

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 207, 2026

VIEW 展望

創作と研究—表現と創造から映像を考える／黒岩 俊哉…2

CONFERENCE 日本映像学会第 52 回全国大会報告

全体報告／村上 泰介…3-5

研究発表・作品発表プログラム…6-7

[研究発表]

鈴木 浩之／先進レーダ衛星「だいち 4 号」を用いた地上絵アニメーションの制作…8

秋原 由加里／瀬尾光世の戦後における映像制作活動の分析…8

栗原 康行／第 20 回アジア競技大会周知に関する動画コンテンツの制作実装と SNS 効果についての研究…9

蔣 雯／映画演技の再定義：教育と制作の現場から見た「詩的身体」の試み…9

李 嘉倩／高技術時代の海外 SF ドラマにおける登場人物への視聴者エンゲージメントと道徳発達…10

島山 正晴／リチャード・リンクレイターの『ピフォア』シリーズとノスタルジア映画～記憶の共有と、ノスタルジーの再構築…10

野浪 雄貴／昭和初期の映画興行における上映事故と安全規制…11

水野 勝仁／「映像そのもの」という何かを感じ始める——古澤龍・大原崇嘉の映像とともに生じる体験を内部作用として記述する…11

瀧 健太郎／クシユトフ・ヴォディチコの 2000 年代 分断を越えるアート・プロジェクト…12

須藤 信／動画生成 AI による絵画的スタイルの生成に関する研究…12

劉 茜懿／人工知能による映像芸術の可能性—質感の表現について…13

フルベス・ジェローム／生成 AI を用いた映像教育の実験的試み：葛藤・可能性・限界…13

田中 晋平／野田真吉のイメージ論と自己変容—アクチュアリティの創造的劇化から映像民俗学へ…14

万里／「肖像」と「風景」の融合——「語らない作家」工藤敏樹によるヒューマンドキュメンタリーの再構築…14

洞ヶ瀬 真人／『バルチザン前史』における「日誌編年史的な時間」——ドキュメンタリー映像における時間編集の倫理…15

行田 洋斗／『セザンヌ』の方法——ストロープ＝ユイレのエッセイ映画…15

原田 麻衣／『ピアニストを撃て』（1961）の「文体」論——セリ・ノワールの翻訳をめぐる…16

神田 育也／映画内部から制度へ—『8 1/2』における自己反省性の拡張…16

匡 泉森／小津安二郎作品における物語内音楽と視線に関する考察…17

森宗 厚子／日本におけるスクリーン第一世代の研究—松竹蒲田・坂井羊子について…17

木下 千花／映画検閲と作家性——内田吐夢監督『警察官』（1933）と内務省警保局…18

池田 泰教／芸術資料としての VR (2)-鑑賞者主観情報と時空間データによる VR アーカイブシステム…18

前川 道博／端山貢明のメディア論考—作曲からコンピュータアート、ネットムセイオンへ…19

常石 史子／映画の保存修復における再構築（リコンストラクション）の倫理——ドイツ語圏を中心に…19

橋本 典久／和名『驚き盤』の誕生仮説—出島における購入記録と名称混乱の背景…20

李 慶琦／最小要素で映像作品はいかに成立するか——光と時間から再考する『The Flicker』…20

鈴木 清重／映像心理学に基づく映像教育の課題—事象知覚の研究成果に基づく実践例より…21

北市 記子／「ポトピア 81」におけるビデオアート作品の様相…21

原口 寛子／母の眼差しを再生する——出光真子『英雄ちゃん、ママよ』が映す日本の家族と「ホームビデオ」…22

本多 由佳／イム・グォンテクと日本—日本人表象の視点から…22

朴 志元／「馬鹿」の視点から見る韓国社会——1970 年代から 1980 年代韓国映画に描かれた聖なる愚者…23

戴 卉／小栗康平の『眠る男』における他者表象…23

長尾 優希／世界を呪う——J ホラーにおける遅延…24

渡邊 ゆき／現代日本映画における「視線」の考察——グローバル市場と自己表象、『国宝』（2025 年）を事例に…24

王 子易／ジャンルになる「戦後民主主義映画」—今井正と木下恵介を中心に…25

【作品発表】

猪鼻 秀一／Mina PV 「Circle of life」Covers…25

周 業欣／『平和ってなに～戦後 80 年土崎空襲から平和を問う～』（製作年 2025 年）…26

伊東 宣明／『人の写真』 エクササイズを通じて不可視の人々を立ち上げらせる…26

INFORMATION 学会組織活動報告

第 53 回通常総会報告…27-34 理事会…35-41 新入会員…42-44 第 53 回全国大会第一通信…45

FROM THE EDITORS

編集後記…45

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第 207 号」2026 年 10 月 1 日発行

発行人：黒岩俊哉 編集担当／総務委員会（北市記子・西村安弘）

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

e-mail：office@jasias.jp

https://jasias.jp/



日本映像学会

創作と研究—表現と創造から映像を考える

黒岩 俊哉

2026年8月24日から9月6日にかけて、2年ぶりの個展を行った。「まなざしのパッセージ」シリーズの新作(2026)を福岡市天神のギャラリーで公開した。

本作は、井戸を模した木枠を重ねたオブジェと、2つの映像から構成されている映像インスタレーションである。木枠は上部から内部を覗き込むことができ、観客はその底に設置した3Kディスプレイの映像と音を鑑賞することができる。観客が井戸の任意の方向から覗き込むことを想定し、映像は天地の別なく成立するようになっており、さらに会場の壁面にはその映像が拡大投影されている。

映像には二人のパフォーマーが登場する。若い女性と年を経た女性で、互いに薄いショールを纏っている。時間を10倍に引き延ばされたパフォーマーの身体動作は、きわめて緩やかに変化していく。パフォーマーの異なる時間軸が同一空間内に重なり合いながら、各種の合成を介して複雑な形態・色彩要素へと変化し、「意味」以前のイメージに還元される。

会場全体に広がる音響は、水滴や風、雨、各種サンプラーやシンセサイザー、音声合成やランダムノイズから生成したオーディオリジョンを空間エフェクトを通じて合成し、サラウンド音響に対応したサウンドバーシステムで再生されている。これにより上下左右天地の音像定位が立体化し、耳元や遠方、前方や後方から音が降り注いでいるかのような音場を作り出す。作品は約40分の長さで、展示時間中常時繰り返し投影されている。

パフォーマーの撮影には、6KのシネマカメラによるRAW撮影をグリーンバックスタジオにて行った。それらの撮影素材に対してグレーディング現象を行い、オプティカルフローによるフレーム補間(フレーム間の新たなフレーム生成)によって10倍のスローモーション映像を生成する。それらをクロマキープロセスによってアルファチャンネルを付加し合成素材として準備する。続いて単一の同一カット(ショット)を、タイムライン上に4~5層(レイヤー)同期配置し、それぞれに異なったエフェクトやルミナンス(明度)キーを与えながら、縦のモニターによって美的空間表現を模索する。これを1つのグループとしてパフォーマーの動作毎に複数のグループを作成し、タイムライン上に段階的に配置していくことで、いわゆるストレート・カットがひとつもない連続した一連のシーケンスを作成する。もっとも多いレイヤーは20層となり、最終的には4Kp30 / 約40分 / 12ビットHDRの映像を1つのファイルとして出力する。映像・合成・音素材およびレンダリングデータから完成作品までの総データ量は17.1TBに及ぶ。

注目すべきは、高密度な時空間合成のすべての制作過程を単一のノートブックコンピュータで完結できた点である。高水準のプロセッサや高速ストレージの併用が条件であったとしても、2000年代以降の個人映像制作において制約となっていた演算性能や記憶容量のハードルは、多数の合成を高解像度で繰り返し実験する筆者のような表現創作においても、致命的な障壁ではなくなったと感じた。

また、2週間に及ぶ展示運用では、AIによるスクリプト生成が不可欠であった。システムの耐久性や冗長性を担保する起動時の一括設定やエラー対策において、システムの最新環境に対応したスクリプト構築にはAIの提案が貢献した。本作では芸術表現そのものに生成AIを用いていないが、これまでの展示システムの設計・検証に割いていた時間と労力を、本来の表現のために割り当てることができた。

このような制作機材や技術環境の現状、またAIの役割や意味の検討も今日的には必要であると感じるが、ここではより本質的な作家・作品の関係についても簡単に述べておきたい。

筆者は作品の創作の過程を、作家の個人的な(身体を含む)記憶や思い出(イメージ)を解体しながら同時に構築し続ける行為だと考えている。芸術性を求める作品であればあるほど、個人や社会の未知の領域が対象となる。作品は、実験を含めた創造と消失(消去)の繰り返しの末に新たな表象となってようやく作家の前に現れる。そこには作家(や社会)が抱く想いや、想いになるまでの混沌が、作家自身にも分割できないレベルにおいて「記憶/記録」されている。

たとえば今回の作品では、筆者の親族を含めた近しい人々の死や、近年の自然災害の事象が少なからず影響している。また新たな対話や経験によって心身に刻まれた知見が観察できる。それらの多くは、観客との対話の中で作品が公開された後にはじめて知ることができるもののほうが多い。

本学会は、研究者と創作者が同時に参加する学会である。作品を生み出すことから始まる映像研究は、論文や論評によって学問的本質を照らし出そうとする光の方向が、ある意味逆のようにも見える。しかしそれらの光源においては共通の部分が多くあり、さらに異なる視点・観点・立場が多様に存在することによって、より立体的・多次元的な像を映し出すことができるだろう。

近年、本学会においても以前に比べ創作者の作品・研究発表が少なくなりつつあると感じる。研究者・創作者の別なく、豊かな光を当ててきた本学会の良さもまた再認識すべきであろう。

日本映像学会は、今年(2026)9月に53年目を迎えた。前期に引きつづき会長を拝命した身として、本学会の貴重な歴史と努力によって培われた映像研究・創作の場をより良く次代に引き継ぐこと、そして今日的・将来的な学会の姿を広く多くのアイデアから導き出していくことは当然のこととして、映像研究・創作の本質を考察しつづけることの意味や姿勢の重要さ、言い方を変えれば映像の知の「飲び」を遠く広く発信したいと考えている。



『まなざしのパッセージ2026』ART SPACE BAKU(福岡市)

(くろいわ としや/九州産業大学、日本映像学会会長)

日本映像学会第52回全国大会報告

大会実行委員長 村上 泰介（愛知淑徳大学）

全体報告

2026年5月30日（土）と31日（日）の2日間にわたって愛知淑徳大学長久手キャンパスで開催された日本映像学会第52回全国大会は、総計210名（会員126名、学生会員・学生64名、一般20名）の参加者に恵まれた。長久手市は名古屋市に隣接する自治体であり、2005年に開催された「愛・地球博（愛知万博）」の会場として知られる地域である。自然豊かな環境と都市の利便性を兼ね備えたこの地において、学会の新たな歩みを刻む機会を得たことは大きな意義を持つものであった。

大会テーマは「名古屋国際ビエンナーレARTECの記録からアート＆テクノロジーの現在地を問う——artport、MEDIA SELECTを経て」であった。名古屋地域は映像文化と先端技術の融合を早くから実践してきた歴史を有しており、その代表例が1989年に初めて開催された「名古屋国際ビエンナーレARTEC」である。ARTECは1997年までに合計5回開催され、アートとテクノロジーの新たな関係性を示す国際的な舞台となった。本大会では、この歴史的背景を持つ愛知の地において、ARTECの歴史を参照しつつ、テクノロジーが「イマージュ」に及ぼした影響を再考することを一つの契機とした。

初日には8号棟1階811教室にてシンポジウムが開催された。基調講演・話題提供・グループ討議の三部構成で行われ、パネリストとして森茂樹（元名古屋国際ビエンナーレARTEC統括ディレクター）、森脇裕之（多摩美術大学教授／アーティスト）、江坂恵里子（ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会プログラム・ディレクター）、吉川遼（日本福祉大学准教授）が登壇し、村上泰介（実行委員長）が司会を務めた。ARTECの立ち上げから運営に携わった関係者と、現在の視覚芸術・メディア芸術の現場に立つ研究者・実践者が同じ壇上に並び、artportやMEDIA SELECTを経て現在に至るアート＆テクノロジーの展開について、貴重な証言と議論を2時間以上にわたって聞くことができた。シンポジウムの詳細な内容は次節「シンポジウム報告」に記す。



シンポジウム

初日午後には研究発表が行われたのち、緑風館にて懇親会が催され、93名の参加者を得て盛況のうちに終えることができた。また、8号棟4階ギャラリーでは、大会テーマに合わせて「ARTEC資料展示」が関連企画として開催され、ARTECの歴史を振り返る貴重な資料が並んだ。



ARTEC資料展示

翌31日（日）は朝10時から16時40分まで研究発表・作品発表が実施され、熱心な発表と議論が繰り返された。あわせて新旧合同理事会および第53回通常総会が開催された。

本大会の開催にあたり、齋藤正和副実行委員長（名古屋学芸大学）はじめ、青山太郎実行委員（名古屋文理大学）、小川順子実行委員（中部大学）、小倉史実行委員（愛知淑徳大学）、伏木啓実行委員（名古屋学芸大学）、村上将城実行委員（名古屋学芸大学）、森田明日香実行委員（愛知淑徳大学）ら実行委員会の皆さま、そしてシンポジウムにご登壇いただいたパネリストの方々、司会・座長を務めてくださった方々、お手伝いいただいた学生・大学院生の皆さまのお陰をもって、無事に大会を終えることができた。この場をお借りして改めて心からの感謝を申し上げます。

シンポジウム報告 概要

2026年5月30日（土）13:00～16:00、愛知淑徳大学長久手キャンパス8号棟1階811教室にて、日本映像学会第52回全国大会シンポジウムが開催された。テーマは「名古屋国際ビエンナーレARTECの記録からアート＆テクノロジーの現在地を問う——artport、MEDIA SELECTを経て」。基調講演（13:00～13:40）、話題提供（13:40～14:40）、グループ討議（15:00～16:00）の三部構成で進行し、司会は村上泰介（愛知淑徳大学創造表現学部教授・第52回全国大会実行委員長）を務めた。

登壇したのは、森茂樹（元名古屋国際ビエンナーレARTEC統括ディレクター）、森脇裕之（多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース教授／アーティスト）、江坂恵里子（ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会プログラム・ディレクター）、吉川遼（日本福祉大学准教授）の4名である。1989年から1997年にかけて名古屋で開催された「名古屋国際ビエンナーレARTEC」（全5回）の成り立ちと軌跡を、当事者・継承者それぞれの立場から語り直し、その延長線上に現在のアート＆テクノロジーをめぐる状況を位置づける内容となった。



グループ討議

森茂樹（元名古屋国際ビエンナーレARTEC統括ディレクター）

森は、ARTECが立ち上がった1980年代の名古屋の時代状況を振り返るところから話を起した。当時の名古屋は、大都市でありながら大阪や東京に比して文化的な発信力が弱いという大衆の認識のもと、都市の魅力を高める文化事業を必要としていたという当時の背景を解説した。

その要望に応える文化事業の水源となったのが、メディアアートの先駆者である山口勝弘と、山口が1982年に結成した「グループ・アールジュニ」の活動である。森は、この系譜の上に1986年に名古屋松坂屋で開催された「ハイテクノロジーアート国際展——電・脳・遊・園」を経て、1989年に世界デザイン博覧会における第1回「名古屋国際ビエンナーレARTEC」が国際展として開催されるに至った成り立ちを跡づけた。

続けて森は、なぜこの事業が単発の企画ではなく「国際ビエンナーレ」という継続的な枠組みへと発展していったのか、当時のディレクター陣がどのような体制で運営に携ったのかを語り、1989年の第1回から1997年の第5回まで、隔年で9年間にわたり継続したことで一つの時代を築くことができた」と総括した。ヤコブ・アガム、ジェフリー・ショウ、インゴ・ギュンター、宮島達男、ウェン・イン・ツァイ、カール・チェン、トニー・アウスラー、グラニュー・シンセシス、スタン・ダグラスら、国内外の第一線のアーティストが各回に参加したことも紹介され、ARTECが単なる地方都市の一イベントにとどまらず、日本におけるメディアアート／アート＆テクノロジー分野の国際的な結節点として機能していたことが具体的に示された。

森脇裕之（多摩美術大学教授／アーティスト）

森脇は、自身が学生としてARTECに参加した経験を出発点に、運営や制作の現場に近い立場から見た当時の様子を伝えた。ARTECには作家として自作を出品しており、企画運営側の視点とは異なる、参加者・表現者としての体感をもとめた証言となった。

あわせて森脇は、近年ARTECに関する資料のアーカイブ事業に携わっている立場から、日本国内および世界的なアート＆テクノロジー分野の動向の中にARTECをどう位置づけられるかを解説した。インターネット普及以前に開催されたため、アナログ記録資料が主体となって、デジタルネットワーク上では十分に検証されてこなかった実状がある。こうした状況を踏まえ、ARTECという企画が、メディアアート史・アート＆テクノロジー史の中でどのような座標に置かれるべきかという視点が示された。

江坂恵里子（ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会プログラム・ディレクター）

江坂は、名古屋市が実施したなごや日本博事業「ストーリーミング・ヘリテージ」などの実践事例を手がかりに、ARTECが名古屋という土地にアート＆テクノロジーをどのように根づかせてきたかを解説した。ARTECを引き継ぐかたちで1999年に保税地区の倉庫を活用して開設された「artport」、そこで結成されたグループ「メディアセレクト」による展覧会シリーズ「MEDIA SELECT」が約10年にわたり若手メディアアーティストや研究者の育成に寄与してきたこと、また2002年にはアジアで初めてとなる「電子芸術国際会議（ISEA）」が名古屋で開催されたことなど、ARTEC以後の水辺の倉庫群を舞台とした継承の系譜が紹介された。

こうした流れを受けて江坂自身がプログラム・ディレクターとして携わった「ストーリーミング・ヘリテージ | 台地と海のあいだ」事業は、名古屋城から熱田・堀川沿いにかけての水辺を舞台に、先端技術・アート・地域の歴史文化を組み合わせた現代アートの企画を継続的に展開しており、ARTEC以来の「名古屋におけるアート＆テクノロジー」という系譜を今日的なかたちで引き継ぐ試みであったことが説明された。

吉川遼（日本福祉大学准教授）

吉川は、ARTECに端を発するこの地域におけるアート＆テクノロジーの活動が、単なる展覧会事業の連続にとどまらず、地域内の大学の教育機関の内部に、アート＆テクノロジーに関わる領域のものを形づくっていくきっかけとなった点を指摘した。

ARTECからartport、MEDIA SELECTへと続く約20年にわたる実践と、その周辺で蓄積されてきた人的ネットワークが、中京圏の大学における芸術教育・メディア教育のカリキュラムや研究領域の形成に影響を及ぼし、今日この分野に携わる研究者・教育者へと連なっていることが述べられた。ARTECという国際展が、結果として地域の高等教育における人材育成の土壌となったという指摘は、本シンポジウム全体を通じて示された「過去の記録」と「現在地」との接続を、教育という観点から補完するものであった。

総括

本シンポジウムは、①ARTECを実際に運営した森による立ち上げの経緯と組織運営の証言、②当時学生として参加し現在はアーカイブに携わる森脇による当事者・継承者双方の視点、③artport・MEDIA SELECT・ISEA2002を経て現在の文化事業へと至る流れを解説した江坂の報告、④その系譜が地域の高等教育・研究者育成へと接続していることを示した吉川の指摘という、4つの異なる立場からの証言・分析が組み合わさることで、1989年から現在に至るまでの名古屋におけるアート＆テクノロジーの約40年の歴史を、記録・記憶・継承・教育という複数の軸から重層的に描き出すものとなった。

とりわけ、インターネット普及以前の企画であるがゆえに記録が乏しく、これまで十分に検証・共有されてこなかったARTECの実態について、当時の運営当事者から直接語られる貴重な機会となった点、また、その遺産が単なる過去の出来事としてではなく、artport・MEDIA SELECTという後続の展覧会活動、ストーリーミング・ヘリテージのような近年の文化事業、そして地域の大学における教育・研究へと、途切れることなく接続してきたことが明らかにされた点は、大会テーマである「アート＆テクノロジーの現在地を問う」うえで重要な示唆を与えるものであった。

Image Arts and Sciences 207 (2026)
日本映像学会第52回全国大会報告

第52回全国大会（愛知淑徳大学）収支報告

大会には総計210名（会員126名、学生会員・学生64名、一般20名）が参加し、懇親会には93名が参加した。

【収入】			
項目	内訳	人数・数量	金額
学会参加費	会員(3,000 円)	126 名	378,000 円
	学生会員・学生(1,000 円)	64 名	64,000 円
	一般(2,000 円)	20 名	40,000 円
懇親会費	会員・一般(5,000 円)	76 名	380,000 円
	学生(2,000 円)	17 名	34,000 円
お弁当	参加者(1,200 円)	34 食	40,800 円
	理事(1,200 円)	29 食	34,800 円
大会運営費(学会より)	—	—	400,000 円
収入合計			1,371,600 円

【支出】		
項目	内訳	金額
シンポジウム	シンポジウム運営費一式	200,000 円
懇親会	4,100 円×116 名	475,600 円
	会場セット諸経費	35,000 円
お弁当	2 日目(スタッフ・理事分含む)86 食	103,200 円
	1 日目(スタッフ用)30 食	36,000 円
人件費	アルバイト代	378,800 円
ARTEC 展示関連経費	サイン・展示資材	85,000 円
Payvent 手数料	—	3,618 円
雑費	—	53,582 円
繰越金＋通帳維持手数料	—	800 円
支出合計		1,371,600 円

【収支差額】 収入－支出＝0円

大会プログラム概要

会期：2026年5月30日（土）・31日（日）
会場：愛知淑徳大学 長久手キャンパス（〒480-1197 愛知県長久手市片平二丁目9）

第一日目〔2026年5月30日（土）〕

12:00 受付開始（1号棟1階 多目的ホール）
12:55-13:00 開会（8号棟1階 811教室）
13:00-16:00 シンポジウム「名古屋国際ビエンナーレARTECの記録からアート＆テクノロジーの現在地を問う——artport、MEDIA SELECTを経て」（8号棟1階 811教室）
パネリスト：森 茂樹（元名古屋国際ビエンナーレARTEC統括ディレクター）、森脇 裕之（多摩美術大学教授／アーティスト）、江坂 恵里子（ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会プログラム・ディレクター）、吉川 遼（日本福祉大学准教授） 司会：村上 泰介（愛知淑徳大学教授）
13:00-13:40 基調講演／13:40-14:40 話題提供／
14:40-15:00 休憩／15:00-16:00 グループ討議
16:20-17:30 研究発表（1号棟各教室）
17:50-20:00 懇親会（緑風館）

第二日目〔2026年5月31日（日）〕

9:15 受付開始（1号棟1階 多目的ホール）
10:00-11:50 研究発表・作品発表（1号棟各教室）
11:50-14:50 昼休み
12:00-13:00 新旧合同理事会（1号棟2階 123教室）
13:10-14:40 第53回通常総会（8号棟1階 811教室）
14:50-16:40 研究発表・作品発表（1号棟各教室）
閉会

関連企画：「ARTEC資料展示」（8号棟4階 ギャラリー）大会テーマに合わせて、ARTECの歴史を振り返る資料展示を実施。

第52回大会実行委員会

委員長 村上 泰介（愛知淑徳大学）
副委員長 齋藤 正和（名古屋学芸大学）
委員 青山 太郎（名古屋文理大学）
委員 小川 順子（中部大学）
委員 小倉 史（愛知淑徳大学）
委員 伏木 啓（名古屋学芸大学）
委員 村上 将城（名古屋学芸大学）
委員 森田 明日香（愛知淑徳大学）

研究発表・作品発表

プログラムは、次ページに記載

参加費・参加申込

大会参加費：正会員 3,000円、一般 2,000円、正会員(学生)／一般学生 1,000円（学生資格は当日受付にて学生証提示）
懇親会費：正会員／一般 5,000円、正会員(学生)および一般学生 2,000円

（むらかみ たいすけ／第52回全国大会実行委員長、愛知淑徳大学）

日本映像学会第 52 回全国大会 愛知淑徳大学 プログラム

2026 年 5 月 30 日 (土) 12:00 | 受付開始 (1 号棟 1 階 多目的ホール)

12:55 - 13:00 | 開会 (8 号棟 1 階 811 教室)

13:00 - 16:00 | シンポジウム「名古屋国際ビエンナーレ ARTEC の記録からアート & テクノロジーの現在地を問う

—— artport、MEDIA SELECT を経て」(8 号棟 1 階 811 教室)

A | 121 教室

B | 122 教室

C | 132 教室

Session 1	A1 司会：有持 旭	B1 司会：八嶋 有司	C1 司会：藤井 仁子
16:20 - 16:50	A1-1 鈴木 浩之 先進レーダ衛星「だいち 4 号」を用いた地上絵アニメーションの制作	B1-1 栗原 康行 第 20 回アジア競技大会周知に関する動画コンテンツの制作と SNS などの波及効果についての実装研究	C1-1 李 嘉倩 高技術時代の海外 SF ドラマにおける登場人物への視聴者エンゲージメントと道徳発達
17:00 - 17:30	A1-2 萩原 由加里 瀬尾光世の戦後における映像制作活動の分析	B1-2 蔣 雯 映画演技の再定義：教育と制作の現場から見た「詩的身体」の試み	C1-2 鳥山 正晴 リチャード・リンクレイターの『ピフォア』シリーズとノスタルジア映画 ～記憶の共有と、ノスタルジーの再構築～
17:50 - 20:00	懇親会 (緑風館)		

2026 年 5 月 31 日 (日) 9:15 | 受付開始 (1 号棟 1 階 多目的ホール)

A | 121 教室

B | 122 教室

C | 132 教室

Session 2	A2 司会：前田 真二郎	B2 司会：青山 太郎	C2 司会：角井 誠
10:00 - 10:30	A2-1 須藤 信 動画生成 AI による絵画的スタイルの生成に関する研究	B2-1 田中 晋平 野田真吉のイメージ論と自己変容 ——アクチュアリティの創作的劇化から映像民俗学へ——	C2-1 行田 洋斗 『セザンヌ』の方法 ——ストロブ＝ユイレのエッセイ映画
10:40 - 11:10	A2-2 劉 茜懿 人工知能による映像芸術の可能性 ——質感の表現について——	B2-2 万里 「肖像」と「風景」の融合 —— 「語らない作家」工藤敏樹によるヒューマンドキュメンタリーの再構築	C2-2 原田 麻衣 『ピアニストを撃て』(1961) の「文体」論 ——セリ・ノワールの翻案をめぐる
11:20 - 11:50	A2-3 ブルベス・ジェローム 生成 AI を用いた映像教育の実験的試み：葛藤・可能性・限界	B2-3 洞ヶ瀬 真人 『バルチザン前史』における「日誌編年史的な時間」——ドキュメンタリー映像における時間編集の倫理	C2-3 神田 育也 映画内部から制度へ ——『8 1/2』における自己反省性の拡張——
11:50 - 14:50	昼休み 12:00 - 13:00 新旧合同理事会 (1 号棟 2 階 123 教室) 13:10 - 14:40 第 53 回通常総会 (8 号棟 1 階 811 教室) ※昼食を取りながらの参加も可)		
Session 3	A3 司会：宮下 十有	B3 司会：岡川 卓詩	C2 司会：朱 宇正
14:50 - 15:20	A3-1 橋本 典久 和名『驚き盤』の誕生仮説——出島における購入記録と名称混乱の背景	B3-1 北市 記子 「ポートピア' 81」におけるビデオアート作品の様相	C3-1 本多 由佳 イム・グオンテクと日本——日本人表象の視点から——
15:30 - 16:00	A3-2 李 慶琦 最小要素で映像作品はいかに成立するか ——光と時間から再考する『The Flicker』	B3-2 原口 寛子 母の眼差しを再生する——出光真子『英雄ちゃん、ママよ』が映す日本の家族と「ホームビデオ」	C3-2 朴 志元 『馬鹿』の視点から見る韓国社会——1970 年代から 1980 年代韓国映画に描かれた聖なる愚者
16:10 - 16:40	A3-3 鈴木 清重 映像心理学に基づく映像教育の課題 ——事象知覚の研究成果に基づく実践例より——		C3-3 戴 卉 小栗康平の『眠る男』における他者表象

D | 133 教室

E | 134 教室

8 号館 4 階ギャラリー

D1 司会：酒井 健宏	E1 司会：伏木 啓
D1-1 野浪 雄貴 昭和初期の映画興行における上映事故と安全規制	E1-1 水野 勝仁 「映像そのもの」という何かを感じ始める ——古澤龍・大原崇嘉の映像とともに生じる体験を 内部作用として記述する
D1-2 ザーケリー・ゴドラトゥラー チェンジ・エージェントとしての弁士の役割と日本映画の発展 —イノベーション普及論に基づく分析とイラン映画との比較研究— * 欠席により発表はありませんでした	E1-2 瀧 健太郎 クシシュトフ・ヴォディチコの 2000 年代分断を越えるアート・プロジェクト

ARTEC
関連資料展示

D | 133 教室

E | 134 教室

8 号館 4 階ギャラリー

135 教室

D2 司会：小川 佐和子	E2 司会：石原 香絵
D2-1 匡 泉森 小津安二郎作品における劇中音楽と視線に関する考察	E2-1 池田 泰教 芸術資料としての VR (2)- 鑑賞者主観情報と時空間データによる VR アーカイブシステム -
D2-2 森宗 厚子 日本におけるスクリーン第一世代の研究 ——松竹蒲田・坂井羊子について	E2-2 前川 道博 端山貢明のメディア論考 ～作曲からコンピュータアート、ネットムセイオンへ～
D2-3 木下 千花 映画検閲と作家性 ——内田吐夢監督『警察官』（1933）と内務省警保局	E2-3 常石 史子 映画の保存修復における再構築（リコンストラクション）の倫理 ——ドイツ語圏を中心に

ARTEC
関連資料展示作品発表上映
作品をループ上映

D2 司会：小川 順子	E2 司会：村上 将城
D3-1 長尾 優希 世界を呪う——J ホラーにおける遅延	E3-1 猪鼻 秀一 Mina 「Circle of life」 Covers
D3-2 渡邊 ゆき 現代日本映画における「視線」の考察 —グローバル市場と自己表象、『国宝』（2025 年）を事例に	E3-2 周 業欣 『平和ってなに ～戦後 80 年土崎空襲から平和を問う～』（製作年 2025 年）
D3-3 王 子易 「戦後民主主義映画」の特徴とそのジャンルの成立 ——今井正と木下恵介を中心に——	E3-3 伊東 宣明 『人の写真』エクササイズを通じて不可視の人々を立ち上げさせる

先進レーダ衛星「だいち4号」を用いた地上絵アニメーションの制作

鈴木 浩之

1. 研究の背景と目的

本研究は鈴木浩之（金沢美術工芸大学）と大木真人（東邦大学）が2024年度に打ち上げられた先進レーダ衛星「だいち4号（ALOS-4）」搭載の合成開口レーダ（SAR）観測において、位置標定等の工学的較正目的で用いられる「コーナーリフレクタ（電波反射器、CR）」を、アート領域へ応用することを目的とする。新たに開発した専用の改良型リフレクタ「KBK700」を用い、衛星の観測機会ごとに反射器の配置をずらす「コマ撮り」手法によって地上絵アニメーションを制作し、その美術的手法と成果の実証を行った。

2. 使用衛星の特徴（ALOS-4およびALOS-2）

LバンドSARを搭載する「だいち4号（ALOS-4）」および「だいち2号（ALOS-2）」は、長い電波波長により雲や植生を透過し、地表状況を詳細に捉える能力を持つ。特にALOS-4は、高い空間分解能を維持しつつ観測幅が大幅に拡大したことで同一地点の観測頻度が向上し、軌跡を描くための「コマ撮り」手法の実現を可能にした。

3. 専用電波反射器「KBK700」の開発

本プロジェクトの遂行にあたり、以下の要件を満たす専用機材「KBK700」を開発した。小型・軽量化と展開性：従来の較正用機材（約3m）や立方体型（約5kg）から大胆に小型化し、一辺70cmの三角錐型（約3.5kg）へと改良した。蝶番を用いた折りたたみ構造により展開性能も向上させた。

耐風荷重性能：種子島の強風環境での運用を想定し、金沢大学（夢野研究室）での風洞実験を実施した。その結果、地面に固定しない平置き状態においても風速10m/sまで姿勢を維持できることを確認した。

美術的コンセプト：椅子のような造形は「地球外の視点と人をつなぐかたち」として設計され、宇宙から地球を見る「概観効果（Overview Effect）」を参加者に意識させる意図を持つ（※底面が地面から離れる距離に応じて反射強度が変化することに留意した設計）。

4. 精密配置技術と実証観測の成果

直線状の軌跡を描くため、ネットワーク型RTK測位法（GNSS+QZSS）を採用し、誤差2～3cmの高精度な連続配置に成功した。また、衛星画像上の輝点を明確にするためには、底面仰角の精密な調整が不可欠であることが実証された。仰角調整なしの観測（-11.02 dB）に対し、台座で11度持ち上げ、現場の不陸を加味して微調整を行った観測（-2.01 dB）では、最高レベルの反射強度を記録した。

5. 本研究の意義（美術的・教育的展望）

本研究は、ランドアートの系譜に高精度測位やSAR観測という技術的レイヤーを付加し、不可視の「電波」を媒介とする新規の映像・アニメーション表現の開拓を試みたものである。また、公開制作を通じた学生や一般参加者との体験共有（高精度測位、方位角修正、電波の音響的受信等）は、科学技術とアートが融合するSTEAM教育プログラムとしても一定の有効性を示した。

（すずき ひろし／金沢美術工芸大学）

瀬尾光世の戦後における映像制作活動の分析

萩原 由加里

瀬尾光世は戦前に活躍したアニメーション制作者であり、代表作としては『アリチャン』（1941）や『桃太郎の海鷲』（1943）、『桃太郎 海の神兵』（1945）が挙げられる。瀬尾は終戦後も松竹に残ったものの、アニメーションの仕事の機会に恵まれなかった。そこで日本漫画映画社に移籍すると、『王様のしっぽ』（1949年完成）を制作している。しかし、日本漫画映画社は倒産し、瀬尾もアニメーション制作から手を引いている。その後の瀬尾は、瀬尾太郎というペンネームを用いて、絵本や児童向け雑誌で童画や漫画の執筆に転身している。つまり、1949年を境に映像制作からは手を引いたとされてきた。1970年代に瀬尾本人へインタビュー調査が行われたこともあり、瀬尾に関する研究の多くは、このインタビューをもとに執筆されている。だが、インタビュアーの関心がアニメーションの分野に特化していたこともあり、『王様のしっぽ』以降の瀬尾の足跡については、調査対象とされてこなかった。

発表者が2023年度より始めた瀬尾の遺族へのインタビュー調査では、童画家に転身後も瀬尾は自主制作という形で、8ミリの実写映像作品の撮影を行っていたことが明らかになった。映像は現存しないが、コンテストで受賞した作品の紹介冊子が遺族の手元に残されていた。今回の発表では、同時代の雑誌記事から、瀬尾の自主制作活動の実態について分析を行った。

瀬尾の自主制作に関する記事としては、『アサヒカメラ』1961年7月号に掲載された瀬尾太郎「私のクレジットタイトル：範をウーファに」が確認できる。本記事では、瀬尾が自作したクレジットタイトルが図版付きで紹介されて、自主制作で実写の作品を何作品も制作してきたことが言及されている。また『アサヒカメラ』1962年10月号に掲載された、瀬尾太郎「シャムネコをタレントにした私の体験的動物映画論」では、アマチュアを対象とした8ミリ映像コンテストで受賞した『キイタン』のシナリオ（あらすじ）とともに、瀬尾とその妻によるコンテストでの入賞歴も紹介されている。

これらの記事から、瀬尾が1958～1959年頃に8ミリ映像の撮影を始めたこと、さらに作品は実写で、内容も「紀行もの、古い街、動物」と多岐に渡ることが確認できる。

瀬尾は童画家に転身してからも、8ミリ映像を制作しており、先行研究で対象外とされてきた、戦後の瀬尾の活動実態の一部を明らかにすることができた。瀬尾の経歴を再検討することは、先行研究が、本人へのインタビュー調査のみを資料としてきたことを見直すとともに、現在では映像が現存しない瀬尾が自主制作でつくったとされるアニメーション作品の手がかりを探す上でも重要な研究である。

（はぎはら ゆかり／帝京大学）

第20回アジア競技大会周知に関する動画コンテンツの制作実装・SNS効果についての研究

栗原 康行

研究の目的・動機

本研究は愛知/名古屋2026年に開催される“第20回アジア競技大会”の告知に関する映像コンテンツの波及効果（コンテンツの制作と実装）の実証実験である。愛知県/名古屋市はこの大会の運営を担っており、その告知や認知向上に取り組みつつあり、その効果的な対応に苦慮しているという地域の課題があった。当初の大会公式ウェブサイトには映像（SNS）コンテンツは殆ど掲載されておらず、SNSでの特に若年世代には周知が未だ行き届いていないように視えた。

・研究の内容・研究したこと

そこで名古屋市立大学映像研究室では本プロジェクトの青少年へのアウトリーチに資する映像コンテンツ（SNSコンテンツ）とはどのようなものであるかを調査し、その結果を活かしつつ動画コンテンツの制作/実装および公開し、その効果測定を分析することで地域の抱える課題に貢献できるのではないかと考えこれを実施した。

・研究の方法

過去に“抽象的な概念での社会問題を映像コンテンツ化してその問題解決や問題提起に寄与してきた実績が多くある。その知見を活かして本問題に取り組んだ。具体的には「事前にイベントを告知する映像には、その大会競技の映像は“大会が始まらないと入手できない”出場選手も決まっていだけでなく、多くの試合会場も完成していない（2024年現在）つまり多くの象徴的な大会の映像素材が入手できないという問題を解決するために当該の大会映像以外の映像で、本大会を盛り上げ、連想させる映像コンテンツの調査分析を企画し実際に制作とSNS実装し、その効果測定を測った。本件は過去の研究の知見を生かしつつ地域の抱える諸問題に共に取り組み共に創り上げていく映像制作実装による研究課題を実施（実装）である。

・研究の結論、結果判明したこと

スポーツの大会などは告知や準備に相当な時間や手間がかかる。また事前に告知する映像にはその大会競技の映像は“大会が始まらないと入手できない”という弱点を常に抱えている。しかし、それらの問題は様々な創意工夫で克服できること、SNSなどを有効活用することで大会やイベントを周知することに工夫次第で寄与できること、コンテンツ制作を通じて参加学生が本大会の意義や当事者意識を持つことを確信した。（本研究は名古屋市立大学共創まちづくり研究推進費2407531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）

映画演技の再定義：教育と制作の現場から見た「詩的身体」の試み

蔣 雯 (Jiang_Wen)

本研究の目的は、映画演技を演劇的演技論の枠組みから捉えるのではなく、映画という視覚芸術の特性に基づいて再考することである。映画演技は長らく物語や感情を伝達するための表現として論じられてきた。しかし映画は編集可能な視覚メディアであり、俳優の身体は撮影後に分割・再構成される存在でもある。本研究は、こうした映画固有の条件に着目し、俳優の身体を映画の視覚構成を担う要素として捉え直すことを試みた。

理論的背景として、アンドレ・バザンの映画本体論およびピエール・パオロ・パゾリーニの「ポエジーとしての映画」を参照した。バザンが指摘した映画の現実記録性を出発点とし、俳優の身体をまず「存在」として捉える視点を導入した。また、パゾリーニの「ポエジー」の概念を踏まえ、物語や意味に回収されない身体之余剰性や生成性を「詩的身体」として位置づけた。本研究における「詩的」とは叙情性ではなく、意味以前の身体的現前や、映像の中で新たな感覚や解釈を生み出す働きを指している。

研究方法として、2025年度に大学3年生を対象とした15週間の映画演技ワークショップを実施した。ワークショップでは、「身体の脱動機化」「カメラ空間における身体創造力」「編集可能な身体断片」という三段階の訓練を行い、俳優の身体を物語中心の演技観から解放し、画面構成の要素として再認識することを目指した。映像記録と受講者アンケートの分析から、受講者の身体意識が「物語の担い手」から「画面を構成する要素」へと変化していく過程が確認された。また、2026年には杭州師範大学で短時間のワークショップを実施し、本研究の問題意識が異なる教育環境でも共有され得ることを確認した。

さらに、教育実践の成果を制作現場へ応用する試みとして、本研究と並行して制作した短編映画『Last Little Lover』の撮影・編集過程を振り返った。そこでは企画段階で俳優の身体性を画面設計に取り入れたものの、撮影・編集段階ではナラティブの進行が優先され、その可能性を十分に活かしきれないという課題が明らかになった。こうした反省を踏まえ、卒業制作プロジェクトを観察・分析したところ、俳優が企画段階から身体行為の設計に関与し、監督・撮影と協働しながら画面構成を形成するプロセスが見られ、俳優の身体を映像制作の初期段階から位置づけることの有効性が確認された。

本研究を通して、映画演技を単なる感情表現の技術としてではなく、映画という視覚芸術を構成する創造的実践として再定義する視点を提示した。そのうえで、俳優の身体は物語や心理を表象するだけでなく、映画の視覚構成に参与し、新たな意味や感覚を生成する契機となり得ることを示した。今後は、俳優の身体を映像制作の初期段階から位置づける制作モデルの検討を進めるとともに、映画を視覚芸術として捉える立場から、映画演技教育と映像制作を接続する方法論を探究していきたい。

（じゃん うえん／東京工芸大学）

高技術時代の海外SFドラマにおける登場人物への視聴者エンゲージメントと道德発達

李嘉倩 (Lee Ka Sin)

Unlike their action-driven film counterparts, recent SF television series (SFTV) patiently explore the complicated arcs of both “goodies” and “baddies,” creating cognitive dissonances instigated by the viewer’s attempt to make sense of the contradictions inherent in human beings. Notable works include *Westworld* (2016-2022), *Devs* (2020), *Severance* (2022-), *Silo* (2023-), *Dark Matter* (2024-), *Fallout* (2024-), *Alien: Earth* (2025-), and *Pluribus* (2025-). They parse the psychological processes implicated in the tensions brought by technological advances with different characters, all of whom amount to the viewer’s conflicted identificatory and moral experiences. With the surge of these character-driven SFTV, two questions arise: (1) how does character identification comprise and function as the principal plot(s), and (2) what are the socio-cultural implications of facilitating affective and moral engagement in fluctuating viewer identification with the ensemble casts/protagonists of these series?

The strong sense of conflicting morality emerging from complex character identification with ensemble casts is further enhanced by the teleserial form and its tendency for character elaboration or accumulation across four patterns of identification. One of the patterns, **fragmented selves**, perhaps most explicitly explores the clash between technological advances and human survival in both physical and mental senses. *Severance* places the spectator in a judging position and structurally manipulates her/him to root for the innies (secondary selves), who are psychically severed from their outies (primary selves) and work 9 to 5 – or rather, are trapped – at Lumon Industries. Similarly, *Dark Matter*’s protagonist Jason finds other versions of himself from parallel worlds, who have made different major life decisions, reflecting multiple possibilities of the self and allowing audiences to appreciate the expansion of self-understanding. Driven by betrayals as well as a pursuit of truth, both protagonists in the dystopian series *Silo* and *Fallout* find themselves almost reluctantly destabilizing the status quo and **acting on curiosity**, the second pattern of identification. Curiosity is displayed as a distinctive virtue which expresses human autonomy, playing a distinctive role in caring relationships and enabling the protagonists to learn about things they would not otherwise know. The third pattern rooted in **machine ethics** can be found in *Westworld* and *Alien: Earth*. Because we know the (female) androids in the former and synthetic hybrids in the latter have been exploited or used as experiments, viewers develop global sympathetic allegiance to them, but at the same time, their existence as man-made robots also makes viewers turn to potential justifications for their lethal behaviors – which is where relative morality comes into play. *Devs* and *Pluribus* are broader commentaries on **free will** in humanity (the fourth identificatory pattern), with the former focusing on human greed in becoming an all-powerful species in developing prescient technologies while the latter allegorically tackling worries over an AI apocalypse. Viewers anticipate not necessarily the resolution to the shows, but how the characters emotionally and morally deal with allegedly predetermined events or the individual-collective dichotomy.

Many recent SFTV foreground ever-shifting patterns of character identification as the primary mode of narrative engagement that comprises the main attraction of their seriality. The shift in narrative focus from plot-heavy drama to an intensified mode of character identification within and/or across characters thus can be seen as a measure of moral evolution or even moral progress. I argue that it is a cultural response to both the saturation of plot-driven SF and the currently most debated technology-prompted issue – will humans be replaced or erased by artificial intelligence and/or other human-made technologies? Each show offers a unique framework in answering this question, but all of them seem to suggest that advanced technology takes a toll on human cognition and emotion, but at least for now, it expands our moral imagination in the form of SFTV.

リチャード・リンクレイターの『ビフォア』シリーズとノスタルジア映画 ～記憶の共有と、ノスタルジーの再構築～

鳥山 正晴

リチャード・リンクレイター(1960～)は『スラッカー』(1990)でインディペンデント映画の寵児となり、続く『バッド・チューニング』(1993)でメジャー進出を果たした。彼は『スキャナー・ダークリー』(2006)のようにアニメーションと実写を融合させる映像の加工も厭わないし、また9年後の出来事を9年の間隔で制作した三部作の『ビフォア』シリーズ(1995、2004、2013)、少年の成長を12年かけて追った『6才のボクが、大人になるまで。』(2014)など時間に執着した特異な映画制作も行っている。

彼の作品群にはノスタルジア映画に属する作品がある。F・ジェイムソンは「ノスタルジア映画」を「魅惑的な失われた現実」として過去を再構築するものと定義し(注1)、その代表に挙げた『アメリカン・グラフィティ』(1973)は、ラジオDJや車、ヒット曲などの記号を用い、その時代を知らない世代にも共有可能なイメージを提供した。

しかし、リンクレイターのノスタルジアは極めて個人的な記憶に根ざしている。『バッド・チューニング』は制作費の多くを音楽使用料に費やしたが、当時のビルボード上位曲ではなく監督自身の嗜好に偏っていた。この主観性の強さが観客とのイメージ共有を妨げ、彼のノスタルジア映画は成功しているとは言えない。

『ビフォア』シリーズは特異な構造を持つ。9年ごとに制作され、主人公の男女の9年後の関係を同じ俳優で描いているが、単なるリアリティの堅持だけでなく、別の映画的效果を生み出している。2作目の二人の会話はほぼ1作目の記憶の追認である。そして映画の中と同じ9年という歳月を経て制作されたことで、1作目の出来事は登場人物だけでなく観客にとっても9年前の「記憶」として共有されているのではないかと。つまり、1作目が監督と観客の共有した記憶となっている可能性がある。これは、リンクレイター独自の變形されたノスタルジア映画と言えるのではないかと。

以上を踏まえ、発表では『バッド・チューニング』が興行的に当時失敗した原因を考察するとともに、『ビフォア』シリーズにおいての、ストーリー構成、セリフ、コンティニュイティを分析し、作品相互がどのような関係にあり、1作目の『ビフォア・サンライズ』が2作目の『ビフォア・サンセット』、3作目の『ビフォア・ミッドナイト』のなかでどのように影響／機能しているかを検証した。

その結果、1作目『ビフォア・サンライズ』と2作目『ビフォア・サンセット』は、単なる続編ではなく、1作目の記憶が2作目の中で自在に行き来し、1作目と同調しながら進んでいると言える。これは映画のすべての要素の主体が、ジェシーとセリーヌという二人に限られていることにも要因がある。3作目の『ビフォア・ミッドナイト』は、前二作とは人物の配置や映画の中の移動の方法が違い、前2作の次の話、続編としか機能していない。

(注1) Fredric Jameson, 'Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism', chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://web.education.wisc.edu/halverson/wp-content/uploads/sites/33/2012/12/jameson.pdf>. University of Wisconsin-Madison. pp.66-67

昭和初期の映画興行における 上映事故と安全規制

野浪 雄貴

昭和初期、日本における映画産業は都市部のみならず地方へも拡大し、映画館の数は増加した。映画は娯楽としての地位を確立し、大衆文化の重要な一角を担うに至ったが、その普及過程においては安全上の諸問題も顕在化した。とりわけ可燃性フィルムを用いた上映に起因する火災事故は重大な危険として認識され、死傷者を伴う事例は社会的衝撃を与えた。また、映画館の建築構造や観客管理体制の不備に起因する群集事故一たとえば定員を大幅に超える観客収容による座席崩落など一も発生し、火災以外の危険も顕著であった。これらの事故の頻発は、映画興行が抱える安全管理体制の脆弱さを露呈させ、行政による規制強化を促す契機となった。

本研究の目的は、昭和初期における映画上映事故の実態を実証的に整理し、それを契機として進展した行政規制の形成過程を明らかにすることにある。

第一に、映画館数の増加と事故発生状況との関連を概観し、事故の発生傾向と類型を整理した。第二に、新聞記事等の同時代史料を用いて具体的事例を分析し、事故の原因・特徴および社会的反応を検討した。第三に、警視庁による映写技師免許制度の検討・導入過程を検証し、技術的専門性と資格制度を通じた安全確保政策の位置づけを考察した。第四に、入場人員制限の強化をめぐる興行者側の対応や行政との交渉過程を検討し、両者の関係を明らかにした。以上の分析を通じて、昭和初期の映画興行における安全対策が、制度化を伴いながらいかに形成されたのかを総合的に解明することを目指した。

本研究は、大正末期から昭和初期にかけて映画館で多くの事故が発生し、それらに対して行政がいかなる安全規制を形成し、映画館側がどのように反発・対応したのかを中心に検討した。第一に、映画館の普及は不況下にあっても著しい勢いを示し、常設館の急増と観客数の拡大は、映画興行の大衆性と産業的拡大を示すものであった。しかしその急速な拡張は、安全管理の整備を伴わず、火災や崩落事故が相次ぐ要因となった。第二に、こうした事故の多発を受け、行政は段階的に規制を強化していった。映写技師資格制度の整備、フィルム回転数の制限、入場人員の厳格化など、警視庁が示した諸規制は、映画館の抱える安全上の脆弱性を是正する試みであった。第三に、行政規制の強化は映画館側の強い反発を引き起こした。入場制限の遵守は興行収入に直結する問題であり、映画館は警視庁による突然の取り締まりを「強圧的」と捉え、妨害行為や抗議姿勢を強めた。

以上のように、映画館の普及と事故発生、行政の規制強化、そして興行者側の抵抗などは、昭和初期における大衆娯楽と安全規制の関係が、いかにして制度化されていったのかを示す重要な事例である。

(のなみ ゆうき／明星大学)

「映像そのもの」という何かを感じ始める ——古澤龍・大原崇嘉の映像とともに 生じる体験を内部作用として記述する

水野 勝仁

『「映像そのもの」という何かを感じ始める —— 古澤龍・大原崇嘉の映像とともに生じる体験を内部作用として記述する』と題して発表を行った。古澤龍《Mid Tide #3》は、海岸を4K・120FPSで記録した映像データを時間方向に積層し、別の平面で切り出した映像を3面のディスプレイに提示する作品である。ここでは観察する側と対象との時空間的な関係そのものが像のなかで組み替えられ、岩が何であるかわからなくなる。大原崇嘉《Hyle(s)》では、昇降するディスプレイの周期と落下する石の映像のループの周期がずらされ、石が画面の中にあるのか展示空間にあるのか、どこにあるのかわからなくなる。どちらの作品でも、石が石として安定しなくなるにも関わらず像は鮮明なままで、わたしは何を見ているのかわからないまま、なお見てしまうという状態が続いていた。

わたしはこの作品体験を考えるために、カレン・バラッドの「内部作用」という語を参照した。この語で体験を語れると思っていたのだが、しっくりとは来ていなかった。しかし、作品体験を語るために使っている「映像・装置・認知・石・ディスプレイ」のどれもが現象にぴったりと合わないと感じたときに、「内部作用」を実感した。この語は、言葉による切り分けの遅れとずれを含んだ記述をせざるを得ない状況に放り込まれた人が感じたものを表すものであって、わたしは今回の作品体験ではじめて、語が現象を覆いさらないところに身を置くことになり、この言葉に強いリアリティを得たのであった。わたしは先にタイトルとして書いていたけれど、『「映像そのもの」という何か』が確かに現れ、作品体験を明確に記述したものだと感じたのはこの瞬間だった。発表中は会場に二作品の映像を流し続け、記述が体験に遅れていく運動を、発表の形式そのものとして実演することを試みた。

発表の最後に司会の伏木啓氏から、初期映画は現在のわたしたちが見ても「映像そのもの」という魅力が見えてこないが、本発表を通して、現在のわたしたちはこうした作品を通して「映像そのもの」を見ているのかもしれない、というコメントをいただいた。スクリーンに映る列車に驚いた初期映画の観客にとって、映画はまさに語の手前の「何か」だったはずである。しかし、映画という装置とその見方が既知になった現在、初期映画の「何か」は像からは立ち上がりにくくなっている。だとすれば、「映像そのもの」は作品に内在する性質ではなく、その時代の像の生成条件と認知との関係のなかで立ち上がるものだと言える。高解像度ディスプレイと計算的な像の生成があたりまえになった現在の観察の条件を内側から揺さぶる二作品は、初期映画の観客の驚きを反復させるのではなく、現在のわたしたちの「語の手前」をあらためて開いていると言えるだろう。「映像そのもの」は一度きりの起源に属するのではなく、装置と認知の関係が組み替わるたびに、そのつど感じ始められるものなのかもしれない。

(みずの まさのり／甲南女子大学)

クシシュトフ・ヴォディチコの 2000年代 分断を越えるア ート・プロジェクト

瀧 健太郎

ポーランド出身でニューヨークを拠点とする現代アーティスト、クシシュトフ・ヴォディチコ（1943-）は、『パブリック・プロジェクション』や『ホームレス・ヴィークル』に代表されるように、社会的マイノリティの声を公共空間に可視化してきたことで知られる。本発表は、拙著『クシシュトフ・ヴォディチコ アンビバレントな記憶装置』（2026年）および先行研究を踏まえつつ、これまで日本で十分に紹介されてこなかった2010～20年代のプロジェクトに焦点を当て、円熟期における彼のアート・プロジェクトが、いかに社会的分断を越えるための装置として構想されているかを検討することを目的とする。

発表ではまず、〈インストゥルメント〉〈ヴィークル〉〈パブリック・プロジェクション〉〈モニュメント〉という四つの系譜を整理し、近年の作品がこれらの方法論をどのように継承・変奏しているかを概観した。そのうえで、大型ドローンにLEDモニターとスピーカーを搭載し、移民の「眼」の映像と声を上空から響かせる『ローロ（彼ら）Loro(Them)』（2019）と『ウステデス（彼ら）Ustedes(Them)』（2020）、さらにリンカーン座像のレプリカに住民の顔・手足の映像を投影し、政治的・社会的分断を語らせるインスタレーション『ばらばらの家… House Divided…』（2020）を主な事例として取り上げた。調査方法として作品分析に加え、既存の分類枠組みの再検討を通じて、技術と公共性の関係性を美術史的に位置づける方法を採用した。

『ローロ』および『ウステデス』では、本来は国境警備や監視に用いられるドローン技術が転用され、そのカメラとスクリーンが「監視する眼」と「当事者の眼」を二重化することで、移民を「彼ら／奴ら」として遠ざけるまなざしを可逆的に反転させている点に着目してみた。そこでは、移民やエッセンシャルワーカーが経験する搾取や排除の実態が、空中からの語りとして都市空間に介入し、観客を「見られる側」として巻き込む回路が設計されている。（過去作との関連では、広島でヴォディチコが発表した『ディス・アーマー』（2001）でも退陣不安を抱く被験者の中学生の眼をモニターに映していた。）

一方、『ばらばらの家…』では、リンカーン像に投影された二つの異なる立場の証言が、アメリカ社会における政治的・経済的分断を「内戦状態」として可視化すると同時に、互いの声を「恐れずに語り／聴く」場としての内的公共性を立ち上げていることを明らかにすることができた。

結論として本発表では、ヴォディチコの近年のプロジェクトが、監視技術や記念碑的彫像といった権力装置を批判的に流用しつつ、移民や難民、退役軍人などの当事者の証言を媒介に、新たな「内的公共性／外的公共性」の回路を生成する実践であることが明らかになった。そこで構想されるのは、記憶と証言の共有を通じて社会の分断線を可視化し、その線上に立つ他者との関係性を再編成するための、反-記念碑的なプロジェクトである。

（たき けんたろう／NPO法人ビデオアートセンター東京、東海大学）

動画生成AIによる絵画的ス タイルの生成に関する研究

須藤 信

1. 背景

筆者はこれまでに、代表的な動画生成AIがテキストプロンプトに即して動画を生成する能力を調査している。前論文では、動画生成AIのベンチマークであるMovie Gen Video Benchを参考に12種類のテキストプロンプトを用いて動画を生成し、筆者らによる評価および考察を行った。結果として、生成された動画を参照しながら動画生成AIを横断的に比較できる知見を提供できたと考えている。一方で、端端的なプロンプトを採用しているために、各動画生成AIの美術的スタイルの生成能力を適切に評価できていない可能性について課題が残ることを述べている。

2. 目的

動画生成AIの生成能力を評価する目的で実施された先行研究では、主として写実的な映像の生成に焦点を当てており、アニメーションを含む芸術的な映像表現に関する知見は十分に蓄積されていない。本研究では代表的な動画生成AIモデルであるGoogle Veo 3.1およびRunway Gen-4.5を対象に、複数のプロンプトを用いて絵画的スタイルを適用した動画を生成し、そのスタイル忠実性を比較・分析する。これにより、動画生成AIにおける絵画的スタイルの再現能力について、モデル間の差異およびスタイルごとの傾向を明らかにすることを目的とした。

3. 方法

映像刺激の秒数は8秒とし、5カテゴリ（人物、動物、自然と風景、物理現象、非現実）×4スタイル（印象派、水彩画、浮世絵、抽象表現主義）×2モデル（Veo 3.1、Gen-4.5）の計40種類を生成した。映像の評価は、2021年に発表されたCLIP（OpenAI社）のオープンソース実装版として開発されたOpenCLIP（ViT-B/32、laion2b_s34b_b79k）を用いた。CLIPでは画像とプロンプトの類似度を比較でき、絵画様式の説明文と画像を高い精度（60-80%程度）で分類できることが示されている。各動画より8フレームを等間隔で抽出したものと、芸術的スタイルを指示したプロンプト文とのコサイン類似度を算出して、その平均値をTarget Style Scoreとして評価して比較した。

4. 結果とまとめ

浮世絵スタイルのモデル間比較では、すべての映像刺激においてVeo 3.1の評価得点が高かった。印象派、水彩画、抽象表現主義スタイルのモデル間比較では、映像刺激ごとに評価が分かれた。ただ、評価平均値としてはGen-4.5の評価得点が高い傾向にあった。

今後は、より詳細な統計量の算出および統計的検定を実施して、比較結果をまとめたいと考えている。

（すどう まこと／香蘭女子短期大学）

人工知能による映像芸術の可能性—芸術家による新メディアとの共創—

劉 茜懿 (QIANYI_Liu)

本研究では、人工知能の生成画像機能の急速な発展と一般化を背景に、映像芸術におけるAIの可能性と、芸術家達による新たな創作について論じた。発表では、自身の制作を切り口に、ドローイング、CGアニメーション、AI生成映像へと表現メディアが変遷してきた過程を紹介した。近年創作したAIによるアバター生成を用いた映像作品「対話圏宇宙」(2022)などの事例を通して、芸術創作においてAIが単なる生成ツールではなく、深層的な知覚表現の実践を補助する役割を果たす「対話的」な共創者になり得る視点を提示した。

さらに、2025年は「AIアートの元年」だと考える。AIを使ったアート作品はこれまでも創作されてきたが、人々の倫理的な観点から受容が限られていた。しかし2025年には、森美術館「マシーン・ラブ」展やパリ・ジュ・ド・ポーム国立映像博物館「AIが織りなす世界」展が東西の著名美術館で大々的に開催されたことから、人工知能を扱ったアート作品が一般的に受け入れられる契機となった。AI画像をめぐる著作権や倫理的課題は依然として存在するが、写真や映像、デジタルメディアが芸術表現として受容されてきた歴史を踏まえ、AIも新たなメディアとして位置付けられる。また、芸術家の Anicka Yi のように、伝統的な造形の実践を人工知能の画像生成にリプレイスした作家がいる。人工知能を創作に用いることで、作家の制作のフラストレーション、技術的な課題、精神的なトラウマを解決し、作家の独自性の確立、オーサーシップの獲得を実現することが重要である。

最後に、中国におけるAI映像教育や映画祭の動向を紹介した。日本やアメリカと比較しながら、AIを積極的に制作や教育へ導入する現状を報告した。生成ツールの使用は決して安易なものではなく、ほかソフトウェアと同じで、学びや大量の試行錯誤が必要とある。映像教育の場面でのAIの使用は今後ますます常態化する。補助的にAIを活用することの詳細を明確化していくことが重要であることを指摘した。今回の発表では、AIを人間の創造性と対立する存在ではなく、芸術家の表現領域を拡張する新しいメディアとして捉え、その可能性と課題を国際的な芸術実践の事例を交えながら考察した。



(りゅう ちえい／城西国際大学)

生成AIを用いた映像教育の実験的試み：葛藤・可能性・限界

ブルベス・ジェローム

学会発表においては、映像制作教育における生成AI動画ツールの導入に関する質的研究の成果を報告した。本研究では、学生達が生成ツールをどの程度容易に習得できるかを明らかにするとともに、動機づけや満足度、直面した課題、展開された創作戦略を評価することを目的とした。

本研究は二つの実験によって構成された。第一の実験では、デザイン教育の経験の有無を問わず募集した有志学生が、RunwayやKlingなどのプラットフォームを用いて2本の短編映像を個人制作した。第二の実験では、映像入門授業に組み込まれたグループ制作で、学生が実写映像作品を制作した後、Mago.AIを用いて「スタイル転写」による変換を行った。いずれの実験でも、研究専用のアカウントを使用し、中間データへの事後的アクセスを可能とすることで、最終成果物よりも制作過程や創作戦略、使用されたプロンプトに重点を置いた分析を行った。

観察された困難の多くは、生成AIが全面的にテキストによる媒介を通してのみ動作することに起因する構造的なものである。プロンプトによる指示は学習された統計的相関に及ばず、静止した構図や画面外への退出といった単純な動作すら安定して得られなかった。より本質的には、職業的直観や身体的な判断、ショットに対する暗黙の感覚といった、映像制作に不可欠な非言語的能力は言語化を逃れ、ツールには伝わらない。その結果、学生に残されるのは、モデルが返したものを受け入れることであり、自らの意図を実現するのではなく生成結果を選別することになった。——本研究が「受容の閾値」と呼ぶ事態である。効果的な活用には映像文法の知識が不可欠だが、それを安定した成果へと落とし込むことは容易でなく、必要な試行錯誤の時間も授業の単位制によって制約されていた。

その一方で、本研究は可能性のある糸口も見出した。とりわけ「スタイル転写」(Mago.AI)の実験は、完成した実写作品を前提とし、AIを後処理の限定された役割に留めるハイブリッドな手法として位置づけることで、より具体的な教育的可能性を示した。予期しなかった成果として、実写では自然に見えた演技や照明の弱点がAI変換によってかえって顕在化する「異化」効果が観察され、映像制作の基礎的要素の重要性を逆説的に浮かび上がらせた。

本研究の目的は、急速に進化する生成モデルをめぐる状況のなかで最終的な結論を導くことではなく、映像教育における生成AI導入の必要性と可能性、そしてそれに伴う倫理的・美学的・政治的課題についての集团的議論に寄与することにある。

(ぶるべす じえろーむ／静岡文化芸術大学)

野田真吉のイメージ論と自己変容—アクチュアリティの創造的劇化から映像民俗学へ—

田中 晋平

発表では、映像作家・野田真吉（1913—1993）が1950年代末以降に執筆してきたイメージ論（ドキュメンタリー映画や写真、演劇、詩、アニメーションなどの批評を含む）の再検討を試みた。それらのテキストの多くは、野田が生前刊行した著作にも未収録で、現在ではアクセスすること自体容易でなく、詳細に内容を検討した先行研究もほぼない。こうした状況は、野田の仕事に決定的影響を与え、ともに映画運動を牽引した松本俊夫の唱えた前衛記録映画論が、国内外で研究が進められている状況と対照的と言えよう。そのため、野田のイメージをめぐる思考の特徴とは何か、さらに彼がその議論を携えて、ドキュメンタリー映画から実験映画へと歩を進め、そして、民俗芸能の記録へと後年向かった経緯も、十分検討されてはこなかった。

野田は1958年から1959年の『記録映画』誌に連載した論考「アクチュアリティの創造的劇化」で、過去の記録映画が迫及してきた「事実」とは、「意味」と「物」との結合体なのだと思える。これに対し、新たなドキュメンタリーでは、映像作家が既成の意味や観念を剥ぎ取った「物」のイメージの発見を通じて、主体の内部の変革と外部世界への働きかけを行う、「往復運動」を要するのだと提起した。発表では、こうした主張が同時代の柁木恭介や花田清輝、そして、松本らが提起してきたドキュメンタリー論からの影響下で生まれたものであるのを踏まえた上で、松本よりも一回り以上年長だった野田にとって、一連のテキストの執筆が、映像作家としての自己を変容させるための身振りだった点も強調した。また、野田がそのイメージ論を、民俗芸能への関心と接合していくプロセスを、同じく『記録映画』誌に掲載された論考「非現実性のアクチュアリティ」などの議論から跡付けた。

こうしたテキストの執筆と並行して進められた、『忘れられた土地』（1958）以降の野田の手がけた映画を確認すると、1960年代以降は、実験映画に接近し（『まだ見ぬ街』[1963]、『ふたりの長距離ランナーの孤独』[1965年]）、やがて民俗芸能の記録（『冬の夜の神々の宴 遠山の霜月祭』[1970]）に至る。ただし、その変遷を仔細に確認すれば、異なる映画制作の展開を示しているようにみえて、上記の1950年代末に野田が執筆したイメージ論の主張、すなわち「物」のイメージの発見あるいは遭遇を通じ、変容を志向する、一貫した実践として捉えられることを、『冬の夜の神々の宴』を分析して示した。最後に、野田が示した主体の内部と外部世界との「往復運動」というドキュメンタリーの手法が、近年の人類学に認められる、調査者による先入観や言語による抽象化を経ない具体的なイメージやモノに注目する議論や映像実践などとも、部分的に接続可能な射程をもつ点も示唆しておいた。

（たなか しんぺい／神戸学院大学）

「肖像」と「風景」の融合——「語らない作家」工藤敏樹による「ヒューマンドキュメンタリー」の再構築

万里

本発表は「語らない作家」工藤敏樹の「ヒューマンドキュメンタリー」を対象とした。工藤は、「ヒューマン・ドキュメンタリーの系譜の中で、その元祖とも言べき」⁽¹⁾とされる、約6年半に230本放送されたNHK『ある人生』を代表する作り手である。テレビディレクターとして8年間に26本のドキュメンタリーを制作したが、是枝裕和をして「なぜこれほどの作り手を知らずに今までテレビを作り語って来てしまったのかという後悔」⁽²⁾を感じさせる作り手であり、佐藤忠男は「私的な日本ドキュメンタリー・ベスト25」に、亀井文夫『戦ふ兵隊』、羽仁進『教室の子供たち』、大島渚『忘れられた皇軍』、原一男『極私的エロス・恋歌1974』と共に、工藤の『和賀郡和賀町』を選んでい（³）。その一方、『自らの番組については語らない』という強い意志が働いていたに違いない⁽⁴⁾とされ、工藤のテキストやインタビューは限られ、先行研究は、是枝による論考を除けば、『ある人生』関連で作品への言及が散見されるだけで極めて限定的である。

本発表では、分析枠組みとして、ニコルズらのドキュメンタリーの分類軸「ポートレート極／ランドスケープ極」⁽⁵⁾と、ジェイ・ルビーによる声と権威をめぐる問い⁽⁶⁾を参照し、その技法を3つの補助線から分析した。第一に、映像を異化するナレーションという軸では、工藤独特のナレーションの思考に対する是枝の仮説を、工藤と協働したスタッフの言説によって検証した。第二に、「トーキングヘッド」の政治性では、ドキュメンタリーやニュース番組のインタビューで用いられている、いわゆる「顔出しインタビュー（トーキングヘッド）」に対する、工藤の極めて禁欲的な姿勢を、ルビーの提起をもとに考察した。第三に、群像による「ヒューマンドキュメンタリー」では、工藤が『和賀郡和賀町』において、場所と時間の限定、通時的なレイヤーの集約、個人の肖像をポリフォニックに描くことで、「ヒューマンドキュメンタリー」のナラティブの拡張を目指したことを解き明かした。

最終的に、本発表は、工藤が「ヒューマンドキュメンタリー」において、個人を前景とし、時代や社会を後景として描くスタイルを提起し、結果的に、ニコルズらのポートレート極とランドスケープ極の融合を果たしていたことを明らかにした。

（1）松山秀明「ヒューマン・ドキュメンタリーの誕生——NHK『ある人生』と1960年代」、『放送メディア研究』8号、NHK放送文化研究所、2011年、121頁。

（2）是枝裕和、東野真「制作者研究：テレビ・ドキュメンタリーを創った人々【第2回】工藤敏樹（NHK）」、『放送研究と調査』62巻3号、NHK放送文化研究所、2012年、89頁。

（3）佐藤忠男『日本記録映像史』、評論社、1977年、351-352頁。

（4）是枝裕和、東野真、前掲論文、2012年、90頁。

（5）Bill Nichols and Jaimie Baron, *Introduction to Documentary*, 4th ed., Indiana University Press, 2024, pp. 222-229.

（6）Jay Ruby, “Speaking For, Speaking About, Speaking With, or Speaking Alongside: An Anthropological and Documentary Dilemma,” *Visual Anthropology Review* 7, no. 2 (Fall 1991): 50-67.

（までの／東京科学大学）

『パルチザン前史』における「日誌的 編年史的な時間」——ドキュメンタ リー映像における時間編集の倫理

洞ヶ瀬 真人

土本は『水俣』（1971年）の制作において、被害者ら撮影対象への倫理的責任に、撮影フィルムに写し取ったかれらの生命時間に手を加えず、無編集で観客に提示する方法をもって応えようとしていた。他方、筆者の行う調査のなかで、同様の試みがすでにこれ以前から始まっていることがみえてきた。

『パルチザン前史』（1969年）では、関連エッセイにおいて彼自身が「日誌的編年史的な時間」と呼ぶドキュメンタリーの時間表現を通し、こうした狙いが作品にも具現化されているという。そこで本論では、この表現がいかなるものなのかを、作品の構成や表象、および土本の議論をもとに分析し、さらにその意義を、彼の議論が重なり合うハイデガーの存在論やレヴィナスの倫理思想とも照合することで示そうとした。

滝田修についてのドキュメンタリーとされる『パルチザン前史』だが、実作品の構成は、その人物像を効率的に示すものではなく、撮影した時間の順序に沿っただけのものになっている。この表現は、滝田の物語を求める観客の知的願望や作家自身の表現願望を排し、撮影フィルムに記録された滝田ら学生と、制作に関わった人々の生きた時間に寄り添おうとした結果だった。土本が「日誌的編年史的な時間」と呼ぶ、フィルムに残ったままの時間の並びは、被写体の生きた時間の痕跡である。また、その撮影フィルムは、単なる映像記録ではなく、土本以外の制作スタッフも含めた他者との交わりが産み落とす、それ自体が独自の尊厳をもった「生きもの」でもある。一方、フィルムの編集を司る作家は、写し取られた「生きもの」の時間を恣にできる力を独占するが、そうすることはフィルムに宿る尊厳を弄ぶ行為にも等しい。このような、他者の像を編集することに伴った倫理的問題を憂う土本は、表現者としての自由を少しでも「金縛り」にし、被写体の生命時間の並びに準じた場面構成を採ることによって、作家から被写体への敬意を本作のなかに刻もうとしていた。

時間の並びに他者への倫理を見出す土本の論は、これまでの映画研究でなされてきた時間や倫理表象の議論に位置づけても特異であり、むしろ、「存在」そのものの真の現れを時間のなかで捉えようとしたハイデガー思想に近い。しかしその試みが、映画時間上に他者の生きた尊厳を真に捉え得たのだとすれば、土本は、存在論として新たな次元を拓く一方で時間思想としては頓挫していたハイデガーよりも先を見据えていたとすら評価できる。戦後、ハイデガー思想を批判継承するレヴィナスは、社会に共有された唯一の共時間を解体し、自らの時間とは隔たった他者の時間の有り様を示そうとした。フィルムが記録したままの時間に、観客や作家が求める社会的なものに沿った時間とは別様の、他者に寄り添う意義を見出した土本の試みは、このレヴィナスの時間思想にも通じているように見える。

（どうがせ まさと／福山大学）

『セザンヌ』の方法 —— スト ロープ＝ユイレのエッセイ映画

行田 洋斗

本発表では、ジャン＝マリー・ストロープとダニエル・ユイレ（以下、ストロープ＝ユイレ）が1989年に制作した映画『セザンヌ』を取り上げ、その作品構造と論理について考察を行った。詩人ジョアン・ガスケの回想録を原作とし、オルセー美術館の展覧会企画として制作されながらも上映拒否という経緯をたどった本作の最大の特徴は、極めて断片的なモンタージュにあった。作中ではポール・セザンヌの絵画に加え、ジャン・ルノワール監督の『ボヴァリー夫人』（1933年）や、フリードリッヒ・ヘルダーリンを原作とした自作『エンペドクレスの死』（1986年）の一場面が、明確な文脈の説明を欠いたまま接合されていた。こうした手法に対し、先行研究ではセザンヌとの思想的な共通性を見出すアプローチとイメージ間の断絶を強調するアプローチの二つに議論が分かれてきた。これに対し本発表では、新たな解釈の提示を目的とするのではなく、多様な解釈を誘発・触発する本作の「結合」の手法そのものに着目した。

まず、ストロープのインタビュー発言を手がかりに、本作を作家の思考のプロセスを提示する「エッセイ映画」として捉え直した。そこでは、ユイレの声によって朗読されるセザンヌの言葉と映像が結びつけられることで、発話が観客に対する直接的な語りとして機能していること、さらにその効果として、観客を作家の主題を受動的に受け取るのではなく、能動的に「読解する主体」へと方向づけていた点を強調した。

次にこの文脈から、一見無関係に思える『エンペドクレスの死』の引用も、映像内の発話における特定の語彙（キーワード）の共通性に基づいてモンタージュされていることを明らかにした。これは、視覚的なつながりが不鮮明であっても、観客の主體的な「聴取」によって映像と音声結びつけられることを意味する。しかし、この知覚作用は「観客が語の共通性を聞き取れるか」「それを自身の知覚体験へ向けられるか」という観客の側の受容に依存するため、構造上、常に「失敗」する可能性を孕んでいた。本発表では、この「失敗の可能性」が異質なイメージ同士の衝突を一義的な意味伝達に終わらせず、鑑賞者に能動的な解釈を強いる「複雑な」テキストを創出していたと結論づけた。

（ゆきた ひろと／関西大学）

『ピアニストを撃て』（1960）の「文体」論——セリ・ノワールの翻案をめぐる

原田 麻衣

本報告では、フランソワ・トリュフォー『ピアニストを撃て』（1960）を対象に、トリュフォーが翻案にさいして参照したフランス語翻訳版『ピアニストを撃て』の話法的特徴と、映画におけるヴォイス・オーバーの構造との関係を考察した。これまで本作はヌーヴェル・ヴァーグにおける自由な翻案態度や原作からの逸脱、あるいは作品全体を特徴づける目まぐるしいリズムの変化といった観点から論じられる場合が多かった。しかし、トリュフォー自身は本作について小説における「文体」の重要性を強調しており、実際に参照したテキストも、英語原著ではなく、特殊な翻訳文化で知られるセリ・ノワール版のフランス語翻訳であった。そこで本報告では、翻訳版の話法を手がかりとして映画の構造を捉え直すことを目的とした。

まず、デイヴィッド・ガーディスによる英語原著、1957年にガリマル社の「セリ・ノワール」シリーズとして出版されたフランス語旧訳版、2024年に同じくガリマル社から刊行されたフランス語新訳版を比較し、主人公の内面表現にみられる差異を検討した。その結果、旧訳版では主人公による自己への呼びかけが引用符によって地の文から切り離され、あたかも「発話された声」であるかのように提示されていた。他方、英語原著および新訳版では引用符が用いられず、人物の思考は語り手の叙述の内部に組み込まれていた。この比較を通して、旧訳版に特徴的な話法をセリ・ノワールの翻訳文化のなかに位置づけた。

次に映画を検討し、旧訳版で「発話された声」のように提示されていた主人公の内面が、映画ではヴォイス・オーバーによる実際の「声」へと置き換えられていることを示した。さらに、本作のヴォイス・オーバーは主演のシャルル・アズナヴール自身の声ではなく、映画に姿を現さない第三者の声によって担われており、主人公の内面の声は身体の声から切り離されている。両者は物語前半では相互に接続するものの、主人公の過去が明らかになる回想場面以降、その接続が失われることを映像分析によって確認した。以上の検討から、本作における内面の声と身体の声の接続および切断は、シャルリ／エドゥアールという主人公のアイデンティティの揺れに対応していることを指摘した。従来論じられてきた『ピアニストを撃て』の「分裂」の構造は、人物設定や物語内容にとどまらず、声の配置そのものにも刻み込まれていると考えられる。そして、その構造の出発点には、人物の内面を「声」として切り離して提示するセリ・ノワール版フランス語翻訳の話法があると結論づけた。

（はらだ まい／甲南大学）

映画内部から制度へ——『8 1/2』における自己反省性の拡張——

神田 育也

本研究の目的は、『8 1/2』（1963）における自己反省性を、映画内部の形式だけでなく、製作過程や報道を含む映画外部へと拡張して捉え直す点である。これまで『8 1/2』は「映画監督が映画監督を撮る」という入れ子構造を中心に論じられてきた。対して本研究では、作中の映画監督ガイドと現実の映画監督フェリーニとの二重性が、作品内のみならず、公開前の雑誌記事やセット写真などのパラテキストにおいてもすでに用意されていたことを明らかにした。

『8 1/2』は、映画製作に行き詰まったガイドが、記者、俳優、スタッフから説明を求められる物語である。これは、『8 1/2』の製作が難航し、取材から逃げ回っていたフェリーニ自身を思い起こさせるが、その一方でフェリーニは、ガイドを自身の単純な分身として捉えることを拒み、両者のあいだには「数ミリのずれ」があると繰り返し強調していた。本研究では、この作者と登場人物の「一致しながら一致しない」構造が、メタ映画の二重性をより複雑化させると主張し、それが映画公開前の段階で反復されていたことを論じた。

分析に際しては、ローマの映画実験センターに所蔵されている新聞・雑誌記事を調査し、作品の内容が公開前の段階で、どのように報道され、フェリーニとガイドの関係がいかに構築されたのかを検証した。とりわけ、写真家タツィオ・セッキアローリのセット写真とフェリーニによる解説文が書かれた『エウロペオ』誌の記事は、情報漏洩を頑なに拒んでいたフェリーニが流通を許可した点で、重要な資料である。そこでは、フェリーニとガイドの類似が示唆される一方、両者の関係を単純な自伝的同一性へと固定することは避けられている。つまりフェリーニは、映画公開以前から、作者と登場人物を重ね合わせながらも、そのあいだに解消されないずれを残すよう、作品の読み方を一定の方向へ導いていた。

以上から、『8 1/2』の自己反省性は、映画内部の入れ子構造にとどまらず、公開前の報道や写真を通じて形成される作者像をも巻き込んでいたと結論づけた。これは、『甘い生活』の宣伝手法を、「作者＝スター」をより前景化するかたちで継承したものといえる。『8 1/2』は、フェリーニがカメラの背後にいる作者から、報道によってカメラの前で「撮られる監督」へと移行する転換点である。本発表は、メタ映画の自己反省性を作品内部の形式に限定せず、作者像を形成する宣伝・報道を含めた制度的過程として捉え直す視点を提示した。

（かんだ いくや／京都大学）

小津安二郎作品における物語 内音楽と視線に関する考察

匡 泉森 (Quansen Kuang)

小津安二郎の映画音楽研究はこれまで主に劇伴、すなわち物語世界外の音楽に集中している。劇中音楽の演出変化をトーキー作品全体にわたって考察した研究は十分とは言えない状況である。本発表では小津のトーキー作品において劇中音楽の演出がいかに変化したかを登場人物の視線との関係に着目しながら考察することを試みる。

クローディア・ゴープマンが提示したダイジェティック音とノンダイジェティック音の二項対立分類を基盤としつつ、加えて、正清健介が整理した小津作品における物語世界内音響の特徴を踏まえ、音源が少なくとも一度画面内に提示されていることを分析対象の条件として設定した。以上の条件に基づき登場人物が音源を認識していることを確認できる場面を抽出し、劇中音楽の持続中に登場人物の視線が音源へ向けられるか否かという観点から作品間の比較分析をおこなう。

その結果、劇中音楽と登場人物の視線との関係には三段階の変化が確認された。前期では『一人息子』『淑女は何を忘れたか』『戸田家の兄妹』などにおいて登場人物の視線が劇中音楽の音源へ向けられる傾向が認められ、サイレント映画における音源提示の演出が継承されていることが確認された。中期の『父ありき』『晩春』『お茶漬の味』などにおいて視線が音源へ向けられる演出と向けられない演出が併存し過渡的な演出手法の特徴を示していた。さらに後期では『早春』『彼岸花』をはじめとする作品において、劇中音楽の持続中に登場人物が音源へ視線を向けない演出が中心となり劇中音楽の場面が会話場面とは異なる演出によって構成されていることが確認された。

小津作品における劇中音楽の視線演出は会話行為における視線演出から段階的に分離している。前期には両者の差異はほとんど認められないが、中期には部分的な差異が生じ、後期には概ね劇中音楽中のみ、視線が音源から切り離されるという対照的な演出が構成される。その結果、劇中音楽の場面は作品内における一つの見せ場として機能し離別や物語の転換点を予告する役割を担うようになったことが示唆された。

以上の考察を通じて、小津安二郎のトーキー作品における劇中音楽は登場人物の空間的共存を示す装置から物語上の転換を予告する演出へとその機能を変化させていったことが示唆された。これはサイレント期からトーキー期への移行後も小津の映画表現に対する探求が継続しており、その探求が編集から視覚と聴覚との関係へと展開していったことを考察する上で一つの視点を提供するものである。

(きょう せんしん／東京工芸大学)

日本におけるスクリプター第一 世代の研究―松竹蒲田・坂井 羊子について

森宗 厚子

等閑視されてきた初期女性映画人に関する研究の活性化を背景に、先行研究がなかった松竹蒲田撮影所の坂井羊子を取り上げ、日本のスクリプター第一世代について検討した。方法としては当時の新聞・雑誌・年鑑などの文献渉猟により、坂井の軌跡を掘り起こす研究である。

まず、日本のスクリプターの世代について整理し、トーキー移行期にハリウッドのスクリプト・ガールに倣った女性の記録係が日本で導入された流れにより、坂井に先行して日活太秦撮影所で職歴を歩み始めた坂根田鶴子と笹木一子を含めて第一世代として捉える。この二者は監督昇進を果たしたが、同時代に坂井も「女監督の卵」(1)と喧伝された。

次に、坂井の足跡を辿り、1907年に東京で生まれ、1931年11月に松竹蒲田による初めてのスクリプト・ガール公募試験を経て入社し、『上陸第一歩』(島津保次郎監督、1932年)や野村芳亭監督の『金色夜叉』(1932年)『婦系図』(1934年)などに従事し、『春琴抄 お琴と佐助』(島津保次郎監督、1935年)に美粧としてクレジットされたことを確認した。1932年から35年の坂井のインタビュー記事から、スクリプターの激務をこなしつつ、松竹脚本研究所出身者として脚本を書きたいという志望を語っていた点を検証した。だが、急速にトーキー化が進んでスクリプターも増員され、女監督候補生と目された花形的地位から縁の下の力持的存在に、数年で状況が変わった。大船移転後に坂井の消息は未確認で監督作や脚本作なども見出せない。

翻って、松竹蒲田の女性スタッフ登用状況は、坂井入社以前から結髪部や現像部で進んでいたが、脚本部では紅一点ということが女性脚本家の付加価値とされたと推測される。

研究の結果、坂井のプレゼンスは「トーキーの生んだ尖端職業」という謳い文句にみられるように、女性起用によってトーキーの新規性や先進性を強調する面もあったことが分かった。トーキー期の幕開けに、新時代を象徴するアイコン的な存在としてメディアに取り上げられたスクリプト・ガールとしての坂井だが、特別視された時期は短く、トーキー化で撮影所の分業化が進んでヒエラルキーが強化され、周辺化された存在となっていた。

本発表は松竹蒲田に絞ったミクロ的視点を中心としたため、今後の課題はマクロ的に視座を広げることである。比較映画史的な観点から欧米やソ連と照らし合わせることや、また日本の各社の分析も有効だろう。さらに松竹の戦前/戦後での変遷についても検討したい。松竹大船では、戦後まもない時期には女性スクリプターがいたが、後にはスクリプターという職種自体が置かれず、男性の助監督が記録係を担当していた点にも留意が必要だろう。

(1)「職業を語る新女性(1) 女監督の卵 トーキーの生んだ先端職業 スクリプトガールの悩み 松竹蒲田の坂井羊子さんは語る」大阪日日新聞、1932年2月6日。

(もりむね あつこ／広島市映像文化ライブラリー)

映画検閲と作家性 ―― 内田吐夢監督『警察官』（1933）と内務省警保局

木下 千花

本発表は、内務省警保局が本格的に援助した作品として知られる内田吐夢監督『警察官』（新興キネマ太秦、1933年11月30日封切）を分析対象とする。具体的には、国立映画アーカイブ所蔵の映画、国立文書館所蔵の種村一男氏旧蔵警察参考資料に含まれる『警察官』内務省検閲台本、同時代の雑誌や新聞に残された製作過程をめぐる検閲官田島太郎や内田の発言、メディアに掲載された同時代の受容、竹田敏彦の原作戯曲とその受容などを付き合わせ、検閲官田島の企画・編集への大きな影響、モデルとなった赤色ギャング事件をめぐる表象の政治と階級、ハリウッド映画『街の野獣』（チャールズ・ブラーピン監督、MGM、1932年）の影響を明らかにした。

同作品は、学生時代の友人が共産党の銀行強盗事件の主犯であることを知った警察官が、職務と友情の間で葛藤する物語である。内務省と警視庁の全面的な支援を得た東京でのロケ撮影は同時期のワーナーのギャング映画顔負けであり、古典ハリウッド的デカパージュに装飾的な視覚効果を織り交ぜた戦前日本映画の名作として、海外でも高い評価を受けてきた。しかしながら、戦後、リベラルな巨匠と内務省との協働は困惑や同情をもって回顧され、「この作品で、警察官というものの、かくれた人間的生活や内的ないろいろの苦しみを描き出そうとした」ものの検閲で切られた、との本人の言が伝えられた。

だが、警察と映画検閲をともに司る内務省警保局の本作への関与は、単なるロケーションでの後援に留まるものではなかった。1933年当時、内務省の映画検閲官として現場トップの地位にあった田島太郎によれば、1932年8月に警保局の増田甲子七事務官に随行して竹田敏彦の戯曲『警察官』三幕を見物して感動し、映画化を松竹にもちかけたという。最終的に系列の新興キネマで移籍したばかりの内田吐夢が監督することになり、1933年秋、内田、脚本の山内英三、増田、田島が出席して2回の脚本会議が内務省にて開かれた。東京でのロケーションは大がかりかつ迅速に行われ、田島もやってきて撮影をサポートしたという。

さらに、田島によれば、太秦でのセット撮影を経て内務省に送られてきた映画を増田事務官らと吟味し、12時間かけて「カッティング」したのは田島であった。この「カッティング」は内田にとって「検閲」であったとしても、田島としてはまさに編集に携わった作品と言える。『内務省映画検閲時報』によれば、『警察官』は1933年11月29日、無傷で通検している。

（きのした ちか／京都大学）

芸術資料としてのVR (2)-鑑賞者主観情報と時空間データによるVRアーカイブシステム-

池田 泰教

近年、現代美術やメディアアート作品では、技術更新や使用機材の生産終了などにより作品の長期保存や再展示が困難となる事例が増えている。Variable Media InitiativeやDOCAMでは、storage（貯蔵）に加え、emulation（模擬動作）、migration（移植）、reinterpretation（再解釈による再制作）を含む保存戦略が提唱され、国内でもこれに基づく保存・再制作が進められている。

筆者らの研究グループは、これらの保存戦略を支援する展示記録手法として、多視点映像ビューワーや鑑賞者ボーン撮影システムなどを開発してきた。これまでの研究によって、作品の時空間的な振る舞いや鑑賞者とのインタラクションを記録・閲覧を実現したが、鑑賞者の主観的な視聴覚情報の記録には課題が残されていた。

本研究では、作品空間の3次元情報と鑑賞者の視聴覚情報を統合的に記録・閲覧するVRアーカイブシステムを開発した。本システムは、「3Dデータレコーダーユニット」「データビューワーユニット」「VR表示ユニット」の3つで構成され、展示空間や鑑賞者の視覚・聴覚情報を時系列で記録・閲覧することができる。

2023年に開発した〈プロトタイプI〉では、約10m×6mの展示空間を対象に、作品空間全体と鑑賞者の視覚・聴覚情報を時間同期した状態でVR空間へ再現する実験を行った。その結果を受けて開発した2025年の〈プロトタイプIII〉では、ボーンデータ記録、FBX・映像・音響データの同期再生、時間操作機能、360度音響シミュレーションを実装し、鑑賞者の身体動作や知覚変化を含む展示体験を統合的に記録・閲覧できる環境を実現した。

これにより、従来の映像記録では捉えにくかった鑑賞者の振る舞いと知覚変化を含む展示記録資料を実現し、現代芸術作品の保存・修復を支援する新たなアーカイブ手法を提示することができた。

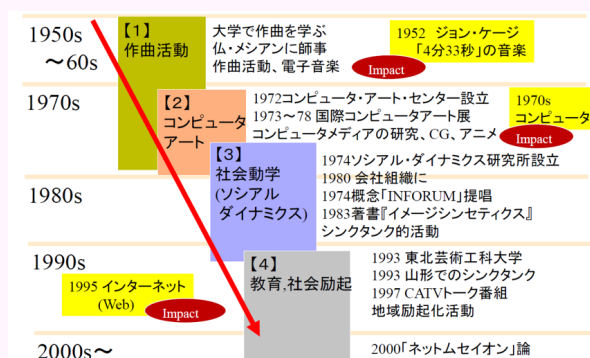


（いけだ やすのり／愛知県立芸術大学）

端山貢明のメディア論考～作曲からコンピュータアート、ネットムセイオンへ～

前川 道博

作曲家からメディア研究者に転じた端山貢明(1932-2021)は、決定論的なメディアである音楽の限界を認識し、非決定論的なコンピュータメディアとコンピュータネットワークの可能性、特にその社会メディアとしての可能性に早くから着目し、1970年代以降、コンピュータアート(CGおよびアニメーション)の啓発と普及推進、さらに社会動学の観点から社会メディアとしてのコンピュータメディアの理論構築に取り組んだ。端山のメディア論は1990年代以降、その集成をしつつ東北芸術工科大学と山形をフィールドとする教育、社会励起化の活動に展開した。端山の生涯にわたるメディア論の通時的展開を【図】に示す。



端山の中核をなすメディア観は「アクセス側の主体性」に代表される非決定性のメディア観に顕れている。端山はジョン・ケージの偶然性の作品『4分33秒』(1952年)において情報の中心が送り手側(作曲家や演奏者)から受け手側(アクセス側)に移ったことに着目し、そこに現代メディアの非決定性(アクセス側の主体性)があることを指摘した。

1974年に提起した「INFORUM」は、「人々が個々の主体性と権利において自由に意識決定行動選択ができるようなシステム」の概念モデルである。コンピュータとネットワークを介して多様な人々が知識を生み、共有し、再利用する現代の「知識循環型社会」を約50年前に先駆けて予見していたと見ることができる。

端山は「ネットムセイオン」論(2000年)において、ネットムセイオンを学校・博物館を超え、学習／発達支援、研究開発、接触・蓄積機能を持つ人類的機構と定義した。端山の山形時代における各所での発言・支援活動は、自身のメディア論の原理論を実社会の人々に向け、「アクセスの主体側」に立って発したメディア論の口伝とも言える。今後に向けては端山メディア論の口伝の可視化と論考をさらに進めていきたい。

(まえかわ みちひろ／中京大学)

映画の保存修復における再構築(リコンストラクション)の倫理——ドイツ語圏を中心に

常石 史子

本研究は、映画の保存修復における再構築(リコンストラクション)につき、包括的な検討を試みるものである。再構築とは、一作品について複数の素材が現存している場合に、それらを比較し、統合して一つの「よりオリジナルに近い版」あるいは「最長版」を作成することである。これはプリントの損傷や部分的な散逸によって毀損された物語の連続性を回復することを目指すものであり、「介入」の一種とみなすことができる。具体的には、損傷を受けた場面を、別の版に現存する同場面のより損傷の少ない素材と置き換えたり、あるいは欠落部分を別の版によって補填したりすることで実現される。

映画の保存修復、とりわけデジタル修復は、「修正」の可能性が無限に存在するなかで、何を直し、何を残すかの無数の「選択」の集成である。本研究の動機は、AIによる「修復」や着色が急速に普及する昨今、本来ひとつひとつ丁寧になされるべきこうした「選択」が、安直にAIの手へと譲り渡されてしまっている現状への危機感である。発表者はこうした状況下において、これまで「修復」の名のもとに行われてきた種々の「介入」がどういった論理で正当化されてきたのかを歴史的に検討することを通じて、護るべき価値を明確化することが喫緊の課題であると考えている。

そうした問題意識に基づき、本報告は、再構築の範型をつくったとみなされるミュンヘン映画博物館の先駆的な試みを検証したのち、再構築の契機を「新たな場面の「再発見」と文脈化」「欠落の補完」「混入した別作品への対処」「複数のヴァージョンの統合」の四類型に分類して考察した。そのいずれの局面においても再構築に唯一の正解はなく、創作性ないし恣意性を否定し得るものではないが、それでもなお修復者は、既存の粗悪な版を駆逐する目的をもって、作品を新たに代表させるに足るだけの内的一貫性と真正性をもった一つの解を選択する責任を負うことを論じた。

質疑応答においては、美術の保存修復を専門とする方より、美術においては修復のプロセスを展示において明示するケースがあるが、映画ではそうした要請がどのように扱われているかという趣旨の質問をいただいた。映画は(少なくとも伝統的な映画館における上映という視聴形態においては)観客の誰もが等しく一定の時間の消費を強いられる線的なプレゼンテーションの形態や、物語世界の自己完結性を阻害してはならないという要請の強さなどから、上映の最中に修復に関する情報を提示するようなことはこれまで通常行われてこなかった。修復の箇所や介入内容の判別可能性を担保する見地から、映画においても修復を前面に出したプレゼンテーションの形態が可能ではないかとの新たな着想に至ることができ、充実した質疑となった。

(つねいし ふみこ／早稲田大学)

「和名『驚き盤』の誕生仮説——出島における購入記録と名称混乱の背景」

橋本 典久

1. 目的と動機

本発表は、日本における[複数コマによる動く映像]の起源調査の途中報告である。過去の口頭発表では、次の4点を明らかにした。①"驚き盤"という名称は特定の装置の呼称としてだけでなく、総称としても使われていた。②主にゾートロープを指す名称として定着していたが、次第に流行らなくなり世間から消えていた。③1975年ごろ古川タクが電動装置と映像作品として"驚き盤"を制作、それ以降"驚き盤"はフェナキスティスコープを指す名称として、主に映像業界で定着している。④一方で、国語辞書では、現在を含めて全て"驚盤"はゾートロープを指している。古くは江戸末期に長崎で"和蘭喫驚盤"を購入したという記録があり、継続調査予定としていた。

2. "和蘭喫驚盤"の探索

"和蘭喫驚盤"は三宅良斎(ごんさい/蘭学医)が、安政年間の末に、子息の秀(ひいず/遣欧使節団に随行し、アントニオ・ベアトの写真撮影中にスフィックスの方から滑り落ちて影だけ写ったことでも有名)らのために長崎で購入した。国立科学博物館で1932年に開催された「江戸時代の科学展」で秀より貸し出され展示された。この和蘭喫驚盤の実物探索を続けているが、残念ながら国立科学博物館(展示記録)、東京大学医学部図書館(寄贈先)、東京大学総合博物館(移管先)、三宅家関係者のいずれからも、実物及び写真記録は見つけられなかった。

3. "和蘭喫驚盤"命名の仮説

装置の誕生から江戸末期の間に販売されたフェナキスティスコープを調査した。ドイツのWunderscheibe(驚異の円盤)も存在するが、"和蘭"と入れていることから、オランダで制作されたものだろうと考えた。オランダ東インド会社の拠点でもあった、ミデルブルフで発行された新聞広告に、"Toover-Schijf(魔法の円盤)"と"MOTOSCOPE of WONDERSCHIJF(運動観察器、すなわち驚異の円盤)"という商品を確認した。WONDERSCHIJFを日本のオランダ通詞が直訳したものが"和蘭喫驚盤"ではないかと仮説を建てた。

4. 名称混同の要因を時系列で整理

混乱の理由を下記4項目として時系列にまとめた。①名称はもともと世界中で混乱していた。②ジャンル名と装置名が混同して使用された。③1910年代以降のゲシュタルト心理学分野のストロボスコピック運動の和訳としての"驚盤運動"の登場による、心理学分野での呼称確定に由来する辞書掲載 ④古川タクによる再命名。名称の混乱については一通りの整理ができたと考えている。

5. 今後の調査

"和蘭喫驚盤"の実物探索、日本人による"驚き盤"初制作は誰か、などを調査予定。

(はしもと のりひさ)

最小要素で映像作品はいかに成立するか——光と時間から再考する『The Flicker』

李 慶琦 (Qingqi Li)

本研究は「最小要素で映像作品はいかに成立するか」を出発点とし、映像作品の成立条件を「光」と「時間」という最小要素から理論的に再検討することを目的とする。

1960年代に実験映画が興起し、極限まで映像の要素を絞り込んでいる。その代表例である、トニー・コンラッド監督による、『The Flicker』(1966)は、白黒のフレームを激しく点滅させ続けることで構成され、強烈な視覚体験を引き起こす約30分間の実験映画作品である。視聴した観客たちの反応はさまざまで、方向感覚の喪失、一時的な催眠状態、存在しない色彩や模様を見るなど、幻覚的イメージの体験にまで及んだ。

実際の制作作業はきわめて複雑なものとなった。大学で神経生理学心理学を学んでいたコンラッドは、神経生理学者 W. Grey Walter の著書『The Living Brain』から、光の点滅効果が精神に作用することを知っていた。ストロボライトを用いた実験は、人間の脳波に影響を与える方法として研究され、光の周期と脳内活動の相互作用によって異なる知覚体験が生まれるのであれば、それを映像表現の基礎として利用できるのではないかと考えた。『The Flicker』では、綿密な計算、グラフ作成、構成の分析が伴っていた。幻覚的イメージを生み出すうえで効果的な点滅速度を実験的に検証し、毎秒6～16回の点滅が最も高い効果を見出した。その結果をもとに、47種類の点滅パターンを制作した。

作品構成では、コンラッド自身が参加していた音楽ユニット「Theatre of Eternal Music」でのパフォーマンス経験に基づいて、約30分の上映時間での点滅パターンの配分は幻覚を観客により体験させるために設計している。それは映画を単なる「映像表現」ではなく、観客の身体と空間全体を包み込む環境生成装置として捉える視点である。後に『Four Square』(1971)では、部屋の全方向に4つのスクリーンに投影し、観客を囲む拡張映画を制作した。これは映像を物理的に空間へと拡張し、知覚体験させることを目的とした。

「The Flicker」は光と時間だけで構成された作品でありながら、トニー・コンラッドはそこに幻覚的体験にまで及ぶ膨大な知覚情報を生み出そうとした。最小限の要素しか持たないにもかかわらず、観客にはそれ以上のイメージや感覚を喚起させる映像作品だといえると思う。

(りけいき／大阪電気通信大学)

映像心理学に基づく映像教育の課題—事象知覚の研究成果に基づく実践例より—

鈴木 清重

種々の携帯端末が普及した現在、「誰でも映画が撮れる時代」と謳われる。しかし本邦では、SNS動画の普及に比べ、劇場鑑賞に適した「芸術としての映画」(Arnheim, 1932)の作品数は相対的に減少した可能性がある。今日の映像環境(映像技術、映像技能、映像技法の水準)下で映画文化を継承するためには、映画の基礎研究に基づくデザイン手法の開発と普及が必要である。本研究の目的は、事象知覚に関する心理学研究に基づく教育事例を記述し、今日の映像環境下での映像教育の課題を検討することである。

事象知覚の研究例 知覚心理学を専攻し映像制作の経験をもつ観察者に、「アクションつなぎ」の技法を供覧する実験映像の制作を求めた。観察対象は、カット編集の技法で被写体動作を表現した国内外の時代劇作品であった。観察者は編集ソフトを用いて、1)観察対象から「アクションつなぎ」の動画像系列を抽出し、2)単独動画像に分割した。3)単独動画像の前に2秒のカウントダウンを、単独動画像の後に1秒の黒みを挿入し、全ての単独動画像を動画像系列内の順序で連続提示する供覧映像を制作した。4)オリジナルの動画像系列と供覧動画像を連続提示して比較観察を行い、表現技法の特徴をできる限り詳細に言語記述した。言語記述より、複数の観察対象に共通する心理学的原理は、動画像間、もしくは「画面枠外」に非感性的完結化の現象(例:トンネル効果)が生じることと考えられた。

映像教育への応用例 事象知覚の研究成果に基づき、1)小グループの実習者で「アクションつなぎ」の映像を試作する教育を実践した。同様に、2)映像体験を時系列に記録し、動画像配列による事象知覚を分析する実習指導、3)供覧映像制作時の種々の変数を独立変数として操作する実験的研究、および4)総合的な作品制作を指導した。

総合考察 「映像鑑賞」の事態を事象知覚の現象として記述し、映像概念を検証することにより、受講生に対して映画表現の原理と映像デザインの面白さをわかりやすく伝えられる可能性がある。動画像配列は、画面枠による「遮蔽」(非感性的完結化)という知覚・行動を制御する技法と考えられる。非感性的完結化の制御は、「映画らしさ」や「作品のリアリティ」という結果につながり得る。今後の課題は、a)非感性的完結化の原理と制御法を効率的に教育できるカリキュラムを検討しつつ、b)研究・教育を蓄積するための技術ガイドラインを策定することである。技術変遷に基づき、技能とメディア自体が変遷することを踏まえ、制作教育の一貫性と再現性が損なわれる問題を解消する必要がある。技術の固定化は困難であるため、技術変遷の影響を受けやすい実験的研究と共に、臨床的研究(人文的研究)の基盤を整備する必要がある。コトとしての「映像」概念を精緻化し、コト志向の映像理論を構築する必要があると考えられる。

(すずき きよしげ／愛知淑徳大学)

「ポートピア'81」におけるビデオアート作品の様相

北市 記子

1960年代に誕生したビデオアートは、'90年前後を一つのピークとして発展し、多くの刺激的な作品を生み出してきた。そこで技術と表現は表裏一体の関係にあるが、本研究では新たな表現様式が生まれる場として、博覧会というイベントの存在に注目する。

映像表現と博覧会の関わりという点では、日本では専ら'70年の大阪万博や'95年のつくば万博における試みについて言及されることが多い。'81年に開催された「神戸ポートアイランド博覧会 | ポートピア'81」は従来あまり注目されてこなかったが、本研究ではビデオアート史の空白を埋めるべく、同博覧会の中核的パビリオン「テーマ館」で発表されたビデオアート作品および併設の「ハイ・オービス劇場」で実装された映像システムに注目し、資料調査を進めた。

ポートピアのビデオアートの特徴として、複数のモニターを組み合わせた立体的表現が主であったことが挙げられる。テーマ館で展示されたビデオアートは全6作品あり、うち5作品を山口勝弘が、もう1作品を福野輝郎が手掛けているが、本研究において特に注目するのはビデオアート界では全く無名の後者の作品である。

『ビデオコウンタワー・Kの塔』と題されたその作品は、トウモロコシを模した高さ7mほどの巨大な円筒形のビデオ彫刻で、300台のモニターを整然と組み上げて作られている。ビデオアートの創始者ナムジュン・パイクは、'80年代中頃から多数のモニターを用いた大規模なビデオ彫刻の制作を始めるが、本作品はそれらに先駆けて制作された。その圧倒的なスケール感とモジュール化された独自の構造は、ビデオアート史において極めて先進的な試みとして位置づけられるが、このモジュール化という要素は、可変マトリクス構造を有する64台のモニターから成る、ハイ・オービス劇場の映像表示システムにも特徴的なものである。

モジュール化はまた、パイクのビデオアートの進化を辿る上でも、非常に重要な要素である。パイクが大量のモニターを積層して映像をモジュール化した最初の試みは、1982年制作の『V-ramid』だが、実はその数年前からドローイングなどのアナログの手法で、リニアな映像の時間を断片化して空間的に再配置する試みを行っている。この頃パイクの脳内にはすでに、後の巨大ビデオ彫刻に連なる斬新なアイデアがあったと思われるが、それを実現するのはまだ技術的に困難だったのであろう。

しかし'81年のポートピアでは、そうした先進的な試みを先取りする作品やシステムが既に実装可能なものとして具体的に提示されていた。パイクが実際にポートピアに会場したか否かは確認が取れていないが、この博覧会が一つの転換点となり、ビデオアートを新たな表現様式へと接続した可能性があると考えられる。

(きたいち のりこ／大阪経済大学)

母の眼差しを再生する——出光真子『英雄ちゃん、ママよ』が映す日本の家族と「ホームビデオ」

原口 寛子

本発表は出光真子(1940-)のビデオ作品『英雄ちゃん、ママよ』(1983)の分析を行い、女性のビデオ・アーティストが創作をつうじて、同時代のビデオを取り巻く文化的状況と女性の関わりに対していかなる批評的態度を示したのかを明らかにすることを目的とした。

出光は1970年代前半よりビデオ作品を手がけ、第3回東京ビデオフェスティバルで特選を受賞した『シャドウ パート1』(1980)以降、家族を主題とし、フレーム内にモニターを配置する独自の手法を発展させてきた。本発表であつかう『英雄ちゃん、ママよ』は、母による子の支配への関心を作品化した最初期のものであり、日本の家族や母の表象を、ビデオのメディア的特性を活かしながら表現した作品である。

同作は就職のために家を出た息子、英雄のビデオを視聴し続ける母の過干渉でオブセッシヴな姿を描くドラマ作品である。彼女は食卓に設置されたテレビとビデオデッキを操作し、録画されている息子と同居しているかのように振る舞う。ここではカメラに代わって母の眼差しが息子を捉え、その映像を自ら再生することで、息子を支配する欲望を描きだしているようにみえる。本作制作時の日本ではビデオデッキの急速な世帯普及に伴い、専門誌が相次いで創刊、メーカーが作品公募を主催するなど、その動向は同時代のアーティストの創作環境に影響を及ぼした。他方、家庭用機器を指す「ホームビデオ」は、次第に家族を記録するビデオを意味するようになり、女性はその作り手兼消費者として注目される。しかしその関わりは、家父長的な家庭における「母性」を強調するものであった。本作が描く母とビデオの関係は、「ホームビデオ」が母子の情緒的关系を重視する、戦後の家族像の再生産であることを示しているのである。

さらに本発表では、母によるビデオデッキの操作——繰り返されるテープの挿入や巻き戻し——に着目し、それにより生じる映像の乱れ、そして固定された身体技法と映像空間という設定が、モニターのフレームと母の複層的な眼差しを際立たせており、さらにはビデオ特有の映像効果と母の欲望が重ね合わせられている点を指摘した。本作における母のビデオを介した行動は、ローラ・マルヴィが『1秒に24回の死』(2006)で提唱した「所有を欲する／独占欲の強い観客(The Possessive Spectator)」と重なる。しかし操作のたびにノイズが生じるビデオによって母の欲望は満たされることはなく、かえって彼女の孤独が強調される。こうしたビデオと孤独の関係は、同時代のビデオ・アートシーンに共有されていたメディアの性格とは異なるものである。

以上のことから本発表では、『英雄ちゃん、ママよ』は女性のアーティストが、自身が創作で使用するメディアを取り巻く「ホームビデオ」ブームと、アーティストたちに共有されていた特性を捉え直し、同時代の観察者という立場から導き出されたアイロニカルな表現であると結論づけた。

(はらぐち ひろこ／大阪大学)

イム・グォンテクと日本——日本人表象の視点から——

本多 由佳

研究の目的・動機

韓国映画の中で描かれる日本人というと、一般的には「敵」や「悪」といった、韓国人と対立軸上にいる存在が想起される。しかし実際の作品群を見ていくと二項対立図式では語りきれない多様な表象が見受けられるのが事実である。

以上の問題意識から、本発表ではイム・グォンテク(林權澤)監督作品に焦点を当て、彼の作品における日本人表象の変遷を個人史、そして社会的文脈と関連づけて検討することを目的とした。

研究の内容・方法

発表ではまず、イムグォンテクのフィルモグラフィを「監督としての習作期」、「映画作家意識の胎動期」、「映画作家としての成長期」、「巨匠期」の4つに分類し、各時期の特徴を整理したのち、各時期における目立った日本人表象のある作品を取り上げた分析を行った。

初期のアクション映画である『豆満江よ、さらば』(1962)では、日本人は二項対立図式における「敵」として描かれる。しかし、その物語空間には植民地期のみならず朝鮮戦争や冷戦期の記憶が重層的に織り込まれており、日本人表象は複数の歴史的記憶が交錯する場として機能している。その後制作された『荒野の鷲』(1969)および『三國大俠』(1972)では、日本人はジャンル映画を成立させるための「外部の敵」として反復される一方で、その対立は歴史的な文脈から切り離され、形式化・空洞化していった。

その後1978年に制作された『族譜』は大きな転換点となる作品である。本作では、日本人官僚・谷六郎が支配者でありながら朝鮮文化の理解者として描かれ、従来の二分法的理解を超えた複雑な他者像が提示される。そこには原作の影響だけでなく、植民地期を経験したイム自身の個人的記憶が反映されており、日本人は歴史的な「敵」ではなく、記憶と関係性の中で再構成された存在として現れた。

さらに『将軍の息子』三部作(1990～1992)では、日本人は再び民族共同体を脅かす敵として表象される一方で、1990年代韓国社会の反日感情や歴史意識と結びつきながら、大衆娯楽映画の中で消費される様式化されたイメージとして機能していることが明らかとなった。

結論

以上の分析から、イム作品における日本人表象は、単純な「反日」意識の反映としてではなく、ジャンル映画の慣習、監督個人の記憶、そして同時代の社会的状況が交錯する中で構築されてきたことが明らかとなった。イムが描く日本人の姿は、歴史の再現ではなく作り手の経験と時代状況に規定されながら歴史と記憶がどのように語り直されていくのか、そのプロセスそのものを示していると言える。したがって、彼の作品における日本人表象は、イム・グォンテクという作家の身体に刻まれた経験と、韓国社会の歴史的な文脈とが交差する地点で生成される「歴史と記憶の語りの実践」として理解できると結論づけた。

(ほんだ ゆか／早稲田大学)

「馬鹿」の視点から見る韓国社会——1970年代から1980年代韓国映画に描かれた聖なる愚者

朴 志元 (Park Jiwon)

「馬鹿」(韓国語で바보)という言葉は、1970年代から1980年代の韓国映画史において、極めて重要な単語であると言えるだろう。『馬鹿たちの行進(바보들의 행진)』(1975)や『馬鹿宣言(바보선언)』(1984)など、今なお当時の韓国映画を代表する名作と評価されるこれらの作品には、いずれも「馬鹿」という言葉が使われている。

本発表では、1970年代から1980年代の韓国映画に繰り返し描かれた「馬鹿」(韓国語で바보)の表象に着目し、その意味と社会的背景を明らかにすることを目的とした。当時の韓国では、朴正熙政権下の維新体制および全斗煥政権下の第五共和国体制のもとで映画検閲が強化され、映画製作はその表現において大きな制約を受けていた。一方で、韓国キリスト教会は民主化運動に積極的に参与し、社会的・思想的な影響力を拡大していた。このような時代背景を踏まえ、本発表では映画に描かれる「馬鹿」が単なる否定的な存在ではなく、当時の社会や宗教的価値観を反映した重要な概念であるとの問題意識から考察を行った。先行研究では本発表で取り上げた『馬鹿たちの行進』や『馬鹿宣言』について、当時の若者文化の反映あるいは検閲との関係から論じられることが多かったが、「馬鹿」という概念自体について扱った研究は十分になされてこなかった。

発表では、『馬鹿宣言』と『馬鹿たちの行進』を主たる分析対象とし、映画テキストの精読に加え、当時の検閲資料、監督のインタビュー、新聞記事などを参照するとともに、聖書やキリスト教思想との比較検討を行った。

その結果、『馬鹿宣言』の主人公ドンチルが自ら愚者を装う姿には、キリスト教における「聖なる愚者」という思想と重なる部分が見受けられ、あえて自らを低い位置に置くことで不条理な社会に抵抗する姿勢を示していることを明らかにした。また、『馬鹿たちの行進』では、ヨン Chol が周囲から「馬鹿」と見なされ、ナンセンスな行為を繰り返しながらも理想を貫き、現実との妥協を拒む姿が描かれる。その姿は、抑圧的な社会体制に抵抗する純粋な精神を象徴しているのである。このことから、『馬鹿たちの行進』が示した「馬鹿像」は、『馬鹿宣言』において表象されたような「社会に抵抗する馬鹿像」の一つの源流として位置付けることができる。

以上の考察から、1970年代から1980年代の韓国映画における「馬鹿」は、今日一般的に理解される侮蔑的な意味ではなく、不条理な社会や権力に対して抵抗する主体、あるいは理想を守ろうとする存在を象徴する概念として機能していたことを明らかにした。また、その背景には民主化運動を支えた韓国キリスト教会の倫理観が存在し、「聖なる愚者」という思想が映画表象にも反映されていた可能性を指摘した。

(ばく ちゅうおん／関西学院大学)

小栗康平の『眠る男』における他者表象

戴 卉 (DAI HUI)

本発表では、小栗康平監督『眠る男』(1996)における他者表象を分析し、それが小栗の作家としての歩みにおいてどのような意味を持つのかを考察した。

まず『眠る男』以前の三作品を確認した。『泥の河』(1981)は戦争と貧困の傷痕を身体や生活に刻まれた他者を、子どもの視線に重なるカメラで見つめる。『伽椰子のために』(1984)は日本人でありながら朝鮮人の養父に育てられた伽椰子と在日コリアン二世の相俊を通して、国籍や民族の差異によって構築される他者を描く。『死の棘』(1990)はかつて特攻隊員だったトシオと島出身のミホが本土で夫婦となり、夫の浮気を機に妻が精神を病んでいく過程を通して、社会の周縁に置かれた夫婦の異質性を描く。そして『眠る男』では、そうした人物たちが社会的・民族的な葛藤を担う存在として前景化されるのではなく、集落の日常の中に溶け込み、見えにくい形で配置されている。

『眠る男』は小栗にとって初めてのオリジナル脚本であり、小説の物語構造から離れて、映画独自の言語を優先した作品である。また、高度経済成長期以後の現代風俗を取り込んでいる。さらに、主人公である拓次が昏睡状態にあり、物語を推進する主体とならないため、映画は人物の行動や台詞ではなく、風景、音、沈黙、季節の循環によって構成される。中心人物が後退することは、否定や対立によって世界を捉える表現から存在をそのまま受け止める肯定形の表現への移行でもある。

そのうえで、テキスト分析を通して本作の他者表象を具体的に考察した。眠る拓次、知的障がいを持つワタル、南の国から来た歌手ティア、在日コリアンを思わせるオモニ、彼女に育てられるリュウなど、多様な他者的存在が登場する。しかし彼らの国籍や出自、過去は詳しく説明されず、国家名や地名も意図的に曖昧にされている。彼らは社会的意味や物語を推進する機能から離れ、特に拓次、ワタル、ティアは生と死が接する潜在的な領域である森林と結びついている。

結論として、『眠る男』における他者表象は、従来の小栗作品に見られた社会的・民族的意味づけから離れ、他者性を希薄化しながら、より根源的な共在のあり方を示すものである。また、オリジナル脚本、主語のない世界、肯定形で世界を描くことなどにより、小栗が独自の映画表現を確立し、作家としての成熟期を迎えた。しかし同時に、この転換はドラマ性の後退を伴い、観客との接点も遠ざけている。その後の『埋もれ木』(2005)は本作と似た語り方の作品であり、『FOUJITA』(2015)では新たにドラマチックな世界を作ろうとしたが、評価も観客動員もかつての水準に戻らなかった。

以上のように、『眠る男』は小栗康平の映画表現における転換点であると同時に、作家の肉体的な成熟と商業的な困難が交差する境界線上の作品として位置づけられる。

(たい き／日本大学)

世界を呪う——「ホラー」における遅延

長尾 優希

本研究の目的は、2000年前後の「情動的転回」以降の映画理論において重視されてきた、身体と世界との接触や変容を肯定的な「世界制作 [world-making]」として捉える傾向を批判的に検討し、そこで見落とされてきた否定性を再考することである。とりわけ、精神分析が論じてきたセクシュアリティを一時的な身体的出来事としてではなく、主体や世界を内部から不完全なものにとどめる持続的な不一致として捉えなおすを試みた。そのために本研究では、中田秀夫監督『リング2』（1999年）を分析し、作品内で反復される手のモチーフが、他者や世界との関係を回復する契機としてだけでなく、「世界を呪う [world-cursing]」否定性の媒体として機能していることを主張した。研究手法としては、情動理論と精神分析・クィア理論との比較検討と、『リング2』の作品分析とを組み合わせている。

発表ではまず、ステイーヴン・シャヴィロの映画論を検討することで、レオ・ベルサーニのセクシュアリティ論における自己破砕の議論が、観客と映画との身体的遭遇という肯定的な出来事に読み替えられることで、性の持続的な否定性が失われていることを論じた。さらに、その後の情動的映画論——より具体的にはローラ・U・マークス、ジェニファー・M・パーカー、ヴィヴィアン・ソプチャクによる触覚的映画論——を取り上げ、触れることを身体と世界との関係の回復として捉える理論的傾向を確認した。そのうえで『リング2』分析に移り、作品内で繰り返される手のモチーフが、他者との接触を可能にすると同時に、恐怖や呪いを伝達する媒体でもあることを指摘した。また、恐怖を水や身体へ移動させることで「ゼロ」にしようとする作中の実験を、初期精神分析における情動の水力学モデルと比較し、この映画がむしろ、恐怖や否定性が完全には処理されず残留しつづけることを描いていると論じた。さらに、その処理不能な否定性が貞子という女性身体に局在化されることに、『リング2』のミソジニー的構造を見いだした。

本研究は、触れることや身体的な接触が、それ自体として世界との肯定的な関係や新たな可能性を生み出すわけではないと結論している。『リング2』における触覚は、他者との関係を結び直す一方で、恐怖や呪いを伝達し、世界の内部に処理不能な否定性が残存していることを露呈させるものだ。作品の結末で、舞と陽一という擬似的な——そして異性愛的な——家族には井戸から脱出するためのロープが与えられる一方で、貞子は再び井戸の底へと排除される。ある者にとっての世界の回復や世界制作は、別の者を棄却することによってしか成立しない。本研究は、情動理論が重視してきた世界制作に対して、世界そのものに内在する否定性——性が完全に処理・解消されることなく、作り直された世界の内部に執拗に持続していること——を「世界を呪う」という観点から提示した。

(ながお ゆうき／東京藝術大学)

現代日本映画における「視線」の考察——グローバル市場と自己表象、『国宝』（2025年）を事例に

渡邊 ゆき

本発表は、2025年のニュージーランド国際映画祭で上映された日本映画に対する観客の反応が、現地在住の日本人と海外からの移民との間でかなり異なっており、国境を越えた映画視聴環境において、「見る・見られる」(gaze)という関係がどのように構築されているのかに関心を持ったことに始まった。Gazeの考察は、主に同一文化圏の観客を想定しており、男性視線、反抗の視線、女性視線といったジェンダー・人種間の枠組みや、オリエンタリズム、帝国的視線などの異文化間の枠組みを通して検討されてきた。本発表は、国際映画祭やグローバルストーリーミングの普及に特徴づけられる現代の視聴環境において、映画がいかに多様な視線に対応しているかを、一事例を通して考察することを目的とした。なお、本発表は特定の作品の詳細な分析にとどまり、得られた知見を以て日本映画全体やグローバル映画市場の傾向を一般化するものではない。

研究方法として、2025年に国内外で興行的成功を収めた『国宝』を事例に選び、既存のgaze理論を用いて分析した。具体的には、歌舞伎、女形、刺青といった「日本らしさ」を象徴する要素が、物語内でどのような「見る・見られる」の関係に配置されているかを、映像分析により検討した。特に注目したのは、歌舞伎場面が劇中劇として機能する点である。この構造で映画観客は「近接した観客」として位置づけられ、劇場パフォーマンスとその鑑賞行為を同時に見ることで、物語内の劇場観客とは異なる知識と視点を持つ(1)。これにより、「見せる行為」と「語る行為」の二層化が生ずる。舞台上の役者は見られる対象であるが、女形の演技は一義的な男性視線の喚起とは異なり、カメラ目線のカットが、劇場観客とは異なる見返す視線を映画観客に投げかける。異文化間の視線については、内在化されたオリエンタリズム(2)の例として、旅人の視線に呼応する要素も確認された。その一方で、主人公が女形メイクを施す際の鏡のカットや、終盤の写真撮影の場面は、登場人物と映画観客の視線を感情的に統一する働きがあることも観察された。

以上から、『国宝』は複数の、時に矛盾する視線の層を織り込みながら、全体として一貫性のある物語を成立させていることがわかる。従来のgaze理論が前提とした単一の文化的文脈を共有する観客像がもはや自明ではない現代の視聴環境では、ポスト構造主義や、ポストコロナル時代の「国民性」概念の揺らぎなどを背景に、映画をめぐる視線の関係は、より「断片的、自己中心的で矛盾に満ちた主体」(3)によって特徴づけられる。今後の課題は、より多くの作品を比較検討し、国際的な映画受容における視線の多様性を実証的に解明することであろう。

(1) Sava, L. (2019). *Theatre through the camera eye: the poetics of an intermedial encounter*.

Edinburgh University Press.

(2) Miyao, D. (2020). *Japonisme and the birth of cinema*. Duke University Press.

(3) Kawamura, S. and Iwabuchi, K. (2022). Making neo-nationalist subject in Japan: The intersection of nationalism, jingoism, and populism in the digital age. *Communication and the Public*, 7(1), 15-26.

(わたなべ ゆき／オタゴ大学)

「戦後民主主義映画」の特徴とそのジャンルの成立 —今井正と木下恵介を中心に—

王子易 (WANG ZIYI)

本発表では、占領期からポスト占領期にかけて今井正と木下恵介が制作した作品群を対象に、「戦後民主主義映画」の特徴と、そのジャンルとしての成立可能性について考察した。研究の目的は、「戦後民主主義映画」という概念や作品群の特徴が十分に整理されてこなかった点を踏まえ、両監督の作品に共通する表現上・思想上の特徴を明らかにし、日本映画における一つのジャンルとして位置づけられる可能性を検討することである。

発表では、まず占領期にGHQの検閲政策を通じて「戦後民主主義」の価値観が映画界へ導入された歴史的背景を整理した。そのうえで、今井正と木下恵介の占領期・ポスト占領期作品を分析し、作品内容、演出手法、物語構造、登場人物、観客受容などの観点から共通点を抽出した。また、映画ジャンル論を参照し、ジャンルを構成する諸要素との比較分析を行った。さらに、『キネマ旬報』ベスト・テンや当時の興行の評価、他作品への影響関係についても検討し、「戦後民主主義映画」が一定の定型性や模倣可能性を備えていたかについて考察した。

分析の結果、今井・木下作品には三つの共通した特徴が認められた。第一に、欧米映画の影響を受けたメロドラマ、コメディ、ミュージカルなどの娯楽的要素を積極的に取り入れ、西洋的な演出や物語構成によって観客を惹きつけながら、「戦後民主主義」の理念を受容しやすい形で提示していた点である。第二に、当初GHQによって外来的理念として導入された民主主義が、1949年前後を境に、日本人の日常生活や価値観に根差した内面的な思想として描かれるようになり、反面人物の描かれ方も「外敵」から「身内」へ、善悪の二項対立からより多面的な人物像へと変化した点である。第三に、多くの作品で戦争や軍国主義の「被害者」として登場人物を描き、「被害者共同体」を形成することで、観客自身の戦争体験や戦後の記憶と重なり合う感情移入の構造が成立していた点である。

以上の分析から、今井正と木下恵介の作品群は、「約束事」「イコノグラフィ」「舞台設定」「物語構造とテーマ」「登場人物と俳優」など、ジャンル映画を構成する諸要素に高度な共通性を有し、観客からの支持と反復的な受容を通じて、一つのジャンルとして成立していた可能性が高いと結論づけた。特に、「被害者共同体」の構築は、観客に安心感や慰撫を与えるジャンル映画としての機能を担っており、「戦後民主主義映画」を特徴づける重要な要素であると考えられる。また、「戦後民主主義映画」の表現様式は占領期にとどまらず、その後の日本映画にも継承され、戦後日本映画史に一定の影響を与えたことを明らかにした。本研究および本発表における考察が、今後の戦後日本映画史研究、さらには戦後日本社会に関する文化研究に、わずかでも寄与できれば幸いである。

(おうしい／日本大学)

「実験映画作家における商業映像実践の転回：Mina『Circle of Life』Coversを事例に」

猪鼻 秀一

本発表は、実験映画出身の映画作家である筆者が商業映像制作(PV映像)に関与した経験を通じて作家性及び創作意欲がどのように変容したかを検討する。

1970年代以降、日本の映画撮影所システムの崩壊と共に8mmフィルムによる実験映画は、先鋭的表現を志向する若者にとって重要な入口となった。しかし、その一方で実験映画教育の現場においては、商業映像との距離と対抗意識が強調される傾向があった。

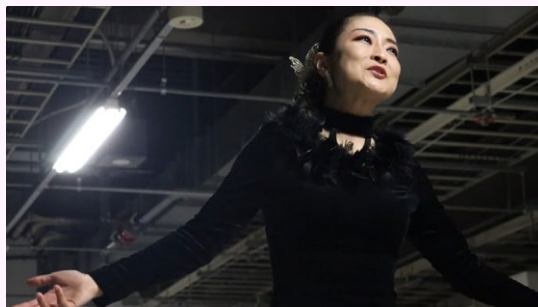
筆者は、その影響を受け、商業映像に対する距離を保って来たが専門学校におけるPV制作教育への関与を契機にその認識は大きく変化した。PV制作は、被写体の商業的価値を高める実践であると同時に映像作家にとっても新たな創作の契機となり得る事が明らかになった。

本発表では、歌手MinaのPV作品を事例として提示し、制作過程及びその後の展開を検討する事で商業映像が実験映画作家の創作活動に与える影響を考察する。本作は、筆者が長期間の創作的な停滞状態を抜け出すきっかけになったPV作品である。筆者自身の制作は、作家性を意識するあまり、アイディアの生成が困難な時期が続いた。

しかし、PV制作という明確な目的と外部要請を伴う制作環境に身を置く事で映像制作における過度な自己規定から解放され、実験性を回復する事が可能となった。

本作においては、被写体である歌手の身体性及びイメージの生成過程に焦点を当て、従来の実験映画手法を応用しながらも観客との接続構成を試みている。その結果、本作は、単なる商業的プロモーション映像に留まらず、実験映画の表現と商業映像の接点に位置する作品として成立している。

本発表は、従来対立的に捉えられて来た実験映画と商業映像の関係を再考し、両者の接続可能性を実践的に提示するものである。特に作家性の維持と創作の継続という観点から商業映像が実験映画作家にとって有効な創作基盤となり得る事を示唆する点に意義がある。



(いの はな しゅういち／土方巽記念アスベスト館)

『平和ってなに～戦後80年土崎空襲から平和を問う～』（製作年2025年）

周 業欣 (ZHOU YEXIN)

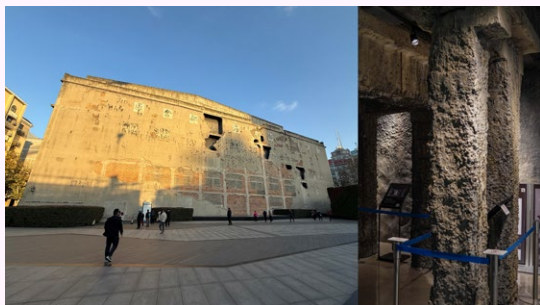
本作は、在日中国人である制作者が、聖霊女子短期大学演劇部による、秋田・土崎空襲を題材とした演劇『永遠に紡ぐ』を鑑賞したことを契機に制作した、約20分間のドキュメンタリー映像である。舞台の上で戦争が遠い「歴史」ではなく身体の声として立ち上がる瞬間に立ち会い、「平和とは何か」という問いから本作の制作に至った。

1945年8月14日夜の土崎空襲は、日本最後の空襲でありながら、国内外で十分に知られているとは言い難い。同様に第二次世界大戦期の日中戦争もまた、日本社会で語られる機会は多くない。戦後80年を経て体験者が減少し、記憶の風化が進むなかで、戦争の記憶をいかに受け継ぎ、平和をどう考えるかが改めて問われている。本作は、その問いに国境を越えた視点から向き合う試みである。

方法として、演劇という身体的表現と、証言・資料・風景映像を交差させる構成を採った。冒頭は実写記録の乏しい空襲の夜をAIによって再構成し、学生演劇の台詞を重ねることで、出来事をまず「感覚」として提示する。続いて現在の土崎港、制作者自身の一人称の語り、学生たちの稽古・上演とインタビュー、空襲体験者の証言を記録した。さらに帰国取材として、上海・虹口区に残る日本占領期の建築や四行倉庫などの戦争遺構を取り上げ、戦争の痕跡と中日友好の象徴が併存する風景を併置した。

本作は客観性を装う記録ではなく、制作者の位置性を前景化した主観的ドキュメンタリーの立場をとる。映像を、知覚・感情・他者との関係性を媒介する「イマージュ」として捉え、記憶が再構成され共有されていく過程の可視化を試みた。歴史の記憶は「継承しようとする意志」によって初めて未来へとつながること、そして若い世代が他国の視点を含めて主体的に戦争と平和を考えることの重要性を、本作は提示するものである。

(しゅう ぎょうきん／聖霊女子短期大学)



『人の写真』 エクササイズを通じて不可視の人々を立ち上がらせる

伊東 宣明

本発表では、映像インスタレーションである拙作『人の写真』を取り上げ、制作背景・方法、展示構成、観客の反応、および観客の反応を紹介し、本作が提示する、写真に記録されなかった人々を想像する可能性とその困難さについて述べた。

本作は、2022年にWAITINGROOM (東京) で発表し、2025年にはPOOL SIDE GALLERY (金沢) のグループ展「呼吸について」で縮小版を再展示した。展示空間には手触りのいいカーペットやクッション、観客の近くに置いた音源、アロマディフューザーを設置し、身体感覚に働きかける環境をつくった。映像では、作者が写真の人物とクロマキー合成で同化しながら「エクササイズ」を促し、観客をまどろみへと導く。そのまどろみを突然断ち切った後、写真に残されなかった人々の存在について語り出す。最後には、画面中央を見つけてきたことで、人影のような誰でもない残像が現れる構成となっている。

当初、本作は「過去の人物を自らの身体に取り込むこと」を目的としていた。しかし、古写真を収集するなかで、日本、欧米、旧ソビエト圏の写真は比較的入手しやすい一方、アフリカ、東南アジア、中国圏の写真は極端に少なく、入手できても高額であるという「偏り」が明らかとなり、作品の方向性を変更する契機となった。

写真機材へのアクセス、経済状況、植民地支配、教育機会、記録文化、性差などの社会的・歴史的條件は、人々が写真に記録される機会を左右してきた。こうした偏りを認識したことで、本作の主題は「誰が記録され、誰が記録されなかったのか」という問いへと変化した。

私たちは古写真に写る人々を実在した人物として受け止めるが、残されなかった人々は実在していても想像されにくく、忘却される危険にさらされる。写真・映像は記録手段であると同時に、誰を可視化し、誰を不可視化するのかを左右する装置でもある。これは写真・映像研究における自明の前提ともいえるが、その自明性ゆえに、記録されなかった人々の存在は見落とされやすくなるのだ。

そのため収集可能なデータを学習して成立する画像・映像生成AIは、写真や映像に記録されなかった人々を直接参照できない。加速度的に進化する生成AIが社会の記憶やイメージ形成に大きな役割を果たすほど、そうした人々は一層想像されにくく、忘却されやすくなる。2025年の再展示では、この問題を2022年よりも切実に受け止める観客の反応が見られた。

本作は、歴史的に記録されなかった人々を再現するものではなく、その存在を想像する行為を観客に促すエクササイズである。作者がメンターを演じ、観客の呼吸、視線、身体の状態を半ば強制的に誘導することで、歴史のなかでの自らの位置を意識させる。それによって観客は、「私たちは何を見て、何を見落としているのか」、そして「自分はどこにいるのか」を問い直すことになる。

(いとう のぶあき／名古屋文理大学)



日本映像学会 第53回通常総会報告

事務局

5月31日(日)13時10分より愛知淑徳大学8号棟1階811教室に於いて第53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、すべての議案が可決されましたので、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 806名(2026年4月1日時点での会員数800名に対し、その後の新入会員8名、退会2名)
定足数(正会員数の3分の1以上) 269名以上
議決権行使人数 379名
よって総会は定足数を満たして成立。黒岩俊哉会長が議長となり、以下の議事が進められました。

2. 議案の報告および審議

(Ⅰ) 報告承認に関する件

議案(イ)2025年度会務及び研究事業報告(藤井仁子副会長、中村聡史理事、齋藤正和理事)

議案(ロ)2025年度収支計算報告および監査報告(奥野邦利理事、斉藤綾子監事)

議案(ハ)第27期役員選出結果報告(志村三代子役員選出管理委員)

(Ⅱ) 審議に関する件

議案(イ)第27期正副会長選出(黒岩俊哉会長)

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)2026年度会務及び研究事業計画(入江良郎新副会長)

議案(ハ)2026年度予算案(木下千花新副会長)

質疑応答

Q. (Ⅰ) 報告承認に関する件 議案(ハ)第27期役員選出結果報告
有権者数は1,600名である一方、理事選挙の有効票数が2,004票となっている理由についてご説明いただきたい。

A. 支部ごとに理事の定員数が異なり、投票は定員数までの連記制となっていること、また定員数すべてに投票する必要はないため、有効票数は有権者数とは一致しない。

3. 議決権行使結果

今年度は役員の交替が生じるため、議決権行使を2回に分けて実施しました。

(Ⅰ) 報告承認に関する件

議決権行使をされていない会員に inputs を依頼した上で、13時42分に投票を締め切りました。その後、議決権行使結果をモニターに表示し会場で確認しました。

行使済人数は、385名 行使率は、47.7%でした。

議案(イ)2025年度会務及び研究事業報告(可決)

承認378名 不承認0名 棄権7名

議案(ロ)2025年度収支計算報告および監査報告(可決)

承認378名 不承認0名 棄権7名

議案(ハ)第27期役員選出結果報告(可決)

承認378名 不承認0名 棄権7名

(Ⅱ) 審議に関する件

議決権行使をされていない会員に inputs を依頼した上で、13時59分に投票を締め切りました。その後、議決権行使結果をモニターに表示し会場で確認しました。

行使済人数は、379名 行使率は、47.0%でした。

議案(イ)第27期正副会長選出(可決)

承認367名 不承認1名 棄権11名

議案(ロ)2026年度会務及び研究事業計画(可決)

承認372名 不承認0名 棄権7名

議案(ハ)2026年度予算案(可決)

承認372名 不承認0名 棄権7名

以上、(Ⅰ)(Ⅱ)すべての議案が可決されました。

黒岩俊哉会長の閉会挨拶では、2027年の第53回全国大会を早稲田大学で開催予定であることが報告され、研究発表・作品発表ならびに大会への参加について呼びかけがあり、14時06分に閉会しました。



日本映像学会第53回全国大会 第一通信

大会実行委員長 常石 史子

今回の第53回全国大会は、2027年6月5日（土）・6日（日）の2日間、早稲田大学にて開催することとなりました。早稲田での全国大会開催は2002年の第28回大会以来となります。

今大会では、学部を横断する複数名の教員により20年以上にわたって運営されてきた講義、「マスターズ・オブ・シネマ」を発展させる形でのシンポジウムを計画しております。「マスターズ・オブ・シネマ」は映画やテレビドラマなどの映像作品をめぐる、現役の作り手たちと担当教員との間の対話、そして学生たちによる真摯な問いかけとそれに対する応答によって構成される講義です。実作と研究との対話を教育の現場において行う本講義の試みは、さまざまなかたちで実作・研究・教育に携わる映像学会会員の皆さまそれぞれにとり、身近で切実な問題を含んでいるものと考えます。

今大会の運営の中心を担うのは、映画学の学びを提供する場として長い伝統をもつ文学部の演劇映像コースとなりますが、早稲田大学は他にも文化構想学部、基幹理工学部、人間科学部など、さまざまな学部本学会の会員を多数擁しております。他学部から、さらには学外から加わってくださった方々も含めて、たいへん強力な実行委員会を構成することができました。

委員長を拝命いたしました。早稲田への着任後日も浅い身にはいささか大役に過ぎる思いもございます。皆さまのお力添えをいただきながらつつがなく責務を果たし、実り多い大会となるよう努めてまいりたいと存じます。どうぞよろしくお願い申し上げます。

日本映像学会第53回全国大会のご案内

大会テーマ：「映画学の実践 創造と学術を接続する（仮）」

会期：2027年6月5日（土）・6日（日）

会場：早稲田大学戸山キャンパス

（〒162-8644 東京都新宿区戸山1-24-1）

○研究・作品発表：戸山キャンパス36号館（予定）

<https://www.waseda.jp/top/access/toyama-campus>

○シンポジウム：早稲田キャンパス8号館（予定）

懇親会：早稲田キャンパス 大隈ガーデンハウス（予定）

<https://www.waseda.jp/top/access/waseda-campus>

第53回全国大会実行委員会

委員長 常石 史子（早稲田大学）

副委員長 角井 誠（早稲田大学）

委員 入倉 友紀（早稲田大学）

委員 具 珉卿（二松学舎大学）

委員 柴田 康太郎（東京大学）

委員 志村 三代子（日本大学）

委員 土田 環（早稲田大学）

委員 福島 勲（早稲田大学）

委員 藤井 仁子（早稲田大学）

以上

（つねいし ふみこ／日本映像学会第53回全国大会実行委員長、
早稲田大学）

編集後記

総務委員会 北市 記子

会報207号をお届け致します。今春、第27期の理事会が発足しましたが、巻頭の『VIEW展望』はその節目として、黒岩俊哉会長にご寄稿頂きました。

黒岩先生は表現者として、実験映像の領域において長きにわたり作品制作に取り組んで来られましたが、私自身も学生時代、同じ領域で活動していました。当時作品を出品していた学生映像コンテストのカタログのページをめくると、黒岩先生をはじめ、本学会で活躍されている複数の先生方のお名前が確認できます。当時は特に面識はなく、様々なコンテストでよく名前を見かける「他大学の学生さん」という認識しかありませんでした。しかしそこから数十年が経った今、互いに「映像」に関わる研究を継続しながら歳を重ね、ふと気づけば同じ学会の役員として一緒に仕事をしている…。そんな現状が、ちょっと不思議に思えます。

今号の紙面構成は、5月に愛知淑徳大学で開催された第52回全国大会の報告とその研究発表概要が中心となっています。シンポジウムでは、メディアアートの先駆的な展覧会として知られるARTECを主要テーマとし、非常に充実した議論が展開されました。このARTECも自身にとっては、その時食べた「味噌煮込みうどん」の味とともに記憶されている、学生時代の懐かしい思い出の一つです。

来年の第53回大会は早稲田大学で開催されます。実行委員長の常石史子先生は、前号まで本会報の編集を担当されていました。前総務委員長の藤井仁子先生が、「私の委員長としての最大の功績は常石先生に編集担当をお願いしたこと」と仰っていたように、素晴らしい舵取りで仕事を進めて下さりました。今号からそのバトンを受けて編集担当となり、いささか荷が重いように感じているのですが、事務局のサポートも得ながらコツコツとやっていきたいと思います。改めまして、よろしくお願い申し上げます。

（きたいち のりこ／総務委員会、大阪経済大学）