

パネルディスカッション

参加無料

アニメーションと仮現運動 ～この似て非なるもの？～

開催日時：8月25日午後3時～6時

開催場所：法政大学大学院棟2階202室

法政大学のタワービルのあるキャンパスとは違います。
そのキャンパスとは外濠の反対側にある独立した建物です。

パネリスト

- アニメーション監督 片渕須直氏
- アニメーション映像研究家 叶 精二氏
- アニメーション制作者 岡部 望氏
- 画像信号処理工学イノベータ 吹抜敬彦氏
- 運動知覚研究者 鷺見成正氏
- 運動知覚研究者 中村 浩氏
- 司会進行 吉村浩一

主な話題提供

・叶精二氏：視覚玩具からアニメーションまで、「動いて見える」原理をわかりやすく解説する必要に迫られ、改めて整理してみると、分かっていたつもりが調べれば調べるほど分からないことが生じてきます。そんな疑問をまとめて提示させて頂きます。

・吹抜敬彦氏：長らくテレビの画像信号処理の問題を研究してきて、最近ではテレビや映画でなぜ動きを表現できるのかについても考えてきました。通説では「仮現運動」と考えられているようですが、そうとは思えません。通信工学をベースとする考え方なのでお伝えしにくい面もありますが、音声信号のデジタル化、すなわち音楽CDがもとの音楽を再現できる仕組みと比較しながら、「なぜ、動画像のコマ表現で動きが滑らかに見えるのか」について話題提供致します。

・片渕須直氏：アニメーションを大学で教育する立場になると、これまでいかに経験則に任せていて、講義すべきことがらの体系ができていなかったかを思い知らされます。動きの原理自体もそうなのですが、動きの効果についても共通理解を目指すべきでないかと考えます。教師から学生への伝達に必要な言葉（専門用語）の整理もおぼつかない状況です。アニメーション学会の学会活動として、これらに取り組んでいくべきではないでしょうか。

主催：日本アニメーション学会心理研究部会
共催：法政大学文学部心理学科