

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 172, 2015

VIEW 展望

いたるところに、芸術と思想の地平を開く／河合政之…2

CONFERENCE 日本映像学会第41回大会報告【1】

全体報告／伊藤高志…3-4 研究発表・作品発表プログラム…8-9

シンポジウム「映画批評・理論の現在を問う——映画・映像のポストメディア状況について」／北小路隆志…6-7

【研究発表】

藤田純一／ウィリアム・フリーズ＝グリーン研究

——特許抄録を資料として…10

羽鳥隆英／配役を夢想する

——植木金矢の剣劇漫画への映画史的接近…10

韓 承甫／つた奴と米子の相違と類似

——『流れる』（1956）にみる成瀬映画の特徴…11

東 志保／クリス・マルケルとアニエス・ヴァルダの映画におけるグラフィティの意味…11

篠木 涼／反応とコントロールの視覚文化論

——1960-70年代における行動主義心理学・行動療法におけるイメージについて…12

今井イスバス恵子／松尾好洋／撮影カメラネガフィルムを使用したデュプリケーションの試み…12

関 スラ／映画『淑女は何を忘れたか』にみられる「曖昧な女」に対するスタイル演出…13

趙 陽／アントニオニ『さすらいの二人』論…13

宮田徹也／ヒグマ春夫の映像の可能性——現代美術の視点から…14

青山太郎／東日本大震災のイメージをめぐる「記録」と「表現」に関する考察——映像メディアにおける／による市民の対話の可能性について…14

水野勝仁／画像とテクスチャ

——ポストインターネットにおける2Dと3D…15

名取雅航／精神主義映画にみる男性ジェンダーの多元性

——戦時下の見えない父とホモエロティシズム表象をめぐって…15

田中晋平／相米慎二の映画における生・死

——『夏の庭 The Friends』のゆらぐ光を中心に…16

桑原主裕／アンサンブル・フィルムにおける物語世界の内外…16

池側隆之／映像記録と発信をめぐるデザイン学的考察

——「Storycorps」と「FIXPERTS」を軸に…17

飯岡詩朗／テレビ／映画批評としての *The Long, Long Trailer* (1953) …17

上田 学／田中栄三論序説…18

孟 祥宇／バーチャル3D空間における映像オブジェクトについて——レイヤー構造の考察を通じて…18

小川佐和子／実写からプロパガンダへ

——日本における第一次世界大戦映画…19

山本祐輝／『M★A★S★H』（1970）の拡声器

——ロバート・アルトマン映画における装置を介した音声と語り…19

泉 順太郎／『009 RE: CYBORG』における不可解な正義…20

広瀬 愛／映画「四谷怪談」考

——深作欣二『忠臣蔵外伝 四谷怪談』における怪異性…20

百東朋浩／実写化されるヒーロー

——映像表現の日米映画比較研究…21

中垣恒太郎／災害表象とドキュメンタリー表現の変遷

——都市・環境・テクノロジーの政治学と倫理…21

鈴木清重／映像体験の記述と理論構築に関する実験心理学的研究

——映像環境の「モンタージュ」と「ゲシュタルト」…22

玉田健太／音なきメロドラマ

——『ジョニー・ベリンダ』（1948）におけるヒロインと

医師の関係性…22

野村建太／日記映画とアニメーションについて…23

村上泰介／模倣の共振と創造

——発達障害の身体的イメージへの芸術的アプローチ…23

江本紫織／能動的プロセスとしての写真

——コンテクストに対する有機的関わりからの点から…24

牛田あや美／雑誌に描かれた「写真小説」

——戦時下の漫画と映画…24

小出正志／学生アニメーション作品の管理・保存と利活用に関する考察…25

今村純子／夢見る権利——宮崎駿監督『風立ちぬ』をめぐって…25

森友令子／『白蛇伝』と『天守物語』にみる背景描写…26

【作品発表】

奥野邦利／『未来の考古学 File NO. 001』…26

ほしのあきら・横溝千夏／作品『行方不明』

——ちょっと前の再構成…27

風間 正・大津はつね／『記憶のマチエール #7 <D-26>』…27

未岡一郎／『как снимают кино』——映画作法について…28

山本努武／全方位メディアを用いた作品「あそびの描像」についての作品発表…28

川口 肇／『formosa-blue』（2015 / 16mm / external sound / 8min）——デジタルを介する銀塩フィルム表現…29

小林和彦／『Trace undulation』…29

太田 曜／16mmフィルム映画『フランス・パニング・コック隊長の市警団』（2015年16mm optical sound 5分）上映と口頭発表…30

井上真一／Movie Square

——マルチ映像提示のためのWebシステム…30

黒岩俊哉／“nHr” 2 for Installation” 黒岩俊哉映像個展「まなざしのパッセージ 4 ——記憶の融即律」について…31

芦谷耕平／『アシノミクス』…31

INFORMATION 学会組織活動報告

会員住所変更等…32 第42回通常総会報告…32-36 理事会…37-46 新入会員…47-49 総務委員会…49 研究企画委員会

…50 機関誌編集委員会…51 支部・研究会だより 西部支部…49 東部支部…52-53 アナログメディア研究会…54

映像表現研究会…58 ヴィデオアート研究会…60 関西支部…55 中部支部…56 ショートフィルム研究会…57

日本映像学会第42回大会第一通信…60

REPORT 報告

第37回映画文献資料研究会「1966年作『ひき逃げ』と『女の中にいる他人』にみる成瀬己喜男の特徴——物語から隔離する成瀬演出」

／韓 承甫…53

FORUM フォーラム

日本学術振興会平成28年度科学研究費助成公募のお知らせ…58-59 SIGGRAPH Asia 2015…59

FROM THE EDITORS

編集後記…60

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第172号」2015年10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

いたるところに、芸術と思想の地平を開く

河合 政之

ビデオアートの誕生から半世紀が過ぎたが、私自身、まがりなりにもビデオ作品の制作をはじめて20年経った。先日は、モリユウギャラリーの企画で、15年来の仲間たち（瀧健太郎、西山修平、浜崎亮太、韓成南）と《VIDEOS》¹という展覧会を東京と京都でおこなった。しかし、このビデオというすでに新しくはないメディアの芸術は、もはや古くなったところか、そもそもいまだ本当の意味では始まってすらいらないのではないか、との感を日々深めつつある。

そもそも映画好きではまったくなく、映像の専門教育を受けたわけでもない私が、ビデオアートをはじめたのは、青山のワタリウムだったか、ナム・ジュン・パイクの展示を見て、漠然とんだか未来がありそうだと感じたからである。それは実は日本ではバブルとともに去るビデオアート・ブームが終結する際の、最後のひと咲きだったわけだが、美大出身でもなく情報もなかった私はそんなことは知る由もなかった。だが、しばらくして見渡してみれば、当時ビデオアートに代わって盛んに喧伝されていたものは、デジタルテクノロジーをひけらかすメディアアートか、私小説的な〈自分探し〉ものの映像だった。なぜかそうした流行には激しい違和感を覚えながら、最初に感じたビデオに未来がありそうな予感というか、ここには踏み分けていくべき多くの深遠かつ魅惑的な謎があるのだという直観は、ブームがはるかに去り、時代状況が変わっても、消えることがなかった。

それからしばらくは、いたずらにカメラを振り回し、デッキのツマミをいじくり回してただけだったが、それがあるとき、ひとつのことに気づいた。それは、ビデオすなわち電子の映像とは、単なるツールやマテリアルではなく、メディア社会と呼ばれるこの世界の主要な構成要素なのだということである。そして私たちの知覚や思考、行動もまたすべて、ビデオ的なもの、つまり電子的な視聴覚によって影響され、それを通して機能しているのだ。つまりビデオは、かつてたとえば言語がそうであったように、現代の私たちの生と世界のあり方そのものなのである。

そしてビデオは、それが日常化・遍在化すればするほど、ますます意識されないものと化し、私たちを全体的に包囲し、支配する。TV、インターネット、携帯ツール、あるいは街の映像広告など、今では私たちはビデオから逃れることはできない。ならば、ビデオアートの役割とは、そうした全体性を、その内部から、その主要な構成要素自体を使って、問い直し、揺さぶり、あるいは覆すための切先を見出すことではないか。

このように思い立ったときから、ビデオへの見方が変わった。ビデオアートは現代アートの一ジャンルや映画の一形態でもなければ、個人表現でもない、ましてやオタク的なサブカルチャーの消費対象でもない。それは、メディア社会、つまりビデオ＝電子映像化された世界との、トータルな批判的意識を持った対峙の仕方であり、態度なのである。

このことがもし正しいならば、そこからビデオのあり得べき本質的な地平が見えてくる。それは、ビデオがメディア社会の自己批判的な意識とならなければならないということである。したがってそれは、芸術的な実践と理論的、哲学的な考察とが相携えるもの

でなければならない。そしてさらに、それは特定の文化領域に閉じこもるのではなく、ビデオに覆われた私たちの日常に根ざしておこなわれなければならない。

このような考えの下、15、6年ほど前から、私は共同でワークショップ、NPO法人〈ビデオアートセンター東京〉やカフェ、スペースの設立・運営、国際的イベントなどの企画や、書籍・DVDの発行などを通して、ビデオアートを社会全体と関わらせる活動をおこなってきた。そしてまた、ビデオアートをめぐる美学的な議論の欠乏状況を目の当たりにして、数年前より理論的な仕事も本格的に再開している。たとえば、日本映像学会のサブ会として、瀧健太郎氏らとともに〈ビデオアート研究会〉を開催している。〈ビデオアート研究会〉の主要な目的は、アカデミックな理論的研究と、アーティストの実践的な制作や展示現場のフィールドワークを交錯させ、研究と実践の超領域的なフィードバックをハイレベルで作り出すことである。

それにしても、ビデオアートの理論的研究は世界的にも本当に始まったばかりで、イヴォンヌ・シュピールマンの『ビデオ——再帰的メディアの美学』²などごくわずかな例を除けば、いまだ包括的に考察されてもいない。そして今なお、ロザリンド・クラウスの非常に問題のある40年前の論考³が権威のごとく参照される始末である。しかも日本の状況はさらに遅れ、そして偏っている。そこには、アカデミズム特有の閉鎖性や保守性、サブカルチャー的ブランド志向、欧米中心主義とグローバルな視野の欠如など、さまざまな問題が透けて見える。

だが、そうした状況を打開するには、やはり先述したような、メディア社会の自己批判的意識という、ビデオアートの本質的な役割を確認し、それを共有することからはじめるしかないだろう。テクノロジーとしての、あるいはメディアとしての新奇さを失った今であればこそ、ビデオはニューメディア的な偏重へと傾くことなく、本来的に芸術として、また思想としての地平を開くことになるのである。そしてそうしたビデオの芸術＝思想は、ビデオの日常化・遍在化とともに、「アカデミズム」や「アート」の閉鎖性を超えて、批判的意識をも普遍化していくだろう。なぜなら、「建築はパルテノンの中にも、電話機の中にもある」といったル・コルビュジエにならなければ、「ビデオアートは美術館の中にも、携帯電話の中にもある」からである。

注

- 1 モリユウギャラリー東京、2014年5月2日-5月11日/モリユウギャラリー京都、2015年8月22日-9月20日
- 2 イヴォンヌ・シュピールマン、海老根剛監訳、柳橋大輔、遠藤浩介訳『ビデオ——再帰的メディアの美学』三元社、2011年。[= Yvonne Spielmann, *Video - Das reflexive Medium*, (Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2005).]
- 3 ロザリンド・クラウス、石岡良治訳「ビデオ：ナルシシズムの美学」三輪健仁、蔵谷美香編『ビデオを待ちながら 映像、60年代から今日へ』（東京国立近代美術館、2009年）、pp.184-205。[= Rosalind Krauss, "Video: The Aesthetics of Narcissism", Gregory Battcock (ed.), *New Artists Video: A Critical Anthology*, (New York: E. P. Dutton, 1978), pp.43-64.]

(かわい まさゆき/ビデオアーティスト、東京造形大学)

日本映像学会第41回大会報告

大会実行委員長 伊藤 高志

①開催の経緯と準備

最初にお断りしておきますが、私は2012年度から映像学会の会員になった新参加者です(年齢的には翁の域に達してはいますが)。学会の様々な行事や慣習などに全く無知な状況で、今回第41回大会の実行委員長に就任しました。この始まりは2014年4月の関西支部幹事会で当時の豊原正智会長に打診された時でした。会長は次回大会の開催校が決まらないことに苦慮されており私に白羽の矢が立ったのです。あまりに突然の依頼だったのでその時はちょっと考えさせて欲しいと言ったわけですが、豊原会長はシメシメといった充実感を抱いているように見えました。私の大学の先輩でもある豊原さんのお願いを断るわけにもいかず、快く引き受けるという返事を6月にすることになりました。その間、実際に開催が可能なのか、大学側との相談や沖縄大会の視察などを通して確信は得ていました。その沖縄大会が私にとって最初の大会経験で、権威的な儀式とは違ったアットホームさに「これならできると」思った次第です。特に仲本委員長のアロハシャツ姿での進行のラフさが気に入りました。それから沖縄大会をモデルに京都ならではの大会を構想していくことになりました。

まずは映像学会報168号(2014年10月1日発行)に載せる大会開催情報(第1通信)の「大会テーマ」の決定を急がねばなりません。私の在籍している京都造形芸術大学の映画学科には他に誰も学会員がいませんでした。そこで北小路先生(副委員長)と藤田先生を学会員に推薦し、3人で運営していくことになりました。話し合いの末、「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(仮)」というテーマを立てました。映画ジャーナリズムで仕事をしている北小路先生や実験映像作家としての私が常日頃抱いている批評に対する欲求不満が直裁的に出てしまった挑戦的なテーマとなりました。その後様々な方々からの意見で私たちは頭を冷やしていくこととなります。まずこのテーマでの基調講演の候補者から次々とNGが出て、その結果シンポジウムの候補者も決まらない、という状況が続きました。こちらの意図が伝わりにくかった、もしくはこのテーマに面白みを感じ得なかったようです。

この難産状態でも実施へ向けての実務は一つずつこなしていかなければなりません。私たち新入りにはわからないことだらけで、総務・事務局の指示で操り人形のように動くという状況でした。大会事務局を映画学科研究室に設定(私のデスク)、大会用メールアドレスの設置(大学で新設)、電話やファックスの設置(私のデスクのものを流用)、発表会場となる教室の確保、基調講演やシンポジウムの会場として春秋座(歌舞伎劇場)の確保など施設面の確定をまずは行ないました。大会ホームページは大学内に作らず学会ホームページ内に設置してもらいましたが、情報更新はほとんどなされず通信(第1~第3通信)に記載の基本情報のみが掲載されあまり活用されませんでした。また学会補助費として40万円が学会本部から支給されるにあたっての口座開設や大会印の注文、申込みはがきの後払い申請のための郵便局での手続きなど、猫の手も借りたい状況が続きます。

その後第2通信(大会概要の確定、詳細な申込み方法の告知)を2014年の12月末に本部から送付される学会名簿に同封してもらうため制作に入ります。ちなみにデザインと入稿はすべて私一人で行ないました。自慢するわけではなくスタッフはしっかり揃えておいた方がよいということです(反省)。また相変わらず講演者の人選が決まらないという状況は続きます。それと沖縄大会までは申込みはがきに発表概要を記入してもらっていましたが、なにせ字数が少なく内容に不明瞭な点が残るとして、今大会からA4サイズ1枚の発表申込応募フォームに400字程度の概要を書いてもらうことになりました。これによってその後の理事会で審査が活発に行なわれるようになりました。

年明け早々に第2通信が届いた会員の方々から、はがきやファックス、メールなどで申込みが来るやと思いきや、数人来ただけでぱったり途絶え、最初はとても不安になり会員メールで再度開催告知を行なった、関西支部の幹事の先生方や豊原前会長に応募を周りの研究者たちに促すよう依頼しました。ところが例年のことのように、締切りの2月27日前後に殺到し、結果的に研究発表が46件、作品発表が14件、合計60件の応募がありました。ほっと胸を撫で下ろした次第です。この申込応募フォームを大まかなジャンルごとに分類し、名簿化して本部に送付し研究企画委員会の先生方で審査が行なわれました。

審査およびその後の申込応募フォームの再提出を経た結果、研究発表が43件、作品発表が12件、合計55件が最終的に決定されました。3件の方は自ら辞退され1件は体調不良のため辞退、1件の方は会費長期未納でNGという結果となりました。今回の審査では会費未納者に対する条件付き受理や内容の不明瞭さの再確認などが審議されましたが、基本的には受け入れるというポジティブな姿勢でした。

その後準備は佳境に入っていきます。発表者からの概要集原稿の収集と概要集そのもののデザインと入稿、発表者の持ち込み機材(主にノートPC、他に8mm映写機など)と発表教室に設置されているAV機器との接続の確認や必要機材の準備、エンジニアスタッフや学生アルバイトの確保、看板の文字を書家に依頼など。また施設面では、春秋座が使えなくなり頭が真っ白状態になりましたが、ギャラリーオーブが使えるようになり結果的には会場として適切だったと思います。そして何より苦心したのが懇親会のケータリング業者探しでした。大学の学食業者に頼めばとあええず安心で簡単なのですが、京都らしさにこだわりたいということで随分検討しました。決定したお店は京都で今最もホットで女性に人気のある和食店で自信を持っていたのですが、結果は後ほど。そして最も大変だったのが第3通信の作成でした。

第3通信は会員の方々へ大会の具体的なスケジュールをお知らせするものですが、未だにシンポジウムの登壇者が決定していませんでした。この時点で従来のような基調講演は無くしてシンポジウムのみを行なうということは、武田会長や親身に相談に乗って下さった藤井会員との密な相談のうえ決定しておりました。その後登壇者が決定したのは大会約1ヶ月前のことです。大会テーマも「映画批評・理論の現在を問う——映画・映像のポストメディア状況について」という文言に変わりました。このシンポジウムに関しては北小路先生から詳しい報告が別ページであります。この遅延により第3通信の発送が大会開催の2週間前となってしまいました。

②当日の運営



初日の5月30日(土)の12時30分に受付を開始しましたが、早速受け回りはやや混乱がみえました。来場者の数に対して受付が狭くスタッフも少なかったこと、名簿チェックとIDカード手渡しの手際の悪さ、

お釣りの千円札不足などが原因でした。受付の混乱で 13 時からの開会が若干遅れましたが、実行委員長（私）の簡単な挨拶の後早速シンポジウムを開始しました。会場設定（ギャラリー・オーブ）はうまくいったと思います。約 200 席が満席状態でしたがゆったり感がありパネラーの声もストレスなく明瞭に聞こえ完璧な音響環境でした。

シンポジウム終了後 17 時（予定の 10 分押し）より研究・作品発表が 14 件、およびループによる作品上映が各会場で行なわれました。各会場では座長の司会進行により 25 分の発表の後 5 分の質疑応答という例年の形態で速やかな発表が遂行されました。また発表会場内の設備はおおむね良好で大きなトラブルはありませんでしたが、一部の会場でマイクの電池切れや DVD のリモコン探しなどで発表に支障をきたした事例がありました。

研究発表会場



作品発表会場

18 時半からの懇親会はシンポジウム会場の隣のオーブ吹き抜けで行ないました。沖縄大会の反省でお酒は潤沢に揃えたのですが、食べ物があったという間に無くなり大変申し訳ない気持ちになりました。申込者の人数よりやや多めで 100 人分の食事を用意していたのですが、参加者が 160 ~ 70 人程あってこのような惨劇となりました。お酒だけの懇談が続いた最後に、次回の大会開催校である日本映画大学学長の佐藤忠男先生から挨拶があり、無事お開きとなりました。



2 日目の 5 月 31 日（日）は、10 時から午前中 21 件の発表が粛々と行なわれ、正午から昼食をとりながらの理事会、13 時 20 分からは第 42 回通常総会が開催され会員の方々から活発な質問などがありました。その後 14 時 50 分から 20 件の発表とアナログメディア研究会と映像表現研究会の上映が行なわれ 17 時 30 分には全ての発表が無事に終了しました。例年終了時はゆるやかなフェードアウト状態で、1 人また 1 人いなくなるといったちょっと寂しげな空気で終わるようです。

③来場者数と会計報告（収支 0 円の内訳）

来場者数：会員 166 人、一般 30 人、学生 25 人、本学学生（無料参加）51 人、合計 272 人

収入：大会参加費（懇親会費含む）1,132,000 円+学会補助費 400,000 円=総収入 1,532,000 円

支出：印刷費 210,560 円+郵送費 77,025 円+ゲスト招聘費 105,800 円+ケータリング費 540,000 円+人件費 419,000 円+デザイン費 100,000 円+雑費 79,615 円= 1,532,000 円

④大会を終えて気付いたことや反省など

- ・実行委員がほとんどいないという状況での多忙さに身体を壊しそうになりましたが、これはスタッフを集められなかった私の力不足によるものです。当初 3 人いた実行委員も学内の事情により途中 2 人に減りました。関西支部の先生方はとても協力的だったのですが、実働部隊は身近にしなければ作業はかどらず、私の方から協力を敬遠してしまいました。実働部隊が 4 ~ 5 人いればスムーズな運営が可能だと思いました。

- ・少ない実行委員のため作業の遅延やミスなども多々ありましたが、やはりシンポジウムの決定の遅延が大会運営のラストスパートに大きく影響しました。第 3 通信発送の遅れは発表者に不安を与え、自分の発表はいつなのか、スケジュールはどうなっているのかという問い合わせが間近に多くありました。

- ・第 3 通信のプログラム表内において発表者のタイトルの抜け落ち、概要集内のミスプリ（増刷時に修正）、ループ上映会場のチラシ内のタイトル表記ミスなど、校正作業の不手際が目立ち、注意力が散漫になっていました。

- ・今回エクスカージョンを行なわなかったのも、委員不足で計画実施する余裕が無かったというのが実情です。ただ例年エクスカージョンが月曜日に開催され参加者が極端に少ないというのは、果たして実施することに意味があるのかを再考してもよいかもかもしれません。

- ・これは懇親会の弁明になるかもしれませんが、会員の方々が申込み手続きを踏まずに大会に参加することによる準備の難しさはあると思います。食事や ID カードその他準備品の数が読めないことによる障害が多々ありました。

- ・最後に提案ですが、申込みのための返信はがきは非効率なのではないかと思いました。また研究・作品発表の申込方法が郵送、FAX、メールと多岐に渡ることの煩雑さがあり、これらをメールに一括すれば、印刷費や郵送費の経費の節約や作業の効率化に繋がると思いました。

（いとう たかし／日本映像学会第 41 回大会実行委員長、
京都造形芸術大学）

全体プログラム

5月30日(土)

- 12:30 - 受付開始
- 13:00 - 16:20 開会の挨拶/シンポジウム[ギャラリー・オーブ(人間館1F)]
- 16:50 - 研究・作品発表[人間館4F,B1]
- 18:30 - 懇親会[ギャラリー・オーブ吹抜け]

5月31日(日)

- 9:30 - 受付開始
- 10:00 - 11:50 研究・作品発表[人間館4F,B1]
- 12:00 - 13:20 昼食 ※理事会[人間館4F・NA406]
- 13:20 - 14:20 通常総会[人間館4F・NA401]
- 14:50 - 17:30 研究・作品発表[人間館4F,B1]

シンポジウム

5月30日(土) 13:00 - 16:20 司会進行：北小路隆志 (京都造形芸術大学)

大会テーマ：「映画批評・理論の現在を問う - 映画・映像のポストメディアム状況について」

バザンの『映画とは何か』の新訳、「作家主義」の記念碑的成果、『ヒッチコック』の邦訳が今年になって日本で相次いで刊行されました。今回のシンポジウムでは、長らく強い影響力をもったバザンの批評や「作家主義」の再検討をふまえつつ、ポストメディアム状況に突入した映画(/映像)とその批評/理論の可能性を問い直します。

パネリスト

- 藤井仁子(早稲田大学 映画学、映画批評。共編著に『甦る相米慎二』、『森崎東覚宣言』等)
- 三浦哲哉(青山学院大学 映画批評・研究、表象文化論。著書に『サスペンス映画史』、『映画とは何か』等)
- 渡邊大輔(跡見学園女子大学 日本映画史、映画学、批評。著書に『イメージの進行形』等)
- 堀潤之(関西大学 映画研究、表象文化論。共編著に『ゴダール・映像・歴史』、訳書に『ニューメディアの言語』等)
- 岡本英之(株式会社Sunborn映像事業部「LOAD SHOW」(<http://loadshow.jp/>) プロデューサー。「LOAD SHOW」では、映画製作、配信、情報サイトの運営から雑誌の発行まで、映画関連業務を幅広く手掛ける。)
- 青山真治(映画監督、小説家。『EUREKA』(2000)、『共喰い』(2013)等)

シンポジウム

「映画批評・理論の現在を問う
—— 映画・映像のポストメディアム状況について」報告

北小路 隆志

日本映像学会第41回大会では、大会テーマに「映画理論・批評の現在——映画のポストメディアム状況について」を掲げ、開会の挨拶に引き続き、同テーマをめぐるシンポジウムを開催した。

まずテーマの設定について、簡単に説明しておく。筆者（北小路）は「映画批評」を執筆する一方で、「映画理論」の入門篇めいた講義などを大学で行う日々を送っている。ひとまず、そこで近年高まる「実感」めいたものが、今回のテーマ設定に反映された事実を告白しておかねばなるまい。つまり、近年劇場で公開され、大ヒットを記録したり、多くの観客を得ることなく半ば忘れ去られたりする大量の種々雑多な映画と今も付き合うことを余儀なくされる筆者であるが、そうした映画を「批評」するうえでの（少なくとも筆者にとっての）「尺度」の揺らぎ——以前はあるように思えた「尺度」をそのまま使用することの困難や懐疑——を実感させられることがあり、それは「映画理論」と「映画批評」の乖離とも見なしうる現状を背景とするのではないか。とりわけ、今まさに作られつつある映画への「批評」にとって、（既存の）「映画理論」はどこまで有効なのか、と言い換えてもよい。もちろん、近年の映画にも目を見張るような傑作が含まれる。しかし、そうした「傑作」を評価し、論じる際の批評の言葉も（既存の）「映画理論」に依拠し得なくなる傾向にあるように思われるのだ。もちろん、こうした感慨は、特に（21世紀以降の）「現代映画」に限ったことではなく、いつの時代でも一定の年齢に達した「古い批評家」が直面することになる困惑に由来するのかもしれない。「尺度」なるものは、永遠不滅のものではなく、日々の批評の実践において改変や揺らぎを被りつつおぼろげに形成されるものであるのだろうが……。

これは偶然の悪戯の側面が強いが、今回のシンポジウムを準備中、長らく入手困難な状況にあったアンドレ・バザンによる古典的名著『映画とは何か』の新訳と、バザン以降の「作家主義」の動きを決定づけるものとして名高いクロード・シャブロールとエリック・ロメールの共著『ヒッチコック』の完訳が図らずも相次いで日本で刊行され、新たな若い読者に提供されることになった。バザンにとって「映画とは何か」との根源的な問いは、（彼にとっての）「現代映画」（今まさに撮られつつある映画）が孕む現代性を鋭く読み解く作業（批評）を通してのみ輪郭づけられるものであっただろう。だから、われわれのシンポジウムもまた、「映画理論・批評の現在」や「映画のポストメディアム状況」といった映画の「現在」についての議論を出発点にしつつ、結局は「映画とは何か」を問い直す作業となる他ない。今回のパネラーに、バザンをめぐる発表者が二人含まれる理由としては——先述の「偶然の悪戯」のみならず——そうした狙いを込めてのことであり、今回はあえて「基調講演」を無理に設定することなく、パネラーのなかの4名に20分ほどの時間で報告や問題提起をしてもらい、それを受けて後半で他のパネラーも加えて議論をする構成に落ち着いた。以下、そのシンポジウムの概要を報告しておく。

まず、株式会社 Sunborn 映像事業部「LOAD SHOW」プロデューサーの岡本英之氏からは、自身が手がける映画製作・配信、情報サイトの運営、雑誌の刊行などの事業の紹介やその背景となる問題意識等々の説明を中心に、まさに「映画の現在」を浮かび上がらせるような報告がなされた。「ポストメディアム状況」なるタームの使用を云々する以前に、映画は



映画館のスクリーンで上映されるもの、との一般的な常識がすでに歴史的な産物となったことは誰もが知る通りであり、そうした現状が岡本氏の報告によって改めて確認された一方で、そうした新たなメディアの映画への介入が、それでも一定の力しか持ち得ず、映画そのものを変えるとは思えない、といった（積極的な意味での）「保守的」な発言も印象に残った。

続いて壇上に立った映画史研究者で批評家の渡邊大輔氏には、（シンポジウム開催者側からの要請が主たる理由で）他のパネラーに対して、結果的にいささか多勢に無勢の損な役回りを演じてもらうことになり恐縮しているが、しばしば「ゼロ年代批評」とも形容される21世紀以降の日本における「批評の現在」に関わる発表をしていただいた。氏からは、情報化と消費社会の進行を背景に、作品そのものの読解以上に、それが置かれたコンテキストの分析のほうに批評の重点が置かれる傾向、メディア環境の激変や文化消費の回路の細分化により、既存のジャンル批評が機能不全に陥るかのような現状（たとえばアニメやフィギュアが美術批評の対象となるなど）から、批評が扱うジャンルの「全体性」を新たに再構築しようする傾向など、「ゼロ年代批評」の特徴が手際良く整理され、たとえば、瀬田なつきによる『5windows』は、スクリーン上に映し出される映像だけでなく、それが設置され、刻々と移り行くサイト・スペシフィックな環境を取り入れることで成り立つ作品であり、そうした上映形態そのものを批評の対象とせざるを得ないことを例に、メディア環境の変化に伴う文化動向を射程に入れた映画批評の必要性が提起された。

さらに、映画研究者で批評家の三浦哲哉と映画研究者の堀潤之の両氏によって、アンドレ・バザンの現代的な可能性を浮かび上がらせる方向での刺激的な問題提起がなされた。三浦氏が取り上げたのは『映画とは何か』で白眉を成す論考の一つ、「演劇と映画」である。たとえば、昨今の日本映画に関して、マンガや広い読者を獲得した小説、あるいはテレビドラマといったものの翻案でなければ企画が成立しない、といった現状が、基本的には否定的な嘆きを込めて取り沙汰される。しかし、バザンの議論は、映画における演劇の翻案をむしろ肯定するものであった。同論考でのバザンの議論の道筋を丹念に読み解いたうえで、三浦氏は最終的に「ポスト映画」にまで言及を進める。「演劇と映画」を単純な対立項と見なさないバザンの議論を援用するなら、三つの観点から映画と

「ポスト映画」は（対立や後者による前者の乗り越えではなく）互いに支え合うことになるだろう。まず、映画は（演劇が映画にそうしたように）「ポスト映画」に題材を提供し得る。次に映画が「演劇性」の再発見に貢献したように、「ポスト映画」こそが、真の「映画性」を発見することになるのかもしれない。そして最後に、「ポスト映画」は、映画が潜在的に備える（まだ現実性にまで到達していない）「映画性」をより制約の少ないかたちで実現させるのかもしれない。

他方、堀氏は、映画とテレビ、ビデオ、コンピュータなど「他の諸メディア」の関係性へと議論を拡張させ、バザンの仕事及び、その影響下で勃興したと映画史的に位置づけられるヌーヴェル・ヴァーグ的な思考や「カイエ・デュ・シネマ」での議論に検証のメスを入れた。他の諸メディアとの交渉の歴史において、映画は自らの「自律性」を主張する傾向にあった。映画の独自性（自律性）を確立させたい論者や作り手にとってすれば、映画は演劇や小説の翻案からは非とも離脱せねばならなかったのだ。では、バザンやヌーヴェル・ヴァーグはどうだったのか。一般的な印象として、たとえば、批評家時代の若きヌーヴェル・ヴァーグの作家たちが、演劇や文学の翻案に明け暮れるフランス映画の「傾向」を厳しく断罪したことを思えば、彼らもまた映画の「自律性」を信じ、それを目指していたように思われる。だが、先のバザンの「演劇と映画」での議論に見られたように、事はそれほど単純ではない。今日に到るまでゴダールによって精力的に展開される「メディア横断性の実践」は措くとしても、ある時期以降のロッセリーニの仕事や彼を師と仰ぐトリュフォーの『大人は判ってくれない』は「テレビの美学」に触発されたものであったし、そこに「ヌーヴェル・ヴァーグの——すばらしき——パラドクスがあった」（レイモン・ベルール）。かの有名なヌーヴェル・ヴァーグにおける「映画愛」は、いささか不埒なものであったというべきかもしれない。

シンポジウム後半では、映画監督の青山真治氏と映画学者・映画批評家の藤井仁子氏も新たに加わり、活発な議論が展開された。それぞれに密度の濃い4氏の発表を受け、議論を一つの方向性に収斂させるには、司会を務めた筆者が非力すぎたということもあり、議論がやや拡散してしまった感も否めないが、もとより（負け惜しみめくが）その場で一つの結論が得られるとの勝算があったわけではない。実際、トニー・スコットの死をもって、私が知る映画は終わったと思った……とのつけかけられんみたっぷりの発言で口火を切った青山氏と、そもそもこうしたテー



マでシンポジウムを行うことそのものの危うさを指摘する藤井氏の役回りは、あえて議論を一つの方向性に収斂させてしまうことを回避するための挑発者のそれであったというべきだろう。しかし、それでも今回のシンポジウム全体を聞いたうえで成果を二つの論点からまとめることができるように思う。

先に触れた藤井氏の発言の要旨は以下のようなものである。ひとはすぐに新しい時代（急速なメディア環境の進化や文化動向の変貌等々）の到来を信じ、それが映画やそれについての理論や批評の変貌につながる主張する傾向にあるが、それは本当なのだろうか、そうした一見、新時代の到来を思わせる諸現象は単に「量」の問題にすぎず、「質」を問うことこそが「批評」であって、映画が相も変わらず（？）映画であり続けることにおしる驚くべきなのではないか……。シンポジウム企画者としてはいささか耳の痛い問題提起で、冒頭に記した筆者の「実感」も単に「量」の問題に囚われてのことである可能性も否めない。とはいえ、だからといって、「量」の問題が無視されていいとは限らないだろう。渡邊氏から報告された「ゼロ年代批評」に筆者が抱くある種の（保守的な？）違和感は、それが作品の「質」以上に「量」の問題を扱うことに重きを置くものであるからのように思える。それを批評の「社会学化」とすれば誤解を招きもするだろうが、ともあれ、筆者の知る限り、あるいは渡邊氏の報告を聞く限り、乱暴な言い回しながら、今日の「批評」は「量」（環境・アーキテクチャ）が「質」を決定するとの認識に基づき、「量」の次元での現状や変貌を主たる分析の対象にする傾向にあるように思われる。それに対して、それで本当に「質」の問題を扱えるのか、との藤井氏のような異論もあり得るし、また一方で、「量」が「質」を規定する側面は否めず、今日においてそうした傾向がますます顕著になっているとの議論も成立し得るだろう。そうした「質」と「量」をめぐる批評の立場の相違が、まずは今回のシンポジウムで明らかになったように思える。

本シンポジウムで明確に問題提起されたもう一点は、やはりアンドレ・バザンによる映画批評／映画理論の今日的な読み直し作業の必要性であろう。かつてない「量」の映像群に飲み込まれ、映画はもはや自律性や純粋さを保ち得ない……。シンポジウムの副題に掲げられた「ポストメディア状況」や「ポスト映画」といった用語は、そんな映画を取り巻く現状を背景にするものである。しかし、そもそも「映画の自律性」や「純粋さ」そのものが観念に過ぎないのではないか。つまり、いまだかつて映画は「自律性」など持ち得たためしがなく、純粋であったこともないのではないか。三浦氏や堀氏の発表、そしてその後の他のパネラーを交えての議論で改めて浮き彫りにされたのは、現在、われわれが嘆くことになりがちな映画の自律性の瓦解が、逆に映画にとって僥倖であるかもしれない事実である。マンガやテレビドラマに題材を求める映画は、なるほど「不純」であるかもしれないが、「不純」を回避することによってではなく、あえて「不純」を恐れぬ、ふしだらな態度（？）においてこそ、映画の「純粋さ」が宿るのである。変幻自在な鶴のような映画、不純で浮気的な映画、それが「純粋映画」であるとすれば、「映画のポストメディア状況」など今に始まったことではなく、そもそも「映画は、まだ発明されていない」（バザン）のかもしれない。

（きたこうじ たかし／第41回大会実行副委員長・京都造形芸術大学）

研究発表・作品発表プログラム

5月30日(土)

	A 研究発表 NA412	B 研究発表 NA401	C 研究発表 NA413	D 研究発表 NA402
16:50 17:20	A-1 藤田純一 ウィリアム・フリーズ=グリーン研究 / 特許抄録を資料として	B-1 羽鳥隆英 配役を夢想する / 植木金矢の剣劇 漫画への映画史的接近	C-1 韓承甫 つた奴と米子の相違と類似 / 『流れ る』(1956)にみる成瀬映画の特徴	D-1 東志保 クリス・マルケルとアニエス・ヴァルダ の映画におけるグラフィティの意味
17:30 18:00	A-2 今井イパス恵子・松尾好洋 撮影カメラネガフィルムを使用した デュープリケーションの試み	B-2 関スラ 映画『淑女は何を忘れたか』にみら れる「曖昧な女」に対するスタイル 演出	C-2 趙陽 アントニオニ『さすらいの二人』論	D-2 宮田徹也 ヒゲマ春夫の映像の可能性 / 現代美術の視点から
18:30 20:00	懇親会 ギャラリー・オーブ(人間館1F)			

5月31日(日)

10:00 10:30	A-3 水野勝仁 画像とテキストチャット: ポストインター ネットにおける2Dと3D	B-3 名取雅航 精神主義映画にみる男性ジェンダー の多元性 / 戦時下の見えない父と ホモエロティシズム表象をめぐって	C-3 田中晋平 相米慎二の映画における生・死 / 『夏の庭 The Friends』のゆらぐ光 を中心に	D-3 桑原圭裕 アンサンブル・フィルムにおける 物語世界の内外
10:40 11:10	A-4 池側隆之 映像記録と発信をめぐるデザイン学的 考察 / 「Storycorps」と「FIXPERTS」 を軸に	B-4 成田雄太 日本における無声映画期のプログラ ム / その映画史的意義について	C-4 飯岡詩朗 テレビ / 映画批評としての 『The Long, Long Trailer』(1953)	D-4 上田学 田中栄三論序説
11:20 11:50	A-5 孟祥宇 バーチャル3D空間における映像 オブジェクトについて / レイヤー構造の考察を通じて	B-5 小川佐和子 実写からプロバガンダへ / 日本における第一次世界大戦映画	C-5 山本祐輝 『M★A★S★H』(1970)の拡声器 / ロバート・アルトマン映画における 装置を介した音声と語り	D-5 泉順太郎 『009 RE: CYBORG』における 不可解な正義
12:00 13:20	昼食 / 理事会 ※理事会はNA406教室(人間館4F)にて開催			
13:20 14:20	第42回通常総会 NA401教室(人間館4F) ※大会参加学会員は必ず出席して下さい。			
14:50 15:20	A-6 ヨハン・ノルドストロム P.C.L映画に見るサウンドの技術と 美学	B-6 盧銀美 ナラタージュにおけるヴォイス・オー ヴァー / 映像を語る声の歴史的考察	C-6 広瀬愛 映画「四谷怪談」考 / 深作欣二『忠臣蔵外伝 四谷怪談』 における怪異性	D-6 百束朋浩 実写化されるヒーロー / 映像表現の日本映画比較研究
15:30 16:00	A-7 鈴木清重 映像体験の記述と理論構築に関する 実験心理学的研究 / 映像環境の 「モンタージュ」と「ゲシュタルト」	B-7 板倉史明・松尾好洋 1930年代におけるアマチュア映画 文化と色彩 / コダカラーの研究活用 とアーカイビング	C-7 玉田健太 音なきメロドラマ / 『ジョニー・ベリン ダ』(1948)におけるヒロインと医師の 関係性	D-7 野村建太 日記映画とアニメーションについて
16:20 16:50	A-8 江本紫織 能動的プロセスとしての写真 / コンテクストに対する有機的関わり の点から	B-8 牛田あや美 雑誌に描かれた「写真小説」 / 戦時下 の漫画と映画	C-8 井川重乃 加藤泰『みな殺しの霊歌』論 / 大和屋竺と斎藤龍鳳の論争を 手がかりとして	D-8 西村智弘 アニメーションという言葉はどのよう に広まったか / 「アニメーション三 人の会」を中心に
17:00 17:30	A-9 小出正志 学生アニメーション作品の管理・ 保存と利活用に関する一考察	B-9 紙屋牧子 「傾向映画」再考: 1920年代と 1930年代の接続 / 切断面	C-9 今村純子 夢見る権利 / 宮崎駿監督『風立ちぬ』をめぐって	D-9 森友令子 『白蛇伝』と『天守物語』にみる 背景描写

E 研究発表 NA403	F 作品発表 映像ホール	G 作品発表 NA409	H 作品上映 NA408
E-1 篠木涼 反応とコントロールの視覚文化論 / 1960-70年代における行動主義心理学・行動療法におけるイメージ	F-1 大島慶太郎 『POP 70』 / 白黒ハイコントラストフィルムによる映画制作	G-1 奥野邦利 『未来の考古学 File NO.001』 ProRes422/15min/2014年制作	作品発表者の映像作品 (F,Gプロ)をループ上映 
E-2 青山太郎 東日本大震災のイメージをめぐる「記録」と「表現」に関する考察 / 映像メディアにおける／による市民の対話の可能性について	F-2 ほしのあきら・横溝千夏 作品『行方不明』 / ちよつと前の再構成	G-2 風間正・大津はつね 『記憶のマチエール #7 (D-26)』	

E-3 ドキュメンタリードラマ研究会 ドキュメンタリードラマ研究会の活動について	F-3 末岡一郎 『КАК СНИМАЮТ КИНО』 ～映画作法～	G-3 山本努武 全方位メディアを用いた作品「あそびの描像」についての作品発表	作品発表者の映像作品 (F,Gプロ)をループ上映 
E-4 高橋克三 記憶と記録の狭間にて / 3年目に入った東京北区「映画アーカイブ」による街おこし	F-4 川口肇 『formosa-blue』 / デジタルを介する銀塩フィルム表現	G-4 小林和彦 『Trace undulation』	
E-5 植田寛 高等教育における映像専門教育の指導方法の考察	F-5 太田曜 16mm映画『フランス・パニング・コック隊長の市警団』上映と口頭発表	G-5 井上貢一 Movie Square / マルチ映像提示のための Web システム	

E-6 中垣恒太郎 災害表象とドキュメンタリー表現の変遷 / 都市・環境・テクノロジーの政治学と倫理	F-6 アナログメディア研究会 日本の実験映画作家の作品を16mmプリントで上映 & コメントーク	G-6 黒岩俊哉 “nHr ² for Installation” 黒岩俊哉映像個展「まなざしのパッセージ4 - 記憶の融即律」について	作品発表者の映像作品 (F,Gプロ)をループ上映 
E-7 村上泰介 模倣の共振と創造 / 発達障害の身体イメージへの芸術的アプローチ	F-7 映像表現研究会 ISMIE 2014 のセレクト作品上映 & コメントーク	G-7 芦谷耕平 『アシノミクス』	

ウィリアム・フリーズ＝グリーン研究——特許抄録を資料として

藤田 純一

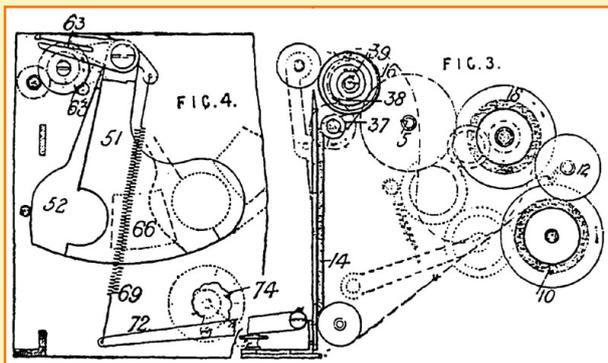
最初期の映画装置発明家の一人である、イギリスの発明家ウィリアム・フリーズ＝グリーン(1855-1921)に焦点を当てた。映画史上において、その名前はよく知られているが、その発明については具体的な記述が少なかった。

連続的な写真を撮影し、その写真をもとに被写体の動きを映像として再現するという課題に、映画装置黎明期の発明家は挑戦していた。1894年に覗き見式キネトスコープの一般公開の成功したトマス・エディソンもその一人だが、両者はセルロイド製のフィルムを使用した点で共通しており、ライバルの関係とみなす記述も見られる。本発表では、フリーズ＝グリーンの特許の特徴を研究するために、フリーズ＝グリーンが1889年に申請した特許(日本の特許庁において、イギリス特許の抄録を調査)と、エディソンが1891年に申請した特許(エディソン関連資料のデータベースを参照)を比較した。

フリーズ＝グリーンの装置では、セルロイド・フィルムにパーフォレーション(フィルムを送るための穴)は空けられておらず、フィルムを送るために非常に複雑な構造になっていた(図参照)。それに対して、エディソンの装置では、フィルムにパーフォレーションが施されていることで、フィルムが収められていたリールから、露光後のフィルムを収めるリールへとダイレクトにフィルムを送る、非常に単純な方法になっている。

また、エディソンはキネトスコープを娯楽として一般公開することを目指して発明を行っていたのに対して、フリーズ＝グリーンはマジック・ランタン等による映写を想定しており、写真家協会等で公開していたが、それを一般に向けて公開したという記録は現時点では見つからない。

両者の装置はその設計の思想が全く異なっており、ライバルとしての影響関係があったとは言えないのではないかと結論付けた。



(ふじた じゅんいち/日本映画大学非常勤講師)

配役を夢想する——植木金矢の剣劇漫画への映画史的接近

羽鳥 隆英

発表者は2014年度、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館の企画展『奇らば斬るぞ! 新国劇と剣劇の世界』を統括した。坪内逍遙門下の俳優澤田正二郎が結成し、演劇博物館とも深い所縁を持つ新国劇(1917年-87年)の歴史を辿り直し、2017年の劇団100周年を寿ぐ機運を盛り上げると同時に、『月形半平太』『国定忠治』などの演目を通じ、新国劇が創造した剣劇の芸能史的意義を学術的に考察する試みである。演劇と映画を中心に、ラジオやテレビにも配慮しつつ展示を構成し、剣劇研究の深化に一定の貢献を果たした一方、語り残された諸問題も視界に浮上した。本論では、これらの諸問題より漫画に焦点を絞り、企画展を監修した児玉竜一教授(早稲田大学)にも示唆を受けつつ考察を試みた。

本論で着目したのは、漫画家植木金矢(1921年-)が1950年代に少年誌に連載した一連の作品である。周知の通り、1950年代の日本映画界では剣劇映画が被占領期の検閲から解き放たれ、1920・30年代以来の黄金期を迎えた。嵐寛寿郎主演『鞍馬天狗』や市川右太衛門主演『旗本退屈男』など、1920年代に端を発する人気連作の映画化が再開する一方、大川橋蔵や市川雷蔵、また中村錦之助など、新世代の花形剣優も銀幕に登場し始めた。こうした日本映画界の動向とも連動しつつ、剣劇漫画を量産したのが植木である。

植木漫画が興味深いのは、登場人物に嵐寛寿郎や中村錦之助などの花形剣優の似顔絵を散りばめ、剣劇映画を巡る観客＝読者の配役の夢想を体現した点である。紙幅の制約上、具体例は松本公子編『劇画師伝説 昭和の天才劇画家・植木金矢の世界』(国書刊行会、2011年)に譲るが、古典期の日本映画界を規律するスタジオ・システムの制約上、銀幕では共演困難な花形剣優を対決させる、あるいは剣劇のヒーローと花形剣優の新たな結び付きを実現するなど、植木漫画の要諦が配役の夢想の誌上再現であるのは一目瞭然である。

日本芸能史を遡及すれば、植木漫画に充溢する配役の夢想という欲望は、遙かに歌舞伎の絵入根本を想起させる。現実的には成立し得ない夢想の配役を絵画的に再現し、観客＝読者の欲望に呼応した点で、植木漫画は絵入根本の系譜に連なる商品と言える。植木漫画と絵入根本の比較を起点に据えつつ、映画と漫画、演劇と絵画の関係をさらに考察したい。

(はとり たかふさ/早稲田大学坪内博士記念演劇博物館)

つた奴と米子の相違と類似 ——『流れる』(1956) にみる 成瀬映画の特徴

韓 承甫

○発表目的と分析方法

本発表は公開当時、きびしい評価を受けていたが、近頃の研究書などでは評価されている成瀬巳喜男監督の『流れる』(1956)を再考察することによって、今まで明かされていない成瀬演出の特徴を見出すことを目的とする。

田中澄江は幸田文の原作を脚色するとき、つた奴と梨花を物語の主軸としたと明かしている。その中でつた奴と米子に注目したのは、シナリオにはなくて映画で現れている彼女たちの姿によって、二人の関係に映画独自の新たな意味が生じたからである。研究方法としては成瀬のシナリオの削除に焦点を合わせて映画を分析する。

1. 『流れる』の登場人物<つた奴>と<米子>

- ①<つた奴>(山田五十鈴)中心の物語である映画『流れる』。
- ②<米子>(中北千枝子)の身体性は『流れる』のストーリーをよりリアルに見せてくれる。

2. 二人の人物におけるシナリオと映画を比較によって見出される映画の特徴:

二人の性格の強調と、出番が増えている二人の娘などによって似せて見える二人。こういった二人の性格の強調は、二人の関係の強調につながる。このことによって映画では、これからこの二人に起こり得る一つのことを推測できるようになっている。

3. 映画のクライマックスに関わっている人物の関係

- ①<つた奴>と<米子>の関係
 - ・<米子>に対して不満を抱いている<つた奴>。
 - ・<つた奴>に対して、コンプレックスをもっている<米子>。
- ②<つた奴>と<お浜>の関係
 - ・<つた奴>に対して不満を抱いている<お浜>。
 - ・<お浜>に対して、コンプレックスをもっている<つた奴>。

③つたの屋がなくなる「裏」に起こりえること

→ <つた奴>は<お浜>のように、能動的に<米子>を捨てることはない。それは営利のためには、昔の義理もかまわないというシナリオ、<お浜>の選択とは異なる精神であり、映画の新たな意味だといえる。

結論 『流れる』の特徴と他の成瀬映画

こういった、成瀬自身がシナリオに手を加える演出を通して、映画に新しい意味をもたらすことは『流れる』だけではなく他の作品にも見出される。

・その例:『銀座化粧』(1951)の<京子>(香川京子)／『めし』(1951)の<けい子>(中北千枝子)／『晩菊』(1954)の<静子>(鍋木はるな)など

(はん すんぽ/日本大学大学院芸術学研究科博士後期課程芸術専攻)

クリス・マルケルとアニエス・ヴァルダの映画におけるグラフィティの意味

東 志保

クリス・マルケルとアニエス・ヴァルダは、それぞれグラフィティを主題とした映画を作っている。マルケルは『笑う猫事件』(2004)で、パリの街角に現れた「M.CHAT」のグラフィティの足跡を辿り、ヴァルダは『Mur Murs (壁、壁たち)』(1980)で、ロサンジェルスに描かれた数々の大型のグラフィティを撮影した。本研究では、マルケルとヴァルダの映画にみられる推移的な時間性がグラフィティの表象のなかにどのように表されているか分析した。その結果、グラフィティをはじめとする都市のなかの些細な事物が、彼らの映像制作にインスピレーションを与えるものとして機能していることがわかった。

マルケルは『笑う猫事件』だけでなく、『美しき五月』(1962)、『もしラクダを四頭持っていたら』(1966)、『空気の底は赤い』(1977)、『ペルリナー・バラード』(1990)などの作品でも、グラフィティを登場させている。これらの映画のなかで、グラフィティは、様々な社会的出来事象徴として表されるのと同時に、大文字の歴史からこぼれ落ちるような無名の人々や死者の記憶と共鳴するものとしてとらえられている。マルケルが晩年に撮った「グラフィティ映画」の集大成と言える『笑う猫事件』でも、この傾向を顕著にみる事ができる。つまり、マルケルの映画では、グラフィティは時の流れのなかで忘れ去られてしまうような儚い存在として表されているのである。

このようなグラフィティに対するまなざしは、ヴァルダの『壁、壁たち』(1980)のなかにも見ることができる。ヴァルダは、グラフィティに焦点をあてることで、エスニック・マイノリティーや女性の記憶を浮かび上げさせ、巨大資本によって都市が再開発されるなかで消される運命にあるグラフィティの推移性に可能性を見いだしている。ここでヴァルダは、グラフィティをその推移性ゆえにオルタナティブな視点を提示するものとしてとらえている。ここに、マルケルとの共通点がみられよう。両者とも、都市空間のなかのグラフィティという表現手段に注目することで、儚さの美を出現させようとしているのである。

マルケルは『ジュンコピア』(1981)という、廃材で作られたアートオブジェを被写体にした、6分間の短編ドキュメンタリーを発表した。グラフィティと同じく、無名の人々によって作られたこれらのアートオブジェは、ヴァルダの『壁、壁たち』に登場するグラフィティと共鳴するものである。それは更に、ヴァルダが捨てられた物を拾い集める人々を被写体にした『落穂拾い』(2000)で表された世界観とも通じあう。『落穂拾い』で、ヴァルダは映画を撮影する行為を物を拾い集める行為になぞらえているが、それは街角に散乱するグラフィティの足跡を拾い集めた『笑う猫事件』にもみられることである。このような2人の共通点を鑑みて、今後もマルケルとヴァルダの映像作品の比較研究を続けていく予定である。

(あずま しほ/国際基督教大学研究員・非常勤講師)

反応とコントロールの視覚文化論 —— 1960-70年代における行動主義心理学・行動療法におけるイメージについて

篠木 涼

発表内容：

映画研究と映画理論は、最初期から心理学と密接な関係をもってきた。精神分析や認知科学など、心理学理論と映画の関係についての研究も行われてきた。そして20世紀の心理学史において、中心的な動向として行動主義を欠くことはできない。にもかかわらず、行動主義と映画との関係は研究されてこなかった。

そのため、本発表は、行動主義心理学とそれを応用した行動療法が、映画や写真などイメージとどのような関係にあったのかを明らかにすることを目的とした。1971年の『時計じかけのオレンジ』という行動主義を物語の展開の重要な要素とする映画作品が作られた1960年代から70年代の時期に焦点を当てた。

この時期は心理学史においては、行動主義心理学はすでに行き詰まり、認知心理学が登場してきたころだった。だが、雑誌や新聞などのメディアにおいては、行動主義心理学者のB・F・スキナーは、いまだ代表的な心理学者として注目を集めていた。1971年、スキナーは行動主義心理学に基づいて社会思想を展開した『自由と尊厳を超えて』を刊行した。同書は、伝統的な自由や尊厳の概念を否定して条件づけによるコントロールにとってかえようとするものとみなされた。

同年、『時計じかけのオレンジ』が公開された。同作では、行動療法の一つの方法である嫌悪療法が、暴力的な主人公を洗脳し自由を奪うコントロールの手段として描かれていた。『自由と尊厳を超えて』は、しばしば同作における嫌悪療法の描かれ方と重ねられた。1960年代から70年代は、従来の精神医学における患者の扱いを批判する反精神医学の運動が展開した時期であった。批判の対象のひとつであった行動療法も、同作における表現と重ねられ批判された。そのため、スキナーや行動療法家たちは、しばしば自身の思想や実践への批判への応答を同作との関係から行った。

他方で、行動療法は、もともと実際に写真や映画のイメージを使用していた。特定の対象に対する反応を変化させるために、それが描かれた写真や映画を条件づけのなかの重要な装置として用いていた。イメージを用いた行動療法は、しばしば性に関わる行動に用いられた。とくに嫌悪療法は、同性愛者に対して用いられ展開した。ゲイ解放運動において行動療法が批判された。その際にも『時計じかけのオレンジ』は言及された。

1960年代から70年代の行動主義とイメージの関係を検討することで明らかになったのは、まず行動療法における写真や映画の使用があり、それを『時計じかけのオレンジ』が採用して映画的な表現を与え、この表現と行動主義心理学と行動療法が結びつけられるようになり、対応が行われるようになったという相互的な過程が存在したことである。

(しのぎりょう/立命館大学衣笠総合研究機構専門研究員)

撮影カメラネガフィルムを使用したデュプリケーションの試み

今井 イスパス 恵子・松尾 好洋

本発表の目的は映画におけるメディア媒体を改めて確かめ、“意識する”ことにある。

国内フィルムメーカーが撮影/上映用フィルムの生産を停止したことで、現在映画(CM含む)の撮影において享受できるフィルムは限られてしまった。その中で“フィルム延命”を、デジタル技術が日進月歩で進む現況に合わせ考察したものである。

デジタル保存がより安全にかつ安価でできるようになればフィルムで保存することはなくなって行く方向に行きつつも、「フィルムルック」を求め、撮影用カメラネガフィルムはスキャンを目的として支持され供給が続く可能性がある。

「フィルム撮影および複製が困難になった場合、フィルムメーカーが1種類のネガを作り続ける事ができればその1種類のフィルムで撮影と複製を可能にすることができるのではないか」との問題提起をし、カメラネガフィルムによるデュプリケーションの作成検証を試みた。

【使用ネガフィルム (kodak)】

- ・カラー撮影用ネガフィルム：7207 (デイライトタイプ、感度250) および7219 (タングステンタイプ、感度500) ⇒撮影および検証インターメディアイトフィルム用
- ・カラーネガ複製原版作成用インターメディアイトフィルム：7242 ⇒比較用

【工程】7207/7219 (Gamma0.5) で撮影→7242 (Gamma1.0) の代わりに7207/7219を再使用 (Gamma0.5) →デジタルスキャン (2kHD) のちエフェクト処理 (下記①を除く) →デジタル映像 (DPX (10bit) から Proress422 (HQ))

7207/7219各フィルムに対しデジタル映像を下記のとおり4タイプ作成。

- ① Original (撮影ネガフィルムから直接スキャン (RAW)、RGB変換) /
- ② 7242MP (上記正規マスターポジ) /
- ③ Grading (撮影ネガフィルムを中間フィルムとして再使用、色調整を施す) /
- ④ Degrain (③に粒状消しを施す)

【結果】

- ・7207、7219ともにカラーバランスの破綻は大きくはなかった。
- ・粒状性ができてしまっているものの、今の技術だとコントラストを正常値にした上にデグレイン処理をするのは7207ならば、耐えられる。今後の技術を加味すると少なからず可能性があるといえる。

本検証は撮影および複製=保存についてであったが、上映に関しても今後の展望として挙げられる。複製レコーディング用として撮影用ネガフィルムを使用し上映プリントフィルムをチェックする (ネガフィルム (Gamma0.5) →デジタルでガンマを上げる→ネガフィルム (Gamma0.5))、DCP上映し比較する、ことは有意義であるだろう。撮影者の声および現像所の意見を纏めた本検証は一つの提案として有効なものであると考える。

謝辞:本研究検証は、故・森田富士郎氏 (撮影監督) の草案に基づきます。

(いまいすばすけいこ/東部支部
まつおよしひろ/㈱IMAGICA ウェスト)

映画『淑女は何を忘れたか』にみられる「曖昧な女」に対するスタイル演出

関 スラ

良妻賢母¹はモダンガール²と同じ地平にあり、いずれも日本近代が創出した女性像の一つだと言える。本発表は「モダンガール」や「良妻賢母」などといった日本の近代社会に登場した新しい女性のタイプが映画においていかに表現されるのか、それを表現するための映画固有の演出スタイルはどのような特徴をもっているかという点を分析した。

本研究は、先行研究の成果を継承するとともに、映画学的な視点から近代女性像描写の特徴を抽出しようとするものである。具体的には正反対の意味で理解されてきたモダンガールと良妻賢母を描いた当時の映画を分析対象とし、映画の中の女性像を技術的脈絡、特にカメラのまなざし、フレーミングの概念を中心に分析する。従来の表象研究が扱うことのなかった「曖昧な女」つまりモダンガールと良妻賢母の両極に当てはまらないような女たちに対するスタイル分析を行う。この第三の女性カテゴリーに対して、映画がどのような意味を与えていたのかを明らかにすることを目的とした³。

モガと良妻賢母という二極はあくまでも理念として抽象されたものであるため、実際には典型的なモガも、典型的な良妻賢母も存在しないだろう。実社会では良妻賢母ともモガとも規定しがたい、境界がはっきりとしない「曖昧な女」こそが、一般的であったはずである。しかし、この曖昧な女たちを分析しようとするとき、その二極性が生きてくる。この映画においてもモガに憧れつつ結局は良妻賢母の価値観に曖昧な形で収まってしまう時子の位置付けを考える際、二極を用いることで初めてその曖昧さの分析が可能になる。つまり、表象分析の二項対立構造は理論装置として有効なのである。ただし、典型的なモガや良妻賢母を分析するだけでは不十分な結果しか得られない。むしろ二極に当てはまらない女性の在り方をこの極を参照軸とし、具体的な映像分析をすることで、現実の女性像をより細かく描けるのではないだろうか。

従って、本発表ではモガとして扱われている節子ではなく、曖昧な女であるサブキャラクター時子を中心に映像分析を行った。第2章では時子とその友人光子、千代子三人のショットを分析し、単なる「曖昧な女」であった彼女たちの中に序列関係が確認できるということを明らかにした。そして第3章では時子とモガの節子、そして節子に同調する夫小宮の三人のショットを分析することで、曖昧な女のキャラクターに表れる当時の近代女性に対する社会通念とそれに対する監督小津の眼差しを把握した。

価値観の近代化に憧れつつ、良妻賢母にもまた未練を残している曖昧な存在の女たち。彼女をモガの性格を持った良妻賢母になりきれない存在というよりは、近代化に対する矛盾する認識によって、むしろモガになることを断念し、良妻賢母に落ちついていく存在として把握できるだろう。

注

- 1 良妻賢母は一般に保守的で伝統的な女性像であるとされ、家庭内性別役割分業を支えるイデオロギーとして機能してきた。それは実在する女性の累計というよりはむしろ家庭内の女性を近代国家にふさわしい国民を産み育てるための大会教育を備えた女性として創出するためのイデオロギーとして機能してきたことが近年の研究で明らかにされている。広田寿子『現代女子労働の研究』(労働教育センター、1982)、小山静子『良妻賢母という規範』(勁草書房、1991.10)、牟田和恵『ジェンダー家族を超えて：近現代の生/性の政治とフェミニズム』(新曜社、2006)、陳道波『東アジアの良妻賢母論：創られた伝統』(双書ジェンダー分析、12)勁草書房、2006)
- 2 「モガ」「モダンガール」を特徴づけるのは、消費文化であり、とりわけ官能や性的要素を強調する身体性であった。…モガ批判の焦点もまた、モガの享楽性、奢侈性であり、性的な要素がその中核にあった。」牟田和恵『新しい女・モガ・良妻賢母—近代日本の女性像のコンフィギュレーション』『モダンガールと植民地近代—東アジアにおける帝国・資本・ジェンダー』第5章(岩波書店、2010) pp.160-161そして、モダンガールを消費の観点から考察すると、大きく二つに分けられる。一つは自らが男性の消費の対象になるための消費を行う者であり、その限りでは社会ではマイナス価値を要請される女性のタイプである。もう一方では自らを消費の主体として打ち立てようとする女性タイプがある。自分の職業を持って、家族や夫のために、あるいは家族の代わりに消費をするいわゆる代行消費をする存在ではなく、自分自身のために自分が稼いだお金で消費をする、消費の主体として自らを確立している女である。
- 3 以降本文ではモダンガールを「モガ」と表記する。

※本発表は当日、二つの作品を分析した内容を発表するには規定発表時間内に収まらない恐れがあり一つの作品に集中して発表した。その理由によりタイトルを、「1930年代日本映画の中の近代女性像に対するスタイル研究—映画『淑女は何を忘れたか』『隣の八重ちゃん』にみられる「曖昧な女」を中心に」から、「映画『淑女は何を忘れたか』にみられる「曖昧な女」に対するスタイル演出」に変更した。

(みん すら/大阪大学大学院文学研究科博士後期課程美学専攻)

アントニオーニ『さすらいの二人』論

趙 陽

『さすらいの二人』は監督のアントニオーニが各国で「旅」する時期に撮った最後の作品である。サスペンス、さすらいなど、多数の要素をほかの作品と共有しており、彼の作品全体においても重要な位置を占めていると思われる。この作品を取り上げて分析することは、アントニオーニ監督の今日の再評価にもつながる。

この作品を分析する際に、とりわけ終盤の長回し(6分31秒)に注目しなければならない。なぜなら、長回しのショットは結果として、物語の流れを反復したからである。この映画の物語では、レポーターはアフリカのあるホテルから旅に出て、スペインの似たようなホテルで死を迎えるという、同じ状況に戻る運動を展開する。終盤のショットで勝手に動き出したさすらいカメラは、まさに方向を見失ったさすらい人と同じような存在である。したがって、終盤の長回しは映画の物語を内包し踏襲している、ということが言えるだろう。一方、カメラの長い運動は物語を補う機能を果す一方で、逆に映像の空虚さと美しさを露呈して物語を攪乱してしまう。観客はおそらくそこから物語との関連を読み取るより、映像自体を見てしまうのではないだろうか。映像のひらめきと物語説明機能のせめぎ合いはこのショットにおいてとりわけ顕著である。このように、物語に依存しながら、そこから逸脱する映像を、「強度」のある映像と名づける。

作品内に三回も引用されるインタビュー映像を分析することによって、『さすらいの二人』における映像の「強度」の獲得過程が明らかになると思われる。一回目の大統領へのインタビューにおいて、すべてのものは別の読みから免れる一つの解釈に還元される。しかし、二回目の処刑の映像を経由し、三回目のインタビューで映像は安定した解釈から離脱していく。同一性の確認よりも、映像自体を見つめることが求められる。そこにやはり映像の「強度」を感じ取れる。この意味において、三回目のインタビューは終盤の長回しと深く関わっている。

「強度」のある終盤の長回しの映像空間において、レポーターにどのような変容が起きるのだろうか。それは彼の主体性の変容である。このショットの見える次元で、映像と物語は調和している。しかし、潜在的な次元で、カメラは運動とともに、画面上に通過するもろもろの映像のひらめきを、レポーターの身体に付け加えていく。つまり、カメラの帰還運動は一見、均質な物語における人物の同一性を維持しているように見えながら、「強度」を導入して人物を変質させもする。そのカメラの運動の果てに、レポーターは誰でもない誰か、換言すると偽装の中に生きる人間として、周りの人に肯定されることになる。

(ちょう よう/北海道大学大学院文学研究科博士課程)

ヒグマ春夫の映像の可能性 ——現代美術の視点から

宮田 徹也

発表趣旨：ヒグマ春夫（1947～）の近年の映像を上映しながら、ヒグマのパフォーマンスの内容を分析する。

インスタレーション：ヒグマはパフォーマンスの際に、造形を用いたインスタレーションを展開する場合も多々あるが、造形を置かず何もない空間に、複数のプロジェクターにより映像を投影することがある。プロジェクターが一台の場合であっても、映像を「上映」するのではなく「空間」性が強調される。

パフォーマンス：ヒグマは映像を投影する / 造形を投入する以外に自ら出演することもある。近年はダンサー / 舞者 / 演奏者とコラボレーションする場面が多々あるが、「共演 / 競演」の域に留まることは決してない。それぞれが行う分野は消滅し、インスタレーションに取り込まれることもなく別の次元へ向かう。

Caitlin Coker の場合：ケイトリンは通常「ダンス」と「演奏」を同時に行うのでパフォーマンスの要素が強いのだが、ヒグマとのコラボレーションを行うことによってケイトリンの内面にある舞踏や研究者としての顔が見えてくる。C・カスターナダ、小林嵯峨でもありその両者でもないケイトリンそのものだ。

投影される映像：通常、小型、赤外線など様々なカメラにより、多角的に撮影されるその場のライブ、水平、垂直の視線を自在とする実写、サイケデリックな色面から原始生物の形まで多様に展開するCG、リアリズムの高速スライドから丹念に加工した写真の拡大 / 縮小等、主に四種類がメインとなる。

投影方法：主に前記四種類を合成し編集した映像をその場で操作しつつ投影する場合と、ライブ映像を用いず予め編集して創り上げた作品で、その場で手を加えずに投影する二つの手法を用いる。それは舞台芸術が常に抱える、即興と（譜面、台本などへの）解釈の問題を提起することになる。

視線：ヒグマの映像の最大の特徴は、撮る / 加工する際の視線にある。映画 / 映像作品は、絵画 / 写真作品と比較して固定されずに常に流動する為、個人 / 神など視線の「説明」が不可欠となる。ヒグマの抽象的な映像内容は、主観と客観の枠を超えて、見る / 見られる立場すらも逆転し、演者と観客を超克する。以上。

上映作品

2014年9月24日 Caitlin Coker+ ヒグマ春夫（「精魂と映像のコラボレーション」2014年9月24日～10月6日 / キッド・アイラック・アートホール 5F ギャラリー / 撮影：ヒグマ春夫）

2014年11月26日 Caitlin Coker+ ルイ・リロイ・田中+ ヒグマ春夫（「ヒグマ春夫の映像パラダイムシフト vol.63」キッド・アイラック・アート・ホール / 撮影：ヒグマ春夫）

Caitlin Coker: ケイトリン・コーカー。3歳よりジャズダンスを習い始め、サウス・カロライナ大学在学中にモダンダンスやアフリカダンスに没頭。来日して2007年、2000年に白虎社出身の舞踏家・今貂子主宰の舞踏ワークショップを母胎に結成された舞踏カンパニー「今貂子+倚羅座」に入団。2011年まで諸作品に出演。2012年から、あたしよこ主催「脳想パフォーマンス」の諸作品に出演。現在、京都大学で文化人類学の視点から舞踏の実践を研究しつつ独自の踊りを展開。

(みやた てつや / 東部支部、明治美術学会)

東日本大震災のイメージをめぐる「記録」と「表現」に関する考察 —— 映像メディアにおける / による市民の対話の可能性について

青山 太郎

本研究の目的は、個人による撮影・発信がきわめて容易になった今日の映像メディア環境のなかで、人々がどのように東日本大震災のイメージと関わりうるかを考察し、その方法論を検討することにある。その背景には、多様な個人が「震災」という出来事のイメージ形成に関わることができる一方で、「震災」や「被災者」のイメージを単純化して表象する事例が少なくないという状況がある。コミュニケーションを活性化させるための手段として映像メディアを捉えるとき、そうした単純化を批判すると同時に、対象とする出来事についての新たな思考や対話を発生させるための映像表現の方法論を探求することが必要であると考えられる。

本研究では、せんだいメディアテークが開設したアーカイブ・プロジェクト「3がつ11にちをわすれないためにセンター」(通称「わすれん！」)に注目し、参加者やスタッフへのインタビュー調査と、制作された映像の分析を並行して進め、そこに見られる制作方法の構造と特性について考察してきた。本発表では、「わすれん！」参加者であり映像作家である小森はるかさんの活動と方法論について報告した。

震災発生後、小森は画家・作家である瀬尾夏美とともに石巻と陸前高田を継続的に訪れ、映像による記録活動を続けてきた。『あいだのこぼれ』(2012)は2011年からの1年間の成果をまとめた作品である。本作では作り手である小森の解釈の発信は意識的に保留され、「記録」という姿勢が徹底されている。それはいわゆる客観的観察とは異なり、小森らが現地の人々の生活空間に介入することで発生するコミュニケーションの様子が記録されている。そしてそのことによって、震災という出来事全体を表象する超越的視点を斥けつつ、「被災者と支援者」という固定化された紋切り型の関係ではないイメージを生成させ、当事者 / 非当事者という二元性を架橋する試みとなっている。またそれは、結果的に映像の作り手・受け手の双方に「見る」ことによる「学び」や具体的な対話の機会を創出する契機となっていると考えられる。

小森は2012年に瀬尾とともに活動拠点を陸前高田に移し、2014年には連名で『波のした、土のうえ』を発表した。そこでは現地の人々とのより積極的な〈協働〉が実践されている。それは、聞き取りをもとに瀬尾が現地の住民に仮託して執筆した「私」という一人称のテキストを、その住民が朗読し、その音声に小森の記録映像を重ねるという方法である。これは、作り手と住民が出来事やそれについての思いをそれぞれに見つめ直す機会を作る上に、「私」という概念的人物を創造することで、当事者 / 非当事者という固定的な区分を解体・無効化し、震災という出来事を思考するための新たな —— 中動的とも呼ぶる —— 特異点を生成していると言える。

(あおやま たらう / 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)

画像とテクスチャ ——ポストインターネットに おける2Dと3D

水野 勝仁

コンピュータグラフィックには「モデル=テクスチャ」をつくるアルゴリズムによって物理的現象を3DCGでコンピュータのなかに再構成する手法と、世界のモデルをある程度つくりその表面だけを画像で覆いリアリティを付加するテクスチャ・マッピングという手法がある。そのなかでテクスチャ・マッピングは世界の表層だけを借りてきて「世界っぽい」リアリティを生み出すと考えられていたため、本質的ではない手法とされた。

3Dモデルの表面を包むテクスチャとなる画像は2Dから3Dへと座標変換が行われるため歪んだ画像となる。この歪んだ画像をパッチワークすることで「地球」という3Dモデルを覆ったのがGoogle Earthである。藤幡正樹やレフ・マノヴィッチはGoogle Earthではテクスチャとモデルが密着して機能しているがゆえに、そこにあたらしい「イメージ」が生まれたと考えた。対して、ポストインターネット的状况に即応しているアーティストたちはGoogle Earthの体験を通して、インターネットに「物質っぽさ」を感じていた。「ポストインターネット」とは、2008年にマリサ・オルソンがネットとリアルを区別を特に意識しない状況を指すために使った言葉である。2010年あたりからポストインターネットのアーティストたちは区別を意識しないほど密着したネットとリアルというふたつの層に操作を加えて、その密着を少しだけ引き離して隙間をつくることで「インターネットっぽさ」を感じさせる作品をつくり始めた。ここにはインターネットはリアルを写し取ったイメージではなく、リアルとほぼ対等の「物質っぽい」存在としてあるというリアリティが反映している。

谷口暁彦は、ポストインターネット特有のリアリティを「奇妙なリアリズム」と呼ぶ。そして、谷口は「奇妙なリアリズム」に基く「彫刻的」な考え方で習作《Study for Sculpture》(2014)を発表する。《Study for Sculpture》で谷口は、テクスチャ化した画像の「伸び」や「歪み」をそのまま見せたり、テクスチャに流体シミュレーションを適用したりして、元来2Dの画像でしかないテクスチャを「物質っぽく」硬化・液化した状態にしている。ここには、覆うべき3Dモデルを持たず、それ自身が半ば物質化したようなテクスチャが現れている。同時に、半ば物質化したテクスチャは存在しない「モデル」を透かし見せもする。谷口はテクスチャとモデルとの密着を融解させて、彼自身が「ネットワークやインターフェースといった、目に見えないものによる立体性、彫刻性」¹と呼ぶものを召喚している。そこには、これまで明確に分けられていたモデルとテクスチャ、リアルとインターネットとが互いに透かし見られることで、今はまだ明確な言葉にできない何か立ち上がっているのである。

参考文献

1. 谷口暁彦×HouxoQue「ディスプレイの内/外は接続可能か？」
美術手帖 2015年6月号、美術出版社、86頁。

(みすのまさのり/甲南女子大学文学部メディア表現学科講師)

精神主義映画にみる男性ジェンダーの多元性——戦時下の 見えない父とホモエロティシズム表象をめぐって

名取 雅航

本発表では、太平洋戦争期の戦争映画、とりわけ精神主義映画と呼ばれる作品群を分析し、父親の表象およびホモエロティシズムという2つの点から、戦時男性ジェンダーの多様性を政治・社会的コンテクストと結びつけて考察した。それにより、戦前戦時は安定的であった男性が、戦後（敗戦後）に不安定化したという従来の男性ジェンダー観の検証を試みた。

まず、精神主義映画における、父権の観点から注目すべき特徴を明らかにした。それは、父がすでに他界している等の理由で不在であり、息子を兵士へと導く役割を担うのが、先輩兵士や女性家族であることであった。『ハワイ・マレー沖海戦』(1942年)、『決戦の上空へ』(1943年)、『海軍』(1943年)はその典型に挙げられる。その他、『翼の凱旋』(1942年)や『陸軍』(1944年)においても、父の身体は途中で消え、息子と母・姉妹のあいだの関係が前景化されていた。

父の不在の背景として、ひとつには息子の入隊に母親や祖母が反対するという状況があった。近代戦争の歴史において「軍国の母」が教科書やメディアで常に取りあげられてきた。息子を軍人に育て上げる上で、女性家族の役割を強調する精神主義映画は、そのような「軍国の母」プロパガンダの系譜に位置づけられよう。

考えられるもうひとつの理由は、実社会における家制度および家父長主義の形骸化である。当時の言説から、明治民法に明記された家父長を核とした家族という単位は、大正時代には制度(法律)の面で、また社会における実践レベルで形骸化が始まっていたことがうかがえる。また、1930年代後期からの国家総動員体制下では、個々の家という概念は国家という概念に吸収され、家父長としての父の立場は不安定化したと考えられる。

また、精神主義映画には、父というアイデンティティーのみならず、異性愛規範の観点からも注目すべき点があることを明らかにした。『あの旗を撃て』(1944年)では、フィリピン兵と日本兵のあいだに夫婦の役割演出や、接吻を想起させるクロースアップの構図がみられた。また、『燃ゆる上空』(1940年)の輸血シーンについては、ホモエロティシズムの分析を行った。

以上のことから、これまで戦後的な現象と考えられてきた男性不安(父権の弱体化・否定)、また男性性の流動化・多様化(脱異性愛規範)は、太平洋戦争期の映画にすでにその萌芽を確認できると結論付けられる。頂いたご批判から、反省点として作品に関する当時の言説の調査不足、また父権を身体性に結び付け過ぎる傾向が浮上した。それらを踏まえ、戦争や他のジャンルと男性観客の関係にも注目しながら、映画を通じた男性ジェンダー研究に取り組んでいきたい。

(なとり まさかず/名古屋大学大学院文学研究科博士後期課程2年)

相米慎二の映画における生・死——『夏の庭 The Friends』のゆらぐ光を中心に

田中 晋平

本発表では、相米慎二監督の映画に認められる「生・死」のテーマを検討するため、1994年の映画『夏の庭 The Friends』（以下『夏の庭』で略記）を分析した。

1980年の監督デビュー作『翔んだカップル』から遺作『風花』（2001年）に至る相米映画の軌跡のなかで、「生」や「死」という出来事が一貫して映画で問われてきたことについては、既に先行研究でも議論が重ねられている。だが、そのようなテーマが導かれる過程で、特徴的な照明の演出が繰り返し相米映画に認められる点には、これまでほとんど言及された形跡がない。具体的にそれはゆらぎや明滅など、微細な運動を繰り返す光が、登場人物の身体や空間に投射される演出を指している。

『夏の庭』の前半の物語では、神戸で暮らす夏休み前の小学校6年生の3人組が、「死とは何か」という問いに憑かれ、近所の荒れ果てた家で暮らす独居老人を観察し、彼の死を見届けようとするうちに交流を深めていく。そこで少年たちと映画観客がはじめて見る老人の姿は、汚れた窓ガラス越しに窺える、テレビの明滅する光に晒された横顔である。また、老人を探して病院の地下を少年が彷徨する場面でも、怪しげに明滅するランプが彼を霊安室に導く。この他にも相米映画で照明を担当してきた熊谷秀夫が「キラキラ」と呼ぶ、水槽の底に鏡の破片を入れて光をあて、反射光を投射した演出が、『夏の庭』には繰り返し現れる。そして、台風の前夜、老人が太平洋戦争の最中にジャングルで殺害した妊婦の記憶を子供たちに証言する決定的な場面でも、直前まで激しくゆれる光が窓の外にみえるのである。これらの光は、子供たちを死という未知の出来事に直面させるだけでなく、老人にとって過去の死者の記憶を呼び寄せる媒介としての役割を果たしている。

しかし、他方その特徴的な照明は、死者だけでなく、子供たちや未来の他者の存在が、現在の人間を触発するという出来事を示すことになる。『夏の庭』の結末部では、老人の家の庭の井戸から現れる光が、個体や生物種を越えて断続していく生命の存在を照らす。この断続する生命への眼差しは、『あ、春』（1998年）や『風花』の呈示する「生・死」の主題とも通底する、後期相米映画の核心に位置づけられる。なお、発表内で十分に踏み込まずにいた論点だが、『夏の庭』において、血の繋がりのない子供たちや未来の他者とは、老人が半世紀の間続けてきた、戦争の死者への孤独な喪の作業から、別の一步を踏み出させる存在でもある。これらの点で本作の光の演出は、過去の死者と生者、さらに未来の他者との関係、いわばその共同性の地平を照らし出しているともいえるのではないかと。

以上の論点の深化とともに、今後の課題として他の監督たちの映画における照明、アニメーション作品の光の表現などとの比較検討を加え、これまでの作家研究の範囲では顧みられなかった文化的コンテクストにおける相米映画の位置づけも考慮したい。

(たなか しんぺい/大阪芸術大学)

アンサンブル・フィルムにおける物語世界の内と外

桑原 圭裕

「アンサンブル・フィルム」とは複数の主要な登場人物による複数のプロットラインが並行的に展開される物語構造の映画をさす。この種の映画は一般的には群像劇と呼ばれるジャンルに大別されるが、近年各国の識者によって、「モザイク・フィルム」や「ハイパーリンク・シネマ」といった個別の名称が与えられることで、映画のサブジャンルとして確立されつつある。1990年代に始まったこれらのアンサンブル・フィルムの形式化に関する研究は、主に二つの言説に分かれる。ロレーヌ・シムに代表される映画社会学としてのポストモダニズム的解釈とデヴィッド・ボードウェルに代表される物語論あるいは物語構造に関するテキスト分析である。本発表ではボードウェルの言説をもとにしながらも、発表者が独自に注目するアンサンブル・フィルムの特異性として、その特殊な物語構造から導かれる観客の恣意的な物語受容の過程を説明した。

観客の恣意的な物語受容とは物語世界外の作用であり、具体的にはアンサンブル・フィルムにおいて複数のプロットで構成されたある人物の人生と他人の人生を重ね合わせることで導かれる多面的な表象に、観客個々の経験や観念が付与されるということである。ここで注意すべきことは、そのような観客の積極的な自己投影を引き出す条件として、アンサンブル・フィルムにおける複数のプロットラインは密接に関係してはいけな^いということである。そのことを説明するために、本発表ではあえて例外的な作品としてポール・ハギス脚本・監督による「サード・パーソン」(2014)を分析した。この作品の例外性とは、3つのプロットラインが交錯するシーンに様々な矛盾が含まれていることで生まれるサスペンシブ性が、観客の意識をより物語世界内へ収斂させている点にある。このことは、アンサンブル・フィルムの複数のプロットラインが密接に関係しないというフォーマットに鑑賞者の意識を物語世界の外へむける作用があることの逆説的な証明であると考えられる。

本発表の結論としてアンサンブル・フィルムの特徴は、ウンベルト・エーコの主張する「開かれた作品」の概念に近いことを考察した。エーコの「開かれた作品」の概念を援用するのは、アンサンブル・フィルムのもつ特殊な物語構造によるテキストの曖昧さが計算された演出であることを説明するためである。エーコによれば、物語が「開かれた作品」となるためには、無定形性、無秩序、偶然性、不確定性にたよるのではなく、「合理的に組織され、方向づけられ、展開の有機的な諸要求を付与された諸可能性を提示する必要がある」と説く。アンサンブル・フィルムにおける作画的に配された複数のプロットラインによる主人公達が密接に関係しない物語構造は、「開かれた作品」の概念と深く結びついていると考える。

(くわばら よしひろ/関西学院大学)

映像記録と発信をめぐる デザイン学的考察—— 「Storycorps」と「FIXPERTS」 を軸に

池側 隆之

本発表では2つのソーシャルプロジェクトを取り上げ、新たな価値創造に貢献するデザイン学領域における映像の在り方について考察する。

Storycorpsⁱは、さまざまな生い立ちを有する人々とその家族や友人との間で交わされる対話を録音ブースで記録し、そのストーリーを分かち合い、後生に残していくアメリカのオーラルヒストリー・プロジェクトである。その出発点は2003年10月にニューヨークのグランド・セントラル駅に設置された「ストーリー・ブース」である。収録された音声は参加者に手渡され、同時にアメリカ議会図書館のAmerican Folklife Centerⁱⁱにあるアーカイヴにも加えられる。ストーリーのうち、参加者の了解を得たものはアメリカのNPR（ナショナルパブリックラジオ）の「Morning Edition」という番組で毎週放送され、さらに2010年の夏より、いくつかは4分前後の短編作品（いわゆるアニメイテッド・ドキュメンタリー）となり、全米の公共放送局やオンライン上で視聴可能となっている。

FIXPERTSⁱⁱⁱは2012年にイギリスで始められたソーシャルプロジェクトである。ここでは、FIXPERTS（「修繕」と「熟練者」を合わせた造語）と呼ばれるデザイン研究の学生や社会人たちが少数のチームを編成し、日常において個人的な問題を抱えたデザインパートナーに対して何らかのソリューション（プロダクト）を提供する。成果に至る省察的作業に欠かせないのがこのプロジェクト特徴の一つと言える、FIXPERTSらの映像の利用である。映像はユーザ観察や問題発見の役割を担いながら、当事者間で織りなされるデザインプロセスを随時記録する。ソリューションが導きだされたプロジェクトはその協働的「ストーリー」を紹介する2～5分程度の短いドキュメンタリーにまとめられる。2012年の9月に5つのドキュメンタリー映像とともにwebサイトが立ち上がり、現在ではこの知識共有のためのオープン・プラットフォーム上に約120のFIXFILMSが公開されている。

今日のデザイン学領域で着目される映像は、新しい情報メディアとの関係の中で考察される表現上の革新を目指すものだけではなく、むしろ映像そのものが誕生の瞬間から担ってきた「記録」と「発信」の役割を果たしている。映像とデザインの関係を考える際、情報デザインという語の使用が避けられないが、そもそも「情報デザインは、物事の背後にある『見えない関係性』を発見し、それを組み換えることなのである」^{iv}。本発表における2つのプロジェクトは、映像がメディアに「閉じ込められる」と情報共有のプラットフォームを準備する作業を通じて、多様な関係性を紡ぐ物語の可視化を促すものである。提供されるサービスの中に、新たな公共性や共同性の実現に向かう人間の営為を後押しするデザインと映像のあり方が確認できるのではないだろうか。

○本研究はJSPS科研費25350007の助成を受けたものである。

i Storycorpsプロジェクト参考URL <http://www.storycorps.org/>

ii 1976年に設置。主に民俗資料の収集にあたっている。

iii FIXPERTSプロジェクト参考URL <http://www.experts.org/>

iv 渡辺保史『情報デザイン入門』189-190, 平凡社新書, 2001年

(いけがわ たかゆき/京都工芸繊維大学 デザイン・建築学系)

テレビ／映画批評としての *The Long, Long Trailer* (1953)

飯岡 詩朗

本発表では、*I Love Lucy* (1951-1957) でルーシーを演じるルシル・ボールとリッキーを演じるデジ・アーナズを主演とし、ヴィンセント・ミネリが監督したコメディ映画 *The Long, Long Trailer* (1953) が、単に大ヒット中のテレビ番組の人気にあやかるところで興行的に成功を収めただけの作品ではなく、アメリカの映像メディアの覇権が映画からテレビへと移る転換期にふさわしく、それぞれのメディアの特性をめぐる考察を含む批評的な作品であることを、未公開の映画版 *I Love Lucy* との比較や作品の映像分析をとおして明らかにした。

そもそも、*I Love Lucy* の国民的な人気を利用した映画の企画は、*The Long, Long Trailer* が最初のものではなかった。大手映画会社が、ルシルとデジを主役とする映画の企画でしのぎを削る一方、デジは好機を逃すまいと、*I Love Lucy* のシーズン1から3つのエピソードを選び出し、それを繋ぎあわせることで、1本の長篇映画を製作する。番組の人気を最大限活用すべく、一般視聴者の夫婦が喜び勇んで番組収録を見に行くという枠物語を導入することで、映画版 *I Love Lucy* は、テレビ番組への熱狂が、虚構の物語世界への熱狂でも虚構の登場人物への熱狂でもなくテレビ・スターへの熱狂であることを開示する。

一方、公開作としては *I Love Lucy* の人気にあやかった最初の映画となった *The Long, Long Trailer* は、ルシルとデジを、番組の役名を連想させる役名で登場させ、宣伝でも番組名を連呼しながら、*I Love Lucy* が得意とする笑いのスタイルを封印する。ルシル主演のラジオのシットコムを土台とする *I Love Lucy* は、聴覚的／言語的笑い（スラップスティック）を総合する。一方、*The Long, Long Trailer* は、ルシルをトレーラーに、デジを牽引車に分離することで、聴覚的／言語的笑い（スラップスティック）と視覚的／言語的笑いを分離させ、ルシルをサイレント映画時代の喜劇俳優へと退行させる。また、長大なトレーラーを操り損ねる夫婦を描くことで、テレビよりもはるかに大きな画面の映画でのテレビ・スターの失敗を予告する。このように、*The Long, Long Trailer* は、映画よりも四半世紀遅れたメディアとしてテレビを批評しようとするが、それは結果として、テレビの人気にすがろうとする作品自体の成り立ちによって逆に映画という古いメディアへの批評ともなってしまうのである。

(いとおかしろう/信州大学)

田中栄三論序説

上田 学

本発表はまず、これまで日活向島の代表的なイメージと考えられてきた『カチューシャ』（1914年）のスチル写真について、それが実際の映画のショットを構成していたのかどうかについて疑義を呈し、先行研究である田中純一郎の記述の映画史的立場を踏まえつつ、日活向島の映画製作について再検討が必要であることを問題提起した。さらに、その代表的な監督である、田中栄三の子息が所蔵していた大量の未公開資料から、日活向島の再定義の可能性を示しつつ、本発表では、第一に田中栄三の経歴、第二に日本映画の輸出という二つの問題に焦点を絞り、考察をおこなった。

第一に田中の経歴について、なぜ田中がわずかな期間で日活向島を代表する監督となり、しかも日活向島の退社後は映画界との関係を継続させつつも、急速に表舞台から退いたのかという問題について論じた。この点について、子息の協力により調査した田中の自筆年譜等の記述から、田中が日活専務で事実上の代表であった鈴木要三郎の娘婿であり、田中および小口忠の退社が鈴木専務退任に起因するものであること、関東大震災後のスタジオの京都大将軍への移転に、鈴木に代わり、横田永之助が日活の主導権を握ったという背景が強く影響していたことを明らかにした。さらに鈴木が旧東京外国語学校露語科の出身であり、二葉亭四迷との交遊など文芸への深い造詣をもっており、日活向島にロシア文学原作の作品が多くみられたこととの関係についても指摘した。

第二に日本映画の輸出について、まず日活合併に際しての福宝堂の記録から、すでに1万フィート以上のニューズリールの輸出が明治期におこなわれ、年間で2万円を超える利益を挙げており、これは当時の直営館一館の利益に相当していたことを明らかにした。さらに長編映画についても、大正期に日活向島が中国貿易商などの協力のもとに、日本の観客にも受容される著名な中国古典を映画化し、中国語のインタータイトルを編集して輸出する試みをおこなっていたことを指摘した。また田中や衣笠貞之助が、そうした試みに強く関与していたことについても言及した。

(うえだ まなぶ/日本学術振興会特別研究員)

バーチャル3D空間における映像オブジェクトについて ——レイヤー構造の考察を通じて

孟 祥宇

発表概要:

映像コンポジティング・ソフトウェアであるAfter Effectsはバージョン5.0から、3Dレイヤーとカメラ・レイヤーを追加したことによって、コンポジション・パネルにある「合成された画面上のイメージ」とタイムライン・パネルにある「レイヤー構造」の関係はどのように変化したか、という課題を——「レイヤー構造における歴史的関連の整理ができるのか」、「合成された画面上のイメージとレイヤー構造の関係はどのように変化したか」、「その変化による状況はバーチャル3D空間内でどのように展開するか」——3つの段階に分けて考察する。

- 1) 「レイヤー構造」について歴史的なつながりを整理する。キアロスクロ木版画を始め、フォトコラージュ、セルアニメーション、マルチプレーン・カメラ、フィルムのマスク合成に使われているオプティカル・プリンターに含まれる。また、ビデオ・スイッチャー、キー合成はオプティカル・プリンターの特徴を継承している。
- 2) 「ソフトウェアのインタフェース上のレイヤー構造」は、前段階で整理した各メディアがもつ「レイヤー構造」の特徴を継承しているが、合成された画面上のイメージは、インタフェースとしてのレイヤー構造に「制約される」特徴がある。
- 3) After Effectsがもつ「擬似的なバーチャル3D空間」を利用する場合「制約」の特徴はなくなり、「真のバーチャル3D空間」を取り扱う3DCGソフトウェア(Maya)では、インタフェースのレイヤー構造から解放される。

以上の段階を踏まえ「映像オブジェクトの表現は、従来のレンズベースの映像をシミュレートすることではなく、新たな視覚言語を展開させるためのイメージ形式である」と結論づける。「再現性」を追求することによって、技術が進んできたが、技術の可能性は「再現性」だけには寄らずに、自由度が高い3DCGソフトウェアを使った多様な造形表現の可能性が考えられる。「具象絵画から抽象絵画へ展開すること」と同様に、3DCGにおいても、再現性以外の新たな世界観を作り出す可能性が新しい視覚言語の可能性につながり、合成された画面上のイメージを「映像オブジェクト」という概念で、もう一度捉え直し、新たな視覚言語の可能性を展開する。

(もう しょうう/京都精華大学マンガ学部アニメーション学科非常勤講師)

実写からプロパガンダへ ——日本における第一次世界 大戦映画

小川 佐和子

日本では「対岸の火事」とみなされてきた第一次世界大戦（以下、大戦）は、映画史においても「忘れられた戦争」であった。だが、史上初の総力戦かつ世界戦争であった大戦は、人々の感性や生活様式を根底からくつがえし、その変化の影響は遠く日本にも、さまざまな形でもたらされていた。日本における大戦は、既得権益にかかわる外交戦や、青島・南洋諸島をめぐる日独戦争という歴史の一齣として刻まれただけではない。その経験は、当時の人々の日常に染み入り、今日に生きる私たちの埋もれた記憶と感性にも足跡を残しているのではないだろうか。わけても、視覚による記憶のひとつが映画であったことは言うまでもない。

大戦と映画をめぐる従来の研究では、大戦の影響による産業構造の変化と映画形式の規格化に重きが置かれてきた。そうした背景を踏まえた上で本報告では、報道や宣伝の観点から日本を事例にプロパガンダ映画の形成をめぐる議論を展開した。アクチュアリティーからプロパガンダへの変容に注目し、大戦という出来事がどのようなかたちで日本の大衆に受容されていたのか、映画メディアを中心に実証的な調査を重ねた。この観点に関する先行研究では大戦への言及は十分とは言えず、記録映画史において日露戦争映画や白瀬大尉の南極探検映画以降、関東大震災映画までのディケードは、ほぼ空白の歴史となっている。これは、日本で製作された大戦映画の著しい現存率の低さにも起因しているだろう。

ところが実際には、大戦の報道は、写真や幻灯、絵葉書、芝居、講談といった他の視覚表象メディアと大衆芸能、そして映画をつうじて当時の日本に大量に流布していた。外国から輸入された大戦映画は多大な人気を博し、国内でも積極的に製作が始められ、幅広い観客層に映像が届けられたのである。

研究の方法としては、次の二点に重点を置いた。

- ①当時の映画雑誌やチラシ等の記録にもとづき、大戦期の日本で見られていた大戦映画を紹介し、それらが日本全国へ流布していたことを確認する。
- ②外務省外交資料等を参照し、大戦期にプロパガンダの道具として映像を活用する動きを分析し、映像をめぐる複数の価値基準が生じたプロセスを考察する。

本研究から判明したのは大戦期に徐々に芽生えてきたプロパガンダの成立過程である。大戦期のヨーロッパでは国営の映画組織が次々と整備されていき、視覚的なプロパガンダとして有益な映画は、精神の動員のために活用されていった。この動向が日本にも浸透し、軍や政府によるメディア戦略の制度化や検閲の問題が浮上するとともに、観客の認識の変容にも密接に絡んでいく過程を明らかにした。本研究は研究論文集『第一次世界大戦と東アジア』に発表する予定である。

(おがわ さわこ/京都大学人文科学研究所)

『M ★ A ★ S ★ H』(1970) の拡声器——ロバート・アル トマン映画における装置を介 した音声と語り

山本 祐輝

本発表では、まずロバート・アルトマン監督の『M ★ A ★ S ★ H』(1970)において多用される拡声器の音声の位置について、主にナラトロジーの観点から分析を行ない、そこにいわゆる「映画の語り手」の介在を見出した。次に中盤のあるシーンにおける拡声器の例外的な使用法を検討し、そこにおいて、主人公たちが映画の語り手の行為を模倣することで新たな物語を創造している可能性を論じた。

『M ★ A ★ S ★ H』において、拡声器は舞台である野戦病院のキャンブ内に設置されているため、そこから聞こえてくる軍医たちに向けたアナウンスやラジオ放送といった音声は、明らかに物語世界内に位置している。にもかかわらず、これらの音声に反応する登場人物は一人もおらず、更にはアナウンスを行なう声の主が画面上に現れることもない。つまり拡声器の音声は、物語世界の内部における、ある特殊な水準に位置づけられていると考えられる。

そこでポイントとなるのは、拡声器から聞こえてくる放送がいつでも登場人物たちにとっては瑣末な内容であること、加えて、繰り返し現れる拡声器のクロースアップが決して登場人物たちの反応を映したショットとつながっていないことである。つまりこれらの音声は、聞き流されてしまう環境音として物語世界内で背景化されていると同時に、クロースアップや音量の大きさ、音の明瞭さによって、物語世界外の観客に対しては前景化されている。物語世界内に留まりながらその外へと開かれているという意味において、これらの音声は「多孔性」(ミシェル・シオン)を示す音響パターンのひとつであると言える。そして拡声器の音声の提示に際してなされているのは、背景化された音を収集し、それを前景化するという操作である。本発表では、この作業の動作主として映画の語り手を指定し、拡声器の音声を映画の語り手の介在を露呈する音声として規定した。

しかし『M ★ A ★ S ★ H』において、こうした音の収集と操作を行うのは映画の語り手だけではない。この営みは、ホーリハンとバーズの性行為を盗聴し、拡声器を通じて放送するというかたちで、主人公たちによって模倣されることになる。そうすることで彼らは語りの権限を獲得し、物語世界内においてひとつのエピソードを創造し始める。それはホーリハンをホットリップスとして語り直したエピソードである。主人公たちが映画全体に渡って繰り返される反権威主義的な行動は、一般的に、秩序の攪乱や転覆と看做されている。しかし本発表では、新たな物語を生み出すという行為によって、彼らが独自の秩序を構築していることを明らかにした。

(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
博士課程後期課程)

『009 RE: CYBORG』における不可解な正義

泉 順太郎

石ノ森章太郎『サイボーグ009』の連載がスタートしたのは、キューバ危機が収束して間もない頃でした。その作品は、「正義とは何か」と問い続け、やがて「神とは何か」という壮大な問いにまで至りました。が、その答えは示されないまま、長い間未完状態でした。2012年、それに答え、作品を完結させる、という明確な意図の下、アニメーション映画『009 RE:CYBORG』が新たに制作されました。

そんな極めて明確な制作意図にも関わらず、実際に公開されたこの作品は、なんとも不可思議な物語と、奇妙な言動を繰り返す怪しい主人公、明らかに白々しく到来するクライマックス、原理が不明なまま一挙に与えられる平和なエピローグなど、全く不明瞭な諸要素でその中核を形作っているものでした。しかしその不可解さこそが、形容し難い作品の面白さとなっているのも経験的な事実であり、本発表では、その事実に基づき、その不可解な魅力の正体を探ることを試みました。

というのも、その不可解さ故の魅力は、それが原作としている『サイボーグ009』について一般に抱かれている「正義のヒーローものの典型」、という印象と全く乖離するものだったからです。つまりなぜ、約50年前の作品を原作としてまで、しかも前述したような明確な意図の下で、そんな不思議な映画を作る必要があったのか。作品の面白さの気持は結局のところ、そんな疑問を抱かせました。

監督である神山健治氏は様々なところで、50年も前の作品が提出した問題を、現代で再び問い、そして答えることの意義を考え、自身の作品の中に込めようとしていた、と語っています。本発表は、一方ではそれらインタビューを参照し、制作意図の实质、つまり、原作の残した問いをどのように再解釈して、どのような答えに導こうとしていたのか、を考え、他方で実際の作品を参照し、主人公の言動や行動、他のメインキャラクターたちの物語内での位置付け、役割などを再考しました。その二つから、実際の作品は、監督(たち)自身に自覚されていたような意図をはみ出すことで、「正義のヒーローという観念を、現実世界で私たちに望めないようにしつつ、映画、むしろアニメーションこそがその観念を担っていく」という、アニメーション映画の現代的な価値の提示に至っていることを明らかにしました。同時にその価値提示が、原作の問いへの回答として、「正義のヒーロー」という観念を永遠に「サイボーグ009」という作品世界内のみ作り出す存在として「神」を見出す、という独自の物語展開と一体であることを示しました。

その結論として、『009 RE:CYBORG』の不可解さは、作品に込められた明確な制作意図と、そこから逸脱しようとする作品自身の傾向とが、物語の底に沈んだままゆらめいていることから来ており、それこそが作品の本性をなしている、とまとめました。

(いずみ じゅんたろう/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)

映画「四谷怪談」考 —— 深作欣二『忠臣蔵外伝 四谷怪談』における怪異性

広瀬 愛

この研究は、戦後の日本映画の中で、鶴屋南北の『東海道四谷怪談』が、どのように解釈され、どのように映像化されてきたかを明らかにするものである。このうち、本発表では、深作欣二監督の映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』(1994年、松竹)を取り上げ、この作品に見られる「怪異性」によって表現されているものは何かという問題を考察した。

まず、基礎研究として、深作欣二監督のデビュー作以降の全62作品(テレビドラマ『阿部一族』を含む)を制作年代順に分析し、その映画的世界の形成過程を考察した。その結果、深作監督の映画的世界の特徴の一つには、「群像劇」のスタイルが見られることがわかった。ここでの「群像劇」とは、映画の中に様々な立場で生きる登場人物の価値観や考え方を混在させる方法であり、映画が出来上がることで初めてスクリーン上に多視点的な世界が生み出される形式と定義づけた。映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』においても、大石内蔵助を中心とした赤穂浪士という「忠臣蔵」の当事者の視点と、赤穂浪士でありながらもその価値観の外側に身を置く民谷伊右衛門の視点が融合されていることから、立場や価値観の異なる複数の視点が設定される「群像劇」のスタイルを踏襲すると、まずは考えられた。この点からは、映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』においては、『東海道四谷怪談』が「反忠臣蔵」的装置として解釈されていることがわかる。

この基礎研究を踏まえ、映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』では、『東海道四谷怪談』の持つ「怪異性」からどのような表現が生み出されているかという点を考察した。その結果、この映画においては、最終局面である赤穂浪士の討ち入りという現実の場面に、それを「傍観」することしかできない異界の者としての伊右衛門のまなざしを融合することで、全く中立な立場から見た「討ち入り」の顛末を描き出していることがわかった。このように、現実と異界の者とを融合させることが可能であるのは、そもそも『東海道四谷怪談』が、お岩の亡霊が出現するという現実と異界とが入り混じる「怪談」としての属性を持つためである。以上の考察から、映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』では、「四谷怪談」の持つ「怪談」という属性によって、単に立場の違うもの同士が対立しあう群像劇にはとどまらず、その世界のすべてを中立的な立場から傍観者として見ようとする巨視的な視点による表現が見られることを結論付けることができた。

なお、本発表においては、「忠義」「反忠義」という対立概念を、「群像劇」の多視点的性格と同一に考えることが妥当であるかというご指摘をいただいた。この問題を含めた、この作品での民谷伊右衛門の「中立的立場」「傍観者の視点」については、テレビドラマ「阿部一族」との関わりに基づいて、さらに考察を加えていく所存である。

(ひろせ あい/尚絅学院大学総合人間科学部表現文化学科)

実写化されるヒーロー —— 映像表現の日米映画比較研究

百束 朋浩

研究の目的

近年、日本においても米国においてもコミックやアニメからの実写映画化・ドラマ化される例が多く、ヒット作も少なくない。

元来、映画を代表とする映像メディアは戯曲や小説、神話や民話、演劇やオペラなどを原作としてきた。それはよく知られている題材を視覚的な表現として享受したいという欲望の現れでもあったし、他のメディアと比較して費用が掛かる映像メディアにとっては産業的な戦略という側面も強くある。また、かつての戯曲や小説などのようにアニメやコミックなどが原作となる機会の増加は単に歴史的な経緯として捉えることも難しくない。

しかし、アニメやコミックといった視覚的なメディアは小説や演劇などのメディアと比べて遥かに実写映像との類似度が高く、実写化作品に対しては批判も多く失敗例も少なくない。

そこで本研究では、アニメやコミックを原作とする実写化映画を似性の高いメディアを原作とすることの困難さと意義原作からの設定やストーリー、キャラクター造形などの表現方法を日米で比較し分析する。

研究方法と対象

実写化作品は例を挙げれば枚挙にいとまがない。そこで対象を絞るためにいくつかの条件を付与した。1つは1970年代までに原作が発表されていること。2番目に2000年以降に実写化されていること。以上の条件から、類似性が高く比較可能な題材としてヒーローを題材とした実写化作品を対象とした。

方法

以下の点に着目し比較検討を行った。

キャラクター造形

- 1 契機
- 2 ヒーローとしての目的
- 3 行動指針
- 4 ストーリー構成
- 5 原作との相違点

ヒーロー像の質的差異

アメリカン・コミックのヒーローの代表的なイメージは超人的な力を有したもしくは、常人をはるかに超える力を行使することが可能なスーパーヒーローであり Marvel Comics のヒーローたちはその典型である。いずれもシンプルな名称と派手なキャラクター造形で圧倒的な存在として描かれる。それはタツノコプロのヒーロー達も同様である。しかし日米のヒーロー像には大きな隔りがある。

米のヒーローが自らの役割について葛藤するのに対して日本のヒーローの苦悩は彼らの境遇や能力に対してであり、その役割や意義についての苦悩はあまりない。

おわりに

実写化の理由の一つとして、従来では実現できなかったコミックスやアニメの動きなどを再現する VFX を中心とした映像技術の発展が考えられる。アニメとは違った方法論でのリアリズムの追求がそこにはある。

実写化されたヒーローは日米ともに苦悩や葛藤を抱えた人間である。全人格的なキャラクターであったか、断片的なキャラクターであったかが、原作のモチーフの根幹であるので、実写化に際して本質的な転換を迫られる日本のヒーロー像と、より具体化した米のヒーロー像との差異が生まれている。

(ひゃくそく ともひろ/東京工芸大学芸術学部映像学科)

災害表象とドキュメンタリー 表現の変遷 —— 都市・環境・ テクノロジーの政治学と倫理

中垣 恒太郎

ドキュメンタリー／記録映画を素材に災害表象の変遷を辿ることにより、映像表現がいかに発展してきたのかを探る。ドキュメンタリーに対する概念が問い直され、作り手の「主観」や被写体や作品に対する「倫理」の問題に対する意識について議論が高まる中で、新たな「災害」を「表象」するドキュメンタリー作品が今現在どのように生成されつつあり、過去の作品がどのように再評価されつつあるのかを吟味し、ドキュメンタリー表現の作り手による「主観」の問題、対象に対する表現者の「倫理」の問題、災害により顕在化する「都市・環境・テクノロジー」の問題にも目を向ける。

本年は阪神大震災から20年目にあたり、2011年に起こった東日本大震災および福島原子力発電所事故から4年目を迎える年にあたる。中長期的視点により、人々や土地、地域に密着することで、一時的な風潮や流行に留まらず、結論を急ぐことなく、じっくりと対象を掘り下げていくことができるのもドキュメンタリー映画作品の主たる特徴の一つである。

2005年に米国南部を襲ったハリケーン・カトリーナ災害について、災害から数年後も復興が進んでいない状況に対し、映画監督スパイク・リーは『堤防が決壊する時』(When the Levees Broke, 2006) というTVドキュメンタリーの手法で災害後の世界を生きる人々を描き、問題を提起した。さらに映画監督・堤幸彦は毎年、東日本大震災の被災地・気仙沼を訪れ、「ドキュメンタリー・ドラマ」の手法で一年毎に被災地に暮らす人々の様子を描くプロジェクト『Kesennuma, Voices. 東日本大震災復興特別企画～堤幸彦の記録(1-4)』(2012-15)を展開している。第4作では震災による津波で妹夫婦を亡くしたアナウンサー、生島ヒロシがプロジェクトで語り手役をつとめてきた二人の息子と共に郷里を訪問する試みを通して、過去の記憶・光景と現在・未来が重ね合されている。

本発表ではドキュメンタリー映画における「災害表象」に注目することにより、災害をめぐる表象がどのように映像表現の発展に影響を及ぼしてきたのかを、比較文学、エコクリティシズム研究、表象文化研究などの方法論に基づきながら、具体的な作品分析を軸に考察することを目指した。ドキュメンタリーに対する概念が問い直され、作り手の「主観」や被写体や作品／アーカイブ化に対する「倫理」の問題に対する意識について議論が高まる中で、「災害表象」をめぐるドキュメンタリー作品がどのように再評価されつつあるのかを吟味することにより、「映画」という表現「メディア」、ドキュメンタリーという表現「ジャンル」の概念それ自体までも再検討することができるのではないかと。さらに、「災害表象」をめぐる作品の特徴として、時代や国、文化が異なる世界を「繋ぐ」役割も見逃すことができない。作品を通じて「共に考える」機会を提供することができる「災害表象」の社会的役割についても引き続き考察していく。

(なかがき こうたろう/大東文化大学)

映像体験の記述と理論構築に関する実験心理学的研究 ——映像環境の「モニタージュ」と「ゲシュタルト」

鈴木 清重

本研究は体系的な映像理論の構築を意図し、映像の基礎的概念を考察した。映像学には、映像に関する考察を整理する理論的研究と、データを整理する実験的研究がある。各領域の知見を交換することで体系的な映像理論を構築できる。実験的研究では、方法論に応じて得られる「データ」の質が変容する。本研究では映像体験を記述するデータを重視した。

実験的研究 「アクションつなぎ」と「クレシヨフ効果」を再現した実写動画像を用いて、鑑賞者の事象知覚に影響する視覚条件を検討した。「おべんとう絵本」(長谷川, 1988)の研究では、制作者が手続きに従いほぼランダムに描画した黒丸の配置と配列が、ページ単独およびページ間の鑑賞体験に影響するか検討した。いずれの結果でも、「モニタージュ」により、単独画像の知覚にない「ゲシュタルト」が生じる場合があった。ゲシュタルトとは、映像の体験者が知覚する「まとまり」であり事象である。これらの実験には、映像制作者の想定する「モニタージュ」という映像の概念と、心理学者の想定した「ゲシュタルト」という知覚の概念が混在している。残された課題は、動画像系列と静止画像の系列を理論的に同一と考えてよいか検討することである。単独(動)画像の絵画的条件を重視し両者を同一視する立場と、動画像と静止画像の違いを踏まえ画像間の時間的条件を重視する立場があり得る。

理論的考察 映像研究の難しさは、映像を定義する難しさに関連する。T. J. ロンバード(1987 古崎・境・河野 他 訳 2000) および菅野(2008)より、映像という概念は知覚の画像モデルに基づくと考えられる。知覚と映像の最初期の概念自体が、平面に投影した像を観察する体験をモデルとした可能性がある。特に、視覚の画像アナロジーを助長した古代のエイドラ(シミュレーション)仮説に起因すると考えられる。「みること」自体が「画像をみること」のアナロジーであったと考えられる。現代の視覚論は機構論、機能論、現象論に分化した。それぞれに、モノ志向とコト志向とよべる2つの理論的立場があり得る。前者は個々のモノに内在する性質の探求へ向かい、後者は複数のモノ同士の関係の探求へ向かう。両者は心理学的理論の源流である。知覚理論の分類を通じて映像概念の特徴を整理し、映像理論の構築に寄与できる可能性がある。

理論的立場の違いは、コミュニケーションのモデルに顕在化する場合がある。従来の科学研究の多くはモノ志向であり、内容を投げ合う「キャッチボール」のモデルでコミュニケーションを考えた。一方、体験を共有し語り合う「たき火」をモデルとするコミュニケーション論を想定できる。映像理論構築の心理学的課題は、脳内の情報統合の仕方を問う観点による研究から、映像の体験を制御する環境変化の記述を行う研究への転換を行い、各領域の研究成果を整理することである。

(すずき きよしげ/慶應義塾大学法学部・商学部、
立教大学心理芸術人文学研究所)

音なきメロドラマ ——『ジョニー・ベリンダ』 (1948)におけるヒロインと 医師の関係性

玉田 健太

本発表では、1948年のハリウッド映画『ジョニー・ベリンダ』(監督: ジーン・ネグレスコ)を研究対象とした。本作は、これまでも40年代ハリウッド映画におけるいわゆる「女性映画」の文脈で語られてきた。しかしながら、その枠組みにおいても本作への言及は少なく、またその分析も本作の特徴を明確に捉えたものとは言い難いものである。本発表ではこれらの先行研究を出発点としながらも、批判と修正を加えることで、40年代ハリウッド映画における本作の特異性と意義を明らかにすることを目標とした。

まず、本作を考える上で最も目をひくのは、ヒロインであるベリンダが聲啞であり全く言葉を発さない点である。したがって、まさにピーター・ブルックスの言うメロドラマの概念を最も適用しやすい作品のように思える。そこでは言葉ではなく身振りがヒロインの心情を伝えるものとなるからだ。

しかしながら、ベリンダはブルックスが言うような、言葉を超越する身振りではなく、言葉の代用として機能する「手話」を覚えて会話をしているのだ。この点はハリウッド映画におけるメロドラマを考える上で重要な問題を孕んでいる。メアリー・アン・ドーンが指摘するように、特に40年代の「女性映画」とも呼ばれるメロドラマ映画には、言葉などで意思を伝えられないヒロインを、精神分析医(またはそれに準ずる能力を有する人物)である男性が診断することで、外見を超えて女性本人も気づいていない内面の無意識の真実(トラウマ)を明らかにするというプロットが見られるからだ。確かに手話も外見の身振りの1つかもしれないが、しかし、コード化されているものであり、本人もそれを熟知した上で意識的に動作を行っているのだ。したがって無言でありながら、確かに彼女は言葉を自ら発するヒロインなのである。

よって、他の「女性映画」では内面へと至る特権的な視線を有していた男性登場人物の物語上の機能も異なってくる。本作では、その男性は戦争中や戦争直後の出来事を経験し、精神科医を辞めるに至った人物なのだ。いみじくも、彼はベリンダがレイプに遭った直後のシーンでその傷を察知することが出来ないのだ。むしろ、そのシーンで浮上するのは、彼が戦争で味わった挫折と心の傷である。

特権的な視線を持たない彼はベリンダとともに、街の人々からあらぬ噂で非難され、社会の中で孤立していくことになる。本発表では二人が裁判で嫌疑を晴らしたとしても、その社会は断罪されることもなく、また二人はそこに帰っていかない点を重要視した。むしろ彼・彼女らだけで疑似家族とも言える新たな社会を作るところで映画は終わるのだ。本作は同時期に作られた『蛇の穴』(監督: アナトール・リトヴァック)と異なり、傷ついた女性の回復と社会への復帰を描くのではなく、社会からはみ出した者同士の連帯の始まりを描いているのである。

(たまだ 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)

日記映画とアニメーションについて

野村 建太

日記のような試みをしているアニメーション作品を題材に取り上げ、それらの作品を糸口として日記映画の表現的な特徴を考察することを目的とした。

まず、日記映画の元祖とも言えるジョナス・メカスと、日本における代表的な作家である鈴木志郎康の作品を挙げ、それぞれの表現的な特徴をまとめた。メカスの日記映画を見る人は、日記が書かれた時点の現在に身を委ねると同時に、編集した時点から、過去を振り返るようにして見るという特徴があり、鈴木の日記映画は「創作する自分を意識することが創作の動機になる」¹ ような、自己言及性を特徴としていた。

次に、本発表で題材とするリシャール・ネグルの『ワン・セカンド・パー・デイ』(2011)、水江未来の『WONDER (in progress)』(12-13)、相原信洋の連作「AIHARA NOBUHIRO 2009-2010: Animations made in one year」(09-10)を分析した。これらの作品は、2013年に開催された第5回恵比寿映像祭において、「生命の描線—アニメーションと日記」と題したプログラムで上映された作品である。これらがどのように「日記的なアプローチ」² であるのかを確認した。

続いて、映画史における最初期のアニメーションに遡り、アニメーションにおいて作者の身体が映し出されることの歴史的な経緯を振り返った。相原作品では、作者の手が登場するが、これは1920年代以降の、作品世界に含まれたキャラクターとしての身体ではなく、作品の内部と外部とを繋ぐ役割を担っているのではないだろうか。

『ワン・セカンド・パー・デイ』は、画面内に日付が書き込まれていることで外部を作り出し、『WONDER (in progress)』は未完成のまま上映されることで作品が外部へと開かれていた。

今回取り上げたアニメーションを日記映画として捉えたとき、日記映画の表現的な特徴とは、作品内世界から外部へと繋ぐ構造を持つことによって、作者の存在を表すことが出来ることだと言えるだろう。

註

1 展覧会図録「第16回萩原朔太郎賞受賞者展覧会 鈴木志郎康—『新生都市』から『声の生地』へ極私を開く—」(前橋文学館、2009.7)、p.108

2 「恵比寿映像祭ホームページ」

http://www.yebizo.com/jp/13/archive/#pg_screen11 (2015/5/30 確認)

(のむら けんた/日本大学芸術学部映画学科)

模倣の共振と創造 —— 発達障害の身体的イメージへの芸術的アプローチ

村上 泰介

研究の目的

本研究は発達障害—主に自閉症スペクトラム—の研究を通して私たちの身体イメージを考察することを狙いとしている。自閉症は“対人相互的応答”に問題を抱える障害である。対人相互的応答は社会性の根底をなす能力で、模倣の能力の発達が深く関係している。定型発達では、新生児模倣やミラーニューロンシステムの研究事例から、模倣の能力の一部は生得的であると考えられる。一方、自閉症は模倣が困難で、そのために自己の身体イメージが安定せず感覚の統合などに問題を抱えている。しかし、自閉症は、対人相互的応答に依存しない模倣を発達させることで独自の身体イメージを獲得している可能性があるのではないかと。本研究では自閉症の芸術的活動の調査を通して、これまでとは異なる身体イメージのモデル構築を目指している。

研究の方法

本研究では、福祉施設で実施されているダンスワークショップに参加する自閉症の成人男性A氏と、別の施設で描画による平面作品の制作活動をしている自閉症の成人男性B氏の創作活動を比較して研究を進めている。ダンスワークショップの調査では映像資料をもとにダンサーやスタッフへのインタビューを交えてA氏のダンスを分析している。またB氏の平面作品の調査では完成作品を分析するだけでなく、その描画の過程を身体運動の軌跡として分析している。

研究の結論

ダンスワークショップにおいて、A氏は舞踊家と身体を触れ合わせることで触覚と視覚を組み合わせた独自の感覚で模倣を媒介にダンスを展開しているが、ガラス越しの模倣や、触れ合うことの無い模倣(視覚優位の模倣)の状態では他者に対して点対称に自身の身体を配置する。こうした事例との類似は自閉症のB氏の創作活動についても見ることが出来た。B氏が制作する平面の描画作品の制作方法は任意の画面の角からレ点を描き続け、画面の中ほどまで描くと、中心からくると画面を回転させて、またレ点を描き続けて画面を構成するという手順で描きあげられる。ここでも点対照的な世界認識が見られる。こうした特徴的な世界認識をもとに、自閉症の身体イメージを考察することで、感覚統合によらない対称性の維持による自己定位を実現した身体イメージを構築できると考えている。自他の関係を認識する感覚が曖昧な自閉症では、対称性のある運動によってはじめて重心としての自己像があらわれるのではないかと。実際に自閉症の人に、自らの身体を回転させることを心地よく感じる人や、回転する対象を眺めることを楽しむ人が多いという事実からも、回転運動によってはじめて生起する自己像というコンセプトで、自閉症の身体イメージを記述する方法が構築できるのではないだろうか。

(むらかみ たいすけ/愛知産業大学)

能動的プロセスとしての写真 ——コンテキストに対する有機的関わりの点から

江本 紫織

これまで写真の意味は記号的観点やコンテキストによる規定の点から説明されており、コンテキストと写真プロセスの関係や撮影者・観者の関与の点から十分検討されてこなかった。しかし近年の新たな観賞形態や共有の在り方は、写真行為（撮影、呈示、観賞）の有り様を踏まえた写真とコンテキストの関係の再考を必要としている。そこで本発表では、写真行為の急速な変化の下、写真を取り巻くコンテキストが写真プロセスの中にどのように位置づけられるのかを考察し、写真とコンテキストの新たな関係性に関する試案を呈示した。

まず、アラン・セクラやジョン・タッグに代表される文脈主義的写真論を批判的に検証し、コンテキストとして一括りにされてきたものを撮影・観賞の際に直接的に参照されるか否かによって「直接的コンテキスト」と「間接的コンテキスト」に分類した。撮影・観賞の文化的・社会的背景という間接的コンテキストは、直接的コンテキストの内、写真やその被写体に関する「付随的情報」と撮影者・観者に作用する「撮影者・観者の態度」に影響を与え、技術的变化という間接的コンテキストは「撮影態度」に働きかける等、二つのコンテキストは相互に関わり合う。加えて、写真プロセスとコンテキストの対応関係を撮影者と撮影に関わる諸要素の関係の点から検討し、写真生成プロセスが観賞の視点を意識した様々な選択が複合的に関わる動的なプロセスであることを指摘した。

このように従来の議論を再考した枠組みに照らし合わせると、現在の写真プロセスは撮影者だけでなく写真の呈示者や観者も関与しやすくなったという点で大きな変化が見られる。その結果、現在の写真とコンテキストは上述のような有り様を基盤としつつも、次のような三つの新たな関係を生じさせている。つまり、写真そのものがコンテキストに合わせて自由に変更されること、タグ付け等によって当初と異なるコンテキストに組み入れられる可能性があること、さらに写真やコミュニケーションの蓄積が次の撮影・観賞の在り方に影響を与える可能性が挙げられる。

以上の考察から、従来終着点だった観賞や共有が来るべき撮影に影響したり、意味の多様性をさらに引き出したりする等、現在の写真プロセスが一時的に作用する擬似的な間接的コンテキストを生み出していることを示した。一時的な間接的コンテキストは写真技術の変化のように写真文化全体に作用するわけではない。しかし、日々大量に積み重ねられ、かなりのスピードで波及するため、大きな技術変化による間接的コンテキストの更新や定着までの一時的な在り方として直接的コンテキストや写真プロセスに影響を与え得る。これは時に永続し、時に一時的な流行として消え去る現在の写真状況を表している。本発表で呈示した写真とコンテキストの関係性のモデルは、今なお変化し続ける写真経験の意義を再考する際に議論の足場となるだろう。

(えもと しおり/九州大学大学院人文科学府博士後期課程)

雑誌に描かれた「写真小説」 ——戦時下の漫画と映画

牛田 あや美

日本のストーリーマンガは手塚治虫が確立したと考えられており、その手法は映画のモンタージュを活用し、登場人物の動きを表現させたとい一般的には言われている。手塚以前の漫画・マンガ研究に関しては、まだ手つかずのものが多い。そこで、手塚が子供の頃に愛読していた雑誌のなかに描かれていた漫画・マンガ、あるいはその周辺に秘密があるのではと、調査を始めた。

「ストーリーマンガのコマはいつ頃出てきたのか」の調査過程で、戦前の子供雑誌をめくっていた際、1932年1月号『少年倶楽部』にて連載していた「写真小説」というジャンルを見つけた。題名は「明るい教室」である。ジャンル名のように、写真に小説がついているものである。誌面には「監督 松竹蒲田撮影所 齋藤寅次郎」と明記してある。1932年1月から5月号まで連載され、少年倶楽部写真部が撮影をしている。当時、映画は写真とも呼ばれていたことから、映画化された「明るい教室」を『少年倶楽部』の誌面で公開しているのではないかと推測した。齋藤寅次郎は人気芸人を主演とした作品を得意とし「喜劇の神様」とも言われた監督である。写真に載っている小学校の先生は、いかにも当時の役者顔をした俳優である。そこで上映日時を調べると記録にない。戦前のことゆえフィルムが紛失していることも考えられるが、現時点では「雑誌封切りの『映画』」であった可能性が高い。

戦局が厳しくなるにつれ、映画は製作できなくなっていた。その補填として「雑誌封切り『映画』」が存在していた。そのなかにはスターがこぞって出演している作品もある。現在では存在しない「幻の作品」も掲載されている。

例えば岡田嘉子主演の「椿姫」は、撮影途中に共演者の竹内良一と駆けおちしてしまい、『婦人倶楽部』の「椿姫」は完成していない。しかし、代役をたてた「椿姫」は映画化された。同じく『婦人倶楽部』に掲載された「東京よいとこ」がある。小津安二郎と明記されているが、そのような題名の小津作品はない。「写真」と「絵」が混在した全一七頁の掲載である。文章を読むと、小津の「一人息子」である。まだ準備段階のものが堂々と掲載されている。

映画館へ行かずとも、雑誌で見たような気分がさせることができた。大衆誌に掲載された映画作品は「読み物」であり、映画の物語は抜粋され最初から最後まで読むことが出来るものもあった。映画雑誌よりも一般大衆誌のほうがより読者層を見込める。

今回の発表では「写真小説」というジャンルを中心に雑誌に掲載された作品から、映画館での上映目的でなく、雑誌での掲載を目的とした誌面での「映画」公開の可能性を報告した。

本研究は、科学研究費補助金(26580043, 代表:牛田あや美)の助成を受けた「戦時下の漫画に描かれた戦地及び植民地の表象研究」及び、京都造形芸術大学から特別制作研究費の助成を受けた発表である。

(うしだ あやみ/京都造形芸術大学)

学生アニメーション作品の管理・保存と利活用に関する一考察

小出 正志

1. 学生アニメーション作品の現況

高等教育の拡充や制作環境のデジタル化等を主要因に学生アニメーション作品（以下学生作品）が増加。国際アニメーション映画祭の出品・受賞状況も顕著、教育的観点に限らず広くアニメーションとしても重要。

2. 学生アニメーション作品の管理・保存・利活用の現況

アニメーション作品の管理・保存と利活用等は大きな課題。商業的作品等でもようやくデータベースやアーカイブ等の取り組みが始まった。

学生作品では学生の作品、教育の場という特殊事情から商業的作品等とは異なる問題や課題、予算的な制約や費用対効果等の問題もあり困難。

学生作品の全国的統計やリスト等がない。個々の教育機関の卒業研究・卒業制作作品は認定にも関わるため作品情報の管理はあるが学校間を横断する統計やリスト、作品情報の管理はない。また統一的なフォーマットの提案もない。

ICAF（インターカレッジアニメーションフェスティバル）等の学生アニメーション映画祭で一定の横断的な作品情報の蓄積はあるが出品作品に限られ網羅的でない。商業的作品等とは異なり総体が把握できる情報に乏しい。

学生作品は商業的作品に比して一過性が強い。一義的には単位認定・学位認定に関わる成果物。優れた作品は元より凡作でも作品群として見た場合、教育的な観点の他、社会的・芸術的にも一定の価値を見出せるなど複雑。

3. 学生アニメーション作品の量的問題

学生作品に統計的数字はないが、例えば2014年度の東京工芸大学アニメーション学科卒業制作は約70、多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業制作アニメーション作品は40など卒業制作だけでも毎年全国でかなりの数。この量的な問題は全局面に大きく影響する。

4. 学生アニメーション作品の管理・保存の問題

日本の大学における本格的なアニメーション教育の開始以降、卒業制作作品は最大で1000近く。開始時点が日本の商業作品におけるデジタル化が完了し非商用レベルでも質的・費用対効果も実用水準であることが幸いしこの間の学生作品は概ねデジタル作品。フィルム時代に比べ管理・保存は相対的に容易といえるがこの十年でDVテープがDVD/BDになりSDがHDに変わるなどこの分野のデジタルデータの管理・保存においてもデバイスやフォーマットの変化による障害はある。SDC（Silent Data Corruption、無兆候データ破損）の問題も無視できない。この「現在の問題」とフィルムやビデオテープ時代の作品の管理・保存、デジタルアーカイブ化といった「歴史的な問題」が存在。

5. 学生アニメーション作品の作品情報等の管理・保存の問題

作品のデータ管理の問題以外に学生作品の作品情報をいかに設定・管理・保存するか様々な素材や副次的成果物等をどう選別し管理・保存するかの問題も重要。統計的情報がないことに加えこれらに関わる規範や基準がないことも大きな問題。

（こいで まさし/東京造形大学）

夢見る権利 ——宮崎駿監督『風立ちぬ』 をめぐる

今村 純子

「生の創造」と「芸術の創造」は類比的な関係を保つ。それゆえ直接役に立たないはずの芸術を人はいつの時代も追い求めてきたのである。宮崎駿の監督映画『風立ちぬ』（2013年）は、これまでの宮崎の作品群のなかで、主人公の生と監督の生が合わせ鏡となることで、この類似関係をもっとも強烈に映し出した作品である。そしてこの類似関係は、否応なく、映画を観る人々へと拡大投影されてゆく。

映画の冒頭でわたしたちは、物語とは無関係に、絵の緻密さと深さによって震わされ、なによりも自分自身を強く感受する。他方で作中に繰り返される「飛行機は美しい」という言葉は、芸術作品に接するときのように万人の共感を呼ぶことはできないであろう。だが美とは、対象の属性だけではなく、主体の生き活きた感性であることに鑑みるならば、その美の感情のただなかで主人公はもっとも強く自分自身を感受するのである。それゆえにこそ、作中、この言葉にはつねに「力を尽くす」という言葉が併走することになる。とはいえ、全身全霊で何かに没頭することは、それ以外のことに関心を払わないということでもある。それは、階級・男女・学歴の差別への違和感やエリート意識への罪悪感をも消失させてしまう負の側面を有する。それにもかかわらず、それらを超える「存在の強さ」が放つ「存在の美」を描き出すことに、本作の狙いは定められている。

「風立ちぬ、いざ生きめやも」というヴァレリーの詩の一節に導かれた堀辰雄の小説を横糸に、ゼロ戦の設計家・堀越二郎の生を縦糸にして織りなされる本作品は、「風が吹く」あるいは「重力に従って落下する」といった人間が一切関与しえない自然必然性を明示する。他方で、風の力を借り、重力に抗して空を舞う飛行機の設計には、神がこの世界を創造したことに倣う魅惑がある。そして神に倣うことには、いつの時代にも、時の権威・権力・金銭と結びついた悪に手を貸す危険性が付きまとう。主人公は、幼い頃からこの功罪を見据えつつ、暗い時代のただなかであって、自らの個性と資質に従って飛行機の設計に取り組むとき、もっとも強く自分自身を生きている。そして「存在の強さ」は、有用性をはるかに超えて、「存在の美」となって他者の生を震撼させる強度をもつ。

時代が暗くなるにつれて、わたしたちの生に不可欠な「想像力＝イメージする力」が剥奪されてゆく。「群れること」や「わめき立てること」で自らのリアリティを失い、他者の生が抹消されることが正当化される戦時であってさえも、自らの個性と資質を見据え、日々の生を丁寧に織りなしてゆく可能性は万人にひらかれている。そのとき、その人にしか抱けないイメージは醜悪さを解消させ、生は美しく創造される。このことは今日、わたしたちが直面している政治的・社会的状況への痛烈な「批判」であると同時に、わたしたちそれぞれの「寛容の精神」を促す役割を果たしている。

（いまむら じゅんこ/東京芸術大学）

『白蛇伝』と『天守物語』に
みる背景描写

森友 令子

本研究は、日本映像学会第39回での筆者による研究発表『『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』で得られた背景画比較分析による背景分類を用い、いかに現代の日本が“複製する「視線」”に移行し、“描写する「まなざし」”から乖離しているのかを明らかにするものである。その一例として、東映アニメーションによるTVアニメ『怪～ayakashi-』の一編として放映された『天守物語（2006）』（以下、東映版『天守物語』）での背景描写を取り上げ、『白蛇伝』の背景描写と比較した。あわせて、“複製する「視線」”として、実写映画化された坂東玉三郎による『天守物語（1995）』（以下、坂東版『天守物語』）も取り上げる。なお、本研究は背景描写のみに注目するものであって、映像化の際における原作に対する制作者等の原作理解の形式や解釈について述べるつもりはない。

背景画比較分析では、ファンタジーを支える背景描写を四つの背景描写に分けることができた。結果、“複製する「視線」”で描かれた『白雪姫』は現実背景に驚異背景と感情背景で構成され、“描写する「まなざし」”で描かれた『白蛇伝』は、この三つの背景に現実的世界でありながら現実的奥行きや実現化が可能な量的感覚を持たない描写背景を持つことがわかった。これは、明らかに“複製する「視線」”と一線を画するものである。

東映版『天守物語』と、坂東版『天守物語』の背景に、描写背景は見られなかった。実写である坂東版『天守物語』に見られないのは当たり前であるが、東映版『天守物語』に見られなかったことは、『白雪姫』同様、“複製する「視線」”で制作された作品と考えられる。よって、描写背景が、“描写する「まなざし」”の特異性の一つであることが再確認できた。



(もりとも れいこ/大阪国際大学グローバルビジネス学部)

『未来の考古学 File NO. 001』

奥野 邦利

この作品では未来は描いていない。当然SF的要素は一切ない。観客のみなさんには自身が未来に生きる（人類）だと想定してもらおう。どのくらい先の未来かは観客に委ねるが、目にする映像が考古学的発見となりうる程度より先でないで困る。

これまで創作を続けるなかで、「映像による記録と個人の記憶の関係性」につて、様々に考えてきた。特にここしばらくは、マスメージとパーソナルイメージの境界線が揺らいでいる状況そのものに注目している。映像を取り巻く環境が急速にデジタル化していることや、様々なプラットフォームの登場が受容者の姿を多層していることに関してもいる。

昨年度はそういう問題意識から、パーソナルでありながらも、作者である私という主体を離れて、5歳と8歳の二人の子供の映像と、私自身はファインダーを覗かないまま撮影した素材を使用した15分3カットの作品を制作した。コンセプトの柱は「作者と受容者の関係を問いかける」というものだった。

そして、今回の作品は15分3カットというスタイルを引き継ぎつつ、「作者と受容者の関係を問いかける」ことを純化する試みであった。私の記憶、そして私の眼差しを如何に排除するかという課題をもったのである。もし可能ならば、ジガ・ヴェルトフのキノ・グラースの復活を高らかに歌い上げてよかったのかもしれない。だが現代はそれを支える思想哲学が、少なくとも私には見えない。

そこで、創作に取りかかる前に1つのことを取り決めた。「作品を無防備に観客に委ねることを止め、厳しくその眼差しのあり方を問う」と。

つまり、鑑賞姿勢に一定の条件を課すことで、映像の中から私の眼差しを排除すべく試みた。三つの映像は相互に関連付けられている様でもあり、何ら関係ない様でもある。実際にはそのあたりのバランスにはかなり気を付けた。無作為に並べた出土品が不意に関連付けられて見えてくる、そんなことを期待してはいるので、作者の主体を完全に消し去っているわけではない。とは言え、ここでの主体は淡く虚ろな幽霊のようであればと願っている。

それぞれの場面は以下のように撮影された。

- Scene 01 「アメリカの移動遊園地の風景」（撮影：奥野邦利）
ニコン社製デジタル一眼：D90にて通常撮影90パーセントスロー
- Scene 02 「吹き出し花火をハイスピードカメラで捕らえたもの」（撮影：海部光一）
フォトロン社製高速度カメラ：FASTCAM BC2 HDにて秒2000コマ撮影
- Scene 03 「明け方の海岸のインターバル撮影」（撮影：奥野邦利）
カシオ社製コンパクトデジタル：EX-ZR800にてタイムラップ撮影

いずれにせよ、今回の作品は作者の思考を迫認するような受容のあり方を否定していることは確かだ、私はこの作品の編纂者であり、ただリソースを提供するのみ。今回は File NO.001 である。

作品データ：1920 X 1080 60i color silent
ProRes422 / 15min / 2014年制作
編集・監督：奥野邦利

(おくのくにとし/日本大学芸術学部)

作品『行方不明』 ——ちょっと前の再構成

ほしのあきら・横溝千夏

(ほしのあきら)『チーム8 ミリ天国』というユニット名で映像と音の関係を再考していこうと作っています。挑戦的なようでいて、実は詩的で柔らかいのです。要するに、はっきりと見えない画面としっかりと聞こえない音でどこまで映画を成立させられるか、という方向です。こんな[いい加減]な作り方に8ミリフィルムとカセットテープはぴったり!です。なので、もうしばらくはゴチャゴチャとやっていこうと思っています。

(横溝千夏) この作品は個人的に思い出がある。制作の動機となったのは今は亡きある人がわたしに言った「今まで自分が一度も思ってもみなかったことを口に出してみろ、創造力っていうのはそういうところから広がるんだ」という言葉だった。

わたしはふいに「時間を戻して」と言ってみた。この映画はそこから始まった。

制作を始める前後に両親の結婚式の披露宴を録音したカセットテープを押し入れからみつけ、20歳の父が遊んで録っているものも見つけた。そんなこともあり、今回は新作のために撮影や録音するのはやめて、既にあるフィルムとテープで作ろうともちかけたのである。

当時よく考えていたのが、携帯電話で互いに移動しながら「今どこ?」の会話が成立する現在に、過去とどのように対峙したら良いのか?と。映像も音も過去の時間でしかない。自分が存在すらしていない過去に録音されたものを集めてその声の主達と今を生きることができるのであるか? 在ること、在ったことを探す旅となった。

制作を通じて実感は雲を掴むかのように儚いものではあったが、彼らは確かに存在していたように思う。けれどもそのフィルムやテープが記録しているからそれを証明しているのではなくて、このテープそのものに録っていない時間をも共有する記憶があるからだと思っている。確かめようのない存在感が再生された音声や映像を雄弁に語らせているのではないかと。

音響的にどうかということは、実は結局のところよくわかっていない。自分の中で一番よくわかっていない作品だ。ただ、そのテープをコピーした時からメディアが何であれ、ある種の魔力を失ったことは確かだった。この世でひとつしか存在しないものというのは、どんなにちっぽけなものであろうとも命のような力を放っているのではないだろうか。そう思えてならなかった。

映像や音の中の彼らはどこにいるのか、それもやはり消息はつかめず、行方不明のままであるが、制作中に「ここにいるよ」と言われた気もする。心霊体験のような黄泉のような、でも思いがけず嬉しくて良い気分。そんな体験になったのだった。

(ほしのあきら/多摩美術大学映像演劇学科、よこみぞちなつ/フリー)

『記憶のマチエール #7<D-26>』

風間 正・大津はつね



作品の主題について

平成21年から、太平洋戦争体験者を取材した『記憶のマチエール』シリーズを毎年制作、本作で7作目。

今回取材した伊谷氏は、風間のご近所さんで、長年地域活動に専心されてきた方だ。今なお、老人クラブ運営に携わっており、我々の地域には欠かせない存在である。

伊谷氏は、現在89才(2014年取材当時)。大正14年生まれ、東京田端育ち。当時、女学生だった伊谷氏は父親の伝手を辿って王子にあった軍需工場に勤務。その間、1945年3月と5月の二度の大空襲を体験する事になる。この二度の空襲によって二度家を失うという特殊な体験をしている。幸いにも一家全員即座に避難し、一命を取り留めた。

東京大空襲と山の手空襲

3月10日の「東京大空襲」では10万人もの死者を出した。これは、世界史を見ても類を見ない空襲の被害である。広島原爆による死者数が14万人。東京大空襲は広島原爆に次ぐ被害で長崎よりも多い。実はこれには日本の軍部の命令も関係している。「空襲が来ても逃げずに消火活動をせよ」という防空法が布かれていたからだ。更に、徹底した情報統制により「空襲は恐れるに足らず」と喧伝されていた事が被害の拡大を招いた。だが、東京大空襲のあまりの酷さから、一般市民が避難の重要性を知ることとなった。実際、5月の「山の手空襲」では、焼失面積は東京大空襲の倍以上であったが、死者数は7千人に留まった。

取材を通して

本作も含めて、毎年感じるのだが、第二次世界大戦体験者は、命令され時代の大きな流れに巻き込まれて、否応なしに辛い体験をし、生き残った人々であった。そういう状況下でも諦めず・悩まず・行動する、その結果生き延びる事ができた方々であった。

また、取材を進める中で、様々な矛盾に向き合う結果となった。この空襲を指揮した米軍総司令官ルメイに対し、戦後日本政府が「勲章」を与えていることである。この事実から、今なお続く日米関係の矛盾に疑問が残る。最後に、今回は東京大空襲・戦災資料センターの山辺さんから東京大空襲の貴重なお写真を数多くお借りした。ここに深くお礼を申し上げます。

出演:伊谷富美子、撮影:大津はつね、田中綾子、監督:風間正、翻訳:藤松郁、協力:東京大空襲戦災資料センター、制作:ビジュアル・プレインズ

(かざませい/映像作家、
おおつはつね/映像作家・東京工芸大学芸術学部)

『как снимают кино』 ——映画作法について

末岡 一郎



1977年にイギリスで出版されたジュリアン・カウンター著『How to do Tricks』は、同年にはロシア語訳版¹が出版された。小型映画で実践できる特殊効果とその技術を網羅する内容となっている。作者が入手したのはロシア語版であり、今回の作品のタイトル『как снимают кино』はこの書籍に因む。

作者は現在、ファウンドフッテージ作品の制作を継続させる中で、特に「ホームムービー」それ自体に焦点をあてて、フッテージの内容とその背後にある映画文化を考察しつつ実作品に結実させる仕事をしている。主に1930年代の日本国内と1970～80年代の旧東ヨーロッパのホームムービーを対象として、フッテージを通してそれぞれの時代・文化・映画技術を抽出し比較することによって、カメラを手にした人物の(共通した)思考を探ることをテーマとしている。

今回のオリジナルフッテージは(株)エルモ社が70年代前半に、映写機購入の際、映写テストとカメラ販促を兼ねて付録として付けていた映像教材である。カメラ撮影時の諸注意を簡潔に伝える内容となっている。その諸注意は、戦前から今日に至るまでの、特にアマチュア向け小型映画/ビデオ雑誌に繰り返し現れる内容であって、さらには国内はもとより欧米、そして東欧に於いても同様の事のトピックが誌面を占めている。つまりアマチュア・シネアストであれば年代・国籍・イデオロギーを超えて、共通の「作法」を身につけなければならないのだ。この、時間・空間を超えた「シネアスト」の態度こそが、「映画文化」の独自性といえるのだろう。ここに、「日本映画」「戦前の映画」といったカテゴリーは、あくまでも生産国と制作年代の区切りであって、「シネアスト」から映画文化を俯瞰した場合、かれらは普遍的な規範「上手に撮る＝映画作法に則る」の元に、フッテージを重ねていったのではないだろうか。

何度も繰り返される撮影作法は、映画の誕生からすでに義務づけられた規範だったように思う。固定カメラで対象を凝視する姿勢は、リュミエール兄弟の映画と変わらない。このことから、映画作法は、映画機器のシステムに内在する限界と制約の、もっとも合理的な寄り添い方だったのではないだろうか。映画の原初からすでに作法が内在されていたのならば、その後世界に広まった映画文化も、時間や空間を超えて共通する性質のものであることはごく自然なことだった、と言えるだろう。映画機器・技術がどのように進歩しようとも、私たちは出発点と言えるリュミエールのホームムービーに常に依拠することになるだろう。(了)

注

- 1 как снимают кино трюки (原題: How to do Tricks / 特撮映画の作成方法)
著者 джулиан кунтер / Julian Counter (ジュリアン・カウンター)
出版社 библиотека кинолюбителя, москва, 1977 (原本; Focal Press London and New York, 1977)

*作品データ

オリジナルフッテージ; Super8、ブローアップ; Goko TC-20、収録; 16mm Film カメラ

(すえおか 一郎 / 映像作家、阿佐ヶ谷美術専門学校常勤講師)

全方位メディアを用いた作品 「あそびの描像」についての 作品発表

山本 努武



本発表は、2014年愛知県立芸術大学サテライトギャラリーにて展示した映像インスタレーション作品「あそびの描像」に関するものである。

「あそびの描像」は5名のこどもが神社の境内でかくれんぼをして遊んでいる様子を、全方位メディアと映像により展示空間に再構築することを目的とした作品である。

本作は、閲覧者がタブレット端末を持ち展示空間を歩き来することで、タブレット端末に表示される全方位画像が閲覧者の位置情報に応じて変化してゆくものである。表示される全方位画像は、タブレット端末に搭載されている2軸回転センサを用いて縦360度・横360度方角を操作できる。また、展示空間に設置された液晶テレビにはかくれんぼをしているこどもたちの映像が流れている。この映像のシーンによって、タブレット端末に表示される情報の時間軸が変化する。つまり「いつ」「どこで」の状態に応じて提示される全方位画像が変化する。

また、展示空間に灯籠型のオブジェクトを配置した。これは映像や全方位画像の中にも写っている神社の灯籠を模したものである。かくれんぼのオニ役の女の子が目隠しをしてカウントをしている場所に合致するよう展示空間に配置した。このオブジェの役割は、閲覧者が単なるホワイトキューブである展示空間の中に神社の空間を関連付けしやすくするための手がかりである。

本作の制作目的は、全方位画像を用いて景観情報をより効果的に伝達できるメディア環境の構築を行うことである。Google Street View や Ricoh Theta、スマートフォン搭載のカメラなどの登場により、全方位画像は身近なメディアとして急速に普及している。いずれも撮影場所をサラウンドな環境として捉え、多くの情報を一度に取得できるため利便性が高い。撮影地点を中心とした建物や人の位置関係、周辺環境の様子等をおおまかに理解するうえで極めて有効なメディア形態である。しかし、現在普及している全方位画像を用いたメディア環境はおおまかである。ネットワークインフラや光学機器の性能、端末の仕様や空間の制約に大きく左右されるため、閲覧者のニーズにマッチするよう情報が大幅に省略されている。本来景観には場所が持つさまざまな情報が構造を伴った状態で存在しており、それは地面や壁面の肌理、建造物の陰影、植物や石ころ、砂利の凹凸等から読み取ることができる。そして、それらを見る主体の視座によって意味が動的に変化してゆく。

このような特徴を持った高精細な景観情報を取得できるメディア環境を構築し、閲覧者により強い現実感や没入感を伴った体験を提供するのが研究内容の中心となる。また、そのような感覚に至るために必要な提示要素、表現手法はどのようなものか調査と検証を行うことが本作品制作の主旨である。

(やまもと つとむ / 名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科)

『formosa-blue』 (2015 / 16mm / external sound / 8min)

——デジタルを介在する銀塩フィルム表現

川口 肇



これまでフィルム映像とデジタル映像は二項対立的なとらえ方をされがちであった。しかし情報伝達媒体としての役割がデジタル映像に移行した現在、フィルム映像は利便性や経済性という尺度から解放され、元来持っていた質感をその存在意義とした表現媒体として「新たに出現した」ともいえるのではないだろうか。

筆者は近年、デジタル技術を自覚的にフィルム表現と組み合わせた制作を続けている。

本作品では台湾の旅で出会った風景にカメラを向け、寸画的に撮影を行った。撮影は8ミリフィルムによって日中バルブ撮影を行い、各コマに於いてブレ・滲み・露光ムラ、自家現像による現像ムラ・キズによるエマルジョン剥離を生じさせた。更にデジタルカメラによる再撮影を行い、デジタル処理を加えた上で、16ミリフィルムによって更にコマ単位で手持ちバルブ撮影再撮影を行った。

これらのプロセスにより、具象風景はカオティックに抽象化され、メディアの持つ質感すなわち本来自覚されない「外側の風景」は視認対象として立ち現れ、レンズを向けた先である「内側の風景」と混合された映像表現となった。

今後も、フィルムとデジタル映像を互いの姿を映し合う鏡として捉え、両メディアを自覚的に往還・混合した作品の制作を継続し、映像メディアそのものへの考察と思索を進めていきたいと考えている。

使用機材

第一撮影: Fuji Z800、バルブクランク (改造品)、Single-8 方式フジカラーフィルム R-25 (TETENAL COLORTEC E-6 を用いた自家現像 / 末岡一郎氏による方法)

第二撮影: デジタルカメラ SONY RX10 (Adobe Premiere Pro による編集・色調補正・速度加工処理)

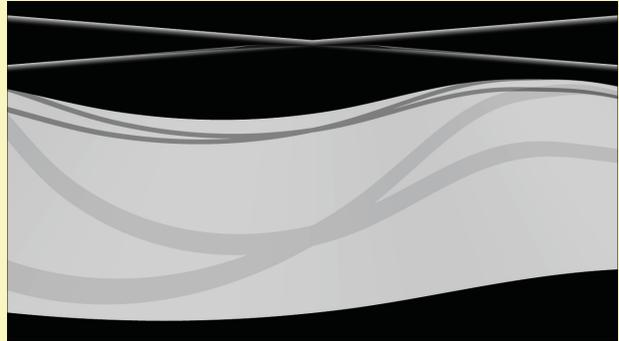
第三撮影: Bolex H16RX、16mm カラーリバーサルフィルム KODAK 100D (TETENAL COLORTEC E-6 を用いた自家現像 / LOMO 製現像タンクを使用)

サウンド: フィールドレコーダー Roland R09、カリンバ、YAMAHA TENORI-ON による楽曲作成、Mac Book Air による外部音声出力

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

『Trace undulation』

小林 和彦



1. 作品のテーマと目的

本作は、第40回大会で発表を行った「Rubbing crook」(以下前作)の「光源に動きをつけて、影に動きをつける」コンセプトを継承しつつ、表現手法を発展させた3DCGアニメーション作品である。

作品の基本的な要素は前作と同様で、影を作り出す物体として円柱を使用し、投影面に凹凸をつけ、光源が移動することで影の形状が変化する。加えて本作では、円柱と投影面と影の形状の関連性を明確にしつつ、影の変化のバリエーションを広げていく。

2. 制作手順

前作は、カメラの正面に円柱と投影面を配置し、画面全体を覆うようにしていたが、状況の把握が困難になり、円柱と投影面と影の形状の関連性がわかりづらくなっていた。そこで、本作ではカメラが斜め上方向から円柱と投影面を見下ろす配置にし、投影面の奥行きを短くして断面形状が見えるようにすることで、この問題を解決した。

本作から追加した表現の一つとして、複数の円柱を配置し、例えば円柱をX型に交差させて左右対称の影を作り出すなどして、同じ形状の投影面から異なる形状の影を作り出している。

音楽はピアノ音源を使用して作曲し、影の形状をモチーフとして音程を割り当てている。

3. おわりに

画面構成や円柱の配置を見直すことで、前作の問題点を改善しつつ、真っ直ぐな円柱の影が折れ曲がったり丸みを帯びたりする様子を表現することができた。

前作では発想を技術的に具現化しただけであったが、本作では手法を活かす効果的な表現ができたと思う。

4. 作品データ

作品形態: 3DCG アニメーション

作品時間: 2分56秒

サイズ: 横 1,280 画素、縦 720 画素、59.94fps、H264、40Mbps

制作年: 2015

使用ソフトウェア: Maya、AfterEffects、Logic

(こばやし かずひこ / 関東学院大学理工学部理工学科情報学系講師)

16mmフィルム映画『フランス・バニング・コック隊長の市警団』(2015年16mm optical sound 5分) 上映と口頭発表

太田 曜

作品の上映は大学内のフィルム映写機とビデオプロジェクターの設置された映画館風の教室で行われた。2Kの強力なクセノンランプの16mm映写機が客席とは完全に独立した映写室に設置された会場は、映写機の走行音が客席に漏れることもない。非常口誘導灯も上映するスクリーンの邪魔になる所にはないので、たいへん映写の条件の整った会場で上映することが出来た。一般の映画館のように上映の途中で出入りする人を想定していないからなのだろうが、座席の横に明るい足元灯が点いていることもなかった。大学の教室なので、スクリーンの脇には教卓があり、そこには映像や音響を操作するための操作盤もあるのだが、作品の上映中に光りが出ないようにする配慮で、蓋で覆うことが出来るようになっていたのには感心した。教室の設計者の映画、映像作品の上映についてのきめ細かい配慮と、作品を出来るだけ良い条件で見せたいという「映画に対する深い理解」が感じられた。映画上映中にスクリーンを見る事に集中出来るようによく考えられているのだ。この教室を作品発表の部屋とした大会実行委員会の、作品発表の、とりわけ上映へ配慮した姿勢にも共感した。

フィルムで作った映画をフィルムで上映して、暗い部屋に設置されたスクリーンに映写して見せたいのは、他の方法で見せた場合には見え方が変わってしまうと制作者が考えているからだ。ペーター・ケーベルカは「映画は暗闇の中でしか生きていくことが出来ないという重大な欠陥がある。しかし、その欠陥のためにそれまでのどの表現よりも大きな感動と共感を見る者に与える。」と言っている。そのことを実現するために彼はアンソロジー・フィルム・アーカイヴズにインヴィジブル・シネマという一座席ずつ黒い衝立で仕切られ、スクリーンを見る事しか出来ない作りの映画館まで作ってしまった。

映画が急速にデジタル化化する中で、「映画とは何か」ということも改めて考え直す必要があるのかもしれない。リュミエール兄弟以来の、暗い部屋で、大きなスクリーンに映写されたものをみんなで見ると、いうことはもはや映画にとっては、あり方の一つにすぎないのかもしれない。

ユーチューブで見ると、スマホや携帯で見ると、映画館で見ると、映画にとっては同じことなのだろうか？ それを検証するには、異なる上映形態で見比べるしかない。たとえば、コンラッドのザ・フリッカーやスノウの波長をスマホとスクリーンで見比べてほしい。しかし、問題はそうした比較をするのも今やそう簡単ではないことだ。国内で作られる映画はフィルムで撮影された場合でも、プリントが取られて、フィルムで映写されるのは一本位であとはデジタルだからだ。

映画の視覚的な部分で重要なのは、何が写っているか、だけではない。どう写(映)っているのか、も映画の表現の大切な点だ。映写や再生の仕方ではそれは異なった見え方になるからだ。

フィルムで制作された映画を、整った環境で、フィルムで映写して見せることは、映画の見方が多様化する中で「映画とは何か」を考えるためにも必要な事だと考える。映像学会大会での作品発表はそうした点でも今や貴重な機会になってしまった。

(おた よう/映像作家)

Movie Square —— マルチ映像提示のための Web システム

井上 貢一



MovieSquare on Google Chrome

ハードウェア性能の向上と Web ブラウザの進化によって、ひとつのデバイス上でも複数動画の同時再生が実現できるようになった。例えば、以下のような HTML を記述すると、ブラウザ上に3つの動画をマルチ映像として提示できる。

```
<html>
<body align="center">
  <video src="01.mp4" width="320"></video>
  <video src="02.mp4" width="320"></video>
  <video src="03.mp4" width="320"></video>
</body>
</html>
```

本作品は、この技術を活用して Web ページ内でマルチ映像を楽しむための Web システムである。オープンソースの PukiWiki をベースに、動画配置用のプラグインを作成し、簡単に自由なレイアウトができるしくみを開発した。編集操作の手順は以下のとおりである。

- 1) システム(サイト)をブラウザで開く (PHP を使っているため、サーバーが必要)
- 2) メニューからページを選ぶ。あるいは新規にページを作成する
- 3) 好みの動画素材を選んで、ファイル名、動画の ID 等の情報を得る
- 4) 標準的な Wiki の「表組み」の記法に従ってレイアウトを記述する
例えば、4つの動画を 2X2 にレイアウトする記述は以下のとおりである。

```
|#video(01.mp4,640,480)|#video(02.mp4,640,480)|
|#video(03.mp4,640,480)|#video(04.mp4,640,480)|
```

以上、ページを更新・保存すれば、マルチ映像が提示される。フルスクリーンへの切り替え、ズーム、動画間の間隔などはインタラクティブに変更できる。

作成したプラグインは、YouTube 動画、ローカル動画、ユーザーの Web カメラの利用に対応する3つで、それぞれの記法は以下のとおりである。

- 1) #youtube(動画の ID, 幅, 高さ, [オプション])
- 2) #video(動画名, [幅], [高さ], [オプション])
- 3) #webcam([幅], [高さ], [オプション])

幅と高さには、ピクセル単位の数字。オプションとしては、自動再生の可否、ループ再生の可否、左右・上下反転、サウンドのオン・オフなどが選択できる。

従来のシリーズ同様、作者が重視しているのは、ユーザ自身が編集できる「仕組み」の提供である。展示においては、実際に Wiki を編集するという作業の負担が大きかったようで、大半はプリセットされたページを閲覧していただくにとどまったが、Wikipedia が日常的な存在になった今日、Wiki の編集は「標準的な技術」となりつつあるといえる。「一台のプロジェクタで簡易にマルチ映像を提示したい」といった要望は多く、本システムがその一助となれば幸いである。

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/MovieSquare/>) で公開している。

(いのうえ こういち/九州産業大学芸術学部デザイン学科)

“nHr°2 for Installation” 黒岩俊哉映像個展「まなざしの パッセージ 4 —— 記憶の 融即律」について

黒岩 俊哉

「nHr°2 for Installation」"Passage of Seeing #4 : Principle of Participation in the Remembrance" は、2015年4月1日から開催された黒岩俊哉映像個展「まなざしのパッセージ 4—記憶の融即律」のために制作された映像インスタレーション作品である。作品「nHr°2」をベースに、新たに制作したマルチ映像で、モニター7台とプロジェクタ1台を用いた。

整然と並べられた7台のモニターと、壁面に投影されるのは、ランダムノイズの抽象映像である。これら8つのノイズは、約8分で繰り返され、同一の画像は1フレームたりとも存在しない。さらに8つの映像は、シーケンス時間の差や再生ポイントの違いによって、2ヶ月間の展示期間中、同じ組合せが出現することはない。

この実験映像群は、一つの5,400ピクセル幅の巨大な正方形ホワイトノイズから生み出されている。このノイズそのものも乱数によって生成されているが、さらに異なった乱数パラメータを乗算することで、幾重ものバリエーションを展開する。この乱数パラメータは「時間軸(Playhead)」「空間軸」(位置・スケール・比率・色彩)を変化させる。

これらのノイズは、自動的に生成されるため、作者の恣意的な意図—映像作品を作家が制作する際の形態・色彩・構成の選択—とは一切関係しない。これはある意味における「作家」の不在を暗示する。

またこの映像は、離散性(discrete)を体現している。一方で映像は、仮現運動現象、いわば人の高度な認知レベルの錯覚によって動きを認知させる。ただし、その錯覚を生み出す条件として、隣接するフレーム同士に一定の形や色の類似が必要である。

それに対し本作は、理論上無秩序であるためにフレーム同士の類似は存在しない。乱数によって多重に操作されたホワイトノイズには、任意のフレーム間の相関が構造上存在しないからだ。

ところが、この映像群を観客が見るとき、予期しないこと起きる。観客は、そこに何らかの像や意味を見だしはじめるのだ。たとえば画面中央に浮き出る円や、人の目線、何かが横切る影などである。

映像は光の戯れにすぎない—映像の構造におけるこの純粋なテーマは間違いではない。しかしその中でわれわれは観客、つまり私自身についてあまりに無知である。理屈のおよばないこの「イマージュ」は、一方で観客の意識を裏切り、一方で私自身の存在の合理性を裏切りながら、因果を超えた宇宙、あるいは手の届かない法則の存在を暗喩する。破壊と自己組織化、因果律に対する融即律、その間をつなぐ法則である。

インスタレーション構成：23.1インチモニター7台/プロジェクタ1台
/ Blu-ray プレーヤ8台

映像フォーマット：1080p30, 約8分×8ソース, 2015年制作

(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)

『アシノミクス』

芦谷 耕平



本作では作者が映像専攻の学生として大学生生活を始めた1998年から本年まで制作した映像作品の素材を断片化し、自身の制作した音源素材をベースに再構築した映像から、自己の映像制作とそのスタイルを読み解く試みをした。

作者はここで、現代を「エヴァンゲリオン」の舞台となる時代」と呼称した。

日本の特撮映像の系譜は、その時代時代を取り巻く様々な問題をテーマに上げ、それらをメタファーとした怪獣や異星人と闘ってきた。空想特撮シリーズの始まりである『ウルトラQ』は、当初の企画では「アンバランス」というタイトルであったと云う。当時の言葉を借りれば、公害問題を痛烈に批判したものであろう。2012年、我が国は未曾有の大怪獣の襲撃に直面した。特撮作品に多大なる影響を受け生まれたアニメ『エヴァンゲリオン』の一連のシリーズは、当初は90年代末と云う閉塞感に苛まれた時代に、ヒトの心という見えぬ敵と自分との闘いを描いていた作品であった。がその舞台となる2015年という時(まさに今年!)が来るのを待たずに、現実が作品に追いついてしまったのだ。ヒトの制御不能な存在であるエヴァがは臨界を突破し、新たな災害サードインパクトの引き金となった。

汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンは、人々の暮らしを守るための最先端のテクノロジーであり、しかし同時に国防のための兵器である。我が国の憲法よりも上位に在る大国との安保条約の存在を鑑みれば、放射能がどうこう、再稼働がどうこうというレベルの問題ではない事は火を見るより、“フクイチ”の水蒸気爆発の映像を観るより明らかである。

彼の新安保法案成立を巡る国会や世の中の繰り返り広げられた在る角度から見れば茶番劇が、一連の一級(B級という方がしっくり来るか)のエンターテインメントとしてみることも出来たのが何とも皮肉である。

本作の中で、作者が生きてきた90年代~2000年代という時代に創り続けてきた映像とは、9.11~3.11を経験した我々が映像を描く意義とはなんなのかを今一度問い、終わりの無い自己批評を試みているのだ。

(あしや こうへい/宝塚大学東京メディア芸術学部)

日本映像学会第42回 通常総会報告

事務局

去る5月31日(日)13時20分より、京都造形芸術大学瓜生山キャンパス人間館NA401教室に於いて第42回通常総会が開催されました。

総会は出席者数107名、委任状186通で会則第19条「正会員(790名)である構成の3分の1以上の出席(委任状を含む)」をもって、定足数を満たしており総会は成立。武田潔会長が挨拶され議長となって、以下の議事がすすめられました。

(I) 報告承認に関する件

(別掲「2014年度会務及び研究事業報告」、「2014年度収支計算書」、「正味財産増減計算書」、「貸借対照表」参照)

(イ) 2014年度事業報告が相内啓司常任理事、古賀太常任理事よりあり、承認。

(ロ) 支部活動報告が中村聡史常任理事よりあり、承認。

(ハ) 2014年度収支計算報告が鳥山正晴常任理事よりあり、承認。

(ニ) 2014年度監査報告が横田正夫監事よりあり、承認。

(II) 審議に関する件

(別掲「2015年度会務及び研究事業計画」「2015年度予算書」参照)

(イ) 2015年度事業計画案が伊原久裕常任理事、中村秀之常任理事より提案、提案通り可決。

(ロ) 支部活動計画が奥野邦利常任理事より提案、提案通り可決。

(ハ) 2015年度予算案が鳥山正晴常任理事より提案、提案通り可決。

(III) その他

(イ) 来年度第42回大会について日本映画大学を主催校に開催されることが報告された。

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

なお、閉会后、会員と役員との間で学会活動に関する意見交換も行われました。

以上。



総務委員会

相内 啓司・鳥山 正晴

総務委員会報告

●第41回日本映像学会大会および通常総会についての報告

第41回日本映像学会大会が2015年5月30日、31日の両日、京都造形芸術大学瓜生山キャンパスで開催されました。本号の大会報告にありますように第一日目は、実行委員長の伊藤高志先生による開会の挨拶を皮切りに、シンポジウムでは大会のテーマである「映画批評・理論の現在を問う—映画・映像のポストメディア状況について」を巡り活発な議論が交わされました。つづいて会員による研究・作品発表がなされました。

第二日目は理事会、通常総会を挟んで引き続き会員による多様な研究・作品発表がなされました。特段のトラブルも無くスムーズに大会が運営されたのはひとえに41回大会実行委員長の伊藤高志先生をはじめとするスタッフの皆さんの献身的なご尽力によるものです。総務委員会一堂この場を借りて感謝申し上げます。

*研究発表43件・作品発表12件、参加者は会員166名・一般30名・学生25名であった。(ほか主催校無料聴講学生51名)

さて、第42回日本映像学会総会は開催成立条件を満たす出席数、および委任状の提出があり滞り無く開催されました。冒頭の武田潔会長の挨拶に始まり、2014年度事業報告、研究・事業等の活動の報告、支部活動報告、2014年度収支計算報告、2014年度監査報告が順次なされ、会員の承認を得ました。

次に審議事項として、2015年度事業計画案、研究・事業等の活動案、支部活動計画案、2015年度予算案が審議され、併せてこちらも承認を得ました。

なお、総会において審議、承認された予算については、従来刊行していた理論研究の国際版機関誌『ICONICS』が機関誌『映像学』に組み込まれることになった関係上、予算上の扱いが例年と多少変化することになりました。総務委員会としては今年度の予算編成にあたって、この他にも会員の皆様の研究・活動がより活性化するための一助となるように勘案し、現段階で最大限に努力した予算措置としました。

また決算報告においては、これまでの決算書、予算書では経理的な知識がなければ、一般的にはなかなか理解しがたいことを説明いたしました。この点についても今後より理解しやすいものに改善するべく努力したいと思っております。

●その他の報告

* Web版の学会報の可読性の改善について：これまで学会報の使用フォント（書体）は明朝体およびセリフ付きの欧文書体が主体でしたが、理事会において可読性の改善が審議されました。総務委員会ではそれを受けて会員へのサービス向上の一貫として、使用フォントをこれまでのものからセリフのないゴシック体に順次改めています。すでに掲載されていたものを含め一部がすでに置き換わっています。

*会員の声の反映について：

通常総会においてweb版の会報において会員の声を反映できるシステムを検討してほしいとの要望がありました。総務委員会・理事会ではその点について会報としてどのような内容を組み込むかという許容範囲の問題や、条件等について研究するという課題を継続的に検討することになっています。

*42回大会について：

来年の42回大会は日本映画大学で行われることが決まりました。3年ぶりでの東京開催となります。来年の大会も研究・作品発表をはじめ、多くの会員が参加されるよう願っています。

支部・研究会だより
西部支部

伊原 久裕

日本映像学会西部支部では下記の上映会を開催いたします。

タイトル：日常と非日常のまなざし—かわなかのぶひろ福岡上映会

日時：2015年9月25日(金)

18:30 開場

19:00 開演(約1時間45分)

会場：屋根裏 貌

〒810-0001

福岡市中央区天神 3-4-14 2F

tel: 092 781 7597 fax: 092 771 2653

www.artspacebaku.net

artspacebaku@jcom.home.ne.jp

観覧料：1,500円(1ドリンク付/予約のみ)

映像学会会員はドリンクオーダー 500円のみ。

定員：30名

問い合わせ・予約：屋根裏 貌(092 781 7597)

内容：

●作品上映(2本)(1時間15分)

●アーティストトーク(25分)

講師：かわなかのぶひろ

司会：黒岩俊哉

主催：河合文化教育研究所身体表現研究会・日本映像学会西部支部

協力：舞踏青龍會・屋根裏 貌・九州産業大学黒岩研究室

以上

(いはら ひさやす/西部支部担当常任理事、九州大学芸術工学府)

(あいうち けいじ/総務委員長・京都精華大学、とりやま まさはる/総務副委員長・日本大学芸術学部)

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、2015年度第2回研究企画委員会が以下のように開催されました。

日時：2015年9月19日（土）13時30分～14時45分

場所：早稲田大学戸山キャンパス33号館16階 第10会議室

出席：齊藤綾子、奥野邦利、太田曜、草原真知子、黒岩俊哉、村山匡一郎

議題：① 研究会活動費助成の金額について

② 研究会活動費のチェック体制について

③ HPの活用を含めた研究会の活性化、会員の発表機会について

各議題について委員会で検討した結果を変更点、修正点などを含めまして、以下のご報告いたします。研究会登録申請書、活動費助成については、いくつか重要な変更点がありますので、研究会登録申請、及び助成申請を予定されている会員は特に内容のご確認をお願いいたします。

1) 2015年度研究会登録申請（秋期）について

研究会登録申請のお知らせを会員メーリングリストにて発信しました。先号で示しました新たなガイドラインにもとづいた内容を以下に転載します。研究会の申請を予定されている会員のみなさんはよくご覧ください。

=====

研究会登録申請について（2015年度秋期は9月30日締切）

<http://jasias.jp/archives/2847>

◎ 研究会登録申請について

研究企画委員会は本学会に所属する研究会活動のさらなる活性化を促し、以下のガイドラインに基づいて新規の研究会の発足を奨励しています。〈ガイドライン〉

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

*研究会の登録申請は代表者の所属する支部、または所属する研究員が多数を占める支部に登録申請をおこなってください。なお、研究会内にさらに支部会などを組織する場合は、必要に応じて各研究会内部で調整をおこなってください。

*申請書にある代表及び運営構成員とは別に、過去の研究活動への参加者も併せて、参加を予定している会員リストも添付してください。なお、運営構成員に会費納付の遅滞がないことを確認してください。

*申請された研究会の当該テーマにおける研究活動（勉強会や準備会など）を1年以上、複数回実施されていることを別紙資料として提出してください。

*研究会に配分される活動費は登録する支部予算の中から支給されます（配分額については各支部の裁量）。

*研究会の申請時期は春期（4月末）、秋期（9月末）の年2回とします。

*過去2年間以上にわたり実質的な研究会活動が見られない研究会は、研究活動に対する休止の正当な理由、存続の必然性の有無、研究会を構成する会員の意欲および、今後の研究活動の継続への意思などが問われます。

研究活動の休止の理由などについて十分な説得力が得られない場合には、研究企画委員会・理事会の審議を経て本学会が公認する研究会としての承認が得られない場合があります。

なお、その対象となった研究会は、2年間同一の会員が主宰する同名の研究会として申請することができなくなります（以上、2015年5月31日の理事会の承認事項）。

◎ 「研究会登録申請書」について

新規に発足を希望する研究会、および申請内容に変更のある既存の研究会主宰者は、学会ホームページに掲載の記入票（研究会登録申請書.xls）に、別紙資料とともに郵送、あるいは電子メール（送信先アドレス：jasias@nihon-u.ac.jp）にて、映像学会事務局・支部宛（登録を希望する支部）に登録申請を行なってください。

*2013年度より施行されている新制度にて、申請内容が理事会承認された研究会は、その内容に変更のある場合には、速やかに再申請を行ってください。なお、理事会承認後の研究会活動が継続している場合には、再申請の必要はありません。

*「研究会登録申請書」の記入内容については上記の記入票（研究会登録申請書.xls / URL http://jasias.jp/wp-content/uploads/2015/09/NEW_StudyGroupApplicationForm2015.xls）をご確認ください。

以上

=====

2) 2015年度研究会活動費助成について

・研究活動費助成の金額については、これまで【予算額A：¥150,000 / 予算額B：¥80,000】としてきましたが、より効率的な予算運用を鑑み【予算額A：¥150,000以内 / 予算額B：¥80,000以内】とすることを次回12月19日の理事会に上程します。

・活動費のチェック体制について、1)「申請の際には定型の予算書、報告の際にも同じく定型の明細書及び領収書を添付する」、2)「報告結果を審査、理事会で承認」という文言を含めた内容を次回12月19日の理事会に上程します。

3) HPの活用を含めた、会員の発表機会について総務委員会が進めているHPの改良に併せて、各研究会ページの活用を促すための提案をしました。運用面での課題がクリアされれば、更新作業を含めた裁量を研究会代表者に委ねる方針です。

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）

機関誌編集委員会

中村 秀之

今期の機関誌編集委員会は、これまでお伝えしてきたとおり、『映像学』に国際版『ICONICS』の機能を統合することで誌面を拡充し、冊子版と電子版を刊行する」という基本方針にもとづいて、機関誌改革の作業を進めてまいりました。このたび、その基本方針を具体化した「編集規定」(新規制定)と「投稿規定」(改正版)をとりまとめ、9月19日(土)に開催された合同理事会に提案し、原案を一部修正して承認されました。両規定は学会ウェブサイトにも掲載します。また、スタイル・シートも改正版を作成しています。この会報の発行には間に合わないおそれもありますが、なるべく速やかに学会サイトに公表しますので、投稿の際には必ずご参照ください。

主要な変更点は下記の通りです。

1. 『映像学』は、英語の投稿論文を受け付ける「英和混在誌」に変わります。ただし、英語論文の掲載は原則として年1回、年度の上半期に刊行する偶数号のみとします。
2. 冊子版とWeb版を同時に発行します。Web版のプラットフォームは科学技術振興機構(JST)が提供するJ-Stageを利用する予定です。
3. 上記の点を考慮して、査読と編集をいっそう厳正かつ入念に行なうため、その期間を延長します。締切日は、邦文が3月15日と9月15日、英語論文は11月25日ですが、従来は締切から刊行まで2ヶ月半から3ヶ月程度しかなかった査読と編集の期間を、およそ5ヶ月とします。学術誌としては標準的な長さです。その他、詳細については「投稿規定」(改正版)の熟読をお願い致します。

以上の変更は『映像学』96号から適用されます。会報170号(2015年4月1日)の「機関誌編集委員会の報告と計画」で、96号の刊行時期を「2016年春」とお伝えしましたが、上記の編集期間の延長に伴い2016年の夏になります。具体的な予定は追って告知いたします。

会員各位におかれましては、このたびの改革の経緯や趣旨をご理解いただき、新しい『映像学』への、これまでもまして積極的な投稿をお願い申し上げます。

(なかむら ひでゆき/機関誌編集委員長、
立教大学現代心理学部映像身体学科)

『映像学』編集規定 (2015年9月制定)

1. 本誌は、「日本映像学会会則」第5条第3項にもとづく日本映像学会の機関誌であり、1年に2回、それぞれ冊子版とWeb版を発行する。
2. 本誌は、原則として本会会員の映像関係の研究の発表にあてる。
3. 本誌は、邦文の論文、研究報告、レビュー(書評、展評等)、および英文の論文を掲載する。英語投稿論文は原則として年1回、上半期刊行の号に掲載する。
4. 本誌に掲載する原稿は、投稿原稿と依頼原稿とからなる。投稿原稿は本会の正会員からのみ受け付ける。依頼原稿については編集委員会の決定で会員以外にも執筆を依頼することがありうる。
5. 「レビュー」の対象は、本学会会員の著書、編纂書、訳書、論文、企画展、創作活動等とし、随時会員からの推薦を受け付けるが、その採否と評者の決定は編集委員会が行なう。また非会員が著した外国語文献等を対象とする「レビュー」の投稿も受け付ける。
6. 原稿の掲載は編集委員会の決定による。投稿原稿の査読については、別に定める「学会誌『映像学』投稿原稿の査読についての申し合わせ事項」にもとづいて厳正に行なう。

以上

『映像学』投稿規定 (2015年9月改正)

1. 投稿資格
 - (1) 日本映像学会の正会員は、邦文の論文、研究報告、レビュー(書評、展評等)、および英文の論文を、本誌に投稿することができる。
 - (2) 投稿の時点で正会員の資格を有していること。
 - (3) 投稿者本人が執筆者であること。共著の場合は、投稿者が筆頭執筆者であり、必ず他の共著者全員の承認を得た上で投稿しなければならない。
2. 投稿原稿の内容
 - (1) 映像に関する研究を推進し、広く映像文化の向上に寄与するもの(「日本映像学会会則」第2章第4条にもとづく)。
 - (2) 完結していること。
 - (3) 未発表のもの。二重投稿は認めない。投稿者自身の既発表論文や口頭発表と関連がある場合には、そのことを必ず明記すること。
 - (4) 投稿者は、自らが著作権を有しない著作物や図版などを引用する際には、著作権法(第32条第1項)が定める引用の条件に則って行なうものとし、必要な場合はその著作権所有者の許諾を得なければならない。
3. 範囲と枚数
 - (1) 邦文の「論文」は、注や付記、文献リスト等を含めて20,000字以内、「研究報告」は10,000字以内、「レビュー(書評、展評等)」は6,000字以内とする。原稿の末尾に文字数を記すこと。
 - (2) 英文の「論文」は、注や付記、文献リスト等を含めて10,000語以内とする。原稿の末尾に語数を記すこと。
 - (3) 図版を添付する場合には、図版の大きさを文字数に換算し、全体の文字数に含める。
 - (4) 邦文の「論文」には、論文冒頭(タイトルの直後)に邦文要旨600字程度とキーワード3語以上5語以下を、論文末尾(注、文献リストの後)に英文要旨200語程度を付す。英文の「論文」には、論文冒頭(タイトルの直後)に英文要旨100語程度とキーワード3語以上5語以下を付す。以上は(1)の文字数または(2)の語数に含めない。
 - (5) 邦文の「論文」の英文要旨、英文の「論文」の本文と要旨は、学術論文としての英語校閲を受けたものを提出すること。
4. 体裁
 - (1) 完成原稿であること。
 - (2) 原則としてワープロ印字原稿で、A4サイズ、横書き。
 - (3) 典拠明記や文献リストの方法は、所定のスタイルシート(学会ウェブサイトからダウンロード可能)に従う。
 - (4) 原稿本体には執筆者名は記さない。
 - (5) 別紙の「連絡票」(書式は自由)に、題名、執筆者名、住所、電話番号、Eメールアドレス、所属等を記して同封すること。なお、編集委員会が原稿を確認してから3日以内に事務局からEメールで「原稿受付」の通知をするので、Eメール以外での連絡を希望する場合は、その旨、連絡票に明記すること。また、採否の通知は、連絡票に記された住所宛に郵便で発送する。
5. 提出方法
 - (1) 紙にプリントアウトした原稿と電子データの双方を提出すること。
 - (2) プリントアウトは正副計4部を下記の事務局宛に、書留または宅配便など配達記録が残る手段で送付すること。電子データは、「連絡票」にOSの種類とソフト名を明記し、CD-Rなど上書きができない電子記録メディアを原稿に同封するか、メール添付で事務局に送信すること。なお、提出された原稿などは返却しないので控えを取っておきたい。
6. 投稿先

〒176-8525 東京都練馬区旭丘2-42-1
日本大学芸術学部映画学科内 日本映像学会『映像学』編集委員会
E-mail: jiasias@nihon-u.ac.jp
7. 校正

著者校正は初校のみとし、以後は編集委員会が行なう。
8. 抜刷

「論文」と「報告」については筆者の希望により抜刷20部を進呈する。
9. 著作権

本誌に発表された論文等の著作権は日本映像学会に帰属する。他の著作に転載する場合には、事務的な手続きのため、事前に文書等で学会に連絡し、転載する際に、本誌への掲載に関する基本的な書誌情報を明記すること。
10. 締切

邦文は年2回、3月15日と9月15日、英文論文は年1回、11月25日に、必着とする。ただし、締切日が土・日・祝日に当る場合は、翌平日の到着分まで有効とする。

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

今年度は支部活動（講演及びシンポジウム）として第一回の東部支部講演会を下記の通り実施しました。今号では講演内容の報告をいたします。

=====

テーマ：「アニメマニアとシネフィルの間に立って」

講演者：アニメーション監督 片瀝須直会員

日 時：平成27年5月22日（金）

18時30分～20時00分（質疑応答を含む）

場 所：日本大学芸術学部 江古田校舎東棟地下 EB-1 教室

参加者：会員、一般来場者、日本大学芸術学部生を合わせた約80名

シンポジウムの様子

5月22日（金）。日本大学芸術学部映画学科非常勤講師であり現役のアニメーション映画監督である片瀝須直会員の講演会が行われた。開催会場は日本大学芸術学部江古田校舎 EB-1 教室。発表に1時間30分、質疑応答30分の流れで進化した。

まず、司会の奥野邦利会員より、今日、映画とその産業がどのような状況に取り巻かれているのか考える必要があるのではないか。映画作品の個別のテーマだけを考えているのでは済まされない状況なのではないかといった問いの投げかけから始まった。

片瀝会員が学生時代に会った池田宏の論文では、『白蛇伝』を観ていた子供達の10年後に向けて作られたアニメーションがあるべきではないのかと論じられていた。日本のアニメーションの出発点は子供向けに作られていたが、そこからいかに高い年齢層に質実共に語りかけ得る作品を作るかが、初期の課題であったという。しかし、現在はその状況がさま変わりしている。

片瀝氏は、まず始めに2000年～2014年までの主な劇場アニメーションリストを提示した。そこからは、テレビシリーズアニメーションなどの先行する作品がある、又は原作などに知名度のあるものの映画化がほとんどであり、それは年々増加傾向にあることが分かる。その中でも数少ない単発のアニメーション作品のリストを参照し、単発アニメーション映画は既に子供達に向けて語りかけるものではなく、更に上の年齢層を想定していると片瀝氏は言う。

この例として、氏の代表作『アリエテ姫』『マイマイ新子と千年の魔法』を挙げた。後者の公開の際、企画段階から大人に向けた作品にも関わらず、興行側は子供連れの客層をメインに据えたマーケティングを展開したという。制作者側の「アニメーションは子供向け」という前提は既に崩れているという意図を持って、興行側は未だにアニメーション映画はそもそも子供向けで、親子連れが一般客という発想である。こういった両者の意識の乖離は、今の映画産業の状況を象徴的に表していると分析している。



また、『マイマイ新子と千年の魔法』はレイトショーやインターネット上での狙い撃ち的な手法で観客が集まったことから、アニメーション映画はすでに一般（自動的に来場する広い層の観客）向けではなくなっているのではないかと同時に、そのようなアプローチでは観客の動員数に限界があるのではないかと問題を提起した。

次に、TVアニメーションの制作分数を提示した。2006年のTVアニメーション制作分数136,407分をピークに制作分数が下降する代わりに劇場用アニメーションの制作本数は増えていった。先に挙げた『アリエテ姫』は、興行自体は振るわなかったものの、上映後、ファンたちが自発的に上映を企画した。佐藤順一監督の『ユンカースカムヒア』でもそのような働きかけが起った。この2作に限らず、いわゆるオタクや子供に向けていない、一般的な単発アニメーション映画は2007年以降、一定数は制作されているにも関わらず興行が不調に終わることが多い。

原恵一監督の作品を例に挙げ、力のある監督が題材として一般性を求めると観客が来なくなるといった様で、そこでは興行の成績がその作品のレベルと釣り合っていないといった状況が起っていると説明した。これは原監督や片瀝氏以外の監督にも当てはまる問題である。片瀝氏としては、一般の人、映画を楽しむ人が普通の感覚で観て欲しい。一方で、現在、アニメーション映画はアニメマニアとシネフィルの間に存在している状況だという。アニメ好きはアニメーション映画を自分の興味の範疇から外しており、シネフィルはある種の狭視でアニメ全般を捉えている。

アニメーション映画作品で興行収入が好調なのは、ジブリのようなブランドを持った作品である。とは言え、ブランド以外の作品との表現レベルに大きな差があるわけではない。そこで、片瀝氏の最新作『この世界の片隅で』のクラウドファンディングの話題に移る。講演の日現在、クラウドファンディングで29,580,000円の支援を集め、目標金額の147%を達成している。（最終的には、36,224,000円に達した）

しかし、それはリスクが高い道である。支援者1人に換算すると、1人あたり1万円以上は出資しているものの、この資金では映画を作る事はできない。投資された以上、それを上回る還元を行う必要があるからだという。その他にも制作期間2年で約2億円、それに宣伝費なども加わる。単純に考えれば、支援者1人あたり100人の観客を導入す

れば興行は充分になる。つまり、アニメーション映画は数万人の観客を担保する必要がある。

このような状況はアニメーション映画の業界全般に言える事であり、2008年以降にアニメーション映画を制作した人々がこの先作品を作り続けて行くには、一般的な客層に発信して行く必要があり、数十万人の観客が来てくれる構造が必要なのだという。これは監督個人が抱え込めば済む問題ではなく、多くの周知が必要である。以上のような問題提起をもって講演は終了した。

質疑応答では、まず具体的な採算の取り方について質問が上がった。それに対して片瀨氏は、DVD等を買ってくれる、アニメーションにお金を出す人の増減は定まっている。今考えるべきは、その外環にいるアニメーションにまだ興味を持っていない人たちに、そうした彼らに対してもアニメーションが娯楽として存在しているという事を周知させ興味を誘う事ではないかと応答した。

また、上映環境が分断されているのではないかといった質問を受け、今日はインターネット環境で映画情報を取得出来るものの、ネットでは横断的な興味の広がりが起こらない。興行の良し悪しに関わらず、心に残る作品が世に残る為には、自分から上映環境を探さなければならない。一方で、プロデュースの面から考えれば、次の作品を作る為には作品を長く抱えずに速やかに切り替える事が必要だと現状を語った。



今回の片瀨氏の発表と質疑応答を通して、現在において、作り手とそれを取り巻く周囲との意識の乖離が問題提起された。監督が独自性を求めた作品作りの難しさ、力のある良いものを多くの観客に発信できない歯痒さ、そして制作者側も興行や配給を考えなければならないという映画産業全般の現状が見えて来た。

以上

=====
なお、上記報告は千葉佐子会員が書き起こし、片瀨会員と奥野が監修したものです。今後も支部活動の際には東部支部所属会員のみなさんと意見交換にも努めますので、どうぞ足をお運びください。

(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)

1966年作『ひき逃げ』と『女の中にいる他人』にみる成瀬巳喜男の特徴——物語から隔離する成瀬演出

韓 承甫

○研究発表の目的

成瀬の作品は、『浮雲』(1955)で代表されるメロドラマ、『めし』(1951)をはじめとする夫婦物、『鶴八鶴次郎』(1938)のような芸道物など多様なジャンルに見なされることが可能であるにも関わらず、かけ離れて「異色作」として扱われている作品が二つある。その作品とは『女の中にいる他人』(1966)と『ひき逃げ』(1966)であるが、異色と言われるのは今までの成瀬映画と全く違うジャンルであるためである。

しかし、「成瀬映画」を分析するとき、「日常生活の描写に卓越した監督」、「小市民の映画」、「抒情的な映画」、「主に女性が出て来る映画」など、「成瀬調」から離れることによって、成瀬巳喜男の演出が浮かび上がる。

本研究発表は『女の中にいる他人』と(1966)『ひき逃げ』(1966)、二つの「異色作」に現れている成瀬巳喜男演出の特徴と、他の「異色ではないふつうの」成瀬映画と通じ合う普遍的な成瀬演出の特徴を見出すことを目的とする。

1. 『女の中にいる他人』と(1966)『ひき逃げ』(1966)の演出の特徴

①シナリオの修正と追加

主軸のストーリーから外れているストーリー／シーンの人物に対するシナリオ修正と追加が目立つ。それによって登場人物は対等に描かれる。

②カット分析、成瀬のモンタージュ

先行研究に明かされている、成瀬映画の特徴「移動と振り向くこと」は人物の感情の攻防を表現するためである。ところが人物が「みる／みない／向かい合う」によって形成される、移動と振り向く演出はシーンの人数と、役に関係なくほどかされている。それによって登場人物は対等に描かれる。

2. 『女の中にいる他人』と『ひき逃げ』同様に現れる、他の成瀬映画のシナリオ修正とモンタージュ

「シナリオの修正と追加」、「カット分析、成瀬固有のモンタージュ」、「対比による効果」などの特徴は成瀬の全作品に現れていて、登場人物を対等化している。

そしてこのように対等化している人物たちが集まる瞬間があるが、人が集まることは、またバラバラになることを意味する。人が集まって、再びバラバラになることは、『女の中にいる他人』と『ひき逃げ』だけではなく、ストーリーに関係なく成瀬映画全般に言える特徴である。

3. 成瀬演出論

ストーリーから離れて見る成瀬映画には一概に次の特徴をあらわにしている。

「主役と対等な人物がいて、主役は自分の比重が変わらない人物に出会い、別れる」＝「成瀬演出」＝「現実性」

(はん すんぼ／日本大学大学院芸術学研究科博士後期課程芸術専攻)

アナログメディア研究会

西村 智弘

【活動報告】

●「現代美術展 小田原ビエンナーレ 2015 映画上映」

アナログメディア研究会の協力事業として、「現代美術展 小田原ビエンナーレ 2015 感性の磁場」(8/26～9/14)で映画の上映を行った。上映は9月5日と6日の両日、岩瀬邸～巨櫓の居～[おおけやきのいえ]で行われた。すべて16ミリフィルムによる作品である。プログラムは以下の通り。

浅野優子 アート・アニメーション：『螺旋迷宮』(1982)、『紙の家』(1986)、『水辺の植物』(1986)、『五つの指の庭』(1988)、『爬虫虫類』(1987)、『蟻の生活』(1994)

太田曜 実験映画 美術と映画：『根府川』(2012)、『INCLINED HORIZON』(2007)、『FANTOME』(2011)、『REFLEX / REFLECTION』(2009)、『ULTRAMARINE』(2014)、『フランス・パニング・コック隊長の市警団』(2015)



【活動計画】

●アナログメディア研究会の主催事業として、女性作家による実験映画の特集上映を行う。

タイトル：「実験映画の女たち 女性フィルムメーカー特集 ヒカルオンナ」

期日：11月28日

Aプロ上映 18:00～ / Bプロ上映 20:00～

〈入場料〉1プログラム：一般1500円(1drink)

全プログラム一般2500円(1drink)

予約2300円(1drink) 会員制事前予約有

場所：UPLINKファクトリー

【企画概要】

国内外の女性作家のフィルムによる実験映画をすべて映写機で上映します。フレデリック・デヴォーやセシル・フォンテーヌなど、欧州の女性作家をはじめとしたライトコーン(パリ)所蔵の16ミリフィルム作品！日本人作家では、浅野優子や宮田靖子の他、新人作家による16ミリ、8ミリ作品の上映です。現在の日本では、女性のフィルムメーカーが多いとはいえません。しかし、フィルムでの制作が難しくなってきた現在でも、フィルムで制作を続ける女性たちは確かに存在します。また、欧米にも素敵な女性作家が多くいるにも関わらず、日本で上映されることが極端に少ない状況です。この機会に女性作家の実験映画が引き出す力強さ、儚さ、美しさ、繊細さといった魅力をじっくりとご覧ください！映像表現の可能性を喚起できる機会になればと思います。

【上映内容】

Aプロ(予定)：セシル・フォンテーヌ『JAPON SERIES』、ローズ・ローダー『SOURCES』、フレデリック・デヴォー『ELLIPSES』、ミシェル・ボカノフスキー『FENETRES』

※最近の女性作家作品のセレクトをフレデリック・デヴォーに依頼した。フレデリック・デヴォーとスカイプを使って質疑応答を計画。

Bプロ(予定)：遠藤萌美、黄木可也子、小畑まどか、白木羽澄、田端志津子、徳永彩加、三谷悠華、葉山嶺、浅野優子、三井彩紗、中原千代子、宮田靖子

●「奥山順市・札幌上映」

今年の初めに行った「アナログメディア・カンファレンス」を受けて、札幌で上映を行うもの。北教大のギャラリー HUG で、3/26(土)、27(日)に開催する予定である。

アナログメディア研究会共催

8ミリフィルム 映像インスタレーション ワークショップ
開催のお知らせ

小金井で8ミリフィルムを使って撮影し、自分たちで現像・編集をして、「第27回武蔵野はらっぱ祭り」内の出店企画を発表の場として、夜の武蔵野公園で投影する映像インスタレーション作品を作るワークショップです。

1) 8ミリについて

日時：10月3日(土曜日) 15時～18時

8ミリフィルムを用いた映像インスタレーションについて。8ミリカメラでの撮影方法について。撮影器材の貸し出し。インスタレーション会場(都立武蔵野公園)の下見、等。

2) 8ミリフィルム自家現像

日時：10月17日(土曜日) 10時～18時

撮影したフィルムの自家現像、試写。

3) ループフィルム作成

日時：10月24日(土曜日) 13時～18時

編集作業、映写機の手配、ループ作成、インスタレーション準備、等。

4) 映像インスタレーション

日時：10月31日(土曜日)と11月1日(日曜日) 10時位～21時位

「第27回武蔵野はらっぱ祭り」で、映像インスタレーションを発表します。朝から準備、17時ごろから暗くなったら上映/発表開始、20時ごろ撤収。

※「第27回武蔵野はらっぱ祭り」は10月31日と11月1日の二日間行われます。会場は東京都小金井市にある都立武蔵野公園の中の通称「くじら山」地区。
※映像インスタレーション当日のみの参加も可能です。

武蔵野はらっぱ祭り公式ホームページ

<http://the-harappa.net/>

●ワークショップの会場：小金井市 中町天神前集会所(小金井市中町1丁目7-7)

JR武蔵小金井駅南口より徒歩15分

Google Map: <https://goo.gl/maps/3v2Lp>

●参加費：1,500円 + 映像インスタレーション実費

※他に8ミリフィルム代の実費がかかります。参加費には、貸し出し機材、現像薬品、リール1個、白リーダーが含まれます。8ミリカメラ/映写機等は貸し出しますが、お持ちの方はご持参下さい。
※映像インスタレーション実費は、「発電機レンタル代、ガソリン代等の割り勘額」になります。1作品あたり、およそ1,500～2,000円程度を見込んでいます(参加者の人数によって変わります)。

●定員：15名(8ミリ未経験の方も参加できます)

●申込み：2015年10月2日(金)まで。

●申込み・問合せ: distortedcinema-workshop@yahoo.co.jp 太田曜(オオタヨウ)

主催：8mmFILM 小金井街道プロジェクト

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

共催：アナログメディア研究会(日本映像学会)

<https://www.facebook.com/analogmedia?ref=bookmarks>

以上

(にしむらともひろ/アナログメディア研究会代表)

支部・研究会だより 関西支部

中村 聡史

関西支部では、前号（第171号）で予告しましたとおり、「日本映像学会関西支部第37回夏期映画ゼミナール2015」を2015年9月4日（金）、9月5日（土）、9月6日（日）の3日間にわたって京都府京都文化博物館にて開催いたしました。京都府京都文化博物館様には、昨年度よりフィルムの提供のみならず会場としてもご協力いただいております。

今年度は、「依田義賢 人とシナリオ」というテーマで下記の作品の上映およびシンポジウムを行いました。

9月4日（金）

『浪華悲歌』（溝口健二）1936年 71分 第一映画
『祇園の姉妹』（溝口健二）1936年 69分 第一映画
『西鶴一代女』（溝口健二）1952年 137分 新東宝

9月5日（土）

『雨月物語』（溝口健二）1953年 96分 大映（京都）
『山椒大夫』（溝口健二）1954年 124分 大映（京都）
『近松物語』（溝口健二）1954年 102分 大映（京都）

9月6日（日）

『悪名』（田中徳三）1961年 94分 大映（京都）
『千利休 本覺坊遺文』（熊井啓）1989年 108分 西友
午後3:40～午後6:00 シンポジウム
パネリスト：依田義右（哲学者、大阪芸術大学名誉教授）
パネリスト：大津一郎（脚本家、大阪芸術大学映像学科客員教授）
パネリスト：原一男（映画監督、大阪芸術大学教授）
司会進行：遠藤賢治（日本映像学会会員、大阪芸術大学教授）

計8本の作品のうち6本が溝口健二監督作品となり、図らずも「溝口健二特集」の感を呈しましたが、それだけ依田義賢と溝口健二のコンビが特別なものであったことの証左だと言えるでしょう。ただ、それのみならず、脚本家・依田義賢の最高の娯楽作品というべき『悪名』と最後の作品である『千利休 本覺坊遺文』の2作品をスクリーンで上映できたのは、意義のあることであったと思われます。

さて、作品上映後、最終日にシンポジウムが行われました。

パネリストは、依田義右氏（哲学者、大阪芸術大学名誉教授）、大津一郎氏（脚本家、大阪芸術大学映像学科客員教授）、原一男氏（映画監督、大阪芸術大学教授）の3名、司会進行は遠藤賢治氏（日本映像学会会員、大阪芸術大学教授）です。パネリストとして予定されていた西岡琢也氏（脚本家、大阪芸術大学映像学科教授）は残念ながら都合で欠席されました。



シンポジウムは今回の夏期ゼミナールのある意味できっかけとなった書籍、『依田義賢 人とシナリオ』（日本シナリオ作家協会、2014年）の紹介から始まりました。

司会の遠藤氏がこの書籍を紹介し、編集にたずさわった大津氏が本の出版までの経緯を述べられました。この本の出版には10年もの歳月を費やし、大変な紆余曲折があったということです。掲載するシナリオの選別はもちろん、シナリオリストの整理・作成、数多く残っている未発表作品、シナリオ以外の著作物、私人としての依田義賢を物語るエピソード等々、それらの収集や整理に非常に苦労のあるなか出版したという発表でした。

続いて、私人としての依田義賢についてご子息である依田義右による非常に興味深い発表がありました。ご母堂を非常に敬愛されていたこと、苦しい生活を体験されたこと、お酒を愛したこと、溝口健二監督を「天才」と評価していたこと、暗室を持つほどのカメラ愛好家であったこと、プロ野球の南海ホークスの大ファンであったこと、大変なヘビースモーカーであったこと、などが語られました。

原氏は、依田義賢の最後の作品である『千利休 本覺坊遺文』の監督補をつとめられており、撮影のエピソードを軽妙に交えながら語られました。従来、シナリオは撮影の現場で変更されることが往々にしてあることですが、『千利休 本覺坊遺文』では、原氏によりますと現場での、いわゆる「直し」が無かったということです。それに対し、溝口健二監督作品においては、撮影中に黒板を持ち出してシナリオの台詞等を侃々諤々と現場で変えていったというエピソードも披露されました。

シンポジウムの終盤、依田義右氏が「シナリオライターは詩人でないといけない」と発言されました。このご発言が今回のシンポジウムの結論であったかと思われます。

シンポジウムを受けての質疑応答では、書籍『依田義賢 人とシナリオ』についての「稿」のシナリオを採用したのかという質問がありました。基本的には依田義賢が自ら製本したものを採用したとの回答でしたが、その質疑の流れのなかで、現場では直したシナリオが結局、もとのシナリオに戻ったということがあったというような、興味深いお話も聞きました。もうひとつ、質疑応答で興味深かったのは、依田義賢は『千利休 本覺坊遺文』のあと、次回作を練っており、それは松尾芭蕉と弟子の曾良とのホモセクシャルな関係性を描いたものであったという話でした。

今年度の夏期ゼミナールも、昨年度と同じく大勢の方にご参加いただきました。

会員については東京からもご参加いただき、なによりも一般の方々のご参加が多数ありました。連日、各作品の上映は100名近くの観覧者があり、会場はほぼ満席という状態でした。今年度は、昨年度よりも比べて若い年代の参加者が多かったように思われます。日本映像学会関西支部としてはそうした若い世代に、優れた映像作品をフィルムで、スクリーンで見ってもらうことが重要であると、本夏期ゼミナールを開催しておりますので、大変意義のあるゼミナールであったと考えます。

関西支部の今後の予定ですが、年度内に2回支部研究会を予定しております。

2015年11月末に第76回研究会を神戸芸術工科大学、翌2016年3月に京都精華大学での開催を予定しております。

詳細については、改めて次号以降の会報でご報告いたします。

（一部敬称略）

（なかむら さとし／関西支部常任担当理事、関西学院大学）

Image Arts and Sciences 172 (2015) , 56

支部・研究会だより

中部支部

伏木 啓

<計画>

中部支部では、2015年度第一回研究会を下記の通り開催します。

2015年度日本映像学会中部支部第1回研究会

日時：2015年9月26日(土) 15:00より

会場：名古屋大学 情報科学研究科棟 第一講義室

住所：〒464-8601 名古屋市千種区不老町

<http://www.nagoya-u.ac.jp/access-map/>

◎スケジュール

-15:00-15:10 開催挨拶

-15:10-15:40 研究発表：盧銀美会員（名古屋大学大学院 文学研究科 博士課程後期課程）

-15:40-16:10 研究発表：山本努武会員（名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科 講師）

-休憩

-16:20-17:40 ご講演：馬定延氏「日本メディアアート史における「名古屋」という場」

-17:40-18:00 質疑

-18:00以降（講演終了後）支部総会

※支部総会后：懇親会を予定

◎ご講演

馬定延（ま・じょんよん）氏

タイトル：日本メディアアート史における「名古屋」という場

要旨：拙著『日本メディアアート史』のなかで、名古屋を中心にする出来事は、1980年代から1990年代をつなぐ連続性を見いだすミッシングリンクとして位置づけられます。本講演では、名古屋国際ビエンナーレARTEC（1989-1997年）のアーカイブ資料整理に取り組んだ経緯と現時点までの成果を切り口に、この分野における研究の現在と課題について考察します。当時の経済社会状況を如実に反映していた国際芸術祭が残したことは何であり、対象が獲得していた国際的な同時代性をアカデミックな知との関係性のなかで文脈化することの意義は何でしょうか。2020年東京オリンピックを目前に、テクノロジーの最先端で生まれる魔法のようなアートというかけ声もう一度高まりつつある現在、同時代における表現の軌跡を歴史として捉え直すことで得られる批評的視座について皆さんと一緒に考えてみたいと思います。

馬定延氏プロフィール

研究者。1980年韓国ソウル生まれ。学部で英語英文学と心理学を、修

士課程で芸術工学を専攻。東京藝術大学大学院映像研究科修了（映像メディア学博士）。公益財団法人日韓文化交流基金招聘フェロー、東京藝術大学・国立新美術館客員研究員、国立音楽大学非常勤講師、韓国『月刊美術』東京通信員。著書『日本メディアアート史』（アルテスパブリッシング、2014）

◎研究発表（2件）

盧銀美（の・うんみ）会員（名古屋大学大学院 文学研究科 博士課程後期課程）

タイトル：トーキーの導入とヴォイス・オーバーの登場

要旨：「ヴォイス・オーバー（voice-over）」は、映画の語りの技法の一つで、映像に被せられる音声をさすのが一般的な定義である。現在様々なジャンルの映画で多く使用されているヴォイス・オーバーは、日本映画がサイレントからトーキーに転換していく1930年代から使われ始めた。しかし、1930年代のトーキーへの転換期に登場したヴォイス・オーバーは現在のものとは必ずしも同じではない。

そこで本発表では、1930年代のトーキー初期におけるヴォイス・オーバーを対象とし、それが日本でどのようなものとして認識され、またどのように使われたのかを当時の言説および映画の分析を通して考察する。特に、ヴォイス・オーバーを特徴づける同期性・非同期性/同時性・非同時性という当時の概念からこの声の特徴に注目する。そうすることで、当時、音声と映像を一致させるシンクロナイゼーションの技術が重視されていた一方で、トーキー映画にある種の芸術性を付与するための試みとして、ヴォイス・オーバーが採用されていたことを指摘する。

最初期のヴォイス・オーバーの使用例としては、映画『浪子』（1932年5月、田中栄三監督）がある。『浪子』に採用されているヴォイス・オーバーを中心に、該当するシーンのサウンド・トラックとイメージ・トラックの関係性、さらには弁士や字幕との関係性を分析することで、初期のヴォイス・オーバーの特徴を明らかにしたい。

山本努武会員（名古屋学芸大学 メディア造形学部 映像メディア学科 講師）

タイトル：映像作品の表現手法として全方位動画を扱う際の技術的考察

要旨：GoProなどのアクションカメラの普及により一般ユーザが全方位動画の撮影を盛んに行っています。それに応じてYoutubeが全方位動画の再生に対応しました。これにより全方位メディアは更に身近なものになることが予想されます。

そんな中、私は全方位動画を映像作品の表現手法として用いる試みを行っています。現状分析を基にした技術的な研究内容を報告します。

以上

（ふしき けい）／中部支部担当常任理事、
名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科）

ショートフィルム研究会

林 緑子

事業報告並びに研究計画

一東海地方における映像文化の受容促進について

2015年度研究会活動助成の交付を受けて、ショートフィルム研究会では下記の内容・日時で、以下5件の開催を計画しています。

第10回活動

会期名 アニメ・レクチャー ネット世代の自主アニメ制作
 期日 2015年9月19日(土) 15時~16時半(予定)
 定員 17名
 参加費 要1ドリンク(500円)注文
 内容 上映、講演
 会場 シアターカフェ
 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 商業アニメ業界志望者向け交流サークル「COROMO」の設立や、自主制作アニメサークル「グラフィックパーク」の設立・運営など、アニメに関した活動を行う、秋吉亮氏をお招きし、お話を伺う。

■秋吉亮氏プロフィール

大阪在住の会社員。自主制作アニメサークルグラフィックパーク代表。高校時代にアニメーター志望の高校生たちとの交流がきっかけで、アニメーターの労働問題を研究開始。大学時代にCOROMOを設立し、アニメ業界志望者向けの企画を実施。

■グラフィックパークプロフィール

自主制作アニメサークル。アニメ制作者主導の作品制作とアニメ制作者の人材育成を目的に活動。2015年1月に第1弾作品「Cirque le coeur」を公開。ニコニコ動画にてボカロ部門デイリーランキング1位・累計12万再生を記録。

第11回活動

会期名 名古屋フィルムミーティング2015
 期日 2015年10月4日(日) 12:00-17:00(予定)
 内容 上映、交流会
 会場 愛知芸術文化センター12階・アートスペースEF
 主催 日本映像学会ショ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、全国からの公募作品による上映会を開催する。
 公式HP <http://filmm.info/>

第12回活動

会期名 アニメーションテースト上映会
 期日 2015年10月22日(金)夜、10月23日(土)午後(予定)
 内容 上映、交流会
 会場 トランジットビル(N-mark)、シアターカフェ
 主催 アニメーションテースト実行委員会
 共催 日本映像学会ショートフィルム研究会
 主旨 2000年から開催している短編アニメーション上映会の枠内で、作品上映と制作者同士の交流の機会を設ける。

第13回活動

会期名 ALIMO氏による、上映+講演+展示「メルヘンと遊び—エストニア滞在制作で得たもの—」

●上映

日時 11/8(日)、28(土)、29(日) 14:00/17:00/19:00
 内容 『人の島』『開かれた遊び、忘れる眼』の2作品上映
 定員 17名

●展示

日時 11/7(土)-29(日) 13:00-21:00
 内容 『人の島』『開かれた遊び、忘れる眼』の作品の原画や絵コンテ

●講演

上映+トークイベント「エストニアでの滞在制作(仮)」

日時 11/7(土) 15:00-
 内容 エストニア・アニメーションについて
 定員 17名

参加費 要1ドリンク(500円)注文

主催 シアターカフェ
 共催 日本映像学会ショートフィルム研究会
 後援 駐日エストニア共和国大使館
 会場 シアターカフェ
 後援 駐日エストニア共和国大使館
 主旨 国内外で映像制作や展示を行うALIMO氏の映像作品の上映と講演、展示を行う。

■ALIMO氏プロフィール

1977年山口県生まれ。美術作家。エストニアと日本を拠点に活動。多摩美術大学油画専攻を中退後に、医療カメラマン、インド留学を経て2012年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻修了後、渡欧しプリート・パルンに師事。孤独なオブジェを繋ぎ、その先にある沈黙によって領土や信仰、所有という、ある二つのイメージの間にある、見えたり見えなかったりする存在の痕跡をヴィジョンとする。「アニメーション・タブロー」という独自の的方法論の下、アニメーションの持つ構造からシュルレアリスムの新しい可能性を見出し、それらを実験的に試みている。物語のある作品を「メルヘン」、実験性の強い作品を「遊び」と呼び分類している。主な活動にMove on Asia(ZKM/2013年)、第16回文化庁メディア芸術祭・アート部門、第31回バンクーバー国際映画祭、第21回ザグレブ国際アニメーション映画祭、第11回岡本太郎現代芸術賞特別賞受賞、平成24年度文化庁新進芸術家海外研修員、平成25年度ポーラ美術振興財団在外研修員。

第14回活動

会期名 若見ありさ氏(日本映像学会会員)による、上映+講演+展示
 期日 2015年12月(予定)
 内容 上映、講演、展示など
 会場 シアターカフェ
 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 若見ありさ氏を始めとし、3名のアニメーション監督により制作される出産がテーマの、ドキュメンタリー・アニメーション作品(平成26年度文化庁芸術振興費補助金助成対象作品)を軸に、講演や展示を行う(予定)。

■若見ありさ氏プロフィール

アニメーション作家。日本生まれ。砂や身近な物を用いてアニメーションを制作。近年はアニメーションの上映会、講演やワークショップの企画やコーディネートをを行う。彼女の作品は常に平和へのメッセージが込められている。日本アニメーション協会会員、ASIFA-Japan会員、東京アニメアワード2014、2015選考委員。

以上

(はやしみどりこ/ショートフィルム研究会代表)

映像表現研究会

伊奈 新祐・奥野 邦利

「映像表現研究会」報告と計画について

1) 第9回となる「インターリンク学生映像作品展: ISMIE (Interlink=Student's Moving Image Exhibition) 2015」の準備を行なっています。8月中旬に参加予定校(約25校)へ向けて作品募集の情報発信をしました。作品提出の締切は10月03日(土)となっておりますが、新たに参加を希望される場合は、研究会事務局までご一報ください。尚、プログラムの詳細は決定次第、学会ML等で情報発信します。

<東京会場>

日程: 10月24日(土)・25日(日)
会場: 日本大学芸術学部江古田校舎「大ホール」
*24日(土)17:00より、参加校の推薦者による公開ディスカッション「映像表現とその教育」を予定しています。

<京都会場>

日程: 11月27日(金)・28日(土)・29日(日)
会場: Lumen Gallery (京都市下京区麩屋町通五条上る)
*京都会場は「京都メディアアート週間 2015」のプログラムとして計画中です。今回は、「ISMIE2015」と「ICAF2015」および「日本の映像作家作品(未定)」を予定。
*作品上映に合わせて「トーク or パネル」も計画しています。

<北海道会場>

日時、会場ともに現在調整中です。担当は伊藤隆介会員。

<福岡会場>

日時、会場ともに現在調整中です。担当は黒岩俊哉会員。

[参加予定校]

- 阿佐ヶ谷美術専門学校 映像メディア科
- イメージフォーラム映像研究所
- 大阪芸術大学 芸術学部
- 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 (2015年度幹事校)
- 久留米工業大学 情報ネットワーク工学科
- 尚美学園大学 芸術情報学部
- 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]
- 成安造形大学
- 宝塚大学 東京メディア芸術学部
- 玉川大学 芸術学部
- 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 芸術工学科
- 日本大学 芸術学部 (2015年度幹事校)
- 北海道教育大学
- 武蔵野美術大学 造形学部 (※調整中)

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、ISMIEの運営体制について検討したいと考えています。10月24日(土)の公開ディスカッションには、できる限り参加して下さるようお願いいたします。また ISMIE に関する問い合わせは、研究会事務局(日本大学芸術学部・奥野又は野村会員)までご連絡下さい。

ISMIE2015 事務局

日本大学芸術学部映画学科担当: 奥野邦利 / 野村建太
e-mail: okuno.kunitoshi@nihon-u.ac.jp / nomura.kenta@nihon-u.ac.jp

2) 10月4日(日)日本映像学会ショートフィルム研究会 主催「名古屋フィルムミーティング」(会場: 愛知芸術文化センター)にて、ISMIE2014 セレクト作品集が上映されます。

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)

フォーラム

■日本学術振興会 [平成 28 年度] 科学研究費助成公募のお知らせ

平成 28 年度科学研究費助成事業-科研費-の公募について

https://www.jspso.go.jp/j-grantsinaid/02_koubo/index.html



対象種目

- 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)
- 研究成果公開促進費

応募書類の提出 (送信) 期限・提出先

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

平成 27 年 11 月 9 日 (月) 午後 4 時 30 分 (厳守)

※上記期限までに日本学術振興会電子申請システムにより送信すること。

研究成果公開促進費

平成 27 年 11 月 10 日 (火) ~平成 27 年 11 月 13 日 (金)

(午前 10 時から正午まで及び午後 1 時から午後 5 時まで) (時間厳守)

〒102-0083 東京都千代田区麹町 5-3-1

独立行政法人日本学術振興会研究事業部研究助成第二課成果公開・普及係

<平成 28 年度における主な変更点等>

① 基盤研究 (B・C) 審査区分「特設分野研究」に新たに3分野を設けました。

「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)とは別に平成26年度公募より新たに設けられた審査区分であり、最新の学術動向等を踏まえて、新しい学術の芽を出そうとする試みを中心に、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。

現行の細目では審査が困難と思われる研究課題で、特設分野に関連す

る幅広い視点から審査されることを希望する応募者に開かれています。

平成28年度公募では、平成26年度公募及び平成27年度公募から設定した分野に加えて新たに以下の3分野が設定されました。

- ・グローバル・スタディーズ
- ・人工物システムの強化
- ・複雑系疾病論

②「系・分野・分科・細目表」付表キーワード一覧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、細目「社会システム工学・安全システム」、細目「言語学」のキーワードの一部見直しを行いました。

③ 基盤研究(A・B)審査区分「海外学術調査」の審査希望分野を一部変更しました。

審査希望分野を変更し、理工系に「環境学A」、生物系に「環境学B」を新たに設けました。その他、「人文学D」及び「工学B」について、その応募内容を明確にしました。

④ 新学術領域研究の制度を一部変更しました。「文部科学省公募要領」参照

・新規の研究領域の構成に、必要に応じて「国際活動支援班」を設置して応募することを可能としました。

・継続の研究領域(計画研究)について、領域の設定期間3年目の中間評価の結果を踏まえて行われる審査を廃止しました。

⑤ 研究倫理教育の受講等について

平成28年度科学研究費助成事業においては、研究代表者、研究分担者は、交付申請前までに研究倫理教育の受講等を行うこととしてあります。

なお、平成27年度科学研究費助成事業において研究課題を実施している研究代表者、研究分担者は平成27年度中に研究倫理教育の受講等を行うこととされていますが、平成27年度に研究課題がなく、平成28年度に新規研究課題に参画される予定の研究代表者、研究分担者は研究倫理教育の受講等について特にご留意ください。

以上

■ SIGGRAPH Asia 2015 (協賛)

第8回 ACM シーグラファアジア —— アジアにおけるコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術に関するカンファレンスと展示会

主催：ACM SIGGRAPH、シーグラファアジア 2015 日本委員会
カンファレンス：2015年11月2日-5日 会場：神戸国際会議場
展示会：2015年11月3日-5日 会場：神戸国際展示場2号館

シーグラファアジアについて

第8回 ACM シーグラファアジア、アジアにおけるコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術に関するカンファレンスと展示会がシーグラファアジア 2015 として、2015年11月2日から5日の4日間、神戸国際会議場・神戸国際展示場にて開催されます。

Who Will Be There?

シーグラファアジアのカンファレンスは、世界中の権威のある技術者や業界関係者を魅了しています。研究機関、科学、芸術、アニメ、ゲーム、インタラクティブティ、教育機関、ウェブによって励起された世界中の人々がシーグラファアジアコミュニティに含まれています。シーグラファアジア 2015 は、世界のコンピューティング教育者、研究者、専門家ヘダイアログ、リソースやフィールド課題の共有を鼓舞する統一を目的とする教育・科学団体である計算機学会 (ACM) が主催しています。

What To Expect?

カンファレンスと展示会の両方を持つシーグラファアジア 2015 では、国際的なコンピュータグラフィックスとインタラクティブ技術コミュニティを実際に見て、触れて、体験することができます。無限の芸術性と輝かしいアイデアとのブレンドからなる、コンピュータグラフィックス技術の驚異的な進歩を実際にご覧になってみませんか。ここは、物理的錯覚に魅了され、革新的で画期的な技術の豊かさに夢中になれる場所です。

Where & When Is The Event Taking Place?

受付 神戸国際展示場2号館 1階ロビー
2015年11月3日(火)-5日(木)
8:00-17:00
カンファレンス 神戸国際会議場
2015年11月2日(月)-5日(木)
9:00-18:00
展示会 神戸国際展示場2号館 1階
2015年11月3日(火)-5日(木)
9:30-16:30

開催ポリシー

入場証を紛失された場合には再発行は出来ませんのでご注意ください。紛失された場合には、登録カウンターにて正規料金をお支払い再登録頂いた後、新入場証を発行させていただきます。シーグラファアジア 2015 カンファレンスの印刷物、および会場内ショップでバウチャーと交換されるカンファレンスグッズの発送は致しかねます。また商品をカウンターで引き取り忘れられた場合の返金も致しかねます。

カンファレンスポリシー

カンファレンスには年齢制限がございませんが、プログラムの中にはアダルトコンテンツ、画像、または暴力を含んでいるものもありますのでご注意ください。参加者の方は、事前登録及びバッジが必要になります。Computer Animation Festival のエレクトロニックシアターチケットは上映時間の2時間前までには受付カウンターにてチケットの引き換えをお願いします。チケットの数には限りがございます。

展示会ポリシー

16歳未満の方の展示会への参加はお断りしています。年齢確認のため身分証明書の提示を求める場合もございます。参加登録済の16歳未満の方はご来場者様がおんぶ、もしくはだっこしてご入場頂ける乳幼児、もしくはシーグラフのオフィシャルツアーとしてのご参加頂く場合のみご入場頂けます。16歳未満の方単独での展示会場へのご入場はお断りしています。

カメラ/録画ポリシー

シーグラファアジア 2015 では、写真撮影および録音は禁じられています。無断で写真撮影をされた場合には参加取消し等の処置を取らせて頂く場合もあります。シーグラフ 2015 はカンファレンス専属カメラマンを擁し、将来の ACM SIGGRAPH イベント公式の場、およびプロモーションに、当専属カメラマンが撮影した全写真を使用する権利を有します。



<http://sa2015.siggraph.org/jp/>

日本映像学会第42回大会 第一通信

大会実行委員会顧問 佐藤 忠男

来年、2016年5月28～29日には、日本映画大学では日本映像学会の大会を開催いたします。

私はこの学会の創立メンバーのひとりでした。学会というのはだいたい大学の先生たちがその専門分野の先生たち、研究者たちに呼びかけて全国的な組織として作るものだと思いますが、創立当時は加入した人たちでいけば多かったのは、映画やテレビの批評家たち、次いで監督やディレクターたちだったと思います。

当時まだ、映画を教えている大学といえば、日本大学ぐらいのもので、映像に関する専門的な研究者というと、批評家で理論的な文章を書いている人ぐらいしか思い当らなかったからです。しかし最初にこの学会を構想して呼びかけ人になった岡田晋さんは、ジャーナリストや作家だけでなく、映像関係の企業の経営者たちや技術者たちにまで広く呼びかけて、映像文化のありかたを総合的に議論できる場を構想していました。私などもこの学会の設立からしばらく、世話役的な仕事をやっていたのですが、そこで知り合って刺激を受けた人には、それまで話し合う機会のなかった技術関係の方々が多かったものです。

今日、大学で映像関係の科を持つところは少なくなく、またそれを重要な教養として教える授業はたくさんあります。専門の研究者はぐっと多くなりました。岡田晋さんから映像学会の創立を呼びかけられたときは少々大風呂敷の広げすぎではないかと思ったのですが、今になると彼の先見の明はなかなかのものだったと思います。最初に会長に迎えたのは映像の専門家ではなく、戦後の日本に社会心理学を輸入し根づかせた南博先生でしたが、そこにも、映画批評家の懇親会のようなものではなく、多様な分野の研究者が映像という一点で交流し、衝突しあえる場を作ろうという希望があったわけです。そういう若々しい野心を受け継いでゆきたいものです。

日本映画大学は大学としては2011年に発足したばかりですが、その前に1975年から始まった横浜放送映画専門学校、1987年からの日本映画学校という専門学校としての歴史があり、日本映画界の現場に多くの卒業生を送り出してきております。創設者の今村昌平をはじめ、教師は現場のベテランで、実習を主にした教育が特色でした。大学になるに当たって、新たに多くの教養科目が加わりましたが、どんな科目にも映画に深い関心と相当な見識を持つ方々を教師として迎えることができました。

大学として動き出すと、早速、日本映像学会から、年次の大会を開催してくれないかという申し出を受けました。有難いことです。ただ、すぐお引き受けするには大学としての経験も乏しく、おことわりしたこともあります。しかしこんどはやります。映画あるいは映像を主軸として学問的な探求を行なう場として旗をかかげた以上、大会の主催をためらう理由はありません。

なにしろ小さい大学なので、いろいろ困難があると思いますが、広く共通の道を歩む方々を迎えて、多様な研究の交流を行なう場になりたいと思います。

(さとう ただお／日本映像学会第42回大会実行委員会顧問、
日本映画大学学長)

編集後記

総務委員会

■本会報 (No.172) は第42回大会報告の特集です。会報史上最多の60頁に及ぶ大部となりました。今号はその内容の充実度もすばらしく、本学会の研究活動の活性化を象徴するものといえるでしょう。

巻頭の展望には河合政之会員の刺激的なビデオアート論「いたるところに、芸術と思想の地平を開く」を載せました。これに続く大会報告では伊藤高志大会委員長による運営上のプロセスでおきたさまざまな出来事や問題点が臨場感のあるリアルな筆致で描かれ、現場の高揚感や息使いが伝わるものになっています。「映画批評・理論の現在を問う」という大会のテーマを中心として活発な議論がなされたシンポジウムの報告も刺激的なものです。研究・作品発表者によるレポートもすべてではありませんが掲載され、その多様さが注目されます。不掲載のレポートは次号web版に収録の予定です。

大会以外の各研究会や支部の活動報告からも継続的で意欲的な取り組みの様子が窺い知れます。

第42回大会が日本映画大学を主催館で開催されることが決まりました。さらに充実した報告ができることを期待しています。(相内)

ビデオアート研究会

瀧 健太郎

第13回研究会 (10月12日) 開催のお知らせ

日時：2015年10月12日 (月・祝)

17:00-19:30

会場：co-lab 渋谷アトリエ 2F 会議室3

(東京都渋谷区宇田川町42-6)

http://co-lab.jp/locations/shibuya-atelier/access_shibuya-atelier

(当日は入り口の鍵が施錠されております。遅れていらっしゃる方は下記瀧にご連絡ください)

内容：ビデオアートの歴史を振り返る：イギリスを中心に

当研究会で何度か参考文献としてきた「ビデオ・アートの歴史その形式と機能の変遷」(三元社)の著者である、クリス・メイ＝アンドリュースを迎え、ビデオ・アートの歴史をイギリスを中心に紹介して頂きます。自身も作家活動を行っていたアンドリュース氏によるレクチャーには是非ご参加ください。

(*会場座席数20席となります。参加希望の方は、事前資料なども御座いますので下記連絡先、瀧までご連絡頂ければ幸いです。)

パネリスト：クリス・メイ＝アンドリュース (セントラルランカシャー名誉教授・西イングランド大学客員教授)

参考リンク：

<http://www.meigh-andrews.com/>

http://www.sangensha.co.jp/Author/author-Meigh-Andrews_Chris.htm

進行：瀧健太郎会員

(ビデオアートセンター東京代表)

お問合せ：日本映像学会ビデオアート研究会

代表 瀧健太郎

e-mail: taki.kentarou@ebony.plala.or.jp

ビデオアートセンター東京

〒150-0042

東京都渋谷区宇田川町42-6

co-lab 渋谷アトリエ内

tel: 080-4355-1721