

映像コンテンツにおける創造プロセスの前景化： コミュニケーション・デザインが目指す実験性と教育性

池側隆之

1. はじめに

本稿では新たなコミュニケーション・メディアとしての役割を果たしつつある映像について、デザインの視座から考察を行う。映像によるコミュニケーションは、映画やテレビなどが例として挙げられるように、送り手と受け手が明確に二分された集団的コミュニケーションやマス・コミュニケーションの場で積極的に活用されてきた。しかし、情報通信技術の発達によってもたらされた今日のコミュニケーションにおいては、メッセージの送り手と受け手という二分法が成立しにくくなり、誰しものが創造的な行為に身を置くことが出来る状況をつくり出している。そこで映像の果たす役割は極めて大きい。また専門性の高い分野においても映像の可能性が再考されつつある。例えばデザイン分野においては、狭義の視覚伝達デザインの一つの領域として、映像の内側にある美的・造形的意義はもとより、映像がデザイン領域に開かれることでデザイン分野の再構築が行われつつあるといえる。つまり、双方向的なメッセージの交換という本来的なコミュニケーションの創出の試みが様々な場面で確認され、その交換のインターフェースとして映像が重要な役割を担っているのである。そのような状況を受け、本稿では映像コンテンツが持つ創造プロセスの前景化という問題に焦点を当てる。送り手が思考する映像と創造プロセスの関係においてその時代的変遷を提示する一方、映像行為を巡る受け手・送り手双方の「主体的関与」の在処の歴史の変遷を考察し、今日のコミュニケーションが発現し得る場の生成をコミュニケーション・デザインとして確認しながら、それに映像が貢献し得ることを論証する。

まず第2節では、技術的発達と表裏一体となって進化を続けてきた映画を取り上げ、他の芸術表現と根本的に異なる映画（映像）制作工程が作品そのものに与えてきた影響について概説する。特に1950年代以降、映像がパーソナル・メディア化する中で、そこに表出した「実験性」に焦点をあてながら制作工程と作品、さらには作り手と受け手の関係性を考察する。第3節では、まずコミュニケーション形態の分類を提示しながら、各レベルにおいて交換される記号の属性について整理を行う。その上で、映像によるコミュニケーションの意味を検証しながら、視覚性に依拠した情報伝達においてメッセージの送り手と受け手が意識する「主体的関与」の位置づけについて明らかにする。そして第4節においては、メッセージの送り手側からコンテンツにおける創造プロセスの「前景化」を、そしてそれによって生じる受け手のコンテンツに対す

る「前傾化」を指摘し、両者の交差する部分の創出にこそ、「発見的効果による教育性」という映像によるコミュニケーション・デザインが目指す新たな可能性があることを提示しながら、受け手の存在が創造プロセスの重要な一部であることを明らかにする。

2. 映像（映画）創造プロセスの特殊性とその変遷

2.1. 技術とともにある映像

18世紀末から19世紀末に起こった視覚にまつわる様々な技術的発見は映画の誕生に収斂する。技術的装置であるシネマトグラフが1895年に発明され、それによって映画とよばれる社会的・文化的制度が誕生することになる。すなわち映画の発達は、表現的追求の成果によってもたらされたのではなく、常に技術的進化とともにあった。C.W. ツェラムは映画の初期興行化過程に携わった人たちを次のように描写している。

彼らには、ある共通の性質が見られた。それは映画を大衆化するのに必要なさまざまな能力を、彼ら自身が兼備していたということである。彼らは同時に発明家・企画家・カメラマン・演出家を兼ねており、自分でフィルムを現像し、プリントを作り、売り、そしてみずから映写さえした。（中略）彼らは新しい魔法の呪文を探し出して生き残るか、逆に、みずからともした燈火の焰によって燃え尽きるかのどちらかであった。¹

視覚に根ざした技術が産業化することで、さらにその「技術」の精緻化が行われることになるが、その時点ではまだ映像による再現性が人々の関心の中心であった。映画に「表現」が加わる（あるいは求められる）には世紀を跨ぐほどの若干の時間を必要とした。その時すでに技術的裏づけに支持された新しい文明の思想は様々な芸術表現様式の形成に波及しつつあった。19世紀まで延々と継承されてきた既成的な芸術観への反動は、イタリア未来派、ロシア構成主義、シュールレアリスム、ダダなどの思想と理論とに強く結びつき、20世紀の初頭に一気に噴出することになる。これらはいずれも「機械時代以前の因習的価値観の解体と、それに代わる機械時代固有の価値観の形成²」を目指すものであったことは周知の通りである。シネマトグラフの誕生から今日的な映画の興行形態が確立するまでの僅かな合間を縫って、芸術全般に拡大したアヴァンギャルド的動向は映画にももたらされる。映画の機構的側面が安定化することによって待望の「表現」が成熟し、1920年代においては、まだごく一部の担い手によるこのメディアが目指したのはこのアヴァンギャルド性であり、それこそが「映画の中心的な潮流³」となったのである。だがこの潮流も程なくして、大きく停滞することを余儀なくされる。それは、トーキーの誕生という技術的発明に起因する。

1930年代に入り映画のトーキー化が進行するにつれ、映画における「専門性」という壁が表出した。これ以降、資本・物語・俳優・興行といった構成要素を軸に映画の制度が成立するようになり、この構造は今日まで脈々と受け継がれている。映画の産業化、つまり生産から消費までのプロセスを一元管理するためには、上流工程に求められる映画制作の機構部分のイノベーションから、下流工程では最終的なサービスの供給空間の整備が必要であった。後者に着目すると、例えば映画の草創期（1900年前後）においては、「アメリカやカナダでミュージック・ホールとヴァラエティ・ショーとの融合から生まれた、もっとも大衆的な娯楽の殿堂⁴」であるヴォードヴィル劇場などがその受け皿として機能した。またその興行形態を踏襲した安普請かつ小規模なニッケルオデオン（常設映画館）が1910年代半ばまで隆盛となり、これまでのライブパフォーマンスによる「上演ものから再現ものへ、人間から機械へ、一回性から反復性へと娯楽の媒質が移行⁵」した。そして1920年代後半のサイレントからトーキーという映画の興行化を支える上流工程の技術革新によって産業形態の精緻化がなされ、下流工程に位置する受け手が映画を受容するための空間、つまりエンターテインメントによる忘我の装置としての劇場が完成されていく。このように大きな資本とトーキーに代表される最新機器の導入は高度に分業化された職人集団の手による映画制作という制度を産み出し、生産と消費のプロセスをパッケージ化するというビジネスモデルは受け手と作り手をはっきりと二分した。これは集団的コミュニケーションにおける情報伝達としての映画の付加価値を高めることを意味し、受け手から生産過程を隠蔽することによって産業化が加速したといえよう。

2.2. 映画創造プロセスの特殊性がもたらす表現の多様性

トーキーの出現によって高度に専門化された映画制作は、それを支える構造とともに産業化し、映画会社などを中心とした集団映像制作の枠組みを確立した。そしてその創造的工程の特殊性が今日においても映像を考える基底にある。1980年に発刊された『新映画事典』によると、映画の創造プロセス（創作過程）の特徴を以下のように要約している⁶。

- (1) 全体のプロセスが撮影以前、撮影中、撮影後の三段階に分かれ、前段階の仕事が後段階の仕事規制しながら、各過程は相対的に自立しうること。
- (2) 映画制作は原則として専門的に分化された集団作業の複合として成立すること。
- (3) 映画が映像という自己の肉体を生み出す過程では必ず機械の力を借りねばならず、そのことから映像には不可避的に機械の性格が反映すること。

現在、コンピュータを軸とした制作環境の充実がかつては困難であった映画制作の

発展に大きく貢献しているのは明らかであり、上記の創造プロセスの特殊性は細部においては崩れつつあるといえる。しかし、CGに代表されるような撮影行為を伴わない場合でも、やはり映像制作には、プレ・プロダクション（撮影前／イメージ生成前）、プロダクション（撮影／イメージ生成）、ポスト・プロダクション（撮影後／イメージ生成後）の3つの段階が大きな骨格として残っているのは誰もが認めることであろう。

では、トーキー映画の時代から続く分業にみられる映画の創造プロセスの特殊性は、いつ頃から認識され始めたのであろうか。つまり一般の関心として創造プロセスが注目されるようになるのはいつからか、ということである。西村智弘は興味深い例を挙げている。トーキー出現前夜といえる1920～1930年代、アヴァンギャルド映画が隆盛な時期にドイツでは、ヴァルター・ルットマン、ハンス・リヒター、ヴィキング・エッゲリングといった実験的芸術映画作家が作品を精力的に発表している。彼らの作品を構造的に支える技術は、いわゆる「コマ撮り」であり、その作風は純粹抽象の映画として絶対映画と称されていた。しかしながら、当時の映画雑誌などにおいて、批評家たちは彼らの作品を決して「アニメーション」とは呼んでいない⁷。今日的な理解でいえば、アニメーションとは「コマ単位で映像が生成されたもの」と大まかに定義づけられるであろう。当時の批評家たちは「コマ撮り」という技巧を知らなかったわけではないが、作品を分類する際に必要な基準は「最終形態」であり、創造プロセスは重要視されていない。恐らくこれは、トーキー期の「専門家集団による分業」が受け手と作り手を二分したというところに原因があるのではないだろうか。つまり、作り手ではない映画の受容者としての一般（批評家を含む）の関心は、作品を生み出す作家と表現された作品の二つであって、その間にあるはずの、実験的な試みによって見出されるイメージ生成のための技術は決してその対象にならなかったのではないか。西村は「制作プロセスでジャンルを分ける意識が定着するのは1960年代に入ってからだろう⁸」と述べている。1960年代とは、映像史的に言えば個人映画あるいは小型映画の時代と一致する。小型映画とは、「普通劇場で興行的に上映される映画に使われている35ミリ・スタンダード・フィルムに対して、それより幅の狭い8ミリ、9.5ミリ、16ミリなどのフィルムを使って作られた映画を総称している言葉である⁹」。1960年（昭和35年）を境にして、急速にテレビが一般化し、同時期の起こった8ミリの普及によって、「映像文化時代の到来」が叫ばれるようになる。そんな中で例えばアンダーグラウンド・シネマが起こった。アンダーグラウンド・シネマは「手近にあった16ミリまたは8ミリの映画によって、きわめて個人的な発想を個人的に表現する映画として、映像文化時代に育った若者たちの心をとらえて¹⁰」いった。ジャンル分けに制作プロセスが認識されるようになった1960年代とは、制作的機構の内側に表現者が自らの立ち位置を見出した時代であったと同時に、映画的機構の外にいた受容

者たちが小型映画の出現に見られるような映像のパーソナル・メディア化を通じて機構の内側を知るきっかけを獲得した時期といえる。「生産過程の隠蔽」を解放する映像芸術の多様化は「一人一派」とまでいわれるほどの、生成されたイメージとその制作プロセスの豊富さによって確認されたのである。

2.3. プロセス創造に依拠する「実験」という思想

波多野哲朗は1975年に、「映画というコンテキスト——個人映画をめぐる」と題された論文において、『映画』とは、ついにみずからの力によってしか、みずからを支え得ない芸術のことである。そしてこれほどまでに純粹に、構造によってのみ成り立っている芸術は他にない¹¹⁾とその特殊性に言及している。つまり、構造が表現を呼び、表現への欲求が新たな構造を誘引することが個々の映画制作過程であり、それを達成するために技術的・表現的試行錯誤、すなわち「実験」が繰り返されてきた。そしてその積み重ねが紛れもない映像の歴史であるといえる。

トーカー以降、専門家集団による映画制作が映像のメインストリームである一方で、映像のパーソナル・メディア化が徐々に進むにつれ、映画的機構の内と外において「実験性」が時代感覚の鋭敏な創造者たちによって模索されることになる。表現形式の実験といえるこのような動向は、映像の持つ単純明快な再現的性質を超えようとするものがある。例えば前述の通り、1960年代に入って急速な映像表現の多様化がもたらした、いわゆる「アンダーグラウンド・シネマ」や「個人映画」が挙げられる。それらの台頭に関して波多野は次のように記している。

「アンダーグラウンド映画」「個人映画」の固有性として語られる、「前衛性・実験性」はどうかであろうか。おそらくこの論拠が堅固なものであろう。それは、同時代の「映画」制度からはるかに遠ざかるかに見えるながら、まぎれもない制度としての『映画』を演じてみせる作品のことである。(中略)「前衛性・実験性」とは、あくまでも批評性のことであって、前映画的世界の共有ではない。だからそれは、一つの隔絶した「映画」世界を目指すものではないのである。¹²⁾

波多野の指す「批評性」とは、因習的な制度、つまり映画における「物語性」や「模倣性（再現性）」に対する批評性であり、それは表現を生み出す機構部分に対する批評性でもある。すなわちそれは、技術的裏づけを自明のものとすることで生じる閉塞性に対する作り手が発する批判と、それを受容する受け手が獲得する主体的思考であり、両者の円環的な構造の表出を目指すものである。また、松本俊夫は、同様に表現形式の実験を目指した「前衛映画¹³⁾」を以下のように説明している。

すぐれた前衛映画に接したとき、私たちは必ずといってよいほど一種の精神的混沌を味わわれ、めまいにも似た心のかぶりを体験させられる。(中略)同時に「映画とは何か」という自問自答をつきつけられざるをえない。だがそのことは本来前衛映画がそれ自身に内包しているものであり、その意味において、前衛映画は必ず「映画とは何かを追求する映画」という一面をふくんでいる。¹⁴

松本は、映画がシニフィエ（内容）によってのみ成立するという神話を否定し、「個人の手になる映画」、つまり個人性と映像の関係を「技術」と「表現」という本来的に不可避な構造面から批評的に捉え直そうとする動きこそ人間の意識拡張と位置づけている。「従来の職人の技術に根ざす芸術領域が、内なるイメージを出発点にするのに対して、現代テクノロジーを基盤とする芸術は、仕掛けとしての装置を仕組むことによって、外から内なる意識を拡張する、逆の創作過程を本質とする¹⁵」。テクノロジーに根ざした芸術が持つ創造プロセスは、人間の意識拡張作用と密接につながっている。

ここで、少し歴史を遡りたい。本節の冒頭で触れたとおり、18世紀末から起こった視覚にまつわる様々な技術的発見が映画の誕生に繋がったことはいまや定説化している。特に1832年に考案された視覚装置「フェナキスティスコープ(驚き盤)」はその「進化の連続性」を正当化するためにも、もっとも重要な位置にあるといえる。残像現象の研究をしていたベルギーの研究者J.A.F. プラトールは、「連続画を描いた円盤にスリットを開け、鏡に向かって回転させながらのぞく」この装置によって「絵を動かす」ことを実現させた¹⁶。ここで無視できないのは、フェナキスティスコープは「絵が動く」こと、つまりアニメーション的な映像を視覚的に受容するための装置というだけではなく、むしろ人間が主体的に「絵を動かす」装置である、という点である。ジョナサン・クレーリーは現代の我々が直面している視覚性に関する問題を読み解くために、そのコンテクストにあえて「不連続性」を見出している。原初の視覚装置と映画を一直線の軸上にとらえるのではなく、フェナキスティスコープの構造を以下のように説明する。

フェナキスティスコープが観察者に要求した物理的なポジション自体が、三つのモードの混淆を物語る。すなわち観客であり、経験科学的な探求と観察の主題であり、かつまた「身体—機械接合系をかたちづくる」機械生産の一要素であるような個人身体である。¹⁷

クレーリーが述べる、フェナキスティスコープをめぐる「三つのポジション」を言い換えれば、体験者の主体性に基づく視覚性に依拠した新たなる知覚への探求が契機となり、受容される「コンテンツ」の面白さは、体験者自身が装置に関与し続けるこ

とで生成される、ということであろう。つまり、視覚体験を享受するには体験者が自らの手で映像生成プロセスを構築すること、すなわち映像行為の実験が不可欠なのである。しかし、トーキー以降の映画の産業化は「受け手」を発生させた。制作的機構の外側において「受け手」となった大衆の関心は、映像を成立させる技術ではなくスクリーン上のメッセージ、つまり記号性に移行していった。対象への主体的関与が人間と視覚性との関係の根本にあるとするならば、受け手と送り手を二分した映画以降の視覚情報伝達を中心とした集団的コミュニケーション、あるいはマス・コミュニケーションを、むしろ視覚性に依拠した人類のコンテクストにおける「不連続性」と捉えるべきなのかもしれない。

では、映像を媒介としたコミュニケーションとはそもそも何であろうか。また、映像による情報伝達としてのマス・コミュニケーションが急速に発達した1960年代以降は、視覚性をめぐる人間の主体的関与は成立し続けたのであろうか。

3. 映像によるコミュニケーション

3.1. 視覚伝達デザインにおける記号性

映像によるコミュニケーションを考察する前に、その社会的機能としての視覚伝達デザインの役割について触れる必要がある。情報化社会の発達と共に、視覚伝達デザインの果たす役割はこれまで以上にその重要度を増している。視覚伝達デザインとは、視覚的シンボルや記号を媒介にして行われる情報伝達のためのデザインで、“聞く伝達”に対して“見る伝達”を指している¹⁸。デザインに限らずとも、そもそも人間のコミュニケーションの特徴は言語を含む記号の使用にあると言われている。ここで、簡単に人間が関わるコミュニケーションとそこで使用される記号の果たす役割を簡単にまとめておきたい。コミュニケーションは対象ごとに4つのレベルに分けることができる¹⁹。

- ①個体内コミュニケーション：人間や生物の行動の基本である、刺激—反応に見られるような反射的運動で「自己伝達」を含む
- ②対人コミュニケーション：会話や手紙の交換など、個人対個人のコミュニケーション
- ③集団コミュニケーション：座談会、演劇、ミニコミ誌など、限定された小集団レベルのコミュニケーション
- ④マス・コミュニケーション：マスメディアを通じて行われる大量伝達方式で、不特定多数を対象とするコミュニケーション。多くの場合、伝達の流れは一方的で、無名の人々との伝達関係となり、即時的な受け手からのフィードバックはない

次に、このような各コミュニケーション・レベルにおいて交換される記号の位置づけを確認しておく。記号 (sign) は、まずシンボル (symbol) とシグナル (signal) に分類される。一般的には、シンボルとはその対象 (事物) を表すものではなく、その対象についての表象を表すものである。これに対して、シグナルとは表象を呼び起こさず、また表象を介せずに直接反応を引き起こす信号である²⁰。シンボルとシグナルの関係性をコミュニケーションにおいて確認できる端的な例は人間の言語の使用である。ある対象の表象は文字というシンボルとして視覚的に共有される。また、そのシンボルは発話されることで音声となりシグナルとなって人間の聴覚を刺激し、他者へ伝達される。さらには、そのシグナルが人間の頭の中の参照項 (準拠枠) と符合され、新たにシンボルとなって表象化し、コミュニケーションが成立する (意味が理解される)。

コミュニケーション・レベルと交換される記号の定義を概観すると、③と④は情報伝達のための技術、つまりメディアの発達によってもたらされたコミュニケーション形態であり、視覚伝達デザインの大部分がここを担っていることを確認できる。やり取りされる情報の大部分は視覚を通して与えられ、コミュニケーションにおいて選択されるメディアの機能に応じて、指示的、説明的、象徴的、記録的などの多様なタイプの記号が複合的に用いられる。元来、視覚コミュニケーションとは、非言語コミュニケーションとして言語コミュニケーションを補助、あるいは言語に代わる伝達として捉えられるべきものではない。したがって、視覚伝達デザインとは「視覚性それ自体の意味機能」が求められるデザイン領域であるといえる²¹。

本来、対象の表象であるシンボルは、その受容において多義的な解釈を生む。正確にいえば、シンボルが多義的なのではなく、現実にある、表象化される以前の事物の存在そのものが多義的なのである。映像はその現実の模像であるが故に多義的な解釈を許容するのだが、人間の持つ視覚文化のパターンや共通概念の存在が記号の交換であるコミュニケーションでの互いの理解を促してきたのである²²。

3.2. 映像コミュニケーション

ここで、視覚伝達におけるシンボルの果たす役割を言語と比較しておきたい。言語行為は主に読解力・理解力を必要とするが、言語の記号が、行為の場に出てくるときは、時間の経過に従って、順次「後戻り」しない形で出てくる。これを言語記号の「線の性質」という。一方、図像やグラフ、地図などのヴィジュアル・シンボルには「面の性質」があり、情報の受け取り方の違いが明らかに存在する²³。時間軸のある映像も言語記号の持つ「線の性質」を有している。前節で述べたとおり映像制作は、撮影行為を中心にプレ・プロダクション (撮影にかかる前の準備)・プロダクション (撮影)・ポストプロダクション (撮影後の加工処理など) と積み上げ式にプロセスが実行され

る。プレからポストに至る映像の創造プロセスは「表現のためのプログラム」といえる。例えば、映像によって紡がれる物語性とは、制作者による記号の生成そのものであり、「線の性質」によってその構造化の過程そのものがメッセージとなる。表現者としての映像制作者はその現実の模像としての映像に留まるのではなく、独自の記号生成プロセスにおいて作家性を発揮し、生まれた記号は作品そのもののオリジナリティとなって社会に提示されていく。これは視覚伝達デザインにおける「視覚性それ自体の意味機能」の追求と同じものと考えられる。

視覚情報伝達の過程における上記のような特徴は、主に集団的コミュニケーションからマス・コミュニケーションへの発達と大きく関連しているといえよう。線形的な記号として言語と似た性質を持つ映像であるが、マス・コミュニケーションにおいては、記号の機能はある程度限定されてきたといえよう。先述の通り、個性を伴う記号の生成であるが、その交換プロセスでは「人間の持つ共通概念（コード）」の存在が大きな意味を持つ。そのコードとの参照関係において、情報の共有が可能となる。対人コミュニケーションにおいては、その参照作業が記号の交換作業と並行して適宜行われることで、相互理解が成立してきたが、マス・コミュニケーションでは、記号の交換作業における即時的なフィードバックが存在しなかったため、より記号性の低い「現実を切り取ったに過ぎない模像としての映像」の使用が必要であったのだ。すなわち、この映像では「具体的対象の視覚的性質を『どれくらい正確に記録しているか』という忠実度（high-fidelity）²⁴」が重要視されるのである。そのコミュニケーションの本質として認識される「メッセージの正確さ・明快さ」は、元来受け手からのフィードバックを得ることが不可能であるという構造に起因していることが理解できる²⁵。これは報道などの情報伝達そのものが最終的な目的の場合に顕著となる。一方で、CM映像に見られるように、映像の使用が情報伝達の最終目的でない場合は、そこで利用される記号はシンボル性が強調され、メッセージの送り手側は独自の記号生成によって生まれるいわゆる「イメージ」の力を最大限に利用することになる。この場合は、コードへの多義的なアクセスが商品イメージの広がりにも貢献し、コミュニケーションの最終的な成立として、商品が購入・消費される経路を提供していく。

3.3. 主体的関与と映像

ここまで、視覚伝達における現代の映像コミュニケーションの役割について、デザインのコンテキストから概略的に述べてきた。これを第2節で述べてきた視覚装置の発明から制度としての映画の産業化というコンテキストと繋げて、映像の歴史の変遷を情報の交換というコミュニケーション・デザインの成立過程と捉えるならば、そこには「主体的関与」の所在をめぐる駆け引きの存在が確認できる。繰り返しになるが、19世紀前半に起こった西欧における視覚文化の根本的変容とは、視覚を軸とした人類の未知な

る体験の提供であり、それは情報受容という観客的位置、視知覚への関心に基づく経験科学的観察者の位置、そして視覚体験を駆動させる自らの身体性に依拠した位置を統合した「主体的関与」によって成立してきた(図1)。しかし映像創造プロセスの専門化が起こることによって、視覚性をめぐる受容者の映像への「主体的関与」は制作的機構の内部に吸収され、受容者はただ「観客」であることが要求された(図2)。さらに映画の機構的側面の充実化が制作者の「表現」に対する欲求を増大させた。視覚を通じて新たな世界を認知するという視覚性をめぐる「主体的関与」が受容者側にあることでこれまでにない視覚文化の誕生を人類は体験してきたが、転じてここでは制作者による「主体的関与」が映像のコミュニケーション的機能を格段に飛躍させた(図3)。創造プロセスの特殊性に対して計略的である必要性が制作者を独自の「表現のためのプログラム」探求に駆り立て、記号による映像メッセージを完成させることが可能となった。このようにして、的確な記号の選択とメッセージの伝達媒体であるメディアの発達がシナジーを産み出し、様々な状況において映像によるコミュニケーションは20世紀の本流となり得たのである。しかしそれは映像が持つ「視覚性それ自体の意味機能」が全面に押し出されたものではなく、あくまで言語コミュニケーションの補助という役割において視覚情報伝達の本流となったのである。

前節で記述したとおり、その特殊性が認識される映像創造プロセスは通常、映像の完成までの工程を意味する。しかし、その映像が成立するためにはもうひとつの工程が必要である。つまり、「表現のためのプログラム」を経て生成される映像とは前工程までの成果物であるが、同時にそれは、あらたな成果物を誘引する「視聴のためのプログラム」という側面も有している。映像はメディアに収録された状態では何の意味も成さず、それは「実行」されることを待つ「視聴のためのプログラム」なのであ

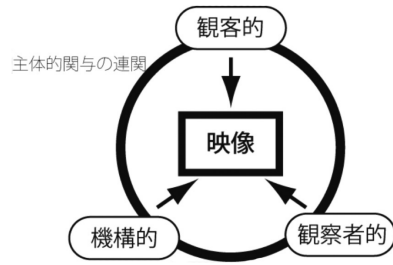


図1 初期視覚装置における受容者の映像を巡る主体的関与の関係性 (19世紀初頭)

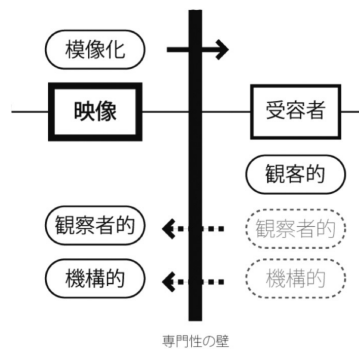


図2 映画の産業化における受容者の映像を巡る主体的関与の関係性 (19世紀末)

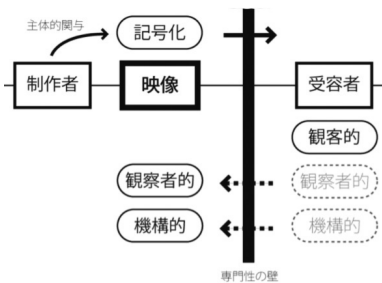


図3 映画の産業化における制作者と受容者の映像を巡る主体的関与の関係性 (20世紀初頭~現代)

る。何らかの機械的な機構を通して受容者に供給され、そして受容者の映像に対する「主体的関与」があってはじめて映像における創造プロセスが完了するといえる。つまりは、そもそもその特殊性の要因となった制作工程の専門化とは、「生産過程の隠蔽」による受容者からの「主体的関与」の剥奪と言い換えることができるのである。現在、送り手と受け手という二分法が崩れつつあり、もはや専門性の壁は事実的には存在しないように思われる。そのような状況の中で、新たな映像コミュニケーションにおける人間の「主体的関与」は創造プロセスのどこに見出されるべきなのであろうか。

4. 創造プロセスの前景化

4.1. コミュニケーション・デザインが目指す実験性と教育性

「形態は機能に従う」というデザインにおける格言的な言葉は、機械生産時代のモダンデザインが目指した一つの哲学・思想である（機能主義）。ところがサステイナブルやインクルーシブといったキーワードが用いられる現代のデザイン領域では、このモダンデザイン的思想で対応できるほど状況は単純化されていない。つまり、「機能」と「形態」は両者間の内側だけで反応が起こる相互依存的（interdependency）関係ではなく、それに加えて、めまぐるしく変位し多様化する外との関係性によって生じる相互依存的（co-dependency）な様相を呈している。これは映像をとりまく状況においてもいえる現象である。つまり、CGの映像に代表される「オリジナルなき模像²⁶」の誕生が世界の新たな見方を規定するように、「映像表現技法とその効果を検証する『映像の意味作用』の記号論の理論的蓄積を参照しながら、『見ること』そのものを対象とすること²⁷」が映像創造や映像研究に求められている。

CGと同様に、ますます量産されているアニメーションにも触れておきたい。かつては困難だったこの分野の制作環境を、コンピュータを中心としたデジタル技術の発達が大きく変えた。世界の模像であるという点において「実写の映像の場合、どうしても必要以上のさまざまな情報が画面内に写り込んでしまう²⁸」が、アニメーションの場合は、「人為的に描画された図像なので、必要に応じて画面内に映るものすべてをコントロールできる」²⁹。他方、「外界で繰りひろげられる自然な動きをトレースし忠実に描きあらわすだけでなく、描かなければならない対象の状況や感情を、作者の意図に即して、見る者に伝えられるよう意識する³⁰」ことによって独自の世界観を構築できるのもアニメーションの大きな特徴といえる。近年、商業的あるいは非商業的な分野で創造的な仕事に携わる多くの若手クリエイターがアニメーションに着目する傾向がある。世界的潮流ともいえるこの動向は、コミュニケーション・メディアとしてのアニメーションの可能性に多くの制作者が着目していることを物語っている。視覚的意味機能の有効性を問う最終成果物の価値を言語でしか共有できないという矛盾が、20世紀における映像の発達の足かせになってきたといえよう。しかし今、コ

ンピュータを介して生成されるアニメーションなどの映像は、非言語的コミュニケーションのツールとして積極的に活用され始めたのである。

西嶋憲生は、映像の制度、特に機構的部分に対する自己言及性や批評性を主題とした前衛映画（実験映画）の一つである構造映画を取り上げ、その表現形式の実験を「発見的効果をもたらす教育性」と指摘する³¹。筆者は、この「教育性」を映像によるコミュニケーションを考えるための重要なキーワードと捉えたい。コミュニケーションが本来持つ、メッセージのコンテクストを利用した意味的広がり、我々の映像受容の構造と密接な関係を持つ。コミュニケーション・プロセスが内包する省察的实践の繰り返し、すなわち「伝える／伝わる」ことの試行錯誤そのものに「教育性」が包含されていると指摘できる。実験的映像芸術は映像の再現性や即時性を排除し、失われた受容者の「主体的関与」を呼び覚ますために、作家独自の記号生成によって本来のコミュニケーション行為が持つ「発見的効果をもたらす教育性」を刺激した。これは、視覚性に依拠した新しい価値の創造であり、映像が目指すべき視覚性それ自体の意味作用として考えられた。こういった動向は芸術分野に閉じたものではなく、新しい映像行為の発見は新しいデザイン分野の発展にも寄与した。1968年に設置された国立の九州芸術工科大学（現・九州大学大学院芸術工学研究院／大学院芸術工学府）の中心的存在として映像学研究を牽引した岡田晋は、芸術と工学の接続を提示する芸術工学の概念における視覚情報デザインの意義を映像に求め、あらためて映像のもつ意味作用を以下のように説明する。

記号とは、まず私たちの知覚（目や耳等）に与えられたものであり、次にイメージを生み出す作用であり、観念として一般化されるものでなければならない。意味するものは具体的な媒体であり、意味されたものは観念であり、両者を関係づけるのはイメージだ。コミュニケーションとは、媒体を仲介としてイメージを交換し、イメージによって一つの観念を共有すること、と定義される。記号学では一つの記号は知覚に与えられる〈記号作用部〉と、観念を呼びよせる〈記号意味部〉から成り立つという。デザインはこの記号作用部に一定の形を与え、記号意味部をいかに効果的に作り出すかという作業である。³²

産業化した映像の現場、すなわち映像による集団的コミュニケーション、あるいはマス・コミュニケーションにおいては、即時的なフィードバックがないためメッセージの送り手と受け手の間でイメージの交換は成されず、観念の伝達は行われたが、観念は共有されなかった。しかし、映像とデザインの接近によって、我々は新たなコミュニケーションの枠組みを確立しつつある。つまり、視覚性それ自体の意味機能、あるいは非言語コミュニケーションとして映像が認知される現代においては、実験的映像芸術が排除し続けてきた映像の再現性や即時性が積極的に取り込まれることによっ

て、コミュニケーション・デザインというこれまでにない映像の「実験性」への試みが多々生まれているのである。機械生産時代の象徴であった映画、そこにあった技術的・表現的実験性への系譜は、ビデオメディアの普及に伴い、1970～1980年代には電子による映像制作という流れに合流し、ビデオアートのような芸術的領域に発生をみる。さらにそれはコンピュータを介した映像制作工程と接続することで作り手と受け手という二分法を解体し、それによって新たに規定される視覚性が現前の視覚世界には表出し得ない別の情報レイヤーの存在を認識させるようになった。そしてその映像を介して我々は「伝える／伝わる」というコミュニケーションが成立する場を環境として認識し、イメージの交換によって新しいコンテクストをつくり出している。そこにある映像は、それが産み出されるプロセスを自覚的に取り込むことでコンテンツの構造を成しているのである。

4.2. 創造プロセスを担う受容者

現在、東京藝術大学大学院映像研究科で教鞭を執る佐藤雅彦³³は自身が手がけるワークショップでの発見を以下のように表現している。

「理」が現れる瞬間、感じるのは知識の確認といったような生やさしいものではなく、「恐れ」である。³⁴

「理」は現実に確かに潜んでいる。教科書の口絵ではなく、頭の知識ではなく、我々のいるこの現実に確かに存在している。³⁵

このワークショップは、「我々の住んでいる世界を成り立たせている物理法則を、あるアイデアとある映像手法で露見させよう³⁶」としたものである。ここには、思考を深める手段としての映像メディアの積極的な活用、つまり経験科学的な観察者の視点に立脚した映像を介した世界との接触がある。これに限らず佐藤の仕事は、日常における様々な気づきを我々に促す仕掛けを有している。例えば、佐藤の監修によって2002年からNHK教育テレビで放送が始まった子供向け番組「ピタゴラスイッチ」はその先駆けとして着目する必要がある。この番組は対象が4歳から6歳で、「数学的概念や抽象思考といった考え方」をテーマにしたものである³⁷。中でも「フレーミー」と題された構成主義的アニメーション・シリーズは興味深い。「フレーミー」は四角いフレームの組み合わせによって作り出された犬型のキャラクターである。主人公のみならず、環境設定のほとんどが四角いフレームだけで構成されており、物語の進行にこのフレームによる造形が重要な役割を果たしていることが理解できる作りになっている。そこには創造プロセスの前景化があり（図4）、その構造によって映像コンテンツが成立し

ている。前項で触れた実験映画における構造映画が「発見的効果をもたらす教育性」を有していたのに対し、明らかに佐藤のコンテンツそのものが教育的であり実験的である。研究成果がコンテンツとして、商業的な文脈上で機能する佐藤研究室では、新しい表現についての模索を現実社会とつながりながら、その緊張感の中で追求している。

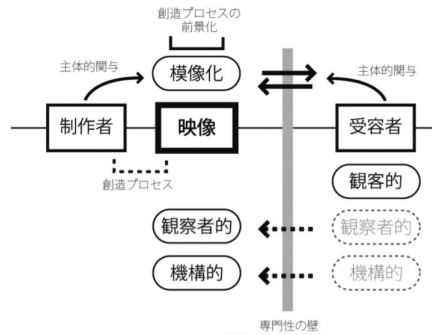


図4 コミュニケーション・デザインにおける制作者と受容者の映像を巡る主体的関与の関係性

表現というのは表に現われるもの。以前から僕は、自分の表現には実験が含まれていますという言い方で、ある種の実験性を強調してきましたんですが、ついにこの間それを、言葉の順序を逆にして、僕の実験には表現が伴っていますと言い間違えてしまったんです。でも、待てよ、そっちのほうが正しいかもしれない。たとえばさまざまな分野で、ある社会システムをつくったり、新しい経済活動や教育活動のとらえ方といった実験に立ち会う際に、僕はいつもどうやったらそれがうまく表わしきれるのかなと考える。ある新しいイメージを、試行錯誤を通じてみんなにわかってもらう、自分にもわかるようにするために必要になってくるのが表現なんです。³⁸

佐藤の生み出すコンテンツには、我々が原初の視覚装置を体験したときに生じる、ささやかな現実感に基づいた大きな驚きがある。フェナキスティスコープやゾートロブといった原初的な視覚装置とは、まさに制作工程（アイデア生成から始まる創造プロセス）が前景化することで体験者の「主体的関与」を促してきたものである。そしてその主体的関与は体験者の中の個体内コミュニケーションを成立させ、新たな「刺激」が新たな「反応」を導くという生物学的な回路を形成すると同時に、新たな「思考」が新たな「行動」を喚起するという認知科学的な視座に基づく佐藤のコミュニケーション・デザインが目指す明確な方向性がある。

“作り方を作る”という方法は、実は、ものをつくる上で、とても大事なことを包含していました。全く新しい物事を発見したり、思い付いた瞬間って、言語化しづらいものに立脚していることが多いと思うんです。³⁹

前項でも触れたとおり、本来映像の新たな可能性を探る様々な検証には、「言語記号によってしか行えないという根本的な問題（あるいは限界）⁴⁰」がある。様々な「実

験性」を経て産み出された映像そのものの評価は、言語コミュニケーションが担わざるを得なかった。しかし、創造プロセスの前景化に見られるように、そもそも映像が構造によって成り立っているというそのこと自体が前面に出ることで、受け手も映像に対して「前傾」する。映像が発現してきた専門性の壁面上で送り手と受け手が出会い、両者の主体的関与によって創造プロセスに流動性もたらされる。成果ではない、映像の創造プロセスの共有には明確な言語記号による理解は必要とされない。つまり、創造プロセスをシニフィアン（意味するもの）とすることで、受け手の主体的関与がもたらす気づきや発見がシニフィエ（意味されるもの）となり、言語化しづらいこういった人間の思考的あるいは認知的な部分の重要性が映像を介して表出されるのである。映像の創造プロセスは、受け手の主体的関与があって成立する。すなわち「視覚の自律性」に基づいた受け手の存在そのものが映像の創造プロセスの重要な一部なのである。

5. まとめ

本論考では、機械生産時代に誕生し現在においてもその概念が拡張し続けている映像を、その創造プロセスとそこで追求される実験性と教育性という観点から考察を行ってきた。映像コンテンツにおける創造プロセスの前景化あるいは後景化（隠蔽）は、映像に対する人間の主体的関与をめぐる歴史的変遷である。技術と表現が表裏一体の映像行為の受容において認知される意識の拡張性は映像的思考を育んできたが、作り手と受け手の境界が融解しつつある現代の映像受容では、情報伝達の過程で生じる意味作用の拡張に対する認知（理解）が意識そのものの拡張に繋がっている。松本俊夫は日本映像学会第五回大会（1979年）で開かれたシンポジウム「技術世界における映像⁴¹」において次のような発言を行っている。

装置や仕組みを設定することの意味、そしてそれをそのまま作品と考えることが大きく作品概念を変えてきたことは事実だが、結局それがわれわれにどのような体験をもたらすのかという点が強調されないとアンバランスになる。つまり映像のシニフィアンを前景化することが指示的意味作用にまつわる自然らしさという神話や、映像を透明化しその向う側にシニフィエを錯覚させる制度的な自動化装置を突き崩すことになり、そのことが驚きを孕んだひとつの事件ないし始原的位相における経験の発生となって、われわれと世界の間をどんな具合に揺さぶり、何をそこに生成するかということが問題になるべきだと思います。

松本の30年前の指摘は今日の映像を媒介とするコミュニケーション・デザインの可能性を示唆している。メディアは人間の思考の外化に貢献し、外化による省察は新た

な知見の探求を誘発する。映像を思考のためのメディアと捉えることで、「映像の再現性を否定し映像の記号性だけを追求する狭義の『記号論的解釈』にとどまることなく、映像の再現性のメカニズムを明らかにする『反＝記号論的解釈』をも包摂した理論の構築⁴²⁾」が求められる。送り手と受け手が双方から主体的に関与する映像は、「ひと・もの・こと」をつなぐ新しいコミュニケーション回路をデザインすることに今後も奉仕するであろう。すなわち映像はコンテンツではなく、コンテキストを生成するものとして機能するのである。消費社会がもたらしてきた様々な歪みを自分の問題として捉え直すことが時代的閉塞感に抗する考え方として求められる中、受け手であり作り手である我々が映像と向き合うヒントがここにあるのではないだろうか。

注

- 1 C.W. ツェーラム (月尾嘉男訳)『映画の考古学』フィルムアート社、1977年、p.303
- 2 吉積健『メディア時代の芸術ー芸術と日常のはざまー』勁草書房、1992年、p.4
- 3 越後谷卓司「アヴァンギャルドの行方」『ecce 映像と批評 1』森話社、2009年、p.43
- 4 加藤幹郎『映画館と観客の文化史』中公新書、2006年、p.59
- 5 加藤幹郎、前掲書、p.60
- 6 松本俊夫「映画創作過程の特殊性」『新映画事典』美術出版社、1980年、p.150
- 7 西村智弘「戦前の日本にはアニメーションという概念がなかった」『日本映像学会第36回大会概要集』2010年、p.36
- 8 西村智弘、前掲書、p.36
- 9 鈴木志郎康「小型映画」『新映画事典』美術出版社、1980年、p.192
- 10 鈴木志郎康、前掲書、1980年、p.193
- 11 波多野哲朗「映画というコンテクストー「個人映画」をめぐる」『美術手帖 Vol.27 No.401』1975年12月、p.215
- 12 波多野哲朗、前掲書、p.212
- 13 前衛映画とは、1920年代に主にヨーロッパで起こったアヴァンギャルド映画から始まった実験的映画の総称と捉えて良い。前掲の『新映画事典』(1980年)によると、「前衛映画に共通して見られる基本的性格は、次の三点に要約することができる。第一にもの見方や感じ方の習慣性を懐疑し、既成の表現には見られなかった未知の世界をラディカルに追求していること(実験性)、第二に公的な表現体質を脱却し、自身の肉声に忠実であること(個人性)、第三に商品として興行的に成功しようと世間に媚びないこと(反商業主義)」が挙げられている。
- 14 松本俊夫「前衛映画の思想」『映画の変革』三一書房、1972年、p.154
- 15 吉積健、前掲書、P.76
- 16 東京都写真美術館監修・森田朋絵企画／編『映像体験ミュージアムーイマジネーションの未来へ』工作舎、2002年、p.69
- 17 ジョナサン・クレーリー『観察者の系譜 視覚空間の変容とモダニティ』十月社、1997年、p.167
- 18 宮木慧子「視覚伝達デザイン」『新版 デザイン概論』ダヴィッド社、1984年、p.151
- 19 宮木慧子、前掲書、p.157
- 20 宮木慧子、前掲書、p.160
- 21 宮木慧子、前掲書、p.151

- 22 宮木慧子、前掲書、p.164
- 23 宮木慧子、前掲書、p.163
- 24 藤田真文「映像の記号的解釈と反＝記号的解釈」『マス・コミュニケーション研究』、46、1995年、p.75
- 25 現在においては、情報通信技術の発達によって、マス・コミュニケーションが内包する「フィードバックの不可能性」といった問題は解消されつつある。むしろそこに新たな価値を見出すこと、つまり「放送と通信の融合」がマスメディアの生き残りの術として認識されているのが現状である
- 26 藤田真文、前掲、p.83
- 27 藤田真文、前掲、p.84
- 28 佐々木成明「アニメーションの必要性」『情報映像学入門』、オーム社、2005年、P.145
- 29 佐々木成明、前掲書、p.145
- 30 佐々木成明、前掲書、p.149
- 31 西嶋憲生「明晰と謎 森下明彦のメタ・フィルム」『生まれつつある映像』文彩社、1991年、p.156
- 32 岡田晋「芸術工学における視覚情報とデザイン」『芸術工学概論』九州大学出版会、1990年、pp.180-181
- 33 1954年静岡県生まれ。東京大学教育学部卒業後、電通入社。SP局を経て、1987年クリエイティブ局に転局。湖池屋「スコーン」、NEC「バザールでござーる」、サントリーモルツ「うまいんだな。これが。」などのヒットCMを、独自の的方法論で生み出す。1999年に慶應義塾大学環境情報学部教授に着任し、2006年より現職。
- 34 佐藤雅彦「その時、『理』が姿を現した」『日常にひそむ数理曲線』小学館、2010年、p.61
- 35 佐藤雅彦、前掲書、p.61
- 36 佐藤雅彦、前掲書、p.60
- 37 古屋光昭「考え方、を一緒に考える」『広告批評 No.273 特集 佐藤雅彦研究室』マドラ出版、2007年、p.130
- 38 佐藤雅彦「研究室が生む表現」『美術手帖 Vol.53 No.801 特集 日本の美術と教育』美術出版社、2001年、pp.34-35
- 39 佐藤雅彦「COVER INTERVIEW」『AXIS vol.137』株式会社アクシス、2009年、p.16
- 40 藤田真文、前掲、p.73
- 41 日本映像学会第五回大会は当時の東京工芸大学短期大学部で開催された（大会テーマは「映像と工学」）。このシンポジウムでは他に、近藤耕人氏、大庭成一氏、吉積健氏、浅沼圭司氏（司会）らが参加した。
- 42 藤田真文、前掲、p.85