

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 198, 2023

VIEW 展望

ポリティカル・コレクトネスは勳懲を越えられるか？／西村 安弘…2

CONFERENCE 日本映像学会第49回大会報告

全体報告／齊藤 綾子…3-5

研究発表・作品発表プログラム…6-7

【研究発表】

EVGIN SEMSEDDIN / 占領期日本映画におけるスタジオの役割：GHQと観客の間の松竹…8

龔 主 / 廊下の制服警官——テキストの分析比較から見た映画『笑の大学』…8

大傍 正規 / 南極探検記録映画の複数バージョン——1930・1950年版の同定研究…9

中村 秀之 / 『人情紙風船』再考——その形式と作動について…9

柴田 康太郎 / 地方都市における映画館経営と映画興行——大正期の尾花劇場関連資料を中心に…10

内山 翔太 / 『恋の花咲く 伊豆の踊子』論——人びとの空間的な移動という観点から…10

新堀 太一 / *Anderssonskans Kalle* (1922) と同時代のスウェーデンにおける子ども映画をめぐる認識…11

森宗 厚子 / 無声映画期における女性脚本家たちの台頭——時代劇の林義子（日活）・社喜久江（マキノ・東亜）と現代劇の水島あやめ（松竹）を中心に…11

藤田 奈比古 / 走るユートピア 沢島忠の描く群衆のゆくえ…12

羅 霄怡 / 不 / 可視な公共秘密：フィクションとドキュメンタリーの間にある残留孤児の日常的な表象…12

具 珉炯 / ナショナル・アイデンティティの再構築と反共主義——韓国映画における在日朝鮮人の表象…13

江 煒煒 / 『17年映画』における喜劇映画の中の女性像…13

張 倩 / アメリカに対抗する中国イメージの展開——1950、60年代の中国映画を中心に…14

韓 瑩 / 『聲嘩の三龍』から見る1960年代の韓国映画の越境とその挫折…14

梁 仁實 / 1960年代韓国映画における「在日」女性の居場所…15

丁 智恵 / 冷戦期日本における映像メディア運動史再考：在日朝鮮映画人のネットワークを中心に…15

福島 可奈子 / レンズでみる「あの世」の表象について——覗きからくり、錦影絵、明治幻灯などの比較を中心に…16

王 子易 / 今井正とジャンル映画としての「戦後民主主義映画」…16

山本 祐輝 / 環境音の拡張と聴取——ウォルター・マーチのサウンド・デザインをめぐる…17

朝倉 由香利 / 『ロード・オブ・ザ・リング』シリーズの音楽——ライトモチーフ《仲間のテーマ》考察…17

今村 純子 / 沈黙の音楽——村田朋泰監督『朱の路』をめぐる…18

草原 真知子 / 着物は映画をどう映してきたか：1930年前後の「面白柄」に見る映画とその周辺…18

辰巳 知広 / 映画衣裳としての洋服の歴史をたどる——黎明期から衣裳デザイナー誕生まで…19

高崎 郁子 / 英国フィルム・ノワールにおける女性描写の一考察…19

設楽 ゆう子 / ジャン・ルノワールによる『ボヴァリー夫人』における盲人像の考察…20

常石 史子 / Tonbild (音=画)——ドイツ語圏における初期「無声」映画の一形態…20

橋本 典久 / 「おどろき盤」が意味する装置はいつからフェナキスチスコープになったか…21

顧 夢テイ / 鷹野隆大の都市写真における距離の現れ——「カスババ」と「Photo-Graph」を中心に…21

李 範根 / 日本リアリズム写真集団の「新しい写真運動」とその実践的方法としての「共同制作」——写真集『長崎の証言』（1970）を手掛かりに…22

伊奈 新祐 / ミュージック・ビデオ研究をめぐって——「メディアアートとしての映像」の視点から…22

鈴木 浩之 / 地球観測衛星を利用した地上絵アニメーション表現技術に関する研究…23

秋原 由加里 / 大藤信郎の制作技法、および交流に関する再検討…23

林 緑子 / サークルとしてのアニメーション文化——1980年代を中心に…24

龐 鴻 / ヨリス・イヴェンス『愚公山を移す』におけるパフォーマンス—上海档案館から発見した撮影記録資料に基づいて…24

水由 章 / 映画の変容／実験映画作家 フィル・ソロモンの独自性…25

細馬 宏通 / ELAN を用いた映画のショット分析の可能性…25

王 馨怡 / 狂気を問い直す：『サイコだけど大丈夫』（2020年）と『収容病棟』（2013年）における精神障がい者…26

木下 耕介 / 物語映画のグラフィックな語り——映画のデータ・ストーリーテリングについての試論…26

住本 賢一 / 映画における特殊効果映像およびCGIの「リアリズム」の分類と関係…27

雑賀 広海 / カンフー映画史にたいする二つの解釈——『燃えよ!じじいドラゴン 龍虎激闘』と『カンフー・ジャングル』…27

WERNER STEFFAN / 日本の特撮、スーパー戦隊シリーズのダークヒーローの独自性…28

伊集院 敬行 / ペドロ・アルモドバルの『セクシリア』における倒錯とスペインの歴史的トラウマ…28

西村 智弘 / 瀧口修造の前衛文化映画論——「文化映画と詩」の逆説的アヴァンギャルド…29

羅 熙寧 / 映画『仄暗い水の底から』における〈水〉の恐怖表現の役割——日本独特の陰湿感を醸成する効果の考察…29

水野 勝仁 / きりとめめる / 「モノとディスプレイとの重なり」の振り返りから考える日本のポストインターネット・アートにおける「ディスプレイ」の役割…30

【作品発表】

景山 貴史 / 『Blue Minor』（短縮版）…30

大橋 勝 / 愛着対象としてのフィルム、オブジェクト、映画機構～ダイレクト・フィルム・メイキングによる作品制作…31

佐藤 結花 / 布フィルム『clojector』…31

Jérôme BOULBÈS / 『Naxos (Ghost World V)』・3DCG映像制作による即興性の研究…32

栗原 康行 / 映像作品『Structural Film』（構造映画）…32

INFORMATION 学会組織活動報告

第50回通常総会（書面議決）報告…33-38 理事会…39-44 新入会員…44-46 第50回全国大会第一通信…47

FROM THE EDITORS

編集後記…47

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第198号」2023年10月1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

ポリティカル・コレクトネスは勸懲を越えられるか？

西村 安弘

新型コロナ・ウィルスの感染拡大防止のため、緊急事態宣言が発出された2021年4月、劇場や美術館等が軒並み閉鎖されたことは、当事者や関係者、そして愛好者に忘れがたい印象を残した。1885（明治18）年、坪内逍遙が世に問うた『小説神髓』の中で、「其れ美術といふ者は、もとより実用の技にあらず、只管人の心目を娯ましてその妙神にいらんことをその「目的」とはなすべき筈なり」と記したように、21世紀の現代においても、芸術は不要不急の「実用の技」だと考えられていないのだから。しかしながら、「小説の首脳は人情なり、世態風俗これに次ぐ」と唱えた逍遙は、滝沢馬琴の『南総里見八犬伝』のように、登場人物が勸善懲惡のための「機関（あやつり）人形」に墮すことを憂えたのだった。そして関東大震災から100年を迎える2023年5月、新型コロナはようやく感染症法の5類として取り扱われることになった。以前の生活様式を取り戻しつつあるようにも見える日々、「喉元過ぎれば熱さを忘れる」という諺の通り、社会の記憶も次第に薄れて行くだろうが、このウィルスが社会に与えた様々な影響については、今後数多の研究結果が発表されて行くことだろう。

さて、コロナ明けの6月に公開されたディズニーの新作『リトル・マーメイド』（2023）は、長編アニメーションのヒット作を、CGを多用しながら実写化リメイクするの戦略の一環にあった。レゲエ風の歌曲（『アンダー・ザ・シー』）の魅力で新機軸を打ち出したアニメーション版の『リトル・マーメイド』（1989）は、70年代以降長らく低迷していた同社を再興した記念碑的作品だが、アンデルセンの原作童話では、泡になって昇天した人魚姫が、人間の王子と結ばれるハッピー・エンドへと変更していた。バーナード・ショーの『ピグマリオン』（1913）を、ブロードウェイ経由で、『マイ・フェア・レディ』（1964）にしたハリウッドで、こうしたロマンティック・コメディへの変更が、既定路線だったことは間違いない。ディズニーの所謂「プリンセスもの」では、『アナと雪の女王』（2013）以降、シンデレラ・コンプレックスから解放されたヒロインは、白馬の王子に人生を託さないようになるが、今作では、ハッピー・エンドはそのまま残された代わりに、キャストिंगに多様性を反映させる方針が採用され、以下のように、人間界と人魚界とが対照的に設定された。

①ヒロインのアリエル（ハリ・ベイリー）は黒人だが、父王トリトン（ハビエル・ダルデム）は白人。

②エリック王子（ジョアナ・ハウアー＝キング）は白人だが、女王（ノマ・ドゥメズヴェニ）は黒人。

本編中で、人間界の女王はエリックを養子に迎えたことが説明される一方、アリエルの姉たちには白人やアジア系も含まれていて、どうやらトリトン王には、複数の伴侶がいた（前近代的な一夫多妻制）ようである。（『キネマ旬報』2023年7月上・下合併号の上島春彦のレビューを参照。）ところが、こうした工夫にも拘わらず、ミュージカル映画としての形式的欠陥として目に映ったのは、陸に上がったヒロインが歌唱力を発揮する場面も、クライマックスで若いカップルがデュエットする場面もないことである。エンディング・クレジットで流されるのも、アニメーション版同様に『アンダー・ザ・シー』であり、アリエルが歌でエリック王子を魅了しない理由は、那邊にあるのか。

『オデュッセイア』第12歌は、セイレーンと呼ばれる海の魔物が、その歌声で船乗りを誘惑し、難破させる挿話を告げていた。オデュッセウスは自らの身体を柱に縛り付け、乗組員の耳を蠟で塞ぎ、この難局を乗り越える。古のギリシャでは、セイレーンは半人半鳥と見なされていたが、時代が下ると半人半魚、つまり人魚として描かれるようになる。例えば、イタリア映画の初期を代表するミラノ社の『オデッセー』（1911）でも、セイレーンは人魚として造形されていた。英雄の冒険の旅における試練の一つとあって、セイレーンのセクシュアルティに女性が割り振られているのは、ミソジニーの反映とも言える。陸に住む王子に懸想した海の魔物が、その思いを遂げようとして変身して迫るという原作童話は、鬼女が修行僧を追

い回す『道成寺』にも似て、見方によっては、女ストーカーを主人公にしたホラー小説にも読める。

人魚の声を聞いた人間の男は、死に追いやられるので、人魚姫がその声を失う代わりに、人間の徴である二本足が刻まれる。ハリウッド映画の慣習に従って、アリエルはエリック王子と同じ英語を使用しているのだから、筆談による意思疎通の可能性もあるはずだが、人魚は書字（エクリチュール）を知らない未開ない野蛮な存在に留め置かれる。人魚姫が王子に愛の言葉を告げられないという基本的な設定は、プロット上の葛藤を生む機能を果たすが、人魚の文化が人間のそれよりも劣等だと示唆されてはいまいか。

人間はわがもの顔に海の産物を搾取するが、人間界と人魚界の間には、価値を交換するシステムは存在しない。贈与とは、時間差があっても、交換を前提とするものだとすると、アリエルは人魚界から人間界への贈与には当たらず、一方的な負債の返済となる。『リトル・マーメイド』の背景が、植民地支配の典型だったカリブ海地域であることを想起するならば、エンディングの『アンダー・ザ・シー』は、海中世界の素晴らしさを謳っているのではなく、植民地化を承認する寿ぎの儀式となる。アンデルセンの童話に、ジェンダーや人種を盛り込み、そこに公正さを求めようとして、植民地主義を肯定する結果に陥っているとすれば、大いなるパラドックスであろう。あちらを立てれば、こちらが立たない。逍遙が小説に求め、その神髄と見なしたのは、社会の不正を糾すことではなく、人生の大いなる矛盾の只中に置かれた人情の機微を活写することだった。

男／女、白人／黒人（有色人種）といった二分法が、厳密に科学的であると装えば装うほど、袋小路に陥り易いのは明らかである。況して、善悪といった倫理に関わる問題は、権利問題とは一線を画すべきであろう。難破船の乗客は、老若男女、人種や民族に拘わらず、権利上は平等なので、誰にでも緊急避難の条文が適用されるが、救命ボートで助かるために、弱者を蹴落とした者は、人でなしの誹りを免れまい。

ドゥルーズは、次のような言葉を残した。「マイノリティとマジョリティは数の大小で区別されるものではありません。マイノリティのほうがマジョリティより数が多いこともあるからです。マジョリティを規定するのは、遵守せざるをえないひとつのモデルです。（中略）これにたいして、マジョリティにはモデルがない。マイノリティは生成変化であり、プロセスであるわけですからね。誰であろうと、いずれかひとつの面で、マイノリティへの生成変化に巻き込まれているものだし、生成変化の道を歩む決意ができていさえすれば、誰もが未知の旅路をたどることができるのです。マイノリティがみずからモデルを構築するとすれば、それはマイノリティがマジョリティになりたいという願望をいだくからにはかなりません。」（『記号と事件』）

ドゥルーズによれば、マイノリティとマジョリティは二つの集合ではなく、特定のモデルを内包とする集合とその補集合の関係となる。遵守せざるをえないモデルの例としては、「平均的ヨーロッパ人の成人男性で都市の住民」が挙げられるが、「同性愛者」や「障害者」は恐らくマジョリティの集合から排除されるのだから。個人には様々な属性（「近眼」「左利き」等）が附帯し、殆ど無限に折り込まれているので、モデルの属性を展開して行くと、誰もがマジョリティの集合からはみ出してしまおうのである。

人間は平等であるべきという正論に対して、差別主義者でない人々は、真っ向から反対できないし、人間が社会から切り離せないように、小説や映画も社会から切り離せない。だからといって、小説や映画の評価が、各々のテキストの形式的到達度とは無関係に、その内容が社会的理想をどれだけ反映しているかといった道徳的規準に照らし合わせるだけで、十分とも思われない。最初の悪漢小説とも呼ばれるペトロニウスの『サチュリコン』、サドや放蕩者リベルタンの小説群が排除された世界は、焚書に支えられたデストピアに限りなく近い。

（にしむら やすひろ／東京工芸大学）

日本映像学会第49回大会報告

大会実行委員長 齊藤 綾子 (明治学院大学)

2023年6月10日(土曜日)～11日(日曜日)の二日間に亘り、明治学院大学白金キャンパスにおいて、日本映像学会大会第49回大会が開催されました。今回は2019年第45回大会(於山形大学)以来4年ぶりの全面対面開催となりました。とはいえ、残念なことに、一日目のシンポジウムの後に行った懇親会は飲食を伴わない交流会になり、また50回総会も昨年まだ不確定要素があったために昨年12月の理事会で書面議決と決まり、大会中の総会開催とはなりません。完全に以前のような大会開催の形になるのは、来年に九州産業大学で開催される記念すべき第50回大会だと思えるので、今から楽しみです。ともあれ、久しぶりの全面対面開催かつ東京で開催されたということもあり、全国各地から多くの会員・非会員の方々に参加して頂き、シンポジウム、研究発表、作品発表と大過なく終えることができました。参加して下さった会員を始め、準備から当日の開催運営に至るまで多くの方にご協力頂き、無事大会を終えることができました。改めて心よりお礼を申し上げます。

なお、大会実行委員会のメンバーは以下の通りです。

委員長：齊藤綾子(明治学院大学)、副委員長：鳥山正晴(日本大学)
委員：晏妮(日本映画大学)、奥野邦利(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)

以下、簡単なお報告をいたします。

1. 開催までの準備

開催校となった明治学院大学では、初の大会を引き受けることになっただけでなく、実行委員長が学会会長でもありました。これらの事情を汲んでいただき、実行委員会の副委員長として大会開催経験がある日本大学の鳥山正晴会員に、また実行委員の各メンバーにも多くの尽力を頂きました。昨年8月に第一回の大会実行委員会をズーム開催し、メンバーの中で、シンポジウム関係と研究・作品発表関係と大まかに役割分担を決め、大会までのスケジュールとシンポジウムの素案を第一通信として発信しました。その後、12月には大学に申請していた学会補助が大学で承認され、大学側の協力も確保できました。続いて第二通信、第三通信で大会までのスケジュール等を告知・確認し、また最終的に大会テーマは、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・身体という理論的な問題系を取り上げ、明治学院大学の映像研究が重要視してきた東アジア圏という地政学的な面と交錯させるテーマとして「東アジア・情動・フェミニズム」というタイトルのもと、韓国から韓国総合芸術大学校の教授であり、映像作家でもある金素榮(キム・ソヨン)氏を基調講演に依頼し、通訳としてフェミニズム理論と韓国の独立映画の動向と歴史に詳しいファン・ギョミン氏にお願いすることが決まったこととお伝えしました。コロナ禍で海外の研究者との交流も困難であった数年間が続いておりましたが、今大会では幸いなことにゲスト招聘に関わる諸経費を開催校の予算から捻出することが可能になったため、大会では初めてのアジアから、そして女性に基調講演を行っていただくことができたのは、今大会の意義を高めることになったと思っております。

今大会の新しい試みとして、①発表の形態としてパネルでの発表申込を試験的に導入し、②参加申込をインターネットで受け、一般会員に限ってpayventというシステムを使い事前にネット振込を対応可能にしました。若干数の学生会員が誤って振込するなどの事例が発生しましたが、今後の課題として改善対応可能であることも確認でき、初めての試みとしては成功したと言えます。また、参加申込期限のリマインダーを送ったところ、多くの会

員の事前申込を頂き、名簿作成、領収書作成などの準備が可能になりました。また、学生アルバイトのマニュアルなどを始め、前回の京都大学の仁井田・辰巳両会員からマニュアルなどをシェアしていただき、大変助かりました。改めてお礼を申し上げます。このマニュアルは、次の開催校である九州産業大学の実行委員会にも引き継ぐ予定です。

発表申込は、研究発表が47件、作品発表が6件、またパネルのエントリーは結局ゼロでした。最終的には、研究発表45件、作品発表5件となりました。概要集とプログラム案に関しては鳥山副委員長が中心となって採配していただき、遠方からいらっしゃる会員のことも配慮し、初日の午後13時半開始で基調講演と対談、その後17時半から2時間ほどの交流会、2日目は10時開始で研究・作品発表の全50件を6教室で配置、座長には理事の皆さんに協力を得ました。

2. 大会実施報告

< 1 日目 >

キム・ソヨン氏には「悲しみが私たちを連れていくところ：哀悼、場所、女性史」と題されたテーマで、自身の映像を多く交えながら、1時間半以上にわたる多くの示唆に富んだ充実した内容の講演をしていただきました。概要集で詳しい略歴を紹介しましたが、金氏は韓国を代表する映画研究者でもあり、『シネ21』を始めとする批評誌でも活躍する批評家でもあり、またアジア圏のさまざまな研究者が集まって活動しているインター・アジア文化研究(Inter-Asia Cultural Studies Society)のコアメンバーの一人でもあり、学会全州映画祭のプログラムや長年ソウル女性映画祭の中心メンバーとして多岐にわたる活動で知られますが、映像作家としても多くの作品を発表してきました。

今回の講演では、金氏が監督した「女性三部作」(2000～2004)と称される三本のドキュメンタリー作品(『居留』2000、『恍惚境I'll Be Seeing Her』2003、『元始、女性は太陽であった 新女性Her First Song』2004)の背景を振り返りながら、その後に制作した作品の中から二つのビデオ・インスタレーション『SFdrome: 朱世竹』(2018)と『光の収穫: ディアスポラの墓場』(2021)へと考察を広げ、東アジアと近代というクロノトポスと哀悼という情動を闇に光を当てるパフォーマンスとして捉えなおす視点が提起されました。なお、韓国映画や歴史に関するいくつかの重要な用語を簡単に解説したハンドアウトを用意して臨みました。

講演の前半で女性史三部作を一つずつ振り返りながら、彼女の映像の中で、女性たちの語り・手紙・隠された文字・追悼という場において、私的な言説を公的な言説に変容させ、個人の歴史を共同体の歴史に連結する試みであることが示されました。後半では、社会主義革命家として知られる朱世竹に関する2作品で、歴史から忘れ去られてきたこのエグザイルとなった女性の存在に光を当て、その軌跡を個人的な記憶と韓国女性の歴史を交差させて、自作の試みをダナ・ハラウェイ、ジュディス・バトラーが提案した概念に関連させながら、闇に埋もれてきた女性たち、マイノリティーの生と歴史を可視化するものとしての映像的实践をいかに遂行するか、という複雑な問題を、トランスナショナルな文脈から考察されました。

金氏の講演は、女性史三部作だけでなく亡命三部作を含めた金氏の映画的实践が、その理論的な関心の中心をなすテーマであるジェンダーとネイション、とりわけ帝国と植民地が交差する地点で、芸術、政治、文化に携わり、あるいは観客として参加することで自身の生を生き、その痕跡を残そうとした「女性たち」の存在に光を当て、新たに語りなおそうとする試みであることが明らかになる刺激的な内容でした。さらに、今まで日本で上映・公開され

たことのある金氏の映像作品『居留——南の女』(2000)と『さらばわが愛、北朝鮮』(2019)から金氏の映像的スタイルがドキュメンタリーの様式に則っている印象がありましたが、講演中に流された多くの映像クリップから、その映像スタイルがさらに実験映画的な様式も駆使した極めて多岐にわたるものであることも多くの参加者を驚かせたのではないかと思います。リアリズムと実験映画的な映像を再構成し、歴史を語るという彼女の試みは東アジアという地政学を踏まえたうえで、映画という「光の実践」が闇に埋もれてきた女性史、女性の語りを新たな「ヴィジョン」として提示できるかという可能性を探求するプロジェクトであることが垣間見られ、さまざまな分野で映像に関わる本学会の会員にとって多くの示唆を与える基調講演となりました。

講演後は、韓燕麗会員がモデレーターとなり、金氏と斉藤綾子の対談と会場からの質疑応答が行われました。斉藤が講演内容を簡単に振り返り、西洋モデルによる古典的なフェミニズムに対する見解、金氏が試みるアーカイブ的な「再構成」におけるリアリズムに対してどのように考えるか、などの質問に続いて、韓氏からも東アジアという文脈で最近の中国女性監督全体の活動についての紹介があり、最近公開され話題になった『ケイコ目を澄ませて』(中国語タイトルは『恵子凝視』)などを例に、女性を性的対象として「見られる対象」としないというような映像表現は、どのような試みが最近の東アジア映画に見られるのかという点についての質問がありました。また会場からは金氏の映画作りにおけるダイレクト・シネマに対抗するドキュメンタリーという視点があるのではないかと質問を含めて、活発な質疑応答が交わされました。

反省点としては、会場手配のミスで当日になって予定していた会場が映像上映にふさわしくないことが判明し、急遽別会場になり、参加者にはご迷惑をおかけしましたが大きな混乱もなく変更ができました。また、今回は金氏の講演内容がフェミニズム理論、韓国映画史、さまざまな理論的な枠組みに触れる複雑な内容であったため自身も映画研究者として活躍するファン氏に依頼しましたが、時になるべく正確に通訳を行うために、対話のやりとりの中で逐次通訳に時間がとられてしまう場合がありました。交流会では数名の方から、金氏には英語での講演をお願いしたほうがよかったのではというご意見を頂きましたが、やはり今大会のテーマである「東アジア」という文脈で考えると、金氏には母国語での講演が企画者にとって大きな意味のあることでした。なお、金氏の講演原稿は明治学院大学言語文化研究所の紀要に掲載を予定しております。

初日の参加者は総120名ほどでしたが、講演後の交流会にも多くの会員が参加して下さり、海外渡航の規制緩和もあり、アメリカから来日中の会員や研究者の姿も見られ、久しぶりの再会を果たした会員同士の会話も弾み、盛会となりました。また講演に対しても「非常に良かった」「予想していた内容とはとても違って、映像も含めて大変刺激的で面白かった」という感想を多く頂きました。



(撮影 ドメーニグ・ローランド氏)



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×斉藤綾子(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)



(撮影 ドメーニグ・ローランド氏)

<2日目>

当日受付は、およそ会員45名、非会員45名でした。1日目の受付と合せて200名ほどの方々に参加していただきました。会員・非会員ともに、多くの学生の方々が参加してくださいました。作品発表では機材を持ち込みなどもある会場もありましたが、会員の方の援助もあり、無事にセティングし上映できたと伺っております。また発表によっては、多くの参加があったため会場が手狭になってしまうケースもあり、一部の会員の方にはご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

発表者のみならず、参加してくださった方々のご尽力もあり、多くの発表で活発な質疑応答が行われ、特に大学院生や若手研究者にとっては非常に有意義な経験となったと思います。最後の発表終了後でも、多くの会員が残り、交流を続けていたことが印象的でした。また、多くの会員から、大会が首尾よく終わったこと、内容が充実して良い大会だったという好意的な感想のコメントも頂きました。やはり、学会にとっては、年一回ではありますが、全国から会員の皆様方が研究や作品を発表し、研鑽と議論を共有する場がいかに大切な機会であるかを改めて認識いたしました。

会場運営も大過なく進行了ましたが、事前にネットで参加申込と振込をしてくださった会員が当日不参加になるという事例が発生し、その手続きに関して事前に皆さまに周知しておくべきだったという反省点はございました。その他運営上の細かな反省点や改善点については、次回の開催校である九州産業大学の大会実行委員会に引き継いでいきます。

今回の反省点と教訓を活かし、また大会時に総会の実施の可能性を探ることなども含め、大会実行委員長としてまた会長として、今後の大会のよりよき運営に向けて、理事会でも検討を続けていきたいと思っております。

なお、発表の座長として、多くの理事の皆様にご協力を頂きました。各自お名前を挙げることは控えますが、ありがとうございました。

また、内輪のことはなりますが、明治学院大学文学部芸術学科の教学補佐(佐々木香織さん・和田汰子さん)には大会運営の事務的な面で全面的な協力を頂きました。また、当日は明治学院大学文学部芸術学科と芸術学専攻の学生バイトの皆さんの活躍によってスムーズな会場運営が可能になりましたことをここに申し添え、謝意を表したいと思います。最後に、初めての大会開催でその運営にはまったく不慣れで、右も左もわからない会長を支えてくださった理事の皆さま、学会事務局および実行委員会のメンバーに対して、特にすべての面においてサポートして下さった副委員長の鳥山正晴さんに心よりお礼を申し上げます。そして、会員の皆様の積極的なご参加とご協力あつての大会でした。皆様に改めて感謝申し上げます。

3. 会計報告

(さいとう あやこ/第49回大会実行委員長・日本映像学会会長、
明治学院大学)

映像学会第49回大会 収支

収 入	
援助金 (学会)	¥400,000
参加費 (6/10)	¥256,000
参加費 (6/11)	¥180,000
payvent	¥106,860
合計	¥942,860

会員61 (10) 一般15 学生43
会員41 (13) 一般12 学生33
会員38

支 出	
通帳手数料	¥550
概要集・コピー等	¥373,180
お弁当 (当日・準備・片付け)	¥154,941
人件費 (アルバイト、講演料など)	¥298,440
名札等備品	¥18,375
雑費 (文房具・送料)	¥80,754
返還金 (payvent)	¥15,000
振り込み手数料	¥1,067
通帳残 (次大会繰越)	¥553
支出合計	¥942,860



交流会 (会場: インナー広場) ※飲食なし

(撮影 ドメーニグ・ローランド氏)

研究発表／作品発表 6月11日(日)

時間		A 研究発表	B 研究発表	C 研究発表
10:00 10:30	1	(エブギン・シエムセッディン) 占領期日本映画におけるスタジオの 役割：GHQと観客の間の松竹	(羅霄怡) 不/可視な公共秘密：フィクションと ドキュメンタリーの間にある残留孤 児の日常的な表象	(山本祐輝) 環境音の拡張と聴取 — ウォルター・ マーチのサウンド・デザインをめぐ って
10:40 11:10	2	(龔 主) 廊下の制服警官——テキストの分析 比較から見た映画『笑の大学』	(具 珉炯) ナショナル・アイデンティティの再 構築と反共主義——韓国映画にお ける在日朝鮮人の表象	(朝倉由香利) 『ロード・オブ・ザ・リング』シ リーズの音楽 — ライトモチーフ 《仲間のテーマ》考察—
11:20 11:50	3	(大傍正規) 南極探検記録映画の複数バージョン— 1930・1950年版の同定研究	(江 韋韋) 「17年映画」における喜劇映画の中 の女性像	(今村純子) 沈黙の音楽——村田朋泰監督 『朱の路』をめぐって
12:00 13:30	昼 食			
13:30 14:00	4	(中村秀之) 『人情紙風船』再考 — その形式と 作動について	(張 倩) アメリカに対抗する中国イメージの 展開 ~1950、60年代の中国映画を中 心に~	(草原真知子) 着物は映画をどう映してきたか： 1930年前後の「面白柄」に見る映画 とその周辺
14:10 14:40	5	(柴田康太郎) 地方都市における映画館経営と映画 興行——大正期の尾花劇場関連資料 を中心に	(韓 瑩) 『聾啞の三龍』から見る1960年代の 韓国映画の越境とその挫折	(辰巳知広) 映画衣裳としての洋服の歴史をたど る——黎明期から衣裳デザイナー誕 生まで
14:50 15:20	6	(内山翔太) 『恋の花咲く 伊豆の踊子』論—— 人びとの空間的な移動という観点か ら	(梁 仁實) 1960年代韓国映画における「在日」 女性の居場所	(高崎郁子) 英国フィルム・ノワールにおける女 性描写の一考察
15:30 16:00	7	(新堀太一) <i>Anderssonskans Kalle</i> (1922)と同時 代のスウェーデンにおける子ども映 画をめぐる認識	(丁 智恵) 冷戦期日本における映像メディア運 動史再考：在日朝鮮映画人のネット ワークを中心に	(設楽ゆう子) ジャン・ルノワールによる『ボヴァ リー夫人』における盲人像の考察
16:10 16:40	8	(森宗厚子) 無声映画期における女性脚本家たち の台頭—時代劇の林義子(日活)・ 社喜久江(マキノ・東亜)と現代劇 の水島あやめ(松竹)を中心に	(福島可奈子) レンズでみる「あの世」の表象につ いて—覗きからくり、錦影絵、明治 幻燈などの比較を中心に—	(常石史子) Tonbild (音=画) — ドイツ語圏にお ける初期「無声」映画の一形態
16:50 17:20	9	(藤田奈比古) 走るユートピア 沢島忠の描く群衆 のゆくえ	(王 子易) 今井正とジャンル映画としての 「戦後民主主義映画」	(橋本典久) 「おどろき盤」が意味する装置は いつからフェナキスチスコープに なったか

		D 研究発表	E 研究発表	F 作品発表
10:00 10:30	1	(顧 夢テイ) 鷹野隆大の都市写真における距離の現れ-「カスババ」と「Photo-Graph」を中心に	(王 馨怡) 狂気を問い直す:『サイコだけど大丈夫』(2020年)と『収容病棟』(2013年)における精神障がい者	
10:40 11:10	2	(李 範根) 日本リアリズム写真集団の「新しい写真運動」とその実践的方法としての「共同制作」——写真集『長崎の証言』(1970)を手掛かりに	(木下耕介) 物語映画のグラフィックな語り — 映画のデータ・ストーリーテリングについての試論	(景山貴史) 『Blue Minor』(短縮版)
11:20 11:50	3	(伊奈新祐) ミュージック・ビデオ研究をめぐって ~「メディアアートとしての映像」の視点から~	(住本賢一) 映画における特殊効果映像およびCGIの「リアリズム」の分類と関係	(大橋 勝) 愛着対象としてのフィルム、オブジェクト、映画機構~ダイレクト・フィルム・メイキングによる作品制作
12:00 13:30		昼 食		
13:30 14:00	4	(鈴木浩之) 地球観測衛星を利用した地上絵アニメーション表現技術に関する研究	(雑賀広海) カンフー映画史にたいする二つの解釈——『燃えよ!じじいドラゴン 龍虎激闘』と『カンフー・ジャングル』	(佐藤結花) 布フィルム『clojector』
14:10 14:40	5	(萩原由加里) 大藤信郎の制作技法、および交流に関する再検討	(ヴェルナー・シュテファン) 日本の特撮・スーパー戦隊シリーズのダークヒーローの独自性	(ブルベス・ジェローム) 『Naxos (Ghost World V)』・3DCG映像制作による即興性の研究
14:50 15:20	6	(林 緑子) サークルとしてのアニメーション文化——1980年代を中心に	(伊集院敬行) ペドロ・アルモドバルの『セクシリア』における「倒錯」とスペインの歴史的トラウマ	(栗原康行) 映像作品『Structural Film』(構造映画)
15:30 16:00	7	(龐 鴻) ヨリス・イヴェンス『愚公山を移す』におけるパフォーマンス — 上海档案馆から発見した撮影記録資料に基づいて	(西村智弘) 瀧口修造の前衛文化映画論——「文化映画と詩」の逆説的アヴァンギャルド	
16:10 16:40	8	(水由 章) 映画の変容/実験映画作家 フィル・ソロモンの独自性	(羅 熙寧) 映画『仄暗い水の底から』における<水>の恐怖表現の役割——陰湿感を醸成する効果の考察	
16:50 17:20	9	(細馬 宏通) ELANを用いた映画のショット分析の可能性	(水野 勝仁/きりとりめでる) 「モノとディスプレイとの重なり」の振り返りから考える日本のポストインターネット・アートにおける「ディスプレイ」の役割	

占領期日本映画におけるスタジオの役割：GHQと観客の間の松竹

EVGIN SEMSEDDIN

研究の目的

占領期の日本映画については、作家論やジャンル論を中心に、様々な観点から多くの研究がなされてきた。しかし、長年、撮影所(=スタジオ)を中心とした日本映画において、スタジオの方針が映画に与えた影響を考察する研究は非常に少ない。特に、占領期の日本映画に関する研究の大半は、映画がどのように検閲されたか、あるいは観客にどれだけ響いたかを論じているが、スタジオとGHQの直接的な関係や、その関係が映画や観客に与えた影響を考察する研究は乏しい。本発表は、GHQの検閲政策と観客の期待との関係における制作スタジオの役割を探ることで、このギャップを埋めることを目的としていた。そのために、今回の発表では、創業以来、政治的な流行に左右されず、多くのヒット映画を生み出してきた歴史的な伝統のある松竹の検閲に対する政策とそこで作られた占領期映画に焦点を当て、その実態を明らかにした。

研究の内容

本発表は、まず、松竹の撮影所の方針と検閲政策の関係をGHQの公文書調査によって明らかにすることに焦点を当てた。次に、1945年から1952年にかけて松竹が製作した映画の脚本や資料を調査し、映画がどの程度検閲の対象となったか、また観客の反応はどうであったかを明らかにした。最後に、松竹が検閲の方針と観客の期待の双方に応えるために採った方法を論じ、今後の研究の展望を示した。

研究の方法

研究方法は、アーカイブ資料を調べることで、松竹大谷図書館にある映画の台本や松竹がCIE会議でとったメモを分析することである。英語の資料もあるので、日本語に翻訳し、本発表で紹介した。また、資料のコピーを撮るのは禁止されているため、原本を見ながら書いた部分を本研究で紹介した。入手可能な資料に基づいて、わかったことは：CIEの検閲政策が実施されていた1945年から1952年にかけて松竹から公開された336本の映画のうち、合計36本の検閲台本の資料が残った。

研究の結論

GHQの厳しい検閲政策により、映画の準備から製作に至るまで精査されていたが、それでもスタジオには自衛のチャンスがあった。プロデューサーの説得力と脚本の巧みさが、検閲の度合いを左右するのである。監督だけではなく、脚本家、プロデューサーも検閲に苦しむことになった。松竹の方針は基本的に検閲の政策と一致しており、政治的な意図から離れて日常生活に焦点を当て、観客を楽しませることに重点を置いて製作された映画が、ほとんど検閲を受けないようにする上で重要な役割を担っていた。1949年にヒットした『お嬢さん乾杯』の完成台本は1つの点しか検閲されていないが、1948年制作の映画『わが生涯のかがやける日』の完成台本は合計26点で検閲されていた。しかし、検閲されて部分が少ない映画観客に興味があると言えるためにさらなる研究が必要である。

(エブギン シェムセッディン/日本大学)

廊下の制服警官 —— テクストの分析比較から見た映画『笑の大学』

龔主

出世作『12人の優しい日本人』(舞台=1990、映画=1991)の面白さを「窮地に陥った人間の土壇場の知恵」と評した三谷幸喜は、脚本の変更を余儀なくされた実体験を、バック・ステージものの中で、自虐的な笑いへと転化してきた。なかでも、劇作家の椿一と検閲官の向坂睦男との対立を通して、「国家の抑圧装置」(アルチュセール)である戦前の検閲制度を描いた『笑の大学』(ラジオ劇=1994、舞台=1996、映画=2004、落語=2022)は、1996年度の読売演劇大賞「最優秀作品賞」に輝き、海外でも上演される代表作となった。

『12人の優しい日本人』の陪審員室に代わって、警視庁の検閲取調室が舞台となり、劇作家から検閲官へと創作の主体が移行する主客転倒を、三谷流の「喜劇論」(渡辺保)として展開した。エノケンの座付作者だった菊谷栄が劇作家の椿一のモデルだが、向坂のモデル的人物として、同時期の検閲官の寺沢高信がいた。本作と「現実の検閲制度との齟齬」が見られることも明らかだが、渡辺によれば、喜劇とは何かを問う「知的な批評劇」であり、作家の「自己批判」的性格が肯定的に評価された。高く評価された舞台劇に対して、星護監督の映画版は、これまで殆ど注目されてこなかった。本発表では、ラジオ劇から舞台劇を経て、映画化へと至るテキストの変更に着目し、映画版の特異性を明らかにした。

取調室における6日間の対話を48分のラジオ劇にした『笑の大学』は、舞台化に際して、視覚的=空間的要素を加え2時間の長さへと拡大された。その一方、脇役のおでん屋の主人は割愛され、劇作家と検閲官の二人芝居へと純化することで、両者の相反感情が際立たされた。その一方、検閲とは無関係な笑い(鴉のムサシ)が挿入された結果、「喜劇論」としては後退してしまった。

映画では取調室の外に、浅草の劇場街と警視庁の執務室及び廊下に加えられた。そして前半では劇作家が浅草から警視庁へ、後半では検閲官が浅草の劇場街へ移動するという空間設定によって、二人の権力関係の逆転が暗示された。二人芝居による室内劇という舞台の基本形は解体され、なかでも、廊下の制服警官(高橋昌也)の登場は、椿と向坂の従属化=主体化のプロセス、双数的な関係に影響を与える。向坂が椿に「大好きだ」と言い放つ場面は、舞台の取調室から映画の廊下へと変更され、他の警官の監視下に置かれていることが示唆されると同時に、二人のホモ・ソーシャルな関係に楔が打ち込まれる。向坂は権力の末端にいる交換可能な存在だが、高等教育を受けていない廊下の制服警官が向坂の代理を務めることはできない。舞台では、検閲を受ける椿を中心にして彼の従属化=主体化に焦点が当てられ、原作者の三谷の立場に近づく一方、映画では寧ろ検閲を行う向坂を中心とし、笑いを否定する立場から笑いを創作する主体化へと進み、脚本を改変する監督やプロデューサーの立場に近づいた。

(きょうしゅ/東京工芸大学)

南極探検記録映画の複数バージョン——1930・1950年版の同定研究

大傍 正規

白瀬轟陸軍中尉率いる南極探検隊の現地踏査の様子を記録した映画『日本南極探検』(明治43-45 [1910-1912]年撮影、昭和5 [1930]年製作)は、日本における長篇記録映画の嚆矢とされる。しかし、映画史家の佐藤忠男が「日本の記録映画の最も良くまとまっている作品は、のちに再編集されているが一九二二年に公開されたエム・パター商会作品、田泉保直撮影の『南極実写』、再編集版題名『日本南極探検』(『日本映画史1』、1995年、115頁)とかつて述べたように、『日本南極探検』は後年に再編集されたバージョンである。佐藤はその後、同作品の形成過程について再び追究することはなかったが、南極探検隊後援会の常任幹事であった村上俊蔵(1872-1924)の遺族宅に残存する『日本南極探検』(1930)の可燃性染調色ボジ全5巻(824m)と端尺(20m)をもとに、国立映画アーカイブが2015年度と2018年度の2度にわたり実施したデジタル復元を経て、南極探検記録映画には以下の3つのバージョンが存在することが明らかになった。

- 1)『南極探検活動写真』南極探検後援会製作、1912年、69分、全4巻、可燃性35mmボジ(※『南極実写』という表記は当時不使用)
- 2)『日本南極探検』[南極探検20周年記念会版]南極探検20周年記念会製作、1930年、47分、全5巻、可燃性35mm染調色ボジ
- 3)『日本南極探検』[南極探検40周年記念会・ダイジェスト版]南極探検40周年記念会製作、1950年、19分、全1巻、16mmボジ

『南極探検活動写真』(1912)の同定プロセスについては、拙稿『南極探検活動写真』(1912)関連資料の同定研究——浅草国技館における初回興行と地方興行の諸相(『映画史家・塚田嘉信 そのコレクションと業績』2023年、293-351頁)に譲り、今回の研究発表では、1930・1950年版の形成過程と歴史的コンテキストについて考察した。

米国・バード少将の飛行機による極点到達に刺激され、『南極探検活動写真』(1912)を改変した新たなバージョンとして生み出された『日本南極探検』は、1930年8月23日に永井柳太郎(外務政務次官で後の拓務大臣)の講演付きで日比谷公会堂において公開された。白瀬は自らの率いた探検隊が1912年1月28日に到達した南緯80度5分、西経156度37分の周辺地域を日本政府に寄付するに際し、英国のシャクルトン中尉が1907-9年のニムロド遠征時に到達した地域と地理的に重複のないことを確認するため、映画公開に先立つ1930年1月26日に、英国外務省宛てに領土権をめぐる照会状を送付していた。現存する最古の長編記録映画『日本南極探検』(1930・1950)誕生の背景に、白瀬をはじめとする残された元・隊員らの領土権請求運動が存在したことを、白瀬と日本の外務省通商局長や英国大使館員らとのやり取りを記した往復書簡など、新たに発掘された資料をもとに明らかにした。

(だいぼう まさき/国立映画アーカイブ)

『人情紙風船』再考——その形式と作動について

中村 秀之

映画は観覧や視聴の多様性に応じてそのつど異なる意味づけをされるかもしれないが、その共通の前提となる条件がつねにすでに与えられているものだ。経験の実在的条件とは当の作品に固有の形式である(以上は発表には含まれていなかったけれども、本研究の基礎となる認識としてこの機会に記しておく)。ここで「形式」は、境界設定の連続的作動とイデオロギー的素材の形象化を構成契機とする自己産出のシステムとして定義される。

本発表は、夭折した監督への集積的感傷に厚く覆われてきた『人情紙風船』(1937年)を分析の対象として取り上げ、その独特な形式と作動に光を当て、「厭世的」や「悲観的」というレッテルを貼られたこの映画が、実際には閉塞状態に対する否定を貫いて驚くべき創造性を実現した力強い作品であることを略説した。主な成果は以下の通りである。

まず、脚色における境界設定の過程を分析し、完成版映画の作品世界の産出の動因が、外部への拡張と内部の分割を作動させる(否定する力)であることを明らかにした。この力は物語においては「おたき」という登場人物によって体現されている。この女性こそ、長屋の住人の中で、現状の閉塞状態(彼女にとっては浪人の夫との長屋暮らし)を否定し、外部(彼女にとっては武士の世界)への脱出を心から望んでいる唯一の存在なのである。

次に、そのような境界設定の視点から、この映画の物語を構成する2本の主筋の機能と意味を解明した。すなわち、おたきと又十郎の夫婦の筋(夫は妻が切望する外部への脱出の努力を放棄し、しかも妻が設定した境界を侵犯して長屋の世界に入ろうとする)と、夫婦の隣人である髪結新三の筋(小悪党が閉塞状態の内部でいじましく小さな境界を侵犯して廻る)であり、並行していた両者がついに接続を果たすとき、破局が訪れるのである。

最後に、少数の鋭い観察者たちが注目してきた紙風船の異様な動きを、作品の作動の内在的所産として開示した。紙風船はなぜこの映画に現われるのか。それは現状を否定し脱出を切望するおたきの内職の生産物なのだ。つまり、紙風船作りは(否定する力)の持続的な体現なのである。おたきは、まだわずかでも希望があるときには紙風船作りに使っていた握り鉄や切り出し小刀を、事態が絶望的であることが明らかになるや短刀に持ち換え、夫を殺して自害するだろう。しかし、映画の結末では、その紙風船が自分で転がって長屋の外に出て行くのであり、それは(否定する力)の貫徹にほかならない。

以上から推測するに、『人情紙風船』という映画の姿を覆い隠してきたのは「作者」への哀惜の念だけではなさそうだ。2つの偏見が観る者の視界を曇らせてきたのだと思う。おたきの存在を軽んずる性差別的バイアスと、紙風船が労働生産物であることに鈍感な階級差別的バイアスである。

(なかむら ひでゆき)

地方都市における映画館経営 と映画興行——大正期の尾花 劇場関連資料を中心に

柴田 康太郎

近年、「日本」映画史が曖昧に東京の事例を中心に描かれてきたことへの反省から、京都、大阪、神戸、名古屋といった他の都市や地域の視点により日本映画史を読み直す研究がなされている。もっとも、限られたプリントで映画興行がなされ、映画配給や興行の地域差や時間差が極めて大きかった大正期に、「日本」映画を支える配給・興行体制がどのように形成されたかを捉えるためには、更なる事例研究の蓄積が必要である。

こうしたなか、本発表は大正期の地方都市の映画配給や映画興行の一端を捉えるべく、尾花劇場関連資料(ホテル尾花所蔵)を考察した。同資料は、大阪中野商會が奈良で経営した映画館3館(奈良電気館、尾花劇場、キネマ電気)の帳簿資料を中心とし、資料の現存が限られている大正期の事例を示す格好の資料と考えたからである。先行研究には尾花劇場元館主である中野重宏の回想録と島田善博の資料調査をまとめた『奈良の尾花座百年物語』(私家版、2016)があるが、本発表では資料のさらなる読解と考察を行ない、これを地方映画興行史の観点から再考した。

大阪中野商會は、日活大阪支店出身の中野丑松が1916年に設立した映画興行社であり、一時は長崎にまで広域的に活動したとされる。奈良ではまず1919年頃から奈良電気館を興行し始めているが、帳簿を見ると当初は約1年前の旧作を上映しながらも、日々極めて多くの観客を動員していたことが分かった。これは映画産業を支えた地方興行の重要性を示すとともに、旧作でもライブパフォーマンスで観客を魅了する弁士たち演者の重要性を示すものと位置づけられる。

もっとも、1910年代末～1920年代は映画館数が増加し、映画配給や映画興行をめぐる環境が大きく変容する時期であった。この頃には日活の西日本の配給を支えた「聯盟活動写真商會」という会社が設立され、映画配給体制の整備・発達を試みられていたのである。1920年代前半の尾花劇場の資料を見ると、上映作品が次第に公開2週間前の新作を含むものになっており、この発達状況を確認することができる。だが、尾花劇場はさらに弁士などの拡充を進めて映画館の競争力を強化しようとしている。1920年代半ばになると奈良の映画館をめぐる競争はさらに激しくなり、映画興行にも様々な試みが必要とされていたのであった。同じ中野商會のキネマ電気の資料からは興行で苦戦を余儀なくされていたことも確認できるが、同映画館は映画館プログラムの発行のような新しい観客サービスから、伝統的ともいえる町廻りの広告隊から看板、辻ビラなどに至る様々な広告まで様々な手段で観客動員を試みていたことも分かる。大正期の地方映画館は、映画館数の増加や映画配給体制の整備といった、映画の産業構造が形成される動態のなかで試行錯誤を繰り返し、興行を行っていたのである。

(しばた こうたろう/日本学術振興会特別研究員PD(早稲田大学))

『恋の花咲く 伊豆の踊子』論 ——人びとの空間的な移動と いう観点から

内山 翔太

本発表では、映画『恋の花咲く 伊豆の踊子』(五所平之助、1933年)(以下『踊子』)について、人びとの空間的な移動に着目して論じた。

まず発表の前半では、『踊子』が伊豆の観光プロモーションとして、人びとの移動を促進する役割を果たしていたと指摘した。『踊子』には、商品の広告や宣伝が多く登場する。その中には、伊豆の大島と新島への新航路のポスターが含まれており、伊豆への観光を観客にプロモーションしていた。実際、早稲田大学演劇博物館所蔵の当時の新宿松竹館の映画館プログラムには、東京湾汽船による広告が掲載され、伊豆大島への観光が宣伝されていた。また、浅草帝国館での上映は、下田の芸者による実演舞踊を伴っていたことが、『キネマ旬報』や新聞から確認できる。さらに、クレジットタイトルによれば、『踊子』には主題歌「伊豆の踊子」「涙の渡り鳥」が使用されており、風景の映像に歌詞を字幕で重ね、上映時には歌手やレコードを使って観客に歌を聞かせる小唄映画だったと推測される。小唄映画は、ロケーション撮影された風景が映画に取り込まれるため、しばしば観光プロモーションとしての性質を帯びた。小唄映画としての『踊子』も、伊豆の観光プロモーションとして機能していたと考えられる。ミツヨ・ワダ・マルシアーノは『踊子』について、主人公・水原は、都市に住む映画観客の代理として伊豆を旅すると指摘している。

一方、発表の後半では、女性をめぐる金銭のやり取りに着目しつつ、空間的な移動をめぐるジェンダー間の非対称性を論じた。ヒロイン・薫は、男性登場人物たちの中で、金銭を伴う取引の対象になる。例えば、善兵衛という人物は薫の兄・栄吉に金を払って薫を引き取り、息子の嫁にしようとする。他方、栄吉は、善兵衛に内芸者として薫を売って、資金を得ようとする。さらに、先述したように、『踊子』には多くのプロダクト・プレースメントが観察され、前景に人物を、後景に商品の広告を配置したショットが頻出する。そして、こうしたショットの変奏として、前景に薫が、後景に「芸娼妓周旋」と書かれたポスターが配置されたショットが存在する。つまり、商品と芸娼妓が並置され、ひいては薫自身も並置されている。こうした分析から、空間的な移動をめぐるジェンダー間の非対称性が浮かび上がってくる。薫は旅芸人だが、金銭を媒介に交換される商品として扱われ、自由に移動することができない。対照的に、観客の代理として伊豆を旅する主人公は、東京と伊豆を自由に移動する力をもつ。テレサ・ド・ラウレーティスは、物語において、空間のなかを自由に動ける人物は男性であり、空間のなかで不動の人物は女性であると指摘した。こうした指摘は『踊子』にも当てはまるだろう。

以上のように、本発表では、『踊子』を分析して、人びとの空間的な移動をめぐる権力関係を明らかにした。

(うちやま しょうた/京都大学)

Anderssonskans Kalle (1922)と 同時代のスウェーデンにおける 子ども映画をめぐる認識

新堀 太一

本発表は、1922年にスウェーデンにて公開された映画『アンデション夫人のカッレ』*Anderssonskans Kalle* (Sigurd Wallén, 1922)を、同時代の子ども映画の文脈において再評価することを目的とした。従来の子ども映画研究における遡求的な子ども映画の定義戦略に疑問を呈し、しばしば批評家たちから「ファミリーフィルム」Family Filmと揶揄される本作品が、子ども映画として果たした機能を、現地のアーカイブが所蔵する一次資料をもとに分析した。

まず初めに、同時代の言説において「子ども映画」と言及された一連の映画群を取り上げ、その共通点について論じた。それらの作品の多くはアメリカにおいて制作された子役スターが登場する長編映画であり、その批評に目を向ければ、映画内の子どもたちが大人観客にもたらす感情的効果がより強調されていた。たしかに、こうした特徴は、キャリー・バザルジェットとテリー・ステイブルズの定義によれば、潜在的な大人観客へのアピールを含んだファミリーフィルムに分類され得るものである。しかしながら、そうしたアイデンティティこそが同時代的な子ども映画の認識であり、「子ども映画」という言葉に想定された観客層が、子どものみならず、大人も含むやや広いものであったということを示していた。

続いて、実際に『アンデション夫人のカッレ』に関する言説を分析し、本作品が同時代の子ども映画の文脈において果たした機能について論じた。本作品の広告戦略からは、子役スターを起用した映画と同様のアイデンティティが見られ、その結果として、特に子ども観客からの人気を博した。しかしながら、当時の教育家たちから、映画内における主人公の衝動的な行動が教育的に悪影響であるとの批判を浴び、映画界と教育界を巻き込んだ議論へと発展した。一方で、こうした批判をよそに、その成功は翌年の子ども映画のクラスターの出現につながった。例えば、スウェーデン大手の出版社ボニエル社は、本作品の成功にならないシナリオ部門を立ち上げ、その最初の作品の一つとして、各所で子ども映画と紹介された『アンナ=クララとその兄』*Anna-Clara och hennes bröder* (Per Lindberg, 1923)を制作している。また、日刊紙「アフトンブラーデット」日曜版の子ども向けページにて、フィルムストリップを模した漫画「子ども映画劇場」の連載が始まったのも同時期であった。この漫画内で描かれるスラップスティック的な喜劇は、まさに同時代的な子ども映画の形式を体現していたのである。

終わりに、同時代の子ども映画は、大人も含んだ幅広い観客層を意図していたが、『アンデション夫人のカッレ』の子どもたちからの人気、それに続く一連の子ども映画の制作や教育家たちからの批判が、「子ども映画」という言葉が想定する観客層に含まれる子ども観客の存在を、より鮮明に浮かび上がらせた結論づけた。

(にいはり たいち/ストックホルム大学)

無声映画期における女性脚本家たちの 台頭——時代劇の林義子(日活)・ 社喜久江(マキノ・東亜)と現代劇の 水島あやめ(松竹)を中心に

森宗 厚子

本発表では、1920年代にデビューして日本における女性脚本家の草分けとなった林義子・社喜久江・水島あやめを取り上げ、無声映画期において女性脚本家たちが活動していたことを明らかにした。現存フィルムが僅かであり、シナリオもほとんど残っていないことにより、先行研究が少ないが、本研究では同時代の新聞・雑誌・広告などの調査に取り組んだ。

世界的に女性映画人パイオニアが再評価されている中、日本では戦前期の女性映画スタッフの研究が進んでおらず、メインスタッフであるにもかかわらず脚本家たちについては看過されており、2019年に水島あやめの評伝「日本初の女流脚本家・少女小説作家 水島あやめの生涯」(因幡純雄著)が刊行された例を除けば、ほとんど注目を集めることがなかった。水島は1924年に脚本家デビュー後、松竹蒲田に入社して少女悲劇や母物などオリジナル脚本を主として29本を執筆し、「日本最初の女性脚本家」とする説もある。他方、水島が東京で現代劇を手がけたことに対して、同時代に京都で活躍した林と社は、いずれも剣戟を中心とした時代劇を執筆した。

とりわけ、林義子は日活最初の映画スター・尾上松之助晩年の作品で革新を担い、『鞍馬天狗』(高橋寿康監督、1925年)など20本程度を執筆した。林についても「日本最初の女流ライター」と称されていた点に着目して、1924年の状況を再検討し、水島の脚本家デビュー作『落葉の唄』が11月22日公開であるのに対して、林は2月24日公開の『雨の山寺』が第1作であることを確認した。

そして、本発表の後半では、林について重点的に取り上げた。同時代の雑誌での撮影所通信記事や写真入りの紹介記事や広告での取扱われ方などを通じて、そのプレゼンスが顕著であったことを示した。松之助作品以外での執筆として『孔雀の光』(村田實監督、1926年)では、日活・マキノ・松竹蒲田・帝キネ小阪という4社競作により同時期に公開されたうち、「脚色が最も優れている」と評価された業績に光を当てた。また、同年の林による雑誌寄稿文において、「芸術的価値と営業価値との融和」を目ざしていくべきと述べられており、高い作家意識が見て取れることを指摘した。

さらに、林が登場した背景として、日活京都における脚本部の確立までの変遷を整理し、1920年代以前には日活の旧劇では撮影所に脚本家が置かれておらず、浅草の封切館の館付き作者が執筆していたことを示した。それら従来の脚本作りのルーティンによってマンネリ化に陥っていた尾上松之助が変革を志向し、観客層との双方向性を意識しながら、読者投稿家であった林を脚本家に起用した意義を考察した。

(もりむね あつこ/国立映画アーカイブ)

走るユートピア 沢島忠の描く 群衆のゆくえ

藤田 奈比古

さわしまだし
沢島忠 (1926-2018) が東映で監督した時代劇映画を、橋本治 (『完本チャンバラ時代劇講座』、1986) と山根貞男 (『活劇の行方』、1984) は「走る」という視覚的な主題によって特徴づけ、昭和三十年代の日本社会のユートピア的イメージ—民主主義的な社会統合と正義の実現—と結びつけた。本発表では、沢島の作品群における「走る」ことの詳細な検討を通じて、そうした言説が見落としてきた点を明らかにするとともに、沢島のフィルモグラフィにおける「走る」ことから「歩く」ことへの変化と、時代劇から任侠ものへ製作の路線を転換した東映の軌跡との関わりを探った。

まず『一心太助 天下の一大事』(1958)と『暴れん坊兄弟』(1960)のショットのつながりを取り上げ、橋本が沢島作品の特徴としたクライマックスのチャンバラに向けて「みんなが走る」アクションがその主体として女性の人物を欠いていることを指摘した。これらの人物は、屋敷で祈る、あるいは子供を預かるといった身体的に不活性なアクションを通じて、疑似的に「家」における妻の役割を果たしながら状況へ参与する。そして、『一心太助 男の中の男』(1959)とマキノ雅弘が監督した『血煙高田馬場』(1937)の走る集団と比べ、沢島の演出は視覚的な快楽を喚起しながら、空間移動の合理的な認識と、組織化された統制された没個性的な集団性が顕著であることを整理した。

次に、二本の美空ひばり主演の作品を取り上げた。美空ひばり演じる姫君を含む武家の集団が一体感を持たず、個人の日常における自己実現が題材とされていることなどから、『ひばり・チエミのおしどり千両傘』(1963)を「チャンバラ映画の終わり」として位置付けた橋本治の議論をふまえ、同様の事態がすでに『白馬城の花嫁』(1961)でみられることを指摘して橋本の論旨に内在しながらその批判を試みた。同作では時代劇というジャンルを成り立たせている幻想を揺るがすような苦い結末に向かって、集団的な理想と切り離されて美空ひばりはひとり走る。

そして、孤独な人物の道行という任侠映画のパターン以前に、集団的なユートピアがアクションを通じて描き出される契機が、沢島の時代劇においてすでに失われていたのではないかと問題提起をした。時代劇『酔いどれ無双剣』(1962)と『人生劇場 飛車角』(1963)における市川右太衛門と鶴田浩二それぞれの「歩く」シーンは、敵対する集団に殴り込む男性主人公が社会集団と切り離されて歩くという点で共通している。

最後に、沢島の群衆アクションに権威主義の性質を探り出した佐藤忠男 (『映画芸術』1963年5月号) の批判をふまえ、フレドリック・ジェイムソンが『政治的無意識』において提唱したイデオロギーとユートピアの両面価値性こそが沢島作品を論じる視点として不可欠ではないかとの問い発表をしめくくった。

(ふじた なひこ/東京大学)

不/可視な公共秘密：フィクションとドキュメンタリーの間にある 残留孤児の日常的な表象

羅 霽怡

本研究は残留孤児の表象を研究し、日中合作された映像で作り出した感動的な人物像とヤクザ映画の中に出てきた暴力表象という特権的で可視的な表象により、日常生活における残留孤児の表象に焦点を当てたいと考えている。具体的には、『再会の奈良』(又見奈良、鹏飞、2020)を取り上げ、この映画の中でどのように残留孤児の不可視さと日常生活が表現されているのか、そして残留孤児の表象を通してフィクションとドキュメンタリーの境界をどのように問いかけるのかを探求したい。

『再会の奈良』において最も注目すべきところは、行方不明の残留孤児である陳麗華の表現方法である。彼女の過去の経緯や、日本へ帰国するまでに50年以上もかかる個人的な歴史(また時代史)が、わずか3分間のアニメーションで紹介されている。2005年、彼女を探しに来日した養母陳恵明が手に持っている手掛かりは、陳麗華からの手紙と写真だけだった。この映画ではアーカイブ映像やフラッシュバックなどの表現手段は一切使用されておらず、陳麗華の肉声やイメージの「不在」によって、残留孤児の「幽霊」的な「公共的秘密」の存在感がよく現れていると思われる。また、『再会の奈良』は監督鹏飞の映画『ライスフラワーの香り』(2017)が「奈良国際映画祭」で受賞した後、河瀬直美との共同制作のチャンスを得たものである。共同制作の要件の一つは、撮影場所を奈良に設定することだった。そのため、この映画は「奈良のために作成したPR映画」として批判を受けることもあった。本研究では、この映画が奈良の都市景観を通して残留孤児の物語を組み込み、第二回世界大戦によるまだ未解決の「帝国の幽霊」および「冷戦の幽霊」と重ねる不可視な「公共的な秘密」という表象の重荷を担う役割を果たしていることを無視できないと考えている。

また、監督はプロの俳優だけではなく、実際の残留孤児たちを出演させることで、フィクションとドキュメンタリーの境界線を曖昧にしていると思われる。アマチュアな人材が映画に出演することはイタリアネオレアリズモ映画まで遡ることができ、今では新しい撮影手法とは言えないかもしれない。しかし、ここで注目したいのは実際の残留孤児が登場することによって、映画では初めて中国の東北地方(旧「満洲」)の方言が聞かれ、また残留孤児の演技の未熟さもよく表現されていると思われる。このようなマイナー言語と演技の未熟さにこそ、残留孤児が日本でマイノリティとして生活する違和感がよく表現されていると思われる。最後に、清水初美(小沢)という残留孤児二世が工場、中華レストランなどで働くという生活の断片を通して、残留孤児とその後代たちが現代日本都市のデザインから排除され、単純な体力労働に埋没され、無言かつ不可視な日常の中で公共的な秘密が醸し出し続け、そして都市の日常景観に不可視なかたちで蔓延していくとよく表現されていると思われる。

(らしょーい/名古屋大学)

ナショナル・アイデンティティの再構築と反共主義——韓国映画における在日朝鮮人の表象へ

具珉娟

在日朝鮮人のキャラクターは、朴正熙政権下の60年半ばから70年代にかけて100本以上の韓国映画に登場した。そして、反共姿勢を強め、経済成長を最優先とする社会が構築されるなかで、在日が国家のイデオロギーに都合よく動員される空虚なシニフィアンであったことが先行研究によって解明されている。ところがこれらの研究で、在日が映画に登場するまでの空白の時間に関する考察は欠落している。韓国で在日に関する言説が急増する契機となったのは北朝鮮帰国事業（59年開始）だったが、在日が登場する映画は60年代半ば以降、本格的に製作されるようになるのだ。

興味深いのは、戦争映画の製作本数が60年代半ばにピークに達してから減少し、それと入れ替わるような形で在日が登場する映画が増えていった事実である。この時期の戦争映画の特徴は、朝鮮戦争を自由主義陣営と共産主義陣営の対決として描いた50年代の戦争映画とは異なり、朝鮮戦争が韓国と北朝鮮という国民国家同士の戦いとして描かれていることだ。このような変化は、韓国社会が冷戦の産物として南北の間に設置された境界線の暴力性を内面化していく過程と軌を一にする。その意味で60年代の戦争映画は、国民の境界線を想像させる国民国家誕生の神話であったといえよう。在日は、このようにして民族と国民が、国境という物理的な境界線によって想像的に分離されてはじめて、韓国映画に本格的に登場するようになる。

『望郷』（1966）と『東京特派員』（1968）に登場する在日は、日本から北朝鮮へ、または日本から韓国へ移動する。まず『望郷』には、韓国の正統性を揺るがす出来事だった北朝鮮帰国事業を否定するための設定が施される。在日は日本社会での民族差別のためではなく、自らの不始末が招いた危機的な状況から抜け出すために北朝鮮へ帰国する。そして帰国を果たした在日は、彼らが祖国と信じる北朝鮮で離散を経験し、過酷な労働に疲れ果て、東京での生活を懐かしむ。このようにして彼らは故郷と呼べるような場を喪失する。一方、『東京特派員』の在日は、反共主義のもとに結束し、経済成長を成し遂げた韓国を見て感激する異邦人として他者化される。在日の他者性は、彼らが不確かなアイデンティティを持つことにも起因する。したがって彼らはその不確かさを払拭して韓国社会に同化されるか、さもなければ韓国社会から排除される。

このように祖国への帰郷を果たすも宙ぶらりんの状態から抜け出せない在日の表象は、彼らが冷戦によるディアスポラである事実を想起させる。そうした意味で、本発表で取り上げた2作品は、南北のフレームに縛られ、故郷を喪失した在日の実情を的確に捉えている。しかしそれは在日の現状に対する省察を促すためではなく、祖国としての北朝鮮の正統性を否定し、境界線上にいる在日を排除することで、韓国の閉鎖的な国民国家システムの自己完結性を強化するためであった。

（くみな/明治学院大学）

「17年映画」における喜劇映画の中の女性像

江 煒煒

「17年映画」とは1949年中華人民共和国建国から、1966年文化大革命まで17年の間に作られた映画である。その当時、政府は映画の宣伝作用を重視しており、中国映画は政府の代弁者となっていた。当然その影響は喜劇映画にも及んだ。

当時の喜劇映画に対する研究は、主に喜劇的な作りの手法またはストーリーにおける政治と関わる批評である。例えば、映画評論家の孟犁野は『世に遅れる警世の作はない』ⁱを発表し、『呂班三部曲』ⁱⁱの中の男性悪役を中心に分析し、映画の教育作用と社会諷刺の意義を肯定した。だが、女性キャラクターに対する分析は不十分であった。

本発表は1959年前後に分けて、諷刺喜劇映画の中の女性像と謳歌喜劇映画の中の女性像を分別分析し、その変遷を明らかにする。そして、これらの女性キャラクターの変化と共に、「17年映画」のイデオロギーの流れも明らかにしようとするものである。

まずは単純に善悪と悪役二つタイプに分けられる。悪役は常に金持ちの上流階級女性として描かれている。例えば『三毛流浪記』（監督：趙明、嚴恭）に登場する貴婦人である。彼女たちは資産階級と旧中国の悪習の代表として諷刺された。

それに対して、善役としての女性像は主に虐められている農民や労働婦女など貧困な下層女性として描かれる。1950年代になり、ウーマンリバーの影響で、女性でも生産に参加することで、映画の中で女性民兵、女性共産員など力を持つ女性キャラクターも出始めた。例えば『新局長がくる前』で登場した小李である。だが、これらの映画の中では、女性たちは男性と同じ制服を着て、女性の特徴を覆い隠す姿で登場しているから、実は女性キャラクターではないという観点もある。それで、1960年代文化大革命の前期、婦女解放運動の最中、国の建設に力を発揮する女性ヒーローのようなキャラクターも登場した。例えば、映画『李双双』（監督：魯翹）の中の主人公は村の庶民たちを団結させヒーローであり、妻としての特徴も表現され、非常に女性的な豊かさを持ったキャラクターであった。

「17年映画」の女性キャラクターは以上のような変化を遂げている。結論として、これは建国初期では旧中国の考え方を排除、新中国では団結することを最重要とし、新中国の豊さということになるのだが、豊さと自由は表裏一体であり、この傾向が文革に向かわせた社会を象徴していると言える。

（こうい/日本大学）

ⁱ 孟犁野, 没有过时的警世之作, 「大衆電影」1996,p18-19

ⁱⁱ 呂班監督が1950年代に製作した喜劇映画『新局長 到来之前 (1956)』、『不拘小节的人 (1957)』、『没有完成的喜劇 (1957)』を指している。

1960年代韓国映画における「在日」女性の居場所

梁仁實

本発表は1960年代韓国映画における「在日」女性の居場所について考察するためのものである。1960年代は韓国の国内外の情勢が激動していた時代であった。映画人はその影響を強く受けながら映画を作らないといけなくなった。1960年4月19日の4.19革命、1961年5.16クーデター、1965年の日韓国交正常化は韓国政府の反日政策が反共政策に変わっていく過程でもあった。もちろん、戦後直後から反日と反共は韓国政府の国是でもあったが、国際的に冷戦が膠着化していくなかで、対日政策はより柔軟に対応せざるをえなかった。

本発表ではこうした国内外の情勢が韓国映画に強く影響を与え、さらに「在日」表象、「在日」女性表象にもかかわっていたことを明らかにした。1960年4月19日の革命政府は以前の政府が堅持していた反日政策を緩めており、日本のポピュラー文化を受け入れると表明した。韓国映画界ではこうした雰囲気を受け止め、日本に現地ロケするものも増えていた。韓国初の日本現地ロケ作の『玄海灘は知っている』はこうした雰囲気の中かで製作されたのである。この映画に「在日」コリアンの女性が日本人の女性役として登場している。しかし、1961年5.16クーデターで樹立された政府は一貫性のない対日政策を取っていたため、映画は日本ロケが可能になるも、日本語や日本の習慣、服装などいわゆる「日本色」の強いものに関しては検閲で削除されることになった。

こうした検閲を通る方法としては日本人の役が可能で日本語が話せる「在日」の女性たちを登場させ、キモノを着せることになった。現実的な問題としては国境を越えることが容易ではなかった時代にビザの問題が解決されるメリットもあった。本発表では1960年代に作られた韓国映画のなかでまずは「在日」女性の演じた日本人が登場する映画をリスト化し、それらの映画の検閲書類を丁寧に検討し、さらに韓国映画が日本現地ロケをする際に協力していた人々の手記、インタビューなどを第1次資料とした。

ここで明らかになったのは次のようである。第一、1960年代初めに日本語を話し、キモノを着れる存在として日本現地で採用されていた「在日」女性たちの日本人役は1965年日韓国交正常化以降消えていく。第二、1965年日韓国交正常化の前に日本ロケで作られた映画は大体韓国人男性と日本人の女性の恋愛物語（植民地時代を背景とした）であったが、日韓国交正常化以降はこうした恋愛物語は作られなくなったからである。第三、1965年以降も日本ロケは続くが、恋愛物語ではなく、離散家族の話や反共物が多くなるにつれ、日本人役の「在日」女性の役割はなくなった。1966年に優秀反共映画賞や脚本賞ができると、検閲の際に反共映画で申請することで「日本色」に関する検閲をある程度避けることができたからである。

なお、今回は映像そのもののテキスト分析はできなかった。今後の課題にする。

(やん いんしる/岩手大学)

冷戦期日本における映像メディア運動史再考：在日朝鮮映画人のネットワークを中心に

丁智恵

本報告は、冷戦期日本において、在日朝鮮人や朝鮮に深く関わりのある活動を行なった映画人らに焦点を当て、これまでマスター・ナラティブから疎外されていたもう一つの戦後日本の映像メディア運動史を描くことをねらいとした。

占領期に起こった東宝争議とレッドパージは、戦後日本映画史の原点に位置付けられ、「曖昧に定形化」されてきた(佐藤洋2009)。この時期に大手映画会社を去った映画人たちは、独立プロ運動を展開したが、これに在日朝鮮映画人らが参加し、組織や民族の壁を超えた「開かれた連帯」を目指して活動していたことはあまり知られていない。

この連帯を象徴する作品に、「民戦ニュース」(1954年、在日朝鮮映画人集団)がある。これは、記録映画制作協議会や自由映画人連合会などが協力した記録映画で、朝鮮戦争や再軍備に反対する活動を描いたものである。この作品を手がけた「在日朝鮮映画人集団」(映集)とは、1952年の北朝鮮映画『郷土を守る人々』(1952年、尹龍奎)の上映運動などをきっかけに結成された団体で、のちに荒井英郎・京極高英監督の『朝鮮の子』(1955年)を製作した。映集には、在日朝鮮人の映画人、李炳宇(井上莞)や金順明(宇部敬)、安承玖なども参加していた。井上莞は、戦前・戦中から芸術映画社で活躍した撮影技師であり、プロレタリア映画運動との関わりも明らかになっている(梁仁實2022)。井上が戦後に参加していた劇団民藝の「民藝映画社」は、戦前のプロレタリア演劇運動を引き継ぐ新劇出身の宇野重吉らが参加した製作会社で、映画のみならずラジオやテレビ作品も数多く手がけた。また金順明(宇部敬)は、解放後に日本に渡り、在日朝鮮人の左派的映画運動を積極的に展開した映画人である。金は「東京キノ・プロダクション」という製作会社を立ち上げ、亀井文夫監督の『基地の子たち』(1953年)の製作を担当し、宇部敬という日本名で戦後の独立プロ映画運動にも参加していた。さらに安承玖は、全日本自由労働組合委託の望月優子監督の『ここに生きる』(1962年)の撮影を担当した撮影技師である。

彼らの軌跡を辿ることにより、戦後、激動する政治情勢のもと、東アジアを股にかけた映画運動のダイナミズムを描くことを試みた。

【参考文献】

佐藤洋「東宝争議・レッドパージとは何だったのか」岩本憲児編『占領下の映画：解放と検閲』森話社、2009年。

梁仁實『朝鮮映画の時代：帝国日本が創造した植民地表象』法政大学出版局、2022年。

(ちよん ちへ/東京工芸大学)

レンズでみる「あの世」の表象について—覗きからくり、錦影絵、明治幻燈などの比較を中心に—

福島 可奈子

覗きからくり、錦影絵、明治幻燈、玩具映画など、レンズを使う日本の見世物において、伝統的に好んで投影されてきたのが「あの世」である。本発表では日本人の「あの世」の表象について、とりわけその仏教的死生観に直結する「地獄極楽」の表象を中心に、「レンズ」という光学メディアとその技術的変遷が日本人の視覚と「絵解き」にどう影響を与えたのかについて検証した。

冒頭では、16世紀以降に西洋から眼鏡や望遠鏡としてのガラス(レンズ)がもたらされる以前から「あの世」を民衆に伝え続けてきた絵解き文化に注目し、宮崎県の寺院で昭和初めごろまで絵解き説法にもちいられたと考えられる二枚組の掛図『地獄極楽曼荼羅』を取り上げた。元絵は明治16年に京都の風月堂から刊行された『和字絵入 往生要集』の和本で、この冊子を解体して絵の部分のみを貼り付けて軸装し、彩色が施されている。『往生要集』は、十世紀に天台宗の僧侶・源信が撰述し、このとき「地獄極楽」という来世の具体的な様子(六道[八大地獄、飢餓道、畜生道、阿修羅道、人道、天道]がはじめて叙述されたとされる。

つぎに「地獄極楽」の覗きからくりを取り上げた。国立歴史民俗博物館所蔵の複製品によれば、当からくりをレンズで覗けば中板が順に「閻魔の御殿」「六道の辻」「賽の河原」「血の池地獄・不産女地獄・餓鬼道地獄」「八幡地獄」「善光寺」と展開するが、その理由についてからくり唄とも対比しつつ、神社仏閣の境内で演じられた民衆宗教の視座から検証した。

錦影絵については、明治期に播州の寺院で説法の一環として上映されていた「化け狐」や「累物語」等を取り上げ、木製幻燈機(風呂)の集光レンズ代わりに水を入れた丸底フラスコを使用したことも実物史料で示し、江戸期から明治期の光源の変化と物理的・経済的事情を分析した。また明治幻燈スライドでは「衆合地獄」の描写が『和字絵入 往生要集』の一部模写でありながら、投影用のガラス絵らしい立体感のある描写に変化していることがそれらの図像的対比により明らかになった。

子供向け玩具では、明治期の小型の幻燈スライドの『地獄』シリーズや玩具絵『しんぱん地獄極楽』を示し、大正期に立絵『西遊記』の登場を経た昭和初期の玩具映画『正ちゃん地獄探検』(ライオン製、65呎)を上映した。閻魔王は仏教の教えでは人の善悪を公平に裁く役割であり、覗きからくりや錦影絵でもその価値観を遵守してきたが、この玩具映画では敵役として描かれており、閻魔王を倒して「あの世」という死を克服するロボット(科学技術)を連れた日本の少年像をみることができるのである。

以上の考察をもとに本発表では、日本人の死生観や宗教観における「あの世」の表象(地獄極楽、幽霊、妖怪など)をレンズでみる(ときに覗き、ときに投影する)ことの体感的意義について具体例から読み解きつつ、その歴史の変遷を辿った。

(ふくしま かなこ/日本学術振興会特別研究員PD・早稲田大学)

今井正とジャンル映画としての「戦後民主主義映画」

王子易

今井正監督は、日本映画の左翼ヒューマンズを代表する監督である。これまで、今井正に関する研究の多くは、作家論に基づいて、彼の映画表現や作品における価値観を分析するものである。本発表は、6本の今井正の占領期映画を中心に、占領下の今井正作品を分析し、今井正が「戦後民主主義」という「プロパガンダ」の概念をジャンル化・娯楽化する試みを再検討したいと思う。

「戦後民主主義」という言葉は今でも、日本の戦後史を考える上で、重要な概念である。具体的に、戦後民主主義が映画界に与えた最も直接的な影響は、1945年から52年までの占領期における映画検閲であった。占領下、今井正は、さまざまな立場の勢力からさまざまな異なる要求を直面している。彼は、社会変革の最前線にいる人々の努力する姿を描き、反戦、反封建主義、反軍国主義、男女平等、自由恋愛などの「進歩的」な価値観を表しているだけでなく、娯楽性も高い。彼は、他の時代や国の映画からの模倣や借用が得意である。彼の代表的な2つの占領期作品、「青い山脈」と「また逢う日まで」は、強い感情の起伏と「情動」とか、欧米のジャンル映画、特にメロドラマの特徴を色濃く出している。つまり、今井正はプロパガンダに、ジャンル映画の要素を入れた。そのうえで、今井正の戦後民主主義を示す映画自体が、ある意味、「ジャンル」にもなっている。

今井正監督の占領期作品は、娯楽性だけでなく、価値観の面で観客を安心させる表現も共通している。それは、「責任者の不在と悪役の消滅」ということである。今井正の占領期作品は、全部封建主義や軍国主義を批判しているが、敗戦の「責任者」と「悪役」として登場する「一般人キャラクター」はほとんどいない。彼は常に、時代に取り残された一般大衆の人生の悲しさを描いている。つまり、敗戦を経験した観客は、今井正の映画を見ることで、癒されるのである。「誰のせいでもない、みんな頑張ってきました」、それは今井正の占領期映画の中の価値観。それも、観客と今井正の間に約束のような暗黙の了解と、観客が安心できる原因かもしれない。だから、彼の占領期映画はある程度、一定のパターンで特徴づけられる「戦後民主主義というジャンル映画」を定義した。

要約すると、今井正は自分の作品でプロパガンダと娯楽性を両立させ、複数の勢力の異なる価値観の間でバランスを取り、社会における「最大公約数」を見つけ出し、多くの人に受け入れられる映画を作ることができた。このような「柔軟性」も、彼の作品が当時興行面だけでなく、評価面でも大きな成功を得た重要な理由だったと思う。ある程度、今井正の占領期映画は、一定のパターンで特徴づけられる「戦後民主主義というジャンル映画」を定義した。

(おうしい/日本大学)

環境音の拡張と聴取 ― ウォルター・マーチのサウンド・デザインをめぐって

山本 祐輝

本発表では、映画のキャラクターによる「聴く」という行為について、それが実際に作品から聞こえてくる音を通じてどのように表現されるのかという問題を論じた。その点で、おそらく最初に参照されるのはキャラクターが耳にする音をサウンドトラック上で再現する「聴取点サウンド」だろう。近年ではこの技法を用いてキャラクターの聴覚を巧みにシミュレートする作品(『ベイビー・ドライバー』[2017]や『サウンド・オブ・メタル〜聞こえるということ〜』[2020]など)も散見される一方で、主観的な聴取点サウンドを一切使うことなく、音を聴くということの意味について問いかける『ケイコ目を澄ませて』(2022)のような作品も存在するように、映画における音と「聴取」の問題に対しては、聴取点サウンド以外の側面からのアプローチも求められているように思われる。

そのひとつの可能性を検証するために、今回の発表では物語世界内の環境音が強調ないし拡張され、効果音と不可分となるような現象に焦点を当てた。一見すると「聴くこと」の問題とは関係がないように思われるかもしれないが、環境音の拡張について論じた先行研究では、しばしばキャラクターの聴覚の問題が簡潔にはあはなが示唆されているのである。

その点を確認するために、まず、ジェームズ・ウィアーツピッキが提起する「情動的サウンド(affective sound)」や、ホーリー・ロジャーズの「音響伸長(sonic elongation)」と「音響的アポリア(sonic aporia)」といった分類を概観しつつ、悲鳴の代わりにサウンド・ブリッジとして先行して聞こえてくる『三十九夜』(1935)の列車の汽笛や、徐々に電子的なエフェクトがかけられて変化していく『ストーカー』(1979)のトロッコの音など、環境音を拡張して用いる複数の事例を検討した。

さらにウィアーツピッキとロジャーズの両者ともが、こういった音響技法がキャラクターの聴覚体験と連動する可能性について言及していることを踏まえ、そのことを具体的に検討すべく、フランス・フォード・コッポラの共同作業員として知られるウォルター・マーチのサウンド・デザインを分析した。『カンパセーション……盗聴……』(1974)における回転するオープンリールの音や悲鳴のような音声、『地獄の黙示録』(1979)の虎に遭遇するシーンで使われる静寂を強調する高音など、効果音やノイズ、劇伴と一体化して聞こえてくる音の使用について、マーチ自身の発言を参照しながら、それが主人公の聴取と深く関わっていることを指摘した。このようにして、キャラクターが聴く音をそのまま再現することで彼らの「耳」を追体験させるのではなく、その聴覚体験を実際の音を用いて観客に想像させる、あるいは体感させるという、聴取点サウンドとは異なる聴覚表象のアプローチが可能であることを明らかにした。

(やまもと ゆうき/日本学術振興会特別研究員PD・早稲田大学)

『ロード・オブ・ザ・リング』シリーズの音楽 ― ライトモチーフ 《仲間のテーマ》考察 ―

朝倉 由香利

映画『ロード・オブ・ザ・リング』シリーズ(The Lord of the Rings, 2001-2003)は、長大な人気小説の実写化を成功させただけでなく、映画音楽にあらゆる可能性を見せてくれた作品でもある。先行研究においては、特定の人物や状況等を表す「ライトモチーフ」が数多く使用されていることや、登場する種族に固有の作曲技法が充てられていること等が指摘されてきた。例えば、主人公の種族であるホビットのライトモチーフは、観客に親近感を感じさせる意図から、最も一般的に使用される調性音楽の「長調」で作曲されている。逆にミステリアスな存在であるエルフには、距離感を演出するために複雑な「半音階主義」が、その中間的な存在である人間には、親近感と距離感の双方を表現するため、昔は主流だったが衰退した「教会旋法」が使用された。

本発表はこうした研究を基に、様々な種族が同時に登場する場合にどのようなアプローチが行われたかに焦点を充てた。本作には《仲間のテーマ》と呼ばれる、ホビットやエルフ、人間等のメンバーから構成された「旅の仲間」を表すライトモチーフがある。この多様性を表現するため、ある画期的な方法がとられている。

旅の仲間は「一つの指輪」という邪悪な物体を葬るために結成された集団だが、この指輪に関わるライトモチーフ全てに、旋律が短旋法かつ形に因んで円を描くような循環型の音型であるという共通点がある。《仲間のテーマ》の旋律も「指輪」と同じ短旋法の循環型、また和声は「ホビット」を示す長調で作られており、言わば「指輪を持つホビット」という主人公の状態を表現しながら、上述の種族を表す作曲技法とも差異化している。さらに、仲間の人数が増えるごとにモチーフが登場し、その都度演奏される楽器も増えていくなど、編曲によって「仲間」を表現する工夫も施されている。「編曲は作曲を支える」という仕組みを考慮すると、音楽全体として「仲間が主人公を支える」構造になっていたことが判明した。

独創的にも見える《仲間のテーマ》の構造は、実際には教会旋法の一類に分類できる。それにより、モチーフの使用が人間のメンバーへ偏るといった問題点も発生しているが、結果的には「人間の時代へ向かう」という映画の方向性と上手く一致し、人間が躍進する重要な場面で真価を発揮した。また、親近感と距離感を併せ持つ教会旋法の特徴は、聞きやすいながらも観客を別世界に連れて行ってくれる点で、ファンタジー映画の音楽として集客効果にも適していたと言える。

昨今はAIでも簡単に映像へ音楽を付けることができるようになったが、こうした仕掛けは作家にこそ成せることである。本研究を通じ、映像表現において音楽は単なる付加物でなく、作品の文脈を担い、観客を惹き付ける重要な構成要素であることを確認した。

(あさくら ゆかり/日本大学)

沈黙の音楽——村田朋泰監督『朱の路』をめぐって

今村 純子

親しい他者を喪う経験をするとき、その一点から動けなくなり、時間が止まったような感覚に陥るであろう。さらに亡き他者を思い出させるモノ全てに蓋をしてしまいたい衝動に駆られるであろう。村田朋泰監督作品『朱の路』(2002)は、クレイ・アニメーションならではの身振り、仕草、眼差しをもって、このことを強烈に感受させている。「言葉を失う」という経験が、言葉のない表現において奏でられている。

『白の路』(2003)を経て、『藍の路』(2006)では、追憶への誘いがさらに深く繊細に織り込まれている。『藍の路』では廃墟を清掃するという、そもそも無意味な作業がなされている。だが箒で掃くその内実ではなく、箒で掃くその音が、いまは亡き親しい他者の追憶へと誘い、さらにその追憶のなかの亡き他者の身振り、仕草、眼差しを感受させる。そして、もっとも辛い仕事のひとつであろう排泄の場所を無意味に掃除するという清掃の最中に、追憶が極まる。それは過去と現実が取って代わる強度をもっている。だがそれゆえにこそ現実との落差は底なしの虚無へとわたしたちを陥れる。その闇夜に留まることによる光の享受の可能性を『藍の路』は暗示している。

立体アニメーションという途轍もない労苦を伴う芸術には、「立ち止まらなければならない」瞬間が何度も訪れる。過ぎ去りゆく時間の流れのなかでそれはひとつの屈辱として感受される。そしてこの屈辱を受け入れる人だけが天才でありうる。

コマ撮りの魅惑のひとつに、極限の速さのその極点において時間がゆっくりと流れてゆくことを感受せしめることにある。そこにクレイ・アニメーションの美の秘訣がある。

なぜ村田はこのような困難な道を歩むのかと問うならば、それは、たとえば、『檸檬の路』(2008)で象徴的にあらわされているように、電話の電子音が奏でる規則正しさが、揺れ動き、戸惑い、立ち止まるわたしたち、すなわち人為によってなされるということである。そのときわたしたちは、われ知らず、目的なく、規則正しい、宇宙の天体の運行に与っている。

『檸檬の路』では、異国の街の図書館で、隣席の人は「ガイジン」という面持ちで、主人公をじっと見つめる。お昼休み、主人公と見知らぬ他者が同じ空間にいて、語らず、それぞれに昼食をとっている。かれらはつねに平行線上にあって決して交わらない。だが図書館は古来のさまざまな人々のさまざまな思念、感情の痕跡の宝庫である。電話の電子音は、電話を取らなくても、電話の向こう側にいる人の息遣いを感じさせる。ふっと主人公は、ピアノが置かれた部屋が大きなレモンで一杯になっているかのごとくの甘酸っぱい香りのなかにいる。その人の生業とはこのようなものではないか、と、ピアニストがピアノを弾くとは、アニメーション作家がアニメーションを創作するとは、こうしたことではないか、と村田の作品はわたしたちに問いかけている。

(いまむらじゅんこ/立教大学)

着物は映画をどう映してきたか：1930年前後の「面白柄」に見る映画とその周辺

草原 真知子

本研究は1930年前後に製造され使用された着物及びその生地という具体的な事物について考察し、それらの図柄から当時の映画を巡る大衆文化を読み解こうとするメディア考古学的研究である。発表者は早くから明治期から第二次大戦以前にかけて人気があった幻燈やパノラマなどの視覚メディアについて研究してきた中で、これらが着物の図柄として使われた例があることを知り興味を持った。第二次大戦以前に衣服の文様としてその時々々の時局の状況や流行や社会現象が用いられたのは国際的に見ても珍しく、新聞、マンガ、蓄音器、ラジオ、映画などの新しいメディアが次々に登場した明治期以後にそれらがどのように着物柄としてデザインされたかを知るべく、メディアを図柄とする戦前の着物や布を収集し、また資料を集めてきた。それらの中には映画のポスター、俳優の写真や似顔絵、撮影風景、映写機、主題歌や映画にあやかった歌曲、原作の小説の表紙などを描いたものが存在する。これらは当時映画がどのように大衆に受容されたかを示す興味深い資料であるが、従来の映画史では扱われてこなかった。本研究では着物の図柄からそれと関連した映画や俳優や音楽を調査し、その背景にある当時の視聴覚文化について考察した。

本発表では今までの研究の一部として1930年前後に公開された映画が着物柄に取り入れられた事例を取り上げ、それらの図柄の分析から(1)トーカー出現前後の映画と音楽をめぐると、蓄音器の普及と映画会社とレコード会社の連携、チャプリンの来日といった題材がリアルタイムで着物柄に反映していたこと、(2)これらの着物のほとんどは京都を産地とする友禅染で、化学染料による友禅染めの近代化と京都の映画産業の発展の双方のキーパーソンが稲畑勝太郎だったこと、(3)映画撮影風景を描いた複数の布地デザインの存在は、友禅染めのデザイナーが映画の撮影風景に日常的に接していたことに起因すると推定できることを示した。すなわち、映画と友禅染が共に京都の地場産業となったことは偶然ではなく、両者の興隆が同時期に起こったことが和服の特質と相まって映画柄の着物という独特なファッションを生み出したことを明らかにした。

(くさはら まちこ/早稲田大学)

映画衣裳としての洋服の歴史をたどる——黎明期から衣裳デザイナー誕生まで

辰巳知広

1920年代後半から30年代に公開された作品群にみられるモダンボーイ、モダンガールは、日本における洋装化を表象する映画の特徴として、国内外を問わず過去の研究で頻りに分析対象とされてきた。そこで本発表では、改めて映画衣裳としての洋服の歴史をたどり、洋装に対する批評と実態、日本映画産業における衣裳担当者と洋服との関わりを明らかにすることによって、日本映画の新たな見方を提示することを試みた。

明治時代から大正末期にかけて日本人の間で洋装が進んだことを主張する先行研究の多くは、日本映画の洋装が日本のモダニズムを牽引したとして、大正時代には日本全国で洋装が当たり前となったかのような結論を有する。しかし、大正3年から昭和20年8月にかけて公開された作品のうち、東映太秦映画村に所蔵されている2,993作品分のスチール写真からは、女性登場人物の洋装が本格化するのとは昭和以降であり、特に大正時代においては、登場人物を嘲笑の対象或いは浮いた存在として強調するために洋服が利用されたと考えられる様子が2割程度から窺われ、日本人の洋装化に貢献したとは考えにくい実態が浮き彫りになった。

マスメディアに目を向けると、大正時代、昭和初期、いずれの時期における映画雑誌でも洋服衣裳が批判の対象として槍玉に挙げられ、その理由として、大正時代は衣裳係の準備時間や知識の不足、昭和初期は百貨店とのタイアップに集約されている。こうした状況下で、一部の女優は洋服姿をグラビアで提示するものの、和服を好む女優ほどは自らの衣服について語ることなく、映画や映画俳優たちが洋服の何たるかを観客に伝授したとは言い難い。

一方、洋装化が日本で進みつつあったことは事実であり、その貢献者は洋裁家とよばれる、洋裁学校の経営者や洋裁誌の編集者だった。彼らが参考にしたのは欧米の映画スターによる洋服姿である。そんななか、『光と影前・後編』（1940年）の島津保次郎監督は、美術監督の松山崇に洋服をデザインさせ、それ以前は借りるか百貨店から調達されるかであった日本映画の洋服衣裳が、デザインされるようになる。この件に端を発し、日本映画で洋服が美術監督にデザインされるようになると、戦後には森英恵のようなファッションデザイナーが映画衣裳を手掛けるようになり、洋服衣裳が流行を生み出すまでになる。このように、洋服の映画衣裳が女性に影響力を発揮し、近代化が一気に進むのは、むしろ洋服衣裳が充実へと向かった40年代から50年代と考えられる。発表後、会場からは、洋服で新しい時代を表象したと考えられる大正時代の作品の存在を指摘された。今後はそのような作品についても改めて考察を深め、洋服衣裳と日本映画の関係と実態をさらに明らかにしたい。

(たつみ ちひろ/奈良女子大学非常勤講師)

英国フィルム・ノワールにおける女性描写の一考察

高崎 郁子

本発表では、イギリスで第二次世界大戦直後の1945年から50年代前半に作られた、犯罪映画の一形式である英国フィルム・ノワールに焦点を当て、そこに描かれる女性表象についての検討を行った。

まずはじめに英国フィルム・ノワールの先行研究を概略した。従来は作品に登場する特異な男性表象の分析が中心に行われており、女性描写はあまり重要視されてこなかったが、メラニー・ベル (Melanie Bell) はそうした風潮に疑問を投げかけ、当時活躍していた女優のスター・イメージと彼女たちが演じた役柄を関連づけて再考する。彼女は、同時代の英国女優たちの性的魅力が弱められており、ハリウッド型ファム・ファタール像に当てはまらないことを認めつつも、英国フィルム・ノワール作品にはさまざまなかたちで「逸脱した女性」が登場すると結論づける。

このベルの研究を足がかりとして、今回はより広範な作品そのものに目を向けるために、これまで収集、視聴してきた映画のなかから特徴的な女性が登場する作品を抽出し、そこに登場する悪女を三つの類型 (①夫殺し、②野心家、③毒婦) に分けて検証を行った。

一つ目の「夫殺し」は、女性が家庭内の境遇に不満を抱き夫殺害を企てるものを指す。これらの作品において、女性は感情的に行動し夫を死に至らしめるが、彼女たちの犯した罪は必ず最後に露呈し、死か逮捕をもって幕を閉じる。

二つ目は「野心家」で、金銭的・階級的により良い生活を手に入れるために男を殺すものである。とりわけ『マデリーン 愛の旅路』（1950年、デイヴィッド・リーン）のヒロインによる恋人殺害を示唆するラストシーンで巧みに描かれるように、このパターンでは女性の持つ利己性がとくに強調されている。

最後の「毒婦」では、女性が快楽や刺激のために男性を次々と誘惑し命を奪うもので、彼女たちは性的魅力に満ち溢れた女性というよりも、超人的なモンスターとして描かれる。この作品群においてヒロインは必ず悲惨な最期を遂げるが、それらはまるで怪物退治の様相をもち、彼女たちの存在の異質性が際立たされている。

以上の作品では、自らの色気を駆使して男性たちを惑わす人物がしばしば登場することから、英国フィルム・ノワールに登場する女性の魅力が弱いというベルの指摘は必ずしも当てはまらないことが判明した。さらに映画の女性たちは男性の力を借りず、単独で手を下すことが多いことから、女性に伏在する恐ろしさが顕著に示されているといえる。最後に、もっとも興味深い点は、ほとんどの場合において男性たちは常に冷静で倫理的な立場を取り、対照的に女性たちだけが道を踏み外すという、ジェンダーによる線引きが明らかになったことである。今後は、発表で導き出した上記の成果をもとに、英国フィルム・ノワールの女性表象の考察をさらに深めていきたい。

(たかさき いくこ/明治学院大学)

ジャン・ルノワールによる『ボヴァリー夫人』における盲人像の考察

設楽 ゆう子

本発表において、ジャン・ルノワールの『ボヴァリー夫人』を取り上げ、後半の盲人像に着目し、人物像の改変とその目的を明らかにすることを試みた。これは、数多くの文学作品を映画化したルノワールの作品に対し、文学から映画へのアダプテーション研究の視点を取り入れることで、全体像を俯瞰する研究の一環である。

まず、映像と原作の文章を対比的に分析する中で、ギュスターヴ・フローベールによる原作のリアリズムの視点と、イロニーの働きをルノワールが映像化に取り入れていることを指摘した。ルノワールはリアリズムの視点から原作者の写実的な小説世界を再現しているが、それだけでなく、カメラの生々臨場感によって、小説内空間にいるような効果も加えている。また、フローベールの描写にある、ドラマの高まりを否定し、感情移入を妨げるイロニーの効果も、ルノワールは映画内に忠実に再現している点に注目した。具体的には、前進する馬車の後方から遠ざかっていく起点を映す移動撮影が2度さしはさまれていることを指摘した。これらのショットによって、上昇志向の主人公エンマが欲望を満たすことのできない原作の物語をなぞりながら、彼女の人生の悲哀を高めていると言える。

次に、ルノワールは盲人のシーンにおいて、障害者が差別される非情な現実を再現しながら、同時に既存の価値観に縛られない自由を体現する放浪者として演出している。歌いながら放浪する盲人を、世間の視線に向け自分を演じる女としてのエンマに対比させるように登場させ、原作より現実的な存在として改変していると分析した。最後に、盲人の牧歌的な歌が響く中、苦しみ続けたエンマが笑いながら死を迎えるシーンの意味を考察した。苦しみと笑いの対比によって、ヴァランティヌ・テシエの演じる力強いエンマ像を印象付けられ、その結果、死の悲劇性を高めると考える。

これらのことから、ルノワールは、エンマの死の背景にある消費中心による生きづらさや、偏見によって障害者を差別する社会へのイロニックな象徴として盲人像を改変したと読み取ることができた。さらに言えば、物語の冷徹なイロニーの現前によって、主人公の周りの人物にヒューマニズムを生じさせる独自の視点も加えていると言えるだろう。この点に関しては、時間が足りず発表できなかったので、次回以降に盛り込みたい。

質疑応答では、イロニーの定義について、フリードリヒ・シュレーゲルをはじめ、ドイツロマン主義美学からも参照し、精緻に調査していく必要があると指摘をいただいた。また、本作品を称賛したとされるプレヒトについても、再考する余地があることを発表後に示唆いただいた。今後イロニーの研究を深め、その作用が本作以降もルノワールの映画制作に反映されていく様子を検証していく。

(したら ゆうこ/放送大学)

Tonbild (音=画) —ドイツ語圏における初期「無声」映画の一形態

常石 史子

【研究の目的・動機】

1908年から1909年頃のドイツ語圏における映画の公開記録や興行者向けの雑誌広告を見ると、夥しい数の“Tonbild”(音=画)の存在に驚かされる。本研究は、1920年代後半に映画がフィルム上に音声を記録する形で「トーキー化」を完成させる(サウンド・オン・フィルム)より20年も前に存在した、いまひとつのトーキー(サウンド・オン・ディスク)につき、その全体像と映画史上の意義を明らかにしようとするものである。

【研究の内容・研究したこと】

すでに実用化されていた蓄音機を映写機と同期させて再生する試みは、すでにエジソンの「キネトフォン」(1894年)やパリ万博の「フォノシネマ・テアトル」(1900年)に見出される。1903年にドイツのメスター社が打ち出した「ピオフォン」と呼ばれるシステムは、フランスのゴーモン社による「クロノフォン」(1902年)とともに、Tonbildの発展を牽引することになる。本発表では、Tonbildの製作および上映・上演の基本的なメカニズムを明らかにした上で、その盛衰の経緯を、ドイツ映画のパイオニアと評価されるオスカール・メスターが製作した作品群を軸に考察した。

【研究の方法】

ドイツ、オーストリアにおけるこの時期のフィルモグラフィーは不完全であるが、本研究はメスター社製作作品に絞って各年のジャンル別(記録、劇、Tonbild、アニメーション、ニュース)製作本数を洗い出し、同社の製作背景を示す文献資料と併せ、Tonbildの盛衰の時期と実態を実証的に明らかにした。

また、夥しい数が製作されているながらTonbildの現存例は極めて少なく、オリジナル音源が揃っているものとなるとさらに限られ、全貌の把握は容易でないものの、フランクフルトのドイツ映画博物館(DFF)所蔵コレクションを参照し、主題として①オペラ ②オペレッタ ③ヴァリエテ劇場のレビューや寸劇 ④流行歌 の4類型を見出した。

実際の作品分析には、筆者がオーストリア・フィルムアーカイヴにおいて自ら復元した3作品を用い、とりわけオリジナル音源が現存しているケースにおいては映像と音が完全に同期する上演が可能であったことを示した。

【研究の結論、結果判明したこと】

Tonbildが隆盛を極めていたのと同じ時期に、一方で無声の劇映画は次第に長さを増し、時間・空間を自由に行き来して複雑な物語を語るメディアへと変貌しはじめていた。Tonbildの衰退は、映画がTonbildから劇映画へと明瞭にその重心を移したことを意味する。したがって1920年代後半まで映画が無声であったのは、「音をつける技術」が存在しなかったためではない。1908年頃にいったんは獲得した「同期する音」をあえて手放すことで、無声映画は、レコードの音が司る時間の線的な流れから自らを解放し、舞台とは異なる固有のメディアとして発展することとなったのである。

(つねいし ふみこ/獨協大学)

「おどろき盤」が意味する装置 はいつからフェナキスチスコー プになったか

橋本 典久

現在「驚き盤」が意味する装置はフェナキスチスコープである。1970年代に古川タク氏がそれまで使用方法が分からなかった装置の使い方を考案し、「驚き盤」と命名したというのが定説となっている。国産ステレオスコープの調査中、島津製作所創業記念資料館のwebサイトで、ゾートロープに対して「おどろきばん」と紹介されていることを知り、その理由を調査することとした。学芸員にヒアリングの結果、明治時代に発行された島津製作所創業当時のカタログで、ゾートロープを「驚盤」として掲載していたことが判明した。調査を進めると、国語辞典では常にゾートロープの図を使用し、「驚盤」(おどろきばん・きょうばん)として説明していることがわかった。結果、もともと「驚盤」は主にゾートロープを指していたと考えられる。

古川タク氏にインタビューを行った。驚き盤は全く世間から消えていたが、平凡社「世界大百科事典」と雑誌「ユリイカ」の表紙で装置の形状などを知り、作ってみたいと思ったとのことだった。調査したところ事典では、「映画」の解説として、いくつかの装置の図が掲載されているが「驚き盤」という名称は使われておらず、動画として見える理由として「驚き盤現象」という文言が使用されており、古川氏はそれを記憶、苦勞の末に装置が動作した際に、「これこそ驚き盤だ!と思った」ことから、フェナキスチスコープを「驚き盤」と命名するに至ったということが判明した。

その後、明治以降の書籍でフェナキスチスコープやゾートロープなどの装置がどのように紹介されて来たのかについて調査を行った。江戸末期に国内に入っていたこと、明治期に大衆に大いに人気がある玩具であったこと、大正期には蓄音機に乗せるペビートキーが流行したこと、その後人気が下火になり昭和14年の雑誌記事には「近頃ではほとんど見受けない。」と書かれていること、書籍では途切れることなくこれら装置類の紹介がされていたことなどを解き明かした。

結論

- ・「驚盤的装置」は江戸末期から国内に存在した。
- ・「驚盤」は主にゾートロープを意味していたが、名称については常に混乱していた。
- ・明治期に人気がある玩具だったが、徐々に人気が無くなった。
- ・1970年代に古川タク氏がフェナキスチスコープを独自に復刻、「驚き盤」と命名してから、現在に至るまで、驚き盤はフェナキスチスコープのみを意味することとなった。

今後

安政年間に三宅良齋が息子のために購入した「和蘭吃驚盤」の説明として、フェナキスチスコープを意味すると思われる解説文を発見したため、調査を続ける予定である。

(はしもとのりひさ/武蔵野美術大学)

鷹野隆大の都市写真における 距離の現れー「カスババ」と 「Photo-Graph」を中心に

顧夢てい

2021年に鷹野隆大の大規模個展「鷹野隆大 毎日写真1999-2021」が国立国際美術館で開催された。この展示では、彼のこれまでの作品を概観することができ、近年の多くの制作はプロジェクト「毎日写真」を母体として展開されていることがわかる。「毎日写真」と密接に関連している彼の都市写真について、視線の中心と主体の消失はしばしば論じられるが、「距離」という観点から論じられるものは見当たらない。本発表は「カスババ」(2011)と「Photo-Graph」(2012)を中心に、「距離」の概念を考察し、「距離」それ自体が両作においてどのように現れているかを明らかにした。

都市風景が被写体とされる両作「カスババ」と「Photo-Graph」は、異なる手法で制作されているが、それらの制作のプロセスと鑑賞者がそれらを見る経験という観点からは、類似した構造を持っている。これらを並べて分析することで、両者を貫く「距離」それ自体の主題を抽出することが可能であると思われる。

鷹野は「距離」を心理的かつ物理的なものとして考えている(1)。彼の「距離」に対する関心は、2012年に、ある展示で橋本雅邦と狩野芳崖の絵を見た体験について記述することによって、あらためて明示された。彼は二人の絵から、見ている自分から対象までの「距離」を見たという(2)。鷹野自身は意識していなかったかもしれないが、このような「距離」は、2011年に発表された「カスババ」のなかからすでに見える。

「カスババ」の被写体は、鷹野が街で「撮るもの」が見つからないときに見えてきた洋のような場所である。つまり、「カスババ」に写っているのは、「撮るもの」が見つかる前に、写真を撮る主体と通常「撮るもの」と思われる対象の間のものである。したがって、それらの「画面にピントがない」写真が、見る人に「どこを見ればいいのか」と迷わせる。この過程において、見る人と通常「見るもの」と思われる対象の間に存在する心理的「距離」それ自体が意識されることが可能になる。

「Photo-Graph」は震災の後に、鷹野が「何をとればいいのか分からない」状況で、彼自身の近視眼体験に基づき、レンズのピントを50cmに設定して撮影したものである。したがって、このシリーズの街で撮った写真は、カメラとオートフォーカスの対象の間を写すようになった。これらのピントが合っていない写真は結果的に、見る人の視覚習慣を攪乱し、見る人と見られる対象の間の物理的「距離」それ自体を意識させる。

以上のことから、鷹野の都市写真は、見る人の意識と知覚における習慣を攪乱させることによって、主体と対象の間に存在する「距離」それ自体を現出させることが分かる。

(1) 2022年に開催された「距離の洞窟」展(Yumiko Chiba Associates)でのアーティストステートメントより。

(2) 鷹野隆大『毎日写真』ナナロク社、2019年、187-188頁。

(こむてい/明治大学)

日本リアリズム写真集団の「新しい写真運動」とその実践的方法としての「共同制作」——写真集『長崎の証言』(1970)を手掛かりに

李 範根

日本リアリズム写真集団(以下、JRPと略記)は、真実の報道を通じて日本の独立、民主主義と世界平和をめざすことを目的とし、プロとアマチュアを問わない「写真人」の大衆組織として創立された団体である。1950年代前半の日本写真界を風靡した「リアリズム写真運動」から多くの影響を受けたこの団体は、自分たちの活動を「新しい写真運動」と唱え、1960年代以降においても引き続きリアリズムの追求を至上課題としていた。ところが、JRPが目指すリアリズムの追求の仕方や方向性は、「リアリズム写真運動」の時とは明らかに異なる側面を有していた。JRPの「新しい写真運動」では、社会的現実における矛盾や問題の提起のみならず、その現状の改善を目的とする写真的実践が、以前の写真運動の時よりもはるかに強く志向されていたのである。そして「新しい写真運動」の遂行において欠かすことのできない実践的方法が、「共同制作」であった。本発表では、JRPの「新しい写真運動」とその実践的方法であった「共同制作」が、いかなるものであったかについて問うことを目的とし、同集団長崎支部が制作した写真集『長崎の証言』(1970)を題材に考察を行った。

1950年代半ばから大学の写真部で積極的に用いられるようになった共同制作は、テーマの設定、調査、撮影、編集、展示などを「集団」で行うことを主眼とした制作方法であるが、JRPはその活動の初期の頃から共同制作に力を入れていた。そこで本発表ではまず、JRPの共同制作の特徴を浮き彫りにするため、大学の写真部、プロ写真家、JRPの各々における共同制作のあり方を比較分析した。それにより、三者の共同制作においては、共通して「匿名性」が志向されていたものの、その内容には相違があったことを指摘し、またJRPの共同制作の起源には、大学の写真部とは異なるルーツがあることを浮き彫りにした。その上、JRPの共同制作の特徴として、各々の支部会員が、自分たちの所属する地域社会の問題をテーマとし、写真制作を持続的かつ長期的に行うとともに、その問題の改善に向けて、「(非)当事者性」や「共苦」の姿勢を意識していたことを示した。そして、最終的に写真集『長崎の証言』の分析を通じ、JRPの共同制作においては、被写体が撮影主体となるような可能性が秘められていたこと、また、同集団の「新しい写真運動」が、表現としての写真のあり方を意識しながらも、社会的現実の改善にコミットすることを目指す、「行為としての写真」、「関わり方としての写真」といった次元を顕現させるものであったことを明らかにした。

(いぼむぐん/学習院女子大学)

ミュージック・ビデオ研究をめぐって～「メディアアートとしての映像」の視点から～

伊奈 新祐

アメリカ実験映画、特に構造映画の代表作であるマイケル・スノウの《Wavelength(波長)》(1967)についての考察を約40年前に本学会で発表した。アダムス・シトニーによる「構造映画」の特徴やピーター・ジダルの『構造的/物質主義的映画の理論と定義』(1974)などを参照しながら、「見るという知覚体験の力動性」「意識の運動」として論じた。

以来、実験映画・ビデオアートの研究を継続してきた。その後のデジタル化の進展に伴って、現代思想やメディア論の視点から、実験映像やメディアアートとしての映像に関する言説も変化してきた。ここでは特に近年の「ミュージック・ビデオ研究」の考察を通じて、実験映像作品の見方に通じる概念を見出してみたい。

- 1) デンマークのマティアス・B.コースガード(Mathias Bonde Korsgaard)による著書『Music Video After MTV』(2017)を参考にして興味深い論点を中心に説明したい。
主にポストTV時代のミュージック・ビデオ(以下、MV)を対象とし、デジタル化/インターネット時代をベースとした映像論といえる。ポルター&グルーシンによる「Remediation(再メディア化)」の概念を利用して、「間メディアの参照」として様々なMVを実践的な解釈・分類を展開している。また“見ることの二重性”を「Immediacy(直接性、無媒介性)/hypermediacy(ハイパーメディア性)」の揺動的関係から「メディアの透明性/不透明性」の概念への言い換え、さらに「知覚的リアリズム」の概念、ブライアン・マッスムの情動論との関係などが展開される。クロスモーダル、マルチモーダルを前提とした新たな研究領域として「Audiovisual Art」が推奨される。
- 2) またスティーブン・シャヴィロ(Steven Shaviro)は、MVの研究からドゥルーズによる映画の類型である「運動イメージ、時間イメージ」の概念に加えて、新たに第3の概念として「リズム・イメージ」を提唱する(『The Rhythm Image: Music Videos and New Audiovisual Forms』by Steven Shaviro, 2023)。ドゥルーズの理論が主にフィルムによるアナログ時代をベースとすることから、ポスト・シネマのデジタル時代におけるMVの考察から展開されている。「リズム・イメージ」の特徴をドゥルーズの「運動イメージ、時間イメージ」と比較表にまとめているが、前衛映画(特に絶対映画)やVisual Musicなどの実験映像作品との関係をも検討する必要がある。
- 3) ロシア・フォルマリズムの理論としてシクロフスキーの論文「手法としての芸術」は以前から良く知られているが、近年、ドイツではメディアアート作品を対象にして「リテラリネス(literariness)」が研究されている(『The Literariness of MEDIA ART』by C.Bentien, J.Lau, & M.M.Marxsen, 2019)。「異化」の概念、知覚の脱自動化、詩的言語などに関するデジタル/コンピュータ時代における映像表現の在り方を再考する必要がある。

(いなしんすけ/京都精華大学)

地球観測衛星を利用した地上絵アニメーション表現技術に関する研究

鈴木 浩之

地球外の視点により得られる地球観の変化は概観効果(Overview effect)と呼ばれ、社会認識の変化に影響を与える可能性がある。我々は、人工衛星を利用することで地上でも擬似的な概観効果を得る事ができると考え、宇宙航空研究開発機構(JAXA)との共同研究により地球観測衛星の画像上に写し込む直線により「流星」を表現する地上絵アニメーションの制作手法を確立し、その制作プロセスを参加者らと共有可能なアートプロジェクト化することで、概観効果の一般化を目指している。

本研究ではJAXA 陸域観測技術衛星「だいち2号」(ALOS-2)搭載のレーダによる地球観測システムと準天頂測位衛星「みちびき」(QZSS)を利用し、直線を描く際に地上に配置する電波反射板を繰り返し予定の緯度・経度に正確に配置し、全ての電波反射板が基準線上に正確に写し込まれる手法を考案した。

先行研究における光学センサー搭載の地球観測衛星を利用した地上絵制作は、曇天下での中止が課題だった。地球観測衛星「だいち2号」(ALOS-2)は搭載されたレーダにより曇天下の地表を宇宙から観測できる特性を持ち、衛星からの観測でありながら雲が写り込まない。参加者らが協力して描く巨大な地上絵制作について天候を理由に中止する可能性を低くすることが出来る。本研究ではこれまで衛星画像上に静止した点を描いてきたが、昨年度より動きのある流星を表現するアニメーションの制作へと展開することで、参加者や鑑賞者が(静止画と比較して)作品となった衛星画像上に電波反射の痕跡を発見しやすくなると考えた。

2022年度は電波反射器を正確に配置するために衛星測位を利用し、地上に直線を描画する実験を2回行った。石川県の協力を得て金沢市内を流れる犀川の河川敷に自立式の電波反射板を40基配置し、反射面を真方位角100度に合わせることで、ALOS-2からの観測用電波の正反射を試みた。2023年度にはQZSSのGPS測位補完の方法を変更し、より精度の高い電波反射板の配置を目指している。

実験ではALOS-2から発信された観測用の電波を地上で反射させるためのハンドメイド電波反射板を用いた。以前の研究で、可搬性、収納性、工作の簡便性、世界中で入手可能な素材、材料調達コストなどを考慮して考案した2面反射による小型・軽量の電波反射板を基に、本研究用に自立する改良を加えた。これらの電波反射板をサブメートル級やセンチメートルオーダー級のGPS補完QZSS利用衛星測位法により配置し、観測後の衛星画像上でそれらの位置と(予め設定した)基準線を比較し評価した。

本研究で実施した実験結果から、ALOS-2衛星画像利用の地上絵アニメーション制作向けに改良した自立型ハンドメイド電波反射板とGPS補完QZSS衛星測位の組み合わせにより、予定された位置に次々と正確な直線を描くための電波反射板の配置が可能であることを確認した。

(すずき ひろし / 金沢美術工芸大学)

大藤信郎の制作技法、および交流に関する再検討

萩原 由加里

大藤信郎は1920年代から50年代にかけて活動したアニメーション制作者であり、戦前に手がけた千代紙アニメーションや、戦後に取り組んだカラーセロファンを用いた影絵アニメーション『くじら』(1952)や『幽霊船』(1956)が高い評価を受けてきた。しかし、大藤の内面的とされた性格、さらには基本としてスタッフを雇わず、姉や姪といった身内の助けを借りながら、ほぼ独りで制作を行っていたことから、異色の作家として語られることが多かった。本発表では、存命中から大藤についての記事を頻繁に掲載していた『朝日文化映画友の会』の記述をもとに、大藤のいかなる点が評価されていたのか、まだどのような言葉で語られていたのかを分析した。

最も強調されていたのが、千代紙アニメーションという独自の手法を用いていたことで「千代紙という日本特産の材料」で「江戸情緒」もある作品と評している。一方で大藤は、海外のアニメーション作品も参考にしており、『村祭』(1930)などのレコード式トーキーの作品では、フライシャー兄弟が考案したバウンスボールの技術を導入し、1930年代にはカラー化を試みている。新たな技術の導入にも積極的であり、その姿勢は「研究的」と指摘されていた。

しかし、当時「天才」と評される一方で、「日本のアニメーション界の特異な存在」や「奇人の風貌がある」と、性格にまで踏み込んで言及している。なぜ大藤だけは作家の個人的な側面が強調されているのか。

発表者が指摘したのが、アニメーション業界の制作体制の変化と、手法に応じた制作スタイルの関連性である。大藤は、日本アニメーションの創始者の一人とされる幸内純一に弟子入りしている。戦中から前後にかけて、大人数のスタッフによる分業制が確立されるよりも前から制作を行っており、単独での制作という初期の体制を戦後まで継続したと捉えることができる。加えて、大藤の代名詞ともいえる千代紙アニメーションと、戦後のカラーの影絵アニメーションは、セル・アニメーションによる制作を前提とした大人数での分業制とは制作体制そのものが異なってくる。千代紙アニメーションや影絵アニメーションという手法に起因した、単独で制作していくという体制が、手法によるものではなく大藤の性格に起因すると解釈されてきたことが、これまで語られてきた大藤の評価につながったのではないかと指摘した。

(はぎはら ゆかり / 帝京大学)

サークルとしてのアニメーション文化—1980年代を中心に

林 緑子

本発表の目的は、アニメーションサークルの文脈からアニメーション文化史と文化サークル史を問直し位置づけることである。本発表におけるアニメーションサークルは、1960年代後半から今日までの間、芸術から娯楽まで国内外の長短編アニメーション作品を幅広く愛好し、制作や上映活動を行うファンコミュニティの文脈とその活動のネットワークを指す。また、娯楽的な商業アニメファンを中心とする従来のオタクやファンとは重なりつつも異なる文脈の総称として、アニメーションサークルを位置づけている。今回は、1980年前後の関東と関西の動向に注目し、2名の関係者への取材と資料を中心に、アニメーションサークル(以下、ACと表記)の作品鑑賞や自主制作、自主上映活動についてみていった。具体的には、自主上映会『Private Animation Festival 7』(1981年)のパンフレット、アニメ専門誌の『FANZINE』vol.1(1980年、徳間書店)や『ジ・アニメ』4月号(1982年、近代映画社)のファン活動に関する記事を参照しながら、当時のテレビアニメファンとACの活動を比較してみていった。1980年前後のACは、自主上映会を中心として、世代・ジェンダー・地域・ジャンルを超えた交流があったといえる。この時期は、テレビアニメブームと重なって、全国各地の中高大学などの教育機関における研究会・サークルが増加し、商業的な専門誌や専門店も増加していく時期である。そうした動きに関連して、テレビアニメとそれ以外のアニメーションを含んだ、アニメーションの自主上映会、自主制作、同人誌制作とファン同士の交流活動がさかんになっていった。今回は、発表後に大会会場とeメールなどで有用なアドバイスをいただくことができた。今後の課題は、メディア環境を経験しているグループについてより明確化することと、インフォーマントの情報開示をどの程度行うかである。

(はやし みどりこ/名古屋大学)

ヨリス・イヴェンス『愚公山を移す』におけるパフォーマンス—上海档案馆から発見した撮影記録資料に基づいて

龐 鴻

『愚公山を移す』(1976、以下『愚公』と略す)は、ヨリス・イヴェンス(1898~1989)とマルセリーヌ・ロリダン(1928~2018)が1970年代に中国で撮影した映画シリーズである。文革期に中国に入国できた数少ない西洋人が手掛けた映画として、『愚公』は公開以来、大きな注目を浴びてきた。当時の中国の様子を示す情報源としてこの作品を捉え、その信憑性を認めるとい主張が存在する一方、撮影に人為的な介入があり、その内容を捏造とみなす指摘も珍しくない。本発表では、上海市档案馆(上海市政府が運営・管理するアーカイブ)に保存される『愚公』の上海での撮影に関する当時の記録資料をもとに、上海を描く3作品に焦点を当て、映像分析をしながら、ドキュメンタリー映画とされてきた『愚公』におけるパフォーマンスの存在を考察し、その演技と当時の現実との関係性を検討した。

上海市档案馆に所蔵される撮影現場の録音記録は、撮影班が上海各所を撮影した際にその場の人々の会話内容を記録したものであり、現場の様子を推測するための一つの根拠となっている。それに加えて、撮影活動の報告書や日程表といった書類によって、撮影の状況を把握することができる。本発表では、薬屋や製薬工場のシーンを取り上げ、ショットの繋がりを検証しつつ、録音記録で同じ内容の会話が何回も繰り返されていることから、『愚公』の上海での撮影において演出と演技があったことを明らかにした。

その上で、『愚公』におけるパフォーマンスを発表者は次のように整理した。本発表では、被写体がカメラの前で指示を受けて行為することを「二次的パフォーマンス」と表現し、さらに、『愚公』には、国家イデオロギーの規範の下で自意識に駆られた行為としての「一次的パフォーマンス」も見られることを指摘した。録音記録が示したように、被写体がどんな質問に対しても同じ内容の政治的スローガンを答えることには、政治的抑圧による演技的な要素が窺える。

『愚公』の真実性について考える際、映画が提示するパフォーマンス状態と日常状態の境界の曖昧さを看過すべきではないだろう。被写体はカメラの前で自分自身を演じていた一方、模範的で理想的な人間像を伝えようとしていたのである。そして、こうした「新しい人間」のイメージがカメラの前に現れたもう一つの理由は、それがイヴェンスとロリダンの共産主義のユートピアに対する想像に合致していたためでもあろう。本発表は『愚公』に見られるパフォーマンスを単純に欺瞞と同一視するのではなく、演技によって文革の神話を構築しようとした映像を通して、文革期の特殊な社会的属性における「真実」の複雑な理解と表現が炙り出される可能性を指摘した。

(ほう こう/東京大学)

映画の変容 / 実験映画作家 フィル・ソロモンの独自性

水由章

2019年に65歳で生涯を閉じたアメリカの実験映画作家フィル・ソロモンの作品(スタン・ブラッケージとの共作を除く)を日本国内での上映会で見た観客の人数は200人にも満たない。故に日本では知名度のないフィルムメーカーと言えるかもしれないが、フィル・ソロモンはステップ・プリンター(小型の合成装置)を駆使して、多重露光や長時間露光だけでなく、光の投射やフォーカスの微妙な変化、意図的な画流れを生じさせるなどの高度なアナログ合成技術によって他に類のない独自の映像表現をおこなってきた。また世界的な実験映画作家スタン・ブラッケージとのコロラド大学ボウルダー校での交流とコラボレーション作品制作によって、1990年代から晩年のスタン・ブラッケージ作品をサポートしてきた意味では貴重な存在でもあった。以上の意味から、フィル・ソロモンの業績を問う意味で研究発表をおこなった。

前半でのスタン・ブラッケージとの共同作品におけるフィル・ソロモンの役割と意義については、生前に本人とのインタビュー原稿や海外でのインタビュー記事を中心にまとめ、後半での高度なアナログ合成技術を駆使した作風については、日本未公開の三面マルチ映像インスタレーションの大作『American Falls』(2000-2012)についても触れながら発表した。

フィル・ソロモンがユダヤ系アメリカ人としての立場からなのか、彼の作品の根底には戦争批判、大国批判が感じられる。『American Falls』では、アメリカの凋落というテーマを、独自の映像が溶解するかのよう崩れて歪む画面から表現していたことに象徴されているかのように感じた。インスタレーション作品を含めて、日本でも実験映画作家フィル・ソロモンの全貌を紹介する必要性を改めて認識した研究だった。



『American Falls』

(みずよし あきら/ミストラルジャパン)

ELANを用いた映画のショット 分析の可能性

細馬 宏通

ショットのさまざまな属性、すなわち「コード」の記述を用いた量的分析(Bordwell 1985; Salt 1992)は、映画分析の基本的手法の一つである。量的分析は作品間のおおよその傾向をつかむのには適しているものの、内部のさまざまな性質を捨象してしまう可能性がある。たとえば、平均ショット長(ASL)のような尺度は、作品の代表値としてしばしば使われてきたが、それは一つの作品の内部で用いられるショット長の複雑な分布や、シークエンス内の傾向と逸脱を無視することになる。

一方、Bellour (1974)は「三つ数えろ」のコード分析において、データは少ないながら、ショット長、フレーミング、カメラ・ワーク、アングル、映っているキャラクター、セリフの有無などコードの変化を記述し、特定のショットにおいてこれらのコードにいかなる逸脱が起こっているかに注目することで、シークエンス内の重要な特徴を抽出した。

近年、映画作品のデジタル化と動画分析ソフトウェアの登場により、こうしたコード分析はかつてよりも容易かつ高い精度で行えるようになってきた。コミュニケーション分析のソフトウェアであるELAN (url: <https://archive.mpi.nl/tla/elan>)を用いた作品分析はその一つである(細馬・菊地 2019)。ELANを用いることで、先行研究における量的・質的分析の再検討が可能となるだけでなく、ショットどうしをさまざまな属性をもとに比較再生することが容易になる。何より、一つの作品の内部を何度も異なる時系列のもとにたどり直す作業は、研究者に新たな映画体験をもたらす。

本発表では、ELANによるコード記述をもとに、ショットの量的分析を行う一方で、単に代表値を求めるのではなく、分布のはずれ値、すなわち逸脱部分に注目することで、従来の量的分析とBellourの行った探索的な分析との長所を併せ持つ分析の可能性を検討した。分析対象として「The Lonely Villa」(D. W. Griffith 1909)を用い、舞台となる空間、人物の配置と動きをコード化した上で、その傾向と逸脱を記述し、逸脱的な人物の運動がいかに劇空間に力を及ぼしているかについて論じた。

Bellour, Raymond. (1974). The obvious and the code. *Screen*, 15(4), 7-17.

Bordwell, David, Kristin Thompson, and Janet Staiger. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.

Salt, Barry. (1992). *Film style and technology: history and analysis* (2nd ed.). London: Starword.

細馬宏通、菊地浩平(編). (2019). *ELAN入門*. ひつじ書房.

(ほそま ひろみち/早稲田大学)

狂気を問い直す：『サイコだけど大丈夫』（2020年）と『収容病棟』（2013年）における精神障がい者

王馨怡

・研究の目的・動機

本研究の目的は、2000年代以降の東アジアの映像作品を題材に、障がい者の観点を基にした映像表現の可能性を探究することにある。本研究では、精神障がいに関する東アジアの現代映像作品に焦点を当て、それらがいかに「健常者」中心（Ableism）の表象に抵抗するものとなっているかを明らかにする。

・研究の内容・研究したこと

本研究は、Netflixの韓国人気ドラマ『サイコだけど大丈夫』（朴信宇監督、2020年）と中国のドキュメンタリー『収容病棟』（王兵監督、2013年）をケーススタディとして分析する。『サイコだけど大丈夫』と『収容病棟』は、スタイルとジャンルの点で異なっている一方で、「健常者」中心の表象に抵抗し、精神障がいの固有的なイメージを問い直している良い例である。両者は共に精神障がい者の多様性に注目し、精神病院の人間模様を描いた。精神障がい者の多様な人間性を示す際に、『サイコだけど大丈夫』と『収容病棟』はそれぞれ独自のアプローチで精神障がい者の日常を捉えている。

・研究の方法

テキスト分析と言説分析という研究方法を通して、『サイコだけど大丈夫』と『収容病棟』を分析した。より具体的には、映画のカメラワーク、物語、編集などに注目しながら、監督のインタビューや映画に関する資料も収集した。

・研究の結論、結果判明したこと

『サイコだけど大丈夫』は、Netflixを通してグローバルに配信され、メロドラマ、サスペンス、アニメーションなど様々な映画スタイルを用いながら、精神障がい者が、精神病院で暮らす様子を描いている作品である。まず、1) 様々な映画技法によって、精神障がい者の内面・感情・情動を生き生きと描き出している。また、2) コロナ禍で盛んになった一気見（binge-watching）などのNetflixでの鑑賞方法は、観客に独特な体験を与え、精神障がい者に関する想像力を広げる。

他方では、『収容病棟』は、中国雲南省の精神病院で暮らしている精神障がい者の様子を描き、人間の存在と感情を探ることで精神障がい者と「健常者」の曖昧な境界線を示唆する。本研究では、『収容病棟』における1) 手持ちカメラの使用と2) 映画制作過程、配給、受容の分析を通して、映画祭で観客の鑑賞体験を追究し、精神障がいを再考する。

（わんしんいー／名古屋大学）

物語映画のグラフィックな語り——映画のデータ・ストーリーテリングについての試論

木下耕介

昨今、所謂データ・サイエンスと商業活動との交点で、「データ・ストーリーテリング data storytelling」と呼ばれる技法が注目を浴びている。IT技術の発展により多様なデータが低コストで大規模に収集可能になった今日、それを特定の用途に沿って分析・整理した上で、グラフやチャートなどの直感的に理解可能な形式に視覚化し（データ視覚化 data visualization）、時間的前後関係や事象の変化を明示する広義の「物語」として伝達する技術の重要性が主張されるようになってきているのである。

このような議論は映画理論にとっても複数の点で興味深い。一つには、その歴史家たちによれば、データ・ストーリーテリングの歴史は既に400年にわたり（19世紀半ば、ナポレオン1世のロシア遠征に関するグラフィックが歴史的好例に挙げられる）、物語叙述の技法として映画に優に先行しているという点が挙げられる。もう一点は、この技法が、古典的映画理論の多く（特に、映画の起源としてフェナキスティスコープなどの視覚的機器に補助線を引く、いわばサドゥール＝バザンの映画的リアリズムの歴史を採用する理論）がしばしば媒体独自性として主張してきた二つの特徴、動きの知覚と映像の写真的迫真性の両者を欠くという点、またそのために、同理論にとって全く検討の対象になってこなかったという点である。つまりは二つの並行する視覚的物語叙述形式の歴史が確認されたことになる。

だが慎重に検討すれば、この対照的な二つの形式が徹底して並行してきたわけではなく、物語映画がデータ・ストーリーテリングの効率的な情報伝達能力を利用してきたことは明らかである。このような見地から本発表では、物語映画におけるグラフィックな要素の使用（グラフィックな語り graphic storytelling）について、IT技術の発展が虚構のGUIを進化させた近年のSF映画を中心に調査し、それが古典的物語映画の語りの技法（写真的な語り photographic storytelling）と協働してきた実態を確認した。結果、色彩による状況説明（緑＝正常・安全／赤＝異常・危険の二分法）、時間の視覚化（棒・円グラフの使用）、空間的情報の明確化（登場人物の位置関係や進行方向など。地図や進路の図示による）といった慣例的な手法が確認された。と同時に、これらの慣例を逆手に取って物語上の驚きをもたらす創造的な実例についても確認した。本発表の試みは、物語映画の形式と細部の機能をレフ・マノヴィッチのいう「情報文化」の文脈に組み込むことでもあり、ここから思考を深めることで、今日我々が種々のスクリーンから様々な情報を抽出している文化的営為の様相について考えるための何らかの有効な視点が得られると考えている。

（きのした こうすけ／群馬県立女子大学）

i レフ・マノヴィッチ『ニューメディアの言語 デジタル時代のアート、デザイン、映画』堀潤之訳、みすず書房、2013年、50-51頁

映画における特殊効果映像およびCGIの「リアリズム」の分類と関係

住本 賢一

本発表は、映画における特殊効果映像およびCGIの「リアリズム」についての先行研究の議論を整理し、それらの関係を明らかにするものである。具体的には、この分野の先駆的な業績であるスティーブン・プリンスの「知覚的リアリズム」についての議論と(1)、それを批判するかたちで議論を進めるジュリー・ターノックの「フォトリアリズム」の議論を比較し(2)、その関係について考察した。また、それに際して、美学者のベリズ・ガウトによる映画のリアリズムをめぐる言説の整理を参照した(3)。

プリンスの言う「知覚的リアリズム」は、人間が現実世界での認知において使うさまざまな「手がかりcues」を利用することで得られるリアリズムである。たとえば、CGIで描かれた怪物や宇宙船は、現実世界でひとがものを認知するときに知覚する光、色、質感、動きなどをうまく模倣したものになっていれば、そこには現実世界との対応が見出されるので「リアルなもの」として受け取られる。プリンスによれば、ハリウッドなどの映画産業は、このタイプのリアリズムを追求する方向で進化を続けてきた。

それに対し、ターノックの言う「フォトリアリズム」は、「もしX(怪物や宇宙船など)が我々の世界に存在して撮影されたなら、それはどのように見え、どのように動くか?」を基準にするリアリズムであり、歴史的に様式化されたリアリズムである。ターノックによれば、『スター・ウォーズ』『未知との遭遇』(ともに1977年)に結実する特殊効果映像は、1960-70年代の実写映画で見られるようになった手ブレやレンズ・フレアなどを取り入れるかたちでつくられ、それ以降の主流映画の特殊効果・およびCGIはこちらのタイプのリアリズムを引き継いで追求した。

ガウトは、デジタル映画の実践も視野に入れながら映画のリアリズムについての議論を7つに分類し、そのなかで「知覚的リアリズム」「フォトリアリズム」を別々に議論している。そして、そこでの整理は、上述の議論と重なりつつ、そこに別の視点を加えるものとしても読める。

3者の議論を突き合わせることで明らかになったことは大きく2つある。1点目は、プリンスの「知覚的リアリズム」の議論が、突き詰めればアンドレ・バザンの「完全映画の神話」の議論に近づくものであること。2点目は、ターノックの「フォトリアリズム」の議論が、一般的に考えられている「フォトリアリズム」の言説よりも歴史的な様式性の側面を強調するものである一方で、被写体の描写については部分的に「知覚的リアリズム」の議論を前提にしていることである。

(1) Stephen Prince, "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory," *Film Quarterly* 49, no. 3 (1996): 27-37; Stephen Prince, *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2012).

(2) Julie Turnock, *Plastic Reality: Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics* (New York: Columbia University Press, 2015); Julie Turnock, *The Empire of Effects: Industrial Light & Magic and the Rendering of Realism* (Austin: University of Texas Press, 2022).

(3) Berys Gaut, *A Philosophy of Cinematic Art* (New York: Cambridge University Press, 2010).

(すみもと けんいち/東京大学)

カンフー映画史にたいする二つの解釈——『燃えよ!じじいドラゴン 龍虎激闘』と『カンフー・ジャングル』

雑賀 広海

『燃えよ!じじいドラゴン 龍虎激闘』(2010)はカンフー映画史への言及を含む映画である。1970年代のカンフー映画に出演していた俳優たちが主要な役柄で出演している。さらに、オープニングクレジットは映像と音楽がともにブルース・リー主演の『ドラゴン怒りの鉄拳』(1972)を想起させる。1970年代へのノスタルジーに満ちた本作だが、この映画以外にも同様のノスタルジー映画が同時期に香港で製作されている。新人監督によるそうした映画をまとめて「香港特別行政区ニューウェーブ」と呼ぶ見解もあるが、本発表ではカンフー映画によるカンフー映画史への言及という点に注目する。興味深いことに、同様の試みをおこなう映画が『じじいドラゴン』公開からわずか四年後に製作されている。それがドニー・イェン主演の『カンフー・ジャングル』である。『カンフー・ジャングル』は『じじいドラゴン』よりも広範囲な映画史を描きだす。それでは『カンフー・ジャングル』は『じじいドラゴン』と同様の試みとしてその延長上に位置づけられるのだろうか。本発表はこの二作品が異なる方向性を持つことを主張したうえで、それぞれの映画が描くカンフーマスターの身体にあらわれる政治性を明らかにする。

第一節は映画研究で議論されてきたカンフー映画史を整理する。一般に、カンフー映画は主に素手で戦うため、剣劇を主体とする武侠映画とは隣接しながらも異なるジャンル映画と理解されるが、中国語圏での研究ではカンフー映画は必ずしも独立したジャンルとして認められているわけではない。このように、第一節の議論では、カンフー映画についての対立する二つの見解を提示し、一方はブルース・リーを典型例とする海外でも熱狂を巻き起こしたカンフー映画で、もう一方は武侠映画のサブジャンルとしてのカンフー映画である。第二節では『じじいドラゴン』が描くカンフー映画史を、第三節では『カンフー・ジャングル』が描くカンフー映画史を考察する。香港の地元の観客向けにつくられた『じじいドラゴン』は前者のカンフー映画に属し、中国や海外でのヒットも見込まれた大作映画である『カンフー・ジャングル』は前者と後者両方のカンフー映画を併せ持つ。前者のカンフー映画は生身の身体性を強調し、そこに持続性はなく老いによる衰退が待っている。武侠映画の想像力が欠落し、ブルース・リーの身体を絶対的な理想として掲げる『じじいドラゴン』の物語では、戦いに参加できるのは年齢性別を問わないと言いつつも五体満足で健康であることが条件として付される。健康で筋肉質な成人男性が優位な世界では、老人や女性や障害者は戦いからあらかじめ排除されているか、もしくは戦っても敗北が待っている。実践的身体だけではなく武侠映画の想像力から具体化される比喩的身体もまたカンフー映画の存続にとって看過することはできない要素である。

(さいか ひろみ/日本学術振興会特別研究員PD)

日本の特撮・スーパー戦隊シリーズのダークヒーローの独自性

WERNER STEFFAN

日本特撮ヒーロー作品、特に『スーパー戦隊』における悪役の役割は、一つの大きな悪の組織と良く関連している。しかし、このような組織構造はマンネリ化しストーリーがくどくなるリスクがあるため、ストーリーに新しい人物及び展開をもたらす方法として、『人造人間キカイダー』（1972年～1973年）のハカイダーをはじめダークヒーローが登場された。

研究の目的は、ダークヒーローと呼ばれる悪役キャラクターと、日本特撮・スーパー戦隊及びアメコミのスーパーヒーローフィクションに登場するより伝統的なスーパーヴィランの人物と区別する特質を分析することによって、日本特撮・スーパー戦隊の特徴を明らかにすることであった。

研究の主な対象は、『スーパー戦隊』シリーズ、特に第27作『爆竜戦隊アバレンジャー』（2003年～2004年）とそのダークヒーロー、アバレキラーであった。『スーパー戦隊』シリーズの異なる作品を視聴し、多くの敵役とその人物がストーリーの中でどのように活動するかを比較することで、ダークヒーローがストーリーの中でどのような役割を果たし、展開されるかについて結論を得ることができた。

特撮ダークヒーロー像に特化した文献は少ないため、研究ではヒーロー像として神話を中心としたジョセフ・キャンベルの著作、映像作品におけるアーキタイプなどに関する先行研究としてクリストファー・ボグラーの『神話の法則 ライターズ・ジャーニー』（2000）に依拠し、『スーパー戦隊』に関連するデータ、インタビュー、製作ノートを通じて収集された情報を分析し考察した。すべてのデータを比較することで、ダークヒーロー像がどのように使われ、どのような要素や特徴が特にダークヒーロー像と日本特撮に特有なのかについて、結論を出すことができた。

本研究の主な結論は：

- ヒーローのキャラクターを連想させるようなデザインからもわかる通り、ダークヒーローは、ヒーローを反映するもので、類似または同等のスキルや能力がある。このため、ヒーローは、悪の組織の敵役によく見られる間接的な攻撃とは異なって、より直接的な相手と戦う。
- キャラクターの内容は、ダークヒーローがヒーローの中にある潜在的な闇の象徴となっていることである。そのためヒーローがダークヒーローと戦うときは、自分自身の闇を超えなければならない。この戦いは双方に葛藤を呼び起こす。
- ストーリーの中で多目的な役割がある。ダークヒーローは、それぞれの作品の悪の組織がどのように機能するかを決定するストーリーラインの外で活動することが可能である。味方になることもあれば、最後の敵役になる可能性もあり勧善懲悪が基本である日本特撮の中で、フレキシブルに変化するキャラクターである。
- つまりダークヒーローは、敵と味方という単純なストーリーラインの中で、他のストーリーラインの可能性をもたらす機会を与えることができる。

(ヴェルナー シュテファン/日本大学)

ペドロ・アルモドバルの『セクシリア』における「倒錯」とスペインの歴史的トラウマ

伊集院 敬行

周知のように1910年頃からフロイトは、「エディプス・コンプレクス」と「去勢」の語を用い、人間の性自認が幼児期の両親への愛憎の感情から生じることを論じるようになる。だが、フロイトはこれらの語を使う前の「性理論三篇」(1905)においてすでに、「すべての人間は同性を対象として選択する能力があり」、「対象選択は対象の性とは関係なく、男性の対象でも女性の対象でも同じように自由にできる」と考え、それゆえ人間の性は「ここから制約しだいで一方へ向かえば正常型が、他方へ向かえば性対象倒錯型がというように、どちらかに発達してゆく」と推測していた。つまり、時期が来れば本能によって自然に発現する動物の性と違い、両親との関係の中で選択される幼児の性には、しばしば標準・平均＝「正常」からの逸脱が起こる。したがってフロイトはホモセクシュアルを「倒錯」としたが、そこに文字通りの意味はない。フロイトにとって倒錯は正常の対概念ではなく、ホモセクシュアルはあくまで性選択における可能性の一つであって決して治療すべき病気ではない。

さて、このような意味で倒錯と正常の語を使うなら、アルモドバルの長編第二作『セクシリア』(1982)は二人の主人公の倒錯が正常になる物語である。色情狂で光恐怖症であったセクシリアと、ゲイであったティラン皇帝の息子リサは、ライブ会場で互いに一目惚れをし、この恋がセクシリアを初心的な娘に、リサを異性愛者に変える。そして劇終盤、ラカン派精神分析家ササーナがそのインチキな精神分析で、セクシリアの光恐怖症の原因がある夏の日の浜辺の出来事と結びついた父親コンプレックスであったことを彼女に気づかせると、セクシリアはその症状を克服し、リサと飛行機の中で結ばれる。

このように本作における倒錯と精神分析の用いられ方が紋切り型であり、また滑稽であることから、一見する限り本作は精神分析を批判する作品に思える。また、倒錯的な主人公たちが正常なカップルになることだけを取り出すなら、本作のテーマは「倒錯は治療すべきもの」ということになる。

だが、このような理解は誤りである。なぜなら、トラウマ的な体験により「倒錯」になった二人の性が愛によって「正常」になる物語を、フロイトが論じた去勢コンプレクスとその克服をなぞるものとしてだけでなく、スペインの歴史に重なるものとしても理解するならば、我々はそこに、自由な形の性愛が、スペインの経験した去勢的経験としての歴史的トラウマ——スペイン内乱とフランコ体制が残した傷——を治す力になるというアルモドバルの願いを見ることができるからである。事実、その後アルモドバルは、暴力に傷ついた人々が愛で強く結びつき、新しい形の家族を形成することで再生していく様子を繰り返し描くようになる。

(いじゅういん たかゆき/島根大学)

瀧口修造の前衛文化映画論——「文化映画と詩」の逆説的アヴァンギャルド

西村 智弘

研究発表のテーマは、瀧口修造と文化映画（短編の記録映画）の関わりである。瀧口と映画の関係は、戦後について論じられることは多いが、戦前が問題にされる機会は少ない。また、前衛映画との関係に言及されることはあっても、文化映画との関わりが指摘されることは皆無である。今回の研究発表は、瀧口と文化映画の関係論じた最初の試みになるだろう。

瀧口は、元プロキノ（日本プロレタリア映画同盟）の松崎啓次と知り合ったのがきっかけで、音画芸術研究所製作の『河向ふの青春』（1933）を手伝った。音画芸術研究所はすぐに潰れてしまうが、このスタッフはPCL映画製作所（現東宝）にまとめて就職した。瀧口も請われるままに就職し、スクリーンライターを務めた。一方、瀧口は美術評論家として活動した。彼の関心は前衛美術、とくにシュルレアリスム美術にあり、1936年にPCLを退社すると、「アヴァンギャルド芸術家クラブ」を主宰している。

瀧口は、前衛映画に多大な関心を寄せていた。とくに彼が擁護したのがシュルレアリスム映画で、マン・レイの『ひとで』（1928）とジェルメヌ・デュラックの『貝殻と僧侶』（1927）が公開されていた。瀧口は上映会を企画するだけでなく、みずから前衛映画のシナリオを発表し、実現しなかったが前衛映画の制作する計画を立てていた。

しかし1930年代は、日本が戦争に向かった時期である。軍国主義がしだいに激しくなり、前衛芸術は取り締まりの対象となった。1939年の「映画法」によって、政府は映画産業を統制下に置いた。戦争高揚映画が量産される一方、国益につながるという理由で文化映画が強制的に上映された。

当時、前衛映画を映画詩と呼ぶことがあった。瀧口が映画に詩を求めるとき、前衛映画の実現を意味していた。1940年に彼が発表した「文化映画と詩」は、いままでも誰も注目しなかったエッセイだが、文化映画に前衛映画の可能性を見いだした論文として重要である。しかし前衛映画が禁止され、文化映画が政府の統制下にある状況で、前衛映画がいかんして可能なのか。瀧口は、独自の映画の見方を提案している。

瀧口が目にしたのは、記録映画の制作に付随する「偶然性」、つまり作者の意図と関係なく偶然に画面に写ってしまった客観的事実である。彼は、この記録的映像に観客が詩を発見する可能性を示唆している。映画に詩を見いだすのは観客だから、作者が詩を意図する必要はない。だから瀧口は、「この場合、詩人になるのは映画作者でなくて、完全に吾々自身なのである」という。

瀧口は、観客に態度変更を勧めている。一般に映画の観客は、作り手の意図を受けとる受動的な存在だが、瀧口は観客が能動的に詩を発見することを望んでいた。作品の主体を作り手ではなく受け手の側に置く映画の見方であった。このような鑑賞方法は、文化映画がもつ政治的イデオロギーを無化すると同時に、作品に要請された啓蒙的な目的を回避し、観客がみずから映画詩を創造するきわめて戦略的な態度である。戦時下の特殊な状況が、文化映画に前衛映画を見いだす独自の発想を生みだしていた。

(にしむらともひろ/多摩美術大学)

映画『仄暗い水の底から』における「水」の恐怖表現の役割——日本独特の陰湿感を醸成する効果の考察

羅 熙寧

博士学位請求論文の仮説として「ホラーの「水」が恐怖の雰囲気を作り出すための重要な要素であるとする。それを証明するために、「水」の恐怖表現が主に視覚的刺激を与える要素の一つである欧米ホラー映画との比較を主要な方法とする。本発表は主に博士学位請求論文の中から『仄暗い水の底から』とリメイク版である『ダーク・ウォーター』との比較・分析の部分を抽出し、『仄暗い水の底から』の「水」の恐怖表現はどのようなプロセスを経て、「水」の原型イメージから恐怖イメージに至るのかを解明する。

その考察を進めるために、『仄暗い水の底から』のシーン割りを整理した。『仄暗い水の底から』は91シーンで構成されている。その中の33シーンはすべて母娘関係を描くシーンである。「水」の恐怖表現としては大雨、アパートの部屋の天井のシミ・漏れ、浴槽の水と高架水槽の水がある。

それらの「水」表現が如何に恐怖を形成するのかを解明するには、「水」の原型イメージの考察をする必要がある。筆者は博士学位請求論文の第二章『世界神話の中の「水」——水の恐怖表現の原型を辿る』で「水」の原始イメージを考察した。日本神話の中の「水」の原型イメージについての考察の中で、生命の出産に関わる「母性的」イメージが日本文化ではとりわけ重視されることが判明した。そのイメージに沿って、『仄暗い水の底から』とリメイク版である『ダーク・ウォーター』の両作での「水」の恐怖表現としては大雨、アパートの部屋の天井のシミ・漏れ、浴槽の水と高架水槽の水を比較・分析した。

結論として、「水」は元来、生命の出産である母性的イメージを象徴し、温かみのあるポジティブな表現である。『ダーク・ウォーター』では「水」の表現が「スペクタクル」的表現が特徴的で、つまり「水」の色や形状などの面において視覚上に特化することで視覚的恐怖感を強調している一方、叙情性は確認できなかったため、母性的イメージとのつながりが弱まっている。それに比べて、『仄暗い水の底から』の「水」の表現は「スペクタクル」的表現がほばない。また、「水」の表現が用いられるシーンは、ほとんどが母性愛や母性愛の欠如といったモチーフを描写するために、叙情性のある表現となっている。母性愛の描写によって暖かさをわずかなシーンで表現しているほか、母性愛の欠如描写を重ねることで、「水」の本来の母性的イメージの暖かさをなくし、恐怖感を含める寒冷感を表現していると言えよう。そのようなプロセスを経て、『仄暗い水の底から』は「水」の恐怖感を形成していると考察した。

(らきねい/日本大学)

「モノとディスプレイとの重なり」の振り返りから考える日本のポストインターネット・アートにおける「ディスプレイ」の役割

水野 勝仁・きりとりめでる

本発表は、水野勝仁の連載「モノとディスプレイとの重なり」を振り返りつつ、きりとりめでると水野とがそれぞれの視点で日本のポストインターネット・アート（以下、PIA）における「ディスプレイ」の役割を考察したものである。

きりとりの発表では、2000年代半から2010年代前半の、インターネットが生まれた以降の美術という区分であり、狭義にはインターネットの慣習を美術に、美術の慣習をインターネットにもたらすという動向であるPIAを総括する展覧会の出展作家の8割以上の出身・活動地が欧米圏であると文献を中心とした調査で確認された。そこで本発表では特に、日本語圏において地域性の高い2010年代の「ディスプレイに着目した作品」とその動向や言説の概観を目指すため、展覧会歴の整理を行い、その中でも当時関心を集めた作品を論じる水野の連載から当時の受容を検討した。水野が指摘する作品の射程とは、①デバイス自体やソフトウェアによって生じた時代の身体体験の増幅、②ディスプレイによるインターネット環境の正面性への着目による美術史へのニューメディア史の流し込み、③PIAにおけるインターネットの物理化自体をディスプレイから疑うものだと考えられる。ただし、③はディスプレイに着目する作品がPIA自体の批判的考察でもあるため、PIA以降の作品と見なす可能性も導出された。

水野の発表では、まず「モノとディスプレイとの重なり」連載時の問題意識を「レティナディスプレイ以後のディスプレイとは何かを考える試み」として振り返った。次に、連載から7年経った今、水野の関心がディスプレイそのものからモノとイメージとを認識するヒトの認知プロセスに興味に移っていることを確認した。その興味のもとで作成したアンケートを連載で取り上げた日本のアーティストに回答してもらったなかから、今回は「認知がバグったような主観的体験とのファーストコンタクト」を聞いた質問の回答を考察した。そこで明らかになったのは、全てのアーティストがディスプレイに表示される表象ではなく、ピクセルの明滅や視覚効果、認知の歪みなどディスプレイの「こちら側」で起こる出来事・体験に関心があったということだった。さらに、哲学者の稲垣論が提唱する「臨床の原則」を参照して、「モノとディスプレイとの重なり」で取り上げた作品は、ディスプレイを動かしたり、ペイントしたりして、「こちら側」の空間に存在する様々な要素を変数として組み替え、通常の映像体験を迂回する回路をつくり、最終的にヒトの空間体験を変容させることを示した。

きりとりの展覧会史的考察と水野のアンケート回答を迂回しての作品分析によって、日本のPIAにおける「ディスプレイ」の役割を重層的に示すことができた。

(みずのまさのり/甲南女子大学)

(きりとりめでる/美術評論家連盟)

『Blue Minor』（短縮版）

景山 貴史

「作品の狙い」

物語において「フィルム」がひとつの大きな鍵となっている。それは制作においても同様で、劇中でフィルムを上映する以上、16ミリフィルムでの撮影が必須となる。デジタル撮影が当たり前となり、フィルム撮影を経験したことがない学生スタッフも多い中で（若いプロのスタッフにも言える）、狙いとしてフィルムに触れる機会を設けている。また、劇中に写真フィルムを現像するシーンを盛り込むことで、さらにその狙いを強調している。

「作品の内容」

母を亡くし、祖母に引き取られた中学三年生のハルカは、自分を産み、ピアニストの夢を諦めてしまった母は果たして幸せだったのか?との想いに囚われている。かつて母が弾いた音楽室のピアノに向き合うが、どうしても弾くことができない。その帰途、理科室で写真を現像していたアキオに出会う。初めてフィルムの存在を知ったハルカは、母の部屋で同じようなフィルムを見つけたことを思い出し…。

「作品の背景」

制作体制として、演出・撮影・照明・録音などの各部署の技師はプロのスタッフに依頼し、その助手として学生を配置することで、映画製作の質を担保しながら、教育的な意義を持たせることも試みた。そのため、スケジュール的に通常より余裕を持たせること、教育的な意義を理解した上で臨めるスタッフを集めることなどを前提として準備を進めた。

「研究の成果」

脚本としてシンプルな三幕構成を範とし、理解度にまだ難がある学生にもテーマ等をわかりやすく明示することで、ワークショップ的な制作体制を取りながらも物語映画として質の高い作品となるよう心がけている。その上で、これまでの映画の歴史とともにあった「フィルム」について、物語と制作の両面から学ぶことができ、映像教育にも役立つような構成を意識して本作品は制作された。



(かじやま たかふみ/東京工芸大学)

愛着対象としてのフィルム、オブジェクト、映画機構～ダイレクト・フィルム・メイキングによる作品制作

大橋 勝

コマ撮り、再撮影、複写、自家現像、アウトフォーカス、極端なクローズアップや不安定な露光など、作者が今まで意図的に選択してきた手法は、オルタナティブな映像制作の態度であった自覚があるが、これらを省みて撮影・現像・フィルム編集などの制作プロセスを自らの愛着対象と仮定し、その行為全体を肯定的に実践する。愛犬との触れ合いをスナップ的に撮影したフィルムの断片を中心に、被写体に対する愛着、フィルムに写るイメージ、モノとしてのフィルムへの親密さを制作の起点とした。

制作にはダイレクト・フィルム・メイキングと呼ばれるフィルムへの直接的な操作を多用している。画材によるフィルムへの着色・描画、刃物による乳剤面（画像）の削り、穿孔、薬剤による脱色などである。これらの手法は、実験映画とりわけ構造映画の文脈では映画メディアに対する批評的方法として評価されることが常であるが、ここではグルーミングのような愛着行為として行われる。結果として得られる動画はフィルムの物質性が顕になるというよりも、制作者の手の痕跡、対象を愛でた名残りとして表出される。発表時には映写機を通してスクリーンに投影されるため、最終的には映画機構にその身を委ねることとなる。先行する実験映画作品を参照し、同時に自らの創作歴を俯瞰しつつ、2023年の今、フィルムによる作品制作の意義を自らに問いかける。

本発表を行うにあたりアナログメディア研究会の太田曜・西村智弘・川口肇・南俊輔の各氏に機材提供、設営、操作など協力いただきました。この場をお借りして謝意を表します。



『小さな星』16ミリフィルム、サイレント、2分30秒

(おおはしまさる/大阪芸術大学)

布フィルム『clojector』

佐藤 結花

『clojector』は、布で作ったアニメーションフィルムと、そのフィルムを映写する映写機の作品である。

この作品では、フィルムに馴染みのない自分にとっての特別なフィルムは作れないだろうかと考え、私たちが毎日着ている素材である布を使用して、映像を投影する新たな素材として布フィルムを制作した。

布をフィルムにするためには、オパール加工という布の加工方法を利用した。専用の染液と専用の布を使用して加工する方法で、染液のついた箇所を乾燥させた後、アイロンで焦がし、水で洗うことで染液のついた部分のみがレース状になる。この加工を施した布に光を当てると、レース状の部分は光が透過するが、元の布の部分は光が透過しないため、影絵を作ることができる。この影絵を映画のフィルムのように少しずつ絵の変わるコマを連続で並べ、光の点滅と共に連続して見せることで、アニメーションを投影することができる。

布に描く図はシルクスクリーンの技法を用いて描画した。まず、procreateというiPadの作画アプリでアニメーションを描き、それをAdobe Illustratorで均等に並べ、OHPシートに印刷し、シルクスクリーンの版を作り、刷ることであまりブレのないアニメーションを投影することが可能になった。

『clojector』では、布以外は既製品を使用し、身近なもので作ることをもう一つのテーマとした。投影には、フィルムを横にセットし、レコードプレイヤーで回転、そこにiphoneの「ストロボライト・タコメーター」というアプリを使用して光の点滅をコントロールし、虫眼鏡を使ってピントを調節して投影した。

今回発表した『clojector』は布のフィルムというところに着目して制作したが、今後は、台数を増やして映像インスタレーションとしたり、投影の仕組みを変えて手回しで動くようにするといったような展開を考えている。



(さとう ゆか/育英館大学)

『Naxos (Ghost World V)』・ 3DCG映像制作による即興性 の研究

Jérôme BOULBÈS

『Naxos (Ghost World V)』は、女性作家/詩人のLuvan氏(フランス)とのコラボレーションにより、文学、映像詩の融合を試み制作した。記憶の迷宮、意識下に潜む陰界を彷徨いながら、内なる精神世界へ導かれる様を3DCG短編映像で表現した。

しかし、当初の目的は、このテーマや形式を追求することではなく、3DCG制作における即興の可能性を探ることだった。前作『Ghost world I-IV』は即興ミュージシャンとのコラボレーションであり、今回の企画の動機となった。3DCG制作は、膨大な時間を必要とするため、通常は入念なプリプロダクション作業が必要となり、制作中に実験や偶然が生まれる余地はあまりない。即興には、土台となる制約が必要であり、エラーや偶然に対してオープンマインドでなければならない。このプロジェクトでは、選ばれた制約は純粋に任意であった(ラビンス、キクラデス文化、強い光)。私は考古学的データを基に世界を構築し始め、そこから徐々に漂流した。

コラボレーションは偶然の出会いの結果であり、プロジェクトは当初想定していなかったより詩的なバージョンへと変化した。同じように、人物やダンサーの起用も計画外だった。

しかし、この一見不規則なプロセスは、プロジェクトがゆっくりと進む方向を見極め、首尾一貫したプロジェクトへとかき立てるために、実際には多くのコントロールを必要とする。ここで、即興のもうひとつの重要な側面である経験が活きてくる。可能性と落とし穴を事前に見極めるには、経験が必須だ。

3DCGの即興は、いわゆる "リアルタイム" レンダリング技術によって可能になったもので、CGワールドやCGカメラを実写と同じように使うことができる。

プロジェクトリンク：<http://www.kobutori.com/ja/>



(ブルベス ジェローム/静岡文化芸術大学)

映像作品『Structural Film』 (構造映画)

栗原 康行

「研究制作の動機」

映画を制作し続けているといつの間にか映画制約や映像表現技法にあざとくなってしまう。無意識の自己模倣や定番の映画表現をなぞってしまうことに倦んでしまうことは誰もが体験することではないか。作家が常にクリエイティブで在り続けることの難しさがこの辺りにも潜んでいるように思う。本作はそんな折に思いついた作品企画である。

「研究制作の内容と構成」

「映画の(技術的)矛盾」や「過剰演出」など、映画鑑賞における「お約束」として映画表現のなかで見かける(不思議な)現象がある。「現実にはありえないキャラクター」設定、「現実には見たこともない不自然な映像」で表現する映画作品が巷には溢れている。それらを比較検討しつつユーモラスに登場人物自らが解説(不満を口に)する構成の映像教育的(あるいは実験的・研究的)コメディ短編映画作品。また、これから映画を学ぼうとする学生などが映像演出の仕組みや映像技術を身につけられる教育作品を目指した。

「(研究)制作の方法」

制作に参加することそのものが映画技術史への理解の導入となる記録であるとも言えるかどうか。登場人物は観客に問いかけ、自らの関係する映画技法の不満を語り出す仕組み。「フォーカス送りの必要性と内容のマッチングの不自然さ」、「音声収録/ガンマイクや効果音の使い方や物語上の矛盾」、「照明の不自然さや矛盾・技法とその業界の矛盾など」「不自然なカット割りや人物配置」「アクション映画における法解釈の矛盾」などの項目(問題提起)を章立てに構成して撮影編集を行った。

「(研究)制作の結果の考察と映画祭の受賞」

作品は構造映画の枠組で展開し、作り手と観客の垣根を乗り越えていく実験的なパロディ作品を完成させた。ユニークな登場人物が内容の矛盾などを観客や制作スタッフに問いかけながら「本来映画に存在している壁」を乗り越えてしまう演出とした。

作り手と観客の垣根の必要悪と不自然さを常に問いかけながら展開する実験的映画構造を持った作品として結実した。

本作はDepth of field International Film Festival Award winner, Paris Short Film Award 佳作, Rotterdam Independent Film Festival 入選

ほかの評価を受けた。

(くりはら やすゆき/名古屋市立大学)

日本映像学会 第50回通常総会（書面議決）報告

6月1日～30日に書面議決を行いました第49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 766名（2023年4月1日時点での会員数755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）256名以上

返送された議決権行使票 317通

よって総会は定足数を満たして成立。

（参考：不切後到着票 7通…上記の317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）2022年度事業報告 承認313通、不承認0通、棄権3通、無効1通

議案（ロ）2022年度収支計算報告および監査報告 承認312通、不承認1通、棄権3通、無効1通

（Ⅱ）審議に関する件

議案（イ）2023年度事業計画案 承認312通、不承認0通、棄権4通、無効1通

議案（ロ）2023年度予算案 承認312通、不承認1通、棄権3通、無効1通

議案（ハ）日本映像学会会則一部改正 承認310通、不承認1通、棄権5通、無効1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2023年6月30日とします）。

以上。

日本映像学会第50回全国大会 第一通信

大会実行委員長 黒岩 俊哉

第50回の節目となる2024年度の全国大会は、来年2024年6月1日(土)・2日(日)の2日間、九州は福岡の地にて開催する運びとなりました。

ふり返りますと、日本映像学会の第1回目の全国大会は、学会が設立した翌年の1975年に東京の岩波ホール(日本大学芸術学部主催)で開かれ、大会テーマは「映像学への途」というものでした。当時は映像をとりまく状況の変化の渦中で、映画・テレビといった映像メディアを横軸に、多様な理論を縦軸として、<映像>をいかに普遍的・本質的な学問として捉えなおすのかという、諸先輩方の強い意志を感じることができます。

以来本学会は<映像>の先端的な探求の場でありつづけていますが、今日の映像状況の変化は、当時に勝るとも劣らない「すさまじさ」の一言ではないでしょうか。作品にとっては<芸術>や<表現>が、理論にとっては人や社会そして自然に対する価値基準や選択の多様化・複雑化が、今日の映像研究の難しさであり、おもしろさでもあるでしょう。

半世紀前と比べれば、機械技術はアナログからデジタルへと移行し、<情報化>が一般化し、<メディア>の概念が拡がりました。電子計算機や情報端末の一般化や、ネットワークを介したコミュニケーションの登場は人の志向(思考)そのものや、量を劇的に変化させました。

九州・沖縄での大会開催は、2014年の沖縄県立芸術大学以来6度目、九州産業大学での開催は2005年以来3度目となりますが、この間にもiPhoneが現れ、近年ではAIやメタバースを例とする<人間>の拡張領域が大規模データ技術によって生み出されつつあり、それらの未来は予測が困難な状況です。

ひるがえりますと、これらの映像を取り巻くコンテキストの変化は、に<映像>とは何か、<人>とは何かという根源的な問いが、これまで以上に私たちに突きつけられているように思えます。それらは、技術、社会、制度、情報、生活、美(芸術)、文化、紛争(戦争)、環境、自然、疾病、歴史の問題や動向に関わるものですが、映像学が<image>(イマージュ)とはなにかを突きつめ考察していく学問であるとすれば、今日の混沌や混迷をきわめる世界にとっても、重要かつ中核的な学問領域であるのではないのでしょうか。

さて九州からは、実験映像を中心に優れた映像芸術の作家やアーティストを輩出してきたという背景と、第1回大会の年に設立された西部支部を中心に映像理論の研究が行われてきたという歴史があります。映像学が当初目指した(今でも目指している)多くについては、今回の大会では十分に言及することはできないかもしれませんが、「映像芸術」と「理論」の原点を今一度見つめなおし俯瞰することによって、わずかながらも学会員のみなさまの研究・制作の手がかりの一端になりえればと願っています。

福岡市は、人口増加率および若い世代の人口比率が政令指定都市の中で最も高く、そのなかでも学生と女性の比率が高いことが特徴です。アジア圏からのアクセスも比較的容易であるため留学生や外国人居住者も多く、近年では特にクリエイティブな会社や企業が、福岡を第二の拠点とする動きも活発になっています。

このように、若くエネルギーで多様な価値観をもち、人と人の距離が近いという地域性もふくめ、九州らしい大会になればと考えておりますので、会員の皆様にも多数のご参加をいただきますようお願い申し上げます。

日本映像学会第50回全国大会のご案内

大会テーマ：「今日の映像芸術と理論(仮)」

会期：2024年6月1日(土)・2日(日)

会場：九州産業大学芸術学部

〒813-8503 福岡県福岡市東区松香台2-3-1

第50回大会実行委員会

委員長 黒岩俊哉(九州産業大学芸術学部)

副委員長 井上貢一(九州産業大学芸術学部)

委員 伊藤高志(実験映像作家)

委員 伊原久裕(九州大学芸術工学部)

委員 岩田敦之(九州産業大学芸術学部)

委員 佐藤慈(九州産業大学芸術学部)

委員 進藤環(九州産業大学芸術学部)

委員 趙瑞(九州産業大学芸術学部)

委員 西谷郁(映画研究/映画プロデューサー)

以上

(くろいわ としや/日本映像学会第50回全国大会実行委員長、九州産業大学)

FROM THE EDITORS

編集後記

総務委員会 安部 裕

会報198号をお届けしました。今号は明治学院大学白金キャンパスで開催された第49回大会の報告と研究発表概要が中心となりました。第49回大会は東京開催で基調講演・研究発表共に対面開催ということもあり、久々の一部対面開催となった昨年以上に盛会となりました。私も一部の研究発表で座長を務めさせていただきましたが、研究発表の聴講人数、質疑応答はコロナ禍以前より多く活発に行われていました。

来年は第50回の記念すべき大会が九州産業大学で開催されます。大会報告で齊藤会長も書かれています。総会も対面で開催され、完全に以前のような大会開催の形になることを願っています。第50回大会実行委員長の黒岩俊哉先生ほか委員・関係者の皆さま、ご準備大変かと思いますが、完全対面開催に向けて何卒よろしくお願ひ申し上げます。

(あべ ゆたか/総務委員会、日本大学)