

# メディア芸術 ニュースレター

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを  
伝えるニュースレター

NewsLetter/Vol.6  
発行:メディア芸術総合情報事務局  
監修:文化庁  
お問合せ:info@mediag.jp  
発行日:2012年9月28日

# 6

<http://mediag.jp>



広島市民のプライドになるような  
映画祭をつくってきた

アニメーション作家/プロデューサー

## 木下小夜子 インタビュー

北九州市漫画ミュージアムレポート

世界のアニメーションフェスティバルレポート  
アヌシーとザグレブ——同じコインの裏表

WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」  
リニューアルオープン!

# 広島市民のプライドになるような映画祭をつくってきた

1985年以来、27年にわたって広島国際アニメーションフェスティバル開催に尽力されてきた木下小夜子氏に、その足取りを振り返りながら、広島の映画祭の特長を伺った。

## 12年の歳月をかけて

**Q** アニメーションの映画祭を日本ではじめて開催しようと思ったのはなぜですか？

**A** アニメーションは豊かな表現媒体であるにもかかわらず、1970年代当時、大多数の人は、アニメーションに対して固定されたイメージしか持っていないかったです。みんなにとって、アニメーションといえば、テレビアニメーションでした。

私はアニメーションの会社のなかにいて、恵まれた形で創作活動ができていました。1972年のニューヨーク国際映画祭では、木下蓮三と創ったアニメーション『MADE IN JAPAN』でグランプリをいただきました。けれど、それでも仕事をする相手にイメージがなかなか通じないんですね。たとえば、私たちが「タイトルをアニメーションにして動かしましょうよ」と言っても、相手の頭の中には具体的にイメージが浮かばない。そこでどうすれば理解してもらえるかと考えたときに、映画祭を開いて見てもらうのが早道だと思ったんです。

アニメーション表現のバラエティが豊かであることを大勢の人に理解してもらえば、表現者たちも自由に表現する機会をもっと持てるようになる。それは、自分たちの文化が豊かになることだし、文化が豊

かな場所は幸せな人たちがいっぱい住んでいるところだと思うんです。そう考えて、テレビ番組の仕事をしながらも、「私はアニメーションの映画祭がしたいの」と言い続けました。ただ言うだけじゃなくて、いろんなところに足を運んで説明しましたし、企画書も何度も作成しました。

映画祭を開きたいと思ってから、実現するまで12年かかりました。その間に、原爆のアニメーション『ピカドン』をつくったことがきっかけとなり、広島との深いつながりができるわけですが、その広島との交渉や根回しにも6年ぐらいかかっています。

ノーマン・マクラレン、ポール・グリモー、ラウル・セルヴェといった当時の大物でした。



『日本人(ジャポネーゼ)』(木下蓮三・小夜子作品、1977年、6分)

## アーティスト自身が企画・運営することの利点

**Q** 海外の作家との人的交流が活発な理由を教えてください。

**A** ひとことで言えば、自分が作家だったからです。自分たちが作家として『MADE IN JAPAN』『日本人(ジャポネーゼ)』といった作品をつくった。そうすると、海外の作家たちが、作品を通じて、私という人間の背景や物の考え方を理解してくれるんです。そこに共鳴してくれた人たちが、

彼らは、ASIFA（国際アニメーションフィルム協会）の創設者たちですが、同時にヨーロッパで戦争をくぐり抜けてきた人たちなんですよ。だから、平和への渴望も人一倍あって、多くの人が平和をテーマにしたアニメーションをつくっていた。そんな彼らが、私たちの作品に共鳴してくれて、映画祭を開くまでの12年間、背中を押すようにサポートしてくれました。「まだなの？まだなの？」という感じで。広島で開催することが決まったときに、ASIFAが第1回から公認してくれたのも、作品を通じた交流があったから。そして、アニメーションという芸術文化を通じて世界平和を願うという精神が一致していたからです。

**Q** コンペティション部門に学生部門や、依頼作品部門といったサブカテゴリーがないのはなぜでしょうか？

### 木下小夜子

アニメーション作家／プロデューサー。東京生まれ。女子美術短期大学造形科卒業。'70年代より、アニメーション・メディアを基軸とした制作、開発、教育、振興など、幅広い事業を国内外で展開し、その領域はドキュメンタリーやフィクションを含む映像分野全般に及ぶ。木下蓮三と共に制作した短編アニメーション『MADE IN JAPAN』(1972)、『日本人(ジャポネーゼ)』(1977)、『ピカドン』(1978)、『最後の空襲くまがや』(1993)、『琉球王国-Made in Okinawa』(2004)など、各国の国際映画祭にてグランプリや優秀賞を多数受賞。1985年、広島国際アニメーションフェスティバルを企画・実現して以後、総指揮を務める。国内外の美術館や映画祭のプログラムを多数制作するほか、芸術大学や映画祭などで講義、講演、ワークショップ、審査員歴多数。2006～2009年、国際アニメーションフィルム協会(ASIFA)会長を務め、現在副会長。同日本支部(ASIFA-JAPAN)会長。日本アニメーション学会顧問。大阪芸術大学客員教授。女子美術大学理事。女子美術大学同窓会会長。広島市名誉市民。



**A** 私たちの映画祭は、アーティスト自身が運営をしてきました。ですから、賞についてもアーティストの立場で考えるんです。カテゴリーで1位、2位というのは、作家としてすごく困る。作家の気持ちとして、いついつの広島映画祭の〇〇カテゴリーで2位でした、とバイオグラフィーに書くよりも、広島で特別賞を受賞したというほうが書きやすいんです。

作家の立場に立つということといえば、私たちは、パノラマ部門を辞めた最初の映画祭なんです。パノラマというのは、一般的にはコンペティションに落選した作品を集めた部門ですが、これは作家の立場からすると、ものすごく気分が悪いだろうと思う。だからパノラマ部門は設けずに、その分、コンペティションの時間を長く取るようにしたんですよ。入れるかどうか迷うような作品だったら、コンペティションの幅を広くして入れてしまおう。

コンペティション作品を選ぶ段階では、国名も監督の名前もいっさい伏せて、純粋な作品として見せるようにします。そのときに温情で(笑)、「学生ですよ」「デビュー作品ですよ」と、一応アナウンスはするんですよ。だけどコンペティションまで残ってくる作品は、学生の作品であろうとも他の作品とまったく遜色ない。実際、学生がグランプリを受賞したりするんです。



HIROSHIMA 2012 授賞式-ヒロシマ賞受賞のレジーナ・ベソワ氏

コンペティションに残った作品に対しては、国際審査委員がエントリーフォームを参考にして受賞作品を決めます。エントリーフォームには、オリジナルかどうか、スポンサーが付いているか、どのようなテクニックを使っているかといった基本的な情報が書かれていますから、「これは子供向けの作品としてはいいね」とか「コマーシャル作品としては最高だね」とか、何らかの受賞理由がつくわけですけど、基本的な姿勢は、一つの作品



『MADE IN JAPAN』(木下蓮三・小夜子作品、1972年、9分)

として同列の上で競争してもらうということです。



## 意志を貫き通すことの大切さ

**Q** 現在、世界的なアニメーション映画祭には、隔年開催から毎年開催に移行したり、見本市を併設したりといった傾向がありますが、広島でもそういった変化が今後あるのでしょうか。

**A** まず、私たちの映画祭の予算って信じられないくらい少ないんですよ(笑)。ほとんど持ち出しで開催しているぐらいだから、最初に開いたときの情熱がなければ、もうとっくに終わっていると思うんです。

外の映画祭を観た人は、「長編作品のコンペはやらないの?」「毎年開催にしないの?」といろいろ言いますが、毎年開催したら、私死んでしまいます。自分で食べる分は働かなければいけないし。現在の広島の映画祭の規模だって、本来はできるはずもないような予算でやっていますから、予算的にも物理的にも拡大するのは難しい。でも2年に1度の良さというのもあるんですよ。コンペも濃密になりますからね。だから私は、みんなによく言っています。予算規模で言えば、海外の映画祭がグランドピアノだったら、うちは紙で作ったピアノかもしれない。でも映画祭のクオリティはどこにも負け

ない。それは自負があります。

私たち自身は、いつも自分たちの映画祭がインターナショナルの中心なんだと考えてプログラムをつくっています。「あそこに行きたい」と思わせるような求心力をもたせないと、作品も人も来ませんからね。

**Q** 木下さんは、2011年のメディア芸術祭で功労賞を受賞されました。映画祭をこれまで続けられてきたことをどのように自己評価されていますか?

**A** 揭げている理念を曲げないで続けてきたことには大きな価値があると思っています。世の中にはたくさんの映画祭がありますけど、しっかりとした理念を持っているところはそうそうないんですね。

映画祭を続けてきたなかで、「とにかくやってみてダメだったら直せばいいよ」とよく言われたんですが、こういう映画祭は、一度やってしまったら直せないんです。だから、広島市から「小夜子さん、これをやりなさい」と言われても、ダメなものにはノーと言い続けてきました。とにかく映画祭を守るために一生懸命戦ってきました。

私自身は、広島市民のプライドになるような映画祭をつくらなければ意味がないと思って、やってきました。そのためには、きちっとしたポリシーを持って、それを貫き通すだけの強い意志がないとね。だから、お金がないのに意地でやってきたところもあるけれど、広島の人たちが納得するだけのことをしてきたんじゃないかなとは思いますよね。

# 北九州市漫画 ミュージアムレポート

北九州市の小倉駅から徒歩2分の場所に立地する商業施設「あるあるCity」。B1Fから4Fまでは、アニメ、コミック、ゲームを扱うショップがひしめいている。その5、6Fに、2012年8月3日から北九州市漫画ミュージアムが開館した。

6Fのエントランスから入場して、最初に目に入るのは、「北九州発・銀河行き～松本零士を生んだ街～」というコーナー。ここでは北九州出身の松本零士氏の生い立ちや作品群を立体的に紹介。続く「漫画の七不思議」のコーナーでは、漫画家の仕事場や道具、コマ割りの規則、書き文字など、漫画のメカニズムがわかりやすく解説されており、漫画を深く理解するための工夫がそこかしこに施されている。

6Fの展示コーナーを抜けると、広々とした閲覧ゾーンが設けられている。閲覧ゾーンに隣接するイベントコーナーでは、子供向けに漫画教室のワークショップが開催されており、夏休み期間だったことでもあって多くの小中学生でにぎわっていた。

ひとつ階を下った5Fは、企画展示室。オープンから2012年10月21日までは「夢と冒険の漫画ワールド！」と題して、日本の漫画史の変遷を、北九州市ゆかりの漫画家たちの作品を中心にながら紹介。故関谷ひさし氏、北条司氏などの原画を閲覧できる。

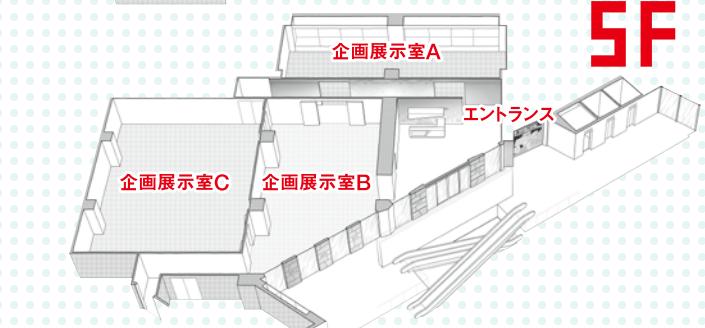
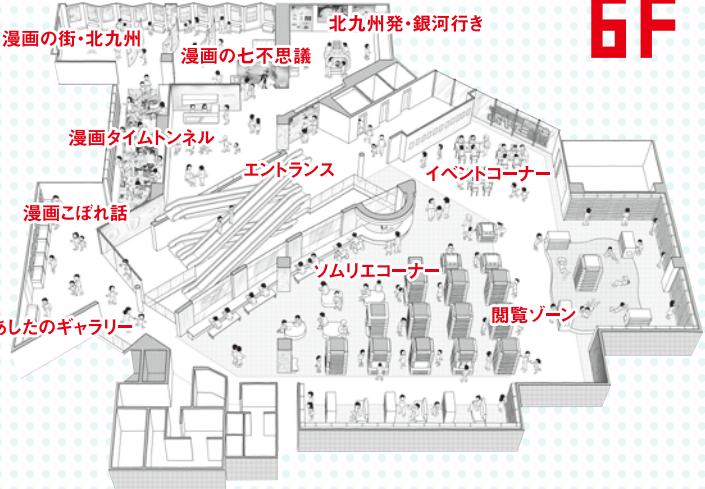
日本にはまだ数少ない総合的な漫画ミュージアム。国内外の漫画ファンから、大きな注目を集めているに違いない。



北九州発・銀河行き～松本零士を生んだ街～  
漫画という視点から北九州を再発見。タッチパネルを使って、松本零士氏のおいたちなどを  
見ることができる



漫画の七不思議  
漫画ができるまでの過程、コマ割りや手書き文字などの様々な漫画表現のテクニックが、実例をまじえてわかりやすく解説されている



「漫画の七不思議」のコーナーでは、北九州市出身の漫画家・関谷ひさし氏の仕事机の実物を展示している



漫画タイムトンネル  
1945年から現在まで、年代ごとに戦後日本の代表的な漫画作品を並べている



イベントコーナー  
20～30名規模のイベントが可能。漫画教室の講師や指導スタッフには、北九州市内の同人グループが参加している



企画展「夢と冒険の漫画ワールド！」  
「だめだよ！」と言われるとのぞきたくなる…。  
中をのぞくと漫画のコマが見える仕掛け



あしたのギャラリー  
市民参加型のミニ展覧会スペース。地元で活動中の新進クリエイターの作品を紹介する。漫画だけでなく、イラストやフィギュアも展示



ソムリエコーナー  
おすすめ作品を紹介する特集コーナーがあり、漫画に関する問い合わせや相談することもできる

## 専門研究員 表智之氏インタビュー

専門研究員を務める表智之氏の前職は、京都国際マンガミュージアムの研究員。

京都での経験は、北九州市漫画ミュージアムの運営コンセプトや施設づくりにどのように生かされているのだろうか。



閲覧ゾーン　みな思い思いの格好で漫画を読み耽っている。利用者の感想や意見などを掲載したニュースなども展示している

北九州は、大勢の漫画家さんを輩出してきた地域です。ですから、当然ミュージアムの機能も、そういうた漫画家さんの業績の顕彰と活用が中心になります。ただ、それを理解するためには、漫画全体の歴史や構造を知っていただいたほうがいい。そういう意味で、当館は北九州市の漫画ミュージアムであると言いつつも、漫画全体の歴史や漫画表現の構造などをきちんと伝えられるような施設づくりを心がけています。

私は、ここに着任する前は、京都国際マンガミュージアムで研究員を務めていたので、京都の遺伝子は受け継いでいると思います。同時に、京都での反省を生かした部分もあって、それが閲覧の強化です。じつは京都ではオープン当初、閲覧をそれほど重視していませんでしたが、いざタをあけてみると、閲覧は展覧会以上に人を集めの力を持っていることがわかりました。

そういう経験を踏まえて、当館ではミュージアム機能だけでなく、ライブラリー機能を充実させることにも力を注いでいます。さらに、多くの人はせっかくミュージアムを訪れても、既知の漫画を読むことが多いため、未知の漫画との出会いを提供する機能も持たせたいと考えました。そこで、漫画のソムリエコーナーをつくり、利用者が読書相談できるような場所を設けました。また、スタッフから利用者におすすめの作品を紹介したり、利用者の方がメッセージを残したりと、みんなでおすすめを紹介しあう工夫をしています。5万冊の蔵書を使って、「こんなもの読んでみませんか」「こんな面白かったですよ」というようなコミュニケーションの仕掛けを、あらかじめ組み込んでおこうというのが、ミュージアムを準備する上での重要なポイントでした。

デザインのレベルで強く意識したのは物量感ですね。「あるあるCity」に入っている他のテナントさんは、商品やポップが空間にみつり



企画展示室のユニークなペイント。離れて見ると、漫画の吹き出しが目の前に現れるようになっている

と詰まっている。そこにまじって、普通の博物館や美術館のようなゆとりを持った空間づくりをしてしまうと、相対的に寂しく見えてしまうんです。だから他の店舗と比べて、空間が希薄に見えないように、できるかぎり集密感を演出する方向でデザイナーも動いてくれましたし、私たちもそれを念頭に置いて施設を運用していきます。

他の店舗で扱っているような最新のサブカルチャーの動向などは、意図的に意識し過ぎないようにしました。サブカルチャーって、すごくうつろいやさしい領域で、時期によって、時代によって、作品のラインアップも全体のテイストも変わってくるじゃないですか。それと同じ目線で私たちが漫画を扱ってしまうと、ミュージアムとしての土台がぐらついてしまう。だから私たちは、流行を追いかけるだけではなくて、歴史と全体像を踏まえることを大事にしています。それは利用者層にも現れていて、他の店舗のメイン客層はおそらく10代後半から30代ぐらいまでがメインですが、ミュージアムのほうは子供やファミリー層、高齢者が多い。こうした幅広い年代層の方に入場いただくことで、風通しのよいコミュニケーションの場をつくっていきたいと考えています。

### 常設展観覧料

一般400円(320円)、中高生200円(160円)、小学生100円(80円)、小学生未満無料  
※( )は30人以上の団体料金。企画展は別途料金が必要です。  
企画展ごとに金額が異なりますので、企画展の告知をご確認下さい。

### 年間パスポート

一般2,000円、中高生1,500円、小学生1,000円 ※企画展は別途料金が必要です。

### 開館時間

11:00～19:00(夏休み等は11:00～20:00) ※入館は閉館の30分前まで  
休館日:火曜日(休日の場合はその翌日)、年末年始、館内整理日 ※夏休み等は無休で開館します。

### 場所

〒802-0001 北九州市小倉北区浅野二丁目14-5 あるあるCity5階6階

電話:093-512-5077 URL:<http://www.ktqmm.jp/>

# 世界のアニメーションフェスティバルレポート アヌシーとザグレブ——同じコインの裏表（要約）

土居 伸彰

アニメーション研究・評論

日本学術振興会特別研究員、東京造形大学非常勤講師



## アヌシーとザグレブ

毎年、5月末から6月初旬にかけて、二つの大きなアニメーション映画祭が立てつづけに行われる。クロアチアの首都で催されるザグレブ国際アニメーション映画祭と、フランスの主要な観光都市のひとつとなっているアヌシーで開催されるアヌシー国際アニメーション映画祭である。

アヌシーとザグレブは、同じコインの裏表のような映画祭だ。

両者はともにアニメーションを専門的に取り上げ、歴史も古い。1960年に始まったアヌシー国際アニメーション映画祭は、1950年代における世界的なアニメーション製作の盛り上がりと多彩な表現の誕生を反映し、カンヌ映画祭の一部門（1956年と58年に開催の「国際アニメーション週間」）から独立して生まれた世界初の大規模なアニメーション専門映画祭だ。1972年から開催のザグレブ国際アニメーション映画祭は、1950年代のアニメーションの隆盛を支えた「ザグレブ派」の本拠地で開催され、知名度では「一人勝ち」のアヌシーには敵わないが、大きなアニメーション映画祭ではアヌシーに続く歴史を誇る。ザグレブ



アヌシーのメイン会場はヨーロッパ最高の透明度を誇るアヌシー湖近くのボンリューである。この会場は来年から2年間の改装に入る

の評価を支えるのは、伝統性（orthodox）と革新性（strange）の両面を重視する作品選定の質である。

## 両映画祭の何が裏表なのか？

2012年の文化庁メディア芸術祭でのシンポジウム「世界のアニメーションフェスティバル」において、2011年からザグレブのアーティスティック・ディレクターに就任したダニエル・スルジック氏は、ザグレブはマーケットを気にしないと大きく宣言した。そこには、ザグレブの前にプレゼンテーションを行ったアヌシーに対する牽制があったことは明らかだ。

事実、両映画祭の商業性に対する態度は著しく異なっている。現在、大きなアニメーション映画祭は期間中に見本市を同時開催するケースが目立つが、アヌシーに併設される見本市MIFAは、その流れの先鞭をつけた。その一方で、ザグレブにおいては、現在、映画祭は見本市無しの単独開催となっている。スルジック氏が同シンポジウムで語ったように、必ずしもマーケットと相性がよいとは限らない、ユニークかつストレンジな「作家性」の賞揚を目的としている。

ただし、両者は敵対しあっているわけではなく、むしろ相補的である。ザグレブとアヌシーは協定を結び、映画祭の時期が重ならず、連続するようにしている。2012年のザグレブは5月29日から6月3日まで、アヌシーは6月4日から10日までの開催

だったが、ザグレブからアヌシーへと移動し、方向性の異なる二つの映画祭を網羅するという流れは、アニメーション関係者のあいだではひとつの定番ルートとなっている。



ザグレブのメイン会場はザグレブ市内中心部に位置するキノ・ヨーロッパ。会期中は夜遅くまで映画祭参加者が集い、交流する

## ザグレブのアニメーション観

両映画祭を大きく分けるのは、作品選定に対する哲学の違いだろう。

ザグレブは、アニメーションをその隣接領域と衝突させ、アニメーション概念の根本に搖さぶりをかけようとする（たとえば、今回の審査員のなかには、同地で開催される実験映画祭25fpsのディレクターも加わっていた）。今回、『なんて素敵日』（2012）で準グランプリに相当するゴールデン・ザグレブ賞を受賞したドン・ハーツフェルト氏の作品も、子どもでも描けそうなラフな棒線画のキャラクターと実写映像を大胆に融合するアプローチが逆に仇となり、たとえばアヌシーや広島といった他の伝統的なアニメーション映画祭ではほとんど評価されていない。ザグレブは、アニメーション表現に唯一のスタンダードを設定せず、そのオルタナティブな可能性を常に探っているといえよう。

## アニメーション「産業」にも 浸透するアヌシー

一方のアヌシーは、世界のアニメーション・シーンを見渡したうえで、大きな声を上げている領域から、満遍なく「アニメーションとは何か」の答えを集めてくる映画祭だ。

今年のアヌシーの短編部門は、ミカエラ・パヴラートヴァ氏やテオドール・ウシェフ氏、水江未来氏といった映画祭界隈でお馴染みの作家の作品に加え、現代美術の文脈で高い評価を受ける中国の若手作家スン・シュン氏、コメディ色の強いアメリカの作家ビル・プリンプトン氏、ワーナーのクラシカルな人気キャラクターであるダフィー・ダックを主人公とした3D短編、YouTubeをはじめとしたウェブ界隈でも人気のPES氏、大友克洋氏の新作短編『火要鎮』などが集うという、アヌシーでしかありえない組み合わせが実現した。

ただ、アヌシーが評価するアニメーションのフォーマットは、ザグレブと比べるとあまりバリエーションがないともいえる。アヌシーのセレクションには「雑多」という形容が似合うのかもしれない。それはアヌシーの圧倒的な知名度によって可能になるものもある。アヌシーの名前は、アニメーション「産業」の領域にも浸透しており、それがバラエティの豊かさに貢献する。



アヌシーのメイン会場ボンリューの内部では、サイン会やDVD即売会をはじめ、イベントが活発に行われる。

## デジタル技術の進化

両映画祭に共通する傾向があったとすれば、デジタル技術に対する作り手の態度の変化だろう。

今年のザグレブで特別賞を受賞した



アヌシーと比べると規模がそれほど大きくないザグレブは、アットホームな雰囲気も漂う。写真は映画祭参加者を対象とするピクニックで、ザグレブ40周年がケーキで祝われた

イスの巨匠ジョルジュ・シュヴィッゲーベル監督の新作 *Romance* (2011) は、上映素材の選択肢として 35mm フィルムが存在するにも関わらず、近年主流になりつつあるデジタルフォーマット DCP を用いていた。過去、デジタル素材は、作成時に必然的に起こる劣化によって、特に作家性の強い作品においては嫌われる傾向にあったが、シュヴィッゲーベル監督曰く、近年の高画質なデジタル素材の場合、自分の作品の色彩を的確に表現してくれるということだった。フィルム・プリントの作成には費用がかかることもあり、今後、上映素材のデジタル化が一気に進んでいくことを予感させるエピソードだった。

アヌシーの長編部門の充実化は、商業作品の制作現場において、デジタル技術の持つ「クセ」じゅんちが馴致されつつあることを示していた。アヌシーの美点のひとつに、デジタル表現が産業的な制約とぶつかったときに生み出す新奇な表現の最前線をチェックできるというものがある。1950年代以降のテレビ・アニメーションの出現によって、省力化によって最大限の効果を上げるために、リミテッド・アニメーションが発展を遂げたように、節約への努力が生み出す領域というものがあるのだ。

## 両映画祭のこれから

アヌシーとザグレブ——両者はともに、それぞれの必然性に従って、アニメーションの「今」を伝えようとする。どちらかのみを訪れるだけでは、アニメーションの一面的な姿しか確認でき

本記事は要約です。  
全文を読みたい方は、  
WEBサイト

「メディア芸術  
カレントコンテンツ」  
(<http://mediag.jp/>)  
を御覧ください。

ないことになるだろう。

しかし、アニメーションという一枚のコインの表と裏のような両映画祭の関係は、今後も保たれつづけるのだろうか。

おそらく、アヌシーは来年以降大きく変化するだろう。1999年の就任以来10年以上アーティスティック・ディレクターを務めたセルジュ・ブルムバーグ氏は、今年限りでの辞任を発表した。ブルムバーグ氏は、アヌシーの「商業化」に大きく加担した人物として批判されることも多く、実験性の高いアニメーションに対する彼の辛辣な態度は有名だった。

来年からの後任に選ばれたのはマルセル・ジャン氏である。ジャン氏は、アニメーションの「作家性」「実験精神」を支えるメッカであるカナダ国立映画制作庁（通称 NFB）の元プロデューサーで、非常に「ザグレブ的な」人物なのだ。就任にあたってのステートメントにおいて、ジャン氏は、これまでのアヌシーの色を深めると同時に、「いくつかの習慣を見直す」ことを宣言している。ディレクターの交代によって商業性と作家性の両方のカードを手に入れたように思えるアヌシーの「次」の一歩は、大きな注目を集めることになるだろう。



アヌシーは来年以降新しいアーティスティック・ディレクターを迎える。左は今年で辞任するセルジュ・ブルムバーグ氏、右は新ディレクターであるマルセル・ジャン氏

## WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」リニューアルオープン!

<http://mediag.jp/>

メディア芸術分野の振興のため文化庁が進めている「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」による

情報発信WEBサイト「メディア芸術カレントコンテンツ」がリニューアルオープン!

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートなど、メディア芸術に関する様々な情報をピックアップして掲載しています。

メディア芸術についてもっと知りたい! という方はぜひ一度のぞいてみて下さい。

### ■ニュース

マンガ、アニメーション、ゲーム、メディアアートおよびアーカイブに関する、イベント・展覧会・プロジェクト・学会・お勧め書籍など、国内外の様々なニュースを掲載しています。



### ■コラム・レポート★

各分野の専門家や研究者が執筆したコラムやレポートを掲載しています。

### ■プロジェクト

「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」が実施する事業(イベントなど)についてのお知らせやレポートを掲載。また今後は、コンソーシアム構築事業で実施する調査研究の成果も公開していく予定です。

### ■メディア芸術イベントカレンダー★

メディア芸術に関連するイベントや展覧会情報を一覧で見ることが出来るカレンダーや注目のイベント情報を掲載しています。その中から2012年9月末～11月にかけて開催しているイベントを以下にピックアップしました。

(★…Newコンテンツ)

#### KYOTO CMEX 2012

2012.9.21-2012.12.9  
みやこめっせ(京都市勧業館)など(京都府)  
<http://www.kyoto-cmex.jp/>

#### 文化庁メディア芸術祭 神戸展

2012.11.17～11.25  
デザインクリエイティブセンター神戸(兵庫県)  
<http://www.kobe-biennale.jp/media-kobe/>

#### 国際マンガサミット

2012.11.7-2012.11.11  
米子コンベンションセンター(鳥取県)  
<http://2012.mangasummit.jp/>

#### 企画展「夢と冒険の漫画ワールド!」

2012.8.3-2012.10.21  
北九州市漫画ミュージアム  
<http://www.ktqmm.jp/>

#### にいがたアニメ・マンガフェスティバル

2012.11.10-2012.11.11  
新潟市(新潟県)  
<http://www.niigata-anime-manga-fes.com/>

#### 練馬アニメカーニバル2012

2012.11.10-2012.11.11  
としまえん(東京都)  
<http://www.animation-nerima.jp/>

#### TIFFCOM2012

2012.10.23-2012.10.25  
ホテル グランパシフィック LE DAIBA(東京都)  
<http://www.tiffcom.jp/2012/jp/>

#### 東京国際アニメ祭2012秋

2012.10.23-2012.10.25  
ホテル グランパシフィック LE DAIBA(東京都)  
<http://www.cofesta.jp/2012/jp/event/event-detail.html?eid=45&cid=&aid=>

#### 海外マンガフェスタ

2012.11.18  
東京ビッグサイト(東京都)  
<http://kaigaimangafesta.com/>

#### マチ★アソビ vol.9

2012.9.22-2012.10.8  
眉山・徳島市街など(徳島県)  
<http://www.machiasobi.com/>