

氏名	Longo Angela		
ヨミガナ	ロンゴ アンジェラ		
学位の種類	博士（学術）		
学位記番号	博国第5号		
学位授与年月日	令和5年3月27日		
学位論文等題目	Reframing Tokusatsu and Robot Anime legacy: Towards new ways of conceiving Japanese Media		
論文等審査委員			
（主査）	東京藝術大学	教授	（国際芸術創造研究科） 毛利 嘉孝
（副査）	東京藝術大学	准教授	（国際芸術創造研究科） 箕口 一美
（副査）	東京藝術大学	准教授	（国際芸術創造研究科） 清水 知子
（副査）	Massachusetts Institute of Technology	Professor	Ian Condry

（論文内容の要旨）

本研究では、特撮とアニメーションのために開発されたDIYアート手法を調査し、その美学的相互影響が日本のメディア状況をどのように形成したかを検討する。まず、戦後、経済的な制約や社会の激変により、限られた創作条件のもとで活動するアーティストたちの共同作業が、どのように定義されたのかに着目する。このシナリオにより、彫刻家、美大生、フリーランス、漫画家、映画監督、アニメーターなどのネットワークができ、日本には無かった芸術の技法や実践が生み出された。このように、本研究では、芸術的コラボレーションとその技術的解決策をたどり、特撮・アニメーションの構築と確立につながった人類的設定を解き明かすものである。

第二に、この研究は、メディア間の相互影響と、革新的な作品を生み出すためにしばしば互いに依存し合う2つの異なる側面として、どのように自らを確立したかを示し、考察している。DIYのコラボレーションは、スタジオの発展と新しいアーティストへの技術的・美的手順の伝達の始まりであり、モンスター（怪獣）やロボット（メカ）の表現と質感について異なる解決策を提示する手助けをしている。本研究では、アーティストの作品やインタビューのほか、これらのメディアを広めることに貢献したファングループやファンジン（同人誌）、活動にも焦点をあてている。プロとアマチュアが共通の空間を共有し、共同でDIYのアート制作を展開することで、アマチュアやファンがやがてプロのアーティストになる。映像制作のハイブリッド化は、両業界で活躍するアニメーターやデザイナーが映像制作のノウハウを共有し、美的スタイルを定義し、拡張していくことを意味した。第三に、このようなスタイルの歴史が、現代の2Dと3D CGIのハイブリッドなコラボレーションを生み出し、ロボットアニメの表現方法であるスーパーロボット、リアルロボット、ヒューマノイドロボットの規約を設定し、何十年にもわたって異なる解釈を展開していることを研究している。

本研究では、2000年代以降、アーティストや芸術機関が、デジタルな構成環境の中でアナログモデルをどのように取り込み、その技術的・社会的文脈を明らかにする努力を行ってきたかを紹介することを目的としている。さらに、アニメと特撮の美学的モデルのつながりをアーカイブするために、アーティストから日本でのムーブメントを示すことを目的としている。最後に、2010年以降にアーティストが制作した展覧会、保存戦略、空間についてマップを作成している。このことによって、特撮やロボットアニメの遺産を保存し、日本のメディアが何を達成できるかを考える新しい方法を生み出すための暫定的な方法を提案

することを本論文は目指している。

This study investigates the DIY art techniques developed for Tokusatsu and Animation and how their aesthetic cross-influence shaped the Japanese media landscape. First, this research focus on how the post-war period defined a collaborative effort between artists who worked with limited creative conditions due to economic restraints and social upheaval. This scenario created a network between sculptors, art students, freelance workers, manga artists, filmmakers, and animators, collaborating to create art techniques and practices that were unavailable in Japan. As such, this research traces the artistic collaborations and their technical solutions to unravel the anthropological setting that led to Tokusatsu and Animation construction and establishment.

Secondly, this study demonstrates and reflects on the cross-influence between the mediums and how they established themselves as two different ramifications that often rely on each other to produce innovative works. The DIY collaborations are the onset of the studio's development and transmission of technical and aesthetic procedures to new artists, helping them present different solutions for the representation and texture of Monster (kaijū) and Robot (mecha). Besides investigating artists works and interviews, this research also focuses on fan groups, fanzines, and activities that contributed to expanding these media forms. As professionals and amateurs share common spaces and collaborate to develop DIY art-making, the amateurs and fans eventually become professional artists. The hybridization of image creation meant that animators and designers working in both industries shared the know-how of image production, defining and expanding their aesthetic styles. Thirdly, this study investigates how this stylistic history created contemporary hybrid collaborations between 2D and 3D CGI, setting conventions for the representation of the Robot Anime – Super Robot, Real Robot, and Humanoid Robots – developing different interpretations throughout the decades.

This research aims to present how analog models are incorporated in digital composition settings and the efforts being led to uncovering this specific techno-social context by artists and art institutions since the 2000s. Additionally, it aims to show a movement in Japan coming from the artists to archive the connections between anime and tokusatsu aesthetic models. Finally, this research maps exhibitions, preservations strategies, and spaces that artists have created since 2010. In sum, it culminates in a tentative way to reframe the Tokusatsu and Robot Anime legacy to preserve and create new ways of conceiving what Japanese media can achieve.

#### (総合審査結果の要旨)

本論文は、日本の特撮とアニメーションとの関係に注目し、しばしば別々のメディアのジャンルとして捉えられているこの二つの領域が、実際には深く交錯し、お互いに影響を与えながらそのDIY的なアート技術を発展させてきたことを、映像と文献の歴史的な検証と関係者への聞き取り調査を通じて明らかにしたものである。特撮とアニメの人的・技術的・美学的要素の交錯は、アメリカのハリウッドをはじめとして他のどこにも見られない日本固有の出来事であり、おそらくは日本の特撮とアニメの世界的な人気の理由を説明する重要な要因である。しかしながら、日本人の特撮／アニメ制作者やファンにとっていわば自明なこの関係は、あらためて語られることは少なく、とりわけアニメ研究や映画研究、ポピュラー文化研究での語られることはほとんどなかった。それらは別々の歴史と文化として語られてきたのである。アンジェラ・ロンゴの本研究は、このギャップを埋める決定的な論文であり、今後の日本映画、特に特撮とアニメの関係を論じる上で必ず参照される論文になることが期待される。

本論文のもう一つの成果は、特撮とアニメの境界線の上で仕事をしてきた脚本家、川原よしえやアニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）の事務局長三好寛などの貴重なインタビューを収めていることである。書斎な映像の分析とともに得られた証言は、当初の申請者の仮説の正しさを証明するものとなっている。特に、こうした初期の作品や活動が歴史化され、美術館／博物館や各種アーカイブの対象になりつつある今、本論文はそうした活動に先行する先駆的な仕事でも位置付けることができる。

本論文は、いくつかの方法論が混在している。一つは欧米圏のメディア研究、ドゥルーズ＝ガタリからトーマス・ラマルル、あるいはマシュー・フラワーにいたるメディア論／機械論の系譜であり、もうひとつは文化人類学／地域研究に見られるエスノグラフィー、聞き取り調査の系譜である。特にコロナ禍における調査研究の難しさから後者が当初計画ほど順調に進まなかったことは、今後の課題として検討すべきだろう。また同根の問題だが、聞き取り調査の分析が十分に行われておらず、調査データが「生」のまま記載されている印象は否めない。口頭試問においても、こうした指摘がなされたが、今後の書籍刊行化も期待される高いクオリティをも持つ本論文においては、こうした問題は本質的なものではなくすでに十分解決されており、今後出版刊行に向けて改善されていくことが確認された。

以上をもって、本論文を博士号授与に相応しい論文と評価し、審査結果を合格とした。