

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 186, 2019

VIEW 展望

「シネマフィア」を探して／東志保…2

CONFERENCE 日本映像学会第45回大会報告

全体報告／阿部 宏慈、大久保清朗…3 シンポジウム採録…3-7

研究発表・作品発表プログラム…8-9

[研究発表]

- 平野知映／3校の高等学校によるプロジェクションマッピングの制作から
展示まで…10
- Molnar Levente／悪魔が踊るとき〜タル・ペーラ監督の「サタンタンゴ」における運動
と空間…10
- 黄也／成瀬巳喜男作品における〈働く母〉——〈田中絹代「三部作」〉をめぐる…11
- 太田 曜／フォト・セノグラフィで撮影されたエミール・レイノーの
フォト・バンチュール・アニメ…11
- 鳥山 正晴／インタラクティブドラマの可能性
〜Netflixオリジナルドラマ『ブラック・ミラー バンダースナッチ』を考える…12
- 赤井 敏夫／インド映画撮影所の現在…12
- 野地 朱真／ステージパフォーマンスのためのプロジェクション映像制作…13
- 矢澤 利弘／ダリオ・アルジェント作品における殺人シーンの変化…13
- 倉田 麻里絵／映画に現れる作曲家ルグランの声…14
- 具慧原／小津安二郎の「日本的なもの」をめぐる諸言説
—小津の同時代の批評を中心に…14
- 田中 素子／アニメーションにおける黙示録的表現
—『東京マグニチュード8.0』…15
- 北市 記子／コミュニケーション・メディアとしての『ヴィトリヌ』…15
- 平野 大／映画『プレステージ』に見るカナリアの象徴的意味と役割…16
- 早川 由真／〈ニュー・ハリウッド期〉のリチャード・フライシャー
—映画の身体と暴力の観点から…16
- 茂木 彩／浸透するイメージ・クレーン・ドゥニの親密さ…17
- 前川 道博／小津安二郎作品の形式システム再考
—『晩春』『麦秋』『東京物語』の構造分析…17
- 西村 智弘／1920年代の日本における抽象映画論者
—岩崎昶の「絶対映画」とその周辺…18
- 水野 勝仁／インタラクティブにおける映像の物質的質感…18
- 安部 裕／「大地の芸術祭」における廃校を利用した生中継番組の配信
—IP生中継システムの学生運用実験…19
- 堅田 諒／ジョン・カサヴェテスの方法
—『こわれゆく女』における俳優演出と時間性…19
- 駒井 政貴／レイ・ドゥリユック『沈黙』における一人称表現とモダニズム…20
- 韓 承甫／小津映画における「笑顔」〜その消去と再生について…20
- 小出 正志／メディア芸術の定義とアニメーションの概念と現象…21
- 原田 健一／木村伊兵衛とプロバガンダ…21
- 宮下 十有、加藤 良将／映像作りで拓く映像リテラシーのこれから
—児童を対象とした映像制作ワークショップ…22
- 高崎 郁子／『強迫』にみる、監禁された男性の表象
—エドワード・ドミトリクスの赤狩りとその反映についての考察…22
- 李 瑛恩／朝鮮と日本の女性主演映画からみる女優史の比較的考察
—『迷夢』(1936)と『浪華悲歌』(1936)を中心として…23

- 阿部 久瑠美／日本映画におけるジャンル研究の可能性
—東映プログラムピクチャーを中心に…23
- 竹林 紀雄／TVディレクターの著作権意識についての一考察
〜テレビ番組を制作したのは誰なのか…24
- 萱間 隆／トニー移行期における劇映画のアフレコ言説…24
- 藤田 修平／喪の共同体と映画…25
- 吉村 いづみ／ジョン・フルと戦時貯蓄証書
—英国における第一次世界大戦時の国内向け宣伝映画…25
- 久保 豊／息子／監督としての記憶—木下恵介のホームムービーを分析する…26
- 角尾 宣信／敗戦後日本の象徴天皇制と法人資本主義における
「サラリーマン映画」の出現…26
- 飯岡 詩朗／「ニュー・メディア」を騙るTVドラマ／
映画—2つの「マーティ」(1953/1955)をめぐる…27
- 織田 理史／現代映像メディアにおける「ノスタルジー」の特異性について
—ドゥルーズの反復哲学の今日的妥当性をめぐって…27
- 坂本 憲信／デザイン基礎教育における静止画および動画の複合的表現
による授業実践の試み…28
- 河 慧柱／『ロード・オブ・ザ・リング』における人種差別と
ポストコロニアルリズム…28
- 草原 真知子／写し絵の成立過程に関する検証と考察…29
- 田中 晋平／小川プロダクション『どっこい!人間節 寿・自由労働者の街』
の上映運動について…29
- 百束 朋浩／和製英語「MA」という言葉の成立過程…30
- 住本 賢一／デイヴィッド・ボードウェル『フィクション映画の語り』
における先行映画理論への批判と能動的な観客像の意義…30
- 山本 努武／景観情報の空間的表現に関する研究…31

[作品発表]

- 栗原 康行／「えこのドライブ」
—地域及び地域企業との協働による環境問題啓発映像作品…31
- 柴岡 信一郎／「2016・2020年東京五輪を歩く」—変貌する街並みと魂の叫び…32
- 小林 和彦／『FN-02』…32
- 杉田 このみ／「今日、この島に私がいます」
—愛媛の離島・睦月島を舞台にした映像プロジェクト…33
- 芦谷 耕平／『VENTO AUREO』(ヴェント・アウレオ)…33
- 水由 章／『Perception』—SCOOPIC 16Mでの多重露光…34
- 大橋 勝／プリコラーージュとしての映像制作『光の書誌学のために』…34
- 伊藤 隆介／『屋Vop.53b』—映画フィルムのフレーム、ビデオ画面分割による
スプリット・イメージ表現…35
- 川口 肇／『MIRROR / RORRIM』
—デジタル／フィルム撮影・上映プロセスの混交による表現…35

INFORMATION 学会組織活動報告

第45回通常総会報告…36-40 理事会…41-50 新入会員…50-51 第46回大会第一通信…52

FROM THE EDITORS

編集後記…52

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報 186号」2019年10月1日発行
 発行人：武田潔 編集担当／総務委員会：総務委員会（委員長 西村安弘／副委員長 橋本英治）
 日本映像学会事務局：176-8525 練馬区旭丘 2-42-1 日本大学芸術学部映画学科内
 phone：03-5995-8287 / fax：03-5995-8229 / e-mail：office@jasias.jp
 http://jasias.jp/

「シネマフィア」を探して

東 志保

映像人類学の巨匠、ジャン・ルーシュは『シネマフィア』(一九八〇)という短編で、ヨリス・イヴェンスとアンリ・ストウルクという、ドキュメンタリー映画の歴史に名を残すふたりの人物と対話している。イヴェンスとストウルクがシネクラブの創設者となった契機や映画制作を志した動機などが、彼らの作品の抜粋を交えて語られるが、この映画は単なるインタビュー映像ではない。ルーシュがカメラを高く掲げながら、イヴェンスとストウルクを抱擁することからもわかるように、独立的な映画制作のあり方を追求した三人の親愛と連帯の表明なのである。ルーシュは、イヴェンスとストウルクとは世代が異なるが、戦後のドキュメンタリー映画の新たな傾向に違和感を感じながらも惹き付けられていたイヴェンスに運命的な出会いをもたらした人物でもある。ルーシュとモランによるシネマ・ヴェリテの代表作『ある夏の記録』(一九六〇)の出演者、マルセリーヌ・ロリダンとの出会いがなければ、ベトナムのゲリラと共に地下で生活し、同時録音で、その人々の声を届けたイヴェンスの『北緯一七度』(一九六八)は生まれなかつたらう。その意味で、イヴェンスは、一九二〇年代のアヴァンギャルドと一九六〇年代のダイレクト・シネマを繋ぐ、二〇世紀の映画の歴史を駆け抜けた人物であるのだ。

著者は二〇一八年三月に、ヨーロッパ・ヨリス・イヴェンス財団が管理する、ヨリス・イヴェンス・アーカイブを訪れた。このアーカイブは、みずからの映画制作にまつわる資料が時代の証言として保管されることを希望していたイヴェンス本人の依頼を受け、オランダ映画博物館(現在はEYE)館長のヤン・ド・ファールが保管していた資料群をもとにしている。イヴェンスの死から一年後の一九九〇年に、ロリダンによって、ヨーロッパ・ヨリス・イヴェンス財団が、独立したアーカイブ機関としてイヴェンスの生地ナイメーヘンに設立された。以後、イヴェンスのノンフィルムの資料はナイメーヘン市の資料館に保管されている。二〇一八年当時のアーカイブの責任者、アンドゥレ・ストウフェンス氏は、アーカイブへのアクセスを快く受け入れてくれただけでなく、イヴェンス研究の最新の成果や関係する資料等も提供してくれた。生前のイヴェンスと交流があり、二〇〇九年に発売されたイヴェンスのDVDボックスセットの編纂に関わり、付属の詳細な作品紹介の冊子を著したストウフェンス氏の関心は、フィルム・アーカイブに関してのみならず、ヨハン・マルヴェルからシンキチ・タジリまで、オランダを拠点とした視覚文化の研究に携わっている。充実した内容の「ヨリス・イヴェンス・マガジン」(一九九七～二〇一三)の発行や、多くの収蔵資料のオンラインでの公開作業を手がけたことからわかるように、実働しているスタッフの少なさを鑑みて、現在のイヴェンス・アーカイブの充実ぶりは、彼の情熱に支えられていると言っても過言ではないだろう。

ストウフェンス氏との対話のなか、ハンス・スクートのイヴェンス伝、『危険に生きる—ヨリス・イヴェンス伝』(二〇〇〇)に話が及ぶと、表情が曇った。冷戦終結以降、『危険に生きる』を代表に、イヴェンスの作品は社会主義のプロパガンダという一側面に回収されがちである。『危険に生きる』は、ヨリス・イヴェンス・アーカイブの資料に多く基づきながら、それ以外にFBIに収蔵されたイヴェンスの資料、イヴェンスのパートナーたちへのインタビューなど、多岐にわたる方面に取材し、イヴェンスの詳細なバイオグラフィーを形成することで今まで謎に包まれていたことを明らかにした労作であるが、イヴェンスの「危険な」政治活動に焦点を当てた

結果、作品分析が乏しくなっている。ところどころでみられる「社会主義の失敗=イヴェンスの作品の失敗」という図式は、あまりにも単純化されたものだ。それとは対照的に、トーマス・ウォーの『映画の意識—一九二二年～一九八九年のヨリス・イヴェンスの作品』(二〇一六)は、アーカイブでの更なる調査に基づいたバイオグラフィーであると同時に、今まであまり語られることなかった小品にも目を向け、イヴェンスの作品世界を包括的に描き出した。ここで注目したいのは、イヴェンスが国境を超えて繋がっていた芸術家ネットワークである。それは、ベルトルド・プレヒトからパブロ・ネルーダまで、左派のインターナショナルな連帯に基づいているが、その輝々たる顔ぶれを見ても二〇世紀の芸術運動を振り返る上で欠かせないものである。

近年、セヴリーヌ・グラフの『シネマ・ヴェリテ—映画と論争』(二〇一四)や、カトリーヌ・ルデの『集団時代の政治映画—1968年以降のフランスにおけるSLONとISKRA』(二〇一七)など、一九六〇年代フランスのドキュメンタリー映画運動を、ルーシュやクリス・マルケルといった突出した作家の研究に落とし込まず、社会的ネットワークのあり方として記述した研究書が出版されている。みずからを振り返ると、これまでこの領域に手をつけられずにいた。もともと、自身の研究対象のマルケルが、イヴェンスへオマージュを捧げていたことから、旅する映画作家の元祖としてのイヴェンスに関心を持つようになった。今後は、もうひとりの「シネマフィア」、アンリ・ストウルクについての研究を進めることで、一九二〇年代と一九五〇～六〇年代を繋ぐ、ドキュメンタリー映画の美学と倫理の共存について、ネットワークの観点から考えていきたい。



ヨーロッパ・ヨリス・イヴェンス財団のオフィスにある、ナイメーヘン在住の芸術家、Bob Lejeuneによるイヴェンス像。

(あずま しほ/大阪大学文学研究科 助教)

日本映像学会第 45 回大会報告

大会実行委員長 阿部 宏慈
大会実行副委員長 大久保清朗

日本映像学会第 45 回大会報告

○総括

大会実行委員長 阿部宏慈

日本映像学会第 45 回大会は、東北芸術工科大学における第 23 回大会以来 32 年ぶりでの山形市での開催となりました。お陰様で、地方での開催にもかかわらず、学会員 129 名、一般 25 名、学生 12 名、総計 166 名の参加を得ることができ、実行委員会一同ほっと胸を撫でおろしました。これも学会事務局、学会員の皆様の心からのご支援あってのことと感謝しております。



今回は初めての試みとして、大会での発表申込、参加申込といった手続きをネットで一元化し、すべてウェブサイト上での手続きを導入しました。例年に比べて通信費を抑えられ、データ管理がスムーズ化することができました。しかしその反面、登録もれによって発表申込が確認できないという件が 2 件起こりました。そのうち 1 件については申込者に発表を辞退していただく結果となり、今後に課題を残す結果となりました。

大会の開催にあたっては、研究発表の申し込みが 46 件、作品発表が 11 件、合計 57 名の応募がありました。このうち研究発表が 2 件、作品発表が 3 件辞退となり、研究発表から作品発表への変更が 1 件あったため、最終的に研究発表 43 件、作品発表 9 件、合計 52 件の発表が行われました。研究発表会場は 7 教室（うち 1 教室は作品発表会場と共用）、さらに作品発表会場として 3 教室を用いて、充実した活動が行われました。会員の参加されたい発表が重なるのを避けるために教室数を抑えた結果、大会 1 日目の午後にも発表を組まざるを得ず、遠方よりお出での発表者の方にはご不便をおかけしました。なお、ご発表のうちの一件については、共同発表者の方がご都合で不参加になりましたが、発表はおこなわれました。

なお、アナログメディア研究会は、東北芸術工科大学の図書館に所蔵されている 16 ミリフィルムの上映を行いました。予備の映写機を貸与された山形国際ドキュメンタリー映画祭の協力にも感謝します。

○会計報告

第 45 回大会の実施にあたっての収支報告は以下のようになります。

収入の部	大会参加費	学会員	3000	129	387000
		一般	2000	25	50000
		学生	1000	12	12000
	懇親会参加費		5000	75	375000
	学会補助				400000
					1224000

支出の部	通信費	切手・ハガキ			194360
	印刷費	第3通信・複製デジタル化			109732
	懇親会費				400000
	飲食費 (バイト等)				63800
	用品雑費 (ネームホルダ等)				97908
	人件費				258200
	ウェブ費				100000
					1224000

○シンポジウム

ポスト・ノスタルジー：映像メディアと記憶の問題

大会実行副委員長 大久保清朗

「ノスタルジー」というキーワードに、「ポスト（以後）」をつけてみました。その理由は以下の通りです。ノスタルジーと聞くとどこか否定的な意味合いがつかまいます。にもかかわらずノスタルジーには人を惹きつけずにはおかない誘惑があるように思います。あたりを見渡せば、わたしたちの周囲の映像文化は「新しさ」よりも「懐かしさ」にあふれかえっているとはいえないでしょうか。20 年、30 年前と同じアニメが今も放送され、40 年近く前の映画シリーズが完結せずに作られているからです。懐かしさは新しさと表裏一体をなしている。いや時に私たちは新鮮な懐かしさ、新しいノスタルジーを享受したいという、何やら矛盾した欲求に突き動かされて映像を消費しているように思える。では、このノスタルジーとは何か。そんな素朴な疑問から、今回のシンポジウムは出発しています。ここでは映画、テレビ、アニメーションを切り口に、そして製作現場、研究・教育の現場、批評の現場などそれぞれの立場を異にする三人の方々をお招きしました。まず基調講演として、アニメーション監督である片渕須直氏に登壇いただきました。さらにそれを受けて、新潟大学の石田美紀氏と東京芸術大学の筒井武文氏に発表をしていただきました。

○基調講演



映像は、その人が体験していないノスタルジーをも醸し出すことができるのかもしれない。それはなぜ……

片瀨須直 (かたぶち すなお)

アニメーション映画監督、日本大学芸術学部特任教授。1960年生まれ。日本大学芸術学部映画学科在学中から『名探偵ホームズ』（監督：宮崎駿/1981年）に脚本家として参加、その後『魔女の宅急便』（監督：宮崎駿/1989年）で演出補を務め、『名犬ラッシー』（1996年/TVシリーズ）で監督。代表作に『アリーテ姫』（2001年）、『マイマイ新子と千年の魔法』（2009年）、『この世界の片隅に』（2016年）。『この世界の（さらにいくつもの）片隅に』が公開準備中。わたしが本職としているのはアニメーション制作です。同時に、日本大



学芸術学部映画学科出身であり池田宏先生に教えを受け、そのような関係から特任教授として教えてもいます。

今回のテーマは「ポスト・ノスタルジー」というテーマなのですが、先ほど大久保先生がおっしゃったように、ノスタルジーというとき、悪いイメージがつきまわっているのはたしかです。それは過去を美化するからだと思います。おそらくわたしは今日、ノスタルジーを描く代表選手としてここに登壇しているのかもしれませんが（笑）。それはさておき、ノスタルジーとは何かと考えると、まずわたしたちの想像力の届くところにある過去であるかどうかという時間的距離の問題があります。次に、わたしたちの住む世界とどれくらいかけ離れているかという空間的距離の問題がかかわってくるのだと思います。

2000年にわたしは『アリーテ姫』を作りました（ここで『アリーテ姫』上映）。この作品は中世ヨーロッパを舞台にしているのですが、そこで登場する職人たちの生活を精緻に描こうと、博物館に所蔵されている史料に取材をしました。この映画から、わたしたちがノスタルジーを感じるかという、あまり感じないのではないかと思います。それは時間と空間の断絶があるからです。一方、この映画をフランスで上映したときに、若い観客から「どうして日本人なのに、フランスを舞台にした映画を作るのですか」と聞かれました。実はフランスを舞台にしたつもりはありませんでしたが、参考にした資料におそらくフランスの資料が含まれており、このフランス人の観客は自分の住む世界に引きつけたのだと思います。つまり、人間には自分の近い時代や場所に、引き寄せられ、

そう思い込んでしまうところがあります。

『アリーテ姫』に手応えを感じたわたしは、同じ手法で、今度は日本を舞台に、しかも中世ではなく、もっと近い時代を描けないかと思いました。そんなとき高樹のぶ子さんの小説『マイマイ新子』（マガジンハウス、2004年）に出会い、作ったのが2009年に完成した『マイマイ新子と千年の魔法』です。少し映像をご覧ください（『マイマイ新子と千年の魔法』上映）。時代は昭和30年頃、作者である高樹さんの出身である山口県防府市が舞台となっていますが、彼女はお祖父さんから、ここには1000年前の平安時代に都が存在していたという話を聞いて育ちました。

この映画には全部で5つの時制が共存しています。まず映画の舞台である昭和30年。次にその映画を見ているわたしたちの「現在」がある。3つめに平安時代の時制がある。映画のなかでは正確に974年と設定されていますが、主人公の新子が想像する平安時代でもある。4つめに、さらにその平安時代の人たちが、さらに時間をさかのぼり国府の成り立ちを想像する時制が現れます。そして5つめです。974年が舞台で、船で現れた少女は清少納言なのですが、彼女が1000年後の時代を想像する。過去の人物が思い描く未来のという時制が存在するのです。この都合5つの時代のどれかを美化するのではなく、等距離で同価値のものとして描くようにしました。

要するに、わたしはノスタルジーに依存しない映画作りを目指したともいえます。これは子供時代を描いた映画です。しかし単に「昔は良かった」とか「日本の田舎は心地よい」と言いたかったわけではありません。ある時代の一点から照射したときに美しく見えてくる過去ではなく、どの時代でも同じように起きていた、また今も起きている、そしてこれから起きるだろう子供たちの蹉跎や果たせぬ夢についての物語です。この映画をオタワの国際映画祭に出品したとき、カナダの観客から自分の子供時代を思い出したと言われました。同じことはイタリアでもいわれました。日本の片田舎が舞台のドメスティックな物語が世界に受け容れられたのは、単なるノスタルジーでは「なかったから」なのだと思います。

わたしはこの映画を作るまで防府市に行ったことはありませんでした。映画を作るときに、ロケハンをしてみて得たものは、変わらない山のかたちだけであり、昭和30年当時の麦畑はすべて宅地化されていて残っておりませんでした。しかし残された資料から、想像や思い込みを排除して時代を再現していきました。そこに現にあったものなのだから描くしかない、そういう態度で臨みました。これもまた、過去ならおそらくこんな風に美しいだろうという世界とは異なる印象を、見る人に与えられたのではないかと思います。

『マイマイ新子と千年の魔法』のあと、さらに手を伸ばしてみようと思っ



て作ったのが2016年に公開された『この世界の片隅に』です(ここで『この世界の片隅に』の冒頭上映)。これは昭和8年から21年までの、広島市と呉市を舞台にした作品です。ここではさまざまな資料にあたり、遠くに見えている家の一軒一軒にいたるまで正確に再現しました。たとえば、(映像を一時停止にして)ここに映っている「吉岡商店」の方は小型映画が趣味で、自分のお店を撮影しているのですが、店員の人の顔はそこに映っているものを似顔絵で再現しました(会場どよめく)。画面の隅に映っている3人の女性は、「大津屋モスリン堂」のお上さんと若奥さん、背中に背負っているのは女の子です。この女の子は昭和20年8月6日に原爆で亡くなります。しかしその背後に映っている「大正屋呉服店」の番頭さんは原爆を生き延び、彼が着ている法被も現存しています。「大津屋モスリン堂」だけは映像がなく想像で描くしかなかったのですが、最近、解像度の高い写真が発見され、店のたたずまいが少し違うことが分かりましたので、現在制作中の『この世界の(さらにいくつもの)片隅に』のために描き直している最中です(笑)。つまり『この世界の片隅に』では看板ひとつに到るまで調べていながら、わたしたちは大正デモクラシーの気風が残る昭和8年から戦後までの時代を等価なものとして描こうとしました。そのようにした結果、今の世界と戦時中の世界とが等価性を帯びることになる。そのときすでにノスタルジーはなくなっているわけです。

ここでポスト・ノスタルジーに話を戻すとどうなるでしょうか。ノスタルジーは過去の美化といいました。しかしわたしたちは過去の時代を描きながら、それが過去であることを失わせていくことができるのではないかと、つまり、ある時代を描きながらあらゆる時代にむけてリアリティを照射することができるのではないかと。そう思うのです。もちろんそこには多くの限界はあるのです。しかし、『この世界の片隅に』を見た戦後生まれの多くの方々から、当時の呉を生きているように感じたとおっしゃっていただけました。もしわたしたちがこの作品でノスタルジーの視点を交えない世界、つまり過去に対する一方的な思いを乗り越えた先に成立する新しい世界が描けたのだとしたら、映像にはまだまですることがあるのではないかと。そう思う次第です。

そろそろ終わりになりますが、ここで一つ問題が出てきます。要するにわたしは過去を描くことで、われわれが立脚しているところの現在を描けないかと思っているわけなのですが、そのように考えるとき難しい課題として立ちはだかってくるのは未来を描くことなんです。同じような手法で未来に向けて想像力をのぼして世界を描ければ未来を描けるのですが、実はこれが一番難しいことなのです。そのことも最後に付けくわえたいと思います。本日はご静聴どうもありがとうございました。(拍手)

○発表1

子どもという過去——ノスタルジーとアニメ

石田美紀(いしだ むのり)

映像文化研究者。新潟大学現代社会文化研究科准教授。1972年生まれ。京都大学人間・環境学研究科修了(博士)。著作に『密やかな教育(やおい・ボーイズラブ)前史』(2008年/洛北出版)、『甦る相米慎二』(共著/2011年/インスクリプト)、『懐かしさは未来とともにやってくる—地域映像アーカイブの理論と実践』(共著/2013年/学文社)ほか。

ノスタルジーという言葉から、わたしが連想したのが「子ども」です。



誰もがかつては子どもだったという意味では、すべての大人にとって自分の子ども時代はつねにノスタルジーがつきまといます。日本の娯楽コンテンツには、テレビアニメという子どもをターゲットとして発達してきた領域があります。今回、「ポスト・ノスタルジー」と聞いて思い浮かべた映画が2本あります。それは、『STAND BY ME ドラえもん』(山崎貴、八木竜一、2014)と『劇場版ポケットモンスター キミにきめた!』(湯山邦彦、2017)でした。この2本の共通点は、子ども向けであると同時に、かつて子どもだった大人をも観客層としている点です。ですから、単なるノスタルジーではなく、その後に来るポスト・ノスタルジー的な要素を含んだ作品であると言えるのではないのでしょうか。

『ドラえもん』は、1969年に小学生向けの学年誌で連載がスタートした漫画が原作であり、1973年にテレビ放送が始まり、中止をはさみながら、1979年以降現在にいたるまで続いている長寿番組です。テレビでの放送は日常が描かれますが、年に1本公開されてきた従来の劇場版では、主人公が仲間と戦隊もののようにチームを組んで異世界で大冒険をするスピノフ的な内容となっています。この『STAND BY ME ドラえもん』とそれまでの映画版と違う点は、テレビシリーズ中の名作エピソードで構成されていること、そして作画が3DCGにアップデートされていることです。『ポケットモンスター』は1996年にゲームが発売され、97年にアニメがスタートしました。この劇場版はアニメ化20周年記念作品でもあるのですが、初めてのファンでも楽しめるという点で『STAND BY ME ドラえもん』と共通しています。

そもそも、テレビアニメ『ドラえもん』と『ポケットモンスター』にはいくつかの共通点がありました。まず10歳の少年(のび太、サトシ)が主人公であること。次に特異な相棒(ドラえもん、ピカチュウ)と出会うこと。第3に、相棒の存在が次第に当然視され「終わりなき日常」が形成されていくことです。興味深いことに、大人向けでもある2作のアニメ映画においても共通点が存在します。まずは観客に主人公と相棒との出会いを再確認させます。次に途中で相棒と別れさせること、より正確には「相棒のいない世界」がパラレルワールド的に挿入されます。これは大人になったファンの視点が挿入されていると考えられます。最後には、別離が克服され、2人はいつもの日常・冒険に復帰します。このようにどちらも、一度作品から離れてしまった大人の観客の意識を再度作品世界に戻そうとする戦略が存在します。

こうした戦略をノスタルジー商法とも言うらしいですが、一方で完全なノスタルジーとも言いきれないのではないとも思います。通常わたしがノスタルジーを感じる時、どの時点の過去かが定まっています。『ノスタルジアの社会学』(世界思想社、1990年)のフレッド・デーヴィスによれば、ノスタルジー(ノスタルジア)には3つがあるそうです。1つめは、単純に過去を美化する「素朴なノスタルジー」。2つめは、

ある時代への判断が含まれる「内省的ノスタルジー」。たとえば大恐慌時代について、単にその時代を振り返るのではなく「辛かった」という判断が含まれている。3つめが、今わたしたちがやろうとしていることなのかも知れませんが、ノスタルジーとの対話を試みる「解釈されたノスタルジー」です。ですが、いずれにせよ、振り返るべき過去が定まっています。

しかし『ドラえもん』や『ポケモン』では、シリーズが長期化してい



るために、振り返るべき過去が1つに絞られられません。観客がいつ作品を見始めたかによって振り返る過去のポイントがずれています。常に動いている過去を対象にしたノスタルジーを、「ポスト」というべきか「擬似」というべきか、ノスタルジーの「乗り越え」というべきかはまだ分かりません。ただひとつ言えるのは、少子高齢化により子ども向けコンテンツが先細りしている現在、大人を取り込むことで延命をはかるのは、ある意味で正しい戦略であるということです。

もう1つ重要な点は、ノスタルジーとは作品だけから成立するのではなく、それを見る環境を含むメディア的経験であるということです。特に本日論じている2作品は、海外にも多くのファンが存在しています。『STAND BY ME ドラえもん』が中国で大ヒットした理由について、中国の方が、のび太とドラえもんとの関係が中国の一人っ子政策で生まれた子どもたちが培ってきたテレビとの関係に近いために、この映画は中国の観客に非常に懐かしい作品として受容されたのだと分析されています（劉瀟瀟「なぜ「ドラえもん」は中国人の心を動かすのか」『東洋経済オンライン』<https://toyokeizai.net/articles/-/78323>）。また身近な例なのですが、先日シンガポールの空港の巨大なショッピングセンターにある「ポケモンセンター」に行きました。日曜日の朝でしたが、そこに親に連れられて来た子どもたちが「ポケモン！」と飛び上がって喜んでいました。この子どもたちが成長したときにポケモンに感じるだろう懐かしさは、親との思い出を含んだものになるだろうと考えます。つまり時代や場所が違って、メディアが共有されているのであれば、懐かしさは発生することになります。

しかしこれは、裏を返せばメディアが変化したり、途絶すると成立しないことを意味します。現在、わたしは大学で東映動画の初期作品に関連する商品を調査しています。（スライドを見せながら）これは1963年に放送されたテレビアニメ『狼少年ケン』の関連商品であるソノシートです。ところが今の学生たちは、ソノシートが何であるのかが分からないので懐かしくも何ともない（笑）。彼らは歴史的調査を行っていないだけで、そこにノスタルジーは存在しません。

現在、作品をめぐるノスタルジーは、特定の時代と場所、あるいは

内容に起因するのではなく、メディア的な要因が組み合わさりながら、複雑に発展しつつあると思います。今後それがどのように発展していくのかは分かりません。ただし、少なくともノスタルジーという現象は、良くも悪くも、作り手と受け手のコミュニケーションの場であるのではないかと考えます。ご静聴、ありがとうございました。（拍手）

○発表2

映画表現における時間の逆説

筒井武文（ついで たけふみ）

映画監督、東京藝術大学大学院映像研究科教授。1957年生まれ。東京造形大学造形学部デザイン学科卒業。在学中に『レディメイド』（1982年）を発表後、フリーの助監督・フィルム編集者を経て『ゆめこの大冒険』（1987年）を監督・脚本。その後も『孤独な惑星』（2011年）など自身の監督作ほか、プロデュースや編集と併行して、批評や後進の教育にも携わる。日本・イラン合作映画『ホテルニュームーン（仮）』が公開準備中。

片瀬監督のお話を聞き、驚きました。アニメであるにもかかわらず、



カメラがもしあったらこう撮れたであろうような徹底的な再現の追求をされているからです。『この世界の片隅に』は、シーンによって絵のタッチが違うことが魅力だと思うのですが、実はその背後にドキュメンタリーのようなリアリズムがあったことを知りました。同時に、だからこそ、あの優しいラフなタッチが生きているのではないかと思います。

「どうして日本人なのにフランスを舞台にしたアニメを撮るのか」と聞かれたというエピソードがありましたが、わたしも似たような経験があります。わたしは3年前から、イランとの合作映画を準備してきました。ようやく完成し、4月にファジール国際映画祭で公開したところ（実はまだ完全には完成しておらず、夏には最終版ができるだろうと思います）。イランはとてつもなく検閲が厳しい国で、シナリオ審査をしないと撮影許可が下りません。その検閲官から「イランが舞台なのに何で日本人が監督なのか？」と聞かれました。

わたしがイラン映画を撮ろうと思った理由は単純です。テヘランという街に一目惚れしたからです。もっと正確にいうと、オードリー・ヘップバーンを思わせるような素敵な女優に会い、彼女を主演にした映画を撮りたいと思い、イランの脚本家と構想しました。しかし、イラ

ンで撮影し、台詞もペルシャ語ですが、「これはイラン人が演じていても、日本映画だね」「テヘランをこのように撮った監督はいない」という感想も出て、映画の国籍と何なか、不思議な気に襲われました。

さてノスタルジーとは、わたしは失われたものを回復しようとする、あるいは物事の変化によって生じた対象との距離を縮めようとする、ことだと思います。映画の場合、撮られた時間は過去になっていますが、見ているときは現在進行形のものとして体験します。つまり、あらゆる映画は過去での時間である点ではノスタルジーですが、それを運動として体験している瞬間においてノスタルジーは存在しません。ノスタルジーとは、映画の運動が途切れたときに生まれるものではないのか、とわたしは考えています。

しかし映画には現在と過去で単純に割り切れないところがあります。わたしは1984年に『ゆめこの大冒険』という映画を撮りました。これは1900年代のベルエポック期が舞台となっていますが、スタイルとしては1915年ごろのハリウッド映画のスタイルを模倣して撮られています。しかし日本の1984年のある瞬間に撮られた時間が刻まれているのです。つまり、この映画には都合3つの時間が存在しています。いくら過去の時代に物語を自由に設定しても、自ずとそれが撮られたある時間性が見えてきてしまうものなのです。

『この世界の片隅に』のお話から、わたしは諏訪敦彦監督の最新作『風の電話』のことを思い出しました。これは1人の少女（モトロー世理奈さん）が広島から岩手までさまよい歩くロードムービーといっている



と思います。わたしが数日前に見たのは最初の粗編集なのですが、3時間以上ありました。これから大幅に短くなるのですが、僕が長いものを見たいと思ったのは、諏訪さんの映画は長ければ長いほど面白いからです。諏訪さんの映画が長くなるのは、いくつかの理由があります。まず決定されたシナリオないこと、次にワンシーンワンカットで撮られていることです。カットバックは基本的に用いられません。

ここでもいくつかの時間が流れている。たとえば、お婆さんが自分の原爆体験を語る場面があります。これは実際の体験談を映画でとらえたドキュメンタリーです。また埼玉の場面ではクルド系のトルコ人の家族が出て入管問題が浮上し、呉では集中豪雨の被害を受けた家が出てくる。さながら現代日本の地獄めぐりというか、「社会派映画」のような側面の強い部分がある。同時にこの映画は西島秀俊さん、三浦友和さん、渡辺真起子さんなど、過去に諏訪映画に出演した役者たちが登場します。少女の放浪の目的と理由は、明かされません。むしろ映画を撮りながら、作り手が探しているようにも思えます。西島さんは、福島原発の労働者という設定ですが、彼自身も自分の映画のなかで模索しているように見える。西島さんの父親役で西田敏行さんが出てきますが、西田さんも、

他の映画では見られないような演技を見せます。こうした役者たちの姿を通して、見ているわたしたちは過去の諏訪作品を思い出すこととなります。むしろ役者たちのドキュメントとなっているともいえます。つまり、ひとつの物語を追いかけてながら、それと対立するいくつもの物語が感じられるのです。

ノスタルジックな演出ですぐに思いつくのは、ストップモーションであったりフラッシュバックであったりするわけですが、より微妙な線をねらった映画作家として、最後にジャック・ドゥミについてお話ししたいと思います。『天使の入江』(1963)のオープニングのように、ドゥミの映画ではカメラの動きが登場人物たちよりも速いときがあります。ここで現れるのが時間の残酷さだと思います。『シェルブールの雨傘』(1964)における列車の別れの場面では、列車に走るカトリーヌ・ドヌーヴよりもカメラの動きは速く、彼女を置き去りにしてしまう。しかし同時に、ニーノ・カステルヌオーヴォの乗った列車よりは遅いので、列車は最後に画面から消えてしまう。スピードの異なる対象が同時にとらえられ、なおかつどちらの速さにも同調しないことから生まれるのは、映画でしか為しえないノスタルジックでありながら残酷で悲痛な時間です。ドゥミは時間の残酷さを描いた作家だといえますが、その残酷さはまた至福でもあるのです。片渕監督の『この世界の片隅に』のなかにも、鳥やトンボといった、人物に同調しない生き物たちが画面のなかに現れます。そこにドゥミの描いた時間の残酷さに通じるものがあるのではないかと、ということでお話を終わらせていただきます。どうもありがとうございました。(拍手)



(基調講演・発表採録：大久保清朗)

1 目 日 6 月 1 日 [土]		研究1	研究2	研究3	研究4
	会場	101教室	102教室	103教室	201教室
	座長	奥野邦利	村山匡一郎	宮本明子	小出正志
13:00 13:30	研究1a: 平野知映 3校の高等学校によるプロジェクト マッピングの制作から 展示まで—ICT教育とアートの 関係性について	研究2a: モルナール・レヴェンテ 悪魔が踊るとき —タル・ペーラ監督の『サタン タンゴ』における運動と空間	研究3a: 黄也 成瀬巳喜男作品における〈働 く母〉 —〈田中絹代三部作〉をめぐっ て	研究4a: 太田曜 フォトセノグラフで撮影され て作られたエミール・レイノー のフォトバンチュールアニメ	
14:00	開会の辞 (基盤教育棟2号館222教室)				
14:30	シンポジウム「ポスト・ノスタルジー: 映像メディアと記憶の問題」 基調講演: 片瀨須直 (アニメーション映画監督、日本大学芸術学部特任教授) 発表: 石田美紀 (新潟大学)、筒井武文 (映画監督、東京藝術大学) ディスカッション: 登壇者 片瀨須直、石田美紀、筒井武文 / 司会 大久保清朗 (山形大学)				
18:00	懇親会 (厚生会館)				
2 目 日 6 月 2 日 [日]	座長	大久保清朗	村山匡一郎	宮本明子	桑原圭裕
	10:00 10:30	研究1b: 矢澤利弘 ダリオ・アルジェント作品に おける殺人シーンの変化	研究2b: 倉田麻里絵 映画に現れる作曲家ルグラン の声	研究3b: 具慧原 小津安二郎の「日本的なもの」 をめぐると言説 —小津の同時代の批評を中心 に	研究4b: 田中素子 アニメーションにおける黙示 録的表現 —『東京マグニチュード8.0』
	10:40 11:10	研究1c: 早川由真 〈ニュー・ハリウッド〉期の リチャード・フライシャー —映画的身体と暴力の観点 から	研究2c: 茂木彩 浸透するイメージ —クレール・ドゥニの親密さ	研究3c: 前川道博 小津安二郎作品の形式システム 再考 —『晩春』『麦秋』『東京物語』 の構造分析	研究4c: 西村智弘 1920年代の日本における抽象 映画論者 —岩崎昶の「絶対映画」とその 周辺
11:20 11:50	研究1d: 堅田諒 ジョン・カサヴェテスの方法 —『こわれゆく女』における 俳優演出と時間性	研究2d: 駒井政貴 ルイ・ドゥリュック『沈黙』に おける一人称表現とモダニズム	研究3d: 韓承甫 小津映画における「笑顔」 —その消去と再生について	研究4d: 小出正志 メディア芸術の定義とアニメ ーションの概念と現象	
12:00	昼食				
13:30	第46回総会 (基盤教育棟2号館222教室)				
座長	矢澤利弘	木下千花	畑あゆみ	伊津野知多	
15:00 15:30	研究1e: 高崎郁子 『強迫』にみる、監禁された 男性表象—エドワード・ドミ トリクの赤狩りとその反映に ついての考察	研究2e: 李瑛恩 朝鮮と日本の女性主演映画 からみる女優史の比較考察 —『迷夢』(1936)と『浪華悲歌』 (1936)を中心として	研究3e: 阿部久瑠美 日本映画におけるジャンル研 究の可能性 —東映プログラム・ピクチャー を中心に	研究4e: 竹林紀雄 TVディレクターの著作権意識 についての考察 —テレビ番組を制作したのは 誰なのか	
15:40 16:10	研究1f: 吉村いづみ ジョン・ブルと戦時貯蓄証書 —英国における第一次世界大 戦時の国内向け宣伝映画	研究2f: 久保豊 息子/監督としての記憶 —木下恵介のホームムービー を分析する	研究3f: 角尾宣信 敗戦後日本の経済体制と天皇 制の風刺としての『社長シ ーズ』—『三等重役』(1952年)と『社 長太平記』(1959年)を中心に	研究4f: 飯岡詩朗 「ニュー・メディア」を騙る TVドラマ/映画 —2つの『マーティ』(1953/ 1955)をめぐって	
16:20 16:50	研究1g: 河慧柱 『ロード・オブ・ザ・リング』 における人種差別とポストコロ ニアリズム	研究2g: 草原真知子 写し絵の成立過程に関する検 証と考察	研究3g: 田中晋平 小川プロダクション『どっこ い! 人間節 寿・自由労働者 の街』の上映運動について	研究4g: 百束朋浩 和製英語「MA」という言葉の 成立過程	

3校の高等学校によるプロジェクションマッピングの制作から展示までー ICT教育とアートの関係性について

平野 知映

プロジェクションマッピングが国内で急速に普及してから、教育機関においても、積極的にプロジェクションマッピングの授業が行われてきた。特に大学では、専攻に限らず、大学生が制作から展示まで行っている。

しかし、この1、2年で、高等学校の授業を担当する機会があった。その主な理由として、プロジェクションマッピングの普及とは別に「ICT教育の活用」が求められているからだと考える。

ICT (Information and Communication Technology) 教育に取り組んでいる多くの高校生が、一人一台 iPad が支給、または購入が義務付けられている中、一般的な ICT 活用だけではなく「芸術」と関連づける事によって、よりアクティブに、学生達の可能性を引き出していきたいという教職員の思いがあるのだと考える。

本発表では、昨年度に行われた、3つの高等学校 (三田学園・滋賀短期大学付属・播磨) でのプロジェクションマッピングの取り組みについて、事例を交えながら、研究発表を行った。

まとめとして、それぞれの高等学校で授業を行って実感したことは、ICT教育とプロジェクションマッピングはとても相性が良く、制作した高校生達が満足感や、達成感を得やすいという事である。

相性が良いと感じた点は、主に3つある。1つ目は、iPad を有効活用できること。2つ目は高価なソフトウェアを買わなくても、無料アプリをインストールして作品を制作できること。3つ目は、教職員や保護者だけではなく、多くの地域の人達に作品をみてもらえるということである。

また問題点として、現在、高等学校に美術の教員が少ない上に、専門が絵画や彫刻である事が多いゆえ、ソフトウェアの接点が少なく、数学や科学の教員が、プロジェクションマッピングを担当するケースがある。ICT活用は現在、まだまだ試行錯誤の段階である。

さらに今回の発表で強く感じた事は、教育機関におけるプロジェクションマッピングの作品制作や展示に、プロが介入する事は好ましくない。プロジェクションマッピングは規模が大きくなればなるほど、技術や機材の問題が出てくるのは仕方がないことではあるが、プロが介入すればするほど、学生作品の印象が薄れ、達成感を感じる事ができない。

教育機関で一番重要な事は、当日の「成功」より「過程」である。学生達が試行錯誤をして苦しんで制作した作品にこそ価値がある。したがって、プロが介入する場合は最低限の範囲にすべきであり、あとは日頃から学生達とコミュニケーションがとれる教職員のサポートで乗り切るべきである。イベントの成功はもちろん大事ではあるが、失敗をおそれず、学生の作品が一番注目を浴びるように工夫すべきである。

(ひらの ちえ / 大手前大学 メディア・芸術学部)

悪魔が踊るときータル・ベーラ監督の『サタンタンゴ』における運動と空間

Molnar Levente

本発表では、製作から25年を経て4Kデジタル・レストア版で日本でも劇場公開されるタル・ベーラ監督の『サタンタンゴ』(1994年)を分析した。

研究の方法としてまずは、7時間も超える、全3部12章からなる本作品のナラティブに関して図表で概括した。しかし、それはあくまでも第1段階に過ぎず、本研究の目標は物語の意味内容を解釈することではなく、『サタンタンゴ』にみる諸々の運動によって形成された映画空間を考究することである。

映画空間は舞台 (= 物語の場所) の叙述を超える問題である。ジル・ドゥルーズによると、画面とは空間の〈断面〉であり、それらの〈断面〉に分解された様々な運動をつなぐこと (= 編集) によって再合成される。また、このような編集によってもたらされる運動の他に、画面自体も動く (= カメラ運動) がある。映画空間とはつまり、それらの諸運動とつなぎによって形成されるものである。

ドゥルーズのこの美的で示唆に富む言説を基に、本発表では『サタンタンゴ』から3つのフレーム内にみる運動を取り上げた。その3つとは、登場人物の(a)互いを覗くこと、(b)暴風雨の中を歩くこと(c)酔って踊ることである。タルがこれらの諸運動をただ極端に長いショット (平均すると3分に及ぶ) でつなげただけではなく、それらの長いショット内に独特なカメラ運動が見受けられる。本発表では、カメラ運動の観点から3つを取り上げ画面分析を行った。第1に、全90分までに至る人物の歩きを捉えるトラベリング・ショット (平均4分を超える) である。つぎに、ジャック・ランシエールが接触的^{ハプティック}とみなす、同じショット内で対象から別の対象へとリズムカルに移動するカメラの動き、さらに、ローズ・マクラレンが「静止寸前イメージ」と呼んだ技法である。予測されないタイミングで画面内のすべての運動が同時に止まり、フレームが微小運動をするこの〈静止寸前イメージ〉は、タル映画のもっとも特徴づける要素の1つであり、彼の空間表象を考究する本研究において重要なポイントである。

以上の諸要素を分析して、『サタンタンゴ』のナラティブの只中 (第2部第3章) にある暴飲の場面は、単なる物語レベルのターニングポイントではないことを明らかにした。映画前半にみる人物やカメラによる諸々の運動が、ハンガリー大平原にある集団農場 (= コルホーズ) の飲み屋へと向かっているに対し、この飲み屋の場面で合流して以降、新たに多方向へと出発し、様々な新しい運動が始まる。つまりは、合流点でもあり出発点でもあるこの飲み屋は、『サタンタンゴ』の映画空間が形成されるプロセスにおいて決定的な場所なのである。

(モルナール・レヴェンテ / 北海道大学大学院文学研究科映像・現代文化論研究室)

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・研究発表 [2018年6月1日,2日/山形大学]

成瀬巳喜男作品における 〈働く母〉——〈田中絹代 「三部作」〉をめぐって

黄也

本発表は、成瀬巳喜男監督作品と、日本映画史を代表する女優田中絹代について、従来の先行研究で見落とされていることを問題提起した。田中が出演した五つの成瀬監督の作品のうち、『銀座化粧』（新東宝、1951）、『おかあさん』（新東宝、1952）、『流れる』（東宝、1956）という三つの作品に特に着目した。それらには〈働く母〉のイメージが一貫しているため、本発表は、それらを「田中三部作」と呼ぶことにした。

まず、「田中三部作」は成瀬と田中の映画キャリアにおいてだけではなく、演出/女優像の側面においても、転換期・発展期の特殊な位置を占めている作品ととらえた。成瀬のフィルムグラフィアーにおいて、〈働く母〉を描くという点から見れば、「田中三部作」は例外的な存在である。その要因は、「田中三部作」が製作された時期、すなわち、ポスト占領期の時代性と緊密に関わっていると考えた。なぜなら、ポスト占領期は母を主題とする作品が数多く生産された時期であったからである（例えば、「母もの」というジャンルの流行）。

次に、野沢公子と斎藤綾子の先行研究を踏まえた上で、ポスト占領期の日本映画において、「二つの母親像」が存在していることを明らかにした。一つは、民主主義の幻想を表す母親像であり、もう一つは、家長制に取り込まれている良妻賢母である。その対照的な「二つの母親像」が、ポスト占領期のイデオロギー性に起因すると見なした。しかも、「二つの母親像」が（母もの）メロドラマにおいて体現していることを考えた。

本発表は、「田中三部作」における〈働く母〉が、戦後日本映画における「二つの母親像」のどちらにも当てはまることができず、イデオロギー性に還元されない作品だと主張し、そして、三つの作品をそれぞれ画面に即して、物語構造と映像表現の双方から分析した。まず、「田中三部作」は、例えば、結末を宙吊りにさせることによって、（母もの）メロドラマ構造における再生産に抵抗していることを明らかにした。そして、成瀬は如何に田中の身体性を強調する表現を作品に導入し、田中は如何に自分の老醜や加齢を自虐的かつ積極的に受け止めることを指摘した。その相互作用によって、感情や意味作用に付与されない働くことそのもの、母そのものを描いている特徴を明らかにした。そうすることで、成瀬と田中に関する従来の研究を刷新することができると考えた。

（こうや/北海道大学大学院文学院）

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・研究発表 [2019年6月1日,2日/山形大学]

フォト・セノグラフで撮影された エミール・レイノーのフォト・ パンチュール・アニメ

太田 曜

エミール・レイノーに関して日本映像学会第43回大会で『シネマトグラフ公開以降のエミール・レイノー』を、また日本アニメーション学会理論研究部会2018年度第1回研究会で『エミール・レイノーはなぜ実写映画へ行かなかったのか?』を行なった。43回大会では、シネマトグラフをはじめとする“映画”のコマ速や、映画と同じコマ速のアニメーションとレイノーの光のパントマイムやフォトパンチュールアニメがいかに異なっていたかを主に検証した。アニメーション学会では撮影された人物の動画の使われ方についての発表だった。今回はエミール・レイノーが“フォトパンチュールアニメ”と名付けた人物の動画を撮影したものを基にして作られた“アニメーション”作品で使われた撮影装置“フォトセノグラフ”についての研究だった。とりわけ実写の動画撮影に使った撮影装置フォトセノグラフがどのようなものだったのかについて発表した。フォトセノグラフで撮影された画像（連続写真）の幾つかは残っている。しかし、撮影に使った装置フォトセノグラフについては発見することが出来なかった。フォトセノグラフ以外のレイノーによる発明品は全て特許が取られている。さらに、テアトルオプティック以外の発明品はブラキシノスコープのように商品化されるか、ステレオシネマのように商品化が目指されている。フォトセノグラフはエティエンヌ・ジュール・マレイのクロノフォトグラフから着想された、あるいはほぼ同じものだった。クロノフォトグラフは特許が取られているのでその構造、仕組みが特許で明らかにされていた。ル・ピュイでは科学の教授でもあり、また発明家でもあったレイノーにとってはクロノフォトグラフをその特許から組み立てることは困難なことではなかったのかも知れない。何れにしても、フォトセノグラフは特許を取れるような代物ではなかった。クロノフォトグラフについては実物も残っているし、詳細な資料が多く残っている。レイノーが使ったフォトセノグラフ（ほぼクロノフォトグラフ）は幅広のパーフォーレーションが無いフィルムを使うもので、最初は横走り、その後は縦走りのものだった。当時有名だった道化師などを十数コマ/秒で撮影しているが、実際に着色などをする為の“アニメーション”の元として使っている画像は1秒あたり2〜3コマだった。これは、43回大会で発表したコマ速とも一致する。これは、アニメーション学会で発表した“レイノーは映画を志向していなかった”ということとも合致する。レイノーが行っていた興行は1900年で終了している。それを実際に見た人は存在していない。まして多くの作品や発明品をセーヌ川に捨ててしまったのでレイノーの作品は謎が多い。レイノーの作品がどのようなモノだったのか、今後も探求したい。

（おおた よう/東京造形大学 非常勤他）

インタラクティブドラマの可能性～Netflix オリジナルドラマ『ブラック・ミラー バンダースナッチ』を考える～

鳥山 正晴

2018年12月28日、Netflixがインタラクティブ・ドラマ『ブラック・ミラー バンダースナッチ』の配信を開始した。インターネットの発展とモバイル機器が普及するなか、それらの機能を利用したストーリーが選択できるインタラクティブ・ドラマが近年続々と現れている。そのような状況を踏まえ、現在のテクノロジーの下で（あるいは将来的な予測も含め）、インタラクティブ・ドラマの可能性について研究・発表した。

『ブラック・ミラー バンダースナッチ』は、シーン途中のある場面で選択肢が二つ現れ、液晶パネルでその選択肢のどちらかをタッチすることによってストーリーが展開する。約10秒ほどの間、その選択肢が表示され、その間にどちらかを選択すれば、シームレスにドラマが進行する（選択しなかった場合は、既定？のストーリーの方に進行する）。インターネットを含め現在のテクノロジーを利用したこれに類似する作品は数年前から登場している。

- ・『Are You OK』(2016年 一話4～5分で最後に次回に対する選択肢が表示される)
- ・『Late Shift』(2016年 劇場用映画/フル・モーション・ビデオ¹ 観客がモバイルアプリで選択し多い方にストーリーが進む)
- ・『#Wargames』(2018年 チャットや監視カメラ映像でストーリーが進みアイコンを選択できる)
- ・『ゴースト刑事 日照荘殺人事件』(2018年 パノラマVRドラマ。視聴者が能動的に動かないとストーリーの全容がわからない)
- ・『ハナビ: HANA type B』(2019年 VRインタラクティブ・ドラマ 能動的に動かないとストーリーの全容がわからない、に加え、選択肢が表示される)

これらの作品も含め、ストーリーを中心として分析し、映像作品として成立するかどうかを考察した。

ストーリーを考察すると、選択肢によってあらゆるパターンのストーリー進行が可能に見えるが、基本的にはすべてツリー型である。タイムトラベルやタイムループものはネットワーク型に見えるが、同じ設定に戻ったとしても、登場人物のリアクションや状況にストーリーを進める（または、進んだ）変化が作られており、正確にはツリー型となる。つまりストーリーを展開させる鍵がさまざまなところに埋め込まれていなければならない、ということである。

それを考えれば選択肢もある意味、何らかの必然性が備わってなければドラマとして、映像作品として成立しないことになるが、その選択肢が現状のインタラクティブ・ドラマは、あまりにも恣意的であると言わざるを得ない。その部分がインタラクティブ・ドラマと、操作性と何らかの変化だけを求める傾向が強いゲームとの境界を曖昧なものにしており、現在のインタラクティブ・ドラマの課題と言える。

また、VRは能動的に視点の角度を変える、という視聴者のアクションが伴わなければ、映像の全容を把握することができない。そういう意味では、その機能を活用した別な形のインタクティブ映像作品が出現する可能性を秘めている。

¹ ビデオゲームとしても販売されている。

インド映画撮影所の現在

赤井 敏夫

本研究の目的は、インド映画の現状の中で撮影所が果たしている機能に関して基本的な情報を提供したうえで、特定の撮影所の成立を映画史的に検討し、映像の変化に撮影所の機能がどのように反映されているかを考察するところにあった。

インド映画撮影所はトーキー技術が一般化したインド独立直前に発展期に入ったものと想定できる。この時期撮影所は北のボンベイ(ハリウッドの母体)と南のマドラスの二ヶ所に集中して急速に充実していった。この過程がインド映画がそれまで持っていたジャンルの多様性を放棄して「ソーシャル」と呼ばれる現代劇へと一本化してゆく変化に対応しているのには注目すべきである。一本化のためには量産体制の整備が要求されたはずであり、撮影所の施設充実と拡大は複数作品における同一セットの使い回しや、撮影機材やスタッフの常駐化など、同一傾向作品を量産化するための費用対効果を考慮したうえで行われたからである。

インド映画が言語別に分岐して複数市場を擁することとなった80年代以降、撮影所は一層その重要性を増した。1996年にハイダラバードに設営されたラモジ・フィルムシティはその代表である。この撮影所は異業種参入者がテルグ語映画市場の隆盛を見込んで建設したもので、西洋風街区や鉄道駅など映画的に使用頻度の高いセットを常設化し、撮影機材やスタッフもレンタルできるようにした。このようにインド映画では撮影所は特定の映画会社が占有するものではなく、レンタル・スタジオとして発展していったところに特徴がある。

しかし2010年代に入ってから撮影所の性格も大きな変化にさらされている。ことに南インド映画界では撮影所への依存が大幅に減少した結果、歴史あるマドラスの撮影所は今ではダビングなどポストプロダクションの作業にしか用いられなくなった。ラモジ・フィルムシティですらレンタル・スタジオとしての機能を大幅に縮小し、施設全体をアミューズメント・パーク化することで延命を図っている。これは同時代に始まったタミル語映画のリアリズム化とそれに付随するソングと呼ばれる歌舞音曲のパートへの依存の減少が大きく関係しているものと思われる。ソングの重要度が低下することによって大掛かりなセットを組む必要がなくなったことが主なる要因と考えられるが、これは主要映画のソングへの依存度が高いハリウッドではレンタル・スタジオが機能していることと比較できよう。またこの対比は、ハリウッドにおいてはシンクサウンド(同録)が急速に進んだのに対して南インドではポストプロダクションのダビングに未だに依拠している点など、インド映画の言語別市場を特徴づけている要因を解明するのにも役立つ。「撮影所からの脱出」が白黒からカラーへの移行に伴うカメラの変化、ことに静音性に優れたミツェルカメラの放棄に原因していることも、複数の映画関係者からの聞き取りから判明している。

(あかい としお/神戸学院大学人文学部教授)

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・研究発表 [2018年6月1日,2日/山形大学]

ステージパフォーマンスの ためのプロジェクション 映像制作

野地 朱真

音楽演奏およびダンスパフォーマンスにおけるCG映像のコラボレーションを行なった際に生じた様々な課題について取り上げ、解決のための道筋を提案する。この二つのケースでは、いずれもステージ上のパフォーマンスに空間演出の手法として映像をプロジェクションするものである。最も大きな問題は表現を生み出すまでに費やされる物理的な時間が演奏や身体表現のそれと大きく異なる点である。

以下に挙げるのは夫々の業界の風習によるワークフローの違いについてである。ステージパフォーマンスでは音楽あるいはダンスでも個別練習の後、照明を加えた「場当たり」「通し稽古=ゲネプロ」から成るリハーサルは本番当日、良くても前日の短時間だけで本番に到る。従って空間の明るさや環境が判明するのはほぼ本番直前となる。映像プロジェクションはその短時間で対応しなければならない。何れにしても、音楽やダンスはリアルタイムに生み出され、CGアニメーションは前もってレンダリングで生成された後、編集・書き出しを繰り返してして完成する。2時間の演奏ステージに1年間を費すのが音楽で、20分のダンスでは3ヶ月～半年が平均である。一方3DCGの動画制作では、新作5分のアニメーションに最低半年は費やす。言うなればコスパがお話しにならぬほど悪い。その兎と蝸牛が一緒に走るためには、あらかじめレンダリングした映像シーケンス乃至画像、すなわちプリレンダリングとそれをリアルタイムに加工し強調するジェネレーターを同時に用いることが有効であると解った。近年はしばしばライブステージでリアルタイムかつインタラクティブな映像のプロジェクションを見かける。しかし何れも抽象的なパターンが多く、中々作者の個性的なメッセージが伝わりにくい。そこで具体的な意味やメッセージのあるプリレンダリング映像とリアルタイムの良い結合を図るツールとして、今回はVJ用ソフトであるResolume v6を用いた。まず、プリレンダリングしたクリップの編集にもこのツールのスイッチャーとエフェクタを利用し、リアルタイム操作を記録して素材を制作した。また、予め全体を通して作成した映像に加えて、複数のエフェクトクリップやスイッチング可能なクリップを用意しておく。こうすることによって、2つ目の課題であるワークフローの違いにも対応することが出来た。また、リアルタイムアニメーションのためにサウンドを入力パラメータとする手法の有効性を確認し、実験を行なっている。

(のじすま/尚美学園大学芸術情報学部情報表現学科)

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・研究発表 [2019年6月1日,2日/山形大学]

ダリオ・アルジェント作品 における殺人シーンの変化

矢澤 利弘

映画監督ダリオ・アルジェントの作品の特徴のひとつとして、殺人シーンの華麗さがあげられる。だが、後年になると華麗な殺人シーンは次第に減少し、近年の作品からは往年の美学が失われたという見解もある。アルジェント作品における殺人描写はどのように変化していったのだろうか。アルジェントのフィルモグラフィーにおける殺人シーンの変化を明らかにすることが本発表の目的である。

分析に当たっては、ダリオ・アルジェント監督作品における殺人シーンの時間を作品ごとに集計し、殺人シーンが映画全体に占める割合を計算したうえで、内容を精査した。

分析の結果、殺人シーンが最長な映画は『スリープレス』であり、殺人シーンの合計がもっとも短い映画は『スタンダード・シンドローム』であることが分かった。フィルモグラフィーを横断的にみていくと、殺人シーンの合計時間は製作年度の時系列で一定の傾向を持っていることが明らかになった。監督デビュー作の『歓びの毒牙』から『シャドー』までは、ほぼ一貫して殺人シーンの合計時間が増加している一方、1985年の『フェノミナ』では殺人シーンの長さが急減している。2001年の『スリープレス』は、例外的に殺人シーンの合計時間が長い。1985年以降の作品は総じて殺人シーンの合計時間は短く、構成比率も10%以内に収まっている。

まず、『フェノミナ』以降の作品には、主人公の行動が物語の進行を牽引する機能を果たしている。それ以前の映画の主人公たちは、個々のエピソードをつなぐ接着剤のような役割である。

それに対して『フェノミナ』では、ジェニファーはまさしく「主人公」として機能している。映画全体に占めるジェニファーの出演部分が多く、逆にジェニファー以外の人物の行動はあまり描かれぬ。

『フェノミナ』で見られたような、主人公中心の物語構成はアジア・アルジェントが主人公を演じるようになってから顕著である。同様に『サスペリア・テルザ』でも、物語は主人公サラを主軸として進むため、延々と殺人シーンを描くような構成にはなっていない。

監督デビュー作『歓びの毒牙』から『シャドー』までは、ほぼ一貫して殺人シーンが増加している。ただ、印象的で力強い殺人シーンをいくつか繋いでいくという手法を採用した場合、ストーリーを貫く縦の線が弱くなる。これがアルジェントの映画には論理性が希薄であると批判される原因の一つとなっている。逆に、主人公の行動を中心とした作劇を行う場合、複数の殺人シーンを団子状の構造で繋いでいくという構造は取りにくい。ここにアルジェントの特徴とされる印象的な殺人シーンと脚本の論理性との間にジレンマが生じるのである。

(やざわとしひろ/県立広島大学教授)

映画に現れる 作曲家ルグランの声

倉田 麻里絵

作曲家ミシェル・ルグランは、いくつかの映画音楽のなかに自身の歌声を用いている。たとえば、タイトル・クレジットで流れる歌唱曲やミュージカル映画で登場人物が歌う楽曲の吹き替えである。このようなルグランの声は、彼が1964年からはじめた歌手活動としての側面か、もしくは、声によるカメオ出演に大別することができる。そのどちらの範疇にも留めることができない歌声が、本発表でとりあげたノーマン・ジュイソン監督作品『華麗なる賭け』（1968年）にある。本作の特殊な制作手順を踏まえて、非物語世界の音楽に挿入されたルグランの歌声（スキヤット）の意図を考察した結果、このスキヤットには音楽監督としての自身を映画に刻むというサインのような役割があることが明らかになった。

本作の特殊な制作手順とは、ルグランがラッシュの印象から作った音楽に合わせて映像編集することで、その映像の編集作業にルグランも参加した。クランク・アップ後の編集作業が難航していたため、ルグランがこの方法を提案したのである。このような制作環境によって、本作の音楽にはルグランの作家性が確かに反映されているのも本作の特徴である。

音楽に2回登場するスキヤット部分の映像には、登場人物トーマスの存在がほのめかされるが、彼の顔は画面に映っていないという共通点がある。この映像との関係性を明らかにするために、ミシェル・シオンの「アクスメートル」という概念を援用した。これは、話者が画面に示されない「声だけの存在」に全知全能性といった力を認めるものである。前述のスキヤット部分の映像とは、トーマスが劇中でアクスメートルの性質を有する人物であることを視覚的に強調するものである。このような映像に音楽監督の声として実在性があるスキヤットをつけるという規則性によって、スキヤットに映画音楽を構成する一つの楽音以上の存在意義を与えていると考えられる。

ルグランはなぜこのように自身の声を扱ったのか。その答えを彼のヴォーカル・アルバムから見出だした。ルグランは彼の自伝で言及するほど、自身のアルバムでスキヤットに執心した。このことは『華麗なる賭け』の時期と重なるため、歌手活動で手の内にしたスキヤットを、楽音の一つでありながら、ルグラン自身のトレードマークや署名のようなものとして映画音楽内に挿入し、作品に自身を表すという表現の拡張を試みていたのではないかと推測される。ルグランが音楽監督を務めた作品で彼の歌声があるものは、クレジット表記がほとんどなく全貌はわからないが、現在発表者が作品を確認できたものはTV用のものも含めて12本ある。今後も調査を続け、同様の意図が他作品や別の手法によって現れているのかを明らかにしたい。

(くらた まりえ/関西学院大学大学院)

小津安二郎の「日本的なもの」 をめぐる諸言説—小津の同時代 の批評を中心に

具 慧原

本稿は、小津安二郎の「日本的なもの」を彼の同時代の批評言説に即して検討するものである。小津は1970年代にアメリカの論者たちによって、「最も日本的な監督」として世界に知られることとなった。彼らは小津映画を古来の宗教や美学に結びつけて解釈することで、「日本的なもの」を小津批評の中核に据え付けた。こうした解釈が可能だったのは、小津を「日本的」と捉える日本国内での評価が、小津が欧米に紹介される際に流入されたためである。しかし実際のところ、日本国内の評価はごく表面的にしか参照されておらず、それによって小津の同時代に国内で議論された小津の「日本的なもの」の内実は未だ捨象されている。そもそも小津がどのような意味で「日本的」だと評価されたかを示すためには、日本国内の言説を調査する必要がある。

以上の問題意識に基づき、本稿では小津の同時代の代表的な批評家である杉山平一・岩崎昶・今村太平の1930年代と1950年代の論稿を検討した。1930年代は、小津批評が本格的に始まった時期であり、その言説は以降の議論の基礎となっている。また1950年代には、小津の「日本的なもの」をめぐる議論が最も活発に行われ、それが海外の小津論に影響を与えた時期である。したがって1930年代と1950年代の言説を比較検討することで、小津の「日本的なもの」の議論の内実と変遷を浮き彫りにすることができる。まず1930年代に、杉山は小津映画のダンディズムに注目しながら、小津が到達する日本的境地を期待する。岩崎は小津を主観的にリアリズム監督として評価する。今村は小津映画を日本的と断言し、それによって観念を表現する真のリアリズムに達していないと批判する。1950年代にも「日本的」とは肯定的・否定的に使われる。杉山は小津映画の諸要素を日本の日常文化に帰しながら、その芸術性を賞賛する。それに対し岩崎は、小津の日本的なスタイルの境地を認めつつも、それに固執することでリアリズムが放棄されていると問題視する。今村も小津映画の古い思想がリアリズムの不在をもたらしてしまうと苦言する。

以上の検討を通して、本稿では次の三点を明らかにした。①小津については1930年代からすでに「日本的」という形容が現れる。②アメリカの議論は伝統という部分を取り上げ、それに普遍性・超越性を結びつけるのに対し、日本国内では「日本的なもの」を伝統・過去・同時代的という複数の意味で使っている。③「日本的なもの」に関する評価については、1930年代と1950年代に一貫して、芸術性を重視するか、それともリアリズムを重視するかという批評家の立場によって分かれている。これは「日本的なもの」を肯定的にのみ捉える欧米の視点と対比的である。要するに、日本国内における「日本的」という評価は、映画に対する批評家の視座と絡み合って、日本のより多様な事象を含んでいるのである。

(グヘウォン/東京大学博士課程)

アニメーションにおける 黙示録的表現 —「東京マグニチュード8.0」

田中 素子

研究の目的・動機

アニメ作品の中でジャンルを確立している「黙示録：世界の終わり」を扱う作品に注目し、国や個人の人々のアイデンティティを大きく揺らがせた度重なる大規模災害の経験がアニメーションの映像表現にどう影響しているかを考察する。

研究の内容・研究したこと

黙示録は英語で 'Apocalypse' といい、聖書や仏教の教えでは破滅的な危機の後に神・仏などの超越者からもたらされる救済を指すが、現代においては一般的に世界の終わりの危機を含む破滅的な終末の物語を意味するものに变化してきた。

黙示録的フィクションの特徴的な機能は大きく2つに分かれる。一つ目は「自分」と「他者」、「生」と「死」、「支配」と「従属」といった相反する価値の対立が際立つ点である。2つ目はこの相反する価値の衝突が破滅的な危機をもたらす、危機の後に新しく創造されるものを誘引する点である。

広島と長崎の原爆投下や度重なる自然災害によって、日本の終末論は原爆と災害の経験に大きく影響されている。現代においても核爆弾の恐怖は漫画、アニメなどのポップカルチャーから現代美術まで主要な文化的モチーフであり続けており、設定が架空である小説や映画の場合においても敗戦や災害によって深く傷を負った国と個人の人々の傷を再確認させ、そのアイデンティティを安定化させる構造を持っている。アニメのような映像作品では、広く一般大衆に娯楽的な要素を提供することが主だっているため、基本的に一定の月日が経たないと災害表現は現実的に反映されてこないことが分かっている。

研究の方法

発表では1995年1月に発生した阪神大震災震災から14年を経て2009年にフジテレビのノイタミナ枠によって放映されたアニメーション「東京マグニチュード8.0」を考察対象とする。

研究の結論、結果判明したこと

この作品はアニメーション放送、特に深夜枠の30分の放映時間の特性や強みを生かし、一般のニュース映像、ドキュメンタリー番組や実写映画では描写が忌避されるような現実的な危険や死の描写を映像として提示している点が非常に重要である。永遠に続くように感じられる日常が突然終わり迎えること、生死を分ける条件、生き延びるための約束や覚悟、平常時下不満の多い生活と緊急事態時のサバイバル生活のコントラストが提示されており、黙示録における相反する価値の衝突が巧みに描写されている。また、混乱の後に新しい関係性が築かれている点も興味深い。

この作品において阪神大震災から14年を経過したノスタルジー化する集団的な記憶の集積は、予言的に東日本大震災の記憶と結びつくこととなり、絵画を基とするアニメーション表現においても視聴者に生々しい傷とその記憶を呼び覚ます力があるといえよう。

(たなか もとこ/玉川大学リベラルアーツ学部)

コミュニケーション・メディアとしての『ヴィトリヌ』

北市 記子

本発表では、昨年5月に急逝したメディアアーティスト山口勝弘の初期の代表作として知られる『ヴィトリヌ』シリーズに着目し、その革新性について「コミュニケーション」と「インタラクティビティ」をキーワードとしながら再考した。論者はこの数年来、「山口勝弘の思考と表現」を探求すべく研究を進めてきたが、今回の発表内容はその成果の一部である。

『ヴィトリヌ』は、独自の光学的な仕掛けを持つ半立体的な絵画作品のシリーズであり、その最大の特徴は、複数の特殊なガラス板を積層させることで生まれるイリュージョニスティックな「動き」の表現にある。本作品はタブローという形式を概ね踏襲しているため、複数の面による「空間」の芸術として捉えられがちである。しかしその真骨頂は、ある時間的持続の中で立ち現れる変化するイメージにあることから、それは本質的に「時間」の芸術であると言える。かつて瀧口修造は、本作品を「眼のオルゴール」と形容した。そこでは時間芸術としての音楽と、空間芸術としての絵画とのハイブリッド的存在である作品の特徴が非常に端的に表現されている。そして、「見る」という行為によって不可視的な時間の概念を想起するという知覚体験は、造形的というよりはむしろ一様に映像的なものとして位置づけられるのである。

動画映像において本質的な、動的な要素（時間芸術としての可能性）および装置的なもの（メディアテクノロジー）への関心は、山口が数十年におよぶ自身の表現活動において一貫して抱き続けてきたものである。本シリーズの一部には、フレーム内部に蛍光灯などの光源が仕込まれた作品も存在するが、そうした特徴もまた、光のオブジェとしての映像装置との類似性を感じさせる。

『ヴィトリヌ』の革新性は、結局「コミュニケーション」と「インタラクティビティ」の問題に収束する。これらの要素は、言うまでもなく現代のメディアアートにおいて最も特徴的なものの一つである。最初の作品発表から60年以上を経た今もなお、本作品が独自の存在感を発揮し続けている所以は、これらの要素を意識する仕掛けがタブローという見慣れた表現形式の中に巧みに組み込まれている点にある。

『ヴィトリヌ』は造形作品としての体裁を保ちながらも、情報を変換し伝達するメディアとしての機能を有している。但しそこでメディアを下支えるテクノロジーは、様々な素材を直接的に取り扱うアナログ的な手法によるものとなっている。そのため、『ヴィトリヌ』のメディアとしての機能は往々にして見過ごされてしまう。しかし「見ること」を通して人々に新たな体験を与えて知覚を覚醒させ、芸術作品と鑑賞者、ひいてはそれを取り巻く環境そのものを有機的に関係づけるという部分において、極めてメディア的な性質を有しているのである。

(きたいちのりこ/大阪経済大学人間科学部)

映画『プレステージ』に見るカナリアの象徴的意味と役割

平野大

本発表は、映画『プレステージ』について、「カナリア」が担っている象徴的意味と役割を手掛かりとして、読み解いていこうとするものである。

映画『プレステージ』は、クリストファー・ブリストの長編小説「奇術師」をクリストファー・ノーランが映画化したものである。本作は、十九世紀末のロンドンを舞台に、「人間瞬間移動」というマジックを得意演目としていたロバート・アンジャーとアルフレッド・ボーデンという奇術師が繰り広げる確執の物語である。

本作中、ノーランは、いくつかのシーンを繰り返し登場させる。それが、シルクハットが数多く空き地に散乱しているシーンと、檻に入れられているカナリアのシーンである。

先の拙論¹では、空き地に散乱しているシルクハットのシーンを中心に、アンジャーとシルクハットの関わりについて検討を加えていった。この中で、発表者は、シルクハットが、アンジャーの象徴であったことを明らかにしていった。

その一方で、ボーデンの象徴については、深く検証することができなかった。しかし、本作を理解するためには、アンジャーの象徴だけでなく、ボーデンの象徴も同時に検討していく必要がある。というのも、これら二つの象徴を統括的に考えていってはじめて、本作におけるノーランの狙いと仕掛けが浮かび上がってくるからである。そして、そのボーデンの象徴こそがまさに、カナリアと考えられるのである。実際、カナリアが入れられた檻があるのは、ボーデンの作業場であり、また、彼自身がアンジャー殺害の罪で投獄されたという状況からも、ボーデンとカナリアの関係性が想起される。

ここで特に注目すべきは、本作に登場するカナリアとシルクハットの意味するところがそれぞれ全く異なる点である。檻の中のカナリアたちは、一見同じように見えたとしても、一羽一羽が生命を持った存在である。それに対し、空き地のシルクハットは、発明家、ニコラ・テスラの装置によって複製されたものである。つまりカナリアは、外見上は似ているものの個別の存在であり、そのことから、双子のボーデンの象徴であると考えられる。一方で、装置によって増殖させられたシルクハットは、「人間瞬間移動」のマジックのために、同じく装置を用いて、自らのクローンを作り出していったアンジャーを象徴しているといえる。

このように本発表では、ボーデンの象徴と考えられるカナリアについて、映画内での意味と役割を検討していったうえで、カナリアとシルクハットという象徴を通じて、ボーデンとアンジャーの関係性を明らかにしていった。

¹ 平野大「映画『プレステージ』に見るシルクハットの役割と意味—奇術師たちとシルクハットの距離感」、『映像学』101号、2019年、155-76頁。

(ひらの だい/国際ファッション専門職大学)

「<ニューハリウッド>期のリチャード・フライシャー—映画的身体と暴力の観点から

早川由真

暴力的イメージが氾濫した<ニュー・ハリウッド>期において、リチャード・フライシャー監督作品——『絞殺魔』(1968年)から『マンディンゴ』(1975年)まで——は、イメージそれ自体が原理的に孕む暴力を提示している。しかし、その歴史的な意義に関してはほとんど問題にされてこなかった。そこで本発表では、すでに発表したいくつかの作品分析を総括しつつ、映画的身体と暴力の観点から、フライシャー作品と同時期のアメリカ映画とのあいだに開かれている独特の距離を浮かびあがらせることを試みた。

まず、様々な論者による時期区分の設定を踏まえつつ、プロダクション・コード撤廃およびレイティング制導入がなされた1968年からブロックバスター体制が確立した70年代中盤までを<ニュー・ハリウッド>期と設定した。この時期においては、暴力を表象するための新たなスタイルが発展していく一方で、エイブラハム・ポロンスキー『夕陽に向けて走れ』(1969年)に見られるように省略や不可視性を活かしたスタイルも失われたわけではなかった。そうした状況においてフライシャー作品の特異なスタイルは、蓮實重彦によれば、作家性のしるしともなりうる造形的要素がさりげなく即物的に示されることにある(造形的要素の過度の透明性)。しかし、むしろさりげなく示される造形的要素は作品内部に亀裂を生じさせており、そこにおいてイメージの暴力性が表れていることが重要である。

『絞殺魔』では身体がイメージに直面し、声をイメージに従わせることでキャラクターとして主体化するメカニズムが表れているし、『見えない恐怖』(1971年)のクライマックスでは不可視であるはずのイメージが示され、イメージが見えるということ自体の暴力性が突きつけられる。また、『マンディンゴ』では曖昧な色調で示される身体が「白」や「黒」という記号に還元されることの暴力性が描かれるし、『10番街の殺人』(1971年)では呼吸音という要素を通じて、音が身体イメージに帰属すること自体の暴力や、帰属から逃れる独自の生命の在り方が提示される。

このように、これらの作品は、それぞれの仕方でイメージが原理的に孕む暴力性を提示しており、そこにおいて<ニュー・ハリウッド>期における暴力的イメージの氾濫との距離が表れているのである。発表後のコメントでは、時期区分をより正確に捉えるためのヒントや、映画的身体を取り扱ううえでの有益な示唆を得た。今後の課題としては、本発表で踏み込んだ歴史的認識を踏まえ、映画的身体にかんする理論的な問題をさらに掘り下げていくとともに、同時期の作品分析をさらに進めていきたい。

¹ 蓮實重彦「ドン・シーゲルとリチャード・フライシャー、または混濁と透明」『映像の詩学』(ちくま学芸文庫、2002)、247-289。初出は『映画芸術』23巻4号(1975):71-75。

(はやかわ ゆうま/立教大学)

浸透するイメージクレール・ドウニの親密さ

茂木彩

本発表では、フランスの映画監督クレール・ドウニ（1946年～）の作品における知覚的な側面をめぐり、水辺や暗闇の場面について考察することで、観客とイメージの関係を、相互に浸透するようなものとしてとらえ直すことを試みた。ドウニの映画の観客の知覚を巻き込む側面に関しては、これまでマルティヌ・ブニエ¹やレミ・フォンタネル²が詳細に論じてきた。本発表では彼らの先行研究を援用し、さらに現象学の観点から映画経験を緊密な接触として論じるジェニファー・バーカー³による「触覚性」の概念⁴を用いて映像分析を行った。

分析対象として、『ネットとボニ』（1996年）と『ハイライフ』（2018年）を取り上げた。まず前者における主人公ボニが妹ネットの中絶を阻止する場面について、ボニの行動が嗅覚に基づいている点に注目した。ネットは中絶を試みる際に浴槽にマスタードを入れお湯をはり、お酢を飲み、お湯に浸かるのだが、ボニは浴室からの異臭によって異変に気付く、妹とお腹の子を浴槽から救い出す。ここでは、ブニエが指摘するような、観客に対して想起を促す映像の力が発揮されていると言えるだろう⁴。なぜなら、この場面で、ネットが飲み込んだ酢を吐き出すのを見て、観客は吐き気をもよおし、また酢の味やマスタードのすっぱい匂いを疑似的に感じるからである。浴室のマスタードの湯気に包まれる兄と妹は、かすんだ画面の中で抱きしめ合う。一時的にもたらされる視覚的な不安定さや匂いは、イメージの流動性を強調する。その流動性において、兄と妹の確執としての障壁（浴室のガラス戸）が文字通り破られ、また、吐き気や味、匂いを想起することで味覚や嗅覚を疑似的に刺激された観客は、イメージと感覚的に交流するのである。

次に『ハイライフ』のラストシーンを取り上げた。この場面では登場人物の父娘がブラックホールへと進入し、その暗闇に飲み込まれる。親子は手を繋ぎ、さらに父親が娘の手を愛撫する。この点において、同場面での暗闇は接触を誘発する親密な空間であると言えよう。同時に、観客も劇場で暗闇を共有し、イメージとの境界があいまいになるということに留意し、また父娘のある種の近親相姦的な接触のイメージとも相まって、闇は観客をエロティックに刺激するとした。

ドウニは水や流動体、そして暗闇といった映像の物質性を巧みに利用し、観客の嗅覚や味覚、触覚を呼び覚ます。その不明瞭な画面は、視覚的な不便さにもかかわらず、映像と対峙した観客の感度を高め、観客はイメージ内の匂いや接触に対して身体的・感覚的に反応する。このような映像と観客の双方のコミュニケーションこそ、ドウニの触覚性の一つの特徴である。

¹ Martine Beugnet, *Claire Denis*, Manchester, Manchester University Press, 2004.

² Rémi Fontanel, « La Narration plastique », David Sébastien et Rémi Fontanel (eds), *Le Cinéma de Claire Denis ou l'énigme des sens*, Lyon, Aléas, 2008.

³ Jennifer Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, Berkeley, University of California Press, 2009, p. 2.

⁴ Martine Beugnet, *op. cit.*, p. 132.

(もてぎ あや/東京大学大学院総合文化研究科 博士課程)

小津安二郎作品の形式システム再考—『晩春』『麦秋』『東京物語』の構造分析—

前川道博

●研究の目的

本研究では、小津作品の技法の体系である形式システムがいかなるものであるのかを『晩春』（1949）『麦秋』（1951）『東京物語』（1953）を構造分析することにより、解明し対象化する。

●研究の方法

現存作品を対象に通時的にショット数、カメラ位置等のデータ分析を行い、技法がいかなるものであるか、どう変遷したかを裏付けた。その上で第4期3作品の形式システムを分析した。

●研究の内容

小津作品の形式システムは技法等の特徴から変遷を次の5期に区別できる。

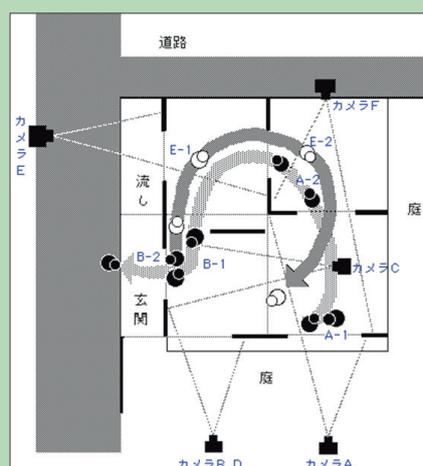
(1) 第1期：無声前期、(2) 第2期：同後期、(3) 第3期：戦前トーキー期、(4) 第4期：戦後前期、(5) 第5期：戦後後期。

第4期の形式システムは、カメラの定位置固定撮影、同一カメラ位置の反復使用、カメラ方向の180度、90度単位での跳躍的転換、時間を省略しないショット分節、といった要素技法の組織的運用として捉えられる。

『晩春』は動態（動くもの）と反復のモードが強い。特に玄関の出入りの反復が特徴的である。

『麦秋』は室内の間取りが『晩春』と鏡像（左右反転）をなす空間構造の上に動態モードを多軸的に展開させた点に特徴がある。

『東京物語』では、第3期で用いた形の反復と変形の技法が再帰している。第32シーケンス「尾道の家」(図)では360度の範囲にカメラが設定され、人物は室内を遠回りして居間と玄関を往来する。部屋を移動する人物の動きの分節、オフスクリーンの利用などにより時空間が極めて精密に分節化・構造化されている。



●研究の結論

小津作品の形式システムは映画形式に内在する機能を外在化し、組織的に展開させた特異な映像表現システムである。時空間の事象や技法を時間軸に沿って組織化することにより、時間の絶対的な流れが生成される。映画の時空間を抽象的に構造化する造形により、「生者必滅会者定離」の不可逆的時間を表徴した映画ならではの表現と捉えられる。

(まえかわ みちひろ/長野大学)

1920年代の日本における抽象映画論者——岩崎昶の「絶対映画」とその周辺

西村 智弘

抽象映画、つまり純粋抽象の映画のことだが、抽象映画が最初に誕生したのはいつか。日本では、1930年代半ばに抽象アニメーションが制作され、外国の作品も公開されている。しかし20年代半ば頃、抽象映画を提唱した映画評論家が複数いて、『キネマ旬報』や『映画往来』といった商業映画雑誌で議論されていたことは、映画史から忘却されている。当時の抽象絵画論者に、岩崎昶、全田健吉、中野碩保、清水光、武田忠哉がいた。注目すべきは、彼らが抽象映画を観たことがなく、外国でそうした作品が制作された事実もほとんど知らず、独自に抽象映画を構想していたことである。これは国際的にも珍しいことであろう。

最初に抽象映画を提唱した映画評論家は岩崎昶である。岩崎が1924年の『キネマ旬報』に連載した「表現派映画の将来」は、当時東京大学の学生だった彼のデビュー論文で、カンディンスキーの半具象的な表現主義絵画が抽象絵画に発展したように、表現主義映画は純粋抽象の映画に発展すべきだと主張されていた。翌年に岩崎は、ベルリンで開催された「絶対映画」の特集上映の記事をドイツ語で読み、自分の構想が実現したことを喜んでいる。彼は絶対映画の熱心な紹介者となるが、1929年に「日本プロレタリア映画同盟」に参加したあとは、絶対映画をブルジョワの映画として批判するようになった。

この時期には他にも、全田健吉が「造形交響楽」、中野碩保が「純粋意識的映画」、清水光が「新感覚映画」、武田忠哉が「色彩音楽」といったように、複数の論者が抽象映画を提唱していた。さまざまな名称と呼ばれていた抽象映画は、しだいに絶対映画に統一されている。それにしてもなぜ、この時期に抽象映画が構想されるに至ったのか。1920年代は前衛芸術の時代で、抽象映画は映画における前衛であった。また当時は色彩音楽（色光で抽象的なパターンを投影する試み）が注目されていて、それが映画と結びついた側面もあった。

一方で当時の論者は、抽象映画を表現主義映画、フラッシュバックの映画、無字幕映画、映画詩などの延長で構想していた。つまり、抽象映画は劇映画の発展として想定されており、アニメーションという発想はなかった。1930年代に登場した抽象映画はすべてアニメーションだったが、20年代には抽象映画をアニメーションと認識していた論者はいなかった。

拙著『日本のアニメーションはいかにして成立したのか』でも述べたように、戦前の映画のジャンルは、観客がスクリーンに観ているものを基準に決められており、制作のプロセスを問わなかった。スクリーンに映っているのが抽象（絶対）ならばすべて絶対映画であり、ストレートに撮影された抽象的な実写作品とコマ撮りによる抽象アニメーションを区別しなかった。絶対映画とは、実写かアニメーションかを問わず純粋抽象の映画のことである。戦前の日本ではアニメーションという言葉が知られておらず、漫画映画という言葉を使っていた。しかし漫画映画は、漫画のキャラクターが物語を演じる作品のことで、非具象で物語をもたない抽象映画はまったくの別ジャンルと考えられていた。

(にしむら ともひろ / 東京造形大学)

インタラクションにおける映像の物質的質感

水野 勝仁

本発表では、コンピューショナルアーティストの橋本麦が作成した「ISSEY MIYAKE 2019年春夏コレクション・特別サイト『DOUGH DOUGH』」が持つ「布のような質感」を手掛かりにして、デジタルデータ、映像、行為と言った複数の要素を組み合わせたインタラクションから「波自体というマテリアル」が形成されていることを示した。

Appleが「Designing Fluid Interfaces」で示した「動的ビヘイビア」は、物質の動きを映像と行為とのインタラクションに応用したものである。その結果、デジタルデータと身体行為とが重ね合わされて、映像と行為とのインタラクションが物質以上に物質的な体験を生み出すようになった。インターフェイス研究者のマイケル・ワイバークが「マテリアル中心アプローチ」と呼ぶ「デジタルとフィジカルとを補完的に考える」という視点から見ると、デジタルデータ、映像、行為は別々の存在ではなく、インタラクションを中心にして構成されるマテリアルの一部なのである。そこでは、アナログな電子映像が画像と音声を一本の合成された正弦波に変調していくように、デジタルデータを介して映像と行為とが一つの「波」になるように変調されて、「波自体というマテリアル」を形成していると考えられる。このことは、デジタルデータが離散的でありながら、アナログデータが示す「連続的な波」と同じような存在様態と質感を持つようになってきていることを示唆しているのである。

橋本は「スクロール」というインタラクションで「クシャクシャ」という物質的質感をつくり、「DOUGH DOUGH」という「一枚の布」を自己言及的に表現しているだけではない。「スクロール」というありふれたインタラクション自体が、デジタルデータ、映像、行為といった複数の要素から形成された「波自体というマテリアル」であることを自己言及的に表しているのである。



(みずの まさのり / 甲南女子大学文学部メディア表現学科)

Image Arts and Sciences186 (2019)
日本映像学会第45回大会・研究発表 [2019年6月1日, 2日/山形大学]

「大地の芸術祭」における廃校 を利用した生中継番組の配信 — IP 生中継システムの学生運用実験

安部 裕

本研究は、現在放送業界で使用されている IP (Internet Protocol) を利用した生中継システムが、放送学科の学生に有効かを実際に運用して検証することを目的とした。

IP 生中継は LTE 回線が全国に普及した 2013 年ごろから広がり、現在ではほぼ全ての報道・情報番組で使用されている。IP 生中継機器はリュックサック一つに収まるほどコンパクトで、カメラマン一人でも生中継ができる。画質面や、生中継で最も懸念されるディレイ (送信側と受信側のタイムラグ) も従来の生中継とほぼ同じレベルとなり、放送学科の実習にも有効なのではないかと考え実験を行なった。

実験には、三年に一度、新潟県十日町市を中心に開催される「大地の芸術祭」の会場を使用した。日本大学芸術学部は 2018 年の「大地の芸術祭」参加作品として「日芸フェスティバル」と称し、廃校となった小学校を使って、様々な芸術活動を行った。その一環として放送学科では、小学校の放送室を改造した「奴奈川放送局」を開局し、学生と教職員が一体となり IP 生中継の実験配信を行なった。IP 生中継に使用したのは、NHK ほか、様々な放送局で実際に使われているイスラエル製の LiveU を使用した。今回は実験のため、機材は購入せず携帯電話回線と共にレンタルをしての利用となった。

2018 年 8 月 18 日と 19 日の二日間で合計 4 本の番組を配信し、IP 生中継を合計 16 回行なった。技術スタッフは学生も含めて 7 名だったが、全員 LiveU を実際に使用するのは初めてだった。しかし一度も回線が途切れることはなく、トラブルも無かった。現地ではこの結果、IP 生中継システムは学生でも十分に運営が可能で、放送学科の授業でも活用ができる、という結論となった。しかし後日改めて検証した所、回線確保のために携帯電話会社と契約をして月々の料金を支払わなければならない事、しかも一回線では使用範囲が限られるため、複数社の回線を契約しなければならない事が問題視された。現在の放送学科のカリキュラムでは、生中継を授業で活用するのは、多くても年間十日程度で、その為に月々の通信料金を支払わなくてはならないのは現実的ではない。また IP の圧縮技術は日々進化しており、2018 年 8 月に利用していた H.264 という圧縮形態はすでに旧式のものとなり (2019 年 6 月の学会発表時)、現在は H.265 が主流となりつつある。間も無く 5G 回線の利用も始まると、更に新たな IP 生中継機器も登場する。これまでの放送機器と違い、1~2 年という短い期間で新たなフォーマットに移行するシステムを、大学教育の場で活用するのは時期尚早という結論となった。放送業界の機材の進化は著しく、また簡易化されている。学生が操作出来ない、という機材は減少傾向だが、移り変わりの速度が速すぎてどのタイミングで導入するか、の判断が今後最も重要となってくる事が判明した。

(あべゆたか/日本大学芸術学部放送学科)

Image Arts and Sciences186 (2019)
日本映像学会第45回大会・研究発表 [2019年6月1日, 2日/山形大学]

ジョン・カサヴェテスの方法 — 『こわれゆく女』における 俳優演出と時間性

堅田 諒

本発表では、映画における俳優演出とはどのような存在なのかという問題を考察するために、ジョン・カサヴェテスを取りあげ、彼の『こわれゆく女』(A Woman Under the Influence, 1974) の分析を行った。演技論/演出論という前撮り的な領域の考察を進めると同時に、作品へと分析を折り返すことで、作品の新たな側面をも浮上させることを試みた。

これまでカサヴェテスの演技論を「即興」の一語によって神秘化する言説は数多くあったが、本発表ではそのような誤解を訂正し、カサヴェテスの即興とは、俳優の役の解釈の自由性や創造のためのステップであることを明白にした。そして、カサヴェテス演技論の具体的な内容や現場での制作プロセスを、カサヴェテス本人の発言や俳優の証言といった具体的資料から精査した。また「感情」と「行動」という二つの枠組みからカサヴェテス演技論を検討することで、「感情の揺れ動き」と「不意の身振り」が織り成す複合的な身体のありさまを克明に捉えることが、カサヴェテスが『こわれゆく女』で試みであったと論じた。

作品分析においては、まず空間構成に着目した。物語の主要な舞台となるのは、ニック(ピーター・フォーク)とメイベル(ジーナ・ローランズ)が暮らす家であり、映画の大部分がこの家の室内で進行してゆく。「引き戸」や「連続的な空間構成」が、俳優のパフォーマンスやカメラの移動性を優先した形式になっていることを確認した。次に本作では、カサヴェテスの署名とも言えるクローズアップに加え、ロング・ショットやフル・ショットが導入されており、これら近距離と遠距離のショットが編集で組み合わせられ、ロング・シーケンスという形式の中で、俳優演技を捉えることこそが『こわれゆく女』の肝要な点であったことを明らかにした。

さらに、家という固定空間における俳優演技が、特殊な時間性をもたらしているのではないかと考察し、二つのロング・シーケンスの特殊な時間を、それぞれ「滞留する時間」と「往復する時間」と名付けた。重要なのは、室内空間の制限下において、どこにも発散されることのない俳優身体のエネルギーが膨張してゆくことにより、「身体の時間化」あるいは「時間の身体化」といった現象が現れることであった。結論として、この時間性の現出は『こわれゆく女』の特異点であると同時に、カサヴェテス演技論の一つの到達点であることを提示した。より微視的なまなざしを画面に向け、個別の画面から議論を構築してゆくことを引き続き課題としたい。

(かたた りょう/北海道大学)

ルイ・ドゥリュック『沈黙』における一人称表現とモダニズム

駒井 政貴

ルイ・ドゥリュック Louis DELLUC 自身が編んだ自作の脚本集『映画のドラマ』(1923年)に『沈黙』(1920年)のシナリオは収められている(フィルムは現在まで見つかっていない)。映画の脚本を書いた作品としては四作目、監督作品としては二作目となった『沈黙』以降、ドゥリュックはフラッシュバックを使い、過去と現在を対比的に示すシーンを多用した。『沈黙』のシナリオではシーンの三分の一ほどがフラッシュバック、フラッシュフォワードのシーンとなっている。このことから、『沈黙』はドゥリュックにとって転機となった作品だと言えよう。『映画のドラマ』の序文で「実際にこの国では映画を重要なものと考えているが、映画的に構想されている物語があまりに少ないのは奇妙なことだ」とドゥリュックは書いている。ここでの「映画的に構想されている物語」と『沈黙』からのフラッシュバックの使用には関連があると考えられる。

当時のフランスではモダニズムが芸術の各分野で興っており、印象派や野獣派、ポスト印象派、キュビズム、ダダイスム、シュルレアリスム、バレエ・リュスの舞踊、ドビュッシー、ストラヴィンスキー、サティの音楽、プルーストやジョイス等の文学、コルビジエ等の建築、そしてベルグソンの哲学、精神分析が注目されていた。このような芸術や哲学、思想の潮流の大きな変化が起っていた現場にいたドゥリュックは、モダニズムの芸術としての映画のあり方を考えたのではないかと、という観点から『沈黙』という作品を通してドゥリュック映画を考えた。

ドゥリュックは演劇人であったが、第一次大戦中に自らの信念である反戦を主張するために小説を書き始めた。その際、演劇的な規則から離れ、一人称の語り、複数の時間、物語、場所を使い、作品ごとに異なる、実験的とも言える様々な形式を用い、小説の可能性を追求した。『沈黙』以降、ドゥリュックが映画に導入したのはフラッシュバックで表現した一人称の表現である。ドゥリュックが1908年から始めた映画批評において、フラッシュバックを使った作品として高く評価した作品に、アンドレ・アントワーヌの『コルシカの兄弟』とフランスでは1918年に公開されたシェーストレームの『致命』(1916年)、『波高き日』(1917年)がある。ドゥリュックは、これらの作品の一人称の表現を分析したと考えられる。

このように映画批評を通して、ドゥリュックは映画の可能性を考察し、自らの映画では、これまでフランスで多くは用いられなかったフラッシュバックを大胆に導入した。ドゥリュックは映画批評を通してフランス映画にモダニズムの導入を促すと同時に実践した。

(こまい まさき/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)

小津映画における「笑顔」～その消去と再生について

韓 承甫

本発表では小津映画における笑顔の意味を探るために、小津映画の中でもっとも研究されていると言える『東京物語』(1953)の映像を分析している。そして登場人物が微笑むとその笑顔が消えた後の顔まで映像に映っていることに注目し、笑顔の意味を探るきっかけとしている。

『東京物語』には映画固有のストーリーと大きく関わらない、辞書の意味の「愛想笑い」にもっとも近いと言える性格の笑顔がある。その一方、シナリオから分析できる笑顔、ト書きに「笑い」として表記されている笑顔がある。このような表記は映像の笑顔の数よりはるかに少ないが、熱海の平山夫婦のシーンのように、映画のストーリーと深く関わっている笑顔だと言える。

この笑顔のような「笑ってない状況、しかも笑えない状況から、冗談を言い合うこと」は平山夫婦と紀子の固有の特徴である。これは映画の内容と密接な繋がりがあって、人物同士の特別な関係や、本音を見せるきっかけになるなど、この「本音と繋がる笑顔」は映画の後半になるとさらに重要な役割をしている。映画で分かる人物の本音には二つの種類があると分析できる手掛りになってくれているのだ。

泣くなど弱い部分の本音と、心から感謝するなど、明るい部分の本音がそれである。そして「本音と繋がる笑顔」を通して、平山と紀子は自分より下の代になる家族には決して弱い本音を見せていないことが分かる。

最後の最後まで笑顔を見せる平山と紀子が弱い本音を見せないことは「葉隠れ」など日本固有の哲学書に出て来る忍耐の重要性と類似していると言える。彼らが強い意志の表れと言える「忍耐する姿」をみせているため、『東京物語』の人物の生きざまは、忍耐する面において、前向きな解釈が出来るのである。そして人物の「本音とつながる笑顔」から分かる忍耐する姿によって、映画の物語が家族の離散のままで終わらない解釈が可能になる。

このように笑顔を通して人物の忍耐する姿を見せている小津映画は『東京物語』だけではない。ただし、テーマが大体同じ家族の離散である小津映画なかで、『東京物語』は「次男の戦死」、「母親の死」、「夫の戦死」など、ストーリーにおいて笑顔になれない題材を他より多く含んでいる。そのため「本音」と「笑顔」の間にある「忍耐」というギャップが他より大きい。『東京物語』は小津映画の中でもっとも我慢強い登場人物によって生み出される「前向きな力」が表れている映画だと言えるのである。

物語の中で人物が目的を達成するための意欲や感情表現などが強調されない傾向がある小津映画で、忍耐の意味を持つ笑顔は、家族の離別を望まない面において、離別する物語を越える意味がある重要な要素である。

(はん すんば)

メディア芸術の定義とアニメーションの概念と現象

小出 正志

1. 研究の目的・動機

1990年代、後にメディア芸術とされる諸ジャンルの文化的・経済的発展や社会的関心と認知の高まりから、1997年文化庁メディア芸術祭創設、2001年文化芸術振興基本法制定。メディア芸術は事業の名称から法律の条文へ、社会一般で漸次使われ20年以上が経過。依然定義の曖昧さと様々な問題がある。それがアニメーションの概念と現象を考える上で重要であることに着目し、その契機を得ることが目標。

2. 研究の内容・研究したこと

メディア芸術の用法や定義の事例(現象的側面)を中心に整理し、それを理論的に考えられる定義(概念的側面)と比較し、問題点や課題を考察。

3. 研究の方法

映画祭・文化行政関係等の資料・文献等の調査・検討と関係者・機関の取材。

4. 研究の結論、結果判明したこと

出発点: 法的にメディア芸術は「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」であり、芸術は「文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術」である。官製用語的側面が強く、これが定義の一点出発点。

メディア芸術を巡る状況: メディアアートとの差異や芸術とメディア芸術の分節、映画・写真等との関係性、多くの議論。幾多の施策・政策等を経てメディア芸術は定着した観。社会一般に馴染む語ではなく漫画やゲームやアニメーション等をメディア芸術で包括することは是非他、理論的にも実際の・実務的にも様々な議論がある。

アニメーションとメディア芸術: メディア芸術はアニメーションを含むとされるが、メディア芸術祭では当該部門外にもそれは存在する。アニメーションの領域横断性や語義の水準の多様性によるが、その一般的解釈を狭める方向に作用する。メディア芸術祭は応募側が部門を選ぶため作品のジャンルや形式の判断・峻別は作者側に依り、各部門の作品の形式や定義は社会通念や現象的状況に大きく影響される。アニメーションの多様化の中でこの意味は再考を要する。

メディア芸術におけるアニメーション: 基本法上のメディア芸術にアニメーションと映画、電子機器等を利用した芸術が併記されるが、メディア芸術祭に部門としての映画は含まれず。既にアニメーションは映画の下位概念とは言えないが、アニメーション映画というカテゴリーは理論的にも実際的にも存在する。それは芸術選奨における映画部門とメディア芸術部門の交錯等の要因となる。

アニメーションの現象と概念と: メディア芸術を取り巻く諸状況はアニメーションの定義付けを放棄するか現象と表裏の関係にある。定義に関わる諸言説を検討し、アニメーションの現象的側面と概念的側面を総合的に捉え、両者の関係性や様々な問題点について考えることにより、アニメーションの定義(再定義)は可能。同じくメディア芸術とアニメーション、両者の関係について考えることはこの領域における研究の個別深化と領域横断的・包括的な深化に資する。

(こいで まさし/東京造形大学)

木村伊兵衛とプロパガンダ

原田 健一

木村伊兵衛が、戦時中『FRONT』などに関わり、プロパガンダを行ったことはよく知られている。木村の写真家としての足跡をたどると、太田英茂との出会いから花王石鹸の広告写真を始め、さらには名取洋之助などの関係から報道写真へと、写真のもつ記録性とその表現の可能性を切り広げていった。ところで、1930年代の時期、写真は新聞、雑誌、広告といったさまざまなメディアと複合化され、表現は新聞、雑誌、広告などへと領域化すると同時に、互いに競合することでその表現の質を練り上げていった時期でもあった。そうした映像状況のなかで、木村が対外宣伝から戦時プロパガンダへと転換していったのは、1937年に始まった日中戦争における上海・南京における戦争の経験であり、本報告はこの経験の過程、ならびにその表現が何をもたらしたのかを分析する。

この転換の過程を分析するにあたって、3つの補助線を引く。①20世紀の戦争の流れをアジアにおいてみたとき、日本軍は中国軍に対して強力な近代兵器によって戦ったが、中国軍はそれに対してゲリラ戦という新しい戦いによって対抗し長期戦となった。しかし、物量に勝るアメリカに対しては「神風特攻」などの精神力で戦おうとした。日本軍、あるいは日本国民は意識において、ダブルスタンダードをとっていた。②マス・メディアである新聞・雑誌・ニュース映画などは、こうしたダブルスタンダードの文脈に沿って報道し、国民意識に迎合することで、発行部数などを伸ばした。③この時期の代表的なドキュメンタリー映画『上海』『南京』『戦ふ兵隊』は、こうした軍事的なあり方が反映された形で製作され、長期戦の実態を記録した『戦ふ兵隊』は上映禁止となった。

上海・南京戦に従軍した木村は過酷な虐殺の実態に沈黙し、戦争の勝者として、「上海-南京」の写真において占領の正当性を表象するために、日本兵と中国人の子どもたちが遊ぶ写真を撮ることで占領が平和裡に進行しているというプロパガンダを自覚的に行った。ところで、7年後、日本が敗れ占領された時には、東京においてアメリカ(連合国軍)兵と日本人の子どもたちが遊ぶ写真を撮り、英文の写真集『東京1945年・秋』を製作し、占領軍に販売し、占領が平和裡に進行していることをプロパガンダした。木村は、過去を反芻しながら、敗者としてなおプロパガンダの必要性を認め、またそのことで生きのびようとした。プロパガンダの表現様式は、そこまで深く身体に刻み込まれていたといっただけでよい。木村がそうした状態(プロパガンダ)から脱したのは、1951(昭和26)年のことであった。それは、カルティエ・ブレッソンのマチスその他の報道写真を見たときだったと、のちに木村は述懐することになる。

(はらだ けんいち/新潟大学 人文学部)

映像作りで拓く映像リテラシー のこれから—児童を対象とした 映像制作ワークショップ

宮下十有 加藤 良将

発表者らは、亀井美穂子、鳥居隆司と、映像制作、芸術工学、教育学、情報教育など個々の専門を活かして、ワークショップを企画・開発・実施している。本発表では、小学生に対する単発ワークショップの開発と実践での小学生及びスタッフの観察と作品分析から、映像作りワークショップによる、映像リテラシー、ICT活用能力の育成について論じる。2017年のスマートフォンの世帯保有率は75.1%¹と、誰もが高度情報機器を使える環境にあり、政府は児童・生徒への一人一台のタブレット型端末の普及を目指している。小学校でタブレット端末の導入が進み、児童たちは情報を検索し、まとめるツール、プログラミング教育などで利用している。また2020年度より全面実施される小学校の新指導要領では、図画工作において、表現活動に情報機器を活用することが記されている。しかし現状では、小中学校の教科教育における映像表現学習はまだまだ限られている [加藤 2016] と指摘される²。今回のワークショップでの取り組みが、単発のワークショップとしてだけでなく、今後の学校教育での映像制作による映像リテラシーの育成やICT活用能力の育成に繋がることを提示することを目的とする。

研究の対象としたワークショップは、平成30年度子ども大学にっしん『映像の魔法を使って、トリック映画を作ろう』である。相山女学園大学日進キャンパスを会場に、市内の小学校4-6年生の20名が参加した。

児童たちは、タブレット端末の撮影・編集アプリの操作を理解し、映像独自の表現を発見し、「現実ではあり得ない映像」へと挑戦する姿が観察された。また、大学施設の非日常感や、簡易特撮セット、インタラクティブなプロジェクションなど異なる撮影環境が複数あることで、空間的な面白さを味わい、セットで撮影する面白さを発見していた。タブレット端末は、撮影や編集の結果をすぐに共有できる。協働制作における情報共有は、面識がない児童たちもコミュニケーションが促進され、失敗も面白がり、よりよい表現を模索する姿が観察された。また、最後の作品上映では他者の作品を評価できる力が身についたことも観察できた。未完成の作品に対しても、なぜ失敗したのかを理解し、内容を読み取る努力が見られた。ここから短時間の映像制作ワークショップを通し、環境を整えることで、映像リテラシーと適切なICT活用を主体的に学び取るICT活用のリテラシーが育まれたと言える。

単発のワークショップでは困難であったが、撮影環境の整備に児童たちを巻き込むことで、映像制作への理解もさらに深まったと予想される。映像制作を軸に撮影環境などを作ることも教科教育に取り入れることで、映像リテラシーの育成が期待される。こうした映像制作ワークショップの研究が、今後の表現活動、図画工作での映像制作を実施する際に一助になると考え、さらに開発を進めたい。

¹ 総務省 2018 『平成30年度版情報通信白書』 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/index.html>

² 加藤 良将 2016 『映像表現学習の現状とデジタルテキストの制作』 『2016PCカンファレンス論文集』 pp. 245-248.

(みやしたとあり / 相山女学園大学 文化情報学部)
(かとうよしまさ / 名古屋芸術大学 芸術学部)

『強迫』にみる、監禁された男性 の表象——エドワード・ドミ トリクの赤狩りとその反映につ いての考察

高崎 郁子

本発表では、エドワード・ドミトリクが監督した『強迫』(Obsession、米国題: *The Hidden Room*, 1949年)を取り上げた。この時期非米活動委員会(HUAC)で証言拒否を行なったために、ハリウッド追放の危機に瀕していたドミトリクは、議会侮辱罪が確定する前年に、イギリスへ渡って二本の映画を作る。『強迫』と『コンクリートの中の男』(*Give Us This Day* 米題: *Christ in Concrete*, 1949年)である。

当時のイギリスでは自国の映画保護を目的に、映画製作国によって上映割合が決められており、『強迫』はそれを満たすための、いわば数合わせとして作られた早撮り映画であった。社会的な主題を扱わないジャンル映画であるからか、上映打ち切りに追いやられた『コンクリートの中の男』と比較すると、『強迫』という作品がレッド・パーズの文脈で考えられる機会は極めて少なかった。

方法としては、『強迫』を以下の二点から中心に考察した。第一に、当時のイギリスにおいて、米国の赤狩りがどう受け止められていたか。そして、どのような経緯でドミトリクが映画を作るに至ったのかを映画雑誌や批評から整理した。そうして、ハリウッドの外側から見た「赤狩り」という事象の確認を行なった。

第二に『強迫』における特徴的なプロットに着目した。イギリス人の医師が、妻を寝取ったアメリカ人青年を監禁する物語設定から、二人の男性の対立構造に目をつけた。作品から、青年が閉じ込められた廃墟のシーン、時が経つにつれて次第にやつれていく青年の表象、さらにコメディがかったラストシーンを取り上げ、時代的背景を考慮しながら作品を分析することで、本作においてどのように赤狩りの影響が見てとれるかを考察した。

アメリカ国内では、次第に強くなる締め付けや執拗な調査に対し、多くの映画人から抗議の声が上がっていた一方で、イギリスでは、国内報道の少なさに疑問を呈した *Sequence* 誌のコメントからも分かるように、赤狩りについての報道は限定的であり¹、ハリウッドの著名監督が渡英し映画を作ることは、英国映画産業にとってはむしろありがたい機会であった。英国で二作品を手がけた後アメリカに戻ったドミトリクは、50年に議会侮辱罪で有罪判決を受け服役する。しかし、51年には公聴会で証言台に立ったことで、その後ハリウッドでの仕事を継続することができた。その状況を踏まえ、『強迫』という一本の映画が、証言拒否から翻意にいたるまでの特定の時期に作られたと考えるとすれば、当時のドミトリクの精神的葛藤を作品の中に見いだすことができるのである。

¹ "Free Coment," *Sequence* vol.5 (Autumn, 1948) p. 3.; "Free Coment," *Sequence* vol.11 (Summer, 1950) p. 2.

(たかさきいくこ / 明治学院大学大学院博士後期課程)

朝鮮と日本の女性主演映画からみる女優史の比較的考察—『迷夢』(1936)と『浪華悲歌』(1936)を中心として—

李瑛恩

1936年の朝鮮映画『迷夢』は主演女優の役割が重要であるにも関わらず、社会的な観点からだけ研究されてきた憾みがある。この作品は2005年に「中国電映資料院」から発掘され、韓国で現存する最古のトーキー映画として近代文化財に指定されている。そのため、当時の生活像や社会像などについて考察する貴重な史的映像資料として扱われている。一方、家父長的な封建社会の中で一人の既婚女性の欲望と逸脱を題材とした点に注目し、文藝峰が演じた女性主人公を新女性のキャラクターとして、もっぱらフェミニズムの立場から集中的に研究している傾向がある。

本発表では、これまでの『迷夢』研究で見当たらなかった文藝峰の演技者としての成果を正当に評価するため、日本映画史で高く評価されている『浪華悲歌』との映像比較を試みる。

『浪華悲歌』は、主に女性映画を手がけてきた溝口健二の作品の中でも、女優の役割と立場を広げるきっかけを作った映画として評価されている。また、これまで男性主人公中心の時代劇と、己の運命を甘受する一途な女性主人公中心の新派悲劇から離れた『浪華悲歌』は、以前の日本映画における主演女優の役割と異なる特徴を見ている。さらに本作には、新しい女性の表象を介して当時の社会性が反映されている。また男性のキャラクター達が女性主人公の自立性を引き立てている。要するに『浪華悲歌』の女性主人公には、それまで限定された女優の役柄が進化した結果、思わぬ多様性が与えられているのである。このような特徴は、朝鮮映画『迷夢』の女性主人公・愛純にも見出すことができる。

両作品とも、新しい女性の主人公が男を待たず自己決定する、独立独歩の映画だと言えるが、『迷夢』のクレジットタイトルをみると、『浪華悲歌』と大きく異なっている。『浪華悲歌』はクレジットタイトルの画面に主演女優の名前と役名が明示されているが、『迷夢』では夫役俳優の名前と役名が文藝峰より先に出ているなど、女性主人公の主演映画としての位置づけがなされていない。

だが、実際に『迷夢』を『浪華悲歌』と比較し、映像分析してみると、『浪華悲歌』の女性主人公が出演しているカット数や出演時間が『迷夢』と類似していることが分かる。とりわけカメラの長回しやクローズアップを用いて主演女優の重要性を強調している。また、両作品における最も大きな共通点は、トーキー映画にもかかわらず、女性主人公のセリフのないクローズアップが、映画のストーリーの結末に位置付けられていることである。ストーリー性のレベルで結末を見せる以外に、女優の表情や、内面の演技をより強調していると言えるが、これこそが両作品の結末に関して、多様な解釈が生まれるきっかけになっているのである。これらの特徴は、女性主人公一人が、単独でストーリーを引っ張っていく映画だからこそ実現できることであり、女優が作品上に主体的な役割を担う存在として成立しているのである。また、これは、女優の優れた演技力あつての成果だと言える。

したがって本発表は、『浪華悲歌』と『迷夢』の映像を比較分析することによって、従来の『迷夢』や女優・文藝峰に対する社会的な評価とは異なり、どこまでも新しい朝鮮女優としての文藝峰を再評価するために重要な意味を持つのである。

(いよんうん/日本大学大学院 芸術学研究科)

日本映画におけるジャンル研究の可能性—東映プログラム・ピクチャーを中心に

阿部久瑠美

本発表はそもそも、「東映」というひとつの映画会社に対するリサーチの一環として、他の映画会社と比較しつつ、東映の会社としての特性や映画製作を巡る戦略の違いを明らかにすることを目的に試みたものである。戦後、占領末期から製作を開始し、1951年に3社の合併という形で設立された後発の映画会社である東映は、多額の負債を抱えての船出だったこともあり、映画とは直接関わりのない、東急電鉄の経理だった大川博の社長起用に始まり、利益追求を最優先するために「質より量」「芸術より娯楽」といった政策方針など、他社とは一線を画す戦略で1950年代の日本映画界において急成長を遂げた会社であった。だが非常に特徴的でありながら、未だ十分な研究がなされていない東映とその製作作品について記述する方法を見つけることが、本発表を通しての目標と位置付けた。

その際のキーワードと考えたのが、「ジャンル映画」と「プログラム・ピクチャー」である。ジャンル映画研究はハリウッド映画に関するものがほとんどを占める中、日本映画においては包括的な研究が待たれる分野である一方で、しばしばジャンル映画と近接して語られるプログラム・ピクチャーという用語に対して、自明のように扱われながらも実は定義に曖昧さが見られることから、この用語が歴史的にどのように使われてきたかを精査する必要があると考えた。そのため今回の研究では、主に映画雑誌を中心に、歴史的な事実確認と言説の分析を行ったうえで、発表ではプログラム・ピクチャーの先行研究における問題点を指摘し、プログラム・ピクチャーの成立に関わる、映画産業の構造的な流れを「全プロ配給」「フリー・ブッキング」「二本立興行」といった側面から捉え直した。東映は右肩上がりの躍進の中、積極的な戦略を打ち出し、しばしばこれらの重大な転換を促してきたからだ。

以上の内容から、他社が「大作映画」と「プログラム・ピクチャー」を相対する存在として位置づけてきた点に照らし合わせると、東映においてはプログラム・ピクチャーの概念そのものが無効になってしまうのではないかと、東映はプログラム・ピクチャーではなくジャンル映画を量産したと言えるのではないかと結論づけ、ジャンル映画研究への流れへと結びつけたのだが、発表後のコメントでは、説得力に欠ける旨の指摘を受け、丁寧な議論をしないまま性急に結論を出そうとしてしまったと反省した。また発表の内容自体に対しても、新しい情報がなく研究と呼べるまでに至っていないとの指摘を受け、映画史・映画産業に対する自らの知識の浅さを露呈する結果となってしまった。今回の発表では歴史的事実の把握しかできなかった点を自戒し、更なる詳細かつ独自のリサーチを進めていきたい。

(あべくるみ/鎌倉市川喜多映画記念館)

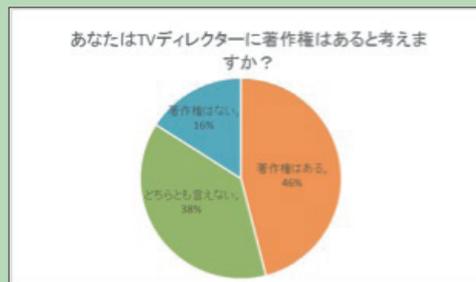
TV ディレクターの著作権意識 についての一考察 ～テレビ番組を創作したのは誰なのか～

竹林 紀雄

テレビ番組を「創作する者」はいったい誰なのか。出演者はもちろん様々な職能をもった多くのスタッフが制作に関わるテレビ番組だが、企画の段階から番組完成まで関わっているのは、多くの場合、ディレクターやプロデューサーであろう。なかでも演出という業務を担うディレクターは、台本に書かれた内容を具体的に見える形にする“創造的な作業を指揮する”立場である。また構成作家が行う台本制作の作業もディレクターが関与するケースが多い。しかし、著作権を持つのはディレクターといった「人」ではなく、放送事業者としての「法人」（テレビ局）なのである。著作権法上では、いくつかの必要手続きを付加しつつも、業務に従事した者、つまりディレクターが行った著作は、職務上のものであり（職務著作）、その法人が著作権者となることを原則としている。いわゆる「法人著作」の規定である。

映像コンテンツの視聴形態が多様化し、映像コンテンツを提供する様々なプラットフォームが登場している。一方で、新規参入のプラットフォームでは、提供する映像コンテンツが恒常的に不足している。このようななかで、テレビ番組が新たな環境で再利用されることに関心が集まるのは自然の流れであろう。ここに関心が高まるなかで、浮かび上がってきた問題は、放送コンテンツを配信するための権利処理の難しさである。つまり、放送コンテンツの使用許諾権、いわば著作権を誰が有するのかということである。

この問題への関心が高まるなか、民放キー局やNHKのテレビ番組で演出を主導するTVディレクター（PDクラス）50名への調査を行った。この結果を踏まえて、TVディレクターの著作権意識、そしてテレビ番組の著作権をとりまく状況を考察したのが本発表である。



あなたはTVディレクターに著作権はありますか？という質問への回答は、“著作権はある”が46%、“どちらとも言えない”が38%、“著作権はない”が16%という結果であった。

ただし、それぞれのディレクターの回答をコメントも含めて考察した結果、おそらくディレクターの7割程度は、人としてのディレクターに著作権があるととらえていると考えられる。テレビ番組を面白くするのもつまらなくするのも現場で製作を主導するディレクターの演出に負うところが大きいのは事実である。放送コンテンツの流通を促進したいのであれば、コンテンツ制作の現場で苦勞を重ねて「著作」に取り組むディレクターの表現者としての権利を再考することが必要不可欠であると考えられる。もちろんディレクターだけでなく、テレビ番組制作に関わる様々なスタッフにおいても、創意や表現の観点から、その貢献度に応じた著作に関わる権利の配分について考察することも今後の課題だと言えよう。

(たけばやし のりお / 文教大学大学院情報学研究所 教授)

トーキー移行期における劇映画のアフレコ言説

萱間 隆

本発表は、日本初のトーキー (talkie) とされている『マダムと女房』(1931) 以後の言説に着目し、アフレコに対する評価がどのようなものであったかを明らかにした。これまでの研究は小山内薫が試作したトーキー「黎明」(1927) から『マダムと女房』までの歴史を分析し、日本におけるトーキー化の歩みを分析するものが多い。しかし、本作の成功はトーキーの可能性を提示する一方で、いくつかの課題を残す結果ともなった。その1つがアフレコ (after-recording) の使用である。『マダムと女房』では複数台のカメラと録音機器で映像と音声を収録する同時録音で制作されており、それ以前に試みられていたアフレコは用いられていない。そのために、日本の映画業界はアフレコをどのように用いるのかという問題を抱えることになるのである。そこで、『キネマ旬報』を中心に当時の映画雑誌を調査し、アフレコがどのようなものと捉えられていたかについて発表した。

調査の結果、『マダムと女房』以後の反応を以下の2つに整理した。その1つは、アフレコ批判である。当時の音声収録は未熟であったが、アフレコは特に問題があるとされた。そんな中、日活はPCLと提携して『女国定』(1932)などでアフレコを用いるが、その評価は芳しくなかった。これにより、『マダムと女房』の松竹(土橋式トーキー)と、日活(PCL式トーキー)は、それぞれ同時録音とアフレコの代表例として比較されるようになり、後者は批判的に言及されるようになる。

もう1つの論点は、対位法トーキーの導入である。これは世界初のトーキーとされる『ジャズ・シンガー』(1927)の成功を受けてロシア(ソビエト)の監督たちが提唱したものであり、モンタージュなどを駆使して映像と音声の非同期を目指すものである。このような考え方は『マダムと女房』の公開によって再び注目されるようになり、本作によってアメリカ流のシンクロナイズトーキーが成功したからこそ、次に目指すべきは対位法トーキーだとされた。

これらを受けて映画評論家の菅見恒夫は、アフレコでは対位法トーキーは可能でもシンクロナイズトーキーは困難であると主張し、物議を醸した。この意見についてロシア映画に親和的な評論家から批判が寄せられるようになるものの、そもそもアフレコは一時的な技術でトーキーとしては認められないと主張するものも存在した。このように1930年代前半、アフレコは批判的に言及されていた。この原因の1つは、ロシアがトーキー制作に出遅れたことで、対位法トーキーの見本がない状態でその手法を模索せざるを得なかったからだと考えられる。しかし、ロシア初のトーキー『人生案内』(1931、日本公開は1932)の影響については十分に調査できていないため、その点については今後の課題としたい。

(かやま たかし / 専修大学大学院)

喪の共同体と映画

藤田 修平

親子映画の歴史を論じた前稿では、『時計は生きていた』(神山征二郎 1973年)を経て、『猫は生きている』(島田開 1975年)に至り、自主製作・上映運動で一貫して見られた社会主義リアリズムが破棄されたことを指摘した。本発表では、この映画史的な断層をジュディス・パトラーのメランコリー的同一化とメラニー・クラインの抑うつポジションという心的概念を参照し、喪失の否認、喪の行為、喪の禁止という観点から捉え直し、その内の喪の行為について「ムっちゃん」という少女の追悼に関わる文化的諸活動を通して考察した。

ギリシャ悲劇『アンティゴネー』では、新しい王になったクレオンがアンティゴネーに対して、彼女の兄ポリュネイカエスの死体の埋葬を禁止する。パトラーが『アンティゴネーの主張』においてこの悲劇の再解釈を行った時、公的な場で死者への哀悼が認められない社会的状況をメランコリーとみなした。この見解に従えば、敗戦後の日本社会や言説空間もメランコリーの状況にあったことになる。GHQは戦死者に対する公的な追悼を禁止し、10万人の犠牲者を出した東京大空襲は、(メランコリーの症状とされる)喪失そのものが喪失した状態にあった。そうであれば、1970年の新聞報道をきっかけとして、日本各地で行われた空襲体験の記録と追悼に関連した文化的諸活動とは、社会における戦没者・戦死者に対する喪の行為であり、『猫』などの映画はそれに組み込まれ、子供や動物の悲劇を通して嘆き、悲しむことを主題としたと考えられる。そこでは観客は主人公(子供や動物)に同一化するというより、大人(母親)の立場に置かれ、〈私たちの子どもを死なせてしまった〉という罪悪感が強調され、加害意識が抱かされた。

ただし、その罪悪感はメランコリー的同一化という心的概念(フロイトのメランコリー論)では説明できない。それを考える上で参考になるのが、1977年の新聞報道をきっかけとして演劇、合唱、日本舞踊、絵本、ラジオドラマ、ミュージカルが生まれ、平和像が建立され、映画製作に至ったムっちゃん悲話である。当時12歳のムっちゃんは結核のために防空壕に隔離され、終戦後、餓死したとされる。この少女を追悼する文化的諸活動では神仏習合的な宗教性に加えて、嗚咽や絶句という感情的・身体的反応がみられた。それらはメラニー・クラインが論じた抑うつポジションというより原始的な心的状態における「償い」として解釈でき、ナショナルな感情と結びつくことになる。こうしてみれば、「壊滅的な戦争の責任を軍部や政府に転嫁」し、「哀れな犠牲者」(294)として日本人を戦後の映画が表象してきたとする、例えばスーザン・ネイピアの『現代日本のアニメ』における認識は複雑化させられるだろう。

(ふじた しゅうへい/東京情報大学)

ジョン・ブルと戦時貯蓄証書 —英国における第一次世界大戦時の国内向け宣伝映画

吉村 いづみ

【研究の背景と目的】

第一次世界大戦の戦局の悪化に伴い、イギリス政府は、軍需省を初めとした省庁を設立し、戦争遂行のための様々な行政改革を行った。その中の一つが、1917年2月に発足した「情報庁」(Department of Information)である。情報庁に置かれた映画支部は、陸軍省映画班と同様、対外的な宣伝映画の製作と配給を担った。一方、長引く戦局や戦死者の増加によって、政府は国内の士気の低下を危惧した。そこで、同年8月4日に、情報庁とは別組織である「戦争目的国家委員会」(National War Aims Committee)を設立し、印刷物や写真、映画を媒体とした国内向けプロパガンダを開始した。

こうした流れの中で、1917年から1918年にかけて、行政機関と民間の映画製作会社が協力した多数のホームフロント向け宣伝映画が製作された。使われた題材は様々だが、その中に、戦争目的委員会の要請を受け、戦時貯蓄国家委員会と民間の映画製作会社が連携して製作されていた短編宣伝映画がある。それらをイギリスで視聴したところ、その娯楽性と完成度の高さに驚いた。そこで、今回の発表では、当時の行政機関と映画製作会社との関係を整理した上で、これらのフィルムに焦点を当て、全てに共通する表現方法や形式について考察を行った。

【研究の方法】

行政機関と「戦争目的委員会」の設立背景については、先行研究を基にまとめた。映画については、帝国戦争博物館が所有している六本のフィルムを使用した。題名は、『Jack and Jill』、『Old Father William』、『Stand by the Men who have stood by You』、『Simple Simon』、『The Story of the Camel and the Straw』、『There was a Little Man and He had a Little Gun』(全て Kinsella & Morgan Film Company、いずれも1917年～1918年製作)である。

【研究の結論】

戦争目的国家委員会の目的は、戦争に意味を持たせ、戦争を継続し、勝利に導くための総意を得ることであった。六作品に共通する以下の要素がプロパガンダとしての目的を可能にしたと思われる。

- 1) いずれの作品も、手書きアニメーションとライトニング・スケッチ、あるいは実写(記録映像)を混合している。これによって、戦時貯蓄証書の必要性だけでなく、その購入方法や目的を、子どもにもわかりやすく説明することができた。
- 2) ライトニング・スケッチでは、画家が描く線をカメラが追う。つまり観客とカメラ、連なる線の視線の一致によって、二つの効果があると考えられる。一つは、線の連続性が物語の連続性(continuity)と同化していることである。もう一つは線の動きを共有するプロセスの中で、観客は何か描かれるかという結果を予測する。結果は、観客の期待を裏切らない。ライトニング・スケッチの使用によって、認知的な理解を容易にしたのではないか。
- 3) イギリスとドイツは、ジョン・ブルとカイザーの図像によって表象されているが、いずれも新聞や映画で多用され、意味づけが行われていた。それぞれの身体や衣装の一部(たとえば髭、帽子など)であっても、どちらの国を表しているのか理解ができるため、短い上映時間に関わらず、プロパガンダとしての役割を果たした。
- 4) 童謡、あるいは詩が多用されていることも特徴の一つである。子どもの頃から口ずさみ、音とともに身体に浸透している身近なイメージを用いることで、メッセージが効果的に浸透したのではないか。

(よしむら いづみ/名古屋文化短期大学)

息子／監督としての記憶 —木下恵介のホームムービーを 分析する

久保 豊

2016年7月、報告者は静岡県浜松市の木下恵介記念館にてデジタル化された小型映画映像『我が家の記録』（約36分、形態：DVD）を見つけた。木下が8ミリフィルムで撮影したホームムービーの一部に関しては、撮影機材の入手背景への言及はこれまでであったが（長部日出雄『新編 天才監督木下恵介』論創社、2013年）、映像全体の内容については研究が進んでいない。そこで本発表は、1930年代から1940年代までのキャリア初期において、木下にとって小型映画撮影がどのような意味を有し、またなぜ1950年代以降の映像が欠如しているのかについて考察することを目的とした。

まず本発表では『我が家の記録』を以下のように分類し、それぞれの概略を示した。①「昭和11年8月 家族スケッチ」、②「昭和11年9月 気多の山」、③「昭和12年4月18日 法多山」、④「昭和13年 正月」、⑤「昭和13年1月5日 春近し」、⑥「昭和13年8月 撮影所スナップ」、⑦「昭和13年12月1日 箱根」、⑧「昭和17年 浜松の浩之」、⑨「昭和17年 豊色子と保子」、⑩「昭和23年秋 『破戒』スナップ」、⑪「昭和23年秋 『破戒』記念」、⑫「昭和23年夏」、⑬「昭和24年春」。両親や弟妹など家族を主な被写体としハレの日を撮影機会とするホームムービーの典型に沿ったもの（①～⑤）から、松竹大船撮影所の人々や自作の出演者との交流を捉えたもの（⑥～⑬）までが含まれていることが判った。

キャリア初期の木下にとって、小型映画撮影は血族以外のコミュニティ（松竹大船撮影所）における木下の立ち位置や人々との距離感を可視化する機能を持っていたと考えられる。特に⑬「昭和24年春」には、『お嬢さん乾杯』（1949年）撮影時に佐野周二や原節子に演技指導する様子や原と談笑する様子が捉えられており、木下組の撮影形態の一端を示す貴重な映像資料として利活用されることが期待される点を強調した。

つづいて本発表の後半では、1950年以降、木下の小型映画が存在しない違和感について、養子をめぐり木下が雑誌（『近代映画』『文芸春秋』）に寄せた発言を参照しつつ検証した。木下は1940年代半ばから養子を迎えており、『少年期』（1951年）などの自作にも出演させた。1949年春撮影のホームムービーにも養子らしき姿を確認できるのだが、本発表は最終的に決裂を迎えた養子との不安な関係こそが1950年以降のホームムービー不在の直接的な要因となった可能性を指摘した。養子を迎えて以降、理想的な父としての素質の欠如を血族から批判された木下にとって、ホームムービーとは父となるプロセスを視覚的に証明するためのメディアムであったと同時に、父となることを拒絶された木下の苦悩を暗示するものであったのではないかと考えた。最後に、映画監督・木下をクエアにアプローチする手段として、ホームムービーの存在／不在の意義を継続して考えていく必要性を提示した。

（くぼ ゆたか／早稲田大学坪内博士記念演劇博物館）

敗戦後日本の象徴天皇制と法人資本主義における「サラリーマン映画」の出發——ローラ・マルヴィーのフェミニスト映画理論および精神分析理論による『三等重役』（1952年）の分析を中心に——

角尾 宣信

本研究は当初、「敗戦後日本の経済体制と天皇制の風刺としての「社長シリーズ」——『三等重役』（1952年）と『社長太平記』（1959年）を中心に」というタイトルのもとに進められたが、分析対象となる作品について、それを風刺として捉える以前に、そのイデオロギイ的機能を把握する必要が生じたため、上記のタイトルへ変更され、発表された。そのため、現時点での本研究の目的は、敗戦後の象徴天皇制への変容が、経済体制の変容とどのように関連していたのか、そのイデオロギイ的機能を当時の大衆的な映画作品から分析するものである。

本研究の内容は、社会学およびジェンダー学における敗戦後の労働エートスに関する研究が、経済史研究の成果である法人資本主義の観点を見落としてきたこと、また他方、経済史研究においては、法人資本主義と社会やジェンダーにおけるポリティクスとの連関が考察されてこなかったこと、さらにこれら諸研究領域において、経済体制と象徴天皇制との連関が解明されてこなかったことに鑑み、法人資本主義形成期にあって大衆的人気を誇った『三等重役』（東宝、春原政久、1952年）を取り上げ、特に写真や恐妻のモチーフに注目し、本作が新たな法人資本主義およびそれに付随する会社本位主義の労働エートスへと大衆をどのように馴致したのか、その心的プロセスについて考察したものである。

分析手法としては、これまでの社会学およびジェンダー学における先行研究の成果、また経済史研究における法人資本主義の分析を参照するとともに、法人資本主義および対象とする映画作品が、ともに家父長主義的なイデオロギイを核として構成されているため、フロイトによる精神分析、およびそれを映画分析に応用したローラ・マルヴィーのフェミニスト映画理論を用いた。

分析結果として、以下三点が挙げられる。まず、法人資本主義の観点から「社長」が会社の一種の象徴として機能する、日本特有の状況が明らかとなり、この社会全体で進行した社長の再構成に寄与したのが、源治鶏太による原作小説『三等重役』とその映画化およびシリーズ化、そして後続の社長シリーズであると把握できるようになった。次に、小説以上に映画化作品は、社長の象徴性を担保するものとして、前社長からのまなごしを構造的に明示している。そして、このような社長の象徴性維持の戦略は、巡幸など象徴天皇制形成期におけるまなごしの戦略と相同であることが明らかとなった。最後に、現社長の浮気とその失敗のモチーフは、まなごされる者としての現社長の受動性と連関し、「隠蔽された家父長主義」とも言える特殊なシステムを生み出していることが明らかとなった。このシステムを通じて、戦時中までの天皇制絶対主義および財閥家族を中心とする経済体制に馴致していた元・兵士たちは、象徴天皇制下の社員として会社本位主義の忠誠を身につけていくことになったのである。

（つのおよしのぶ／東京大学大学院 総合文化研究科 超域文化科学専攻 表象文化論 博士課程）

「ニュー・メディア」を騙るTVドラマ／映画——2つの『マーティ』(1953/1955)をめぐって

飯岡 詩朗

本発表は「テレビ・ドラマの黄金期」とも称される時代を代表するテレビドラマ『マーティ』(1953)とその映画化作品(1955)を、当時の歴史のコンテクストをふまえ、テレビという「ニュー・メディア」と「芸術」の交錯としてとらえ直すことを目的とした。

発表では、まず『マーティ』の第一の「作家」とされる脚本家パディ・チェイェフスキーが1955年出版の自身のテレビドラマ脚本集に著したテレビ＝ニューメディア論を概観したうえで、その議論の起源に、『ニューヨークヘラルド・トリビューン』紙のジョン・クロスビーが1953年に著したテレビ時評があることを指摘した。

その上で、両者のテキストにあらわれた画面サイズとミザンセンにおける奥行き(また、それとしばしば連結される人間関係の深層)に関わるフレーズに着目し、それらを1953年にハリウッドで導入され一般化した映画におけるシネマスコープへの対抗として読みとることの重要性を確認した。

さらには、両者の議論がどのように実践／実作に結びついているのか(あるいは、いないのか)を、2つの『マーティ』の具体的なシーンの画面を見ながら検討した。特に、彼らがテレビドラマに見出そうとした特性／可能性が映画化でどのように失われたのかを比較、テレビドラマ『マーティ』と映画『マーティ』におけるミザンセンの比較分析をとおしてあきらかにした。

また、映画『マーティ』が、テレビドラマの映画化作品でありながら、「アート・フィルム」として配給・受容されていた公開当時のコンテクストを、同時代のアメリカおよびフランスの映画評をとおして把握した上で、1964年に出版されたマーシャル・マクルーハンの『メディア理解』における映画『マーティ』の「クール」な「芸術性」への(奇妙な)高評価についても、ミザンセン分析をとおして(再)歴史化した。

上述のミザンセンの分析についてのみいくらか詳しく述べておく。

クロスビー、チェイェフスキーともに、テレビドラマの特性／可能性を「奥行き」や「深さ」に見出していた。ここでは「奥行き」や「深さ」とは具体的な空間の深さを指すと同時に、抽象的に人間関係の「深層」をも指す、都合の良い概念として用いられているのだが、本発表では、テレビドラマ『マーティ』において、主人公マーティがヒロインのクララを遠くから見つめる空間の「深さ」が際立つダンスホールのシーンと、冒頭でのマーティと友人アンジーが週末の夜の過ごし方をめぐって会話する空間の「浅さ」が際立つバーのシーンのミザンセンを、映画『マーティ』の同場面と比較し、後者が前者が予算的乏しさと画面の小ささゆえ有していた「芸術」としての特性／可能性を捨て、安易に古典的ハリウッド映画の基盤となる本当らしさ(verisimilitude)に従属させていることをあきらかにした。

(いいおかしろう/信州大学学術研究院人文科学系)

現代映像メディアにおける「ノスタルジー」の特異性について——ドゥルーズの反復哲学の今日的妥当性をめぐって

織田 理史

研究の動機としては、本大会のテーマに掲げられた「ポストノスタルジー」、および「ノスタルジー」の定義が、大会概要においては曖昧に思われたことから、ドゥルーズの概念装置を用いることで「映像記録メディアにおけるノスタルジー」を明晰判明に定義し直そうと考えたことにある。そしてその目的は、上記の手段を基に「映像記録メディアにおけるドゥルーズ哲学の今日的妥当性」の問題にまで射程を延ばす。研究の方法としては、ドゥルーズの著「差異と反復」の時間論について、改めて原文を読み直すことによって再考し、加えて今林直樹の「ノスタルジーという概念をめぐって」を主に参照しつつ両者を技術的な操作によって接合することで、大会概要のノスタルジーの定義の持つ曖昧さを払拭しようと試みた。従って、得られた結論・結果は二つが挙げられる。第一に、「現代映像メディアにおけるノスタルジー」の明晰判明な定義に成功したこと。第二に、この定義に基づいて、ドゥルーズの映像メディアにおける今日的妥当性を検討し、結果それが否定されたこと。前者において「現代映像メディアにおけるノスタルジー」の定義とは、「未来の絶対的存在及びそれへの無関心を条件とした、現在への過去の置き換え」とされた。また後者において困難であったのは、まず今日ますます多様化の一方を辿る「映像メディア」を定義することである。そしてその暫定的な形式的定義において、困難の源となったのは、上記の定義が存在論的な事柄であるがゆえに、本文から直接引用すれば「例えばビデオカメラでの運動会の撮影がその反例となるか例化となるかに関して、当のビデオカメラでの撮影は、もっと言えばあらゆる具体的な映像メディア記録方法は無関心であるか、あるいはより適切には、現段階では何の基準も持たないのである」からであった。そこで本発表の二番目の結論の前提として、「あくまで存在論的レベルに留まり、『未来の絶対的存在及びそれへの無関心を条件とした、現在への過去の置き換え』を『ドゥルーズ部分』と『大会概要部分』に再分析して、そのうちドゥルーズ部分、すなわち『未来の絶対的存在及びそれへの無関心という条件』を含まないある映像記録を構成できるか、という問い」に替えてみることに提案された。それを踏まえ、「『未来の絶対的存在及びそれへの無関心という条件』を含まないある映像記録は、構成可能」であることが示され、そして「『未来の絶対的存在及びそれへの無関心という条件』がまさにドゥルーズの信仰に由来するからこそ、ドゥルーズの反復哲学の映像記録メディアに対する今日的妥当性は否定されることが最終的に結論された。

(おだ まさふみ/アトリエ第Q 藝術)

デザイン基礎教育における静止画および動画の複合的表現による授業実践の試み

坂本 憲信

・研究の目的・動機

今日の一般社会における情報発信の手法は、テクノロジーの急速な発展に伴い多様化しており、その情報内容にあたるコンテンツの共通データ化によって、静止画および動画を横断的に活用して複合的かつ多角的な情報発信する手法が一般的になっている。

このことから、静止画および動画の別なくこれらを横断的に活用して、思い描くイメージを具現化し効果的にコミュニケーションを展開することのできる能力を身につけることが重要であり、また、美術大学でデザインを学ぶ学生がこのような能力を習得するためのデザイン教育が不可欠であると考えている。

しかし、発表者の勤務する秋田公立美術大学の基礎課程における実際の授業運用においては、受講生の理解度向上や学習負担軽減等の理由からデスクトップパブリッシング、すなわち静止画作成を基盤とする学習内容から取り組み、その後動画表現の学習に進むという段階的な学習プロセスに基づき行われてきた。

このような分断的な教育手法は、静止画および動画の横断的活用による表現展開のための能力育成の上で支障になることを懸念している。また、一部の学生においては、その後の作品制作等の表現手法について狭小的に認識する場合も見られることから、その解決が急務であると考えている。

・研究の内容および方法

このような問題点を解決するためには、デザイン教育の基礎段階で静止画および動画を横断的に活用し表現する実践内容を導入することが学習効果が高いと考え、発表者が担当するデザイン専門基礎科目に静止画および動画の複合的表現を用いた学習内容を導入し実践した(注)。特に動画表現においては、プレゼンテーションソフトを用いて少数の画面素材を用いてループ動画を作成し、また、受講生各自が最終的に全授業成果をプレゼンテーション画面としてまとめることとした。

実践内容を検討するにあたり、受講生の各種ソフトの操作習得に伴う負担の軽減に留意した。また、動画表現について、課題成果のみに限らずプレゼンテーション画面においても、トランジション効果等を有効に活用することを促した。

・研究の結論、結果判明したこと

受講生は学習内容を概ね支障なく推移することができた。また、受講生に対するアンケートや聞き取り調査の結果からも、ほとんどの受講生が抵抗や混乱なく積極的に取り組んだことがわかった。授業成果からは、課題作品に限らず、プレゼンテーション画面作成に用いたトランジション効果についても動画表現の要素である認識を深めることができた。

このことから、制作意図の説明をテキスト表記のみに頼らず動画効果を利用して表現するなど、静止画および動画の複合的表現の成果として確認することができた。

(注)

本授業「コンピュータデザイン演習」は1年後期選択科目にあたり、平成30年度受講者数は51名であった。これを3クラスに編成し、発表者を含む教員3名が担当した。

(さかもとのりのぶ/秋田公立美術大学)

『ロード・オブ・ザ・リング』における人種差別とポストコロニアルリズム

河 慧柱

J.R.R. トールキンの『指輪物語』は、世界支配を可能にする闇の魔力を秘めた指輪をめぐる、善と悪が壮大な戦いを繰り広げる長編の冒険譚である。これを映画化した『ロード・オブ・ザ・リング』も老若男女を問わず、広く鑑賞され、指折りのハイ・ファンタジー作品になった。

本発表では、『指輪物語』と『ロード・オブ・ザ・リング』に登場する多種多様な人種(種族)がどのように描かれ、どのような関係を形成しているのかを明らかにした。ポストコロニアル理論、オリエンタリズムを中心に、トールキンが創造した世界と其中で生きている多様な人種(エルフ、ホビットなど)の外見、習性、生活様式などを分析した結果、『ロード・オブ・ザ・リング』での人種差別については以下のような特徴が見られる。

第一に、エルフは人間と似ているが、人間ではない人種である。エルフは、人間よりも身体的特徴と精神的能力が優れている。これらの優秀性はエルフにとって、人間に対する差別意識を起こす。その代表的な例がエルフと人間の結婚を否定的に認識し、反対していることである。

第二に、人間はだいたい現実の人間と同じ生物に描写される。エディンとヌーメノール人など「中つ国」にはそれぞれ異なる文化を持っている民族がいるが、彼らが住んでいる地理的位置と肌色に基づいて、善人と悪人に区分される。善人はほとんどが白人であり、悪人は有色人種である。これらの設定をみると西欧の優越意識と植民地支配を正当化する帝国主義の意識が敷かれたことを把握することができる。

第三に、オークは人間の姿をし、大きさは人間とほぼ同じで、四肢が長く、鋭い牙を持った醜く汚らしい存在として描かれている。オークは常に、モルゴス、サウロン、サルマンのような悪に仕える兵士として使われる。これらのオークを「典型的な黄色人種」として認識されるようにすることで、人種差別の是非に陥る。

第四に、ホビットは、『指輪物語』の主人公ビルボ・バギンズとフロド・バギンズらが属する人種である。ホビットの習性や生活様式を見てみると、イギリスの肯定的な面を象徴的に表現したように見えるが、作品の中でのゴラムとの関係を通じて、英国的、社会階級主義がよく現われ、非難を受けることもある。

前述したように、たとえトールキンが人種差別主義を批判したとしても『シルマリルの物語』と『指輪物語』では、西洋以外の地域、すなわち、アフリカをはじめとする東洋と中南米などの打者(the other)に規定する二分法の考え方を含まれている。結局、トールキンがアフリカ人やアジア人などを貶める悪意は全くなかったとしても、彼も西洋人としての偏見や時代や環境の影響から完全に自由ではなかったと見るのが適切な評価である。

今後は、ファンタジーにおいての人種差別の定義や構成概念、先行研究の問題点を整理、そして、原作(小説)と映画の人種差別の問題を比較分析し、相違点を解明する予定である。

(はへじゅ/日本大学大学院芸術学研究科博士後期課程芸術専攻)

写し絵の成立過程に関する検証と考察

草原 真知子

映画がもはや「フィルム」ではなく多様な映像体験が身近にある現在、スクリーンプラクティスの視点から捉えれば数世紀にわたる主要な映像メディアであったマジック・ランタン(幻燈)の重要性は明白であり、さらにメディア考古学の視点から見たとき外来メディア技術が既存文化と出会うことで生まれた日本の写し絵・錦影絵は非常に興味深い事例である。

写し絵・錦影絵の成立過程については小林源次郎による膨大かつ綿密な調査研究に加え、山本慶一、タイモン・スクリーチ、岩本憲らによる先行研究がある。2005 - 2006年には米朝事務所が発起人となって筆者も含めたチームが各地の写し絵・錦影絵資料の調査を行った。一方、近年のデジタルアーカイブの充実により江戸・明治期の多くの文献や画像が検索・閲覧可能になっている。本研究では既存研究と現存資料の比較検証を通じて問題点を整理し、それらが参照した文献と関連資料をアーカイブで「直接」読み直して詳細に検討し資料化した(発表時に配布)。さらに能、歌舞伎、文楽、落語、手品など関連分野についても極力当時の資料に当たって調べた。

今までの研究から写し絵・錦影絵の成立過程はおおよそ以下に要約される。

- (1) 18世紀後半にオランダから幻燈が渡来。「天狗通」(1779, 大阪)等の書物で紹介され、18世紀末には「影絵目鏡」等の名称で眼鏡店が販売。蘭学者らは光学装置として記述
- (2) 「長崎」「阿蘭陀」「影絵」等の名を冠した演芸として関西圏を中心に人気を集め江戸では「エキマン鏡」等の名で興行
- (3) 1801年に上野でこれを見た上絵師・亀屋熊吉が2年間の工夫ののち1803年より「都楽」の名で「写し絵」を演じて人気を博す
- (4) 都楽の手法による写し絵が関西に環流して錦影絵と呼ばれる。

「写し絵」という名称で括られる幻燈を用いた演芸を都楽が始めたことは江戸・明治期の文献に記されている。しかし写し絵とそれ以前の幻燈実践との違いは当時の記述や現在に伝わる種板等の資料から推測するしかなく、写し絵は都楽以前から存在したという論もある(「写し絵・車人形・説教節」、八王子市郷土資料館、2007;「新発見の江戸期の木製幻燈に関する考察 - 「写し絵・錦影絵」との比較を中心に」、松本夏樹、2012)。

問題は都楽の「発明」は何なのか、すなわち「阿蘭陀(長崎)影絵」と「写し絵」との違いは何かというきわめて基本的な疑問、換言すれば「写し絵」の定義である。本研究では「写し絵」の主眼は映像による「物語」の実現とそのための工夫にあり、それは当時の他の演芸と密接に関連していたことを示した。一方「エキマン鏡」に関するスクリーチの説は多くの研究者に引用されてきたが誤りであるなど既存研究の問題点も発見し、研究において原典に依ることの重要性を確認した。

(くさはら まちこ/早稲田大学)

小川プロダクション『どっこい！人間節 寿・自由労働者の街』の上映運動について

田中 晋平

本発表では、小川プロダクションによる映画『どっこい！人間節 寿・自由労働者の街』(1975年)の上映運動が各地域でどのような展開をみせたかを探った。小川紳介の率いた小川プロダクションは、60年代末から成田空港建設反対闘争の現場となった三里塚を撮影続けたが、その次に映画の現場に選んだ空間が東京の山谷、大阪の釜ヶ崎と並ぶ日本三大寄せ場と呼ばれた横浜・寿町だった。当時の寿町には、わずか300メートル四方に100軒近くの簡易宿泊所(通称ドヤ)が並ぶなか、およそ5000人の日雇い労働者が暮らしていた。小川プロのスタッフは、74年5月から75年2月までドヤに住み込み、住人たちに「自分史」を語ってもらうインタビューに加え、失業者たちが無事に冬を越すため寝る場所や炊き出しを行う「越冬」の様態を撮影していった。発表ではその『どっこい！人間節』の上映活動について、当時小川プロが発行した『小川プロニュース』などの資料と関係者へのインタビューに基づき検討した。

かつての小川プロの映画を支えた学生運動が退潮していった70年代中盤、設立後間もない寿日雇労働者組合の協力も得て、首都圏から地方まで観客の動員に成功した『どっこい！人間節』は、多くのカンパや野宿者の支援にまで繋がった。その自主上映では、映画が観客に寿町の現状を伝えるだけでなく、前作『三里塚・辺田部落』(1973年)の試みを引き継ぎ、祝祭的な上映空間が構築された。さらに会場で応援に駆けつけた寿町の住人たちとともに映画を観た人々から、登場する人物たちの「人間らしい手触り」を感じたことへの反応が寄せられた点、当時のアンケートなどに記されている。ただし、こうした自主上映のあり方を通じて、いわば「運動のメディア」としての役割を映画が各地域で果たしたと言える一方、その公開時の受容では注目されなかった、本作に登場する寿町の住人の語りや唄による「作話機能」、フィクションの力を、『どっこい！人間節』が記録しているのではないかとする新たな論点を提示した。

以上を踏まえ、発表者としては、70年代中盤以降の小川プロを含め、映画上映と政治・社会運動との関係がどのような変化を遂げていったか、さらに個別の作品や制作集団、上映グループの活動に注目して調査を進めていきたい。その場合も公開時の上映の在り方を含む受容と個別の映画の可能性を区分し、注意深く検討する必要があるだろう。

付記:

本発表は、川崎市市民ミュージアムと発表者が進める「小川プロダクション関連ノンフィルム資料共同研究」、およびJSPS科研費(17K13374)による研究成果の一部である。調査の過程で渡邊孝明氏にインタビューにご協力いただいた。記して感謝いたします。

(たなか しんべい/神戸映画保存ネットワーク客員研究員)

和製英語「MA」という言葉の成立過程

百束 朋浩

1. はじめに

ビデオ(テープ)による最終的な音仕上げ作業を現在の日本では多くの場合「MA」という言葉で呼ぶ。同様の作業を欧米圏では Video Sweetening や Audio Sweetening または Audio post production と呼び、「MA」という語は和製英語である。

「MA」という用語は1966年にNHKで開発された「テレビ音声自動編集機」のシステム「MAVTR」が元になっているが、その普及の経緯と実際の運用実績には不明な点も多い。MAVTRが運用されたと確認できるのは約10年間、機構上の問題でダイビングを3回繰り返すことが必要で、導入時から利便性とは別に音声劣化の問題があり、映像機器の変遷に一時期登場したシステムであった。

2. マルチトラックオーディオ (Multi Track Audio)

日本では1978年10月に音声多重放送が開始されるまで放送における音声処理は、MAVTRを中心に行われてきた。MAVTRは、オーディオ4ch、オーディオAUXが1ch、CUEが3ch、ビデオが1ch、コントロールトラック1chの計10トラックを持ち、2インチ幅のテープを使用したオーディオダビング処理のVTRであった。これらは日本のオリジナルのシステムで、SMPTEタイムコードが策定され、マルチトラック・レコーダ(MTR)が完全に同期されるシステムが開発されるまで活躍した。複数の音声チャンネルを同時に扱うことから「Multi Audio-VTR」の意味で「MAVTR」であり、従来のドラマやドキュメンタリー等(少なくとも1977年前後までは)のジャンルでは音声トラックが不足しなかった。

しかし、テープの物理的な特性から音質には問題がたびたび発生し、音楽番組などでは敬遠された。また、音声多重放送が始まると、トラック数も不足した。

3. テープロックシステム

テープロックシステムが考案され、MA-VTRのシステムリンクが提案されたが、実用化はされなかった。SMPTEタイムコードが策定される前にもAPIのマグリンクのような独特なコードを使用するものもあった。従来、欧米では「MAVTR」ではなく、「MATR」(マルチオーディオ録音機)が利用され、テープロックシステムによって「MAVTR」と同様の運用が可能になった。日本ではテープロックシステムとして最も信用されていたのはSTUDERのTLS-2000で、MA-VTRと同様の操作が行えたため、徐々にSTUDERに置き換えられた。1970年代を通してMA-VTRという表記はたびたび登場するが、MAという言葉は登場しない。

4. まとめ

1970年代後半になるとDAW(Digital Audio Workstation)が開発され、汎用コンピュータをベースとしもので、専用のコンソールがなく操作が煩雑で動作も不安定だったためポストプロダクションでは普及しなかった。1985年頃ようやくDAW専用のOSとコンソールが発表されて、急速にポストプロダクションのMAシステムとして採用されていった。

日本での音声処理は、MA-VTRから、テープロックシステムの開発にともなってMATRが利用され、1990年に入る頃にはDAWへと主流になる。変遷を辿ると、「MAVTR」と「MATR」とは別のシステムであることは当時では常識的な認識だったが表記だけに限ると同じに見えたため、「MA」という略語だけが残っていったと考えられる。

(ひゃくそくともひろ/東京工芸大学)

デイヴィッド・ボードウェル『フィクション映画の語り』における先行映画理論への批判と能動的な観客像の意義

住本 賢一

本発表では、アメリカの映画研究者・理論家デイヴィッド・ボードウェルの著者の1つである『フィクション映画の語り』(1985)を扱った。全3部構成をとる『フィクション映画の語り』において、ボードウェルはまず先行の映画理論における受動的な観客像を批判する(第1部)。そして、先行理論のオルタナティブとして認知科学などを援用した観客と語りの理論を構築することで能動的な観客像を提示し(第2部)、さらに、その理論を適用して「古典的語り」を中心とする様々な映画の語りの「モード」を記述する(第3部)。従来の研究では、ボードウェルの映画史観は70年代の「政治的モダニズム」を踏襲する部分が大きいとされ、また、そこでの観客像の転換の内実や意義についても十分には明らかにされてこなかった。本発表では、それらを明らかにするために、以下の具体的な読解を行った。

まず、ボードウェルが既存の映画理論について問題視しているのは、それらの先行理論が「物語世界はカメラから独立して存在する」という前提に依拠する観客像を提示しており、それが観客を受動的な存在とみなす立場につながっている点である。

次に、ボードウェルは構築主義学派心理学を援用することで理論的なレベルでの能動的な観客像の確立を目指す。ボードウェルにとって観客とは、物語理解についての一定の「図式 schema」を携えて映画鑑賞に臨み、映画の語りのなかで提示される情報をその図式をもとに自ら処理していくという意味で能動的な存在である。しかし、そこで提示される観客の能動性は、第1部での受動的な観客像批判の論点とは十分に噛み合っていない。

最後にボードウェルは、いくつかの映画の語りの「モード」について記述するなかで、それぞれにおけるより具体的な観客のあり方について分析する。その中でボードウェルは、「古典的語り」においても映画の技法が決して完全には透明にならないことを強調する。また、小津やプレッソンの映画を特徴づける「パラメーター的な語り」が、技法的选择肢を極端に限定することによって技法を前景化し、ともすれば物語の展開にばかり気を取られがちな観客に対して技法に注意を促す教育的な効果を持っていると評価する。

本発表の結論は、ボードウェルの先行理論批判に対応する能動的な観客像は第2部の理論構築のなかにあるのではなく、むしろ第3部の語りのモード分析のなかにこそあるというものである。『フィクション映画の語り』の核心は、様々なモードや映画技法についての図式を読者に与えることで、「どのような映画に対しても、そこで行われる物語世界の構築を無批判に受け入れるのではなく、そこで機能している様々な演出や技法を読み取ることのできる観客を生み出す」という教育的効果にこそある。

¹ Jane Gaines (ed.), *Classical Hollywood Narrative*, 1992 所収の諸論文 (Rick Altman, "Dickens, Griffith, and Film Theory Today", Norman Holland, "Film Response from Eye to I: The Kuleshov Experiment", Bill Nichols, "Form Wars: The Political Unconscious of Formalist Theory") 及び Mirium Hansen, "The Mass Production of the Sense: Classical Cinema as Vernacular Modernism", 1999

(すみもと けんいち/東京大学)

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・作品発表 [2019年6月2日/山形大学]

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・作品発表 [2019年6月2日/山形大学]

景観情報の空間的表現に関する研究

山本 努武

・はじめに

本研究発表は2018年に発表したメディア・アート作品「景観の解像度」を制作するに至った研究背景と目的を述べ、作品の独創性やそれを通して示される研究の有用性について解説するものである。

・研究背景と目的

現在、景観を主題とした視覚表現は、仮想現実技術やデジタル全景情報をはじめとする情報技術の進歩と普及によって大きな変革期を迎えておりわれわれに新たな視覚体験をもたらしている。そして、仮想空間から発せられる現実感が、現実空間のそれを凌駕する事態が既に起こっている。この事態を視覚芸術における空間表現として同時代的なメディア環境を通して表現することが本研究の主たる目的である。絵画をはじめとした平面的な視覚表現が長い歴史の中で熟成してきた空間的な表現手法は、仮想現実表現をはじめとした現代のデジタル技術を用いた視覚表現に継承されているのだろうか。また継承されているとするのであればどのような芸術的文脈において位置付けることが可能なのであろうか。研究の手がかりとして、壁画や絵画、カメラオブスクラ、ビデオカメラ、デジタルの誕生といった視覚技術の変革を顧み、視覚表現において題材とされてきた景観の変化をとらえ、今日あらわされるべき景観表現について考察した。

・作品の独創性と有用性

「景観の解像度」は、iPadで表示された映像上の空間とそれを閲覧する現実空間の2つの空間を関連のあるものとして知覚させ、それらを同時に読み込みながら、作品があらわす空間性を鑑賞者の表象上に提示する作品構造となっている。視覚情報として受け取る映像のオリジナル性と、現実空間に示された代替性の関係が、徐々に反転した現実感として知覚されるのである。つまり、鑑賞者自身が移動し、空間を読み込み、空間を表象・定位することによって得た空間性が、映像的リアリズムを凌駕するのである。このような纏れた空間性は、鑑賞者に対して行った記入式アンケート等を通して明確にあらわされた。



(やまもとつとむ/名古屋芸芸大学 メディア造形学部)

「えこのドライブ」- 地域及び地域企業との協働による環境問題啓発映像作品 -

栗原 康行

・発表概要

名古屋市内において地域及び地域企業との連携で環境問題を啓発する楽しい映像作品を研究室の学生達と制作した。地域企業であるトヨペット様の協力で名車トヨタ2000GTやスポーツ800、Miraiなどが走り回るコメディを制作、完成作品は市内の環境啓蒙施設エコパル名古屋にて小・中学生向けに定期的に上映活用されている。それらの制作の様子を上映と解説。

「作品の背景」

現代のクルマが如何に環境に配慮して設計/製造されているのかを楽しく解説するミニドラマ。トヨペット名古屋の協力で歴史的名車「トヨタ2000GT」「トヨタスポーツ800」「MIRAI」が登場し、走行する風景を収録。完成作品は環境デーなごや、エコパルにて上映。環境問題を子どもたちに楽しく理解してもらうことをテーマとするコメディタッチの物語とした。

「作品の上映利用」

下記の名古屋市役所主催のイベントで招待上映された。

開催日：2018年9月15日（土）

開催場所：環境デーなごや 久屋大通り公園 エコパル

活動形式：ワークショップ/上映会

参加人数：(100人)

作品URL (名古屋市公式サイト)

<https://www.youtube.com/watch?v=rmKRdTNU2Tg>

「制作のポイントなど」

劇用車は高価な車なのでその扱いに気を使った。車両は移動の際に走らせずにトレーラーで移動させた。また、劇中車の運転にはプロのラリードライバーをお願いして撮影した。登場人物の運転場面は背景にブルーバックを張って合成映像で撮影した。



(くりはら やすゆき/名古屋市立大学 芸術工学研究科)

日本映像学会第45回大会・作品発表 [2019年6月2日/山形大学]

Image Arts and Sciences 186 (2019)

日本映像学会第45回大会・作品発表 [2019年6月2日/山形大学]

2016・2020年東京五輪を歩く —変貌する街並みと魂の叫び

柴岡 信一郎

本作品は2016・2020年東京五輪の写真撮影記録であり、本大会のテーマ「ポスト・ノスタルジー」に沿って構成されます。

2020年東京五輪の競技会場や選手村、放送センター予定地が密集する東京臨海地区は、現在急ピッチで建物や交通インフラの整備が進行。林立したクレーンや仮設フェンス、積み上げられた土砂、資材置き場は工事の進行に伴って生き物のようにその姿が日々変化します。これらの現地を訪ね歩くと、開催招致に失敗し幻に終わった「2016年東京五輪」から派生する連続性が垣間見られます。

筆者は元々、2007年頃から来るべき2016年東京五輪に向けて変貌していくであろう東京の街並みを写真撮影してきました。当時、国内の五輪招致の機運、人々の関心は高くありませんでした。実際に2016年東京五輪は2009年の国際オリンピック委員会総会の投票で落選し招致に失敗。そうした状況で、たとえ2016年東京五輪が開催招致に失敗したとしても、2016年東京五輪の足跡を残すことはその後のスポーツ行政、都市開発、都史の面から何かしらの知見が見出せると考え、写真撮影で各地に足を運びました。写真撮影の対象は五輪招致の機運を高めるPRイベントやプレ競技大会、行政の動向など多岐に渡りますが、その中でも競技会場予定地はそのスケールが別格です。

2016年東京五輪のメインスタジアム予定地は2020年東京五輪では選手村となり、選手村予定地は体操競技場やBMX会場となります。これらを定点観測で写真撮影して俯瞰して眺めると、2020年東京五輪に向けたムーブメントの中で人々の忘却の淵にある2016年東京五輪の魂の叫びが聞こえます。それは2016年東京五輪があったからこそ、それが土台となって2020年東京五輪が存在するのだという叫びです。

世界に冠たる商業エリア・銀座から徒歩圏内に立地しつつ、2020年東京五輪を契機として一新される東京臨海地区がどのように大きく変貌するのか、2016年東京五輪の魂の叫びを踏まえて記録、写真撮影を続けます。



(しばおか しんいちろう/学校法人タイケン学園)

『FN-02』

小林 和彦

はじめに

本作は、ここ数年継続して研究を行っている、ゲームエンジンを用いて音と映像を組み合わせた表現による3DCGアニメーションである。これまでの研究と制作から、映像を主体とした楽曲のリアルタイム生成を実現する手法として、空間に発音する粒子を配置することが最適であると筆者は考えた。そこで、本作では粒子の制御の改善と、音の配置の最適化などによって、映像と楽曲のクオリティを向上させることを目標とする。

作品のサイズは幅1,920画素、高さ1,080画素、60fps、コーデックはH.264、40Mbps、作品時間は3分である。ソフトウェアは、楽器音の作成にLogic、プログラミングと映像制作にUnreal Engineを使用した。

粒子の制御

前回大会の発表作品「Flow Note」(以下、前作と略)では、特定位置で浮遊する粒子にカメラが接触すると発音し、その際に周囲へと拡散していく粒子に表示を切り替えることで発音を可視化していた。しかし、この方法では表示切り替えのタイミングで粒子の動きが途切れ、不自然になってしまう。

こうした問題を解決するため、本作では発音時に粒子の色や動きを制御する値を変更して、同一の粒子が浮遊から拡散へと自然に移行するようにしている。多数の楽器音によって楽曲を生成していく本作では、発音時の粒子の動きは映像の大部分を占める要素のため、本項での変更によって作品全体のクオリティを向上できる。

音の配置

前作では、音の高さや音を配置する時間の間隔をランダムに設定していた。この方法では楽曲をリアルタイムに変化させることができるものの、音同士の高さのつながりや時間の間隔に不自然な箇所が発生する。そこで、本作では発音時間の短い楽器は、複数の音をまとめたグループにして、音の高さのつながりや時間の間隔が自然になるような構成としている。一方で、あらかじめ構成した音のグループを演奏するだけでは楽曲としての変化が無くなるので、カメラ位置を操作することで演奏するグループの種類をリアルタイムに変化させている。また、発音時間の長い楽器は、音同士の時間の間隔が多少開いても音が自然につながるため、ランダムに配置することで、リアルタイムに楽曲を変化させている。このように、本作では発音時間の長さに応じてランダム性を使い分け、リアルタイムに楽曲を生成しつつ、楽曲としてのクオリティも向上させている。

おわりに

研究当初は、ゲームエンジンによるリアルタイム要素を活用するために、ランダムに楽曲を生成することに重点を置いていた。一方で本作では、メロディやリズムとしての形式をある程度整えてから、ランダム性やリアルタイム操作を組み込む方針に変更した。

これは、「映像を主体として楽曲を生成する」というコンセプトにおいて、リアルタイム要素と楽曲のクオリティのバランスが取りやすい表現に到達しつつあるのではないかと筆者は考える。

(こばやし かずひこ/関東学院大学人間共生学部
共生デザイン学科 准教授)

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・作品発表 [2019年6月2日/山形大学]

Image Arts and Sciences 186 (2019)
日本映像学会第45回大会・作品発表 [2019年6月2日/山形大学]

「今日、この島に私があります」 愛媛の離島・睦月島を舞台に した映像プロジェクト

杉田 このみ



発表の概要

「今日、この島に私があります」（以下「しまわたし」とは、ある期間「私」が「島」に滞在し「やりたいことをやり続けている状態」を作品とするプロジェクトである。2011年から、睦月島（愛媛県）に滞在し、来島者を「出演者」として撮影を行っている。睦月島は、郊外の港からフェリーで30分ほどに位置し、周囲13km、200人に満たない過疎高齢の島である。私の父の本家があり、親戚も数人住んでいる。幼少期から夏休みここで過ごすことが何よりの楽しみだった。2018年までに8回開催。今回は、2018年までの記録映像を上映し、島のゆるやかな変化から、この取り組みでの気づきについて発表した。

作品の目的・動機

2000年より故郷・愛媛を舞台にした自主映画制作を続けてきた。やがて、私の映画制作は、60分程度の映画にするためだけに故郷を見ていただけで、故郷に向き合ってこなかったのではないかと考えるようになった。そこで再度、故郷に向き合うための表現とは何かと考えるようになり、この作品をつくることになった。

作品の経緯

しまわたしを始めた2011年、島で過ごす楽しさを伝えたくて、SNSなどを使い、積極的に情報発信した。出演者たちとひたすら遊んだ。海水浴、釣り、コスプレ、花火、…人が人を呼び、出演者は5年間で、100人を超える出演者数となった。彼らを通して知らなかった睦月の光景をたくさん見ることができた。娘が生まれた2016年からは、娘のペースに合わせて、海を眺めたり、島の行事に参加したり、親戚らと交流した。

この作品での気づき

発表では、「しまわたし」で撮影した盆踊りの映像を上映。年々、参加者が減少している様子がわかる。一方、島民へのインタビューを通して、かつての島の光景が浮かび上がる。「私」が「いる」ことを数年積み重ねて見えてくる光景、紡がれる物語を今後作品としてまとめていきたい。

(すぎた このみ/専修大学 ネットワーク情報学部)

『VENTO AUREO』 (ヴェント・アウレオ)

芦谷 耕平

本作は、2006年制作作品より始まる手描きによるアニメーションや実写映像との融合（シングルチャンネルにて）の手法の考察から続き11作目となる、実写映像と、手描き・CG制作に拘らずアニメーション素材全般との合成手法を用いて制作を試みた、14分の映像作品である。

作者にとって永年の憧れの地、イタリア。今作は去る2018年秋の訪伊で、勤務大学のプロジェクト「イタリア（ミラノ及びブレシア）」での展示、及び、日伊交流イベントに参加し、日本のイラストレーション及び、アニメ・マンガ―海外での現象と現状の認識―の調査と本学の広報を行うで行った研究の最終的な総括、集大成の場と位置付けた。また彼の国は、作者がアニメーター・作画監督としてスタッフ参加しているTVアニメ『ジョジョの奇妙な冒険 黄金の風』の舞台でもあった。

祖国を棄て亡命したタルコフスキーが、自身を投影した映像詩の極致、映画『ノスタルジア』では、オレーグ・ヤンコフスキー扮する主人公アンドレイはとりもなおさず、祖国ソ連からの亡命を計画し、イタリアの地で撮影を行った監督自身と境遇が重なるわけだが、祖国を捨てた彼が、まず最初に選んだ国が、何故イタリアだったのか。さながら聖地巡礼の様相を呈した今回の旅は、作者の一つの映像への憧憬としてイタリアという土地で何を見、また彼の地で望郷の念を抱くのか、自己を救済しうる何者かに出逢えるのかを表現。映像素材の撮影者との関係性と、3部構成に分かれた作品の意図を解説した。特に現在ではクラウド上に無尽蔵の資料映像が素材として存在する状況の中、撮影をする意義、その素材の意味に関しては、これからも問い続けなければならない問題である。今後も継続してイタリアでの制作を進めていくべきとのご指摘も頂戴したので、将来の作品制作・イタリアでのロケも検討し、引き続き本作の続編または連続する物語を構築していく予定である。



(あしや こうへい/宝塚大学 東京メディア芸術学部)

『Perception』
—SCOOPIC 16Mでの多重露光

水由章

本作品は全編カメラ内での多重露光で構成された無音の実験的短編映画である。撮影フィルムは16mm白黒ネガティブフィルムを、撮影カメラはCanon SCOOPIC 16Mを使用している。

16mmカメラ内での多重露光といえば、BOLEXカメラを使い、像を重ねる位置までクランクでフィルム巻き戻してから再び撮影をおこなう方法が一般的である。しかしSCOOPICでは巻き戻し機能が付いていないため、100フィート巻きの撮影フィルムを最後まで廻しきったあとで、簡易なダークバック内でカメラからスプール巻きのフィルムを取り出し、手で最初まで巻き戻しては再度カメラに「装填・撮影・手動巻き戻し」というイレギュラーな手法で繰り返し撮影している。

SCOOPIC 16Mを使用した理由は、気になった場所に自転車や車を停めて即興的に撮影する手法をとったため、セッティング、手持ち撮影とマクロ撮影、オート露出とマニュアル露出の切り換えなど、8mmカメラに近い機動力が求められたからである。手持ち撮影や接写撮影が容易ではないBOLEXに比べて、カメラ操作の簡便さからSCOOPICを選択した(ちなみに16MのMはマクロの意味である)。

本作『Perception』は、白と黒、光と影、陽と陰などの映像の対比を、白黒映像・無音というスタイルから、映画を見る人それぞれが知覚を鋭敏にさせ、「映画をみるという行為」を能動的に作用することを狙っている。

映画とは「映画フィルムという物質を映写機にかけ、映写機のランプの光が映画フィルムという物質を通過した透過光による動く影がスクリーンに映った像を見る」とい本来の意味に立ち返るために、そして、撮影時での多重露光というNGを出せない、後戻りできない状況に自身自身を追い込むためにも、映画フィルムを自らの表現メディアとして使っている。

本作品の制作から、以下のことも検証している。

- ・プロラボ(現像所)での作業から、撮影用フィルムと現像のクオリティ(2019年春時点)の確認と、撮影データの検証。
- ・バッテリーを単三電池仕様に改造したSCOOPIC 16Mの手持ち撮影の簡便さ、マクロ&1コマ撮影の手軽さ、ファインダーの明るさ、オートとマニュアル露出の切り替えなどから、若い世代の8ミリユーザーによる16ミリフィルム撮影へのチャンレンジ、ワークショップ等の可能性の検討。
- ・16ミリフィルムのクオリティと解像度から、デジタル映像でのアナログ手法との新たなハイブリットな映像制作の可能性の追究。

映画は、スクリーン等に投影された動く映像を主に視覚と聴覚などの知覚(perception)によって体験するメディアでもある。上映する場での知覚による刺激的体験を、鑑賞者自らが過去の記憶や経験などを呼び覚まし、照らし合わせながら「映画をみる」ことは重要である。『Perception』は、その実践を意図した作品でもある。

『Perception』

16mm B&W 8min. silent 2019年

撮影フィルム: EASTMAN DOUBLE-X Negative Film 7222

現像所: 株式会社 IMAGICA Lab.

カメラ: Canon SCOOPIC16M

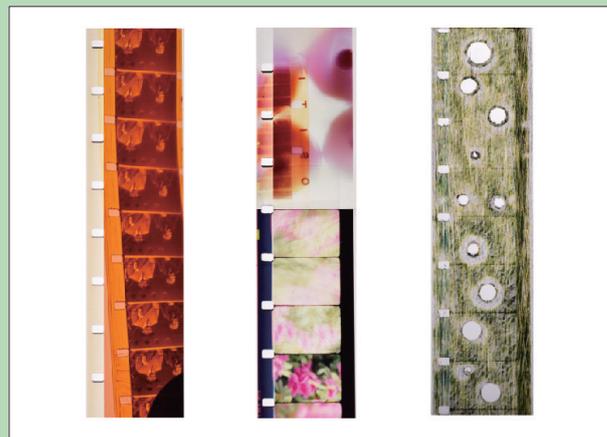
映像(撮影・編集): 水由章

撮影場所: 東京都小金井市・三鷹市・北海道札幌市・音更町・芽室町・真狩村・豊浦町・森町

(みずよし あきら/ミストラルジャパン)

ブリコラージュとしての
映像制作『光の書誌学のために』

大橋勝



作品名『光の書誌学のために』16ミリフィルム、5分30秒

音響制作: 中南賢治

「ブリコラージュ: 寄せ集めて作る」姿勢を積極的に自ら引き受けた状態で、映像制作を行う試み。コマ撮り、再撮影、複写、自家現像、アウトフォーカス、極端なクローズアップや不安定な露光など、作者が今まで意図的に選択してきた手法は、オルタナティブな映像制作の態度であった自覚があるが、これらを材料として外部に置いた。特定の狙いに沿って素材を用意するのではなく、これらを既に作者の周囲にあるものとして扱い、作品を構成した。コマ撮りによる色彩の明滅、偶然に作者の手に留まった古い映画フィルムの複写、スナップの映像などを恣意的に取捨選択し、さらにフィルムに穿孔、削り、着色など物理的操作を施して仕上げた。

音響制作者(中南)は、任意に採取した音源を電子的に編集・加工し、映像制作と類似の方法で作業した。音と映像の尺(上映時間)のみ合わせ、上映時にはじめて音声付き作品として完成する。映画は最終的に映写機を通過して、スクリーンに投映されることで、結果的にひとつのまとまりを持つが、全ての映画はこのシステムに表現を委ねていることをあらためて確認した。

また本作の制作にあたり、1923年の前衛映画作品 *Le Retour à la Raison* (理性に還る) の作品分析を行った。マン・レイによるこの映画は、その技法や内容のみならず、誕生の経緯も興味深く、その制作態度はブリコラージュ(=寄せ集めて作る、繕う)そのものであることが把握できた。作品の外観は全く異なるが、今回の制作は100年近く前のマン・レイの作業に想いを馳せながら追体験する行為であった。

引用フィルム『ダグラス・フエヤーバンクス氏 メリー・ピックフォード嬢 東洋訪問』(製作年不詳、アローグラフ社)

(おおはしまさる/大阪芸術大学映像学科)

『昼V op.53b』—映画フィルム のフレーム、ビデオ画面分割に よるスプリット・イメージ表現

伊藤 隆介

本発表では、作曲家・南聡による現代音楽を、伊藤が映像化したデジタル映画『昼V op.53b』(2018年制作/カラー/サウンド/13分)と、その映像素材(16mm映画)との比較上映を行った。

『昼V op.53b』では、イメージ再生(moving image)のための映画フィルムの支持体(フレームやパーフォレーション、エッジナンバーなど)を視覚的語法として利用した、スプリット・イメージによる映像(映像コラージュ作品)を主たる素材としている。物理的な制作(フィルムのコラージュ)による映画がデジタル化された際の表現効果の変質、また、テレビの情報番組(テレビ・ショッピングなど)で使用される画面分割を併用した場合の意味の変化などを比較・考察するのが目的であった。発表では完成作品(デジタルビデオ)をビデオ・プロジェクターで、素材となった16mmフィルム作品を映写機で上映した。

結果として、一作品における様々なスプリット・イメージの方法や演出の混在や、各映像の性格の相違からは、表現上に取り立ての齟齬は感じられなかった。むしろ、各構成要素がもともとの(主題や物語といった)意味性や空間感を剥ぎ取られ、他の要素との視覚的な関係を紡ぎ始めるという点では、同様の視覚、演出効果であった。フィルム映画の構造を使用することによるメディアの自己言及性や、テレビにおける情報伝達のための効率性といった違った目的の視覚語法も、イメージとスピード感の操作によるモザイク的な構成(絵画的な構造や、音楽的な抽象性)の中の一画面様式として収斂されてしまう印象であった。

ただし、デジタルビデオ、フィルムの比較上映を通し、同じイメージの持つ「抵抗感」や「圧」が大きく変化するのは改めて感じるころであった。フィルムの持つ物質感、(液晶画面の投影に対して)物理的なモノを透過した影としての存在感は重く、未だフィルムメディアが映像表現の重要なボキャブラリーや選択肢であるということは再認識させられた。



(いとう りゅうすけ/北海道教育大学)

『MIRROR / RORRIM』—デジタル ／フィルム 撮影・上映プロセス の混交による表現

川口 肇

映像における、デジタル(ビデオ)とアナログ(フィルム)は互いを映し合う鏡であり、その特質は対照の中に強く浮き上がる。本作品『MIRROR/RORRIM』は撮影・上映プロセスの両面においてその混交により「フィルムらしさ」を可視化する試みである。

キーコンセプトを以下に述べる。

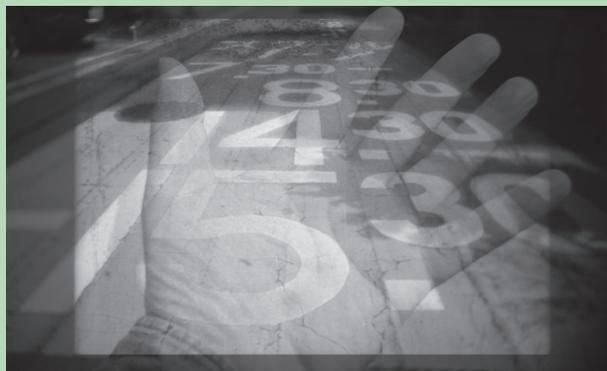
【撮影光学系と記録系】16ミリフィルムのフィルムサイズ(投影サイズ9.6×7.01mm)に近似するデジタルビデオの「1インチセンサー」(13.2×8.8mm)。16ミリカメラ用Cマウントレンズとレンズ交換式デジタルカメラ+マウント変換アダプタの組み合わせによって、これらのセンサー/フィルムに対し同一の光学系で同一の対象を(ただし後述のようにフォーカスを変えて)撮影する。

【フィルム映写機とビデオプロジェクタ】異なるプロセスによって得られた2つの映像を16ミリ映写機とビデオプロジェクタによって映写、同一のスクリーン上に重ね合わせる。異なる質感を持つ視覚、デジタルビデオ系とアナログフィルム系の輻輳がそこに生じる。

【視覚におけるモノクロとカラー】モノクロ情報(輝度情報)は刺激の絶対値であり、カラー情報は波長特性の異なる三種の受容体の反応差によって脳内で付加(マークアップ)されるものである。今回の作品では、互いに異質なこの2つの側面(輝度情報=モノクロ)〈色情報=カラー〉をそれぞれBWフィルムとフルカラーHDビデオに擬えて表現した。

【アナログ/デジタル映像技術へのオマージュ】フォーカスの合った解像度の高いモノクロ16ミリフィルム映像に、フォーカスを大きく外し、解像度の低下したフルカラーのHDビデオ映像を重ねる。これは、かつての“着色フィルム技法”のようにモノクロフィルムをHDビデオという「絵の具」で「着色」する試みであると同時に、今日のデジタル映像圧縮の基礎的な処理である「間引き標準化」(色情報の解像度が低い肉眼の特性を利用し、色情報のみを間引いて情報量を削減する手法)も擬えたものでもある。

今後もこの作品制作による「フィルムらしさ」の考察を継続しようと考えている。



『MIRROR/RORRIM』(2019/16mm+Video / BW+Color / sound / 5.5min)

(かわぐちはじめ/尚美学園大学 芸術情報学部 情報表現学科, 映像作家)

日本映像学会 第45回通常総会報告

事務局



去る6月2日(日)13時30分より、山形大学小白川キャンパス 基盤教育棟2号館222教室に於いて第46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196+無効38通で会則第19条「正会員(758)名である構成の3分の1以上の出席(委任状を含む)(57名以上の出席で成立)をもって、定足数を満たしており総会は成立。武田謙会長が挨拶され議長となって、以下の議事が進められました。

(I) 報告承認に関する件

(別掲「2018年度会務及び研究事業報告」、「2018年度収支計算書」、「正味財産増減計算書」、「貸借対照表」参照)

(イ) 2018年度事業報告が橋本英治副会長、佐藤由紀常任理事よりあり、承認。

(ロ) 支部活動報告が大橋勝常任理事よりあり、承認。

(ハ) 2018年度収支計算報告が西村安弘常任理事よりあり、承認。

(ニ) 2018年度監査報告が伊奈新祐監事よりあり、承認。

(II) 審議に関する件

(別掲「2019年度会務及び研究事業計画」「2019年度予算案」参照)

(イ) 2019年度事業計画案が橋本英治副会長、古賀太常任理事より提案、提案通り可決。

(ロ) 支部活動計画案が黒岩俊哉常任理事より提案、提案通り可決。

(ハ) 2019年度予算案が西村安弘常任理事より提案、提案通り可決。

以上、(I)(II)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15分、閉会されました。

以上

日本映像学会第46回大会 第一通信

大会実行委員長 門林岳史

日本映像学会第46回大会は、来年(2020年)5月30(土)・31日(日)に関西大学にて開催を予定しています。大阪での年次大会の開催は、大阪芸術大学での第27回大会(2001年)以来の19年振りです。130余年という関西大学の長い歴史を紐解くと、日本映画史・映像史との接点を数多く持っていることに気づかされます。例えば、日本映画史を代表する俳優の志村喬や鶴田浩二や、『ゴジラ』(1954年)のプロデューサーとして著名な田中友幸は関西大学の出身です。阪神間モダニズムの建築家・村野藤吾の設計による学舎が並ぶ千里山キャンパスでは、日本と香港との合作映画『亡命記』(1955年)のロケ撮影も行われました。実学重視を謳ってきたこの大学が、日本の映像文化史に小さいながらも意外な痕跡を残してきたことは、大阪という街が日本映画史にとって果たした役割の重要性を多少なりとも反映しているといえるでしょう。

第46回大会では、こうした映像文化の歴史を顧みつつ、その現在の状況について多様な切り口から考察するべく、映像メディアの理論と実践をめぐるシンポジウムの開催を計画しています。映像の制作・流通・鑑賞の条件がすっかりデジタル環境に切り替わった今日、私たちの日常生活はますます映像メディアに浸透されたものになってきました。こうした状況は、中央から発信されるマスメディアの機能をますます強化する側面を持ちつつ、他方では、地域に根ざしたミクロな映像文化の実践を活性化することにも資してきたと言えるでしょう。本大会のシンポジウムは、そうした状況を踏まえつつ、映像メディアの理論と実践が現在どのような転機を迎えているのか、歴史的な視座も踏まえて討議する場にしたいと考えています。

大会実行委員会の核となるのは、関西大学文学部の映像文化専修です。この専修は、文学部に19ある専修のなかでも新しい専修で、2018年度に第10期生を送り出したばかりです。スタッフは決して多くはありませんが、関西地区において、人文学としての映像学を学ぶことのできる独立した専修(学科)を設置している例は他に類を見ません。まだ発展途上である本専修にとって、日本映像学会の年次大会の開催は大きなチャレンジでもあります。どうか多数の会員の皆様のご協力とご支持を賜りますよう、お願いいたします。

日本映像学会第46回大会のご案内

会期：2020年5月30日(土)・31日(日)

会場：関西大学千里山キャンパス

〒564-8680 大阪府吹田市山手町3-3-35

第46回大会実行委員会

委員長 門林岳史(関西大学)

副委員長 堀潤之(関西大学)

委員 菅原慶乃(関西大学)

委員 橋本英治(神戸芸術工科大学)

委員 遠藤賢治(大阪芸術大学)

委員 大橋勝(大阪芸術大学)

委員 桑原圭裕(関西学院大学)

委員 前川修(神戸大学)

委員 伊藤弘了(京都大学)

(かどばやしたけし/日本映像学会第46回大会実行委員長、関西大学)

編集後記

総務委員会

橋本英治

6月1日、2日に山形大学で行われた第45回大会は研究発表43件、作品発表9件の多数に上りました。数多くの発表報告がこのNo. 183 会報で一望にご覧いただけます。そのボリュームは50ページ以上におよびました。そのため編集に関しましては、7月より事務局担当の三浦美保子さん、組版作成に清水馨さん大変なご苦労おかけ致しました。ここに記して感謝申し上げます。

来年、日本映像学会第46回大会が関西大学で開催されます。時勢にあたって45回大会から採用されましたWebでの情報配信、申し込みとなります。どうかよろしくをお願いします。

(はしもと えいじ/神戸芸術工科大学芸術工学部まんが表現学科)