

# IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 176, 2016

## VIEW 展望

映像をどのように見せるのか— 20年を振り返って— / 前田真二郎…2

## CONFERENCE 日本映像学会第42回大会報告【1】

全体報告 / 石坂健治…3-5 シンポジウム「創作と映画・映像教育の重なり合う場所はあるのか」 / 土田環…6-7  
研究発表・作品発表プログラム…8-9

### 【研究発表】

飯岡詩朗 / 分身 / 分裂する男——『七年目の浮気』とシネマスコープ…10  
趙陽 / 『桔嶺街少年殺人事件』における画面内の運動…10  
桑原圭裕 / 映画ショットにあらわれる風土性に関する一考察  
——湿度の違いを中心に…11  
成田雄太 / スーパー・インボーズ定着以前のトーキー・プレゼンテーション  
について——サイド・タイトル、X版を中心に…11  
雑賀広海 / 連鎖する切腹——三島由紀夫と残酷時代劇…12  
元村直樹 / 映画制作実習の副次的教育効果…12  
高城詠輝 / 新藤兼人の大地と家と人…13  
松尾好洋 / 「労働衛生3管理」から考える映画フィルムの保存  
——長期保存のための環境測定と保護処理の試み…13  
近藤和都 / 複製技術時代の映画経験——戦前期日本における時間的に構造  
化される受容空間について…14  
伊藤弘了 / 小津安二郎研究における「ネガ・シート」の活用可能性について  
——『お茶漬の味』『東京物語』『早春』を中心に…14  
宮下十有 / 大学における初歩的映像制作の授業実践  
——造形ワークショップを題材とした映像制作…15  
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  
「傍観者」の視点…15  
高橋克三 / 子どもの記録と8ミリフィルムアーカイブ  
——ウェブ社会に生きる私たちにとって…16  
森下豊美 / 「アニメーション」から「アニメ」へ——草月アニメーション  
を源流とするアニメーションの系譜についての考察…16  
須川まり / 『宗方姉妹』における京都の都市イデオロギー…17  
栗原康行 / 大学に於けるグループ制作の映画製作と劇場公開上映による教育  
効果——大学創立65周年記念事業の映画制作プロジェクトについて…17  
鳩飼末緒 / ボルノとしての日活ロマンボルノの確立  
——『団地妻 昼下りの情事』の特異性…18  
矢澤利弘 / 野外上映型映画祭の実践的意義  
——夜空と交差する森の映画祭などを事例として…18  
田中晋平 / 1970年代後半の関西における自主上映とその多様性…19  
正清健介 / 小津映画における地方方言の擬似性について  
——小津の音声演出…19  
有吉末充 / アニメ制作ワークショップの成果と今後の課題…20  
角井誠 / 創造行為とフィクション——ジャン・ルノワール『ランジュ氏の  
犯罪』における俳優演出…20  
田辺秋守 / ジル・ドゥルーズ『シネマ1\*運動イメージ』の映画人間学の一  
考察——実存の5つの様態への注解…21  
安部裕 / テレビ番組における、簡易スタジオを使用した番組の映像技術  
——HD-SDI・LED照明・業務用デジタルカメラの活用による収録  
システムの進化…21

## INFORMATION 学会組織活動報告

第43回通常総会報告…34-38 第22期役員選挙結果報告…39 理事会…40-48 新入会員…49-50 会員住所変更等…51 総務委員会…53  
機関誌編集委員会…53 研究企画委員会…54 支部・研究会だより 東部支部…54 ヴィデオアート研究会…55 映像テキスト分析研究会…55  
アナログメディア研究会…56 映像教育研究会…56 クロスメディア研究会…58-68 映像表現研究会…68 西部支部…56 中部支部…70  
ショートフィルム研究会…71 日本映像学会第43回大会第一通信…72

## REPORT 報告

第40回映画文献資料研究会「山本喜久男著『日本映画におけるテキスト連関 比較映画史研究』出版について～遺稿との対話」 / 奥村賢…57 第41回  
映画文献資料研究会「極東キネマ作品『忍術戸隠八剣士』(1937年)上映と忍術映画研究家マンス・トンプソン氏によるアフター・トーク」 / 田島良一  
…57 関西支部第38回夏期映画セミナー2016年「加藤泰特集 生誕100年」報告 / 豊原正智…69

## FORUM フォーラム

日本学術振興会平成29年度科学研究費助成公募のお知らせ…34 ISCA (INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD) 2016…52

## FROM THE EDITORS

編集後記…72

難波阿丹 / 初期映画にみる観者の身体の馴致システム  
——D.W.グリフィス作品を手掛かりとして…22  
肥後有紀子 / 荒川美世子 / 大学における映像制作教育の現状と課題  
——武庫川女子大学情報メディア学科を事例とした一考察…22  
ニコラス・グアリン / 研究文献におけるドキュメンタリーアニメーション  
——サーベイ論の研究成果…23  
山本祐輝 / 初期アルトマン映画とは何か——音声と物語の観点から…23  
鈴木清重 / 映像制作のフィールドワークと連動した映像教育の可能性  
——映像心理学を応用した映像教育への取り組み…24  
東志保 / クリス・マルケルの映画のなかの「幸福」のイメージ  
——『サン・ソレイユ』と『アレクサンドルの墓』…24  
小出正志 / アニメーションとメディア芸術 / メディアアートの関係について  
——文化・産業振興あるいは近接領域から考えるアニメーション  
のもう一つの定義…25  
百束朋浩 / 連番ビットマップデータ色情報の質的領域分割特徴量のピック  
データ解析手法における基礎的検討——3DCGアニメーションの  
ケーススタディ…25  
吉岡愛子 / 李香蘭「大東亜共栄圏」の仮装劇——『萬世流芳』と『私の鷲』  
における仮装と越境のナラティヴ…26  
馬定延 / 映像記録の教育的活用に関する実証的研究  
——坂根徹夫映像コレクションを中心に…26  
小林和彦 / ゲームエンジンを活用した音と映像の表現…27  
野村健太 / 静止画像による映画の考察  
——『石の詩』にみるアニメーションの表現…27  
宮田徹也 / 「いつか、どこかで」——万城目純の芸術…28

## 【作品発表】

山口勝弘 / 北市記子 / 『Mount Fuji and Golden Cockroach』  
——富士山とゴキブリ…28  
太田曜 / 『BLANK SPACE』16ミリフィルムの映画作品…29  
須藤信 / 360度映像におけるCGのマッチムーヴ表現作品『CG360』…29  
末岡一郎 / 『кинофото пленка』- 映画フィルム…30  
黒岩俊哉 / 映像表現の特殊効果における「補完」の考察—映像作品 "nHr 3"…30  
川口肇 / wired-glass  
——デジタル時代における銀塩フィルムによる映像表現…31  
風間正 / 大津はつね / 記憶のマチエール #8 ——〈D-27〉…31  
水由章 / 『CROSSING IMAGE』——クロスプロセス〜ハンドプロセス…32  
笠間悠貴 / 『metaphors』——写真の気象表現…32  
井上貢一 / 『Movie Square 2016』  
——Web技術を用いた動画活用システムの構築…33  
高山隆一 / 動画映像としての表現メディア「映画」における表現技法の教授法  
——自作映画『Rouge』における「カットバック」成立の表現技法…33

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第176号」2016年10月1日発行

発行人：武田潔 編集担当 / 総務委員会：奥野邦利（委員長）・橋本英治（副委員長）・前川修・岡島尚志・板倉史明

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

# 映像をどのように見せるのか — 20年を振り返って—

前田 真二郎

この秋、『文化庁メディア芸術祭 20周年企画展』が千代田アーツ 3331 で開催される。これまでの受賞作から選ばれた作品群によって 20年を振り返る企画だ。SOL CHORD (前田真二郎 + 岡澤理奈) による『BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW』が展示される。2013年にアート部門優秀賞を受賞した本作は、東日本大震災が起こった直後に立ち上げた WEB ムービー・プロジェクトである。映像作家の知人に 5分の短編映像の制作を依頼し、WEB でその完成作を順次公開していくのだが、前田が作成した「指示書」に従って制作することが特徴だ。2011年3月からの1年間に 32名の作家による 60作品を公開した。このムービー・プロジェクトは現在も継続中である。同時期に開催される『文化庁メディア芸術祭・新潟展』では、新作と5年前の作品を構成したオムニバス・ムービーが上映される。本プロジェクトから生まれたオムニバス・ムービーはこれまでに、山形国際ドキュメンタリー映画祭、恵比寿映像祭、イメージフォーラム・フェスティバルなどで上映された。願わくは、自身の映像表現は、実験映画、ドキュメンタリー、美術、メディアアートといったジャンルに縛られることなく展開したいと常々考えてきたのだが、図らずも、このプロジェクトは横断的に発表することになった。

さて、文化庁メディア芸術祭の初回は 1997年ということだ。私の 20年前と重ねて振り返ってみたい。短編映画『王様の子供』の制作のために初めてノンリニア編集マシンを自作したのがこの 1997年だった。映画業界ではすでに AVID が導入され始めていたが、個人映像制作におけるノンリニア編集はこの時期から普及していった。高画質で手軽に扱える DV カメラの登場や各種の編集ソフトの洗練などが要因となり、映像表現の自由度は急激に高まっていった。また、DVD ソフトが VHS テープに変わって音楽 CD のように流通し始めたのもこの時期だった。90年代後半、映像作家の多くは「プロと同じ画質の映像を個人が扱える時代がくる」と予感しただろう。

私の学生時代、80年代後半から 90年代初頭の映像表現は、映画やテレビに限らず、実験映画やビデオアートでさえも、高額な機材が必要な大掛かりなものとしてあった。では、学生時代に映像制作を開始したときは、それらを真似るように制作したのかというと、そうではなかった。あくまでも個人による表現として映像を扱おうとしていた。当時は、絵画、写真、版画など様々な表現を試していたが、その中でまだ歴史が浅い表現である映像に向かったという経緯があった。高額な機材を使って制作することよりも、運動会やピアノの発表会を撮るために販売されている家庭用ビデオカメラを用いて、自分なりの表現手法を見つけることの方が価値あることだと信じていた。そして、この考えはどれも少数派のようだが、元々、私はパッケージメディアの作品に惹かれる傾向があった。音楽でいえばコンサートよりも録音されたレコードや CD、演劇よりも書籍、額装された写真よりも写真集、これらに表現の可能性を感じていた。

それは時間を経てからも見直すことが可能な形式であり、また、そのことを前提に制作する表現のあり方に魅力を感じていた。そのような考えを 90年代初頭から温めていたので、いつの間にか、DVD として発表することを意識しながら映像制作を行うようになった。

2005年に映像レーベル SOL CHORD を立ち上げ、自作を含めて 3枚をリリースした。ゆったりとしたペースで 2015年までの 10年間でシリーズは 10枚となった。その期間における映像史的なトピックとしては、2005年に設立された動画共有サイト『YouTube』が社会に浸透したことが挙げられる。2008年には HD に対応し、DVD よりも高解像度の映像を扱えるようになった、現在は Blu-Ray よりも高解像度である 4K フォーマットにも対応済みである。さて、この夏、あいちトリエンナーレ 2016 が『ALA SCOPE 02「映像レーベル SOL CHORD の作家たち」』を全 4回シリーズで開催した。上映とトークは毎回盛況であったが、そこで私はレーベルについて次のように話した。「個人による映像を扱うレーベルがいくつも現れて、映像作品が DVD でやりとりされる時代が来ると思っていた。しかし、そのようにはならなかった。」作家は、作品を作るだけでなく「どのように見せるのか」を考えるべきではないだろうか。「パッケージメディアとしての映像表現」については、ディスクメディアの生産が終了する未来を想像しながら、新たな形態を模索したい。

YouTube の登場に戸惑いながらもインターネットを発表の場と意識して制作したシリーズが、2008年に発表した『BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW』だった。前述した WEB ムービー・プロジェクトはこれがベースとなっている。映像作品を PC やスマホなどで鑑賞することについては、解像度という点では十分かもしれないが、それが作品と向き合える装置なのかという点では疑問が残っている。一方、この数年、音楽家とのコラボレーションによるライブ上映も積極的にすすめてきた。「パッケージメディアとしての映像表現」とは真逆であるのは承知の上である。通常の配給システムの外部で上映するのであれば、自分なりのスクリーニングのスタイルを見つけないというのがその動機だといえる。

現在は、このように試行錯誤を続けながら、多様な発表形態の可能性を探っている。映像表現はさまざまな装置と関係しながら、時にはそれと戯れながら制作するものと理解している。新しい技術に触れたとき、それがどのような表現を可能にするのだろうかと瞬時に想像することは間違いではないのだが、その思考のあり方が情性ではないかと疑う気持ちを大事にしたい。「プロと同じ画質の映像を個人が扱える時代がくる」これは実現している。作家自身が必要な技術を見極めて制作し、そしてそれを適切な方法で発表すること。今の自分には、むしろこの単純なことを心に刻んでおきたい。

(まえだ しんじろう / 情報科学芸術大学院大学)

# 日本映像学会第42回大会報告

大会実行委員長 石坂 健治

## 1. 大会概要

- 〔会場〕 日本映画大学白山キャンパス  
 (神奈川県川崎市麻生区白山 2-1-1)  
 〔会期〕 2016年5月28日(土)、29日(日)  
 〔日程〕 28日(土) 12:30 ~ 20:00  
 シンポジウム2件、発表、懇親会  
 29日(日) 10:00 ~ 18:00  
 発表、理事会、総会、アナログメディア研究会  
 〔発表件数〕 52件(研究発表41件、作品発表11件)  
 〔参加者数〕 221人(会員157人、一般30人、学生34人)  
 ※無料参加の本学学生を除く  
 〔懇親会参加者数〕 104人



## 2. 開催校について

最初に開催校の日本映画大学を簡単に紹介します。1975年、映画産業の斜陽化に伴って人材育成所としての機能を失いつつあった撮影所に代わるものとして、松竹や日活など撮影所育ちの今村昌平監督が映画作りを志す若者たちを集めて2年制の各種学校を横浜駅前に設立。この横浜放送映画専門学院は1985年に日本映画学校(3年制の専門学校)へと改組され新百合ヶ丘に移転しました。そして東日本大震災直後の2011年4月、わが国初の映画単科大学である日本映画大学として新たにスタート。本年3月に第2期生の卒業式をおこなったところです。

このように大学としては新参者ですが、各種学校・専門学校時代を合わせると40年余の歴史を持ち、特徴としては、①映画監督が設立した学校で、②撮影現場で働く即戦力の人材養成に力を注ぎ、多くの作り手を輩出してきた、といった「正史」とともに、③映画作りを学んだにもかかわらず多くの卒業生がお笑い芸人として活躍している(ウッチャンナンチャン、出川哲朗、狩野英孝、バカリズム、ほか)といった「裏の歴史」(いや、こちらが正史か?)も特筆すべきでしょう。

校風としては、演出脚本、撮影照明、録音、編集などのコースに分かれて独自のカリキュラムをこなしつつ、卒業制作で全コースが合流して作品をつくり上げることから、OB・OGを含めた上下のつながり、連帯感が強く、ずばり「体育会系」の雰囲気濃厚です。また、より小ユニットで制作実習をおこなうドキュメンタリー・コースは、いわゆる「セルフ・ドキュメンタリー」の拠点として海外でも知られています。筆者が属する映画・映像文化コースは大学化とともに設置された新コースで、映画史・映画理論をはじめとする教養系の科目からなり、卒業要件も卒論の提出という、本学では唯一「創作」ではなく「研究」の場です。今大会の実行委員の大半は映画・映像文化コースの教員です。

## 3. 準備

本学で大会を開催することは、1974年の日本映像学会創立時のメンバーである佐藤忠男学長の念願でした。専門学校時代からたびたびオファーがあったそうですが、施設やマンパワーの面で難しいと辞退していたところ、大学化とともにキャンパスが2つ(新百合、白山)に拡充し、映画研究のコースもできたことで、最初の卒業生を送り出した暁には積極的に考えようという機運になっていきました。そして昨年の京都大会を前にして、筆者の母校の尊敬する先輩である武田潔会長から打診いただいたこともあり、機は熟したと判断してタイミングよく開催を決定することができました。教職員の中に会員が10人ほどいたこともコンセンサス取付けには大きかったです。開催前日の金曜日を全学休講とするなど、小さな大学ならではの全学的な協力態勢が組みました。余談ですが、1974年の学会創立と翌年の今村監督による学校設立はほぼ同時期なわけで、日本映画界の変革期に産声をあげた者同士なのだ改めて認識した次第です。

そこで大会テーマですが、既述のように本学は映画の「創作」と「研究」が切磋琢磨する教育の拠点でありたいと願い、そうしたカリキュラムを組んでいますし、日本映像学会も創作者と研究者が垣根を越えて交流するプラットフォームをめざしています。そこで、監督をはじめとする「創作者」が教員として多数在籍する本学の個性を最大限に生かすことで学会の指向とも並走できるよう実行委員会で討議を重ね、われわれが学生と向き合う中で日々感じている、創作活動(+研究活動)と教育の間に横たわる達成感や齟齬のありようを議論する場にしたいという方向性が出ました。最終的に、シンポジウムについては、「創作と教育」に係る第1部と「研究と教育」に係る第2部からなる二部構成としました。

これに伴い、大会テーマを若干キャッチコピー風に「映画やめますか、人間やめますか~創作と研究のジレンマ~」としましたが、大会後に「タイトルからもっとバトルになるかと思いきや、案外おとなしかったね」といった感想も頂戴しました。ひょっとすると、荒井晴彦から足立正生まで錚々たる論客=教員を擁する本学に対する、ある種の期待を皆様お持ちだったのかもしれませんが、これも余談に近く恐縮ですが、当日配布の概要集の表紙は暗がりに線路が幾重にも交差して遠くへ消えていく写真を加工したデザインを採用しました。「映画やめますか、人間やめますか」という選択の迷いに満ちた標語調の大会テーマをうまく可視化していると概ねご好評をいただいたのですが、お一人だけ「これは映画の道に入る前に鉄道マンだった佐藤学長をあらわしているのか?」とお尋ねの方がいました。本学OBのデザイナーに問い合わせましたが、そうした意図はまったくなかったそうです。

以下は開催までの事務的な進行をまとめて記します。昨年5月末の京都大会で次回大会開催校としてご挨拶させていただきましたが、大会開催情報については第1通信として学長による開催宣言を会報に寄稿し、その後の第2、第3通信、それに当日配布の概要集を実行委員会で作成しました。概ね順調に推移しましたが、発表者から提出された時点で速やかに研究企画委員会にお任せすべき各人2000字の発表概要(エントリーシート)の審査を間違えて開催校サイドで始めたため、審査日程のロスを生じさせることになり、研究企画委員会にご迷惑をおかけしました。また、開催詳細を掲載する第3通信の準備中に発表予定者から発表日時のリクエストがあったため、印刷・発送スケジュールを遅らせ、本来ならば5月上旬に会員に届くべきものが若干遅れることとなりました。通常、発表日時については、分野などのバランスを考えて実行委員会が決定し発表者に通知するのですが、特別な事情には対応することもあり、今回は通信の遅れとなりました。逆に、発表で使用する機材については概要集への原稿依頼とともに各人に問い合わせたため、スムーズに進めることができました。

#### 4. 当日運営

大会初日の5月28日(土)は、本学白山キャンパスの正面玄関での受付からはじまりました。年度によっては参加者が受付で長蛇の列を作ることにも目にしてきましたが、今回はゆったりとしたスペースで早めに開場して落ち着いて対応することができ、参加者を順次、学内にお迎えすることができました。

初日の最大の問題は、開会から二部構成のシンポジウムまで約5時間のプログラムをどこで行うかということでした。翌日の総会も同じ会場になるわけで、参加が見込まれる200人ほどを収容できるスペースとなると校舎内の教室では対応できず、また新百合ヶ丘地区は10か所近いホールがある街として知られ、そうした外部施設を借りるという案も浮上しましたが、大会の一体感から見てできる限り学内で進行させたいという意見に落ち着き、体育館に椅子を並べて実施することとなりました。本学の白山キャンパスは廃校となった小学校を改築したもので、神奈川県からリニューアル建築活用が評価されて賞までいただいたのですが、ところどころ往時の名残が残っています。とくに2階の教室3室と体育館はあえて「昭和の小学校」のままの姿で保存・管理し、学生の実習はもとより映画やテレビドラマの撮影にも貸し出し、重宝に使われている撮影セットでもあります。体育館は通常は土足禁止のうえ、在庫の椅子は小学生用の低さ(低学年、中学年、高学年用の3種)。シンポジウムと総会に参加された皆様には長時間、腰に負担をおかけしたことをお詫び申し上げます。ただ「学会で昭和の小学校の雰囲気を経験するとは思わなかった」とサプライズ的に面白がられた方々もいらっしゃったのが救いでした。なお、今回だけ土足OKにするために床を全面ブルーシートで覆ったため、約17万円の養生費が予定外に発生。これがなければ大会全体で約10万円の黒字のところでしたが、差し引き7万円弱の赤字となり、開催後に理事会でご審議いただき、スムーズな進行のためのやむを得ぬ支出と認めていただき補填措置に与ることができました。感謝申し上げます。

各教室での発表や上映、アナログメディア研究会については大きなトラブルなく進行しました。学会理事の方々をはじめ座長をお引き受けくださった皆様に感謝申し上げます。この部分では機材回りやタイムキーパーなど学生補助員の役割が大きかったのですが、本学では前日の休講日などを利用しながら事前の研修で慣れてもらい順調に進めることができました。また、発表については当然ながら部屋ごと・時間帯ごとに参加者の移動による数の凸凹があり、筆者が座長をつとめたブロックでも発表者が用意した資料プリントが不足することもありましたが、急遽追加コピーをおこなってしのぎました。



ロビーでのループ上映(作品発表)は素材のとりまとめが今後も課題になると感じました。すなわち、①各発表者から任意のフォーマットを提出してもらい、開催校サイドで上映素材を作る、②Blu-rayなど予めフォーマットを指定して提出してもらおう、という2パターンが考えられます。幸い本学は技術スタッフを擁しており①で対応できましたが、いざれにしても今後の開催校は発表者との間で早めの確認が必要でしょう。

祭り好き、飲み食い好きの映画人たちゆえ、本学では懇親会についてひときわ侃々諤々の議論を重ねました。当初は伝説の今村昌平組のロケ



炊き出しを再現しようという案も出ましたが、当時を知る人も少なくなっていて断念。しかしワイン通の実行委員が酒肴選びからバーテンダーまでつとめ、地域の夏祭りや校庭の菜園などでいつもお世話になっている「白山まちづくり協議会」から豚汁を寸胴鍋2つ分ご提供いただき、全体としては料理も飲み物も十分に行き渡ったうえでほぼ完食・完飲という満足できる宴席になったのではないかと思います。懇親会では次回開催校の神戸大学からもご挨拶いただきましたことを付記しておきます。



#### 5. 総括

以上、第42回大会はつつがなく終了しました。当初は小さな大学で十分な運営ができるのかと不安もありましたが、皆様のご協力のおかげで乗り切ることができました。概要集の編集の際のミス、体育館の養生のための急な出費など、反省すべき点もありました。来年以降の開催校の皆様にはご質問などご遠慮なくお寄せいただければと思います。

#### 日本映像学会第42回大会 収支報告

##### 【収入の部】

①大会参加費	565,000円
②懇親会費	520,000円
③学会補助費	400,000円
④雑収入	5,000円
⑤学会より赤字補填	68,251円
(収入計)	1,558,251円

##### 【支出の部】

①郵送費	123,507円
②印刷費	374,954円
③登壇者・アルバイト謝金	245,000円
④登壇者旅費交通費	40,160円
⑤飲食費	544,715円
⑥会場設営費	168,998円
⑦その他雑費	60,917円
(支出計)	1,558,251円

##### 【収支の部】

収入－支出＝¥0

(いしざか けんじ／日本映像学会第42回大会実行委員長、  
日本映画大学)

## 全体プログラム

### 5.28 (土)

---

- 11:30 - 受付開始 [エントランス]
- 12:30 - 12:45 開会の辞 [体育館]
- 12:50 - 14:20 シンポジウム①「創作教育の限界と可能性」 [体育館]
- 14:30 - 16:00 シンポジウム②「鑑賞教育の理想と現実」 [体育館]
- 16:30 - 17:00 研究発表・作品発表
- 16:00 - 19:30 作品ループ上映 [学生ホール]
- 17:30 - 19:30 懇親会 [学生ホール]

### 5.29 (日)

---

- 9:00 - 受付開始 [エントランス]
- 10:00 - 11:50 研究発表・作品発表
- 12:00 - 13:30 昼食 ※理事会 [H212]
- 13:30 - 14:30 第43回通常総会 [体育館]
- 14:50 - 18:00 研究発表・作品発表
- 10:00 - 18:00 作品ループ上映 [学生ホール]
- 15:30 - 16:40 アナログメディア研究会 [H202]

## シンポジウム

### 第1部 「創作教育の限界と可能性—映画作りは大学で教えることができるのか—」

---

撮影所とも自主映画のサークルとも異なる大学は、映画映像教育を通じてどのような人材を輩出すべきなのか。制作者でもあり大学の教員として活動されている方々をお招きして、映画作りそのものを教えることが大学のなかで可能なのか、それぞれのケースと、限界と可能性について議論を行う。

登壇者

石井岳龍 (神戸芸術工科大学)

小口詩子 (武蔵野美術大学)

昼間行雄 (文化学園大学)

司会：天願大介 (日本映画大学)

### 第2部 「鑑賞教育の理想と現実—映画研究は何を目指すのか—」

---

学部や学科の制約を超えて、映画を「観る」ことは、大学のなかでどのように位置づけられるのか。あくまでも「作品」への批評を軸にするのか、観ること自体の認識を問うのか、異なる立場で映画映像を教えるパネリストをお招きして議論を行う。

登壇者

伊藤洋司 (中央大学)

長谷正人 (早稲田大学)

木下千花 (京都大学)

司会：土田環 (早稲田大学)

## シンポジウム報告

## 「創作と映画・映像教育の重なり合う場所はあるのか」

土田 環

日本映像学会第42回大会では、大会のテーマを「映画やめますか、人間やめますか〜創作と研究のジレンマ」と題して、映画・映像教育に関する、二部構成のシンポジウムを初日となる5月28日に日本映画大学白山校舎で開催した。

人生において「映画」あるいは「人間」のどちらかを選ぶのかという、やや大仰な大会テーマに関しては、学術的に研究活動を行う方々にとっては違和感を感じずにはいられなかったかもしれない。しかし、学会員の多くが映画・映像教育に携わるなかで、その教育の目的を論じるとすれば、いわゆるフィルム・スタディーズや技術の発展や向上に限定されるものではない。創作と理論のいずれの領域においても、映画監督や映画研究者を育てることだけが求められているわけではないし、また、そうした人材を輩出することは、メソッドとして確立することのできるものでないだろう。映画を研究し論じることが、「学」や「制作」に対してのみならず、より多様なかたちで人間や社会へ繋がっていても良いはずである。

「脚本が読める八百屋がいてもいい」という今村昌平の教育理念のもと、日本映画大学は、映画・映像業界を支える人材を育てる一方で、映画を学ぶことが人間教育に寄与するという方針を掲げている。「人間教育」の意味するものは、人によって異なるに違いない。だが、じっさいの映画産業とは離れた、私たちの住まう「共同体」やその「日常」が、すくなくとも今村によってイメージされていたことは確かである。映画の教育機関として、映画の「外」をどのように位置づけることができるのだろうか——押しつけがましいと言われればそれは否めないのだが、開催校の抱える問い自体を大会のテーマに据えて、他大学や会員の方々とそれを共有し議論することがシンポジウムの企図にあった。

映画・映像教育がそれ以外の領域とどのように関係を結ぶかと言っても、映画制作を前提とした教育機関であるか否かによって、その方法や考え方も大きく異なり、それらを一律に論じることは難しい。大会実行委員長の報告にもあるように、映像学会設立の一年後、1975年に開校した日本映画学校は、現役の映画人たちによる演出・技術教育の一方で、淀川長治氏や佐藤忠男氏が教鞭を取り、創作教育のなかに良くも悪くも理論教育が融合するかたちを目指してきた。その変遷を振り返る意味も込めて、あらためて両者を分け、シンポジウムを二部構成とし、創作と鑑賞それぞれの立場から映画・映像教育に携わる方々をお招きして議論を行った。こうした開催校ならではの問題意識とシンポジウムの趣旨を理解していただき、ご登壇して頂いたパネリストの方々に深く感謝の意を示したい。

第一部は、「創作教育の限界と可能性——映画づくりは大学で教えることができるのか」とし、映画の制作者であると同時に、大学で教育に



携わる三名の方にご登壇していただいた。司会を務めた天願大介氏（日本映画大学）も含め、石井岳龍氏（神戸芸術工科大学）、小口詩子氏（武蔵野美術大学）、昼間行雄氏（文化学園大学）は、撮影所のシステムが崩壊したのちに大学へ入学し、それぞれがフィルムフェスティバルをはじめとして自主制作から映画のキャリアをスタートした方々である。

一口に創作教育といっても、映画業界へ人材を供出することをイメージする場合と、個人の芸術的な感性や能力を磨くことに重きを置く場合とでは、授業や実習の形態は期間や指導する教員数などが大きく異なる。プロフェッショナルな撮影の現場を前提とすれば、共同作業の重要性を認識すると同時に、それぞれのパートの専門的な技術や知識を習得することが学生に求められるが、「美術系大学」の色合いが強くなればなるほど、個人の「自由度」は高まる。卒業制作をグループとして一作品に取り組むのか、個人単位で提出するのかという違いは、各大学や学部教育理念を強く反映するものであろう。

職能を高める教育と、各人の個性を伸ばすカリキュラムのいずれかが映画制作者を目指すうえで正しい言うわけではない。ただし、撮影所のなかで自然と制作のノウハウが引き継がれてきた時代を夢想してみることには現実味がないし、個人の才能だけで完成する作品に限界があることも事実である。パネリストそれぞれの発表から、共同作業を厭う学生が近年増えていくなかで各大学が苦闘する状況が浮き彫りとなった。

また、カリキュラムの相違を超えてパネリストに共通していたのは、映画・映像を学ぶ学生が映画を観ない傾向が強まっているという認識だった。これは、シンポジウム第二部とも同様の課題だが、映画史をどのように教えるのかを再考すること、あるいは、そうした知識を前提としない教育の可能性を検討することが求められているのではないかと。リュミエールへ遡って学生たちに映画を観てもらい、それぞれの学生の語り方や表情が変化していく魅力を説く石井氏と、マンガやファッションに関心を抱く学生たちと対話しながら映像制作の面白さを伝えようと

している昼間氏は、一見したところ正反対のようであるが、映画の今日的なあり方を十分に認識しているという意味で同様に、繊細かつ誠実な教育手法を模索しているように思われた。



「鑑賞教育の理想と現実——映画研究は何を目指すのか」と題された第二部では、第一部の議論のなかでも挙げられていた映画史の教育そのものに焦点を当て、主として「座学」の授業のなかで映画・映像教育に携わる、伊藤洋司氏（中央大学）、木下千花氏（京都大学）、長谷正人氏（早稲田大学）の三人のパネリストを迎えて議論を行った。



今日の大学にはカリキュラム上の制約が存在し、映画の鑑賞教育や批評の授業を展開するうえでそのことに起因する課題は多い。90分という時間のなかで一本の作品をそのまま見せることは不可能であり、数百名規模の学生を対象とする講義で個々の意見を汲み上げていくことも難しい。また、映画を専門的に学ぶ機関でなければ、学生の映画に関する知識を前提とすることもできないだろう。授業のなかで扱う作品をどのように学生たちと「共有」するかは多くの教員が抱える悩みではないだろうか。

新たに映像教育研究会を立ち上げられた木下氏が紹介されていたよう

に、アメリカ等の大学・大学院教育では、鑑賞の時間が講義とは別に設けられており、講義のなかで学生と教員が少なくとも同じ一本の作品を観ることが想定されている。作品を共有することでもたらされる教員と学生の「公正」な関係性は、教壇から一方的に言葉が投げかけられる座学の硬直したイメージを解きほぐそうとするものでもある。日本国内においても、作品鑑賞の時間を講義とは別に設けている教育機関がないというわけではない。だが、鑑賞へと学生を向かわせると同時に、鑑賞自体によって学生の言葉をどのように生み出すか、授業運営の手法に関する議論をさらに深める必要があるだろう。

一般教養というカリキュラムの枠組みで映画の授業を担当する伊藤氏は、限られた条件のなかで断片的に作品の抜粋を見せる場合であっても、ひとつの「作品」が立ち上がるように映画を論じることの意義を提起する。むしろ、受講者全員が同じ映画を観たうえで授業に参加することが望ましいに違いない。しかし、画面の細部にまなざしを注ぐことは、映画史や映画技術の知識を持たずとも可能ではないか。学生たちとの対話を繰り返しながら、そのなかで発見した要素を少しずつ積み上げながら映画へと迫るアプローチは、批評意識をはぐむことにも繋がっていくはずである。

「画面」に対する批評を授業の前提とする伊藤氏や木下氏に対して、「作品」というよりはむしろ、監視カメラや医療技術など、映像とテクノロジーの関係そのものを社会的に問う長谷氏の姿勢は、映画教育の現代性を考えるうえで示唆に富む。映画を観る環境自体が日常から失われ、かつては学校の外で自由な学びの場ともなり得た映画館は、映像に触れる選択肢のなかで相対的な地位を下げている。映画そのものが「文化遺産」となるなかで、映画固有の魅力や作品に依拠して伝えようとするあまり、映画教育はかえって歴史や作家論などに専門化してしまうのではないか。作品と鑑賞者が引き起こす経験こそが映画をかたちづくるのであれば、作品に内在する意味を読解するよりは、鑑賞という探索的かつ意味構築的な行為自体に目を向けることを改めて問い直すべきだろう。多様なメディアを通じて、自分ではない他者の目によって切り取られた世界の映像が満ち溢れた今日の世界においてこそ、根源的な見方を呼び覚ますことの重要性が、映画・映像教育の現場においてよりいっそう論じられるべきである。シンポジウム全体を通して、映画の固有性を教育の現場でどのように伝えるかがもうひとつのテーマであったような印象があるが、映画の「外」を思考することなしに、映画自体を教育することはもはや不可能な時代なのではないだろうか。

(つちだ たまき／第42回大会実行委員・早稲田大学)

## 研究発表・作品発表プログラム

5.28(土)		<b>A</b> 研究発表 H210	<b>B</b> 研究発表 H211	<b>C</b> 研究発表 H212	
	12:30-16:00	開会・シンポジウム 体育館			
	座長	藤井仁子	伊原久裕	石坂健治	
16:30-17:00	<b>A-1</b> 飯岡詩朗 分身/分裂する男 —『七年目の浮気』とシネマスコープ	<b>B-1</b> 植田寛 高等教育における 映像専門教育の背景と指導方法	<b>C-1</b> 趙陽 『牯嶺街少年殺人事件』における 画面内の運動	映画シヨ —考	
17:30-19:30	懇親会 学生ホール				

## 5.29(日)

座長	木下千花	土田環	中村秀之	
10:00-10:30	<b>A-2</b> 雑賀広海 連鎖する切腹 —三島由紀夫と残酷時代劇	<b>B-2</b> 元村直樹 映画制作実習の副次的教育効果	<b>C-2</b> 高城詠輝 新藤兼人の大地と家と人	「労働衛生3 保存—長期
10:40-11:10	<b>A-3</b> 伊藤弘了 小津安二郎研究における「ネガ・シート」の活用可能性について—『お茶漬の味』『東京物語』『早春』を中心に	<b>B-3</b> 宮下十有 大学における初歩的映像制作の授業実践—造形ワークショップを題材とした映像制作	<b>C-3</b> 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「傍観者」の視点	子どもの ウェブ
11:20-11:50	<b>A-4</b> 須川まり 『宗方姉妹』における 京都の都市イデオロギー	<b>B-4</b> 栗原康行 大学に於けるグループ制作の映画製作と劇場公開上映による教育効果 大学創立65周年記念事業の映画制作プロジェクトについて	<b>C-4</b> 鳩飼末緒 ポルノとしての日活ロマンポルノの確立 —『団地妻 昼下がりの情事』の特異性	野外上 —夜空と交差
12:00-13:30	昼食/理事会 ※理事会はH212にて開催			
13:30-14:30	第43回通常総会 体育館			

座長	石坂健治	月野木隆行	伊津野知多	
14:50-15:20	<b>A-5</b> 正清健介 小津映画における地方方言の擬似性について —小津の音声演出	<b>B-5</b> 有吉末充 アニメ制作ワークショップの成果と今後の課題	<b>C-5</b> 角井誠 創造行為とフィクション —ジャン・ルノワール『ランジュ氏の犯罪』における俳優演出	ジル・ドゥル —実
15:30-16:00	<b>A-6</b> 難波阿丹 初期映画にみる 観者の身体の馴致システム —D.W. グリフィス作品を手掛かりとして	<b>B-6</b> 肥後有紀子、荒川美世子 大学における映像制作教育の現状と課題 —武庫川女子大学情報メディア学科を事例とした一考察	<b>C-6</b> 須藤健太郎 ジャン・ユスターシュによる映画史 —『ナンバー・ゼロ』における形式の 発明を中心に	<b>D-6</b> 研究文献にお サ
16:10-16:40	<b>A-7</b> 山本祐輝 初期アルトマン映画とは何か —音声と物語の観点から	<b>B-7</b> 鈴木清重 映像制作のフィールドワークと連動した 映像教育の可能性—映像心理学を 応用した映像教育への取り組み	<b>C-7</b> 東志保 クリス・マルケルの映画のなかの 「幸福」のイメージ—『サン・ソレイユ』と 『アレクサンドルの墓』	アニメーション 関係について 領域から考え

座長	川崎賢子			
16:50-17:20	<b>A-8</b> 吉岡愛子 李香蘭「大東亜共栄圏」の仮装劇 —『萬世流芳』と『私の鶯』における 仮装と越境のナラティブ			映像記録の —坂根
17:30-18:00	<b>A-9</b> 野村建太 静止画像による映画の考察 —『石の詩』にみるアニメーション的表現			

D 研究発表 H310	E 研究発表 H311	F 作品発表 H201	G 作品発表 H307
遠藤賢治	仁井田千絵		橋本英治
D-1 桑原圭裕 トにあらわれる風土性に関する 察一湿度の違いを中心に	E-1 成田雄太 スーパー・インポーズ定着以前のト キー・プレゼンテーションについて —サイド・タイトル、X版を中心に		G-1 山口勝弘、北市記子 Mount Fuji and Golden Cockroach —富士山とゴキブリ
富田美香	志村三代子	相内啓司	奥野邦利
D-2 松尾好洋 管理」から考える映画フィルムの 保存のための環境測定と保護処 理の試み	E-2 近藤和都 複製技術時代の映画経験 —戦前期日本における時間的に構造化される 受容空間について	F-1 太田曜 『BLANK SPACE』 16ミリフィルムの映画作品	G-2 須藤信 360度映像におけるCGの マッチムーヴ表現作品「CG360」
D-3 高橋克三 記録と8ミリフィルムアーカイブ 社会に生きる私たちにとって	E-3 森下豊美 「アニメーション」から「アニメ」へ —草月アニメーションを源流とする アニメーションの系譜についての考察	F-2 末岡一郎 КИНОФОТОПЛЕНКА —映画フィルム—	G-3 黒岩俊哉 映像表現の特殊効果における 「補完」の考察 —映像作品「nHr° 3」
D-4 矢澤利弘 映型映画祭の実践的意義 とする森の映画祭などを事例として	E-4 田中晋平 1970年代後半の関西における 自主上映とその多様性	F-3 川口肇 wired-glass —デジタル時代における 銀塩フィルムによる映像表現	G-4 風間正、大津はつね 記憶のマチエール #8 — (D-27)
村山匡一郎	鳥山正晴	太田曜	黒岩俊哉
D-5 田辺秋守 —『シネマ1*運動イメージ』の 映画人間学的一考察 —保存の5つの様態への注解	E-5 安部裕 テレビ番組における、簡易スタジオを使用した番 組の映像技術—HD-SDI・LED照明・業務用デ ジタルカメラの活用による収録システムの進化	F-4 水由章 CROSSING IMAGE —クロスプロセス〜ハンドプロセス	G-5 笠間悠貴 metaphors —写真の気象表現
ニコラス・グアリン におけるドキュメンタリーアニメーション —パイ論の研究結果	E-6 落合賢一 放送用VTRテープの保存状況 —2インチVTRを中心に	F-5 井上貢一 Movie Square 2016 —Web 技術を用いた動画活用システムの構築	G-6 高山隆一 動画映像としての表現メディア「映画」におけ る表現技法の教授法—自作映画『Rouge』に おける「カットバック」成立の表現技法—
D-7 小出正志 —メディア芸術/メディアアートの —文化・産業振興あるいは近接 するアニメーションのもう一つの定義	E-7 百束朋浩 連番ビットマップデータ色情報の質的領域分割 特徴量のビックデータ解析手法における基礎的 検討 3DCG アニメーションのケーススタディ		
田辺秋守	高橋世織		
D-8 馬定延 教育的活用に関する実証的研究 —夫妻映像コレクションを中心に	E-8 小林和彦 ゲームエンジンを活用した音と映像の表現		
D-9 宮田徹也 「いつか、どこかで」 —万城自純の芸術	E-9 河合明 世界の電子自己出版 —その課題と展望		
		H H307 作品ループ上映	アナログメディア 研究会 H202 15:30—16:40

Image Arts and Sciences 176 (2016), 10  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月28日/日本映画大学]

## 分身／分裂する男 ——『七年目の浮気』とシネ マスコープ

飯岡 詩朗

『七年目の浮気』( *The Seven Year Itch*, 1955 ) は、興行的には 1955 年を代表するヒット作でありながら、監督ビリー・ワイルダー自身の評価は極めて低い。彼にとって、本作は、検閲やプロダクション・コードに「敗北」した作品と位置づけられるのだろう。しかし、「敗北」したのは、本当に検閲やプロダクション・コード（だけ）だったのか、というのが、本発表の問いである。

その問いの重要な着眼点となるのが、突風で舞い上がる白いワンピースのスカートを手でおさえるあの有名なマリリン・モンローのイメージである。しかし、あのイメージは『七年目の浮気』の中には存在しない。当該の場面は決してフルショットで示されることはなく、上半身と下半身に分割されて示されているのだ。もちろん、それも検閲やプロダクション・コードへの配慮と見て取ることは可能だが、話題となったショット＝イメージ自体がそもそも本作で採用されたシネマスコープにはふさわしくないものであったとも言える。作品内に存在しないイメージを宣伝時の最大の「売り」としていた本作の矛盾に着目し、本発表では、本作が、当時としては比較的まだ新しい表現手段であるシネマスコープと、いかに「闘い」を繰り広げ「敗北」したか（あるいはいかに「闘い」を「回避」したか）を明らかにしようとした。

その際、第一の参照作品としたのが、マリリン・モンローが主演した『百万長者と結婚する方法』( *How to Marry a Millionaire*, 1953 ) である。そこでは、ことあるごとに女優たちを横たわらせ、シネマスコープの横長画面を有効活用していることがわかる。『帰らざる河』( *River of No Return*, 1954 ) や『理由なき反抗』( *Rebel without a Cause*, 1955 ) などシネマスコープ創造的な活用がなされるようになった 1955 年においては、人を横たわらせることで画面を満たすというのは凡庸な活用法に他ならないが、モンローを主演としながら、彼女を横たわらせるショットを撮ることができていない（あるいは、あえてしていない）のが『七年目の浮気』なのである。むしろ、横たわることで横長画面を満たしているのは、男性主人公のトム・イーウェルなのである。さらに彼は自身の妄想のスクリーンとして横長画面の一部を利用してみせたり、三面鏡によって分割された横長画面の中で分身して見せたりもしている。

本発表では、横長画面へのこうしたイーウェルのあらわれを、テレビをはじめとする映画以外のものなしでは成立し得ない『七年目の浮気』の映画としての「敗北」の症候ととらえ、実際に画面を分割してみせたソール・バスのオープニングタイトルの評価が極めて高かったこと、本作中の『地上より永遠に』( *From Here to Eternity*, 1953 ) のパロディがテレビ番組の真似であったことの重要性を指摘した。

(いいおか しろろ/信州大学人文学部)

Image Arts and Sciences 176 (2016), 10  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月28日/日本映画大学]

## 『牯嶺街少年殺人事件』にお ける画面内の運動

趙 陽

『牯嶺街少年殺人事件』はフィックスショットを多用する特徴的な作品である。本発表はとりわけこの技法に着目し、限定された画面内でいかに画面外を思考するかという方向を作品から引き出した。本作における画面外はつねに不動のフレームから出発せざるを得ないため、カメラの運動とモニタージュによる画面外の探求とは異なり、前例の少ないものである。

まずはシャオムー（およびその仲間）が懐中電灯を使用する画面を分析した。その画面に満ちている変化と運動は、闇と光の闘争によって具現化される。そして、闘争の中で懐中電灯の光は、物語上と映像上の二つの画面外を追い求める。しかし、光による映像上の画面外の探求は、画面との均質性が前提となるため、限界があるように思われる。本発表はそれを乗り越えるために、シャオムーの歌声に代表される音楽の探求から、作品を分析することを唱えた。シャオムーの歌声も物語上と映像上の画面外を追い求めるが、それにとどまらず、第三の画面外にも到達する。音声提起したこのような非均質な画面外を説明するにあたって、ミシェル・シオンの「オフの音」という概念を導入した。本発表はまず概念の再定義を行い、「オフの音」を、物語世界に場所を持たないという形で否定的に捉えるのではなく、「語り」すなわち語る行為が顕在化する音声とした。この語る行為は同時に非均質な画面外を結果として産出する。言い換えれば、「オフの音」はあらかじめ存在する非均質な画面外にあるだけではなく、その水準を産出もする。シャオムーが歌唱する画面でイメージと音声のずれが生じ、そこから語る行為の痕跡が読み取れる。この意味でシャオムーの歌声は「オフの音」にも分類されうる。そして、「オフ」の領域＝非均質な画面外が語る行為の結果として産出され、シャオムーの歌声はその領域に届いた。

一方、シャオムーが常に自分に属さないものに依存するのに対して、シャオムーは自らの歌声を武器にし、画面内から出発して画面外に向かう。結末にシャオムーだけが希望を垣間見る。つまり、映画の物語はシャオムーの歌声による画面外の探求だけを肯定した。音楽の探求は光の探求を乗り越えたのである。光源と音楽を撮ることで、限定された画面内に身を置きながら多様な画面外を思考する本作は、映画史においても記憶されるべきものではないか。

注記:発表タイトルについて、発表者自身としては現在（2016年9月）、『『牯嶺街少年殺人事件』における画面外——映像と音楽の面から』のほうが、内容によりふさわしいものであったであろう、と考えている。

(ちょう よう/北海道大学大学院文学研究科博士後期課程3年)

## 映画ショットにあらわれる風土性に関する一考察 ——湿度の違いを中心に

桑原 圭裕

映画は様々な国や地域で撮影されたショットで構成される。当然ながら、我々が映画物語上の現在地を認識する際、砂漠、ジャングル、高層ビル群など、ショット画像に示された地域のモチーフを主な手がかりとする。また、そのようなショット内の具象的な要素以外に、色や明るさといったショットの質感からその地の持つ雰囲気や風土あるいは時代的な情緒を感じることもあるだろう。映画にあらわれるショットの質感の違いは、様々な要因が考えられるが、本研究では映画の撮影環境の中でも湿度の違いに注目して、映画ショットにあらわれる風土性の問題を考えた。

発表では、まずショット画像の質感を変容させる要因として、撮影場所（緯度経度・屋内外）、撮影時間帯、カメラと照明、フィルムなどによる差異を確認した。次に、日本で撮影されたシーンが含まれる国内外の作品として『惑星ソラリス』（A・タルコフスキー、1972）、『パベル』（A・G・イニャリトウ、2007）、『ロスト・イン・トランスレーション』（S・コッポラ、2003）、『あの夏、いちばん静かな海。』（北野武、1991）を採り上げ、それぞれのショットの質感を比較した。その結果、いずれにおいても日本で撮影されたシーンは海外で撮影されたシーンに比べて、青み、くすみ、湿っぽさが強くあらわれ、画面の空気感に共通した特徴がみられた。これは撮影環境の差異から生じる様々な要因の中でも、日本の多湿環境が最も強く影響したのではないかと仮定した。

そこで、多湿環境がショット画像にどのような影響をもたらすのか、独自の実験を行い検証した。実験は、一ヶ月にわたり毎日特定の場所を同じ位置から同時刻に一定のデジタルカメラの設定で撮影し、温湿度計と照度計をもとに、湿度のみ違う環境で生じる写真の変化を確認した。実験結果は、やや強引ではあるが、空気中の湿度が高くなるにつれて、確かにショット画像は青ばみ、色温度が高くなっていることが確認できた。ただし、その違いはわずかで、誰もが明らかに認識できるような差異とはいえないものだった。

しかしながら、日頃から日本人が無意識に見ている日本の風景には、必ず湿度や空気感の経験が蓄積されているはずである。それはもちろんスナップ写真や映画のショット画像にも記録される。実際に日本での映画撮影の場合、天候による色温度の上昇を補正するために、しばしば赤色の色補正フィルターが使われる。注目すべきはそのような色補正を行わない映像である。先述した海外作品はいずれも東京をゲリラ撮影したもので撮影時の入念な色補正は行われていないことが確認された。また北野作品はフィルターと現像時の色補正をあえてしなかった作品である。そのような人為的な加工のない直接的な映像、あるいはアマチュア映像や即物的なスナップ写真の類にこそ、その地の風土が顕著にあらわれることは当然ではあるが、我々はそのことを忘れがちのように思われる。

（くわばら よしひろ／関西学院大学文学部）

## スーパー・インポーズ定着以前のトーキー・プレゼンテーションについて ——サイド・タイトル、X版を中心に

成田 雄太

現在、日本における外国映画のプレゼンテーション手法としてはスーパー・インポーズ（スーパー字幕：以下スーパー）がひとつの主流としてあるが、トーキー導入期の一九二九年からスーパー定着までの約十年間は様々なプレゼンテーション手法が混在した時期であった。本発表は、スーパー定着以前のトーキー・プレゼンテーションについて、サイド・タイトルとX版（エックス・ヴァージョン）という、現在では名前を聞くことさえ難しい二つの手法を中心として見ていくものであった。それによって、日本におけるサイレントからトーキーへの移行が、外国映画興行の領域においてどのように行われたかを明らかにすることを目的とした。

発表では、はじめにトーキー移行期の外国映画興行状況について概観した。外国映画におけるトーキーの導入は、結果として深刻な観客数の減少をもたらすことになった。その主たる要因は言語の問題であり、各映画会社はトーキーの外国語を理解させるための研究を行う必要に迫られたのである。スーパー以外の代表的な試みとしては、スクリーンの右側にもう一つ幻灯応用のスクリーンを設置してそこに日本語訳の字幕を表示するサイド・タイトルと、映像と映像の間にトーキーを書き起こした英語の中間字幕を挿入するX版が挙げられる。このような整理を行った上で、以降本発表では前記の二つを取り上げ、これらがどのように評価されていたかを当時の新聞記事や映画雑誌を通して見ていくことを示した。

前半ではサイド・タイトルについての資料を具体的に見ていった。そこから、サイド・タイトルには画面と字幕スライドとの間に距離があるために視覚的な混乱をきたすという欠点があったものの、画面自体を損ねないために作品のオリジナリティを保護したまま作品を上映できるという利点も存在したことを示した。後半ではX版についての資料を具体的に見ていった。そこから、X版には場面の中断による作品の真正性の破壊という欠点があったものの、字幕の情報量が少なくすむという利点が存在したことを示した。これらの特徴から、サイド・タイトルは検閲逃れも込みで外国映画をオリジナルのまま公開するための方策となり、X版は聴覚情報を中間字幕化することでサイレントの制度を維持したままトーキー化することができるという、それぞれスーパーとは別の可能性が期待されていたことを指摘した。

以上の議論を経て最後に、スーパーの定着過程についての検討を行った。スーパーはトーキー・プレゼンテーションの問題を根本的に解決するものではなく、あくまでも「現状で最良」のものにすぎないと捉えられており、本発表で指摘したようにサイド・タイトルやX版の方が優れているとみなされていた点もあったのである。そのことから、結論としてスーパーの定着を正確に記述するためには、他のトーキー・プレゼンテーションとの関係を慎重に捉えることが必要であると主張した。

タイトル変更について

概要集ではタイトルを「サイド・タイトル、X・ヴァージョンを中心に」としていたが、実際の発表では「X・ヴァージョン」の部分と呼称としてより定着していた「X版」に改めた。

（なりた ゆうた／山形大学人文学部附属映像文化研究所）

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 12  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 連鎖する切腹 ——三島由紀夫と残酷時代劇

雑賀 広海

三島由紀夫が監督と主演を兼任した『憂国』(1966年)と、五社英雄が監督して勝新太郎や石原裕次郎らと三島が共演した『人斬り』(1969年)において、三島は切腹を繰り返す。『憂国』の切腹シーンは裂かれた腹から内臓が漏れ出るといったグロテスクな描写がなされ、『人斬り』ではそのようなグロテスクなショットはないが、三島の傍に置かれたカメラが切腹をする身体の動きを克明に描き出している。本発表では、三島が演じた二つの切腹シーンに注目して、両者が表現する残酷性について考察した。

最初に論点としたのは残酷時代劇と呼ばれるジャンルと三島の美学との差異である。残酷時代劇の名は、1960年代以降の時代劇映画がそれまでとは異なり過剰な残酷描写を売りにしたことに起因する。契機となったのは黒澤明が監督した『用心棒』(1961年)であり、この潮流のなかで小林正樹監督の『切腹』(1962年)は生まれた。『切腹』は切腹という行為を主題とし、様式美に覆われた行為自体の残酷性を暴いている。三島はこの作品を高く評価するものの、残酷性を強調することによって逆説的に切腹の様式美が浮かび上がると論じた。三島が提起した切腹の美学は『憂国』において実践される。『憂国』では『切腹』を凌駕する先述のようなグロテスク描写がされるが、形式性により重点を置いている。というのも、本作は能の舞台形式を取り入れ、音は『トリストタンとイゾルデ』の音楽が流れるだけというような特殊な演出となっているからである。

次に論点としたのは、三島の美学と残酷時代劇との混交である。『人斬り』に三島の起用を提案したのは、本作を監督した五社英雄だった。三島が配役された人物は物語上で切腹をすることになっており、『憂国』における壮絶な切腹が起用の理由となったことを五社が語っている。五社は黒澤以降の残酷時代劇を代表する監督であり、流血や人体破壊の描写を好んで描く。しかし、『人斬り』の切腹では『憂国』のような直接的なグロテスク描写は避けられ、形式性も放棄されている。その一方で、三島を横から長回しで捉えるカメラは、切腹をする身体の動きを記録する。

以上のように、『憂国』と『人斬り』の切腹は性質が異なるが、三島にとっては『人斬り』の切腹も満足するものであった。従来の言説では、『人斬り』の切腹は三島のナルシスティックな欲望を満たしたとされてきたが、それだけではなく『憂国』で実践された三島の美学との接点もあったのではないかと。すなわち、それは情動である。感情と区別される情動は顔の表情で表現されるものではなく、身体的なものによって直感的に観客に作用する。『憂国』と『人斬り』の切腹はどちらも顔の演技ではなく身体グロテスク描写や身体の動きが強調されていた。今後は三島の映画論や舞台演劇論に見られる俳優についての議論とブライアン・マスマイヤスティープン・シャピロなどの情動理論との接続を試みたい。

(さいか ひろみ/京都大学大学院人間・環境学研究科博士課程)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 12  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 映画制作実習の副次的教育効果

元村 直樹

映画や映像を実際に制作する実習の主な目的は、映像にまつわる知識や技能を学修すること、そして、映像メディアや映像表現の特性について考えを深めることにあるだろう。しかし、教育を実践する中でそれ以外の教育効果があると感ずることがある。そこで、映画を制作する実習をとまなう授業を実施し、どのような副次的教育効果があるかアクティブ・リサーチを行った。

授業は、2015年4月から2016年1月まで早稲田大学で実施した。授業時間は14時40分から18時まで。授業回数は全28回。前期に企画、脚本、撮影の講義と実習を行い、後期に撮影、編集の講義と実習を行った。18名の履修者が4班に分かれ映画を制作。最終回に上映し講評を行った。

本研究の方法は以下の通りである。授業の主な目的である、映画制作に関する知識と技能の向上の度合いを、企画、脚本、制作、演出、撮影、照明、録音、美術、編集、整音の10のパートそれぞれについて受講者に自己評価させた。そして、副次的教育効果があったかを検証するために、社会人基礎力、すなわち、主体性、働きかけ力、実行力、課題発見力、計画力、創造力、発信力、傾聴力、柔軟性、状況把握力、規律性、ストレスコントロール力の12の能力要素それぞれの向上の度合いを自己評価させた。また、どのような講義や講習が足りなかったか、他のアクティブ・ラーニング型の授業との比較、授業の良かった点と改善点についても回答させた。

授業の本来の目的である映画制作の知識と技能の向上を確認することができた。すべての受講者がいずれかのパートを担当し、そのパートの知識と技能の向上があったと評価した。担当しなかったパートでも、講義や講習、班員の仕事を見ることで知識や技能を向上させた。

副次的教育効果を検証するために自己評価させた社会人基礎力については、すべての能力要素の向上を確認することができた。この結果と受講者の回答を考察し、その要因を以下の4点にまとめた。

映画は一人では作れないという点、映画を作るには多くのコミュニケーションが必要となるという点、映画は完成までに時間がかかるという点、映画は結果が見えやすいという点である。これら4つの要因により副次的教育効果が生まれたとの結論にいたった。

(もとむら なおき/早稲田大学基幹理工学部講師)

## 新藤兼人の大地と家と人と

高城 詠輝

新藤兼人の監督作品を、その映像を中心に考察した。そこから、新藤の長年の創作活動を支えてきた、彼の映画製作の技術を明らかにしていく意図からである。

### ・作劇

新藤の作劇術は、近代戯曲から培われたとされるシチュエーションの繰り返しと差異化などが挙げられる。今回は遺作である『一枚のハガキ』の詳細なセグメンテーションを作成し、作品前半の大竹しのぶ演じる友子が主人公となって展開する三十分から、シチュエーションの繰り返しと差異化（二人の夫の出征と戦死、義父と義母の死と葬式）がみられたことを指摘した。これらの場面は映像としても類似性が強く、二人の夫の出征、白木の箱で帰還するシーンや義父と義母の出棺シーンは、茅葺の大きな家を真正面からとらえた映像で、小さな登場人物が画面下半分を左右に移動するというほぼ同じ画面構成になっている（これは下記の映像の1, 2の特徴でもある）。

### ・映像

新藤の監督としての技術を、映像を中心に考察し、九つの要素にまとめた。

- 1、画面が平面的、絵画的。一枚絵に感じる（カメラの不動）
- 2、不動のフレーム内の人間の横移動と例外的な縦移動
- 3、特権的なまなざしをカメラに与える

この三点から、新藤のイメージが連続した映像ではなく、一瞬の映像の断片ではないか、そしてそれを映画としているのではないかと思われる。

- 4、セリフが直接テーマを表す（作劇）
- 5、劇中劇を用い、意味の二重化から意味が開いていく効果を狙う（作劇）
- 6、シリアスなシーンとコミカルなシーンの緩急（作劇）

この三点は特に作劇と関連しており、また劇中劇は鑑賞者の教養に左右される。

- 7、性の描写のミザンセンの強烈さ
- 8、要所となるシーンに移動俯瞰撮影を使う
- 9、農業、大地や海、空の美しさ

この三点はフレーム内の対象物の映像としての質に頼ることになる。つまり、被写体を選ぶこと、どうフレーム内に配置するかが新藤の演出となる。

### ・課題

映像の語りとして私小説的なのかという質疑があり、確かにその視点としての考察がなかったので、改めて課題としてまとめなおした。作劇という点からみると、自分や家族、身の回りの者を映画の題材としているため、新藤兼人の監督作品は私小説的な要素が強くなる。しかし映像の語りという側面からみると、映像の要素の1や9で挙げている登場人物を自然や建物との対比で置く新藤の画面構成からは、客観的な視点を感じる場面が多い（当然ながら一部例外はあり、それは映像の要素の3にあげた特権的なまなざしで、位牌や写真という死者の視点がみられる。また会話や格闘シーンなどにPOVショットがある）。したがって映像からみると必ずしも主観的な、つまり私小説的な作品ではない。だがその映画を撮る新藤兼人監督の存在を考えると、私小説的な作品という考察もまた否定できないのではないかと。

（たかぎ えいき／尚美学園大学非常勤講師）

## 「労働衛生3管理」から考える映画フィルムの保存 —— 長期保存のための環境測定と保護処理の試み

松尾 好洋

### 研究の背景と目的

映画フィルムの現像所ではフィルムの現像や複製を行う各工程において種々多量の化学薬品が使用される。それらの薬品は人や環境に対して有害なものもあり、作業員への健康被害や工場外への排水、排気には十分な注意が必要である。作業環境を良好な状態に維持するための基礎となるのが「作業環境管理」「作業管理」「健康管理」から成る「労働衛生3管理」である。作業環境管理は作業環境の有害要因の発散を防止すること、作業管理は作業員を有害要因の暴露から防止すること、健康管理は健康状態のチェックにより健康を確保することである。

映画フィルムは1950年代まで35mm用として使用された硝酸セルロース（Nitro Cellulose : NC）とそれ以降切り替わる三酢酸セルロース（Triacetyl Cellulose : TAC）とに大別される。両者ともに加水分解することで分子構造が壊れ、NCでは窒素酸化ガス（NO<sub>x</sub>）、TACでは酢酸ガスが発生し、触媒的にフィルムの分解を加速させ、周囲の正常なフィルムの分解も促進させる。

労働衛生とフィルム保存はどちらも環境中の有害要因が人やフィルムに悪影響を与えるという点で一致しており、本研究では労働衛生3管理を用いたフィルムの長期保存について提案する。

### 実験内容と結果

労働衛生における作業場はフィルム保存にとっての保存庫という考えのもと、作業環境管理を「保存環境管理」、作業管理を「保存管理」、健康管理を「(フィルム)状態管理」として、「フィルム保存の3管理」について以下の実験を試みた。

#### ○保存環境管理

測定対象機関として東京国立近代美術館フィルムセンター相模原分館のフィルム保存庫について環境測定を実施した。作業環境測定に準じて測定点のデザイン、サンプリング及び分析を行った。結果は微量ながら酢酸ガスが検知されたものの、ビネガーシンドロームにかかったフィルムが多く所蔵されている庫内でも良好な環境が維持されていた。温・湿度管理や空調・循環設備が適切にコントロールされており、有害ガスの滞留がないことがわかった。

#### ○保存管理

保存管理はフィルムがたとえ劣悪な保存環境内にあっても有害ガスの暴露を最小限に抑えること、また劣化フィルムが自ら発散する有害ガスを保存庫内に拡散させないことが目的である。

そこで、吸着剤を用いて劣化したNCフィルムから発散されるNO<sub>x</sub>とTACフィルムから発散される酢酸ガスの吸着効果を測定した。結果は吸着剤封入後7日間でNO<sub>x</sub>濃度は7.0ppmから0.1ppm、酢酸ガスは380ppmから8.2ppmに低下しており、フィルムのケース内での劣化やケース外へのガスの放散が防げることがわかった。

また、環境中の有害ガスから銀画像を保護する化学処理を行った結果、未処理のものは著しく褪色と変色が進行したが、保護処理したものはほとんど劣化しなかった。

#### ○状態管理

フィルム状態を管理するために劣化基準を定め、劣化レベルに合わせて最適なメンテナンス方法を検討した。加水分解初期のフィルムについては早期の水洗処理によって酢酸濃度が低下し、ビネガーシンドロームの進行を防ぐ効果があることが分かった。

### まとめ

フィルム保存の3管理を用いた実験ではそれぞれ一定の効果が見られたため、3管理を同時に、かつ継続的に実施することによって環境中の有害要因からフィルムを保護し、さらに長期的なフィルム保存が期待できるようになる。

（まつお よしひろ／株式会社IMAGICA ウェスト  
フィルムプロダクションディヴィジョン）

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 14  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 複製技術時代の映画経験 —— 戦前期日本における時間 的に構造化される受容空間に ついて

近藤 和都

複製技術時代の映画受容は、モノとしてのフィルム/映写機/スクリーンといった装置の複合を通じて実現する実践である。そのため映画経験の内実を明らかにしようとするならば、これらの装置が映画受容を重層的に構造化する様相を分析する必要がある。このうち映画館に敷設される映写機/スクリーンに関しては、初期の映画館のあり方やトーキー化の過程に焦点を当てる研究において着目されてきたが、そのような場で上映されるソフトである「モノとしてのフィルム」を分析する研究は相対的に少ない。だが「映画を観る」という状況が設定されるためには「モノとしてのフィルム」が不可欠であり、そのため映画受容は「モノとしてのフィルム」の存在形態およびその配給システムのあり方に基本的に条件づけられているといえよう。

以上を踏まえ本報告では、映画配給システムの歴史的変遷をたどることと、「モノとしてのフィルム」がどのように各映画館をめぐっていったのかを分析した。とりわけ、日本においては「モノとしてのフィルム」が複製技術であるにもかかわらず稀少であったという事実に着目し、映画上映の順序を決定する配給システムが映画館=受容空間を時間的に階層化する作用に分析の焦点を置いた。こうすることで従来の空間論的アプローチに傾斜してきた映画受容に関する議論に時間論的なアスペクトを追加し、より動態的な分析枠組みを提示した。

まず先行研究を検討しながら、常設館が増え、映画興行が制度化され始めた1910年代においては「モノとしてのフィルム」の本数が非常に少なく、その結果映画受容において地域間で大きな「時差」が生じたことを確認した。その後、1920年代後半から30年代にかけて、とりわけ洋画興行において増えた複数地域における「同時封切り」の実践を分析した。映画受容における「時差」が縮減した現在では一般的な、「同じ映画を同時的に観ている人々が全国にいる」という観賞経験が当時においてどのような意味を持っていたのか、このことを論じた。

最後に、1930年代にかけて同時性の感覚を媒介し始めた映画が国家権力に活用されていく様相を確認した。1942年に設立された映画配給社は、それまで民間に委ねられていた映画配給を一元的に管理することで、「全国同時封切り」を積極的に行うことができた。いわば映画がラジオ・テレビ的な放送機能を帯び始めたといえよう。このような映画のマスメディア化はどのような配給システムにおいて可能になっていたのか、このことを論じた上で、それが映画受容に与えた作用を分析した。とりわけ、国内においては映画受容における「時差」が消えていくのに対し、映画を観ることが非常に困難な戦地においては「時差」が極限に達していたという対照的な状況に着目し、両者の経験の差異から当時の映画受容の性質について考察した。

(こんどう かずと/東京大学大学院・日本学術振興会特別研究員)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 14  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 小津安二郎研究における「ネ ガ・シート」の活用可能性に ついて —— 『お茶漬の味』『東 京物語』『早春』を中心に

伊藤 弘了

小津安二郎をめぐる言説は年々厚みを増しており、さまざまな論者による多様な観点からの研究が進んでいるが、一次資料を用いた実証研究にはなお探究の余地があると思われる。とりわけ、「ネガ・シート」あるいは「撮影データシート」と呼ばれる資料群は、小津映画に新たな光を当てる可能性を孕んでいる。ネガ・シートとはOKテイクのオリジナル・ネガから編集の段階で切り捨てられたカット頭およびカット尻を、撮影データの記載された厚紙に貼付して整理した資料である(図版参照)。鎌倉文学館には『お茶漬の味』(1952年)『東京物語』(1953年)『早春』(1956年)の撮影データシートが寄託されている。大会発表では、これらの資料をめぐって発表者が進めているリサーチの途中経過を報告した。

ネガ・シートには映画撮影時の貴重な記録が残っている。具体的には「Date. (日時)」「Weather. Light. (天候、昼夜の区別)」「f. (絞りの数値)」「Shutter. (シャッターの開角度)」「Filter. (フィルター)」「Lens. (レンズの種類)」「Distance. (撮影対象とカメラの距離)」「Dev. Time (フィルムを現像液に浸しておく時間)」等についての記載がある。

発表者が特に注目したのは、レンズの種類である。一般に小津は50mmの標準レンズを使用したと言われるが、資料をつぶさに検証すると、必ずしもそうではなかったことが明らかとなる。資料からは、たとえば、『東京物語』や『早春』で40mmレンズが使われていたことがわかる。40mmレンズでは画面はやや広角気味になる。先行研究では、ロケーション撮影においてカメラの引きが取れなかった場合に40mmが使用された可能性を指摘しているが、セット撮影で40mmが使用されている理由は判然としない。文字通りmm単位で構図にこだわった小津が、あえてレンズを使い分けた理由について、継続して調査中である。



『東京物語』のネガ・シート(鎌倉文学館寄託) / © 松竹株式会社

(いとう ひろのり/京都大学大学院人間・環境学研究科博士後期課程)

## 大学における初歩的映像制作の授業実践 —— 造形ワークショップを題材とした映像制作

宮下十有

発表者の所属するメディア情報学科では「映像」を始めとする「メディア」に関わる教育を行う。映像制作者の育成にこだわらず、広くメディアを理解し、それに関わる教育を実践している。映像による非言語的な要素も含んだ表現活動を、高校までの教科「情報」「美術」での映像リテラシーや表現の手法として学ばれているが、これらの学びは学生自身には意識化されていない。また、撮影、編集やその機材への強い興味はあるが、「何をテーマとする映像を制作したらいいのか」が明確ではない。大学1・2年次において、家族や友人など個人的な関係性での映像制作はできるが、より広く社会に拡がる映像への意識が希薄である。

本発表では、映像制作にかかわる教育の初期段階において、映像と同様に非言語的表現を含んだ造形ワークショップを取り入れ、スライド形式の映像制作とを組み合わせることで、表現活動を促す場づくり、学生によっては苦手に感じていた美術や情報を再び学び直し(リメディアル)、再チャレンジすることの有効性、既定のテーマを提示することによる「伝える対象者と内容を意識した映像制作」の意識付けについて、受講生の受講状況と制作のプロセスの観察、随時コメントや作品の自己評価・相互評価を分析、検証する。共同研究者である堀祥子氏(名古屋女子大学文学部児童教育学科)が造形ワークショップの企画、実施、評価・検証を行い、映像制作にかかわる企画・指導と評価・検証は発表者が行う。

本研究の実施授業は、『映像・音響情報論』(大学1・2年生対象)であり、授業内での実践的な映像制作にあたり造形ワークショップを実施し、「対象者を想定し、自身が体験したワークショップの手順や魅力を映像で伝える」ことを課題としている。2013年度～2014年度の「線から面をつくらう」、2015年度「カラフルクレヨン」の製作と描画」映像分析・制作と評価、プロジェクト全体の企画・実施について言及する。授業は①映像と音響、文字情報の関係性の分析と理解②ワークショップ(2回実施)③視聴者の想定、伝えたいテーマ、内容の設定、映像編集④上映会での相互評価の4つのフェーズで構成される。2013・2014・2015年のワークショップは、いずれもシンプルで、何度もチャレンジでき、手先の器用さや描画能力に関係なく、魅力的な作品が出来る。ワークショップを再現できる環境は、製作プロセスの再確認や、画像・映像の追加撮影・再撮影が可能になった。自身が体験しそれを繰り返すことが、造形ワークショップの「魅力」を実感し「表現したいこと」が明確になり、自分が作った作品への向上心を促進させ、画像・動画で物語る表現活動のリメディアルが行われていたことが観察された。今後、新たな映像制作環境への対応や、学生の学習段階における新たなプログラムの開発が課題となっている。

(みやしたとあり/相山女学園大学文化情報学部メディア情報学科)

## 映画「四谷怪談」考 —— 深作欣二『忠臣蔵外伝 四谷怪談』における「傍観者」の視点

広瀬 愛

本発表は、日本映像学会第41回大会での研究発表(「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」)を通して得られた課題に対し、さらなる考察を深める目的で行なった。前回の研究の結果、この作品において「忠臣蔵」に「四谷怪談」を持ち込んだことの積極的な意味はどこにあるのかという疑問が生じた。この疑問に基づいて、最終場面の表象に考察を加え、この作品における「四谷怪談」の世界が、「忠臣蔵」の世界に対してどのような役割を果たしているかを明らかにする目的で研究を行なった。

研究方法としては、この映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』に見られる伊右衛門の「まなざし」を全編にわたって検証した。その結果、冒頭の浅野内匠頭の切腹の場面で伊右衛門のまなざしが強調されていることがわかった。

浅野内匠頭が切腹に及ぶ場面には、民谷伊右衛門のまなざしが強調される三つのカットが入る。刀に懐紙を巻く様子を凝視するカット、介錯人の刀が外れたのに驚き立ち上がるカット、介錯人が浅野に刀を振り下ろす様子を凝視するカットであり、この映画では、主君の切腹という発端において、伊右衛門がその始まりを「見る」ことが強調されていることがわかる。また、シナリオでは伊右衛門がこの場に同席しているという描写はない。つまり、この場面は、撮影にあたって伊右衛門を登場させ、さらにそのまなざしを強調する演出が加えられていったことがわかった。

このことから、この作品は、シナリオではなく「映画」の全体構成において、伊右衛門が「忠臣蔵」の始まりを「凝視」し、その結末を「傍観」する構造になっていることが見て取れた。この映画では、冒頭と最終場面に、伊右衛門の「赤穂義士」を見るまなざしが挿入され、その結果、見る主体としての「四谷怪談」、見られる対象としての「忠臣蔵」という構造が成り立っていることがわかった。

鶴屋南北の『東海道四谷怪談』の初演時の上演方法を踏まえると、当時の観客にとって『東海道四谷怪談』を見ることは、その背後に『仮名手本忠臣蔵』を見ることであり、ここでの「忠臣蔵」は、町人の観点から見た「忠臣蔵の変調」であったと考えられる。この構造は、映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』にもつながっていると言え、この映画では、伊右衛門が「見たもの」としての「忠臣蔵」が描かれる。この伊右衛門の「まなざし」は、赤穂浪士を賛美するものでも、アンチの立場から批判するものでもない。伊右衛門が傍観者の立場として「忠臣蔵」を見る構造は、価値判断のためにある事象の善悪・長短のすべてを見ようとする意味での「批評」であると考えられた。

以上の考察から、映画『忠臣蔵外伝 四谷怪談』において、「四谷怪談」は、それ自身が「忠臣蔵」を映し出し、伊右衛門が「傍観者」のまなざしから「忠臣蔵」の顔末を見る構造によって、「忠臣蔵」の批評として位置づけられていることが明らかとなった。

(ひろせ あい/尚絅学院大学総合人間科学部表現文化学科)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 16  
日本映像学会第 42 回大会・研究発表 [2016 年 5 月 29 日/日本映画大学]

## 子どもの記録と 8 ミリフィルム アーカイブ ——ウェブ社会に生きる私たち にとって

高橋 克三

ウェブ社会に生きる私たちにとって、地域の昔の 8 ミリフィルムの映像アーカイブは、どんな意味を持つだろう。その理解の糸口は、子どもの記録にある。

[ 地域映像アーカイブへの関心の高さ ]

東京都北区で「映像アーカイブによる街おこし」\* を始めてから、今年で 4 年目になる。8 ミリフィルムなど個人の撮ったプライベートな記録を街の記憶として継承していこうというのがこの事業の目的だ。それは、他者が撮影したプライベートな過去の記録と向き合う中から現在の私が見えてくる日々であった。3 年間で集まったフィルムは、500 本を超える。その映像を編集して 68 本の DVD を作成。中央図書館で貸し出しが始まっている。上映会は、既に 8 回行っていて、延べ 1000 人を超える人が参加。毎回抽選での入場になっていることから区民の関心は大きく、入場者へのアンケートでも満足度は非常に高い。

[ 地域映像アーカイブが明らかにしてくれたこと ]

私たちは、グローバルビレッジという言葉に表されようように距離を縮めることをよしとする社会に生きている。人を空間から解放する方向へのシフトだ。監視や盗聴もテロや犯罪の防止のために必要な処置として受け入れられつつある。介護やカウンセリング、ケア産業など、公私がいまになり、脳死、安楽死、生命維持など命にまで公やビジネスが入り込んできた。効率の極限までの追求は、自己にもおよび、さまざまな可能性を試してみることなく、あらかじめ捨ててしまう危険を孕んでいる。アマゾンのおすすめ本が、だんだん自分の好みに合ってくる気味の悪さは誰もが経験しているであろう。

8 ミリフィルムに残された映像の子どもへの距離は短い。撮影者と子どもとの信頼関係が安心した表情から伝わってくる。ウェブ社会のように子どもに社会がダイレクトにつながるのではなく、子どもを家族やご近所というコミュニティが優しく包んでいる。上映会では、撮影者や被写体になった人が、映像を見ることによって、また観客に語り掛けることによって、自己や他者と物語り、記憶を生成していく。それは今、ここにあるもので、ストックされたデータからの予定調和、宿命ではない。その記憶は、地域という特定の場所に結びついている。人は、自己や他者と物語ることによってコミュニティをつくるのだろう。地域で小さな上映会を繰り返し、語り合い、記憶を再生産していくことの大切さを感じている。街に商店がなくなり飲み屋街になってしまったため、息も絶え絶えになっていた赤羽 1 番街の馬鹿祭りが、60 年前の映像に触発されて見事に復活してきている。コミュニティの新たな担い手が現れたからだ。街だけでなく、誰にでも記憶のある子どもの時間の映像が、見えにくくなっているコミュニティ、家族とかご近所をくっきりと浮かび上がらせていく。

\* 北区政策提案協働事業「映像アーカイブによる街おこし」

(たかはし かつぞう/街づくり・フロンティア 21、株式会社ワトソンス)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 16  
日本映像学会第 42 回大会・研究発表 [2016 年 5 月 29 日/日本映画大学]

## 「アニメーション」から「アニメ」へ——草月アニメーションを源流とするアニメーションの系譜についての考察

森下 豊美

国内の個人によるアニメーション制作が始まったのは 1917 年、当時「楽パック」の漫画家であった下川四天による黒板アニメーションからだと言われています。以後アニメーション制作者も徐々に増え、プロダクションシステムによる商業作品も作られていきますが、1960 年になり、久里洋二、柳原良平、真鍋博による「アニメーション 3 人の会」が草月アートセンターで発足し、個人/作家による実験性、芸術性を重視したアニメーションも作られる様になりました。現在その系譜は美術系大学の学生及び出身者を中心に引き継がれ、世界の名だたるアニメーション映画祭で日本作品は高い評価を得ています。しかし国内にはこれら映画祭で発表される作品以外にも現代美術作品、アマチュア（小型映画）作品など、違う評価軸や文脈を有する個人によるアニメーションやアニメーショングループの存在が確認出来ますが、それらの類似や相違、または関連性の有無について言及する研究がほぼ無いのが現状です。本研究では 1960 年以降の個人制作によるアニメーションのグループや作家を、アニメ雑誌や当時の上映パンフレットなどを中心に調査及び関係者へのインタビューを試み、今まで言及されてこなかった各アニメーショングループを隔てる異なる歴史、文脈、価値観等を検証しました。

また第 42 回大会での発表では草月アートセンターを源流とする国内の個人制作アニメーションの系譜を中心的に辿りながら、草月解散以後の作家達によって設立された日本アニメーション協会による後進育成活動とその功績、またアニメーション愛好家グループによる「全国アニメーション総会」から生まれた上映会「PAF」を経て、今まで見過ごされて来た一般大学のアニメ研究会による自主制作アニメ上映組織「アニメーション研究会連合」に至る流れを検証しました。現在は接点がない幾つかのアニメーショングループですが、80 年代の PAF では実験性とアニメ文化が共存し人的交流もあり、その結果日本を代表するアニメ監督や作家、研究者、大学講師など様々な人材を輩出しました。「アニメーション」と「アニメ」両者を許容し影響を与え合う「場」や「機会」の重要性を「PAF」から再考する必要性を言及しました。

(もりした とよみ/京都精華大学大学院マンガ研究科博士後期課程、  
名古屋学芸大学非常勤講師)

## 『宗方姉妹』における京都の都市イデオロギー

須川まり

## I. 研究の目的・動機

観光学では、映像と観光を巡る研究書が増えているのは既知の通りである。しかし、その多くは映像作品がもたらす経済効果や、ここ20年間に発表された一作品（あるいは一シリーズ作品）から地域イメージを分析するものである。本発表では、1960年代以降の観光ブームが起きる以前の観光表象を探るにあたり、手始めに小津安二郎作品を取り上げた。

## II. 研究の内容と方法

筆者は、小津安二郎が戦後観光都市として京都を描いた点に注目した。京都が登場する小津作品として、『晩春』（1949年）、『宗方姉妹』（1950年）、『彼岸花』（1958年）、『小早川家の秋』（1961年）、TVドラマ『青春放課後』（1963年；共同脚本）の5本が挙げられる。前半4本の主人公は京都出身ではなく、旅先として京都を訪れる。

デヴィッド・ボードウェルは、小津が封建的な家族像を描き続けたことで、1980年代の映画評論家の間で伝統主義者か自由主義者かに評価が分かれたと指摘している<sup>1</sup>。特に、伝統主義の象徴として京都が捉えられることも多く、京都の観光的側面ばかりを描いたことで、表面的な都市表象にとどまっていると述べる先行研究も存在する。しかし、このような指摘を受けるのは、そもそも小津が京都をよそ者（観光客）の視点から描こうとしたからではないか。本発表では、『宗方姉妹』における都市イメージを比較分析することで、観光都市京都の核となるイデオロギーを探った。

## III. 研究の結論

『宗方姉妹』には、東京とそれに対比する関西の3都市（京都、奈良、神戸）が登場する。奈良、京都は戦前の古いイデオロギーを物質的に残した都市として、東京、神戸は戦後の新たなイデオロギーを纏ったモダンな都市として扱われている。このような都市の比較は、『東京物語』（1953年）でも行われている。『宗方姉妹』の場合、京都御所を訪れた際の姉妹の台詞に、一種の京都の都市イデオロギーを投影している。例えば、姉妹は東山の風景に紫のイメージを重ね、「山紫水明」を想起させている。山紫水明とは、江戸時代に頼山陽が自身の書齋から見えた鴨川と東山の風景を表した、京都を象徴する概念である。林屋辰三郎は1962年出版の『京都』<sup>2</sup>で山紫水明が現代にまで通用する京都の代名詞であることを指摘している。さらに、本作が制作された1950年は、京都市が住民投票による市民の同意のもと京都国際観光都市建設法を制定し、政治的にも新たに国際観光都市として出発することを決めた重要な年でもある。

小津は、姉妹や都市の新旧のイメージを対比させ、インタビューで発言した自身の価値観である「変わらないことこそ新しい」を纏った観光都市として京都を描いている。

## 注

1. ボードウェル、デヴィッド『小津安二郎 映画の詩学』（原著1988年）杉山昭夫訳（青土社、2003年）。
2. 林屋辰三郎『京都』（岩波書店、1962年）。

（すがわ まり／奈良県立大学地域交流センター特任講師）

## 大学に於けるグループ制作の映画製作と劇場公開上映による教育効果——大学創立65周年記念事業の映画制作プロジェクトについて

栗原 康行

## 研究の目的 / 動機

当初、大学の映像制作の授業では、いわゆる映像制作実習や学生の自由な映像制作の授業を行っていた。しかし芸術工学部というのはいわゆる美大でもなければ映像専攻のある専門大学や総合大学でもない。そこに所属する学生にいわゆる完全な自主制作や自発的な作品制作だけを期待していても頻繁に秀作が生まれでてくる訳ではない。そこで、まずは2008年頃からショートムービーを相互協力しながら作成する試みを始め、やがて現在では学生映画を毎年劇場公開するまでになった。

## 研究の内容 / 研究したこと

学生主体で「夢時計」というオリジナルの映画（70分）を制作し、東海地域では最大規模の商業映画施設（名古屋ミッドランドスクエアシネマ）で公開を行った。その上映会の模様や、映画の様子がマスコミで取り上げられたことや撮影中の様々なトラブルを乗り越えることでの学生の教育効果や彼らの成長の様子などを考察した。

## 研究の方法

この映画制作は今から65年前の大学創立当時の様子を、当時の学生だった方々から聞き取り取材を始めるところから始め、企画を検討した末「合成を使わないタイムスリップもの」という「学生映画」や「自主映画」と呼ばれるものがおおよそ立ち入れない難しい（制作困難な）領域へと踏み込み、またオリジナルサウンドトラックはまったく電子音楽を使用せず（一部効果音のぞく）生演奏によるフルオーケストラ録音、かつ上映の際には生のオーケストラによるテーマ曲演奏を行うという、こちらも自主映画と呼ぶには非常にユニークな発表形態になったのではないかと考えているものである。それらを通じての大学教育の効果を検証した。

## 研究の結論、判明したこと

映像制作実習などで学内での撮影と公開の前提の映像であってもそれなりに教育的効果はあろう。しかし、劇場公開を前提にプロの役者を起用し、一般の入場者の来場を覚悟して制作する映画では責任感がまったく違う。もちろん大変なプレッシャーである。しかし、そのようななかで行われた撮影、演出、編集、ミックスダウン、スケジュール管理、広報宣伝、外部との折衝とどれもが「学生だから」という甘えで許されないレベルで行われた。だからこそ、そういう日々での学生の成長は著しく、一般の大学生の1日とは密度が違う。しかし一方で学生も教員も夏休みや正月休みを当初から諦めている。そう言う覚悟がなければ出来ない映画 / 教育プロジェクトであろう。

（くりはら やすゆき／名古屋市立大学芸術工学部）

Image Arts and Sciences 176 (2016), 18  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## ポルノとしての日活ロマンポルノの確立——『団地妻 昼下がりの情事』の特異性

鳩飼 未緒

本発表では、日活ロマンポルノ（以下ロマンポルノ）の第1作、『団地妻 昼下りの情事』（1971年、以下『昼下りの情事』）について論じた。ロマンポルノは成人映画であるためにこれまで等閑視されてきたが、戦後、世界的には映画の革新的実践が既存の枠組みの外側で生まれていったなかで、日活という撮影所の内部で誕生し、日本映画に革新をもたらした例外的事象として映画史上極めて重要である。そこでロマンポルノ研究の第一歩として『昼下りの情事』を取り上げ、その矛盾含みの成立過程を明らかにした。具体的には、本作が大ヒットによりロマンポルノを軌道に乗せたにもかかわらず、後のロマンポルノの雛形にはなり得なかった異質な作品であるという矛盾を明らかにした。

論点としたのは、本作が抱え込む二つの特異性である。一つ目は濡れ場を重視し、観客を「ポルノ」に慣れさせる構成になっている点、二つ目は女性の性的欲望の追求が男性の脅威であることが前面に出ている点だ。この一見矛盾する性質が同居するため、本作はロマンポルノを確立させながらも後の作品群とは隔たるものになったのだ。

一つ目の点については具体的に、①窃視症的快楽を促す構造②性的なクライマックスの引き延ばし③非ハードコア映画ならではの代替的表現、というポルノらしさを生み出す三つの形式上の工夫に着目し、映像分析を通じて明らかにした。これらは観客に性的興奮をもたらすと同時に性的描写に慣れさせる役割も果たしており、ロマンポルノ第1作ゆえの工夫だと言える。そしてこれらの工夫によって、『昼下りの情事』は広く受け入れられたと考えられる。その限りにおいて、本作はポルノらしい映画であることによりロマンポルノを確立させたと言える。だが本作は、そのポルノらしさとは相容れない要素を含むという点で異質である。

その要素とは、論点の二つ目、女性の性的欲望の追求が男性にとっての脅威になっているという点だ。ロマンポルノは男性観客をターゲットに製作され、同時代的にはほぼ男性のみに受容された。にもかかわらず本作においては、性に積極的になった女性が男性に破滅をもたらす危険性が前面に出ており、男性観客が単純に性的表象を享受するユートピア的なポルノとは隔たっている。発表では、この危険性が白川和子演じるヒロインの律子とその夫（浜口竜哉）の関係の描写を通じて明らかになることを示した。

こうして『昼下りの情事』は濡れ場を重視した形式上のポルノらしさによりロマンポルノを定着させた一方で、ポルノらしいユートピアではなく、性的な女性もたらす男性への脅威を描いたため矛盾をはらむ映画となり、後のロマンポルノの規範にはなり得なかった。結果、ロマンポルノは10分に1回の濡れ場を作るという定式を受け継ぐことで路線として成立しながらも、本作が提示した「ポルノ」の規範からは逸脱することで発展していったのだ。

(はとかい みお/早稲田大学大学院文学研究科演劇映像学コース  
博士後期課程)

Image Arts and Sciences 176 (2016), 18  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 野外上映型映画祭の実践的意義——夜空と交差する森の映画祭などを事例として

矢澤 利弘

本発表では日本における野外上映型映画祭の事例研究を通じて、その実践的な意義を考察した。野外上映型映画祭は、参加者に対して映画鑑賞のハードルを下げ、映画祭を祭りたらしめるための装置となっていることなどを示した。

### 研究の目的

近年、近年、景観を活用しながら野外で映画を上映するスタイルの映画祭（映画上映会）が全国各地で増えつつある。通常の屋内映画館のように理想的とは言えない野外上映会に、なぜ人々は魅了されるのだろうか。本発表では、野外上映型映画祭の現状とこうした映画祭が観客や地域に対してどのような意義を持っているのかを明らかにしようとした。

### 研究の方法

本発表では、野外上映型映画祭のなかで代表的といえる「夜空と交差する森の映画祭」、「逗子海岸映画祭」、「星空の映画祭」という3つの映画祭について、映画祭主催者へのインタビューや現地視察による事例研究を行い、予算規模や観客層、上映作品の傾向、運営方針などについて比較分析を行った。

夜空と交差する森の映画祭は、自然に囲まれた大規模な公園内に設置した複数のスクリーンで、夕刻から早朝にかけてオールナイトで映画を野外上映するイベントである。逗子海岸映画祭は、毎年4月下旬から5月上旬のゴールデンウィークの期間を中心に、神奈川県逗子市の逗子海岸で開催されている。また、星空の映画祭は、長野県諏訪郡原村にある八ヶ岳自然文化園の野外ステージで前年8月上旬頃から下旬にかけて開催されている映画の野外上映会である。

### 研究の結果

以上の事例を比較検討した結果、野外上映型映画祭は次のような機能と意義を有しているとの示唆を得た。

第1に、映画の野外上映は、映画鑑賞の堅苦しさを払拭する機能を持っている。映画は集中して静粛に見なければならぬという一般的なルールを緩めることによって、映画鑑賞に対するハードルを下げ、文字通り映画祭に「祭り」の雰囲気を作り出すことになる。第2に、野外上映型映画祭は、映画鑑賞体験に地域性を付加するという機能も持っている。屋内で開催される映画上映会と比べ、特徴的な景観と相まって野外で上映された映画については、単に映画を見たという記憶だけではなく、映画をどこでどのような環境で見たのかという体験を観客に強く認識させることになる。第3に、野外上映型映画祭は、参加者が他者とのコミュニケーションを図る場として機能する。静粛に映画を鑑賞するだけではなく、野外上映型映画祭は、積極的ににぎわいを創出するような装置となっている。第4に、野外上映型映画祭は、普通の映画館での映画鑑賞とは異なり、映画を楽しむだけではなく、映画祭の会場の雰囲気そのものを楽しむことができるという機能を持っている。

(本発表は JSPS 科研費 26380556 の助成を受けたものです。)

(やざわ としひろ/県立広島大学経営情報学部)

# 1970年代後半の関西における自主上映とその多様性

田中 晋平

本発表では、1970年代後半に日本各地で展開された自主上映グループの活動をめぐって、発表者が現在取り組んでいる調査の一環として、当時の関西地域における上映活動の研究成果を報告した。当該期の自主上映については、これまでも斜陽化する映画産業の動向やインディペンデントの映画作家たちとの関係、あるいは後のミニシアターの隆盛に繋がる活動として注目される機会がなかったわけではないが、詳しい上映活動の実態に迫った研究は、十分蓄積されてきたとは言いがたい。発表内では、主に京阪神地域に限定して、当時上映活動を続けていた個人やグループの調査を行い、今後の研究の可能性も示唆した。

一般的に自主上映の活動の動機には、商業的な映画の配給や興行システムに束縛されず、「見たい映画を自分たちで上映したい」という目的が掲げられる場合があるが、時代やメディア環境に応じてその傾向にも変化が生じ、個人や組織などの活動形態も一様でない。村山匡一郎が指摘したように、政治的な目的あるいは啓蒙的な目的を掲げる場合もあれば、映画ファン、シネフィルとして行われた上映活動も認められる。そのため発表では、70年代後半の京阪神地域の自主上映を、当時の『プレイガイドジャーナル』や『エルマガジン』に掲載された情報に基づき、①見たい映画の上映を主とする活動、②自主製作の映画の上映を主とする活動、③大学・専門学校などの映研の活動に（各地域の映画サークルの活動、百貨店やホールで行われた名画鑑賞会などは含まない）に区分する作業を行った。また、活動の詳細を探る方法として、自主上映グループが発行した機関誌などの調査に加え、実際に当時の上映活動に関わった方々にインタビューを実施した。以上を踏まえ、発表内では特に大阪のプラネット映画資料図書館や京都のシネマダール、全国の自主上映グループに関わり、映画の輸入や配給を行ったシネマテーク・ジャポネーズの活動などの意義について踏み込んで検討した。

結論として、70年代後半の関西の自主上映には、娯楽映画と芸術的・政治的映画といった区分を踏み越えた、映画の選択基準と受容のための場を形成する試みを認めることができた。多様な映画を見る機会を自ら確保したその活動の中には、単に商業映画のシステムを批判するわけではなく、他の非商業的な上映活動の陥る問題点にも目を向け、映画環境に介入した事例なども挙げることができた。ただし今回の発表は、いまだ聞き取りができた方々が少なかった点は否めず、一つの見取り図の提示に留まった。今後50年代60年代の自主上映や関西地域以外の上映活動などの調査も進め、詳細に比較検討を加える作業も必要とされる。

(たなか しんべい/大阪芸術大学芸術計画学科)

# 小津映画における地方方言の擬似性について

## —— 小津の音声演出

正清 健介

本発表では、小津安二郎のトーキーにおける地方方言の擬似性とその移り変わりを、作品分析と小津自身の発言の双方から明らかにした。

小津映画を方言という観点から見ると、既にトーキー第1作目『一人息子』(1936)で、信州弁として現れていることがわかる。同年4月の『都新聞』のインタビュー記事は、信州弁の使用にあたり小津が目指したものが、実際の信州弁の再現ではなく、「何となくそんな感じの」信州弁であったことを伝えている。トーキー初期の小津は、方言の擬似性に対して驚くほど無頓着であった。その傾向を示す典型例として、トーキー2作目『淑女は何を忘れたか』(1937)において大阪の節子を演じる女優として東京出身の桑野通子を起用しているという点が挙げられる。関西と何の縁もゆかりもない桑野にどうして小津は、浪華娘を演じさせたか。

これは、『早春』(1956)以降の作品での態度とは明らかに異なるものである。『早春』以降、小津には、京都出身の田中春男に4作品に渡って大阪弁を話す人物を演じさせるというように、物語上の地方方言話者をその地方出身の俳優に演じさせる傾向がある。さらに同時代の他の監督に目を向ければ、この桑野の起用における態度は、『浪華悲歌』(1936)／『祇園の姉妹』(1936)で大阪出身の山田五十鈴を起用した溝口健二の態度とも異なる。

では、こうした小津の方言の擬似性に対する無頓着な態度は、いつごろまで続いたのだろうか。というのは、『早春』で関西人田中を起用し始めた小津の態度は、配役の面で、トーキー初期の態度とは明らかに異なるからである。1952年、『お茶漬の味』撮影中、志賀直哉との座談会で、映画における方言が話題に上がった際、小津は「匂いが出る程度に」と発言している。この「匂いが出る程度に」という表現は、「何となくそんな感じの」という表現と相通するものがあるだろう。このように、小津の方言に対する態度は1936年から、少なくとも1952年まで変わっていないことがわかる。こうした擬似的方言を容認するかのような態度は戦後の一時期まで続き、『東京物語』(1953)の尾道弁の使用にまで受け継がれることになる。ところが、その次作にあたる『早春』からその小津に変化が訪れる。それは先に指摘したように配役のレベルに顕著に見られるが、シナリオ作成のレベルでも大きな変化があったことが、宮本明子の研究によって明らかにされている。

こうして本発表は、小津が『早春』を境に一転して、方言の擬似性を克服する方向へ進んだことを指摘し、結論とした。いわばリアリスティックな方言表現を小津が求めるようになったのは、俗に言われる小津の小道具に対する「本物主義」と無縁ではないと考えられる。今後の課題として、この『早春』を境にした方言に対する態度の変化の要因を明らかにしたい。

(まさきよ けんすけ/一橋大学大学院言語社会研究科・日本学術振興会)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 20  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## アニメ制作ワークショップの 成果と今後の課題

有吉 未充

### 1、研究の目的・動機

メディアリテラシー教育の一つの方法として、また表現教育の一環として短編アニメーション映画の制作を体験するワークショップの有効性に注目し、そのノウハウの確立と効果の評価を行うことを目的としてアニメ制作ワークショップを開催してきた。今回はデジタル化してからの実践について報告し、その効果について述べる。

### 2、研究の内容・研究したこと

#### A. 方法

パソコンのコマ撮りソフトを用いて、カメラデバイスで撮影した画像をアニメーション動画化する。制作は少人数のグループ、または個人で行う。

#### B. 実践

- ワークショップ 1 2009年8月「りんごの木子どもクラブ」(横浜)  
対象:小学生(小学2年から5年生の15人)グループ制作の形で、朝10時から午後3時までほぼ一日をかけて実施した。
- ワークショップ 2 2010年2月 ナニワカメラ会議室(京都)  
対象:大学生3、大人1の計4人、個人制作を順に撮影して行く方式で半日
- ワークショップ 3 2010年9月「りんごの木子どもクラブ」(横浜)  
対象:大人3、小学生1の計4人(基本的に大人対象)個人制作で一日かけて実施
- ワークショップ 4 2011年3月 大学教室(京都)  
対象:大学生3、大人2の計5名。3人と2人の2グループでのグループ制作、半日
- ワークショップ 5 2015年8月 京都市左京区西部いきいき市民活動センター(京都) 半日+1日  
対象:大人5人

以上5回のワークショップを通じて様々な機材と指導の方法を試し、アンケート調査で参加者の満足度や何が得られたかを調査した。

### 3、アニメ制作ワークショップで得られた成果

#### 1、表現教育としての効果

「動きを作り出す」という他では得られない創作体験  
グループ作業の場合、コミュニケーション能力の育成に役立つ  
緻密な作業をやり通したことによる自信と満足感  
アニメーションの受け手から作り手への意識転換

#### 2、メディアリテラシー教育としての効果

アニメーションという表現に対する視野の拡大-テレビアニメだけがアニメーションではない

#### 3、成果が期待されたが得られなかったもの

商業アニメへの批判的リテラシー  
商業アニメの表現手法に対する疑問、批判力を身につけることが期待されたが、実施後も大きな意識の変化は見られなかった。

### 4、今後の課題

メディアリテラシー教育としての目的と方法の再整理が必要。現在、ブラジル、デンマークのアニメーション制作ワークショップの主権者と連絡が取れており、今後情報交換を行って、ワークショップのあり方をさらに検討していきたい。

(ありよし すえみつ/京都学園大学、立命館大学非常勤講師)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 20  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 創造行為とフィクション ——ジャン・ルノワール『ランジュ氏の犯罪』における俳優演出

角井 誠

本発表は、フランスの映画監督ジャン・ルノワールの演技論、俳優演出についての一連の研究の一端をなすものである。今回の発表では、1935年の作品『ランジュ氏の犯罪』を取り上げ、シネマテーク・フランセーズ所蔵の資料の分析と画面分析とを行き来しつつ、ルノワールの演出を浮かび上がらせることを試みた。

まずは配役という観点からの分析を行った。1930年代前半のルノワールの配役はスターの拒否という原則によって特徴づけられていた。スターの紋切り型を拒否し、アマチュアやクリエイティブなプロの俳優とともに、リアルな人物を創造すること。しかし30年代半ば以降、ルノワールはスターとの仕事を受け入れ、彼らの紋切り型を人物描写に取り入れてゆくようになる。ジュール・ペリーというスターを起用した『ランジュ氏の犯罪』は、そうした移行をしるしづける作品であった。だが本作でのキャスティングの最大の特徴は、スターであるペリーが経営者バタラ役を演じる一方で、アジプロ劇団「十月グループ」に属する俳優たちが印刷所の労働者を演じているところにある。そこには、出自の異なる俳優を組み合わせ、その異質性をそのままフィクションのなかに取り込むルノワールの戦略が見てとれる。

そうした出自の異なる俳優を演出するにあたって、ルノワールは俳優のやり方にあわせて自らの方法を柔軟に変化させていった。ペリーは相手役の台詞は覚えるものの、自分の台詞は大筋しか覚えないうことで、自分の演技を新鮮なままに保つという独自の演技論の持ち主であった。ルノワールはそうした「ペリーの方法」を踏まえ、自らの演出の手綱を緩めて、彼に一定の即興を許した。俳優のやり方にあわせて己を変化させるアダプテーションの能力こそ、ルノワールの演出の根幹をなすものであるだろう。またペリーの予測不能な演技は、十月グループのアマチュア俳優たちを大いに戸惑わせるものであった。具体的な場面を取り上げつつ、ルノワールが、そうした俳優の戸惑いをバタラに翻弄される人物のそれへと重ねることで巧みにフィクションへと取り込んでいるさまを浮かび上がらせた。そうした創造の局面とフィクションの重なりは、エステルを演じたナディア・シビルスカヤにたいする演出にも見てとることができる。ネガの現像記録を見ると、ランジュがエステルを公園に誘い出す場面でのクローズアップは、10テイク以上が費やされたルノワールにとって重要なシーンであったことがわかる。それは、フィクションの人物の欲望のみならず、映画作家の欲望——アラン・ベルガラという「撮影の欲望」——が刻み込まれた場面でもあったのである。

以上のように、キャスティングと演出の分析を通じて、映画を閉じたフィクションとしてではなく、創造の過程の痕跡として読み直すことを行った。発表後の質疑応答では、即興の問題などをめぐって会場から有益な質問を頂戴した。記して感謝申し上げる。

(すみい まこと/早稲田大学等非常勤講師)

## ジル・ドゥルーズ『シネマ1 ＊運動イメージ』の映画人間 学的一考察——実存の5つの 様態への注解

田辺 秋守

### ・研究の目的・動機

われわれは、映画の主人公の決断とそれに基づく行動に心を動かされるとき、そこにいったいどのような決断の公準ないしは、決断の構造を見ることができるのだろうか。この壮大な問いを考えるうえで、本発表では、ジル・ドゥルーズが『シネマ1＊運動イメージ』(Gilles Deleuze, CINÉMA1 L'IMAGE-MOUMENT, LES ÉDITIONS DE MINUIT, 1983)の第7章「感情イメージ——質、力、任意空間」のなかで「叙情的抽象」(abstraction lyrique)の映画について論じている箇所を一つの手がかりとした。その際、ドゥルーズが叙情的抽象の映画の特徴としてあげている、「諸項の交替と精神における二者択一(あれか、これか)」に注目した。そこでドゥルーズは叙情的抽象の映画に「精神における選択」という実存の諸様態を見出ししている。本研究は、具体的には5つの様態として区分される実存の様態をより明確にすること、そのドゥルーズの意図を映画—哲学的な文脈のなかで再考することを目的としている。

### ・研究の内容・研究したこと

実存の5つの様態は、「選択」の重要性をめぐる態度決定が本質的に関わっている。「叙情的抽象」の映画について論じている箇所は、一見すると『シネマ1』の全体の中では、いかにもエピソード的な論じ方がなされ、付随的な議論のような印象を与えるが、実際は「映画と哲学とのあいだの貴重な諸関係の総体」を標的にしている。また、精神的な選択と行為の連関の問題は、ますます今日性を帯びている。道徳的、物理的、心理的な必然によって選択の余地がないという条件での選択とその行為の連関は、いまだに映画と哲学のアポリアであり続けていることを明らかにした。

### ・研究の方法

本発表では、ドゥルーズの議論をまず現象学的な行為論によって敷衍してみる試みを行った。ついで、「真の選択」はなぜ自己を確認することになるのか、再帰的な構造を取るのかについて、言語行為に内在する構造からそれを説明した。つまり、言語行為論の理論的な枠組みを用いた説明を行った。総じて、発表者が方法的に依拠しているのは、言語行為論的な現象学である。

### ・研究の結論、結果判明したこと

実存の5つの様態は、「叙情的抽象の映画」という文脈における説明をはるかに超えて、またドゥルーズ自身の意図を超えて、「映画人間学」の体系のひとつの基礎をなしている。ただし、それはトルソーにとどまるものであったといえる。そのような仮定をなすには、映画イメージ(イメージ/記号)論として書かれている『シネマ1』に、あえて現象学的・言語行為論的(言語/行為)考察の目を向ける一貫した作業が必要になる。本発表は、その端緒を示したにすぎない。

(たなべ あきもり/日本映画大学)

## テレビ番組における、簡易スタジオを使用した番組の映像技術——HD-SDI・LED照明・業務用デジタルカメラの活用による収録システムの進化

安部 裕

今回の研究は、筆者がテレビ番組の制作技術者として1991年4月から2014年3月まで、実際の現場で番組制作を行って来た経験に基づいている。その中でも特に2008年頃から進めてきた「放送専用スタジオ以外でのマルチカメラ収録」は、現場の立場では単なる予算削減が第一目的であった。予算の都合で使用出来る機材が限られ、人員も削減しなくてはならない中で、いかに放送専用スタジオと遜色のない番組収録が出来るのかが課題であった。地上波放送のデジタル化の時期と同じタイミングであったため、新たに登場した機材や規格を通して日々システムを更新し、放送専門以外の「簡易スタジオ」でも技術的に放送に耐え得る番組制作が可能となった。

現場で制作している当時は、目の前にある機材を感覚で扱っていたのだが、今回はどのような技術的進歩が「簡易スタジオ」を可能にしたのか、改めて検証する事が目的であった。

研究は、実際に技術プロデューサーとして「簡易スタジオ」を使って収録したいいくつかのテレビ番組を再度視聴し、視聴者の目線で見ると技術的に問題がないかを検証する事から始めた。その後、それぞれの番組の各部門の技術担当者が作ったスタジオの系統図の検証と、当時のスタッフからの聞き取り及び筆者自身の記憶の確認作業を行った。その結果、映像と音声を1本の同軸ケーブルで伝送出来るHD-SDI端子の登場、LEDを使ったテレビ用照明機器の進化、プロ機よりも1ランク落ちる業務用カメラの高品質化が「簡易スタジオ」構築に欠かせない事が判明した。

また、使用した機材を検証する過程で、同じような機材とシステムを使っていた、携帯電話端末向けマルチメディア放送サービスであるNOTTV(2012年4月開局。2016年6月末閉局)のスタジオシステム構成の研究を行った。

NOTTVのスタジオシステムは、オフィスビルの一角に放送専用スタジオと技術的に同レベルのスタジオが作れる事を実証している。

「簡易スタジオ」システムとNOTTVのスタジオシステムを使用する事で、今後は放送専用スタジオと技術的に同じようなスタジオシステムが、街の中の至る所に構築出来るようになっていくに違いない、という事が今回の研究の結論である。

(あべ ゆたか/日本大学芸術学部放送学科)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 22  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 初期映画にみる観者の身体の 馴致システム——D.W. グリ フィス作品を手掛かりとして

難波 阿丹

本発表では、2000年代以降のデジタルメディア期と古典的な映画制度の成立期を対比的に論じることによって、観者の身体と情動 (affect) 管理について考察し、これを詳らかにする方法論を検討するものであった。

1907年から1917年にかけてのハリウッドの古典映画形成期において、1906年頃から常設映画館 (ニッケルオデオン) 増加に伴い、移民女性や子どもを含む労働者階級の観客層を教化し、啓蒙する映画が求められるようになった。そのさい、火災や犯罪の温床であった映画館は清潔な空間となるように整備がなされ、映画も、大衆娯楽商品ではありながら、低層階級から中流階級までの観客を取り込んだ芸術として認められるよう、検閲機関との調整において物語言語が組み立てられた経緯がある。

本発表では、このような時期にバイオグラフ社で制作されたD.W. グリフィスの短編映画群を対象とし、アン・フリードバーグ (Anne Friedberg) の論者を参照しながら、観客の身体を馴致するシステムとしての映画ミディアムの社会的文化的な「矯正」装置としての役割を考察することを旨とした。

グリフィスは、1908-1909年の間に202本の短編映画を製作している。なかでも、*Where the Breaker's Roar* (1908) においてグリフィス映画の「悪党 (villain)」は単純に物語上の脅威として導入されるのみだが、*The Maniac Cook* (1909)、*The Cord of Life* (1909) および *The Drunkard Reformation* (1909) にいたって見て取れるのは、「狂気 (madness)」からの「回復 (re-formed)」の可能性であり、映像のナラティブの整理に伴い「適切に調整された視野 (a properly adjusted window)」が示されるとフリードバーグは指摘している (註1)。本発表では、*The Drunkard Reformation* (1909) を題材に習慣的な振る舞いの「矯正」という観点から、映画ミディアムに期待された、アクターのジェスチャーの転移や模倣のモデルを看取した。

初期フィクション映画は、メロドラマ仕立てで観客のキャラクター心理への接続を可能にし、家庭的に整除された仕草へと慣習的な振る舞いを誘導する仕掛けとして、役者の顔面や身体の修辞法を洗練していったといえる。なかでも、グリフィスが使用するアイリスの技法は、顔面や身体の形式を、静態的なポーズとしてタブロー (絵画) 的な静止画面に提示することにより、慣習表現として特定の感情を強調する技巧を用いた。すなわち、観客への模倣可能性に向けて身体表現が組織されたのである。

本発表では結論として、ハリウッドの古典映画形成期における観客の情動管理の制度化・組織化を、現代のデジタルメディア環境における身体管理の理解へと応用する可能性を提示した。そして、観客が映画館に動員され、反復的に、このような映画を受容することによって、身体ひいては精神を「矯正」する効果がえられ、相互に身体技法を「模倣」し、ミディアムによって繋がれていく「公衆」(Jean - Gabriel de Tarde) の様態も視野に入れることができた。

(註1) Friedberg, Anne. "A Properly Adjusted Window: Vision and Sanity in D. W. Griffith's 1908-1909 Biograph Films". Elsaesser, Thomas. ed. (1990) *Early Cinema, Space, Frame Narrative*, British Film Institute.

(なんば あんに/上智大学グローバル教育センター特別研究員・  
早稲田大学非常勤講師)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 22  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 大学における映像制作教育の 現状と課題——武庫川女子大 学情報メディア学科を事例と した一考察

肥後 有紀子・荒川 美世子

ICTの進化にともない、大学において、情報と銘打たれた種々の学科が設置されている。カリキュラムは異なるものの、これら情報系学科において、映像制作科目が開講されることは少なくない。このような形で開講される映像制作科目は、どのような意義、役割をもつだろうか。

本研究では、武庫川女子大学生活環境学部情報メディア学科を一つの事例とし、具体的な事案を考察することによって、2016年度現在、情報系学科における映像制作教育がもつ意義、そして課題を明らかにすることを目的とする。

本研究の軸となる武庫川女子大学情報メディア学科は、1994年に生活情報学科として設置された家政学系の背景をもつ情報系学科である。文理融合型の課程を採用した幅広い教育を理念としている。

本学科における映像制作科目は、現在2科目開講されている。基礎科目として1年次開講の「デジタル表現」、その次段階として2年次開講の「広告メディア演習」がある。「デジタル表現」は大きく3つの課題で構成されており、静止画を素材とする個人制作の課題1、企画から撮影、編集の一連の流れを含むグループ制作の課題2、課題2の改善を目的とした課題3が用意されている。映像制作の基礎技術習得が本科目の到達目標ではあるが、課題2の合評の際に行われる意見交換を経て、批評眼が養われること、グループ課題を通じた人間関係形成・社会形成能力の向上も科目の効果とするところである。

「広告メディア演習」は、マーケティングや広告制作の現状等を踏まえた上で、協力企業のCM作品を制作する、産学協同かつPBLの構造をもつ科目である。制作物にはクオリティが求められるだけでなく、著作権、肖像権等の権利等も指導される。マーケティングや広告制作の現状などの座学を経て、協力企業の目的を考察し、さらに視聴者へのアプローチを考察するといった複層的な構造が発生するため、複眼的な思考が必要とされる。

上記の映像制作科目に加え、映像読解、映像文化等の講義科目も開講されている。修得した技術及び知識は、映像系の研究室で活用される他、非映像系の研究室においても各々の研究の一部として活かされている。

事例考察によって得られた意義として①演習科目及び講義科目を通じて身の回りに溢れる映像に対する理解を深める。②映像を含むデジタルコンテンツ素材の活用。③制作を介したコミュニケーション能力の向上等の人間形成。の3点が明らかになった。同時に課題として①映像リテラシーが制作科目の受講のみで養いきれていない。②映像リテラシーの習得が不十分であるため、各種メディアの特性を加味した情報の取捨選択ができていない。③一部で、体系的な学びとの分断が起り、専門性が深められていない。④卒業研究における映像制作をどのように扱うべきか。等があげられる。

細かな課題は上記のみならず散見されるが、本研究によって明らかになった意義と課題を今後の取り組みへの一助としていきたい。

(ひご ゆきこ・あらかわ みよこ/武庫川女子大学)

# 研究文献におけるドキュメンタリーアニメーション ——サーベイ論の研究成果

ニコラス・グアリン

## ・研究の目的・動機

最近このジャンルの作品数は多くなってきたが、理論研究において、ドキュメンタリーアニメーションという分野は発展の途上にある。一年の博士課程の研究で研究文献におけるドキュメンタリーアニメーションについてのサーベイ論を発表した。

## ・研究の方法

1997年から2013年までに発表されたものを中心に、この論考は28冊を物語的アプローチで調査して、次の3つの問いへの答えを探している。一番目は「文献の筆者が定義する「ドキュメンタリーアニメーション」とは何か」、二番目は「文献中でどのような作品が「ドキュメンタリーアニメーション」として言及されているか」、そして最後が、「ドキュメンタリーアニメーションについての議論はどのように発展してきたのか」である。

## ・研究の結論、結果判明したこと

この論考は「ドキュメンタリーアニメーション」について言及した様々な人々の間に定義に関する意見の相違があると結論した。多くの研究者はドキュメンタリー理論から導かれる概念を採用してこのジャンルを認識しているが、一部の研究者はその論理に反対し、独自の定義とモードを新たに提案している。

また、この分野についての研究文献の数と、制作された作品の数の間に大きなギャップがあると示した。それは、調査対象のほとんどがアニメーション研究者の文献であり、実写映画の研究ほど裾野は広くないことでも明らかである。

さらにアニメーションとドキュメンタリーの組み合わせは新しいものではないとも結論した。そして、多くの研究者によればドキュメンタリーとアニメーションの関係はウィンザー・マッケイが1918年に制作した「ルシタニア号の沈没」から始まったと考えられている。実際この映画は「最初のドキュメンタリーアニメーション」としてよく引用されている。

こうした結果に対して、見つけた新しい視点は、ドキュメンタリーの境界線が70年代から広がっているということである。このジャンルの特質についての見方も同時期から変わってきており、ドキュメンタリー作品に現実を表現するためのアニメーションが再び使われ始めた。

この見方の変化、ドキュメンタリーは現実の主観・個人的な視点であることにしたがって、実写の代わりにアニメーションで現実世界を表現した作品が世界中で増えている。調査した研究者によれば、ドキュメンタリーアニメーションの数の増加は80年代から徐々に始まって、現在は一種の流行にさえもなっている。

アニメーションが昔から現実世界を取り上げ、ノンフィクションと深い関係を持ってきたことを認識すると同時に、本論は「ドキュメンタリーアニメーション」を深く理解するために、このジャンルを再定義する必要があると明らかにした。

(Guarin Leon, Nicolas / 東京藝術大学大学院映像研究科  
映像メディア学専攻)

# 初期アルトマン映画とは何か ——音声と物語の観点から

山本 祐輝

本発表は、ロバート・アルトマンのフィルモグラフィにおいてモノラル音声を採用されていた時期、すなわち1974年2月公開の『ボウイ&キーチ』までの作品群を初期アルトマン映画として独自に規定する。そして、この時期における音声と物語との関係性を概念的に整理するための、理論的な枠組みを構築する。

はじめに、アルトマン映画の音響にかんする研究において最も注目されてきた「重なり合う会話」の技法について概観した。先行研究では、1974年8月公開の『カリフォルニア・スプリット』から導入されたある技術によってこの技法が洗練され、観客による能動的な聴取とストーリーの構築が可能になったことが論じられてきた。これらは「物語の多元性」にかんする議論として整理できる。本発表が明らかにするのは、先行研究が示すのとは別種の「物語の多元性」が初期アルトマン映画に存在するという点である。

そこで「重なり合う会話」ではなく、モノラル音声であることと、ダビングされた音声の使用に着目した。初期アルトマン映画のサウンドトラックはこの2つによって特徴づけられている。ダビング音は、装置を介した音声やアフレコによる声として用いられており、なおかつ物語世界内の音として提示される。しかしながら、いくつかの条件が重なったとき、この音の位置は未決定となる。このような状況が引き起こされる理由を、ここではダビング音に特有の響きや、モノラル映画における映像による音源の示唆という観点から考察した。

そしてこのような音声によって、「物語の多元性」がもたらされる。それは語りの複数性である。初期アルトマン映画において、そこには2つのパターンが存在する。①物語る主体の複数性、②1つのテキストの中で語られる物語の複数性、である。①では物語る主体同士が、②では語られる物語同士が、それぞれテキストを支配する権限をめぐってせめぎ合うという、語りのレヴェルにおける葛藤状態が生じる。ここでは発表者が既に公表している4つの作品の分析を概観した上で、『M\*A\*S\*H——マッシュ』(1970)と『ロング・グッドバイ』(1973)を①、『ギャングブレイク』(1971)と『ボウイ&キーチ』を②に分類した。更にジャック・オーモンらによる「物語の具現域」の概念を修正した上で参照し、①を“現実の”物語の具現域と“架空の”物語の具現域との葛藤、②を複数の“架空の”物語の具現域の間に生じる葛藤として整理した。①と②のどちらについても、最終的にある1つの“架空の”物語の具現域が挫折する。それは、どこにも帰することができない物語の具現域がテキストの中に残存するという事態、つまりは物語の具現域にかんして“現実の”/“架空の”という境界が不分明になる事態を意味する。このような議論を通じて、初期アルトマン映画の根幹をなすのは、音声と物語にかんする決定不可能性であると結論づけた。

(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)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 24  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 映像制作のフィールドワーク と連動した映像教育の可能性 —— 映像心理学を応用した映像 教育への取り組み

鈴木 清重

**目的** 本研究は「映像教育の可能性」(大会テーマ)を考察することを目的とした。映像の研究より「映像教育」には、1)映像の教育と、2)映像による教育(視聴覚教育)という2つの意味がある。「映像の教育」は制作法の教育の他、映像の研究法と活用法に関する教育を含む。本研究は制作法の教育へ焦点を当てた。映画産業の隆盛期は、産業界自身が制作法教育の担い手であった。今日では高等教育機関が制作法の教育を担う。映像の産業と教育を取り巻く問題の1つは、制作(者)と研究(者)の乖離である。心理学的研究に基づく問題解決の可能性を検討し、映像心理学の知見を踏まえた映像教育の方法を提言した。

**教育方法の研究** 制作法教育を研究し実践する方法として、ゲシュタルト心理学者 K. レヴィンの提唱した研究方法を考察した。レヴィンは、集団力学を創始しアクション・リサーチを提唱した。集団力学は生活体(ヒトと動物)の行動に関する法則性を研究する社会科学である。アクション・リサーチは実践的な問題解決を目的とする研究法であり、社会工学の側面をもつ。例えば「集団決定法」の手法では、小グループで実践的目標を話し合い、集団の目標について一致した意見を形成した後、グループ成員各自の目標を設定する。制作法教育に用いられる種々の実践は、集団決定法の側面を持つ。三隅(1981)を引用し、レヴィンによる戦時下の食習慣変容の実践に関する研究例を考察した。集団決定法は、講義形式の教育に比べ有意に高い行動変容の効果を持つと考えられる。

高等教育機関での体系的な制作法教育の手法を確立するためには、小グループによる多くの教育実践例を記述し、様々な長所と短所を分類する必要がある。実践例の記述と分類の作業では実践の背景にある理論の比較と分類が重要である。本研究では映像に関する基礎理論と教育の実践を両輪として考察した。鈴木(2016)は、映像を「映像にまつわる入れ子状の環境」と「映像の体験者」の複層的な相互作用という「できごと」として捉え直す生態学的映像論を提唱した。映像環境と映像体験者の相互作用に加え、映像体験者間の相互作用も想定できる。鈴木(2015)は映像をコトと捉える教育を意図し、理論教育と実習を実践した。理論教育では美的法則性(物理学)、機能論(生物学・生理学)、構成法(心理学・デザイン学)に関する研究史と哲学を講義した。実習では小グループで具体的な制作目標を話し合いながら種々の実作に取り組んだ。

**制作法教育の提言** 映像制作の実践と教育をつなぐ具体的な方策を検討した。制作と教育の現場双方にアクション・リサーチの手法を取り入れることで、制作の現場に則した研究と教育のあり方を実現できる可能性がある。教員自身が社会工学に関する研究者の視点をもち制作と教育の現場を往復することで、制作と教育の乖離を防げる可能性がある。

(すずき きよしげ/慶應義塾大学)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 24  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## クリス・マルケルの映画のなか の「幸福」のイメージ ——『サン・ソレイユ』と『アレク サンドルの墓』

東 志保

本発表では、フランスの映像作家、クリス・マルケルの映画のなかの「幸福」のイメージについて、『サン・ソレイユ』と『アレクサンドルの墓』の2作品を中心に論じることで、マルケルの作品世界のなかで「幸福」や「ユートピア」がどのように表現されているかについて検討した。その結果、マルケルの映画のなかで、幸福は常に衰退や変動と隣り合わせの主題として示されているということがわかった。

『サン・ソレイユ』は、アイスランドの3人の少女の映像から始まる。この冒頭部分では、次に続く黒の画面に「それは、幸福の映像だった。何度も他の映像と繋げようとしたが、うまくいかなかった」というナレーションが被せられ、ベトナム戦争の米爆撃機の映像が現れる。アイスランドの穏やかな風景は黒い画面を挟んで「破壊」を象徴する米爆撃機と繋げられることで、2種類の風景の間の断絶が際立つ構成となっている。しかし、アイスランドの3人の少女に代表される幸福のイメージは、永遠的で不可侵なものとしては扱われない。というのも、この幸福のイメージは、アイスランドの噴火の映像と最終的に繋げられるからである。3人の少女が撮影された道は灰に覆われ、冒頭で示された幸福のイメージは、「近い未来に失われる」という脆さによって特徴付けられることになる。

このような、失われる運命にある悲劇的な予兆をはらんだ「幸福」という主題は、『アレクサンドルの墓』でも登場する。この映画のなかで、ソ連の映画監督アレクサンドル・メドヴェトキンの『幸福』の一場面(主人公が権威への恐れを抱いたときの表情)のなかに、マルケルは近い未来に起こるスターリニズムへの恐怖を読み解いている。実際、映画では、メドヴェトキンの生涯をたどりながら、革命への希望と幻滅が語られていく。ロシア構成主義が花開いた文化状況から、検閲とプロパガンダが横行する状況への変化は、主人公の恐れと表情のなかに予兆されているのである。ここでも、幸福は一瞬のうちにしか存在しないのだ。

『アレクサンドルの墓』がソ連の崩壊を背景としているように、『サン・ソレイユ』は60年代の政治運動や社会運動の失速を背景としている。『サン・ソレイユ』に度々登場する死のイメージは、ギニア・ビサウの政治闘争の行方象徴的に表される「歴史の亀裂」を暗示しているのだ。『アレクサンドルの墓』で、60年代末にマルケルがブザンソンの労働者たちと結成した映画制作集団「メドヴェトキン集団」についてのエピソードが挿入されていることも併せて考えると、両作品にみられる「幸福」の儚さは、マルケル自身が渦中に生きた60年代の社会運動の衰退という個人的な経験が反映されたものとなっている。

今後は、「幸福」という概念を厳密に定義し直した上で、それがマルケルの他の作品とどのような関係を結んでいるかについて整理して、研究を進めていきたい。

(あずま しほ/国際基督教大学非常勤講師)

# アニメーションとメディア芸術 ／メディアアートの関係について——文化・産業振興あるいは近接領域から考えるアニメーションのもう一つの定義

小出 正志

映画の一ジャンル概念とされたアニメーションは、現在では一般により自律した存在とされる。日本の制度的側面ではメディア芸術としてゲームなど一つのジャンルや一つのカテゴリーを形成する。近接領域のメディア／表現／芸術との関係性において、メディア芸術／メディアアートの概念やカテゴリーとアニメーションに関する諸問題を本質的・概念的、制度的・現象的な視点から考え、メディア芸術／メディアアートにおけるその位置とアニメーションにおけるメディア芸術／メディアアートの意味の両面からの検討により、アニメーションとメディア芸術／メディアアートの定義や差異について考える。

## アニメーションの定義

メディア芸術／メディアアートとの関係性を考えるためその定義を再確認すると、映像やメディア、アニメーションを取り巻く状況の多様化・流動化などにより定義を保留する立場もある。この術語・概念が一般化して以降の変化を最も端的に示すのはASIFAの定義であり、1960年代には「フレーム・バイ・フレームで制作された映画の創造物」、1980年代には「実写撮影以外のすべてのテクニックを用いてイメージを動かした創造物」とした。「フレーム・バイ・フレーム」→「実写撮影以外」、「映画の創造物」→「イメージを動かした創造物」との変化は技術的定義の限界を示し、メディアや表現の多様化を表し、定義の時代による変動性を明らかにする。

## アニメーションのカテゴリー

映画の一ジャンル概念から、特に1990年代以降、社会的・文化的・産業的により自律的に捉えられる。そこに時代による流動性が見受けられ、文化行政上は美術家の範疇で行われた顕彰が、主に文化芸術振興基本法制定以降はメディア芸術の枠組に変わる。日本では法的・行政的な制度性で「メディア芸術としてのアニメーション」という新たなカテゴリーも浸透した。

## メディア芸術／メディアアートの定義

メディア芸術とメディアアートという術語を同じ概念とする専門家の意見は少なく、多くは両者の差異や違和感などを指摘する。メディア芸術を法的な術語・概念とすれば「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」となる。それを離れて定義すると様々な意見や考えが交錯する。メディアアートも起源や範囲も含めて定義は様々であり、時代による流動性が認められる。

## アニメーションとメディア芸術／メディアアートの関係

アニメーションにとりメディア芸術とは、従来考えられてきた一般的な定義や技術的定義、歴史的な定義とは異なる制度的な定義・規定という新たな視点を与える。それはその社会的・文化的・産業的な自律性を考え、ある意味でそれを担保するものである。またメディアアートはアニメーションのメディア＝インディペンデントな特質や領域横断性、あらゆる今日的な表現の技術・表現的基盤ともいべき存在であることの発現でもある。

(こいで まさし/東京造形大学)

# 連番ビットマップデータ色情 報の質的領域分割特徴量の ビックデータ解析手法におけ る基礎的検討——3DCG アニ メーションのケーススタディ

百束 朋浩

はじめに (研究の目的・動機)

シーンの自動検出は意味解析などにとって重要な課題となっている。従来手法の多くは、前後2フレーム間の類似度又は相違度を求めて特定の閾値と比較することでカット変化を検出する。しかし、これではディゾルブのような緩やかな変化の場合、逆に画面の明滅など、シーンは同一でもフレーム間で大きく値が異なる場合などでは領域の検出が困難になる。いずれも閾値の設定が最大の問題であった。

そこで本研究ではその閾値の糸口を掴むために、動画像をビットマップデータの連続的な集合体として扱い、各フレームの画素の色情報を未加工のまま蓄積し、画素毎の位置情報と色情報を前後フレームの比較だけではなく動画全体のまとまった範囲の累計値を統計的に比較することで、その規則性や画像の領域分割に必要となる特徴量の質的要素の特定を目的とした。

## 本研究の手順

本研究では閾値そのものの測定を目的とした。そこでブロックごとではなく画素レベルの階層でデータを解析することとした。また、画素毎の比較や差分では従来からノイズの影響が大きいこと判明していることから、基礎的な研究のため今回は色情報が多様でありながらも単一性の高い3DCGアニメーションをケーススタディとした。

## データ抽出と解析の手順

- 1 動画像をBMP画像(1920×1080)の連番に置き換える(空間圧縮、時間圧縮ともに無い状態へと置換)
  - 2 各画像の画素の位置情報と色情報(24Bit)を抽出
  - 3 画素情報を解像度に合わせたマトリクスで表示する
  - 4 動画像の全体の累積値と各画素を時系列にマッピング
- 動画像は冗長で高次元データの集合体であり、膨大な計算量を必要とするため、以下の項目に絞ってそれぞれ統計的な解析を行った。
- 1 前後フレームの差分と動画像全体の平均値との相関
  - 2 前後フレームの差分と画素の時系列との差分の比較
  - 3 フレーム内の空間特性と各画素との濃度差分
  - 4 10、30、60フレーム毎の差分と相関
  - 5 画素の濃度強度と画素毎の位置情報との相関

## 判明したこと

本研究の実験では総計で833分の動画像の解析を行った。特に前後60フレームの傾向として以下のことが分かった。

- ・カット変わりにおいて1画面平均の彩度と他の成分とが逆位相の関係になる
- ・移動ショットでは彩度変化量に対して他の値の変化が大きいことから、カット変わりとの差別化がしやすい。
- ・カット代わりでシーン内の変化が少ないとき(アングルの変化や撮影対象の大きさ変化)時には色相、彩度の変化が少ない。

## 今後の課題

残念ながら今回の実験だけでは、動画像全体の数値変化との相関について発見が出来なかった。また課題として

- ・移動体の検出と各フレームの色要素の累積値との相関がどの条件でとれるのか
  - ・ノイズの影響の強いサンプルの検証
  - ・色数の少ないサンプルの検証
- などが挙げられる。

(ひやくそくともひろ/東京工芸大学芸術学部映像学科)

## 李香蘭「大東亜共栄圏」の仮装劇——『萬世流芳』と『私の鶯』における仮装と越境のナラティブ

吉岡 愛子

李香蘭(山口淑子)は、日中戦争中に、満映と東宝の合作大陸三部作(『白蘭の歌』、『支那の夜』、『熱砂の誓い』)に出演し、大陸映画のスターとして人気を博した。太平洋戦争勃発後、李香蘭は様々な民族仮装で「大東亜共栄圏」の国境を越境していく「共栄圏映画」のスターとして活躍を期待される存在となった。本発表では上海で製作された『萬世流芳』(1943年)とハルビンを舞台にした『私の鶯』(1944年)を取り上げ、その異なる地政学的環境のもとに映画に描かれた李香蘭の複雑なスターアイデンティティ、仮装と越境のナラティブ、映画作品自体の仮装性について考察した。

『萬世流芳』(ト葛蒼、朱石麟、馬徐維邦、楊小仲監督)は、李香蘭の「共栄圏映画」の最大のヒット作となった中華電影と満映の共同企画、中華聯合製片公司製作の古裝片(時代劇)である。英雄林則徐役の高占非をはじめ、王引、三人のスター女優陳雲裳、袁美雲、李香蘭が共演した。

『萬世流芳』は阿片戦争を題材にしているが、実際は日中戦争期の日本軍による阿片禍を告発する抗日救国映画である。同年末華中の諸地域で反阿片デモや阿片窟襲撃が発生して日本の阿片政策に打撃を与えたことを見ても、この映画の政治的影響力は看過できないものがある。

李香蘭は阿片窟で歌う飴売り娘の鳳姑を演じたが、脚本を担当した周貽白や朱石麟は民族のナラティブに侵入してきた「偽中国人」女優李香蘭の仮装や二重のアイデンティティを暴くことも忘れてはいない。しかしながら、李香蘭のあまりに精巧な仮装は、中国人観客に中国人としてのパッシングを強烈に印象づけることとなり、戦後上海での漢奸裁判へ追い込まれることになる。

満映と東宝の合作『私の鶯』(島津保次郎監督)は、ロシア語の音楽映画である。プロデューサー岩崎昶はかつて「芸術は国策の奴僕」となり果て、政治が芸術に自由を認めず、個人の芸術的創作意欲を抑圧していると批判した。1940年に治安維持法違反で逮捕、翌年出所後に満映に入社して李香蘭主演の「共栄圏映画」製作を担当した。音楽監督服部良一は、敵性音楽追放によりジャズ演奏が禁止され活動の場を奪われたが、その後上海で活躍し敗戦を迎える。多文化・多言語空間のハルビンや上海は、岩崎や服部のような芸術に携わる者へ創作の希望をもたらした。

この映画の魅力は、エキゾチックなハルビンやロシア音楽とともに、両親と別れ、オペラ歌手ドミトリと父娘のように暮らす満里子(マリヤ)の越境のファンタジーにある。ロシア人コミュニティで生きる満里子の民族仮装は、偏狭なナショナリズムから逃れ、境界を曖昧にするアイデンティティの流動性と混濁性を示している。

『私の鶯』はプロパガンダ映画であるが、ハルビン市民の文化的アイデンティティの発露ともなり、「大東亜共栄圏」の観客を視野に入れ製作された娯楽映画の役割も担っていた。そして芸術としての映画の復活を願い、コスモポリタンたちが力を合わせた記憶されるべき抵抗の音楽映画という側面をも持つ複雑で多面的な戦中作品なのである。

(よしおか あいこ/青山学院大学、上智大学、明治学院大学、立教大学  
非常勤講師)

## 映像記録の教育的活用に関する実証的研究——坂根巖夫映像コレクションを中心に

馬 定延

本研究発表では、情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] の名誉学長、坂根巖夫氏の映像コレクションを素材とした共同研究プロジェクト(代表: 城一裕、真鍋大度、発表者)の概要と1年間の成果を紹介し、そこから明らかになった点および今後の課題に関して議論した。

最初に発表者は教育の現場でメディアアートの教育に活用できる歴史的な記録映像がそれほど多くない点と、現在とは異なる技術的な環境で制作された作品の受容について若い世代に伝える際の困難さを指摘した。特に観客の「経験」が作品の本質となるインタラクティブアートの場合、映像のなかの作品のみならず、体験の様子と反応などが作品理解に重要な手掛かりとなる。発表者は、坂根氏の企画によって開校前年にIAMASで開かれた「Interaction'95」展とインタラクティブをテーマにした「ICC Biennale'99」展の公式記録と、二つの展覧会を素材に坂根氏個人によって撮影された映像を例として取り上げ、公式記録と合わせて、一人称の視点から撮影された個人の映像記録を活用することで、歴史的な作品への理解が深まることを強調した。

次に、「非物質」展(1985)を振り返る研究書(2015)と「Cybernetic Serendipity」展(1968)のドキュメント展(2014)を事例に、展覧会単位の研究手法への注目、歴史的な再評価に伴う資料のインターネット上の公開、研究プロジェクトにおけるアーティストの参加の重要性という世界的な研究動向を踏まえて、本研究プロジェクトの意図と将来の方向性について説明した。

発表の最後には、DVテープ1267本のリスト作成とデジタル化作業を行った初年度の成果の一部を用いて行ったディープラーニングによる解釈という実験映像を紹介しながら、本プロジェクトが提示した新しい可能性と今後の課題について述べた。映像の内容に関する客観的な分析と学術的な解明が極めて重要であることと、教育・学術的研究目的の利用を想定しているプロジェクトとはいえ、撮影された人物の肖像権およびデータの複製などをめぐる、権利処理の基準を明らかにしていくための努力を継続する必要がある、ということが明らかになった。

質疑応答の時間には、テレビ研究のメタデータ入力システムの導入、ウェブ・アーカイブ的な試みへの挑戦(www.ubu.com)、展覧会という形式の成果発表などが提案された。これらの貴重なアイデアと、メディアアートのアーカイブが抱えている諸問題が集約されているようなプロジェクトなので是非ブレイクスルーしてほしいという意見に、プロジェクト・メンバー全員が勇気付けられたこと、この紙面を借りて感謝の意を表したい。

(MA Jung-Yeon / 多摩美術大学)

## ゲームエンジンを活用した音と映像の表現

小林 和彦

### 1. 研究テーマ

本研究は、音と映像の表現について、筆者が従来行ってきた映像制作ソフトと音楽制作ソフトによる制作手順と、そこにゲームエンジンを追加した場合との差異を比較し、検討を行ったものである。

ゲームエンジンとは、多くのコンピュータゲームに共通する処理を統合して取り扱うソフトで、音と映像を連携させる機能を搭載している。研究に使用したゲームエンジンは、音の制御プログラムが容易に作成できる Unreal Engine (以下、Unreal と略) を選択した。

### 2. 従来の制作手順

筆者が2002年に制作した「fill up」<sup>1</sup>は、まず Logic で楽曲を制作し、その楽譜を基に発音するフレームを割り出し、AfterEffects でオブジェクトの動きを制作している。

2011年に制作した「delusional sculpture」<sup>2</sup>では、先に Maya で映像を制作し、映像でボールが板に衝突する瞬間のフレーム番号を基に、Logic で音を配置している。これらの作品では、音と映像は個別に制作して完成させているので、制作段階で音と映像の時間軸を揃えることが必要となる。

### 3. ゲームエンジンの活用

Unreal では、音ファイルと CG モデルのファイルを読み込み、それらと音の制御プログラムを組み合わせ、音と映像が一体となったオブジェクトを作成できる。

本研究では、Logic で作成した単発の音ファイルを Unreal に読み込み、ランダムな音程とタイミングで発音するようにプログラミングし、Maya で作成した CG モデルと組み合わせたオブジェクトを作成して Unreal の空間内に複数配置することで、音の組み合わせがリアルタイムに変化する楽曲を構築している。

また、サウンド減衰の機能を使用すると、オブジェクトとカメラの位置関係に応じて自動的に音を左右に振り分け、音量も調節される。この機能によって、カメラの移動による映像の変化に合わせて、リアルタイムに音の左右位置と音量を変化させている。

### 4. おわりに

本研究以前の筆者の作品制作では、完成した音と映像を確認しながらタイミングを合わせるという、アナログな方法によって音と映像を連携させていた。

しかし、音と映像を一つのソフトの中で取り扱えるゲームエンジンによって、リアルタイムに楽曲が生成され、さらに音と映像が連動して変化する空間を作り出すことができた。ゲームエンジンを活用することで、これまでの手法の延長線上だけでなく、新たな表現の方向性も見えてきた。

注

1. 小林和彦、2002年、[http://www.k-kobayashi.info/movs/hd\\_fillup.html](http://www.k-kobayashi.info/movs/hd_fillup.html)

2. 日本映像学会「映像学」第88号 5-20頁

(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)

## 静止画像による映画の考察 ——『石の詩』にみるアニメーション的表現

野村 建太

### 研究の目的

本発表は、静止画像によって作られた映画について考察することを目的とした。なぜ「静止画像による映画」という捉え方が必要になるかと言うと、アニメーションと実写映像という二つの言葉では説明しきれない映像作品が、実験映像のなかに多数存在しているからだ。松本俊夫が1963年に制作した『石の詩』は、写真をコマ撮りすることで制作された実験的なドキュメンタリー映画だが、このような作品をアニメーションと呼べるかどうか議論するのではなく、「静止画像による映画」と捉えることで、アニメーションと実写映画の境界線にある作品を論じることが出来るのではないだろうか。

### アニメーションの定義

まず、アニメーションの定義を確認することからはじめた。幾人かの論者の定義からは、「制作時にコマ撮りを行っていること」と、その素材が「描かれた静止画像である」という共通認識を確認することが出来た。しかし、デジタル化した制作環境においてコマ撮りは必須ではなくなり、また「撮ること」が「描くこと」の一部へと矮小化されていく<sup>1</sup>状況がある。

### 静止画像による映画

本発表では、制作時にコマ撮りを行っているかどうか、その素材が描かれた静止画像であるかどうかに関わらず、素材が静止画像である映画を「静止画像による映画」として捉えることを提案した。なかでも、『石の詩』を例に取り上げ、その制作背景や同時代の実験映像の動向を見ていくことで、「静止画像による映画」の表現方法について考察した。

### 『石の詩』の考察

『石の詩』におけるコマ撮りは、表現的理由と制作上の制約から、作者が作品をコマ単位で正確にコントロールしなければならなかったために選択された方法だったということが分かった。その意味で、『石の詩』の制作で用いられたグラフ・コンテは、アニメーション制作におけるタイムシートと共通していると言える。

また、素材である写真が持っているフレーミングを切り直すために再撮影の技法が使用されているが、この技法は後続する日本の「構造的な」実験映像の先駆けとして位置づけられることを確認した。さらに、その影響関係を遡ると、アラン・レネとロベール・エッセンによる『ゲルニカ』(50)が松本に与えた影響に辿り着くだろう。

### まとめ

現在においては、コマ単位での編集や、フレーミングの切り直しは、アニメーションであるか実写映画であるかに関わらず、コンピューター上の編集で当たり前に行うことが出来るようになった。デジタル化する映像制作環境においてアニメーションが意味を変容していることと同様に、『石の詩』における制作手法も、現在においては「静止画像による映画」に固有のものではなくなっていると言えるだろう。しかし、「静止画像による映画」という捉え方で映像作品を見ることによって、アニメーションと実験映像など、従来の文脈であれば交わらないような映像作品を並置し、考えていくことが出来るだろう。

<sup>1</sup> 波多野哲朗「デジタル技術時代における映画 実写イメージとアニメーション・イメージ」『映画とテクノロジー』ミネルヴァ書房、2015年、240頁。

(のむら けんた/日本大学芸術学部映画学科)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 28  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 「いつか、どこかで」 —— 万城目純の芸術

宮田 徹也

万城目純(1955-)の多様に広がる活動は、全て「パフォーマンス」に収められる。万城目は映像を「閉じ込められた空間」から解放し、「いま、ここ」に明示する。万城目が撮影した相良ゆみのドイツにおける舞踏の作品は「焦点があってない」。水平を保とうとしないので、記録的意義ではなく、相良の制作の意図を重視しながらも、自らの作品性を強調する。ズーム・クローズアップをしない。編集がなされていない。つまり「視線」と「視点」が乖離し、その上、双方に属することは決してない。ここに万城目の作品の特徴が存在する。

パフォーマンスとは「行為遂行」におけるプロセスのなかでの細部観察の方法である。(及川廣信『シュウ ウェムラ』七月堂/2013年/228頁)

及川廣信(OIKAWA Hironobu/1925-) 順天堂医科大学卒業。敗戦後単独で演劇を学ぶ為にフランスへ渡り、パントマイムを持ち帰る。大野一雄・慶人、土方巽、勅使川原三郎、ヤン・ファール、ラインヒルト・ホフマンらの作品を製作する。近年は再び舞台に立つ。2015年の活動において、《ゴッホ、アルト、ウッチェロへとめぐる一つの神話》(6月/台北芸術大学)では音楽と、《アートは症状である》(10月/キッド・アイラック・アート・ホール5Fギャラリー)では映像と、《遠心と拮抗》(11月/キッド・アイラック・アート・ホール)では平面とダンスの関わりを考察する公演を行った。2016年9月21日に、キッド・アイラック・アート・ホールで大野慶人、ヒゲマ春夫とのコラボレーションを控えている。

及川は前述書物で1980年代のパフォーマンスを振り返っているので要約する。「パフォーマンスは1970年代のアメリカで、M・カニングハムの弟子のダンサー達を中心とした「ジャドソン チャーチ」の後を継ぐ形で、音楽者、美術者を中心とした「フルクサス」から始まった。「冷たいパフォーマンス」という別名もあるように、「フルクサス」は知性的な構成を底辺に持つ。従来の「物事を遂行する」という「パフォーマンス」の意味を、「フルクサス」は「観察して手続きを変える」という意義から、英国の言語学者オースティンが用いる「パフォーマティヴ」という哲学用語を援用し、「行為遂行」という芸術行為の分析に至らしめた。ウェムラは「プロセス論」を重視する。当時の日本のマスコミは、この「パフォーマティヴ」と「プロセス」の細部への追求の時代的に重要な意味を顧みず、パフォーマンスということばを「大袈裟な欺瞞的な誇張」と悪い意味で使った(227-229頁)。

及川はシュウウエムラのメイクショー(1983年/東京)、桜枝岐アートフェスティバル(1984年/福島)、シュウウエムラのメイクショー(1988年/パリ)を通じ、パフォーマンスアートによる「人間の心とは何か」の追求を今日でも続けている。

R・デカルトの時代でも「哲学」とは「神学、法学、医学以外のほとんどあらゆる学を総括した広い意味で」(三輪正「解説」『デカルト著作集3』白水社/1973年)使用された。及川の「哲学」はそれ以前にも遡った上で、現代と拮抗している。

(みやた てつや/明治美術学会)

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 28  
日本映像学会第42回大会・作品発表 [2016年5月28日/日本映画大学]

## 『Mount Fuji and Golden Cockroach』 —— 富士山とゴキブリ

山口 勝弘・北市 記子



本作品は、1950年代初めから今日まで、60年以上にわたって創作活動を行ってきた山口勝弘の最新作である。造形作家として活動を始めた山口は、1970年頃からビデオメディアを用いた作品制作に取り組み、日本のメディアアートの先駆者となった。その後2001年に突然の病に倒れ、半身不随の身となって第一線から退くことを余儀なくされたが、以後も決して創作への意欲を失わず、88歳となった今も新たな作品制作に取り組んでいる。今回の作品は、そんな山口が温めてきた「ある構想」を具現化するための一つの挑戦的な試みである。

本作品のテーマは「環境問題」である。現代における環境問題は多岐にわたるが、今回は特に「富士山のゴミ問題」に関心を寄せている。但し道徳的なメッセージを直接的に伝えるのではなく、山口の独自の世界観から生み出された奇想天外なストーリーに沿ってイメージが展開されていく。自らの姿を一種のアイコンとして用いることにもこだわり、大胆な映像合成によって山口自身が時には汚らしいゴキブリとして、また時には神々しい富士山の守り神として、圧倒的な存在感を放ちながら登場する。

今回はテキストや口述によって提示された山口の構想を元に、北市がオペレーターの役割を担いコンテンツの制作を行った。こうした形態は現在の山口の状況から生まれた必然であると共に、かつて山口らが提唱した「発注芸術」のスタイルを、部分的に踏襲するものである。制作のプロセスにおいては、可能な限り山口が想い描くイメージを忠実に再現することを目指した。結果として、従来の山口作品とは一線を画す極めて斬新な映像作品となったが、これこそがメディアアーティスト山口勝弘の「今」を体現するものであるとも言え、彼の芸術家としての信念を解き明かす手掛かりとなり得るものなのである。(文責：北市記子)

※本作品は JSPS 科研費 26370190 の助成を受けている。

(やまぐち かつひろ/神戸芸術工科大学・筑波大学、  
きたいち のりこ/大阪経済大学)

# 『BLANK SPACE』 16ミリフィルムの映画作品

太田 曜

スーパー16ミリカメラで撮影した音声トラック部分の画像を光学再生使用フィルム、カラーネガ、モノクロリヴァーサル、モノクロハイコントラストカラークロス現像、モノクロリヴァーサル現像、モノクロネガ現像  
上映では音声別出し

大会での発表の際は音声は別出しにした。この作品はスーパー16ミリフィルムカメラで撮影されたサウンドトラック部分の画像が作る光学音声、実際に出るのはぶつぶつと云うようなノイズだが、それを出すのが一つの目的であった。ただ、そのノイズにミックスしたミュージシャン村井隆文の演奏する“音楽”もあり、これ等二つの音がバランスされて録音したモノをサウンドトラックとして使用したかったからだ。フィルムに写り込んだ画像が出すノイズだけを光学再生で出すヴァージョンと、この村井隆文の“音楽”とノイズがミックスされたモノを出すパターンと、上映の環境によって変えている。大会の発表では別出しの音声を使用することが可能だった。

フィルムでの作品発表が大会で他にもあったが、全て自家現像作品、しかもそれらの多くでカラーネガフィルムのクロス現像が試みられている。カラーリヴァーサルフィルムが非常に特殊になってしまった現在、“手軽に”カラー映画を作るのに世界でも多くの作家達がカラーネガのクロス現像を試みている。

映画作家がフィルムにこだわる理由は作家によってそれぞれだ。しかし、フィルムというメディア、あるいは支持体が世界から消滅してしまうとフィルムでの表現自体が不可能になってしまう。そのような危機的な状況の中で、現時点で入手可能なフィルムや薬品や、機材で、どのようなフィルム表現が可能なのかを試みられている。この作品で行ったサウンドトラックまでの撮影、フォトグラム、クロス現像、これ等は全て特に新しい技術とかではない。しかし、かつて使いたいフィルムを自由に選ぶことが出来、また好きな現像所に出せばプリントが上がって来たちょっと昔と状況は変わってしまった。こうしたフィルムでの表現にとって一見危機的な状況の中、かえってかつて顧みられなかったような技術や、いわば“反則”のやり方で、新しいフィルム作品は作られ続けている。自由な選択枝があった時より表現の幅が広がったかと勘違いし兼ねないくらいだ。

映画、映像産業は既にフィルムというメディア、支持体を見放そうとしている。しかし、フィルムをかけたがえのない表現のメディアと考える映画作家達にとって、状況は困難かも知れないが表現の可能性には限界はない。

(おおた よう/実験映画作家、東京造形大学(非常勤講師)他)

# 360度映像におけるCGの マッチムーヴ表現作品『CG 360』

須藤 信

近年、3DCGによる映像表現が定着してきた中で、実写映像のカメラワークとCGモデルを合成する「マッチムーヴ」と呼ばれる技法を目にする機会が多くなった。ただし、現状は一般的な画角で用いられることが大半であり、360度映像に用いられることは極めて稀である。制作された例が極めて少ない「360度映像にCGモデルをマッチムーヴした映像」を制作することで、新しい映像表現の発見を狙うのが本発表の目的である。

作品を制作するにあたり、360度パノラマ動画を撮影することのできるカメラ「Ricoh THETA m15」を使用した。撮影場所は実験段階にあるため、草原のような場所、大きな建物、家々が連なっている住宅地、巨大な滝など多種多様な場所で撮影を行った。

編集ソフトとして、学生・教職員向けに無料で提供されているソフト「Autodesk Maya2016」と「Autodesk Match Mover2014」を使用する。撮影素材のムービーデータを、連番画像に変換し、変換したデータをMatch Mover2014に読み込む。その後で手動でトラッキングを行っていくのだが、ある一定の共通性のあるトラッキングポイントを選択していかなければ正しく疑似カメラを作成することができない。そこでより高精度と思われるトラッキングポイントを取捨選択しながら、制度を上げていく作業を行う。無事、疑似カメラを作成することができたら、今度はAutodesk Maya2016に作成したカメラを読み込む。読み込んだカメラデータを元に3DCGモデルを作成し、配置していきマッチムーヴ表現を可能にしていく。

本作は360度映像におけるマッチムーヴ表現映像の実験的な作品である。そのため撮影手法の選定、編集方法の選定などに多くの時間を割くことを前提に作業を行った。次回作は、今回発見した作成進路に従って作成するため、さらにスムーズに作成できると思われる。最後に本作を制作するにあたり使用したRicoh THETA m15は画質があまり良いとは言えず、Match Mover2014での作業時にエラーを数百回程度確認した。今後画質が改善されていけば、360度映像におけるマッチムーヴ表現の敷居が格段に下がることは間違いない。

使用カメラ機材

Ricoh THETA m15  
Elite CP-244

使用ソフト

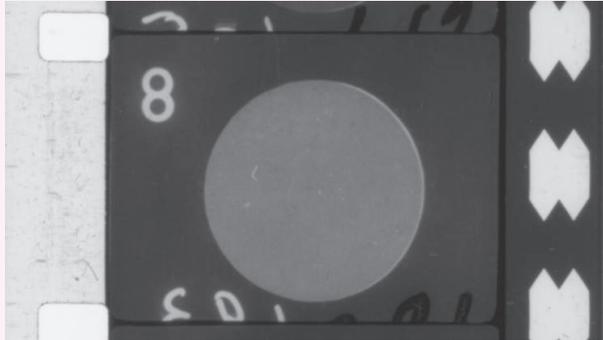
Autodesk Match Mover2014  
Autodesk Maya2016  
Adobe After Effects CC

(すどう まこと/久留米工業大学)

Image Arts and Sciences 176 (2016), 30  
日本映像学会第42回大会・研究発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 『КИНОФОТОПЛЕНКА』 - 映画フィルム -

末岡 一郎



(16mm Film, 5mins, BW, Sound, 2016)

今回の作品は、「フィルムによってフィルムそれ自体を表現する」ことを念頭に、一般的な映画から疎外されたイメージを顕在化・現前化させる作品を制作した。ファウンドフッテージの作家として、様々なフィルム素材から引用したイメージならざるイメージによって「映画フィルム」を再考するのが目的だ。また、暗室での不確かな作業による偶発的なイメージの創出は、フィルムを素材にしている映像制作において最も「フィルム」らしい表現ともいえる。引用したフッテージと生フィルムとのコンタクトプリントによって生じる偶発的に変形・反復する画像の生成は、デジタル制作環境ではまず不可能なことであろう。さらには同様な手法でサウンドトラックも作成することができ、暗闇の中で0.3秒ほどの露光で制御不可能な作品を制作することは、作者の意思を介在させない、言葉の意味で「自由」な制作法といえるだろう。

本作品ではフィルム上のメタ情報に焦点を絞った。きっかけは収集していたソビエト時代の教育用フィルムを見ていた時に、リーダー部分に多くの情報・タイトルや制作会社の名前ばかりではなく、ランプの開始タイミングからプリントの濃度確認用のテストピースなどが記載されていたことによる。その時代、映画フィルム一本一本を、コンテンツとフィルム自体のクオリティを管理している映像文化があったことが伺える。同時に映像作品は厳密に管理されていた時代だった、とも考えられる。しかしながらこうしたフィルム上のメタ情報は基本的には上映を目的とはしていない。そこに存在しながら、そして各国毎に違う独自の映像の取り扱い方が透けて見えるメタ情報は、非常に豊かな映像文化の一端を示しているのではなかろうか。だからこそ、スクリーンに投影されないイメージを顕在化させ、その抽象的に見える映像を通して「フィルム(映画)によるフィルム(マテリアル)表現」を試みたのである。

引用したフッテージは、日本の8mm、イギリス・ロシア・日本の16mm、アメリカ・日本の35mmの商用フィルムのリーダー部分となっている。コンタクトプリントによって、全ては16mmフィルムに転写された。

(すえおか いちろう/阿佐ヶ谷美術専門学校講師・映像作家)

Image Arts and Sciences 176 (2016), 30  
日本映像学会第42回大会・作品発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 映像表現の特殊効果における 「補完」の考察 —— 映像作品 "nHr° 3" ——

黒岩 俊哉



### ●映像の「補完 (interpolation)」とは

「補完」には映像の媒体的特性と観客の心理的的特性のふたつの位相が存在する。媒体特性では、さらに空間補完と時間補完について考察できる。

映像はフレームを時間軸にそって配置し構成されるメディアである。時間補完は、同一フレーム内の任意の画素と別の任意の画素の間に、新たな画素を生成することである。また時間補完とは、隣り合う2つのフレームの間に、新たにフレームを生成し追加することである。これらの生成方法は任意の計算式、つまりアルゴリズムによって決定される。

### ●映像作品「nHr° 3」について

本作は「nHr」シリーズの3作目となる作品である。1作目の「nHr° 1」では、有限の映像フレームのなかから、自動的なアルゴリズムによって選択され再構成されたフレームによる映像が、作家の存在/不在を証明できるかどうかを問うた。2作目の「nHr° 2」では、ホワイトノイズ(隣接する画素やフレームに関連性のない空間)を生成し、空間補完によって再構成された映像が、観客において新たな心理補完が生まれるかどうかを実験した。本作「nHr° 3」では4Kで撮影した実映像を素材とするが「nHr° 1」とは逆に実映像のフレームをサンプリングし、サンプリングした隣接フレームの間を時間補完した。

### ●映像の心理補完と

「nHr」シリーズは一貫して補完された画素やフレームによって構成されている。そこには作者の意図しないイメージが生まれる。観客は作家が予想しないイメージを観る。この観客/作品/作家の不安定な関係はつねに映像を中心として、本質的な問題—存在と不在のスペクトルを三者に投げかける。

### ●作品データ

撮影: XAVC 4K(3840 × 2160 29.97p), SONY FDR-AX1  
編集: Apple FinalCutPro X(10.2.3)  
効果: Apple Motion, Adobe After Effects CC(2015)  
作品フォーマット: ビデオ, 1080p30, Apple ProRes422(HQ)  
時間: 7' 08"  
音声: ステレオ  
制作年: 2016年

(くろいわ としや/九州産業大学芸術学部芸術表現学科  
メディア芸術専攻)

Image Arts and Sciences 176 (2016), 31

日本映像学会第42回大会・作品発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## wired-glass —— デジタル時代における銀塩フィルムによる映像表現

川口 肇



### コンセプト

映画フィルムにおいて各コマの“photograph”(光描画)で発生する「ブレ」による像の歪みや流れ、質感には特有の美しさが存在する。デジタル映像も拡大すると圧縮に起因する特有の「荒れ」が現れる。異なる画材を混ぜるように、双方のプロセスによる「ブレ」や「荒れ」を混ぜ、映画の時間軸に塗り込むことを企図した。

撮影対象はこちらを見つめる猫。伸長された時間の中で、像と空間が歪み、ぶれ、崩れてゆく。変容の中、“わたし(カメラ/観客)”と“あなた(猫/スクリーン)”を繋ぐ「視線」という不可視の事象が純化されてゆく。

### 方法と結果

デジタルビデオで撮影(第一撮影)した素材を編集ソフトで拡大・時間伸長操作を加え、8ミリフィルムを用いてブレを加えたコマ単位の再撮影(第二撮影)を行う。自家現像処理後、映写画面をデジタルビデオで再撮影(第三撮影)した素材を同様の手法で16ミリフィルムを用いコマ単位の再撮影(第四撮影)を行った。16ミリ工程ではカラーネガフィルム2種を用いてリバーサル自家現像(クロス現像)を行い、通常と異なる発色に露光カブリ・フィルム流れなどのイレギュラーな要素を加え、よりメディアの質感を強調した表現となった。

### 考察

本作は第二撮影までの8ミリ版に第三・第四撮影を加え、より抽象度を高めた作品となった。これを更に展開する作品も構想中であり、像が喪われてゆく先に見えてくるものに期待をしている。

映像の殆どがデジタルビデオとなり、フィルム作品ですらデジタル機器で再生されるのが一般的となっている今、フィルムを用いて制作することはどういうことなのか。デジタル/フィルムの工程を意図的に混合させる方法論を通して、今後も制作/考察を進めたいと考えている。

『wired-glass』(2016/16mm/color/external sound/9min)

使用機材/ソフト/フィルム

SONY RX10, Fujica Z800, Bolex H16RX / Adobe Premiere Pro / FUJI R25D (8mm), F64D, ETERNA160 (16mm)

(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)

Image Arts and Sciences 176 (2016), 31

日本映像学会第42回大会・作品発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 記憶のマチエール #8 —— 〈D-27〉

風間 正・大津 はつね



### 作品テーマ

失われつつある戦争の記憶を遺すため、太平洋戦争体験者取材し制作している『記憶のマチエール』シリーズの8作目。昭和19年から終戦まで、東京は幾度も空襲を受けた。空襲警報発令のため、東部軍司令部作戦室「女子通信隊」という秘密部隊があった。今回は、元・女子通信隊員の外間加津子氏と山口竹尾氏、そして当時10歳で、表参道で山の手空襲を体験された八木信忠氏にお話を聞いた。3月10日の東京大空襲と5月25日の山の手大空襲という、東京を襲った2つの大空襲の話を中心に、B-29襲来情報を市民に伝える側の女子通信兵と、空襲被害に遭った少年(情報の発信側と受け手)両者の視点から東京中心部での生々しい「戦争体験」を語る。

### 女子通信隊について

戦時中、東京は「陸軍東部軍」(関東、長野・新潟)の管轄におかれていた。「東部軍」地域への攻撃に備え、敵機に関するあらゆる情報は作戦司令部へと伝えられた。東部軍作戦司令部の本部は、現在の赤坂TBS本社ビルがあるところで、作戦室は、現在の東京国立近代美術館(竹橋)のところにあった。この竹橋の作戦室で、敵機の情報を受けていたのが「女子通信隊」である。当時の陸軍は、レーダーの他、沿岸各地に設置された監視哨から目視による侵入経路などの詳細な情報を得ていた。女子通信員は事前に担当地区が決まっており、電話を受けながら目の前にあるそれぞれの卓上板にプラグを差し込み、敵機の飛来位置を伝えた。そのプラグは作戦室の大きな地図板と連動していて、敵機が通った場所はランプが点灯する仕組みになっていた。指揮官がそれを見て、警戒警報発令を指示し、横で待機しているNHKのアナウンサーに原稿を渡して、NHKラジオを通じて国民に空襲の予報となる警戒警報や空襲警報が発令された。<sup>1</sup>

女子通信隊の本部である東部軍作戦司令部(赤坂)は、昭和20年5月の山の手空襲により全焼し多くの兵士を失ったという。同日、青山墓地で当時10歳の八木氏と遭遇したのは、奇遇にもこの部隊の兵士達だった。

偶然知り合いお話を聞かせて頂くことになった3人は、71年前、東京の中心部のかなり近いところで戦争を体験していた。これは、こちらの意図ではなく、制作していく過程で初めて明らかになったことであり、自然に3人の話が交差していったということは、制作者としても何かに導かれているような気さえる体験であった。

我々の取材の半月後に、山口氏は逝去された。山口氏は、「女子通信隊」にいた事を誇りにされ、隊の発足時から従軍していたという責任感から、これまでも色々な取材に協力されてきた女子通信隊の生き字引のような方であった。改めてこの場を借りて、山口氏のご冥福をお祈りしたい。

出演：外間加津子、山口竹尾、八木信忠  
撮影：大津はつね、田中綾子  
監督：風間正  
翻訳：藤松郁  
制作：ビジュアル・ブレインズ

注

1. 『歴史群像 検証 本土防空戦』学研、2014年、p37

(かざま せい/映像作家、おおつ はつね/東京工芸大学芸術学部)

Image Arts and Sciences 176 (2016), 32  
日本映像学会第42回大会・作品発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 『CROSSING IMAGE』 —— クロスプロセス～ハンド プロセス

水田 章

『CROSSING IMAGE』は、期限切れの映画用16mmカラーネガフィルムで撮影し、カラーリバーサル用のE-6現像、いわゆるクロスプロセスによる自家現像を経た映画である。

映画フィルムのタイプ数・生産数の大幅な減少と、度重なる現像所の閉鎖によって、個人による映画フィルムの作品製作がますます困難になっている現状では、ネガフィルムをリバーサル現像の工程を経るクロスプロセスによる自家現像が増えていることは必然と言える。

本作品では現像タンクによる自家現像の工程に変化をつけることで、フィルムに定着される像にアナログならではのエフェクトを施している。通常は現像液がフィルム全体にムラなく浸透させるために、現像タンクを定期的にかきまぜる攪拌作業が欠かせない。しかし、本作品では現像液をムラなく浸透させないために攪拌作業をあまり行わなかった。そうすることでポジ像少なくネガ像が多い作品構成になっている。

作品中に送電線の鉄塔が頻りに登場している。意思を持たない能面な鉄塔に感情的な変化をつけられないものだろうか？ ネガ像の鉄塔が、時折ゆっくりと微妙にポジ像に変わっていく。

一概に期限切れの映画フィルムと言っても、生産時期・フィルムの感度・保存状態によっては全く別物である。ほとんど像が定着されないものから、それなりの発色を出すものまで様々だ。今回は冷蔵庫ではなく、高温多湿の時期もある一般的な部屋に3年程度放置した映画フィルムを使用した。このフィルムで一体どこまで像が定着されるのか？

まずはノーマルな撮影とクロスプロセスを経た結果から、いくつかの現像パターンを試みる。

1. 現像時間の長短 2. 現像液温度の高低 3. 攪拌の有無 4. 現像液の使用頻度の差異 などである。そこからこの作品に効果的な、現像時間・温度調節・攪拌作業・現像液の使用頻度が出てくるのだ。

約90年以上前に9.5mmフィルムで小型映画を製作した我が国の先人たちは、喜望峰を回る船便による欧州での現像結果に限界を感じ、試行錯誤しながら自家現像を手がけていった。現在のフィルムメーカーたちは、航空便はもちろん、ネットへのアップロードが当然のように普及した時代において、先人たちと同じように、わずかなフィルムの供給、少ない機材、自家現像…など、当時と同じような状況で作品を製作している。約1世紀前に遡った手法を結果的に踏襲せざるを得ない現状、そこから産まれる作品の新たな表現の可能性を、私は今後も追究していくことだろう。

『CROSSING IMAGE』

16mm color 5 min. silent 2016年

映像（撮影・現像・編集・加工）：水田 章

（みずよし あきら／映像作家、ミストラルジャパン代表）

Image Arts and Sciences 176 (2016), 32  
日本映像学会第42回大会・作品発表 [2016年5月29日/日本映画大学]

## 『metaphors』 —— 写真の気象表現

笠間 悠貴

### 作品のテーマ

気象、特に風をテーマとした写真作品。気象は、被写体として直接写り込むことはないが、光の状態や湿気などを通じてフレーム全体に影響を及ぼす。形のないものをあえてテーマにすることで、写真の持つ指標性を問い直し、痕跡とイメージの関係を思考する試みである。

当作品は、8×10大判カメラが用いられ、緻密な描写を特徴とする。山形県の月山と、インドのラダック地方ラマユルで撮影された。これら二つの場所に共通するのは、気温、風、雲、高度などの理由によって植物が育ちにくく、草木の極めて少ない鉱物的な環境である。どれほど強く風が吹こうとも、それによって揺れ動くものはほとんどなく、静止画像である写真になったとき、静かな世界として現れる。よってこの作品は、風景の細部を頼りに、鑑賞者にフレームの外側へと意識を向けさせることを主眼としている。

タイトルはアナグラムになっており、隠喩 (metaphors) と大気 (atmosphere) がかかっている。

### 制作の結果

実際に、直接風が印画紙に像として定着することはなかった。そのかわりに、雲の反映が、写された山や谷の地表に影を落とし、かろうじて風がその場に生じていることを示している。撮影には充分注意を払った。構図を決める際、鑑賞者が風の生じている空間へ意識を向けられるように、いくつかの決まりを作った。例えば、山の頂上を撮影しないことで、山の形態へ注意が向かないようにした。あるいは、地面を写さないことで、パースペクティブを強調しないようにした。そうすることで、先述のような雲が作り出す陰影や、光の状態、湿度が前景化する。山や谷といった風景を撮影しながら、同時に気象を指し示す写真の撮影に成功したといえる。

### 作品データ

フィルム：モノクロ銀塩フィルム。

プリント：シルバーゼラチンプリント。

カメラ：8×10大判サイズビューカメラ。

撮影場所：インド、ジャンムー・カシミール州、ラダック地方。

撮影年：2015年。

（かさま ゆうき／明治大学理工学研究所新領域創造専攻  
博士後期課程2年）

## 『Movie Square 2016』 —— Web 技術を用いた動画活用システムの構築

井上 貢一

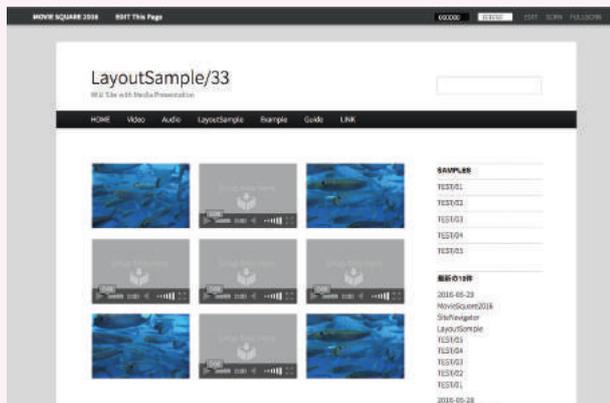
映像の上映手段としてブラウザという身近なツールを活用することはできないだろうか。前年度このような課題意識からマルチ映像提示を目的としたWebシステムの構築を試みたが、今回それを拡張するかたちで、関連機能を体系的に備えたサイトを構築した。このサイトにアクセスすると例えば以下のようなことが可能になる。

- ・ユーザの手元にある動画をページ内にドラッグ&ドロップして再生 (マルチ映像上映)
- ・PCのWebカメラや内臓マイクを用いた記録と保存
- ・一般的な記事の書き込み・公開 (一般的なWikiページ)

当サイトの技術基盤はオープンソースのCMSであるPukiWikiで、各機能はプラグインの形で作成した。通常のWikiと同様の記法で「何をどのように提示するか」自由に編集することができる。またスタイルシートの切り替えで以下の3つの表示モードが可能である。

- ・EDITモード：通常のWebサイトとしての閲覧・編集
- ・SCREENモード：プレゼンテーション用に拡大表示
- ・FULL-SCREENモード：映像要素のみを上映用に表示

図は、3x3のマルチ映像用の枠組みを作成し、そこへ手元の動画ファイルを順次ドラッグして再生している様子である。



図：MovieSquare2016 on Firefox (3x3の例)

作者は一貫して「画面分割あるいは画面の集合による視覚的遊戯性」を追求しているが、その目指すところは、生産完成品としてのコンテンツをつくるのではなく、生産性としての「仕組み」を提供することで、多くの人にその面白さを体験してもらうことにある。作者のWebサイト (<http://art.kyusan-u.ac.jp/inoue.ko/>) で公開しているのも、お手元の動画 (MP4, WebM) をドラッグして体験していただけたら幸いである。

(いのうえ こういち/九州産業大学芸術学部ソーシャルデザイン学科)

## 動画映像としての表現メディア「映画」における表現技法の教授法 —— 自作映画『Rouge』における「カットバック」成立の表現技法

高山 隆一



映画が発明当時、「見る」という目的から「語る」という形態に変化していくことになった時、映画は語ることを理解してもらおう多くの人々に共通の「文法」が必要になってきた。映画制作特にドラマ制作の場合、おおそハリウッド映画の文法に倣った方法論が用いられる。その方法論の是非はともかく、多くの映画鑑賞者たちはその方法論により映画を表面的かもしれないが理解することができる。

また多くの映画は複数の「カット」で成立しておりこれらの組み合わせにより大半の映画が成立しているのもまた事実である。

本発表は映画を構成している「カット」が複数連結することで成立し一種の文法を形成していることを制作初学者に意識させ、学ばせることが目的である。

また、単にカットの連続が映画の構成の要素というだけでなく、映画の特殊な技法として用いられることを自作映画『Rouge』にて解説することも同様の目的である。

本作には会話を成立させる「カットバック」の要素、また異なる場で複数の物語が展開する「シーンバック」の技法が用いられている。このような技法の提示を解説することにより映画独特の「時空間の超越」を初学者に教授するものである。

さらには本発表の中では高校生へのカットバックを教材とした実例を提示した。初学者の陥りやすいカットの連続性の欠如 (コンティニューティ、イマジナリーライン、視線の方向性) への指摘の指導の方法論の展開を例に挙げた。

(たかやま りゅういち/東京工芸大学芸術学部映像学科)

## フォーラム

## ■日本学術振興会 [平成 29 年度] 科学研究費助成公募のお知らせ

平成 29 年度科学研究費助成事業—科研費—の公募について

[https://www.jps.go.jp/j-grantsinaid/02\\_koubo/index.html](https://www.jps.go.jp/j-grantsinaid/02_koubo/index.html)



<平成 29 年度における主な変更点等>

① 挑戦的萌芽研究を見直し、新たな種目「挑戦的研究（開拓・萌芽）」を設けました。（挑戦的萌芽研究の公募は行いません。）（14頁、66頁～67頁参照）

一人又は複数の研究者で組織する研究計画であって、これまでの学術の体系や方向を大きく変革・転換させることを志向し、飛躍的に発展する潜在性を有する研究を支援するために、従来の「挑戦的萌芽研究」を見直し、新たな種目「挑戦的研究（開拓・萌芽）」を創設しました。

※（萌芽）については、探索的性質の強い、あるいは芽生え期の研究計画を含みます。

※他の研究種目と重複して応募することができる場合もありますが、応募する研究計画はそれらとは異なる研究内容に限ります。特に本研究種目は基盤研究等とは審査基準等が異なり、上記のような挑戦的な研究課題を対象としている点に注意してください。

② 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。（13頁、61頁～65頁参照）

「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29年度公募では以下の3分野が新たに設定されました。

- ・オラリティと社会
- ・次世代の農資源利用
- ・情報社会におけるトラスト

③「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。（47頁参照）

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「教科教育学」のキーワードの一部見直しを行いました。

④ 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。（33頁参照）

審査希望分野を変更し、理工系の「化学」と「環境学A」を同一の分野としました。この他、「人文学D」について、その応募内容を明確にしました。

⑤ 「研究活動における不正行為への対応等に関するガイドライン」に基づく「取組状況に係るチェックリスト」の提出について（74頁参照）

平成29年度公募より、科研費に応募する研究機関については、当該ガイドラインに基づく「取組状況に係るチェックリスト」を提出することが必要となりました。提出がない場合には、当該研究機関に所属する研究者の応募が認められませんので注意してください。

以上

日本映像学会  
第43回通常総会報告

事務局



去る5月29日（日）13時30分より、日本映画大学白山キャンパス体育館に於いて第43回通常総会が開催されました。

総会は出席者数81名、委任状183通で会則第19条「正会員(77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つて、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「2015年度会務及び研究事業報告」、「2015年度収支計算書」、「正味財産増減計算書」、「貸借対照表」参照)

- (イ) 2015年度事業報告が加藤哲弘副会長、太田曜理事よりあり、承認。
- (ロ) 支部活動報告が大橋勝常任理事よりあり、承認。
- (ハ) 2015年度収支計算報告が鳥山正晴常任理事よりあり、承認。
- (ニ) 2015年度監査報告が伊奈新祐監事よりあり、承認。
- (ホ) 第22期役員選挙結果報告が奥野邦利第22期役員選挙管理委員長よりあり、承認。

新会長に武田潔会員、新副会長に遠藤賢治会員が新理事より推薦され、満場一致で承認されました。武田潔新会長が就任の挨拶の後、議長となり総会継続。

## (II) 審議に関する件

(別掲「2016年度会務及び研究事業計画」「2016年度予算書」参照)

- (イ) 2016年度事業計画案が橋本英治理事、村山匡一郎理事より提案、提案通り可決。
- (ロ) 支部活動計画が黒岩俊哉理事より提案、提案通り可決。
- (ハ) 2016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43回大会について神戸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。

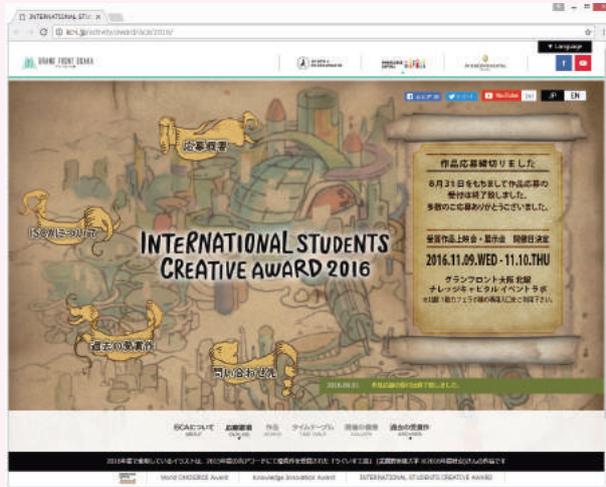
以上。

## フォーラム

## ■ ISCA (INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD) 2016

受賞作品上映会・展示会：2016年11月9・10日

会場：グランフロント大阪北館ナレッジキャピタルイベントラボ


<http://kc-i.jp/activity/award/isca/2016>

## INTERNATIONAL STUDENTS CREATIVE AWARD 2016

## アワード開催概要

## 主催

一般社団法人ナレッジキャピタル

## 後援

日本映像学会、総務省、経済産業省、独立行政法人都市再生機構、一般財団法人デジタルコンテンツ協会、一般社団法人デジタルメディア協会、大阪府、大阪市、大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会、特定非営利活動法人映像産業振興機構、公益社団法人関西経済連合会、一般社団法人関西経済同友会、大阪商工会議所、公益財団法人関西・大阪21世紀協会、サイバー関西プロジェクト、香港サイバーポート、Centre des arts、韓国コンテンツ振興院 日本事務所、財団法人台湾デザインセンター、Ars Electronica、香港サイエンステクノロジーパーク

## ISCA サポーターズクラブ (昨年度実績)

株式会社インファーマシーズ / アクティオ株式会社 / オリックス不動産株式会社 / コムエクスポジションジャパン株式会社 / 株式会社コングレ / 株式会社サムシングファン / サントリーホールディングス株式会社 / シーホネンズ株式会社 / 株式会社JTB 西日本 / 株式会社ズームス / 株式会社ライブ / 日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社 / マッスル株式会社

※ 50 音順

## 技術協力

サイバー関西プロジェクト / 日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

## 企画・運営

株式会社スーパーステーション

## 募集部門

国内映像コンテンツ部門 / 海外映像コンテンツ部門 / デジタルコンテンツ部門

## 審査員

ISCA チェアマン 松本 俊夫 / 元日本映像学会会長、映像作家

## 国内映像コンテンツ部門

審査員長 松本 俊夫 / 元日本映像学会会長、映像作家

審査員長代行 宇川 直宏 / 現“在”美術家 / ライブストーリーミング

「DOMMUNE」主宰 / 京都造形芸術大学教授

審査員 塩田 周三 / 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役

田崎 友紀子 / 株式会社スーパーステーション プロデューサー

高橋 豊典 / 一般社団法人ナレッジキャピタル 事業統括部長

## 海外映像コンテンツ部門

審査員長 Cynthia beth Rubin / Digital Artist,

past Chair, ACM SIGGRAPH Digital Art Community committee

審査員 Pat Lee / Co Founder of Secret Lab Ltd.

Founder of Pat Lee Production Ltd.

Gerfried Stocker / Managing and Artistic Director of

Ars Electronica

## デジタルコンテンツ部門

審査員長 廣瀬 通孝 / 東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻 教授

審査員 宮下 泰明 / AppBank 株式会社 代表取締役 CEO

遠藤 諭 / 株式会社角川アスキー総合研究所 取締役兼首席研究員

落合 陽一 / メディアアーティスト / 筑波大学助教 /

デジタルネイチャー研究室主宰

宇川 直宏 / 現“在”美術家 / DOMMUNE 主宰 /

京都造形芸術大学情報デザイン学科教授

塩田 周三 / 株式会社ポリゴン・ピクチュアズ 代表取締役

田崎 友紀子 / 株式会社スーパーステーション プロデューサー

高橋 豊典 / 一般社団法人ナレッジキャピタル 事業統括部長

Cynthia beth Rubin / Digital Artist,

past Chair, ACM SIGGRAPH Digital Art Community committee

Pat Lee / Co Founder of Secret Lab Ltd.

Founder of Pat Lee Production Ltd.

Gerfried Stocker / Managing and Artistic Director of

Ars Electronica

## 賞について

## 【国内映像コンテンツ部門】

最優秀作 1点 賞金 30 万円と賞状

優秀作 2点 賞金 10 万円と賞状

佳作 3点 賞品と賞状

入選作 3点 賞品と賞状

特別賞 1点 賞金 10 万円と賞状

※今後の創作活動に期待できる作品

## 【海外映像コンテンツ部門】

最優秀作 1点 賞金 30 万円と賞状

優秀作 2点 賞金 10 万円と賞状

佳作 3点 賞品と賞状

## 【デジタルコンテンツ部門】

最優秀作 1点 賞金 30 万円と賞状

優秀作 2点 賞金 10 万円と賞状

佳作 1点 賞品と賞状

入賞 5点 賞品と賞状

The Lab. 賞 1点 賞金 5 万円と賞状

※ Lab 参画者による投票

以上

## 総務委員会

奥野 邦利・橋本 英治

### はじめに

2016年7月16日、早稲田大学会議室において開催された理事会にて、第22期総務委員会が発足しました。第20期、第21期では、組織のスリム化、財政の健全化、HP活用による情報公開など、様々な改革が進められ、大きな成果を上げています。今期の総務委員会でも、これまでの改革路線を引継ぎ、会のさらなる発展に資するよう努力してまいります。

ここしばらくは入退会が拮抗し、会員数が800名前後に維持されているのですが、今期はこれまでの改革を足がかりに、会員増を目指したいと考えています。特に若い研究者のみなさんにとって、参加しやすい学会とは何かを第一とするつもりです。

これを実現するには、研究企画委員会や機関誌編集委員会と協働しながら、会員のみなさんの活動をよりスマートな形で振興することを目指します。また総務委員会としては橋本英治副委員長のもと、ホームページのさらなる活用に取り組んでいく方針です。

### 総務委員会報告

7月16日の2016年度第3回理事会において以下の通り、理事および会員委嘱委員による各委員会担当が選任された。なお、武田潔会長、遠藤賢治副会長、伊奈新祐監事、横田正夫監事については先の総会にてその任を認められている。

### 総務委員会

常任理事 奥野邦利（委員長）  
 常任理事 橋本英治（副委員長）  
 常任理事 前川修（第43回大会実行委員長：会長指名）  
 理事 岡島尚志  
 委員 板倉史明

### 研究企画委員会

常任理事 末岡一郎（委員長）  
 常任理事 鳥山正晴（副委員長）  
 理事 伊藤高志  
 理事 佐藤由紀  
 理事 中村聡史  
 理事 石坂健治（会長指名）  
 理事 西村安弘（会長指名）  
 委員 草原真知子

### 機関誌編集委員会

常任理事 長谷正人（委員長）  
 常任理事 木下千花（副委員長）  
 理事 桑原圭裕  
 理事 斉藤綾子  
 理事 関口敦仁  
 理事 藤井仁子  
 理事 村山匡一郎  
 委員 中島崇  
 ※委員追加予定

### 東部支部

常任理事 鳥山正晴

### 関西支部

常任理事 豊原正智

### 中部支部

常任理事 伏木啓

### 西部支部

常任理事 黒岩俊哉

### 総務委員会計画

前号会報にある相内啓司前委員長の21期総括を念頭に、以下の課題について継続的に検討を進め、対応していく。

- ・学会運営に関する財政面からの改善
- ・学会運営に関する契約関係のチェック
- ・研究会活動費助成などの学会活動費の捻出及び会計報告のチェック
- ・ホームページのさらなる活用
- ・いわゆる研究系と創作系との連携促進
- ・拡張する映像領域へのアプローチ

### おわりに

先の総会では、22期理事会として予算案をお示し承認されたわけですが、これまでも理事改選期の予算業務の引継ぎが上手くいかないことがありました。当方も経理の知識には疎く、正直心配をしているのですが、できる努力は惜しみませんので、会員のみなさんのご協力をお願いいたします。

また、来年の第43回大会は神戸大学で行われることが決まっています。実行委員長の前川修理事を始め、板倉史明会員にも総務委員となっただけではありません。大会成功には関西支部のバックアップは不可欠だと思いますので、これについても改めてお願いする次第です。

（おくのくにとし／総務委員長・日本大学芸術学部  
 はしもと えいじ／総務副委員長・神戸芸術工科大学）

## 機関誌編集委員会

長谷 正人

第22期役員選挙の結果に基づき、7月16日の理事会において、新しい機関誌編集担当理事が提案され、承認されました。長谷正人、木下千花、桑原圭裕、斉藤綾子、関口敦仁、藤井仁子、村山匡一郎の7名の会員です。また会長指名の編集委員として中島崇会員が加わることも承認されました。担当理事の協議によって、編集委員長を長谷正人が、副編集委員長を木下千花が務めることになりました。どうぞよろしくお願いたします。さらに、従来通り、理事以外にも若干名の会員に委員を委嘱して編集委員会を組織し、現在97号の編集を進めているところです。

今期委員会の当面の役割は、前委員会において行われたいくつかの改革——「国際化」（英語論文の受け入れ）、「電子化」（ウェブ公開）、査読と編集期間の延長——を受け継いで、それを軌道に乗せて円滑に運営していくことだと考えております。また今期委員会が編集を担当する『映像学』の最後の号は記念すべき100号となります。これを機会に『映像学』の歴史を振り返るようなことが何かできないかと考えております。もし会員の皆様にアイデアがあればお寄せください。また言うまでもありませんが、機関誌の充実、会員のみなさまが質の高い論文やレビューを常に投稿して下さることにかかっています。何卒、ご協力のほどよろしくお願いたします。

（はせ まさと／機関誌編集委員長、早稲田大学文学学術院）

## 研究企画委員会

鳥山 正晴

### 研究企画委員会報告

#### ・今期の研究企画委員会について

7月16日(土)開催の映像学会理事会において、第22期2016-2017年度の研究企画委員会が決定しました。

今期の委員会メンバーは以下のようになっております。

末岡 一郎 (委員長)  
鳥山 正晴 (副委員長)  
伊藤 高志  
佐藤 由紀  
中村 聡史  
石坂 健治  
西村 安弘  
草原真知子

#### ・2016年度研究会登録申請(秋期)について

会員の皆様には9月頭にメールでお知らせしましたが、2016年度研究会登録申請(秋期)は以下のようになっております。既存の研究会におきましても変更のある場合には、申請書の手順に従ってお知らせください。

尚、今回は新規研究会申請の承認の有無を討議できる理事会の開催予定日を鑑み、通常より若干締め切り期日を伸ばしております。決定通知は12月初旬を予定しております。

締め切り：2016年10月20日(木)

記入票(研究会登録申請書.xlsx)を学会ホームページ(<http://jasias.jp/archives/3477>)よりダウンロードし、別紙資料とともに郵送、あるいは電子メール(送信先アドレス:jasias@nihon-u.ac.jp)にて、映像学会事務局・支部宛(登録を希望する支部)に登録申請を行なってください。なお、既存の研究会についても、登録事項の変更がある場合に、申請の手順に従って提出をお願いいたします。映像学会研究会の新規発足については以下のガイドラインに基づいてお考えください。

#### <ガイドライン>

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

#### <その他>

- \*研究会の登録申請は代表者の所属する支部、または所属する研究員が多数を占める支部に登録申請を行なってください。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行なってください。
- \*申請書にある代表及び運営構成員とは別に、過去の研究活動への参加者も併せて、参加を予定している会員リストも添付してください。なお、運営構成員に会費納付の遅滞がないことを確認してください。
- \*申請された研究会の当該テーマにおける研究活動(勉強会や準備会など)を1年以上、複数回実施されていることを別紙資料として提出してください。
- \*研究会に配分される活動費は登録する支部予算の中から支給される場

合もあります(各支部の裁量となります)。

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

\*研究活動の休止の理由などについて十分な説得力が得られない場合には、研究企画委員会・理事会の審議を経て本学会が公認する研究会としての承認が得られない場合があります。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」の記入内容については記入票(研究会登録申請書.xlsx / URL <http://jasias.jp/wp-content/uploads/2016/08/StudyGroupApplicationForm2016New.xlsx>)をご確認ください。

#### ・研究会活動費助成の件

2016年度研究会活動費助成については、昨年と同様、2017年2月1日～3月31日で募集する予定です。また、金額につきましては、総務委員会と昨年と同様の総額 ¥500,000で調整しています。決定次第、会員の皆様にはメール、および1月1日発行予定の会報177号でお知らせいたします。

(とりやま まさはる/研究企画委員会、日本大学芸術学部)

## 支部・研究会だより 東部支部

鳥山 正晴

7月16日(土)開催の映像学会理事会において、2016-2017年度第22期の各委員会・支部の構成が決定し、東部支部は、鳥山(日本大学芸術学部)が担当することになりました。

よろしくお願いたします。

前東部支部より、支部の活動について引き継ぎ、各活動については年度途中ですので、7月1日発行の会報の東部支部報告にあるように粛々と進め、支部活動の活性化を図りたいと思っております。

前回の報告の中で、〈幹事会の設置について〉がありました。

「幹事会は規約上、理事のうち東部支部所属の者によって構成されていたが、支部活動の活性化を促す意味で、東部支部所属の研究会代表者にも幹事に加わってもらえるよう検討している。これについては、できるだけ速やかに幹事会規約を改正し、新たな体制作り務める」というものでした。

この件は、次回理事会(10月に開催予定)の後に幹事会を開き、議題として討議し決定する予定です。

決定次第、皆様に報告いたしたいと思っております。

(とりやま まさはる/東部支部担当常任理事、日本大学芸術学部)

東部支部

## ビデオアート研究会

瀧 健太郎

第 14 回研究会 (6 月 24 日) &lt; 報告 &gt;

本研究会は、ビデオアートのアカデミックな研究と、制作や展示現場のフィールドワークを交互に行なう方針で発足。以下に第 14 回のビデオアート研究会の報告を記します。

日時: 2016 年 6 月 24 日 (金) 19:00-21:00

会場: co-lab 渋谷アトリエ 2F 会議室 3

内容: ウルストラ・フローネ「フレームの消失: ビデオ・インスタレーションにおける没入と参加」講読

Ursula Frohne "Dissolution of the frame: Immersion and participation in video installation"

パネリスト: 瀧 健太郎 (ビデオアートセンター東京)

進行: 河合政之 (東京造形大学・東北芸術工科大学非常勤講師)

これまでマウリツィオ・ラツアラートやゲリラ・テレヴィジョンの回でも使用した "Art and the Moving Image: A Critical Reader" (Tate publishing, 2008 年) から上記ウルストラ・フローネの論考の講読を行いました。ダグ・エイケン、スティーヴ・マックィーン、ダグラス・ゴードン、ジャネット・カーディフ他 90 年代以降、現代美術に多く見られるようになったビデオ・インスタレーションを、フィルム映画や身体パフォーマンス、空間などの関係から位置づけを試みる論考として取り上げてみました。

本論考では、サム・テイラーウッドによるポロックの模倣から画面 (表象内) への没入を、美術史上とメディアアート史上の交点に設定し、美術鑑賞のホワイトキューブから暗箱であるブラックボックスへの移行、あるいは美術館から映画館的な展示空間への変容の過程を分析しようと試みています。

フローネは、建築 (環境・空間) + 文学 (内容) 分野で前世紀から引き継がれる大衆の好奇心 (= スペクタクル性への願望) と、ビデオ・インスタレーションで作家たちが取り扱う商業映画の文脈や偶像の再利用から喚起されるメディアムへの関心などを背景として指摘し、またマルチ画面など複数視点による観客の客観的な参照点の喪失という受容の在り方を挙げます。またパフォーマンス表現における観客を、目撃者であり登場人物であるという作品提示と観客間の境界線の消失と、映画文脈の「リアルなものへの回帰」から、それらがビデオ・インスタレーションにおいて、商業的メディアによる抑圧への対抗軸にあり、ビデオによる映画の解剖として特徴づけます。その他、90 年代以降のビデオアート作品の展示や作品を参照しながら、ビデオが観客を取り込むことに対し、接近性・恍惚感・不在のイメージ・イメージの無い映画など様々な援用してきたことを挙げており、全体として著者は映画形態の映像表現とのビデオアートとの関係性を特に強く持っている印象を受ける研究論文でした。最終的にフローネは、観客参加により「イメージの幻影性」は消失するが、スペクタクル化と文化の均質化により観客は捕獲されてしまったと結んでいます。

当研究会では講読の後、参加者によって、同時代のビデオ・インスタレーションについて述べているリズ・コッツ、クリス・メイ＝アンドリュース、イヴォンヌ・シュピールマン、クレア・ビショップらの論点との比較を行い、パネリストによって挙げられたロラン・バルト (映画形式そのものへの分別の悦楽)、レフ・マノヴィッチ (データベース時代の遊歩者)、アン・フリードバーグ (移動性を伴った仮想の視点) といった言説を引き合いに、現代のビデオ・インスタレーション分析研究の立脚点について議論されました。明確な結論には至りませんでしたが、今後もこの研究が続けられることによりビデオアートにおける空間論的なアプローチを深化させてゆきたいと考えます。

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

(たき けんたろう / ビデオアート研究会代表)

東部支部

## 映像テキスト分析研究会

中村 秀之

2016 年度第 1 回 (通算第 14 回) の研究発表会を下記の通り開催しました。

2016 年 7 月 23 日 (土曜日) 13 時 ~ 18 時

新座キャンパス 6 号館 3 階 N636 教室

発表者: 木下千花 (京都大学)

表題: 『溝口健二論』補遺—方法論としての「自由間接話法」と『噂の女』—

参加者は約 30 名、参考作品の上映後、木下会員の刺激的な発表を受けて多くの参加者から質問や意見が寄せられ、白熱した議論が展開されました。

今回も過去 2 回と同様、発表者ご自身に簡潔な報告を執筆していただきましたので以下に掲載します。

\* \* \* \* \*

本発表では、『溝口健二論』を「自由間接話法」を軸として考えることで、映画における語り (説話)、視線、「感情移入」、パフォーマンスなどをめぐる議論との接続を試みた。ヨーロッパ言語における自由間接話法とは、大まかに言って、間接話法の「〜と言った」というような動詞なしに、他者の言葉をカギ括弧なしで埋め込む語りのことである。ピエル・パオロ・パヴリーニからジル・ドゥルーズに至るまで、この概念の映画理論への応用は、「語ること」を「見ること」、さらには主観性の問題へとずらしてきた。『溝口健二論』では本格的に論じることのできなかった『噂の女』(1954 年、大映京都) を題材に、こうした意味で比喻でしかない「自由間接話法」の溝口作品を分析するうえでの有効性、もしくは難しさを検討した。

まず、1954 年の二本の大作『山椒大夫』と『近松物語』に挿まれたこの小品の歴史的な文脈について簡単に述べたうえで、後期溝口作品としては例外的に狭義の視点 (POV) ショットが多いことを指摘した。POV の多さは、東京で失恋し、実家である京都・島原の「井筒屋」に帰って来た娘 (久我美子) の「見る」行為によって物語が発動することと密接に関係しており、主観性の問題として「自由間接話法」を応用する余地は残されているかも知れない。一方で、『噂の女』は、この概念を拡張し、空間や身振りの「横領」として捉えるにも格好の作品である。まず、物語の舞台である井筒屋自体が、「島原」という土地の名を横領し、有名な「揚屋」角屋を模しつつ換骨奪胎したものである。揚屋・置屋制を取る島原遊郭では、性労働者と雇用者およびその家族の生活の場と、宴席や性労働の場が並置される井筒屋のような空間はあり得ないからだ。さらに、「置屋の女将」をあたかも引用するかのよう演じてみせる田中絹代の自己意識的なマネリズムも、ある種の横領と考えられる。

突っ込み所満載の発表だったのが幸いしたのか、たいへん刺激的かつ有益なご指摘・ご提案をいただいた。

\* \* \* \* \*

本研究会の代表は 2014 年度から 2 年半にわたり中村が務めてきましたが、今年度後期から藤井仁子会員に交替します。運営員は従来通り、長谷正人会員、木村建哉会員、そして中村が務めます。発表を希望される場合は、上記 4 名のいずれかにお申し出ください。特に若い会員の皆様には、研究成果の発表および論文作成の準備の機会として、当研究会を積極的に活用していただきたいと存じます。

(なかむら ひでゆき / 映像テキスト分析研究会代表、  
立教大学現代心理学部映像身体学科)

東部支部

アナログメディア研究会・映像教育研究会・西部支部

## アナログメディア研究会

太田 曜

「第28回武蔵野はらっぱ祭り」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(共催)

小金井で8ミリフィルムで撮影し、自分たちで現像・編集をして、「第28回武蔵野はらっぱ祭り」で、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1日(土曜日) 18時~20時
- 2) 8ミリフィルム自家現像 / 日時: 10月15日(土曜日) 10時~18時
- 3) ループフィルム作成 / 日時: 10月22日(土曜日) 14時~19時
- 4) 映像インスタレーション / 日時: 11月5日(土曜日)と11月6日(日曜日) 10時~21時

「第28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。

- ワークショップ会場: 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

<http://www.mapion.co.jp/phonebook/M13007/13210/0423838773-001/>

- 参加費: 1,500円+フィルム代実費+映像インスタレーション実費
- 定員: 15名(8ミリ未経験の方も参加できます)
- 申込み: 2016年9月30日(金)まで。
- 申込み・問合せ: [distortedcinema-workshop@yahoo.co.jp](mailto:distortedcinema-workshop@yahoo.co.jp)
- 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>

### ■■■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■■■

1) 8ミリについて / インスタレーション現地見: 10月1日(土曜日) 18時~20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。撮影機材の貸し出し。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: 10月15日(土曜日) 10時~18時  
撮影したフィルムの自家現像、試写。WS. フィルム自家現像のみの参加は出来ません。

3) ループフィルム作成: 10月22日(土曜日) 14時~19時  
編集作業、映写機の操作、ループ作成、インスタレーション準備、等。

- ワークショップ会場: 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

<http://www.mapion.co.jp/phonebook/M13007/13210/0423838773-001/>

#### 4) 映像インスタレーション

日時: 11月5日(土曜日)と11月6日(日曜日) 10時位~21時位  
「第28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9時から準備、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28回武蔵野はらっぱ祭り」は11月5日と11月6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。WS. 現像だけの参加は出来ません。  
武蔵野はらっぱ祭り公式ホームページ <http://the-harappa.net/>

- 参加費: 1,500円+フィルム代実費+映像インスタレーション実費  
※他に8ミリフィルム(KODAK TRI-Xモノクロスーパー8フィルム)の実費、最大で一本2780円(これよりも安くなる可能性があります)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、白リダーが含まれます。8ミリカメラ/映写機等は貸し出ししますが、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)。

- 申込み・問合せ: [distortedcinema-workshop@yahoo.co.jp](mailto:distortedcinema-workshop@yahoo.co.jp)  
太田 曜(オオタヨウ) 電話 080-1276-8478

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>

(おた よう/アナログメディア研究会運営構成員、映像作家)

東部支部

## 映像教育研究会

木下 千花

映像教育研究会では、6月24日(早稲田大学早稲田キャンパス)と7月23日(慶應義塾大学日吉キャンパス)の二回、構成員による協議の場を持ち、2016年12月もしくは2017年1月に第二回の研究会を開く計画について話し合いました。第二回研究会では「映画理論をどう教えるか」(仮題)をテーマに、教歴、経験、バックグラウンドの異なる会員に登壇をお願いし、シラバスや教材など具体的な問題について意見交換の機会とする予定です。

(きのした ちか/映像教育研究会代表、  
京都大学大学院人間・環境学研究所)

### 支部・研究会だより

## 西部支部

黒岩 俊哉

西部支部報告と計画について

#### 1) 幹事会の開催

a) 本年度第1回の幹事会を下記の要領で開催いたしました。幹事会には理事2名を含む4名の幹事が出席しました。

まず報告事項として2016年度第1回理事会の報告を黒岩が行いました。次に審議事項として、(1)西部支部事務局について、(2)支部幹事会のあり方、(3)支部幹事会のメンバー構成、(4)支部活動計画、(5)支部活動の施行、(6)会員増の方策、(7)支部の情報提供方法などの議題について、多岐にわたり検討いたしました。これらは2016年度支部総会にて報告予定です。

日本映像学会西部支部幹事会(2016年度第1回)

日時: 平成28年8月9日(火) 17:00-18:50

場所: 九州大学大橋キャンパス2号館2階 会議室

#### 2) 支部活動計画

a) 西部支部の独自事業として、ドキュメンタリー映画および映像に関するシンポジウムを計画しています。パネリストや開催日時、会場等は調整中ですが2016年秋に福岡市で開催予定です。

b) 2016年度第一回研究例会および支部総会を、2016年12月10日(土)に九州大学大橋キャンパスで開催することが決まりました。研究例会の発表者は未定ですが、発表を希望される方は、西部支部事務局までご連絡ください。また総会にも多数のご参加をお待ちしています。

(くろいわ としや/西部支部担当常任理事、九州産業大学芸術学部  
芸術表現学科メディア芸術専攻)

## 山本喜久男著『日本映画におけるテキスト連関 比較映画史研究』出版について～遺稿との対話

奥村 賢

日本における比較映画史研究の泰斗・山本喜久男先生がこの世を去られて16年目の今年、先生の遺稿集『日本映画におけるテキスト連関 比較映画史研究』がようやく刊行された。本書は、逝去の直前まで書き綴られてきた未刊行の論文を集めたもので、文部大臣賞受賞の先行書『日本における外国映画の影響 比較映画史研究』（1983）の続編ともいべき性格をもつ、日本映画研究上の重要な著作だといえるだろう。

遺稿集の出版には遺稿集ならではの問題がたつねについてまわる。遺稿集特有の問題、それは著者の不在によって起きるべくして起きる問題である。発表者（奥村賢、佐崎順昭）は山本ゼミ出身で、今回、編集者として本書の編集に携わってきたが、出版化作業が十数年の長期にわたったのも、著者の不在が大きく尾を引いている。同種の書籍は今後も刊行され続けるだろう。だとすれば、こうした今回のような編集体験を何らかのかたちで残しておくことはそれなりに意味があるのではないか。文献資料研究会での発表を引き受けたのも、こういう思いからである。したがって研究会の発表では、遺稿集と名のつくものを出版しようとするさい、おそらく誰もが直面するであろう諸種の問題に焦点をあて、その具体的事例を提示することにした。

本書出版への道程の始期は山本先生が急逝された年にまで遡るが、当初、関係者の誰もがこれほどの長旅になるだろうとは夢にも思っていなかったはずである。発表原稿（紀要などに掲載された原稿）を入稿しさえすればすぐ終了するだろうと考えていたからだが、いずれにせよ、高を括っていたわけである。ところが、ことはそう簡単にはすまなかった。やがて見当違いも甚だしかったことを思い知らされるようになる。たとえば、発表原稿がかならずしも最終稿ではなかったりしたからである。まず最初におこなわなければならないのは、最終稿や未発表の追補文を全面的に洗い出す遺稿の調査・整理作業だった。結果的にこれに相当な時間を奪われ、編集作業は端から足踏み状態に陥ることになった。入稿原稿を何とか確定させた段階でゲラ出しがやっと開始されたが、今度は校正で文章編集上のさまざまな問題が一気に噴出してきてきた。たとえば、引用資料の確認。編集時に著者が不在のときは、代わって編集者が引用資料すべてについて確認をとる、すなわち、引用元と引用先は符合しているか、引用文や書誌情報は適正かなど、逐一、点検しなければならないわけだが、しかしそれは、基本的に元原稿に必要かつ正確な書誌情報が備わっている場合に可能な作業である。だが遺稿集の場合、この前提条件が満たされていない事例が少なくないといっても過言ではないだろう。本書の場合も、例に漏れず、情報の欠落で肝心の原資料になかなかどりつけないという事態にやたら遭遇する羽目になった。なかには引用元（外国語文献）を探しあてるのに二年もかかった文献もあり、このときはさすがに途中であきらめかけたくらいである。また、表記や書式との格闘もしだいに日常茶飯事のこととなっていった。もっとも、本質的なことをいうなら、ここで究極的に問われているのは、じつは編集者がどこまで編集範囲として処理すべきか、また処理していいのかという、遺稿集編集における原理原則である。この原理原則がどれだけ適切かつすみやかに確立できるかどうかはきわめて重要で、その後のすべての処理に大きく影響してくる。

噴き出してきた問題の処理にもっとも時間を費やしたのが第一次校正のときであったのはいうまでもない。じっさい、初校の校正だけで二年かかっている。しかしすべての問題がこれで解消してしまうはずはなく、次の校ではいままでも気づかなかったあらたな問題が浮上してくるのである。そして次の校でもまた・・・というふうな、処理しても処理しても終わらない、まるでモグラ叩きのような状態が続いた。ようやく校了したのは6校目のときである。足掛け16年だが、これだけ時間を要したのは、もとより編集者自身の責任もあるだろうが、やはり筆者が不在であったことが大きく関係していたのはまちがいない。編集の進行を遅らせていた問題の多くが、筆者が存命だったらたちまち解決したであろう類のものであったからである。

遺稿集出版には、遺稿集であるからこそ宿命的に抱え込まざるをえない問題があり、遺稿集の編集とはこれらを含む遺稿との絶えざる対話にはかならないように思う。

※追記

刊行以来、有難いことにあちこちで本書の書評や紹介をしていただいている。しかしなかに、とうてい看過できない書評があった。そこでは、あたかも編者たちが著書の意向をはなから無視し、独断専行的な編集をおこなったかのように記述されている。曲解もはなはだしく、強く抗議したい。

（おくむら まさる/いわき明星大学教養学部表現文化学科）

第40回映画文献資料研究会

「山本喜久男著『日本映画におけるテキスト連関 比較映画史研究』出版について ～遺稿との対話」

日時：2016年7月16日（土）15：00～17：00

会場：東京工芸大学芸術学部1号館1101教室

発表者：奥村賢会員（いわき明星大学教授）

佐崎順昭会員（国立近代美術館フィルムセンター）

## report

報告

Image Arts and Sciences 176 (2016) , 57

第41回映画文献資料研究会

[2016年8月23日/東京国立近代美術館フィルムセンター試写室]

## 極東キネマ作品『忍術戸隠八剣士』（1937年）上映と忍術映画研究家マンス・トンプソン氏によるアフター・トーク

田島 良一

日本映像学会映画文献資料研究会では、去る8月23日（火）、13時より京橋の東京国立近代美術館フィルムセンター試写室に於いて第41回研究例会として映画の上映会とアフター・トークを行った。上映映画は極東キネマ作品『忍術戸隠八剣士』（1937年 山口哲平監督：雲井龍之介主演 58分）で、字幕が入った活弁トーキー（サウンド版）という貴重な作品。映画の内容は、豊田再興を願う山形の最上出羽守とその臣福島正則が江戸幕府転覆を画策するが、幕府側の戸隠流忍者大島新六郎（雲井龍之介）以下八剣士の活躍で失敗に終るという物語。白煙とともに人物が消える初歩的なカメラ・トリックや、着ぐるみの化け猫や、巨大蝦蟇に変身する忍者など、当時の二流、三流と言われた映画会社の技術水準を知るには恰好の作品となっている。

映画の上映終了後は、カメラマンをしながら日本で忍術映画を専門に研究しているマンス・トンプソン氏のアフター・トークが田島良一会員のインタビュー形式で行われた。トンプソン氏は現在、英語による忍術映画史を出版準備中で、これまでに80本以上の忍術映画を観たことや、本を執筆するに当たり、篠田正浩監督、佐藤忠男氏、ドナルド・リチー氏にインタビューを行ったことなどを語った。当日は参加者が14名で、参加者の中からもアメリカで忍術映画の人気がある理由などの質問が相次ぎ、トンプソン氏と活発な質疑応答が交わされた。約60分のアフター・トークが行われた後、午後3時、盛会裏に上映会を終了した。

（たじまりょういち/日本大学芸術学部）

## クロスメディア研究会

李 容旭

### 第 10 回クロスメディア研究会開催報告

第 10 回クロスメディア研究会を下記のごとく開催しました。今回は開催 10 回目を記念いたしまして韓国、ソウルでの開催になりました。前日、台風により飛行機の欠航などで大変ではありましたが、参加希望者全員の出席と予定の日で無事に終えることができました。韓国の Soonsil 大学の金圭正会員を始め大学の関係者の皆様、国立中央博物館の金米敏会員などには大変お世話になりました。お礼の言葉をここに記して置きたいと思います。以下は当日の発表および翌日の見学会の報告です。

開催日時：2016 年 8 月 23 日（火）13:00-20:30

開催場所：崇実大学校 文化館 1 1 1 号室 AHA 創意センター

<http://eng.ssu.ac.kr/web/eng/home>

Soongsil University

369 Sang-doro, Dongjak-gu, Seoul, 大韓民国

アクセスマップ [http://eng.ssu.ac.kr/web/eng/intro\\_f\\_02\\_02](http://eng.ssu.ac.kr/web/eng/intro_f_02_02)

キャンパスマップ <http://www.ssu.ac.kr/html/themes/kor/html/campusmap/campusmap.jsp>

基調講演『21 世紀、映像文化の行方』

波多野哲朗（会員、東京造形大学名誉教授）



いま私たちを取りかこむ映像環境あるいは生活環境は、未曾有の変化を遂げつつあると思われます。とくに 1990 年以降、今日にいたるほぼ 4 半世紀の間に、社会や生活のあらゆる領域にコンピューターが浸透し、それによって情報のデジタル化が一挙に進行しました。それは私たちのコミュニケーションの方法や手段に劇的な変化をもたらしました。そしておそらくこの激しい変化は、私たちの思考方法に、あるいは文化に激しい変化をもたらしていると考えられるのです。今から 100 年後あるいは 200 年後には、いま現に起こりつつあるこの変化は、かつての印刷メディアの登場にも匹敵する歴史的な大事件として記されることになるでしょう。

もともと、コンピューターの歴史ははるかに以前から始まっています。1936 年には、アラン・チューリングが論理的機械「チューリング・マシン」によってコンピューターの論理を提唱しています。そして 1945 年には、フォン・ノイマンがコンピューターの発明によってその論理を物理的に実現しました。しかしそれからさらに発展を続けてきたコンピューターの技術がデジタル化を介して、さまざまな文化領域に浸透し、それぞれの文化的欲求と深く結びつくようになるまでには、さらに数十年の歳月が必要だったのです。今日はまさにコンピューターの技術と文化的な欲求とが出会い、そして結びつきはじめた時代です。そしてこの時はじめて、テクノロジーの変化にとどまらず、文化の在りよう

までが変化しはじめると思われるのです。

しかしここで私たちは、誤解を避けるために、いわゆる「技術決定論」とはきっぱりと訣別しておかねばなりません。技術決定論とは、新しい技術、新しいテクノロジーの出現が、かならずや新しい文化の到来をもたらすという直線的な考え方です。こうした思考は、いま書店のニューメディア・コーナーを飾る書物に数多く見られるものです。それらのニューメディア論は、新しいテクノロジーの登場を紹介し、それを言祝ぐにとどまらず、そこから一挙に新しい文化、新しい時代が到来するであろうと告げるのです。しかし、それらは明らかに歴史的な裏付けを欠いた未来論に過ぎません。

ここで一つの例をあげて技術決定論を批判しておこうと思います。たとえば今日私たちがごく普通に利用している印刷メディアはどうだったのか、と。テクノロジーとしての印刷術がグーテンベルクによって発明されたのは、1445 年のことでした。しかし発明当時は、このテクノロジーはほとんど注目されませんでした。このテクノロジーが印刷メディアとしての本格的な普及を見るまでにはなんと数百年の歳月を要したのです。もし印刷術の発明からしばらくしてマルティン・ルターによる宗教改革が始まらなかったら、技術としての印刷術は早々と忘れ去られていたことでしょう。しかし、「聖書に還れ！」という呼びかけで始まった激しい聖書復興運動によって聖書を読もうとする多くの人びとの欲求が駆り立てられたことによって、印刷術ははじめてメディアとなったのでした。（ちなみに、それまでの聖書はラテン語で書かれていて、聖職者以外の人びとの眼に触れることはありませんでした）。またさらに 18 世紀末にはじまる市民の識字への欲求の高まりがなければ、印刷メディアが大衆化することはなかったことでしょう。このように当時のニューメディアであった印刷メディアは、技術としての印刷術と文化的欲求とが会うことで成立したのであって、技術のみが決定したわけではありませんでした。今日のニューメディアであるデジタルメディアもまた、コンピューターの技術的能力が、さまざまな文化的欲求と会うことで初めて成立したのです。

では、いま私たちがその最渦中にあるデジタルメディアにおいて、デジタル技術と文化的欲求とはどのように出会い、どのような文化的変容をもたらしているのでしょうか。その具体的な出会いの状況について、詳しく述べてみたいと思います。これが本日の基調講演のテーマです。とは言っても、デジタル技術やコンピューター技術が浸透している領域はあまりに広く、程度の差こそあれ、いまやすべての文化的領域であると言っても過言ではありません。だからその全容について 30 分間で言及することはとうてい不可能です。そこでここでは、もっぱら映像メディアの領域に限定して話を進めたいと考えます。映像領域ではデジタル技術と文化的欲求はどのように出会い、またそれによってどのような問題が引き起こされているかについて語ってみたいと思います。

映画や映像の領域でいまどのような変化が起こっているのでしょうか。その最も顕著な現象の変化から始めてみようと思います。それは、この 4 半世紀において、映画に占めるアニメーションの比率が圧倒的に増大したこと、またそれにともなって実写イメージの持つ意義が失われつつあるという問題です。

ところで、これまでアニメーションは映画の中の一ジャンルと見なされ、ときにはその周辺的な存在として位置付けられてきました。例えば多くの名だたる映画の理論書や歴史書を開いてみても、アニメーションについての記述は、その膨大な書物のたかだか数ページを占めているにすぎません。そこでは明らかにアニメーションは文化的に軽視されてきたのです。しかし今日のアニメーションの状況は、あらゆる面でこうした映画史の周辺的な位置づけには収まり得ない勢いを見せています。たとえば産業面に限って眺めてみても、アニメーション作品とそのキャラクター・ビジネスを含む世界の市場規模は、いまや 10 数兆円とも言われています。とくに「アニメ大国」などと呼ばれたりもする日本では、この 30 年ほどの間にアニメーション産業は急速に成長し、「国際的に

通用する数少ない文化的輸出産業」として政府が後押しするまでになってきました。こうしたことは、すくなくとも映画の他の領域には見られなかった特異な出来事です。

しかし真に注目すべきことは、アニメーションの文化としての広がりです。日本ではすでに1960年代から、テレビ・アニメを中心に子どもに限らず一部のマニアックなファンは徐々に増加しつつありましたが、1980年代になるとアニメーションはあらゆる年齢層・階層の人びとの受け入れるところとなって一挙にその基盤を広げました。一般劇場向けに質の高い水準のアニメーション作品が次々と作られ、それらが海外でも注目されて国際映画祭などでたびたび受賞を果たすようになり、アニメ愛好者は一段とその数を増やしていったのです。また作品内容の充実ともなっており、2000年代にはアニメーションに関する論文や著作を発表する研究者が数多く登場するようになりました。また教育の領域では、アニメーション作りを目指す学生が急増し、大学や大学院にはアニメーションに特化した教育を行う学科や専攻が設置されるようになってきました。このような状況を前にして、もはや私たちは、以前のようにアニメーションを映画の一部と見なして、映画の周辺に位置付けておくことはできなくなったのです。

ところで、通常の映画とアニメーション映画との本質的な違いとは何でしょうか。それは、作品の目的や内容の違いにあるのではなく、作品制作の方法・手段の違いにあります。ただ「通常の映画」という言葉は、概念としてあまりに粗雑かつ不正確なので、以下のように問題を設定し直さなければなりません。すなわち、実写イメージとアニメーション・イメージの本質的な違いとは何か、と。おそらくこの問題に迫ることで、昨今なぜアニメーション・イメージが隆盛を極めることになったのか、その理由もおおのずと明らかになることでしょう。

実写イメージとアニメーション・イメージの違いは、制作方法の違い、とくに撮影段階におけるイメージ形成の仕方にあります。ご存知のように、アニメーションの撮影では本来動かない対象を少しずつ変化させながら数コマずつ撮影し、そうして得られた画像を連続的に映写することで動く映像を作り出します。その最も代表的な方法が「動画アニメーション/描画アニメーション」で、そこでは描かれた絵を少しずつ変化させることで運動が作り出されます。もっとも、膨大な枚数の静止画を描かなければならないこの煩瑣なプロセスを簡略化し効率化するために、セルと呼ばれる透明なシートに動く対象のみを描き、背景その他の動かない対象を描いた絵に重ねて撮影するセル・アニメーションの方法が開発され、やがてこの方法がアニメーションの主流を占めるようになってきました。そこでここでは、この動画/描画アニメーションのイメージ形成と、実写によるイメージ形成との本質的な違いを語ることから始めたいと考えます。

この両者の本質的な違いは、大まかに言えば「撮ること」と「描くこと」の違いであるということが出来ます。「撮る」というプロセスにはカメラないしそれに類する機械的装置が不可欠です。カメラは対象が発する光（通常は対象からの反射光）をレンズによって集め、光としての対象の像をフィルム上に定着します。このプロセスはすべてカメラによって自動的に行われるので、そこに人間の主観が介入する余地はありません。誤解を避けるためにもう少し説明を加えるとすれば、当然撮るという行為には撮影者が介入します。そして撮影者は対象を選び、それに光を当て（あるいは光を選び）、その光に対するカメラの位置やアングルを選び、カメラそのものさえ選びます。しかし重要なことは、対象から発せられた光が、レンズを経由してフィルムに定着するというこのプロセス自体に撮影者が関与することがないことです。すべてはカメラによって自動的に行われ、撮影者が関与するのは光、対象、カメラなどの選択と、それらの関係づけにおいてだけです。

それに対し、描くという行為は、たとえその絵がどんなに写実的な絵の場合であろうと、画家なり描き手なりの目によってとらえられた対象の視覚像がいったん大脳に形成され、大脳の指令によってはじめて画家

の手が動きます。そしてその手が対象の視覚像を再構成するのです。だから絵画は当然のことながら画家の主観の介入なしに成立することはありません。この再構成のプロセスは、まず対象をなんらかの要素や単位に分解し分節化することからはじまります。そして分解/分節化された要素/単位を、再び組み合わせること、これが再構成のプロセスです。画を描く人は、たとえ一瞬の行為であっても、この分解/分節化と再構成のプロセスを経由しているのです。たとえば赤いバラを描こうとする画家は、大抵はバラの花の輪郭をさきに描き、そこに赤い色を塗るのですが（むしろ逆もあり得るのですが）、ここではすでに対象のイメージを形態と色彩とに分節化し、それによってバラの花を再構成するという手続きを経由します。これに対し、赤いバラを撮影する写真の場合、いうまでもなく形態と色彩といった分節化はありません。このように、「描く」という人為的コードを経由するイメージ形成は、「撮る」という自動的なイメージ形成とは、根本的に異なっているということが出来ます。そしてこの差異こそが、実写イメージとアニメーション・イメージとの差異にかかわっているのです。

さらに同じ描いた画であっても、絵画一般の画とアニメーションに多く使われる画との違いにも注目すべきでしょう。アニメーションに多用される画は、けっして油彩画的ではなく、むしろマンガや絵本の画に近いフラットな画が多用されます。しかもその画には描線が付けられていることが多い。これはアニメーション・イメージが、絵画一般に比べて、はるかに分解的/分節的であり、ときには記号的でさえあることを物語っています。もちろんアニメーションのなかには写真を使ったアニメーションもあれば、アレクサンドル・アレクセイエフのピンスクリーン・アニメーションのように、あえて描かないアニメーションも存在します。しかしそれらは明らかに少数派で、アニメーション一般の定形からむしろ逸脱しようとする実験的意図を持ったものです。それらは、マンガやアニメーションの画を特色づける描線、極端な誇張や省略、記号性などをむしろ意識的に拒否しています。

なお、描線のないアニメーションといえば、人形アニメーションや3Dアニメーションについて言及しなければならないのですが、いまここで詳しくお話しする時間がありません。ただここでは、人形劇そのものに、人体の分節化と再構成というアニメーションに共通する原理がすでに内包されている、とだけお答えしておきましょう。また3Dアニメーションについては、また別の機会にお話ししたいと考えます。

さて、ここまでお話ししてきたことをまとめると、アニメーションを貫いている文化的な欲求、それは対象を分解/分節化して、その基ついで新たな対象を再構成しようとする欲求であるということです。そしてじつはこうした文化的欲求は、近代的な工業生産の原理一般に通じるものですが、芸術・文化の領域に限って言えば、100年前のロシア構成主義にすでにその発端を見ることが出来ます。それは現象の連続性を断ち切って、少数の構成要素に還元し、それらの要素をもとに対象を再構成するという方法論でした。この方法論は、対象をその連続性とともにおもてマティックに再現する実写イメージの形成過程とは完全に対立的であると言えます。両者の文化的欲求の在りようが根本的に異なっているのです。このように見てくるとき、たとえアニメーション・イメージと実写イメージとが現象として見分け難いまでに接近しようとも、両者の思考のベクトルは大きく隔たっていると言わねばなりません。

ただ、映画には撮影のプロセスと編集のプロセスがあります。そして編集のプロセスとは、まさに再構成のプロセスにほかなりません。だから多くの映画は、実写イメージに基づきつつも、同時に再構成の原理の産物でもあるという二面性を持っています。その意味では、実写イメージによる映画といえども、アニメーションとは完全な対立的関係にはありません。

しかしデジタル化時代の到来は、映画とアニメーションのこのあいまいな関係に対して、明確な決着をつけるようにと迫るのです。その最大

の原因は、デジタル化によって実写イメージの概念が大きく揺らいでしまったことです。ご存知のように、いまや実写イメージは、デジタル技術によって自在に変えることが可能になりました。むしろアナログ技術の時代にも、実写イメージの修正や加工はある程度までは可能でしたが、デジタル技術ははるかに容易にそれを可能にしました。現に今日の映画制作の現場では、イメージの加工や修正がごく日常的に行われています。もはやかつてのように、大群衆のイメージを得るために数万人のエキストラを雇う必要はなくなり、アクション俳優たちがその身体を極度の危険にさらす必要もなくなったのです。その意味でイメージの形成は飛躍的に自由になってきたのです。

しかしながらその自由さと引き換えに失ったのは、実写イメージが長年保持してきた信憑性の概念です。写真は実写イメージの代表ですが、写真は発明以来、現実が起こったことの絶対的な証拠としての信憑性を有してきました。しかし修正や加工が日常化したいま、こうした写真の信憑性は失われたのです。すでに私たちは目の前にあるイメージが、実写イメージなのか再構成されたイメージなのかを、イメージのみで判断することは出来なくなりました。それでもなお記録としての映像の信憑性が成り立っているのは、それが実写イメージであるという枠組が与えられているからであって、イメージ自体では判断できなくなったのです。

一方、アニメーション・イメージのほうは、デジタル技術によって失ったものはなく、絶大な恩恵を受けたのです。デジタル化によって、従来のセル画の手法に頼る必要もなくなり、スキャナーで読み込んだ画をコンピューター上で彩色したり合成したりすることが可能になりました。またははじめからコンピューター上で作画したり、CG と合成することも可能になるなど、デジタル化がアニメーションにもたらした恩恵は数え切れません。それは対象を分解／分節化し、それらの要素をもとに対象を再構成するというアニメーション・イメージを貫く欲求が、まさにデジタルの論理と一致していたからでした。デジタル技術の原理、それは世界のあらゆる対象を、デジットにすなわち 0 と 1 という究極の極小単位に分解し、それによって世界を再構成するという原理です。ですからこの四半世紀のアニメーションの隆盛が、デジタル化の進行と重なっていること、これはけっして偶然ではありません。

こうしたデジタル技術の発展を前にして、たとえば MIT のウィリアム・ミッチェルは早々と写真の敗北を宣言しています。彼は 1992 年の著書『リコンフィギュアード・アイ』の中でこのように語っています。「写真は死んだ——いや、もっと正確に言えば、150 年前の絵画と同じように、写真は根底からその地位を奪われてしまったのである」と。この言葉は、かつて 19 世紀の肖像画家ポール・ドラローシュがはじめて写真を見たとき、「絵画は死んだ」とつぶやいたというエピソードを下敷きにしています。だからミッチェルがここで宣言しているのは、写真そのものが消滅したと言うのではなく、写真の存在意義が完全に消滅したと言っているのです。

このようにデジタル技術時代の到来は、明らかに実写イメージの存在意義を希薄にしつつあります。ミッチェルの発言は、さきに批判した技術決定論に類するものですが、それとは無縁なアニメーションの作り手からも、実写イメージの意義を疑うような発言が聞かれるようになりました。『すべての映画はアニメになる』というセンセーショナルなタイトルをもつ書物が登場したのです。しかもこの書物が、実写映画とアニメーションとを並行して作り続けてきた映画監督押井守のものであればなおさらのこと、私たちを少なからず驚かせたのです。押井は、実写イメージとアニメーション・イメージとの違いをつねに意識しつつ、その緊張関係のなかですぐれた作品を作り続けてきた稀有なる作家です。その彼が、デジタル処理を縦横に駆使した実写映画『アヴァロン』を作った後、その体験を振り返りながらこのように語っています。「役者の表情を別のコマから持ってきて張り付けたり、時間をコントロールして動きを変えてしまったり、そういうことをやった果てに分かったのは、こ

の作業はアニメの絵描きと同じだということ」だ、と。ここでの押井は、実写映画とアニメーション映画の制作過程が、まったく同じになってしまったと言っているのです。

現在進行しつつあるこうした映像状況の変化について、より理論的にかつ総合的に論じているのが、ニューメディアの理論家・批評家・アーティストのレフ・マノヴィッチです。

2001 年に刊行された著書『ニューメディアの言語』The Language of New Media は、いま進行しつつある映像状況の変化、メディア状況の変化について、もっとも厳密にかつ理論的に論じた書物として世界中で注目を集めています。実際、何よりもこの書を特色づけているのはその視野の広さで、ニューメディアの概念の検証のために参照される文化領域は、映画理論や映画史はもちろんのこと、美術理論、文学理論から社会学、メディア・スタディーズなど、人文科学のさまざまな領域にまで及んでいます。また本書が、ニューメディア論にしばしば見られる楽天的な未来予測や技術決定論とまったく無縁であるばかりでなく、むしろそれらを批判するかのよう、現象的な目新しさに目を奪われることなく、その背後にある概念の変化を歴史的なパースペクティブのなかで再検証していて、これもまた本書の注目すべき特色となっています。

マノヴィッチは、一見目新しくみえるものでも、概念としては従来のメディアにすでに存在したものをけっしてニューメディアとは認めません。従来のメディアにはなかった真に新しい概念を実現するメディアだけが、彼にとってのニューメディアなのです。だから彼は、新しいテクノロジーが生み出す変化を、つねに歴史的なパースペクティブのなかで再検証するという努力を怠りません。そのあまりに厳格な学問的態度には、私たちもしばしば共感を覚えるのです。

たとえばマノヴィッチは、今日コンピューター化やデジタル化によって引き起こされている文化状況の変化は、ちょうど今から 100 年前に、映画が当時のニューメディアとして確立していった状況と同じであるということです。19 世紀末から 20 世紀初めにかけて、そこにはさまざまな視覚的装置があふれていて、ボードヴィル、ミュージック・ホールなどが一種の混淆状態に置かれていましたが、それらの文化的欲求を統合しながら、みずからのアイデンティティを確立したのが当時のニューメディアであった映画だった。同じように、現代はさまざまな領域にコンピューターが浸透し、それぞれの領域の文化的欲求を統合しつつある時代であって、その関係はほとんど同じであると言うのです。だから、すでに映画の中にあつた概念が、たとえ新しい衣装をまとうて現れても、マノヴィッチはそれをニューメディアと呼ぶことはないのです。

こうしてマノヴィッチは、従来のメディアにはなくて、今日のニューメディアに特有の概念を厳密に抽出しました。その結果は以下の 5 項目になります。すなわち、①数字による表象 (numerical representation) ②モジュール性 (modularity) ③自動化 (automation) ④可変性 (variability) ⑤トランスコーディング (transcoding) の 5 項目で、これこそが、今日のニューメディアの真に新しい概念であると。実は私は、この 5 項目のうち、①～④については、まったく異を唱える余地がないと考えています。⑤についてはいささか疑問を感じています。しかし、肯定するにせよ否定するにせよ、体系化されているマノヴィッチのメディア論に対して、部分的な批判を羅列することにあまり意味があるとは思いません。したがってここでは、デジタル技術時代における実写イメージとアニメーション・イメージの関係の変容という、この講義の中心的命題に関してのみ、マノヴィッチの言説にかかわっていくつもりです。

私たちの命題に対するマノヴィッチの回答とはこのようなものです。デジタル技術時代における実写イメージは、人間の手で自由に変えられるものである以上、それはいづれ編集過程で加工され操作されることになるイメージの最初の段階に過ぎない。だから実写イメージは、描かれたイメージと本質的に変わるものではない、と。つまりマノヴィッチにとって、実写イメージとアニメーション・イメージは同じものなのです。

またマノヴィッチはこのように言っています。「アニメーションから生まれた映画は、アニメーションを周辺に追いやったが、最終的にはアニメーションのある特殊なケースになったのである」と。つまり、アニメーションは映画の一部ではなく、映画のほうがアニメーションの一部であると言っているのです。そして以下のような結論に至るのです。「映画は、絵画の特殊な派生物となる——時間の中の絵画という派生物に。もはや映画眼ではなく、映画筆なのである」と。ここでは映画史に名高いあの映画眼の概念は完全に消滅し、カメラは画を描くための数ある筆の一種ということになるのです。

しかし結論が一挙にここまで進んでしまうと、さすがに「ちょっと待ってくれよ」と言いたくなります。とは言えこの結論は、かつてウィリアム・ミッチェルが「写真は死んだ」と予言したこと、あるいは押井守が「すべての映画はアニメになる」と体験的に告白したことを、より理論的に説明するものだと言うことができます。また、なぜ今日の映像産業ではポストプロダクションの重要度が増したのか、なぜマンガやアニメーションがこれほどまでに人々を引き付けることになったのかといった、昨今の映像状況をめぐるさまざまな疑問に対して、正面から向き合っ、理論的にしかも具体的に答えている研究者は、いまのところマノヴィッチを置いて他にはいないのです。

しかし私はメディア理論家としてのマノヴィッチをかなり高く評価しているのですが、その一方で彼が実写イメージを極度に矮小化していることに対してはまったく批判的です。そしてこの批判はともすれば部分的な批判と見なされがちですが、最終的にはその世界観や宇宙観にかかわることになると考えます。ではそのずれの違いはどこから始まったのでしょうか。

たしかにデジタル技術時代の映画制作においては、撮影のプロセスと編集のプロセスとが接近し、ときには融合し、その結果編集プロセスの論理が撮影プロセスを完全に支配するようになったという彼の主張は一応認める必要があるでしょう。もともとマノヴィッチは、ロシア構成主義の薫陶を受けてからコンピューターの世界に入ってきたこともあって、映画理論に関して基本的にはロシア・モンタージュ派の考え方に近い立場にあります。だからその彼が、イメージの再構成プロセスを重視するのも無理からぬことだと思われまます。

しかし映画理論にも精通する彼は、かつてモンタージュ理論を徹底的に批判したアンドレ・バザンの存在を無視する訳にはいきません。そこで彼は用意周到にリアリズム理論の中にも踏み込んで、リアリズム vs 構成主義という歴史的な対立を、両者の共通点を見出すことで相対化し、止揚してみせるのです。たしかに、そのリアリズム批判は綿密で説得力があります。

しかしここには論理のすり替えがあります。それはマノヴィッチがリアリズムを批判することによって、あるいは相対化することによって、実写イメージの意義を矮小化していることです。言うまでもなく実写イメージは、リアリズムのためにのみ存在し、そのみに貢献するものではありません。写真はリアリズムのための道具ではありません。一方、実写イメージは、いわゆる「フォトリアリスティック」（見た目のリアリティ）の概念に収容され得るものでもありません。なぜならそれは、かならずや未完のイメージを内包しつつ、それによって観る者を未知なるイメージへと誘うからです。どうやらマノヴィッチは、目に見えるものを撮ることを実写と呼んでいるようです。実写イメージとは現実のインデックスであると彼が繰り返し語っているからです。しかし実写イメージは、目の前に存在するものを写し撮っているだけでなく、目に見えないもののすがたをも同時に写し撮っています。それを神と呼ぶのは勝手ですが、私はあえてそれをノイズと呼んでいます。人間の思考にとってのノイズ、思考のコードを乱すノイズです。かつてダダイストやシュルレアリストたちは、そうしたノイズを意識的に追い求めましたが、ノイズはけっして固定したイメージを示すことなく、絶えず変化するものの中にしか触知できませんでした。その見えざるもののすがたと見える

もののすがたは重なり、溶け合っていて、それを切り分けたり、分解／分節することは出来ません。実写イメージには分解／分節化できないものがあり、したがってそのイメージは編集過程で自在に再構成されることもありません。マノヴィッチは、実写イメージを、延いては観ることの意味をあまりに単純化している。これがマノヴィッチに対する私の批判です。

マノヴィッチは、すでにデータベースに蓄積されたイメージだけで映画は作れるとして、すでにその実践に取りかかっています。先に紹介した5項目のニューメディアの機能を駆使し、すでに蓄積されたデータベースだけで映画が作れることを証明するための実践です。その徹底した研究者的な態度は感動的ですからあります。しかし実写イメージには、データベースのあざかり知らぬ未知なるイメージがあります。それは人間の主体的意識によっては捉ええないもの、人間の思考の埒外にあるもの、言うならば人間とは無関係に存在する宇宙のイメージです。それらは、データベースという閉回路の中では捉え得ないものであり、再構成のプロセスだけではけっして生み出せないイメージです。こうした思考を攪乱するノイズは、至るところに散在します。しかしあらためて考えてみると、こうしたノイズを排除するために発明された完璧なシステム、それがデジタルというシステムではなかったか、と思うのです。

話が抽象的になってしまったことをお詫びしたいと思います。そこで最後にいささか個人的な感想になりますが、私がノイズを垣間見た実写イメージの具体例をあげておこうと思います。それは無数にあります。たとえばレネの『去年マリエンバード』に、タルコフスキーの『鏡』に、またこの国の映画では、ヤン・イクチュンみづからが主演を演じた『息もできない』に。まだまだあります……。これらの映画に見られる実写イメージの重層性は、けっして切り分けられるものではありません。ご静聴をありがとうございました。カムサハムニダ。

世界の美術館から見た韓国と日本の状況  
宮田徹也（会員、日本近代美術思想史研究）



我々が生きる世界は、遂に最悪の形として完成することになった。アメリカの発想が今日の世界を支配する「グローバル資本主義」は、1991年12月のソ連の崩壊が決定づけた。その十一月前月の、湾岸戦争開戦二週間後に米国第四代大統領ジョージ・H・W・ブッシュは年頭の一般教書演説で以下のように述べている。「現在、危機に瀕しているのは、一つの小さな国家だけではない。それは大きな理想—新世界秩序である」（加藤朗『現代戦争論』中公新書/1993年/3頁）。その後、「新世界秩序」は世界中をアメリカ化した。ロシア、ヨーロッパ、中東、イラク、アフリカ、アジアにアメリカの企業が参入し、思想を伝染させ「新世界秩序」の世界化は完成した。このアメリカの動向に、歯止めは利かない。

人類はこれまで支配される者と支配する側に分かれていた。それを解消したのがアメリカ独立宣言（1776年）、フランス人権宣言（1789年）、イギリス産業革命（1750-1850年頃）という「近代」であった。近代は自由、平等、博愛の精神を創出したが、同時に奴隷制度と大量殺戮戦

争から逃れることができなかつた。しかし我々を含める世界中の国民は、アメリカの「新世界秩序」にひれ伏さねばならなくなつた。国民は「自由で平等、博愛を携えた支配者」という名目の「奴隷」と化し、戦争で殺されるよりも辛い束縛を受けることとなつた。パレスチナ問題は他人事ではなく、自分たちのことだと我々は気がつかない。近代以前のほうがマシだと思えるほど、支配者の利益を上げることに専念させられる。

「新世界秩序」に従いながらも虎視眈々と大国はナショナリズムを準備する。その姿を象徴するのが、現代美術館ある。MOMA (米) は「新世界秩序」を強化し、テート・モダン (英) は大英帝国の誇りを取り戻そうとし、ポンピドゥー・センター (仏) もまた、芸術の都をNYCからパリへと奪還を目指す。グッゲンハイム美術館 (米) のアブダビ分館、テート・モダンの拡張、ポンピドゥーのメッス市分館などがこれに当て嵌まる。アジアでも台北現代美術館 (台/2001年-) シンガポール国立美術館 (星/2006年-) 北京中央美術学院美術館 (中/2008年-)、バンコク現代美術館 (泰/2012年-) など、現代美術を世界に通用させる美術館開館が相次いでいる (森美術館編『大型美術館はどこへ向かうのか?』2008年)。

「新世界秩序」は美術にも巨大な市場を齎した。アート・バーゼル (瑞/1970年-) の売上規模は4日間で数百億円であり、J・クーンズ (米/1955年-) の作品1点に凡そ60億円の値がつく (D・グラネ&C・ラムール/鳥取絹子訳『巨大化する現代アートビジネス』紀伊国屋書店/2015年)。アート・バーゼルに準じて世界各国でアートフェアが開催され、作品はプライマリー、セカンダリー共にオークションによって値が吊り上げられる。画商が美術館を、個人が美術館購入予算を凌駕する。何十億の作品にこそ価値があると大衆が思いこむので、美術館は画商に頭を垂れる以外方法はない。画商はアーティストを青田買いすることに必死だ。若手を育てるなど過去のアメリカンドリームとなった。

アーティストもまた、世界でどのようにすれば通用するのか、研究を重ねる。村上隆は西欧における現代美術のコンテクストを「①自画像、②エロス、③死、④フォーマリズム、⑤時事」であり、「この5つをシャッフルすることが好まれます」と解説する (『芸術闘争論』幻冬舎/2010年/248頁)。言葉を返せば、世界で通用していると思われる作品群の要素とはこの5つであり、似たり寄つた作風が蔓延していることになる。企業のように収益をあげることを第一とする世界の美術界とアーティストに対して、我々は日本と韓国において、どのような判断を行い行動すればいいのだろうか。韓国も日本も上記のような状況から逃れられないように追い詰められていることだけは確かである。

ここで日本と韓国の美術館について考える。韓国現代美術館は1969年にソウルの景福宮内で開館し、1986年にソウル大公園に移転 (現・国立現代美術館果川館)。分館として1998年に徳寿宮美術館 (現・国立現代美術館徳寿宮館) を開館。2013年11月13日には、ソウル都心の景福宮近くに国立現代美術館ソウル館を開館させた。さらに忠清北道清州市に国立現代美術館清州館を建設している (Web Wikipedia)。この動向を「新世界秩序」の一端として認識するのは安易かもしれない。日本の神奈川県立近代美術館の本館 (廃館)、別館、葉山館のスタイルに倣っている可能性も否定できないからだ。実際に各韓国現代美術館へ赴くと、展覧会が緻密な調査と血が滲む様な研究に裏付けられていることが伺える。

神奈川県立近代美術館は日本初の公立美術館であり、ニューヨーク (1929年)、パリ (1942年) に次ぐ、世界で三番目に設立された近代美術館である (水沢勉『鎌倉近美の遺産』上) 神奈川県新聞朝刊2015年4月10日/5面)。本館は1951年に開館し、2016年3月に廃館となった。2012年5月、県が財政難を理由に県民利用文化施設107箇所を「3年間で原則全廃」する方針を打ち出した一貫である。別館は1984年に開館、主に版画、日本画などの常設を目的とし、本館廃館により今年度より改築工事に入る。葉山館は2003年に開館。本館同様の企画展を主とする。敗戦前までの日本の美術館が皇国史観中心であったことに対し、

作品のレゾネ、調査、年譜といった研究の素地を形成した。

日本では公立美術館に対して指定管理者制度が2003年に施行された。この制度は地方自治体が運営していた施設を民間に開放し、管理者として参入可能にするものがある。これまでは、広報や運営・管理部門を指定管理者に委託する業務分担方式を採用することが多かったが、川崎市市民ミュージアムの場合は来年度、学芸部を含む全てに指定管理者制度が適用される。1990年代には日本全国に配置された公立近代美術館が、今後、川崎市市民ミュージアムのようになる可能性を否定できない。指定管理者制度が確立されれば、公立近代美術館は近代の研究の場ではなく、単なる金儲けの箱になるだろう。それどころか法律が改正されれば、管理者が所蔵品を自由に売買できるようになるのかもしれない。

アメリカ、フランス、イギリスの美術館を見れば分かるように、国を代表する美術館など一つ二つあればことが足りる。森美術館 (1995年-) は私立であり、東京国立近代美術館 (1952年-)、京都国立近代美術館 (1963年-) は2001年に独立行政法人化され、厳密な意味での「国立美術館」ではなくなっている。日本がこれから「新世界秩序」の役割を担わそうとしているのは、金沢21世紀美術館 (2004年-)、十和田市現代美術館 (2008年-)、2018-2020年開館を目指す新生美術館 (大津市) などの、地方にありながらも莫大な土地を持つテーマパーク的存在である。これら美術館には、村上隆、J・クーンズなどが展示されるであろう。全国に配置された公立近代美術館は、無用の長物なのである。

私は修士論文で百済観音を主題に日本美術史の形成を追った (「近代における「百済観音」の形成について」『近代画説』14号/明治美術学会/2005年)。「山口長男《軌》のマチエールについて」 (『横浜美術館研究紀要』第9号/2008年4月) では山口 (1902-83) と金煥基 (1913-74) の出会いを探った。東京、ステップスギャラリー (2011-) の展覧会評を書くことで同会場での金正喜 (1959-) 個展 (2013.6) リーフレットに寄稿した。2015年11月、KIM JAI-KWAN (1947-) の招きでシェーマ美術館「The 2nd Cheongju international Contemporary Art Exhibition 2015」に参加し、カタログに論考を執筆、スピーチも行った。2016年発行のSON BU NAMのカタログにも寄稿した。韓国と日本のアーティストにはまだ希望が残っている。

私は2015年4月に、セイラムギャラリーで個展を開催する森本利通と共にNYCの地を踏んだ。MOMAの展示は、ヨーロッパの1930年代までの伝統を50年代からアメリカが引き継いだように見せる。ホイットニー美術館は、1910年代からの現代に到るアメリカの現代美術の歴史を発展史的に展覧する。両館とも、世界の現代美術の動向を客観的に伝えているようには思えない。チェルシーのギャラリーを回れば、東京の本場のギャラリー群に来たのかと錯覚する。現地で生活する日本人アーティストと話す機会があった。「NYCのギャラリーは例えMOMAに所蔵があるアーティストでも、今日の動向、つまり売れなければ展覧会を行ってこない。育てることもない。若手はオークションで青田買いされる」。

2015年6月には台北に赴いた。台北現代美術館では一階が韓国、二階が中国の現代アーティストの個展であった。台北市立美術館においては森美術館によるキュレーションの、どこの国際展でもみられるようなインスタレーション、ビデオなどの現代美術の展覧会が開催されていた。対戦中、日本の統治下で育まれたローカルカラーと呼ばれる作品群は、三階の隅の一室に展示されていた。日本開放以後、急速に展開した台湾の現代美術の動向を確認することができない。つまり、1945年からつい近年までの台北の現代美術の歴史が抜け落ち、突如として2010年代の「新秩序」的現代美術のみが提示されているのである。この傾向はギャラリーも同様である。自国の現代美術を大切にすべきではないだろうか。

韓国の彫刻アーティスト、KIM KIYOUNGに話を聞いた。「私は京都市立芸術大学で博士課程を取得したので、これからは日本と韓国の関係を強化し、若手を育てていきたい。自己の出世よりも現代美術の動向を重視している。このように考える美術関係者は、年配に多く存在する。

韓国の美術館とギャラリーは、「新世界秩序」の展覧会と、これまでの現代美術の巨匠を研究する傾向が拮抗している。2016年の釜山ビエンナーレ(9月3日～11月30日)第一会場の市立美術館で開催された「ひとつ／または 中国、日本、韓国の前衛芸術」の韓国の展示は、1970年代からの韓国の現代美術が、軍国主義に対する抵抗の歴史であることを示した。自国の現代美術を大切にしようとする姿勢は、これまでの日本にも存在した。しかし不景気という国策により、優秀な企画画廊は倒産し、現代美術館は「新世界秩序」へ向かっている。日本と韓国の現代美術は、この灯火を消さないようにしなければならない。

(翻訳&通訳: Choi Jaehyuk)

「子供雑誌にみる戦前の外地の表象—朝鮮を中心に—  
牛田あや美(会員、京都造形芸術大学)



戦前・戦中における日本の雑誌に表れた当時の戦地・植民地であった“異国「外地」”の姿を発表させていただいた。今回は韓国の崇実(スンシル) 大(崇実) 大学校(숭실대학교)で発表の機会を与えていただいたことから、戦前の朝鮮の表象を中心とした。資料を中心とし扱うため、当時使用された言葉をそのまま使うこととした。

創刊して間もない1915年、小学生、中学生の男の子を対象とした雑誌『少年倶楽部』に台湾の少年の作文が投稿され採用されている。読者は日本人だけでなく、日本統治下の人々も対象となっていた。韓国成均館大学国文科の千政煥(チョン・ジョンファン)氏の調査された戦前の朝鮮における日本の雑誌の需要部数によると、1位は『キング』、8位には『少年倶楽部』が入っている。

戦前は『キング』が100万部、『少年倶楽部』75万部という驚異的な売り上げの時期があった。

2015年度の映像学会にて「雑誌に描かれた「写真小説」-戦時下の漫画と映画-」のなかですでに発表したことであるが、戦前の幻の日本映画や統治下の映画作品をも発見することのできる媒体としても、戦前・戦中の雑誌は貴重な資料である。例えば1940年代の朝鮮映画代表作の一つである『授業料』が見つかった。韓国映像資料院は「フィルムが紛失し、これまで実体を確認できなかったチェ・インギョ、バン・ハンジュン監督の『授業料』(1940)を2014年6月「中国電影資料館で入手した」と発表した。映画には壊れゆく水原(スウォン)華城(ファソン)の華西門(ファソムン)を背景にした田園風景、秋夕(チュソク)をむかえた村の農楽隊の姿など、当時の韓民族の生活像を把握できる画面が多く含まれていた。『授業料』は雑誌『少女倶楽部』の1939年2月号に掲載されており、雑誌『富士』のなかでは、物語と写真が同時に掲載される「写真小説」とし、内容がほぼ掲載されている。

外地の視覚的な姿を内地に住む日本人の多くが目にしたのは、1927年から朝日新聞に掲載された岡本一平の漫画「世界漫遊」であるだろう。世界漫遊旅行のなかで、岡本は朝鮮を訪れており「朝鮮がらす」「朝鮮旅行」など漫画と文章で自己の経験を交え読者に伝えていた。「京城見物」のなかでは、南大門や昌慶苑などを紹介している。この「京城見物」は韓国併合以前からも、人気のあるテーマであったようだ。

1889年に創刊された少年雑誌『少國民』の1894年12月の記事から「朝鮮見物」を見つけることができる。すべての『少國民』の資料が揃っていないため正確には不明であるが、残っている資料をみると「朝鮮見物」は幾つもの号に掲載されていることから、連載記事であると推測ができる。時には「朝鮮修学者の状態」が掲載されており、当時の日本への留学している朝鮮の学生についても挿絵と文章で描かれている。また朝鮮の子供の遊びについても挿絵と文章で詳しく説明している。子供の遊びは『少國民』だけでなく他の子供雑誌の記事でもよく選ばれているテーマであった。『少國民』では絵だけでなく、写真で朝鮮の風景が掲載されることもあった。挿絵同様に写真は子供たちに多くの視覚的イメージを掻き立てる手段として機能している。外地の写真は、現在のJTBの前身であるジャパン・ツーリスト・ビューローが出していた雑誌『旅』のなかで多く掲載され、1935年7月号の『旅』では、表紙が朝鮮の風景、特集もまた巻頭写真も朝鮮である。

子供雑誌『日本少年』で掲載された1920年2月号では、朝鮮満州シベリア無銭徒歩旅行記が掲載されている。少年が外地へ旅するという物語は、次世代の少年雑誌の人気テーマであり、昭和に入ってからの読み物では非常に多くなってきた。また朝鮮の昔話も雑誌を超えコンテンツとして、需要されてきたことも加えておく。

日本統治下に朝鮮が入り、それを多くの内地の人々が認知されるようになる。少年雑誌のなかでは、朝鮮の人々は「新しい」日本人としての扱いになっていた。北海道、沖縄、台湾と同様に、日本国の一地方としての姿となった。1932年1月号の『少年倶楽部』に掲載された「日本一の大画報」という記事では、朝鮮の少年が、身長2メートル31センチ、体重120kg、日本一の大男と紹介されている。朝鮮の子供たちの生活や風俗も日本の地方都市の子供たちと同じ扱いの記事となってきた。つまり当時の統治下の国々は、内地の地方の一部として描かれている。そして、子供雑誌は、統治下の人々に対しポジティブな描き方をしていることが特色である。

最後に、戦前から少年・少女雑誌で活躍した北宏二について述べたい。彼は本名をキム・ヨンファンと言い、戦後、韓国漫画家協会会長になった人物である。北宏二は、日本の挿絵家の小松崎茂と同様に、戦前の雑誌で活躍した挿絵家である。小松崎茂と得意分野が似ているのか、同じテーマで絵を描いていることが多い。北宏二の名前は戦前の少年・少女雑誌を愛読していた読者ならば一度は見たことのある人気の挿絵家であった。目立って彼の挿絵が多くなっていくのは1940年代に入ってからである。つまり子供雑誌が積極的に戦意昂揚を煽る内容となってきた時期と重なり、戦車、戦艦、戦闘機など少年が好む絵を得意としていた。戦後も絵で描かれた戦車、戦艦、戦闘機は人気を衰えることなかったように、韓国だけでなく、戦後も日本の雑誌で挿絵を多く描いている。

本発表はJ S P S 科研費26580043の助成「戦時下の漫画に描かれた戦地及び植民地の表象研究」による研究成果の一部である。

「大正期に作られた日本の童謡について」  
齋藤 恵(会員、大妻女子大学)



## 1) はじめに

日本では徳川家による武家政治が行なわれた江戸時代（1603～1868）が終焉を迎え、時の将軍が政権と江戸城を天皇に譲り、明治維新（1868）に至った。大正期とは、明治天皇の在位期間である明治時代（1868～1912）の次、大正天皇の在位期間（1912～26）という比較的短い時期に当たる。本発表では大正時代の後半期に作られた童謡に焦点を当てる。

## 2) 童謡運動について

「童謡運動」とは主として明治期に文部省によって編纂された花鳥風月や教訓、日本の歴史等を題材に作られ、児童の生活感情を無視したような学校唱歌への反発から興った教育上の概念と言われている。それら学校唱歌の中には西欧の民謡等の旋律に日本語の歌詞をはめ込んだようなものも含まれていた。この運動の中心になった人物が教育者の鈴木三重吉（1882～1936）であり、児童向けの月刊誌『赤い鳥』を創刊（1918）（大正7年）する。この雑誌は一時休刊するが、結局、鈴木三重吉の亡くなる年（1936）まで出版された。『赤い鳥』が創刊された翌年の1919年（大正8年）、同様の主旨で作詞家の野口雨情（1882～1945）等により月刊誌『金の船』が創刊され、これは1922年に『金の星』と改名されて1929年まで続く。さらに幼児・低学年向きに月刊誌『コドモノクニ』が1922年（大正11年）に創刊されたが、これは第2次世界大戦（1939～45）の折、紙が不足して終戦1945年の前年（1944）に終刊を余儀なくされる。これらの雑誌には、日本人作詞家や作曲家により、当時の児童の生活感情を尊重するべく創作された童謡や童話などが掲載され、表紙には児童や動植物、楽器等をモチーフにした鮮明な絵が描かれていた。上記の児童向けの雑誌以外に仏教系の雑誌『金の塔』や文化楽譜『あたらしい童謡』なども刊行された。

## 3) 作品（曲名：掲載雑誌・発表年・作詞者・作曲家）

本発表では大正時代の後半、1920年代に作られた以下の四曲の童謡を採り上げて、なぜ今日まで人気を保っているかということについて考察する。

①七つの子：『金の船』・1921年・野口雨情・本居長世。②しゃぼん玉：『金の塔』・1922年・野口雨情・中山晋平。③夕焼小焼：『あたらしい童謡(1)』・1923年・中村雨紅・草川信。④アメフリ：『コドモノクニ』・1925年・北原白秋・中山晋平。

## 4) 選択理由

今回、この四曲を採り上げた主な理由は以下の通りである。発表当時から90年以上を経た現在でもなお一般的な童謡集や小学校音楽教科書等に掲載されている（但し現在、小学校音楽科歌唱共通教材には含まれていない）。発表者が高校生を対象にした大学のオープンキャンパスの体験授業でいくつかの童謡名をあげ、これらの曲を知っているかと尋ねたところ、ほぼ全員の生徒と父母等が上記の四曲は知っていた。「夕焼小焼」の曲は現在、千代田区をはじめ、夕刻を告げる音楽（学校や役所等終了の合図）として各地で放送されている。尚、「夕焼小焼」の曲については、発表後に関東大震災（大正12年）が起り、楽譜の大半が焼失したものの、僅かに残ったものから歌い継がれて広まったと伝えられている。

## 5) 考察（歌詞・全体的特徴）

これら四曲に共通する特徴は以下の通りである。

- ・歌詞は単純で、ごく日常的な題材が選ばれている。
- ①「七つの子」カラス、子（ヒナ）、山、巢    ②「しゃぼん玉」シャボン玉、屋根、風
- ③「夕焼小焼」夕日、月、星、子ども、寺の鐘    ④「アメフリ」雨、傘、靴、柳など。
- ・音楽は明快で、4分の2拍子や4分の4拍子等、2拍子系が中心である。
- ・作曲者はいずれも東京音楽学校（現、東京藝術大学音楽学部の前身）出身者で、西欧音楽について学んでいる。
- ・音階は西洋音楽における長調（長音階）が主流で、明るい印象を与え

ている。さらに音階について詳しくみると、「七つの子」と「しゃぼん玉」は七度抜き（音階：ドレミファソラシの七番目の音、即ちシのないもの）の六音から、「夕焼小焼」と「アメフリ」は四度（ファ）と七度（シ）抜きの五音音階（「ヨナ抜き音階」とも言われる）から出来ている。

## 6) 今回の結論

- ・今回採り上げた四曲は日本人の作詞・作曲によるが、いわゆる文部省唱歌ではない。
- ・大正時代後期から現代の平成の世まで続くこども中心の日常的心情を題材にしている。
- ・歌詞は絵画的かつ普遍的であり、日本人の心象や記憶に残された景観を表現している。
- ・日本の通常の風景を歌ったものである（この景色は韓国においても同様ではないか？）。

## 7) 今後の課題

- ・終戦後に発足された『ろばの会』（1955）と「あたらしい子どもの歌」について。
- ・今回採り上げた大正童謡と1960年代に作られた昭和童謡との比較など。

## 8) 参考文献

- ・伊東結実子：編『たのしいこどものうた 600 選』自由現代社、2013年。
- ・上笙一郎：編『日本童謡事典』東京堂出版、2005年。
- ・小島美子：著『日本童謡音楽史』第一書房、2004年。
- ・谷田貝昭：監『音楽表現』一藝社、2014年。その他。

## ○付記

発表に際しては時間制限があったため「選択理由」及び「考察」の一部と「今後の課題」は省略した。ソウルでは日本と同じく松、柳、銀杏、榎、百日紅、鳩等の動植物が目にとまった。韓国にカラスが棲息することは知っていたが、滞在中にカラスを一羽も見かけなかったのが現地の案内嬢に質問したところ、韓国ではカササギを保護したのでこれが増え、カラスは都会にはいないが、山の方にいるという回答であった。一方、カラスは韓国で一時期、食用にされたため激減したという話も現地で聞いたが、これは本当なのか？

## 高感度カメラのシネマ撮影への応用について。

大城俊郎（会員、東京工芸大学芸術学部）



当発表は韓国ソウル、スンシル大学で2016年8月23日に行った。以下その概要を述べる。

テーマは、フランソワ・トリュフォー「アメリカの夜」で語られている、従来映画撮影で行われてきた「疑似夜景撮影」への表現的観点からの検証からはじめ、またその対極に位置するスタンリー・キューブリック「バリー・リンドン」での低照度下撮影でも有名なF0.7レンズ（NASAでの使用を前提に開発されたもの）の映画撮影への使用実例をのべた上で、さらにその先を行く新たな技術手法としての高感度センサーカメラの映画撮影への応用についてのべた。

しかしながら、本来ここで述べている高感度センサーカメラとは映画用カメラではなく、軍事やオーロラ撮影など特殊かつ高度な要求を満たすべく開発された監視カメラであり、0.00005Luxといった超低照度下でも撮影可能な高感度カメラである。

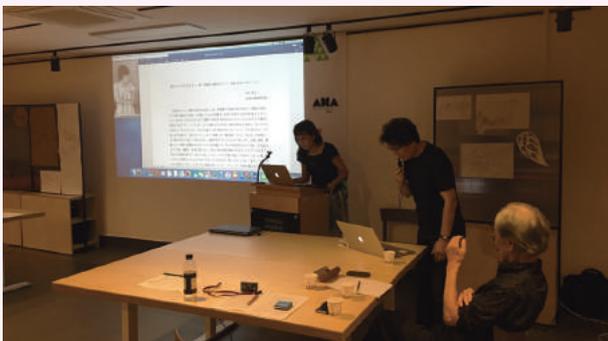
例えば、従来オーロラ撮影ではスチールカメラによってインターバル、スローシャッターで撮影され、アニメーション編集された映像が主流であったが、実際のオーロラの動きをとらえたものというよりは、表現的な美しさを追求した映像であるケースがほとんどであった。しかし、高感度センサーカメラは動画カメラとして設計されているため、スローシャッターを使用しなくとも（言い換えれば表現的な視点を加えなくても）、低照度下のオーロラの動きをそのまま撮影できる。つまりオーロラの動きの特徴と誰もが思いこんでいる、あのなめらかな「尾引」も実はカメラが生み出したものであり、肉眼で受ける感じとは違うということがわかるはずである。

もちろん、従来から高感度カメラは存在していたが、今回紹介する高感度センサーカメラでは、センサーゲインを上げてモノイズが従来型に比べ飛躍的に抑えられるところに大きな特徴があり、イノベーションがあるといえる。

この高感度センサーカメラではキューブリックが達成した「パリーンドン」におけるロウソク光の照度でも、まだ明るすぎることになる。

今や「表現としての夜」から「リアルな夜」へとカメラの視覚は進化している。

儂さの詩学——原一男監督『極私的エロス・恋歌 1974』をめぐって  
今村純子（会員、東京藝術大学）



わたしたちは、日常生活のなかで、権威や権力や名誉といった「高さ」のほうに目が向いてしまうのが自然である。だが、第一級の芸術は、つねに、儂さや弱さや脆さといった限りない「低さ」の美感を掬い上げてきた。そしてこうした芸術に接してわたしたちの内側から溢れ出る美の感情は、実のところ、自分自身をもっとも強烈に感受する実在の感情にほかならない。

処女作『さよならCP』（1972年）から唯一の劇映画『またの日の知華』（2004年）にいたるまで、ドキュメンタリー映画作家・原一男（1945年～）の一貫した姿勢は、儂さや弱さや脆さのなかにこそ、わたしたちひとりひとりの「生の創造」の原動力があることを描き出す。それは端的には認識できないものでありながら、映画という芸術だけが、もっとも明晰になせる技でもある。それは同時に、生と死、愛と憎悪、自愛と他愛、自傷と他傷、欲望と諦観が互いに表裏一体であり、容易に反転可能なものであることを映し出すことでもある。

原の第二作目となる『極私的エロス・恋歌 1974』（1974年）は、国際的に高い評価を受けてきた『ゆきゆきて、神軍』（1987年）や『全身小説家』（1994年）と同様に、特異な個性と資質をもつひとりの人物に焦点を当てた作品である。天才と言われる人が等し並にそうである

ように、狂気すれすれにいたるまでの主人公の情熱が、当人には感知されていないある種の滑稽さを随伴している。そして、この狂気と滑稽さが交差する一点をカメラが的確に捉えたとき、映画を製作する者も、映画を観る者も、共に、かぎりないエロスをたたえた「やわらかな心」を有し、そのやわらかさのうちに、かぎりない美感が宿ることになる。わたしたちが自らの個性と資質を手放さずに生きようとするならば、それは、一個の「巨獣」たる社会のなかで生きることと、しばしば両立し難い。この相容れない二つの生に分裂することを、スクリーンのなかの主人公は、自らの言葉と行為の矛盾において自覚せざるをえない。だがそれゆえにこそ、原一男の映画は、主人公その人にとっても、映画の作り手にとっても、観客にとっても、解決不可能な問題を解決不可能なままに見つめる目を養わせることになる。このように、映画製作という創造も、映画を見るわたしたちひとりひとりの生の創造も、矛盾のなかだけに花咲くものであることを、原一男の一連の作品は、わたしたちに提示する。

『極私的エロス・恋歌 1974』において焦点を当てられる女性・武田美由紀は、『ゆきゆきて、神軍』において描かれる右翼活動家・奥崎謙三や『全身小説家』が映し出す作家・井上光晴とは異なり、肯定的であるにせよ否定的であるにせよ、社会という「巨獣」から一定の承認を受けている人物ではない。武田美由紀は——劇映画『またの日の知華』のヒロインと同じく——社会という「巨獣」は彼女に対していっさいの関心を払わず、ただただ、映画の作り手にとってのみ、かけがえなく愛しい人物である。さらに、圧倒的な男性社会のなかで、いっさいの社会的承認を受けていない主人公は、自らの個性と資質で、なおいっそう自らの置かれた社会的・歴史的条件をまっすぐに見つめ、その視線が捉えたものに忠実に生きようとする。だが、まさしく社会的・歴史的条件から免れないために、社会と歴史の矛盾、そして何より、自分自身の矛盾に直面せざるをえない。そこで、相反する二つの矛盾した感情のなかで揺れ動き、煩悶し、そしてそのどこにも救いのない暗闇の奥底で、逆説的にも、自分を越えたところから降り注ぐ恩寵のごとき光を享受する。それが、カメラが捉える千変万化する主人公の豊かな表情のうちに色濃く映し出されている。

武田美由紀は原一男のかつての恋人であり、90分の時間の流れのなかで、両者のあいだにかつて交換されていたエロスの残り香が、嫉妬や猜疑といった否定的な感情となって映し出されている。その感情をスクリーンにつなぎとめるのが、二人のエロスの生物的痕跡である、まだ言葉も発さない幼な子の存在である。つねに美由紀にまわりついて離れないこの小さな「仲介者」は、美由紀が同棲している女性や黒人男性、あるいは原の現在の恋人に向ける相矛盾した感情を正確に映し出す役割を果たしている。それゆえにこそ、嫉妬や猜疑といった否定的な感情こそが、主人公の生の創造を支えるかけがいのない感情として描き出されることになる。

原一男と出会う以前の武田美由紀は、その個性と資質の強烈さゆえに、端的に他者から理解されるのが難しかったであろうことが彼女の言葉のうちに暗示されている。そして美由紀は、外見的には充実しているように思われる原との生活に終止符を打ち、小さな子を抱えて、東京から、復帰後間もない沖縄に移住する。そして彼女は、男性よりもはるかに生の条件が限られている女性に愛情を傾ける。あるいは、職業差別のみならず人種差別を受けている黒人男性兵士を恋人とする。彼女のこの、何ら気負うことなく、ごく自然になされる「高さ」から「低さ」の移行は、本作品の主旋律を奏でている。このことはいったい何を意味するのだろうか。それは彼女がつねに世界に対峙し、そこで恐れおののきながらも一歩も引かず立ち止まることによって、生の実在<sup>リアリティ</sup>を得ようとしているということである。身体的・経済的に安定した状態で、社会という「巨獣」の承認を得れば、わたしたちの思考は多かれ少なかれ停止する。そのことが何よりも彼女にとって堪え難く、そうした生き様は、虚偽だと彼女の目に映る。だがそれは、そうでなくても男性よりもはるかに不

利な条件で生きることが余儀なくされている女性が、より苛酷な条件で生きざるをえないことを意味する。さらに着目すべきは、この「高さから低さへの移行」の過程で、主人公は、自らが寄り添おうとしていた弱者に対する加害者となっていることを、まさしく自らの言動を通して自覚せざるをえないということである。その眩暈のなかではじめて、彼女の生は彼女自身によって創造されてゆく。とりわけ、従来、本作品のメルクマールとされてきた、すでに別れた黒人男性の子どもを自力出産するシーンでは、彼女の意志の強さが、逆説的にも、かぎりない弱さを露呈しており、それが、まさしく生命の誕生という特別な瞬間に、言葉のみならず彼女の晴れやかな表情において、比類なく美しいものとして輝き出している。彼女の全身から立ち昇る美とは、誕生後まもない子がこれからの人生で被るであろう差別をそのままに自らに背負う覚悟と表裏一体である。そしてそこに見られるエロスとは、自分の子、自分の夫といった、狭い意味での個を超えたものである。だからこそ、武田美由紀の存在が発する美は、彼女が愛情を傾ける女性や気の合うパーの同僚や原の現在の恋人であり本映画のプロデューサーである小林佐智子といった、登場するどの女性の存在の美よりもはるかに強烈なものであり、彼女たちとの対照は、美由紀の存在の強さを一層引き立てる。武田美由紀という主人公が、他の誰とも類似しない、この世にたったひとり、孤高に立つ存在であることを、映画は、鮮やかに描き出してゆく。

このように、監督との間に流れるエロスの痕跡を導きの糸として、かぎりなく個的な経験を描き出すことで、映画は、被害者と加害者、弱者と強者が、つねに表裏一体であり、いつ逆転してもおかしくない緊張のもとにある普遍的な問題を、ジェンダー、国籍、地域といった異なる位相を通して立体的に映し出してゆく。ここにこそ、本作品のタイトルをなす「極私的」の意味作用がある。従来着目されてきた「私小説的」な意味でのプライバシーの吐露は、あくまで作品の遠景を彩るものものにすぎない。第一級の芸術作品は、つねに、たゆまず、極めて「私的＝個的」であり、それは必ず「詩的」であることにひらかれている。このときわたしたちは詩学の上で、ポイエーシス、すなわち、創ることであることに立ち返らざるをえない。それゆえにこそ本作品は、つねにたゆまずわたしたちの生の創造を触発する働きをなすのである。

本作品にあらわれる、「極私的」な数々のシーンは、とりわけ思慕を寄せる強者に依存したいという欲望をもちつつ、その欲望を断ち切り、一瞬先に何が訪れるかわからない暗闇のなかを、不安ではなく、戦慄をもって見つめることを映画を観る者に促し続ける。ここに、映画公開当時、多くの男性が享受してきた学校教育における書物を基盤とした知性の陶冶とは全く別様の、言葉を介さず、世界とそのまま対峙することによって育まれる「教養」の有り様を見て取ることができる。それを別離や不在といった無の一手手前、いわば「ほとんど無」を、監督と主人公のエロスの交換のうちに映し出したことこそが、この映画の優れた特異性であり、そこに、この映画だけが表現しえた、わたしたちを生かす詩がある。

日韓における伝統音楽の海外普及—韓国国立国楽院「国際国楽研修」とコロムビア大学「MPプログラム」の比較による提言  
山本華子（ゲスト、大妻女子大学他）

韓国と日本には、それぞれ伝統音楽を外国人に教習するための研修プログラムがある。本稿では韓国音楽については韓国国立国楽院（以下、国楽院）主催の「国際国楽研修 INTERNATIONAL GUGAK WORKSHOP」を、日本音楽についてはアメリカのコロムビア大学「MPプログラム」を取り上げ、主催、目的、対象者、期間、内容などを比較した上で提言を行う。

韓国ソウル特別市瑞草区に所在する国楽院は 1951 年に開院された。その前身機関は、三国時代（新羅時代）の音声署から、高麗時代の大楽署、朝鮮時代の掌楽院、日韓併合時の李王職雅楽部に至る歴代の王立音



楽機関である。現在、韓国政府の 17 の行政機関の一つ、文化体育観光部に所属しており、国楽（伝統音楽）の保存及び継承を担っている国家機関である。

国楽院は多くの事業の中で特に「国楽の普及」に力を注いでおり、様々なレベルで対応している。海外向けの普及活動としては、国際国楽研修（振興課）以外に、在外韓国文化院への国楽講師派遣（掌楽課）、視聴覚資料提供、広報誌発送（振興課）、国楽放送（ネット配信）などが挙げられる。「国際国楽研修」は 2001 年に始められたが、1993 年頃から類似のワークショップが行われており、それらの参加者たちの多くはすでに海外で授業などを通して国楽の普及にあたっているという。

現在、研修には毎年 17 名前が招聘されている。期間は 6 月の 2 週間で、食費以外の全ての経費（往復航空券、宿泊費、研修参加費）を国楽院側が負担する。担当のイ・ベウオン氏によると、経費は国楽院の予算と国家補助金などを充てているが、いずれにしても国費による支援であることには変わりない。

研修の内容は、国楽院所属の講師が、宮廷音楽と民俗音楽を全般的に解説し、基本的な音楽的特徴を国楽器の実技を通して学ぶ。様々な種目を少しずつ幅広く習得できる形となっている。研修の目的は、①国楽の普及、②国楽院及び国楽奏者の海外進出、③海外音楽家とのネットワーク構築である。そのため、招聘される参加者の顔ぶれは音楽学者、作曲家、演奏家、企画者といった音楽関係者である。大学教員は自らの授業で国楽を教えたり、企画者は国楽奏者を招きワークショップや公演を開いたり、作曲家は国楽器を取り入れた作品を作り、韓国内外で公演を行ったりしている。演奏家の中には国楽奏者とのコラボレーションを行う者もいる。国楽院では、昨年と今年参加した作曲家に国楽管絃楽曲を委嘱し、来年は管絃楽団とともにアメリカツアーを計画中である。

このように国楽院の「国際国楽研修」は、音楽を専攻とする多数の参加者に国楽全般を紹介するもので、彼らの活動により確実に国楽が海外に広がっていく状況が確認されている。韓国では国レベルで効率的に国楽普及に力を入れているが、日本には国楽院に相当する国立機関がない。そのため、当然、国家が伝統音楽の海外普及を行うシステムも作られていない。現時点では、民間レベルや外国主導の活動があるのみである。

アメリカのコロンビア大学中世日本研究所が主催する「MPプログラム」は、外国主導の試みである。2007 年に始まり今年で 10 周年を迎える当プログラムは、毎年 5～6 月の 6 週間、6 名以内の参加者を日本に送ってくる。参加者は基本的にコロムビア大学の雅楽・邦楽クラスの受講者の中から選抜される。音楽専攻の有無は問われない。

条件としては、食費以外の経費全て（往復航空券、宿泊費、稽古の謝金とそれに伴う交通費）をプログラムが負担することになっている。この点は韓国の場合と同様であるが、経費がアメリカでの寄付金からなっている点が違う。毎年、主催側はプログラム開催前に寄付金集めに奔走している。

「MPプログラム」の内容は、「国際国楽研修」とは異なり、すでに授業で学んでいる雅楽の三管（龍笛、篳篥、笙）、邦楽の箏、尺八のうち一つの楽器の実技を向上させるものである。アメリカではクラス授業が主体であるが、日本では専門の指導者から伝統的な教習法で個人稽古を受ける。6 週間という期間、徹底的に伝統楽器の実技を身につけられるのである。

筆者は当プログラムのコーディネータを2010年より務めている関係から、プログラムの効果として、①雅楽アンサンブルの向上、②参加者の日本文化・音楽体験、③音楽専攻者の活動を通しての日本音楽の普及が認められると考えている。「国際国楽研修」のように多数の音楽関係者が短期間で身につけた国楽を普及していくというものではないが、「MPプログラム」によって確実に授業のアンサンブルレベルが向上しており、大学の日本文化・音楽教育にMPプログラムの効果が還元される仕組みになっている。さらに授業の受講者が定期的に行うアメリカでの公演を通して、一般のアメリカ人が雅楽の実演に触れることができるので、これも一種の海外普及といえよう。

コーディネートのポイントは、プログラムが円滑に行われるために参加者の日本滞在に支障がないよう細やかなケアを行うことである。生活面では連絡手段の確保、経済的な食事方法、交通移動などを身につけさせる。同時に稽古を効率的に行うための業務がある。具体的には参加者と指導者との仲介的な連絡、稽古時の礼儀作法の指導、練習場所の確保である。さらに、長期間、異文化に身を置く参加者の精神的ケアも不可欠である。こうして、コロンビア大学の主催側と日本のコーディネータが協力しあって「MPプログラム」は実現される。

同じく外国人への伝統音楽普及を目的とした、韓国の国主導の「国際国楽研修」と日本の外国主導の「MPプログラム」を並べてみてきた。参加者の条件としては食費のみ自己負担である点は共通しているが、その経費の出処が韓国の国費とアメリカの寄付金という違いがあり、経済的基盤がプログラムの継続や安定性にも影響を及ぼすものと思われる。中世日本研究所代表でMPプログラムの発案者であるバーバラ・ルーシュ氏は、「日本が自国の文化に対する誇りを持って、世界に自国の伝統音楽を発信する時が来ることを強く願っています」と語っている。彼女はまた、日本側の意識の変化によって、自国の音楽普及に対する経済的支援が活性化することを望んでいる。

「国際国楽研修」は世界からの多数の参加者に幅広く国楽を紹介、海外普及していくものであり、「MPプログラム」はコロンビア大学の授業と連動する形で少数の参加者に一つの楽器の実技を徹底的に身につけさせアンサンブルの向上につなげていくものである。韓国音楽を浅く広く、日本音楽を狭く深くといった形の違いはあるにせよ、いずれの場合も伝統音楽の海外普及に結びつくものであることには違いない。

今後は日本側も国レベルで海外からの参加者を受け入れて伝統音楽を教習する体制を作ること、そしてすでに作られている「MPプログラム」などの外国主導のものにも日本側が経済支援できるようになることが望ましい。

#### 研究発表者プロフィール

宮田 徹也 (横浜デザイン学院、非常勤講師)

1970年横浜生れ。日本近代美術思想史研究。岡倉覚三、宮川寅雄、針生一郎を経て敗戦後日本前衛美術に到達。ダンス、舞踏、音楽、デザイン、映像、文学、哲学、批評、研究、思想を交錯しながら文化の【現在】を探る。

牛田 あや美 (京都造形芸術大学)

トロント大学留学を経て、2006年日本大学大学院芸術学研究科芸術専攻博士後期課程修了。博士(芸術学)。日本大学芸術学部オープン・リサーチ・センター整備事業ポスト・ドクター、日本大学芸術学部非常勤講師を経て、現在京都造形芸術大学准教授。単著に『ATG映画+新宿 都市空間の映画たち!』(2007年D文学研究会)、共著に『芸術・メディアの視座 映像と音楽を学ぶ人へのアート・スタディーズ』(2005年タイケン)『横溝正史研究2-特集・ビジュアルイズ横溝正史ミステリー』(2010年戎光祥出版)『아시아 영화의 오늘 - 아시아 영화 미학과 산업』

-(アジア映画の今-アジア映画美学と産業)』(2012年한울아카데미(ハヌルアカデミー))『メディア文化論』(2013年ナカニシヤ出版)『メディア活用能力とコミュニケーション』(2016年大学図書出版)他多数。

齋藤 恵 (大妻女子大学)

東京藝術大学音楽学部器楽科卒業。同大学大学院音楽研究科修士課程(器楽・音楽学)修了。同大学音楽学部非常勤助手を経て現在、大妻女子大学教授。日本音楽教育学会・日本音楽学会・美学会・美術史学会・日本映像学会・芸術メディア研究会等各会員。

今村 純子 (東京藝術大学ほか、非常勤講師)

シモーヌ・ヴェイユのイメージ思考を手掛かりに、映画論・建築論・絵画論を展開している。著書に『シモーヌ・ヴェイユの詩学』、編著に『現代詩手帖特集版 シモーヌ・ヴェイユ』、訳書に『前キリスト教的直観』など。

大城俊郎 (東京工芸大学、非常勤講師)

山本 華子 (大妻女子大学、洗足学園音楽大学非常勤講師)

音楽学専攻。近現代の日韓音楽研究。芸術を通じた国際交流、コーディネートなどに携わっている。コロンビア大学MPプログラム雅楽・邦楽コーディネータ。著書に『李王職雅楽部の研究』などがある。

-----  
その他 SoongSil 大学から Kyungran LIM (Professor, School of Architecture) 氏による AHA 創意センターの紹介や Jungwhan SUNG (Professor, School of Global Media) 氏による自作のメディアアート作品の紹介があった。



Kyungran LIM 氏のプレゼンテーション

研究発表を終えて SoongSil 大学の正門前



翌日はDDP(東大門デザインプラザ)の見学、ナムジュンパイクの展覧会見学、国立中央博物館の金栄敏会員の案内により館内の視察を行った。

DDP(東大門デザインプラザ)の前



DDPの中で行われたナムジュンパイクの展覧会会場入口

国立中央博物館の金栄敏会員の案内で見学



国立中央博物館の視察を終えて(左が金栄敏会員)

以上

(りょんうく／クロスメディア研究会代表、  
東京工芸大学芸術学部映像学科)

東部支部・関西支部

## 映像表現研究会

伊奈 新祐・奥野 邦利

「映像表現研究会」報告と計画について

1) 第10回となる「インターリンク学生映像作品展: ISMIE (Interlink=Students Moving Image Exhibition) 2016」の準備を行っています。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15日(土)となっていますが、新たに参加を希望される場合は、研究会事務局までご一報ください。尚、プログラムの詳細は決定次第、学会ML等で報告致します。

<京都会場>

日程: 11月18日(金)・19日(土)・20日(日)

会場: Lumen Gallery (京都市下京区麩屋町通五条上る)

\* 京都会場は「KINO-VISION 2016 (旧「京都メディアアート週間」)のプログラムとして計画中です。例年のように「ISMIE2016」と「ICAF2016」(アニメーション学会等主催)及び「KINO-VISION プログラム」などを予定。

\* 作品上映に合わせて「トーク or パネル」も計画中です。

<東京会場>

日程: 12月10日(土)・11日(日)

会場: 日本大学芸術学部江古田校舎“大ホール”

\* 10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「スクリーンの系譜学」を予定しています。

[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  
九州産業大学 芸術学部  
京都精華大学 芸術学部(2016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  
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  
日本大学 芸術学部(2016年度幹事校)  
北海道教育大学  
武蔵野美術大学 造形学部

参加各校の推薦者・世話役の先生方には、東京での上映・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。12月10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。

2) 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。

ISMIE2016 事務局

日本大学芸術学部映画学科 担当: 奥野邦利 / 野村建太

e-mail: okuno.kunitoshi@nihon-u.ac.jp / nomura.kenta@nihon-u.ac.jp

以上

(いなしんすけ / 「西部会」代表、京都精華大学芸術学部)  
(おくのくとし / 「東部会」代表、日本大学芸術学部)

## 「加藤泰特集 生誕 100 年」報告

豊原 正智

既にご案内のように、夏期映画ゼミナールが9月2日(金)、3日(土)、4日(日)の3日間にわたって、京都文化博物館にて開催されました。今年は加藤泰監督の生誕100年ということで、『風と女と旅鴉』(1958年)『大江戸の侠児』(1960年)『臉の母』(1962年)『幕末残酷物語』(1964年)『緋牡丹博徒 お竜参上』(1970年)、加藤泰とゆかりのある3人の監督作品『阿部一族』(1938年、熊谷久虎)、『人情紙風船』(1937年、山中貞雄)、『素浪人罷通る』(1947年、伊藤大輔)の8本が上映されました。3日間ともフィルムシアターがほぼ満席で、特に最後の『緋牡丹博徒 お竜参上』は満席となり、一部の学会員は立ち見でした。



最終日は、山根貞男(映画評論家)、井川徳道(美術監督)、石原昭(美術監督)、北浦寛之(当会員、国際日本文化研究センター助教)、小川順子(当会員、中部大学准教授、司会進行)の5氏を招いてシンポジウムが行われました。本学会の遠藤賢治副会長の挨拶の後、小川会員のパネリストの紹介が始まりました。まず司会者から前半として『緋牡丹博徒 お竜参上』の美術監督井川徳道氏と加藤泰監督を中心に話を進めたいと提案があり、最初に山根氏が、加藤監督への最初のインタビューが、ちょうど『緋牡丹博徒 お竜参上』の撮影の時で、セットの重要性を再認識したという体験談の後、シンポジウム直前の作品『緋牡丹博徒 お竜参上』での井川氏と人の意見を聞かない(山根)加藤監督との関わりについて意見が交換されました。井川氏は、加藤監督は無口で偏屈で、気に入らなかつたらダメという人だったが、自分は信頼されていて、任せてもらえたということです。『臉の母』(美術助手)、『昭和おんな博徒』(1972年、美術監督)で加藤泰につかれた石原氏からも監督は揉める時はほとんど黙ってパイプを楽しんでいるという加藤の性格の一端が語られました。

休憩を挟んで後半では、小川会員から加藤泰の世界について、リアリズムについての発言を求められ、最初に北浦会員から、『幕末残酷物語』が取り上げられ、一連の「残酷」ブーム—『切腹』(1962年、小林正樹)『武士道残酷物語』(1963年、今井正)等—の流れの中で「新選組」の内部に焦点が当てられ、その残酷さが描かれたといい、リアリズムという観点からすると、特に屯所のオープンセットが忠実に再現され、その中で物語が展開していくという点が強調されました。また、加藤泰の残酷性を表現しようとする意思が、冒頭のシーンでのワイドレンズで捕えられた隊士たちの歪んだ表情の怖さ、そこでの沖田総司(河原崎長一郎)と江波三郎(大川橋蔵)のショットに現れているといいます。一方で、山

根氏は、芹沢鴨の復讐として入ってきた江波が近藤勇の信頼を得るために、隊の規律を乱した者の処刑を自ら名乗り出るとするのはリアルではないという一面を指摘し、人間の集団がいかに残酷な行為をするかというところが、リアルなのであるとのことでした。こんなに残酷な映画はあまりないのではないか、このような加藤泰の映画を見て、映画は素晴らしいというのは変なわけではないか、えげつない映画で、加藤泰の映画は必ずそういうところがある、綺麗な映画のように見せながらもすごく残酷な映画が多いというのが山根氏の見解です。また、石原氏は、美術の観点から、屯所の中だけで展開するドラマの中で、男どもがどういふことでドラマを展開させているのかを丁寧に表現する監督が加藤泰であり、屯所のいろいろな場面場面で登場人物を丁寧に描くところにリアリズムがあり、囲いの中での集団の残酷を取り上げることが加藤の狙いであったのではないかと指摘します。山根氏は、一方、すっぴんの橋蔵の江波と藤純子のおさとが心を通わせるのが面白い、これがなかったら全然暗いまま、それは残酷な悲劇だが、きついで暖かい気分になる、これが加藤泰のリアリズムだといいます。

次に加藤の特徴である長回しについては、『臉の母』の三味線を引く老婆(浪花千栄子)を酔漢が冷やかしているところに忠太郎(中村錦之助)がやってくる場面が取り上げられ、石原氏はこの自然の風景をセットで作る「野面(のづら)セット」の難しさについて語り、山根氏は、この長回しが、画面の隅々、中央の三味線を引く老婆だけでなく、その向こうのまちの人たち通行人の出入り、少し後ろから近付く忠太郎等を見させてくれる、という効果を引き出しているという。ローアングルについても議論され、山根氏によれば、それは映画を見る観客の目線の位置、あるいは「お竜」を見上げる目線、崇める目線といった理屈では言いようがない加藤の「クセ」ではないか、さらに加藤は、ここぞというとき、何か見せたいものでローアングルを使うということでした。その見せたいものが何かを問うべきで、「ローアングルとは何か」と言われてもそれは違うんじゃないかといいます。北浦会員は『大江戸の侠児』を例に、ローアングルだけではなく、こうゆうふうに見せたいというときは俯瞰で撮るし、組み合わせで「加藤の画面」ができていくと指摘し、山根氏もローアングルではなく、それが大きな部分を占めているのは確かであるが、それは「加藤の画作り」であるという。その他、興味深い内容がまだまだありましたが、紙面の都合で割愛致しました。また今回、北浦会員によって、話題に関係する絵コンテ、セットの図面、場面の写真等が実的に確かにタイミングよくパソコンからスクリーンに提示され、議論が非常にわかりやすく、参考になりました。

最後に、優秀な助監督を見つけ、全スタッフ、全キャストの力を結集して作る、彼らを隅々までこき使うところから、加藤泰のいい映画ができるのである、といところで2時間半に及ぶ5人のパネリストの方々による熱いシンポジウムはお開きとなりました。

今年もまた、フィルム及び素晴らしい会場を提供していただいた京都文化博物館並びに、企画の段階から多くの助言をいただいた森脇清隆氏、大矢敦子氏に御礼申し上げます。

(とよはら まさと/関西支部担当常任理事、大阪芸術大学)

## 支部・研究会だより 中部支部

伏木 啓

<計画>

中部支部では、2016年度第1回研究会を下記の通り行う予定です。

—

2016年度 | 日本映像学会 中部支部 | 第1回研究会

日時：2016年10月08日(土) 14:30～18:00頃  
会場：情報科学芸術大学院大学 (IAMAS)  
ソフトピアジャパンセンタービル 4F ホールA  
(〒503-0006 岐阜県大垣市 加賀野4丁目1-7)

### ◎スケジュール

- 14:30-14:35 開催校挨拶
- 14:35-15:00 研究発表：赤羽亨氏、池田泰教氏、  
小川圭祐氏、田中翔吾氏
- 15:05-15:30 研究発表：洞ヶ瀬真人会員  
休憩
- 15:45-17:15 ご講演：水野勝仁会員
- 17:15以降 支部総会

### ◎ご講演

GUIの歪み

水野勝仁会員 (甲南女子大学講師 / ネットアート、メディアアート、インターフェイス研究者)

要旨：写真家の小林健太は自らを「GUI ネイティブ」と呼び、「自分が何かと接する時に、その間に何かフィルターが介入していて、歪みが生じている。そういう状況に慣れきったような感覚」があるという。小林が言うように、デスクトップメタファーからフラットデザイン、リアルデザインといった流れをもつ GUI は、物理世界の再現を目指すのではなく、その構造のみを取り入れた独自の世界をディスプレイに展開してきたと考えられる。GUI を操作し続けるヒトには、物理現象に還元できない表象がつくる物理世界を裏切るような歪んだ感覚が蓄積してきた。「ポストインターネット」と呼ばれた状況以後、この蓄積された感覚が閾値を越えて、作品として現われ続けている。今回の発表では、GUI による歪んだ感覚を示すふたりのアーティストを取り上げる。ひとり先述の小林であり、もうひとりバクター画像の特性を活かした作品をつくり続けるラファエル・ローゼンダールである。小林とローゼンダールの作品を通して、GUI の歪みを示していきたい。

水野勝仁会員プロフィール：

1977年生まれ。甲南女子大学文学部メディア表現学科講師。メディアアートやインターネット上の表現をヒトの認識のアップデートという観点から考察しつつ、同時に「ヒトとコンピュータの共進化」という観点でインターフェイスの研究も行っている。主なテキストに「モノとディスプレイとの重なり」(MESSAGE MAGAZINE)、「メディアムとして自律したインターフェイスが顕わにする回路」(ÉKRITS) など。

### ◎研究発表 (2件)

3D スキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ

赤羽亨氏 (情報科学芸術大学院大学 准教授)、池田泰教氏 (名古屋造形

大学 非常勤講師)、小川圭祐氏 (東京工芸大学 助教)、田中翔吾氏 (情報科学芸術大学院大学 M2)

要旨：本研究は、インタラクティブアート作品を題材に、作品と鑑賞者の間に生じる様々なインタラクションを、3D スキャニング技術を用いて記録する手法を確立し、それを以って、時間軸を持った空間情報アーカイブ＝「時空間アーカイブ」を開発することを目的とする。

これまで 3D スキャニング技術のアーカイブへの応用は、考古学、博物館の所蔵品アーカイブ分野で試みられてきた。それらは形状の保存を主な目的としてきたが、本研究では、時間軸を扱うため、時間軸を持った空間情報を取得する装置の開発が新たに必要になる。

本発表では、研究の概要と共に、これまでに開発してきた 3D スキャニング技術を用いた撮影装置と、それらを用いた撮影実験の実例について報告する。(本研究は科研費 (15K12841) の助成を受けている。)

増幅されたシネマティズム——『桃太郎 海の神兵』の知覚的プロパガンダ戦略をめぐって

洞ヶ瀬真人会員 (名古屋大学大学院国際言語文化研究科学術研究員、中部大学他非常勤講師)

要旨：戦時下の日本で制作された多くの戦争関連映画は、その時に戦われていた戦争の全体像を国民に伝えようとしている。しかし、その映画が当時唯一の映像音声メディアとしての力をつむぎだす全体像の陽気なイメージからは、戦争協力にいそむ映画産業が生み出した様々な工夫によって、戦場の悲惨な現実が巧みに取り除かれていた。たとえばマーク・ノーネス (Japanese Documentary Films, 2003) が述べるように、戦時下のドキュメンタリーでは、クラカウアーが分析したナチスのプロパガンダ映画同様、日本人兵士の残酷な暴力 (自分たちやその敵が戦闘で受けたものと、彼らが植民地の人々に対して行ったものの両方) が、映画編集やナレーション技法などを駆使して隠蔽されている。こうした戦争の暴力を消去する傾向は他のジャンルでもみられ、劇映画だけでなくアニメ映画ですら、血が流れる場面は描かれず、兵士の死は暗示的な表現に留められていた。そのうえ、戦時期の劇映画・アニメ制作者は、こうした戦場の現実と反した表現に矛盾するように、特殊効果や透視図法などの技法を用い、映像音響的なリアリズムで戦場や兵器を精巧に表現しようとしていた。近年、大塚英志や笠井潔などの「ジャパニメーション」の批評家は、その文化的起源をこうした戦時期の営みのなかに見出している。

本発表では、このような問題が典型的に現れている作品のひとつ、アニメ映画『桃太郎 海の神兵』(1945) を取り上げ、用いられた映像音響的リアリズム描写の手法がどのようにして、戦場の暴力の現実と触れることなく、描かれた戦争を現実的に観客に伝えるプロパガンダとして作用していたのかを分析する。トマス・ラマールが論じる「シネマティズム」というアニメ・映像の視覚的特性や、当時今村太平が著わしたアニメーションや映像音響についての論評、さらには「縫合」といった映画理論を重ね合わせながら、従来の「プロパガンダ」観からは捉えにくい、戦時期の日本映画が抱える知覚的プロパガンダとしての性質を明らかにしてみたい。

なお、研究会の内容については、中部支部の web ページにも掲載しております。ご確認ください。

<http://jasias-chubu.org/wp/>

(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・森下豊美

2016年度、ショートフィルム研究会は、下記1件を開催致しました。

## 第16回活動

会期名 地域における短編アニメーション制作研究講演「個人制作アニメーションの伝播と受容1 名古屋が愛したアニメーション」

期日 2016年7月24日(日)15時~17時

来場者数 22名

内容 トークイベント ゲスト:森卓也 司会:森下豊美、林緑子

企画 森下豊美

参考上映作品 「白い祭り」(7分/1964年)監督:宇野亜喜良、「セメダイン・ボンとG17号」(1979年)監督:はらひろし

会場 シアターカフェ

〒460-0011 愛知県名古屋市中区大須二丁目32-24

マエノビル2階

主催 日本映像学会ショートフィルム研究会

日本映像学会研究活動助成金対象研究

## 【トークイベント主旨及び内容】

アニメが「漫画映画」と呼ばれていた1960年代初頭、多くの若い観客が、個人作家が作る観た事がない個性豊かな「アニメーション」に熱狂した。その中心地となったのが東京の草月アートセンターである。ここでは「アニメーション」に魅了された漫画家やイラストレーター、グラフィックデザイナー、そして現代美術作家が作品を発表し、そのアニメーションムーブメントは全国に広がった。なかでも東海地方は全国に先駆けて、アニメーションに魅了された若者が集いグループを結成し、アニメーション愛好家を牽引した場所の一つである。イベントでは当時の様子を知るアニメーション評論家の森卓也氏をゲストに迎え、50~60年代の個人制作/自主上映アニメーションの状況についてのお話を頂いた。前半では、1960年以降の個人制作アニメーションを研究している森下豊美より、森氏がアニメーションに興味を持つきっかけとなったエピソードや草月アニメーションについて中心的に伺った。森氏は、小学校へ入る前の1930年代後半から、太平洋戦争をはさんで、50年代に「ニュース映画館」で上映されたディズニーやフライシャー等の短編漫画映画に魅了されアニメーションに興味を持つに至り、映画館からTVへと漫画映画が移り変わる変換期の様子を伺った。また草月アートセンターについてはプロデューサーである奈良義巳の功績や、草月に代表される「前衛」という言葉がもてはやされた当時の状況と共に、森氏が企画に関わった草月での「カートゥーン/漫画映画」のプログラムが満員と、人気を博した状況など、当時のアニメーション需要の一端を伺う事が出来た。



また後半では、50~60年代の名古屋でのアニメーションの上映状況や、当時の愛好家達間の繋がりについてのお話を頂いた。60年代

には東海アニメーションサークルの自主上映の他、お寺などを借りた上映会が開催されていた事や、アニメーション愛好家による各地サークル持ち回りの「全国アニメーション総会」開催を提案されたエピソードなどを伺った。またインターネットがある現在と違い、上映情報取得の手段として情報誌以外にも、同好の士からの電話やハガキを介した情報交換が行なわれ、結束が強かった当時の様子なども伺う事が出来た。



資料や研究が進んでいない、50年代~60年代の個人制作や自主制作アニメーションの状況を知る機会となった。(報告:森下豊美)

## ショートフィルム研究会

第2回若手短編映像制作者(映像作家)交流会  
「tea time video: meeting vol.2」開催

日時/2016.9.25(日)15時より

会場/愛知県名古屋市中区錦2-11-13 長者町トランジットビル2階

※参加無料

## ◎当日スケジュール

14:40 開場

15:00~16:30 各作家プレゼンテーション

16:40~17:30 ディスカッション&交流タイム

## ◎会場アクセス

地下鉄東山線・鶴舞線[伏見] 駅下車、①番出口より徒歩5分

<http://transit-building.com/>

主旨:映像制作者同士が定期的に気軽に交流できる場を設け、また、交流会のままとして展示上映を開催した後、一連の記録をまとめた冊子を配布。

内容:交流会、展示、記録作成など

主催:日本映像学会ショートフィルム研究会

企画:伊藤仁美

協力:N-Mark・深谷崎子

tea time video

Web: <http://teatimevideo.strikingly.com/>

Mail: [teatimevideo@yahoo.com](mailto:teatimevideo@yahoo.com)

(開催報告は次号会報に掲載予定)

以上

(はやし みどりこ/ショートフィルム研究会代表、  
もりした とよみ/京都精華大学大学院マンガ研究科)

# 日本映像学会第43回大会 第一通信

大会実行委員会委員長 前川修

## 大会開催校および実行委員会について

2017年度に日本映像学会第43回大会を神戸大学で開催することになりました。神大で映像学会全国大会を開催するのは初めてのことになります。本学には映像を専門とする教員数は少ないうえに、大規模な学会の運営経験も乏しいのですが、前川と板倉が中心となりながら、関西支部幹事の先生方に実行委員会に加わっていただき、そのつご協力をお願いかたちで準備を進めています。現在、会場とテーマはひとまず決定しましたが、そうしたわけで運営スタッフやシンポジウムの詳細について、これから各大学のご協力をいただき、整えていく予定であります。

## 大会テーマについて

第43回大会のテーマは、「宇宙×映像」(仮題)にしました。昨年、一昨年の大会テーマと比較しますと、かなり「大風呂敷」なテーマです。しかし、このような大きなフレームのなかで映像の問題を捉え直すことによって映像の本質をあぶり出すこと、これが、まずは今回の大会テーマの目的にあります。

たとえば、昨今、日本における宇宙ブーム再燃のきっかけとなった小惑星探査機「はやぶさ」の帰還、あるいは世界的にも話題になっている「民間宇宙旅行」や「宇宙エレベーター」実現をめぐる議論、日本各地で無数に開催されている宇宙博、宇宙をコンセプトにしたアート展、JAXA(宇宙航空研究開発機構)と各大学の美術系人文系研究者との共同研究、あるいは『ゼロ・グラヴィティ』、『インターステラー』のような宇宙を主題にした映画作品の公開など、ここ数年、「宇宙」というテーマは各メディアにおいてたいへんな活況を呈しています。

そもそも宇宙は、映像の進化と密接に関係してきたと言えるかもしれません。試みに写真史を例に挙げれば、フォックス・トールボットとともにネガポジ法を発明したジョン・ハーシェルの写真技術開発には天体写真が深く関わっていましたし、ピエール・ジャンセン、デヴィッド・ギルら天文学者たちの、鮮鋭な天体写真を撮影するためのレンズや感光剤や撮影技術の向上への努力、いわば天文家=写真家たちの営為、それが写真史の草創期のかんりの部分を構成していることは、しばしば言及されることです。あるいは、時代を大きく飛び越えて、ポイジャーやマゼランなど、無人惑星探査機から送られた土星や木星や海王星の「写真」映像は、データの変換と再編集による合成像であり、従来のインデックス的写真映像の在り方とはまったく異なる映像群です。そこには、見えないものを見るというポスト・インデックス的な映像の在り方が、なおかつ私たちの肉眼では見えない天体を見ようとする「見る」行為の変容が、いち早く現れているとみなすこともできるでしょう。それどころか、天体を見るための観測技術の多くは、見えないメディウム(X線や電磁波)を介しての視覚でもあります。

観測映像ではなく、スペース・エイジの熱狂を支えた宇宙探査映像にも目を向けてみましょう。アポロ11号の月面着陸に代表される、戦後何度となくスペース・フロンティア・ブームに火をつけた宇宙探査イメージは、実はTV映像を通じてのものでした。私たちはブラウン管のフレームを通じて宇宙を探索していたと言ってもいいのです。逆に言えば、早くも70年代に閉ざされてしまったスペース・フロンティアの時代以降、宇宙をめぐる想像力は、ブラウン管を介して、あるいはスクリーンを介したさまざまな実験的映像を通じて深化させられていったと言ってもよいでしょう。この意味でも映像の進化/深化と宇宙には深い結びつきがあります。

宇宙を主題や舞台にしたSF映画の系譜を振り返ってみてもよいでしょう。その背後には、冷戦の緊張/緩和、グローバリゼーションと経過していくイデオロギーの根本的な変遷を見てとることもできます。あるいは、アウトター・スペースへの探索がインナースペースへと折り返され、その後、宇宙開発競争へのノスタルジーやポストモダン的な物語が展開されていく経緯を見てとることもできるでしょう。しかし、こうした系譜の後に次々と登場する宇宙映画はどのように考えることができるのか、それはどのような次元において宇宙と映像の交錯する時空間を生み出しつつあるのか、こうした問いも浮かんでくるでしょう。

# 編集後記

総務委員会

■今号176号は日本映像学会第42回大会報告を中心に、1年ぶりのペーパー版としてお届けします。会報としては過去最多の72ページに及ぶ充実の内容となっており、会員諸氏の活発な研究活動をご覧いただけます。■VIEW展望の欄では、映像表現の今日的課題に焦点をあてた、前田真二郎会員による作家らしい皮肉ある内容をお楽しみください。■最終頁は神戸大学での次回大会第一通信です。お見逃しなく!(奥野)

もちろん宇宙活動自体も大きな転換を経ています。宇宙旅行自体が国家的プロジェクトによる独占から民間企業の参入へと広がり、有人探査から無人探査へと強調点が移行し、宇宙活動自体が探索型から滞在型へ推移している現在、宇宙における探査が外宇宙へ広がると同時に内宇宙へも広がりがつつあるのではないかと、こうした外と内が交錯する空間(インナースペース)で人間、そしてその映像はいかに考えることができるのかということも、考えてみなければなりません。

以上のように、大風呂敷をさらに掲げただけの、依然として漠然としているかもしれませんが、こうした問題設定から大会では多角的に議論すべくシンポジウム等を構成していきたいと考えています。会員の皆様奮ってのご参加をお待ちしております。

## ●大会開催概要

会期:2017年6月3日(土)、4日(日)

会場:神戸大学農学部(六甲第二キャンパス)

〒657-0013 神戸市灘区六甲台町1-1

(阪急六甲駅からバスで5分 JR六甲道駅からバスで10分)

委細は神戸大学HP「交通アクセス」をご覧ください。

<http://www.ans.kobe-u.ac.jp/nougakubu/access.html>

※駐車場はありませんので、公共交通機関をご利用ください。

大会テーマ:「宇宙×映像」(仮題)

大会プログラム:第1日(6月3日)【シンポジウム・懇親会】

12:50~14:20 基調講演「宇宙関連講演」

14:30~16:00 シンポジウム「宇宙×映像」

17:30~19:30 懇親会[神戸大学瀧川記念会館]

会場から徒歩5分

第2日(6月4日)【研究発表・作品発表・作品ループ上映・総会】

10:00~11:50 研究発表・作品発表

10:00~18:00 作品ループ上映

12:00~13:30 昼食 ※理事会

13:30~14:30 第44回 通常総会

14:50~18:00 研究発表・作品発表

※上記プログラムは予定です。委細は決まり次第、2017年2月発行予定の「大会第二通信」および2017年2月開設予定の大会ウェブサイトでお知らせします。

※研究発表・作品発表の申し込みは2017年2月を予定しています(詳細は第二通信にてご案内します。)

大会参加費:会員3,000円、一般2,000円、大学生・大学院生1,000円

## ●実行委員会

実行委員長:前川修(神戸大学)

副実行委員長:板倉史明(神戸大学)

実行委員(50音順)

遠藤賢治(大阪芸術大学)

大橋勝(大阪芸術大学)

加藤哲弘(関西学院大学)

桑原圭裕(関西学院大学)

豊原正智(大阪芸術大学)

中村聡史(関西学院大学)

橋本英治(神戸芸術工科大学)

以上

(まえかわ おさむ/日本映像学会第43回大会実行委員長、

神戸大学大学院人文学研究科)