

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 197, 2023

VIEW 展望

フェイクとファクト／長谷川 一…2

INFORMATION 学会組織活動報告

研究企画委員会…3 映像テキスト分析研究会…3

映画文献資料研究会…4 クロスメディア研究会…5-10

ビデオアート研究会…10-11 アナログメディア研究会研究会…11-12

ドキュメンタリードラマ研究会…13 アジア映画研究会…14-15

映像人類学研究会…15-16 メディア考古学研究会…16-17

映像表現研究会…17 東部支部…18-19 関西支部…19

中部支部…20 西部支部…21 日本映像学会第49回大会第三通信…22

FROM THE EDITORS

編集後記…23

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第197号」2023年5月15日発行

発行人：齊藤綾子 編集担当／総務委員会（安部裕・藤井仁子・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

フェイクとファクト

長谷川 一

ソーシャルメディアを中心にフェイクの蔓延るなか、ファクトにもとづいた情報発信が重要だ——ということがよく言われる。

数年前に参加したある国際学会でもそうだった。メディアリテラシーを主題としたその大会では、だれもが、という表現がすこしも誇張でないくらいに、どの会場のどんな発表でもこの種の話でもちぎりだった。そうした声が相乗的に響きあったのだろう、最後の全体討議はいつそう白熱した。フェイクに負けないうわれわれはファクトでもって対抗しようではないかという声が多くあがり、まるで出陣式でもはじまったかのような勢いで盛りあがった。とくに知己もないままひとり参加していたわたしは、乗るべき修学旅行列車が目の前で発車してゆくのに気づいたプラットフォーム上の生徒のように、ただ呆然として、そのようすを見届けるほかなかった。

ファクトにもとづいた情報発信の重要性について異議があったわけではない。大事に決まっている。その情報発信において放送や新聞といった既存マスメディアの役割が重要なのも言を俟たない。

それに、参加者の多くは恐怖と危機を感じていたのだろうとおもう。なにしろドナルド・トランプが米国大統領だった時期だ。欧州はブレグジットで混迷しており、旅客機の墜落事件やロシアによるクリミア併合もあって、「ディスインフォメーション」だとか「認知戦」だとか「トロール・ファクトリー」といった言葉が不穏に飛び交っていた。とりわけ北欧や東欧、アフリカあたりからの参加者たちのかかえていた切実さは、きっとわたしなどには想像のおよばないほど深刻だったにちがいない。

けれど、それでもそのときわたしは場の熱狂に乗りそびれ、なんとなく居たたまれぬような気持で座っていた。

フェイクにたいしてファクトでもって対抗する。それはいい。ところで、そのファクトすなわち事実とはなになのだろう？

ふつこう考えるのではないか。主観とは独立した客観的な実在の世界において生じたなにかの事象、これが事実だと（この点についてはここでは疑わないことにしよう）。

では、メディアにおける事実、はどうだろう？ メディア——ここではごく一般的に放送や新聞やソーシャルネットワークなどとしておこう——を流れるさまざまな情報は、たしかに「なにか」について語っている。けれどそれらは「なにか」についての記述や言明なのであって、「なにか」そのものではない。つまり、上述したような一般的な理解における「事実」とは別物、ということだ。

ある事象が生じたとき、そこに記者が居あわせたとしよう。記者は現場を目撃・観察し、写真やビデオで記録したり、他の目撃者から証言を引き出したりする。そのようにして集めた材料をもとに、記者は自身が事実と認定した事柄を総合し、記事なり番組なりの形式でもって当該事象を再構成するだろう。たしかに事実にもとづいている。

記者が新たな情報に接したのなら、それを自身の認識と照合するだろう。その結果、新情報をもとに自己の認識枠組みを更新することもあれば、新情報の誤りを発見することもあるだろう。裏返していえば、このようなチェックに根本から堪えることのできない情報は誤りないしフェイク、ということになる。そしてファクトで対抗というタイプの言説はおおむねこのような図式において発せられる。

しかしながら、こうした手続きでもって事実判定をおこなうことは、だれにでもできるわけではない。能力や知力の問題ではなく、立場や視点の問題だ。上の例でいえば、なるほど記者には可能だろう。現場にいたのだから。

これにたいして、読者や視聴者すなわちメディア情報の「受け手」は、ふつう現場にいない。関係者と直接会話することもなければ、事象に直接アクセスすることもないし、できない。したがって、情報内容とそれが語る事象との関係を直接照合したうえで事実判定をくだすことは不可能だ。ましてや受け手は日々膨大な情報に接している。ひとりの人間がメディアで知るあらゆる情報についてそのすべての現場に立ち会うことなど、どだい無理な話である。

ある事象を把握するにあたり複数の情報を相互に突きあわせることはメディアリテラシーの基本として奨励される。もちろん重要な作業だ。だがその作業は、情報内容を客観的事実と同一視することとはちがう。せいぜい妥当の蓋然性を高められるというだけ、いいかえれば確からしさの問題にすぎない。近年ではネット上の公開情報をもとに情報の真偽を判定するオープンソース・インテリジェンスが活躍している。この手法も同様だ。事実への近さを測定しているのであって、事実か否かに直接判定をくだせるわけではない。

つまり受け手にしてみれば、あるメディア情報が事実か否かの判定をおこなおうとしても、それ以上の疑いが一切入り込む余地のない最終地点にいたることはない、ということだ。どこまでいっても霧がすっきり晴れあがることはなく、どれだけ突き詰めても不定性を排除しきれず、どこか歯切れの悪さが残ってしまう。メディア情報の伝える「事実」があくまで、そこで事実とされる事象にかんする記述や言明であるかぎり、ここから逃れる術はない。

その意味で、フェイクとファクトは地続きである。メディア情報において両者の境界は、一般に信じられているほどはっきり区画されているわけではない。淡水と海水の境界に汽水域があるように、そこでは虚実はいまひとつ判然とせぬま曖昧に混じりあっている。

その曖昧さを利用すれば、ひとつひとつに操作的な影響をあたえることもある程度はできるだろう。そしてその種の企ては、げんにこれまで無数におこなわれてきたし、いま現在もおこなわれている。それに対抗し無効化してゆくことは、むろん大切だ。けれどもファクトを正義の御旗に押し立てて道を急ぎすぎると、その先にはべつと陥穽が口をあけて待っている。へたをすると畑の除草に枯葉剤をもちだすようなことにもなりかねない。なぜなら、メディアならではの面白さや不思議さもまた、おなじ曖昧さのあわいを苗床として発芽するものであろうからだ。

フェイクとファクトの関係をメディア情報の両義性からとらえてみることに。そんなことにも、メディアや放送のありようを今日的状況に照らして考えるうえでのヒントが隠されているのではないだろうか。

（はせがわ はじめ／明治学院大学）

研究企画委員会

伊津野 知多

第49回大会発表申込について、2月14日付で理事会から、研究発表47件、作品発表6件の予備審査結果を3月15日までに報告するよう依頼を受け、その審査を行った。3月13日10:00-11:30、ZOOMにて研究企画委員会を開催し、審査結果の集約・判定をおこなった。審査基準と審査方法は、2020年12月理事会および2022年12月理事会で決定された以下の通り。

【審査基準】

- ・ 約800字の概要が記載されていること。
- ・ 映像に関する発表内容であること。
- ・ 学会にふさわしい発表内容であること。
- ・ 日本語の形式も審査の対象になること。

【審査方法】各委員が、○(問題なし)、△(要検討)、×(不相当)のいずれかで採点し、委員会で集約・判定。

予備審査結果は、以下(1)から(6)の分類・件数となった。*は各判定基準。

(1)「採択」：研究発表13件

*特にコメントもなく、委員全員「○」をしているもの。

(2)「コメント付採択」：研究発表21件(条件付採択①2件含む)

*委員全員「○」だがコメントがある。あるいは、委員の過半数未満(今期は1~2名)の「△」があるもの。

(3)「条件付採択」(条件は2種:①期日までの入会手続き・会費納入/②理事会の所見をふまえた概要の再提出)：①研究発表3件(うち2件はコメント付)。②は研究発表7件、作品発表6件。

*①は新入会員。②は委員の過半数(今期は3名)以上の「△」、あるいは1名以上の「×」があるが、概要を再提出すれば採択してよいと判断できるもの。

(4)「再審査」：研究発表3件

*委員の過半数(今期は3名)以上の「△」、あるいは1名以上の「×」があるもの。

(5)「不採択」：0件

(6)「その他」：0件

これらのうち、「コメント付採択」、「条件付採択」②については概要の再提出を4月11日まで受け付けることとする。

上記について、3月18日理事会に内申し、同日の理事会審議にて承認された。なお「再審査」については、概要の再提出期限を3月31日とし、4月11日までの間に、研究企画委員会による再審査結果の集約・判定を経て、理事会での審議をおこなうことが決定された。

以上

(いづの ちた/研究企画委員会委員長、日本映画大学)

映画テキスト分析研究会

藤井 仁子

映像テキスト分析研究会では、去る3月29日に2022年度(通算第22回)研究発表会を開催いたしました。発表者は代表の藤井仁子(早稲田大学)、題目は「これはシナトラではない——伝記映画としての『抱擁』における俳優とキャラクターの相克」でした。実に4年ぶりの対面開催となり、25名ほどの参加者を得ました。比較的若い参加者が目立ち、発表後の質疑応答にも積極的に参加して下さったことは大変喜ばしいことと受けとめています。

*

フィクション映画を見ると、それが史実にもとづくものだとテキストの内外において情報をあたえられることは、観客にいかなる影響をおよぼすのだろうか。あるいは、実在のよく知られた人物を著名なスターが演じるとき、そこでは何が起こるのだろうか。発表者はそうした関心から、映画スターとしてのフランク・シナトラに注目した。シナトラが特異なのは、とかく世間を騒がせた歌手として常にすでにテキスト外の知=情報を過剰に備給されたスターであったうえに、そのスター性の最大の根拠が〈声〉にあったからである。誰もが認める美声とは裏腹に、シナトラはいたって貧弱な身体しか持っていなかった。とりわけシナトラが友人でもあった人気コメディアン、ジョー・E・ルイス(1902-1971)を演じた伝記映画『抱擁』(*The Joker Is Wild*, 1957)は、マフィアに声帯を切られて歌手の道を断念せざるをえなくなる主人公の造形という点で、興味深い問題をいくつも惹起する。

発表者が理論的な足がかりとしたのは、ジャン=ルイ・コモリの『ラ・マルセイエーズ』論(Jean-Louis Comolli, "Historical Fiction: A Body Too Much," *Screen* 19, no. 2 [Summer 1978]: 41-53)、ならびにステイーヴン・ヒースによる映画における人間の現われ方にかんする議論である(Stephen Heath, *Questions of Cinema* [Bloomington: Indiana University Press, 1981], 176-93)。キャラクターとそれを演じる人物とのあいだでは、フィルムごとにさまざまに力点が動くのであり、しかも最終的にはスター・イメージなどを含んだすべてのカテゴリーが織りなす循環が、フィルムにおいてそのつど人間を多様に現前させる。この多様な現前のあり方を、個々のフィルムの肌理に沿ったかたちであきらかにしていく必要があろう。

映画スターとしては実はほとんどまともに論じられていないシナトラの特性を、いくつかの歴史的事実や逸話にもとづき明確化したうえで、発表者は『抱擁』の分析を試みた。最大のポイントは、声帯を切られた後もここでのシナトラ/ルイスが相変わらず美声のまま、その気になれば歌えるように見えてしまう点である。シナトラ/ルイスが歌えない(歌わない)のは、喉の傷というよりも精神の傷のせいであるように見えてしまうのだ。この点が、おそらくはつくり手の意図を超えて、本作に複雑な陰翳をあたえている。

発表後の質疑応答では、歴史的な観客性を想定することに付きまとうさまざまな問題、また発表者があえて捨象した作家(チャールズ・ヴィンダー)の問題などをめぐり、有益な指摘が多くなされた。そもそもシナトラのことをよく知らない現代の若い観客からすると、スター映画として抵抗なく見れてしまったという意見も新鮮だった。頂戴した貴重なコメントを活かしつつ、速やかな論文化を目指したい。

(ふじい じんし/映像テキスト分析研究会代表、早稲田大学)

映画文献資料研究会

西村 安弘

2022年3月11日(土) 13時～17時、東京工芸大学芸術学部2号館マルチメディア講義室にて、第53回映画文献資料研究会(東京工芸大学芸術学部映像学科との共催)を下記のように開催した。

「日本インディペンデント映画研究特別編 山川直人の発出departure」

スケジュール

第1部: 映画『ビハインド(デジタル版)』

映画『ビリィ・ザ・キッドの新しい夜明け』(参考上映)

第2部: 対談 山川直人

高山隆一(東京工芸大学教授)

進行: 西村安弘(東京工芸大学教授)

第53回の例会では、「日本インディペンデント映画研究特別編 山川直人の発出departure」(東京工芸大学芸術学部映像学科との共催)と題して、映画監督・東京工芸大学教授の山川直人会員をお迎えし、早大シネ研製作の『ビハインド』(1978)と商業映画デビュー作『ビリィ・ザ・キッドの新しい夜明け』(1986)を上映後、高山隆一会員との対談形式で、70年代から80年代にかけての製作活動についてお話を伺った。3月末に東京工芸大学を停年退職される機会に併せて、山川会員が学生映画の世界からプロヘステップ・アップした原点を振り返る意図だった。

愛知県出身の山川直人会員は、幼少期にTVで放送されていた戦争ドラマ『コンバット!』を鮮明に記憶しているという。ヘルメットにカメラが寄って行くと、印刷の網掛けが見えてくるというグラフィックな感覚も面白かったし、30分の短い枠の中で、毎回人間ドラマがきちんと描かれていたのに魅了された。高校時代には、名古屋で黒木和雄の『竜馬暗殺』(1974)や寺山修司の『田園に死す』(1974)などのATG映画との遭遇を果たした。

早稲田大学教育学部に入学後、早大シネ研に参加した。当時のシネ研は、批評系と制作系に分かれ、100名ほどの学生が在籍していた。『びあ』を片手に、映画館を梯子する計画を立て、この頃 J・L・ゴダールの『ウィークエンド』(1967)など、地元で見られなかった作品も鑑賞した。プロになれるとは考えてはいなかったが、『ビハインド』をスーパー8で完成した。大島渚監督が映画は論争誘発的であるべきだと主張していたのに共鳴し、製作に当たっては、ショット同士ではなく、シークエンス同士(恋人との私生活と社会の運動)が対立するような編集を心がけた。今回上映された『ビハインド』は、PFFがデジタル化したデータを元にして、一部音声差し替えるなどしたリマスター版である。

商業映画デビューの『ビリィ・ザ・キッドの新しい夜明け』は、高橋源一郎さんの3つの短編(『さようなら、ギャングたち』、『虹の彼方に』、『ジョン・レノン対火星』)を映画化しようと立案し、許諾を得るために相談した。高橋さんから農民が用心棒を集める『七人の侍』(1954)のプロットを流用することを提案され、酒場「スローターハウス」を舞台に、各エピソードを4日間の出来事としてまとめることにした。高橋さんの原案では、『コンバット!』から黒人兵のリトルジョンを引用するものだったが、最終的にはビック・モローの演じたサンダース軍曹に落ち着いた。Q・タランティーノの映画を見ると、過去の様々な映画作品の技法を引用するやり方など、自分と同じことをやっているように思える。国際放映のスタジオにセットを用意して撮影したが、一日だけアメリカ・ロケも敢行した。バイクがセットの屋根を突き破り、放水までである4日目の場面は、ほぼ順撮りすることになった。上映用の35ミリのフィルムは、東京工芸大学所蔵のものを使用。

会員以外の一般参加者も含め、29名が集う盛況の中、質疑応答も活発に行われた。

○山川直人(監督・東京工芸大学教授): 1957年愛知県生まれ。1983年、早稲田大学教育学部卒業。在学中に早大シネ研で自主制作を開始、『ビハインド』(1978)がびあオフシアターフィルムフェスティバルに入選。『イメージフォーラム』や『シナリオ』へ寄稿する一方、村上春樹原作の『パン屋襲撃』(1982)と『100%の女の子』(1983)を完成。パルコ製作の『ビリィ・ザ・キッドの新しい夜明け』(1986)で商業映画に進出し、松竹では大友克洋原作の『SO WHAT』(1988)を発表。TVドラマやCM、PVを多数手がけ、2011年東京工芸大学芸術学部映像学科教授に就任。2022年には、大学の講義をベースにしなが、名画の自作イラストを活用した『映画は生き方を教えてくれる 映画手法コレクション』(ジュビター出版)を刊行。

上映作品

『ビハインド』BHIND(1978/早大シネ研/8mm→デジタル/60分)

監督・脚本: 山川直人

出演: 伊藤清彦・石井葉子・室井滋

『ビリィ・ザ・キッドの新しい夜明け』THE NEW MORNING OF BILLY THE KID(1986/PARCO・VAP/35mm/109分)

製作: 増田通二 / プロデューサー: 森重晃 / 原案: 高橋源一郎 / 撮影: 高間賢治 / 脚本: 高橋源一郎・山川直人 / 音楽: 千野秀一・ZELDA / 監督: 山川直人

出演: 三上博史・真行寺君枝・室井滋・内藤剛志・石井章雄・原田芳雄・石橋蓮司

(にしむら やすひろ / 映画文献資料研究会代表、東京工芸大学)

クロスメディア研究会

李 容旭

第16回クロスメディア研究会の研究発表を下記のように開催しました。

開催日時：2023年2月11日(土) 1500-17:00

開催場所：オンライン開催

【講演者】

内山雄介(東京工芸大学芸術学部デザイン学科 准教授)

以下研究発表のタイトル、内山雄介会員による発表内容です。

「NFTの動画コンテンツへの可能性」

東京工芸大学芸術学部デザイン学科の内山と申します。学科ではメディアデザイン研究室を主催しています。

今回お話をさせていただくテーマのNFTですが、ここ二年ほど非常によく耳にする機会が多いワードではないかと思っています。そこで今回はNFTについて、現状や今後の可能性を中心にご紹介したいと思っています。

今回の主旨として、私自身は暗号通貨の専門家というわけではございませんので、独自の理論があるわけではなく、今回のテーマに関してお聞きになった方々から様々な意見をお寄せいただければ参考にさせていただきたいという問題提起を意識しております。

内容的には基礎的なことから入っておりますので、専門によっては既知の部分も多いかもしれませんが、前提としては、ほとんど知識がない会員の方も聞くであろうと考えた内容となっております。

今からお話をする前提として、自分はIT業界、コンサル業界におりますので、専門用語の意味する部分はそれに準拠しています。専門用語も業界によって使い分けがあったりするものですが、ここで言う言葉の定義はそのような考えを前提にしております。

今回の内容ですが、そもそもNFTとは何だということをまずお話させていただいて、あとは映像学会ということをもふまえて、NFTの映像関連の事例を2点ほど、あとは方向性ということで現状の企業の取り組みや、今後どうということが起こるであろうかという、私の考えをお伝えできればと考えております。

最初に、NFTの認知度がどのぐらいなのかと調べたのですが、メディアベースという会社の発表資料によると2021年のアンケートで大体認知度は3割弱でした。世代では30代以上が多く、特に男性が多い傾向があるようです。ではNFTを購入、販売、利用したことがあるかという、無い人がほとんどで、8割9割はNFTという言葉は知っているけど、活用したことは無いという状況です。

では何で活用しないのかという、中身の話はまた後でお話をしますが、そもそもどうやって買っていいのかわからないとか、何を買ったらいいのかわからないといったことが主な要因のようです。

他には、多くのNFTの商品の価格が2021年に非常に高騰してから2022年度にかけてかなり暴落した経緯もあって、投機的なリスク商品である、といったようなイメージも強かったように思います。

その結果、利用はしていないけれど、内容はなんとなく聞いたことがあるという人がほとんどだというのが現状と認識しております。

ここで一旦戻りまして、用語の整理をいたします。特に重要な用語の「トークン」と「ブロックチェーン」と「DAO」、この3つをご説明いたします。

まずトークンですが、まず流行りのAIのChat GPTというサービスを使用して質問してみました。結果、内容はデジタル資産を表すものだというようなことですが、少々わかりにくいと思ったので、分かりやすくしたのが以下です。大きくは3つの使い方がされているようで、一番ポピュラーなのは「代用貨幣」です。代用貨幣とは現金のような働きをするが現金ではない貨幣です。ここで言う現金とは法定通貨のことです。中央銀行や国家が保証した通貨のことを指し、いわゆるドルや円などです。

それに対して仮想通貨というのは中央銀行が発行、保証してなくて、後で説明しますが、ブロックチェーンという仕組みによる相互監視システムによってその価値を担保するという前提とした通貨のことです。トークンというのはその仮想通貨を総称します。他の使い方としては、例えば企業のポイントカードとか、マイルだとか、現金のような使われ方をしますが、使用状況が限定されるものもトークンとよべます。限定的に言うと、ワンタイムパスワードのようなものもトークンとして認識されています。

このようにトークンとは言葉は一緒ですがいくつかの使い方が混在しています。今回はトークンというのは代用貨幣と考えていただければ1番近いかなと思います。

ここで暗号通貨におけるトークンの意味ですが、多少違った使われ方もしています。暗号通貨では現状ビットコインとイーサリアムの2つの通貨で全体の半分ぐらいのシェアを占めております。その他はアルトコインと括られるのですが、そのアルトコインの総称としてトークンという言い方もされています。

これからの話の中では代用貨幣のことをトークンと称しているとお考えください。

ブロックチェーンも同じようにChat GPTで質問してみました。

なかなかわかりにくいですね。どうしてもこのAIはプログラム系からの学習が多いので、そこだけテクニカルな説明をしていく傾向があるようです。結果をざっくり言えば総合監視システムで信用をどう担保するのかという仕組みのことです。

中央集権型のシステムに対して、Webのように相互的に結びつくことによって相互監視が発生し、その信用が担保されます、という仕組みがブロックチェーンです。これの実現ためにはネットワークとIT技術が伴って初めて可能になるのですが、近年これらの技術的な目処が立ったことで様々なことが行われるようになりました。一番大きい要因はビットコインに代表される仮想通貨です。先に説明した通り、いわゆる中央銀行、国家を通さずにクレジットが担保できる状況の可能性が出てきたところ、最近の非常に大きなトピックスだと考えられています。なぜそれが可能なのかというのはテクニカルな話ですのでここでは省きますが、ブロックチェーンは仮想通貨やNFTの基幹技術として位置付けられています。

DAOは先ほど説明しましたトークンやブロックチェーンを活用した組織のあり方の話です。なので、これも先程の技術を使うと、組織の在り方自体変えることができるのではないかと試みのことを指します。

これも同じようにChat GPTで調べましたが、DAOは分散型の自立組織であると説明しています。これに対する従来の会社組織というのは、株式会社であれば株主を中心とした資本家、経営者が居て、労働者は労働の対価として現金をもらうという雇用関係が前提で、その関係性を基に会社は収益

を上げていくことを目指すという状態でした。しかしDAOはこれをバラバラにして、それぞれの自立性を持ったオーナーシップと役務を提供する対価をトークンという形でリターンを得るシステムができないかという試みです。これが近年注目されるのは、そのトークンとブロックチェーンの技術によって可能になったことで、現実味をおびてきたということになります。

ただし、現実にはまだ考え方の部分が先行しておりまして、じゃあこれかのような形でどういう局面で適用できるのかというところはこれからの話になってくるのかなと考えています。いわゆる会社組織ではないプロジェクト型の組織を、例えば映像で言えば映画を作る時に映画会社が既存のファンディングではなく、金融機関からの借入れでも無い、別な形でのファンディングや、資金や組織もいわゆるトップダウン型ではなく、協調しながら物を作っていくということが可能になるのではないかと注目がされている部分になります。

この辺りはよく話題になっている、いわゆる Web 3.0 と言われるブロックチェーンを代表とするような中央集権ではない仕組みで、次の段階で注目されているものとしては、金融システムではDeFiなどがあります。

スマートコントラクトとは自動契約システムのことで、条件を満たせば契約や取引が実行されるものです。また、本人も第三者もデータを変更できず、透明性に優れている特徴を持っており、自動化により契約や取引行為がスピーディーにできたり、人為的ミスをなくしたりなど、複数のメリットがあります。

で、結局NFTとは何かというと、ブロックチェーン上で担保されている一点ものトークンということで、既存の物に例えると、鑑定書や印鑑に近く、絵画だと近いのは落款でしょうか。これは一点物で本物だ、オリジナルだということを証明することができる技術がNFTの特徴です。

それが可能となった背景は先程からお話ししているブロックチェーン技術などです。これは、特にデジタル作品において、今までデジタルはそのオリジナルとコピーの差がないということが特徴であり、オリジナルそのものに価値を与えるということができなかったものに対して、デジタル上のオリジナルが成立しうる部分が非常に大きなポイントとして、話題になっていることだと思います。

よく誤解されていることですが、NFT自体は単なるデジタルデータでこれ自体は作品では無い場合がほとんどです。なので、作品とNFTをセットで使うということが基本で、しかもNFTの権限も設定次第で如何様にもなります。NFT作品は所有権も利用権も著作権も全て移管するかのように思われがちですが、そういうことではなくて単に一点物を保証する仕組みです。

なので、どう活用するのかというのは、やり方によって当然変わってくるところがポイントです。また、それを売ったり買ったりするためのプラットフォームと言われているようなマーケットであるとか、暗号通貨であるとかと言ったところもセットで考えなくちゃいけないところが、現状では普及に際してハードルとなっている部分ではないでしょうか。

簡単にまとめると、NFTはトークンとブロックチェーンの関係ということになります。特徴は一点ものであるということで、デジタルに1点ものであるという価値を付帯出来ることです。デジタルコンテンツが唯一無二の作品として成立する可能性があるということが革新的で、他にもトレーサビリティという誰が元々持っていたのか、次に誰に渡ったかが全て記録される部分が特徴になります。

また、今までのデジタルコンテンツはコピーに対する対処は非常に難しく、スカシを入れたりするなど様々な技術的な工夫が必要でした。それがNFTだある程度解決できる部分があるので、オリジナリティの価値が認めやすくなったという部分も注目されています。ただし実際は紐付けされているよというだけで作品のコピー自体はできてしまうので、その価値をどこで担保するのかというのは今後も議論されるかもしれません。

所有権に関してですが、今までユーザーはコンテンツの所有権を意識することはあまりなかったのではないのでしょうか。例えば音楽に関しては物理的なメディア（CDなど）を購入することの意味、つまり実際は音楽を聴く権利を購入し、その曲そのものをもらえるわけではないといったことを意識することはあまりなかったと思います。NFTはその所有権自体もブロックチェーン上で記録するので、コンテンツの何を購入したのかを意識するというのがポイントかと思っています。

法的な整備はまだ整っていませんが、クリエイターにとって非常に大きいとされているのは二次利用です。例えば転売された場合やオークションなどの二次利用益がオリジナルの制作者に対して還元されないという問題に対して、NFTはそれを解決できると言われております。中古本とか中古ゲームもそうですが、今まで基本的に二次利用されたものは制作者には還元されないことがほとんどでしたから、クリエイターにとって新たな期待が持てるということが期待されています。

ただこれらは新しい仕組みなので、例えば作者、著作権者が死んだ時どうするのかなどまだ実際に直面していない問題も多くて、それに対する検討はまだ詳細になされていないような状況ではないかと思っています。

流動性も繰り返しになりますが、今までのデジタルコンテンツはほとんどないですが、NFTはIPビジネスなど著作権を活用したビジネスには非常に向いているということが言われています。

このようにNFTに対する期待というのは非常に高まっていて、クリエイターにとっても企業にとってもユーザーにとっても様々なメリットがある可能性が高いということが注目されている背景ではないかと思っています。

非常に相性がいいのはゲーム分野です。ゲームの中に出てくるキャラクターやアイテムなどをNFT化し、それを特定のゲーム内だけではなくて、多様なゲーム間を横断したような使い方をするなど様々なことができる可能性があります。この辺りが現実的な活用としては期待されている部分かなと思います。

NFTで初期にバズったというか、話題になったのは収集品つまり、コレクターズアイテムでした。今でもNFTの売り上げの1/3位がこのジャンルです。特にポピュラーなのはこれらのNBAのバスケットの選手のカードです。昔からコレクターが多いジャンルというのは非常にNFT化しやすいと言われていて、特にスポーツ分野のバスケットか野球とかが有名です。

これらはかつて紙など物理的なものでなければ、なかなか価値が認められなかったのですが、NFTによってデジタルでこれができるようになったということは非常に大きいと思います。

一般的には図のようなアート作品が、NFTで多くの皆さんがイメージされる作品なのかなと思うのですが、いわゆるドット絵と言われているような、JPEG画像のアイコンみたいなものですね。これらのデジタルデータは一点

物としての価値が価格に見合っているのがよく話題にされています。

他にもリアルな画像とか映像や音声だけではなく、例えばブログとかTwitterのツイートとかそういったものをNFTによって作品化、商品化することに対して期待があり、これは従来の審美性とはまた違った視点になります。例えば、世界で最初にTwitterでツイートされた内容に価値を認めて作品化するというような、新たな価値創造みたいなどころでも期待があります。ですから、コンテンツメディアの新しい価値創造という期待感もあるかと思えます。

話題のメタバースでいえば、メタバース内での土地とか権利とかアバターとかはNFTと非常に相性がよいので実際これはもう実装されています。他には実際の物品ですね。実際のフィジカルな作品です。リアル鑑定書としての活用はもう行われています。ただ、このあたりはもうNFTの作品というよりはNFTという技術の使い方の話になってくるかと思えます。

例えば昔の日本では茶道具の箱書きなどはNFTに近い要素です。特に美術品においては、元々誰が持っていたのかなど来歴が、価値として非常に重要な部分がありますから。技術の活用という部分で既存の仕組みと組み合わせる期待感はあるかと思えます。

次の資料ですが、これはPWCというコンサル会社の作った資料を転用しますが、NFTの今後をこのように展望しています。

一番左下が現状で、フィジカルも含む既存のマーケットの分野です。フィジカルな絵画やCD、DVDなどデータも含まれています。右下の進行中のフェーズでは、デジタル音楽とか著作権管理とかアートとかゲーム内アイテムなどをNFTによって価値の保全や付加価値創出を図る活用となります。

左上の事象は既存のものへのNFT活用の可能性の分野です。家とか土地の権利書、握手券やファッションといったようなものにNFTの活用が期待されています。

右上の新しいマーケットとしては所謂今まで価値として見だしていなかったものに対する新たな価値の創出です。例えばちょっとロマンチックかもしれませんが、私の思い出を買いませんか?とか、今まで売買の対象として認識されなかった分野です。それから二次利用やクロスプラットフォームへの活用ですね。

次の資料は、クリエイター、ユーザーにとってのメリットという視点でまとめた図表になります。これも先ほどのPWCの資料の引用です。

まず、現状のクリエイターの課題として収益還元の問題があります。特に映像は音楽と違って映像そのものを買うという文化が一般的には薄く、もちろん映画などにはありますが、例えばプロモーションビデオなどは、もともとそれ自体が収益をあげることを目的としていませんし、映画に関しては仕組みがありますが、それ以外の映像のフォーマットで販売するといったものがなかなかできなかった部分がありますので、それらに対する期待はあるかと思えます。

表によると特に日本が割と強みがあると言われているゲームとかアニメとかキャラクターといったIPコンテンツ分野というのは非常に相性がいいと言われていて、この辺りを中心にNFTを活用することで、新たなマーケットの創造ができると考える企業が多いかと思えます。今からその辺りの事例をお話します。

まず映画の配給にNFTを活用した事例です。「ZERO CONTACT」というアンソニー・ホプキンス主演の映画で昨年度に公開されました。

これは配給そのものをNFT化して販売されました。VUELEという販売の仕組みを作り、映画のトークンをNFTで販売しています。NFTの内容によって、例えばプラチナチケットだと特典映像がつくとか、コレクションアイテムになるなどの内容です。これは、特にアンソニー・ホプキンスのようなコアなファンが多い出演者による話題性もあって注目される事例であると思います。インタビューからの抜粋ですが、「NFTやブロックチェーン技術を使った1つのアプローチであって、これから全部これに変わるよという話ではなく、こういうやり方もあるんだよということを示したかった」といった言い方をしています。ですから、あくまでも実験的で少しずつ選択肢を広げていく中で認められるものがあれば、少しずつ取り入れていくようなまだ段階なんじゃないかなと思えます。

日本だと音楽で多いのですが、フィジカルなもの、多分パッケージメディアなどにこだわる人はまだまだ多く、それはおそらく音楽や映像を見るためだけに買うというより、物として手元に持っておきたいというニーズが高いので、NFTはそのような指向を持ったユーザーに対するアピールが高いと考えられているのではないかなと思えます。

一旦見た映画であっても、何度も見たいからDVDやブルーレイを買うというだけではなく、自分が気に入った物に対して、それを手元に形としても残しておきたいというニーズに対する1つのアプローチではないでしょうか。

次は日本の事例「SUPER SAPIENSS」です。これは先ほどご紹介したDAOの活用事例で、既に去年から実施されています。これはかなりメジャーな監督たちによるプロジェクトで話題になりました。これは実験的にDAOを使って映画制作ができるかという取り組みであるといえます。内容的にはこのプロジェクトのトークンを買うことで、映画制作に参加ができる、特徴として、映画は映画監督がすべての権限を有しているのではなく、コミュニティの形を作って、その中で参加者と一緒に物を作っていくという試みだと思います。ですから、権限は先ほどのDAOのとことお見せしたように、全てが1箇所に集中しているわけではないので、参加した人が様々な形で映画作りや映画鑑賞に対して楽しめるような仕組みを作れないかという試みではないかと思えます。

具体的にはロードマップによると、昨年の1月にプロジェクトを始めて、ショートアニメを作るというようなスケジュールから進行しています。こちらの漫画家のイラストがNFTのヴィジュアルアイコンです。そしてこのNFTを買うと作品に登場できるかもしれない、とか、作品出てくる超能力のアイデアを提案する権利とか、あとは優先的にこうアイテムが買える。とかの内容です。

他にもここで作った派生的なNFT作品を自分の商売に使える権利とか、様々なメニューを作りながら、映画に対する関心とかを色々試行錯誤していく1つの例だと思います。

もちろんNFTの販売収入だけで全てが成立するものではないかと思えますが、試みとして映画は映画会社が作って配給会社を通じて映画館で見るもの、というだけではなく方法で、映画館での公開を前提とするのか、配信されるものなのかも含めて、アプローチとして非常に興味深いです。まだ進行中のプロジェクトですので来年以降にならないと分からないかと思えますが、事例としては非常に興味深いです。

ここで、考え方としてシミュレーションしたのですが、例えば映画のフィルム24コマで約2時間の映画だったとすると、だいたいフィルムのコマ数が18万程度になるかと思えます。それを例えば今の映画の鑑賞料である1800円で売ると合計3億円ぐらいになります。なので、1つの映画コンテンツを見るの

に1800円を払う人がそれだけ(18万人)いれば3億円程度の制作費で映画制作は成り立つ可能性もあるかもしれません。

もちろんフィルムに写っている画像は真っ黒な部分もあるかもしれないし、お目当ての画像かどうか一概には言えない。ただ、考え方としてはNFT化をすることで、その映画に対する同じような意識を持った仲間とコミュニティを持ってコミュニケーションが取れるとか、撮影現場に行けるなどの特典がつくと、鑑賞するだけでなく、さまざまな映画に対する関わり方が増してくるようになると思います。

話に少し戻します、NFTの将来性は様々な企業が考えており、ここではその取り組み状況を簡単にお伝えします。これはリグというブログメディアの資料でこういう会社がこういう関わり方をしているというまとめた図になります。

参入ジャンルとしては、ゲーム関係のIPなど著作権を持っている企業や、NFTを技術的に支えるセキュリティや決済などに関わる企業、ブロックチェーンそのものの運用する会社とか、あとは例えばその広告制作とかコンサルのような形で関わるなど様々な企業が様々な関わり方を模索している段階だと思います。中でもマーケットプレイスというのは購入者と出品者を結びつける場で、利益を考えるとプラットフォームを担う企業が狙い所だと考える企業が多い気がします。ただここで覇権をとることは中々難しいのですが。

この資料はコインチェックというマーケットプレイス運用会社の資料です。予想としては2027年でプラットフォーム部分の企業の参入が大きいだらうと考えられています。こちらはシェアの図です。メディアエンタテメント系のところがおそらく一番伸びるのではないかと予想です。

マーケットプレイスの説明を続けます。このオープンシーというのが、アメリカの会社で世界最大の取引量を誇るプラットフォーム運用会社です。現在1.4兆円ぐらいの売り上げがあり、NFT分野で一番ポピュラーな会社だと思います。

日本企業の取り組み事例をご紹介します。GMOグループがAdamというサービスを8月に開始しました。特徴としては一般的にはNFTを購入するにはイーサリウムという暗号通貨が必要なのですが、購入ハードルが高いのが現状で、GMOグループはそのハードル下げる部分を特徴としています。他にはYouTuberのNFTも商品化しようとしているようです。

楽天も取り組んでいます。楽天は楽天マーケットがありますので、楽天ポイントなどと組み合わせることを特徴にして、サービス化を図る方針のようです。

次にLINEです。今はYahooグループの企業ですが、LINEはそのスタンプが、NFTに非常に近いので相性はいいように思います。

他には、SBINFTというソフトバンクのマーケットプレイスや、DAZNというスポーツ専門チャンネルがmixiと組んで行うスポーツ特価型のNFT、これはマーケットプレイスではなくてコンテンツですが、メルカリは野球のリーグと共同でNFTによる商品化の動きを始めていますし、吉本興業は先程のLINEと組んで漫才やコントをNFT化しコンテンツとして販売するということを試みているようです。1ネタいくらみたいなのやり方ができないかと言った試みをされているという風に聞いています。

大手広告会社の電通も対応する部署を作っていますし、凸版印刷はプロジェクトという形ですがメタバというサービスを初めました。

このようにIT企業を中心としたサービス産業がかなりNFTに対して力を入れているようです。時期としてはほとんどが去年一昨年ぐらい、この一、二年です。

もちろん準備はその前からしていたとは思いますが、それだけ期待も大きいのだと思います。

想定される参入動機はおそらく二つあって、1つは船に乗り遅れるなどという部分で、特にIT系の企業、楽天とかGMOとかmixiは備えとしてNFT関連をやっておかないとまずいと考えている気がします。

もう一つは、企業独自のブロックチェーンを業界標準化することで、業界の覇権をとりたいたいのかなというところもありますし、それぞれが暗号通貨に対する子会社を持っていたりしますので、その関連領域としての取組もあると思います。

バンダイナムコやmixiのようにコンテンツを既に持っているIP企業だとそのコンテンツの売り先としてNFTに対する期待は多いと思います。

次はクリエイターにとってのNFTのメリットというのを考えてみました。やはりデジタルコンテンツの一点物としての作品化が可能になったことが非常に大きいと思います。

例えば今までコンテンツはテレビとかゲームとか映画などに分けられていましたが、その横断的なものができる可能性もありますし、ツイートとか出来事とか今まで作品として認められていなかったものを作品化する可能性もあるかと思っています。

これは、NFTというのが作品そのものではないということと、権利の裁量度が広がったというのが大きいと思います。

今回資料を作るうえで色々調べたのですが、所有の概念が曖昧なところが多いように思いました。なので、作品を売ったら自分のものでなくなって、全てが買った人のものになると考えている人が多いように思いますが、著作人格権は譲渡できません。難しいのは現状フィジカルなものがないと著作権上所有ができないとされていてNFTに関しては所有権の保有だと著作権を売買するものではないということからは今後の法整備によって規定されていくと考えます。

次にNFTの作品の話をしていきます。これがおそらく最高値がついたNFT作品で、79億円という価格がつきました。作者はネット上でBeepleとして知られるアーティスト Mike Winkelmann氏です。特徴は世界初のNFTアートという部分です。いわゆるNFTの歴史そのものといった作品で、NFTが出来てから現在に至るまでをそのままコラージュしたような作品です。

この高額な金額に関してですが、NFTの作品というのは、これだけの価値があるということを世間に示すことがこの値段の背景にあるような気が自分にはして、果たしてこの作品が本当に審美的に芸術作品として価値があるのかという観点ではおそろくない。ではなぜこの金額なのかという点、暗号通貨の値上がり利益というのを享受した人たちが結構いて、それこそ数百倍に値上がりした経験がある。ビットコインにいたっては、2017年には1ビットコインが10万円だったものが最高値で700万円を超えているわけで、そういう人たちがNFTに対してそこでもうけたお金を大量に注ぎ込むことで、新しいマーケット、つまり新たな価値を見出そうとしているのではないかと思います。

まあ行ってみればバブルですね。ただ、これがバブルで終わるのか、今後も継続するのかが様子を見てみないとわからないのですが、そういう匂いを感じます。

昨年はそれを象徴する事例がありました。ジャックドーシーというTwitterの創業者の世界最初のツイートが、最初は3億円の値段がついていたのですが、それが1年経ったら150万円になるという暴落がありました。そのニュースによっていかにNFTの価格というもの安定していないかが結構話題にはなりました。特に2021年は非常にバブルな部分があって、要因としては暗号通貨で儲けた人たちのお金がダブついていたので、そのお金が大量にNFTの方に流れ込んだので、いわゆるアイコン1つに2000万円とか4000万円とかって値段が付いたのはおそらくそういう背景だろうと考えます。

ただ、それは当然呼び水になるので、それによってNFTのアイコンを買っておくと10年後には100倍、200倍になっているのかなって思う人が、またそれに飛びつくような構図が2021年で、2022年にはそれが鎮静化してきたと感じます。

最後にユーザーにとってのNFTのお話をさせていただきたいと思います。私も暗号通貨のイーサリアムを所有していますが、NFTアートは所有していません。理由は、NFTで何か欲しいかと言われても正直あまり欲しいものがないと感じるからです。何のために買うのかという視点がなかなか難しいなと思うし、何を買っているのかってところも実感しにくいですね。

つまり、音楽データであれば、音楽を聴く権利を買っているとか、映画のチケットであれば映画を見る権利を買っているわけなのですが、それに当たるものがNFTでは何だろうという実感が直感的に分かりにくい気がします。もちろん目に見えるものとしてはアイコンとかデジタルデータになるのですが、別にそれは自分だけが見られるわけでもないで、その唯一性といったものを価値に換算するのがいま実感としては感じません。なので、ゲームなどのアイテムにすぐ課金する人などはもっと違った感覚なのかもしれないですが、自分の中では分かりづらいなあと感じてしまいます。

では一体NFTアートの魅力って何でしょう。例えば画像であるアイコンには、特定のNFTのアイコンを使っていることが、ブランド品のようなステータスを持つ、例えばTwitterやSNSのアイコンにするとか、メタバースのAvatarにするとしたことによってステータスとしての価値を感じるといった、ある種の承認欲求アイテムとしての価値はあるかもしれません。

もう一つはコレクションですね。野球やバスケットボールのトレーディングカードとしての活用分野です。他にはファンクラブやサークルといった集団を作って、NFTを買った人が交流できますよ、とか特典がありますよ。といった会員権のような形での活用も魅力になるでしょう。

エンターテインメント以外でも、住民票とか各種証明書など活用の可能性があります。お金を借りる担保という使い方も一応期待されていて、これはトークンですからいわゆるキャッシュの代わりになる可能性があるということですかね。

ただ、現実的にはなかなか新しい動きに対して、知っという方がいかなってという興味の部分、いわゆるアーリーアダプターと呼ばれている、新しいものの好きの人たちの興味対象が現状では強いように思います

大きいのは転売による利益追求ですね。投機としての側面が強くなるほどいったように、暗号通貨が2年間とか3年間で数百倍の値上がり、例えば10万円20万円を買ったものが数年で1000万以上になることが世の中にはあるということを経験値として知っているの、NFTもそうなる可能性がある、と考えた部分はあるかと思っています。冷静に考えれば、アイコン1つに2000万円とかありえない気がしますが、投機商品としては現実味を感じているのか

もしれません。

ではNFTに未来はないかと言うとそうではなくて、自分は様々な形での活用の可能性はあると思っています。

勿論問題点はいろいろあります。ひとつは法律が追いついていないということです。特に先程のトークンというものは非常に現金に近い動きをする部分があるので、それに対する規制が現状では曖昧になっていると思います。

例えば、ゲームでの活用を想定すると、賭博法とか出資法とか様々抵触する可能性があるが、NFTでは法整備がまだ追いついていない。後は税金の問題もあります。暗号通貨のビットコインの話をしましたが、株式であれば利益の20%が税金で引かれますが、この税率は暗号通貨には現在適応されていません。他にも所有権は有体物しか付帯されないで、何を取り引いているのかきちっと定義付けられてないという問題があって、その辺りも今後整備が待たれます。

他には企業が主催しているマーケットプレイスで買ったものが、その企業が潰れたどうするなどの問題が起こる可能性があります。他にも人のコンテンツを勝手に無断でNFT化して売っても、実はそこに対する規制がありませんし、ある種の悪意を持った人に対する対応が現状出来ないところも問題とされています。例えば本当にそれがその人が作ったということをどのように証明するのかは、なかなかこれが難しい問題で、その辺りはまだこれから整備次第でしょう。実際に、これはあなただけのものですよといながら、実は数多く同じように売られていたり、人の作品を勝手に自分の作品のように扱われていたり、様々なことが起こっていて、それに対する対応策がまだ未整備な状況です。

そうは言ってもNFTに対する期待値は社会的には非常に高まっており、2020年21年22年と非常に盛り上がりを見せていたことは間違いありません。ご紹介したように多くの企業や自治体などが既に取り組んでいます。ですから、徒花のように消えるということはおそらくないのだらうと思います。

ただし、前述したように現状ではNFTは気軽に購入できるとは言いがたく、現状では投機に対する期待値をモチベーションとした情報リテラシーの高い人しか購入対象になっていません。ただし、この辺りは企業のサービス拡充によって徐々にハードルは下がってくると思います。

自分が期待している部分としては、今までコンテンツの価値はより美術的な審美性の強いものが中心だったように思いますが、NFTによってコンテキスト、文脈が作品の価値として認められる可能性が広がる部分と考えています。作品の価値は最終成果物に全てが集約されて、そこに表現されるのだという考えだけではなくて、なぜその作品ができたのか、どのようには使われたのか、もしくはどういう人たちがその作品を支持しているのかといったものを含めて作品の価値として流通していくという可能性に期待しています。

DAOも非常に期待しています。作品を作る体制とかグループワークの話です。可能性が非常にある部分かなと思っていて、ファンディングだけではなく制作体制の中で役割分担であるとか、協同のあり方、協調性などに期待できると思います。

最後に意見をまとめます。自分は、おそらくNFTは標準的な仕組みというよりは、割と小規模な形での活用に未来があると考えます。何千万人の人が参加して、同じコンテンツに対して関わるといようなものではなくて、割と小規模で成り立つようなスケールを成立させるところに可能性があり、特

ビデオアート研究会

瀧 健太郎

にファンディング、つまり資金調達の部分での可能性で、特定の人たちが集まって、その特定の人たちのお金とか能力とある種の参加具合によって、そのコンテンツを成り立たせるベースの部分に期待しています。

特に映像は個人で作るといよりは集団で制作することが多いと思いますので、NFTが色々ところで適用できる可能性は高いと思っています。ただ、それは何百億もかけたハリウッドの映画よりは小スケールの作品とのほうが相性が良く、多様な制作スタイルによる作品の広がりや寄与とを考えます。例えば数秒の映像作品が成立するかもしれませんし、バリエーションとか映像のコレクションであるとか、様々な形での映像コンテンツの広がりみたいなものもできる可能性があるところに、期待感が高まります。

(りょうく/クロスメディア研究会代表、東京工芸大学)



福岡キャナルシティにあるN.J.パイク《Fuku/Luck, Fuku=Luck, Matrix》(1996)

第24回「ナム・ジュン・パイク

《Fuku/Luck, Fuku=Luck, Matrix》修復の現場から」

日時：2023年2月25日(土)15:00-17:00

オンライン開催

パネリスト：溝口直美(株式会社エフ・ジェイエンターテインメントワークス キャナルシティ博多事業部)

進行：瀧健太郎

内容：本研究会はビデオアートのアカデミックな研究と、制作や展示現場のフィールドワークを交互に行なう方針で発足されました。今回はブラウン管の経年劣化によってしばらく稼働停止となっていた、福岡キャナルシティ内設置のナムジュン・パイクの《Fuku/Luck, Fuku=Luck, Matrix》(1996)が一昨年修復されたことを受け、作品再生の経緯について修復事業の指揮を執られた溝口直美氏をゲストにお話しを伺いました。1990年代のパイクへの作品委嘱から設営、経年劣化の経緯、そして2014年に修復開始、既に入手困難な機器の問題や作家独自のプログラム基盤をどのように復元していったかなどの過程を、修復関係者の特別インタビュー映像を拝見しながら溝口さんにお話しいただきました。

1990年半ばに作者がメーカーから大量に仕入れることができたブラウン管型モニターによって制作した作品を、映像メディア技術が日々変化していった四半世紀を経て、同様の状態で再現することは可能なのか?。あるいは液晶画面ほか大型ビジョンによって、マルチモニターを視覚的に模倣させるのか?など、技術面・経済面・美学的観点の様々な議論が必要であったこと。最終的には韓国側の協力者によってブラウン管を再度180台分集めることができ、また国内業者によって当時のコントローラー・プログラムをリバース・エンジニアリング技術でデジタル解析できたことにより、制作当時とほぼ同じ映像のマトリックス・スイッチングが可能となったことで今回の修復ができたとのことでした。

後半の質疑応答では、パイク作品のようなメディアの特異性を利用したビデオアートやメディア芸術作品の修復・保存についての困難や課題について話し合うことができました。

第25回「飯村隆彦《Video Field》ビデオ・テープ作品のアーカイブ作業検証」

日時：2023年3月23日(木)19:30-21:30

オンライン開催

パネリスト：服部かつゆき、大江直哉、前田博雅、前田梨那、西山修平、韓成南、浜崎亮太、河合政之(飯村隆彦アーカイブ準備室)

進行：瀧健太郎

アナログメディア研究会

太田 曜

内容：2022年7月に他界した飯村隆彦のUマチックやβカムなどビデオ・テープ作品の修復・保存作業の検証をしました。実際にアーカイブ作業に関わったスタッフによる作業プロセスの紹介から、テープの修復と再生、アーカイブ用の最良の画質・音質を特定しマスターの選定、また展示・上映用にキャプチャされた映像のデジタル修復など、方法論の模索を聞くことができました。また飯村作品をより理解するために実際にインスタレーションや撮影方法を現代のメディアで再制作することで検証する実践的なアーカイブ方法についての発表を行いました。

これらの作業から国内で初公開となると思われる飯村の1975年のテープ作品《Video Field》が発見されたほか、2月に東京での上映となった「恵比寿映像祭2023 飯村隆彦 特集」(東京都写真美術館)と3月に京都で開催された展覧会「飯村隆彦 ヴィデオ・フィールド」(MORI YU GALLERY)へ、今回のアーカイブ作業からデジタル素材を提供した過程を共有しました。

また今後の課題として、他のカセットテープ方式の映像の救い出しが急務であること、デジタル化作業後のオリジナル素材の保管・維持、アーカイブの体制・環境整備、作業のプロセスと技能の共有、これらのメディア芸術のアーキビストの育成の必要性が挙げられました。

二回の研究会を通じて、ブラウン管モニタといったメディア特性を利用した作品の修復の問題と磁気テープのデジタル化作業が急がれる現状など、アーカイブ作業の検証と共有によって、アーティストの活動を次世代に繋ぐこと、文化遺産の欠損や喪失を防ぐことの重要性を改めて確認することができました。



βカムテープの物理的なダメージを修復する様子を紹介



アーカイブ作業で発見された飯村隆彦《Video Field》(1975)の1シーン

(たき けんたろう/ビデオアート研究会代表、
特定非営利活動法人ビデオアートセンター東京)

アナログメディア研究会 協力企画

ブラジルコンテンポラリー8 ミリフィルム 作品上映&トーク

「小さなしぐさについての小さな心覚」

[日程]2023年1月29日(日)16時～

[会場]イメージフォーラム3 F「寺山修司」

[主催]丸山徹也 イメージフォーラム

[協力]日本映像学会アナログメディア研究会 Spice Films 株式会社ダゲレオ 出版

ブラジルコンテンポラリー8 ミリフィルム上映「小さなしぐさについての小さな心覚」

ブラジル在住の映像作家・丸山徹也によるセレクション。ニューヨークやリオ・デ・ジャネイロの映画祭で紹介された、知られざるインディペンデントでエクスペリメンタルなブラジルの映像作家による11作家11作品の8ミリフィルム作品を集めた。

宇宙に行くなどのグランジェスチャー(Grand Gesture)がグランメディア(Grand Media)で祝福される世界では、昆虫の死体を集めるなどの小さなジェスチャー(しぐさ)が変位の点となりえるだろうか?ブラジルのさまざまな場所のアーティスト/シネアスタ(artista-cineasta)によって作られたこれらの作品群は、その場での小さな仕草を祝うための断片化された時空間を提供する。祖先への儀式的な呼びかけ、母なる大地の頭蓋骨から盗用/発掘された自然文化(nature-culture)、8ミリフィルムという素材に直面する作家自身の仕草、人間と人間以外の一時的な生まれ変わり。すべてではないがほとんどの作品は組織的な支援無しにアーティスト自身によって現像、製作された。プログラム内のすべての作品はオリジナルフォーマットである8ミリフィルムで上映され、その性質上それぞれのフィルムが唯一無二のものである。映写技師の存在は体験の重要な部分を占める。このプログラムは、一つしか存在しない我が子を提供する各作家の信頼によるネットワークによって可能になった。スーパー8は今も昔も、非商業的なアーティストにとって完璧な媒体である。16ミリや35ミリなどの大きな形式とは異なり、この小型映画形式は、そのアマチュア(amador)と認識される特徴において、ブラジルの軍事独裁政権の間、検閲を通過しなかった。今日のブラジルの芸術的土壌におけるスーパー8を熟考することは適切であり、現在の巨大なメディア/資本力の存在においてはなおさらである。

(企画・文:丸山徹也)

当日は補助席を出すほどの満席で、客層も学生から研究者まで幅広い層が来場し、ブラジルの8ミリ作品への関心の高さが感じられた。

会場では8ミリ映写機を3台使用し、2面上映の作品などの複雑な上映に対応した。

丸山氏は次回のブラジル8ミリ作品プログラムをすでに企画しており、日本の8ミリフィルムで制作している作家のプログラムのブラジル上映など、今後も定期的にブラジル作家との交流も活発に出来ればと考えている。

(文責:石川亮 アナログメディア研究会、Spice Films)



アナログメディア研究会主催企画

実験映画を観る会 VOL 3

[日程]2023年2月26日(日) 13時~上映

[会場]小金井市中町天神前集会所

[主催]日本映像学会アナログメディア研究会 8ミリフィルム小金井街道プロジェクト

■プログラム1 : 狩野志歩 フィルム作品 8mm 16mm 56分

■プログラム2 : 太田曜 海外撮影映画 プログラム 79分

■トーク : 狩野志歩、太田曜、水由章

●フィルムで制作された実験映画作品をフィルムで上映する企画「実験映画を観る会」の第3回目。映像作家で映像インスタレーションなどで活躍する狩野志歩、研究会会員の太田曜の作品上映。上映予定映画は全て16mmか8mmのフィルム作品。トークは作家と研究会の水由章の三名で行なった。

プログラム1 :

狩野志歩 フィルム作品 8mm 16mm 56分

『浸透圧』1997年 S-8 4分 18コマ/秒 マグネ音声

『うちへ』1998年 S-8 5分 18コマ/秒 マグネ音声

『情景 Landscape』1998年 S-8 13分 18コマ/秒 マグネ音声

『スチール STILL』1999年 S-8 15分 18コマ/秒 マグネ音声

『揺れる椅子 Rocking Chair』2000年 13分 13min 光学音声

『Lily in the Glass』2003年 6分 6min 光学音声

プログラム2 :

太田曜 海外撮影映画 プログラム 79分

日本以外で撮影された作品

- 『UN RELATIF HORAIRE』16ミリ カラー サイレント 2分 1980年
- 『UNE SUCCESSION INTERMITTENTE』16ミリ カラー サイレント 2分 1980年
- 『UN RELATIF HORAIRE No3』16ミリ カラー サイレント 3分 1980年
- 『STÄDEL』16ミリ カラー サイレント 7分 1986年
- 『5400Secondes』16ミリ カラー サイレント 10分 1987年
- 『ANTONYM of CONCORD(E)』カラー 光学サウンド 9分 2005年
- 『PILGR IMAGE of TIME』カラー 光学サウンド 13分 2008年
- 『L'Image de la Pucelle 2』カラー 光学サウンド 12分 2013年
- 『The Militia Company of Captain Frans Banning Cocq』カラー 光学サウンド 5分 2015年
- 『Les Grands Boulevards』モノクロ 光学サウンド 6分 2019年
- 『プライドピーク(Bride Peak) チョゴリザ 花嫁の峰』8mm (24コマ/秒) 音声別だし10分 2021年

実験映画を観る会はフィルムで制作された実験映画作品をフィルムで上映して、作品ごとに解説をしながら鑑賞するという企画だ。3回目は作家本人が作品について解説し、その後上映、さらに上映とは別に作家と研究会の水由章を交えてのトークが行われた。娯楽映画と異なり見ただけでは分かりにくかったりもする実験映画だが、作家自身が解説し、さらに作家以外のものを交えたトークを行う事でより理解が深まる事が期待される。また、複数の

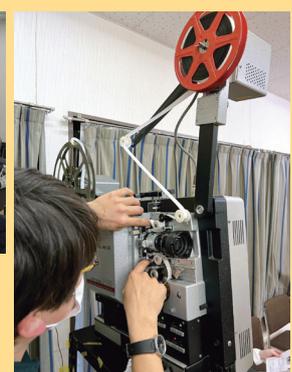
作家の作品を一度に見せるのではなく、ある程度まとまった作品を作家自身の解説付きで上映することで作品、作家についてより深く知ることが出来る。

今回で3日目だが、この先もこのような形式で続けていく計画だ。次回第4回目は5月28日(日)が予定されている。

ややアクセスの悪い場所での開催だが、毎回盛況なのは、実験映画フィルム上映を対面で体験出来る機会がコロナ以降急激に減少してしまったことにも関係していると思われる。若い人の中にはネットでの情報に飽き足らず、実際にフィルムで上映される映画を観るために遠方からおいでの方もいるのはアンケートからもわかる。研究会としてはフィルムというメディアがデジタル、ビデオに置き換える事が出来ない唯一無二のものであることを実際にフィルムで作られた映画をフィルムで上映、鑑賞する体験を作ることで示していきたい。

(文責 : 太田曜)

(おた よう/アナログメディア研究会共同代表、東京造形大学)



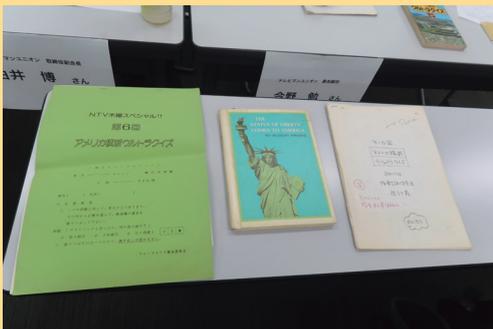
ドキュメンタリードラマ研究会

中垣 恒太郎

第9回研究会「ドキュメント・バラエティの先駆作を探る——『アメリカ横断ウルトラクイズ』『世界ウルルン滞在記』制作者に聞く」を2023年2月4日、専修大学神田校舎にて開催した(専修大学人文科学研究所との共催)。

本研究会では、ドキュメント・バラエティの先駆作としての『アメリカ横断ウルトラクイズ』(日本テレビ「木曜スペシャル」、1977-98、テレビマンユニオンとの関与は第11回の1987年まで)に焦点を当て、『アメリカ横断ウルトラクイズ』(50分ダイジェスト版)を参考上映した後、研究会第1部では、『アメリカ横断ウルトラクイズ』の演出に携わられた白井博氏(テレビマンユニオン副会長)、およびディレクターとして関与されていた保坂秀司氏(テレビマンユニオン)をお招きし、その試みについてテレビメディア文化史の観点を軸に講演をしていただいた。

『アメリカ横断ウルトラクイズ』はクイズ番組の形をとりながら、「知力、体力、時の運」のキャッチフレーズ、「敗者」に向けられた罰ゲームなど、特定のシチュエーションに置かれた人間ドラマ(人間ドキュメンタリー)の演出に特色があった。しかし、制作陣の意向により、人気番組でありながら制作背景をメイキング映像として発表することはなされてこなかった。当時の進行台本などの資料を参考にしつつ、実際にロケ隊がアメリカを横断するという大型企画の制作状況について制作者から直接証言を得る貴重な機会となった。



白井氏は、『アメリカ横断ウルトラクイズ』の前年にも『米建国200年記念・夢と冒険! アメリカ大横断 奇跡の7人大成功』(日本テレビ「日曜スペシャル」1976年7月)として、キャンピングカーでアメリカ大陸を横断するという壮大なスケールの旅番組を手がけている。この番組の実績が翌年以降の『アメリカ横断ウルトラクイズ』企画に繋がるのだが、現在、『米建国200年記念・夢と冒険! アメリカ大横断 奇跡の7人大成功』は公に視聴できる機会がない(映像資料自体は残存しているとのこと)。当時の制作機器の事情もありドキュメンタリー企画としては制約の多いものであったようだ。

白井氏および保坂氏は、テレビマンユニオンが『アメリカ横断ウルトラクイズ』を離れて以降、紀行ドキュメンタリー・バラエティ番組『地球ZIGZAG』(1989-94、TBS系列)、『世界ウルルン滞在記』(1995-2007、TBS系列)にて、プロデューサーおよびディレクターとして中心的な役割を担っている。テレビメディアにおけるドキュメント・バラエティの系譜において、『アメリカ横断ウルトラクイズ』と、その前身となる『米建国200年記念・夢と冒険! アメリカ大横断 奇跡の7人大成功』、さらに『地球ZIGZAG』から『世界ウルルン滞在記』への流れは「リアリティ番組」と呼ばれるテレビメディアの潮流の先駆的試みとして位置づけることができる。海外でくりひろげられる勝ち抜き型クイズ番組に参加するという特殊なシチュエーションの中での人間ドラマに焦点が当てられた演出がなされており、毎年4週連続の特別番組という放映形態を通して個々の参加者の人柄を深く知ることができるのも本

番組の魅力の源となっていた。ドキュメンタリードラマ研究の枠組みからは、シチュエーションの設定および人間ドラマの演出に対する趣向が主要な観点となった。



続く第2部では、講演者2名、運営者2名(杉田このみ会員、中垣恒太郎会員)に加え、今野勉氏(テレビマンユニオン最高顧問)、丸山友美会員(テレビ研究・社会学)を交えたラウンドテーブル形式で、『アメリカ横断ウルトラクイズ』の試みに対し、テレビメディア文化史の観点から検討した。テレビメディアの発展期において、視聴者参加型クイズ番組の形式をとった『アメリカ横断ウルトラクイズ』もまた、時代を代表する大型番組として発展を遂げた。予算規模や視聴率、外国文化への距離(日米関係)、メディアテクノロジーの状況(スマートフォン、インターネット以前)、ジェンダー観なども含め、その時代ならではのテレビメディアの可能性を追究した試みであったことを再確認することができた。さらにフロアと共に、『アメリカ横断ウルトラクイズ』の試みを通してテレビメディアの特質を探る意見交換が活発に展開された。



3年ぶりの対面開催を記念して、有志での集合写真

(なかがき こうたろう/ドキュメンタリードラマ研究会、専修大学)

アジア映画研究会

石坂 健治

●第3期第16回(通算第49回)例会

日時: 2023年2月7日(火) 18時~20時

会場: Zoom によるオンライン開催

座長: 杉原賢彦(目白大学、本学会員)

内容: インドネシア映画再訪

①発表「インドネシア映画の変化を読む」

ゲスト/発表者: 西芳実(京都大学東南アジア地域研究研究所准教授)
45分+討議

②発表「現場から見る、インドネシア映画の現在・未来」

ゲスト/発表者: 森永泰弘(サウンドデザイナー/サウンドアーティスト)
35分+討議

2022年の東京フィルメックスにおいて処女長篇『自叙伝』がいきなり最優秀作品賞を獲得したマクバル・ムバラク監督、そして『ナナ』で新たな映像を模索するようなカミラ・アンディニ監督をはじめとして、インドネシア映画は、現在、新たなフェイズを迎えているように見える。こうしたインドネシア映画の現状について、『夢みるインドネシア映画の挑戦』(英明企画編集、2021)の著書もある西芳実氏に、研究者の立場からその変化のあらましと核にあるものについてお話しいただいた。これに加えて、数々のインドネシア映画のサウンド・デザインを担当されてきた森永泰弘氏に、映画制作の現場から見たインドネシア映画の現状についてお話しいただいた。

まず、①の西芳実氏からは、インドネシア映画の近年の状況について、1990年代のガリン・ヌグロホの登場によって幕を開けた「インドネシア映画界のニューウェーブ」を皮切りにして、その社会に深く濃く刻まれた暴力の歴史(1965年の9月30日事件と1998年のジャカルタ暴動をメインとする)が、その後のインドネシア映画にどう反映されてゆくのかというテーマの導きがなされた。そしてそのうえで、2021年から2022年にかけて公開された4本の作品が、その歴史・記憶とどう向き合っていたのかが詳述された。

それら4作品は次の通り:『復讐は私にまかせて』(エドウィン、2021年)、『ナナ』(カミラ・アンディニ、2022年)、『フォトコピー』(レガス・バヌテジャ、2021年)、『自叙伝』(マクバル・ムバラク、2022年)。

4作ともに背景となっている時代が異なっており(たとえば、『復讐は私にまかせて』は1980年代から90年代前半のジャワ、『ナナ』は1940年代後半から60年代前半の西ジャワ、『フォトコピー』は2019年のジャカルタ、『自叙伝』は明示されていないが1998年の政変が主軸)、インドネシア映画における暴力の歴史と記憶との関係を考える格好の作品となる。そしてそこから、インドネシア映画の新たなフェイズを読み解いてゆく。

一方、②の森永泰弘氏は、自身がかかわってきた作品における実際のサウンド・デザインの方法論から始めて、インドネシアにおける映画の位置の問題、すなわち、舞台や音楽と並行して存在する映画という観点を明らかにする。それはたとえば、近年のインドネシア映画の立役者であるガリン・ヌグロホ作品においても顕著なことであり、演劇や音楽との混淆が自由に映画において行われてゆくの、インドネシア映画の特徴であることをまず、明らかにする。そのうえで、インドネシアそれぞれの地方性、場所の問題が存在するのだと。

また、映画学校が存在しないインドネシア映画界で、どのように映画づくりの核が出来上がっていったのか、近年、重要度が増しているジョグジャ・ネットパック・アジア映画祭(通称、JAFF)を拠点としてインドネシア映画の若い世代が巣立ってきていることを明らかにした。インドネシア映画の現状とその本質をより深く知る格好の機会となった。(杉原)

●公開イベント「イラン映画を福岡の宝物に(AIFM)」プロジェクト東京上映会~モフセン・マフマルバフ監督作品セレクションデジタルリマスター版上映とオンライントーク(第3期第15回(通算第48回)例会としてカウント)

会期: 2023年2月1日(水)~2月4日(土)

会場: アテネ・フランセ文化センター(御茶ノ水・水道橋)

※本学会員は入場無料

主催 | 「イラン映画を福岡の宝物に(AIFM)」プロジェクト実行委員会
アテネ・フランセ文化センター

共催 | 日本映像学会アジア映画研究会

協力 | 福岡市総合図書館、コミュニティシネマセンター、映画美学学校、スモールトーク

日程:

2月1日(水) 上映3本: 『サラーム・シネマ』(1995年)、『ワンス・アポン・ア・タイム、シネマ』(1992年)、『パンと植木鉢』(1996年)

トーク1回: 四方田犬彦(映画誌・比較文学研究者)

2月2日(木) 上映3本: 『タイム・オブ・ラブ』(1991年)、『サラーム・シネマ』、『ワンス・アポン・ア・タイム、シネマ』

トーク1回: 市山尚三(東京国際映画祭プログラミング・ディレクター)

2月3日(金) 上映3本: 『パンと植木鉢』『ワンス・アポン・ア・タイム、シネマ』『サラーム・シネマ』

トーク1回: ショーレ・ゴルバリアン(映画プロデューサー)

2月4日(土) プレゼンテーション: 山口吉則(「イラン映画を福岡の宝物に(AIFM)」プロジェクト代表)

上映2本: 『グリーン・ホワイト・レッド-イラン映画の歴史を求めて-』(アボルファズル・ジャリリ監督、2015年、特別上映) 『タイム・オブ・ラブ』

オンライントーク: モフセン・マフマルバフ(映画監督)

司会: 石坂健治(日本映像学会アジア映画研究会代表)

※詳細はweb頁<http://www.athenee.net/culturalcenter/program/makmalbaf.html>

本年度3回目の公開イベントとして、「イラン映画を福岡の宝物に(AIFM)」プロジェクト実行委員会、アテネ・フランセ文化センターと共催で「モフセン・マフマルバフ監督作品セレクション デジタルリマスター版上映とオンライントーク」を開催した。

アジアフォーカス・福岡(国際)映画祭(1991~2020)で上映されたアジア映画の収集と保存を行い、日本とアジアの国々との文化交流の一翼を担って来た福岡市総合図書館。そのコレクションの中には多くのイラン映画の名作が含まれている。同映画祭が終了した現在、その志を継続すべく立案されたのが「イラン映画を福岡の宝物に(AIFM)」プロジェクトである。今回は、同館に寄託・寄贈されることとなったモフセン・マフマルバフ監督の4作品をデジタルリマスター版で上映するとともに、現在ロンドンに住むマフマルバフ監督のオンライントークを実施。当研究会はトークを中心にイベントの運営に参加した。

スクリーン上のマフマルバフ監督は久々に日本の観客に元気な姿を見せ、自作を緻密に解説するとともに、昨年イランで風紀警察に拘束されたマフサ・アミニさんの死亡を契機として大きなうねりとなっている、自由を求めるイラン女性たちの闘争にふれ、「政治集会所が許されなかった1990年代当時、人々が自由に集える唯一の場所が映画館だった。私の作品の中の小さな声が、いまや大きなうねりとなっている」と述べていたのが印象に残った。

映像人類学研究会

田淵 俊彦

観客からの質問にも丁寧に答え、予定の90分があつという間に過ぎ去る充実のひと時であった。(石坂)

(いしざか けんじ/アジア映画研究会代表、日本映画大学)



第4回映像人類学研究会を以下の通り開催した。

日時: 2023年2月19日(日) 14:00~16:00

開催方法: Zoomによるオンライン

テーマ: ドキュメンタリー映画『ぼけますから、よろしくお願ひします。』の監督でありドキュメンタリー作家の信友直子氏を迎え、セルフドキュメンタリーにおける介護の問いを通して、自身や身内を被写体にする事、さらに、エイジズム、アンコンシャス・バイアスなどの問題について検討した。

申込者数: 39名 **参加者数:** 29名

講演者: 信友直子 / ドキュメンタリー作家

1961年生まれ。大学卒業後、映像制作の仕事始める。フジテレビを中心にドキュメンタリー番組を100本以上制作。テーマは北朝鮮拉致問題、ひきこもり、ネットカフェ難民など、社会的なものから、市井の人の人間ドキュメンタリーまで様々。2009年、自らの乳がん闘病をまとめたセルフドキュメンタリー番組「おっばいと東京タワー〜私の乳がん日記〜」でギャラクシー賞奨励賞、ニューヨークフェスティバル銀賞などを受賞。2018年、認知症の母と老老介護する父を娘の視点で描いたドキュメンタリー映画「ぼけますから、よろしくお願ひします。」を公開。20万人を動員する大ヒットに。令和元年度文化庁映画賞文化記録映画大賞などを受賞。

当日のプログラム:

14時00分〜 開会の挨拶、映像研究会のこれまで(第1回〜第3回)の活動についての報告

14時15分〜 ゲストスピーカー・信友氏による講演「セルフドキュメンタリーで食べていく覚悟」

15時15分〜 参加者との意見交換

16時00分過ぎ 終了

今回の目的:

本研究会でとりあげた『ぼけますから、よろしくお願ひします。』の前にも信友氏は『おっばいと東京タワー 私の乳がん日記』にて自らの病を主題にしたセルフドキュメンタリーにより、数々の賞を受賞するなど高い評価を得ている。自身のプライベートな領域に踏み込み、ドキュメンタリーを創るというそのスタイルのパワーはどこから生まれてくるのか。映像を通して人間を描き出すプロセスにおける表現の手法や被写体との距離感をめぐる関心は、映像人類学における主要な課題のひとつである。

本研究会では「セルフドキュメンタリーで食べていく覚悟」と題して、信友氏が実際にドキュメンタリー制作をする中で体感したさまざまな葛藤や(自身が介護をしながら仕事を続けてゆけるのかといった)悩みを通して、ドキュメンタリー制作者としての在り方、介護や認知症などの社会問題、さらに、エイジズム、アンコンシャス・バイアスなどについて参加者で活発な意見交換、ディスカッションを展開し、映像制作における現場での諸問題についての考察を深めることができた。

総論:

講演は、作品制作における信友氏の誠実な姿勢がよく伝わってくる内容であった。それは参加者にも伝わったようで、研究会後のアンケートでは「葛藤しながらも、あくまでもクリエイターとして『作品』に昇華させた信友さんはすごいと思った」や「信友さんの、真髓に触れることができるとても嬉しかったです。『塀の上をギリギリ歩いていく覚悟でドキュメンタリーを撮る』という言葉が印象的だった。平伏しました」などの反応を得ることができた。映像を通じて「被写体と向き合うこと」の大変さと責任を改めて実感させられる研究会となった。映像人類学も、映像を通じて人間というものとの向き合

メディア考古学研究会

福島 可奈子

うフィールド作業である。そういった意味でも、「取材対象との距離感」にまつわる課題は今後も検討を重ねてゆくべき研究テーマであるとする。

今後の課題と取組み：

本研究会においては、現場に携わるさまざまな映像制作者を招き、その制作手法や考え方の多様性を探ると同時に、「映像を通してヒトを描き出すこと」の難しさや意義について参加者との会話を通して考えてみたい。そのため、来年度においてもなるべく多くの多彩なゲストスピーカーを招聘し、それぞれの制作者が作品と向き合う想いや狙いを具体的に検討することによって、映像を通して人間を探求する試みについて考察を深めてゆきたい。

(たふち としひこ／映像人類学研究会代表、桜美林大学)

2022年夏に発足したメディア考古学研究会は、第1回研究会を下記の通り開催した。

日時：2023年3月11日(土) 13:00-16:00

会場：板橋区立教育科学館2階・教材製作室

テーマ：「動く」装置でよみがえる戦前の天災と防災意識

関東大震災から100年の節目となる本年は、これまでの日本の天災と防災を「メディア」の視座から振り返るうえできわめて重要な年である。これまで日本は何度も未曾有の災害に襲われてきたが、なかでも1923年に発生した関東大震災は、首都機能を失わせかねないほどの大災害であった。だが政府主導の復興計画のもとで、かつての古い街並みは近代モダン都市へと生まれ変わり、1927年には日本初の地下鉄(上野 - 浅草間)が開通した。また翌年には御大札、1930年には復興祭がおこなわれ、壊滅状態だった東京はわずか5年ほどで復興を遂げた。そのさい、人々に災害の恐怖を伝えて防災のあり方を示し、その復興を「見える」「聞こえる」形で後押ししたのが、当時の主要メディアである新聞、雑誌、写真、絵葉書、活動写真(映画)、レコードなどであった。

そのため第1回研究会では、東日本大震災発生から丸12年となる3月11日、ゲストに電気システム技術者の菊田鉄男氏(KWorx代表)をお招きし、戦前の天災と防災意識を当時の「動く」装置(幻燈機、活動写真機、蓄音機など)で蘇らせる試みをおこない、当日は24名の参加があった。

第一部「幻燈と印刷物で見る：明治の大水害と水難救護・衛生問題」では、まず当研究会代表の福島可奈子(早稲田大学)が、明治期以降に関東圏を中心に起きた大災害と、それを伝達する情報メディア形式の推移について概説した。ここでは関東大震災以前の災害時の報道のあり方を「見る」ため、事前に配布した図版入りの年表資料に基づいて年代順に、磐梯山噴火(1888年)、明治三陸大津波(1896年)、東京市中大洪水(1896年)、東京大洪水(1910年)、吉原大火(1911年)などを取り上げた。またその際、当時の報道メディアツール(幻燈、新聞、雑誌、絵葉書など)の実物史料を適宜参照しつつ、印刷・写真技術、鉄道網と情報伝達の視座からその変遷を概観した。

つづいて松本夏樹会員(大阪芸術大学)が、大型幻燈機を用いた再現実演をおこなった。実演では幻燈スライド「東国三県海嘯ノ惨況」(森自由堂製・1896年)、「水害後の衛生」(製作者・年不明)各シリーズ等を取り上げたが、付属の説明書があるものはその内容に従い、ないものについては同時期の文献(「公衆衛生と個人衛生」[『幻燈図解』第33号、鶴淵幻燈舗、1901年]、『担架術教科書』[川流堂、1893年]など)を適宜引用して再現した。

第二部「活動写真と蓄音機で見聞きする：関東大震災後の復興と防災意識」では、まずゲストの菊田鉄男氏が実際に電気系統の修理をおこなった「ローヤルベビー映写機」(組立移動式映写機)についての技術的解説をおこなった。ローヤルベビー映写機は、関東大震災から5年後に高密工場(東京市外西巣鴨)が発売した映写機である。当時の映写機は発火しやすいセルロイドフィルムの利用によって火災につながりやすかったため、当映写機は、電動モーターと空冷ファンとを兼ねた「自動防火装置」によって1000ワットの電球まで使用可能であると当時の広告で謳っていた製品である。しかし実際に修理をおこなったところ、500ワットでもライトボックスが非常に高温になるため、1000ワットの電球をつけることは不可能であることが判明した。

次に山端健志会員(板橋区立教育科学館)がローヤルベビー映写機で下

映像表現研究会

奥野 邦利

記のフィルム（ニュープリントフィルム）をつないで上映した。

- ・『空からみた大大阪』（大阪毎日新聞社、1925年頃）
- ・『唯野凡児 東京見物』（キング、1936年頃）
- ・昭和の即位の礼（1928年）断片フィルム2本

これらフィルムは、関東大震災後に移住者が増加して「大大阪」となった大阪の空撮風景（実写）や、震災5年後に催された御大礼（実写）、震災13年後にはモダン都市として生まれ変わった東京の姿（アニメーション）を映し出している。上映が終わり室内灯をつけると、映写機のフィルム巻上げの作動不良でフィルムが床に流れ落ちていたため参加者一同がどよめく場面もあったが、このような技術的ハプニングも当時の映写機を稼働させているからこそ体験し得る「動態保存」の発表となった。

また1937年に完成した大阪の御堂筋撮影のシーンを含む防災映画「護れ資源を（仮題）」（オリジナルフィルムは現在復元中）を、デジタル映像（フィルム罫撮り撮影動画）で上映した。

さらに絵葉書幻燈機をもちいて御大礼記念の彩色絵葉書「音楽花自動車（帝都復興完成祝祭記念）」を投影したが、反射光による投影となるためガラス幻燈スライドのような大写しにはできず、至近距離で白紙に投影したところ、彩色された絵を比較的鮮明に映し出せることが確認された。そして関東大震災直後の掘っ立て小屋やバラック建築の写真絵葉書などを紹介した後、震災の焼け野原で流行した書生唄「復興節」「のんき節」（唄：鳥取春陽、オリエンレコード2730AB）などを当時の蓄音機で再生した。再生途中で何度かレコードに吹き込まれた歌声の音程が狂う場面もあり、参加者の笑いを誘ったが、これはスプリングモーターの衰えからトルク低下で回転が遅くなったため、蓄音機の保存や整備の状態によっても、レコードの音は変質することが体感的に明らかとなった。

質疑応答では、明治以降の印刷物における挿絵と江戸の浮世絵との表現の類似性、「グラフ雑誌」の定義や変遷について、また玩具フィルムの素材の問題や字幕編集の問題など、熱心な参加者から興味深い質問が次々と寄せられ、非常に充実した意見交換の場となった。また参加者からは次回研究会を早々にもと希望される声も複数あがったこともあり、本年夏以降に第2回研究会の開催を検討している。

また当日は現地での対面開催のみであったため、当日の様子をまとめたダイジェスト映像を下記のサイトにて会員向けにオンライン公開している（2023年9月30日まで）。

<https://youtu.be/xsiqsgclMDE>

（ふくしまかなこ／メディア考古学研究会代表、早稲田大学）



今回の研究会は開催が年末年始となってしまった関係もあり、参加校が10校に減ってしまったことについては運営面を再考するつもりです。実施の面ではコロナ禍以降のオンライン開催が定着したこともあり、2023年1月29日（10:00～12:00）に研究会事務局である東京・日本大学がホストとなってZoomでの開催となりました。第16回も参加校の推薦教員のほか、卒業生を含む作者が集まり意見交換ができたことは、改めてオンライン開催のメリットを感じる会となりました。なお、学生作品のWEBページ公開（参加全作品）は2022年12月25日～2023年1月29日の期間で行いましたが、文末のURLにて過去作品も含めて視聴できますので是非ご覧ください。学会HPの映像表現研究会ページにもリンクがあります。

【参加校一覧】

イメージフォーラム映像研究所、大阪芸術大学、京都精華大学芸術学部
尚美学園大学、情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]
成安造形大学情報デザイン領域、東京工芸大学芸術学部
名古屋学芸大学映像メディア学科、日本大学芸術学部
文教大学メディア表現学科

トークセッションでは参加する推薦教員から、自校の作品解説と他校で注目した作品について講評を行いました。昨年も報告した通り、SNSを含むさまざまな映像プラットフォームの広がりから、映像表現の多義性に開かれた作品を複数みることができています。特に今回の参加校からは、実写（カメラ）を使って記録した現実を、様々なコンセプトで再構成するメタ的傾向の強い作品が出品され、セッションに参加した作者との質疑応答も多岐に渡りました。実写作品の多さはISMIEの特徴でもあるのですが、実写に限らずアニメーションやCGなどに向けても、このメタ的傾向は今後も注目していきたいと考えています。

【参加者一覧】

司会：奥野邦利（日本大学）

パネラー：

村山匡一郎（イメージフォーラム映像研究所）、大橋勝（大阪芸術大学）
伊奈新祐（京都精華大学）、前田真二郎（情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]）、櫻井宏哉（成安造形大学）、李容旭（東京工芸大学）
伏木啓（名古屋学芸大学）、齋藤正和（名古屋学芸大学）
野村建太（日本大学） 敬称略

コロナ禍以前であれば、ISMIEは11月に京都からスタート、名古屋、そして東京へと上映会を巡回し、同時に分科会的にそれぞれの地区でトークセッションを行ってきました。今年に入ってからは社会状況も平常に向かいつつありますが、アフターコロナの新たな環境に鑑みながら今後の活動を計画しています。

また、しばらく滞っていた会員の新作を中心にした上映及びそれに伴うシンポジウムを、今年度は実現すべく調整を進めたいと考えていますので、制作系の会員の方には改めて呼びかけたいと思います。

伊奈新祐会員より研究会代表を引き継いで1年になりますが、上記のことも含めて、参加メンバー及び会員諸氏からの提案など御意見を私宛にお寄せ頂ければ幸いです。

（おくのくにとし／映像表現研究会代表、日本大学）

<ISMIE2022参加作品>の詳細については、以下を参考にして下さい。

<https://sites.google.com/view/ismie2022/>

継続公開可能な作品は、以下のYouTubeチャンネルにて公開中です。

<https://www.youtube.com/user/ismie2012>

東部支部

GONG ZHU (キョウシュ)

日本映像学会東部支部研究発表会 大会記録 2022年12月3日(土)
映画『12人の優しい日本人』における脚本家の受難＝情熱

三谷幸喜は自己の体験を基に、『ラヂオの時間』(舞台=1993、映画=1997)や『笑の大学』(ラジオ劇=1994、舞台=1996、映画=2004)で脚本の変更を余儀なくされる劇作家の苦悶を自虐的に描いた。映画『12人の優しい日本人』(1991)は、キネマ旬報の脚本賞に輝く一方で、撮影監督の高間賢治は、三谷が完成した映画を「気に入っていない」と証言¹もしている。本発表では、中原俊が原作舞台を映画化した際の変更を具体的に分析し、脚本家の三谷の不満が何に由来するのかを考察した。『12人の優しい日本人』の脚本には、『しんげき』(1991年07号)に掲載された初演時の舞台台本①、大谷図書館所蔵の映画用撮影台本②、そして、『シナリオ』(1992年01月号)に掲載された映画の決定稿(完成映画に併せた修正台本)③の三種類が確認できるので、適宜比較参照した。

1. 先行研究

『12人の優しい日本人』の先行研究は、概ね以下の三点にまとめることができる。i アメリカ映画『12人の怒れる男』のパロディとしての成否、ii 陪審制度のリアリティ、iii キャラクター論＝日本人論(軍国主義的国民から民主主義的国民への通過儀礼)である。

裁判所から召喚された市民が、陪審員として窮屈な陪審員室に参集することは、アルチュセールによれば、陪審制(司法制度)を含む「国家の抑圧装置」は、個人の身体に直接働きかけ、個人を労働者＝従順な市民へと編成していく。その一方、宗教や学校、文化装置を含む「国家のイデオロギー装置」は、日常生活に遍在し、個人を労働する従順な身体へと変える。呼びかけに応じて、振り向くこと、つまり自分自身へと還帰することで、個人は主体になることである。i と ii は、アメリカと日本の社会的な相違に注目し、上演当時陪審制のなかった日本では、『12人の優しい日本人』の設定を荒唐無稽と見做すものである。

しかしながら、過去の日本に、陪審制が存在しなかったわけでない。戦前の1928年に、陪審制が一度導入されたものの、15年で廃止された。iiiの佐藤忠男の意見²は、戦後のアメリカ軍による民主主義教育のおかげで、ようやく日本人が適切に事件を審理することができるようになったというものがある。こうした感慨は、アメリカ民主主義をモデルとしながら、日本人が陪審制を咀嚼できるまで成長したこと、つまり子供の国民が大人の国民になったことを意味し、ここでは陪審制がある種の通過儀礼と同一視された。

2. 研究方法

フーコーによれば、一定の規則に従って形成される言説の領域を示す「言説的編成」と、言語の領域に留まらない物、つまり見ることを対象とする「非言説的編成」が相補の関係にある。「言説的編成」の諸規則は、特定の時代の言表を出来る限り収集し、言説空間を再構成することである。言表可能なものを対象とする「言説的編成」に対して、環境を通して身体を規律する。映画『12人の優しい日本人』における審理は、主に召喚された陪審員の対話を中心に展開され、自由に退出することが許されない陪審員室の閉鎖的空間と組み合わされている。

3. 映画『十二人怒れる男』から舞台『12人の優しい日本人』へ

映画『十二人の怒れる男』は、通常の裁判ミステリーとは異なり、フラッシュバックによる事件の再提示や、真犯人の告白による真相解明がなされない。法廷内の被告や証人の言表行為が欠落している代わりに、匿名化さ

れた陪審員たちの記憶で再構築された言表が、「言説的編成」される。結局のところ、陪審員が自らの家族関係を告白することで、非行少年の父親殺しの審理が陪審員3号の親子の関係へと横滑りして行く、プロットの2重構造が成立する。『十二人の怒れる男』のパロディーである舞台『12人の優しい日本人』でも、シングル・マザーの元夫殺しの審理が陪審員2号の夫婦関係へとズレて行く。

しかし、舞台『12人の優しい日本人』では、冒頭の「喫茶の出前」から始まり、クライマックスにおけるピザの注文まで、陪審員室の外から持ち込まれた飲食物が、審理を時には攪乱し、時には進行を促す。最初の評決で全員が無罪とした後、陪審員2号が有罪を主張し、「喫茶の出前」が到着するまでの暇潰しとして、議論することが了解される。審理の過程で、犯行の計画性の示唆する証拠として、ピザの注文が取り上げられる。被告が事前に出前を頼んでいたならば、自宅で子供と一緒に食べるつもりでいたことになる。ピザの大きさが子供一人用なのか、親子二人用なのかで、犯行の計画性が推認されるだろう。ピザの大きさを確認するために、陪審員長から出前を頼まれた守衛は、審判に必要な証拠品を確認するためだと説得される。「喫茶の出前」から「ピザの注文」に至る飲食物の主題は、陪審員が権力に抑圧されるだけでなく、権力を行使する存在になりうること、つまりフーコー＝パトラー的な視点に立つと、従属化＝主体化の状況の具現化に他ならない。三谷は「窮地に陥った人間の土壇場の知恵」³が面白いと考える。その「面白さ」とは、召喚された陪審員が、守衛によって陪審員室に閉じ込められながら知恵を絞り、反対に守衛に対して証拠品としてのピザの出前を命令することである。この主客転倒、つまり従属化から主体化へ転回する時に、可笑しさが生まれる。

飲食の主題の追加が、舞台『12人の優しい日本人』のプロットを特徴づける一方、結末も大きく変更された。『十二人の怒れる男』では、3号自身が自分の親子関係を被告のそれに投影していたことに気付いた後、雨上がりの裁判所の外階段で、審理を終えた12人の陪審員たちが散って行く結末で、8号と9号の二人だけが名乗り合うシーンに対して、三谷は違和感を覚えた。陪審員全員が頑張ったのに、結末で二人だけに焦点が当たる『十二人の怒れる男』は、「民主主義を謳っておきながら、ひどい映画」と考えたのである。

4. 舞台『12人の優しい日本人』から映画『12人の優しい日本人』へ

陪審員による「言説的編成」が中心となる一幕一場の舞台『12人の優しい日本人』に対して、映画のプロットは60のシークエンスに区分され、裁判所も陪審員室、映写室、廊下、中庭、トイレの5つの空間に分節化された。とりわけ、陪審員室には、映写室から映像を投影できる白いスクリーンが配置され、パノプティコン、つまり国家の抑圧装置の具体的形象としての監視装置と共通した構造を持つことで、「非言説的編成」が導入された。映画館の観客は、スクリーンに向かい、登場人物に同化し、プロットに引き込まれる。しかし、陪審員室のスクリーンは、ライトで照らされ、向かい合った陪審員は、マルチ・カメラで撮影される。

映写室のガラス越しに見える陪審員室では、酔っ払った被害者が「メロメロ」になったという表現に対して、陪審員8号から「へろへろとか、ヨレヨレ」が正しいという瑣末な指摘がなされ、「審理に関わらない」些細な問題に拘る硬直性が、観客の笑いを引き起こすべきところだが、中原は観客に台詞を十分聞かせようとはしなかった。8号の台詞の途中で、ガラス窓越しに陪審員室を覗いていたカメラが後退を始め、8号の姿も見えなくなり、声も次第に聞こえ難くなって行く。そして、カメラは16ミリ映写機の脇を通り越し、更にティ

1 高間賢治「ラヂオの時間」、『映画撮影』(通号136)1998.02、28-32頁。

2 佐藤忠男、1992『日本映画』第三文明社1992、238-240頁。

3 三谷幸喜、1997『オンリー・ミー 私だけを』幻冬舎、274頁。

関西支部

大橋 勝

ルト・ダウンすると、俯瞰の位置から6号と11号が捉えられる。陪審員が一時的に閉じ込められた陪審員室＝国家の抑圧装置から脱出して、監視者のいるべき映写室の中へ入り込むことで、権力関係の倒置が暗示される。

陪審員室に閉じ込められた陪審員たちが、ピサの注文という行為能力の遂行を通して、失った主体性を回復した舞台の「言説的編成」と、映写室の付与された陪審室がパノプティコンと同じ構造を持つことで、国家の抑圧装置であると同時に国家のイデオロギー装置でもある映画の「非言説的編成」は、共に陪審制中における権力関係の転覆を喜劇的なシチュエーションとして機能させた。

しかし、舞台『12人の優しい日本人』の結末では、被告が「あなたの妻じゃない」と、2号が11号に指摘された後、他の陪審員が退場し、2号一人が舞台上に置き去りにされた。自殺したかもしれない元夫へ同化することで、妻の喪失から派生するメランコリーが、2号自身へと回帰するのが、舞台版の結末である。ところが、映画版では、『十二人の怒れる男』の結末を模倣するように、空舞台の代わりに、廊下の場面を設定した。満足した陪審員が陪審員室から解放され、次々に廊下から退出する中、2号も一緒に姿を消して行く。最後に陪審員長が守衛に評決を手渡すことで、任務の完了が確認され、ハッピー・エンドの明確化がなされる。この舞台と異なる映画の結末の変更について、三谷が脚本を修正する機会を与えられず、脚本家の受難を自虐的な笑いに転化できなかったならば、完成作品に不満を感じたのも理解される。

(きょう しゅ／東部支部、東京工芸大学芸術研究科博士後期)

令和5年3月11日(土)、大阪経済大学を当番校として第96回研究会が開催され、対面にて2件の研究発表が行われた。

『みんなのうた』のアニメーターとアニメーションの特徴からみる子どもの歌
ノートルダム清心女子大学 葉口英子会員
ジャンルとしてのデスゲーム考察 『イカゲーム』『今際の国のアリス』『バトル・ロワイアル』を題材として
神戸芸術工科大学芸術工学部まんが表現学科 泉政文会員

葉口会員の発表は、NHKの『みんなのうた』の中から、特にアニメーション作品に注目し、文献調査と作品分析を通じてその特徴や役割を考察するものであった。『みんなのうた』は子供向けの歌を紹介する番組であったが、多くのクリエイターが参入し、アニメーターにとっては通常のTVアニメや広告の仕事とは異なるスタンスで作家性を発揮できる場であったことが指摘された。

泉会員の発表は近年になってジャンルとして確立された感のある「デスゲーム」について、ジャンル研究としての先鞭をつける試みであった。配信ドラマ『イカゲーム』『今際の国のアリス』と映画『バトル・ロワイアル』を例に、物語共通要素が分析された。また時代を遡って、デスゲーム映画の系譜も紹介された。デスゲームにおいて、主人公が陥る不条理な状況は、登場人物には説明されることなく超越者によって仕組まれるが、それは観客達の現実の暗喩であり、そこを生き抜き、あまつさえ反抗しようとする主人公に観客は感情移入するということが考察された。

両発表とも、多くの参加者にとって馴染みのあるコンテンツではあるが、学術研究の俎上に載ることの少ない題材を扱っており、とても新鮮かつ興味深い内容であった。質疑応答も活発に行われ、今後の進展が楽しみな研究発表であった。

研究会風景



(おおはしまさる／関西支部担当理事、大阪芸術大学)

中部支部

齋藤 正和

2023年3月5日(日)、愛知県立芸術大学にて中部支部 2022年度 第2回研究会が開催された。

研究会では下記の通り1件の研究発表と、中部圏の7大学が参加する学生作品プレゼンテーションが行われた。

◎研究発表◎

角川映画の予告編とメディアミックス

北嶋玲子(名古屋大学大学院 人文学研究科 映像学専攻 修士課程2年)

要旨:

予告編は長年日本映画史において機能し続けている。しかしながら、これまで予告編はあくまで映画を宣伝するための映像メディアとして二次的なものと捉えられ、学術的に言及されてこなかった。そこで、本研究は1970年代から1980年代の角川映画の予告編に焦点を当ててその特徴と機能性を考察し、異なるメディアと結合し、その特性を内在化することによって発展してきたことを明らかにする。

◎学生作品プレゼンテーション◎

<出品作品/発表者(発表校順)>

会場にて制作者の学生による作品解説と質疑応答を行った。

●愛知淑徳大学

《「撮る」を撮る》10分40秒

渡辺実希子(創造表現学部 創造表現学科 メディアプロデュース専攻 4年)

《革命前夜》3分4秒

水野晋作/片山竜斗/大西創一朗(創造表現学部 創造表現学科 メディアプロデュース専攻 4年)

●静岡理科大学

《先端アート研究室2022年度3年生共同制作作品》2分41秒

先端アート研究室3年生(先端アート研究室 3年生)

●情報科学芸術大学院大学

《めぐり雑景図 二》7分43秒

西尾秋乃(メディア表現研究科 前期博士課程1年)

《あなたとは出会わなくても良かったかもしれません 02》9分25秒

宮崎那奈子(メディア表現研究科 前期博士課程2年)

●椋山女学園大学

《「夜が引いていく」-動画によるコスプレ表現の提案—撮影方法・編集の工夫による動画制作の実践から—》2分29秒

山村咲季(文化情報学部 メディア情報学科 4年)

《飼い犬と飼い主の視点から世界をみる》2分53秒

神谷梨央(文化情報学部 メディア情報学科 4年)

●名古屋学芸大学

《肉にまつわる日常の話》4分25秒

石川真衣(メディア造形学部 映像メディア学科 4年)

《ジグリング》2分35秒

小沼亜未(大学院 メディア造形研究科 1年)

●名古屋芸術大学

《すがれる4月》1分46秒

長坂 泉美(芸術学部 芸術学科 メディアデザインコース 4年)

《NOA's ARK》2分28秒

宮田 果奈(芸術学部 芸術学科 メディアデザインコース 4年)

●名古屋文理大学

《Public》6分23秒

野村隆也(情報メディア学部 情報メディア学科 4年)

北嶋氏の発表では角川映画の予告編に焦点を当て、当時の角川のメディアミックス戦略にふれながらその革新性などについて検討された。予告編を文字・映像・音の形象の組み合わせから捉え、「人間の証明」(1977年)、「セーラー服と機関銃」(1981年)の予告編を取り上げ比較分析がなされた。



学生作品プレゼンテーションはこの2年間にはオンラインでの実施となっていたが、今年度は作品視聴はオンラインで行い、プレゼンテーション・質疑応答は対面で行うという形式で実施された。

研究会開催の10日ほど前から作品(動画)をまとめた特設サイトをオンライン公開した。公開された作品は、実験的な映像作品、MV、アニメーション、ゲーム作品を映像にまとめたものなど多彩なジャンルで、表現手法も多様だった。研究会参加者がそれらを事前に鑑賞していることを前提に、学生は会場で作成についての発表・質疑応答を行なった。会員や他校の学生から質問や感想が寄せられ有意義な時間となった。



研究会の前に行われた幹事会では、来年度の研究会の担当校やスケジュールが確認された。また、研究会の回数をコロナ前と同じ3回に戻し、そのうちの1回はオンライン開催とすることが決定された。

(さいとう まさかず/中部支部担当理事、名古屋学芸大学)

西部支部

西谷 郁・黒岩 俊哉

「西部支部2022年度総会・研究例会 報告」

2023年3月26日(日)14:00～17:30

場所:九州産業大学芸術学部17号館6階 デジタルラボ601

参加者:11名。

2023年2月13日(月)16:00～オンラインで西部支部幹事会を開催し、今後の活動方針が話し合われ、3月26日(日)に西部支部研究例会・総会の開催が決定された。

2022年度西部支部研究例会の発表者の公募をメールにて行い4名の応募があり、西部支部幹事会によるメール稟議を経て4名の研究発表が決定し開催された。4名の発表後に全体のディスカッションが行われた。発表とディスカッションの概要については以下のとおり。

「2022年度西部支部研究例会」

14:00～

1) 高 一 戈 (九州産業大学大学院芸術研究科博士課程3年)

タイトル「映像インスタレーション作品『束縛』についての考察」

2) 有吉末充 (法政大学非常勤講師)

タイトル「アニメーション制作ワークショップのアクティブラーニングとしての効果」

3) 佐藤慈 (九州産業大学芸術学部)

タイトル「教育・研究分野におけるデジタルサイネージの可能性」

4) 齊 琛 (九州産業大学大学院芸術研究科博士後期課程2年)

タイトル「ビデオアート作品『meta-』について」

16:30～ 全体ディスカッション

1) について、コロナ禍における発表者自身の体験から、ソファに光ファイバーを使ったスクリーンを設置するインスタレーション作品を制作し、そこからさらに改良を重ね、新たに円形の光ファイバースクリーンを制作し、スクリーンに向き合いソファを置き体感する空間を構築した。ソファに座り映像を見続ける日常生活の不自由さと現代社会においてインターネットとスクリーンから離れられないという作品コンセプトについて解説が行われた。

光ファイバーを束ねてスクリーン上映するというアイデアや技術的な方法について質疑が集中し、さらなる作品の展開が期待された。

2) について、発表者がこれまで実施してきた映像ワークショップの実践的事例が体系的に紹介され、近年関心が高まっているアクティブラーニングという視点から、図書館や公共施設などの公共施設でアニメーション制作を行うことの有効性や、人材育成・コミュニケーションなど、実際上の運営方法の問題点などが提示され、メディア教育全体における映像ワークショップの重要性の高まりや実際の運営方法の改善点について議論が展開された。

3) について、近年のデジタルサイネージの展開状況と、発表者自身が行ってきた大学と地元企業との産官学連携のプロジェクトの様々な実践的な取り組みが紹介された。デジタルサイネージが動画やインタラクティブ性のあるコンテンツを利用できることから、従来のポスターや看板に代わる新

しいメディアとして活用が広がっており、AI技術と連携しさまざまなデータ収集を行い可能になる潜在性について、議論が白熱した。

4) について、ビデオアート作品『meta-』の上映とその作品解説が行われた。「アニマ(anima)」と「アニムス(animus)」をテーマとし、男性と女性、意識と無意識、陰と陽、などのキーワードを相対化しつつ、多様で複雑な様子や相互に作用するイメージを身体的な表現や画像のコラージュによって表現したことが報告された。全体の構成やモデルの演技についてさまざまなアイデアが提起され議論された。



2022年度西部支部研究例会の様子



「2022年度西部支部総会」

2022年度(令和4年度)西部支部総会を、2023年3月26日(日)に西部支部研究例会終了後、17:00～17:30に開催した。

議題は、(1)2022年度(令和4年度)活動報告および会計報告について、(2)2023年度(令和5年度)活動計画および予算計画について。

(1)について、令和4年度の会計報告が黒岩俊哉会員より行われ、同時に支部の活動報告についても原案どおり了承された。活動報告では、支部総会(1回)、上映会/トーク(1回)、研究例会(1回)、幹事会(2回)の実施が報告された。

(2)では、2023年度(令和5年度)の活動計画として、支部総会(1回)、研究例会(1回)、上映会/シンポジウム(1回)、幹事会(3回)が提案され、原案どおり了承された。また今後の活動についてもさまざまなアイデアが出され意見交換を行い、新年度に向けて検討を続ける。

(にしたにかおる/西部支部幹事、西南学院大学)
(くろいわとしや/西部支部幹事、九州産業大学)

日本映像学会第49回大会 第三通信

大会実行委員会

I. 大会テーマ「東アジア・情動・フェミニズム」

本大会のテーマには、ジェンダー・フェミニズム批評にとって重要な映像研究における女性、情動・身体という問題系を取り上げ、明治学院大学の映像研究が重要視してきた東アジア文化圏という地政学的な角度から考えます。大会初日には、韓国国立総合芸術大学校教授で昨年『Korean Cinema in Global Contexts: Post-Colonial Phantom, Blockbuster and Trans-Cinema』（アムステルダム大学出版）を上梓された金素榮氏を講師としてお迎えし、「悲しみが私たちを連れて行くところ：哀悼、場所、女性史」というタイトルで基調講演を行っていただきます。続いて、本大会のテーマに関して韓燕麗会員にモデレーターとして参加して頂き、金氏と齊藤綾子のダイアログを展開します。会員の皆さんからの質疑応答の時間も含め、活発な議論となることを期待しています。（齊藤綾子／第49回大会実行委員長）

II. 大会スケジュール

1. 会場 明治学院大学（白金キャンパス）
2. 会期 2023年6月10日（土）、11日（日）
3. プログラム

☆1日目【一般公開】

- 12:00 受付開始（明治学院大学本館1階）
- 13:30~14:00 開会式（会場：本館1301教室）
- 14:00~15:30 基調講演「悲しみが私たちを連れて行くところ：哀悼、場所、女性史」
金素榮（韓国総合芸術大学校教授・映画監督）
翻訳・通訳 ファン・ギョミン
（明治学院大学言語文化研究所外国人研究員・野花映画祭プログラマー）
- 15:30~15:50 休憩
- 15:50~17:00 対談 「東アジア・情動・フェミニズム」というテーマを受けて
金素榮×齊藤綾子（明治学院大学教授／日本映像学会会長）
モデレーター 韓燕麗（東京大学教授）
- 17:30~19:30 交流会（会場：インナー広場） ※交流会は飲食を伴いません。

☆2日目

- 10:00~17:20 研究発表・作品発表（会場：明治学院大学本館）
（※12:00~13:30 休憩）

※大会当日は大学の生協、食堂は営業していません。大学周辺にコンビニエンスストアは2軒ありますが、白金高輪駅、白金台駅あたりまで行くと飲食店はあります。飲食店案内地図を用意いたします。またキャンパス内でお弁当を食べていただくことは可能です。

III. 研究発表／作品発表について

1. 発表時間
 - ・研究発表／作品発表の時間は25分、質疑応答は5分とします。
 2. 使用機材
 - ・研究発表／作品発表にあたっては、持参したノートPC、会場設置のDVD／ブルーレイプレイヤーからプロジェクター、スピーカーへの接続が可能です。
 - ・ノートPCからの接続はHDMIもしくはVGA端子が使用可能です。HDMI、VGA端子への変換コネクタは、出力確認の上、発表者が持参してください。iPadからの接続の場合は、変換プラグによっては音声が出られなくなる場合がありますのでご注意ください。
 - ・作品発表においてその他の機材の使用を希望する場合は発表者にご用意いただけますが、必要に応じて個別にご相談ください。
 - ・発表に際しての配布物がある場合は、各自用意してください。
- （今までの大会のデータからは、ひとつの発表の参加者は20~40くらいです）
22

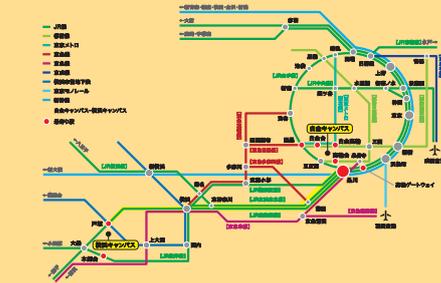
VI. eduroamアクセスについて

・明治学院大学はeduroamに参加しています。大会会場でeduroamを通して無線LANへのアクセスを希望される方は、事前に所属機関でeduroamのアカウントと接続方法をご確認のうえ、ご来校ください。eduroamにアクセスのない会員向けに大会開催中はゲストアカウントを用意する予定です。参加受付にて情報をお渡しいたしますので、必要な方はお申し出ください。

V. 会場までの交通案内



白金キャンパス 〒158-8536 東京都港区白金台1-3-37



主要駅からのアクセス

東武東上線 約15分	品川駅	徒歩15分	白金キャンパス
東武東上線 約22分	品川駅	徒歩15分	白金キャンパス
東武東上線 約18分	品川駅	徒歩15分	白金キャンパス
東武東上線 約12分	品川駅	徒歩15分	白金キャンパス

キャンパス内のアクセス

徒歩15分	品川駅	徒歩22分	戸塚駅	徒歩12分	白金キャンパス
-------	-----	-------	-----	-------	---------

キャンパスマップ



※交流会を行うインナー広場は、ヴォーリズ広場近くにあります。

日本映像学会第49回大会実行委員会

- 実行委員長 齊藤 綾子（明治学院学院大学）
副委員長 鳥山 正晴（日本大学）
委員 晏 妮（日本映画大学）
奥野 利邦（日本大学）
韓 燕麗（東京大学）
志村三代子（日本大学）
宮本 裕子（立教大学）
門間 貴志（明治学院大学）

大会ウェブサイト：<http://jasias.jp/eizo2023>

メールアドレス：meigaku-convention@jasias.jp

編集後記

総務委員会 安部 裕

会報 197 号をお届けしました。

日本映像学会第 49 回大会が間もなく明治学院大学白金キャンパスで開催されます。この原稿は 5 月 2 日に執筆していますが、来週の今頃は 2020 年初頭より猛威を振るった COVID-19 が感染症法上 5 類に分類されます。季節性インフルエンザと同等の扱いになり、「濃厚接触者」という定義も不要となります。昨年、3 年ぶりの対面での大会前、自分だけではなく家族の健康にも必要以上に気を配ったことが懐かしく思い出されます。すでに 3 月 13 日よりマスクの着用は個人の判断が基本となっており、昨年以上に 2019 年以前の大会の姿に戻るのではないかと期待しております。発表をされる皆さま、運営に関わる皆さま、そして会場にいらっしゃる皆さま、それぞれが笑顔で過ごせる大会になりますようお願いいたします。

今号の展望欄は明治学院大学文学部芸術学科教授の長谷川一会員に執筆をお願いしました。私が会報誌担当となって以降「放送」をテーマに展望欄の執筆をお願いしてきました。195 号では今なお現場で活躍されている森憲一会員に報道の実情を、196 号では若き研究者である石毛みさこ会員に「テレビと配信」について執筆していただきました。今号はそのまとめとしての執筆を長谷川会員にお願いしましたが「フェイクとファクト」という全く新しい視点での原稿を執筆していただきました。「放送」という枠にとどまらず、メディア全体としての情報についての提言、まさに「放送」の締め括りとなる展望欄となりました。長谷川会員、そして長谷川会員をご紹介いただきました齊藤綾子会長にもこの場を借りまして御礼申し上げます。ありがとうございました。

さて、次号は大会報告がメインとなります。楽しく充実した報告ができる大会になりますよう祈念して編集後記の締めとさせていただきます。

(あべ ゆたか／総務委員会、日本大学)