

IMAGE ARTS AND SCIENCES

日本映像学会報 No. 156, 2011

VIEW 展望

ビデオアートの先駆者に学ぶ革新性とその系譜／瀧健太郎…2

CONFERENCE 日本映像学会第 37 回大会報告

全体報告／応雄…3-5 基調講演 1,2／応雄…6

シンポジウム、パネルディスカッション／川崎公平…7

研究発表・作品発表プログラム…8-9

【研究発表】

中村滋延／小津映画における音の構造的機能…10

柴崎敦／高等学校で映像を教える意義—埼玉県立芸術総合高等学校の取り組み—…10

中山信子／1929 年の『十字路』のバリ公開時における新聞・雑誌の評価…11

石井拓洋／A. コーブランドの映画音楽について

—E.W. コルンゴルト作品との比較分析を通して…11

野村康治・櫻坂英子／撮影行為に関する心理学的検討…12

小出正志／学問としてのアニメーション・再考…12

鶴田武志／松本清張「天城越え」映画化にかけた男たち

—清張作品と大船映画、最後の蜜月—…13

赤井敏夫／インド映画の言語別観客動態——バンガロールの事例を中心に…13

竹林紀雄／テレビメディアの映像表現に関する一考察…14

森友令子／『白雪姫』の遠近法——虚構空間における「リアルさ」…14

渡邊大輔／サイレント期の日本映画における児童＝子役の表象

——イメージと言説の比較から…15

大竹瑞穂／占領期におけるアイヌの表現と植民地主義…15

韓燕麗／Third Cinema は可能か——「マラヤ化中国語映画」に関する一考察…16

永田あきこ／現代アメリカにおけるコミュニティへの関心

——『ザ・シンパソンズ』分析から…16

小倉史／映画における復員兵イメージ—松竹喜劇における復員兵の描き方を中心に…17

村田光男／P F F（びあフィルムフェスティバル）——自主製作映画からの発掘…17

伊集院敬行／モンタージュの切れ目に開示される現実

——中井正一の映像論の精神分析的解釈…18

中垣恒太郎／（プロト）ドキュメンタリーの政治学

——アメリカ初期映画における歴史・テクノロジー・ナショナリズム…18

長谷川功一／ドキュメンタリー批評としての『激怒』

——フリッツ・ラングと 30 年代アメリカ…19

【作品発表】

セハンボリガ／ジンバジヤムソの文様世界の研究と電子書籍の展開について…19

太田曜／映画作品 Fantôme…20

井上貢一／Motion Square HTML5 - Interactive Visual Toy …20

小林和彦／delusional sculpture…21

風間正・大津はつね／La Matière de Mémoire #3（記憶のマチエール 3）

——〈Dé-Sign 22〉…21

黒岩俊哉／resonance #4…22

新堀孝明／老いを生きる

——「生命・生きる」についての映像メディアにおけるアプローチ…22

芦谷耕平／ユキとカンナの冒険 into the Kingdom of Mousehole…23

INFORMATION 学会組織活動報告

理事会…23-28 新入会員…29-31 会員住所変更等…32 総務委員会…32, 41

映像表現研究会…32 支部・研究会だより 中部支部…35 西部支部…35 東部支

部 映像心理学会研究会・アニメーション研究会…35 クロスメディア研究会…36-38

日本映像学会第 38 回大会第一通信…44

REPORT 報告

東部支部第 2 回講演会 松本俊夫氏「映画固有の表現力とは何か—『石の詩』（TBS,1963

年）をめぐって」／李容旭…33 第 28 回映画文献資料研究会 牧由尚氏「銀幕の姐御

—伏見直江の生涯と日本無声映画の時代」／田島良一…33 関西支部第 33 回夏期映

画ゼミナール「愛と恋 さまざまな私たち」／石塚洋史…34 2010 年度第 4 回映像

教育研究会「アニメーション制作」教育に向けた教科書について」・2011 年度第 1 回

映像教育研究会「アニメの教科書に関する 2 回目の研究会～」／為ヶ谷秀一…38-39

FORUM フォーラム

中山隼雄科学技術文化財団研究助成費応募要領…40-41 第 16 回アニメシ

ン神戸…42 科学技術振興機構第 5 回領域シンポジウム「表現の未来へ」…43

FROM THE EDITORS

編集後記…44

「Image Arts and Sciences / 日本映像学会報第 156 号」2011 年 10 月 1 日発行
 発行人：豊原正智 編集担当：総務委員会：岡島尚志（委員長）・古賀太（副委員長）・
 岩本憲児・応雄・橋本英治・山田幸平・和田伸一郎・奥野邦利

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
 phone：03-5995-8287 / fax：03-5995-8209 / e-mail：JASIAS@nihon-u.ac.jp
 http://jasias.jp/



日本映像学会

ビデオアートの先駆者に学ぶ革新性と その系譜

瀧 健太郎

4年ほど前より、60年代から70年代にかけてビデオアートの表現活動に果敢に挑戦したアーティストたちに話を伺うべくインタビューの機会を持たせていただいている。それがある程度の量になってきたので、ポータブルのビデオカメラが1965年頃に登場し、光学映像(フィルム)から電子映像(ビデオ)への時代への変遷期の、アーティストたちの鋭い感性と表現をオーラル・ヒストリーとして紹介したいと考えている。当時ビデオ機器は高価で、その機能や映像効果なども限られていたが、彼らのビデオ作品からプリミティブな手法と革新性が多く見受けられる。

それぞれのアーティストが、実に多様なアプローチで作品制作を行っている為、ビデオという表現形式だけで括ることはいささか失礼で無理のある試みであるとは考えていたが、映画とは違った「機械」技術を通して、TV(マスメディア)とは異なった「機会」の視点による「みること」(見る・観る・見る etc.)を中心に語っていただき、その同時代性を切り口に捉えてみたいと思っている。

インタビューの合間に当時のビデオ作品をダイジェストで挿入しており、その中で新たな試みも行っている。今でこそアーカイブという言葉が世間で知られる様になったが、当時は誰もビデオアートや実験映像が保存・収集の対象になるとは考えられていなかったようで、いくつかの作品は紛失、あるいはオープンリールテープの老朽化による再生不能状態に陥っている。

しかしインタビューでその作品について語っていただいている関係で、見ることができないビデオ作品を今回の為に復元するに至った。まず旧式テープメディアの再生が可能な業者を探し、その中で磁気テープの支持体であるリール自体が硬化してしまっているものは加熱処理を行った上で、デジタルメディアへ録画することからはじまった。次にテープの磁性体部分のダメージで映像自体にノイズが頻繁に入っているものは、フレーム単位でフォトタッチしてゆき画像の補間を行った。

1972年のSONYビルで開催された「ビデオコミュニケーション Do it your self kit」展の為に制作された山口勝弘氏と小林はくどう氏のパフォーマンス作品「EAT」は横からのカットがこれまで紹介されてきたと思われるが、二人が交互に手にするビデオカメラの視点カットが発見され、この手法で復元された。また同展で作られたかわなかのぶひろ氏の「PLAYBACK」(1972)も同様の処理が施されて再生可能となった。同展を企画し、テープを保管していたマイケル・ゴルドバーグ氏の協力無くしてはどちらも不可能であった。

萩原朔美氏の「リプリント」(1974)は16mm、8mm、ビデオ、フォトカメラの複数のメディアで、一つの対象を撮影し、同時に再生させる非常に興味深い作品であるが、これも作品が現存せず、当時と同じ複数メディアの機材を用意し、同じ場

所(鎌倉の江ノ電の線路脇)での撮影を行った。中嶋興氏の「My Life」(1976)は作者の「母親の死」と「実子の誕生」の二つのシーンが並列的に再生されるもので、ビル・ヴィオラ氏の作品の元ネタとも言われるが、これまでシングルチャンネルで合成されたもので見る機会があったが、今回は二台の



中嶋興「My Life」の再現の様子

モニターを並べて、当時の展示の雰囲気を実験してみた。

こうした作業は一見、観客向けの単純な資料映像に映るかもしれないが、実際行ってみると美術修復の映像版とも言え、また空間に再配置した場合に関しては、制作当時の作者の意図の細部に触れることも出来て、今後この分野の調査・研究の際に重要になるのではないと思われる。筆者自身、こうした作業を通じて、対象となるアーティストとの最良の対話をさせていただいたと感じている。

実際、この時代から80年代後半までが日本の一つのビデオアートの最盛期があり、その後90年代以降は、その文脈とは違った現代美術の流れの映像作品が主流となっていることが一つの分断を生んでおり、その意味で彼ら先駆者の試みはあまり顧みられることがなかった。近年の阪本裕文氏の「80年代ビデオアート再考」から「ヴァイタル・シグナルズ」、東京都近代美術館での「ビデオを待ちながら」などの上映や展覧会はこうした文脈を見つめなおす良い機会だと感じている。

折しも自然災害や経済危機が重なり、先行きの不安な状況が続いているが、このインタビュー集を通じて、若い世代のアーティストにおいても、単に畏怖や奇異さを画面に込めるのではなく、もう一度表現とは「何なのか」、道具であるメディアで「何ができるか」という出発点に立ち、そこに創造性・想像性を込めることの重要性を感じてもらえれば幸いだ。

ハイビジョンによる証言とビデオアート作品を盛り込んだ「キカイデミルコト - 日本のビデオアートの先駆者たち -」(HDV/65分)は、対象となったアーティストの皆さんは元より、多くの方々の協力を得つつ、この冬からの公開を予定している。

(たきけんたろう／NPO法人ビデオアートセンター東京 代表、早稲田大学川口芸術学校専任講師、アーティスト)

日本映像学会第 37 回大会報告

大会実行委員長 応 雄

・開催の経緯と運営体制

今回の大会が北大で開催されたのは、ひとつの「ウソ」からスタートしたとさえいえます。およそ 9 年か 10 年前、入会したばかりの私が初めて映像学会の大会に参加したとき、当時の会長であった岩本憲児先生が、北大での開催を検討してはどうか、と尋ねてくれました。まだ日本のことについて右も左もわからない状態にある私には、冗談のように聞こえました。その頃、北海道の会員はまだわずかひとりかふたりだったかと記憶していますが、北大での開催というのはまさにひとつの「ウソ」のような話でした。

その後、大会に参加するたびに、岩本先生や小笠原隆夫先生から、北大開催の可能性について幾度となく聞かれていました。そうした経緯を経て、また近年道内の会員が増えたのと、北大文学研究科内に映像・表現文化論講座が数年前に設立されたのも加わって、やっと第 37 回大会の北海道での開催が実現されました(いまから思えば、会長や総務の方々が毎年開催校を探すのに、ずいぶん苦労されているのだなあ、ということになります)。

今回の大会のテーマは、概ね以下のふたつの観点から「イメージの虚実」にしました。ひとつは、動くものにしろ、静止するものにしろ、真と偽、現実と虚構という二項対立は、近代的技術が生み出したイメージの文化がたどってきた歴史と、それが直面している今日的な状況とに共通する永遠なる課題である、ということにあります。いくらイメージの技術が進歩し、なまの現実をより完全に捉えることができるようになって、それが虚と実の問題を解決する助けになるとは限りません。むしろ、この課題は、技術が進歩するたびに更新されるだけであるとさえいえます。とりわけ、今日のデジタル・メディアの発達は、「データ」というタームにも見られるように、「イメージの虚実」に纏わる曖昧さあるいはいかにがわしさを、これまで以上に増幅させてもいます。そして、いまひとつは、映画制作や映像教育、写真、映画批評、映像表象文化研究、さらにはアニメーション、テレビなど、イメージの文化が多分野、多領域に亘るものであるため、大会のテーマを多分野の仕事に携わる会員の方々に関心をもっていただけるものにすべきである、という観点です。以上の考えに基づき、イメージ文化の全体にかかわり、かつ今日的な意義を有するものとして、「イメージの虚実」を大会のテーマに設定させていただいた次第であります。

テーマにあわせて、大会シンポジウムの基調講演を、『ユリイカ』で第 53 回カンヌ映画祭国際批評家連盟賞を獲得し、新作の『東京公園』の公開を控えておられた映画監督の青山真治氏と、長年活躍してこれ

た映画批評家の上野昂志氏にお願いしました。また、基調講演に次ぐパ

上野昂志・基調講演 2

ネルでは、基調講演者のお二方に、脚本家の荒井晴彦氏、実験映画作家の太田曜氏、詩人・批評家で写真論の分野でも活躍される倉石信乃氏、映画研究者の藤井仁子氏に加わっていただき、活発な議論が行われました(詳しい内容は別項の報告を参照してください)。

パネル・ディスカッション

左から順に：伊藤隆介(司会)、青山真治、上野昂志、荒井晴彦、太田曜、倉石信乃、藤井仁子

一方、大会開催の運営体制といえば、最初はいずれも北大関係の、たった 3-4 人の実行委員という惨憺たる状況でした。後に、北海道教育大の伊藤隆介さんと北海道情報大の大島慶太郎さんが加わり、このことによって、実行委員会メンバーでの分野間のバランスがある程度とれるようになり、大会運営のためのよりよい体制が整いました。研究発表・作品発表などにたいする対応の分担や、大会全体の運営も、大会終了までなんとか持ちこたえることができました。

交通の利便性の面ではよいとはいえない北海道での大会でしたが、参加者の数は、さほど寂しいものにはなりません。二日間の参加者数は、都合 168 名であり、そのうち、会員 125 名、学生参加 19 名、一般参加 24 名となりました。

・研究発表と作品発表

研究発表では、映画史、映画理論、作家研究、アニメーション、テレビ、映画音楽、映像教育など、幅広い分野に亘る延べ 38 件の発表が、5 つの分会場で行われました。そのうち 1 つの会場では、機材接続の関係で、

発表時間が 10 分ほど遅れるトラブルも生じてしまい、発表者と聴講者に大変ご迷惑をおかけしました。緊急時を想定した対応をあらかじめ策定してはいましたが、そのことをより徹底すべきであったと反省しております。同時に、とりわけ映像技術が日に日に更新している現状のなか、大会運営側と発表者の事前のやりとりにおいて機材関係について再三確認することの重要性、また、発表者に万が一の事態に備えるための予備データの持参などを、第 2 または第 3 通信で強く勧める必要性も感じており、反省点としてこれからの大会の実行委員会に申し送りたく思います。

作品発表は計 11 件ありました。フィルム上映、iPad からのデータ投影、インタラクティブな設置作品まで、メディアの多様性を示す本学会らしい発表でした。アナログ・デジタル双方に精通した方々に座長を担当いただき、感謝いたします。一方、発表者欠席などでの作品発表の可否について問合せや調整が数件あり、ルール周知が必要と思われました。

・懇親会、その他

懇親会は会期の初日に、北大キャンパス内にある「エンレイソウ」というレストランを会場に実施されました。ゲスト、パネラーを含めた 87 名の参加があり、午後の基調講演とシンポジウムについて語り合いながら、参加者同士の交流を深める和気藹々たる風景でした。会場では、豊原正智会長により、来年度の第 38 回大会が九州大学で開催されることが発表されました。

「流産した」エクスカッションについて一言触れておきます。最初の計画では予定されていなかったエクスカッションは、これじゃ寂しいと

いう複数の会員から寄せられた声に応じて、京王観光に見学ツアーを依頼しました。残念ながら申込人数が 6 名で最低 20 名の参加という条件に基だ遠かったため、エクスカッションはやむを得ず中止となりました。申し込まれた会員の方々にはご容赦を請いたい所存です。

日本映画にとっては、北海道といえばロケ地です。黒澤明の 1951 年の作品である『白痴』が、初の北海道での大掛かりなロケだったといわれていますが、日本映像学会が北海道で初めて開催され、学会大会の「ロケ地」となるのも、それと同じように遅くなってしまいました。それゆえ、経験の不足などから、種々の不備や、会員の方々に存分にご満足いただけなかった点もあったかと思います。しかしながら、ウソから始まり、真に至るともいえる、発案から終了までの流れを振り返ってみると、今回の大会の開催や運営そのものも、大会テーマを物語った一本の映画のようなものだったのかもしれませんが。実を信じるように虚を信じなければならぬ、これが私どものささやかな感想です。それができたのも、暖かく見守ってくださったみなさま、力強く支えてくださった方々のおかげであることは、申し上げるまでもありません。本当にありがとうございました！

最後に、収支報告を添付しておきます。

日本映像学会第 37 回大会 会計報告	
収入の部	
大会参加費収入	¥692,000.-
	(学会員 ¥625,000.-)
	(一般 ¥48,000.-)
	(学生 ¥19,000.-)
懇親会費収入	¥405,000.-
弁当販売収入	¥20,000.-
学会補助費収入	¥400,000.-
広告収入	¥35,000.-
雑収入	¥49.-
不突合	△ ¥10,000.-
計	¥1,542,049.-
支出の部	
通信費	¥81,225.-
印刷費	¥216,130.-
食費	¥79,277.-
懇親会費	¥428,560.-
ゲスト招請費	¥361,838.-
用品事務費	¥19,622.-
会場設営費	¥196,997.-
人件費	¥158,400.-
計	¥1,542,049.-
収支の部	
差引残高	¥0.-
	(会計担当＝横濱雄二)

日本映像学会第 37 回大会実行委員会メンバー：

委員長＝応雄、副委員長＝佐藤淳二、伊藤隆介

委員＝大島慶太郎、横濱雄二、川崎公平

(YING Xiong/ 北海道大学大学院文学研究科映像・表現文化論講座)

大会プログラム

●5 月 28 日(土) 会場:学術交流会館

12:00～ 大会参加受付
 13:15～13:20 開会の辞・挨拶
 13:20～16:45 基調講演・シンポジウム

テーマ **イメージの虚実** ——「本当らしさ」と「いかがわしさ」、その現在、その力

13:20～14:05 基調講演 1 青山真治氏 (映画監督・小説家)
 14:05～14:50 基調講演 2 上野昂志氏 (映画評論家)
 15:00～16:45 シンポジウム
 パネラー 青山真治氏
 上野昂志氏
 荒井晴彦氏 (脚本家・雑誌『映画芸術』発行人)
 太田 曜氏 (実験映画作家／東京造形大学)
 倉石信乃氏 (詩人・批評家／明治大学)
 藤井仁子氏 (映画研究者／早稲田大学)
 司会 伊藤隆介氏 (映像作家／北海道教育大学)

17:00～18:00 第 38 回通常総会
 18:30～20:30 懇親会

●5 月 29 日(日) 会場:人文・社会科学総合教育研究棟

9:30～ 大会参加受付・作品上映展示
 10:00～11:50 研究発表・作品発表
 13:30～15:20 研究発表・作品発表
 15:50～17:00 研究発表・作品発表

基調講演 1

青山真治氏（映画監督・小説家）

応 雄

舞台の稽古が予定されており、翌日の午前に帰京しなければならないことになっている青山真治氏の講演は、氏が利用した当日の朝一の便で溝口健二そっくりの顔に出くわしたことに触れながら始められ、氏が携わってきた映画と、初めて経験している演劇とに共通するもの、およびその違いに焦点を当てつつ行なわれました。その内容は概ね以下の通りです。

映画と演劇に共通する点がひとつあり、それは俳優の存在です。映画で俳優と一緒に仕事をする喜びを経験してきましたが、演劇によって俳優にもっと近づくとことのできる演出家に変わりつつあることを実感しており、映画と演劇の両方に跨ってやってみようとしています。映画と演劇の違いはどこにあるか。映画においての俳優と演劇においての俳優がそれぞれ何をしているかを観察していると、次のようなことに気づきます。

俳優は映画に出ている際、映画に奉仕している。一方で、演劇の俳優は、戯曲に奉仕している。演劇において俳優は観客に顔、姿を見せながら仕事をしていますが、顔をクロースアップすることのできる映画に比べれば、はるかに及ばないのです。戯曲のなかの台詞を声に出して観客に聞かせる、これが演劇俳優の仕事です。映画では、台詞はより付属的なものです。サイレントにしろ、トーキーにしろ、声は画面に付随します。しかし、演劇では、俳優の声がどれだけ劇場に響き渡っているものか。映画における自然を例にしますと、たとえば『東京公園』で秋の公園が画面に映される場合、それは具象による本当らしさということになります。演劇では、人工的に抽象的な世界のなかでの仕事ですが、唯一本当のものは、声です。映画における具象、対して演劇における抽象。演劇を観た後、記憶に残るのは、画面ではなく俳優の声です。映画においては記憶に残るのは、運動です。ウェス・アンダーソンの『ダージリン急行』を観ると、主人公が冒頭とラストで列車に飛び乗る場面（冒頭ではバッグを持ちながら、ラストではバッグを捨てながら）が鮮烈に記憶に残ります。『列車に飛び乗る映画』として記憶される一方、内容や台詞などは忘れられています。映像の記憶とはそういうものです。

演劇では、内容は忘れるかもしれませんが、優れた俳優が発する声が残ります。俳優という存在は、地下茎のように、映画では運動として生え、演劇では声として生えながら、なおかつ両者を結びつけてくれる存在なのではないか。しかしいずれにしても、そのことによって観客に記憶を植え付けけるのが、俳優の役割のように思えてなりません。

カサヴェテスの『ハズバンズ』では、バスケットのシーンが記憶に残りますが、バスケットをしている人物たちが喋った台詞は忘れられるかもしれません。

あるいは、ヴィスコンティの『揺れる大地』やロッセリーニの『ストロンボリ』、ベルトルッチの『暗殺のオペラ』に登場する、イタリアの農夫や漁師といったいわゆるおじさんの顔。ああいう顔に匹敵することのできるのでしょうか。あるいはオリヴェイラの『春の劇』、この作品に出てくる顔、運動の前にして、これまで映画にとって重要だったものについて問い返さざるをえなくなります。

そういう顔たちを匹敵する何かに、われわれは巡り会えるのだろうか。映画、演劇においてわれわれがたどりつけない何か、そうしたものを観客の記憶に植え付けたいと思って演劇、映画をやっています。

映画にとっての運動、演劇にとっての声、それらを観客の記憶に残すこと。演劇にもしかしたら映画よりも魅力的なところがあるとしたら、それは残らない、ということなのです。ジャズ・プレーヤーのエリック・ドルフィーがこういっています。音、声は空気のなかに発せられて、二度と戻ってこない、と。それが楽しみで演劇をやっているところです。ただし、映画にもそういう戻ってこない経験があります。だが映画は何度も繰り返し観ることのできる、割合に幸福なメディアです。

『G・G・R グレンギャリー・グレン・ロス』の舞台稽古をしている最中の青山氏の講演は、映画と演劇に跨る俳優の存在を観察しながら考えたことを切り口に、映画における運動や顔、演劇における声といった、絶対的な存在として強烈に記憶に残るものについて語ってくれました。創作の現場からの経験に基づきながら、大会のテーマに、創造や存在の絶対性、特異性、一回性という、「虚実」に関わりながらもそれとは別の次元を切り開き、「虚実」を横切るともいえるものに着目しつつ、興味深くアプローチしてくれたといえましょう。

(YING Xiong/ 北海道大学大学院文学研究科映像・表現文化論講座)

基調講演 2

上野昂志氏（映画評論家）

応 雄

青山真治氏の語る「現在」にたいし、上野昂志氏の講演は、「歴史」に重点をおいて進められました。

写真は距離、ある光のなかに存在する対象を平等に写すものとして、実在に対する証言力を持っています。しかし同時に、写真は「文脈」を語りません。つまり、写真に映っている出来事がいつ、どこで起きたかについて、写真自体は示しません。こうした写真の二重性というものはときどき濫用されもします。たとえば、有名人の交際などを記事にする写真週刊誌が、記事で語られた物語に、いつどこで撮られたものかそれ自体ではわからない写真を従属させることによって、スキャンダルを作り出し、読者の視線を引きつけようとする事例。あるいは、レーニンが演説する写真にトロツキーがその側に立っていたのですが、政治的失脚によって当の写真からもトロツキーが消されてしまった事例。さらにデジタル時代になると、「操作」が前より簡単になり、このことによって、写真の証言力という強みが衰えていきます。映画にも同じことが起きています。

本当らしさといかがわしさは、境界が曖昧になるというよりも、「本当らしさ＝いかがわしさ」というふうになっているのではないか。『THE 4TH KIND フォース・カインド』（オラトゥンデ・オスンサンミ監督）は、アメリカのアラスカ州のノームという町で起こった超常現象を、65時間以上に及ぶ記録映像とその再現映像で構成した映画という触れ込みで公開されたわけですが、性能のよくない機械で撮ったような画質の悪い記録映像、またその再現映像、そういったものを観ていると、観る側としては、記録映像も作れるようになったの？ と思ったりしながら観てしまうのです。もしかしてその映像が本物だったのかもしれませんが、観る側の姿勢としてそうになってしまいます。

ドキュメンタリーと劇映画においても、虚実が曖昧である事例がしばしばあります。初期のドキュメンタリーでいうと、フラハティの『アラン』が挙げられます。この作品のなかの家族は、実際の家族ではなかったのですが、家族にふさわしいであろう者をフラハティが選んでそれらしいことをやっています。しかし、それではこの映画は面白くないのかというと、映画は面白い。よく知られているように、亀井文夫の『戦ふ兵隊』にも、いわゆるやらせがあります。また、1946年の亀井文夫による『日本の悲劇』は、戦時中に撮られた記録映像を再編集して、戦争を否定、告発するナレーションをつける、というかたちになっています。それに対し、1968年に大島渚が作ったテレビ・ドキュメンタリーの『大東亜戦争』は、1968年という時点からのナレーションをつけずに、戦中の映像、声を生かすものとなっています。

ここで上野氏は、ドキュメンタリー批判である「擬似」ドキュメンタリー映画、今村昌平による1967年の作品『人間蒸発』から三つの場面上映し、議論を深めていきます。

映画では、人物が部屋の中で話し合っているときに、セットが外されて、それがフィクションであることがばらされます。ドキュメンタリーとして始まって、これはフィクションだと今村昌平が断言するに至ります。当時この作品を観たわれわれも、ドキュメンタリーもフィクションであることを認識しましたが、しかし、そのことをいってそれで済むか、と思うと、そうではありません。ドキュメンタリーもフィクションであることを知りながらもなおかつドキュメンタリーを撮りたがる欲望は、一体何なのかと考える必要があります。一方で実話（true story）に基づいた映画も、しばしば見られます。近年のものでいうと、たとえばラッセ・ハルストレムの『ザ・ホークス』、グザビエ・ヴォーヴォワの『神々と男たち』など。そういった、実話をベースにしたものを作ろうとする欲望とは、またいったい何なのか？ 今村昌平自身の仕事を考えますと、『日本昆虫記』『赤い殺意』『エロ事師たち』より『人類学入門』をへて『人間蒸発』に至ったわけですが、いわれていた彼のリアリズムというものの限界を感じて、彼はそこであえて実在する人物を追う『人間蒸発』を作ろうとした、そういう一面があったのかもしれませんが。

最後に上野氏はこのようにまとめます。ドキュメンタリーもフィクションであることを知りながらもドキュメンタリーを撮ろうとする欲望はいったい何なのか、一方でフィクションのほうもまた事実に基づいた何かであるということに、どのような欲望があるのか。CGを含めたあらゆるものがヴァーチャルのリアルであるとするれば、ヴァーチャルのリアルではないリアルに対する飢えというようなものもあるのかもしれませんが。

(YING Xiong/ 北海道大学大学院文学研究科映像・表現文化論講座)

シンポジウム、パネル・ディスカッション

川崎 公平

基調講演に続くシンポジウム、パネル・ディスカッションでは、基調講演者の青山氏、上野氏に、荒井晴彦氏（脚本家・雑誌『映画芸術』発行人）、太田曜氏（実験映画作家／東京造形大学）、倉石信乃氏（詩人・批評家／明治大学）、藤井仁子氏（映画研究者／早稲田大学）という豪華なパネラーが加わり、伊藤隆介氏（映像作家／北海道教育大学）の司会のもと、多様な視点からの議論が交わされた。

もとよりこのシンポジウムのテーマは「イメージの虚実」という漠然としたもので、しかもそれは現在進行的に変容し続けている主題でもある。よって議論はまず、パネラーそれぞれが「虚実」の現在をどのように考えているかといったところからはじまった。最初に司会の伊藤氏が、3月11日の震災の映像に死体がまったく映っていないことに触れ、そこに現れるニュース映像のフィクション性という論点を提出し、さらに最新のデジタル技術によるきわめて可塑性の高い映像を用いる映画がシネコンで大量の観客を集め、一方で森山大道のような写真家もいまや写真をデジタル加工するという現状について述べるなど、虚実が同居する映像の現在についていくつかの方向から問題の提起をおこなった。

倉石氏は写真論の立場から、「写真のリアリティ」が様々な形で掘り崩されている現状と、デジタル技術によって複雑に入り組むこととなった虚実のありようについて、非常に興味深い文脈の整理をおこなった。ホンマタカシに代表されるような写真家が表明する、日本において写真と美術・芸術との交渉を困難にしてきた「写真」（「真」を「写す」）という言葉がもつ重さへの嫌悪感。デジタル・カメラに、撮影した写真を改変不可能にする機能が内蔵されるというある種の倒錯性。撮影した写真をいつでも消せるという撮影局面における消去可能性と、それがネット上にアップされてしまえばもはや消すことはできないという流通局面における消去不可能性。このシンポでは残念ながら深く掘り下げるができなかったが、倉石氏は、デジタル時代の写真を考えるうえでの重要な前提を示してくれたと思う。

藤井氏は、誰もがいたるところでやたらと写真を撮っているという光景から話をはじめる。デジタル化によって、映像が量的に氾濫し、また質的にも容易に加工が可能になるなかで、写真映像への信頼性が揺らぐような状況が生まれてくる。そうした時代において、確実に信じられる映像は、自分が撮った写真しかない。こうした発想が、つまり氾濫するイメージを信じられないという不安が、自分で写真を撮りまくるという欲望につながっているのではないかという大変示唆的な仮説を提示する。藤井氏は、上野氏が基調講演で挙げた『フォース・カインド』のように映像を信じられるかどうかを主題とする映画が現れるのも、そうした不安が背景にあるのではないかと述べた。また藤井氏は、デジタル技術やCGの導入によってハリウッド映画に現れたものとして「生命の創造」と「歴史の再表象」という二つの主題を挙げるなど、映画における「虚実」の現在についていくつかの重要な指摘をおこなっていた。

荒井氏と青山氏という商業映画の現場を生きる実作者の発言は、やはりどれも面白いものだった。荒井氏は脚本家として、ト書きや台詞は脚本に書くが「思い」や「気持ち」のような映らないものは書いてはならないという原則に触れ、しかしそのことによって最終的に追求するのは、その映らないものなのだと発言する。伊藤氏が指摘した震災映像におけ

る死体の不在や、テレビ局主導の映画の増加とともに蔓延してきた説明的な脚本や演出の弊害にも言及しながら、荒井氏が強調したのは、モニターという「虚」によって組織される映画がいかにも「本当」に近づけるかという作劇における基本的な考え方である。青山氏はそれをうけて、編集などの「虚」を持ち寄り、駆使することによって「実」を生み出すことこそが、まさに演出家の仕事だと応答した。

太田氏は、自らが撮影したいくつもの映像を上映しながら、フィルムの物質性と、編集などでそれを取り扱う際の身体の間接性について述べ、また海外のNPOなど、商業映画とは異なる場でフィルムという媒体を守り、それを表現に生かしていこうとする様々な活動の紹介をおこなった。ある種オルタナティブな活動に光を当てるとともに、フィルムとデジタルにまつわる物質的・原理的側面に文字通り目を向けさせてくれる議論だったといえるだろう。

これをきっかけとして、青山氏を中心に、ノンリニア編集をめぐる活発な意見交換がなされた。上野氏や藤井氏の質問に答えながら、青山氏は、フィルムとデジタルでの編集の感覚の違い、デジタル編集したものをフィルムに焼き直したときのずれ、そのずれを調整するための現実的な作業などについて語り、また映画祭や地方の映画館のようにフィルムでなければ上映できない場があり、フィルムが安くなって時間的にも経済的にもデジタルのほうがコストが高くなる可能性もあるため、決して一方向的にフィルムがデジタルへと移行するとは限らないとも述べた。もっとも印象深かったのは、自らの映画監督たる根拠として、「フィルムの一回性のようなものをデジタルにも持ち込めるかどうか」という点を挙げていたことだ。ここに書けなかった数多くの発言を含め、青山真治という映画作家とその現在の側面を垣間見ることができたように思う。その後も、デジタル世代の映画作家たちに見られる「長回し」の変容をめぐる議論など、この後半の展開は非常に濃密なものだった。

その他にも、各パネラーの魅力的な発言の数々や、フロアから提出された中山昭彦氏やかわなかのぶひろ氏による貴重な指摘や意見があったが、残念ながら割愛せざるをえない。全体としてこのシンポジウムは、様々な分野の「虚実」に対する視点が交差し、聴衆それぞれの思考を促進するきわめて刺激的な場になったと思う（そうであったことを願う）。非常に大きなテーマであるにもかかわらず、魅力的な議論を展開してくれたパネラーの方々に改めて感謝を申し上げたい。本当にありがとうございました。（かわさき こうへい／日本学術振興会特別研究員）

発表プログラム 5月29日(日) 会場: 人文・社会科学総合教育研究棟

	研 究 発 表			
	A (W101)	B (W102)	C (W201)	D (W202)
座長	大石和久	中山昭彦	柴田崇	西村安弘
10:00 10:30	齋藤理恵／沈静と錯乱— ヴァリエーション・エクスポートの 映像・インスタレーション作 品を中心に	中村滋延／小津映画にお ける音の構造的機能	柴崎敦／高等学校で映像 を教える意義—埼玉県立 芸術総合高等学校の取り 組み—	浅利浩之／製作本数から 見る日本映画の傾向と問 題—1930年代と50年 代を比較して
10:40 11:10	金在權(キム・ゼジョン)／ 映像における抽象表現— 1960-70年代の「構造映 画」を中心に	石井拓洋／A.コブランド の映画音楽について— E.W.コルンゴルト作品との 比較分析を通して	野村康治・櫻坂英子／撮 影行為に関する心理学的 検討	山本佐恵／「文化紹介映 画」から「啓発宣伝映画」へ —太平洋戦争期におけ る国際文化振興会と国際 観光局の映画
11:20 11:50	井上裕子／運動のなかの 静止—侯孝賢『悲情城市』 論	西岡恒男／アラン・レネ後 期作品における演劇的空 間	小出正志／学問としてのア ニメーション・再考	鶴田武志／松本清張「天 城越え」映画化にかけた男 たち—清張作品と松竹映 画最後の蜜月—
昼休み 11:50~13:30				
座長	岩本憲児	長谷正人	横濱雄二	藤木秀朗
13:30 14:00	赤井敏夫／インド映画の 言語別観客動態—バン ガロールの事例を中心に	竹林紀雄／テレビメディア の映像表現に関する一考 察	森友令子／『白雪姫』の遠 近法—虚構空間におけ る「リアルさ」	渡邊大輔／サイレント期の 日本映画における児童＝ 子役の表象—イメージと 言説の比較から
14:10 14:40	韓燕麗／Third Cinemaは 可能か—「マラヤ化中国 語映画」に関する一考察	永田あきこ／現代アメリカ におけるコミュニティへの 関心—『ザ・シン普森 ズ』の分析から	新麗芳／今敏作品におけ る「夢」の表現—『パブリ カ』を中心に—	上田学／最初期の旧劇映 画と京都の都市空間— 興行街の存立を手がかり に
14:50 15:20	劉洋／「紋切り型的」、「扇 情的」—ジャ・ジャンクー 映画『世界』に見る「最下層 民」表象	藤田明史／映像化された 舞踏譜に関する一考察	北市記子／デジタル映像 時代のアニメーション表現	成田雄太／声色弁士の研 究—土屋松濤を中心として
休憩 15:20~15:50				
座長		川崎公平	佐藤淳二	村山匡一郎
15:50 16:20		村田光男／PFF(ぴあフィ ルムフェスティバル)—自 主製作映画からの発掘—	伊集院敬行／モンタージュ の切れ目に開示される現 実—中井正一の映像論 の精神分析的解釈	中垣恒太郎／(プロト)ド キュメンタリーの政治学— アメリカ初期映画におけ る歴史・テクノロジー・ナ ショナリズム
16:30 17:00		畑中朋子／映像メディア系 フェスティバルと実践コミュ ニティの形成	鈴木啓文／任意空間と触 覚性—ジル・ドゥルーズ 『シネマ1』における感情イ メージを巡って	長谷川功一／ドキュメンタ リー批評としての『激怒』— フリッツ・ラングと30年代 アメリカ

作 品 発 表				
E (W309)		F (W310)	W409	G (W410)
中村秀之		伊藤隆介・末岡一郎	作品上映・展示	栗原康行・伊藤隆介
中山信子／『十字路』の1929年のパリ公開時における新聞・雑誌の評価				
木下千花／革命前夜—溝口健二の『唐人お吉』(1930)		石井陽之／シースルーバーゲン2011——剽窃により出現する新たな風景		末岡一郎／EXTREME SKIING in 1930——学生・山岳映画の一形態
ヨハン・ノルドストロム／森岩雄と初期サウンド映画		セハンボリガ／ジンバジャムソの文様世界と電子書籍の展開について		太田曜／映画作品『FANTôME』——8mmをブローアップ、16mm フィルムで制作した映画作品
押野武志		太田曜・末岡一郎・伊藤隆介	作品上映・展示	栗原康行・太田曜
大竹瑞穂／占領期におけるアイヌの表現と植民地主義		井上貢一／Motion Square HTML5——Interactive Visual Toy		
小倉史／映画における復員兵イメージ——松竹喜劇映画における復員兵の描き方を中心に		小林和彦／delusional sculpture		ビジュアル・ブレインズ(風間正・大津はつね)／La Matière de Mémoire#3”<D-Sign 22>
ミツヨ・ワダ・マルシアーノ／日本映画における「アプレ」と「戦後」		黒岩俊哉／resonance#4		新堀孝明／老いを生きる ——「生命・生きる」についての映像メディアにおけるアプローチ
木下千花			作品上映・展示	大島慶太郎・栗原康行
紙屋牧子／「明朗」時代劇のポリティックス——『鴛鴦歌合戦』(1939年、マキノ正博)を中心に				芦谷耕平／ユキとカンナの冒険 into the Kingdom of Mousehole
河野真理江／上原謙と“女性的男性”——1930年代日本における女性映画とメロドラマ				河原大／Making of テイルエンダーズ——個人・少人数によるアニメーション制作

小津映画における音の構造的機能

中村 滋延

M・マリーが言うように「音声の再現はおそらく最も“自然”に感じられるものの1つ」だから、映画の音について語られることは非常に少ない。小津映画についても同様である。それでもD・リッチーやD・ボードウェルは小津映画の音について、そのパターン化や意図的な反復出現を示唆している。そうした示唆に影響され、また、意味不明の音、すなわち“自然”に感じられない音、の頻出にも気付くようになり、小津映画の音について興味を持つようになった。

研究の本来の目的は、小津映画の音、すなわちサウンドトラックを構成する「話し言葉」「音楽」「物音」についての分析を行い、小津映画における音の構造的機能を明らかにすることである。音の構造的機能とは、映画の構造を彩るための音の「はたらき」を指す。ただし現時点では小津映画の構造を分析するための統一的な方法を確認するに至っていない。本発表では、構造の次元にとらわれることなく、むしろ映画の細部を音がどのように彩っているかについての分析が中心になった。そして、その対象を“自然”に感じられることで無視されやすい物音に限定した。なお、物音には映画の中の「現実音としての音楽」も含まれる。

分析はまず小津のトーキー全作品に用いられたすべての物音を特定し、脚本に照らし合わせて記述することから始まった。しかし特定は必ずしも容易ではなく、外示の意味不明のまま、その音の擬音的描写や、共示の意味次元での解釈で特定せざるを得ない場合もあった。

次に特定した物音の作品ごとの出現分布一覧を作成した。それによってパターン化された音や意図的な反復出現される音を特定した。そこで、これら過剰な説話論的細部としての物音を、主題論的に分析した。発表時間の関係上、主題とした音は、反復機械音、ボンボン蒸気船の音、タイプライターの音、木鉦の音、玄関引き戸の開閉音、蟬の声・虫の音、雨、オルゴール、音楽練習の10種類である。結果、以下のことを明らかにした。

- ①音のみでは不明確な外示の意味も、画面との関係や説話的狀況によって明確になる。その外示の意味は、小津映画の場合、物音のパターン化や意図的な反復出現によって共示の意味の解釈を誘発する。
- ②より積極的な解釈の誘発を意図して、あえて外示の意味を不明確にして鳴らされる音も多い。
- ③物音のパターン化や意図的な反復出現は、物語を分節し、物語の構造単位を視聴者に意識させる。
- ④外示の意味が不明確な物音は、その分、音の持つ音楽性に視聴者の意識を集中させ、一連のシーケンスに特定の音楽的イメージを刻印する。
- ⑤物音としての音楽の多用は、その音楽が喚起する感情以外に、その音楽が持つ外示の意味を示し、そこから解釈される共示の意味をも示すことになる。

(なかむら しげのぶ/九州大学大学院芸術工学研究院)

高等学校で映像を教える意義—埼玉県立芸術総合高等学校の取り組み—

柴崎 敦

2000年4月、埼玉県所沢市に美術科、音楽科、映像芸術科、舞台芸術科の4学科からなる日本初の芸術系高等学校が開設され、2009年には開設10周年記念式典を挙行し、一区切りを迎えた。大学や専門学校における映像教育については多くの研究・発表が行われてきたが、高校ではどうなのか。自身が携わった埼玉県立芸術総合高等学校映像芸術科の開設準備から卒業生の進路を含めた取組を通して、高校で映像を教える意義について考察した。

それまで埼玉県の公立高校には、美術科、音楽科という芸術系専門学科は存在していたが、映像芸術科や舞台芸術科は埼玉県どころか日本国内どこにも存在していなかった。そこで、自身を含む高校教員2名が日本大学芸術学部で1年間派遣され、大学における芸術教育のソフトからハードを広く学び、芸術総合高校の開設に備えた。ただし、高校教育では映像を教える教員免許科目が存在しないため、専門科目の100%を外部の特別社会人講師に依頼し、その多くを高校教員とチームティーチング授業することとした。映像芸術科の開設にあたり留意したのは、放送部や写真部などの高校部活動の拡大版にしない、大学の映像教育の縮小版にしない、の2点である。

芸術総合高校映像芸術科では、フォトレタッチソフト、グラフィックソフト、映像編集ソフト、プレゼンテーションソフト、銀塩写真など様々なメディアを駆使して表現できる生徒を指導してきた。開設当初、高校卒業後は映像や美術系大学への進学を目標としていた。卒業生の多くは東京芸術大学や日本大学芸術学部など映像・美術系大学・専門学校へ進学しているが、一般文系大学へ進学した卒業生もいる。高校での映像学習をさらに大学でも深めたいとの進学意欲を高める、同時に映像関連だけを高校卒業後の進路にしない、と開設準備を進めていたが、卒業生の進路状況を見ると開設当初の狙いはほぼ達成できたと考えられる。

「映像関連の仕事に就く人材を育てるには、高校段階では映像科目よりも幅広い教養を学ばせる方がよいのではないか」という意見が、本発表の参加者から出された。実はこれこそが開設準備から創生期に考えていた芸総映像芸術科の存在意義なのである。映像関連科目は卒業までに履修する総単位数の約1/3であるが、大学等の映像教育の縮小版ではない。専門科目を学ぶことを通して豊かな感性を磨き、社会に貢献できる人間を育成することが教育目標である。

これからも新しいスタッフが、生徒に確かな表現力を身に付けさせようと工夫と改善を続けていくと期待している。

(しばさき あつし/埼玉県立桶川高等学校)

1929 年の『十字路』のパリ公開時における新聞・雑誌の評価

中山 信子

衣笠貞之助監督の『十字路』は欧米の映画館で上映された最初の日本映画で、ベルリンで高く評価されたことは知られていた。しかしそれ以外の都市での評価は殆ど知られていなかった。これまで日本で紹介された『十字路』のパリでの批評は 1929 年の 4 月 21 日号のキネマ旬報に掲載されたもののみであった。当時ベルリン以上に様々な先端的な文化活動が盛んであったパリでの『十字路』の批評はこれだけなのだろうか、というのが今回の研究を始めた動機である。

当時の批評を調べるために、フランス国立図書館とシネマテークの図書館で 1929 年の主要な雑誌・新聞を検索した。その結果 7 つの新聞・雑誌で 11 回にわたって『十字路』の批評とそれに関連した日本映画についての記事が掲載されていることが分かった。そしてその殆どが『十字路』を好意的に評価するものであった。そこには初めて見る日本映画、それも時代劇に対するもの珍しさや東洋の風俗への好奇心があったことは確かである。だがそれ以上に、衣笠の作品の持つ前衛性や優れたテクニクが評価されたことも事実である。衣笠自身が語っているように、当時彼はフランスのアベル・ガンスを初めとするサドゥールが「フランス印象派」と呼ぶ作家たちの作品に強い感銘を受け、そのスタイルを作品に取り入れていた。従ってフランスの批評家は、フランス映画のテクニクが日本の伝統的な物語世界の中で巧みに応用されているのを見て賛辞を惜しまなかったと思われる。

また『十字路』が公開された 1929 年 2 月は世界恐慌・ファシズム台頭の直前であった。フランス人の対日感情は 31 年の満州事変勃発以降は急激に悪化するが、29 年には好意的であった。そしてこの時期のパリは新しい芸術活動の中心地であり、その担い手には多くの外国人がいた。従ってパリはコスモポリタンの都市であり、新奇な芸術作品を受容する土壌があったことも『十字路』の評価の要因と思われる。

戦前の日本の批評家や一部の観客はフランス映画に憧憬の念を抱いていた。しかし彼らは憧れのパリで、日本映画が高く評価されていることを知らなかった。今回の研究でフランス人も最新のテクニクを駆使した前衛映画であり、同時に彼らのオリエンタリズムをも満足させる『十字路』を発見して賛辞を惜しまなかったことが明らかになった。この時代の日本人のフランス映画に対する思いは、一方的な「片思い」ではなかったのである。

(なかやま のぶこ／早稲田大学ジェンダー研究所招聘研究員)

A. コーブランドの映画音楽について—E.W. コルンゴルト作品との比較分析を通して

石井 拓洋

1. 研究の内容

本発表は、A. コーブランドの映画音楽によって、30-40 年代における古典的ハリウッド映画の音楽を〈ロマン派的・反ロマン派的〉な図式によって認識する可能性を、音楽分析によるデータを基に示すものである。

多くの先行研究は、当時の映画音楽に「後期ロマン派の音楽」の影響を指摘し、その傾向を持つものを主流とし、代表的作曲家として、E.W. コルンゴルト (1897-1957) の名を挙げた。

一方、これを踏まえ、発表者はオルタナティブな映画音楽の存在を探った。そして、その糸口として〈反ロマン派的〉な映画音楽の理念が自身のエッセイから読み取れる、作曲家 A. コーブランド (1900-1990) に着目した。

2. 研究方法

コーブランドの作品の〈反ロマン派的〉な音楽的要素を認識するために、コルンゴルトの〈ロマン派的〉な作品との音楽的な比較分析を行った。比較対象には共通点が見出せる 2 作品を選び、コーブランド作品は『Our Town』(1940)、コルンゴルト作品は『Kings Row』(1942) とした。比較項目には、項目 1：ライトモチーフ、項目 2：和声、項目 3：物語と音楽との関係性、以上の 3 つを設定した。

3. 結果

項目 1 では、コルンゴルト作品で認識できたライトモチーフが 13 個、コーブランド作品では 6 個であった。このうち最も多く繰り返して使用されたモチーフは、コルンゴルト作品で 20 回に及んだのに対し、コーブランドでは 6 回に留まった。更に、ライトモチーフの運用法について、男女 2 人の語らいのシーンで比較した。コルンゴルト作品では画面に不在の幾人かの人物に話題が及ぶ度に、その人物のモチーフが奏されていた (01:20:00～01:21:38)。一方で、コーブランドでは、実際に画面に登場している女性を示すモチーフが、シーン全体にゆったりと付されていた (00:51:00～00:54:43)。

項目 2 では、主要なライトモチーフの和声と比較したが、コルンゴルト作品には典型的な半音階的和声の使用が見られた (00:10:20)。一方、コーブランドでは非機能的和声的な全音階的進行がみられ復調の響きがあった (00:03:34)。

項目 3 では、コルンゴルト作品が本編中の 63.7% に音楽が付されている一方、コーブランドでは 42.6% の割合に留まった。又、旋律の構造としてコーブランドは分散和音の動きが旋律として多用されているために、旋律自体の主張が弱められていた。

4. 結論

今回の分析で得られたデータの範囲からは、コーブランド作品にライトモチーフや和声の面で〈ロマン派的〉な作品との違いが見出せたとと言える。又、物語と音楽との関係性においても、質・量ともに「セカンダリな」立場からの音楽の貢献を志向する傾向がみられた。このような意味でコーブランドの映画音楽には〈反ロマン派的〉な傾向が見出せた。

(いしい たくよう／東京学芸大学大学院教育学研究科修士課程)

撮影行為に関する心理学的検討

野村 康治・櫻坂 英子

【目的】

筆者らは、撮影行為の日常化を背景にしたカメラの使用状況や撮影行為に対する意識について、大学生を対象に調査を行ってきた（櫻坂・野村, 2002, 野村・櫻坂, 2006）。その結果、撮影行為が日記的役割とともにコミュニケーションツールとしての役割も果たしていることが確認された。

本研究では撮影行為の日常化に拍車をかけたと思われる携帯電話のカメラ機能を取りあげ、その使用実態や撮影に関する意識を質問紙法により調べることとした。先行研究の結果を確認するとともに、自身が撮影した画像を実際に確認してもらうという方法をとることで、より厳密に撮影実態をとらえること、またそこから、撮影行為に関する心理的意味を考察することを目的として調査を行った。

【方法】

調査対象者：カメラ機能付き携帯電話を日常的に所持している大学生 153 名に対し調査を実施した。このうち携帯電話に保存された画像枚数が 10 枚以上、1000 枚未満の者（121 名）を分析の対象とした（男性 77 名，平均年齢 18.97 歳，女性 44 名，平均年齢 18.52 歳）。

調査時期：2011 年 4 月

調査項目：1. カメラ機能の使用頻度、2. 被写体の種類別撮影割合、3. 撮影目的、4. 保存画像の見返し頻度、5. 撮影画像の保管方法、6. 撮影画像の保存枚数、7. 撮影画像の記憶との齟齬であった。なお、2, 3, 6 については記憶や印象をもとに回答してもらう項目と、実際に撮影した画像を閲覧し回答してもらう項目とを設けた。

調査手続き：調査項目を印刷した質問紙を一齐に配布し、回答してもらった。

【結果と考察】

撮影の頻度は「週に 1 回程度」、画像の見返し頻度は「月に数回程度」という回答が多かった。撮影目的としては「記念・思い出にするため」が特に多く、「その場にいる人と楽しむ」「あとで人に見せる」「なんとなく」といった回答も多くみられた。また「人物」を撮影することが多いことも明らかとなった。こうした結果は先行研究の結果と合致するものであり、撮影行為が日記的役割とともにコミュニケーションツールとしての役割も果たしていることを再確認させるものである。しかし、「記念・思い出」を撮影目的としながらも、撮影した画像を「特には整理せず」、「撮ったことを忘れて」しまうこともあり、実際、自分が撮影した画像数を少なく見積もっている、という結果も得られた。すなわち、個人にとって重要な出来事に関する情報（自伝的記憶情報）の記憶補助として画像を撮影するものの、撮影後はさほど重要な情報として扱われていないということになる。このことは、日常化する撮影行為の心理的意味を検討するうえで大きな手掛かりになると考えられる。

（のむら こうじ／日本大学文理学部、
おさか えいこ／駿河台大学心理学部）

学問としてのアニメーション・再考

小出 正志

日本の大学にアニメーションの学科・専攻が開設されて約 10 年。教育だけでなく研究領域として確立させるために現状と基本的問題を考察する。

現在の学科・専攻の基本は専門的実技の修得にある。学術研究は目指されないが理論や歴史の座学は多数ある。専門学校との差別化を計る意味と大学内の領域的独自性の主張でもある。

アニメーションの学問は一般に「アニメーション研究」や「アニメーション学」と称される。「研究」は様々な学問領域を基盤とし多様な方法論による学際的かつ学科を超えた研究が含まれ、「学」は一定の原理・理論に基づき体系的に組織化された知識や方法をいう。国際的には「Animation Studies」が定着し「アニメーション学」を意味する語は未確立。これは研究を取り巻く環境や状態を示唆する。

学問一般が専門分化し精緻になる傾向がある。アニメーションでも専門分化とされる。一方で従来とは異なる視点から新たな水準による新たな統合化という側面も指摘できる。

アニメーションの研究の範疇は根本的問題でもある。映画・映像学の延長・隣接とすれば個別領域研究となるが視点を異にすれば新たな展開が認められる。

アニメーションの研究対象にはミニマルな解釈に基づくものとメタ的なそれがある。ミニマルな解釈においてはアニメーションは映像表現・映像メディアを中心とする芸術・技術・文化・産業などに関わる表象の一種として把握される。

メディアの拡張により映像メディアを逸脱し映画・映像学的領域の外へ向かう。コンテンツの拡張により娯楽・芸術から社会システムへ拡大し美学・芸術学の外へ向かう。

メタ的な解釈においてアニメーションは動きと動くことを基盤とするメディアが特定されない広範な事象の一種として把握できる。その場合「映像」以外に「実体」に拡がり関係概念として「情報としてのアニメーション」がある。

アニメーション研究の方法は「研究」と「学」の問題とも深く関わる。独自の方法論や体系化がなれば「アニメーション学」の成立と見なせる。現段階の主流は「アニメーション研究」であるが学問としての確立に方法論や体系化の探究は必要である。「研究」の段階においても「コアな研究」と「メタな研究」という二つの立場がある。

「研究」が発展し体系化された「アニメーション学」という立場と両者を異なる取り組み・方向性とする立場の二つが成り立つ。共通基盤の学としての「アニメーション学」とアニメーション美学・史学・工学・心理学など関連アニメーション諸学、既存の学問に依拠する「アニメーション研究」の並立状態も考えられる。

「アニメーション研究」中心で名目上の「アニメーション学」が改めて名実共に「アニメーション学」が成り立つか。アニメーションに関する個別研究・コアな研究を進めつつ学そのものを問うメタな研究としての「アニメーションの学問論」の必要性がある。

（こいで まさし／東京造形大学）

松本清張「天城越え」映画化にかけた男たち—清張作品と大船映画、最後の蜜月—

鶴田 武志

戦後の松竹映画についてまとめたものとして吉村秀夫『松竹大船映画』（創土社 2000・11）は重要である。ここで吉村は、「家族」をキーワードに小津安二郎から木下恵介へ、そして木下から山田太一、山田洋次の両名へと大船映画の系譜をまとめている。テレビの脚本家へと転身して活躍する山田太一をも含みこんだ大船映画の特徴への言及は、日本映画における大船映画の意味づけをはかったものとして一定の評価はできる。しかし、吉村自身が認めるとおり大船映画は「家族」映画ばかりを撮っていたのではない。吉村の描く大船映画の姿は一側面に過ぎず、大船の実態は未だ語り尽くされていない。

では、大船映画の実態とは何だったのか。それを炙り出すためあまり語られてこなかった1980年代の大船映画に注目する。1967年前後の人員削減と機構改革の苛烈さゆえに、以前の大船の蓄積とノウハウの伝承が不可能になりつつある中、野村芳太郎は外部監督の積極的に招聘し、また霧プロダクションの取締役にも取まり松本清張作品の映像化に対してプロデューサー的に辣腕を振るった。このことは、大船に新しい血を入れると同時に大船特有のディレクター・システムの崩壊を意味していた。このような野村の影響下の中で、三村晴彦は「天城越え」（1983年）でデビューした。三村は助監督時代が長く、入社して21年目40代にしての監督デビューであり、自分の全てをかけた映画だった。一方で、清張映画は野村芳太郎体制下においてしか製作できなかった。つまり、映画「天城越え」は、大船特有の監督を中心としたディレクター・システムと野村体制のダブルバインドの中で製作された特異な存在と言える。それゆえに、1980年代の大船の状況の一側面を炙り出すのに最適な素材であるとも言える。

そこで本発表では、三村晴彦とその指揮下のスタッフたちが映画「天城越え」をどのように撮ろうとしていったかを監督やスタッフの証言と絵コンテなどの資料をもとに映画の表現構造及びそれを支えた製作状況を検討した。

その結果以下のことが分かった。三村晴彦は、野村体制の罪の部分「ディレクター・システムへの侵犯」から大船撮影所の伝統を守ろうとした一方で、野村体制の功の部分「加藤泰の絵コンテ主義の導入」を持って三村組の色を打ち出していった。その三村組の特色は、絵コンテを元に各スタッフたちがその絵コンテを乗り越えようとする中で、より良い映像を生み出そうとする体制であったと言って良い。つまり、1980年代の野村体制の功罪によって、監督三村晴彦、そして映画「天城越え」は生まれたのである。したがって、三村晴彦と映画「天城越え」の存在は、これまで明らかにされてこなかった1980年代の大船撮影所における野村を中心としたパワーゲームを映し出すプリズムだと言えるだろう。

（つるた たけし／愛知教育大学非常勤講師）

インド映画の言語別観客動態——バンガロールの事例を中心に

赤井 敏夫

本研究は2010年8月にカルナータカ州バンガロールで行った聞き取り調査の結果に基づく。バンガロールはインドでも最も近代化の進んだ大都市で、グローバル化時代に対応したIT産業が基幹産業に占める割合が大きい。そのためカルナータカ州公用語であるカンナダ語話者以外に広く他言語圏から高等教育を受けた雇用者を集約し、インドにおいては類例のない多元的文化環境が成立している。これらIT産業従事者は出自は別々であっても最低母語以外の一言語、ほとんどの場合英語を第二言語として修得している点に共通項がある。調査ではこれらの層を中心として、南インドの4言語およびヒンディー語を母語とする者を対象に、かれらが英語、ヒンディー語、南インド4言語による映画の中から関心ある映画を選択するにあたってどのような要因が決定因子となるかを抽出しようとした。

本研究に着手した動機には、インド映画の市場がトーキーの導入以来言語圏別に分割されてきたという文化的特異性に着目したことがある。インドでは10億を超える観客が単一の市場を共有しているのではなく、観客の母語に準じておのおの異なった市場があり、それらに対応する映画産業が成立している。中産階級という同一の社会階層に属し、かつ英語を第二言語として共有する調査対象者は、観客としてどのような動態を示すのかを知ることは、インド映画の将来を予想する上で有効な指標となるものである。

調査の結果、母語映画とハリウッド作品の選択が上位を占め、母語映画のみ、母語映画とヒンディー語映画の組み合わせがこれに続いた。英語もしくはヒンディー語を共通の第二言語として持つことが映画選択の上にも反映されており、南インド4言語どうしの重複はほとんど見られない。南インド映画産業がおのおの際立った特徴を擁しながら映像表現のフォーマットや演技陣の共有という点でゆるやかな連携を保つ統一体を形成していることを考えるなら、この点は注目すべきである。

また、家族と自宅で、もしくは同郷の友人と映画館へ行くときは母語映画を、個人で見る場合にはハリウッドをといった具合に、選択する映画ごとに鑑賞の環境に変化をつける傾向にあることも判明した。これには都市部で普及の進むシネコンの存在が大きく関係していると考えられる。また少数ながら映画を一切見ないとする回答もあった。これは総人口を市場に持つといわれるインド映画産業において注目すべき兆候と言える。

調査の結果から、かれらの映画鑑賞の動態の特徴は、個人的な嗜好もしくは審美性に基づくだけではなく、家族や母語を共有する仲間との交遊への活用も重要な選択の基準となっていてところにあるのが窺えた。インド映画に特徴的なストーリー重視よりも分節化へと向かう傾向もこうした需要に対応して成立しているものと推察される。

（あかい としお／神戸学院大学人文学部）

テレビメディアの映像表現に関する一考察

竹林 紀雄

今、テレビ業界は未曾有の不況下で番組を作り続けている。企業の広告宣伝費が回復することは望むべくもなく、番組制作費の低下傾向は今後も続くことが予想され、制作現場の効率化、人員削減は加速度を増している。ただし、番組制作費がどうであれ、“面白い”のか“つまらない”のか、視聴者のこの判断こそがビジネスコンテンツとしてのテレビ番組の死活をかけた一線となることは、創成期から変わることのないテレビの命題である。このような状況のなかで進行するテレビの映像表現の変貌の質と方向を探ってみた。

テレビを作る側は、視覚と聴覚の相乗作用を前提とした情報やメッセージを伝送する。物心ついた時からインターネットやパソコンのある生活環境の中で育ったデジタルネイティブ世代は、“携帯電話でメールやサイト閲覧をしながら”テレビを見る。この世代は、テレビを視聴したとしても、作り手が思うほどの集中度や専念度で画面とつながってはいない。しかし、テレビが誕生し、家庭という日常的空間に入った時から、“ながら視聴”へ向かうベクトルは宿命づけられていた。メディアの特性をふまえて、映画監督とテレビディレクターの仕事の違いを考えれば、映画館という非日常空間で“鑑賞”する映画と、日常空間において“視聴”するテレビとは、同じ映像の演出であっても表現は変えざるを得ない。つまりテレビマンは、単に映像の表現ではなく、テレビというメディアの特性を踏まえた表現を模索しなければならないのである。

ユビキタスネットワークの深化、携帯情報端末の高機能化が映像をとりまくメディア環境を急速に変化させている。このような中で、テレビが優位性を発揮できる特性はあるのだろうか。結論から言えば、“ある”である。それは、“現在という時間性”にあると考えている。言い換えれば、「今、同時に、遠くの出来事を、持続して見ることが出来る」という特性のことだ。東日本大震災のリアルタイム映像に世界中が悲痛した。一方で、第6回 FIFA 女子ワールドカップドイツ大会の決勝戦で、なでしこジャパンが接戦の末、PK でアメリカを下した瞬間、日本中が熱狂した。これまで数々の現場からの“生中継”が私たちをテレビ画面に釘付けにさせた。1963 年、日本初の衛星生中継でケネディー暗殺が伝えられた時、当時のテレビマンの多くが驚きと共に、テレビの発展を先見したのも、この特性（今、同時に、遠くの出来事を、持続して見ることが出来る）を直感したからに他ならない。さらに、4K や 3D などデジタル化が推進する映像の超臨場化は、この特性をアクチュアリティブ的な観点においてもさらに際立たせるだろう。映像も含む他の情報メディアとは一線を画す“テレビにしか出来ない表現”を探るカギは、おそらくはこのあたりにあるのではないだろうか。

(たけばやし のりお/文教大学大学院情報学研究科)

『白雪姫』の遠近法——虚構空間における「リアルさ」

森友 令子

はじめに

平成 22 年、経済産業省は、アニメを「日本ブランド」とし「人材の育成には、アニメ制作に関する技術や知識、ノウハウを始め、幅広い知識と技術を学ぶ必要」があるとした。曲解を恐れずに言うと、日本の技術と知識を韓国や中国が学び、日本の主流は欧米主流の 3DCG アニメーションになりつつある。筆者には「日本ブランド」の様相がはっきりと見えてこない。だが『白蛇伝』と『白雪姫』を見比べると、差異としての「何か」がある。その「何か」を明らかにすることは、日本のアニメーションそのものを指し示すことに繋がるかもしれない。そこで、『白蛇伝』を中心に『わんぱく王子の大蛇退治』までを多角的に考究する。その一つの足がかりとして、『白雪姫』と『白蛇伝』から“複製する「視線」”と“描写する「まなざし」”を見出した。本研究では“複製する「視線」”の大枠について述べる。

“目の視覚”“脳の視覚”と“複製する「視線」”

布施英利氏による『脳の中の美術館』には「ヒトは 5 万年の間、変わっていない。神経系の機能である「視知覚」も変わっていない、はずである。〔中略〕ヒトの人体などはどれも同じである。その一部である脳もまた同じものである。美術を生んだのは、そのヒトであり、脳だ。では、その間につくられた美術作品の千変万化はいったい何なのか？」と書かれている。そこで、布施氏は一つの「視知覚形式」の理論モデル“目の視覚”と“脳の視覚”を提案する。この理論では、『白雪姫』は“脳の視覚”である。だが「ただここで見落としてはならないのは、その背後に描かれる風景の「目の視覚」的な描かれ方である。まずその風景は写實的で現実的なものだ。そして陰影が使われ、実体的な遠近感がしっかりととらえられている。」と“目の視覚”も併せ持つ。続く『死体を探せ！』では、“目の視覚”と「写真」、そして「西洋の目」について触れている。“目の視覚”は「西洋の目」であり、写真的視覚と遠近法を生んだ。ヒトには“目の視覚”と“脳の視覚”の両方があることは明らかである。だが、日本において遠近法的、写真的視覚による表現が頻繁に見受けられるようになるのは近代に入ってからである。それ以前には「日本の目」と呼ぶべき視覚があったのではないだろうか。そこで、新たな理論、“複製する「視線」”と“描写する「まなざし」”を構築する。「西洋の目」が「視線」であり、「日本の目」が「まなざし」である。

『白雪姫』の遠近法

筆者が注目したのは「遠近感」である。『白雪姫』の背景は、写實的で距離感がある。「視線」によって表現された作品は、十分に写真的視覚としての風景を複製していた。まるで 3DCG である。3DCG は、非現実なものを作りだし現実のように見せることもできれば、現実空間そのものを作り出すこともできる。3DCG の持つリアルさを、『白雪姫』はすでに持っていたのである。これは“複製する「視線」”そのものである。

(もりとも れいこ/大阪国際大学現代社会学部情報デザイン学科)

サイレント期の日本映画における児童＝子役の表象——イメージと言説の比較から

渡邊 大輔

本発表では、日本のサイレント期の映画、つまり、主に 1910 年代から 20 年代の日本で公開された映画について検討し、その中で「児童」のイメージがどのように扱われ、また社会的に流通していたのかを、実際の児童、つまり「子役」を表象した映画雑誌の写真記事や関連の言説群を相互に照らし合わせながら、俯瞰的に分析・考察した。映画が一定の文化的基盤を獲得したとされる 1910 年代頃の日本映画では、その主要な観客層は児童が担っていたと言われていたが、翻って、おそらくこうした観客層が観ていたであろう、児童が中心となった当時の内外の映画作品の系譜や、それに付随する映画雑誌などの記事やポスター、広告などが児童・子役という存在をいかに表象していたのかを考えることは、児童という、初期日本映画にとって特権的な存在を多角的視点から捉えることに裨益すると思われるからである。

また、本発表では、日本映画では 1910 年代以前のフィルムはその多くが失われており、また、大正期の映画雑誌などの間接的な資料においても、その記事の多くは外国映画のものであり、日本映画の、それも児童関連の資料というものが少数のものであるために、当時の映画雑誌や児童向け雑誌に掲載されている子役スターに関するプロマイドや広告などの視覚イメージと、それに付随する言説群を適宜参照することにした。

その結果として、当時の映画における児童をめぐる批評言説やイメージ戦略の多くは、おうおうにして国内外の子役スターを問わずに、映画における児童を、例えば「大人」や「外国人」、または「動物」といった児童の持つ「純粋さ」や「腕白ぶり」「無垢さ」といった特徴的な要素を際立たせる、さまざまな異質の「他者」との比較関係のもとに対象化し、いわば児童という固有の個性を持った存在として映画文化の中の無数の対象の中から切り出していったと考えることができる。

そうした諸々の差異づけは、おそらく当時、近代的な国民国家として本格的な成熟を遂げつつあった日本の文化状況と少なからず関わっているのではないだろうか。それは、明治末期からの児童保護思想の風潮、あるいは、1920 年前後に始まる児童文学運動が体現していた「童心主義」にも端的に現れていたように、「子供」という存在が日本においてほぼ初めて固有の存在意義を持った「他者」として立ち現われ始めたという大きな歴史的な文脈に深く関係しているということである。それらの一連の動きは、ひとしなみに子供を近代国家に組み入れる固有の存在として対象化するイデオロギーの産物であったのであり、まさにこれと同じ時期から本格化する映画による教育活動や児童に向けた官民双方での教育映画製作の始まりとも関わっているだろう。

(わたなべ だいすけ／日本大学藝術学部非常勤講師)

占領期におけるアイヌの表現と植民地主義

大竹 瑞穂

戦後の日本が植民地支配の過去を隠蔽することで、ナショナル・アイデンティティを再構築したことが指摘されてきた。だが、その過程で北海道の植民地化も忘却されたことは、あまり知られていない。日本が植民地を失い沖縄がアメリカの軍政下に置かれる中で、北海道は唯一残留した「植民地」として期待を集めた。一方で、戦争責任を問われる事態は、アイヌの表象にも変化をもたらした。それが、本発表で取り上げる 2 本の映画『リラの花忘れじ』、『ジャコ萬と鉄』での告発するアイヌの表現であり、この告発が最終的に挫折することでも共通する。本発表では、この告発と挫折の表象から、占領期における日本人の加害者意識のあり方を明らかにする。

『リラの花忘れじ』は、小国英雄が脚本、原研吉が監督で 1947 年 10 月に公開された。雑誌『シナリオ』(1947 年 10 月)に発表された小国英雄の脚本では、レイプ未遂から始まる日本人女性とアイヌの恋愛が、女性を交換の対象とする家父長制、更に植民地主義からの解放として描かれているが、これは映画とは異なる。映画では、2 人の恋愛は、それぞれの挫折を癒す行為として表象され、最終的に北海道「開拓」の正当性自体は否定されない。なぜ、脚本での恋愛表現は変更されたのだろうか。映画では 2 人の恋愛が過度にプラトニックに表現される一方、他のアイヌがヒロインに向けた性的欲望やレイプの可能性は示されている。最後に 2 人が抱き合うとは言え、製作者側は異民族間の恋愛を警戒し慎重に表現したと言える。占領軍側も、米兵と日本人女性の恋愛を連想させる異民族間でのセクシュアルな恋愛表現は歓迎出来なかったであろう。だが最も大きな理由は、2 人の恋愛を解放ではなく挫折として描くためだ。映画では、アイヌや資本家たちの挫折を植民地崩壊の比喻として描く。更にアイヌによる告発を攻撃として表現することで、日本人を植民地喪失によりトラウマを負った被害者として見るのが可能になるのだ。

『ジャコ萬と鉄』は、黒澤明・谷口千吉が脚本、谷口が監督も務め、1949 年 7 月に公開された。アイヌ女性による日本人男性へのセクシュアルな求愛の表現が、植民地支配下での日本人と先住民族間の恋愛が暴力によって維持されたことを告発するものでもあることを指摘した。一方で、この表象は、占領期の「肉体」表象と同様、敗戦トラウマを負った男性の主体性を支えるという側面も持つ。この時、主人公は、植民地支配に対する加害者だけではなく抑留の被害者としても表現されており、この挫折の経験が投影されることで、アイヌによる告発も挫かれてしまう。この加害／被害で分裂したアイデンティティをナショナルな主体として統合する鯨漁は、植民地を喪失した日本が戦後の国際秩序の中で生き残るために北海道の海を領有する行為としても表象された。

このように日本人は加害者であると同時に被害者として表現された。

(おおたけ みずほ／名古屋大学大学院文学研究科人文学専攻
日本文化学専門博士後期課程 2 年)

Third Cinema は可能か—「マ ラヤ化中国語映画」に関する —考察—

韓 燕麗

Third Cinema/ 第三映画とは、アルゼンチンの映画監督フェルナンド・ソラナスとオクタヴィオ・ゲティーノの著作「第三映画へ向けて」(Towards a Third Cinema) において生み出された言葉である。ハリウッドやその模倣物である「第一映画」とも、ヨーロッパのアート映画のような「第二映画」とも異なる「第三映画」は、革命の意識と精神を現わす道具として考えられた。むしろ、第三世界で製作された映画がすべて第三映画となるわけではない。しかし、多くの第三映画は戦後に植民地支配から独立した第三世界の国々で作られ、1960年代の反植民地主義的抗争と深い関わりを持っていることも事実であろう。じっさい、第三世界の国々における自国映画史の形成について考える際、第三映画という概念は有効かつ基本的な枠組みを提供してくれているといえよう。

本発表は、1950年代末から1960年代半ばまでのマレー半島に照明を当て、それぞれ1957年と1965年にイギリスの植民地支配から独立を達成したマラヤ連邦(のちのマレーシア連邦)とシンガポールにおいて製作された中国語映画について考察した。この時期に作られた「マラヤ化中国語映画」(馬來亞化華語電影)という今日のマレーシア映画史またはシンガポール映画史に忘れ去られた映画ジャンルの生成過程、およびそのテクスチャーをつぶさに考察することによって、東南アジアの新興国家におけるエスニック・ポリティクスや中国系移民のナショナル・アイデンティティの変容を読み取ることを試みた。さらに、上記の考察を踏まえながら、両国の自国映画史の構築に対する再考を促すことも、本発表の目的であった。

1950年代末から提起され、製作されていた「マラヤ化中国語映画」は、すべて現地で撮影を行い、現地に暮らす中国系移民の生活を描いたものである。「マラヤ化中国語映画」の製作はまず、それまでに大量に輸入されてきた香港製中国語映画に対する拒絶として理解できよう。香港と異なる観客層が急速に形成される背景には、むしろ植民地統制からの独立という政治的変動を看過してはいけな。さらに、この時期における中国語映画の製作は、マレー文化を中国系移民へ浸透させようとする新政府の政策に対する強かな抵抗でもあった。中国国籍を放棄したものの、マレー系住民と対抗できる中国系住民の存在をアピールし、中国語・中国語映画をはじめとする中国文化を存続させようとする中国系移民の執着も、「マラヤ化中国語映画」からうかがえる。別所とは異なる抗争の形が、これらの Third Cinema から確認することができるのである。

(かん えんれい・Han, Yanli / 関西学院大学経済学部)

現代アメリカにおけるコミュ ニティへの関心—『ザ・シン プソンズ』分析から

永田 あきこ

マー、母マージ、娘リサといった登場人物による地域や国家とのかかわり方を通して、『ザ・シンプソンズ』がアメリカ社会の抱える問題をどのように取り上げているかを明らかにし、現代のアメリカで人々は社会とどのような関わりかたをしたいと願っているかを考えた。本発表では、アニメーション作品『ザ・シンプソンズ』を中心として、現代アメリカ人のコミュニティへの関心のありかたを探ることが目的である。

『ザ・シンプソンズ』の成功は、アニメーションとして作品が創られていることで、現実社会の問題も虚構の世界のできごととして抵抗感が薄れ、時間と空間の制約が無い描写ができる。アニメーションという表現形態により、理想のヒーロー像を無理なく描き出すことができ、作品を見ている視聴者に受け入れられたと考えられる。

アメリカ社会が複雑になるにつれて、公共的生活に関わる活動にリーダーシップが以前よりも更に期待されるようになってきたが、ホーマーの役割は、人々のリーダーへの期待を反映して創られていることが理解できる。

現代の大都市は18—19世紀の町でみられたような社会的責任や公益のための活動をおこなうことが出来なくなっているから、テレビ放送のアニメーション番組を見ている人々は『ザ・シンプソンズ』作品の舞台となっているスプリングフィールドという小さな町で、仕事や家族、共同体と深いかわりを持ち、積極的に町の行政、会社や社会に対して行動を起こすホーマーに共感を抱くのである。つまり現実の生活で視聴者自身が潜在的な不満を抱き、行動を起こしたくても起こせない状況のなかで代理行為者としてホーマーを位置付けているのではないだろうか。

『ザ・シンプソンズ』において、シンプソン一家の人びとの住居が郊外の小さな町、スプリングフィールドという設定がなされているのは、ホーマーや家族の公共的生活へのかかわりや、人々の活躍を目に見える形で描き出すことができるからであり、地域社会の活動への参加の重要性を視聴者に示唆することができるからである。

『ザ・シンプソンズ』におけるシンプソン一家を中心とした登場人物の行動は、視聴者に笑いを提供すると共に同時代の社会の風刺をおこなうことで、視聴者にアメリカ社会の抱える問題をアニメーションという新たな視点から問いかけている。そして、ホーマーやシンプソン一家の人々の社会へのかかわりや、社会的参加が描かれたアニメーション作品がなぜアメリカ人に受け入れられるのかということについても考察し、現代のアメリカで人々は社会に対してどのような関わり方をしたいと願っているのかということについて考えた。

(ながた あきこ / 関西学院大学大学院社会学研究科博士後期課程)

Image Arts and Sciences 156 (2011), 17
日本映像学会第 37 回大会・研究発表 [2011 年 5 月 29 日／北海道大学]

映画における復員兵イメージ——松竹喜劇における復員兵の描き方を中心に

小倉 史

本発表は、『二等兵物語』（1955 年）を端緒とする兵隊喜劇に連なるジャンルとして、復員後の兵隊を描いた喜劇もまた、一定のジャンルとして存在するのではないかとこの仮定のもと、復員兵の喜劇的な表象について検討するものである。

今回は、松竹大船で制作された喜劇映画のなかに表れた復員兵イメージについて考察を試みた。その一例として、主に渋谷実監督『本日休診』（1952 年）と山田洋次監督『馬鹿が戦車でやって来る』（1964 年）を取り上げ、映画の中で「気違い」として表象される復員兵イメージが、共同体のなかでどのように受容、あるいは疎外されるのかという点を明らかにした。

まず、『本日休診』では、井伏鱒二による原作『遙拝隊長』との比較を通じて、映画が提示する復員兵イメージについて検討した。復員兵岡崎勇作（三國連太郎）は、精神障害を抱えており、発作が起ると周囲の人間に遙拝を強要する。この様子は、原作では、戦地での体験に深く根ざすものとして説明され、加害者としての岡崎の過去が詳細に語られている。一方、『本日休診』では、遙拝隊長・勇作の登場場面が、戦後もなお貧困や搾取に苦しむ女性たちの悲憤に満ちた場面の直後に喜劇的な形で挿入される。戦後もなお、内面では戦争が継続してしまうという彼の存在が、いまだ戦争の記憶とともにある共同体の人々を精神的に救済する機能を果たしているのである。

一方、『馬鹿が戦車でやって来る』では、元少年戦車兵の主人公サブ（ハナ肇）が、近隣の村人から受けた仕打ちに対する復讐として隠し持っていた陸軍の戦車を始動させて村中を破壊する。彼の「気違い沙汰」は、『本日休診』の岡崎のように共同体に受け入れられることはない。また、こうした一連の事件は、過去の物語として第三者である漁師によって語られることから、復員兵が戦後という現在からも疎外された存在であることが明らかになる。このような怒りに裏打ちされた破壊行為と過去の物語としての語りは、「馬鹿シリーズ」とされる他の一連の作品にも見られ、1960 年代以降の松竹大船調喜劇のスタイルとして捉えることもできよう。

こうしたことから、時代の変化とともに「気違い」の規定するもの、そして「気違い」を受容する共同体の様相が大きく変化していることが分かる。「気違い」としての復員兵イメージは、かつて、戦争のトラウマによって引き起こされた精神的障害として現れていたが、劇的に変化する戦後の社会に適応できず、共同体から疎外された者の怒りが他者によって「気違い」として規定される時代へと変化したのだ。このように、時代遅れの象徴のようにも位置づけられてきた 1960 年代の松竹大船調の中には、「庶民派人情喜劇」という表書きに隠された狂人としての復員兵イメージが存在している。これは、開発の高度成長期が、工業地帯の片隅に生きる労働者たちにとって暴力的な破壊そのものであり、ふたたび敗戦の記憶を想起させるものとして映ったということを示唆するものである。1960 年代以降の松竹喜劇に一定のジャンルとして存在していると考えられる、敗者による破壊の喜劇については、今後の研究の課題としたい。

注記）本発表において繰り返し用いた「気違い」という言葉は、現在では回避すべき差別的表現である。しかしながら、今回は対象となる時代的背景や映画内での実際の表現を鑑み、あえて使用することとした。

（おぐら ふみ／愛知淑徳大学メディアプロデュース学部）

Image Arts and Sciences 156 (2011), 17
日本映像学会第 37 回大会・研究発表 [2011 年 5 月 29 日／北海道大学]

P F F（ぴあフィルムフェスティバル）——自主製作映画からの発掘

村田 光男

＜研究の目的・動機＞

ぴあ株式会社が主催する自主製作映画の映画祭「P F F（ぴあフィルムフェスティバル）」が、日本映画産業の中で果たしてきた役割を明確にする。

とりわけ P F F が、日本映画の次世代を担う若い映画監督たちを発掘してきた貴重な映画祭であることを検証する。

※研究対象期間：P F F スカラシップ作品を公開する 1985 年以前、1977 年～1984 年を第一期「発掘の時代」として定め、研究対象とする。

＜研究テーマ＞

P F F の存在意義はあるのか？

＜研究の方法＞

日本映画産業における新人監督の動向を調査し、P F F 作品及び P F F 出身監督の数量・作品評価・活動量を基準に、P F F の果たした役割を検証する。

＜研究の結論、結果判明したこと＞

大手映画会社の助監督採用制度の中止・廃止＝大手映画会社撮影所システムの崩壊により新人映画監督の採用・育成が途絶える。

映画監督志望の若者たちは、インデペンデント映画会社にその活路を見出すほか手立てはなかったが、日々の生活保障や、将来の職業保障をするものではなかった。その中から 8 ミリを表現ツールとして、映画を製作し、発表する若者たちが登場し始めた。

P F F は、この新しいムーブメントに着目し、映画ファンの発露としてスタートした映画祭である。そして P F F による自主製作映画の発掘、自主製作映画作家からの日本映画の次世代を担う若い映画監督たちの発掘がなされた。

結果、P F F の果たした役割として、

第一に、自主製作映画＝インデペンデント映画の発表の場・交流の場の提供

第二に、自主製作映画作家発掘＝次世代映画監督の発掘

第三に、海外映画祭新人部門への開拓＝インデペンデント映画の海外紹介→日本映画の再評価の下地作り

上記三点が挙げられる。

（むらた みつお／大阪市立大学大学院創造都市研究科
博士後期課程事業創造領域）

モンタージュの切れ目に開示される現実——中井正一の映像論の精神分析的解釈

伊集院 敬行

1930年代、中井正一は、機械時代に相応しい美学を構築するために、カントの実体論からハイデガーの存在論への移行を説き、映画をモデルにした論考をいくつも執筆した。その一つの「模写論の美学的関連」(1934)で中井は、ハイデガーの存在論を説明するために、フロイトの精神分析理論に以下のように言及する。

中井はまず、カントの実体論からハイデガー的存在論への移行により、それまでの「意識」中心主義で見落とされてきた無意識が重要になったと指摘する。次に、フッサールの「射影」という語を借用し、意識を「上部射影」、無意識を「基礎射影」と名づけ、フロイトの理論通り、上部射影によって「抑圧」されている基礎射影に迫ることで、正しい「認識」に至るとした。おそらく中井は現存在の二つのあり方、すなわち日常性に頹落した現存在と、不気味なものをきっかけにして存在を取り戻す現存在を、「意識」と「無意識」、「自我」と「エス」に対応させていたのだろう。つまり中井は、精神分析によって患者が自らのエスに向き合うことを、現存在が本来的な在り方を取り戻すこととして理解していたと思われる。

このように中井がハイデガーをフロイトと結び付けたことで、彼の映画理解に変化が生じる。それまで中井は、ロマン主義にみられる遠近法の主体の凋落とともに、キャンパスに現れた「不気味なまなざし」と向き合う場として映画のスクリーン位置づけた。なぜなら、対象の機械的複製としての映像の客観的な描写は、主観の感情移入を拒み、主観自体を相対化してしまうからである。これに対し「模写論の美学的関連」では、映画のモンタージュが基礎射影(後にこれは「まなざし」とされる)を暴露するとされる。

これを詳しく論じているのが『『春』のコンティニューイティー』(1931)である。中井はそこでモンタージュを自由連想法と比較する。このことから中井にとって映画とは、自由連想法で解釈される夢であったと思われる。だとすると、精神分析が、自由連想で語られるイメージのでたらめな連続やその語りの躓きをきっかけに分析を進めるということから、モンタージュの切れ目は無意識が現れるきっかけになると考えられる。そして、このとき映画館で鑑賞者は、「夢を見る主体」から「夢を分析する主体」へと移行するということになる。

もし、ここに戦後の中井の「切断空間」の萌芽を認めるなら、中井が『『春』のコンティニューイティー』でモンタージュの切れ目に認めた「基礎射影」としての無意識のエスとは、モンタージュによって生じる「切断空間」に生まれる「歴史的主体性」と重なる。したがって、中井の「認識の達しない深みで自分自身と巡りあう」というフレーズは、エスとの出会いとして理解すべきなのである。

(いじゅういん たかゆき/島根大学法文学部)

(プロト)ドキュメンタリーの政治学——アメリカ初期映画における歴史・テクノロジー・ナショナリズム

中垣 恒太郎

アメリカ初期映画において「ドキュメンタリー」とされるジャンルが、いかにして生成され、記録映画としての存在からニュース映像、そして、「リアリティ」を反映・創出するジャンルとして確立・発展してきたのかを単に映画(史)の表象の問題だけではなく、映像を可能にするテクノロジーの発展、映画・エンターテインメント産業の興業形態と市場、そして社会・歴史・国家状況とのダイナミックな交渉の中から生まれてきたジャンルとして再吟味する。その起源において、カメラの目の前ものを「写し取り」「記録する」という19世紀的な近代リアリズムを引き継いだ反映論的映像観を引きずりつつも、世紀転換期にテクノロジーの発達とともに登場したドキュメンタリー映画は、異文化に対する異国情緒(エキゾチズム)やナショナリズム、国民国家を形成・強化するイデオロギーとも深く結びついていた。

本研究は、最新のドキュメンタリー表現研究の動向・理論を検討しながら、こうしたドキュメンタリー映画に関するジャンルの諸問題を、アメリカの初期映画・映像表現に絞り、歴史化することで、アメリカ初期映画を表象の問題、そしてそれを可能にするテクノロジーの発展、そして映画をとりまく産業形態、そして決して均質ではないオーディエンスの存在をも参照しながら、ドキュメンタリーとされるジャンルがいかにして形成・発展されてきたのかを再検討する試みである。Edward S. Curtis, *In the Land of the Head-Hunters* (1914) から、Robert J. Flaherty, *Nanook of the North* (1922), *Moana* (1926) に至る、ドキュメンタリー映画ジャンルの黎明期に位置づけられる作品に対し、異国情緒やナショナリズムにまつわる初期アメリカ映画に投影されていたイデオロギーがどのように接続・連関されていったのかを辿ることを目指す。

具体的には、物語性の強い作風で知られる Edwin S. Porter (1870-1941) の作品を素材に、アメリカ文化史における Porter の位置を再定義すると同時に、彼の作品が物語映画のアクチュアリティを模索していく背後において記録した世紀転換期アメリカの時代思潮を読み込むことを目指したのだが、そもそも構想が大きすぎることもあり、定められた発表時間の中で全体像のごく一端しか提示することができなかった。

また、フロアからも、素材となる作品についての選択基準が明瞭でないのではないかという指摘もあり、設定となる「(プロト)ドキュメンタリー」の定義概念、対象範囲について改めて検討を加えていくと同時に、初期アメリカ映画およびドキュメンタリー表現の黎明期にまつわる研究を今後も発展・継続させていくことにしたい。

(なかがき こうたろう/大東文化大学)

ドキュメンタリー批評としての『激怒』—フリッツ・ラングと 30 年代アメリカ

長谷川 功一

群集による無実の若者のリンチ殺人を主題とする、フリッツ・ラングの初ハリウッド作品『激怒』(Fury 1936) を、DVD で初めて見たとき、あるシーンに強い印象を受けた。それは、そのリンチ裁判において、加害者の嘘のアリバイを崩すために、リンチを記録したニュース映像が証拠として上映される場面なのだが、その映像が、彼らが実際に現場にいたことの証明という常識的役割をこえて、彼らの内面の悪魔的な性質をも暴露するものであったからである。すなわち、映像の客観的記録性に依拠した、ひとつの証拠として導入されたニュース映像は、人間存在のある根本的な部分も照射していたのである。今回の口頭発表は、この映像の持つ、そうした複雑な性格を解説する、最初のステップであった。

分析の糸口として最初に注目したのが、その映像がニュース映画社のカメラマンによって撮影されている点である。この設定を、30 年代アメリカにおいて、急速に伸張していたドキュメンタリー映画に結びつけるとき (ニュース映画の市場拡大も、この流れのひとつである)、そこから議論が展開していかないと考えたわけである。

この着想には実は、別の戦略的思惑も込められている。ラングはハリウッドに大きな足跡を残したといえ、やはりヨーロッパ人であり、(未英訳の) ドイツ語やフランス語による先行研究が少なくないのだが (実際、問題の映像について論じた仏語文献の存在も、発表時の質疑応答で指摘いただいた)、英語しかできないために、それらを読むことができない。そこで、そうした文献の存在を棚上げにして、『激怒』の考察を進める戦略としても、自分の専門領域であるアメリカ映画に引きつけて分析するという手法を選択したのである。

実際に 30 年代ドキュメンタリーと『激怒』をすり合わせてゆく過程のなかでは、すぐに次の二点に気付いた。30 年代には、ナレーションが映像を主導する「解説的形式」というドキュメンタリーの形態が支配的であった点と、映画の裁判シーンで検事が主張しながら映像を見せるという上映形態が、その「解説的形式」とほとんど合致するという点である。これらの二点に基いて、渡米したラングがドキュメンタリー興隆の影響を受けて、(意識的かどうかは不明だが) その形態を映画内映画として、『激怒』に導入したのではないかという仮説を立てて、発表の主軸とした次第である。

ここまでは、分析が比較的スムーズに進んだのだが、それでは、そのニュース映像上映がドキュメンタリーであるとして、その事態がいったい何を意味するのか、という次の段階の考察が困難であった。発表では、『激怒』は、作品全体がその映画内家を批評しているメタ映画であるという趣旨で、とりあえずまとめておいた。現在は、そうした文脈に、フィルム・ノワールというラングにふさわしい別の文脈もつなげて、考察を進めているところである。

(はせがわ こういち/北海道大学大学院文学研究科専門研究員)

ジンバジャムソの文様世界の研究と電子書籍の展開について

賽汉宝力嘎 (セハンボリガ)

まとめ：今回の研究の中心にあるのは、ジンバジャムソが描いたモンゴルの伝統文様と電子書籍化の研究である。

800 枚にも渡るジンバジャムソの作品は、後世に残すべきもの、より多くの人に知ってもらわなければならないものである。電子書籍というデジタルデータにすることで、これらが可能になる。同時に、電子通信と情報の伝播が悪い遊牧地で、情報を取り入れ、世界と繋げることを加速できるのではないかと期待する。

研究は、単純な文字と画像の書籍にするのみにとどまらず、電子書籍ならではの体験を実現するために、文様に「動き」をつけることを試みた。具体的には、文様の歴史を紹介するアニメーションの制作を Adobe Flash cs3 で行い、EPUB に組み込むために gif アニメに変換し、JavaScript で画像ファイルや背景色を変更するプログラムを組み込んだ。EPUB の仕様や、閲覧ソフトの限界などですべてがうまくいったわけではないが、その可能性は確認できた。



製作中の電子書籍「ジンバジャムソのモンゴル文様」

EPUB の詳細

EPUB は HTML や CSS といった Web の技術で構成されているので、Web 上で動的な効果を出すための JavaScript が動作することを推測して、透過処理を施した画像の下で色を変える、文様の一部をクリックするとその場所に関するより詳細なデータが表示されるなど、デジタルならではの効果を付加した。

問題点として、JavaScript が動作する EPUB リーダーがないことが挙げられる。(注：発表時点。現時点では未確認。) iBooks では、画像を差し替えるプログラムが意図したとおりに動作せず、ほかのリーダーでも似たり寄ったりの状況である。この点に関しては、リーダーの JavaScript サポートが進むことで解消可能であり、そのことに期待する。

(SAIHANBAOLIGA / 中京大学大学院情報科学研究科
博士後期課程メディア科学専攻)

映画作品 Fantôme

太田 曜

この映画は 8mm フィルム（カラー・リバーサル）で撮影され、作者によって自家現像処理された。自家現像処理されたフィルムは編集（通常のボジ編集にあたる）された後 JK オプチカルプリンターを使って 16mm ネガ・フィルムで再撮影され、それを元にプリントが作られた。

作品発表の場所は大学の一般教室だった。上映する映写機は専用の映写ブースではなく教室内の、観客が居るのと同じ場所に置かれていた。これは一般論としては余り良い映写状況ではないのだが、この作品の主旨を確認するのにはかえって良かった。

フィルムで作られ、映写される映画の画面がどのようにスクリーン上に形作られるのかよく見ることが出来たからだ。モノとして存在しているフィルム、厳密に言えば透明な膜状のフィルムベースの上に、非常に薄くではあるがモノとして張り付いている色素は、映写機のランプの光に照らされる。その光が、レンズで拡大され、スクリーンの上には“色素の染みが反射する”。

映画はリュミエールの時代から、つい最近までは、このスクリーンの上の反射する色素の染みを、みんなで暗闇の中で見るものだった。スクリーンから反射する色の付いた光が、実際に存在するモノなのかどうかというのは難しい問題だが、少なくとも手で触ったりする事は出来ない。

この映画で撮影されているのは、美術家原口典之氏が 2009 年横浜で行われた個展で制作した立体作品『ファントム』だ。その後、白州の休耕地に置かれていた時に 8 ミリフィルムで主にコマ撮りで、まわりの風景や空を入れて撮影された。数秒にコマとかのインターバルによるコマ撮りで撮影されたものは、映写した時には速い動きで“再現”される。例えば、5 秒にコマ撮影した場合、60 分の時間経過が 30 秒に圧縮されたように見える。撮影のコマ速と映写のコマ速が異なっているからだ。コマとコマの間に写っていない時間があるのは 24 コマ/秒で撮影しても同じなのだが、その場合は“実際の時間経過”と同じような時間経過が画面上でも起きてるように感じる事が出来る。いずれにしても、スクリーンに見るのは、間には何も写っていない一枚ずつ投影されるファントムの置かれた白州の光景だ。それは、圧縮されたように見える時間経過の“幻影”なのかもしれない。

スクリーン上にあるのはモノとして存在するフィルムベース上の色素の染みに光が当てられて、レンズを通して拡大された色が付いた光の反射だ。こちらも手で触ったりはする事が出来ないいわばモノとは違う幻影なのかもしれない。

立体作品『ファントム』が映画になってスクリーン上の幻影を作り出す。スクリーンの上だけでなく映写の状況も含めて行なった今回の発表は、フィルムやその上の色素がモノとして存在する事や、それを投影して“幻影”がスクリーン上に生まれる事を実際にモノを目の前にしながら提示する事が出来た。

映画は、画面の上（画面の中）にあるものだけで成り立っている訳ではないと考えているので、とても有意義な発表だった。

（おおた よう/映画作家・東京造形大学）

Motion Square HTML5 - Interactive Visual Toy -

井上 貢一

本作品は、Web ブラウザ上でインタラクティブな図形の動きを実現する「視覚的玩具 (Visual Toy)」である。シリーズ 5 期目となる本作も、これまで同様、映像・デザイン教育の資源とすることを前提に、Web 標準の技術である HTML、CSS、JavaScript のみを用いて、オープンな環境で制作した。



Motion Square HTML5 スクリーンショット

構成上のテーマは「正方形」である。イメージ素材を正正方格子状に分割・移動させるかたちで、縦と横の交差によって生まれる造形美を楽しむような仕組みを追求した。また技術上のテーマは、WHATWG 及び W3C が策定を進めているハイパーテキストマークアップ言語の次世代仕様 HTML5 の試用であった。新しい規格では <canvas>、<video>、<audio> など、コンテンツ制御タグの標準化が大幅に進んでおり、現時点では Firefox、Chrome、Safari などのブラウザで、その動作が確認できる。

前回までの作品では、操作の大半をメニュー（文字）に依存しており、画面上のオブジェクトそのものが適切な操作をアフォードするには至っていなかった。そこで今回の作品では、個々の正方形断片に対するインターフェイスを、マウスの左クリックのみで直感的に操作できるよう、極力シンプルな設計とし、メニュー項目も、静止画・動画の素材の選択、分割数の設定といった必要最小限のものに限定した。

本作品は調整後に作者の Web サイト（<http://www.ip.kyusan-u.ac.jp/J/inoue.ko/>）に掲載予定で、ソースコードは Web の常としてオープンなものである（サイト全体をダウンロード保存すれば CSS と JavaScript のコードも読める）。教育の現場で、また遊びのひとつとして、Web テクノロジーの魅力を伝えることに貢献できれば幸いである。

Small is Beautiful。「科学・技術の方法や道具は、安くてほとんど誰でも手に入れられ、小さな規模で応用でき、人間の創造力を発揮させるようなものでなくてはならない（1973, E.F. シューマッハ）」。30 年以上経った今も、この言葉は私のデザイン思考の中核にある。

（いのうえ こういち/九州産業大学芸術学部デザイン学科）

Image Arts and Sciences 156 (2011) , 21
日本映像学会第 37 回大会・作品発表 [2011 年 5 月 29 日/北海道大学]

delusional sculpture

小林 和彦

1. 作品のテーマと目的

本作品は物理計算によって落下するボールが空中に浮かべられた板に衝突する事で、音を奏でる 3DCG (3 次元コンピュータグラフィックス) アニメーション作品である。ボールが衝突する板はそれぞれに異なる楽器としての材質特性が設定され、全ての板が異なる音色を奏でる。

音色作成に楽器の材質特性のシミュレーション機能、3DCG の質感設定に質感合成機能を用いて、音と 3DCG の質感が一致した映像作品の制作を目指すと共に、コンピュータの中の現実を映像化する事を目的とした。

2. 制作手順

まず、ボールと板を作成して重力を設定する。次に、落下するボールの軌跡の範囲内に板を配置して、配置した板にボールが衝突して反射し落下する範囲内に、新たな板を配置していく。

メロディは、上から下に配置された板の配置の全体像を画像化し、板の位置に応じて音符を五線譜に割り当てていく。

音色は、打楽器の素材を木、ナイロン、金属、ガラスから合成した。ボールが衝突する順に板ごとの素材の合成の割合を少しずつ変化させて、時間に沿って徐々に音色が変化していくようにした。

音色の設定を元に 3DCG の板の質感を設定した。反射率や反射特性の異なる金属、透過率や屈折率の異なるガラス、ハイライト強度の異なる樹脂等を合成した。

3. おわりに

本作品では多くの機能に依存し、人間である作者が出来る限り作品に影響を及ぼさないような制作過程を選択した。

コンピュータの機能によって生み出されたものは、単なる計算結果と揶揄される事があるが、筆者はそこにあえて近づく事で、映像表現の新たな切り口を見つけたいと考えている。

4. 作品データ

作品形態：3DCG アニメーション

作品時間：1 分 16 秒

サイズ：横 1,280 画素、縦 720 画素、59.94fps、H264、40Mbps

制作年：2011

使用ソフトウェア：Autodesk Maya、Apple Logic

(こばやし かずひこ/関東学院大学工学部情報ネット・メディア工学科)

Image Arts and Sciences 156 (2011) , 21
日本映像学会第 37 回大会・作品発表 [2011 年 5 月 29 日/北海道大学]

La Matière de Mémoire #3

(記憶のマチエール 3)

— 〈Dé-Sign 22〉

風間 正・大津 はつね

平成元年から毎年制作を続けているデ・サイン (脱記号) シリーズの 22 作目。2009 年から「記憶のマチエール」というタイトルで、戦前から現代まで、生き抜いて来られた方々の「記憶の地層」を映像化する試みを行っている。

今回は、立場の全く異なる男性 3 名の方に、それぞれの戦争体験を語って頂いた。

一人目は、精神カウンセラーの林口春次氏である。林口春次氏は、昭和 20 年、海軍少年飛行兵として大戦を迎え、その後、雑誌社、新聞社勤務を経て、近年はボランティアで不安障害や鬱病患者のカウンセリングを行っておられる。戦時下で一番記憶に残り今まで誰にも話したことがないという大阪・西宮での空爆後の光景について語って頂いた。

二人目は、元陸軍大尉の信太正好氏である。氏は、戦時中、陸軍大尉として、陸軍士官学校の馬術教官を務めていらした。軍人としての生活、そして終戦、現代日本の状況と展望について語って頂いた。信太氏は「当時は士官であったため、至近距離で機銃掃射を受けても全く恐怖感は無かった。」と語る。

三人目は、現役パフォーマーの黒田オサム氏である。黒田氏は「ホイト芸」という独自のパフォーマンスを長年続けておられる。戦時中に少年だった黒田氏は、玉音放送の時の記憶や、「ホイト芸」という言葉の由来について語って頂いた。氏は今も「自由ほど尊いものはない」と強く語る。

彼らの封印された戦時下の鮮烈な記憶が、今蘇る。3 人の〈記憶のマチエール〉の差異から、我々は何を見るのだろうか。



本作制作中に、東日本大震災が発生した。テレビから放映された凄惨な東北太平洋沿岸地域の様子や福島第一原子力発電所の事故による現在進行中の悲惨な事態は、まるで戦場跡のようで、本作に登場して頂いた 3 名が語られた当時のお話が、どこかでリンクしていると強く感じた。本作品の「都心を俯瞰した空撮映像」でさえも、この東日本大震災の後では、まるで意味が変わってしまったように思える。

平和な日常は、一瞬にして消え去る。改めて、彼らの戦時中の体験や言葉から、日本の「今」が垣間見えるように思えてならない。

DV mini / 16 分 / 2011 年

出演：林口春次、信太正好、黒田オサム

パフォーマンス：黒田オサム、大津 はつね

撮影：大津伴絵、大津 はつね、田中 綾子

音楽：クリストフ・シャルル、風間 正

編集：田中 綾子、風間 正

翻訳：ダニエル・E・クラーク、平山 誠

素材協力：大津浩一、井手勝、高市武

構成：風間 正

制作：ビジュアル・ブレインズ

(かざま せい/明星大学情報学部、
おおつ はつね/東京工芸大学芸術学部)

resonance #4

黒岩 俊哉

“resonance #4”は resonance シリーズの4作目となる映像作品である。resonance シリーズは、映像<見られるもの>と観客<見るもの>との共振関係を探る実験として、映像/観客がそれぞれに持つ固有振動を仮定し、その同調<共振/共鳴>と反共振をテーマにしてきた。そしてその周波数の差違<ゆらぎ/うなり>が作り出すホログラム的な「何か」を察知し、産み出していくことが主題である。

ロラン・バルト「第三の意味、について考察しながら、映像の<時間>における意味の拡張を試みる。バルトがいわば<空間>的な「第三の意味、を述べているのに対して、<時間>が生み出すその他の意味について、バルトの段階意味説を拡張し独自のバルトの意味構造を想定した。

「第四の意味、

観客が映像と対峙するとき「第三の意味、によって想起された記憶/心的像がつくりだす物語。映像そのものの物語/象徴とは関係なく、観客が「第三の意味、によって独自に想起し、作り出した物語/レシ。」「第四の意味、にとって、映像の役割は<契機>のみとなる。したがって狭義の意味では、「第三の意味、同様、作者は不在となる。」「第四の意味、は投影された瞬間より、わずかに後に生じる（非同時性）。

「第五の意味、

「第四の意味、の意味形成性=ゲシュタルト。映像と観客の間に同時性はなく（無同時性）後に観客にとっての特殊な記憶/印象/感覚となる意味。ここでは作者とともに<映像>そのものも不在となる。したがって「第五の意味、は<反=映像>の側面を持つ。」「第五の意味、は観客に<映像作品>そのものより、強い影響/印象を与えることがある。



撮影フォーマット：AVCHD (H.264) 1080i, 1080p

作品フォーマット：AVCHD AppleProRes422(HQ) 1080p

時間：13min. 17sec.

2011 年制作

(くろいわ としや/九州産業大学 芸術学部デザイン学科
ビジュアルデザインコース映像アニメーション領域)

老いを生きる —「生命・生きる」についての映像メディアにおけるアプローチ

新堀 孝明

<はじめに>

本作品は、私が昨年度（2010 年）まで在籍した女子美術大学 大学院美術研究科 デザイン専攻 ヒーリング造形領域における 研究成果としての映像作品『老いを生きる』であり、研究過程のテーマとして、「生命・生きる」を掲げてきた。第37回大会では、その研究成果を発表し、貴重な意見を頂いた。本稿では、その内容と発表成果を記載する。

<ヒーリング・アート>

ヒーリング・アート<healing art>癒しの芸術という分野は新しい研究分野であり、癒しという言葉も90年代に入って使われるようになり現在に至っている。その背景とは、現代社会において、日常生活、学校生活、職場等の集団社会生活のなかで生じる、様々なストレスが問題化されている現代において、そのストレスの要因として、社会環境や人間関係が主にクローズアップされ、私たちを取り巻く空間や、場の雰囲気というものが意外と大きく影響することが分かってきている。それと同時に、最近、癒しという言葉がごく一般に使われている。それだけに、日常生活の中でも、癒しが求められる時代になってきているといえる。

<映像作品によるヒーリングへのアプローチ>

ヒーリングミュージック及びヒーリング映像など、昨今よく目にするのが、一般商品化されていないヒーリング映像の在り方があるのではと模索した。そして研究テーマに立ち戻り、普遍的なテーマである「生命・生きる」をシンプルに捉え、継続的に被写体（本作品では、祖母にあたる）とカメラを通して対話を図った。

映像制作の意図は、主観的な日常の「生命・生きる」に関わる事項をカメラで切り取ることと、それを多くの方々にご覧頂くことで、客観的な意見と、作品を通して普遍的なテーマについての共感、鑑賞者自身やその両親、知人などに思いを巡らすという広がりを持たせることにある。これらの行為は、表層的な癒しではなく、日頃忘れかけている、しかし大切な物事を鑑賞者の脳裏に浮かび上がらせ、極めて個人的な事象であるが、作品を鑑賞した方々がそれぞれ抱く思いである。またこのような発表の機会では、それぞれに感想を頂き、複数の方から共感の意見を頂いた。

この共感（制作者と鑑賞者、また鑑賞者間と）が<癒し>に繋がると確信している。

<発表結果と今後の展望>

前述のように、発表内での質疑応答において、多くのご意見を頂いた。その意見交換こそ、本作品が意図するところであり、またそのご意見をもとに今後の制作姿勢の糧となった。本編では、祖母の日常を撮影しているのだが、今後の展望としては、祖母の命が尽きる（悲劇）に関してもカメラを向けるつもりである。

<作品データ>

『老いを生きる』/『Aging』（英語標記）

Video NTSC color DV フォーマット Sound Stereo 32min. 2011 年制作

(しんぼり たかあき/東部支部)

ユキとカンナの冒険 into the Kingdom of Mousehole

芦谷 耕平

本作品は、2006年制作『to the Iapetus Ocean』で試みた、手描きによるアニメーションと実写映像との融合手法の考察から続き4作目となる、筆描きアニメーションによる映像作品である。マンガの筆致と水墨画の風合いによる描画表現を個人制作によるアニメーションに用い、マンガ（漫画）的作画とアニメーションの境界表現を模索する。

今日のアニメーション作品群における表現手法、作家性において、ある種の画一化（別の言い方をすれば平均化）が顕在している現状、殊にスーパーフラット以降のアニメーション作品及び一部のマンガ作品にそれは顕著であり、セル画を使用したTVアニメ量産時代の制作方法から端を発する平面的な作画法の延長、所謂「ジャパニメーション」といわれるような作品群において、描画表現の面で未だにセル画時代の描画手法の域を抜け出せていない事に常々懸念を抱いていた。

一方、制作方法が未だに作家の手描きによるアナログ表現が主流であるマンガや、個人作家レベルで制作された短編アニメーション作品には、作家自らの手による描画手法により、それぞれの個性やアナログの質感が活かされた作品は多い。ことマンガやアニメの芸術性という部分を担うものは、描いたもの・描き方そのもの、によるところが大きいのではないか、という動機を元に制作している。

また、今作に於けるナラティブな展開部には、物語を語る事にその表現手法の大部分の比重を置くジャパニメーションの、所謂リミテッド・アニメーションの手法への懐疑的考察が含まれている。

現在、動画サイト「YouTube」にてトップページで紹介された本作の前編部は、閲覧数71,000ビューを超え、世界に公開されている。



Apple proRes 422 HD 26min. stereo

筆描アニメーション

作画・監督：芦谷 耕平

音楽：芦谷耕平、衝動物

使用機材 apple FinalCut Pro, apple Motion, adobe AfterEffects,

MAXON CINEMA4D（いずれも Macintosh）、LunchBox DV

（あしや こうへい／宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部）

Image Arts and Sciences 156 (2011) , 32

総務委員会報告

古賀 太

学会役員の世代交代を促すために、前回の会報（電子版）で説明した通り、70歳を超す会員には、役員に選出されることを事前に辞退できる制度の導入が理事会で承認されたが、さらに一定回数の役員経験者に同様の権利を与えることについても検討することが決まった。

具体的には、2002年4月1日に施行された役員再任に関する内規（連続して3期6年を上限とする）の改定を目標に、理事会で内規検討作業部会のメンバーを決めて詳細について検討することとなった。メンバーは以下の通り。

理事：入江良郎（編集委員会）、古賀太（総務委員会）、波多野哲朗（研究企画委員会）

正会員：奥野邦利（東部支部）、永田靖（関西支部）

オブザーバー：武田潔（副会長）

7月2日に日大芸術学部で作業部会の会議が行われ、以下のような文面を内規の2として理事会に提案することとなった。

「役員選挙実施に際し、改選前の役員在任期数が累計12期以上であるか、または当該年の4月1日現在で年齢が満70歳以上となる会員は、あらかじめ所定の手続きを行うことにより、任期が連続するか否かを問わず、役員への再任を辞退することができる」

この案は次回の理事会で審議され、承認された場合は来春の選挙から適用される。30代、40代の若い理事が何人も誕生することを期待したい。もちろん総務委員会としては、まず何よりも投票率を高め、より幅広い会員の支持のもとに成り立つ理事会をめざすことが第一であることは言うまでもない。

（こが ふとし／総務副委員長、日本大学芸術学部）

Image Arts and Sciences 156 (2011) , 32

映像表現研究会

奥野 邦利

映像表現研究会では、第5回目となる学生映像作品の上映会（“インターリンク＝学生映像作品展”（INTERLINK=STUDENT'S MOVING IMAGE EXHIBITION 2011）を、京都会場（10月14, 15, 16日）と東京（11月26, 27日）にて開催いたします。プログラム等のイベント詳細については、映像学会ホームページ上にて後日お知らせいたします。

Image Arts and Sciences 156 (2011) , 33

東部支部第2回講演会 [2010年12月4日/東京工芸大学芸術情報館]

松本俊夫氏「映画固有の表現力とは何か—『石の詩』(TBS,1963年)をめぐって」報告

李 容旭



2010年12月4日東京工芸大学芸術情報館で東部支部第2回講演会が開催された。講演会は松本俊夫元会長の初期作品「石の詩」が制作された経緯や制作過程の説明がなされ、作品上映を挟んで、テレビ放送後のエピソードの順に進められた。以下は講演の要旨である。

「石の詩」は1963年2月TBSで放送された作品である。この1960年代、私は映像あるいは映画の、他に還元できない固有の特性は何かを考えていた時期だった。発端はTBSからの依頼によるものだった。

アメリカの雑誌「Life」の写真家アーネスト・サトウが香川県の庵治石で有名な庵治村を取材した700枚程の写真が残されている。その写真とアーネストを紹介する番組を制作したいとのことだった。ごく日常の単調な姿である石という題材、アーネストの写真フレームを映画フレームにどう変換するかという方法の問題があったが、60年安保の失敗からの挫折感で落ち込んでいる沈黙とアーネストの石の写真の沈黙がダブリ、制作の強い動機になった。10日後に放送するというとんでもない日程のなかで撮影、編集を行い、音楽(ミュージック・コンクレート)は秋山邦晴さんに依頼したわけだが、時間がない中で、さまざまな実験を試みる事ができた。

しかしテレビ放送後、TBSの担当の副部長が他の部署に飛ばされてしまい、私もTBSに出入り禁止となった。しかしこの副部長によって「石の詩」はフランスのトゥールの映画祭に出品され賛否両論を巻き起こした。フランスの新聞レトル・フランセージエで評論家のサドウールが今年の映画祭で一番刺激的な新しい作品であったと書いてくれて、非常に嬉しかった。また「ラ・ジュテ」の作家クリス・マルケルが「石の詩」を大変好きになってくれたが、こうしたエピソードも含めて、すべて早くも半世紀前の歴史(物語)となってしまった。

以上

(り よんうく/東京工芸大学芸術学部)

Image Arts and Sciences 156 (2011) , 33

東部支部第28回映画文献資料研究会 [2011年7月23日/日本大学芸術学部]

牧由尚氏「銀幕の姐御 伏見直江の生涯と日本無声映画の時代」報告

田島 良一

映画文献資料研究会では、去る7月23日(土)の午後3時から5時まで、日本大学芸術学部江古田校舎東棟E204教室に於いて第28回の研究会を開催しました。今回は映像制作関係の仕事の傍ら、伊藤大輔監督の『新版大岡政談』の柳巻お藤役等で知られる女優・伏見直江の研究をライフワークとしている牧由尚氏をお招きし、氏が秘蔵する極めて貴重な映像の上映を交えながら、「銀幕の姐御 伏見直江の生涯と日本無声映画の時代」と題してお話を頂きました。以下は当日の氏の発表の概要です。

牧氏の発表は、標題通り、伏見直江の生い立ちから晩年の死に至るまでの生涯をたどるもので、直江の生涯を手際よく紹介しつつ、これまであまり知られることのなかった牧氏ならではの直江のエピソードが語られた。例えば、新派の名女形河合武雄に師事した直江は、それまで“男”



『忠次旅日記 信州血笑篇』床松場面

として育てられてきたので、河合の女形の演技を見て、一流役者の演技に触れたばかりでなく、私生活の“女”をどう演じるかについて勉強になったこと、芽生座第二回公演で初舞台劇化された『たけくらべ』で美登利を演じて好評を得たこと、直江が小山内薫の築地小劇場を辞めて帝キネに入社した理由の一つは、無学な自分が難しい台本を読み解けなかった同じ轍を妹の信子に踏ませないために信子を学校に入学させるお金が必要だったということ、二枚目スター岡田時彦と直江は親戚であったことなどである。

さらに、氏は直江が昭和2年に日活時代劇部に入り、伊藤大輔監督・大河内傳次郎主演の『忠次旅日記 忠次御用篇』で大役、忠次の妾お品を演じきり、一躍トップスターの仲間入りを果たした時代に話が及ぶと、持参の秘蔵フィルム『忠次旅日記 信州血笑篇』のかつて恩義をかけた床屋の松吉に裏切られ、忠次が捕方に囲まれるシーン(写真)の上映プリントの断片を上映、参加者はその素晴らしさに息を呑んだ。続けて氏は、直江が柳巻お藤に扮して「姐御女優」「猛女優」などと称され人気を不動のものとした翌3年の『新版大岡政談 第三篇』の数本の玩具フィルムを氏の独自研究に基づいて再編集したもの、直江は一瞬しか登場しないものを含めた『続大岡政談魔像解決篇』、『1931年 日活オン・パレード』等の玩具フィルム数本を上映、何れも散逸したフィルムであり、参加者には未見のものばかりで感嘆の声が上がった。

最後に、氏は直江がトーキーになって忘れられていった一因は、悪声に加え、直江が無声映画という“声”の情報のない表現を、舞台のように全身で表情を表すことで好評を得た役者であり、“声”という情報量が増えるトーキー映画では総じてややオーバーな演技となってしまったためではないか、と述べて発表を締め括った。

以上が牧氏の発表の概要ですが、午後5時の終了後、牧氏を囲んで参加者有志による懇親会を開催、牧氏持参の直江出演作品のプログラムやチラシ等の珍しい映画資料を閲覧しながら映画談義で盛り上がり、盛会裏に散開となりました。

(たじまりょういち/映画文献資料研究会代表、日本大学芸術学部)

関西支部第 33 回夏期映画ゼミナール [2011 年 7 月 29 日 -31 日 / 京都府立ゼミナールハウス]

「愛と恋 さまざまな私たち」報告

石塚 洋史

第 33 回夏期映画ゼミナールが 2011 年 7 月 29 日から 31 日まで、京都市右京区京北下中町の京都府立ゼミナールハウスで開催されました。今年は「愛と恋 さまざまな私たち」というテーマで下記の 9 作品が上映されました（上映順。カッコ内は監督名、公開年）。

『浪花の恋の物語』（内田吐夢、1959 年）、『赤い天使』（増村保造、1966 年）、『名もなく貧しく美しく』（松山善三、1961 年）、『薄桜記』（森一生、1959 年）、『青春残酷物語』（大島渚、1960 年）、『瀬東綺譚』（豊田四郎、1960 年）、『サンダカン八番娼館 望郷』（熊井啓、1974 年）、『暁の脱走』（谷口千吉、1950 年）、『狂った果実』（中平康、1956 年）
なお、上映を予定しておりました『十代の妊娠』（帯盛彦彦、1970 年）は『名もなく貧しく美しく』に変更になりました。

2 日目の夜には大津一郎氏（脚本家、大阪芸術大学客員教授）、原田徹氏（映画監督、大阪芸術大学客員教授）、石塚洋史会員（帝塚山学院大学非常勤講師）、司会進行：山田幸平会員（大阪芸術大学名誉教授）によるシンポジウムが行われました。

石塚は『青春残酷物語』について、主人公の過激な行動によって二人の愛の深さを観客に感じさせると語り、そして二人の破滅的な行動は当人たちにとっては生産的であるが、二人の間に交わされる「好きだ」という台詞は磨り減っていくと指摘しました。また、『瀬東綺譚』における種田とお雪とを結び付けているものは、性的なものだけではなく、所帯じみた日常的行為であると述べました。

大津氏はチャンバラとラヴシーンを書く事を「空しく難しい」と語りました。その理由として、どんなに詳細に書いても、自分のイメージ通りにならないということ、そしてどちらのシーンも長すぎると白けてしまうということを述べました。さらに、大津氏はラヴシーンの画面内における右と左の関係について、通常は男性が右、女性が左に配置されることが多いが、特別な事情を抱えた場合においてはこの位置関係が逆転するのではないかという問題を提起しました。さらに大津氏は、恋愛を描く事を障害物競走に例え、かつてと違って最近、身分違い、戦争、革命といったものを恋愛の障害として設定しづらくなっていると指摘しました。なお、大津氏は師事した脚本家笠原和夫と高田宏治の仕事ぶりの違いについても触れ、前者については「緻密」、後者については「強

引」（これは悪い意味ではなく、大津氏は「魅力」であるとしています）という言葉を変えて説明しました。

原田氏は上映作品に関して、実作者の立場から細かい解説をしました。それは時には辛口でした。例えば『浪花の恋の物語』のラストの移動ショットを高く評価しながらも、こういう画面は映画の冒頭に持って来るべきなのではないかと指摘しました。また、近松のクローズアップがあることにより、近松を狂言回しとした映画ではなく、彼を描いた映画になったと語りました。また、大津氏が触れた画面の左右の問題について、舞台の演出も手掛ける原田氏は、舞台においては重要な台詞は客席から見て右手の少し前で言わせるようにしていると述べました。その理由について、その場所が一番目につくからだと言った原田氏は、映画でも右の方に観客の目がいくのだと思うと述べました。さらに原田氏は森一生の現場での経験を述べ、その撮影スピードの速さについて、カチンコを書き直す間がなかったと語りました。

また、司会進行の山田会員からも『浪花の恋の物語』における近松の扱いに対する指摘がありました。そして主役の二人の扱いについて山田会員は、人形浄瑠璃の人形の見え方との関連を指摘しました。さらに山田会員は、内田吐夢が「私」という意識を近松に託しているのではないかと語りました。一方、『瀬東綺譚』については、原作と違って作者の姿はかすかなものになっていると山田会員は述べ、永井荷風の作品というよりは、むしろゾラの『居酒屋』のような作品に仕立て上げられていると言いました。

その後会場から、意見、質問が出ましたが、そうした意見の中から、すでに話題に上った画面内の右と左の問題について、日本映画のクレジットにおける右の優位性、そして映画の字幕が右側に出ることについての指摘がありました。さらに台詞の問題、原作と映画との関係、女性から愛される男性像、時代劇における純愛といった話題が出ました。大津氏、原田氏のお話は、実作者ならではの大変興味深いお話であり、参加者にとっては聞きごたえのあるものだったのではないかと思います。

今回の開催は 2012 年 8 月 3 日から 5 日の予定です。テーマ、上映作品など、詳細が決まりましたらお知らせいたしますので、会員の皆様のご参加をお待ちしております。また、会員以外の方々にもこの催しをご紹介いただければ幸いです。

（いづか ひろし / 帝塚山学院大学非常勤講師）



支部・研究会だより 中部支部

池側 隆之

<計画について>

中部支部では、2011 年度第 1 回支部研究会を下記の要領で開催することいたしました。

2011 年度第 1 回支部研究会

日時：9/23 (金・祝) 14 時～18 時

場所：情報科学芸術大学院大学 (IAMAS / 岐阜県大垣市)

○基調講演＋パネルディスカッション

メディアアートの保存と活用を行う公的機関の設置に関する動向が不透明な現在、今日活動するアーティストや研究者がそれぞれの立場により、そもそも「アーカイヴ」に何を期待し実際何をすべきなのかについて議論を行う。機構部分の構築作業が不可欠なメディアアート(映像表現を含む)の表現特性を踏まえ、「アーカイヴ」に関する問題意識について意見を交わす。

登壇者

基調講演＋パネラー：アーカイヴ研究者(交渉中)

パネラー：幸村真佐男氏(メディアアーティスト／中京大学情報理工学部教授)

パネラー：前田真二郎氏(映像作家／IAMAS 准教授)

パネラー：メディアアート研究者(交渉中)

○研究会スケジュール

14:00～14:10 当番校挨拶

14:10～15:00 支部会員研究発表

15:00～15:15 休憩

15:15～16:15 基調講演

16:15～17:45 ディスカッション

17:45～18:00 支部総会

*12 月開催予定の第 2 回支部研究会では、「映像によるアーカイヴ(仮)」をテーマに立命館大学などから研究者をお招きして、映像人類学研究の視座より議論を行う予定です。

会場情報や開始時間、登壇者に関する最新情報につきましては、中部支部のホームページ(<http://jasias-chubu.org/>)でご確認ください。支部研究会は非会員にも開かれておりますので、関心のある方々にもお声をおかけの上、ぜひご参加ください。

以上

(いけがわ たかゆき／名古屋大学大学院国際言語文化研究科)

支部・研究会だより 西部支部

伊原 久裕

九州大学大学院芸術工学研究院を主催校とする来年度の大会の開催に向けて、主催校会員を中心に実行委員会を設立し、実行委員会会議を 7 月 27 日、および 8 月 23 日(主催校委員のみ)に開催した。

[今後の計画]

大会準備のための実行委員会の活動の他に、以下の計画を立てている。

1) 映像と音楽に関する国際シンポジウム(西南学院大学で 11 月に開催予定)の後援。

2) 研究例会

発表予定者：中村滋延(九州大学大学院芸術工学研究院)、「小津安二郎監督映画における音の構造的機能」、藤岡定(九州大学大学院芸術工学研究院)(タイトル未定)、12 月に開催予定。

3) 総会

12 月の研究例会に合わせて開催予定。

以上

(いはら ひさやす／九州大学大学院芸術工学研究院)

支部・研究会だより

東部支部 映像心理学会研究会・アニメーション研究会

横田 正夫

日本映像学会の映像心理学会研究会とアニメーション研究会の合同研究会が、平成 23 年 7 月 30 日(土曜日)に、日本大学文理学部(本館 5 階 H514)で開催された。

映像心理学会研究会での発表は 1 題であった。講演者は、横田正夫(日本大学)であり、講演内容は『鉄腕アトム』の臨床心理学的分析』であった。研究会案内にて告知された内容は以下の通りであった。

横田正夫(日本大学)：『鉄腕アトム』の臨床心理学的分析

アトムで描かれた世界には、生みの親に捨てられた子どもの愛情喪失があり、家族全員が頼りにする依存があり、崩壊家族が認められた。そうしたなかでの成長しない子どもの物語であった。周囲との関係が失われ徐々に孤立が深まり、自己中心性が高まる物語でもあった。アトムは、感情表出が衝動的で、怒りの統制ができない子どもでもあったのであり、攻撃性は徐々に過激になっていった。我慢がならない出来事には狂っていると決め付け、切り捨ててしまうような、まさに忍耐力のないものであった。こうした世界の中でアトムの示す行動は、精神障害の進展に対応したような心理的な展開を示していた。すなわち人間からロボットへの価値の引き下げ、自己破壊や閉じこもりといった自我障害、そして妄想構築であった。『鉄腕アトム』の世界は、心理的に、実に不安定なものであった。こうした不安定さは、手塚の置かれた状況とそれへの心理的な反応を、作品世界に反映させたために生じたものと思われた。ところで、アトムの世界の今日的意味はなんだろうか。心理的に不安定なキャラクターの示す、衝動的暴力的行動、ならびに自己中心性、忍耐力の乏しさや家族の崩壊、愛情喪失などは、今日のアニメーションなどの映像メディアに描かれる世界のものである。アトムの世界は、今日の映像メディア世界の原型を、見事に提示しているとみることができる。

以上の映像心理学会研究会終了後、アニメーション研究会に移行し、2 題の発表があった。一つ目の発表は、三宅敦子・田中恵美(韓国インディ・アニフェスト紹介上映「花開くコリア・アニメーション」実行委員)両氏による『韓国の最新アニメーション事情』についての講演であり、二つ目の発表は、薄葉彬貢(映画専門大学院大学)氏による『ヨーロッパにおけるオタク的消費の実態』であった。いずれも、現地の状況に熟知した話者であり、内容に富むものとなった。研究会案内で告知された内容は次のようなものであった。

三宅敦子・田中恵美(韓国インディ・アニフェスト紹介上映「花開くコリア・アニメーション」実行委員)：韓国の最新アニメーション事情

韓国で毎年開かれるインディペンデント・アニメーション専門映画祭「Indie-AniFest」。コンベンションには、毎回全国から約 250 本の作品が集まります。海外のさまざまな映画祭で受賞し、韓国のインディーズ・アニメーションへの国際的な評価は、急速に高まっています。しかし、政府の制作支援の縮小、配給や上映機会の確保、作家の生活保障など、問題も少なくありません。そのような状況下で、長編アニメーションへの挑戦や、若い作家たちの自主上映など、インディーズとしての新たな道を切り開くための、さまざまな取り組みが行われています。これらの最新事情を、韓国のインディーズアニメーション制作環境や、国の支援体制、教育機関、卒業後の進路、現在公開中の長編アニメーション最新作や制作中の長編作品について、資料映像や画像を交えながら紹介します。

薄葉彬貢(映画専門大学院大学)：ヨーロッパにおけるオタク的消費の実態

近年 TV や新聞、書籍、ネットを通じて日本のアニメが海外で人気を博しているという話題が日常的に報じられるようになったが、アニメ業界の海外売上は 2006 年を境に減少の一途を辿っている。メディアが謳う海外人気と比して何故売上は減っているのか、その原因を解明すべく、欧州 7 か国の大学生 1400 人に対して視聴行動、情報収集、購買環境、イベント活動を中心にアンケート調査を行った。その結果、違法視聴の横行は然ることながら、主な情報源がクチコミであることとサイトで視聴できるタイトルに偏りがあることで、日本で放送している作品を必ずしも見ていないことが明らかになった。更に購買環境については購入可能な商品が限られ、イベント活動では主に交流を目的として参加する傾向が高かったことから、視聴から消費に発展していないことが明らかになった。加えて発表では、現地企業の取組みや店頭販売方法等、アニメコンテンツの海外展開における具体的な問題も報告する。



以上の研究会ではいずれも発表後に質疑応答がなされた。韓国アニメーション事情については、国の政策との関連についての質問があり、ヨーロッパのオタクは、映像ソフトを購入しないという報告とともに、アニメ情報の入手についての分析が報告され、活発な質疑応答が重ねられた。参加者は 20 名ほどであった。

次のアニメーション研究会は、平成 23 年 11 月 12 日(土曜日)に企画している。故川本喜八郎監督のもとで修業した若手アニメーション作家による話と、現代のアニメーション状況を研究者に語ってもらう予定である。

(よこた まさお／日本大学文理学部)

2010年10月23日(土) 東京工芸大学芸術学部02教室で第4回クロスメディア研究会が開催された。

韓国から2人のメディア芸術系の研究者による発表であった。発表の概要は以下の通りである。

Integration of Digital Technology and Analog Sensibility in Interactive Media Art

Won Jeon, Department of Digital Media, Graduate School of Soongsil University, Seoul, Korea.

Kyujung Kim[金圭正], Global School of Media, College of IT,

Soongsil University, Seoul, Korea.

E-mail: <babowoni@gmail.com, kyu@ssu.ac.kr>

This research focuses on the importance of the integration between digital technology and analog sensibility in interactive media art. In interactive media art, where physical and active interactions between art works and participants are possible, the use of digital technology seems inevitable. Various kinds of computer technology help maximizing interactions with the viewer through various methods of communication in the art works. However, depending only on digital technology might limit the communication to a very mechanical level. Analog sensibilities are mainly regarded as impressions or motions, made in some part of human thought and body. Those impressions or motions affect or reflect all the levels of communication in human senses. Herein, this study insists the best way of interactive communication can be achieved through the integration of human sensory experience on the perceptual stage and digital sources of information on mechanical stage. As Carol Wilder mentioned in her book "Being Analog" (1998), "the human experience of reality remains very much an analog affair. The world, as we experience it, is a very analog place. Nothing goes from one state to another without going through a transition." [1] In this manner, the integration of digital technology and analog sensibility can enhance the interactive level of communication between people as well as in media art.

Interactive Media Art and Communication

Interactive media art involves the spectator in a way that allows the art to achieve its purpose. In many cases, one of the most important roles of interactive media artists is creating an open context where viewers can enter and complete the art works. It implies that communication between viewers and the art works (or artists) is a very important key in the interactive art. In order to enhance the level of communication, understanding both digital media and human factors are fundamental.

The communication process begins with our perceptions. Perception is the process of attaining awareness or understanding of sensory information. Number of researches has proven that using more senses gives an advantage to the effective communication.

The term "participant", often used in interactive media art corresponding to viewer, audience, or spectator is more like context-based term open to multi-sensory experience while viewer, audience, and spectator are terms relevant to a single sense – vision, hearing, and vision respectively.

Digital Technology in Interactive Media Art

When analog signals are digitalized, they are converted into numbers, expressed by 0 and 1, and data is processed in discrete values. Processing digital data has great advantages in speed, accuracy, easiness of duplication and transformation. When digital technology is used in interactive media art, these qualities of data processing take a great role in realization of physical and active interaction between the art works and participants using image processing and sensors. It is true that digital technology has broadened the possibilities for communication in art.

Difference between Digital and Analog Communication

Most of digital signals are converted versions of analog ones, and all digital signals have to be converted to analog ones in order to be recognizable to people. What people actually experience is analog, not digital; therefore it is very important to understand the qualities of analog in communication process. Carol Wilder, the author of Being Analog, mentions an exercise she conducted to find the various sets of paired oppositions that were subsumed under the dominant opposition, analog and digital. She came up with a huge list of things that were digital and of their opposites.

According to the comparison, analog is physical, continuous and material while

digital is virtual, discrete and immaterial. Contrary qualities of analog and digital make essential differences between analog and digital communication. Analog communication and digital communication each has advantages. As humans are analog, analog communication is intrinsic to our nature. It has been demonstrated in a series of experiments that 78% of our communication is nonverbal, that is analog. On the other hand, digital communication has an advantage in data processing performance. Also, virtual spaces for communication can be presented with digital technology. Digital technology, using these qualities, can be used to extend the limit of analog communication. Analog and digital can complement each other in order to maximize the effectiveness in communication.

Analog Sensibility in Interactive Media Art

In most cases, interactive media art is computer based art and uses digital technology for interaction. However, analog interaction in art also does exist. Drink Away the Art (2007), installation by Hannes Broecker, interacts with people without digital technology. People in the gallery can select from nine frames filled with different colors of cocktails and taste it. As people "drink away the art", the level of cocktail in each frame decreases, making a random colored pattern, and at the end, they all get emptied. Without any digital technology, Hannes Broecker successfully invites people to communicate with the work and stimulates their eyes as well as noses and tongues.

When analog interaction is well presented and analog sensibility grabs people's mind, adopting digital technology is a secondary problem.

Integration of Digital Technology and Analog Sensibility

In traditional art, although there had been communication between the art and human, it remained on one-way communication or psychological interaction only. With the development of computer technology and its penetration into the field of art, physical and active interaction became possible and vitalized. New experience of art invited the public not just near to the art, but into the art. Digital technology contributed to interactive media art by enhancing the communication between the works of art and participants. However, relying too much on digital technology can lead the communication to a very mechanical level. What needs to be integrated to enhance the level of interactive communication has to be something that is humane – analog sensibility.

Wooden Mirror, interactive installation created by Daniel Rozin, can be a good example of the integration. It is composed with pieces of wood, servo motors, control electronics, video camera, computer and wood frame. When a person stands in front of the installation, the camera located at the center of the frame captures the image of the person and expresses it by adjusting the angle of each piece of wood. It is working through computer technology using image processing and controlling mechanical devices, but what is presented to the viewer is a set of wooden pieces in a frame that gives very analog feeling. The material from the nature stimulates the tactile sense, and the sound created by motion of real objects stimulates the hearing sense.

Conclusion

When it comes to the interactive media art where the installations are mostly computer based works, the communication is between a human and machine; the communication between analog and digital, material and immaterial, physical space and virtual space. Digital and analog each has its own limitation of communication, and this can be overcome when one complements another. Therefore understanding both sides and integrating them with a good balance is an important task for interactive artists.

References

- Carol Wilder, Being Analog (1998)
- Nicholas Negroponte, Being Digital (1995)
- Carol Anne Ogden, The Difference Between Analog and Digital Media
- W. Buxton, Less is more (more or less): some thoughts on the design of computers and the future. In: P. Denning, Editor, The invisible future: the seamless integration of technology in everyday life, McGraw Hill, New York (2001).
- Laurent Mignonneau, Christa Sommerer, Designing emotional, metaphoric, natural and intuitive interfaces for interactive art, edutainment and mobile communications, Computers & Graphics Volume 29, Issue 6, 2005
- Lizzie Muller, Ernest Edmonds, Living Laboratories: Making and Curating Interactive Art, SIGGRAPH 2006 Electronic Art and Animation, 2006
- Andrew J Wiener, <http://www.thecoolhunter.net/article/detail/1118/hannes-broecker-drink-away-the-art>
- <http://www.smoothware.com/danny/woodenmirror.html>
- Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Perception>
- Oxford English Dictionary: The definitive record of the English language

Effective Storytelling through Eye Movement

Kyuhoo Choi, Department of Digital Media, Graduate School of Soongsil University, Seoul, Korea.

Kyujung Kim[金圭正], Global School of Media, College of IT, Soongsil University, Seoul, Korea.

E-mail: < terry1983@naver.com>

Abstract

The studies of effective storytelling in computer graphics through the observer's gaze control have continued for a long time steadily. This process is a part of effort that have deduced in the area of effective psychology. Moving image is catching seat by the most popular storytelling medium now since the invention of photography in 19th century. Moving image is the esthetics of editing. Editing skill offer to the viewer special qualities of image, because there is a change of tempo between single shot and linked shots. There is big a difference between the viewer's gaze control achieved in traditional arts and moving images. Here upon, this study controls the observer's gaze in single shot and linked shots with data that is construed through existing eye tracking study. This study presents a good methodology about storytelling in moving images.

Keyword) storytelling, moving images, eye movement

Introduction

A work of art is a kind of gate that links communication between philosophy of artist and interpretation of audience. And Visual elements are most interactive things between artist's message and audience's interpreting. In the ancient art term, the definition of audience's eye movement was very strict, which means most of the artworks induce audience's aiming point to center of the frame. After the age, there was big effort to improve artwork's composition between audience's eye movement and frame. Appearance of Blank space is a good example. And this study is going to handle, how we are going to make a good storytelling to control the audience's eye movement in the screen by using eye tracking equipment.

Eye tracking Research

Eye tracking research is a research that tracks a point where the audience gazes. This research is mainly purposed for Education, Human Intelligence, Human communication and etc. For a Parasuraman's¹ text the 'Vigilance, monitoring and search', if the visual output form is text, human scans frame for left top to center and if the visual output form is Graphic, human scans frame Center to left top. The scanning frame case of left to right, in text field, human scans left side, firstly, In graphic field, human scans center, firstly. Actually, there are many variables in frame to decide gazer's eye movement, like spotlight, big and small compositions, heavy and light mood, actors, etc.² Korean nuclear power plant MMS Lab proves this result for an experiment.³

Research Principle

<Continuum Grid>

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Continuum grid is one of the good principles to analyze frames. This method is also using in eye tracking research, too and also used in this study. Method is quite simple. Attaching this grid on images to divide 9 sectors and analyze how eye tracking works for more effective storytelling.

Eye movement in shot to shot

When the audience watches a frame, there must be eye movement in shot and shot to shot. During the eye's moving, traffic line makes a long virtual line. We call it as a 'Track'. The track makes two different feelings. Those are 'affinity' and 'contrast'. When the track goes simple and smooth, then, audience feels affinity but if the track goes dizzy and complex, then, audience feels contrast.⁴

<Buffalo '66, 1998>⁵



This picture is one of the shoulder shots in a movie, Buffalo' 66. This cutting technique is very popular and basic as we know. As the eye tracking research, audience gaze center of the frame when the output is a graphic. So audience's eye movement goes 1. After shot changes, two characters appear in a frame. Fixed audience's eyes move 1 to 2, naturally and so on. End of the scene, the eyes move back to center, again. This example is one of a good example of affinity.

<Buffalo '66, 1998>



This dialogue scene is quite different with previous scene. When the first shot appears, there are three characters in a frame and audience looks center of the frame, naturally (Son) and eyes move to 1-2-1-3. Next shot, character's position is changed for a father's sight and audience feels confusion to find previous shot's composition and characters. Scene goes so on until end of the scene. This cutting method makes heavy contrast to audience's eye movement. Eventually, this scene shows how a family is uncanny.

Conclusion

The studies of storytelling have been performed very actively, but it is only focused on narrative and montage, and it is still categorized as part of the ancient western art study.

This study is a focused on the interaction between human biological mechanism and media based on eye tracking research and we made a result of effective storytelling by eye movement between affinity and contrast.

3D movie entitled 'Avatar' by James Cameron changes the paradigm of image by using stereoscopic technology. When we think about in 3D area, we have to focus on Z line (depth), then, the research needs to aim new eye tracking research in storytelling.

But this study is only part of big paradigm and needs data collections about the categories of sex, age, height, job, etc., therefore, this study hopes to develop this huge category of storytelling by audience's eye movement, deeply.

References

- ¹ Parasuraman, R., (1986), 『Vigilance, monitoring, and search Handbook of perception and human performance』, New York: Wiley
- ² TaeYong, Kim, (2006), 『Audience's eye moving instinct about spread things, Basic Structure Academy.
- ³ Korea Nuclear Plant MMS Lab, (1998), 『VDU display structure considers human eye movement.』, Korean Industrial Engineering Academy.
- ⁴ Block, Bruce A., (2007), 『The Visual Story』, P. 190~192, ElsevierScienceLtd
- ⁵ Buffalo' 66, (1998), Vincent Gallo

作品展示、研究発表計画
「東京クロストーク 2011」

さまざまな分野の研究者、作家らのクロスの研究発表+展示を行います。
みなさまのご参加をお待ちしております。

以下詳細。

会期、会場、開館時間：

作品展示：2011 年 9 月 13 日～18 日 キッドアイラックアートギャラリー 10 時～19 時（最終日は 17 時まで）

研究発表：2011 年 9 月 18 日 キッドアイラックアートホール 13 時～17 時

会場：キッドアイラックアートホール・ギャラリー及びホール
<http://www.kidailack.co.jp/>（京王線明大前駅から徒歩 1 分）

作品展示 + 研究発表予定

作品展示（9 月 13 日～18 日）

柴岡信一郎氏「近代産業遺産の記録 一足尾銅山の現在」

三橋純会員「Qualia equilibrium」

李容旭会員「また道はつづく」

河合孝治氏「Matrix: 一乗法界図」

相田晃良氏「東京の透視図 / Tokyo Perspective」

研究発表（9 月 18 日、各発表 20 分・質疑応答 5 分）

13:00-13:25 森本 純一郎会員 『深夜アニメにおける実験』

13:30-13:55 柴岡 信一郎氏 「近代産業遺産・足尾銅山の映像記録」

14:00-14:25 三橋 純会員 『風景写真から見る写真表現の可能性』

14:30-14:55 河合 明会員 「現代アートと仏教思想」

15:00-15:25 李 容旭会員 「映像表現の可能性—小、中、高校生らとの映像ワークショップを通して」

15:30-15:55 Kimathi Innis 氏「Summers of Freedom: The Development of a Civil Rights Historical Drama」

16:00-16:25 宮田 徹也氏 「コラボレーションの批評の可能性について」

16:30-16:55 山下 史朗会員 「リンチ、クローネンバーグ、デ・パルマ、秘匿に向けた幻視力」

以上

日本映像学会クロスメディア研究会

代表 李容旭

〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

東京工芸大学芸術学部映像学科内

E-mail: lee@imgt-kougei.ac.jp

映像教育研究会報告

為ヶ谷 秀一

◇はじめに

今年 3 月及び 4 月に、2 回にわたって映像教育研究会を開催した。今回の研究会では、一般社団法人・日本動画協会が編集・発行している「アニメの教科書」を研究・討議資料とし、映像教育の現場におけるカリキュラム作成や教材の利用法、指導法などについて識者からの発表・問題提起を受け、学会員と共にアニメ制作プロダクションの実務担当者、大学、専門学校等の現場の教員、学生達によって活発な議論を展開した。そこでは、アニメーション制作における人材育成のための教科書・指導書のあり方や、カリキュラムの構成などについて、実践的、具体的な提案が行われた。

本稿では、研究会実施報告として概要を報告する事とし、詳細については別途作成された映像教育研究会の正式報告書を参照して頂きたい。（註）「アニメの教科書」：日本動画協会発行によりアニメ産業界の視点で構成されたアニメ制作入門書

◇研究会のテーマおよび参加者

・第 1 回研究会 2011 年 3 月 29 日 14 時～17 時 30 分

シラバスモデルのプレゼンテーションおよび研究会ディスカッション
（参加者 16 名）

・第 2 回研究会 2011 年 4 月 30 日 14 時～17 時 30 分

学生を対象とした模擬講座およびディスカッション

（参加学生：女子美術大学、東京工科大学、日本工学院蒲田校、日本電子専門学校）

（参加者 シミュレーション講座受講の学生を含めて 52 名）

※第 1 回、第 2 回研究会とも、女子美術大学杉並キャンパスで実施した。震災の関係で、一部日程や参加者の変更があった。

◇今回の研究会の要旨

アニメーション制作に関する「テキスト」のモデルを考える上で、大学・専門学校等教育機関で活用するにあたっての必要となる要件を抽出する議論が行われた。そこでは、「映像の教科書」を志向する広い視野の中で、アニメーション制作に向けたテキストのあり方、教育現場における学生達に求めるクリエイティビティの醸成と、プロダクティビティの高い人材を期待するプロフェッショナルな制作現場の状況を把握することの重要性が確認された。それぞれが求める要素をバランスさせることを基本とする人材育成を実現するために、必要となる要件を抽出する事を第一段階と位置づけ、今回の研究会テーマを設定している。今後の取り組みとしては、今回の研究会で提起された課題と意見を集約して問題点の整理を行い、より良いテキストの構成や、IT 技術やデジタル技術の進化を視野に入れた教育教材として、基盤となるべき「教科書教材」の実現に向けた提案につなげて行く事を、次のステップとすることを目指している。

なお、今回モデルとした「アニメの教科書」は、主に商業アニメの制作に向けたテキストとして編集されているが、アニメーション制作のノウハウは、アニメ制作会社以外のコンテンツ制作においても活用が図れる基本的な内容が網羅的に整理されている。教育分野で広く本テキストを活用するためには、映像制作に関する教育現場の専門家からの評価と、具体的なカリキュラムへの適応が必要と考えられ、本書の編集・発行を行った日本動画協会より、映像教育の研究に依頼があったものである。この様に、産業界のエキスパートを交え、学生を取り込んだシンポジウムスタイルの研究会が開催された事により、学会活動への関心を高めることへもつながるものと期待している。貴重な機会を頂いた日本動画協会のご厚意に、謝意を表します。

◇アニメーション制作に向けた教材の現状と研究会での議論の概要

この「アニメの教科書」は、主として商業アニメ制作に必要なとされる知識と技能を習得する事を目的とする指導書として編集されている。最も適切な本書の使用者は、既に業界の中で制作の仕事に取り組み始めている新人たちであると共に、アニメ制作会社での実務を目指して大学、

専門学校で学んでいる学生たちでもある。

一方、商業アニメ制作会社以外にも映像メディア、インターネット関係の制作会社等、多くの企業がアニメーションの制作スキルを持った人材を必要としている。そのような企業を目指す学生は、必ずしも学校においてアニメーションのコースを専攻していると言う訳ではない。本書の活用を、広い分野の学生に広げて行くためには、映像教育を行っている教育機関での利用を具体的に進める事が必要である。近年、大学、短大、専門学校等には、映像系、メディア系の専攻学科を設けるところも多数出てきており、そこに所属する学生が活用できるような指導書、すなわちそれぞれの業界を志向する専攻に向けた講座での活用（指導カリキュラムのプログラムとなるシラバスへの採用）が図れる様な、広い意味での「教科書教材」になる様な編集・構成が求められる。

この様な現状において、本研究会の主たる討議テーマを次の様に設定した。

本書の具体的な活用方法を具体的な教育実践の現場に提案する形でシミュレーションし、映像を中心とする学識者や教育現場の専門家からの検証をうけ、映像教育における教材のあり方を基点とした研究を進める中で、本「アニメの教科書」の活用に向けた取り組むべき課題を提起し、議論を深める事とした。更に、その議論の成果を活かす上で有意と考える、アニメ制作の人材育成を推進するための産学連携の教育環境についても広げた議論を行った。

◇問題の抽出

近年、首都圏だけでなく地方においてもコンテンツ・メディア系の学部・学科が広く設置されている。これらの学部・学科は名称が同じ、または似ていてもその教育内容は多様である。そのような多様な領域を持つ教育機関に本書を活用してもらうためには、それぞれの専攻に適應させる細かな対応が必要となる。研究会においては、本書の具体的な活用事例を提示しながら議論する場を設けた。研究会参加者を交えて提起された課題に対するディスカッションを行い、アニメーション制作の教育の場を通じた人材育成に資するために検討すべき課題の抽出を行い、「アニメの教科書」が、教材として目指すべき方向性を追求するために、多くの議論や提案が行われた。

◇研究会の討議を深めるため、講座構成案及びシラバス案を作成し、学生に対して実際に講義を行うシミュレーションを行う形で、実践的な模擬講座を実施した。（詳細は、別途報告書を参照）

◇まとめ

今回の課題に対する研究会での議論や、本「アニメの教科書」をモデルとした教材活用における課題の解決に向けた議論を通して、映像教育

研究会では、概略次の様なまとめを行った。

～多様なエクステンションコースの提案～

学習をする人それぞれが、自分にとって必要と思われるスキルを身につけるための、セグメント化された教育コースを開発し、実践的なカリキュラムでの教育を行う事が有効であるとの意見が多く提起された。特に、プロデューサーや制作進行など、アニメーター以外の職種に必要とされるスキルに向けたコースを開発することの必要性が指摘された。また主としてアートアニメーションを中心に学ぶ美大生が、商業アニメーションに関する知識・スキルを学ぶコースを開発し、学生達がそれぞれの職種のニーズを把握できる様にする事と共に、それに適応した実践的なカリキュラムを実施することが、実社会とのギャップを小さくすることにもなると提起された。そこで活用される教科書教材としては、職種に対応した専門領域毎にセグメント化された教材として編集・構成されたものが有効に活用できるものになると提起された。その教材を実践的に活用する上では、アニメーターと言われる職域以外の、プロダクションに関わる全ての職制についても、分かりやすくその構造を広く開示して行くと共に、そこには実務経験のある業界からの適切な指導者の存在が重要であるとの指摘もなされた。

～新たなデジタル制作環境に対応できるアニメーター育成～

インターネット、携帯電話コンテンツなど新しいメディアに向けた、アニメーションの制作ニーズが高まっており、それに対応できる新しいスキルを持ったアニメーターが求められている。

また、3DCGとの融合、S 3D（立体映像）の制作は、あらたなコンテンツ創造に向けて、産業界の期待も高まって来ている。2Dで蓄積されたアニメ制作のノウハウの上に、新たなデジタル・スキルを学ぶカリキュラムと講座を開発することの必要性も提起された。昨今のデジタル技術開発の進化により、インターネットなどITメディアの活用も視野に入れて、電子ブック等を活用した映像の教育システムおよび電子的教材の開発も、今後の検討課題になると言える。

最後に、今後の映像教育研究会の取り組みとして、人材育成に取り組む多様な取り組みを進めている機関、組織、人々との連携を進める中で、日本映像学会に蓄積されて来ている豊かな経験と知見を活かして、学会として社会貢献活動を進めて行きたいと考えている。

文責 映像教育研究会・代表 為ヶ谷秀一
(ためがや ひでいち/女子美術大学大学院)



公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団 研究助成費応募要領 [平成23年度]

募集締め切り：10月14日

I. 研究助成事業の概要

1. 助成対象研究分野

公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団は「人間と遊び」という視点に立って科学技術の研究助成をすることを目的として、中山隼雄によって平成4年に設立された財団です。

これまでは「人間と遊び」という視点に立った、科学・技術・文化に関する研究開発、調査研究を広く対象としてきました。

本年度は、これまでと同様「人間と遊び」に関する基礎的、基盤的な研究について広く対象としますが、昨今のゲームをめぐる世界の状況から特に「オンラインゲームの教育利用」の領域の研究開発については重点的に配慮していくこととしております。

今年度における助成のカテゴリーは、次の3つとします。

助成研究 A

ゲームの分野の研究に対する助成

助成研究 B

「人間と遊び」に関する研究に対する助成
国際交流

ゲームに関する国際会議の開催または参加に対する助成

2. 応募資格

申請資格は、国内の大学、短大、高専、研究所等の非営利の研究機関に所属する研究者(大学院博士課程在籍者を含む)またはこれらに所属する申請者を代表とするグループとします。

なお、助成研究 A については所属長の推薦を必要とします。ただし、助成額が 100 万円以下で単年度の申請の場合には推薦の必要はありません。

II. 本年度の研究助成事業

1. 助成対象

この事業は、公益事業として行いますので、広く社会の利益のためになる研究内容等に対して助成を行い、特定の業界や愛好者団体などのみの利益をめざす共益事業については対象にしていないのでご注意ください。

助成研究 A

i 基礎的・基盤的研究

ゲームに関するハードの試作・実験、ソフトの制作・検証等を含む調査、研究、開発(ゲームの実証的制作を含む)で以下のものを本年度の募集対象とします。

(ア) ゲームの本質および影響に関するもの。
(イ) 教育、職業的技術、福祉、防災、その他社会的活動へのゲーム

の応用に関するもの。新たなシリアスゲームの可能性に挑戦するものを含む。

(ウ) ゲームソフトの革新的な制作法に関するもの。

(エ) 次世代ゲーム開発に資する新しい技術(ソフト、ハード、インタフェース等)に関するもの。

(オ) ゲームに関わる音楽・映像等の表現技術に関するもの。

(カ) ゲームに関連する新しいビジネスモデルに関するもの。

(キ) その他

ii 重点研究

最近、世界のオンラインゲームの進展には目覚ましいものがあり、また、世界的にゲームの面白さを利用して様々な社会的課題の解決に役立たせようというシリアスゲームの開発も進みはじめています。こうした状況の中で、世界に後れず、一定の地歩を確保していくためにはこの分野の発展を促せるような新しいコンテンツ、ツール、方法などの開発が喫緊の課題になっております。

同時に、シリアスゲーム、とりわけ学校教育や社会教育の分野で、オンラインゲームを通じて、仲間とのコミュニケーションをとり、楽しみながら、知識力判断力、忍耐力、集中力など社会で必要とされる能力の向上を図ることができるようなゲームの開発や、利便さなどと引き換えに失われた原体験のリカバリーができるようなゲームの開発など、新たな効用の開発も大いに期待されております。

このため、ゲームと遊びの研究を振興するという基本線に変わりはありませんが、本年度も引き続き、特に「オンラインゲームの教育利用」の分野に重点を置いて募集し、選考を行います。

(注) 助成研究 A は単年度助成を原則としていますが、2 年までの助成申請をすることが出来ます。複数年を希望する場合、全体の計画と年度ごとの計画を記載して下さい。継続を認めるかどうかは次年度の募集時に中間報告書を提出していただき選考委員会で判断いたします。

助成研究 B

「遊びの本質及び影響に関する研究」、「遊びに関する新しい概念やツールに関する研究」「遊びの社会的諸活動への応用に関する研究」その他研究助成 A のカテゴリーに属するものの以外の「人間と遊び」に係わる研究全般。

国際交流への助成

申請の時点で発表等の予定(投稿中を含む)がある等、申請者が主体的な役割を持つもので、かつ平成 24 年 1 月 1 日以降に開催されるものに限りします。

(ア) 国際会議等の開催

開催が予定されるゲームに関する国際的な学会、研究会、ワーキンググループ等の開催に要する費用の助成

(イ) 国際会議等への出席

ゲーム関連の重要な国際的な学会等に出席するための助成

2. 助成額(総額 3,500 万円)

助成研究 A 総額 2,700 万円以内に納まる件数(1 課題当たり 400 万円以下)

なお、複数年にわたる場合の助成額は総額で 500 万円以内、各年度では 300 万円以下とします。

助成研究 B 総額 700 万円以内に納まる件数

(1 課題当たり 100 万円以下)

国際交流 総額 100 万円以内に納まる件数

(注) この金額は選考を行う場合の目安であって、応募状況によって変更することがあります。また、助成研究 A の総額には昨年度からの継続分を含んでいます。

3. 応募方法

募集締切 平成 23 年 10 月 14 日(金)

(郵送の場合、当日消印有効)

提出書類 助成申請書 4 部

(別紙の申込書を使用のこ：ワード形式及び pdf 形式のフォームは当財団ウェブページの募集要項から入手出来ます。)

・コピーしたもので結構です。

・添付資料のある場合は 3 部お送り下さい。

・記載スペースが不足する場合はスペースを拡大するか、または別紙を添付して下さい。

・提出された書類は返却いたしませんのでご了承下さい。

・推薦者の都合で「研究開発助成申込書(助

成研究 A.B) への記入が困難な場合には別紙での提出でもかまいません。

4. 助成の決定

方 法 財団の規約に基づく選考委員会において、厳正な審査を行い決定します。

通 知 平成 24 年 1 月中旬

送 金 平成 24 年 2 月下旬 (予定)

ただし国際交流助成については、別途通知する期日

5. 助成の条件

(1) 平成 25 年 4 月 15 日までに研究成果報告書 (A4 で 5 枚以上) 及び A4 で研究成果発表会予稿集のための成果概要 (様式については、財団ウェブページ「研究成果発表会予稿集 (成果概要) の様式」を参照) を提出すること。

(2) 原則として申請内容に沿って支出すること。支出内容の変更の有無に拘らず簡単な支出内訳を添付すること。

(3) 平成 25 年 10 月末に予定される財団の研究成果発表会で発表すること。

(4) 発表内容を財団のウェブページに掲載しますので、発表要旨をご提出下さい。発表で使ったパワーポイントファイルや配布資料そのままでも結構です。

連絡先

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団
〒104-0061

東京都中央区銀座三丁目 1 5 番 8 号

TEL (03) 6226 - 6161

FAX (03) 6226 - 6162

E-mail mail@nakayama-zaidan.or.jp

URL http://www.nakayama-zaidan.or.jp/

担当 内藤・横尾

個人情報の取り扱いについて

申請に係わる個人情報の取り扱いにつきましては、審査のために選考委員に開示するほかは、公表いたしません。なお採択決定分につきましては財団レポート及び財団ウェブページ上で氏名及び所属を公表いたします。

以上

会員各位

会員研究情報の学会ホームページ掲載について

日本映像学会総務委員会では、会員の主要な著作・作品等に関する情報を映像学会ホームページに掲載して欲しいという会員および一般からの要望に応えるため、理事会の承認を得て掲載いたしております。学会ホームページへの掲載を新規に希望する会員および更新を希望する会員は、下記の要領に従って研究情報を事務局までお寄せください。

日本映像学会総務委員会

記

掲載情報

会員氏名・専門・所属・研究テーマ・主要業績等の文字情報

送付方法

下記様式のハガキ郵送または電子メール送信*

※電子メール送信の場合は、ハガキの各項目をメール本文テキスト

として JASIAS@nihon-u.ac.jp へ送信してください。

注意事項

1. ホームページは広く一般に公開されるものです。お寄せになる情報は、研究者として公表を希望する範囲、かつ提出した会員本人にその責任がある情報に限ります。

2. 「主要な業績」欄に記帳する情報は 3 件以内とします。

3. 参照 URL については「主要な業績」欄に記入したうえでさらに情報を補いたい場合にのみ記入してください。

以上

[ハガキ様式]

私は以下の情報を日本映像学会ホームページに掲載し、一般に公表することを希望します。			
氏 名			専 門
e-mail			
所属機関等			
研 究 テーマ	(1)	(2)	
主要な業績 (著書、論文、作品、その他) 著書・論文の場合はタイトル、所載誌、巻号、出版社、出版年月、等 作品の場合はタイトル、媒体、展名、開催施設、開催地、発表年月、等			
参照 URL http://			

e-mail で送信する場合はメール本文として JASIAS@nihon-u.ac.jp へ。

第16回アニメーション神戸(後援)

会期: 2011年7月28日～12月27日
 メイン開催日: 10月16日

開催概要

神戸市とアニメーション神戸実行委員会(実行委員長: 神谷明 [声優]) では、アニメーションという文化とデジタル技術の融合を通じて、デジタル映像を中心とするICT関連産業の振興・集積を図るため、全国的なデジタルコンテンツ振興の動きに先駆け、神戸地域の情報化を推進するシンボルとして、平成8年度から「アニメーション神戸」を開催しています。

「アニメーション神戸」では、“anime”として世界的に評価が高い国内の商用アニメーションについて、優れた作品やクリエイター、また長年にわたってアニメーション業界に貢献した方などを表彰する「アニメーション神戸賞」各賞の授与を行う一方、地域の教育機関の学生等による作品制作を奨励しており、多くの方が手軽にアニメーション作りを体験できる場としての「Webアニメコンテスト」、プロとして活躍する監督等のアドバイスを受けられる「デジタル・クリエイターズ・コンテスト」、さらに第一線で活躍するプロの技を直伝する「実践型ワークショップ」などを通じて、未来のコンテンツ・クリエイターとなる人材の発掘・育成に努めています。

今回も、「アニメーション神戸賞」の授賞式をはじめとする多彩なイベントで秋の神戸を盛り上げていくとともに、授賞式を中心とするメイン開催日の模様をインターネット上でライブ中継するほか、オン・デマンドでも配信を行い、国内及び世界に向けて発信していきます。

主な事業内容

- 第16回アニメーション神戸 授賞式
- 公式ロゴタイプ・公式キャラクター等の募集
- デジタル・クリエイターズ・コンテスト (オリジナル・アニメーションの募集)
- Webアニメコンテスト (Webアニメの募集)
- 実践型ワークショップ
- 神戸子どもアニメーター教室
- 第12回DIG展～各校合同巡覧展
- アニメーション神戸展
- …など (各イベントの詳細は、本サイトで順次発表していきます。)

主催

アニメーション神戸実行委員会
 (委員長: 神谷明 [声優])
 神戸市
 神戸デジタルコンテンツ振興会議



アニメーション神戸実行委員会
 (敬称略・順不同)

会長

矢田 立郎 (神戸市長)

委員長

神谷 明 (声優)

委員

足立 正文
 (日本放送協会神戸放送局 技術部長)
 瀬川 均
 ((株) サンテレビジョン 営業局事業部長)
 高梨 柳太郎
 ((株) 神戸新聞社 地域活動局長)
 内藤 泉
 ((株) ラジオ関西 報道制作局事業部長)
 橋本 英治 (神戸芸術工科大学 教授)
 浜田 透
 (神戸商工会議所 理事・中小企業振興部長)
 日野 徳明 (専門学校アートカレッジ神戸)
 福岡 壯治 (神戸電子専門学校 校長)
 安岡 利美 ((株) 神戸デザインクリエイティブ 代表取締役社長)
 山田 昭 (地域ICT推進協議会 会長)
 山本 朋廣 (神戸市 企画調整局長)

会計

佐藤 真治
 (神戸商工会議所 中小企業振興部担当課長)

監事

渋谷 和久
 ((株) 神戸新聞社 地域活動局次長)

第16回アニメーション神戸 授賞式

開催日時:

平成23年10月16日(日) 13:00～17:30

会場:

神戸国際会議場メインホール
 (神戸市中央区港島中町6-9-1)

参加人数:

約700人 (関係者、一般参加者含む)

主催:

アニメーション神戸実行委員会、神戸市、
 神戸デジタルコンテンツ振興会議

◇デジタル・クリエイターズ・アワード

13:00～15:15

今年5月から8月にかけて全国から公募したアニメーション作品について、応募のあった作品の中から予備審査を通過したノミネート作品の上映と審査を行います。審査委員長は大地丙太郎監督(第4回アニメーション神戸個人賞受賞者、「おじゃる丸」などの監督)です。最優秀作品など各賞を決定し表彰します。また、「第16回アニメーション神戸ロゴタイプ・キャラクター」の採用作品の表彰や、「Webアニメコンテスト」の優秀作品の発表及び表彰も行います。

◇第16回アニメーション神戸賞 授賞式

15:30～17:30

アニメーション神戸賞の受賞関係者の紹介と授賞式を行います。あわせて、受賞関係者によるトークショーを行います。

独立行政法人科学技術振興機構「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」研究領域 第5回領域シンポジウム「表現の未来へ」(協賛)

開催日：2011年11月16日

第5回領域シンポジウム 「表現の未来へ」

ーデジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術ー

日時：2011年11月16日(水) 10:00より
場所：アキバホール(富士ソフト秋葉原ビル)
東京都千代田区練馬町3 (map参照)
主催：独立行政法人 科学技術振興機構

挨拶

デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術の創出を目指して2004年より研究をはじめました。情報科学という技術とメディア芸術という文化を融合した新しい作品を、サイエンティストとクリエイターがともに先進的・革新的な表現手法や基盤技術をつくり出すことを目標に研究を進めています。当領域では、チーム型研究 CREST では12、個人型研究さきがけでは16のテーマについて研究が行われています。

今回のシンポジウムでは、これまでの7年間の研究成果を報告します。CREST 4テーマについての終了報告を、領域活動についての報告を行います。また、合わせて領域における研究内容については、ポスターにて発表をします。

この機会に、当領域の研究活動についての一層のご理解をいただき、合わせて様々な観点からの皆様のご意見を広くいただければ、今後の研究に反映し、更に研究を進展させていきたいと存じます。是非皆様のご参加をお願い申し上げます。

参加費：無料(研究交流会参加者は会費4,000円予定)

申込み方法：参加ご希望の方は、研究交流会の出欠を含め、ご氏名、ご所属、連絡先、メールアドレスなどを領域ホームページより記入のうえ申込みください。(ホームページは10月上旬より申込み可能です)

連絡先：独立行政法人 科学技術振興機構

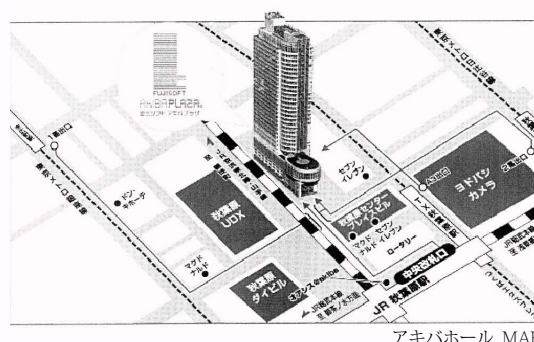
「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」研究領域

領域参事 稲垣 正久

〒113-0033 東京都文京区本郷 4-2-8 フローラビル 6F

TEL 03-5805-1081 FAX 03-5805-1080

E-mail inagaki@media.ist.go.jp <http://www.media.go.jp/>



アキバホール MAP

プログラム (予定)

- | | |
|-------------|--|
| 10:00~10:10 | 開会挨拶
原島 博(東京大学 名誉教授) |
| 10:10~10:40 | 超高精細映像と生命的立体造形が反応する新伝統芸能空間の創出技術
河口洋一郎(東京大学大学院情報学環 教授) |
| 10:40~11:10 | 自由空間に3次元コンテンツを描き出す技術
斉藤英雄(慶應義塾大学理工学部情報工学科 教授) |
| 11:10~11:40 | 情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築
須永剛司(多摩美術大学美術学部 情報デザイン学科 教授) |
| 11:40~12:10 | 人を引き込む身体性メディア場の生成・制御技術
渡辺 富夫(岡山県立大学情報工学部 教授) |
| 12:10~13:00 | 昼食休憩 |
| 13:00~14:30 | ポスターセッション |
| 15:00~16:30 | 講演会 「題未定」
原島 博(東京大学名誉教授、「デジタルメディア領域」研究総括) |
| 16:30~17:30 | 討論会 「題未定」
デジタルメディア研究領域アドバイザーによる |
| 17:30~17:40 | 閉会挨拶 科学技術振興機構 |
| 18:00~20:00 | 研究者交流会 |

日本映像学会第38回 大会第一通信

大会実行委員長 中村 滋延

大会テーマ：

「映像の拡張性を考える—スマートフォンからソフトウェアアートまで」(仮)

会期：2012年6月2日(土)、3日(日)

会場：九州大学大橋キャンパス(大学院芸術工学研究院)
〒815-8540 福岡市南区塩原 4-9-1

実行委員会：

委員長：中村滋延(九州大学大学院芸術工学研究院教授)
副委員長：伊原久裕(九州大学大学院芸術工学研究院准教授)
委員：脇山真治(九州大学大学院芸術工学研究院教授)
委員：金 大雄(九州大学大学院芸術工学研究院准教授)
委員：松隈浩之(九州大学大学院芸術工学研究院講師)
委員：石井達郎(九州大学大学院芸術工学研究院助教)
委員：西田紘子(九州大学大学院芸術工学研究院助教)
委員：黒岩俊哉(九州産業大学芸術学部教授)
委員：井上貢一(九州産業大学芸術学部准教授)
委員：星野浩司(九州産業大学芸術学部准教授)
委員：高山 稔(九州産業大学芸術学部講師)
委員：栗原詩子(西南学院大学国際文化学部准教授)

大会公式ウェブサイトを2012年1月までに開設予定。研究・作品発表申込メ切りは2012年3月上旬(詳しくは第2通信にてご案内します)。

大会テーマについて

「映像」は、進化や発展の物語として語られることが多いように思われます。言うまでもなく、それは「映像」が技術の所産—それも常に表象産出のための先端技術の所産—でもあるからに他なりません。「映像の拡張性」という今回の大会テーマの設定は、まずはこうした技術の所産としての「映像」の歴史(これを時間的次元と呼びます)の有様を念頭に置いています。そのことは、写真から、映画、テレビへといった映像のメディアとしての技術的な「発達」の側面のみならず、特定のメディア自体の内部に限っても同様でしょう。たとえば映画では、サイレント映画からトーキーへ、モノクロからカラーへ、アナログからデジタルへ、二次元から三次元へとといったふうに、技術的発達はその表現の可能性の幅を拡張してきました。映像の表現者はこうした技術的発達が促す表現の可能性を無視することは困難でしょう。たとえば、サイレント映画において表現様式を確立したかに見えたチャップリンは、トーキーの出現によってその様式に安住することが許されず、10年間にわたる模索の末に、『独裁者』においてようやくトーキー独自の表現様式にたどり着きました。

しかし、現在の映像をめぐる技術の発達は、いささか別次元の様相を呈しているように思われます。こんにちのデジタル技術の発達が促すのは、時間的次元というよりは、言わば空間的次元によって捉えるべき映像の拡張ではないでしょうか。「スマートフォンからソフトウェアアートまで」という副題をわざわざ付したのも、映像におけるそうした空間

編集後記

総務委員会

■慌ただしい日々のなか、ようやく秋風の爽やかさを感じられる今日この頃、会員みなさまは如何お過ごしでしょうか。会報については本年1月1日発行の153号より電子版にてご覧頂いておりますが、今号156号は日本映像学会第37回大会報告を中心に、1年ぶりのペーパー版としてお届けいたします。■VIEW展望の欄では、瀧健太郎会員による国内外のビデオアート黎明期取材した経験と、それを記録としてまとめるプロセスについて、作家らしい視点からの展望を記して頂きました。また例年同様にこの紙面を以て、全国大会の様子を知る会員諸氏もおられることと思います。どうぞじっくりご覧下さい。(奥野)

的拡張性に焦点を当てたいと考えたからです。スマートフォンに代表されるモバイルなディスプレイは、写真から映画、テレビへとといった時間的に把握可能な拡張性とは異なり、むしろ映像の遍在化という空間的次元での拡張性をもたらしたといったほうが適切に思われます。あるいは、デジタルサイネージと呼ばれる映像看板もそうした映像の遍在化の事例の1つとして付け加えておいてもよいでしょう。これら空間に浸透しつつある映像メディアは、映像への人びとの接し方を大きく変えようとしています。

映像の遍在化に加え、デジタル技術の進화가促す映像の拡張性のもうひとつの特徴は、渾融化ともいうべき現象です。コンピュータプログラミングの知識を身につけた映像の表現者は、フィルム、ビデオテープ、映像ファイル、サウンドファイルといったメディア相互が交わる曖昧な空間を領域として表現の可能性を探究しています。そうした試みのひとつをソフトウェアアートと呼ばれる表現に見ることができるでしょう。ソフトウェアアートとは「アーティスト自らが書いた独立して作動するプログラム、もしくはスクリプトをベースとしたアプリケーションで、単にツールとして実用的であるだけでなく芸術的創造でもあるようなプロジェクト」と定義づけられています。そこでは使用者がコンピュータをリアルタイムに操作して映像と音楽の生成変化を鑑賞することができます。使用者は鑑賞者であると同時に表現者でもあるという新たな関係が生まれてきました。またプライベートな時空間での受容を前提としているところもこれまでと異なります。

今回の大会は、以上のように「映像の拡張性」をめぐる、表現者、技術の応用、映像受容の3つの立場を中心として議論を深めていきたいと考えています。

大会開催校について

本大会の開催校である九州大学大学院芸術工学研究院の前身は1968年に開学した九州芸術工科大学で、その後2003年に九州大学と統合して、こんにちに至っています。かつて「実験映像」やコンピュータグラフィックスの先駆的研究や作品制作で知られた大学として、多くの有能な人材を輩出してきました。現在では、デジタルアート、コンテンツ・デザイン、音楽、VR、ゲーム・デザイン、ネットワーク・デザインなどの多様な領域を一体化したかたちで教育、研究が進められています。こうした本学の特色をふまえて、本学に関わりのある方々や、現在活躍中の学生諸君などの協力も仰ぐことで、刺激的な大会となるよう努めていきたいと考えています。

(なかむら しげのぶ/九州大学大学院芸術工学研究院)