

JSAS

日本アニメーション学会
秋の研究集会@新千歳 2023
発表概要集





ご挨拶

キム・ジュニアン

日本アニメーション学会 研究・教育委員会 委員長

今年、日本アニメーション学会では、会員による研究発表と意見交換の場として『秋の研究集会』を開催いたします。コロナ禍の影響で二年間の休止がありましたが、昨年から再開が実現し、2年連続の開催となります。六回目となる今回も、本学会が後援する『新千歳空港国際アニメーション映画祭 2023（会期：11月2日（木）～6日（月））』との連携プログラムとして、映画祭期間中に新千歳空港国際線ターミナルビル内の会議室で行います。学会員以外の方も自由にご参加頂ける公開研究集会として実施されますので、映画祭に出品しているアニメーション作家の方々や、一般の方々の参加も期待できると思います。

特に今回の本研究集会では、過去最多になる15組の学会員による研究発表が行われます。様々な専門分野・学術領域の観点からアニメーションを考える貴重な機会になると思います。なお、「新千歳空港国際アニメーション映画祭 10年の歩み」をテーマにシンポジウムが行われ、同映画祭のチーフ・ディレクターの小野朋子氏にご登壇頂きます。これらの研究発表やシンポジウム後は、2023年度日本アニメーション学会賞の贈賞式となります。映画祭と連携しつつ、学会発表の場を学会員以外の方々にも公開し、自由な議論の機会を広げることで、アニメーション研究の活性化に貢献できれば幸いです。

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



日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2023・概要

会期：2023 年 11 月 3 日(金・祝日) 15:00～21:30

会場：新千歳空港 国際線 ターミナルビル 2F 会議室「ラベンダー」

企画運営：日本アニメーション学会(東日本支部、研究・教育委員会)

協力：新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員会

会場案内：





研究集会第一部(15:00～17:00)

会員による研究発表

- 西郷 達雄 …………… アニメーションから学ぶ協働的経験主義による認知の変容
～ヴァイオレット・エヴァーガーデンによる手紙と対話から～
- 萩原 健一 …………… 共同制作によるアニメーション壁画『うご板』の実践
～「未来の山口の授業 at school」での取り組み
- 平野 泉 …………… 日米の子ども向けテレビアニメにおけるキャラクター表象
- 白石 祝子 …………… アニメーション『約束のネバーランド』における〈食人〉描写
- 飯岡 久登 …………… 今敏『パプリカ』に描かれる女性像
- 吉見 明希 …………… アニメと会計学に関する予備的考察：マネジメントと文化のアプローチ
- 新井 佑季 …………… 「フランス・アニメーション」の成立とその特質の再考
1950年代のA・マルタンの活動に焦点を合わせて
- たつざわ さとし …………… 1950～1960年代のアニメーションCM制作会社の様相

研究集会第二部(17:30～18:30)

シンポジウム・テーマ「新千歳空港国際アニメーション映画祭 10年の歩み」

小野 朋子／倉重 哲二・さとう ゆか

研究集会第三部(19:00～21:00)

会員による研究発表

- 安藤 圭祐 …………… アニメーション作家と国語教科書
- 佐藤 壮平・石原 正規 …… Frequency と duty 比が回転運動の知覚に及ぼす影響：
回転盤を用いた検討
- 横田 正夫 …………… 今敏「パプリカ」の心理分析
- 野村 建太・野村 康治 …… アニメーション実習授業に自己調整学習を導入する際の問題点
- 布山 タルト …………… プログラミングとアニメーティング
- 中垣 恒太郎 …………… Netflix オリジナルアニメーションから探るアメリカの多様性の現在
- 木村 智哉 …………… 『ゴルゴ 13 劇場版』CG パートにおける完成映像イメージの決定過程
—中間素材とオーラルヒストリーによる分析—

日本アニメーション学会賞 2023 贈賞式(21:00～21:30)



研究集会:シンポジウム

テーマ「新千歳空港国際アニメーション映画祭 10年の歩み」

小野 朋子¹ / 倉重 哲二²・さとう ゆか³

新千歳空港国際アニメーション映画祭チーフディレクター¹ / 北海道教育大学²・育英館大学³

シンポジウム概要:

新千歳空港国際アニメーション映画祭が今年で10周年を迎える。そこで、シンポジウムのテーマを「新千歳空港国際アニメーション映画祭 10年の歩み」と題し、これまでの映画祭の振り返りと今後の展開を映画祭チーフディレクターの小野朋子氏に聞く。

また、審査員や受賞者として映画祭にも関わるアニメーション作家の二人(倉重哲二氏・さとうゆか氏)に、映画祭を通じて感じたアニメーション表現の変化や新しい技法など、幅広くご意見を伺う。

登壇者の紹介:

小野 朋子

1976年札幌生まれ、札幌市在住。新千歳空港国際アニメーション映画祭設立時より、チーフディレクターとしてプログラム選定と運営業務全般を行う。北海道内にて上映事業やワークショップの企画制作も多数。ほかに、札幌国際芸術祭2017コーディネーターなど。



倉重 哲二

1972年、福岡県久留米市生まれ。九州芸術工科大学卒業、イメージフォーラム附属映像研究所卒業。2000年頃より、アニメーション作品、メディアアート作品を発表。『阿片譚』、『兎ガ怕イ』、『スク립ティング・ゴースト』、『眺めのいい部屋 境界線あるいは皮膚に関する物語』、『オンブロ・ジャック』、『DIGITAL-CINECALLIGRAPHY』など。現在、北海道教育大学岩見沢校にて准教授を務める。



さとう ゆか

1992年北海道生まれ。アニメーション作家。版画技法を用いた抽象アニメーションや、ストップモーションアニメーション、布を使った映画フィルムなどを制作している。過去の作品に「昨日はすべて返される」「had lived」「clojector」など。Holland Animation Film Festival、新千歳空港国際アニメーション映画祭など国内外の映画祭で作品が上映されている。現在は日本最北端の大学、育英館大学にて、アニメーション・アートを教えている。また、上映団体「EZOFILM」代表として各地で上映・企画・運営も行っている。





アニメーションから学ぶ協働的経験主義による認知の変容 ～ヴァイオレット・エヴァーガーデンによる手紙と対話から～

西郷 達雄

北海道医療大学 心理科学部

暁佳奈作における「ヴァイオレット・エヴァーガーデン」は、依頼人の考えや気持ちを汲み取り、言葉を主として手紙に書き記す仕事を行っている、ヴァイオレット・エヴァーガーデン（以下ヴァイオレット）の物語である。ヴァイオレットは複数の依頼人においては、協働的経験主義(collaborative empiricism)に基づいて、複雑な感情や相手の考えをすくいあげ、自動手記人形（以下ドール）として手紙にまとめて完成させているのではないかと考えた。協働的経験主義とは、認知行動療法という一つの心理療法の核となる考えである（坂野雄二，2020）。これは、治療のプロセスは、患者さんと治療者が治療同盟を形成することによって、協働して問題を発見し、問題解決の方策が適切であるかどうかを協働して経験的に検証する作業であるとする治療理念である。

自動手記人形育成学校の教官は、ドールになるための条件をいくつか提示している。技術的な事柄は除いて、職業人としての心構えとして、「良きドールとは、人が話している言葉の中から伝えたい、本当の心をすくいあげるもの」としている（ヴァイオレットエヴァーガーデンクロニクル，2018，pp18-21）。ヴァイオレットは時折カウンセラーのような相手の心を聴こうとする傾聴(Active listening)の姿勢を見せている。ヴァイオレットは、依頼人の考え・想い・感情を丁寧に聞き、聴き、共感しようとするを大切にしており、ドールだけでなくカウンセラーの様な役割やその機能を果たしていたと考えられる。

そして、ヴァイオレットは、これまでの知識や経験から、相手を理解する技術が不足であった。故に、結果として、いくつかの場面においてソクラテス式質問法(Socratic questioning)が行われていた。ソクラテス式質問法は、相手の考えや想いに例外がないかなど、疑問を呈していくことによって、新しい考え方を再生成することを促すやりとりである。ソクラテス式質問法には、自分に知識がないということを前提とした「無知の知」という姿勢が必要となる。依頼人はヴァイオレットに自分の気持ちを伝え、その気持ちの検証作業を通して、本当の気持ちに気づいたのかもしれない。

本発表では、ヴァイオレットが協働経験主義に基づいた代筆作業によって、依頼人の認知変容を引き起こし、依頼人の本当に伝えたい言葉をすくい上げたのではないかと仮説を立てた。そこで本発表では、ヴァイオレットによる代筆作業によって、依頼人の認知が変容した場面について取り上げて検証を行う。

文献

坂野雄二 心身医学を専門とする医師に知ってもらいたいこと 一特に、認知行動療法の立場から一 心身医学、2020年、60巻、p.695-701

「ヴァイオレットエヴァーガーデンクロニクル」KA エスマビジュアルブックス、2018年、p.18-21

キーワード

「ヴァイオレット・エヴァーガーデン」、協働的経験主義、認知行動療法、傾聴技法、ソクラテス式質問法



共同制作によるアニメーション壁画『うご板』の実践 ～「未来の山口の授業 at school」での取り組み

萩原 健一

秋田公立美術大学

アニメーション壁画『うご板(いた)』とは、山口情報芸術センター(通称・YCAM)が提案する、数十台の Chromebook をマルチディスプレイサイネージとして教室に掲示するワークショップ手法およびシステムの名称である。文部科学省「GIGA スクール構想」に基づき小中学生に配備されたタブレット端末を活用するこの取り組みの中で、2022 年には「顔と顔」をテーマに生徒達が協力して大きな顔の映像インスタレーション作品を制作展示した。このワークショップでは、参加した生徒それぞれが、目、眉毛、唇など、人物の表情を構成する顔のパーツの“うごき”をアニメーションにしている。自分が担当したパーツのアニメーションを Chromebook に表示させながら、別のメンバーの Chromebook とタテヨコ隣り合わせに並べ、同期再生させることで顔のコラージュを構成していく。身の回りの雑貨や文房具、地元企業から提供された廃材を素材に試行錯誤しながら、人間の表情 / 感情と身体動作への深い観察を促していく内容となっている。

山口情報芸術センターは小中学校で実施可能な教育プログラムの開発をおこなうと同時に、次世代に向けた新たな教育モデルとして全国に発信する取り組み『未来の山口の授業』を 2016 年度から進めている。2021 年度からは、山口市教育委員会が発足した「やまぐち子ども未来型学習プロジェクト」の一環として、ファブラボ山口の協力のもと、YCAM が開発した教育プログラムを山口市内の小中学校で実施するとともに、学校教員向けの研修会を開催している。発表者は 2022 年度からコラボレーターとして参画し、映像技術などのメディアテクノロジーを活用しながら教育現場の ICT 化に対応した授業作りをおこなっている。

本発表では 2022 年度「未来の山口の授業 at school 2022」において、発表者が山口市立宮野中学校で実施し、文化祭で展示発表した『うご板』の実践報告をおこないながら、グループワークによるアニメーション制作体験の有用性や、ワークショップに使用されたアニメーション制作ツール「フレットアニメ※」について紹介するとともに、一般教育の現場で用いられる教材アプリ等の支援ツールを考察する。

※「フレットアニメ」とは発表者が開発するアニメーションツール。1 つの平面上から 4 つのコマを即興的にカメラが切り出し、リアルタイムでアニメーション表示をおこなう。改変可能で即興性があるため作画の得手不得手に関わらず、気軽に試行錯誤できることが特徴。

Web アプリ版 <https://www.fretanime.jp/>



図1：アニメーション壁画『うご板』「顔と顔」
※写真提供 / YCAM

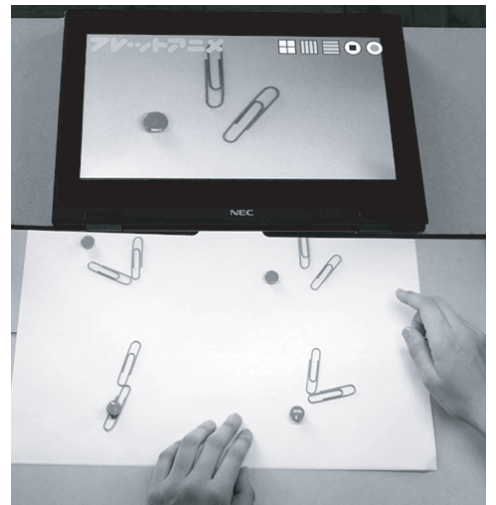


図2：リアルタイムで操作する『フレット・アニメーション』アプリ

キーワード

教材開発、グループワーク、ワークショップ、即興性、デジタルサイネージ



日米の子ども向けテレビアニメにおけるキャラクター表象

平野 泉

専修大学 人文科学研究所 特別研究員

本発表ではヤウスの「期待の地平」の概念を援用し、日本のホビーアニメと玩具を原作にしたテレビアニメの成立過程を比較することでそれぞれのジャンルの特徴を論じる。さらに『遊☆戯☆王デュエルモンスターズ』(2000-2004)の日本語のオリジナル版と英語吹き替え版と比較することで、「ホビーアニメ」ジャンルとアメリカにおける「玩具原作」ジャンルの期待の地平に合わせるために描写が変更された具体例をみていく。

アメリカにおける玩具を原作にしたテレビアニメは規制と緩和を繰り返して発展してきたジャンルであるといえる。FCC(連邦通信委員会)では子ども向け番組内での商品のプロモーションに関して厳しい制約を設けていたが、レーガン政権下の1983年に制限が緩和されることになった。そこでマテル社が制作資金を出し、同社のアクションフィギュアを原作にしたテレビアニメ『HE-MAN』が1983年に放送開始され、その後同様に『トランスフォーマー』『G.I. ジョー』などに代表される玩具を原作にしたテレビアニメが放送され、人気を博することになる。一方でこれらの作品は program-length commercial とみなされて批判されることもあり、1990年には Children's Television Act of 1990 によって番組放送時間内で番組に関連する玩具や製品の広告が禁止されている。

日本におけるホビーアニメは児童コミック誌である「コロコロコミック」を中心に発展していった。まず1970年代末から80年代初頭にかけて、「コロコロコミック」において子どもの遊びをアクション漫画のような演出でドラマチックに描いた「ホビーマンガ」と呼ばれるジャンルが成立する。この「ホビーマンガ」がアニメ化され、同様に玩具のプロモーションを意図したテレビアニメが後に続いたことで「ホビーアニメ」と呼ばれるジャンルが成立していくことになる。現在では必ずしも漫画が原作とは限らず、「コロコロコミック」に掲載されない作品も多いが、複数のメディアで同時展開されるメディアミックス作品が多いことが特徴である。

『遊☆戯☆王デュエルモンスターズ』は「週刊少年ジャンプ」で連載されていた高橋和希による漫画(1996-2004)をテレビアニメ化したものであり、本作品ではトレーディングカードゲームに関係ないエピソードが削除され「ホビーアニメ」ジャンルに沿うものになっている。また、2001年よりアメリカで放送された英語吹き替え版では、セリフやカードデザインが変更され、規制を回避するとともに「玩具原作」ジャンルとして受容されやすくなっている。この事例からは『遊☆戯☆王』のようにジャンルの外側にいた作品がアダプテーションによってジャンルの代表的作品となり、後続作品に影響を与えるというジャンルという枠組みのダイナミズムが現れているといえる。

キーワード

テレビアニメ、子ども文化、玩具、期待の地平



アニメーション『約束のネバーランド』における〈食人〉描写

白石 祝子

専修大学大学院 文学研究科 日本語日本文学専攻

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

また、『約束のネバーランド』では、アニメーション化によって一連の動作や色味によって視覚的なリアルを演出し、「間」の管理によって印象的に物事が描かれることで〈食人〉描写の残酷性を増し、生々しい表現の中に人間の食事が「鬼」の〈食人〉と同質のものであるという強いメッセージを表出することに成功している。とくに、シリーズの第二期にあたる『約束のネバーランド Season2』(2021)の冒頭では、第一期で「農園」を脱出した子どもたちが自然界の中でどう生き抜くか、すなわちどう食いつなぐかという問題が描かれる。それまで加工された食材を与えられるままに摂取していた主人公は、初めて自らの手を汚し、生き物を獲ることを学ぶとともに、殺さなければ生きていくことができない事実と葛藤するのである。さらに同テキストには、被食者である主人公と捕食者である「鬼」が出会うことによって「鬼」の生活や文化が描かれ、それらが文明的であることが示唆されている。くわえて、「鬼」の生態が明らかにされ、(一部の「鬼」を除いて)「鬼」は人間を食べなければその知性や形質を失うという設定が明かされることになる。これによって、「鬼」の〈食人〉行為には必要性が付与され、「鬼」の行う〈食人〉は暴力性を孕んだ〈食うこと〉の側面だけでなく、生きるための営みとして〈食べること〉でもあることが表現されている。つまり、「鬼」と人間、人間と食糧(とくに家畜)という構図が相似の関係にあることが強調されているのである。

そこで、本報告では、上述の観点から主にアニメーション『約束のネバーランド Season2』を取り上げ、テキスト内で描かれる〈食人〉を通して、作品が提示する〈食うこと〉〈食べること〉の抱える問題点とはなにか、明らかにしたい。

キーワード

〈食人〉、カニバリズム、『約束のネバーランド』



今敏『パプリカ』に描かれる女性像

飯岡 久登

専修大学大学院

今敏の『パプリカ』(2006)について現在まで様々な研究がなされてきているが、これまでの動向としては作家論に根差した研究が多い。本発表ではこれまでの研究動向を参照しつつ、これまであまり焦点が当てられてこなかった『パプリカ』のテキスト分析を試みたい。作家論の先行研究としては、原作小説の翻案に注目して女性主人公の描かれ方を分析した宮本裕子の議論を踏まえることにする。またテキスト分析をするにあたっては、フェミニズムの観点から映画における「まなざし」を分析したローラ・マルヴィの議論を参照する。今敏が多くの劇場用映画で女性を主人公にしてきたことから、『パプリカ』の女性主人公である千葉敦子とパプリカがどのように描かれているのかは主要な観点となる。

まず宮本は原作小説と比べることで映画『パプリカ』における女性主人公の描かれ方を分析し、千葉とパプリカの二分化がなされていると指摘している。実際に小説と映画の違いを整理すると、小説では千葉がパプリカに扮して一人二役をしているのに対し、映画では千葉とパプリカが完全に別人格として描かれており、千葉とパプリカの二分化がなされていることが分かる。ポストフェミニズムの文脈から言えば、千葉はキャリアウーマン的な女性像、パプリカは奔放で恋愛にも積極的な女性像があてはめられているといえる。

そして重要なのは、千葉と同僚の時田の結婚をめぐる描写の違いだろう。小説では時田との結婚報告とともに千葉がもうパプリカにはならないことを告げ、パプリカは消滅することを示した。一方、映画では千葉と時田の結婚が明かされるが、千葉とは別の人格としてのパプリカの存在が示唆されている。宮本によればこれは、原作小説で千葉が「妻」という家父長制的な枠組みに入ることで失われたはずの自由気ままなパプリカが、千葉と共存していることになる。ここまでの議論を踏まえると、映画『パプリカ』では二つの女性像が両立しているとみることができる。

では、千葉とパプリカという二人の分裂する女性主人公が登場することを前提に、その中で新たな「見る / 見られる」関係が描かれているとみなすことはできないだろうか。マルヴィが父権的な世界において、視覚的快楽は能動的＝男性、受動的＝女性に分割されている、と分析したことを踏まえると、確かに今敏の過去作品『PERFECT BLUE』(1997)や『千年女優』(2001)ではアイドルや女優といった「見られる」女性が描かれていた。

二人の女性主人公が描かれる『パプリカ』に話を戻すと、パプリカは粉川警部の夢を覗き見る一方で、粉川の夢の中で映画女優として振る舞っており、「見る」とともに「見られる」女性でもあることに注目したい。千葉は粉川や同僚の小山内から快楽の対象として「見られる」女性ではあるが、千葉は他人の夢を見ることに疲れており、そこから快楽を得ようとしているわけではないので、「見る」女性ではないといえるだろう。このようにして考えると、「まなざし」の観点から「見る」こともできる女性としてパプリカが描かれているのだと分析できる。

文献

宮本裕子「今敏による「パプリカ」の翻案に見る、分裂する女性主人公」『言語文化』36(2019): 49-62

ローラ・マルヴィ「視覚的快楽と物語映画」齊藤綾子訳『「新」映画理論集成1』(1998):126-141

キーワード

今敏、『パプリカ』、フェミニズム、まなざし



アニメと会計学に関する予備的考察: マネジメントと文化のアプローチ

吉見 明希

北海道情報大学 経営情報学部 先端経営学科

本報告では、主に日本の商業アニメーション(以下、アニメ)を、特に会計学の視座から研究する意義について、マネジメントと文化の側面から考察する。

日本のアニメ産業は、現在の The Walt Disney Company が確立した、スタジオ内での分業システムに基づく生産方式を基礎として、アニメを低予算かつ多作生産することにより形成され、発展してきた。津堅(2017)は、アニメを「日本で、映画・テレビ等の商業目的で制作され、(中略)、さまざまなストーリー表現が重視され、加えて、キャラクターデザインが様式化されたアニメーション」(14-15 頁)であるとしている。

一方、日本における会計学研究、とりわけ企業内部のマネジメントに関する管理会計論研究は、製造業、特に工場での生産工程における、費用(製造原価)の削減と生産の効率化を目的として発展してきた。そこでは、資金調達における意思決定のほか、予算管理、品質管理などを含め、組織のコントロールとマネジメントに関連する手法が理論化されている。

したがって、実務上、アニメの制作と流通において試みられてきた工夫は、既存の管理会計手法と十分な親和性があるものと考えられる。たとえば、吉見(2023)は、製作委員会方式による資金調達システムについて、委員会の参画企業および制作会社の組織間関係の構築と、収益確保のためにアニメへと求める品質が、損益目論見によって提示されることを指摘している。

また、近年では Jeacle(2012)などを端緒とする「大衆文化と会計(Accounting and Popular Culture)」研究において、大衆文化において消費される娯楽作品内で、会計および会計人がどのように描写されるかを観察する、典型(Stereotypes)の分析が散見される。そこで、特にストーリー表現とキャラクターデザインに注力される日本のアニメにおいて、会計および会計人がどのように描写されるかを観察することは、現代の日本社会が会計および会計人に期待する内容を発見し、会計実務および理論への影響を観察することに繋がるものと考えられる。

以上のことから、現代における日本のアニメ産業が抱える課題および、アニメそのものの持つ特徴に対して、会計学は以下の3つのアプローチにより検討できる。

- (1) 会計を用いたマネジメントが、アニメの製作プロセスに与える影響について。
- (2) 会計を用いたマネジメントが、アニメの演出および表現に与える影響について。
- (3) アニメの演出および表現が、会計および会計人に与える影響について。

したがって、本報告では以上のアプローチについて、先行研究の整理をもとに考察する。そして、日本のアニメが商業的に注目される現在においては、会計学の視座から研究を展開することが重要であることを指摘する。

文献

Jeacle, I. (2012), "Accounting and popular culture: framing a research agenda", *Accounting, Auditing & Accountability Journal*, Vol. 25 No. 4, pp. 580-601.

津堅信之(2017)『新版 アニメーション学入門』平凡社。

吉見明希(2023)「製作委員会方式における管理会計：日本のアニメーション制作の事例」『管理会計学』第31巻1号、23-36頁。

キーワード

アニメ、アニメ産業、会計学、マネジメント、大衆文化と会計



「フランス・アニメーション」の成立とその特質の再考 1950年代のA・マルタンの活動に焦点を合わせて

新井 佑季

立命館大学大学院 文学研究科 文化動態学専修

フランスのアニメーション（先行研究に倣って「フランス・アニメーション」と表記）を語る際に用いられる「世界第三位のアニメーション制作国」や「フレンチ・タッチ」といった文言は、世界のアニメーションにおけるフランスの注目度を示す。しかし、「フランス・アニメーション」の特質はその多様性が故に極めて曖昧である。

フランスは、エミール・レイノーやエミール・コールといった作家がフランス人であるということから、現代アニメーションの発祥地として捉えられる。しかし、コールの『ファンタズ マゴリー』（1908）が現在に至る完全なアニメーション作品として制作された世界初のものとされる一方で、アメリカ人作家ジェームズ・S・ブラクトンによる『愉快な百面相』（1906）を最初の作品とする見方もあり、アニメーション史におけるアメリカとフランスの関係は映画史のそれと類似している。そのような史実もあり、1940年から1944年のヴィシー政権下では、アメリカの産業化されたアニメーション文化に対抗するように、賞や助成金の規定を通じて、フランスならではの作品を制作することが国家事業の一部として促進された。しかし、同政権下での政策は成功したとは言えず、そのフランス流のアニメーション又は自国文化としてのアニメーションの成立がもし達成されたとすれば、1950年代から1960年代にかけてのことだったと考えられる。1950年代と言えば、ヨーロッパ東側諸国の国営スタジオの設立とそこで制作された作品に注目が集まる時期であり（カナダでも1940年代にカナダ国立映画製作庁のアニメーション部門が設立されている）、国営スタジオでは、制作資金の助成によって資本主義国では制作されにくい、独創的で手間のかかる技法を用いた短編作品が多く生み出されるようになる。それにより、短編の非商業的な作品が鑑賞され、評価される場の必要性が生じたのだった。同時期に、フランスではシネクラブ活動からカンヌ国際映画祭の一部門、そしてアニメーション単独の映画祭…と上映の場が設立されていく。

そこで本発表では、作品分析によるのではなく、いかにしてそれが国家的な文化事業に位置づけられることになったのかという観点から、「フランス・アニメーション」について考察する。そのために、1950年代から『カイエ・デュ・シネマ』等の批評雑誌を通じてアニメーション作品の批評活動を行うと同時に、先述したシネクラブ活動の中心的存在であったアンドレ・マルタン（André Martin, 1925-1994）の諸活動が「フランス・アニメーション」の成立の一端を担うものだった事実に着目する。一見、フランス一国に焦点を合わせた発表となるが、映画祭創設の需要がヨーロッパ圏の国営スタジオに起因するものであったという点と、マルタンの批評が常にコスモポリタンな視点を持つものであったという点から、フランスを中心に渦巻いた、欧州全体のアニメーション表現の潮流の考察に繋がることが期待される。

文献

Clarens, Bernard. *André Martin écrits sur l'animation*. 1. Dreamland, 2000.

Denis, Sébastien, et al., *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, L' Harmattan, 2014.

Roffat, Sébastien. *Animation et propagande: Les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*. L' Harmattan, 2005.

キーワード

フランス、アンドレ・マルタン、映画祭、批評



1950～1960年代のアニメーションCM制作会社の様相

たつぎわ さとし

無所属

日本における商業アニメーションの歴史のなかで、『鉄腕アトム』(1963)に始まるテレビアニメ以前について、1953年に本放送が開始されたテレビ向けのCMアニメーションは重要であるとされてきた。しかしその一方で、CMアニメーションがどのように制作されていたのか、まずどのような制作会社があったのかさえ、関西圏における先駆的な研究(津堅、2012)をのぞいて研究は進展していない。

そこで本発表では、『東映十年史』の記述、日本テレビコマーシャルフィルム製作者連盟(現・日本アド・コンテンツ制作協会)の加盟社リスト、雑誌記事といったオーソドックスな史料に加えて、住宅地図や電話帳といった従来あまり活用されていなかった史料を裏付けに使用しながら、制作会社のリストアップを試みる。

その上で、戦前から活躍していたアニメーターが戦後CMアニメーションに活躍の場を移していたり、逆に戦後参入した新しい流れがあったりというアニメーションの歴史に置ける戦前・戦後の連続と切断の両面を見いだす。

また、制作会社の地理的な分布が比較的都心になっており、練馬・杉並に集積したテレビアニメ以後のアニメーション産業の集積とは異なるものであったことを示し、テレビアニメ以後の産業構造をそれ以前に遡及できない面があることを明らかにする。

このように本発表はCMアニメーションをてこに、戦前・戦後の連続と切断や、テレビアニメ以後の産業構造をどの程度過去の遡及することが可能なのかといった、日本の商業アニメーションの歴史における議論に新たな観点をもたらすものである。

文献

津堅信之(2012)『テレビアニメ 夜明け前：知られざる関西圏アニメーション興亡史』ナカニシヤ出版。

東映十年史編纂委員会編(1962)『東映十年史：1951年―1961年』東映。

キーワード

アニメーション史、CMアニメーション、アニメーション産業、テレビアニメ



アニメーション作家と国語教科書

安藤 圭祐

専修大学大学院

現行の国語教科書を確認すると、高畑勲や宮崎駿、片渕須直などアニメーション作家に関する単元が散見される。例えば、小学6年生の教科書『国語6 創造』（光村図書）には、高畑勲による説明文「『鳥獣戯画』を読む」が掲載され、また中学2年生の教科書『伝え合う言葉 中学国語2』（教育出版）には、片渕須直の『この世界の片隅に』（2016）の絵コンテが掲載されている。さらに、高校1年生の現代の国語の教科書『現代の国語』（大修館書店）では、宮崎駿の『となりのトトロ』（1988）の企画書が掲載されている。

また、最新の高等学校学習指導要領には「アニメーション」という具体的な明記はされていないものの、「映像」と捉えたと「文学国語」の〔思考力、判断力、表現力等〕の「B読むこと」に「比較することによって気付いたことや考えたことを基にして、映像化された作品と基になった文学作品との双方についての批評文を書く」とあり、映像を用いた指導法が示されている。

この背景には、インターネットやスマートフォンの普及により誰でも気軽にアニメーション作品に触れるのが可能になったことがあると考えられる。2023年9月に中学生241名を対象としてアンケートを行った結果、「週に1本以上アニメを見ている」と回答した生徒が83%（201名）と実際に生徒とアニメーション作品の距離が近いことが判明した。

本発表では、1949（昭和24）年から現行までの小学校・中学校・高等学校の国語教科書の中からアニメーション関連題材が掲載されたものを概観しながら、アニメーション作家と国語教科書の関わりについて探っていく。アニメーションは「漫画映画」として国語教科書の「映画」に関する単元の記事内で登場し、1980年発行の小学5年生の教科書『国語 五上銀河』（光村図書）で初めて「アニメーション」が単元名として登場したことが調査の結果見えてきた。手塚治虫による「アニメーションとわたし」という単元であり、映像と言葉の関わりや映像の果たす役割について考えさせることをねらいとしていた。それ以降、手塚治虫に続き、高畑勲（三省堂、1995年）や宮崎駿（光村図書、2016年）によるものなどが掲載されるようになっていった。国語教科書においてアニメーション関連題材は、生徒にとって馴染み深いと思われる作品や監督による著作物が掲載されており、それは生徒の興味・関心を喚起させる役割があると考えられることができるだろう。しかし、その一方で教科書に採録されている「アニメーション」や「映像」関連単元は、映像を使用せずあくまで生徒の興味・関心の喚起のためというだけにとどまっておき、いわば補助教材としての役割が大きいことが指摘できる。国語便覧に採録されている写真や図版と同様に、視覚的にアプローチできるアニメーション映像を積極的に活用していくべきではないだろうか。

そして、町田守弘（2015）が映像を主教材として扱うことは「言語化能力」の育成に繋がると指摘するように、アニメーション映像が主教材となる教材開発も積極的に行っていく必要があるだろう。

文献

町田守弘（2015）『「サブカル×国語」で読解力を育む』岩波書店

文部科学省（2018）『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 国語編』東洋館出版社

キーワード

国語科教育、教科書分析、学習指導要領、アニメーション作家、教材研究



Frequencyとduty比が回転運動の知覚に及ぼす影響:回転盤を用いての検討

佐藤 壮平¹・石原 正規²

目白大学¹・東京都立大学²

ヒトの視覚系は時系列上における視対象の位置関係に対して一連の動きとして情報統合する仕組みがある。このメカニズムに関する検討は、古くは Wertheimer (1912) による仮現運動の研究に遡ることができる。当時は、ホイール型のタキストスコプを用い、観察用のプリズムを通してホイール外周を見る仕組みにより、呈示間隔の制御がなされていた。研究の結果、呈示間隔 30ms では時系列的な関係が生じず、視対象が同時に見えたことと知覚され(同時時相)、60ms では視対象が移動して知覚される(最適時相)ことが示されている。ここで示された視覚情報統合の様相は、今日、仮現運動として知られている現象である。映画やアニメーションのような連続するコマ送り呈示に対して、一連の動きを見る仕組みの説明の1つに、仮現運動による説明がなされている。しかし、Wertheimer により示された仮現運動の Inter Stimulus Interval (ISI) をそのまま映画における動きの統合メカニズムに適用した説明をすると、呈示間隔による違いの説明に不明確な部分が生じる。具体的には、映写機における同一フレームの2回呈示をどのように扱うのかという問題である。また、ランプの周波数だけでなく、オンセットの比率(デューティー比)を調整した場合の影響についても、仮現運動の立場からうまく説明することができず、十分な検討もされていない。そこで本研究では、ターンテーブル上のストロボスコプディスクを用い、参加者にディスク上に描かれたストライプの反時計回り・時計回りの回転知覚が生じる下限周波数・上限周波数及びデューティー比を調整法により回答させ、運動知覚が生じ始める下限と、その回転が反対方向に知覚される上限を同定するための検討を行なった。また、デューティー比の操作により知覚される動きの変化についても検討した。デューティー比に対する実験操作はオンセットの長さ、即ちシャッターの開閉時間の操作と等価であると見なすことができる。今回は、コマ送りに対して動きを見るメカニズムの検討方法の1つとして、回転盤近傍に設置したストロボ LED を用い、周波数とデューティー比の操作により、間欠的な視覚情報に対する運動統合の様相(回転方向)を実験的に検討した。コンピューターディスプレイを用いた検討方法では、リフレッシュレートの約数の範囲内に実験操作が制約されるため、今回は、より細かな制御が可能となるタイマー IC による LED 制御の下で検討を行なった。実験の結果、光源周波数の僅かな変化であっても、運動情報統合(時計回り/反時計回り)を左右することが示された。本発表ではこの情報統合の機能的特徴について、運動方向が反転する際の周波数及びデューティー比の範囲の点から考察する。また、本研究により示された実験結果を、従来の仮現運動で示された呈示間隔の違いによる知覚現象と比較し、「動き」が生じるメカニズム、とりわけフリッカー周期及びデューティー比との関係について論じる。

文献

Wertheimer, M. (1912). Experimental studies of the perception of movement. *Zeitschrift für Psychologie*, Vol. 61, 161-265.

キーワード

ISI、フリッカー、ストロボ、運動知覚、視覚情報処理



今敏「パプリカ」の心理分析

横田 正夫
日本大学

今敏監督の「パプリカ」は夢を扱っている。夢は心理学ではさまざまに研究されているが臨床的な利用として夢分析もよく知られている。アニメーションではこの夢分析ならぬ夢治療が扱われている点で心理学的に興味深く、心理的な分析を試みたい理由となっている。

アニメーションの冒頭から夢が描かれる。刑事の粉川が見ている夢の中に、夢治療の治療者のパプリカが入り込んでいる。我々の日常生活において夢は個人的な無意識世界であるので、他者の意識が入り込むことは基本的にはないが、アニメーションでは他者の夢の中に入り込むということが好んで描かれる。パプリカが粉川の夢の中に入り込むのもその例である。ただパプリカが夢に入り込むのは夢治療のためと言う明確な目的がある。では粉川が夢治療を受ける理由はなんのであろうか。それは犯人を追って廊下を走って行くと、廊下が不安定に歪み、そのまま粉川が奈落に落ちてしまう悪夢を見るからである。粉川はこの夢と同期して現実世界でも刑事であり、同様な場面で、犯人を取り逃がしており、先に進めないでいる。精神的に先に進めず、過去に囚われている状態は、心理治療の対象となり得る心の問題である。

他者の夢の中に入り込むための装置がDC ミニであり、この装置が盗まれて、研究所のスタッフが夢を操られ、精神を犯されてしまうことが起こる。この装置を使用した悪夢の中に入り込んで犯人を特定しようとしたパプリカは、逆に夢の中に囚われてしまう。夢に囚われたことを知った粉川は、その夢の中に無理に入り込んで、彼女を助け出す。この粉川の夢の中でのパプリカを助け出すといった能動的な行動があって、彼自身の過去に囚われていた犯人を追いかける出来事の手先を夢見ることが出来るようになる。すなわち犯人を追いかけて、ピストルで撃ち倒す。このように夢治療の始まりでは、粉川は、受動的に夢を体験しているだけであったが、やがてはパプリカなしで夢の世界に入り、しかもパプリカの困難を助け出す能動性を発揮する。受動から能動への変換によって粉川の心の混乱が解消されたことを示している。

一方夢治療をおこなうパプリカは千葉敦子の分身である。パプリカは感情的に豊かだが敦子は知的でクールである。つまり知と情が分離し、それぞれパプリカと敦子と言った別々の人格を持っている。そうしたパプリカと敦子はDC ミニによって悪夢が現実に入り込んでくる事態に共に対処しようとする。その際にパプリカは敦子に自由に感情を表現することを教える。その教えを受けて、敦子は同僚の箱田への感情を伝えることができるようになった。要するに知と情が分離していた状態から、両者が統合された状態に移行するということが起こった。敦子の感情の抑制（無視）がなくなり、豊かに感情を表現するようになったのであるから、敦子に心理的な成長が起こったことになる。

以上のように「パプリカ」では夢の共有体験による心の問題の解消と、知と情の分離から統合へといった心理的成長が描かれていた。

キーワード

今敏、「パプリカ」、夢治療、分身、心理的成長



アニメーション実習授業に自己調整学習を導入する際の問題点

野村 建太・野村 康治

日本大学

アニメーションの動き表現を学習する実習授業において、自己調整学習を導入することを試みた。自己調節学習(Self-regulated learning)とは主に Zimmerman らによって理論化、推奨された学習法(教授法)であり、自己教育力の育成を目的としている。

本研究では、大学におけるアニメーションの動き表現学習において、「自己調整学習」的指導が有効であるか検討することを目的とした。特に動機づけの向上や予見・遂行・自己省察の良好な循環が成立し、自己教育力の育成(例えば、有効な学習方略の自発的な獲得)に繋がっているかに着目する。

2023 年 10 月 8 日の理論・心理・教育の 3 研究部会合同研究会では、研究の目的と方法、これから行う分析の見通しを発表したが、今回は実習授業を運行する際の留意点や問題点を発表する。

実施方法としては、アニメーションの動き表現を学ぶ各課題の実施に際して、予見・遂行・自己省察のサイクルを設け、各段階を受講生に意識してもらうため、フォーム・アンケート(Google フォーム)に回答してもらった。

最初の課題に先立って、学期の授業開始時には「履修理由」「授業目標」に関する質問と、授業に対するモチベーションの高さを測定する日本語版 MSLQ¹ をフォーム・アンケートにより実施し、学生の特性をとらえた。

各課題では、教員による課題内容の説明とデモ(モデリング)を行った後に、課題開始前のアンケートに回答してもらった。これにより、遂行の予見として、目標設定・学習方略の準備を促した。課題提出時には、自己省察を促し、同様の課題を反復する際の予見に繋げるためのアンケートを行い、遂行時のセルフ・モニタリングを意識してもらうようにした。

以上のような方法で実際に実習授業を運行する際の留意点や、そこで生じた問題点を以下に述べる。

まず、教員から学生にデモを行う際、どこまで課題内容を言語化して伝えるかを見直す必要があった。例えば、課題の目標を強調して伝え過ぎると、各学生の自発的な目標設定を妨げるかもしれないし、教員が全ての学習方略を伝えてしまうと、学生の自発的な学習方略の獲得を妨げてしまうかもしれない。

また、課題開始前に入力すべきアンケートを、遂行中や遂行後に入力する学生や、課題提出時に入力すべきアンケートを、教員による講評(フィードバック)後に入力する学生が多く現れてしまった。意図するタイミングでアンケートに入力してもらうためには、各段階でアンケートに回答することが自己教育力の育成に繋がっているという実感を学生自身に感じさせることが必要だろう。

¹ 本研究では Pintrich ら (1990,1993) によって作成された Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) の日本語版(宮部ら, 2016) を、本実習授業の内容に合うよう一部表現を変えて使用した。

キーワード

自己調整学習、自己教育力、実習授業、アニメーションの動き表現学習



プログラミングとアニメーティング

布山 タルト

東京藝術大学大学院 映像研究科

筆者は2021年に美術教育分野の専門誌に寄稿した小論の中で、計画と実行に基づく行為としての「プログラミング」に対して、動きの表現における偶然性やエラーを積極的に取り入れた本質的に「遊び」と通じる活動として「アニメーティング」という概念を提唱した(布山、2021)。音楽教育者のスモール(2011)が提唱した、音楽を作品ではなく行為として包摂的に捉える「ミュージッキング」という概念を参照しつつ、アニメーション教育における制作や鑑賞を「動きの表現を巡るコトへの参加」として捉え直し、その行為に関わる人やモノを文字通り「元気づける・活き活きさせる」活動として「アニメーティング」の教育的意義を論じた。

その説明に際して「アニメーティング」と対照的な概念として便宜的に示したのが「プログラミング」であるが、当時はまだ両概念の捉え方には曖昧な面もあった。一方、2020年から「プログラミング教育」を初等教育から取り入れた2017年告示の学習指導要領が段階的に実施され、最近では「プログラミング教育」や「プログラミング的思考」を説く書籍が次々と刊行されている。そのような状況において、本発表では「プログラミング」と「アニメーティング」という概念について、教育という視点から再検討することを通じ、昨今の「プログラミング教育」や、ひいては2000年代以降の「映像メディア(表現)」の教育について、あらためて現状と今後の在り方を議論するための一つの視座を提供することを試みるものである。

本発表で提示される「プログラミング」とは事前の計画性や実行に際しての効率性と論理性を重視するベクトルを持つ諸活動であり、「アニメーティング」は偶然性や即興性、感性などを重視するベクトルを持つ諸活動である。つまり「プログラミング」は必ずしもプログラミング言語によるコーディングのみを示すわけではないし、「アニメーティング」はアニメーション作品制作のみを指す言葉ではない。あえてそうした具体的行為から少し距離をおいた概念とすることで、例えばコンピュータ・プログラミングの昨今の新たな潮流の一つであるライブコーディング(田所、2018)を「アニメーティング的なプログラミング」として捉えたり、アニメーション制作において数値的コントロールやモジュール化された機能の組み合わせによって表現を構築する3DCGアニメーションの制作プロセスを「プログラミング的なアニメーティング」として捉える解釈も可能になる。そしてこうした両義性を含む解釈からわかるのは「プログラミング」と「アニメーティング」が対立概念でありつつも双方を織り込む教育の可能性がありうるということである。昨今、プログラミング教育と共に注目されているSTEAM教育なども、本質的にこれら相反する二つの志向を両義的に含む教育として理解することができるであろう。

文献

スモール、クリストファー(2011)『ミュージッキング 音楽は<行為>である』水声社。(Small, Christopher(1998) Musicking. Wesleyan University Press.)

田所淳(2018)『演奏するプログラミング、ライブコーディングの思想と実践—— Show Us Your Screens』ピー・エヌ・エヌ新社。

布山タルト(2022)「アニメーティングの実践に向けて」教育美術、83巻第3号、pp.12-15。

キーワード

プログラミング、アニメーティング、アニメーション教育、美術教育、プログラミング教育



Netflixオリジナルアニメーションから探るアメリカの多様性の現在

中垣 恒太郎

専修大学 文学部 英語英米文学科

アメリカのアニメーション文化は、Netflix に代表されるストリーミング配信サービスのグローバル化に伴い新たな展開を示している。日本を含む国際色豊かなラインナップが拡張されていく中で、Netflix オリジナルアニメーション作品『ボージャック・ホースマン』(*BoJack Horseman*, 2014-20、6シーズン)および『トゥカ&バーティー』(*Tuca & Bertie*, 2019-22、3シーズン)は、アメリカのテレビアニメーション文化の伝統を継承しながら、時事的なトピック、多様な人生観・価値観を作品に盛り込んでいる点に特色がある(共にラファエル・ボブ・ワクスバーグによるプロデュース)。

『ボージャック・ホースマン』は動物と人間が共存する世界を描いた物語であり、主人公は50歳の「馬」である。擬人化された「馬」である彼は肩から下は人間と同じ外見をしており、ジャケットにジーンズ、スニーカーを身に着け、タバコも嗜む。1990年代にシチュエーション・コメディで活躍した人気俳優であったが、現在はすっかり第一線から退いており往時の財産を食いつぶすだけの、裕福ではあるが孤独で自堕落な日々を送っている。自伝を刊行し、再び陽の目が当たることを望むが執筆は遅々として進まないことから、ベトナム系アメリカ人であるダイアンがゴーストライターをつとめることになる。ほか、ボージャックのエージェントである「猫」のプリンセス・キャロラインなど個性的な面々との関係性や日常生活が物語の軸となっている。とりわけ、自己中心的な言動で周囲をふりまわしながらも他人の反応を気にしてしまいがちな主人公ボージャックの精神状態、ドラッグ依存によって見える心象風景、自伝制作を通して過去・現在・未来が重ね合わされていく人生観をめぐる演出が見どころとなっている。

『ボージャック・ホースマン』にて共同プロデューサー、プロダクションデザインを担当したリサ・ハナウォルト制作による『トゥカ&バーティー』は「鳥」を主人公とする物語であり、30歳の女性2人(2羽)が同じアパートで共同生活を送る日々を通して、女性のライフコース／ライフスタイルを描き出している。Netflix では1シーズンのみとなったが、カートゥーンネットワークの深夜枠「アダルトスイム」にてシーズン3まで継続された。

両作品共に擬人化した動物や鳥を主人公に据え、多様な価値観やライフコースに焦点を当てており、『ザ・シンプソンズ』(*The Simpsons*, 1989-)を分水嶺として発展を遂げてきた「シットコム・アニメーション」(animated sitcom)と呼ばれるジャンルの系譜に位置づけられる。本発表は、アメリカの「シットコム・アニメーション」の文化史にNetflix オリジナルアニメーションの動向を位置づけ、『ボージャック・ホースマン』を題材にアメリカの多様性の現状がどのように描き込まれているかを探る。メンタルヘルスの観点からの批評動向をも参照しながら、ドラッグ依存症や、認知症の母をめぐる描写など、視覚表現としてのアニメーションの表現技法にも目配りし、グローバル化／ストリーミング配信サービス時代のアメリカのアニメーション文化の可能性をも展望する。

キーワード

アメリカのアニメーション文化史、シットコム・アニメーション、動物の擬人化、ジェンダー、ストリーミング配信



『ゴルゴ13 劇場版』CGパートにおける完成映像イメージの決定過程 —中間素材とオーラルヒストリーによる分析—

木村 智哉

開志専門職大学 アニメ・マンガ学部

出崎統・監督作品『ゴルゴ13 劇場版』(1983)は、3DCG映像を用いた初の長編アニメーション映画とされる。本作におけるCGパートの制作にあたっては、トーヨーリンクス(現・IMAGICA エンタテインメント メディア サービス映像制作部リンクスグループ)にて、手描きパートと全く別の体制が組まれていた。このトーヨーリンクスは、プロデューサーの一人である山本又一朗と、大阪大学工学部電子工学科助教授(当時)の大村皓一が中心となり、東洋現像所(現・IMAGICA Lab.)から出資を受けて発足したCG制作会社である。

『ゴルゴ13 劇場版』では、CGパートが2か所見られる。一つは冒頭のタイトルバックであり、もう一つはクライマックスでビル内に侵入したゴルゴ13を、武装ヘリが襲撃するシーンである。このうち後者のシーンについては、新潟大学アニメ・アーカイブ研究センターが管理する渡部英雄コレクション中で、絵コンテが確認できる。

この絵コンテでは、CGパートに絵が入れられておらず、「コンピュータカット」として順にアルファベットがふられ、「ニューヨーク市上空に現れるヘリ」「ビルかげからヘリ」など文字による説明と、秒数のみが書き込まれている。つまりこの絵コンテにおいては、CGパートの完成映像イメージが、監督である出崎統自身の絵によって提示されていなかったことになる。

それではそうしたイメージは、誰がどのようにして管理したのであろうか。本研究ではこの絵コンテ資料をもとに、トーヨーリンクス側のスタッフを務めた方々へオーラルヒストリーの調査を実施している。今回の研究報告では、この調査で採取した口述資料および更なる中間素材を元に、『ゴルゴ13 劇場版』における2つのCGパートの完成映像イメージ決定および制作の過程を追跡し、日本のCG映像制作草創期に、その表現を決定していた諸要因を明らかにしようと試みる。

またこうした分析を通し、中間素材とオーラルヒストリー双方のアーカイブ化による重層的な史料の堆積がもたらす、より実証的かつ立体的な作品研究の可能性についても言及したい。

※本研究は JSPS 科研費 20H01218 および 22K00260 の助成を受けた成果の一部である。

キーワード

コンピュータ・グラフィックス、中間素材、オーラルヒストリー、アーカイブ、『ゴルゴ13 劇場版』



日本アニメーション学会 秋の研究集会@新千歳 2023 発表概要集

発行：日本アニメーション学会

発行日：2023 年 11 月 3 日

表紙イラスト・キャラクターデザイン：横須賀 令子

4 コマ漫画：いがらし なおみ

本文デザイン・校正：河原 大(北海道情報大学・秋の研究集会運営)

印刷：株式会社プリントバック

いがらし なおみ

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

横須賀 令子(アニメーション作家)

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

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

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

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



今年は雲の上で秋刀魚を焼いているぎつねのおじいさんにしました。匂いに釣られてカッパの子供達がやってくるというイラストです。秋の秋刀魚も高級魚になってしまうのかな。新千歳空港なので遠くに飛行機をつけ足しました。

クルミくん

シュプレヒコール いがらしなおみ



©NAOMI.IGARASHI

日本アニメーション学会事務局

〒192-0992 東京都八王子市宇津貫町 1556 番地

東京造形大学 研究事務室 内

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

入会申込書：請求先メールアドレス

info@jsas.net