

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 192, 2021

VIEW 展望

映像研究への新しいアプローチ — 京都大学文学研究科・国際連携文化越境専攻の取り組み／ミツヨ・ワダ・マルシアーノ…2

CONFERENCE 日本映像学会第 47 回大会報告

全体報告／関口敦仁…3-6

研究発表・作品発表プログラム…7-8

〔研究発表〕

江 焯煒／中国 40 年代以降「崑崙映画会社」の政治化傾向～『カラスと雀』を中心に…9

徐 玉／『香華』（木下恵介 1964）にみる母性幻想とメランコリー…9

中島 晋作／閉所のなかの裏切りと死——増村保造における密室…10

小川 真理子／『アンダルシアの犬』再考—「アトラクションの映画」の現在の視座を用いて…10

西村 智弘／3つの前衛映画（傾向映画、アヴァンギャルド映画、プロレタリア映画）——前衛映画発表会（1930）の周辺…11

一之瀬 ちひろ／スタン・ブラッケー作品における揺れ動く映像—『夜への前ぶれ』を中心に…11

張 倩／『風雲のチャイナ』の中国イメージを解説する…12

國永 孟／『旅情』（1955 年）のまなざしをめぐって：ジェンダー／観光と「ヘリテージ映画」の観点から…12

Molnar Levente／ヤンチョー・ミクローシュ監督の『密告の告』における空間表象について…13

伊集院 敬行／ベドロ・アルモドバル『抱擁のかげら』の精神分析的解釈：映像をみることで、映像に触れること…13

福島 可奈子／明治期における仏教教育幻燈の実際——池田都築製スライドを中心に…14

藤田 奈比古／松竹の残酷時代劇—1960 年代の松竹京都撮影所作品を中心に…14

田村 順也／コロナ禍の世界の映画館状況—2020 年世界興行収入と映像配信収入にみる今後の映画界について…15

溝渕 久美子／帰山教正『活動写真劇の創作と撮影法』における映画シナリオライティング法…15

Vlasov Sergei／北野武映画のスタイル～編集技法を中心に…16

名手 久貴／360 度映像観察時の視線分布—カット割りの有無と観察姿勢要因の考察…16

入倉 友紀／青島映画の名花たち：日本におけるブルーバード映画俳優の受容…17

神田 育也／『カピリアの夜』のカメラ目線—1950 年代における TV との関わりから…17

住本 賢一／『2001 年宇宙の旅』の「スター・ゲート」シーンに関する同時代の受容の再検討…18

戴 卉／コロナ禍の中での映画の革新—岩井俊二の『8 日で死んだ怪獣の 12 日の物語』の考察…18

有持 旭／エストニア芸術におけるアニメーション表現の潮流と今後の行方…19
林 緑子／サークルとしてのアニメーション文化——1980 年～ 2000 年代を中心に…19

小出 正志／遠隔授業によるアニメーション系専門教育の現状と課題…20

水野 勝仁／iPadOS のポインタのあたらしさ——ヒトとディスプレイ上の映像との連動の歴史からの考察…20

木村（明貴）紘子／「文化庁メディアアート年表」の考察と展望…21

村上 泰介／幼児の身体と視聴覚を体験する環境の構築…21

栗原 康行／SNS 動画の最適表現及び拡散方法の分析とコンテンツ倫理の研究…22

須藤 信／複数人が同時視聴可能な SR 映像コンテンツの開発…22

平野 大／ファッション誌画像を用いたトレンド感性分類についての記号学的アプローチ…23

織田 理史／総合・相関なきマルチメディア・アート—インタラクティブ・アートからマルチパース的アートへの転回…23

草原 真知子／作品「皆既日蝕」から考察する阿部修也とナムジュン・パイクのコラボレーション…24

野地 朱真／CAVE 型 4 面スクリーンを利用した動画空間の表現…24

泉 順太郎／ビデオゲームにおける、プレイヤーキャラクターと転換子…25

〔作品発表〕

小西 祐矢／「驚異の存在」による表現研究 関係性による分類とストーリー構築…25

猪鼻 秀一／蒼い影の弔い…26

芦谷 耕平／Tokyo LockDown…26

周 業欣／中国伝統的な手漉き紙—「安徽宣紙・富陽竹紙・貴州楮紙・夾江竹紙」…27

黒岩 俊哉／実験映像作品『Sakura no Shinzo - REVERSE II-』における表現と考察—映像作品『桜の心臓』との比較をつうじて…27

高山 隆一／『いってきます』（2021 年）—劇映画作品におけるスクリーンサイズ…28

INFORMATION 学会組織活動報告

第 48 回通常総会報告…28-32 理事会…33-37 新入会員…38-39 第 48 回大会第一通信…40

FROM THE EDITORS

編集後記…40

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第 192 号」2021 年 10 月 1 日発行

発行人：斉藤綾子 編集担当／総務委員会（西村安弘・佐藤由紀・加藤哲弘）

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

e-mail：office@jasias.jp https://jasias.jp/



日本映像学会

映像研究への新しいアプローチ

— 京都大学文学研究科・国際連携文化越境専攻の取り組み

ミツヨ・ワダ・マルシアーノ

本専攻は、2017年に開設された新しい大学院（修士及び博士課程）プログラムである。京都大学の文学研究科に属しており、名称がJoint Degree Transcultural Studiesであるため、通常「JD」と呼ばれている。京都大学と「ドイツ最古の大学」として知られるハイデルベルク大学で計2年間（修士）学び、両大学から学位が取得できる、日本の人文社会学領域では最初の試みである。カルチュラル・スタディーズと同様、トランスカルチュラル・スタディーズは、いまだ特定の学術領域（discipline）として確立していないが、院生として研究を始めるにあたり、今までにないアプローチができるのが特徴的である。例えば、映画・映像研究の秀でた大学で学びながら、今後の研究に役立つ英語の語学能力を集中的に高め、学際を切り開く研究者としての可能性を掴むことができるプログラムだと、我々一同考えている。このたび、本会報の場を借りてこのJDプログラムを紹介したい。

JD専攻には三つのフォーカスがある。その一つが「Visual, Media and Material Culture（視覚、メディア、物質文化；公称VMC）」だ。VMCフォーカスでは、魅力的な映像・映画のコースが提供されている。私も本専攻の教師として「Introduction of Transcultural Studies（文化越境学入門）」「Queer Theory / Queer Cinema（クイア理論／クイア映画）」「Transcultural Asian Cinema（アジア映画における文化越境性）」「Ecocinema（エコシネマ）」といったコースを教えている。その他にも「Feminist and Queer Film Criticism（フェミニスト映画理論・クイア映画理論）」「Russo-Japanese Cultural Dialogue Through Images（映像から考える日露文化交流）」「Japan at Play（遊びにおける日本）」「Studying (Sub-)Cultural Practices（〈サブ〉カルチャー実践研究）」などがある。本専攻は、次世代の映像研究者にとって、新たな視覚メディア研究の可能性をみつけることのできる環境であると同時に、全てのコースが英語で運用されているため、日本語圏という一つの文化を越境するための学びの場でもある。

JD専攻がどういった学びの場であるかを報告したが、実際にどのような学生が学んでいるのか、また彼らがどういった方向へ巣立っているかを伝える必要があるだろう。受験勉強に明け暮れた学生が、その4年後に大学を卒業する段階で、自分にとって理想の将来を描くことは想像以上に難しい。JDにやってくる学生たちを見ていても、引き続き大学院に残って研究者を目指す学生と、JDでの経験や修士号のディグリーを手にしながら、より自分の理想に近い職場を目指す学生との割合は、30% vs. 70%というところだろうか。

JDの学生たちの背景はバラエティーに富んでいる。彼らの国籍を見るにつけ、本専攻が世界中の若者たちに門戸を開いている実情を見ることができよう。日本、中国、台湾、スペイン、ドイツ、オーストリア、リトアニア、オランダ、パラグアイ等、異なる文化的バックグラウンドを持つ学生たちが、JDでの二年間に仲間を作る。2020年度は、計5名の学生が文化越境専攻から卒業した。長年の準備期間を経た後やっと軌道に乗ってきた新専攻だが、順調に水準の高い学生たちを輩出している。JDから羽ばたいた学生たちの進む世界は広い。オックスフォード大学やハイデルベルク大学の博士課程で研究を継続する学生たちのほか、東京で希望のIT産業に就職した学生（楽天、デジタルガレージ、ドイツ日本電産）、自国に帰ってジャーナリストを目指す学生、NHKにディレクターとして採用された学生もいる。また、在学中の学生（修士2年）の一人も、国際交流基金への就職が決まったと先日笑顔で報告にきた。彼らがJD専攻を通して得た学識や経験は、このように大きな可能性へと結

びついている。

2020年春から蔓延したコロナ禍の影響により、思いも寄らない非常事態が今も続いている。コロナの影響は、日本とドイツを行き来するJD専攻の学生にとっては想像以上の痛手となった。昨年9月に来日する予定であったドイツ側の学生たちは、日本政府からの入国許可がなかなか取得できず不安な時期を過ごした。また、ヨーロッパ出国直前のPCR検査で陽性が判明した学生もいた。京都大学から送り出すはずの学生も、大学規定の安全基準によってドイツへの出国が延期された。なによりも、多くの学生がオンライン授業を強いられ、新しい友達も作れず、鬱を引き起こす要因が満載の一年余りであった。ワクチン接種の普及によって、JDの魅力や利点が、いち早く十分に味わえる時が来るのを待ち望んでいる。

一方、吉報もある。2020年度からJDの大学院入試の方法が刷新された。本専攻への申込者は、国内からだけではなく海外からの受験者が多いため、他専攻のように筆記試験を課すのではなく、欧米圏の大学院選考と同様、書類審査及びインタビューによる入試方法へと切り替えた。また、博士課程も新たに増設された。こちらは国際連携（Joint Degree）ではなく、JDで築いた理論的基礎をもとに、京都大学大学院文学研究科で博士課程を過ごすというプログラムだ。こちらの方も書類審査及びインタビューによる入試方法を2023年度から始める予定である。

「文化越境学／Transcultural Studies」を学ぶということは、異なる言語・文化圏、思想・宗教・経済環境に属する人々が、互いをどのように理解し、そして多くの人々にとって平和で住み心地のよい未来を作るための方法を考える学問だと私は考えている。このような基本理念を、本専攻から、また京都大学から掲げて行くことが、我々の目的だ。こういった新しい研究アプローチに飛び込むことのできる元気のある学生を、是非今後ともご紹介したい次第である。尚、国際連携文化越境専修に関する詳しい情報は、以下のURLから参照できる。

<https://www.cats.bun.kyoto-u.ac.jp/jdts/ja/>



（みつよ・わだ・まるしあーの

／関西支部、京都大学大学院文学研究科・教授）

日本映像学会第47回大会報告

大会実行委員長 関口敦仁（愛知県立芸術大学）

1 大会開催まで

日本映像学会第47回大会は2021年6月5日、6月6日の二日間に渡って開催された。愛知県立芸術大学での開催は、1999年の第25回大会の名古屋市立大学との共催以来となった。

対面での開催を目指したが、46回大会に引き続き、オンライン開催となった。3月の理事会では当初、対面での開催を進めたが、4月に入り感染状況が再び悪化し、感染拡大の第4波の兆しがありということで、会長はじめ理事会の決定により、対面の準備からオンラインの準備へと変更を進めた。概要集やプログラムなどの変更などを急ピッチに行い、また、46回大会実行委員長からオンライン開催のノウハウなどを伺いながら進めた。

また、今大会での大きな変更点としては、申し込み時に発表概要の文字数を一回で最終文字数1000字とし、これまでの予備審査のための少ない字数での申し込みをなくし、最終発表概要に近い文字数の文章から、発表の採用審査が行われるようになった。作品発表についてはこれまでと同じ400字以上とした。

また、それに伴い、45回大会から始まったWebサイト上からのオンライン申し込みに加え、発表概要を記述する発表申し込みのフォーマットを、大会Webサイト上からダウンロードし、それに記入してアップロードするシステムを導入し、申し込みを簡潔にできるようにした。

多少、使い方に不明瞭な面もあったが、特に問題なく、扱いやすく申し込みが進められた。オンライン開催決定前に、大会参加申し込みをすではじめていたので、その方達には変更のご連絡を学会の通信として行った。

大会の開催にあたって、研究発表の申し込みは35件、作品発表の申し込みは6件あり、合計41件、内、申し込み辞退が1件、オンライン化による発表辞退が1件あり、研究発表の申し込みは34件、作品発表5件、計39件の研究、作品発表となった。

2 大会実行体制

大会実行にあたり、以下の組織で実行した。

第47回大会実行委員会

委員長：関口 敦仁（愛知県立芸術大学）

副委員長：森 真弓（愛知県立芸術大学）

委員：石井 晴雄（愛知県立芸術大学）

委員：伏木 啓（名古屋学芸大学）

委員：宮下 十有（椋山女学園大学）

委員：村上 将城（名古屋学芸大学）

委員：片山 一葉（椋山女学園大学）

委員：平川 祐樹（愛知県立芸術大学）

・セッション司会／管理

小倉 史（愛知淑徳大学）

前田 真二郎（情報科学芸術大学院大学）

吉村 いづみ（名古屋文化短期大学）

酒井 健宏（名古屋芸術大学）

池田 泰教（静岡文化芸術大学）

青山 太郎（名古屋文理大学）

山本 努武（名古屋学芸大学）

斎藤 正和（名古屋学芸大学）

加藤 良将（名古屋芸術大学）

大会準備、実施にあたり、対面を前提とした場合では、総合、会計管理を関口、現場での発表、展示管理を森真弓、WEB構築や概要集作成を石井晴雄として、体制を進めていた。オンラインに変更されたため、概要集作成、会計管理、オンライン設定、各種企画、連絡を関口が、発表申し込みなどのML管理、シンポジウムの環境構築を森真弓、WEBの作成、管理、修正を石井晴雄が行い、主に同大学内で進行を進め、実行委員会で確認を行いながら進めた。Zoom仕様によるオンラインの接続テストは伏木啓、宮下十有、村上将城、片山一葉を中心に進め、5月に入りセッション司会／管理メンバーとともに、テストを重ねた。

講演／シンポジウムではWebinarでの経験者がいなかったため、46回委員長の門林氏や事務局三浦氏から助言をもらいながら準備を進めた。配信時のスイッチングについては、平川祐樹のサポートで行った。皆、不慣れな中で、無事開催できたことに改めてお礼を申し上げたい。

3開催形態について

1日目の開会の辞、講演／シンポジウムはZoom Webinarでの開催として、リンクからの登録による一般参加可能とした。

こちらは登録リンク先をWEBに掲載した。

1日目、2日目の研究発表／作品発表はZoom Meetingでの開催とし、学会員のみ、参加できるようにした。

こちらは登録不要だが、会員ページと会員のみがダウンロード可能な概要集にリンク先とパスワードを掲載し、参加できるようにした。

●講演、シンポジウム参加数

ウェビナーログより

総登録者数：232、視聴者：206、合計ユーザー数：294、同時ビューの最大数：182

研究発表の参加者数は総合計ユーザー数で848人

セッション別合計ユーザー数でAセッション254人、Bセッション262人、Cセッション177人、Dセッション155人。

時間別の参加者数は5日セッション1回目89人、2回目92人、3回目78人。

6日午前のセッション1回目82人、2回目99人、3回目77人。

6日午後のセッション1回目79人、2回目94人、3回目86人。

別表1

日本映像学会第47回大会参加者数一覧

講演／シンポジウム(Webinar)

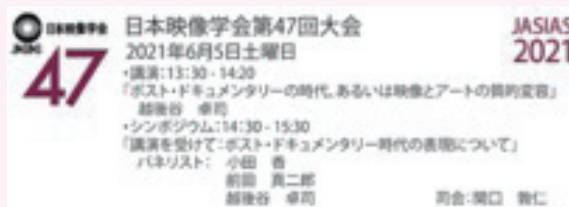
	人数
参加者	206
登録者	232
同時ビュー数	182

日本映像学会第47回大会報告

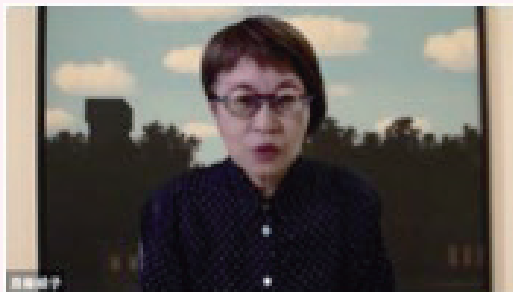
セッション参加者(Meeting)

	A	B	C	D	計
1-1	22	29	26	12	89
1-2	28	29	23	12	92
1-3	25	29	24	NA	78
2-1	27	23	19	13	82
2-2	38	23	23	15	99
2-3	41	16	9	11	77
3-1	18	20	15	26	79
3-2	19	26	20	29	94
3-3	17	39	11	19	86
3-4	19	28	7	18	72
計	254	262	177	155	848

4 大会の進行



大会パンナーを作成し、告知を行った。



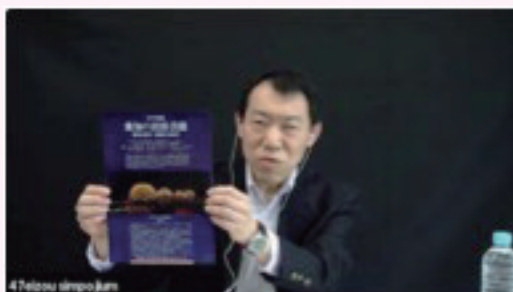
昨年就任されてから、これまで対面の機会がなかった、斉藤綾子会長に挨拶をお願いした。

コロナ禍でご苦勞されている会員の方々への声かけや大会開会に当たっての抱負について、また、最終セッション後の閉会の辞の告知をした。

●講演：

「ポスト・ドキュメンタリーの時代、あるいは映像とアートの質的変容」

越後谷 卓司（愛知県美術館主任学芸員）



越後谷 卓司；プロフィール

1964年東京生まれ。

88年、多摩美術大学卒業。

91年、筑波大学大学院修了。

同年から愛知県庁に勤務し、愛知芸術文化センター・愛知県文化情報センター学芸員をへて、2014年より、同センターの愛知県美術館主任学芸員（映像担当）。「アートフィルム・フェスティバル」や「愛知芸術文化センター・愛知県美術館オリジナル映像作品」を担当。近年では2019年小田香「セノータ」愛知芸術文化センターオリジナル映像作品第28作、や2018年小森はるか「空に聞く」愛知芸術文化センターオリジナル映像作品第27作などを担当。また近著として、ドキュメンタリー叢書『ジョナス・メカス論 映像詩人の全貌』neoneo 2020年に所収の「『映画国』のエヴァンゲリスト一九六〇～九〇年代のメカス受容から」など。

講演では、本大会実行委員会から「ポストドキュメンタリー」という語が投げかけられたことをきっかけに越後谷氏が、この機会をポジティブに捉えて、これまで氏が企画に関わってきた作品とともに考えたことが語られた。

森達也監督の著書『ドキュメンタリーは嘘をつく』を取り上げ、フィクション＝虚構性で、ドキュメンタリーも、現実取材しつつ、それを再構成するのだから、現実そのものであることはあり得ないという点を挙げた。そして、「ポストドキュメンタリー」という言葉をどのように捉えるのかという点で、近年さかんに用いられた『フェイクニュース』と『オルタナティブファクト』という言葉を取り上げ、あえてその言葉を用いる理由については「それは、ことばに力があるからだと思います。言葉の力によって現実を変えてしまう、変えたいという意図があるのではないか。」と述べた。昨年出版された映画監督の吉田喜重さんと船橋淳さんの対談『まだ見ぬ映画言語に向けて』を取り上げて、ドキュメンタリーもまた、フィクションの一種である、という両監督が共有するスタンスについて、越後谷氏が吉田監督の撮影の現場に立ち会った経験からの話をされた。愛知芸術文化センターの愛知県文化情報センターで映像を担当する学芸員として勤務しはじめた時期に、愛知県が制作する『愛知の民俗芸能』の撮影において、奥三河の豊根村で行われた「花祭り」は「今もドキュメンタリーとして分類はされているが、むしろ文化映画と呼ぶ方がふさわしい作品で、「イメージブラン」シナリオもあって、県内の複数の民俗芸能を取材して一本にまとめるというものでした。」



「「ポスト・ドキュメンタリー」というテーマから、はじめに浮かんだ作品は氏が担当している「オリジナル映像作品」というシリーズの小森はるか監督の『空に聞く』と小田香監督『セノータ』です。」「これらの長期滞在して撮るスタイルからは『愛知の民俗芸能』とは違い、当然、それによって生じる映像の質感も異なり、リアリティの感触も変わってくる訳だ。』これらの作品に関しては、ジョナス・メカスやフレデリック・ワイズマンとの近似性を指摘され、シネマヴェリテやダイレクトシネマからの流れについても言及さ

日本映像学会第47回大会報告

れた。そして、近年のメディアの発展による、ニュースなどのライブ映像の影響についても言及し、特に「9.11や3.11の映像体験」という言葉によって、あらかじめ構成された映像をドキュメンタリーとして受け取りがたくなっている側面も指摘した。

その上で、小森監督や小田監督のようなスタイルの映像の方がリアリティがあると感じられるようになって来たと言えるだろうと述べた。

また、パネラーの前田真二郎氏の作品『王様の子供』も「愛知芸術文化センター・オリジナル映像作品」シリーズで、製作されている。「SF的な時代設定で原発やその後処理の問題について、暗喩的に触れている作品で、90年代後半に公開されて、フィクションであるが、3.11以降に上映の機会を作ると、観客の反応は全く違う、一種の予言的な作品だ、というふうになってゆくのです。」と述べて、フィクションの有効性はドキュメントに先行した場合、それが表現の有効性へと接続する点であることも示唆した。前田氏は3.11以後のドキュメントアーカイブを多くアーティストに依頼した作品も公開している。



そして、アピチャップン・ウィーラセタクンなどのように、展示系映像作品として現代美術展に出品する作家とその作品について、劇場で椅子に座ってみると、美術館での展示される映像作品をそれぞれ作る意味について言及された。

●シンポジウム：

「講演を受けて：ポスト・ドキュメンタリー時代の表現について」

パネリスト：小田香、前田真二郎、越後谷卓司、司会：関口敦仁



前田 真二郎：プロフィール

1969年大阪生まれ。映画、メディアアート、ドキュメンタリーなどの分野を横断して、イメージフォーラムフェスティバル、恵比寿映像祭、山形国際ドキュメンタリー映画祭などで発表。舞台や美術など他領域アーティストとのコラボレーション、展示会の企画も積極的にすすめている。2005年よりDVDレーベル SOL CHORD を監修。WEBムービー・プロジェクト「BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW」が、第16回文化庁メディア芸術祭・アート部門にて優秀賞を受賞(2012)。

モノローグ・オペラ『新しい時代』(三輪真弘+前田真二郎)が、第17回佐治敬三賞を受賞(2018)。



小田 香：プロフィール

1987年大阪府生まれ。フィルムメーカー/アーティスト。

2013年、映画監督のタル・ペーラが陣頭指揮するfilm.factory(映画制作博士課程)に第1期生として参加し、2016年に修了。2014年度 ポーラ美術振興財団在外研究員。

ボスニアの炭鉱を撮影した第一長編作品『鉱 ARAGANE』(2015) が山形国際ドキュメンタリー映画祭・アジア千波万波部門にて特別賞を受賞。その後、リスボン国際ドキュメンタリー映画祭、マル・デル・プラタ国際映画祭、台湾国際ドキュメンタリー映画祭などを巡り、2018年国内劇場公開。

メキシコの水中毒窟を撮した最新長編『セノーテ』は山形国際ドキュメンタリー映画祭、ロッテルダム国際映画祭など各国で上映された後、2020年劇場公開。

2020年、第1回大島渚賞を受賞。

2021年、第71回芸術選奨文部科学大臣新人賞を受賞。



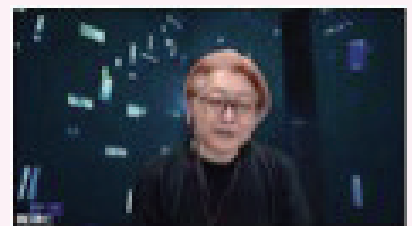
越後谷卓司

司会：関口敦仁

シンポジウムでは越後谷氏の講演内容に対して、パネリストからは製作者の視点での言葉が投げかけられた。

前田氏からは今の時代のメディアによって、新たな視点が見えて来ているのではないかという見解から、新たな映像制作の評価についての問いが提案された。小田氏からは撮影の現場でのダイナミズムから生まれる発見の断片をいくつも示され、それらが紡がれて、一つの作品が構成されいくような感覚が与えられた。

今回もWebinarでの一般参加が可能なこともあり、参加者は200名を超え、関心の高いテーマでもあったのかと思われる。内容は表現者寄りの話が多く、製作者の立場の新たな視点を探る姿勢を、ポジティブな側面から示そうという司会者の意図もあり、その点は伝えられるシンポジウムであったか



日本映像学会第47回大会報告

と感じている。その一方で、研究者からは、言葉の定義について論理的な議論を求めている面もあり、最後にそのような質問もあった。

●研究発表／作品発表

当初、対面で7セッションに分かれて行う予定だったが4セッションとして、Zoom配信の管理担当とセッションの司会担当がセットとなって進行した。発表者には発表のための接続方法や名前の前に概要集のページ番号を入れてもらい、司会者がすぐに判別できるように工夫した。そのせいもあってか、各セッションでスムーズな進行が行われた。

セッション最後において、会長からの閉会の辞と次回大会のお知らせを行った。

研究／作品発表は前回に引き続き今回も参加者を会員に限定しているが、対面のように参加費を払えば参加できるのかなど、また、オンラインが常識化し、参加できる環境が整備されてきた面も考慮し、ハイブリッド開催の可能性も含め今後検討する課題もあるだろう。

5 会計報告

本大会の会計を別表2に示す。

別表2日本映像学会第47回会計報告

2021/7/16

収入	支出
映像学会補助 ¥400,000	第二通信葉書印刷費 ¥2,380
	第二通信葉書郵送料 ¥47,299
	第三通信葉書印刷費 ¥4,619
	第三通信葉書郵送料 ¥3,276
	人件費 ¥70,000
	パネリスト謝金 ¥50,000
	配信環境構築費 ¥79,403
	概要集制作補助費 ¥12,334
	パネリスト交通費 ¥3,640
	Zoom 契約料 ¥39,050 (5 host+Webinar)
	振込手数料 ¥1,200
合計 ¥400,000	合計 ¥313,201
	残額(返金) ¥86,799

*付記

発表概要集の制作にあたっては、第46回大会概要集のデザイン(éditions azert)を参照しましたが、事前の了解を得ずに進め、ご迷惑をお掛け致しましたことをここにお詫び申し上げます。

日本映像学会第47回大会報告・プログラム

	講演／シンポジウム		
6／5 1 日目	司会	関口敦仁	
	管理	森真弓・関口敦仁	名古屋学芸大学スタッフ
	13:20	開会の辞 斉藤綾子会長	
	13:30 ～14:20	講演： 越後谷 卓司 「ポスト・ドキュメンタリーの時代、あるいは映像とアートの質的変容」	
	14:30～ 15:30	シンポジウム：「講演を受けて：ポスト・ドキュメンタリー時代の表現について」パネリスト：小田番、前田真二郎、越後谷卓司、司会：関口敦仁	
	セッション	A-1	B-1
	管理	村上将城 山本努武	宮下十有
	司会	小倉史	酒井健宏
	16:00 ～ 16:30	江 章章 中国 40 年代以降「崑崙映画会社」の政治化傾向～『カラスと雀』を中心に～	福島 可奈子 明治期における仏教教育幻燈の実際——池田都楽製スライドを中心に～
	16:40 ～ 17:10	徐 玉 『香華』（木下恵介 1964）にみる母性幻想とメランコリー	藤田 奈比古 松竹の残酷時代劇—1960 年代の松竹京都撮影所作品を中心に
	17:20 ～ 17:50	中島 晋作 閉所のなかの裏切りと死—増村保造における密室	田村 順也 コロナ禍の世界の映画館状況—2020 年世界興行収入と映像配信収入にみる今後の映画界について
	セッション	A-2	B-2
6／6 2 日目	管理	村上将城 山本努武	宮下十有
	司会	前田真二郎	池田泰教
	10:00 ～ 10:30	小川 真理子 『アンダルシアの犬』試論——「アトラクションの映画」の現在的視座を用いて	溝淵 久美子 湯山教正『活動写真劇の創作と撮影法』における映画シナリオライティング法
	10:40 ～ 11:10	西村 智弘 3 つの前衛映画（アヴァンギャルド映画、傾向映画、プロレタリア映画）——前衛映画発表会（1930）の周辺	Vlasov Sergei 北野武映画のスタイル ～編集技法を中心に～
	11:20 ～ 11:50	一之瀬 ちひろ スタン・ブラッケージ作品における揺れ動く映像 ——『夜への前ぶれ』を中心に——	名手 久貴 360 度映像観察時の視線分布 —— カット割りの有無と観察姿勢要因の考察 ——
	セッション	A-3	B-3
	管理	村上将城	加藤良将
	司会	吉村いづみ	宮下十有
	14:00 ～ 14:30	張 倩 『風雲のチャイナ』の中国イメージを解読する	入倉 友紀 青島映画の名花たち：日本におけるブルバード映画俳優の受容
	14:40 ～ 15:10	國永 孟 『旅情』（1955 年）のまなざしをめぐって：ジェンダー／観光と「ヘリテージ映画」の観点から	神田 育也 『カピリアの夜』のカメラ目線—1950 年代における TV との関わりから
15:20 ～ 15:50	MOLNAR LEVENTE ヤンチャー・ミクローシュ監督の『密告の砦』における空間表象について	住本 賢一 『2001 年宇宙の旅』の「スター・ゲート」シーンに関する同時代の受容の再検討	
16:00 ～ 16:30	伊集院 敬行 ベドロ・アルモドバル『抱擁のかげら』の精神分析的解釈：映像をみること、映像に触れること	戴 卉 コロナ禍の状況で映画の形を更新する岩井俊二の一考察 ——『8 日で死んだ怪獣の 12 日の物語』より	

日本映像学会第47回大会報告・プログラム

講演／シンポジウム			
6/5 1日目	司会		
	管理	森真弓・関口敦仁・名古屋学芸大学スタッフ	
	13:20		
	13:30 ～14:20		
	14:30～ 15:30		
	セッション	C-1	D-1 作品発表
	管理	伏木啓 斎藤正和	森真弓
	司会	青山太郎	石井晴雄
	16:00 ～ 16:30	有持 旭 エストニア芸術におけるアニメーション表現の潮流と今後の行方	猪鼻 秀一 蒼い影の吊い
6/6 2日目	16:40 ～ 17:10	林 緑子 サークルとしてのアニメーション文化—1980年～2000年代を中心に	芦谷 耕平 Tokyo LockDown
	17:20 ～ 17:50	小出 正志 隔授業によるアニメーション系専門教育の現状と課題	
	セッション	C-2	D-2 作品発表
	管理	伏木啓 斎藤正和	森真弓
	司会	伏木啓	片山一葉
	10:00 ～ 10:30	水野 勝仁 iPadOSのポインタのあたらしさ——ヒトとディスプレイ上の映像との連動の歴史からの考察	周 業欣 中国伝統的な手漉き紙—「安徽宣紙・富陽竹紙・貴州楮紙・夾江竹紙」
	10:40 ～ 11:10	木村（明貴）紘子 「文化庁メディアアート年表」の考察と展望	黒岩 俊哉 実験映像作品『Sakura no Shinzo - REVERSE II-』における表現と考察—映像作品『桜の心臓』との比較をつうじて
	11:20 ～ 11:50	村上 泰介 幼児の身体と視聴覚を追体験する環境の構築	高山 隆一 『いってきます』（2021年）—劇映画作品におけるスクリーンサイズ—
	セッション	C-3	D-3
	管理	伏木啓 斎藤正和	森真弓
	司会	関口敦仁	山本努武
	14:00 ～ 14:30	小西 祐矢 「驚異の存在」による表現研究 関係性による分類とストーリー構築	織田 理史 総合・相関なきマルチメディア・アート—インタラクティブ・アートからマルチパースのアートへの転回
	14:40 ～ 15:10	栗原 康行 SNS 動画の最適表現及び拡散方法の分析とコンテンツ倫理の研究	草原 真知子 作品「皆既日蝕」から考察する阿部修也とナムジュン・パイクのコラボレーション
	15:20 ～ 15:50	須藤 信 複数人が同時視聴可能なSR映像コンテンツの開発	野地 朱真 CAVE型4面スクリーンを利用した動画空間の表現
	16:00 ～ 16:30	平野 大 ファッション誌画像を用いたトレンド感性分類についての記号学的アプローチ	泉 順太郎 ビデオゲームにおける、プレイヤーキャラクターと転換子

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

中国40年代以降「崑崙映画会社」の政治化傾向～『カラスと雀』を中心に～

江 煒煒

『カラスと雀』（チョン・チュンリ、1949）はあるアパートで、そこに住む家族と国民党軍人がアパートの所有権を巡り争うストーリーの喜劇映画である。本作は、喜劇としてだけではなく、諷刺映画の先例を作り、そして中国喜劇映画の流れを作った。

これまでの研究は、ほぼ喜劇映画ジャンルを中心に分析することと物語の研究であり、政治的な分析はほぼなかった。本発表は、『カラスと雀』をとりあげ、中国初期映画産業と映画の表現手法から政治的傾向の表現特徴を分析する。

本作は1947年に製作が始まり、1949年に公開されるまでの間、国民党と共産党は内戦の最中であった。当時共産党と国民党両党とも映画の宣伝作用を重視しており、映画の審査も厳しくなっていた。そのため、本作には複雑な政治性が見え隠れしている。

本作の制作会社「崑崙電影」は1948年に「聯華電影」のスタジオを買収し、様々な困難を経て、現代的な民間映画会社となった。そして共産党を宣伝するような映画を作った。「崑崙」映画の中に直接政治的な宣言をすることはなかったが、巧妙に政治的主張を映画の中に盛り込んだのだ。

映画の題名『カラスと雀』の「カラス」は国民党を指す。「雀」は共産党のことを隠喩する。映画の中で、国民党軍人は悪役として登場する。彼は二階に住んでいて、国民党政府その時の政治的位置を暗示している。

『カラスと雀』を作っていた間、共産党が淮海戦役で勝利し、国全体の状況が明らかになってきた。共産党は映画の中に直接表現されていなかったが、「見えない力」として映画の物語に影響していた。

フランツ・カフカの話によって「多数文学 (littératures majeures)」は、個人と政治の境界を定めることを左右している。だが、「少数文学」の中で、個人のことは政治的なことである。あるいは、個人のことは必然的に政治や社会問題と繋がっている。映画をイデオロギー装置となる時、作者が自身の認識を内容の中に入り込んで、観客に見させる。そして観客がその意識を理解し、自ら政治的な覚悟をつく、そうする結果、一つの政治立場からもうひとつの政治立場に変わることができる。

映画は芸術ジャンルの一つとして、作家自身の感覚や思想を表現する。しかし、映画は大衆文化の一つとして、文学などの芸術形式より受け入れやすい。各国とも映画の宣伝作用を重視し、政治や社会に関わる映画を作っている。そして、映画の中に政治あるいはイデオロギー的な内容を強調することの是非と効果を考えなければならない。

(こうい／日本大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

『香華』（木下恵介1964）にみる母性幻想とメランコリー

徐 玉

有吉佐和子の同名小説に基づくアダプテーション作品『香華』は、プロデューサー、脚本、監督をすべて木下恵介がつとめた、木下の作品の中では最長の大作である。自分の欲望だけに生きていて、一度も親らしいことのなかった母の郁代（乙羽信子）と、その母親に悩まされ、憎しみながらも絶えず母親を許してしまう娘の朋子（岡田茉莉子）との愛憎の絆が映画全編を貫いている。「男性的」と言われる黒澤明に対して、常に「女性性」というジェンダー属性によって特徴づけられてきた木下作品において、「母」という形象は特権的な位置を占めているとされる¹。『日本の悲劇』（1953）での子供に見捨てられた母春子、『二十四の瞳』（1952）での子供たちの代理母となる大石先生などといった「母」たちについては、しばしば研究されてきたが、『香華』の郁代のような、これまでの「脱性化」された「母もの映画」²のヒロインとは全く逆のタイプの母親像についての研究はほとんどなく、この映画における母娘間の葛藤や愛憎についても踏み込んだ考察はなされていない。本発表では、『香華』における朋子と郁代の関係を中心に、木下の作品群において、これまであまり目を向けられることがなかった母娘の愛情関係に光をあてた。また、原作と比較しつつ、映画『香華』における母と娘の絆について、木下がどのような解釈を加えたのかを検討した。

まず、つな（田中絹代）と郁代の葛藤を表現するにあたって、移動撮影とズームアップの連用という木下の撮影スタイルがもたらす効果を検証した。また、木下の他の作品にみる家族像（特に母子関係）を把握した上で、『香華』における母娘関係をそこに位置づけ、木下が好んだ回想形式・フラッシュバックが不在であることによって、喪失の中から母への愛を蘇らせるといった朋子のメランコリーが脱エロス化されていることを指摘した。さらに、原作と比較しつつ、母と娘の絆を描く際に、朋子の初潮の場面や、防空壕での母子一体化の状態や、「吾亦紅の章」・「三桎の章」といった花言葉にちなんで付けられた副題など、木下が新たに加えた解釈について考察した。欲望の主体である郁代は、「木下の共同体」³における異質者としても、「母性」を担わない点にしても、興味深い人物であるに違いない。こうした点については、今後の課題にしたい。

¹ 御園生涼子「幼年期の呼び声―木下恵介『二十四の瞳』における音楽・母性・ナショナリズム」、杉野健太郎（編）『映画とネーション』、ミネルヴァ書房、2010年、52頁。

² 紙屋牧子「『聖』なる女たち：占領史的文脈から「母もの映画」を読み直す」、『演劇研究：演劇博物館紀要』37、2014年、65-82頁。

³ 波多野哲郎「木下恵介の「家」―木下映画はなぜ忘れられたか」、キネマ旬報臨時増刊、『素晴らしき巨星 黒澤明と木下恵介』、1998年、88-93頁。

(じょぎょく／大阪大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

閉所のなかの裏切りと死 —増村保造における密室

中島 晋作

本発表は、増村保造の映画、特に1960年代以降の諸作品に特徴的に現れる密室に着目し、この空間がいかなる機能を持つのかについて考察した。増村保造の映画空間については、その風景描写に言及した先行研究が複数存在する。たとえば山根貞男は、増村映画における風景描写の欠如を指摘しているが、このような主張は、増村自身が自らの映画における風景の描き方について、明瞭に言説化していることに由来する。増村は自身の映画における環境描写について、必要最低限にしか映さないことを宣言しているのである。

このようにこれまで「風景の欠如」という文脈で認識されていた増村の映画空間を、本発表では、風景の除外の果てに現れる「密室」で捉え直そうと試みた。分析するにあたって参照したのは、松田政男の風景論である。

松田の議論における風景は、目の前に広がる日常的な風景の変質を媒介として、その変質の元凶たる権力の現れとして認識される。そして松田の風景論において、密室は風景と対峙するもの、つまり反権力の記号となる。松田の風景論は、主に若松孝二や大島渚らの映画を念頭に置いて言説化されたものであるが、たとえば増村映画における密室は、このような反権力としての密室とは様相を異にするものである。このことを確認するために、『でんきくらげ』（1970年）と『音楽』（1972年）を選び、具体的に密室空間の分析を行った。結果明らかとなったのは、増村映画の密室は、松田的な密室とは対照的に、それ自身が権力性を帯びる空間として現出するものであること、また密室空間に対する脱出の不可能性である。

たとえば『でんきくらげ』における渥美マリは、複数の男と室内空間で対峙するが、このとき、男性には何らかの形で死か、あるいは主演女優からの裏切りがもたらされ、空間的に密室に取り残される構図となる。「でんきくらげ」なる軟体動物と化した渥美は、それぞれの空間をすり抜け、自らの欲望を成就させてゆく。一方『音楽』では、精神病を患った女性が診察室という密室に置かれ、彼女の回復可能性が示唆されると部屋のカーテンが開かれることで、映画は密室からの解放を予感させる。しかしこの映画は、理性を取り戻したかに見えた彼女が最後、先の見えないトンネル空間を歩くことで、閉塞性を持続させたまま終幕を迎える。

以上の分析により、増村映画において密室から脱出するためには、死、動物化、あるいは精神病からもたらされた狂人化など、近代合理主義的な人間像の放棄が条件となるのではないかと結論づけた。

（なかじましんさく／明治大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

『アンダルシアの犬』再考 —「アトラクションの映画」の現在の視座を用いて

小川 真理子

本発表は、初期映画を再考する概念「アトラクションの映画」における、物語の論理に捉われない、差し出される映像と観客との直接的な関係に着目し、特にガニングが自身の論考において「アトラクションの映画」が初期映画にとどまらず『アンダルシアの犬』といったアヴァンギャルド映画にも継承されると示唆することを取り上げ¹、その現在の視座の可能性を実践するものである。

『アンダルシアの犬』（ルイス・ブニュエル監督、ブニュエル/サルパドル・ダリ脚本、1929年、フランス）は、「映画」に忠実な作品であり、そのことは映像という実体のない現象に手を伸ばせば触れられるような「堅固さ」を与える。この堅固であること理由は、映画のもつ物語という形を完全に壊さずにそのあり方に揺さぶりをかける方法で見えるものに強く問いかけることにあり、作品を構成する映像から「意味」を取りのぞきイメージそのもののあり方を提示することにある。ナラティブの論理から解放されたイメージは、「自律したイメージ」として私たちの前に差し出される。これは、「アトラクションの映画」の要素と言える。例えば、編集という映画技法は、あえて物語が意味を持たないように断片としてのドラマをつなげる。ここでモンタージュはショットをつながげながら、同時に物語を断ち切る。そうして習慣として映画に物語を求める私たちに「物語のかたち」そのものを問いかける。一方で、ブニュエルらが偏愛したスラップスティック・コメディのナラティブの形態との共有点を考慮すると、「物語/非物語」の共存が見える。クラフトンが指摘する「パイとチェイス」²、つまり追いかけてを二次元的に物語が進行する中で唐突に顔面にぶつけられる「パイ」（ギャグ）は、初期映画からスラップスティックスへと引き継がれ、アナーキーで不合理な側面に強度を増して『アンダルシアの犬』に継承された「アトラクションの映画」のイメージの数々と言える。作品では、堅固なモンタージュに支えられた男が女を追いかける二次元的な強い流れの中に「物語/非物語」の連続性が存在する。さらに、『アンダルシアの犬』は現実的な作品と言える。「現実的」とは、この作品が制作された第一次大戦後のヨーロッパの現状に強く訴えかけるという意味においてである。巖谷氏が指摘するように「『超現実』は現実を超越・超脱するだけでなく、むしろ現実の度合いが強いという意味も含んで」おり、「『現実』と『非現実』とのあいだに連続性が存在する」³ことを考慮すると、『アンダルシアの犬』の現実とは、私たちが当たり前と思う習慣や制度に対する意識を、映画を通して揺るがすことにある。前述したように、ナラティブ・フィルムを支える当の映画技法によってその映画の形を壊していくことは、断ち切られたイメージの数々を「映画」という現実にとどめる術に他ならない。

最後に、「アトラクションの映画」の現在の視座は、二次元の時間軸にある私たち観賞者の立ち位置から離れることなく、時間と空間の隔たりを超えて自律した映像に向き合うことを可能にし、ある種の堅固さ—映像の実在の経験—を可能にするものである。

¹ 「アトラクションの映画—初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」トム・ガニング著（『アンチ・スペクタクル—沸騰する映像文化の考古学』、長谷正人・中村秀之編訳、東京大学出版、2003年）pp. 305.

² Donald Crafton, "Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy", Classical Hollywood Comedy (Los Angeles: the American Film Institute, 1995) pp. 111, 119.

³ シュルレアリスムとは何か——超現実的講義、巖谷國士 著、ちくま学芸文庫、2002年、p. 19.

（おがわりこ・名古屋外国語大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

3つの前衛映画（傾向映画、アヴァンギャルド映画、プロレタリア映画）—前衛映画発表会（1930）の周辺

西村 智弘

わたしが注目したいのは、1930年の日本で3つの異なる映画が「前衛映画」と呼ばれていたことである。その3つとは「アヴァンギャルド映画」「傾向映画」「プロレタリア映画」で、同じ名称であったため混乱や対立が生じていた。

アヴァンギャルド映画は、美学的な革新を追求した映画で、1920年代のドイツやフランスで流行した。1928年にワルター・ルットマンの『柏林 大都会交響楽』（1927）が公開されたのが最初の紹介だが、当時は「純粋映画」と呼ばれた。傾向映画は、左翼思想に基づいた商業映画である。内田吐夢の『生ける人形』（1929）にはじまり、鈴木重吉の『何が彼女をそうさせたか』（1930）の大ヒットで頂点に達した。傾向映画の左翼思想は検閲を顧慮した穏やかなものだったが、長引く不況にあえいでいた大衆に歓迎された。プロレタリア映画は、左翼的な政治運動を鼓舞する映画で、基本的に記録映画である。「日本プロレタリア映画同盟（プロキノ）」が小型映画で自主制作し、1930年に最初の公開上映をおこなった。

新宿のシネマパレスの支配人であった肥後博は、1929年にスイスで開催された「世界インディペンデント映画会議」に出席した。大いに刺激を受けた肥後は、アルベルト・カヴァルカンティの『時の外何物も無し』（1926）など、フランスのアヴァンギャルド映画3本を買い付けて帰国し、1930年の「前衛映画発表会」（日比谷公会堂）で公開した。作品ごとに別の弁士をつけ、6人の講演者を準備した大イベントだった。しかし、上映間近になっていきなり100人近い警官が断りもなく入ってきた。上映は警官が警護するなかでおこなわれ、講演は中止になった。なぜこうした事態になったかといえば、警察が前衛映画を左翼的な映画と誤解したからである。当時、共産党は非法法の組織で、取り締まりの対象だった。ただし作品の評判はよく、名古屋、大阪、新潟の巡回上映は無事おこなわれた。

「前衛映画発表会」の直後、ジェルメール・デュラック『貝殻と僧侶』（1927）、マン・レイ『ひとで』（1928）など4つのアヴァンギャルド映画を鈴木重吉がもちこんでいる。試写会がおこなわれたが、官能性や難解さがいっせいに批判された。このとき批判の先導に立ったのは、プロキノのメンバーである。プロキノはアヴァンギャルド映画を酷評し、プロレタリア映画こそ前衛映画と呼ぶべきだと主張した。ただし、『貝殻と僧侶』と『ひとで』は検閲のため公開されなかった。

同時代のヨーロッパでは、政治的な前衛と美学的な前衛はともに発展している。しかし日本では、政治の前衛と美学の前衛が真っ向から対立した。アヴァンギャルド映画は、政府から左翼的な映画と糾弾され、当の左翼からはブルジョワの映画と批判された。つまり右からも左からも排除され、居場所がなくなってしまった。結局、アヴァンギャルド映画は日本に定着しなかった。『貝殻と僧侶』と『ひとで』は、検閲部分が削除されて1933年に公開されたが、ほとんど話題になっていない。

（にしむらともひろ／東京造形大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

スタン・ブラッケージ作品における揺れ動く映像—『夜への前ぶれ』を中心に

一之瀬 ちひろ

アメリカ実験映画を代表する映像作家スタン・ブラッケージ（1933-2003）の作品は、叙情的映画と称されてきた。ブラッケージの映像にはカメラの背後にいる映像作家を作品の一人称的な主人公とする機序がありこのため作家と映像主体の融合が生じると指摘したアダムズ・P・シトニーは、そこにロマン主義的な叙情性が見出されると叙述している。主体の内的感情を表現した一人称映画というブラッケージ作品への理解は、ジョナス・メカスなど同時代の映像作家への解釈にも応用された。他方近年のブラッケージ論には、初期の叙情的な一人称映画という評価からの発展も確認することができる。たとえばタイラス・ミラーは、非人間的情動や脱主体性という観点からブラッケージ作品を解釈しようとする。これらの先行研究を踏まえ、本発表では主に『夜への前ぶれ』（Anticipation of the Night, 1958）とブラッケージの著書『視覚の隠喩』（Metaphors on vision）を取り上げ、ブラッケージ作品に見出される映像表現の可能性について再考した。

『夜への前ぶれ』は、人物の影、夜の街頭の灯、乳児の芝生を這う姿、夜の遊園地の回転遊具で遊ぶ子供たち、焦点が合わずに滲む電飾、などが揺れ動くカメラによって映し出されるサイレント映像作品で、一般的劇映画の構造とは異なる独自の撮影技法と映像論理によって構造化されている。

本発表では映像と著書に収録されたノートの分析から、『夜への前ぶれ』においては、統合的時空間の生起というよりむしろ光や物体の運動による知覚刺激から鑑賞者に直接的な感覚や心の反応を引き起こさせることが試みられ、また身体と環境との相補的な運動のなかで立ち上がる主体と周囲の関係性が映像化されようとしていることを確認した。また、西洋近代視覚思潮の重要な役割を担った遠近法によるカメラ・オブスキュラの眼下に下支えされ作品内に一貫した時空間の物語を作り上げる劇映画は、感覚がイメージとの間に取り結ぶ作用のあり方に規範や一定の慣習を前提としているため、映像を受容する身体を一律に社会化した脱身体としてかたちづくる可能性があるが、それに対してブラッケージの映像探求は目論んでいる方向性を異にしている点を指摘した。本作品は、揺れ動くカメラの運動がもたらす映像の生成的機能により、三次元空間を仮構するイデオロギーへの否定を試みながらも映像と指示対象との関係を維持し、言うなれば、対象を客観的に観察するのではない反視覚的な「みること」の提示を目指すものであったことを指摘した。

（いちのせちひろ／東京大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

『風雲のチャイナ』の中国イメージを解読する

張 倩

研究目的：

『風雲のチャイナ』(1933)に描かれた黄色人種の男性(ニルス・アスター)と白人女性(バーバラ・スタンウィック)の恋愛物語には、性愛、人種、政治といった多重の意味合いがそれとなく示され、この映画の物語の視点には性、人種、政治の衝突が作り出されていることを明らかにする。

当発表は黄禍論とポストコロニアル理論を中心に、歴史背景、人物像作りと植民地に対する宗教支配の三つの視点を着眼点とし、『風雲のチャイナ』における異なる階級の華人像はいかにして作られたか、中国人将軍と西洋の女性宣教師の間の矛盾はいかに発生したか、そして二人の関係はどのように変化したかについて考察する。その結果を通じて、20世紀初頭の西洋社会による中国に対する他者像を解読し、種族を超えた恋愛の裏に隠された宗教支配をも論じることを試みた。

研究内容：

一、「オリエンタリズム」と華人像構築

『風雲のチャイナ』の華人像は、白人社会による黄色人種の醜悪化を映し出している。映画で描かれた中国は東方のステレオタイプ、例えば、チャイナドレス、陶磁器、妾を持つ習慣などの特徴が見られる。これらのマイナスイメージによってアメリカ社会が持つ華人像のステレオタイプは一層強化され、白人の種族優越感と文化的優越感の心理を高め、中国に対する植民行為を合理化した。

二、「オリエンタリズム」と「黄白恋」(黄色人男性と白人女性の恋)

ハリウッド映画の慣習で、人種に関係する性隔離は一方的な禁忌として描かれてきた。白人男性のヒーロー像、すなわち偏見にとらわれていないことを表現するために、白人男性と黄色人種女性の間では性愛行為は許される。しかし逆に、黄色人種男性と白人女性の性に関わるいかなる性愛行為も許されないのである。そのためイェン将軍とヒロイン、メーガンの愛情は白人社会にとって許されないものである。将軍の死の結末については、アメリカの人種秩序と文化的偏見から、躊躇なく死を象徴とする処罰が下されることを映し出している。

三、「黄白恋」と「宗教植民」

映画は「西洋が東洋を俯瞰する」立場に立ち、戦乱で立ち遅れた中国イメージを作り出した。「植民地」としての中国の混乱と西洋諸国が「植民地化」する合理性を裏付けるものとなっている。イェン将軍が最終的にヒロインに影響され、感化されることを通じ、キリスト教思想の影響を受けていることも示唆している。しかし彼の死もまた宣教の失敗を意味した。つまり西洋による「宗教植民」の実現可能性に限界があることを表現している。

研究の結論：

以上の分析によつて、西洋が想像する東洋イメージは、東洋を支配し世界を制覇するという目的のために常に歪曲されて表現されていることが、映画の中の華人像、また中国イメージから読み取ることができる。

(ちょうせい／日本大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

『旅情』(1955年)のまなざしをめぐって：ジェンダー／観光と「ヘリテージ映画」の観点から

國永 孟

本発表では、従来イギリス映画史の文脈で語られることが多かった「ヘリテージ映画」という映画群に対し、「観光」という観点から捉えなおすことで、膨大かつ実態が不明瞭となった1980年代以降の歴史劇やコスチューム・ドラマの実態を再検討する基盤を構築することを意図していた。とくに、イギリス社会の同時代的なコンテクストから一度離れ、映画史的な観点から比較・分析することを目的とした。

「観光」と「まなざし」をキーワードに設定し、ロケーション撮影の重視と、観光地の風景の物語的機能からの乖離という点から比較対象を選定した。そうして、1940年代の終わりから50年代にかけて、ハリウッド映画産業において確固とした映画製作のひとつの潮流となった「ランナウェイ・プロダクション」(以下RP)によって製作された作品に的を絞った。テキスト分析ではイギリス人監督デヴィッド・リーンが1955年に製作した『旅情』をとりあげ、ミザンセン分析のアプローチを採用することで、観光地のイメージと人物の心理描写とのあいだの関係性を明らかにしようとした。

まず、『旅情』における主題を同定するために、主人公ジェーン・ハドソンの持つ16ミリフィルムカメラが物語を駆動させる役割を担っていると仮定して分析を行った。RPによって製作された映画において顕著な、アメリカ人登場人物(多くの場合は女性)が旅先で文化的差異に端を発した葛藤を経験する、という枠組みを頼りに、『旅情』ではジェーンの自己抑圧と孤独が主題として構築されていることを指摘した。

そして、これらの主題がメロドラマにおいても顕著であることから、登場人物の抑圧を視覚的かつ隠喩的に表現する戦略が、観光地のイメージにも顕在的なミザンセンとして用いられているのかに着目することで、物語と風景の関係を考察した。作中で挿入された観光地・ヴェネチアのイメージの映画史的意義をあきらかにするため、50年代にスペクタクル性の一時的な回帰の要因のひとつとなった『これがシネマだ』(1953年)などのワイドスクリーン映画や、リュミエール兄弟が関わった映像作品を参考に、『旅情』におけるヴェネチアの風景の位置付けを確認した。その次に、映画テキストのなかでそれらがいかに提示されているのかを確認するため、16ミリカメラと視点の問題を検討した。

結論として、リーンは、観光地の風景を観客のための単なるアトラクションとして位置づけているのではなく、メディアを通して伝播する既存のステレオタイプのイメージを、16ミリカメラを通したジェーンのPOVショットとして物語に組み込む形で戦略的に使用していることを指摘した。だがそれは、ダニエル・J・ブーアスティンが1964年に『幻影の時代』で展開したような大衆観光批判ではなく、女性主人公の主体性を立ち上げる空間として観光地が構築されているということをあきらかにした。

(くにながはじめ／京都大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

ヤンチャー・ミクローシュ監督の『密告の砦』における空間表象について

Molnar Levente

まずは発表の目的と問題設定について。もしハンガリー映画史に現代映画の時代があったとすれば、ヤンチャー・ミクローシュの『密告の砦』（1965）はその出発点を示しており、現在に至るまでの最も代表的な傑作に違いない。物語の舞台を「ハンガリー大平原」に設定することによって、ハンガリー映画の新たな形式を創り上げた。本発表では大平原の表象を中心に、『密告の砦』に見られる映画空間を研究した。

続いて、内容を述べる。第一に「ハンガリー大平原」について説明する必要がある。国の面積の3分の2、さらに現在のスロバキア、ルーマニア、ウクライナまで広がる、中央ヨーロッパの一番大きい面積を有する草原であり、民謡や民話なおかつ文学（例えばベターフィ・シャーンドルやヨーカイ・モール等々）の作品において頻繁に見受けられる。それらの古典的な「大平原の文学」では、その無限に広い物語空間が、ハプスブルク帝国に内部から抵抗し、国家権力を無化して自由に生きる場所を表象する。それに対し、ヤンチャーの「大平原」が、国家の完全なる権力を保持する「監視技術」の装置の空間として機能する。本発表はそれを「パノプティコン空間」とみなして、3つの論点を中心に分析を行った。その3点とは、装飾性、脱出不可能性、予測不可能性、である。

『密告の砦』において歴史上の事件、1848/49年の「ハンガリー独立戦争」から20年後に、ハプスブルクの政府が独立戦争で戦った農民出身の義勇兵を逮捕し身体刑を与えた、いわゆる「義勇兵狩り」が描写されている。本発表は物語の内容を2つに分けて説明した。すなわち、大平原の只中にある監獄「砦」の中にいる囚人の取り調べ、拷問、処刑を描く映画前半、及び国家権力の全知全能を誇示する芝居に参加させられて、そして改めて逮捕されてしまう元義勇兵の悲劇を語る後半である。

発表の後半部分では、「大平原」の表象をめぐって、次の通り結論をまとめた。装飾性とは、監督は物語空間の中に古典的／伝統的な模様や装飾本位を不節制に積み重ねる方法だけではない。まさに大平原は、ハンガリーの／中央ヨーロッパ的な物語空間でありながら、ヤンチャーのカメラによって再構成された装飾的な権力空間であることを示した。また、画面内に現前する監獄「砦」は、囚人を保管する空間に過ぎず、その外部、つまり大平原こそ「透明の境界線」があるかのような監獄／処刑台として機能する。そして、画面外から常に監視し、そこで待機している権力の代表者が、画面内に入り行動を起こすタイミングが予測不可能であるということだ。

上記の3点に基づいて、『密告の砦』にみられる「大平原」は、中断なく監視が続けられる脱出不可能で予測不可能な空間システムとして機能し、国家権力による処罰と報復措置を表象するパノプティコンらしい映画的世界であることを明らかにした。

(もるな一・れヴえんて／北海道大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

ペドロ・アルモドバル『抱擁のかけら』の精神分析的解釈：映像を見ること、映像に触れること

伊集院 敬行

ペドロ・アルモドバルの『抱擁のかけら』では、現在は名をハリーと改め、脚本家として生きる主人公マテオが、かつての恋敵エルネスト・マルテルの死のニュースと、彼の息子エルネスト・ジュニアとの再会をきっかけに、これまで心の内に仕舞ってきた過去を回想する。それは典型的なエディプス・コンプレックスの物語であった。すなわちマテオが子、レナが母、エルネストが父であり、マテオがレナと視力を失うのは去勢である。だがこの回想にはもう一人のエディプスの物語を見ることもできるだろう。そこではマテオが、子＝エルネストから母＝レナを奪う父としてある。そしてこれら二つのエディプスの三角形に気づくとき、本作が映像の視覚性と触覚性を巡る物語であることが見えてくる。

本作において映像の触覚性が示唆される場面は、この映画のクライマックスである。映画終盤、自らの過去を語ることでマテオであることを取り戻したハリー／マテオは、ジュニアから彼が偶然に撮影した事故の記録映像を受け取り、そこに映し出されたレナとの最後のキスの映像に「触れる」。そしてマテオはエルネストによってでたらめに編集された自身の映画を完成させるべく、再編集に取り掛かる。

マテオが過去と向き合い、映像に触れたとき、一体何が彼に起こったのだろうか。去勢され、「語る主体」となった我々は、言語という母の形見を組み合わせることで、失われた樂園を果てしなく望む者となる。だが、レナと光を失い、生きる意味をも見失ったマテオは、去勢の受け入れの道半ばである。映像はそんな彼にレナ＝母との再会をもたらす。映像とは遅れてきた光を見ることであり、見る者と対象は物理的に繋がっている。だが、映像が遅れてきた光である以上、この出会いは出会い損ねに終わるしかない。しかし、これこそがマテオを語る主体にする。映像を介してレナとの再会を果たしたマテオは、かつてのレナの断片としてのフィルムを組み合わせることで、そこにレナを浮かび上がらせようとする。

一方、エルネストの視覚はサディスティックな「覗き」である。彼はその視線でレナを監視・支配しようと、ジュニアにメイキング・ビデオを撮影させる。だが、そのようなエルネストの視線によるレナの支配は失敗に終わる。スクリーンに映し出されるレナとマテオが愛し合う姿を見て愕然とするエルネスト。それは、母と父が愛し合う姿（原光景）を前にしてそれに釘付けになっている子の再演にほかならない。

以上のように本作において映像は「見る」ものであり、「触れる」ものでもある。そしてその違いは、二人の登場人物が表象する異なる発達段階にある子と母の関係によって描かれているのである。

(いじゅういんたかゆき／島根大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

明治期における仏教教育幻燈 の実際 — 池田都楽製スライド を中心に

福島 可奈子

本発表では、新発見の池田都楽製仏教スライドを中心に、明治期から大正期にかけて寺院や仏教関係者に活用された仏教教育幻燈の実際について考察した。先行研究では、浅草蔵前に幻燈器械製造専門店を構えていた池田都楽(四世)が仏教関係のスライドを多数販売していたことが「定価表」や「幻燈映画説明書」等から推測されていたものの、それらの幻燈スライドシリーズの具体的な内容や運用については詳述されてこなかった。しかし今回、明治末から昭和初期にかけて宮城県の曹洞宗系寺院で実際に使用されていた池田都楽製幻燈機と多数のスライドシリーズが新たに発見された。また関西圏の複数の幻燈店で製造販売された仏教幻燈スライドも既に現存している。そのため本発表では、これらのスライドをテキストとコンテキストの両面から分析し、当時どのような仏教教育幻燈会が行われていたのかを調査した。

宮城県の禅宗寺院で使用されていたスライドには、池田製『釈尊御一代図絵』や『観世音菩薩普門品略解之図』が含まれていた。そのため発表者は、同時期に大阪新町の寺田清四郎商店で販売された『釈迦一代記』スライドや伝統的な仏画との比較を通じて、明治期の仏教スライドの表現が、1884(明治17)年に再版された葛飾北斎画『釈迦御一代記図会』の影響を受けつつも、伝統的な表現形式と大きく異なっていることを示した。また寺田の近隣に店を構えていた高木幻燈舗製スライド『観音記三十三所』の絵柄が、江戸期以前の絵画よりも、明治初期に興行で大評判をとった松本喜三郎『西国順礼三十三所観音霊験記』の生人形の表現に近いことを指摘し、当時の仏教幻燈上映会は信仰と畏怖と娯楽が渾然一体となったものであったことを明らかにした。

その一方で宮城県の当寺院は、仏教教育ものに加えて、家庭教育、日露戦争の風刺画を通じてロシア兵(ロシア正教徒)を揶揄するもの、日露戦争の英雄である乃木希典夫妻の葬儀、皇室の肖像スライド等も所蔵していた。本発表では、その背景に見え隠れする明治期の神道・儒教・仏教(「東洋の教」)各派の分離と宥和、キリスト教の影響とそれへの対立、そして学校教育をめぐる各教の主導権争いについて言及し、明治期の国家教育の基本方針となる教育勅語と、多くの僧侶が教導職を兼務した初等教育の文脈のなかで、当寺院が仏教そのものの内容とともに修身である家庭教育や皇室、キリスト教批判に関する幻燈スライドを併せて上映する必要があったことを明示した。

このように当時の仏教幻燈会は、本来の仏教の布教や仏教哲学の周知目的にとどまらず、明治政府の意向に沿った児童の初等教育とも連動しながら、尚且つ聴講者が楽しめるひとつの体感型エンターテインメントとしても機能し、地方都市を含む民衆レベルで「仏教教育」の裾野を広げていったのである。

(ふくしまかなこ／早稲田大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

松竹の残酷時代劇 — 1960年代の松竹京都撮影所作品を中心に

藤田 奈比古

本発表の目的・動機

昨2020年、松竹映画は百周年をむかえ、国内でも特集上映が催された。松竹京都撮影所の時代劇映画作品のなかでも、通常観ることが難しい作品に発表者は触れ、従来低い評価が定着していた戦後の同撮影所の時代劇映画がむしろ高い水準にあることに気づいた。特に撮影所が斜陽期に入った1960年代に特色豊かな作品が連作されていた事実に着目し、それらに「残酷」への志向が共通していることを本発表で明らかにしようとした。

内容および方法

一般に、黒澤明が監督した『用心棒』と『椿三十郎』をもって「残酷時代劇」と呼ばれる潮流が始まったとされてきた。しかし本発表ではそれに先だって松竹京都で製作された『武士道無残』(森川英太郎脚本監督、1960年)が「残酷」を前景化していることを述べた。同作は「松竹ヌーヴェルバーグ」に数えられる唯一の時代劇であるが、武士に切腹を強いる江戸時代の体制の不条理と近親相姦を題材とし、性的な題材と残酷さを強調する点で時代劇のジャンル規範を逸脱していた。強い明暗のコントラストを伴う暗い画面が持続し、明朗な内容に対応して明るく平面的な画面を特徴としてきた戦後時代劇映画のそれまでの流れに対して異質であった。

まず、『武士道無残』の三種類の脚本を比較検討し、森川の習作から準備稿を経て完成台本に至るなかで、性愛シーンの描写が弱められたことと、多人数の激しい斬り合いから兄による弟の斬殺へと残酷描写が変化したことを明らかにした。つまり残酷志向が最初の構想から衝撃度の点で後退したともいえるが、殉死を強いられた伊織が武士らしく戦って落命するのではなく、兄に背中から切られる結末からは、大島渚の同時期の作品と同様に、体制への反抗と挫折および喪失に焦点が絞込まれたことを読み取った。

次に、「無残」が戒律を破り、しかも良心に恥じないことを意味する仏教用語であることから、本作が単に武士道の残酷さを扱ったのみならず、武士道を棄てることと、武士道を守ることとで人の道を外れることの双方を主題としてとらえる見方を提示した。

結論

松竹京都でその後製作された『切腹』以降の残酷時代劇が、『武士道無残』から暗い画面作りなどを発展させながら、残酷表現だけでなく、武士道をめぐって題材に残酷さを内包し、「無残」の色を帯びていることを指摘した。さらに、1964年の撮影所閉鎖までの短期間に残酷描写の追求が進み、同時に丹波哲郎と長門勇の二人のスター俳優によって、残酷さに回収されない娯楽性が生み出されたことまでを概観した。こうした流れは当時批評家によって『武士道無残』からの「退行」としてみなされたが、同作の撮影過程においてすらセンセーショナルな残酷描写への誘惑が存在したことを推察し、残酷時代劇の始まりにおいて「無残」と「残酷」の緊張関係を見いだした。

(ふじたなひこ／東京大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

コロナ禍の世界の映画館状況 —2020年世界興行収入と映像配信収入にみる今後の映画界について

田村 順也

・研究の目的・動機

映画文化が興行だけではなく、映像配信など多様化していく中で、映画ビジネスについての研究は今後の映画文化を考えていくうえでも非常に重要ではないか、そのような研究が多くはないため、映画ビジネス研究会を立ち上げた。

その年に、コロナ禍となり、想像以上の速さで映画を取り巻く環境も変化している。今後の映画文化を考えるという目的から研究を始めたが、同時代の記録としてもコロナ禍の世界の映画館の状況を発表という形で残しておくことが、これからの映画研究にとっても重要なことであると考え、今回の発表を行った。

・研究の内容・研究したこと

直近5年間の映画興行のデータを調べ、コロナ禍の影響を考察し、今後の映画界がコロナ禍からどのように回復していくかを考察した。そのために、東日本大震災など社会的な影響で映画の興行収入が減少した際の回復の過程も参考にした。

・研究の方法

日本だけではなく、世界の映画館の情報は主にインターネットを活用した。世界の情報は、Box Office MojoやMPAが発行している「THEME REPORT 2020」、日本の情報は一般社団法人映画製作者連盟が発表している興行収入、キネマ旬報などを活用し、2016年～2020年の映画興行収入を集計。コロナ禍の影響を把握し、コロナ以前の映画業界の成長と比較した。映画館での鑑賞データだけではなく、NETFLIXなどの映像配信サービスでの鑑賞数なども調査した。

また、コロナ禍の映画館に映画鑑賞に来る観客へのアンケート結果なども参照し、現在どのような作品が好まれるのか、映画館での鑑賞についての意識も参考にした。

・研究の結論、結果判明したこと

世界での映画館での取興行収入は2019年対比で72%減少、一方で映像配信サービスは2019年対比で130%と大きく上昇した。しかし、映画館で公開される作品の多くが、映像配信サービスでも鑑賞されていることがわかり、映像配信サービス限定作品の人気は高くはないことが分かった。また映像配信サービスの会社が映画館を買収する動きもあり、「映画館公開⇒映像配信」という流れにコロナ禍以降は戻っていくことが予想されることが分かった。

今後の課題としては、発表の際にも質問があったが、映画は製作・配給・興行というものが、興行だけではなく、製作や配給の状況もしっかりと研究していく必要がある。映画業界、映画ビジネスを研究する際にも、この三つを把握して、全体を研究する必要がある。

(たむらじゅんや／株式会社ティ・ジョイ)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

帰山教正『活動写真劇の創作と撮影法』における映画シナリオライティング法

溝渕 久美子

本発表では帰山教正『活動写真劇の創作と撮影法』（初版：飛行社・1917年、増補再版：正光社・1921年）の映画シナリオやそのライティング法に関わる記述を追い、「純映画劇運動」の中で帰山をはじめとする日本映画の「改革者」たちが、映画脚本を「書く」という行為を通して、映画受容者といかなる関係を築こうとしたのかを明らかにした。

先行する日本映画史の記述において、製作プロセスや作品の形態を「アメリカ映画」に近づけようとした「純映画劇運動」は、1910年代後期のトランスナショナルな映画文化の中で支配的であった「アメリカ映画」という他者との不均衡な権力関係に基づく、日本の近代化の中で社会的な権力や階層のビジョンと結びついた目的論的な対峙のあり方だと評されている。また、「純映画劇運動」による近代化の対象は日本映画そのものだけではなく観客にも及んだと論じられている。

発表では、最初に雑誌記事や『活動写真劇の創作と撮影法』の初版と再版の記述から、帰山自身の映画シナリオ観がハリウッド的なシナリオ中心の製作プランニングへ変化していったことを明らかにし、それを前提に『活動写真劇の創作と撮影法』の初版における映画シナリオのライティング法にかんする記述を分析していった。その際、帰山が参照したエプス・ウインスロップ・サージェントの*The Technique of the Photoplay* (1913年)をとの比較を行った。1910年代半ばのアメリカで最も影響力があったとされる同書は、読者が映画シナリオを書く技術を身につけて映画産業で働くことを目指し、体系的にシナリオの書き方を論じていくが、その中で帰山が注目したのが映画シナリオのフォーマット、文章の簡潔さと明快さや、梗概の重要性とその書き方だった。日本映画の「改革」の中で公募による筋書やシナリオの募集を推奨していた帰山は、『活動写真劇の創作と撮影法』の中でサージェントの方法を、映画ファンが日本語でシナリオや梗概を執筆できるようにフォーマットに書きかえた。さらに本発表では、『活動写真劇の創作と撮影法』以降の映画雑誌での映画脚本の公募にも注目した。当時の日本映画の改革のために映画ファンから脚本を募集することを謳った『活動之世界』の公募(1918年)では、それに合わせて映画脚本号を編み、見本となる映画脚本やライティング法を掲載したが、それは帰山が『活動写真劇の創作と撮影法』を通して移入したハリウッド式のものであった。

以上のように、帰山の『活動写真劇の創作と撮影法』が、懸賞公募に応募することで「新しい日本映画」を改革することに積極的に関与し、映画脚本の書き方を学ぶことでより映画にかんする情報に通じ、そのために雑誌や書籍を買うことで投資を行う、「新しい日本映画」にとって「より良い観客」を生み出すプロセスの一端を担ったことを明らかにした。

(みぞぶちくみこ)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

北野武映画のスタイル～編集技法を中心に～

Vlasov Sergei

北野の作品をレビューする多くの研究者は、そのユニークな映像スタイルを包括的に分析するか、または彼の人格の二面性（映画監督である北野武と、コメディアン・テレビスターであるビートたけし）に焦点を当てている。

この研究の目的は、

- 1 北野の映画言語の中でも最も重要と思われる編集とコンティニューイティに焦点を当てることである。
- 2 特定の編集技法（テクニック）が登場人物の宿命や破滅を想起させる画面にどのように影響するかを検討することである。

この研究を進めるにあたり可能な限り北野作品に関連する文献（研究や批評、雑誌記事など、北野自身が書いた物も含む）の調査。次に、北野特有のテクニックを特定し分類した。それを踏まえ、北野が映画の中でしきりに使っている9つのテクニックを分類した。9つのテクニックとは以下の通りである。

- 1.長回し
- 2.人物が現れたり、出て行ったりするときの前後が長いショット
- 3.行為を見せずに（音声だけ）、それを傍観する人物で処理するショット
- 4.無表情なクローズドショット
- 5.きっかけと結果だけで行為を抜いてしまうカット割
- 6.シーンの中に未来に起こる出来事が挿入される
- 7.カットイン（カットインのショットがそのシーンのものでない場合もある）
- 8.シーン終わりに挿入されたショットが、そのシーンで描かれなかった時間経過や出来事を補完する
- 9.写真のようなショットからコラージュのようなシーケンス

北野映画の中でこれらのテクニックの使用頻度などを分析し、各テクニックの使用頻度が明確にわかるよう表に示した。そして、それぞれのテクニックが映画にどのような影響を与えたかを詳細に確認した。それぞれのテクニックには特定の効果があり、ストーリーに北野ならではの特色を与える。一例として『あの夏、いちばん静かな海』や『菊次郎の夏』、『Dolls』など叙情的でメロドラマ的な作品では、長回しの多用が特徴であり、また、『Hana-bi』は9つのテクニックをすべて使用した唯一の映画であり、北野の最も独創的な映画であるとも言える。

これらの分析から、北野の映画言語の中で編集が非常に重要であることが明確になった。色、演技、またはその他の要素はもちろん重要ではあるが、編集と比較して重要度が低い。

以上の分析結果を、実際のショットを示しながら発表した。北野は『座頭市』（2003）まで様々なコンティニューイティと編集のテクニックを使用していたが、以降この9つのテクニックはあまり見られなくなった。同時に、絶望や悲劇感はその後の映画から消えている。北野映画の前述したテクニックを他の監督が作品の中で使用した場合と比較考察することも加え、この研究を継続していく。

（うらそふ・せるげい／日本大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

360度映像観察時の視線分布—カット割りの有無と観察姿勢要因の考察—

名手 久貴

VR ヘッドセットを使用した360度映像は、テレビや映画のようなフレームのある平面の映像よりも高い臨場感を提示することができる。一方、360度すべての情報を鑑賞者の頭部位置に対応して表示するため、複数のカット存在する従来の映像では鑑賞者が混乱するとも言われている。本研究では、360度映像を観る鑑賞者が、実際にはどのような鑑賞行動をとる傾向があるかについて検討した。

実験では、VRヘッドセット（VIVE PRO EYE: HTC社）を装着した被験者が、3DCGソフトで制作した1分48秒の360度映像を観察した。映像表示、視線データの収集、分析には視線分析ソフト（Tobii Proラボ VR360エディション）を使用した。実験条件は、カット割りの有無の要因（カット割り映像、カット割り無映像1（近接映像）、カット割り無映像2（俯瞰映像））と観察姿勢の要因（起立、着座）を組み合わせた6条件を設けた。被験者は6回、映像を観察した。被験者11人（平均年齢24歳）は0.5以上の視力を有した。使用した360度映像は、机を挟んで向かい合わせにソファに座った男女が交互に会話する映像であり、男女それぞれ6回づつセリフを話した。男性と女性がセリフを話した時間合計はそれぞれ78秒、30秒であった。カット割り映像では、発話者がカメラ正面に映る映像でカットが構成された。近接映像は、机に配置された仮想カメラで撮影された映像であった。カメラの正面の方向は向かい合わせに座る男女とは直角であり、被験者が映像観察初期の位置で観察すると男女を見ることができなかった。俯瞰映像は、天井付近から男女を仮想カメラで撮影した映像であった。

男性発声時と女性発声時に分割し、それぞれの時間帯で分析した。そして、男性、女性、それ以外の周囲と映像を3つの領域に分割し、それぞれの注視時間の合計を算出した。その後、男性発声時と女性発声時のそれぞれで、姿勢（起立、着座）、映像（カット割り映像、近接映像、俯瞰映像）、注視対象（男性、女性、周囲）を要因とする三要因分散分析を行った。男性発声時、映像、注視対象の主効果、映像と注視対象の交互作用に有意な差が見られた（ $F(2,20)=10.79, p<.01$ ）,（ $F(2,20)=32.69, p<.01$ ）,（ $F(2,20)=11.02, p<.01$ ））。女性発声時は、姿勢、映像、注視対象の二次の交互作用が見られた（ $F(2,20)=3.13, p<.05$ ）。男性発声時、女性発声時、それぞれのデータで下位検定を行った。以下に代表的な結果を記す。男性発声時、カット割り映像、近接映像で男性の注視時間が長かった。女性発声時、カット割り映像、近接映像、俯瞰映像で女性の注視時間が長かった。これらの結果は、360度映像観察時、周囲の情報が多いにも関わらず、話者を見る傾向が強いことを示していた。

（なてひさき／東京工芸大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

青鳥映画の名花たち：日本におけるブルーバード映画俳優の受容

入倉 友紀

本発表では、アメリカの映画会社ブルーバード・フォトプレイズの女優陣に着目した。同社の作品群は同時代の日本において圧倒的な支持を獲得し、その若く美しい女優陣は、日本映画において女優の採用を後押ししたと評価されてきた。今回は同時代の日本で発行されていた劇場パンフレットや映画雑誌における言説を分析し、同社の女優陣が日本において特別に支持された理由を明らかにすることを旨とした。

発表ではまず、ブルーバード社の特色を簡単に説明した。ブルーバード社は1916年にユニバーサル社の子会社として設立され、5リールの作品を週に1本製作・配給した。同社は設立当初、俳優以上に脚本や原作を重視すると宣言し、その姿勢を視覚化した宣伝広告を打ち出すことで会社としての独自性を確立した。

日本におけるブルーバード映画の公開は、1916年にユニバーサル社が他社に先立ち日本支社を設立し、同社の映画群を数多く配給する体制を整えたことから始まる。ブルーバード映画の封切館の1つとなったのが浅草帝国館である。帝国館は1916年から『第一新聞』という劇場パンフレットを週刊で発行しており、そこには観客の投稿欄が設けられた。帝国館の観客は投稿欄を通して、映画に関して様々な議論を闘わせた。そこではブルーバード社の俳優陣、とりわけ女優陣を賛美する投稿が見られ、帝国館において観客が同社の女優陣を高く評価していたことが分かる。観客による言説から浮き彫りになるのは、女優陣の演じている役柄が一樣に労働者階級のヒロインであるということだ。

同社の女優陣の中でとりわけ人気を博したのがメアリー・マクラレンとマートル・ゴンザレスである。マクラレンはブルーバード映画『毒流』Shoesで、貧しさから自身を売ってしまう少女エヴァを演じて注目を集めた。彼女の寂しげな表情や、貧しさの中で必死にもがく姿は(おそらく女性を含んだ)日本の観客の心を掴んだ。彼女は薔薇のような華やかな女優に比べて、鈴蘭や月見草といった花に例えられた。一方マートル・ゴンザレスは、監督リン・F・レイノルズとのタッグによって、「純朴な村娘」のイメージを確立した。彼女が演じるヒロインは時に白百合に例えられ、その可憐さが高く評価された。

アカデミックな文脈においては青鳥映画の女優と一括りに論じられることが多い同社の女優陣だが、同時代の日本においては、一樣に労働者階級のヒロインであるという共通点を持ちながらも、各々に個性を持った存在として受容されたことが、当時の言説から明らかになる。スターに圧倒的な個性を求めたアメリカの映画観客と、共通するイメージの中から個性を見つけ出すことに意味を見出した日本の映画観客の違いが、当時の言説を追うことでよりはっきりと見えてくるのではないだろうか。

(いりくらゆき／早稲田大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

『カビリアの夜』のカメラ目線—1950年代におけるTVとの関わりから

神田 育也

本発表は『カビリアの夜』(フェデリコ・フェリーニ、1957)におけるカビリアのカメラ目線を検討するものである。『カビリアの夜』はフェリーニ映画の中でも、ネオリアリズム末期の代表作として知られ、『甘い生活』や『8 1/2』『インテルビスタ』への過渡期的な位置付けにある作品である。

先行研究では当該のカメラ目線について、①物語世界内/外の移行を伴う音楽(Gorbman, 1974-5)、①カメラ目線の形式(Brown, 2012)、③チャップリンとの間テクスト的な関係(Schoonover, 2014)から論じられてきた。しかし、その最大の特徴である「曖昧な」カメラ目線については未だ十分な指摘がなされていない。カビリアの視線は『勝手にしやがれ』とは異なり、明確に観客と視線を合わせようとしな。これはカメラ目線がタブー視されていた1950年代において、極めて特異な例であると考えられる。そこで本発表では、こうしたカビリアの「曖昧な」視線に着目した上で、同じく50年代に誕生した「TV」から読解することを試みた。

内容は次の通りである。まず60～80年代のフェリーニ作品におけるTV表象を考察した。TV内の人物が行うカメラ目線(『魂のジュリエッタ』)や劇場とTVの同時公開(『フェリーニの道化師』)に着目することで、フェリーニが戦略的に映画とTVを混在させようとしていたことを明らかにした。さらにこうした宛先の「曖昧な」カメラ目線は、イタリアTVの文脈でも言及されるトピック(ウンベルト・エーコ「偽の直接性の感覚」、アンジェロ・ダレッサンドロ「見えない視聴者」)であり、カメラ目線の扱いにおいてフェリーニ作品とTVで共通性があることも指摘した。

次に50年代イタリアのTV状況を概観した上で、『カビリアの夜』のカメラ目線とTVとの関連を考察した。アンドレ・バザン評で見られたように、カビリアの「曖昧な」視線は観客と俳優の「親密」な関係を促している。これはゴダールの異化効果とは一線を画す視線であり、カメラ目線の別のモードが示唆されている。本発表ではバザンのTV論や映画雑誌ジャンコ・エ・ネロを参照しつつ、カビリアのカメラ目線が映画的な「親密さ」(=巨大な顔、クローズアップ)よりむしろTV的な「親密さ」(小さな画面、即興性、等身大の俳優)に近いことを論じた。

結論は以下の2点である。『カビリアの夜』の「曖昧な」カメラ目線は、①映画とTVを混在させる、未来のフェリーニ作品を予告する形であった、と同時に②「異化効果」とは異なるTV的な「親密さ」を有していた。このように本発表は、イタリアTV黎明期の文脈に照らし合わせることで、『カビリアの夜』をメディア論的な視座から考察することを可能にした。

(かんだいくや／京都大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

『2001年宇宙の旅』の「スター・ゲート」シーンに関する同時代の受容の再検討

住本 賢一

本発表では、スタンリー・キューブリック監督作品として1968年に公開されたSF映画『2001年宇宙の旅』（以下、『2001年』）の「スター・ゲート」シーンに関する同時代の受容を検討した。

『2001年』が公開当時に賛否両論を巻き起こした問題作だったということは広く知られている。一般的な理解では、同作は公開当初に「物語の説明を欠いた退屈な映画」としてニューヨークの批評家たちに酷評されたが、それから徐々に批評的な評価が高まり、さらに映画終盤に登場する「スター・ゲート」のシーンが当時のカウンター・カルチャー全盛の文化状況のなかで「サイケデリック」な映像として若者を中心に支持されることで興行的にも巻き返したのだとされる。

それに対し、近年の受容研究では、『2001年』について当時の若者がより高く評価していたのは物語的な主題であったという見解¹、同作は公開当初から広い層に支持されていたとする見解²が出ており、『「スター・ゲート」シーンの人気が同作のヒットにつながった」という理解はのちに作られた「神話」として否定されている。とくに後者の研究（監督本人のもとに届けられた大量の感想の手紙を精査したもの）によれば、『2001年』の成功の要因は、この映画で描かれた「人類の進化」が当時の社会変革のムードと合致して肯定的に捉えられたことにある。

本発表では、「スター・ゲート」シーンの受容が『2001年』のヒットと直接の関係にあるか否かは問わなかった。代わりに、「スター・ゲート」シーンの映像美やそこで使われていた映像技術を大々的に取り上げた当時の文献のひとつであるジーン・ヤングブラッド『エクспанデッド・シネマ』³を読み解くことで、その受容のあり方と文化的背景を分析した。そのことで明らかになったのは、この本における「スター・ゲート」シーン受容が、その映像の「サイケデリック」さを評価するものであるとともに、その制作工程を「コンピューター映画」なども視野に入れた映像技術の発展というより具体的な相のもとで捉えようとするものだったということである。当時のカウンター・カルチャー運動の先端で書かれた『エクспанデッド・シネマ』において「スター・ゲート」シーンがそのように評価・記述されていることは、「スター・ゲート」シーンの「サイケデリック」さ目当ての受容がたんなる「神話」としてしりぞけられるものではなく、むしろのちの映像史の展開につながりうる重要なものであったということを示している。

¹ R. Barton Palmer, "2001: The Critical Reception and the Generation Gap," in *Stanley Kubrick's 2001: New Essays*, ed. Robert Kolker (New York: Oxford University Press, 2006).

² Peter Krämer, "Dear, Mr. Kubrick: Audience Responses to 2001: A Space Odyssey in the Late 1960s," *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 6(2), 2009; Peter Krämer, 2001: A Space Odyssey, 2nd ed. (London: BFI, 2020), Ch. 7.

³ Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (New York: Dutton, 1970).

(すみもとけんいち／東京大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

コロナ禍の中での映画の革新～岩井俊二の『8日で死んだ怪獣の12日の物語』の考察～

戴 弁

岩井俊二は2020年、新型コロナウイルスの影響により制限された映像制作の場で新たなリモート制作の形を挑戦し、『8日で死んだ怪獣の12日の物語』という作品を作り上げた。2020年の春、コロナの影響により、仕事ができなくなり、閉じ籠って落ち込む人が大勢いる中、世界中の映画制作者は短編作品をインターネット上で発表し始めた。岩井俊二は怪獣人形を使った短編作品を拡散していくリレー式作品企画に出会い、その発想を進化させて長編映画を制作した。岩井は「この作品を作ることそのものがコロナ禍にあって自分のできるせめてもの抵抗だった気がします。」と語っているが、その抵抗を分析することで、映画の形を更新していく新たな可能性について考察する。

以下三つの問題点に焦点を絞って研究を行う。

一点目は、作品分析を通して監督がコロナ禍で疲弊する人々に何を伝えなかったかの精神的抵抗である。岩井俊二の幼少期は日本の怪獣映画、特撮映画が発展した時期と重なる。岩井俊二の作家性に得体のしれない物としての怪獣が刻まれている。「怪獣の人形に願いを込めてコロナウイルスを倒そう」という気持ちを込めたカプセル怪獣を育て、インターネットで毎日更新する現在進行形の連続性を付加した作風は、世界の様々な完結する短編作品と明らかに違う映画となっている。また、カプセル怪獣はコロナであり、コロナから自己を救うヒーローでもあるという多層的解釈の余韻と未来にある希望を提示している。

二点目は、密が必然である映画制作現場をウイルスで遮断された状況下で、リモート映画制作は具体的にどう進行させたかという環境に対する抵抗である。岩井俊二が脚本、監督、造形を務め、通常の現場のようなコミュニケーションを取りながら撮影を行えないが、定点カメラ映像を取り入れ、2020年のリアルなウイルス感染状況を刻印し、フレキシブルな内容と画面作りに挑戦することを考察する。

三点目は、経済的打撃を受けた映像業界、劇場でどのように利益を得るかという経済的抵抗である。2020年、日本の興業収入減少により、多くの役者やスタッフは仕事を失い、苦しい状況にあった。さらにミニシアターも大変な状況にあることを共有し、役者やスタッフの力になりたいという想いも含めて始まったこの作品は各地のミニシアターで公開される際、「ミニシアター支援」を行っている。どのように利益と支援を構築しようとしたのかを考察する。

岩井俊二は予見不能の状況下でも、新たな映画の形を模索し、諦めることなく制作する。物語が表現している柔軟性、社会性は困難な人達を救う手段として拡散、人々の記憶に残ると同時に、今後の新たな映画制作の指針となっていることが今回の研究で明らかになった。

(たいき／日本大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日/愛知県立芸術大学]

エストニア芸術におけるアニメーション表現の潮流と今後の行方

有持 旭

発表は、アニメーション作品の今後について考えるため、エストニア芸術におけるアニメーション表現をケーススタディとして美術史を俯瞰し現状を把握することが目的であった。エストニア社会史の流れとアニメーション表現の変化を照らし合わせ、ソビエトやデジタル技術の間で交差していくアニメーション文化を見ていった。

(1) アニメーションと現代アートやメディアアートの歴史とは何か。(2) 2000年代に活性化した現代アートやメディアアートは、アニメーションと相互にどのような影響を与えているのか。これらの疑問を解いていく方法として、アニメーション表現を初期、オリンピック以降、独立以降、EU加盟以降という枠組みの中に布置した。発表では、モスクワ・オリンピック、ベレストロイカ、チェルノブイリ原発事故、歌う革命、そして90年代初頭に情報技術を国家発展の優先事項にしたことなどの歴史の中でアニメーション、ビデオアート、メディアアートを概略的に体系化し、さらに主要な4つのメディアアート展やバルト諸国で開催されたメディアアートに関する4つの国際会議もリストアップした。

疑問に対する考察の一つは次のものである。エハ・コミッサロブは企画した『スクリーンの考古学 エストニアの例』展において、レヴ・マノヴィッチの考えを引用しつつ「映像作品はコンピュータによって新しいイメージを作り出していたが、ソフトウェアはそれ自体ではイメージを生成しないため、ここにある種の映像文化のパラドックスがある。近年では映像イメージを作品としてではなく単なる新しい素材として扱う動きがある」と述べた。確かにエストニアの作家にとって、映像はコンテンツを見せるというよりも誰かや何処かと繋がることに重きが置かれていることが多い。可変的で進行形のものをお好む。ソビエト社会を生きてきたエストニア人の中には常に頭の後ろに弾丸を感じる者もいる。70年代以降に生まれた新世代の作家でさえ、教育の中でこうした歴史が思考のどこかにあるのだろう。そのために社会が接続し人々が共有することの大切さを知っているとも考えられる。新世代はメディアアートに傾倒しつつ、エストニアから「理」の世界を提示し、社会で何が起きているのかを我々に理解させようとする。

こうしたメディアアートのメインテーマはグローバリゼーションかもしれないが、一方で多くのエストニア・アニメーションは、ソビエト風刺のものとして長らくエストニア人のためのものであった。ブリート・パルンたちが社会の「不条理」について語ってきたのはその適例である。また、現在この国でこの分野に先見的な技術の使用はほとんどない。これらの状況は今後も依然としてグローバリゼーションを得られないことを示しているように思われるが、パルンの教え子である作家たちを見ると、他者や世界と繋がっている日々の経験を基に物語を生成させる新たな表現を見せている。

(ありもちあきら/近畿大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日/愛知県立芸術大学]

サークルとしてのアニメーション文化—1980年～2000年代を中心に

林 緑子

本研究の目的は、60年代後半の国内に複数発足したアニメーションサークル(AC)の文脈について2000年代まで注目し、この活動が文化サークル史とアニメーション文化史にどのように位置付けられるのかについて調査分析し、その特徴と意義を明らかにすることである。今回は、都合により副題とは異なる60～80年代の動向を中心に考察した。研究の動機は、ACがアニメーション・アニメ研究やファン文化研究において、これまで重要視されてこなかったからである。一方、ACは60年代後半に国内各地で同時多発的に発足したアニメーションの受容・制作・上映を行うファンの集団を始まりとする文脈がある。メンバー達は多種多様なアニメーションを受容しつつ、商業アニメを中心に愛好するファンサークルとも相互作用しながら、今日まで様々なサークルが発足してきた。研究内容は、1968年のAC形成プロセスについて東海アニメーションサークル(TAC)を事例としてみていった。次に、初期ACの代表的な4団体であるTAC(愛知)とアニドゥ(東京)、AFG(関西)、しあにむ(静岡)が関わり開催されていた全国アニメーション総会(1970年～)とプライベートアニメーションフェスティバル(1975～1984年)を比較検討した。最後に、広島国際アニメーションフェスティバルの第一回目(1985年)について分析した。これらの活動を分析する方法は主に、サークル・ネットワークの観点¹と、興味関心・人・メディアの三層のネットワークの観点²を用いた。現段階の結論はACの特徴がジャンル横断性、受容・制作・上映という立体的な活動、映画サークル史からみると先行する小型映画の文脈や後続する商業アニメファンの文脈と連続的・不連続的に交差する活動だったことである。ファンたちは、自身の興味関心を原動力として、メディアと人のネットワークを形成し活動することで仕事や日常生活を越えた意義を育んできた。特にACが発足して以降、サークルにおける女性メンバーの能動性の増加がみられた。その結果言えることは、主に二つ示すことができる。一つめはACが芸術・娯楽的活動として多様な所属の女性による能動的なサークル活動を促進してきたことで、同時代の文化サークルの動向と相似した側面を持つ点である。このようなACの位置付けから、文化サークル史の意義を改めて確認できた。二つめは芸術と娯楽、アニメとアニメーション、プロフェッショナルとアマチュアなどの二項対立を越えて相互作用する活動だったことである。ACの領域横断性から、従来のアニメーション文化史における二分法的なジャンルや位置付けを問い直すことができると考えている。

¹天野正子『「つきあい」の戦後史——サークル・ネットワークの拓く地平』吉川弘文館、2005年。

²藤木秀朗『映画観客とは何者か——メディアと社会主体の近現代史』、名古屋大学出版会、2019年。

(はやしみどりこ/名古屋大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

遠隔授業によるアニメーション系専門教育の現状と課題

小出 正志

2020年度、コロナ禍により日本の大学教育は大きく変化し、長年模索されていた新しい授業の形式・形態が即応と実効性を求められ具体化したともいえる。大学教育において最大の出来事は、①「大学キャンパス入構の制限」＝教育の場の変容、②「遠隔授業の実施（基本）」＝教育の方法・形態の変容といえる。これにより改めて授業の内容や方法が問い直された。

一般的に遠隔授業は①「資料配布型」、②「課題提示型」、③「オンライン授業型」、④「映像配信型」、⑤これらを組み合わせた「複合型」などの型に分類できる。③はさらにライブ配信による(a)「同時双方向型」とストリーミング配信による(b)「同時一方向型」がある。

それぞれ一長一短あり、対面授業と遜色なく遠隔授業を行うためには幾つかの方式を組み合わせることも必要となる。

実施上の大きな問題として①はデータ容量の制約、③は通信障害や機器故障等の問題、④は機材・環境の制約、データ容量の制約などが指摘できる。一般的な問題のほか①「技術的な問題」と②「制度的な問題」があり、①は接続や再現性・同一性その他、②は著作権や運用体制その他の問題がある。遠隔授業の利点・難点・欠点として学生との距離（物理的・心理的・仮想的／人工的）、教員と学生の所在、確認・反応と調整（フィードバック）などの問題が考えられる。今後は遠隔授業と対面授業の併用・併存の問題も顕在化し、現実的な要請と課題と可能性の三つの視点からの検討が必要となる。

多くの大学で前期授業開始時期の延期、前後期授業日数の短縮、授業開始・終了時刻の変更等の措置が取られた。アニメーションの専門教育を行なう大学は比較的中小規模が多く、市販のシステムの組み合わせやカスタマイズにより遠隔授業のシステム構築を行なっている（CampusNet、LiveCampus、Zoom、Google Meet、Google Classroom、Microsoft Teams等の組み合わせ多様）。実技系教育では対面授業と同じアプリケーションが用いられるが、デジタル化の進展と共に発展した日本の大学アニメーション教育では在宅実習は比較的容易である。撮影が必要となる実習系授業の場合は、指導方法のほか、機材・教材の調達や供給等の問題も生じる。同じアニメーション教育でも講義系と実技系ではその内容や目的、方法などが大きく異なる。

（こいでまさし／東京造形大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

iPadOSのポインタのあたらしさ——ヒトとディスプレイ上の映像との連動の歴史からの考察

水野 勝仁

画面上のオブジェクトを選択する役目を担うポインタは、ヒトの行為と連動するミニマルな映像として機能しており、映像のミニマルセルフだと言える。そこで本発表は、まず、ポインタの歴史をヒトの行為と映像との連動として振り返り、次に、現時点で最新のポインタである「iPadOSのポインタ」に実装された二つの機能「適応精度」と「磁性」から、ヒトとコンピュータとが曖昧に組み合わせられて生まれるあらたな感覚を提示する。

ポインタは、アイヴァン・サザランドの「スケッチパッド」で画面に向けられたライトペンのペン先を示す「十字」として現れた。ダグラス・エンゲルバートのチームが発明したマウスと連動する画面上に表示されたポインタは、単なる「点」から始まり「上向きの矢印」へと形を変えた。アラン・ケイらのグループはAltoを開発し、ポインティングデバイスとしてマウスを採用した。このとき、ポインタは「斜めに傾く矢印」となるとともに、画面上で遂行される行為に応じて形を変えるものになった。その後、AppleがMacintoshを発売し、マウスと「斜めに傾く矢印」のポインタとの組み合わせが一般化していった。

2007年にiPhoneを発表する際に、スティーブ・ジョブズは「指」を「最高のポインティングデバイス」としてインターフェイスに導入した。その結果、ポインタが画面から消えた。指でディスプレイに触れるなかで、インターフェイスデザインのトレンドはスキューフィズムからディスプレイ特有の質感を追求したフラットデザインへと変化していった。この流れにおいて、Googleは物理世界のモノの挙動を取り入れたマテリアルデザインを提案し、Appleはアニメーションを効果的に使い、ヒトの行為と映像とをなめらかにつなぐFluid Interfaceを提示する。タッチ型インターフェイスでは、ポインタがディスプレイから消える代わりに、画面上のオブジェクトが単に選択される対象ではなく、指の動きとなめらかに連動し、ヒトの行為との一体感を強調する存在になったのである。

2020年にAppleは「Design for the iPadOS pointer」で、マウスやトラックパッドに連動した「矢印」のポインタとタッチ型インターフェイスの指とを融合させたポインタを提案した。その結果、iPadOSのポインタは「円形」となり、あらたに実装された「適応精度」によって自在に形を変えつつ、「磁性」によって画面上のオブジェクトに吸着するようになった。「適応精度」と「磁性」は、コンピュータがヒトの行為の意図を予測したかのようにポインタの動きを画面に描写し、「データのオブジェクトに触れている」としか言えない錯覚をつくりだす。ここでは、ポインタという映像のミニマルセルフを動かしているのが、ヒトの意図なのか、コンピュータの予測なのか曖昧になっている。iPadOSのポインタは行為遂行のために必要な意図・予測の主体を曖昧にししながら、ヒトの行為と映像とを連動させて、「画面上のオブジェクトに触れる」という錯覚をあらたな感覚として生み出すのである。

（みずのまさのり／甲南女子大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日/愛知県立芸術大学]

「文化庁メディアアート年表」の考察と展望

木村(明貴)紘子

本発表では、「文化庁メディア芸術連携促進事業」の一環で2019年から制作に着手した「文化庁メディアアート年表」について、その研究プロセスと考察、そして、今後の展望について説明し、学会員からフィードバックをもらうことを目的にした。

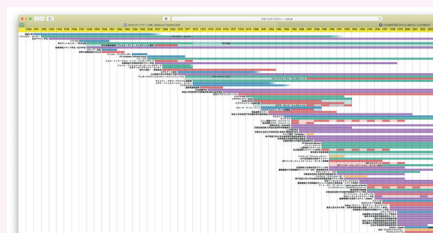
同年表は、日本において1950年から2020年にかけて展開されてきたメディアアートの大きな流れを示すことを目的にして作られた。時代とともに表現形態が変化し、はっきりと定義しにくいメディアアートの多様性とその変遷を読み取るために、年表は5つのカテゴリから構成されている。

- 1) フェスティバル/シリーズ
- 2) 施設/組織
- 3) グループ/アーティスト・コレクティブ
- 4) テレビ/ラジオ/インターネット(ネットワークベース)
- 5) 高等教育機関/学会

フェスティバル、展覧会やコンサートなどの「出来事」を軸にして、それを実施したグループや施設などの「組織」を配置することによって、現在のメディアアートへ受け継がれる文脈の表現を試みた。メディアアート史において、インターネットのみならず、テレビ、ラジオや衛星放送などの通信インフラ上での活動も無視できない。さらに、メディアアートの「学術的環境」として、高等教育機関と教員、そして学会を盛り込んだ。これらのカテゴリに収まらない単発的なイベントと主要フェスティバルにおける受賞者名も併記した。

「出来事」のデータは、2013から2014年度にかけて実施された「文化庁メディア芸術デジタルアーカイブ事業(メディアアート分野)」の一環で、慶應義塾大学アートセンター(プロジェクトリーダー:上崎千)が中心となって収集したデータを元としている。2020年度からは下記プロジェクトメンバーの体制で、実験映画やネットワークベースの作品、現代の動向、高等教育機関について重点的にレコードを追加した。

現時点では「出来事」を年表上に併置した段階なので、それらを読み取りながら文脈形成のためのファインディングエイドや支援サービスを整備することが課題である。ひきつづき、有識者からフィードバックをもらいながらバージョンアップしていきたいと考えている。



「文化庁メディアアート年表」のスクリーンショット
(<http://cdc.jp/mac/>)



「文化庁メディアアート年表」(2020年度)プロジェクトメンバー:

監修: 関口敦仁(愛知県立芸術大学教授)

リサーチ: 安藤英由樹(大阪芸術大学教授)、小林桂子(日本工業大学准教授)、

阪本裕文(稚内北星学園大学・NPO法人戦後映像芸術アーカイブ)、

明貴紘子(愛知県立芸術大学非常勤研究員、映像ワークショップ)

デザイン・コーディング: 上島健一(ICG, Inc.)

プロジェクト管理: 野間穣(NPO法人コミュニティデザイン協議会)

(きむら(みょうかん)ひろこ/映像ワークショップ合同会社)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日/愛知県立芸術大学]

幼児の身体と視聴覚を追体験する環境の構築

村上 泰介



筆者は、幼児の諸感覚を成人が追体験できる装置の開発を進めている。同装置は幼児の身体比率を模した膜構造体(インフレータブル・バルーン)を装着し、加えてヴァーチャルリアリティ(以下VR)で用いられるヘッドマウントディスプレイ(以下HMD)を活用して、幼児の視覚像を装着者に疑似体験させる。本研究では、幼児の視覚像を疑似体験する成人の身体変容について、VR映像の制作方法や、VR映像の身体へのフィードバックをもとに報告した。

成人が光と音を混同することはない、と発達心理学者のダフニ・マウラとチャールズ・マウラが著書『赤ちゃんには世界がどう見えるか』(草思社、1992)で述べているように、成人は諸感覚器官からの情報を混同することはないが、幼児期では特定の感覚器官からの刺激がエネルギーとなり脳全体に影響を与えるため、感覚間の情報が混同される。そして、このエネルギーは筋肉を動かす回路にも影響を与えるのだという。こうした心身の共感覚の世界像を幼児の特長的な知覚像として成人が追体験することはできないだろう。

そこで、感覚と身体双方において、幼児の諸感覚と身体性を備え、かつそれらの感覚が分化せずに統合されるシステムとして幼児をシミュレーションできる装置の試作を進めた。成人と大きく異なる幼児の身体比率を成人が追体験するために、膜構造体を成人が装着する装置を開発し、続けて、幼児の視覚を追体験するために、幼児の視点で捉えたVR用映像を成人がHMDで視聴しながら身体を動かすことで、成人の身体への影響を調査することとした。

影響の度合いは、VR用映像の視聴による成人の身体変容が幼児の身体とどの程度合致するかを、記録映像をもとに機械学習による姿勢の解析によって実施することとした。本研究は、赤ちゃんとその養育者の協力を得て現在も研究を推進中である。

(むらかみたけすけ/愛知淑徳大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

SNS動画の最適表現及び拡散方法の分析とコンテンツ倫理の研究

栗原 康行

「研究概要」 本研究発表は特に大学で扱う実習における映像分野のなかでのSNSネット配信動画の特性について考察しSNSにおける動画コンテンツの拡散傾向についての研究報告である。

「研究の目的」 この試みは、いわゆるSNSなどでバズる（情報が注目され拡散される）と表現される現象や、その表現方法や公開方法を比較検証し、また次世代動画制作の新たな手法と教育カリキュラムを探るものである。

「研究の着想」 若者としての主要な（映像）メディアはもはやテレビや映画では無く、携帯端末とSNSで活躍する（あるいは有名な）ことが注目されている。

SNSなどで再生数が伸びるというのはどういうことなのかを客観的にリサーチすること、それらと併せて動画コンテンツ制作における道德教育を実践的に行うことが急務と考える。そのような背景から本研究課題を着想した。

「研究の方法」 本発表（研究）では実際に大学内で映像実習のなかでSNSコンテンツの企画、制作、発表を行ってきた。その授業の様子や実際に制作された作品を上映解説し、今後の映像制作実習のあり方の今までとは違った形式を紹介させていただいた。

「研究の結果 判明したこと」 これまでの研究や実習から視聴端末や状況が同じ動画コンテンツでも、その公開方法やプラットフォーム選択によって注目度（拡散度）が違うということがわかってきた。これらを踏まえて映像表現（提示）におけるプラットフォーム別の特性や技術があることが明らかになりつつある。具体的にはTiktok、youtube、twitterほかのプラットフォームについて考察した。またプラットフォームの流行の移り変わりは急激で、今後継続的にそれらを見ていく必要があると考える。



（くりはらやすゆき／名古屋市立大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

複数人が同時視聴可能なSR 映像コンテンツの開発

須藤 信

1. 問題と目的

近年、現実環境にある物体をVirtualな物体に置き換えることで、現実環境をVirtual環境に統合するSR(Substitutional Reality)^{1,2}を用いたコンテンツ開発が行われている。SRの実現には、過去に撮影した360°実写映像をHMD上で視聴し、現在その場で起こっているように錯覚させる手法が用いられる事がある³。このようなSR体験は、全天球映像の新しい活用方法として期待されるが、HMDを用いた場合、複数人が同時に画面を共有する視聴ができない。鑑賞時に複数人で画面を共有することは、体験をリアルタイムで共有できる点で有意義であると考ええる。また、多くのHMDにおいて、13歳未満の利用は発達の見点から制限されているが、タブレット端末での鑑賞では年齢制限がなく、小学生等のHMDを利用できない年齢層の体験も期待できる。そこで、本研究では、複数人で画面を共有しながら鑑賞できるSR映像コンテンツを制作することを目的とした。

2. 開発システムについて

開発したコンテンツではタブレット端末にてシステムを起動後、部屋を模したCG空間が現実空間に重畳表示される。体験者は、端末を傾けることで現実環境に金魚が泳いでいるような映像を複数人で視聴できる。本研究で制作した作品は、「教室で巨大金魚すくい」という展示タイトルで、2019年7月に展示された。映像上でVirtual環境のオブジェクトが動く際に、現実環境で変化が起こっていないかを確認するように部屋と端末を交互に確認する行動や、スタッフが映っていないことを確認する行動が見られた。これらの行動から、一定の精度で背景とのマッチングが行われていたと考えられる。

3. 結論

本研究では、複数人で画面を共有しながら鑑賞できるSR映像コンテンツを制作した。展示会場での体験者の様々な反応を通して、想定した体験となっていること、複数人で画面を共有しながら鑑賞できることが示された。今後、観視距離が一定しないため、距離感によっては現実環境とVR環境間で大きなずれが生じる点等を改善していくことで、より正確な体験となれらる。

謝辞

本研究は、愛知淑徳大学研究助成(研究課題番号：19TT04)の助成を受けた。

参考文献

- ¹ Simeone, A. L., Velloso, E., and Gellersen, H (Substitutional reality: Using the physical environment to design virtual reality experiences: In Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM, 2015), 3307-3316.
- ² Benjamin, E, Eva, K, Birgit, L (Towards Serious Games and Applications in Smart Substitutional Reality: VS-GAMES 2018, 2018), 1-8.
- ³ Sohei, W, and Naotaka, F (Reality and Presence in Substitutional Reality System: ITE Technical Report, Vol. 36, No. 44, 2012), 19-23.

（すどうまこと／愛知淑徳大学）

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

ファッション誌画像を用いた トレンド感性分類についての 記号学的アプローチ

平野 大

日本映像学会第46回大会での研究発表、『ファッションコレクション写真のAI画像認識に関する一考察』では、感性や趣味判断が重視されるファッションコレクション写真の分類にAIの画像認識が、どのようにいかされていくかを検証した。具体的には、AIによるトレンド感性分類の実践を通して、人間の趣味判断とAIがどのように関わるかを考えていった。トレンド感性分類とは、ファッション表現としてのテイスト、つまり趣味判断を言語的に整理したものである。これは、ソフィスティケート系、エレガンス系、ロマンティック系、エスニック系、カントリー系、アクティブ系、マニッシュ系、モダン系というファッションテイストの8つのトレンド感性軸によって構成されている。

先の研究で明らかになってきたことはAIによる分析を正確に行うには、トレンド感性分類の8つの軸の定義を明確にする必要があるということであった。実際、トレンド感性分類は、ファッションマーケティングの分野で長年使用されてきたツールであり、それがゆえに主観的な趣味判断の要素が強く、学術的に未整理な部分も多くみられる。この未整理な部分にアプローチすることが、ファッションコレクション写真をAIに正確に分類させるうえで重要になってくる。

この点を踏まえ、本研究ではロラン・バルトが彼の著書『モードの体系』で目指した言葉とイメージの関係性の明確化という記号学的視点を取り入れることで、トレンド感性軸の定義の再検証を行うことを研究目的とする。この検証作業によって、実際のAIの画像認識に、より適したトレンド感性分類の精緻な体系の確立を図る。こうしたトレンド感性軸の定義の確立に重要な示唆を与えてくれるのが、ファッション誌を用いた調査である。ファッション誌においては、テキストとイメージの関係性をより明確にとらえることが可能であり、この調査では、ファッション誌のテキスト内にあらわれてくるトレンド感性分類に関連する語彙とそれに対応するイメージの抽出を行う。それらを分析することにより趣味判断の言語化という部分が、十分明確化されていなかったトレンド感性軸の再定義の可能性が視野に入ってくる。本研究は、こうしたファッション誌のテキストとイメージからの記号学的アプローチを進めることでトレンド感性分類の体系化を促し、AIによるファッション画像の認識に関する研究の進展を目指していく。

(ひらのだい／国際ファッション専門職大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

総合・相関なきマルチメディア・ アートーインタラクティブ・アートから マルチバース的アートへの 転回

織田 理史

・研究目的

発表者自身が様々な映像と音楽のインタラクティブ・システムを作りながら実感した表現上の行き詰まりをきっかけとして、それに代わる新しいメディアアートの形式を提起することが第一の目的である。またインタラクティブ・システムとはメディア間の非常に強い相関性をもつ形式であり、一つのメディアの表現の拡張と見なせるが、それは拡張先の技術の発展に相関して、ある意味新しい経験が常に約束されている。しかしながら、この「新しい経験が常に約束されている」ということが、「自動的」と形容されうらば、それは科学技術、及びそれと相関したアートの巨大なダイナミクスにおいて、主体の疎外をも含意し得る、と考えたゆえに、アーティスト自身の主体性を取りもどすプロセスを記述することをもう一つの目的とする。これら二つの目的に関する議論を統合し、マルチバース的アートと呼ぶオルタナティブの定義及びその方法を示すことが最終目的である。

・研究方法

なぜインタラクティブ・アートが行き詰っていると感じるかを、「諸メディアの相関」ということで、それらのもつ固有のダイナミクスを、単一のダイナミクスに混合してしまう」とことと分析したうえで、インタラクティブ・アートに穿ちうる穴の可能性を探る。そのために、インタラクティブ・アートという形式が拡張先の技術の発展に相関して、ある意味新しい経験が常に約束されていることを認める。しかし、このことが自動的と特徴づけられるとすれば、また自動性が、「所産を自律的なものにし、作品を独立させる」ドゥルーズの永遠回帰と解釈できるとすれば、自動性は、ドゥルーズの永遠回帰の分析から導ける。そこでドゥルーズの『差異と反復』を再読することで、この自動性ー永遠回帰において必然的な外部の存在を論証した。

・研究成果

ドゥルーズの永遠回帰における外部を確認することで、技術志向的なアートの自動的運動の外部をも推移的に示すことができた。またその外部に創造的な時間性が顕然してくることが必然的であることが結論された。その創造的な時間性をもつアートを「マルチバース的アート」と定義した。その具体的実践として、織田自身の2つの映像作品及びUnityで制作したアプリを提出した。映像作品は国内外で高い評価を受けた。

・「the vulgar and the holy」(The New York City Electroacoustic Music Festival 2021にて入選)
<https://youtu.be/Sn58XoMr8ww>

・「the vulgar and the holy Ⅲ」(トリエンナーレCHIKUGO 2020「デジタルアート作品公募展」、およびInternational Computer Music Conference 2021(チリ)にて入選)
<https://youtu.be/ICE4gZloeas>

(おだまさふみ／東京国際思想・芸術クロス)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

作品「皆既日蝕」から考察する 阿部修也とナムジュン・パイク のコラボレーション

草原 真知子

本研究では、2020年冬に札幌国際芸術祭で展示予定であった阿部修也の作品「皆既日蝕」(2006)をめぐる、ナムジュン・パイクとパイクのコラボレーターとして知られる阿部修也の関係について考察を行った。研究の動機は、パイク作品の展示等においてパイクと阿部の関係がともすればアーティストと技術者の役割分担として単純化されてきたことへの疑問があり、メディアアートにおいて現在も重要な要素であるアーティストとエンジニアの関係のあり方を歴史的に再検証する必要があると感じたことである。発表者は阿部から「皆既日蝕」の最後の一台を託され管理している。

研究は阿部とのインタビューによって示された本作品の成立過程、韓国のナムジュン・パイク・アートセンターから刊行されているパイク・阿部書信集を基礎的な資料とし、本作品がパイクと阿部の協働が到達し得た一つの可能性を示しており、パイクと阿部との関係について興味深い視点を提示することを示した。

本作品は阿部が「パイクの作品にするつもりで」制作したが、完成間近でパイクが死去したため阿部単独の作品となったという特異な背景を持つ。制作の動機は2点に集約できる。一つはパイクが初期の作品で行ったTV受信機の内部構造改変は機材の摩耗すなわち作品の早期の破損を伴うものであり、技術者としては同様の効果を得られる別の方法を考えるということである。もう一つは彼らの協力関係の初期に開発したがNYで破損したため未発表に終わった画像生成装置をめぐる経緯である。これらから見えてくるのは、直観に優れ、新しいアイデアの実現のために邁進するパイクと、技術者としての高い才能と矜持を持つ阿部との絶妙な関係であり、参考書がぼろぼろになるまでビデオ技術を勉強し実験を繰り返したというパイクと早くから美術雑誌を愛読しフルクサスなどの芸術運動に共感を持っていたという阿部が共通の関心と知識を持っていたからこそ、自分の及ばない相手の才能を真に尊敬し、両者のベクトルの違いがポジティブに統合されたのではない。

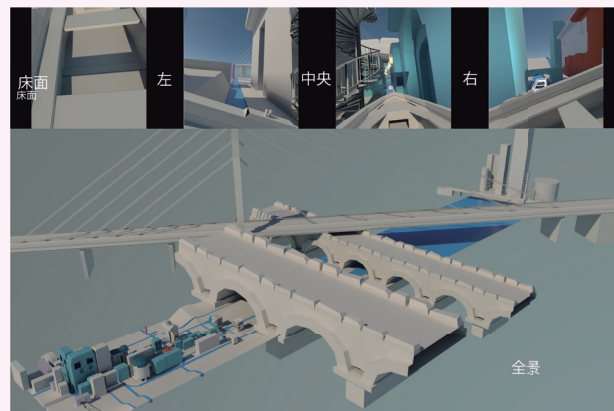
阿部はさまざまな作品について、アイデアをどのように実現するかパイクと話し合ってきたが、本作品以外には自分から作品のアイデアを提案したことはないという。パイクの初期の作品The Moon is the Oldest TVから想を得て技術の粋を尽くして制作した「皆既日蝕」を機に、阿部はアーティスト／エンジニアと名乗るようになった。この作品はパイク・アベ・シンセサイザー以後はハードウェアの開発や改変を伴う作品から遠ざかったパイクに対して阿部が贈ろうとした、両者の協力関係の最後の結晶だったが、同時に阿部にとっては、それまでの「協力者」という呪縛から解放され、アーティストとエンジニアの協働のあり方について今まで知られていなかった側面を示す機会になったのではないだろうか。

(くさはらまちこ／早稲田大学名誉教授)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

CAVE型 4 面スクリーンを利用 した動画空間の表現

野地 朱真



没入型マルチスクリーンを利用して、3DCG動画により意図した空間の印象を与えることがどのように出来るか、検証を目的としてコンテンツを試作した。今回は特に解放感につながる空間の広がりおよび下方に対する高度認識を創出する空間レイアウトと視点移動に着目し、運河のある街の環境を構築した。アニメーションの要素は視点移動のみとし、運河を小舟で走行する設定とした。また別途左右のスクリーンによる空間認識の実験として、左右に移動する物体の心理的運動補間について調べた。実験手法を以下にあげる。①解放感を与える演出として、両側が狭まった路地状の水路を低速移動。途中カーブを設け視野の先を不明とした。その後トンネル状の橋下を通過し、突然視野の開けた湾岸へ誘導。②奥行きを強調するため頭上の高架橋のサイズを手前と比較して0.17倍に縮小し空間の広がり感を誇張した。③下方への視野拡張による広がり感については当初予定していた下方水面の透明化がレンダリングに起因する問題で実現できなかったため、床面から天井へと表出するオブジェクト群によって代行した。また水路の側面から物体を左右に移動するシーンでは、通常正面スクリーンへと切り替わる場所を、その経過時間分物体を消去して効果を考察した。以上の実験の結果、「広がり感、解放感」ではほぼ期待する印象を与えられた。また空気遠近法を利用することが計算負荷の都合で難しい3DCGにおいて、実際より幾何学的に遠近を誇張することで見かけ上の自然な印象が確認された。左右空間のスクリーン上の移動では、物体表示が無い時間は上方に曲線的軌道で移動したように認識された。これらの結果から期待した印象評価はほぼ達せられたと考える。しかし個別の印象について逐次取り上げてゆくことには限界があり、他の空間設計や没入型スクリーンで汎用的にこれらの知見を利用するためには、エンジニアリングに基づいた定量化やルールベースのアルゴリズム作りが必要である。

(のじすま／尚美学園大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

ビデオゲームにおける、プレイヤーキャラクターと転換子

泉 順太郎

第46回大会での発表から引き続き、ビデオゲーム（以下：ゲーム）を一つの映像再生方法と捉え、その特性を整理した。本発表では、“画面外のコントローラーによって、画面内のプレイヤーキャラクター（以下：Pキャラクター）を操作する”という行為について、映像再生上の意義を明らかにした。

前発表では、コントローラーの操作が物語的流れへと内化される点を重要視した。ゲームでは常に、その作用と一体に、映像と呼べる連辞が形成されることをまとめた。これには、クリスチャン・メッツの映画概念が必要だった。引き続き彼の論を参照しつつ、本発表では、こうしたコントローラーの操作を映像はどう引き起こしているのか、という側面に焦点を定めた。この側面から、“映像とコントローラー（操作）との間で起きているであろう、何らかのやり取りを明確化すること”が本発表の主題であった。

そのためメッツに加えて、ローマン・ヤコブソンも参照した。まずヤコブソンの交話的機能を基に、“画面外のコントローラーの操作”と“画面内のPキャラクターの動き”とが、話し手／聞き手の位置を互いに入れ替えながら反応を返し続けている単純な回路を規定した。同時に、この単純な反応の連鎖ですら、“ジャンプする”“走る”などの物語的意味が成立することで生じていることを、ルイ・イェルムスレウの“表現と内容”（各実質／形式）の論を引用しながらまとめた。この単純な回路を“コンタクト回路”と仮称した。

続いて、1)こうしたコンタクト回路が働き続けることに同期して、ディエジェーズとみなせるより高次の“表現／内容”も、映像や映像の意味性として成立していること、2)この高次の“表現／内容”は、絶えず単純なコンタクト回路としての“表現／内容”へと対応していること、3)この対応が生じることで、ディエジェーズの構成要素としての単純な動作（“ジャンプする＝特定のボタンを押す操作”）が引き起こされ続けること、を段階的に整理した。

結論として再びヤコブソンを参照し、“転換子”の理論を引用した。これにより、上記のような別次元の“表現／内容”の対応性が具体化しているところに、“プレイヤー／Pキャラクターとが曖昧になった状態自体”が一主体（映像の再生者）として振る舞っている様を明示した。

最後に質疑応答を通じ、“言表行為の主体／言表の主体、または作者・観客・映像を巡って、転換子を語ること自体の問題”「近年の映像芸術とゲームとの差異」“ludic”に代表される、昨今のゲームスタディーズへの接合”について、今後の諸課題も明らかになった。

（いずみじゅんたろう／豊木編集舎）

日本映像学会第47回大会・作品発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

「驚異の存在」による表現研究 関係性による分類とストーリー構築

小西 祐矢

モンスターや超人、怪異などの「驚異の存在」を用いた表現は古くから行われて来た。「驚異の存在」は様々な創作物に登場し、今日に至るまで表現活動において主要な要素の一つとなっておりその市場規模は大きい。そこで本研究は、「驚異の存在」による表現を様々な角度から分析することで、その効果と可能性を探究する。「驚異の存在」による表現の新たな見方を示し、媒体としての「驚異の存在」の効果を高め、的確に表現を授受することが可能になることを目標としている。

今回の研究では、映画コンテンツによる「驚異の存在」による表現を中心に分析を行った。「驚異の存在」が描かれている作品を関係性に注目して鑑賞した。そこで、主人公と「驚異の存在」の関係は、主人公との接触から主人公が得る情報、情報からわかった差異によって変化する主人公の対応によって築かれることがわかった。そのため、「主人公との接触」「主人公の認知度」「主人公との差異」「主人公の対応」「主人公との利害」に注目し、分別することで関係性が段階的に判断できると仮説を立てた。この5つの観点から、主人公と「驚異の存在」との関係性を以下の7種類に分類した。A.「驚異の存在」が登場するが、主人公と「驚異の存在」が全く接触しない場合。B. 接触があるものの存在が確認できない場合や、認知できず、不明な点が強調される場合。C. 主人公が「驚異の存在」である場合、または主人公と「驚異の存在」が同調する場合。D. 主人公が「驚異の存在」から逃避、あるいは無視する場合。E. 主人公が「驚異の存在」に抵抗する場合。F. 主人公と「驚異の存在」のいずれかが一方的に不利益を被る片利共生の関係にある、または主人公が死亡するなどして意思を喪失した場合。G. 主人公と「驚異の存在」が協調し、共利共生の関係にある場合。

幅広いジャンルと時代の百本の映画作品を、登場人物の言動、演出などから、作品内で7種類の関係パターンがどのような順番で展開していくか判断し記録した。作品内の関係の変化を視覚的に比較できるようにするため、記録をもとに、時間を円の径に置き換え、グラフィック化した。この円形グラフィックを利用して作品の比較分析を行った。そこから得られた関係パターン毎の効果や、展開の傾向を利用しオリジナルの「驚異の存在」による表現を行なった。

今回の検証で、関係性による「驚異の存在」の分類は、目的に応じた「驚異の存在」による表現を可能にする上で効果的な方法であることがわかった。分析できた作品数は限られており、より客観的で明快な基準が必要である。多様なコンテンツが制作され、気軽に鑑賞できる現代において、効果的に価値を伝達するためには独自性のある表現と的確な分析が必要である。今後はさらなる精度の分析と「驚異の存在」による刺激的な体験の供給を可能にしていきたい。

（こにしゅうや／愛知県立芸術大学）

日本映像学会第47回大会・作品発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

蒼い影たちの弔い

猪鼻 秀一

私は、職場で受けたパワハラとストレスそして、ある事件を機に鬱病を患い、生きる事が苦しくてその苦痛から逃れる為に自ら命を絶つ事を考える時期がありました。特急電車がホームに入って来る瞬間に飛び込み、一瞬の大きな激痛と共に即死で楽にこの世からおさらば出来るのでは、ないかと思い、特急電車に吸い込まれそうになった事が度々ありました。

日本の自殺者は、毎年、約三万人に迫る非常に多くの人間が自ら命を絶っています。自殺未遂も含めるとおそらく10万人ぐらいの人間が自ら命を絶とうと行動していると考えられます。鬱病の苦痛は、説明が難しいものですが苦痛のない眠りの世界に逃避したいと思わせる心の重い病です。鬱病を患っていても不思議な事に私の見る夢は、何故か楽しい夢しか見ませんでした。なので電車や飛び降り自殺をしたのなら一瞬の激痛以降は、楽しい夢の世界に逃避出来るのでは、ないかという自死への甘いささやきが私を誘って来るのでした。

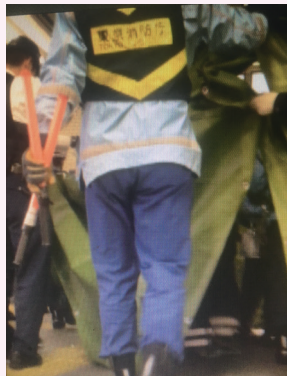
しかし、どれだけ苦しくても自殺の恐怖心は強く、私は、容易に自死を選べませんでした。ある日、横須賀線に乗り、千葉から都内に向かう途中。私の乗車している電車が錦糸町構内で30代の男を轢きました。それは、飛び込み自殺でした。駅のホームにいてもかなり長い時間、電車に閉じ込まれましたが遺体を収容する救急隊がやって来て電車のドアは、開きました。遺体は、ちょうど私が乗車する車両の真下に巻き込まれた形で死んでおり、救急隊は、慣れた手つきで遺体をストレッチャーに乗せました。

テレビのニュースでよく遺体を運ぶ際に警察が行う緑色のビニールシートで遺体を隠しながら複数の警察や救急隊がゆっくりと奇妙な葬列を組み、長いホームを練り歩きました。

普段、電車に乗っているときかなりの頻度で人身事故があり、電車が遅れる事を知っていましたが現実には人身事故に遭遇する事が初めてだったので私は、映像作家の血が騒ぎ、すぐに作品化に繋げようとスマホでその光景を一部始終撮影しました。

ここでわかった事は、例えば人身事故が起きたとしても遺体回収が終わった直後からまるで何事もなかったように自殺の痕跡さえ全く残されず、怨霊や心霊さえ現れず、それまで存在した人間の価値を抹殺するかのように存在自体が忘れられてしまう現実がありました。私の鬱病は、しばらく続きましたがこの度の人身事故の光景を目撃してしまった為に私は、どんなに苦しくても自殺が出来なくなってしまいました。

自殺とは、まさに何の価値も残されずに死ぬ犬死です。鬱という非常に困難な苦しみに耐えられず、逃避したくして自殺したとしても痕跡さえ残されず、誰にも存在を認めて貰えず、例え死んでも誰にも無視されるような死に方は、したくないものです。私は、自殺を思い悩んでいる者たちにこの作品を見せる事によって自殺者を思い留まらせる活動を出来たらしめたいと思います。



(いのはなしゅういち／
大野一雄舞踏研究所)

日本映像学会第47回大会・作品発表[2021年6月5日／愛知県立芸術大学]

Tokyo LockDown

芦谷 耕平

本作品制作の端緒として、この約1年半に及ぶ“コロナ禍”で我々が経験したものは、目に見えて襲いくる謂わば「動的な喪失」とはやや性格の異なる現実があった。東京在住で勤務大学が新宿という副都心に在る作者が感じた喪失は、「都市の空虚と不在」で在る。

その上で本作品の舞台となるのは、実際に緊急事態宣言発令後の2020年4月19日以降、「ロックダウン」が発令されたと仮定したその後の東京である。

編集コンセプトは過去作で描いた・怒り・暴力的・残酷描写・衝動的・爆発的・利他的・叙情的な世界に対し、今作では・冷静・無念・静謐・達観的・超越的・俯瞰的・叙事的で、より客観的な視点と情緒の排除を目指した。

本作のキーワードとして、「COVID-19」「WHO」「感染拡大」「コロナ禍」「ソーシャルディスタンス」「クラスター」「人流」「経済」「都市機能」…。中でも人流は都市という身体の流れであり、その流れが滞った異常事態を「都市の死」と呼ぶ。また、「東京五輪」「三密」「自粛と補償」「休業支援」「給付金」「STAY HOME」「アベノマスク」「GO TO」「東京アラート」「まん延防止等重点措置」「自粛疲れ」「自粛警察」「医療現場の最前線」「ワクチン」「国立感染症研究所」「厚労省」「日本政府」などに代表される、政治経済の道具・人命の軽視、見限りにも似た諦念。これらを「都市の空虚」と感じた。「オンライン授業・診療」「リモートワーク」「アフターコロナ」「DX(デジタルトランスフォーメーション)」「リモート社会」「デリバリーサービス」「都市集市中から地方分散へ」「AI」「地方分散型」と呼ぶるシステムのほうが、人口・地域の持続可能性や格差、健康、幸福といった点に於て優れているという未来予測もある。これらは、「都市(機能優位性)の喪失」とは言えまいか。

本作品の制作を終えて、我々が、世界がこの1年半の間に喪ったもの(また、在るとすればその代わりに得たもの)は一体なんだったのか?その掴み所の無い臍げな正体とは、暴力的・利他的と言うよりは真綿で首を締められるように侵食され、諦観していく感覚であった。空気感や息遣い(呼吸)と場所や思想・熱の共有、スキンシップや表情でのコミュニケーションの消滅。加速度的に物理的空間を超えたネットワーク上での共生が可能になるも、物理空間の移動は制限される矛盾。個人が孤立するが無援とは言えない。しかし、喪ったものばかりとは言えないのではないか。最後は希望と前進の意志を示す。

2012制作「among the Golden Mists」のラストカットは「バベルの塔」で「原発」のような「人の造りしもの」の象徴を描いた。一方、今作では、キアシドクガの幼虫。

これは必死に生きる昆虫のような生物と、ウィルスのような微生物と、都市と人間のアナロジーであり、それら自然への回帰・人の営みとの連環を想起させるイメージを以て、本作のまとめとした。

(あしやこうへい／宝塚大学)

日本映像学会第47回大会・作品発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

中国伝統的な手漉き紙 — 「安徽宣紙・富陽竹紙・貴州楮紙・夾江竹紙」

周 業欣

中国は、紙の発祥の地であり多様な紙の文化が存在したことは文化財などの調査からわかる。しかしそのほとんどの紙の製法が、継承されておらず、現在の中国は経済発展に伴い、紙の歴史を復元している段階にある。観光などの目的を重視するため、昔の方法を継承しているという立場で、現在の紙漉きが復活されているが、必ずしも、その紙がその地の歴史と一致している訳ではないという実態もある。

その為にも、現在の紙のドキュメンタリーと歴史や紙の文化財との関係や、紙の漉き手のインタビューによる現在の従事者の考え方などを同時に記録することは、歴史を復元する立場において、その地の文化の多様性を未来に残すためには意味があると考えている。

2017年から2019年にかけて、筆者は安(あん)徽(き)宣(せん)紙(し)、富(ふう)陽(よう)竹(ちく)紙(し)、石(せ)橋(きょう)楮(こうぞ)紙(し)および夾(きょう)江(こう)竹(ちく)紙(し)、中国における手漉き紙の歴史において重要な4つの紙漉産地を訪問した。

その中で安徽宣紙は、現在、伝統的な集団での製紙を維持しており、富陽竹紙と夾江竹紙は、安い機械製の書画用紙に市場を荒らされるため、すでに家内生産様式に戻し、古書修復用紙、あるいは安価な画仙紙を漉いている。石橋楮紙の紙漉きはかつて一旦途絶え、70年代後半には、紙を漉く人はほとんどいなくなったが、現在、地方観光の開発に伴い、紙漉きは徐々に回復してきた。

既存の製紙技術は、歴史や時代の影響により、多くの伝統的な技術と製法が失われていたが、現地調査の結果と歴史上の記録を参照したうえで、昔の生産様式や道具などを推測することができる。安徽省の宣紙博物館と富陽の朱(しゅ)中(ちゅう)華(か)氏は、漉棒がなく、簀を桁に載せ、指で固定しながら紙を漉く方法を続けている。石橋楮紙は日本と同じ方法で紙を漉いている。夾江県の紙工房でも、棒のない簀を使うが、桁の左に持ち手とする握り棒があり、大判の紙を漉くときに、線を1本吊りして、抄紙する。

撮影手法については、60fpsであれば滑らかな映像が再現できるとされ、120fpsになるとさらに動きボケの少ない場面が撮れる。そして、ドローンによるGPSなど使用した空撮と位置情報の記録などの多角的な手法を利用する。

紙漉き場は大きな音が特徴的であることため、ライブサウンドを多用し、環境の変化を反映するように考えている。さらに、手の動作などの局部を注目し、作業場の環境音を収録し、よりよい現実感を観衆に伝える。紙資源が持つ歴史的意義と、素材としての美質の二面性を伝える記録をめざす。

今後の研究については、インターネット技術を利用し、デジタルアーカイブと大学連携、地域連携の視点から、製紙文化をデジタル情報として、可視化する予定であり、「中国紙文化のデジタルアーカイブ」の構築することに努める。

(しゅうぎょうきん／愛知県立芸術大学)

日本映像学会第47回大会・作品発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

実験映像作品『Sakura no Shinzo - REVERSE II-』における表現と考察 — 映像作品『桜の心臓』との比較をつうじて

黒岩 俊哉

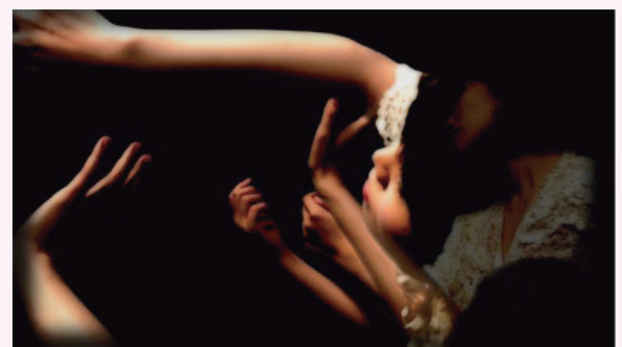
実験映像『Sakura no Shinzo- REVERSE II -』(2021)を発表し、コンセプトや方法を解説し、制作過程や上映から得た考察を述べ検討した。本作は、4K 2160p24で撮影し、編集・効果・合成を行った、16分56秒の実験映像作品である。

前作『桜の心臓』(2019)は、歌手「よしお」のPVであったが、本作はその際に撮影した同氏の舞踏を素材とした。『桜の心臓』に対して、合成/再合成を繰り返すことで新たなイメージを創造するという作者の従来の表現によって、芸術作品としての様相が濃くなっている。

タイトルの「- REVERSE II-」は、よしおの楽曲を逆再生したことに起因するが、原曲の、はかなさ、あこがれ、記憶や忘却といったロジスの側面を、逆の事象(=パスト的受動)から解釈し表現しようとしたことにも因る。本作では前作の『桜の心臓』を再構築することによって、よしおの歌詞や身体の輪郭を破壊し、距離や時間といった尺度を無意味化していく。その蒙昧とした逆/裏の世界を創造することで、深層にある真実を対極的にくみ取ろうとしている。

ここでは、合成によって消失した不在のイメージにこそ、むしろ重要性を見出している。本作はタイムストレッチ機能により、映像素材の速度を10%~5%としているが、これは観客がコンピュータによって生成された架空の映像を、9割近く観測していることを意味する。補間された時空間は、現実にも映像素材(記録/記憶)にも存在しないが、観客(観測者)にとってはそれらが明確な現実として存在し、映像と観客の関係性の本質的な問題とならない。この観客による補間(予想/想像)は、第二の補間として、映像の極めて重要な特性を物語る。

加えて舞踏では「瞬間=永遠」を身体で表現するが、映像は「瞬間=(過去/未来というベクトル概念を超越した)永遠」を表現できるかという問いに対して、再生/逆再生の別バージョンを2画面で同時投影し比較することによって、可能であると結論づけた。



『Sakura no Shinzo - REVERSE II-』

(くろいわとしや／九州産業大学)

日本映像学会第47回大会・研究発表[2021年6月6日／愛知県立芸術大学]

『いってきます』（2021年）—劇映画作品におけるスクリーンサイズ—

高山 隆一



・研究の目的・動機

2019年冬以降世界的な新型コロナウイルス流行とそれに当たり映像制作やその提示方法に関し大きな転換を強いられることになった。特に撮影時の三密の回避、飛沫感染の予防等通常の撮影にさらなる制限や対応を要求されることとなった。

その中で同様な作品制作が可能であるのか。そのことから撮影の一つの方法論としてリスクの高い演技表現に対して登場人物一名の考案をおこなった。さらには発話の機会を極力減らすためにモノローグを中心とした作品構成をおこなう作品を構想した。

また人物一名から横に広い画面はそのバランスに対して疑問が生じ取えず古典的なスクリーンサイズであるスタンダードサイズ（1.33：1）の構図を選択した。その効果を検証するものである。

・研究の内容・研究したこと

撮影時に予めスタンダードサイズを想定し画面内の人物配置に配慮した。また正面からのバーストショットを多用し内面吐露のモノローグの効果を向上させた。

・研究の方法

単にスクリーンサイズと構図に比較というテストに終わることなく作品としての成立を意図し具体的な短編劇映画の完成に至ることとした。

・研究の結論、結果判明したこと。

現代ではあまり用いられることのなくなったスタンダードサイズではあるが内容や被写体の提示に対しては時には表現として有効であることが判明した。

（たかやまりゅういち／東京工芸大学）

日本映像学会 第48回通常総会（書面議決）報告

6月2～30日に書面議決を行いました第48回通常総会は皆様のご協力により無事に成立し、すべての議案が承認されましたので、ここにご報告申し上げます。

1. 総会の成立

総会開催時の正会員数 745名（2021年4月1日時点での会員数734名に対し、その後の新入会員12名、退会者1名）

定足数（正会員数の3分の1以上） 249名以上

返送された議決権行使票 296通

よって総会は定足数を満たして成立。

（参考：〆切後到着票 9通…上記の296通には含まず）

2. 議案の承認

（Ⅰ）報告承認に関する件

議案（イ）2020年度事業報告

承認290通、不承認0通、棄権3通、無効（白紙）3通

議案（ロ）2020年度収支計算報告および監査報告

承認289通、不承認0通、棄権3通、無効（白紙）4通

（Ⅱ）審議に関する件

議案（イ）2021年度事業計画案

承認289通、不承認0通、棄権3通、無効（白紙）4通

議案（ロ）2021年度予算案

承認289通、不承認0通、棄権4通、無効（白紙）3通

よってすべての議案は出席者（議決権行使票返送者）の過半数の承認を得て可決（総会決定の日付は2021年6月30日とします）。

日本映像学会第48回大会 第一通信

大会実行委員会委員長 木下 千花

日本映像学会第48回大会は、2022年6月4、5日に京都大学で開催されることになりました。現在、東京、京都をはじめ、全国で新型コロナウイルスの感染が増加し、あらゆる面において先行きが不透明な状況が続いていますが、現段階では2年ぶりの対面での開催を予定しています。

稲畑勝太郎がリュミエール社シネマトグラフの映写を試み、メジャーの撮影所が時代劇製作の拠点としてきた「映画の都」京都での大会開催は、今世紀に入って京都精華大学（2008年度）、京都造形芸術大学（2015年当時）に次ぐ3回目になります。一方で、京都大学としては初の開催となるばかりではなく、正副実行委員長が女性というのも初とうかがい、身の引き締まる思いで斉藤綾子会長からの打診をお受けいたしました。

戦前の旧制第三高等学校・京都帝大時代から今世紀初頭に至るまで、西部講堂において映画部による自主上映が行われ、映画文化が育まれました。森一生、大島渚、山下耕作、瀬々敬久らの商業映画の巨匠をはじめ、多くの映画人が京大出身です。一方、1990年代以降には故・加藤幹郎が中心となって座学の映画研究が花開き、本学会において中心的な役割を担う研究者を輩出しました。今回の中心的な会場となる吉田南キャンパスでは、現在も20人を超える大学院生と教員が映画メディア研究に従事しています。

第48回大会は、このような京都と京大における映画産業、映像文化、研究の歴史を踏まえ、関西支部幹事会をはじめとした京阪神の会員ネットワークに支えられつつ、シンポジウムや基調講演では映像とジェンダー＋セクシュアリティ、とりわけ女性の作り手をテーマとして、現代の社会と映像をめぐるアクチュアルな問いに取り組んでゆきたいと考えています。

どうぞよろしくお願いいたします。

日本映像学会第48回大会のご案内

大会テーマ：「映像の歴史とジェンダー＋セクシュアリティ（仮）」

会期：2022年6月4日（土）・5日（日）

会場：京都大学

〒606-8501 京都府京都市左京区吉田二本松町

第48回大会実行委員会

委員長 木下千花（京都大学）

副委員長 仁井田千絵（京都大学）

委員 板倉史明（神戸大学）

委員 大橋勝（大阪芸術大学）

委員 菅野優香（同志社大学）

委員 辰巳知広（京都大学）

委員 橋本英治

委員 ミツヨ・ワダ・マルシアーノ（京都大学）

（きのしたちか／日本映像学会第48回大会実行委員長、京都大学）

編集後記

総務委員会 西村安弘

会報192号（ペーパー版+PDF版）をお送りします。

愛知県立芸術大学で開催された年次大会の報告号となります。コロナ感染症拡大防止のため、2年連続のオンライン開催となった大会について、海外在住の会員からは、ようやく参加できるようになってありがたいというご意見も頂戴しました。その一方、映像のネット配信についての制限もあり、本学会に相応しい研究発表を維持継続して行くことを考えると、将来の大会の理想的な開催方法については、悩ましい問題が山積しています。

コロナ禍が大学教育や映像制作の現場に多大なる影響を与えたことは、今後具に検証されて行くことでしょう。9月1日には、デジタル庁が発足するなど、一般社会の趨勢を横目に睨みながら、本学会においてもIT化への対応は不可避な状態になっています。理事会の席上では、次年度の役員選出に向けて、インターネット投票の導入が検討され、学会運営もより若い世代の会員への継承が求められているのかも知れません。（ウンベルト・エーコの『歴史が後ずさりするとき』では、インターネットは無線から有線への後退だと指摘されていましたが。）

今号の展望欄には、京都大学における新しい学際的な取り組みについて、ミツヨ・ワダ・マルシアーノ会員にご報告いただきました。こうしたプロジェクトの情報交換が、学会の活性化に繋がることを期待しています。

（にしむら やすひろ／総務委員会、東京工芸大学）