

平成 21年 6月 5日現在

研究種目：若手研究（スタートアップ）
 研究期間：2007～2008
 課題番号：19820009
 研究課題名（和文） 映画におけるデジタル映像技術の応用—創造的価値と歴史的位置づけについて
 研究課題名（英文） Digital imaging technology in cinema: creative values and historical perspective
 研究代表者
 石橋 今日美（ISHIBASHI KIYOMI）
 東京工科大学・メディア学部・助教
 研究者番号：60436706

研究成果の概要：最新のデジタル視覚効果を多用した現代の映画作品が、「見せること」（スペクタクル性）と「物語ること」（ストーリー性）との微妙なバランスの上で成立している点は、映画誕生以前の視覚装置・見世物、つまりパノラマやジオラマなどと共通していることが判明した。また技術的に「新しい」イメージを用いたフィルムには、見る者にアプローチする方法は、ストーリーテリングの機能が未発達な初期映画との共通点が少なからず認められる。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	800,000	0	800,000
2008年度	410,000	123,000	533,000
年度			
年度			
年度			
総計	1210,000	123,000	1333,000

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：哲学・美学・美術史

キーワード：映画、美学、デジタル映像、メディア、表象文化

1. 研究開始当初の背景

(1)

映画制作の現場でデジタル映像技術の使用は、もはや必要不可欠になっている。だが、映像・映画学の分野において、映画作品におけるデジタル映像の歴史的・審美的見地からの研究は、総じて先行事例にとぼしい状況にあった。出版物でも、デジタル技術と映画産業の歴史的素描にとどまった書物、視覚効果の舞台裏を多くの図版や写真を利用して解説した図鑑的なものが目立った。その理由は、視覚効果を大々的に用いた娯楽対大作は「中

身がない」、という先入観と、映画制作のさまざまな段階において、あまりにも急速にデジタル化が進行し、それに対する十分な考察が行われなかったという背景がある。

(2)

日本政府の映画制作支援プロジェクトが示すように、我が国においては、映画は「芸術」や「文化的遺産」よりも、商品化される「映像コンテンツ」として認識され、その制作が

推進されている。結果、国内においては、商業的な動画コンテンツの大枠内で、モバイル機器を利用したネット配信に最適な画像のフォーマットや、各メディアの互換性、通信速度など、映像の内容の周辺のテクノロジー研究、情報学・電気電子処理工学系の研究が先行していった。

(3)

国外においては、アメリカの大学では、映像分析や理論よりも、デジタル視覚効果、CGの制作手法を効率よく習得し、すぐにハリウッドの映画産業の一翼に参画できるような実践的な研究が中心となる。フランスでは、国家権威にかかわる、「文化としての映画」が学術研究の対象として深く認識されており、多岐にわたる角度から研究されている。しかし、映画におけるデジタル映像となると、映画学・映像理論の研究者、映画批評家を含め、まだマイナーなテーマにとどまっていた。

2. 研究の目的

(1)

デジタル映像技術を援用した映画作品が、アナログ機材と 35mm フィルムによる古典的手法による作品より、真に創造的に優れているのか、また、そこに表象芸術としての新たな可能性は存在するのかを審美的かつ歴史的観点から検証する。

(2)

デジタル視覚効果や CG を前面に押し出した映画作品の表面的な「新しさ」を盲目的に称揚するのではなく、最新デジタル技術による映像が、表象文化史において先行する、作品の手法や映像メディアの特徴や利点といかに関係しているのか、その関連性を検討する。

(3)

「視点」「フレーム」「物語性」「スペクタクル性」など、映画作品を成立させる基本的要素を、デジタル映像技術がいかに具現化しているのかを検証し、映画の誕生前に発明された視覚装置が生成するイメージにまでさかのぼり、類似性および差異を取り上げ、デジタル技術の応用による創造的意義と可能性を論考する。

3. 研究の方法

(1)

先行研究事例が乏しい研究主題ゆえに、まずは本研究にとって重要な分析対象となる作品を見極めるため、初期映画から最新のフィルムまで、制作年度を問わず、できるかぎり数多い作品を詳細に見てゆく。その際、デジタル映像技術が、視覚効果として観客に可視的に使用されているのか、あるいは画像修正、背景画像の合成など、不可視的に用いられているのか、古典的映画制作手法で類似した表現が見られないか、を分析し、研究の第一資料となるデータベースを制作する。

(2)

(1) で抽出された具体例の分析を進めるとともに、現代映画作品が、表象文化史の上で、どのように位置づけられるのか、いかなる創造性を持っているのかをより深く追求するため、フランスへの調査旅行を敢行する。パリのフランス国立図書館でしか閲覧できない、パノラマなど映画誕生以前の視覚装置、エティエンヌ＝ジュール・マレーの発明、リュ・見エール兄弟と彼らの上映会に関する文献・画像資料、当時の新聞記事の調査・収集を行う。

(3)

携帯電話を用いた長編映像作品を制作する動きがフランスで起こり、学術関係者・アーティストなどが、さまざまな問題提起をしていたことを受けて、実際に携帯電話で長編フィルムを制作し、最も身近なデジタル映像機器による映画の可能性を実践的に検証する。

4. 研究成果

(1)

表現手段として用いられるデジタル映像技術は、テクノロジー自体として、これまでに存在しない革新性を有していても、映画制作に用いられた際、フィルムの新たな創造性を生み出すわけではない。そのことが最もよく例証されるのが、視覚効果を多用した現代ハリウッド映画と映画誕生以前の視覚装置の見る者との関係性における比較である。フランス国立図書館所蔵の貴重な資料を通して、

万国博覧会などで公開されたパノラマの見物客は、描かれた光景にまつわる詳細なストーリー、登場人物の紹介、歴史的建造物の説明と、視線をガイドする矢印が記されたパンフレットを手にしていた。今日のフィルムは、デジタル視覚効果に依拠しながら、常に「誰も見たことがない」ヴィジョンを希求する一方で、そのストーリーは「家族愛」、「愛国心」をテーマにした非常に伝統的なものである。いずれの場合も、「物語ること」（ストーリー性）を導線に、見る者をイリュージョンの世界に誘い、圧倒的なスペクタクル性を実現している。「見せること」と「物語ること」の微妙な均衡の上に成立している現代映画のあり方は、観客へのアプローチの面で、映画以前の視覚的アトラクションと異質ではない。

(2)

デジタル映像技術の使用により、特定のジャンルの映画の再定義が可能となった。とりわけパニック映画は、70年代のブームの後、しばらく低迷していたが、90年代に世界的なヒット作が次々と作られた。それを可能にしたのが、現実の事物や現象の痕跡としての映画のイメージから完全なる独立をはかろうとする、デジタル技術によるシミュレーションの映像世界である。現実世界のコピーではない、プログラミングによる大災害が発生するフィクションの世界が創出され、70年代のパニック映画にはありえなかった新たな物語形式（大災害が発生する時刻からのカウントダウン）によって、アクションが展開する。

(3)

コンピューター上で操作可能なヴァーチャルカメラから見たと仮定される「視点」と、幾重にも重ねることができ、論理的には無限に変更・修正が可能なレイヤーを重ねて実現されるひとつのショットによって、観客の作品世界は変容する。

①

実写カメラでは物理的に不可能なアングルからの「視点」（登場人物の誰にも属さない）の多用によって、スクリーンに展開する世界に、純粹に視覚的に没入する。この没入の仕方は、観客がカメラのヴィジョンを自分の視界ととらえる、映画における一次的な同一化とも、登場人物に感情移入する、二次的な同一化とも異なる。

②

また伝統的な映画作品において、観客はフレーム外の周縁にフレーム内とつながってい

る時空間を想定しながら作品を鑑賞し、さまざまな要素がフレーム・イン/アウトする変化によって、想像力を刺激される。だが、デジタル視覚効果が焦点化されたショットにおいては、求心的あるいは遠心的で、極度にスピードの速いアクションが描かれる場合が多い。そうした画面構成によって、観客はフレーム外の時空間、スクリーン周辺をほとんど意識しなくなり、スクリーン内部、中心を注視することとなる。デジタル映像技術の導入と作り手の意図により、フレーム外の時空間が持っていた重要性は減少するケースが少なからず認められる。

(4)

携帯電話のビデオ機能による映画的創造性を探る試みとして制作した、115分の長編フィクション作品『SPYDER』は、第38回ロッテルダム国際映画祭に正式招待され、映画の新たなあり方として評価された。携帯電話の画素数の少なさに起因する画面の「荒さ」、イメージ自体の素材感を、デジタルで絵を描いたかのような「タッチ」として楽しんだ人々が観察され、デジタル映像の中に技術的には後進するアナログな特性が肯定的に見いだされる事例となった。

(5)

アナログであれ、デジタルであれ、映像が持つ「語ること」と「見せること」の機能が、絵画、写真、映画において、どのように進化し、いかなる特徴を持つのか？またデジタル映像技術によって、時間の映画の表象がどのように変容したのか？こうした問いが今後の課題となる。

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 石橋今日美、映画の現実の創造、痕跡の捏造—映画が経験した三つの革命、中央評論、通巻 264 号、pp. 29—36、2008、無
- ② 石橋今日美、携帯映画という新たなリアリズム、季刊インターコミュニケーション、通巻 63 号、pp. 70—71、2007、無

[学会発表] (計 2 件)

- ① 石橋今日美、投影の揺らぎ、あるいは多重化するスクリーン内スクリーン、表象文化論学会、2008 年 11 月 15 日、東京大学駒場キャンパス
- ② 石橋今日美、破滅の悦楽、まなざしの倒錯—ジャンル映画 “disaster films” の変遷をめぐって、表象文化論学会、2007 年 11 月 18 日、東京大学駒場キャンパス

[その他]

<http://repre.org/repre/vol5/meeting02/p/anel04.html>

http://www.flowerwild.net/2007-12-02_115642.php

<http://repre.org.repre/vol8.meeting03/p/anel02.html>

<http://www.filmfestivalrotterdam.com/en/IFFR-2009/programme-schedule/film.aspx?id=506e54a2-03f7-44ad-9978-5f7fe2cf0b0b>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

石橋 今日美 (ISHIBASHI KIYOMI)
東京工科大学・メディア学部・助教
研究者番号：60436706

(2) 研究分担者

(3) 連携研究者