

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 3 日現在

機関番号：13101

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2012～2014

課題番号：24720067

研究課題名(和文) デジタル技術時代の映画俳優身体表象に関する領域横断的研究

研究課題名(英文) Genre crossing study on representation of actor's body in the digital technology age

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

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,500,000円

研究成果の概要(和文)：従来相異なるジャンルと考えられてきた実写映像とアニメーションは、CGがかつてなく洗練された21世紀初頭の映像文化において、互いに融合し、両者がともに等しく「動画」を構成していることが認知されている。そうしたデジタル技術時代において、実写とアニメーションの混淆をもっとも体現するのが俳優身体である。本研究は、実写映画における俳優身体がいかなる視聴覚的表象から構成されているのかを調査し、CGを衣裳としてまとう俳優がアニメーションにおける声優に接近していると同時に、実写映画の観客が俳優のスター性をその声に見出す態度を培っていることを明らかにした。

研究成果の概要(英文)：In the beginning of the 21st century when CGI is refining, we come to realize that live-action cinema and animation, which have been regarded as completely different genres, fuse each other and both of them constitute equally "moving picture". And the mixture of live-action cinema and animation intensifies in actor's body in such a digital technological environment. This research investigates how actor's body is visually and auditorily embodied in live-action cinema. Actor's invisible body wearing CGI costume in live-action cinema approximates to voice actor's invisible body in animation. At the same time, the spectator develops a new attitude for the actor's new status, enjoying their voice.

研究分野：映像文化論

キーワード：俳優 声 身体 CG 声優 アニメーション 実写映像 表象

1. 研究開始当初の背景

申請者は、これまで CGI 表現の基盤となるモーション・キャプチャの起源をたどり、その映画史上の位置を確定することで、デジタル技術時代をまたずとも常に映画にはアニメーションと実写映画の混淆領域が存在してきたことを明らかにした。またモーション・キャプチャによって捕捉された身体運動によって CGI を動かす俳優たちは、「キャラクター」に徹した存在であり、物語の経済性に寄与していることを示した。

本研究は、以上の研究成果を発展させ、デジタル技術時代の物語映画表現に更なる歴史的・理論的視座を与えるべく、CGI の向こうに姿を消す俳優身体に注目する。それは、視線の対象と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り、可視的であることを前提とする物語映画を問い直す契機となる。俳優は、デジタル技術によって、声のみでキャラクターの内面を担保するアニメーションの「声優」に近づいている。操作と加工によって可視と不可視の二極にまたがるこうした俳優身体こそ、実写映像とアニメーションがもっとも融合する領域であり、21 世紀に物語映画が新たに迎えた局面である。

2. 研究の目的

デジタル技術時代の物語映画の変容は、可視的であると同時に不可視的である俳優身体表象の出現に集約されている。俳優がカメラの前で見せた運動の痕跡はモーション・キャプチャによって捕捉されて画面に残るいっぽうで、その姿は CGI によって隠されている。こうした相反する身分を備えた身体表象は、観客の注視の対象であるスターの身体を中核に据えた物語映画に更新を迫っている。本研究

は、デジタル技術時代の俳優身体とそのパフォーマンスに注目し、視覚的に不在に徹する声の演技者（アニメーションおよび外国映画の吹替版における声優）との比較対照を進めることで、21 世紀物語映画にふさわしい身体表象論の構築を目指す。

3. 研究の方法

俳優・声優の存在論と演技の比較対照から実写物語映画とアニメーションの融合状況を考察する研究課題 1 と、実写物語映画内部で生起している「スター」の身体表象の変容を考察する課題 2 を有機的に組み合わせて進める。

調査方法は(1)作品の関連資料(作品に関する雑誌記事、技術論、俳優論、アニメーション論)の収集と分析、(2)作品のテキスト分析、(3)映画およびアニメーション制作会社における聞き取りに分けられ、これら三軸を中心に、21 世紀の物語映画に対して、俳優身体表象を中心に据えた歴史的・理論的座標を構築する。

4. 研究成果

本研究の成果は 2 つの課題に対して存在する。

課題 1 「アニメーションおよび外国映画の吹替における声優のパフォーマンスとの比較分析」について、トーキー移行後の 1930 年代アメリカ・アニメーション、および 1950 年代・60 年代の日本・アニメーションの黎明期における映像および音響技術に関する資料収集とその分析を行い、アニメーションが推進してきた声と映像の協働の技術的変遷を明らかにし、論文「痕跡・記号・運動—実写フィクション映画の存在論」(大浦康介編『フィクション論への誘い 文学・歴史・遊び・人間』世界思想社、2012)において、デジタル技術が可能にする画像加工の浸透

によりアニメーションとの融合をみせる実写物語映画の存在論を再確認した。

また、アニメーションだけでなく、外国映画の吹き替えが定着しているイタリアにおける俳優身体と声の様態を明らかにするために、ローマのチネテカ・ナツィオナーレにて資料収集および調査を行った(2014年12月2日~7日)。映画のトーキー化が進んだ1930年代、またテレビにおいて日本製アニメーション番組が開始される1970年代の資料を中心に調査した結果、映画やテレビにおける俳優の声は、単なる言葉の伝達手段ではなく、イタリア国民のアイデンティティを作り上げる装置として強力に機能していることが判明した。

課題2「デジタル技術時代における映画スターの要件の確定」については、デジタル化による俳優身体表象の先行例として、60年代ハリウッド映画に着目した。当時ハリウッド映画は映像・音響技術の進化とプロダクション・コードの崩壊を経験した。結果、俳優身体はそれまでにないスペクタクルの場として演出された。60年代以前と以後を画する変化は、効率のよい話法から、効率を度外視した視覚的かつ聴覚的なスペクタクルへの移行として現れたが、現行の物語映画におけるデジタル化は、60年代ハリウッド映画の転換の延長にある。デジタル技術による俳優身体の演出もまた、60年代の変容を引き継いでいる。とりわけ、俳優を運動と轟音のただなかにおくオートバイ映画の演出は、デジタル技術と俳優身体の関係においては重要な先行事例となる。こうした物語とスペクタクルを調停する俳優身体のありようについて、論文「オートバイによって映画は何を描くのか 1950年代・60年代のオートバイ映画」(栗

原隆編『感情と表象の生まれるところ』ナカニシヤ出版、2013)で考察した。

課題1および課題2の成果を踏まえ、21世紀における実写映画およびアニメーションの双方における俳優身体を視覚と聴覚の側面から比較分析した結果、CGIを多用する作品では、姿以上にその声

が俳優身体の本質として受容され、流通されている現象が明らかになった。その際に、声は作品のうちだけに収まるものではない。むしろ作品の外側(DVDに収録される特典映像、テレビ・バラエティ番組やファンとの交流会におけるパフォーマンス)において、積極的に声

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3件)

1・石田美紀「芸術に打ち込む娘たち 占領期の高峰秀子」『ユリイカ』47(6)、169 - 177頁、2015年、査読無。

2・石田美紀「高倉健を分有する」『ユリイカ』47(2)、168 - 175頁、2015年、査読無。

3・石田美紀「絵と読者、そして写真」『ユリイカ』45(16)、157 - 165頁、2013年、査読無。

[学会発表](計0件)

[図書](計2件)

1・「オートバイによって映画は何を描くのか 1950・1960年代のオートバイ映画」栗原隆編『感情と表象の生まれるところ』(ナカニシヤ出版、2013)

2・「痕跡・記号・運動 実写フィクション映画の存在論」大浦康介編『フィクション論への誘い』（世界思想社、2012）

〔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0件）

名称：

発明者：

権利者：

種類：

番号：

出願年月日：

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

なし（ ）

研究者番号：

(3) 連携研究者

（ ）

なし

研究者番号：