

JAPAN SOCIETY FOR ANIMATION STUDIES 25TH ANNIVERSARY CONFERENCE
WITH SOCIETY FOR ANIMATION STUDIES (SAS)

日本アニメーション学会創立25周年記念 第25回大会 with SAS

JASAS

with SAS

AUGUST 19 AND 20, 2023
AT YOKOHAMA NATIONAL UNIVERSITY

2023年8月19日(土) 20日(日)
横浜国立大学



イラスト: 須藤健太郎(横浜国立大学都市科学部3年)

第 25 回記念大会 実行委員長ごあいさつ

Messages from the Chairs of Organizing Committee for the 25th Anniversary Conference

須川亜紀子

日本アニメーション学会会長

Akiko Sugawa-Shimada

Co-President of the Japan Society for Animation Studies

1998 年日本アニメーション学会は設立されました。アニメーションという対象を共通項に持ってはいませんが、研究のディシプリンは多種多様にわたるという、非常に珍しい学会だと思います。この度、設立 25 周年を記念して、この第 25 回大会の第 1 日目には、国際アニメーション学会（SAS）のあたたかいご協力により、キーノートスピーチ、シンポジウム、マイクロプレゼンテーションという、国際的な試みの実現いたしました。また第 2 日目には、日本語キーノートスピーチ、アニメーション研究の 25 年を振り返るラウンドテーブル、そして個人研究発表には、日本語のみならず英語スロットの試みも行います。活発な議論が交わされ、次の 25 年に向けてアニメーション研究を発展させていきましょう。

また、本大会は SAS、日本学術振興会、横浜観光コンベンション・ビューローから助成金を受けております。この場をお借りし、関係各位に厚く御礼申し上げます。

The Japan Society for Animation Studies (JSAS) was established in 1998. It is a very rare academic society that approaches to “animation” as an academic agenda from a wide variety of research disciplines. To commemorate the 25th anniversary of the Society, the Society for Animation Studies (SAS) has kindly cooperated with us in organizing an international program of a keynote speech, a symposium, and a micro-presentation session on Day 1. On Day 2, there are a keynote speech in Japanese, a roundtable discussion on 25 years of animation research, and individual research presentations in English as well as Japanese. Let's have lively discussions and develop animation research for the next 25 years.

This conference is supported by grants from SAS, Japan Society for the Promotion of Science, and Yokohama Convention & Visitors Bureau. I would like to take this opportunity to express our sincere gratitude to all parties involved.

クリス・パラント 国際アニメーション学会会長
Prof. Chris Pallant Co-President of the Society for Animation Studies

アニメーションには、境界を越えて、何かをあきらかにし、変化させ、団結させ、コミュニケーションする力があります。国境、言語の壁、年齢による断層など、アニメーションはこれらの隔たりを埋め、必要不可欠な共通の土台を提供します。今回、2つのアニメーション・コミュニティが出会い、意見を交わすことができたのは、特別な瞬間です。国際アニメーション学会（SAS）は、何十年もの間、偏りなく国際社会に貢献しようと努めてきましたが、残念ながら、学会員の言語能力（私もこのモノリンガルな世界の中におりますが）のために、英語圏の貢献を優先する傾向があります。SAS ができなかった隙間や空間を埋める日本アニメーション学会（JSAS）は、まさに豊かかつ活気のあるコミュニティといえます。JSAS は、英語圏のオーディエンス対象という制限なく、日本の文脈でアニメーション実践や研究の活性化を支援しているのです。この瞬間は、本当に特別なものに感じます。本大会は、JSAS と SAS の活動を融合させ、多言語主義、翻訳資料、オープンマインドを核とした、相互に感性的な交流を可能にする貴重な機会です。私は、本大会のテーマである「ギャップとスペース」を、過去の失敗を引きずるのではなく、新たな推進力を訴求し、国際協力の精神で共に築き上げるための招待状と考えたいのです。

Animation has the power to reveal, to transform, to unite, and to communicate across boundaries. Whether those are national borders, language barriers, age-based fault lines, animation bridges these divides and provides an essential common ground. This is a special moment, when two longstanding animation communities are able to meet and exchange ideas. While the Society for Animation Studies has endeavoured for multiple decades to serve the international community without bias, there has, unfortunately, been a tendency to privilege Anglo contributions because of the language abilities of the Society's membership (and I include myself in this monolingual picture). Helping to nourish the gaps and spaces not served by the Society for Animation Studies, the Japan Society for Animation Studies has proven to be an equally rich and vibrant community, helping animation practice and research to flourish in a Japanese context without the limitations of having to satisfy the Anglophone audience. This moment feels special, as we have a rare opportunity to blend JSAS and SAS activity in such a way as to allow mutually sensitive exchange – with multilingualism, translated materials, and open minds at the core. I prefer not to see the conference theme of gaps and spaces as an invitation to dwell on the false starts of our past, but as an invitation seek new momentum and to build together through the spirit of international collaboration.

大会概要 About the Conference

2023 年に、本学会は設立 25 周年を迎える。その節目にあたり、2023 年度大会は、Society for Animation Studies (SAS) とのスペシャルセッションなど、25 周年を記念する特別な企画が SAS のご協力で実現した。

大会のテーマは「ギャップとスペース (Gaps and Spaces)」である。セルのレイヤーから 3 次元空間の表現、ナビゲーションまで、アニメーションには「ギャップとスペース」が多く存在し、このメディアを研究する上で重要な出発点となっている。実際、これらのギャップやスペースを扱うための戦略はさまざま。例えば、レイヤー間のギャップを開けたり閉じたりするコンポジットや、各フレームのスペース間の接続などである。また、2D アニメーションと 3D アニメーションの間のギャップや、自然主義と抽象化によって表現される異なる空間も存在する。さらに、アニメーションの分業体制にもギャップやスペースがあり、異なるアニメーターが一つの作品やシリーズ、フランチャイズに携わる中で、それぞれのスタイルを抑制したり露出させたりしている。アニメーションのスタイルは、「アニメ」や「日本」など、特定の文化的・地理的空間と結びついていることも多く、アニメーションそのものやその多面的な歴史を通じて、複雑なテーマを探求することができる。そして、空間というナショナルなフレームが、実はトランスナショナルな交差で満たされているように、「アート」と「商業」アニメーションの間のギャップも、相互に関連していることを示すことができる。

このように「ギャップとスペース」は、アニメーション研究のためのさまざまな手段や方法への出発点を可能にするだろう。JSAS 25 周年記念大会 with SAS が、「ギャップとスペース」をテーマに、この分野の知識のギャップを埋め、批評や対話、さらなる研究の道を開く、貴重な機会の場になることを願っている。

In 2023 the Japan Society for Animation Studies (JSAS) is celebrating its 25th anniversary. To mark this milestone, the symposium “Gaps and Spaces” is being planned as a special event in collaboration with the Society for Animation Studies (SAS).

From the gaps between celluloid layers to the presentation of and navigation through three-dimensional space, “gaps and spaces” abound in animation, providing an important point of departure for the study of the medium. Indeed, there are varying strategies for working with these gaps and spaces. This can be the different types of compositing employed, opening or closing the gaps between layers, or the connections between spaces of each frame. There are also gaps between 2D and 3D animation, and the different spaces presented through naturalism and abstraction. There are also gaps and spaces in the division of labor of animation itself, where different animators both subdue and expose their distinctive styles as they work on one production, series, or franchise. Animation styles are also often associated with specific cultural and geographic spaces, such as anime and Japan, which can open up complex topics to explore through the animation itself and its multifaceted history. And just as the national frame of space is actually filled with transnational intersections, so can the gaps between “art” and “commercial” animation be shown to be interconnected.

Broadly conceived, “gaps and spaces” allow points of departure for a variety of means and methods for the study of animation. As such, “gaps and spaces” will be the thematic backdrop for the JSAS 25th anniversary conference on August 19th, 2023, held in conjunction with SAS, with papers that aim to fill in the gaps of knowledge in the field and open up spaces for critique, dialogue, and further avenues of research.

安心安全な大会運営宣言

本大会参加者は、物理的空間およびサイバー空間上において、すべての人権侵害行為（人種差別、性差別、セクシャルハラスメント、アカデミックハラスメント、パワーハラスメント、ストーカー行為、誹謗中傷等）を行ってはけません。安心安全な大会運営のため、参加者のみなさまのご協力をお願いいたします。

Declaration of Safe and Secure Conference Operation

Participants in this conference must not engage in any human rights violations (racism, sexism, sexual harassment, academic harassment, power harassment, stalking, slander, etc.) in physical or cyber spaces. We ask for the cooperation of all participants to ensure a welcoming and productive conference.

大会プログラム

PROGRAM

1日目 (8/19土)

	A会場 (103)	展示(104)	学生作品上映(105)	
9:30	9:30 受付開始			9:30
10:00	10:00 開会のことば (JSAS会長 須川亜紀子)			10:00
	10:05-11:05 キーノートスピーチ レイナ・デニソン (ブリストル大学教授) 「アートミュージアムにおけるアニメースタジオジブリとアニメーションとアートの間のスペース」 ※英語による発表。日本語訳の配付資料有。			
11:00				11:00
	11:20-15:30 シンポジウム 「ギャップとスペース」 ※プレゼンテーションは日英併用で行われ、ディスカッションには逐次通訳がつきます。			
12:00	<セッション1> ステイービー・スアン (JSAS) ジェイソン・コディー・ダグラス (SAS) 宮本裕子 (JSAS) 休憩 <セッション2> クリス・バラント (SAS) 五島一浩 (JSAS) ヤンユン・チェン (SAS) 休憩	大会テーマ連動企画展示 「ギャップとスペース」 五島一浩「TVアニメの透視模型(パースペクティブ) in JSAS/SAS大会」	学生作品上映プログラム 「ICAFセクションプログラム」 (約90分) 10:00- 11:30- 13:00- 14:30-	12:00
13:00				13:00
14:00	<討論> ステイービー・スアン (JSAS) ジェイソン・コディー・ダグラス (SAS) 宮本裕子 (JSAS) クリス・バラント (SAS) 五島一浩 (JSAS) ヤンユン・チェン (SAS) 司会：レナト・リベラ・ルスカ			14:00
15:00				15:00
16:00	15:40-16:50 マイクロプレゼンテーション ※プレゼンテーションは英語で行われます。 発表者：ヴェリーナ・グファダー、アンジェラ・ロンゴ、ピーター・チャンタナコーネ、佐藤壮平、ムヤン・ツァン*、ガブリエル・デュリス、レア・ビダコビッチ*、アルバナ・パロリ*、アンドレア・コミスキー*/司会：ガン・シューフィ/審査員：クリス・バラント、ジェイソン・コディー・ダグラス、ガン・シューフィ *オンライン			16:00
17:00	17:05- マイクロプレゼンテーション贈賞式 17:15- 閉会のことば (SAS会長 クリス・バラント)			17:00

19:00～懇親会 (※会費制。会場は横浜駅近くのホテル・ザ・ノットヨコハマになります。)

日本アニメーション学会第25回大会
Japan Society for Animation Studies 25th Anniversary Conference

2日目 (8/20日)

	A会場 (103)	B会場 (102)	C会場 (202)	D会場 (206)	展示(104)	学生作品上映(105)
9:30	9:30 受付開始					
10:00	10:00-11:00 キーノートスピーチ 塩田周三 (ポリゴンピクチャーズ代表取締役社長) 「アニメーション会社の経営—ギャップとスペースを活かした経営戦略」				大会テーマ連動企画展示 「ギャップとスペース」 五島一浩「TVアニメの透視模型(パースペクティブ) in JSAS/SAS大会」	10:05- JSAS会員推薦プログラム ①京都芸術大学大学院 (推薦者: 今井隆介会員)
11:00	※日本語による発表。会場にいる方にはウィスパリングによる英語通訳がきます。					10:55- JSAS会員推薦プログラム ②東京藝術大学大学院 (推薦者: 布山タルト会員)
12:00	12:00-13:30 ラウンドテーブル 「日本アニメーション学会25周年をむかえて—アニメーション学”25年の総括と展望」 小出正志 (理論研究部会)、野村康治 (心理研究部会)、中垣恒太郎 (海外文献研究部会)、屋間行雄 (教育研究部会)、萩原由加里 (歴史研究部会)、増田弘道 (産業研究部会)、石田美紀 (コンテンツ文化研究部会) 司会: 須川亜紀子					11:45- JSAS会員推薦プログラム ③多摩美術大学 (推薦者: 野村辰寿会員)
13:00						12:35- JSAS会員推薦プログラム ④東京造形大学 (推薦者: 木船徳光会員、和田敏克会員、若見ありき会員)
14:00						13:30- JSAS会員推薦プログラム ④シンガポール芸術大学 (推薦者: ガン・ショウフィ会員) ※上映+学生によるプレゼンテーション
15:00	研究発表 14:30-18:00	＜個人研究発表＞ ①「プロとアマの表現としてスポーツ系アニメにおけるプレーの主体」アルト・ヨアヒム ②「スポーツアニメにおける「仲間」関係の情景化に関する一考察」武井陽太郎 ③「日本テレビアニメシリーズにおける擬人的動物キャラクターの歴史的調査——1960 年～1990 年の制作・放送状況」楊思帆 ④「アニメーションとシュルレアリスムの再考——東欧系作家をめぐるA・マルタンの批評を中心に」新井佑季 ⑤「『桃太郎 海の神兵』(瀧尾光世、1945年)の構成の推定」たつざわさとし ＜パネル発表＞ ⑥「『持永只仁に残された一次資料からのメッセージ』角和博、首藤舞央梨、中村隆敏	＜個人研究発表＞ ①「二つの「接触」——「カセットJUNE」がもたらした官能をめぐる更なる検討」程斯 ②「『声優学-日本のアニメ産業を担う声優技術の曖昧、感覚ではない指導に向けて』長塚金 ③「アニメ制作ワークショップ—その学習方法としての整理の試み」有吉末充 ④「映像における視点・視線・画角の多様性を考えるための演習～5年間の全方位アニメーション制作演習をふりかえって～」牧原歩美 ⑤「アニメ原画修正の負荷軽減のためのGLCICに基づくキャラクター画風変換に関する検討」葉山拓人 ＜パネル発表＞ ⑥「アニメーション表現の一般教育はどうあるべきか?—ツール開発の視点から」布山タルト、萩原健一、村上寛光	＜個人研究発表＞ ①戦後マンガ・アニメの方法論としての傷つく身体——『サイボーグ009』から『魔法少女まどか☆マギカ』へ足立加勇 ②「目の表象/パフォーマンスから読み解くディストピア性——『PSYCHO-PASS』(2012-)の分析を中心に」濱田輝 ③「ウォルト・ディズニーのspace——余白ではなく宇宙の開拓者」今泉友介 ④「租界都市上海と『鉄扇公主』:『鉄扇公主』の解釈に対する再考」張影 ⑤「『怪物学抄』と『こどもの形而上学』における遊びと断片性」有持旭 ⑥「アニメーターに求められる演技力——動く絵本とアニメーション」森友令子	＜オンライン発表＞ ①「高畑勲の『教育』映画論——プレヒトの影響をめくって」劉雅欣 ②「アニメーション情景論——情景を映し出すモノログ・シーンの考察」中島望 ③「バーチャルリアリティを活用したアニメーション授業モデルの探索」趙瑞 ④「From Grayscale to Colour: the Representation of Shadows in Silly Symphonies” Megumi Hayakawa ＜会場での発表＞ ⑤”Practice and Prototype of Animation for Advanced Improvisation” Shizuka Miyazaki ⑥”Star Gentle Uterus: Queering of Mahou Shoujo Anime Transformation Sequences” Gabrielle Dulys ⑦”Gaps between action and emotion in Shounen anime battles” Julieta de Icaza Lizaola ※④～⑦: 英語による発表	14:40- JSAS会員推薦プログラム ⑤文化学園大学 (推薦者: 若見ありき会員)
16:00						15:20- 学生作品上映プログラム 「ICAFセクションプログラム」
17:00						
18:00		18:00- 閉会式				

DAY 1 (Aug. 19)

	Venue A (103)	Exhibition (104)	Screening (105)	
9:30				9:30
	9:30~ Registration			
10:00	10:00- Opening remark (Akiko Sugawa-Shimada, JSAS president) 10:05-11:05 Keynotes speech Professor Rayna Denison (University of Bristol) "Anime at the Art Museum: Studio Ghibli and the Spaces between Animation and Art" ※Keynote speech will be delivered in English.			10:00
11:00				11:00
12:00	11:20-15:30 Symposium "Gaps and Spaces" ※Presentations will be bilingual. Consecutive interpretation will be available in the discussion session. < Session 1 > Stevie Suan (JSAS) Jason Cody Douglas (SAS) Yuko Miyamoto (JSAS) Break < Session 2 > Chris Pallant (SAS) Kazuhiro Goshima (JSAS) Yanyun Chen (SAS) Break < Discussion > Stevie Suan (JSAS) Jason Cody Douglas (SAS) Yuko Miyamoto (JSAS) Chris Pallant (SAS) Kazuhiro Goshima (JSAS) Yanyun Chen (SAS) Facilitator : Renato Rivera Rusca	Exhibition related to the conference theme "Gaps and Spaces" Kazuhiro Goshima "Peel-Apart TV Anime in the JSAS 25th Anniversary Conference with SAS"	Student Animations Screening Program 1. Selected Animations from Inter-College Animation Festival (ICAF) approx. 90min. 10:00- 11:30- 13:00- 14:30-	12:00
13:00				13:00
14:00				14:00
15:00				15:00
16:00	15:40-16:50 Micro-presentations ※Presentations will be in English. Verina Gfader, Angela Longo, Peter Chanthanakone, Sohei Sato, Muyang Zhuang*, Gabrielle Dulys, Lea Vidakovic*, Arban Barolli*, Andrea Comiskey* *on-line Facilitator : Sheohui Gan Judges : Chris Pallant, Jason Douglas, Sheohui Gan			16:00
17:00	17:05- Award Ceremony for Best Presenter 17:15- Closing remark (Chris Pallant, SAS president)			17:00

19:00~Reception Party* (* Reception Party is held at Hotel the Knot Yokohama near Yokohama Station. Reception Party ticket (7000 yen) is required.)

日本アニメーション学会第 25 回大会
Japan Society for Animation Studies 25th Anniversary Conference

Day 2 (Aug. 20)

	Venue A (103)	Venue B (102)	Venue C (202)	Venue D (206)	Exhibition (104)	Screening (105)
9:30	9:30~ Registration					
10:00	10:00-11:00 Keynote Speech Shuzo John Shiota, President of Polygon Pictures Inc. "Managing an Animation Studio: Strategy based on manipulation of gaps and spaces." Facilitator : Stevie Suan				Exhibition related to the conference theme "Gaps and Spaces" Kazuhiro Goshima "Peel-Apart TV Anime in the JSAS 25th Anniversary Conference with SAS"	10:05- Recommended Animations by JSAS Members 1) Graduate School, Kyoto University of the Arts (by Ryusuke Imai)
11:00	※Keynote speech will be delivered in Japanese. Whispering is available for English speakers on site.					10:55- Recommended Animations by JSAS Members 2) Graduate school of film and new media, Tokyo University of the Arts (Taruto Fuyama)
12:00	12:00-13:30 Roundtable "The 25 years of Animation Studies in Japan and Beyond" Masashi Koide (Theory SIG), Koji NOMURA (Psychology SIG), Kotaro NAKAGAKI (Foreign Scholarship SIG), Yukio HIRUMA (Education SIG), Yukari HAGIHARA (History SIG), Hiromichi MASUDA (Industry SIG), Minoru ISHIDA (Contents Culture SIG) Facilitator : Akiko Sugawa-Shimada					11:45- Recommended Animations by JSAS Members 3) Tama Art University (Tatsutoshi Nomura)
13:00						12:35- Recommended Animations by JSAS Members 4) Tokyo Zokei University (Tokumitsu Kifune, Toshikatsu Wada, Arisa Wakami)
14:00						13:30- Recommended Animations by JSAS Members 5) University of the Arts Singapore (Gan Sheuo Hui) * There will be short presentations by students.
15:00	Presentations 14:30-18:00	<個人研究発表> ①「プロとアマの表現としてスポーツ系アニメにおけるプレーの主体」アルト・ヨアヒム ②「スポーツアニメにおける「仲間」関係の前景化に関する一考察」武井隆太郎 ③「日本テレビアニメシリーズにおける擬人的動物キャラクターの歴史的調査——1960 年～1990 年の制作・放送状況」楊思帆 ④「アニメーションとシュルレアリスムの再考——東欧系作家をめぐる A・マルタンの批評を中心に」新井佑季 ⑤「『桃太郎 海の神兵』(瀬尾光世、1945 年)の構成の推定」たつざわさとし <パネル発表> ⑥「持永只仁の残された一次資料からのメッセージ」角和博、首藤舞央梨、中村隆敏 ※in Japanese	<個人研究発表> ①「二つの「接触」——「カセット JUNE」がもたらした官能をめぐる更なる検討」程斯 ②「声優学～日本のアニメ産業を担う声優技術の曖昧、感覚ではない指導に向けて」長塚全 ③「アニメ制作ワークショップ—その学習方法としての整理の試み」有吉末充 ④「映像における視点・視線・画面角の多様性を考えるための演習～5 年間の全方位アニメーション制作演習をふりかえって～」牧奈歩美 ⑤「アニメ原画修正の負荷軽減のための GLCIC に基づくキャラクタ画風変換に関する検討」栗山拓人 <パネル発表> ⑥「アニメーション表現の一般教育はどうあるべきか?—ツール開発の視点から」布山タルト、萩原健一、村上寛光 ※in Japanese	<個人研究発表> ①戦後マンガ・アニメの方法論としての備つく身体——『サイボーグ009』から『魔法少女まどか☆マギカ』へ ②「目の表象/パフォーマンスから読み解くディストピア性——『PSYCHO-PASS』(2012-)の分析を中心に」濱田輝 ③「ウォルト・ディズニーの space——余白ではなく宇宙の開拓者」今泉友介 ④「租界都市上海と『鉄扇公主』:『鉄扇公主』の解釈に対する再考」張影 ⑤「『怪物学抄』と『こどもの形而上学』における遊びと断片性」有持旭 ⑥「アニメーターに求められる演技力——動く絵本とアニメーション」森友令子 ※in Japanese	<オンライン発表> ①「高畑勲の「教育」映画論——ブレヒトの影響をめぐって」劉雅欣 ②「アニメーション情景論——情景を映し出すモノログ・シーンの考察」中島望 ③「バーチャルリアリティを活用したアニメーション授業モデルの探索」趙瑞 ④「From Grayscale to Colour: the Representation of Shadows in Silly Symphonies" Megumi Hayakawa <会場での発表> ⑤"Practice and Prototype of Animation for Advanced Improvisation" Shizuka Miyazaki ⑥"Star Gentle Uterus: Queering of Mahou Shoujo Anime Transformation Sequences" Gabrielle Dulys ⑦"Gaps between action and emotion in Shounen anime battles" Julieta de Icaza Lizaola ※④～⑦ in English	14:40- Recommended Animations by JSAS Members 6) Bunka Gakuen University (Chie Arai)
16:00						15:20- Selected Animations from Inter-College Animation Festival (ICAF)
17:00						
18:00	18:00- Closing ceremony					

第 1 日目 キーノートスピーチ Day 1 Keynote Speech

レイナ・デニソン教授 (英国 ブリストル大学)

Professor Rayna Denison (University of Bristol)

司会：須川亜紀子 Facilitator：Akiko Sugawa-Shimada

アートミュージアムにおけるアニメスタジオジブリと

アニメーションとアートの間のスペース

**Anime at the Art Museum: Studio Ghibli and the Spaces
between Animation and Art**

多くの国や産業の文脈におけるアニメーションの商業的性質は、アニメーションとハイアートの認識の間のギャップ形成という結果につながる。しかし、アニメーションは世界のアートミュージアムにおいてその存在が認められてきた。有名な例では、1930年代にディズニースタジオのアニメーション作品が、ハイアートとしてアーカイブされ、展示されることを確実にするために、ウォールト・ディズニーはニューヨーク近代美術館（MOMA）に働きかけている。以後、アニメーションは、様々な方法でアートの世界との関係において発展し続けている。日本のアニメーションは、観光地やテーマパークで開催される展覧会から、作家の作品の大ヒット上映会、さらにどちらのカテゴリーにも当てはまらないものまで、アニメーションの商業的現実と芸術的評価のギャップを埋めるために、アニメーション産業がどのように努力してきたかを示す模範となるものである。逆に、日本のギャラリーにおけるアニメの存在は、ミュージアム文化に経済的・芸術的な利益をもたらすが、これまでほとんど検討されてこなかった。このギャップに対処するため、本講演では、アニメを中心とした様々なアート展を検証し、特にスタジオジブリが日本の美術界、そして世界のアート界とどのように関わってきたかに焦点を当てる。

The commercial nature of animation in many national and industrial contexts has resulted in a gap forming between notions of animation and high art. However, animation has long had a presence at the world's Art Museums. Famously, Walt Disney worked with the Museum of Modern Art (MOMA) in New York in the 1930s to ensure that his studio's animation would be archived and displayed within this high art context. Since that time, animation has continued to develop in relation to the art world in diverse ways. From sponsored, tourism- and theme park-inflected exhibitions to blockbuster presentations of auteur animators' films and much in between, Japanese animation provides an exemplar of how animation industries have sought to close the gaps between animation's commercial realities and artistic reputation. Reciprocally, anime's presence in Japanese galleries has economic and artistic benefits to museum culture that have been little explored to date. To address this gap, this talk examines a range of anime-centred art exhibitions, focusing in the main on the way Studio Ghibli has worked to engage with the art world of Japan, and beyond.

レイナ・デニソン

Rayna Denison

英国ブリストル大学映画・デジタルアート学科教授。現在、映画・テレビ学科の学科長。主な著書に *Anime: A Critical Introduction* (Bloomsbury 2015)、最新作 *Studio Ghibli: An Industrial History* (Palgrave 2023)。また、*Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess* (Bloomsbury 2018) 論集の編集をつとめる。アイズナー賞候補となった *Superheroes on World Screens* (University of Mississippi Press, 2015) は、レイチェル・ミゼイワード氏と共同編集している。彼女の論文は、*Journal of Cinema and Media Studies*、*Journal of Japanese and Korean Cinema*、*Japan Forum*、*Animation: An Interdisciplinary Journal* など、幅広い学術雑誌に掲載されている。最近では、国際映画メディア学会 (SCMS) のアニメーションメディア部会の共同議長を務め、国際アニメーション学会 (SAS) では、アニメ研究部会の設立者の一人である。

Rayna Denison is Professor of Film and Digital Arts at the University of Bristol, where she is also Head of Department for Film and Television. Rayna has written two books on anime, one titled *Anime: A Critical Introduction* (Bloomsbury 2015) and her latest book, *Studio Ghibli: An Industrial History* (Palgrave 2023). She has also edited a collection called *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess* (Bloomsbury 2018) and co-edited the Eisner-award nominated *Superheroes on World Screens* with Rachel Mizsei-Ward (University of Mississippi Press, 2015). Her articles can be found in a wide-ranging set of academic journals from the *Journal of Cinema and Media Studies*, through to the *Journal of Japanese and Korean Cinema*, *Japan Forum* and *Animation: An Interdisciplinary Journal*. Rayna has recently acted as Co-Chair for the Society for Cinema and Media Studies Animated Media Special Interest Group (SIG) and has co-founded the Society for Animation Studies SIG on Anime.

シンポジウム「ギャップとスペース」 Symposium “Gaps and Spaces”

登壇者：スティービー・スアン、ジェイソン・コディ・ダグラス、宮本裕子、
クリス・パラント、五島一浩、ヤンユン・チェン

Panelists: Stevie Suan, Jason Cody Douglass, Yuko Miyamoto,
Chris Pallant, Kazuhiro Goshima, Yanyun Chen

司会：レナト・リベラ・ルスカ

Facilitato : Renato Rivera Rusca

セッション I Session I

スティービー・スアン Stevie Suan

アニメのトランスナショナル性—グローバルな観点から見た異世界アニメ
Anime's Transnationality: Isekai Anime from a Global Perspective

ジェイソン・コディ・ダグラス Jason Cody Douglas

“アニメーター”の再=ジェンダー化
Re-Gendering the 'Animator'

宮本裕子 Yuko Miyamoto

ピンク・エレファントと間テクスト性—アニメーションのムードとスタイル
Pink Elephants and Intertextuality: Animation Mood and Style

セッション 2 Session 2

クリス・パラント Chris Pallant

ギャップをなくし、スペースを広げる—国際アニメーション学会とアニメートする国際交流
Closing Gaps and Opening Spaces: The Society for Animation Studies and Animating
International Exchange

五島一浩 Kazuhiro Goshima

アニメ中間素材から想起されるメディアアートの試み
Trial of Media Art Production Inspired by Anime Archive Materials

ヤンユン・チェン Yanyun Chen

金をアニメートする—プリアジーダ・ディアの作品たち
Animating Gold: the works of Priyageetha Dia

スティービー・スアン

Stevie Suan



スリランカ生まれ、ニューヨーク市育ち、現在法政大学グローバル教養学部（GIS）准教授。ハワイ大学マノア校アジア研究学部修士号（アジア研究日本専攻）修了。京都精華大学マンガ研究科で博士号を取得。専門はパフォーマンス論とメディア論。現在の研究テーマはテレビアニメの美学とグローバル性。単著に、*Anime's Identity: Performativity and Form Beyond Japan* (University of Minnesota Press)、共著に“Objecthood at the End of the World: Anime's Acting and its Ecological Stakes in Neon Genesis Evangelion” (Stockholm University Press)、”Performing Virtual YouTubers: Acting Across Borders in the Platform Society” (CrossAsia)、「アニメの『行為者』—アニメーションにおける体系的/修辭的パフォーマンスによる『自己』」(『アニメーション研究』)、など。

An Associate Professor at Hosei University's Faculty of Global and Interdisciplinary Studies, Stevie Suan holds a doctorate from the Graduate School of Manga Studies at Kyoto Seika University and a master's in Asian Studies from University of Hawai'i at Mānoa. His main area of expertise is in anime aesthetics through which he explores various modes of existence. In his recent research, he utilizes performance/performativity theory and media theory to reconsider the shifting currents of cultural production under contemporary globalization, which is the topic of his book *Anime's Identity: Performativity and Form beyond Japan* (University of Minnesota Press, 2021). He also extends this interdisciplinary theoretical approach to examine how anime can provide alternative perspectives on the ongoing crisis of environmental devastation.

Email: stevie.suan.36@hosei.ac.jpWebsite: <https://steviesuan.com/>

ジェーソン・コーディ・ダグラス

Jason Cody Douglass



イエール大学映画・メディア学部及び東アジア言語・文学部博士後期課程修了。博士号取得。日本語能力試験Ⅰ級取得。イエール大学大学院女性・ジェンダー・セクシュアリティプログラム修了。研究テーマは東アジアのアニメーションに関する理論及び歴史。共著に『グローバル・アニメ論』（青弓社）、*Animation and Advertising* (Palgrave)、*The Intersection of Animation, Video Games, and Music* (Routledge) など。現在、Tokyo Academics のアドミッションコンサルティングディレクター、法政大学 GIS (グローバル教養学部) 非常勤講師。

Jason Cody Douglass earned his Ph.D. in Film and Media Studies and East Asian Languages and Literatures from Yale University. His research focuses on histories and theories of animation in East Asia. His dissertation, *Animation Before Anime*, asserts that animated media circulating into, within, and away from Japan during the mid-20th century stand to tell us much about how such texts shaped, and were shaped by, the cultural forces of class, gender, age, and race. His publications can be found in *Film Quarterly*, *Animation Studies*, *Women Film Pioneers Project*, *Transcommunication*, *Animation and Advertising* (Palgrave, 2019), *Gurōbaru animeron* (Seikyusha, 2022), *The Intersection of Animation, Video Games, and Music* (Routledge, 2023), and a forthcoming issue of *Mechademia: Second Arc*. He has served as Guest Faculty at Sarah Lawrence College and Visiting Research Fellow at Waseda University. He is currently Director of Admissions Consulting at Tokyo Academics and Lecturer in Global and Interdisciplinary Studies at Hosei University.

宮本裕子

Yuko Miyamoto



立教大学現代心理学部映像身体学科准教授、明治学院大学言語文化研究所嘱託研究員。専門は映画・アニメーション研究。単著に『フライシャー兄弟の映像的志向：混淆するアニメーションとその空間』（水声社、2020 年）、共著に『クィア・シネマ・スタディーズ』（晃洋書房、2021 年）。目下は 1930 年代から 1940 年代におけるニューヨークのアニメーション・スタジオの制作実践について調査している。

Yuko Miyamoto is Associate Professor of film and animation studies at Rikkyo University and a temporary researcher at the Institute for Language and Culture, Meijigakuin University. Her book *The Representational Orientation in the Films of the Fleischer Brothers* (2020) won the Society Award from the Japan Society for Animation Studies. She is also a co-author of *Queer Cinema Studies* (2021). Her current project is a research for production practices at animation studios in New York during the 1930-1940s.

クリス・パラント

Chris Pallant



カンタベリー・クライスト・チャーチ大学アニメーションとスクリーン・スタディーズ研究科教授。著書に *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation* (Bloomsbury: 2011), *Animated Landscapes: History, Form and Function* (Bloomsbury: 2015), *Beyond Bagpuss: A History of Smallfilms Animation Studio* (BFI: 2022), editor of *Animation: Critical and Primary Sources* (Bloomsbury: 2021), and co-author of *Storyboarding: A Critical History* (Palgrave: 2015) and *Snow White and the Seven Dwarfs: New Perspectives on Production, Reception, Legacy* (Bloomsbury: 2021)がある。Bloomsbury の *Animation: Key Films/Filmmakers* book シリーズ (2017 年～) の編集も務める。現在、国際アニメーション学会の会長。

Chris Pallant is Professor of Animation and Screen Studies at Canterbury Christ Church University. He is the author of *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation* (Bloomsbury: 2011), *Animated Landscapes: History, Form and Function* (Bloomsbury: 2015), *Beyond Bagpuss: A History of Smallfilms Animation Studio* (BFI: 2022), editor of *Animation: Critical and Primary Sources* (Bloomsbury: 2021), and co-author of *Storyboarding: A Critical History* (Palgrave: 2015) and *Snow White and the Seven Dwarfs: New Perspectives on Production, Reception, Legacy* (Bloomsbury: 2021). He is the Founding Editor of Bloomsbury's *Animation: Key Films/Filmmakers* book series (2017-present). He currently serves as President for the Society for Animation Studies.

五島一浩

Kazuhiro GOSHIMA



映像作家。1990年代に街OSDにおいてTVゲーム等の制作に参加、『L.S.D.』（1998）等カルト的ゲームの映像・3Dモデルを担当する。'99年よりフリーランス映像作家として活動。

映画の原理や視覚そのものをテーマとする映像、インスタレーション作品を多数制作。代表作に特殊立体映像『SHADOWLAND』（2013）、コマのない動画カメラシステム『これは映画ではないらしい』（2014）。

www.goshiman.com

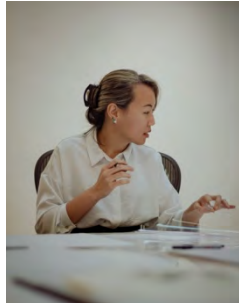
Kazuhiro Goshima is a visual artist. In the 90s, he participated in the production of TV games as video and graphics creator for cult games such as "L.S.D." (1998).

He has produced many video and installation works on the theme of film principles and vision itself. His representative works include the particular style stereoscopic movie "SHADOWLAND" (2013) and the frameless moving image camera system "This may not be a movie" (2014).

www.goshiman.com

ヤンユン・チェン

Yanyun Chen



シンガポール出身。ビジュアルアーティスト、研究者、教授。南洋理工大学芸術デザイン・メディア学部デジタルアニメーション課程(2009年)、コミュニケーション修士課程(2014年)、ヨーロッパ大学院哲学・芸術・批評思想博士課程(2018年)を修了。シンガポールのYale-NUS Collegeの人文科学部門講師、Georgette Chen Fellow (2020-2022)、Andreas Teoh Contemporary Asian Art Fellow (2021-2022)を経て、現在米国ボストンにあるタフツ大学美術館学部の実務家教授を務める。研究分野は、東南アジアの現代アート、アニメーション研究、ビジュアルアート教育学。ドローイング、ニューメディア、インスタレーションを手がける。彼女の作品は、美的、文化的、技術的に受け継がれた自分の身体について掘り下げ、フィクションや哲学的な具現化の概念を解き明かし、人間や植物の形態の身体性に基づいている。名誉あるシンガポール国立芸術評議会ヤングアーティスト賞(2020年)、Art Outreach IMPART Visual Artist Award (2019年)を受賞。また、リー・クアンユー金メダル賞(2009年)、日本メディア芸術祭(2012年)、シンガポール美術館長のヤングタレンツピープルズチョイス賞(2018年)ナショナル・ユースフィルムアワード ベストアートディレクション賞(2019年)、プラハ国際インディーズ映画祭 Q3 ベストアニメーション賞(2020年)を受賞するなど幅広く活躍。作品は、シンガポール、ブエノスアイレス、韓国、カナダ、アメリカ、ペラルーシ、オランダ、チェコなど、国際的に展示されている。

She is a visual artist, researcher, and professor. She runs a drawing, new media and installation practice. Her works delve into the aesthetic, cultural and technological inheritances on one's body, unravelling fictional and philosophical notions of embodiment, and are grounded in the physicality of human and botanical forms. She received the prestigious Singapore National Arts Council Young Artist Award (2020) and ArtOutreach IMPART Visual Artist Award (2019). Her works were also awarded the Prague International Indie Film Festival Q3 Best Animation Award (2020), National Youth Film Awards Best Art Direction Award (2019), Singapore Art Museum President's Young Talents People's Choice Award (2018), Japan Media Arts Festival (2012) and Lee Kuan Yew Gold Medal Award (2009). Her works have been exhibited internationally, including Singapore, Buenos Aires, South Korea, Canada, USA, Belarus, The Netherlands and Czech Republic.

Her areas of research include Southeast Asian contemporary arts, animation studies, and visual art pedagogies. Chen graduated from the European Graduate School Philosophy, Art, and Critical Thought PhD programme (2018), its Communications MA programme (2014), and Nanyang Technological University School of Art Design and Media Digital Animation programme (2009).

She is a Professor of the Practice at Tufts University's School of Museum of Fine Arts in Boston, USA. She was the Andreas Teoh Contemporary Asian Art Fellow (2021-2022), Georgette Chen Fellow (2020-2022) and Lecturer for the Humanities division of Yale-NUS College in Singapore.

マイクロプレゼンテーション

Micro-presentations

JSAS 会員と SAS 会員による、5 分間の研究発表のコンペティション。プレゼンテーションは英語で行われます。

Competition of the 5.min-presentations by JSAS and SAS members. Presentations will be in English.

発表者 Presenters

Arbana Barolli アルバナ・バロリ、Peter Chanthanakone ピーター・チャンサナコン、Andrea Comiskey アンドレア・コムスキー、Gabrielle Dulys ガブリエル・デュリス、Verina Gfader ヴェリーナ・グファダー、Angela Longo アンジェラ・ロンゴ、Sohei Sato 佐藤壮平、Lea Vidakovic リー・ヴィダコビッチ、Muyang Zhuang ムーヤン・ツァン

Facilitator 司会：Sheohui Gan シューフィ・ガン

審査員 Jury

Chris Pallant クリス・パラント, Jason Cody Douglas ジェイソン・コディ・ダグラス,
Sheohui Gan シューフィー・ガン

【SAS 会員】

ピーター・チャントナコーネ（ザイード大学）

「アニメーション化された自伝における時間と記憶のギャップ」

Peter Chanthanakone (Zayed University)

“Animating Time and Memory Gaps in Animated Autobiographies”

【要旨】 幼少期の自伝として、カナダで東南アジアの少数民族として育った経験をもとに、私の文化的アイデンティティをまとめ上げた。この出来事は数え切れないほど長い年月をかけて起こったものであり、その時間と記憶の隙間を埋めるのが、アニメーションである。『The Life of Canadian Karate Kid』（2022）のストーリーは、実際の出来事からインスピレーションを得て始まっており、歴史をアニメーション化するには、様々な記憶を読み解く思考が必要だろう。2D、3D アニメーション、アニメーションの 12 の原則など、さまざまなアニメーション技法を駆使し、そのような時間のズレを利用して、アニメーションがどのように誇張し、関与し、魅力的な瞬間を作り出すかを探求し、視聴者は、完全に理解するのに何年もかかったアイデンティティの思考プロセスを、10 分未満の 1 本の短編アニメーションで体験することができるのだ。

[Abstract] As an autobiography of my childhood, I piece together my cultural identity based on the experiences growing up as a visual Southeast Asian minority in Canada. Those events took place over countless years and animation attempts to fill those gaps in time and memory. The story of The Life of Canadian Karate Kid (2022) begins as inspired by actual events and animating history takes thought to decipher through various memories. Using various animated techniques, from 2D and 3D animation and the 12 principles of animation, the viewer explores how animation uses those time gaps to exaggerate, engage and create appealing moments that allow the viewer to experience the thought process of identity that took years to fully understand, in one animated short film under ten minutes.

[Biography] Peter Chanthanakone is an award-winning 3D animation director. He won numerous film festival awards and his works has been selected in major international film festivals in over 30 countries with highlights in Thailand for Siggraph Asia, Italy as a retrospective at the 2013 VIEW Animation Video Festival and on a giant screen in Times Square in the NYC International Film Festival. Cumulatively, his work has been selected in over 75 international juried competitions. Peter is a perennial international speaker, with talks at Siggraph Asia, Seoul International Cartoon and Animation Festival, the International Symposium of Electronic Arts and Society of Animation Studies and has presented/ taught workshops in over 20 countries. He is also a jury member for the prestigious Electronic Theatre for Siggraph Asia and director/producer at RiFF Animation Studio in Bangkok, Thailand, visiting researcher at Chulalongkorn University and Associate Professor in 3D Animation at Zayed University in Dubai.

アンドレア・コムスキー（ピッツバーグ大学）

「物体、アイコン性、そしてストップモーションアニメーション」

Andrea Comiskey (University of Pittsburgh)

“Objects, Iconicity, and Stop-Motion Animation”

【要旨】このマイクロプレゼンテーションは、ストップモーション・アニメーションが、映画的形象の象徴性を再考するのに役立つと主張する。例えば、スポークをヘラジカの角に、スポンジをソファのクッションに、といった具合に、形状的な要素を別のものに置き換えるのである。鑑賞者は、これらの置き換えを、概念の融合という精神的なプロセスを通じて統合するのである。この講演では、2つの方法でカンファレンステーマに取り組む。第一に、前映画的な記号表現と物語内の記号内容との間のギャップを調査する。そして第二に、この齟齬が同時に、生産空間と描かれた世界の空間という複数の空間に見る者の注意を引きつけることを強調するのである。これらの傾向は、私たちが映画的なイメージの中で正確に何を見ているのかを調べるのに役立つ。

[Abstract] This micro-presentation argues that stop-motion animation can help us rethink the iconicity of the cinematic image. It does so through its routine use of object substitutions, in which a profilmic element stands in for something else, for instance, a spork serving as moose antlers or a sponge serving as a sofa cushion. The viewer integrates these substitutions through a mental process of conceptual blending. This talk addresses the conference theme in two ways. First, it explores the gap between the profilmic signifier and the diegetic signified. And second, it highlights how this discrepancy simultaneously draws the viewer's attention to multiple spaces, the space of production and the space of the depicted world. These tendencies help us interrogate what, precisely, we see in cinematic images.

ヴェリーナ・グファダー (Malmö Art Academy/Lund University)

「無名の背景画——気象制御の再秩序における問題」

Verina Gfader (Malmö Art Academy/Lund University)

“Anonymous Backgrounds: A Matter of Re-ordering Weather Modifications”

【要旨】私はこの2年間、新潟大学アニメ・アーカイブ研究センターの保有する渡部英雄コレクションの、アニメの背景画について研究してきた。独立したそれぞれの背景画は、水彩絵の具で繊細に、そして時に荒々しく描かれている。それら背景画に描かれる魅力的な土地や街並みは、シーンやアクション、展開する物語の背景として、特定の場所を示すことなく、場所の雰囲気を演出している。それらの独特の霧のような中立性、あるいは匿名性の中で描かれる土地や街並み宇宙的な球体は、まるで幻影のように感じられる。何らかの情報や原子核が欠落、あるいは遮断されて（理解への隔たりが形成されて）おり、何かがまだ取り込まれていないのである。古畑百合子は、「The Fog Medium : Visualizing and Engineering the Atmosphere」において、霧の系譜を明らかにし、気象制御における企みが、大気に関わる解釈の広範な歴史と物語や、環境を操作の対象として変換してしまう事態を形成することによって、いかに悲惨な結末をもたらしてきたかについて強調している。そうした意味を含んだ災害の亡霊は、それらのアニメの背景画にも現れており、雲や霧がどのように我々の環境に対する読みを別の読みへと移行させるのか、最も顕著に表している。

[Abstract] Over the past two years I have been studying anime backgrounds found in The Watanabe Hideo Collection at Archive Center for Anime Studies, Niigata University. The detached backgrounds are painted with watercolours in both delicate and sometimes rough ways. As a backdrop to the scene, action, story to unfold, those fascinating land- and cityscapes disclose a sense of place without denoting a place. In their peculiar foggy neutrality or anonymity, the land- and cityscapes, cosmic spheres, feel like apparitions. Something, some information, atomic kernel is missing or blocked (forming a gap in comprehension), is still to be incorporated. In The Fog Medium, Yuriko Furuhashi highlights the genealogy of the fog and how strategies of weather modifications form an extensive history and narrative around atmospheric explication, the transformation of the environment into an object of manipulation, often to disastrous ends. The disaster ghost in that sense is manifest in the anime background, and is most visible in how the cloud/fog transposes us to another reading of our environs.

[Biography] Verina Gfader is an artist who orchestrates her practice as organised fields of research aided by drawing and animation, printed matter, text performance and fabulations, and fictional institutions. Currently professor in fine arts at Malmö Art Academy/Lund University, she is also affiliated with City University of Hong Kong. Often residing in Asia, Japan and Hong Kong, she has exhibited and presented internationally (Centre Pompidou, Paris; The 13th Shanghai Biennale; Asia Art Archive, Hong Kong; Los Angeles Art Book; ICA London), publications include The Last Resident (2019, or Cloud Chamber (2017). Conference talks (Princeton, Harvard, Waseda, Tokyo) underline her pursuits around fine art animation/time-based media and performance.

レア・ビダコビッチ (Lusofona University)

「アニメーション装置の物語性」

Lea Vidakovic (Lusofona University)

“Narrative Aspects of Animated Installations”

【要旨】このマイクロプレゼンテーションでは、美術館やギャラリーのほか、映画館以外の場所で上映されるアニメーション作品の、アニメーション装置の物語性に焦点を当てている。とくに、映画館のブラックボックスからギャラリーのホワイトキューブへ至る過程で、アニメーションにおける物語構造がどのように変化してきたかについて探る。これらのアニメーションは、空間の持つ潜在能力を全面的に活用し、映像の間の機能を探求することで、その物語の可能性を引き出している。そして、このような物語と空間の相互依存関係については、東芋、ローズ・ボンド、ウィリアム・ケントリッジの作品においても探求されている。そこで、アニメーションにおける空間的な語りの新しい戦略を明らかにするために、筆者の博士号プロジェクト (NTU/ADM Singapore) である「Family Portrait マルチスクリーンのアニメーション装置」について簡単に紹介したい。

[Abstract] This micro-presentation highlights the narrative aspect of animated installations, animation works screened in museums, galleries, and spaces other than single screen-based theatrical venues. The manner in which narrative structures in animation have changed on their way from the black box of the cinema to the white cube of the gallery is explored. These animations use the full potential of the space and explore the function of the gaps between the projections unlocking their narrative potential. This interdependency of the narrative and the space is explored in works of TABAIMO, Rose Bond and William Kentridge. To identify new strategies for spatial storytelling in animation, this author's PhD project (NTU/ADM Singapore) Family Portrait multi-screen animated installation, featuring a fragmented story of a (dys)functional family, is briefly introduced.

[Biography] Lea Vidakovic is an artist, animation film director, researcher and educator who works with animated installations, expanded media practices and puppet animation. She holds a BA/MA of graphic art and painting (Academy of Arts, Zagreb); BA in animation (Norway); MA of audio-visual arts (KASK, Belgium) and a PhD in animation studies (NTU/ADM Singapore). Her works won several art and film awards, and were shown in numerous exhibitions and 200+ animation festivals. Lea attended residencies, scientific conferences and animation festivals as a selector and jury member, while her works won . She thought a number of animation workshops and masterclasses, and was a teaching assistant in stop motion animation at ADM/NTU Singapore (2016-2018). Since 2021 she teaches puppet animation and photography at Lusofona University, Lisbon. She is a member of CICANT, SAS, HDLU and SULUV. www.leavidakovic.com

ムヤン・ツァン（香港科技大学）

「物質性と素材感——アニメーションの痕跡と質感」

Muyang Zhuang (Hong Kong University of Science and Technology)

“Materiality and the Sense of Material: The Trace and Texturality of Animation”

【要旨】伝統的なセルアニメーションは、写真の介入と撮影対象物の動きによって、そのメディアとしての物質性を痕跡という形で示している。この痕跡は、物質性のような質感のある視認性を生み出す。デジタル時代になっても、多くのアニメーション画像は、CGI の隆盛をよそに、伝統的なメディアの物質性に基づくこの質感の視認性を模倣している。セル画時代のノスタルジックな雰囲気を蘇らせるとともに、セル画の視覚的・美的表現、特にその痕跡や質感を活用したデジタルアニメーションは、従来のセル画による物質性や物質感をアーカイブするメディアデータベースとして機能している。

[Abstract] Traditional cel-animation indicates its media materiality in the form of traces through the intervention of photography and the movement of the photographed object. These traces generate the visibility of texture-like materiality. In the digital age, many animated images still imitate this visibility of texturality based on the materiality of the media traditional form, despite the prominence of CGI. In addition to bringing back the nostalgic vibe of the celluloid era, digital animation that utilizes the visual and aesthetic lexicons of cel-animation, especially its trace and texturality, constitutes a media database that archives the materiality of and the sense of material made through traditional cel-animation.

[Biography] Muyang Zhuang is PhD candidate in Division of Humanities at the Hong Kong University of Science and Technology. He holds a BA of literature and an MA in art theory from Peking University. He is interested in Chinese cinema and visual culture in East Asia, with special focuses on animation and cartoon. He is writing his dissertation on the historical interplays between cartoons/manhua and animation in China. His publications can be found in Twentieth-Century China, animationstudies 2.0, Association for Chinese Animation Studies, and Chinese journals Film Arts and Journal of Beijing Film Academy.

【JSAS 会員】

アルバナ・バロリ

「1980 年代から現在に至るアルバニアにおける日本アニメーションの導入と放送事情」

Arbana Barolli

“A Chronology of Japanese Animation’s Introduction and Broadcasting in Albania from the 1980s to the Present Day”

[要旨] 日本アニメーションのアルバニアへの導入方法とその受容は、社会主義時代、民主主義体制へ移行した混乱期、そして現在とでは、それぞれに異なっている。導入第一期とみなされるのは、社会主義時代の 1980 年代半ばから社会主義が崩壊した 1991 年までであり、日本のアニメーションはアルバニアの国営テレビ局 TVSH で放送された。その後、アルバニアが民主主義体制へ移行する際の混乱期に多くの民間テレビ局が設立され、それに伴って、日本アニメーションの導入と放送が盛んに行われた。これが第二期である。以降、2013 年の視聴覚メディア法施行と、2017 年の在アルバニア日本大使館開館の影響のもと、日本アニメーションの受容に好ましい変化をもたらされ、第三期といえる時代がはじまった。本発表では、社会主義時代から現在にかけて変化しつづける、日本アニメーションの導入方法と放送とその受容におけるギャップに焦点を当てる。

[Abstract] This presentation is focused on how Japanese animation entered Albania, the reception gap in three different historical periods, and the factors that influenced it.

The first period started in the middle 1980s with the broadcast of Japanese animations on Albanian public television TVSH under the communist regime until it collapsed in 1991. After the collapse of communism, Albania had an influx in the establishment of many private television channels that was accompanied by a boom in Japanese animations that pertains to the second period. The third period starts in 2013 with the establishment of the law for audiovisual media, followed in 2017 with the opening of the Embassy of Japan in Albania which brought positive changes in how Japanese animation was received in Albania.

[略歴] アルバニア共和国生まれ、母国で地元の国立高等学校でアルバニア語・文学の常勤教師。2013 年新潟大学で博士号を取得し、現在新潟大学大学院現代社会文化研究科博士研究員、県内の専門学校等の非常勤講師。アルバニア人として、日本アニメーション研究および日本へのアルバニアメディア事情紹介のパイオニアである。専門領域は比較文化論。

ガブリエル・デュリス

「スター・ジェントル・ユーテラス！

---男／女装、演劇、そして魔法少女アニメの変身シーンのクイアリング」

Gabrielle Dulys

“Star Gentle Uterus: Cross-dressing, Theater,
and the Queering of Mahou shoujo Anime Transformation Sequences”

【要旨】今回の発表では、クイアリーディング（Queering）の方法論を通じて、魔法少女の変身シーンのリミナリティが生み出す変化、そしてクイア・ジェンダー・ボディのパフォーマンスである可能性を追究していきたい。具体例として、『美少女戦士セーラームーン セーラースターズ』は、宇宙から地球にやってきた女性セーラー戦士の 3 人組である。地球でボーイバンドをやっているセーラースターライツの変身シーンでは、魔法少女の変身シーンの典型として描かれているだけでなく、生物学的な男性から生物学的な女性になるという文字通りの身体的な変身も含まれている。この変身シーンを通して、身体的な特徴を自由に変えることで、魔法的に理想化されたクイアボディとなる可能性を見出すことができるだろう。

[Abstract] Through the methodology of queering, this presentation will examine the gaps and spaces created by the liminality of the magical girl transformation sequence and its potential to perform queer gendered bodies. I will conduct a frame by frame reading of a portion of Sailor Moon Sailor Stars, specifically the transformation sequence of one of the Sailor Starlights, a trio of female sailor soldiers from outer space turned boyband on Earth, whose transformation sequence not only depicts the typical tropes of the magical girl transformation sequence, but also includes the literal transformation of the body from biologically male to biologically female. Through this transformation sequence, we can see the potential for a magically idealized queer body in which one can change their body's characteristics at will.

[略歴] アメリカ出身。2018 年シカゴ大学卒業。アニメ作品内におけるオタク表象に関する卒業論文で、シカゴ大学の 2018 Eiji Asada BA Thesis Prize を受賞。卒業後はシカゴ美術館附属美術大学の大学院プログラムでアニメーション制作の技法を学ぶ。現在、国費留学生として、横浜国立大学大学院都市イノベーション学府在籍。研究課題は、魔法少女アニメの変身シーンにおけるジェンダー・パフォーマティヴィティの検討。

アンジェラ・ロンゴ

「特撮・ロボットアニメのレガシーを再構築する

ー日本メディアの新しいあり方に向けて」

Angela Longo

“Reframing Tokusatsu and Robot Anime legacy:

Towards New Ways of Conceiving Japanese Media “

[要旨] この研究では、特撮とアニメーションのために開発された DIY アート技法と、その美的相互影響によって日本のメディア風景がどのように形成されたかを調査しています。戦後は、経済的な制約や社会の激変により、アーティストが限られた創作条件のもとで共同作業を行う時代でした。本研究では、メディア間の相互影響について考察し、革新的な作品を生み出すためにしばしば互いに依存し合う、異なる影響力としてのメディアがどのように確立したかを明らかにします。映像制作のハイブリッド化は、両業界のアニメーターやデザイナーが映像制作のノウハウを共有し、その美的スタイルを定義し、拡張することを意味しました。さらに、このシナリオは、アナログモデルがデジタルコンポジションにどのように組み込まれるかに表れ、2000 年代以降、アーティストやアート機関によって、この特定の技術的・社会的文脈を明らかにする努力がなされてきました。まとめると、この研究は、特撮とロボットアニメの遺産を再定義し、日本のメディアがどんな新しい方法で何を達成できるかを考える目的としています。

[Abstract] This research investigates DIY art techniques developed for Tokusatsu and Animation and how their aesthetic cross-influence shaped the Japanese media landscape. The post-war period defined a collaborative effort where artists worked with limited creative conditions due to economic restraints and social upheaval. This study reflects on the cross-influence between the mediums and how they established themselves as different ramifications that often rely on each other to produce innovative works. The hybridisation of image creation meant that animators and designers in both industries shared the know-how of image production, defining and expanding their aesthetic styles. Furthermore, this scenario is present in how analogue models are incorporated in digital composition and efforts being led to uncovering this specific techno-social context by artists and art institutions since the 2000s. In sum, this research aims to reframe the Tokusatsu and Robot Anime legacy and create new ways of conceiving what Japanese media can achieve.

[略歴] ブラジル教育省の資金提供によるポルトガルでの芸術研究コースでコインブラ大学との共同テューテラージでリオグランデ・ド・スル連邦大学の視覚芸術学科を卒業。2017 年、日本のアニメーションの歴史を研究し、コミュニケーションと情報の修士号を取得。2018 年、文部科学省研究奨励金を受け、日本での研究を実現。

2020 年、東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科アートプロデュース専攻博士後期課程に進学。博士論研究のテーマは日本のアニメ産業と特撮産業の交錯点を歴史的、美学的観点から探求。

現在、東京藝術大学にてアニメーション、映画、アートをテーマに研究中。また、国際的な学術誌に論文を発表している。

佐藤壮平

「隙間が作り出す動き」

Sohei Sato

“Gap Creates Motion”

[要旨] 我々の視覚世界は空間の知覚を通して構築される。この視覚運動体験は連続的な現象であり、実生活で動く視対象を見る時、そこにコマ送りの静止画（断片）を見ることはない。それ故に運動視は離散的な事象に基づくものではない。

一方、我々の運動視系にはアニメーションのような間欠的に呈示された静止画に対して一連の動きの表象を得る機能もある。この仕組みは仮現運動として知られている。仮現運動では、各フレーム間に隙間が存在する時、それらの離散的な情報を機能的に統合して一連の動きとして見ている。

今回の発表では、時間方向に対する隙間を実験的に操作した仮現運動を例に、デモンストレーションを交えながら、動きの情報統合について議論する。

[Abstract] Our visual world is considered to be created through the perception of space. Typically, visual-motion perception appears to be a continuous phenomenon but not a fragmented sequence of static images when the observers look at a real-life moving object. Therefore, our motion perception has functionally no discontinuity.

Whereas, our visual-motion system is also able to create a continuous representation from intermittently presented static images (e.g., animated films). This mechanism is known as an apparent motion. The gap temporally creates a functional connection of each frame, indicating that our visual system integrates gapped information (i.e., time derivative) into a continuous motion.

We here demonstrate a visual motion with the temporally manipulated gaps and then discuss a possible model of motion integration from discontinuously presented static images.

[略歴] 東京都立大学博士研究員、東京都立大学人文科学研究科人間科学専攻博士後期課程修了

第 2 日目 キーノートスピーチ Day 2 Keynote Speech

塩田周三（株式会社ポリゴン・ピクチュアズ）

Shuzo John Shiota (Polygon Pictures Studio)

司会：スティービー・スアン Facilitator：Stevie Suan

「アニメーション会社の経営

---ギャップとスペースを活かした経営戦略」

Managing an Animation Studio:

Strategy based on manipulation of gaps and spaces.

ポリゴン・ピクチュアズはコンピュータグラフィックス（CG）を用いて、アニメーション物語を作る会社だ。今年 40 周年を迎え、私が知る限り世界最長寿の CG アニメーション会社だ。東京、マレーシア、インドにスタジオを構え、グループ総勢 400 名程の人たちが働いてくれている。複数のエミー賞をはじめ、数々の世界的な受賞を誇る。

私はこの会社の 3 代目社長で、今年で丁度丸 20 年社長を務めたことになる。私はこの会社に出逢う迄、正直コンピュータ・グラフィックスにもアニメーションにも全く興味がなかった。かと言って、ビジネス・スクールを出た訳でも無い（何ちゃって法学部卒だ）。私が社長に就任した 20 年前、会社は火の車で誰も社長になりたがらなかったただけだ。

それでも、様々な方々に支えられながら見様見真似で社長業を務める中、会社は大きく成長した。最近 20 年間を振り返り、この業界に育まれた自分なりの経営哲学と手法が存在することに気付いた。そして、それはギャップとスペースを積極的に活用するものである。その一端を御紹介したい。

Polygon Pictures is a company that utilizes computer graphics (CG) to create animated stories. Celebrating its 40th anniversary this year, Polygon Pictures is, as far as I know, the world's longest-running CG animation company. The company has studios in Tokyo, Malaysia, and India, and employs about 400 people in total. The company boasts of numerous global awards, including multiple Emmy Awards.

I am the third president of this company and have been for exactly 20 years this year. To be honest, I had no interest in computer graphics or animation until I chanced upon this company. Neither have I gone to a business school to learn management (I have a pseudo law degree). When I became president 20 years ago, the company's finances was on fire and no one dared to be its president.

Nevertheless, with the support all around, I learned on the job, and the company grew to what it is now. Recently, looking back over the past 20 years, I realized that I have a management philosophy and methods that I can call my own, which could have only been nurtured in this industry, which actively utilizes the theme of this conference, "gaps and spaces". I would like to share some of my thoughts with you.

塩田周三

Shuzo John Shiota



上智大学法学部国際関係法学科卒業。1991 年 新日本製鐵株式會社入社。1997 年 株式会社ドリーム・ピクチャーズ・スタジオ立ち上げに参画後、1999 年 株式会社ポリゴン・ピクチャーズ入社。2003 年 代表取締役役に就任し、海外マーケット開拓に注力。TV シリーズ制作や海外 市場をターゲットにしたコンテンツ企画開発を実現する一方で、Prix Ars Electronica(オーストリア)、SIGGRAPH(米)、アヌシー国際アニメーション映画祭(仏)などの国内外映像祭の審査員を歴任。2008 年には米国アニメーション専門誌 Animation Magazine が選ぶ「25 Toon Titans of Asia」の一人に選定。2021 年 12 月開催の SIGGRAPH Asia ではカンファレンス・チェアを務めた。2022 年、第 25 回文化庁メディア芸術祭功労賞を受賞。米国育ち、趣味はバンド活動。

Shuzo John Shiota was raised in the United States and is a graduate of the Sophia University Faculty of Law, Department of International Legal Studies. After joining the Nippon Steel Corporation in 1991, Shiota went on to participate in the launch of Dream Pictures Studio in 1997. He moved to Polygon two years later and in 2003 assumed the position of President and CEO. As studio head Shiota has spearheaded efforts to cultivate Polygon's overseas presence, helping the studio to become a leading developer of TV series and content targeted at the foreign market. Shiota has also served as a judge at major Japanese and international film festivals including Prix Ars Electronica (AUS), SIGGRAPH (U.S.) and the Annecy International Animation Film Festival (France). In 2008, he was selected as one of the "25 Toon Titans of Asia" by popular industry publication Animation Magazine. He also presided as conference chair for SIGGRAPH Asia in December 2021, and in 2022 received a Special Achievement Award at the 25th Japan Media Arts Festival. His hobbies include playing in a band.

ラウンドテーブル Roundtable Discussion

「日本アニメーション学会 25 周年をむかえて
—”アニメーション学”25 年の総括と展望」
“The 25 years of Animation Studies in Japan and Beyond”

ここ 25 年でアニメーション研究の環境は大きく変化してきました。海外における日本のアニメーション研究もますます盛んになっています。ラウンドテーブルセッションでは、各部会から「アニメーション学」の 25 年を報告していただき、次の 25 年にむけた展望を議論します。

The environment for animation research has changed dramatically over the past 25 years. Japanese animation research by non-Japanese scholars is also becoming more and more active. This Roundtable aims to discuss the prospects for the next 25 years, based on the reports on the 25 years of "Animation Studies" from each SIG of JSAS.

登壇者 Panelists

【理論研究部会】【Theory SIG】

小出正志（東京造形大学）
Masashi KOIDE(Tokyo Zokei University)

学会研究事業活動と理論研究部会の 25 年
"25 Years of the JSAS's Research Project
Activities and Theory SIG"

研究部会は学会創設時には理事会によって設置され、ある意味、研究の枠組みを想定するものだった。その一つ理論研究部会は、歴史研と合同の初期運用やテーマ選定等の問題、研究の活性化が個別専門分化の側面を孕むこともあり、現象ではなく概念としてのアニメーションを扱い、個別研究の統合と学の体系化に向けた本来的な活動に乏しい状況が続く。改めてアニメーション研究とは何か、アニメーション学の可能性に向けた検討を試みる。

【海外文献研究部会】【Psychology SIG】

中垣恒太郎（専修大学）
Kotaro NAKAGAKI(Senshu University)

海外アニメーション研究の現状と課題
"Animation and Psychology"

海外のアニメーション文化および批評の動向を取り巻く状況は様変わりしている。その一方で、日本のアニメ文化に対する国際的な研究が活況を呈するのに対し、大学や学会などのアカデミズム領域では海外アニメーションを研究する土壌が制度的に確立しにくい面もある。当学会の部会がこの現況に対してどのように向き合うことができるかを展望したい。

【教育研究部会】【Education SIG】

昼間行雄（文化学園大学）
Yukio HIRUMA

アニメーションの専門教育と教育普及に
ついての検証
"Verification of animation professional
education and educational dissemination"

アニメーションの教育は、大学や大学院での理論と実習の専門教育、専門学校での職能的な教育だけでなく、さまざまな領域に広がっている。また PC やデジタル・ツールの発達で、美術館や社会教育施設での主に児童を対象とした教育普及活動が活性化した。この約 30 年間に俯瞰する視点で、アニメーションの専門教育と教育普及を振り返る。

【歴史研究部会】【History SIG】

萩原由加里（帝京大学）
Yukari HAGIHARA

在野からのスタート——日本における
アニメーション史研究の始まり——
"Starting from research by non-academia:
The beginning of animation history research
in Japan"

日本アニメーション学会における歴史研究は、名誉会員の故・渡辺泰会員ら、在野の研究家を中心となって始められた。学会設立後、大学に拠点をおく研究者も増えてきているが、在野による研究も重要なものであり、本発表では両者の交流を紹介していく。

【心理研究部会】【Psychology SIG】

野村康治（日本大学）
Koji NOMURA

アニメーションと心理学
"Animation and Psychology"

心理学という学問の領域、方法は多岐に渡るため、アニメーションに対する心理学研究も多様性に富む。実際、様々な関心のもと様々な研究方法を用いてアニメーションを対象とした心理学研究がなされてきた。本ラウンドテーブルでは、日本アニメーション学会における心理学研究についても言及しながら、アニメーションと心理学の関係について考察していきたい。

【産業研究部会】【Industry SIG】

増田弘道（アニメ産業レポート）
Hiromichi MASUDA

日本のアニメは GDP を支えられるか
"Can Japanese Animation Support GDP?"

日本のアニメは産業的嚆矢となった東映動画設立、日本初のテレビアニメ『鉄腕アトム』の大ヒット、青年層のファンが顕現した『宇宙戦艦ヤマト』、さらに『エヴァ』、『ポケットモンスター』、『もののけ姫』などによる国内外の認知など幾つかの転換点があった。今回 2010 年代中盤からの経済的拡大による GDP との関連について述べる。

【コンテンツ文化研究部会】

【Contents Culture SIG】

石田美紀（新潟大学）
Minori ISHIDA

アニメ研究の境界線
"Boundaries of Anime Studies"

アニメ産業はライブや舞台を取り込みながら多角化を遂げている。アニメ研究も、エンターテインメント・ビジネスにおけるアニメ発コンテンツの存在感が増す状況に敏感に呼応し、その領域を広げてきた。2021 年度に発足した本部会設立意図とこれまでの活動を報告し、アニメ研究の境界線について考察する。

個人研究発表/パネル発表 Presentations

時間割	A会場 103教室	B会場 102教室	C会場 202教室	D会場（オンライン発表、英語発表） 206教室
1 14:30～15:00	プロとアマの表現としてスポーツ系アニメにおけるプレーの主体 アルト・ヨアヒム [国立歴史民俗博物館]	二つの「接触」——「カセット JUNE」 がもたらした官能をめぐる更なる検討 程斯 [東京大学大学院]	戦後マンガ・アニメの方法論としての傷 つく身体——『サイボーグ009』から 『魔法少女まどか☆マギカ』へ 足立加勇 [立教大学]	<オンライン>高畑勲の「教育」映画論 ——ブレヒトの影響をめぐる 劉雅欣 [大阪大学大学院]
2 15:00～15:30	スポーツアニメにおける「仲間」関係の 前景化に関する一考察 武井陽太郎 [一橋大学大学院]	声優学～日本のアニメ産業を担う声優技 術の曖昧、感覚ではない指導に向けて 長塚全 [一般]	目の表象/パフォーマンスから読み解く ディストピア性——『PSYCHO-PASS』 (2012-) の分析を中心に 濱田輝 [横浜国立大学大学院]	<オンライン>アニメーション情景論— 情景を映し出すモノローグ・シーンの 考察 中島望 [学習院大学大学院]
3 15:30～16:00	日本テレビアニメシリーズにおける擬人 的動物キャラクターの歴史的調査—— 1960 年～1990 年の制作・放送状況 楊思帆 [新潟大学大学院]	アニメ制作ワークショップ—その学習方 法としての整理の試み 有吉末充 [一般]	ウォルト・ディズニーの space——余白 ではなく宇宙の開拓者 今泉友介 [一般]	<オンライン>バーチャルリアリティを 活用したアニメーション授業モデルの探 索 趙瑞 [九州産業大学]
4 16:00～16:30	アニメーションとシュルレアリスムの再 考——東欧系作家をめぐるA・マルタン の批評を中心に 新井佑季 [立命館大学大学院]	映像における視点・視線・画角の多様性 を考えるための演習～5年間の全方位ア ニメーション制作演習をふりかえって～ 牧奈歩美 [東京藝術大学大学院]	租界都市上海と『鉄扇公主』：『鉄扇公 主』の解釈に対する再考 張影 [女子美術大学]	<Online/English> From Grayscale to Colour: the Representation of Shadows in Silly Symphonies Megumi Hayakawa [University of Zurich]
5 16:30～17:00	『桃太郎 海の神兵』（瀬尾光世、1945 年）の構成の推定 たつざわさとし [一般]	アニメ原画修正の負荷軽減のための GLCIC に基づくキャラクタ画風変換に関 する検討 築山拓人 [大阪工業大学大学院]	『怪物学抄』と『こどもの形而上学』に おける遊びと断片性 有持旭 [愛知県立芸術大学]	<English> Practice and Prototype of Animation for Advanced Improvisation Shizuka Miyazaki [Hijiyama Junior College]
6 17:00～17:30	<パネル発表>持永只仁の残された一次 資料からのメッセージ 角和博 [佐賀大学]	<パネル発表>アニメーション表現の一 般教育はどうあるべきか？—ツール開発 の視点から 布山タルト [東京藝術大学大学院]	アニメーターに求められる演技力——動 く絵本とアニメーション 森友令子 [大阪芸術大学]	<English> Star Gentle Uterus: Queering of Mahou Shoujo Anime Transformation Sequences Gabrielle Dulys [Yokohama National University]
7 17:30～18:00	首藤舞央梨 [一般] 中村隆敏 [佐賀大学]	萩原健一 [秋田公立美術大学] 村上寛光 [神奈川工科大学]		<English> Gaps between action and emotion in Shounen anime battles Julieta de Icaza Lizaola [Kyoto Seika University]

A-1

プロとアマの表現としてスポーツ系アニメにおけるプレーの主体

アルト・ヨアヒム(国立歴史民俗博物館 特任助教)

キーワード：バレーボール、アタック No.1、ハイキュー！！、変容、メディア史

本研究では「プロフェッショナリズム」と「アマチュアリズム」を軸にし、一般ポピュラーカルチャーに描かれているスポーツが日本社会におけるスポーツのイメージをどのように反映し、どのように社会的な活動および個人の自己実現への道としてのスポーツについての考え方の形成に影響を与えているかを明確にすることを目的とする。

1964 年の東京オリンピック大会で優勝した日本女子バレーボールチームは主にニチボー貝塚の企業アマチュア選手で構成されていた。「東洋の魔女」として知られているこのチームは、日本社会・メディアに大きく影響を与えた。例えばマンガ『アタック No.1』（1968～1970）では直接的に東洋の魔女の練習方法が理想の運動形態として述べられ、バレーボールは一時的に「国民スポーツ」とも言えるほどの人気を得た。このように、1960・70 年代のアニメ・マンガの中のスポーツは「(企業) アマ」の文字通りに、アマチュアリズムとして描かれていた。しかし、石井勝 (2016/2020) によると、国内の新聞において、スポーツ報道では 1990 年代から「アスリート」という用語の使用が間断的に増加しただけではなく、この言葉に与えられている含意も変化した。石井はマラソンランナーの有森裕子の「プロ宣言」を契機にして、アスリートという言葉の意味が、全般的な「スポーツ選手」から「プロ選手」に限定されるようになったと指摘している。すなわち、スポーツは、日本社会において、もはや単なる社会生活のルールの教育となる体操だけではなく、ライフスタイルや職業の選択としての位置を得た、と言える。

上記のように日本社会におけるスポーツのイメージが「プロ」へ変わったとすれば、実際の社会と相互作用の関係にあるアニメというメディアにもこれに相当する変化が起きたはずである。そしてこのような変化が改めて国内社会に影響を与える。具体的にいうと、アニメのスポーツ表象により、スポーツにかんする個人および団体の考え方や自己理解が形成される。

この前提に基づいて、本研究ではアニメにおけるスポーツのプロフェッショナリズムおよびアマチュアリズムの表現、そしてこのような表現が支持するスポーツについての感覚の構成を調査する。この調査はバレーボールに集中し、一部として《プレー》における《支配／主体》の描き方を分析する。変化を時系列的な比較で可視化するために、『アタック No.1』（1969～1971）および『ハイキュー！！』（2014～）を主な分析対象とする。ところが、アニメのみの分析なら、アニメ技術の進化の影響で、《表現》と《表現の技術》の差が十分に明確にならない可能性がある。比較の基を作るために、アニメとマンガという二つの独立したメディアの特徴を意識しながら、それぞれの原作マンガの第一巻および物語のこの範囲で相当するアニメ版の各話における《プレー》の表現を分析する。

A-2

スポーツアニメにおける「仲間」関係の前景化に関する一考察

武井陽太郎(一橋大学大学院経営管理研究科博士課程)

キーワード：スポーツ、人間関係、内容分析

個人や集団の欲求を満たすために、スポーツに期待することは何か。この問いに対して、スポーツに関わる人々の間では、厳しい鍛錬を積むことが人間形成に繋がるとする価値観が未だに強く、スポーツの多様な価値を把握する試みが求められている（菊ほか、2015）。確かに、1960年代から1970年代の「スポ根」アニメでは「修行的」なシーンが多く描かれている。しかしながら、近年のスポーツアニメの中では多様なテーマが見られるようになっている。それらテーマを把握することはスポーツ研究、およびアニメーション研究、双方の研究において意義があると考えられる。

上記の問いに答えるために、本研究ではアニメ作品のレビューサイトの分析を行った。『あにこれ』、『アキバ総研』において、スポーツのジャンルに登録されていた2022年までの422作品を抽出し、分析を行った。テーマを把握する方法としては、『あにこれ』の各作品に登録されている「成分タグ」を用いた。成分タグとは、各レビュアーが作品の特徴について単語や短いフレーズで説明をする、SNSのハッシュタグに類似した機能であり、他のユーザーは端的に作品の内容を理解することが可能となっている。422作品における成分タグの種類の総数は、943件となった。

表1は、各年代において登録されていた作品数と、成分タグの種類をまとめた結果である。直近10年間では、制作された作品数と登録されている成分タグが増加している。したがって、描かれるテーマが多様化していると判断できる。

表1：作品数と成分タグの登録数の変遷

西暦	1968- 1972	1973- 1977	1978- 1982	1983- 1987	1988- 1992	1993- 1997	1998- 2002	2003- 2007	2008- 2012	2013- 2017	2018- 2022
作品数	29	17	19	32	19	19	22	44	37	99	85
成分タグ	80	50	44	75	48	66	100	176	162	378	547

上記の結果を踏まえて注目したのは、人間関係を示す語彙の出現頻度である（表2）。「ライバル」や「友情」は、初期の頃から一定数が登録されている。だが、直近5年間では「仲間」の件数が増加している。

表 2：人間関係を示した成分タグの変遷（抜粋）

西暦	1968- 1972	1973- 1977	1978- 1982	1983- 1987	1988- 1992	1993- 1997	1998- 2002	2003- 2007	2008- 2012	2013- 2017	2018- 2022
ライバル	2	3	1	6	3	4	4	11	11	23	38
友情	1	1	2	2	2	6	1	9	6	28	26
仲間	0	0	0	0	0	0	1	3	0	1	25

「仲間」の増加は、互いの内面に踏み込まない関係性を志向する、現代の若者の傾向を示していると考えられる。他方で、友情を描いた作品の方が、動画配信サービスでは高い評価が下される傾向にある。今後は、アニメで描かれる友情関係・仲間関係を対比させて分析することによって、現実のスポーツの場の人々が求める人間関係についても考察を行っていきたい。

参考文献：菊幸一・茂木宏子・功刀梢（2015）「体育・スポーツ社会学からみたスポーツ価値意識研究の現状と課題」、『新たなスポーツ価値意識の多面的な評価指標の開発(第 1 報)』日本体育協会、5-31。

A-3

日本テレビアニメシリーズにおける擬人的動物キャラクターの歴史的調査——1960 年～1990 年の制作・放送状況

楊 思帆（新潟大学大学院 現代社会文化研究科博士課程）

キーワード：擬人的動物キャラクター、動物性、テレビアニメシリーズ、歴史的調査

ポール・ウェルズ（2008）によれば、アニメーションに動物キャラクターが多く登場することにもかかわらず、動物の登場、そして動物キャラクターにおける動物の部分は、しばしば学術上で見落とされることはある。一方、クリストファー・ホリデーはアニメーションに登場する非人間のキャラクターを擬人化する表現を議論する際に、「この表現体制の根底には、創造的で情動的なモデルである『擬人化』がある。擬人化の語源は 6 世紀のギリシアにさかのぼり、人間を意味する「ánthrōpos」と形式や形状を意味する「Morphē」を組み合わせたものである」（2016:p.247）と指摘する。「ánthrōpos」という語はギリシア語で人類、ヒト、男性を意味するほか、人間の知恵という派生した意味を持っている。この考え方に従えば、非人間の特徴が主に参与するのは、アニメーションにおける擬人化されるキャラクターの造形のデザインである。擬人的動物キャラクターの場合では、動物的な特徴が、キャラクターの造形に参加し、人間的な特徴がストーリーの展開により関係する、キャラクターの思考パターン、行動パターンに参加することになる。しかし、本研究のきっかけとなるテレビアニメ『BEASTARS』を参照すれば、動物キャラクターが擬人化され、心理的描写が見られると同時に、それぞれの動物として持つ特徴も保持された。つまり、日本のテレビアニメシリーズにおいては、動物的な特徴が擬人的動物キャラクターの造形、動き以外の表現に働くことがある。そのため、本稿では、擬人的動物キャラクターに与えた動物的な特徴を指す際に、「動物としての性質、動物特有な特徴」という意味を持つ「動物性」という用語を使用する。日本のテレビアニメシリーズのなか、物語の展開において重要な役割を果たす擬人的動物キャラクター、とりわけ主人公の動物キャラクターに与えられた「動物性」に焦点を当てる。

現段階では、毎年の作品数や制作・放送状況などを時間軸の上で調べることで、日本のテレビアニメシリーズのなかに『BEASTARS』に類似する条件の作品は他にも存在するかの歴史的調査を進めている。この調査の第一段階の方法として、日本アニメ史を扱う文献や書籍、日本アニメの情報を提供するインターネット上のデータベース、詳細なテレビアニメ番組ガイドを提供するアニメ情報誌などの資料を活用している。

本発表では、研究における歴史的調査の着眼点、調査にどのような文献、情報誌、データベースを参照するかについて具体的に説明する。また、調査の途中ではあるが、1960 年～1990 年の期間における擬人的動物キャラクターが主役であるテレビアニメシリーズの制作・放送状況を概観し、その結果について検討する。

¹ デジタル大辞泉、小学館。

A-4

アニメーションとシュルレアリスムの再考——東欧系作家をめぐる
A・マルタンの批評を中心に

新井佑季(立命館大学大学院文学研究科文化動態学専修)

キーワード：アンドレ・マルタン、フランス、東欧、シュルレアリスム

1924 年にフランスで宣言されたシュルレアリスムは、無意識の世界に着目し真の現実を追求する芸術運動と説明される。映像との親和性から、1920 年代には関連する前衛映画（現在はダダやシュルレアリスムの映像作品とみなされる）が数々制作されたが、フランスのアニメーション批評家アンドレ・マルタン(1925-94)は『アンダルシアの犬』(1929)以来、映像作品に前衛の精神が失われており、それを復活させたのは 1950 年代後半よりフランスで制作を行ったワレリアン・ボロヴツィクであると指摘している。アニメーションでのみ再現可能な映像を追求していたマルタンの映像観から、当芸術媒体の特質とシュルレアリスムの再考を行うことが本発表の目的である。

フランスでは、1960 年に世界初のアニメーション映画祭が開催されているが、その映画祭の設立にあたり基軸となったのが先のマルタンである。彼のアニメーション観は映画批評雑誌や映画祭を通じて波及し、多大な影響力を持つものであった。「カイエ・デュ・シネマ」等に投稿されたマルタンの批評からは、絵と動きの両方における「様式」に着目していたことが認められ、彼が評価する種々の様式や技法の間を行き来する作風が 1920 年代に制作されたダダやシュルレアリスムの映像作品の持つ傾向と類似している。

そういったアニメーション観によって期待されたシュルレアリスム性と東欧からのそれが融合する場として 1960 年代のフランスで制作された作品を捉えることが可能である。1950 年代後半にピョートル・カムラーや、ピーター・フォルデス、ワレリアン・ボロヴツィクといった東欧出自の作家がフランスに移住して活動を行っており、マルタンの東欧系作家に対する評価は高い。それに反して、固定化された様式を持つ作品には辛辣な批判を下している。マルタンは 1950 年代にそれまでは各々名称を獲得していた〈生命のないものに動きを与える芸術〉を総称して「アニメーション」と命名しているが、それは絵と動きの両方の様式に注目し、そういった様式の境界線をなくした映像表現に可能性を感じていたからであろう。ノーマン・マクラレンによるアニメーションの定義に通ずるような「フレームとフレームの境界の芸術」もしくは、「境界を自由に操ることのできる芸術」とみなし、これらの性質を発揮する媒体としてアニメーションを見ていたのだとすれば、様式を限定したアニメーション作品を評価しないマルタンの姿勢は容易に理解できる。そして、境界線を取り払うという点において、シュルレアリスムと、東欧系作家の作品の作風、マルタンの映像観に共通するものが窺えるのである。

A-5

『桃太郎 海の神兵』（瀬尾光世、1945 年）の構成の推定

たつざわ さとし(無所属)

キーワード：桃太郎、海の神兵、事前検閲、三幕構成

『桃太郎 海の神兵』（演出・瀬尾光世）は太平洋戦争期の日本で作られた長編アニメーションで、1945 年の公開から 78 年が経過した。しかし、佐野と堀（2022：11）は現在の日本の商業アニメーションも戦争の表象と無縁ではなく、その原因を考える上で本作を分析することが重要だとしている。

本作は戦後、1984 年に再公開されてから、広く議論の対象となった。当初は関係者の証言が中心となっていたが、時代の経過により存命の関係者が少なくなっていくとともに、アニメーションに関する学術研究が盛んになり、必ずしも関係者の証言によらない議論が蓄積されてきた。

そのなかで、堀（2019：69-72）は制作者の創造性とプロパガンダという枠組みが両立すると指摘したが、堀（2022）はアクションなどによって心躍る世界を描くという娯楽性が、キャラクターが死すべき身体性を持つことによって後退したとしている。つまり、死すべき身体性という新機軸と娯楽性という従来からのアニメーションの枠組みを対立するものとして捉えているのである。また、その対立はフルアニメーション技術により文化的・歴史的正当性を持つ芸術性に総合されていると堀は結論づけているが、その論証の過程で本作は各パートの独立性が高く、一部パートが先行制作されたのではないかと推測しているものの、検証はされていない。

本発表では、娯楽性と死すべき身体性の対立および制作過程を再検討するために、一次史料と現存する映像から事前検閲の通過時と完成時における本作の構成を推定する。その結果、事前検閲の通過時と完成時の構成上の違いは少なく、ともに 3 幕構成に沿ったものとして見ることができることが分かった。そのため、死すべき身体性による情感や味方の戦死といった描写も、第 2 幕後半で困難を演出するものであり、娯楽性に貢献しているといえる。また、少なくとも事前検閲の通過時にはすべての脚本がそろっており、堀が推測したような先行制作はなかったが、それは芸術性を否定するものではない。つまり、本作は構成の完成度が高く、それにより娯楽性と死すべき身体性にはむしろ相乗効果が生まれ、それが芸術性に結実しているのである。以上のように本発表は堀（2022）の「芸術性」という結論を維持しつつ、枠組みとの対立を一つ減らすことにより、分析の一般性を高めるものである。

参考文献：

佐野明子・堀ひかり（2022）「なぜ、いま、『桃太郎 海の神兵』を再考するのか」、佐野明子・堀ひかり編『戦争と日本アニメ』青弓社、9-23。

堀ひかり（2019）「戦時期アニメーション『海の神兵』（瀬尾光世監督、1945 年公開）について」、『国際文化コミュニケーション研究』第 2 号、67-87。

堀ひかり（2022）「『桃太郎 海の神兵』の異種混交性」、佐野明子・堀ひかり編『戦争と日本アニメ』青弓社、63-82。

A-6 (パネル発表)

持永只仁の残された一次資料からのメッセージ

角 和博(佐賀大学芸術地域デザイン学部客員研究員)

首藤 舞央梨(デザイナー)

中村 隆敏(佐賀学芸術地域デザイン学部教授)

1. 持永只仁の手記「アニメーションの仕事」の調査研究

角 和博(佐賀大学芸術地域デザイン学部客員研究員)

キーワード：持永只仁、手記、人形アニメーション、映画の原理、テキストデータ

本研究の目的は、未発表の持永只仁の多数の手記をテキストデータ化しつつ、記述内容を調査することである。まず「アニメーションの仕事」の書き出しの文章から、この手記の目的は、「…これからのアニメーション映画を映画の新しい一角として築き上げられることの一部にでもなれば…」「私は私のこれまでの経験を私だけのものではなく、多くの人たちのために正しく利用されるように望みますし、私も今後一生懸命勉強し、正しい記録として残したいと思います」などと明示されている。内容の項目は、「アニメーションの仕事」「映画の基本原則」などから始まり、多くは新人アニメーター向けの基本事項である。発表では、テキストデータと手書きのイラストをもとに内容を整理して報告する。

2. 持永只仁の人形アニメーションにおける制作要諦の研究

首藤 舞央梨(デザイナー)

キーワード：持永只仁、人形アニメーション、制作要諦、制作ノート、覚え書きノート

本研究は、人形アニメーション作家持永只仁の新規に発見された1次資料（制作ノート、覚え書きノート等）の分析と持永の弟子である眞賀里文子氏への調査を通して、持永の制作理念や思索について導き出した要諦である。

- ・制作要諦① 子供のための人形アニメーション
- ・制作要諦② 自ら制作に必要な器具を開発し、作り上げる技術力
- ・制作要諦③ 国内外におけるアニメーション教育者としての意思と実践
- ・制作要諦④ アニメーション制作に向き合う姿勢

フィールドワークやインタビューなど質的研究から信頼性を高め、1次資料に触れることがどれだけ研究にとって重要なことかを示す。偉大な先人の制作態度や理念、さらに当時の人形アニメーション制作のリアルな現場の状況を知る貴重な資料となっている。

3. 持永只仁人形アニメーションアーカイブの指標と応用研究

中村 隆敏(佐賀学芸術地域デザイン学部教授)

キーワード：持永只仁、人形アニメーション、アーカイブ、一次資料、保存応用

本研究は、持永只仁の膨大な一次資料が収集され、分類、整理される中で、物理的保存及び二次的保存の早期的指標と応用のあり方を示す。保存修復学的見地は残しつつ、人形アニメーションにおける技術的、芸術的要素を如何に分析し、適切な保存応用への道を残す方法を検討する。そのためには非接触型 3D スキャンニングと生成された 3D データによる可変型人形データのアーカイブを行う。さらに 3D プリンタで高品質出力された人形によるストップモーションアニメーション再現性の研究を行い、持永の制作ノートから導き出された制作思想や動きの心的表現の追体験を行う。

B-I

二つの「接触」——「カセット JUNE」がもたらした官能をめぐる
更なる検討

程斯(東京大学大学院)

キーワード：「カセット JUNE」、女性向け、聴覚的メディア、聴取、官能

「第二次アニメブーム」、「第二次声優ブーム」、そして「やおいブーム」が交差する地点で生まれた「カセット JUNE」は、アニメ文化から養分を吸収しつつ、アニメ声優の声を中心に築かれた、聴覚的な女性向けコンテンツであり、アニメとその隣接領域の領野をさらに広げただけでなく、女性による性的消費の歴史においても重要な位置を占める媒体である。本発表は「カセット JUNE」が発売した当初のメディア的文脈を踏まえた上、それがいかに聴覚的メディアの特性を生かし、アニメとアニメ声優文化の蓄積をも利用しながら、当時の女性（だと想定される）聴き手に重層的な様相を呈する聴覚的な官能、すなわち二種類の「接触」の感覚をもたらしたかについて明らかにしたい。

80 年代末の「カセットブックブーム」に乗せて発案された「カセット JUNE」は、女性（だと想定される）聴き手の耳元で生の男性の声を響かせることによって、男性の性的な喘ぎ声に不慣れであろう当時の聴き手たちに、鼓膜に限らない身体領域に行きわたるような、触覚的官能をもたらしたと考えられる。これは、「カセット JUNE」によって喚起される聴覚的官能における、一種類目の「接触」である。

声には情動を伝える機能がある一方、それ自身が身体を生起させる機能もあるとよく指摘される（Pettman, 2017）。「カセット JUNE」が有名なアニメ声優を多く起用していたことから、そこで生起させられる身体もアニメとアニメ声優と無関係ではない。本発表はトーマス・ラマール（2013=2009）の「魂に充ちた身体」という概念を借りつつ、リミテッド・アニメーションの技法を多用する日本のテレビアニメにおけるリップ・シンクしない声が、視聴者の「読み」を励起させることによって、アニメ声優の情報をも含めるような、確実な姿形を有していないが、確実な存在感のある「身体」を生起させるように機能すると考える。もし「カセット JUNE」でのアニメ声優たちの声も、聴き手にアニメ・キャラクターの「身体」を感じ取らせてくれるなら、そこにはもう一種類の「接触」、すなわち広瀬正浩（2017）が朗読ドラマ CD について言及したような、聴覚的空間の中で聴き手と発声主体とが想像上でありながら実感を伴う「身体接触」が成立すると考えられる。これこそが、「カセット JUNE」によって喚起される聴覚的官能における、もう一つの様相であろう。

本発表は、「カセット JUNE」が聴き手コメントを通じて、上述の二種類の「接触」を聴き手と交渉しながら調整してきて、その後の女性向け聴覚的コンテンツの基礎を作ったと主張したい。

トーマス・ラマール（2013）『アニメ・マシーン——グローバル・メディアとしての日本アニメーション』藤木秀朗・大崎晴美訳、名古屋大学出版会。（= Lamarre, Tomas (2009) *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.）

広瀬正浩（2015）「声優が朗読する「女生徒」を聴く：声と実在性の捉え方」、『昭和文学研究』2015 年第 71 巻、15-27。

Pettman, Dominic (2017) *Sonic Intimacy: Voice, Species, Technics (or, How to Listen to the World)*. Stanford: Stanford University Press.

B-2

声優学~日本のアニメ産業を担う声優技術の曖昧、感覚ではない指導に向けて

長塚全(Zen Voice Factory ボイストレーナー)

キーワード：声優、声優学、ボイストレーニング、音声学、芸能音声教育

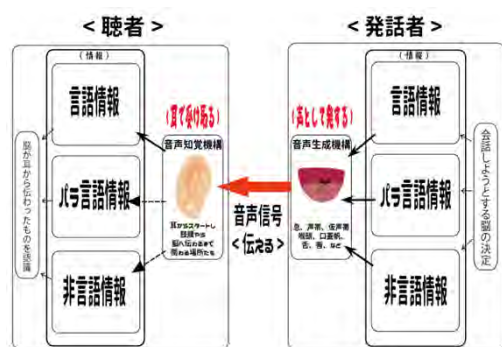
現在声優や声優を目指す人が受けるレッスンは「声を集めるように」「お腹から声を出す」等、曖昧で感覚的な内容が多い。その指導では適切なレベルアップはしばらくモチベーションの低下も起こす。

そこで科学的な知見に基づき構築された芸能音声教育の普及が必要と考える。

本発表では多くの声優が習得を望む声優技術のうち4つに絞って発表する。

- ①音声での演技とは。
- ②多彩なキャラクターボイスの生成法。
- ③感情とは。
- ④「言葉を立てる」とは。

まず①の「音声での演技とは何なのか」であるが、「演技」とは「本当のように振る舞う事」とある。



それでは「音声」の本当とは何か。

「藤崎の三分法」では音声に含まれている情報とは「言語情報」「パラ言語情報」「非言語情報」の3つであるとされる。声優においては「滑舌」「感情」「キャラクター」の技術となる。

これら音声を生成するのが人間の音声生成機構となるが、その発声器官のパーツの周知は多くの専門学校や養成所でも周知されていない事が多い。

- ②多彩なキャラクターボイスの生成法。

音声はパワーとソースとフィルタで構成されている。音声に置き換えるとパワー→呼吸、ソース→声帯（厚み）、フィルタ→仮声帯、喉頭蓋、喉頭、軟口蓋、舌、唇となる。

上記の図のように4つの発声器官の度合いを変えても全く違うキャラクターの声が生成される。

**発声器官のレシピを変えると
どんな声になるか実践!**

- ①声帯の厚み(弛む)、喉頭の位置(普通)、仮声帯(閉じる)、口蓋帆(普通)
- ②声帯の厚み(厚い)、喉頭の位置(低い)、仮声帯(開く)、口蓋帆(低い)
- ③声帯の厚み(厚い)、喉頭の位置(普通)、仮声帯(普通)、口蓋帆(普通)
- ④声帯の厚み(薄い)、喉頭の位置(高い)、仮声帯(開く)、口蓋帆(高い)
- ⑤声帯の厚み(薄い)、喉頭の位置(高い)、仮声帯(閉める)、口蓋帆(普通)
- ⑥声帯の厚み(極薄)、喉頭の位置(超高い)、仮声帯(閉じる)、口蓋帆(超高い)

- ③感情とはどのように表現するのか。

感情の指導は感覚的になりやすい。しかしラッセルの感情円環モデルで指導をする事で感情の仕組みが理解しやすい。

円環モデルでは縦軸は感情の大きさを表すベクトル、横軸は快と不快を表すベクトルである。

縦軸の上にベクトルが行く程、発声器官は大きく動き、音声は「強い、大きい、高い」傾向のなる。下方向に行った際は筋肉が弛緩し

音声は「弱く、小さく、低い」傾向が観察される。また横軸は口角が上がり笑顔になる事で明るい音声となり快い感情に聞こえ、口角が下がる事で鈍った音声となり不快側の音声となる。筋肉の緊張と弛緩、口角が上がる下がるを組み合わせると喜怒哀楽が表現できる。

④「言葉を立てる」とはどう考えると良いのか。

声優演技やナレーションでは「言葉を立てる」と言った言い方を用いる。しかしながらどの言葉を立てるべきかの指導は明確化されていない。



これらを情報理論の分野の「平均情報量（情報エントロピー）」という概念を使うと説明が可能である。

情報エントロピーとは不確実性の尺度と言われているが、人間は会話においてエントロピーが高い言葉を明瞭化（立てる）傾向にある。

そこで、その言葉が会話において不確実性が高いかを考えていくと「立てるべき言葉」が見えてくる。そしてそれは演技においてその場面の意味を伝えるという事にも直結する。

同じ文章であっても「相手がどの情報を持ってい

ないか」によって立てる言葉が変わる。

このような芸能音声教育の構築により未来を担う若い世代の健全な育成ができる。また優秀な人材の育成により日本のアニメ産業を再度、世界に通用するレベルに押し上げて、外貨を日本に取り入れ、豊かな日本と豊かな芸能産業の発展に貢献できればと考えている。

B-3

アニメ制作ワークショップーその学習方法としての整理の試み

有吉末充(自営業)

キーワード：ワークショップ、アクティブラーニング、メディア情報リテラシー教育、ストップモーションアニメ

これまで 30 余年のあいだ、神奈川、京都、東京で児童、学生、大人向けのアニメ制作ワークショップを開催してきた。当初は、生徒の娯楽と交流、自らの制作技術の向上がその目的だったが、現在では娯楽はもちろんだが、グループ活動におけるコミュニケーションやコラボレーションを学ぶためのアクティブラーニングとしての側面も重視するようになってきている。このような変化は、継続的にワークショップに参加している児童・生徒の人間関係に大きな変化が現れたことを発見し、その変化をさらに確実なものにすることを意識してきた結果である。彼らは限られた時間の中でアニメーション作品を完成させるという共有の課題を解決するために、互いに協力したり批判したりすることを通して、次第に相互の人間関係を成長させ、目標の達成というゴールにこぎ着けたことによって、自己肯定感を獲得していったように見える。このようなワークショップの効果の理論分析として、当初はメディア情報リテラシー教育の理論と方法を援用していたが、2019 年の実践からそれを見直す必要に迫られてきた。

そこで今回は、ワークショップを「学習の目的」と「学習の方法」という二つの要素から検討することから始めて、ワークショップをアクティブラーニングのひとつの手法として＝学習の方法として位置づけ、それをどのような学習の目的と接合するという考え方で整理することを試みた。

アクティブラーニングは、これまでの受動的学習に対して児童、生徒が積極的に学習活動に参加する能動的学習の方法として注目を集めているが、なかなか教育現場に浸透しないという問題を抱えている。アニメ制作ワークショップは、楽しみが大きいので参加しやすく、表現手段の獲得や課題解決のための工夫や協力という教育的側面も持っている。さらにグループでのワークショップはそれ自体アクティブラーニング的な性格が強い。一方、美術教育やメディア情報リテラシー教育、あるいはそのほかの教科教育はそれぞれに教育の目標を持っているが、その目標を達成するためのアクティブラーニングの方法としてアニメ制作ワークショップを活用することで、このような学習を能動的、効果的に行うことが可能になるのではないかな。もちろん、アクティブラーニングの方法はアニメ制作だけではなく、ビデオ制作、演劇、工作、ディベートなど様々なものがあるので、どれを採用するかはそのときの教育の目標と、指導者の持つ技能と、児童、生徒の特性などに応じて選択されることが必要になるが、その適切な選択のためにもアニメ制作ワークショップのアクティブラーニングとしての効果と指導方法が明確になされていることは重要である。その分析の手始めとして、今回の発表では、これまでのワークショップの成果と、あり方の変化をふまえて、今後の展開を探りたい。

B-4

映像における視点・視線・画角の多様性を考えるための演習～5年間の全方位アニメーション制作演習をふりかえって～

牧 奈歩美(東京藝術大学大学院映像研究科)

キーワード：映像表現、全方位映像、全天球映像、アニメーション、VR

近年、メディア機器の発展に伴い映像規格も多様化してきている。タブレット端末やスマートフォンを用いての縦型映画の登場や、ヘッドマウントディスプレイ（HMD）等で視聴できるXR 映画など、従来の映画で用いられてきた映像規格とは異なる様式で制作された映画作品が生み出されつつある。

さかのぼると、映像が登場するより前の 1792 年にパノラマ絵画（回転画）が登場し、絵画を平面上の枠を超えて多様な視点で可能な表現が生まれた。映像においては、実験映画や演劇、ライブパフォーマンスなどで広がってきたエクспанデッドシネマ（拡張映画）や、プラネタリウムなど半球型スクリーンに上映されるフルドーム映画、HMD で視聴する VR 映画など、従来の平面上に切り取られた画面の中で構成される映像とは全く異なる形態の表現が生まれている。中でも VR は現在黎明期の真っただ中であり、360 度方向に視野角を伴ったメディアの特性を生かした様々な新しい表現や実験、ストーリーテリングなどの方法が目まぐるしく展開されている。

そのような中で、筆者はこれまで主に劇場型のアニメーション映画を制作してきた学生に対し、360 度方向に視野角を持つ全方位アニメーション映像を制作する演習を実施している。手法としては、これまで主に手描きのアニメーションを制作してきた学生がクラスの多くを占めることを念頭に入れ、一般的な画像加工・編集ソフトのみで完結する内容にしており、プログラムやゲームエンジン等は必要としない。そうすることで、全方位映像を制作するスキルやノウハウを学ぶというよりも、映像における視点・視線の多様性を考え、新しい映像表現を模索することに目的を絞った。本演習の講義部分では、全方位映像の歴史や近年の注目すべき作品を振り返りながら、360 度方向に自由な視点を持つことや、スケールなど物理的な視覚体験をもたらすなどの特徴を理解し、演習部分ではそれらの特徴を生かしてどのような新しい表現へ展開できるかを各々の学生が実践を通し探ることを試みる。さらには、その実践を通して、従来の映画規格に立ち返り、平面上の切り取られた画面における画角や視点・視線を意識した表現の可能性再考の場をもたせようと試みた。

本発表では、講義部分の内容と構成、演習実施に際しての参考作品、手法の説明などを含む演習の流れを述べたうえで、学生による制作された課題、学生の反応や試行錯誤の様子を、5年間の実践をふりかえりながら考察する。

B-5

アニメ原画修正の負荷軽減のための GLCIC に基づくキャラクタ画風変換に関する検討

築山拓人(大阪工業大学大学院情報科学研究科情報科学専攻)

キーワード：GLCIC, 原画修正支援, 画風変換, 作画監督支援

アニメ制作において作画監督という役職があるが、これはアニメ映像の作画を統一するため、図 1 のように原画マンから送られてきた原画をチェックし、改善の余地があれば修正依頼あるいは自ら修正を行う。原画の修正方法の 1 つとして、元の原画レイヤの上に修正レイヤを置き、元の原画を写しつつ修正する。しかし、現在のアニメ業界は慢性的な人手不足に陥っており、作画枚数はテレビアニメだと約 3000

～5000、アニメ映画だと 1 万枚以上要し、前者は納期が短く、後者は修正量が膨大である。そのため、修正が十分に行えないことがある。本研究では画像変換モデルの Globally and Locally Consistent Image Completion (GLCIC) を用いて各作画監督の画風に変換することで作画監督の負担を軽減する支援を目的とする。具体的な手順として、図 2 に示す。作画監督 A の画風に変換したい場合、作画監督 A が担当した作品のキャラクタ原画を学習データとし、学習モデルを制作する。次に、使用するユーザはキャラクタの原画をシステムに入力し、修正したい箇所をペンタブによる操作で塗りつぶす。システムは塗りつぶした箇所を事前に学習した作画監督 A の画風に変換する。

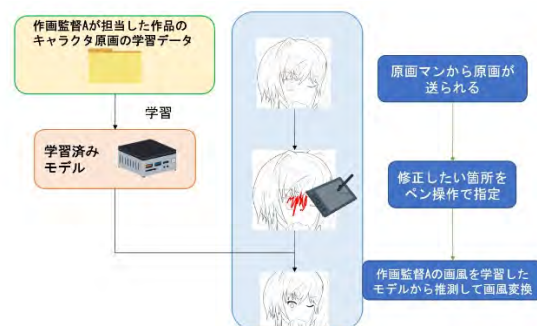


図 1 作画監督の役割

図 2 アルゴリズムのフロー図

実験として、作画監督 S が担当した作品を利用し、検証を行った。具体的には、作画監督 S が担当した画像を 75 枚取得し、データ拡張により 1500 枚として学習を行い、モデルを生成した。GLCIC のパラメータとして、バッチサイズは 16、エポック数は 40 万回で学習を繰り返した。その結果を図 3 に示す。変換前後の画像を比較すると、目にマスクをかけると、目の画風が変化していることが分かる。しかし、39 万回目の画像では目が開いた状態に変換されており、用いたキャラクタ画像全てが目を開いていたためだと考えられる。



図 3 学習結果画像

変換モデルを活用した原画修正支援ツールを実装し、イラストを描いている 10 代男性及び 20 代男性

2 人にシステムを体験し質問紙調査を行い検証した。実験にあたり大阪工業大学ライフサイエンス実験倫理委員会の承認を得た（承認番号：2022-75）。結果、表 1 に示すように、作業時間の短縮には効果がありそうだが、操作感などの UI 面について低評価となった。

表 1 質問紙調査結果

	質問紙内容	体験者 A	体験者 B
1	原画支援ツールを使用して作業時間短縮に繋がるか	4	3
2	原画支援ツールを使用して修正が楽になるか	3	1
3	原画支援ツールの操作感	2	2
4	原画支援ツールの UI	3	3
5	システムの楽しさ	3	3
6	今回の原画支援ツールにおけるフィードバック	3	2

今後、質問紙調査の結果から使いやすいシステムの開発を目指す。

B-6(パネル発表)

アニメーション表現の一般教育はどうあるべきか？

ーツール開発の視点から

布山タルト(東京藝術大学大学院映像研究科)

萩原健一(秋田公立美術大学)

村上寛光(神奈川工科大学)

1. アニメーション教育用ツールの歴史と KOMA KOMA の特性

布山タルト(東京藝術大学大学院映像研究科)

キーワード：コマ撮り、KOMA KOMA、即興性、身体性、動きの造形遊び

アニメーション制作支援ツールは各種あるが、専門教育用途でなく広く一般教育向けにデザインされたものは少ない。本発表では近年の図工・美術教育における開発事例を取り上げてその歴史を俯瞰し、発表者の開発するコマ撮りアプリ『KOMA KOMA』(図1)の位置づけを検討する。AIが映像も自動生成する時代において、プリミティブなコマ撮りはいかなる教育的意義を持つのか。即興性や身体性等の視点から論じ、「動きの造形遊び」等の可能性を提案する。

2. 「フレット・アニメーション」を用いた教育プログラムの提案 および効果検証

萩原健一(秋田公立美術大学)

キーワード：異時同図法、リアルタイム、即興性、ライブコーディング

1つの平面上に複数のコマを即興的に配置し、リアルタイムで映像に反映させるツール『フレット・アニメーション』(図2)について取り上げる。発表者は、プログラミング開発において結果が即時的に実行される「ライブコーディング」の形態を、アニメーション制作に応用した教育教材の開発に取り組んでいる。いわば異時同図法によって「動きを観察する」本ツールのメディア特性は、体験者にどのような思考を創出し、これからの教育の現場でどう活用し得るのかを探る。

3. おどろき盤制作アプリを活用したアニメーション教育への導入

村上寛光(神奈川工科大学)

キーワード：フェナキストスコープ、おどろき盤、ループアニメ、Webアプリ、動き

おどろき盤をブラウザ上で制作ができる「回転アニメーション Web アプリ『マジカループ』」(図3)を用いて、子ども向けのワークショップや大学での授業などのアニメーションの初期教育に導入している。限定した作画ツールと、工作なしで簡単に再生可能な機能により、動きに特化したアニメーション教育に活用している。ワークショップや授業での実践例を紹介しつつ、デジタルツールを用いたアニメーション教育の実用性について考察する。

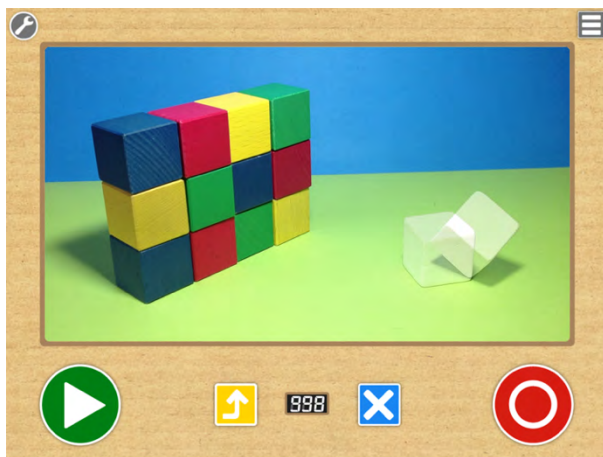


図1：コマ撮りアプリ『KOMA KOMA for iPad』

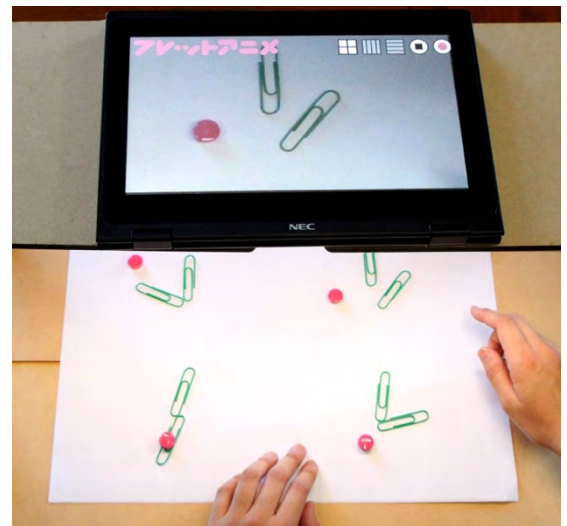


図2：リアルタイムで操作する
『フレット・アニメーション』アプリ



図3：回転アニメーション Web アプリ『マジカループ』

©東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館

C-1

戦後マンガ・アニメの方法論としての傷つく身体——『サイボーグ 009』から『魔法少女まどか☆マギカ』へ

足立加勇(大学非常勤講師 立教大学・東京造形大学・東京工芸大学・東京情報大学・大妻女子大学・学習院大学)

キーワード：『魔法少女まどか☆マギカ』、『サイボーグ 009』、傷つく身体、戦争、トラウマ

『魔法少女まどか☆マギカ』(2011 年)は、従来の魔法少女ものの枠組みを超える革新的作品と評される。『まどか☆マギカ』の革新は、少女たちが傷つき、死んでいく過程の描写、そして、正義の魔法少女と悪の魔女が実は同質の存在であるという設定、この二点から生み出された。しかし、この二つの要素は、『まどか☆マギカ』が生み出した新しい物ではなく、リアリティのあるヒーローを作り出すための方法論として、日本のアニメが受け継いできたものであった。

この方法論の起源は、第二次世界大戦における日本の敗北にまで遡ることができる。第二次世界大戦における日本の敗戦は、人間は戦いによって傷つき苦しむ存在であること、そして、主人公(日本人)の考えや行いが正義である保証はどこにもないことの二点を意識化した。

前者については、大塚英志が、戦争がマンガのキャラクターを傷つく存在として描写する必要を生み出し、その結果、記号的なキャラクターもまた「傷つく身体」を持つことが可能であることが発見された、という議論を行っている。その発見は、キャラクターも傷つき得る内面や心を持ちうるという更なる発見を生み出し、戦後日本マンガ・アニメにおける複雑な内面描写の起点となる。

後者については、ササキバラ・ゴウが、主人公が主人公たる所以は何によって担保されるのか、という観点から議論を行っている。ササキバラは、60 年代 TV アニメのヒーローたちには、戦争のための道具として生まれながら、その出自を乗り越えて平和(=正義)を志向し続ける、という設定を持つ者が多くいると指摘する。彼らは、自分が戦争(=悪)と同質性を持った存在であることを自覚した上で、それでも平和を希求するという自己否定を行うことによって、自分がヒーローであることの証明をなしている。

二人の議論は、戦後日本におけるマンガ・アニメの爆発的発展の起因を、敗戦のトラウマに求めるものといえよう。『魔法少女まどか☆マギカ』という作品は、戦う魔法少女という、戦争も遠い過去の話となった 90 年代に成立した新しいヒーロー類型に基づいて作られた。『まどか☆マギカ』は、その新しい類型に、トラウマから生まれたヒーローづくりの方法論を導入することによって活性化をはかった作品だといえよう。主人公まどかが物語の最後に選択した行動が、魔法少女という存在を肯定し、維持し続けるためのものであったことが、その事実を端的に示している。

本発表は、60 年代 TV ヒーローを代表する作品である『サイボーグ 009』と、『魔法少女まどか☆マギカ』を比較することによって、戦後日本アニメの方法論とはどのようなものであったのかを明らかにする試みである。

C-2

目の表象/パフォーマンスから読み解くディストピア性——

『PSYCHO-PASS』(2012-) の分析を中心に

濱田輝(横浜国立大学博士前期課程)

キーワード：『PSYCHO-PASS』、パフォーマンス理論、ディストピア、目の表象/パフォーマンス

言うまでもなく、古典的なディストピア小説として名高い『一九八四年』(1949)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。このような作品を背景に、監視社会/管理社会を描く SF 作品は基本的にディストピアとして認識されるようになったと考えられる。

『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の傾向を計測し、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、人々がシビュラによって監視/管理されるという設定からディストピアフィクションとジャンル分けすることができ。このように、世界観や設定の分析からディストピアを考察する方法論は文学の領域を中心になされてきたものである。しかし映像作品、特にアニメを対象とした場合にはアニメ特有の方法が模索されるべきではないだろうか。

本発表では、Donald Crafton と Stevie Suan のパフォーマンス理論を援用しながら、登場人物の目の表象が対象作品全体に及ぼす影響に着目して発表する。Donald Crafton (2013) はアニメーション内のパフォーマンスとアニメーション自体のパフォーマンスをめぐる概念を「figurative performance (修辭的パフォーマンス)」と「embodied performance (体現的パフォーマンス)」に分類し、これらの概念は Stevie Suan (2017) によって日本のテレビアニメ研究に導入された。Suan によれば、Crafton は「アニメーションにおける「体」が、アニメーションによって動きを獲得するプロセス、そしてその「体」がアニメーション作品の中でどのように演技・遂行するか」という問題に着目し、このアニメーションの動きの分析に対するアプローチとして「修辭的/体現的パフォーマンス」を提示しているとする。また、Suan は「修辭的パフォーマンス」におけるキャラクターの表現の記号性（アーチ型の目やキラキラとした目など）に着目することで、このパフォーマンスを日本のテレビアニメやリミテッドアニメーションと結びつけ、「体現的パフォーマンス」の代表とされるディズニーやフルアニメーションとの比較/対立を論じている。

本発表では『PSYCHO-PASS』において散見される「目のクローズアップショット」の分析を通して、それらの目の表象/パフォーマンスが「修辭的/体現的パフォーマンス」の対立ではなく相互作用によって物語のディストピア性を補強する作用をもたらしていることを提示する。日本の他のテレビアニメと同様に、『PSYCHO-PASS』においてキャラクターの目は基本的には修辭的パフォーマンスを遂行するが、体現的パフォーマンスが効果的に適用されることで、この世界のディストピア性は助長されるのだ。

【参考文献】

Crafton, Donald (2012) *Shadow of a Mouse: Performance, Belief and World-Making in Animation*. Berkely: University of California Press.

Suan, Stevie (2017) 「アニメの「行為者」——アニメーションにおける体現的/修辭的パフォーマンスによる「自己」」『アニメーション研究』第 19 巻第 1 号。

C-3

ウォルト・ディズニーの space——余白ではなく宇宙の開拓者

今泉 友介(無職)

キーワード：ディズニー、大気、空間、生命

ウォルト・ディズニーはアニメーション制作の際に先進的な技術を実写映画に先駆けて次々と投入している。『蒸気船ウィリー』においてはサウンドトラックと呼ばれるフィルムに音声を付け加える方法で映像と音楽の完全な同期を実現した。『花と木』では映画に完全彩色を施して、世界初のフルカラー映画を完成させた。『風車小屋のシンフォニー』ではマルチプレーンカメラと呼ばれる撮影機を用いて近景と遠景でフォーカスをずらし、遠近感を演出した。モノラル音声の劇場しか存在しなかった時代にサラウンド音声を用いた『ファンタジア』を発表し、音声がまるで劇場内を踊るように移動するという効果を生み出した。

アニメーションのセル画において何も描かれていない space(スペース)とは、余白ではない。このスペースは大気が存在する space(空間)なのである。

サウンドトラックを用いたのは、ウォルトがアニメーションの中には音を伝える大気があると信じていたからにちがいない。マルチプレーンカメラを用いて映像に遠近感を持たせたのは、ディズニーが作品の中に三次元的な空間があることを信じていたからである。映像に色を付けたことも、サラウンド音声を開発したのもウォルトが作品の中に、現実同様の宇宙が広がっているということを信じていたから実行したのだろう。

ウォルト・ディズニーの台頭以前において、作家とは作品に君臨する創造主であった。代表的な例として挙げられるのは世界初のアニメーションと呼ばれる『ファンタズマゴリー』である。この作品ではキャラクターが死ぬと、創造主である作家の手が作品に登場し、描き直して復活するのだ。

ディズニーは先人たちとは違った関係を構築していた。このことは、東京ディズニーランドの入り口付近にあるウォルトとミッキーマウスが並ぶ銅像が象徴している。この像は「パートナー」と題されている。つまりディズニーにとって現実世界に住む作家である自身と、架空の世界の作品のキャラクターであるミッキーマウスとは対等の関係なのである。現実世界の存在である作家と架空の世界の存在であるキャラクターとが対等であるということは、キャラクターは作家と同様に生命も持っているという事である。

生命が棲む世界ならば、大気が存在することは当然だ。アニメーションの中の架空の世界も現実の世界と同様に space(宇宙)なのである。ウォルト・ディズニーはこの事を知るアニメーション宇宙の開拓者であったから、そのために映画の技術を開拓し続けたのだろう。

C-4

租界都市上海と『鉄扇公主』：『鉄扇公主』の解釈に対する再考

張 影(女子美術大学 芸術文化専攻 非常勤講師)

キーワード：租界、上海、孤島期、中国アニメーション、鉄扇公主

20 世紀前半は、中国のアニメーションが、草創期から繁栄期へと移行する重要な時期であった。とりわけ、1930 年代以降、「東方のハリウッド」と称された上海の租界に『ミッキー・マウス』など、アメリカのアニメーションが輸入されると、中国の映画会社だけでなく、当時の政権からも注目され、数多くの短篇アニメーションが制作されるようになった。1941 年には、万籟鳴と万古蟾という双子の兄弟によって、アジア初の長編アニメーション、『鉄扇公主』が完成している。

万兄弟は 1940 年の 4 月から、上海のフランス租界内で制作を始め、1941 年 11 月 19 日に完成させたが、直ちに大上海、滬光、新光という三つの映画館で公開され大成功を収めている。その後、川喜多長政が経営していた「中華電影股份有限公司」が再編集し、1942 年に『西遊記 鉄扇公主の巻』の邦題で日本に輸出されている。

『鉄扇公主』はアジア初の長編アニメーションとして、アジアのアニメーション史において重要な位置を占めている。また、日中戦争時の「孤島期」（1937 年 11 月-1941 年 12 月）に完成した作品ということで、戦争の当事者であった中国と日本、両国の研究者の注目を集めており、それぞれの視点で『鉄扇公主』の意図や制作背景、両国のアニメーションへの影響などが論じられている。両国の立場の違いはあるものの、共通して見られるのは、抗日プロパガンダという性格を持っているという指摘である。しかし、いずれの先行研究においても、20 世紀前半の上海社会という、特殊な環境との関係については十分に検討されていない。

この時期の上海社会は、租界を象徴する不均衡な社会構造に加え、様々な階級や立場が複雑に入り組み、混沌とした多層的な状況を呈していた。また、こうした状況においては、階層ごとに、生活や文化、考え方にも明確な差異があり、さらに、日本、租界政府、中国国内の政党における対立、出身地による差別など、さまざまな対立軸が混在する状況だった。このような政治的な分断や、階層化された社会という特殊性を考慮すると、上海における抗日意識が、さまざまな思惑が入り混じったものだったことが推察される。こうした傾向は、例えば、当時の風刺画に見出すことができ、日本軍だけでなく、租界政府や特権階級に対する風刺や批判を意図するものも少なくなかった。抗日意識だけでなく、反植民地主義や反特権階級という考え方も熟成されていたのである。

租界都市である上海社会は、単なるひとつの立場や意識だけでなく、多様な考え方が混在していた。こうした環境のもとで制作された『鉄扇公主』には、それらの考えが渦巻いた可能性も無視することはできない。先行研究の抗日を主軸とした理解を覆すものではないが、それを相対化し、アジアにおける初期のアニメーションに関する研究に新たな光を当てることのできるのではないか。

本発表はそう意図するものである。

C-5

『怪物学抄』と『こどもの形而上学』における遊びと断片性

有持旭(愛知県立芸術大学准教授)

キーワード：ノンナラティブ、アニメーション、山村浩二、怪物学抄、こどもの形而上学

本発表は、ノンナラティブ・アニメーションにおける遊びと断片性に関するものである。その研究対象として、山村浩二のアニメーション作品『怪物学抄』(2016 年)と『こどもの形而上学』(2007 年)を扱う。その先には『幾多の北』(2021 年)の分析があると考ええる。これら作品の特徴は、テキストと短いシークエンスの並置によって構成されている点である。山村作品に関する論考は、彼の作品数と世界的評価からすると少ない。しかし、そのなかでも C. V. Arenas による論文(2021 年)は、間テキスト性と関連付けられ、学際的先行研究として本研究の参考にした。

問いは、山村のアニメーションに見られる遊びや断片性が、その時間軸のなかで、どのような工夫によって作品に秩序を与えているかである。つまり、本発表では、遊びや断片性が作品を構成するためにどのような要素／役割になっているかを解明する。本発表で使用する「ノンナラティブ」の定義は、ナラティブがないと言い切るものではなく、断続的アレゴリー傾向があるもののことである。『怪物学抄』と『こどもの形而上学』において、どのような遊び／ルールを取り入れているのか着目し、ノンナラティブ・アニメーションを成立させている構造を明らかにする。そのために、例えば、アイディアはどこからやってきたのか、なぜテキストを用いるのか、モチーフの役割は何か、文学や音楽からの影響とそれらへのアプローチ、断片性に関する山村の思考、こうした小さな問いを解明する。

これらの問いの解答が提示できれば、人々がどのようにノンナラティブ・アニメーションのイメージを追うこと／解釈することができ、完結した作品として納得し鑑賞できるのかが分かると考える。それは、山村が断片的構成の作品を通して、何を具体化し何を抽象化し何を象徴化しているのか、ナラティブやイメージをどう扱い、どう解釈しているのか(つまり、どうイメージを選択しタイムライン上に並べているのか)を明らかにすることに繋がると考える。それは鑑賞者である私たちを含めたことでもある。それが分かれば、人の根源的な営みである「語ること」や「描くこと」の本質や意味しているものを理解するために少し役立つと期待している。

研究の結果、断片的シークエンスの並置が論理的創造を排除しナンセンスにすることで、何かしらのテーマに関する「全体」について考えさせるゆとりを生み出していることがわかった。それは、新しい光景を見る一方向の視点というよりも、むしろ、物事への流動的かつ代替的なリゾームの眼差して構成されている。この解答のために、本発表では、ロラン・バルトの著作やボルヘスの文学などを参照及び論拠とする。

C-6

アニメーターに求められる演技力——動く絵本とアニメーション

森友令子(大阪芸術大学 非常勤講師)

キーワード：動く絵本、動き、演出、演技力、怖い話

はじめに

誰もがアニメーターと同様のことができる時代になった。キャラクター絵を一枚描けば、自身の身体を使って動きをつけることができる。モーションキャプチャを利用すれば、さまざまなプロの動きがつけられる。テンプレートによるアニメーション化や、AI 生成でのアニメーションも進化してきている。アニメーターに求められる観察力、表現力、置換力がなくとも、「動き」をつけることができるようになった。そのような環境下だからこそ、アニメーターに求められる力が他にもあるのではないかと考える。

アニメーション作品というわけではないが、アニメーションの表現に似通っている「動く絵本」と呼ばれる作品がある。「動く絵本」は動きが限定的で必要最低限の動きしかないものからアニメーションさながらの動きをみせるものもある。「アニメーターはアニメーション映画の中の俳優である」ということを考えると、動くものを動かさないということは、演劇に例えると朗読劇のようなものだろうか。朗読劇は身体表現が抑制され、その全てが声に集中される。演技力は声に求められる。では、アニメーターが動きを抑制された場合、どのような演技力が必要となるだろうか。本研究は、動きを抑制されたアニメーション作品「耳なし芳一」を、同じ題材である「動く絵本」と比較することで、アニメーターに必要とされる演技力を探る。

「動く絵本」の動きとアニメーション作品の動き

保育士・教師向けオンライン動画教材を提供している「ゆめある」が制作した「動く絵本」には『耳なし芳一』が 2 作品ある。朗読に使用された文章は同じであるが、描き方は全く異なっている。2017 年版『耳なし芳一』（図 1）は墨絵タッチで描かれている。



図 1. ゆめある『耳なし芳一』2017 年

2021 年版『耳なし芳一』(図 2)は、可愛らしくポップ調である。また、ひらがなの字幕がついている。動きに関しても、2017 年版はクライマックス以外は必要最低限の動きしかなく、2021 年版は全体的に具体的な表現と動きが付けられており説明的である。演技力という点でいえば、2017 年版は表情が乏しく、2021 年版は演技過剰と言える。



図 2. ゆめある『耳なし芳一』2021 年

1976 年に放映された「まんが日本昔ばなし」の『耳なし芳一』(図 3)も動きが少ない。色使いやタッチは木版画のようで、まるで「動く絵本」のようだ。だが、動きに関しては「動く絵本」の動きではない。一つ一つのショットが絡み合って、まるで作品全体に演技がつけられている。「アニメーターはアニメーション映画の中の俳優である」ための演技力のヒントがそこにあるのではないかと考えている。



図 3. まんが日本昔ばなし『耳なし芳一』1976 年

D-I

高畑勲の「教育」映画論——ブレヒトの影響をめぐって

劉雅欣(大阪大学大学院人文学研究科・博士後期課程)

キーワード：高畑勲、ブレヒト、叙事詩的演劇、異化、リアリズム

高畑勲監督はフランスのアニメーション映画『やぶにらみの暴君』（ポール・グリモー監督、1952）に感銘を受けてアニメーションの道に進むようになったというが、彼はこの作品の中の「ブレヒト的な異化」や「ブレヒトの叙事詩的演劇」という側面の存在に気づき、それについて論じたことがある（高畑勲『漫画映画(アニメーション)の志：『やぶにらみの暴君』と『王と鳥』』、岩波書店、2007）。また、彼自身もブレヒトから影響を受けていると述べている（井上塾 講義録、特別講座「高畑勲監督を迎えて」その2、2000）。たしかに、高畑の作品を見ると、「ブレヒト的な異化」という劇作法に限らず、ブレヒトの思想やリアリズム観に共通する部分もあり、叙事詩的表現法の使用や作品の社会的機能の重視などの点においては、「ブレヒトの教育劇」の性質を持っているともいえる。しかし、劇の「教材的」な機能を重要視し、「教育」と「娯楽」を争うブレヒトの「教育劇」とは異なり、「教育」と「娯楽」の有機的な融合を目指している高畑は、アニメーション（高畑は漫画映画と呼ぶことが多い）という媒体自体に目を向けることになった。すなわち、高畑は「思考する映画」、または「教育」映画に「娯楽」を持ち込むために、アニメーションという表現手段を選んだが、彼はまたアニメーションという娯楽手段の「社会的機能」を呼び起こすことで「教育的」な意味を持たせようとした。そうすることで「楽しむこと」と「学ぶこと」との止揚の実現を目指したのである。このように、高畑の「教育」映画はブレヒトの「教育劇」から大きな影響を受けていると同時に、それとは違うものでもあり、アニメーションが持つ社会的機能を喚起することを通して形作られている。

本発表は高畑監督のジブリ時代という実り豊かな時期の5作品（『火垂るの墓』（1988）、『おもひでぽろぽろ』（1991）、『平成狸合戦ぽんぽこ』（1994）、『ホーホケキョ となりの山田くん』（1999）、『かぐや姫の物語』（2013））を対象とし、高畑が多大な影響を受けたブレヒトの「叙事詩的演劇」を参照しながら、高畑作品における叙事詩的表現法の使用方法を解明することを通して、それらの作品における「教育」のモチベーションを明らかにしたい。また、ブレヒトの演劇理論や思想との比較対照を通して、「劇作法」という問題だけでなく、二人のリアリズム観や作品制作の姿勢などの面における共通性も掘り下げてみたい。さらに、アニメーションの特性を活かした手法を分析することによって、高畑独自の「教育」映画の特質を浮き彫りにしたい。

D-2

アニメーション情景論

——情景を映し出すモノログ・シーンの考察

中島望(学習院大学 人文科学研究科 身体表象文化学専攻 博士後期課程 1 年)

キーワード：モノログ、情景

日本の著名なアニメ作家の 1 人である新海誠（1973-）監督の作品について語られる際、しばしば特徴的だと評価される「モノログ（monologue）／独白」という台詞がある。モノログという用語は、今日では、映像分野でも使用されているが、もともとは演劇用語として誕生した。美学者の佐々木健一によると、劇世界におけるモノログは「内世界的地平を越えず、しかも非コミュニケーションの言葉として発せられる」1 人きりの台詞だと定義される（佐々木健一『せりふの構造』講談社、1982 年）。

アニメーション作品では、複数の人物が言葉を交わすこと（モノログの対概念としての「ディאלログ（dialogue）／対話」）によって物語が進んでいくのが一般的だが、たとえば新海誠監督の初期作品『ほしのこえ』や『秒速 5 センチメートル』において、長い 1 人語りが印象的に使われているように、モノログは、テレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』（1995-1996）や、テレビアニメ『最終兵器彼女』（2000-2001）など、2000 年代の「セカイ系」と呼称されるジャンルで流行した技法だと言われている（前島賢『セカイ系とは何か』星海社文庫、2014 年）。

また近年、日本のアニメーション作品では、いかにもモノログ“らしい”が、厳密には異なる種類の台詞——特に傍白、口上、ナレーション——が頻繁に使われている。冒頭シーンでの説明的な語りや、対人の状態で漏れる心の声などの、モノログ“らしき”1 人台詞が、ディאלログと同等に物語を支える重要な台詞として登場することもある一方で、モノログがアニメーション研究という領域において分析対象とされた例は私見の限り見当たらず、未だ前述のような台詞の区別が意識されたうえでモノログについて論じられることはなかった。この区別については、発表者が執筆した修士論文「新海誠研究——背景に生命を吹き込むモノログと音の技法」と、その一部を加筆・修正した「新海誠作品における語りの手法」『身体表象』第 6 号で既に検討しており、本発表ではテーマとして扱わないこととする。

既に述べたように、モノログは主に 2000 年代の特定のジャンルで注目を集めたのだが、それ以前にも類似した表現技法が使われた作品は無論存在している。本発表では、主人公の回想と共に登場人物たちの日常を描いたスタジオジブリ作品『海がきこえる』（1993）や、同じタイプの昔語りを使用されている『雲のむこう、約束の場所』（2004）等の語りのシーンを扱い、アニメーション作品における「情景」が、モノログによってどう脱背景化し得るのかを考察する。ここで情景とは、人の心にたとえば「懐かしさ」や「切なさ」などといった何らかの感情を抱かせるような、風景や光景のことを指すこととし、単なる物理的な存在としての風景や光景（あるいは背景）とは異なるものと見做す。

D-3

バーチャルリアリティを活用したアニメーション授業モデルの探索

趙 瑞(九州産業大学芸術学部専任講師)

キーワード：VR、アニメーション

本研究では、映像技術と芸術の創作活動および鑑賞の変化を背景に、バーチャル・リアリティ（VR）を活用したアニメーション授業モデルについて探索する。映像の技術的および表現的側面に関する研究は、映画フィルムの発明以来継続的に行われてきた。さらに、コンピュータ・グラフィックス（CG）技術の急速な発展により、CG 技術による映像や作家の表現など議論すべき分野が拡大した。その後開発された VR 技術は、フレームに縛られず、直線的な物語構成を必要とせず、真実を直接伝えることができるため、映像に関する固定観念を打破するものと考えられる。ここで教育者として、芸術のコミュニケーションの形も変わっていく状況において、学生に教える際には指導目標と指導方法を整理する必要がある。

アニメーション授業は、すでに歴史、表現、技法など、さまざまな視点から内容が組み立てられてきた。本研究では、現在の教育環境でアニメーション授業がどのようなニーズに応えることができるのかを提案していく。具体的には、以下の 2 点を中心に検討していく。まず 1 つ目は、芸術のコミュニケーションの形が変化していくことである。芸術の創造から芸術の鑑賞というコミュニケーションのプロセスの発展について論じていく。2 つ目は、教育現場で起こった現象である。具体的には、SNS やネットの発展により、学生は直感的に学びやすい部分として技術的な側面、たとえばソフトウェアの操作などに興味を持っている。教育者としては、学生が獲得した技術を次の段階に導くための指導が重要となる。

本研究では、VR を活用したアニメーション授業の一例を紹介する。この授業事例は、最新の技術を活用しながら、アニメーション教育の創作活動と鑑賞をキーワードにした教育活動を実践するものである。VR 技術を活用することで、学生は没入感のある仮想環境でアニメーションの制作や鑑賞を体験することができる。また、VR を通じて学生同士や学校の枠を超えた世界的なコラボレーションを促進し、より豊かな学習体験を提供することが期待される。

本研究では、限定的な技術を活用したアニメーション授業モデルの一例を紹介しているが、アニメーション教育と先端技術の融合による新たな授業モデルの探索は、教育現場において革新的な変化をもたらす可能性がある。この研究を通じて、学生の創造力や表現力を促進し、より魅力的な教育環境の構築に貢献することを目指す。

D-4

From Grayscale to Colour: the Representation of Shadows in Silly Symphonies

Megumi Hayakawa (University of Zurich)

Keywords: Walt Disney, Cel Animation, the 1930s, Shadows, Colour

In the physical world, shadows automatically appear as projections of illuminated objects. In contrast, the appearance of shadows in animated films, whose diegetic world is created from scratch, is always the result of a conscious artistic decision. In this process, the representation of shadows is not controlled by the lighting, since effectively no “real” source of light exists, but must be staged independently of it directly through the design of the drawings. This means that not only the way shadows are depicted, but also whether and how often they are drawn at all, is left to the creator.

As pictorial elements, shadows fulfil various aesthetic, spatial-structural, and narrative functions in animated films. All this only becomes possible through a refinement and differentiation of the representation of shadows. In this respect, the transition from black-and-white to colour was a decisive turning point. In the black-and-white world, all elements are drawn on a white background in shades of grey. Therefore, shadows, which must simply be projections of illuminated objects, might not be immediately distinguished visually from pictorial elements with object quality. On the other hand, the availability of the colour palette facilitated the recognition of shadows through specific colour assignments. The introduction of colours made it possible to differentiate and functionalise shadows.

In this presentation, I will look at how the transition from black-and-white to colour changed the depiction of shadows in Disney's Silly Symphony series. As is well known, Disney began producing three-colour Technicolor films in 1932, which was a novelty at the time, and first applied it to *Flowers and Trees*, which was the 28th release of the series. Thereafter, all but two titles were produced in colour until 1939, the end of the series. With a few exceptions, the series, in which each work functioned independently, also served as a testing ground for new technologies.

I would first like to analyse in detail how and on what occasions shadows are depicted, especially in black-and-white works. How did Disney deal with the difficulty of recognising shadows in a black-and-white world? I would then like to closely examine the representation of shadows in the works from *Flowers and Trees* to around 1935, when the Mickey Mouse series was also made in colour, and compare it with that of the black-and-white period. I would also like to consider what the introduction of colour meant for the production process and the resulting representations in terms of the structure of cel animation, with a focus on the shadows.

D-5

Practice and Prototype of Animation for Advanced Improvisation

Shizuka MIYAZAKI (Hijiyama Junior College)

Keywords: pixilation, improvisation, game engine, guide

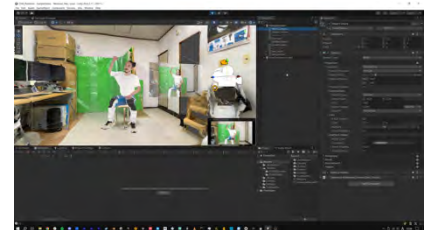
The primary objective of this study is to innovate the real-time generation of guides within a game engine for the production of pixilation - a unique animation technique that features life-sized shots of people and landscapes. This is aimed at facilitating improvised reactions to changing environmental situations.

The advent of digitalization since the 2010s has triggered significant shifts in the creation and consumption of animations, thereby prompting extensive research into the interplay between animation and reality. Focal areas in this regard have included animated documentaries, rotoscoping, and motion capture (Agency for Cultural Affairs, 2020). This particular study centres on pixilation within the domain of animated documentaries, and strives to develop a production technique that retains the fundamental documentary nature of this style.

The challenge lies in producing an open form of animation that can interact with any phenomenon, juxtaposing animation with on-site events to capture the venue's unique ambience and texture. Animation, by nature, contrasts improvisation as it meticulously constructs motion frame by frame, whereas improvisation thrives on spontaneity. Prioritizing immediate reactions could potentially disrupt the 'movement'. Thus, to induce unpredictable and varied effects while still preserving the documentarian authenticity, it becomes crucial to develop a sophisticated mode of expression and its related filming method that emphasises improvisation.

Examples of the integration of game engines into animation production, such as "ADAM" (Oats Studios/USA/2017) and "Allahyar and the Legend of Markhor" (3rd World Studios/Pakistan/2019), epitomize a global trend of real-time image creation within the 3DCG space. However, there is yet to be any notable application within the realm of pixilation, which primarily involves shooting in real spaces.

In this discourse, we will initially present a prototype designed to superimpose a pre-constructed model's movement within a virtual space. This model will demonstrate the display of guides overlaid onto the shooting equipment in real time through the use of a game engine. We will also walk you through the overall process.



Guide for pixilation being generated in Unity

Preference:

「メディア芸術・研究マッピング アニメーション研究の手引き」(2020) February 16,
Agency for Cultural Affairs. Available online https://mediag.bunka.go.jp/mediag_wp/wp-content/uploads/2020/03/animation_guidance.pdf.

D-6

Star Gentle Uterus: Queering of *Mahou Shoujo* Anime Transformation Sequences

Gabrielle Dulys (Masters Student, Yokohama National University)

Keywords: queering, gender, mahou shoujo, transformation, performativity

The *mahou shoujo*, or magical girl, genre of anime is typically considered from two perspectives: The first is as an embodiment of girls' media in which the young girl viewer absorbs messages about femininity and gender identity construction, as posited by Sugawa Akiko. The second consideration is as an image perverted by the male gaze and otaku fetishization of the shoujo body, explored in both Saito Tamaki's Lacanian analysis of the "Beautiful Fighting Girl" as the otaku's phallic girl fantasy and Saito Kumiko's history of the magical girl transformation sequence as an animated dissection of feminine bodies guided by the male gaze. Within this paradox of the magical girl as both empowering and fetishizing, I propose a third (re)interpretation of the genre archetype in which the mahou shoujo represents the possibilities for alternative femininities and queer gender identities. Considering the history of mahou shoujo as arising out of the success of the 1960s American Sitcom, *Bewitched*, it is possible to situate the genre as not only genre originating in Japanese anime and 20th century girls' media, but also as an inheritor of the lineage of the persecuted witch of the Early Modern West as a feminine gender identity that went against the cultural norms and expectations of the woman. An identity long maligned by Western society that resulted in the murder of countless women accused on witchcraft, the witch as depicted within *Bewitched* and the mahou shoujo anime that arise out of its popularity, such as *Mahou Tsukai Sari*, appears to sanitize this feminine identity with the emphasis on the witch navigating domesticity and daily human life while hiding her closeted magical identity. It is then through the introduction of the transformation sequence in *Himitsu no Akko-chan* that the mahou shoujo gains her emblematic flexibility to change her appearance at will, thus giving her the flexibility to exist both as a normal school girl and an empowered super being. However, by considering both Judith Butler's construction of gender as a performative repetition of acts and Stevie Suan's related consideration of Japanese anime performance as a collection of repeated codes, we can imagine the magical girl transformation sequence as not only a code frequently cited within anime, but as a performative act of gender identity. It is within this framework, that we can find a new queered interpretation of the mahou shoujo as embodied by the transformation sequence that returns to the original radically queer and subversive social role of the witch. In particular, by conducting frame by frame analysis of transformation sequences that include characters who transform not only their clothing, but also their sexed bodies and/or gender performance, such as the Sailor Starlights featured in season five of *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, we can see the potential of the mahou shoujo transformation sequence to challenge the heteronormative and binaried viewpoints that the mahou shoujo is frequently evaluated through, as well as the potential to immerse ourselves in queer fantasies of what gender can be.

D-7

Gaps between action and emotion in *Shounen* anime battles

Julieta de Icaza Lizaola (Ph.D. candidate at Kyoto Seika University)

Keywords: Affect, Emotions, Battle, Animesque, Rythm

During her Keynote speech in the *Mechademia 2023* conference, Professor Jaqueline Berndt defined manga as an “affective form of comics”. On the same line, since many of anime’s particularities come from manga, we could say that anime is an affective form of animation. That is to say: anime is a form of animation which, because of a series of media specificities, invites the viewer into sharing rather than observing the character’s emotions.

When thinking about Affect it in an Anime Studies context we often see the term “affect” as the representation of bodily reactions that lead the viewer to both understand the character’s emotions and engage with them.

For this presentation, I wish to contribute to the research and conversation of “anime as affective animation” by investigating what I consider to be one of the most representative examples of anime’s affect: the battle scenes in *shounen* anime.

A lot has been said about character design and Affect, particularly the Animesque eyes and facial expressions, however, even though *shounen* battle scenes are some of the most stereotypical and recognizable elements of anime outside of Japan, their affective aspects haven’t gotten that much attention from academia yet.

To do this analysis, I will compare battle scenes from a Japanese *shounen* anime with battle scenes from an American animation and look for the elements that differentiate each other in terms of portraying affect and making the viewers either watch or participate in the character’s emotion.

The Japanese *shounen* anime I will look at is *Boku no Hero Academia* (2016-now), an anime that has been heavily influenced by American Silver Age comics. To contrast it, I will look at *Avatar the Last Air Bender/The Legend of Korra*, (2005-2014) an animation heavily influenced by Japanese anime, as the American counterpart for the battle scenes. These two animations are inspired by the opposite mediatic tradition; however, they still maintain the tone and performativity of their respective country of origin.

In the analysis I will be looking for three main points:

1. The moment in which the emotions are presented (e.g., during, after or before a battle)
2. The narrative elements that portray emotions (e.g., character expressions, dialogues, music etc.)
3. The rhythm of the battle choreography. Specifically, I will be looking at the fluidity of the American produced action vs. the gaps between action and affective stillness of Japanese produced action.

I believe looking in detail into these two styles of animating battles will be able to shed light into one of the many elements that give anime its affectivity, beyond character design and facial expression. I hope that by comparing these two schools of animation I can expand specifically on how battles in a *shounen* anime can also be an affective and emotional experience for the viewers, despite its emphasis on action and violence.

<展示 Exhibition> *現地会場のみ On-site only

大会テーマ連動企画展示

Exhibition related to the conference theme “Gaps and Spaces”

展示会場：104 教室 Venue: Room 104

五島一浩

「TV アニメの透視模型(パースペクティブ) in JSAS/SAS 大会」

アニメのキャラクターが動くには様々な素材が必要です。絵コンテ、原画、セル画…。アニメ制作過程から生み出される「アニメ中間素材」のなかでも、原画はキャラクターの演技を作り上げる際に特に重要です。本展は、新潟大学アジア連携研究センターのアニメ・アーカイブ研究チームが渡部英雄会員から管理を一任された膨大な中間素材の資料体である「渡部コレクション」の一部であり、奇跡的にその 90 パーセントが現存する『夢戦士ウイングマン』（1984-85）第 12 話の原画に光を当てます。これらの原画を用いた五島一浩会員の映像インスタレーション『Peel-Apart TV Anime』とともに、アニメの仕組みを透視してみましょう。

新潟大学アジア連携研究センター、アニメ・アーカイブ研究チーム
協力：東映アニメーション、桂正和、集英社

Kazuhiro Goshima

“Peel-Apart TV Anime in the JSAS 25th Anniversary Conference with SAS”

Various materials are necessary for anime's characters to move on screen: storyboards, key drawings, cel drawings, sand so on. Among the "anime's intermediate materials" created in the animation production process, key drawings are particularly important in making the characters act as performers. This exhibition will shed light on the archived key drawings of Episode 12 in Dream Warrior Wingman (1984-85), part of the "Watanabe Collection," which is a huge body of intermediate materials entrusted to Niigata University by Mr. Hideo Watanabe, a member of JSAS. 90% of the entirety of the key drawings of Episode 12 have been miraculously preserved. Together with Kazuhiro Goshima's video installation Peel-Apart TV Anime using those key drawings, let's look through the mechanism of anime.



Research Team for Anime Archiving,
Asian Link Research Center, Niigata
University
Cooperation: Toei Animation,
Masakazu Katsura, Shueisha

<上映 Screening> * 現地会場のみ On-site only

学生作品上映プログラム

Student Animations Screening Program

上映会場：105 教室 Venue: Room 105

	1日目<8/19> Day 1 <August 19th>	2日目<8/20> Day 2 <August 20th>
10	ICAFセレクトショプログラム Selected Animations from Inter-College Animation Festival 約90分 approx. 90min. 10:00- 11:30- 13:00- 14:30-	10:05-10:50 京都芸術大学大学院 (推薦者: 今井隆介会員) Kyoto University of the Arts (Ryusuke Imai)
11		10:55-11:40 東京藝術大学大学院 (推薦者: 布山タルト会員) Tokyo University of the Arts (Taruto Fuyama)
12		11:45-12:30 多摩美術大学 (推薦者: 野村辰寿会員) Tama Art University (Tatsutoshi Nomura)
13		12:35-13:20 東京造形大学 (推薦者: 木船徳光会員・和田敏克会員・若見ありさ会員) Tokyo Zokei University (Tokumitsu Kifune, Toshikatsu Wada, Arisa Wakami)
14		13:30-14:30 シンガポール芸術大学 (推薦者: ガン・ショーフィ会員) University of the Arts Singapore (Gan Sheuo Hui) 上映+学生によるプレゼンテーションを予定 Screening+Presentation
15		14:40-15:10 文化学園大学 (推薦者: 荒井知恵会員) Bunka Gakuen University (Chie Arai)
16		15:20-16:50 ICAFセレクトショプログラム Selected Animations from Inter-College Animation Festival

Ⅰ. ICAF セレクションプログラム

日本アニメーション学会が共催する学生アニメーションの映画祭インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル（ICAF）の昨年度の上映プログラムから、ICAF 実行委員会による選抜作品プログラムを上映します。

西郡 優喜子『あじをみさせて』女子美術大学、2022
錦 寛乃『My Wonderland』嵯峨美術大学、2021
栗谷 多恵『広がる、せかい』広島市立大学芸術学部、2022
壹岐 千晴、坂本 菜波『SNoWMAN』京都精華大学、2022
オダアマネ『HA・NA・KU・SO』東京藝術大学大学院映像研究科、2022
塚本 莉菜『lovesome』多摩美術大学、2022
多田 あかり『#_』武蔵野美術大学、2021
半田 朋美『うまとび』東京造形大学、2022
九々 穂『白昼夢をみていた』東京工芸大学、2022
比留間 未桜『メモリメモ』筑波大学、2021
広瀬 太郎『Strange Inventors』静岡文化芸術大学、2021
石田 たまき、河邊 明登『MERE』名古屋学芸大学、2021
川村 侑乃『西郷寺の鳴龍天井』尾道市立大学、2022
山田 健児郎『Deus ex machina』東北芸術工科大学、2021
落合 海翔『ニュートントリック』日本大学、2021



I. Selected Animations from Inter-College Animation Festival (ICAF)

We will be screening a selection of outstanding works from last year's Inter-College Animation Festival (ICAF), a student animation film festival co-hosted by the Japan Society for Animation Studies.

Yukiko Nishigori, "Enchant me with the flavor" Joshibi University of Art and Design, 2022

Hirono Nishiki, "My Wonderland" Kyoto Saga University of Arts, 2021

Tae Kuriya, "The expanding world" Faculty of Arts, Hiroshima City University, 2022

Chiharu Iki, Nanami Sakamoto, "SNoWMAN" Kyoto Seika University, 2022

Amane Oda, "HA・NA・KU・SO" Tokyo University of the Arts, 2022

Rina Tsukamoto, "lovesome" Tama Art University, 2022

Akarai Tada, "#_" Musashino Art University, 2021

Tomomi Handa, "Leapfrog" Tokyo Zokei University, 2022

Minori Kuku, "white sleep" Tokyo Polytechnic University, 2022

Miou Hiruma, "MEMORY MEMO" University of Tsukuba, 2021

Taro Hirose, "Strange Inventors" Sizuoka University of Art and Culture, 2021

Tamaki Ishida, Akito Kawabe, "MERE" Nagoya University of Arts and Sciences, 2021

Fumino Kawamura, "Saigoji no nakiryu tenjo" Onomichi City University, 2022

Kenjiro Yamada, "Deus ex machina" Tohoku University of Art and Design, 2021

Kaito Ochiai, "Newton Trick" Nihon University College of Art, 2021

インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF)
Inter College Animation Festival(ICAF)



<https://icaf.info/>

2. JSAS 会員推薦プログラム

JSAS 会員の所属する教育機関の学生作品プログラムを上映します。

京都芸術大学大学院（推薦者：今井隆介会員）

景燁『本当の私が見える？』 2023
江馨怡『やまなし』 2023
蒋意凡『まいど！』 2022
うずしむ『見えない偏見』 2022
Kaixin Ding『月への道』 2021
ユウ シカン『ハシバシ』 2021
ロ キンヨウ『微風に漂う』 2021
マハズーン マリヤム『マイ・ランド』 2021
Haku ukō『Umbrella』 2019

東京芸術大学大学院（推薦者：布山タルト会員）

西野 朝来『nowhere』 2022
王 俊捷『よだか』 2023
阿部 優花『化石にならないように水を与えるし、光にもあててあげよう。』 2023
ハルマンダル チャール『Vision』 2023
李 澤昊『隧道漫步』 2023
副島 しのぶ『Blink in the Desert』 2021

多摩美術大学（野村辰寿会員）

金子勲矩『The Balloon Catcher』 2020
塚本莉菜『lovesome』 2022
片山風花『よもやま短篇集』 2022
中本朱音『ザ・ワンワン・フォー・ミー』 2023
森雄耶『はじまりの朝』 2023
木戸口未歩『HOTTEST TOKYO』 2023
城所晴『異星人の冬』 2023
木原正天『トモヤ！』 2023
チン リントウ『Return』 2023
キョ ガン『Sewing Love』 2023

東京造形大学（推薦者：木船徳光会員・和田敏克会員・若見ありさ会員）

齋藤美月『albinism』2022
孫 高豪『猫パラレル』2022
めがろ『深海魚クッキーのつくりかた』2023
山田 鷹揚『StepOut』2023
船渡侍之『銀河一等星』2023
加賀美帆『太陽が水を吸んでいる』2023
オンカイ『己踊り』2023
張 宇軒『La nuit des illusions（迷走の夜）』2023
池辺 凜『520』2023

シンガポール芸術大学（ガン・ショーフィ会員）

Chayanid Siripaibool, Jessieca Junesha, "Loose Threads", 2022
Sarah Cheok, Morrie Tan, Kehua Loh, "The Growth", 2019
Novella, Uma Bhojraj, Charlotte Ng, "Tankboy", 2021
Soh Fia, Mirza Jaafar, Amanda Chee, "Big Top Dreams", 2017
Calleen Koh, Shahrazad Logan, Teo Wan Yee, "To Kill The Birds and The Bees", 2021
Adeline Teo, Alex Sng, "Albert", 2023
*上映+学生によるプレゼンテーションを予定。

文化学園大学（推薦者：荒井知恵会員）

山口 明『The last night』2020
佐藤 瑞希『ひまわりと見た夢（ダイジェスト版）』2021
Fu.I『おはようをさがして』2021
小守 優衣子『Yowatari-jozu』2021
石田 美羽『詩の夢』2022
高橋 未来『すず風』2022

2. Recommended Animations by JSAS Members

We will be screening a program of student works* from educational institutions where JSAS members are on the faculty. * with English subtitles

Graduate School, Kyoto University of the Arts (by Ryusuke Imai)

Ye Jing, "Can you see the real me ? ", 2023
Xinyi Jiang, "Yamanashi", 2023
Yifan Jiang, "Thanks Again!", 2022
Uzushimu, "Biased view", 2022
Kaixin Ding, "The way to the moon", 2021
Sihan Xiong, "Hashibashi", 2021
Xinyang Lyu, "Blowing In The Wind", 2021
MAHZOUN MARYAM MY, "LAND", 2021
Haku ukō, "Umbrella", 2019

Graduate school of film and new media, Tokyo University of the Arts (Taruto Fuyama)

NISHINO Asaki, "nowhere", 2022
WANG Junjie, "The Nighthawk Is Not a Hawk", 2023
Abe Yuka We'll water them so they don't fossilize and also expose them to light, 2023
HARMANDAR CAGIL, "Vision", 2023
LI Zehao, Tunnel Wandering, 2023
SOEJIMA Shinobu, "Blink in the Desert", 2021

Tama Art University (Tatsutoshi Nomura)

Isaku KANEKO, "The Balloon Catcher", 2020
Rina TSUKAMOTO, "lovesome", 2022
Fuka KATAYAA, "Yommoyama short stories", 2022
Ayane NAKAMOTO, "The One for Me", 2023
Yuya MORI, "GOOD LUCK", 2023
Miho KIDOGUCHI, "HOTTEST TOKYO ", 2023
Sei KIDOKORO, "Lonely Season", 2023
Masataka KIHARA, "Tomoya!", 2023
Baihui ZHAO, "Return", 2023
Yuan XU, "Sewing Love", 2023

Tokyo Zokei University (Tokumitsu Kifune, Toshikatsu Wada, Arisa Wakami)

saito mizuki, "albinism 2022"
SUN GAOHAO, "The parallel world of cat", 2022
Megaro, "How to make deep-sea fish cookies", 2023
Takaaki Yamada, "StepOut ", 2023
Jino Funato, "Load of the Galaxy", 2023
Kagami Honoka, "Glow in the water", 2023
ONN KAI, "Dance with Selves", 2023
ZHANG Yuxuan, "The lost night", 2023
Rin Ikebe, "520", 2023

University of the Arts Singapore (Gan Sheuo Hui)

Chayanid Siripaibool, Jessieca Junesha, "Loose Threads", 2022
Sarah Cheok, Morrie Tan, Kehua Loh , "The Growth", 2019
Novella, Uma Bhojraj, Charlotte Ng, "Tankboy", 2021
Soh Fia, Mirza Jaafar, Amanda Chee, "Big Top Dreams", 2017
Calleen Koh, Shahrazad Logan, Teo Wan Yee, "To Kill The Birds and The Bees", 2021
Adeline Teo, Alex Sng, "Albert", 2023

* There will be short presentations by students.

Bunka Gakuen University (Chie Arai)

Mei Yamaguchi, "The Last Night", 2020
Mizuki Satou, "A Dream with SunFlowars", 2021
Fu.I, "Looking For Good Morning", 2021
Yuiko Komori, "Yowatari-jozu", 2021
Miu Ishida, "Dreams Of Poetry", 2022
Mirai Takahashi , "A Cool Breeze", 2022

現地会場

横浜国立大学 都市科学部講義棟

〒240-8501 横浜市保土ヶ谷区常盤台 79 番 6 号

College of Urban Sciences, Yokohama National University

Address: 79-6 Tokiwadai Hodogaya-ku Yokohama Kanagawa-ken 240-8501

<https://www.ynu.ac.jp/>



大学ホームページ
アクセス案内
Access

会場アクセス Access

横浜駅西口よりバスが出ています。

- 相鉄バス 浜 5 系統〔交通裁判所循環 横浜駅西口ゆき〕
10 番のりば 岡沢町（横浜新道下り線）まで約 11 分+正門まで徒歩 4 分
- 神奈川中央交通バス 1 系統〔三ツ沢西町・梅の木経由 中山駅ゆき〕
13 番のりば 岡沢町（横浜新道下り線）まで約 14 分+正門まで徒歩 4 分
- 横浜市営バス 201 系統〔循環内回り（松本） 横浜駅西口ゆき〕
14 番のりば 岡沢町（横浜新道下り線）まで約 12 分+正門まで徒歩 4 分
- 横浜市営バス 202 系統〔循環内回り（和田町） 横浜駅西口ゆき〕
11 番のりば 岡沢町（横浜新道上り線）まで約 15 分+正門まで徒歩約 2 分

相鉄バス

<行き>浜 5 系統

横浜駅西口 10 番のりば → 岡沢町

時	土曜・休日
08	07 22 37 52
09	07 22 37 52
10	07 22 37 52

<帰り>浜 5 系統

岡沢町 → 横浜駅西口

時	土曜・休日
17	00 20 35 50
18	15 20 35(日 33) 48
19	03 18 38 57

相鉄バス

<行き>01 系統

横浜駅西口 13 番のりば → 岡沢町

時	土曜	日曜
08	45	45
09		
10	08	08

<帰り>01 系統

岡沢町 → 横浜駅西口

時	土曜	日曜
17	01	00
18	06	05
19	04 57	04 57

横浜市営バス

<行き>201 系統

横浜駅西口 14 番のりば → 岡沢町

時	土曜・休日
08	
09	00
10	

<行き>202 系統

横浜駅西口 11 番のりば → 岡沢町

時	土曜・休日
08	15 35 55
09	15 35 55
10	11 28 45

<帰り>202・【急行】329・208 系統

岡沢町 → 横浜駅西口

時	土曜・休日
17	12 33 53
18	13 33 52
19	09 29 49

アンケート questionnaire

アンケートのご協力をお願いいたします。

以下の QR コードよりご回答いただけます。



日本アニメーション学会第 25 回大会実行委員会

大会実行委員長

須川亜紀子（横浜国立大学）

クリス・パラント（Canterbury Christ Church University, SAS 会長）

大会実行副委員長

ジェイソン・ダグラス（Director of Admissions Consulting at Tokyo Academics）

布山タルト（東京藝術大学）

平野泉（専修大学人文科学研究所特別研究員 *大会運営委員会より）

大会実行委員

石田美紀（新潟大学）

キム・ジュニアン（新潟大学）

清水知子（東京藝術大学）

ガン・シューフィ（University of the Arts Singapore）

スティービー・スアン（法政大学）

ガブリエル・デュリス（横浜国立大学大学院）

濱田輝（横浜国立大学大学院）

松本淳（敬和学園大学）

米村みゆき（専修大学）

レナト・リベラ・ルスカ（東洋大学）

大会運営委員会

小林翔（大阪大学非常勤講師）

一藤浩隆（比治山大学非常勤講師）

川口茂雄（上智大学）

さとうゆか（育英館大学）

ヨアヒム・アルト（国立歴史民俗博物館）

特別協力：公益財団法人 横浜観光コンベンション・ビューロー

Japan Society for Animation Studies 25th Anniversary Conference with Society for Animation Studies (SAS) Executive Committee

Chairs

Akiko Sugawa-Shimada (Yokohama National University),
Chris Pallant (Canterbury Christ Church University, President of SAS)

Vice-chairs

Jason Douglas (Director of Admissions Consulting at Tokyo Academics)
Taruto Fuyama (Tokyo University of the Arts)
Izumi Hirano (Research Fellow, The Institute of Humanities Senshu University
*Member of JSAS Conference Steering Committee)

Members

Minori Ishida (Niigata University)
Joon Yang Kim (Niigata University)
Tomoko Shimizu (Tokyo University of the Arts)
Sheuo Hui Gan (University of the Arts Singapore)
Stevie Suan (Hosei University)
Gabrielle Dulys (Postgraduate Student, Yokohama National University)
Kira Hamada (Postgraduate Student, Yokohama National University)
Atsushi Matsumoto (Keiwa College)
Miyuki Yonemura (Senshu University)
Renato Rivera Rusca (Toyo University)

JSAS Conference Steering Committee

Sho Kobayashi (Osaka University etc.)
Hirotaka Ichifuji (Hijiyama University etc.)
Shigeo Kawaguchi (Sofia University)
Yuka Sato (Ikueikan University)
Joachim Alt (National Museum of Japanese History)

Supported by Yokohama Convention & Visitors Bureau



日本アニメーション学会第25回大会 概要集

発行：日本アニメーション学会

2023年8月19日・20日

横浜国立大学