



JSAS

日本アニメーション学会
秋の研究集会@新千歳 2022
発表概要集



ご挨拶

キム・ジュニアン

日本アニメーション学会 研究・教育委員会 委員長

今年、日本アニメーション学会では、会員による研究発表と意見交換の場として『秋の研究集会』を開催いたします。2019年の開催以来、コロナ禍の影響で二年間の休止がありましたので、3年ぶりの開催となります。五回目となる今回も、本学会が後援する『新千歳空港国際アニメーション映画祭 2022（会期：11月3日（木）～6日（日））』との連携企画として、映画祭期間中に新千歳空港国内線 4F オアシスパーク特設会場で行います。学会員以外の方も自由にご参加頂ける公開研究集会として実施されますので、映画祭に出品しているアニメーション作家の方々や、一般の方々の参加も期待できると思います。

二部構成になっている本研究集会の第一部は、国際的に高く評価されているフランスのアニメーション作家 バスティアン・デュボア氏のゲスト講演です。第二部は、学会員による研究発表となります。様々な専門分野・学術領域の観点からアニメーションを考える貴重な機会になると思います。映画祭と連携しつつ、学会発表の場を学会員以外の方々にも公開し、自由な議論の機会を広げることで、アニメーション研究の活性化に貢献できれば幸いです。

最後になりましたが、本研究集会を実施するにあたり、多大なご尽力を頂きました東日本支部の皆様にご心より御礼申し上げます。



日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2022・概要

会期：2022年11月4日(金) 18:00～21:00

会場：新千歳空港国内線 4F オアシスパーク特設会場

企画運営：日本アニメーション学会(東日本支部、研究・教育委員会)

協力：新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員会

研究集会第1部(18:00～18:40)

基調講演

バスティアン・デュボア (Bastien Dubois)

『スーベニア・スーベニア』にいたるまでの長い旅 (A Long Journey to 'Souvenir Souvenir')

研究集会第2部(18:45～21:00)

会員による研究発表

1. 横田 正夫 「空飛ぶゆうれい船」についての再考察
2. 佐藤 壮平・石原・正規…… 動き平滑化による動き評価への影響 —ジャーキネス軽減効果について—
3. 魏 蔓 …… アニメーションによる記憶の表現
…………… 自作『憶えていて』を巡って
4. 平野 泉 シミュレーションとしてのメディアミックス — ホビーとしての「ビックリマン」
5. 河原 大 …………… 「バウンシングボール」アニメーション授業課題の比較
6. 白石 祝子…………… 〈食人〉系アニメーションにおける研究の展望 — 『約束のネバーランド』を中心に —
7. 布山 タルト…………… アニメーション教育における〈観察〉に関する一考察
8. 西野 毅史 …………… アニメーションの実技系授業における初学から中級へのステップアップのための応用課題について
…………… — 非芸術系大学における手描きアニメーションの授業実践の事例
9. 濱田 輝 アニメ『PSYCHO-PASS』(2012-2013)で描かれる監視・管理
……………



会場案内





研究集会 第1部:基調講演

『スーベニア・スーベニア』にいたるまでの長い旅 (A Long Journey to 'Souvenir Souvenir')
バスティアン・デュボア (Bastien Dubois)

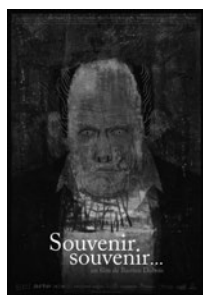
基調講演：

フランス出身のアニメーション作家バスティアン・デュボア氏が、3 作品目の短編作品にしてアニー賞短編部門賞を受賞した 2020 年の作品『スーベニア・スーベニア』を完成するまでの制作背景と、その達成に加え、現在準備中の作品について講演を行う。

登壇者の紹介：

1983 年、フランスのリール生まれ。2006 年のシュパンフォコム CGI 監督コースの修了時に『AH』を制作。熱心な旅行家で、北フランスからイスタンブールまでヒッチハイクをし、アニメーション・ロード・ムービーの題材にした。2012 年に、自身の短編『マダガスカルのトラベルノート』をベースにした TV シリーズ『Faces From Places』を制作。3 分間の世界各国の旅行記を 20 編のアニメーションにまとめ上げた。2013 年には第二次世界大戦下のパプアニューギニアを舞台にした短編『Cargo Cult』、そして 2020 年には祖父との対話の試みを通して戦争のトラウマや葛藤を描くドキュメンタリーアニメーション『Souvenir Souvenir』を発表。本作で第 48 回アニー賞短編部門賞を受賞した。





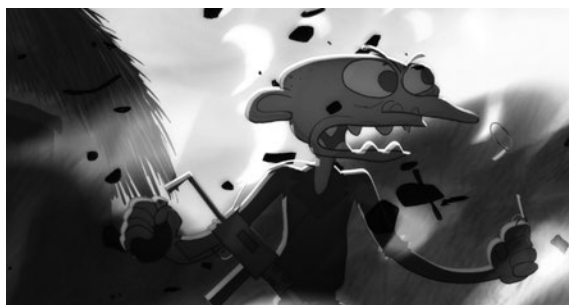
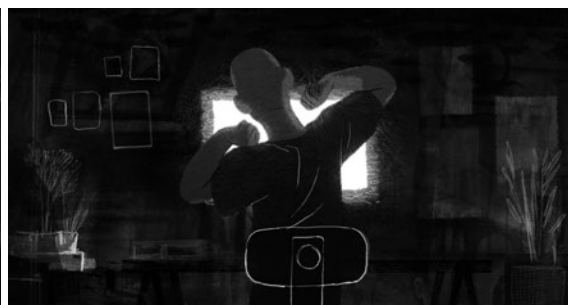
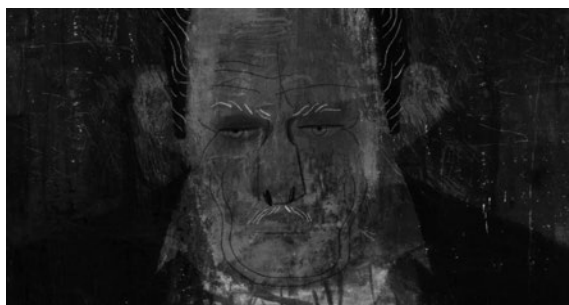
作品情報：

『スーベニア・スーベニア』(英語タイトル：: Souvenir Souvenir)

バスティアン・デュボア (Bastien Dubois)

2020 年 / フランス / 0:15:00

10 年ものあいだ、祖父がアルジェリア戦争で残したものについての映画を作ろうとしてきた。でも今となっては、祖父の告白を本当に聞きたいのかどうか、わからない。





研究集会 第2部:研究発表

会員による研究発表
(発表12分・質疑応答3分)

18:45~19:00	横田 正夫 「空飛ぶゆうれい船」についての再考察	7ページ
19:00~19:15	佐藤 壮平・石原正規 動き平滑化による動き評価への影響 —ジャーキネス軽減効果について—	8ページ
19:15~19:30	魏 蔓 アニメーションによる記憶の表現 自作『憶えていて』を巡って	9ページ
19:30~19:45	平野 泉 シミュレーションとしてのメディアミックス——ホビーとしての「ビックリマン」	10ページ
19:45~20:00	河原 大 「バウンシングボール」アニメーション授業課題の比較	11ページ
20:00~20:15	白石 祝子 〈食人〉系アニメーションにおける研究の展望——『約束のネバーランド』を中心に——	12ページ
20:15~20:30	布山 タルト アニメーション教育における〈観察〉に関する一考察	13ページ
20:30~20:45	西野 毅史 アニメーションの実技系授業における初学から中級へのステップアップのための応用課題について —非芸術系大学における手描きアニメーションの授業実践の事例	14ページ
20:45~21:00	濱田 輝 アニメ『PSYCHO-PASS』(2012-2013)で描かれる監視・管理	15ページ

本日の札幌行きの JR 最終電車は 22:53 発、その前は 22:35 発となります。
ご利用のお客様は乗り遅れのないようにご注意ください。



「空飛ぶゆうれい船」についての再考察

横田 正夫

日本大学 文理学部 心理学科

池田宏監督の「空飛ぶゆうれい船」についてはかつてライフサイクルの観点から自伝的な作品であると論じた(横田、2009)が、ここでは本作品に至るそれまでの池田監督の思想的な展開を検討したい。

池田が自らシナリオを執筆し演出したエピソードには食にかかわる表現が多く見られる。例えば 1964 年 4 月に放映された「狼少年ケン」の「嵐のおくりもの」では、悪役の熊とゴリラにチッチとポッポは捕まってしまう。ゴリラは早く食べてしまおうと言うが、それに対してポッポは、僕たちはお腹が空いているので、お腹が空いているまま食べてもお腹は空いたままだよといった説明をする。食べられる側からの論理展開が見られている。

「ハッスルパンチ」のシリーズを 3 編演出した後で、池田は「魔法使いサリー」のシリーズの演出を担当する。池田脚本演出作品の第 2 話の「サリーのお留守番」(1966 年 12 月放映)では、大家は、誓約書を盾に、よっちゃん一家に家を出るように要求する。サリーは魔法で誓約書を白紙に変えてしまうが、カブはそれにさらに魔法をかけ、大家が若い頃、現在の奥さんの宛てた恋文にしてしまう。こうした男女のペアが事態を解決するというパターンは、「空飛ぶゆうれい船」で隼人と少女の男女のペアに引き継がれている。

主人公が我執に従って行動する作品のひとつとして池田の演出した「ひみつのアッコちゃん」の第 1 作「不思議な鏡でルル…」(1969 年 1 月放送)がある。主人公のアッコちゃんは学校へ行く途中で、担任の先生が試験を行う計画を立てていることを知り、その実施をなんとか阻止しようと魔法のコンパクトを使って女の先生に変身する。しかし鏡を失くして元の姿に戻れなくなり困ってしまう。こうして我執の振る舞いの後に、困難な状況が生じ、自身の振る舞いに気付く。それは「空飛ぶゆうれい船」の隼人が、ボアジュースの栓を集める行為がボアを育てることに繋がっていると途中で気付くことに対応している。

このように池田はテレビシリーズの作品に多く関わる中で、自身の思想を展開し、その集大成として、劇場版の処女長編作品の「空飛ぶゆうれい船」があったと思われる。

「空飛ぶゆうれい船」が始まるシーンでゆうれい船のデッキ上にあつた人間の頭蓋骨の口から這い出てきていたのが蟹であった。「ボア」という象徴的な悪は、人間に悪なる行いをするものとして描かれているとしてもその姿は人間に食べられてしまう貝のような食材の姿として表れてきていた。海の生物が人間によって生態系を破壊され、生きる場を失ってきているということ象徴的にしているとすれば、ボアは悪の象徴ではあるが同時に人間の被害者の象徴でもあるだろう。

「空飛ぶゆうれい船」は 1969 年制作であるので半世紀以上前の作品である。今回この作品を取り上げた意味は、紛争が絶えない現代社会へのメッセージ性は、今日においてもまだ生々しいものがあると思えるからである。

キーワード

池田宏・空飛ぶゆうれい船・メッセージ性



動き平滑化による動き評価への影響 —ジャーキネス軽減効果について—

佐藤 壮平・石原 正規

東京都立大学 人文科学研究科 心理学教室

本研究の著者らはこれまで、ヒトが対象の動きを実際にみる時(実際運動)と、スクリーンを通して見る時(仮現運動)の視覚特性を比較することで、動画像に動きを見るメカニズムの検討を行ってきた。特に後者においては、動きを構成する各フレームは静止画であり、そこに動きの情報は存在しない。この静止画に対し呈示順序という時間情報を与えることで、そこに「動画像」の視覚体験が生じる。ヒトの視覚系は、静止画を適切な速さで継時的に切り替えて提示すると、そこに見かけ上の運動印象である仮現運動を知覚する。ここで実際にスクリーンに呈示されるものは、動きを時間軸上に並べた静止画による近似である。このような近似であるにもかかわらず、ヒトの視覚系はそこに一連のモーションを知覚するのである。

著者らはこの動画像知覚の機能的特徴を明らかにするため、一連の動きにおける視対象の輪郭情報を実験的に操作し、検討を行ってきた(佐藤 2017)。実験の結果、輪郭の平滑化により動きの滑らかさは向上し、鮮鋭化はその逆の印象となることが示された。一方、動きの位置に関する視覚判断については、鮮鋭化は検出を促進し、平滑化は判断を遅延させることが示された(佐藤 2019)。これらの結果は、動きにおける低周波系の変動に対しては分解能が低く、高周波系の変動に対しては分解能が高いという情報処理特性(Marr & Ullman, 1981)に沿った結果であった。しかし、「動き」というのは時間軸方向における情報であるため、これらの厳密な検討には、1 フレームの画像内の操作ではなく、隣接する(前後の)フレームの情報を実験的に操作し、検討する必要がある。時間軸方向における動画像処理の一例として、竹内(2005)による動き鮮明化が挙げられる。この動き鮮明化においては、時間軸上に並べられたフレームに対して1枚おきにガウス(平滑化)処理を行うと、視対象の動きが鮮明化されることが示されている。この操作は結果として、1枚ごとの輝度勾配を生じさせ、静止画における鮮鋭化の操作を時間軸方向に処理した効果を得ている。このことは、時間(動き)方向に対しても平面方向と同様に、隣接フレームを近傍区間としたエッジ強調・平滑化などの処理が可能であることを示唆している。

今回の研究発表では、平面方向への鮮鋭化ではなく、時間方向への平滑化を行うことによる動きの見えへの影響(ジャーキネス軽減効果)について議論する予定である。

文献

Marr, D. & Ullman, S. (1981) Directional selectivity and its use in early visual processing. *Proceedings of the Royal Society of London. Series B. Biological Sciences*, Vol. 211, No. 1183, 151-180.

佐藤壮平(2017)画像における身体図式と情報統合の関係について 日本アニメーション学会秋の研究集会@新千歳 2017 における発表論文, 千歳, 11月3日

佐藤壮平・石原正規(2019)輪郭情報が動きの位置判断に及ぼす影響について 日本アニメーション学会秋の研究集会@新千歳 2019 における発表論文, 千歳, 11月3日

竹内龍人(2005)動きによる映像の鮮明化. *NTT 技術ジャーナル*, Vol. 17, No. 10, 50-53.

キーワード

視覚情報処理・動き鮮明化・フレームレート



アニメーションによる記憶の表現 自作『憶えていて』を巡って

魏 蔓

中国四川美术学院 アニメーション学科



図 1

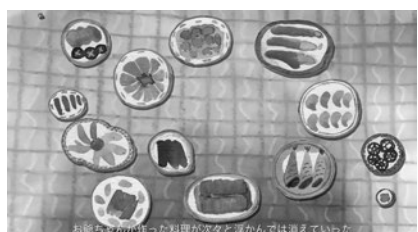


図 2

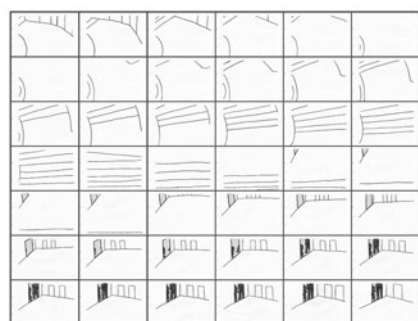


図 3

文献

¹ 佐藤浩一「自伝的記憶の構造と機能」新潟大学大学院現代社会文化研究科、博士論文、2006 年、p.1

² 論文「自伝的記憶の構造と機能」において、記憶の鮮明度（「1: 非常に曖昧」から「4: 非常に鮮明」までの 4 件）を四つのレベルに分けてアンケート調査を行った、そのランク付け法を参考にした。文献の情報源：前掲註 1、p.96

³ Barker, Jennifer M.. The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience, University of California Press, 2009, p.25

キーワード

個人記憶・自伝アニメーション・鮮明な記憶・曖昧な記憶・自作論考

記憶をテーマとした表現は、文学・漫画・アニメーションなどの芸術形式において出現したケースが多い。20 世紀の 80 年代以降、心理学において「自伝的記憶」というテーマが注目を浴びた¹。本論考では、記憶は「鮮明な記憶」と「曖昧な記憶」の 2 種類に分けることを前提とし²、ジェニファー・パーカー (Jennifer Barker) の「フルネス」(Fullness) という概念を、制作者目線のもとで適切に活用しようとするものである³。アニメーションを構成した一枚一枚の絵の画面の密度を操ることができるため、アニメーション表現の中の画面密度（視覚上のフルネス）を調整することにより、視覚上で「鮮明な記憶」と「曖昧な記憶」を区分することができるようにとなると考えられる。

自作『憶えていて／I Remember』において「鮮明な記憶」がストーリーのフレームを築き上げ、同時に叙事の部分になる。例として、ナレーションが父と母の職業、住所、祖父からもらった犬のぬいぐるみ等のはっきり覚えていることを述べた。元々記憶は時系列に沿って頭に入っているが、特定の事情を思い出す際は構造化データの様に順に一つずつ読み取るのではなく、当時の環境のもとに全然関係ない記憶が乱入する、というような経験が多い。

また、「曖昧な記憶」は不確定性が存在するため、これらの曖昧部分については線・同色絵・メタモルフォーゼなどの手法を試みた。『憶えていて』の中には、造形材料の低い「フルネス」や「密度」などの概念を用いた「曖昧な記憶」を表現したシーンが多々ある。例えば、病院にいるシーンにおいて、現在の筆者は当時の様子をほとんど覚えていないため、黒色を使った単色絵によってどこにも繋がりが無いような絶望感を表現した。単色絵の中で唯一覚えている窓は描いた(図 1)。

昔祖父が作ってくれた多くの美味しい料理の、メニューと味は大体覚えているが、料理のイメージは曖昧となるため、記憶中の祖父の料理を描かないことにした。その代わりに、メタモルフォーゼを生かして、曖昧である画面を変形した料理として表現し、この流動性的画面を通して記憶への不確定性を表現した(図 2)。

それで、子どもの頃に祖父の家に遊びにいった際の思い出を表現したシーンについては、その建物はもう存在していないが、筆者の記憶には残っている。そのシーンは 300 枚以上の原画によって出来上がった 50 秒の内容で、普段の制作法とは異なり、追憶しながら描いていったものである。目標のシーンがどんな様子なのかを事前に予想せず、制作のきっかけからスタートし、徐々に「無意識」から「能動」に切り替え、記憶に沿いながら一枚一枚の絵を次から次へと制作していった。こうしてできた絵を次の絵の土台となり、何らかの方向性に従ったように脳内の個人記憶を自動的に検索し、間接的に次の絵に反映する記憶を喚起し、絵の形として定着すると考える。(図 3)

記憶をテーマに扱うアニメーション制作者として、「フルネス」と「スケッチ性」に関する実践を通して、「鮮明な記憶」と「曖昧な記憶」を表現する際に画面密度を実際に活用した。更に、画面の動きや不確定な変形がもたらす不安感は、曖昧な記憶を生み出すのに効果的だと考える。

『憶えていて』は個人記憶を巡って展開する物語である。個人的な記憶を表現するアニメーションは、意識下での過去を現在に引き寄せ、それらの複合的な形態や問題を未来の世代に引き継ぐ可能性を有する。そして未来における未知の研究分野や意識領域を模索するための、議論や対話の材料および機会となり得る。アニメーションは、このような多様な議論の喚起を支える重要なメディアとして認識できると考える。



シミュレーションとしてのメディアミックス——ホビーとしての「ビックリマン」

平野 泉

専修大学 人文科学研究所 特別研究員

アニメーション作品や漫画、ゲーム関連商品を結び付けるネットワークであるメディアミックス、またはメディア・コンバージェンスは国内外で注目されているトピックである。1985年から90年にかけて一大ブームを巻き起こした「ビックリマンチョコ」も87年からメディアミックス展開が行われていた。

「ビックリマンチョコ」は株式会社ロッテによって1977年から1990年代初頭にかけて販売されたチョコレート菓子であり、現在でも断続的に販売されている。菓子のおまけにシールがついており、その裏面にキャラクターに関する情報や壮大な設定の一部が書かれていることが特徴である。この「ビックリマン」は大塚英志が『物語消費論——「ビックリマン」の神話学』（1989）において、断片的な情報が背後にある「大きな物語」の存在を予感させ、それにアクセスすることが消費のモチベーションとなる「物語消費」の代表例として扱ったことでも知られている。『物語消費論』はマーク・スタインバーグのメディアミックス論にも影響を与えており、著者である大塚自身も『シン・モノガタリ・ショウヒ・ロン』（2021）などでアップデートを続けている。

大塚の関心は作者から読者へという垂直方向的な関係ではなく、消費者間で「物語」が創出されていく、いわば水平方向のネットワークに向けられていた。一方で「ビックリマン」は「物語消費」的ではないメディアミックス展開も行われている。たとえば月刊誌『コロコロコミック』では特集や漫画が掲載され、1987年から93年にかけてテレビアニメも放送されていたが、このようなメディアミックスが「物語消費」とどのように関わりを持っていたかについては十分に分析されてきたとはいえない。

本発表では1987年の「ビックリマン」メディアミックスと「物語消費」を比較し、分析を行っていく。1987年には『コロコロコミック』誌上で竹村よしひこ『ビックリマン』となかのともひこ『少年ビックリマンクラブ』の2作品が同時に掲載されており、また同時期に漫画作品とは異なるストーリーで展開されるテレビアニメが放送されていた。これらの作品は「ビックリマン」の世界観を提示して「物語消費」を制限する一方で、唯一の「正解」ではなく複数ある解釈の一つにすぎないという態度をとることで一種のシミュレーションとして機能していた可能性が考えられる。

文献

マーク・スタインバーグ『なぜ日本は〈メディアミックスする〉国なのか』株式会社 KADOKAWA、2015

大塚英志『物語消費論——「ビックリマン」の神話学』星海社、2021

大塚英志『シン・モノガタリ・ショウヒ・ロン 歴史・陰謀・労働・疎外』星海社、2021

キーワード

メディアミックス・物語消費・ホビー・ビックリマン・コロコロコミック



「バウンシングボール」アニメーション授業課題の比較

河原 大

北海道情報大学 情報メディア学部 情報メディア学科

アニメーション	3DCG
授業時間と受講者数	
全15回(90分×2コマ):合計45時間	
月曜3・4/水曜1・2	月曜1・2/木曜3・4
2年生 71名	2年生 37名
両方受講 24名	

バウンシングボール作成時期	
第2～3回(6時間)	第10～12回(9時間)

主な作業ツール	
Adobe Animate	Autodesk Maya

その他の課題規定	
ツールや表現方法は自由(mp4動画を提出)	
1280×720px	サイズ自由
円形素材に動きをつける	ボールではなくても良い

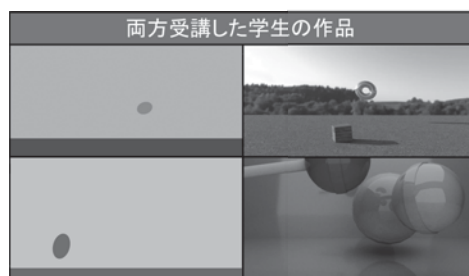


図 2D・3D のバウンシングボールの比較

文献

¹ Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1981) The Illusion of life: Disney Animation. Abbeville Press. (和訳: トーマス、フランク; ジョンストン、オーリー (2002) 『ディズニーアニメーション 生命を吹き込む魔法 - The Illusion of Life』スタジオジブリ翻訳、徳間書店)

² 河原 大 (2019) 「3DCG から入るアニメーション教育の可能性」日本アニメーション学会 秋の研究集会 @ 新千歳 2019、p.10

キーワード

バウンシングボール・アニメーション教育・人材育成・3DCG・表現技法

本発表では、バウンシングボール作成の授業課題における 2D と 3D の表現技法による違いを比較することで、初学者が取り組みやすいアニメーション教育の方向性を検討する。

跳ねるボールを表現するバウンシングボールは、日本のアニメーション教育を実施する高等教育機関において、概ねアニメーション授業の最初期に取り組む基礎課題とするのが一般的である。物体の重さや柔軟性、タイミングやスパーシング、運動曲線など、いわゆる「アニメーションの 12 の原則¹」を学ぶ授業課題として、バウンシングボールは最適な課題と言えよう。しかし、手描きによる作画アニメーション、コマ撮りによるストップモーションアニメーション、PC 上で円形素材を移動・回転・変形させるシェイプアニメーション、3DCG によるアニメーションなど、表現技法は様々である。最初期に取り組む課題であるからこそ、表現技法にも言及していきたい。

また、筆者は、「3 次元を 2 次元に落とし込む技術自体が長い訓練を必要とするため、初学者ほど見たままをシミュレートできる 3DCG でアニメーション教育を行う方が良い²」と考えてきた。表現技法に時間を割かず、CG に表現を一任することで、アニメーションの基本原則に集中できるのではないかと。ここでは、北海道江別市にある北海道情報大学で実施したバウンシングボールの 2D と 3D の授業課題の実例をもとに比較する。

北海道情報大学では、2022 年度の「アニメーション基礎演習」と「3DCG 演習」の専門科目でバウンシングボールに取り組んでいる。両科目とも履修時期は同じ、2 年生の 2 学期(6 月中旬から 8 月頭)であるが、バウンシングボールの授業課題の作成時期が異なるため、比較するのに良い題材と考えた。時期については、3DCG がモデリング課題から入り、後半にアニメーション課題が来ることによる。また、そのことで、2D のバウンシングボールを作成した学生が 3D のバウンシングボールに再び取り組むことにどのような違いが現れるのか、特に興味を持った。

図は、両科目の比較である。両科目とも跳ねるボールの作成方法をツールの紹介を交えて解説している。また、バウンシングボール作成の参考となる動画資料を提供している。作業時間に少し差はあるが、3DCG は、動画にするためのレンダリングに時間がかかること、さらに質感作りや 3 次元空間での作業分と考えており、跳ねるボールのアニメーション自体の作業時間は、同等であると判断した。

両科目の作品の印象として、バウンシングボールに初めて取り組む場合であっても、2D と 3D による動きの表現に大きな違いはないと感じた。これは、ボールの動きの付け方が、両方とも PC 上のツールを用いた移動・回転・変形によるアニメーションであるからだと考える。両科目を受講している学生は、発展的な表現を求める傾向にあった。本発表では、両科目の課題作品を比較しながら、バウンシングボールの授業課題について議論したい。



〈食人〉系アニメーションにおける研究の展望 —『約束のネバーランド』を中心に—

白石 祝子

専修大学大学院 文学研究科 日本語日本文学専攻

2020年に上映された『劇場版 鬼滅の刃 無限列車編』が、400億円を超える興行収入を記録し、2001年以降首位の座を守ってきた『千と千尋の神隠し』を押さえて日本歴代興行収入第1位に上り詰めたことは記憶に新しいだろう。『鬼滅の刃』は子どもから大人までが楽しめる作品として漫画、アニメーションともに多くの人に愛され、今もなおテレビアニメーションの企画が進行している。さて、この『鬼滅の刃』だが、キャラクターデザインの可愛らしさや、時折挿し込まれるコメディパートによって緩和されているものの、実際には主人公の家族が惨殺された現場が描かれることや〈鬼〉が死角から這うように現れる場面が描かれるなど相当にホラーテイストの強い作品として受け取れる。そして何より、この作品における〈鬼が人間を食う〉という設定は、漫画やアニメーションの表現においてグロテスクさが軽減されているが、作品内で感じる以上に禁忌性をはらんでいる要素と言える。なぜなら〈鬼〉は「鬼化」する以前は人間であったためである。つまり物語から、〈鬼〉というフィルターを外した時、この作品では〈人間(鬼)が人間を食う〉という、人間社会のタブーを犯す構図が成り立ってしまうのである。

こうした異形あるいは人間が人間を食う〈食人〉をひとつのテーマに据え、人間あるいは異形となってしまった人間の苦悩や葛藤を描いた漫画作品はここ数年に限っても複数作品で見受けられ、それらは例えば『進撃の巨人』(2009)、『東京喰種トーキョーグール』(2011)、『鬼滅の刃』(2016)、『約束のネバーランド』(2016)など、アニメーション化されている作品が挙げられる。それぞれの作品はテレビアニメーションだけでなく、アニメーション映画や実写映画、舞台上映など多岐にわたって製作が行われており、それだけ多くの関心が向けられた作品であることもわかるだろう。中でも『鬼滅の刃』と同年に「週刊少年ジャンプ」(集英社)に漫画の連載が始められた『約束のネバーランド』は、現実の人間社会の構造を反転させ人間が家畜として生きる被食側の視点で世界を描いており、〈食人〉というテーマを介して現行社会の仕組みおよび〈食うこと〉〈食べること〉の行為そのものを問題に取り上げている作品と言える。

ではなぜ近年、このような〈食人〉系作品が注目を集めているのか。食べるもので溢れた日本の現代社会において、なぜそうした極限的なテーマが選ばれたのだろうか。本報告ではこうした疑問を出発点に、上に挙げたそれぞれの作品における〈食人〉というテーマの役割についての共通点、相違点を概観する。また、漫画原作とアニメーション作品の描写の比較を、『約束のネバーランド』を中心に上げて行い、作品中の〈食うこと〉〈食べること〉に投げかける潜在的な問題意識や倫理観を読み解くとともに、今後の〈食人〉系アニメーションにおける研究の展望について言及したい。

キーワード

〈食人〉・カニバリズム・比較考察・『約束のネバーランド』



アニメーション教育における〈観察〉に関する一考察

布山 タルト

東京藝術大学 大学院映像研究科

本発表は、筆者が共同ディレクターの一人として関わってきたワークショップ実践『アニメーションブートキャンプ(以下、ブートキャンプ)』の10年間の蓄積をふりかえり、その意味づけと理論化をはかる一連の試みの一つである。第24回大会で論じたアニメーション教育の「言葉」の問題(布山、2022)に続き、今回は「観察」に焦点をあてる。

ブートキャンプでは教育理念の一つとして「身体性に基づく観察」の重視を掲げている。講師はしばしば課題に取り組む学習者に対し「答えは机の上にはない、迷ったら身体で確認しよう」と助言し、受講者たちは積極的に身体を動かしてグループの仲間と共にお互いの動きを観察しあう様子がしばしば見られる。アンケートでも「観察の大切さを学んだ」という感想が散見されるが、一方で2022年度のブートキャンプの質疑応答で、受講者から「観察とは具体的に何をみることなのか」という質問があった。この質問に対して講師達は「対象物を構造的に捉える」「人間の身長と比較して把握する」「重心をみる」「自分が無意識に感じていることの意識化」「他者の捉え方を理解する」等のポイントに触れたが、それらの回答からも「観察」には多様な側面があることがわかる。だがそもそも上述の質問が出ること自体、「観察」についてワークショップの中でまだ適切に教えられていないことの証左ともいえる。本発表ではあらためて布山(2019)等で論じたスポーツ運動学の知見等も参照しつつ「観察」の概念整理を試みたい。

また「観察とはなにか」を問うだけでなく、「観察を教えるとはどういうことか」の検討も必要だが、この問題については、これまでブートキャンプで実践されてきた「重心」の説明や、身体を「ものさし」として使う指導方法がその足掛かりになるだろう。また他領域の事例として、ブルーノ・ムナーリの絵本『木をかこう』が参考になる(ムナーリ、1982)。同書では「幹から離れるほど、またわかれるたびに、枝は細くなる」という単純な規則がまず示され、そこから木のかたちの多様性に気づかせ、表現することが促される。植物学的な知識が教えられるのではないし、写實的に木を描く技術が教えられるのでもないが、同書を読むと、身近な対象である木をもっとよく観ようという「観察」の態度が自ずと培われるように思われる。また「観察」が観ることだけでなく「表現」することと自然に結びつき、更に「観察」と「想像」は相反するものではなくむしろ相互に促しあうことにも気づく。アニメーション教育における「観察」もまた、そのような方向性を目指すべきではないだろうか。

文献

布山タルト(2019)「アニメーション教育とスポーツ教育の接点を探る」日本アニメーション学会第21回大会。

布山タルト(2022)「アニメーションを教える言葉—10年間のワークショップ実践をふりかえって」日本アニメーション学会第24回大会。

ムナーリ、ブルーノ(1982)「木をかこう」至光社国際版絵本。

キーワード

アニメーション教育・観察・身体・表現・想像



アニメーションの実技系授業における初学から中級へのステップアップのための応用課題について —非芸術系大学における手描きアニメーションの授業実践の事例

西野 毅史

山形大学 地域教育文化学部 地域教育文化学科 文化創生コース

近年、スマートフォンやタブレット型パソコンなどのアニメーション制作を可能にする機材がより一般に身近になり、また義務教育の学習指導要領にアニメーションに関する項目が盛り込まれるようになったことにより、初等、中等教育においてアニメーションの初学としての授業やワークショップが行われる機会が増えていると思われる。一方、高等教育においては、映像、芸術系以外の大学においても1,2年次の教養科目や副専攻などにおいてアニメーションの授業が行われるようになってきている。これらの授業では初学からステップアップした授業内容が必要とされるとともに、その後にアニメーション以外の分野への接続などの応用を視野に入れた教育内容が求められるケースがある。そこで、ここでは実際に仙台および山形の大学で行ってきた手描きアニメーションの授業実践の事例を基に、非芸術、映像系大学における初学の次の段階のアニメーションの授業の内容について検討してみたい。

初学の実技系授業においてはアニメーションの原理を理解し、基本的な技術を基にしたごく簡単な作品制作を体験することが求められるが、一方でその次の段階の授業においては技法としてのアニメーションにおけるより応用的な表現技術とその理論への理解が求められる。ここではそこで求められる技術を手描きアニメーションにおける独自の作画の技法として、少ないコマ数を補う描画技術としての「詰め(ツメ、ヨセ)」、「のこし、返し(フォローイングアクション)」、「予備動作(アンティシペーション)」、「つぶし、伸ばし(スクアッシュ&ストレッチ)」、「残像(ブラー、オバケ)」と想定し、それを活用するための練習作画課題を設定する。またそれらを総合した応用課題として、日常動作の基本である「歩き」のアニメーションをアレンジする作画課題について、その実践事例を紹介し検討する。練習課題の効果としてコマ数と速度の関係や、キーフレームと中割、少ない作画枚数におけるアニメーション表現の多様性、アニメーション分野独自の表現技術等への理解を期待する。またこれらを通して、応用分野が多様化しているデジタルメディアにおけるアニメーション技術について、その位置付けや原則、チップス(Tips)等についてその可能性を検討してみたい。

キーワード

教育法・ワークショップ・制作技術・手描きアニメーション・コマ打ち



アニメ『PSYCHO-PASS』(2012-2013)で描かれる監視・管理

濱田 輝

横浜国立大学 都市イノベーション学府 建築都市文化専攻

一般的に「監視社会」という言葉から連想されるのは、George Orwell の古典的ディストピア作品『一九八四年』(1949)の世界観なのではないだろうか。〈ビッグブラザーがあなたを見ている〉というスローガンを掲げ、全体主義国家批判の側面を持つこの作品は、「監視」=「誰かから常に見られている」という我々の共通認識の形成、そして「監視」という言葉の意味形成を担ってきた。しかし、監視社会論の第一人者である David Lyon が「今日の監視を表す比喻としては、ビッグブラザーはふさわしくない」¹と論じているように、現代において「監視」のあり方は大きく変化している。

本発表はアニメ『PSYCHO-PASS』(2012-2013)を取り上げ、監視や管理について Foucault の権力論、Lyon や Bauman の監視社会論などを参照しながら対象作品の分析し、古典的なディストピアとの同異点などについて考察するものである。『PSYCHO-PASS』は、シビュラシステムというシステムによって人間の心理状態や性格的傾向を計測し、数値化できるようになった未来の日本を舞台としており、この世界では犯罪に関する数値も「犯罪係数」として計測され、数値次第では犯罪を犯す前だとしても、潜在的に犯罪を意識した段階で裁かれる仕組みになっている。また、街には「街頭スキャナー」と呼ばれる監視装置があちこちに設置され、このスキャナーを通して人々の心理傾向は常時計測されており、異常があると判断されると拘束又は射殺される。

『PSYCHO-PASS』はディストピアとして捉えられることが多いが、古典的なディストピア『一九八四年』とは異なる監視 / 管理を描いている。そこで描かれているのは、Foucault のいう〈まなざし〉を身体に内在化することで自ら規律を遵守するようになることを目的とした「パノプティコン型の監視」ではなく、Mark Poster(1991)²が命名した「超パノプティコン型の監視」なのである。パノプティコンが監獄という物理的な施設であったのに対して、超パノプティコンは物理的な施設でもなければ、監視対象も物理的な〈身体〉でもない。超パノプティコンとはネット上のデータベースがその典型とされているような非 - 物理的な空間のことを指し、監視対象も生身の人間に関する「データ」なのである。

『PSYCHO-PASS』は、「犯罪係数」など個人のデータを対象とした監視 / 管理を描いている点―「超パノプティコン型の監視」を描いている点―において、監視の現代性を反映した作品であり、これを社会反映論として結論付けることは容易い。しかし、本研究においては反映論ではない別の可能性について探っていきたい。

文献

¹ David Lyon (2018=2019) The Culture of Surveillance: Watching as a Way of Life, Polity Press. (田畑暁生訳『監視文化の誕生 社会に監視される時代から、ひとびとが進んで監視する時代へ』青土社)

² Mark Poster (1991=2001) The Mode of Information: Poststructuralism and Social Contexts, Polity Press. (室井尚・吉岡洋訳『情報様式論』岩波書店)

キーワード

『PSYCHO-PASS』・ディストピア・監視社会・David Lyon・Michel Foucault



日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2022 発表概要集

発行：日本アニメーション学会

発行日：2022 年 11 月 4 日

表紙イラスト・キャラクターデザイン：横須賀 令子

4 コマ漫画：いがらし なおみ

本文デザイン：河原 大（北海道情報大学・秋の研究集会担当）

印刷：株式会社プリントバック

いがらし なおみ

北海道深川市生まれ。札幌市在住。まんが家・アニメーター。劇場版「クレヨンしんちゃん」等の原画等を担当。19 歳の頃、手塚プロダクション作画部で修業する。東京デザイナー学院アニメーション科卒業（作画・演出コース）。1986 年、5 月より深川市広報誌の漫画「クルミくん」を連載開始し、現在も連載中。1989 年、広告代理店にてデザイン部・制作部として仕事をする。現在は、アニメーション制作会社「株式会社 ENGI 札幌スタジオ」の所長をしながら、北海道の教育機関複数で「アニメーション専攻」「マンガ専攻」「イラスト」「DTP」の授業を担当している。

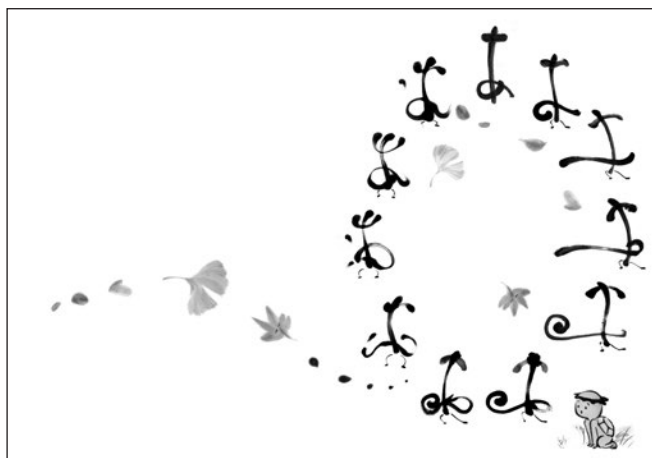
横須賀 令子(アニメーション作家)

茨城県ひたちなか市に生まれる。1981 年専門学校卒業製作の「幻」よりアニメーション制作を始める。主に墨絵や手描きによるアニメーションを制作。1996 年 3 月より札幌に移住。

主な作品：1981 年「幻」「人魚」1985 年「もうれんじゃかじゃか」2005 年「GAKI 琵琶法師」等。

仕事歴：1994 年「なんじゃもんじゃおぼけ」(NHK プチプチアニメ)「2014 年「きみのほっぺ」2016 年「おぼけのなみだ」(NHK みんなのうた)等。海外のアニメフェスでの上映多数。2009 年 SAPPORO Short Fest フィルムメーカー部門グランプリ。

ブログ <http://reikoyokosuka.blogspot.jp>



2017 年から描いていた表紙の文字をアニメーションにしました。右下の河童ちゃんは定山溪温泉の河童ちゃんのイメージです。北海道にも河童がいるんだと感動したので、もしも定山溪温泉に行くときは探してみてください。

クルミくん

デジタルの弊害 いがらし なおみ



©NAOMI.IGARASHI

日本アニメーション学会事務局

〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地

東京造形大学 研究事務室 内

fax: 0426-37-8743 URL: <http://www.jsas.net/>

入会申込書：請求先メールアドレス

info@jsas.net