

|         |                  |             |                   |
|---------|------------------|-------------|-------------------|
| 大 学 名   | 神戸芸術工科大学         | 担 当 教 員 氏 名 | 原口 正宏 講師          |
| 開 講 期 間 | 前期 (4/13 ~ 7/27) | 開 講 曜 日・時 間 | 火曜日 16:30 ~ 19:45 |
| 対 象 学 年 | 3 年次以上           | 募 集 人 員     | 20 名程度            |

|  |  |
|--|--|
| 科 目 内 容  | 古典的名作の観賞を目的に構成した『アニメーション原論』『アニメ史』を踏まえ、より後年の時代（'80年代—現在）を対象に、注目すべき監督と代表作を上映していくのが本講座の目的。<br>キーワードは“技法の比較”。優れた作品には、必ず監督がこだわる独自の映像的価値観と表現法が存在する。具体的にその特徴に眼を向け、複数の作品に潜む共通項と変化（差異）を発見、検証していく。 |
|  | 各回内容   |
|  | 1 東映的方法論 1 運動ベクトルとアクションカットつなぎ<br>宮崎 駿 『ルパン三世カリオストロの城』  |
|  | 2 虫プロ的方法論 1 主観カットと時間の伸縮 出崎 統 『ブラック・ジャック』   |
|  | 3 東映的方法論 2 客観的時間により状況のプロセスを丸ごと描く 高畑 勲 『じやりん子チエ』  |
|  | 4 虫プロ的方法論 2 色彩と幾何学的レイアウトの工夫 川尻 善昭 『吸血鬼ハンター D』  |
|  | 5 夢と現実 1 ファインダー越しに観る虚像の世界<br>押井 守 『うる星やつら 2 ビューティフル・ドリーマー』   |
|  | 6 夢と現実 2 アクションカットつなぎの応用 今敏 『パーフェクトブルー』   |
|  | 7 学生の情熱が切り拓いた 80 年代アニメーション 山賀 博之、庵野 秀明 『王立宇宙軍』   |
|  | 8 漫画家が挑むアニメーション 新たなりアル作画の追究 大友 克洋 『AKIRA』  |
|  | 9 新・東映派 漫符表現演出の導入 佐藤 順一 『ユンカース・カム・ヒア』  |
|  | 10 新・東映派 同ボジ多用と FIX 主義<br>細田 守 『デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム』  |
|  | 11 新・東映派 客観的演出に混在する主観視点の効果 原 恵一 『河童のクウと夏休み』  |
|  | 12 新・東映派 徹底的なりサーチとアニメーション空間の実在感<br>片淵 須直 『この世界の片隅に』  |
|  | 13 繰り返されるテキスト 東映的演出の実験場としての『ゲゲゲの鬼太郎』   |
| 14 21 世紀テレビアニメの 2 大潮流<br>京都アニメーションとシャフト 『日常』『さよなら絶望先生』 |  |
| 15 現代日本の短編アニメーション作家たち                                  |  |

**評 価 方 法：** 毎回、取り上げた作家と作品についての観賞レポート（400 字以上）を提出してもらう。提出期限は、その日の講義終了時から翌週の講義当日まで。2 週以上遅れた課題提出は認めない。出席した回数分は必ず提出すること（3 回欠席した場合は、12 回分のレポート提出は必須）。遅刻は欠席あつかいとする。講義内容を理解し、監督の特性やその歴史的背景、スタジオ系列の影響について把握できているかどうかを判断し、評価の対象とする。必ず、描く作品の演出・作画の技法の特徴に触れ、分析する視点を盛り込むこと。「とても面白かった」「アニメの歴史がよくわかった」という表現だけに終始した抽象的な感想文は受けつけない。  
レポート内容を 70%、授業参加態度を 30% として全体評価を行う。出席率 70% 未満は不可評価。

**教 科 書：** 毎回、講義内容に即した資料をコピーの上、配布してテキストとして使用する。また、並行して PowerPoint を使用したポイント解説を行う。配布資料には、作品、監督などについて、講義時間内では紹介しきれなかった内容も記載されているので、次週までに精読し、理解を深めておくことを奨励する。

**参 考 図 書：**

**履 修 に あ た っ て：** 名作といわれる作品を、まずは観賞し、思いきり作品世界に入り込んでみましょう。次に、考えてみましょう。何故、ワクワクしたのか、何故、感動を覚えたのか。何故、絵で描かれたキャラクターや情景に感情移入できたのか。監督たちは常に、私たちの視線を誘導し、映像の中にリアリティを呼び起こすための工夫をしています。その技法の秘密を覗いてみましょう。他大学の皆さんも、アニメーションが専門ではない皆さんも、大歓迎です。作品を別の視点からとらえる訓練をすると、アニメーションがもっと好きになるはずです。