

平成 27 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

アニメーション学会のマッピング・プロジェクト 実施報告書

日本アニメーション学会

平成 28 年 2 月

目次

第 1 章 事業概要	4
1.1 実施概要	4
1.2 本事業に至る背景	4
1.3 本事業の問題点とその解決策	4
1.4 本事業の具体的な実施の方針	5
第 2 章 事業の目的、趣旨	6
2.1 事業の目的、趣旨	6
第 3 章 実施体制	7
3.1 実施体制について：日本アニメーション学会初の委託事業として	7
第 4 章 実施スケジュール	8
4.1 2015 年 8 月より適宜	8
4.2 2015 年 9 月	8
4.3 2015 年 10 月	8
4.4 2015 年 11 月	8
4.5 2015 年 12 月～2016 年 2 月	9
第 5 章 実施内容	10
5.1 実施内容（概要）	10
5.1.1 実施内容（概要）	10
5.1.2 以前のウェブサイトの問題点	10
5.1.3 ウェブサイト改良のための意見交換：ウェブデザイナー花村氏及び日本アニメーション学会の公聴会	10
5.1.4 「推薦文献リスト」の導入	11
5.2 ウェブサイト概要	11
5.3 トップページ	11

目次

5.3.1 トップページ (1)	11
5.3.2 トップページ (2)	12
5.4 「全ての論文・書籍」概要	12
5.4.1 「全ての論文・書籍」概要	12
5.4.2 「全ての論文・書籍」個々のエントリ	13
5.5 「推薦文献リスト」	13
5.5.1 「推薦文献リスト」	13
5.5.2 「推薦文献リスト」個々のエントリ	13
5.6 「一覧から探す」	14
5.6.1 「一覧から探す」概要	14
5.6.2 「一覧から探す」 (1) 「作家一覧」	14
5.6.3 「一覧から探す」 (2) 「著者一覧」	14
5.6.4 「一覧から探す」 (3) 「作品一覧」	14
5.6.5 「一覧から探す」 (4) 「キーワード一覧」	14
第6章 広報、広報制作物	16
6 完成したウェブサイトの広報について	16
第7章 成果	17
7.1 今年度の成果	17
7.2 今年度の課題	17
7.3 今年度の評価	18
7.4 今年度の総括と来年度以降の見通し	18
資料編	21

第1章 事業概要

1.1 実施概要

本事業「アニメーション研究のマッピング・プロジェクト」は、日本アニメーション学会が 2012 年度より継続して行っている、アニメーション研究に関して国内外で重要視されている研究文献をマッピングし、一般へと広く共有することを目的とするプロジェクトの一部として位置付けられる。本年度の事業は、日本アニメーション学会がその一環として 2013 年度に立ち上げ、それまで集積してきたデータを整理・公開したウェブサイト「アニメーション研究のための文献のデータベース」(<http://database.jsas.net/mapping/>) の再構築を行うことにより、サイト訪問者がこれまで以上に、アニメーション研究の現状及び重要文献に関するマッピングを把握しやすくなるようにすることを主な実施概要とする。

1.2 本事業に至る背景

アニメーション研究をめぐっては、近年における世界的な研究の充実に反して、日本国内においてそれらの状況を共有する場や文献が不足していることから、その成果が日本において伝わっていない問題が長年続いている。アニメーション研究者の全体的な数の少なさゆえに、国内外のこれらの功績が、なかなか専門家以外へと共有されず、大学生・大学院生などの初学者がアニメーション研究に携わろうとするとき、その道標となる基礎的な文献がどういったものなのか、その情報を入手しづらい状況ができ上がっていると言える。

そういう状況を背景に、日本アニメーション学会は、その改善を図るべく、2010 年度に日本アニメーション学会内の研究部会として「海外文献研究会」を立ち上げた。アニメーション研究の分野における同時代の研究の成果を、文献購読を通じて共有する目的によるものである。この研究会での成果は、2012 年度から 2013 年度にかけて文化庁の「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」からの依頼の元に行われた各種プロジェクトの遂行及び 2013 年度における日本アニメーション学会制作のウェブサイト「アニメーション研究関連の論文および文献のデータベース」の公開にもつながっている。これらの試みはどれも、アニメーション研究を行う上で「基本的な文献」と考えられるものをピックアップ・共有・紹介し、それによって、アニメーション研究の専門家と非専門家のあいだの知識・情報へのアクセスのギャップを埋めることを目指すものである。

本事業「アニメーション研究のマッピング・プロジェクト」は、こういった一連の試みを背景としている。

1.3 本事業の問題点とその解決策

2013年度に制作したウェブサイト「アニメーション研究関連の論文および文献のデータベース」は、200エントリほどの論文情報の入力と公開を行ったものの、限られた予算で作られたものであつたがゆえに、最低限の機能しか実装できず、また、検索機能の不備をはじめとして使い勝手も余り良いとは言えなかった。

学術研究のための研究状況のマッピングを目的とするサイトである以上、各文献を単独で紹介するだけでは不足である。学術研究の性格上、何よりも重要なのは、文献間の有機的なつながりを提供することである。また、論文だけではなく、学術書の情報とのリンクもまた、実際の研究を行う上では重要である。それらの機能が補足されることによって初めて、アニメーション研究全体の見取図、マッピングが見えてくる。

そういういた考えの基、本年度の本事業「アニメーション研究のマッピング・プロジェクト」は、「アニメーション研究関連の論文および文献のデータベース」を新たに再構築し、文献間のリンクを認識可能なものとし、研究を行う上での一助とできる場とすることによって、アニメーション研究の問題点の解決へつなげることを目指すことで、問題点の解決を図ることになった。

文献間のつながりの可視化を重視することを通じて、アニメーション研究の専門外の人間にとってはなかなか得にくいものであるアニメーション研究の歴史・成果と現状を、広く共有することが可能になる。アニメーションを研究する際に可能な様々なアプローチを知り、更にはそのアプローチの深め方を知るための一助となるということだ。そうすることで本サイトは、これからアニメーション研究に携わる初学者はもちろんのこと、大学等でアニメーションを教える教育者やアニメーションに関する著述を行う在野のライターにとっても有益な情報となると同時に、その研究・執筆におけるクオリティの底上げにも間接的に貢献することになると考えられる。

1.4 本事業の具体的な実施の方針

本事業の具体的な実施の方針は、以下に基づいている。

- ・アニメーション研究の分野において重視されている文献の情報の集積を継続すること
- ・ウェブサイトの再構築を通じて、それらの文献間のつながりを明確化すること
- ・結果として、アニメーション研究者が把握している研究状況のマッピングを広く共有すること

第2章 事業の目的、趣旨

2.1 事業の目的、趣旨

アニメーションが社会的な関心を集め、多くの大学でアニメーションを研究する／学ぶ／教える機会が増えつつある中、一体どんな文献を元に研究を行うべきなのかという情報は、現状において共有されていないように思われる。共有されていたとしても、日本の「アニメ」など衆目が集まりやすく日本語でアクセス可能な書籍の多い特定の分野に偏りがちであることは疑いえないし、数多くある文献の何が信頼に足るもので、何がそうではないのか、そういったことへの共通理解もなかなか成立していない状況がある。

一方、アニメーション研究の「専門家」とでも言える人たちの状況についてはどうだろうか。国際アニメーション学会は1987年、日本アニメーション学会は1998年に誕生した。両団体が名称に掲げる「アニメーション学 Animation Studies」というものは、他の研究領域に比べれば歴史は浅いものの、着実に土台を固めつつある。*Animation: An Interdisciplinary Journal*を始めとした国際的な学術誌の水準はかなりのものとなり、英語を中心に優れた研究書の数も増えている。日本においても、まだ総数は少ないながらも、「アニメーション学」の領域を専門とする研究者が台頭しつつある。

国内外におけるアニメーション学の発展と、研究／教育の現場での手掛かりのなさ。この両極端な状況の中、今、必要とされているのは、「アニメーション学」の基礎文献及び方法論についての全体像を、広く共有することであると言える。

以上のような問題意識に基づき、日本アニメーション学会では、「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」からの依頼の元、「アニメーション研究のためのブックガイド」(2012年度)、「アニメーション研究のマッピング・プロジェクト」(2013年度)（後にこの研究成果を元に日本アニメーション学会制作のウェブサイト「アニメーション研究関連の論文および文献のデータベース」を開設）として研究事業を遂行した。

本事業は、その達成をふまえ、国内外の研究者・関係者との連携の元、アニメーション研究のマッピングをより広範に行うこととする。

第3章 実施体制

3.1 実施体制について：日本アニメーション学会初の委託事業として

本「アニメーション研究のマッピング・プロジェクト」は、1998年に設立され、20年近くの歴史を持つ日本アニメーション学会にとって、初めての委託事業となった。本委託事業に至るまでの前身の各種プロジェクトとは異なり、計画立案から予算の執行・経理処理に至るまで、全て日本アニメーション学会内で執行する必要があったことから、まず、このような委託事業を運営していくための体制作りが、大きなトピックとなつた。

そのためにまず、小出正志会長、和田敏克事務局長、会計担当の伊藤令枝理事、そして過去のプロジェクトから主導的な立場を取っていた土居伸彰会員の4名で、オンライン上、更には実際に対面しての打合せを重ねた。さらに、理事会にて体制作りについての検討を行った結果、委託事業初年度ということもあり、最小限のチームを構成し、年間を通じての動き方を試験的に執り行ってみることとなつた。

また、学会内の意思疎通を円滑化し、委託事業遂行に当たっての責任の所在をはっきりとしたものとするため、土居会員を「データベース担当理事」に任命。理事会の一員として、委託事業の遂行のための中心を明確化した。

一方で、少数の人員で体制を組みつつも、日本アニメーション学会として受託した事業であることの意義もきちんと活(い)かすため、会員全員を対象とした公聴会を開催し、今年度の成果となる再構築されたデータベースサイトがいかなる機能を持つべきかなど、全体的な方向性についての意見を広く募る機会を設けた。

その公聴会を通じて、データベース関係の仕事に実際に携わる想田充会員が新たに実施チームの新たなメンバーとして加わった。結果として、今年度の実施体制は、以下のようなものとなつた。

債務責任者：小出正志（日本アニメーション学会会長）

実施責任者：土居伸彰（日本アニメーション学会データベース担当理事）

事務担当者：和田敏克（日本アニメーション学会理事・事務局長）

会計担当者：伊藤令枝（日本アニメーション学会理事・会計担当）

データベース補佐：想田充（日本アニメーション学会会員）

第4章 実施スケジュール

4.1 2015年8月より適宜

採択決定後、マッピング事業の進め方について、土居会員、小出会長を中心としたオンライン上や電話上でのディスカッションを適宜行う。同時に、本年度にデータベースに登録する予定の150エンティリについての作業も適宜行う。

4.2 2015年9月

9月1日 学会内打合せ（第1回） ルノアール中野北口店にて

小出会長、和田事務局長、伊藤財務担当理事、土居会員が参加。財務関連についての打合せを行う。

9月9日 学会内打合せ（第2回） ルノアール中野北口店にて

小出会長、和田事務局長、伊藤財務担当理事、土居会員が参加。財務関連についての再度の打合せを行う。

9月30日 ウェブデザイナー花村太郎氏との初回打合せ ヴォルール・ドウ・フルール下北沢南店にて

ウェブサイトの再構築を依頼予定のウェブデザイナー・花村太郎氏との打合せを、土居会員出席の元に行う。顔合わせとともに、土居より花村氏に対して、プロジェクト全体の主旨を説明。過去のウェブサイトの仕様とその問題点を共有しつつ、新たなデータベースウェブサイトの再構築のプランを練るための情報を提供した。

4.3 2015年10月

10月18日 花村太郎氏との打合せ（2回目） 花村太郎氏事務所にて

土居会員と花村太郎氏が出席。花村氏からデータベースサイトの仕様等についての提案を受ける。

4.4 2015年11月

11月11日 花村太郎氏との打合せ（3回目） 花村太郎氏事務所にて

土居会員と花村太郎氏が出席。データベースのサンプル原稿をあらかじめ提供の上、具体的な作業の進め方について話し合う。

11月28日 アニメーション学会理事会及びデータベースサイトに関する公聴会 東京工芸大学中野キャンパスにて

日本アニメーション学会理事会にて、土居会員を日本アニメーション学会の担当理事に任命。理

第4章 実施スケジュール

事会後、会員全員を対象としたデータベースサイトに関する公聴会を開催。

4.5 2015年12月～2016年2月

2015年12月～2016年2月中旬

土居理事主導、小出会長監修の元、花村太郎氏とも適宜連絡を取りながら、今年度のデータベースサイトの実装作業を行う。

12月1日 中間発表会 東京国立新美術館にて

土居理事・小出会長が出席。土居理事が発表を行う。

12月5日 データベースチーム打合せ ニューディア一事務所にて

土居理事、小出会長、想田充会員、花村氏の4名が参加。データベースサイトの仕様の統一を図るととともに、今後の具体的な作業の進め方について確認を行う。この後、チームでの打合せはオンライン上で適宜開催される。

2016年2月25日 データベースサイトの公開（予定）

再構築されたデータベースサイトを公開、会員向け及び一般向けに広く周知を行う。

第5章 実施内容

5.1 実施内容（概要）

5.1.1 実施内容（概要）

本事業は、2013年度に初公開された「アニメーション研究関連の論文および文献のデータベース」(<http://database.jsas.net/>)の再構築を行うことをその概要とする。

5.1.2 以前のウェブサイトの問題点

2013年度に公開した「アニメーション研究関連の論文および文献のデータベース」は、*Animation: An Interdisciplinary Journal*及び『アニメーション研究』という国内外を代表するアニメーション研究専門の学術雑誌について、200本におよぶその掲載論文情報を集積し、概要の日英2箇国語訳の用意などを行うことにより、国内外のアニメーション研究者や研究初学者、関係者、ライターといったアニメーションをテーマに執筆を行う人々に対し、これまでにアニメーション研究の分野が提供していたアニメーションへのアプローチ方法についての情報を集め、アクセス可能にするという意味において極めて有益な情報を獲得できる場所となっている。

一方で、情報自体の有益性はあれど、その本来持つ価値を最大限に活用するところまでは至っていなかった。検索やタグといった機能が不十分である、それぞれの文献データ間の「横のつながり」を示すことができていないなどの問題があった。目的の文献を容易に探すことはできても、その論文が更に誘うべき別の文献へのリンクが途絶えており、アニメーション研究全体のマッピングを示すという本来の目的に、完全に資することができていなかった。

5.1.3 ウェブサイト改良のための意見交換：ウェブデザイナー花村氏及び日本アニメーション学会の公聴会

今回、マッピング用ウェブサイトの再構築を依頼することとなったウェブデザイナーの花村太郎氏は、フォントに関する情報を集積するウェブサイト「type.center」のデザインを担当しているよう、専門的な知識を一般層にも伝わりやすくする見せ方を得意としており、アニメーション研究の専門家の脳内マッピングを広く共有することを目指す本事業において適切な人材である。

ウェブサイト構築に当たっての花村氏からの示唆は、(1) 旧バージョンのサイトが使っているWordPressはセキュリティ上の不安を抱えており、また、WordPress自身のアップグレードに際して繰り返しの調整が必要になる可能性があることからなるべく避けた方が良いこと、(2) 本サイトの仕様であれば、Microsoft Excel等との直接的な連携によってアップロードが可能な独自のシス

ムを構築することが可能であることの主な2点があった。

土居理事側から花村氏に対しては、文献間のつながりを見せる機能の強化を要望した。訪問者が希望の文献を探しながらも、その過程において、他の関連する文献の存在を知ることができるような仕組みの構築である。

数回にわたる話し合いの後、花村氏からの提案のあったデータアップロード更新の仕組みと、土居理事からの要望の両方を取り入れた新しいサイト構築の実装を花村氏に依頼することとなった。

花村氏とのディスカッションを重ねる一方、11月28日の日本アニメーション学会内での公聴会にて、更なる改良の可能性を探るための意見を広く求めたところ、論文名や著者名での検索はもちろんのこと、初学者にとって助かるのは、文献が取り上げているアニメーション作品名や作者名から文献一覧を探せることなのではないかという指摘があった。この指摘は、初学者に対してアニメーション研究が成し遂げてきた成果を示すことを目的とするウェブサイトとして非常に重要かつ有益なものであることから、ウェブサイトの機能として新たに実装することとなった。

5.1.4 「推薦文献リスト」の導入

また、アニメーション研究の優れた成果についてのマッピングを示すという目的を果たすため、新たに「推薦文献リスト」の導入も行うこととした。国内外のアニメーション研究者や関係者に対し、特定のテーマにおける必須文献の選定を依頼し、その情報を公開することにより、アニメーション研究の初学者が研究を始めるに当たってどのような文献に当たるべきなのか、その手掛かりを増やすことができる。そのリストは更にデータベース本体との連携を図ることで、ウェブサイト訪問者は、「推薦文献リスト」という入り口からも、アニメーション研究に関する多くの文献を探すことができるようになる。

5.2 ウェブサイト概要

今年度の事業を通じてリリースされることになった「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト（通称DAS）」の再構築版は、以下のような概要で構成されている。これらは全て、アニメーション研究の優れた成果を紹介し、予期せぬ文献との出会いへとつなげられるように意図されている。

5.3 トップページ

5.3.1 トップページ（1）

DASのトップページ上部には、「全ての論文・書籍」「推薦文献リスト」「一覧から探す」「このサイトについて」という本サイトの主要なコンテンツ4つへと飛ぶことができるリンクボタンが設置され

ている。

「全ての論文・書籍」からは、データベース上に登録した論文・書籍の情報の一覧を見るページへと飛ぶことができる。

「推薦文献リスト」からは、世界各国を代表するアニメーション研究者・関係者による必須文献のガイドのページに飛ぶことができる。

「一覧から探す」からは、文献の著者、文献のキーワード、文献が取り上げているアニメーション作品、文献が取り上げているアニメーション作家・関係者の名前を手掛かりとして文献を探すページへと飛ぶことができる。

「このサイトについて」からは、DAS 自体の概要を読むサイトに飛ぶことができる。

また、「English」ボタンを押すことで、英語版のサイトに切り替えることができる。

5.3.2 トップページ（2）

DAS のトップページの中盤以降は、「ランダムピックアップ」「推薦文献リスト・ピックアップ」「著者・ピックアップ」「作家・ピックアップ」「作品・ピックアップ」「キーワード・ピックアップ」で構成されている。これらのそれぞれの項目は、ウェブサイトを訪れるたび、データベースから違った収蔵データをランダムにピックアップし、トップページへと呼び出す。それにより、サイトの訪問者に対し、思ってもみなかつた文献を紹介する目的を持っている。この仕掛けにより、サイトの訪問者は、目的のデータを探しつつも、自分自身の研究や執筆にとって思いもかけぬ視点を獲得できる余地を生み出すことができる。

5.4 「全ての論文・書籍」概要

5.4.1 「全ての論文・書籍」概要

「全ての論文・書籍」においては、データベースに入力された全ての論文・書籍のリストを一望できるとともに、文献のタイプ（論文のみ・書籍のみ）、並べ替え（発表年・タイトル順）、キーワード・フィルタによって、文献の並べ替えや、特定の文献の検索を手軽に行うことができる。探したい文献が明確な訪問者は、このコンテンツ部分より、（主にキーワード・フィルタを用いて）目的の文献を探すことが可能である。

また、それぞれの文献のメタデータ（著者名、雑誌名、出版社名、発表年など）は、それぞれタグとしてクリック可能であり、同じメタデータを持つ文献情報のフィルタリングを行うことができる。

なお、今年度、データベースに入力されたのは、論文については旧ウェブサイトでもフォローしていた『アニメーション研究』誌及び *Animation: An Interdisciplinary Journal* の 2 誌、書籍については、2012 年度に発表した「アニメーション研究のためのブックガイド」からピックアップした文献の計 385 件である。

5.4.2 「全ての論文・書籍」個々のエントリ

「全ての論文・書籍」で目的の文献を見つけた後、そのタイトル部分をクリックすると、個々の文献の詳細情報を見ることができる。文献のタイトル、概要、発表年、著者、掲載誌（論文の場合）、巻号（論文の場合）、掲載ページ数（論文の場合）、出版社（書籍の場合）、掲載誌ウェブページ（論文の場合）、DOI（論文の場合）、ISBN（書籍の場合）、Webcat Plus の概要ページへのリンク（書籍の場合）、関連作家、関連作品といった項目がメタデータとして入力されており、発表年以下の項目については、ハイパーリンクによって、同じデータを持つ文献に飛ぶことができる。

また、論文の詳細情報の下部に設けられた「関連する一覧」の項目では、これらのメタデータと関連する項目がランダムにピックアップされ、同じメタデータを持つ文献が容易に見いだせる仕組みが用意されている。さらに、「推薦文献リスト」内で選ばれている文献の場合、そのリストへのリンクとともに、リスト内でその文献に対して付けられたコメントも読むことができる。それによって、文献自体の持つ意義について、一望できるようになっている。総じて、関連エントリの表示によって、似たテーマを扱う論文を「発見」できるような仕掛けを施している。

5.5 「推薦文献リスト」

5.5.1 「推薦文献リスト」

「推薦文献リスト」では、本事業のプロジェクトチームから依頼した国内外の研究者・関係者に、独自の視点で設定されたテーマを元に、アニメーション研究の初学者が参照すると良いと思われる文献のリストを依頼。その成果をまとめて発表している。今年度の事業では、藤津亮太氏（「アニメライターのための基本の11冊」）、イゴール・プラツツエル氏（「東欧・中欧アニメーションを知るための11の文献」）、ジョルジュ・シフィアノス氏（「アニメーション美学を知るための10の基本文献」アンケートに対する回答）、須川亜紀子氏（「少女向けアニメを知るための9の文献」）、津堅信之氏（「日本のアニメ史を知る10の文献」）の5名に、リストの作成と提供を行っていただいた。

5.5.2 「推薦文献リスト」個々のエントリ

「推薦文献リスト」の個々のエントリでは、リスト作成者によるリスト全体へのコメント、リストに選出した文献一覧（個別のコメント付き）、リスト作成者のプロフィールを掲載。また、データベース内に掲載がある文献や、外部サイトとのつながりがある文献については、ボタンのクリックを通じてリンクでたどり着けるようにするなど、本データベースサイト及び外部サイトとのつながり・連携を強化する仕掛けを作った。

複数の選者の参加を可能にする「推薦文献リスト」の導入により、本データベースサイトが取り上

げる文献の選定基準が相対化され、より広範なアニメーション文献をカバーすることが可能になる。

5.6 「一覧から探す」

5.6.1 「一覧から探す」概要

「一覧から探す」では、本ウェブサイトの訪問者にとって最も便宜的であると考えられる区分（論文の著者・キーワード及びアニメーション作家・作品名）を通じて、文献を探すことができる。

5.6.2 「一覧から探す」(1)「作家一覧」

このページでは、文献内で主要な対象として取り上げられているアニメーション作家・関係者の名前をリスト化することで、特定のアニメーション作家・関係者の名前から、文献を探すことが可能になる。目的の文献が具体的になくとも、研究を遂行する予定のアニメーション作家・関係者の名前を通じて、その対象を大きくフィーチャーする文献を発見することができるようになる。

5.6.3 「一覧から探す」(2)「著者一覧」

このページでは、データベースに登録された論文及び書籍の著者の名前をリスト化することで、同じ研究者が当該文献のほかにどのような研究・執筆活動をしているのかを一望できるようにしている。このリストによって、自分が関心のある著者の活動がひと目でわかるほか、リスト全体を眺めることにより、現在アクティブに活動し、結果を残している研究者・著者の存在についてもマッピングできるようになる。

5.6.4 「一覧から探す」(3)「作品一覧」

多くの研究者（初学者から専門家まで）にとって、アニメーション研究を志すきっかけとなっているのは、特定の作品について学びたい・研究したいという気持ちであることは間違いない。その点からすると、「作品一覧」はその目的に非常に深く沿ったものであると言える。「作品一覧」のリストは、データベースに入力された文献が主に考察の対象としているアニメーション作品のタイトルをピックアップし、リスト化して見せている。

5.6.5 「一覧から探す」(4)「キーワード一覧」

「キーワード一覧」では、データベースに登録された文献が主なテーマとするキーワードが一覧化され、まとめて見ることができる。リストの一覧を見ることによって、これまでの研究者たちがアニ

第5章 実施内容

メーションに対してどのようなアプローチを加えて研究しようとしてきたのか、その全容を把握できる。

第6章 広報、広報制作物

6 完成したウェブサイトの広報について

完成したウェブサイトについては、まずは日本アニメーション学会会員あてのメーリングリストにおいてその完成と公開が報告され、また、「推薦文献リスト」寄稿者や *Animation: An Interdisciplinary Journal* を始めとした関係者にも周知される。さらに、日本アニメーション学会ホームページにおいても、ホームページへのリンクが貼られる予定である。

これらの広報先は、自身がアニメーション研究を生業とする人が多いことから、本ウェブサイトの最もコアなユーザーであり、最も影響力ある広報者となることが考えられる。

第7章 成果

7.1 今年度の成果

本年度の本事業の成果は、「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」の再構築を通じて、学術研究を遂行する際の性質に沿った、各種文献間の横のつながりを可視化し、認識の遡上に浮上させるようななかたちでのデザインをベースにしたサイトを公開することができたことである。

これによって、データベース内に重要な文献が入力されたということのみならず、それらの文献が持つ有機的なつながりもまた同時に示されることにより、このサイト自体がアニメーション研究の現状における重要な文献の全体像（の一部）を示し、そのマッピング内部を探索することを可能にし、促進するということが起こるようになった。

7.2 今年度の課題

ウェブサイト再構築を遂行するに当たり、課題もまた浮かび上がってきた。それは主に、データベースに収録する文献の選定についてである。

今年度の掲載文献は、論文情報に関しては 2013 年度の旧バージョンのウェブサイトにて掲載していた『アニメーション研究』及び *Animation: An Interdisciplinary Journal* の論文情報を更新して掲載（2014～2015 年度）、書籍については 2012 年度に「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」で制作した「アニメーション研究のためのブックガイド」からの選定により、計 150 件を超えるデータベースへの情報追加を行った。

論文に関しては、既に掲載の 2 誌のほかにも重要視されている雑誌があるが、それについては今年度の掲載を行うことができなかった。その主な理由は、それらの掲載候補誌については、抄録が公式に作成されておらず、紹介に当たって、データベース作成側により論文の読み込みとタグ等の抽出といった作業が必要となるからである。そのためには作業チームへの人員追加などの新たな措置が必要となるため、来年度以降の課題として持ち越される必要があった。

また、アニメーションを専門としない学術誌における重要論文が、現在の選定の仕方だと漏れてしまう。それらの論文をいかにして本ウェブサイト内にすくい上げるのかについても再考の必要がある。

商業出版された書籍については、前述のとおり、以前作成した「アニメーション研究のためのブックガイド」からの選定が主となったが、それが意味するのは、2013 年度以降に出版された文献が漏れてしまうということである。この期間以降に出版された書籍について何を選び、何を選ばないかという判断についても、「アニメーション研究のためのブックガイド」選定時のような研究チームを新たに組み上げる必要が出てくることになる。

論文・書籍両方について、新たな文献のデータベースへの追加に際してその選定を行うプロジェク

トチームが必要になることが明白になる一方、日本アニメーション学会内でそのチームを組み続けること自体の可否も議題となっていく。同じひとつの基準によるマッピングのみで構成されてしまう恐れがあるからだ。

そのことを考えると、この課題の解決のためには、今年度新たに導入された「推薦文献リスト」をベースに新たな文献を追加していくことが重要になってくるかもしれない。「推薦文献リスト」に選ばれた文献をデータベースに登録するという作業を行うことにより、日本アニメーション学会のプロジェクトチームのみならず、国内外の一線級の研究者・関係者にとってのマッピングを導入することで、複数の視点を同時に融入していくことができるようになると考えられる。

また、ウェブサイト全体に関して、研究者の便宜を図るためのアニメーション作家や作品名以外のソートのやり方や、キーワードの抽出のやり方がほかにもりえる可能性がある。これらについては、ウェブサイト公開後に出てくるであろう意見や批判等を待ちたい。「推薦文献リスト」では、日本語及び英語以外の文献の選定があったことから、日英以外の言語についてもどのように入れ込んでいくべきかも、検討の余地がある。

7.3 今年度の評価

日本アニメーション学会として受託した初めての委託事業ということもあり、体制作りをはじめとする基礎的な部分での構築作業が必要だったものの、来年度以降の有益な展開が見込めるウェブサイトを再構築でき、当初の予定通り 150 エントリ以上の追加を行った上で、「推薦文献リスト」をはじめとする新たな切り口の導入ができたことから、今年度の事業に関しては、一定の評価ができると考えられる。

7.4 今年度の総括と来年度以降の見通し

新たなウェブサイトを作ることによって、このウェブサイトが持つポテンシャル（文献同士の横のつながりを可視化し、情報のソートの方法を工夫することで、サイト訪問者が「使える」情報にアクセスすることを容易とする）がはっきりと見えてくることとなった。

今後、このウェブサイトをたたき台として、「使いやすい」サイトへと広く意見を募っていく必要があるが、以下のような来年度以降の見通しが現状において考えることができる。

「推薦文献リスト」は、世界のアニメーション研究の先端を走る研究者・関係者が持つアニメーション研究に関する脳内マッピングを簡素かつ効果的に紹介することにより、アニメーションに関する複数の知見をサイト内に共存させることを可能にした。来年度以降は、研究者のみならずアニメーション作家など更に範囲を広げて考えることにより、更に有用性の高いサイトへとしていくことができる考えることができる。

また、文化庁メディア芸術データベースなど、他のデータベースサイトとの連携を視野に入ることにより、アニメーション研究を行う上で付随して必要になってくる情報を、本サイトをベースに更

第7章 成果

に入手できるようにできる可能性も考えることができる。

今年度の成果をベースにした連携要素については、日本アニメーション学会内の公聴会を再度開催するなど新たな意見を取り入れつつ、更に深化と広範化を図っていきたい。

資料編

推薦文献リスト

少女向けアニメを知るための9の文献

選者：須川亜紀子

○リスト全体の趣旨

少女（子ども）向けアニメと少女（子ども）視聴者による文化実践に関する研究書をリストしました。

○リスト

1. 「少女と魔法ガールヒーローはいかに受容されたのか」（須川亜紀子、NTT出版、2013）
女児向け「魔法少女」アニメを1966～2000年代初頭までの代表作のテキスト分析と、それを視聴していた女性たちへのインタビューを通じて、アニメにおける少女表象だけでなく、それが当事者の少女たちにどのように消費、利用されていたかを探る軽文化研究の本。
2. 「アニメ研究入門-アニメを究める9つのツボ 増補版」（小山昌宏・須川亜紀子、現代書館、2014）
アニメをどう研究するのか、様々な方法論を紹介する本。少女向けアニメに関しては、「アニメとジェンダー」の箇所が参考になる。
3. 「このアニメ映画はおもしろい」（川上大典、青弓社、2015）
第3章「少女は世界を変える」は、少女が主人公のアニメ映画をとりあげている。少女表象については参考になる。
4. 「現代日本のアニメ『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで」（スザン・J. ネイピア、中央公論社、2002）
非常にサンプルが限定的だが、少女向けとしては、「セーラームーン」などの戦闘魔法少女について、ジブリアニメ映画における少女についての章が参考になる。英語オリジナル版は、『ハウルの動く城』までを網羅している増補改訂版が出ている。
5. 「菊とポケモンーグローバル化する日本の文化力」（アン・アリスン、新潮社、2010）
アメリカの人類学者の著者による視聴者分析の章「パワーレンジャー（スーパー戦隊）」「セーラームーン」については、オーディエンス研究の参考になる。英語オリジナル版も必読。
6. 「日本はなぜ<メディアミックス>する国なのか」（マーク・スタインバーグ、角川書店、2014）

英語オリジナル版を改定し翻訳された本。メディアミックスの歴史と解説は、少女アニメと少女視聴者の関係に関する研究に参考になる。

7. 「子ども文化の現代史：遊び、メディア、サブカルチャーの奔流」（野上暁、大月書店、2015）

子どもとメディア、サブカルチャーの関係を論じた本。漫画やアニメのイメージが子どもの実践によって具現化、内面化される事例は参考になる。

8. Hand-Made Television: Stop-Frame Animation for Children in Britain, 1961-1974 (R. Moseley, Palgrave Pivot, 2015)

英国1960～70年代の子ども向け人形アニメに関する研究書。テレビ、アニメ、子ども視聴者の関係を研究する際の参考になる。

9. *Anime: A Critical Introduction* (Rayna Denison, Bloomsbury, 2015)

ジャンル論において、主にアニメ映画についての研究書だが、少女、少年ジャンルの章は参考になる。

選定者プロフィール

須川亜紀子（すがわ あきこ）

ウォーリック大学大学院映画テレビ学部博士課程修了。PhD（人文学博士）。横浜国立大学都市イノベーション研究院／教育人間科学部准教授。専門は、文化研究、オーディエンス研究、ジェンダー論。アニメにおける少女表象や、2・5次元文化（コスプレ、アニメ・マンガベースのミュージカル、コンテンツツーリズムなど）という虚構と現実の間を漂う文化実践を、ジェンダーの視点から研究している。単著に『少女と魔法—ガールヒーローはいかに受容されたのか』（NTT出版、2013年）、編著書に『アニメ研究入門—アニメを究める9つのツボ』（現代書館、2013年）、共著に *Japanese Animation: East Asian Perspectives* (University Press of Mississippi, 2013)、『コンテンツツーリズム研究』（福村出版、2015年）、『女性MANGA研究』（青弓社、2015年）、『このアニメ映画はおもしろい』（青弓社、2015年）等。論文“*Rekijo, pilgrimage and ‘pop-spiritualism’: pop-culture-induced heritage tourism off/or young women*” *Japan Forum* 27(1) (2015) などがある。

Akiko Sugawa-Shimada, Ph.D. is an associate professor at Yokohama National University, Japan. She is the author of a number of articles on *anime*, *manga* and Cultural Studies, including *Contents Tourism Studies* (2015), *Women's Manga: Manga that Connects the US, and Europe to Asia* (2015), “*Rekijo, Pilgrimage and ‘Pop-Spiritualism’: Pop-culture-induced Heritage Tourism off/or Young Women*,” *Japan Forum*, 27:1 (2015), *Girls and Magic: How Have Girl Heroes Been Accepted* (2013), and *Japanese Animation: East Asian Perspectives* (2013).

日本のアニメ史を知る 10 の文献

選者：津堅信之（アニメーション研究）

リストの趣旨

私が選者だということは、「アカデミズム」とか「学術的」とかとは関係ないリストになるということである。つまりは、アニメーション史よりも「アニメ史」を知るために文献を選び、従来、学術的立場から注目されてこなかったと思われる商業系の文献に注目した。ただし選者の著書は除外し、定番と言えるような文献も、あえて外したものがある。なお、リストは文献の刊行年順である。

1. 「アニメ大好き！ ヤマトからガンダムへ」 池田憲章（編）、徳間書店、1982 年
アニメブームが最高潮に達した直後のファン向けの本。アニメを熟知する論者たちの筆致が当時の熱気を伝えている。ガイナックスの仕事や萌えキャラの登場など、その後のアニメ史の展開を考察する上でも重要な文献。
2. 「T V アニメ 25 年史」 アニメージュ編集部（編）、徳間書店、1988 年
姉妹本「劇場アニメ 70 年史」との 2 冊で、定番「日本アニメーション映画史」以後 10 年を補足できる。作品辞典の体裁なので現在も利用価値が高い。最近刊行の「日本 T V アニメーション大全」はその逆で、使いにくい。
3. 「虫プロ興亡記」 山本暎一（著）、新潮社、1989 年
ほぼ一貫して虫プロに在籍した著者による記録。小説形式になっているが、著者によると事実は正確に描写しているという。これと、「手塚治虫劇場」（手塚プロダクション編、1991 年）との 2 冊で虫プロ史は抑えられる。
4. 「魔女っ子アニメ大全集」 東映動画（編）、バンダイ、1993 年
「魔法使いサリー」から「セーラームーン」まで、日本のアニメを象徴するシリーズの一つ「魔法少女アニメ」を特集したムック。作品データを含め資料性が非常に高く、これを読まずして魔法少女アニメは語れない。
5. 「B - C L U B」138 号（1997 年 5 月号） バンダイ、1997 年
「O V A 大研究」という特集が組まれた号。O V A（オリジナル・ビデオ・アニメ）からは、特に 90 年代半ばにかけて多くの名作が生まれた。この特集は網羅的な作品年表を含む高い資料性で、O V A 研究には必須。

6. 「富野由悠季 全仕事」 富野由悠季（監）、キネマ旬報社、1999年

「機動戦士ガンダム」以後の富野由悠季の仕事は、そのまま日本のアニメ史につながる。富野の生い立ちから虫プロ入社、そして「∀ガンダム」までを問い合わせ直す、富野の長大な談話を見読みこなしたい。

7. 「タツノコプロインサイダーズ」 原口正宏・長尾けんじ・赤星政尚（共著）、講談社、2002年

「タイムボカン」シリーズなど、独自のテレビアニメを制作してきたタツノコプロの設立者・吉田竜夫から、企画、演出、デザイン、作画、美術などに関わった総勢40名へのインタビュー録。タツノコ研究の基本文献。

8. 「輝け60年代 草月アートセンターの全記録」「草月アートセンターの記録」刊行委員会（編）、フィルムアート社、2002年

意外な文献かもしれないが、近年の短編アニメーション界の動きをみると、その原点にある草月は押えておきたい。本書には当時の草月の活動が克明に記録され、「創作すること」の意味を今なお問い合わせ続けている。

9. 「アメリカで日本のアニメは、どう見られてきたか？」 草薙聰志（著）、徳間書店、2003年

これも意外な文献かもしれないが、「アトム」から「ポケモン」まで、アメリカでアニメがどう受容され批判されてきたのかを客観的にまとめた本書を読むと、「アトム」以後のもう一つのアニメ史が見えてくる。

10. 「サンライズ全作品集成」 I・II、サンライズ企画室・樹想社（共編）、サンライズ、2007年

非売品の社史だが、1977年から2007年まで、サンライズの全作品を辞典形式でまとめた極めて利用価値の高い内容。アニメ制作会社の社史は複数あるが、アニメ史を牽引してきたサンライズの社史であり、決定版と言える。

選者プロフィール

1968年生まれ。アニメーション研究者。専攻領域はアニメーション史。学習院大学大学院非常勤講師、京都精華大学アニメーション学科准教授などを歴任。

11 books/article to know Animation from Eastern/Central Europe

Igor Prassel

- 1.Zlatko Sudović (editor), Zagrebački krug crtanog filma I - IV , Zavod za kulturu Hrvatske, 1978-1986.
- 2.Ranko Munitić, *Pola veka filmske animacije u Srbiji*, Institut za film, 1999.
- 3.Miroslav Kačor, Michal Podhradský, Michaela Mertová, *Zlatý věk české loutkové animace*, Mladá fronta, 2010.
- 4.František Dryje, Ivo Purš, Bertrand Schmitt, Jan Švankmajer, *Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue: Between Film and Fine Art*, Arbor vitae, 2013.
- 5.Igor Prassel, *Filmography of Slovenian Animated Film 1952 – 2012*, Slovenian Cinematheque, 2012.
- 6.Chris Robinson, *Estonian Animation: Between Genius and Utter Illiteracy*, John Libbey & Co Ltd, 2007.
- 7.Christian Dewald, Sabine Groschup, Mara Mattuschka, Thomas Renoldner, *Die Kunst des Einzelbildes - Animation in Österreich - 1832 bis heute*, Filmarchiv Austria, 2010.
- 8.Jerzy Armata, Mariusz Frukacz, Marcin Giżycki, Ryszard Haja, Adriana Prodeus, Mateusz Solarz, Bogusław Zmudziński, *Polski film animowany — [Polish animated film]*, Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, 2008. ISBN 978-83-928205-0-5
- 9.Mariusz Frukacz, *Fresh Blood of Polish Animation*, ASIFA Magazine Volume 22, pp. 26 -33, No. 2 Winter Issue 2009.
- 10.Erzsi Lendvai, *Animated Cartoons in Hungary*, FilmKultúra, 1996.
(<http://www.filmkultura.hu/regi/articles/essays/anim.en.html>)

11.Peter Hames (ed.), *The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy*, Wallflower Press, 2007.

Igor Prassel was born in 1971 in the Slovenian coast town Koper-Capodistria. He was a long time co-editor of the only Slovene comics magazine *Stripburger*. From 1992 he is running a monthly animation film program at the Slovenian Cinematheque. He is surviving as a freelance journalist, animation film programmer and board member for many different film and contemporary arts festivals in Slovenia and abroad. In 2011 and 2012 he served as a member of committees for the evaluation of short animated film production for CICLIC (France), La Poudriere (France – evaluation of student graduation films 2011/12) and ProImagenes (Colombia). He was a jury and program selection member at important international animation and short film festivals (Animafest Zagreb, I Castelli Animati, Stuttgart ITFS, SICAF Seoul, anim'est Bucarest, Balkanima Belgrade, Monstra Lisboa, Festanča Žilina, Animanima Čačak, 25 FPS Zagreb, Anifest Trebon, CICDAF Beijing, Animatou Geneva, Animafest Cyprus, Cinanima Espinho, Mecal Barcelona, Kecskemét AFF, AnimaSyros Greece, Primanima Hungary, FICAM Morocco, Anibar Peja, Fantoche Baden, Tabor ISFF, Krakow IFF, Anima Mundi Brazil). From 2008 until 2014 he collaborated with the World Festival of Animated Films Animafest Zagreb as programme adviser. He is a founding member of the Association of Slovenian Animation Film. From 2010 he is lecturing on the history and theory of animation film at the University in Nova Gorica. In 2012 the Slovenian Cinematheque published his book “The Filmography of Slovene Animated Film 1952 – 2012”. From 2013 he is the director of the Festival of Slovenian Film. In 2014 he was appointed as commissioner for animation film at the Croatian Audiovisual Centre (HAVC). In 2004 he founded the International Animation Film Festival Animateka (www.animateka.si), where he is the artistic director.

アニメライターのための基本の 11 冊

選者：藤津亮太（アニメ評論家）

○リストの趣旨

アニメライターと銘打ったが、要はTV・映画といったメジャー流通系アニメ（いわゆる“商業アニメ”）の歴史と制作技術を手っ取り早く押さえる 11 冊という趣旨である。作品個別のムック、雑誌などにも見逃せない記事は多いが、あくまで基本が理解できる本ということでセレクトした。

○リスト

1. 「アニメーションの基礎知識大百科」神村幸子、グラフィック社、2009 年

用語事典の形式で、制作フローから、業界の俗語までフォローしている。わからないことがあったらまず参照。

2. 「UN-GO 會川昇脚本集：坂口安吾原案 明治開化 安吾捕物帖」坂口 安吾、會川 昇、メディアパル、2012 年 5 月

決定稿だけでなく、企画メモやプロットも収録。完成作品についての解説もついて「この脚本がどう映像になったか」が理解できる。

3. 「「ホルス」の映像表現」高畠勲、徳間書店、1983 年 10 月

高畠勲監督が自作を題材に、どういう意図で演出をしたかを解説する。演出とは何かがわかる。

4. 「映像の原則」富野由悠季、キネマ旬報社、2011 年

富野由悠季監督が新人演出家を想定して描いた演出家入門。富野流の演出をつける上での原理原則が書かれている。

5. 「METHODS」押井守、角川書店、1994 年

押井守監督がレイアウトをコントロールすることで何を表現しようとしたかを解説。現在のアニメで採用されている正確な空間感の原点。

6. 「鋼の錬金術師 嘆きの丘の聖なる星 原画集」小西 賢一、押山 清高（監）、スクウェアエニックス、2012 年 1 月

原画マンがどのように動きをつくっていくかが、わかりやすくまとめられている。

7. 「アニメーション作画法—デッサン・空間パースの基本と実技」 湖川友謙、創芸社、2007年5月

アニメの絵とはどういう理屈でできているかを理解できる1冊。

8. 「光と闇 小倉宏昌画集（ジブリ THE ART シリーズ）」 小倉 宏昌、スタジオジブリ、徳間書店、2004年1月

収録された美術ボードなども魅力だが、3人の美術監督が小倉の美術について語り合う座談会にさまざまなヒントがある。

9. 「アニメCGの現場」 ワークスコープレーション書籍編集部、ワークスコープレーション、2013年12月、2014年12月。

2014年、2015年と出た雑誌「CGワールド」のアニメ関係特集の合本。3DCG関係のメイキングがまとまっている。

10. 「TVアニメ25年史」 アニメージュ編集部編、徳間書店、1988年

日本のアニメ史を押さえるときに欠かせない2冊（1）

11. 「日本アニメーション映画史」 渡辺泰、山口且訓、有文社、1978年

日本のアニメ史を押さえるときに欠かせない2冊（2）

選者プロフィール

藤津亮太(Ryota Fujitsu)

アニメ評論家。新聞記者、週刊誌編集を経て2000年からフリー。著書に『「アニメ評論家」宣言』(扶桑社)、『チャンネルはいつもアニメ』(NTT出版)。このほか各種雑誌やムック、Blu-rayブックレットなどに寄稿している。東京工芸大学非常勤講師。

**Answer to the questionnaire on “10 essential books/articles to know
Animation Aesthetics”**

Georges Sifinaos

Short Comments on the list:

It is not easy to say what is "essential". (For myself? for everybody? for today or in all times etc.) What is essential depends by a context which does it essential or not, and all contexts are not similar...I always combine ideas that I find in different sources..In any way as you suggest "They are not necessary to deal with animation directly" I can mention books that I like and are references for me.

1.Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception, A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, 2004

Comments: other books of him

2.Jacques Lecoq, *Le Corps poétique : un enseignement de la création théâtrale*, Actes Sud, 1999.

Comments: He was an actor and the creator of an important school of acting...

3.Various Books on Bauhaus

Comments: from Paul Klee, Johannes Itten...

4.Betty Edwards, *Dessiner grâce au cerveau droit*, Mardaga, 2014.

Comments: and some other books of her

5. "Pages d'Alexeïeff" collected by Giannalberto Bendazzi, Annecy, 14e JICA, 1983.

Comments: Various articles of Alexandre Alexeïeff.

6.Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History*, Focal Press, 2015.

7.Theodor Adorno, *Aesthetic Theory*, University of Minnesota Press, 1998.

Comments: In this theory he explains why I can't answer directly to your question! He suggest that the appreciation depends of the context, of what the object to appreciate, is not. (That means the social, historical, cultural context who is behind the object that we

have to appreciate...) He calls it a "negative approach" who gives a "negative aesthetics" theory. In another way, McLaren said that "what happens between two frames is more important than what is on the frames".

Georges Sifianos is filmmaker, and professor of Animation, born in Greece in 1952. He teaches in ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) in Paris, where he founded the Animation Studies in 1995, and coordinated this specialisation for several years. He taught also at universities in Europe, India, Korea, or China. He has a PhD in Philosophy (1988), and is interested on the Aesthetics and the renewal of the cinema forms, particularly under the light of Cognitive Sciences. His book "Aesthetics of Animation Cinema" received the award for best academic book of 2014 by the Society for Animation Studies. His research work in progress focuses on forms of animation found on the Parthenon frieze. Founding member of "CARTOON" (European program MEDIA), board member of the Annecy Animation Festival and the Festival "Rencontres Internationales 10/10" in the past, he participated in many juries of animation festivals around the world. He also involved in the Visual Arts.

Filmography:

"C'EST MÔA" (2007) short animated (ballet) film, 12 min / "TUTU" (2001) short animated film, 27 min (Co-dir. P.Dalet) / "SCENT OF CITY" (1994) short animated film, 8 min./ "PETROCHEMICALS, THE CATHEDRALS OF THE DESERT" (1981) full-length documentary, 81 min (Co-dir. S.Katsaros) / "SMILE" (1974), short animated film, 2 min.

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集 (一部抜粋・作成例:論文-1)

ID	著者名 (日本語)	著者名 (英語)	タイトル (日本語)	タイトル (英語)	雑誌名	巻号	ページ	発表年	概要 (日本語)	概要 (英語)
AR0012 014001	カリー・エルザ	Cary Elza	アニメの国 アリス：初期のディズニーアニメーションにおける小児期、シェンダ空想の世界	Alice in Cartoonland Childhood, Gender, and Imaginary Space in Early Disney Animation	Animation: An Interdisciplinary Journal	9 (1)	7-26	201403	ミッキーマウスの変化自在な世界が1920年代後半から1930年代にかけて小さな供からヨーロッパの映画制作業者や哲学者まであらゆる人を魅了したのは有名だが、ウォルト・ディズニーがマジック技術を使って小児期の自由な想像力を表現しようと試みた試みは、彼が初めて成功させたシリーズ「アリス・コメディ」(1923-1927)まで遡ることができる。これはディズニーシリーズで表現された夢と空想の世界の不思議を探検する少女を実写したもので、もととなる「ルイス・キャロルのアリスの冒險」と同様、ディズニーのアリスも現代の合理的な生活と正反対の不合理で不思議な世界との対比で奇遇の役割を果たしている。アリスは、この世界で自身の文化背景を離れて様々な長く愛されてきた古典文学に結びつける。その他の視点でも、アリスは、彼女が世界を離れてアリス化したことによって、これまでの視点で描かれていた世界とアリスの世界の関係の描寫は、当時の早期教育や精神的教育のおよび合理性が進む世界から小児期を離れる。この大きな変遷を示す本論文では、擬態、行動、空間、時間などの他の要素を用いて、アリスの世界を取扱うアリスの最初のアニメーション作品の構成要素を考察し、ディズニーの初期の作品のハイパクトが理屈化された小児期の空想ごとを実現したディズニー技術の力と子供の感覚を上みがえらせるアリスの使い方によるところが大きいことを示している。	The 'pneumatic' world of Miskatonic Mouse famously enchanted everyone from small children to European filmmakers and philosophers in the late 1920s and 1930s, but Disney's attempts to use media technology to envision the freed childhood imagination can be traced back to his first successful series, the Alice Comedies (1923-1927), which featured a live-action girl who navigated animated wonderlands in her dreams and her imagination. Like Lewis Carroll's original character, Disney's Alice acts as a conduit into an irrational and magical world - the opposite of rational life in modernity. For Disney, Alice provided a way to both tie his own cultural productions to a long tradition of beloved children's literature, and present his own vision of an animated wonderland as coming from the innocent perspective of a little girl. At the series' outset, Alice's trips to Cartoonland were motivated by live-action framing stories that depicted children at play inviting audiences young and old to escape to a world of childhood imagination. But Disney didn't just depict an idealized childhood in live-action film; he also used animation to gesture toward the existence of a universal, unassimilable imaginary space. This emphasis on the child's perspective in rendering the relationship between real and animated space speaks to larger cultural concerns at the time surrounding early education, psychological development, and the importance of protecting childhood in an increasingly rationalized world. This article examines the way childhood play is figured in both live-action and animated space in the first series of Alice cartoons - as mimicry, as performance, and as a transformation of 'real space' - in order to show that Disney's early work owed much of its impact to the ability of media technology to represent an idealized version of children's imaginative play, and to evoke childhood perception through the use of animation.
AR0012 014002	ハビエラ・ミングス＝ロペス	Xavier Minguet-López	島山 明 の ドラゴンボールに見られる民話やその他の引用	Folktales and Other References in Torigoya's Dragon Ball	Animation: An Interdisciplinary Journal	9 (1)	27-46	201403	本論文は、ジャンルとしての日本のアニメの日本の民話との関連性を示し、特に伝統的な物語や神話との間のクスト性がいかに從来の使い方で複数するかを示そうとするものである。そのための著者は、1980年代に初回出版された『島山のドラゴンボール』と島山『西遊記』の類似点を分析している。しかし、「ドラゴンボール」には他にも宗教や民話に繋がる引用がある。著者は、日本の伝統的な民話に対する意図を示すために、アリスの世界を取扱うアリスの最初のアニメーション作品の構成要素を考察し、ディズニーの初期の作品のハイパクトが理屈化された小児期の空想ごとを実現したディズニー技術の力と子供の感覚を上みがえらせるアリスの使い方によるところが大きいことを示している。	The aim of this article is to show the relationship between Japanese folktales and Japanese anime as a genre, especially how the intertextuality with traditional tales and myth subvert its conventional use. To meet this goal, the author examines Torigoya's successful Dragon Ball series, which has enjoyed continued popularity right from its first publication in the 1980s. The article analyses the parallelism between Dragon Ball and a classic Chinese novel, Journey to the West, its main source. However, there are many other references present in Dragon Ball that are connected to religion and folktales. The author illustrates this relationship with examples taken from the anime that correspond to traditional Japanese folklore but that are used with a subversive goal, which makes a rich source for analysis and for literary education.
AR0012 014003	ダン・トーレ	Dan Torre	認知アニメーション理論：プロセスをもとにしたアニメーションの読解と人間の認識	Cognitive Animation Theory: A Process-Based Reading of Animation and Human Cognition	Animation: An Interdisciplinary Journal	9 (1)	47-64	201403	本論文では、プロセス哲学の観点からアニメーションと人間の認識の考察を行っている。アリスの世界と人間の認識のモデルとの比較による間にあるアリスの共通点を確認している。それながら、今までになかったアニメーションの認知論を考察しているが、これは鑑賞した映像に対する認知的反応のみを扱う傾向がある多くの映画論に開拓する文献とは大きく異なっている。その代わりに、本論文では、認知イメージの利用に関する考案を合わせることによってアリスを他の媒体とともに比較することでアリスの世界と人間の認識においても動きやイメージははつきりと識別されるものだと認識だと捉えている。次に、アニメーションと認知イメージは、独自の一連のプロセスのサイクルによってより柔軟な創造的・認識論的可能性能を促進するたさんの層から構成されていることとしている。そして最後に、音響の影響や相対的な変容の使用の考案を行なっている。	This article considers both animation and human cognition in terms of process philosophy, and articulates some common ground between the processes of animation and the processes of human cognitive imagery. In doing so it suggests a new cognitive theory of animation – one that differs dramatically from the bulk of the literature surrounding cognitive film theories, which tend to focus only on the viewer's cognitive response to the completed film. Instead this theory will address a number of process philosophy-based ideas that, together with a consideration of the role of imagery in animation, can be derived from other mediums. Firstly, the author suggests that movement and image should be considered as distinct entities both in the animated form and in human cognition. Next, he suggests that animation and cognitive imagery are often made up of numerous layers signifying a unique set of processes and facilitating greater creative and epistemic potential. And finally the article considers the influence of sound as well as the comparative uses of metamorphosis.
AR0012 014004	ジェフ・マルバス	Jeff Malpas	哲学者の観点から：アニメーションに対する素朴な視点	With a Philosopher's Eye: A 'Naïve' View on Animation	Animation: An Interdisciplinary Journal	9 (1)	65-79	201403	映画哲学や視覚的美学などに關注を持つ哲学者は多く少數いるかもしれないが、それ以外でアニメーション哲学者から多くの観点を集めると対象となってきたことはないが、哲学者の側面がアニメーションに關注している可能性は大きいにあり、実際にアニメーターやアニメーションの理論家は哲学者を中心で集まってきた。最も多くの時間は時間、動き、プロセスについてであるが、ある分野で全く異なる哲学を採用することと、その分野についての哲學的考察を行うことは全く異なる。この明らかに素朴なアニメーションに対する視点はアニメーションで哲学化したのではなく、哲学者的アニメーションを考えたときに素朴なのが特徴である。特に映画製作としてのアニメーションに焦点を当てて、はっきりと哲學的視点からアニメーションを検討している。	Animation has never been a subject that has attracted much interest from philosophers, except perhaps from a very few interested in the philosophy of film or perhaps in visual aesthetics. Aspects of philosophical thinking may well be relevant to animation, however, and animators and theorists of animation have certainly shown an interest in philosophy: most often in time, movement, and process. But it is one thing to draw on philosophy in working within a field, and another thing to try to think philosophically about that field. In this admittedly naive view of animation – naïve because it comes from philosophy to animation rather than the other way around – animation is explored from an explicitly philosophical perspective, with a particular focus on animation as a 'making move'.
AR0022 013001	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	14 (1A)	3-12	201303	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るない主題分野である（変化の兆しがはある）。本論文ではアニメーション研究という単語の分野に対する論争を巻き起こし得る反応である。本論文で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。本論文での主張は、既存のアーティストアートへの過去において同一分野で容認してきたものと、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.
AR0022 013002	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方	Some Thoughts on Theory-Practice Relationship in Animation Studies	アニメーション研究	14 (1A)	13-25	201303	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践（技術=実践）との関係性を調べる。その三つとは、正統的周辯参加、批判的（critical=監視的）実践、再文明化である。本論文の包括的な主張は、アニメーション研究が「学際的方法」で理解されるべきことである。そしてそうした構成は、類似した構成は開拓した専門領域で実践（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評議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人々によって使われる言説の範囲を整理する努力をしており、電子メールによる討論をもとにした議論で開拓していく。これには、アーティストアートにおける認知された探討に特定の開拓が与えられており、特に批評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践に注意を払うコミュニティ）の発展を妨げると思わ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 special attention, particularly the ways it can be seen to straitjacketing the development of a truly critical Animation Studies community - one that attends to theory and practice in equal measure.

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集
(一部抜粋・作成例: 論文-2)

ID	著者名(日本語)	著者名(英語)	タイトル(日本語)	タイトル(英語)	キーワード(論文掲載・日本語)	キーワード(論文掲載・英語)	キーワード1(作品名・日本語)	キーワード1(作品名・英語)	キーワード2(作家名・日本語)	キーワード2(作家名・英語)	キーワード3(その他・日本語)	キーワード3(その他・英語)	出版社・雑誌URL	DOI
AR0012 014001	カーリー・エルザ	Cary Elza	アニメの国のアリス:初期のディズニーにおけるシンシア、ジーンター、空想の世界	Alice in Cartoonland: Childhood, Gender, and Imaginary Space in Early Disney Animation	不思議の国のアリス、アリスの短編、アニメーション、実写、アニメーション化された空間、カーリング、アーティメーション、幼年時代、空想世界、ルイス・キャロル、遊び、ウォルト・ディズニー、世界制作	Alice in Wonderland, Alice shorts, animation/live-action, animated space, cartoon animation, childhood, imaginary worlds, Lewis Carroll, play, Walt Disney, world-making	不思議の国	Alice in Wonderland, Alice shorts	レイス・キャロル、ウォルト・ディズニー	Lewis Carroll, Walt Disney	アニメーション、実写、アニメーション化された空間、幼年時代、空想世界、遊び、ウォルト・ディズニー、世界制作	animation/live-action, animated space, cartoon animation, childhood, imaginary worlds, play, world-making	http://anm.sagepub.com/content/9/1/7.abstract	10.1177/1746847714520936
AR0012 014002	ハビエラ・ロペス	Xavier Minguez-López	島山明のドラゴンボールに登るる民話やその他の引用	Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball	アニメーションのテレビシリーズ、アニメ、ドラゴンボール、ジャパンアニメーション、日本の民族、日本の宗教、文学教育、神話、語り、転覆、島山明	animated TV series, anime, Dragon Ball, Japanese animation, Japanese folktales, Japanese religion, literary education, myth, narrative, subversion, Toriyama	ドラゴンボール、西遊記	Dragon Ball, Journey to the West	島山明	Toriyama	アニメーションのテレビシリーズ、アニメ、ジャパンアニメーション、日本の民族、日本の宗教、文学教育、神話、語り、転覆	animated TV series, anime, Japanese animation, Japanese folktales, Japanese religion, literary education, myth, narrative, subversion	http://anm.sagepub.com/content/9/1/27.abstract	10.1177/1746847713519386
AR0012 014003	ダン・トーレ	Dan Torre	認知アニメーション理論:プロセスを通じたアニメーションの説明と人間の認識	Cognitive Animation Theory: A Process-Based Reading of Animation and Human Cognition	アニメーション、セル・アニメーション、認知アニメーション、認知映画理論、コンポジング、シナリオ、キャラクターコーディネート、モーション・キャプチャ、動き、神経科学、プロセス哲学、音	animation, cel animation, cognitive animation, cognitive film theory, compositing, scenario, character coordination, motion capture, movement, neuroscience, process philosophy, sound					アニメーション、セル・アニメーション、認知アニメーション、認知映画理論、コンポジング、シナリオ、キャラクターコーディネート、モーション・キャプチャ、動き、神経科学、プロセス哲学、音	animation, cel animation, cognitive animation, cognitive film theory, compositing, metamorphosis, motion capture, movement, neuroscience, process philosophy, sound	http://anm.sagepub.com/content/9/1/47.abstract	10.1177/1746847713519390
AR0012 014004	ジェフ・マルバス	Jeff Malpas	哲学者の観点から:アニメーションに対する素朴な視点	With a Philosopher's Eye: A 'Naïve' View on Animation	アニメ、ユニーク、イメージ、生命、運動、哲学、空間、時間、トポグラフィー	anima, Hugo, image, life, movement, philosophy, place, time, topography					アニメ、ユニーク、イメージ、生命、運動、哲学、空間、時間、トポグラフィー	anima, Hugo, image, life, movement, philosophy, place, time, topography	http://anm.sagepub.com/content/9/1/65.abstract	10.1177/1746847713520521
AR0022 013001	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おける実践-理論の関係性に関する考察	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							http://www.jas.net/index_JJAS.html	
AR0022 013002	ポール・ワード	Paul WARD	アニメーション研究における実践-理論の関係性に関する幾つかの考え方	Some Thoughts on Theory Practice Relationship in Animation Studies	再文脈化、正統的周辺参加、テクノロジー、批評的実践、理論	critical practice, legitimate peripheral participation, recontextualization, technology, theory							http://www.jas.net/index_JJAS.html	

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集
(一部抜粋・作成例：論文-3)

ID	著者名 (日本語)	著者名 (英語)	タイトル (日本語)	タイトル (英語)	雑誌名	巻号	ページ	発表年	概要 (日本語)	概要 (英語)
AR00220 13004	木村哲哉	Tomoya KIMURA	学術的アニメーション研究の基礎形成に向けた試論	Essay on Forming the Basis of Scientific Animation Research	アニメーション研究	14 (IA)	37-46	201303	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、学术研究の場は未だ整備されていない。この状況下で後進の研究者を教育し、再生成する「クリエイター」が形成されないまま、研究者としての道を歩む者たちが現れる。研究者としての「道」の存在意義はない。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术研究は、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。非クリエイター志向の研究者も個体的な研究育成はさておき、なるべくは接続から、より深い研究者としての道を歩むための「道」に関する議論を高めたい。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が必要である。アニメーションの研究は確立するためには、アカデミズムとしての「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 any research community and to make interdisciplinary collaborations happen through existing research publications. We can find many cases of practitioners who achieved such for themselves a academic research. 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.
AR00220 13008	佐野明子	Akiko SANO	「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	アニメーション研究	15 (IA)	3-14	201309	今回の調査で占領期における除輪の手続きの具体的な内容が一部明らかになった。当時、日本が「教育映画」という呼称で、多様な作風のものが現れたことも分かった。1947年の『ムクの木の話』は、一定の観客に引きこまらないと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映画においても多かった。占領下日本の教育映画界は、解放や検閲という目もまる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、むしろ日本におけるアニメーション映画史上における分岐点となるような重要な作品である。あるいは主流の作品とは異なる多様な作風のものを育む土壤ともなった。	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, Ryohji Yanagihara, and Hiroshi Manabe. Rather, it influenced the Tokusatsu (special effect) genre in postwar Japan, as a unique trend that stemmed from Toho Aviation Education. This trend was characterized by the coexistence of rapid change 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.
AR00220 13009	ダステ坂元 真理	Mari SAKA MOTO-DASTE	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	アニメーション研究	15 (IA)	15-26	201309	『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、オーバーブラッシュいくつかのシーケンスを設けた上げ、内容ではなく、そこで使われている技術やアーティストの手腕などを明らかにする「アトム運転」。『アトム運転』(1963)のエピソード1(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「むんぱく王子の虹姫退治」(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』がこれまでのアニメーションが持つ可能性を広げた手塚流の手筋にどのようにこれを示している。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.
AR00220 13010	フレデリック・S・リットン	Frederick S. LITTON	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	アニメーション研究	15 (IA)	27-32	201309	1933年、映画批評家の古山旭光は、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(海外)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日に東京の改革劇場で初演された「ニッパールの変形」という映画を研究するため、この映画を取扱った連続論説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1911年に東京の映画館で上映された時の映画『Les Exploits de Feu Follet (火の鳥の冒険)』であり、他題『Les Exploits de Feu Follet (火の鳥の冒険)』として上映されていたことを見認めた。本稿では、『ニッパールの変形』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鴟を繰り、さらに「日本の映画館で映された最初のアニメーション映画」作品とて他にありうる候補について考察する。	In 1933 film critic Yoshiyama Kyokokai claimed that a 1909 film called Nippardu no henkei had been the first (Western) animation film to be screened in a Japanese cinema. In 2001 animation historian Watanabe Yasuhiro showed that a film called Nippardu no henkei premiered in Tokyo's Asakusa Teikokukan on April 15, 1912, but any details to identify this film were still lacking. Finally, in December 2012 it became possible to ascertain that Nippardu no henkei had been Emile Cohl's 1911 film Les Exploits de Feu Follet, released in other countries as The Nipper's Transformations (ニッパールの変形) and as the English title of the film was 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.
AR00220 13011	米村 みゆき	Miyuki YONE MURA	「ジャパンアニメーションの表情とその侧面」(1)――キム・ジュニア著『アニメーションの帝国』の序文	Japanimation (Anime)'s Expressions and the Inside (Part 1): Kim Jong Kwon's "Animation of Images" / Animation on Japanes Islands	アニメーション研究	15 (IA)	33-39	201309	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・ジュニア著『イメージの帝国』の日本版序文上のアニメーションを日本語訳した一部である。同時に、日本のアニメーションを研究するための書籍の翻訳が十分ではないと述べていた。そこで2012年12月、『ニッパールの変形』が1911年に東京の映画館で上映された時の映画『Les Exploits de Feu Follet (火の鳥の冒険)』として上映されていたことを確認できた。本稿では、『ニッパールの変形』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鴟を繰り、さらに「日本の映画館で映された最初のアニメーション映画」作品とて他にありうる候補について考察する。	Korean publications on Japanese animation have been largely ignored in academic study of animation. The following essay is part of a translation of loon 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, "Asabuki, Emaki, Monogatari, and Shishōsetsu (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 bishōjo/bishōnen characters are a representative example of influences from kabuki, among other performing arts. The essay suggests 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.
AR00220 13012	クレア・キッソン	Clare KITSOS	アニメーションの本を書くどうしよう?『話の話』の話 アニメーターの話』と『アニメーターの話』と『アニメーターの話』(学会主催講演録)	On Publishing Books about Animation: Yuri Norstein and Tale of Tales: An Animator's Journey and Britain and British Animation: the Channel 4 Factor	アニメーション研究	15 (IA)	41-48	201309	本稿は、2012年11月15日、東京・渋谷の森永デザイナーズ研究所にて開催された「アート・ギャラリー氏の講演会」の講演原稿を翻訳のうえ収録したものである。この講演会は、アート・ギャラリー氏の「アート・デザインの世界」の講演をもとに開催された。その後、歌川国芳(宇喜多秀家)のコヨーネーともっと、日本アニメーション学会主催「東京造形大学共催『開拓的アート』」でキッソン氏は、先駆的なアニメーション表現によって世界的に有名なカリスマのチャンネルで長井芸ニア・エマリ・ヨウジ監督の「開拓的アート」に囲む間に、その後のアニメーションに関する本著を出版するなど、多くの著書を残す。本稿では、キム・ジュニア著『アニメーションの表情とその侧面』(3部作)の翻訳について、歌川国芳(宇喜多秀家)の「アート・デザインの世界」の講演をもとに開拓的アートと接する日本文化の特徴の現状において、多くの著書を残す。いよいよ、なお、今回この講演会は、東京藝術大学映像研究科の皆様、特に山田浩二教授のサポートなくしては成立しなかつた。改めて御礼申し上げたい。	This is the record of Clare Kitson's talk presented in Kawasawa 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)

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集
(一部抜粋・作成例：論文)

ID	著者名(日本語)	著者名(英語)	タイトル(日本語)	タイトル(英語)	キーワード(論文掲載・日本語)	キーワード(論文掲載・英語)	キーワード1(作品名・日本語)	キーワード1(作品名・英語)	キーワード2(作家名・日本語)	キーワード2(作家名・英語)	キーワード3(その他・日本語)	キーワード3(その他・英語)	出版社・雑誌URL	DOI
AR00220 13004	木村智哉	Tanuya KIMURA	学術的アニメーション研究の基礎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、ナカニシム、専門性	animation, research, education, academia, specialization					アニメーション研究、教育、ナカニシム、専門性	animation, research, education, academia, specialization	http://www.ias-net/index_JIAS.html	
AR00220 13008	佐野明子	Akiko SANO	『教育映画』が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					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	http://www.ias-net/index_JIAS.html	
AR00220 13009	ダステ坂元謙理	Mari SAKAMOTO-DASTÉ	手塚治虫の『アリミナム』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	Tales of a Street Corner	手塚治虫	Osamu Tezuka	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	http://www.ias-net/index_JIAS.html	
AR00220 13010	フレデリック・S・リッテン	Frederick S. LITTEN	日本の映画館で上映されたいたがの(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,凸坊新画帖, Japan, early animation	凸坊新画帖	Dekobo Shingacho	エミール・コール	Emile Cohl	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	http://www.ias-net/index_JIAS.html	
AR00220 13011	米村みゆき	Miyuki YONEMURA	「ジャパンアニメーションの表象とその裏側」――キム・ヨンエイ著『日本のアニメーション』より	Japanimation (Animation's Expressions and the Inside (Part 1): from Joon Yang Kim's 'An Empire of Illusions' to Japan's Animation on Japanese Islands	ジャパンアニメーション、アニメ、歌舞伎、私小説、キャラクター	Japanimation, anime, kabuki, shishosetsu (U-novel), character					ジャパンアニメーション、歌舞伎、私小説、キャラクター	Japanimation, anime, kabuki, shishosetsu (U-novel), character	http://www.ias-net/index_JIAS.html	
AR00220 13012	clare・キットソン	Clare KITSON	アニメーションの本を書くといつも『アリミナム』の話。アニメーターの旅」と『アリミナム』の旅。アニメーションチャンネル4「キャラクター」(学会主催講演録)	On Publishing Books about Animation: Yuri Norstein and Tale of An Animation'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、ヨーリー・ノルシュ泰因	animation production, animation studies, author, Channel 4, Yuri Norstein			ユーリー・ノルシュ泰因	Yuri Norstein	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、ヨーリー・ノルシュ泰因	animation production, animation studies, author, Channel 4, Yuri Norstein	http://www.ias-net/index_JIAS.html	

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集
(一部抜粋・作成例：書籍-1)

ID	著者名 (日本語)	著者名 (英語)	タイトル (日本語)	タイトル (英語)	出版社	発表年	概要 (日本語)	概要 (英語)
BK0012 005001	津堅信之	Nobuyuki Tsugata	アニメーション学入門	Animéshon-gaku Nyūmon	平凡社	200500	アニメの魅力って何だろう？ その技法と理論、歴史と現状、そして国内外の主な作品・作家をくまなく紹介。	What is the appeal of anime? Animéshon-gaku Nyūmon is a thorough introduction to anime's technique and theory, history and present state, and major works and creators both in Japan and abroad. This book will show you what anime, Japan's most recognizable pop culture contribution, is all about.
BK0011 998002	ポール・ウェルズ	Paul Wells	アニメーションを理解する	Understanding animation	Routledge	199801	ポール・ウェルズ著のジャンルおよび形式としてのアニメーション入門の新板が学術的議論の発展や映画・テレビ・ビデオゲームにおける最近の隆盛に対応して更新された。	A new edition of Paul Wells' introduction to animation as a genre and a form, has been updated in response to developments in academic debate and the recent flourishing of the genre in cinema, on TV and in videogames. Film examples discussed will include features such as <i>The Incredibles</i> , <i>Belleville Rendez-vous</i> and <i>Spirited Away</i> . Shorts will include 'Father and Daughter', 'The Wolfman', 'Mt Head' and 'The Last Words of Dutch Schultz'.
BK0012 008003	モーリン・ファーニス	Maureen Furniss	動いているアート：アニメーションの美学	Art in Motion: Animation Aesthetics	John Libbey Publishing	200800	『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、手塚のミディッド・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ンを取り上げ、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、トムとジエラードの筋肉筋膜症(筋肉痛)、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)、「宇宙からの贈り物」(1941)、「マイケル・マイケルソン」(1940)、「ビニキのエスード」(1968)、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。結果は、『ある街角の物語』で使われたミディッド・アニメーションが単なる經濟的な手段に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 Wanpanku 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.
BK0011 994011	ジャンアルベルト・ベンダッティ	Giannalberto Bendazzi	カートゥーン：アニメーション100年史	Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation	アニメーション研究	201309	「この百科事典的スタイルは、そのテーマに関心のあるすべての人のライブラリーで見つかること」 Kirkus Reviews 「この劇的で情報に富んだ百科事典は…価値が高く、世界的な一トゥーンのライブリーに新たに生まれました…こんなに素晴らしい説明は、ヨーロッパでも、日本でも、誰もが手に入る本です。」 Journal of Popular Culture 「この貴重な考案力…近く将来、このテーマの基本的な参考文献になることは間違いない」 Booklist 「魅惑的なストーリーとしても、また映画という芸術的・熱狂的なファンのための驚くべき参考資料としても、著者の予想以上に優れた洞察である」 Los Angeles Times 「ブックレビュー」 「商業的および芸術的なアニメーションの歴史に関する充実した調査は、事実、図書きで、国際的に豊富に取り上げられています。」 メリーランド州立図書館の新しい評議会は、この重要な書籍を匹敵するほど多数の資料を収載していない Wilson Library Bulletin 「待望已久的『世界アニメーションの古典研究』 Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation の英語版が古典研究として、世界的な映画アニメーションの初の包括的で詳細な歴史と批評を提供したものである。この解説は豊富な信頼すべき百科事典的報告書には、70カ国以上、2,000人のアニメーターと3,000本の映画が収められている」。	"its encyclopedic style will find it a place in the library of everyone interested in the subject." Kirkus Reviews "A dramatic and informative encyclopedia... is a worthy and welcome addition to our library on world-wide cartooning... this is a marvelous compendium, one that belongs on the coffee-table and on the scholar's shelf." Journal of Popular Culture...," this valuable effort... promises to be the basic reference on its subject for some time to come." Booklist "Enthusiastically recommended as both a fascinating story and an incredible reference resource for both scholars and aficionados of the art of film." Choice "Best of all, though, are the author's unexpectedly clever insights." Los Angeles Times Book Review "This encyclopedic survey of commercial and fine art animation is well illustrated and international in scope; few new books on animation contain as much material as this important volume." Wilson Library Bulletin "The long-awaited English-language edition of a classic study of world animation, Cartoons provides the first comprehensive, detailed history and critique of cinema animation world-wide. Over 70 countries, 2,000 animators, and 3,000 films are covered in this lavishly illustrated, authoritative, and encyclopedic account."
BK0011 993012	ドナルド・クラフトン	Donald Crafton	ミッキー登場以前：アニメ映画1898～1928年	Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928	University of Chicago Press	1993	世界では、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。本邦は、キム・ジュニア著「イメージの帝国」日本島嶼上のアニメーション』を日本語訳した一篇である。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「シナニメーション」とその内面」の3章「歌舞伎、絵巻、物語、そして私説として」を掲載している。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、私的小さな歴史と批評を述したものの、演劇は独自にジャパンア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当たる。歌舞伎の歴史は、ジャパンアニメーションにおける美少女美少年を含めた優秀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の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 loon Yang Kim's <i>Empire of Images: Animation on Japanese Islands</i> 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, Emaki, Monogatari, and Shishisetsu (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 bishōjohishōnen 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.
BK0012 004021	ウィリアム・モーリツ	William Moritz	視覚的な詩：オスカーフィッシンガーの人生と作品	Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger	アニメーション研究	201309	視覚的な詩は、画家であり実験的な映画製作者であるオスカー・フィッシンガーの最初の重要な伝記である。ドイツでの前衛芸術における活動を経て、2つの世界大戦の間にフィッシンガーと彼の家族はナチスによる退魔芸術の弾劾が始まる直前にロサンゼルスへ亡命した。フィッシンガーの視覚的な音楽やグラフィックアートの融合における先駆的な実験、抽象的なアーティストとして音楽は、フィッシンガーの活動を支持するうえで役立つ。コマーシャルが美学的可能性を追求するためのインスピレーションを与えた。フィッシンガーは生涯にわたって多数の抽象的なアニメ映画を製作するとともに、「Wax Machine」(邦題: ワックス・マシン) や「Lumigraph」(邦題: ルミグラフ) などの機械を開発し映像を作り上げ、熟達し、大きな影響を持つ画作となった。本書の著者であるWilliam Moritz (ウィリアム・モーリツ) の奉仕的な活動と数十年にわたる研究の資本であるこの視覚的な詩には、豊富な映画関連の文献やフィッシンガーを知る人や影響を受けた人からの証言も含まれる。	Optical Poetry is the first critical biography of the painter and experimental filmmaker Oskar Fischinger. Active in avant-garde art circles in Germany between the two world wars, Fischinger and his family would emigrate to Los Angeles just ahead of the Nazis' denunciation of degenerate art. Fischinger's pioneering experiments in Visual Music and the melding of graphic arts, abstract design, and sound were instrumental in shaping animation into an art and cinematic form and inspiring animators to pursue its aesthetic potential. An accomplished representational animator who eventually worked uneasily under contract for Paramount, MGM, and Disney, Fischinger produced numerous abstract animated films over his lifetime, invented machines such as the "Wax Machine" and the "Lumigraph" for creating images, and became an accomplished and influential abstract painter. A labor of love for author William Moritz and the product of decades of research, Optical Poetry also includes an extensive filmography and testimonials from those who knew or were influenced by Fischinger.

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集
(一部抜粋・作成例 : 書籍-2)

ID	著者名(日本語)	著者名(英語)	タイトル(日本語)	タイトル(英語)	キーワード1(作品名・日本語)	キーワード1(作品名・英語)	キーワード2(作家名・日本語)	キーワード2(作家名・英語)	キーワード3(その他・日本語)	キーワード3(その他・英語)	出版社・雑誌URL	NDL	Webcat	ISBN
BK00120 05001	津堅信之	Nobuyuki Tsugata	アニメーション学入門	Animēshon-gaku Nyūmon							http://www.heibonsha.co.jp/book/h163238.html	http://iss.ndl.go.jp/books/R10000002-1000007972625-00	http://webcatplus.nii.ac.jp/webcatplus/us/details/book/3802373.html	4582852912
BK00119 98002	ポール・ウェルズ	Paul Wells	アニメーションを理解する	Understanding animation	ベルヴォー ル・ランズ 千尋の神話 し、岸辺の ふたり、頭 山	Belleville Rendez-vous. Spirited Away. Father and Daughter, Mt Head,					https://www.routeledge.com/product/isbn9780415397308			0415397294
BK00120 08003	モーリン・ファーニス	Maureen Furniss	動いているアート: アニメーションの美学	Art in Motion: Animation Aesthetics	シンプソンズ	The Simpsons					http://www.johnlibbey.com/books/detail.php?area=ani&ID=3	http://webcatplus.nii.ac.jp/webcatplus/us/details/book/11477222.html		861966635
BK00119 94011	ジャンアルベ ルト・ベン ダッティ	Gianni Berio Bendazzi	カートゥーン: アニメーション100年史	Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation								http://webcatplus.nii.ac.jp/details/book/00709446.html		0253209374
BK00119 93012	ドナルド・クラ フトン	Donald Crafton	ミッキー登場以前: アニメ映画1898~1928年	Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928	恐竜ガーディ、 フェリックス・ザ・キャット	Girdie the Dinosaur, Felix the Cat	ウインザー・マッケイ、ラディスラフ・スタレヴィチ	Winsor McCay, Ladislav Starevitch			http://www.press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/6/bo3639284.html	http://webcatplus.nii.ac.jp/webcatplus/us/details/book/6539340.htm		02261166 70
BK00120 04021	ウイリアム・モーリッツ	William Moritz	視覚的な詩: オスカー・フィッシャーの人生と作品	Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger			オスカー・フィッシャー	Oskar Fischinger			http://webcatplus.nii.ac.jp/webcatplus/us/details/book/10668097.html			02533434 88

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集
(一部抜粋・作成例: 書籍-3)

ID	著者名 (日本語)	著者名 (英語)	タイトル (日本語)	タイトル (英語)	出版社	発表年	概要 (日本語)	概要 (英語)
BK0012 012034	スコット・ブキヤットマン	Scott Bukatman	眠りの国の脚 律学: アニ メーション化 された精神と アニメーション に対する精神	The Poetics of Slumberland : Animated Spirits and the Animating Spirit	University of California Press	201200	『The Poetics of Slumberland』では、Scott Bukatmanはカートゥーン、コマック、映画の再生、プラズマティックの可能性、画像の寿命などを取り上げる。Bukatmanは『Slumberland』をWinsor McCayの『ワトソン・ニモ』から始める、コミックエッカート、という新生のメディアが、遊び心がある、双刃の感情、肉体主義、想像力豊かなキャラクターで生き生きとする逆風のエネルギーの理由を探る。本書は、ジグザグホーリック、バブル、ヒカソ、キンケイド、などキャラクターたちの生き生きとしたアートをめぐらす。また、本書は、ジグザグホーリック、バブル、ヒカソ、キンケイド、などキャラクターたちの生き生きとしたアートをめぐらす。また、本書は、ジグザグホーリック、バブル、ヒカソ、キンケイド、などキャラクターたちの生き生きとしたアートをめぐらす。	In The Poetics of Slumberland, Scott Bukatman celebrates play, plasmatic possibility, and the life of images in cartoons, comics, and cinema. Bukatman begins with Winsor McCay's Little Nemo in Slumberland to explore how and why the emerging media of comics and cartoons brilliantly captured a playful, rebellious energy characterized by hyperbolic emotion, physicality, and imagination. The book broadens to consider similar "animated" behaviors in seemingly disparate media—films about Jackson Pollock, Pablo Picasso, and Vincent van Gogh; the musical My Fair Lady and the story of Frankenstein; the slapstick comedies of Jerry Lewis; and contemporary comic superheroes—drawing them all together as the purveyors of embodied utopias of disorder.
BK0012 005039	井上徹	Toru Inoue	『ロシア・ア ニメ: アヴァ ンギャルドか らノルシュテ インまで』	Roshia Anime: Avangaryudo kara Norushutain Made	東洋書店	200500	ロシア・ソ連のアニメ史を重要人物・作品を中心に年代を追って記述。革命やロシア・アヴァンギャルドとの関わり、日本の著名作家に与えた影響、リバイバルで日本でもブームとなった「チエブランシカ」シリーズの背景などにも触れた。	An account of Russian/Soviet animation history over the ages, centered on its key people and works. The book touches on Russian animation's connections to the revolution and the Russian avant-garde, as well as its influence on the great Japanese animators and the background of the Cheburashka series revival that sparked a boom across Japan.
BK0012 012047	クリスピヤン・ガッサー	Christiane Gasser	アニメチャン ネル: 現代の スイスアニメ 映画における 展望と多様性	Animation.ch: Vision and Versatility in Contemporary Swiss Animated Film	Benteli	201200	現代のマルチメディアの可能性についての参考文献。スイスのアニメ映画は現れもともっと生産性が高く意欲的で効力を放っている歴史的な段階にある。これまでこのように多くの映画が製作されたことはなく、カバーチーフが使用されている「Baka!!」のように国際的な成功を収めた映画も少ない。この稿では過去20年にわたりスイスのアニメ映画の発展を調査し、最近の傾向を検討し、これから起こることに目を向けている。二つのセクションで構成される。第一セクションは、スイスの映画監督による映画監督の会話を含む。彼らの作品は、芸術や商業制作作品を問はずともなく、短編自主制作映画から大作映画まで幅広い。また、ビデオアーティストや映画監督による映画制作までである。作品だけでなく、映画哲学、提起された質問の対立など、アニメ映画制作の魅力的な世界への啓發的で有益な洞察を収めている。二つのセクションはインタビューとポートレートを総合的な背景で書き換えている。	A reference work on contemporary multimedia possibilities. Swiss animated film is currently in one of its most productive, ambitious and successful historical periods. Never before have so many films been made and never before have quite a few films enjoyed such international success such as "Baka!!" from which the cover motif is taken. This volume explores the development of Swiss animated film over the last 20 years, examining current trends and looks at what's to come in the future. At the center of "animation.ch" are conversations with 20 film-makers who are representative of the variety and uniqueness of Swiss animated film—from short author films to children's productions, from television series to feature film projects, not to mention art and commercial productions. The film-makers and their art take center stage instead of only their work. The confrontation of testimonies, opinions, attitudes, philosophies and questions raised afford revealing and instructive insights into the fascinating world of animated film-making. Two essays put the interviews and portraits into a comprehensive context.
BK0012 008051	克莱ア・キッソン	Clare Kitson	英国のアニ メーション: Ch annel 4 Factor	British Animation: the Channel 4 Factor	Indiana University Press	200800	Clare kitsonは、英国のChannel 4の創始者であり、アカデミー賞のアニメーション部門で3回受賞している、放送アニメーション界で最もクロエイティブな一人を取り上げている。1980年代と90年代には、Channel 4がテレビ放送されたアニメーションの世界チャレンジとして全盛期だった。チャレンジオールは英国版と国際版をどちらもレギュラーブラッド放映。英国芸術祭会議とアニメーションのイニシアチブを取り、British Film InstituteのMuseum of the Moving Imageを主催したアーティスター・イン・アンド・イン・ス・プログラムを後退させた。これは、ブライアーネ・クレイルース、リングフードといったアーティリストが手がける革新的でチャレンジングな革新的新のショートフィルムの制作依頼につながった。1989年から1999年までChannel 4のコミッショニングエディターを務めたkitsonは、放送局としてのチャンネルの発展における名声を高めることに貢献した。英国のアニメーション界で、彼女はこの類まれな時代を愛情を込めて振り返っている。	Clare Kitson celebrates one of the most creative sources of broadcast animation—Britain's pioneering Channel 4, winner of three Academy Awards for animation. In the 1980s and 1990s, Channel 4 flourished as a world champion of televised animation. The channel regularly showcased both British and international works, set up the Animate initiative with the Arts Council of England, and backed the animator-in-residence program hosted by the British Film Institute's Museum of the Moving Image. It commissioned innovative, challenging, left-of-center short films by artists such as the Brothers Quay and Ruth Lingford. Kitson, who served as Channel 4's commissioning editor from 1989 until 1999, helped foster the channel's growing reputation as a broadcasting powerhouse. In British Animation she takes a fond look back at this exceptional era.
BK0011 986028	セルゲイ・エイゼンシュtein	Sergei Eisenstein	ディズニーに おけるエイゼ ンシュtein	Eisenstein on Disney	Seagull Books	198600	Sergei Eisenstein (セルゲイ・エイゼンシュtein) はソビエト連邦時代の一流の映画監督であった。Richard Taylor (リチャード・台) はス旺シーグ大学の政治およびロシア研究の上級講師であり、「Eisenstein's Selected Works」の編集長である。	Sergei Eisenstein was a leading film director and theorist of the Soviet era. Richard Taylor is a Senior Lecturer in Politics and Russian Studies at University College, Swansea, and General Editor of "Eisenstein's Selected Works."
BK0012 005045	路川敬編		『イタリアア ニメーションの 世界』	Itaria Animéshon no Sekai (Bruno Bozzetto e Animatori Itariani: Animazione Primo Amore)	ブチグラバブリッシング	200500	イタリアアニメ界の巨匠ブルーノ・ボツェットをはじめとする作家たちとその作品紹介はもちろん、音楽やグッズなどかなり深いところまで、イタリアアニメーションの底知れぬ魅力を紹介。	This book introduces readers to the endless appeal of Italian animation by not only covering the lives and works of creators such as Bruno Bozzetto, maestro of Italian animation, but going even more in-depth to discuss aspects such as associated music and merchandise.

「アニメーション研究のための論文と書籍のデータベースサイト」用データ集
(一部抜粋・作成例 : 書籍-4)

ID	著者名 (日本語)	著者名 (英語)	タイトル (日 語)	タイトル (英 語)	キーワー ド1 (作品 名・日本 語)	キーワー ド1 (作 品名・英 語)	キーワード2 (作家名・日本 語)	キーワード2 (作家名・英 語)	キーワード3 (その他・日本 語)	キーワード3 (その他・英 語)	出版社・雑誌 URL	NDL	Webcat	ISBN		
BK00120 12034	スコット・ブ キヤットマン	Scott Bukat man	眠りの国の頬骨 学: アニメー ション化された 精神とアニメー ションする精 神	The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit	眠りの国の リトルニモ d	Little Nemo in Slumberland	ティンダー・マッケイ	Winsor McCay			<a href="http://www.ucpr
ess.edu/book.ph
p?isbn=978052
0265721">http://www.ucpr ess.edu/book.ph p?isbn=978052 0265721		<a href="http://webcatpl
us.nii.ac.jp/webc
atplus/details/b
ook/26285449.
html">http://webcatpl us.nii.ac.jp/webc atplus/details/b ook/26285449. html	052065726		
BK00120 05039	井上暁	Toru Inoue	『ロシア・アニ メーションから ルシェフインま で』	Rosha Animac Avuanguarudo hotochi Norushutein Made	チエブラー シカ	Cheburash ka	スエリーラ・ノルシュテイン	Yuri Norstein					<a href="http://webcatpl
us.nii.ac.jp/webc
atplus/details/b
ook/3668832.ht
ml">http://webcatpl us.nii.ac.jp/webc atplus/details/b ook/3668832.ht ml	48859553X		
BK00120 12047	クリスチャ ン・ガッサー	Christ ian Gasser	アニメキャラク ターデザインスイ ーツ: アニメー ションの視覚と 社会的展望と多 様性	Animation.ch : Vision and Versatility in Contemporary Swiss Animated Film									<a href="http://www.ben
teh.ch/de/animati
on.ch
1.html?price=3%
2C100">http://www.ben teh.ch/de/animati on.ch 1.html?price=3% 2C100		<a href="http://webcatpl
us.nii.ac.jp/webc
atplus/details/b
ook/12315638.
html">http://webcatpl us.nii.ac.jp/webc atplus/details/b ook/12315638. html	5716516937
BK00120 08051	クレア・キッ ソン	Clare Kitson	英国のアニメー ション: Channel 4 Factor	British Animation : the Channel 4 Factor			クレア・キッソン、ブラザーズ・ク エイ、ルース・リングフォード	Clare Kitson, Quay Brothers, Ruth Lingford			<a href="http://www.upr
ess.indiana.edu/
product_info.ph
p?products_id=9
314">http://www.upr ess.indiana.edu/ product_info.ph p?products_id=9 314		<a href="http://webcatpl
us.nii.ac.jp/webc
atplus/details/b
ook/13355609.
html">http://webcatpl us.nii.ac.jp/webc atplus/details/b ook/13355609. html	0253220963		
BK001 198602 8	セルゲイ・エイ ゼンシューティン	Sergei Eisen stein	ディズニー におけるエ イゼンシュ ティン	Eisenstein on Disney											09306213 87	
BK00120 05045	路川敦編		『イタリアアニ メーションの世 界』	Itaria Animéhon no Sekai (Bruno Bozzetto e Antoniori Itariani: Animazione Primo Amore)	ネオ・ ファン ジア	Allegro Non Troppo	ブルーノ・ボッセト	Bruno Bozzetto					<a href="http://web
catplus.nii.a
c.jp/webcat
plus/details/
book/364
8555.html">http://web catplus.nii.a c.jp/webcat plus/details/ book/364 8555.html			49391028 07

本報告書は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成27年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」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。