

(修論様式4)

学位（修士）論文要旨

学 生 番 号 MV16 - 001

氏 名 石井 順也

研究指導教授 豊原 正智

研究領域 芸術学 (映像)

論 文 題 目

映画におけるデジタル技術の可能性と限界 - 『スター・ウォーズ』オリジナル・トリロジーを中心に -

要 旨 (800字以内)

2017年現在、世界のコンピュータ技術の発展には目をみはるものがある。

1895年より、映画の歴史が始まる。時代とともに電子化が進む人間の開発の波は、映画及び映像の世界とて例外なく巻き込んでいった。

1982年、映画の歴史は新たな第一歩を踏み出した。本来、アメリカ軍の航空機シミュレーターとして登場したCGの中で、3DCGを映画に採用して制作された『トロン』が公開された。これらの映画では、今迄特殊効果撮影で行われていた大型な物体や生物のハリボテや機械仕掛けの特殊効果用撮影器具を、コンピュータが描写するものへと置き換えたのである。コンピュータ内の処理であるため、フルCGシーンに至っては必ずしもカメラがその場に存在する必要性もない。このように、CG技術も時代の流れとともに更に進歩し、更に表現が可能な範囲が広がりつつある。更には撮影技術の進歩によって、キャプチャーされた演者のごく僅かな動きの癖までも完全にコピーし、それに実在しない架空の生物に命を吹き込むこともできる。確かに、CGの登場によって、映像作品の表現力が大幅に上昇した。SF映画においては、当初技術不足によって断念せざるを得ないストーリーを、CGを駆使することによって容易に表現することができるようになった。CGを使用することによってよりダイナミックな表現を可能にすることが出来るようになった。だがCGに頼ることにより、作品制作

そのものの工夫が失われるのではないだろうか。CGの自由度の高さが故に、今迄行ってきた特殊効果撮影での工夫力が大幅に低下しているのではないだろうか。確かに技術革新というものは日々進歩し、新たな技術開発は留まることはない。しかし、CGが現時点で抱えている問題を解決したとしても、根本的な問題点というものは消えないのではないのだろうか。CGの可能性を見出すとともに、その限界を解決することを、この論文の目的とする。(本文 46764 文字)