



Title	映像とデザインプロセス : アート・アニメーション における創造性
Author(s)	池側, 隆之
Citation	デザイン理論. 2012, 59, p. 1-16
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53585
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

映像とデザインプロセス —— アート・アニメーションにおける創造性 ——

池 側 隆 之

名古屋大学大学院国際言語文化研究科

キーワード

デザインプロセス, アート・アニメーション, 記号過程, アブダクション

Design Process, Art Animation, Semiosis, Abduction

1. はじめに
2. アート・アニメーションの創造過程
3. プロフェッショナルの創造過程
4. 記号生成過程と創造性
5. ま と め

1. はじめに

本稿では、映像制作工程が内包する、制作者自身にデザインプロセス認知を促す作用を検証し、そこに生じる「創造性」に関する課題を通して、映像とデザインの親和性について考察を行う。必要な解を導き出すためのデザイン方法論を映像がもつ特性を介して考察することは、デザインにおける映像の位置づけを理論的に明確化するとともに、双方の親和性を高めることに貢献し得ると考える。その研究アプローチのひとつとして、ここではアニメーションの創造過程に着目する。中でも、昨今一般にも認知されつつあるアート・アニメーションを取り上げる。映像制作をデザインの営為として捉えた場合、デザイン解に向かってそのデザインプロセスを駆動させるためには、制作工程に生じる様々な事象を情報化させていくことが求められる。すなわち、「作り方を作る（プレプロダクション）」「作り方に従い素材を作る（プロダクション）」「作り方に従い素材を組み立てる（ポストプロダクション）」という三つの工程によって、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映像制作は内包する。この点において、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、その記述作業を「情報の構造化」と換言できよう。感覚的な表現世界として認識されるアート・アニメーションであるが、現実の模像を紡ぐことで成

立する実写の映像作品と比較しても、その制作工程ではその「情報の構造化」がより求められる。

極めて計略的な工程管理を要求されるアート・アニメーションの創造過程に、パースの記号論やアブダクションの構造があることを指摘し、視覚伝達という自明の機能だけでなく、映像制作がもたらすデザインプロセス認知と創造性の関係を考察する。なお、本稿ではインタビューでの発話内容を分析対象とするため、ここでは作家が自ら認識していない創造的な制作工程を明らかにする。したがって、ここでは、作家が作品制作を行う上で意識的に見出す工程を「デザインプロセス」とし、それ以外を包括的に「創造過程」という表記で統一する。

2. アート・アニメーションの創造過程

アニメーションは20世紀に映像のひとつのジャンルとしてめざましく発展し、あらゆる年代層に、そして生活のあらゆる局面に浸透した。現在では、積極的な活動を展開している若手の美術家や映像作家、あるいはデザイナーたちがアニメーションを主要な表現メディアと捉え、持続的に作品を発表している。こういった動向にあるアニメーションは概してアート・アニメーションと称される場合が多い。アート・アニメーションは、「主として非商業の立場で、キャラクターやストーリーよりも、映像の美的・造形的な価値を追求することで、作者の個性が強く現れたアニメーション」¹と認識され、その多くは個人を中心に制作されている。元来、アートとは制作者の問題意識を表現行為で表象したものを指し、制作者の自己表現が主目的である。しかし、アート制作者自身の表現意図が比較的確な場合、受容者の知覚を意識した人工物の計画的具体化が行われることも決して少なくない。この意味において、表現行為としてのアートの一部としてデザインが実践されている場合もある。明確な受容者を想定せずに、映像が本来持った記号的解釈の多様性を追求するアート・アニメーションにおいても、表象される作品はアートと分類されるが、映像独自の創造過程がもたらす不可避的な「情報（あるいは意味）の構造化」工程に少なからず受容者を想定した論理性が必要とされるため、そのプロセスはデザイン実践の連続と捉えることができる。アニメーションの記号生成過程をデザインプロセスと位置づけ、実際に制作を行う立場から考察してみたい。ここではまず、3名の作家（表1）へのインタビュー解析を通してその検証を行う。

取材対象となった3名はいずれも名古屋芸術大学出身者で筆者が担当した実技科目（ドロー

表1 調査スケジュール（アニメーション作家／非商業）

実施時期	氏名	職業等	使用する主なアニメーション技法（作品傾向）	取材場所	取材時間
2008年3月	谷口健作	映像アシスタント・ディレクター	ドローイング+コンピュータでの作画（物語型）	自宅アトリエ（名古屋市名東区）	1時間33分45秒
2008年3月	永下山由香	美術作家	平面的な人形アニメーション（物語型+抽象型）	自宅アトリエ（三重県多気町）	1時間40分25秒
2008年2月	松藤弥生	グラフィック・デザイナー	ドローイング（抽象型）	筆者の研究室（名古屋市千種区）	1時間51分10秒

イング・アニメーション)を受講したという共通の経験を持ち、現在東海エリアにおいてそれぞれ、映像アシスタント・ディレクター(谷口)、美術作家(永下山)、グラフィック・デザイナー(松藤)として活動を展開している。3名が制作するアニメーションはアート・アニメーション分野に分類されるものであり、発表される作品は非商業的な位置づけにある。3名はある一定のレベルを超えた客観的な評価をそれぞれが得ている²。

インタビューでは主に、1. アニメーションを主要な表現メディアと認識するまでの経緯、2. 実際の作品制作で採用したプロセス、を共通の質問としてそれぞれの作家に投げ掛けた。取材では発話を録音記録し、後に文字起こしを行い、それを分析対象とした。

インタビュー・データの分析では、社会学における質的分析手法であるグラウンデッド・セオリー・アプローチ³に倣い、発話のオープンコード化を行った⁴。一般性のある概念カテゴリーの抽出を行った後、各事例における概念間の関係性パターンを導き出し、図に落としこんだ(図1, 2, 3)⁵。図では、インタビューで具体的に言及のあった「採用した作業」や「自覚的な考え」を中心に、それらをまず骨組みとして構造化することを基本とした。さらに、各制作者の発話から抽出した現象や概念は説明的キーワードとして図上の各工程に配置した(ゴシック部分)。また、補足説明箇所は明朝体で表記し、いずれにも「*」を付けた。限られた紙面の都合上ここでは、質問の「2. 実際の作品制作で採用したプロセス」のみを記すが、概念カテゴリーの関係性を記した図解では質問「1」も反映している。

2-1. アート・アニメーション創造過程 #1

映像制作プロダクションに勤務し、主にテレビメディアの現場で活動する谷口健作(Kensaku TANIGUCHI, 1986- / 2008年名古屋芸術大学デザイン学部メディアデザイン・コース卒業)は、SFショートショートで知られる星新一の原作「禁断の実験」(DVD作品 / 4' 27")を基にしたアニメーション作品を、自己表現の一環として制作し名古屋市内のギャラリーで発表した。谷口の発話の要約は以下の通りである。特徴的な現象と概念を【 】で囲った。

《作品「禁断の実験」での考え》

「禁断の実験」という原作を選択した理由は、【人間を描きたかった】ということ。映像化においては、【一枚の絵としての強度】がストーリーとシーン選択の基準であるが、逆に描けなかった箇所もある。描けば世界観がより出せたかもしれないシーンもあったが、そのディテールを求めて行くことで、作品全体から得られる自分の世界観はバラバラなものになるのではないかという危惧があり採用しなかった。アニメーションの素材となる「ドローイング」の過程で、「コマ撮りシーン用」と「トゥイーン用」という2種類の手描きによる素材を用意している。トゥイーン機能の利用は時間の短縮や作業効率のアップに貢献するが、この制作工程においては、意図

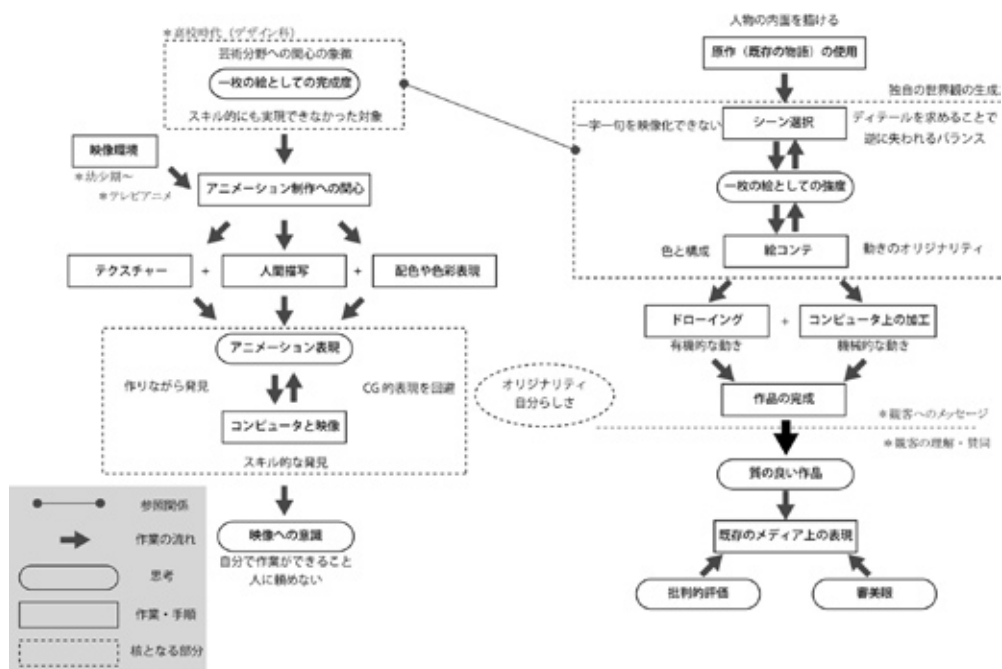


図1 アニメーションを主要な表現メディアと認識するまでの経緯（左）と創造過程（右）の相関（谷口健作）

的なトゥイーン向けのシーンでは、【機械的な動き】を積極的に取り入れた。一方で、ドローイングを一枚一枚重ねていくことで【有機的な動き】が得られる「コマ撮り」用の素材も、人物の表情描写を中心に用意した。…（中略）…この作品でもっとも伝えたかったことは、色、絵の面白さ、動きのオリジナリティからうまれる【独自の世界観の生成】である。中でも【色と構成】を考える作業をデザインと自分は認識している。現在のCGベースのアニメへの【批判的評価を得る基準】を提案したかったし、さらにその先にはTVアニメももっと良くしていこうという思いがあった。質のいい作品が身近なTVから発せられることで、【審美眼】を持った子どもたちが多く生まれることを期待する。映像の面白さを実写ではなくて、アニメーションに見出す理由は、【全部自分で作業ができること】にある。

2-2. アート・アニメーション創造過程 #2

大学院修了以降、美術作家として活動続ける永下山由香（Yuka EGEYAMA, 1981-／2006年名古屋芸術大学大学院美術研究科修了）は、近年アニメーションを重要な表現様式として位置づけている。今回は、2008年2月に発表した作品「夜明けまえ」（DVD作品／3'56"）の制作工程を中心にインタビューを行った。永下山の発話の要約は以下の通りである。特徴的な現象と概念を【 】で囲った。

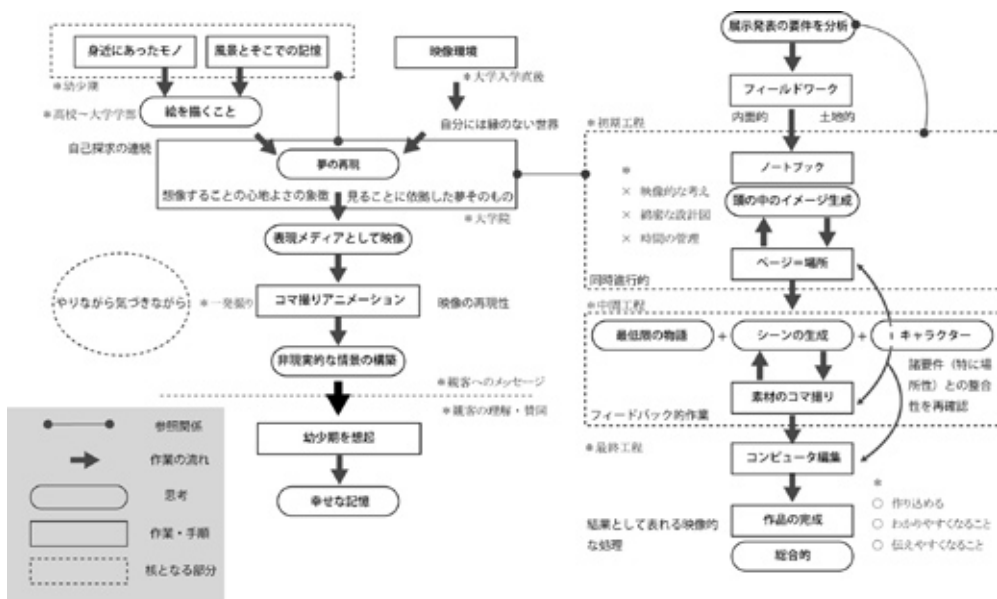


図2 アニメーションを主要な表現メディアと認識するまでの経緯（左）と創造過程（右）の相関（永下山由香）

《作品「夜明けまえ」に関すること》

【フィールドワークを軸】に作品制作を行ったのは初めてである。今までの【内面的なこと】ではなく、【土地のこと】を取り込むなどはいつもと違うといえる。また上映スペースがいつもと異なることが功を奏した（都市部のギャラリー空間と異なる）。フィールドワークの最初は撮影をせずにただ歩き回った。思いついたことは特にメモせずに、頭の中に置いた。フィールドワークでは約40枚程度のデジカメによる撮影を行った。作業はすべて【同時進行的】に行う。パーツとなるイメージはどんどん出来て行ったが、最終形をイメージできたのは、本当に撮影の最後。ノートブックは、【イメージを膨らませるという初期工程】においてその役割の殆どを果たした。映像制作における、原作、絵コンテ、脚本、進行計画書などの機能がこのノートブック一冊に集約されているのかもしれないが、あくまで【頭のイメージ生成を補う媒体】であった。重要と思われる場所が複数あり、それらをシーンにしていかなければならないということもあり、この一枚一枚の紙から構成されるノートブックの形状がその整理に適していた。…（中略）…カット割りは「1シーン＝1つの場所」という、あくまで【作品の性格的な面】から必要となったといえる。自分の作品作りでは、【様々な工程のフィードバック的作業】を同時進行で理解し、実行することに重要性を感じている。見せる時に時間をかけられること、人に見せる時に伝えやすいこと、やりたいことを【総合的に出来る利点】が映像、特にアニメーション制作にはある。

2-3. アート・アニメーション創造過程 #3

グラフィック・デザイナーの松藤弥生（Yayoi MATSUFUJI, 1985-／2007年名古屋芸術大学デザイン学部造形実験コース卒業）は、前出の谷口同様、商業的な枠組みとしてではなく、あくまで一人のアニメーション作家として仕事以外にも定期的に作品を発表している。アニ

メーション作家として彼女が採用する技法はドローイングである。松藤の発話の要約は以下の通りである。特徴的な現象と概念を【 】で囲った。

《作品制作におけるドローイングとアニメーション》

アニメーションは抽象的なイメージが多い。【アニメーション素材としてのドローイング】では、一枚の基本となるものから動きを発生させ、複数枚にわたって描いていく。作品を作る際には、日常的な絵によるメモとドローイングの中から良いと判断されるものを映像になるシーンとして選択する。絵コンテ作成時にだいたいの動きは想定している。…（中略）…1つの作業がイメージ通り終わっても他のシーンの作業によって、前のシーンの長さやリズムが修正されることが多い。常にバランスを意識している。しかしそのドローイングの画面構成だけでバランス良くするとそれで完結してしまうので、余白をそのままにしたりもする。ドローイングで意識されなかった部分を【撮影によってカバー】していく。アニメーションを考えると、【風を通しておく場所】があるから繋がりを生み出せる。アニメーション制作とは、そういう【バランスの取り方を考えること】が動きを生み、映像の構成となる。…（中略）…作業の結果によって工程が逆戻りする場合もあるが、それは【成果であって修正ではない】。【どうってことないもの】を考えるのが一番難しい。印象にも残らずただ流れていくだけのような映像を敢えて作ること、これを大事に考えるのは【リアルさ】を必要とするからである。見せ場のようなシーンを用意せず、主張しない状況をつくるのが発想の源となった日常性の再現につながる。完成後は人の話を聞くのが好きである。特に【意外なコメント】であればあるほど関心を引く。それで自分が気づかされたり、分かったりすることが多いほど、それが【作ることの連続性】の確保につながる。これが生きること。作品完成とは、発表などの対外的な意味での【落とし所をつけるための手段】であって、本来は切りが付けられない。

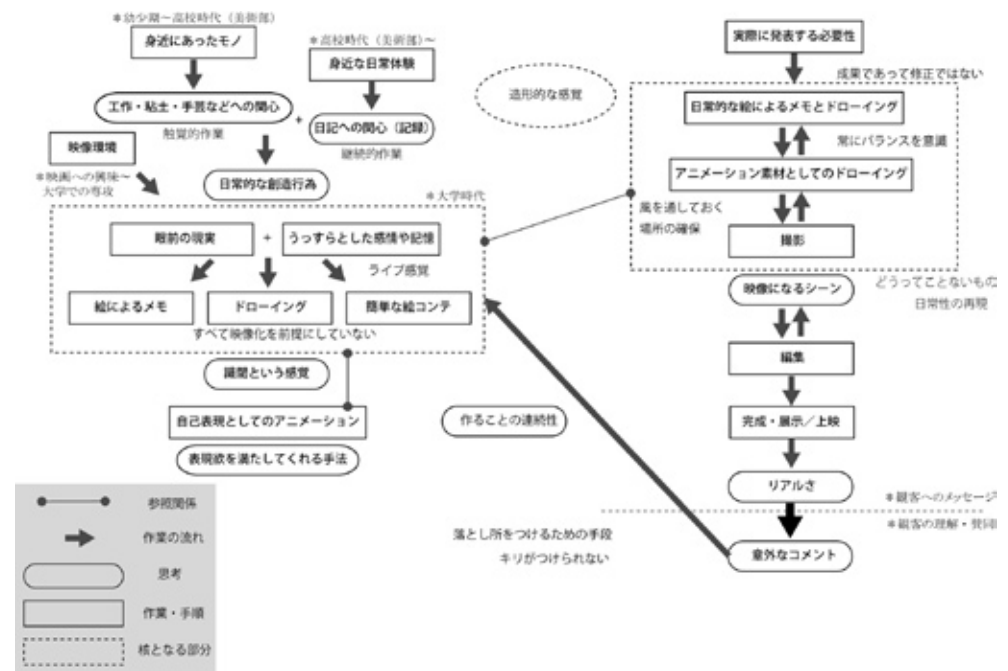


図3 アニメーションを主要な表現メディアと認識するまでの経緯 (左) と創造過程 (右) の相関 (松藤弥生)

2-4. 抽出した創造過程の確認

前出の創造過程に関する図は、インタビュー・データの質的分析を行ったものであるが、分析手法の性格上、筆者の主観的解釈の影響も免れない。したがって、インタビュー対象者には事前に電子メールにて発話要約と合わせて創造過程に関する図解を送付し確認を依頼した。メールは複数回に及び、筆者の分析作業の進度に合わせて適宜行った。いずれの段階においても否定的なコメントは得られなかった。

2-5. 作家の創造過程比較

ここでは、さらに3作家の創造過程を比較できるように主要カテゴリーを抽出し、カテゴリー間の関係を単純化した図を作成した(図4)。要約を比較すると、それぞれの作家は「自己省察に基づく非線形的作業工程」(図1, 2, 3, および図4に見られる点線の枠内)を採用し、なおかつそれを可能とする「問題設定・解決のための参照項(準拠枠)」(図4の黒地部分)を常備していることが共通点として明らかになった。本来は積み上げ式、そして線形的であるべきデザインプロセスが極めて「非線形的」であり、ある特定の工程を自在に行き来することで映像の骨格が形成されていることが分かる。ここでいう「線形的」とは、時系列の出来事の連鎖であり、すでに構築されたルールや手順に従って行う作業のプロセスを意味する。一方、「非線形的」とは、反復的な作業の実践であり、手探り的な状態の中で、足がかりとなるものを明確化していくプロセスを指す。様々な創造行為の初期段階で行われるアイデアスケッ

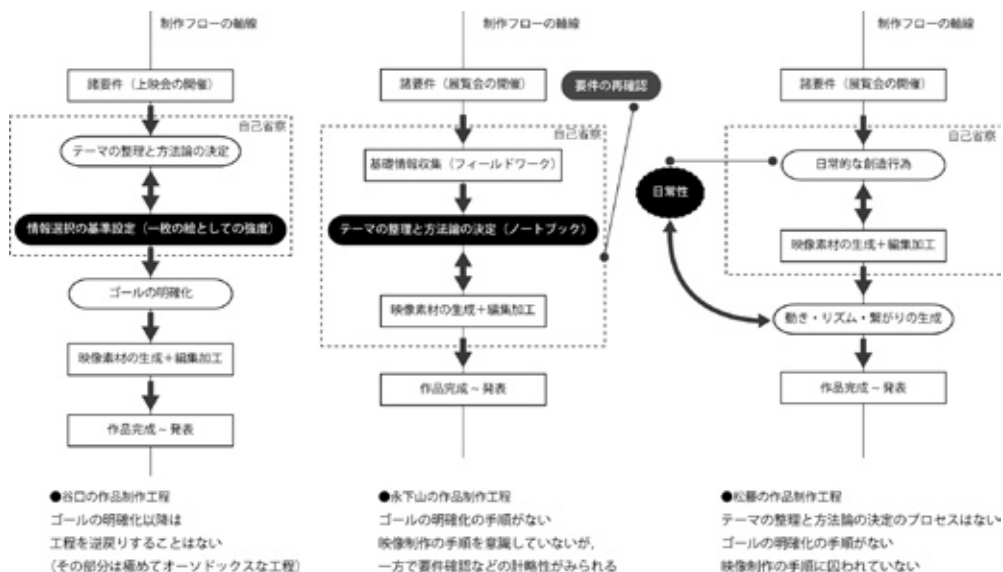


図4 3作家のアニメーション創造過程の比較

チなどは、創造を具体化させるための基軸を設定する際に有効な非線形的な作業の典型といえよう。作家によって非線形的作業が位置する工程は異なっているが、そこで作家は自己省察を繰り返している。

また、3作家は非線形的な作業工程を採用するが、それはエンドレスに繰り返される訳ではなく、しっかりとした出力に直結している。つまり、「自己省察に基づく非線形的作業工程」を支えるために、各作家は「問題設定・解決のための参照項」を常備している。谷口の場合は、「一枚の絵としての強度」という基準であり、永下山の場合は、ノートブックの使用による「テーマの整理と方法論の決定」と経験のある美術作家としての「要件の確認」作業であり、松藤の場合は、創造的作業を離れても常に存在する「日常性」への意識である。これらの参照項との符号作業を適宜行うことで、目の前で行われるアニメーション制作というデザインプロセスそのものを精緻化させている。

3作家は、「プレプロダクション」、「プロダクション」、そして「ポストプロダクション」という典型的な3つの工程を踏まえ作品制作を行っているが、中でも「作り方を作る」と「作り方に従い素材を作る」工程に積極的な非線形的プロセスの採用が確認された。例えば建築家のデザインプロセスの初期工程にあるスケッチブックはアイデアの外化には貢献するが、それが最終的な建築の一部になることは決してない。次工程に継承されるのはあくまで「概念」である。しかし、アニメーションを中心とした映像制作において発生する上流工程の MATERIAL の準備は、思考を整理するアイデアの外在化であるばかりでなく、中流から下流工程においても実際に作品を成立させる重要な構成要素として価値を運び続ける。つまり、それぞれの工程の「アウトプット（成果）」は、同時に次の工程を「実行」するための「プログラム」としても機能し、この構造は受容者の視聴段階まで続いていく。今回明らかになったように、作家が設定する「参照項」の存在によって、方法論の探求は各工程で持続することを許容され、解に対する様々な可能性の検証を「工程の中で行うこと」が実現されている（図5）。

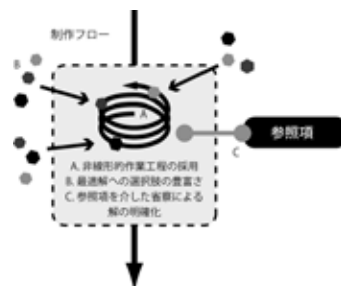


図5 3作家の創造過程典型モデル

3. プロフェッショナルの創造過程

3-1. プロフェッショナルとアニメーション創造過程

映像とデザインをより近づけて議論するためにも、アニメーション作品を商業レベルにおいて展開する作家たちにも着目しておきたい。前節と同様に作家へのインタビュー取材を行い、グラウンデッド・セオリー・アプローチに倣い、発話のオープンコード化を行い、一般性のあ

表2 調査スケジュール（アニメーション作家・映像ディレクター／商業）

実施時期	氏名	職業等	使用する主なアニメーション技法（作品傾向）	取材場所	取材時間
2010年7月	米正万也	アニメーション作家	ドローイング（音にシンクロする抽象型）	カフェ（名古屋市中区）	1時間37分40秒
2010年8月	中西義久	映像作家／ディレクター	ペーパークラフトほか（物語型＋抽象型）	自宅アトリエ（東京都板橋区）	1時間38分50秒

る概念カテゴリーの抽出を行った後、各事例における概念間の関係性パターンを導き出し、図に落としこんだ（図6と7）。

2名の作家（表2）は、様々な場面で映像制作を行っているが、共通しているのは全国ネットのマスメディア・キー局の番組タイトルや幼児向け教育番組を中心にアニメーション・コンテンツを提供している点にある。また共に商業的活動とは別に表現活動としてアート・アニメーションを制作し、国内外においてコンスタントに作品発表を行っている。

前節の3作家とは異なり、プロフェッショナルがアニメーション表現をどのように捉えているのかをここでは検証する。特に2名には、非商業的作品と商業的作品の創造過程と、両者の関係性を中心に話を伺った。誌面の都合上、ここでは、商業的展開におけるプロフェッショナルとしてのスタンスを中心に言及のあった部分を要約し、特徴的な現象と概念を【 】で囲った。また、前節同様、インタビュー後、取材対象者へ分析内容の確認を行ったが、特段の修正依頼はなく支持を得ることができたことを付言する。

3-2. プロフェッショナルの創造過程 #1

米正万也（Maya YONESHIO, 1965-）は、世界的に活躍するアニメーション作家である。様々な場所での生活や経験から生じる言葉では表せない感覚を抽象アニメーションで表現することをテーマにしている。1998年には第2回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞を受賞している。

《プロとしてのスタンスと創造過程》

商業的作品は「音にシンクロするアニメーション」という依頼で制作したが、音はクライアント側が付けると言われてとても困った。【苦肉の対応策】として、これと思う音楽を見つけてそれに合わせてアニメーションを作り、納品時に音を消した。最終的にオンエアされたものは、やはり自分がイメージした音楽とはだいぶ違ったが、「それはそれでいい、おもしろい」と認識した。【作家性】とも言える自らの表現へのレスポンスとして商業ベースの枠組みでの仕事の依頼があるので、【求められているおもしろさ】は共通するものかもしれないが、自主制作と商業作品の制作アプローチはまったく違う。商業的作品では【段々と諦めていく】感じになる。何回もやり取りがある中で、言われるようにしていかないといけないと思うようになった。【アニメーションが成立する根本的な部分】に対して「ダメ」が出されるとストレスを感じることがある。制約の多い、商業的な仕事の最中はアートの作品に早く着手したいと思う。逆に、アートの仕事の最中に【商業的な仕事への応用】として

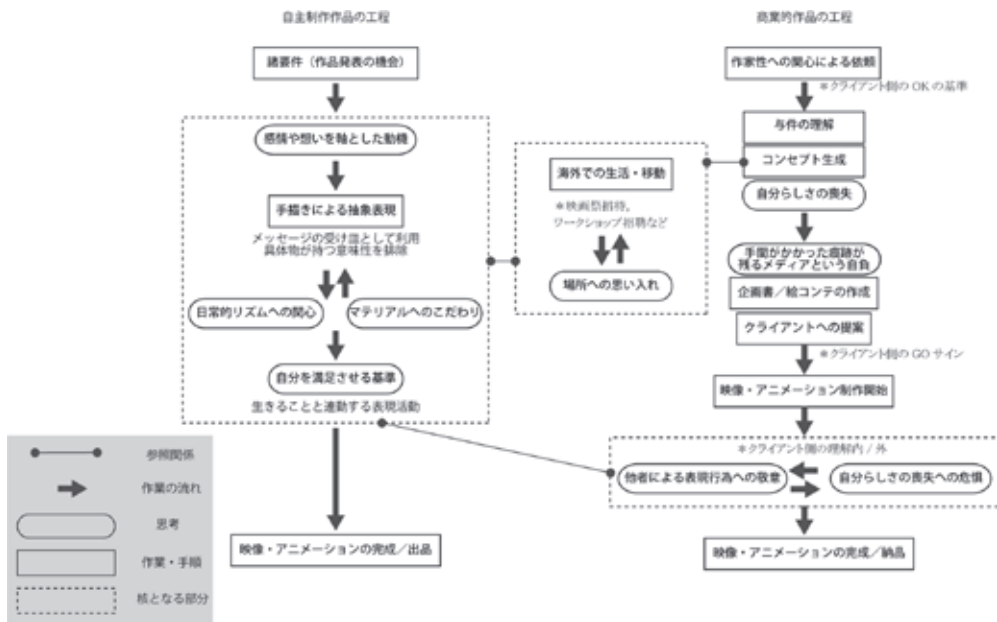


図6 非商業的作品（左）と商業的作品（右）の創造過程関連図（米正万也）

ネタを認識することはあまりない。しかし、「どこを盛り上げるようにするのか」と考えるという点では、両者への取り組みは【極めて近い】と言える。根源的なところでは、アニメーションを自らの表現の主たるものと認識していることは揺らぎのないことである。どのような制作でも、【こだわり】をなんとか「そっと入れておけたら」と思う。大がかりな作品（作業的にも作品の目的にも）の場合は、特に撮影はプロの人に任せるようにしている。アニメーションの動かしですら、自分でやるよりプロの人たちに頼む方が絶対に上手いと思う。そうしたらもっと【自分のやりたいとこに集中】できる。つまり、【演出やテーマ】のところでもっと時間かけなきゃならないと思っている。

3-3. プロフェッショナルの創造過程 #2

中西義久（Yoshihisa NAKANISHI, 1965-）は、公共空間におけるサイン計画などを手掛ける会社でグラフィック・デザイナーとして活躍した後、フリーの映像ディレクターに転身した。以降、商業／非商業の境界を越えて、映像制作を行っている。アート・アニメーションと捉えられる非商業的作品は海外の映画祭でも多く紹介されている。

《プロとしてのスタンスと創造過程》

若いころ、「【発見するような表現】」との出会いがあり、自分が受けた衝撃を自分も他者に与えたい、と思うようになった。【都市空間における場所との出会い】が、作品のインスピレーションに繋がっている。日頃から頭の中にあるぼんやりとしたイメージが場所との出会いで具体化することがある。今でも作品に直接つながって

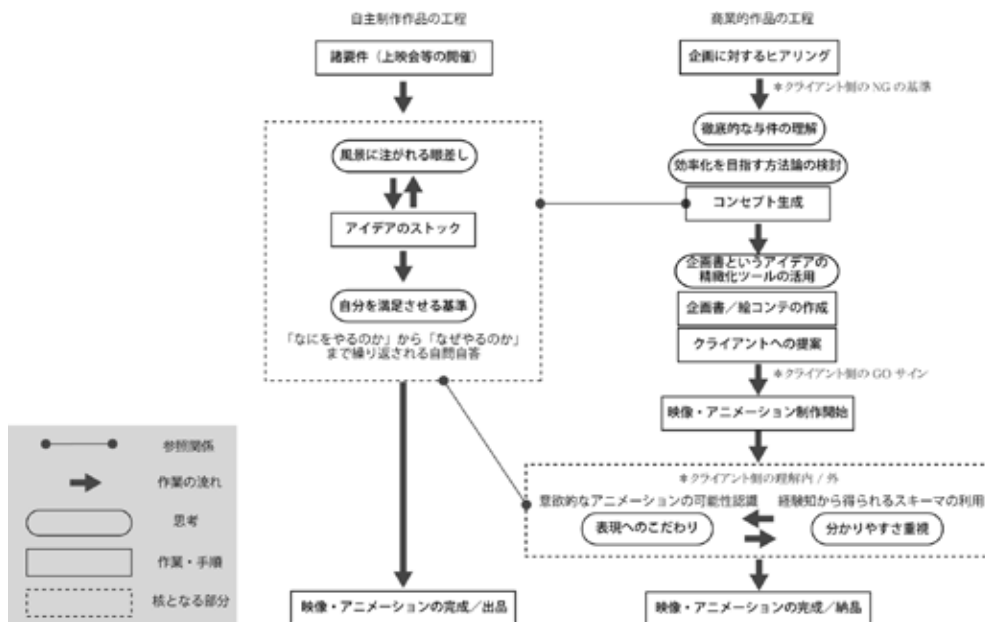


図7 非商業的作品（左）と商業的作品（右）の創造過程相関図（中西義久）

いない場所の【ストック】がある。具体的なアニメーションのデザインは自宅の机に向かって具体化される。大きなコンセプトにかかわる部分はほとんどここで生まれ、イメージをより細部にわたり精緻化させる。自主制作の場合は自分で決めなければいけないので逆に難しい。「【なにを作る】」から「【なんで作る】」という話になってしまう。この歳になっても観客のことは分からない。自分が面白いと思えることの追及によって、自分の感性に近い人たちが反応してくれるはず。これはいわゆる【アーティスト的な視点】なのかもしれない。【本質的に良い物】を実現していくことが大事である。自主制作ではわざわざ絵コンテにしなくとも、頭の中にあるものを実行していけばよい。逆に商業的な作品では、事前にプロデューサーに見せなきゃいけないという、まず【義務が先】に立つので作っている。全国に放送される子供向けのアニメーションの仕事のような大作には絵コンテはあった方がいい。アニメの場合は、【事前の計画性】が最も重要である。それが出来た状態で映像制作は進行していく。あとは【現実的な問題に対応】する場合のみ修正などが発生する。商業的作品ではとにかくアニメの楽しさを入れ込みたい。それこそが動きであり、アニメ特有といえるメタモルフォーゼである。全国放送のシリーズ化した仕事は特に「【可能性】」があると認識している。子供向けだからという理由で突き進むのではなく、【作家のこだわり】を如何に盛り込むか、作家性の強い作品の良さを提示したい。

3-4. プロフェッショナルの創造過程比較

2名のプロフェッショナルの創造過程では、重要視されるポイントや、商業的作品制作と非商業作品制作への取り組み方がやや異なっている。まず米正の場合、自己表現の延長線上にあるといえる商業的作品であっても、クライアント側の最終的なチェックにおいて修正を余儀なくされるケースが多く、米正本人の意向、あるいは作家のこだわりが尊重されない場合もある。

完成品から醸し出される世界観とその背後にある緻密なデザインプロセスが表裏一体の関係で見え隠れすることこそが、アニメーションを手がける作家のアイデンティティであるので、アニメーション特有部分（手描きによる像の揺らぎなど）に修正依頼が来ると相当なストレスになるという。しかし、一方で、ある意味【妥協の産物】である自らが手がける商業的アニメーション作品が他のプロフェッショナルの仕事の中で改変されていくことには強い関心を寄せている。これは商業的作品として自作が流通していく過程において、プロフェッショナル同士の力が補完されることで生まれるシナジーを積極的に受け入れる姿勢の表れであろう。

中西の場合は、非商業的作品の制作の困難性についてしばしば言及した。【自分を満足させられる基準】の設定やそもそも【なぜ作るのか】まで突き詰めて考え、日常的にストックされたアイデアをその都度形象化させていきながら、自ら表現への自問自答を繰り返している。それに対して、【プロとして話を拗らせない】や【考える余地は無い】といった発言に見られるように、米正に比べて商業的作品には極めて冷静に取り組む姿勢が感じられた。しかしそれは【諦め】ではなく、クライアントの提示する要件を如何に解釈して、満足させられるものを制作できるのかという意識が制作の重要な動機付けとなっている。それと同時に、中西も商業的作品においては作家性に対する意識を明確にし、それを如何にコンテンツに盛り込めるのかという点に計略をめぐらせている。さらにいえば、【考える余地は無い】という意識で対応する商業的作品へのアプローチは、商業・非商業を問わずに長年の経験から培われた汎用性の高い映像の見せ方を無意識的に獲得している結果、と理解できるのではないだろうか。これは、先述の通り、「プログラム＝前もって記述する」ことの積み上げで成立する映像独自のデザインプロセスが作家にもたらした暗黙知的なものであり、作家はこのパターンを複数個持ち合わせ、眼前の諸問題への対応として最も相応しい手法を選択している。このパターン化した「プログラム＝前もって記述する」こととは、過去の経験を構造化した認知的枠組み、つまり「スキーマ」⁶と呼べるものであろう。

米正の【他のプロフェッショナルの仕事への敬意】と【自分らしさの喪失】、そして中西のわかりやすさの重視等に見られる【クライアントの意向重視（＝考える余地は無い）】と【表現への拘り】はいずれも相反するものであるが、商業的作品におけるこれらの意識の駆け引きは、非商業的作品制作という作家が日常的に社会を認識する手段との参照関係によって、そのバランスが保たれているといえる。これは前節の3作家が各デザインプロセスに有していた「問題設定・解決のための参照項」の存在と一致する。つまり、プロフェッショナルの場合は「自己省察に基づく非線形的作業工程」を核とする非商業的作品制作において自らの表現的可能性への探求を行い、それ自体を「問題設定・解決のための参照項」としながら、商業的作品制作に意欲的に取り組んでいる（図8）。さらにいえば、制作上のスタンスはもちろんのこと

であるが、プロフェッショナルは商業的制作と非商業的制作における思考の流れを意識的あるいは無意識的に使い分けている。そして、アイデア生成部分では非商業的プロセスの思考に準拠していた。その結果、対象に応じて「メジャー／マイナー」の関係を自在に変位させることで現前の問題設定を明確に行い、経験と共に熟成されるその思考の流動性が常に新たな価値創造の獲得につながっていることが明らかとなった。

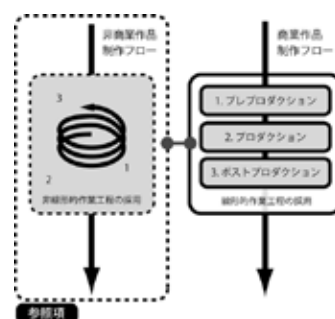


図8 プロフェッショナルの創造過程典型モデル

4. 記号生成過程と創造性

4-1. パースの記号論とアブダクション

ここで本稿の冒頭で述べた問題について考えたい。つまり、映像あるいはアニメーションに課せられた視覚情報の伝達メディアという、「自明」の観点から考察するのではなく、映像制作工程が内包するデザインプロセス認知に関する問題である。今回導き出された「非線形的作業工程の採用」、「問題設定・解決のための参照項」という2つのポイントにあらためて注目したい。ここで援用するのはパース（Charles Sanders Peirce, 1839-1914）の記号論とアブダクションの議論である。パースは、万物は記号から成り立っているとし、むしろその関心は「記号過程（Semiosis）」にあった。つまり、ソシュール（Ferdinand de Saussure, 1857-1913）の記号論は記号に内在的な意味作用を見ようとするのに対して、パースの記号論は解釈のプロセスに関する理論である。また、パースは、その記号過程こそ推論の過程であるとし、演繹、帰納、そしてアブダクションという推論形式を3つに分類した。

パースは、直観だと思われる思考の働きも、先行する物事の認識を媒介にした連続した推論の過程にすぎないとし、誤謬性は否定できないにしても、アブダクションは説明仮説を形成する方法であり、これこそ、新しい諸概念を導入する唯一の論理操作であるとその重要性を説いている⁷。その推論過程の内部に存在するパースの記号論では、「多様な印象を統一に導く概念作用の普遍的な3つの段階」⁸の存在を指摘している。これは、わたしたちが眼前のモノを認識する際の思考の作用である。つまり、「概念作用の対象からまず質が抽出され——第一、然る後にそれと比較される他のものとの関係が考慮され——第二、最後にその比較の結果が判断され——第三、『何々である』という確信を得るに至る」⁹プロセスである。第一の段階でわたしたちが相手にするのは「表象（記号）／representamen」であり、第二の段階での相手は「対象／object」そのものである。そして、第三の段階では「解釈項（もしくは解釈志向）／interpretant」と呼ばれるものを相手にするとされる。先述の通り、パースの記号論は解釈の

プロセスに関する理論であると言われる所以はこの部分にある。事物に備わった意味作用ではなく、事物があらたな解釈項を引き出すその能力（ファンクション）によって記号を定義し、そのはたらき（ファンクション）を解釈志向としたのである。ここに成立する記号と対象、そして解釈項との関係は記号の三相関（三項論理）triadic relation と呼ばれている。

このように、いくつかの経験の積み重ねからわたしたちは何らかの一般的法則を発見し、次の行動の準拠点としてそれを生かす。このプロセスはデザイナーがものを作る場合と基本的に変わりはないが、その経験の度合いに裏づけされた専門性がデザイナーをプロフェッショナルたらしめている。また、解釈項は記号であるため、次なる記号を生成する。これは、デザイナーがエスキースを繰り返して、デザイニングを精緻化させていくことと同じであると考えられる（図9）¹⁰。パースは、このような記号を介した概念作用、すなわち、推論の過程をアブダクションとして捉えた。吉川弘之（Hiroyuki YOSHIKAWA, 1933-）¹¹は、「集合があつて、カテゴリーを導入すると、このカテゴリーによって生じる区分で表現できる対象が、実際に人間が知っているものよりも豊富になる」と述べている¹²。つまり、集合とはわたしたちの存在する世界であり、カテゴリーはわたしたちの認識のプロセスの中で抽出される表象＝記号であり、それが生成され続けることでわたしたちは多くの抽象概念を入手することとなる。その記号過程によって、わたしたちが思考の中で捉える世界像というのは、抽象概念の組み合わせ方、すなわち情報のアレンジメントに応じて拡大し、現実の世界以上の可能性が顕在化されるということである。その記号過程の中にアブダクション、つまり、論理的飛躍という仮説性を獲得するのである。

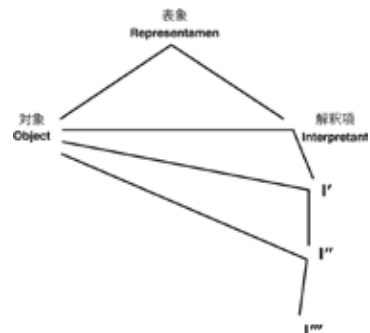


図9 パース記号論における三相関と解釈項の拡がりによる記号過程

4-2. アニメーション創造過程におけるアブダクション

先に触れたとおり、パースは、科学的論理的思考を演繹、帰納、アブダクションという三つの推論によって説明している。演繹とは、一般的原理（大前提）に事実（小前提）を関連づけ、個々の事象（結論）を説明する推論であり、一方、帰納とは、事例の収集から因果関係を抽出し、一般的原理（結論）を導き出す推論である。すなわち、帰納とは、「認識のプロセス」と呼べるものである。このプロセスを通じて、わたしたちは諸現象を客観性の帯びた情報に昇華させ「科学的手法」としてこれからの人間の営為に適応させるのである。これに対し、演繹とは「実践のプロセス」と確認できよう¹³。人間の営為はこの二つのプロセスの連鎖によって成立している。そしてアブダクションは「事実の発見、法則の発見、理論の発見のあらゆるレベ

ルにおいて発見にかかわる」¹⁴のである。情報の構造化のプロセスを経て成立する創造行為という意味において、映像制作も演繹的な実践のプロセスである。またそこでは、制作者が直面する様々な与条件を処理し、帰納的に解へと向かわせる、制作者独自の方法論の確立（認識のプロセス）が求められる。この2つは映像制作に限らず、ほとんどすべての創造行為の基本となる作業であろう。極めて線形的なデザインプロセスを可能にする一連の準備作業が映像制作の特徴であるにも関わらず、今回着目したアート・アニメーションのデザインプロセスにおいては、作家らはそこに非線形的な作業工程を採用し、そこで発動するアブダクティブな活動がプロセスの各所に「発見的」「拡張的」な効果をもたらしている。アブダクションによるアイデアは帰納的な与条件との照会作業を経て、演繹的にプロセスごとに必要な解をもたらす。その解は結論（成果）であると同時に、線形的に次工程を駆動させる要素となる。

5名のアニメーション作家から抽出された3つの要素、すなわち、「非線形的作業工程」と「問題設定・解決のための参照項」の採用、そして「行為の中の省察」によるアイデア生成の過程は、極めてアブダクティブなプロセスであると指摘できよう。「参照項」に依拠しながらその都度相応しい解を導きだすアニメーション作家の創造過程は、パースが指摘する、対象と記号の関係から解釈項が生成され、それがあらたな記号になるという人間の認識プロセスとしての記号過程そのものといえる。先にも触れたとおり、アニメーション作家の特徴として抽出されたこれらの傾向は、初期工程、もしくは自らに創作のリズムをもたらす日常的な行為においても確認され、創発を喚起するアブダクションがそこにあるといえよう。すなわち、実社会から送り手が記号として知覚する情報はデザインされることを志向し、そこに構造化の必要性が生じるのである。しかし、その構造化もそこにあるデザイン対象としての「問題を一元的に定義するものではなく」¹⁵、ある種の「表現」なのである。したがって、記号過程にある構造化は新たな記号を生み、それをどのように捉え、解釈し、評価するのかは送り手側に委ねられている。デザイン解に向かう情報の構造化は、「与えられた資料から論理的に導かれると言うよりも、与えられた資料から様々な情報を作り出そうとする、主として不連続で、発散的な思考、創造的な飛躍によって」成される¹⁶。すなわち、アート・アニメーションの制作においては、「デザインには情報がある（在る）＝構造化」とする過程だけではなく、「情報にはデザインがいる（要る）＝形象化」とする過程が存在し、これらの作業が工程で繰り返し求められ、この記号過程によって最終的に表現としてのメッセージ生成が可能となるのである。

ま と め

今回、映像をデザインプロセス研究の視座より分析を行うことにより、[創造性]をキーワードに映像とデザインの有機的な接続を確認した。もちろん、今回の5名の作家以外の分析

を行った場合、同様の結果が得られるとは言い切れない。しかし、デザインプロセスの視座に基づいた映像とデザインの親和性に関するさらなる議論を行う上で、本稿はある程度の役割を果たすのではないだろうか。それに依拠する新しい「映像デザイン」研究については別の項で継続して論じていきたい。

註

- 1 津堅信之『アニメーション学入門』67, 2005, 平凡新書
- 2 谷口は2007年度名古屋芸術大学卒業制作展買い上げ、永下山は東京・愛知・韓国などで個展を多数開催し美術雑誌でも評価、また松藤は2007年、2008年に武豊アニメーションフィルムフェスティバルに招待されている。
- 3 グラウンデッド・セオリーは、社会学における質的調査手法であるが、本稿では主に以下を参考にしている。『質的研究の基礎 グラウンデッド・セオリー開発の技法と手順 第2版』アンセルム・ストラウス、ジュリエット・コービン、1999, 医学書院
- 4 オープンコーディングは、グラウンデッド・セオリーにおける手順で、インタビュー・データの中から概念を識別し、それらの特性と次元を発見する分析上のプロセスである。
- 5 インタビューの内容分析を論文に記載する手法は次の文献を参考にした。櫛勝彦「『ソリューション』を超えるデザイン」『デザイン理論』49, 19-32, 2006, 意匠学会
- 6 森敏昭「情報の検索と忘却」『グラフィック認知心理学』40, 1995, サイエンス社
- 7 棚橋弘季「パースのアブダクションと記号学」『デザイン思考の仕事術』116, 2009, 日本実業出版社
- 8 外山知徳「パース記号論の再検討」『現代思想』vol.4-10, 156, 1976, 青土社
- 9 外山知徳, 前掲, 156
- 10 外山知徳作成, 前掲 p.156の図版より引用（「表象」は、原図では記号を表す「S」と表示されている）
- 11 工学博士、専門は設計学、ロボット工学など。東京大学総長、産業技術総合研究所理事長などを歴任。
- 12 吉川弘之「歴史科学としての新しい工学体系」『技術知の位相 新工学知-1 プロセス知の視点から』9, 1997, 東京大学出版会
- 13 建築設計におけるアルゴリズム・デザインを研究する松川昌平は共著『設計の設計』（2011, INAX 出版）において、建築家・菊竹清訓の「か・かた・かたち」の三段階法を援用しながら、認識と実践のプロセスを説明している。
- 14 米盛裕二『アブダクション——仮説と発見の論理』2007, 勁草書房
- 15 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』112, 1996, 勁草書房
- 16 増山和夫, 前掲書, 112