

氏名 横山 昌吾  
ヨミガナ ヨコヤマ ショウゴ  
学位の種類 博士（映像メディア学）  
学位記番号 映博第9号  
学位授与年月日 平成27年3月25日  
学位論文等題目 〈論文〉 デジタルシネマのためのアジャイル型制作体制と編集サウンドデザイナーの提唱

論文等審査委員

（主査）	東京芸術大学	教授	（映像研究科）	筒井 武史
（論文第1副査）	東京芸術大学	教授	（映像研究科）	桐山 孝司
（副査）	東京芸術大学	教授	（映像研究科）	長嶋 寛幸
（副査）	映画編集者			川島 章正

（論文内容の要旨）

本研究のテーマは、映画の伝統的創造性とデジタル技術が融合したデジタルシネマ制作の探求である。研究の目的は、1) デジタル技術と伝統的創造性とデジタル技術が融合した新しいデジタルシネマ制作ワークフローの提唱。2) デジタルシネマに適した領域形態を明らかにする。3) 編集サウンドデザイナーの提唱と実践である。本研究は「現状調査インタビューとケーススタディー」、「書籍／資料」、「実践テスト」の3つの分野に重点を置き定性的調査方法をもとに研究を行った。

第1章ではデジタルシネマを映画技術史、定義、現状の観点から顧み本研究の目的と方法について説明をした。第2章では映画制作者らがデジタルシネマ制作に求める暗黙知からの要求を明らかにした。現役の映画制作者22名を対象にしたデジタルシネマ制作の現状調査インタビューから「データ管理者の不確定さが原因となるデジタルシネマ制作ワークフローの問題」と「映画制作におけるスタッフ間と領域間のコミュニケーションの問題」を明らかにし、「ラッシュ上映のコミュニケーション」をキーワードとしたインタビューのSCAT分析から理論的に映画制作者の要求を示した。その要求を「スタッフと領域間の映画意識と認識の共有を促し映画制作のための『対話』の場が確立している映画制作体制」と設定した。

第3章では、作業工程から映画制作体制を「ウォーターフォール型制作体制」とイテレーションを使う「アジャイル型制作体制」とに区分をした。「アジャイル型制作体制」の事例検証として筆者が制作に参加したアッバス・キアロスタミ監督作品『ライク・サムワン・イン・ラブ』（2012）を採用し、アジャイル型映画制作体制では、イテレーションにより撮影と編集の両領域が互いの映像表現に影響し合うことで創造的な表現が可能となることを示した。また、映画制作における情報伝達手段の「対話」に着目し、その効果である「相互作用の強化」、「メンバー間での価値観の共有」、「連帯感の向上」が映画制作者らの要求と一致することを明らかにした。これらの分析からデジタルシネマ制作ワークフローに反映する基本要件を「対話」による効果と「アジャイル型制作体制によるコミュニケーション形体の変化」と設定し、デジタル技術と映画制作者らの暗黙知が融合した「アジャイル式ポストプロダクション一体型制作ワークフロー」を提唱した。

第4章では、ポストプロダクションの画と音の表現の責任者である新しい役職「編集サウンドデザイナー」を提唱した。映画制作の現状調査からも編集領域と録音領域の境界線が不明瞭になっている現状が

明らかになっている。学術的にも「協合現象」など聴覚と視覚の相互作用は明らかになっている。編集者らは経験と伝統技術から「暗黙知」としてその相互関係を理解している。特にヨーロッパではより画と音の相互作用への意識が強い傾向が見られる。画と音の融合表現の事例研究として、筆者がサウンドデザインと編集助手として参加したアミール・ナデリ監督作品『CUT』（2011）を扱う。編集とサウンドデザインを同時に扱うことで情報形態が編集から録音という導管メタファーから、編集と録音間に置ける自己「対話」による「意味共有」が行なわれていることが明らかになった。この画と音を扱うポストプロダクションを一つの表現領域として「編集サウンド領域」として設定し、ポストプロダクションの画と音の表現とワークフローの責任者として編集サウンドデザイナーを提唱した。「編集サウンドデザイナー」を「アジャイル式ポストプロダクション一体型ワークフロー」に応用することで、「対話」から生まれる新しい思考とデジタル技術が融合したデジタルシネマ制作体制である「サウンドデザイナーアジャイル式ポストプロダクション一体型ワークフロー」が構築された。第5章では研究の成果と今後の展望として「個人の主体性」と「対話」の両立の必要性と提唱デジタルワークフローが実践されるべき映画制作者層について考察を行なっている。

#### （論文審査結果の要旨）

横山昌吾君の「デジタルシネマデジタルシネマのためのアジャイル型制作体制と編集サウンドデザイナーの提唱」は、フィルムからデジタルに移行した映画制作のあり方を再考させるものとなった。経済的要因が先行したデジタル化が、必ずしも優れた映画を生む環境とは言えない現状で、フィルム時代（撮影所システム時代）の映画制作の利点を多くの映画技術者の取材を通し、分析し、デジタル時代に失われたラッシュ上映等のコミュニケーションを回復すべきとする指摘は特に重要である。映画制作体制の旧来のウォーターフォール型からアジャイル型へ向かうべきとの仮説も、横山君の『Cut』と『ライク・サムワン・イン・ラブ』の編集経験が生かされ、当事者でしか知り得ない情報を分析できたことも、本研究の貴重な点である。映画業界からは職域を犯すという点で反発を受けかねない編集サウンドデザイナーの提唱も、デジタル化された映画の今後の可能性を広げる大胆な提言として評価できる。