

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 169, 2015

VIEW 展望

両手の舞台／川越良昭…2

INFORMATION 学会組織活動報告

研究企画委員会…3 支部・研究会だより 東部支部…4 アナログメディア研究会…4 クロスメディア研究会…5-11 ヴィデオアート研究会…11 ドキュメンタリードラマ研究会…12 映像表現研究会…12-13 関西支部…14 中部支部…15-16 ショートフィルム研究会…17-18 西部支部…19
 会員研究テーマ…20-25 日本映像学会第41回大会第2通信…26

FROM THE EDITORS

編集後記…26

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第169号」2015年1月1日発行
 発行人：武田潔 編集担当／総務委員会：相内啓司（委員長）・鳥山正晴（副委員長）・伊藤高志・石坂健治・遠藤賢治・橋本英治
 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

両手の舞台

川越 良昭

映像編集の仕事をしている。

普段は広告映像の編集が多い私が、何故か 10 年前から“シネマ歌舞伎”という、それまでは舞台上でしか観られなかった歌舞伎を東劇などの映画館で上映する作品群の編集に携わっている。

日本の伝統芸能である歌舞伎と全く縁のなかった私が“シネマ歌舞伎”を担当することになった理由のひとつは、当時から私が使っている編集機が AVID 社製のノンリニア編集機であり、9 面のマルチ画面での編集ができたからである。ノンリニアなので、テープ収録された素材をデジタル化（デジタル化）してしまえば、9 画面の切り替えはボタンひとつで瞬時に出来る。短時間で様々な編集パターンの検証を常とするテレビ CM の編集でノンリニアの編集機は当時から必須であったが、通常はリニアでのテープ編集をしている歌舞伎の舞台映像（もちろんテレビなどでの放送を目的とした収録演目の編集の方が多く、シネマ歌舞伎として映画館で上映されるのは、ほんの一部である）がノンリニア最大のメリットである素早い編集結果を求めたのには訳がある。

私に指示を出すのは、舞台上に出ている坂東玉三郎ご本人である。歌舞伎の舞台や舞踊公演、鼓童など歌舞伎以外の舞台の演出、中国での昆劇公演など、いつもスケジュールが埋まっている当代随一の人気役者がわざわざ時間を割いて編集室にやってくる。しかも編集現場でのご本人の判断スピードがとても早く、リニア編集だとシステム的にテープにダビングする時間が必要となり、ご本人の編集スピードに追いつかない。そこで普段テレビ CM などでスピーディーに編集できるノンリニア編集に馴れた人ということであるらしかった。

シネマ歌舞伎の舞台は、複数台のカメラ（6 カメ～7 カメ＋ENG カメラ）で 2 日間（テスト日、本番日）テープ収録される。テープ収録されたものをノンリニアの編集機で扱えるようにする為には、実時間をかけてデジタル化する行程が必要である。フリーランスの編集者となった今では外注しているが、ポストプロダクションに所属していた時はすべて一人でこのデジタル化の作業を行っていた。もし収録された演目が 2 時間あるとする。2 時間×7 カメ分＋ENG カメラ＋現場でスイッチングされた収録素材＝9×2 日分でおよそ 36 時間。私はテープ 1 本のデジタル化が終わる 2 時間の仮眠を繰り返しながら、2 日ほどかけてデジタル化を行なう。そうやってデジタル化した素材を、さらに素早くマルチ編集をする為にスイッチングアウト（舞台上演中にすべてのカメラ映像が中継車に送られており、その場で現場監督がカメラ切替の指示を出し収録）された演目のすべての編集点にマークを付けてゆく。

スイッチングアウトされた映像は、DVD にダビングされ事前にご本人に渡っているのだが、編集室ですべて一からやり直すことが多い。そうやってすべての編集点をときにはコマ単位でチェックしてゆく。

マルチ画面が写されたモニターを前に、編集点が近づくと玉三郎さんの左手がおもむろに前に出る「次 2 カメね」。マルチ画面を凝視しながらも視野の隅に現れた左手を、私は最大限意識する。次にスッと左手が挙るところが編集点。2 カメに割りふられたキーを私は叩く。また立ち回りなどの細かい編集では、ご本人の「はいっ！はいっ！」という声に合わせて 2 カメ、5 カメというようにキーを押してゆく。

映画の編集において、かつて編集者は監督を編集室に入れなかった。¹とは聞くが私は真逆である。私は編集室で監督である玉三郎さんの手となるべく常に神経を研ぎすませているのだから。

マルチカメラで収録しているので、原理的にはどのタイミングでカメラを切替えても演技はつながる。だが、もちろんどこで切替えても良いというわけではない。例えば、物語が進むにつれて段々と寄ったサイズのカメラに切替えてゆくのだが、ウエストサイズ位までに寄りきったカメラをいつ引きサイズのカメラに戻すのが難しい。観客側にしかカメラは置かれていないので、基本的に編集は“寄る”“引く”の繰り返しであるのだが、この寄り引きのタイミングを間違えると途端に観客は醒めてしまう。映画やドラマのようにシーンの切替えが瞬時に起こったり、インサートなどで視点や空間を移動したりする“時空間の嘘”がないので、舞台上で張りつめ極まった役者の呼吸は、（物語という外部のレトリックによってではなく）まさしく舞台（スクリーン）に流れる実時間をかけて段々とカメラも引いてゆくしかない。

ここにこそ歌舞伎をわざわざシネマ歌舞伎として映画館で観る醍醐味があると私は思う。その 2 時間なら 2 時間の鑑賞体験はある時に実際に歌舞伎座で流れた演劇的 2 時間なのである。その、いわばフリーズドライされた「鷺娘」や「刺青奇偶（いれずみちようはん）」などの作品群が今では東劇のみならず日本全国の映画館を巡回している。

「籠釣瓶花街酔醒（かごつるべさとのえいざめ）」序幕「吉原仲之町見染の場」で玉三郎さん演じる八つ橋という花魁が勘三郎さん演じるあばたで田舎者の次郎左衛門に（媚を売るように、小馬鹿にしたように）微笑むところがあるのだが、この数秒間の微笑みを観るだけでも映画館に行く価値があると思う。編集をしながら、私はものすごいものを見たと思った。一つの表情にあんなにもたくさんの情念を込められるのかと。あの微笑みは言葉にできない。

過去に何本かの映画を監督された経験もある玉三郎さんは様々な編集テクニックにも精通していて、たとえば私にある指示を出した後「伊丹さんもこれをやっていたってアキラさんが言っていたわよ」などとおっしゃる。ここで言う伊丹さんとは伊丹十三のことであり、アキラさんとは映画編集者の鈴木暁のことである。

このようにシネマ歌舞伎の仕事は、私のような末端の編集者を何故か日本芸能史や日本映画史の往来の中に紛れこんだ気分させてくれる。そこで私は、玉三郎さんにつながるべく、神経を研ぎすまし両手を必死に動かしている。そう感じる仕事である。

注

1 『映画編集とは何か 浦岡敬一の技法』P81 より
以後「編集室に監督は入れない。何かあれば、スクリプトを取った助監督が編集部に連絡して、直しの指示を与える」というシステムになった。

（かわごえ よしあき／映像編集者、日本大学芸術学部非常勤講師）

研究企画委員会

齊藤 綾子

報告と計画について

研究企画委員会では、第三回研究企画委員会が以下のように開催されました。

日時：2014年12月13日（土）14時～15時

場所：早稲田大学戸山キャンパス39号館

出席：齊藤綾子、奥野邦利、太田曜、大橋勝、草原真知子、黒岩俊哉

I 委員会の報告 以下の各項について話し合わせ、承認となりました。

A) 研究会登録申請、活動費助成、及び活動報告について

1: 研究会登録申請について

- ・登録内容の変更についての記述を加筆

2: 研究会活動費助成の公募について

- ・運用・決算報告を年度末（3月31日）とすることを加筆

3: 研究会活動の報告について

- ・助成を受けた研究会の研究成果及び決算報告の提出は義務とする
- ・助成を受けた研究会の研究成果及び決算報告は、会報で一覧できるように総務へ依頼
- ・助成を受けた研究会の決算報告の情報提示を総務へ依頼
- ・今年度に助成を受けている各研究会へも、上記と同様の報告を依頼する

4: 研究会登録申請書

- ・新規・変更の記入欄追加
- ・申請日等のレイアウト変更

「研究会登録申請」（締切4月末）及び「研究会活動費助成申請」（締切3月末）については、1月前半より日本映像学会ホームページ及びメーリングリストにて情報発信いたします。

また3で明記されているように、研究助成金授与の対象となった各研究会の代表におかれましては、年度末3月31日に研究活動費の運用報告（決算報告書）と積極的な活動報告に関して、大会、会報誌等を活用した情報発信・共有をお願いいたします。助成金授与対象の研究会については、研究企画委員会として情報をまとめる方向で検討しています。今期の研究企画委員会としては、助成金がどのように研究会に活用され

ているかを各会員に情報共有を図っていく方針ですので、よろしくご協力をお願いいたします。

B) 大会発表の予備審査について

2015年度の京都造形芸術大学において開催予定の大会発表に関して、会長から常任理事に対して事前に検討の要請がありました。大会発表エントリーの審査方法（特に研究企画委員会による予備審査）の件について協議し、主として以下のような方針を理事会に伝えることとなりました。

- ・申込締切の後、審査のための十分な時間的余裕を確保すること
- ・エントリー・シートをデータ化して委員全員が情報を共有できる環境を整えること
- ・審査基準を理事会が委員会に対して示すこと

C) 前期からの引き継ぎ事および今期の課題については、次回の研究企画委員会で相当の時間を取って、議論をする

II 計画について

今回の研究企画委員会では、研究助成金を受けた研究会に対して、さらに積極的に情報発信と情報共有をお願いする方向で具体的に協議を重ねていく予定です。また、総務委員会や編集委員会、支部などとも積極的に連携を図り、各研究会や委員の活動をより有効に活性化できるように具体案を提案してゆく方針です。とりわけ、学会内における制作系会員と研究系会員の研究活動の交流を深めていく方向を探ってゆきたいと思っております。研究会活動に関して、より一層、会員の皆様に関心を持たれ、積極的に参加して下さるようお願いいたします。

また理事会報告にもあるように、次期大会から発表に関して研究企画委員会で予備審査を担当することになりました。初めての試みでもあり、委員会としても試行錯誤になると思いますが、大会開催運営に関し、理事会としても大会開催校の負担を分散するべく、協力をしてゆきたいと考えています。会員の皆さんにとって年一回の研究発表、そして交流の場である大会をより充実したものにすの一助となる体制づくりの一環として取り組みます。会員各位のご協力とご理解をお願いいたします。

以上

（さいとう あやこ／研究企画委員長、明治学院大学文学部）

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、10月4日(土)理事会終了後に今期第一回となる東部支部幹事会を開催しました。

(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より提示し、これを確認する。幹事会構成員は、東部支部所属の理事とし、正副会長が東部支部所属の場合は、オブザーバーとして参加を願う。規約に従って、幹事会としての東部支部活動の振興案を継続的に検討する。特に、支部活動(講演及びシンポジウム)の開催と東部支部所属会員との意見交換に努める。

(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、前期研究企画委員会にて検討され、理事会にて承認された組織形成に準じながら運用して行くことを確認する。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、それに基づいて公平且つ有効に利用される。

(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する。なお東北、北海道地区への活動補助については、前期からの引継ぎとして検討を続ける。

以上

(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)

東部支部

アナログメディア研究会

西村 智弘

【活動報告】

●フィルム・ソロモン作品集

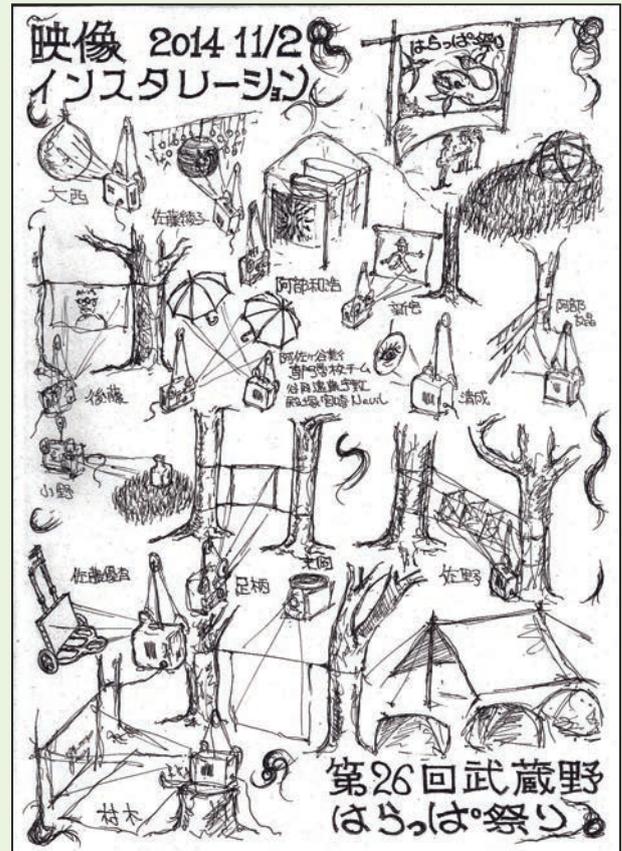
アナログメディア研究会では、2014年9月20日(土)にフィル・ソロモンの16mmフィルム作品の上映会「Phil Solomon Experimental Film Works フィル・ソロモン作品集『溶けるフィルム・粒子の渦』」を企画した(会場は渋谷のアップリンクファクトリー)。フィル・ソロモンはアメリカの実験映画作家で、ステッププリンターによる技法を駆使し、フィルムの粒子を際立たせた独自のイメージをつくる。ときには点描画のように、ときには銅版画のようにも見えるその作品は、フィルムメディアでしかない映画体験をもたらすものだった。

Aプログラムでフィル・ソロモンとスタン・ブラッケーの共同作品、Bプログラムでフィル・ソロモンの単独作品を上映した。またBプログラムの最後には、事前にスカイプで行ったフィル・ソロモンのインタビューを流し、アナログメディア研究会のメンバーによるトークを行った。アップリンクファクトリーでの上映は一日限りであったが、その後Bプログラムの上映がいくつかの場所を巡回しており、札幌(CAI現代芸術研究所)、武蔵小金井、阿佐ヶ谷美術専門学校で上映を行った。

●第26回武蔵野はらっぱ祭り

アナログメディア研究会は、11月1日(土)と2日(日)に行なわれた「第26回武蔵野はらっぱ祭り」内の催し『映像インスタレーション』に8ミリフィルム小金井街道プロジェクトと共同で参加した。

「武蔵野はらっぱ祭り」では、8ミリや16ミリフィルムによる映像インスタレーションを展示した。また展示に先立って、8ミリフィルムのワークショップを行った。これは、初心者でも参加できるようにするため、カメラの使い方や自家現像の仕方などを教えるものである。1日目はあいにくの雨であったが、2日目は天気もよく、公園内に十数のフィルムインスタレーションが出現した。フィルムによるインスタレーションを野外で行うのはかなり珍しい試みで、貴重な機会となった。



【活動計画】

●アナログメディア・カンファレンス 2015 : 1895-2015 フィルムの現在 (いま)

2015年3月21日と22日、「アナログメディア・カンファレンス 2015:1895-2015 フィルムの現在 (いま)」を開催する(会場:阿佐ヶ谷美術学校 422・423 教室)。いわばこれは、映像学会の大会の縮小版に当たるものをアナログメディア研究会で行うものである。映画の上映、パフォーマンスやインスタレーションの発表、シンポジウムや対談などによって、フィルム表現の現状と可能性を総合的に検証する試みである。予定されているプログラムは以下の通り。

3月21日(土)

13:00 ~ :「サヴァイバル8」セレクト集

14:40 ~ : 奥山順市「フィルム三昧」プログラムA : 作品上映

16:20 ~ : 奥山順市「フィルム三昧」プログラムB : 作品上映&パフォーマンス

18:00 ~ : 鼎談「映画にとって奥山順市とはなにか?」

奥山順市×南俊輔×太田曜

オープニングパフォーマンス: 南俊輔『エクスペリメンタル・プロジェクション』

3月22日(日)

13:00 ~ : シンポジウム「フィルムの現在」

石川亮×マディ折原×末岡一郎(司会)

14:40 ~ : 16ミリプログラム「Film as Film」

16:20 ~ : 対談「アナログメディアの可能性」

金子遊(映像作家、批評家)×西村智弘(映像評論家)

特別上映: ペーター・クーベルカ『Dichtung und Wahrheit』

18:00 ~ : 懇親会

11:00 ~ 石川亮セレクト「エクスクラメーション・エイト・スペシャル」

21-22日: フィルムインスタレーション: 谷岡昭宏『フレームの中の動物たち』

(プログラムは変更になる可能性があります)

以上

(にしむら ともひろ/アナログメディア研究会代表、映像評論家)

東部支部

クロスメディア研究会

李 容旭

【報告】

第8回クロスメディア研究会の研究発表を下記のごとく開催しました。

開催日時：2014年11月29日(土) 14:00-18:00

開催場所：尚絅学院大学4号館3階4-328講義室

〒981-1295 宮城県名取市ゆが丘4-10-1

TEL：022-381-3300(代表) / FAX：022-381-3325

交通アクセス <http://www.shokei.jp/general/access.php>キャンパスマップ <http://www.shokei.jp/campuslife/map.php>

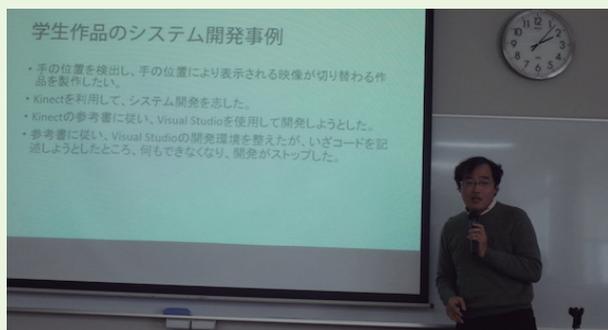
研究発表と質疑応答で予定を大幅にオーバーした発表会になりました。それぞれ違う領域に対して会員同士の活発な意見交換が印象的でした。発表会終了後広瀬愛会員(尚絅学院大学)の案内により学内の見学会がありました。翌日11月30日(日)は、せんだいメディアテークの見学会がありました。

以下研究発表のタイトル、発表者、概要です。

プログラミング教育に係る諸問題

- 芸術系大学に通う学生におけるプログラミング教育 -

名手久貴(会員、東京工芸大学芸術学部)



芸術系大学に通う学生が、プログラミングソフトを使用したシステム開発を伴う作品を構想することがある。このような状況は、Microsoft社のKinectなどの安価なナチュラル・ユーザー・インターフェースと呼ばれるセンサー・デバイスが購入できることや、それらの情報がインターネットで簡単に入手できることによるものと考えられる。本報告では、芸術系大学の学生を取り巻くシステム開発環境を概観し、プログラム教育を行う上での諸問題について具体的な事例を挙げながら検討する。

これまで、ナチュラル・ユーザー・インターフェース等のセンサー・デバイスを使用したシステムの研究は、主に工学系の研究室や企業において行われてきた。もちろん、システム開発を行う素養がありかつ、センサー・デバイスを制御するための回路を設計できる作家は、これまでにもインタラクティブな作品を制作してきたことは言うまでもない。本報告ではそのような素養はないが、センサー・デバイスを使用した作品を構想し、制作を行いたい学生を想定している。そのような学生を取り巻く制作環境の特徴について概観すると、PCの処理技術の高速化により、複雑な画像処理がリアルタイムに行うことが可能なPCが個人レベルでも購入できるほど価格が低下していることがある。また、インターネット上では、様々なセンサー・デバイスやVR、ARなどについての詳細な情報を簡単に獲得できる状況にある。さらに、各種のセンサー・デバイスを用いたシステムを開発する上でのライブラリファイルも無料で公開されている場合が多く、これらのライブラリを用いたサンプルプログラムも多数公開されている。

このように芸術系の大学生がセンサー・デバイスを利用したシステム開発に取り組むための環境は整っており、非常に有利な環境となっている。インターネット等で多くの情報を見かけることから、芸術系の大学生はシステム開発の敷居が低いものであり、容易にプログラムコードを記述することができるという印象を持つと考えられる。しかし、実際にシステム開発を行う段階になると、多数の困難に遭遇し、システム開発を断念する学生を見てきた。しかも、多くの場合、システム開発を伴う作品制作を志す学生は、作品制作に真摯な態度で臨んでいるにも関わらず、断念していた。そこで、本報告では、芸術系の大学生が、作品制作

においてシステム開発を行う際、どのような所でつまづいているのかについて具体的な事例で検証し、その改善方法について検討する。

具体的な事例として映像学科の学生の例を挙げる。当該学生は、手の位置に応じて投影される映像が切り替わる作品を構想した。必要なデバイスを調査したところ、ナチュラル・ユーザー・インターフェースであるKinectの存在を見つけ出した。Kinectは、PCとUSB接続することで鑑賞者の様々な情報をPCに伝送することができる。具体的には、鑑賞者の手、足、頭など20点の情報、奥行き情報、音声認識、顔検出などである。これらの情報をリアルタイムに取得することにより、インタラクティブな作品を制作する事が可能になる。鑑賞者の顔検出や音声認識までできるので、手の位置情報ぐらい簡単に取得できると考えたようである。また、Kinectに関する書籍も多数発売されていることやインターネットにKinectに関する情報を多数存在することも調査済みであった。また、Kinectのドライバー、SDK、サンプルコードもインターネットからダウンロードできることも確認していた。これらのことから、学生は構想した作品を制作することが可能であるとの見通しがたつたと考えた。そこで、学生はKinectによるシステム開発の方法についての詳細を記述した書籍(注1)を購入し、書籍に従って開発を進めた。書籍では、Visual Studioという統合開発ツールのC++でシステム開発を行うよう記述されていたので、Visual Studioをインストールした。その後、Kinect for Windows SDK(KinectのSDKとドライバー)、Kinect Developer Tool Kit(Microsoft社によるKinectのサンプルプログラム等)、OpenCV(オープンソースのC/C++用のコンピュータ・ビジョン・ライブラリである。今回のシステム開発においては、動画表示を扱うために必要であった。)をインストールした。さらに書籍に従って、Windowsの環境変数の設定、ライブラリやインクルードファイルの設定を行った。そして、サンプルコードをビルドしたところ、エラーが発生した。エラーに対処しようとしたが、解決することができず、開発が止まってしまった。以上のように、学生はコードを記述する以前の段階で止まっていた。

報告者は、Kinectを使用したシステム開発を行ったことがなかったの、どのような点が難しいのかを理解できなかった。そこで、Kinectを使用して手の位置に応じて映像が切り替わるシステムを実際に制作した。その開発の過程を通じて、学生にとってどのような所が理解し辛いかについて検証した。その過程を以下に記す。

報告者も、学生が参考にした書籍(注1)に従って開発を始めた。学生と同様に、Visual Studio、Kinect for Windows SDK、Kinect Developer Tool Kit、OpenCVをインストールし、Windowsの環境変数を編集した。そして、Visual Studioのライブラリ、インクルードファイルを設定した。これで、Kinectを用いたシステム開発の準備ができたので、さらに書籍(注1)に指示されたwebページでサンプルプログラムとサンプルプロジェクトをダウンロードした。ダウンロードしたプロジェクトファイルをもとにしてサンプルコードのインクルードファイルのパスを訂正するなどして、ビルドを行った。実際には、これらの過程をミスなく進めることはできず、ビルドに失敗することがあったが、最終的にはビルドを完了し、実行ファイルを作成した。実行ファイルを実行したところ、Kinectが認識されWindowが4つ開いた。Windowには、それぞれ、Kinectのカメラで撮影された映像、撮影された映像の奥行をグレースケールで表示するDepth表示、カメラに撮影された映像から検出された人の輪郭を表示するPlayer表示、検出された人の頭部や手、首など20点の位置を表示するSkelton表示であった。これらすべての表示をリアルタイムで表示できていた。

Kinectを用いたシステム開発の開発環境が整ったことが確認できたので、サンプルコードの変更点について検討した。サンプルコードでSkelton表示ができていたため、手の位置情報の取得はすでに出来ていた。残された改良点は、新たなWindowを作り、そこに画像を表示させることであった。表示させる際に、手の位置に応じて表示させる画像を切り替える必要があった。このような変更点を実現するためにサンプルコードに16行のコードを追加し、1箇所修正した。サンプルコード自体が、218行であることを考えると、追加および変更箇所が少ないことがわかる。サンプルコードを修正したコードをビルドしたところ、手の位置に応じて表示画像を切り替える実行ファイルを作成することができ、当初の学生が目指していたシステムに必要な要件を満たすことができた。

学生の報告や報告者が実際にシステム開発を行った体験から、学生

がまず点について検討した。学生は、PATHなどの環境変数の設定でつまづいた。これは、PATHを代表とする環境変数をどのように記述すればよいのかについての知識が不足していたためである。知識はないながら書籍(注1)に記された通りに記述したのだが、上手くいかなかった。書籍では、Visual Studio 2010、OpenCV2.4.2、Kinect for Windows SDK v1.5の前提としているが、学生はVisual Studio 2013、OpenCV2.4.10を使用していたからである。書籍と同一のPC環境ではないため、環境変数等の設定を書籍に記述された設定を改変するところが生じる。このために、書籍通りに設定してもビルドができなかった。また、win32とx64の違いがわからず、設定が混在していることもビルドできない原因であった。

学生との対話から、開発環境の設定以外にコードを記述する段階でも躓くことが予想された。これは、オブジェクト指向のプログラムによるシステム開発を行う際に、特有の概念や用語の理解が困難な点である。オブジェクト指向という用語自体、馴染みのない人には良くわからない用語である。C++の教則本(注2)によるとオブジェクト指向とはクラスのインスタンスであり、物という意味のオブジェクトの集合体としてプログラムを組むことである。プログラムを自動車などのように既存部品の組み合わせとして作成できれば便利であるという発想で作られたそうである。インスタンスとは、メモリ上に実体を持ったクラスのことであり、クラスをデータ型としたオブジェクトである(注2)。現在は、オブジェクト指向で設計された開発環境が多いため、オブジェクト指向特有の概念を理解しなければならぬ。しかし、オブジェクト指向の概念や用語はシステム開発者や理系の学生には理解できても、芸術系の学生にとっては敷居が高いと考えられる。このような点も、芸術系の学生がシステム開発をストップさせる要因となりうる。しかし、オブジェクト指向のおかげで、報告者が実施したようにサンプルコードを少し改変しただけで目的のシステムが出来上がるようにシステム開発の効率が上がることも事実である。

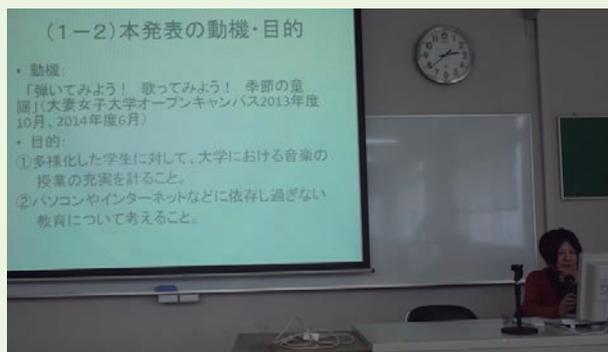
上記のようにプログラムの素養のない芸術系の学生がシステム開発を行うと多数の困難に遭遇するため、途中で挫折する学生が多数存在することは想像に難くない。そのような状況を改善するためにはどのような方策が考えられるであろうか。環境設定等の開発環境の設定を事前に行ったPCを用意し、学生にサンプルプロジェクトを配布すると、初期のトラブルを避けることが可能である。学生は、オブジェクト指向プログラムを理解する必要があるが、コードを記述する以前にシステム開発を断念するという事態は避けることができる。すぐにコードの記述に取り掛かれるので、学生が構想した作品の完成に近づくことが期待される。今後、このような環境を作り、学生がどのような反応を示すかについて検討を進める予定である。

(注1) 杉浦司 中村薫 “Kinect for Windows SDK 実践プログラミング” 工学社

(注2) 山本信夫 “プログラマ養成入門講座 Visual C++ 2 はじめてのオブジェクト指向プログラミング” 翔泳社

『児童・幼児と音楽について (一)』児童・幼児の音楽世界を季節や自然との関連から考えてゆく』

齋藤 恵 (ゲスト、大妻女子大学)



(1) 本発表に関連する発表者のこれまでの研究: 「O. メシアン作品における自然の表現」、「音楽の授業形態に関する考察」、「季節の童謡・唱歌」など。本発表の目的の一つは、多様化した最近の学生に対する大

学の授業内容の充実を計り、質の向上を目指すことである。さらにコンピュータやインターネット等に依存しすぎない教育形態についても考える。

(2) 明治期以降、日本の童謡集のモデルとなったものに『幼稚園唱歌』(1901)がある。ここでは掲載されている全20曲の童謡が四季の順に並べられ、ほのぼのとした雰囲気が漂っている。一方、当時の小学生のために編纂された『尋常小学唱歌』(1914)には、現行の小学校歌唱共通教材も見られるが、軍事色の濃いものもかなり含まれていた。

(3) 四季に関する西欧のクラシック作品においては「神の恩寵としての自然」が高らかに歌いあげられている。

(4) 一般的なポピュラー音楽については、春は花や風、夏は海や太陽、秋は落葉や失恋、冬はクリスマス関連の曲が目立つ。

(5) 現在の日本の童謡・唱歌について、出版されている童謡曲集や書籍には、曲目が四季(春夏秋冬)の順序に並べられているものが多い。

(6) 日本の愛唱歌や歌謡曲などにおいても、四季に関連するタイトルの曲が多数存在し、その中には心情や恋愛感情と結びついたものが多く認められる。

(7) 明治期以降、第二次世界大戦を経て、この平成の世まで歌い継がれて来た童謡や唱歌の特徴とは何か。

(8) あらためて日本の音楽や文化における伝統とは何か、日本人の心とは何かについて問い直す。

(9) コンピューターが生活の隅々にまで行き渡っている現在、大都会の片隅においても、純粋な自然の音に耳を傾け、季節感覚を磨いてゆくことを心がけたい。

(10) 大学の授業について(映像): ①音楽の授業でとりあげている廃物利用の精神に沿った様々なタイプの「手作り楽器」の製作過程や完成作品。②都心の公園(東郷公園、千鳥ヶ淵公園)において、自然や季節の音を採取している授業風景など。

プログラミング手法による映像表現の特性検討

李 容旭 (会員、東京工芸大学芸術学部)



1 問題設定

映像表現がコンピュータの介在によって性質が変わった。コンピュータのプログラミング記法が映像をどのように変えたか? どのような特性があらわれているかを明らかにする。

2 コンピュータによるイメージの形成

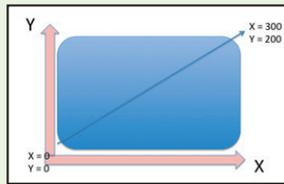
2-1 (x, y) 座標系設定によるビットマップ描画

電子メディアが映像表現と結びつくのは1950年代から60年代にかけてである。ベン・ラボスキ、ジョン・ホワイトニーによる映像形成がはじめといわれている。(注1) ラボスキによる映像形成はアナログ系のオシロスコープによって作成された。電位差を2次元グラフで画面上に表示するオシロスコープの波形を電氣的操作によってパターン化し、静止イメージとして提示した。連続したアナログの波形を写真で切り取る方法である。

ジョン・ホワイトニーはデジタルのコンピュータによりX、Yの座標値をベースにビットマップに白黒の描画をとおしてイメージを形成した。写真から動画=アニメーション手法を取り入れたコンピュータムービーの登場である。原理的には2次元の空間(X、Yの座標によって成立する空間)にプログラムによる点や線の描画である。以下はその考え

方を擬似のプログラムを通して表したものである。

```
repeat to if x = 300 and y = 300
draw point x y
  x = x + 1
  y = y + 1
end repeat
```

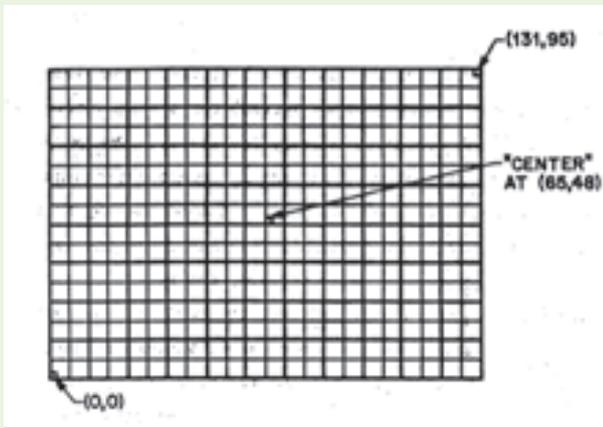


X、Yの座標が0からスタートし

てX、Y座標が300になるまでそれぞれの座標に点を描く命令である。結果的には一本の線になるわけだがコンピュータグラフィックスの先駆者として知られているジョン・ウィットニーの初期の作品群にも同一の考え方がみてわかる。例えば作品「アラベスク」などにも使用されたFORTRANプログラム的一部分だ。(注2)

```
For point=1 to npoints do begin
  X:left+length* point/npoints;
  Y:length * point *step;
  Y:=ybottom+(round(y)mod
    round(length)
  Drawxy(round(x),round(y));
```

ジョン・ウィットニーの初期作品「パミュテーション Permutations 1968」はX、Y座標軸に点を描き、16mmフィルムのコマ撮りにより時間軸を形成した。この考え方は初期のコンピュータムービーの地盤を支えた1967年映像作家スタン・バンダビックと科学者ケン・ノルトンによって制作され、公開されたコンピュータムービー「Man and his world 1967」の制作に用いたピクセルの様子からもX、Yの座標の重要性が分かる。ビットマップを塗り潰すことでイメージを形成した。(注3)



2-2 日本の場合

日本の場合にはC.T.G(コンピュータテクニックグループ)の作品を通してみることができる。C.T.Gグループのアーティスト幸村真佐男による

と「座標言語」である。現実の空間がコンピュータのなかでX、Yの座標に現れるところに新しい可能性を感知したC.T.Gグループは静止画やコンピュータムービーを次々と創造した。

(注4)

2-3 (X、Y、Z)による三次元空間の形成

X、Yの平面空間からZ軸の奥行きを描画が可能になり、プログラムの手法はより複雑になり、まさに今日に繋がる映像空間の形成が可能になった。主に1970年代末に様々な動きがでてくる。代表的な作品としてエド・エムシュウラ(ED Emswiller)の(注5)「サンストーン Sun Ston 1979」を上げることができる。プログラマとの協同により、コンピュータのなかで色彩豊かな3次元の時空間が示された。奥行きが見事に提示されコンピュータ映像の新しい時代の到来を強く印象つけた。

2-4 結論

プログラムによるビットマップ描画は結果的にピクセル操作による映像形成を可能とした。それによって映像イメージの変形、操作が簡単にできるようになった。

このことによって映像形成の関心は時間軸の組み合わせを基本とする映像編集から映像操作へと関心が移り、またZ軸(奥行き)の描画が可能になったことで映像の空間形成をもレイヤー構造化することができるようになり結果的には映像合成の日常化を持たらしめた。

3 アルゴリズムによる映像形成

もう一つの表現の記法としては固有のアルゴリズムをプログラム化して提示することで生まれた映像の世界である。例えばグロースモデル The GROWTH Modelを提示して新しい映像の世界を創造した河口洋一郎。

「過去の造形芸術の歴史にはなかった、コンピュータグラフィックスにしかできないものとは何かを常にかんがえなければならない」(注6)。

オリジナルなプログラムとプログラムの内部の規則を決め、後は繰り返しとパラメータの制御によって次々新しいイメージが生まれてくる。電子空間の中に無限に増殖する生きた映像の世界である。

もう一人、木本佳子 Kimoto Keiko がいる。

対象から切り離された動きについての強い関心から「数理モデルを構成しプログラミングすることで「変化」を観察することから始めた。そして有機的な動画表現のためにはその「変化」は多様な運動を次々に消滅生成させ」(注7)ことで常に変化する運動体の映像が創造される。観客において作品は見る対象というより生成と削減を目撃する体験に近い。

3-1 結論

数式のプログラムの展開による非再現映像形成によって映像はスクリーンを越え空間の飛び出すようになった。またリアルタイム計算によって人間の想像を超える、思わぬ映像展開が始まり、作家の意図を超える映像形成の可能性が扉を開いた。

4 おわりに

コンピュータプログラミングによる映像表現は映像をピクセル単位で分解し再構築することで映像イメージの操作を日常化した。

様々な映像効果処理機能により表現の幅や深さは進展したようにみえる。しかし脳内イメージの即時的投影に近い今日の映像的現実の結果的に感覚的映像の蔓延に結びつくわけだが、その原因が論理的思考を前提とするコンピュータのプログラミング手法によって広まってきたのは皮肉なことでもある。

今回はモニター内の映像を中心に検討してきたが、もうひとつモニター外の映像とプログラムの関係がある。インタラクティブアートと言われる分野に繋がるが、この議論は今後の課題とする。

注

(1) 児玉幸子、「ラボスキとウィットニーが見出した新しい映像：アナログからデジタルへの転換点とコンピュータ・アート」、『映像学』(日本映像学会誌)、通巻61号、17-33、1998。

(2) ジョン・ウィットニー「デジタル・ハーモニー」河原敏文訳訳p150 1984 産業図書

(3) Ken Knowlton [TARPS - A Two-Dimensional Alphanumeric Raster Picture system]からの引用。実際の制作の手順は[A Computer Technique for the Production of Animated

Movies] が詳しい 1964

<http://techchannel.att.com/play-video.cfm/2012/9/10/AT&T-Archives-Computer-Technique-Production-Animated-Movies> からわかる。

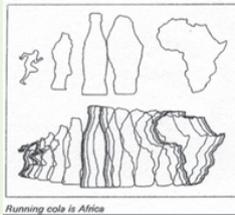
(4) <http://kohmura.org/ctg.html> (1943)

静止画としては例えば *Running cola is Africa*. 動画は Computer Movie No.2 8min 1969.

(5) ED Emshwiller (1925-1990) については「Moving Innovation-A History of Computer Animation」2013 The MIT Press と「Historical Dictionary of Animation and Cartoons」2009 Scarecrow Press の Computer-Generated Imagery (CGI)。

(6) 河口洋一郎 CoacerVater NTT 出版 p21

(7) <http://epublishing.jp/pmi/category/movie/> の「velvet order」項目



Running cola is Africa

二次元からの変容 ～日本の POP カルチャーを越えて～

The change from two dimensions "Japanese pop-culture : History and future".

三橋 純 (会員、横浜美術大学)



2020年東京オリンピック開催にあたり、従来までサブカルチャーと呼ばれていたゲーム・マンガ・アニメを日本の特徴の一つにしてゆこうとする「クールジャパン」の流れがある。日本は戦後、ゲーム・マンガ・アニメを始めとする表現をどう見てきたのか。フランスなどではマンガを「9番目の芸術」(le neuvième art) とし、これらバンド・デシネ (Bande Dessinée) と呼ばれるものは、『アルザック』のメビウスや『タンタン』のエルジェなどをはじめ、批評や表現研究などが行われている。日本では2000年を迎え『スーパーフラット』展や『日本ゼロ年』展などから新たに宣言された部分もある。サブからメインに押し上げられた従来の「オタク文化」と呼ばれるものたちはいま、何を捨て何を失おうとしているのか。私が所属している横浜美術大学で、学術国際交流協定を結んでいる韓国大邱にある嶺南大学校デザイン美術大学に於いて11月同タイトルの講演を終えてきた。報道されている日本と中国や韓国の国交の問題とは別に、中国や韓国の大学生たちは、日本の文化にたいへん興味を持ち関心を向けていた。明治以降西洋の文化が流入し、音楽や演劇を始め美術芸術も大きく変革した。とりわけ遠近法導入に依るところの平面表現の変革は、現在の美術芸術系大学入試などを始めとするデッサン教育にまで及んでいる。「スーパーフラット」展や「日本ゼロ年」展、またそのサブテクニストの著作である榎木野衣氏の『「爆心地」の芸術』、ニューヨークのジャパン・ソサエティで企画された「リトルボーイ (爆発する日本のサブカルチャー・アート)」展などは、一部の批判的意見はあるものの、時を経た現在では最終兵器とされた美少女や戦艦を背負った美少女たちのキャラクターが登場し、匿名の音楽プロデューサーがCGで作られた二次元的アイドル達を従いヒット曲を連発させ、妖怪コンテンツ商品が品切れとなり、86回を迎えたコミックマーケットでは50万人越えの参加者が3日間で150億円を動かしている。

ここでは、洋画と日本画の制作方法の決定的な違いを、イーゼルに立てて描くか床や机に置いて描くかの違いに大別し、原始的な人間の創造活動の源とよく解説される洞窟壁画は「写実ではなく記憶や想像やイメージである」と仮説を立てた。例えば「スーパーフラット」展図録に寄稿された東浩紀氏の「スーパーフラットで思弁する」の中で取り上げているラカンの引用。それはルネサンス期の画家ハンス・ホルバインの『大使たち』の絵に描かれている視点の事例。現実を正面から権威的に

見せようとする遠近法、あるいは権力的に描かれている絵画の歴史に対し、むしろ反逆するような視線で嚮嚮(死)を登場させている。そのアナモルフォーズ(歪像)の手法は巧妙な技法でありながらラカンが「去勢のイメージによる実体化」と述べた事を取り上げている。

インターネットの高速化と高性能の映像装置などが普及する事により、見る側の視点、配信側と鑑賞側の相互の関係性、鑑賞環境の変化、またこれらから派生するコミュニケーションの変化などにより、私たちの創造活動が従来の遠近法を越え、再び時空間を超越した空想妄想空間を獲得しつつある。爆発的なイマジネーションを取り戻しつつあることは、もしかするとサブカルチャーと呼ばれてきたいわゆるオタク文化は、新たな境地を切り開こうとしてきたのではないか。それ故に理解されにくくマイノリティーとして成熟し淘汰され発達して来たのかもしれない。これらの仮説をなぞりながら、サブカルチャーやポップカルチャーの源流と経緯を検証している。

参考図書・引用図書

『スーパーフラット』著者/村上隆、マドラ出版、2000

『「爆心地」の芸術』著者/榎木野衣、晶文社、2002

『リトルボーイ-爆発する日本のサブカルチャー・アート』著/村上隆 ほか、ジャパン・ソサエティ、イェール大学出版、2005

テレビCMでの広告塔スポーツ選手と商品イメージ

柴岡 信一郎 (会員、日本ウェルネススポーツ大学)

渋谷 二三男 (ゲスト、城西短期大学)



テレビCM制作において客観的な視点を確立するために、視聴者はテレビCMに登場するスポーツ選手に対してどのようなイメージを抱いているかについて、主成分分析・因子分析により考察した。テレビCMはスポーツ選手イメージを商品イメージに重ね合わせることで強いメッセージを発信する。発信したい商品イメージによって起用されるスポーツ選手は選択される。スポーツ選手は自身の競技実績を基にした安心感や信頼感、力強さを元々有しているため、これらのイメージがそのままCMのイメージとなる。競技実績に裏付けされた「本物」のイメージは説得力、臨場感がある。

マーティン・スコセッシとデイヴィッド・リンチが表す狂気の論考

山下 史朗 (会員、アートクリティック)



マーティン・スコセッシとデイヴィッド・リンチはともに暴力性をあ

らわす人間が慈愛を探し求める姿を、官能的な映像をもって描く。その官能性において、スコセッシとリンチは(神と契約する)物質社会には合目的性が存在しないことを露呈してみせる。我々は非在のマテリアルを視て聴く。主人公は合目的性がない社会で、アメリカン・ドリームを求めるでなく慈愛に“向かう”のである。慈愛に“向かう”ことは物質社会に向ける反抗だ。反抗は狂気として表される。この論考はマーティン・スコセッシとデイヴィッド・リンチのテキストが表す狂気が如何に表現されるかを考察する。スコセッシとリンチは物質社会の狂気を3つの様相にして表す。一つは物質社会の人々がお互いの友愛関係を築くよりも、心的なものを満足することで生まれる狂気である。また一つは、その社会における主人公の自己と自己ならざるものとの葛藤に表される。そしてもう一つは、主人公の意識におさまらない心の過程や彼/彼女の(身体)の外界に顕されるその力動である。三つの狂気は織り成され、何が自身の心に浮かんだものなのか、どこから先が外界の現実なのかを曖昧にし混沌とさせる。主人公は内奥に在る生というカオスを激しく露出させる。主人公はカオスあわすなか、自律性を再び築くため始源的な物質を掴むべく霊知を顕わす。霊知は慈愛であり、狂気である。この探究において、スコセッシの『タクシードライバー』(Taxi Driver; 1976)と『ディパーテッド』(The Departed; 2006)そしてリンチの『ブルーベルベット』(Blue Velvet; 1986)と『マルホランド・ドライブ』(Mulholland Drive; 2001)を、我々は考察する。

狂気はまず物質社会(合目的性を掲げるアメリカ)それ自体に表されている。物質社会は人々がお互いの友愛関係を築くよりも心的なものを満足することを促す社会であり、その社会が生み出している形象は主人公に不信感を与える。物質社会は『タクシードライバー』における、パランティン上院議員が大統領に立候補するアメリカやスポーツが治める娼婦街が存在するニューヨークである。物欲や色欲といった心的満足促すその社会は、主人公トラヴィス・ビクルに不信感を与える。『ブルーベルベット』の50年代を彷彿とさせるスモールタウンは、ポップソング「ブルーベルベット」に聴き入るフランク・ブースと同じように夢に閉じこもっている。アメリカの夢を聴かせてくれるスモールタウンで、ジェフリー・ボーモントは切り落とされた耳と出会う。『ディパーテッド』のフランク・コストロが支配するボストンは、コリン・サリバンに夢を与えるが殺戮や売春、麻薬売買といった悪行がその社会の裏側で行われている。フランクが掴む人の切り落とされた腕は、ビリー・コストィガンに恐怖に陥れている。『マルホランド・ドライブ』のハリウッドは“This Girl”を追いかけながら慈愛を見失っている。マルホランド・ドライブでリタは銃口を向けられる。ハリウッドの裏側で存在する殺し、裏切り、嘲りはベティ・エルムスの悲しみを形作る。主人公は物質社会に不信感を抱く。その社会の人々は物事の表層ばかりを見て愉しんでいるが、その表層のもと、内側に在るべき慈愛を見失いつつある。

豊かな生活やテクノロジーの発展のため物質的進化を推し進める物質社会の教理は、密通や売春といった色欲や金や麻薬といった物欲を生んでおり、それら欲望は妬みや憤怒、或いは悲しみや恐怖といった負なる感情を人々から引き起こす。『タクシードライバー』の売春や姦淫、麻薬が蔓延るニューヨークで、トラヴィスはスコセッシ演じるタクシードライバーの客から妻の姦通に向けた怒りを吐露される。『ブルーベルベット』のダッジ・チャレンジャーが暴走するスモールタウンで、我々も知らない場所に家族が拉致されるドロシーはフランク・ブースの猥褻行為に身体を捧げる。『ディパーテッド』のフランク・コストロが麻薬や猥褻を謳歌するボストンで、サウシーの殺戮は止むことなく尼僧は嘲られる。『マルホランド・ドライブ』において、アダムは彼の豪華な邸宅で妻の浮気現場と遭遇し、彼女の宝石にペンキを浴びせる。友愛関係が築かれない社会で、主人公は自身の進むべき道を失いつつある。

慈愛が失われつつある物質社会で、その社会の父性的存在は主人公に彼の声を聞かせることがない。父性的存在が声を聞かせない社会で、主人公は彼/彼女が向かうべき方向性を見失いつつあるのだ。『タクシードライバー』において、大統領候補パランティン上院議員のマニフェストを知らないトラヴィスは、街のゴミを洗い流す雨を待つことだけしかできない。『ブルーベルベット』の父親が倒れ喋れない状態にあるスモールタウンで、ジェフリーはフランク・ブースの悪行全てを捉えることもできないし阻止することもできない。『ディパーテッド』の冒頭で顔をはっきりと現さないフランク・コストロは、ビリーにもコリンにも真意を伝えることはない(それは途中で死んでしまうクイーンズ警部にも言える

ことである)。フランクが操る市民社会において、ビリーとコリンは互いを知る由もないことによって強迫観念を引き起こしている。『マルホランド・ドライブ』のローク氏は側近に尋ねられても、“This Girl”について語ることはない。人々が夢見るハリウッドの裏側で、ダイナーの裏にいる醜さを見ってしまうダンやリタに不吉な影を見るルイズと同じように、ベティとリタは現前しない“This Girl”に怯えている。ベティ・エルムスが夢を謳歌するとき、ダイアン・セルウィンは夢に震えているのである。

声なき父性的存在がいる社会に疎外が表されている。疎外される女性たちの悲しみが物質社会の表層のもと、その存在が隠蔽されている。『タクシードライバー』における13才の娼婦アイリスや『ブルーベルベット』の家族を奪われ身を墮とすドロシーに、豊かであるはずの物質社会にいなながらも疎外された女性が表される。『ディパーテッド』において、コリンと婚約すると同時にビリーを想う精神分析医マドリンは、ボストンの実情を知らされない隠蔽された欺瞞の社会に生きる。『マルホランド・ドライブ』において、ダイナーの裏でダンが見るホームレスと同じように、ダイアンはやがて朽ち果てた姿となって発見されるまでベティとリタに追いかけるながらも現前することはない。女性たちは心的満足に向く物質社会において、主人公が見て聞く疎外の痕跡として表される。

疎外は物質社会が生んでいる不安の痕跡を、狂気として形象化している。物質社会で隠蔽されている狂気は、疎外された女性によって露呈されているのである。『タクシードライバー』のパランティンが大統領に立候補するアメリカで街のゴミを洗い流す雨を待つベッツィや人々選挙事務所に入るスローモーションのベッツィと通りを行き交う人々のショットとトラヴィスの声が変わるナラタージュ、或いは妻の浮気を吐露するタクシードライバーの客に疎外の痕跡が表され、それはアイリスの狂気を根拠づける。『ブルーベルベット』のジェフリーやサンディの家族といった平穏に暮らすスモールタウンの人々の無意識にある不安—ジェフリーが彼の部屋から階段を降りるショットに表される彼の母と叔母が見るフィルム・ノワールのテレビ・ドラマ、或いは原っぱに放置されたドニーの耳はドロシーを通して現前される。『ディパーテッド』のビリーやコリンや人々が感じる暴力の不安や求められる救済—フランクが掴む死体の手に感じた恐怖をクイーンズに激しく吐き出すビリーや、教会のドームを崇高を探し求めるかのように見つめるコリン、或いはフランクの暴力に怯える人々や嘲りを受ける尼僧—は、ビリーのカセット・テープを聴くマドリンの耳に届く。『マルホランド・ドライブ』においてベティやリタやハリウッドの住人の不安—“This Girl”の歌を聞くアダムやダイナーの裏で彼自身にしか現前しないホームレスを見るダン、或いは“This Girl”を追うハリウッドの首脳陣の騒動やダイアンを追うベティとリタ—はダイアンの朽ち果てた死体となって発見される。ダイアンはマルホランド・ドライブにある邸宅のパーティーに集まった人々の嘲りに涙を流す。物質社会に生きる女性—主人公が関心を向ける女性—が腐敗によってもたらせられる疎外の対象となっている。物質社会の教理のもとに生まれる欲望は、人々から負なる感情を引き起こさせている。この欲望は欺瞞に充ちたものだ。物質社会の欺瞞が不安をもたらし、慈愛を喪失させてつづつある。疎外された女性に慈愛が失われつつある物質社会で悲しみを表している。心的なものの満足促す社会における疎外や負なる感情に、我々は物質社会の狂気を視て聴く。

慈愛が失われつつある状態は物質社会に表されるものであると同時に、主人公の内面にも在るものである。自己と自己ならざるものが拮抗する主人公が陥る狂気の形態が、内面に生まれる様々な差異によって表される。そのときどきのモメント、喪失が現実起こっているのか起こっていないのか見極めることがまだ出来ないかのようにその社会は、主人公の眼差しに幻想性を帯びて表される。そして同時に、主人公自身がその社会で夢のなかを彷徨っているかのように表される。スコセッシとリンチは自己の殻に閉じこもる主人公の姿を、生成される夢のなか、その心身状態に表す。『タクシードライバー』において街がネオンを交え幻想的に表される。トラヴィスのナラタージュは、街のゴミたちに向けた怒りを吐露する。そこに街に蔓延る悪が表されると同時に、トラヴィスの犯罪を起こしかねない妄想もまた我々は視て聴く。彼の眼差しが写るバックミラーは後部座席で戯れる客と娼婦の姿や、パランティンと彼の側近が語る意味不明の政策を捉える。彼は街を彷徨う。彼は映画館のなか、登場人物の姿がはっきり映らないスクリーンを見る。タクシードライバーに乗る彼はまだ現実的なものである慈愛を捉えることができてはいない。『ブルーベルベット』のジェフリーがクローゼットのなかから見る光景には、フラ

ンク・プースの悪行が表されると同時に、フラングが憑依したかのようにドロシーと官能的に交わるジェフリー自身の行為もまた表される。彼はサンディに嘘をつき、姦淫に溺れる。彼はまだクローゼットのなかに引き篋もっている。『ディパーテッド』の教会のドームを憧れ見つめながらも優雅な生活を楽しむ殺戮に加わるコリンやフラング・コストロが支配する物質社会に怯えながらも悪行に加わるピリーには、現実的なものである慈愛を捉えていない主人公の姿が表される。ピリーとコリンはマドリンに向けて、何が本当か嘘か分からない出来事を繰り返す。『マルホランド・ドライブ』のハリウッドを満喫しつつもそこで怯えるベティ／ダイアンや、自己を喪失し「This Girl」になるリタ／カミーラ・ローズに、現実的なものである慈愛を捉えてはいない主人公の姿が表される。彼女たちはアダムがテスト撮影をする「This Girl」と同じように、ハリウッドの真実と虚偽が交わる空間を行き交う。聖性と暴力性／罪人性、或いは理性と欲望といった主人公の内側に様々な差異が表される。そこには主人公の物質社会に錯綜され混乱し、そして官能する心象が表されている。主人公は夢に彷徨い、現実的なものである慈愛をまだ探し出せずにいるのである。

主人公の意識におさまらない心の過程や彼／彼女の外界に顕れ出るその力動には狂気が表されている。スコセッシとリンチは主人公の意思を通して、物質社会の教理が掲げる合目的性では捉えられない精神性を表す。心身は自己破壊に向かうのである。『タクシードライバー』において、モヒカンのトラヴィスは同じアメリカンであるスポーツを撃ち娼婦街を修羅場とする。『ブルーベルベット』においてポップ・ソングが奏でられるなか、フラング・プースは赤い部屋に入り込み、ジェフリーは疎外から抜け出すためクローゼットを開ける。『ディパーテッド』において、フラング・コストロが葬り去られたあと、ピリーとコリンは互いに銃を向け合う。『マルホランド・ドライブ』において、カミーラ／リタが部屋からいなくなると、ベティ／ダイアンは「This Girl」に銃を向ける。

主人公は自律性を再び築くための始源的な物質を掴むべく霊知を頼む。霊知とは自己と他者の意識に外在する非現実を捉えることができその真実を探究する能力である。霊知は非在の心身そのものである始源的な物質を通して顕されるのである。主人公は心身をもって慈愛を獲得する。暗殺に向けて鍛錬する姿に対比されアイリスを助け出し血だらけになるトラヴィス(註1)や霊知の裸のドロシーを助け出しフラング・プースの頭を撃ち抜くジェフリー(そのシークエンスでは通過儀礼が表されているという以上に、ジェフリーには裸のドロシーと同じように慈愛を希求してやまない姿が表されている)に、暴力的なまでに慈愛を追求し(ピリーと)コリンを葬り去るディグナムや「This Girl」(そしてダイナーの裏に潜むホームレス)から脱自するダイアン(註2)に、霊知が表される。主人公たちは生に潜む偶然性に見えるものを、今此処に在る自らの意思をもって心身に獲得する。

心身を獲得するとき、慈愛が表される。トラヴィスが夜に見て聞く錯綜に、ダニーを抱き上げるドロシーに(註3)、ディグナムが去った後あらわれる教会のドームとネズミに、そしてハリウッドの空に浮かぶベティとリタに慈愛が表されるのである。慈愛は今此処に求められているものではない。慈愛は本能的な生に忠実であろうとすることであり、説明つかないものが崇高につながる古代へといざなうものである。それはカオス的なものであり、事実と非現実を交錯させ現実迷路を生み出す。物質に合理性はない。物質は純化される欲望であり、生の運動である。

スコセッシとリンチにおいて、現実的なものである慈愛は迷路に在るのであり、意志や精神が合理性におさまらない自己破壊的なものにまで高められ心身を獲得する。フルトンは『魔術的芸術』において、愛とは精神化され純化される欲望だと言う。教会が教える慈愛(無償の愛であるアガペーや人と人との結びつきに生まれる愛であるエロス)とは違い、生に肉薄し純化した欲望がスコセッシとリンチに表される。劇場空間において、共に食べる儀礼は同じ肉と血を分け合い、相互にむすびあう絆を強化し一体感を醸成する。そうした感覚も映画には生み出されるものである。しかし、スコセッシとリンチにはそうした宗教性に似ながらもそれと画する感覚が表される。それはバタイユが言うような祝祭の運動、すなわちなら留保のない消尽の激しさに移行する運動だ。そうした生の運動に慈愛が希求される。それは主人公の外界に在る社会に探し求められていると同時に、主人公自身の(そして我々の)内側において、物質社会の教理には収まらない反抗として希求される。物質社会の教理に治められない世界でNATURE、すなわち本性であり自然であるものが探し突められる。

(註1) “THE PHILOSOPHY OF MARTIN SCORSESE” (P27) において Aeon J. Skoble が言うように、ダイナーのシークエンスでトラヴィスはアイリスを更生させようと説得するように、トラヴィスがアイリスの救出に向かわせたのは偶然の出来事ではない。
 (註2) “The impossible DAVID LYNCH” (P218) において TODD MCGOWAN は『マルホランド・ドライブ』のクラブ・シレンシオで観客席に座る女性が言う「お静かに」に、この現実の喧騒から逃れる希望の側面を見るが、脱自するダイアンにはまさにその姿が表されている。
 (註3) “DAVID LYNCH BEAUTIFUL DARK” (P247) において GREG OLSON は、ドニーを抱きかかえるドロシーから青空へのパンショットの後にかかるブルーベルベットのカーテンには、ドロシーが願す欲望がまた現れることを示唆すると言う。

古典的デクパーチュに基つた動画の感性情報処理アルゴリズムの提案 百束 朋浩 (会員、東京工芸大学芸術学部)



研究の背景

現在、日常的に流通している映像コンテンツはいずれも音声などを含む複合体であり、部分的な観察では多様な解釈が可能である。それは、映画を代表とする物語コンテンツだけでなく、特定のメッセージや内容を示唆しないような未加工な動画であっても同様だ。こうした映像コンテンツの意味解釈をするためには、表面的な特徴だけ抽出しても不十分で、総体としての意味が不明瞭なばかりか、部分的には音楽などの聴覚情報の共鳴などを複合的に理解する必要がある。

映像の意味解釈には一般的に二つのパターンが考えられる。一つは外部データベースとの照合によるパターン認識であり、もう一つはメタデータの記述から意味解析(註1)を行うものである。

画像解析についても、映像の表層的な特徴量(多くは、容易に抽出可能な動き情報、色情報、音声情報)を測定し、そのデータをもとに観察者が映像の意味内容の解釈を行うという場合が採られるが多い。いずれの場合にも意味解釈を行うのは、観測者であり、自動化は非常に困難である。いずれも、動画を意味のある領域とそうでない領域とに区別するセグメンテーションが観測者の経験と知見に委ねられるからである。

研究の目的

本研究では、動画の意味・感性レベルでの解釈のセグメンテーションを古典的デクパーチュとして知られる1940年代までのハリウッドを代表とする映画で培われた撮影技法・編集技能の特徴に基つた感性情報処理アルゴリズムの提案をする。アルゴリズムそのものは、従前知られていない画像処理、境界検出などの手法を採用する。古典的デクパーチュの基礎的な映像技法の特徴量から、セグメンテーション化の辞書パターンを用意することで、画像特徴量の意味解析が行えることを目指す。また、画像解析の手法が主に工学を中心に検討されてきたが、セグメンテーションの問題はむしろ映像学の範疇であり、それらの知見を活用することで、データベースの辞書作成に必要な学習プログラムの作成が容易であることを証明することを目的とした。

手法の検討

本研究ではまず、提案手法の強度を確認するために、動画の全体のジャンルを特定することを検討した。候補としたジャンルは以下のようになる。

(表1)

アクション	冒険	アニメ	伝記	コメディ
犯罪	ドキュメント	ドラマ	ファミリー	ファンタジー
歴史	ホラー	音楽	ミュージカル	ミステリー
ロマンス	SF	スポーツ	スリラー	戦争

こうしたジャンルは動画の特徴量から一つだけ導きだされるものではなく、通常は複合的にいくつかの特徴を示すことがある。そこで、本研究では上記のジャンルの中でも容易に特徴量から類推の可能性の高い

と思われる二つ「ホラー」と「アクション」を提案者が選択した。選択をした理由は、いずれのジャンルも容易に区分しやすき技法が用いられている傾向が高く、動画像の表面的な特徴量を検出しやすいからである。

動画の解析手法としてはシーン検出手法を採用した。評価方法としては「面輝度法」と「色度数分布法」(注2)を採用した。

面輝度法は、前後する2枚のフレームをそれぞれのフレームの画素の濃度レベルの総和から明るさの違いを評価値として比較することで、シーンを検出する方法である。

$$\left| \sum_{x=1}^{1920} \sum_{y=1}^{1080} \text{gray}(f_1, x, y) - \sum_{x=1}^{1920} \sum_{y=1}^{1080} \text{gray}(f_2, x, y) \right|$$

gray(f,x,y) はフレーム f 上の (x,y) 座標の画素の濃度を示す。

色度数分布法は、前後する2枚のフレームそれぞれの256階調の濃度ヒストグラムを求め、比較することでフレーム間の相違度とし、シーン検出をする方法である。

$$\sum_{i=0}^{255} |H(f_1, i) - H(f_2, i)|$$

濃度ヒストグラム H(f, i) は、フレーム f において各濃度レベル i をもつ画素数の総和を示す。

次にそれぞれのジャンルにおける特徴的な技法から特徴量を予測し、抽出した。

まず、ホラーについては、技法としてPOVに着目した。POV(Point Of View)は登場人物の視線を示すカットで、通常、感情移入しやすいカットとして理解される。多くは、手持ちカメラの映像によるもので、ブレが大きいことから、画素の輝度変化が少なく、色度数分布に揺らぎが生じるところをその特徴とした。

アクションについては、シーンの長さに着目した。通常アクションと呼ばれるジャンルには、シーンチェンジが早く、テンポのよい展開が多く、動画像全体でシーンの長さの分布が極端に短いものがあるのをその特徴とした。

実験動画像としては、ホラーのものとしては、『The Blair Witch Project』(1999年、Artisan Entertainment)を、アクションとしては、『燃えよドラゴン』(1973年、Warner Brothers)を上記の評価法により、評価した。

おわりに

提案者が予測した通りに、いずれの動画像も特徴を示した。しかしながら、その特徴を示す閾値をいずれかに設定するか課題であることが分かった。今回は、よく知られた撮影・編集技法から、その特徴を予測し、その有用性のある程度しめすことができたが、あくまでも総体としての特徴であり、各々のシーンなどの解釈には至っていない。今後は、それぞれの特徴の精度を高めることが求められる。

注

1. 高木幹雄、下田陽久監修『新編 画像解析ハンドブック』東京大学出版会、2004年
2. 「カラービデオ映像における自動索引付け法と物体探索法」、「情報処理学会論文誌 Vol.33 No.4」、(1992年4月)、長坂晃朗、田中譲著、社団法人情報処理学会発行

学内見学会を終えて、会場を提供していただいた尚絅学院大学の広瀬愛会員(左から3人目)。



[問い合わせ・連絡先]
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
運営構成員 三橋 純(横浜美術大学) TEL:045-962-2221
名手久貴(東京工芸大学芸術学部) TEL:03-3290-6430
牛田あや美(京造形芸術大学) TEL:075-791-9122

(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映像学科)

東部支部

ビデオアート研究会

瀧 健太郎

<報告>

本研究会は、ビデオアートのアカデミックな研究と、制作や展示現場のフィールドワークを交互に行なう方針で発足。第7回から第10回のビデオアート研究会では、これまでに引き続きビデオアートのメディアム性を明るみにすべく文献研究を行ないつつ、またフィールドワークでは先駆者による歴史的なビデオアートの反証を行なうことができた。以下に各回の詳細の報告を記す。

第7回ビデオアート研究会

日時:2014年7月13日(日)16:00-18:00

会場:co-lab 渋谷アトリエ 2F会議室3

内容:イヴォンヌ・シュピールマン「VIDEO」読解と研究報告に関する討議

第5回に続いてシュピールマン「VIDEO」内のビデオにおけるノイズ論を中心に考察と議論を行なった。

パネリスト:原島大輔氏(東京大学大学院総合文化研究科表象文化論博士課程)

河合政之氏(東京造形大学・東北芸術工科大学非常勤講師)

第8回ビデオアート研究会

日時:2014年8月17日(日)16:00-18:00

会場:co-lab 渋谷アトリエ 2F会議室3

内容:「ビデオ・ヴォイド」(Y.シュピールマン『VIDEO』p.365-373)

シュピールマン「ビデオ」に出てくるビデオ・ヴォイドの章から、対象となるデイヴィット・ラーチャーのビデオ作品「Granny's Is」(1989)を鑑賞しながら、考察と議論を行なった。

パネリスト:角尾 宣信氏(東京大学大学院総合文化研究科表象文化論博士課程)

第9回ビデオアート研究会

日時:2014年10月19日(日)16:00-18:00

会場:co-lab 渋谷アトリエ 2F会議室3

内容:「ビデオ、フローとリアルタイム」マウリツィオ・ラッツァラート講読(文献原題:Video, Flows and Real Time, Maurizio Lazzarato)

未訳の英語文献の講読を行なうという方針で、イタリア、アウトノミア運動などに関わったマウリツィオ・ラッツァラートによるビデオアート論について彼の著作「出来事のポリテクス」「借金人間」製造工場」なども参考にしながら研究を行なった。

パネリスト:原島大輔氏(東京大学大学院総合文化研究科表象文化論博士課程)

第10回ビデオアート研究会

日時:2014年12月13日(土)10:30-13:30

会場:co-lab 西麻布 KREI B1F サロンスペース

内容:中嶋興 ヴィデオ制作の軌跡(1964-2014)の裏側に迫る

1960年代よりフィルム、ビデオによる映像表現、アート制作を行う中嶋興氏の作品を、10月に行なわれた回顧作品上映から選んだプログラム、新作などを交えて上映し、氏のコメントや独自のビデオ論を伺うことができた。

パネリスト:中嶋興氏(ビデオアーティスト)



50年に及ぶビデオ作品を中嶋興氏の証言と共に鑑賞

<今後の計画について>

今後も定期的にビデオアートを学術的に研究する試みと、制作や展示現場を現地調査する形で研究会を進めてゆきたい。今後は70年代のゲリラ・テレビジョンとビデオアート表現の関係性などについても研究する予定。

また成果報告として研究会参加者による、論考または冊子の編纂も目指してゆく。

*ビデオアート研究会はメーリングリストで研究会の情報や資料などを共有しております。研究会参加ご希望の方は、瀧までまでご一報ください。

(たき けんたろう/ビデオアート研究会代表、
ビデオアートセンター東京代表)

ドキュメンタリードラマ研究会

杉田このみ

報告と計画について

ドキュメンタリードラマ研究会は、2014年10月6日に承認された新規の研究会です。今後の活動においては、ご指導ご協力のほどよろしく申し上げます。

代表 杉田このみ(千葉商科大学 政策情報学部 助教)

■活動の目的

ドキュメンタリードラマという概念は、テレビのみならず、国内外の映画やドキュメンタリー、民族誌映画でも模索し表現されてきたものである。本研究では「事実と虚構が絶妙に入り交じり、新たなリアリティ(真実、迫真性)を生み出す映像表現」として扱い、主に日本のテレビ史における古典的な作品を再検討することによって、ドキュメンタリードラマの歴史の変遷と表現の可能性について展望することを目指す。ドキュメンタリーをめぐる今日の理論や関心によってこそ再評価すべき作品として、たとえば1975年に放送された『太平洋戦争秘話・欧州より愛をこめて』(今野勉演出)は、歴史上の出来事として展開するドラマの中に、現代のリポーター(伊丹十三)を登場させ、実際に事件が起こった場所で、証言者と事件について語る仕掛けを凝らしており、テレビというメディアの特質ならではの表現として高い評価を受けた。また、『マザー』(1969)や『夢の島少女』(1974)などの一連の佐々木昭一郎作品は、架空の人物を導入し、実生活者と関わる様子を虚実入り混じる手法を通して描き、独自の世界観を構築した。佐々木の作品は、後の映画監督や映像作家に多大な影響を与えている。

同様の試みを、映画では『人間蒸発』(今村昌平、1967)や『クローズアップ』(キアロスタミ、1990)といった作品に見ることが出来る。そもそも、ドキュメンタリーの祖として位置づけられる『極北の怪異ナヌーク』(1922)もまた、複数の家族から出演者を選び、一家族を演じさせている事から、「ドキュメンタリードラマ」とみなすことができるものである。また、アマチュア作家の手による8ミリ映画やビデオ作品の中にも、現実の場所で、そこに生活する人々に日常を演じさせたドラマ作品が数多く作られている。ドキュメンタリードラマの過去の作品を再検討することで、映像作家がいかにか「現実」と向き合い、カメラを向け、その様子を映像にとらえてきたのか。その試行錯誤の試みを概観することにより、ドキュメンタリードラマの可能性とその歴史的展開を探っていくことにしたい。

この領域を総括する研究は、少なくとも日本においてはまだまだ充分になされていないと言え難い状況にあり続けており、最大の問題点として、とりわけテレビ作品については過去の主要作品すら視聴する機会が極めて限定的であるか、もしくは失われている事実がある。専門学会の研究会活動を通して、個人での視聴が困難である作品の上映鑑賞研究会を開催し、映像作家・研究者をはじめとするネットワーク交流の場を構築することを目指す。

そこで本研究では次の3つを柱にして活動する(詳細は次項にて)。

- ①ドキュメンタリードラマを「見る」「語る」「学ぶ」機会をつくる
- ②制作者を交え、議論を深め、作品研究を行う。
- ③次世代の若手映像作家の作品を上映する機会をつくる。

■今後の研究及び活動の予定

上記の活動を推進するため、年2回の研究会を開催し、議論と研究を深めていきたい。

①ドキュメンタリードラマを「見る」「語る」「学ぶ」機会をつくる

まずは研究会メンバーを中心に「ドキュメンタリードラマ」の作品のタイトル(製作者情報含む)と内容をできるだけ網羅し一覧化する。そして入手可能で、研究会テーマにふさわしい作品を選択し随時、上映研究会を開催し、テレビ史や映画史、ドキュメンタリー史の研究者などを交え議論を交わす。

②制作者を交え、議論を深め、作品研究を行う。

テレビや映画、ドキュメンタリーなどジャンルを超えて制作者を招聘し、講演と研究会を行う。

③次世代の若手映像作家の作品を上映する機会をつくる。

ドキュメンタリードラマの広がりにはカメラの小型化やマイクの高性能が促したともいえる。誰でも映像表現ができる現代こそ、高校生や大学生も含め、若手映像作家にドキュメンタリードラマの歴史、手法、理論を学んでもらい、伝統の継承と発展をそれぞれの制作に活かすための場を構築したい。実際に若手映像作家の作品にはドキュメンタリードラマの手法が多く用いられている。彼らの作品を上映し、討論する場を設けることで、映像作家・研究者とを繋ぐネットワーク交流の場を構築していきたい。

以上

(すぎた このみ/ドキュメンタリードラマ研究会代表、千葉商科大学)

映像表現研究会

伊奈新祐・奥野邦利

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) 2014〉(第8回)が10月末に東京、11月末に京都でそれぞれ開催されました。今回は、以下のような全国22校の映像メディア系大学・大学院及び専門学校の学生作品を、会員による推薦で選出し、上映しました。

＜参加校＞

阿佐ヶ谷美術専門学校/イメージフォーラム映像研究所/大阪芸術大学 芸術学部/大阪成蹊大学 芸術学部/九州産業大学 芸術学部/京都精華大学 芸術学部/久留米工業大学 情報ネットワーク工学科/尚美学園大学 芸術情報学部/情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] /成安造形大学/宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部/玉川大学 芸術学部/多摩美術大学 映像演劇学科/東京工芸大学 芸術学部/東京造形大学/東北芸術工科大学 映像学科/名古屋学芸大学 メディア造形学部/名古屋市立大学 芸術工学部/日本大学 芸術学部/北海道教育大学/武蔵野美術大学 造形学部/早稲田大学 川口芸術学校

また今後、代表作の中から各校の推薦教員による投票によって「ISMIE2014 学生選抜作品集 DVD」の作成を行い、次回大会にて報告を予定しています。

以下は、東京会場(担当:奥野)と京都会場(担当:伊奈)での上映会・シンポジウム等の報告の概要です。

＜東京会場＞

日程:10月25日(土)・26日(日)

会場:日本大学芸術学部江古田校舎 大ホール

東京会場は、10月25日(土)、26日(日)の2日間、日本大学芸術学部江古田校舎大ホールにて実施しました。25日は、13:00～16:30に各代表作品(10分2作品以内)を3プログラムに分けて上映し、17:00～19:00には作品推薦教員による公開ディスカッションを行いました。26日は、10:00～18:00に各校25分以内で推薦された全作品をA～Eの5プログラムで上映しました。両日の入場者数は、約100名でした。



26日の公開ディスカッションには、12名の会員が参加しました。パネリストとして、波多野哲朗(東京造形大学名誉教授/映像表現研究会前代表)、伊奈新祐(京都精華大学)、太田曜(東京造形大学)、大山麻里(玉川大学)、川口肇(尚美学園大学)、川本直人(多摩美術大学・ほしのあきら会員代理)、陣内利博(武蔵野美術大学)、末岡一郎(阿佐ヶ谷美術専門学校)、須藤信(久留米工業大学)、瀧健太郎(早稲田大学川口芸術学校)、野村建太(日本大学)の11名が登壇し、モデレーターを奥野邦利(日本大学)が務めました。

各パネリストは、この2年間のISMIE上映作品から読み取れる傾向や感想などを5分程度ずつ発表し、その後、奥野会員による司会で討議は進行し「作者と受容」という問題意識が共有されてきたところで公開ディスカッションは終了しました。その後、30分ほど取られた質疑応答の時間には、相内啓司会員をはじめ、来場者との活発な意見交換が行われ

ました。

まず、推薦された作品の中に、アニメーション作品が多いという感想が数名の会員から挙げられました。本研究会の代表でもある伊奈会員からは、例年の参加作品に比べれば多様な傾向の作品が選ばれており、中でもフィルムを素材にした作品の多さが注目に値すると指摘しました。

フィルム作品を毎年推薦している太田会員は、若い作者にとってフィルムは新しいメディアであり、これまでになかった新しい使い方をしていいます。また、フィルム作品として数名の会員が挙げた、早稲田大学川口芸術学校の『悪夢』について、推薦者である瀧会員は、本作の作者はフィルムに固執していた訳ではなく、インターネットのデータベース上にあるパブリックドメインのフッテージから選んだに過ぎないことを指摘しました。

過去の映像資料を素材にする作品制作について、末岡会員は、状況を肯定的に捉えるならば、新しいロケ地を撮影するのと同様に過去の映像クリップを選択することが出来る便利な時代であるが、結果としてひとつの映像のバリエーションしか存在せず、新しいものを作ることは困難になってきていると述べました。

一方で、川本氏からは、各作者が選んだメディアの選択理由が見えづらい作品が多いとの指摘もありました。須藤会員は、学生時代に ISMIE に参加した経験から、上映作品のジャンルの中で比較的少ない 3DCG アニメーションを推薦したとのことでした。陣内会員は、自身が推薦した作品は全てアニメーション作品であったが、物語を伝える手段として映像が選択されているという立場を示しました。

続いて、今回の上映はこれまでで最も大きなスクリーンでの上映であり、WEBの動画サイトで公開することを前提に作られた作品が大画面で上映されたことに独特の気恥ずかしさを感じたという野村の感想を受けて、大山会員は小さな画面で映像を見ることが多くなっている現在、コンテンツのあり方がひとつの岐路に立っているのではないかという意見を示しました。

川口会員は、スクリーンサイズと上映の一回性の意味合いは比例するのではないかという感想を述べ、さらに出品した学生があまり会場に来ていない現状について、自身が8ミリフィルムで映像制作をしていた時代は、作者が上映に立ち会わないことは基本的になかったが、普段小さな画面で見ることに慣れている作者にとって、上映の場に居合わせることへの意識が希薄になっているのではないかと指摘しました。

このことに対して、末岡会員は、どのサイズで見るとかということ、現場に居合わせることの重要性が教育の現場でもおざなりになっているのではないかと問題提議しました。

波多野会員は、それまでの議論を受け、上映クオリティの問題、送り手と受け手の問題は新しい問題ではないが、写真や映画というジャンルを越えて形成されてきた「映像」という言葉を巡るアイデンティティが崩壊しつつあるなか、そのアイデンティティをもう一度確かめる必要があるのではないかと提言しました。

次回第41回大会では、映像表現研究会を開催し、今回の公開ディスカッションを踏まえ、その議論を深化する方針が奥野会員から示され閉会となりました。

また、今年度も ISMIE2014 セレクト集を作成する予定です。YouTube で「ISMIE2013」と検索していただければ、昨年度の参加作品をご覧いただけます。大会に向けて今年度の参加作品をアップロードしていきますので、会員のみならず、お時間の許す範囲でご覧ください。

(文責・野村 建太/日本大学芸術学部)

<京都会場>

日程：11月28日(金)・29日(土)、30日(日)

会場：元・立誠小学校「立誠シネマプロジェクト」

京都会場は、昨年に引き続き元・立誠小学校の3階「立誠シネマプロジェクト」において、<京都メディアアート週間 2014 >のプログラムとし



元・立誠小学校



ロビースペース

て上映・展示を行いました。ISMIE 参加各校の推薦作品は、会場受付横のロビースペースでコンピュータ2台によって視聴できるように設置しました(写真)。スクリーン上映では、各校の代表作品を3つのプログラム(各約60分：プログラム1~3)に分けて上映しました。

同時上映の他のプログラムは、ゲーテ・インスティテュート(ヴィラ鴨川)から提供された二つのプログラム(オーバーハウゼン国際短編映画祭 2014 から「国際コンペティション部門の入賞作品集」2014 と昨年まとめられた「ミュージック・ビデオ部門：開設15周年記念プログラム」2013)、また日本アニメーション学会&協会を母体とする実行委員会が運営する<インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル(ICAF) 2014 >から、参加21校の「各校選抜プログラム」と「実行委員会セレクションプログラム」が上映されました。11月30日の「ISMIE 代表作プログラム3」の上映後に、昨年同様、ICAFのスタッフである細川晋氏(東京工芸大学助教)と伊奈が意見交換(対談：約30分)を行いました。当日来場していた参加校 IAMAS の推薦教員・前田真二郎会員にも話の輪に加わって頂きました。

昨年と比較して入場者数(3日間の総計：約130名)は大きく減少しました。いくつかの映像関連のイベントと日程が重なったこともあり、東京の25日のパネルでも話題となった最近の学生たちの「上映会・スクリーン上映に対する関心」の在り方に原因があるようにも思われます。

cf.「京都メディアアート週間 2014」の詳しいプログラム内容は、以下のホームページでご確認ください。

<http://www.kyoto-seika.ac.jp/kino/2014/index.html>

以上

(いなしんすけ/映像表現研究会「西部会」代表、京都精華大学芸術学部)
(おくのくにとし/映像表現研究会「東部会」代表、日本大学芸術学部)

支部・研究会だより 関西支部

中村 聡史

関西支部では大阪芸術大学の豊原正智会員のお世話により、下記のとおり関西支部第73回研究会を開催いたしました。

日時：平成26年11月29日（土）午後2時より

会場：大阪芸術大学 アベノスカイキャンパスセミナールーム（2）

アベノハルカス24F

研究発表1：東日本大震災を題材とした作品制作—その模索と試み

発表者：田中健作会員（宝塚大学造形芸術学部）

発表概要（田中健作）

2011年3月11日14時46分、牡鹿半島（宮城県石巻市）の東南東約130km、三陸沖深さ約24km地点を震源とする東日本大震災が発生。マグニチュード9.0と国内観測史上最大規模の地震となり、地震に連動して発生した巨大津波は、東北地方の太平洋沿岸部に甚大な被害をもたらした。本報告は、発表者が継続的に取り組んでいる題材の一つである、東日本大震災を題材とした自身の作品制作と、その取り組みに焦点を当て、主に作品制作に至る動機から、国内外の取材活動を経て、作品発表を行うまでの過程やその結果をいくつかの具体的な事例を挙げながら考察していった。但し、本報告は研究論文の発表を目的としたものではなく、作品制作における活動報告を行うことで、自身の立ち位置を明確にするとともに、これまで行ってきた活動の検証がなされているかを確認することを目的とした。

自身の作品制作における大きな主題は、広い意味で社会的現象。マスメディアが発信する事件や災害の情報から受ける、個人的な印象と、その現場に実際に立った時に感じた違和感や、その場で体験したことを作品制作に反映させる。作品発表して鑑賞者に伝えたいことは、一つの現象はある一面で構成されているのではなく、多面的に構成されているということ。つまり、一つの出来事には様々な見解があり、またその判断基準もひとそれぞれあるように、物事のある一側面のみ捉えるのではなく、より多角的な視点で捉えようとする、背景に潜むことまで知ろうとする意識が鑑賞者にとっても必要ではないかということ、作品を通して思考するきっかけを生み出すこと。そして、事件や災害の記憶を風化させないことに、自身の継続する活動が繋がれば、という想いの元に制作している。今後も一人の表現者として何ができるのか模索しながら、様々なアプローチで制作に励んでいき、国内外を問わず作品を発表していくことが重要だと考えている。

研究発表2：映画『故郷』考

発表者：石塚洋史会員（近畿大学芸芸学部）

発表概要（石塚洋史）

本発表は『故郷』（1972年、山田洋次監督）について考察し、再評価を試みるものである。

この作品は山田が監督した『家族』（1970年）の影に隠れた印象を受

ける。山田は『男はつらいよ』シリーズを監督し続けることによって、松竹を興行的に支え、それだけではなく松竹大船調の維持も担うことになり、松竹内では最重要な監督となった。その地位が作家的自由を許し、その自由の発揮の先駆的作品が『家族』である、と説明できる。『家族』はある家族が長崎から北海道への大移動する過程を通して、急速に経済成長をしながらも、大切なものを置き忘れてしまった日本の姿を描き、批判している。高い評価を得たため、山田の映画人生を語る上で外せない作品となっている。

『家族』の高評価の理由を発表者は、「ドキュメンタリー・タッチ」、「リアルな疲労感」、「後半の劇展開」と考える。しかし発表者はこの三つにこそ『家族』の問題があると考える。また発表者はこの作品における渥美清の扱いも欠点であると考えている。そして『故郷』では「労働の美しさ、尊さを描く」、「風景を美しく描く」、「渥美清を魅力的に描く」ことが達成される。一方ドキュメンタリー・タッチについては、それほど効果を上げていない。

『故郷』は山田の作品群において、発表者が知る限り、労働の尊さというものを最も真摯に描いた作品であり、そして最も端正な画面が追求された作品である。今日の鑑賞にも堪える映画の魅惑に満ちた作品であるといえる。また本作は山田が『男はつらいよ』シリーズ以外の作品において、渥美清を極めて魅力的に描いた、珍しい作品であり、我々は本作における渥美清の演じた「松下さん」を忘れてはいけない。

なお、発表後の質疑応答で気付いたのだが、『故郷』をドキュメンタリー・タッチとあまり結びつけて考えない方が、この作品の魅力を素直に感じ取ることができるだろう。

※発表概要についてはそれぞれの発表者による文章です。

以上2件の研究発表ともに活発な質疑応答が交わされ、有意義な研究会となりました。

研究会終了後、同会場にて支部総会が行われ、平成26年度事業報告、会計報告、平成27年度事業計画案が提案され了承されました。

今後の予定といたしましては、平成27年3月28日（土）に第74回研究会を関西学院大学梅田キャンパスで、5月上旬に第75回研究会を近畿大学で、12月頃に第76回研究会を開催いたします。また、平成27年9月上旬に第37回夏期映画ゼミナールを、テーマを「依田義賢 人とシナリオ」として実施いたす予定です。プログラム、シンポジウム等については現在検討中で、決定次第お知らせいたします。

以上

（なかむら さとし／関西支部担当常任理事、関西学院大学）

中部支部

和田 伸一郎

中部支部では、2014年度第1回研究会、第2回研究会を、下記の通り開催した。

■ 2014年度日本映像学会中部支部第1回研究会

主催：日本映像学会中部支部 共催：静岡産業大学

日時：2014年9月27日（土）

会場：静岡産業大学 S S U 磐田駅前学舎

（静岡県磐田市中泉一丁目6番地16）

■ 講演：渡邊英徳氏（首都大学東京システムデザイン学部准教授）



<http://labo.wtnv.jp/>

■ 講演タイトル：「データを紡いで社会につなぐ」

注目を集める「ビッグデータ」と社会の関わり方を考察し、「ビッグデータ」がどのように社会に活用されていくべきかを、

著書『データを紡いで社会につなぐ』の内容に添って、「東日本大震災アーカイブ」から近作「台風リアルタイム・ウォッチャー」などこれまでの仕事を振り返って解説する。

■ 研究発表1：葉口英子会員（静岡産業大学）

タイトル：アニメ映画『AKIRA』の音楽と映像の符合を読み解く

要旨：日本のテレビアニメ、劇場版アニメが国外でも広く受容され、高い評価を得るようになって久しいが、日本の劇場版アニメが世界に認知されるきっかけとなった作品として挙げられるのが、1988年に公開された大友克洋原作・監督の『AKIRA』である。

本作品は、近未来都市を舞台に繰り広げられる複雑な物語が、鮮やかな色彩とともに繊細な線描とスピード感溢れる密度の高い映像表現で示される。この『AKIRA』の斬新な映像表現は、実写映画にも少なからず影響を与えたという話は有名だ。また一方で、作品全編にわたって鳴り響く芸能山城組（以下、山城組と表記）の音楽・音響効果も独特な作風で、その迫力ある映像と相まって一層の臨場感を与えるものとなっている。本作品が国内外でも高く評価される理由は、映像表現のみならず音楽表現の質の高さを印象づけるものであったからだといえよう。

本作品で基調となる音楽は、バリ島のガムランやケチャ、日本の能や声明をはじめとする発声法や器楽演奏に着想を得て、当時のシンセサイザーやレコーディング技術を駆使し、斬新な発想と手法でもって制作されたものだ。そして、これら『AKIRA』の音楽・音響効果は、作曲・指揮・音楽監督を担当した山城祥二率いる山城組の音楽活動に依るところが大い。

本報告では、『AKIRA』の映像と音楽の関連について、特に音楽表現の側面から読み解くことを目的とする。まず『AKIRA』の音楽を担当するまでの山城組の音楽活動に着目する。次に作り手の言説を通じて、音楽の制作過程、音楽と映像の編集過程をみる。最後に作品からいくつかの場面を紹介し、音楽と映像の相乗効果を確認する。以上の手続きから『AKIRA』と山城組二（山城組）の邂逅の背景にあった経緯と両者の符合とはいかなるものであったか説明したい。

■ 研究発表2：黒田皇会員（大垣女子短期大学）

タイトル：山県市アニメーション作成・活用事業への参加報告と考察

要旨：岐阜県山県市では、市内企業のイメージや認知度の向上、市内企業間の連携促進、域外企業との新たなビジネスの創出を支援することで、市内企業の成長を促し、市民の雇用の確保を図ることを目的とした「BtoB マッチングサイト構築及び活用事業」の運営に向けた準備をしている。その一環として、市内の水栓バルブ関連企業を全国へPRするために、

岐阜水栓バルブ発祥を題材としたアニメーションを作成することとなった。それは、岐阜県より補助金が出る緊急雇用創出事業の一環である為、4名という少人数かつ、アニメーション制作未経験者を含む人員の構成となった。

本発表では、アニメーション指導の活動記録をまとめ、その映像教育における可能性について考察する。

アニメーションは「シナリオ、絵コンテ、レイアウト、原画、動画、彩色、コンポジット、編集」と多数の工程が必要なため、今回は少人数ということで、1人が負担する領域は多岐にわたることとなった。

発表者は、スタッフ教育、環境指導（人員配置、設備、作業フロー）など制作のベース作りから作画の作品管理（品質・工程管理）までを担当した。特に作業フロー構築とスタッフ教育、作業領域の設定に注意を払った。大人数で制作する場合、一人の作業領域を制限し、一律に作業工程を割り振り進めているが、今回は、独自の作業領域を設定したことにより、質の標準化が可能となった。また、「教育プログラム」を準備し、指導したことで、一層の質の標準化を進め、情報の共有化をスムーズにした。

一連の活動を通じて、「教育プログラム」を準備し、作業領域を設定するなどの措置を講じたことで、少人数でのアニメーション制作の可能性の広がりを考察出来た。

■ スケジュール

13:00 受付開始

13:30 あいさつ（静岡産業大学学部長）

13:35-14:35 研究発表

14:50-15:50 講演（渡邊英徳氏）

15:50-16:30 ディスカッション

16:45 支部総会

■ 2014年度日本映像学会中部支部第2回研究会

日時：2014年12月6日（土）

会場：椋山女学園大学星ヶ丘キャンパス文情棟319教室

（名古屋市中千種区星が丘元町17番3号）

■ 講演：岩井大輔氏（大阪大学大学院基礎工学研究科准教授）

<http://www-sens.sys.es.osaka-u.ac.jp/users/iwai/jp/>

■ 講演タイトル：「プロジェクタ応用工学が切り拓く映像投影表現」

建築物等に映像を投影するプロジェクションマッピングを見る機会が急速に増えてきた。一方、今日のように広く認知される以前から、身の回りの様々なモノに映像を投影する表現技法には、アートの文脈のみならず、コンピュータ科学・システム工学といった工学的な研究領域においても数十年の歴史がある。本講演では、プロジェクタを用いた映像表現に関して、工学的な切り口でどのような研究がこれまでに行われてきたのかを解説し、さらに、現在取り組まれている様々な技術的限界への挑戦を紹介する。

■ 研究発表1：河原崎貴光会員（徳島大学大学院ソシオ・アーツ・アンド・サイエンス研究部総合科学部併任准教授）

タイトル：GISを応用したインスタレーションの制作と地域社会での活用

要旨：建物形状のGISポリゴン情報に航空レーザー測量（国土地理院所蔵）による高さ情報を加えて作成した3次元データを粉末積層プリンターで出力したものに、色面化した津波浸水想定ハザードマップ（徳島県所蔵）を投影し、USBマイクロスコープを使用して任意の場所を映し出すことで、津波の高さ予測映像を実物大で投射するインスタレーショ

ンの制作に関する報告と、地域社会での活用の可能性を考察する。本研究は「津波浸水深度の仮想体験装置」として徳島大学でGIS研究を専門とする塚本章宏氏との共同研究である。

■ 研究発表2：岡川卓詩氏（広島国際学院大学情報化学部情報デザイン学科講師）

タイトル：「～のある風景」シリーズにおけるポップアートの境界線
要旨：インターネット上の写真や動画映像を採取し、画像編集ソフトまたは動画編集ソフトを用いて、絵画や映画、アニメーションなどのイメージ図像をカラーズするプロセスで「～のある風景」シリーズは制作を行っている。本発表では、これらの制作工程を1950年代半ばに登場したポップアートにおける大衆イメージや文脈から考察を行う。

■ スケジュール

- 15:00～16:10 研究発表
- 16:20～17:10 ご講演
- 17:10～17:30 ディスカッション

第1回研究会についてのみ、簡単に雑感を述べさせていただきたい。講演ゲストとして、「ビッグデータ」と社会との関わりという新領域で活躍中の渡邊英徳氏を多忙の中、お迎えすることができた。渡邊英徳氏は、「ヒロシマ・アーカイブ」、「東日本大震災アーカイブ」、「台風リアルタイム・ウォッチャー」などGoogle Earthを用いた数々の話題のサービスを提供し続けている。

「ヒロシマ・アーカイブ」では、地元的女子高生が現在高齢の被ばく者の方がたの聞き手となることによって、いままで被ばく者の体験を語ることを自ら禁じていた人まで語るようになった。また最初、東京から渡邊研究室の大学院生が、Google Earth上に、証言や画像をマップにマッシュアップを担当していたが、いつしか女子高生自身がその作業を自発的にやり始めたという。

もちろん被ばく者の証言はこれまでも書物などの形で多く残されてきたが、いつどこで誰がどのように被ばくにあったのか、全体像をつかむことは難しかった。Google Earthはそれを容易にした。そして女子高生たちは、自分たちがとった証言のマップへのマッシュアップをGoogle Earthで確認することができ、そこにやりがい、達成感を感じつつ、ヒ

ロシマの原爆被害について自ら進んで学んでいくことになったようだ。様々な被害者の団体があるそうなのだが、これまでその人びとが協力し合って、アーカイブを作成するということがなかった。というのも、それぞれの団体にそれぞれの思想信条があるからである。しかしGoogle Earthにはイデオロギーは存在しない。単なるデータがあり、それがマップ上に淡々と蓄積されていくだけである。ここにあるニュートラルリティは重要である。左右陣営間の対話を妨害しているのは、それぞれのイデオロギーであり、しばしば議論の場すら成り立たないことが多い。渡邊氏の仕事が切り開いているのは、こうしたイデオロギーとは全く別の場所にデジタル・アーカイブを構築し、それに全ての人びとがイデオロギーに関係なくアクセスできるというオープンな環境である。ビッグデータ、オープンデータのデータ・ヴィジュアルイゼーションは、渡邊氏が構築している、市民のためになる証言アーカイブ、防災マップのような分野以外に、いまのところ英ガーディアンや米ニューヨークタイムズなどジャーナリズムの分野で意欲的な取り組みが行われている（「データ・ジャーナリズム」）。さらに、レフ・マノヴィッチのようなニューメディア理論家も、この領域にアーティスト、理論家として取り組みを行っている（InstagramのSelfie画像ビッグデータ解析をヴィジュアル化した“Selfecity”（2014）<http://selfecity.net/>）。

データ・ヴィジュアルイゼーションは、人びとの関心を強く引き、学びを楽しむものにし、自ら主体的に過去の重大な出来事に関与することを促す効果をもっている。こうした取り組みは、参加する側にとっては学びの体験となると同時に、断片化されていた情報が一つの文脈上でつながりあわせられ、新たな意味をもち始めることによって、見る側にも新たな関心を呼び起こす。

それ自体は高度だが、安価で使いやすいデジタルメディアを通じて、視覚芸術・デザインがこうした形で日常化する中で、日常とアートが密接なものとなっていく、他方でクリエイティブな表現手法が、学び、行動と連動し、つくる喜びと学ぶ喜びが同じものとなる。さらにこれは鑑賞者にも思考することを促す。

渡邊氏が切り開いているのは、新たな仕方での次世代の学び、世界への関与なのである。

（わだ しんいちろう／常任理事、機関誌編集委員、中部大学人文学部）

東日本大震災アーカイブ <http://shinsai.mapping.jp/>



中部支部

シヨートフィルム研究会

林 緑子

事業報告並びに研究計画

- 東海地方における映像文化の受容促進について -

2014年度研究会活動助成の交付を受けて、シヨートフィルム研究会では下記の内容・日時で2件の企画を開催いたしましたので、ここに報告いたします。また、2015年3月末までの活動として、以下1件の開催を計画しています。

開催終了企画の事後報告

第7回活動

会期名 名古屋フィルムミーティング2014

期日 2014年10月12日(日) 開場 11:30/開演 12:00-終了 16:30

来場者数 上映:63名(延べ) 交流会:9名

内容 上映、交流会

会場 愛知芸術文化センター 12階スペースE・F

主催 日本映像学会シヨートフィルム研究会

共催 名古屋フィルムミーティング実行委員会

主旨 東海地区での学生と一般の映像制作を盛り上げる交流の場として、公募作品による上映会を開催する。

公式HP http://filmm.info/nfm_main/

第4回となる本上映会は、学生と一般の映像作品を公募上映し、東海地区を中心として映像文化を盛り上げかつ交流の場とすることを目的としている。今年度も公募などにより、特別上映作品を含む31作品が寄せられた。上映会では観客投票による観客賞を選出している。今回は、窪寺亨介監督作品の「世界はお前より賈いやツでできている」と、トライデントコンピュータ専門学校3年生クラス全員による「Willey's Night of Surprises」の2作品を観客賞とした。また「震災を忘れない」をテーマに制作された、合田経郎・ドワーフらによる「By Your Side」を特別上映し、震災復興への協力を呼びかけた。交流会も行い、参加した教員に他校の学生が質問をするなど、学生が積極的に学べる機会を提供できた。また観客アンケートからも好評であり、次年度も是非開催したいと考えている。

第8回活動

会期名 ワークショップ:「人形アクション映画撮影会 in シアターカフェ」 展示:「飯塚貴士監督の小屋」

期日 ワークショップ:2014年11月8日(土)、9日(日) 13:00-20:00

展示:2014年11月8日(土)-11月24日(月) 13:00-21:00

内容 映像制作ワークショップ、関連展示

参加費 ワークショップ:1500円(2日間) 展示:入場無料

来場者数 ワークショップ:10名(定員) 展示:80名

会場 シアターカフェ

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

主催 シアターカフェ

共催 日本映像学会シヨートフィルム研究会

「人形アクション映画撮影会 in シアターカフェ」の参加者は、映像を学ぶ大学生、映画ファンの一般人などだった。今回は、グループワークで2日間、キャスト選びから撮影までの、映像制作の流れを体験してもらった。1日目は、ディスカッションと撮影、2日目は撮影とまとめて終了した。最初に、飯塚監督の挨拶とスケジュール説明後、出演させたい可動関節フィギュアを参加者全員で選ぶところから始まった。頭部や衣装も組み換え可能だったので、自由に組み合わせて選んだ。その後、

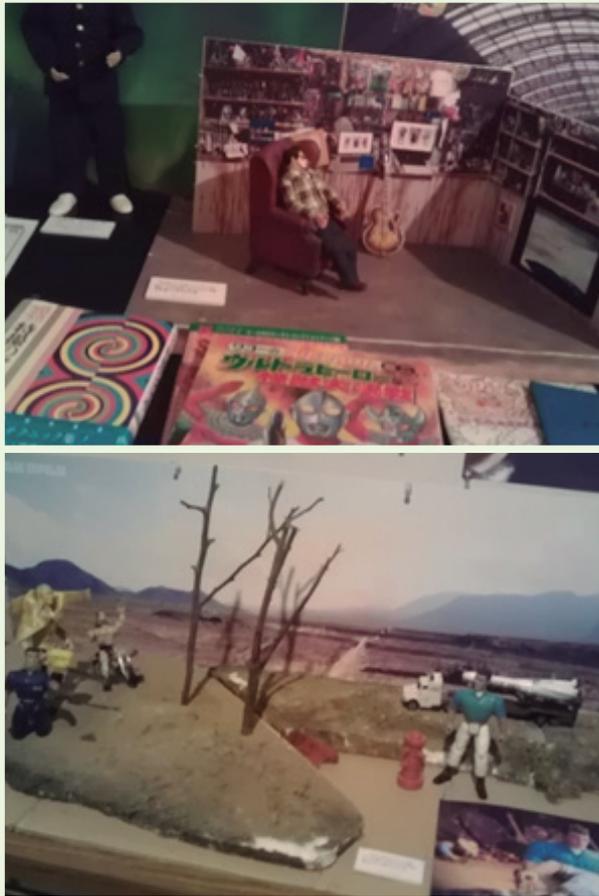
監督が用意したおおまかな設定に沿い、ストーリー展開や詳細部分、具体的な配役を、皆でディスカッションしながら決めて行った。参加者は交代制で、撮影、人形操作、照明を務めた。撮影の途中で、必要であれば、追加のアイデアや、やりやすい方法をその都度、皆で相談して取り入れながら進めた。監督は、人形操作や撮影のコツ、これまでの制作にまつわることを話しながら、指導していった。人間が演じるのではなく、20センチに満たない人形にテグス糸を付けて操る方法で、動かせる範囲が限られた中、どのように人形を動かし、ライティングやカメラワークをすると、それぞれのシーンに合った映像が撮影できるのかな等を、監督のアドバイスと共に、参加者がそれぞれ考え工夫をしながら行った。最後のまとめでは、映画制作に関する質問や、ワークショップの感想を話し、参加者同士の交流の時間にもなった。撮影した映像は、監督が編集しナレーションを付けて完成したものを、後日、シアターカフェにてループ上映する予定だ。



今回のワークショップでは、時間や素材が限定された中での映像制作を通じ、いかに工夫して、表現したいテーマやストーリーに沿った映像を撮影するかを、参加者が体験的に考え学ぶ機会となった。また、限定された中だからこそ生まれるアイデアや映像のおもしろさを楽しみながら知ってもらうことができた。映像制作をするために必要な思考や準備、イメージ通りの映像を撮影するための粘り強さ、次のカットへの繋がりを考慮しながら、どのように構成し撮影するか等を体感してもらうことができた。

「飯塚貴士監督の小屋」では、飯塚監督が、幼少期に影響を受けたグッズや本、映像制作のアイデアノートやメモ、「補欠ヒーロー MEGA 3」のメイキング上映、過去作品 DVD 展示(一部、視聴可)、実際に使用された人形などを展示した。少人数制で制作される映像作品の、アイデア

が生まれ完成に至るまでの舞台裏に触れてもらう機会となった。



開催予定の企画概要

第9回活動

会期名 JIJO ★ SUKIMAKI - 人形劇とアニメーション -

期日 公演：2015年1月24日(土) 15:00-16:30

展示：2015年1月5日(月) -1月28日(水) 13:00-21:00

内容 公演、関連展示

会場 シアターカフェ

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

主催 シアターカフェ

共催 日本映像学会ショートフィルム研究会、

主旨 現在、音楽やコンテンポラリーダンス、演劇など、パフォーマンスの上演に、映像が使用されることが当たり前になった。その中で、人形劇とアニメーションという組み合わせは珍しく、SUKIMAKI ANIMATION として活動する、短編アニメーション作家・鋤柄真希子氏と、人形操者・阪東亜矢子氏による JIJO は、これをマリオーションと名づけた。マリオーションは、無生物に命を吹き込む"わざ"であるアニメーションと人形劇の融合である。そして、過去に撮影・編集され完成したアニメーション作品と、現在、上演されることで完成される人形劇作品という、二つの時間を内包している。上演を通して、観客に、時間と技法が多層に重なった作品体験をしていただく。今回は、より多層的な体験にするため、アニメーション2作品+マリオーション+人形劇という構成で行う。また、上演終了後には SUKIMAKI ANIMATION と JIJO の活動について、アフタートークも設ける。

■プロフィール

鋤柄真希子

1982年大阪生まれ。'00年代後半よりマルチプレーン撮影台を使った手描き短編アニメーションの制作を開始。松村康平との共同制作「雪をみたヤマネ」、「やまなし」は、世界各国のフェスティバルで上映されている。最新作「WHILE THE CROW WEEPS-カラスの涙-」が文化庁メディア芸術祭新人賞受賞。また2012年より JIJO とのコラボレーションによる舞台公演を行っている。

上映歴

「蜉蝣」(2008年)

2008年9月 NHK デジタルスタジオ放送/今敏セレクション

2009年3月 The 7th Independent Animation Festival (東京) *Excellent award

「雪をみたヤマネ」(2010年)

2010年7月 GIFFONI Film Festival Elements +3 (イタリア)

11月 BACA-JA 関西 TV フェスティバル (大阪) *Excellent award

Puchon International Student Animation Festival (韓国) *Audience award

2011年2月 Clermont-Ferrand International Short Film Festival (フランス)

5月 Zlin International Film Festival Children&Youth (スイス)

Seattle International Film Festival (アメリカ)

Stuttgart International Festival of Animated Film (ドイツ)

7月 San Gio Verona Video Festival (イタリア) *LOGAN award

2012年1月 Seattle Children's Film Festival (アメリカ)

4月 花開くコリアアニメーション (大阪)

6月 CFC Worldwide Short Film Festival (カナダ)

10月 Chicago International Children's Film Festival (アメリカ)

2013年5月 full course 展 (東京)

8月 横浜金沢動物園 (横浜)

10月 シネマ窟 (姫路)

11月 El Meu Primer Festival Barcelona (スペイン)

「やまなし」(2011年)

2012年7月 GIFFONI Film Festival (イタリア)

8月 Seoul International Youth Film Festival (韓国)

10月 anim'est (ルーマニア)

11月 こどもアニメーションフェスティバル (東京)

ETIUDA&ANIMA (ポーランド)

analogue (ハンガリー)

2013年1月 Seattle Children's Film Festival (アメリカ)

4月 animation soup meets COCHI CAFE ごった煮の会 (大阪)

8月 イントウアニメーション6 (東京)

横浜金沢動物園 (横浜)

10月 第3回 full course 展 (香川)

シネマ窟 (姫路)

「カラスの涙」(2013年)

2013年1月 新作上映会&トークイベント (京都)

10月 こどもアニメーションフェスティバル (東京) *Incentive Award

Anim'est Festival (ルーマニア)

シネマ窟 (姫路)

12月 上映会&トークイベント (大阪)

JIJO

北海道生まれ。ある時観劇した糸操り人形劇に感激し人形劇学校へ進む。現在は関西の糸操り人形劇団の作品に出演する他、個人で JIJO を旗揚げ。京都を拠点に、人形劇やキグルミパフォーマンスをしている。2012年から SUKIMAKI ANIMATION とのコラボレーション作品も製作、公演。

公演歴

2009年~2012年 LINK 展 / パフォーマンス部門 (京都)

2009年~2013年 いいだ人形劇フェスタ (長野)

2010年11月 あとりえミノムシ・ミニパフォーマンスシアター / ソロ公演 (京都)

2011年2月 京都演劇フェスティバル (京都)

2011年5月 わらべ館 GW イベント (鳥取)

2011年8月 なら人形劇フェスタ (奈良)

2011年11月 あとりえミノムシ・ミニパフォーマンスシアター / ソロ公演 (京都)

2012年11月 あとりえミノムシ・ミニパフォーマンスシアター / JIJO ★ SUKIMAKI ANIMATION 公演 (京都)

2013年3月 吹田メイシアター・糸寄せ (大阪)

2013年3月 「たいよ〜劇場」特別企画応募作品 / 採用・上演 (京都)

2013年12月 あとりえミノムシ・ミニパフォーマンスシアター / ソロ公演 (京都)

以上

(はやし みどりこ / ショートフィルム研究会代表)

支部・研究会だより

西部支部

伊原久裕

活動報告と計画

1) ISMIE2013 九州上映会 (概要)

ISMIE2013のセレクト作品(6作品)を中心に、参加各校の代表作を上映した。上映に当たっては会場にiMac27インチ6台を用意し、各プログラムをリピートした。同日に開催された日本デザイン学会第5支部研究発表会と会場運営を協働し、福岡のみならず北九州、飯塚、大分、熊本などから参加した大学教員および学生らが、観覧の機会を持った。

開催日時 : 平成26年10月18日(土)10:00-18:00
 開催場所 : 九州産業大学 芸術学部 15号館 1階アトリエロビー
 主催 : 日本映像学会映像表現研究会 / 同西部支部
 実行委員 : 伊原久裕 / 井上真一 / 黒岩俊哉

対象 : 九州産業大学学生 / 研究生 / 一般 / デザイン学会会員 / 同発表学生 / 同参加者など。

連絡先 : 日本映像学会西部支部

--- (参考) ---

日本デザイン学会第5支部 平成26年度研究発表会

開催日時 : 平成26年10月18日(土)10:00-18:00

開催場所 : 九州産業大学 芸術学部 15号館

参加校 : 大分県立芸術文化短期大学 美術科、九州大学 芸術工学部・大学院芸術工学府、九州産業大学 芸術学部、九州造形短期大学 造形芸術学科、近畿大学 産業理工学部、崇城大学 芸術学部、西日本工業大学 デザイン学部

ISMIE2013 九州上映会



2) 2014年度西部支部研究例会、総会

2015年1月24日(土)15時~(予定)

九州大学 大橋キャンパス(芸術工学部)5号館531教室

(研究例会の後に総会を開催予定)

研究例会

1) 伊原久裕(九州大学芸術工学研究院)

「視線の劇場: ノーマン・ペル・ゲデスのバトルラマ(戦場模型写真)をめぐって」

アメリカ人工業デザイナーのノーマン・ペル・ゲデスは、1939年開催のニューヨーク万博のGM館において展示されたディオラマ〈フューチャラマ〉と平行して、軍事シミュレーション用の精密な戦場模型を制作しており、開戦後には〈ライフ〉誌から依頼を受けて、数多くの戦場模型を撮影した戦場模型写真を制作するようになる。制作された写真には、地理的な戦況を伝える地図としての役割を担うものや、航空機の窓越しに眺めたかのような臨場感のある演出で撮影されているものが入り交っており、写真として特異な表現形式となっている。本発表は、地図デザインや航空写真における同時代の傾向、〈ライフ〉誌の紙面構成の分析などから、ゲデスの戦場模型写真の特性とその社会的意味機能について論じる。

2) 黒岩俊哉(九州産業大学芸術学部)

「舞踏・音響・映像パフォーマンスの可能性―「響存人間展」から「映像音響詩《KYOZON 2014》までの足跡―」

2014年5月に開催された、舞踏・音響・映像によるパフォーマンス「響存―光と闇の音―」を総括し、その後の「映像音響詩《KYOZON 2014》」にいたるまでの報告と、今後の映像表現の可能性を検討する。

3) 【学生発表】イヤード・アルサ・ブーニー(九州大学芸術工学府)

「対称イメージの視覚的解釈に基づいたキャラクターデザイン方法」
 通常、アニメーションやゲームのキャラクターのデザインを発想するにはスケッチなどを用いて描くが、描画のスキルと発想能力の低い初心者にとって容易な作業ではない。本発表では、そうした初心者も含め、発想と描写に関する制約から比較的解放された状態でキャラクターが創作できる方法として、インクプロットなど、自由連想を触発する対称イメージを用いたキャラクターのデザイン方法について報告する。

以上

(いはらひさやす/西部支部担当常任理事、九州大学芸術工学研究院)

2014年11月実施会員アンケートより 会員研究テーマ

事務局

◆氏名 (しめいよみ)

所属/専門

- (1) 研究テーマ1
- (2) 研究テーマ2

東部支部

◆阿 金 (あ じん)

映画・TV

- (1) 草原と世界
- (2) 映像と教育

◆明田川 紀彦 (あけたがわ のりひこ)

駒沢女子大学人文学部メディア表現学科/画像情報処理

- (1) デジタル画像処理と分子生物学
- (2) 情報教育とメディア教育

◆浅沼 圭司 (あさぬま けいじ)

美学

- (1) 物語論
- (2) 芸術制作

◆東 英児 (あずま えいじ)

映像表現

- (1) 青少年へのメディア教育

◆安藤 紘平 (あんどう こうへい)

早稲田大学 (名誉教授) / 映画制作

- (1) 映画制作理論
- (2) デジタル合成理論

◆李 敬淑 (いぎよんすく)

宮城学院女子大学に本文学科/アジア映画論

- (1) 戦時下の日本・朝鮮・満洲映画
- (2) 日韓映画交流史

◆飯島 泰裕 (いじま やすひろ)

青山学院大学/情報科学

- (1) 情報社会論
- (2) マルチメディア

◆井口 壽乃 (いぐち としの)

埼玉大学教養学部/芸術論 (写真史・デザイン史)

- (1) 20世紀の視覚芸術に関する歴史的研究

◆池田 奈津 (いけだ なつ)

映画

- (1) 戦争映画

◆井坂 能行 (いさか よしゆき)

岩波映像 (顧問)、講師 (臨機、随時) / 映画・映像研究・プロデューサー・監督

- (1) 地域 映像 地域を映像がどのように…、地域が映像をどのように…
- (2) 映像アーカイブ

◆石坂 健治 (いしざか けんじ)

日本映画大学/映画学

- (1) アジア映画史
- (2) 日本ドキュメンタリー史

◆石田 尚志 (いしだ たかし)

多摩美術大学造形表現学部映像演劇学科/現代美術

- (1) ドローイング・アニメーションの制作。技法の探求。
- (2) 現代美術史

◆板倉 史明 (いたくら ふみあき)

神戸大学大学院国際文化学研究所/映画学

- (1) 日本映画
- (2) フィルム・アーカイブ

◆入江 良郎 (いりえ よしろう)

東京国立近代美術館フィルムセンター/映画史

- (1) フィルム・アーカイブ
- (2) 日本映画史

◆植田 寛 (うえだ かん (ゆたか))

尚美ミュージックカレッジ専門学校音響・映像学科/映像制作、映像教育

- (1) 合理的、効果的な映像制作方法 (DTPP 等)
- (2) 高等教育における映像専門教育

◆上田 学 (うえだ まなぶ)

日本学術振興会特別研究員/映画史

- (1) 無声映画時代の映画館
- (2) 満映および満鉄映画

◆牛田 あや美 (うしだ あやみ)

京都造形芸術大学/映像

- (1) 戦前映画と漫画の関係
- (2) 戦時下の漫画に描かれた戦地及び植民地の表象研究

◆内野 博子 (うちの ひろこ)

成城大学、女子美術大学/美学・写真論

- (1) コンテンポラリー・アート写真

◆大久保 清朗 (おおくぼ きよあき)

山形大学人文学部/映画史

- (1) 成瀬巳喜男研究
- (2) フランソワ・ドリュフォー研究

◆大房 潤一 (おおふさ じゅんいち)

青山学院大学/メディア教育

- (1) メディア教育の実践
- (2) 実験映画の上映

◆岡田 秀則 (おかだ ひでのり)

東京国立近代美術館フィルムセンター/映画

- (1) 映画史
- (2) 映画のアーカイブ

◆岡村 忠親 (おかむら ただちか)

全国漁業共済組合連合会/日本映画史

- (1) 成瀬巳喜男

◆小川 佐和子 (おがわ さわこ)

京都大学人文科学研究所/映画史

- (1) 世紀転換期からモダニズムにおける芸術と映画の交流
- (2) 映画におけるフィクションとノン・フィクションー第一次世界大戦映画を中心にー

◆奥野 邦利 (おくの くにとし)

日本大学芸術学部映画学科/映像表現

- (1) 映像メディア研究
- (2) メディアアート作品制作

◆奥村 賢 (おくむら まさる)

いわき明星大学人文学部表現文化学科/映画学

- (1) 映画政治学
- (2) 記録映画研究

◆加藤 到 (かとう いたる)

東北芸術工科大学映像学科/実験映画、ドキュメンタリー

- (1) 実験映画とドキュメンタリー映画の研究
- (2) デジタルシネマ時代における小規模映画の上映形式について

◆金子 隆一 (かねこりゅういち)

写真史

- (1) 日本近代写真史
- (2) 写真史の歴史

◆上倉 泉 (かみくら いずみ)

日本大学芸術学部映画学科/映画技術(録音)

- (1) 映画・映像作品の制作
- (2) フィルムにおけるアナログサウンドトラックの研究

◆川崎 三郎 (かわさき さぶろう)

コミュニケーション理論、映画産業

- (1) コミュニケーション理論
- (2) 映像産業史

◆かわなかのぶひろ

イメージフォーラム/映像

- (1) 映画前史
- (2) 実験映像史、映像制作

◆菊地 実 (きくち みのる)

(株) メディア開発総研/情報産業論

- (1) レジャー・ホビー論

◆木下 千花 (きのした ちか)

首都大学東京大学院人文科学研究科表象文化論分野/映画史、映画理論

- (1) 日本映画史、検閲、溝口健二
- (2) ジェンダー、セクシュアリティ、リプロダクティブ・ライツと映像文化

◆木船 徳光 (きふね とくみつ)

東京造形大学造形学部デザイン学科アニメーション専攻/アニメーション
 (1) 実験アニメーション
 (2) 3DCG アニメーション

◆KIM, JOON YANG (金 俊壤) (きむ じゅんやん)

新潟大学人文学部/アニメーション研究
 (1) アニメーション研究
 (2) 人形論、人間機械論

◆楠 かつのり (くすのき かつのり)

関東学院大学人間環境学部/映像表現
 (1) 映像表現 ウェアラブルカメラと Drone を使った撮影

◆隈部 修市 (くまべ しゅういち)

(株) イメージジャパン/アート、映像
 (1) 癒しの空間美
 (2) 住空間について

◆倉石 信乃 (くらしのし の)

明治大学理工学部/写真史
 (1) 日本写真史の再考

◆高 美智 (たか みち)

法政大学社会学部/日本映画
 (1) 映画と社会
 (2) アダプテーション映画

◆近藤 耕人 (こんどう こうじん)

明治大学 (名誉教授) /文学・映像学
 (1) アイルランドを巡る肉と言葉
 (2) 映像における身と体の存在

◆佐伯 知紀 (さいき ともり)

文化庁芸術文化課/映画史・映画政策
 (1) 「伊藤大輔」研究
 (2) メディア芸術研究

◆齊藤 綾子 (さいとう あやこ)

明治学院大学文学部芸術学科/映画理論
 (1) 戦後日本映画の女性表象
 (2) 映画における情動、精神分析映画理論

◆齋藤 泉 (さいとう いずみ)

(株) TBS テレビ 報道局 (解説委員) /報道
 (1) 映像心理学
 (2) メディアリテラシー

◆齊藤 裕人 (さいとう ひろと)

日本大学芸術学部映画学科/映画演出、映画制作
 (1) デジタル映画表現
 (2) S3D 映画制作

◆佐藤 忠男 (さとう ただお)

日本映画大学/映画批評、映画史
 (1) 映画批評
 (2) 映画史

◆佐藤 由紀 (さとう ゆき)

玉川大学リベラルアーツ学部/生態心理学
 (1) 俳優の身体性
 (2) 演技における発話構造 デザインについての探求

◆シェアマン, スザンネ (しえあまん, すざんね)

明治大学/日本映画史
 (1) 小津安二郎の『東京暮色』
 (2) 映画作品の鑑賞体験と映画館の消滅傾向

◆柴岡 信一郎 (しばおか しんいちろう)

学校法人タイケン学園/写真・メディア史
 (1) 写真史、メディア史
 (2) メディアリテラシー

◆島 啓一 (しま けいいち)

根津映画倶楽部/小形映画
 (1) ホームムービーを中心とする小型映画

◆白岩 英樹 (しろいわ ひでき)

東京都市大学共通教育学部/比較文学、比較芸術、他者論
 (1) 比較文学、比較芸術
 (2) 他者論

◆斬 麗芳 (じん りーふあん)

札幌大学文化学部 (客員研究員) /アニメーション
 (1) 日本のアニメーションの表現性

◆末岡 一郎 (すえおか いちろう)

阿佐ヶ谷美術専門学校/実験映画
 (1) 実験映画制作
 (2) 実験映画史、小型映画 (アマチュア映画) 史調査考察

◆杉野 健太郎 (すぎの けんたろう)

信州大学人文学部/アメリカ映画
 (1) 文学と映画

◆杉本 達應 (すぎもと たつお)

札幌市立大学デザイン学部メディアデザインコース/メディアデザイン
 (1) メディア表現ワークショップのシステム開発
 (2) デジタルメディア表現の技術文化史

◆須藤 定夢 (すどう さだむ)

東京国際大学国際関係学部/映画・3DCG
 (1) デジタルアーカイブ
 (2) スポーツ映像など

◆瀬尾 尚史 (せお たかし)

一橋大学大学院言語社会研究科特別研究員/映画史・映画理論
 (1) リュミエール研究
 (2) 戦後フランスの映画理論

◆瀬島 久美子 (せじま くみこ)

映像論
 (1) 都市と情報、都市とアートのキュレーション

◆曾 連栄 (そう れんえい)

國立台湾芸術大学/シナリオ監督
 (1) 映像学

◆高橋 秀樹 (たかはし ひでき)

(株) クリア、日本大学大学院総合社会情報研究科/メディア論
 (1) 発達障害とメディア パラエティ番組
 (2) 北朝鮮映画史

◆武井 基純 (たけい もとずみ)

(株) 野村総合研究所/映像産業論
 (1) 映像に関わるビジネス形態

◆竹内 彰啓 (たけうち あきひろ)

東北学院大学教養学部/社会学
 (1) 映像社会学の教育実践
 (2) 視覚イメージの社会的構築

◆竹内 正人 (たけうち まさと)

立教大学文学部・法学部 (兼任講師) /映像教育
 (1) 映画における視点の問題
 (2) 比較表現 (能と映画)

◆竹上 正明 (たけがみ まさあき)

デジタル写真
 (1) デジタル写真の合成・加工による幻想表現の技術研究

◆武田 潔 (たけだ きよし)

早稲田大学文学部/映画理論
 (1) 映画とその分身—映画作品における視覚的表象の主題系
 (2) フランス映画言説史

◆田島 良一 (たじま りょういち)

日本大学芸術学部映画学科/日本映画史
 (1) 大映倒産後の永田雅一

◆趙 陽 (ちょう よう)

北海道大学大学院文学研究科言語文学専攻/映画
 (1) エドワード・ヤン研究

◆築地 正明 (つきじ まさあき)

京都造形芸術大学通信教育部/映像論
 (1) 映像と哲学

◆氏名 (しめいよみ)

所属/専門

(1) 研究テーマ1

(2) 研究テーマ2

◆鶴田 誠 (つるだまこと)

東京工科大学学務課/情報表現

(1) インターネットコンテンツ

◆寺嶋 春菜 (てらしまはるな)

映像

(1) 具体音楽映像

(2) 3DCGの可能性

◆戸田 昌子 (とだまさこ)

武蔵野美術大学 (非常勤) /写真史

(1) 報道写真の歴史

(2) 近代写真 (モダニズム)

◆鳥山 正晴 (とりやま まさはる)

日本大学芸術学部映画学科/映画

(1) 映画演出

(2) シナリオ

◆中垣 恒太郎 (なかがき こうたろう)

大東文化大学/アメリカ文化

(1) ドキュメンタリー映像表現史

(2) アメリカ映画における「ホーボー」表象の分析

◆中島 崇 (なかじま たかし)

東京造形大学デザイン学科映画専攻領域 (非常勤) /映像史研究

(1) 実験映画、電子アート、デジタル・アートの変遷

(2) 実験、記録、フィクションの分野を交差させた映像作品制作

◆中村 功 (なかむら いさお)

絵画・写真

(1) 絵画の視線/写真の視線

(2) 絵画論

◆仲村 浩 (なかむら ひろし)

(株) 電通テック テックインスティテュート、東京工芸大学、文教大学/広告・プロモーション

(1) 広告・プロモーション映像

(2) 展示映像、イベント映像

◆名手 久貴 (なて ひさき)

東京工芸大学芸術学部映像学科/視知覚

(1) 立体映像観察時の視覚特性

◆仁井田 千絵 (にいた ちえ)

日本学術振興会特別研究員、早稲田大学文学学術院 (非常勤講師) /映画学

(1) アメリカ映画史におけるラジオの影響

(2) 日本のトーキー移行期におけるレビュー、ラジオの影響

◆野口 光一 (のぐち こういち)

東映アニメーション (株) /CG・アニメ

(1) 日本のアニメ産業における欧米の影響と反発

◆野田 慶人 (のだ よしと)

日本大学芸術学部/放送広告

(1) TVCM 表現史

(2) TVCM 表現の可能性

◆野村 建太 (のむら けんた)

日本大学芸術学部映画学科/実験映像、アニメーション

(1) 鈴木志郎康を中心とした日記映画の研究

(2) アニメーション教育の方法についての研究

◆萩原 朔美 (はぎわら さくみ)

多摩美術大学造形表現学部映像演劇学科/映像表現

(1) 映像表現、写真、動画、メディアミクス

(2) メディアの特質

◆長谷川 功一 (はせがわ こういち)

北海道大学文学研究科共同研究員/アメリカ映画

(1) フィルム・ノワール研究

◆長谷川 一 (はせがわ はじめ)

明治学院大学文学部芸術学科/メディア論

(1) テクノロジーと知覚の編制

◆畑中 朋子 (はたなか ともこ)

和光大学芸術学科/デザイン

(1) 情報メディアデザイン

(2) 教育コンテンツ

◆波多野 哲朗 (はたの てつろう)

日本大学大学院芸術学研究科芸術学専攻/映像学・映画学

(1) 映像と現代文化との関係

◆羽鳥 隆英 (はとり たかふさ)

早稲田大学演劇博物館/映画学

(1) 映画・映像における幕末 = 明治維新表象

(2) 映画・映像における新国劇の位置付け

◆原田 健一 (はらだ けんいち)

新潟大学人文学部/映像社会学

(1) 映像メディア研究

◆日高 優 (ひだか ゆう)

立教大学現代心理学部映像身体学科/映像身体学、写真論

(1) 写真論

(2) 写真を中心とした文化論 (とくにアメリカ、日本をフィールドとして)

◆平野 共余子 (ひらの きょうこ)

フリー・ライター/映画史

(1) 東欧映画

(2) 日本映画

◆藤井 仁子 (ふじい じんし)

早稲田大学文学学術院/映画学

(1) 映画テキストの表層に露呈された歴史の批評的分析

◆ほしの あきら

多摩美術大学造形表現学部映像演劇学科/映像制作

(1) カメラ内編集の表現力

(2) 映像と音の関係の試み

◆星野 和彦 (ほしの かずひこ)

星野演出事務所/演出

(1) 映像による PARIS OLD NEW

(2) 祇園町の通過儀礼

◆堀江 秀史 (ほりえ ひでふみ)

東京大学大学院総合文化研究科比較文学比較文化研究室博士課程 /比較芸術論

(1) 寺山修司

(2) 映像論

◆前川 道博 (まえかわ みちひろ)

長野大学企業情報学部/メディア環境学

(1) 知識基盤プラットフォームの構築

(2) AII (Augmented Intelligent Interaction) の研究

◆前澤 哲爾 (まえざわ てつじ)

山梨県立大学/映像メディア論

(1) 映像による地域振興

(2) 映像産業論

◆牧野 守 (まきの まもる)

映画文献学

(1) 日本映画史、アジア交流史

(2) アニメ、アヴァンギャルド分野

◆松本 俊夫 (まつもと としお)

創作、評論

(1) 映像芸術における客観と主観

(2) 実験映像論

◆水由 章 (みずよし あきら)

(株) ミストラルジャパン/実験映画

(1) 映画フィルムによる映像制作

(2) 実験映画

◆水口 紀勢子 (みなぐち きせこ)

帝京大学外国語学部／映画学
(1) 母性愛映画の異文化研究
(2) 大映「母」の戦後と今日

◆宮田 徹也 (みやた てつや)

美術研究
(1) 日本の近現代芸術の動向

◆三輪 健太郎 (みわ けんたろう)

学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士後期課程／東京工芸大学マンガ学科非常勤講師／表象文化学
(1) マンガと映画の比較メディア論
(2) 近代マンガの時間性に関する理論構築

◆村山 匡一郎 (むらやま きょういちろう)

日本大学大学院芸術学研究科、日本大学芸術学部／映画
(1) ドキュメンタリー映画史
(2) 映画評論

◆元村 直樹 (もとむら なおき)

早稲田大学基幹理工学部／映画・映像教育
(1) 映画・映像の制作方法
(2) 映画・映像教育

◆森田 和夫 (もりた かずお)

駒沢女子大学人文学部メディア表現学科／アニメーション
(1) アニメーション基礎教育
(2) 表現デザイン論

◆森永 純 (もりなが じゅん)

写真
(1) 撮影対象：「波」

◆守安 敏久 (もりやす としひさ)

宇都宮大学教育学部／日本近代文学
(1) 映画と文学との相互影響の研究
(2) 寺山修司研究

◆八木 信忠 (やぎのぶただ)

日本大学芸術学部／映像技術
(1) 映画技術史
(2) 映像におけるパースペクティブの知覚

◆矢澤 利弘 (やざわ としひろ)

広島経済大学経済学部／映画ビジネス
(1) 映画祭のマネジメント
(2) イタリア映画

◆安田 篤生 (やすだ あつお)

原美術館／現代美術
(1) 現代美術における写真的表現
(2) メディアの時代における美術館、博物館活動

◆八文字 俊裕 (やつもんじ としひろ)

(有) メディアハウスユー (プロデューサー)／テレビ映像
(1) ウェブキャスティングと映像
(2) マーケティングのウェブ映像

◆柳原 謙一 (やなぎはら けんいち)

YAN KEN DOODLE／映像
(1) キンドルによるアナログ作品をデジタル化電子書籍「柳原謙一」で発刊(9冊)

◆山田 知佳 (やまだ ちか)

日本大学大学院文学研究科／ドイツ映画
(1) 日本におけるドイツ映画

◆山中 剛史 (やまなか たけし)

日本大学芸術学部ほか(非常勤)／日本近代文学
(1) 近代文学と映画(アダプテーション)

◆山本 祐輝 (やまもと ゆうき)

立教大学大学院現代心理学研究科映像身体学専攻博士後期課程／映画研究
(1) ロバート・アルトマン映画におけるサウンドのナラトロジー的分析
(2) アメリカ映画における声と身体の分裂の関係性

◆横川 眞顕 (よこかわ しんけん)

日本大学大学院芸術学研究科／映像情報、文化
(1) メディアコミュニケーション
(2) 映像文化

◆横田 正夫 (よこた まさお)

日本大学文理学部心理学研究室／映像心理学
(1) 映像表現に関する臨床心理学的検討
(2) 映像作家のライフサイクル論的検討

◆劉 文兵 (りゅう ぶんべい)

早稲田大学／映画論
(1) 日中映画交流史
(2) 中国映画史

◆劉 洋 (りゅう よう)

北海道大学大学院文学研究科言語文学専攻映像・表現文化論専修／映画論
(1) 中華圏映画

◆渡部 英雄 (わたなべ ひでお)

湘南工科大学工学部コンピュータ応用学科／商業アニメーション制作演出、アニメーター
(1) 日本の商業アニメーション制作に於けるデジタル化による映像表現の演出技術研究
(2) アニメーション映像に於ける能表現の試み 能の中にあるアニメーション

◆渡部 眞 (わたなべ まこと)

名古屋学芸大学／映画撮影技術
(1) 映画撮影技術変遷とアーカイブ
(2) 映像制作効率とシステム

関西支部

◆浅沼 聡 (あさぬま さとし)

(株)ファースト／美術史
(1) 美術における遠近法

◆荒川 美世子 (あらかわ みよこ)

武庫川女子大学(非常勤)／日本写真
(1) 「かわいい」写真について
(2) 日本近代写真とその周辺

◆荒木 慎太郎 (あらかし けんたろう)

立命館大学大学院先端総合学術研究科博士課程／映像
(1) 映像メディアにおける広告とメディアミックス

◆池側 隆之 (いけがわ たかゆき)

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部／映像デザイン
(1) 映像によるエスノグラフィックリサーチを応用したメディア表現研究
(2) 質的リサーチ手法における映像利用理論の体系化とデザイン学的応用

◆石田 美紀 (いしだ みり)

新潟大学人文学部／映像文化論
(1) 映画とアニメーションの比較美学

◆伊奈 新祐 (いな しんすけ)

京都精華大学芸術学部映像コース／実験映像、メディアアート研究
(1) ヴィデオ・アートの歴史
(2) デジタルアートと実験映像

◆遠藤 賢治 (えんどう けんじ)

大阪芸術大学芸術学部／アニメーション
(1) アニメーション制作研究
(2) 立体造形制作研究

◆大澤 浄 (おおさわ じょう)

東京国立近代美術館フィルムセンター／映画学
(1) 関東大震災記録映画のアーカイビング

◆大橋 勝 (おおはし まさる)

大阪芸術大学映像学科／映像表現
(1) 実験映画の歴史、構造映画を中心として
(2) 現代美術と映像の交差

◆大森 康宏 (おおもり やすひろ)

国立民族学博物館(名誉教授)／映像人類学
(1) 映像による民族学、人類学の研究
(2) ヨーロッパ、日本の聖地に関する映像制作

◆小川 丈治 (おがわ じょうじ)

無職(NHK旧友会会員)／ドキュメンタリー制作
(1) 映像表現と大衆操作
(2) ドキュメンタリーの歴史

◆氏名 (しめいよみ)

所属/専門

(1) 研究テーマ1

(2) 研究テーマ2

◆加藤 哲弘 (かとう てつひろ)

関西学院大学文学部/美学、図像解釈学

(1) 世紀転換期ドイツ語圏におけるイメージ研究

(2) 物語のイメージの機能と構造

◆倉田 麻里絵 (くらた まりえ)

関西学院大学大学院文学研究科博士後期課程
 文化歴史学専攻/映画音楽

(1) ミシェル・ルグランの映画音楽

◆栗林 源一郎 (くりばやし げんいちろう)

NPO 京文映/写真、映像

(1) 写真映像に於ける照明技術の必要性和重要性

◆櫻井 宏哉 (さくらい ひろや)

成安造形大学メディアデザイン領域/実写映像

(1) 水流の映像表現

◆篠木 涼 (しのぎりょう)

立命館大学/視覚文化論

(1) 心理学と視覚文化の関係

◆新堀 孝明 (しんぼり たかあき)

キッズプラザ大阪 (チルドレンズ・ミュージアム) 企画運営グループ/美術

(1) 「美」または「美意識」について

(2) アートによる「癒し」について

◆大傍 正規 (だいぼう まさき)

東京国立近代美術館フィルムセンター/映画史・映画学

(1) アナログ・デジタル技術を用いたカラー映画の色彩復元に関する研究

◆高木 真理子 (たかぎ まりこ)

大阪芸術大学放送学科/映像ドラマ分析

(1) TVドラマのショットサイズ研究

◆田中 仁 (たなか じん)

京都造形芸術大学写真コース/写真

(1) アンリ・カルチュ＝ブレッソン

(2) 植田正治

◆田中 晋平 (たなか しんぺい)

大阪芸術大学芸術計画学科/映像学

(1) テオ・アンゲロプロス研究

◆田之頭 一知 (たのがしら かずとも)

大阪芸術大学芸術学部/美学・音楽哲学

(1) 時間論

(2) 映画音楽論

◆豊原 正智 (とよはら まさと)

大阪芸術大学芸術学部芸術計画学科/映像学

(1) 映像テクノロジーと視覚の形成

(2) 映画における時・空間表現の系譜と意味

◆中嶋 健明 (なかじま たけあき)

広島市立大学芸術学部/メディア造形

(1) CG、VR 技術応用による映像制作の研究

(2) CG、実写合成によるVFX映像制作の研究

◆永田 彰子 (ながた あきこ)

School of Oriental and African Studies,
 University of London /メディア

(1) メディアにおける家族像の変遷

◆中野 泰 (なかの やすし)

兵庫県立鳴尾高等学校/英語

(1) 劇映画を動機づけにした言語文化教育

(2) 欧米アニメーション映画論

◆萩原 由加里 (はぎはら ゆかり)

立命館大学 (非常勤) /アニメーション

(1) アニメーション史

◆橋本 啓子 (はしもと けいこ)

神戸学院大学人文学部/デザイン論

(1) 倉俣史朗のデザインにみる映画の影響

◆平塚 眞美子 (ひらつか まみこ)

英文学

(1) 映像表現による芸術性と娯楽性の無い融合テクニック

(2) 文学作品の映像表現

◆福原 正行 (ふくはら まさゆき)

花園大学創造表現学科/コンテンツ学

(1) 映像コンテンツ論

(2) モーショングラフィックス

◆藤田 明史 (ふじた あきふみ)

関西学院大学大学院文学研究科/舞踊学

(1) 舞踊記譜法

(2) モーションキャプチャ

◆斐 泰秀 (へてす)

三洋資料有限公司 (監督) /映画

(1) 北野武の映画における暴力の様相

◆堀 潤之 (ほり じゅんじ)

関西大学文学部映像文化専修/フランス映画研究・表象文化論

(1) ゴダールを中心とするフランス映画研究

(2) 映画史および映像理論における「不動性」の系譜をめぐる研究

◆増田 展大 (ますだ のぶひろ)

日本学術振興会特別研究員 (早稲田大学) /
 美学・芸術学

(1) 映像メディア論

(2) 写真・映画論、アニメーション論

◆松尾 好洋 (まつお よしひろ)

(株) IMAGICA ウェスト フィルムプロセス
 部/映画修復

(1) ナイトレートフィルムの修復時における発火リスクの検証

◆水野 勝仁 (みずの まさのり)

甲南女子大学文学部メディア表現学科/メ
 ディアアート

(1) ポスト・インターネットにおける表現

(2) リアルとネットと映像の関係

◆三宅 祥雄 (みやけ よしお)

大阪大学文学研究科/現代フランス哲学/映
 像論

(1) 映画物語論

(2) ドゥルーズ哲学研究

◆関 スラ (みんすら)

大阪大学大学院文学研究科博士後期課程
 文化表現論専攻美学研究室/日本映画・朝鮮
 映画

(1) 日本映画・朝鮮映画における近代女性の表像研究

◆村田 光男 (むらた みつお)

㈱類設計室/映画産業論

(1) 自主製作映画大系

(2) 映画人材育成

◆八尾 里絵子 (やおりえこ)

甲南女子大学/メディアアート

(1) 視聴覚共感覚の表現について

◆山縣 熙 (やまがた ひろし)

大阪芸術大学/美学、芸術学

(1) 映像論

◆横濱 雄二 (よこはま ゆうじ)

甲南女子大学文学部日本語日本文化学科/映
 像文化

(1) 日本の探偵映画

◆吉川 直哉 (よしかわ なおや)

宝塚大学造形芸術学部/写真

(1) 写真芸術

(2) 写真教育

◆吉田 眸 (よしだひとみ)

京都産業大学文学部/ドイツ文学、映画学

(1) 成瀬巳喜男の映画

(2) 映画と文学

◆米正 万也 (よねしょうまや)

京都精華大学芸術学部/実験アニメーション
(1) 音と映像のシンクロ、街と映像のシンクロ
(2) 世界のアニメーション

◆渡邊 直人 (わたなべなおと)

大阪芸術大学非常勤講師/メディア
(1) メディアとインセンティブの関係性について
(2) 芸術と産業の間にあるメディアのジレンマについて

中部支部

◆青山 太郎 (あおやまたろう)

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科博士
後期課程造形科学専攻/映像哲学、映像デザイン
(1) 震災をめぐるドキュメンタリーの分析による映像コミュニケーションのデザイン学的考察

◆天野 一夫 (あまのかずお)

豊田市美術館/近・現代美術史
(1) 美術を中心とした現代のイメージ表現
(2) 近代におけるイメージの複合性について

◆稲垣 拓也 (いながきたくや)

名古屋学芸大学/情報科学
(1) 情報技術を利用した、展覧会の体験の記録についての研究
(2) ヴィジュアルリテラシーにかんする研究

◆大竹 瑞穂 (おおたけみずほ)

名古屋大学大学院文学研究科博士後期課程人文学専攻日本文化学専門/日本映画史
(1) 戦後日本映画におけるマイノリティ表象

◆梶原 克教 (かじはらかつり)

愛知県立大学外国語学部/英語圏文化
(1) 映画と精神分析学
(2) メディアの相違から考えるアダプテーション

◆黒田 皇 (くろだこう)

大垣女子短期大学/デザイン美術
(1) アニメーション教育における可能性についての考察

◆齋藤 正和 (さいとうまさかず)

名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科/映像表現
(1) 映像表現

◆立松 亜也奈 (たてまつあやな)

名古屋学芸大学大学院メディア造形研究科メディア造形専攻/メディアアート
(1) 映像(視覚)と音(聴覚)に対して振動(触覚・体感)が与える効果
(2) 映像メディアを介することで生じる外界に対する感覚の変化

◆永田 司 (ながたつかさ)

ブラザー工業(株)/ユーザーインターフェースデザイン
(1) アニメーション

◆長谷川 詩織 (はせがわしおり)

愛知教育大学教育創造開発機構大学/アメリカ文化
(1) アメリカ文化

◆畑 あゆみ (はたあゆみ)

認定NPO法人山形国際ドキュメンタリー映画祭/記録映画史
(1) 記録映画史

◆林 緑子 (はやしみどりこ)

シアターカフェ/アニメーション
(1) 中部地区におけるアニメーション自主制作・自主上映史

◆伏木 啓 (ふしきけい)

名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科/映像、メディアアート、パフォーマンス
(1) 映像作品の制作・研究
(2) 映像表現における線形性と非線形性に関する研究

◆馬 然 (まらん)

名古屋大学大学院文学研究科/映画研究
(1) Asian independent cinema; digital filmmaking / アジアインディペンデント映画
(2) Film festival studies; network of grassroots film festivals / 映画祭研究

◆吉野 まり子 (よしのまりこ)

名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科/ドキュメンタリー
(1) 紛争とジャーナリズム

◆吉村 いづみ (よしむらいづみ)

名古屋文化短期大学/映画史
(1) 英国サイレント映画
(2) 視覚文化と社会史

◆和田 伸一郎 (わだしんいちろう)

中部大学人文学部/メディア論
(1) デジタル・メディアと政治・経済・社会との関係性

西部支部

◆井上 貢一 (いのうえこういち)

九州産業大学芸術学部/情報デザイン
(1) 電子媒体における情報デザイン

◆今城 明夫 (いまじょうあきお)

ラムシーオー(有)
コンピュータ(IT)、ビデオ、その他
(1) CM、映画等ビジュアルなもの
(2) コンピュータ関連

◆栗原 詩子 (くりはらうたこ)

西南学院大学/映画学・音楽学
(1) カナダの実験アニメーション
(2) パウエル=プレスバガー作品の映像的修辞語法

◆黒岩 俊哉 (くろいわとしや)

九州産業大学芸術学部デザイン学科/映像表現論・映像芸術
(1) 映像表現および映像芸術における研究と制作

◆佐藤 慈 (さとうしげる)

九州産業大学芸術学部写真映像学科/画像工学
(1) 映像表現における画質の印象効果

◆程 珊 (ていさん)

映像制作
(1) テレビ・コマーシャル広告における実験的な映像の応用と効果の分析
(2) Music Videoにおける映像のリズムの実践的研究

◆中村 滋延 (なかむらしげのぶ)

九州大学大学院芸術工学研究院/音楽・音響
(1) 音響を主要要素とした映像アートの制作・研究
(2) 小津映画における音の構造的機能

◆Boulbès, Jérôme (ぶるべす,じゅろーむ)

九州産業大学芸術学部デザイン学科/アニメーションCG
(1) 3DCGアニメーション制作
(2) 3DCG実験映像

編集後記

総務委員会

■皆さん、あけましておめでとうございます。映像学会会報 169 号が発行されました。内容を見ていただいてもわかるように、各研究会、各支部とも活発に活動を行っています。これも、映像学会会員の研究取り組み真摯な姿勢と、2 年前から始まった研究登録申請、予算の配分制度が浸透し、活性化に寄与しているものと思っています。映像学会の一会員として現在の状況をたいへん誇らしく思っています。■このページでお知らせしているように、第 4 1 回映像

学会大会は 2014 年 5 月 30 日 (土)、31 日 (日)、京都造形芸術大学で行われます。京都での大会は今回で四回目となります。映画と縁の深い土地柄、多くの人にご参加いただくとともに、研究発表・作品発表で日ごろの研究、創作の取り組みを発表していただくことを願っております。■昨年暮れから天候不順が続いており寒さもいっそう厳しくなっております。会員皆様のご健康をお祈りするとともに、2015 年が良い年でありますように！(鳥山)

第 4 1 回大会第 2 通信が発行・発送されました。まもなく会員のみなさまのおもてに届けられます。

JASIAS 2015 in Kyoto

第 2 通信

日本映像学会第 41 回全国大会 @京都造形芸術大学

I. 大会概要

1. 大会テーマ : 「いま映画批評は可能なのか?」
～映画批評と映画理論・研究の臨界点～」
2. 会 場 : 京都造形芸術大学 [人間館]
3. 会 期 : 2015 年 5 月 30 日 [土]・31 日 [日]
4. プログラム (予定)

第 1 日 : 5 月 30 日 [土] 13:00～20:00

基調講演 ※
シンポジウム ※
研究発表・作品発表
懇親会
※ 基調講演とシンポジウムの入選は現在打診中。

第 2 日 : 5 月 31 日 [日] 10:00～18:00

研究発表・作品発表
理事会・第 42 回通常総会

5. 大会参加費 (2 日間通し)

会員 3,000 円 一般 2,000 円 学生 1,000 円
懇親会 5,000 円 (予定)

※諸般の事情により、第 41 回大会ではエキスカッションは開催されないこととなりました。

※プログラムの詳細は、大会ホームページおよび「第 3 通信」(5 月初旬)にてお知らせいたします。

II. 大会研究発表・作品発表申込要項

- ① 各発表の申込資格は、2014 年度在籍会員に限らせていただきます。
- ② 各発表は学会の趣旨にそぐわない場合、あるいは技術的な理由などで対応しかねる場合には、ご相談の上お断りすることがあります。
- ③ 各発表は日本映像学会理事会 (2015 年 3 月末開催予定) において承認の上、大会実行委員会として正式に受理致します。
- ④ 発表を希望される方は、所定の申込書を郵送・FAX・メールのいずれかで日本映像学会第 41 回大会実行委員会までお送りください。
- ⑤ 必要事項に不備のある場合や申込資格のない場合は無効となります。
- ⑥ 各発表の申込期日は、理事会開催の都合上、2015 年 2 月 27 日 (金) 必着といたします。
- ⑦ 理事会承認後に正式受理の可否についてご連絡致します。
- ⑧ 正式受理の場合、発表概要原稿 (2000 字、MS-Word ファイル) を 2015 年 4 月 24 日 (金) までにご提出ください。正式受理者には発表概要書式をお送りします。

III. 大会への出欠はがきの送付

参加のみの出席なのか、研究・作品発表もおこなうのか、同封のはがきに必要事項を記入し、切手を貼らずに投函してください。
必着日厳守でお願い致します。

IV. 大会研究発表・作品発表申込方法

- ① 同封の申込用紙に手書きで記入し郵送する場合の送り先
(封筒・郵送料はご自身でご負担願います。)

〒606-8271

京都市左京区北白川瓜生山 2-116 京都造形芸術大学
映画学科研究室内 日本映像学会第 41 回大会実行委員会

- ② 同封の申込用紙を FAX で送る場合の送り先

FAX : **075-791-8398** (大会実行委員会)

- ③ 申込用紙を大会 HP からダウンロードし、メール添付で送る場合
大会 HP :

<http://jasias.jp/2015main>

大会実行委員会メールアドレス :

jasias2015@kuad.kyoto-art.ac.jp

※1 週間以内に受領のメールを差し上げます。受領の連絡がない場合は電話にてお問い合わせください。

TEL : **075-791-8394** (大会実行委員会)

- ④ 直接メールで送る場合は、申込用紙の項目に従って必要事項を記入し、大会実行委員会メールアドレスにお送りください。

申込締切 2月27日 [金] 必着厳守

V. 発表時間・使用機材

- ① [発表時間] : 研究発表・作品発表の発表時間は 25 分、質疑応答を 5 分とします。
- ② [使用機材] : 研究発表・作品発表には、DVD、ブルーレイ、VHS、OHP などが使用可能です。ご持参されるパソコンを接続する VGA 接続端子は教卓に設置されていますが、接続用アダプタは発表者ご自身でご用意ください。またフィルム (8mm、16mm) や DV テープの上映に関する事など、詳細はメールにてご相談ください。