

2025 年度 活動報告

作成:キム・ジュニアン

● 「学際アニメ研究会」の実施

2025 年 5 月 15 日、フランスのロレーヌ大学博士後期課程のマチュー・マラル(Mathieu MALLARD)氏をゲストとして迎え、「学際アニメ研究会」を実施しました。マラル氏は、2023 年 12 月、新潟市に 1 週間滞在し、アニメ・アーカイブ研究チームが管理しているアニメ中間素材を調査したことがあります。研究会では、マラル氏をはじめ、新潟大学からはアジア連携研究センター専任教員で准教授のキム・ジュニアン、そして経済科学部学際日本学プログラムのヨアヒム・アルト助教が参加し発表を行いました。

マラル氏は、「*Discussing Authorship through the Lenses of Anime's Collective Workflows (1956-1973)*」(アニメの集団制作工程というレンズから作者性を論じる)というタイトルの下で、伝統的な作者／作家研究を日本のアニメーションに適用することの妥当性とアプローチについて概観しました。さらに、アニメーション業界に見られる作者性／作家性をより適切に評価するために、厳密な意味での作者／作家の定義の範囲を広げるきっかけとなった 2 つの事例研究と共に、氏が用いている学際的な方法論について議論しました。

アルト氏は、「戦争を描くアニメをポートフォリオで分析する」というタイトルの下、「戦争アニメ」という、第二次世界大戦を歴史的な出来事として描く戦後日本アニメを取り上げました。アルト氏の発表は、それらの作品を戦争の記憶として分析するにあたり、各作品が「被害」や「加害」などの要素について、どのような傾向を表しクラスターを形成しているかを明確にすることで、「戦争アニメ」が「被害者意識」の表現となっているかどうかを確認することを目的にするものでした。

最後にキム・ジュニアンは、「英ダラム大学オリエンタル・ミュージアムでのフェローシップ研究報告～オリエンタル・ミュージアムはなぜアニメ中間素材を収集するのか～」というタイトルで、2025 年 2 月 24 日から 3 月 21 日にわたり、同ミュージアムで行った滞在研究の一部

を報告しました。オリエンタル・ミュージアムにはエジプトから日本に至る広大な地域から収集された、先史時代にまで遡る数々の所蔵品に加え、日本アニメのセル画や絵コンテなど中間素材が所蔵されています。それらの中間素材の調査を踏まえ、今回の発表では、現代日本のポピュラーカルチャーへと広がりつつある同ミュージアムの活動と考え方について紹介しました。

● 国際シンポジウム「アニメの表皮、原画・セルの肉体～アニメ中間素材の将来性をめぐって」の開催

2026年3月29日には、国際シンポジウム「アニメの表皮、原画・セルの肉体～アニメ中間素材の将来性をめぐって」を開催しました。東京藝術大学映像リサーチセンターDoCK 準備室および東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻研究・理論研究室の協力ののもと、東京藝術大学馬車道校舎を会場に実施しました。なお本シンポジウムは、JSPS 基盤研究(B)25K00427 の助成を受けています。

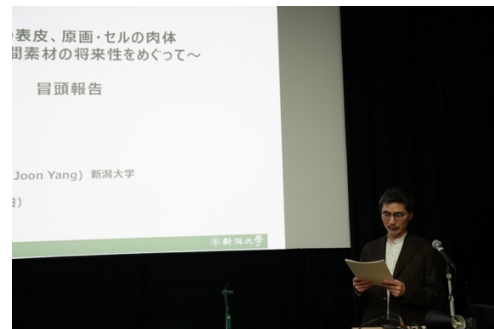
かつて産業廃棄物とみなされていたアニメのセル画や原画などが注目を浴びており、それらは「中間生成物」、「中間成果物」、「中間素材」など様々な言葉で指し示されています。美術館で展覧会が開催されることも珍しいことではなくなりましたが、劣化や散逸の危機に晒されている中間素材もまた膨大な数にのぼります。本シンポジウムでは、それらアニメ中間素材が日本国内に留まらず、海外イギリスにおいても知と実践の交差するローカス(場)となっていることに注目し、博物館学とキュレーション、メディア・視覚文化研究、デジタル・アーカイブとデジタル・ヒューマニティーズの観点から議論を行いました。

司会の布山タルト氏(東京藝術大学大学院映像研究科教授)による開会の挨拶の後、本センターのキム・ジュニアンが報告を兼ねた発表を行いました。1970年代からアニメ業界で長年スタッフとして活動した渡部英雄氏が、絵コンテや原画など膨大な数の「中間素材」を新潟大学に一任し、それらのアーカイブ化と共に調査、研究、展示活動を行ってきたことを概観

したうえで、その活動を通して見えてきたアニメの中間素材を取り巻く 3 つの課題を提出しました。さらに現在のアカデミアに可能な研究方法として、メディア理論家のレフ・マノヴィッチが提唱する「文化解析」の見地から、META 社の AI モデル Llama を用いたうえで 1,078 枚の原画アーカイブに対し行ったキャラクター表情の時系列パターン解析の一部を紹介しました。



司会の布山氏による開会の挨拶



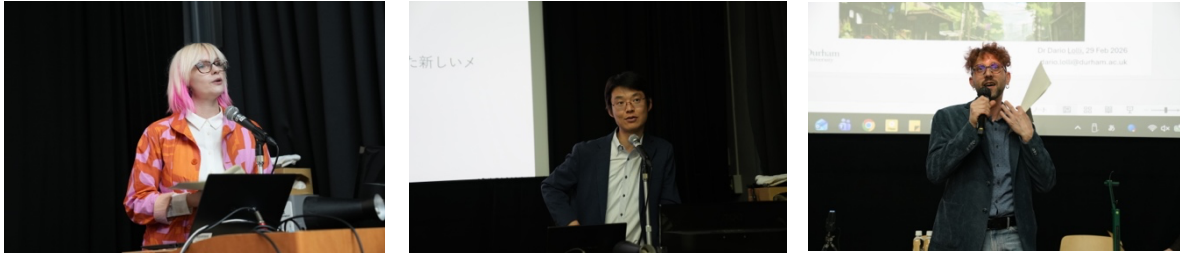
キム・ジュニアンによる報告

(撮影：東京藝術大学 映像リサーチセンターDoCK)

ダラム大学オリエンタル・ミュージアムのキュレーターであるジリアン・ラムジー (Gillian RAMSAY) 氏は、2011 年に同ミュージアムがアニメのセル画や関連商品の収集に重点を置くようになった経緯、そしてイングランド北東部在住の日本人コミュニティの方々の支援による初期の収集から、ダイナミックな教育ツールとしての現在の役割に至るまで日本アニメのコレクションにおける変遷について発表しました。また、オリエンタル・ミュージアムにとって、アニメのセル画は日本の伝統を現代のクリエイティブ産業へとつなぐことを可能にする、他に類を見ない強力なキュレーション・ツールであり、観覧者が日本文化に深く関わるための、アクセスしやすく魅力的な入り口になり得る理由を説明しました。そして最後に、セル画保存のための国際共同研究の構想を提案しました。

筑波大学でデジタル・ヒューマニティーズ教育を進めている三原鉄也氏は、文化庁のメディア芸術のアーカイブについての取組と共に、氏が開発中のシステムについて紹介しました。三原氏はメタデータ技術やデジタル・アーカイブの専門家として、文化庁が行うマンガ・アニメをはじめとするメディア芸術の資料のアーカイブ構築に関する事業に関わる傍ら、アニメの原画および動画のデジタル化画像を、アニメーションとして再生するデジタル・アーカイブ・

システム、そしてアニメ制作過程に即した資料間の関係を記述するグラフデータベース (Knowledge Graph) を構築してきた経緯と詳細について発表を行いました。



発表中のラムジー氏、三原氏、ロツリ氏（左から）

（撮影：東京藝術大学 映像リサーチセンターDoCK）

ダラム大学で現代日本の視覚メディア文化を教えているダリオ・ロツリ(Dario LOLLI)氏は、今後生成 AI がアニメスタジオの拡張版のように機能する可能性と、そうなった場合、どのような「アニメ」が作りたいのか、という問題提起から発表を行いました。アニメの自動化は AI によって始まったわけではなく、既にセル・アニメーションの時代にバーチャルなレベルで体现された傾向であったとし、古い中間素材やセルバンクというレンズを通して AI とアニメーションの関係を検証することを提案しました。

4名の発表が終わった後、全員が登壇し、およそ1時間にわたりディスカッションを行いました。フロアの参加者からも質問を受け付けたうえで、セル画の保存における課題、中間素材の所有権、デジタル時代におけるセル・アニメーションの再現可能性などについて活発な質疑応答を行いました。



4名のスピーカーによるディスカッション

（撮影：東京藝術大学 映像リサーチセンターDoCK）