

# IMAGE ARTS AND SCIENCES

## 日本映像学会報 No. 201, 2024

### VIEW 展望

映画への思い / 戸田 桂…2

### CONFERENCE 日本映像学会第 50 回全国大会報告

全体報告 / 黒岩 俊哉…3-11

研究発表・作品発表プログラム…12-13

### 【研究発表】

堅田 諒 / ジーナ・ローランズのジョン・カサヴェテス作品における演技スタイルについて…14

川崎 佳哉 / カメラの前後に立つ監督たち：エッセイ映画と自作自演のフィクション映画…14

芦谷 耕平 / 映画『THE FIRST SLAM DUNK』におけるアニメーション映像の革新性についての一考察—作画監督の視点から…15

Werner Steffan / 日本のスーパー戦隊シリーズのヴィラン組織の変化とその影響…15

呉 瑩煒 / 相米慎二『翔んだカップル』『セーラー服と機関銃』にみる母の不在とアイドルイメージの関係について…16

龔 主 / 『THE 有頂天ホテル』——グランド・ホテル形式を超えた笑い…16

石毛 みさこ / 現代人が求める主人公像について—連続テレビ小説『らんまん』を中心に…17

原田 健一 / 日常生活にある映像によって、地域と文化の地下水脈を読み解く…17

橋本 典久 / 古川タク氏が 1975 年に発表した「装置」驚き盤の詳細…18

常石 史子 / 無声映画の色彩—その保存と再現…18

鄭知祝 / 「喪の映画 (mourning film)」としての震災ドキュメンタリー——小森はるかの映像実践における重層する声、震災後空間と「私」——…19

王 宏斌 / 「中国南方ニューウェーブ」に関する一考察：『訓里ブルース』における夢の描写を例に…19

龐 鴻 / 1950 年代中国記録映画製作手法確立期における中ソ合作映画に関する再考察…20

赤井 敏夫 / 中国におけるインド映画市場とその政治性…20

伊集院 敬行 / ベドロ・アルモドバルの『欲望の法則』と『マタドール』に見られる生と死の欲動について…21

久保 豊 / 同性愛的欲望のレシビの継承/切断——2010 年代以降の日本のゲイ映画における食象…21

國永 孟 / 「ヴァルネラブル」な男性の身振り—1950 年代ハリウッドにおけるジェイムズ・メイソン再考…22

水野 勝仁 / ヨフ『Layerd Depths』とともに考える「スワイプを介して生じる映像と空間との関係」…22

Molnár Levente / ヤンチャー・ミクロシュの 1970 年代ハンガリー製作作品における空間表象について…23

梅本 健司 / 『望まれざる者』(アイダ/ルビノ、1949 年)における揺れ動く焦点化について…23

DOMENIG Roland / 18 世紀に流行した降霊会における幻燈機の使用に関する考察—ゲオルグ・ヨハン・シュレプファーを中心に…24

安田 和弘 / 秘術から技術へ—明治期における撮す・撮される経験の変容…24

入倉 友紀 / SP レコードから考える日本の映画業界と音声メディア…25

大久保 清朗 / 『浮雲』のスコア成立をたどる(「虚空からの音楽」補遺)——斎藤一郎の『浮雲』台本付属音楽メモを中心に…25

細馬 宏通 / 海老原 颯 / 歌声をオン/オフ化するサスペンスとしての「空耳アワー」…26

水由 章 / BY BRAKHAGE をめぐって— Jane Brakhage の 1957 年から 1987 年…26

Fabien Carpentras / 「隠蔽記憶 (screen-memory)」としての『福田村事件』(森達也、2023 年)——朝鮮人の虐殺はどう観られたか?…27

韓 瑩 / 戦後台湾における「中国映画」の創出と越境：『天倫淚』(1960 年)を中心に…27  
原口 直希 / 台湾語流行歌《桃花泣血記》に見る特徴的要素：音響面からみる日本統治期台湾の映画文化…28

洪 愷均 / 「テレビ布袋戯 (ボテビ)」の発展史からみた日本文化の影響と台日文化融合の現状…28

北岡 勇一 / ホン・サンスの「語り」を中心とした特徴について…29

金 秀弦 / 棄てられた情動的空間の「ソウル」：『ソウルに帰る』における養子の旅…29

梁 仁實 / 1970 年代日韓の映像における「在日」英雄と母の物語…30

丁 智恵 / テレビドラマ草創期の異種混交性 (hybridity)：独立プロ・新劇・テレビ映画からの視点…30

北嶋 玲子 / 宣伝芸術としての日本映画の予告編——東映・角川映画を事例として…31

内山 翔太 / 吉屋信子の小説にみる戦前日本の女性の映画文化…31

胡 馨榮 / 勅使河原宏映画における女性たち——『砂の女』(1964)と『他人の顔』(1966)を中心に…32

栗原 康行 / 先駆的 NFT アートの研究 / 動画作品や既存芸術のデジタル化と Block chain…32

宮下 十有 / 360 度カメラの静止画・動画による映像記録の利用と共有…33

木下 耕介 / 情報文化と物語叙述——映画のデータ・ストーリーテリングについての試論・補遺…33

二羽 恵太 / 動画生成 AI「Runway Gen-2」を用いた作品『Adventure into the Abyss』…34

萩原 健一 / 初等中等教育における映像メディア教育のための実空間映像編集『うご板』…34

今 祐仁 / 「映像」から「伝達」へ：VIC (Video Information Center) と NDU (Nihon Documentarist Union) の活動をめぐって…35

新堀 太一 / スウェーデンにおける子ども観客の形成にともなう映画害悪説の流行と「学校映画 (skolfilm)」の誕生について…35

Greg O'Keefe / ドキュメンタリー映像制作の授業研究—ビジュアルソシオロジーの観点から…36

### 【作品発表】

太田 曜 / 16mm フィルム映画 OPTICAL SOUND FILM…36

蔣 雯 / 詩的身体にアプローチする演技法に巡る映像作品『二人の箱』…37

猪鼻 秀一 / 小西徹郎 PV「NANSO」…37

春口 巖 / The Colors of Orchestra…38

齊 琛 / 映像インスタレーション作品『meta』についての考察…38

### INFORMATION 学会組織活動報告

第 51 回通常総会報告…39-46 理事会…47-52 新入会員…52-53 第 51 回全国大会第一通信…54

### FROM THE EDITORS

編集後記…54

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報 第 201 号」2024 年 10 月 1 日発行

発行人：黒岩俊哉 編集担当／総務委員会（常石史子・藤井仁子・北市記子）

日本映像学会事務局：176-8525 練馬区旭丘 2-42-1 日本大学芸術学部映画学科内

e-mail：office@jasias.jp

https://jasias.jp/



日本映像学会

# 映画への思い

戸田 桂

昨年、国立映画アーカイブに新しく設置された事業推進室では、映画関連の非フィルム資料（映画資料）を対象とした「アーカイブ中核拠点形成モデル事業」、全国のフィルムコミッションが持つロケーション情報の検索ができるデータベースを中心とした「全国ロケーションデータベース（JLDB）の利用促進等のための調査研究事業」を、外部委託団体の協力を得て行っている。いずれも文化庁事業としてスタートし、2023年度より国立映画アーカイブに移管された。「アーカイブ中核拠点形成モデル事業」は、映画資料の散逸や消失への危惧から立ち上がったもので、映画会社や撮影所、資料館、映画関係者やその家族の方たちなどが所蔵する映画資料の所在情報の収集や現地調査を軸に、映画資料の保存や活用方法、デジタルアーカイブ化などについて検討しており、その成果の一つとして、昨年、映画資料所在地情報検索システム（JFROL）を一般公開した（<https://jfrog.jp/>）。6カ所の協力所蔵館（東映太秦映画村・映画図書館、松竹大谷図書館、川喜多記念映画文化財団、北九州市立松永文庫、早稲田大学演劇博物館、調布市立図書館）が持つ映画資料の所在情報を、作品名などのキーワードで横断検索できるシステムである。研究資料を探したり、資料展示を企画する際に、ぜひ活用していただきたい。この事業は、6年前に京都の東映太秦映画村映画文化館資料室の調査から始まり、これまでに松竹大谷図書館、北九州市立松永文庫などの資料館、日活調布撮影所や角川大映スタジオ、TOHOスタジオ、東映東京撮影所など撮影所のほか、現像所や美術制作会社などの調査が行われ、エリアも全国に広がっている。立ち上げ時から、特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）が受託して事務局を運営しており、国立映画アーカイブ事業となってからも、引き続き事務局を務めている。なお、所在調査の成果を活用した展示やオンラインによる「全国映画資料アーカイブサミット」を事業内で行っており、今年度も開催を予定している。「JLDBの利用促進等のための調査研究事業」で運営するデータベース（<https://jldb.nfaj.go.jp/>）には、映像制作者向けにフィルムコミッション提供のロケ地情報のほか、撮影に関する法令と条例・申請方法などの情報も載せている。映像制作を行う学生も、ロケ撮影ではこのような手続きが必要な場合があることや全国のフィルムコミッションについて知る機会になるので、一度サイトを訪れて欲しい。

当事業推進室のもう一つの業務が、独立行政法人日本芸術文化振興会（芸文振）のアーツカウンシル機能と連携して、映画助成システムの改善等に協力することである。芸文振は、国立劇場として設立された後、歌舞伎・音楽・能など日本の伝統芸能の公開や保存、オペラ・バレエ・ダンス・演劇などの現代舞台芸術の公演などに加えて、文化芸術活動に対する援助事業を行うアーツカウンシル機能をもった組織となり、現在に至っている。映像関係では映画に対しては映画製作や映画祭、上映活動への助成、美術・メディア芸術には展示活動への助成、また広く舞台芸術を含む事業の中で新進芸術家育成などの助成が行われている。芸文振には、以前から音楽、舞踊、演劇、伝統芸能・大衆芸能の分野に、芸術団体との意見交換や、助成事業の調査研究などを行うプログラムディレクター（PD）とプログラムオフィサー（PO）が置かれていたが、昨年より映画も追加され、国立映画アーカイブからの協力という立場で、私ともう1名の研究員がPD、POを務めることになった。現場の方たちの声を聞くことが大切な業務であり、昨年以來、劇映画、記録映画、アニメーションの映画製作者や各分野の関係者、映画祭や上映会を運営する団体などとの意見交換を積み重ねている。

このような現在の業務も含めて、私自身は、この7年余り芸術文化の普及振興の仕事に携わってきたが、芸術文化において「商業映画」をどう捉えればよいのか、しばしば悩むことがある。商業映画と非商業映画の

区別で考えると、後者が個人映画、学生映画、自主映画、アマチュアによるホームムービーなどで、商業映画は映画産業の製作システムに沿って製作され、配給、興行される映画ということになるだろう。芸術文化において映画は、演劇や音楽、舞踊といった舞台芸術に比べて、商業性が強い分野だと思われる。アニメーションが上位を占める興行収入の額が報道されたり、大手映画会社の体制の変化がそれほど知られていなかったりすることが、商業寄りの印象をより強めていると思うが、実際には一部に商業的成功を取って大きな利益を生む作品がある一方、多くの製作会社は厳しい状況の中で映画を作っている。今日では、映画館での上映だけで製作費を回収することは困難で、二次以降の様々な利用によって、ようやく収益が出るということだ。映画館と配給会社が収益を得た上で、資金を集めて映画を製作した会社にも収益が回らなければ、次の映画を作ることは難しくなるし、従事する人たちはプロフェッショナルとしての仕事を維持することができない。大手映画会社が自社で映画を製作し、興行していた時代から、商業という枠組みの中でさまざまな映画が作られてきた。そして大手映画会社による撮影所システムが崩れた後、企画や制作を担って、商業映画の製作を支えてきたのは独立系のプロダクションと言えるだろう。制作業務を受注しつつ、出資をして製作に名を連ねる場合や自らが中心になって製作する場合があり、大手映画会社が配給と興行中心の体制にシフトした後、日本の商業映画の大半を独立プロダクションが制作してきた。先日、あるベテラン映画プロデューサーから、じっくりとそのようなお話を伺う機会があった。あらためて映画史を築いてきた映画人の気概に触れ、こういう方たちが商業映画の中で、自らの仕事として芸術文化をけん引してきたのだと気づかされた。そこにあるのは映画への思いである。

舞台芸術の多くの団体が企画や公演、広報などを自分たち自身で行っているのに対し、映画は製作と配給、興業が分かれ、複雑な産業構造の中で作られることは、あまり知られていないのかもしれない。撮影から上映までがほぼデジタルに置き換わり、大規模に公開される超大作から低予算映画まで、エンターテインメント色の強い作品、アート系の作品、ミニシアターのみで上映される作品も存在し、どこからが商業映画なのか曖昧となってきている、それが現在の商業映画だ。さらに、新たな媒体である配信の参入で、どこからが映画なのかも曖昧になりつつある。そのような時代に、媒体やジャンルの枠内にとどまらず、研究や創作、教育など様々な立場が交流する日本映像学会には、これからも横断的な取り組みを期待したい。

（とど かつら／国立映画アーカイブ）



# 日本映像学会第50回全国大会報告

大会実行委員長 黒岩 俊哉 (九州産業大学)

日本映像学会第50回全国大会は、2024年6月1日(土)、2日(日)に、九州産業大学芸術学部(福岡市)で開催された。なお近年は「全国大会」という大会呼称を使用していなかったが、50回を機に初期の呼称であった「全国大会」を使用した。

## 1. 大会までの経緯

2023年3月の理事会にて、主催校を九州産業大学とすることが決まり、翌年(2024年)の6月初旬を開催日とすることで、主催校内の調整作業を開始した。

主な会場として、九州産業大学芸術学部エリアにあたる15号館、17号館、学生円形ギャラリー等を検討し、準備日を含め大会期間中の使用を確保した。

同時に大会実行委員会を編成し、大会概要の制作に着手した。また、第49回大会を参考に、過去の大会における開催準備・運営・業務内容・前回大会からの申し送り事項等について調査・検討を始めた。

2024年度の大会が九州産業大学で開催されることは、2023年6月の第49回大会(明治学院大学・斎藤綾子実行委委員長)で告知された。

大会開催日については、2024年6月の同月同会場にて日本デザイン学会第71回春季研究発表大会が開催される予定も把握していたため、同実行委員長である井上貢一(映像学会第50回全国大会副委員長)と調整し、大会日程を6月1日(土)、2日(日)とした。以下はそれ以後の大会までの大まかなスケジュールである。

2023年7月13日	大会実行委員会設立
2023年7月15日	理事会
2023年10月1日	第一通信公開
2023年12月16日	理事会
2024年1月5日	第二通信公開
2024年3月17日	理事会
2024年5月11日	理事会
2024年5月12日	第三通信公開/研究・作品発表プログラム公開(最終版は5月22日公開)

## 2. 大会開催報告

2-1. 大会テーマは、大会実行委員会内で検討され、「映像芸術の表現と理論」とした。

### 2-2. 実行委員

日本映像学会第50回全国大会実行委員は以下の通りである。

委員長	黒岩 俊哉 (九州産業大学)
副委員長	井上 貢一 (九州産業大学)
委員	伊藤 高志 (実験映像作家)
委員	伊原 久裕 (九州大学)
委員	岩田 敦之 (九州産業大学)
委員	佐藤 慈 (九州産業大学)
委員	進藤 環 (九州産業大学)
委員	趙 瑞 (九州産業大学)
委員	西谷 郁 (映像研究/映画プロデューサー)

### 2-3. 大会概要

会期：2024年6月1日(土)・6月2日(日)(2日間)

会場：九州産業大学芸術学部(福岡市)

2024年6月1日(土)

- 開会
- シンポジウム
- 研究発表
- 作品発表
- 映像作品上映
- 懇親会

2024年6月2日(日)

- 研究発表
- 作品発表
- 映像作品上映
- 新旧理事会
- 日本映像学会第51回通常総会
- 研究発表
- 作品発表/映像作品上映
- 閉会

大会は対面形式のみによって開催された。大会に伴って開催される理事会は、役員改選後初となるため「新旧合同理事会」とした。また同理由より、第51回通常総会の時間を多く取った。COVID-19によって未開催であった懇親会を、第45回大会(山形大学)以来、5年ぶりに対面形式で行った。

### 2-4. 大会タイムテーブル

(別紙に記載)

### 2-5. 会場

シンポジウム/総会には、300人収容の教室を充てた。研究・作品発表には、芸術学部15号館5教室と学生ギャラリーを使用し、計6会場で行った。また、作品上映には17号館の上映施設を備えた教室を1室、新旧理事会や大会実行委員会の本部に大会議室1室、その他スタッフルームおよび発表者控え室として中会議室等3室を使用した。

今回は、発表会場となる15号館1-2階を中心に、総会、シンポジウム、理事会、事務局本部をコンパクトにまとめた。会場近くに受付を設置し、受付および参加者からの問い合わせや、それらに対する実行委員会の対応を効率化した。

また懇親会会場には、大会会場に隣接する学生食堂を使用した。

### 2-6. 参加費

参加費・懇親会費は以下の通りであった。

- 正会員参加費：3,000円
- 正会員(学生の資格を持つ者) / 一般 / 一般(学生)：2,000円
- 懇親会費：5,000円

本大会は一般(学生)の参加費を2,000円とした。それによって、正会員(学生の資格を持つ)・一般・一般(学生)の区別が無くなり、学生証の確認など受付処理が簡略化された。

## 2-7. 発表件数

発表件数は以下の通りであった。大会発表は1月8日にエントリーを開始し、研究企画委員会および理事会の審査を経て決定された。ここでは大会概要集の原稿を元に、大会発表として適切かどうかを検討し、その結果を発表希望者にフィードバックしながら、最終的に、5月11日の理事会にて決定を行った。

研究発表	45件
作品発表	5件
(上記小計)	50件
作品上映	7本

今回1つの発表希望について、メールシステムの不具合により、大会運営委員会からのメールが発表希望者に届いていないことが最終決定後に判明した。調査の結果、発表者希望者の過失ではないことが判明し、臨時に研究企画委員会および理事会をメールで開催し、再審査を行った経緯がある。

発表件数については、地方の対面開催の大会であることから、減少を危惧したが、特に大きな問題とはならなかったのではないかと。

## 2-8. 参加者数

大会2日間を通じた参加者数等の内訳は、下の表の通りである。受付は、当日受付とPayvent(学会参加申込・決済サービス)による事前受付を併用し、合計154名の参加者となった(表3)。

表1

当日受付	学会参加	懇親会	弁当
正会員	77	47	27
正会員(学生)	28	16	9
一般(学生も含む)	20	6	1
小計	125	69	37

表2

Payvent受付	学会参加	懇親会	弁当
正会員	25	16	9
正会員(学生)	2	2	1
一般(学生も含む)	2	0	0
小計	29	18	10

表3

合計(表1+表2)	学会参加	懇親会	弁当
正会員	102	63	36
正会員(学生)	30	18	10
一般(学生も含む)	22	6	1
合計	154	87	47

学会ホームページからの参加エントリー数は170名であったものに対して、実際に参加した人数は154名であった。大会参加には学会ホームページからのエントリーが必要であるが、発表者のエントリー忘れや、学会員以外の一般参加を希望する参加者には、ホームページからのエントリーを知らない場合もあり、当日受付にてガイダンスすることもあった。

なお、今回の参加受付業務にはデータベースソフトであるFilemaker Serverとそのクライアントを使用し、電子的に処理を行った。オンラインによる並列処理を可能としたため、受付時の指名検索や大会参加費等の支払いプロセスなどを、複数の受付担当者で同時に行うことができ、受付時の大きな混雑は避けることができたのではないかと。また単一データベースによる一元管理によって、参加者の手続情報を逐次把握できたこともメリットであった。

## 2-9. スタッフ/アルバイト

アルバイトの数は20名、準備・設営(前日)を含め3日間の延べ人数は42名であった。業務内容は、受付、タイムキーパー/会場担当、誘導/案内、事務局担当を分担して行った。

## 3. シンポジウム

シンポジウムは大会1日目、6月1日(土)の13:30 - 16:00に開催された。パネリスト3名と司会を兼ねたモデレータ1名の、計4名が登場し、大会テーマと同じ「映像芸術の表現と理論」について検討を行った。

シンポジウムは二部構成とし、前半第一部ではパネリストとモデレータから、問題提起をそれぞれ行った。後半第二部では、4名によるディスカッションの後、会場参加者とともに質疑応答を行った。

### シンポジウムの構成

- [第一部] パネリストとモデレータによる問題提起
- [第二部] ディスカッション

### パネリスト(敬称略)

- 伊奈 新祐 (京都精華大学名誉教授 / 映像作家)
- 奥野 邦利 (日本大学芸術学部教授 / 映像作家)
- 内海 昭子 (九州産業大学芸術学部講師 / 現代美術家)

### モデレータ/司会

- 黒岩 俊哉 (九州産業大学芸術学部教授)

第一部の問題提起では、まずモデレータの黒岩よりシンポジウムの概要とテーマ「映像芸術の表現と理論」に至った経緯および焦点について説明がなされた。

そこでは50年間の映像の変容と多様化、通信環境の変化による新たなコミュニケーションの問題、デジタル情報の蓄積とそこから導かれるデジタル空間について、過去・現在・未来の時空間、および作家と作品境界のゆらぎや喪失、そこに立脚するべき「芸術」の意味と現代における<image>(イマージュ)考察の意義、映像芸術と映像理論の相互作用による可能性について言及があった。

次に伊奈新祐氏からは、長年の映像作家および理論研究家の立場から、翻訳や著作を通じて得られた実験映像・ヴァイデオート・メディアアート・モーショングラフィックスの歴史と理論研究の変遷についての考察、表現においては数々のエピソードによる美術・芸術へのアプローチとその視座についての解説がなされた。

(以下要約)

私が学生や教員として在籍していた九州芸術工科大学(1968年設置、現九州大学芸術工学府、福岡市)では、芸術と技術を融合した「芸術工学」を、

新しいデザインの研究教育分野として目指していた。当時の現代美術の潮流としてアート・アンド・テクノロジーがあったことも理由だろう。

日本映像学会の設立は1974年(初代会長/南博, 事務局は日本大学芸術学部内)であるが、それを機に1975年に赴任した岡田晋氏を中心に西部支部を発足することとなった。当初事務局は九州産業大学芸術学部の写真学科にあった。九州芸術工科大学には画像設計学科の4講座のひとつとして、動画像・映画映像を扱う設計系の講座があり、私はコンピュータアニメーションを制作したいと考えた。CG作家の河口洋一郎氏もこの講座に在籍していた。

第一期の大学院生となった時、西部支部の機関誌として岡田晋氏を中心に「季刊『映像』」(後に『映像学』)が77年に創刊されることとなった。『映像学』の名称は、九州芸術工科大学での第4回大会の際に学会機関誌の名称となり(1978)、西部支部の機関誌は『映像と理論』(1981)に変更された。これらは国立国会図書館で閲覧できるだろう。

大学院における岡田晋教授のゼミでは、フランスの言語学・記号学/記号論を基盤に、フェルディナン・ド・ソシュールのラング/パロールの概念、記号論、クリスチャン・メッツの「映像(シネマ)ー言語か言語活動か」("langue ou langage?", 1964)、ロラン・バルトの『映像の修辞学』など、フランス語の文献がテキストとして使用された。大学院の修士論文は「構造映画」をテーマとした。

当時の影響を受けた作品との出会いは、アメリカの現代美術や実験映画の歴史が福岡アメリカンセンターにて紹介されていたことがきっかけであった。特にコンピュータ・アニメーションや構造映画に興味を持った。主な作品にジェームズ・ホイットニーのCGアニメーション『Lapis』(1966)や、マイケル・スノウの『Wavelength』(1967)、ビル・ヴィオラの作品集『Reflecting Pool』(1977~79)などが挙げられる。また、1980年に画像設計学科に教授として赴任した松本俊夫氏が購入した16mmフィルムの中に、ジガ・ヴェルトフの『カメラを持った男』("Man with a Movie Camera", 1929/日本公開時は『これがロシアだ。』)があった。都市映画として、映像の特殊効果の表現としても興味深かった。サイレント映画であったが、後日ヴェルトフ自身による音楽のスコアが付されたトーキー版(オーディオ・ビジュアル作品)は、その後多くの作曲家によるサウンド・バージョンと比較しても、これが秀逸であると思われる。

ビル・ヴィオラのビデオ・インスタレーションは、ふくい国際ビデオビエンナーレ(1985, 福井市)などで紹介され、日本でもようやく観ることができるようになり、私もインスタレーションの制作を始めるようになった。当時の映像プロジェクトは三管式の非常に高価なものであったため、個人の芸術表現は使用可能な範囲の機材(主にモニターTVを使用)で行うしかなかった。

当時の大学でも、高価なビデオ編集機を使用できる機会は非常に限られていたが、コンピュータ・アニメーション、フィードバック、コマ撮りを用いたビデオ・アート作品『Six Points (part3)』(1977)、フレームの再撮影・入り構造をテーマとしたワンテイクのパフォーマンス作品『Watching/Zooming/Drawing』、コンピュータ処理による実写の画像/映像処理を行った『Flow』シリーズを制作した。『FLOW(2)』では、CG画像処理した素材と実写素材をビデオ合成で再構成した。第一回イメージ・フォーラム・フェスティバルの大賞作品となった『SHA』(1986)では、学外のプロダクションで映像のデジタル処理を試み、同時に大学で可能となった3/4インチ編集機(U-matic)による映像合成(Mix, Wipe, Keying)技術を駆使して制作した。

歴史的に重要な研究対象として、1920年代のアヴァンギャルド・前衛映画の時代のビジュアル・ミュージック、1960年代から70/80年代の実験映

画、コンピュータ・アニメーションやVideo Art、90年代のノンリニア編集を中心としたデジタル革命、2020年代から現在にいたるリアルタイム・コンピュータリングおよびオーディオ・ビジュアルスタディが挙げられる。

70年代の映像芸術表現に関する文献・論文では、構造映画についてはピーター・ジダルの「構造的/物質主義的映画の理論と定義」(Peter Gidal, 1976)、コンピュータ・アニメーションやモーション・グラフィクス(デザイン)については、ジョン・ホイットニーの「デジタル・ハーモニー」(John Whitney, 1980)、情報美学の観点からはアブラハム・モールの「芸術とコンピュータ」(仏/独語)をマックス・ベンゼ(Max Bense)や川野洋とともに研究対象にしていた。

80年代末に在外研究で米国に滞在した後、1990年に京都に移り、ビデオ作品として「Sketch」シリーズ『Sketch of Kyo(京)』(1990年代)や、嶋本昭三氏のパフォーマンス・ドキュメント『女拓』(1997)などを制作した。「日本的なもの」が共通のコンセプトにあった。この頃から、映像芸術の表現はハードウェアからソフトウェアの時代となりノンリニア編集や、Adobe After Effectsによる合成・特殊効果・レイヤー構造が研究制作の対象となった。

同時代の研究文献としては、レフ・マノヴィッチの「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〜」(2002/2013堀訳)が挙げられる。

現在ではTouch Designerなどの制作ツールも、リアルタイム・コンピュータリングに対応し、YouTubeのチュートリアルで学ぶことが主流になっている。

私はメディアアート作品として、2020年代にはダンス/サウンド/映像のコラボレーション・プロジェクト(京都府立文化芸術会館)において、映像のリアルタイム・エフェクトを研究制作している。

現在の理論研究の対象は、ミュージック・ビデオ(MV)研究として、ボルダー&グルーシンの"remediation"(再メディア化)の概念から、intermedial references(間メディア的参照)としての具体的な解釈をMVにあてはめる「Music Video After MTV」(Mathias Bonde Korsgaard, 2017)などを考察している。

翻訳・研究著書の仕事として「実験映像の歴史」(A.L.リーズ, 1999/2010共訳)、「メディアアートの世界:実験映像」(2008, 伊奈編)、「ビデオアートの歴史」(クリス・メイ=アンドリュース, 2006/2013伊奈訳)、「Motion Graphicsの歴史」(マイケル・ベタンコート, 2013/2019伊奈監訳)がある。昨年「メディアアートとしての映像」(伊奈, 2023)としてこれまでの研究の主要なものをまとめた。また本大会で基調講演予定であったスタンフォード大学のパヴェル・リーヴァイ(Pavle Levi)の「Cinema by Other Means」(2012)について考察中である。



伊奈新祐氏(パネリスト)

次に、内海昭子氏からは「インスタレーションの鑑賞者の受容について」というタイトルで、現代美術作家の立場から「時間の連続性を表出する風景の再構築」をテーマとした自身のインスタレーション作品の紹介があり、映像に関わる諸問題、とくに見ることの意味を起点とする空間性・精神性・身体性についての考察が述べられた。

(以下要約)

時間・知覚的表現・映像概念をコンセプトに、美術作家として制作を行っている。今日では現代美術の表現形式として映像インスタレーションが増えている。

自身の作品として、新潟で展示されたパブリックアート『たくさんの失われた窓のために』(2006)では、中越地震が起こった場所性に注目し、窓を模したフレーム(枠)を設置し、個人のプライベートなものを通してそこから風景を視ることをテーマとしている。『This is also your day』(2015)では、舞台を想起させる展示を用い、T・S・エリオットの『四つの四重奏曲』(Four Quartets)の時間に関する詩を軸として、指向性をもったスピーカーや複数のモニタに表示される別々の時間によって雨の日の回想を再現した。スピーカーからは、観客が傘の中の特定の位置に立ったときのみ雨の音が聞こえるようになっている。『Cryptophasia』(2017)は、古いアルバムをもとに、のみの市で見つけた本や写真とオブジェで展示構成された作品である。本に印刷された写真に映像を投影することで、写真が動的な動きを持つことによって時間を与えている。双子の姉妹や、亡くなった兄弟などの人生から、アルバムから読み取れるものを、同じグラフィックヴァルト(独)出身のカスパー・ダーヴィット・フリードリヒの絵画を引用しながら表現した。

『Making current』(2019)では、中国の人工的な湖や川の再開発をテーマにしている。複数のクレーンについた重りがガラスを割り、色の地層が現れる。ここでは古い地面を掘り起こし新しい道や川を作る行為を象表した。

『Traveling strata』(2023)は、神戸の埋め立て地のリサーチから、人工的に地層が移動していることをテーマに、プラスチックと砂を混ぜたものが自然に分離し堆積することで地層が移動する様を表現した。『Placing Time』(2011)時間をテーマに、展覧会の経過時間を可視化した。このような作品を作っているが、その都度その場所をリサーチしインスタレーションを制作している。

学生時代には、美術の展覧会では映像作品の展示は少なかったが、高性能なプロジェクタが利用できるようになり、国際的な展覧会では主流になり、知覚的な実感を持つようになっていったが、かつては絵画や彫刻に比べて、映像は小さなモニタなどに表示されており実際感がなかった。その強度の弱さはなにか、ということから、逆説的にインスタレーションとは何かを考えるようになった。

卒業制作では、家具や照明を配置した部屋の風景をつくり、照明の点灯をきっかけに音だけで物語がすすむ作品であった。人のいない部屋が過去を想起させ、人の不在による想像の余白、空間における小説のような物語であった。これからしばらく、時間の概念を主題に映像を使ったインスタレーション作品を制作するようになった。

「インスタレーション」は、ある特定の空間にモノを配置し、空間の中に鑑賞者が身体的にその中へ入り込む芸術表現形式で、1970年代にその定義と用語が定着していった。それ以前にも、マルセル・デュシャンのレディメイドや、クルト・シュヴィッターズのメルツパウ(メルツ絵画)などに源流をみることができるが、私は19世紀に流行したパノラマ絵画をその起源と考える。360度の劇場空間に絵画が描かれ、その前に実物の砂やオブジェを配置し、自然光によって表現されるスペクタクル装置で、額縁(フレーム)を隠すな

ど、絵画空間に鑑賞者を没入させる工夫が施されていた。鑑賞者は移動し角度を変えながらそれを観ながら、追体験や仮想経験としての代理経験を行う。つまりパノラマは場所として機能していた。旅の代用として遠い国々の再現や、戦争をテーマとしたもの、身近な風景の修正や再経験などがモチーフとなった。インスタレーションはそういう意味で、鑑賞としてのイメージよりも、体験としてのイメージおよびその機能を重視する。そして日常を俯瞰し捉えなおしながら、現実のパラレルとしての存在、実際の現実の修正作業を行っていく。ここでは、私としての主体と、私という身体を保持したままイメージに没入し記憶を新たに作り直すことを行う。

パノラマは100年つづいたが、映画の登場によって衰退する。現実とは映画にとってかわられる。パノラマの「体験」から、映画の「鑑賞」へと変化する。映画はカメラの視点を受けとる主体であり、誰かの視点を追体験するものである。パノラマの衰退と映画の隆盛によって、私の視点と誰かの視点の違いを埋めるものはなかった。しかし、それから100年経過した現在ではVRなどによる仮想空間における主体の体験が可能となっている。

スタンリー・ガヴェル(「眼に映る世界—映画の存在論についての考察」)が「映画とは、世界そのものを、観るものである私たちを見返すことなく、客観的に提示する」といったように、鑑賞者は主体を喪失し、世界を世界の外側から眺める。

ヴァルター・ベンヤミンは「複製技術時代の芸術」において、つねに動いているため映画は思考の場を奪ってしまうといい、それをショック作用すなわち触覚的であるとした。それを受け、多木浩二は「触覚とは時間を含み、多次的であり、何よりも経験であり、且つ再現できないものである」と言った。さらにベンヤミンは、パサーージュを散歩する者の「気散じ」「くつろぎ」を指摘する。「くつろぎと精神集中は互いに対極にあり、この対極性はつぎのように定式化できる。芸術作品を前にして精神を集中するひとは、作品に沈着し、そのなかへはいりこむ…これに反して、くつろいだ大衆のほうは、芸術作品を自分の中へ沈着させる」。くつろぎは触覚的受容が始まるための条件となり、視覚的な受容よりも触覚的な慣れを通じて経験するとする。さらに建築は使用することと見ることの二重の身体性で経験されるため、触覚性を説明するのに適しているとする。この感覚がパノラマについては重要であろう。

インスタレーションの起原はさまざまところにあるが、観客の主体化した取り込んだ1960年代のミニマルアートは、直接的な起原であるといえる。

マイケル・フリードは「芸術と客体性(Art and Objecthood)」(1967)において、ミニマルアートのように鑑賞者に身体性を取り込んだ作品は演劇的であり「演劇は芸術の否定である」と批判した。

モダニズムの彫刻は、鑑賞者を含まず、意味は彫刻に内在し、鑑賞者を含むことなく彫刻として自律している。対して、ミニマルリズムの彫刻は、鑑賞者が動くことによって「ある状況における」オブジェクトの経験であり、鑑賞者とオブジェクトの関係性であり、それは実質的に鑑賞者を含むことになる。持続性や鑑賞者を含む客体性を持ったミニマルリズムの彫刻は、鑑賞者が知覚することを前提としているとし、批判を行う。しかしながらこれこそが、インスタレーションの特性を明示しているのだろう。以後インスタレーションは爆発的に増えていく。

これらの考察から、私はインスタレーションの特性を「持続的・触覚的・主体的な鑑賞者」と仮定する。

作品と鑑賞者との間に生起する経験によって作品(鑑賞)が成立することを、自覚的に指摘していたのがマルセル・デュシャンである。デュシャンは鑑賞者が作品を成立させることを、芸術係数 "Art Coefficient" という言葉で表した。「タブローを作り出すのは、それを視る者である」とし「創造的な行為

は、芸術家だけによって演ぜられるのではなく、観衆はその内的な質を見分け、解釈することによって、外部の世界との触れ合いを作品にもたらし、そうすることで創造的な行為に参加するのである」と言う。

そのことを体現するために、デュシャンはアンフランランス "inframince=極薄的" という造語によって表象しようとした。アンフランランスは「事物がぎりぎりの状態にある、消え去ろうとする、つかの間の世界を掘り起こした。それは現実世界が完全に消滅する直前の、あえかな、最終的な閾領域である」と解釈される。たとえば椅子を立った後のぬくもりや、眼に見えないがそこに存在し、そして消えゆくとするもの、再現がむずかしいもの、であり、それを作品に立ち上げようとした。これは触覚性と捉えられるのもであるとし、デュシャンの「遺作」《1.水の落下、2.照明用ガス、が与えられたとせよ》(1946-1966)を例に解説した。

アンリ・ベルクソンは『物質と記憶』において「持続」を「人間と外界をつなぐ知覚は記憶との相互浸透が前提であり、記憶が無ければ連続する時間は発生しない」とした。さらに物質とは「イメージ」の集合体である、つまり「事物」と「象表」のあいだのどこかに位置しているような実在である、と述べる。イメージが現前性を持って発生する場として、アンフランランス/触覚性に見出したい。

現在では映像インスタレーションは常套手段として定着した。ここではシングルチャンネル作品の時間軸というタイムラインに、空間という横軸のタイムラインが追加される。さらに鑑賞者の編集が加わり、複数の軸を持つことになる。鑑賞者は歩きながら複数のモニタや映像を見る/体験することでそれらの断片を再度編集する。映像インスタレーションでは、時間軸の編集×空間内の時間軸の編集×鑑賞者による編集が行われる。映像がインスタレーションになったとき、観客が主体性を取り戻すことになると言えるかもしれない。鑑賞者は、歩きながら作品の断片を編集し直すことによって主体性を獲得する、これは作品の意味を開く可能性となる。

ベンヤミンの言及のように、映像は触覚的なものであるとすると、触覚的である映像を触覚的に体験することができるのが、映像インスタレーションであるともいえるかもしれない。常套的なインスタレーションの意味をあたためて問い直すことが、映像インスタレーションの特性を問い直すことができるのではないか。

さらに、そもそも私の問いとして「芸術の経験とは何か」がある。インスタレーションによってパノラマのように、観客が主体性を持ちながら今ここではないイメージを経験することによって、主体的な鑑賞者(私)がイメージの経験を現実に戻ることができるのではないか、つまり私の現実に作用することが可能となるのではないかという問いである、と提起した。



内海昭子氏(パネリスト)

最後に奥野邦利氏からは、映像作家および教育者の視点から、映像をとりまく現在の状況、変容するメディアと教育、過去の作品群との比較・変遷・今日の映像表現の特長や問題点と展望について、映像表現研究会の代表および今年18回目を迎える同研究会主催のISMIE(インターリンク:学生映像作品展)のコーディネータの立場から言及がなされた。

(以下要約)

映像表現研究会は、現在私が代表を務めているが、それ以前に伊奈氏(パネリスト)が代表だった頃から、ISMIEの事務局として17-18年運営にたずさわってきた。そのため今回は映像アート(表現)の教育について、できるだけアクチュアルなポイントを整理した上で、学習の問題として問題提起をしていきたい。

ここでいう映像教育とは、もっぱら創作についてである。1990年代までは、映像表現を実現するというは、技術の修得が教育の柱であったことは間違いないだろう。80年代の前半ぐらいまでは技術的にそれを実現することは難しかった。

私は1989年に大学に入学したが、映像作品を制作しようと考えたとき、編集機材や撮影機材の提供があるか、ということが大学を含む高等教育の学校を選択する条件だった。フィルムであってもビデオであっても、その機材やそれらの技術的な意味での専門性が極めて高く、学習(学修)をしないと実際に作ることができない。そこには、解説本などが存在せず、誰かに教えてもらわないと問題を解決できないという状況の中で映像制作と向き合っていくという状況であった。

映像表現の状況を鑑みると、まず1991年にハイビジョンの試験放送が始まる。さらに1993年にはジュラシックパークが公開され、映像表現の技術的な進歩の象徴となった。この頃より専門的で高度なデジタル技術やCGの使用が目立つようになった。伊奈氏の問題提起にもあったように、1980年代の半ばぐらいには、映像のデジタル処理はかなり高度な技術であり、特別なワークステーションやスタジオを使用しないと実現できなかった。ハイビジョンのその後の文脈では、ズビグニュー・リブチンスキーの活躍が記憶にあるだろう。1995年に民生用のデジタルビデオカメラ Sony DCR-VX1000が発売され、3年後の1998年に Appleの初代iMacが日本で発売されると、この頃個人でデジタルビデオの編集が可能になる。それまではVHSのテープなどでA/Bロール(特殊効果装置によりプレーヤー2台の映像ソースを合成し、その映像/音声レコーダーで記録する編集方法およびシステム。全ての機材をコントローラーで制御する必要がある)編集を行っていた。編集するためには400万円ぐらいのシステム機材費が必要だった。それらの時代から比べると、価格の低下も進み、映像制作の環境がデジタル化に大きく傾こうとしていた。しかしながら映像制作の専門的な知識や技術は、依然として大学などで学ぶ必要性は変わらなかった。

2000年代に入ると、地上デジタル放送が開始(2003年)、2007年に YouTube Japanがサービスを開始(アメリカでは2005年)、2008年には初代iPhone発売(日本)、日本語版Twitterリリース、キャノンEOS 5D Mark IIが発売される。それまでは業務用機器以上の機材が必要だったが、一眼レフカメラによるデジタルHD映像記録がもたらされたことで、レンズ交換による撮影が可能になる。2000年代は、メディアテクノロジーにおけるアナログからデジタルへの移行期で、急速にデジタル化が進み汎用性が高まった時代である。日本大学芸術学部では、この頃フィルムの現像施設を新設している。以前の教育施設の必要性がまだあった時代で、アナログからデジタルへの移行期を象徴している。ちなみに2005年、YouTubeのアメリカサービス開始時には、今日のような社会を一変させるサービスになるとは想像し難

かったのではないだろうか。2006年頃の日本では YouTube の著作権問題に対して強い批判があった時代である。

2007年、映像表現研究会主催のISMIE(インターリンク:学生映像作品展)を開始、2008年のシンポジウム「実写か! アニメーションか!」では、デジタル化による技術面の向上は明らかだが、表現としては先行作品の影響が強いと議論されている。どの大学でどのような作品を学生に指導したか、表現方法の違いで指導傾向がわかるものであった。その意味では、学生作品は先行する作品のシミュレーション的なものが多かったとも言える。

2012年には「YouTubeパートナープログラム」の開始により、個人の収益化が可能となる。2014年、日本語版 Instagram がリリース。2015年、NetflixやAmazonプライム・ビデオなど、複数の動画配信サービスが開始される。既存のコンテンツを含めた多くの映像が、今日では配信されている。なお、若い世代や子ども達のこれらの視聴方法を観察すると、動画を2倍速で観ることを厭わない。情報を獲得するという意味では、若い世代にとってはそれが可能となっている。一方でVlog(Video Blog, ビデオ・ブログ)といわれるような散漫な視聴性向も特徴的で、情報のない映像を観るという傾向を同時に持っている。これは映像教育において今後一考しなければならないものである。

2010年代には、情報環境のデジタル化がさらに進み、デジタルが社会インフラとして完備される。多様なWEBプラットフォームが登場し、「日常」や「リアリティ」が問題となっていく。これらの問題は2013年および16年のISMIEの公開ディスカッションで取り上げられている。2016年のディスカッション「スクリーンの系譜学」では、伊奈氏より、多くのプラットフォームの登場によってスクリーンの意味が読み替えられているとの指摘がなされている。

2020年からのコロナ禍を経ることで、インターネット環境はその強度を大きく高めた。ゲームを含めたWebサービスが展開され、映像の表現においてはリアルタイム・コンピューティングへとつながっていくこととなる。

さて、2倍速視聴の主体は視聴者であって作者でなく、Vlogの台頭は、ある意味での表現の敬遠傾向だといえる。いまや YouTube においても、演出・表現のしすぎであるという声も聞く。YouTubeは、遠く2005年に、象の鼻が長いことを創設者の1人であるジョード・カリムが述べるだけの様子が投稿されたことから始まったが、現在のネット上のプラットフォームにある映像は、Vlog(ビデオブログ)がそうであるように、単に日常を切り取っただけのものに姿を変えつつある。さらに複雑な事態となるのは、スマートフォンやインターネットにもつながらないような、廃盤になった画質の悪いミラーレスカメラが流行していることである。軽量で高精細な画質を求めた我々とは対照的であり、奇妙な現象が起こっていると感じている。

そのような状況の中で、若い世代に対する映像教育をどうとらえていくかがこれからのポイントとなるだろう。1990年以前には、大学などの高等教育現場においては技術習得が教育の中心であり、作品の主題については多くが学生個人にまかされていた。

現在でも、高度な技術を修得することが無効化されているわけではない。しかしながら、一方で高度な技術が汎用化され、制作ツールに組み込まれていく。大学などが担ってきた、アプリケーションツールの使用方法などは、今後ますますWeb上で完結し、アウトソーシング化すると考えられる。

翻って、思想や哲学を基板とした主題やコンセプト・メイキングについては、依然として、教育現場では放置されたままではないだろうか。指導者にもよるが、日本の映像制作教育の現場においては、政治・宗教・人種・ジェン

ダー・貧困・差別など、取り扱いが難しい傾向がある。しかし、映像制作に必要な高度な技術修練が教育の場がないのだとすれば、映像を大学等で学ぶ意義とは何かを、真摯に問う必要があるだろう。創作をどう考えるかという点において、作者の主体とは何かを早急に考え直されなければならないと考える。それは「技術」ではなく、改めて「批評」をこそ問題にしなければならないのではないだろうか。



奥野邦利氏(パネリスト)

二部のディスカッションでは、一部の問題提起をふまえ、モデレータとパネリスト相互による質問・意見交換を行い、各々の考察を展開した。さらに会場と質疑応答を行い、シンポジウムのテーマに対して検討がなされた。



(奥野氏から内海氏への質問として)

作者の主体とはなにか。機能としての作者はあるが、私が言う作者は自律した作品を通して観客に向かい合っていく作者のことであるか?

(内海氏)

美術の世界では、コンセプトの部分しかない。何を表現するか、その上でどうやって表現するかという選択をするが、作者の主体・考えが最も大切だと思っている。例えばジェンダーや政治などの社会問題は美術ではかならず取り上げられることである。これは分野により出発点が異なるかもしれない。技術的なものを求める学生が多くあるのに対して、作者の主体への意識づけもしっかりやっていきたい。



Image Arts and Sciences 201 (2024)  
日本映像学会第50回全国大会報告

(伊奈氏、奥野氏からの質問を受けて。また問題提起の補足として)

作者の主体については、世代的に大きな違いを感じる。50年のテクノロジーの進化を含めた歴史は大きい。私もインスタレーションを制作してきたが、そこではあくまで映像を中核としていた。そこではテクノロジー(フィルム、アナログビデオ、デジタル、コンピューティング)の変化や進化に興味をもち、そこから刺激を受けてきたという背景がある。作品や本(理論)との出会いの中で、研究が始まり作品が始まるという繰り返しであった。テクノロジーによりメディア化する世界をみて捉え、そこからフィードバックすることもあるのだろう。

また、先に触れたパヴェル・リーヴァイの書籍の中で気になったのが「パラシネマ」という言葉と概念である。リーヴァイは映画や映像作品そのものを制作しているわけではないが、この世界の中に、シネマティックなポテンシャルが多くあるということを指摘している。必ずしも映像(作品)を制作しなくとも映像的思考で作品をつくっているという考え方で、写真・絵画・造形物であっても、多くの作家は映像的な思考を持っていて、それを行っているというものである。

(黒岩)

映像を「する」という言い方をあえてするとすれば、伊奈氏にはテクノロジーという、ある芯のようなものが通っていると感じたが、奥野氏はどうか？

(奥野氏)

新たなテクノロジー(技術)としての展開はもはや難しいのではないかと素朴に思っている。新たなテクノロジーの展開とともにビデオアートや前衛映像のような局面があったということは、伊奈氏の説明の中でそのプロセスは明らかであろう。しかしこれからは、テクノロジーの展開における表現の模索は難しいのではないか。VRや3DCGのような形で視覚をひろげていくという可能性、より小さなデバイスであればさらなる可能性があるかもしれないが、私たちが知っている例えばキネティックという言葉ともイコールにはならないだろう。ただ、映像表現が終わるというネガティブなことではなく、別の局面を、映像表現が持ちうるかと考えている。



黒岩俊哉(司会・モデレータ)

(黒岩から内海氏へ)

インスタレーションは物質的であり空間的な表現を含んでいるが、映像表現、それはアートとしての映像という点において、映像の未来とはどのような姿をしているのだろうか。

(内海氏)

映像機器の進化を感じており、以前私が感じていたような映像に対する物質感の無さは解消され別の次元になっている。自身では別のメディア(媒体)と同様に進めていけるのではないかと。



(会場からの質問)

映像学会全体で、芸術系の映像と映画批評・理論が分離されているのではないかと。そのことは互いに共有はされているものの、制作系の教育において作品をどう読み解くかや、理論背景を学ぶことが少ないということだが、それをどう思うか。

また、長時間の作品においても始まりと終わりがあり、観客によってそれを期待して確認しようとする観客もいる。それも主体性と言えるのか。

(内海氏)

制作と理論については、私自身は伊奈氏のように映像の理論を読み込んでいき、それを作品に昇華させるということはない。哲学など他の思想をきっかけにすることはあるが、私がメディアや技術を追求していくというタイプではないというのがある。芸術系の映像はどうしても理論が美術理論の方に依ってしまい、映画理論との交差がまだ遠い印象がある。

(奥野氏)

日本の商業映像は職能別に分かれる傾向があり、そのため批評についても、商業か非商業かという従来の枠組は、思ったよりも強く存在している。ただ、私は日本大学で商業的な映画を目指す学生も多く教育しているが、その境界は無くなりつつあると感じている。映像学会の制作系の会員はアート系の作品を創作している会員が多いが、そこから商業映画やアニメーションやMVのクリエイターとして活躍する卒業生を輩出している。もちろん、商業的か非商業的かを区別することなく、批評を行う理論系の会員もおり、結果として映像表現の深化につながっていると考えている。

(会場からの質問)

絵画・彫刻とは異なる、映像を映像として成立させるものはなにか。

(伊奈氏)

先のリーヴァイの「パラシネマ」の概念があらためて面白いと思ったのは、彼が現代美術としてやっているように、映像メディアでなくとも映像的な可能性をもった作品を作っているということである。絵画であろうが組み写真であろうがコラージュ作品だろうが、シネマティックな概念やポテンシャル

を持っており、それが作品に生きているということだ。マテリアルがフィルムからデジタルになったとしても「シネマ」という本質は残る。ただしこれまでの「シネマ」という概念とイコールかは検討の余地があるが、「映像」は日本独自の用語であり、学界の名称でも Image Arts and Sciences という広い便利な概念である。ポール・シャリッツは実践(作品)だけではなくかなり理論もやっていた。シャリッツは映像の理論と実践を統合するような形で「シネマティクス(Cinematics)」と呼んだ。このシネマティック・ポテンシャル(映像の力/潜在力)が、映像を映像たらしめるものではないか。そのため広く捉えて良いだろう。映像は、視覚から聴覚そして身体や諸感覚を順にとり込んでいったが、現在のVRのようにスクリーンがなくなったとしても、映像が成立するという状況を考えてよいだろう。シネマとはなにか、映像アートとはなにかの答えを出すのは大きな問題であると思う。



(奥野氏)

端的には視覚的イメージが他者と共有されたものとして、実写であれば時間を分解し、記録・保存・再現されたもの。アニメーションであれば実際の運動を抽象化し、分解し、再構成したものと説明はできる。しかし、急速なデジタル化によって、実写とアニメーションを分離できない状況にあり、さらにイメージの生成にAIが加わってきたことは、映像そのものを問い返す契機になっていると思う。

(内海氏)

古典的な考えかもしれないが、カメラを通して生み出されるもの、時間を記録して再生・再現するものとする。そうすると、私の作品が映像であるかどうかという問題にもなるが、以前は時間的・知覚的になにかを空間的に表現し体験するものと解釈していた。しかし最近では「像」が映っていないもの映像ではないと感じる。自身の作品が映像であるかないかという問いを持ちつつ、自分がやっていることは「画に描いた餅」で、「餅」に関心やあこがれを持ちながら「絵に描いた餅」を実践している。

(会場からの質問)

生成AIは、作り手というよりは、見る側が試されているという革命が起きているのではないかと。芸術的にすばらしい映像を指示すれば、AIはそれを生み出す可能性はあるだろうか。

(伊奈氏)

AIは基本的にテキスト(言葉)で指示するが、その言語に問題があると思う。AIは言葉の定義を出力する。AIの問題は、根本として言語や哲学の問題に関わっているのではないかと。AIはデータベースを利用するが、データが

大きくなるとそれが平均化されていく。

AIは、(システムや指示者にとっての)言葉の理解がベースにあり、そこに紐付けられたイメージが処理されて返ってくるため、その言葉自体が気になる。言葉によって入力しなければならないことは、大きな制約となる。

実験映画のスタン・ブラッケージは「言葉が始まる以前の世界を想像しなさい」と言う。言葉は人間の思考や意識を制約する。

抽象的な思考を定義しようという「センスの哲学」(千葉雅也・著)は興味深い。抽象的なイメージというのは一般的には拒否反応が高い。人は意味が「分かる/解る」ということを好む。ところがAIにおける言葉は、そこに係わらない。アーティスト(作家)は、記憶や知覚など、言葉(テキスト)以前の世界にせまれるかどうか重要である。



(奥野氏)

AIは学生達も活用している。私たちは表現のシンギュラリティ(特異点)を目の前にしている。AIが、今日の感性や、視覚的な美しさを凌駕する日がくる可能性は否定できないし、私たち自身がその価値の有り様をどう見直していくのかということが、むしろ問題なのではないか。批評についても同様であろう。新しい世代が iPhone の映像は美しすぎると言うが、これは示唆的である。私たちの価値観を見直すためにも、AIの可能性を見過ごすことはできないのではないかと。

(内海氏)

伊奈氏が言われた言葉の理解がしっくりくる。イメージは作者の主体性からでてくるものなので、厳密に言葉を練り上げ、そこから出てきたイメージであれば表現としてありえるだろう。私個人としては、逆に言葉の外側にあるものを表出することを目的にしているため、自身で使うことは今のところ考えていない。



## 4. 会計報告

大会収支は以下の通りである。

## 収入

学会参加費	¥405,020
懇親会費	¥429,600
弁当(理事会分を含む)	¥62,460
大会運営費	¥400,000
合計	¥1,297,080

## 支出

人件費(アルバイト代)	¥339,000
印刷費	¥160,711
懇親会費	¥469,470
弁当代(スタッフ含む)	¥99,000
支払手数料	¥990
両替代	¥1,200
材料費	¥70,310
雑費	¥127,843
繰越金	¥28,556
合計	¥1,297,080

## 5. 備考

- 大会1ヶ月前に、当初基調講演者として予定していたアメリカの大学教授が来日できなくなり、シンポジウムを中心としたプログラムに変更した。大会が決まり、実行委員会などで検討し、旅費や招聘条件など、大学内での調整や領事館との情報交換を行いながら、講演予定者とも約8ヶ月間交渉を続けていたが結果的に実現できなかった。
- 大会発表の審査は、研究企画委員会と理事会により行われる。発表希望者のリスト管理から、審査結果やその確認等の発表希望者とのやりとりは大会実行委員会が担当が、複雑な工程であり大きな負担となる。特に発表希望者とのコミュニケーションは全てメールで行ったが、メールサービスによっては、不具合が生じることもあった。そのため、オンラインによる査読システムなどを利用し、情報を一元管理し、発表希望者・大会実行委員会・研究企画委員会・理事会の4者が、正確な情報を共有できるよう工夫することも一考と思われる。

## 6. 謝辞

限られた時間の中、こころよく登壇をお引き受けいただいたパネリストの皆様、大会内容について親身にご相談に乗っていただいた会員の皆様をはじめ、大会にご協力いただいた皆様に、実行委員とともども御礼申し上げます。

また、素晴らしい研究・作品発表をいただいた発表者の皆様、地方大会にもかかわらず遠方より大会に参加いただいた多数の会員の皆様にも、心から御礼申し上げます。



(くろいわ としや / 第50回全国大会実行委員長・日本映像学会会長、九州産業大学)



JASIAS in Fukuoka・2024

日本映像学会第50回全国大会 概要集

日本映像学会第50回全国大会《研究・作品発表プログラム》

会場・九州産業大学芸術学部15号館

6月1日(土) 12:00 - 受付開始 (15号館2階エントランス)

13:25 - 13:30 主催校挨拶

13:30 - 16:00

13:30 - 16:00 シンポジウム「映像芸術の表現と理論」(15201 教室)  
13:30 - 14:30 問題提起 / 14:40 - 16:00 ディスカッション+質疑応答

**A** 15202 教室 研究発表

**B** 15203 教室 研究発表

**C** 15204 教室 研究発表

**A1** 座長: 伊藤 高志

**B1** 座長: 趙 瑞

**C1** 座長: 井上 貢一

16:20 - 16:50

**A1-1. 堅田 諒**  
ジーナ・ローランズのジョン・カサヴェテス作品における演技スタイルについて

**B1-1. 芦谷 耕平**  
映画『THE FIRST SLAM DUNK』におけるアニメーション映像の革新性についての一考察 ~作画監督の視点から~

**C1-1. 吳 瑩煒**  
相米慎二『翔んだカップル』『セーラー服と機関銃』にみる母の不在とアイドルイメージの関係について

17:00 - 17:30

**A1-2. 川崎 佳哉**  
カメラの前後に立つ監督たち: エッセイ映画と自作自演のフィクション映画

**B1-2. Werner Steffan**  
日本のスーパー戦隊シリーズのヴィラン組織の変化とその影響

**C1-2. 龔 主**  
『THE 有頂天ホテル』——グランド・ホテル形式を超えた笑い

17:50 - 20:00 懇親会 (九州産業大学アルテリア [ 学生食堂 ])

6月2日(日) 9:15 - 受付開始 (15号館2階エントランス)

**A2** 座長: 鳥山 正晴

**B2** 座長: 岩田 敦之

**C2** 座長: 齋藤 正和

10:00 - 10:30

**A2-1. 王 宏斌**  
「中国南方ニューウェーブ」に関する一考察: 『凱里ブルース』における夢の描写を例に

**B2-1. 伊集院 敬行**  
ベドロ・アルモドバルの『欲望の法則』と『マタドール』に見られる生と死の欲動について

**C2-1. 水野 勝仁**  
ヨフ『Layered Depths』とともに考える「スワイプを介して生じる映像と空間の関係」

10:40 - 11:10

**A2-2. 龐 鴻**  
1950年代中国記録映画製作手法確立期における中ソ合作映画に関する再考察

**B2-2. 久保 豊**  
同性愛的欲望のレシビの継承/切断——2010年代以降の日本のゲイ映画における食表象

**C2-2. Molnár Levente**  
ヤンチョー・ミクローシュの1970年代ハンガリー製作作品における空間表象について

11:20 - 11:50

**A2-3. 赤井 敏夫**  
中国におけるインド映画市場とその政治性

**B2-3. 國永 孟**  
「ヴァルネラブル」な男性の身振り——1950年代ハリウッドにおけるジェイムズ・メイソン再考—

**C2-3. 梅本 健司**  
『望まれざる者』(アイダ・ルピノ、1949年)における揺れ動く焦点化について

11:50 - 13:10 昼休み 12:00 - 13:00\* 新旧合同理事会 (15号館4階芸術学部大会議室)

13:10 - 14:40 第51回通常総会 (15201 教室)

**A3** 座長: 趙 瑞

**B3** 座長: 西谷 郁

**C3** 座長: 志村 三代子

14:50 - 15:20

**A3-1. Fabien Carpentras**  
「隠蔽記憶 (screen-memory)」としての『福田村事件』(森達也, 2023年)——朝鮮人の虐殺はどう観られたか?

**B3-1. 北岡 勇一**  
ホン・サンスの「語り」を中心とした特徴について

**C3-1. 丁 智恵**  
テレビドラマ草創期の異種混交性 (hybridity): 独立プロ・新劇・テレビ映画からの視点

15:30 - 16:00

**A3-2. 韓 瑩**  
戦後台湾における「中国映画」の創出と越境: 『天倫涙』(1960年)を中心に

**B3-2. 金 秀玟**  
棄てられた情動的空間の「ソウル」: 『ソウルに帰る』における養子の旅

**C3-2. 北嶋 玲子**  
宣伝芸術としての日本映画の予告編——東映・角川映画を事例として

16:10 - 16:40

**A3-3. 原口 直希**  
台湾語流行歌『桃花泣血記』に見る特徴的要素: 音響面からみる日本統治期台湾の映画文化

**B3-3. 梁 仁實**  
1970年代日韓の映像における「在日」英雄と母の物語

**C3-3. 内山 翔太**  
吉屋信子の小説にみる戦前日本の女性の映画文化

17:10 - 17:40

**A3-4. 洪 愷均**  
「テレビ布袋戯 (ボテヒ)」の発展史からみた日本文化の影響と台日文化融合の現状

B3-4

**C3-4. 胡 響楽**  
勅使河原宏映画における女性たち——『砂の女』(1964)と『他人の顔』(1966)を中心に



※日本映像学会第 50 回全国大会事務局本部 (15 号館 4 階芸術学部大会議室)  
※パネリスト・講師控え室 (15 号館 4 階大学院講義室 1, 2)

6月1日(土)

G

13:30 - 16:00

13:25-13:30 主催校挨拶  
シンポジウム「映像芸術の表現と理論」(15201 教室)  
13:30-14:30 問題提起 / 14:40-16:00 ディスカッション + 質疑応答

12:00 - 18:00

**D** 15102 教室 研究発表

**E** 15101 教室 研究発表

**F** 学生円形ギャラリー 研究発表  
作品発表

**D1** 座長: 奥野 邦利

**D1-1. 石毛 みさこ**  
現代人が求める主人公像について—連続テレビ小説『らんまん』を中心に

**C1-2. 原田 健一**  
日常生活にある映像によって、地域と文化の地下水脈を読み解く

**E1** 座長: 伊原 久裕

**E1-1. 橋本 典久**  
古川タク氏が 1975 年に発表した "装置" 驚き盤の詳細

**E1-2. 常石 史子**  
無声映画の色彩—その保存と再現

**F1** 座長: 佐藤 慈

F1-1

**F1-2. 鄭 知硯**  
「喪の映画 (mourning film)」としての震災ドキュメンタリー——小森はるかのかの映像実践における重層する声、震災後空間と「私」——

16:20 - 16:50

17:00 - 17:30

17:50 - 20:00

懇親会 (九州産業大学アルテリア [ 学生食堂 ])

発表作品上映 (17号館 6階 601教室)

6月2日(日)

10:00 - 18:30

**D2** 座長: 古賀 太

**D2-1. DOMENIG Roland**  
18 世紀に流行した降霊会における幻燈の使用に関する考察—ゲオルグ・ヨハン・シュレプファーを中心に—

**D2-2. 安田 和弘**  
秘術から技術へ—明治期における撮す・撮される経験の変容

D2-3

**E2** 座長: 伊原 久裕

**E2-1. 入倉 友紀**  
SP レコードから考える日本の映画業界と音声メディア

**E2-2. 大久保 清朗**  
『浮雲』のスコア成立をたどる (「虚空からの音楽」補遺) —斎藤一郎の『浮雲』台本付属音楽メモを中心に

**E2-3. 細馬 宏通 / 海老原 颯**  
歌声をオン/オフ化するサスペンスとしての「空耳アワー」

**F2** 座長: 大橋 勝

**F2-1. 太田 曜**  
16mm フィルム映画 OPTICAL SOUND FILM <<作品発表>>

**F2-2. 蔣 雯**  
詩的身体にアプローチする演技法に巡る映像作品『二人の箱』<<作品発表>>

**F2-3. 水由 章**  
BY BRAKHAGE をめぐって~Jane Brakhage の 1957 年から 1987 年

10:00 - 10:30

10:40 - 11:10

11:20 - 11:50

11:50 - 13:10 昼休み

12:00 - 13:00\* 新旧合同理事会 (15 号館 4 階芸術学部大会議室)

13:10 - 14:40

第 51 回通常総会 (15201 教室)

**D3** 座長: 佐藤 慈

**D3-1. 栗原 康行**  
先駆的 NFT アートの研究 / 動画作品や既存芸術のデジタイズと Block chain

**D3-2. 宮下 十有**  
360 度カメラの静止画・動画による映像記録の利用と共有

**D3-3. 木下 耕介**  
情報文化と物語叙述——映画のデータ・ストーリーテリングについての試論・補遺

**D3-4. 二羽 恵太**  
動画生成 AI “Runway Gen-2” を用いた作品『Adventure into the Abyss』

**E3** 座長: 井上 貢一

**E3-1. 萩原 健一**  
初等中等教育における映像メディア教育のための実空間映像編集『うご板』

**E3-2. 今 祐仁**  
「映像」から「伝達」へ: VIC (Video Information Center) と NDU (Nihon Documentarist Union) の活動をめぐって

**E3-3. 新堀 太一**  
スウェーデンにおける子ども観客の形成にともなう映画書悪説の流行と「学校映画 (skolfilm)」の誕生について

**E3-4. Greg O' Keefe**  
ドキュメンタリー映像制作の授業研究—ビジュアルソシオロジーの観点から

**F3** 座長: 伊藤 高志

**F3-1. 猪鼻 秀一**  
小西徹郎 PV 「NANSO」<<作品発表>>

**F3-2. 春口 巖**  
The Colors of Orchestra <<作品発表>>

**F3-3. 高 戈** ※欠席のため発表せず  
映像作品『Engraving Time and Light』についての考察 <<作品発表>>

**F3-4. 斎 琛**  
映像インスタレーション作品『meta』についての考察 <<作品発表>>

14:50 - 15:20

15:30 - 16:00

16:10 - 16:40

17:10 - 17:40

発表作品上映 (17号館 6階 601教室)

## ジーナ・ローランズのジョン・カサヴェテス作品における演技スタイルについて

堅田 諒

本発表の目的は、ジョン・カサヴェテスの映画制作および映画作品において、監督カサヴェテスと俳優ジーナ・ローランズの協働関係はどのような意味において重要であったのかを明らかにすることであった。発表では、カサヴェテスとローランズの協働関係の内実を以下のように言説と映像の分析から検討した。

まず、ローランズの本人の演じることについての発言、および、カサヴェテスの自身の映画制作に関する発言を確認した。ローランズの発言からは、彼女が演技において重視しているのが「適度な感情を形にすること」であることが分かった。一方でカサヴェテスの発言からは、「感情的真実」を描くことが彼の映画制作における核心であることが判明した。これらを踏まえると、俳優ローランズと監督カサヴェテスの協働関係は「感情」という点において交差することが明らかになった。

つぎに、作品分析では、『愛の奇跡』、『フェイスズ』、『こわれゆく女』における「集団的制作物としてのパフォーマンス」を分析した。ローランズが演じるキャラクターのパフォーマンスとして、『愛の奇跡』では足の演技と歩行／走行のパフォーマンスが、『フェイスズ』では手の演技と身振りのパフォーマンスが、『こわれゆく女』では顔の演技と涙のパフォーマンスが見いだされた。ついで、アンドリュウ・クレヴァンによるパフォーマンス分析を参照し、前述のパフォーマンスの特徴が「不器用さ」「ぎこちなさ」「気まずさ」を意味するawkwardnessにあると主張した。これはローランズが演じるキャラクターが置かれる状況の「気まずさ」であるとともに、彼女のパフォーマンスに見られる身体的「不器用さ」「ぎこちなさ」であった。つまり、不器用でぎこちなさパフォーマンスこそが、カサヴェテス作品におけるローランズが演じるキャラクターの一貫したパフォーマンスであったのだ。

発表の結論は次の通りである。危機的な・板挟みの状況に置かれた時に、ローランズが演じるキャラクターのパフォーマンスは、アンバランスな歩き方や奇妙な身振りといった特徴的な形をとって現れるのであり、これらのパフォーマンスこそが、ローランズが「適度な感情を何とか形にしたもの」であるとともに、カサヴェテスが目指した「ある状況における感情的真実」の現れであった。この両者が重なりあう地点において、ローランズとカサヴェテスの協働関係を位置づけることができるのであった。

(かたたりょう/北海道大学)

## カメラの前後に立つ監督たち：エッセイ映画と自作自演のフィクション映画

川崎 佳哉

本発表は、監督が自作自演するフィクション映画の新たな読み方を提起することを目的とし、デニス・ホッパーが監督・主演した『ラストムービー』（1971）を分析した。映画の歴史上、監督がカメラの前に立って演技をする作品がしばしば作られてきた。たとえば、ジョン・カサヴェテス、ジャン＝リュック・ゴダール、クリント・イーストウッドといった、現代映画の重要作家と考えられてきた人々が、自らの身体をカメラの前に晒してきたことはよく知られている。これまで、映画史上の名作や重要作とみなされてきた多くの映画が自作自演によって作られてきたにもかかわらず、こうした実践が持つ意義が考察される機会はほとんどなかったように思われる。

監督が自作自演をする映画について考えるうえでヒントとしたのは、「エッセイ映画」というアイデアである。近年、映画監督や映像作家がカメラを用いて思索を展開する作品をエッセイとして論じる研究が増えてきている。エッセイ映画は実験的なドキュメンタリーに分類される傾向があるが、他方でフィクションとノンフィクションの境界線を曖昧化する作風がその特徴として論じられることが多い（作り手としては、クリス・マルケルやアニエス・ヴァルダといった名前が挙げられてきた）。注目したいのは、エッセイ映画では、（必ずではないが）監督自らがカメラの前に立つことがあるとしばしば指摘されてきた点だ。それは、カメラを用いたセルフ・ポートレートであり、映像によって自らについて思索するその試みは「エッセイ」と呼ぶにふさわしい実践であると思われる。

本発表では、デニス・ホッパーが自作自演した映画『ラストムービー』を取り上げ、この作品をエッセイ映画として分析することを試みた。この頃のホッパーはドラッグやアルコールの問題を抱えており、彼の混濁した主観によって作られた『ラストムービー』は興行的にも批評的にも失敗作として扱われてしまった。従来、『ラストムービー』は（実験的な）フィクション映画として論じられてきたが、この作品をホッパーによるエッセイとして読み直すことで、本作を新たな視点から評価する可能性があると考えた。発表では、まず『ラストムービー』が製作された時代背景を「パーソナル」をキーワードに整理した。次に、ホッパーの監督デビュー作『イージー・ライダー』（1969）の成功の要因を音楽の使用とそこで喚起されるパーソナルな感覚に見出した。最後に、『ラストムービー』がフィクション映画としては破綻しているように見える一方で、ホッパーが自身の体験した映画製作の現場を振り返るという「パーソナル」なエッセイとなっており、その手段として再現（reenactment）の身振りがキーとなっていると論じた。

(かわさき けいや/早稲田大学)

# 映画『THE FIRST SLAM DUNK』 におけるアニメーション映像 の革新性についての一考察 ～作画監督の視点から～

芦谷 耕平

2022年に公開された『THE FIRST SLAM DUNK』（以下『TFSD』）は、高校バスケの世界を舞台にした青春群像劇少年マンガを、原作完結から26年後に公開した劇場用アニメーション作品である。本研究では、『TFSD』の革新性を、本作の作画監督として制作に携わった発表者がその業務を通して得た知見から、以下の4つの視点で言及した。

まず、①「原作漫画との対比と進化」ではこれまであまり比較されなかった原作漫画と映画の試合パートとの対比と進化に注目し、映像化によって試合シーンの臨場感がどのように強化されたかを分析した。原作の主人公「桜木花道」から「宮城リョータ」への主人公交代劇は衝撃を与えた点や、原作エピソードと映画本編の時系列の流れと変化、映画冒頭のジャンパーである赤木と河田が立つセンターサークルでのティップオフの場面などを例に解説した。

次に②「3DCGパートにおける作画とタイミング」では、3DCGパートの作画とタイミングに焦点を当て、作画の生成過程や最終仕上げ、コマ数の調整について解説した。従来の3Dアニメ表現の質感や動きの問題点を挙げ、「ツルツルしてない。ざらっとしてる」という井上監督の指針から得られた汚しのアナログ感のあるルックと、2D作画と同様のキーフレームコマ打ちアニメーションを採用したことで、従来作品に比べ動きの違和感を大きく解消した点を述べた。

③「2D作画と3DCGのマッチング」では、2Dと3Dのハイブリットパートの多くのカットを担当した作画監督として、両者の違和感ない共存がどのように実現されたかを探り、概算で約2,750カットある映画本編中、山王戦・応援席の映るカットを中心とした2Dと3Dのハイブリットパートのカット数約45～50カットの作画手順や、After Effectsを中心とした撮影技術の進歩による最終的な画面の馴染ませの技術について考察した。

最後に④「井上監督本人の全面的な作画監修」では、井上監督自身が作画監修を行った経緯やポイントに焦点を当て、「最新の井上雄彦の絵を動かす」ために、映画制作のプロセスにおいてどのような役割を果たしたかを明らかにした。他作品との決定的な違いとして、「そこに答えがある。」という絶対的な信頼感があったこと。また、我々は作画監督として、井上監督の出す「答え」の土台を作るイメージの作業であったこと、また、井上監督の出した「答え」から、アニメーションとして必要な素材を補充・補足する役割を果たしたこと、などを実体験として明示することができた。

以上から、過去の日本の2Dアニメーションの蓄積と功績に加え、3DCG技術の進化と最新撮影技術のもたらした新たな映像世界、その高次元での両立が本作『TFSD』の成功と革新性の要因であったと言える。

(あしや こうへい/日本大学)

# 日本のスーパー戦隊シリーズ のヴィラン組織の変化とその 影響

Werner Steffan

日本特撮ヒーロー作品で登場する悪の組織は、ストーリー構成に大きな影響を与える独特のキャラクタースタイルへと発展した。研究の目的と動機は、日本特撮ヒーロー作品、特に『スーパー戦隊』シリーズにおける「悪の組織」について分析することである。第一に特撮「悪の組織」がどのようにして始まったのか、第二に特別なヴィランキャラクター構造のプロットへの影響、第三に初期から現代までの変化とその要因を考察する。

そのため、悪の組織が登場する代表的な次の2作品を取り上げた。東映制作の『仮面ライダー』と『スーパー戦隊』シリーズである。シリーズの作品を検討し、悪の組織構成が繁栄した社会経済状況を明らかにする先行研究を調査した。そこで得られた情報を導き出し、2つのシリーズがその構成をどのように進化させてきたかを比較検討した。

「悪の組織」という敵役は『仮面ライダー』(1971年～1973年)に登場した秘密組織〈ショッカー〉によってプロトタイプが形成され、一般的になったと言える。〈ショッカー〉を基とする「悪の組織」はストーリーやシリーズ構成の重要なファクターとなった。ヒーローがその悪の組織の様々なレベルのヴィランと戦い、最終的にリーダーを倒すというシリーズ構成は、長年にわたりほとんど変わらずに存在した。

2000年前後、世界で様々な事件が起こった。1995年の地下鉄サリン事件や2001年の9.11同時多発テロはフィクションを超えた事件と言えるし、2003年のイラク戦争などの混沌とした世界情勢は少なからず特撮の悪の描写にも影響を与えた。

『平成仮面ライダー』シリーズでは、新たなヴィラングループが登場し、古典的な明らかな善悪の描写から、善悪の境界を曖昧にする試みを行った。『スーパー戦隊』シリーズでは古典的なヴィラン組織を使い続けたが、主に人間が何らかの原因で転移しモンスターになるという設定を捨ててヴィランを“非人間”にすることで、ヴィラン組織のストーリー構成を維持することを成功させた。

結局、現代社会が変化をもたらし、『仮面ライダー』シリーズなど一部の作品が従来の構造を放棄したのに対し、『スーパー戦隊』シリーズが伝統的な悪の組織を描き続けている最大の理由は、スーパー戦隊が何よりスーパーヒーローチームである点にあると考えられる。つまり、スーパー戦隊は独自の内部構造を持った集団である。そのため、悪の組織は人類を滅ぼそうとする非人間的な集団となる。この構造だけを考えれば非常にシンプルだが、その内部構造の描き方は時代や社会に対して非常に敏感で、それらに応じて素早く変化するセンシティブな番組である。

(ヴェルナー・シュテファン/日本大学)

## 相米慎二『翔んだカップル』 『セーラー服と機関銃』にみる 母の不在とアイドルイメージの 関係について

呉 瑩煒

相米慎二監督の『翔んだカップル』（1980）と『セーラー服と機関銃』（1981）を取り上げ、①母親の不在 ②ヒロインのアイドルとしてのイメージ、の関係と影響について発表する。

E.A.カプランは母親の欠如を「共犯型」と「抵抗型」の2つのパラダイムとして分類した（注）。そして彼女は精神分析とフェミニズムなどの視座からテキスト中の母親の機能を分析し母性と父権の関係性を明らかにした。

相米映画の人物は常に衝突をなるべく避け、自分で答えを見つめるべく行動する傾向がある。『翔んだカップル』の山葉圭は不完全な「家」の空間に包まれ、自分自身でしか変化できない繭のような「私的空間」を作り出す。それは自分の内なる旅、変化を補完する装置となる。元々は侵入者である圭は決定的な衝突を避けるべく、この繭の中で変容し母の役割を担って新たな家族を作ろうとする。この新しい家族モデルを作るためには古い家族モデルは邪魔になり実際の母の消失が必要となる。

一方『セーラー服と機関銃』では、最初から家族関係の崩壊を表明している。ヒロイン・泉は天地が逆に見えるブリッジの姿勢の後、父の死に関して「娘であり妻であり母親であった」と言い、「火葬場」から「家」に移動し崩壊した「私的空間」の中で孤独が凝視される。これは泉の疎外感を表し、ブリッジの姿勢も世間一般からの逸脱の前提条件の一つとなっている。また「組」という新たな居場所とともに異質な疑似家族を形成した彼女がその主体の位置を占め、権力が移り母の存在になった。つまり、この映画の前提としての母親の不在は、母同士の衝突を避けるためであることがわかる。

相米の早期の作品での、母親の不在は少女が変容する前提であり、成熟への転換条件でもある。また、カプランが提出した「共犯型」に属し、父権のシステム内で母の不在が語られているが、両映画ともカプランの言う父親の機能を表象するような母性愛を実践しても母としてのイメージを完全に引き受けることができない。なぜなら母は性的女性の過程を経ているからだ。ヒロインを成熟させ、より性的に描こうとしても、アイドルというイメージが性的女性との矛盾を招いてしまう。

以上、冒頭の①②の関係と影響についての分析である。

（注）

E.A.カプラン『母性を読む：メロドラマと大衆文化にみる母親像』水口紀勢子訳、勁草書房、2000年、75-80頁。

（ご えいき／日本大学）

## 『THE 有頂天ホテル』——グラ ンド・ホテル形式を超えた笑い

龔 主

三谷幸喜の監督第三作『THE有頂天ホテル』を取り上げ、「グランド・ホテル形式」に収まらない喜劇性について分析した。

「ホテル・アヴァンティ」は、B・ワイルダーの『お熱い夜をあなたに』（1972）の原題Avantiに由来し、宿泊客がホテルマンに客室へ入る許可を与える言葉でもある。また三谷の個人的体験に基づき、元ステージ・ディレクターから副支配人に転職した新堂（役所広司）を中心人物に置き、ホテルと舞台の裏方の共通性が示唆された。

ヴィッキー・バウムの小説『ホテルの人々』（1929）が、ドイツとブロードウェイで舞台化され、MGMで映画『グランド・ホテル』（1932）となった。小野智恵の先行研究は、「グランド・ホテル形式」を「マルチプロタゴニスト映画」あるいは「群像劇」という概念で再定義されたが、空間の同一性は考察されたものの、ホテルマンと宿泊客が交錯するホテルの特異性は欠落してしまっていた。

召使が主人の問題と自分の問題を機知で解決する状況喜劇を「召使喜劇」と呼ぶならば、宿泊客が主人で、ホテルマンは召使に相当する。『二人の主人を一度に持つ』のようなコメディ・デラールテでは、パンタローネとアルレッキーノの役割になる。宿泊客とホテルマンが各々の問題を抱える『THE有頂天ホテル』では、その問題を解決するために、変装が導入される。新堂は元妻にホテルマンであることを隠すため、鹿の被りものを着て、授賞者式のふりをする。社長の愛人であるナオミは、別話を迫られていたが、彼女の宝石と毛皮を着けた客室係のハナは、ナオミとして、社長の息子と談判する。汚職議員の武藤田は、ベルボーイの制服を着て、ホテルから逃走する。

しかし、ホテルの宿泊客以外にも、変装する人物が登場する。枕営業を命じられた歌手の桜チェリーは、下着姿で逃げ出し、ヨーコの毛皮を着る。カウント・ダウン・パーティーは、秩序を破壊し、再生する祝祭のカーニバルであり、宿泊客もホテルマンも仮装する。この会場で、ヨーコは「If My Friends Could See Me Now」を歌う。この曲は、『ガビリアの夜』（1957）の主人公の娼婦を踊り子へ変更したミュージカル『スイート・チャリテイ』（1966）から引用である。歌詞のtheyは、客室にいない芸人仲間を指していたが、本作ではパーティに参加しない人、つまりホテルの外に出されたマスコミを意味する。ラスト・シーンで、玄関を出た新堂が「お帰りなさいませ」と言うことで、宿泊客とホテルマンの疑似家族に観客が加えられるが、マスコミは排除されたままとなるであろう。

参考文献：

Lynda J.King「Menschen im Hotel/Grand Hotel: Seventy Years of a Popular Culture Classic」（2000）

小野智恵〈マルチプロタゴニスト映画〉または群像劇映画にみるナラティヴ構造の歴史と理論——グリフィス、『グランド・ホテル』、そして「インディーズ」（2023）

（きょうしゅ／東京工芸大学）



## 現代人が求める主人公像について—連続テレビ小説『らんまん』を中心に

石毛みさこ

本発表ではNHKで放送されている連続テレビ小説、通称・朝ドラの主人公像に着目し、2023年に放送された第108作『らんまん』を中心に現代人の思考が主人公の人物像の中にどのように表現されていたかについて論じた。

朝ドラの主人公は女性が多く、現在のスタイルを確立させた『おはなはん』の影響で「ちょっとドジ」と「明るく前向き」というイメージが一般的になっていると田幸は指摘する。その上で、朝ドラの演出および制作統括を務めた遠藤は「主人公像は時代ごとに大きく三つに分けられ、初期は古い価値観と戦って働く「縛られた場所から出るヒロインの時代」、その後「女性が進出しきっていない職種で頑張るヒロインの時代」を経て、「女性の自己実現」をテーマに家族や恋人とともに自らも成長する過程を描いてきた」としている。つまり、未熟ではあるが明るく前向きに努力を重ねる女性はその時代に合わせた試練を乗り越えながら「頑張って成長していく姿」が朝ドラの主人公像のスタンダードといえ、「頑張って成長する」際に泣いたり、怒ったりと苦勞する描写が多く用いられてきた。

しかし『らんまん』の主人公・万太郎は、新しいことを身に着ける＝頑張って成長する場面でも苦勞ではなく、楽しみながら成長する姿を描いていた。これは万太郎が男性のため女性に比べ社会的障壁が少なかったこと、また天才であり植物学者として秀でていたため、未熟な学者ゆえに躓く映像描写などが不必要なことで可能になったといえる。

また『おしん』などで制作統括を務めた小林は、特に朝ドラの初期の主人公像について「少し先取りしていく感じ。世の中よりも、ヒロインたちのほうが、ちょっと前に進んでいる」と述べており、朝ドラの主人公は視聴者にとってのロールモデルとなっていた側面が伺える。しかし、木俣は2017年以降の朝ドラについて「ロールモデルになりえるようなムードはなくなっていき、自分の尊厳を大切に、自分らしく生きるという目線になっていった」と指摘している。この目線は万太郎にも引き継がれているが、これらの主人公は物静かで内向的であったのに対し万太郎は明るく天真爛漫で、その点ではスタンダードな主人公像といえる。その上で近年の価値観に即した生き方を描いた結果「個性を生かして好きなことに邁進し楽しさを前面に打ち出す人物像」となった。

この人物像は『マツコの知らない世界』といったテレビ番組や、大谷翔平のメディアでの伝えられ方など、近年テレビで取り上げられる人物像と共通しており、若年層を中心に世の中から支持を集める人物像であることが伺える。

そのため、『らんまん』の主人公・万太郎の苦しみながら頑張って成長するのではなく、「個性を生かして好きなことに邁進し楽しさを前面に打ち出す人物像」は視聴者にとって新たなロールモデルとなり得る、現代人が求める主人公像なのではないかと考える。

(いしげ みさこ/日本大学)

## 日常生活にある映像によって、地域と文化の地下水脈を読み解く

原田 健一

日常生活にある映像(写真・動画)を15年にわたり、新潟を中心に町や村の機関・組織・個人と連携・協力し、発掘・調査してきた。集積された映像約20万点は、現在、新潟大学「にいがた地域映像アーカイブデータベース」としてまとめられている。その研究の集大成である『映像メディアの社会文化史』(学文社、2024年)では、これまで研究対象とされてこなかったこれら日常の映像によって、幕末から現在までの約160年の歴史をたどることで、これまでとは違った地域社会や文化の姿が浮上する。

これまで映像研究において、日常生活の映像を扱う場合、ヴァナキュラー写真として扱われ、前近代における民衆的な想像力が近代的なメディアと架橋、融合するものとして着目されてきた。本来、その映像内容をみるに、ヴァナキュラーなものが現出する、日常生活における地域社会や文化の多岐にわたる複雑で錯綜したさまざまな文脈を調査し、コミュニケーションのレベルから分析する必要があるのだが、必ずしも十分に調査、研究されてこなかった。

その一つの要因として、近代に現れた映像メディアは産業としての側面があり、映像を楽しむことはそのまま商品として消費する——資本主義社会の大きな流れに組み込まれ、日常における複雑で錯綜した局面は覆い隠され上書きされ、日常生活が均質にみえることがある。

しかし、残された地域の日常生活の映像をつぶさにたどって見ると、生産と消費という経済構造とは別に、映像はコミュニティのどこかにプールされ、かたまりごとと解釈され分解され、新たに組立直されて再生産することで、地域の文化を生み出していることがみえてくる。

ロラン・バルトは近代に入り「写す、写される、その映像を見る」(『明るい部屋』)、新しい三者の関係(ユニティ)が社会に内挿化されたとする。この三者の関係(ユニティ)は、クーリーらの言うところの社会におけるフェイス・トゥフェイスを基本とした第一次集団、あるいは、一定の理念や利害関心を共有する第二次集団の関係に重ねられ、時に第一次集団と第二次集団とを架橋し、時に各関係をネットワーク化し、蜘蛛の巣のように絡み上げ、これまでとは異なる社会的関係を創り上げ、新たな社会的意味を付与し生成している。日常生活において、映像を現出させる表現する主体たるユニティは、その時その場所の状況に応じて、写すものになったり写されるものになったりしながら、その遊戯的な関係を生み出している。

そこでは、資本主義社会のシステムの成功者である勝者や、その対抗として現れる敗者の物語、構造とは無縁な世界が現れる。これまで研究対象とされず、削除され忘却されてきた、わたしたちの生そのものが深い輝きをもってたち現れる場所である。

(はらだ けんいち/新潟大学)

## 古川タク氏が1975年に発表した“装置”驚き盤の詳細

橋本 典久

2023年の第49回大会で発表したとおり、大正から昭和の初期まで日本国内で「驚き盤」はゾートローブを意味しており、現在でも国語辞書の中ではそのままになっている。大衆に人気のある玩具だったが次第に忘れ去られ、1975年に古川タク氏が独自に“装置”驚き盤を複製、その直後に制作した映像作品「驚き盤」がアマシー国際アニメーション映画祭で受賞したため、日本国内で「驚き盤」という名称がフェナキスティスコープを指す言葉として新たに定着している。“装置”驚き盤は、銀座の白樺画廊で開催された「古川タク《驚き盤》展」で初披露されたことはわかっていたが、詳細は不明であった。あまり表に出てこない“装置”驚き盤は、どんな装置だったのだろうか。

2023年7月に岩井俊雄氏、古川タク氏との鼎談にて、古川氏の“装置”驚き盤を動作させる機会を得た。鏡が使用されていないことはわかっていたが、スリットと円盤の2枚のディスクが同一方向に回転するヘリオシネグラフの類だろうと予想していた。ところが動作させるとスリットの円盤とアニメーションする絵が描かれた円盤が逆回転する。予想と異なる仕組みに驚いた。絵のコマ数は18で、スリットは9本であり、モーターが2種使用されており、回転数も異なるようだ。なお、古川氏は実際の設計を行っていない。

内部構造の調査を行い、類似する映像装置であるアノソスコープ、ヘリオシネグラフ、グラモフォン・シネマ、ペイビー・トーキー等との比較検討を行うこととした。

古川氏に実機をお借りし、回転数などの計測を行い、上下のディスクの回転数を計測した。2枚の回転数の違いが最終的にどのような視覚効果を生み出すのかについて考察を行った。視覚効果を検証するために、PC上で“装置”驚き盤シミュレータープログラムを作成し、回転方向や回転スピードを変えてみた時の効果を検証した。合わせて、古川タク氏へのインタビューと文献調査も行った。

回転方向が逆で、回転数もそれぞれ異なるということから、ジョセフ・プラトーがフェナキスティスコープの数年前に制作したアノソスコープの動作原理と共通していると言えるだろう。スリットの数と絵のコマ数は上記のとおり9:18であるが、回転数は65rpm:41.5rpm程度で逆回転という、微妙な値であった。シミュレータープログラムを使い、回転数を同方向や逆方向に1:1、1:2、2:3などと様々に変化させながらその効果を検証したところ、条件によってはコマ飛びや鏡像になるなどの問題が発生した。2:1のスピードで逆回転させると27コマの絵が順送りとなり安定した効果を得られることもわかった。実機の65:41.5ではコマ飛びすることなく表示され、さらに全体がすこしずつ回転するという別の視覚効果が現れた。設計者はその微妙な組み合わせを狙ったと考えることもできる。

(はしもの のりひさ/明治大学)

## 無声映画の色彩 — その保存と再現

常石 史子

本研究は、白黒フィルムしか存在しなかった無声映画期に、スクリーンに色をもたらすために考案された種々の手段、すなわち手彩色、ステンシル・カラー、染色、調色などの着色技法を主題とするものである。こうした技法で着色された映画フィルムは特有の美しさを持ち、手工芸品としての映画フィルムの一面を照らし出している。映画フィルムの保存・復元に携わるようになって以来、無声映画の色彩は一貫して発表者の関心の核をなす要素でありつづけてきたが、本研究は①着色技法の成立から衰退までの経緯 ②着色フィルムの残存状況 ③着色技法に対する映画史的評価の変遷 ④当時の色彩を現代のスクリーンに再現する復元技法 を包括的に分析し、無声映画というメディアの独自性を色彩の面から描出することを目的とする。

無声映画時代に豊かに花開いた着色技法は、トーキーへの移行とともにほぼ完全に消滅し、過去の遺物として長い間軽視されることになり、可燃性の着色フィルムは当たり前のように不燃性の白黒フィルムに転写された。1990年代以降、色彩が無声映画の重要な一要素として再認識されるようになり、フィルムに残されている色彩を保存するため、あるいは可能な限り真正に現代の映写環境においてスクリーン上に再現するため、さまざまな復元技法が編み出された。写真化学的な方法として、インターネガ方式、デスマット方式、染色・調色技法の再現、写真用リバーサル・フィルムなどがあり、デジタル技術を用いた方法として、カラーレスキャンを用いたカラーグレーディング、白黒レスキャンを用いたデジタル着色がある。現在圧倒的な主流となっているデジタル着色は、色彩の再現手段としては他の手法を大きく凌駕するすぐれた技法である一方、オリジナル素材がもつ多様な色彩を限られたパターンに収斂させることになる、オリジナルを超えた平準化が可能になってしまう等の懸念がある。本発表ではこれら有利な点、不利な点を、これまでに発表者が実際に手がけた復元事例を具体的に提示しながら論じた。

こと日本映画に関しては、着色版として現存する無声映画があまりにも僅かであるために、色彩についてはそれが失われていることさえほとんど気づかれていない。その欠落に注意を喚起する意味で、たとえば小津や溝口作品でもかつて確実に存在したはずの着色版を、周辺資料の分析に基づいて復元し、失われた色彩を遠望するものとして提示することもあってよいのではないだろうか。デジタル復元の一般化により、ひとつの映画作品の復元は必ずしも唯一無二の「決定版」である必要はなく(またあり得るはずもなく)、複数ヴァージョンが並立し得るという考え方が徐々に浸透してきた中で、あくまで一復元版としての着色版の可能性を探りたいと考えている。

(つねいし ふみこ/獨協大学)

# 「喪の映画 (mourning film)」としての震災ドキュメンタリー —— 小森はるかの映像実践における重層する声、震災後空間と「私」 ——

鄭知硯

東日本大震災と関わるドキュメンタリーは、その特異な題材ゆえに、「記憶」、「証言」、「トラウマ」、「死」、「公共性」、といった多角的、あるいは交差する視点から研究することができる。本稿では、東日本大震災のドキュメンタリー映画を一種の「喪の映画」として捉え、弔いと喪失を取り扱うドキュメンタリー映画という「感情」の研究視点から、震災映画の新たな解釈の可能性を提供することを目的とし、以下の2点を念頭に置いて、アームストロング (2012) が提唱した『喪の映画』の概念と枠組みから小森はるか監督のドキュメンタリー作品を検証した。

①喪失と悲しみという感情を扱うドキュメンタリーの映画表現は、どのような可能性をもつのか。②東日本大震災のドキュメンタリーにおいて、映画製作者と撮影された人との関係性がいかにドキュメンタリーの内容に影響を与えるのか。

「喪の映画」を提唱したリチャード・アームストロング (2012) は、映画における「悲しみ」や「哀悼」のプロセス、およびその美的特徴を考察し、現代「喪の映画」の重要な特徴を「複雑な時間構造」と提示した。

一方、小森はるかと瀬尾夏美は、東日本大震災後のボランティア活動を契機に、アートユニットとしての活動を始めた。2012年より3年間、二人は陸前高田市に在住しながら映像制作に取り組み、後に『息の跡』(2016)、『空に聞く』(2018)、『二重のまち/交代地のうたを編む』(2019、瀬尾と共作)を製作した。これらの作品は本発表の考察の中心となる。

本発表ではまずインタビューを基に、監督としての小森の主体性、および「時間」、「空間 (土地)」、「弔い」についての小森の考えを明らかにした。その上でドキュメンタリー映画のテキスト分析を通じて、小森が陸前高田の時間と空間の「音響の表現」を考察した。

小森のドキュメンタリーにおける「サウンド・ブリッジ」の応用は、映像と音の時間関係に変化をもたらす、映画の時間構造を重層的に表現していることが分かった。一方、多重的な音は、映画における「内面的な空間」と外部の空間の境界を曖昧にし、現実、記憶、夢の違いを区別できなくなるとも言える。この「音」は、人物の内面的な世界を描写したものであり、このように、人物の視点と監督がカメラを通して知覚する視点が非常に近くなり、複層的な「主体」が存在するような点が、小森の陸前高田を題材にしたドキュメンタリー映画の重要な特徴であると考えられる。

最後に、ドキュメンタリー中の「朗読」を考察することで、映画に参与した個人が他者の記憶に能動的に関与し、新しい哀悼の主体とそのイメージが生成されるプロセスを明らかにした。その上で、小森はるかのドキュメンタリーに見られる、映画製作者が「哀悼」を経験している人の世界に能動的に介入する動き自体が映像化されている、という「メタ構造」の存在を指摘した。

(こうちけん/東北大学)

# 「中国南方ニューウェーブ」に関する一考察：『凱里ブルース』における夢の描写を例に

王宏斌

中国南方ニューウェーブ (以下「南方映画」と略す) は、長江以南の亜熱帯地域の地理的かつ文化的要素を取り入れ、幻想的で湿っぽい雰囲気を醸し出す2010年代以降の中国独立映画を指す用語として、近年の中国国内の映画評論の言説で頻繁に使われている。しかし、その内実ないし特徴については必ずしも明確にされていない。本発表は、1990年代に登場した中国独立映画における夢と現実の関係を敷衍しつつ、南方映画の嚆矢とされる『凱里ブルース』(ビー・ガン、2015)における夢の描写を分析することで、このムーブメントの独自性の一側面を探る。

中国映画研究者クリス・ベリー (2007) によれば、第六世代や都市世代と称される従来の中国独立映画においては、現場のリアリズム (on-the-spot realism) と呼ばれるスタイルが特徴である。それは本来、日常的現実の中で見過ごされた個々の物事の特異性をリアルに提示し、刻々と変化する現実に対応し、また多面的にそれを理解する力を用意させるものである。ここでは、規範的言説など他の視点との交渉の可能性も開かれるが、現実干渉するように描かれる夢や幻想は、視点の孤立化の危険性を明らかにし、他の視点との軋轢を生じさせるとともに、疎外感と倦怠感を示唆する厭世的な表現として理解される。それに対して、ビー・ガンなど南方映画の監督が描く夢と現実の狭間では、さまよう人物の主体的能動性が著しく弱まっていることが見受けられる。1980年代の民主化運動を経験していない南方映画の監督の内向化の傾向と重なるこの能動性の欠如には、夢と現実の関係についての別の理解が現れているのではないかと考えられる。

この理解は『凱里ブルース』における夢の描写に体现されている。夢の序盤で、ミャオ族のパティックに描かれるコテージや飛ぶ鳥などのイメージが、実在するミャオ族の村落の風景と結びつけられることで、現実と想像の境界が曖昧となる。続いて、ビー・ガンは異なるタイムラインに存在するカップルを、線形的な時空間を提示する長回しショットで並置し、過去、現在、未来の境界を非線形的にぼやかす。そこで、治安強化運動「嚴打」でのトラウマ的記憶、ルーツ探しの焦燥感、中国南部の都市開発に伴う不安などポスト社会主義期におけるサバルタンの経験が、複数のカップルの間で分散した形であらわれる。カメラが一組のカップルから次のカップルへと移動する中で、ランダムな契機によって、それぞれの人物の経験は同期的に、あるいは非同期的に交差し、再構成される。

結論として、『凱里ブルース』で描かれる夢は、歴史的、文化的な状況に基づいた複数の経験が相互交渉を生み出す場であると考えられる。そこでさまよう過程は、自分、他者、そして体制との対話をジグザグに継続する創造的な作業であると解釈できる。

(おうこうひん/東京大学)

# 1950年代中国記録映画製作手法確立期における中ソ合作映画に関する再考察

龐鴻

中華人民共和国の成立初期には、ソ連映画は中国で初めて大規模に紹介され、そのスタイルとアプローチは中国映画にとって模倣の対象となった。レーニンによって「具象化された政論」と呼ばれた記録映画は、国家イメージの伝播において重要な役割を果たしており、当時の新政権にも重視されていた。1950年前後に中ソ合作で製作された『中国人民の勝利』、『解放された中国』などは、中国の記録映画製作においてソ連の影響を受けたことをよく示す初期の事例として考えられている。先行研究では、主に映像に見られる再現や演出手法に焦点が置かれてきたが、それらとソ連の記録映画との具体的な関連性についてはほとんど議論されてこなかった。さらに、共産主義体制下の中国の記録映画がソ連からどのような影響を受けたか、あるいはその影響からいかに脱したか、中国においてソ連の記録映画理論はどのように受容されたか、などについてはまだ分析の余地があると考えられる。

本発表では、中華人民共和国の建国初期における記録映画の手法がソ連の影響下でどのように形成されたかを、歴史的資料と映像テキストの分析を通じて新たな視点から検証した。従来の議論では、中華人民共和国の初期の記録映画は完全にソ連の影響下にあったと考えられてきた。対して、本発表では、中国記録映画が表象や現実の理解においてソ連の影響を受けていたことを認めつつ、ソ連式美学を修正し、調整していたことを明らかにしようとする。

まず、雑誌や新聞などの歴史資料の調査を通して、当時の撮影に関する映画製作者、映画評論家、文化当局を代表する指導者の発言や回想を整理した。そのうえで、中国の映画関係者がソ連の映画理論をどのように理解し、採用・修正していたのかを考察した。この調査から、中国の映画人が、ソ連の記録映画理論を紹介する際、「本質」といった言葉を用いて、社会主義リアリズムが描こうとしているものを理解しようとしていたことが明らかとなった。具体的に、撮影現場において言えば、「本質」は再現の手法によって表現されるものである。

こうした調査と分析を踏まえ、中ソ合作の記録映画作品と、合作映画のソ連と中国の監督が自国でそれぞれ製作した『スターリングラード』(1943)、『百万の勇兵、江南下り』(1949)などの記録映画と比較した。これらの作品の、戦争における敵の描写、ナラティブの時制などに着目し、中国とソ連の記録映画の類似点と相違点を検証した。以上の分析に基づき、新政権成立初期の中国の記録映画がイデオロギー性と芸術性の両面を追求しつつ、社会主義リアリズムをどのように映像で表現しようとしたのかを明らかにした。

(ほう こう/東京大学)

# 中国におけるインド映画市場とその政治性

赤井 敏夫

本研究発表は、インド映画が2010年代から急速に中国で市場を拡大し、今や世界最大のインド映画輸入国となっている点に着目し、現地で広く受容されている作品や、批評家や研究者から高い評価を受けている作品に特定の傾向が読み取れるのか、読み取れるとすればそこには中国市場特有の政治的条件が反映していないかについて、張文娟「解読印度電影現象級伝播的密碼」(2020)をはじめ過去十年以内に中国国内の学術誌に発表されたインド映画研究の主要論文を対象に考察を試みたものである。

そこから読み取れる特徴としては、中国ではインド映画の(主に言語的な)多様性に注目するよりも、旧来から Bollywood と呼ばれてきたヒンディー語映画に一元化してインド映画を把握しようとする傾向が強いことである。これは地方語映画が汎インド的に受容されるようになった、コロナ禍前後に始まったインド映画の新しい傾向を反映していない。こうした傾向が顕著であること背景には、インドが建国以来国是としてきた、宗教的多様性を容認する世俗国家に対する、イデオロギー上の評価があると思われる。その代表として中国市場で注目されるのは Bollywood を代表するスターのアーミル・カーンである。アーミル・カーンは「印度国宝演員」と呼ばれ中国では高い人気を誇っている。2017~18年間に中国の学術誌に発表されたインド映画に関する240報の研究論文のうち、アーミル・カーン出演作に関するものが37%もある(CNKI中国知網のデータベース)。ムスリムであるアーミル・カーンの主演する映画は、過度の宗教的熱狂に警鐘を鳴らし、少数派の非ヒンドゥー教徒インド人との共存を提唱する内容のものが多い。これを中国の研究者は「印度的良心演員」(張文娟2020)として高く評価する。

この傾向をさらに深読みするならば、中国がインドの現政権に対して抱く不信感が内在していることが確認できる。インド人民党政権は世俗国家のイデオロギーを再検討することをアジェンダとするヒンドゥー教過激派に、政治的にきわめて近い。汎インド映画の流行もムスリム・スターがヘゲモニーを握る Bollywood に対する異議申立てとしての性格を帯びているとも解釈できる。アーミル・カーン主演のヒット作 Rang De Basanti (2006)を取り上げて、チャンドラ・ボースのインド人民軍が持っていた革命的精神が、歪んだ形でヒンドゥー教過激派に継承されていると見る論文(張恣煜2022)もある。中国における映像学アカデミズムは中印の外交関係という地政学的な文脈からインド映画を評価する傾向にあり、それが中国におけるインド映画市場の動向にも色濃い影響を与えていることが確認できる。

(あかい としお/神戸学院大学)

## ペドロ・アルモドバルの『欲望の法則』と『マタドール』に見られる生と死の欲動について

伊集院 敬行

アルモドバルの商業的成功と高い評価の理由の一つは、中年女性の主人公や、ジェンダーとセクシュアリティの多様な登場人物たちを描いたことにあるが、そのときアルモドバルが描くのが彼ら/彼女たちの「権利」ではなく、その「欲望」や「快楽」であることは見逃してはならない。また、この欲望にはいつも死の影があることも見逃せない。彼らは欲望に忠実であるあまり大切なものを失い、時に死に至る。そしてこのようなエロス(生の欲動)とタナトス(死の欲動)の分かちがたい関係を描いている点で、フロイトとアルモドバルの関心は共通する。ではこのアルモドバル作品の特徴である多様な性は、精神分析の視点からどのように解釈できるだろうか。

アルモドバル作品では登場人物の性的快楽と死が因果関係で結ばれていることが多い。そして、もしここにエロスとタナトスの対立を認めるなら、無数の同じエピソードやモチーフが物語上の役割と重要性を変えながらも繰り返し登場するというアルモドバル作品の特徴は、まさに死の欲動の現れ=反復強迫として説明できるだろう。とすれば、アルモドバルが描く多様なジェンダーとセクシュアリティの登場人物の欲望の物語は、反復強迫という言葉でこそ深く理解できるように思われる。だが、それは難しい。なぜなら、たとえ作品に反復強迫が見られるとしても、それを作品もたらすのはあくまでアルモドバル自身の死の欲動であって登場人物のそれではないからである。なにより、反復強迫の症状を通して知ることができるのは、そこに欲動が存在していることだけである。したがってアルモドバル作品が描く多様な性とその欲望をエロスとタナトスという切り口から考察するためには、まずは性愛と攻撃性が登場人物の中で強く結びついている作品から始めるのが適切だろう。そしてそのような作品が『マタドール』(1986)と『欲望の法則』(1987)である。

『マタドール』の主人公はサディズムに突き動かされる男女であり、互いを運命の相手だと感じた二人は恋に落ち、日食のときにセックスをしながら心中する。『欲望の法則』では、映画監督パブロの映画を見たことで同性愛に目覚めたアントニオは、その独占欲からまずパブロの元恋人のフアンを殺害し、次にパブロの姉ティナを人質にして彼を要求すると、アパートの外でティナや警官たちが見守る中、パブロと激しく愛し合い、その後、ベッドを抜け出し自殺する。このように両作品において生と死の欲動は、主人公を行動に駆り立て、そのジェンダーとセクシュアリティを決定していく力としてある。発表では今日的なフェミニズムやジェンダー論の視点から「性理論三篇」(1905)にあるフロイトの同性愛についての考察を見直し、『マタドール』と『欲望の法則』の主人公の行動が、いわば『欲望の法則』のもとにあることを明らかにした。

(いじゅういん たかゆき/島根大学)

## 同性愛的欲望のレシピの継承／切断——2010年代以降の日本のゲイ映画における食表象

久保 豊

現代日本のクィア映画やクィアドラマにおける共通点を検証すると、物語の大きな主題や物語進行を促す小道具の一つとして、食事の準備・配分・消費・片付けの過程を用いる作品が増えていることが分かる。これらの作品は、日本で暮らす性的マイノリティの日常を食の主題やイメージを媒介して観客/視聴者へ提示することで、性的マイノリティを異性愛者とは異なる「普遍的」な存在として可視化させる契機を提供してきたのだと考えられる。だが一方で、その普遍性はどのような問題を抱えているのか。そこで本発表は、2010年代初頭に始まった「LGBTブーム」以降、日本で製作・公開されたゲイ映画(『怒り』、『his』、『劇場版 きのう何食べた?』、『エゴイスト』)を分析対象とし、同性間の親密さや欲望の在り方をスクリーンに描くうえで、食表象が果たす役割の社会的・政治的な意義を明らかにすることを目的とした。

先行研究では、人種、民族、階級、ジェンダー、市民権の観点から映画の食表象が考察されてきたが、それらの多くは共通して異性愛規範を軸とした物語の分析に傾倒している。他方、一部の先行研究(Wilson 2023など)はクィア映画にみる食表象を分析するなかで、クィア映画が食関連の行為を描くとき、それは「非規範的」とされてきたセクシュアリティやジェンダー・アイデンティティを生きる人々の経験を観客にとって分かりやすく、消費しやすい形式へと味付けする役割を持ちうる可能性を示唆する。本発表は、そうした消費構造に対する問題意識を軸に、「食べ物に有する私的かつ政治的な側面の分析を高めるための批評的レンズ」(Baron et al. 2014, 16)であるフードウェイズの視点を援用して以下の分析を進めた。

本発表は、食表象が果たす多彩な役割のなかでも特に、男性同士がともに老いていけるかもしれない未来の成就と失敗をめぐる食表象の役割に着目した。具体的には、近年のゲイ映画が1980年代から2000年代のゲイ映画に見られた、(擬似的)家族や互助的コミュニティのなかで描かれる食表象の系譜をどのように引き継いでいるのか、あるいはその系譜からどのように切断されているのかについて、食べ物の種類に加えて、食事の調理や消費に関わる行為や時間の描写など、テキスト分析と作品の受容分析を通じて比較した。

以上を通じて、食表象は性的マイノリティではない観客が安心してゲイ映画やクィア映画を消費できる媒介として機能する一方で、受容言説からは、食表象が性的マイノリティの暮らしをめぐる法制度などの現状が抱える問題を認識させづらくする役割も果たしていると明らかになった。今後の研究では、クィアな人々の食べる行為を普遍性に押し込めるのではなく、すべてのクィアな食べる者の特異性を強調するための視点と分析方法の発展が求められる。

謝辞

本研究は、科学研究費助成事業・若手研究(22K13017)の助成を受けた。

(くぼ ゆたか/金沢大学)

## 「ヴァルネラブル」な男性の身振りー1950年代ハリウッドにおけるジェイムズ・メイソン再考ー

國永 孟

1940年代後半から50年代にかけてのアメリカ映画では、不安や葛藤を抱える男性が頻繁に登場するようになり、この時代は「男性性の危機」の時代として語られる。先行研究では、とくに、演出家リー・ストラスバーグ率いるアクターズ・スタジオの「メソッド演技」に影響を受けた若い俳優らが映画界に進出したことが、男性表象の変化に最も貢献したとみなされてきた。なぜなら、伝統的な男性性へ適合する心理的負担からの解放を渴望する男性像と、セリフの解釈よりも俳優自身の性格に由来する雰囲気や感情を優先するメソッドの演技スタイルの親和性が高かったからである。

だがこうした言説は、多感で内省的（ヴァルネラブル）な男性性を若年層に特権化してしまう危険がある。さらに、俳優の心理偏重の言説は、映画における虚構のキャラクターが俳優身体のリトリックによっても構成される事実を覆い隠しかねない。

そこで本発表では、俳優身体を使った外面的な動作の模倣を通して男性表象の問題を扱った作品として、1956年公開のニコレス・レイ監督『ビガー・ザン・ライフ』（*Bigger Than Life*）に焦点を当て、これまで積極的に評価されてこなかった英国人俳優ジェイムズ・メイソンのパフォーマンスを分析した。とりわけ、メイソン演じる米国人男性エド・エイブリーが鏡の前でナルシスティックに自身を見つめるシーンを特権的に取り上げ、以下の3点から議論を行った。

まず、成人男性の不安と葛藤という観点から、割れた鏡に映るエドの姿は、彼が「ヴァルネラブル」な状態にあったことの象徴であることを指摘し、同作における「ヴァルネラブル」な男性の不安というのは、役割演技の失敗に由来することを明らかにした。次に、同作の興行の失敗は、メイソンのスター・イメージと役柄のズレが原因であるという彼自身の発言に着目し、40年代から50年代にかけて英米で発行されたファン雑誌の言説分析を行った。その結果、メイソンは、英雄的でも平凡でもないが、貴族的な雰囲気や身に纏った男性であり、冷徹で、感情を表に出さず、権威的な外面を持つ一方、言葉には語られない、内に秘めた深い感情を持つ抑圧的で「ヴァルネラブル」な側面を兼ね備えた、矛盾したスター・イメージを体現する存在であることが浮かび上がってきた。最後に、登場人物が物語内で演技をしていることを示すメタ・パフォーマンスについて分析することで、教師・夫・父親というアイデンティティは、エドの内面から湧き上がってくるものではなく、社会的役割に結びついた身振りの模倣を通して、外側から獲得されなければならないものであると指摘した。以上の分析から、『ビガー・ザン・ライフ』において、メイソンは演技をしていることを前景化させることで「ヴァルネラブル」な男性を表象しており、その身振りは、アイデンティティが意識的/無意識的な身振りの反復によって獲得され得ることを示唆していると結論づけた。

（くにながはじめ/京都大学）

## ヨフ《Layered Depths》とともに考える「スワイプを介して生じる映像と空間との関係」

水野 勝仁

本発表では、ヨフの《Layered Depths》の考察を通して、スワイプというジェスチャーを介して生じる映像と空間の関係を考察した。発表は発表資料の横にヨフから提供してもらった作品の記録映像を映しながら行った。

発表では、ヨフはマルチウィンドウや複数のディスプレイを見ながら作業することが当たり前になった状況から生まれる「マルチレイヤーなメディア体験」を作品に組み込み、この体験とともに生じる認知において、見えないけれど情動的にはある平面として現れた「レイヤー」の感じを伴った空間を「擬似空間」と名づけていることを確認した。

さらに、スマートフォンなどでヒトが情動的な擬似空間をスワイプすると映像の図と地とが切り替わる感じがあることから、スワイプは「ベクション」と呼ばれる錯覚に近い効果をヒトに与えていると指摘した。この効果によって、スワイプが映像全体、言い換えると、ディスプレイ内の「世界」を指でベゼルの外側に押し出す行為であることを明らかにした。このことは、現実空間で到底動かせない不動の対象としてあるがゆえに見る対象として扱われてきた「世界」を「擬似空間」では指一本で動かせることを意味する。以上の考察から、スワイプは映像体験に大きな影響を与えていると言える。

ヨフはスワイプの感覚に依拠して、《Layered Depths》で6つのディスプレイの物理的レイヤーと映像が示すパララックスとを組み合わせ、「擬似空間」で物理的重なりと仮想的な重なりとを統合した。その結果、映像を含むディスプレイを見ているだけなのに、ディスプレイに対してあたかもスワイプをしているかのような相即の感覚が鑑賞者に与えられるようになったのである。最後に、相即の感覚を伴う映像体験は情動的に生じている「擬似空間」で強く感じるものであり、そこでは映像と空間の関係を見るだけでなく、行為とともに考えることが要請されていると主張して、発表を終えた。

（みずのまさのり/甲南女子大学）



発表画像

## ヤンチャー・ミクローシュの 1970年代ハンガリー製作作品 における空間表象について

Molnár Levente

本発表では、ハンガリーの映画作家ヤンチャー・ミクローシュによる3本の長編劇映画、1970年の『空の羊』(Égi Bárány / Agnus Dei)、1972年の『国民にはまだお願いがある』(Még kér a nép / Red Psalm)、1974年の『エレクトラ、僕の恋人』(Szerelmem, Elektra / Electra, My Love)にみられる映画空間について考察をした。

本発表の目的は、上記の3本の作品にみられるヤンチャーの作家性の変化をナラティブ上の問題とみなす先行研究に対し、空間表象から作品を再考することであった。そうするにあたり、まずは次のことを明らかにしておく必要があった。つまりは支配者と被支配者の対立と国家権力が人を操る方法について語る『密告の砦』(1965) や『静寂と叫び声』(1968) と違って、1969年以降のハンガリー製作作品においてヤンチャーのテーマは革命だったことである。

ヤンチャーが革命をテーマに選択した背景には「68年のショック」、つまりハンガリーは当時の政権の判断で「ブラハの春」を鎮圧したソ連の軍事侵攻に参加したことがある。政権に対するヤンチャーなりの批判は『空の羊』、『国民にはまだお願いがある』、『エレクトラ、僕の恋人』より容易に読み取ることができるとはいえ、語りはより抽象的で、物語はより曖昧ないし分かりにくくなったという事実を明らかにしたうえで、その抽象性と曖昧さを空間表象との関連で分析した。それぞれの作品から一つのロングテイクを取り上げて、次の問題点に注目して説明をした。『空の羊』における極端に長くなるショットと常に動くカメラが形成する画面に映し出されたハンガリー大平原、『国民にはまだお願いがある』に表象される革命と軍事侵攻、とりわけ数百人のエキストラによる運動の重要性、並びに『エレクトラ、僕の恋人』にみられる、カメラの後ろでも演技し続ける登場人物である。

以上の分析およびパーチ、ヒース、トンブソン/ボードヴェルによる空間に関する先行研究に基づき、ヤンチャーの空間構築について次の3点で結論をまとめた。

- (1) ドラマの場所となる特定の空間のポイントへと注意を向けることが基本的にない。
- (2) 長いショットで常に動くカメラは、観客には次々と新たに調べるような空間を提供することと登場人物の特徴について何も教えてくれない空間と物を次々と画面内に映し出す。
- (3) 主要なアクションはスクリーンの中心ではなく、さらに、画面外ないしカメラの後ろで起こったりするケースもある。

以上のことにより、1970年代ハンガリー製作のヤンチャー映画は、すべての出来事ないしアクションが空間構築とわけ常に動く主観的なカメラに従属されているが故に、監督の政治的なメッセージが明確でも、語りはあまりにも抽象的であり、物語は解釈不可能ほど難解である、ということを示した。

(モルナル・レヴェンテ/北海道大学)

## 『望まれざる者』(アイダ・ルピノ、1949年)における揺れ動く 焦点化について

梅本 健司

ときに苦難に晒されている女性主人公以上に、その周囲の人物たちに対して焦点化してしまう。アイダ・ルピノの初期監督作におけるそうした不安定な語りは、先駆的な作家論を書いたロニー・シェイプでさえ留保を示した点(1)なのだが、以後の研究ではそのことが詳しく検討されてこなかった。本発表では、「未婚の母」を題材にした初監督作『望まれざる者』(Not Wanted, 1949年)の分析を通して、他の人物たちへの予期せぬ焦点化がどのような演出によって実現されたのかを検討し、そこそをルピノ映画特有の魅力として捉え直そうと試みた。

本作はフラッシュバックや主観的映像、音響を用いながら、「未婚の母」となる主人公サリー・ケルトンにある程度一貫して焦点化されていると言えるが、いくつかの場面で主人公以上に他の人物たちへ焦点化され、映画が進むにつれて焦点の揺れ動きが大きくなる。

他の人物たちへ焦点化するという事態として、主人公の欲望に沿って繋がられていたそれまで画面の連鎖を逸脱するような、主人公の母親へのクローズアップなどのほかに、主人公が画面に現れるまでの僅かな時間で垣間見せられる、他の人物たちの身振りにも注目した。たとえば、主人公が会う二人の男性たち。主人公を妊娠させることになる流浪のピアニスト、スティープに関しては、主人公が訪れる直前に、物がほとんどない質素な部屋で気怠そうに折り畳み式のベッドを棚にしまう動作が捉えられる。あるいは「未婚の母」となった主人公に寄り添おうとする二人目の男ドリューは、やはり主人公と会う直前に、足を引きずりながら歩いているのが映され、戦傷に孤独に耐えている様子が見せられる。このように主人公の知る由もない他の人物たちの孤独な瞬間が観客にだけ共有され、そのことにより観客は彼らの事情も理解しながら、主人公との関わり合いを見ていくことができる。

本作の結末は、元々予定されていた主人公の事情をドリューが了承結ばれるという展開から、逆にそれまで直視されることになかったドリューの脚の障がいにより主人公がショックを受け駆け寄るという展開に撮影直前で変更され、恋愛の成就による終幕も回避された。社会から疎外され、孤独を抱えるのが主人公だけではないということは、あらかじめ本作が備えていた主題というよりも、映画を通して徐々に見出されていったかのようであり、ラストの変更もその一環として理解できる。

ルピノ映画の歪な語りは、登場人物たちの抱える問題を都合よく解決、利用するのを回避しようとするルピノの意志と、それを解決に向かわせてしまうような語り、つまりルピノが俳優として演じてきた、あるいは映画を作る上でも依拠しているハリウッド的な物語形式との葛藤のように思える。

今後はルピノが監督になった当時の独立プロダクションやプロダクションコードの状況を踏まえてさらに研究を進めていきたい。

(1) Ronnie Scheib, "Ida Lupino, Auteuress," *Film Comment* 16 (January/February 1980), 54-64.

(うめもと けんじ/早稲田大学)

# 18世紀に流行した降霊会における幻燈機の使用に関する考察—ゲオルグ・ヨハン・シュレプファーを中心に—

DOMENIG Roland

ゲオルグ・ヨハン・シュレプファー (Georg Johann Schröpfer, 1738–1774) はドイツのフリーメーソンの死霊魔術師で、初めて幻燈を降霊会に取り入れた人物とされている。謎めいた状況 (自殺か他殺か) で亡くなったシュレプファーは、18世紀の最も有名で悪名高いオカルティスト兼詐欺師の一人であった。

1772年にライブツィヒでフリーメーソン団を設立した彼は、降霊会の参加者の目から幻燈機を巧みに幻影の台座となる箱に隠し、見えない助手によって操作される鏡で死者の霊を台座の上の煙幕に投影した。アナモルフィックに描かれた特別なスライドを使用することによって幻燈機と鏡の位置によって生じる歪みを補正した。さらに、効果音や電気ショックを使用することで、事前にアルコール飲料で酔わせた観客をさらに怖がらせた。このように、シュレプファーはスペクタクルとしての幻燈であるファンタスマゴリーの原型を作ったともいえる。

シュレプファーの死後、心霊術師ポール・フィリドールが1789年以降「シュレプファー式霊現象」と名づけた幽霊ショーを披露し、のちに「ファンタスマゴリー」に変名した。後に革命後のパリで奇術師エティエンヌ＝ガスパール・ロベール (別名ロバートソン) がフィリドールの幽霊ショーを模倣し、ファンタスマゴリーは新しい視聴覚エンターテインメントとして注目を集め、急速にヨーロッパ全体に広まり、流行したことは、マノーニなどの研究でよく知られる。しかし、その基礎を築いたシュレプファーの貢献や重要性は、まだ十分に明らかにされていない。

今回の発表では3つの点について考察した。(1)シュレプファーが幻燈をどのように降霊会に取り入れ、どのような技法を用いたか、(2)それは後のフィリドールやロバートソンのファンタスマゴリーにどのような影響を与えたか、(3)18世紀の娯楽媒体としての幻燈の発展においてシュレプファーはどの位置付けすべきか。

(ドメーニグ・ローランド/明治学院大学)

# 秘術から技術へ—明治期における撮す・撮される経験の変容

安田 和弘

本発表は、湿板法から、乾板法への技術移行期である1880年代末を境に、人々の写真経験の中心的場であった写真館において、写真を撮す・撮されるという経験がいかに変化していったかを明らかにすることを目的としたものである。

湿板から乾板という撮影技法の移行については、技術的な進歩に焦点をあて、感光材の工業製品化へと繋がる契機とする、あるいは写真師の活動範囲や撮影対象の拡大をもたらしたという点において、自律的な写真家像の形成の契機として捉える議論が多くなされてきた。むしろ、このような議論は間違っていない。しかし、このように自律的な写真家像が形成されていく契機としてのみ湿板から乾板への技法の変化を捉えることは、表現者としての写真家を称揚する一方で、表現としては凡庸という理由から、人々の写真経験の中心であった写真館を歴史の記述対象から外すことでもあった。

しかしながら、写真を撮すことがく撮されることと同義であった時代において、写真館という「場」は長く人々の写真経験の中心にあった。写真史を考えるにあたって、表現としては凡庸かもしれないが、このようにく撮される人々、市井の人々の写真経験が、どのように変化していったかにも目を向ける必要があろう。このような問題意識のもと、本発表では湿板から乾板への移行を、撮影者と被写体の関係性の変化、写真館という「場」における撮影者と被写体のイメージをめぐる力関係の変化という視点から捉え直すことを試みた。具体的には、当時の写真雑誌や新聞に寄せられた投書を分析し、当時の湿度写真や乾板写真の分析も交えつつ技術移行についての再検討を行った。この作業から得られたことについては以下の通りである。

湿板時代においては、撮影者と被写体はともに「写真」になるという目的に向かって、儀式的な空間で写真撮影にのぞんでいた。また、写場では、湿板という技術的な要因のもとに、写真師が主導するかたちで、撮影者と被写体の協力的なコミュニケーションがなされていた。乾板に移行すると、暗室という技術的な制約から解放された写真師は、光の入り具合や被写体のポーズなど、写場での統治権を強化するようになっていく。しかし、被写客の方も写真師の指示通りではなく、自身の理想とするイメージを求めようになる。つまり、写場は、撮すものと撮される者が、出来上がる写真＝イメージを巡って統治権を競うような遊戯的な場所になったのである。

このような変化は、写真を何者かの「表現」として見るのであれば、秘術から凡庸な技術になったにすぎないと片付けられるかもしれない。しかし現在、私たちを取り巻く写真の多くが、この凡庸で遊戯的な空間と地続きであることを考えれば、湿板法から、乾板法への変化は、単なる技術的変遷に留まらない意味を持つと言えるのではないだろうか。

(やすだ かずひろ/早稲田大学)



## Sレコードから考える日本の映画業界と音声メディア

入倉 友紀

本発表では、日本において無声映画の時代から始まる、映画に関連する音声ドラマ製作に焦点を当て、その繋がりがどのように構築されていったかを明らかにした。映画の音声ドラマには大きく二つのジャンルがある。「映画説明/映画物語」は活動弁士による語りをメインとしており、「映画劇」は弁士による映画説明のフォーマットを引き継ぎつつ、そこに映画俳優による台詞が挿入される。

映画会社のレコードへの直接的な接近は1920年代に始まる。流行歌の歌詞を題材とした小唄映画が1920年代に各社で盛んに製作され、それに合わせて小唄映画と流行歌を組み合わせた映画劇レコードが数多く製作された。映画の題材となった小唄がレコード内に適宜挿入され、聴取者は唄だけでなく、有名弁士の解説、そして当時は映画において聴くことの出来なかった俳優の声を楽しむことができた。

また、活動弁士の語りで成り立つレコードは、当初「活弁」というジャンルで1910年代半ばから製作されていたが、1920年代になると「映画説明」「映画物語」にレコードの盤面上の表記が変化していく。これらのレコードでは邦画・洋画共に扱われており、有名弁士も多数製作に参加している。

映画劇レコード、映画説明レコードともに、バックには様々な種類の音楽が挿入されている。欧米において主に音楽の録音・再生に使用されたレコードは、日本においては落語といった語りをも録音するメディアとして受容されており、映画劇や映画説明のレコードは、様々な種類の音楽と語りを融合させる、意欲的な試みであったといえる。

映画業界は1925年に放送が始まったラジオにも接近し、この新しいメディアにおいて「聴く娯楽」としての役割を担っていく。多数の人気弁士が出演した「映画物語」は、慰安放送の中でもとりわけ人気の番組であった。映画物語の放送は、映画公開後に行われることも多く、人々が映画館で観た映画を体験する、または見逃した作品を聴くものとしても機能していたようである。一方弁士の解説に加え、映画俳優たちの台詞のかけ合いも楽しめる「放送映画劇」は、映画の封切り前に放送されることが多く、これから公開される作品の宣伝として機能するという特徴を持っていた。

さらに、映画劇レコード『ナイチンゲール』のように、単純に映画から音声ドラマへとという形には還元できない作品も存在している。本作は、松竹が自社の俳優や楽団を貸し出して製作されたラジオ放送オリジナルの対話劇を基に製作されたため、映画作品が存在しない映画劇レコードという奇妙な位置づけとなっている。このような事例からは、映画会社が、レコード業界とラジオ業界を繋げる役割をも担っていたことが分かる。今後は上記のような例を踏まえ、映画、レコード、ラジオを映画との一対一の関係のみで考えるのではなく、この三者の相対的な関係性を視野に研究をすすめていきたい。

(いりくら ゆき/早稲田大学)

## 『浮雲』のスコア成立をたどる （「虚空からの音楽」補遺） ——斎藤一郎の『浮雲』台本付属 音楽メモを中心に

大久保 清朗

**研究動機・目的:** 『浮雲』のスコアの特異性はどこからくるのかを明らかにすることであった。そのために作曲家・斎藤一郎の『浮雲』台本付属音楽メモ（以下、付属メモ）を分析することでそれを明らかにしようとした。また、2023年に発表者が発表した拙論「虚空からの音楽——斎藤一郎による成瀬巳喜男監督『浮雲』の《宿命のテーマ》について」（『山形大学人文社会科学部研究年報』第20号）で論じきれなかったこの付属メモについて、検討したいという動機もあった。

**研究内容:** 付属メモという原資料を、まずは「可視化」することになった。付属メモとは東宝撮影所の原稿用紙7枚、および2枚のB5サイズ便箋によって構成された手書きのメモであり、斎藤が『浮雲』のオールラッシュ以後（おそらくその鑑賞時）に書きとめたメモ書きである（執筆時期は1954年12月頃と推定される）。これはスコアを入れる場面、そしてその細かなタイミング（スポッティング）、各スコアのテーマなどが、黒万年筆と赤鉛筆の2種類の筆記具で記述されている。手書き資料を判読し、その意味を検討した。

**研究方法:** あえて言えば、実証研究（原資料の精査）と、生成研究（構想から実現への道程を可視化する）ということになる。しかしまたその段階で音楽理論・美学哲学領域の問題にも関わらざるをえなかった。たとえば『浮雲』のスコアは楽器編成（フルートとヴァイオリンとパーカッション）に特色を持つが、これはすでにメモの段階から構想されていたことが分かる。それとは対照的に「ボレロ」調の音楽は、当初、仏印の場面のテーマ曲として構想されていたものが、映画全体のライトモチーフとしていわば「昇格」され、反復されるようになった。また当初は、物語の進行にともなって4つのテーマ曲が構想されていたが、1つのテーマ曲を反復使用するという構想に変化した。こうした生成過程の検討に加え、理論・哲学的文献としてアドルノとアイズラーの共著『映画のための作曲』（*Composing for the films*）を参照した。それは、斎藤自身がこの著作を原著で参照し、自らの映画音楽論で紹介しているからである。

**研究の結論:** 暫定的ではあるが、斎藤はアドルノらの音楽理論を独自の手法で実践することを通して『浮雲』のテーマ曲のライトモチーフ的な使用に到達した、といい得るのではないかと。『浮雲』スコアにおいては、映画音楽が映像を批判する契機としての「ウィット的なもの」（アドルノ）が見出されるように思われる。今後の課題として、『浮雲』の物語内で聞こえる（既成）音楽と、その関係性についても検討が求められるだろう。

**補足（謝辞）:** 発表後の質疑応答の時間では、細馬宏通会員、木下千花会員、朝倉由香利会員から質問とともに、貴重なご指摘を受けた。記して感謝する。

(おおくぼ きよあき/山形大学)

## 歌声をオン／オフ化するサスペンスとしての「空耳アワー」

細馬 宏通・海老原 颯

テレビ朝日にて1982年10月から2023年3月まで放映されていたTV番組『タモリ倶楽部』内の「空耳アワー」は、非日本語で歌われた既成の楽曲の中で日本語のように聞こえる「空耳」部分を投稿作品として募集し、それを映像化して楽しむコーナーであった。従来、この「空耳アワー」に対する学術的な論考は、「空耳」の原因に関する言語学的アプローチに限られてきた。しかし、映像と字幕を伴って演出される「空耳アワー」がどのような現象かを考えるには、単なる聴覚現象ではなく、視聴覚現象として捉える必要がある。本発表では、2013年から2017年に放送された「空耳アワー」から各月から60作を抽出し、映像分析を行うことで、その特徴を抽出し、考察を行った。

「空耳アワー」ではすべての作品で、何らかの形で空耳部分と映像内容の関連が表現されており、1) 空耳部分と登場人物の口の動きとをリップシンクさせているものが20作、2) 口の動きは写されていないものの、身体動作やカメラワークから、被写体が空耳部分を声で発していると考えられるものが3作、3) 空耳部分と登場人物の身体動作や環境との関係を表現したものが35作、4) 空耳部分と関係するオブジェクトを写したものが2作あった。また、空耳の直前まで原曲の歌詞に合わせて字幕が表示される点、無名俳優の起用、歌詞と映像との間のずれを演出する点でカラオケとの関連性が高いが、空耳部分で音声、字幕の両方によって強固な同調を達成する点ではむしろミュージック・ビデオ性が高かった。声を原曲の歌の持つ物語性から逸脱させる一方で、映像と強く同期させる空耳部分は、従来の映画音楽の概念である「イン／アウト」「オン／オフ」という区分では捉えきれない。空耳アワーは、1980年代に発展したカラオケとMVという既存メディアを新しく組み合わせ、「空耳に至るサスペンス」という新しい表現を達成した改メディア表現 remediation (Bolter & Grusin 2000) といえる。

(ほそま ひろみち・えびはら そう/早稲田大学)

## BY BRAKHAGEをめぐって～Jane Brakhageの1957年から1987年

水由 章

2023年11月17日にJane Wodening (1936-2013) は87歳の生涯を閉じた。Jane Wodeningの名前を知る人は少ないだろうが、Jane Brakhageの名前を知っている映画関係者・研究者は多いことだろう。

Stan Brakhage (1933-2003) は約半世紀にわたって世界の実験映画最前線で活動し、生涯に400本余の多くの映画を残してきた。Stanの映画制作のパートナーとして、ミュージズとして支えてきたのがJaneであった。

「BY BRAKHAGE」とはStan Brakhage作品の初期から中期にかけての表記されたエンドクレジットのタイトルである。エンドクレジットにファーストネームのStanではなく、ファミリーネームのBrakhageとなっているのは、1957年から1987年まで妻であり、共に映画を作ってきた同志のJane Brakhageと、二人の間に誕生した子どもたちを含めた総称として表記だと言える。今回の研究発表では最初に「BY BRAKHAGE」の映画として最も象徴的な作品『Window Water Baby Moving / 窓のしずくと動く赤ん坊』(12分/1959)を16mm映画プリントで上映した。

『Window Water Baby Moving』は、臨月のJaneの姿とバスタブの水面と光、浴室の窓から見える風景と水のしずく、出産の痛みと苦しみ、そして娘の誕生場面と、この映画は美しい愛の詩として、実験映画の範疇を超えて世界映画史の傑作と呼べる作品である。映画の中で初めての子どもの誕生を喜ぶStanを撮影したのは出産を終えたばかりのJaneであり、まさに「BY BRAKHAGE」による奇跡のシーンと言えよう。他にもStanの代表作『DOG STAR MAN』(1961-64)の中で、コロラド山中を愛犬とともに登る木こりのような主人公 (Stan) を撮影したのもJaneであった。映画の撮影スタッフを組まないStanにとって、Janeは有能な撮影カメラマンでもあったのだ。

その後、二人のパートナー・同志としての関係性は崩れて「BY BRAKHAGE」のクレジットは使われなくなるが、1950年代後半から70年代にかけての「BY BRAKHAGE」映画を特集上映してみる必要性を認識した研究でもあった。

(みずよし あきら/ミストラルジャパン)



## 「隠蔽記憶 (screen-memory)」としての『福田村事件』(森達也, 2023年)——朝鮮人の虐殺はどう観られたか?

Fabien Carpentras

映画『福田村事件』(森達也, 2023年)は朝鮮人虐殺という日本の“負の歴史”を真正面から描いた初の映画作品として高く評価されたと同時に、虐殺は「なかった」とする歴史否定主義的な言説に同調しているのではないかと批判もされた。本研究は、ミアム・プラトゥ・ハンセンがかつて『シンドラーのリスト』(スティーヴン・スピルバーグ, 1993年)に適用した「隠蔽の記憶 (screen memory)」という概念を用いながら、『福田村事件』の歴史的位置付けを明らかにすることを主な目的としている。

本研究は映画『福田村事件』及び同作が題材としている「福田村事件」に関する資料や先行研究を主な分析対象としている。研究方法は主に二つに分けることができる。一つは歴史学的アプローチであり、100年も前に起きた事件から2019-20年に映画化が決定されるまでの経緯を明確にするものである。実は、四国から千葉にやってきた部落出身の行商団9人を主な犠牲者とする「福田村事件」は1980年代の時点で部落解放同盟の間で既に話題になっていた。ところが、事件が一般に注目されるようになるのは『福田村事件』の監督をも務めている森達也の『世界はもっと豊かだし、人はもっと優しい』(2003年)や中川五郎の「1923年福田村の虐殺」(2009年)という曲の公開を待たなければならない。つまり、福田村事件が部落関係者ではなく「マジョリティ」から取り上げられて初めて一般に「可視化」されるように至ったのである。もう一つは表象分析的アプローチであり、映画内における朝鮮人/日本人の表象の仕方に注目したものである。映画に登場する唯一の朝鮮人が歴史的事実に反して女性である—1920年に行われた国勢調査によると、日本に渡航していた朝鮮人の88.4%が男性であった—ことや民族衣装を着ている上に渡航した理由や家族関係が明かされていない「孤立」した女性として描かれていることから分かるように、朝鮮人は意外にも典型的な「他者」として表象化されている。それに対し、他の日本人と同様に朝鮮人を差別していたと示す資料が存在しているにも関わらず、行商団の団長や映画に登場する社会主義者は朝鮮人を守ろうとしたり、朝鮮人を殺すことに疑問を抱いたりする「善良な日本人」として描かれている。

『福田村事件』は、日本を被害者として描く多くの戦争映画とは異なり、日本の“負の歴史”を真正面から描いていると評価されたが、映画化に至るまでの経緯や同作における朝鮮人/日本人の表象の仕方を分析した結果、加害の記憶を想起しながらも真の被害者である部落出身者や朝鮮人の視点から事件を描いているのではなく、マジョリティである日本人の視点から描いているということがわかった。

(ファビアン・カルパントラ/横浜国立大学)

## 戦後台湾における「中国映画」の創出と越境：『天倫涙』(1960年)を中心に

韓莹

本発表は、『天倫涙』(易文, 1960年)に焦点を当て、戦後台湾における「中国映画」の創出と越境の実態を明らかにしたものである。

1954年に、台湾は「自由中国」として東南アジア映画製作者連盟に加盟し、アジア映画祭に参加することになった。これに伴い、台湾では映画を通じて新政権としての自己同一性をいかに構築するか、またいかにして「中国映画」を見せるのかという課題が浮上した。1960年、台湾の中央電影公司(中影)は、東京で開催された第7回アジア映画祭に参加した際に、香港の国際電影懋業公司(電懋)と共同で『天倫涙』を製作した。本作は、この映画祭で少女俳優賞を受賞し、香港での公開を果たすことになった。

発表では、まず『天倫涙』の製作経緯を考察した。本作は、『関山行』(易文, 1956年)に続く台湾と香港合作映画であり、台湾の香港映画産業との結びつき強化を促すものとなった。製作背景には、トップの交代、組織再編、俳優との契約見直し、新しい撮影所の開設といった中影の再編成があった。また、題名の変更、監督の交代、俳優の交代などのトラブルが生じ、短期間での製作となった。このうち、特に本発表では子役や主役などの俳優の交代トラブルに着目し、台湾映画界のアジア映画祭の重視と、スター制度成立の際のジェンダー差別に対する誤認や、男性像を国家イメージと結びつけるという考え方が窺えることを指摘した。

続いて、発表では、「文芸」という言葉の変遷と文芸映画の定義に焦点を絞り、本作のジャンルである「文芸映画」について説明した。その際、文芸映画は、英語圏の「メロドラマ」と完全に一致する概念ではなく、文学や思想界の動向、文化政策、映画産業、批評言説など様々な要素の影響を受けながら、時代とともに絶えず再定義されるものであることを強調した。

最後に、発表では監督の易文のフィルモグラフィーの検討、原作ジオドラマ『天倫夢回』との比較を行った上で、詳細な映像分析を行った。具体的には、映画で登場する女性イメージや舞踏会という空間、そして父子関係に焦点を当て、近代化との接続と国家イメージ構築といった視点から作品を考察した。以上を踏まえ、『天倫涙』は、易文の従来作品のスタイルを継承しつつ、近代化、男性性、近代国家のイメージ構築という点で新たな特徴を示しており、これはまさに台湾が「中国映画」の構築において重視していた要素を体現していることを結論として述べた。

(はんいん/東京大学)

# 台湾語流行歌《桃花泣血記》に見る特徴的要素：音響面からみる日本統治期台湾の映画文化

原口直希

本発表では映画宣伝用に製作・販売された台湾語流行歌《桃花泣血記》(1932年)の分析を通して、日本統治期台湾の映画文化における音響面の一端の解明を試みた。

戦前日本統治期台湾における映画の研究は発展可能性を秘めている。台湾では2000年前後を契機とする民主化と共に言論の自由が保障されて各種史料の公開が進み、日本統治期の研究は増加している。しかし既存の研究には映画を、同化政策を進める統治者の台湾総督府対それへの抵抗を行う抵抗者の台湾文化協会という二項対立図式におけるプロパガンダとして捉える傾向があり、その二項対立図式の外側に位置する、自由な商業活動に基づき、政治的イデオロギーとは距離を置いた市井の人々による映画文化は等閑視されてきた。特に非日本語話者の台湾人大衆によるものは不明瞭な部分が多い。

こうしたなかで本発表は、1932年に上海製の無声の劇映画『桃花泣血記』(卜萬蒼監督、1931年)を上映するにあたり、共に台湾人弁士の詹天馬が作詞、王雲峰が作曲を担当し、台湾語流行歌として初のヒットを遂げた《桃花泣血記》に焦点を当てた。これ以降、映画に関して台湾人が台湾語流行歌を製作し、ラジオやレコードを通してそれに親しむという受容形態が生まれるなど、同時代の映画文化を考える上で重要な作品である。

本発表では、まず《桃花泣血記》をめぐる同時代の批評言説、台湾における言語とエスニック・カテゴリー、音楽産業の状況などの議論の前提を確認した。次いで音響と歌詞に注目した分析を行った。音響に関しては、音組織、楽器構成、歌唱といった点で土着文化と近代性という2つの要素が見出された。歌詞に関しては、七字仔などを用いる形式に台湾ナショナリズムとの親和性と土着文化が見出され、意味内容には台湾語の表現に依拠した「文明への同化」を支持する形での複雑な総督府批判が看取された。レーニン「平和に関する布告」(1917年)やウィルソン「14カ条の平和原則」(1918年)以降の戦間期の台湾は、民族自決の機運が盛り上がっていたことに加え、そもそも台湾人は近代化を希求し、同化政策のうちの「文明へ同化」を支持していた。そのため《桃花泣血記》はこうした社会状況に共振する形でヒットを遂げたと考えられる。そしてまたそれは、総督府の同化政策対文化協会の抵抗という二項対立図式からの横溢、ともいべきものになっている。

(はらぐち なおき/東京大学)

# 「テレビ布袋戲(ポテヒ)」の発展史からみた日本文化の影響と台日文化融合の現状

洪愷均

現在、日本における「布袋戲」に関する先行研究は非常に限られており、その多くが舞台演劇に焦点を当てている。しかし、近年では舞台演劇としての形態が著しく衰退し、代わりに1970年代から始まった「テレビ布袋戲」が次第に人々に親しまれ、さらに2006年には行政院新聞局によるネット投票で台湾の文化的象徴として選定された。よって、本研究ではテレビ布袋戲を含めた布袋戲の発展史を整理し、各時期の社会的背景を参照しながら、日本文化の受容および日台文化の融合現象について横断的に考察する。

台湾の歴史は、清代以前から多民族が共存する社会として始まり、その後、日治時代や戒厳令下の国民党時代を経て、民主化に至るまで複雑な社会変遷を辿ってきた。その中で、とりわけ日本統治時代は台湾の思想や文化に多大な影響を及ぼし、当時紹介された様々な大衆文化/娯楽が本土のものと同化しながら、後世に受け継がれるほど社会全体に深く浸透した。その結果、庶民娯楽の代表として、台湾の伝統的な人形劇である布袋戲は、日台間の文化的相互作用を担ぐ重要な媒介となった。

布袋戲は元々中国大陸から伝来した芸能だったが、台湾の多様な社会構成のもとで独自の発展を遂げた。特に、日治時代には日本の大衆文化や皇民化政策の影響を受け、その内容とスタイルに大きな変革が行われた。具体的には、音楽や演出に日本風の要素が取り入れられ、人形の外見や舞台装置にも現代化と様式化の傾向が見られた。

興味深いことに、戦後の戒厳時期においても、日本文化の受容は続いた。国民党政府のもとで日本文化は一時的に抑圧されたが、当時の本省人を中心とした反体制的な「再日本化」の風潮により、依然として潜在的なレベルで大衆の嗜好を左右し続けた。例えば、1970年代に放送されたテレビ布袋戲「雲州大儒侠」シリーズでは、日本音楽から改編されたものが多用され、内容面でも「忍辱」や「浮浪」、「障害=超人」など日本の股旅物と共通するテーマが多く描かれている。

さらに、民主化以降、日台関係が安定する中で、日本のアニメやドラマ、ゲームが大量に市場に流通されるにつれ、テレビ布袋戲における日本をモチーフにした「東瀛」という組織の登場など、産業全体は再び日本文化や歴史、美術を積極的に取り入れるようになった。そして、様々な試行錯誤の末、2016年には史上初の日台合同作品『サンダーボルトファンタジー』が公開され、従来の一方的な文化受容と異なり、日台両国の文化と技術を融合する試みとして斬新な表現形態を確立した。最終的に、このシリーズは世界中で多大な人気を呼び、布袋戲の枠を超えた新たな価値を生み出すに至った。

こうして布袋戲の歴史を振り返ると、布袋戲は単に伝統芸能のみならず、日台文化交流の証としての役割も果たしていることが明らかである。今後も布袋戲が両国の架け橋としてさらなる発展を遂げ、新たな文化的融合を創出していくことが期待される。

(はん かいちゆん/関西学院大学)

## ホン・サンスの「語り」を中心とした特徴について

北岡 勇一

国際的な映画祭で高い評価を得ているホン・サンスは、現在までに30本あまりの映画を制作してきた。彼の作品全体は概ね「語り」が中心であり、その先で人間関係が崩壊するか修復されるかの結末を迎えるという特徴がある。そういった特徴をもつホン・サンス映画について、本発表では「物語」と「コンティニュイティ」という二つの観点で分析し、彼の作家性について考察した。

まずは「物語」について、ホン・サンス映画はフィクションでありながら、作品世界と現実世界を接続させたつくりになっている。具体的には、ホン・サンス自身の性格や境遇を投影させた人物の登場（その多くは映画監督に設定されている）や、作品内で交わされる会話は韓国の文化や社会情勢を反映させたものであるという特徴がある。ここで取り上げたいのが、女優キム・ミニと出会うきっかけになった作品である『正しい日 間違えた日』(지금맞고그때는틀리다, 2015)だ。これまで、男性が女性を呑みに誘い、口説くというのがホン・サンス映画の常套手段だったが、この作品以後は女性側の抵抗や主張が強まっていき、『あなたの顔の前に』(In Front of Your Face, 2021)では、女性から男性に口説きが入るなど、男女の関係性に明らかな変化が生じるようになった。この変化は、キム・ミニとの出会いによるホン・サンス個人の変化であり、国際的なジェンダーポリティクスがもたらした韓国社会の変化でもあると言える。ただし、ホン・サンス本人の発言を考慮すると、彼は社会問題の提起などには希薄な印象であり、本当に描きたがっているのは、そのような問題や矛盾のなかで生きる人々の微細な揺らぎや葛藤ではないかと推察できた。

次に「コンティニュイティ」について、その特徴は極端な長回しと突発的なズーム、また、奥行きを使わない平面的なカメラアングルである。これらの特徴は、本格的にデジタル撮影に移行した『浜辺の女』(해변의 여인, 2006)から顕著であり、この手法に辿り着いた理由について、ホン・サンスは「既知の映画を想像させないような、中性的な画を探したいから」と述べている。確かにホン・サンス映画には、通常の映画にあるような、人物の表情のアップや、カット割りによるタイミング調整といったものは殆ど見られず、ワンシーンワンカットで徹底的に「語り」に集中している。しかし、会話の内容を振り返ると、それらはストーリーテリングを重視しているようには見えない。だとすると、「語り」について重要なことは、その内容ではなく、語っているという事実と、その時間の持続的なのではないかというのが本発表の見解である。

さて、一見すると作風の変化が乏しくも見えるホン・サンスだが、ミクロな視点で見れば細かな変化が繰り返されていることが確認できた。今後に発表される作品も追うことで、彼の作家性とその変化を深く見つめていきたい。

(きたおか ゆういち/日本大学)

## 棄てられた情動的空間の「ソウル」：『ソウルに帰る』における養子の旅

金 秀 炫

本研究は、フランスと韓国の共同制作映画『ソウルに帰る (Return to Seoul)』(2022)に描かれた養子フレディ(フランス人)の実際の親を見つける旅と、彼女のソウルという都市空間との親密さと分離(detachment)の追求に深く入り込む。著者は東アジア内の映画の共同制作を研究しながら、同時に共同制作映画が示すことができる情動について分析したいと考えた。したがって、フランスと韓国の合作映画である『ソウルに帰る (Return to Seoul)』の中で示される養子縁組の情動、ソウルという空間が示す情動を分析することが本研究の目的である。

本研究の研究方法は、アフェクト理論によって、『ソウルに帰る』が表れるフランス国籍のアジア系女性の養子が自らのアイデンティティを明らかにする方法、彼女が捨てられた(追放された)空間との親密さを築くプロセス、実の親を探す旅で現れる情動の側面を分析する。

『ソウルに帰る』の主人公であるフレディは、予定していなかった旅の途中で一人でソウルに到着し、実の親を探し始める。この過程で、ソウルで知合った友人とは親しみを感じるが、実父からはその親密感を感じない。主人公が捨てられた/追放されたソウルという空間を繰り返し訪れる中、フレディは結合/結合の不在を恣意的に繰り返す。映画の中で主人公が認識する自分の感情は、映画のサウンド、つまりアンビエンスサウンドとディジェシスの中の音楽によって表れる。ソウルのネオンサインは養子の身体で刻印されるように重なる。映画の中で登場する実父との分離感、ソウルに対する両価的感情は、フレディのクローズアップによって現れる。

本映画は、これまで韓国内で描かれてきた民族主義的な視点とは異なる観点を通じて、養子たちの心の動き(情動)を示している。『ソウルに帰る』は、東アジア系の養子である女性、フレディが自分を追放した国に戻り、感じる親密さと分離が、ソウルという情動的な空間の中で錯綜するさまを描いている。



(きむ すひょん/大阪公立大学研究員)

## 1970年代日韓の映像における 「在日」英雄と母の物語

梁仁實

### 1) 研究の目的・動機

1970年代日韓の映像メディアのなかには「在日」のスポーツ英雄たちが少しずつ現れ始めた。彼らは日韓の映像のなかに「苦難を乗り越えたスポーツ英雄」として表象されていたが、特徴的なのは「日本語が話せない母親」たちも共に映っていたことである。例えば張本勲は日本でその一代記が映画やテレビドラマや映画、ドキュメンタリーとなっており、チマ・チョゴリをきた彼の母親が日本語を話せないままずっと画面の中に登場していた。しかし、韓国の映像のなかで張本勲の母親は「民族の誇り」に拘り続ける在日一世の表象として登場する。こうした母親像と対照的なのは韓国の民主化運動を支持する「在日」の運動とのかかわりで創られた母親の物語である。

### 2) 研究の内容、研究したこと、研究の方法

本研究では1次資料として、次のようなものを対象とした。第一、在日コリアンの自己表象映画であり、在日スパイ事件の徐勝、徐俊植兄弟の母・呉己順をモチーフにした映画『時雨おばさん』(1977、李学仁、日本)のシナリオ(フィルムは未発見)である。第二に、1970年代日韓関係を象徴する映画としてソウルで労働者の権利を訴えた全泰吉の母・李小仙を描く『オモニ』(1978、韓国民主回復統一促進国民会議日本本部(韓民統)製作、金慶植)、そして第三に、日本と韓国社会が注目した在日コリアンのスポーツ英雄:張本勲とその母親・朴順分を描く映画『引き裂かれそうなこの胸を打撃 듯한 이 가슴을』(1979、李尚彦이상연、韓国)のシナリオ及び関連雑誌記事である。それぞれの作品は製作動機は異なるが、以下の二つの点で共通点をもつ。1970年代日韓在日コリアン社会の主な出来事を背景としており、「母親」が国家、民族と同様に使われている上に、三つとも父親不在の状況、実話に基づいているところである。

### 3) 研究の結論、結果判明

この作業はまたこうした「沈黙」と「発言」がどのようにして「在日」一世の母親を代弁するようになったのか、を明確にするものでもある。そして、日本における植民者/被植民者の問題、エスニシティの問題、そして在日コミュニティと日韓におけるジェンダーの問題をあらわにするものでもあったのである。

### 参考文献:

大島裕二、在日本大韓体育会監修、2012『魂の相克 在日スポーツ英雄列伝』講談社

Jacques Rancière, Gregory Elliott trans., 2019, "Are Some Things Unrepresentable?" *The Future of the Image*, Verso; Reprint

「特集 『在日』の記憶」在日総合誌『航路』3号、2016年

かさわさきのハルモニ・ハラボジと結ぶ2000人ネットワーク 生活史聞き書き・編集委員会編、2009『在日コリアン女性 20人の軌跡 国境を越え、私はこうして生きてきた』明石書房

(やん いんしる/岩手大学)

## テレビドラマ草創期の異種混 交性 (hybridity): 独立プロ・ 新劇・テレビ映画からの視点

丁智恵

テレビの草創期におけるドラマ製作は、映画研究、テレビ研究双方において周縁的に扱われ、先行研究自体も少ない。その背景には、スタジオ生ドラマなどそもそも記録がほとんど残っていないことや、映画人がテレビの仕事を生活のために引き受けていたという消極的な事情がある。しかしこの頃のドラマ製作には、業界や専門分野の枠組みを超え、作り手たちの異種混交的 (hybrid) なネットワークを形成しながら試行錯誤を重ねていたという側面もある。1950年代中頃、東宝争議やレッドパージなどで大手映画会社から締め出された映画人や新劇人らの一部が、新興マス・メディアとしてのテレビ業界に進出していった。その背景には、映画会社が新興メディアとしてのテレビを警戒し、五社協定(のちに六社)を結び、放送局への作品提供や俳優の出演を中断したことがある(1)。この動きの要因としては、作り手たちの経済的な事情もあったが、テレビの即時性と影響力の大きさを最大限に活用した斬新な試みも多数実践された。五社協定で東映や松竹などの人気娯楽映画やスター俳優の姿がブラウン管から消えると、テレビは舞台劇に近いスタジオ生ドラマや、アメリカから輸入したテレビ映画、映画会社に委託したフィルム製作の「テレビ映画」などで枠を埋めざるを得なかった。この頃のテレビは自主規制などが本格的に始まる前で、戦争や植民地、差別や貧困、政治の腐敗など、社会への鋭いメッセージを込めた番組も多数制作された。その一部は放送中止や打ち切り、台本の書き替えなどの憂き目にあう(2)。しかし、権力による監視体制が確立する前のテレビは、産業化された商業映画とは異なる新しい可能性に満ちており、社会問題や戦争、植民地支配の負の記憶を伝える上で一定の役割を果たしていた(3)。ここでテレビに進出したのが、家城巳代治、若杉光夫など独立プロの映画人や宇野重吉や北林谷栄など新劇出身の舞台俳優らであった。本報告では、テレビ草創期におけるドラマ製作現場に兆していた可能性を論じるべく、社会派ドラマ(『こちら社会部』(TBS, 1963)、『判決』(NET, 1962-66))を中心に、この時代のメディア状況に萌芽されたドラマ製作のダイナミズムについて論じた。

(書誌情報 (1) 北浦寛之『テレビ成長期の日本映画: メディア間交渉のなかのドラマ』、名古屋大学出版会、2018年、63-84頁。(2) 松田浩『ドキュメント放送戦後史II』勁草書房、1981年。(3) 丁智恵『歴史の忘却と抵抗の痕: 1960年代社会派ドラマの放送中止事件から』浅野豊美編『想起する文化をめぐる記憶の軌跡——欧州・アジアのメディア比較と歴史の考察(和解学叢書6=文化・記憶)』明石書店、105-125頁。)

(ちよん ちへ/東京工芸大学)

## 宣伝芸術としての日本映画の 予告編——東映・角川映画を 事例として

北嶋 玲子

これまで予告編は映画の宣伝メディアとして機能し続けてきたにも関わらず、見過ごされてきた。そこで本発表では東映と角川映画を事例に日本映画の予告編の特徴について考察した。

1920年代以降、消費喚起を促すために諸芸術の要素を広告に取り入れた「宣伝芸術」の傾向が見られるようになる。それは日本映画産業にも流入し、他の要素を組み合わせる構成する点は、文字・映像・音楽から成り、「読む」「観る」「聴く」が同時多発するメディアミックスの特性を含んでいる予告編とも重なる。このように予告編は宣伝芸術の系譜を引き継ぎながら、他メディア同士の結合といった特性を含んでいることが分かる。

また、1960年代よりTVの台頭によって観客数が減少した日本映画産業は斜陽期に入る。そこで東映は特定の観客層（主に男性）を意識して「東映やくざ映画」という新たなジャンルを確立し、角川映画は宣伝を重視する戦略を投じる中で予告編の改革（①TV放映開始、②予告編制作の外注）を行った。また、この時代は日本広告史にとっても転換期であった。当初は大衆に向けて機能・効能を直接的にアピールする情報中心の広告が好まれていたが、徐々にターゲット化した消費者の価値観に対して共感を喚起する広告が増えた。1960年代から1980年代は日本映画史・日本広告史において大きな変革が起こった時代であると言えるのだ。

そうした系譜を踏まえて、東映やくざ映画と角川映画の予告編にはどのような特徴が見られるのか分析した。東映やくざ映画において、任侠路線『人生劇場飛車角（1963年）』の予告編は文字を用いた直接的表現で大衆を意識した側面が見られ、同時代の広告の傾向に沿っていたが、それは観客層を限定する戦略に反していた。また、実録映画路線『仁義なき戦い（1973年）』の予告編は作品のイメージを感覚的に伝える映像となっており、キャストの大きさや登場回数の配慮が無く、東映の特性であるスターシステムが欠落していた。つまり、東映やくざ映画の予告編は同時代の広告の傾向を抑えつつも産業的規範からは逸脱していた。

その一方で角川映画は宣伝を重視する方針から、大作映画路線『人間の証明（1977年）』の予告編は映画に関する情報を直接的に示す1960年代の広告の傾向が見られた。しかしながら、アイドル映画路線『セーラー服と機関銃（1981年）』では学生をイメージした表現（モチーフや主題歌）を多用することで若者を中心とした観客の共感を喚起する側面が見られ、同時代の広告の傾向を踏襲していた。角川映画の予告編は同時代の広告から退行する傾向が見られたが、製作路線の切り替えによって同時代の傾向に沿うようになっていた。

以上のことから、本発表では東映やくざ映画と角川映画の予告編は他メディアの要素を内面化しながら、日本広告史の系譜と産業的背景に応じて独自の特徴を付与していたことを明らかにした。

（きたじま れいこ／名古屋大学）

## 吉屋信子の小説にみる戦前日 本の女性の映画文化

内山 翔太

1920・30年代を生きた女性にとって、映画館に赴き映画を見るという行為がどのような意味をもったのか、吉屋信子の小説の読解を通じて、その一端を明らかにすることを目的に、研究成果の発表をおこなった。

日本映画研究では、1920・30年代の映画作品における、女性の表象が議論の対象とされてきた（たとえば、ワダ・マルシアーノ、2009、Russell、2008）。しかし、当時の女性による映画受容については、あまり研究が進んでいない（例外として、藤木、2007）。では、日本の女性映画観客は、映画館においてどのように映画を受容していたのだろうか。他方で、近年、1920・30年代の都市のモダニズムと、映画館との関係に注目が集まっている（近藤、2020、Niita、2022）。しかし、これらの研究には、ジェンダーの観点からの分析が欠けている。映画館という物理的な空間は、女性観客にどのような経験を提供したのだろうか。

発表では、これらの問いに答えるために、1920・30年代の吉屋信子の作品にしばしば登場する、女性が映画館を訪れるシーンを分析した。戦前、女性読者を中心に大衆的人気を博した吉屋信子は、とりわけ1920・30年代に執筆した小説において、女性、とくに都市部の中・上流階級の女性が映画館に赴くシーンを頻りに描いた。これらの小説は、女性の映画経験を、女性自身が残したテキストからうかがえる、貴重な資料である。

当時、女性の活動を厳しく管理しようとする家庭にとって、映画館は監視の目が行き届かない、潜在的に危険な空間だとされた。それにもかかわらず、女性は映画館へと積極的に出かけ、家庭の外での活動の領域を拓いていった。そして、女性は映画館という新たな領域において、家庭に管理されない異性愛的な恋愛や、女性同士の親密で同性愛的な関係など、社会的な規範とは別の生き方を想像・実践した。映画館は女性にとって、家庭の外で活動し、社会が要請する規範に対して、異なる生き方を取ることが可能な場だったと結論した。

### 参考文献

藤木秀朗『増殖するペルソナ：映画スターダムの成立と日本近代』、名古屋大学出版会、2007年、292-330頁。

近藤和都『映画館と観客のメディア論：戦前期日本の「映画を読む／書く」という経験』、青弓社、2020年、176-206頁。

Chie Niita, "Modernity in Film Exhibition: The Rise of Modern Movie Theaters in Tokyo, 1920s-1930s," In David Desser ed. *A Companion to Japanese Cinema* (Hoboken: Wiley Blackwell, 2022), 294-315.

Catherine Russell, *The Cinema of Naruse Mikio: Women and Japanese Modernity* (Durham and London: Duke University Press, 2008), 39-130.

ミツヨ・ワダ・マルシアーノ『ニッポン・モダン：日本映画1920・30年代』、名古屋大学出版会、2009年、115-172頁。

（うちやま しょうた／京都大学）

## 勅使河原宏映画における女性たち——『砂の女』(1964)と『他人の顔』(1966)を中心に

胡 響楽

本発表は、男性主人公の視点から展開する安部公房の原作小説と比較しつつ、勅使河原宏による映画『砂の女』(1964年)と『他人の顔』(1966年)において、男たちによる支配的なまなざしから逸脱しはじめた女性人物たちの人物像や身体表象を分析することを目的とした。

アイデンティティの喪失と探求をテーマとした安部原作に関する膨大な先行研究において、男性主人公の人物像に関する論考が主流である一方で、男たちにとって「第一号の他人」である女性の存在はしばしば看過されている。それに対して、勅使河原による映画化作品が公開された同時代の批評には、批評や宣伝の力点を女優たちの身体に置く傾向が見られる。そこで、本発表は、小説と映画に関する考察や批評から、「男の行動」と「女の身体」という潜在的な分岐が窺えることを指摘しながら、勅使河原がいかに映像を通じて、「他者としての女性像」を紡ぎ出しているのかについて考察した。主な分析及び結論は以下の通りである。

まず、『砂の女』について、砂の秩序の身体化として構築された、砂の女の身体表象を考察した。「指」と男性器との隠喩関係を定着させた小説の文脈を踏まえて、映画において、性欲の主体として映像化されている砂の女の身体(特に指)は、男の皮膚を「砂化」させる能動的な身体として表象され、小説における男性中心的なエロス構造を倒錯させる力を蓄えていると指摘した。それと同時に、映画において視覚的に暗示された水を溜める容器と男性器との関連性を確認しつつ、男が発明した溜水装置とともに現れた砂と水の新たな空間関係と、子宮外妊娠の発生原理となる母体と胚との身体的関係との類似性を示唆し、女の子宮外妊娠という身体のモチーフを、砂漠という外部の物理的空間と関連付けて論じた。

また、『他人の顔』では、小説の語り構造にみられる妻の逸脱性は、視覚装置である映画において、画面に現前しないがフレーム外から夫の医者と看護婦の浮気を監視する医者妻という存在の不可視性によって表象されていると指摘し、「見られない妻」という小説と映画に共有されるモチーフを抽出した。さらに、映画終盤に現われる、看護婦をめぐる不可解なショットについて、白衣姿の看護婦と黒い服で登場する医者妻の身体を融合させた「新たな他者」の誕生として読み取ると同時に、「本質が存在に先行する」と信じる男性主人公とは対照的に、その身体は常に捉えがたいという女性たちの性質を指摘した。

以上の分析から、二作にみられる女性像には、男性人物を包む外部という空間関係の中で——男を困む砂と一体化した砂の女、医者をフレーム外から監視する医者妻——、男性たちの認知を超えた外部性を露呈するという共通点を見出し、その存在の不条理さは、まさに男が主体であるまなざし構造に抵抗する、彼女たち自身の主体性の表象であると結論づけた。

(こきょうらく/大阪大学)

## 先駆的NFTアートの研究/動画作品や既存芸術のデジタルとBlock chain

栗原 康行

### 本研究の目的/動機について

本研究はNFTマーケットにおけるリサーチと先駆的NFTアート/デジタル作品生成技術研究および実装実験である。新機軸のノンファンジブルデジタル作品生成/流通活用およびその成果としての次世代デジタルアーカイブ機能の検証(有益性の確認)及び教育コンテンツ化等について具体的に実証実験を伴って研究/検証することを目的とする。一方、NFTマーケットは芸術実践を行う格好の場であるが現在流通する作品はピクセル数の限られたデジタルイラストが主流である。それらにコレクティブな価値は存在するが現実の美術館にあるような「社会的メッセージ性」や「芸術的/技能的感動」を伴う作品/コンテンツは少ない。現在のNFT市場は仮想通貨取引の投機的コレクティブ性のみが突出して偏重されている。それらの既成のNFTアート以外の作品制作や流通の可能性について検証してみたいという動機から本研究を実施した。

### 研究の内容/研究したこと

本研究の内容は従来の(特に日本の)映像作品やリアルな芸術作品を評価しながらもデジタルイラスト以外の新機軸NFTアート作品の可能性の追求と現実のアート市場との親和性についてリサーチしNFTの生成と活用方を捉え直すものがある。

### 研究の方法

具体的には現存する彫刻(日本芸術会員作家の造形物)の原型を3Dスキャンしつつデジタルアーカイブ実装し対象が劣化することなく360度方向からの閲覧を可能にし、その内部構造を視覚化し教育的コンテンツとした。そのDataをBlenderに読み込んで解説を加えつつ映像コンテンツとしても展開した。それ以外にも多様なデジタルコンテンツを試作し様々なプラットフォームでNFT化実装実験を行いつつある。具体的には実写と生成AIと融合した映像コンテンツやビンテージ玩具(1960年代位のおそらく著作権が切れたであろうものなど)をスキャンし加工したデジタルデータコンテンツなどを生成し、その有用性や生成データの著作権法解釈についても考察した。

### 研究の結論/結果判明したこと

本研究で明らかになったのは動画コンテンツの(NFTとしての)取り扱いと流通性確保の難しさで一方では、その問題解決が将来においてはアーカイピングに有用なだけでなく、映画や動画コンテンツの視聴料だけの価値判断でなく所有権などでの映像作品等の付加価値創出の新たな可能性が見えつつある現状についての知見を得た。

(本研究はJSPS科研費JP23K00218の助成を受けたものです。)

(くりはら やすゆき/名古屋市立大学)



## 360度カメラの静止画・動画による映像記録の利用と共有

宮下 十有

本発表は、360度カメラの撮影による静止画・動画の映像記録の利用と共有の実践に基づいて論じる。本研究の目的は、360度カメラの撮影者に撮影方法や被写体に対して専門的な知識がなくても撮影が可能であることを示し、撮影された映像記録は、被写体に関する専門家が解説を加えることで、撮影者の意図を超えてものづくりの技術を見学できる映像素材として利用可能、かつ有効に機能することを明らかにすることである。

発表者は2013-2019年にトヨタ産業技術記念館で博物館の魅力を360度カメラの撮影・情報共有するワークショップを実施した。参加児童は積極的に360度カメラで撮影した。情報共有では児童は画像加工技術を発揮し、通常のカメラでは困難な広い視野が得られる360度静止画を活用していた。一方、360度動画の情報共有の事例は見られなかった。ここから、撮影者自身であっても、被写体に対する知識・理解が浅い場合、360度動画の記録を情報整理し提示することが難しく、共有に利用されなかったと考えられる。

コロナ禍でワークショップは開催不可になったが、オンラインの学会活動が広がった。発表者は360度カメラで工場を撮影し、2022年日本家政学会被服構成部会、日本繊維製品消費科学会ファッション造形学セミナーでオンライン工場見学の映像素材として提供した。撮影者は被写体となった工場、ものづくりのプロセス、製品への十分な知識がなかったが、360度カメラを利用することで、通常撮影ではフレームアウトする箇所も映像記録が可能となった。特に動画による時間の記録は一連の作業プロセス情報の提供を可能にした。オンライン会議システムを利用した工場見学では各工場の社長が360度動画を利用し解説、サポーターが映像操作を支援し、解説者が事前に選択した視点映像が提供された。視聴者で専門知識のある学会参加者は、YouTubeで提供される360度動画の再生機能を利用し、解説と前後して独自に映像の視聴された事例が事後コメントより確認された。解説者、視聴者とも被写体への専門知識があれば、映像を有効に活用できることが確認された。一方で、言語的な表現と映像操作による一人で完結する共有は困難であった。

現在360度カメラで町工場や地域活動を記録している。記録する場の状況によって撮影時に撮影者に提示しても、理解されるとは限らない。一方で、事後にその場の関係者に共有する中で、映像に対しては訴求性があり、理解が得られ易い。今後も継続的に撮影と共有の活動による実施的研究を行なっていく。

(みやした とあり/椛山女学園大学)

<sup>1</sup> 宮下十有 亀井美穂子 2023「博物館ワークショップにおけるメディア・リテラシー -360度カメラ、インスタントカメラ、タブレット端末の映像ワークショップの実践から-」日本教育メディア学会第30回年次大会発表集録 82-85頁

## 情報文化と物語叙述 —— 映画のデータ・ストーリーテリングについての試論・補遺

木下 耕介

本発表は、第49回大会での研究発表「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」と内容的に連続するものであり、前発表での課題を解決することを目的としたものであった。

前発表では、今日データ・サイエンスの領域で盛んに言及されるデータ・ストーリーテリングやデータ視覚化といった技法（今日のビッグ・データの時代に、データを特定の目的に沿って分析・整理し、グラフやチャートなどの形式によって視覚化するとともに、物語のフォーマットに流し込むことで結果を説明し、他者を説得する技法）が、物語映画の中でいかに用いられているかを確認することに主眼があった。それにより、写真的迫真性を重視する従来の映画理論史とは異なる角度からの物語映画史記述の可能性を示唆することを目指した。

ただそこでは地図の使用などのいくつかの慣習的技法の存在は確認できたものの、物語映画史におけるデータ視覚化の技法の導入の歴史記述まではできなかった。本発表ではこの課題に取り組んだ。またその際の理論上の文脈としては、レフ・マンヴィッチの「情報文化」<sup>1</sup> 概念を援用した。マンヴィッチは、本報告執筆時には未刊の著書『情報美学』*Info-aesthetics* (2024年8月1日刊行予定) でおそらくこの議論を深化させていると思われるが、物語映画やコンピューターの画面などを、道路標識や新聞・雑誌のレイアウトと同じ「情報デザイン」の文脈に位置づける新たな文化観を提示している。この枠組みを本発表も採用し、物語映画はその周辺の同時代的な情報文化オブジェクト（メディア・テキストやGUIなど情報の組織と検索のためのパターンを持つ事物）との相互影響関係の中で情報デザインを変化させてきたという仮説を採った。

その上で本発表では、コンピューター画面（インターフェイス）の歴史的变化、ニュース番組におけるデータ視覚化の技法の普及などを物語映画の同時代史と位置づけ、それらとの比較を試みた。結果としては（いくつかの論点は省略するが総論として）、物語映画における情報文化デザインの刷新（その中の一定数は映画の画面による情報文化オブジェクトの取り込みとして表れる）は、全体として、他の情報文化オブジェクト（コンピューター画面やニュース番組のインフォグラフィックなど）の十分な普及により、観客が新たな情報能力を獲得した時点で、つまりは他の情報文化オブジェクトよりはやや遅れて起きているということが確認できた。これは魅力的な結論ではないが映画の情報デザイン史記述の出発点にはなるだろう。

(きのした こうすけ/群馬県立女子大学)

<sup>1</sup> レフ・マンヴィッチ『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

## 動画生成AI“Runway Gen-2”を用いた作品『Adventure into the Abyss』

二羽 恵太

生成AIの急速な発展に伴い、動画生成AIが台頭し始めている。特に“Runway Gen 2”は、テキストから動画を生成できるAIの中でも初期にリリースされてから継続的なアップデートを重ね、他の動画生成AIよりも高画質で十秒以上の動きを生成することができる。本ツールをCMやミュージックビデオに採用する事例も見受けられるが、人物描写に関しては形が崩れていたり、他のツールと併用していたりとその表現力には限界が見られる。そこで、本作品では“Runway Gen-2”による人物描写の可能性を模索すると共に、人間の想像力を超えるようなイメージを生成するAIの能力を活かし、未知の世界の構築を目指した。

固有名詞は使用せずにテキストから動画生成を行った。同一テキストを入力しても異なる動画が生成されるため、自身のイメージに近づけるためにテキストを微調整しながら出力を繰り返し、1カット毎に平均20回以上の調整を重ねた。最終的に27カットからなる1分の映像作品を制作した。

現状、人物を詳細に入力しても一貫した描写が難しく、また音声の出力機能がないため人物が何かを語る表現はできない。さらに、手足の形状や動きを正確に描写することも困難であり、数秒程度しか利用できない。一方で、異なる生物を組み合わせて新たな生物を生成する能力や創造的な背景描写には優れている。またカメラワークや構図の設定がある程度可能であり、クリエイターの意図を反映しやすい。結論として、“Runway Gen-2”は人物が登場する映像においては利用が難しいものの、人物が登場しない抽象的なイメージの映像や特にファンタジー要素を描写する際に、その効果を最大限に発揮できるツールであると言える。特定の映像やジャンルにおける制作においては十分に機能する有用なツールであり、今後ますます発展が期待されるため、その動向を注視する必要がある。

(にわ けいた / 東京工芸大学)



『Adventure into the Abyss』のワンシーン

## 初等中等教育における映像メディア教育のための実空間映像編集『うご板』

萩原 健一

山口県山口市に所在する山口情報芸術センター(通称・YCAM)は、文部科学省の「GIGAスクール構想」に基づき、小中学校に配備されたタブレット端末を活用した教育プログラムの開発を行うとともに、次世代に向けた新たな教育モデルとして全国に発信する取り組み『未来の山口の授業』を2016年度から推進している。発表者はコラボレーターとして本事業に参画し、映像技術などのメディアテクノロジーを活用しながら、教育現場のICT化に対応した教材および授業の効果検証を行った。『うご板(いた)』とは、その中で研究開発されたメディア表現ワークショップ手法およびシステムの名称である。

2023年度には山口市立大殿中学校において、5日間(1日2時限)の授業での利用と文化祭での作品発表を実施した。開発したツールは箱型の治具にChromebookを組み込んだもので、オリジナルのカメラアプリを用いて8秒間の動画を撮影し、自動ループ再生させるシンプルな装置である。再生中に画面をタップまたはドラッグすることで、動画の頭出しポイントを任意に調整可能とし、生徒が撮影した複数の映像素材を容易に同期再生することができる。

現代の映像編集作業は、主にコンピューターやスマートフォンのディスプレイで行い、ソフトウェアによるレンダリングおよびファイル生成の工程を経て、再生ソフトやメディアプレーヤー機器によって表示される。一方、『うご板』では、現実空間で生徒が目への映像素材を配置し、ブロック遊びのように編集作業を展開する。実空間映像編集[Physical Movie Editing]をキーワードに掲げ、編集行為と配置空間そのものが作品となる。この研究開発は、生徒たちから発想される映像表現の拡張を促し、編集技法習得の敷居を下げることを目的としている。専門課程における映像教育では映像制作ソフトや映像機材の使用法の習得に時間が割かれることが多いが、初等中等教育を対象とした本研究では既存の映像制作ソフトを使わずに、即興的な試行錯誤によってモンタージュ等の編集技法を体験する。

この授業を通じて生徒たちの作品から『うご板』を用いた独自の表現が確認された。具体的な例として、パノラマ写真のように複数の画面を連結させて一つの絵を作る表現、身体動作によるカメラワークや滑車などの移動体による運動を利用して画面内外が呼応する表現がある。箱の裏面にもタブレットを組み込むことで表裏を用いた正面性のない表現も見られた。さらに、空間内での鑑賞者の移動や鑑賞位置による物語分岐を活用した表現や、配置空間の風景を借り、自然現象や物理現象があたかも画面内の出来事と連鎖しているかのような表現も観察された。また、互いの映像素材を見せ合い、応答しながら協働作業をするため、「鑑賞」と「制作」の掛け合いが促進されることが示された。

(はぎはら けんいち / 秋田公立美術大学)

## 「映像」から「伝達」へ： VIC(Video Information Center) とNDU(Nihon Documentarist Union)の活動をめぐって

今祐仁

アメリカと韓国で発表したことはありますが、日本の学会で発表したことはなくて参加させていただきました。日本の映像・メディア研究が全般的にどんな方法で行われているか学べることができる貴重な場でした。

研究の発表は1970-1980年代に活動し始めた二つの団体であるNDUとVICに注目しました。ICU(国際基督教大学)で結成されたビデオ・インフォメーションセンター(VIC)と早稲田大学を中退した学生たちが中心に活躍した日本ドキュメンタリストユニオン(NDU)が本論文の研究対象であります。VICは1972年から1980年の後半までに様々な活動に関わった貴重な団体で、VICのアーカイブはまだ研究者に言及されていない状況であります。1978年、三鷹にある寮の各部屋でCCTV(閉回路テレビシステム)を設置してPARA VISION TENという独立番組をほぼ1年間企画してライブ放送するなど様々な実験的な映像を作り出しました。実験的な挑戦でもあり、バラエティ番組とビデオダイアリー(video diary)のハイブリッドでもありました。PARA VISION TENは日常的なできごとを記録して時代精神と流行を記録しようとした。VICの中心メンバーであった手塚一郎は「近いところに逆に真実がある」(PARA=近い、VISION=見る)と信じます。そこで文化雑誌の報道、三鷹で住んでいる住民たちの姿、寮の学生たちの趣味などを網羅的に取材したのであります。本発表はVICをNDUと比較しながらVICの政治性は脱中心的な情報の伝達にあると主張します。VICが国内の日常性に集中している一方で、NDUは沖縄を含めて海外を取材しながら「周縁」に重きを置いた映像作りを実践しました。

方法的にはコミュニケーション、メディア理論、美術史(特にコンテンポラリー・アート)の理論を参考しながらVICとNDUの作品・活動を分析する形になります。ただ、理論を直接的に応用する形ではありません。メディア作品・活動が様々な理論をどう変容することに注目します。

この研究の結論を申し上げますと、VICとNDUは急激に変わるメディア環境に対応して国家・媒体の境界を越えようとする挑戦を試したところ。「伝達」の意味を取り上げて考えてみると、VICは空間的な拡張、NDUは時間的な拡張(過去の反省、起源についての執着)に挑んだと言える。

(こん ゆうじん/イェール大学)

## スウェーデンにおける子ども 観客の形成にともなう映画 害悪説の流行と「学校映画 (skolfilm)」の誕生について

新堀 太一

本発表は、スウェーデンにおける映画教育運動の始まりから、映画会社スヴェンスク・フィルムインダストゥリ社の学校映画部門による“教育的”な配給戦略を、現地のアーカイブが所蔵する一次資料を用いて分析することを目的とした。

スウェーデンにおける子ども観客を意識した興行戦略は古く1900年代から始まっている。多くの映画館主は子ども上映会を企画し、また、子ども観客に向けた安価な入場料を設定していた。しかし、当時の批評家たちは、子どもに埋め尽くされ混沌とした劇場空間や、そこでの上映作品へ猜疑のまなざしを向けていた。こうした状況の中、スウェーデン教育協会とそれに協力した女性教員らは、映画がもたらす害悪からの子どもたちの保護を目的とした映画教育運動を主導する。教育家のマリア・ルイズ・ギヤグネルは、自身の講演の中で映画害悪説を唱え、1911年には彼女を検閲官の一人とした国家映画局が設立されるに至る。この機関の誕生に伴い、スウェーデンにて上映される映画は「赤(上映可)」、「黄色(15歳未満は鑑賞不可)」、「白(上映不可)」の三つに分類された。とりわけ重要なのが、この初期の映画教育運動を扇動した教育者たちの態度とは、映画全てを批判しようというのではなく、「ノンフィクション映画=有益な教育ツール」であり、「フィクション映画=害悪」とのように語られたことである。

一方で、教育協会の外部からこの運動に加わったジャーナリスト出身のグスタフ・ベリは、文学作品をもとにした映画の重要性を説き、教育映画運動と映画産業の折衷を試みていた。1919年、スウェーデン最大手の映画会社スヴェンスク・フィルムインダストゥリ(SF)社が誕生すると、1921年にはベリを顧問に迎え、学校映画部門を立ち上げる。ところが、発足当初には映画教育運動のレトリック—すなわちノンフィクション映画=教育的であるといった認識—を継いだこの部門が発行していた学校映画カタログも、第3版からは「文学・娯楽映画」という分類が追加され、その初期には悪だと認識されていたフィクション映画をも含むようになる。さらには、劇場公開の際には15歳未満の観客は鑑賞不可であった映画(黄色映画)も同時に掲載された。それらの映画は、検閲によって黄色とされたことには言及されず、むしろ「ストリンドベリのロマンの脚色」などといった文言によって古典の脚色であることが強調され、学校映画として再配給された。

こうした事実から、教育映画運動の一つの帰結として誕生したはずのSF社の学校映画部門も、結局は教育的なラベリングを通して、自社作品を商業的文脈に再配置していたにすぎなかったと結論づけた。

※本研究は、独立行政法人日本学生支援機構およびスキャンジナビア・ニッポン・ササカワ財団の助成を受けて行われた。

(にいぼり たいち/ストックホルム大学)

Image Arts and Sciences 201 (2024)  
日本映像学会第50回全国大会・研究発表 [2024年6月2日/九州産業大学]

Image Arts and Sciences 201 (2024)  
日本映像学会第50回全国大会・作品発表 [2024年6月2日/九州産業大学]

## ドキュメンタリー映像制作の授業研究—ビジュアルソシオロジーの観点から

Greg O'Keefe

### Research Purpose

The purpose of this study is to explore the application of visual sociology within a Project-Based Learning (PBL) framework. The motivation stems from the need to enhance student engagement and motivation by integrating real-world tasks into the learning process. By producing short form documentaries, students are not only expected to get a deeper understanding of the topic at hand but also develop essential skills such as communication, time management, and group collaboration. The course aims to prepare students for future professional and personal endeavors by immersing them in a project that requires sustained effort and teamwork.

### Content

The research focuses on a year-long course where students create a 6-7 minute documentary from a sociological, linguistic, or international cooperation perspective. The study involves analyzing self-reports from 26 students who participated in the course. These reports provide a detailed account of the students' experiences, highlighting the various stages of the project, from initial concept development to the final production. The study examines how students integrate sociological concepts into their narratives, develop a stylistic approach for their video production, and gather necessary visual, qualitative, and quantitative data.

### Methods

The research employs qualitative analysis of student self-reports to understand their experiences and perceptions. These reports offer insights into the students' journey through the PBL framework, documenting the challenges they faced and the skills they acquired. The course structure includes learning narrative composition, video production techniques, and data collection (both visual and qualitative). Students engage in various levels of learning when collecting data. They learn how to craft pre-interview questions, compile a questionnaire on their chosen topic and also follow through with both qualitative and quantitative analysis. The extensive duration of the project presents a notable challenge for students, many of whom have not previously engaged in long-term endeavors.

### Conclusion

The findings reveal that students experienced significant growth in interpersonal skills, planning, and time management. Many students recognized the value of their experiences, noting improvements in communication and teamwork. The study concludes that the PBL approach, combined with visual sociology, can assist in preparing students for real-world tasks by building essential skills and creating a captivating yet challenging educational experience. The collaborative nature of the project necessitated effective communication, with students learning to navigate multiple deadlines and manage their time efficiently. The students' testimonials indicate that they gained a deeper understanding of the importance of teamwork and communication in achieving their goals. They also reported increased self-confidence and a greater appreciation for the quality of their work. The study highlights the transformative impact of PBL, demonstrating its potential to engage students in meaningful learning experiences that extend beyond the classroom.

(グレッグ・オキーフ/福岡女学院大学)

## 16mm フィルム映画 OPTICAL SOUND FILM

太田 曜

フィルムとビデオ、あるいはデジタルは全く異なるメディアだ。映画産業においては、双方の似ている部分が産業の合理主義と結びついて、急速にフィルムからデジタルへとメディアが移り変わった。似ているのはレンズを通してカメラで撮影するという部分だ。カメラレンズの前にある情景を写し取る事が出来る。そのことはフィルムでもデジタルでも同じだからだ。異なっているのは映したものをどのように保存するかという部分だ。大雑把に言えばフィルム乳剤は光のエネルギーによる化学変化で金属の銀になる。画像は基本的に銀の粒子がフィルムベース上に存在することで形成される。ビデオ、デジタルの画像の保存方法とは全く異なっている。無論どちらが優れているのかなどと言うのでは無い。産業的、経済的合理主義ではデジタルが優れているのは映画産業を見れば明らかだ。しかし、フィルムを表現のメディアとして見ると、デジタルとは異なる表現が多く存在する事が分かる。これは、フィルムでの映画作りが基本的に“モノであるフィルム”で行われていたからだ。

光学式録音再生はフィルム上に音を画像として記録し、上映・映写時にその画像を光の強弱として読み取り、それを電気の強弱に変換し、さらに音とする仕組みだ。ビデオ、デジタルの音の保存方法とは全く異なるフィルム独自のやり方だ。

OPTICAL SOUND FILM は光学のサウンドトラック部分まで撮影出来るスーパー16のカメラで主に風景などを撮影した映画だ。光学のサウンドは基本的には画像を音に変換しているが、撮影された風景であっても音になる。これまでもそのような映画を制作して来たが、光学サウンドの仕組みがスクリーン上では見えないのでなかなか分かりにくかった。今回はスーパー16の画面が、すなわちサウンドトラック部分まで映写できる改造映写機で風景が写っているサウンドトラックまで映写した。

(おた よう/実験映画制作・研究)



Image Arts and Sciences 201 (2024)  
日本映像学会第50回全国大会・作品発表 [2024年6月2日/九州産業大学]

Image Arts and Sciences 201 (2024)  
日本映像学会第50回全国大会・作品発表 [2024年6月2日/九州産業大学]

## 詩的身体にアプローチする演技法に巡る映像作品『二人の箱』

蔣 雯

本研究は映画における特定の意味や物語に回収できない俳優の身体——「詩的身体」の実証研究の一環として、俳優の立場から「詩的身体」にアプローチする演技法を探索するための映像作品である。今までの研究において、無意識に根ざす「詩的身体演技法」は、映画における「詩的身体」が生成する一つの土壌であることが示された。これまでの研究を踏まえて、本研究は俳優が主体的に無意識の身体を引き出し、演技側から「詩的身体」にアプローチする方法を、作品制作を通して実践的に探究することを目的としている。

具体的な研究方法として、インスタレーション、パフォーマンスと映像のコラボレーションで作品を製作することを通して、俳優の無意識の身体を意図的に引き出し、「詩的身体」にアプローチする方法を探索した。

本研究の成果は映像作品『二人の箱』である。本作の製作を通じて判明したことは以下である。①パフォーマンスにおける動作の振付、反復と組み合わせは演技者が意味を能動的に伝えようとする意識を防いだ上、受動的な身体を引き出すことに有効的である。受動的で無意識な身体は、特定の意味を伝達するためのエージェントでなくなり、事後的に意味の生成と物語の進展に影響を及ぼす可能性がある。②インスタレーションとロケーションといった他者としての外部環境は、反射的、即発的で無意識な身体を引き出し、身体を意味から遠心的に離す役割を立てている。③映像技法は意味を解消、再構成することが可能であり、身体と意味の間のズレを作り出すことによって、意味からはみ出した「詩的身体」にアプローチすることができる。本作は以上の方法を実践し、「詩的身体演技法」が「詩的身体」に繋がる瞬間を検証した。

本作の実践で得られた成果は、意図的に無意識を引き出す「詩的身体演技法」と俳優訓練術を理論化するための足掛かりとなる。

(じゅん うえん/東京工芸大学)



## 小西徹郎 PV「NANSO」

猪鼻 秀一

筆者は、国際的な映画音楽監督である小西徹郎さんのPVを製作するに当たり、東京都蒲田区・東急プラザに対し、同社屋上観覧車のPV撮影企画オフィサーを依頼しました。すると熱意が通じ、撮影許可が実現しました。

東急プラザ屋上観覧車をロケ地を選んだ理由は、筆者の先祖猪鼻民部が埼玉県川越まるひろ百貨店屋上に民部神社として祀られている事が理由の一つでした。数年前まで同じ川越まるひろ百貨店屋上に屋上観覧車があり、幼い筆者にとって屋上観覧車は、守護的な象徴だったからです。

川越まるひろ百貨店の屋上観覧車は、老朽化の問題から数年前に取り壊されてしまいもう屋上観覧車は、ありません。その為、筆者は、首都圏で唯一、屋上観覧車が現存している東急プラザ蒲田店・屋上観覧車に撮影許可をお願いしました。

撮影演出は、午前中の観覧車の持つ空虚な影の部分を注目し、メルヘンチックな佇まいが逆に子供がいない観覧車の孤独感を増大させ、小西さんを都会の精霊に異化させる効果を狙った演出を行いました。そして、そこに鏡を持った狐の少女を登場させました。

実は、筆者の持つ固有のバックボーンが今回の作品製作における隠された意味性が内包されています。筆者の家系は、狐や妖怪たちと深い関わりを持つ不思議な家系です。室町時代の先祖、猪鼻民部は、川越・連警寺とその門前町を拓いた実在の人物ですが民話の中では、相撲好きの狐として登場し、民部稲荷として今も川越まるひろ百貨店屋上に祀られています。

更に家系を平安時代まで溯上すると平家物語にも登場する武将の源頼政がおります。源頼政は、鶴退治で有名な武将です。また、源頼光は、酒吞童子退治、土蜘蛛退治で有名な武将です。私の先祖に共通するのは、妖怪、物の怪に関わるという世界でも不思議な家系である事です。

筆者は、今回、小西徹郎さんのPVを製作しましたがその創作の根底に黒く沈む筆者の持つ土俗的な家系の持つ呪い、苦しみを重層的に滲ませる作品を製作しましたが今後も家系の歴史、近代的な生活を営みながら無意識下に潜む土俗的な精神性を作品化したいと考えています。

(いのはな しゅういち/日本工学院専門学校)



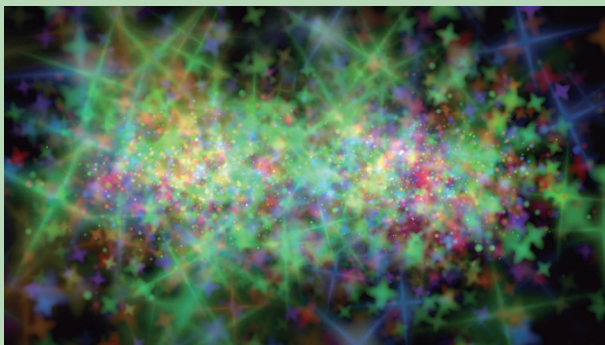
## The Colors of Orchestra

春口 巖

音楽鑑賞の際に人が感知する楽音の周波数構成（倍音）に着目し、情報美学的観点から色と形を与えて音楽を可視化した映像作品である。

音の要素は、高さ・大きさ・音色の3つであると言われている。これら3つの要素のうち、音色の変化・違いは、音楽的表現を構成する重要な要素であり、音楽の文化的な楽しみを生み出す要素でもある。楽器の音色は、その倍音構成により区別がなされる。人は、鳴っている楽器が何なのかを、その倍音構成の違いを聞き取り、判別している。同じ楽器でも倍音構成の微妙な違いからメーカーの違いがわかることもある。それはピアノでも、演奏されている音から、ベーゼンドルファーとスタンウェイの違いがわかる人もいるということの意味する。「シカゴ交響楽団の豪華な金管楽器の音」「ウィーンフィルハーモニー管弦楽団らしい柔らかな弦楽器の音」。そのような倍音構成の違いから生じる音楽表現の変化は、音楽愛好家にとって楽しみの一つである。音楽鑑賞における文化的な意味の深みをもたらす。本作品では、演奏されている楽器の音を倍音も含めた形でFFT技術により時々刻々サンプリングし、可視化した。可視化の際には情報美学的な観点から「音の粒子」をデザインし、音に色と形を与えた。「音の粒子」の色については以下のようにした。平均律が1オクターブを基本とする構造になっていることを考慮し、1オクターブの各音（周波数）に対して色相環の色を割り当て、音の高さに対して色の明度を対応させた。また、音の大きさ（音のエネルギー値）に対して彩度を対応させ、形状も変化させた。対象とした演奏は、モーリス・ラヴェルの作曲したバレエのための管弦楽曲「ダフニスとクロエ」第二組曲の冒頭であり、生成された映像は、瞬間瞬間が音楽的な意味を持つ抽象絵画のようになった。本作は、一般的に言われている「ラヴェルの音楽は色彩豊か」に見合う表現となった。

（はるぐち いわお/尚美学園大学）



## 映像インスタレーション作品 『meta』についての考察

斉 琛

研究動機としては、「歩行」である。

歩く、という移動の過程で、自分の人生が下り坂に差し掛かったように思いはじめ、身体の動きに限界を感じざるをえなくなった時、その状態から帰帰して過去の子供のころの異空間へ転換できるか、ということを考えました。

この作品は、歩きながら、オーディエンスの存在とパーソナルスペースを意識したインスタレーション作品である。

直径3メートルの円筒形スクリーンの空間内に入り込んだ鑑賞者は、アメリカの文化人類学者エドワード・T・ホールが提唱した「対人距離」の4つのゾーンを歩きながら意識する。

3メートルの社会距離のなかに他の鑑賞者と存在することになる。この距離は鑑賞人数によってより狭まり、鑑賞者が5人以上になると、ごく親しい人に許される密接距離の45cmを超える近さとなり、匂いと距離の変化が起こり、他者に対する感覚が変わっていく、作者はその中に時々入って歩き、鑑賞者達に変化を与え、中央に配置された背中合わせの2枚のディスプレイによって分断された円筒空間の中を歩きながら作品を鑑賞する体験を通して、作者と鑑賞者はお互いの記憶情報を交換し、両者の関係性を変化させることができると考えました。

鑑賞者は、映像インスタレーションと「鑑賞者としての自分の存在」を意識し、作者との共存を更新する作業を行う。

こうして作者と鑑賞者は、インスタレーション全体と関わりあうことで境界があいまいになり、新たな身体性を形成していく。インスタレーション全体が持つ他者と自己との境界に誕生する空間は、摩擦が起きるほど狭い一方で、さまざまな境界があいまいになり多様な空間になる。

ディスプレイのひとつには、映像作品『Meat』を上映し、実験映像のノンリニアな物語スタイルを継承し、7つのチャプターで構成されている。

もうひとつのディスプレイに『非日常の身体性』という映像は、身体と都市、建築、オブジェなど外界との物質的なつながりを探求するために、孤独、セクシャリティ、混沌と秩序、人間と自然の関係、他者との協働や連帯など、多様な問題について観客の思考を促すことを意図しました。

7つの小さいディスプレイは「非日常の身体性」の外界として配置し、身体の様々な部位のポートレート写真と絵画のコラージュなどの断片的な映像を示し、内なる意識と身体性と外界とのつながりに焦点を当てました。

結論としては、私は歩くことで身体やセクシャリティを意識して作品を制作しており、イメージの「時間」的性質によってもたらされる「今、ここ」という概念は、主観的・客観的レベルの両方で、ビデオ・インスタレーションの「次元化」を生み出す。歩きながら鑑賞するビデオ・インスタレーションによって空間的な「相互作用」を通して、観客の「見る権利」の選択も、身体性を形成する。メディア媒体を身体に統合しながら、作品全体をパフォーマンスとして捉え直している。

（さいしん/九州産業大学）

# 日本映像学会 第51回通常総会報告

事務局

6月2日(日)13時10分より九州産業大学芸術学部15号館15201教室に於いて第51回通常総会が開催されました。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 773名(2024年4月1日時点での会員数769名に対し、その後の新入会員6名、退会者2名)  
定足数(正会員数の3分の1以上) 258名以上  
会場出席者 68名  
委任状による出席者数 475名  
合計 543名  
よって総会は定足数を満たして成立。斉藤綾子会長が議長となり、以下の議事が進められました。

## 2. 議案の承認

(I) 報告承認に関する件  
議案(イ) 2023年度会務及び研究事業報告が、藤井仁子理事、中村聡史理事、大橋勝理事よりあり、承認。  
議案(ロ) 2023年度収支計算報告および監査報告が鳥山正晴理事、伊奈新祐監事よりあり、承認。  
議案(ハ) 第26期役員選出結果報告が、橋本英治理事よりあり、承認。  
(II) 審議に関する件  
議案(イ) 第26期正副会長選出が、斉藤綾子会長より提案、提案通り可決。ここより、議長は、黒岩俊哉新会長となり、以下の議事が進められました。  
議案(ロ) 2024年度会務及び研究事業計画案が、木下千花新副会長より提案、提案通り可決。  
議案(ハ) 2024年度予算案が、藤井仁子新副会長より提案、提案通り可決。  
議案(ニ) 日本映像学会会則一部改正が、黒岩俊哉新会長より提案、提案通り可決。

以上、(I)(II)すべての審議と承認がなされ、黒岩俊哉新会長の閉会挨拶をもって14時18分、閉会されました。

以上



第26期 黒岩俊哉新会長



第26期 木下千花新副会長・藤井仁子新副会長



第25期 斉藤綾子会長・黒岩俊哉副会長・木下千花副会長



総会全景

# 日本映像学会第51回全国大会 第一通信

大会実行委員長 板倉史明

今回の第51回日本映像学会大会は、2025年5月31日(土)と6月1日(日)に、神戸大学六甲台第2キャンパスで開催させていただくこととなった。短時間で開催にご賛同いただいた会員諸氏、特に関西支部のみなさまに心から感謝申し上げます。

神戸大学は2017年度にも同じキャンパスで大会を実施しており、会員諸氏のなかには「ああ、あの坂道の多いところか」と体感で記憶している方も多だろう(当時大会実行委員長だった前川修さんによる超人的な差配がなければ実現しなかったであろう!)。六甲山の中腹にキャンパスがあるため、イノシシやサルに遭遇する可能性もゼロではないが(遭遇したらゆっくり後ずさりして逃げましょう)、キャンパスから見渡せる神戸の街並みの美しさは毎日見ている飽きないくらいだ。

その美しい街並みが一瞬にして崩壊してしまったのが、1995年1月17日早朝に発生した阪神淡路大震災だった。来年は震災から30周年という節目の年を迎える。阪神淡路大震災では6000人以上の方が犠牲となり、当時の神戸大学の学生や職員だった方々も40名以上亡くなっている。阪神淡路大震災以降、テレビをはじめとする各映像メディアや各個人が、震災の情報と被災状況をどのように記録し、誰に向かって伝えるのかという責任とモラルが問われはじめたように思う。阪神淡路大震災時に携帯電話を持っていた人はまだ少数派であったが、2011年3月11日の東日本大震災以降の震災では、各自がスマホでリアルタイムの映像をSNSで発信しており、それが迅速な避難や救助に貢献したことは間違いない。しかし同時にプライバシーの問題やPTSDの倫理的な判断基準が求められるようになった。

近年、過去の震災映像を自由に閲覧できるインターネット上の震災映像アーカイブが次々と開設され、研究や教育に活用されはじめている。そこで今回の大会テーマとして、「複数の震災映像アーカイブから浮かび上がる映像メディアの役割と倫理(仮)」として、震災と映像メディアの制作・上映・放送・公開・研究・教育に関わる私たちが、未来に生きる人たちのためにできることを議論するきっかけになればと願っている。

## 日本映像学会第51回全国大会のご案内

大会テーマ：「複数の震災映像アーカイブから浮かび上がる映像メディアの役割と倫理(仮)」

会期：2025年5月31日(土)・6月1日(日)

会場：神戸大学六甲台第2キャンパス

(〒657-8501 神戸市灘区六甲台町1-1)

神戸大学百年記念館(「神大会館」：初日のシンポジウム会場)

瀧川記念学術交流会館(初日の懇親会会場)

研究発表および作品発表は農学部棟の各教室を予定

アクセスは下記のURLをご参照ください：

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

## 第51回全国大会実行委員会

委員長 板倉史明(神戸大学)

副委員長 桑原圭裕(関西学院大学)

委員 東志保(大阪大学)

委員 大橋勝(大阪芸術大学)

委員 北市記子(大阪経済大学)

委員 木下千花(京都大学)

委員 中村聡史(日中文化芸術学院)

委員 橋本英治

委員 八尾里絵子(甲南女子大学)

以上

(いたくら ふみあき／日本映像学会第51回全国大会実行委員長、  
神戸大学)

## FROM THE EDITORS

### 編集後記

総務委員会 常石 史子

新たに第26期理事会が始動し、今201号より2年間、会報の編集を担当させていただくこととなりました。どうぞよろしくお願いいたします。

冒頭の「VIEW 展望」欄は戸田桂会員にお願いしました。映画テレビ技術協会、文化庁文化芸術文化課を経て、現在は日本芸術文化振興会や国立映画アーカイブ事業推進室でご活躍ですが、つねに巨視的な視座より映画・映像の分野を支えてこられたお立場から、日本映像学会の今後を展望していただきました。ご協力をいただきありがとうございます。

今号は、去る6月1日・2日に九州産業大学で開催された第50回全国大会の報告と研究・作品発表概要が中心となります。今大会はシンポジウム、研究・作品発表はもとより、総会も含めすべて対面で実施され、飲食を伴う懇親会も開催ができませんでした。コロナ禍以前の実施形態に完全に戻ったことは喜ばしい限りです。総会では大会実行委員長の黒岩俊哉先生が映像学会会長に新たに選出され、二つの大役を担ってくださることとなりました。

大会には私自身も発表者として参加したほか、さまざまなパネルを渡り歩いて聴講させていただきました。九州での開催のため、遠距離の移動を伴う参加者が多かったことと思われそうですが、どの会場もたいへんな盛況で、質疑応答も活発に行われている印象を受けました。各発表の合間の時間には会場の内外で立ち話が賑やかで、こうした場でのやり取りが新鮮な刺激をもたらし、研究上の新たな発想や人とのつながりに結びついたので、学会という場のあるべき形をあらためて見つめ直す思いがしました。九州産業大学の充実した設備とキャンパスのモダンで軽やかなデザインも印象的でした。

来年の第51回全国大会は神戸大学での開催が予定されております。大会実行委員長の板倉史明先生をはじめ、委員・関係者の皆さま、何卒よろしくお願いいたします。

(つねいし ふみこ／総務委員会、獨協大学)