

ご登録済みの方は QR コードでコンファレンス特設ウェブサイトへアクセスできます、もしくは面上でクリックしてもつながります。未登録の方は下記の Google フォームでお申込下さい Register at <https://forms.gle/6G8atvKXDTATrYSs6>

## 国際会議 | Conference

# 「アニメ研究を切り開く：声とアーカイブ」

## 全プログラムのご案内



## 日程表 | Timetable

3月6日(土) | 6 Mar (Sat) 2021

12:30-12:40	開会のご挨拶   Opening	
12:40-14:40	ラウンドテーブル① 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	
14:50-15:20	Heike Hoffer	Singers and Seiyū: Hearing the Western Classical Singing Voice in Anime
15:25-15:55	程斯	少年愛カセットの身体／性をめぐる試論
16:00-16:30	Joanna Luisa Buenaflor Obispo	Localization of Japanese Animation in the Philippines and Its Reception by Postwar Generations of Filipino Anime Viewers
16:35-17:05	萩原由加里	歌を演じる—ライブアクション導入におけるアニメーションと声の関係性

3月7日(日) | 7 Mar (Sun) 2021

10:00-10:30	Edmond Ernest dit Alban	Voices as Archive? A Critical Queer Perspective on Media Mix History
10:35-11:05	楊思帆	「トムとジェリー」の「声」と「セリフ」について
11:10-11:40	Zachary Gottesman	Crunchyroll Co-productions: The Limits of the Korean Developmental State of Animation
11:40-12:40	休憩   Break	
12:40-14:40	ラウンドテーブル② アニメ中間素材が語るもの	
14:50-15:20	太田一郎, 宇都木昭 太田純貴, 菅野康太	「ことばの型」としてのアニメの声
15:25-15:55	Claudia Bonillo Fernández	Between Lights and Shadows. Perceptual Differences Between Seiyuu and Voice Actors
16:00-16:30	鈴木潤	新潟大学アニメ・アーカイブ研究センターにおけるアーカイブ活動の報告
16:35-17:05	Jason Cody Douglass	Archival Traces of 1950s Child Spectators and the Possibility of the Child Collaborator
17:05-17:15	閉会のご挨拶   Closing	

## 発表概要 & 発表者紹介

### Paper Abstracts & Bios

**3月6日（土） | Mar 6 (Sat)**

午後 in the afternoon

## Singers and Seiyū: Hearing the Western Classical Singing Voice in Anime

Presented by **Heike Hoffer**

**Abstract:** Anime voice actors (seiyū) learn popular singing styles and voice acting techniques as part of their professional training, but when voicing a character that has advanced skill in singing Western classical music, seiyū often lack the ability to perform the sung portions of their role convincingly and a vocalist with specialized musical training must be used instead. Anime celebrates the distinctive timbres of each voice without concern that they might detract from a viewer's immersion in the anime experience. Characters whose voices derive from different sources are not rejected by viewers as unrealistic, but instead – as seen in the anime *Magnetic Rose* and *Blood+* – engender respect for both singer and seiyū, honoring their individual roles in creating the overall image of the character. Conversely, emphasizing the dissimilarities between singing and speaking voices is used for comedic effect in anime such as *Gekkan Shōjo Nozaki-kun* and *Sakamoto desu ga?*.

**Bio:** Heike Hoffer is a Ph.D. candidate in musicology at The Ohio State University. Her doctoral thesis examines the relationship between Western classical music and anime in terms of the cultural landscape of modern Japan. Today, Heike lives in Tokyo, where she conducts research and plays the oboe in various local ensembles.

## 少年愛カセットの身体／性をめぐる試論

発表：程斯

**概要：**少年愛雑誌『JUNE』が発案する少年愛カセットは、現在でも流行りの女性向け BL ドラマ CD の源の一つとして、アニメとアニメ声優と関連のある女性向け文化では重要な位置を占めている。少年愛カセットは女性（だと想定さ

れる) 聴き手のセクシュアリティといかにかかわっているのか——本発表はこの問題を解明するために、まずカセットにおける独特な身体性を検討したい。少年愛カセットは、①男性アニメ声優が、②声で出演する、③少年愛ものである、という三つの特徴を有しているため、本研究はカセット誕生当時の歴史的文脈を念頭に置きつつ、アニメ・キャラクターとアニメ声優の身体性を再考するうえで、それが「少年愛」というジャンルといかに結合し、いかなる「身体」を生み出しているのかについて明らかにしたい。

**プロフィール**：東京大学総合文化研究科、表象文化論コースの博士課程在籍。ジェンダー・セクシュアリティの視点から、日本戦後のアニメ声優、とりわけ男性声優が出演する声のコンテンツを捉えたい。2021 年度クエア理論公開講座講師。

## Localization of Japanese Animation in the Philippines and Its Reception by Postwar Generations of Filipino Anime Viewers

Presented by **Joanna Luisa Buenaflor Obispo**

**Abstract:** Japanese animation has been a part of the Filipino viewing habits for four decades, ingrained in contemporary Philippine society and culture. The localization of anime in Filipino or Tagalog language is one of the reasons for its popularity in the Philippines especially among the grassroots audiences. This study focuses on anime's localization practices in the Philippines, particularly translation and dubbing. It examines the role of Filipino localizers (e.g., translators, script writers, directors and voice actors) in the growth and prevalence of anime in the country, as well as their insights and experiences. Likewise, it looks into the reception of this foreign content through a survey of 441 Filipino anime viewers born in 1946-2001, and interviews of more than thirty multigenerational respondents.

**Bio:** Joanna Luisa Buenaflor Obispo, an International Relations PhD student at Ritsumeikan University, majored in History (De La Salle University) and completed M.A. Asian Studies (University of the Philippines). This International Studies faculty has presented papers on Philippines and Japan. Her ongoing research is on the transnational consumption of anime by Filipino postwar generations.

## 歌を演じる —ライブアクション導入におけるアニメーションと声の関係性

発表：萩原由加里

**概要**：アニメーションにおける声の問題としては、アフレコとプレスコ、どちらを採用するかで表現が異なってくるとして、先行研究でも議論が行われてきた。だが、アニメーションと声の関係を考えるうえで、発表者が注目するのがライブアクションである。

ライブアクションで注目すべきは、作品によっては役者が演技をする際、音楽が流されていた点である。その音楽の中には、単なる BGM だけでなく、歌も流されている。役者は歌を聴きながら演技をしており、アニメーション化された際、作中の登場人物がその曲を歌っているという描写になっている。つまり、作中で登場人物が歌う歌に合わせて役者は演技をし

て、その動作を参考にアニメーターが作画するという、プレスコともアフレコとも異なるアニメーションと声の在り方が存在していたのである。

本発表では、アニメーションにおける音声と作画の関係性について、主にアメリカと日本におけるライブアクションの事例から考察していく。

**プロフィール**：帝京大学文学部講師。立命館大学大学院先端総合学術研究科一貫制博士課程修了。博士（学術）。主な著作として『政岡憲三とその時代—「日本アニメーションの父」の戦前と戦後』青弓社、2015年など。

## 3月7日（日） | Mar 7 (Sun)

午前

### Voices as Archive? A Critical Queer Perspective on Media Mix History

Presented by **Edmond Ernest dit Alban**

**Abstract:** Japanese “transmedia”, media mix, has often been framed as the creation of media franchises using anime character’s images to develop fictional worlds and other paraphernalia. One often overlooked element is the role of voices in the historical development, and archival, of media mix practices in Japan. Using previous scholarship led by female scholars, this presentation focuses on the articulation of the two main aspects of characters: voice and bodies, sound and image. The aim is to discuss how media mix was shaped by specific articulations of sound and image. My hypothesis for this perspective lies in Hagio Moto’s reclaim of Astro Boy as the first bishōnen. I will dress up a short history of queering techniques that have supported the emergence of various media mix tendencies expending media franchises from inner, written, and spoken voices. This queer exploration of media mix will focus on under-represented histories supported by female, when not LGBT, fandoms.

**Bio:** Edmond (Edo) Ernest dit Alban is a course lecturer at McGill University where they teach Japanese animation and gender studies classes. Edo’s research focuses on the intersections of urban and queer histories of Japanese transmedia.

## 「トムとジェリー」の「声」と「セリフ」について

発表：楊思帆

**概要：**「トムとジェリー」短編映画シリーズの擬人化を考察する際に、「声」の使い方は作品によって異なることに気づき、それに応じる「声」の機能も変わると考えられる。トム・ジェリー・スパイク以上 3 名の擬人化には、セリフをつける場合もあれば、全く声を出させない場合もある。また、キャラクターに声を与えるとしても、発話内容の明示は声ではなく、文字入れのイラストによる場合もある。「トムとジェリー」において、本来人間の言葉を持たない動物たちにセリフ、あるいは声をつけることにはどのような意味、そしてそれぞれの作品における声にはどのような異なった機能があるのかを提案することが本発表の目的である。

**プロフィール：**2017 年湖北経済学院（中国）芸術デザイン学部アニメーション科卒業。現在は新潟大学大学院現代社会文化研究科後期課程。博論のテーマはアニメーションにおける擬人化動物キャラクターについて。

## Crunchyroll Co-productions: The Limits of the Korean Developmental State of Animation

Presented by **Zachary Gottesman**

**Abstract:** A slate of anime series based on Korean webcomics came out in 2020: *God of High School* (GOH), *Tower of God*, and *Noblesse*. *God of High School* in particular represents the unique co-production that went into each: produced by American streaming service Crunchyroll, animated in Japan, directed by a Korean director and featuring a k-pop song. No longer limited to outsourcing, GOH represents the Korean developmental state's attempt to mimic the Japanese development experience while channeling American money seeking global returns. And yet, the series not only elevates Korean source material at the expense of Korean animation but in trying to represent Korean martial arts outsources its most labor-intensive episode to Thailand. This paper analyzes the limits of Korean animation as creative, intellectual labor within global value chain production and how the aesthetics of GOH reflect this limit through the laborious combination of hand drawn and computer generated 2D and 3D animation.

**Bio:** Zachary Gottesman is a PhD Candidate at the University of California, Irvine in East Asian Studies. He has published work in journals including the *Journal of Japanese and Korean Cinema*, *Animation: an interdisciplinary journal* and the *Journal of Settler Colonial Studies* and presented research at conferences including the Association of Asian Studies Conference, the World Congress of Korean Studies, and Mechamedia. His research interests include animation, Japanese and Korean popular culture, global political economy, new media, and transnational fandoms.

# 3月7日（日） | Mar 7 (Sun)

## 午後

### 「ことばの型」としてのアニメの声

発表：太田一郎，宇都木昭，太田純貴，菅野康太

**概要：**言語文化的観点からアニメに関して興味深い事柄としては、「アニメの声」というある特定の言語的特徴が想起できる「ことばの型」があるという点が挙げられる。アニメの声は、キャラクターに応じた抑揚や発話速度、発声（phonation）などによって特徴付けられるが、本研究チームは、声優の演技中の発声で産出される母音の声質（voice quality）に焦点を当て、その音響的特性からアニメの声の社会文化的な位置づけを言語、メディア、情動などの観点を総合して捉えることを試みている。本発表においては、本研究の初期段階におけるいくつかの成果を示したい。具体的には、アニメの声質の音響的特性の分析、アニメの声質と一般人の声質の比較、声が社会文化的な「ことばの型（register）」と認識される「過程と実践（enregisterment）」を捉えるための考察の枠組みの提示などを行う予定である。

**プロフィール：**太田一郎（鹿児島大学，社会言語学），宇都木昭（名古屋大学，音声学），太田純貴（鹿児島大学，美学・芸術学），菅野康太（鹿児島大学，行動神経科学）の4名でアニメの声と文化の関係を多角的に研究している。

### Between Lights and Shadows. Perceptual Differences Between Seiyuu and Voice Actors

Presented by **Claudia Bonillo Fernández**

**Abstract:** Today, seiyuu in Japan share many characteristics with idols, actors and other entertainers. One of them is their immense popularity, becoming a regular part of the advertising campaigns for new series in which the announcement of the selected voice cast is one of the news that is eagerly awaited. This phenomenon, however, is diametrically opposed in Spain, where dubbing artists are one of the most invisible jobs in film and animated production. Therefore, in the following presentation we portray a comparative study between the perception of the seiyuu in Japan and their Spanish equivalent from a historical perspective with the aim of determining the social and cultural particularities that have led to this significant differentiation.

**Bio:** Graduated in Computer Engineering, graduated with honours from the *Postgraduate Course in Japanese Studies* and the *Master's Degree in Art History* from Zaragoza University. PhD student analyzing the transmission of the Sengoku period through Japanese popular culture. She is doing a research stay at Kyoto University with the MEXT Scholarship.

## 新潟大学アニメ・アーカイブ研究センターにおけるアーカイブ活動の報告

発表：鈴木潤

**概要：**新潟大学アニメ・アーカイブ研究センターでは、1970年代から90年代までの作品の中間素材を中心とした「渡部コレクション」、1960年代後半の作品を中心とした「竹田コレクション」を収蔵し、そのアーカイブ化・デジタル化をおこなってきた。

アニメ中間素材の保存、整理の報告の例としては、株式会社プロダクション・アイジー アーカイブグループによる報告（2017年）がある。この報告では、多種多様な中間素材の、それぞれの特徴に合わせたアーカイブ活動の実践例が挙げられているが、紙資料のデジタル化については言及されていない。

そこで本発表では、アニメ・アーカイブ研究センターにおけるアーカイブ活動について、特に中間素材のスキャン作業の工程・内容に焦点を当て、その詳細を報告する。それによって、完成された作品だけでなく、その制作過程にまで視野を拡大させたアニメ研究にとって、利便性の高いアーカイブの構築に向けた足がかりとしたい。

**プロフィール：**新潟大学大学院現代社会文化研究科博士後期課程3年。新潟大学アニメ・アーカイブ研究センター所属アーキビスト。女優田中絹代の戦後におけるスターイメージの変遷に関する博士論文を準備中。

## Archival Traces of 1950s Child Spectators and the Possibility of the Child Collaborator

Presented by **Jason Cody Douglass**

**Abstract:** This talk contributes to recent efforts in film, media, and Japan studies to (re)center the child spectator within animation history. Despite the manner in which animation as a mode of filmmaking emerged in early 20th century Japan specifically through discourses about how best to employ the medium to educate and regulate children, I argue that there remain many insights to be gleaned from analytic and historiographic methods that take seriously both the complexities of children's media as well as the possibility of the child collaborator. To demonstrate these points, I turn to archival traces of child spectators from 1950s Japan, drawn from a disparate array of secondary sources as well as from the private collections of the Mochinaga family and their small but influential puppet film studio Ningyō Eiga Seisakusho. Material fragments centered in this talk include pre-production sketches, individual film frames, contemporaneous child "focus group" data, and a poem by a fourth grader.

**Bio:** Jason Cody Douglass is a Japan Foundation Doctoral Fellow at Waseda University and a Ph.D. Candidate in Yale University's combined program in Film and Media Studies and East Asian Languages and Literatures. His dissertation brings questions of gender, race, class, and spectatorship to bear on the history of Japanese animation.

## 使用言語 | Languages

研究発表は日本語・英語（発表者は両言語から選択可、主催側による通訳の提供がありません）。ラウンド・テーブルは日本語のみ。

Japanese and English (Each participant can choose one language; no service for interpretation provided by the conference organizers). Round Table in Japanese Alone.

## お問い合わせ | Contact Us

acasin@human.niigata-u.ac.jp

## 助成 | Supported by

新潟大学環東アジア研究センター（Asian Link Research Center, Niigata University）

科研費基盤 C18K00229「1990年代東アジア・東南アジアへのアニメ輸出における音声の現地化の比較研究（A Comparative Study of Localization of Voice in Animation Export to East Asia and Southeast Asia in the 1990s）」

科研費基盤 B20H01218「アニメ中間素材の分析・保存・活用モデルの学際的研究（An Interdisciplinary Study of the Cases of Analysis, Conservation, and Utilization of Anime's Intermediate Materials）」