

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。 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 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 『じゃりん子チエ』	
	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 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 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 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 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。