2,000.-	概要集売上	
(3) 大会補助金収入 (小計 900,000.-)		
400,000.-	日本映像学会大会補助金	
500,000.-	桑沢学園学事振興資金	
(4) その他収入		
0.-		
合計 2,086,500.-		

●支出

(1) 記念講演経費	4,500.-	送迎費
(2) シンポジウム経費	80,000.-	謝金
(3) 特別プログラム経費	227,450.-	謝金 フィルム借用料 機材レンタル料 映写技師派遣料他
(4) 懇親会経費	505,000.-	懇親会飲食費等支払
(5) 印刷費	553,620.-	大会通信 (発送費含む)、 概要集、フライヤー印刷
(6) 消耗品費	38,650.-	会場設営 研究・作品発表経費含む
(7) 通信運搬費	37,610.-	機材送料 フィルム送料 振込手数料他
(8) アルバイト謝金	239,000.-	大会準備、大会運営学生アルバイト
(9) 飲食費	159,900.-	昼食代支払 スタッフ+ゲスト弁当代 湯茶代
(10) 交通費	182,720.-	スクールバス運行費 スタッフ交通費
(11) 大会記録費	40,930.-	記録メディア代 採録経費
(12) その他支出	17,120.-	挨拶菓子折他
合計 2,086,500.-		

収支差額 0.-

註記：特別プログラム上映の松竹作品フィルム借用料 5 万円は日本映像学会が負担し、記念講演と特別プログラムの講演謝金の一部計 10 万円は ZOKEI 講座として東京造形大学が負担し、上記決算報告には含まれない。

以上
(こいで まさし／第 39 回大会実行委員会副委員長・東京造形大学)



第 39 回大会実行委員会のみなさま (懇親会にて/総務委員会)



大会発表概要集



特別プログラム



懇親会

劇映画のシリーズ化とは何か —大映京都撮影所製作の「座頭市」シリーズを題材に

吉田 馨

劇映画の制作会社はシリーズ化を喜ぶ。観客動員数が予測でき、安定した収入が読めるからである。

大映京都撮影所が制作しはじめた「座頭市」シリーズは全26作品。本論は初期の3作品『座頭市物語』（三隅研次監督）、『続・座頭市物語』（森一生監督）、『新・座頭市物語』（田中徳三監督）を対象に、どのような過程をへてシリーズ化されていったのかを、芸術表現という視点から検証し、作品表現にとってシリーズ化がもつ意義を探る。

3作目までの脚本は犬塚稔が執筆。「斬ってはならない人を斬る」共通点がある。だが作品の特徴はすべて違う。

三隅は、脚本を変更して市を丁寧じゃべる侠客としたことで、市を親しみやすい男にした。初めての親友・平手造酒との親交を細やかに描き、斬ってはならない人を斬る市の悲しさを強調。ハッピーエンドの脚本を別れて終わらせるように変え、シリーズものの土台を作った。別れて終わるのは、シリーズものの一つの典型である。市を旅人にしたことで『座頭市物語』に股旅映画の顔が出た。26作品のうち「旅」とつく映画が6作あるのは、このラストの成果だろう。

『座頭市物語』は好評、撮影所はシリーズ化をねらう。当時の常としてまず「続」。あつれば「新」。そしてシリーズ化へ進む。

『続・座頭市物語』で市は、飯岡宿を再訪。今度も脚本より丁寧な言葉で話す。前作の傾向は継続、観客は「シリーズもの」だと感じる。斬ってはならない人は実の兄。熟れたヒロイン、わかりやすい笑い、早いテンポも迷いなく描きこまれた犬塚の脚本へ、森一生はリズムカルなメリハリをつけ、情愛や笑いなど人間のプラスの感情を増幅、市の兄思い、仇役である助五郎への憎しみを鮮やかに描き分けた。

市のキャラクターはより受け入れやすくなり、シリーズ化に弾みをつける。

第3作『新・座頭市物語』の市は、やくざ渡世を嫌う。これまでの市と人物像が異なる。斬ってはならない人は居合斬りの先生。市は先生の妹に求婚されるが、先生は反対、市をのりしつづく。市はうなだれ、ただ去るのみ。田中徳三は市を、わたくしたち同様に弱い人間として作り出す。田中は、市の弱さと強さを涙にくるみこみ、観客がより共感できる座頭市を造形した。

3作とも、撮影所システムの安定した製作過程を基礎とするプログラム・ピクチャーである。生産ラインが同じであるため作品は類似、観客は理解への苦勞を強いられず、安心して見ていられる。1作目でとんがっていたキャラクターが、2作目で広がり、3作目で多くの人々の共感を勝ち取っていく。

撮影所はさらに面白いものを目指す。股旅の旅情、仕草の滑稽さ、主人公の歌や踊り、楽屋落ちなど、作品を特徴づける持ち味が、特色を増していく。居合斬りに伴う大変な工夫の数々は、その筆頭だろう。勝新太郎という一人の俳優が市を演じつづけたことは、シリーズ化継続の大きな理由である。大映倒産後は会社を変えて制作を継続、だがスタッフは総がわりしていない。これもシリーズ化を保つ理由であったはずだ。

(よしだ かおる/京都精華大学)

構造映画『The Flicker』(1966年) のデジタル再現について —デジタルとアナログのあいだから

南家 識子

『The Flicker』(トニー・コンラッド, 16mm, 25分)を伊藤高志の講義でみた。黒白のみの映像のないフィルムから光と闇が交錯した不可思議な映像がみえてくること、無音だがリズムを刻む音が聴こえてくるような錯覚に魅かれ、いったいどのような構造設計がされているのかと感じたことが本研究をはじめた動機である。

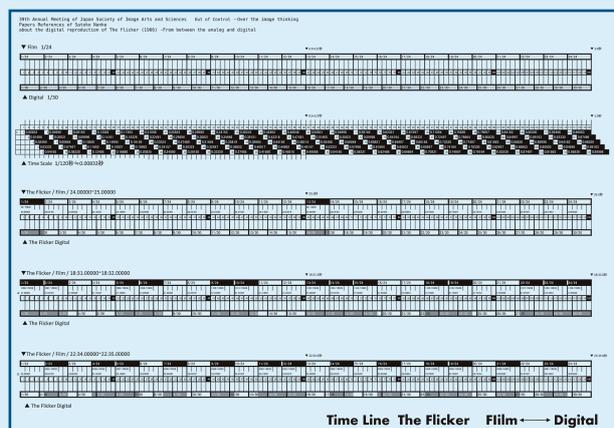
フィルムをリワインダーで1コマ1コマ数え、方眼紙に24コマ1秒ラインを設け、手描きで白黒箇所を記録した。複雑なリズムパターンと黒のコマ数、リズム変換箇所をひろうため長時間の解析は数字の把握ができなくなり、週に1・2回、7時間程度を限度とし約1年を要した。

結果、冒頭クレジット部分は337.5秒(約5.6分)、フリッカー部分は、1,539秒(約25.7分)、エンドロールは25秒、トータルで1,897.5秒(約31.716分)、総フレーム数36,936フレーム、うち黒フレームが15,839フレーム(全体の42.882%)あった。黒白リズムに適当さは微塵もなく綿密に設計されていることが認められた。

次に、フィルム構造から成立した『The Flicker』をデジタル化することは可能なのか考察をはじめた。手描き解析図をもとにデジタル化への解析図、リズム解析図を作成した。

結果、デジタル化によりフレームをまたぐこと(22分34秒からはじまる箇所では、11フレーム/1秒間)、リズムパターンが21分26.5秒内に61パターンあること(解析途中)、1/24黒コマからはじまる最初のリズムは24秒ジャストで次のリズムへ変わる、切れのよいリズムは偶数で切れる、非常に複雑なリズムは奇数や素数コマ、何分59秒の箇所まで次のリズムへ移行するなど、タイムボリュームも綿密に設計されていることが解ってきた。

『The Flicker』をデジタルで完璧に再現することは現在では不可能である。不可能だと知りつつも、このような映像資料のauthenticity＝真正性を理解、意識していかにデジタルで保存し、より記憶に忠実な記録として継承していくことが、これからの映像資料のデジタル化、再現には問われているといえる。



http://blogs.yahoo.co.jp/satoko_nanke/24818147.html

(なんけ さとこ/京都大学総合博物館教務補佐員)

Image Arts and Sciences 164 (2013), 8
日本映像学会第39回大会・研究発表 [2013年6月1日/東京造形大学]

映画用カラーフィルムの退色について

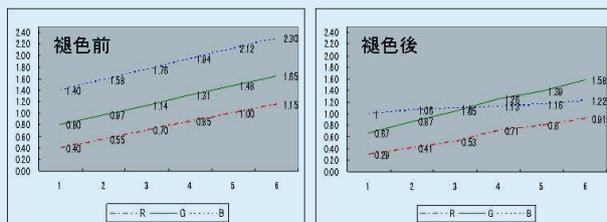
——1950年代のイーストマンカラーネガ5248を手がかりに

松尾好洋

米国のフィルム製造会社であるイーストマンコダック社は1952年に映画用カラーネガフィルム「Eastman Color Negative 5248」(以下、5248)を発売した。その後、日本へも輸入され1953年公開の『地獄門』(大映京都、衣笠貞之助監督、イーストマンカラー)を皮切りに日本映画は白黒からカラーへと徐々に切り替わっていった。今日、それらのフィルムは60年の歳月によって褪せし、明部にイエロー、暗部に青が強くなる傾向にある。本研究は、5248の褪色の程度を調査し、50年代のカラー映画初期の作品が現状どのような褪せ状態にあるのかを明らかにするものである。

調査にあたっては2つの方法を採用した。

①実際に褪せした5248のカラーチャート(白から黒までの6段階のグレースケールと赤・緑・青・シアン・マゼンタ・イエローの6色から成る指標)を濃度測定し、グラフ化した後、当時の特性曲線と比較した。その結果、乳剤三層のうち、赤層と青層に濃度低下とコントラスト低下がみられた。特に青層の褪色が著しく、暗部から明部にかけてほとんどコントラストを失っていた。



②5248を使用した日本映画54作品を対象に褪色の傾向を調査した。プリント複製時に使用するタイミングデータ(カット毎に焼付けるプリンターの光量を制御する値)の分析結果から、ばらつきはあるがほとんどの作品で青層の数値が低下していることがわかった。

2つの結果から考察すると主に青層の濃度とコントラストの著しい低下がカラーバランスの崩れとなり、明部にイエロー、暗部に青が強くなる傾向がわかった。今回の調査で得られた褪色のデータを復元の際のレファレンスとして活用することで、より正確な色調再現が可能になる。

(まつお よしひろ/㈱IMAGICA ウェスト イメージサービス部)

Image Arts and Sciences 164 (2013), 8
日本映像学会第39回大会・研究発表 [2013年6月1日/東京造形大学]

古典的ハリウッド映画の音楽における「作者」

——映画『廿日鼠と人間』(1939)の事例から

石井拓洋

本発表の目的は古典的ハリウッド映画の音楽において、例外的に作曲者の制作意図が反映したと判断しうる「作品」的な事例を指摘することであり、同時に、「主体の死」を経過した現代の視座から、あらためて、今回の指摘が含意する、映画音楽における「作者」の存在に着目した歴史的研究の意義を素描する試みであった。

「タイクーン」が君臨する「スタジオ・システム」の縮図のように、その音楽制作部門でも利益追求の至上命令のもとで合理的分業体制を音楽監督が管理統括していた。そこで作曲家に求められたことは、何よりも、当時の映画音楽の書法的「規範」Hollywood's normsを受け入れること、つまり、R・ヴァーグナーのような後期ロマン派を彷彿とさせるオーケストラ音楽を書くことであった。

たしかに、巨視的には、システム内の創造主体にとっては「独自の精神的な内部」を「創造的に開示」して「作品」的な映画音楽の具現は困難であったと考えられるが、一方で、微視的には、そこに些細な抵抗を含んだ変奏を聞くことは可能ならずであり、それは、現代のわれわれが見落している、この領域の秘める可能性を見出す契機ともなりえよう。

発表では、先の「規範」を明確に批判する立場であったアーロン・コーブランドに着目し、彼が音楽を担当した映画『廿日鼠と人間』(Of Mice and Men, 1939)とその周辺から、ここで作曲家が自らの意図を反映させた痕跡を、実際の視聴を交えて3つの側面から確認した。つまり、1つ目は環境の側面であり、ハル・ローチ・スタジオでの製作過程において、プロデューサーの現場不関与、音楽監督の不在の背景のもと、全権限は監督ルイス・マイルストンに任せられ、彼は自らが指名したコーブランドに自由に作曲させていたこと、2つ目にはコーブランドの映画音楽における理念的側面であり、それまでの自律的作品傾向から一転し、リベラルな政治信条と、戦争直前の当時みられた米国文化人における愛国的・懐古的傾向を基盤として、彼の思う自国の豊潤な文脈を含んだ単純な音楽によって、より多くの国民への働きかけを指向したこと、そして、3つ目には実践的側面からの検証であり、人物を安易に指示するライトモチーフ使用や、不況下のカリフォルニアの農村からは想起しにくい管弦楽の響きを忌避し、意図した楽器による簡潔な音楽テクスチャーが具現したことを、それぞれ確認した。

以上から、古典的ハリウッド映画の管理された音楽制作環境においても、稀に、比較的自由が確保された環境のもと、反規範的理念を有する作曲家によって、内なるものを具現させた例外的事例が存在することを示した。同時に、作者をとりまく様々な社会的文脈を無視しえないことや、その中で、僅かでも作者のそれまでの研鑽を淵源とする抵抗力もまた、全体に対して作用しうることを示唆するものとなった。

(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)

実写映像を円形加工した表現手法における撮影と完成映像の関連性の考察

小林和彦

1. はじめに

本研究は「日本映像学会 第36回大会」で発表を行った作品「Yura-rail」¹をはじめとする自作品で用いた、四角形の実写映像を円形に加工する制作手法（以下、本手法と略）に関して、主に実写素材の撮影と完成映像の関連性について考察したものである。

本研究では、作品ごとに行ってきた個別の試みや改善を、要素ごとにまとめて比較、分類し、映像を変形させる表現手法において、素材の映像が変形後の映像に与える影響を明らかにする。

2. 比較と分類の結果

5点の作品を比較し、本手法を構成する要素として、「地面と空の位置関係」「被写体とカメラの動き」「画面の動きの方向」の3点を抽出した。発表時にはこれら3点についての詳細を述べたが、ここでは紙幅が限られるので、全ての作品に含まれている要素である「画面の動きの方向」についてのみ詳述する。

本手法ではカメラを固定または移動させながら撮影を行い、画面全体に動きをつけている。撮影された画面の動きが横方向の場合、円形に加工した映像は回転するような動きになる。撮影時の画面の動きの左右方向が逆転すると、回転の方向は逆になる。左右方向の動きを撮影した作品には、「Gate vision」²、「Mei-Ryu-Kai-Sei」³があり、「Gate vision」では、左向きと右向きの映像を組み合わせて、カットごとに映像を逆回転させる演出を行っている。

次に、撮影時の映像の動きが奥行き方向の場合、円形に加工した映像は奥から手前に迫ってくるような動きになる。奥行き方向の動きのある作品には「Selene attraction」⁴、「Yura-rail」⁵、「Gate walker」⁶があり、いずれの作品も奥から手前方向の動きを持っている。

ここまでの比較と分類によって、本手法を用いた作品では横方向の動きでは左向きと右向きの動きを撮影していたが、奥行き方向では手前から奥に遠ざかっていく動きを撮影していないことが明らかになった。これは、画面の動きに焦点を当てた比較によって導き出された結論である。

3. おわりに

作品を要素に切り分けて考察することで、本手法の特性の一つを明確にすることができた。

これまで筆者は、本手法を活かすために「何を撮るか」を重視していた。しかし、本研究を通して「どのような動きを撮るか」を検討することが、本手法を発展させる手段の一つであることが明らかになった。

一つの手法で多くの作品を制作していくと、手詰まりのような状態になるので、本研究のような総括によって、制作時とは異なる方向からの視点を取り入れて作品群を整理、分類することも必要であると感じた。今回の考察の一つの区切りとして、本手法による制作を次の段階へと進めていきたい。

注

1. 「日本映像学会第36回全国大会概要集」日本映像学会、2010年、71頁
http://www.k-kobayashi.info/movs/hd_yura.html
2. 小林和彦、2006年、http://www.k-kobayashi.info/movs/hd_vision.html
3. 小林和彦、2007年、http://www.k-kobayashi.info/movs/hd_meiryu.html
4. 小林和彦、2007年、http://www.k-kobayashi.info/movs/hd_selene.html
5. 小林和彦、2006年、http://www.k-kobayashi.info/movs/hd_walker.html

(こばやし かずひこ/関東学院大学理工学部理工学科助教)

映画祭のマネジメント ——バランスト・スコアカード の視点から

矢澤 利弘

映画祭は映像産業振興と文化振興だけではなく、地域活性化や特定のテーマに関する啓発など、様々な目的を追求して開催される。ただ、映画祭の運営基盤は脆弱であることが多く、多くの映画祭は開催の目的を達成するに至っていないように思われる。映画祭の開催目的を達成し、映画祭を持続可能性のあるものにするためにはどうすればよいのだろうか。今回の発表の目的は、映画祭の現状を把握すると同時に、映画祭のマネジメントのあり方を考察することである。

映画祭には様々な形式があるが、今回の発表においては、少なくとも主催者、観客、出品者という映画祭を巡る主要な3つの主体が一定の場所に集まり、映像作品を中心としたコミュニケーションが図られる形式の映画祭を研究の対象とした。

映画祭の主催者の視点からの考察に当たっては、比較的長期間かつ良好に運営されていると考えられる5つの国内映画祭（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）を主たる事例研究の対象とし、組織の運営責任者に対してインタビュー調査を行った。また、映画祭への出品経験のある複数の国内外のインディペンデント系の映画監督に対して調査を実施した。

事例研究に当たっては、Kaplan and Norton が発案したバランスト・スコアカード (BSC) の枠組みを用いて、それぞれの映画祭のマネジメントを対比することで、持続可能性のある映画祭に特有な状況を把握した。

調査に先立って、継続可能性のある映画祭ではBSCの各視点の状況が良好であり、それぞれの視点が有機的に結び付き、ミッションへの達成へ向けた因果関係が明確になっているという予備的仮説を設定し、この仮説を検証しつつ、新たな発見を導こうとした。

事例研究の結果、予備的仮説は妥当性を持っているという傾向を確認することができたが、さらに、継続可能性のある民間主導の映画祭について、映画祭関係者の行動の動機には利他主義によるものだけではなく、自分の楽しみと満足があるということが見いだされた。これはいわゆる自己満足とは異なり、主催者と観客がそれぞれ主体を維持しながら、同じサービス提供の場を共有して、相互が共鳴して新しい価値を創発していくような主客一体の関係を創出することが映画祭を継続させるためのポイントであるということである。

本研究の結果として、映画祭における経営上の因果関係の連鎖を分析し、持続可能性のある映画祭のマネジメントにおける共通点を抽出することができた。そのうえで、地域住民や地域経済を含んだ主客一体型のマネジメントモデルを構築するための一定の視点を構築することができた。

(やざわ としひろ/広島経済大学)

邦文字幕と活動弁士についての研究

成田 雄太

1931年に日本で公開されたJ.V.スタンバーグ『モロッコ』(1930)は、はじめて邦文字幕(スーパーインポーズ)を導入した作品として知られている。サイレントからトーキーへの移行期にあつて『モロッコ』の公開は、活動弁士がその職を追われることとなった契機として映画史的には位置づけられており、そこでは多くの場合、トーキーの到来によって弁士の立場が脅かされ、邦文字幕の導入が彼らの翻訳者としての役割さえ奪い、遂に止めをさしたとして解説されることになる。

このような理解は一見して非常に飲み込みやすい。活動弁士が邦文字幕に取って代わられたという図式である。しかしトーキー化に伴う弁士の失職をこうした言葉の置換として捉えることで、サイレントからトーキーへの移行は単純な技術決定論に還元されてしまうことになる。言うまでもなくこの移行は一元的に片付けられるものではなく、様々な要因が絡み合った複雑なものであった。

本発表は、日本で『モロッコ』をはじめとした邦文字幕作品がどのように紹介・受容されてきたかを具体的に見ていくことを通して、従来の映画史記述における、活動弁士の退場=サイレントの終焉を象徴する作品としての『モロッコ』の位置づけを捉え直すことを目的としたものである。それによって明らかになるのは、日本におけるサイレントからトーキーへの移行が、少なくとも理論的には一つの連続性を持って行われた側面があったということである。

発表は以下の手順で行った。はじめに、『モロッコ』封切時の評を、特に邦文字幕に対する言及に注意しながら見ていった。そこでは作品と邦文字幕の導入に対して高い評価が与えられる一方、台詞の少なさ・筋の単純さといった作品の持つ特徴が邦文字幕にとって有利に働いたとする指摘を多く見つけることができた。

この指摘を検証するために、次に『モロッコ』と同時期に公開された他の邦文字幕作品との比較を行った。具体的に取り上げた作品は『マダムX』(1929)と『トム・ソーヤーの冒険』(1930)の二作であり、これらとの比較から、邦文字幕の導入を肯定する評価は必ずしも全ての作品に対して与えられたものではなかったことが示された。

『モロッコ』が他の邦文字幕作品よりも高い評価が与えられ、トーキー移行の気運を高めることになった理由を示すため、最後に当時の映画言説空間では「台詞劇(舞台劇)としてのトーキー」と「映画劇としてのトーキー」とが区別され、トーキー批評の多くが後者を肯定的に捉える批評的態度を前提としていたことを明らかにした。このような映画観はサイレント期の映画美学と同様であり、その上でスタンバーグは「無声映画を最も良く継承した」トーキー映画監督としての評価を受けていたのである。

以上のような議論を通して、本発表では日本映画史における『モロッコ』の位置付けを、サイレントからトーキーへの移行を美学的なレベルから促した作品として捉え直すことを提案した。

(なりた ゆうた/東北工業大学非常勤講師、東北大学非常勤講師)

映画『悪魔の首飾り』におけるフェラーリの表現分析

向野 佑

□目的

本研究は、映画『悪魔の首飾り』において、フェラーリ 330LMB Fantuzziがどのような意味付けをされ、またどのように表現されたのかを精査することを目的とする。

□『悪魔の首飾り』の概要

『悪魔の首飾り』"Toby Dammit"は、エドガー・アラン・ポーの原作に基づくオムニバス映画『世にも怪奇な物語』"Tre passi nel deliri"(1968)の第3話である。

□『悪魔の首飾り』のストーリー

悪魔の幻影にとりつかれ、酒に溺れていた俳優のトビー・ダミットは、見栄と虚栄の表彰式から逃げだすと、映画出演の報酬として手に入れたフェラーリで走り去った。がむしゃらに夜道を走り続けた彼は、悪魔の幻影を追いかけ、崩落した橋を飛び越えようとして命を落とした。

□方法

既存の映画を深く解析する方法として、映画の原点回帰がその解を与えてくれるとの仮定のもとに、本研究では映画のシークエンス 444 カットをすべて書き出し、カメラアングル、照明、演技、場、美術などの表現手法や、その深層に秘められた想いを分析した。

□結論

トビー・ダミットがフェラーリに乗って夜道を疾走するシーンにおいて、フェラーリとダミットの間で主役の交代劇が繰り返されている。主従関係が入れ替わった境界は、酔いつぶれた羊飼いと、身動きの取れない羊達が登場するシーンである。このシーンを境に、ダミットは自分を見失った。ダミットの顔を映したシーンが少なくなり、一方でフェラーリ全体を映したショットが多くなる。またカメラアングルの操作により、フェラーリのフェイスマスクの表情印象を変化させている。機械であるはずのフェラーリを、まるで独立した思考をもつ生物であるかのように見せているのである。

フェラーリが登場する映画の多くが、その華やかさや高価であることなど表層のみを表現している中で、フェラーリに人格が与えられ、主演の俳優と並列に扱われたという点において、フェラーリの『悪魔の首飾り』は特異な作品であるといえる。

(むくの たすく/早稲田大学大学院基幹理工学研究科表現工学専攻)



モノガタリ考 —メキシコでのアニメーション ワークショップから—

陣内 利博

・内容

2013年2月、メキシコのデジタル系教育機関SAEの学生を対象にワークショップを行った。そこでの体験をふまえ、絵によるモノガタリの伝達での表現上の共通点と、国民性や国の歴史の背景によって日本とは異なる点に着目し考察した。

・研究の目的・動機

私は「みること」「みせること」に関わる様々な事象を学生とともに研究している。私は「誰にでも表現ができる」という当たり前のことを「やってみる」という体験ができる場や仕掛けづくりを「ワークショップ」と呼んでいる。本研究は、これまで国内の老若男女とともにやってきた、集団でモノガタリを作る「ワークショップ」をメキシコの学生達を対象に行った報告と考察である。

・研究の内容・研究したこと

2013年2月、メキシコシティにある大学の学生達を対象にワークショップを行った。16名の現地でアニメーションを学ぶ学生達と絵物語をつくる。テーマは「メキシコの昔話を日本の人々に伝える」だ。毎日16時から19時の1日3時間、5日間の日程だった。このワークショップのプロセスと成果の記録を行った。

・研究の方法

研究発表では、5日間のワークショップの工程を詳しく説明したがここでは紙面の関係で概要に留めておく。

1日目、「キャラクターをつくる」カラフルな毛糸を使い、友人の顔を描く。さらに身体を描くとカラフルな糸がからまり思いもよらないカタチが生まれる。そこから生き物の姿を見つけだす。そして、みんなが見つけて生き物のキャラクターの鳴き声や仕草を考えながら演じてみる。このとき、メキシコだからこそ発想される不思議な生き物達が続々と登場する。

2日目、「メキシコの昔話」を日本人の私にわかるように語る。ここではじめて、メキシコには子ども達に昔話を伝える「絵本」のようなものが存在しないことが分かった。3日目には、昔話の中で共通点を持つ学生達にグループになってもらい、その昔話を語るための「地図」を造り、その地図をたどりながら互いの物語を結びつけていく。ここで、共通した「地図」のうえで「レイアウト」と「タイムライン」が共有される。4日目の作業時間をふまえて5日目にはそれぞれの「モノガタリ」が地図上で切り絵の移動や、絵本、マンガ、絵コンテ、映像によるプレゼンテーションなど様々な形態で発表された。

・研究の結論、結果判明したこと

皆で発見し確認した事象を他者に伝えるカタチにする。このメキシコでも、一人ではできない作業を通して「自分たちで考え、やってみる」という自発的な共同の創造活動が生まれた。

私は、庶民に開かれた文化には、誰もが自由にモノガタリが作れて、誰もが理解して楽しめるメディアが存在することが必要だと思う。20世紀の初頭にシュールリアリスト達が注目したメキシコには、アーティスト達を魅了するモノの文化があった。ここには日本と同じように八百万の神々がおり、ピラミッドや人類史博物館にある絵画や彫刻、人々の手で作られる仮面や人形や陶器でつくられた不思議な生き物たちが、物語をつむぐモノとして存在している。ここメキシコには、語る文字文化とは別のカタチの「モノガタリ」があると考えている。

(じんのうち としひろ/武蔵野美術大学)

アニメーションとアニメーション研究の独自性と総合性の再検討 —映画・映像および美術や漫画などとの関係性を踏まえて

小出 正志

映画・映像とアニメーションの関係性

これまでアニメーションは映画・映像の一ジャンルとして理解されてきた。アニメーションを映画・映像の要素的技術、あるいは映画・映像の特殊撮影技術として見た場合、アニメーションは映画・映像に内包される。アニメーションを動的映像の技術的基盤とした場合、アニメーションは映画・映像の上位概念とも捉えられる。映画・映像一般を動く具体的対象の視覚的性質の再現と提示、アニメーション一般を動く視覚的質の形成と提示とした場合は形式的な分節がなされ、両者は並立・相補的な関係となる。文化的に見た場合、かつて映画文化の内にあったアニメーションは、自律性を強め独自の文化を築きつつある。漫画や“サブカル”と共により大きな文化的複合体を形成しているといえる。

美術とアニメーションの関係性

アニメーションは美術を内包するものとされる。美術一般は空間性に基づく表現であり、アニメーションは空間性+時間性=時空間性を基本とする表現である。両者は本質的に異なるが、後者の構成単位である1フレームの静止画像を形成する“アートワーク”は、美術一般と共通する技術や表現、材料などにより成立する。

漫画とアニメーションの関係性

簡略化と誇張に基づく描画表現、空想的・非現実的な題材や内容といった漫画一般に見受けられる性質は、アニメーションにも見受けられる。漫画原作によるアニメ制作という現実的な現象もこの問題に大きく影響を及ぼす。美術一般と同様、空間性と時間性において両者は異なるが、アニメーションを動く漫画=映像漫画と解する主に漫画側からのアニメーション観も根強くある。文化的には漫画文化の中に「アニメ」が位置付けられる側面も否めず、明確な分節化が困難といえる。

アニメーションの領域的独自性と領域横断性・総合性

映画・映像や美術、漫画などとの関係性に注目すると、アニメーションとそれらは個々に分かち難く結びつく反面、形式的・本質的な差異性が認められる。その意味でアニメーションの領域的独自性を主張できるが、映画・映像や美術、漫画などと全く無関係に存在し、機能することはできない。それらと様々な水準で関係性を保ちつつ、複合的な文化、重層的な芸術として存在することがアニメーションの総合性、大きな特質の一つである。

アニメーションとアニメーション研究の独自性と総合性の再検討

アニメーションは映画・映像や美術、漫画などとの多様な関係性を持つ。漫画やゲームなどを含めた総合的な図式では、アニメーションのみを研究対象とすることは無意味との見解もある。アニメーションの研究はアニメーションと周辺領域との関係性に考慮しつつ、領域的独自性と総合性・領域横断性の均衡の中に追求される必要がある。

(こいで まさし/東京造形大学)

スタジオ P.C.L. —社内労働関係を「クラブ・ ニュース」からみる

ヨハン・ノルドストロム

・研究の目的：

初期に於けるスタジオ P.C.L. そのものを著名な監督や製作者の目からではなくて、スタジオ P.C.L. 社内のスタッフや労働者の目や声を通して表われた職場環境などから検証する。

・研究の内容・研究したこと：

今回の研究は下記に挙げる点から検証した。：

- ・株式会社写真化学研究所と株式会社ビー・シー・エル映画製作所について
- ・音画芸術研究所と P.C.L. にとっての重要な人物である大村英之助との「P.C.L. クラブ」、「クラブ・ニュース」、そして初期 P.C.L. 会社自体について
- ・「クラブ・ニュース」から P.C.L. とその労働環境を見る

・研究の方法：

当時のスタジオでの作業に於ける労働環境を記録した資料等はごくわずかにしか残っていない。また初期スタジオに直接関係のあった人もほとんどいない状況からこのような問題は検討しにくいのが現実である。しかしながら、スタジオ P.C.L. の場合、「クラブ・ニュース」という資料が製作所内の労働環境、人間関係を読み解く手掛かりとなった。「クラブ・ニュース」は僅か第5号までしかない。しかし、この資料は初期トーキー映画スタジオの普段は見ることでできない世界やカルチャーを紐解くと考えられる非常に珍しい資料である。

・研究の結論：

クラブ・ニュースは時間の経過とともに映画史の中で埋もれていた P.C.L. の製作とそこで働いていた労働者の日常に光を当てた。クラブ・ニュースは、こういった側面からみても、歴史的に価値ある資料ではないだろう。

なぜならば、初期の P.C.L. とプロレタリア活動の関係性については今まであまり注目されていなかった。まず始めに、私が協調したいのはこの点である。公式な映画史の資料においても、P.C.L. と労働組合の関係は詳しく記されていなかった。例えば、大村英之助の名前は、東宝の公式映画史などの資料では、ほとんどみることがない。

次に、これは、どのように P.C.L. が組織されたのかそしてスタジオの労働者とマネジメント側の関係性を示している。

さらに、クラブ・ニュースは、P.C.L. の映画製作に於ける近代的なアプローチ、そして労働者たちの組織を提示している。労働組合はまだ法律のみとめられなかった頃で、スタジオ P.C.L. で労働組合もありましたし、マネジメント側と一緒に前に進んで行った雰囲気があった、をクラブ・ニュースからよみとる。

このように労働者側とマネジメント側が会話の場をもうけ、ともに協調し、業務にあったってきた事は、P.C.L. の成功に貢献した一つの理由ではないかと考える。

映画史上、映画産業においてあまり注目される事の無かったこれらの人々や組織に光を当て、考察して行くのは、映画作品や映画産業を研究する上で重要な事だと私は考える。

(Nordström, Johan / 早稲田大学大学院文学研究科演劇映像学専攻)

1970年代の日本におけるビデオ・アートと対抗文化との関わり——ドキュメンタリー映画「キカイ デミルコト—日本のビデオアートの先駆者たち」を題材に

齋藤 理恵

本研究では、日本におけるビデオ・アートの普及と発展の系譜のなかでも特に 1970 年代初頭の黎明期に焦点をあて、新たなコミュニケーション手段として作家たちが注目したビデオというメディアについて再考していくことを試みた。研究背景としては、あらゆる映像に取り囲まれることが常態化し、誰もが映像を発信できる状況が整備された今日の状況において、初期ビデオ作家たちがどのような意図で映像と対峙し、何を創造しようとしていたかについて振り返ることは、「みる」ことの本質に接近する作業であると考えたことにある。このため、本研究ではパーソナルな映像メディアとしてのビデオの可能性を様々な実践やアクティビズムを通じて見出そうとした初期ビデオ・アートについて現代の視点から振り返ることで、今日のメディア社会における課題について改めて考察することを目的とした。

本研究は、2011 年に発表されたドキュメンタリー映画「キカイデミルコト—日本のビデオアートの先駆者たち」¹ (監督：瀧健太郎) と深い関わりを持つ。同作品では、上述のビデオ・アートの黎明期の作家たちやその関係者にインタビューを試みている。2012 年初春から、監督の瀧氏と制作スタッフの NPO 法人ビデオアートセンター東京のメンバーとともに、日本のビデオ・アートの発展の系譜を視覚的に追うための資料「ビデオアートの先駆者たちとその周縁図」の制作に携わる機会を得た。その過程で特に着目したのが、作家たちが時代の社会事象にある時は積極的に関わり、また静観しながらも、社会と対峙するために、個人的な問いを基軸としながらもより深い思考の模索や規範への挑戦を実践し続けた点である。

「ビデオアートの先駆者たちとその周縁図」を制作する上で、戦後以降の日本の美術史を映像という観点から捉え直すことにより、作家たちや関連する人々、文化事象との関わりを新たな視点から検討することが可能となった。細かく見ていけば、全ての事象を網羅されていないという指摘も受けるだろうが、ここでは戦後から現在に至るまでの極めて濃密な映像史を実体験として得られていない筆者を含めた世代の人々が、どのように過去と現在とを結びつけるかのひとつの視座を与えるものになるのではないかと考える。その意味では、初期のビデオ・アーティストたちが試みた、自らと社会とを分断しようとする境界を乗り越え、自己表現やコミュニケーションの手段として映像メディアを用いた点と相似しているのではないだろうか。

また、「周縁図」と名付けられたこの資料は、単純に商業的芸術として世間に広く知られるようにはならなかったという意味合いではなく、様々な価値観や多義性を孕みながらも、お互いに対話を試みようとした人々の関係性を物語るものでもある。従って、本研究における「対抗文化」とは、大きな権力や主義・思想に対する対抗や抵抗を意味するよりは、文化の複数性や複合性を形成するための手段であり、実践としての文化を示すものである点を強調したい²。本研究を通じて多くの過去の実践者や作品、記録映像と向き合い、またそれらの分析と再考察をくり返すことにより、改めて既存の歴史に埋もれていた作品や作家がいかなる重要で社会や文化事象に対峙していたかという問いを捉え直すことの意味性が改めて明らかになった。「みる」ことと「みられる」ことの関係性を問い直す契機となった本研究の成果をもとに、現在、これらに付随する様々な課題について「みつめなおす」ことの意義について更に研究を進めていきたい。

注1. 本作品は、2013 年初秋にブルーレイディスクとしてリーフレットとともに出版予定である。
注2. 本研究成果は、2012 年に採択された「(公財) 村田学術振興財団研究助成による研究」が基礎となっている。また、映像資料閲覧に関しては、NHK アーカイブス学術研究利用トライアル II にて閲覧した各種アーカイブ資料に拠る所が大きい。

(さいとうりえ / 早稲田大学大学院文学研究科博士後期課程)

博物館におけるデジタルカメラワークショップ ——2D/3Dカメラの導入と 子どものまなざし

宮下十有

愛知県北部にある一宮市博物館は、1987年(昭和62年)に開館し、一宮市の考古・歴史・民俗など総合的に展示する地域博物館である。博物館では子どものための友の会「一宮ミュージアムキッズクラブ」(IMKC以降この略称を使用)が精力的な活動を行ってきた。2013年の常設展示のリニューアルに当たって、現在の博物館を学びの場とし、愛着をもったIMKCのメンバーの目線による、「博物館のここがすてき」を記録するためワークショップを開催した。ワークショップは2012年、2013年の3月第1週の週末にデジタルカメラを子どもたちがグループで博物館の魅力的な場所を撮影し、IMKCオリジナルの館内マップを制作した。2012年は通常のデジタルカメラ、2013年は3Dカメラを導入した。

ワークショップでは、日常的な博物館の場としての常設展示が、特別な場所となり、記録する対象としての展示資料を捉え直していた。また撮影枚数を限定することで、「映像による記録」であることをより意識化していた。制作マップから博物館のミニチュアに対する細やかな目線や、大きな展示資料に対する驚き、迫力をとらえる試みがみられた。

2012年のワークショップは、展示資料を撮影対象として意識的にフォーカスする仕組みを作ることになった。2013年は、より「映像」に対しての興味を強く惹くであろうと考えられる3Dデジタルカメラを導入した。3D撮影は、子どもには操作上の困難だった。撮影成果を3Dテレビに映し、それぞれの想いを語り共有した。前回のワークショップを比較すると、1メートル以上大型資料が撮影対象として増加し、博物館そのものも撮影対象としてとらえる変化が見られた。

以上の事から映像を記録するメディアとしてのカメラは、より注意深い能動的な鑑賞者として博物館に接することを促した。加えて3D技術の導入は、記録する「映像」そのものへの興味と、博物館自体を意識的に記録することがさらに促進されたことが観察された。



(みやした とあり/相山女学園大学文化情報学部メディア情報学科)

初期アニメーションにみられる自己言及性—初期映画研究から初期アニメーションを考える

宮本 裕子

社会・文化論や技術論を離れて、アニメーションを考察するために、映画史的な文脈からアニメーションを考えたい。そのために本発表では、初期映画研究の文脈から初期アニメーションを検討した。初期映画研究が隆盛を見たとき、その研究対象は実写映画に限られていたが、実際には、初期アニメーションにも適用しうる部分が多くある。

トム・ガニングは、実写の初期映画を対象として、「アトラクションの映画」という概念を提出しているが、初期アニメーションも多分に「アトラクションの映画」的な要素を有している。ウィンザー・マッケイやフライシャー兄弟の初期アニメーションの持つ、物語ではなく運動そのものを見せる姿勢、画面内外が連続していることが想定された上でのキャラクターの振る舞いなどは、多分に「アトラクションの映画」的である。とりわけ、注目すべきは、初期アニメーションにおける絵が描きだされるパートの存在である。このパートは、絵という動かないはずの存在を強調し、それが動き出す瞬間をみせることによって、動きの驚きを作り出す役割を担っている。動かないはずのものが動くというアトラクション性は、シネマトグラフと同様のものである。

しかし、単純に初期アニメーションが初期の実写映画と同質のものであったというわけではない。そのことを確認するために、ダイ・ヴォーンの「自生性」という概念を参照した。ヴォーンは、映画に映る水や葉などの無生物が、まるで生命を持って動いているかのように見えることに観客は驚いたと主張する。「自生性」は実写映画の本来の能力なのだが、映画が物語という意味を持つにつれて後退したものである。しかし、この運動そのものの自然さには、コントロール不可能性が不可避免的に組み込まれている。アニメーションは運動そのものを見せてはいるが、作者のコントロールの元に生み出されるものである。よって、アニメーションにはヴォーンの言う「自生性」は存在しない。

しかし、これがアニメーションの欠如となるわけではない。とりわけ、運動そのものを見せるという性質は、実写映画が物語を語ることを始めた後もアニメーションが継続したものであった。ガニングが「アトラクションの映画」の時代として規定したのは、長く見積もっても1908年までである。アメリカにおいて、それ以降も、マッケイやフライシャー兄弟は運動そのものを見せる「アトラクションの映画」的なアニメーションを制作しつづけた。この継続は、ヴォーンの言う「自生性」をアニメーションが本来的に持たないから可能であったと考えられる。「自生性」は観客がそれに見慣れた際に、現実における無生物の動きと同様のものとみなされ、背景と化した。一方で、アニメーションに映るものは、それが始めから現実には存在しない、動かないはずの絵であるがために、運動が可視的でありつづけたと考えられるのだ。

(みやもと ゆうこ/明治学院大学大学院文学研究科博士後期課程
芸術学専攻)

明治日本のパノラマ館：各地のパノラマ歴訪の旅

草原 真知子

パノラマは透視画法に基づく絵画と立体物と光の効果を巧みに組み合わせたイリュージョン装置であり、ディオラマと共に「今、ここ」ではない空間をリアルに体験したいという欲求を客観的に実現するテクノロジーであった。

日本におけるパノラマ館の登場と普及は西欧よりかなり遅く、1890年に上野と浅草にパノラマ館が設立されると一挙にブームが起り、日清戦争が恰好の画題を提供したこともあり短期間に全国に普及した。しかし1900年頃に都会ではパノラマ館の人気は凋落し、1910年頃には地方でもブームは終焉を迎える。遅く始まり、爆発的な人気を博し、短期間に終わったのが日本のパノラマ館ブームの特徴である。

パノラマ館及びパノラマ画についての従来の研究はパノラマ画家、美術史におけるパノラマ画、建築史におけるパノラマ館、文芸におけるパノラマ、といった個別的なテーマが中心で研究対象が主要なパノラマ館に限られており、日本におけるパノラマ熱 (panorama fever, panoramania) の全容を捉えるには至っていない。またパノラマ熱の背後にある社会的・政治的状況が十分に論じてこられなかった。

本研究は長年にわたって継続し、明治後期における大衆視覚文化としてのパノラマを総体的に捉え、メディア考古学の視点からメディアとしてのパノラマの姿を明らかにしていくことを目指している。筆者が海外の学会で発表する前は国際的なパノラマ研究において日本のパノラマ館の存在は全く知られていなかった実情があり、日本におけるパノラマ発祥の経緯や社会的背景等に関しては既に海外で発表、出版を行っているため、本発表ではパノラマ館が各地に在った明治時代の日本をpanoramicに見ることに主眼をおいた。すなわち、10年余にわたって収集したビジュアルな資料を駆使して日本各地のパノラマ館とそれを取り巻く風景から当時の雰囲気や再現を試み、海外のパノラマニアが当時の日本を訪れたとしたら何を見たかという視点から明治後期へのタイムトラベルを設定し、長崎上陸から福島までの旅の間で目にするパノラマ館とその周辺、パノラマ画とその背景を示した。この設定は当時、日本縦断旅行が海外で評判になっていたことに基づく。

今回の発表では全国のパノラマ館所在地の地図を作成し日本におけるパノラマ館の集積度の高さを示した。パノラマ館が国際ビジネスの一環であり、国内鉄道網の発展による観光と地域振興と密接に結びついていた点は、視覚エンターテインメントのモビリティという意味でその後の映画産業の発展の原型とも言える。一方でパノラマ館は洋画と伝統的絵画のせめぎあいの中であり、和風化した洋画が次第に広く受け入れられていった形跡があり、近代的・三次的視覚への馴化と二次元的表現の復権のプロセスが窺える。これらを総合して、明治維新から一定の時間が経って導入されたパノラマが「国民」形成装置として機能し、近代化の象徴として大都市から地方へと伝播していったことが見て取れる。

(くさはら まちこ/早稲田大学)

アラン・レネ『二十四時間の情事』(1959)における都市の表現

西岡 恒男

本研究では、アラン・レネが『二十四時間の情事』(1959)において、戦争によって破壊されたのちに復興した広島をどのように描いたかを検討した。いずれのレネ作品においても、空間は、登場人物の周囲で存在感をもち、その行動や感情と密接に連動する形で前景化される。その結果、空間は、主人公に対して悪化の影響を与える、ひとりの〈登場人物〉のように構成される。このような、空間の前景化というレネの一貫したスタイルは、これまで十分に指摘されてこなかった。

『二十四時間の情事』の場合、まず冒頭部分では、原爆の被害状況や、戦後に復興した昼の街を知ることができる。ここでレネは、災厄によって焼き尽くされた都市における死の側面をドキュメンタリー的に強調する。続いて夜の街では、現代都市の象徴として、きらめくネオンサインの広告が数多く現れる。そこはまた無人であり、迷宮のようでもある。このように広島は、前半における昼の相貌と、後半におけるきらめく夜の相貌との二極をもった街として描かれる。レネ独特の技法である〈断片化されたモンタージュ〉を駆使して、功罪の両面をランダムに提示しつつ、負の側面によるショックを際立たせることが、この作品における都市表現の要点のひとつであると言える。

しかし、問題はそれだけではない。そもそも冒頭における日本人男性とフランス人女性の会話一男「君は広島でなにも見ていない」、女「いいえ、見たわ」—は何を意味するのか。たしかに彼女は原爆を経験しておらず、それゆえ彼は彼女の言葉を否定する。彼女がたえず語るのは、故郷ヌヴェールでのドイツ人兵士との悲恋と、そののち町の人から受けた辱めである。そう考えればこの作品は、ヌヴェールの出来事が広島において展開される物語であると言える。彼女のトラウマは、忘却の時期を経て、災厄で傷ついた都市・広島で蘇るのである。また、両都市が通底器のように繋がるのであれば、カフェで日本人男性がドイツ人兵士を装ったように、フランス人女性が日本人男性の昔の恋人を装い、原爆の経験を語っていると考えることもできる。その意味において、冒頭の会話を理解することができる。

レネと、脚本を書いたマルグリット・デュラスは、『二十四時間の情事』の登場人物たちを〈héros〉ではなく、〈antihéros〉と考えた。つまり、ちっぽけな人間 (antihéros) こそが人類を代表して、都市の記憶を語る装置になる。事実、結末において日本人男性は〈広島〉、フランス人女性は〈ヌヴェール〉と互いに呼び合い、都市が主人公となり、その記憶を匿名的な男女に語らせる。これがこの作品における都市の表現である。レネは、映像上では〈断片化されたモンタージュ〉を用いて両都市を混在させ、主人公たちを媒介させながら、都市空間がもつ記憶や存在感を前景化させたのである。

(にしおか つねお/関西支部)

実験映像の側面—上映場所の考察—

宮田 徹也

嘗て総ての芸術は神に捧げるものであったが、ルネサンス、近代、印象派という緩やかな曲線を経て、人間による人間の未曾有の大量殺戮が行われた第一次世界大戦戦時下に、主にヨーロッパにおいて芸術は【現代芸術】として蘇生した。【現代芸術】は神だけではなくあらゆる権威をその玉座ごと吹き飛ばし、人間が人間であることを証明する不可能で不可欠な任務を背負っている。「絵の眼が我々を見ている」(P・クレール)を引くまでもなく、この前提を立証する文献は【現代芸術】があらゆる権威を否定するために存在しない。【現代芸術】とは資本主義的性格を持つ名声/地位/富を否定し、人間があらゆる束縛から逃れ、自由である=実存する姿を明らかにする、一つの宣言であり声明であり装置でもある。

ゼロ次元は日本国内において早くも1950年代から始まったファシズムに対して対抗すべく「儀式」という名のパフォーマンスを行い、世界中に【現代芸術】の思想を伝達しようとしている。「儀式」は謂わば、一つの方法でしかない。重要なのは、「儀式」を通して立ち現れる【現代芸術】の思想なのだ。ゼロ次元はこの思想を伝達するために「メディア」を利用した。【現代芸術】は「芸術」すらも一つの権威と看做すので、関係者ではなくあらゆる人間を対象とするためテレビ、週刊誌といった一般の報道に載ることを目指した。

「メディアがメッセージである」(M・マクルーハン)ことを、ゼロ次元は最大限に利用した。1960年代当時にライブ映像を他の場所へ同時配信することは不可能ではあったが、撮影した映像を様々な場所で再生することは可能であった。ゼロ次元にとって映像を上映することが重要なのではなく、思想を届けることのほうが重要であったのだ。録音したメディアは、海を越えることも可能だった。本日の映像は、昨年MOMAで公開された。ゼロ次元は「複製」(W・ベンヤミン)化され、「記号」(R・バルト)となり、「象徴」(J・ボードリヤール)と化し、「引用」(J・デリダ)されることを可能にした【現代芸術】であるのだ。

するとゼロ次元の芸術が上映されるのは、シアター、ライブハウス、ダンスホールという「場所」に限定されるどころか、映像を「ライブで見る」という感覚すらも失われてしまう。従来の美術研究は、作品が現存しなければ成り立たない性質を持つ。「作品」という固有の概念もまた、【現代芸術】においては一つの権威として嫌悪される。【現代芸術】が「いま、ここ」(E・フィンク/L・アルチュセール)の連続によって時間と空間を喪失する存在であるのならば、我々は綿密な調査と想像力を用いれば、【現代芸術】と同化することを願うのなら、喩えその場所と時代に立ち会っていないとも、【現代芸術】が持つ本質に迫り着くことが可能なのではないだろうか。【現代芸術】の性質に即した研究態度の発掘こそ、これからの我々にとって必要な事項である。

(みやた てつや/東部支部)

『女郎蜘蛛』における砂漠の風景とオリентというテーマについて

駒井 政貴

ルイ・ドゥリュックは雑誌『Cinéa』(1921年、第6号)に『女郎蜘蛛』には素晴らしい俳優がいる。それは砂である。("Il y a dans L'ATLANTIDE un grand acteur, c'est le sable")という一文のみの記事を書いた。サハラ砂漠で撮影された風景描写についての評価だった。ピエール・ブノワのベストセラー小説を映画化する際の課題の一つは、映画の舞台であるサハラ砂漠をどのように表現するのかということだった。当時フランスでドゥリュックが中心となった映画批評において、アメリカ映画とは違う方法で独自の方法で、優れた映画を作った例として、『波高き日』(1917年)などのスウェーデン映画を高く評価した。彼らはこれらの映画が登場人物の内面世界を表現し、物語の幻想性を演出するのに役立っていると指摘し、フランス映画でもこのように自然を演出として利用すべきだと説いた。

このような時に、ルネ・ジャンヌの批評『オリентと映画 L'Orient et le Cinéma』(雑誌『Cinémagazine』、1921年、第10号)で1920年になって突然オリентをテーマとした映画が突然作られるようになったことを記し、それ以前の作品として「オリエンタル映画として分類できるものはせいぜい『恋のサルタン』(1919年)くらいしかなかった」と指摘した。だが、この映画が南フランスのニースで撮られた事に対し、「第一次戦後でそれほどの金がなかった、ということだが、それが良い選択だとは思わない」と批判し、「この映画のシーンではオリエンタルな雰囲気、『千夜一夜物語』のページで浸る逸楽ははない」と記した。ここでジャンヌは1920年から突如として現れたオリентを描いた映画の最大の特徴として、アフリカの灼熱の砂漠の風景を撮影し、今までになかった心理描写を可能にしたことを強調した。また、ルシアン・ドゥブロンは『女郎蜘蛛』に対して「この比類のない映画の風景、澄み切った空気の渇きだけで、多くの人々に我々が日々を過ごしている窮屈な世界から離れたたいという欲望を抱かせるだろうと私は確信している。『女郎蜘蛛』は夢を見させ、胸の中の、そして悲壮な内面へ、底知れぬ神秘へ逃れたいという熱い心の中に、理想、つまり純粋に美の理想をもたらすだろう」(雑誌『Cinémagazine』1921年、22号)と書き、自然描写が映画を見る者の内面に働きかける効果を評価した。

とは言え、植民地問題が主題になるにはフランスで再びフェデーが撮った『外人部隊』(1933年)、続く『地の果てを行く』(1935年)、『望郷』(1937年)等、30年代を待たなければならず、風景からの心理描写の成功だけでは問題が解決したわけではなかった。だが、灼熱の砂漠の風景を撮影した映画に対してドゥリュックが書いた一文はフランス映画の大きな成果として評価したと言える。この後に続くオリентを舞台とした映画がフランスでの流行になったことをみても、『女郎蜘蛛』によって植民地映画は新しい局面を迎えたと言える。

参考文献

- Léon MOUSSINAC, "Naissance du Cinéma", J.Povolozky & Cie, 1925
 Jacques FEYDER, "Le Cinéma, Notre Métier", Éditions d'Art Albert Skira S.A. 1944
 Pierre LEPROHON, "L'Exotisme et le Cinéma", Les Éditions J.Susse, 1945
 Georges SADOUL, "Histoire générale du Cinéma", Denoël, 1946-1975 (邦訳『世界映画全史』、丸尾定、村山匡一郎、出口丈人、小松弘訳、国書刊行会、1992-2000)
 Pierre BOULANGER, "Le Cinéma Colonial", Éditions Seghers, 1975
 Louis DELLUC, "Ecrits Cinématographiques", Cinémathèque Française, 1985-90
 "1895", Octobre 1988, numéro hors série, "Jacques Feyder", FCAFF
 西尾哲夫, 『世界史の中のアラビアンナイト』、NHK出版、2011年
 Gérard de CORTANZE, "PIERRE BENOIT Le Romancier Paradoxal", Éditions Albin Michel, 2012

(こまいまさき/早稲田大学大学院文学研究科修士課程
演劇映像学コース)

宮本馨太郎 —9.5mm パター・シネマと民俗 映像のあいだで

原田 健一

宮本馨太郎(1911～1979)が、アチックミュージアム(以下、アチック)に関わりをもったのは、父勢助(1884-1942)が民俗的な研究を通して、柳田國男や渋沢敬三と面識をもっていたことによる。宮本勢助、馨太郎父子が、渋沢敬三のアチックに行くようになったのは、昭和3-4年頃のことである。

宮本馨太郎は、昭和4年4月に立教大学に入学すると、アチック同人になり、昭和5年1月に渋沢敬三などと一緒に北設楽郡本郷町の中在家と園村足込の花祭りに一緒に行き、『花祭をたづねて』を9.5mmで撮っている。これは、その年の2月15日、第10回民俗学談話会で上映され、早川が花祭の解説を行っている。この時の出席者は、有賀喜左衛門、伊波普猷など37人で、渋沢敬三は出席していないが、アチック同人が製作した民俗映像の初めての上映会であった。

宮本馨太郎は、この映画上映以前から、9.5mmのカメラを所持し、撮影をおこなっていた。1928～1929年に制作された『剣劇狂時代』などや、大学生になってから製作した『光と影・試作第壹番』(1932)などからは、劇映画だけでなくドキュメンタリーや前衛映画などさまざまな映画から影響を受けていたことが分かる。宮本の映画を撮影するときの基本は、劇映画のカット割りの技法で、時に多重露光、極端なフレームワークなどを使用するが、撮影後に編集し作品を構成するオーソドックスなものであった。

一方、アチックの主催者である渋沢敬三は、1922～1925年にロンドンに駐在したおりに購入した16mm映画のカメラで、帰国後、祖父渋沢栄一や勤め先である第一銀行などを撮影していた。その撮り方は、人や物の動きにそってじっくり撮り、順につなげるという基本的には編集を必要としないものであった。

1931年9月、16mmで製作されたアチック製作の『信州浪合、中馬街道』は、飯田駅周辺からはじまり、その後、浪合、治部坂峠、平谷まで途中の景観や、村の様子などが、人や物の動きにそってそのまま撮られている。しかし、塚田藤吉老による今は絶えてしまった中馬の再現に入ると、その道具、服装の姿、馬を連れて行く様子、道中などは、編集を前提にした現実を再構成する宮本らしいドキュメンタリー的な手法によって撮られている。宮本は、アチック製作の映画の撮影、編集に深く関わり、アチックでの民俗映像に編集することを導入し、研究者による記録ノートのなスケッチ映像ではない、現実を再構成するドキュメンタリーとして、映画的文脈にアチックの映像を位置づけようとしたといつてよい。

一方で、宮本は、9.5mm映画というメディアのあり方にこだわった。宮本のフィルムグラフィックは家族の記録、立教映画部による大学の記録、民俗の記録に分かれる。宮本の基調には、自らの生活を記録し、自らも写される場所へと身を置こうとする、小型映画が内包するイデオロギーや主張が組み込まれていた。民俗学が内包する、失われつつある興味深い民俗を調査する、そうした事象や人びとを研究者として映画で、写真で写すというスタンスに対する抗いがあった。興味深いことは、宮本が家族と民俗の記録の間に、罫を設けなかったことであり、往還していたことである。そのことは、映像に写すものと写されるものとの関係を現前化させ、同時に、映像に葛藤と深みと力を付与することになった。

(はらだけんいち/新潟大学)

日本映画におけるメロドラマ の概念の再検討 —1930年代から60年代まで

河野 真理江

日本映画におけるメロドラマの概念を再検討するための方法論的な着想について発表した。まず、1970年代以降のフィルム・スタディーズにおけるメロドラマ研究史を概観したのち、日本映画を対象としたメロドラマ研究の蓄積を総括し、ハリウッド映画を基準に構築されたメロドラマの概念が、日本映画の中にも見出されるに至った現在までの映画研究の流れを確認した。そのうえで本発表が注目したのは、このいわばグローバル化したメロドラマの解釈ではなく、むしろ日本映画における同時代的・地域的なジャンルとしての「ローカル」な「メロドラマ」のあり方であった。

本発表は、新聞や雑誌、広告やプレスシートなどを対象とした資料調査から、日本映画においては、和製英語化した「メロドラマ」が、1920年代半ばには批評的カテゴリーとしてかなり広く浸透していたことを指摘した。また、この「メロドラマ」の語は、初期の段階からさまざまな地域的文脈の混成物であったと考えられた。たとえば、ある映画をメロドラマだと批評するときに、「新派悲劇」「勧善懲悪」といった日本の演劇に由来する表現でメロドラマが説明されることがあった。加えて、この用語は当初から「女性」という言葉としばしば関連づけられた。

1920年代末～1930年代には、女性主人公を特徴とする松竹映画が「メロドラマ」と評価された。さらに、30年代後半に至ると、女性映画を「メロドラマ」とみなす認識は、批評的カテゴリーとしても、産業的ラベルとしても、一般大衆のレヴェルで定着した。映画製作本数が激減していた1940年代には「メロドラマ」と宣伝される映画はほとんどなかったが、1950年代になると再び女性向けの「メロドラマ」が人気を博すようになった。この時期「メロドラマ」と呼ばれた映画は一般に、「すれ違い映画」、「文芸メロドラマ」、「リバイバルもの」という三つのサブジャンルとして理解されていた。

こうした調査結果から、本発表は、日本映画には少なくとも1930年代以降、「メロドラマ」と呼ばれる安定したカテゴリーが存在し、一貫して「女性」という言説と結びつけられてきたことを指摘した。重要なのは、このような独自のものにみえるローカルな要素が、実際には今日のメロドラマのスタンダードな解釈と密接な関連性を持っているということである。従来、フィルム・スタディーズにおけるメロドラマ概念の洗練はもっぱら、スタンダードな解釈の追究によってなされてきた。しかし他方では、本発表が明らかにしたように、日本映画のローカルなジャンルとしての「メロドラマ」があり、そして、世界各地にもやはりそのように「メロドラマ」と呼ばれる何かがあるはずなのだ。本発表は最後に、メロドラマの概念を、まさにこのようなローカルなジャンル同士の関連性のなかから再検討していくという方法を、映画研究の今後の方向性の一つとして仮説的に提示した。

(このまゝ／立教大学大学院現代心理学研究科博士後期課程
映像身体学専攻)

『白蛇伝』と『白雪姫』の背景描写にみるファンタジーの描かれ方

森友 令子

はじめに

日本初天然色長編漫画映画『白蛇伝』（1958年）と、世界初カラー長編アニメーション『白雪姫』（1950年）（原題“Snow White and the Seven Dwarfs”（1937））は、共にファンタジーの世界を題材に、三次元（立体）の世界を二次元（平面）で表現している。しかし、その背景描写には、明らかな違いがある。『白蛇伝』と『白雪姫』の背景画を比較することは、“描写するまなざし”と“複製する視線”の考察となるだろう。

ファンタジーの背景描写

まず、『白蛇伝』と『白雪姫』の土台となるファンタジーについて整理し、ファンタジーとしての『白蛇伝』と『白雪姫』の共通点を確認した。そのうえで、この2作品の背景描写について注目した。本研究では、ファンタジーの背景描写を3つに分類した。一つ目が、現実的世界を描写する現実的描写。二つ目が、現実的奥行きや実現化が可能な量的感覚を持っていない、あきらかに現実的描写とは言えない描写であるが、驚異的世界を表現もしくは補足するものではない非現実的描写。三つ目が、非現実的で驚異的世界そのものを表現する驚異的描写。その結果、『白蛇伝』と『白雪姫』の背景描写としての背景画が異なっていることが明らかになった。

『白蛇伝』と『白雪姫』の背景画

『白蛇伝』では、現実的描写と非現実的描写、驚異的描写が混在し、まるで本当に異なる世界を行き来しているようであった。しかし、『白雪姫』の背景画では、ほとんどが現実的描写で、驚異的表現はわずかであり、非現実的描写はワンシーンもなかった。現実的世界を非現実的描写で試みた『白蛇伝』と、驚異的世界を現実的描写で貫いた『白雪姫』。これは、ファンタジーの世界をどのように捉えているのか、また、どのように見ているのかに繋がってくるだろう。そして、それは“描写するまなざし”と“複製する視線”による違いとも考えられるのである。



（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）

街の記憶を共有するためにしなければならない10のこと。 ——映像アーカイブによる街おこし

高橋 克三

2013年4月、東京都北区で、行政と民間が協働で家庭や企業に眠る8ミリや16ミリの記録映像の発掘・整理・保存・公開する活動が、3年間の予定で始まった。

失われる寸前となっている北区の昔の景色や暮らしを伝える貴重な映像を残し、公開することで、街の記憶を共有し、コミュニティの形成につなげていく、行政との協働事業だ。その中で様々な課題にぶつかることになる。

1. 行政の協働相手

写真や文書の発掘・整理・保存・公開のノウハウがあり、区民との接点が多い図書館と博物館を選んだ。特に地域の記憶を共有する意味でも公開拠点の数は魅力だ。

2. 協働事業としてのメリット

①区の事業としての信用が保証される。②1年目300万円、2年目200万円、3年目150万円助成。③区の施設、区報が無料で提供される。

3. 協働事業としてのデメリット

①アーカイブ活動は継続が命であるが、3年間の期間限定事業である。②協働事業対象地域を北区に限定されている。③行政との事業分担を工夫しないと下請け化してしまう。

4. 記憶の共有には行政との協働が必要。

フィルムの著作権者から、著作人格権不行使と、著作権の譲渡の契約書を結ぶが、図書館での貸出や教育関連での無料上映など「著作物を無断利用できる」（著作権法第31条）範囲での使用が一番実現性のある方法だからだ。また、公開の継続性も担保される。発掘された地域映像が図書館でのDVD貸出により誰でもいつでも視聴できるようになる。

5. 協働では民間の役割も重要。

古い映像フィルムを扱うためには、専門性と高い技術が必要であり、地方行政にはそのような人材はいない。また、フィルムの発見や映像アーカイブによる街づくりは、地域に根ざした人材でなければならない。

6. 共同で担わなければならないこともある。

昔の映像に残る風景がどこであるかの確定作業は、地域の古老の協力と博物館や図書館の郷土史料の知識が必要になってくる。

◎ここまでは、努力すればできる。だが、これ以降にもっと大きな課題が登場する。

7. 北区と関係がある映像だけでなく区外のとても貴重な映像が発掘されることも多い。

その情報を知らせ相談する相手がない。ネットワークもできていない。

8. ネットワークの前提ができていない。

各地域の映像アーカイブの所在情報のネットワーク化はすすめるべきだが、検索のためのメタデータの分類項目が決まっていない。

9. まだ、家庭や職場には8ミリや16ミリのフィルムがたくさん残されている。

北区での上映会の参加者の10%が残っていると答えている。

10. 関心の高さを組織化につなげる必要。

北区での上映会の参加者の20%が、発掘や上映会でのボランティアを希望している。

（たかはし かつぞう／㈱ワトソンズ、駒澤大学非常勤講師）

運動と経済 ——D. W. グリフィス『小麦の 買い占め』(A Corner in Wheat, 1909) をめぐって

玉田 健太

本発表ではD. W. グリフィスの1909年の映画『小麦の買い占め』(A Corner in Wheat)について、映画によって画面上で実現される運動が、いかにこの映画の主題である経済を表象しているのかという点について考察した。映画の物語としては、投機家が行った小麦の買い占めによって生産者である農民と町の消費者が貧困に陥るというものである。この作品の特徴としては、3つの経済的局面(生産、投機、消費)に属するそれぞれの登場人物が互いに出会うことがないということと、中盤に人物が一切動くことのない「活人画」のようなショットがあることである。これらの点から『小麦の買い占め』はバイオグラフ期の特異な短編として、グリフィス作品のなかでもより多くの映画研究者の注目を集めてきた。これらの先行研究を踏まえつつ、今まではあまり注目されてこなかった、この映画における運動および非運動(=静止)の過剰性と、小麦市場のシーンの重要性に着目することで、いかに可視的なものを対象とした媒体である映画において、経済という抽象的な概念を表象しているのかということをはっきりとすることが本発表の目的であった。

この点を明らかにするにあたって、当時の受容・批評、または原作小説との関連を調べる方法もあるが、本発表では運動を主な考察対象とするという理由もあり、画面分析を中心に考察を行った。問題の「活人画」ショットはパン屋で困窮した消費者が列をなしている様子を示しているショットなのだが、このショットは前後の投機家の豪勢なパーティーにおける運動との対比であるだけでなく、いままで言及されることがなかった、投機家が買い占めを行う小麦市場の人々の過剰な運動との対比となっているのだ。この小麦市場こそ、「活人画」ショットのパン屋と同じく、実体ある小麦というモノと抽象的な貨幣価値の変換の場であり、小麦の経済によって実際には出会わない登場人物たちを繋いでいるこの映画にとって、極めて重要な場であるのだ。「活人画」ショットとこの市場のショットを上記のように関連させて考えることで、この映画で最も異様な「活人画」ショットをこの映画の物語の核心と関連させて理解することができる。

さらに経済の異常性を表すこれらの過剰な(非)運動によって、登場人物は無生物との区別がなくなったり、身体に異常を来してしまったりしている。運動=経済は身体の限界を超えて、もはや個人が統制できる範囲を超えてしまっているのだ。小麦に埋もれて死んでしまう投機家も例外ではない。投機家の死のシーンでは小麦が激しい勢いで流入しており、過剰な運動性が再び画面上にもたらされている。経済の混乱を引き起こした投機家ですら運動=経済を制御できないのだ。この映画は過剰な(非)運動を通じて、市場経済における経済の統御不可能性を表象しているのである。

(ただま けんた/早稲田大学大学院文学研究科博士後期課程
演劇映像学コース)

P.O.V を定義する — Point of View Shot 共にする映像 —

竹内 正人

映画のperspective(観点)を説明する3つの術語のうち、客観ショット(objective shot)と主観ショット(subjective shot)については、概ね次の様に定義されている。

・客観ショット: 傍観者(登場人物以外の者=観客)を想定し彼の視座にカメラを置いて撮影したショット。

・主観ショット: 登場人物のひとり(Leading Actor)の視座にカメラを置き彼の視像を撮ったショット。「見た目ショット」、「主観カメラ」とも、登場人物の名を冠して「竹内の主観」の様に使う。

P.O.V(Point of View Shot)については、用語集等により或いは制作現場により其の定義も用例も区々である。種差を明らかにし統一する必要がある。

①主観ショットと同じ。

②登場人物(複数の場合もある)の傍らにカメラを置き、彼(彼等)の視像を撮ったショット。e.i.カメラは登場人物と視線を共有しない。登場人物の名を冠して「竹内のP.O.V」の様に使う。e.g.肩ナメ(over the shoulder shot)はP.O.Vの一種。

③②に主観ショットを加えたもの。

P.O.Vは、客観ショットとも主観ショットとも明らかに其の機能を異にする。従って②の定義が適当かと考える。

主観ショットもP.O.Vも、登場人物が“見ている”ショットのreverse shotとして使用するか、台詞やナレーションにより其れが誰の視像なのかを説明する必要がある。1ショットだけを見て、観客がそのショットを客観か主観か或いはP.O.Vか判断することは難しい。主観ショットもP.O.Vも単独では成り立たない。

カメラが登場人物を追いかけ其の行動を逐一記録する、といった映像をJean Mitryは主人公の姿は見えないが観客は主人公の見るものを見るという完全に主観的な映像と区別して「半主観的映像」あるいは「共にする映像」と名付けた。Christian Metzは『黒蘭の女』の一シーンを例に挙げ、主人公と行動をともにすることによって観客は物語の世界に導き入れられ、すべてはあたかも自分が彼女と共にそこに入り込んでいるかのように継起すると、客観的でありながら観客がその視像を共有するように仕組まれた「共にする映像」を説明している。P.O.Vは「共にする映像」である。

注

1 Christian Metz, *Essais sur signification au cinéma*, Klincksieck à Paris, 1972. 浅沼圭司監訳『映画記号学の諸問題』風の薔薇社, 1987年, p.70.
2 *ibid.*, p.70.

(たけうち まさと/立教大学、湘南工科大学(兼任講師))

スタン・ヴァンダービークの メディア的身振り ——コンピュータ・フィルム を中心として

大橋 勝

アメリカ人映画作家/メディア・アーティストのスタン・ヴァンダービーク/Stan VanDerBeek (1927-84)の仕事は、初期のコラージュ・アニメーションとムーヴィー・ドローム/Movie Dromeをはじめとする拡張映画/Expanded Cinemaが特に有名であるが、キャリア全体像を見渡しながらヴァンダービークが追求したメディアと表現の問題を今日的視点からとらえ直すことを試みる。そして主に『ポエム・フィールド/Poem Field』シリーズを中心とするコンピュータ・フィルムへの取り組みを手掛りに、テクノロジーに対する関心とそこにおける身振りを分析する。

コラージュ・アニメーションからの展開

ヴァンダービークのコラージュ・アニメーションはベルリン・ダダのジョン・ハートフィールドやラウル・ハウスマンのフォト・コラージュに通じる作風で、独特のユーモアと風刺性を備えている。(例:『アラモード/A la mode』1958、『科学の衝突/Science Friction』1959)このスタイルは多くのフォロワーを生み出しており、特にモンティ・パイソンのテリー・ギリアムが有名である。この手法はTVの子供番組の美術を担当していた経験が関係していると思われるが、ここで見られる発想が後の異なる形式の表現活動の基点となっている部分が多い。

ヴァンダービークのコラージュは雑誌に掲載された写真を切り抜いて組み合わせられたものが多いが、異なる複数のイメージソースから選択されて平面上に統合して再構成する方法で作られている。更にペインティングやドローイングが描き加えられたりもする場合もある。これは拡張映画のマルチ・プロジェクションにおいて、複数のイメージを展示空間内に統合する表現形式に繋がっていくことが指摘できる。これはラウシェンバークのコンパイン・ペインティングに通じる方法論である。ラウシェンバークが絵画の枠組みにおいてイメージとオブジェを組み合わせたのに対し、ヴァンダービークは映画を枠組みに同様のことを行っていると解釈することができる。

また、60年頃からはコラージュの素材として動画が用いられるようになり、オプティカル・プリンター使用による動画(映画フィルム)の取り込みと管面撮影によるTV画像の取り込みが行われるようになってくる。(例:『呼吸死/Breath Death』1963など)ここから60年代後半にはTV・ビデオシステムがより多彩にフィルム制作に応用されるようになっていき、この技法の変遷の延長線上に70年以降のビデオアートの作業があると考えられる。(例:『暴力のソナタ/Violent Sonata』1970、『アフター・ラフター/After Laughter』1981)

コンピュータ・フィルムの試み

ヴァンダービークは1964年から67年にかけてアーティストであり、ベル研究所の研究者であったケン・ノルトン/Ken Knowlton (1931-)とのコラボレーションにより、いくつかのコンピュータ・フィルムを制作する。これらはノルトンの開発したプログラム言語「BEFLIX」を応用して作成されており、『ポエム・フィールド』と名付けられている。この題名が示す通り、しばしば自己言及的に作品の形式を文字で表している。ここに見られるヴァンダービークの態度は、新しいテクノロジーに対する無邪気なまでの好奇心と、同時代の芸術が抱えていた問題意識の共有である。

これらのコンピュータ・フィルムは独立した映画作品として上映・公開されているが、同時にしばしばマルチ・プロジェクションの構成要素としても用いられている。そこにはアラン・カブロー的なハプニングの思想が背景にあり、それは後のナム・ジュン・パイクにも結果的に引き継がれていく方法論である。このネオダダ的な包括的姿勢こそが彼の特徴であり、第二次世界大戦後の反芸術とメディア・アートを繋ぐ重要な拠点としてのヴァンダービークを認めることができる。

(おおはしまさる/大阪芸術大学芸術学部映像学科)

商業アニメ制作に対する教育 指導方法についての一考察 ——習作アニメ『がんばれ!! 金太郎』を通して

渡部 英雄

はじめに

商業アニメ制作に特化して、そのスタッフ育成・技術教育を目的とする場合、どのように教育指導していけば良いのだろうか。日本の商業アニメ制作システムの源は、東映動画である。その制作技術が虫プロや竜の子プロなど、多くの制作会社に広がっていった。本研究は東映動画の制作技術を使い、学生と共に制作した作品「がんばれ!!金太郎」を材料に考察を試みた。

研究方法

「がんばれ!!金太郎」を制作する。

絵コンテ、監督、撮影監督、編集指導、録音監督に指導教官が担当した。企画とキャラクターデザイン及び色彩設計は、学生それぞれが作成して学生投票で決めた。

演出、作画監督、原画、動画、色指定、仕上げ・彩色、美術監督、背景、撮影、編集、録音は、指導のもと学生が担当した。

結果

「がんばれ!!金太郎」は、完成した。過去に制作された作品と比べ、少人数で制作されたことは、特筆すべきことである。2009年「超・桃太郎(8分)」は学生スタッフ80名(1年)、2010年「超・浦島太郎(5分)」は15名(1・2年)、2012年「がんばれ!!金太郎(4分)」は10名(3・4年)少人数で制作できたのは、学生のスキルの差と考えられる。結果は、概ね技術教育は成功したと思う。この作品は、学生達の努力が溢れている。学生達と楽しみながら制作できたのが良かった。

結論と考察

商業アニメの実践技術教育は、黒板に説明や絵や図を描き、プリントを配布、教科書を読ませ、写真や映像を見せ、制作方法を教え、作品を作らせ、学生作品が完成した後に指導するだけでは、不充分であることに気付いた。

学生達に、実際の現場と同じ制作方法を体験させながら、身体で覚えるのが一番良い方法であるが、教える側として、作品の制作過程で、目を離すことはできない。

なぜならば、はたしてアニメ業界のやり方で制作しているか、確認が必要だ。例えば、業界で欠くことのできないものに、タイムシートがある。そのタイムシートを作成せずに、作品を制作している学生がいるからである。もちろん、一人で全行程を個人制作する分には、タイムシートがなくても、何も問題は起きないが、業界では、集団で制作しているために、タイムシートを作らなければ、撮影が不可能になる。動きのタイミングやカメラワークの指定は、すべてタイムシートに記述されているからである。また、学生達は、自分で作品を制作する時、よく判らない技術、表現方法は避けて通る。それでは、十分に習得できない。

完成作品を見て評価、指導しただけでは、教えることは不充分である。その制作工程のひとつひとつを細かく見て指導することが重要である。それでは、どうすれば良いか。各専門分野(制作、演出、作画、仕上げ・彩色、美術背景、撮影、編集、録音)にそれぞれ指導教官が実際のスタッフとして一緒に作品制作に加わる。つまり、指導教官と学生が一体となって練習制作を実施することが最良であると考えられる。

(わたなべひでお/湘南工科大学コンピュータ応用学科)

ナショナル・フィルモグラフィ―日本映画情報システムについて

佐伯 知紀・佐藤 洋

本発表は、文化庁（芸術文化課）がキネマ旬報社に委託して構築している、ナショナル・フィルモグラフィであるデータベース=日本映画情報システム (<http://japanese-cinema-db.jp/>) について説明した。

日本映画情報システムとは、「映画振興に関する懇談会」(2003年4月)の「多様な映画作品情報と上映者の出あいの場の形成」を求めた提言に基づき計画され、発展させたデータベース機能を備えたナショナル・フィルモグラフィである。情報量の多い戦後はともかく、研究的なアプローチが必要となる戦前のデータに関しては、プロジェクト・チームを編成して調査を行った。

具体的には、2008年から2013年にかけて、畑暉男・渡辺泰・佐藤洋が、1898年から1945年に日本で製作された映画作品の調査をおこない、その目録化作業に従事することで構築された。

つまり、時実象平と畑によって日本初のナショナル・フィルモグラフィ『日本映画作品大鑑』(1960～61年)が作成されて以来、現在までの、各分野での作品目録研究および、発掘された映画資料を総合的にふまえて、劇・ニュース・ドキュメンタリー・アニメーション・アマチュア映画等、すべての映画作品の調査をおこない、『日本映画作品大鑑』を改定し、データベース・日本映画情報システムを構築したのである。

発表では、この間の経緯と、『日本映画作品大鑑』の作成過程の問題点をふまえて、いかなる体制と方法で日本映画情報システムが構築されたかを具体的に報告した。たとえば、誰がどの分野の目録作成を担当し、目録がどのようなプロセスで作成されたか。目録がいかんして計画されチェックを受け、データベースとしてシステム化されたか。あるいは、『日本映画作品大鑑』は、劇場封切りをカタログリング規則にすえたことで、アニメーションやニュース・アマチュア・ドキュメンタリー映画のほとんどを、除外してしまっただが、新たな基準によって、すべての映画作品を日本映画情報システムが対象にしていることなどを、説明した。

さらに、我々が作業中に直面した時代区分や映画定義上の問題を提起した。例を挙げれば、ドキュメンタリー・ニュース映画の上映・興行の歴史的展開の問題点や、アニメーション映画におけるアマチュア作品・おもちゃフィルムの問題、あるいは初期映画や植民地にみられる「日本製」映画の定義の問題などである。

これらの発表を通して、我々が構築したナショナル・フィルモグラフィの内実と限界、問題点が、広く映像研究者・歴史研究者に共有されることを、本発表は意図した。今後さらにナショナル・フィルモグラフィが発展していくことを願うのである。

(さいき ともりのり/文化庁芸術文化課、
さとう よう/早稲田大学、共立女子大学)

エッサネイ期 (1915-16) のチャップリン―「放浪者」像の生成とアメリカ文化

中垣 恒太郎

チャーリー・チャップリン (1889-1977) 映画デビュー 100周年を契機とするチャップリン初期作品に対する研究動向の高まりを参照しながら、とりわけエッサネイ期 (1915-16) の作品に注目することにより、アメリカ文化の土壌の中で「チャップリン映画」のエッセンスがどのように生成/形成されていったのかを探っていくことを目指した。初期作品の日本版 DVD『チャップリン・ザ・ルーツ』(2012) の監修をつとめたチャップリン研究者、大野裕之は、今日、改めてエッサネイ期に注目するポイントとして、この時期にチャップリンが獲得した三つの重要な要素を挙げている。一つ目は、喜劇役者としてのチャップリンを見出し、抜擢したキーストン社のプロデューサー、マック・セネットからの「独立」であり、ボスがなくなったことにより、後のチャップリンの制作スタイルの基盤がこの時期に作られていった。二つ目は、ヒロインとして女優エドナ・パーヴァイアンスを得たことであり、喜劇にロマンスの要素を加えることが可能となり、その後の主要作品において、「(疎外されている) 放浪者と高嶺の花のヒロイン」という図式の原型がこの時期に形成されていることがわかる。そして三つ目として、「チャップリンのアメリカでの映画キャリアのうち、唯一ハリウッド以外の地域で映画作りをした時期」であり、「キーストン期よりも、チャーリーが放浪者であることが強調されたのは、アメリカのホーボー文化の影響であろう」という指摘がなされている。

キーストン社およびマック・セネットに見出され、映画産業に参入していった「キーストン期」、また、1918年以降に自身の撮影所を構え、独自のスタイルを発展させていく『犬の生活』(1918)以降の作品への「接続」としての「ミュージカル期」に対する注目にも比して、確かに「エッサネイ期」に対しては「通過点」として扱われる傾向が強かった点は否めないが、英国舞台役者出身のチャップリンがアメリカ文化の土壌の中で、「放浪紳士」というキャラクターおよびその物語を形成していった過程を探る時、エッサネイ期の作品は多くの示唆をもたらしてくれる。エッサネイ期の作品としてチャップリン自身が編集し、承認した作品は計 14 作品 (ほか、チャップリンがエッサネイ社を離れた後に 2 作品が承認なしに編集・発表)。後の主要なチャップリン作品のモチーフの原型がこの時期の作品に多く現れており、その名も「放浪者」(“The Tramp”) という原題を持つ『チャップリンの失恋』(1915)における「放浪者」像、『チャップリンの仕事』(“Work”) をはじめとする「労働者」像とも繋がる「疎外」や「孤独」のテーマ、エドナ・パーヴァイアンスという主演女優を得てからのロマンス物語の変遷 (『チャップリンの駆落』“A Jitney Elopement” など) など、作家研究・アメリカ文化研究の方法論に基づき、チャップリン・スタイルとされる要素、放浪者像の形成過程を引き続き検証していくことにしたい。

(なかがき こうたろう/大東文化大学)

動画像系列に知覚される事象の同一性に関する映像心理学的研究

—市川崑監督の演出したTVCMシリーズの視聴体験より

鈴木 清重

目的 同一のカットを含む異なる編集バージョンの映像作品を視聴した際、各作品が同一でないにも関わらず、鑑賞者は各作品を「同一」と感じることがある。例えば、同一タイトルのTVCMシリーズで提示時間の異なる複数の作品を視聴したとき「同じ作品をみた」と感じる。本研究の目的は、実写動画像作品にみられる「事象の同一性」という鑑賞者の体験を映像心理学の手法で記述することであった。動画像の視聴体験を自然科学の観点で検討するために考察されてきた動画像系列の知覚体制化理論を基盤とした。

方法 観察者は映像編集の経験をもつ23歳の男性1名であった。動画像の視聴にパーソナルコンピューターとヘッドホンを使用した。先行研究(鈴木, 2012)と等しいカラーの実写動画像作品を提示した。サントリー社ウィスキーのTVCMのうち『リュック篇』(市川, 1980)、『雪だるま篇』(市川, 1984)、『お出かけ篇』(市川, 1989)の3タイトル各3作品(60, 30, 15秒版)、計9作品であった。観察者は暗所で視聴を行いながら各作品の内容と視聴体験を採録した。研究者と観察者による複数の面接を通じて鑑賞体験を記述できる採録項目を検討し、採録シートの書式を設定した。

結果と考察 2種類の採録シートを作成した。採録シートAでは作品ごとの採録を行い、1) 提示時間、2) 事象(できごと)、3) カット・被写体、4) カット提示時間、5) つながり(前後のカット間の連続性評定)、6) 台詞・ナレーション、7) 音声、8) BGMの8項目であった。作品ごとの採録シートAより、観察者が2作品ごとに各作品間で「同一」と判断したカットの対応関係を記述した。

採録シートBは同一タイトルの3作品間で同一と判断された事象を横断的に採録する形式であり、1) ショット番号、2) 事象、3) カメラ操作、4) アングル、5) 被写体、6) 動き、7) 開始時フレームの内容、8) 変化、9) 終了時フレームの内容、10) 提示時間の10項目であった。「変化」の項目では「事象」の項目に記述した大きな事象のまとまりを、より小さな事象のまとまりに分け記述した。各事象の推移を「変化1」から「変化n」まで提示時間ごとに記述した。

採録シートAより、「同一」と判断されたカットの対応を2作品ごとに散布図にまとめた。2作品間でカットの提示順序(配列)に相関がみられ、「同一カット」の提示順序が一致することで2作品が「同一」と知覚された可能性が示唆された。しかし、採録シートBより「同一」と判断されたカット間の違いを比較した結果、採録シートAで「同一」と判断された事象間には同一のカットは殆どなく、別テイクのカットを使用していたことが示唆された。比較して観察すれば異なる事象を知覚させるカットが、作品全体としてみれば「同一」と感じられたといえる。研究成果を示す供覧動画像を制作した。

(すずき きよしげ/立教大学現代心理学部映像身体学科、
立教大学心理芸術人文学研究所)

京城における帝国キネマ演芸——朝鮮映画産業と帝国日本の映画興行

笹川 慶子

本発表は、朝鮮映画産業の歴史と日本映画産業の歴史が不可分な関係にあることを明らかにしようとしたものである。朝鮮映画産業は、日韓併合後、日本の統治下において発展する。それゆえその発展は日本によって抑圧され、歪められてしまうのだが、逆にそれゆえ両者の関係は分かちがたいものとなる。

発表ではまず、植民地下の京城(現ソウル)における日本映画興行の足跡を辿ることで、朝鮮映画産業の歴史に果たした日本の役割を検証した。具体的には、『京城日報』などを用いて、ソウルの日本人町である南村に日系の映画館が開場する過程を調べた。高等演芸館(1910年、黄金町)を皮切りに、大正館(1912年、桜井町)、黄金館(1913年、黄金町)、寿座(同年、永楽町)、龍光館(同年、龍山)、有楽館(1915年、本町)が開場したこと、そして不平等な法の恩恵を受けて、それらの所有権のすべてを在朝日本人が掌握していたことを明らかにした。

次に、日本人と朝鮮人との交流が、二国間の政治的、経済的な状況変化にともない、盛んになっていった様子を製作と興行の両面から跡づけた。たとえば、朝鮮における民間投資が盛んになる1919年、連鎖劇の上演を通じて、朝鮮人向け映画館である北村の団成社と、日本人向け映画館である南村の黄金館、そして日本の映画会社である天活大阪が協力し製作していた事実は、その好例である。一方、興行では、従来の主張に反し、朝鮮人の多く住む北村と日本人の多く住む南村のあいだに観客の往来が少なからずあったことを、『朝鮮公論』など同時代の雑誌記事をもとに明らかにした。日本人は北村で上映される人気のハリウッド映画を、朝鮮語の活弁は解せずとも、英語字幕で理解していた。また、1920年代には在朝10年ほどの日本人もいたのだから、朝鮮語の活弁を楽しめる観客がいたとしても不思議はない。つまり日本人は、南村に隔離されていたのではなく、北村の観客の一部でもあったのだ。

最後は、京城における日本の映画会社の活動を辿り、日本企業の国境を越えた活動もまた朝鮮映画産業史の一部を形成していたことを明らかにした。事例として帝国キネマ演芸(1920-31)を取り上げた。松竹や大活、マキノ、東亜に先駆けて京城に進出した帝キネは、大阪で成功した営業戦略を京城に持ち込み、南村周辺部での興行を試みるが、失敗に終わる。労働者の流入で都市が外へ外へと膨張していた大阪でうまく機能した戦略は、北村と南村の二つの映画文化が複雑に共存する京城では機能しなかったのである。結果、帝キネは朝鮮人観客を取り込むことでその活路を見出そうとする。

本発表は、植民地下の京城で発行された日本語資料をもとに朝鮮映画産業と帝国日本の映画興行の不可分な関係を歴史的に検証したが、今後は、韓国側の研究者とともに双方向から本研究を深めていきたいと考えている。(JSPS 科研費 24520195 助成)

(ささがわ けいこ/関西大学)

『めぞん一刻』×『めぞん一刻』 —田中陽造と澤井信一郎による 「ラブコメ漫画」の実写映画化に 関する一考察

中村 聡史

本研究発表は高橋留美子による「ラブコメ漫画」、『めぞん一刻』（1980年～1987年）とその実写映画化作品である『めぞん一刻』（1986年）をとりあげ、近年否定的に語られることの多い漫画を原作とする実写映画に、実写映画ならではの独自の表現を持った作品はあるのか、そしてそれはどのようなものなのか、また、それを制作した作家の個性とは何かについて考察することを目的としたものである。

まず、物語ジャンルとしてのラブコメは、特に男女の明朗闊達で多くの場合純真な恋愛模様を描いたものであると簡潔に定義でき、そして、漫画『めぞん一刻』という作品は、まさに典型的なラブコメ漫画である。それに対し映画『めぞん一刻』には、映像表現として漫画表現とは異なる実写映画独自の表現があり、さらには、物語内容においても、ラブコメというジャンルとは異質の男女の性愛や死、というものが濃密に漂っており、それらは、本作の監督、澤井信一郎と脚本家、田中陽造の個性である。

映像面に関してだが、大塚英志に従うなら、漫画表現の基本がコマ割り（大塚の言葉を借りればモニターージュ）にあるのだが、映画『めぞん一刻』においては、ショット数が非常に少なく、長廻しの手法が多用されており、それが映画『めぞん一刻』の漫画の引き写しではない実写映画独自の表現となっている。また、この長廻しという手法を採用することは、この時期の澤井信一郎の大きな特徴であることから、このような映像表現が澤井信一郎の個性によるものであることは明白である。

物語内容面における、単なるラブコメではない独自性は、原作には登場しない、男と女というオリジナルのキャラクターによって体现されている。この男女は死というものにとらわれており、ほとんど死人のようですらある不可思議なキャラクターとして描かれており、さらには、性交を何千回と繰り返すような、性愛にもとらわれたキャラクターである。このような登場人物は純真な恋愛を描くラブコメのキャラクターとしては異質であり、ここに、映画『めぞん一刻』の独自性が集約されていると言えるほどである。そしてこのようなキャラクターを創造したのは日活ロマンポルノの脚本を多く書いた田中陽造であり、ここにもまた作家の個性というものが強く表れている。

以上のことから、映画『めぞん一刻』が安易な漫画の引き写しではない、漫画とは異質な独自性を持った作品であり、作家の個性が濃厚に表れた作品であるということが明らかになった。今後の課題、問題点としては、原作漫画とは異質である映画『めぞん一刻』であるが、そこに同質性はないのか、もしあるとすればそれは何か、についての検証が必要であろう。また、質疑応答で指摘されたように、本当に長廻しという手法は映画独自の表現であるのか。漫画表現における長廻しの可能性と映画との違いについても、様々な漫画作品を検証し、映画作品とも比較しつつ広く考察を進めていかねばならない、と考えている。

(なかむら さとし/帝塚山学院大学非常勤講師)

フィルム生産縮小時代の映画 保存——“フジ・ショック” 後のフィルム・アーカイブ

岡島 尚志

映画保存とは「映画を保存すること」だが、これを具体的に（すなわち映画を保存するという目的で）定義するためには「映画」と「保存」が（その目的に合わせて）定義されていなければならない。

「保存」の基礎的な定義に困難はないが、「映画」の定義は困難を伴うようになりつつあり、それにしたがって、結局は「保存」の定義も更新が必要となる。映画が変わりつつあるからだ。最大の変化は、映画のコンテンツを生みだしつつ同時に載せてもいるモノ＝情報担体（information carrier）たるアナログ/フォトケミカル・フィルムの生産が縮小しつつあり、代わってフィルム以外のデジタル媒体が急増しつつあることだが、フィルム・アーカイブ（映画保存所）にとっては、その状況を正確に分析して実務に活かすことが求められている。

本研究は、こうした動きについての世界のいくつかの議論を引用・吟味して、フィルム映画とボーンデジタル映画が混在する時代の映画保存について、用いられる言葉と論点を整理し、フィルム・アーカイブやフィルム・キュレーターのあるべき将来像を考察しようとする試みである。

発表時の引用例としては、特に、映画保存の国際団体 FIAF（国際フィルム・アーカイブ連盟）の規約と、パオロ・ケルキ・ウザイ（Paolo Cherchi Usai）による「リンドグレン・マニフェスト（The Lindgren Manifesto: The Film Curator of the Future）」の紹介に力点を置いたが、その理由はこの二つが対照的だからでもある。前者は、映画（film）を「定着された映像の記録（a recording of moving images [...] registered on...）」と定義し、その定着先である媒体（medium）は、フィルムでもテープでも良いし、未だ発明に至っていない製品さえも含むとしている。これはフィルム・アーカイブの継続性を将来に向けて担保しようとする戦略的な定義であるとも考えることもできる。一方、後者の「マニフェスト」は、デジタル技術を用いた映画保存の欺瞞性にも言及する挑発的な文書としてあり、「映像の自然死」を推奨するなど（“Let moving images live and die on their own terms.”）、韜晦とも逆説とも悲観とも言い得る表現に満ちている。

フィルム・アーカイブは、（1）現有フィルムについては最良環境を維持して長期保管する、（2）デジタル映像あるいはデジタル化されたフィルム映画のデータについては短期的継続的にマイグレーションを行う、（3）デジタル・セパレーション専用のレコーディング・フィルム（あるいはアセット・プロテクション・フィルム）による長期保存を併用する、といった方法論を同時に検討する必要があるが、その組み合わせの有効性、必須となる優先順位の策定等が、資金調達の問題さや費用対効果に関する疑義とともに、深刻な問題として提起された。

(おかじま ひさし/東京国立近代美術館フィルムセンター)

ルノワール・タッチ —『スワンプ・ウォーター』 における俳優演出

角井 誠

ジャン・ルノワールがハリウッド第1作となる『スワンプ・ウォーター』(1941)において、プロデューサーのダリル・F・ザナックとの軋轢を経験したことはよく知られている。それはルノワールが1930年代を通じて培った家内工業的で、ほとんど手仕事のともいえる映画作りと、高度にシステム化・産業化されたハリウッドの映画作りとのあいだでの軋轢でもあった。本発表の目的は、そうした対立の大きな争点をなしていた俳優の選択およびその演出に着目することによって、二つの異なる立場のせめぎあいを再検討するとともに、ルノワールが作品に残した独自の「タッチ」の痕跡を浮かび上がらせることにあった。

発表ではまず、シネマテーク・フランセーズ映画図書館およびカリフォルニア大学ロサンゼルス校で行った資料調査(書簡や議事録、シナリオ、撮影スケジュールなど)に基づきながら、キャスティングと撮影の過程におけるルノワールとザナックのあいだのやりとりを再検証していった。ザナックが、スターを中心に据えて魅惑的に際立たせつつ、端役の俳優たちを背景として処理するような効率的な方法を理想としたのに対して、ルノワールは、端役もスターと同様に一人の人物としてじっくり演出し、それらを動きのあるカメラによって撮影する方法を理想としていたことが明らかになった。そうした両者の齟齬は、存在の平等性ともいうべきルノワールの演出理念に関わる根本的なものであったといえる。こうした衝突のなかで、ルノワールは多かれ少なかれ自らのスタイルを譲歩することを余儀なくされてゆくこととなった。

では、ルノワールはいかにして自らのタッチを作品に残すことができたのか。本発表ではまた画面そのものへと立ち返ることで、ルノワールの仕事の痕跡を俳優の身ぶりの演出のなかに読み取ることを試みた。とりわけ従来の研究ではほとんど論じられてこなかった、草や紐、布をいじる細やかな手の身ぶりが、物語の余白でもう一つのドラマを紡ぎ出してゆくさまを跡づけていった。そうした身振りのドラマは、ダドリー・ニコルズのシナリオには書かれておらず、ルノワールの演出の産物であったといえる。こうして俳優の演出は、作品のスタイルをコントロールする手段を奪われたルノワールにとって、自らのタッチを刻む最後の手段であったことが明らかとなった。じっさい俳優たちに手ぶりで演技指導をするルノワールをとらえたスチル写真も残されている。映画終盤でジュリーの手を包み込むベンの手のように、ルノワールの手は俳優たちを優しく包み込んでいたのだった。

(すみい まこと/日本学術振興会特別研究員)

映像革新の理性はコントロール可能だろうか？ —創造性と破壊性、その技術革新の理性を問う。

赤坂 勇

2013年2月28日「Astonishingly real Audrey Hepburn skills chocolate in new commercial」と題して、世界中のメディア、YouTubeに拡散されたCMが話題となった。オードリーのCM出演(死後)は「パリの恋人」のダンスシーンをアレンジしたものや「ローマの休日」のワンシーンをカラーリングしたものなどがあったが、今回のGalaxy Chocolateの作りは従来の抜粋ではなく、新しく作り上げたフルCG映像という点で注目された。でもこれが果たして正しい方向性なのだろうか？

このCMを制作したBBDO ロンドンの協力を得て、この制作を行ったFrame storeに制作過程を聞くことが出来た。彼等はオードリーのできる限りの映像を集め、分析して無から表情を作り上げた。ボディは、オードリーのアクションが出来るモデルを選び、モーションキャプチャーで取り込む。要は胴体と顔各々別々の3Dをシンクロさせた。技術的に「Avatar」を超える技術革新を彼等は成し得たわけだが、これが未来へと繋がる創造的映像イノベーションなのか、それとも破壊的イノベーションなのかを考察した。

ジェームスキャメロンは「Avatar」で図りし得ない進歩を映像分野に与えた。従来は演技者はブルーマットで演技後で背景と合成させたが、役者は背景を観ながら演じることができるようになった。デフォルメした「Avatar」の様なキャラクターは違和感を持たないが、実際に存在した名優を技術革新で再現すればするほど、その違和感は増す。ここにも「不気味の谷」が聳え立つ。ボーカロイド「初音ミク」も、アンドロイドの様に生身の人間に近づけば誰も相手にしないだろう。1968年公開された「2001年宇宙の旅」で光学での特殊効果の限界を知り、コンピュータグラフィックにその可能性を託して45年、成熟したこの分野で考えなくてはいけないことは「名優達をクローン化してはいけない。」

先人達に学ぶべきことは、その革新が「創造的イノベーションなのか？破壊的なイノベーションなのか？」

我々は常に考察しなくてははいけない。



(あかさか いさみ/One Club/ステラテジック プランナー/
コピーライター/クロスメディアプロデューサー)

Image Arts and Sciences 164 (2013), 24

日本映像学会第39回大会・作品発表 [2013年6月1日/東京造形大学]

『ガタゴトフィルム交換日記』 —映像表現における「日記」について

野村 建太

本作品発表では、自作『ガタゴトフィルム交換日記』(2012)を上映、作品の構成についての説明を行ったあと、「映像表現における「日記」について」というテーマで発表を行った。

○作品の構成

作品は、作者が2010年から制作している、8ミリフィルムの1コマ撮り撮影による日記フィルムのうち、作品としてまとめた第3作目である。今回は、別人が撮影したフィルムを混ぜる試みを行ったため「交換日記」という題名を付けた。具体的には、作者の日記フィルムと、作者の祖父・誠治のホーム・ムーヴィーを交互に見せる構成を取る。作者が2012年の1月から6月の間に撮影した映像と、誠治が1959年の4月から11月の間に撮影した映像とを混ぜ合わせている。2012年のフィルムをベースとして、そこに1959年のフィルムを挿入し、挿入する回数を規則的に増やしていき、最後には1コマずつ入れ替わる。

作者が使用しているスーパー8フィルムと、誠治が使用したレギュラー8フィルムとはフォーマットが違うため、ひとコマの画面サイズ、パーフォーレーションの位置が異なる。フォーマットが露になるよう、パーフォーレーションまで見える形でテレシネし、高速で入れ替わるコマとコマの間で飛躍する時間を視覚的に表現した。8ミリフィルムの1コマを、ビデオの2フレームへと変換し、音声は8ミリフィルム映写機の駆動音の速度を変えて使用した。

○映像表現における「日記」について

発表では、「日記映画」をはじめとした、「日記」のように受け止められている映像表現が、なぜそのように受け止められるのかについて具体的な事例を挙げながら考えた。

「日記映画」からは、ジョナス・メカスの『ウォールデン』(1969)と『リトアニアへの旅の追憶』(72)、鈴木志郎康の『日没の印象』(75)、『草の影を刈る』(77)、『風を追って』(85)を取り上げた。文章によって日記をつける場合は、ある一日にあった出来事をその日の終わりに振り返りながら記していくが、映画で日記をつける際にも「振り返る」ことが行われているだろう。

「日記」が注目されたごく最近の例として、2013年2月に「パブリックダイアリー」というテーマを基に開催された第5回恵比寿映像祭を取り上げた。そこで上映された作品からは、リチャード・ネグル『ワン・セカンド・パー・デイ』(2011)というアニメーションを挙げ、最後に前田真二郎の指示書によって2011年から作られている『BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW』というWEBムービー・プロジェクトについて触れた。これら二つの作品は、毎日1秒間の作画を行うこと、3日間で作品を完成させることといった、それぞれ独自の決め事を作ることで、「日記」のような形式を獲得している。

●作品データ：1920×1080 60i、カラー、ステレオ、5分、2012



(のむら けんた/日本大学芸術学部映画学科助手)

Image Arts and Sciences 164 (2013), 24

日本映像学会第39回大会・作品発表 [2013年6月2日/東京造形大学]

インナーチャイルド

栗原 康行

企画意図 (作品テーマ)

現代の心の病の問題(インナーチャイルドやアダルトチルドレン、アスペルガーなどという問題)や、「病気」とは認定されなくても心の問題で苦しんでいる人は多い。そんな問題を抱える主人公が、どのように自分に向き合っていくのか、あるいはそれを解決する事が出来るのか、を描く。総合大学の特色を活かして芸術工学部映像研究室が医学部の協力を得て制作した。

研究室の活動と制作結果

名古屋市立大学芸術工学部映像研究室では2008年頃から映画制作をシリーズ化している。2011年にはAKB48のメンバーも出演する「Angel」を制作し名古屋パルコのセンチュリーシネマにて劇場公開(この劇場では初の自主映画公開) 遠くは関西や東北からの観客も殺到し、満員御礼立ち見も出て、一部入場制限した。東京下北沢でアンコール上映会を行った。「インナーチャイルド」は伏見ミリオン座で公開。一連の活動を通じて大学制作の映画が一般の劇場で単独公開され、一般の観客を動員できるという新たな映画製作の方法を提示することが出来たと考える。

作品データ

作品の長さ 60分

カラー作品

ステレオ音声

撮影 HD P2 ビデオカメラ

企画 脚本 栗原康行

制作 名古屋市立大学芸術工学研究科

監修 名古屋市立大学医学部 椋山女子学園

公開 伏見ミリオン座 2013年3月3日

出演 木島杏奈 中川朋香 齋藤めぐみほか

研究室ウェブサイト <http://www.sda.nagoya-cu.ac.jp/ykurihar/home>



(くりはら やすゆき/名古屋市立大学芸術工学研究科)

L'Image de la Pucelle 2

16mm フィルム映画作品『L'Image de la Pucelle 2』
16mm (オリジナル8mm) カラー 光学再生 12分

太田 曜

この映画は、捏造され続けるジャンヌ・ダルクの“像”について考える為に作られた。フランスの各地にある乙女ゆかりの地、そこに必ずあるジャンヌの騎馬像、立像、肖像画、スタンドグラス、土産物達と、今も存在し続ける古戦場、砦、教会、等の映像で構成されている。

撮影は全てスーパー8フィルムで行われ、現像、16mmへのブローアップも自家処理された。最終的な16mmプリントはプロの現像所で行われた。映画がフィルムで制作されたのは、作者にとってそれが最も身近で、使い易いメディアであったからにすぎない。

作家にとって使用するメディアが、表現に関わる技術が、最新のもののか、既に使われ続けられているものか、または最早多くの人から忘れられそうなものか、といったことは余り関係がない。作家とメディアの関係で最も重要な問題は、作家が表現したいことと、表現のメディアが一致しているかどうかだ。どんなメディアで表現するにしろ、そのメディアでしか出来ない表現、表現にとって最良のものかだけが作家にとっての関心事なのだ。

レオナルドがサンタ・マリア・デルレ・グラツィエ修道院の食堂に“テンペラ”で“壁画”を描いたのはプレスコでは表現出来ない細密で奥行きのある描写をしたかった為だろう。完成された『最後の晩餐』が納得出来る表現だったかは今では誰も知る事は出来ない。壁画完成後20年と経たないうちに顔料が剝離してしまったからだ。テンペラで描かれた壁画は保存という点では確かにプレスコに及ばない。壁画の美しさは何年保たれば良いのか、それは一体誰が決めるのか。完成当時を見られなかった人達が言っているのは、見る事が出来た人への単なる羨望なのかも知れない。

フィルムは現在のデジタルメディア、ビデオなどに比べれば長く保存が出来る。100年以上の実績があるからだ。しかし、1000年もつかはまだ証明されていないので分からない。クーベルカは『アルナルフライナー』のスコアを御影石に刻んで残そう、と書いている。これなら何千年かは大丈夫だからだ。

『L'Image de la Pucelle 2』がフィルムで作られたのは長期保存の為にない。モノとして存在するベース上に、色素や金属の銀というモノで画像が出来ているフィルム。スクリーンに投影された画像の見え方は、デジタルとそう違いはないのかも知れない。しかし作り手にとっては画像がモノなのか単なるデータなのかは非常に差異となる。データは直接手に取って身体的に扱うのが難しいからだ。プレスコは漆喰が乾くまでの時間に、描くものが縛られる。一方テンペラは描く時間は作家の自由になる。表現のメディアはそれで表現する作家の身体と深く関わっている。データ処理が制作に向いている作家も勿論居るだろうし、モノとしての画像を手にとって扱う事で、作品制作をする者も居る。どちらかが排除されて良いという事ではない筈だ。あらゆる方法が試される状況があって、初めて豊かな表現が生まれるからだ。テンペラで壁画を描いたのが、保存という観点からは“失敗”だったとしても。

(おた よう/東部支部、実験映画作家、東京造形大学非常勤講師)

今日、この島に私がいます —瀬戸内・睦月島を舞台にした 映像プロジェクトの取り組みと 考察

杉田 このみ

1. 作品概要

「今日、この島に私がいます」とは、ある期間「私」がある「島」に滞在し「やりたいことをやり続けている状態」を作品とする映像プロジェクトである。2011年8月から愛媛県睦月島を中心に展開している。睦月島は、松山市郊外の港からフェリーで30分ほどに位置し、周囲13km、人口300人に満たない過疎高齢の島。私の父の本家がある。そこに家族親戚と友人らと2週間ほど滞在する。来島者と「出演者」として承諾書を交わし、twitterなどSNSへ出来事を記載する。これまでに4回実施し、出演者は約100人。今回の発表では、2012年までの記録映像(DVD 30分)を上映し、本作品についてローカル/物語/思い出などをキーワードに考察した。

2. 自主映画制作から実験的な表現への転換

私は2000年より故郷・愛媛県を舞台にした映画の自主制作を続けてきた。しかし活力が低下する地方が求めているのは、映画ではなく若者と産業と福祉である。そして自分は、映画に収まる「物語」を探すことに固執し、地域と向き合っただけではなかったのではないかと考えるようになった。そこで再度、地域と向き合うために幼い頃の幸せな思い出の多い睦月島からはじめた。

急速なモバイル端末の普及、SNSの進化で、高画質映像や写真を誰もが撮影、公開できるようになり、人々の出来事や思い出はインターネット上に記録され共有されるようになった。実際に、出演者のほとんどが、モバイル端末等で写真を撮りSNSへ投稿していた。しかしなぜカメラを向けて撮ってしまうのか。撮らなかった時間も大事な「思い出」「物語」ではないのか。

現実に起こる物語は多重構造で、映画のように想定通りに進まない。それでも島の風景と物語が立ち現れてくる。それらは出演者それぞれの思い出として、何度か想起されるだろう。私がつくりたい映像はまさにそれである。



(すぎた このみ/一橋大学情報基盤センター 助手、専修大学ネットワーク情報学部非常勤講師、埼玉県立芸術総合高等学校 非常勤講師)

『RADICAL WATER』 撮影～現像～編集～加工～映写 ——ハンドプロセッシングでの 映像製作

水由 章

本作は「直接手で触れて眼視できる“映画フィルム”を使った動く映像の表現行為の選択筋を途絶えさせない！」との思いから、つくり続けているシリーズの映画である。

撮影済みのフィルムは、現像、定着、水洗という工程を経て、潜像（見えない像）から顕像（見える像）を出現させる。そのいずれの工程でも液状の水は欠かせない。

タイトルの RADICAL（過激）な WATER（水）とは、撮影された水ではなく、現像の工程に不可欠な水のことである。

自家現像される撮影済み映画フィルムは、狭い現像タンクのかなで、繰り返し攪拌され、もがき苦しみながら液状を漂っている。これらの現像によって顕像化されたノイズとともに、現像後にフィルムのエマルジョン（乳剤）の層を剥がすことで可視化されたノイズによって、この作品は構成されている（エマルジョンを剥がす工程では薬品を使用するため、その後の水洗も必須である）。

本作は、映画フィルムによる表現行為に欠かせない、さまざまな水・液体のイメージを画面上に再現している。水中を裸眼で泳ぐかのような、水中から陽の光を見たかのような感覚が、自家現像ならではの予測不可能な顕像の登場も相まって、映写中のスクリーン上をノイズたちが自由気ままにダンスを奏でている。

さらに、観客の「視るという行為」を再認識させることを目的の一つにもしている。一見不鮮明で、抽象的なノイズの羅列にも感じられる映像を、無音という状態（映写機の駆動音が聞こえる場合も多いが）でスクリーンと対峙することによって、観客の想像力を喚起させるように促している。～「見る」「観る」「視る」ことの違いや、映画フィルム映写機に内蔵された2枚羽シャッターによってフリッカーを感じないという、デジタルプロジェクターとの構造上の違いなどを……。

RADICAL とは“過激”だけでなく“根源的”の意味がある。

映画フィルムの表現には、“根源的”な“水”は欠かせないのだから。

RADICAL WATER 16mm color 6min. silent 2013

（みずよし あきら/ミストラルジャパン、早稲田大学川口芸術学校）

MotionCubeJS —Interactive Visual Toy

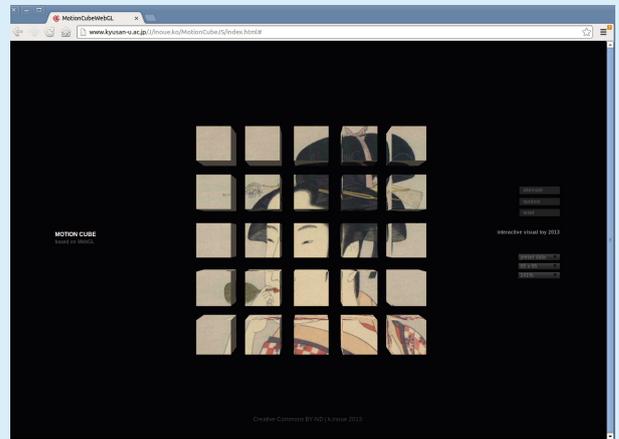
井上 貢一

本作品は、Web ブラウザ上にインタラクティブな 3DCG を実現する視覚的玩具 (Visual Toy) である。シリーズ 6 期目となる本作品も、映像・デザイン教育の資源とすることを前提に、テキストエディタとブラウザのみを用いるというオープンな環境で制作した。

「正方形」や「立方体」を構成上のテーマとし、正方格子状に並ぶ複数のキューブが同時に動くことの視覚的な面白さを体験できるような仕組みを追求した。メニューは、正方形の分割数の設定、テクスチャ素材の選択など、必要最小限のものに限定し、インターフェイスも、直感的に学習できるようなシンプルなものとした。

本作品の技術基盤は、HTML5 と CSS、JavaScript といった Web の標準技術と、ブラウザ上に 3DCG を描画する API である WebGL、また、その表記を直感的なものに置き換えてくれる JavaScript のライブラリ ThreeJS である。WebGL に関しては、すべてのブラウザが対応しているわけではなく、標準というにはまだ不安定な状況にあるが、様々な Web コンテンツが 3D 化されつつある現状、今後あらゆる環境での動作が期待できる技術であることは確かである。

本作品は大会発表後に、作者の Web サイト (<http://www.ip.kyusan-u.ac.jp/J/inoue.ko/>) で公開している（閲覧には、Desktop 版の Chrome、Firefox を推奨）。ソースコードは Web の常としてオープンなものであり、サイト全体をダウンロード保存すれば CSS と JavaScript のコードも読めるかたちになっている。教育の現場で、また遊びのひとつとして、Web テクノロジーの魅力伝えることに貢献できれば幸いである。



MotionCubeJS on Google Chrome

（いのうえ こういち/九州産業大学芸術学部デザイン学科）

AURORA — フィルムの肌理について —

末岡 一郎

フィルムが経年変化から逃れる事は決してない。まして現像時の処理が不完全であれば尚の事変化の度合いは大きくなる。今回引用したウクライナ・ドネツィク市在住のアマチュアシネアストのフィルムも、1980年初頭に撮影されてから33年を経て、褐色化が進み、乳剤が波打っている。この事はメディアとしてのフィルムの特性、さらに言えば行末を象徴している。いずれにしてもフィルムは常に「変容」するものであり、それは撮影者の意図とは無関係に進行するのだ。こうしたフィルムの宿命とも言える物理的変化を主題にしたのが今回の作品『AURORA』である。

制作には16mmフィルムを用い、引用した8mmフィルムの乳剤の変化をより顕在化させる為に、オリジナル・フィルムの1フレームにつき3フレームづつ撮影を行った。結果、2分程のフィルムは6分に拡張されている。尚、16mmフィルムを用いたのは、今もって再現性が高い事と、制作効率が良い事につくる。上映を前提とした作品クオリティを考えた場合、まだデジタル・システムは機材の制約(性能)に支配され、求める画質が保証されない点が問題だった。

フィルム上では乳剤が映像を記録する。そしてこの乳剤はデリケートで可変的である。それ故に、描かれた内容以上に「映画的」なるものの印象を決定するのもフィルム表面の薄膜である。我々は乳剤の状態が意識・無意識に関わらず映画の内容に関与する事を知っている。乳剤の物性そのまま「映画＝フィルム」の印象を決定付け、肌理そのものとして認知されるのではないだろうか。変褐色し、エッジ濃度が高くなってしまった今回の引用したフィルムを1フレームづつ観察し、撮影し続けた結果、肌理それ自体が強く主張していることを実感したのだった。(了)



(すえおか いちろう/映像作家、阿佐ヶ谷美術専門学校・常勤講師)

Thinking Dot

大島 慶太郎

本作品は、銀塩フィルムにおけるイメージの可視化とその物質性についての実験映画である。

図像を構成する基礎的要素としての「点」に注目し、その概念的な存在を物質的な映像メディアである銀塩フィルムに定着させることで、実在感のある「点」の表現を試みた。

発表方法については、16mmフィルムでの上映形式によって行った。本作のコンセプトである銀塩フィルムの物質性については、制作過程におけるイメージメイキングのアプローチ(その手法については今大会概要集へ記載している為、本稿では省略する)のみならず、上映形式においても意識している。投影される映像イメージ及び音声と媒材としてのフィルムその物を上映空間に同時に配置することで構成される映画のシステム自体が、銀塩フィルムの持つ映像メディアとしての特性であると捉えている。本作「Thinking Dot」においても、フィルム上映であることによって、「点」を図像の概念ではなく、上映空間に物理的なイメージとして表出できると考えている。

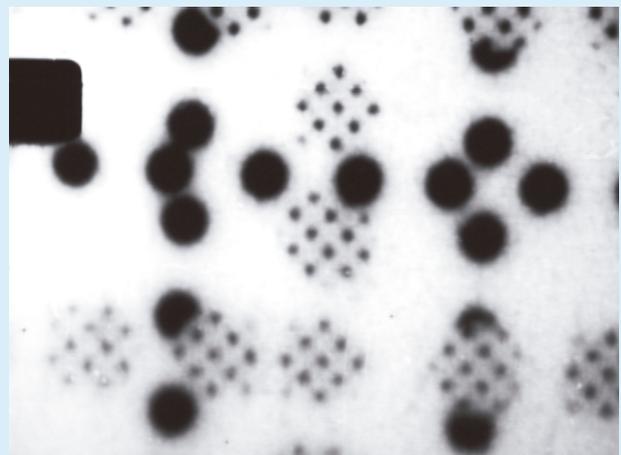
発表では、「鑑賞者は上映中に映写機にかかっているフィルムその物を見ることはできないが、如何に物質性を感じられるのか。」という指摘があった。

実際に、本作において、スクリーンに映し出される映像だけでは、特にフィルムに直に触れたことのある経験のない鑑賞者にとっては、その物質性を認識し難いと言える。

この観点については、今後も映像としての可視化を課題として行くと共に、上映システム自体も表現の一部として取り込む様な形で、銀塩フィルムの表現メディアとしての特性を見出す為の創作活動、研究を進めていきたい。その上で、リサーチ対象としては、近年国際映画祭等でも積極的に取り入れられる拡張映画の動向にも注目している。

世界的な映像メディアの大きな転換期にある現在、単に新旧メディアの入れ替わりという形で表現媒体が変わってしまうのではなく、芸術表現及び、研究領域においては、様々な媒材、表現手段が並列的に対象化され、その成果を広く享受できることを望んでいる。

作品データ:「Thinking Dot」実験映画作品、16mm、白黒、オプチカルサウンド、8分、オリジナルプリント 2011年制作、ニュープリント 2012年制作



(おおしま けいたろう/北海道情報大学情報メディア学部講師)

Image Arts and Sciences 164 (2013) , 28
日本映像学会第39回大会・作品発表 [2013年6月2日/東京造形大学]

Image Arts and Sciences 164 (2013) , 28
日本映像学会第39回大会・作品発表 [2013年6月2日/東京造形大学]

水竹物語 (完全版) — WATER BANBOO STORY —

万城目 純

本作は、いわば“絵と音の魅力的なすれ違い”を表現するために制作された。それは2011年の4月に行われる「イメージ・フォーム・フェスティバル2011」東京バージョンでは、前月にあった未曾有な災害という社会状況に対応するために、実際に会場で声楽家によって歌われる生声とのいわばライブ版として、他の会場では映像記録時に同時記録された音声のままの上映であった。2012年秋、東京経済大学の講座の中で、「身体と映像」講座のテキストとして上映した際に、当初構想されていた、映像と音の関係性について考察を深化させ、今回の完全版でのバージョンの制作となった。

さて、ここで考察されるのは、上記のすれ違いの問題である。あたかも同時録画されるビデオ機器によって、その幻想は信仰にまでゆるぎないものとなっているが、映画初期のフィルム作品において、サイレント上映、ライブでの演奏または語りスタンダードだったことを思い出し、映画のみならず、人間は実際にはリアルタイムで音と映像を体内において自動編集している。先に挙げた本作においても、実際の上映会場で姿もみせず弱く流れるセファルディのアカベラを聞き、同時に今見ている映像に同時記録されている音声を同時に聞き比べることにより、観客は、自身の体内においてそれを融合させ、一つの形式の作品として理解する。一方、作品の画像は実際には記録されていない音を付加されることにより、その記録された意味性を大きく変えていく。そうした音と映像の関係性を踏まえ、一つの完成形としたのが本作『水竹物語(完全版)』である。

●作品データ；映像・万城目純 出演・高橋恭子 デジタル・20分・2013年 新編集)



(まんじょうめ じゅん/ホワイトダイス)

4K 高精細映像制作共同研究 — 『青い薔薇』 作品上映

丸池 納

●研究目的
映画、CM、TV等の商業映像コンテンツにおいて、4K映像といわれるものが、次の標準規格になると考えられている。

4KのKは千(Ki ro)を表し、横に4000前後の画素を持つ高解像度動画形式の総称ですが、4K映像コンテンツの制作は日本において現時点では未だ活発ではない。しかし、総務省が2014年7月サッカーワールドカップに合せ、『4K』の試験放送を始めると報道されており、今後は大画面展示映像やデジタルシネマのみならず放送においても、4Kコンテンツ制作の増加が予想される。次の映像界のステップである4Kコンテンツの実践的映像制作を行い、今後の映像制作のあり方を研究し、高精細映像コンテンツ制作のノウハウを蓄積し、これらの映像制作を担う人材育成に還元していく事を目的とした。

●研究方法

4K映像による短編映画を企画、作成。その制作工程に沿って実際の4K映像コンテンツ制作を検証。桜美林大学のHD映像制作を出来るだけ使用し、4K制作に適さない機材は外部調達とした。撮影現場において、メインスタッフは研究者が勤め、各パートのアシスタント業務を研究参加する学生が担い、これらのことから4K映像制作における必要条件・4K制作教育の課題を検証した。

●企画

代表研究者である丸池 納により、ショートフィルムの企画を立案、それを基にロケハン(大学校内に限定)、キャスティングなどの準備。

●機材選定・カメラテスト(2011/12~2012/1)

4K動画撮影機材は複数リリースされている中から、2011年末の準備段階においてRED DIGITAL CINEMA社のEPICが最もワークフローが確立されていたので、このカメラをレンタルで使用。カメラ特性のテスト及びRAWデータ撮影後のワークフローの確認。

●撮影(2012/2/24,25)

2日間の撮影なので、効率を考えて大学施設をストーリー上の場所に設定。スタッフ編成は映画に近い体制とした。

●仕上げ(2012/4~2013/1)

仮&本編集・DaVinci Resolveによるカラーグレーディング・音楽録音・整音等の画像&音原板作成は大学施設使用。

●DCP作成と上映(2013/2/14)

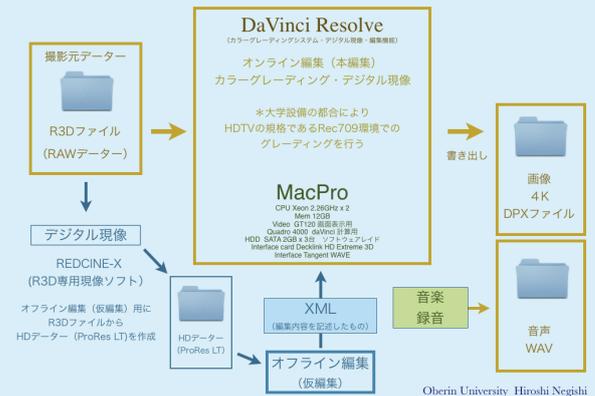
デジタルシネマ上映システム用のデータDCP(Digital Cinema Package)の作成と4K上映は東京現像所使用。

※今回の作品発表では、4K上映が可能な環境ではありませんでしたので、ブルーレイによるHD画質での上映となります。(文責：丸池 納・根岸 宏)

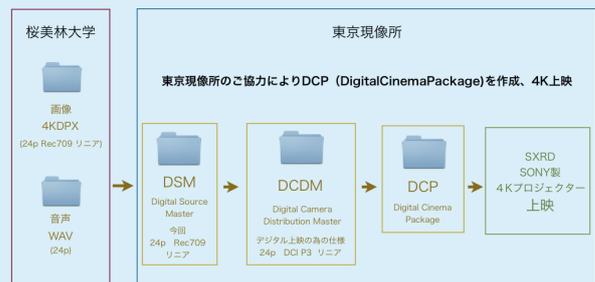
●作品データ

- 制作・企画・構成・演出・撮影・編集：丸池 納 ●制作・撮影：斉川 仁 ●企画・撮影：根岸 宏 ●照明：森谷清彦：山川英明 ●整音：山本文勝 ●編集：村石 誠 ●美術：小川 晋 ●制作・車両：秋山元紀 ●音楽：林 祐介
- EPIC撮影設定
4KHD 3840×2160/23.976fps/REDcode 8:1 (メタデータ設定 REDcolor2/REDgamma2)
- 完成パッケージ：4K/DCP(Digital Cinema Package) 11'16"10F

撮影後 桜美林大学でのワークフロー



DCP (DigitalCinemaPackage)の作成と4K上映



Oeiri University Hiroshi Negishi

(まるいけ おさめ/桜美林大学芸術文化学群映画専修)

記憶のマチエール5 —— 〈D-24〉

風間 正・大津 はつね

2007年から制作している、戦争体験者に戦時中の記憶についてインタビューし、そこから触発されるイメージで映像を構成する『記憶のマチエール』シリーズ5作目。今回は、津軽出身の洋画家・佐野ぬい氏に、記憶とマチエール（絵肌）の関係、そして戦時中の記憶についてお話を伺った。

佐野ぬい氏は、「ブルー（青色）の画家」と称される有名な女流画家である。独自のブルー（青色）を基調とする抽象画を50年以上描き続けている。

佐野氏は、1932年青森県弘前市に生まれた。世界中で軍国化への足音が鳴り出した時期に幼少期を過ごした佐野氏は、太平洋戦争の始まりによって、それまでの色彩に満ちた世界が、「色褪せてモノクロの世界になった」と回想する。終戦を向かえ、また再び色彩のある世界が戻ってきて、「これからは何でも出来るのだ」と自由を感じ、嬉しかったという。

更に、佐野氏は3.11以前と以降の東北地方についての日本人の意識変化を指摘する。あの惨劇は言うまでもないが、地震と津波によって、むしろ東北は初めてくまともに見てもらえたのではないかという。そして佐野氏は、「過去を絶対に振り返りたくない。前だけ見て、やることをやっていくだけで。これからは、良い時代では無いと思うが、今日は昨日より良い絵が描けると信じて、毎日アトリエに入る」と語るのである。

本作の楽曲は、〈連歌・鳥の歌プロジェクト〉主催・音楽家の井上鑑氏が自ら演奏している。パブロ・カザルスの『鳥の歌』は平和を希求する音楽の代名詞である。その『鳥の歌』を全国各地で有名アーティストが演奏し、未来へ歌い継いでいくため様々な表現方法で全国各地で演奏している。（公式サイト <http://thesongofbirds.com/>）

本作もまた、平和への願いと表現の自由があることの素晴らしさを伝える一助になれば幸いである。

●作品データ

出演：佐野ぬい（Nui Sano）、音楽（鳥の歌）：井上鑑（INOUE Akira）
カメラ：大津はつね（OHTSU Hatsune）、田中綾子（TANAKA Ayako）、翻訳：藤松郁（FUJIMATSU Iku）、監督：風間正、制作：ビジュアル・プレインス

デジタル / カラー / HDV / 18分 / 2013



（かざま せい / 映像作家、
おおつ はつね / 東京工芸大学芸術学部）

実験映像作品「nHr°1」

黒岩 俊哉

時間軸上に静止画フレームが存在し、仮現運動現象によって動きが生成されることは、映像の必然的な構造のひとつである。この構造をふまえば、映像を成立させるフレームは1秒間に30個や24個の、ある志向性を持った要素（element; 元）の集合だと考えられる。静止画フレームの集合としての映像において、その要素は連続的な表示と非表示を強いられることで動きを生成する。フレーム（要素）はこの逃れることのできない本質的な構造によって、定められた順序で提示される運命にあり、作者が意図しない限り同一のフレームが再び現れることはない。つまり映像は、強固な線形構造をもった順列のひとつであると考えられる。そして一般的な映像作品ほどこの線形構造は強く、対して写真を再構成するなどの実験映像においては、この線形性を解体することによって独自の表現を確立している。

「nHr°1」は、 n 個のものから「重複」して r 個のものを抽出する組合せの数学記号「nHr」を表している。高校数学で一般的に知られている「nC r 」は「重複を許さない」組合せであるのに対して、「nHr」は「重複組合せ」（repeated combination）と呼ばれ要素を r 個以下であれば何度使用しても良い。この組合せの数字は、実験映像作家がある志向性においてフレームを選択し再構成する場合の数学的可能性であるため、これを「実験映像の特殊可能性」と呼ぶことができる。また n 個の中から重複を許して得られる順列の数「 n の r 乗」は「実験映像の一般可能性」すなわちすべての映像の可能性にあたる。

以上を考察するための第一段階として、本作品はあらかじめ撮影された映像、すなわち n 個の集合からフレームを重複抽出し再構成を行うことで映像の線形構造を解体し、上述の「実験映像の一般可能性」と「実験映像の特殊可能性」との間を区別するものこそが、作家の違いではないかと仮定する。それは選択するフレームの違い、ゆらぎ、個性差であり、この選択のプロセスと結果が作家性を生み出していると考えられる。

タイトル : nHr°1

時間 : 5' 40"

制作年 : 2013

フォーマット : 1080p24

データ形式 : Apple ProRes 4444

カメラ : SONY HDR-CX560

編集機材 : Apple MacPro Mid 2010

Processor 2 x 2.93 GHz 6-Core Intel Xeon

編集ソフト : Apple Motion 5.0.7

撮影 / 編集 / 効果 : 黒岩俊哉

サウンド : 黒岩誠

（くろいわ としや / 九州産業大学芸術学部デザイン学科
ビジュアルデザインコース映像アニメーション領域）

永田彰三氏を悼む

豊原 正智

関西学院大学文学部教授で、永らく当学会の理事を務めてこられた永田彰三氏が本年5月30日午後2時48分、肺小細胞癌のために逝去された。63歳であった。謹んでご冥福をお祈り申し上げます。

私は、毎年11月初旬前後、永田さんと「彰三ゼミ」(所属する美学研究室にはもう一人永田先生がおられるので、日頃からこう呼んでいる)の院生や教え子たちと一緒に、韓国での映画祭、アニメーション・フェスティバル等に参加することを兼ねて、時に山田幸平先生もご一緒され、元韓国映画学会会長で漢陽大学教授(現名誉教授)の崔泳喆先生にソウルでお会いすることを楽しみにしていた。2010年の訪問のときであったか、私はそのときは気づかなかったが、後で、崔先生から彰三さんが変な咳をしていたことを聞いた。帰国後、診察を受けられ、病名がわかった。それから2年半の闘病生活であったが、回復の祈りもかなわず旅立たれた。63歳は余りに早過ぎる。ご家族に対しては勿論のこと、論文指導されていた学部生や院生には大変な心残りであったらと思う。

日本映像学会の設立に関西から尽力された依田義賢、山田幸平、小山義美、河本敦夫の先生方の教えを受け、いつ頃からだったか私も関西支部幹事会に入れていただき、それ以前から実務を担当されていた吉岡敏夫さんや永田さん等と3人でよくお酒を酌み交わし、同年代故に議論が白熱し喧嘩もした。そんなことから1990年春以来、美学科の非常勤講師を頼まれ現在に至っている。

永田さんは学会でも積極的に活動され、関西学院大学での第6回大会(1980年)では小山実行委員長を補佐し、第32回全国大会(2006年)では実行委員長として、学会創立以来の最多の研究発表と作品発表や宝塚歌劇観劇のエクスカッションなど見事な大会運営をなされた。この時、特別講演に招かれたのが、崔泳喆先生であった。その後、崔先生や岩本憲児元会長、かわなかのぶひろ氏を関西学院大学へ集中講義のためにお迎えになった。「彰三ゼミ」では、映画、アニメーション関係をテーマとする学生や院生が増え、年々大所帯となり、先の集中講義は大いに後進の刺激となっていると思われる。自宅での療養中お見舞いに行き、永田さんも交えビールやワインを皆で飲み、病人とは思えない回復ぶりであったのがついこの間のような気がする。その時、教え子のことをよろしくと言われ、彼らをどれだけ支援できるか覚束ないが、微力を尽くしたいと思う。昨年度の関学での大学院の講義で『現代映画思想論の行方』(山田幸平編著)を使ったが、その最後のテキストが永田彰三の「ウディ・アレン研究—『アニー・ホール』と『私の中のもうひとりの私』の分析—」であった。まさか、これが彰三さんの最後の論文になるとは夢にも思わなかった。

恩師である小山先生が第8回大会(多摩美術大学、1982年)当日(6月28日)に亡くなられ、その永田さんも大会直前であり、何か因縁めいたものを感じる。私は、訃報を聞いて30日夜、ご自宅に伺ってお別れしたが、2日からの大会のため、6月1日のお通夜も2日の告別式にも出席できず、悲しい思いであった。それにしても、昨年2月の吉岡さん、5月には杉山平一先生そして今年の永田さんとこの1年少々で3人もの関西支部を背負ってこられた先生方を見送り、寂しい限りであるが、残されたもので学会を盛り上げていかなければならないと思う。

永田彰三さん、有難うございました。

合掌

(とよはら まさとも/大阪芸術大学教授)

INFORMATION

Image Arts and Sciences 164 (2013) , 30-34

日本映像学会
第40回通常総会
報告

事務局



去る6月2日(日)13時30分より、東京造形大学4号館4-E会場に於いて第40回通常総会が開催されました。

総会は出席者数84名、委任状187通で会則第19条「正会員(803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「2012年度会務及び研究事業報告」、「2012年度収支計算書」、「正味財産増減計算書」、「貸借対照表」参照)

(イ) 2012年度事業報告が藤井仁子常任理事よりあり、承認。

(ロ) 支部活動報告が大橋勝常任理事よりあり、承認。

(ハ) 2012年度収支計算報告が古賀常任理事よりあり、承認。

(ニ) 2012年度監査報告が月岡貞夫監事よりあり、承認。

(II) 審議に関する件

(別掲「2013年度会務及び研究事業計画」「2013年度予算書」参照)

(イ) 2013年度事業計画案が相内啓司常任理事より提案、提案通り可決。

(ロ) 支部活動計画が太田曜常任理事より提案、提案通り可決。

(ハ) 2013年度予算案が岡島尚志副会長より提案、提案通り可決。

(ニ) 会則附則改正案が古賀常任理事より提案、以下の通り可決。

・附則3. に定める正会員入会時入会金について学生は免除することができる。

新
会費は次の通り定める。 (1) 正会員 年間 10,000円 (2) 賛助会費 年間1口 15,000円(2口以上) (3) 正会員入会金 入会時 5,000円 ただし学生は入会金を免除することができる。申請の際に在籍証明書を添付のこと。
旧
会費は次の通り定める。 (1) 正会員 年間 10,000円 (2) 賛助会費 年間1口 15,000円(2口以上) (3) 正会員入会金 入会時 5,000円

・附則1. に定める実施時期を2014年4月1日とする。

新
附 則 1. 本会則は2014年4月1日より実施する。
旧
附 則 1. 本会則は2007年4月1日より実施する。

(III) その他

(イ) 来年度第40回大会について沖縄県立芸術大学を主催校に開催することが発表され、承認。

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30分、閉会されました。

以上。

総務委員会報告

古賀 太

大会報告にもある通り、東京造形大学における総会で、2014年4月から学生の入会について入会金免除可能となることが認められました。今後、より多くの大学院生が入会することが期待されます。

またこの大会より、参加費が5000円から3000円に値下げされました。これは理事会の決定に基づくもので、おおむね好評でした。

総務委員会では、会報の電子化に伴う経費削減によって生まれた予算を、より会員の方々のためになる方向で使うべく努力しています。学生の入会無料や参加費の減額もその一つで、公募制による研究費の増額もできることになりました。今後とも皆様のご協力をお願いします。

(こが ふとし／日本大学藝術学部)

機関誌国際版
『ICONICS』
編集委員会報告

板倉 史明

2014年3月末発行予定の『ICONICS』(Vol.11)の投稿受付が6月30日に締め切れ、現在査読作業を進めている。今回新規の投稿論文が1本と少なかつたため、今回はより論文募集の周知を徹底させるほか、「論文」以外にも「書評」や「研究ノート」的な文章の募集も受理できるかどうか、委員会で議論してゆきたい。また、次号から『ICONICS』をインターネット上で公開することはすでに報告しているが、移行期ということもあり、次号に限り印刷版も従来通り発行することを決定した。なお、これまで『ICONICS』は隔年発行を原則としていたが、次号以降は毎年発行する予定で準備を進めている。欧文校正を含めた査読体制の迅速化をはじめ、編集委員会の体制がより強固になるよう努力したい。

(いたくら ふみあき／神戸大学
国際文化学研究所)

研究企画委員会報告

相内 啓司

2013 年度第 2 回研究企画委員会が下記の内容、日時で開催されました。

〈議題〉

- 1: 研究会の登録申請について（確認と承認について）
- 2: 研究会活動助成申請について（審査委員会の発足、審査）

日時：2013 年 9 月 7 日（土曜日）、午後 2 時 00 分～4 時 30 分

場所：ティールーム・シャトラー（池袋・東京）

出席：中村聡史委員、落合賢一委員、太田曜委員、相内啓司委員、和田伸一郎中部支部担当常任理事（オブザーバー）。

〈報告事項〉

- 1: 研究会の登録申請について（確認と承認について）
 - 1-1: 確認事項：以下の研究会の「登録申請」書が各支部に提出され、受理され、研究企画委員会において各申請内容が確認されました。（なお、承認については 9 月下旬に開催される常任理事会において審議される予定です）

1-2: 登録申請状況

- ・西部 0 件
- ・中部 1 件：「ショートフィルム研究会」
- ・関西 1 件：「関西支部夏期映画ゼミナール」
+ 1 件：「映像表現研究会・（関西支部）」（希望支部の登録申請書が未着、9 月 7 日現在：代表・伊奈新祐会員）
- ・東部 4 件：「ビデオアート研究会」、「アナログメディア研究会」、「映像心理学研究会」、「アニメーション研究会」

2: 研究会活動助成申請について（審査委員会の発足、審査）

- 2-1: 確認事項：以下の 5 件の「研究会活動助成申請」書が各支部に提出され、受理されました。研究企画委員会において各申請内容が確認されました。

- ・西部 0 件
- ・中部 1 件：「ショートフィルム研究会」
- ・関西 2 件：「関西支部夏期映画ゼミナール」、「映像表現研究会（関西支部）」
- ・東部 2 件：「ビデオアート研究会」、「アナログメディア研究会」

2-2: 審査委員会の発足、および審査

研究企画委員会において、委員長が以下の委員を指名し「研究会活動助成申請審査委員会」の発足が承認されました。

- ・審査委員：相内啓司（議長・東部）、落合賢一委員（東部）、中村聡史委員（関西）、和田伸一郎理事（中部支部）

これを受け、同審査委員会は「研究会活動助成申請」の採択について審議し、審査を行いました。

その審議の過程において、研究会活動のさらなる活性化を奨励するという本企画の趣旨から、今年度申請が受理された 5 件の研究会の活動計画については基本的に肯定的に評価し、むしろ年度末に提出される報告書等による活動内容を厳正に評価するという方向性が確認されました。

なお、一部の研究会の書類上の疑義が指摘されたが、書類上の訂正を要請することで暫定的に審議対象とすることが決定されました。

また、予算面では 5 件の申請金額の合計が予算総額を超えるため採択と交付額の調整についての審議がなされました。

この点については検討の結果、今年度中に受理された 5 件の申請書にかんしては交付額を多少調整することにより、予算額を大幅に上回ることなく運用可能であると判断し、基本的には予算額の微調整と交付額の調整をする方向性で対応することが確認されました。

（なお、同審査委員会における審査結果は研究企画委員会による審議事項として、9 月下旬に開催される常任理事会に提出され、審議される予定です）

〈今後の課題〉

今年度の「研究会活動助成申請」の募集については、研究会活動のさらなる活性化を奨励するための実験的な試みでもあり、実施面においてさまざまな課題が浮かび上がってきました。「研究会の登録申請」と「研

究会活動助成申請」の募集のインフォメーションがどうじに行なわれたことによる情報の混乱や、比較的短期間の募集期間であったため申請の手続きが締め切り期日までに間に合わないというケースが見られたのではないかと懸念です。加えて、もっとも大きな課題は本学会が計上可能な予算額と今後予測される申請件数の増加による申請額とのバランスの問題です。今年度に関していえば、たまたま申請が 5 件であったために、その申請額が大きく予算を超えるものではなく調整範囲にあるといえますが、今後申請件数が少しでも増せばすぐに予算額を超えてしまいます。予算額の見直し、助成額の見直し、あるいは採択基準の見直しなどが今後の具体的な検討課題となるでしょう。

本学会の研究会活動のさらなる活性化を奨励するという趣旨を堅持しつつ、限りある財源の中から捻出される予算を有効に生かすために今後ともこの課題に真摯に向き合っていきたいと考えます。会員各位のご意見やご感想、提案などを研究企画委員会宛にお寄せください。

* 研究会の各支部への登録申請時期は春期（4 月末）、秋期（9 月末）の年 2 回です。

* 次回の研究会の登録申請時期は春期 2014 年（4 月末）となります。

* 次回「研究会活動助成申請」の募集は 2014 年 3 月に行なう予定です。（詳細については今後、学会報・ML で発表の予定です）

以上

（あいうち けいじ／研究企画委員長、京都精華大学芸術学部）

映像表現研究会

伊奈 新祐

「映像表現研究会」報告と計画について

今年度の＜インターリンク学生映像作品展：ISMIE (Interlink=Student's Moving Image Exhibition) 2013＞の準備を行なっています。8 月中旬に各参加予定校（約 20 校）に今回の作品募集要項の案内連絡が行われました。作品提出の締切は 10 月 10 日となっております。今回は、以下のように、例年と時期も会場も変更となっておりますので、ご留意下さい。

＜東京会場＞

日程：10 月 25 日（金）・26 日（土）・27 日（日）

会場：新宿三井ビルディング 1F 55 スクエア

* 26 日（土）17:00 より、参加校の推薦者によるシンポジウムを予定しています。

＜京都会場＞

日程：11 月 29 日（金）・30 日（土）、12 月 1 日（日）

会場：元・立誠小学校「特設シアター」

* 京都会場は、「京都メディアアート週間 2013」のプログラムとして上映・展示を行います。今回は、アニメーション学会の運営する ICAF の学生アニメーション作品集も同時にプログラムされます。

参加各校の推薦者・世話役の先生方には、東京でのシンポジウムの折にでも、学会の「研究会」の組織変更に伴い、今後、関係参加校による ISMIE の共同運営体制を作る方策を検討したいと思っておりますので、10 月 26 日には、できる限り参加していただきよう、お願い致します。また ISMIE に関するお問い合わせは、研究会事務局（日大芸術学部・奥野会員）までご連絡下さい。

（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）

支部・研究会だより
中部支部

和田 伸一郎

【報告】

2013年度中部支部第1回研究会を、8月3日(土)に、名古屋大学情報科学棟第1講義室で開催しました。スケジュールは以下の通りです。

- 14時 当番校挨拶
- 14時5分 研究発表3件(詳細は下記参照)
- 15時35分-45分 休憩
- 15時45分 remoによる講演(詳細は下記参照)
- 16時45分 ディスカッション
司会:宮下十有会員
(椚山女学園大学文化情報学部メディア情報学科)
- ディスカッション:
森田剛光会員
(名古屋大学大学院文学研究科博士研究員)
- 青山太郎会員
(名古屋大学大学院国際言語文化研究科博士前期課程修了)
- 稲垣拓也会員
(名古屋大学大学院情報科学研究科博士前期課程)
- 17時20分 支部総会
- 17時30分 全学教育棟中庭のフェリーチェ・ヴァリーニ作品見学
- 18時 懇親会

■ 講演者・タイトル

・remo
『野生のアーカイブ』の方法論 - オールド・ビジュアルメディアのアーカイブプロジェクト、AHA!の実践 -]

■ 講演要旨

近年、コミュニティの記録・記憶を次代に継承することの気運が、国内において急速に高まっています。それに伴い、博物館(美術館)・図書館・公文書館などによって確立されてきた従来のアーカイブ構築の理論と実践の外側で、NPOなどを主体としたアーカイブの実践が草の根的に萌芽しています。

このような市民参加型のメディア実践は、東日本大震災を契機にますますその意義を高めており、わが国のアーカイブ実践における新しい潮流を形成していくことが予想されます。しかしながら、解決すべき課題やさまざまな障壁も山積しており、いまだ発展の途上にある状況です。

本講演では、2005年から大阪を中心に独自の発展を遂げてきたアーカイブプロジェクト・AHA!の取り組みを、[収集・公開・保存・活用]といった一連のワークフローのプロセスを辿りながら、当事者みずからご紹介します。そして、国内における諸処のアーカイブ実践における本事例の独自性を明らかにするとともに、その可能性—あるいは「光の遅さ」について—を皆さんと分かち合いたいと思います。

■ プロフィール

AHA! [Archive for Human Activities / 人間の営みのためのアーカイブ]

パーソナルな記録に潜在する社会的な価値に着目し、それらの収集・公開・保存・活用をめざす試み。「想起」という集合的行為を媒介とした「場づくり」の創出をめざし、独自の方法論でアプローチしている。remo[記録と表現とメディアのための組織]の事業の一つとして、2005年に始動。大阪を拠点にしつつ、全国各地で展開中。昭和30~50年代にかけて一般家庭に普及した「8ミリフィルム」をアーカイブの対象にしている。アーティスト、デザイナー、研究者など、様々なバックグラウンドをもったメンバーによって運営されており、プロジェクトごとにチーム編成を流動的に行いながら展開している。

■ 研究発表者・タイトル

・森田剛光会員(名古屋大学大学院文学研究科博士研究員)
「映像活用によるミュージアムの再生:インドネシア・バリ島トゥガナン村の事例」

発表要旨:

本研究発表は、映像の活用を通じて、長年放置されていたミュージアムの再生をはかる目的で実施したプロジェクトの報告とその考察である。プロジェクトの対象であるトゥガナン・プグリンシンガン慣習村は、インドネシアのバリ島東部に位置する。1963年アグン山の噴火により、農業から観光業を生業に加えた。スハルト体制下の観光開発の流れに乗り、バリの「原住民」文化を残す村として広く宣伝され、国内外から観光客、文化研修の学生らが常に訪れる観光と共に生きる村落である。

しかし、村の文化を伝える方法を模索する中、村の長老らは、多数訪れる人々の質問の相手役に引っ張り回され疲弊していく。1990年代、その打開策として村内に博物館の建設計画が立ち上げられたが、バリ島の高温多湿の

環境下で収蔵品の保管、管理の課題を解決出来ないまま、建物の建設途中で中断された。

2010年、村のリーダーの一人(司祭)を中心に、前計画の反省から現物展示の博物館ではなく、自分達の文化を映像として蓄積し、自分達の方で自文化を発信する情報センターとしての機能を重視したミュージアムの再生ができないかという話を持ち上げた。村落の人々と共同で計画が練られ、その一つとして「バリ島の先住民村落デジタル・ミュージアム建設にむけた若手人材育成プロジェクト」が、KDDI財団の助成を受け実施された。

発表者は、本プロジェクトに、映像技術者、映像人類学者として参画した。本発表では、本プロジェクトでの村落内での組織作り、機材の選定、映像制作のフローを紹介すると共に、プロジェクトを通じて村落の人々の経験に注目し、レンズを通して自分の世界を見る経験と、ビデオカメラ、編集環境というツールを独自に持つことの意味を考察する。

・青山太郎会員(名古屋大学大学院国際言語文化研究科博士前期課程修了)
「知的探求の方法としての映像制作の可能性について—宮永亮『arc』にみられる記憶の表象」

発表要旨:

デジタル技術の発達と普及によって私たちの映像体験は一見きわめて多様化した。それにともなって日常に膨大な数の映像が氾濫し、それらを無批判に消費・再生産することで私たちの思考が抑圧されるという事態がしばしば指摘されている。

本発表は、思考を賦活するメディアとしての映像との関わり方を考察する契機として、映像を作る過程において生じる思考や知について論じる。

その参照項として本発表では映像作家の宮永亮の制作プロセスに注目する。宮永の制作手法は、ビデオカメラで撮影した実写映像を素材とし、PCでミックスやエフェクトを繰り返しつつ複数の映像レイヤーを重ね合わせるというものである。宮永が2011年に発表した『arc』(HD, 7min. 30sec.)は、震災前後の東北地方の風景などを重層的に組み合わせることで、それらの映像の間の断絶した関係を再構築している。それは記憶—イメージを見る側の人間の記憶だけでなく、イメージとしてみられる側の世界の記憶—のあり方へのビジョンをもたらしている。

発表者は宮永へのインタビュー調査によって、彼の制作プロセスを分析・構造化し、そこからいくつかの特性を抽出した。本発表では、それらがどのように制作者の思考に関わり、その制作プロセスを経ることでどのような知が創造されるかについて、『arc』イメージがもたらす記憶の問題を通じて論じる。

・稲垣拓也会員(名古屋大学大学院情報科学研究科博士前期課程)

「アーカイブ化された展覧会をARで体験する」

発表要旨:

過去におこなわれた展覧会を、ARを利用して実地にて体験できるシステムを開発している。システムでは、展覧会を仮想的に再現したものをiPadのカメラを通して見るとともに、展示と作品についての情報を表示する。記録誌や記録映像とは異なるアーカイブの受容の機会を提供することで、展覧会についての多様な理解をもたらす、新たな気づきを得ることを目的とする。

以上。

【計画】

2013年度中部支部第2回研究会を、11月末頃に、名古屋文化短期大学にて開催予定。なおテーマは映画に関するものを予定しています。



(わだ しんいちろう/中部支部担当常任理事、中部大学)

支部・研究会だより 東部支部

奥野 邦利

東部支部報告と計画について

東部支部につきましては、7月6日(土)の理事会終了後に、東部支部選出理事によって構成される幹事会を行いました。第一回となる東部支部幹事会では、以下の議題が検討及び承認されました。

(1) 東部支部幹事会規約について

規約については、理事会にて任命された東部支部担当の奥野邦利会員より提案された内容に、一部修正を加える形で出席理事の承認を得ました。これにより正式に東部支部幹事会の設置が成され、今後は幹事会を主体として、東部支部活動の振興に努めることとなりました。

(2) 東部支部における研究助成費使用規定について

東部支部研究助成費については、研究企画委員会にて検討され、理事会にて承認された新たな組織形成に準じながら運用して行くことが確認されました。組織形成については、総務委員会及び研究企画委員会の報告をご確認ください。いずれにせよ、東部支部の所属を希望して申請承認された研究会については、研究会代表に東部支部研究助成費使用規定を提示しますので、それに基づいて公平且つ有効に利用されることとなります。

(3) 東部支部における運営費使用規定について

現在の東部支部の運営状況を鑑みると、運営費については無理に予算消化することなく、これを柔軟に使用し、残金は年度ごとに学会本部へ返金することで、学会全体の活動費として有効に利用されることを希望しています。なお東北、北海道地区への活動補助については、引き続き検討をしています。

(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)

アニメーション研究会・映像心理学研究会報告

横田 正夫

アニメーション研究会

平成25年8月10日(土曜日)の1時より、日本大学文理学部百周年記念館会議室1にて開催された。発表者は関西外国語大学の須川亜紀子先生であった。先生は最近「少女と魔法」という刺激的な本を出版され、魔法少女もののアニメを女の子たちがどのように視聴してきたのかをインタビュー調査を交えながら紹介している。今回の発表も、著書の一部と重複するものではあるが、その後の研究も紹介された。

発表のタイトルは「アニメにおけるジェンダー象徴とオーディエンスの理解：女の子向けアニメを中心に」であった。まずは、これまでのテレビについての研究の概観が述べられ、子どもからのテレビ視聴についての研究ではアニメーションはほとんど無視されてきているとまとめられた。しかし「女の子向け」アニメ番組は、女の子がみな見ているという共通性があり、しかもそのターゲットが2歳から10歳の女兒であるといった稀な「女性向け」のものであるという特徴をもつ。Wilson (2008) は、アニメや人形よりも人間による感情表現をより記憶しやすくなり、8歳児になると特に女の子はテレビのキャラクターの感情を述べるようになる、と述べているが、日本では実際にはどうか疑問である、と説明された。欧米では8歳でcartoonを見なくなるがあるためではないかと、Wilsonの研究を批判していたが、講演後の質疑応答の中で、発達段階の影響もあるのではないかと、との指摘もあった。

テキスト分析とオーディエンス調査の結果を比較すると、必ずしも両者が一致するわけではないことを紹介した。例えば「魔法使いサリー」における主人公サリーの示している西洋象徴について視聴者は必ずしも関心を示さず、むしろより日本的なキャラクターのすみれちゃんに同一化する傾向がある、と述べた。また魔法によって変身し、より成熟した女性になるという魔法物の特徴は、視聴者には必ずしもそのまま受け入れられているわけではなく、むしろ変身するということで秘密の自己を持つことを意味する、と述べていた。女の子は、魔法を使って変身できると信じ、実際にやってみるが、変身しない現実と直面する。そうした変身の魔法をかける振る舞いを、押し入れの中のような人に見られないところでひそかにやる。人にみられる恥ずかしさを持つ、という。こうしたテキスト分析とオーディエンス調査の間の祖語は、実際に調査することの必要性を示している。

東部支部アニメーション研究会・映像心理学研究会報告

最近の調査研究の一部の紹介として、北米の女性のアニメのキャラクターの好みについて報告された。それによるとステレオタイプを逸脱する女性、例えばスパナを持って機械の修理を行うキャラクターのような、本来男性の好みとされる機械いじりを女性が行う、こうしたものは好まれる。girly girlは嫌悪される。マッチョな男性ではなく女性っぽい雰囲気を持つ男性が好まれる。また「萌え」アニメに対する北米の男性の反応の中には、萌えアニメで描かれること主人公の男性と父親との軋轢に関心を示し、自分と似ていると共感し、アニメの中で父親との和解が描かれると、それに感動し、今までで初めて泣いた、と報告するものもいた、と報告された。こうした報告は、「萌えアニメ」に対する先入観、例えば過激に性化されている、非現実的な巨大バスト、児童ポルノ、といったものが、必ずしも視聴者が関心を示しているものではなく、むしろまったく違った側面に感情移入していることを示している。こうしたことから質的調査の必要性が強調された。

映像心理学研究会

アニメーション研究会の後、映像心理学研究会が開催された。2時半から片渕須直監督が、アニメーションの現場での動きの作り方の問題点を紹介し、3時半からそれを受け知覚心理学の方面から中村浩先生が指定討論者として、動きについての心理学的な知見を紹介した。

片渕監督はアニメーションで動きを作る「中割り」について紹介した。アニメーションを専攻する学生は、中割りをアニメーションを量産するための技術と思っているが、そうではなく滑らかな動きを作るための技術であると語る。これに対し、学生たちが使う「おくり描き」の技法はプロでも使うことがあるが、滑らかな動きを作りやすく、動きがガタガタしてしまう、と述べる。アニメーションが動いて見える原理は仮現運動であると、かつて教わり、刺激間隔が30ミリ秒が同時時相、60ミリ秒が最適時相、200ミリ秒が継起時相とされているが、それらのミリ秒はそれぞれコマに換算すると0.72コマ、1.44コマ、4.8コマになるという。そして現場で使用されるコマ単位は、日本の場合3K(コマ)打ちである。1K作画もあるが、ヌルヌルして気持ち悪い印象があり、過剰に動いているように見える。そのため人物作画で1Kは向かない。2K打ち、3K打ちは人物の動きに向いているが、4Kになるとガタガタしすぎてくる。こうしたK使用の現実があるが、人物を背景上で動かす場合には、人物を2Kあるいは3Kで動かしながら背景は1Kで移動させる。1Kだと人物はヌルヌルして見えるのに背景は1Kにするのはなぜだろう、と疑問を呈する。

さらの中割りの問題に移り、2点の動きを作る際に中割りを均等に行うとカタカタして見える。そこで、先にゆっくりした動きで後を早くしたり(先ヅメ)、逆に先に早くした後で遅くする(後ヅメ)と、動きがキレイに動いたように見えるようになる、と紹介される。3Kで動いていないものも、先ヅメ、後ヅメで滑らかな動きにすることが出来る、と考えられていると述べ、現場での工夫が紹介された。

こうした現場の工夫に対して知覚心理学の立場から中村浩先生が、心理学的な知見を紹介した。まずきれいな運動とは「期待する動き」であると述べ、そこには観察者自らの運動、眼球運動と対象の運動、ならびにオプティカルフローの統合として動きの知覚が成り立つと語る。実例として、丸が横に動いてきて、あるところで直角に下に動きを変えるものを提示した。この動きを観察すると、下に動きを変えるところでは直角に動きを変えているように見えない。それは眼球が動きを追試し、直角になるところでオーバーランするからだ、と述べる。オーバーランさせないために、直角に曲がる場所に四角の枠を置いておくと、直角に曲がるように見える。前ヅメや後ヅメの原理にこうした眼球運動のメカニズムの影響が考えられる。

さらにコマの原理についての説明のためにコルテの法則が紹介される。仮現運動の成り立ちを説明するものであり、これに従えば、第1刺激の立ち上がりから第2刺激の立ち上がりまでの時間が長くなると、第1刺激と第2刺激の空間距離を大きくした方が最適な仮現運動が起こりやすい、ということになる。この原理に従えば、3K作画の場合には、空間距離の長い方が最適な仮現運動が起こりやすい、ということになる。この点に関し、片渕監督は、むしろ逆の印象があると述べる。その説明としてフィルムの撮影台のメカニズムについて紹介する。撮影台の動きのメモリの最小が0.125ミリ/Kであったという。そのため観覧車が動くような場面では、動画の中割りをたくさん行い、撮影で使用するコマ数を例えば4Kにすることで、動きの再現を行ってきた。こうした片渕監督の説明に対し、中村先生は、大きな仮現運動と小さな仮現運動は、責任の神経系が異なるのかもしれない、と述べた。

以上のように現場と研究者のコラボレーションの会として今回の試みは刺激的であったと考える。今後は、どのように動きが作られているかといったサンプルを現場サイドから提供を受け、それに対し研究者側がどのように考えるか、といった交流の場を企画したと思っている。

(よこた まさお/日本大学文理学部)

吉澤商店主・河浦謙一の足跡をたどる

入江 良郎

河浦謙一は、活動写真(シネマトグラフ)の渡来や最初の常設館「電気館」の開館に関わり、最初の撮影所を目黒に建設した明治期最大の映画商社・吉澤商店の店主である。映画の輸入・製作から興行にいたるサイクルをいち早く完成し、20世紀的な映画産業のモデルを先取りしたのが吉澤商店であり、我が国に「映像の世紀」をもたらしたのが河浦謙一であったといっても過言ではないが、この偉大なパイオニアについて我々は多くを知らない。

一方、吉澤商店の業績を発掘し再評価したのは映画史家の田中純一郎であった。現存最古の映画雑誌として知られる吉澤商店系の『活動写真界』を発掘したのも、伊豆の船原で余生を送っていた河浦謙一人の消息を突き止めて聞き書きを行ったのも田中の功績であり、今日の吉澤商店に関するイメージのほとんどは田中独自の調査によって形づくられたものといっても過言ではないが、その田中自身も、おそらくは日本映画通史の編纂を優先したためか、ついに吉澤や河浦に関する長年の研究をまとめ一冊の書物に著すことはなかった。また、その後の研究で新たな資料が発掘された例も限られており(キネマ旬報の「日本映画史素稿」や塚田嘉信の「映画史料発掘」が行った日本映画草創期の調査研究などを除き)田中が書き残してない情報については、その後も大きな欠落のままになっているのが現状である。

この研究は、田中の映画史も含めこれまでの文献に現れた記述を比較しながら、今日入手し得る限りの資料により検証と裏付けを行い、河浦謙一の生涯や吉澤商店の沿革を明らかにしようとするものである。これらのうち、今回の発表では、吉澤商店の刊行物のほか、同時代の興信録や、河浦の生まれ故郷である富山県の郷土資料、浮世絵の流通史など映画以外の分野にまたがる文献・資料にも着目しながら、従来様々に書かれてきた河浦の生い立ちや家族、学歴、商店の由来や創業者、そして吉澤商店の二つの前身——紺屋町の「吉澤商舖」(浮世絵商)と南伝馬町の「丸川商店」(幻燈商)の業務内容や、(映画研究者の間でよく知られた)南金六町の「吉澤商店」が誕生するまでの経緯について、新たな資料とそこから判明した情報を提示した。

また、吉澤商店を含む4つの映画商社の合併により大正元年に日本活動写真株式会社(日活)が誕生して以降の吉澤商店や目黒撮影所、ルナパーク株式会社の消長と、河浦が後半生を捧げた船原温泉の開発についても現時点で確認し得た資料や情報を紹介しながら、河浦の実業家としての足跡と映画との接点を再考した。

なお、河浦の生い立ちから吉澤商店の誕生までの調査報告については、詳細をまとめた論文を今年度内に発表する予定である。

(いりえ よしろう / 東京国立近代美術館フィルムセンター)

支部・研究会だより 西部支部

中村 滋延

西部支部では会員の映像作品(公募)によるイベントを研究会を兼ねて下記の通り行います。

- 日時: 2013年11月19日(火)~11月24日(日)
11:00~19:00 最終日は17:00まで
- 会場: ギャラリーおいし4F
(福岡市中央区天神2-9-212, いわゆる新天町南通り)
- 展覧会タイトル: 『映像—イマージュ・ウエスト』2013—日本映像学会西部支部映像作品展(仮題)
- 主催: 日本映像学会西部支部
- 内容: 日本映像学会西部支部会員による映像作品上映、展示、作品解説、シンポジウム。
- 作品種別: 映像(シングルチャンネル)、映像インスタレーション、マルチメディア・アート、インタラクティブ・アート、映像にかかわるグラフィックデザイン、エディトリアルデザイン、Webデザインなど。
- 展覧項目:
 - ・映像作品のスクリーン上映
 - ・インスタレーション作品の展示
 - ・シンポジウム/レクチャー
(参加作家およびゲストによるシンポジウム/レクチャー)
 - ・アーティスト・トーク(参加作家による作品解説)
- 出品予定作家(公募による)
瓜生隆弘, 今城 明夫, 中村滋延, 岩田敦之, 伊原久裕, 佐藤慈, 黒岩俊哉, 井上貢一, 高山譲, 他
- 収録を兼ねた報告冊子を作成します。

以上

(なかむら しげのぶ / 西部支部担当常任理事、九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門)

支部・研究会だより 関西支部

大橋 勝

関西支部では三木順子会員のお世話により、下記の通り関西支部第69回研究会を開催致しました。

- 日時: 平成25年6月29日(土)午後2時より
- 会場: 京都工芸繊維大学60周年記念館1階記念ホール
- 研究発表1: 飯村隆彦の自己言及的作品について
発表者: 望月由衣会員
(京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科博士後期課程)
- 研究発表2: 「ロバク」と「アゴバク」—庵野秀明総監督『エヴァンゲリオン新劇場版: Q』(2012)にみる作画表現
発表者: 松野敬文会員(関西学院大学)

また第35回になる夏期映画ゼミナールを8月3日から5日にかけて行いました。今回のテーマは「時代劇再考—全盛期から転換期へ—」というテーマで、50年代末から60年代の作品を中心に9本の映画を上映しました。2日目は辻光明氏らをパネリストとして招き、シンポジウムを行っています。詳しくは今号掲載の石塚洋史会員の報告をお読み下さい。来年度(第36回)は8月29日から31日にかけて開催する予定です。

今後の予定といたしましては、第70回研究会及び支部総会を大阪大学にて12月に開催いたします。開催校は調整中ですが3月には第71回研究会を行う予定です。いずれも詳しい内容が決まり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、大阪芸術大学芸術学部)

飯村隆彦の自己言及的作品について

望月 由衣

飯村隆彦 (1937-) は、1962 年に最初のフィルム作品《くず》(1962 年、フィルム、レギュラー 8 ミリ、16 ミリブローアップ、白黒、10 分) を制作し、1969 年以降はビデオとフィルムによる 2 つの映像メディアを使用しながら、映像メディアの本質を問うような作品を制作してきた。また映像作品の制作と同時にフィルムやビデオを使用したインスタレーション作品やパフォーマンスも行っている。本発表は、飯村が映画の上映システムを用いて制作したインスタレーション作品を分析対象として取り上げ、そこに見られる自己言及性を考察した。

飯村は、自身のフィルム・インスタレーションを「映画をひとつの制度として考えること」と「現実時間としての映画時間」に分類している。¹ 本発表での考察対象は、「映画をひとつの制度として考えること」と飯村自身が言及しているインスタレーション作品《プロジェクション・ピース》(1968-1972)、《ひとつの線として見えるひとつのループ・フィルム》(1972)、《フィルム・インスタレーション》(1974) を中心に考察した。《プロジェクション・ピース》、《ひとつの線として見えるひとつのループ・フィルム》は、映写機、ループ・フィルムを展示室に配置し、展示室内をループ・フィルムが回転する作品である。《フィルム・インスタレーション》は、映写機が使用されず、フィルムそのものを壁に吊り下げた作品である。

これらのインスタレーション作品に共通している特徴は、物体とフィルムの投影が重なり光と影の交錯が視覚化されていることである。(《フィルム・インスタレーション》は、物体の影のみ。) 飯村は、映画を「私には『動画』よりも『映画：映しだされた絵画』という語の方が好ましく思える。」² さらに、『『映しだされる絵画』は運動ではなく状態、それも光を通して映しだされる像の状態が強調される。』³ としている。また「スクリーンというものは光が反射する場で、そこにフィルムが影を落とし、それが眼で見られる形となる。」⁴ としている。飯村の発言から、彼自身は映画を、「映し出された絵画」と考え、動画ではなく「像の状態」と考えていた。また「像の状態」は、光を通すことによって得られる像、言い換えれば「影」を見ることだと捉えており、それを実際に映画のシステムを用いて視覚化している。この 3 作品で影は、「フィルムを通して投影される影」「物に直接光を当てて出来た影」「ループ・フィルムの影の象徴」「映写機の光を使用しない影」があることが分かった。

飯村の 3 作品のフィルム・インスタレーション作品に見られる自己言及性とは、映画の本質であるフィルムを介した影を見せることが目的だと言えるだろう。

引用文献

- 1 飯村隆彦「フィルム・インスタレーション」『映像実験のために』青土社、1986 年、p.201
- 2 飯村隆彦「映画：映し出された絵画について」中村晋平訳『飯村隆彦 FILM AND VIDEO』(展覧会カタログ) 京都文化博物館、1990 年、p.11
- 3 同上 p.11
- 4 同上 p.11

(もちづき ゆい / 京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科博士後期課程)

「口パク」と「アゴパク」 ——庵野秀明総監督『エヴァンゲリオン新劇場版：Q』(2012) にみる作画表現

松野 敬文

伝統的なセル・アニメとその技法を引き継いだ現代日本の商業デジタル・アニメでは、キャラクターが発話するさいの口の動きは一般的に「とじ口」「中あき口」「あき口」の 3 枚の「口セル」を用いた「口パク」と呼ばれる手法によって表現される。そして、頭部のセルと口のセルとを別個に描く「口パク」の手法に加えて、口もとの動きに合わせて下顎の輪郭線を動かす「アゴパク」の手法もまた、独自の発展を遂げてきた¹。

本発表では、庵野秀明 (1960-) が総監督をつとめた『エヴァンゲリオン新劇場版：Q』(2012) における作画表現のあり方を、特に「口パク」ならびに「アゴパク」と呼称されるセル・アニメ特有の登場人物の口もとの動きに焦点を絞って考察した。発表内では、セル・アニメの技法的な限界ないしは様式的な特徴としてこれまで看過されてきた「口パク」と「アゴパク」の具体例を提示するとともに、それらを駆使する庵野のアニメ作家としての独自性について、実例を参照しながら検討した。

例えば、庵野は『Q』の「カヲルとシンジのピアノ連弾シーン」を演出するにあたって、「最大 19 台ものカメラを配置し」「実写素材を 1 コマずつトレスしてアニメーションに置き換える」「ロトスコープ」の技法を選択した²。同シーンでは、ピアノに向かう少年たちの指の動きや全身を用いた演奏の所作が、フル・アニメの手法によってなめらかに表現される。一方で、演奏の合間をぬって、カヲルがシンジに「簡単さ。キミはこっちで鍵盤を叩くだけでいいんだ」とセリフをいうとき、その口もとは 3 枚の「口セル」を用いた伝統的な「口パク」により動かされていた (C-0695)。庵野はここで、生身の役者がセリフを語った「実写素材」をおそらく手元に置きながら、人物の口もとの描写に限って「ロトスコープ」の利点を放棄し、素朴な技法に回帰している。さらに、唇や歯や舌、下顎の開閉にともなう筋肉等の解剖学的な動きまで緻密に描いた写実的な「口パク」もまた同一の作品内で併用される (C-0918 等)。

結果、以下のような結論が明らかとなった。キャラクターの口もとの動きを「口パク」と「アゴパク」で表現することは、アニメとは「生命 (いのち) を吹き込む魔法」である、とする従来のアニメ観に従えば一見手抜きに見える手法である³。その上、現代ではコンピュータ技術が進歩しアニメーターの作画能力が質的に向上したために、人物の口の動きをいわゆるリアリズムに則って描くことは、きわめて容易なことになっている。だが、庵野は自作においてこれまで消極的なもの、程度の低いものと考えられてきたこれらの技法を積極的に導入し、特異な効果をあげている。このような、「口パク」と「アゴパク」の意図的な使用によって観客の感情を揺さぶろうとするアニメ表現のありかたは、日本アニメの特徴というよりはむしろ庵野秀明という作家の様式である、と言えよう。

註 1 「アゴパク」という名称は『エヴァンゲリオン新劇場版：破 全記録全集』に掲載された、摩砂雪によるレイアウト修正に基づく (カラー、2012 年、319 頁)。

註 2 氷川竜介「Rebuild of Evangelion: 3.33」『エヴァンゲリオン新劇場版：Q BD 付属ブックレット』キングレコード、2013 年、53 頁。

註 3 トーマスとジョンストンによる技法書の邦題 (徳間書店、2002 年)。原題は「生命の幻影 (The Illusion of Life)」。

(まつ の たかふみ / 関西学院大学)

関西支部第35回夏期映画ゼミナール [2013年8月3日-5日/京都府立ゼミナールハウス]

「時代劇再考—全盛期から転換期へ」報告

石塚 洋史

第35回夏期映画ゼミナールが2013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。今年度は「時代劇再考—全盛期から転換期へ」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）。

『忠臣蔵』（牧野省三、1912年）、『江戸最後の日』（稲垣浩、1941年）、『暗殺』（篠田正浩、1964年）、『妖刀物語 花の吉原百人斬り』（内田吐夢、1960年）、『斬る』（三隅研次、1962年）、『仇討』（今井正、1964年）、『上意討ち 拝領妻始末』（小林正樹、1967年）、『東海道四谷怪談』（中川信夫、1959年）、『この首一万石』（伊藤大輔、1963年）

2日目の夜にはシンポジウムが行われました。パネリストは大映京都撮影所で助監督を務め、今回の上映作品『斬る』の助監督を務められた辻光明氏、中部大学准教授の小川順子会員、本報告者石塚、司会進行は大阪芸術大学教授の豊原正智会員です。以下、各パネリストの発言の中から特に印象的だったものをまとめました。

まずテーマについて石塚から説明がありました。今回は1950年代末から60年代の作品を中心に上映しましたが、この時期は時代劇のみならず日本映画界の全盛期であり転換期でした。それは、時代劇の強さが日本映画を引っ張っていた時期でした。つまりこの時期の時代劇を考えることは時代劇の変化を考えることであり、それがまた日本映画史を考えることにつながります。石塚はこの時期の時代劇について、面白さの質の変化ということを指摘します。また、ディテールや戦術の重視を例に挙げ、従来にはない肌触りの作品が作られるようになったと主張し、さらに、1960年代は暗さ、重たさ、不条理、理不尽、矛盾といったものが面白さの要素になっていたのではないかと考えます。

殺陣の研究を専門とする小川会員は、やはり今回の上映作品においても俳優の動きに注目します。『忠臣蔵』を例に挙げ、ここでの役者の動きは現在では出来る者がいないといい、したがって動ける人間が多かった戦前はロング・テイクが目立ち、一方で役者が動けなくなった戦後はそれを補うためにカットが短くなっていることが指摘されました。また今回のテーマで挙げられた全盛期と転換期とは区別して考えるべきもの

ではなく、むしろ全盛期と転換期の繰り返しで現在に至っていると主張します。さらに映画の上映時間の長さについても言及し、60年代半ば以降の大作においては、ディテールへのこだわり、メッセージの挿入、新しいものを作ろうとする意欲といったもののせいか、作品が長くなっていることを述べ、色々なことに対抗するあがきが、作品の長さに関係しているのではないかといいます。また小川会員はこの時期の時代劇映画についてインテリ層の開拓が行なわれたのではないかと指摘しています。

辻氏は助監督を務めた『斬る』について、撮影時にはスタッフがその意図を理解できないまま制作が行われていたことを明かしました。さらに氏の印象的な言葉に「ト書を満足させる」というものがありましたが、出来上がった『斬る』の良さを認めながらも、ト書に書かれていることの追求が不十分であるというお考えでした。つまり氏は必ずしもこの作品に対して満足していないわけですが、この作品に惚れて大映に入社した人間がいたことへの驚きを語りました。このように作り手と観客との間には評価の隔りがあることは興味深いことです。また多くのファンを持つ三隅研次に対して、辻氏が辛口であることが窺われましたが、三隅だけでなく、同じ大映の監督田中徳三に対しても厳しい指摘をされました。私たち観客には知りえない視点からの監督を評価なさっており、貴重なお話を聞かせていただくことができました。

シンポジウムの終盤では、会場の参加者から活発な発言がありました。今回のシンポジウムはパネリストに対する質問もありましたが、上映作品に対する参加者の感想が多く語られました。参加者から熱意ある意見が出されたことは、本シンポジウムのみならず今回の夏期映画ゼミナールの大きな収穫であるといえましょう。

この夏期映画ゼミナールは、ここ数年参加者が少ない状態が続いております。そこで次回は試みとして例年よりも遅い時期である2014年8月29日から31日の開催を予定しております。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しますので、できれば幸いです。

(いしづかひろし/近畿大学非常勤講師)



支部・研究会だより 東部支部クロスメディア研究会

李 容旭

第7回クロスメディア研究会開催のご案内

第7回クロスメディア研究会を下記のごとく開催します。
会員の皆様のご参加をお待ちしております。

開催日時：2013年11月2日(土) 14:00 - 17:00
開催場所：京都造形芸術大学芸術学部 教室 A11
〒606-8271 京都市左京区北白川瓜生山2-116
京都造形芸術大学芸術学部
http://www.kyoto-art.ac.jp/info/about/access/
後援：京都造形芸術大学

【研究発表プログラム】

14:00-14:25

実写とアニメの融合の行方

森本純一郎会員(東京工芸大学、横浜美術大学非常勤講師)

映像の媒体が、フィルムからデジタルに移行することによって、かつて明確に区別されていた実写とアニメーションは、その境界を曖昧にしてきた。それは、単にデジタルとアナログという二項だけでなく、映像の作り手の心理にも変化があったと考えるべきなのだろう。撮影するとはどういう意味があったのだろうか。動きを作り出すとはどういうことだったのだろうか。映像芸術における作り手の意識の方向性。それが、実写をアニメに近付けたのか、アニメが実写を凌駕してしまったのか。例えば、モーションキャプチャーで動きを獲得するCG、在ってはならないものを消され、欲しいものを合成された映像。今回は、その両者の境界線上で起きている越境表現について発表する。

14:30-14:55

観察する自己変容：ジョン・ケージから一乗法界図へ

河合孝治氏(サウンドアーティスト、河合明会員)

「理性・意識・分節」を基本とし主観的なエクリチュール主義の音楽に対して、ジョン・ケージは「唯音を聴く」ことで、自己意識を自我から非我へと導く。このようなケージの試みを基にさらにそれを越える方法として私が考案したのが「一乗音界図」である。「一乗音界図」は音楽作品ではあるが、同時にウィパッサナー瞑想を取り入れた音楽心理療法でもある。様々なバージョンが存在するが、「聴衆のための心理療法」および「演奏家のための心理療法」の2作品について述べる。

15:00-15:25

「O.メシアン作品における時間の表現について」

斎藤恵氏(大妻女子大学)

本発表では20世紀を代表するフランスの作曲家、オリヴィエ・メシアン(1908~92)の代表的なピアノ曲『鳥のカタログ』(全13曲)(1956~58)をおもに採り上げ、そのスコアに記された時刻や時間帯を示す言葉(フランス語)、たとえば「午前3時、午後5時、夜、真夜中、日の出、朝、正午、日没」といった表記に着目し、そこに書かれた音符、即ち音楽との前後関係や作品の構成について、実際にOHCでスコアを示しながら明らかにしてゆく。

15:30-15:55

子供たちとの映像ワークショップ活動を通してみた映像表現の可能性について

李容旭会員(東京工芸大学)

李の研究室では3年前から伊豆の大島や今年は福島県のいわき市で子供たちとの映像ワークショップを進めている。研究室の学生らと地域の子供が力を合わせて映像づくりを試みたわけだが、結果的にでき上がったのは地元を紹介するプロモーションビデオ。この何年間のワークショップのプロセスを紹介しながら成果や課題などを検討していく。

16:00-16:25

「戦前・戦中のマンガ」

牛田あや美会員(京都造形芸術大学)

多くの小説家・芸術家たちは、戦後、戦争責任を糾弾された。しかしながら、マンガに関してはあまり戦争責任を追究されることもなく、戦後も活躍した人も多い。直接的な戦争賛美を謳った作家のなかには、戦後それをなかったかのように振るまい続けた人々もいる。今回は、作家の戦争責任を追究することなく、子ども雑誌の挿絵(いまでいうところのマンガ)を中心に、少年、少女雑誌が「外国への憧れ」を使用し、プロパガンダの役割を果たしていったのかを検証していく。

16:30-17:00

カメラから獲得する〈存在・イメージ・世界〉を越えて

三橋純会員(横浜美術大学)

カメラから獲得する〈存在・イメージ・世界〉とは、現代人が迎える新しい意識の地平の話を想定している。既存概念に囚われないニュートラルな存在、インテグラルな世界と呼ばれる価値世界、その中で私たちが基軸としなければならないモノやコトを再考する。とりわけ発明以降写真家が模索してきた世界のあり方を参考にしながら、いま一度世界の見え方、そしてあり方を検証する。

発表者プロフィール

森本純一郎

1975年生まれ。日本大学大学院芸術学研究科博士前期課程映像芸術専攻修了。『譚園を拡張する者—実写とアニメの融合』(『KAWADE 夢ムック 文藝別冊 押井守』へ寄稿)元東京国立近代美術館フィルムセンター非常勤職員。

河合孝治(河合明)

サンタフェ国際電子音楽祭、ISEA 電子芸術国際会議、ETH デジタルアート週間(スイス)、チリ・サンディアゴ国際電子音楽祭“Ai-maako 2006”、ISCM 世界音楽の日々2010(豪)、Opus medium projectなどで、“Chaosmos”一乗音界図”と言う自らの芸術思想を基にパフォーマンスや作品を発表している。

斎藤恵

東京藝術大学音楽学部器楽科卒業、同大学大学院音楽研究科器楽・音楽学修了。現在、大妻女子大学教授。音楽学会、音楽教育学会、美学会、美術史学会、日本オルガニスト協会各会員。東京の夏音楽祭、大妻女子大学ヒーリングコンサート、東京女子大学昼休みオルガンコンサート、北陸学院パイオルガンチャリティコンサート等に出演。O.メシアンに関する論文多数。

李容旭

2005年日本大学大学院芸術学研究科芸術専攻博士後期課程満期退学

2003年より東京工芸大学講師、現在東京工芸大学芸術学部映像学科教授

映像芸術の創造特性や映像と美術の関係に強く関心をもち理論と表現の両面で研究、創作活動を進めている。4年間、メディア芸術・情報美学国際会議を主宰。日本、中国、韓国、アメリカ、イギリスなど国際間の研究者と作家らの出会いをプロデュース。論文「電子メディア時代の映像芸術の創造特性—ナムジュンパイクの場合」他、作品(「お山の駱駝」のために)2013他。

牛田あや美

2006年日本大学大学院芸術学研究科芸術専攻博士後期課程修了。博士(芸術学)。現在京都造形芸術大学専任講師。単著に『ATG 映画+新宿 都市空間の映画たち!』(D文学研究)2007、共著に『横溝正史研究2』(光祥出版)2010、『아시아 영화의 오늘 - 아시아 영화의 현황과 산업 (アジア映画の今—アジア映画美学と産業)』【한울아카데미 (ハヌルアカデミ)】2012、『メディア文化論』(ナカニシヤ出版)2013、他。

三橋純

広告写真制作プロダクション退社後日本大学大学院芸術学研究科復学。1999年博士課程単位取得満期退学。現在、横浜美術大学映像メディアデザイン研究室准教授。2000年以降国内外にてグループ展及び個展多数。日本映像学会・日本写真学会・日本写真芸術学会所属。

【問い合わせ先】

日本映像学会クロスメディア研究会

代表 李容旭

〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

東京工芸大学芸術学部映像学科

lee@img.t-kougei.ac.jp

Tel&Fax 03-5371-2717

【当日会場等問い合わせ先】

牛田あや美

〒606-8271 京都市左京区北白川瓜生山2-116

京都造形芸術大学芸術学部マンガ学科

a-ushida@kuad.kyoto-art.ac.jp

Tel&Fax 075-791-9712

なお、研究会終了後および翌日に市内の寺社見学を以下のように予定しています。集合場所・タイムテーブル等詳細は上記研究会へお問い合わせください。

【クロスメディア研究会主催のエクスカージョン】

1. 青蓮院門跡見学と交流会

日時：2013年11月2日(土) 17:45~21:30

参加費：1,200円程度(拝観料と交通費)

2. 二条城、建仁寺、東寺の見学

日時：2013年11月3日(日) 10:00~17:00

参加費：4,000円程度(拝観料と交通費)

以上

(り よんうく／クロスメディア研究会代表、東京工芸大学芸術学部)

支部・研究会だより 中部支部ショートフィルム研究会

林 緑子

脚本家&監督 井川耕一郎の世界 講義と映画上映 (共催)

来る、12月7日(土)、8日(日)の2日間、井川耕一郎氏の講義と映画上映を名古屋市内のシアターカフェにて行います。井川氏は、映画美学校で演出・脚本部門の講師を務めています。2つ開催します講義は、脚本の書き方と、「時代劇の父」と呼ばれた伊藤大輔監督について紹介する内容です。また併せて自身の監督作品も上映します。名古屋において、映画美学校クラスの講義が受けられる貴重な機会です。ぜひご覧いただけますと幸いです。

記

映画美学校で演出・脚本部門の講師を務める井川耕一郎氏を招いて、脚本の書き方や「時代劇の父」と呼ばれた伊藤大輔監督について語る講義を開催します。また併せて自身の監督作品も上映します。

井川耕一郎 (いかわ こういちろう) プロフィール
1962年生まれ。早稲田大学在学中に早大シネマ研究会に所属。1986年に製作した『ついでにすみか』がびあフィルムフェスティバルに入選。1993年、後藤大輔『のぞき屋稼業』で脚本家デビュー。映画美学校で第2期から演出・脚本部門の講師を務める。

レクチャー1
悪あがきシナリオ講座 すらすら書けないのは当たり前(約70分) 参考資料「寝耳に水」シナリオ
レクチャー2
永遠によそもの 映画監督・伊藤大輔について(約70分)

井川監督作品上映(約70分)
追悼映画 玄関の女(2011年/5分)
出演：本間幸子
万田邦敏発案のオムニバス映画『十三日の金曜日』の一篇。酔っ払いの男が玄関で死んだ。彼のもとに現れたのは、人をあの世に送るための火を灯す女。井川が二人の知人の死を悼むために撮った短編。天使=死神である女がマッチの火を見つめながら、追悼の言葉を口にします。

弱い魂(2012年/11分)
出演：本間幸子、三野航
「圭吾、どこか知りませんか？」 雨の降る夜、映画学校で編集をしていた学生の前で現われた女。圭吾の姉と名乗る彼女はロウソクの炎を見つめながら語るうち、圭吾の恋人になり、その恋人が大切にしていた真赤な金魚になっていく……。夢幻能を意識した詩的短編。

寝耳に水(2000年/34分)
出演：長宗我部陽子、山崎和如、清水健治、山之内菜穂子
長島の中で、残り火のようにくすぶる続ける事故死した恋人への思い。誰かおれの頭の中で燃えるこの火を消してくれ。悪夢の中で長島が訴えると、彼女が枕もとに現われ、唇を耳に寄せてきた……。青春の終わりを描いた怪談映画。井川が映画美学校高等科生と一緒に撮った作品。ほか

上映スケジュール
12/7(土)
14:00上映/16:00レクチャー1/19:00上映
12/8(日)
14:00上映/16:00レクチャー2/19:00上映
料金
映画1回500円 講義1回500円

主催 シアターカフェ(座席数15)
共催 日本映像学会ショートフィルム研究会
企画宣伝協力 坪井亜紀子
協力 大工原正樹、映画美学校
連絡先林緑子(090-4211-8490 / shortfilm.studygroup@gmail.com)
情報URL <http://www.theatercafe.jp/schedule/screening/icalrepeat.detail/2013/12/07/744/-/>

(はやしみどりこ/ショートフィルム研究会代表)

フォーラム

■日本学術振興会 [平成26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25年11月8日(金)

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26年度における主な変更点

①基盤研究(B)及び基盤研究(C)の審査区分として「特設分野研究」を新たに設けました。「特設分野研究」は、審査希望分野の分類表である「系・分野・分科・細目表」(別表を含む)とは別に新たに設けられた審査区分です。

未開のまま残された重要な分野、技術の長足な進歩によって生まれつつある分野、分野横断的な研究から生まれることが期待される分野を対象として、学術コミュニティからの要望や最新の学術動向等を踏まえて、日本学術振興会の学術システム研究センターが候補分野を提案し、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設定されるものです。

平成26年度公募では、以下の3分野が設定されました。

- ・ネオ・ジェロントロジー
- ・連携探索型数理科学

・食料循環研究

②「系・分野・分科・細目表」を一部変更しました。

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した結果、以下のとおり変更しました。

- 1) 分野「総合人文社会」
- ・分科「観光学」、細目「観光学」を追加しました。
- 2) 分野「医歯薬学」
- ・分科「境界医学」、細目「医学物理学・放射線技術学」を追加しました。

※上記細目の追加以外に、キーワードの見直しやキーワードによる分割を行いました。

③日本学術振興会特別研究員(SPD・PD・RPD)の科研費応募に関する制限を緩和しました。

日本学術振興会特別研究員(SPD・PD・RPD)については、特別研究員奨励費以外の科研費研究種目への応募が認められておりませんが、文部科学省の科学技術・学術審議会学術分科会研究費部会において議論が行われ、日本学術振興会特別研究員(SPD・PD・RPD)が受入研究機関において応募資格を得た場合には、平成26年度公募から以下の研究種目への応募が可能となりました。

- ・新学術領域研究(研究領域提案型)の公募研究
- ・基盤研究(B・C)
- ・挑戦的萌芽研究
- ・若手研究(A・B)

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												
基盤研究(A・B・C) 挑戦的萌芽研究 若手研究(A・B)	公募	★受付												
基盤研究(S) 若手研究(S)※	公募	★受付												
研究活動 スタート支援														
奨励研究														
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												

■第18回アニメーション神戸（後援）

会期：2013年7月～12月

メイン開催日：2013年12月8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、アニメーションを中心としたコンテンツ関連産業の振興・集積を図るため、神戸地域のコンテンツ産業振興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18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
 - 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

■この10月号は、1年に1度の印刷バージョンです。東京造形大学での大会発表の要旨が詰まっていますので、お楽しみください。（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

栗田 昭夫（（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 管理部 管理チーム）

監事

山田 昭（地域ICT推進協議会 会長）

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

The screenshot shows the website for the 18th Animation Kobe. The main navigation bar includes links for 開催概要 (Overview), アニメーション神戸賞 (Animation Kobe Award), 授賞式 (Award Ceremony), 公募 (Open Call), ワークショップ (Workshop), 関連事業 (Related Activities), and ヒストリー (History). The main content area features three large blue buttons with white text and arrows: '第18回アニメーション神戸賞発表' (Award Announcement), '第18回アニメーション神戸授賞式日程' (Award Ceremony Schedule), and '開催概要' (Overview). Below this is a 'News' section with a date of 2013.10.23 and two news items: '「第18回アニメーション神戸賞」受賞者・受賞作品が決定しました！' and '「第18回アニメーション神戸賞」授賞式の情報掲載しました！'. On the right side, there is a 'Twitter' section with a 'Follow @animekobe' button and a tweet from 'アニメーション神戸 @animekobe' dated 25 Oct, mentioning 'KOBE ポップカルチャーフェスティバル公'.