



イベント

バロン吉元×寺田克也：ライブドローイング

実施概要

先立って高台寺にマンガ家として初めて競作の襖絵を奉納し、海外でも「バッテラ」として知られている2人の“絵師”、バロン吉元氏と寺田克也氏を招いたライブドローイングイベントを開催した。

それぞれが、M サイズ 100 号 (1620 × 970mm) のキャンパスの中に、「紙用マッキー」(ゼブラ) とアクリル絵具で下描きもなくイラスト作品を創造していく過程は圧巻で、会場は出入り自由だったにもかかわらず、多くの観衆は、4 時間、固唾を飲んで制作を見守っていた。

ライブドローイング後のインタビューで、完成イメージがあらかじめあったかどうかを聞いたところ、こうしたイベントに初挑戦の吉元氏は、数日前に頭の中で考えてはみた、と答えた。ただし、描き始めたら4時間のライブドローイングでは収まらないことがすぐにわかり、描きながら修正していったと言う。ライブドローイングの経験が豊富な寺田氏は、全くプランなしで描き始めたとのこと。吉元氏指定のアクリル絵具は普段使わない画材で、そこは挑戦だったようだ。

描かれたイラスト作品は、マンガミュージアムの和室で、2018 年 5 月 8 日まで展示された。また、ライブドローイングの様子は、YouTube にて、「10 倍速音無」版と「完全版」が公開されている。

(伊藤遊)



基本情報

日時：2018年4月15日（日）12:00 - 16:00

会場：京都国際マンガミュージアム 2階 ギャラリー4

出演者：パロン吉元（マンガ家 / 画家） / 寺田克也（マンガ家 / イラストレーター）

主催：京都精華大学国際マンガ研究センター / 京都国際マンガミュージアム

後援：鷺峰山高台寺

担当研究員：伊藤遊

イベント

メカデミア国際学術会議

「Manga Nexus: Movement, Stillness, Media
(マンガ・ネクサス：運動・静止・メディア)」



講演会・研究会要旨

メカデミア (Mechademia) は、マンガ・アニメ・ゲームなど、アジアのポピュラーカルチャー全般を扱う国際学術ジャーナルであり、これまで日本や韓国、アメリカなどで国際会議も開催してきた団体である。

今回はメカデミア・京都国際マンガミュージアム・京都精華大学国際マンガ研究センターの共催で「マンガ・ネクサス：運動・静止・メディア」というテーマのもと、国際会議が開催された。

3日間の会議期間中、北米・欧州・アジアなど、世界各国から訪れた 59 名の個人発表者と 4 名のゲストスピーカーの講演が行われ、累計 300 人以上の参加者による熱い議論が続いた。

本会議で行われた発表の一部は、メカデミアのジャーナルに掲載される予定。

(ユー・スギョン)



基本情報

日時：2018年5月25日 - 27日

会場：京都国際マンガミュージアム 1階 多目的映像ホール、
2F ギャラリー3・6

出演者（講演者）：デボラ・シャムーン（シンガポール国立大学准教授）、パトリック・W. ガルブレイス（デューク大学）、伊藤剛（東京工芸大学教授）、竹宮恵子（京都精華大学教授、同学国際マンガ研究センター長）

参加者数：計 300 名

使用言語：英語

主催：Mechademia、京都国際マンガミュージアム／京都精華大学国際マンガ研究センター

担当研究員：ユースギョン

会議プログラム

※全てのプログラムの使用言語は英語

5月25日(金)

	Room 1 (Multi Purpose Hall)	Room 2 (Gallery 6)
Panel title	Beyond Japan: Manga, Anime, and the Transnational	Industry Insights: Fans, Ownership, and Media-Mix
PANEL ① 10:30-12:00	Discussant: Stevie Suan Eija Niskanen From Moomin Comics to Japanese Animation - Dynamics of Western Cartoon in the World of Japanese Anime Chloe Paberz Manga dreams: stories of the Japanese manga from South Korean illustrators	Discussant: Frenchy Lunning Bryan Hikari Hartzheim Behind the Scenes at Shonen Jump: Industrial Reflexivity as Brand Control Suzuki Maki The Position of Manga: Between "Books" and "Toys" Daniel Josephy Unlawful Possession in Fansubbing, Fan Possession in Perfect Blue
13:00-15:15	• Introductory Remarks • Plenary Sessions (Deborah Shamoon, Patrick Galbraith)	
Panel title	They Move: Voice, Body, Machine	The Engagement of Fandom: Shifting Spectatorship and Personalizing Practices
PANEL ② 15:25-17:05	Discussant: Keiko Nishimura Frederic Seraphine Reinventing Storytelling With Advanced Intelligent Agents Elena Knox YOUNG GIRL SAVES WORLD Keiko Nishimura On Personification and Characterology of Communication Robots Shunsuke Nozawa The Seiyūesque	Discussant: Ed Hoff Marilyn Sugiarto My Own Canon: Exploring Remediation through Videogame Doujinshi Kris Li Changing spectatorship: implications from the reception to anime loops

5月26日(土)

	Room 1 (Multi Purpose Hall)	Room 2 (Gallery 3)	Room 3 (Gallery 6)
Panel title	Boys Love (BL) Media on the Move I: East Asia	Transnational Movements: Adaptation and Intercultural Relations	Out of the Ordinary: Affect, Movement, Media
PANEL ① 10:30-12:00	Discussant: Akiko Hori Chao Tienyi Flower Boys' Romance: Taiwanese Boys Love Manga in 2010-2018 Yao Zhao Chinese and English-Speaking Boys' Love/Yaoi/ Danmei Fans: A Demographic Analysis Kazumi Nagaike An Analysis of Male Desires and Hopes to "Become" Fudanshi ("Rotten Men") in Hong Kong: Fudanshi's Psychology, Physicality, and Communication	Discussant: Frenchy Lunning Allya P. Koesoema and Azisa N. Koesoema Moving myths across boundaries - The problem of foreign adaptations Simon Jun "The tankōbon is better": A critical analysis of Hollywood's Ghost in the Shell Edgar Pelaez The role of Manga and Anime in the cultural relationship between Mexico and Japan	Discussant: Lukas R.A. Wilde Francisco Lopez Intermedial Style in Mika Ninagawa's Films Sandy Annett Akino Kondoh's Insect Grotesques
13:00-14:30	KEYNOTE (Ito Go)		
Panel title	Narratives of War across Media	Approaching Visual Novels in a Media Mix Context: Trans-fers, Movements, Contrasts	The Operations of Anime's and Manga's forms: Signs, Selfhood, and Sociality
PANEL ② 14:40-16:10	Discussant: Mizushima Shintaro Mizushima Shintaro Changing Narratives for Different Media: "First Gundam" in Anime, Novels, and Comics Alvaro Hernandez Momotarō: Umi no Shinpei and the Forms and Formats to Imagine the Nation in Japanese Wartime Media Ishige Yumi A Sense of Justice in Manga and Other Media Andrea Horbinski A Children's Empire: The Prewar "Media Mix" of the Kodansha Club Magazines	Discussant: Leticia Andlauer Shunsuke Mukae Enjoy your Sex! : How do Manga/Anime Based Media Facilitate Women's Sexual Desire? Leticia Andlauer From Shōjo to Otome: Depiction of Romances and Gender in Visual Novel Aesthetics and Narratives Fanny Barnabé The playful Paratext of Doki Doki Literature Club Joleen Blom Character Construction in Visual Novels as Ergodic Literature	Discussant: Stevie Suan Lukas R.A. Wilde Moving Frames and Framing Movements: 'Mangaesque' Hyō-shiki as Remediation and Intermedial Reference Brett Hack Little Discoveries of the Precarious Imagination: Media Form and Social Form in Isekai Manga and Anime Stevie Suan Anime's Actors: Constituting Selfhood in Embodied and Figurative Performance in Animation
Panel title	Continuity of Creations: Affect and Fan Productions	Reacting to Reality: The Implications of the Quotidian Across Media	Manga's Movements in South East Asia
PANEL ③ 16:20-17:20	Discussant: Brett Hack Julian Pimienta The Birth of Emotional Bonds between Fans and Manga/Anime Ishikawa Yu The continuity of fan creations: Narrative and character in yaoi	Discussant: Jason Qian Chen Lu Zhang From Character to Aug-mented Reality The Daily scenery in Anime Jason Qian Chen Re-enchantment and the Grand Multi-characterization in Gacha Mobile Games	Discussant: Ed Hoff Rachel Chan Breaking Windows: Malaysian Manga as Dramaturgy of Everyday-defined Realities Azisa Noor Kamishibai, Manga and Wa-yang Beber - The Past, Present and Future

5月27日(日)

	Room 1 (Multi Purpose Hall)	Room 2 (Gallery 3)	Room 3 (Gallery 6)
Panel title	Boys Love (BL) Media on the Move II: Southeast Asia	The Sound of Manga: Comics and Aurality	Making Characters Move: Medium and Media-Mix
PANEL ① 10:30-12:00	Discussant: James Welker Poowin Bunyavejchewin The Wai (Y[aoi]) Genre: Local BL Media in Thailand Nice Huang The Production and Circulation of Boy's Love Doujinshi in Indonesia Gita Pramudita Prameswari Integrating Boys Love in Indonesia: From "Foreign" Entertainment to "Personalized" Self-Expression	Discussant: Mia Lewis Heike Hoffer Manga, Media, and Music: A Musician's Perspective on Nodame Cantabile Stacey Jocoy The Silent Sound of Hatsune Miku in Shiori Asahina's Manga, Acute (2017) Mia Lewis Rumble, Race, and Crash: Space and Movement through Sound Effects in Akira and American Flag	Discussant: Stevie Suan Minqiao Sun From "Kobura Hime" to "2B: How Android Characters Move from Manga to Other Media Susana Tosca Morable Images: CGs in Otome Games Joleen Blom Movement in the Media Mix: The Embodiment of Characters in Games and Manga Maria M. Grajdian The Rurouni Kenshin Phenom-enon: Manga, Anime, Live-Action Movie, Theatrical Performance
13:00-14:30	KEYNOTE (Takemiya Keiko) Questioner: Hidaka Toshiyasu		
Panel title	Emerging "2.5-dimensional" Culture: Character-oriented Cultural Practices and "Community of Preference" as a New Fandom in Japan	Costume, Character, Cosplay: Local and Global	Japanese popular culture's role in Education, Memory, and Children in Japan
PANEL ② 14:40-16:10	Discussant: Tomoko Shimizu Akiko Sugawa-Shimada Constructions of '2.5-dimensio-nal' Culture as Participatory Culture in Japan Hosei Iwashita 'Character' in 2.5-D Theatrical Plays: From the Perspective of Manga Studies Satofumi Kawamura The Affect and Seiyu-Kyara Live Concert: the Case of Love Live! Toko Tanaka The Relationship of the Fan Groups with the 2.5-dimensio-nal Plays	Discussant: Ed Hoff TaeYeon Kim Evolution of Culture: Growth of Cosplay around the World Liron Afriat Between stillness and dynamicity: when the manga panel meets the Cosplay photo Edmund W. Hoff Characters across Forms: Intertextuality and the Bond of Universals	Discussant: Omar Baker Yoshida Kaori "The operation of war manga form in the context of mediated public memory" Akiko Sano Media Mix for Preschool Children in Japan: Focusing on Anpanman Brent Allison Japanese popular culture as moral instruction: A Bourdieu-sian perspective of rural aspiring teachers' and urban fans' instrumentalist pedagogies
Panel title	Thinking Race in Popular media in Asia	Moving History: Pre-Histories and the Present	Manga across Media in the Dynamic 1960's
PANEL ③ 16:20-17:20	Discussant: Stevie Suan Omar Y. Baker The Symbolic Annihilation of 'blackness' in Eiichiro Oda's One Piece Senjo Nakai A semiotic analysis of skin complexions in Thai slapstick comedy Noo Hin: The Movie	Discussant: Ed Hoff Ikari 'Ellis' Katsumi Animated Life	Discussant: Frenchy Lunning Jason Douglass "New Wind": The Mangaka, Manga Eiga, and Intermedial Animation in 1960s Japan" Dalma Kálovics Interrelating form and style—Manga across different media in the 1950s and 1960s
17:20	Closing Remarks (Multi-purpose Hall)		

イベント



石塚真一×さそうあきらトークセッション 「ページの上のシーツ・オブ・サウンド」



実施概要

ジャズという音楽の、その熱く激しい演奏ともに織り成される青春をページの上に描いた「BLUE GIANT」および「BLUE GIANT SUPREME」。『ビッグコミック』誌上での2013年の連載開始以来、幅広い読者に支持層を広げ、現在進行形の『ビッグコミック』を代表する作品のひとつである本作の作者・石塚真一氏をお迎えし、クラシック音楽をテーマにした名作「神童」「マエストロ」「ミュージコフィリア」などで知られるさそうあきら氏を対談相手としてのトークセッションを開催した。

トークセッションはさそう氏側から、自作の中で音楽のある風景を描いてきた経験を踏まえつつ、「BLUE GIANT」を読んだ印象にもとづく話題が提供され、それをめぐって石塚氏側が応答するかたちで進行した。さそう氏は自作と石塚氏の作品について、「日常と音がつながっている」という言葉をキーワードとしながら、その描き方を掘り下げていった。一方、石塚氏はさそう氏の読み込みに感嘆しつつ、「BLUE GIANT」の描写についてスポーツマンガや格闘マンガの表現を援用しつつ、音の厚みの表現を組み立てていったことを述べた。また、登場人物の人間性が音楽に出るという考えが描写へとつながっていることも明かし

た。吉村氏の司会により、石塚氏・さそう氏の対談はさらに「BLUE GIANT」における作劇手法や主人公・宮本大の人となりをめぐって濃密なやりとりへと展開した。

(雑賀忠宏)

基本情報

日時：2018年6月9日(日) 14:00 - 15:00

会場：京都国際マンガミュージアム 1階 多目的映像ホール

出演者：石塚真一(マンガ家) / さそうあきら(マンガ家 / 京都精華大学教授) / 吉村和真(京都精華大学教授・司会)

主催：京都精華大学国際マンガ研究センター / 京都国際マンガミュージアム

担当研究員：雑賀忠宏

日本マンガ学会第 18 回大会シンポジウム

「デジタル時代のマンガ」

実施概要

2001 年の日本マンガ学会設立以来、京都精華大学国際マンガ研究センターおよび京都国際マンガミュージアムは京都での大会開催に際して、共催として長らく関わってきた。2014 年の第 14 回大会から 4 年ぶりの京都開催となった今大会でも、京都精華大学を会場とした研究発表の 1 日目に続き、2 日目は京都国際マンガミュージアムでシンポジウムが催されることとなった。

「デジタル時代のマンガ」をテーマとした今回のシンポジウムでは、第 1 部でマンガ執筆におけるデジタル作画ツールの浸透や歴史が主に作家側の視点から語られ、第 2 部ではウェブ雑誌やマンガ配信アプリの関係者を中心に、デジタルメディアがもたらすマンガの流通・制作体制の変化と現状が紹介された。会場では日本マンガ学会の会員が多数参加し、登壇者へのフロアからの質疑でも活発な議論がかわされた。

なお本シンポジウムの詳細な記録は、日本マンガ学会が発行している学会誌『マンガ研究』第 25 号（2019 年）に掲載されている。

（雑賀忠宏）

基本情報

日時：2018 年 6 月 24 日（日）

10:00-12:30（第 1 部）／ 14:00-16:00（第 2 部）

会場：京都国際マンガミュージアム 1 階 多目的映像ホール

主催：日本マンガ学会

共催：京都国際マンガミュージアム / 京都精華大学
国際マンガ研究センター

出演者：

第 1 部「作家の視点から」

高浜寛（マンガ家）／ すがやみつる（マンガ家・
京都精華大学教授）／ 具本媛（関西外国語大学
助教）／ 岩下朋世（相模女子大学准教授／司会）

第 2 部「編集・流通の視点から」

関谷武裕（「トーチ」編集長）／ 玉川博章（日
本大学非常勤講師）、安陽（Weibo omic 副社長）
／ 田中圭一（マンガ家・京都精華大学教授／司会）

イベント

齋藤なずな×呉智英対談



実施概要

展覧会「ビッグコミック 50 周年展」の関連イベントとして企画された。同誌新人賞でマンガ家デビューした齋藤なずな氏と、デビュー当初から齋藤作品に注目、2018 年に刊行された最新単行本でも解説を書いている呉智英氏を迎えての対談である。

呉氏からはまず、齋藤氏と同時代にデビューした女性作家——近藤ようこ氏、一ノ関圭氏も『ビッグコミック』で活躍したことを指摘、同誌が女性マンガ家に大人向き作品の発表の場を与えてきたことの重要性が強調された。さらに、いわゆるレディースコミックで活躍した矢萩貴子氏、正山小穂氏を紹介、その「絵柄」——マンガの伝統に則った絵柄／ファインアートの伝統に則った絵柄という観点から、そのどちらでもない齋藤氏の独自性を分析した。

呉氏はその上で、齋藤作品を〈エロ〉〈老い〉という観点から読み解くための質問を齋藤氏に投げかけた。齋藤氏は、創作の背景を語る形でそれら問いに答え、さらには、「人間の持つ普遍的なものにつなりたい」という作家としての目標についても語った。

(伊藤遊)



基本情報

日時：2018年8月4日（土）14:00 - 16:00

会場：京都国際マンガミュージアム 2 階 ギャラリー 6

出演者：齋藤なずな（マンガ家）

吳智英（評論家 / IMRC 研究顧問）

参加者数：32 名

主催：京都精華大学国際マンガ研究センター / 京都国際マンガミュージアム

協力：小学館ビッグコミック編集部

担当研究員：伊藤遊



イベント

田中圭一×安齋レオ×吉村和真トークショー： 「限界漫画論 あなたの知らない「マンガ」がここにある!？」

基本情報

日時：2018年8月25日（土）14:00 - 16:00

会場：京都国際マンガミュージアム 2階 ギャラリー 6

出演者：田中圭一（マンガ家 / 京都精華大学准教授）

安齋レオ（玩具プロデューサー / 嵯峨美術大学准教授）

吉村和真（京都精華大学教授）

協力：京都精華大学 / 嵯峨美術大学

担当研究員：伊藤遊

実施概要

「神罰」をはじめとする模写表現や近著「うつヌケ」での丹念な取材などによって、コアなマンガファンからライトな一般読者まで幅広く支持される田中圭一氏と、玩具や映像のプロデューサーにしてキャラクタービジネスのプロである安齋レオ氏、そして「パチンコ・パチスロマンガ」というニッチなジャンルの研究を進めてきた吉村和真の三名で、自由闊達なトークが繰り広げられた。

今回のタイトル「限界漫画論」は、マンガを論じる知識人の先達である鶴見俊輔氏の名著『限界芸術論』をふまえたもので、いったいどこまでが「漫画」「マンガ」の境界であり、それを考えることで何が見えてくるのかといった問いかけから、表現 / メディアとしてのマンガの本質に迫ることが目的だった。

それぞれが用意した事例紹介や他所では披露できな

い話が続き、「マンガ」の境界と定義は大いに揺さぶられたが、結果的に三人の共通点に向けて議論は整理されていった。それは「マンガを教える大学の教員」という、各々の経歴や関心からはにわかに想像できない立場であり、しかしそれが共通点として成立している事実こそ、現在の「マンガ」が置かれた社会的・文化的ポジションがよく表されていた。

「人生や世の中はどれもマンガのようだ」といった類の曖昧な言い方ではなく、私たちの目の前に厳然と存在する「マンガ」の境界に向き合うことが、いかに学術的・教育的な意味で面白くて難しいことかを知ることにつけ、まだまだ議論の時間も事例の把握も足りないことがよくわかる2時間であった。今後の継続的なイベント開催が大いに期待される。

（吉村和真）

イベント

小田部羊一氏トークショー

～ハイジからチエ、そしてマリオへ～



実施概要

過去、劇場でアニメーションが当たり前のように上映がされていた時代から、TV アニメ時代へと移行した際、動画制作の現場ではどのような状況だっただろうか。1960 年代の激動を高畑勲氏や宮崎駿氏達と肩を並べアニメーションを作成してきた小田部羊一氏が体験した貴重なエピソードを伺う事にした。氏は多くの人気作品を世に送り出した第一人者だ。しかし突如アニメーションの現場を離れ、ゲーム界に移ってしまう。現代こそ日本は世界から、「マリオ」や「ポケモン」で知られるゲーム大国に成長した国だが、その理由や活躍ぶりを作画などの技術やアニメ業界の歴史を知る株式会社ワンピリングの藤田健次氏と共に鼎談形式で尋ねてみた。

第 1 部ではアニメーター時代を振り返った。「どうぶつ宝島」(1971 年、東映動画製作)では海(自然現象)にも重点を置きたいという理由から、波の動画作成を担当した小田部氏は 1 ヶ月の期間が設けられたという。与えられた多くの資料写真などを参考にしたが、色については緑色を指定した。それは終戦直後、

氏が台湾から引き上げた時に船から見た海の色が緑色に見えたからだ。完成した波は、まるで生き物の様に主人公を翻弄し、逆らう者を飲み込んでしまいそうな勢いと、逆らえない力が次の新天地へ誘っているように感じられる。

その後、高畑勲氏、宮崎駿氏と共に、3 人で「アルプスの少女ハイジ」「母をたずねて三千里」といった TV アニメシリーズを作ることになるが、そこでは高畑勲氏が考え抜いた演出をし、その演出を宮崎駿氏が全カットをレイアウトとして絵に起こし、そのレイアウトをもとに、小田部氏が 1 話あたり 8000 枚にも及ぶ作画のクオリティを維持するというのを毎週単位で行っていた。時間に追われながらも高いレベルのクオリティを持った作品を世に送れたのは、互いの信頼関係があったこそ可能だったと語る。その後 3 人はそれぞれ別の道を歩むが「じゃリン子チエ 劇場版」(1981 年、東京ムービー新社製作)で小田部氏はキャラクターデザインと作画監督を担当し、再び高畑勲監督とタッグを組む。この作品では、はるき悦巳氏の描



く原作マンガの独特の世界観を、いかにして日常的な芝居のあるアニメーションの世界に落とし込んだかの苦心が語られた。それはアニメーションでの、はるき氏独特の目の閉じ方の取り入れ方や歩きのポーズ、チエのスカートの黒色（小田部氏によって色指定がされた）などに表れている。

第2部ではアニメの制作の一線から離れ、製作の現場をゲームの世界へ移したのは何故か？その後の任天堂での21年間の活躍を伺った。

時代の変化につれ、作画作業にコストパフォーマンスをかけないために絵を極力動かさない傾向になった1985年当時、小田部氏はアニメーションの世界に諦めを感じていた。任天堂株式会社情報開発部長池田宏氏から誘いを受け、「スーパーマリオ」の横スクロール画面を見た瞬間、細かなアニメーションが想像できた事で共感し、今後の可能性を感じたのだという。その後、ドット画だったマリオのキャラクターデザインとイラストを担当することになり、任天堂でマリオの生みの親である宮本茂氏から描く際のヒント求めた

時、マリオは「殺人をしない」という言葉から、インスピレーションが湧いたそうだが、このとき高畑勲氏が「アルプスの少女ハイジ」のキャラクターデザインの際にヒントとして語った「ハイジがおじいさんをまっすぐ見つめる絵を描いて」というたった一言で伝わる監督の想いを思い起こしたそうである。

他にも「クッパ」や「ヨッシー」、「ゼルダの伝説」のクリンナップ、「ポケモン」の監修などの仕事を振り返った。

最後にファンに対し、「驚きを感じる事が大事。自分の感じたものを大事にして、そこから何かを生み出して生きていける事ができれば良いと思う」と語った。小田部氏の闘病生活から復帰後、励ましに訪れていた高畑勲氏が2018年亡くなった。生きる事、制作する事について小田部氏の言葉は次世代を担う者たちに、強くメッセージが伝わったと思う。

（應矢泰紀）



基本情報

日時：2018年10月13日（土）13:00 - 16:30

会場：京都国際マンガミュージアム 1 階 多目的映像ホール

出演者：小田部羊一（キャラクターデザイナー・アニメーター）／ 藤田健次（株式会社ワンビリング 代表）／ 應矢泰紀（京都国際マンガミュージアム 研究員）

主催：京都国際マンガミュージアム / 株式会社ワンビリング

共催：京都クロスメディア戦略推進拠点 (KCROP) / 京都府 / 公益財団法人京都産業 21 / 京都次世代ものづくり産業雇用創出プロジェクト推進協議会

担当研究員：應矢泰紀

参考資料

小田部羊一（こたべ・よういち）氏について

1936 年台湾台北市生まれ。1959 年、東映動画株式会社（現：東映アニメーション）へ入社。「空飛ぶゆうれい船」（1969）で初の劇場作品作画監督。東映動画退社後、高畑勲、宮崎駿と共にメインスタッフとして「パンダコパンダ」（1972）「アルプスの少女ハイジ」（1974）「母をたずねて三千里」（1976）のキャラクターデザイン・作画監督を担当。「じゃりん子チエ」（1981）でキャラクターデザイン・作画監督。1985 年、開発アドバイザーとして任天堂株式会社に入社。「スーパーマリオブラザーズ」「ポケットモンスター」シリーズなどのキャラクターデザイン及びアニメーション映像の監修。2007 年任天堂退社後フリー。2015 年度第 19 回文化庁メディア芸術祭で功労賞を受賞。著書に『小田部羊一アニメーション画集』（アニドウ）、『『アルプスの少女ハイジ』小田部羊一イラスト画集』（廣済堂出版）他。

藤田健次（ふじた・けんじ）氏について

電子書籍アニメ原画集 E-SAKUGA 企画・制作・販売。東映アニメーション 60 周年記念ドキュメント「僕とアニメと大泉スタジオ」（BS フジ）企画・監修。アニメビジネス情報番組「ジャパコン TV」（BS フジ）企画・監修。東京都主催・東京国際アニメフェア（現：アニメジャパン）公式サイトプロデュース・運営。世界初インターネット配信映画「好き」（1990・主演：田中麗奈）インターネット配信総括プロデュース。

イベント

波津彬子トークショー

「波津彬子、イギリスに行く」

実施概要

退色等劣化しやすいマンガ原稿の保存と公開のために京都精華大学国際マンガ研究センターと共同で、精巧な複製原画を研究・制作する「原画'(ダッシュ)プロジェクト」。その一環として、西谷祥子・おおやちき・波津彬子と竹宮恵子の原画'(ダッシュ)を展示する展覧会、竹宮恵子監修 原画'(ダッシュ)展示シリーズ「幻想と日常の間 ～西谷祥子・おおやちき・波津彬子」を開催した。本イベントは、その連動イベントとして、出展作家の波津彬子を招き、開催したトークショーイベントである。

イベントでは、2015 年、日本公開に先んじてイギリスで行われた原画'(ダッシュ)展の話や感想、波津彬子の初イギリス旅行の思い出についても話された。

(ユー・スギョン)

基本情報

日時：2018 年 5 月 20 日 (日) 13:00 - 14:00

会場：京都国際マンガミュージアム 1 階多目的映像ホール

出演者：波津彬子 (マンガ家)

参加者数：130 名

主催：京都国際マンガミュージアム / 国際マンガ研究センター

担当研究員：ユー・スギョン / 倉持佳代子

イベント

波津彬子×佐川俊彦×竹宮恵子

トークショー「『JUNE』からやおいまで」

実施概要

竹宮恵子監修 原画'(ダッシュ)展示シリーズ「幻想と日常の間 ～西谷祥子・おおやちき・波津彬子」の連動イベントとして、出展作家の波津彬子や『JUNE (ジュネ)』の元編集長・佐川俊彦、そして原画'(ダッシュ)プロジェクトのリーダーであるマンガ家の竹宮恵子を招いたトークショーを開催した。

原画'(ダッシュ)展の話に加え、いまや一つのジャンルとして数多くのファンを魅了しているボーイズラブや「やおい」がジャンルとして確立する前の話もされた。創作者や編集者等の視点をそれぞれ交えながら詳しく語られ、当時の状況をより深く知ることができる有意義なイベントとなった。

(ユー・スギョン)

基本情報

日時：2018 年 5 月 20 日 (日) 14:15 - 16:00

会場：京都国際マンガミュージアム 1 階多目的映像ホール

出演者：波津彬子 (マンガ家) / 佐川俊彦 (『JUNE』元編集長)

/ 竹宮恵子 (マンガ家) / 東園子 (京都産業大学現

代社会学部現代社会学科准教授、聞き手)

参加者数：180 名

主催：京都国際マンガミュージアム / 国際マンガ研究センター

担当研究員：倉持佳代子 / ユー・スギョン

※本イベントの内容は、45 ページから収録されています。



波津彬子×佐川俊彦×竹宮恵子トークショー

イベント

トニー・ヴァレント × 助野嘉昭

トークショー「少年、マンガに会う」

実施概要

アンスティチュ・フランセ関西－京都の主催する「バンド・デシネの週末 in 関西」のイベントとして、在日フランス大使館とアンスティチュ・フランセ日本によって招待されたフランス人マンガ家トニー・ヴァレント氏と日本人マンガ家、助野義昭氏を迎えたトークショーが行われた。

「ラディアン」という作品で日本でも知られているフランス初の日本スタイルの少年マンガ家トニー・ヴァレント氏。「貧乏神が!」、「双星の陰陽師」などでおなじみの日本の人気少年マンガ家、助野嘉昭氏。国も言語も異なる環境で生まれ育った同世代の二人がそれぞれ日本のマンガに出会い、マンガが好きになり、マンガ家になるまでの道のりや作品制作について語った。

(ユー・スギョン)

基本情報

日時：2018年11月17日（土）14:00 - 16:00

会場：京都国際マンガミュージアム 1 階 多目的映像ホール

出演者：トニー・ヴァレント（マンガ家 / BD 作家） / 助野義昭（マンガ家）

参加者数：160 名

主催：京都国際マンガミュージアム / 国際マンガ研究センター / アンスティチュ・フランセ関西

担当研究員：ユー・スギョン