

京都大学	博士 (工 学)	氏名	Richard Touzjian
論文題目	From Film to Architecture: An Extended Cinematic Design Process based on Architectural Interpretations of Narrative Film (映画から建築へ：物語映画の建築的解釈に基づく設計プロセスの展開)		
<p>(論文内容の要旨)</p> <p>本論文は、記号言語学的アプローチに基づいて物語映画の構造分析を行い、「映画と建築のアナロジー表」を構成するとともに、そこからインスピレーションを得て、魅力的な建築空間を設計する可能性を探求したものであって、7章からなっている。</p> <p>第1章は序論であり、研究の背景と目的、問題設定、論文構成について述べている。研究の目的は、物語映画に基づいて新たな建築空間の設計プロセスを展開する方法論、すなわち「拡張的映画論」(extended cinematics)を定式化することである。この目的に向けて、①物語映画の構造分析を行い、②映画の構成要素とのアナロジーに基づいて建築の構成要素を導出し、③それらを組み合わせて建築空間を設計する可能性を探求する研究プログラムを提示している。</p> <p>第2章では、C.メッツを中心とする映画記号論の蓄積を展望し、記号言語学の視点から映画の構造分析を行う方法を論じている。シネマ (cinema) はフィルム (film) という素材に記録された内容であり、ムービー (movie) はシネマの特殊な形態であるが、フィルムは両者を含む用語としても使用される。本論文の研究対象はこの一般的意味におけるフィルムとしての映画である。</p> <p>第3章では、物語映画の構成要素 (単位) のうち、建築設計に適用可能な要素として、「物語」(narrative)、「物語世界」(diegesis)、「セグメント」(segment)、及び「光学的デバイス」(optical devices)を抽出している。</p> <p>「物語」は、論理的に関連づけられ、時間の流れの中で生起し、主題によって結合された「出来事」(event)からなる。物語は「ファブラ (ストーリー)」(fabula)、「プロット」(plot)に区別される。「物語世界」は、スクリーン上に実現された物語の空間・時間次元であり、「存在物」(existent)から構成される仮想的な世界である。</p> <p>「セグメント」は、「シンタグマ」(syntagma) (グループ化されたショットの単位)の集合である。セグメントは、行為の統合性、境界画定のタイプ、連辞的な構造によって定義される。ショットは、カメラによる撮影プロセスの始まりと終わりによって区別されるイメージの連続的流れであり、映画の最小単位である。</p> <p>「光学的デバイス」は、ショット、シンタグマ、セグメントの始まりと終わりを分節化する光学的記号の連鎖 (フェードアウトやディゾルブなど) である。</p> <p>第4章では、映画『エルミタージュ幻想』(RA)の構造がエルミタージュ博物館の建築的構造と不可分であることを明らかにしている (シンタグマと空間単位、セグメントと空間単位の集合、物語世界と空間構造の類似など)。</p> <p>RAは、A.ソコロフによって2002年に制作された史上初のワンショットで撮影された映画である。ストーリーは、エルミタージュ美術館の中を歩き回る、ロシアの異なる歴史的時代からやってきた2人の人物についてのものである。本章では、RAにおける物語のセグメント (NS) とエルミタージュ美術館の空間 (E) との相関関係を分析し、①建築的空間単位が映画の分節・統合の単位と類似していること、②建築における空</p>			

京都大学	博士 (工 学)	氏名	Richard Touzjian
<p>間単位の組織構造が物語世界の空間構造と類似していること、③建築のプログラムや機能の構造が物語の組織構造と類似していることを明らかにしている。</p> <p>第5章では、映画『ショートカット』(SC)の構造分析を通して、「物語の実体」(NE: Narrative Entities)、連続的な「セグメント間の結合」(ISC: Inter-Segmental Connections)及び「セグメント内の関係」(ISR: Intra-Segmental Relations)を抽出している。</p> <p>SCは、R.アルトマン監督が1993年に制作したもので、9つのカップル/家族の日常生活を描いた9つの相互に関連するストーリーからなる映画である。ストーリーの区分は存在物に焦点を結ぶことによって可能となる。固有の存在物と出来事からなる9つのストーリーを「物語の実体」とみなすと、9つのNEは「物語のセグメント」(NS: Narrative Segments)に分割され、相互に関連づけられる。本章では、9つのNEを含む22のNSからなる30分間について詳細な分析を行い、興味深い5つのセグメント間結合(ISC)と3つのセグメント内関係(ISR)が存在することを明らかにしている。</p> <p>第6章は、Université Saint Esprit de Kaslik (USEK)で8人の学生の参加を得て実施したワークショップの結果(①グループによる映画分析[RAとSC]と②それを踏まえた個人による建築設計[ショッピングモール、文化センター、集合住居、フェリーターミナル])を提示し、そこで展開された物語映画の建築的解釈とそれに基づく建築設計のプロセスを分析したものである。</p> <p>具体的には、①物語映画を建築的に解釈するために、記号言語学的視点から物語映画の構造を詳細に分析し、②そこで抽出された映画特性(Film-Specific Properties)とのアナロジーに基づいて建築空間の主題特性(Topic-Specific Properties)を生成し、それらを合成することで建築空間を設計するプロセスを明らかにしている。その結果を踏まえて「映画と建築のアナロジー表」を精緻化し、映画から建築を生成する「拡張的映画論」(extended cinematics)のモデルを提案している。</p> <p>第7章は結論であり、本論文で得られた成果について要約し、拡張的映画論に基づく設計プロセスを定式化している。</p>			

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、物語映画の構造を建築的な観点から深く分析し、そこからインスピレーションを得て、形態と意味の層を豊かにすることにより、多義的で訴求力のある建築空間を設計する方法論を探求したものである。得られた主な成果は次のとおりである。

1. 記号言語学の視点から物語映画について考察し、建築設計に適用可能な物語映画の構成要素として、「物語」(narrative) (ファースト、プロット、出来事を含む)、「物語世界」(diegesis) (存在物を含む)、「ショット・シンタグマ・セグメント」(shot, syntagma, segment)、「光学的デバイス」(optical devices)を抽出した。
2. 『エルミタージュ幻想』(史上初のワンショットで撮影された映画)と『ショートカット』(9つのストーリーからなる映画)の構造分析を行い、映画と建築の間に多層に及ぶアナロジーが存在することを明らかにした。また、『ショートカット』における物語映画を構成するセグメント(ショットの集合としてのシンタグマの集合)の分析を行い、5種類のセグメント間の結合(聴覚的結合、類似記号による結合、主題による結合、言葉による結合、その他の結合)と3種類のセグメント内の関係(聴覚的関係、空間的関係、視覚的関係)を発見した。
3. 映画から建築への変換を行うワークショップ(①グループによる物語映画の分析と②個人による建築空間の設計)を実施し、物語映画の建築的解釈とそれに基づく建築設計プロセスの分析を行い、物語映画の構成要素とのアナロジーに基づいて建築空間の構成要素を生成し、それらを合成することによって建築空間を設計することが可能であることを示した。併せて、「物語ー物語世界ーセグメントーシンタグマーイメージ記号(Im-sign)ー光学的デバイス」からなるより発展した「建築と言語のアナロジー表」を提示した。
4. 物語映画の建築的解釈から建築空間の設計に至るプロセスを「拡張的映画論に基づく設計プロセス」(extended cinematics design process)として定式化した。

以上のように、本論文は、記号言語学の視点から、物語映画の構造分析を行い、映画とのアナロジーに基づいて建築空間を設計する方法論を提示したものであり、学術上、実際上寄与するところが少なくない。よって、本論文は博士(工学)の学位論文として価値あるものと認める。また、平成23年10月25日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行って、申請者が博士後期課程学位取得基準を満たしていることを確認し、合格と認めた。