

高橋剛輝：映像技術の進歩が及ぼす映画表現の新たな可能性

要旨

映像技術の進歩により、映画表現はどのように変化してきたのか。本研究は「SFX」、「VFX」、「CG」が導入された3つの時代において、最新技術を使った代表的な作品を軸に、映像技術と作品の進歩の関係について考察した。

映像技術の発達によって、映画製作者が以前に不可能だったストーリーやビジュアルを実現できるようになり、現実では難しい映像表現が可能になったという仮説を立て、実際に映像技術がどのように映画に貢献したかを検討した。

第2章では、SFXの代表作品『月世界旅行』と『2001年宇宙の旅』を対象に、SFXが現実では不可能な視覚体験を提供し、観客を非現実的な世界に没入させたことについて述べる。次に、第3章ではVFXの代表作品『トゥルーライズ』と『タイタニック』で使われている技術を調べて、VFXが映画のジャンルや制作プロセス、観客の期待値、業界全体の構造にまで影響を与え、映像表現の新しい時代を切り開いたことについて記述する。最後に、第4章ではCGの代表作品『TRON』と『ジュラシック・パーク』を分析し、CGが映画の可能性を無限に広げ、視覚表現や物語のスケール、観客への体験を大きく変えたことについて説明している。

それぞれの技術は、物語のスケールを拡大し、制作者が考える「不可能」を可能にするものとなり、視覚と物語の芸術へと押し上げていた。デジタル技術の発展により、映画制作はより効率的で多様化し、表現の幅は大きく広がり、映像技術を駆使して映画表現の新しい可能性を考えていく時代となったことが明らかになった。本研究を通して、映像技術が作品に与える影響を分析することがこれからの映画の発展につながると考えている。