

平成 25 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

アニメーション研究マッピング・プロジェクト 実施報告書

Report of Animation Research Mapping Project

本報告書は、文化庁の委託業務として、森ビル株式会社が実施した平成25年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。
転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。

森ビル株式会社
平成 26 年 3 月

目次

第1章 はじめに	01
第2章 実施報告書	
2-1. 今年度のリストの方針	02
2-2. 掲載論文選定のプロセス	02
2-3. リスト作成の具体的プロセス	03
2-4. 今年度の成果	04
2-5. 来年度以降の体制づくりについての検討	04
2-6. 今後の課題	05
『Animation: An Interdisciplinary Journal』論文リスト	17
『アニメーション研究』論文リスト	95

Contents

[English translation of Japanese report]

1 Introduction	09
2 Implementation report	
2-1. Policy of the list of this year	11
2-2. Selection process of published articles	12
2-3. Process of creating the lists	13
2-4. This year's achievement	13
2-5. Review on the establishment of operational systems after next year	14
2-6. Future issues	14
List of articles published in <i>Animation: An Interdisciplinary Journal</i>	17
List of articles published in <i>The Japanese Journal of Animation Studies</i>	95

第1章 はじめに

本プロジェクトは、今後の日本のアニメーション研究を支える若き初学者たちに向けた国内外の文献リスト作成を主な目的としたプロジェクトである。

昨年度は、「アニメーション研究初学者のためのブックガイド」として約420冊に及ぶ文献をリスト化し、一般の書誌情報に加え基礎的文献として位置付けるものには研究チームによる文献解題、テーマ解題が添えられるなど、初学者のみならずその指導者やアニメーションを取り扱う施設関係者にとっても大変有益なものとなった。

一方で、研究者にとっては最新の研究状況の情報こそが生命線とも言える。一度作成したリストが更新されず「情報が古い」となれば、たちまち参照されなくなるという事は容易に想像されるため、リスト作成と同時に今後継続して内容を更新してゆくことの必要性も感じられた。

そこで今年度は、リストを今後どのように更新してゆくことができるか、その体制作りを主な目的としたプロジェクトとして実施した。幸いにも、日本アニメーション学会の協力を得ることができ、今後学会で更新を担ってゆく上でのリストの方針や運用体制、また掲載される情報の内容について等、下記研究チームを中心に検討を行った。

本報告書には、そうした諸方針や掲載情報（書誌情報やキーワード）について具体的に議論・検討された内容がまとめられている。

本プロジェクトを通じて、日本におけるアニメーション研究の更なる振興、及び将来的に国内外の研究者の交流促進、研究者育成へとつながれば幸いである。

● 実施体制の紹介

研究チーム：小出 正志（東京造形大学デザイン学科教授／日本アニメーション学会長）
 キム・ジュニアン（東京造形大学客員研究員／日本アニメーション学会理事）
 土居 伸彰（日本学術振興会特別研究員／日本アニメーション学会理事）

協力：日本アニメーション学会
 松山 ひとみ（アムステルダム大学大学院）
 徳江 剛（専修大学大学院）

第2章 実施報告書

研究チーム：キム・ジュニアン、土居 伸彰
監 修：小出 正志

2-1. 今年度のリストの方針

昨年度の本プロジェクトで発表した「アニメーション研究初学者のためのブックガイド」は、1980年代後半から世界的に盛り上がりを見せつつある「アニメーション学 Animation Studies」で蓄積されてきた重要な成果を現在の眼からもう一度眺め、重要であるとみなすことのできる文献を選定しリスト化するものであった。解題やカテゴリ分けを含めたそのリストは、海外での充実したアニメーション研究の成果を凝縮して伝えるものとして、また、日本での（在野の研究者によるものも含めた）研究をまとめるものとして、これからアニメーション研究に携わる者にとって有益なものとなることを目指した。

今年度のリストは、昨年度の成果を補完することを考慮に入れつつ、違ったアプローチによって作成を行った。昨年度のリストは「ブックガイド」というタイトルが示すようにもっぱら書籍に注目したものであった。対して、今年度注目したのは論文である。さらに今年度考慮に入れられたのは、「1、はじめに」で示されているように、来年度以降、マッピング作業を継続的に行っていくにはどうすればいいのかということだった。その観点から加えられた変更点は、リスト掲載の学術論文の基準を、昨年度のように「選択」によるものではなく、一定の基準を満たしたものについては機械的に包括する「網羅」に設定することである。

今年度、「選択的」ではなく「網羅的」にリストを作成することに思い至った経緯は、当プロジェクトを来年度以降も継続するにあたり、最終的な目標を、論文・書籍を含めた「網羅的」リストの完成に設定するがゆえである。昨年度の書籍、そして今年度の論文への注目により、二年間の成果は、アニメーション研究に関する文献の二つの主要な形態をカバーしうるものとなった。今年度のリスト作成とその成果の公表は、来年度以降日本アニメーション学会にてマッピングの業務を引き継ぐための準備段階・足場づくりとして位置づけられるものであるといえるだろう。

日本アニメーション学会の側では、継続的な成果の公表の手段としてブログを立ち上げ、集積された文献情報をそこで公開することとした。来年度以降、ブログでの情報公開によって、アニメーション研究の初学者のみならず国内外のあらゆる研究者にとって役立つような網羅的な文献リストを作成する——そのような見通しのもと、今年度の活動の方向性は定められた。

2-2. 掲載論文選定のプロセス

今年度、リスト化を行ったのは学術論文である。

書籍に重点を置いた昨年度のブックガイドにも、学術論文に対する言及はあった。「アニメーションを取り扱う学術誌」という項目には『アニメーション研究』、*Animation: An Interdisciplinary Journal*、*Animation Journal*、

Animation Studies、そして *Mechademia* という五冊の学術誌を掲載し、それぞれの雑誌の立ち位置および性格についての概観を行った。だが、個々の論文についての詳細な記述はリストの性質上できなかった。

今年度のリストは、上記5つの学術誌のうち、『アニメーション研究』と *Animation: An Interdisciplinary Journal* の全号に掲載されている抄録付き学術論文（約200本）を対象として、その文献情報を収集し、広く公開するものとなる。

今年度のリストの作業において肝となるのは、両誌に掲載された論文の抄録（ともに原文は大多数が英語で、一部が日本語）の翻訳である。それにより、日英両国語で、論文の概要に容易にアクセス可能となる。アニメーション研究の初学者、とくにこれからアニメーションで論文を初めて書いてみようとする者にとっては、これまでアニメーション研究の分野においてどのような論文が書かれてきたのか、その見取り図を容易に持ちうるようになるという意味で、非常に有益なものとなるだろう。

今年度注目した2つの学術誌について簡単な紹介をおきたい。

『アニメーション研究』は日本アニメーション学会が年1回発行（2013年度より年2回）する機関誌である。1999年に発行が始まったこの雑誌は、日本においてアニメーション研究を専門的に取り扱う学術誌としては唯一のものであり、この論文の抄録（英語）をリスト化し公表することは、海外の研究者が日本におけるアニメーション研究の動向とアプローチを把握するのに大きく役立つといえるだろう。（なお、抄録の公表については、『アニメーション研究』の投稿規定に定められていないことから、著者に個別に連絡をとり、許諾の取れたもののみ掲載を行っている。）

Animation: An Interdisciplinary Journal は年3回発行の学術雑誌である。発刊は2006年と歴史は浅いが、整備された編集体制、発行頻度の多さ、取り上げるトピックの幅広さ、掲載論文の質の確かさから、アニメーション研究に関連する学術誌では総合的に見て世界を代表するものであることは間違いない。（当雑誌は2012年に Arts & Humanities Citation Index の一覧に加えられている。）

抄録の日本語訳についても、同誌の編集部より掲載の許諾をもらうことができた。この雑誌のタイトルおよび抄録を日本語へと翻訳し、リスト化して公開することは、アニメーション研究に携わる日本の初学者に、世界のアニメーション研究がどのようなアプローチでアニメーションを研究してきたかについての包括的な見取り図を提供することになるだろう。

2-3. リスト作成の具体的プロセス

リスト作成の過程では、以下のような作業を行った。

- (1) 『アニメーション研究』および *Animation: An Interdisciplinary Journal* の全号の書誌情報の収集（なお、その過程で昨年度のリスト内「アニメーションを取り扱う学術誌」掲載の他の雑誌、および昨年度のリストで漏れたアニメーション関係の文献についても可能な限りの情報集積を行い、来年度以降につなげうる成果とした）—— 松山ひとみが担当
- (2) 『アニメーション研究』および *Animation: An Interdisciplinary Journal* の抄録および論文キーワードの翻訳

(主に英語から日本語) — キム・ジュニアンおよび土居伸彰が担当

作業全体の監修 — 小出正志

作業全体のサポート — 徳江剛

リストの内容として収集したのは、以下の項目である。(翻訳を行うことにより、日英二カ国語の情報が集まることになる。)

著者名、論文名、雑誌名、巻号、ページ数、発表年、概要、キーワード、URL

※キーワードに関しては、雑誌掲載時に論文の著者が設定したものをそのまま収集・採用した。

2-4. 今年度の成果

2-3 で記したプロセスを経たうえで、今年度の成果として、『アニメーション研究』掲載論文 75 本、*Animation: An Interdisciplinary Journal* 掲載の論文 121 本の書誌情報を収集した。そのうち、『アニメーション研究』に関しては許諾が取れたもののみ、*Animation: An Interdisciplinary Journal* に関してはすべて、論文の抄録を、英語によるものについては日本語へ、日本語によるものについては英語への翻訳作業を経たうえで、日英両カ国語でリストに記載した。

2-5. 来年度以降の体制づくりについての検討

今年度のやるべきことのひとつの軸として、来年度以降、当マッピングプロジェクトを日本アニメーション学会でどのようなかたちで引き継いでいくのが現実的であるのか、検討作業を行った。

前年度および今年度の作業を通じて、当プロジェクトに関する日本アニメーション学会としてのバックアップの体制は完了した。理事会での承認のもと、公式ホームページのサーバー設備を増強し、来年度以降の成果発表の場としてブログを立ち上げる目処がたった。

昨年度と今年度、予備作業として論文および書籍の情報を包括的に集めることを行った。この二年間、そのすべてが成果としてリスト化されたわけではなく、その予備作業で集められた情報は、次年度以降の成果発表の礎として十分に活用可能なものとなっている。

最も問題となるのは人件費である。それについては、書籍の情報が充実するであろう来年度以降、アフィリエイト・プログラムを活用すること、科研費をはじめとした外部資金獲得のための努力を行うこと、そのような方向性で指針が定められた。特に後者については、学会全体で外部資金獲得を目指すための体制は現在着手されたばかりなので、今回のプロジェクトを学会側としても良い機会と捉えつつ、プロジェクトを進めていくことを確認した。

2-6. 今後の課題

今年度、作業をしていくなかで出てきた課題には以下のものがある。

- とりわけ *Animation: An Interdisciplinary Journal* は論文著者の専門が広範囲にわたることから、抄録の翻訳にあたり、それぞれの分野での専門用語の翻訳について必ずしも十分な訳出が行われていない事態が考えられる。この点については、リスト公表後の指摘・意見を待ちたい。


- 来年度以降、『アニメーション研究』と *Animation: An Interdisciplinary Journal* 以外の他の学術雑誌についても情報の収集を行っていくことになるが、抄録が存在しないそれらの雑誌について、どのようなアプローチで紹介を行うべきかの検討が必要。

- 昨年度の報告書でも課題として述べたことだが、(映画研究など) アニメーション研究に隣接する諸分野におけるアニメーションの学術研究について、今回定めた方針では包括することができない。指針なくはじめとキリのない作業になってしまうので、来年度以降、どのような方針で作業を行っていくのか、検討が必要。

- 昨年度の「ブックガイド」との整合性をどのようにとるべきかという課題が残った。昨年度のガイドは、日本アニメーション学会内のプロジェクトチームが依頼した(在野の研究者含む) 学会員からの意見を広く反映するかたちでまとめられており、取り上げたトピックの幅広さという点においては優れたものとなったが、研究チーム内でのその整理(具体的にいえばカテゴリ分け)については、リスト公表後、様々な意見が寄せられた。今年度のリストは包括的なものであり、昨年度の「カテゴリ」にあたる「キーワード」は研究チームによる設定ではなく当該論文の著者が投稿時に定めたものをそのまま用いている。二年間の成果のあいだにどのような整合性をもたせるのかは、今後の課題となる。また、「キーワード」は論文の著者によって決められたものであるため、同様のトピックを扱っていても、著者間での言葉の使い方が異なっていれば違ったものになってしまう。今年度のリストの内部での整合性についても、今後検討していく余地がある。

- 来年度以降、当プロジェクトを継続していくための資金面の問題が残る。科研費をはじめとする外部資金獲得のための努力は行っていきたいが、獲得の可否については不透明なままである。論文や書籍は毎年増えていくわけなので、それらの情報の集積と、ホームページ上での公開のポリシーについても考える必要がある。(毎年更新すべきか、時期を限るか……など)

- 来年度以降は、書籍についてもブログ上で公表を行っていく予定である。書籍情報は初年度のブックリストに掲載したものに加え、今年度の作業のなかで収集されたより包括的な情報を載せていくわけだが、その際の抄訳(出版社による紹介文など)の掲載許諾のプロセスなど、書誌情報の収集と公表にあたっては新たな課題が出てくることになる。それに対していかに現実的な対応をなすのか、今後も考える必要がある。



English translation of
Japanese report

This project aims to draw up the lists of international and domestic publications for young animation researchers, who are to bear the future of animation studies in Japan.

In last year's projects, we made a "Book Guide for New Researchers of Animation Studies" after building a list of approximately 420 publications. The book guide has been very effective for not only new researchers but also their instructors and the staff of animation-related institutions, as, in addition to general bibliographic information, we attached bibliographical guides and explanatory notes for themes to the publications that are regarded as fundamental.

On the other hand, keeping information on the state of research updated is vital for researchers. It is easy to imagine that users will stop making references to the lists, if without updating constantly, "old" information is only maintained. Updating the lists are as important as making them.

This year's project aimed to establish a system that enables constantly updating the lists. In cooperation with Japan Society for Animation Studies (JSAS), given that the Society will assume the role of updating hereafter, review was done for the policies on the lists, the framework of their usage and management, and the contents of information to be listed, mainly by the below mentioned research team.

This report includes the details of discussions and reviews on such policies and listed information (bibliographic information, categorization and keywords)

We hope that this project will lead animation studies in Japan to its own further advancement, the promotion of interactions between international/domestic researchers, and the nurturing of researchers.

● Organization for the project.

Research team : Masashi KOIDE (professor of Faculty of Design, Tokyo Zokei University / President of Japan Society for Animation Studies)
 Joon Yang KIM (Visiting Fellow, Tokyo Zokei University / Director of Japan Society for Animation Studies)
 Nobuaki DOI (special researcher of Japan Society for the Promotion of Science / Director of Japan Society for Animation Studies)

In Cooperation with : Japan Society for Animation Studies (JSAS)

Hitomi MATSUYAMA (Graduate school of Universiteit van Amsterdam)

Goh TOKUE (Graduate school of Senshu University)

2

Implementation report

Research team : Joon Yang Kim and Nobuaki Doi
Supervisor : Masashi Koide

2-1. Policy of the list of this year

“Book Guide for New Animation Researchers”, released through the last year’s project, is the list of the publications that are considered as significant in the current view, among important achievements observed in the field of Animation Studies which has been drawing global attention since the late 1980s. Our aim is that this list, including bibliographical introductions and categories, should be helpful for those involved in animation studies, as a condensation of the fruitful achievements for overseas animation studies, and as a sum of those of Japanese counterparts (including those by researchers in non-academic sectors).

This year’s list was made in a different strategy while considering supplementing the last year’s results. While as its title of “Book Guide” indicates, the last year’s list focused on books, this year’s list focuses on articles. Moreover, as mentioned in “Chapter 1 Introduction”, this year’s project examined how to continue the mapping activity after next year. A change made in the mapping strategy with this point of view is to draw up the list of academic articles, not in a “selective” but “comprehensive” way, which meet certain criteria enough to be included in the list automatically.

The reason why we have decided to draw up “comprehensive”, rather than “selective”, lists this year is because our ultimate goal is to complete ‘comprehensive’ lists that include articles and books as we carry on the project after next year. The research achievement of the last two years, which focuses on books (last year) and articles (this year), led to covering the two major types of publication in relation to animation studies. This year’s project of drawing up and releasing the list can be described as a preparatory step and foothold for JSAS to take over the mapping research next year.

JSAS decided to establish a blog as a means of a continuous release of the research achievement, and thereby to provide the accumulated publication information. Creating comprehensive publication lists that can be useful for not only new animation researchers but also for any international/domestic researchers, and releasing information on the blog: This was determined as the direction of this year’s project.

2-2. Selection process of published articles

This year's project listed academic articles.

Academic articles are in a degree referred to in the last year's Book Guide focusing on books, too. In a section of "Academic Journals on Animation", five journals are listed; *The Japanese Journal of Animation Studies*, *Animation: An Interdisciplinary Journal*, *Animation Journal*, *Animation Studies*, and *Mechademia*. The section provides an outline of the position and characteristics of each of the journals. However, it does not cover the details of the articles published in them due to the character of the list.

This year's list embraces *The Japanese Journal of Animation Studies* and *Animation: An Interdisciplinary Journal* among the above mentioned five of these. It releases the publication information of academic articles (approx. 200), including the abstracts, that have been published in all these issues of the two journals until late 2013.

At the center of the listings in this year's project is the translation of the abstracts of the articles published in both journals (most of them are originally written in English and the rest in Japanese). The translation provides either Japanese- or English-speaking users easy access to the information. Also for new participants of animation studies, especially those who are attempting to write an article on animation, the translation will be greatly helpful in taking a view of articles thus far published in the field of animation.

An introductory note should be added about the two journals that this year's project focuses on.

Firstly, *The Japanese Journal of Animation Studies* is the official journal issued annually by JSAS (twice a year after 2013). The journal, first released in 1999, is the only academic journal in Japan that focuses on animation studies. The listing and releasing of the (English) abstracts of the articles of the journal will be of great use for international researchers in understanding the climate and methodologies of animation studies in Japan. (Only the abstracts whose authors have agreed to the releasing are posted on the blog because there is no relevant detail in the agreements of the contribution of *The Japanese Journal of Animation Studies*)

Animation: An Interdisciplinary Journal is an academic journal issued three times a year. Although the history of this journal is short (the first issue appeared in 2006), this is surely one of the leading academic journals which deal with animation as its main subject, in terms of the well-organized editorial system, the frequency of publication, the wide scope of subjects and the quality of the articles. (In 2012, Arts & Humanities Citation Index included this journal in its list)

Permission was given by the publisher of the journal for electronically publishing the Japanese translation of the abstracts. The listing and publishing of the Japanese translations of the titles and abstracts of this journal will provide a comprehensive outline for new Japanese researchers to understand that ways in which scholarships have been made in the overseas scenes of animation studies.

2-3. Process of creating the lists

The following activities were performed during the process of listing.

- 1) Collection of the bibliographic information of all the issues of *The Japanese Journal of Animation Research* and *Animation: An Interdisciplinary Journal*. (During the process, an attempt was made for the collection of publication information on animation in the other journals that are mentioned in the section "Academic Journals that Deals with Animation" in the last year's list, and furthermore collection of publications that are not in the last year's list, which will proceed to the next year) – supervised by Hitomi Matsuyama
- 2) Translation of the abstracts and keywords of *The Japanese Journal of Animation Studies* and *Animation: An Interdisciplinary Journal* (English to Japanese for the most part, and vice versa for the rest) – supervised by Joon Yang Kim and Nobuaki Doi
Supervisor of the whole process – Masashi Koide
Cooperator of the whole process – Goh Tokue

The following items are collected as the contents of the lists (translation allows users to search the information in both Japanese and English)

Name of author, title of article/essay, name of journal, number of pages, year of publication, outline, keywords, URL

- * We collected and used the same keywords as those that have been given by the authors of articles at the publication of them.

2-4. This year's achievement

After the completion of the process mentioned in 2-3, collection was performed for of the bibliographic information of the 75 articles/essays published in *The Japanese Journal of Animation Studies* and that of 121 articles/essays in *Animation: An Interdisciplinary Journal*. Among them, translation was performed from the abstracts of these articles/essays in *The Japanese Journal of Animation Studies*, authors of which have given us permission, and all of the articles/essays to date in *Animation: An Interdisciplinary Journal*; and both of the English and Japanese results are included in the list.

2-5. Review on the establishment of operational systems after next year

One of the must-dos of this year's project was to review what strategies are more practical for JSAS to take over the mapping project.

Through research activities performed last year and this year, a backing system for this project has been established within JSAS. Given the approval of the directorial board, some good prospects are seen of strengthening the web servers of the society's official website strengthened and establishing a blog to serve as the releasing place for the achievements of the mapping project.

We have investigated and collected a huge amount of information on articles and books comprehensively for two consecutive years since 2012 as a preparatory work. The information collected through the preparatory work, not all of which was listed though, will surely be useful as a foundation of achievements to be presented after next year.

The main future issue is personnel expenses in dealing with the issues after next year, when bibliographic information is expected to become enriched, a guideline was determined to use affiliate programs effectively and seek e outsource funding such as Grants-in-Aid for Scientific Research. Especially for the latter option, JSAS has confirmed continuation of the mapping project as a good opportunity for itself, as much as the entire society has just established the system to seek outsource funding.

2-6. Future issues

The following is a list of issues noticed through this year's project.

- Especially because *Animation: An Interdisciplinary Journal* publishes articles by experts from a wider range of academic fields, it can be expected that the translation of scholarly/technical jargons in the abstracts is not perfect. Comments and opinions are expected and should be welcome after releasing the lists.
- Discussion is needed to determine, after next year, how to deal with academic journals other than *The Japanese Journal of Animation Studies* and *Animation: An Interdisciplinary Journal*, some of which do not have abstracts.
- As this was mentioned as an issue in the last year's project, the policies established this time do not

cover scholarship on animation in some fields (e.g. film studies) adjacent to animation studies. Discussion is needed to re-design new policies as no guidelines will lead to no limit.

- There remains an issue of how to maintain consistency in relation to the last year's Book Guide. The Book Guide is efficient in terms of a wide range of the topics listed because it covers widely the opinions from JSAS members (including researchers in a non-academic sector), which were requested by the project team within the society. However, we have received various comments after the release of the lists in regards to the consistency thereof (specifically, about categorization). This year's lists are designed to be comprehensive, and for the Keyword, which amounts to the Category in the last year's list, we used the keywords provided by the author(s) of each article (not by the research team). It is a future issue to maintain consistency between the achievements of the last two years. Also, given that the keywords were provided by the authors of these, ones the same word is likely to have different referents, according to the usage of each of the authors, even if they deal with ones the same topic. Further discussion is needed on the consistency of the contents of this year's list.
- Another issue is budgeting for carrying on the project after next year. Although the research team has sought to acquire outsource funding such as the Grants-in-Aid for Scientific Research, the outlook for the budget remains unclear. It is also needed to consider the method of information collected and the policies of online release (whether to update annually or not, whether to set the period of updating or not, etc.) because the number of articles and books concerned continue to increase.
- After next year, JSAS will start the release of book information, too, on the blog. The book information comprehensively collected through this year's research will be added to the book lists of the first year. During the process, an issue will be raised in regards to the collection and release of book information, e.g. the process of obtaining permissions for posting abridged translations (of book descriptions from publishers, etc.). It is required to continue to consider how to cope practically with such issues.

『Animation:
An Interdisciplinary Journal』
論文リスト

List of articles published in *Animation:
An Interdisciplinary Journal*

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
1	1 (1)	Jul-06	9-24	J. P. テロット J. P. Telotte	アップ・アイワークスの(マルチ)プレーン・シネマ Ub Iwerks' (Multi) Plain Cinema	アニメーション、アヴァンギャルド、深度、フライシャー兄弟、ミッキーマウス、マルチプレーンカメラ、リアリズム、セルゲイ・エイゼンシュテイン、アップ・アイワークス、ウォルト・ディズニー animation, avant-garde, depth, Fleischer Brothers, Mickey Mouse, multiplane camera, realism, Sergei Eisenstein, Ub Iwerks, Walt Disney	アニメーションの先駆者アップ・アイワークスは、初期ディズニーの成功における裏側の推進力として頻りに賞賛されてきたが、彼の自主作品はほとんど注目を浴びたことがない。彼のカートゥーン作品における以下の二つの主な特徴を考えると、アニメーション史からのそのちよつとした見落としては、興味深いことである——第一に、自由自在に変化する効果を含んだギャグの強調で、アヴァンギャルド映画制作に頻りに結び付けられる特徴である。第二に、アメリカ・アニメーションにおけるリアリズム美学の中核をなすことになる装置、つまりマルチプレーンカメラの先駆的な業績である。本稿は、1930年代に変わりつつあったアメリカ・アニメーションの美学という見地から彼の業績を位置づけるために、以上の特徴を調査する。そのことが示唆するのは、同時期において、実写映画の古典的なナラティブ様式と関わりながら生まれつつあった新たなリアリズムとアヴァンギャルドとのあいだの大きな葛藤の兆候としてアイワークスの作品を見ることができるといことであり、彼の作品の「失敗」とでもいえるものにこそ、両者のあいだの交渉の不可能性が読み取れるのではないかとことだ。 While pioneer animator Ub Iwerks has often been praised as a driving force behind the early success of the Walt Disney Company, his relative omission from animation history seems curious given two key features of his cartoon work: an emphasis on gags involving protean, transformative effects – a characteristic often linked to avant-garde filmmaking; and his pioneering work on a multiplane camera – a device that would become crucial to a developing realist aesthetic in American animation. This article examines these features to situate his work in terms of American animation's shifting aesthetic in the 1930s. It suggests that we see Iwerks' cartoons as symptomatic of a larger struggle in this period between the avant-garde and an emerging realism, closely linked to the classical narrative mode of live-action cinema, and the relative failure of his films as indicative of an inability to negotiate between these different pulls.	http://anm.sagepub.com/content/1/1/9.abstract
2	1 (1)	Jul-06	25-44	レフ・マノヴィッチ Lev Manovich	イメージ・フューチャー(映像未来) Image Future	アニメーション、シネマトグラフィ、コンピューター・アニメーション、コンピューター・グラフィクス(CG)、モーションキャプチャー、モーショングラフィクス、ヴァーチャル・シネマトグラフィ animation, cinematography, computer animation, computer graphics, motion capture, motion graphics, virtual cinematography	今日、伝統的なアニメーションの諸手法、映画撮影技術、コンピューターグラフィックスは、新しいハイブリッドなムーヴィング・イメージの形式を創り出すため、組み合わせられて用いられることが多い。本稿は、「マトリックス」三部作の第2作と第3作で使われた「ユニバーサル・キャプチャー(ユーキャップ)」という非常に複雑でハイブリッドな方法の実例を用いて、同プロセスを議論する。そうすることで、現在考えられているように「純粋」な諸形式の中の何かが視覚文化及びムーヴィング・イメージ文化を支配するであろうことを期待するよりも、むしろ未来はハイブリッドにこそあると提案する。 Today the techniques of traditional animation, cinematography, and computer graphics are often used in combination to create new hybrid moving image forms. This article discusses this process using the example of a particularly intricate hybrid – the Universal Capture method used in the second and third films of The Matrix trilogy. Rather than expecting that any of the present 'pure' forms will dominate the future of visual and moving image cultures, it is suggested that the future belongs to such hybrids.	http://anm.sagepub.com/content/1/1/25.abstract
3	1 (1)	Jul-06	45-59	トーマス・ラマール Thomas Lamarre	プラトニック・セックス——倒錯と少女アニメ(第1部) Platonic Sex: Perversion and Shōjo Anime (Part One)	アニメ、凝視、マンガ、物質性、ニューメディア、ニュー・テクノロジー、倒錯、精神分析、少女、縫合 anime, gaze, manga, materiality, new media, new technologies, perversion, psychoanalysis, shōjo, suture	日本のアニメには、「非人間型女性」、つまり、女神、女性型ロボット、ガイノイド、女性エイリアン、獣娘などが多く登場する。本稿は、非人間型女性と関わりあるジェンダーおよびジャンルの諸問題を紹介し、CLAMPという4人の女性チームによるマンガを原作としたテレビアニメシリーズ「ちよびっつ」に関する幅広い議論を展開する。「ちよびっつ」は、精神分析理論と不気味なほど一致しながら、人間の欲望の見地、つまり享楽という奇妙な実体の見地にもつばら寄り添いつつ、メディアおよびテクノロジーの諸問題を読み取っている。だが、非人間型女性は非人間のままであるがゆえ、欲望の構造は偏屈な物質的歪みから逃れられず、「ちよびっつ」は非常に珍しい縫合の論理を提供することになる。非人間型女性は、大文字の他者たちとの関係性を迂回するかのような見方に帰するための触媒となり、結果、基本的な知覚のレベルで完全に新しい複数の世界を生み出すことを期待させる。 Anime abounds in images of 'nonhuman women', that is, goddesses, female robots, gynoids, alien women, animal girls, female cyborgs, and many others. This article provides an introduction to problems of gender and genre in relation to the nonhuman woman, followed by an extended discussion of the animated television series Chobits, based on a manga series by the four-woman team CLAMP. In a manner eerily consonant with psychoanalytic theory, Chobits reads problems of media and technology almost exclusively in terms of human desire, in terms of the weird substance of enjoyment. Yet, because the nonhuman woman remains nonhuman, structures of desire are subject to perverse material twists, and Chobits offers a very unusual logic of suture. The nonhuman woman becomes the catalyst for ways of looking that appear to bypass relations with Others altogether, promising the production of entirely new worlds at some elemental level of perception.	http://anm.sagepub.com/content/1/1/45.abstract
4	1 (1)	Jul-06	61-81	ジュニアン・キム Joon-Yang Kim	韓国アニメーションの新しい歴史風景に関する批評 Critique of the New Historical Landscape of South Korean Animation	アニメーション、植民地化、文化産業主義、インデペンデント・アニメーション映画制作、朝鮮戦争、軍事政権、ミンジュン・イエスル(民衆芸術)、ナショナル・シネマ、太平洋戦争、下請け制作 animation, colonization, cultural industrialism, independent animated filmmaking, Korean War, military government, Minjung Yesul, national cinema, Pacific War, subcontracted production	本稿は、日本占領下の植民地時代から現在までの韓国の地政学的現実の中で作り出されたアニメーション映画、そしてこれがもたらしたアニメーション関連の現象への概観と批判的考察を行なう。これまで、韓国アニメーションに関する研究は、アニメーションの国際的なシーンを背景として、単に生産工場という見地から記述される傾向にあった。しかし、多くの部分が忘れ去られ記録されずにきた韓国のアニメーション史は、韓国自体の歴史と同じくらい広範囲なものである。韓国アニメーションの歴史的・政治的文脈を年代順に探究する本稿は、ナショナル・シネマのグランド・ナラティブ(=国民映画の大きな物語)を提示することを目指してはいない。むしろ、アニメーション製作の複雑な絡み合い、審美的表現、韓国におけるイデオロギーと政治的状況に光を当てることを願うものである。 This article introduces and critically engages with the animated films produced in the geopolitical reality of South Korea from the colonial period under Japanese occupation to the present, and the animation-related phenomena they caused. In the past, studies of South Korean animation have tended to describe it merely in terms of a production factory on the international scene of animation. However, the history of South Korean animation, many parts of which have been forgotten or not recorded, is as extensive as that of South Korea itself. In exploring the historical and political contexts of South Korean animation in chronological order, the aim is not to present a grand narrative of national cinema. Rather, the article hopes to shed some light on the complex web of animation production, aesthetic expression and South Korean ideologies and political situations.	http://anm.sagepub.com/content/1/1/61.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
5	1 (1)	Jul-06	83-103	スコット・ブキャットマン Scott Bukatman	コミックスとクロノ・フォトグラフィ、もしくは「いつく るのか分からなかったんだ!」 Comics and the Critique of Chronophotography, or 'He Never Knew When It Was Coming!'	アニメーション、クロノ・フォト グラフィ、シネマ(映画)、コミッ クス(漫画)、エドワード・マイ ブリッジ、エティエンヌ＝ジュ ール・マレー、運動の規制、ウ ィンザー・マッケイ animation, chronophotography, cinema, comics, discipline, Eadweard Muybridge, Étienne-Jules Marey, movement regulation, Winsor McCay	マイブリッジとマレーによる運動の記録実験が行なわれるやいなや、コミックスはいち早く、連続運動の描写の強調を始めた。クロノ・フォトグラフィが行なったのは、動的な身体を産業文化における規制された空間上に配することであった。それは身体をあらわにする手段であると同時に、身体を収容・統制するための道具であった。一方、ヴィルヘルム・ブッシュ、スタンラン、ウィンザー・マッケイらによるコミックスは、クロノ・フォトグラフィの固定された視点および計られた移動を模倣しつつも、その行為の動機となった道具的理性を戯画化する。たとえば、ウィンザー・マッケイの『くしゃみのリトル・サミー』の各エピソードは、日常的な活動の「時間-動作」分割を、体系的かつ細かく提供しながらも、その能率的な動作のリズムは、あらゆるものを混沌へと一変させる強力なくしゃみによって覆される。本稿は、マッケイの先駆的なコミックスとアニメーション作品に重点を置きつつ、執拗な規制の時代における混沌のオアシスとして特徴づけられるパロディ的な独特の反論理を探究する。 In the wake of Muybridge's and Marey's experiments in recording movement, comics quickly began to emphasize the depiction of continuous movement. Chronophotography mapped the kinetic body onto the regulated spaces of industrial culture: it was a means of revealing the body and a tool for its containment and control. Comics by Wilhelm Busch, Steinlen, Winsor McCay and others, however, mimic the fixed viewpoints and measured progress of chronophotography, but caricature the instrumental reason that supplied its motivation. Each episode of Winsor McCay's Little Sammy Sneeze, for example, offered systematic and meticulous time-motion breakdowns of everyday activities, but the rhythm of efficient motion is subverted by the mighty sneeze that turns all to chaos. With an emphasis on the pioneering comics and animation work of McCay, this article explores the peculiar, parodic counter-logics that mark an oasis of disorder in a time of insistent regulation.	http://anm.sagepub.com/ content/1/1/83.abstract
6	1 (1)	Jul-06	105-117	デニス・ドレンス Dennis Dollens	大聖堂は生きている——生体模倣技術的な建機を アニメートすること The Cathedral Is Alive: Animating Biomimetic Architecture	アニメーション、建築理論、生 体模倣技術、バイオミクリ、 デザイン、ジェネレーティブ・ デザイン、形態論、『大聖堂』 animation, architecture theory, biomimetics, biomimicry, design, generative design, morphology, The Cathedral	本稿は(実験的な図と共に)、デザイン上の生体模倣技術における遺伝的建築および戦略のための様々な含意をもつアニメーションとしての『大聖堂』を分析する。この分析から、建築上の研究において、アニメーションは、デザイン思考プロセスに対して十分に貢献可能であり、なおかつソフトウェアを用いた視覚化と両立しようと主張する。著者は、アニメーションを建築上のプレゼンテーションのための単なる道具として利用することを拒否し、デザインにおける生体模倣技術とアニメーションとの組み合わせを肯定する。さらに、植物、貝殻、骨格から進化する自然的な諸要素をデジタルによって再視覚化することで、アニメーションが建築的なアイデア、形式、デザインをいかに刺激し展開しうるのかについて考察する。By analyzing The Cathedral as an animation with implications for genetic architecture and strategies for design-biomimetics, this article argues (with experimental illustrations) for the use of animation in architectural research that is consistent with software visualization and fully capable of contributing to the design-thinking process. Repudiating the use of animation as merely a medium for architectural presentation and affirming the coupling of animation and design-biomimetics, Dollens considers how animation can stimulate and develop architectural ideas, forms, and design through the digital revisualization of natural elements evolving from plants, shells, and skeletons.	http://anm.sagepub.com/ content/1/1/105.abstract
7	1 (2)	Nov-06	133-152	アイリッシュ・ウッド Aylish Wood	空間を再活性化(アニメート)すること Re-Animating Space	空間、残響、集中的経験、変形、 中間的 space, reverberation, intensive experience, transformation, in-between	アニメーションには映画的空間に対する我々の考え方を再活性化する力がある。映画的空間は、再現と表現を行い、映画の中核をなす物語上の意味を創出する。しかしこれは空間のもう一つの側面、つまり空間の強烈な経験と他の様々な変形に関連する側面を見逃している。実写映画において、変容中の空間を表現するイメージはほとんど存在しない。それゆえに、映画においてそのような側面はあまり言及されない。反面、多くのアニメーションにおいて、空間は変容中のものとして捉えられ、とりわけ空間的変形の経験に関する考察と関連づけられる。本稿の重点は、映画的空間の再活性化としてアニメーションを探究することにある。筆者は、『カモにされたカモ』(チャック・ジョーンズ、1953)、『ストリート』(キャロライン・リーフ、1976)、『ザムザ氏の变身』(キャロライン・リーフ、1977)、『フラットワールド』(ダニエル・グリーブス、1997)、『人工の夜景』(ブラザーズ・クエイ、1979)、以上の作品の内容および形式の両方に括弧することによって、アニメーションが空間をどのように再活性化(アニメート)するのを証明する。このようなポジションを提供するため、筆者は、継続する「残響」の過程として、空間観を定式化する。単に出来事の起こる場所であることを越え、流動的であり、異質性によって特徴づけられ、親しみと不確かさとの間を行き来しつつ、結局のところ、混沌とした、潜在的に未知なるものとしての空間である。 Animation has the capacity to re-invigorate how we think about cinematic space. Cinematic space is able to represent and be expressive, and its place in generating narrative meaning is taken to be central to cinema. This, however, overlooks another aspect of space, one associated with intensive spatial experience and other kinds of transformation. As it is rare for live-action images to show space in the process of change, this aspect is not often addressed in the cinema. By contrast, in many animations, space is caught in the act of changing, making it especially relevant to thinking about experiences of spatial transformation. The emphasis in this article is on exploring animation as a revitalization of cinematic space. By paying close attention to both the form and content of Duck Amuck (Chuck Jones, 1953), The Street (Caroline Leaf, 1976), The Metamorphosis of Mr Samsa (Caroline Leaf, 1977), Flatworld (Daniel Greaves, 1997) and Nocturna Artificialia (Brothers Quay, 1979) the author shows how animation re-animates space. To generate this position she formulates a view of space as undergoing processes of reverberation: existing beyond the location of events, fluid and marked by heterogeneity, shifting between familiarity and uncertainty, and finally, as chaotic and potentially unknowable.	http://anm.sagepub.com/ content/1/2/133.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
8	1 (2)	Nov-06	153-172	ジェシカ・アルドレ ド Jessica Aldred	ポーラー・エクスプレス全員乗車——CGブロックバ スターにおける語りかけ方の「楽しい」変化 All Aboard The Polar Express: A 'Playful' Change of Address in the Computer-Generated Blockbuster	ブロックバスター、映画的空間 対ゲーム空間、コンピューター ー生成イメージ(CGI)、ナラテ ィブ、スペクタクル、観客性、ビ デオゲーム blockbusters, cinematic space vs game space, computer-generated imagery (CGI), narrative, spectacle, spectatorship, video games	本稿は、映画史における変化は、観客への関与における変化を含蓄するというトム・ガニングの主張に従って、フルCGによるブ ロックバスター映画を観る今日の観客にとってどのような類の変化が懸案となっているのか問う。そのために、『ポーラー・エク スプレス』(ロバート・ゼメキス,2004)を詳細に分析する。また、同映画における、ビデオゲームのような没入型の視覚的美学と 語りかけ方が、サイバースペースという「不可視」のヴァーチャル領域およびCG映画の両方に共通してみられるデジタル空間や キャラクターと観客との関係をどれ程度まで自然化しようとするのかについて考察する。最終的に本稿は、『ポーラー・エクス プレス』という映画が、美学、キャラクター構築、物語の見地から、映画とビデオゲームとが最も強い絡み合いをみせた時代の切実 な歴史的記録として働くことを主張する。同時に、かつて映画がビデオゲームに与えた類の形成的影響を、現在、ビデオゲーム が映画に与えはじめているのではないかという切迫した問いを提起する。 Following Tom Gunning's assertion that each change in film history implies a change in its address to the spectator, this article closely analyses The Polar Express (Robert Zemeckis, 2004) in order to interrogate what kinds of changes are at stake for the contemporary spectator of the wholly computer-generated blockbuster. The article also considers the extent to which the immersive, video game-like visual aesthetic and mode of address present in The Polar Express strive to naturalize viewer relations with digital spaces and characters such as those inherent to both computer-generated films and the 'invisible' virtual realm of cyberspace. Finally, the article argues that The Polar Express functions as a compelling historical document of an era when cinema and video games have never been more intertwined in terms of aesthetics, character construction, and narrative, and raises compelling questions about whether video games have begun to exert the type of formative influence upon cinema that cinema previously exerted on video games.	http://anm.sagepub.com/ content/1/2/153.abstract
9	1 (2)	Nov-06	173-189	リサ・ボーデ Lisa Bode	影の市民からテフロン・スターへ——新しいムーヴ ィング・イメージ技術の変容する効果の受容 From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies	アニメーション、シネマ(映 画)、文化的受容、デジタル俳 優、ファイナルファンタジー、人 間、実写、近代性、シセスピアン (ヴァーチャル俳優)、不気味 animation, cinema, cultural reception, digital actor, Final Fantasy, human, live-action, modernity, synthespian, uncanny	本稿は、ムーヴィング・イメージ技術の文化的受容史に区切りをつける、奇妙な二つの儼瞬間を調査、比較する。マクシム・ゴ ーリキーは、かつて「呪われた灰色の影」(1896年)という見地から初期の映画イメージを読み取ったことがある。一方、最近の 評論家たちは、坂口博信の『ファイナルファンタジー』(2001)に関して、同映画のCGの役者たちを死体、ダミー、シリコン皮膚の マネキンと評してきた。本稿は、そういった不気味さと呼び起こすのは、そういった映像自体が馴染みのない新しい美学で作ら れたからというだけではないことを主張する。それらのイメージはむしろ、特定の文化的な枠組の内部で受け入れられるものな のであり、あるイメージが奇妙であるという知覚は、その時代において何が「人間」と見なされているのかを物語っているのだ。 This article examines and compares a couple of moments of fleeting strangeness punctuating the history of the cultural reception of moving image technologies. Maxim Gorky read the early cinematographic image in terms of 'cursed grey shadows' (1896), while recent reviewers of Hironobu Sakaguchi's Final Fantasy: The Spirits Within (2001) have rendered the film's computer-generated cast as cadavers, dummies, dolls and silicon-skinned mannequins. This article argues that it is not merely the image's unfamiliar and new aesthetics that evoke the uncanny. Rather the image is received within a cultural framework where its perceived strangeness speaks allegorically of what it means to be 'human' at that historical moment.	http://anm.sagepub.com/ content/1/2/173.abstract
10	1 (2)	Nov-06	190-206	マーク・スタインバ ーグ Marc Steinberg	不動の断片、そしてシリーズを超える運動——鉄腕ア トムとアニメの出現 Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime	アニメ、鉄腕アトム(アストロ ボーイ)、日本アニメーション、 マンガ、メディアミックス、連続 性(シリーズ性)、静止と運動、 手塚治虫 anime, Astroboy (Tetsuwan Atomu), Japanese animation, manga, media mix, seriality, stillness and motion, Tezuka Osamu	本稿は、最初のテレビアニメシリーズ『鉄腕アトム』に細心の注意を払いながら、映画とアニメーションにおける異なる運動の 経済学を対比させ、日本のアニメに付随する運動とリビドー的な投資との特異な経済学を探究する。メッツとリオータルは、映 画は映画独特の運動経済学を通してリアリティの印象を生み出すと主張するが、セル・アニメーションはそれとは別の運動経 済学に依拠する。特に、日本のアニメに見られる特殊な種類のリミテッド・アニメーションの場合がそうである。本稿は、この種 のアニメーションが(とりわけ静止を強調する際に)つくりだす運動の特徴と、没入を著しく促すイメージ環境(今日「アニメ」と知 られているものための舞台を設定した環境)を生み出すため、『鉄腕アトム』が商品のシリーズ化へと依拠していった方法に 焦点を絞る。 This article contrasts the different economies of motion found in cinema and animation, and explores the particular economy of movement and libidinal investment that accompanies Japanese anime, paying close attention to the first anime TV series, Astroboy (Tetsuwan Atomu). Metz and Lyotard argue that cinema generates an impression of reality through its particular economy of motion. Cel animation, in contrast, relies on a different economy of motion. This is especially the case in the specific kind of limited animation found in Japanese anime. This article focuses on the specificities of this kind of animated movement (particularly its emphasis on stillness), and the way Astroboy relied on commodity serialization to generate a particularly immersive image environment - one that set the stage for what is now known as 'anime'.	http://anm.sagepub.com/ content/1/2/190.abstract
11	1 (2)	Nov-06	207-228	シドニー・イヴ・マ トリックス Sidney Eve Matrix	「偽物でもかまわない」——サイバーシネマトグラフ ィと『シモーヌ』におけるヴァーチャル俳優の幽霊 'We're Okay with Fake': Cybercinematography and the Spectre of Virtual Actors in S1MØNE	アンドリュー・ニコル、アバタ ー、サイバーカルチャー、サイ バーパンク、デジタルアニメー ション、ファイナルファンタジ ー、あいどる(IDORU)、SF映画、 シンセスピアン(ヴァーチャル 俳優)、テクノ・パペット、ヴァ ーチャル・ジェンダー Andrew Niccol, avatar, cyberculture, cyberpunk, digital animation, Final Fantasy, IDORU, SF film, synthespian, technopuppet, virtual gender	本稿は、アンドリュー・ニコル監督のサイバーパンク・コメディ映画『シモーヌ』を考察する。この映画は、CGアニメーションで創 られた俳優の開発に関するストーリーであり、往年のハリウッド監督が自らのキャリアの再出発のために、デジタル女優を本物 の女優でかのように公開すると、ファンたちは、「ものとしての少女(it girl)」と与えるその最新のトリックと快楽に取り憑かれ てしまう。ヴァーチャル女優の名声はまもなく監督の名声を侵食しはじめる。しかし、監督は、当該プログラムを削除し、自分が 世界に送り出した妖精ジーネを瓶の中に戻すのは不可能といえるくらい難しいことを知る。ニコルの映画は、映画的な寓話で もあり、また、ハリウッド映画におけるヴァーチャルなアクター(「ヴァクター」)の利用が映画製作者、俳優、観客にどのような影 響をもたらすかという哲学的な問いでもある。 This article considers Andrew Niccol's comedic cyberpunk film S1MØNE, a story about the development of computer-generated animated actors. When a has-been Hollywood director secretly uploads a digital actress to save his career, passing her off as real, fans fall for the trick and delight in the newest 'It girl'. Soon the synthespian's celebrity eclipses the director's fame, yet he finds it impossibly difficult to delete the program and get the genie back into the bottle. Niccol's film is part cinematic fable and part philosophical inquiry into how the use of virtual actors ('vactors') in Hollywood cinema will affect filmmakers, actors and audiences.	http://anm.sagepub.com/ content/1/2/207.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
12	1 (2)	Nov-06	229-245	ポール・ワード Paul Ward	アニメーション研究における実技-理論の関係性に関する幾つかの考え Some Thoughts on Practice-Theory Relationships in Animation Studies	実践のコミュニティ、批判的実践、専門分野、正統的周辺参加、社会的に状況づけられた学習、再文脈化、テクノロジー、理論 community of practice, critical practice, disciplines, legitimate peripheral participation, recontextualization, socially situated learning, technology, theory	本論文は、三つの枠組みを通してアニメーション研究における理論と実技=実践(practice)との関係性を調べる。その三つとは、正統的周辺参加、批判的=臨界的(critical)実践、再文脈化である。本論文の包括的な主張は、アニメーション研究が「学際的」な方法で理解されるべきということであり、そしてそうした理解は、類似した或いは関連した見地で実践(=実技)の異なる複数のコミュニティがどのように作用するのかを評価することを意味する。本論文は、アニメーション研究の分野で働く人々によって使われる言説のマッピングを始めるためにつくられた、電子メールによる討論グループのデータに拠っている。テクノロジーにおける認知された役割にとりわけ関心が払われたその議論は、実に批判的なアニメーション研究コミュニティ(つまり理論と実技に同じ程度の注意を払うコミュニティ)の発展を妨げると見られる複数の方法がその関心的になっている。 The article examines theory-practice relationships in the field of Animation Studies via three conceptual frameworks: legitimate peripheral participation, critical practice and recontextualization. The overarching argument is that Animation Studies must be understood in an 'interdisciplinary' way, and that means evaluating how different communities of practice work with similar or related terms. The article draws upon email discussion group data as a way of beginning to map the discourses used by people working within the field of Animation Studies. The perceived role of technology is given specific attention, particularly the ways it can be seen to be straitjacketing the development of a truly critical Animation Studies community - one that attends to theory and practice in equal measure.	http://anm.sagepub.com/content/1/2/229.abstract
13	2 (1)	Mar-07	9-25	トーマス・ラマール Thomas Lamarre	プラトニック・セックス——倒錯と少女アニメ(第2部) Platonic Sex: Perversion and Shôjo Anime (Part Two)	アニメ、凝視、マンガ、物質性、ニューメディア、ニュー・テクノロジー、倒錯、精神分析、少女、縫合 anime, gaze, manga, materiality, new media, new technologies, perversion, psychoanalysis, shôjo, suture	本誌『Animation: An Interdisciplinary Journal』の2006年7月号に掲載された第1部に引き続き、この第2部でも、アニメーションシリーズ「ちよびっつ」の考察を継続する。このシリーズは、精神分析理論がテクノロジーを享楽という奇妙な実体の見地から読み取るのと同じように、もっぱら人間の欲望という見地からメディアおよびテクノロジーの問題を読み取る。第2部は、その点を注視しつつ、メディアとしてのマンガとアニメの物質性が、完全に姿を消すことのないままに、いかに性的な享楽の動力学につきまとっているのかを明らかにするため、部分対象および倒錯の分析に着手する。マンガとアニメの物質性は、漫画の白い紙面や透明なセル紙によって連想される「完全な空白状態」を喚起させるなかで再帰する。そしてそのことこそが、「ちよびっつ」における男性的な凝視の動力学と縫合論理との歪曲を可能にするのだ。非人間型女性は、大文字の他者たちとの関係性を迂回するような見方に帰するための触媒となり、結果、基本的な知覚のレベルで完全に新しい複数の世界を生み出すことを期待させる。 Carrying on from part one published in the July 2006 issue of animation: an interdisciplinary journal, part two continues its exploration of the animated series Chobits with an eye to how it reads problems of media and technology almost exclusively in terms of human desire, much as psychoanalytic theory reads technology in terms of the weird substance of enjoyment. Part two takes up an analysis of partial objects and perversion in order to show how the materiality of manga and anime as media do not entirely disappear but haunt the dynamics of sexual enjoyment. Materiality returns in an evocation of 'full blankness' associated with the white manga page or transparent celluloid sheet, which allows Chobits to pervert the logic of suture and the associated dynamics of the male gaze. The nonhuman woman becomes the catalyst for ways of looking that appear to bypass relations with Others altogether, promising the production of entirely new worlds at some elemental level of perception.	http://anm.sagepub.com/content/2/1/9.abstract
14	2 (1)	Mar-07	27-42	ケヴィン・M・モイスト、マイケル・バーソロー Kevin M. Moist and Michael Bartholow	豚が空を飛ぶ時——アニメ、作家主義、そして宮崎の『紅の豚』 When Pigs Fly: Anime, Auteurism, and Miyazaki's Porco Rosso	アニメーション映画、アニメーションとポピュラー・カルチャー、アニメ、作家理論、映画学(フィルム・スタディーズ)とアニメーション、宮崎駿、日本映画と文化、関係的メディア理論 animated film, animation and popular culture, anime, auteur theory, film studies and animation, Hayao Miyazaki, Japanese film and culture, relational media theories	本稿は、もっとも重要なアニメ作家の一人である宮崎駿の作品の中で、比較的知られていないものを分析しつつ、「アニメ」として知られている日本アニメーションの形式に対する西洋の観点を扱う。トーマス・ラマールがアニメの「関係的」理解として言及しているものの構築を目指しつつ、映画学における作家理論上の諸概念のレンズを通して、なおかつ、アニメーションというメディアムとの関連の中で、宮崎の映画『紅の豚』を扱う。ビジュアル面へのアプローチからさらに深いテーマに至る側面において、宮崎の作品は、「創造的な伝統主義」と言えるような一群の独特な戦略に依存していることが分かる。『紅の豚』をケース・スタディーとすることで、アニメはポストモダンポピュラー・カルチャーの一形式として、西洋においてより適切に理解されるのは、形式、メディアム、文化的コンテキスト、個人クリエイターに関する諸問題のバランスを取る様々なアプローチの三角測量的な方法論を通してこそ可能だとことを幅広く議論したいものである。 This article addresses Western views of the Japanese animation form known as 'anime' through an analysis of a lesser-known film by one of the most important anime filmmakers, Hayao Miyazaki. In seeking to build what scholar Thomas Lamarre refers to as a 'relational' understanding of anime, we address Miyazaki's film Porco Rosso through the lens of film studies concepts of auteur theory, and also in relation to the medium of animation. In a range of aspects, from visual approach to its deeper themes, Miyazaki's work is found to draw on a distinctive set of strategies that might be described as 'creative traditionalism'. Using Porco Rosso as a case study, our broader argument is that anime, as a form of postmodern popular culture, can be best understood in the West through a triangulation of different approaches that balance issues of form, medium, cultural context, and individual creators.	http://anm.sagepub.com/content/2/1/27.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
15	2 (1)	Mar-07	43-61	ジジ・フー Tze-yue G. Hu	日本におけるアニメーションとしての『白蛇伝』の復活 The Animated Resurrection of the Legend of the White Snake in Japan	幻想民話のアニメーション化、日本と西洋、戦後日本アニメーションの発展、1950年代の合作映画プロジェクト、パフォーマンス研究、遂行性、東映アニメーションスタジオ animating the fantastic folktales, Japan and the West, Japan's post-Second World War animation development, joint film projects in the 1950s, performance studies, performativity, Toei Animation Studio	本稿は、1950年代日本における『白蛇伝』のアニメーションとしての再登場に関連した複数のファクターを分析し解明する。『白蛇伝』のアニメーション化は、戦後という新たな時代、新たなイメージ創出ビジネスがより至急なことになった東アジアおよび東南アジアにおける多数の要求によって押し進められ、微視的な目的と巨視的な目的を同時に果たした。白蛇伝の伝説は中華圏でよく知られており、当初は日本と香港の合作映画プロジェクトだった。したがってそのアニメーション化にあたっては、まず第一に中華圏の観客向けの作品として想定するというのが、制作者(東映アニメーション)側へと期待されていたであろう。しかし日本側の制作者は、この映画を作ることが、収益面および地政学的な利益をより多く見込めることを考え、他にも内密の計画を持っていた(もしくは後に発見した)。本稿は、「遂行性(performativity)」という概念を用いつつ、いくつかの次元においてアニメーション化の遂行上の過程に対する解釈を行う。そして、東映アニメーションスタジオとその夢を作り出す企業としての根本的役割の歴史を追っていく。 This article analyses and elucidates the factors involved in the animated reappearance of the Legend of the White Snake in Japan in the 1950s. Driven by the multiple demands of a new post-Second World War era in East and Southeast Asia, where the business of making new images was more urgent, profitable and competitive than ever before, the tale served both micro and macro purposes. Since the legendary tale was well known in the Chinese-speaking world and was initially a joint film project between Japan and Hong Kong, one would have expected the producers (Toei Animation Studio) to envisage the animated tale as primarily for Chinese audiences. However, the Japanese producers had, or later discovered, a wider hidden agenda in making the film that promised more lucrative and geopolitical rewards. Using the concept of 'performativity', this article interprets the course of the animated performance within several dimensions, and traces the history of the foundational role of Toei Animation Studio and its dream-making enterprise.	http://anm.sagepub.com/content/2/1/43.abstract
16	2 (1)	Mar-07	63-76	アンドリュー・ダーリー Andrew Darley	争いの種——アニメーション研究に関する考察 Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation	アニメーション研究、デジタル映画、本質主義、映画研究の議論、映画理論 animation studies, digital film, essentialism, film studies debate, film theory	学界におけるアニメーションは、依然として、比較的研究の進んでいない分野でありつづけている(変化の兆しはあるが)。本論文はアニメーション研究という草創期の分野への論争的な反応である。本論文はアニメーションが周縁的なものとして捉えられていることが意味するものを探りつつ、正当な学術領域としてのアニメーション研究が進歩し強化していくことにおいて著しい障害(及び行き止まり)と看做されているものへと立ち向かう。本論文の中で提案される全般的なアプローチは、過去のアニメーション研究において取り上げられてきたもの、そして現在、正統かつ認識論的に生産的であるとされているものへの反目である。 Within the academy, animation is still a relatively under-studied subject field - though, clearly, this is beginning to change. This article is a polemical response to the nascent field of animation studies. It explores some implications of the marginalization of animation and confronts what it views as significant obstacles (and cul-de-sacs) with respect to the progress and consolidation of the subject as a legitimate field of scholarship. An overall approach is suggested which - in certain respects - is at odds with what has been undertaken in the field in the past and with what is professed as legitimate and epistemologically productive in the present.	http://anm.sagepub.com/content/2/1/63.abstract
17	2 (1)	Mar-07	77-84	ロベルト・ザイデル Robert Seidel	「_grau」——有機的な実験映画 _grau – an organic experimental film	抽象映画、美、カオス理論、コンピューター・アニメーション、感情、実験アニメーション、映画創作、自然、有機的、3D abstract film, beauty, chaos theory, computer animation, emotion, experimental animation, film practice, nature, organic, 3D	実験映画『_grau』(ロベルト・ザイデル、10:01 min、ドイツ 2004)は視覚的に抽象化されたレベルで個人的な問題を扱う作品だ。これは、記憶、科学的情報の可視化、実際のデータから生み出された、複雑に絡み合うシステムを確立し、近代化されたヴァージョンの活人画を創出するとともに、生き生きとした超現実的かつ抽象的なイメージを扱う。同映画は、自然、芸術、テクノロジーによって鼓舞される有機的なイメージを創り出すため、進行段階にある研究の一部である。同映画のアイデアと靈感は、その成果物が時には「アイ・キャンディ」(見ると楽しいが、頭脳のいらぬ視覚映像)もしくは一種のスクリーン・セーヴァーとして認知されるが故に、断片的に明らかになる。これは、ある程度、近代芸術の古典的な問題に関連しており、その際、抽象絵画は子供たちによって簡単に描かれ得ることがよく主張される。重要なのは、如何なるテクノロジーもそれ自体としては感情的経験を捉えるものではないと認識することだ。むしろ、芸術家のヴィジョンこそが、単なる綺麗な絵以上のものにその経験をかたちづけていく。 The experimental film _grau (Robert Seidel, 10:01 min, Germany 2004) deals with personal issues on a visually abstracted level. It establishes a system of interwoven complexity born out of memories, scientific visualization and real data to create a modernized version of a tableau vivant, dealing with surreal and abstract images that come alive. The film is part of ongoing research to create organic imagery that is inspired by nature, art and technology. The ideas and inspirations of the film are partly disclosed, as the works are sometimes perceived as 'eye candy' or some kind of screen saver: somewhat related to the classic problem of modern art when it is often claimed that abstract paintings could just as easily be created by children. It is important to recognize that no technique is in itself predestined to capture an emotional experience, rather it is the artist's vision that shapes the experience to become more than just pretty pictures.	http://anm.sagepub.com/content/2/1/77.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
18	2(2)	Jul-07	111-127	スティーヴ・フォア Steve Fore	ロトスコープとのロマンス—ジェフ・シエアのアニメーションにおける自己再帰性とリアリティ効果 Romancing the Rotoscope: Self-Reflexivity and the Reality Effect in the Animations of Jeff Scher	コラージュ、ジェフ・シエア、ロトスコープ collage animation, Jeff Scher, rotoscope	この論文において著者が行うのは、ジェフ・シエアの実験アニメーションを、近年のコンテンツポラリーな商業的コンピュータ・アニメーションにおいて強迫的に見られる「リアリティ効果」の探求との関係で考察することである。シエアは作品制作にコンピュータを用いていない。しかし、ロトスコープ(アニメーションのイリュージョン的な効果を構築しようとする試みにおいて長年にわたる複雑な関係を持つ装置)を全面的に用いている。著者が議論するのは、彼の作品におけるあまり普通ではないロトスコープ技術の流用、アヴァンギャルド映画における歴史的傾向と彼の作品とのリンク、アニメーションにおける個々のフレームと運動の創造とのあいだの関係に対して彼が持つ関心、そして、認知的・視覚的知覚の根本原理に対する彼の反省的な関与といったものである。 In this article, the author considers the experimental animations of Jeff Scher in relation to the current obsessive quest for a total `reality effect' in much contemporary commercial computer animation. While Scher does not use a computer to create his works, he does extensively use a rotoscope, a device with a long and complex connection with the construction of illusionistic effects in animation. The author discusses Scher's unusual appropriation of rotoscoping techniques, his links with certain historical tendencies in avant-garde cinema, his interest in the relationship between the individual frame and the creation of movement in animation, and his reflexive engagement with fundamental principles of cognitive and visual perception.	http://anm.sagepub.com/content/2/2/111.abstract
19	2(2)	Jul-07	129-151	ヴラッド・ストルコフ Vlad Strukov	ビデオ・アネクドート：ロシアのフラッシュ・アニメーションにおける作家と見者 Video Anekdot: Auteurs and Voyeurs of Russian Flash Animation	ユーモア、アイデンティティ、ロシアのフラッシュ・アニメーション、諷刺、社会的インタラクション、視覚的表象 humour, identity, Russian flash animation, satire, social interaction, visual representation	この論文において、著者は、コンピュータを媒介とするコミュニケーションにおけるフラッシュ・アニメーションとユーモアという問題を扱う。著者は、ロシアのユーモアと出版におけるグラフィックアートの国民的伝統を辿り、そしてフラッシュ・アニメーションの美学に歴史的洞察を提供する。さらには、ビデオ・アネクドート(ソ連において国の検閲を克服するための試みとして活発化した、口述によるユーモアのパフォーマンス伝統に依拠するフラッシュ・アニメーションの形式)という概念を提案する。検閲の消滅に伴い、アネクドートは短編フラッシュ・アニメーションという形態でインターネット上に存在しつづけている。著者は、このアネクドートの新たな構造について、また、それ以前のユーモラスな諷刺芸術(ルポーク、ソ連のポスター、そして諷刺画)との関係について分析を行う。ビデオ・アネクドートの主要なテーマや物語構造について考察を行いつつ、口述によるパフォーマンスと視覚的表象の伝統という側面から、ロシア文化に起こった変容について、包括的な意見を述べることで締められる。 In this article, the author addresses the issue of flash animation and humour in computer-mediated communication. He traces Russian national graphic traditions of humour and publicity and provides historical insight into the aesthetics of flash animation. He also suggests a notion of the video anekdot, a form of flash animation that relies on the tradition of oral humorous performances that proliferated in the USSR as an attempt to overcome state censorship. With the abolishing of censorship, the anekdot continues to exist on the internet in the form of short flash animation films. The author analyses new structures of the anekdot and its relation to the previous forms of humorous and satirical art (lubok, the Soviet poster and caricature). Reflecting on the dominating themes and narrative structures of the video anekdot, he concludes with general remarks on transformations in Russian culture in regard to its traditions of oral performance and visual representations.	http://anm.sagepub.com/content/2/2/129.abstract
20	2(2)	Jul-07	153-169	ジェラード・C・ライティ Gerard C. Raiti	ディズニー製アニメーション・プロパガンダの消滅—グローバル化という観点から The Disappearance of Disney Animated Propaganda: A Globalization Perspective	アニメーション、ディズニー、グローバル化、ナショナル・アイデンティティ、プロパガンダ、第二次世界大戦 animation, Disney, globalization, national identity, propaganda, Second World War	この論文では、ディズニー製作の1940年代のプロパガンダ・アニメーションについて、グローバリゼーションに関する文献、メディア研究、社会学、コミュニケーション研究の観点から考察する。9.11やイラク戦争の例を用いつつ、著者は、第二次世界大戦以降の、メディア企業、テクノロジー、政治における変化が、アニメーションによるプロパガンダに対してどのように制約をもたらすようになったかを明らかにする。この変化に影響を与えている要因のひとつとして、映画、テレビ、インターネットへと至る断片化されたメディアの拡散に起因し、大衆としての観客が消滅したことが挙げられる。さらには、電子化されたコミュニケーションが情報の民主的交換をさらに促すことで、市民に対する国民国家の影響力を減少させていることも挙げられる。今日、アニメーションによるプロパガンダは、ニュース番組のシミュレーションやインターネット上のカリカチュアをはじめとした別の形式において存在する。それらは、大手のウェブサイトやケーブルテレビのチャンネル上において、「草の根」的なアプローチを行なう。 This article examines Disney animated propaganda of the 1940s from the perspective of globalization literature, media studies, sociology and communication studies. Using examples from September 11 and the War in Iraq, the author shows how changes in media corporations, technologies and politics have limited the use of animated propaganda since the Second World War. One of the factors influencing this change is the absence of a mass audience caused by the fragmentation and proliferation of media from cinema to television to the internet. In addition, electronic communication is facilitating a more democratic exchange of information, thus reducing the influence of nation-states over their citizens. Animated propaganda exists today in other forms such as simulations on news broadcasts and internet caricatures, and adopts a more grass-roots approach on mainstream websites and cable television channels.	http://anm.sagepub.com/content/2/2/153.abstract
21	2(2)	Jul-07	171-186	クリス・パラント Chris Pallant	カートゥーンニストとしてのタランティーノ Tarantino the Cartoonist	美学、アニメーション、アニメ、カートゥーンニズム、『キル・ビル』、ロング・テイク、トラッキング・ショット (LTTS)、ミゼン・シーン、クエンティン・タランティーノ、『シン・シティ』 aesthetics, animation, anime, cartoonism, Kill Bill, long take, tracking shot (LTTS), mise-en-scène, Quentin Tarantino, Sin City	映画の領域においてアニメーションと実写とが互いに関係しあう状況を見るのはそれほど珍しいことではないが、これまで、実写からアニメーションへの影響のみが主に注目されてきた。しかしながら、クエンティン・タランティーノは、カートゥーン的美学を実写へと適用する。この論文においては、それを「カートゥーンニズム」と名付け、タランティーノの作品における「カートゥーンニズム」とその発展に注目する。彼は継続的にこの美学の実現を試みるが、皮肉なことに、その完全なる達成は、自らの作品ではなく、他人の作品においてである。タランティーノの映画的政治学との関連性のもと出される結論は、啓発的なものとして、映画理論内部に潜在的に存在しうるひとつの研究方法を提供することになるだろう。 In cinema it is not uncommon to see the interrelation of animation and live action but, despite this, the ascription of characteristics of one medium onto the other has been largely one-dimensional: live action upon animation. The films of Quentin Tarantino, however, illustrate an attribution of a cartoon-like aesthetic in live-action sequences, which the author subsequently terms `cartoonism'. `Cartoonism' and its development have been highlighted in Tarantino's work, showing his continual desire to realize this aesthetic in his own work whilst, ironically, only fully achieving this aesthetic in another's film. The conclusions are illuminating with respect to Tarantino's filmic politics and provide a potential mode of inquiry within film theory.	http://anm.sagepub.com/content/2/2/171.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
22	2 (2)	Jul-07	187-201	ジョニー・ハードスタッフ Johnny Hardstaff	不可能なまでにリアル——想像的なものをグリーンベルト化すること The Impossibly Real: Green Belting the Imaginary	広告、アニメーション、CGI、企業の関心、倫理、リアリズム advertising, animation, CGI, corporate interests, ethics, realism	CGI(コンピュータ・ジェネレーテッド・イメージ)のテクノロジーが真になしうるのとは何か。こんな問いよりもむしろこちらの方が正しいように思われる——CGIテクノロジーの方こそ、われわれに対して何をなしうるのかを探求しているのではないかと企業広告の内部で用いられるアニメーションは、感情的・知的な面で有意義なメッセージの運び手として視覚メディアを、時代遅れのものにしつつある。 Before we have explored what CGI (computer generated imagery) technology can really do, it seems that CGI technology is exploring what we can do. Animation is being used within corporate advertising to render the visual obsolete as a medium for the conveyance of messages of emotional or intellectual value.	http://anm.sagepub.com/content/2/2/187.abstract
23	2 (3)	Nov-07	225-243	マイク・ジョーンズ Mike Jones	消失点——空間コンポジションとヴァーチャル・カメラ Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera	カメラ、コンポジション、物語内現実(ディエジェシス)、ゲーミング、レメディエーション 再メディア化、シミュレーション、空間、ヴァーチャル、3D camera, composition, diegesis, gaming, remediation, simulation, space, virtual, 3D	この論文が考察するのは、映画的空間における新たな美的モードである。とりわけ、空間コンポジション、風景描写、そして、特殊かつユニークな関与を伴う見者の没頭のモードを構築するものとしての「ヴァーチャル・カメラ」(実践的・技術的見地からコンピュータ由来の3Dグラフィックス、レイヤーベースのモーショングラフィックス、そして何よりもコンピュータゲームやビデオゲームのアニメーションから派生したものに注目していく。ムーヴィングイメージを獲得するための方法としてハイブリッド化および再メディア化されたヴァーチャル・カメラの影響のもと、映画の美学は、フレーム内部におけるコンポジションとカメラのためのステージングという2者独占の状態から、空間コンポジションとカメラのステージングを伴う新たなモードへと移行しつつあることを著者は論ずる。さらには、ヴァーチャル・カメラについて、映画のアニメーションと物語的コンセプトにおける三つの敵対しあう枠組みからも精査する。その三つとは、物語内現実(diegetic)におけるポジショニング、媒介的および非=媒介的関与、物語的・遠近法的状況におけるディエジェシスとミメシスである。これらの調査は、映画のメディアの制作のプロセスおよびそれ自身の概念としての集合体においてヴァーチャル・カメラが持つ影響も考察することになる。 This article examines new aesthetic modes of cinematic space. Specifically, the author examines the `virtual camera` (in practical and technical terms derived from animation born of computer-generated 3D graphics, layer-based motion graphics and most distinctly from computer and video gaming) as a construct for spatial composition, scenic depiction and viewer immersion that possesses distinct and unique qualities of engagement. The article argues that under the influence of the virtual camera, both a hybridized and re-mediated means of moving-image acquisition, cinema aesthetics are shifting; from the duopoly of composition in the frame and the staging for the camera, to a new mode entailing a composition of space and a staging of the camera. This article also examines the virtual camera in the framework of three key, oppositional, cinematic animation and narrative concepts -- diegetic positioning; mediated and unmediated engagement; and diegesis and mimesis in narrative and perspective condition. This examination also scrutinizes the impact of the virtual camera on the production process and conceptual assembly of cinematic media.	http://anm.sagepub.com/content/2/3/225.abstract
24	2 (3)	Nov-07	245-258	J・P・テロット J.P. Telotte	アニメーションの変容する空間——1940年代ディズニーのハイブリッド映画 The Changing Space of Animation: Disney's Hybrid Films of the 1940s	アンソニー・ヴィドラー、カートゥーン、ハイブリッド・アニメーション、モダニズム、マルチプレーン・カメラ、リアリズム、再帰性、観客性、テクノロジー、ウォルト・ディズニー Anthony Vidler, cartoon, hybrid animation, modernism, multiplane camera, realism, reflexivity, spectatorship, technology, Walt Disney	1940年代初頭、ディズニーのアニメーションは決定的な再評価を蒙っていた。かつて、ディズニーの達成、とりわけリアリスティックな方向への前進を讃えていた人々が、ディズニーがまさにそのリアリズムを達成しようとする努力のなかで、アニメーションの前衛的な可能性から離れ、それどころか裏切りさえしていると強調しはじめたのである。しかしながら、アニメーションの不服従的な魂からの表面上の「決別」は、多くの批評家たちが言うほどには決定的でも計画的でもないものだった。この論文が探るのは、1940年代ディズニーにおけるハイブリッド・アニメーションへの試みである。とりわけ『三人の騎士』(1945)、『南部の歌』(1946)、『ファン・アンド・ファンシー・フリー』(1947)といった作品について、アニメーションのリアリスティックな可能性と不服従的な可能性のあいだの緊張関係という側面から考察する。それによって示唆しようとするのは、これらの作品において、ディズニー・スタジオは、かつて関連していたモダニスト的態度に対する埋め合わせを図ろうとしていたこと、つまり、少なくとも、かつてのディズニーと、その後アメリカのアニメーション産業を支配していくにあたり変化していったディズニーとのあいだに、何かしらの調整を行なう努力はしていたということである。 In the early 1940s, Disney animation underwent a critical reassessment, one in which commentators who had previously praised Disney's efforts, particularly for the studio's realistic advances, began to emphasize how, in its efforts at realism, Disney had moved away from, even betrayed animation's avant-garde possibilities. That seeming `break' with animation's subversive spirit, however, was hardly as definitive or deliberate as many critics claimed. This article examines Disney's hybrid animation efforts of the 1940s, particularly films like The Three Caballeros (1945), Song of the South (1946), and Fun and Fancy Free (1947), in light of the tension between animation's realistic and subversive possibilities. In these films, the author suggests, we can see the Disney studio's interest in recouping something of the modernist attitude with which it had earlier been associated, or at least an effort at finding some accommodation between what Disney had been and what it was becoming as it came to dominate the American animation industry.	http://anm.sagepub.com/content/2/3/245.abstract
25	2 (3)	Nov-07	259-274	ジョージ・グリフィン George Griffin	コンクレート・アニメーション Concrete Animation	アニメーション、セル・アニメーション、コンクレート、フリップブック、フィルム・インスタレーション、キネティック・アート、マテリアル(素材)、ミュータスコープ、オブジェクト・アニメーション、プロセス、自己言及、彫刻、伝統的なアニメーション animation, cel animation, concrete, flipbook, film installation, kinetic art, material, mutoscope, object animation, process, self-referential, sculpture, traditional animation	この論文は、2007年3月2日から4日にかけてロンドンのテート・モダンにて開催されたシンポジウム「Pervasive Animation」での講演に基づくものである。その場での私の目的は、今日新たに出現しつつあるアニメーション実践のカテゴリーを記述し、その種々の傾向を、私自身の映画・本・インスタレーション制作の経験と比較してみることにあった。私がここで試みるのは、自分自身の個人的な芸術史とアニメーションにおける大きな問題の分析とのあいだにバランスをとろうとすることだ。「コンクレート・アニメーション」は、物質性とプロセスとに格段のフォーカスをあてる作品に言及する。それは、コンテンポラリー・アートの実践に先駆者をもちながら、片方の足を映画以前の遠い過去に、もう片方をデジタルおよび手製のアニメーションの未来へと向かう道に踏み出すものである。 This article was originally delivered as an illustrated lecture at the 2007 `Pervasive Animation' symposium at Tate Modern, London, 2--4 March 2007. My goal was to describe a category of animation practice emerging today and to compare its various tendencies with my experience making films, books, and installations. I have attempted to balance my personal art history with an analysis of larger issues in animation. `Concrete animation' refers to work that focuses primarily on materiality and process. It has a precedence in contemporary art practice; it has one foot in the distant, pre-cinema past, and one foot on a path leading to a future of digital and manual animation.	http://anm.sagepub.com/content/2/3/259.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
26	3 (1)	Mar-08	9-24	クリスチャン・マクレア Christian McCrea	爆発、駆逐、異常——アニメーション化された身体の次元 excess Explosive, Expulsive, Extraordinary: The Dimensional Excess of Animated Bodies	アニメ、身体、過剰、マンガ(エンターテインメント)、ネオバロック、暴力 anime, body, excess, Manga (Entertainment), neo-Baroque, violence	不可能性への小旅行を行なうアニメーションは、噴火、爆発、飛行、咆哮する身体をもたらす。アニメーションと特殊効果映画の歴史はこの意味において深く結びついているが、一方、アニメーションにおける物理的に不可能なものを観るといった感覚は独自の視覚的・文化的特性を持っている。スラッシュメタル音楽にあわせて走るガイコツを観る経験は、心理的効果の優勢を否定し、それ自身を一種の純粋な装飾へと変容させる。この論文は、アニメーションで描かれる暴力のテキストについての象徴的言説を、とりわけ、マンガ・エンターテインメント社を通じてヨーロッパ、オーストラレーシアにリリースされるアニメにおいて提案する。 Animation's excursions into the impossible allow bodies to erupt and explode, fly and roar. While the histories of animation and special effects cinema are deeply linked in this regard, the sensation of viewing the physically impossible in animation has its own visual and cultural idiosyncrasies. The experience of watching bones splinter to thrash metal refuses psychology's primacy and transforms it into a kind of pure ornament. This article proposes a specific symbolic discourse of violence-animated texts, and more specifically anime via the European and Australasian releases of Manga Entertainment.	http://anm.sagepub.com/content/3/1/9.abstract
27	3 (1)	Mar-08	25-48	パトリック・パワー Patrick Power	キャラクター・アニメーションと身体化された精神=脳 Character Animation and the Embodied Mind—Brain	3D、美学、アニメーション、擬人法、キャラクター、身体化、精神-脳、ナラティブ、神経科学、シミュレーション 3D, aesthetics, animation, anthropomorphism, character, embodied, mind—brain, narrative, neuroscience, simulation	3Dキャラクター・アニメーションに関する本稿の学際的研究は、神経科学、ナラトロジー、ロボット工学、人類学、認知心理学、精神についての哲学を含む多様な観点から調査を行なうことによる発見を総合し、アニメーターおよびアニメーション研究のための理論としていかに統合しうるかを考察する。この論文が注目するのは、3Dアニメーション環境におけるキャラクターの構想とその創造における創造的性質であり、とりわけナラティブとスタイルといったキャラクターの諸側面である。そのことは、シミュレーション理論と精神化理論に関する神経科学を含む精神-脳の身体化についての学際的研究からの発見が、アニメーションの創造的プロセスに、さらにはアニメーション・スタディーズの文脈において教育学および創造的実践の両方にも、いかに情報や活気を与えいかに有益に総合されうるかについて、考察するものである。 This interdisciplinary investigation of aspects of 3D character animation synthesizes relevant research findings from diverse perspectives, including neuroscience, narratology, robotics, anthropology, cognitive psychology and philosophy of mind, and considers how they might be integrated as theory for animators and animation studies. The article focuses on the creative nature of character conception and creation in a 3D animated environment and on aspects of character -- narrative and style, in particular. It examines how findings from interdisciplinary research on the embodied mind--brain, including neuroscientific research with regard to mentalizing and simulation theory, can inform the creative animation process and might be gainfully synthesized in an animation studies context to inform both pedagogy and creative practice.	http://anm.sagepub.com/content/3/1/25.abstract
28	3 (1)	Mar-08	49-65	シヨン・キュービット Sean Cubitt	ヴェルナー・ネケス・コレクションから選ばれた「目、嘘、イリュージョン」展におけるアニメーションの歴史と利用についての考察 Observations on the History and Uses of Animation Occasioned by the Exhibition Eyes, Lies and Illusions Selected from Works in the Werner Nekes Collection	眼、嘘とイリュージョン、映画以前(プリシネマ)、超自然、ヴェルナー・ネケス Eyes, Lies and Illusions, pre-cinema, supernatural, Werner Nekes	メルボルンのオーストラリアン・センター・フォー・ムービング・イメージ(ACMI)とロンドンのヘイワード・ギャラリーで開催された展覧会「目、嘘、イリュージョン」は、ドイツの実験映画作家ヴェルナー・ネケスの二万点にも及ぶ視覚玩具、科学的装置、アンティークの本、視覚的エンターテインメントのコレクションから選ばれたものである。この論文は、死後の世界の信仰についての歴史的軌跡を、「アニメーション」——自律的に動いている対象であれば何でも魂を付与してしまうこと——に関連して考察することからスタートする。第二節では、アニメーション技術が近代における先祖返りの信仰の存続への証言となることが示唆されるだろう。第三節では、アニメーションにおける技術と魔術の近接性を提出しつつ、「アニメーション」という用語をより拡張して用いることを提案する。 The exhibition Eyes, Lies and Illusions held at the Australian Centre for the Moving Image (ACMI) in Melbourne and the Hayward Gallery in London was a selection from the 20,000 optical toys, scientific instruments, antiquarian books and visual entertainments in the collection of Werner Nekes, the German experimental film maker. This article begins with a consideration of the historical trajectory of belief in the afterlife in relation to 'animation', the imputation of a soul to anything that appeared to move itself. The second section suggests that animation techniques bear witness to the persistence of atavistic beliefs in modernity. The third addresses the proximity of technology and magic in animation, and proposes a more extended use of the term 'animation'.	http://anm.sagepub.com/content/3/1/49.abstract
29	3 (1)	Mar-08	66-84	ルシエ・ヨシュコ、マイケル・モーガン Lucie Joschko and Michael Morgan	チェコスロバキアのアニメーション黄金期から学ぶこと Learning from the Golden Age of Czechoslovak Animation: The Past as the Key to Unlocking Contemporary Issues	検閲、共産主義、チェコ・アニメーション、チェコスロバキア、資金集め、黄金期、国営化、プラハの春 censorship, communism, Czech animation, Czechoslovakia, funding, Golden Age, nationalization, Prague Spring	チェコのアニメーターたちはチェコ・アニメーションの黄金期を復活させることができるのか? それとも、開かれた市場経済の変化に屈してしまうのか? 1989年以降、アニメーション・スタジオが私有化され、それに伴い政府からの財政的支援がなくなったことが、近年のチェコ・アニメーション衰退の主な要因のひとつとして共有されている。この論文が論じるのは、チェコのアニメーション製作にインパクトを与えた1989年以降の政治体制の変化と、それに結びつくその他の要因である。それらの要因には、(1)共通の敵と設定されていた共産主義体制の消滅に起因する主題の変化、(2)西側諸国からのアニメーション作品の輸入と新たな配給方法に伴うチェコ観客の断片化、(3)作家およびプロデューサーに対して金銭的成功の保証を求める経済的検閲がある。共産主義体制の時代およびそれ以降のチェコのアニメーション産業史を探るこの論文で、著者は、チェコのアニメーション作品が国際的評価を獲得し急激な成長を遂げることとなった1968年の「プラハの春」における状況を概観し、その状況と対をなすものとして、今日のチェコのアニメーション・スタジオに影響を与えている現代的問題も取り上げる。 Can Czech animators resurrect the Golden Age of Czech animation or will they succumb to the changes of an open market economy? The post-1989 privatization of animation studios and subsequent withdrawal of government funding are commonly considered as one of the most significant factors contributing to the current decline of Czech animated films. This article argues that a number of additional factors associated with the post-1989 change of political regime have impacted on Czech animation production. These factors include: (1) the change of themes due to the removal of the communist regime as the common antagonist; (2) the fragmentation of the Czech audience due to the importation of animated films from the west and new methods of distributing content; and (3) economic censorship pressuring artists and producers to ensure financial success. In examining the history of the Czech animation industry during and after the communist regime, the authors present an outline of the conditions of the Prague Spring in 1968, during which the Czech animated films further elevated their international reputation and experienced exponential growth. In contrast to these conditions, this article highlights the contemporary issues that are affecting Czech animation studios today.	http://anm.sagepub.com/content/3/1/66.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
30	3 (2)	Jul-08	113-128	キャロライン・ラデル Caroline Ruddell	「シネマ的」から「アニメ的」へ——アニメにおける運動の諸問題 From the 'Cinematic' to the 'Anime-ic': Issues of Movement in Anime	アニメ、アニメ的、シネマ的、 「ライブ性」、運動、縫合 anime, anime-ic, cinematic, 'liveness', movement, suture	<p>本稿は、アニメにおける運動の形式的描写の方法を探る。トーマス・ラマールの「シネマ的」と「アニメ的」という概念に拠りつつ、本稿は、伝統的な映画形式とアニメとのあいだの運動およびアクションにおける違いを問う。しばしば「フラット」という見地から考察されるアニメだが、そのテキストで用いられる運動の形式自体を通してスペクタクル、キャラクターの展開、そして皮肉にも奥行きが提供されるのだ。本稿は、アニメーションのこの形式における語りかけのモードがアニメに固有のものなのかを問う。「シネマ的」と「アニメ的」という用語(そしてその延長としてシネマ的な装置とアニメ的な装置)がどのように理解され得るかを考慮しつつ、本稿は、観客がそのようなイメージと彼ら自身をどのように同一視するであろうかという問題をも探究しようとする。</p> <p>This article explores the way that movement is formally depicted in anime. Drawing on Thomas Lamarre's concepts of the 'cinematic' and the 'anime-ic', the article interrogates further the differences in movement and action in anime from traditional filmic form. While often considered in terms of 'flatness', anime offers spectacle, character development and, ironically, depth through the very form of movement put to use in such texts. The article questions whether the modes of address at work in anime are unique to this form of animation. Taking into account how the terms 'cinematic' and 'anime-ic' can be understood (and by extension the cinematic and animatic apparatus), the article also begins to explore how viewers might identify with such images.</p>	http://anm.sagepub.com/content/3/2/113.abstract
31	3 (2)	Jul-08	129-146	レーナ・デニズン Rayna Denison	星柄のジブリ——宮崎駿映画のアメリカ版におけるスターの声 Star-Spangled Ghibli: Star Voices in the American Versions of Hayao Miyazaki's Films	アニメ、ディズニー、DVD、パフォーマンス、スター、スタジオジブリ、声の演技 anime, Disney, DVD, performance, stars, Studio Ghibli, voice acting	<p>本稿が提供するものは、一群の日本アニメーションのテキストにおいてアメリカのスターを起用し声の吹き替えを行ったことについての考察である。著者は、アニメーションにおいてスターの声に結びついている様々な意味の深いネットワークに浸透することによって、スターダムを産業、文脈、テキスト上で新たに理解できると主張する。さらに著者は、スタジオジブリのアメリカ版DVD発売におけるテキストおよびコンテキスト(文脈)の両方にアプローチすることで、アメリカにおける日本アニメの市場とその意味合いを検討する。そうすることで本稿が表明するのは、アメリカにおける日本アニメの重要性と今日のスターダムの本性をめぐりいくつかの学術的議論への仲裁である。</p> <p>This article offers an examination of the use of American stars in re-voicing a set of Japanese animated texts. The author argues that a new industrial, contextual and textual understanding of stardom is required to penetrate the dense network of meanings attached to star voices in animation. Furthermore, she utilizes a mixed textual and contextual approach to several of Studio Ghibli's American DVD releases to consider the markets for and meanings of anime in America. In so doing this article represents an intervention into a range of academic debates around the nature of contemporary stardom and the significance of anime in America.</p>	http://anm.sagepub.com/content/3/2/129.abstract
32	3 (2)	Jul-08	147-167	ヴェリーナ・グフダー Verina Gfader	神経性の光の平面 Nervous Light Planes	アニメーション、機能障害性のコミュニケーション、電気的爆発 - 電気的信号、柔軟性の文脈(フレキシブル・コンテキスト)、明滅(フリッカー)、連係(リンク)、周縁的システム、知覚上の限界、社会的関係網(ソーシャル・ネットワーク)、ヴァーチャル映画 animation, dysfunctional communication, electrical storms — electronic signals, flexible contexts, flicker, linkages, marginal systems, perceptual limit, social network, virtual film	<p>電子的な流れは、それが消えたり破裂したりする際、もっとも光っているように見える。そのような瞬間、電子的な流れは、連続性を保ちたい、邪魔されずに物事を経験したい、という我々の欲望を明らかにするのだ。電子的パルスとライトスケープで特徴づけられる現代の芸術的環境において、明滅するスクリーンは、葛藤を伴うその関与の様々な方式と共に、限界および削除に関する思考を提供する。フィリップ・パレノのアナログなライン・アニメーション『あなたは何を信じる?あなたの目?私の言葉?語る絵:…』(2007)は、「連続する線が存在しない」腐敗性の場に存在する。そこでは、同作品に内在する多様な時間構造は、その作品の空間性の面から、そしてその作品と我々の時間感覚との関係性の面から、単一性の創造を拒否する。セミコンダクターのデジタル作品『聞こえない都市たち 第1部』(2002)で、明滅は、イメージから停電した電子の流れ、つまり推定上、イメージの本質的要素を奪う。アニメーション化されたその都市景観は、ある電気的激発の音圧に相互依存する別の種類の電子的な光の運動を我々に提示する。イメージ作りの過程そのもの、つまりイメージの自己変奏のための潜在力が表現される。それは想像力と、ブライアン・マスミの「ヴァーチャルなもの曖昧さ」に結び付けられる。ジル・ドゥルーズの「ポイント明滅」もしくはマスミの「想像的および非体系的」のような概念を参照しつつ、アニメーションに内在する間隔と破裂との経験として明滅の感覚を取り上げる。その感覚は、アニメーションを頻繁に逆説的な作業として提案するだけでなく、そのイメージが占め得る特殊な場所を提案しつつ、我々が、生成する芸術というその潜在力と共に削除そのものとして、アニメーション化されたイメージを考へることを可能にする。</p> <p>Electronic streams appear to be most illuminating when they fail or break down. At these moments, they make apparent our desire of wanting to keep continuity, to experience things uninterruptedly. In the contemporary artistic environment marked by electronic pulses and lightscares, the flickering screen, with its conflicting modes of engagement, provides the thinking of a limit and erasure. Philippe Parreno's analogue line animation What Do You Believe, Your Eyes or My Words? Speaking Drawing: ... (2007) inhabits such a corruptive site of 'no single continuing line' where the various time structures inherent to the work resist to create unity, both in terms of the work's spatiality and its relation to our sense of time. In Semiconductor's digital piece Inaudible Cities: Part One (2002) the flickering strips the image of the failed electronic stream, its supposedly essential element. The animated cityscape presents us with yet another kind of electronic light movement co-dependent on the sonic pressures of an electrical storm. What is expressed is the process of image-forming itself, the image's potential for self-variation which is linked to imagination and Brian Massumi's 'vagueness of the virtual'. Referring to notions such as Gilles Deleuze's 'point flicker' or Massumi's 'imaginative and non-systemic', the article addresses the sensation of flickering as an experience of spacing and rupturing inherent to animation. Not only does this sensation propose animation as an often paradoxical work, but, proposing a particular site its image can occupy, it allows us to think of the animated image as an erasure itself, with its potential of becoming art.</p>	http://anm.sagepub.com/content/3/2/147.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
33	3 (2)	Jul-08	169-187	エイミ・シロン・ルー Amy Shirong Lu	日本アニメにおける国際化の諸側面 The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime	アニメ、文化政治学、脱日本化、国際化、日本アニメーション、オクシデンタリズム、オリエンタリズム、セルフ・オリエンタライゼーション anime, cultural politics, de-Japanization, internationalization, Japanese animation, Occidentalism, Orientalism, self-Orientalization	本稿は、日本のアニメ(アニメーション)の国際化を探究しつつ、このようなポピュラー文化の生産物の背後にある文化政治学の解明を促進しようとする。アニメの国際化は、作品の背景、コンテキスト、キャラクターデザイン、物語構成に対して、脱日本化された要素を組み込むことが含まれる。本稿では、アニメの国際化を理解するための理論的な枠組みを作り上げ、その国際的な成功の背後に少なくとも3種類の文化政治学が働いているという提案を行う。一つ目は、脱政治化された国際化で、主に国際的に観客を引きつける商業的な方策として機能するもの。二つ目は、オクシデンタライズされた(つまり欧米が他者化された)国際化で、ナショナリスティックな感情を十分に満足させるもの。三つ目は、自己オリエンタライズされた国際化で、日本をアジアにおける二つの西洋国家として打ち立てようとする文化的欲望をあらわにするもの。 This article explores the internationalization of Japanese anime (animation) in an effort to help explain the cultural politics behind this popular cultural product. The internationalization of anime includes the incorporation of de-Japanized elements into anime's background, context, character design, and narrative organization. A theoretical framework for understanding anime's internationalization is developed, proposing that there are at least three kinds of cultural politics working behind anime's international success: one, de-politicized internationalization, which primarily serves as a commercial tactic to attract international audiences; two, Occidentalized internationalization, which satiates a nationalistic sentiment; three, self-Orientalized internationalization, which reveals a cultural desire to establish Japan as an ersatz Western country in Asia.	http://anm.sagepub.com/content/3/2/169.abstract
34	3 (2)	Jul-08	189-201	ベティ=スー・ハーツ Betti-Sue Hertz	幻覚的映像とジェレミー・ブレイクの「時間ベースの絵画」における主体の不鮮明化 Hallucinatory Vision and the Blurring of the Subject in Jeremy Blake's 'Time-Based Paintings'	アニメーション、伝記、現代芸術、デジタルアート、幻覚的、ジェレミー・ブレイク、モーフィング、ムーヴィング・イメージ、絵画 animation, biography, contemporary art, digital art, hallucinatory, Jeremy Blake, morphing, moving image, painting	ジェレミー・ブレイクは、21世紀に入って以来2007年に死去するまで、映画的な諸戦略の利用を通してアニメーション、デジタル・テクノロジー、絵画を合成し、それらを収束させようとして取り組んでいた。本稿は、ブレイクの初期抽象作品が、ヴィジュアル・ミュージック芸術家たちと、戦後アメリカにおけるカラーフィールド派の画家たちによる実験的なアニメーション映画から受けた影響を議論する。同期間中、ブレイクは新しいアニメーション・ソフトウェアを用いつつ、文学的なナラティブ構造に基づいた継時的形状/背景の抽象作品に自らの才能を注いだ。その後、ブレイクは時間ベースの絵画から離れ、現代ポピュラー音楽における一匹狼的な主唱者たちとのコラボで創り出された、豊かな質感のノン・ナラティブ的な伝記的スケッチへ移動した。ブレイクの幻覚的なムーヴィング・イメージの視覚性は、新しいデジタル・ソフトウェアが活用できることになったとき、感性的により激しくなった。彼の視覚的構成の奥深いハイブリッド性は、写真ベースのイメージ、抽象化されたカラーパッチ、落書き、アニメーションキャラクターなどの、絶えず続くフェードとオーバーレイを通して伝えられ、主観的意識と見かけの世界との間に豊かな質感の架橋を創り出す。 From the turn of the 21st century until his death in 2007 Jeremy Blake worked at the convergence of animation, digital technology and painting, synthesizing them through the use of cinematic strategies. This article discusses the debt Blake's early abstract works owe to the experimental animated films of the Visual Music artists and American post-war Color Field painters. During this period, Blake applied his exceptional facility with emerging animation software to sequential figure/ground abstractions based on literary narrative structures. Subsequently, Blake shifted from 'time-based painting' to richly textured non-narrative biographical sketches created in collaboration with maverick protagonists in contemporary popular music. The visuality of Blake's hallucinatory moving images intensified emotionally as new digital software became available. The deep hybridity of his visual compositions, transmitted through constant fades and overlays of photo-based images and abstracted color patches, doodles and animation characters, create a richly textured bridge between subjective consciousness and the world of appearances.	http://anm.sagepub.com/content/3/2/189.abstract
35	3 (3)	Nov-08	231-249	ヴァン・ノリス Van Norris	「そうだね、確かにそんな風に見える……」——『モダン・トス』における「実写」の宇宙、単純化された具像デザイン、そしてコンピュータ・アニメーション 'Yeah Looks Like It N'All...': The 'Live Action' Universe and Abridged Figurative Design and Computer Animation within Modern Toss	チャンネル4、ハイブリッド性、ジョー・リンク、ミック・バンネージ、モダン・トス、テレビ・アニメーション Channel Four, hybridity, Joe Link, Mick Bunnage, Modern Toss, TV animation	この論文が論じるのは、チャンネル4のテレビ番組『モダン・トス』の形式的側面である。ミニマルな映像とダイアログを用いるこの番組は、ある範囲のキャラクターたちが社会的犯行の縮小モデルとなりうる過程を見せる。ここで興味を引くのは、事前に撮影された背景や俳優との共謀の中で、抽象された具像的なデザインを意図的に枠にはめて用いるアニメーション形式への高度に特徴的なアプローチである。あらかじめ了解済みの宇宙内にフラッシュを用いたコンピュータの形状を配置する特別なやり方は、第一に、この番組のユーモラスさの領域に関連する「距離」の感覚をもたらす。第二に、ナラティブそのものに内在する宿命を補い、第三に、この番組を、同様のコンセプトに特有の美的刻印がある原作のグラフィック/ウェブ・カートゥーンの様式に並べるのである。 This article will discuss formal aspects of the Channel Four TV show Modern Toss. Through a minimalism in image and dialogue it looks at how a range of characters negotiate miniature social rebellions. What is of interest here is the highly distinctive approach to animation form that utilizes deliberately abstracted figurative designs framed in collusion with previously filmed backgrounds and actors. This specific approach of placing Flash computer figures within an agreed universe accesses, firstly, a sense of 'distance' that is pertinent to the show's humorous register. Secondly, this complements the fatalism inherent within the narratives themselves and then, lastly, this process allies the show to the original graphic/web cartoon sources in service of a signature aesthetic endemic to this concept.	http://anm.sagepub.com/content/3/3/231.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
36	3 (3)	Nov-08	251-265	ヴィヴィアン・ソブ チャック Vivian Sobchack	線とアニモルフ、もしくは「旅はAからBへと行くだけ にあらず」 The Line and the Animorph or `Travel Is More than Just A to B'	アニメートされた線、アニモル フ、チャック・ジョーンズ、差延、 不均衡、ヒルトン・ホテルの広 告、モーリス・メルロ＝ポンテ イ、ノーマン・クライン、ライム ント・クルメ、セルゲイ・エイ ゼンシュテイン animated line, animorph, Chuck Jones, différance, disequilibrium, Hilton Hotel advertisements, Maurice Merleau-Ponty, Norman Klein, Raimund Krumme, Sergei Eisenstein	実写のフォトリアルな映画をアニメーションから分ける要素のひとつは線である。線とは、アイデアもしくはグラフィック的な表 象として以外の実在を持たない、概念上のメタ対象である。線はフォトリアルな映画には必須ではない。ドイツのアニメーシ ョン作家ライムント・クルメが手がけたヒルトン・ホテルのためのテレビ広告5本を例として用いつつ、この論文は、アニメーシ ョン化された1本の二次元的な線に内在する逆説について問う。線はそのとき、抽象的・幾何学的構造物であり、同時に、エナジ ーとエントロピーのエキセントリックな視覚化でもあるのだ。クルメのアニメーションが強調するのは(たとえそれが広告キャ ンペーンであっても)、線が動くとき、それは決して「モノ」ではなく、差延を意図し表示するという、そして線の幾何学が示唆 する以上に常に偶然性を有し、生を生きるということである。 One of the elements that separates live-action, photoreal cinema from animation is the line, a conceptual meta- object that has no existence other than as an idea or a graphic representation. Lines are not essential to photoreal cinema. Using five animated television advertisements for Hilton Hotels made by German animator Raimund Krumme, the essay raises some of the paradoxes inherent in the single, two-dimensional, animated graphic line as both an abstract geometric construct and an eccentric visualization of energy and entropy. What Krumme's animations emphasize (even if in the service of an advertising campaign) is that, never a `thing', the line in motion intends and marks its own différance and is always more lived and contingent than its geometry would suggest.	http://anm.sagepub.com/ content/3/3/251.abstract
37	3 (3)	Nov-08	266-287	マーク・バートレ ット Mark Bartlett	スタン・ヴァンダーピークの『ポエム・フィールド』に おけるメディアの政治学 The Politics of Media in Stan Vanderbeek's Poemfields	美学、コンピュータ・アニメ ーション、倫理、知覚、ポリテュ クス、社会運動、社会主義 aesthetics, computer animation, ethics, perception, politics, social movements, socialism	この論文が提示するのは、ヴァンダーピークがベル研究所において1966年から69年のあいだに制作したコンピュータ・アニ メーション作品の連作『ポエム・フィールド』を理解するための文脈である。この連作は、ベル研究所のコンピュータ科学者ケン ・ノールトンが発明した映像による初のプログラミング言語Bflixを用いている。この連作の分析を通じて著者が示そうとする のは、ヴァンダーピークのポリテュクスが方向性として如何に深く意識的に社会主義的であったか、当時出現しつつあった情報 ・コミュニケーション技術のラディカルな構想を通じて如何に社会的意識を変容させようとしたか、そして、その目的のために、 同時期に出現しはじめたコンピュータ・アニメーションがいかに関心中心のものであったか、ということである。 This article provides a context for understanding the series of computer-animated films -- Poemfields -- that Vanderbeek made at Bell Labs between 1966 and 1969, using the first moving image programming language, Bflix, invented by Bell computer scientist, Ken Knowlton. Through an analysis of these works, the author shows how Vanderbeek's politics were deeply and consciously socialist in orientation, how he aimed at nothing less than changing social consciousness through a radical conception of the then emerging information and communication technologies, and how computerized animation as it was emerging at that moment was central to both of these aims.	http://anm.sagepub.com/ content/3/3/266.abstract
38	3 (3)	Nov-08	288-305	グレゴリー・バーサ ミアン Gregory Barsamian	外映画的アニメーション——グレゴリー・バーサミア ンとスーザン・バカンの対話 Extracinematic Animation: Gregory Barsamian in Conversation with Suzanne Buchan	彫刻のインスタレーション、外 映画的アニメーション、アーテ ィスト・インタビュー、アート ・エコノミー、知覚、映画以前の 視覚的イリュージョン、メタモ ルフォシス sculpture installation, extracinematic animation, artist interview, art economies, perception, pre-cinematic optical illusion, metamorphosis	グレゴリー・バーサミアンのストロボライトを用いたキネティック彫刻は、鑑賞者に知覚上の矛盾を経験させる。つまり、鑑賞者 の時空間上の物理的現前を共有する実際の事物の現象的現前と、アニメーション映画のイリュージョンとのあいだを揺れ動く 経験なのだ。この対話で明らかにされるのは、バーサミアンの制作の方法論、その美学的・哲学的影響および意図、そしてアニ メーションによるイリュージョンに対し芸術家として持っている関係性である。 Gregory Barsamian's strobe-lit kinetic sculptures create an experience that places observers in a perceptual paradox that oscillates between the illusion of animated cinema and the phenomenal presence of real objects that share the viewer's physical presence in space and time. The conversation reveals Barsamian's working methods, his aesthetic and philosophical influences and intentions and his artistic relationship with animated illusion.	http://anm.sagepub.com/ content/3/3/288.abstract
39	4 (1)	Mar-09	11-30	ショーン・キュビッ ト Sean Cubitt	『ミッキーの大演奏会』における線と色彩 Line and Colour in The Band Concert	ディズニー・スタジオ、ドロー イング、唯物論、テクニカラー、 テクニク Disney Studios, drawing, materialism, Technicolor, technique	この論文が提出するのは、テクニカラーによる7分のミッキー・マウス・カートゥーン『ミッキーの大演奏会』(1935)の制作で使わ れたテクニクと素材である。アニメーションの産業化とドローイングの技術の歴史の変遷において、ドローイングや線が平準 化規格化されていくさまを調査したのち、色の利用、とりわけ、セルに用いられていたインクと当時のフィルム・プリントに用い られた染料とのあいだの関係について記述する。著者が問うことになるのは、あるテクニクがもつ美学的、倫理的、政治的意 味についての唯物論的理論を、テクニクとテクノロジーそのものに対する眼差しを失わないままに明確化することが可能か どうかということである。 This article addresses the techniques and materials used in the production of The Band Concert (1935), a seven- minute Technicolor Mickey Mouse cartoon. An investigation of the standardization of drawing and line in the context of the histories of technical drawing and the industrialization of animation is followed by a description of the use of colour, particularly of the relation between the inks used on the cels and the dyes used in film prints at the time. The author asks whether it is possible to articulate a materialist theory of the aesthetic, ethical and political meanings of technique and technology without losing sight of the techniques and technologies themselves.	http://anm.sagepub.com/ content/4/1/11.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
40	4 (1)	Mar-09	31-54	ウェイファ・ウー Weihua Wu	美術電影を偲びながらの記憶に——中国アニメーションの理論化における濫喩とメタファー In Memory of Meishu Film: Catachresis and Metaphor in Theorizing Chinese Animation	濫喩、中国アニメーション美学、中国派のアニメーション、イデオロギー、美術電影、民族・国民的スタイル、モダニティ、ナショナリズム Catachresis, Chinese animation aesthetics, Chinese School of animation, ideology, meishu film, minzu style, modernity, nationalism	この論文が行うのは、中国の美術電影の制作・理論化における歴史上の濫喩と文化的メタファーを、民族的／国民的スタイルに関する社会主義的・芸術的言説との関連から考察することである。「中国派」が提起したいくつかの問題を精査することで著者が探求するのは、美術電影を、ナショナリスティックなアイデンティティを生み出すための強力なメタファーとして概念化および構成するということである。このアイデンティティは、視覚芸術と社会主義国家の言説を、アニメーション映画の制作における中国的美学の再創出のための共有空間へと持ち込むものである。本稿において著者が議論するのは、中国の美術電影が、中国におけるビジュアルの歴史における国民化されたユニークな形式として同定され、それが国民的／民俗的スタイルを概念化・仲介すると同時に、社会主義的文化・政治内部において同スタイルが生き延びることを助けてきた言説ベースの美学的一派を構成したことである。 This article looks at historical catachresis and cultural metaphor in producing and theorizing Chinese meishu (fine arts) film in relation to the socialist, artistic discourses of the ethnic/national style. By investigating some of these issues raised by the Chinese School, the author explores the conceptualization and constitution of meishu film as a powerful metaphor for producing nationalist identity. This identity brings visual arts and the socialist nation-state discourses into a shared space to recreate Chinese aesthetics in animation filmmaking. The author argues that the Chinese meishu film, identified as a unique, nationalized cinematic form in Chinese visual history, conceptualizes and mediates the national/ethnic style, as well as constituting a discourse-based aesthetic school that has helped it survive within socialist culture and politics.	http://anm.sagepub.com/content/4/1/31.abstract
41	4 (1)	Mar-09	55-75	スーザン・J・ビゲロー Susan J. Bigelow	知覚の技術——宮崎駿、その理論と実践 Technologies of Perception: Miyazaki in Theory and Practice	美学、アニメーション、仏教、映画、コミュニケーション、デジタル、哲学、宗教、神道、テクノロジー Aesthetics, animation, Buddhism, cinema, communication, digital, philosophy, religion, Shinto, technology	近年の西洋において日本のアニメーションに対する熱狂があることは、文化生産におけるデジタルの経験が、自己を主題化することについて新たな理解の道筋を開くことと関連づけて考えることができる。インタラクティブでヴァーチャルな環境においてイメージへと関わっていくこと、その視覚化は、個というものが、人間および非人間両者のユニークな関係パターンを通じて現れてくるものであるという考えを放棄させる。この現実には、東洋の哲学的概念における相互関係性や前反省的思考、マーシャル・マクルーハンが言うところの「包括的意識」によって説明しうる。日本のアニメーション作家宮崎駿は、禅 - 神道の宗教的想像によって、自己を放棄する能力を個に対して与える。ポストモダン時代の道徳的混乱に対するオルタナティブな政治学としての宮崎の実践は、ヴァルター・ベンヤミンが映画に対して賭けていたものが機能しているということの例証である。 The current Western fascination with Japanese animation can be understood in relation to the experience of the digital in cultural production that opens new avenues of understanding about the self-as-subject. Visualization to engage with the image in interactive, virtual environments involves relinquishing control to recognize the individual as emerging through the unique pattern of their relationships, both human and non-human. This reality is articulated in Eastern philosophical notions of interrelatedness and pre-reflective thinking, what Marshall McLuhan called 'comprehensive awareness'. The Japanese animator Miyazaki Hayao draws on a Zen-Shinto religious imaginary to empower the individual to relinquish the self. As an alternative politics to the moral confusion of the post-modern age, his practice demonstrates that Walter Benjamin's gamble with cinema is in play.	http://anm.sagepub.com/content/4/1/55.abstract
42	4 (1)	Mar-09	77-89	ケニー・チョウ・カニン Kenny Chow Kainin	精神的-機能的ループ——デジタル時代に再定義されたアニメーション The Spiritual—Functional Loop: Animation Redefined in the Digital Age	アニメーション、コンピュータ、アニメーションの物質性、現象学、意味作用、精神的-機能的 Animation, computer, materiality of animation, phenomenology, signification, spiritual—functional	アニメーションはコンピュータに生命を吹き込みうるか？ コンピュータは映画やビジュアルアートを拡張した新たな地平へとアニメーションを導きうるのか？ この論文はアニメーションの伝統慣例的な定義とそれが生命感あるものの連続性へとつながっていく様子についての精査に始まり、有機的運動＝精神性、そして、無機的運動＝機能性といった二つの極点について考える。著者が示すのは、デジタル時代においては、生命感ある運動は、いくつかの度合いにまたがりつつ、運動感覚器官的な諸機能を通じて重要性と意味を持ちうるということである。このことは、物質性についての新しい考え方へとつながる。それはアニメーションの革新的な意義を構築する。その後著者が論じるのは、コンピュータのユニークな機能と結びつくことによって、アニメーションは生命感の二つの両極——精神性と機能性——のあいだにつながりを見出すということだ。アニメーションという分野がデジタルの属性の拡張から多くの利益を受け取りうるのはそのためである。最終的には、様々な時代・様々なメディアにおいて作られた芸術作品について論じることで、この精神性-機能性のループを例証する。 Can animation bring life to the computer? Can the computer take animation to a new horizon extending from cinema and visual art? This article starts with a scrutiny of the conventional definition of animation and its connection to the continuum of liveliness, followed by an examination of the two furthest points on that scale: lively movement, which is spiritual; and inorganic movement, which is functional. The author shows that, in the digital age, movement of various degrees of liveliness can be significant and meaningful through a wide array of motor--sensory functions. This brings about a new notion of materiality, which constructs an innovative meaning of animation. The author then argues that, when combined with the unique functions of the computer, animation can find a shortcut between the two extremes of liveliness: spirituality and functionality. Therefore, the field of animation could benefit from an expansion of its digital attributes. Finally, the author discusses a corpus of artefacts created in different historical periods and different media that exemplify the spiritual--functional loop.	http://anm.sagepub.com/content/4/1/77.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
43	4 (2)	Jul-09	107-129	パット・パワー Pat Power	アニメーション化された表現——3Dコンピュータ・グラフィックによる物語アニメーションの表現的スタイル Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation	3Dアニメーション、クリエイティブ、感情、表現美学、自然主義、非フォトリアリスティックなレンダリング(NPR)、遠近法、リアリズム 3D animation, creative, emotion, expressive aesthetic, naturalism, non-photorealistic rendering, perspective, realism	3Dアニメーション・システムの発展は何よりもハイパーリアリスティックな風潮によって駆動されており、3Dコンピュータ・グラフィック(CG)はこの使命を広範にカバーしてきた。この傾向の対位点として、研究者、技術者、アニメーション作家たちは3Dアニメーション環境から表現豊かな物語的アウトプットを作り出す可能性を探究してきた。この論文が探るのは、こういった文脈における3Dアニメーションの美学、テクノロジー、文化である。CG、神経美学、美術史、記号学、心理学、さらには認知科学への実証的なアプローチまでも総合しながら、表現性に対する自然主義的ビジュアル・スタイルの性質を分析する。とりわけ、表現豊かなコミュニケーションと感情的な関与に対する手がかりに注目しつつから分析を行う。一点遠近法とフォトリアリスティックなレンダリングという自然主義的3DCGの二つの原則を表現性への潜在的な力という観点から考察し、結論においては、3DCGアニメーションにおける表現美学の未来を考える。 The development of 3D animation systems has been driven primarily by a hyper-realist ethos, and 3D computer graphic (CG) features have broadly complied with this agenda. As a counterpoint to this trend, some researchers, technologists and animation artists have explored the possibility of creating more expressive narrative output from 3D animation environments. This article explores 3D animation aesthetics, technology and culture in this context. Synthesizing research in CG, neuroaesthetics, art history, semiotics, psychology and embodied approaches to cognitive science, the nature of naturalistic vis-avis expressive visual styles is analysed, with particular regard to expressive communication and cues for emotional engagement. Two foundations of naturalistic 3D CG, single-point perspective and photorealistic rendering, are explored in terms of expressive potential, and the conclusion considers the future for an expressive aesthetics in 3D CG animation.	http://anm.sagepub.com/content/4/2/107.abstract
44	4 (2)	Jul-09	131-152	ヘザー・ウォーレン =クロー Heather Warren-Crow	9.11以降におけるソフトボディのダイナミクス Soft Body Dynamics After 9/11	アニメーション、建築、肉体性、カース・オーステルホイス、モーフィング、NOX、セルゲイ・エイゼンシュテイン、ワールド・トレード・センター Animation, architecture, corporeality, Kas Oosterhuis, morphing, NOX, Sergei Eisenstein, World Trade Center	アニメーションにおいて、建築は運動性と変容性を授けられることにより、映画的・テレビ的な空間の枠から飛び出し、現実空間の環境へと拡張されていく。建築におけるアニメーションの中核的な例は、オーステルホイス.nlが新たなワールド・トレード・センターの案として提出したものである。同じくオランダの企業NOXの類似例の路線に沿って、オーステルホイス.nlのグラウンド・ゼロは、機動性、生命感、メタモルフォーゼに対する言及を通じて、アニメーションを包括する。それが指摘するのは、現代のデザイン実践においてアニメーションという形式が卓越していること、そして、建築デザインのプロセスにおいてアニメーション・ソフトウェアが遍在的に用いられているということである。グラウンド・ゼロが同時に明らかにするのは、物体の世界においてソフトで脆い生身をめぐり、9/11以降の不安である。グラウンド・ゼロによる生の言説的生産に関して著者が行う分析は、我々の空間的想像力やフォルムについての政治学における大きな変化をマッピングすることとなるだろう。 Endowing buildings with the capacity for movement and transformation, animated architecture represents the expansion of animation from cinematic and televisual space to real-space environments. A key example of animation in architecture is Oosterhuis.nl's proposal for a new World Trade Center. In line with similar work by fellow Dutch firm NOX, Oosterhuis.nl's Ground Zero embraces animation through references to mobility, liveliness and metamorphosis. It points to the prominence of animated form in contemporary design practice and the ubiquitous use of animation software in the process of architectural design. At the same time, Ground Zero reveals post-9/11 anxieties surrounding the soft and tender flesh of the object world. The author's analysis of Ground Zero's discursive production of life maps crucial changes in our spatial imagination and the politics of form.	http://anm.sagepub.com/content/4/2/131.abstract
45	4 (2)	Jul-09	153-168	ウィリアム・ブラウン William Brown	『ベオウルフ』——デジタルモンスター映画 Beowulf: The Digital Monster Movie	アニメーション、『ベオウルフ』映画、アンリ・ベルクソン、モンスター、モンスター性、モントラージュ、モーショントラージュ、ロバート・ゼメキス、シンセシピアン(ヴァーチャル俳優) Animation, Beowulf, cinema, Henri Bergson, monster, monstrosity, montage, motion capture, Robert Zemeckis, synthespian	モーショントラージュの技術を用いた最新の映画『ベオウルフ』(ロバート・ゼメキス監督)は、モンスターたちを倒して行く英雄の旅についての物語である。この論文は、『ベオウルフ』においてモンスター性が果たす主眼的役割だけでなく、モーショントラージュやCGIを通じたこの映画の構築そのものがモンスター的なものとして理解できるのではないかと、ということを語る。つまり、ドゥルーズの『シネマ2 時間イメージ』(1989[1985])に沿って言えば、『ベオウルフ』は、モンタージュからモントラージュへとシフトした映画、見せる映画の典型として理解できるということである。著者は、『ベオウルフ』におけるモンスター性の美学を分析しつつ、この映画におけるモーショントラージュを用いたシンセシピアン、つまりヴァーチャル俳優のパフォーマンスが、アンリ・ベルクソンの笑いの理論(1912[1900])——人間が機械化された人間を笑う——におけるコミカルなものとしても如何に理解されるかを考察する。 Robert Zemeckis' Beowulf (2007) is the latest film made using motion capture technology, a film that tells the story of a hero's quest to defeat a series of monsters. This article examines not only the thematic role of monstrosity in the film, but also the way in which the film's very construction, through motion capture and CGI, can be understood as monstrous. That is, after Deleuze's Cinema 2: The Time Image (1989[1985]), Beowulf can be understood as typifying a cinema that has seen a shift from montage to montage, a cinema that shows. Analysing the aesthetics of monstrosity in Beowulf, the author also considers how the film's motion capture synthespian performances can be understood as comic through Henri Bergson's (1912[1900]) theory of laughter, which suggests that humans laugh at mechanized human beings.	http://anm.sagepub.com/content/4/2/153.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
46	4 (2)	Jul-09	169-190	エイミー・シロン・ルー Amy Shirong Lu	「あれはどの人種を表象しているのだろう、私とは何か関係があるだろうか?」アニメのキャラクターにおける人種カテゴリーの知覚 What Race Do They Represent and Does Mine Have Anything to Do with It? Perceived Racial Categories of Anime Characters	アニメ、認知科学、実証研究、顔の知覚、国際化、自身の人種の投射、人種カテゴリー Anime, cognitive studies, empirical studies, facial perception, internationalization, Own Race Projection, racial categorization	アニメのキャラクターがあえて用いる人種表象は、顔の特徴ゆえに識別可能なのか、それとも、あまりに「国際的」すぎて識別不可能なのだろうか? 本研究がこの問いを提出する際の方法論は、1958年から2005年まで制作されたアニメからランダムにセレクトされた341のアニメ・キャラクターの正面からの静止画のポートレイトを人種別にカテゴライズしたものと、それぞれの人種に対する1046人の評価者の知覚の結果を比較する、経験論的なものである。その結果が語るのは、作り手側の意図としてはアニメ・キャラクターの半分以上が人種的にはアジア人であり、白人はほんの少ししかないのに、白人の評価者はキャラクターたちを白人であると知覚しているということだ。この反応パターンが示すのは「自身の人種の投影 (ORP)」つまり、知覚者はアニメのキャラクターを自らの人種グループの一員として認知しがちだということである。アニメの国際的な普及における意味合いについても、議論が行われる。 Is the intended race of anime characters distinguishable because of their facial features or are they too 'international' to tell? This study addressed this question empirically by comparing the intended racial categories of static frontal portraits of 341 anime characters randomly selected from anime produced between 1958 and 2005 with the perceptions of 1,046 raters. Results showed that, although the race of more than half of the anime characters was originally designed to be Asian and only a small fraction were intended to be Caucasian, many were perceived as Caucasian by the largely Caucasian raters. Response patterns also indicated 'Own Race Projection (ORP)', i.e. perceivers frequently perceived anime characters to be of their own racial group. Implications for anime's international dissemination are discussed.	http://anm.sagepub.com/content/4/2/169.abstract
47	4 (2)	Jul-09	191-202	トルステン・フライシュ Thorsten Fleisch	ボーダーライン・アニメーション Borderline Animation	抽象アニメーション、芸術のプロセス、ダイレクト・アニメーション、ハイブリッド・アニメーション、科学とテクノロジー、構造的 - 物質主義的映画 abstract animation, artistic process, direct animation, hybrid animation, science and technology, Structural—Materialist film	概念としては「アニメーション」と呼ばれている分野でアーティスト・映像作家として活動しているトルステン・フライシュの作品は、芸術と科学とテクノロジーとが交錯するものである。ジャンルとしては構造的 - 物質主義的映画に属する彼の作品は、自然現象の細やかな作用についての高度に自己再帰的な精査でもある。この論文においてフライシュが明らかにするのは、彼の作品に通底するアイデアやコンセプト、そして作品制作時に取り入れるテクニックである。フライシュの実験映画作家としてキャリアはすでに10年以上におよぶ。その多くは「アニメーション」というジャンルの一般的な慣例に収まりつつも、その制作のプロセスとテクニックは、ソースとなる素材、コンセプト、テクニックの普通でない複雑さに反する。これらのプロセスは結果となるイメージにとっても非常に重要である。なぜなら、フライシュはイメージを生み出すため、普通ではないやり方を見出そうと試みるからだ。フライシュの作品で特筆すべきは、有機的な事物(血、肌、灰)や科学的現象(フラクタル、クリスタル、電圧)を美学的にも技術的にも巧みに扱う点である。豊富に図版を用いたこの論文は、以下の作品についてのカラフルなディテールを多く含む: K.I.L.L. -- Kinetic Image Laboratory/Lobotomy (1998), Bloodlust (1998), Silver Screen (2000), Skinflick (2002), Gestalt (2003), Friendly Fire (2003), Kosmos (2004) and Energie! (2007). As an artist and filmmaker working in what is notion-ally called 'animation', Thorsten Fleisch works at intersections of art, science and technology. His works belong to a genre of Structural--Materialist film as well as being highly self-reflexive investigations into the minute workings of natural phenomena. In this article, Fleisch reveals some of the underlying ideas and concepts of his films as well as the techniques involved in creating them. Fleisch has been making experimental films for more than a decade now; most of them fall under the general rubric of 'animation' but their production processes and techniques belie an unusual complexity of source materials, concepts and techniques. These processes are very important to the result as Fleisch tries to find unusual ways to generate images. Fleisch's work is notable for its aesthetic and technically masterful treatment of organic materials (blood, skin, ashes) and scientific phenomena (fractals, crystals, voltage). This richly illustrated article contains many colourful details about the following films: K.I.L.L. -- Kinetic Image Laboratory/Lobotomy (1998), Bloodlust (1998), Silver Screen (2000), Skinflick (2002), Gestalt (2003), Friendly Fire (2003), Kosmos (2004) and Energie! (2007).	http://anm.sagepub.com/content/4/2/191.abstract
48	4 (3)	Nov-09	237-248	アンジェラ・ンダリアニス Angela Ndalians	コミック・ブックの世界における可視的なもの発狂 The Frenzy of the Visible in Comic Book Worlds	アニメーション、コミック・ブック、マンネリズム、運動、物語性(ナラティビティ)、空間と時間、停止状態、スーパーヒーロー animation, comic book, mannerism, motion, narrativity, space and time, stasis, superheroes	本稿は、コミック・ブックという形式は決して静的なものではないと主張する。その紙面上に散らばっているコマは、時空間に対してコミック・ブック固有の分節を提示するダイナミズムと運動に満ちている。コミック・ブック内で再現される物語上のアクションの一部は時間を「凍結」することができるが、他のコマは(一紙面上の静止画として視覚的に静止状態にありながら)、コミックに特徴的な複数の知覚方式を創り出す複雑な時空間の描写を切り開く。コミックは、停止状態を通して、時空間のアニメーション的な流動を表象する。 This article argues that the comic book form is anything but static. The panels that litter its pages are riddled with a dynamism and motion that presents its own unique articulation of time and space. Some of the narrative action represented within a comic book panel can 'freeze' time, but other panels — while remaining visually static as still images on a page — open up complex depictions of time and space that create modes of perception that are particular to comics. The comic represents the animated flux of time and space through stasis.	http://anm.sagepub.com/content/4/3/237.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
49	4 (3)	Nov-09	249-263	マーティン・ペドラー Martyn Pedler	地上最速の男——現代スーパーヒーロー・コミックの静止状態と速度 The Fastest Man Alive: Stasis and Speed in Contemporary Superhero Comics	アクション、シネマ(映画)、コミック・ブック、ザ・フラッシュ、運動、スペクタクル、静止、崇高、スーパーヒーロー action, cinema, comic books, the Flash, motion, spectacle, stillness, sublime, Superheroes	スーパーヒーローの世界ではアクションが全てである。DCコミックスの「地上最速の男」であるザ・フラッシュにフォーカスを当てながら、本稿は、コミック・ブックのアーティストたちがスーパーヒーローの冒険ものにおいて一見静止したイメージをアニメートするために使う手法を調査する。近年、アクション映画のスターとして活躍するスーパーヒーローたちの成功にその糸口を捉えつつ、本稿は、アクションに関する映画理論を取り上げ、コミックの紙面に応用する。スーパーヒーローのスプラッシュ・ページの凍結されたポーズは、ナラティブとスペクタクルとの間で仮定される対立に異議を唱えつつ、読者側には知覚上の支配的立場を与えもする。スーパーヒーロー・ジャンルのコミックは、また、不可能なことを誇張して表象するため、自らの弾力的な時間性(継時的芸術ならではの時空間的な側面によって実現される)を利用する。ザ・フラッシュの英雄的な偉業は、コマの内部、そしてコマとコマとの間に存在する運動を表現するための概念的なメカニズムを通して描かれる。 In the world of the superhero, action is everything. Focusing on DC Comic's 'Fastest Man Alive', the Flash, this article examines the techniques used by comic book artists to animate the seemingly static images of superhero adventures. Taking its cue from superheroes' success as the stars of recent action cinema, it takes cinematic theories of action and applies them to the comic page. The frozen poses of superhero splash-pages refute the supposed opposition of narrative and spectacle, while also bestowing perceptual mastery onto the reader. Superhero comics also use their elastic temporality — made possible by the peculiar spatial and temporal aspects of sequential art — for hyperbolic representations of the impossible. The Flash's heroic feats are rendered through conceptual mechanisms for expressing motion existing within, and between, the panels.	http://anm.sagepub.com/content/4/3/249.abstract
50	4 (3)	Nov-09	265-281	ポール・アトキンソン Paul Atkinson	運動内の運動——アニメーションとコミック・ブックにおいて線を追いかけるということ Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books	線のアニメーション(アニメーテッド・ライン)、コミック・ブック、ダニエル・グリーブス、ジェスチャー、グラフィック作家(漫画作家)、ジャン＝フランソワ・リオタール、ジョー・キューバート、運動、フィリップ・マリオン、2Dアニメーション animated line, comic books, Daniel Greaves, gesture, graphiateur, Jean-François Lyotard, Joe Kubert, movement, Phillippe Marion, two-dimensional animation	アニメーションとコミック・ブックは、継時的なイメージで構成されるという側面において共通している。前者は映写中の機械的・電子的方法で動かされ、後者は読者の逍遥するような意志的活動によって動かされる。しかし、コミック・ブックの単一のコマは、物語の急場と、2次元の絵画的な平面のグラフィックな物性との両者によって調整される持続時間を有している。芸術家の身振りという動きはそれぞれの線に含有され、コミック・ブックと2次元の手描きアニメーションとの両方における動きを理解するための基礎として提示される。運動とは、アニメーション化された形状においては輪郭線の形態で保持される反面、運動および芸術家の身振りとの両方を読み取る分節化においては接線状に走ることもある。 Animation and comic books share a common field in that both are composed of images sequenced in time: one is driven mechanically and electronically in projection, and the other by the peripatetic and wilful actions of the reader. However, the single comic book panel has its own duration which is co-ordinated both by the exigencies of the narrative and the graphic properties of the two-dimensional pictorial plane. The gestural movement of the artist is implied in each line and it is this movement that presents itself as a ground for understanding movement in both comic books and two-dimensional drawn animation. It is movement that is retained in the animated figure, in the form of the outline, but also runs tangentially in the articulation of both reading movement and artistic gesture.	http://anm.sagepub.com/content/4/3/265.abstract
51	4 (3)	Nov-09	283-302	クレア・ピクスリー Clare Pitkethly	デリダ、ドゥルーズ、そして一羽のアヒル——コミック・ブックの分析における循環的微分の運動 Derrida, Deleuze and a Duck: The Movement of the Circulating Differential in Comic Book Analysis	コミック・ブック分析、脱構築、ドゥルーズ、デリダ、差延、 دونالد・ダック、多様性、対象=x、スキゾ分析 comic book, analysis, deconstruction, Deleuze, Derrida, difference, Donald Duck, multiplicity, object = x, schizoanalysis	コミック・ブックという「不思議で珍しい」メディアにおける「コマとコマの間の秘密」に関する探索は、物語的な冒険へのアピールを呼び起こす(未知の領域の隠された宝物を探しに行くクエストである)。しかしコミック・ブックの分析が、同メディア内の隠ぺいされた存在の「正確な位置」を、宝地図で隠されたものを見つける「x」マークのように示してくれる印を見つける探索によって消尽される時、学術的な宝探しの言語中心的形式は、その探索の過程が、隠ぺいされた存在に向かって進む線型的なクエスト以外の何ものであることを許さないのか?本稿で筆者はドゥルーズの構造外的な対象=xをコミック・ブックにおける意味の構造化に適用する。筆者は、この第三のものを、デリダ的・ドゥルーズ的思考における「還元不可能な差異」へ寄託し、さらにコミック・ブックというメディアの異なる読み方を提案する。これは形式的構造をアポリア的に読み取ることを通して、閉塞を避けようとする試みである。 The search for the 'secrets between the panels' in the 'strange and wonderful' medium of the comic book certainly evokes the appeal of a narrative adventure — a quest to find a hidden treasure in an unknown realm — but when comic book analysis is consumed by the search to locate a hidden 'x' that 'marks the spot' of a concealed presence in the medium, does the logocentric form the academic treasure hunt prevent the journey from being anything other than a linear quest progressing towards a concealed presence? In this article, the author applies Deleuze's extra-structural object = x to the structuring of sense in comic book analysis; she submits this third thing to the 'irreducible difference' of Derridean and Deleuzian thought and proposes an alternate reading of the medium, one which attempts to avoid closure through an aporetic reading of the formal structure.	http://anm.sagepub.com/content/4/3/283.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
52	4 (3)	Nov-09	303-320	ドライデン・グッドウィン、バーナビ・ディッカー Dryden Goodwin and Barnaby Dicker	ドライデン・グッドウィンとの対話 Dryden Goodwin in Conversation with Barnaby Dicker	アニメーション手法(ロトスコープ)、作家インタビュー、クロノ・フォトグラフィ、ドキュメンタリー、ドローイング、展示/インスタレーション、フレーム・ベースの映画撮影、ミクスト/インターメディア制作 animation techniques (rotoscoping), artist interview, chronophotography, documentary, drawing, exhibition/ installation, frame-based cinematography, mixed/ inter-media practice	フレームに基づいたドライデン・グッドウィンの映画は、アニメーションの原則と慣習に異議を唱えると同時に再肯定する。彼の幅広い芸術プロジェクトの基礎的な一要素として、そのような形の映画製作は、ドローイング、肖像画、'シリーズ'の概念を含む彼の他の関心事に絡んでいる。本インタビューでバーナビ・ディッカーは、フレームに基づいた映画制作へのグッドウィンのアプローチと、これが一般的に彼の作品にはどのように関連するかに関する議論の場へグッドウィンを様々な観点から招待する。ディッカーにとって、このトピックは、アニメーション研究において、とても生産的で重要であるにもかかわらず、これまで無視されてきたものであり、本インタビューを通じて、その訂正を行おうとする。聞き手は、特にグッドウィンの作品と19世紀のクロノ・フォトグラフィとの関連に興味を持っており、聞き手の提案によると、後者はフォトクロノグラフィ(エティエンヌ＝ジュール・マレーによる同プロセスのための元々の用語)としてより一層効果的な応用の可能性があるとして提案する。さらに、グッドウィンの芸術における「ドキュメンタリー」的な側面と、ジャン＝ルイ・コモリのダイレクト映画論との間にリンクが設定される。両者は極点のように離れて見えるにもかかわらず、聞き手は、コモリの多くの説明がグッドウィンのアプローチを通して例示されることを発見する。本インタビューを貫く他のテーマには、ギャラリーおよびインスタレーション文脈内における映画の役割、そして古典的および今日的芸術実践とテクノロジーとの間の関係性も含まれる。 Dryden Goodwin's frame-based films both challenge and reaffirm the principles and conventions of animation. A fundamental component of his wider artistic project, this form of filmmaking is intertwined with his other concerns, which include drawing, portraiture and notions of 'series'. In this interview, Barnaby Dicker invites Goodwin to discuss, from a number of perspectives, his approach to frame-based cinematography and how it relates to his work in general. Dicker finds this a rich and important but neglected topic in animation studies; a problem the present interview aims to contribute to correcting. The interviewer is particularly interested in the links between Goodwin's work and 19th-century chronophotography, which he proposes is more usefully applicable here as photochronography — Etienne-Jules Marey's original term for the process. A further link is drawn between the 'documentary' aspects of Goodwin's art and Jean-Louis Comolli's theory of direct cinema. Although the two would seem to be poles apart, the interviewer finds a number of Comolli's remarks exemplified through Goodwin's approach. Other themes running through the interview include the role of film within gallery and installation contexts and the relationships between classical and contemporary art practices and technologies.	http://anm.sagepub.com/content/4/3/303.abstract
53	5 (1)	Mar-10	9-24	イーワン・カークランド Ewan Kirkland	パワーパフのポリティクス政治学 ——「ガール」を「ガールパワー」へと置き換える The Politics of Powerpuff: Putting the 'Girl' into 'Girl Power'	アニメーション・シリーズ、児童、ジェンダー、ガールパワー、アイデンティティ、ポストモダニティ、『パワーパフ』スーパーヒーロー animated series, childhood, gender, girl power, identity, postmodernity, Powerpuff, superhero	この論文が考察するのは『パワーパフガールズ』の政治学である。このシリーズの三人のスーパーパワー・ヒロインを1990年代に人気のあった「ガールパワー」言説の内部に位置付けつつ、エンパワーされた若い女性性のイメージを提示する。子どもが大人に勝利するという物語上の前提は、子供向けテレビにおける先例にも共通する世代論的な政治学とも関わっているが、一方で、このガールパワー・シリーズの政治学が持つ限界を考えると、番組の主演である白人中流階級のヘテロセクシャルな少女表象の外部にある、ある種のアイデンティティの形成に対する周縁化と中傷をも明らかにしていく。 This article examines the politics of The Powerpuff Girls. It situates the series' three super-powered heroines within the 1990s popular discourse of 'Girl Power', presenting empowered images of young femininity. The narrative premise of child characters triumphing over adults also engages with a generational politics with some precedence in television for children. However, an assessment of the limitations of the politics of this 'Girl Power' series reveals the marginalization and vilification of certain identity formations outside the white middle-class heterosexual girlhood represented by the show's protagonists.	http://anm.sagepub.com/content/5/1/9.abstract
54	5 (1)	Mar-10	25-40	パトリシア・カステッロ＝ブランコ Patricia Castello-Branco	純粋感覚? 抽象映画からデジタル・イメージへ Pure Sensations? From Abstract Film to Digital Images	絶対映画、抽象映画、アニメーション、デジタル・イメージの感覚、エディティング(編集)、イメージ操作、純粋映画、リズム Absolute cinema, abstract film, animation, digital image sensation, editing, image manipulation, pure cinema, rhythm	この論文は感覚sensationとしての映画についての研究である。それが提供するものは、抽象映画の実践に対する新たなアプローチであり、抽象映画は純粋感覚という概念を包括しようということである。抽象映画は純粋に構造的かつコンセプチュアルなものとしては解釈すべきではない。著者が論じるのは、感覚としての映画は、そもそもの始まりから映画の本質の一部でありつづけていた。本稿の議論は、感覚としての映画が映画史の重要な瞬間に存在しつづけてきたという観点から抽象映画の歴史を書き直す。そのうえで、感覚としての映画という概念は、純粋なエンターテインメントとしての映画/視覚効果とは一致せず、批評的な断絶として理解されるべきだと論じる。この批評的な断絶は、ヴァルター・ベンヤミンが、新たに生まれたこの映画芸術が持ちうる美学的意図として正当化する際の根拠であった知覚上の衝撃・知覚上のトラウマという概念において理論的に正当化しうるものである。 This article is a study of film as sensation'. It provides a new approach to abstract cinema practices and demonstrates that they include the idea of pure sensation'. Therefore, abstract cinema should not be interpreted as purely structural and conceptual. The author argues that film as sensation' has been part of the essence of cinema since the very beginning. The argument proceeds from a brief rewriting of the history of abstract cinema with a view to demonstrating how film as sensation' is present in the essential moments of cinema's history. Furthermore, it is argued that this concept of film as sensation' does not correspond to an idea of cinema or visual effects as pure entertainment' but should be understood as critical rupture'. This idea of critical rupture' finds its theoretical justification in the concept of perceptive shock' or perceptive trauma' from which Walter Benjamin justified the aesthetic intentions of the new-born art.	http://anm.sagepub.com/content/5/1/25.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
55	5 (1)	Mar-10	41-56	オルガ・ブラックレッジ Olga Blackledge	アメリカとソヴィエトのアニメーション・シリーズにおける暴力、チェイス、身体の構築 Violence, Chases and the Construction of Bodies in American and Soviet Animated Series	アニメーション化された身体、アニメーション化されたキャラクター、『ヌ・パガデー(今に見てろよ)』、『マルティン・ハイデッガー、ミッキーマウス、原形質性、セルゲイ・エイゼンシュテイン』、『トムとジェリー』暴力 animated bodies, animated characters, Just You Wait (Nu Pogodi), Martin Heidegger, Mickey Mouse, plasmaticness, Sergei Eisenstein, Tom and Jerry, violence	この論文で考察するのは、アニメーション映画における暴力ものである。アニメーション映画製作(アメリカ合衆国とソヴィエト連邦における)の経済的・社会的な文脈は、キャラクターの身体の構築およびダイナミクスとつながっている。チェイスもののアニメーション・シリーズの分析によって著者が示唆するのは、アニメーション化された身体の流動性と可変性に帰する暴力は、アニメーション映画に固有の特質が表明されたものであり、機能の側面からは、セルゲイ・エイゼンシュテインが言うところの原形質性と似通っているということだ。この特徴は、アニメーション・キャラクターが人間化されるとき、アニメーション映画から消失する。 This article explores the work of violence in animated films. The economic and social contexts of animated film production (of the USA and the USSR) are connected to the construction and dynamics of characters' bodies. By analysing animated chase series, the author suggests that violence that results in the fluidity and changeability of animated bodies can be regarded as a manifestation of an intrinsic feature of animated film, similar in function to what Sergei Eisenstein called plasmaticness'. This feature disappears from animated films when animated characters become humanized.	http://anm.sagepub.com/content/5/1/41.abstract
56	5 (1)	Mar-10	57-71	エリザベス・ウォールデン Elizabeth Walden	羽のごとく重い——アグニエシカ・ウォズニカの『バーディー』 オブジェ・アニメーション、そして事物の道徳的な重力について Heavy as a Feather: On Agnieszka Woznicka's Birdy, Object Animation and the Moral Gravity of Things	『バーディー』 デジタル・テクノロジー、倫理、指標性、物質性、立体アニメーション、人形 Birdy, digital technology, ethics, indexicality, materiality, object animation, puppets	デジタル・テクノロジーは現在、私たちの表象の秩序を規定している。矛盾するようだが、デジタルの主導権は、写真的な指標性を喪失することを通じて、物質性の表象に新たな条件を生み出している。立体アニメーションはとりわけ、物質性についての現在出現しつつある概念のための舞台として適している。ウォズニカの立体アニメーション映画『バーディー』は、物質性を表象し、さらにそれについてのアレゴリーを生み出す。この映画は、メインキャラクターの計画、羽の構築、そして物質を単なる人間の使用のための材料としてしまうことについての倫理的含意を前景化する。物語構造とカメラの動きといった要素は、この映画においてキャラクターの計画に使われる物質に対し、道徳的な立脚点を与える。それは、キャラクターのみならず、観客や映画作家をも、このデジタル時代に我々が共有する時機にとって重要な倫理的状況へと引き込んでいくのである。 Digital technology now defines our representational order. Paradoxically, digital hegemony creates new conditions for the representation of materiality through the loss of the photographic index. Object animation is especially well able to stage this emerging conception of materiality. Woznicka's object animation film Birdy creates an allegory of materiality in addition to representing it. The film foregrounds its main character's project, the construction of wings, and the ethical implications of treating materials as mere resource for human use. Elements of the narrative structure and the camera work give the materials used in the character's project a moral standing in the film, which draws audience and filmmaker, as well as the character, into an ethical situation which is significant to our shared moment in the digital era.	http://anm.sagepub.com/content/5/1/57.abstract
57	5 (1)	Mar-10	73-90	マリア・ロレンツォ・エルナンデス María Lorenzo Hernández	誰か自身の映画——現代の若手女性作家によるアニメーション自画像 A Film of One's Own: The Animated Self-Portraits of Young Contemporary Female Animators	原作者、自叙伝、フェミニズム、グラフィック・ノベル、インディペンデント・アニメーション、『ペルセポリス』自画像 Authorship, autobiography, feminism, graphic novel, independent animation, Persepolis, self-portrait	この論文は、アニメーションの分野において目立つ活躍をするようになってきた現代の若い女性のアニメーションによる自画像を分析し、その新たな世代と先行する世代とのあいだの大きな違いを明確にする。過去の世代の女性作家たちは、アニメーションによる自画像を通じて、女性として作家としての自らのアイデンティティを探りつつ、アニメーション映画の初期より存在してきたサブジャンルのための新たな言説とモデルを発展させてきた。しかし、新世代のアニメーションによる自画像はドキュメンタリーに接近し、より普遍的な関心事を扱うことで、これまで以上の広い観客にアピールし、劇場公開の機会を得ている。マルジャン・サトラピの長編アニメーション『ペルセポリス』(2007)はまさにこの例であり、この論文の中心となる。 This article analyses animated self-portraits created by contemporary young and emerging women in animation, and elucidates significant differences between this new generation of women animators and previous ones. Through their animated self-portraits, the animatrices from previous decades explored their own identity as women and artists, developing new discourses and models for a subgenre that existed from the early days of cinema animation. But the animated female self-portrayal of the new generation comes closer to documentary and has more universal concerns, appealing to a wider audience and reaching theatrical distribution; Marjane Satrapi's feature-length animation film Persepolis (2007) exemplifies this and is a focus of the article.	http://anm.sagepub.com/content/5/1/73.abstract
58	5 (1)	Mar-10	91-102	アンドレ・エカルト André Eckardt	「ライムント・クルメ 線と形で遊ぶ」——アニメーション映画の展覧会 Raimund Krumme — Play for Lines and Figures: An Animated Film Exhibition	アニメーションの展示、キュレーターシップ、ドローイング・アニメーション、ドイツのアニメーション、遠近法、プロジェクション、ライムント・クルメ、落書き、空間 animation exhibitions, curatorship, drawn animation, German animation, perspective, projection, Raimund Krumme, scribbling, spaces	独アニメーション映画研究所(DIAF)が主催し、ドレスデン技術博物館で2009年の4月から9月まで開催された「ライムント・クルメ 線と形で遊ぶ」展は、ドイツのアニメーション映画監督・作家ライムント・クルメによる作品を展示した。彼の映画作品の重要な出発点は、落書き、運動のスケッチ、コラージュといった、グラフィックによるブレインストーミングのセッションである。クルメは、その作業を経て、言葉を用いることなくアイデアや感情を視覚化していく。この論文が提供するものは、展示のための準備で作られたものについての洞察であり、それがとりわけ最終的な作品へとたどり着くまでの創造的な芸術的プロセスにとりわけ焦点を当てることで、ライムント・クルメが空間をアニメートするそのユニークな方法を分析する。展示のコンセプトにおける中心的な側面、たとえばテーマを選ぶ際の基準、展示物の選択や配置、展示物や動画の見せ方についても詳細に説明される。それによって、著者は、アニメーション映画について展示を行うことのユニークさとそれが生み出す可能性について、いくつもの考察を行うことになる。 The Raimund Krumme -- Play for Lines and Figures exhibition, organised by the German Institute for Animated Film (DIAF) and held in the Dresden Technical Museum from April to September 2009, showed artistic work by the German animated film director and author, Raimund Krumme. An important starting point for his film work is his graphic brainstorming sessions -- scribbles, studies of movements, collages -- during which he visualises ideas and emotions without words. The article provides an insight into the preparatory work for the exhibition that focused especially on his creative artistic processes through to the final films and also analysed the unique way in which Raimund Krumme animates space. Central aspects of the exhibition concept, such as the thematic criteria, the selection and arrangement of the exhibits as well as the presentation form of the exhibits and the moving images, are explained in detail. In doing so, the author deals with various considerations which arise with regard to both the uniqueness of an exhibition about animated film and the possibilities this provides.	http://anm.sagepub.com/content/5/1/91.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
59	5 (2)	Jul-10	149-172	マーク・バートレット Mark Bartlett	スタン・ヴァンダービークの『カルチャー：インターコム』における戦略的規範化とオーディオ-ビジョン-的な語用論 Strategic Canonization and the Audio-Visionary Pragmatics of Stan VanDerBeek's Culture: Intercom	アニメーション理論、ケージ、規範化、資本主義、文化政治、歴史記述、素材の特殊性、マース・カニングハム、モダニズム、ヴァンダービーク、『バリエーションズV』、『バイオレンス・ソナタ』 animation theory, Cage, canonization, capitalism, cultural politics, historiography, material specificity, Merce Cunningham, modernism, VanDerBeek, Variations V, Violence Sonata	スタン・ヴァンダービークの重要性についての再考は、歴史を記述する際に直面する様々な問題を伴うことになる。テクノロジーの時代において、歴史を形成するとはどういうことかについて、多くのことを教えてくれるのだ。1960年代・70年代のアメリカのアヴァンギャルドにおいてテクノアート分野の革新者であり、アニメーションのすべてを覆した重要な実験映画作家が完全な忘却に陥ってしまっているという事態はなぜ起こるのか?さらに言えば、いかにして起こりうるのか?著者はここで、テクノカルチャー的制作と消費における変化があらゆる映画の意識をアニメーションとみなしてしまう現在において、とても似たプロセスが「デジタル・メディア」という還元的な用語の周辺で起こりつつあると論ずる。 Revisoning the significance of Stan VanDerBeek is beset with a number of historiographical problems that tell us a great deal about history-making in technological times. Why, and more importantly, how, does a key experimental filmmaker breaking radical ground in animation and a technoart innovator of the American avant-garde of the 1960s and 70s fall into complete obscurity? The author argues that a very similar process is taking place around the reductive term 'digital media', the shift in technocultural production and consumption that rendered all filmic consciousness as animation.	http://anm.sagepub.com/content/5/2/149.abstract
60	5 (2)	Jul-10	173-196	スーザン・バカン Suzanne Buchan	「アニメーションの手なるものにおける興味深い章」——スタン・ヴァンダービークのアニメーション化された空間の政治学 'A Curious Chapter in the Manual of Animation': Stan VanDerBeek's Animated Spatial Politics	加法的なアニメーション、反連続性、コラージュ・アニメーション、ファウンド・フッター、ジェームス・ジョイス、ロバート・ブリア、空間のポリティクス、スタン・ヴァンダービーク、視覚的混成語 additive animation, anticontinuity, collage animation, found footage, James Joyce, Robert Breer, spatial politics, Stan VanDerBeek, visual portmanteau	この論文が肉付けしようとするのは、『タイム』誌が1964年にいかにももつとらしく「アニメーションの手なるものにおける興味深い章」と呼んだような達成を、スタン・ヴァンダービークがいかにしてなしたのかということである。主に焦点をあてるのは、彼のコンピュータ時代以前に制作されたペインティング、人形、コラージュのアニメーション作品である。関連する用語法について考えたのち、著者が探ろうとするのは、スタン・ヴァンダービーク自身の著作を紐解きながら、彼の芸術的・文化的哲学が、いかに、そしてなぜアニメーション技術を通じて表現されえたのかということである。まずはコマ撮りの人形アニメーションとペインティング・アニメーションについて議論するが、その後には、コラージュとフォトモンタージュについてのモダニスト的な文脈を経由し、数多くあるヴァンダービークのコラージュおよび切り絵のアニメーション作品について、彼のビジュアル的な新造語がジェームス・ジョイスの混成語手法といかに比較しうるかという提案を行ないつつ考える。さらには、ファウンド・フッターというジャンルおよびテクニク内部における彼の実践について美学および社会政治的に分析しながら、彼が、自作を観る観客に対して立てた戦略を示唆する。結論となるのは、ヴァンダービークの多岐にわたる詩学と美学を、政治的フォトモンタージュおよびインディペンデント・アニメーションの連続体のうちに、「興味深い章」として記述することである。 This article aims to flesh out how Stan VanDerBeek created what Time magazine in 1964 rather glibly described as a curious chapter in the manual of animation'. The main focus is on his pre-computer painted and puppet animation and collage animation works. After considering relevant terminologies, the author explores VanDerBeek's own writings to see how and why his artistic and cultural philosophy could be expressed using animation techniques. After a discussion of a stop-motion puppet film and a painted film, she introduces, via Modernist contexts of collage and photomontage, some of VanDerBeek's many collage and cutout animation films, proposing how his visual neologisms bear comparison with James Joyce's portmanteau technique. She then undertakes an aesthetic and socio-political analysis of his praxis within found footage genres and techniques, and suggests viewer strategies for watching his works. The article concludes by describing some of VanDerBeek's manifold poetics and aesthetics as a curious chapter' within the continuum of political photomontage and independent animation production.	http://anm.sagepub.com/content/5/2/173.abstract
61	5 (2)	Jul-10	223-241	アンドリュー・V・ウロスキー Andrew V. Uroskie	ピクチュリアル・コラージュからインターメディア・アッサンブラージュへ——『バリエーションズV』(1965)とヴァンダービークの拡張映画のケージ的起源 From Pictorial Collage to Intermedia Assemblage: Variations V (1965) and the Cagean origins of VanDerBeek's Expanded Cinema	アニメーション、アッサンブラージュ、作家、ダンス、拡張映画、ジョン・ケージ、パフォーマンス、ロバート・ラウシェンバーグ、観客、テクノロジー Animation, assemblage, authorship, dance, expanded cinema, John Cage, performance, Robert Rauschenberg, spectatorship, technology	インディペンデント・アニメーションの制作者としてかなりの成功の経歴をおさめた6年間を経て、1964年以降、スタン・ヴァンダービークは、自身が拡張映画と呼んだパフォーマンスで学際的な実践へと足を踏み入れた。この論文が強く主張するのは、この移行に際して最も強力な動機となったのは『バリエーションズV』制作時におけるジョン・ケージおよびマース・カニングハムとの親密なコラボレーションであるということであり、ヴァンダービークの動く壁画をその文脈において精査することは、このようなビジョンを生み出す起源として、ブラック・マウンテン・カレッジ時代の教師たちが重要な役割を果たしたということとを理解させてくれるということだ。この時期におけるアッサンブラージュの学際的なレトリックこそ、初期のコラージュ・アニメーションと後の拡張映画およびインターメディア的なパフォーマンスへの転向のあいだにある美学的・概念的なギャップに橋渡ししてくれるということと、著者は提示したい。 Post 1964, after a half-dozen years pursuing an increasingly successful career as an independent producer of animated films, Stan VanDerBeek began to devote himself to a more performative and interdisciplinary practice he termed expanded cinema'. This article contends that the most significant moment and motivation in this transition was the artist's close collaboration with John Cage and Merce Cunningham in the production of Variations V, and that an examination of VanDerBeek's Movie-Mural in the context of that production helps us to understand the important role played by his former Black Mountain College teachers in the genesis of this vision. The author proposes that an interdisciplinary rhetoric of assemblage' in this period can help bridge the aesthetic and conceptual gap between the artist's early practice of collage animation and his later turn to expanded cinema and intermedia performance.	http://anm.sagepub.com/content/5/2/223.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
62	5 (2)	Jul-10	243-262	ザベット・パターソン Zabet Patterson	『POEMFIELDs』とコンピューテーショナル・スクリーンの物質性 POEMFIELDs and the Materiality of the Computational Screen	アルゴリズム、芸術とテクノロジー、ベル研究所、コード、コンピューテーション、具体詩、情報理論 Algorithm, art and technology, Bell Labs, code, computation, concrete poetry, information theory	この論文が探るのは、スタン・ヴァンダービークとケネス・ノールトンが1964年から1970年にかけて制作したコンピュータ・アニメーションのシリーズ「POEMFIELD」が、可視性と不可視性のあいだの領域をいかに意識的に掘りすめつつ、絵画的性、言語性、図式性を同時に持つ一連の表象へと数字と文字を引き入れたかということである。読みやすさと読みにくさの境界を滑りながら、このアニメーションのシリーズは、テキストとイメージ、コードと絵の二重のビジョンを提示しつつ、そうすることによって、機械時代の終息期におけるコンピューテーショナルな可視性について、広範かつ認識論的な問いを浮かび上がらせる。1968年のMOMAにおける展覧会の副題(「機械」)は、もはや人間の目には見ることのできない機械によるアニメーションのコンピューテーショナルなモデルが出現したことを鮮やかにしたものである。それに帰結して起こる可視性の危機は、当時探求されていたグラフィックなユーザー・インターフェース(GUI)のモデルという観点から眺められることで、特定の重要性を帯びることになる。「POEMFIELD」のシリーズにおいて、ヴァンダービークとノールトンは、その際に生起する絵画的性、言語、コードのレイヤー化されたパラダイムがもつ複雑さと展望の両方を伝達し伝えようとしているのである。 This article explores how the POEMFIELD series of computer animations, created by Stan VanDerBeek and Kenneth Knowlton between 1964--70, consciously mines a terrain between visibility and invisibility, drawing numbers and letters into cascades of representation simultaneously pictorial, linguistic and schematic. Skating the border of legibility, the animations exhibit a double vision of text and image, code and picture and, in so doing, work to figure a larger, epistemic question of computational visibility at the close of the mechanical age'. The subtitle of the MoMA 1968 exhibition -- 'The Machine' -- marked the emergence of a computational model in which mechanical animation would no longer be visible to the human eye. The resulting crisis of visibility takes on a particular importance in light of the model of the graphical user interface' being explored at that time. In the POEMFIELD series, VanDerBeek and Knowlton attempt to convey both the complexity and the promise of this emerging paradigm of layered pictoriality, language and code.	http://anm.sagepub.com/content/5/2/243.abstract
63	5 (3)	Nov-10	279-294	アーウィン・フェイヤーシンガー Erwin Feyersinger	物語世界上の短絡——アニメーションにおけるメタレプシス(転喻) Diegetic Short Circuits: Metalepsis in Animation	アニメーション、メタレプシス(転喻)、メタレファレンス、ナラトロジー、ナラティブの水準、自己再帰性、侵犯 Animation, metalepsis, metareference, narratology, narrative levels, self-reflexivity, transgressions	この論文が論じるのは、メタレプシス(転喻)という非常に顕著な現象である。メタレプシスは我々が実際に生きる世界では超えることの叶わぬ相互的に排除しあう境界線を、フィクションとパラドックスによって超えていくことである。自分の創作物の物語世界に到達するアニメーターの手や、作り手の世界を逃れたり自らの世界を作り直したりしつつ観客とコミュニケーションをとるキャラクターは、それぞれ異なる種類のメタレプシスの超越である。この現象はアニメーション史を通じて広範囲に起こっているにもかかわらず、これまでアニメーション・スタディーズにおいては理論化されずにいた。この論文は、メタレプシスをトランスメディア的かつナラトロジー的に概念化し、アニメーションの分析的ツールとして持ち込む。そして広範な範囲の例について議論しながら、さまざまな形式のアニメーションに対する枠組みとして機能するか検討していく。 This article explores a highly striking phenomenon termed metalepsis. A metalepsis is a fictional and paradoxical transgression of the border between mutually exclusive worlds that cannot be transgressed in our actual world. The hand of the animator reaching into the diegesis of his creations as well as characters communicating with the audience, escaping to the world of their creators, or altering their own worlds are all different types of metaleptic transgressions. Even though this phenomenon appears extensively throughout the history of animation, it has not been theorized in animation studies thus far. This article introduces transmedial narratological conceptualizations of metalepsis as an analytical tool for animation. It discusses a wide range of examples, testing the applicability of the framework to various animated forms.	http://anm.sagepub.com/content/5/3/279.abstract
64	5 (3)	Nov-10	295-312	ドリュー・モートン Drew Morton	影響下でのスケッチ?マンガと映画のあいだの美学的収束についての問いとウィンザー・マッケイ Sketching Under the Influence? Winsor McCay and the Question of Aesthetic Convergence Between Comic Strips and Film	脚色、アニメーション、映画、マンガ(コミック・ストリップ)、ドナルド・クラフトン、形式分析、デイヴィッド・クンズル、フランシス・ラカサン、空間性、ウィンザー・マッケイ Adaptation, animation, cinema, comic strips, Donald Crafton, formal analysis, David Kunzle, Francis Lacassin, spatiality, Winsor McCay	マンガと映画のあいだの形式的な類似性は、両者の美学的近接を巡る長きにわたる議論の火花をしばしば散らす。影響関係についての議論も同様だ。マンガ史家のデイヴィッド・クンズルは、フランシス・ラカサンを引きつつ、1800年代中盤から後期のマンガに映画形式の特徴を如何に辿ることができるかを語る一方、映画史家のドナルド・クラフトンは、マンガが映画言語の進化に及ぼした影響は、あったとしても稀少だろうと言っている。この論文は、ウィンザー・マッケイのマンガとそのアニメーション化の両方を分析することにより、歴史上の知識に基づいたテキスト分析を用いることで、美学的影響についての問いを、より複雑化しようとするものである。 The formal similarities between comic strips and film have often sparked a contentious debate about aesthetic intersections between the two mediums as well as discussions of influence. Comic historian David Kunzle, drawing from the work of Francis Lacassin, has described how characteristics of film form can be traced back to comic strips of the mid to late 1800s. Film historian Donald Crafton, on the other hand, posits that comic strips had little, if any, influence over the evolution of film language. Analyzing both Winsor McCay's comic strips and animated adaptations, this article hopes to utilize historically informed textual analysis to complicate the question of aesthetic influence.	http://anm.sagepub.com/content/5/3/295.abstract
65	5 (3)	Nov-10	313-329	レックス・クルーガー Rex Krueger	アーロン・マックグルーダーの『ブードックス』と、マンガからアニメーション・シリーズへのその移行 Aaron McGruder's The Boondocks and its Transition from Comic Strip to Animated Series	アーロン・マックグルーダー、脚色、アニメーション、アニメ、流用、カンフー、サンプリング、シットコム、『ブードックス』、『ザ・シンプソンズ』 Aaron McGruder, adaptation, animation, anime, appropriation, Kung-Fu, sampling, sitcom, The Boondocks, The Simpsons	この論文が考察するのは、日刊新聞掲載のマンガ「ブードックス」のアニメーション・シリーズへの移行である。とりわけ、アニメーション版が、原作となる印刷物が生み出す予期を超え、細かな文化的言及を数多く行いながら、高度に間テクスト的な複雑な作品として出現するその過程に注目する。「ブードックス」におけるメディア間の移行を解説するため、アニメーション版は、流用と脚色の理論を通じて分析される。その際、このシリーズにおける巧みな文化的借用と、日本のアニメに典型的な形式的な約束事の利用にとりわけ注意を向ける。また、「ブードックス」と「ザ・シンプソンズ」との関係を探ることで、リアリズムと社会的言及という点において、『シンプソンズ』は「ブードックス」の先祖であると位置づける。 This article explores The Boondocks and its transition from daily newspaper strip to animated series. The article is particularly concerned with the ways in which the animated series exceeds the expectations set up by the printed comic strip and emerges as a complex, highly inter-textual work with a large number of subtle cultural references. In order to account for The Boondocks, transition from one medium to another, the animated series is analyzed via theories of appropriation and adaptation, with special attention paid to the series' deft cultural borrowing and the use of formal conventions typically associated with Japanese anime. The article also examines The Boondocks' relationship to The Simpsons, and establishes The Simpsons as an important forbear to The Boondocks in terms of realism and social commentary.	http://anm.sagepub.com/content/5/3/313.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
66	5 (3)	Nov-10	331-340	J・P・テロッテ J.P. Telotte	ディズニーのアリス・コメディ—イリュージョンの生命と生命のイリュージョン Disney's Alice Comedies: A Life of Illusion and the Illusion of Life	アニメーション、ファンタジー、ギャグ、ハイブリッド、生命のイリュージョン、ルイス・キャロル、域値、リアリズム、再帰性、空間、ウォルト・ディズニー Animation, fantasy, gag, hybrid, illusion-of-life, Lewis Carroll, liminal, realism, reflexive, space, Walt Disney	ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』(1865)と『鏡の国のアリス』(1871)は様々なディズニーのテキストに影響を与えている。そのなかには、同スタジオが1923年から27年に製作したアリス・コメディ(ディズニー・スタジオが世に出ることになった中核的な作品でもある)も含まれる。この初期シリーズは、ディズニーの映画様式の発展、つまりハイブリッド・アニメーションの様式を形成するのに大きく役立った。そのハイブリッド性の形成は、スタジオの全歴史を通じた大きな影響を及ぼすことになる。スタイル上は粗野なままでありつつも、リアルなものとの幻想的なものあいだの関係性の交渉を行なっていくスタジオの努力——後に「生命のイリュージョン」として知られることになったスタジオ独自のスタイル——を予見するものでもあった。この論文が探るのは、ハイブリッドなスタイル——たとえば、実写とアニメーションの組み合わせ——への強調という観点から、基礎的なテキストであるアリス・コメディの分析を行なう。それは、リアリスティックな空間を生み出すという問題へと目覚めることを必要としたと同時に、観客をファンタジーの空間に引き込むという点で、ルイス・キャロルが「アリス」シリーズで行った境界侵犯的な探求と同様のものでもいえる。 Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland (1865) and Through the Looking-Glass (1871) have inspired various Disney texts, including the studio's Alice comedies of 1923--27, the films that essentially brought the company into being. This early series helped shape Disney's development of a film mode, that of hybrid animation, which would pay dividends throughout the studio's history, and despite their often crude style, forecast the studio's ongoing efforts at negotiating the relationship between the real and the fantastic, including its development of a house style' that would become known as the illusion of life'. This article examines these foundational texts particularly in light of their emphasis on a hybrid style -- i.e. their combination of live-action and animation -- which necessitated a greater awareness of realistic spatial issues, as they invited audiences to enter into a fantasy space, to undertake the same sort of liminal explorations as Lewis Carroll's Alice.	http://anm.sagepub.com/content/5/3/331.abstract
67	5 (3)	Nov-10	341-352	クリス・パラント Chris Pallant	ディズニー・フォルマリズム——「古典的ディズニー」を再考する Disney-Formalism: Rethinking 'Classic Disney'	2Dアニメーション、美学、『バンビ』、古典的ディズニー、ディズニー・フォルマリズム、歴史、ハイパーリアリズム、『白雪姫』、『プリンセスと魔法のキス』 2-D Animation, Aesthetics, Bambi, Classic Disney, Disney-Formalism, History, Hyperrealism, Snow White and the Seven Dwarfs, The Princess and the Frog	『プリンセスと魔法のキス』(ロン・クレメント、ジョン・マスカ監督、2009)の公開によって、「古典的ディズニー」というフレーズは再び議論の的となった。残念なことに、「古典的ディズニー」という概念は近年進化したものである。それは、ディズニーをめぐる無数の議論で用いられた一見単純な用語から、ディズニーのアニメーション長編について「速記」的に批評を行うための特定性には欠けている用語へと進んでいる。この論文では、「古典的ディズニー」を代替することが可能かもしれないものとして「ディズニー・フォルマリズム」という新たな用語を提唱する。そのため、『白雪姫』(デイヴィッド・ハンド監督、1937)、『ピノキオ』(ベン・シャープステーンほか監督、1940)、『ダンボ』(ベン・シャープステーン監督、1941)、『バンビ』(デイヴィッド・ハンド監督、1942)といった映画で追求された美学的スタイルの形成と継続に言及を行う。 With the release of The Princess and the Frog (Ron Clements and John Musker, 2009) the phrase Classic Disney' has re-entered popular discussion. Unfortunately, the concept of Classic Disney' has evolved in recent years, developing from a seemingly straightforward term featured in numerous discussions of Disney, to one which lacks the specificity required to support shorthand' critical engagement with the studio's animated features. This article develops the neologism Disney-Formalism' as a potential alternative to the term Classic Disney', referring to the formation, and continuation, of the aesthetic style forged in the films Snow White and the Seven Dwarfs (David Hand, 1937), Pinocchio (Ben Sharpsteen et al., 1940), Dumbo (Ben Sharpsteen, 1941), and Bambi (David Hand, 1942).	http://anm.sagepub.com/content/5/3/341.abstract
68	5 (3)	Nov-10	353-367	バージッタ・ホセア Birgitta Hosea	ドローイング・アニメーション Drawing Animation	アルゴリズム的なドローイング、アニメーション・プロセス、デジタル・ドローイング、ドローイング、ドローイング・アニメーション、物質的实践、パフォーマンス・ドローイング、ジョアンナ・クイン algorithmic drawing, animation process, digital drawing, drawing, drawn animation, material practice, performance drawing, Joanna Quinn	ドローイングは古典的アニメーションの「伝統的」な実践において鍵となる構成要素であって、デジタル時代への関連性の乏しさから、時に流行遅れとみなされることがある。逆に、デジタル・ツールとヴァーチャルな素材の使用は、伝統的な方法論で教育を受けたアニメーターにとってはいまだに問題含みのものとして見られている。しかしながら、現代美術の領域においては、様々なツール、プロセス、パラダイムでの実験が爆発的に拡張しつつ、時間、パフォーマンス、物質性といった問題をめぐり、ドローイングに対する関心が復活している。この論文では、ドローイング・アニメーションのプロセスと理論化について、これらの異なる実践およびツールという観点から行なう。ドローイングは、物質的な基礎と概念化という側面から考察されていく。ドローイングは、時間の経過やキャラクターのパフォーマンスを表象しうるプロセスとして探究されるが、それ自身としても、持続をともなうパフォーマンスな活動なのだ。 Drawing is a key component of traditional' practice in classical animation that is sometimes seen as an outmoded form lacking relevance to a digital age. On the contrary, the use of digital tools and virtual materials can still be seen as problematic by some animators schooled in traditional methods. In contemporary art, however, there is an explosion of experimentation with different tools, processes and paradigms, and a resurgence of interest in drawing around issues of time, performance and materiality. This article considers the processes and theorization of drawn animation in light of these different practices and tools. Drawing is reflected on in terms of material basis and conceptualization. It is explored as a process that can represent the passage of time and the performance of a character, yet is in itself a performative activity with duration.	http://anm.sagepub.com/content/5/3/353.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
69	6 (1)	Mar-11	7-23	ヘウォン・シン Hyewon Shin	押井守『攻殻機動隊』における声と視覚——デカルト的光学を超えて Voice and Vision in Oshii Mamoru's Ghost in the Shell: Beyond Cartesian Optics	アニメーションの観客性、アニメ、視聴覚の関係、デカルト的光学、サイボーグの身体、デジタル・メディア、『攻殻機動隊』、日本のアニメーション、押井守、スーパーフラット、声 Animation spectatorship, anime, audio-visual relations, Cartesian optics, cyborg body, digital media, Ghost in the Shell, Japanese animation, Oshii Mamoru, superflat, voice	この論文で考察するのは、押井守が『攻殻機動隊』(1995)において行った声と視覚の実験である。『攻殻機動隊』において身体を欠いた声が増強する視聴覚的反転は、イメージと声の伝統的な一致を分解させる。押井が用いる非有機的な視線は、見ている人間の身体から脱却し空間へと拡張させる。それは、映画における人間中心の視線という基準とはかけ離れている。この脱人格化された視覚は主体の散種を表現する。さらには、人類を存在論的に環境へと開いていくこの映画のモチーフとも反響しあう。押井の視聴覚の実験は、デカルト的光学への批判とみなすことができる。身体を欠いた声は他の感覚に対する視覚に優越するというデカルト的な見方の土台を崩し、非有機的な視線は非遠近法的な空間と非人間的な視覚を生み出しルネッサンス的な遠近法のシステムへの補足ともなる。結果的に、視覚を声から切り離す押井の傾向は、彼の作品において、アニメートされた身体を、主体 - 客体の境界の古典的な構築を超えて複数の時空間的次元のいたるところに配分される異質で離散的な担い手とするのだ。押井によるデカルト的光学への挑戦の結果は、アニメーションにおいて、エイゼンシュテインが言うところの「エクスタシー」のような強烈な情動性を生み出すことになる。 This article investigates Oshii Mamoru's experiments with voice and vision in his film Ghost in the Shell (1995). The audio-visual inversion articulated by the disembodied voice in the film dissolves the conventional image-voice conformity. The inorganic gaze adopted by Oshii breaks out of the human observer's body to spread into space, unlike the anthropocentric gaze standard in cinema. While this depersonalized sight expresses the subject's dissemination, it also echoes the film's motif of mankind's ontological opening up towards the environment. Oshii's audio-visual experiment can be considered a critique of Cartesian optics: whereas the bodiless voice undermines the Cartesian domination of vision over other senses, the inorganic gaze produces a non-perspectival space and non-human vision supplementing Renaissance perspectival systems. Consequently, Oshii's tendency to separate the voice from vision renders his animated bodies as heterogeneous, discrete agents distributed through multiple spatiotemporal dimensions beyond classical constructions of subject-object boundaries. The result of his challenge to Cartesian optics produces in the audience an intense affectivity reminiscent of Eisenstein's 'ecstasy' of animation.	http://anm.sagepub.com/content/6/1/7.abstract
70	6 (1)	Mar-11	25-38	古畑百合子 Yuriko Furuhata	可塑性再考——アニメーション・イメージの政治学と制作 Rethinking Plasticity: The Politics and Production of the Animated Image	ディズニー・アニメーション、フォーディズム、フランクフルト学派、花田清輝、イメージ制作、今村太平、可塑性、セルゲイ・エイゼンシュテイン Disney animation, Fordism, Frankfurt School, Hanada Kiyoteru, image production, Imamura Taihei, plasticity, Sergei Eisenstein	アニメーションについての著作は、イメージの可塑性な質——対象は伸縮し形態を変えていく——にしばしば言及するが、アニメーションの可塑性をめぐる議論は、完成した映像と可塑性とを結びつけて考えがちだ。本稿は、アニメーションの可塑性についての再考を行うことで、それが単に完成した映像の属性であるのみならず、制作における物質的条件の側面でもあることを示唆する。1940年代・50年代の日本においてディズニー・アニメーションについての記述を残した今村太平と花田清輝という二人の左翼知識人の著作を紹介し、その著作をヨーロッパにおいて対応するもの対比させつつ、この論文は、これら日本人思想家たちが、ディズニー・アニメーションの制作現場におけるフォーディズムの重要性に注意を引こうとしていることを示唆する。今村と花田の著作は、アニメーションの可塑性を論じる際、フォーディズムによる映像制作の物質的条件の観点から可塑性を批判的に再考することを可能にする。そのことは、労働のレベルはもとよりアニメーションというメディアのレベルにおける可塑性についても考察させてくれるのである。 Writings on animation have often noted the plastic quality of the image: objects stretch, squash and change forms. Such discussions of the plastic quality of animation tend to equate plasticity with the appearance of the image. This article proposes a rethinking of plasticity in animation, suggesting that it is not simply an attribute of the finished image, but an aspect of the material conditions of its production. Introducing the work of Imamura Taihei and Hanada Kiyoteru, two leftist Japanese intellectuals who wrote on Disney animation during the 1940s and 1950s, and contrasting their work with the writings of their European counterparts, this article will suggest that these Japanese thinkers focus our attention on the importance of Fordism in the production of Disney animation. The work of Imamura and Hanada enables us to critically approach plasticity in animation in terms of the material conditions of the image production within Fordism, thus enabling us to consider plasticity at the level of the medium as well as that of labor.	http://anm.sagepub.com/content/6/1/25.abstract
71	6 (1)	Mar-11	39-53	トム・クライン Tom Klein	抽象化されたウッディ——シェイマス・カルヘーンのカートゥーンにおけるフィルムの実験 Woody Abstracted: Film Experiments in the Cartoons of Shamus Culhane	アヴァンギャルド、アート・ハイネマン、ダレル・コルカー、ハリウッド・カートゥーン、原作家主義、シェイマス・カルヘーン、ソビエト・モンタージュ、スウィング・シンフォニー、ウッディ・ウッドペッカー avant-garde, Art Heinemann, Darrell Calker, Hollywood cartoon, proto-auteurism, Shamus Culhane, Soviet montage, Swing Symphony, Walter Lantz, Woody Woodpecker	アニメーターのシェイマス・カルヘーンは自伝のなかで、1940年代中盤を自身にとっての芸術的目覚めの時期であると述べている。ロシアのフォルマリスト、セルゲイ・エイゼンシュテインやフセヴォロド・ブドフキンといった映画理論家たちの著作を読んでいた時期である。その当時ワルター・ランツのスタジオで監督として働いていた彼は理論を実践へと移すことを決意し、ランツのカートゥーン作品において、承認の取れた絵コンテを用いつつ、そこに現代的なテクニックを適用する実験を始めたのである。ウッディ・ウッドペッカーのカートゥーンのような商業的プロジェクトでの制作を行っていたカルヘーンには、前衛的なことをやるための自由はほとんど残されていなかった。それゆえに、彼はヒットエンドラン的アプローチを採用することで、音楽的で映画的な実験を表に出すこととなる。本稿の議論が明らかにするのは、ウッディ・ウッドペッカーのカートゥーンはそのための適切な題材には見えないにもかかわらず、乱暴で道徳的なウッディ・ウッドペッカーのキャラクターは、カルヘーンが彼のモダニスト的悪戯を行なうための理想的な機会を提供し、シリーズ自体にも熱狂的な活力を注ぎ込むことになったということである。 In his autobiography, animator Shamus Culhane describes the mid-1940s as a period of artistic awakening for him, when he engaged with the works of film theorists such as Russian Formalists Sergei Eisenstein and Vsevolod Pudovkin. Working at that point as a director at the Walter Lantz studio, he resolved to put theory to practice and began experimenting within the Lantz cartoons, taking liberties with approved storyboards to apply modern techniques. Working largely on such commercial fare as Woody Woodpecker cartoons, Culhane had little latitude to create anything that was avant-garde, so he employed a hit-and-run approach, offering moments of musical and filmic experimentation. Although the Woody cartoons might seem an unlikely vehicle for this, this article reveals how the wild and zany Woodpecker characterization provided a fairly ideal opportunity for Culhane's modernist mischief to blend in with the frenetic vigor of these short films.	http://anm.sagepub.com/content/6/1/39.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
72	6 (1)	Mar-11	55-71	ヴェリーナ・グフダー Verina Gfader	サブアニメーション——ヴェリーナ・ファーデルによる出口丈人、山村浩二との対話 Subanimation: Verina Gfader in Conversation with Takehito Deguchi and Koji Yamamura	アニメ、実験、フィルム・ポリティクス、インディペンデント・アニメーション、制度化、日本のアニメーション、山村浩二、メンタル・イメージ、出口丈人、ヴァーチャルな時間 Anime, experimentation, film politics, independent animation, institutionalization, Japanese animation, Koji Yamamura, mental image, Takehito Deguchi, virtual time	この論文は、アニメーションの実践と理論における二つの注目すべき声、出口丈人と山村浩二との対話である。東京で行なわれたこの対話は、脱中心化を通じた拡張という概念を、アニメーションの主題およびそれが語られる場所という二つの観点から追うことになる。脱中心化は、同世代の(アニメーションも含む)芸術作品に対する我々の理解が、社会政治的な背景の変容や拡張を通じていかに形成、解体、再構築されているのかという観点から考察される。アニメの分野におけるレイヤーの進化を理解するため、複雑さとハイブリッド性に言及しつつ、出口氏と山村氏との対話は、とりわけ実験作品の地位、社会変化、制度的なもの、非=歴史(不完全な歴史の理解の表明)などをめぐる質疑応答となっている。実験と時代的破裂とのあいだの、社会、制度、伝統的意見におけるドロウイングとその変容中の状況とのあいだの、もしくは社会的情緒とアニメーション固有の質とのあいだのつながりが見出される。この記事を締める対話の結論には、将来的な研究テーマを新たに切り開いていくのに価値ある意見が含まれていることだろう。 This article is a conversation with Takehito Deguchi and Koji Yamamura, two distinct voices in animation practice and theory. Situated in Tokyo, the discussion follows a concept of expansion through decentralization, both in terms of the subject of animation and the place from where one speaks. Decentralization is considered in relation to how our understanding of the contemporary artwork, including animation, is formed, de- and re-formed through transforming and widening socio-political grounds. Addressing the complexity and hybridity for grasping the evolving layers in the field of anime, the dialogues with Deguchi and Yamamura gather questions and responses particularly about the status of experimental work, social change, the institutional and non-histories, seen as manifestations of incomplete historical understanding. Links are drawn between experimentation and time rupture, drawings and their shifting status in society, institutions and traditional statements, and social sentiments and animation's intrinsic qualities. The text concludes with a summary of the conversations, including valuable statements that have been made, which open out the research subject for further debates.	http://anm.sagepub.com/content/6/1/55.abstract
73	6 (2)	Jul-11	93-110	ドナルド・クラフトン Donald Crafton	アニメーションと映画の隠された系譜学 The Veiled Genealogies of Animation and Cinema	漫画映画、アニメーション、カートゥーン、コンピューター・アニメーション、文化的系列、エミール・レイノー、ジョゼフ・プラトー、光学的玩具、映画以前(プリシネマ) animated cartoons, animation, cartoons, computer animation, cultural series, Emile Reynaud, Josef Plateau, optical toys, pre-cinema	本稿は、映画がアニメーションという大きな統一体のサブカテゴリーだとする、広く共有されている見解に異議を唱える。「アニメーション」という言葉の語源を調べると、同単語がどのようにして二つの意味(一つは、命を与える、もしくは生き物になるという意味、もう一つは、動く、もしくは動かされるという意味)を獲得したのかが分かる。映画を取り巻く交易と専門的な言説において、「アニメーション」は、1910年代初頭まで、シングルフレーム・シネマトグラフィ、もしくはその手法を用いた映画の分類を指示していなかった。アニメーションが映画の先祖だという系統学的な主張は、上記の二つの意味の偶然の一致を利用したものでしかなく、そのアプローチは、映画形式、ジャンル、社会的実践としてアニメーションをより広く理解することから人を遠ざける。このような推論がもたらす否定的な結果の一つは、いわゆる「映画以前」の光学的な玩具の様々な特徴が、後に登場した映画とのつながりにおいてのみ評価され、独自のものとしては研究されえない可能性があるということだ。 This article challenges the widely held view that cinema is a subcategory of the larger entity, animation. Tracing the etymology of the word 'animation' reveals how it acquired two separate meanings: one to endow with life or to come alive, and the other, to move or be moved. In trade and professional discourses about cinema, 'animation' did not refer to single-frame cinematography or to the class of films using that technique until the early 1910s. The genealogical argument that animation was the ancestor of cinema exploits the semantic serendipity of these two meanings, but the approach distracts from a larger understanding of animation as a film form, genre and social practice. A negative result of this line of reasoning is that the distinctive features of the optical toys of so-called pre-cinema are valued only inasmuch as they resembled later cinema and may not be studied in their own right.	http://anm.sagepub.com/content/6/2/93.abstract
74	6 (2)	Jul-11	111-126	コリン・ウィリアムソン Colin Williamson	ブローブック、マジックショー、初期アニメーション——生ける屍を仲介すること The Blow Book, Performance Magic, and Early Animation: Mediating the Living Dead	アニメーション、ジョルジュ・メリエス、ジェームズ・スチュアート・ブラックトン、生きた絵、メタモルフォシス、近代魔術、セルゲイ・エイゼンシュテイン、トリックフィルム、不気味 animation, Georges Méliès, James Stuart Blackton, living pictures, metamorphosis, modern magic, Sergei Eisenstein, trick film, uncanny	本稿は、生命のないもの(スチール写真を含め)に命を与える映画の力に関する言説に照らしながら、初期アニメーションおよび近代マジックの歴史を探究する。構造はフリップブックに類似しているが、継時的なイメージを伴わないブローブックというメタモルフォシス的なマジックブックと映画との遭遇を考察することで、アニメーションの一形態に関する側面、そしてイリュージョンとそれへの信用に関する側面を明らかにする。また、映画におけるアニメートの「力」をダイレクトに試演する手段としてブローブックをフィーチャーした数多くのトリックフィルムの意義も説明するために、近代マジックの原則も取り上げられる。このような分析は、映画およびメディア研究内においてアニメーションを包括的な概念として使ってしまうことに異議を唱えつつ、デジタル上のイリュージョンを理解するためのモデルとして19世紀のマジックへとニューメディア研究が立ち返ることを根本的に考察しはじめするための一つの基礎を提供する。 This article explores the history of early animation and modern magic in light of discourses on the cinema's capacities for bringing inanimate objects (including the still photograph) to life. The cinema's early encounter with a metamorphic magic book known as a blow book, which is constructed like a flip book without sequential imagery, will be considered in order to specify the terms of one form of animation and its structures of illusion and belief. The principles of modern magic will also be addressed to explain the significance of a number of trick films that featured the blow book directly as a means of demonstrating the animating 'powers' of the cinema. This analysis will challenge the use of animation as an umbrella concept within cinema and media studies, and provide a basis for beginning to think through the return of new media studies to 19th-century magic as a model for understanding digital illusions.	http://anm.sagepub.com/content/6/2/111.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
75	6 (2)	Jul-11	127-148	トーマス・ラマール Thomas Lamarre	アニメーションにおける暗き先触れとしての幻灯 Magic Lantern, Dark Precursor of Animation	アニメーション装置、デカルト幾何学、初期映画、電磁気論、幻灯、明治期の日本、パラダイム、技術的対象、写し絵 animation apparatus, Cartesian geometry, early cinema, electromagnetism, magic lantern, Meiji Japan, paradigm, technical object, utsushie	<p>本稿は、映画とアニメーションとの関係を歴史的かつ存在論的に取り上げるための一つの重要な拠点として、明治時代(1868-1912)の日本にフォーカスをあてつつ、幻灯と映写機との対比を行う。フーコーのディスポジティブ(装置・配置)概念を技術的なパラダイムの理論に変容させる、技術的な対象に関するシモンソンの概念を用いつつ、筆者は、映画とアニメーションとの差異は主に物質の差異ではなく、運動における質の差異にあたるということを発見する。幻灯の投影イメージ(写し絵)を探究していくと、映画とアニメーションは、電磁気学に結びつくテクニカルなパラダイム、つまりデカルト的なテクニズムの影響を受けたものを共有するということが分かる。映画的な運動-イメージのヴァーチャルなものとしての時間と、任意の瞬間(any-instant-whatever)に対するドゥルーズの強調を修正しながら、本研究は暗き先触れ、つまり映画とアニメーションが任意の質料(any-matter-whatever)を共有するということを発見する。アニメーションは任意の質料に近いがゆえに、質量の中の生を直接的に経験する機会を提供し、なおかつ、デジタルにおける任意の媒体=メディアムを予期するのである。</p> <p>This article works through a contrast between the magic lantern and movie projector, focusing on Meiji Japan (1868—1912) as a pivotal site in order to address the relation between cinema and animation, historically and ontologically. Using Simondon's notion of technical objects to transform Foucault's notion of dispositif into a theory of technical paradigms, the author finds that the difference between cinema and animation is not primarily one of materials but of qualities of movement. An exploration of the projection-image (utsushie) of the magic lantern suggests that cinema and animation share a technical paradigm, linked to electromagnetism, one that is shadowed by Cartesian technism. Modifying Deleuze's emphasis on any-instant-whatever and on time as the virtual of the cinematic movement-image, this study finds that cinema and animation share a dark precursor, any-matter-whatever. Because animation stays close to any-matter-whatever, it offers a direct experience of life-in-matter, and anticipates the any-medium-whatever of the digital.</p>	http://anm.sagepub.com/content/6/2/127.abstract
76	6 (2)	Jul-11	149-162	ポール・ウェルズ Paul Wells	「絵ごとに、動きごとに」——メルボルン=クーパーとシリヤエフ、そして象徴的身体 'Picture by Picture, Movement by Movement': Melbourne-Cooper, Shiryayev and the Symbolic Body	3Dストップモーション、カートゥーン、シネマ(映画)、都市、ダンス、ドキュメンタリー、メルボルン=クーパー、モダニズム、シリエフ、象徴的身体 3D stop motion, cartoon, cinema, city, dance, documentary, Melbourne-Cooper, modernism, Shiryayev, symbolic body	<p>本稿は、イギリス人のアーサー・メルボルン=クーパーとロシア人のアレクサンダー・シリヤエフの先駆的な初期立体ストップモーション・アニメーションを、19世紀末近代性に関する言説内に位置づけることを目指している。本議論は、近代都市と初期映画との両方の発展に関する支配的な言説、そして特に、モダニズム的な実践を仲介する役割を有しているものとして平面の「カートゥーン」を受け入れてきた様々な方法に取り巻かれ、これらの作品の意味が見失われてきたと同時に、立体の形式はあまり調べられないまま、映画のもしくは文化的実践における他の側面の内部に吸収されてきたことを示唆する。筆者は、メルボルン=クーパーとシリヤエフが「象徴的身体」に焦点をあてながら、実写によるフォトリアリズム的な観察と、初期のドローイング形式のグラフィックな自由との間における仲介として、自覚的に立体アニメーションを使うと主張する。それは初期映画における「アトラクション」の諸概念を改訂しつつ、都市-空間を再定義し、なおかつ近代的なモーションがもつ意味を記録している。</p> <p>This article seeks to position the early pioneering 3D stop motion animation of Briton Arthur Melbourne-Cooper and Russian Alexander Shiryayev within wider discourses of turn-of-the-20thcentury modernity. The discussion suggests that the significance of such work has been lost amidst the dominant discourses about the development of both the modern city and early cinema and, crucially, the ways in which the 2D 'cartoon' has been recognized as possessing the agency of modernist practice, while the 3D form has gone relatively uninterrogated and absorbed within other aspects of cinematic or cultural practice. The author argues that Melbourne-Cooper and Shiryayev self-consciously use 3D animation as a mediation between live-action photo-realist observation and the graphic freedoms of the early drawn forms, focusing on a 'symbolic body', which revises notions of the 'attraction' in early cinema, re-defines the city-space and documents the meaning in the motion of modernity.</p>	http://anm.sagepub.com/content/6/2/149.abstract
77	6 (2)	Jul-11	163-175	フィリップ・ゴティエ Philippe Gauthier	トリックという問題——初期のドローイング・アニメーションは映画のジャンルなのか、それとも特殊効果なのか? A Trick Question: Are Early Animated Drawings a Film Genre or a Special Effect?	カートゥーン・アニメーション、手描きアニメーション、初期アニメーション、初期映画、エミール・コール、ジャンル、歴史記述、生産様式、トリックフィルム animated cartoon, drawn animation, early animation, early cinema, Émile Cohl, genre, historiography, modes of production, trick film	<p>著者は、トリックフィルムの系譜の中にアニメーションの登場を位置づけることによってアニメーション映画史を再考するため、映画史を線型的に理解することを放棄する。初期のカートゥーン・アニメーションに関する言説(たとえば、業界紙から見つかる評論的および広報向けの言説)を分析すると、それらの映画が独自のジャンルとしてではなく、ほかのトリックフィルムに似たものとして看做されていたことが分かる。それでは、トリックフィルムがほとんど制作されなくなった1910年代半ばにおける初期のカートゥーン・アニメーションの人気はどのように説明しうるだろうか? ちょうどトリックフィルムが既にほとんどなくなっていたとき、様々な「トリックフィルム」、つまりアニメーションによるドローイングの人気をどのように説明しうるのだろうか? 本稿では、それらの問題を提出するために、アニメーションによるドローイングへの見方がどのように変容していったか、その過程を検討する。特に著者が試みるのは、アニメーション化されたドローイングをトリックフィルムとして看做す段階から、結果的にそれらが一つのジャンルとして制度の中に収められていく段階までの推移を概略することである。</p> <p>By abandoning a linear understanding of film history, the author revisits animated film history by placing its emergence within the lineage of trick films. Analysis of discourses on the first animated cartoons — such as the critical and publicity discourses found in trade papers — reveals that these films were seen like any other trick films, not as a distinct type. How, then, can we explain the popularity of the first animated cartoons in the mid-1910s when trick films had almost disappeared? How can we account for the popularity of a variety of 'trick films' — animated drawings — precisely when these same trick films had almost ceased to exist? This article addresses these issues by looking at the process by which a major shift occurred in the way we look at the earliest animated drawings. More precisely, the author tries to outline the context of the transition from the perception that animated drawings were trick films to their eventual consecration as a genre within the institution.</p>	http://anm.sagepub.com/content/6/2/163.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
78	6 (2)	Jul-11	177-192	ヴァレリー・ヴィニョー Valérie Vignaux	初期アニメーション映画におけるモデルとしてのエンターテインメントと教育——フランスにおけるフィルムメイキングへの新しい観点 Entertainment and Instruction as Models in the Early Years of Animated Film: New Perspectives on Filmmaking in France	アニメーション、コール、児童期、文化史、文化的系列映画、教育、エンターテインメント、ロートラック、オガロ animation, Cohl, childhood, cultural history, cultural series films, education, entertainment, Lortac, O' Galop,	この研究は、エミール・コール、マリウス・オガロ、ロベール・ロートラックの仕事の自伝的・審美的近似的理由から結び付けることで、フランスにおけるアニメーション映画の最初の学派の特殊性を再構築するための貢献をする。これらのアニメーターたちは、元カリカチュア作家として、エンターテインメント向けもしくは教育向けのモデル、イラストレーション産業向けもしくは子供の図書・玩具市場向けのモデルを、舞台などパフォーマンスアートから借用した見世物的なパラダイムと共に組み合わせた。彼らの仕事に関する本分析は、その重層的な文化的系列の組み合わせと相互作用を示すことで、草創期における第7の芸術の歴史記述を総括して検討、評価できる舞台を切り開く。 This study of the oeuvres of Emile Cohl, Marius O'Galop and Robert Lortac, united by reason of their biohistorical and aesthetic kinship, helps to reconstruct the specificities of the first school of animated film in France. In their films, these animators, formerly caricaturists, combined models whose function was either entertainment or educational, and specific either to the illustration industry or to the children's books and toys market, with spectacular paradigms borrowed from the stage and other performance arts. By showing how these multiple cultural series combine and interact, this analysis of their oeuvres thus opens up an arena in which the historiography of the Seventh Art in its infancy can be viewed and appreciated as a whole.	http://anm.sagepub.com/content/6/2/177.abstract
79	6 (3)	Nov-11	215-230	アナベル・ホーネス・ロー Annabelle Honess Roe	不在、過剰、認識論的拡張——ドキュメンタリー・アニメーション研究への枠組みに向けて Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary	ドキュメンタリー・アニメーション、アニメーション、『快適な生活』ドキュメンタリー、ドキュメンタリーのモード、認識論、ミメシス(模倣)、リアリズム、『ルシタニア号の沈没』、『ウォーキング・ウィズ・ダイナソー』 animated documentary, animation, Creature Comforts, documentary, documentary modes, epistemology, mimesis, realism, The Sinking of the Lusitania, Walking with Dinosaurs	この論文は、ドキュメンタリー・アニメーションの歴史を、ドキュメンタリー・アニメーションという形式そのものと、それがいかに研究されてきたのかという両面から概略し、ドキュメンタリー・アニメーションについて考えるための新たな方法論を提示する。その際、アニメーションでしか可能ではない、実写という他の選択肢ではなしえないものは何かを問いつつ、それがテキストのなかでどう機能するかについて考える。結果、模倣的代替、非模倣的代替、喚起、という三つの機能が示唆されるだろう。著者は、このような方法でドキュメンタリー・アニメーションについて考えることで、実写が排除せざるをえなかった主題へのアプローチを切り開くゆえに、アニメーションはドキュメンタリーの認識論的課題を拡張し深めるとすることを示唆する。 This article gives an overview of the history of animated documentary, both in regard to the form itself and how it has been studied. It then goes on to present a new way of thinking about animated documentary, in terms of the way the animation functions in the texts by asking what the animation does that the live-action alternative could not. Three functions are suggested: mimetic substitution, non-mimetic substitution and evocation. The author suggests that, by thinking about animated documentary in this way, we can see how animation has broadened and deepened documentary's epistemological project by opening it up to subject matters that previously eluded live-action film.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/215.abstract
80	6 (3)	Nov-11	231-245	テス・タカハシ Tess Takahashi	ドキュメンタリー・アニメーションにおける経験——不安な境界、推論的メディア Experiments in Documentary Animation: Anxious Borders, Speculative Media	アニメーション、アヴァンギャルド、デジタル、ドキュメンタリー、エクスペリメンタル(実験)、フィーリング、グローバル、メディア、リファレンス(根拠)、戦争 Animation, avant-garde, digital, documentary, experimental, feeling, global, media, reference, war	ジュリア・メルツァーとデイヴィッド・ソーンによる『私はそんな風には記憶していない——3つの回想のドキュメント』It's Not My Memory of It: Three Recollected Documents (2003)、ジャッキー・ゴスによる『ストレンジャー・カムズ・トゥ・タウン』Stranger Comes to Town (2007)、ステイブン・アンドリュースによる『ザ・クイック・アンド・ザ・デッド』The Quick and the Dead (2004)といったドキュメンタリー・アニメーションは、近年における個人および情報の増加する混乱と運動が広がりにつつあることについて、その含意を私たちに考えさせる。本稿は、これらの代表的な作品の分析によって、実験的なドキュメンタリー・アニメーション作者たちが、「ドキュメンタリーが保証しているもの」の現状について可視的な方法で自覚的に精査を行う傾向を考察する。世界が不確かで、不安定で、根拠を失い、可視的な運動に関して大きな文化的不安が広がるなか、現在、ドキュメンタリーはいかにして真実を主張することができるのか? Animated documentaries like Julia Meltzer and David Thorne's It's Not My Memory of It: Three Recollected Documents (2003), Jackie Goss's Stranger Comes To Town (2007), and Stephen Andrews's The Quick and the Dead (2004) invite us to consider the larger implications of the intensified dislocation and movement of individuals and information over the past decade. Through these exemplary texts, this article examines a trend in experimental animated documentaries in which artists visibly and self-consciously investigate the current status of the documentary guarantee'. How can current documentary establish truth claims in a context in which there is widespread cultural anxiety regarding visible movement in a world assumed to be uncertain, unstable, and precarious?	http://anm.sagepub.com/content/6/3/231.abstract
81	6 (3)	Nov-11	247-258	ジャクリーン・ゴス Jacqueline Goss	描かれた声 Drawing Voices	アニメーション・ドローイング、アニメーションとドキュメンタリーのハイブリッド、実験的ドキュメンタリー、映画作家のイメージ/テキストによるエッセイ、移民、ジャクリーン・ゴス、『ストレンジャー・カムズ・トゥ・タウン』 animated drawing, animation/documentary hybrids, experimental documentary, filmmaker image/text essay, immigration, Jacqueline Goss, Stranger Comes To Town	本稿は、『ストレンジャー・カムズ・トゥ・タウン』(2007)のメイキングにおけるイメージ、セリフ、思索を提示するものである。この映画は、6人の移民者や旅行者がアメリカ合衆国への国境を越える経験について語る様子を中心に据えたドキュメンタリー・アニメーションだ。著者は、10枚のイメージを選び、そこにそれぞれのインタビューの言葉を書き写したものを添える。その後続くのは、アニメーションを制作していくプロセス(作り上げられたイメージを語り手の「リアル」な声と同調させていくというプロセスから著者が拾い上げたもの、つまりアニメーションにおいて声とテキストは拮抗す様々な異なる方法)、もしくは、ドキュメンタリーという形式において主観的な手描きのアニメーションを用いるという破壊的な(驚くべきほどに)所作に関する思索である。 This article presents a series of images, transcriptions, and musings on the making of Stranger Comes To Town (2007): an animated documentary that centers on the stories of six immigrants and visitors to the United States who describe their experiences crossing the border. The author chooses 10 images that are accompanied by transcriptions of each interviewee's statements. She follows each pairing with a musing on either the process of making the animation - what she gleaned about the interviewee from the process of syncing a fabricated image to a real voice, the different ways voice and text can play off each other in animation - or the (still surprisingly) subversive gesture of using subjective hand-drawn animations in documentary form.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/247.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
82	6 (3)	Nov-11	259-275	カレン・ベクマン Karen Beckman	裁判のアニメーション Animation on Trial	アニメーション化された身体、ドキュメンタリー・アニメーション、芸術家のアニメーション、法廷のドローイングとカメラ、アニメーションの倫理、ドキュメンタリーの失敗、コータ・エザワ、O・J・シンプソン、矯正(再メディア化)、シンプソン裁判評決 animated body, animated documentary, artists' animation, courtroom drawing and cameras, ethics of animation, failures of documentary, Kota Ezawa, OJ Simpson, remediation, The Simpson Verdict	この論文はまず、コータ・エザワのビデオ・インスタレーション『シンプソン評決The Simpson Verdict』を、コンテンポラリー・アートの地平において高まりつつあるアニメーションへの関心という広い文脈において考察する。まず、芸術家によるアニメーションの急増における3つの傾向——映画史の重要な瞬間をアニメーション化する作品、「リアリティ」をアニメーション化する作品、カートゥーンやテレビ、ビデオゲームなどポピュラー・メディアを素材として使う作品——を探りながら、その後、既に露出が過度となっている実写のフッターを直すエザワの作品と、実写映像が存在しない(しえない)場合に映像的な補正としてアニメーションを用いるドキュメンタリー作品との違いについて考える。 This article first considers Kota Ezawa's video installation, The Simpson Verdict within the broader context of the rising interest in animation on the contemporary art landscape. After exploring three trends within this proliferation of artists' animation - works that animate moments from film history, works that animate reality', and works that use popular media such as cartoons, television and video games as source material, this article examines the difference between Ezawa's work, which re-draws already overexposed live footage, and those documentaries that use animation as a supplementary visual tool when live footage does not and/or could not exist.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/259.abstract
83	6 (3)	Nov-11	277-292	スティーヴ・フォア Steve Fore	ライオンを再演する——ファンタスマティックとドキュメンタリー・アニメーション Reenacting Ryan: The Fantasmatic and the Animated Documentary	ドキュメンタリー・アニメーション、クリス・ランドレス、ファンタスマティック、再演、『ライオン』、ライオン・ラーキン animated documentary, Chris Landreth, fantasmatic, reenactment, Ryan, Ryan Larkin	本稿では、ドキュメンタリーとして理解される作品において、ステージ上での再演を用いるという関連からドキュメンタリー・アニメーションについての議論を行なう。議論のために主に依拠するのは、ドキュメンタリーにおける再演についてのビル・ニコルズの近年の考察である。そこで彼はドキュメンタリーの再演について、「ファンタスマティック」かつ再帰的な性質を持つと語っている。これらの性質はアニメーションにおいて鍵となる属性と緊密につながりあい、ドキュメンタリー・アニメーションを、重要かつ興味深いハイブリッドな創造的形式とする。鍵となる概念はクリス・ランドレスの『ライオン』(2004)をケース・スタディとして適用される。この作品においてランドレスはファンタスマティックなビジュアルを展開することで、ドキュメンタリーにおける真面目さという慣例的な言説を不安定化させ、その鏡的な言説である譫妄状態の方向へと進んでいく。そして部分的には、視覚的シミュレーションという領域におけるアニメーション(さらにはアニメーション・ツールの)の現状を探っていくことになる。 In this article, the author discusses the animated documentary in relation to the use of staged reenactments in works that are generally understood as documentaries. His conceptual foundation draws especially on recent work by Bill Nichols on documentary reenactments, which he argues have specific 'fantasmatic' and reflexive qualities. These qualities clearly dovetail with key attributes of animation, with the animated documentary standing as a significant and interestingly hybrid creative form. Key ideas are applied to a case study of Chris Landreth's Ryan (2004), in which Landreth deploys fantasmatic visual flourishes partly in order to destabilize the documentary's conventional discourse of sobriety, pushing it in the direction of its mirroring discourse of delirium, and partly to explore the current status of animation (and animation tools) in the realm of visual simulation.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/277.abstract
84	6 (3)	Nov-11	293-305	ポール・ワード Paul Ward	事実を元にアニメートする——『ザ・テン・マーク The Ten Mark』(2010)におけるドキュメンタリー・アニメーションの遂行的(パフォーマティブ)プロセス Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark (2010)	アリーフ、ドキュメンタリー・アニメーション、ノンフィクション、パフォーマンス、パフォーマティヴィティ、人形 Alief, animation, documentary, nonfiction, performance, performativity, puppets	この論文は、アニメーション映画がいかに現実世界の出来事、人々、場所を再提示・再解釈するかということについての考察を、今日まで見過ごされている領域——パフォーマンスのプロセスとそれがドキュメンタリー・アニメーションにおいてどのように現れるか——にフォーカスを当てることで行う。ここでのパフォーマンスとは、我々が演劇において理解する単純な意味(誰かが役を再演すること)ではなく、アニメーターが、事実のもとづいた素材の解釈のために特定のアクションを演じるという意味である。中心となる問いは以下となる。「パフォーマンス(遂行)」およびそれに関連する「パフォーマティヴィティ(遂行性)」という概念が、アニメーション化された、もしくはノンフィクショナルなアクティングの理解のためにいかに役立つか?アニメーションにおける演技の観念(そしてアニメーティングという演技そのものが例示するパフォーマンス)を考えることでいかなる存在論的な問いが提起しうるのか?リアル/事実をベースとした物語であると主張するアニメーション作品に対し、観客はいかに関係し、解釈し、そして「信じる」のか? この論文は、『ザ・テン・マークThe Ten Mark』という近年の作品をケース・スタディとして用い、これらの問いに対してありうる答えを探求していく。 This article examines how animated films re-present and re-interpret real world occurrences, people and places, focusing on an area that has been overlooked to date: the process of performance and how this manifests itself in animated documentary films. Not simply a notion of performance' as we might understand it in an acting' sense (someone playing a role in a re-enactment), but that of the animator performing specific actions in order to interpret the factual material. The central questions addressed are: how does an understanding of performance' and the related term performativity' help us to frame animated/nonfictional acting? What ontological questions are raised by thinking about notions of acting in animation (and the performance instantiated in the very action of animating)? How do viewers relate to, interpret or believe in' animated films that are asserting real/factually-based stories? The article uses a recent film, the ten mark, as a case study to explore possible answers to these questions.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/293.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
85	6 (3)	Nov-11	307-323	ローラ・U・マークス Laura U. Marks	カリグラフィーのアニメーション——不可視なものをドキュメントする Calligraphic Animation: Documenting the Invisible	アニメーション、カリグラフィー、コロニアリズム(植民地主義)、ドキュメンタリー、イスラム芸術、モダニズム、ムニール・ファトミ、神秘主義、パフォーマンス・メディア(遂行性)、テキスト・ベースの芸術 Animation, calligraphy, colonialism, documentary, Islamic art, modernism, Mounir Fatmi, mysticism, performativity, text-based art	カリグラフィーによるアニメーションは、ドキュメンタリーの座を、表象からパフォーマンスへ、指標から動く軌跡へと移動させる。アニメーションは、アラブ語の筆記が、とりわけイスラム芸術の文脈において何世紀にもわたって探求してきた変容的かつパフォーマンス的な性質にとって、理想的な活動の場である。イスラムの伝統では、筆記はときにドキュメントであり、ときに不可視なものの表明である。さまざまなイスラムの伝統におけるテキストと筆記の哲学的・神学的な含意——文字の神秘的な科学、シーア派の思想と結びつく秘匿という概念、パフォーマンスもしくは護符的な筆記の性質を含む——が、コンテンツポラリーな芸術作品にも活気を与えることになる。歴史的な迂回を行うことで示されるのは、アラブのアニメーションは、イスラム芸術から直接的に由来するわけではなく、イスラム芸術からインスパイアされた西洋式の美術教育、そして西洋の現代美術におけるテキストの特権化から出てきているものであるということだ。ムニール・ファトミ(モロッコ/フランス)、クトルグ・アタマン(トルコ)、パウラ・アブード(オーストラリア)といったムスリム・アラブ世界出身の多数の芸術家たちによって、筆記は不可視性の宗教的な次元から世俗的な次元へと越境する。さらにいえば、アラブやイスラムの伝統におけるテキストをベースとした芸術の豊かさは、テキストをベースとしたアニメーションの実践者そして研究者に大きく関係しているのだ。 Calligraphic animation shifts the locus of documentation from representation to performance, from index to moving trace. Animation is an ideal playing field for the transformative and performative qualities that Arabic writing, especially in the context of Islamic art, has explored for centuries. In Islamic traditions, writing sometimes appears as a document or a manifestation of the invisible. Philosophical and theological implications of text and writing in various Islamic traditions, including mystic sciences of letters, the concept of latency associated with Shi'a thought, and the performative or talismanic quality of writing, come to inform contemporary artworks. A historical detour shows that Arabic animation arose not directly from Islamic art but from Western-style art education and the privileging of text in Western modern art - which itself was inspired by Islamic art. A number of artists from the Muslim and Arab world, such as Mounir Fatmi (Morocco/France), Kutlug Ataman (Turkey), and Paula Abood (Australia) bring writing across the boundary from religious to secular conceptions of the invisible. Moreover, the rich Arabic and Islamic tradition of text-based art is relevant for all who practice and study text-based animation.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/307.abstract
86	6 (3)	Nov-11	335-351	アグニェシカ・ピオトロフスカ Agnieszka Piotrowska	リアルをアニメートする——ケース・スタディ Animating the Real: A Case Study	ドキュメンタリー・アニメーション映画、ハイブリッド・メディア、ジャック・ラカン、精神分析、証言、トラウマ Animation, documentary film, hybrid media, Jacques Lacan, psychoanalysis, testimony, trauma	ドキュメンタリー映画制作における証言収集の倫理は、とりわけクロード・ランズマンの記念碑的作品『ショア』(1985)以来、長年にわたって学術的な議論の主題となっている。一方、潜在的に映画の主人公になりうる人物が自らの物語を語ろうとすると、なんらかの原因によって語りえない場合がある。トラウマを表象化しようとする際、言葉はそれを失敗することがあるからだ。この論文が語るのは、その一例として、ロンドンにきた難民をテーマにしたナショナル・ジオグラフィック社のための三部作ドキュメンタリー・シリーズを作った際の著者の経験である。その際、ラカンの精神分析の概念を用いることで、このシリーズにおいてアニメーションを用いるに至った経緯について理論的な枠組みを提供する。 The ethics of collecting testimonies in documentary filmmaking has been the subject of academic discussion for decades, in particular since Claude Lanzmann's landmark film Shoah (1985). There are occasions however when a subject of a potential film would like to tell his or her story but for some reason is unable to speak. Language breaks down when an attempt is made to symbolize the trauma. This article gives an account of the author's experience of such an instance in making a three-part documentary series for the National Geographic about refugees coming to London. The article uses Lacanian psychoanalytical thought to give a theoretical framework to the events leading to the use of animation in the series.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/335.abstract
87	6 (3)	Nov-11	353-370	オーハド・ランズマン、ロイ・ベンダー Ohad Landesman and Roy Bendor	『戦場でワルツを』における回想のアニメーションと鑑賞者としての経験 Animated Recollection and Spectatorial Experience in Waltz with Bashir	ドキュメンタリー・アニメーション、経験、イスラエル映画、レバノン、記憶、現象学、トラウマ、ヴァルター・ベンヤミン、戦争 Animation, documentary, experience, Israeli cinema, Lebanon, memory, phenomenology, trauma, Walter Benjamin, war	この論文は、アリ・フォルマンによる戦争回想録のアニメーション『戦場でワルツを』(2008)が、戦争の記憶への言及と道徳的立ち位置とのあいだにいかにして折り合いをつけたのかを探る。この映画は、アニメーション以外には表象することが困難もしくは不可能な題材を取り上げるに留まらず、観客とドキュメンタリー・テキストとのあいだに新たな可能性を育むツールともなりうるドキュメンタリー・アニメーションの可能性がの例証であるということ、本稿は論じる。この観点から著者が論証するのは、『戦場でワルツを』のユニークな美的選択——その革新的なアニメーション技術、そしてファンタジーとリアリティをミックスするやり方——が、観客に対して、作品の内部に、豊かで一貫し信頼するに足るリアリティの感覚を総合的に作りだすのを邪魔するどころか促進しているということである。そのために著者は『戦場でワルツを』の内容と形式の分析をその受容についての解説と合わせて行なう。そして、『戦場でワルツを』が個人々々に対してある種の身体的反応を生み出すその方法について論じ、こういった反応が引き起こしうる政治的重要性について考察する。 This article explores the ways in which Waltz with Bashir (2008), Ari Folman's animated war memoir, combines a commentary on memory with a moral stance on war. The authors argue that the film exemplifies the capacity of animated documentaries not only to show what is otherwise difficult or impossible to represent in non-animated documentaries, but to serve as a vehicle for fostering new relationships between the viewer and the documentary text. In this vein, the authors argue that Waltz with Bashir synthetically produces a rich, consistent, and thus trustworthy sense of reality for its viewers not despite but because of its unique aesthetic choices - its innovative animation techniques and mixing of reality with fantasy. Accordingly, the authors weave together analyses of the film's content and form with accounts of their reception, discuss how the film evokes certain somatic responses with individuals, and consider the political significance these responses may engender.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/353.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
88	6 (3)	Nov-11	371-386	ジフン・キム Ji-Hoon Kim	写真の痕跡をアニメートし、ファントムとファンタズムを交差させる——コンテンツポラリー・メディア・アート、デジタル・ムーヴィング・ピクチャー、そしてドキュメンタリーの「拡張した領域」 Animating the Photographic Trace, Intersecting Phantoms with Phantasms: Contemporary Media Arts, Digital Moving Pictures, and the Documentary's 'Expanded Field'	デジタル・ムーヴィング・ピクチャー、デジタル・ビデオ、ドキュメンタリー、エピステフィリア、拡張された領域、映画、調査、メディア・アート、思索、写真 digital moving picture, digital video, documentary, epistophilia, expanded field, film, investigative, media arts, pensive, photography	この論文が考察するのは、さまざまなプラットフォームにおける現代のメディア作品が、デジタル上で作られた運動によって写真をアニメートすることにより、写真に刻印されたリアリティについて新たな外観をもたらしているという点である。これらの作品は、著者が呼ぶところのデジタル・ムーヴィング・ピクチャー、つまり写真的静止と映画的运动がデジタル上のイメージ生成システムを経由し単独の写真のフレーム内部で相互関係を築いていくハイブリッドなイメージに基づいている。著者は、ジム・キャンベル、ケン・ジェイコブス、ダヴィッド・クレルボ、ジュリー・メルツァー、デイヴィッド・ソーンの作品を分析することで、こういったピクチャーが、実写とアニメーションのあいだ、そして記録されたものと操作されたものとのあいだの境界線を曖昧なものとするので、ドキュメンタリー的なエピステフィリア(知ることへの欲望)を満たし、ドキュメンタリーに接するかのように見者が、「思索」かつ「調査」しつつ写真的痕跡に関わっていくとする気持ちを喚起する。デジタル・ムーヴィング・ピクチャーは、ドキュメンタリーの拡張する領域(ロザリンド・クラウス)を心に描くことをわれわれに要求するだろう。その領域では、ドキュメンタリーについてのモダニストの概念を規定する一連の二項——たとえば、アナログのフィルムおよび写真が持つ写真化学的な性質を、アニメーションもしくはレンダリングされた映像イメージよりも表象機能において信頼に値すると看做し、優越的に考えること——が問題として取り上げられる。 This article investigates the ways in which contemporary media artworks across various platforms provide a fresh look at the photographic inscription of reality by animating the still photograph with digitally produced movement. These artworks are based on what the author calls digital moving pictures', hybrid images in which photographic stillness and cinematic movement are interrelated in a single picture frame by the mediation of digital imaging systems. Examining the works of Jim Campbell, Ken Jacobs, David Claerbout, Julie Meltzer and David Thorne, the author argues that the pictures' blurring of the boundaries between the live action and the animated images, and between the recorded and the manipulated, is meant to satisfy documentary epistophilia (a desire to know') and stimulate the viewer's pensive' and investigative' engagements with the photographic trace as possible spectatorial modes of the documentary. The pictures then ask us to envision the documentary's expanded field' (Rosalind Krauss), in which a series of binaries defining the modernist conception of the documentary are problematized, including prioritizing the photochemical qualities of analogue film and photography as directly guaranteeing evidential claims about their representations over the animated or graphically rendered image.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/371.abstract
89	6 (3)	Nov-11	387-398	ルイス・クラール Lewis Klahr	ガラクタ——歴史という水煙 Flotsam and Jetsam: The Spray of History	芸術家による記述、アヴァン／ギャルド映画、映画的运动、コラージュ、切り絵アニメーション、ドキュメント、実験アニメーション、歴史、ルイス・クラール、時間 artist statement, avant/garde film, cinematic movement, collage, cut-out animation, documents, experimental animation, history, Lewis Klahr, time	著名なコラージュ映画作家ルイス・クラールが、自身の映画作品から引用した個人的な記述とイメージのコラージュを創り、自作の切り絵アニメーション映画について省察を行う。この論考は、クラールの芸術創造のプロセス、そして、歴史や時間の経過における儚さについて探求するため、人工物、文書、破片を利用することを論じる。アニメーションによる運動と静止の利用、そして過去の対象を再度アニメートするという考え方についても言及される。 Renowned collage filmmaker Lewis Klahr has created a collage of personal statements and images from his films to reflect upon his cut-out animation films. The piece discusses his artistic process and his use of artifacts, documents and detritus to explore ephemeral aspects of history and the passage of time. He comments on his use of animated movement and stillness and the idea of reanimating objects from the past.	http://anm.sagepub.com/content/6/3/387.abstract
90	7 (1)	Mar-12	7-23	キャロライン・ラデル Caroline Ruddell	「僕を閉じ込めないで」——『ウェイクング・ライフ』と『スキャナー・ダークリー』における曖昧な線 'Don't Box Me In': Blurred Lines in Waking Life and A Scanner Darkly	美学、アニメーション、アイデンティティ、「線」、フォトリアル映画、ロトショップ、スペクタクル、観客性 Aesthetics, animation, identity, the 'line', photo-real cinema, Rotoshop, spectacle, spectatorship	この論文は、『ウェイクング・ライフ』と『スキャナー・ダークリー』の映像スタイルの評価を試みる。その際、これらの映画の美学の分析を主として行う。これらの作品で用いられるロトショップは、キャラクターや主題を描き出す表現の手段であり、それによってアイデンティティは、固定・安定したものというより、多面的にスケッチされるようなものとなる。しかしながら、美学的に境界線と戯れることは、トラブルを抱えたアイデンティティへの主観的な先入観を詳細に記述するための手段以上の反響を孕んでいる。この二本の映画においては、そういった表象が重要となっているわけだが、一方、絶え間なく動く、横滑るキャラクターの輪郭線は、実写とアニメーションの境界線が曖昧なものとなっていることへの言及でもある。本稿の議論の中心となるのは、これらの二本の作品を理解するにあたってのアニメーション化された線の利用である。線は、ロトショップの利用と、この二本の映画が提起する諸問題を探るための弾みとなるのだ。本稿は、以下の主要なアイデアについて考察する——アニメーション化された線とその美学的分析、ロトショップというテクノロジー、断片化されたアイデンティティの表象、フォトリアルな映画とアニメーションのあいだの関係(とりわけナラティブやスペクタクルに焦点を当てる)。著者はテクノロジーとスペクタクルというコンテキストの内部でロトショップのことを提出する。産業上の実践を考慮に入れることにより、ロトショップのような技術的革新がいかに実写映画に変容をもたらすのかを評価することが可能になるのである。 This article seeks to evaluate the visual style of Waking Life and A Scanner Darkly, predominantly through an analysis of the films' aesthetics. The use of Rotoshop as an expressive means to illustrate character and theme, where identity becomes sketched and multi-faceted rather than fixed or stable is explored here. Yet this aesthetic play with borders has a greater resonance than simply a means by which to delineate thematic preoccupations with troubled identity. While such representations are indeed key to these two films, the darkly outlined contours of character borders, which move and slide incessantly, also comment on the blurred divide between live action and animation. Central to the argument is the use of the animated line in understanding these two films; the line provides impetus for exploring several issues raised by the films and the use of Rotoshop. This article explores the following key ideas: the animated line and aesthetic analysis; Rotoshop technology; the representation of fragmentary identity; and the relationship between photo-real cinema and animation, with a particular focus on narrative and spectacle. The author addresses Rotoshop within the context of technology and spectacle; taking industry practices into account allows for an appreciation of how a technological innovation such as Rotoshop can change the shape of live-action cinema.	http://anm.sagepub.com/content/7/1/7.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
91	7 (1)	Mar-12	25-37	アナベル・ホーネス・ロー Annabelle Honess Roe	不気味な指標——ドキュメンタリーとしてのロトショップ・インタビュー Uncanny Indexes: Rotoshopped Interviews as Documentary	ドキュメンタリー・アニメーション、ポップ・サビストン、表現主義、指標性、リアリズム、ロトスコープ、ロトショップ animated documentary, Bob Sabiston, expressionism, indexicality, realism, Rotoscope, Rotoshop	この論文が考察するのは、ポップ・サビストンが1997年から2007年のあいだに制作したインタビューのアニメーション化と、それらの作品をドキュメンタリーとみなすことが持つ含意についてである。著者は、これらの作品が、リアリティと見せかけ、観察と解釈、現前と不在のあいだの緊張関係と交渉を行なう閾值的・言説的テキストであることを論じる。問題とされる短編作品のテキストを分析していくことで分かるのは、これらの作品の美的な提示は、ドキュメンタリーとしての地位を確かなものとすると同時に、ロトショップの表現主義的な可能性を開拓もしているということだ。ロトショップの本質は、インタビューの物理的な身体の不在を強調しつつ、表現的に過剰なアニメーションのスタイルへとそれを置き換えていく。ドキュメンタリーとしての真正さ・証拠、つまり視覚的指標などの慣例的な標識は、これらの作品においては欠如している。これらの欠如は、美学的に閾值的なものとなるアニメーションのスタイルと組み合わせられることにより、喜ばしく複雑ながら認識論的にかつ現象学的に問題を提起する鑑賞体験を作り出すのだ。 This article considers the several animated interviews made by Bob Sabiston between 1997 and 2007, and the implications of considering these films as documentaries. The author argues that the films are liminal, discursive texts that negotiate tensions between reality and make-believe, observation and interpretation, and presence and absence. Textual analysis of the short films in question demonstrates an aesthetic presentation that confirms their documentary status at the same time as exploiting the expressionistic potential of Rotoshop. The nature of Rotoshop also emphasizes the absence of the physical body of the interviewee, replacing it with an excessively present style of animation. Other conventional markers of documentary authenticity and evidence, such as the visual index, are also absent in these films. These absences, coupled with the presence of an aesthetically liminal style of animation infer a pleasurable complex and challenging epistemological and phenomenological viewing experience.	http://anm.sagepub.com/content/7/1/25.abstract
92	7 (1)	Mar-12	39-57	イアン・ガーウッド Ian Garwood	ロト・シンクレス——ロトショップ・アニメーションにおける身体と声の関係 Roto-Synchresis: Relationships between Body and Voice in Rotoshop Animation	アニメーション、リチャード・リンクレイター、リップ・シンクロナイゼーション、ロトショップ、ポップ・サビストン、音、声 Animation, Richard Linklater, lip synchronization, Rotoshop, Bob Sabiston, sound, voice	ロトスコープのデジタル版として特許登録されているロトショップは、視覚的に革新的なプロセスであると論じられてきたが、その聴覚的な革新の可能性については見過ごされてきた。ロトショップのアニメーションにおける「トーキング・ヘッド」の度重なる再登場は、映像に対してと同様、サウンドトラックに対しても、批評的考察を促すものでもある。この論文は、ミシェル・シオンの議論を追い、スクリーン上の身体を変容させるこの新たな方法が、身体とそれに伴う声とのあいだの関係性についての再想像を含むことを論じる。ロトショップを用いた実験的短編作品『フィギュア・オブ・スピーチ』と長編インディーズ作品『ウェイキング・ライフ』、『スキャナー・ダークリー』の分析を通じて、声と身体との同調における様々な異なる可能性を検証する。これらの議論は、声と身体との「真正性」を保証するリップ・シンクロナイゼーションについて広く受け入れられている約束事性への固執から、言葉と身体の運動がそれぞれ独立した純粋な形式へと分解されていく自由な浮遊的集合体までカバーするだろう。 Rotoshop, a proprietary digital incarnation of rotoscoping, has been discussed as a visually innovative process, but its capacity to tread new ground aurally has been overlooked. However, the recurrent appearance of the 'talking head' in the Rotoshop animations to date invites critical reflection on the soundtrack of the films, as well as their images. This article follows Michel Chion in arguing that novel ways of altering bodies on-screen can involve a reimagining of the relationship between those bodies and their accompanying voices. Analyses of the experimental Rotoshop short Figures of Speech and the feature-length Indiewood productions, Waking Life and A Scanner Darkly, are used to demonstrate different possibilities in the coordination between voice and body. These range from an adherence to accepted conventions of lip-synchronization, which cast the voice as the guarantor of the body's authenticity, to a much more free-floating assembly, in which words and bodily movements break down into independent elements of pure form'.	http://anm.sagepub.com/content/7/1/39.abstract
93	7 (1)	Mar-12	59-72	ポール・ワード Paul Ward	インディペンデント・アニメーション、ロトショップ、実践のコミュニティ——『スキャナー・ダークリー』から見えてくるもの Independent Animation, Rotoshop and Communities of Practice: As Seen Through A Scanner Darkly	ポップ・サビストン、実践のコミュニティ、アニメーション、インディペンデント、ロトスコープ、ロトショップ、規格化、スタジオ Bob Sabiston, communities of practice, animation, independent, rotoscope, Rotoshop, standardization, studio	この論文は、2006年映画『スキャナー・ダークリー』が用いたポップ・サビストンのロトショップというソフトウェアの分析を通じて、アニメーションの実践の特別な一端について考察する。「実践のコミュニティ」および「正統的周辺参加」という概念について論じ、制作における様々なモードという観点からこの映画を文脈化することで、著者は、このプロジェクトで一定の人々が働くことになった過程や方法について追及する。それに加え、『スキャナー・ダークリー』の制作過程の歴史を概略することで、既に受け入れられている制作実践への様々な仮定や予期が、「インディペンデント」および「スタジオ」製アニメーションについてのより広範な理解へと向かうことを論じる。分業と規格化についての問いや、それらが創造性、自律性、そしてアニメーションの制作へといかに関係していくかという問いも提出される。アニメーション史におけるロトショップのポジションは、これらについて問ううえで、興味深いケース・スタディとなるだろう。 The article examines a particular instance of animation practice through a reading of how Bob Sabiston's Rotoshop software was used in the 2006 film A Scanner Darkly. By discussing the notions of 'communities of practice' and 'legitimate peripheral participation', and contextualizing the film in relation to different modes of working, the author excavates the ways in which a range of people came to work on the project. Moreover, he outlines some of the production history of the film to argue that certain assumptions and expectations about accepted working practice point to wider perceptions of 'independent' and 'studio' animation. Questions of division of labour and standardization, and how they relate to creativity, autonomy and animation production will be addressed; Rotoshop's position in the history of animation forms an interesting case study for interrogating these issues.	http://anm.sagepub.com/content/7/1/59.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
94	7 (1)	Mar-12	73-82	ボブ・サビストン Bob Sabiston	ボブ・サビストンとポール・ワードとの対話 Bob Sabiston in Conversation with Paul Ward	アプリ、ドキュメンタリー、リアリズム、ロトスコープ、ロトショップ、ソフトウェア Apps, documentary, realism, rotoscope, Rotoshop, software	ボブ・サビストンはマサチューセッツ工科大学(MIT)のメディア・ラボで学んでいた1980年代以来、アニメーションの領域に携わっている。サビストンは、ポール・ワードとの対話において、彼が一番親しんでいるデジタル・ロトスコーピング・ソフトウェアであるロトショップの開発について、そして彼に影響を与えた芸術家やアニメーターについて語っている。サビストンの作品の中心にあるのは日常への関心であり、アニメーションがいかにそれを掴み取り、そして創造的に扱うかということである。アニメーションとリアリズム、もしくはアニメーションとドキュメンタリーについての議論がなんらかのかたちで彼の作品と関係してくることは疑いようがない。ロトショップはしばしば、デジタル上での洗練された創造作業というよりイメージのフィルタリングの一形態であると誤解されてきたが、そのことが意味するのは、我々がどのようにアニメーションを定義しているのか、「適切な」アニメーション(ある「近道」の逆として)というものを構成するのは何なのか、アニメーションにおける様々な労働を我々がどのように見ているのか、といった議論の核心へ迫ることもである。サビストンはロトショップ作品と最も強く関連づけられているが、一方で、他のプラットフォーム向けソフトウェアの開発にも積極的に関わっている。 Bob Sabiston has been working in animation since the 1980s, when he studied at the Media Lab at Massachusetts Institute of Technology. In this conversation with Paul Ward, he talks about his development of the software with which he is most associated, the digital rotoscoping program Rotoshop, as well as the artists and animators who have influenced him. Central to Sabiston's work is an interest in the everyday and how animation can capture and creatively treat it. Any discussion of animation and realism, or animation and documentary, arguably has to engage with his work. Rotoshop's often misunderstood status as a form of image filtering rather than a sophisticated form of digital mark-making means it also goes right to the heart of debates about how we define animation, what constitutes proper animation (as opposed to some form of short cut) and how we view different kinds of animation labour. Although Sabiston is most associated with Rotoshop films, he is also active in the development of software for other platforms.	http://anm.sagepub.com/content/7/1/73.abstract
95	7 (1)	Mar-12	83-99	トーマス・ウォルシュ Thomas Walsh	ジョイスをアニメートする——ティム・ブースの『ユリシーズ』 Animating Joyce: Tim Booth's Ulys	脚色、アニメーション、原作者、認知、イメージ・スキーマ、アイルランド、文学、ジェイムス・ジョイス、『ユリシーズ』、『ユリシーズ』 Adaptation, animation, auteurship, cognition, image-schemas, Ireland, literature, James Joyce, Ulys, Ulysses	ポール・ウェルズによれば、アニメーション作家と、アニメーションによるテキストとのあいだの長期にわたる親密な関係性は、執筆のプロセスと似ている。アニメーションという形式が持つ技巧的感覚は、映画制作のために文学をソースとして用いるときに起こる変容的な側面に光を当てるのである。内面性、翻訳、そしてテキスト上のプロセスなどの表現こそ、ジェームス・ジョイスの『ユリシーズ』(1922)——複数の語り手が採用され、20世紀初頭の都市ダブリンの社会の表象を構築し解体していく小説——を映画化するのにアニメーションが完璧な手段となり得るゆえである。この論文の目的となるのは、ティム・ブースの短編アニメーション『ユリシーズUlys』(1998)についての考察だ。この短編は、ジョイスの執筆への言及であると同時に、ジョイスの小説の脚色でもある。本稿において著者は、『ユリシーズ』を補強する「イメージ・スキーマ」そして、文学およびアニメーションによるテキストの両方に対する人間の認知に意味を与える「小さな空間の物語」を回復するため、ブースがアニメーションを利用することを考察する。 According to Paul Wells, the lengthy and intimate relationship of the animation auteur to the animated text is similar to the writing process, and the animated form's sense of its own artifice highlights the transformative aspects of adapting literary sources for the cinema. It is this expression of interiority, translation and textual process that makes the animated film a perfect vehicle for an adaptation of James Joyce's Ulysses (1922), which utilizes multiple narrators to construct and deconstruct representations of urban, Dublin society in the early 20th century. It is the purpose of this article to consider Tim Booth's animated short Ulys (1998), which is in part a commentary on Joyce's writing authorship, and also an adaptation of Joyce's novel. The author considers Booth's use of animation to recover the image-schemas that underpin Ulysses, and the small spatial stories that inform human cognition of both the literary and animated text.	http://anm.sagepub.com/content/7/1/83.abstract
96	7 (2)	Jul-12	113-130	ポーラ・カラス Paula Callus	人類学の視線を通してアニメーションを読む——サハラ以南アフリカ・アニメーションに関するケース・スタディー Reading Animation through the Eyes of Anthropology: A Case Study of sub-Saharan African Animation	アフリカ・アニメーション、アフリカ研究、アニメーション研究、アニメーション理論、人類学、フェスティバルのキュレーターシップ、他者、視覚的人类学 African animation, African studies, animation studies, animation theory, anthropology, festival curatorship, the 'Other', visual anthropology	本稿の狙いは、人類学が、現在西欧の学術的言説において流通している支配的なパラダイムから距離を置く一群の新しい批評的モデルを、どのようにしてアニメーション研究に提供できるかという主張を示すことである。筆者は、アニメーションを読み解く際、それらのモデルがどのように利用できるかを議論し、アニメーションを読み解くことへの学際的なアプローチの利点を広く知らせる裏づけの事例として、サハラ以南地域のアニメーションを活用する。このようなアプローチは、人類学からアニメーション研究へ、アニメーション研究から人類学へという二つの方向性を持つ。本稿は、アニメーション理論はどのように人類学から利得を得るような形勢にあるかを示し、そこでまた、アニメーションは視覚的人类学における研究者の方法論の中にどのように含まれ得るかを説明する。 This article aims to present an argument for why anthropology could provide animation studies with a new set of critical models that move away from the dominant paradigms that currently circulate in Western academic discourse. The author discusses how these models can be drawn upon when reading animation and she utilizes supporting examples of sub-Saharan animations to promote the benefits of an interdisciplinary approach to reading animation. This approach is bidirectional, flowing from anthropology to animation studies and the reverse. Where this article shows how animation theory stands to gain from anthropology, it will also illustrate how one can include animation in the visual anthropologist's methodology.	http://anm.sagepub.com/content/7/2/113.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
97	7 (2)	Jul-12	131-149	リオン・グレヴィッチ Leon Gurevitch	プロダクトデザイン操作文化としてのCGアニメーション、もしくは売場へ、レジへ、さらに向こう側へ進むバズ・ライトイヤー! Computer Generated Animation as Product Design Engineered Culture, or Buzz Lightyear to the Sales Floor, to the Checkout and Beyond!	広告(宣伝)、アトラクション、CGI、デジタル映画、ニューメディア、ピクサー、プロダクトプレイスメント、販促(宣伝)文化 advertising, attraction, CGI, digital film, new media, Pixar, product placement, promotional culture	<p>映画的なイメージと工業商品との関係性は、20世紀の間、多くのプロダクトプレイスメント研究の主題であった。本稿は、現代のコンピューターによる遠近法とレンダリングの自動化が、映画的なイメージと製造品との関係性に対して広範囲に渡って影響を与えると主張する。ルネサンス遠近法の出現はイメージと対象とのあいだに新たな関係性を構造化し、そのどちらもが幾何学的・数学的正確さで視覚的に再現され得ることを目指し合理化された。このことを出発点とした現代のコンピュータージェネレーテッド(CG)アニメーションは、ルネサンス遠近法の「視覚的唯名論」を更新するわけだが、一つの決定的な違いがある。つまりコンピューター・アニメーションは、遠近法的なイメージに時間という第4の次元を加えるのである。これは、ルネサンスの手描きによるイメージ作業や、機械的に再生産された映画とも質的に異なるイメージ形式を促進し、なおかつ、それらの代わりに、手描きであると同時に機械的に再生産されたイメージ形式を促進する。このような違いを持つ意味合いが、現代の長編CGアニメーション映画の詳細な分析を通して探究される。その試みは、映画的なイメージ作業と消費文化における将来の発展を理解するに多くのことを提供するだろう。おそらくもっとも重要なこととして、CG長編を主な舞台にする物体とキャラクターたちは、工業製品デザイン工学における現代の実践(「プロダクトプレイスメント」を今日的に理解するための相当の含意を持つ発展)に総体的に関連する。画面上のすべてのものが、文字通り、産業的に製造され用意周到に配置された製品であるとき、映画に関する伝統的な諸理論、広告、消費文化は三角法で再び測定される必要がある。本稿の主張は、多くのCG長編が、映画イメージと製造品との関係性に向かって重層的なレベルでアプローチすることを要求するということである。</p> <p>The relationship between the cinematic image and the industrial commodity was the subject of many product placement studies during the 20th century. This article argues that the contemporary computer automation of perspective and rendering has had far-reaching consequences for the relationship between cinematic image and manufactured object. The emergence of Renaissance perspective structured a new relationship between the image and the object, both of which were rationalised under the visually representable specificity of geometrical and mathematical precision. Taking this as a departure, contemporary computer generated (CG) animation renovates 'the visual nominalism' of Renaissance perspective with one crucial difference: computer automation adds the fourth dimension of time to the perspectival image. This facilitates an image form qualitatively different from either hand-drawn Renaissance imaging or mechanically reproduced film, an image form that is instead both hand-drawn and mechanically reproduced at the same time. The implications of this difference are explored through a close analysis of contemporary CG animated features, which offer much to an understanding of the future development of all cinematic imaging and consumer culture. Perhaps most significantly, the objects and characters that populate CG features are integrally related to contemporary practices of industrial product design engineering: a development that has considerable implications for contemporary understandings of 'product placement'. When every object on screen is literally an industrially manufactured, carefully placed product, traditional theories of film, advertising and consumer culture need to be retriangulated. This article asserts that CG features demand a new approach to the relationship between cinematic image and manufactured product on multiple levels.</p>	http://anm.sagepub.com/content/7/2/131.abstract
98	7 (2)	Jul-12	151-174	ジェイコブ・スミス Jacob Smith	フォノグラフ玩具と初期有声カートゥーン——可視化されたフォノグラフィ史に向けて Phonograph Toys and Early Sound Cartoons: Towards a History of Visualized Phonography	フライシャー、ミッキーマウス、 minstrel show、音楽、オリエンタリズム、蓄音機(フォノグラフ)、シリー・シンフォニー、音、同期、玩具、アブ・アイワークス Fleischer, Mickey Mouse, minstrel show, music, Orientalism, phonograph, Silly Symphony, sound, synchronization, toys, Ub Iwerks	<p>1909年から1925年までの間に、蓄音機の回転運動によって動く多くの玩具が特許をとって生産された。本稿で筆者は、そのような「音玩具」が有声カートゥーンの系譜に関する我々の理解を補足し精緻化すると主張する。また、ポピュラー文化における録音は、映画、ヴォードヴィル、新聞漫画同様に、初期有声時代のアニメーターたちにとって表現の重要な源泉として考察されるべきだと提案する。1920年代末および1930年代初めに、ディズニー、フライシャー、ワーナーブラザーズ、ヴァン・ビューレン、アイワークス・スタジオが製作した有声カートゥーンと音玩具に共通する家族的類似の布置を概観することで、本稿は、この時代の有声カートゥーンと蓄音機文化との相互関係を明らかにする。それは結果的に、音声/映像の同調に対する戦略はもちろんのこと、人種、民族、ジェンダーの表象に関わるアニメーション研究上の諸議論に新たな観点を提供する。</p> <p>Between 1909 and 1925, a number of toys were patented and produced that were operated by the spinning motion of a phonograph player. In this article, the author argues that these 'phonotoys' complement and refine our understanding of the genealogy of the sound cartoon, and suggests that popular recordings should be considered as an important expressive resource for early sound animators just as were film, vaudeville, and newspaper comic strips. By outlining a constellation of family resemblances shared by phonotoys and sound cartoons made by the Disney, Fleischer, Warner Brothers, Van Beuren, and Iwerks studios in the late 1920s and early 1930s, the article establishes a dialogue between sound cartoons of this era and phonograph culture that provides a fresh perspective on discussions in Animation Studies having to do with the representation of race, ethnicity, and gender, as well as strategies of sound/image synchronization.</p>	http://anm.sagepub.com/content/7/2/151.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
99	7 (2)	Jul-12	175-187	ケニー・KN・チョウ Kenny KN Chow	全体論的な有生性(アニメーション)に向けて——東アジアの思想を反映するデジタルアニメーション現象 Toward Holistic Animacy: Digital Animated Phenomena echoing East Asian Thoughts	絵画のアニメーション、アニメ、コンピューター・インターフェイス、道教、デジタルアニメーション、デジタル仲介環境、東アジア、知覚上の有生性(アニメーション)、神道、ビデオゲーム animated painting, anime, computer interfaces, Dao, digital animation, digitally mediated environments, East Asia, perceptual animacy, Shinto, video games	2009年発表された論文で、筆者は、アニメーションがコンピューターテクノロジーと組み合わせられたとき、人間にとって有意味となる様々なレベルの生気を保った運動をいかに作り上げるかを提示した。本稿はそれを受け、知覚心理学・認知心理学の洞察に拠りつつ、デジタルアニメーションによる諸現象を分類するため、生気に関する新しい類型論を提案する。同分類は、道教と神道の中核的な思想を含め、東アジアの伝統におけるホリスティックな思考を反映しつつ、デジタルで仲介される今日の環境における生気の均衡と広がりを強調する。日本のアニメーション映画『攻殻機動隊』(押井守、1995)の中のモニター・ジュシークエンス、上海万博で展示された中国画『清明上河図』のアニメーション版、日本の携帯ゲーム機用に発表されたビデオゲームである『エレクトロプラクトン』など、現代の東アジアで制作されたアニメーションからの事例分析を用いつつ、筆者は、今日のデジタルアニメーション現象がアニメーターやコンピューター、さらには観客/ユーザーまでも統合し組み込むと主張する。それは、生命の幻影を追求するという点において、人間-機械の関係に対する思考を刺激するのだ。 In a previous article published in 2009, the author showed how animation, when combined with computer technology, makes movements of different degrees of liveliness that are meaningful to humans. Following this thesis, this article draws on insights from perceptual and cognitive psychology to propose a new typology of liveliness for classifying digital animated phenomena. This classification emphasizes balance and spread of liveliness in today's digitally mediated environments, echoing traditional East Asian holistic thoughts, including the core ideas of Dao and Shinto. Using analyses of exemplary animated artifacts from contemporary East Asia, including a montage sequence from the Japanese animated film Ghost in the Shell (Mamoru Oshii, 1995), an animated version of the Chinese painting Along the River During the Qingming Festival exhibited in Shanghai Expo 2010, and Electroplankton, a video game released on a Japanese portable game console, the author argues that today's digital animated phenomena incorporate co-creation between animators, computers and even spectators/users, thus provoking thought on the human-machine relationship in pursuing the illusion of life.	http://anm.sagepub.com/content/7/2/175.abstract
100	7 (2)	Jul-12	189-204	ジョナサン・クレメンツ、ベリー・イップ Jonathan Clements and Barry Ip	影のスタッフ——東宝航空教育資料製作所(1939-1945)のアニメーターたち The Shadow Staff: Japanese Animators in the Tōhō Aviation Education Materials Production Office 1939–1945	アラン・メギル、アニメ、教育映画、日本アニメーション、大石郁雄、プロパガンダ(政治宣伝)、鷲巢富雄(うしおそうじ)、第2次世界大戦 Allan Megill, anime, educational films, Japanese animation, Ōishi Ikuo, propaganda, Sagisu Tomio (i.e. Ushio Sōji), Second World War	これまで日本のアニメーション史の研究者たちは第2次世界大戦中に作られたプロパガンダの漫画映画に注意を払ってきたが、その時期、軍事訓練用のアニメーションはその2倍も製作された可能性がある。現在のところ、所在が分からないこれらの映画は、東宝航空教育資料製作所に配置換えされた一群のアニメーターによって作られた。時には5~6リールの長さ(およそ48分)、そして8リールという長編規模のケースも一つあったが、それらの作品は、1930年代の1~2リールの短編と、『桃太郎海の神兵』(1945)という日本初の長編アニメーションとの間のミッシングリンクである。その内容は、真珠湾を爆撃する予定のパイロットのための戦術上の要領、敵艦を即座に見分ける方法、航空母艦の乗組員のための戦闘プロトコルの案内などを含んでいた。本稿は、現在利用可能な資料から、その「影のスタッフ」の実態と成果を再構築し、彼らが日本アニメーション産業のナラティブから排除されたこと(と、そのナラティブへ取り戻すこと)を考察する。 Despite the attention paid by Japanese animation historians to cartoon propaganda films made during the Second World War, twice as much animation may have been produced in the period for military instructional films. These films, now lost, were made by a group of animators seconded to the Tōhō Aviation Education Materials Production Office (Tōhō Kōkū Kyōiku Shiryō Seisaku-sho). Occasionally running for five or six reels (c. 48 minutes), and in one case consisting of a feature-length eight reels, they form the missing link between the one- and two-reel shorts of the 1930s and Japanese animation's first feature, Momotarō Umi no Shinpei (1945, Momotarō's Divine Sea Warriors). The films included tactical tips for the pilots who would bomb Pearl Harbor, short courses in identifying enemy ships, and an introduction to combat protocols for aircraft carrier personnel. This article reconstructs the content and achievement of the Shadow Staff from available materials, and considers its exclusion from (and restoration to) narratives of the Japanese animation industry.	http://anm.sagepub.com/content/7/2/189.abstract
101	7 (3)	Nov-12	227-237	ショーン・キュービット Sean Cubitt	『アバター』とユートピア Avatar and Utopia	「アバター」、合成、生態学、レイヤー、モーションキャプチャー、テクノロジー、ユートピア Avatar, compositing, ecology, layers, motion capture, technology, utopia	多数のレイヤーを単一のイメージに合成することは、ライティング、グレーディング、エディティングにおける複数の課題をもたらすが、それぞれに異なる方法自体は、一貫していると明白に分かる空間を創造する仕事において、美学上の課題を生み出す。その課題は非常に大きいものであるが、まずデジタルのスクリーンと映写機がまかなえるのは、非常に限られた画面表示の形式のみという理由から、そしてそれらに関連するコーデックも、空間の構築を2次元の直交座標に従わせざるを得ないという理由からである。『アバター』(ジェームズ・キャメロン、2009)は、一貫した物語内現実(ディエジェシス)の構築を試みるが、以上のような課題のために失敗する。さらにその課題は、モーションキャプチャーのような他の技術分野とナラティブにおいて倍加される。イデオロギー的な読解は否定的な反応を提供できるのみなのだが、注意深い分析は、合成を伴う実写映像とアニメーションのスペクタクルにおいて、ユートピア的な可能性をも明らかにするのであり、これらのこともまた、批評的な蓄積の一部となるべきなのだ。 Compositing multiple plates into a single image creates challenges for lighting, grading and editing, while the distinct methods of each produces aesthetic challenges in creating apparently coherent space. The challenge is all the greater because digital screens and projectors afford only a strictly limited form of display, and the codecs associated with them share features that force these constructions of space to conform to the Cartesian grid of two-dimensional geometry. Avatar (James Cameron, 2009) attempts to build a coherent diegesis but fails because of these issues, which are redoubled in other technical domains, notably motion capture, and in the narrative. Nonetheless, ideological readings can only provide a negative response: careful analysis reveals utopian possibilities in composited live action and animated spectacle that need also to be included in the critical armoury.	http://anm.sagepub.com/content/7/3/227.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
102	7 (3)	Nov-12	239-258	リオン・グレヴィッチ Leon Gurevitch	立体映像的な国民の創生——ハリウッドとデジタル帝国、そしてサイバー・アトラクション The Birth of a Stereoscopic Nation: Hollywood, Digital Empire and the Cybernetic Attraction	アニメーション、アトラクション、「アバター」、シネマトグラフィ、コンピューター文化、サイバーネティック、初期映画、環境破壊、帝国、民俗誌学、ハリウッド、写真、特殊効果、スペクタクル、立体映像技術 animation, attraction, Avatar, cinematography, computer culture, cybernetic, early film, ecocide, empire, ethnography, Hollywood, photography, special effects, spectacle, stereoscopy	<p>本稿は、『アバター』(ジェームズ・キャメロン, 2009)は立体映像技術、映画、アニメーションの発展における重要な契機であると主張する。『アバター』は、美学的／形式的レベルにおいても、ナラティブの見地からも、ヴィクトリア期の立体視覚技術、アメリカの映画制作、それらに伴って巻き起こった民俗誌学および環境破壊に関する人種主義的な言説へと語りかけ直す。D.W.グリフィスの映画『国民の創生』と並んで、「先住民」に関する19世紀の立体写真と、その先住民たちの資源豊かな環境をエコーとして響かせているが、『アバター』は過去の残虐行為を克服しつつ、そのような行為を我々の時代に関連づけることも試みる。そのような克服は、より微妙な存在論的レベル上でも発生する。一種の「サイバー帝国」の内部に起源するヴィクトリア期的な立体写真イメージの工程は、サイバーシステム時代における文化の産物としての『アバター』の、現代における位置を明らかにする。立体視覚の形式は視覚のプロセスにおいて身体の役割を強調することにより近代の視覚的体制を破裂させるがゆえに、評判では平面写真におけるイメージの工程が人気の面ですれ取って代ったという主張がなされてきた。『アバター』のCG合成形式が巧みに回避するのは、そのような方程式である。つまり写真は、鑑賞者が指標的な形式を眺める過程の中で自分の身体を意識することを最小化させようと追求したのかもしれないが、そのような考え方は捏造されたCG合成物の時代においては有効性に疑問が残る。立体写真の諸起源が写真に先行したとするならば、そして立体写真の基礎になるイメージが手描きだったとするならば、立体写真史においては技術的な脚注でしかなかったものが、いま、『アバター』と新しい「近代のサイバー体制」の理解において、核心的なファクターになる。</p> <p>This article argues that Avatar (James Cameron, 2009) is a key moment in the development of stereoscopy, cinematography and animation. On both an aesthetic/formal level and in terms of its narrative, Avatar talks back to the origins of Victorian stereography, American cinematography and the racist discourses of ethnography and ecocide that ensued. Echoing 19th-century stereographs of 'natives' and their resource-rich environments, together with DW Griffith's Birth of a Nation, Avatar also attempts to negotiate the atrocities of the past and to relate them to our present. But this negotiation also takes place on a more subtle ontological level: originating within the structures of a 'cybernetic empire', Victorian stereographic imaging is strikingly indicative of Avatar's contemporary position as a work of culture in the age of cybernetic systems. It has been argued that monographic imaging reputedly replaced stereographic forms in popularity because the latter disrupted the scopical regimes of modernity by emphasizing the role of the body in the process of vision. Avatar's computer generated composite form circumvents this equation, however; while photography may have sought to minimize viewers' awareness of their own bodies in the process of beholding the indexical form, such a framework is questionable in an age of fabricated CG composites. If the origins of stereography predated photography, and if its founding image was hand drafted, then what originally appeared a technical footnote in the history of stereography now becomes a key factor in understanding Avatar and the new 'cybernetic regime of modernity'.</p>	http://anm.sagepub.com/content/7/3/239.abstract
103	7 (3)	Nov-12	259-271	ウィリアム・ブラウン William Brown	『アバター』——立体視覚映画と気体的な知覚、そして暗闇 Avatar: Stereoscopic Cinema, Gaseous Perception and Darkness	3D、3Dメガネ、『アバター』、暗闇、観客性 3D, 3D glasses, Avatar, darkness, spectatorship	<p>本稿が提供するものは、3D映画の経験に関する理論的な分析である。その際、とりわけ注意を払う問題は、3Dメガネのような付加的な装置・メディア・フィルターといったものが、映画のイメージに対する観客側の一層高いレベルのリアリスティックな知覚を可能にする逆説的なやり方である。3Dメガネが、映像と観客との間に付加的な装置・メディア・フィルターなどの構成要素になるということは、究極的には、「固体的」な知覚と「気体的」な知覚との間の(つまり簡単にいうと、対象を固体性のバリアーとして見ることと、染み込み得るものとして見ることとの間の)違いに関する、そして知覚そのものにおける「暗闇」の重要性に関する、より一層抽象的な議論へ進むはずである。筆者の主張は、ここで3Dメガネという付随的なメディアと同等視される暗闇が、映画を観ることにおいて核心的でありながらもこれまで看過されてきたということである。それは3D映画によってようやく明確化される側面である。筆者は、このような論点を背景に『アバター』(ジェームズ・キャメロン, 2009)を分析することで、3D映画の経験に関する理論的主張のいくつかを規定しようと試みる。</p> <p>This article offers a theoretical analysis of the 3D cinema experience, paying particular attention to the paradoxical manner in which a further apparatus, medium, or filter – namely 3D glasses – enables what many viewers perceive as a greater level of realism in the cinematic image. That 3D glasses constitute a further apparatus, medium or filter between the image and the viewer ultimately will lead to a more abstract discussion of the differences between 'solid' and 'gaseous' perception – or, briefly, between seeing objects as solid barriers or as permeable, and of the importance of 'darkness' in perception itself. The author's argument is that darkness, equated here with the extra medium of the 3D glasses, is a key but overlooked aspect of film viewing, something made clear by 3D cinema. Into this argument, he includes analysis of Avatar (James Cameron, 2009), which enacts some of the theoretical arguments that he wishes to make.</p>	http://anm.sagepub.com/content/7/3/259.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
104	7 (3)	Nov-12	273-286	ジェナ・ング Jenna Ng	運動を見るということ——モーションキャプチャー・アニメーションとジェームズ・キャメロンの「アバター」に関する考察 Seeing Movement: On Motion Capture Animation and James Cameron's Avatar	アバター、存在、モーションキャプチャー、運動、パフォーマンス・キャプチャー、見るということ Avatar, being, motion capture, movement, performance capture, seeing	<p>本稿は、モーションキャプチャー (mocap) アニメーションが運動を映画に対して独特な方法で関連づけると提案する。それは、モーションキャプチャー・アニメーションにおける運動が前映画の (profilmic) 性質の一部というより、むしろその運動自体がをそもそも前映画的なものという側面からである。; 文章を二つに分けました。pro-filmicという単語が非常に訳しにくいものですが、山形ドキュメンタリー映画祭のある文章で「前映画的」となっており、これを採択できればと思います。モーションキャプチャーは、対象そのもののデータというよりも、空間における前映画的な対象の位置の変化のデータから構成されるイメージを記録する。運動と対象との間のそのような臨界的な区別を利用しながら、筆者はモーションキャプチャーの経験がイメージの本性を変容させ、そうすることでモーションキャプチャーは、見る感覚というよりも存在するという特殊な感覚を含むということ、さらにいえば存在するという特殊な感覚そのものでありうるということを主張する。ジェームズ・キャメロンの『アバター』(2009) がモーションキャプチャー・テクノロジーを応用するのみならず、見る行為を主題として取扱うことに因んで、筆者は、モーションキャプチャーと「見る／存在する」ことに関する命題を説明するものとして同映画を用いる。この過程において、筆者は、映画を観る際、光を見るという我々の経験を再検討し、モーションキャプチャーおよび運動の経験は映画に対する我々の関与をどのように変容させるかを考察する。本議論は、ムーヴィング・イメージに対する我々の理解と相互作用とに関するだけでなく、我々は運動と存在、そして光と暗闇の中に収められている映画の世界における感覚的経験の総体をどのように理解できるかという問いへ向かう。</p> <p>This article proposes that motion capture (mocap) animation relates movement to cinema in a unique way, in that rather than being a quality of the profilmic, in mocap animation movement is itself directly the profilmic. Motion capture records imagery consisting of data of a profilmic object's positional change in space, rather than data of the object itself. Using this critical distinction between movement and object, the author argues that the experience of mocap changes the nature of the image so that it involves, or is, a specific sense of being, rather than seeing. Due to its thematic treatment of seeing as well as its own application of mocap technology, she also draws on James Cameron's film Avatar (2009) as an illustration for this thesis on mocap and seeing/being. In the process, she revisits our experiences of seeing light when watching films and considers how mocap and the experience of movement change our engagement with cinema. This discussion is thus not only about our understanding of and interaction with the moving image, but also points to how we can understand movement and being, and the sum of our sensory experiences in the world of cinema ensconced in light and darkness.</p>	http://anm.sagepub.com/content/7/3/273.abstract
105	7 (3)	Nov-12	287-307	マーク・バートレット Mark Bartlett	(デジタル的に)先住民になるということ Going (Digitally) Native	美学、人類学、『アバター』、デジタルアニメーション、ドキュメンタリー、生態学、先住民主義、メシア信仰、ファンタスマゴリア、政治学、後期構造主義、科学 aesthetics, anthropology, Avatar, digital animation, documentary, ecology, indigenism, messianism, phantasmagoria, politics, poststructuralism, science	<p>本稿はまず、『アバター』は、ドキュメンタリーの地位を獲得するほどの人類学的、歴史的正確性によってそのラディカルな政治-美学的ファンタジーを正当化するため、認識論的見地から科学的な「記録物」に頼っているということを論証する。筆者は、『アバター』が、観客をその事実の仮説者兼その実験者として構築し、さらには彼らを、そのフィクションに対する批評家として構成することを証明する。第二に筆者は、美学的想像力が科学的正当性に関する判断の代行をするように、『アバター』における科学的正当性が美学的想像力に関する判断の代行をどのようにするのかを説明する。第三に筆者は、『アバター』が科学的リアリズムに関与するラディカルなスペクタクルのアニメーションであると同時に、ラディカルな政治的ファンタジーに関するスペクタクルのアニメーションであると主張する。最後に筆者は、同映画がアイデンティティ形成のためのオルタナティブなモデルをどのように提供するかを論証する。それは内面化という精神分析的プロセスではなく、事実上、近代的ヒューマニズム(人間中心主義)からかけ離れている生命形態への投影という準現象学的プロセスに基づいている。つまり非人間的な存在、動植物界、さらに全員が相互依存的・協力的・共同構成的・共同創造的に参加する生態系と共生的な同盟関係を形成する社会的関係モデルへの投影のプロセスにあたる。</p> <p>This article demonstrates first that, in epistemological terms, Avatar relies on scientific 'documents' to legitimize its radical political-aesthetic fantasy with such anthropological and historical accuracy that it attains documentary status. The author shows that Avatar constructs its viewers as both hypothesizers of and experimenters with fact, while simultaneously constituting them as critics of fiction. Secondly, he illustrates how scientific legitimacy in Avatar sits in judgment of aesthetic imagination, just as aesthetic imagination sits in judgment of scientific legitimacy. Thirdly, he argues that Avatar is a radical, animated spectacle committed to scientific realism while at the same time being an animated spectacle committed to radical political fantasy. Lastly, he demonstrates how the film offers an alternative model for identity formation, based not on the psychoanalytic processes of introjection, but on the quasi-phenomenological processes of projection into a life form that is factually alien to modern Humanism – into a model of social relations that incorporates symbiotic alliances with the non-human, with flora and fauna, with networked ecological systems in which all actants are interdependent, cooperative, co-constitutive and co-creative.</p>	http://anm.sagepub.com/content/7/3/287.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
106	7 (3)	Nov-12	309-322	アイリッシュ・ウッド Aylish Wood	コードが衝突する場所——『アバター』の創発的な生態学 Where Codes Collide: The Emergent Ecology of Avatar	コード、生態学的思想、創発的空間、リアルタイム・モーションキャプチャー、ソフトウェア、横断的關係 code, ecological thinking, emergent space, real-time motion capture, software, transversal relations	生態学的なアプローチは、『アバター』の物語世界に一つの洞察力を提供する。そのアプローチは本稿において、同長編映画とその関連テキスト(制作現場の開示、メイキングの特典映像、インタビュー)との関連性の探究のために拡張される。グレゴリー・ベイトソン、フェリックス・ガタリ、ジェーン・ベネットの生態学的思想に拠りつつ、本稿は『アバター』およびその関連テキストが、創発的空間に関する一種の生態学として考えられると主張する。このような空間の物質性は、その編成に関わるアニメーション・ソフトウェア、モーションキャプチャー・テクノロジー、俳優、デザイナー、監督など様々な実在物から見出される。以上の主張は、主に『アバター』におけるCGイメージの生態学に関する我々の理解を、リアルタイムのモーションキャプチャー・テクノロジーがどのように変容させるかという議論を通して進められる。同映画におけるイメージのリアリズム、もしくはそれらの内側にある人間的なものの痕跡のみにフォーカスを当て続けると、創発的空間がどのようにコードの交差点に出現するかを見失うことになってしまうのだ。 Ecological approaches give an insight to the story-world of Avatar. They are extended in this article to facilitate an exploration of the connectivity between the feature film and its associated texts (production culture disclosures, making of featurettes, interviews). Drawing on the ecological thinking of Gregory Bateson, Félix Guattari and Jane Bennett, this article argues that Avatar and its associated texts are considered as an ecology of emergent space. The materiality of such a space is drawn from the various entities involved in its configuration: animation software, motion capture technologies, actors, designers and filmmakers. This argument is pursued primarily through a discussion of the ways in which real-time motion capture technologies alter our understandings of the ecologies of CG imagery in Avatar. Remaining focused on only the realism of these images, or the traces of humanness within them, misses the way in which such spaces emerge at an intersection of codes.	http://anm.sagepub.com/content/7/3/309.abstract
107	8 (1)	Mar-13	7-21	クリスチャン・モエーン Kristian Moen	「表現の新しいモード」——1930年代フランスのアニメーションに関する思考 'This New Mode of Expression': The Idea of Animation in 1930s France	アニメーション映画、アニメーション美学、アニメーション史、批評、言説、フランス、歴史記述、間メディア性、ジャーナリズム、メディア・アイデンティティ、受容 animated film, animation aesthetics, animation history, criticism, discourse, France, historiography, intermediality, journalism, media identity, reception	1930年代のフランスで、大衆出版と映画雑誌はアニメーションについての活発かつ多面的な議論を提供した。本稿は当時の言説の内部において、アニメーションが一つの新しい芸術形式としていかなる表現的潜在力を持つものと考えられ、どのような展望によって眺められたのかを調査する。また、同形式に関する様々な考えが、アニメーション美学、アニメーションと他の芸術・文化形式との関係性、アニメーションの歴史という見地から、どのように表現されていったのかを追跡する。アニメーションの受容と言説に焦点を当てたアニメーション史の研究方法を進展させることで、本稿は、アニメーションに対する観念が文化的にいかんにか形成されたのかを詳述する。 In France during the 1930s, the popular press and film journals offered a lively and multifaceted discussion of animation. This article examines how, within this discourse, animation was envisioned as a new form of art with its own expressive potentials. The author traces how ideas of the form were articulated in terms of animation aesthetics, animation's relationship to other artistic and cultural forms, and animation's history. Developing an approach to animation history that focuses on its reception and discourse, this article elaborates on the cultural formation of an idea of animation.	http://anm.sagepub.com/content/8/1/7.abstract
108	8 (1)	Mar-13	23-46	デイヴィッド・ネーサン、ドナルド・クラフトン David L Nathan and Donald Crafton	ウィンザー・マッケイ作『恐竜ガートー』(1914)のメイキングとリメイク The Making and Re-making of Winsor McCay's Gertie (1914)	アニメーション、「カーテンコール」、サイクリング(循環)、ガートー・プロジェクト、『恐竜ガートー』、キー・フレーム、リトル・ニモ、再構築、スプリット・システム、ヴォードヴィル舞台、ウィリアム・フォックス、ウィンザー・マッケイ animation, Curtain Call, cycling, Gertie Project, Gertie the Dinosaur, keyframe, Little Nemo, reconstruction, split system, vaudeville stage, William Fox, Winsor McCay	ウィンザー・マッケイは『夢の国のリトル・ニモ』のような伝説的なコミックスを創造しただけではなく、アニメーション先駆者の一人であった。そして彼の『恐竜ガートー』(1914)はアメリカ最初の傑作アニメーション映画だった。「ガートー」には二つのバージョンが存在すると知られている。最初のバージョンでマッケイは、スクリーン上に投影されるガートーという名前の恐竜のアニメーションと共にヴォードヴィルの舞台上に出演し、後のバージョンでは、ウィリアム・フォックスのBox Office Attractions Companyによって撮影、配給された実写のプロローグとエピローグを含んでいた。フォックスのバージョンは、原本のナイトレート・プリントとして現存するが、マッケイのヴォードヴィル・バージョンは在り処が不明である。しかしマッケイの334枚の原画を調べると、ヴォードヴィル・バージョンが終わるあたりにフォックス・バージョンに含まれていない「カーテンコール」シーケンスがあったことが分かる。失われたセグメントの元になった15枚の作画のおかげで、デジタル・テクノロジーを取り入れたガートー・プロジェクトはそれらを再構築することができた。筆者らは、ガートーのヴォードヴィル・バージョンの年代をより正確に定めつつ、マッケイの元来の注釈を解読することで、「スプリット・システム」を含め彼のアニメーション手法を実演した。筆者らは、ガートーのため1万枚の作画をしたというマッケイ自身の主張を検証する。サイレント映画としてのアニメーションにおける一つの節目に関する歴史的な分析の結果を通し、ウィンザー・マッケイの芸術的完成度、歴史的真正性に関する様々な争点、アーカイブにおけるデジタル再構築の意味合いが議論される。 In addition to creating legendary comics like Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay was a pioneer of animation. His Gertie (1914) was the first American masterpiece of animated film. Two versions are known to have existed: the original in which McCay appeared on the vaudeville stage with an animated dinosaur named Gertie projected on screen, and a later one that contained a live-action prologue and epilogue filmed and distributed by William Fox's Box Office Attractions Company. The Fox version is still extant as original nitrate prints, but McCay's vaudeville version was lost. However, an examination of 334 of McCay's original drawings reveals that near the end of the vaudeville version there was a 'Curtain Call' sequence not included in the Fox version. Fifteen drawings from the lost segment allowed its reconstruction by the Gertie Project applying digital technology. The authors have dated Gertie's vaudeville chronology more precisely and have demonstrated McCay's animation techniques, including his 'split system', by decoding his original annotations. The authors examine the filmmaker's claim that he had made 10,000 drawings for Gertie. The resulting historic analysis of a milestone in silent film animation discusses the artistic mastery of Winsor McCay, issues of historical authenticity, and the archival implications of digital reconstruction.	http://anm.sagepub.com/content/8/1/23.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
109	8 (1)	Mar-13	47-64	デイヴィッド・フレスコ David Fresko	マイブリッジの幻灯 Muybridge's Magic Lantern	アニメーション、クロノ・フォトグラフィ、エドワード・マイブリッジ、初期映画、幻灯、写真、プリシネマ animation, chronophotography, Eadweard Muybridge, early cinema, magic lantern, photography, pre-cinema	エドワード・マイブリッジは、人間および動物のロコモーションの高速度撮影とその研究に貢献したことで広く知られているが、19世紀末の数十年間は幻灯巡業でも名声を同様に獲得していた。当時、彼は写真家として、自らの映写機ゾープラクスコープを通して制作されたアニメーションと静止画とを交互に見せる、多属のマルチメディア・ショーで観客に娯楽と教育を提供した。本稿は、マイブリッジの幻灯活動が、時間と時間性はもちろん、視覚と視覚性についての認識論的な変容を取り巻く19世紀の不安にどのように基づいているのかを論証するために、その活動における時間的、物質的側面を調査する。マイブリッジはアニメーションを、静止イメージが動くようにアニメートする動的なプロセスとして看做し、動物たちの不恰好なイメージを人間の自然な視覚領域へもたらすための一時的な対策として扱った。そうするなかで彼は、幻影を通じて真実を培いつつ、観客が、当時浮上しつつあった映画的感受性を前もって整えるための手助けをした。筆者はさらに、写真的指標性の時間的側面を強調することで、マイブリッジの試みは時間のアーカイブ化に等しく、彼にとって幻灯は、物質化された時間を提示すると主張する。かつてスライドによる投影が展示したのは仮想の非物質的なものだが、割れたスライドを調べると、写真的な美がその短命性と脆弱性から浮かび上がることが明らかになる。静止と運動との間、物質性と非物質性との間のアニメーション的交替は、映画の出現の中で定着した、時間および視線を取り巻く認識論的な仮定と不安の出現を示すものとして機能する。 Though widely known for his contributions to instantaneous photography and studies of human and animal locomotion, the figure of Eadweard Muybridge was equally renowned during the final decades of the 19th century for his tours of the magic lantern circuit. At this time, the photographer entertained and educated audiences with a poly-generic, multi-media show alternating still views with animations produced through his projecting apparatus, the zoopraxiscope. This article examines the temporal and material dimensions of Muybridge's lantern practice to demonstrate how it builds on 19th-century anxieties about changing epistemologies of vision and visibility, as well as time and temporality. As a dynamic process animating still images into motion, Muybridge treated animation as a palliative measure designed to bring his ungainly images of animals back into the realm of natural human vision. In so doing, he bred truth through illusion and helped prepare audiences for an emerging cinematic sensibility. By emphasizing the temporal dimensions of photographic indexicality, the author further argues that Muybridge's endeavors amount to an archive of time, and that his lantern slides evince time made material. While the slides' projection displayed a virtual immateriality, an examination of broken ones reveals that photographic beauty emerges from their ephemerality and fragility. The animating interchange between stillness and motion, between the material and the immaterial, functions as an indicator of the emergence of epistemic assumptions and anxieties about time and sight that took hold as cinema emerged.	http://anm.sagepub.com/content/8/1/47.abstract
110	8 (1)	Mar-13	65-83	ミホ・ナカガワ Miho Nakagawa	2Dアニメにおける押井守のマルチ・レイヤー空間の制作 Mamoru Oshii's Production of Multi-layered Space in 2D Anime	2Dアニメーション、アニメ、間という概念、レイヤリング、押井守、遠近法、深度の再現、空間、アメリカのアニメーション 2D animation, anime, the concept of ma, layering, Mamoru Oshii, perspective, representation of depth, space, US animation	本稿は、日本の空間的装置であるレイヤリングのことを明らかにする。西洋の遠近法とは対照的に、レイヤリングは、2次元のイメージを重ねることにより輪郭と共に深みを生み出す。3つのレイヤーに関する押井守自身の理論化を通じて、筆者は、伝統的な木版画とアニメにおけるレイヤリングの応用を調査し、芸術形式としての書道からレイヤリングが派生したことを考察する。本稿が提出する見解において、アニメのレイヤリング・システムは、統一された遠近画とは異なり、複数の異なる作画スタイルを重ねることを可能にする。さらに、押井監督の映画を通して、視覚的・聴覚的交換における彼の実験と、アニメにおける間、ポーズ、休止という概念の時間的応用を探究する。そして最終的に目指すのは、時間的・空間的経験の一場所であるアニメを検討することで、間とレイヤリングという概念を追求することである。間の時間的・空間的概念に関しては、仮名と漢字を組み合わせる日本の文字言語によって生み出されたと推測される。 This article articulates a Japanese spatial device: layering. In contrast to Western perspective, layering creates depth with contours by overlapping some 2D images. Through Mamoru Oshii's theorisation of three layers, the author investigates the application of layering in traditional woodblock prints and anime and speculates on its derivation from calligraphy as an art form. This article addresses the idea that in anime, unlike in a unified perspective drawing, the layering system allows different depiction styles to be overlapped. Moreover, through Oshii's films, his experiments in audio-visual exchange and the temporal application of concept of ma, pose and pause in anime's movement are explored. The goal is to investigate the concept of ma and layering further by examining one locus of spatiotemporal experience – anime. It is speculated that the spatiotemporal concept of ma was generated by the written Japanese language, the combination of kana and ideograms.	http://anm.sagepub.com/content/8/1/65.abstract
111	8 (1)	Mar-13	85-97	イェン・ジョン・チャン Yen-Jung Chang	今敏の『千年女優』——夢のような特質を伴うある女性の旅程 Satoshi Kon's Millennium Actress: A Feminine Journey with Dream-Like Qualities	アニメーション、アニメ、認知、感情、実験的ナラティブ、女性、精神状態、『千年女優』、貴種流離譚(モノミス)、夢幻、精神分析、今敏 animation, anime, cognition, emotion, experimental narrative, feminine, mental states, Millennium Actress, monomyth, oneirics, psychoanalysis, Satoshi Kon	今敏は、精神的な錯乱もしくは夢のような変造された心的状態を提示する作品、ストーリー、イメージで知られる日本のアニメーション映画監督である。筆者は『千年女優』(2001)を彼の最高傑作と考えるが、この映画は、虚構的な女優の伝記という物語を創り出すため、夢幻的なスタイルのアニメーションとフィルムメーカーとを用いる。同映画で今敏は、20世紀初め以来、およそ100年間にわたって進展してきた、夢の機能とその力学に関する諸理論と発見を具体化する。同作品の夢幻的な性質を精神分析/心理学の諸理論と神経学的な枠組みを用いて探ることにより、女性の旅立ちに関するそのストーリーを、集団的無意識および神話的物語構造、さらにはストーリーテリングを夢状態に至らせる映画的な編集手法との関連において明らかにする。 Satoshi Kon is a Japanese animation film director whose works, story, and imagery suggest altered mental states, such as insanity or dreaming. Millennium Actress (2001), which this author regards as Kon's magnum opus, uses a dream-like style of animation and filmmaking to create the narrative of a biography of a fictional actress. In this feature-length animated film, Kon reifies theories and findings from the functions of dreaming and the mechanics of dream that have developed over a hundred years since the early 20th century. The oneiric quality of the animation film is explored using both psychoanalytical/psychological theories and neuroscientific frameworks to reveal its story of a feminine journey in relation to the collective unconscious and mythic story structure, and the cinematic editing techniques that help the storytelling lead to the dream state.	http://anm.sagepub.com/content/8/1/85.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
112	8 (2)	Jul-13	111-129	ペン - イ・タイ Peng-yi Tai	キーフレーム・アニメーションの美学——労働、初期の発展、そしてピーター・フォルデス The Aesthetics of Keyframe Animation: Labor, Early Development, and Peter Foldes	コンピューター・アニメーション、ディズニー、エイゼンシュテイン、キー・フレーム、労働、メタモルフォシス、原形質性(プラズマティック)、ピーター・フォルデス、ゴムホース・アニメーション computer animation, Disney, Eisenstein, keyframe, labor, metamorphosis, plasmaticness, Peter Foldes, rubber hose animation	本稿は、「キー・フレーム」の設定によってコンピューター・アニメーションを生成させる作業、つまり「キー・フレーミング」の実践を経由するCGアニメーションの中核的なメカニズムと美学を調べることで、同分野における無重力の動力学を議論する。筆者は、キー・フレーミングの実践こそが、コンピューター・アニメーションが連想させる重力の欠乏感にもっとも影響すると主張する。より一層重要なのは、キー・フレーミングにおいて用いられる変形(デフォルメーション)法が、初期アニメーションの人気スタイルだったゴムホース・アニメーションを不意に喚起するという点だ。ゴム質の弾力的な運動は、ディズニーにおいて「原形質的(plasmatic)」なものとしてエイゼンシュテインに印象を残したものである。ゴムホース・アニメーションは、新しい自動化された運動を持って、自由な歪曲とメタモルフォシスを探究したピーター・フォルデスの先駆的なコンピューター・アニメーション作品において再登場したのであり、アニメーション産業がゴムホース・アニメーションと共に始まった地点への完全なる回帰であった。 This article discusses weightless kinetics of computer graphics animation by investigating its core mechanism and aesthetics through the practice of 'keyframing', that is, the generation of computer animation by setting 'keyframes'. The author argues that it is the practice of keyframing that contributes most to the impression of a lack of gravity associated with computer graphics. More importantly, the method of deformation employed in keyframing inadvertently evokes rubber hose animation, the style popular in early animation. Rubbery movement was what struck Eisenstein as 'plasmatic' in Disney. Rubber hose animation resurfaced in the pioneering computer animation works by Peter Foldes, who explored free distortion and metamorphosis with the new automated movement. In the end, the technology of keyframe animation may be part of the teleology of labor rationalization, but it has come full circle back to where the animation industry began with rubber hose animation.	http://anm.sagepub.com/content/8/2/111.abstract
113	8 (2)	Jul-13	131-148	ミハエラ・ミハイロヴァ Mihaela Mihailova	支配機械——デジタルアニメーションと統制のファンタジー The Mastery Machine: Digital Animation and Fantasies of Control	コンピューター・アニメーション、統制、デジタル、ハイパーリアリズム、モーションキャプチャー、SF、技術的な夢、テクノフォビア(科学技術恐怖症) computer animation, control, digital, hyperrealism, motion capture, science fiction, technological dreams, technophobia	数十年間にわたって、クリエイターは自身の描くイメージに対して絶対的な統制力を持っているという考えが、アニメーション言説の軸でありつづけてきた。コンピューター・アニメーションの到来は、近年、そのような議論を再活性化している。SF長編アニメーションである『メトロピア』(タリク・サレ、2009)、『メトロポリス』(りんたろう、2001)、『ファイナルファンタジー』(坂口博信・榊原幹典、2001)は、進歩したテクノロジーによって容易になった高度な芸術的支配力をめぐるユートピア的な白日夢と明らかなき懸念を呼び起こす。以上の3本の映画をケース・スタディーとして用いながら、本稿は、コンピューター・アニメーションによる未来的な都市空間を統制の建造物として検討する。さらに、人間の形を模倣的に再現したのものに対するアニメーターの増大した統制力から生み出されたものであるデジタル上の身体を議論し、コンピューター・アニメーションが、イメージに対するその技術的・芸術的支配力を驚異的な偉業としていかに前景化するかを探究する。そうする中で、本分析は、全能のクリエイターという夢が全能な機械へと進化していく様子に光を当てると同時に、テクノロジーがアニメーターの労働を侵食し、今日の生産活動のコンテキストにおいてその労働を時代遅れのものにする危険の可能性に関する懸念も前景化する。 For decades, the notion of the creator's absolute control over the drawn image has remained a staple of animation discourse, and the advent of computer animation has recently reinvigorated this discussion. The animated science fiction features Metropia (Tarik Saleh, 2009), Metropolis (Rintaro, 2001), and Final Fantasy: The Spirits Within (Hironobu Sakaguchi and Motonori Sakakibara, 2001) engage utopian daydreams and articulate anxieties about the high degree of artistic mastery facilitated by advanced technology. Using these three films as case studies, this text examines computer-animated futuristic urban spaces as architectures of control. It discusses digital bodies as products of animators' increased mastery over mimetic representations of the human form and explores the ways in which computer animation foregrounds its technological and artistic control over the image as a feat to marvel at. In doing so, this analysis highlights the evolution of the dream of the omnipotent creator into a fantasy of omnipotent machinery, while also foregrounding concerns about the possible danger of technology undermining animators' labor and making it obsolete in the context of contemporary production practices.	http://anm.sagepub.com/content/8/2/131.abstract
114	8 (2)	Jul-13	149-162	タイ・ウェイ・リム Tai Wei Lim	『千と千尋の神隠し』——日本の生態学的・環境的言説に関する映画に基づいたケース・スタディーを概念化すること Spirited Away: Conceptualizing a Film-Based Case Study through Comparative Narratives of Japanese Ecological and Environmental Discourses	アニメーション、アニメ、生態学、環境主義、歴史、衛生、日本、北東アジア、『千と千尋の神隠し』、テキスト分析 animation, anime, ecology, environmentalism, history, hygiene, Japan, Northeast Asia, Spirited Away, textual analysis	本稿は、宮崎駿監督の映画『千と千尋の神隠し』の内容を環境に関連づけて読解するやり方について、その種のいかなる試みにも同意しないという観点から議論する。本議論は、フィールドワークと二次的資料を通して得られた多様な観点を分析する際、同映画に見られる物理的な設定に関連する象徴主義とキャラクターたちの解釈を行っていく。つまり、1960年代以来続く昭和期日本の高度経済成長期との相互関連、公害を表象するキャラクターたちと伝統的な自然の象徴との対照、消費と廃棄物に関する相関的な思考、自然と人間との繊細な共存、自然に関する伝統的な概念、環境に関する諸解釈と精神性、人間と自然との相互作用、国家レベルと非国家レベルの利害関係者たちに対する日本社会内部の考え、経済的清算の衝撃、開発に伴った共同体の結束における変化などである。この際の方法論は、日本において環境に関連する様々な考えを取り巻く学術的論争とテキスト分析に基づいている。第二の方法論は、以上の論点に関連する教育や執筆の経験を持つ知識人コミュニティ内の指導者や学術的専門家との口頭インタビューに基づいている。結論部分では、『千と千尋の神隠し』の受容と共に、観客が同映画の内容にどのように意識的に反応し、彼ら自身の環境テーマの理解(もしくはその拒絶)へと辿り着くか、その道筋を議論する。 This article discusses interpretations of environmental themes in the film Spirited Away (2011) directed by Miyazaki Hayao, including views that do not agree with any environment-related reading of the film's contents. In analyzing this diversity of views obtained through fieldwork and secondary sources, the discussions involve interpretations of the characters and symbolisms related to the physical settings found in the animated feature. This includes: correlations with the Japanese economic fast-growth period in the Showa period from the 1960s onwards; contrasts between characters that are representations of pollution versus traditional symbols of nature; the inter-related ideas of consumption and waste; the delicate co-existence between nature and humans; traditional conceptions of nature; spirituality and interpretations of the environment; human-nature interactions; ideas about state and non-state stakeholders in Japanese society; the impact of economic production; changes in community bonds with development, etc. The methodology is based on textual analysis and interpretive work of scholarly arguments about ideas related to the environment in Japan. A second methodology is based on oral interviews with instructors and scholarly experts within the intellectual community who have experience in teaching or writing materials related to this topical matter. The concluding section discusses reception of the film and the way audiences cognitively react to and interact with the film's contents to arrive at their own understanding (or rejection) of its environmental themes.	http://anm.sagepub.com/content/8/2/149.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
115	8 (2)	Jul-13	163-184	イツトシ・コハラ、リ ヨウスケ・ニイミ Itsutoshi Kohara and Ryosuke Niimi	ショット長における宮崎、押井、細田のスタイル—— 定量分析 The Shot Length Styles of Miyazaki, Oshii, and Hosoda: A Quantitative Analysis	アニメ、平均ショット長(ASL) 計量映画学(シネメトリック ス)、映画スタイル、細田守、日 本アニメーション、宮崎駿、押 井守、ストーリーボード(絵コ ンテ) anime, average shot length (ASL), cinematics, film style, Hosoda Mamoru, Japanese animation, Miyazaki Hayao, Oshii Mamoru, storyboard	グループで制作されるアニメーション映画において、一人の監督は、自らの映画スタイルをどのように表現しようのか?このよ うな問題への言及のため、筆者二人は、宮崎駿、押井守、細田守、以上3名の監督による日本のアニメーション映画2本のシ ョット長を分析した。我々の分析は、ショット長の統計学的測定が明確にその監督たちに拠ることを明らかにした。宮崎の映画 の分析は、彼が長めのショットと短いショットを両方とも避けることを示す。押井のショット長は平均的に長い傾向にあるが、 細田は比較的短いショットを好む。さらに押井と細田それぞれにおいて、統計学的な指数の側面から二人の第1作と後続の作 品との間には大きな違いがあることが分かった。それは、彼らがその第1作目の監督もしくは第2作目の監督を務めているう ちに、ショット長におけるスタイルを確立させたことを示唆する。筆者たちは、この三人の監督が、ショット長の数値の決定にと って重要なプロセスである絵コンテの作業を通じて、映画のショットをコントロールしていたと結論する。映画内のショット長 に、絵コンテ段階のものとの関連が見られるからだ。 How does a director express his or her film style in animated films produced by a group? To address this issue, the authors analyzed the shot length of 22 Japanese animated films directed by Miyazaki Hayao, Oshii Mamoru, and Hosoda Mamoru. Their analysis reveals the statistical measurements of shot length were clearly dependent on directors. Miyazaki's films show that he avoids both longish and brief shots, Oshii's shot length is relatively long on average, while Hosoda prefers relatively short shot length. Furthermore, both Oshii's and Hosoda's first films deviated from their subsequent films in terms of statistical indices, suggesting that they established their style of shot length during their first or second time directing. The authors determine that all three directors controlled shot length primarily through their own storyboarding as a crucial process of determining the value, since the shot lengths correlated well with the designated shot lengths on the storyboards. In conclusion, the authors identified the distinctive shot length styles of the directors.	http://anm.sagepub.com/ content/8/2/163.abstract
116	8 (2)	Jul-13	185-202	マリア・ロレンソ・ ヘルナンデス María Lorenzo Hernández	モレル__モロー__モレラ——(再)アニメーションの 宇宙におけるアドolfo・ビオイ=カサーレスの発 明のメタモルフォシス Morel_Moreau_Morella: The Metamorphoses of Adolfo Bioy Casares' Invention in a (Re) Animating Universe	アドolfo・ビオイ、アニメー ション、オートマタ、カサーレ ス、発明、島、文学、機械、モレ ル、ファンタスマゴリア Adolfo Bioy, animation, automata, Casares, invention, island, literature, machine, Morel, phantasmagoria	アドolfo・ビオイ=カサーレスの短編小説『モレルの発明』(2003[1940])は、テクノロジーを通して自らを定義するという人 間の願望、つまり、まさに仮想化が進む環境の中で技術的分身として人間を再アニメートするという願望を描いている。発明品 と(再)アニメーションとの間に形成される特権的な関連を強調するために、本稿は、ファンタスマゴリア、オートマタ、機械環境 という三つのアニメーション形式と『モレルの発明』がどのような関係にあるのかを議論する。このような目的のため、本稿はア ニメーション理論という分野において、我々がシミュレーションとオートマタを理解する際に重要な論考、例えばアラン・チョコ デンコの『アニメーション・オートマタに関する考察』さらに、ジュベール・ロランセンの著書『La lettre volante. Quatre essais sur le cinema d'animation(盗まれた手紙——アニメーション映画に関する4編の論考)』を調査する。ジークムント・フロイト の「不気味なもの」における美学の領域への精神分析的アプローチと、森政弘の「不気味の谷」理論のような後続のものもま た検討される。 Adolfo Bioy Casares' short novel The Invention of Morel (La invención de Morel, 2003[1940]) envisioned the wish of human beings to define themselves through technology, indeed to reanimate the human as a technological double in an environment that gradually becomes virtual. This article develops the relationships connecting The Invention of Morel with three animating forms – the phantasmagoria, the automaton, and the machine-environment – to stress the privileged association they make between invention and (re) animation. With this purpose, this article examines key contributions to our understanding of simulation and automata in the field of animation theory, such as Alan Cholodenko's 'Speculations on the animation automaton', but also Joubert-Laurencin's La lettre volante. Quatre essais sur le cinema d'animation, which directly addresses Bioy Casares' story as a metaphor of animated cinema. Sigmund Freud's psychoanalytical approach to the field of aesthetics in 'The Uncanny', and subsequent theories like Masahiro Mori's 'The Uncanny Valley', are also taken into consideration.	http://anm.sagepub.com/ content/8/2/185.abstract
117	8 (3)	Nov-13	215-233	ヴァネッサ・チャン Vanessa Chang	都市をアニメートすること——ストリート・アー ト、Blu、そして視覚的遭遇の政治学 Animating the City: Street Art, Blu and the Poetics of Visual Encounter	アニメーション、Blu、身体化、 遭遇、グラフィティ、「Muto」、 スペクタクル、ストリート・アー ト、都市的刻銘、都市空間 animation, Blu, embodiment, encounter, graffiti, Muto, spectacle, street art, urban inscription, urban space	注目すべきウォール・ペイント・アニメーションを創り出すストリート・アーティストのBluが描写する漫画キャラクターたちは、 実際の都市の様々な表面沿いと周辺において、そして都市の表面を貫通しつつ跳ね回る。このような活動を通して、彼の映画 『Muto(沈黙)』(2008)は、都市空間とその住民たちとの絡み合った関係性を描く。同映画は、都市空間に関する今日の考え方 を端的に表す側面を持っている。その考え方は、近代都市が持つ、主に視覚的でスペクタクル的な特徴を強調しつつ、総体化す る凝視が個人の身体的経験を省略させる空間としての性格を都市に与える。しかし『Muto』において、Bluは、個別の振り付けで 構成されるバレエの複合体としてのメトロポリス(大都会)を構想するために、このような視覚的側面を採用する。パドクスと しての都市を心に描きつつ、『Muto』は非常にスペクタクル的で、なおかつ、身体化された複数性として都市空間を性格づける。 また、アニメーションによる作品として『Muto』は次のような矛盾を形式的にコード化する。つまり同作品は、資本主義的な消耗 と枯渇の領域としての都市を描写しながらも、作品そのものの変貌する様々な身体に場所を再定義できる力を吹き込む。作中 の変形していく様々な身体、それを観ている観客の身体、そしてアーティスト自身の身体をつなぎつつ、『Muto』は都市空間を 複数性の感覚で充満させる。都市的な運動を刻印として、そして都市的な刻印を運動として身体化させるBluの芸術実践は、 身体が住む空間を身体そのものはどのように形づけるかを認知する。 Street artist Blu creates remarkable wall-painted animations, in which he depicts cartoon figures cavorting along, around and through actual urban surfaces. Through this activity, his film Muto (2008) pictures a fraught relationship between urban space and its dwellers. In some way, the film seems to epitomize contemporary thinking about urban space. Emphasizing the primarily visual and spectacular character of the modern city, such thinking casts it as a space where a totalizing gaze elides the embodied experience of the individual. Yet, in Muto, Blu deploys this visual aspect to conceive of the metropolis as a complex ballet of individual choreographies. Envisioning the city as paradox, Muto casts urban space as both highly spectacular and embodied multiplicity. As a work of animation, Muto also encodes this contradiction formally; even as it depicts the city as a capitalistic sphere of exhaustion, it imbues its morphing bodies with the capacity to redefine place. Connecting the shapeshifting bodies of its beings, the bodies of its spectators and the body of the artist, Muto invests urban space with a sense of plurality. Incarnating urban movement as inscription, and urban inscription as movement, his artistic practice recognizes how bodies shape the spaces in which they dwell.	http://anm.sagepub.com/ content/8/3/215.abstract

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract	URL
118	8 (3)	Nov-13	235-251	サミュエル・フレデリック Samuel Frederick	映画的な収集——オスカー・フィッシーグの『ミュンヘンからベルリンまでの散歩』における静止フレームの連続的な不連続性 Cinematic Collecting: The Continuous Discontinuity of the Still Frame in Oskar Fischinger's Walking from Munich to Berlin	アニメーション、収集 (アーカイブ)、連続性と不連続性、一時性、ハイブリディティ、オスカー・フィッシーグ、写真、ピクシレーション、映画における静止と運動、物、紀行映画、『ミュンヘンからベルリンまでの散歩』、ワイマール映画 animation, collecting (the archive), continuity and discontinuity, ephemerality, hybridity, Oskar Fischinger, photography, pixilation, stillness and motion in cinema, things, travelogue, Walking from Munich to Berlin, Weimar cinema	ヴァルター・ベンヤミンの主張によると、写真によって触知可能なものになる「偶然ある瞬間」とは、映画においては存在しない。映画は、連続性と現存を生成する、捕らえどころのない瞬間の一時性に拠るものである。本稿はオスカー・フィッシーグの1927年の実験短編映画『ミュンヘンからベルリンまでの散歩』が、写真と映画との不適合性を提示する方法で両者を組み合わせる一方、その不適合性を乗り越える手段としての新しい視覚言語(つまりラディカルな形式のアニメーション)を作り出すことを明らかにする。本稿はフィッシーグの作品を、アニメーションに対して、また、ワイマール時代およびそれ以降のアヴァンギャルドに対する特別な貢献として検討し、収集、映画、写真、アニメーションの諸理論のための哲学的な含意を解明する。 The contingent instant that Walter Benjamin, among others, claims photography uniquely makes palpable has no place in film. Cinema relies on the impermanence of such elusive moments to generate continuity and presence. This article shows how Oskar Fischinger's 1927 experimental short Walking from Munich to Berlin combines photography and film in a way that stages the incompatibility of these technologies, while also forging a new visual language – a radical form of animation – with which to overcome it. The article both examines Fischinger's work as a singular contribution to animation and the avant-garde of the Weimar era and beyond, unraveling its philosophical implications for theories of collecting, film, photography, and animation.	http://anm.sagepub.com/content/8/3/235.abstract
119	8 (3)	Nov-13	253-266	ニック・ジョーンズ Nick Jones	量化と代替——ヴァーチャル・シネマトグラフィの抽象空間 Quantification and Substitution: The Abstract Space of Virtual Cinematography	抽象空間、パレットタイム、コンピュータ・アニメーション、CGI、アンリ・ルフェーヴル、『マトリックス リローデッド』、モーションキャプチャー (mocap)、テイラーイズム、ヴァーチャル・シネマトグラフィ abstract space, bullet-time, computer animation, computer-generated imagery (CGI), Henri Lefebvre, The Matrix Reloaded, motion capture (mo-cap), Taylorism, virtual cinematography	空間に価値を与え交換経済へと進入させるために、資本主義は空間を抽象的な計画に還元させる方向に働く。アンリ・ルフェーヴルは、そのプロセスに関して執筆する際に、「抽象空間」という用語を提案し、同空間における論理を詳細に記述する。その論理は、ヴァーチャル・シネマトグラフィにおいてデジタルアニメーションで創出された空間、例えば『マトリックス リローデッド』(アンディ&ラリー・ウォッシュウスキー、2003)で用いられた空間でも働く。ヴァーチャル・シネマトグラフィは、総体化された予見可能な空間を創りだし、俳優の代わりに非常に道具的な、なおかつ、管理可能なデジタルの代替物(時にはシンセスピアンとして知られている)をその空間に生息させつつ、幾何学的な抽象化に開かれているものとして、空間と個人を捉える。ヴァーチャル空間の創出を解釈するためルフェーヴルの研究を用いることによって、今後のコンピューター・アニメーションのモチーフと結果とを批判的に評価することが可能になり、ヴァーチャル・シネマトグラフィが、空間を再現し定量化する他の視覚システムと連携する方法が浮き彫りになるのである。 In order to assign space value and enter it into an exchange economy, capitalism works to reduce it to an abstract plan. Writing about this process, Henri Lefebvre coins the term 'abstract space' and describes the logics of this kind of space in detail. These logics are also at work in the digitally animated spaces of virtual cinematography, such as those used in The Matrix Reloaded (Andy and Larry Wachowski, 2003). Creating totalized, predictable spaces and populating them with highly instrumental and manageable digital replacements of actors (sometimes known as synthespians), virtual cinematography takes space and individuals to be open to geometric abstraction. Using Lefebvre's work to interpret this virtual spatial production allows a critical evaluation of the motives and consequences of this kind of computer animation to take place, and emphasizes the manner in which virtual cinematography joins up with other visual systems of spatial representation and quantification.	http://anm.sagepub.com/content/8/3/253.abstract
120	8 (3)	Nov-13	267-282	ローラ・イヴィンス＝ハリ Laura Ivins-Hulley	境界の宇宙——ヤン・シュヴァンクマイエルの『フード』におけるピクシレーション化されたパフォーマンス A Universe of Boundaries: Pixilated Performances in Jan Švankmajer's Food	アニメーション、身体化、『フード』人間のピクシレーション、ヤン・シュヴァンクマイエル、パフォーマンス、ストップモーション animation, embodiment, Food, human pixilation, Jan Švankmajer, performance, stop motion	チェコの超現実主義映画作家ヤン・シュヴァンクマイエルは、葉、壁の表面、靴下、釘、生肉といったものをアニメートすることで知られているが、生命のない物体にとどまらず、ピクシレーションという手法を通して生身の俳優をもアニメートする。本稿は、1992年の短編『フード』におけるピクシレーションを用いた俳優のパフォーマンスについて考察する。同作品は俳優という仲介者と、アニメーターという仲介者との間で一種の弁証法を構築する。本稿における筆者の主張は、シュヴァンクマイエルが人間の仲介者に限界を設定し、また、我々の身体の境界が我々の予想以上に浸透可能であると提案しつつ、身体に基づく自律性の土台を侵食するということだ。 Czech surrealist filmmaker Jan Švankmajer is known to animate any sort of thing: leaves, the surface of a wall, socks, nails and raw flesh. But he does not limit himself to inanimate objects; he also stop animates live actors through a technique called pixilation. This article examines the performances of Švankmajer's pixilated actors within the 1992 short, Food, which constructs a dialectic between the agency of the actor and that of the animator. The author argues that Švankmajer undermines embodied autonomy, positing limits to human agency and suggesting that the boundaries of our bodies are more permeable than we like to think.	http://anm.sagepub.com/content/8/3/267.abstract
121	8 (3)	Nov-13	283-299	カレン・コリンズ Karen Collins	「レミーのおいしいレストラン」における音響的主観性と聴覚的遠近法 Sonic Subjectivity and Auditory Perspective in Ratatouille	アニメーション、聴覚的遠近法、同一化、視点(POV)、『レミーのおいしいレストラン』音、観客性、主観性 animation, auditory perspective, identification, point of view, Ratatouille, sound, spectatorship, subjectivity	本稿は、『レミーのおいしいレストラン』からの諸例を用いることで、聴覚的遠近法を通じたキャラクターたちとの同一化を創出するため、音がどのように使われるかを検証する。この聴覚的遠近法が生み出されるのは、距離を創出するためのマイクロホンの配置、位置を創出するためのスピーカーの配置、環境を創出するためのデジタル信号処理、我々を内部者もしくは外部者として位置づけ、なおかつ、キャラクターたちの内的な主観性を説明する主観的遠近法で、画面上のイメージを強化もしくは否定することを通してである。 Using examples from Ratatouille, this article illustrates how sound can be used to create identification with characters through an auditory perspective. This auditory perspective is created through reinforcing or contradicting the on-screen image with microphone placement to create distance, loudspeaker positioning to create location, digital signal processing effects to create environments, and subjective perspectives that position us as an insider or outsider, and which illustrate the internal subjectivity of characters.	http://anm.sagepub.com/content/8/3/283.abstract

『アニメーション研究』
論文リスト

List of articles published in *The Japanese
Journal of Animation Studies*

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
1	1 (1A)	1999年 7月	31-38	ルカ・ラファエリ Luca Raffaelli	アニメーションにおける死 Death in Animation	※キーワードなし no keywords	<p>ウィンザー・マッケイが、沈没船の乗客の死をドキュメンタリー風に描いて以来、死の表現はサイレント・アニメーションにおいてタブであった。ディズニーがアニメーションにリアリティをもたらしたとき、アニメーションに死の表現が入り込んだ。『白雪姫』における魔女の死は、邪悪に対する勝利の証しであった。『バンビ』では、ハンピが母親の死を受け入れる過程が示された。こうした孤児が主人公となる作品は日本のシリーズものなどによく見いだされる。これらでは、死はシリアスなものであった。これとは別に、ワーナー作品では死を笑いの種にした。バックス・バーニーは銃で撃たれて今にも死にそうな苦悶の様相を呈しつつ、撃ったエルマー・ファッドをあざ笑う。こうした死についてのギャグは、最近の「サウス・パーク」に受け継がれている。さらに、ブルーノ・ボッツェットは『バツタ』のなかで人間の歴史を要約し、死はひとつの行き着く先であることを意識化させた。リチャード・コンデイの作品では核爆発後に天使になった夫婦は、天国で、死の直前までやっていたスクラブルを、また何事もなかったかのように続ける。『ザ・シンプソンズ』の中で車にはねられたバート・シンプソンは、天国、地獄、現実を往来した。一方、ホーマー・シンプソンは、死を宣告されその準備を始めた。夢の中で神に命の意味を問い、神より、それは死の訪れと共に明らかになるとの答えを得た。</p> <p>Since Winsor McCay depicted the sinking of a ship, showing the death of its passengers in a documentary manner, the presentation of death has been a kind of taboo in animation. Disney's introduction of reality to animation brought about the depiction of death. The death of the witch in Snow White and the Seven Dwarfs was an evidence of the victory of the good over the evil. Bambi shows the process in which a little deer understands the death of his mother. There are a lot of Japanese animated series whose protagonist is such an orphan. In these, death is a serious issue. Apart from them, the Warner Bros. works dealt with death as a source of humour. Shot by Elmer Fudd, Bugs Bunny laughs at him, while looking as painful as if he were right now about to die. Such a sense of humour with death shows its recent version in South Park. Furthermore, in his short Cavallette (Grasshoppers) which outlines the history of human being, Bruno Bozzetto makes us aware that death is an end/goal. In Richard Condie's The Big Snit, an angelic, ex-human, couple still continues to play Scrabble as if nothing had happened to them even after a nuclear explosion. In The Simpsons, hit by a car, Bart travels between heaven, hell, and the world; on the other hand, when told that he will soon be dead, Homer begins to prepare for his death, and in his dream, asked what is the meaning of life, God answers to him that it will be revealed with the coming of death.</p>
2 ※1	1 (1A)	1999年 7月	39-44	横田正夫 Masao YOKOTA	宮崎駿のアニメーションにおける生き物の心理学的意味 A psychological meaning of creatures in Hayao Miyazaki's feature animations	※キーワードなし no keywords	<p>宮崎駿のアニメーションにあらわれる生き物には彼の精神状態が反映されている。彼はアニメーターとして20年働いた後、中年期危機に陥った。『風の谷のナウシカ』の王蟲と『ラピュタ』のロボットが示す強大な破壊力は中年期危機における宮崎の攻撃性が昇華されたものとみなされる。この2作品で中年期危機をのりこえた宮崎は出発点に戻り『となりのトトロ』で日本を描こうとした。同時にスタジオジブリで自由に彼の創造性を発揮できる条件がととのい、自然の力を自由に操るトトロのごとく全能感をもった。しかしその一方で、有能なスタッフから厳しい批判をあびた彼は、スタッフとの間の一体感を失ったと感じた。この一体感の喪失は、『魔女の宅急便』においてキキと黒猫のジジの間でコミュニケーションが失われることに認められる。両者のコミュニケーションはキキのスランプの脱出(自立性の確立)とジジが父親になったことによって回復する。いわゆる宮崎のスタッフに対する父親的役割の獲得を意味する。ついで『紅の豚』では、豚を、趣味的生活を楽しむ自分自身として表現した。『紅の豚』とコミック『風の谷のナウシカ』で死と再生のエピソードを描いた後の英知が『もののけ姫』に引き継がれた。『もののけ姫』では自然(宮崎)の英知とともに観客(若者世代)を勇気づけるメッセージが送られた。</p> <p>The creatures that appear in Hayao Miyazaki's animated features echo his mental states. At the moment when he spent twenty years working as an animator, he was in a midlife crisis. It seems that the fatally destructive power of the giant caterpillars and the humanoid robots, respectively in Nausicaa of the Valley of the Wind and Laputa: the Castle in the Sky, is a sublimation of the aggressiveness of Miyazaki situated in a midlife crisis. Getting over such a crisis through these two films, he tried to depict Japan in My Neighbour Totoro on a point from which he started his own career. At the same time, it seems that enough equipped to realise his creativity in Studio Ghibli, he felt as if he were almighty like Totoro who is able to control nature. On the other hand, however, he was emotionally left unconnected with the production crew members, while being much criticised by some talented members. His isolation is seen in the process in which Kiki and her black cat Jiji get to be unable to communicate with each other in Kiki's Delivery Service. Their communicative relationship is recovered when Kiki comes out of her slump (with her independence established) and Jiji is now a father. This means that Miyazaki obtained a patriarchal role among his crew. And in Porco Rosso, he depicted himself as a pig character enjoying a life of leisure. Princess Mononoke is an extension of wisdom resulting from his working on the story of death and resurrection in Porco Rosso and the manga version of Nausicaa of the Valley of the Wind. Princess Mononoke is a message with the wisdom of nature (Miyazaki) delivered to encourage the audience (younger generation).</p>
3	1 (1A)	1999年 7月	51-56	渡辺泰 Yasushi WATANABE	アニメーションに魅せられたマンガの神様(前) Osamu Tezuka, Given an Honorific Title "the God of Manga", Had His Desire to Produce Animations		
4	2 (1A)	2000年 7月	5-11	日比野治雄、佐野裕子 Haruo HIBINO, Yuko SANO	ポケモン事件の視覚的ストレスに関する認知的要因 Cognitive Factors Related to the Visual Stress in the Pokemon Mass Seizure Incident		

※1 本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(日本語→英語)
 Items translated through the Project: Abstract (Japanese to English)

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
5 ※1	2 (1A)	2000年 7月	13-18	横田正夫 Masao YOKOTA	高畑勲:若者世代の心の健康を心配しているアニメーション映画監督 Isao Takahata: the Animation Director who Worries about the Mental Health of the Young Generation	高畑勲、心の健康、若者世代 Takahata, animation, mental health, young generation	高畑は、若者世代の心の問題に関心を持ち続けた。初演出『太陽の王子ホルスの大冒険』では主人公ホルスが「迷いの森」に迷い込むといった形で青年の心の問題が描かれていた。『アルプスの少女ハイジ』では、住み慣れたアルプスの山から強制的に連れさられたハイジはホームシックとなり、抑うつ的となり、そして夢遊病を発症した。『セロ弾きのゴーシュ』のゴーシュは内気で、劣等感が強く、脆い自尊心を持ち、対入場面を恐れる傾向があった。『火垂るの墓』では、主人公が快不快の原理に基づいて行動するとみなし、その行き着く先を描き出した。こうした快不快の原理を打破するための方略は、『おもひでぼろぼろ』の主人公タエ子がおこなった、田舎の太陽の下、身体を動かすことであった。『平成狸合戦ぽんぽこ』では、『おもひでぼろぼろ』で十分に描かれなかった集団への帰属が細やかに描かれる。高畑は、集団帰属の種々のパターンを描くことで、個人が集団へ適応する思考実験を試みた。さらに高畑は、昨今の癒しブームへの懐疑をもち、癒しよりは慰めを必要としていると考え、『ホーホケキョとなりの山田くん』を製作した。この作品では、家族成員はそれぞれ欠点を持つが、他の家族成員が補って、家族が上手く機能している。こうした家族が、高畑の結論とする心の問題への対処法なのであろう。 Takahata has kept his interest in the issue of the mind of the young generation. In his directorial debut, Adventure of Sun Prince Horusu, Takahata presents the issue by depicting the way in which the hero Horusu gets lost in "Forest of Misleading". In Heidi, a little girl is taken away from an Alpine mountain as her beloved home only to get homesick, depressed, and somnambulist. In A Cellist, Gauche, a young person is depicted as being bashful, having inferiority complex, lacking self-confidence, and tending to fear interpersonal situation. In Grave of Fireflies, Takahata envisages the protagonist as following a principle of pleasure and shows how he ends up. For him, one way of breaking through such a principle is the physical activity that in Distant Childhood Memory, Taeko performs under the sun of the countryside. In Pompoko, a close depiction is made of the returning to a community, which the preceding film could not afford. Envisaging the returning to a community in a variety of ways, Takahata attempted to experiment with thinking of how an individual gets used to a collective. Furthermore, he indicated that in My Neighbors the Yamadas, solace should be more necessary rather than healing the sudden popularity of which he was skeptical. Every member of the Yamadas lacks something, but the family itself works well while one makes up for what the other lacks. The notion of family is a way in which Takahata dealt with the issue of mind as a conclusion.
6 ※1	2 (1A)	2000年 7月	19-24	ピエール・フロケ Pierre Floquet	テクスと物語——循環する主題と展開する様式 TEX & TALES: Recurring Theme and Evolving Style	※キーワードなし no keywords	テクス・アベリーはユーモアにあふれたアニメーション監督として良く知られているが、またそんな彼は物語作家の伝統を継承しているのである。彼は良く知られたお話を使ってお話のテーマを自分なりに解釈しそれを提示した。本論文は「赤頭巾ちゃん」に焦点をあてる。アベリーが1937年から1949年にかけて作った6つのアニメーションはこのお話についてのものである。これらはアベリーのスタイルと発想の進展を調べる良い例である。偶然のこっけいさがアベリーの話法の始まりである。やがて彼はこっけいの場面を作り出し、お話の語りを管理するようになった。当初は伝統的なお話は明らかに尊重されている。すなわち、アベリーのお話は現代的にユーモアを加味した翻訳である。徐々にお話のテーマは、物語をはじめめるための単なる出発点でなくなってくる。キャラクターは新しい個性を獲得していく。こうしてアベリーは話法と表現のコードのいずれをも逸脱していく。こうすることで彼は自身のコードを作りあげていく。これらのコードは40年代を通じて一般に使用され、期待されるようになる。最後に、アベリーは赤頭巾と狼のサーガを終わりにする、シリーズの最後のアニメーションで、彼がすでに確立したコードを逸脱し、そしてそれと戯れる。 Well known as an animator full of a sense of humor, Tex Avery is part of this great tradition of storytelling. Using famous stories, he presented his own interpretation of their themes. This essay focuses on Little Red Riding Hood. Six pieces which Avery animated from 1939 to 1949 are based on the folktale. These are good examples with which to examine his evolution in idea and style. Starting from incidental gags, Avery's storytelling proceeded towards setting for gags, and then dealing with how to tell a story. In the early stage, the traditional story was obviously put in the first place; his stories were an interpretation of it with a modern sense of humor. Later, those traditional themes in Avery came to be only a starting point to tell his own story with. At the same time, each of his characters obtained a new personality. Avery went on to transgress the codes of either storytelling or expression. In so doing, he created his own codes, which were as much used as expected by the public throughout the 1940s. Finally, Avery transgresses and mocks the codes of his own establishing in the last piece of the series as a conclusion of the long-lasting story with a girl and a wolf
7 ※1	2 (1A)	2000年 7月	25-32	ジョン・A・レント John A. Lent	アジアのアニメーションの諸様相 The Many Faces of Asian Animation	※キーワードなし no keywords	アニメーションはアジアでは長い伝統があり、インドでは1915年に、次の10年間で中国、日本においてはじまった。しかし、アニメーションの最初の黄金期は1950年代から1960年代であった。それは、少なくとも中国、インド、日本、ベトナムでスタジオが設立され、アニメーターが機材や技術、内容を革新させたからである。この時期は、いくつかの日本や朝鮮のスタジオはアメリカやヨーロッパの主要なアニメーション会社に製品を提供し始めた。そしてこうした傾向は20世紀の終わりまでにアジアのすべての地域に広まった。アジアのアニメーションスタジオの魅力は、アジアの提供する安くて安定した労働力であり、同様にコンピューターとヨーロッパ言語の能力であった。日本、韓国、台湾における最初の国外へ向けてのプロダクション施設から、フィリピン、中国、タイへと支部が急速に成長し、後にはベトナム、マレーシアや他の地域にまで広まった。シンガポールは低賃金労働よりもむしろその高いコンピューター能力により国外へ向けての生産者となった。大部分の国において、自国内へ向けてのアニメーションは苦戦してきた。しかし時には海外へ向けてのアニメーションスタジオに助けられた。あるいは韓国、ベトナム、中国、マレーシアのように自国政府によって援助を受けた。この論文は東・東南・南アジアの自国内へ向けてのアニメーションおよび外国へ向けてのアニメーションの歴史と現状について概観する。日本についてはこの雑誌でよくカバーされているので省略する。 There is a long tradition in Asia, starting in India in 1915, and in China and Japan during the following ten years. However, the first golden age of Asian animation arrived between the 1950s and the 1960s, in that the two decades at least saw animation studios appear in China, India, Japan, Vietnam, while the animators innovating equipment, techniques and technologies, and contents. During the age, some studios in Japan and Korea started to do subcontracted production for major US and European animation companies, and the rest of Asia increasingly has participated in such a business until the end of the 20th century. The merits of Asian animation studios were their inexpensive and stable labor force and competency in computer and Western languages. Beginning with the first offshore production facilities in Japan, South Korea, and Taiwan, there was a rapid growth of branches throughout the Philippines, China, and Thailand, followed by Vietnam, Malaysia, and others. In Singapore, offshore animation production was due to a high competency in computer rather than inexpensive labor force. In most of Asian countries, animation studios struggled in production for their domestic markets. However, they were sometimes helped by offshore production studios, or supported by their government as were in South Korea, Vietnam, China, and Malaysia. This essay outlines histories and current situations of domestic and offshore animation production in East, Southeast, and South Asia, except for Japan which is much covered in this journal.

※1 本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(日本語→英語)
 Items translated through the Project: Abstract (Japanese to English)

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
8	2 (1A)	2000年 7月	33-39	山田利博 Toshihiro YAMADA	麻宮騎垂原作『コレクター・ユイ』について——古典文化の継承という側面から Kia Asamiya's "The Corrector, Yui"	※キーワードなし no keywords	麻宮騎垂の『コレクター・ユイ』は、日本古典文学の伝統と符号する非常に興味深い作品である。一見、その舞台は現代的に見える。しかしそこには古代から人類が受け継いできた精霊の世界は表象されている。事実上、コンピュータ・ネットワーク上で、ユイは妖精と同一視される。さらに、ユイと戦う8つのコンピュータ・ソフトウェアは仏教における4つの要素、つまり土、水、空気、火を象徴している。敵であるグロッサーには4人の四天王が従っている。これは古典的な物語の一つとして看做せらる。四天王の物語はヒーロー(もしくはヒロイン)の成長を象徴しており、その意味で麻宮の作品は、正しくその伝統に則っていると考えられる。しかし最終話直前にユイのライバルとしてハルナを追加したのは麻宮自身のオリジナルであり、そうすることで、物語は二人のキャラクターの間の単なる対決にとどまらなくなっている。 Kia Asamiya's "The Corrector, Yui" is an extremely interesting piece of work which corresponds to the tradition of Japanese classical culture. At first glance, the stage appears to be up-to-date, however, it represents the spirit world which human beings have inherited from ancient times. In fact, on the computer network, Yui is identified as a fairy. Further, the eight computer software programs which fight with Yui symbolize the four elements of Buddhism: earth, water, air, and fire. The enemy, Grosser, is obeyed by the Four Devas. This can be viewed as a kind of classical story of the Four Devas. The story of the Four Devas is thought to symbolize the growth of the hero (or the heroine) and Asamiya's work is indeed similar in this sense. The addition of the rival "Haruna" just before the final episode, however, is Asamiya's own original addition, so that the story does not limit itself to a simple duel between two characters.
9	2 (1A)	2000年 7月	41-46	津堅信之 Nobuyuki TSUGATA	ノーマン・マクラレン関連の文献整理 An Arrangement of Literature Related to Norman McLaren	※キーワードなし no keywords	本報告は、これまで日本を含む各国で発表されたマクラレン関連文献を収集・整理し、今後の研究に資することを目的としたものである。実験アニメーションの分野を開拓・発展させたノーマン・マクラレンに関する研究は、これまで諸外国では進んでおり、多数の論文やインタビュー記事が発表されている。しかしながら日本では、彼の作風や独創性を讃美することはあっても、体系的な研究が成立しているとは言えない。圏内の文献は、マクラレン作品の独創性を解説したもの、あるいは作品を見たときの印象を記述したものが大多数で、彼が他界した1987年以後は、発表された文献も極端に少ない。一方、諸外国の文献は、マクラレン作品の独創性について論じた文献も多いが、特に彼の死後は、そうした独創性への礼讃志向とは異なる立場や、これまで知られていなかった彼の側面を発掘しようとする等、新たな展開を試みた文献が発表されはじめている。 The purpose of this report is to contribute to future research related to Norman McLaren by collecting and arranging of related literature published to date around the world, including in Japan. Heretofore, other countries have been ahead of Japan in the study of McLaren, who pioneered and developed the field of experimental animation, and numerous papers and interview articles have been published abroad. Although the Japanese laud his style of expression and originality, one cannot say that there has been a systematic study of McLaren in Japan. The majority of the literature produced in Japan either explains or interprets the originality of McLaren's films or describes the viewer's impressions, and very little concerning McLaren has been published since he dead in 1987. On the other hand, while much published abroad also features discussions of the originality of his works, people are beginning to publish papers that venture to undertake new approaches. This includes studies from perspectives other than admiration of his originality and that attempt to uncover some heretofore-unknown aspect of McLaren.
10	2 (1A)	2000年 7月	61-68	渡辺泰 Yasushi WATANABE	アニメーションに魅せられたマンガの神様(後) Osamu Tezuka, Given an Honorific Title "the God of Manga", Had His Desire to Produce Animations		
11	3 (1A)	2001年 7月	5-16	佐分利敏晴 Toshiharu SABURI	セルアニメーションの生態心理学的情報 The Ecological Information in Cell-animation		
12	3 (1A)	2001年 7月	17-24	渡辺泰 Yasushi WATANABE	日本で世界初のアニメーションが公開された可能性についての考察 A Study of possibly the First Animation Film in the World Shown in Japan		
13	3 (1A)	2001年 7月	25-32	土田昌司 Shoji TUCHIDA	幾何学図形静止画アニメーションによる社会的事象の系統的印象測定 Systematic Impression Measurement in Animations of a Few Geometrical Figures		
14	3 (1A)	2001年 7月	33-40	森久見子 Kumiko MORI	単純図形の動きが生む事象の知覚——登場する要素図形の大木さ入れ替えの効果 Event Perception Produced by Movements of Simple Geometrical Figures: Effects of the Size Change between the Two Figures		

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
15	3 (1A)	2001年 7月	41-48	吉田宏之、大山正、野口薫、野村康治 Hiroyuki YOSHIDA, Tadasu OYAMA, Kaoru NOGUCHI and Koji NOMURA	点運動映像が与える感情効果 Affective Effects of Moving Dots	生きている印象、アニメーション、セマンティック・ディファレンシャル、生物的運動、事象知覚 impression of living, animation, semantic differential, biological motion, event perception	運動する点のビデオを用いて2つの実験が行なわれた。2つの実験にはそれぞれ21名と74名の大学生が参加した。実験1ではセマンティック・ディファレンシャル(SD)法を使って運動点の与える感情効果の検討を行った。因子分析の結果、活動性・価値観・生物的印象の因子が見出された。分散分析の結果、波形・振幅変化・速度が感情効果に影響を与えていることが示された。静止軌跡と運動画像の違いは生物的印象の因子が運動映像で強いことであった。実験2では実験1で用いたと同じタイプの赤小点と青大点が呈示される刺激を2種作成し、被験者に物語の自由記述を行ってもらった。自由記述の結果、運動点が生きた行動を行うものとして多くの被験者は捉え、また点の運動の特徴によって記述された結果が異なっていた。これらの結果によって、運動によって生きているという印象を含む特殊な感情効果を生じることが示された。 Two psychological experiments were conducted using videos of moving dots. Twenty-one and 74 undergraduate students participated in the two experiments, respectively. In experiment 1, we investigated affective effects induced by moving dots with the Semantic Differential method. The result of factor analysis revealed three factors, activity, evaluation and living impression. Analysis of variance showed that waveform, amplitude-change and speed influenced each factor. Moving dots generated stronger impression of living objects than their still paths. In experiment 2, two video stimuli, each of which consisted of sixteen scenes of a small red moving dot and/or a larger blue one of the same type as those of experiment 1, were presented, and subjects were asked to describe stories from stimuli. In their free descriptions, many subjects interpreted two dots as living objects. Differences in descriptions were produced by differences in dot movement. These results indicated that movements produce special affective effects including "living or animacy".
16 ※1	3 (1A)	2001年 7月	49-52	横田正夫、小出正志、野村康治 Masao YOKOTA, Masashi KOIDE, and Koji NOMURA	日本のアニメーションにみられる心理学的依存:りんたろうを例にして Psychological dependence in Japanese animation films: A case of Rin Taro	りんたろう、心理学的依存、日本の特徴 Rin Taro, Psychological Dependence, Japanese specificity	りんたろうのアニメーション作品では御都合主義的なエピソードが多く描かれる。ドラマチックに描かれる大破壊シーンのために彼の御都合主義的な話しの展開を忘れてしまいがちである。御都合主義はまた心理学的依存によって成り立っている。彼の作品のなかの主人公を、困難な出来事のさなか、出会った人々ばかりでなく機械までもが助けだそうとする。しかし後年心理的依存の破壊的側面が描かれるようになった。時に登場人物は他者ないし機械との共生的関係を作り上げ、結果的に破壊する。りんたろうは主人公が危機を脱する背景をなす心理学的依存の表現に飽きてしまっ、異様な依存関係あるいは依存関係の拒否を描くようになってきた。 Rin Taro's animation films often recount opportunistic stories. The scenes of destruction presented dramatically in the films are likely to make the audience unaware how his opportunistic stories develop. Opportunism builds on psychological dependence. In his films, protagonists amidst troubles or accidents are helped by not only people but also machines that he has just encountered. In his later career, however, Rin Taro comes to depict destructive aspects of psychological dependence; characters sometimes form a symbiotic relationship with a stranger or a machine, only to go to ruin. Weary of dealing with psychological dependence on the basis of which the protagonist overcomes a crisis, Rin Taro proceeds towards depicting an unusual dependent relationship or his refusal of it.
17	3 (1A)	2001年 7月	53-62	ロビン・アラン Robin ALLAN	ウォルト・ディズニー——忘れ去られた時代 Walt Disney: The Forgotten Years		
18 ※2	3 (1A)	2001年 7月	71-80	ポール・ドリエッセン Paul Driessen	ポール・ドリエッセンの外的世界と内的世界 The Outer World & the Inner World of Paul Driessen	※キーワードなし no keywords	アニメーション・フィルムのアイデアの源泉を説明することは容易なことではない。心に働きかけてくる要因には多くのものがある。たとえば、生活歴、養育、創造的環境の選択である。創造過程を理解するためには、今日の自身を形成することになった外的世界を述べる必要があり、一方で、映画がどのように現れてくるのかについての内的世界について述べる必要がある。外的世界の要因については、出生からどのような養育を受け、職業経歴を経たかが述べられ、内的要因については、作品ごとにどのようなアイデアから作品が出来上がってきたかについて参考図を掲げながら詳述された。(日本語版要約作成:横田正夫) It would not be easy for me to explain the sources which inspire my animated films. Many contributing factors come to mind: my own history, upbringing, choice of creative environment, etc. My own attempt at understanding what makes me function will be in two parts: there is the outside world which shaped me into who I am today; and my inner world, shining light on how my films came to be. For the former part, it is discussed how I was brought up and what I have experienced in my professional career; for the latter, what ideas brought each of my films into being with in reference to relevant figures.
19	3 (1A)	2001年 7月	81-86	遠藤忠、横田正夫 Tadashi ENDO, Masao YOKOTA	アニメーション・キャラクターの相貌的・性格的特徴の分析 The Analysis of Physiognomic Appearance and Personality on Animation Character	アニメーション・キャラクター、相貌的特徴、性格的特徴 animation character, physiognomic appearance, personality	本稿では、アニメーション・キャラクターの相貌的・性格的特徴を研究するため、その顔に関する調査を行う。12名のアニメーション・キャラクターの顔が選ばれ、91名の学生がその顔の相貌的特徴と性格的特徴について20の尺度で評定を行った。因子分析を通して、相貌的特徴においては5因子(丸顔/虚弱/鼻/目元/額)、性格的特徴においては4因子(親近感/精神力/消極性/慎重性)が抽出された。さらにそれらの9因子によって制作会社ごとにアニメーション・キャラクターの判別が可能かどうか判別分析は行われた。 The animation character faces are examined to study their physiognomic appearance and personality. Faces of twelve animation characters were selected. Ninety-one students rated their faces on 20 scales concerning physiognomic appearance and 20 scales concerning personality. A five factor solution (full-faces/fragile/nose/eye/brow) in physiognomic appearance and a four-factor solution (affinity/vigor/negative/cautious) in personality were obtained via factor analysis. And these nine factors may discriminate among animation characters in several production companies via discriminant analysis.

※1 本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(日本語→英語) Items translated through the Project: Abstract (Japanese to English) ※2 本プロジェクトで行った翻訳箇所:なし No items translated through the Project

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
20	3 (2A)	2002年 3月	7-20	津堅信之 Nobuyuki TSUGATA	日本の初期アニメーション作家3人の業績に関する研究 Research on the Achievements of Japan's First Three Animators	※キーワードなし no keywords	<p>日本アニメーションにおいては下川凹天(1892-1973、沖縄県出身)、幸内純一(1886-1970、岡山県出身)、北山清太郎(1888-1945、和歌山県出身)がその創始者とされており、3人は1917年ほぼ同じ時期に作品を公開した。下川と幸内は元々漫画家だったが、映画会社からの委託でアニメーションを作ることになった。下川は自らのマンガ『芋川掠三』をアニメーション化した。それは第5作目で終わった。幸内は、時代劇アニメーション『塙内名刀の巻』(1917)と政治宣伝映画を含む全15作くらいを制作した。一方、北山は元々画家であり雑誌の編集者だった。彼は、映画館で観たフランスとアメリカのアニメーションに対する興味を醸成させ、自らの作品を独自に映画会社に販売した。下川、幸内らとは違って、彼の作品は『猿蟹合戦』(1917)、『桃太郎』(1918)のような日本の昔話、『財金の勤(すずめ)』(1917)のような政府の保険・郵政に関する広報映画、『口腔衛生』(1922)のように口腔衛生の普及のための科学映画、『円』(1937)のような科学・数学の教育映画など、幅広い範囲をカバーしていた。彼がアニメーションは総じて30編以上を制作した。さらに北山には、山本善次郎(早苗)、金井喜一郎ほか、多くの弟子がいた。彼は日本初のアニメーション専門の制作スタジオ「北山映画製作所」を設立した。以上のような点から、北山清太郎の業績は、日本アニメーション映画における3人の創始者の中で最も大きいといえるだろう。ただし3人におけるアニメーション手法は洗練されておらず、主に切り紙やペーパー・アニメーションで、セルが使われることはほとんどなかった。</p> <p>Oten Shimokawa (1892-1973, born in Okinawa), Jun-ichi Kouuchi (1886-1970, born in Okayama), and Seitaro Kitayama (1888-1945, born in Wakayama) are regarded as the three originators of animated film in Japan, each releasing works al around the same time in 1917. Shimokawa and Kouuchi were both originally cartoonists, but were then commissioned by film companies to produce animations. Shimokawa animated his own cartoon "Imokawa Mukuzo", but only produced about 5 works. Kouuchi produced around 15 works in all, including the Japanese period drama animation "Hanawa Hekonai, Meito no Maki (Hanawa Hekonai, Famous Swords, 1917)" and government propaganda films. Kitayama, on the other hand, was originally a painter and magazine editor. He developed an interest in the French and American animations he saw at the cinema, and independently sold his works to film companies. Unlike Shimokawa and Kouuchi, his works covered a broad spectrum of fields, including films based on old Japanese tales such as "Saru Kani Gassen (The Crab Gets Its Revenge on the Monkey, 1917)" "Momotaro (The Peach Boy, 1918)", publicity films for the government's insurance and postal operations such as "Chokin no Susume (Recommendation of Postal Savings, 1917)", scientific films to aid the spread of dental hygiene such as "Kouku Eisei (Dental Hygiene, 1922)", and films for education in science and mathematics such as "En (Circle, 1937)". In all, he produced more than 30 animations. Kitayama also had numerous followers, including Zenjiro "Sanae" Yamamoto and Kiichiro Kanai. He even established Japan's first studio "Kitayama Studio" devoted entirely to producing animated film s. These factors make the achievements of Seitaro Kitayama arguably the greatest of the three originators of animated film in Japan. Their methods of animation, it must be added, were primitive: many of their works were cutout, drawing on paper animations, and they hardly ever used cel.</p>
21 ※2	3 (2A)	2002年 3月	21-26	ジジ・フ・ツェ・ユ 工 Gigi Hu Tze Yue	実写映画的表現法のアニメーションへの応用——『太陽の王子ホルスの大冒険』 Usurping the Cinematic Screen: "The Prince of the Sun: Hols Great Adventure"	※キーワードなし no keywords	<p>太平洋戦争が終わって、連合軍の日本統治が終わった後、日本の劇映画、漫画、アニメーションといった領域で働く文化的労働者は、彼らの芸術的、社会的表現を拡張するために、各自の労働媒体を上手にまた速やかに活用するようになった。本論文は「太陽の王子ホルスの大冒険」(1968)をグラムシ流に解釈している。それは映画制作を取り巻く状況と映画の物語の内容を包含するものである。本論文では、映画の政治的立場を戦後の産業化日本に関連付け、国の独立を確かめ、また国際舞台での役割を確認する努力に関連付けることを試みている。(日本語訳: 横田正夫)</p> <p>After the end of the Allied occupation of Japan, in such fields as live-action film, manga, and animation, Japanese cultural workers turned aptly and quickly into making use of their own working media, attempting to extend their artistic and social expression. This essay is an interpretation of The Prince of the Sun: Hols Great Adventure (1968) in terms of Gramsci. It includes what surrounded the production of the film and the content of its narrative. Here, in relation to the post-war industrialization of Japan, I attempt to link the film's political stance to the production crew's efforts to identify the independence of their own country and its role to be assumed in international scenes.</p>
22	3 (2A)	2002年 3月	27-32	小出正志 Masashi KOIDE	四年制美術・デザイン系大学におけるアニメーションの専門教育課程設置に関する試案 Tentative Plan for Establishment of Technical Animation Training Course in Art and Design Universities	アニメーション、専門教育、美術・デザイン系大学 animation, technical education, art and design university	<p>これまで日本においては美術大学にアニメーションの学科・専攻などは開設されていなかった。京都精華大学のマンガ学科開設(2000年)や文部科学省の学習指導要領改訂による映像メディア表現教育の実施、産業や文化・芸術としてのアニメーションの社会的地位の向上などによって、大学においてアニメーションの専門教育を始める基盤は整ったと思われる。本論ではアニメーションに関する教育・研究領域開設の意味とその位置付けを検討し、四年制美術・デザイン系大学にアニメーションの専門教育課程を設置する際の目的や基本的な考え方などを提示する。また機器・設備や開講科目(講義・実習・演習)などのカリキュラムの試案を提示する。</p> <p>Until recently, the subject of animation had not been a part of Japan's art and design universities in the form of either a regular subject of study or as a specialty course. However, with the establishment of the Department of Manga at Kyoto Seika University in 2000, and the start of visual media presentation training (as based on the revision of the school course guide lines by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology), together with the advancement in the social acceptance of animation as an industry, part of the culture, and an art form, it can now be assumed that the foundations for teaching animation as a subject at universities have been laid. This paper the meaning and positioning of the establishment of the areas of education, training, and research on animation. It presents the basic ideas concerning the establishment of technical animation courses in art and design universities, as well as tentative plans for the curriculum including equipment, facilities, and courses (lectures, practices, and seminars).</p>

※2 本プロジェクトで行った翻訳箇所: なし
No items translated through the Project

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
23	4 (1A)	2003年 3月	7-18	中村浩 Ko NAKAMURA	単一物体運動知覚に寄与する運動情報の因子分析的研究 A Factor Analytic Study of the Motion Information Contributing to the Perception of Motion of a Single Object	生物性の知覚、重力の知覚、単一物体の運動、因子分析 perception of animacy, perception of gravity, motion of a single object, factor analysis	本研究の目的は、単一物体の運動知覚に寄与する知覚的枠組みを明らかにすることである。そのための刺激として14種の単一物体アニメーションが用いられた。それらは、アリ、チョウ、魚のような生き物の様々な運動と、落下する風船、傾斜板上で転がるビー玉など物体の運動を参考に作られた。セマンティック・デイファレンシャル法を用いながら、女子短期大学からの参加者56名に刺激を21の尺度で評定させた。それぞれの尺度は、反対の意味を表わす形容詞対になっている。因子分析から2因子が抽出され、それぞれ「生物性因子」(寄与率64.0%)「動きの滑らかさと好ましさの因子」(寄与率28.4%)と名づけられた。分析の結果は、「生物性-無生物性」が単一物体における運動知覚の主な枠組みという証拠を提供する。 This study aimed to identify the perceptual framework contributing to the perception of the motion of a single object. Fourteen different kinds of computer animations of a single moving object were used as stimuli. They were made on the basis of various motions of living things, such as an ant, a butterfly, or a fish, and those of objects, such as a falling balloon or a glass ball rolling down a slanted board. Using the Semantic Differential Method, 56 participants, who were students of a women's junior college, were asked to rate those stimuli respectively in terms of 21 rating scales, each of which consisted of a pair of adjectives expressing opposite meanings. Through Factor Analysis, two factors were extracted, which were named "animacy factor (percentage of contribution =64.0)" and "smoothness and pleasantness factor (percentage of contribution = 28.4)". These results provide evidence that "animacy -inanimacy" is the main framework for the perception of motion in a single moving object.
24 ※1	4 (1A)	2003年 3月	19-26	横田正夫、小出正志、木船徳光 Masao YOKOTA, Masashi KOIDE, and Tokumitsu KIFUNE	押井守の長編アニメーションにおける自閉的世界からエンターテイメントへ From the autistic world to entertainment in feature animations of Mamoru Oshii	押井守、アニメーション、自閉的世界、中年期危機 Mamoru OSHII, animation, Autistic World, midlife crisis	押井守はアニメーションの世界的作家として知られている。彼の映像世界は、3つの時期に分けて考えると、彼の心理学的テーマの反映が明らかになる。第1期は、漫画『うる星やつら』を題材にしてファンが喜びそうな作品を作ることから始まる。しかしすぐに自分の好みの世界を前面に出すようになる。『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)では現実よりも夢の世界が重要であると語る。つづく『天使のたまご』(1985)、『トワイライトQ Vol.2 迷宮物件 FILE538』(1987)では、押井の私生活が、作品の男と女の関係に反映されている。第2期になると、押井は、青年期の頃からの念願であった実写映画を製作する。実写映画の『紅い眼鏡』(1987)と『ケルベロス地獄の番犬』(1991)では、時代に取り残された革命戦士が送る単調な逃亡生活が表現される。学生運動に乗り遅れた押井の私的な姿が投影され、実写映画を作りたかったという過去の願望の成就がある。こうした作品群を経て、第3期におけるアニメーション作品がエンターテイメントに変貌する。すなわち『機動警察パトレイバー』(1989)『機動警察パトレイバー-2 the Movie』(1993)『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』(1995)である。これらの作品では社会不安を解消するようにサスペンスは解決し、世界の観客を魅了することとなった。以上のように、押井ははじめ夢のような自閉的世界を描き、ついで青年期の夢の実現を果たすことで中年危機を乗り越え、世界へエンターテイメントを送り出すようになった。 Mamoru Oshii is an internationally renowned animation filmmaker. Division of his filmography into three periods reveals that he has kept some psychological themes. The first period began with making fan-oriented animation series based on the manga Uruseiyatsura. However, Oshii soon turned into bring all his tastes to the fore; in Uruseiyatsura 2 the Beautiful Dreamer (1984), he indicates that the world of dream is more important than the real world, and In The Egg of an Angel (1985) and Twilight Q Vol.2 The Mysterious Thing File 538 (1987), the relationship between a woman and a man echoes the director's personal life. During the second, Oshii directed live-action films which he had aimed at since his youth; in Red Glasses (1987) and Stray Dog: Kerberos Panzer Cops (1991), he depicts the life of a revolutionary warrior who on the run is left behind the new age. Turning into reality his long-cherished dream of live-action filmmaking, these films reverberate Oshii's background as a late participant of past student activist movements. The third period saw his animation filmmaking change for entertainment; Patlabor the Movie (1989), Patlabor 2 the Movie (1993), Ghost in the Shell (1995). Audiences were fascinated with these films in which the breaking of suspense serves to dispel social unrest. At first seeking a dream-like, autistic world, Oshii succeeded in presenting entertainments to the world after getting over a midlife crisis by fulfilling a dream in his youth.
25	5 (1A)	2004年 3月	9-18	佐分利敏晴 Toshiharu SABURI	生態心理学的アプローチによるヒトの歩行、走行運動を特定する性質——バイオメカニクスとセルアニメーションの作成方法を参照して The Ecological Approach to the Specific Property of Human Walking and Running: Referring Biomechanics and the Methods of Making Cell-Animation		
26	6 (1A)	2005年 3月	2-12	須川亜紀子 Akiko SUGAWA	純愛、自己内省、バウンダリー・フリー——押井守の『イノセンス』にみるガイノイド表象 Beyond the Mirror: The Functions of Gynoids in Mamoru Oshii's Innocence	少女型ガイノイド、自己内省、ジェンダー攪乱、境界の曖昧性 girl-figured gynoid, self-reflection, gender panic, boundary-free	欧米のSF映画には、女性の外観を持つロボットや人工身体、つまり「ガイノイド」がしばしば登場する。それらは、理想的な女性性と同格化される受動性とセクシュアリティのステレオタイプ表象である。ガイノイドは男性の恐怖の投射でもあり、従ってそれと同時に「オブジェクション」として排除される。対照的に、押井守の『イノセンス』における少女型ガイノイドは複雑な隠喩として機能することで、コンベンショナルな女性像だけでなく、無垢や被傷性をも意味する。そうすることで、ガイノイドはバウンダリー・フリーな存在になりうる。それらは、鏡として機能することで、男性の主人公の内部に存在する「他者」つまりネガティブなイメージを投射する代わりに、その男性に対し自己内省を促す。さらに押井の映画におけるガイノイドはメッセンジャーの役割を演じることで、真実を主人公に伝える。本稿で筆者が行うのは、欧米映画におけるガイノイド表象との比較分析を通して、『イノセンス』における少女型のガイノイド表象を批判的に考察することである。 American and European films often include robots or sci-fi artificial bodies that resemble women, "gynoids." They stereotypically represent passivity and sexuality, which are equated with the ideal femininity. Gynoids are also projected men's fear, hence are excluded as "the abjection" at the same time. In contrast, throughout Mamoru Oshii's Innocence, girl-figured gynoids serve as a complex metaphor, signifying not only conventional female images but also innocence and vulnerability. Thus, the gynoids could become the boundary-free entity. Then they can function as a mirror, compelling the protagonist to self-reflection, instead of projecting "the Other" or negative images that exist inside him. Additionally, the gynoids in Oshii's film act as messengers, delivering the truth to the protagonist. In this paper, I will critically examine the representations of the girl figured gynoids in Innocence through a comparative analysis with the representations of gynoids in some American and European films.

※1 本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(日本語→英語)
 Items translated through the Project: Abstract (Japanese to English)

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
27	6 (1A)	2005年 3月	13-22	佐野明子 Akiko SANNO	ヤン・シュヴァンクマイエル『J.S.バハ: G線上の幻想』分析——アニメーションと実写の相補関係 J. S. Bach: Fantasia g-moll: Complementarity between Animation and Live-action	アニメーション、実写、ヤン・シュヴァンクマイエル、テキスト分析 animation, live-action, Jan Svankmajer, text analysis	ヤン・シュヴァンクマイエルはチェコの映画作家、視覚芸術家であり、特に有名な「アニメーション作家」である。しかしアニメーションとは何か?このような問いからすぐ分かるのは、実際の対象としての「アニメーション」に関する定義が欠けていることである。にもかかわらず、アニメーションは、1895年に「実写」が誕生して以来、以前として重要な役割を担っている。本稿で筆者は、シュヴァンクマイエルの作品『J.S.バハ: G線上の幻想』を考察することで、「アニメーション」と実写がどのように相補するのか明らかにする。まず、彼の特徴的な視点ショットは、様々な壁とアニメーション映像で構成される抽象的なイメージへ我々を効果的に導く。次に、暗闇で占められ、主にクロス・アップで構築されている二次元的映画空間は、触覚を感じさせると同時に、印象的なアニメーション映像を創り出す。最後に、反復、スイッチ・パン、ズームのような映画手法は、動く壁のイリュージョンを提供する。 Jan Svankmajer is a Czech filmmaker, visual artist, and especially celebrated "animator." However, what is "animation"? One can immediately perceive the lack of definition for the actual object animation; nevertheless it has played an important role ever since the birth of "live-action" in 1895. In the thesis, I examine his work J. S. Bach: Fantasia g-moll (1965) to demonstrate how animation and live-action complement each other in his works: first, his characteristic point-of-view shots lead us effectively to abstract images that consist of various walls and animated pictures; second, the film space of two dimensions filled with darkness and constructed mainly by close-up lets us feel the sense of touch and it makes impressive animated images; and third, film techniques such as repetition, swish-pan and zoom give us the illusion of moving walls.
28	6 (1A)	2005年 3月	23-27	野村康治、横田正夫 Koji NOMURA and Masao YOKOTA	アニメーションにおける「歩き」表現の検討 The Descriptive Study of Walking Animated Figures	歩行動作の印象、アニメーションの動き、ライブアクション、因子分析 impression by walking figures, action of animated figures, human's action, factor analysis	本研究の目的は、アニメーションにおける「歩き」表現の調査である。アニメーションにおいて人間および人間以外の形による「歩き」の印象について20名の被験者が評価を行った。因子分析の結果は、野村・横田(1993)が発見した軽快-鈍重因子と自然-非自然因子を明らかにした。アニメーション化された形と人間は、有効因子得点によって、両因子軸からなる二次元の空間上に布置された。それらは4グループに分類され、動きの特徴によって、人間の動作を含む「トロット(ファスト・ステップ)」、「牛歩」、「ファスト・モーション」、「スロー・モーション」と名づけられた。前者の2グループと後者の2グループは、それぞれ現実起こりうる歩行動作と起りえない歩行動作の印象を与える。 The aim of this study was to examine descriptions of walking in animations. Some impressions of walking performed by animated figures and a human were rated by 20 subjects. Results of the factor analysis confirmed two factors of "light-heavy" and "natural unnatural" found by Nomura and Yokota (1993). Animated figures and the human were plotted by the mean factor scores into a two dimensional space that was defined by the two factors and, were classified into four groups; they were named as "trot (fast step)" including the human's action, "slow step", "fast motion", and "slow motion" according to their moving characteristics. The former two and the latter two groups give impressions likely to be realistic walking and to be unrealistic one, respectively.
29	6 (1A)	2005年 3月	28-37	山田高史 Takashi YAMADA	回転運動の見え方 The Perception of Rotation Made of Cell-Animation		
30	6 (1A)	2005年 3月	38-48	大山正 Tadasu OYAMA	視覚像としてのアニメーション Animations as Visual Images	アニメーション、運動知覚、遠近法、感情印象 animation, motion perception, perspective, affective impression	視覚イメージとしてのアニメーションの特性は、絵画、写真、映画の特性と比較することで、次のように議論がなされてきた。1)アニメーションによって創出された運動知覚は、個人の意図によって、さらには単純な幾何学的物体においても、動的・生物学的・社会的生き物の印象を直接に与える。2)西洋画、写真、映画と比較される際アニメーションの重要な特性の一つとして線型遠近法からの自立が指摘された。この点から日本アニメーションはアジア芸術の伝統を受け継いできたのである。3)視覚的注意には心理学的限界があるが故に、フル・アニメーションは必須とは考えられなかった。4)色、形、動きからもたらされる感情的印象の文化横断的な一般性は、アニメーションの国際性における背景の一つとして議論された。 The characteristics of animations as visual images were discussed in comparison with those of paintings, photographs and movies, as follows: 1) Motion perception produced by animations directly gives impression of active, biological and social creatures with individual intentions, even in simple geometrical objects. 2) Independence from the linear perspective rule was pointed out to be one of the important characteristics of animations in comparison with Western traditional paintings, photographs, and movies. In this point, the Oriental tradition of arts has been succeeded by Japanese animations. 3) Because of the psychological limit of visual attention, full animations were thought to be not always necessary. 4) Cross-cultural generality of affective impression produced by colors, forms, and motions was discussed to be an important background of the internationality of animations.
31	6 (1A)	2005年 3月	54-64	金俊英 Joon Young KIM	国内キャラクターマーケティングにおけるインターネットメディア活用の事例研究 A Study of the Character Marketing Using Internet Media in Korea	韓国キャラクター、マーケティング、メディア Korean character, marketing, media	ローカルなインターネットメディアのインフレーションが顕著になった1990年代末以来、近年、MASHIMARO、PUCCA、MARINEBLUEなど韓国の3つのキャラクターのケース・スタディに注目すると、時と場所にとらわれないインターネットメディアは、幅広い消費者群にキャラクターコンテンツを適時に供給する情報共有の中核的にツールとして、一方からのコンテンツの提供だけでなく、消費者からのフィードバックやアイデアの受取を可能にし、キャラクタービジネスにおけるアクチュアルな進展をもたらした。多様なメディアにおける拡大はインターネット上のキャラクタービジネスの収益構造に増大を可能にし、マーケットのグローバル化も加速化させた。しかしMASHIMARO、PUCCA、MARINEBLUEに関する我々のケース・スタディから、能動的なインターネットメディアを経由した消費者へのコンテンツ供給には限界があることが分かった。換言すると、非能動的な消費者へのアクセスは不可能であった。従って、キャラクターマーケティングを成功させるため潜在的消費者にアクセスするには他のメディアの適切な利用が必要とされる。 In recent years referring to years since late 1990 when local internet media inflation was established, looking at case studies of the three Korean characters of Mashimaro, Pucca and Marineblues, internet media not particular in time and location, provided as an essential tool sharing information in a timely manner providing character contents to broad stratum of consumers, provided not only one-way content but enabled feedback and receiving ideas from the consumer, thus this provided actual advancements in the character business. The expansion in various media enabled increase in the profit structure of internet character business, thus speeded up market globalization. Through the case studies of Mashimaro, Pucca and Marineblues we learned that however, there were limitations in providing contents through active internet media to consumers, in other words it was impossible to reach non-active consumers, therefore, for successful character marketing, appropriate use of other media in reaching potential consumers is necessary.

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
32	7 (1A)	2006年 3月	3-15	津堅信之、吉村浩一 Nobuyuki TSUGATA, Hirokazu YOSHIMURA	乾孝が制作した1930年代の人形アニメーションの発見と評価 The finding and evaluation of Takashi Inui's two puppet animations filmed in the 1930s	アニメーション、荻野茂二、『雪の女王』、『人魚姫』 puppet animation, Shigeji Ogino, Snow Queen, Little Mermaid	心理学者で元法政大学教授の乾孝(1911-1994)は子供の芸術教育の分野で多くの業績を残したが、法政大学入学直後の1930年代、9.5mmフィルムのパテ・ベビーを用いて人形アニメーションを制作していた。この論文の著者のひとり吉村浩一は、乾孝の家族からそれらの作品の存在を教えられた。本論文では、日本アニメーション史初期におけるそれらの作品の価値について考察する。 これまで、第二次世界大戦以前の人形アニメーション作家としては、アマチュアの荻野茂二だけが知られてきたが、乾の作品の発見は、日本における人形アニメーションの初期の達成に重要な光を投げかけるものである。オリジナルのフィルムプリントの存在する可能性はありつつも、我々が発見できたのは、1980年代、乾孝本人がナレーションを付けたうえでオリジナルフィルムから再撮影されたVHSテープのみである。二本のタイトルが確認されている。1931年に作られたと思われる『鏡』と、1932年の『人魚と人間』で、共にH.C. アンデルセン原作の物語を原作としている。乾は作品のために人形を手作りし、さらには、切り絵による影絵アニメーションや、砂アニメーション、そして二重露光といった革新的な技術を用いている。乾はラディスラフ・スタレヴィッチによる人形アニメーション『魔法の時計』そして数冊の技術本への言及を行って来ている。乾の作品は、日本アニメーションの歴史的観点からみて、高く評価されるべきものであると結論づけられる。 Takashi Inui (1911-1994), a psychologist and former professor of Hosei University who showed remarkable achievements in the field of children's art education, made some puppet animations using Pathe Baby 9.5 mm film during the 1930s while attending university. One of the authors, H. Yoshimura, was informed of the existence of those films by the family of Takashi Inui. In the present work, we estimate the value of the films in the early history of Japanese animation. Since only Shigeji Ogino, an amateur, had been known as a puppet animator before World War II so far, the finding of Inui's films throws important light on the early works of puppet animation in Japan. Although there remains the possibility of the existence of the original films, we have only found a VHS videotape rerecorded from the original films in the 1980s, on which the narration by Takashi Inui himself was imposed. Two titles have been identified: Kagami (Mirror) perhaps made in 1931 and Ningyo to Ningen (A Mermaid and a Human Being) made in 1932, both of which are adaptations from the stories originally written by H.C. Andersen. Inui hand made the puppets for his works and also used novel techniques such as cutout silhouette animation, sand animation, and double exposure. He have referred to a puppet animation, The Magic Clock (L' horloge magique), produced by Ladislav Starewicz, and a small number of technical books. We conclude that Inui's works should be highly regarded from the historical viewpoint of Japanese animation.
33	7 (1A)	2006年 3月	17-28	岡田良平 Ryohei OKADA	『風の谷のナウシカ』における宮崎駿と久石譲の出会い——映画音楽の生成 Encounter of Hayao Miyazaki and Joe hisaishi in Nausicaä of the Valley of the Wind : Generation of movie music		
34	7 (1A)	2006年 3月	29-38	吉田宏之 Hiroyuki YOSHIDA	点図形が与える感情効果——左右の動き方向の差異による印象の違い Affective effects generated by the left-right directional difference of a moving dot	感情効果、セマンティック・ディファレンシャル、知覚、運動方向 affective effects, semantic differential, perception, moving direction	多くの美学者やアニメーション製作者が画面の方向の効果に言及している。本研究では動きの方向が視聴者の感じる印象にどのような影響を与えるか検討した。SD法を用いて実験を行い、その結果を因子分析、分散分析によって統計的に解析した。因子分析の結果、活動性、評価、なめらかさの3因子が得られた。分散分析の結果、活動性因子と評価因子において方向の効果が見られた。右から左への動きの方が逆の動きよりも活動的であると感じられ、また同じ運動パターンであっても、左から右へ動く場合と右から左へ動く場合では活動性や評価に違いがあった。この結果は、これまで美学者やアニメーション製作者が経験的に述べてきた事柄と一致する。このような心理学的手法を用いた実験的検証を積み重ねることは、経験的に述べられてきたアニメーション表現の効果に客観性を与えることができる。 The subjective effects of the direction of on-screen movement have been described by aestheticians and animators. In this study, observer's impressions for a dot moving from left to right or from right to left, was investigated experimentally using the semantic differential method, and the results were analyzed statistically. Factor analysis indicated three factors: Activity, Evaluation, and Smoothness. An analysis of variance indicated a significant effect of the direction of movement on Activity and Evaluation. Observers felt that movement from the right to left was significantly more active than movement in the opposite direction, even if the two movements had the same movement pattern. The results confirmed the descriptions of estheticians and animators based on subjective experiences.
35	7 (1A)	2006年 3月	43-48	催燉日 Don III CHOI	韓国アニメーション地勢図の変化 A Study on Changes in Animation Topography in Korea		
36	7 (1A)	2006年 3月	49-55	ジャンアルベルト・ベンダッツィ Giannalberto BENDAZZI	アフリカの映画アニメーション African Cinema Animation	ドワイト・マクドナルド、植民地化、マグレブ、南アフリカ共和国 Dwight Macdonald, Colonization, Maghreb, Republic of South Africa	※抄録なし no abstracts

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
37	7 (1A)	2006年 3月	57-70	マルコ・ペリッテリ Marco PELLITTERI	オリバー・ツイストの終焉——子供・青年向けアニメーション・テレビシリーズにおける日本文化とヨーロッパの影響 East of Oliver Twist: Japanese Culture and European Influences in Animated TV Series for Children and Adolescents	日本とヨーロッパの文化と小説、古典文学における子供の孤児とドラマ、ビルドゥンスクロマン、児童文学、日本の社会構造と家族、世代間の葛藤と独立、マンガ Japanese and European cultures and novels, Childhood—little orphans and drama in classic literature, Bildungsroman ('formative novel'), Jidobungaku ('Japanese child literature'), Japanese social structure and family, Inter-generational conflict and independence, Manga.	日本の古典的アニメーション・シリーズの多くにおいて、キャラクターたちがドラマティックな状況に置かれるのは何故だろうか？ 余談としてディケンズの「ソーシャル・ノベル」からスタートし、ヨーロッパとアメリカにおける最も重要な小説(『家なき子』『赤毛のアン』など)へと横断し、西洋の原作のコンテンツと日本の社会構造で生まれた価値を扱うアニメの戦略(幼年時代と青年時代、独立と成長、日本のドラマの戦略、少女マンガの演劇性)へと辿り着く。ビルドゥンスクロマンにおける日本と西洋の戦略のあいだには多くの類似が見られるが、アニメの分析においては差異はめったに見出されることがない。世代間の葛藤、幼年時代とは何か、子供ができること、子供がすべきことについての異なった理解、家族の概念の違いなどである。1960年代終盤以降の日本社会と文化の変化が扱われる。 Why in many classic Japanese animated series (anime) are there dramatic situations for the characters? The excursus starts from the «social novel» by Dickens, crosses the most important novels for children in Europe and America (Sans famille, Anne of the Green Gables etc.) and arrives at anime strategies, which deal with the contents of western original works but also with values born in Japanese social structure: the concepts of childhood and adolescence, independence and growth, the strategies of Japanese drama and the theatricality of shōjo manga ('comics for girls'). Many similitudes emerge between Japanese and western strategies in Bildungsroman, but also differences rarely noticed in the analysis of anime: a conflict between generations, a different concept of what childhood is and what children can do or should do, different ideas of family. Issues that deal with the transformations of Japanese society and culture since the end of the sixties.
38 ※1	8 (1A)	2007年 3月	3-8	Yasushi NAKANO	Puppets in a Vignette: Edwin S. Porter's Animation Work	エドウィン・S・ポーター、「テディ」ベア、コマ撮りアニメーション、アトラクションのシネマ、ビネット Edwin S. Porter, The "Teddy" Bears, stop-motion animation, the cinema of attractions, vignette	「物語映画の父」と称されるエドウィン・ストラトン・ポーターの『テディベア』(1907年)には、ストップモーション・アニメーション技法によって抽出されたワン・ショットが含まれている。テディ・ベア人形がアクロバットを繰り広げるこのショットは、トム・ガニングらが提唱する「アトラクションの映画」、すなわち「見世物」としての純粋な視覚的快楽を發動させる初期映画の属性を表明している。その「アトラクション」性を誘引するものとして、(1)ナラティブの中断もしくは弛緩、(2)画面に施された「ヴィネット・マスク」、すなわち「枠組み」効果、そして、この二つの要因と有機的に絡み合い、統括するものとして、(3)ストップモーション・アニメーションという表現方法によって得られた美的表現機能の3要因が想定される。造形物＝人形が、木目模様が施されたヴィネットで閉じられた「造形的空間」で、止められた一瞬一瞬を積み重ねて動きを生成するアニメーション技法で還元的に組成された、説話的流れとは相容れない「造形的時間」を醸し出す。この重層的「造形」構造によって醸し出された視覚的表象性、すなわち「アトラクションの映画」を規定する「タブロー」としての表現機能が「映画史におけるポーターの暖昧なポジション」(ノエル・バーチ)を最も先鋭的な形で露呈させているのである。 "Teddy" Bears (1907), made by Edwin S. Porter, who is regarded as the father of narrative cinema, includes a scene created by using the stop-motion technique. In this scene the teddy bears perform acrobatics and it can be seen as an example of early cinema in that it induces a pure visual pleasure; in Tom Gunning's word, "the cinema of attraction". What causes 'attraction'? (1) the halt or slackness of narrative flow, (2) "vignette masks" superimposed on a screen, in other words, the "keyhole" effect, and (3) the aesthetic function of stop-motion animation intertwining and integrating with these two elements. The creatures which also refer to as puppets, in a "figurative space" are enclosed by a vignette of grain pattern and create a "figurative time" that is inconsistent to narrative flow, which was made reductively by a stop-motion technique which generates movement by piling up frozen moments. The visual representation produced by the multi-formative or "figurative" structure is the expressive functionality of a "tableau" that defines "the cinema of attraction" and crystallizes "Porter's position of ambiguity in film history (Noël Burch)" in a radical and clearly perceptible shape.
39	8 (1A)	2007年 3月	9-17	伊藤令枝、横田正夫 Yoshie ITO, Masao YOKOTA	川本喜八郎アニメーションの人形に関する心理学的検討 A psychological study for puppets created by Kihachiro Kawamoto	川本喜八郎、人形アニメーション、能面、文楽 Kihachiro Kawamoto, Puppet animation, Noh mask, Bunraku puppet	川本喜八郎は世界的なアニメーション作家、人形作家として知られている。本研究では、彼の作品に登場する人形の顔の相貌的・性格的特徴について、能面と文楽の首と比較しながら実証的に検討を行った。評定者は川本人形の顔、能面、文楽の首の計15枚の写真刺激について、42項目で評定を行った。因子分析の結果、相貌的特徴として5因子、性格的特徴として3因子が抽出された。各刺激の特徴を比較するために、因子ごとに分散分析を行ったところ、川本の人形、能面、文楽の首には相互に類似性が認められ、川本が日本の古典芸能から影響を受けていることが実証された。さらに、古典芸能とは異なる川本の独自性も見出された。 'Kihachiro Kawamoto is well known as an animation and puppet master in the world. This study investigated physical and personality characteristics of faces of his puppets which were compared with the masks of Japanese traditional performance Noh and Bunraku puppets play. Participants rated 15 stimuli including faces of Kawamoto's puppets, Noh masks, and faces of Bunraku puppet by using 42 rating scales. A factor analysis showed five factors in physical characteristics and three factors in personality characteristics. Further analysis compared the faces of his puppets, Noh masks, and faces of Bunraku puppets in each factor. The result showed the similarities and differences among them. Thus, it suggested that faces of Kawamoto's puppets were influenced by the Japanese traditional plays, and he created puppets distinguishably for animation and for puppet play.

※1 本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(日本語→英語)
 Items translated through the Project: Abstract (Japanese to English)

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
40	8 (1A)	2007年 3月	19-28	千田明、吉村浩一 Akira CHIDA, Hirokazu YOSHIMURA	"オバケ"のめぐる知覚心理学的研究法の提案 A psychological study on the function of Obake, shortly inserted figures between two different postures or positions of animation characters.	アニメーション、動きの知覚、 仮現運動、出来事の知覚、線 の運動のイリュージョン animation, motion perception, apparent movement, event perception, line-motion illusion	アニメーションにおいて"オバケ"という技法はキャラクターの動きをスムーズまたは切れ味よく見せるために職人技として活用されてきた。心理学的には、仮現運動との関係で観測しうる。オバケのかたちは動いている対象物の形態とは異なるがゆえに膨大に存在するので、この研究では直線や曲線をオバケを代表するものとして選ぶ。50名の実験参加者はコンピュータで作られ3つの段階で素早く移行する20種類の刺激を観察する。そのうち2段階目がオバケと仮現運動の要素で構成されている。この方法を使って、2種類のおぼけのあいだの運動的な傾向を比較した。それによりいくつかの要因が見つかった。(1) 観察者は仮現運動よりもオバケの動きを概して好む、(2) オバケは最短距離を通ることが気に入られるとかぎらず、それは仮現運動の特徴とは異なっている。これらの要素が示すのは、オバケの役割は運動の意味に深く関わっていることだ。これらの事実が示すのは、オバケの機能が運動の意味に密接に関わっているということであり、オバケは運動の知覚の文献のなかでの線運動錯視とも関係してくるだろう。 The Obake technique in animations has been developed by experienced technicians to realize smooth or spirited motion of characters. Psychologically, it can be investigated in relation to the apparent movement. While the shape of Obake may be immense as far as it is different from the shape of the moving character, we chose a straight or curved line as a representative of Obake in the present study. Fifty participants observed 20 kinds of computer-generated visual stimuli, rapidly transitions of three displays, the second of which was composed of the competing Obake and apparent movement elements. Using this method, we also compared the motion preference between two kinds of Obake. We found several facts such as: (1) Observers generally prefer Obake motions to apparent motions. (2) Obake motions are not necessarily preferred the shortest path, which is different from the apparent movement characteristics. These facts suggest that the function of Obake may closely depend on the meaning of the movement, and we considered that the Obake may be related to the line-motion illusion in the literature on the motion perception.
41	8 (1A)	2007年 3月	29-41	牛木理一 Riichi USHIKI	アニメーションの著作権 Animation and Its Copyright	※キーワードなし no keywords	アニメーションは歴史的に映画の一種としてカテゴライズされてきたゆえに、アニメーションの著作権の問題は基本的に映画の問題として考えねばならない。この観点から、以下の側面で問題を議論する。(1) アニメーションの作家、(2) 著作権者、(3) 著作権保護期間。議論のはじめには、このトピックに関係するいくつかの大きな問いが議論される。近年、映画およびアニメーションの著作権の問題は日本において大衆の興味を惹きつつある。アニメーションや映画の製作会社とその経済的影響に気付きはじめ、その利益について気付きはじめたからだ。2002年制定の知的財産基本法を根拠として、2004年のコンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律が施行された。マンガや諷刺画、アニメーションの著作権を守り、その実践的な公使の促進を目指すものである。今日、アニメーションはテレビゲームをはじめ多岐にわたる利用がされており、多くのアニメーションのキャラクターが高い利益を生み出している。これらの経済的結果を考えると、アニメーションとその著作権の問題からは目を逸らすべきではない。 Since the animations have historically been categorized as a kind of movies, we should basically consider the copyright problem of animations as that of movies. Standing on this point of view, I will discuss the problem from the following aspects; (1) the author of an animation, (2) the owner of the copyright, and (3) the protection period of the copyright. At the beginning of discussions, some general questions concerning this topic is discussed. Recently, the copyright problem of movies and animations significantly attracts public attention in Japan, because production companies of animations and movies have begun to notice its economic influence, paying special attention to their profitability. Grounded on Basic Law on Intellectual Property enacted in 2002, the Contents Law was enacted in 2004, which aims at protecting the copyright for comics and cartoons and the copyright for animations as well for the promotion of practical applications of them. Today, animations have been diverted to many other applications such as TV-games, and the characters of many animations have generated huge profits. Considering such economic results, we should not turn our eyes away from the problem of the animation and its copyright.
42	9 (1A)	2008年 3月	3-13	土居伸彰 Nobuaki DOI	この世界をアニメートする——ユリー・ノルシュテイン『話の話』について Animating This World: On Yuri Norstein's <i>Tale of Tales</i>	ユリー・ノルシュテイン、『話の話』、コマ撮りアニメーション、ウィリアム・ケントリッジ、ノーマン・M・クライン Yuri Norstein. Tale of Tales, Frame-by-frame animation, William Kentridge, Norman M. Klein	ユリー・ノルシュテインの『話の話』(1979)は複雑な構造をしているが、監督の言葉によれば、この映画はとても単純な文に要約しうる——「私たちは生きている」この説明は、「永遠」と名づけられたエピソードの分析によって理解しうる。このエピソードは、ノルシュテインが日常的な環境に生まれた絶対的な感覚の経験をしたとき着想された。彼はこのエピソードをシンプルなグラフィック・スタイルを用いて構成した。彼によるこのスタイルの利用は、あらゆる既存の観念を拒否する世界を描きたいがゆえのものであり、それを覗きみた人間が、その世界を何か新しいものへと変容させたかったゆえのものである。この映画を見ることでそれぞれの観客がその世界に新しい意味を付け加えることができたとき、生の感覚は蘇る。『話の話』は空想的な世界を作りだす映画ではなく、この世界をアニメートするものなのである。 Although Yuri Norstein's Tale of Tales (1979) has a complex structure, in the director's words, this film can be summarized in a simple sentence: "We are alive." We can understand his explanation by analyzing the episode called "Eternity." This episode was conceived when Norstein experienced a feeling of absoluteness borne out of a daily occurrence. He constructed this episode using a simple graphic style. His use of this style implies that he wanted to portray a world that was devoid of all preconceived notions, and wanted to transform the world into something new by animating it in the mind of any person who peeked into it. When people realize that each of them can lend a new meaning to the world by watching this film, the feeling of being alive returns. Tale of Tales is not a film that creates a fantasy world, but a film that animates this world.

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
43	9 (1A)	2008年 3月	15-23	松野敬文 Takafumi MATSUNO	押井守のアニメーション映画における人間と人形の描写——『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)、『イノセンス』(2004)を中心に The depiction of human figures and human-like figures in Mamoru Oshii's <i>Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer and Innocence: Ghost in the Shell 2</i>	アニメーション、レイアウト、宮崎駿、大友克洋、押井守 animation, layout. Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo, Mamoru Oshii.	この論文の目的は、押井守のアニメーションにおける人形の描写を論ずることである。押井守の『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)と『イノセンス』(2004)を題材として、とりわけ、人間と、マネキンやロボットといった人型の人形とのあいだの差異に注意を払う。本質的に、アニメーションは生きてはいないものを生きているかのように動かすので、人間と人間型の人形、もしくは有機物と無機物のあいだの違いは、描写におけるリアリズムの程度によって明らかにされる。しかしながら、押井はこの制限を克服し、1989年以降、彼のすべての労力をレイアウトのプロセスに注いでいる。『うる星やつら2』では、その違いは、描写における特徴の違いやアニメーションされているかどうかで明らかになる。つまり、肌の色がかわったり、髪の毛や口が存在したりしなかったり、関節を表す二重線が入れられることによってである。しかし、『イノセンス』においては、差異はデザインからは不明瞭であり、アニメーターによるデリケートな方向付けによって決まる。押井のアニメーションのオリジナリティが明らかになるのは、そういった部分である。 The purpose of this article is making a study of the depiction of figures in Oshii's animation: it will be done by discussing Mamoru Oshii's <i>Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer</i> (1984) and <i>Innocence: Ghost in the Shell 2</i> (2004) and especially by giving attention to the difference between the depiction of human figures and that of human-like figures like mannequin and robot. Essentially, animation is expected to make lifeless figures appear to move as if being alive, where the difference between human figures and human-like figures, or between organic matter and inorganic one, has been made clear usually by the degree of being real in depiction. However, Oshii overcame those limitations, giving all his energies, from 1989 onwards, to the process of layout. In <i>Urusei Yatsura 2</i> , that difference was made clear by whether characters were animated or not and by their features in depiction, eg., the change of the colour of skin, the existence or non existence of hair, a mouth, double lines to show joints and so on. In <i>Innocence</i> , however, that difference was not made clear by that style in design, but by the delicate direction of animator himself. It is there where the originality of Oshii's animation comes clear.
44	9 (1A)	2008年 3月	25-32	桑原圭裕 Yoshihiro KUWABARA	アニメーションにおける音と動きの表現——『鉄腕アトム』を中心に A representation of sound and movement in Japanese animated cartoon	手塚治虫、「鉄腕アトム」、音、運動、アニメーション・カートゥーン Osamu Tezuka, Astro Boy, sound, movement, animated cartoon	日本のアニメーション史を振り返ってみると、日本のアニメーションは2つのタイプに分けることができる。キャラクターが動くものと、動かないものである。後者のほとんどが起源とするのは「鉄腕アトム」のテレビアニメーションシリーズで、1963年に初公開された。このアニメーションの特徴のひとつは、キャラクターのアクションによって動きが作られず、効果的なカメラの働きや編集を通じて生み出されることである。この論文の主な目的は、セリフや音楽、効果音といったもののテレビシリーズにおける要素の考察である。 When we look back in the history of Japanese animation, it is possible to divide Japanese cartoon in two types; characters will move and not move. The most of the latter began with a television (animation) series <i>Astra Bay</i> , which was first released in the year 1963. One of the characteristics of this animation is that the movement is not created by the actions of the characters but it is developed through effective camera works and by the process of editing. The main subject of this thesis is to consider how elements such as speech, music and sound effect creates movement in the television series.
45	9 (1A)	2008年 3月	33-50	中村聡史 Satoshi NAKAMURA	『ルパン三世』初期エピソードにおける「新しさ」についての考察 Consideration of <i>Lupin the 3rd</i> about "Novelty" of the early episode; an analysis of Yamatoya Atsushi and The man they called a magician		
46	9 (1A)	2008年 3月	51-57	千田明 Akira CHIDA	運動速度感に対する"オバケ"の形態的属性の影響 Effects of figural attributions in <i>Obake</i> on the speed impression		
47	9 (1A)	2008年 3月	59-65	矢口幸康、吉村浩一 Yukiyasu YAGUCHI and Hirokazu YOSHIMURA	スクリーン上を動く対象物のスピード感の異方性 Anisotropy of a moving target's speed perception in the horizontal and vertical dimensions	速度の知覚、運動の知覚、異方性、一対比較法 speed perception, motion perception, anisotropy, method of paired comparisons	日本の著名なアニメーション作家富野由悠季は、左方向の運動は右方向の運動よりも速く知覚されると言った。心理学者吉田宏之(2006)は左方向と右方向に対し人は違った運動の印象を抱くことを発見した。この研究では、一対比較法を用いて速度の知覚における方向的差異を捉えようと試みる。水平的な運動に加え、重力がそのスピード知覚に影響を与えらると思われる垂直方向についても調査する。実験参加者は二つのグループに振り分けられる。31人の学生は等速運動の、38人の学生は加速運動の比較を行った。互いに区別しづらい3つの異なる(加速)運動を提示した。等速運動の参加者は一定の傾向を示した。左方向の運動を右方向の運動よりも、下向きよりも上向きを速いと認識した。しかしながら、加速運動のケースでは、一定した傾向は見られなかった。 Y. Tomino, a Japanese famous animator, suggested that leftward motions would be perceived faster than rightward motions. A psychologist Yoshida (2006) found that people held different activity impression to the leftward and rightward motion. The present research aimed at directly catching the directional difference in the speed perception using the method of paired comparisons. Adding to the horizontal motions, we also examined the directional differences in the vertical dimension in which the gravity might influence on the speed perception. The participants were divided into two groups; 31 students were requested to compare the uniform motions and 38 students were requested to compare the accelerated motions. We provided three different speed (accelerated) motions which were moderately difficult to discriminate to each other. The participants in the uniform motion condition showed consistent tendencies; they perceived the leftward motion to be faster than the rightward motion and upward motion faster than the downward motion. In the accelerated motion condition, however, our participants didn't show any consistent tendency.

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
48	9 (1A)	2008年 3月	67-71	ジャンアルベルト・ ベンダッツィ Giannalberto BENDAZZI	Difining Animation — A Proposal	※キーワードなし no keywords	※抄録なし
49	9 (1A)	2008年 3月	73-81	金炳秀、李進熙 KIM Byoung Soo and LEE Jin Hee	韓国の漫画原作アニメーションについての考察 Regarding Animatization of the Original Korean Comics		
50	10 (1A)	2009年 3月	3-13	久保友香、馬場靖 憲 Yuka KUBO, Yasunori BABA	アニメーション制作に関する日米比較:組織能力の CG技術導入への影響 U.S.-Japan Comparison of Animation Production: Effect of Organization Capability on the Introduction of Computer Graphics		
51	10 (1A)	2009年 3月	15-23	坂本涼平 Ryohei SAKAMOTO	今敏の作品におけるキャラクターが抱くイメージの 描写について——イメージの視覚化から実体化へ の変化を追って The Description Images of the Characters in Satoshi Kon's Work: The Shift from a Visual Image to an Image of Substance		
52	10 (1A)	2009年 3月	25-32	吉村浩一 Hirokazu YOSHIMURA	直交3軸のうち1軸反転が生み出す形・動き知覚の 歪み——不可能図形と影絵の回転による検討 Effects of the Reversal of One of the Three Rectangle Axes on Form and Motion Perception: An Investigation Through the Impossible Figure and the Spinning Silhouette Illusion	不可能図形、影絵の動き、左右 反転、前後反転、 シルエット錯視 impossible figure, silhouette motion, left- right reversal, front-back reversal, silhouette illusion	M.C. エッシャーによる有名な不可能図形ベルヴェデーレは、左右方向に図形の下部を反転させれば実現可能なものとなる。そのことについては、梶川泰司が発見した。日本のメディア・ディレクター茅原伸幸は三角形の一边を裏返すこと関係するもう一つの興味深い例を作っている。シルエット錯視と呼ばれるそれは、回転する人間の影でできている。後者の場合、前後の次元は反転によって起こるものの、観察者はそれを違った性質——たとえば回転方向の変化や(と)影絵の人物の仕草の反転——に帰する。これらの現象に基づき、われわれは常に反転を反転として感じるとは限らず、違った次元の反転や他の性質の変化にそれを見出すことがあることを論じる。 Belvedere, a famous impossible figure created by M.C. Escher turn to be possible if the lower half of the figure would be reversed in the left-right dimension, which was originally found by Yasushi Kajikawa. Nobuyuki Kayahara, a Japanese media producer, created another interesting work, which also concerns the reversal of one of the three rectangle axes. It was named Silhouette Illusion, which is composed of the spinning shadow of a person. While the reversal happens in the front-back dimension in the latter case, observers perceive it as the reversal of another property such as the spinning direction and/or the reversal of the silhouette person's posture. Based on these phenomena, I discussed that we do not always perceive the reversal as it is, but we would perceive it in the other dimensional reversal or the changes of other properties.
53	10 (1A)	2009年 3月	33-50	津堅信之 Nobuyuki TSUGATA	北欧および中米の4カ国におけるアニメーション事 情、および日本のアニメの受容状況 The State of the Animation Industry and Receptiveness to Japanese Anime in Four Countries of Northern Europe and Central America	アイスランド、アイルランド、 ニカラグア、キューバ、 長編アニメーション Iceland, Ireland, Nicaragua, Cuba, animated feature film	このレポートは、アイスランド、アイルランド、ニカラグア、キューバにおけるアニメーション産業の状況と、これら四カ国における日本のアニメの受容について語る。アイスランドのアニメーション産業は小さいが、短編作品やテレビコマーシャルを作るインディペンデント・アニメーターのスタジオや、30人ほどのスタッフを抱えるスタジオCAOZを訪問することができた。スタジオCAOZは、アイスランド初の長編アニメーションThorの制作の最中だった。アイルランドはニケタのスタッフを雇用するアニメーション・スタジオがいくつもある。それらのなかで、私はテレビアニメーションに携わるブラウン・バグ・フィルムズを訪問した。ニカラグアにはアニメーションに特化したスタジオはない。しかしながら、いくつかの会社は映像一般の制作に携わっており、いくつかのテレビ用商業アニメーションが作られている。キューバでは国営のICAICスタジオが多くのテレビアニメーション、教育アニメーション、ミュージック・クリップを作っている。キューバはこれまで6本の長編を作っており、スタジオ訪問時には七本目が制作中だった。これら4カ国すべてで、日本のアニメに対する意識や親しみは大きかった。 This report is the state of the animation industry in Iceland, Ireland, Nicaragua, Cuba, and the receptiveness to Japanese anime in those four countries. Although the market scale of Iceland's animation industry is small, I visited the studio of an independent animator who mainly produces animation shorts and TV commercials, and Studio CAOZ, which employs a staff of about 30. Studio CAOZ was in mid production of Iceland's first full-length animated feature film, "Thor." Ireland has a number of animation studios that employ staff in double figures. Of these, I visited Brown Bag Films, a studio involved in producing TV animations, TV commercials and the like. Nicaragua has no studios that specialize in animation. However, several Nicaraguan companies are engaged in the production of moving images in general, and a small number of TV commercial animations have been produced by them. In Cuba, the state-run Animation Studio of ICAIC produces many TV animations, educational animations, music clips and others. So far, Cuba has produced six animated feature films, and the seventh was in mid-production at this studio when I visited. In all four countries, there was a good level of awareness of and familiarity with Japanese anime.
54	10 (1A)	2009年 3月	51-57	鈴木慎一 Shinichi SUZUKI	GISとVRアニメーションを利用した屋上緑化シミュレ ーションシステムの開発 Development of GIS and the Roof Plannig Trees Simulation System That a VR Animation WasUsed		

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
55	10 (1A)	2009年 3月	73-81	LEE, Kyung-Rae & KIM, Jae-Woong	<ロボットテコンV>に現われる主調色の作用と象徴性に関する研究——デジタル復元版<ロボットテコンV>を中心に A Study on the Actions and the Symbolism of Main Colors in Robot Taekwon V		
56	11 (1A)	2010年 3月	3-12	土居伸彰 Nobuaki DOI	ドン・ハーツフェルト作品におけるシンプルな描画スタイルの意義について On the simplicity in Don Hertzfeldt's films	ドン・ハーツフェルト、ユーリー・ノルシュテイン、ノーマン・マクラレン Don Hertzfeldt, Yuri Norstein, Norman McLaren	棒線画を用いてアニメーションを作るドン・ハーツフェルトは、多くのアニメーション作家がするように空想をリテラルなかたちでビジュアル化することにアニメーションの可能性を見出していない。彼は「たまたまアニメートすることになった映画作家」と自称するが、彼が作品において行っていることは、ノーマン・マクラレンやユーリー・ノルシュテインといった伝統的アニメーション作家がアニメーションにおけるシンプルさが理論的に持つ意味について語っていることの実践とみなすことができる。ハーツフェルトのアニメーションのシンプルなスタイルは、観客の想像力を制限しない。そのシンプルさは、視覚的に表しえない世界の存在を観客に感じとらせるのだ。 Don Hertzfeldt, who makes animation films by using stick figures, finds the possibility of animation not in literal visualization of fantasy as most animators do. Although he calls himself "a filmmaker who just happens to animate", what he does in his films can be considered to be a practice of what traditional animators like Norman McLaren or Yuri Norstein theoretically have pointed out on the simplicity in animation. Hertzfeldt's simple style of animation does not limit viewers' imaginations. By doing so, viewers can perceive the existence of a world that cannot be expressed visually.
57	11 (1A)	2010年 3月	13-23	禧美智章 Tomofumi YOSHIMI	押井守『立喰師列伝』試論——「スーパーライヴメーション」を中心に An Interpretation of Oshii Mamoru's Tachiguishi-Retsuden.	押井守、スーパーライヴメーション、クローズアップ、情動、空虚な身体 Oshii Mamoru, the Superlivemation, close-up, affection, empty body	本研究は、押井守のアニメーション映画『立喰師列伝』を検討する。「スーパーライヴメーション」の技術を取り上げ、それについて論じる。さらに、「スーパーライヴメーション」の技術が『立喰師列伝』で用いられた意図について、『立喰師列伝』の映画版と小説版との比較をすることで分析する。 This paper examines director Mamoru Oshii's animated film Tachiguishi-Retsuden. I take up technique of "The Superlivemation" and discuss it. In addition, I analyze the intention why I match comparison of a movie version with a novel version of Tachiguishi-Retsuden, and technique of "The Superlivemation" was used for in act, Tachiguishi-Retsuden.
58	11 (1A)	2010年 3月	25-31	永田あきこ Akiko NAGATA	『シン普森ズ』とアメリカ——架空の街スプリングフィールドの家族を通して見るアメリカ社会 How "The Simpsons" Sees the Society: Looking at Family Values through the Fictional City of Springfield	アニメーション、アメリカ、文化、家族、『シン普森ズ』 Animation, America, Culture, Family, The Simpsons	『シン普森ズ』は、アメリカで20年以上にわたって放送される、テレビアニメーションのシリーズで、世界でもっとも有名なアニメーションの家族の一つである。シン普森家は、スプリングフィールドという架空の郊外に住む、どこか機能不全に陥った家族として描かれる。このアニメーションは、家族の価値について多くの重要な問題を提起する。アニメーションのキャラクターが現実について問いかけを行うと、じっさいに現実世界での論争を引き起こすこともしばしばだった。家族の意味とその社会における役割は、昔からアメリカでは重要な問題であった。というのも離婚率が上昇し、片方の親がひとり子供の世話をするようになったためである。同様に、シン普森一家は家族の価値について意見を述べる。言い換えれば、アメリカにおいて現在の家族がどうあるべきかについての見解を述べるのである。この研究を通じて、私は『シン普森ズ』の作品を分析したいと思っている。とくにこのアニメーションシリーズがいかにアメリカ社会の変化を描いているか、そしてシン普森一家がいかに彼らの観点からアメリカの社会と文化を表象しようとしているかを分析したい。 The Simpsons is an animated television series that has been aired in America for over 20 years, and is one of the well known animated families in the world. The Simpsons is portrayed as somewhat dysfunctional family living in the fictional suburb of Springfield. This animation brings up many important issues about family values, and often raises controversy in the real world when the animated characters question reality. The significance of the family and its role in the society have always been an important issue in America from the past, since the divorce rates are high and more and more single parents are taking care of their children alone. Similarly, The Simpsons expresses their opinion about family values, in other worlds, what current family should be like in America. Through this research, I would like to analyze the work of "The Simpsons," especially how this animated series portray the change of the American society, and how the Simpson family tries to represent the recent American society and culture from their point of view.
59	11 (1A)	2010年 3月	33-41	中村浩 Ko NAKAMURA	釘にはね返りながら斜面を転がる球体の動きに対する生物性印象——球体のはね返り係数と重さの効果について Impressions of animacy of various balls differing in terms of coefficient of restitution and weight, tumbling on a slanted board with many nails	生物性印象、はね返り係数、重さ、はね返り回数、逆回しの効果 Impressions of animacy, coefficient of restitution, weight, the number of bounces, effect of reverse transformation	球体が釘を打たれた斜面の上を転がる時、跳ね返りと転がりは、はね返り係数と球体の重さによって異なる。本研究は、こうした球体の特性が、それが見られたときの生物性の印象に影響するかを検討する。七つの転がる球体のビデオクリップからつくられた七つのポイント・ライト・ディスプレイ・アニメーションと、同じアニメーションを逆再生することで得られる七つの刺激が、59人の被験者に提示された。彼らはそれぞれの刺激となるアニメーションの生物性に評点をつけるよう求められた。結果は、はね返り係数が低いほど生物性の点が高くなること、球体が重いほど生物性の印象が強くなることを示していた。また、球体の重さは、一つのポイント・ライト・ディスプレイ内でははね返りの回数と密接な関係があることが明らかになった。つまり球体が重いほどはね返りの回数が少なかった。これらの結果を、PremackとPremack (1995)によって提案された「動きの自動性」と「ゴール志向性」の観点から論じた。これらの観点は動物の知覚された意図を理解するうえで重要なファクターである。 When balls are tumbling down a slanted board on which many nails are attached, the type of bouncing and tumbling are different depending on the coefficient of restitution and the weight of the balls. This study examined if these properties of balls affect the impression of animacy when being viewed. Seven point-light-display animations which were made of video clips of seven tumbling balls and seven stimuli made by playing the same animations in reverse were presented to fifty-nine participants, and they were asked to rate the animacy of each stimulus animation. The results showed that the lower the coefficient of restitution, the higher the rate of animacy reported, and that the heavier the balls, the stronger the impression of animacy reported. It was also clarified that the weight of balls was closely related to the number of bounces in a single point-lightdisplay, i.e. the heavier those balls were, the lesser the number of bounces. These results were discussed from the point of view proposed by Premack & Premack (1995), of "self propelled motion" and "goal directed motion" which are important factors for understanding the perceived intention of moving objects.

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
60	11 (1A)	2010年 3月	43-49	吉村浩一、佐藤壮平 Hirokazu YOSHIMURA, Sohei SATO	2枚の画像で構成される後戻り感を生まないアニメーション Two-picture animations not giving back-and-forth impression	2ストローク仮現運動、表象的慣性、カニツツアの踊るダチョウ two-stroke apparent motion, representational momentum, Kanizsa's dancing ostrich	二つの画像をかわるがわる連続的に見せられると、われわれは通常、二つの画像のあいだの後戻り感、つまり逆行する動きを知覚する。しかしながら、交互の反復にたいして、前進する動きを知覚する場合がある。本研究は、説得力のある事例を提示することで、それらがシーケンスにたいする後退の印象をもたらさない理由を考察することを目的とする。まずは二つのケースを区別する。シーケンシャルな動きと前進的な動き。後者がより重要である。なぜならそれはアニメーション研究に関わる知覚的かつ／あるいは技術的な問題を含んでいるからである。われわれは後者に属する幾つかの事例を提示する。後者とは、表象的慣性に関連する順行の動き (Freyd and Finke, 1984) と、the twostroke apparent motionとして知られる順行の動きである (Mather, 2006) 。これらの現象に関する議論に基づき、コンテキストと／あるいは経験の役割は比較的限定されたものであると結論する。 When alternately and repeatedly presented two pictures, we usually perceive back-and-forth motion between the two images, i.e. regressive motion. In some cases, however, we would perceive progressive motion to the alternate repetition. The present research aims to show the convincing examples and to consider the reason why they do not give the regressive impression to the sequences. We begin with distinguishing two cases; sequential motion and progressive motion. The latter is more important because it contains perceptual and/or technical problems relating to the animation research. We give some examples which belong to the latter; the progressive motion related to the representational momentum (Freyd and Finke, 1984) and the progressive motion known as the twostroke apparent motion (Mather, 2006) . Based on the discussion concerning these phenomena, we concluded that the role of context and/or experience would be rather limited.
61	12 (1A)	2011年 3月	11-17	武井基純 Motozumi TAKEI	製造業としてのアニメーション産業の展望 The prospects of the animation film industry as the manufacturing industry	アニメーション、制作プロダクション、製造業、工程、圏内経営資源 animation, film production, manufacturing industry, processes, domestic resources	日本ではアニメーション映画製作は堅固な産業であるとは言い難い。私は、アニメーション映画製作業の発展を製造業という側面から考察する。コストと著作権のため、プレ・プロダクションの機能は、将来、日本のアニメーション製作において一層重要なものとなるだろう。日本のアニメーション産業では、製作会社は自分の負担で製作した場合に著作権を用いることができる。アニメーション映画の製作コストを抱えることのできる製作会社が、アニメーション作りの品質を管理できるというアドバンテージをもつ。製作会社による品質管理は、すべての製作プロセスを受け持つことによって一層可能なものとなる。これは、国内の資源を用いた産物を世界に提供する日本の製造業のモデルとなる可能性を秘めている。 The animation film production is not stable industry in Japan. I considered the development of the animation film production business, from the aspect of manufacturing industry. Because of the cost and copyright, the pre-production function will become more important process on the production of animation in Japan in the future. In the animation industry in Japan, the production company can use the copyright if it produces with an own debt burden. The production company that bears the production cost of the animation film has the advantage that the quality of the animation making can be controlled. The quality control by the production company is more enabled in having all processes of the production. That has the possibility of becoming the model of the Japanese manufacturing industry that supplies the product that used domestic resource to the world.
62	12 (1A)	2011年 3月	19-29	足立加勇 Kayu ADACHI	視点が担うメッセージ——『ひぐらしのなく頃に』に見るノベルゲームの物語構成法 The player's perspective as message: narrative composition in novel-game Higurashi no naku koroni.	ゲーム、視点、編集、インタラクティブ(双方向性)、ルール game, point of view, edit, interact, rule	本論文は、連続殺人事件を題材にしたノベルゲーム『ひぐらしのなく頃に』を、物語内容と構造の関係に注目しながら分析し、ノベルゲームのメディアとしての特質を明らかにするものである。ノベルゲームは、プレイヤーが主人公と同一化し、「ベストエンド」に到達するために行動を選択するという、マルチエンディング式アドベンチャーゲームの理念を基盤として成立している。このようなアドベンチャーゲームの構造は独自の一人称を生み出し、その特徴は『ひぐらしのなく頃に』において模倣された。しかし、このゲームでは、殺人事件は主人公の視点だけによって解決することはできない。解決のためには、大勢の登場人物の視点を重ね合わせる必要がある。そのため、ノベルゲーム独自の一人称は放棄される。この放棄は、プレイヤーが物語に「ゲーム」のように参加することによって実現する。つまり、この作品は、ゲームであることの放棄と志向とを同時に企図しているのである。『ひぐらしのなく頃に』のこのような特徴は、物語を語るメディアとしてのゲームの独自性がゲームの構造それ自体にあることを示している。 This essay analyzes Higurashi no naku koroni, a novel-game about serial murder cases, privileging the relation between its narrative content and structure. This discussion clarifies the process that enables novel-games to function as a distinctive media form. Novel-games are based on the principle of adventure-games with "multi-endings," in which players identify with protagonists and choose their own actions to reach the "best possible ending." The structure of such adventure-games generates a unique first person, and this feature is imitated in Higurashi no naku koroni. But, in this particular game, it is impossible to solve murder cases only from the point of view of the protagonists: the overlapping viewpoints of several actors are required. The unique first person in novel-games must be dissolved. But this disbanding requires that players participate in the story as a "game." It means that the work attempts simultaneously to renounce and create its own special property as a game. This feature of Higurashi no naku koroni demonstrates that the originality of "games" as a story-telling media are an integral part of the structure of the game itself.
63	13 (1A)	2012年 3月	13-23	足立加勇 Kayu ADACHI	観客参加型コンテンツの成立と友情物語——少女向けアニメ『プリキュア』シリーズにおける観客参加の形式 Appearance of Movies with Audience-Participating and Friendship Stories: How Audience-Participating of Precure, the Animation-series for Girls	アトラクション、観客、キャラクター、物語、ポストモダン attraction, audience, character, story, postmodern	本論文は、子供向けアニメーション『プリキュア』の映画版を題材に、今日のアニメーションが置かれている状況を分析するものである。『プリキュア』の特徴は、映画の登場人物が直接、観客に話しかけ、観客は配布されたペンライトでそれに応えるという「観客参加型」と呼ばれる形式をとっていることである。プリキュア映画は観客の応援によって完成する。友情はプリキュアのテーマであり、応援によって観客は友情に参加する。「観客参加型」は、友情を物語外にまで拡大し、映画に参加するべきイベント、アトラクションに変える。プリキュア映画はプリキュアファンの祭である。このようなプリキュア映画のあり方は、作品における物語の重要性を減少させているように見える。しかし、プリキュアの派生商品は、TVの友情物語に基づいている。物語内の友情は、ファン共同体の結束と同一視される。商業作品において友情物語が重要視される理由の一つは、作品と消費者の間に肯定しあう関係の必要性にある。プリキュア映画の観客参加型は、肯定しあう関係の実現化なのである。 This essay analyzes the present situation of the animation by focusing the films version of Precure which are the animation for children. The characteristic of the movies Precure is audience-participating that characters in the movie directly appeal to audiences and audiences respond by the penlight handed out by staffs of the movie theater. The movies Precure are completed by the cheering of audiences. By the cheering the audiences participate in the friendship, which is theme of Precure . Audience-participating expands friendship into outside of story, so that the movie becomes the event, attraction, for joining. The movies Precure are a festival of Precure fans. This characteristic of the movies Precure shows as if importance of the story had less value. But the derivative instruments of Precure base on the friendship-story of TV series. Friendship in the TV story is identified with unity of Precure fans. One of the reason why friendship is important on the commercial works is necessity of the positive relationship between works and consumers. Audience participating of the movies Precure is realization of the positive relationship.

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
64	13 (1A)	2012年 3月	25-34	ソン・キ=ハン Ki-Hwan Son	韓国のフラッシュコンテンツの研究——制作事例を中心に The Study of Korea's Flash Content; A Case Study of Content Production		
65 ※2	14 (1A)	2013年 3月	3-12	アンドリュー・ダーリー Andrew DARLEY (日本語版訳:キム・ジュニアン)	争いの種——アニメーション研究に関する考察 Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation	アニメーション研究、デジタル映画、本質主義、映画研究の議論、映画理論 Animation Studies, digital film, essentialism, film studies debate, film theory	学界におけるアニメーションは、依然として相対的に十分研究されていない主題分野である(変化の兆しはあるが)。本論文はアニメーション研究という草創期の分野に対して論争を巻き起こし得る反応である。本論文はアニメーションの周縁化が示している意味合いを探究、正当な学術領域としての同主題の進歩と強化という側面から著しい障害(及び行き止まり)と看做されているものに立ち向かう。本論文の中で提案される全般的なアプローチは、過去において同分野で容認されてきたものと、そして現在において正統であり、且つ認識論的には生産的であると公言されているものに反目している。 Within the academy, animation is still a relatively under-studied subject field - though, clearly, this is beginning to change. This article is a polemical response to the nascent field of animation studies. It explores some implications of the marginalization of animation and confronts what it views as significant obstacles (and cul-de-sacs) with respect to the progress and consolidation of the subject as a legitimate field of scholarship. An overall approach is suggested which - in certain respects - is at odds with what has been undertaken in the field in the past and with what is professed as legitimate and epistemologically productive in the present.
66 ※2	14 (1A)	2013年 3月	12-25	ポール・ワード Paul WARD (日本語版訳:キム・ジュニアン)	アニメーション研究における実技-理論の関係性に関する幾つかの考え Some Thoughts on Theory-Practice Relationships in Animation Studies	再文脈化、正統的周辺参加、テクノロジー、批判的実践、理論 critical practice, legitimate peripheral participation, recontextualization, technology, theory	本論文は、三つの枠組みを通してアニメーション研究における理論と実技(practice=実践)との関係性を調べる。その三つとは、正統的周辺参加、批判的(critical=臨界的)実践、再文脈化である。本論文の包括的な主張は、アニメーション研究が「学際的」な方法で理解されるべきということであり、そしてそうした理解は、類似した或いは関連した境界線で実践(=実技)の異なる複数のコミュニティがどのように作用するのかを評価することを意味する。本論文は、アニメーション研究の分野で働く人々によって使われる言説の地図作りを始める方法として、電子メールによる討論グループのデータに拠っている。ここでは、テクノロジーにおける認知された役割に特定の関心が与えられており、特に、実に批判的なアニメーション研究コミュニティ(つまり同じ程度で理論と実技に注意を払うコミュニティ)の発展を妨げると見られる複数の方法がその関心の的になっている。 The article examines theory-practice relationships in the field of Animation Studies via three conceptual frameworks: legitimate peripheral participation, critical practice and recontextualization. The overarching argument is that Animation Studies must be understood in an 'interdisciplinary' way, and that means evaluating how different communities of practice work with similar or related terms. The article draws upon email discussion group data as a way of beginning to map the discourses used by people working within the field of Animation Studies. The perceived role of technology is given specific attention, particularly the ways it can be seen to be straitjacketing the development of a truly critical Animation Studies community - one that attends to theory and practice in equal measure.
67	14 (1A)	2013年 3月	37-46	木村智哉 Tomoya KIMURA	学術的アニメーション研究の基盤形成に向けての一試論 Essay on Forming the Basis of Scientific Animation Research	アニメーション、研究、教育、アカデミズム、専門性 animation, research, education, academia, specialism	日本の大学におけるアニメーション教育の場は、多くがクリエイター養成のための場であり、学術研究の場は未だ整備されていない。この状況下では、後進の研究者を教育し、再生産していくサイクルが形成されない。また学術研究成果の共有による学際的交流、研究コミュニティの構築もできない。既存のジャーナリズムによる研究例は多々ある。しかしアカデミズムにおける学術研究は、ジャーナリズムとは異なり、専門的な議論の本質的な意義をそのまま問うことができる利点を持つ。非クリエイター志望の学生に対する体系的な教育もなされていない。彼あるいは彼女らは、必ずしも研究者志望ではないが、アニメーションに関する関心は高い。その教育のためには、クリエイター養成とは異なる専門家による教育課程が必要である。アニメーションの学術的研究が確立するためには、専門的職業人としての「アニメーション研究者」がアカデミズムの中に存在しなくてはならない。 Many of the animation programs at universities in Japan seem to focus on nurturing practitioners, while very few are going on in terms of scholarly research. As a result, a proper cycle in which future generations of researchers appear or participate cannot be established. In addition, it is impossible to build up of any research community and to make interdisciplinary collaborations happen through sharing research achievements. We can find many cases of animation research achieved so far under a journalistic approach. However, academic research will be performed in quite a different approach from it, and then have the advantage of enabling researchers to directly addressing the cores of specialized discourses. There is no systematic education for students who do not necessarily want to be artists; nor might they necessarily be scholars, while still much interested in animation. Education for such students needs curriculums developed by different kinds of specialists from those who are engaged in fostering practitioners. The establishment of this new field as a discipline requires the presence of specialized, professional "animation studies specialist" within academia.
68	14 (1A)	2013年 3月	47-49	土居伸彰 Nobuaki DOI	アニメーション研究の方法論を意識する——海外文献研究会とアニメーション研究のマッピング・プロジェクトの背景にあるもの Being Conscious of the Methodologies of Animation Studies: Some Contexts Surrounding the Study Group of Oversea References and the Mapping Project of Animation Studies.	※キーワードなし no keywords	日本国内においてアニメーション研究の歴史的達成・世界的動向・状況が見えづらい現状は、新たにアニメーション研究を志す人に対して、研究の方法論の内面化の機会を減らすゆえに障壁となる。それに加え、アニメーション研究に直接的な関わりを持たない研究者・学者・ジャーナリストなどが、根拠もなく自由に言及することを許す雰囲気を生み出してしまおうという点において、アニメーション研究を学問分野として成立させようと試みる際の大きな障害ともなっており、看過すべき問題ではないといえる。海外文献研究会や、「マンガ・アニメーション分野における国内外の論文/研究者リスト作成について」のプロジェクトは、そういった現状の問題点を解決するためのひとつの試みである。 It is very difficult to grasp the past achievements, international movements and situations of animation studies within Japan. This will be an obstacle which prevents young students from getting access to basic methodologies of animation studies. In terms of what is expected of the field as a new discipline, a more serious problem is that it allows scholars and journalists, in particular, who have been not engaged in this field, to say or write anything on animation without any grounds. Recently I started a working group for sharing the excellent overseas scholarships on animation, and have been engaged in the project called "Manga and Animation Research Mapping Project", which aims to make visible the recent situation of animation/comic studies. These activities are my attempts of finding solutions for the problems.

※2 本プロジェクトで行った翻訳箇所:なし
No items translated through the Project

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
69 ※2	14 (1A)	2013年 3月	51-55	アレクサンダー・ツ アールテン Alexander ZAHLTEN (日本語訳: キム・ ジュニア)	制限のなさとおアニメーション(日英版同時掲載) Animation and Boundlessness	※キーワードなし no keywords	この20年間驚異的に増加したアニメーションの学術研究は、最近の過熱化の中で、より異種混合的な研究領域になってしまった。同研究領域は、アイデアのための制限のないプレーグラウンドとしてのアニメーション、特にアニメを利用することに対する幅広い原動力を増強させてきたのだが、勿論それ自体に問題となることは何もない。しかしそのような傾向が明らかに産出している学術的エネルギーは、アニメーションにおける最近の研究成果、そしてその生産的な潜在力が置かれている現在の場に関する一定の考察に結び付けられる必要がある。 The astonishing increase in academic work on animation of the last twenty years, and its intensification in recent years, has also made it a much more heterogeneous area of research. It is by no means a problem in itself that this area has begun to develop an overarching dynamic towards using animation, and especially anime, as a boundless playground for ideas. However, the scholarly energy this tendency is obviously generating should be paired with a degree of reflection on what recent research on animation has achieved, and where its current productive potential lies.
70	14 (1A)	2013年 3月	57-59	ジャクリヌ・ベル ント Jaqueline BERNDT	第3回メカデミア大会: 日本発アニメ・マンガ・メディア理論をめぐって(2012年11月29日~12月2日、ソウル・韓国映像資料院および東国大学) 3rd Mechademia Conference on Anime, Manga and Media Theory from Japan "World Renewal: Counterfactual Histories, Parallel Universes, and Possible Worlds" (Nov. 29-30, 2012 Korean Film Archive; Dec. 1-2, 2012 Dongguk University, Seoul)	※キーワードなし no keywords	2006年以来、アメリカのミネソタ大学出版局によって発行されてきた年刊雑誌『メカデミア(Mechademia)』を背宗とするメカデミア大会は2012年11月29日~12月2日、会議「日本発アニメ・マンガ・メディア理論」というテーマの下で初めて北米でも日本でもない地、つまりソウルで開催された。「日本発」の娯楽メディアやそのファン文化に携わる研究者にとって貴重な交流の場となっていたが、本レポートにおいては問題点をも指摘している。具体的には、主な焦点が「日本発」の一種のアニメーションに制限されること、アニメーション特有の表現力よりもそれを手がかりとした文化論と哲学的な考察が中心に据えられていること、また、表現論・メディア論・社会批評の不均衡な三角関係あるいは資料知識と理論構築とのギャップといった3点である。さらに、アジアを拠点とする研究者からの積極的な問題提起がますます求められていくと思われる。 Linked to the annual journal Mechademia (University of Minnesota Press, 2006-), the third Mechademia conference was held in Seoul, from 29 November to 2 December, 2012. It deserves appreciation as a rare place of exchange for researchers engaged in entertainment media and fan cultures "Made in Japan," but it was not without problems: First, insofar as most papers addressed only a certain kind of animation from Japan; second, insofar as animation did attract attention mainly as grist for cultural studies and philosophical speculation, not with regards to its aesthetic properties, and third, with respect to the uneven relationship between representation theory, media studies and social critique, or the gap between familiarity with the material and theory orientation. The conference revealed also the need for more contributions by Asia-based researchers.
71 ※2	15 (1A)	2013年 9月		佐野 明子 Akiko SAN0	「教育映画」が護ったもの: 占領下日本におけるアニメーション映画試論 What the Educational Film Protected: Animated Films in Japan during the Occupation	アニメーション映画、GHQ、占領期日本、教育映画、検閲 animated film, censorship, educational film, GHQ, Japan during the Allied Occupation	今回の調査で占領期における検閲の手続きの具体的な内容が一部明らかになった。当時、日本の漫画映画は「教育映画」という狭いカテゴリーにおかれ、多様な作風のものが見られたことも分かった。1947年の『ムクの木の話』は、一定の観客にはごちないとい受け入れられるような動きで構成されているが、これは後のアニメーション三人の会で言及される表現形式へ継続されるものではなく、東宝の航空教育資料制作所からきた独自の流れであり、特撮というジャンルへ繋がるものであった。占領下日本の漫画映画界は、解放や検閲という目まぐるしい環境の変化に対応しながら、「教育映画」というカテゴリーを結果的に利用して、実験的な作品を生み出した。「教育映画」は一般的な意味での教育の成果をあげるためのものだけではなく、はからずも日本アニメーション映画史における分岐点となるような重要な作品、あるいは主流の作品とは異なる多様な作風のを育む土壌ともなった。 This essay examines information about censorship procedures in Japan during the Allied Occupation. After being placed in the category of educational film, Japanese animated films emerged as an art form with many diverse styles. The Tale of Solid Wood (Muku no Ki no Hanashi) in 1947 was made with the animated imagery that some audiences may perceive as awkward. Later, the form of expression seen in this film did not lead to that which is referred to by the Animation Association of Three formed in 1960 by Yoji Kuri, Ryohei Yanagihara, and Hiroshi Manabe. Rather, it influenced the Tokusatsu (special effects) genre in postwar Japan, as a unique trend that stemmed from Toho Aviation Educational Materials Production Office. Japan was in the center of rapid changes during the occupation, which saw a chaotic coexistence of liberation and censorship. This resulted in the animation film industry creating experimental works for use in the educational film genre. The educational films were something more than what simply provides education; in the history of Japanese animated film, the educational film genre is of great importance in that it set a foundation for nurturing diverse artistic styles that deviated from the mainstream ones of those days.
72 ※2	15 (1A)	2013年 9月		ダステ坂元眞理 Mari SAKAMOTO- DASTÉ	手塚治虫のリミテッド・アニメーションの技法の分析 ——『ある街角の物語』を中心に Analysis of Tezuka Osamu's Limited Animation Technique with a Case Study of Tales of a Street Corner	手塚治虫、『ある街角の物語』、リミテッド・アニメーション、映像分析、アニメーションの技法 Tezuka Osamu, Tales of a Street Corner, limited animation, film analysis, media techniques	『ある街角の物語』(1962)は手塚治虫(1928-1989)の最初のアニメーション作品である。ここでは、同作品の映像分析を通して、手塚のリミテッド・アニメーションの再評価を試みた。分析の方法としては、オープニングのいくつかのシークエンスを取り上げ、内容ではなく、そこで使われているアニメーションの技法の分析をした。さらに、「アトム誕生」(『鉄腕アトム』第一話、1963)他、手塚が影響を受けた作品、または同時代の作品として、『ピノキオ』(1940)、「宇宙からの訪問者」(『マイティ・マウス』のエピソード、1959)、そして『わんぱく王子の大蛇退治』(1963)を取り上げ、冒頭に使われている技法を分析、比較した。分析結果は、『ある街角の物語』で使われたリミテッド・アニメーションが単なる経済的な手段にとどまらないことを示している。手塚は様々な表現の可能性を追求し、本作品に美的価値を与えている。 Tales of a Street Corner (1962) is the first animation of Tezuka Osamu (1928-1989). This essay aims to revalue Tezuka's work by means of film analysis. Here, animation techniques employed in the opening sequences of the film will be analyzed, rather than the story itself. This will be compared with those of Pinocchio (1940), "The Birth of Astro Boy" (Episode One of Astro Boy, 1963), "Outer Space Visitor" (one episode of the Mighty Mouse series, 1959), and Wanpaku Oji no Orochi Taiji (The Little Prince and the Eight Headed Dragon, 1963) to examine the characteristics of Tezuka's limited animation technique. The result of analysis shows that Tezuka did not seek simply the economic interest of the technique but he rather explored a wide range of its possibilities that were to add significant artistic values to his work.

※2 本プロジェクトで行った翻訳箇所: なし
No items translated through the Project

①本プロジェクトで行った翻訳箇所:「概要」(英語→日本語) ②「キーワード」「概要」は著者から許諾の得られたもののみ掲載。 その他例外は※にて注記
 Items translated through the Project: Abstract (English to Japanese) The keywords and abstract of each essay reprinted with permission of its author(s) ※Exceptions are followed by asterisks

NO	巻号 Volume, Issue number	発表年 Year of Publication	ページ Page	著者名 Author	論文名 Title of Essay	キーワード Keyword	概要 Abstract
73 ※2	15 (1A)	2013年 9月		フレデリック・S・リッテン Frederick S. LITTEN (日本語版訳: 小林翔)	日本の映画館で上映された最初の(海外)アニメーション映画について On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas	アニメーション史、エミール・コール、初期アニメーション、凸坊新画帖、日本 animation history, Dekobo Shingacho, Japan, Emile Cohl, early animation	1933年、映画批評家の吉山旭光は、1909年の『ニッパールの変形』という映画が、日本の映画館で上映された最初の(欧米の)アニメーション映画であったと主張した。2001年にはアニメーション史家の渡辺泰が、1912年4月15日に東京の浅草帝国館で初演された『ニッパールの変形』という映画を挙げても、この映画を特定するための詳細が十分ではないと述べていた。そして2012年12月、『ニッパールの変形』がエミール・コールの1911年の映画『Les Exploits de Feu Follet (鬼火の冒険)』であり、他国では『The Nipper's Transformations (ニッパーの変形)』として上映されていたことを確認できた。本稿では、『ニッパーの変形』が日本の映画館で最初に上映された西欧のアニメーションであることが特定された過程を遡り、さらに「日本の映画館で上映された最初のアニメーション映画」作品として他にありうる候補について考察する。 In 1933 film critic Yoshiyama Kyokko claimed that a 1909 film called Nippdr no henkei had been the first (Western) animation film to be screened in a Japanese cinema. In 2001 animation historian Watanabe Yasushi showed that a film called Nipparu no henkei premiered in Tokyo's Asakusa Teikokukan on 15 April 1912, but any details to identify this film were still lacking. Finally, in December 2012 it became possible to ascertain that Nipparu no henkei had been Emile Cohl's 1911 film Les Exploits de Feu Follet, released in other countries as The Nipper's Transformations. In this note the identification process is retraced; moreover, other possible contenders for the title of 'first animation film shown in a Japanese cinema' are considered.
74 ※2	15 (1A)	2013年 9月		米村 みゆき Miyuki YONEMURA	「ジャパニメーションの表情とその内面(1)」——キム・ジュニアン著『イメージの帝国: 日本列島のアニメーション』より Japanimation (Anime)'s Expressions and the Inside (Part 1): from Joon Yang Kim's Empire of Images: Animation on Japanese Islands	ジャパニメーション、アニメ、歌舞伎、私小説、キャラクター Japanimation, anime, kabuki, shishosetsu (I-novel), character	学界では、韓国語で執筆された日本のアニメーションについての研究はこれまでほとんど紹介されてこなかった。本稿は、キム・ジュニアン著『イメージの帝国 日本列島上のアニメーション』を日本語訳した一部である。同書は、日本のアニメーションを研究対象として、様々な視角から幅広い対象を取り上げている。日本語訳では2章「ジャパニメーションとその内面」の3節「歌舞伎、絵巻、物語、そして私小説として」を掲載した。日本のアニメーションは、日本の伝統文化である歌舞伎、絵巻、また文学の領域では私小説からの影響を受けている。たとえば、演劇は独自にジャパニメーションに多様な影響を及ぼしており、歌舞伎においては、美少女美少年のような類型のキャラクターがその代表的な事例に該当する。歌舞伎の歴史は、ジャパニメーションにおける美少女美少年を含めた曖昧な性的アイデンティティと役割を持ったキャラクターが、マスメディア産業による性的商品化以前の日本文化の伝統において存在してきたことを示唆している。 Korean publications on Japanese animation have been largely ignored in academic study of animation. The following essay is part of a translation of Joon Yang Kim's Empire of Images: Animation on Japanese Islands into Japanese. This book on animation in Japan is a broad survey that takes up a variety of viewpoints. The following is Section 2.3, "As Kabuki, Emalci, Monogatari, and Shishosetsu (I-novel)", in Chapter 2, "Japanimation (Anime)'s Expressions and the Inside". Aspects of traditional culture in Japan such as kabuki, emaki (picture scroll), monogatari, and literature have influenced on Japanese animation. For instance, its bishojo/bishonen characters are a representative example of influences from kabuki, among other performing arts. The essay suggests in reference to kabuki that the androgynous or neutral traits of beautiful boy and girl characters in anime existed in the traditional culture of Japan before the commercialization of sexuality through the character industry.
75 ※2	15 (1A)	2013年 9月		クレア・キッソン Clare KITSON (日本語版訳: 土居伸彰)	アニメーションの本を書くということ——『話の話』の話 アニメーターの旅』と『ブリティッシュ・アニメーション チャンネル4 ファクター』(学会主催講演録) On Publishing Books about Animation: Yuri Norstein and Tale of Tales: An Animator's Journey and British Animation: the Channel 4 Factor	アニメーション研究、アニメーション制作、作家、チャンネル4、ユーリー・ノルシュテイン animation production, animation studies, author, Channel 4, Yuri Norstein	本稿は、2012年11月15日、東京・渋谷の桑沢デザイン研究所にて開催された、クレア・キッソン氏の講演会の講演原稿を翻訳のうえ採録したものである。この講演会は、東京重芸術大学大学院映像研究科の招聴で来日したキッソン氏に時間を割いて頂き、訳者(土居伸彰)のコーディネートのもと、日本アニメーション学会主催、東京造形大学共催で開催された。キッソン氏は、先鋭的なアニメーション表現によって世界的に有名なイギリスのチャンネル4で長年アニメーション製作の現場に関わり、退職後はアニメーションに関する著作を出版するなど研究者としての業績も多い。本講演は、キッソン氏が二冊の著作の出版に至る経緯やその際に直面した困難、本自体の意義について語って頂いたものである。講演では、出版社採りなど、本を書いた「後」の問題についても触れられるなど、大きなトピックをカバーする有益なものとなった。なお、氏が直面した、「学術的研究者であること」と「在野の研究者であること」の間に位置することの葛藤は、アニメーション・スタディーズの受容・勃興期にある日本の同様の現状においても示唆の大きいものであるといえよう。なお、今回の講演会は、東京芸術大学大学院映像研究科の皆様、特に山村浩二教授のサポートなくしては成立しなかった。改めて御礼申し上げたい。(抄録作成: 土居伸彰) This is the record of Clare Kitson's talk presented in Kuwasawa Design School, Tokyo, on 11 November, 2012, organized by the JSAS in cooperation with Tokyo Zokei University, and coordinated by Nobuaki Doi. After leaving Channel 4, Kitson has made a lot of research achievement, including publications on animation. Her talk covers not only what happened until the publication of her two books but also what followed that, including distribution and reception. Located not completely inside or outside academia, her position seems to be very significant to the discipline of animation studies developing in Japan. Her talk was realized by the support of Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts, in particular, Professor Koji Yamamura, as the inviter of Kitson to Japan. The coordinator would like to thank them. (Abstract by Nobuaki DOI)

※2 本プロジェクトで行った翻訳箇所: なし
No items translated through the Project

