

## 科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 24 年 5 月 18 日現在

機関番号：13101

研究種目：若手研究（B）

研究期間：2008～2011

課題番号：20720037

研究課題名（和文）現代スペクタクル映画における CGI 表現に関する映画史横断的研究

研究課題名（英文）Historical and Interdisciplinary Study of CGI expressions in the Contemporary Spectacle Films

研究代表者

石田 美紀（ISHIDA MINORI）

新潟大学・人文社会・教育科学系・准教授

研究者番号：70425007

## 研究成果の概要（和文）：

本研究は、CGI と実写映像の融合を推進するがゆえに、21 世紀初頭のスペクタクル映画をもっとも象徴するモーション・キャプチャーについて、以下を明らかにした。1・その歴史的起源が 1880 年代の前映画史的時代にあること。2・視覚性の優位として批判される CGI 表現が演出技法としても成立していること。3・従来映画の主流であると考えられてきた実写物語映画は動画の領域の一部でしかないこと。以上の結果から、物語叙述の中心である俳優身体が CGI を纏うことによって物語映画にもたらす変容について、さらなる考察が必要であることが判明した。

## 研究成果の概要（英文）：

The purpose of this study is to examine the impact of CGI on the spectacle films in the early 21th century, focusing on Motion-capture which fuses the photorealistic images with CGI. The following results were obtained. 1. The origin of Motion-capture is found in the 1880s. 2. CGI is not a strange technology to the narrative cinema, but it is constituent of its mise-en-scène. 3. The narrative cinema based on the photorealistic images is only one aspect of moving pictures. A further direction of this study will be to investigate the representation of the actors wearing CGI and its impact on the narrative.

## 交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	500,000	150,000	650,000
2009年度	400,000	120,000	520,000
2010年度	400,000	120,000	520,000
2011年度	400,000	120,000	520,000
年度			
総計	1,700,000	510,000	2,210,000

研究分野：芸術学・芸術史・芸術一般

科研費の分科・細目：芸術学・芸術史・芸術一般

キーワード：CGI、アニメーション、映画、映画史、美学、表象、身体

## 1. 研究開始当初の背景

現在の映画学は、CGI という新しい映像技術により到来したイメージの優位を十全に理解する枠組を提出できていない。それについては、ただ「イメージの過剰」に物語が脅かされているという否定的な見解が繰り返されている。

本研究は、実写物語映画の外部から襲来し、実写物語映画を混乱させているようにみえる CGI を、映画理論および映画史のうちに起き直し、21 世紀の物語映画のための新しい映像詩学の構築を目指す。

## 2. 研究の目的

本研究は以下の二点を目的とする。

### 1. 歴史的起源からみたモーション・キャプチャーの映画史的な位置づけ

被写体の運動をデータとして取り込み、そこに CGI のテクスチャを添付することを可能にするモーション・キャプチャーは、現行の高品位 CGI を代表する技術である。この技術が興味深いのは、非実在の事物を視覚的に表現可能とすることではない。それによって生成する映像のステータスが従来の分類には収まりきらないからである。

しかし、こうした新奇な映像を産出するモーション・キャプチャーの歴史的起源を見出すことで、映画史上に布置することをめざす。

### 2. 「偽史」をキーワードとする映画史横断的比較研究

実在と非実在物の融合を推進するモーション・キャプチャーによって生成される映像は、光の痕跡が記録された実写映像を中核にすえて展開してきた物語映画にとって、肯定的な意義を見出すことは困難であると

されている。

しかしそのいっぽうで、モーション・キャプチャーを積極的に用いるジャンルもある。その代表例はファンタジーである。

ファンタジーは非現実的な絵空事であり、現実から乖離する物語を語ると理解されがちであるが、ファンタジー小説の代表作である J.R.R. トールキンの『指輪物語』(1954 - 55) が第一次世界大戦および第二次世界大戦への省察として書かれ、また 1960 年代、70 年代のアメリカでは政治批判として読まれたとおり、ファンタジーは異世界をつくりあげることで、現実に対する批判的な距離と自由を得てきた。つまり、ファンタジーは「偽史」と接する想像力であると定義することもできる。

『指輪物語』を原作とする映画ピーター・ジャクソン監督『ロード・オブ・ザ・リング』シリーズ(2001 - 2003)はモーション・キャプチャーを用いて異世界の生き物とそれらが織りなす出来事を映像化した。その際に、原作小説に込められていた現実との距離はいかに機能したのか、また実写映像を絵でトレースするモーション・キャプチャーの起源のひとつ、ロトスコープを用いて製作されたラルフ・バクシ監督アニメーション映画『指輪物語』(1978)における身体表象との相違を考察し、映像と現実、フィクションと歴史の拮抗関係の解明を試みる。

## 3. 研究の方法

上述の目的のために、以下の方法を採用する。

### 1. 実写と CGI との混淆を推進するモーシ

ョン・キャプチャーの歴史的起源、さらには領域横断性を明らかにする。

重点的に調査する時代は、前映画の光学装置である写真術が誕生し、写真術の応用が諸科学において模索された 1880 年代である。なかでも生理学者マレーによる「幾何学的クロノフォトグラフィー」は、モーション・キャプチャーのアイデアを先取したものであり、現行の CGI 技術を考察するうえできわめて重要な技術である。

2・ファンタジーに代表される「偽史」的想像力をはらむ作品群に注目し、実写と CGI との融合を果たすモーション・キャプチャーがいかにかに用いられているのかを、物語構造および演出の双方のレベルにおいて考察する。

3・実在と非実在物の混淆が物語映画への叙述表現に与える影響を明らかにするために、特殊効果撮影を駆使する先行映画群との比較を行う。

重点的に調査するジャンルは、1910 年代のイタリア史劇である。同ジャンルは、近代史および現代史の出来事を描くものではなく、古代ローマをはじめ古代世界を舞台に取っている。

遠過去の世界をスペクタクルに仕立てあげたこれらの映画群は、現在 CGI が生み出すスペクタクルへの批判、すなわち物語とのバランスを失っているとの批判がもっとも当てはまる先行例である。イタリア史劇が当時いかに受容されていたのかを考察し、ファンタジーと歴史が取り結ぶ複雑な関係を解明する契機とする。

#### 4．研究成果

モーション・キャプチャーを中心に CGI

表現を歴史的・領域横断的に考察した結果、以下の知見を得ることができた。

1・CGI 表現は実写物語を主軸とする物語映画への再考を促すものであること。

2・その結果、物語映画がアニメーションを包括するのはもちろんのこと、さらにはモーション・キャプチャーを多用するゲームとの境界域にも位置すること。

#### 今後の課題

本研究結果より、CGI を纏った俳優身体存在論については、スター論、演技論からのさらなる分析が求められることが判明した。

一見すると CGI によってゼロから作り上げられた映像であっても、そこには実在の被写体の運動データが用いられている。

21 世紀に出現した可視的であると同時に不可視的でもある俳優の身体は、観客の視線的になることでスターダムを築いてきた映画俳優にとっては異例の事態である。

今後の課題は、アニメーションにおける演技者である声優と CGI を纏う俳優との比較対照をすすめ、実写映像を中心に発達してきた物語映画における身体表象を再考することである。

#### 5．主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 2 件)

1・「「中の人」になる 声もどき (ボーカーロイド) が可能にしたもの」、石田美紀、『ユリイカ』、Vol.40、No.15、2008 年、pp.88-94、査読なし。

2・「「ヒューマニズム」と「センチメンタ

リズム」のすぐそばで 『A.I.』と『アミ  
スタッド』』、石田美紀、『ユリイカ』、Vol.40、  
No.8、2008年、pp.112-119、査読なし。

〔学会発表〕(計3件)

1・「声と声もどき 複製技術時代の  
主体」石田美紀、国際シンポジウム「声  
の制度 継承・障害・侵犯」、2011年9月  
16日、新潟大学。

2・「もどき の経験 スクリーンをみる  
身体とスクリーンにいる身体」石田美紀、  
表象文化論学会第5回研究集会シンポジウ  
ム「映像・深さ・身体 3Dの系譜」、2010  
年11月14日、東京大学。

3・「実写・アニメーション・身体 モーシ  
ョン・キャプチャーを中心に」石田美紀、  
第4回表象文化論学会大会、2009年7月5  
日、京都造形芸術大学。

〔図書〕(計2件)

1・「声から声もどきへ 複製技術  
時代の人造人間」石田美紀、高木裕編『声  
とテキストの射程』、知泉書館、2010年、  
pp.325-346。

2・「新しい身体と場所 映画史における  
『ロード・オブ・ザ・リング』三部作」石  
田美紀、藤井仁子編『入門・現代ハリウッ  
ド映画講義』人文書院、2008年、pp.95-119。

〔産業財産権〕

出願状況(計0件)

名称：  
発明者：  
権利者：  
種類：

番号：  
出願年月日：  
国内外の別：

取得状況(計 件)

名称：  
発明者：  
権利者：  
種類：  
番号：  
取得年月日：  
国内外の別：

〔その他〕  
ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

石田 美紀 (ISHIDA MINORI)  
新潟大学・人文社会・教育科学系・准教授  
研究者番号：70425007

(2) 研究分担者

( )

研究者番号：

(3) 連携研究者

( )

研究者番号：