Media/Anime/Digital Industries Course 2018

2018. 7. 17 (火) - 2018. 7. 27 (金)　会场：东京艺术大学

东京艺术大学
Tokyo University of the Arts

北京师范大学
Beijing Normal University

Media/Anime/Digital Industries Course 2018
日程表

am 10:00 - 12:30 ／ pm 14:00 - 16:30

DATE		PLACE	LECTURER	TITLE
7／18(水)	am	千住校区	毛利 嘉孝	日本的媒体，动画以及数字产业概述
	pm	千住校区	福原 伸治	电视与网络的异同，以及未来展望
7／19(木)	am	千住校区	中村 伊知哉	日本的情报・大众文化政策
	pm	千住校区	原田 悦志	当今日本音乐在世界的传播
7／20(金)	am	千住校区	玉川 博章	宅文化中的场所与消费 同人志・女仆咖啡店・秋叶原
	pm	秋叶原		秋叶原实地考察
7／21(土)	am	横滨校区	Ilan Nguyen	日本动漫史入门
	pm		岡本美津子	动画制作现场参观学习

DATE		PLACE	LECTURER	TITLE
7／23(月)	am	千住校区	高山 晃	“平坦化世界”的动画和角色塑造
	pm	千住校区	松井 久美	关于短篇动漫制作的工作流程
7／24(火)	am	千住校区	清水 知子	动画文化与技术 —媒体理论与人物角色的将来
	pm	千住校区	Paul Roquet	日本的混合现实：城市化的 AR/VR
7／25(水)	am	千住地区	後藤 英	虚拟乐器及其延伸版 虚拟现实和增强现实的应用
	pm			后藤研究室的学生发表了有关媒体艺术 电脑音乐等方面的研究成果
7／26(木)	am	千住校区	小林 桂子	在日电子媒体相关文化政策： 文化厅媒体艺术节
	pm			NHK 放送博物馆・森美术馆参观学习
7／27(金)	am	千住校区	畠中 実	媒体艺术为何称为媒体艺术 过渡期的媒体论
	pm			ICC 参观学习

7.18（水）10:00-12:30 日本的媒体，动画以及数字产业概述

作为 SUMMER SCHOOL 系列讲座的铺垫，概述日本的媒体、动画以及数字产业是的基本状况。以电视，广播为代表的大众传媒到社交媒体的转换过程中，产业和内容的制作现场以及人们对媒体的接受都经历了什么样的变化呢？随着数字化的发展，动画产业和游戏产业的内容发生了什么样的改变？那么，媒体研究该如何应对这样的变化呢？希望通过对这一系列问题的探讨，对日本的媒体，动画以及数字产业进行基本了解。

毛利 嘉孝　Yoshitaka Mouri

生于 1963 年。社会学者。专注于媒体，文化方向的研究。现于东京艺术大学国际艺术创造研究科担任教授。于京都大学毕业后，就职于广告公司。之后赴英国伦敦大学 Goldsmiths 学院留学，取得博士学位。近年尤其专注于现代美术，音乐，媒体等现代文化以及都市空间的编成和社会运动等方面的批评活动。主要著作有《街头的思想》（日本放送协会），《文化 = 政治》（月曜社），《增补 流行音乐和资本主义》（Serica 书房），编著作品有《After musicking 实践中的音乐》（东京艺术大学出版社）等。英文论文有 'J-Pop Goes the World: A New Global Fandom in the Age of Digital Media', *Made in Japan: Studies in Popular Music*, T. Mitsui (Ed), Routledge: London, pp.211-223, 'The Pitfall Facing the Cool Japan Project: The Transnational Development of the Anime Industry Under the Condition of Post-Fordism' *International Journal of Japanese Sociology*, The Japan Sociological Society, Wiley-Blackwell: Oxford 2011, No 20, pp.30-42 等等。

7.18（水）14:00-16:30 电视与网络的异同，以及未来展望

网络的正式普及已经经历了 20 年。

在日本，卫星电视频道仍然具有很强的影响力。还没有发生像以前所说的网络代替电视夺其宝座的状况。

但是近几年 Netflix，Amazon Prime Video 等流媒体视频网站的兴起，果然电视被网络取代的日子就要来临了吗？

还是说，电视与网络是相互合作？或者说是相互融合？

我想和大家谈谈从电视转移到网络世界的感受。

福原 伸治　Shinji Fukuhara

1963 年出生于大阪。1986 年于京都大学毕业后，进入富士电视台工作。在管理部门期间指导了各类电视节目的演出，制作。2014 年转入同台新闻部门，成立了新闻网页“新闻局”。2018 年 4 月于 BuzzFeed Japan 入职，担任视频统筹组长。现在也担任京都大学文学部特邀讲师。

7.19（木） 10:00-12:30 日本的情报・大众文化政策

以漫画，动画，游戏为代表的日本文化在海外极具人气，本堂课主要跟大家介绍日本政府采取的文化振兴政策“COOL JAPAN”. 最近从数字情报到饮食，时尚，观光扩展的同时，如何应对盗版的横行又是一个新的主题。在 2020 年奥运会，由于 5G 通信、AI、VR、8K 等新技术的展示活动的进行，关于打击盗版需要一定的努力。

中村 伊知哉　Ichiya Nakamura

生于 1961 年。于京都大学法学部毕业。取得庆应义塾大学政策媒体学科博士学位。1984 年担任摇滚乐队“少年 knife”的策划后，进入邮政省工作（注：邮政省为日本政府以前存在的部门，于 2001 年 1 月废止）。最初在政府工作中担任通信，放送融合政策以及网络政策指导工作。因为桥本行政改革所导致机关部门改编，最后退职赴美国。1998 年担任 MIT media labo 客座教授。2002 年担任 Stanford Japan Center 研究所所长。2006 年开始就任庆应义塾大学教授。同时担任内阁府知识财产战略部门委员长，内阁府 COOL JAPAN 战略会议，文化审查会著作权分科委员会等委员职务。CiP 协议会理事长，Digital signage consortium 理事长，视频配信高度化机构理事长，超人 sports 协会共同代表，电子教科书教材协会专任理事，吉本兴业社外董事。理化学研究所 AIP 中心协调员，同时兼任东京大学客座研究员。某专科大学（学校名字还在构想中）校长预定就任。
著作有《contents（情报）和国家战略》（角川 Epub），《中村伊知哉的新世纪 IT 商务进化论》等等。Twitter：@ichiyanakamura　Facebook：中村伊知哉

7.19（木） 14:00-16:30 当今日本音乐在世界的传播

J-pop（日本流行音乐）以日本动漫音乐的流行为契机，开始在许多日本文化爱好者之间传唱。然而，如今的商业模式已发生改变，除了日本文化爱好者，一般的音乐爱好者也开始渐渐接触日本的流行音乐。PPAP 和 BABY BETAL 的出现便足以说明。但是与 K-pop（韩国流行音乐）相比，例如 2012 年的大热歌曲《江南 style》，今年 BTS（防弹少年团）在美国 Billboard 排行榜的大火等现象看来，日本音乐在世界范围内的传播是远远不如韩国的。本节课主要有两个主题。

1. 2000 年中期 ~2010 年后半期，飞速发展的“国际放送”与 Jpop 之间的关系阐述。
2. 从“Broadcasting”转移到“Communication”期间，粉丝对音乐接触的方法的分析。

与此同时，想与大家一同探讨 Jpop 在快速成长的中国市场中如何稳固自己的位

原田 悦志　Etsushi Harada

于上智大学国际关系法学科毕业后，进入 NHK（日本放送协会）工作，曾在节目制作局，札幌电视台，国际放送局担当职务。2018 年 5 月为止担任电视节目《J-MELO》的导演一职（注：<J-MELO> 是频道 NHK WORLD JAPAN 于 2015 年推出的一个音乐电视节目），同时担当电视节目《J-MELO 告诉我在世界上受欢迎的日本音乐》的监督，与庆应义塾大学艺术中心共同著作《寻找偶像女主角》。现于明治大学，武藏大学担任讲师职务，同时于庆应义塾大学担任访问研究员。

7.20（金） 10:00-16:30

宅文化中的场所与消费
同人志・女仆咖啡店・秋叶原

本次讲座主要考察作为御宅文化活动基础的“场”和消费的观点。同人志的“场”，从 Comic Market 之类的活动到店铺，甚至扩展到互联网。另一方面，现在活动仍然保持着一定的作用，产生了三种方式相结合的消费。 本次讲座以秋叶原的实地考察为中心，从同人志之类的相关周边产品的贩卖，以及现在在秋叶原作为主流的体验型主题咖啡店（以女仆咖啡店为代表）等侧面对担负着御宅文化的御宅街的历史及其存在方式进行研究。

玉川 博章　Hiroaki Tamagawa

现担任日本大学，武藏野美术大学等学校的客座讲师。专注于文化，媒体产业等方面的研究。主要研究对象为动画，漫画等出版，放送产业方面以及作为消费者的御宅族群体。另外也以 Comic Market 为中心进行对同人志文化的研究。共同著作有《漫画研究 13 讲》（水声社出版）《アニメ研究入门》（日本现代书馆出版，中文翻译版＜日本动漫研究入门＞海洋出版社），“Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World”（Yale University Press）等。商业实绩方面，于私营调查公司负责行政以及广告公司的调查业务，与此同时还担任御宅族相关店铺的信息网站的运营。

7.21（土） 10:00-12:30

日本动漫史入门

本次讲座主要从历史的角度出发，探讨日本动漫电影诞生之初到 20 世纪 70 年代末之间发展历程。

从二战前的先驱者们开始，到以昭和 30 年为转折点，长篇电影的兴盛，热衷创作的制片人的出现和电视的诞生等二战后的的剧变，本次讲座将是发现或重新确认动漫电影历史上日本特有的发展和成功的机会。

本讲座用英文进行，为了确定比世界动漫史更广阔观点上日本所发挥的作用和做出的贡献，将会从比较观点出发对日本各式各样的制作人、作品及种类进行分析探讨。

Ilan Nguyen

1975 年生于法国。法国国立东洋语言文化研究所毕业（日语专业）。20 年来，长期居住日本并通过杂志编辑及电影节介绍了大量日本作品。主要研究动漫史学、日法笔译及口译。现以动漫电影史为比较研究对象，以日本和海外之间的触点为中心活跃于海内外。

7.23（月）10:00-12:30 “平坦化世界”的动画和角色塑造

Fanworks 成立后，和众多各行业创作者、媒体、企业等合作，一边解说公司内部作品的概要，如各种动漫作品的制作和创作，一边致力于商业企划及构成、创新、IP 展开、广告宣传等。另外，如今媒体和信息剧变，在此背景下，日本开始和 Netflix、中国信息企业等展开国际合作。

在本次讲座中，高山先生将会对关于现在和世界的距离逐渐缩小的国际信息的展开、今后展望等，以及每天在动漫制作现场中的切身体会的“今后的动漫”的理想状态进行考察。

高山 晃　Akira Takayama

同志社大学毕业。曾就职于广告公司、电影制作、动漫公司等，2005 年 Fanworks 动画公司成立。以网络动漫「やわらか戦車」为开端，制作了「がんばれ！ルルロロ」、「英国一家、日本を食べる」等电视动漫系列。同时也参加了电影、广告和日本地域观光（クールジャパン）系列动漫的制作。「アグレッシブ烈子」(《爆发吧烈子》(原作サンリオ)作为 Netflix 原创作品于 2018 年 4 月在全世界开始播出，随后在海外媒体和 SNS 迅速走红。「兄に付ける薬はない！2」《快把我哥带走！2》于 7 月在中国和日本同时播出。2018 年最热儿童书籍「ざんねんないきもの事典」(《令人惋惜生物词典》)（NHK E テレ）于 8 月动漫化中，新项目也在积极推进中。

7.23（月）14:00-16:30 关于短篇动漫制作的工作流程

动漫制作的完成，需要和众多团队成员一起处理庞大的素材，对于这项工作来说，“团队合作精神”是必不可少的。即便是短篇动漫作品，团队要顺利完成作品，需要制作详尽的计划，按照计划推进工作，有时也需要作出果断的决断和努力。在此次讲座中，Matsui(松井)导演将会以在 Fanworks 制作的短篇动漫“がんばれ！ルルロロ”系列、「アリキリ」等作品为例，和大家分享剧本、分镜、动态分镜等实际资料的处理到最终动漫完成制作之间工作流程。

松井 久美　Kumi Matsui

1985 年东京出生。本科毕业于东京工艺大学艺术学部动漫学科，硕士毕业于东京艺术大学大学院映像研究科动漫专业。曾就职于大型 CG 制作工作室，2012 年开始在 Fanworks 动画公司任导演一职，负责各式短篇动漫制作。近期作品有：「がんばれ！ルルロロ」(NHK E テレ)、「ほのぼのログ」(NHK)、「うちのタマ知りませんか？」书籍附录用 PV、「西武鉄道 ×LAIMO ＆爽爽猫キャンペーン」(web)、「アリキリ」(web) 等。同时也参与了「がんばれ！ルルロロ」的动漫绘本、智育绘本的封面插图绘制。

7.24（火）10:00-12:30

动画文化与技术
—媒体理论与人物角色的将来

动画不仅被称为“赋予生命”的艺术，也是操作框架与框架之间的“合成”艺术。本堂课从理论与实践出发解读动画。以迪士尼和吉卜力工作室为中心，列举其中几个具体事例，1）视觉形象的生产和技术的关系 2）角色的身体表象和其变化 3)现代日本角色的去向与可爱文化的关系 4)媒体 mix 与 2.5 次元文化的展开，从以上四个方面进行分析。在分析现代动画文化的时候，考虑多方面地学习必要的程序与理论视点的同时，伴随着技术我们将如何更新自己的“真实”。

清水 知子　Tomoko Shimizu

现担任筑波大学人文社会科副教授。出生于爱知县。专攻研究比较文学、文化理论以及媒体文化论。于英国伯明翰大学取得社会学文化专攻硕士学位。之后修完筑波大学文艺，语言研究科博士课程，取得文学博士学位。2010 年至 2011 年，担任美国 Harvard 大学 Reischaur 研究所特邀研究员。(Fulbright 研究员)。著作有《文化与暴力—摇曳的英国国旗》，共同著作有《艺术与劳动》《地域 ART》《打开 21 世界的哲学》。翻译著作有 Slavoj Žižek 的 *Conversations with Žižek, with Glyn Daly*，共同翻译作品有 Judith P. Butler*Notes toward a Performative Theory of Assembly*、Leonard Maltin*Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons, Revised and Updated*。

7.24（火）14:00-16:30

日本的混合现实：城市化的 AR/VR

日本有一段很长的，把媒体带入公共空间的历史，从步行者（the Walkman）和游戏男孩（the Game Boy），到最新型以现实空间建模的游戏和可移动 VR 耳机。回顾日本的城市媒体理论与历史，这次演讲将探讨在二十一世纪，城市在数码世界中发展与扩张的可能性。我们将共同思考，像 AR/VR 这样的全新数码科技，如何援用动画，漫画，音乐以及电影中的传统，并且同时带来新的课题，例如注意力的问题，监视型社会，以及愈发虚拟化的日常生活。

Paul Roquet

Paul Roquet 是麻省理工学院日本文化研究的副教授。他主要研究日本新型媒体对知觉与情感的影响，特别是中介空间（通过媒介形成的空间）的文化政治学。他著作有 *Ambient Media: Japanese Atmospheres of Self* (Minnesota, 2016)。这本书介绍了中介空间在日本的历史与思想，以及其如何影响新自由主义式的自我疗法的发展。同时，Paul Roquet 也围绕环境美学，实验电影，动画，文学与音乐等主题发表论文。现在，在日本交流基金，日本文化研究的奖学金的赞助下，Rouquet 正在东京完成一本著作。主题是日本对于扩张现实，虚拟现实，物联网（Iot）的接受与反馈。在东京完成一本著作。主题是日本对于扩张现实，虚拟现实，物联网（Iot）的接受与反馈。

7.25（水）10:00-16:30

虚拟乐器及其延伸版
虚拟现实和增强现实的应用

後藤先生曾在法国国立研究所 IRCAM 长期就职，致力于开发虚拟乐器的相关研究。其中使用了传感技术、编程和机器人技术，开发虚拟乐器也就是探索机器界面和人的关系性。後藤于去年 4 月开始就任东京艺术大学副教授，进一步推进了前述研究和作品制作。这是以电脑人机交互技术为基石，使影像和声音反应在虚拟现实空间的技术。此研究以再现虚拟空间为特征，即模拟无重力空间。研究的成果和观点不仅可应用于新艺术表现中，同时也很有可能在今后被应用于商业游戏和娱乐设施中。想必这项研究将会在使用声音和映像的体验型表现领域中掀起的新的潮流。

讲座后半场由後藤研究室学生就媒体艺术、电脑音乐进行发表。

後藤 英　Suguru Goto

国际知名作曲家、新媒体艺术家。后藤老师在世界各地发表了许多与新技术相结合的新颖刺激的作品。曾是法国巴黎蓬皮杜中心 IRCAM 的特邀作曲家、研究员。曾任波尔多艺术大学副教授，现为东京艺术大学副教授。

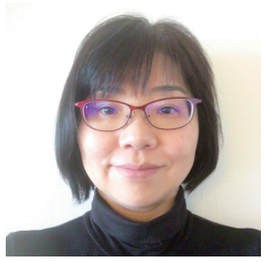
【後藤研究室】

以音乐技术和媒体艺术为题，以这两个中心为课题开展研究活动，旨在培养富于创造性和专业素质的人才。

7.26（木）10:00-12:30

在日电子媒体相关文化政策：
文化厅媒体艺术节

在日本，从 60 年代开始的实验电影、扩张电影，到 80 年代开始的使用技术的装置艺术，艺术家们做了许多与今日媒体艺术有联系的创作活动。在之后的 90 年代后半，涉及媒体艺术的美术馆以及学习媒体艺术的教育机构开始增多。以大约 20 年前发生的巨大变化为起点，以文化厅媒体艺术节的发展变化为中心，对至今为止的日本媒体艺术的状况进行介绍。



小林 桂子　Keiko Kobayashi

于岐阜县立国际情报科学艺术学院 (IAMAS) 在校时期开始涉及媒体艺术企划展示。毕业后，成为 IAMAS 媒体文化中心的研究员，作为艺术组合（ELEFUNTONE）进行活动，于 2012 年设立特定非盈利活动法人 DIGITAL POCKET, 同时灵活运用可视化编程语言企划制作、实施了研习会。2015 年开始作为文化厅文化部艺术文化科辅佐研究员从事文化厅媒体艺术节的相关工作。2017 年开始任现职。现在正进行在日媒体艺术、游戏、app 等娱乐行业、创意产业的实际调查。

7.27（金）10:00-12:30

媒体艺术为何称为媒体艺术
过渡期的媒体论

依据近年、和久保田晃弘共著书籍《媒体・艺术原论（『メディア・アート原論』）》（FILM ART 社）中的对话，参照先行媒体论及现在在 ICC 中举办中的“开放・空间 2018 在过渡期（オープン・スペース 2018 イン・トランジション」）”中的作品来探讨现在被称为媒体・艺术的表现是怎样的艺术，为何要如此称呼，怎样被表现出来，如何影响社会等。

畠中 実　Minoru Hatanaka

1968 年生。多摩美术大学美术学艺术学科毕业。1996 年开馆准备后在 ICC 就职。近年来，主要企画有“网络艺术 从现在开始—后网络的现实（「[インターネット アート これから] ——ポスト・インターネットのリアリティ」）”、“艺术和 COM / Rhizomatiks 研究光和动态的‘诗学和构造’（「アート＋コム／ライゾマティクスリサーチ　光と動きのポエティクス／ストラクチャー」）”、“坂本龙一和高谷史郎 | 设置音乐 2 IS YOUR TIME（「坂本龍一 with 高谷史郎 | 設置音楽 2　IS YOUR TIME」）”等。同时也在 Dumb Type、明和电机、Laurie Anderson、八谷和彦、Rhizomatiks、磯崎新、大友良英、John Wood 、Paul Harrison 等作家的个展企画中大显身手。此外，还从事美术及音乐评论活动。

访问地一览表

NHK 放送博物馆

东京都港区爱宕 2-1-1，105-0002

电话号码：(03) 5400-6900

NTT InterCommunication Center [ICC]

东京市剧城大厦 4 楼，西新宿 3-20-2，新宿区东京，163-1404

电话号码：0120-144199 (Domestic only)

E-mail: query@ntticc.or.jp

媒体 / 动漫 / 数字产业 课程 2018 组织委员会

Media/Anime/Digital Industries Course 2018 Organizing Committee

北京师范大学 艺术与传媒学院 数字媒体系

Beijing Normal University
Digital Media Department School of Art and Communication

何威 副教授 Associate Professor Wei He
朱小枫 博士 Dr. Xiaofeng Zhu
陈亦水 博士 Dr. Yishui Chen

香港中文大學 新闻与传播学院

Chinese University of Hong Kong
School of Journalism and Communication

馮應謙 教授 Professor Anthony Fung

东京艺术大学 国际艺术创造研究科

Tokyo University of the Arts
Graduate School of Global Arts

毛利嘉孝 教授 Professor Yoshitaka Mouri
山崎朋 助理 Research Assistant Tomo Yamazaki

国际交流项目负责人 International Exchange Program Coordinator

井川友香 Yuka Ikawa

翻译 Interpreters

周浩 Lily Shu
杭亦舒 Yishu Hang
李林子 Linzi Li
楊天帥 Tin Shui Yeung

助手 Assistants

戴周杰 Zhoujie Dai
文可依 Keyi Wen

东京艺术大学

千住校区

东京市足立区千住 1-25-1，120-0034

横滨校区

神奈川县横滨市中区海岸通 4-23 万国桥会议中心 3F，231-0002

上野校区

东京市台东区上野公园 12-8，110-8714

东京艺术大学 国际艺术创造研究科
东京都足立区千住 1-25-1, 120-0034
TEL:050-5525-2732

Tokyo University of the Arts
Graduate School of Global Arts
1-25-1 Senju, Adachi-ku, Tokyo, 1200034
TEL:050-5525-2732