

# アニメ研究を切り開く：声とアーカイブ

## Beyond Theorizing Anime: Voices and Archiving

### 参加申込 & ラウンドテーブルのお知らせ

#### About Registration & Roundtables

日時 | When : 2021年3月6日 (土) ~7日 (日) | 6 (Sat) -7 (Sun) March 2021

会場 | Where : Online (コンファレンス特設ウェブサイト経由 Zoom through the conference website)

#### 趣旨 | Aims :

本コンファレンスは、従来顧みられることが少なかった二つの観点からアニメ研究の可能性を探求することを目指しております。一つは、音声からアニメの表現とその受容を考察する観点であり、もう一つは、アニメ制作過程から生み出される絵コンテ、原画など中間素材からメディアとしてのアニメを再考する観点です。本コンファレンスは、これらふたつの観点を念頭に入れながら国内外の研究者から発表と参加を募り、アニメというメディアの新しい側面、そしてアニメ研究の新しい可能性を発見する契機になることを目指しています。私たち主催者は、本コンファレンスをアニメ研究者が新しい視点とアプローチを試みる最初の場として活用してもらいたいと願っております。このような趣旨の一環として本コンファレンスでは、声とアーカイビングそれぞれに関する以下のラウンドテーブル (日本語) を企画いたしました。

This conference aims to explore the possibilities of “anime” studies from two perspectives which little attention has been paid to. One is to consider the creation and the reception of anime in terms of voices, and the other to reconsider anime as a media form through “intermediate” materials like storyboards and key drawings created in the process of anime production. Focusing on the two perspectives and intending to be a catalyst to unearth and discover new aspects of anime as media and new possibilities of anime studies, this conference encourages scholars and researchers to give presentations and share ideas and insights. As hosts, we hope that the conference serves as an exploratory site for scholars and researchers of anime to try and test untrodden perspectives and approaches. As seen below, further, we hold two roundtables (in Japanese), respectively relating to voices and archiving, which are to foreground the foci of this conference.

お申込は下記のGoogleフォームでお願いいたします

Register at <https://forms.gle/6G8atvKXDTATrYSs6>

お申込の締め切り：2021年3月5日 (金)

Register by 5 Mar 21 (Fri)

#### ラウンドテーブル①：声 (3月6日) 音声の現地化から考察する90年代アニメの東・東南アジアにおける受容



宣政佑 (そんじょうゆう)  
出版企画社コミックポップ代表。  
ライターとして1995年から韓国で、  
2002年から日本や海外で寄稿。韓  
国での寄稿は「韓国声優の初期の  
歴史」等。2019年「第25回韓国出  
版評論賞」評論優秀賞。翻訳書  
『ストーリーメーカー』(大塚英  
志)『新世紀ゾンビ論』(藤田直  
哉)『ウェブ小説の衝撃』(飯田  
一史)他。日本での編者としては  
『韓国純情漫画雑誌目録』(日文  
研大衆文化プロジェクト)。「アルフォン・ミ  
ュシャ：モダン・グラフィックデザインの先駆者」展 (ソ  
ウルアートセンター) では展示アドバイザーを務める。



蔡錦佳 (さいちんちあ)  
1977年生まれ、台湾屏東市出身。  
東華印刷局クリエイティブ・ディ  
レクター。専門は視覚伝達デザイ  
ンおよびマンガ表現とテキストを  
ふくむ文化遺産保存。軍歌を収集  
した世界初の博物館「軍歌館」開  
設のために事前調査からデザイン  
までを手がけた。アニメソングに  
も強い関心をもっている。主な著  
書に『まんがはいかにして映画に  
なるうとしたのか——映画的手法  
の研究』(共著、2012) 他『TOBIO Critiques #2』(2016)  
などに論文を発表している。



石田美紀 (いしだみのり)  
新潟大学経済科学部教授。専攻は  
視覚文化論。声に着目し、視聴  
覚媒体としてのアニメのあり方を  
考察している。著書に『アニメと  
声優のメディア史——なぜ女性が  
少年を演じるのか』(2020)『密  
やかな教育——(やおい・ボーイ  
スラブ) 前史』(2008)、共著に  
『BLの教科書』(2020)『アニメ  
研究入門[応用編]——アニメを究  
める11のコツ』(2018)『入門・  
現代ハリウッド映画講義』(2008)など。

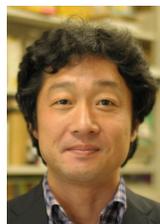
#### ラウンドテーブル②：アーカイブ (3月7日) アニメ中間素材が語るもの (司会：キム・ジュニアン)



渡部英雄 (わたなべひでお)  
1952年北海道札幌市生まれ。アニメ  
ーション監督・演出家、アニメ  
ーター。現在は桜美林大学芸術  
文化学群ビジュアル・アーツ専攻  
特任講師。湘南工科大学コン  
ピュータ応用学科兼任講師。主な  
作品に『機動戦士Zガンダム』絵  
コンテ (1985) 『北斗の拳2』絵  
コンテ・演出 (1987) 日本初3D  
VHD・立体映像作品『スクー  
パーズ』監督 (1987) 『新世紀書  
に『メディア・リテラシーエヴァンゲリオン』原画  
(1995)。主な著知とコミュニケーションの創発に向け  
て』(共著、2009) 他多数の論文がある。



山川道子 (やまかわみちこ)  
2001年株式会社プロダクショ  
ン・アイジー入社し、制作・広  
報を経てアーカイブ担当へ。  
2018年度デジタルアーカイブ推  
進コンソーシアム デジタルアー  
カイブ産業賞 貢献賞受賞。社外  
のアニメスタジオへもアーカイ  
ブ方法をアドバイスするなど、  
アニメ業界でのアーカイブ方法  
の確立のために邁進している。



板倉史明 (いたくらふみあき)  
神戸大学大学院国際文化学研究科  
准教授。専門は映画学 (日本映  
画)。東京国立近代美術館フィル  
ムセンター (現・国立映画アーカ  
イブ) の研究員を経て2012年より  
現職。アニメーション関連の業績  
としては、「日本アニメーション  
におけるスタイルと演出——草創  
期から第二次世界大戦まで」  
(『交錯する映画—アニメ・映  
画・文学 (映画学叢書)』(2013)  
所収) や、フィルムセンター研究員時代に幸内純一  
のアニメーション映画『なまくら刀』(1917)のデジ  
タル復元プロジェクトに関わったことがある。

研究発表プログラムについては次回お知らせいたします