



Title	映像によるコミュニケーション・デザイン：コンテンツにおける創造プロセスの前景化
Author(s)	池側, 隆之
Citation	デザイン理論. 2011, 58, p. 35-48
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53532
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

映像によるコミュニケーション・デザイン —— コンテンツにおける創造プロセスの前景化 ——

池 側 隆 之

京都工芸繊維大学大学院博士後期課程

キーワード

創造プロセス, 映像, コミュニケーション・デザイン, 教育性
Production Process, Moving Image, Communication Design,
Reflectiveness

1. はじめに
2. 映像（映画）創造プロセスの特殊性
3. 映像と主体的関与
4. 創造プロセスの前景化
5. まとめ

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。映像の時代と言われた20世紀において、映像はデザインの領域に積極的に取り込まれてきた。産業革命以降の機械化時代の到来によってもたらされた近代化の所産として考えるならば、映像とデザインが成立してきた過程や背景はとても近い。ともに広義のコミュニケーションを担ってきたが、両者の積極的な融合の痕跡はあまり確認できない。一部の接触を例にあげるとすると、映画というコンテキストにおいては、記号による意味生成の構造化、つまり映像の修辭的理論が「映像のデザイン」として語られている。あるいは、情報媒体の技術的進化と併走する視覚伝達デザインのコンテキストにおいては、「コンテンツデザイン」あるいは「メディアデザイン」などの領域で情報的価値を帯びた映像利用が活発に行われている。概観すると今日では、この2方向からのベクトルが交わる部分を「映像とデザイン」が発現する主たる領域として認識され、そこで両者の距離は接近し、現在ではよりプラクティカルな面での可能性が検討されている。例えば、製品のユーザ・インターフェースに映像が導入されるなど、もはやその「親和性」に関しては疑いの余地が無いように思われる。しかし、両者の「親和性」（あるいは不親和性）を十分に検証し、それに基づいた新しいデザインの在り方、つまり映像のデザインの理論化に関しては未だ本格的な議論が成されていない

といえよう。

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。映像行為を巡る受け手・送り手双方の「主体的関与」の在処の歴史の変位を考察し、創造プロセスの前景化に裏打ちされた映像の特質を探究する視点がデザインとの積極的な接続を促し得ることについて論証を行う。

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、映画表現における現実との「同化」あるいは「異化」によって生成されるメッセージ、そして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議論を行う。さらに第4節においては、実験的な映像表現において確認される創造プロセスの「前景化」を指摘し、送り手と受け手の意識が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・デザインの目指す新たな可能性があることを提示する。なお、本稿で取り上げる「映像」とは知覚像や心的像ではなく、時間軸を持つ映画やビデオなどを指し、何らかの機構を通じて受け手に受容されるものと定義する。

2. 映像（映画）創造プロセスの特殊性

2. 1. 視覚装置と受容者の主体性

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ものの一つといえる。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（1801-1883）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¹」この装置によって「絵を動かす」ことを実現させた。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・クレリー（生年不明）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、そのコンテキストにあえて「不連続性」を見出している。原初の視覚装置と産業化した映画を一直線の軸上に捉えるのではなく、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²。

クレリーが述べる、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が不可欠であったのである。

2. 2. 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。映画の発達には、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。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。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³」を目指すものであったことは周知の通りである。芸術全般に拡大したアヴァンギャルド的動向は、映画はもとより、写真なども含めた視覚芸術全体が模索していた映像的可能性を探求する動きと連鎖反応を起こし、形式や機構あるいは仕掛けに裏付けされた新たな「表現」が生成されることになった。

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」の壁が表出することになる。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的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。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と、下流工程に位置する映画の受容空間である劇場の充実化とともに産業的装置としての映画制度が精緻化されていく。このように大きな資本とトーキーに代表される最新技術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。シネマトグラフ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シネマトグラフ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。

2. 3. 映像（映画）創造プロセスの特殊性がもたらすカオスと秩序の双対性

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⁴。

- (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を規制しながら、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免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・映像制作の発展に大きく貢献し、上記の創造プロセスの特殊性（特に2に関して）は様々な面において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存在し、(1)の特徴は今日でも誰もが認めることであろう。すなわち、プレ部分は「作り方を作る」工程であり、プロダクションは「作り方に従い素材を作る」工程であり、ポスト部分は「作り方に従い素材を組み立てる」工程である。「作り方を作る」プレ段階での「意味の構造化」によって問題設定が成され、ここで考案された「如何になすべきか（knowing

how)」によってテーマとなる「何をなすべきか (knowing what)」は次のプロダクション段階でいったん分解され、ポスト段階で再構造化される。この各工程の積み上げ作業を通じて「何をなすべきか」は記号生成によってメッセージとなる。映画などの映像表現における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。このような「映像という自己の肉体」に備わった、「意味（メッセージ）の伝達」に向かう創造と「意味の構造化」に向かう批評という両義的な特性を「カオスから秩序に向かうベクトルと秩序からカオスに向かうベクトル⁵」と換言することができよう。

世界に散在する情報を構造化し、それを線形的に再配置し、次工程に成果を届けるという極めて論理的な問題設定と問題解決工程を内包するという点において、映像制作とは、「工程をプログラムする」、つまり「前もって記述する」ことの連続によって成立するデザインプロセスと捉えることが可能であり、そこには、カオスと秩序の間を往還しながら生起する思考が重要な役割を果たしているといえよう。この特徴はまさに機構部分がもたらすものである。

2. 4. プロセス思考が生む実験性

波多野哲朗（1936-）は、「映画というコンテクスト——個人映画をめぐって」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⁶」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。トーキー以降、専門家集団による映画制作が映像のメインストリームとなる一方で、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。特に戦後、アメリカを中心にこのような個人を中心とした映画制作が活発化する。「企業によって集团的に制作される商業映画に対する意味では、『自主映画』あるいは『別の映画』と呼び、法的拘束から逃れる意味では『アンダーグラウンド映画』とも呼ばれ」、1960年代後半には、「世界的な広がりをもつ前衛的な芸術動向として発展し、総称的に『実験映画』と呼ばれるようになる」のである⁷。

芸術とテクノロジーを関係づけた日本における先駆として知られる「実験工房」に参加し、メディア芸術の牽引者として活躍してきた山口勝弘（1928-）は、実験映画に見られる「メカ

ニックな考え方」に触れ、次のような分析を行っている。

人間の生体機能が生きて働いているということは、すべての機能が連続的に動いていることである。そして、こういうメカニックに働くプロセスが断たれるとき、生体機能の停止に結びつく。映像づくりもまた、メカニックなプロセス思考から実験的なスタイルが生まれてくる。(中略)さらに映画の場合、映写機の機能とスクリーンもメカニックなプロセスの一部である。

対象物→カメラ→フィルム→映写機→スクリーン→観客の眼

ここにあげたものが、映像が生まれてから人間の眼に達するまでの一連のシステムであり、このシステムの過程のなかで、映像づくりのメカニズムが連続的に働いている。そしてこの過程のなかで、映像生成にかかわる作家は、映像操作のメカニズムの連続性を、つねに意識していかなければならない⁸。

山口が、実験映画の中に見出した映像の本質的な作用、すなわち、人間の生体にある機構と映像が生成される機構の同期によって映像が受容されるという主張は、原初の視覚装置と人間との関わりに見られた、「情報受容という観客的ポジション」、「視知覚への関心に基づく経験科学的観察者のポジション」、そして「視覚体験を意識的に駆動させようとする機構的ポジション」の混淆の再現と指摘できるものである。すなわち、テクノロジーによって成立する映像表現において重要なのは新しい知覚過程そのものであり、それ自体が美的目的の対象なのである。

3. 映像と主体的関与

3. 1. 映像コミュニケーション過程における同化と異化

20世紀半ば、コミュニケーションを信号が情報源から送信器、チャンネル、受信器を経て目的地へ伝達される過程と捉える C.E. シャノン (1916-2001) と W. ウィーバー (1984-1978) による工学モデル (1949, 図1)⁹ が発表された。「情報内容がノイズの影響を受けるこ

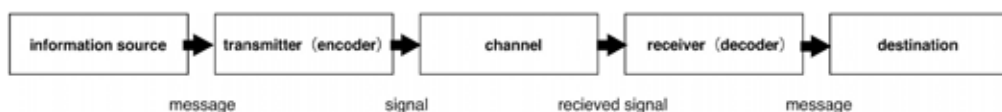


図1 シャノンとウィーバーのコミュニケーションモデル

となく、一方から他方へ正確に伝えられることは望ましい¹⁰⁾とされるシャノンとウィーバーのモデルはマス・コミュニケーション研究において積極的に援用されることになったが、それはこのモデルが「メッセージの意味や伝達過程の相互作用性をあえて捨象¹¹⁾」したためである。マス・コミュニケーションでは、記号の交換作業における受け手からの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倣としての映像」の使用が必要であった。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)¹²⁾」が重要視されるのである。

20世紀においては、通信技術の発達によってコミュニケーション行為が情報処理過程として認識されるようになり、芸術やデザインなどの表現的営為もメッセージという情報的価値を帯びた記号の交換と捉えられるようになった。そのような視覚情報伝達メディアとして、マス・コミュニケーションあるいは集団的コミュニケーションの場で重要な役割を果たしてきた映画においては、その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、「忠実度」の一方で、記号生成による映像メッセージが重視されるようになる。このような動向について、西村智弘(1963-)は、映画や演劇が現実の模倣に徹する「同化」と、それを拒む「異化」という2つの制作者の主体的な視座を提示し、特に「異化」作用によって受容者の主体的関与(能動性)は導かれると説明している。

異化とは、観客の意識が作品のなかに没入することをさまたげる試みである。つまり、作品の知覚に意識的な距離をつくりだすことによって、観客をドラマの進行に対して冷静に向きあわせようとする。異化は、完成された作品を一方向的に受けとるのではなく、観客が作品に対して能動的に関わることを要求する。(中略)映画のスクリーンは、演劇の舞台よりも現実的なイリュージョンをつくりだすものだし、映画館が維持する暗闇は、観客が映像に没頭することを促している。映画のもつ深い同化の作用は、観客がスクリーン上の出来事をあたかも自分の体験のように感じることを可能にする。これは映画の魅力でもあるわけだが、観客を受動的な立場に追いやって、自主的な態度を放棄させるという側面がないとはいえない¹³⁾。

このような、映画における観客の能動性を喚起する実験的な「異化」の試みは、例えば、カットの繋がりにおける異なるイメージの衝突によって受容者の知覚に働きかけるモンタージュ派の映画(1920年代)や、同様の効果を狙ったシュールレアリスムの映画(1920年代)、さらには戦後、モンタージュへの批判を意識しイタリアに台頭したネオ・リアリズムの映画

(1940年代),そしてその影響を強く受けたフランスのヌーヴェル・ヴァーグ(1950年代)などの動向などに見られる。これらはいずれも物語の語り口を巡る試行錯誤を通して映像表現が実践されている。それに対して、1960年代前半にはポップ・アートを代表するアンディ・ウォーホル(1928-87)が一連の「静的映画」を発表している。

ウォーホルの『スリープ』(1963)や『イート』(1963)、さらには『エンパイア』(1964)などの作品では、特に「映画的な現象」は何も起こらない。そこでは、「叙述的な展開がまったく欠落しており、観客の意識は映像に没頭できずに宙吊りになってしまう¹⁴」のである。結局、映像の受容者は、「イリュージョンを成立させている『映画の物質的現実』¹⁵」を超え、映画というメディアそのものの存在を意識せざるを得なくなる。

3. 2. フィルムからビデオへ

また西村は、観客の能動性が期待されるにしても、あらかじめ完成された作品を受容するためにスクリーンを凝視しなければならないという映画の制度が、回避的に観客の受動性を要請していると指摘する一方で、1960年代に新たな局面を提示したビデオの存在を以下のように説明している。

ビデオ・カメラは、リアルタイムの映像をモニター上に映し出すことができた。この即応的なフィードバックの機能を応用することによって、鑑賞者の反応をすぐさま作品のなかへ取りこむことが可能になった。ビデオは、インタラクティブ(対話的)な表現の可能性を開いたのである¹⁶。

同じ映像という文脈においても、フィルムとビデオの本質的な特徴は明らかに異なる。その即応性は制作者らを大いに刺激した。すなわち、「忠実度」を生み出すプロセスや構造そのものに新たなコミュニケーション過程を見いだしたのである。フィルムと同様に、そのパッケージ・メディアにおいて作家自らの小宇宙を表象化させるためビデオに着目したものも多くいたが、ビデオ・アートの創始者といわれるナム・ジュン・パイク(1932-2006)の種々の活動は、ビデオ映像の創造プロセスの本質と作品との関係性が極めて相互依存的である。このようなパイクのアプローチの特徴を楠かつのり(1954-)は以下のように述べている。

彼が一線を画し得たのは、映像自体で作品を創るのではなく、彼がビデオにおいて意識したのが常にテレビのハード面であり、電波自体の存在であったからである。そして、そのことから読み取れることは、彼にとっての作品はコンセプトそのものであり、モニ

ター画面の映像とは単なる結果に過ぎないということである¹⁷。

パイクは、1970年代後半から衛星中継を使用した地球規模のメディアイベント、あるいはネットワーク作品を手がけるようになるが、そこには映像の担い手が持つはずの「作家性」や「個人性」は存在しない。パイクは、作家の思考の帰結としての作品を志向するのではなく、そのコミュニケーション過程を生成するというビデオメディアの特性と本質を見抜いていた。すなわち、重要な部分は、「最終的な結果を想定せず、コミュニケーションのプロセスに身を任せることにあり、美術や映画のような作品としての完結性を求める従来の芸術形態とは異なる¹⁸」位置づけを強調したのである。

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、プレからポスト・プロダクションに至る「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、あらたな帰結を誘引する「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」なのである。ウォーホルやパイクの例に見られるように、そのアプローチは対照的であるが、メッセージ伝達を担う映像の創造プロセス、すなわち、そのメディアをメディアたらしめる機構部分が前景化した作品はより受容者の能動性を喚起する。「視聴のためのプログラム」は何らかの機械的な機構を通して受容者に供給され、受容者の映像に対する「主体的関与」を促しながら映像における創造プロセスが完了するといえる。

4. 創造プロセスの前景化

4. 1. コミュニケーション・デザインが目指す教育性

今日、CGの映像に代表される「オリジナルなき模像」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『映像的意味作用』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¹⁹」が映像創造や映像研究に求められている中、西嶋憲生（1952-）は、映像の制度、特に機構的部分に対する自己言及性及び批評性を主題とした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し教育性」と指摘する²⁰。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キ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実践の繰り返し、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。「教育性」はカオスに満ちた創造に向かうベクトルを秩序によって制御することであり、また、カオスに内在する構造を見出し秩序によって新たな思考の整理を促すという連関的作用である。実験的映像芸術は映像の再現性や即時性を排除することで、映像的作用が包摂するカオスと秩序双方に向けられたベクトルを前景化させ、失われた受容者の「主体的関与」を呼び覚ますために、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。

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み、すなわち創造プロセスを前景化させることでコンテンツの構造を成しているのである。では、なぜ、創造プロセスの前景化が「発見的効果をもたらす教育性」を受容者に付与し得るのだろうか。

4. 2. 方法知としての映像、対象知としての映像

映像には元来、「意味（メッセージ）の伝達」に向かう創造性と「意味の構造化」に向かう批評性という両義的な特性があることはすでに述べた。表現にはそれを支える構造が必要であり、新たな構造の整備を通じて新しい表現が生成される。それまでの表現メディアとは異なり、映像はその創造プロセスにおいて「批評」をつかさどる箇所を有し、それは機械化時代の所産である映像の機構部分に他ならない。すなわち、表現者の情動というカオスに向けられたベクトルは、一旦機構によって制御されることでそこに秩序の生成を表現者に促すのである。あるいは逆に、機構そのものの発明を通じて、創造プロセスにおいて秩序を生むための様々なアレンジメントを可能とし、表現の多様性が確保される。いずれの場合でも秩序の生成のためには、プロセスに生じる情報の認知が不可避であり、その構造化を通して表現が生み出されるのである。松本俊夫（1932-）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、「個人の手に成る映画」、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²¹。すなわち、「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²²」のである。表現者にとっての「他者

性」と言うべき新たな知覚を促すテクノロジーの存在は、同じ機械化時代の所産であるデザインにも必要とされるものである。

1960年代の高度成長期に、「価値観の多様化が進み、機能の複雑化、規模の拡大化、デザイン対象の広域化が要請され、一方では生産の合理化が求められるようになったことを背景として、経験と勘に頼っていたデザイン行為を、客観的に体系化することを目指して²³」、デザインプロセスの理論化、すなわちデザイン方法論の確立が世界的に叫ばれるようになる。そこでは、プロセスにおいて発生する情報の可視化に重点が置かれることになった。情報とは、「行為・行動を方向づけるというかたちで働く」ものであり、「物事を記号として知覚、認識し、その意味を読みとり、解釈、評価することによってつくりだされるもの」である²⁴。情報の顕在化によって協働、分業が可能となり、工程を工程として駆動させることが可能となった。すなわち情報は、ものづくりにおけるコミュニケーション過程を生じさせた。

映像によるコミュニケーションは、送り手が受け手を想定する「意味（メッセージ）の伝達」と、送り手が自らに課す「意味の構造化」の相互作用において成立する。この「意味（メッセージ）の伝達」の精緻化を目指すプロセスを対象知、そして「意味の構造化」に向かうプロセスを方法知と捉えることができると思われる。対象知とは「何をなすべきか（knowing what）」、そして方法知とは「如何になすべきか（knowing how）」であり、これらは共にその最適解を探索する過程によって生成され何らかの形で知識の更新を促すものである。この構造は「方法知」と「対象知」の両面性を同一工程に内包する映像行為の特殊性と換言できる。つまり、作品制作や視覚伝達デザインなどを目的とした映像行為においては最終的には「対象知」の成果としてデザイン解が提示される。一方、新たな方法論の開発やリサーチなどの情報収集とその分析等における映像の活用は「方法知」的機能が重要視される。しかし、いずれの場合でも、「対象知」と「方法知」が単独で機能しているのではなく、それぞれが前面に出る場合において、もう一方がその構造を裏から支える格好になっている。プロジェクトごとにその到達点を自在に設定でき、必要に応じて主客関係を逆転させることで、映像利用は次工程に必要な最適解をその都度出力することができる。したがって、「方法知」としての映像とは情報を顕在化させるメディエーターを意識化する視座であり、「対象知」としての映像とは、それをメディアと捉え、形象化を通じて伝達内容であるメッセージの完成を目指す視座と言い換えることが可能であろう。メディエーターとは伝達物質あるいは調整物質であり、「情報を運び、人々を対象と結びつけて、テクニカルな様々な記号過程

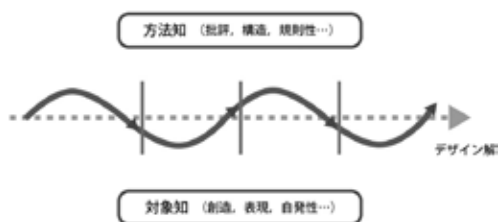


図2 創造プロセスにおける方法知と対象知としての映像

を実現し、方法を通してプロセスを可能たらしめる²⁵⁾」ものである。視覚情報伝達において重要な役割を果たす映像を芸術やデザインのジャンル、つまりメディアとしてだけではなく、むしろ状況を認識し対象を構造化しうる情報を顕在化させるメディエーターとして捉える必要があると思われる。では、メディエーターとメディアの違いは何であろうか。デヴィッド・フォルガー（生年不明）²⁶⁾は、「メディアはメディエーターの集合によってはじめて存在するが、メディエーターがいくつ集まればメディアとなるのかは定義できない」と述べている²⁷⁾。さらには、メディエーターがまず存在し、物理的にコミュニケーターがそこにアクセス可能であるという特徴を挙げて、メディエーターを「メディアの感覚器官（perceptions of a medium）」と説明している。

コミュニケーション・メディア、マスメディア、ニュースメディアといったものの成立背景には、「メディアそのものをオブジェクトとしてきた²⁸⁾」経緯がある。すなわち、形象化されるメディアそのものの質や内容には関心が払われてきたが、メディアを介して知覚されるべき未整合な情報の質や様態にはさほど関心が払われずにきたのである。然るに、社会に流通している映画や映像コンテンツはメディアである。一方で、前節で挙げたウォーホルやバイクらの作品に見られるような実験性に富む映像には、創造プロセスの前景化を通じて受け手の主体的関与を促す情報があり、その情報を運ぶメディエーター的な作用として一連の実験映画を捉えることができるであろう。すなわち、方法知的作用が前景化することで映像はメディエーターの機能を果たし受容者の新しい知覚を刺激し、対象知的作用が前景化することで映像はメディアとなり、広く一般社会に流通していくことになるのである。このような映像メディアが持つコミュニケーション的構造がデザイン領域との接続を可能にし、送り手と受け手の意識が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・デザインの目指す新たな可能性があると指摘できよう。

5. まとめ

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いえないという根本的な問題（あるいは限界）²⁹⁾」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がもたらされる。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

たらず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。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。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。送り手と受け手が双方から主体的に関与する映像は、「ヒト・モノ・コト」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。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。

註

- 1 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 ― イマジネーションの未来へ』工作舎, 2002年, p. 69
- 2 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
- 3 吉積健『メディア時代の芸術 ― 芸術と日常のはざま ―』勁草書房, 1992年, p. 4
- 4 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
- 5 西嶋憲生「映画の構造・構造の映画」『月刊イメージフォーラム Vol. 1 No. 1』タゲレオ出版, 1980年, p. 37-38
- 6 波多野哲朗「映画というコンテクスト ― 「個人映画」をめぐる」『美術手帖 Vol. 27 No. 401』1975年12月, p. 215
- 7 吉積健, 前掲書, p. 108
- 8 山口勝弘「映像とメカニズム」『月刊イメージフォーラム Vol. 1 No. 1』1980年, p. 79-80
- 9 Shannon, C.E. and Weaver, W. The Mathematical Theory of Communication, The Univ. of Illinois Pr., 1959.
- 10 阿部潔「送り手／受け手」『情報学事典』弘文堂, 2002年, p. 125
- 11 橋元良明「コミュニケーション論」『情報学事典』弘文堂, 2002年, p. 325
- 12 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
- 13 西村智宏「映像のテクスチュア ― 映像表現を形式の側面から考える」『情報デザインシリーズ 4 映像表現の創造特性と可能性』京都造形芸術大学通信教育部, 2000年, p. 124-125
- 14 西村智弘, 前掲書, p. 126
- 15 吉積健, 前掲書, p. 108
- 16 西村智弘, 前掲書, p. 126
- 17 楠かつのり「ビデオ ― メタ・レベルのメディア」『ユリイカ 特集テクノ・アート』1987年6月号,

- 青土社, p. 120
- 18 西村智弘「『ビデオひろば』と日本のビデオアート」『Retrospective Exhibition of Early Video Art／初期ビデオアート再考』初期ビデオアート再考実行委員会, 2006年, p. 56
- 19 藤田真文, 前掲, p. 83-84
- 20 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
- 21 松本俊夫「前衛映画の思想」『映画の変革』三一書房, 1972年, p. 154
- 22 吉積健, 前掲書, P. 76
- 23 門内輝行「設計科学としてのデザイン方法論の展開」『建築雑誌』vol. 119 No. 1525, 2004年, p. 18
- 24 増山和夫「デザインと情報」『芸術学フォーラム 8 現代のデザイン』勁草書房, 1996年, p. 108
- 25 池辺研究室（外山知徳）「プロセス・情報・オブジェクト プロセスを可能とした情報の役割 2」『情報と創造』彰国社, 1975年, p. 145
- 26 工学博士, メディア・テクノロジー・コンサルタント, Brooklyn College（ニューヨーク）講師。
- 27 David A. Foulger, 'A Theory of Medium as Process: Mediators and Media', *Medium as Process: The Structure, Use, and Practice of Computer Conferencing on IBM's IBMPC Computer Conferencing Facility*, Chapter 5 from Ph.D.dessertation submitted to Temple University, 1990
- 28 池辺研究室（外山知徳）, 前掲書, p. 165
- 29 藤田真文, 前掲, p. 73