

複合領域としての“イメージ・デザイン学”

情報学部教授 高田 哲雄

はじめに

映画の制作を例にとってみればわかるように、“映像設計”をめぐるさまざまな領域のノウハウがそこにクロスオーバーしていることが理解される。

専門領域内からみればそれが複合領域の問題であることは暗黙の了解事項であると言えるだろう。

しかし他の領域、すなわち社会におけるさまざまな活動領域の視点から見ると、半ば無意識のうちに“イメージ”とか“デザイン・センス”という言葉で代用されてはいるものの、論理性を伴う明確なファクターとして認識されてはいないように思われる。“イメージ・デザイン”のさまざまなファクターの関わりを検証するとともに、それが専門領域以外とどのような接点で関わり、どのような意味をもつかについて考察してみたい。実践と推論によるイマジネーションを最大限活用しながら、従来の芸術の領域で解明された方法論にも依拠しながら、応用芸術としての映画、映像制作における映像設計のエッセンスにアプローチし、さらにその方法論や特質を一般領域に展開することがこの研究の目的である。

図は多領域とクロスするイメージ・デザインを意味する。

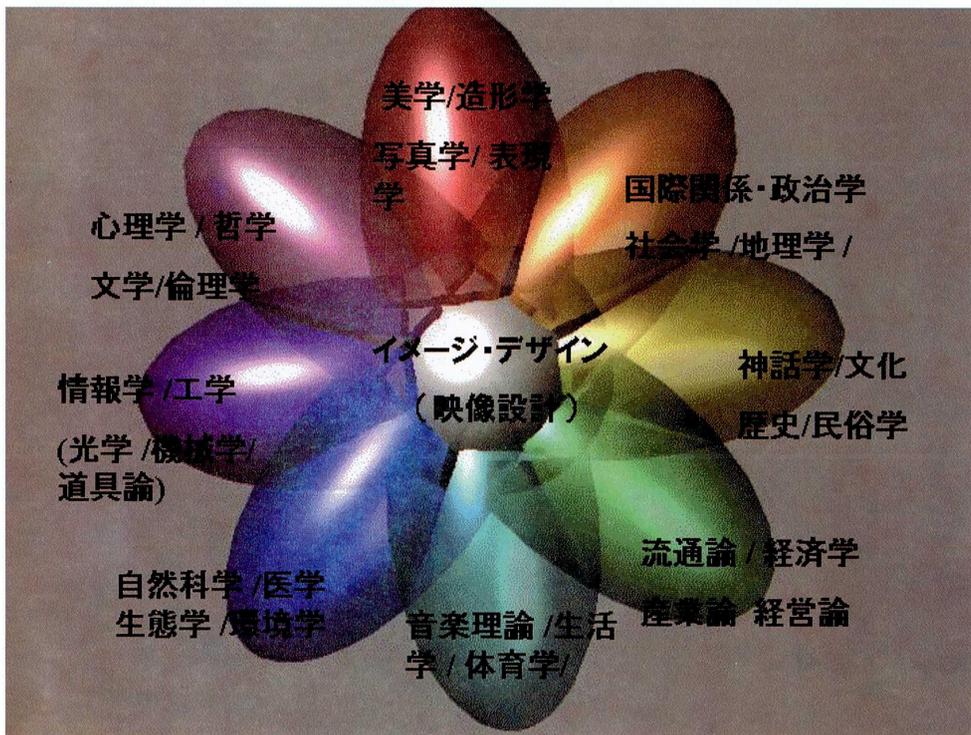


1. イメージは評価しうるか？

最初に映像制作をはじめ、テーマ性をもった作品を問題とするときに比較的混同しやすい問題は表現しようとする中身、つまり表現内容とそれを伝えるための表現形式（表現方法）との関係である。もちろん表現形式や表現方法を無視して作品は成立しない。しかし昨今の表現に関する研究の9割方は表現内容そのものよりもこの表現形式や表現方法についてのものが多く見受けられる。実際にメディアの表現者たちが必要としている技術というのは表現方法そのものについての記述に関心があるからにほかならないからである。

しかし表現方法というものはその本質を把握し一定の法則を理解してならば比較的万民に理解しうるほど簡単な仕組みで成り立っている場合が多い。そしてこれを実際に身に付けるための実際的な訓練に於いて感覚的な器用さへの習熟という点で難航

する場合が多いものの、概念としては物理的方法論に近いものがあり比較的
理解しやすいのである。図は他の学問領域とクロスするイメージ・デザインを意味する。



例えばカメラワークに於いて、観客との関わりを強調する方法はさまざまな技術があるにせよ、基本的には被写体がカメラに対してどのようにアプローチしてくるかという点に集約することが可能である。したがって画面を横切る人物よりは画面に向かってくる人物の方が、観客にとって、あるいはそれを見ていると仮定される登場人物の立場にとって、より迫るものとなるであろうことは至極当然の原理と言わざるを得ない。つまりこの場合フィルムないしはビデオに記録された映像そのものから判断することよりも、撮影におけるカメラワークの位置関係やフレーミングという空間的な相互関係に置き換えて考えることにより、その結果も単純に理解することができるのである。画面構成における表現方法の問題はそのエッセンスが絵画論に基づくものであり、

絵画における表現方法としての構成論や色彩論などいわば絵画技法に熟達していればおのずと映画や写真における表現効果を推測することができるのである。

いずれにしても絵画、写真、映画などの視覚メディアによって表現される世界は必ず何らかの物理的表現手段に定着されなければならない、したがってそこにおける表現方法および表現形式には一定の共通性と法則が見いだされるのである。絵画教室を著したフランスのアルマン・ドゥルーアンは、このことをやや分析的な視点から絵画におけるファクターとしてその条件を明らかにしている。以下の表はアルマン・ドゥルーアンの絵画における評価条件の引用である。(脚注1)

特質と係数

1感動の真摯さ

2個性: a)概念における(スタイル)

3 b)制作における(ファクチュール)

4色彩: a)色彩の強さ

5 b)色調の品位(諧調)

6 c)色調の多様性(抑揚)

7 ソノリテ

8構図(リズム、アラベスク)

9ヴォリュームの構成(マスの造形的均衡、記念碑的なもの)

10光の構成

11デッサン: a)正確さ(お情け点、知性がないときの)

 b)知性

12夢、ポエジー

13装飾的特質

14ヴァルール

15単純さ

16感受性

17主題(モチーフ)

18マチエール

19遠近法(絵画的)

20共感率

テーマ性の問題や構図、色彩、その裏で、共感率などほとんどの条件がそのまま写真や映画にも敷衍することができる。

ただし映画と根本的に違う点は比較的絵画の評価における視点が空間的な条件であるのに対し、映画のそれは時間的、行動的側面が強く、その意味においてはこの絵画の評価基準だけを見て映画を評価すわけにはいかない。しかしいずれにしてもこれらの分析的視点のほとんどが表現方法ないしは表現形式についてであり、テーマそのものの中、ましてや内容そのものについて踏み込んでいるケースは非常に稀である。ときに多くの美学書が説明しているものは表現内容と表現方法についての視点を混線させながら作者の意図へ近づこうとする傾向が強い。このことは肯定的に解釈するならば表現の結果としての制作物を通して、すなわち表現形式や表現方法として見えざる作者の魂にできる限り近づこうとする努力とも見てとることができる。むしろここではそういった美学的姿勢についての是非を問うことが目的ではないが、歴史上の制作物を解釈することを優先させた前世紀の美学者たちが作品表面に現れた物理的特性や制作手段に対する興味に偏重していることに対して、私たちがあまりにも振り回されすぎていたのではないかという点についてである。このことが指摘できるのは、私自身が制作者でありかつ美学的立場あるいは理論的分析立場にたつて表

現の問題をとらえることによって、初めて理解されるのであるということを明らかにしたいからである。つまり実際に制作をする側から言えば、作品の鑑賞者たちができた作品の結果を通して、創造する内容以上の世界を持っている場合もあれば、逆にその内容を理解することができず、作品からは何も受け取れないという結果になる場合もある。また鑑賞者があまりにも過敏に作品を読み取り、ときには制作者の意図を曲解してしまう場合も大いにある。

2. イメージの特質と個性

創作というものは本質的にこれが全体的に正しいという方法論や形式はあり得ないとさえいえるのである。作家にとって正しい創作論とはその本人にとっては絶対的なものであっても第三者にとっては絶対的なものではない。例えば後には同じ後期印象派の画家として知られるゴッホとゴーギャンの間でさえ互いに受け入れることのできない表現形式の相反がある。

したがってそこに創作としての普遍的な条件や共通法則といったものを見いだすことは実に困難な問題と言わざるを得ない。しかし一方ではアルマン・ドゥルーアンのように概念的ではあるが作品の診断条件を明確化しようとする努力も存在する。

つまり、実際の社会においては、創作の方法に関する解明よりもできあがった作品の評価に関する診断方法がより切実に要望される問題であったということにほかならない。

確かに、作家の多くは、意識的に創作の方法論について、本人が自然に体得している以上に、意識的に新たな方法論を模索したり、ましてや科学的に開発したりなどのあがきを敢えて望まない傾向は確かにある。それというのも理由があって、本来芸術的才能といものは天分であり、生まれつきにして他人とは違う才能が運命のごとく宿り、それは後天的に補えるようなものではないという、いわば神格的な美意識に出發

しているとさえ考える立場もあるからである。

確かに歴史に刻まれた多くの芸術家はあたかも神の技がその本人に宿ったであろうかのような非凡な才能を発揮してきたことも事実である。しかし芸術＝天分説を絶対とするならば、むしろこの探究自体も意味のないものであることを事実上認めていることになってしまう。才能が先天的であるか後天的であるかといった問題は心理学的領域に属するものであろう。しかし芸術の大衆化、メディアの拡大化によって今日芸術そのものを評価する仕組みは大きく変わりつつある。万民がそれなりの評価と批判の目を持ち、少なからずともその作品に何がかけて何が悪いかといった包括的には普遍的とさえいえる診断の場が形成されつつあるからである。

現実的な問題として、映画作品の評価は観客動員数という数字に跳ね返ってくるのであり、むしろ後世の人がその作品を見て感動するか否かはともかくもその時点における限定的な評価は統計学的に明らかな結果が出てくる。

そういう意味において、この研究の視点は必ずしも純粋な美学的立場や芸術的立場のみを土台にしているものではなく、ある意味では創作の問題と評価の問題を機能的な関係においても解明しようということである。常に芸術的課題においては作品そのものだけが解明の対象というのではなく、作品を創作する人間そのものの意識や姿勢が議論の対象となってきた。

結論的には、芸術的才能は先天的でもあり、また後天的でもあると言わざるを得ない。したがって先天的に持ちえた創作能力は、むしろそのまま後天的な創作能力に引き継がれることによって、さらに絶大なものとなるに違いない。しかし多くの芸術家がその芸術的成長の段階で様々なケースの挫折に直面していることも事実である。ここではその具体例は取り上げないが、先天的な特質や後天的な特質を自覚することなく拡大させた場合にその破局はやってくる。また芸術的才能と現実的ライフワークとの間にアンバランスをきたす芸術家も数多い。先天的であれ、後天的であれ、芸術的才

能というもののの中に潜在する特質とは何かを解明し、もしそれが普遍的な形で把握することのできる形を有しているならば、それは万民にとって価値あるものであると言えるのではないだろうか。

概念における個性(スタイル)の問題について「絵画教室」から引用してみよう。(脚注2)

「1人の画家とは木のようなもの…

野生の状態では、ありふれた種類の果実しかない。立派な果実をならせるためには、接ぎ木が必要だ。接ぎ木…それが個性だ。

美術においては、すべてを知らなければならない。そうでなければ、全然何も知らないことだ。ある種の樹木には、野生のまま、しばしば独特の風味をもった果実のものがあり、それ以外のものは、それが普通なのだが、大変な手入れを必要とするのと同じだ…しかし、我々の時代に、つまり教育が万人の義務となり道路工夫に高等教育の免状が、郵便局員に法学士号が要求される時代も遠くないときに、野生の状態で生きる、すなわち何の影響も受けずに生きてゆくことができるものだろうか。この生半可な教養には、すべての個人も同一水準にし、当然、彼らの個性を奪い去るという不都合がある。後になって、広い教養がある人々には、再びその個性を発見させる。美術においてもこれと同じことが認められる。

新聞、パンフレット、定期刊行物、美術雑誌が、山間僻地にまでも行き渡って、マチス、ブラック、あるいはピカソの新作の複製を掲載しているときに、1人の独学の若い画家が、なにがしかの影響を受けずに済ませるものだろうか。自分では気がつかなくても、その影響を受け、それにかぶれ、道を惑わされているのだ。そして彼の主たる魅力だった、感動の新鮮さが、それで失われてしまうのだ。

このことは、今の時代には彼の個性を無垢の状態では表現することがいかに難しいか

ということ、そして、素朴さが遠からず愚鈍さになってしまうということを説明する！
純粹で、生まれつきの個性のいくつかの場合（極めて少ない）を除いては、個性とはひとつの開花、生来の天分に役立つよう、技術に関する知識と一途な精進とのおかげで得た《後天的な》特質…、より正確には再発見された特質であるのが通例だ。
新たに知識があるとき、新たに能力があるとき、あなたが、あなた自身の接ぎ木をすることができるのは、成熟期に達した《知恵の木》の上にだけなのだ。あまりせっかちにしていけない。あなたは失敗するだろう、つまり、接ぎ木はあまり若すぎる木でも…枯れたり、腐ったりした木でもうまく行かない。また、自然にそむいた、途方もない接ぎ木（と言うのは、あなたの天性にそむいたという意味にとりたまえ）を試みてはいけない…バオバブに南瓜を接ぎ木するものはない！

ひとりの画家を、彼は個性的だということは、彼に大きな賛辞を与えることになる。それは、ひとりの画家が持つことの出来る、最も美しい特質のひとつである。また最も複雑なものでもある。定義するにも、正体を見極めるにも。

私は（『絵画についての対話』のなかで）、個性とは何を意味しなければならないかを説明しようとした。私は本章を利用して、以下の説明をつけた。

美術は、個性という歪んだプリズムを通して見た自然の忠実な翻訳である、とわれわれはいった。

個性は三つの原因によっている、すなわち、

生まれつきの要素（遺伝）

形成（訓練と教育）

多様な品質（社会的条件、交際、結婚、貧富、機会、生国、居住地、住居、風土、事故、疾病、等）。

その結果、我々のひとりひとは、同一の事実、情景とか、事件とか、状況とかに直面して、異なった反応を呈することになる。」

「つくづく考えてみると、1人の画家が《個性がある》という域に達するのはできるだけ多くの特質を積み重ねることによってだと、と私には思える。…中略…美術の本質は絶えず変わることだ。美術は今でも我々を驚かすことをやめない。新しい試みがなければ、それは貧血で死ぬだろう。それは私が心の改革者に尊敬の念を抱いているからだ」

心理学的領域によって解釈できる問題はこれだけではない。映画作品について言及するならば、登場してくる人物の心理描写や観客の感情移入の問題などはより重要であり、心理学そのものである。

3. 創作理念と主題

ここで取り上げるのは創作における理念、あるいはテーマ設定をめぐる問題についてである。そして実際の映像コンテンツの中身を端的に表すものはむしろタイトルである。

ハリウッド映画ではその作品のストーリーを端的に表すものとしてログラインloglineがある。短い文章の中に作品全体の意味するストーリーとそのエッセンスを短い文章にまとめたものである。

写真は筆者がハリウッド映画関係者の前でピッチしている場面である。





Christopher Lockhart / International Creative Managementのストーリーエディター

以下は著者が2006年2月に行ったICMのピッチングで使用したログラインとシノプシ
スである。(脚注3)

タイトル **【Ghost in the Ghost】** ゴースト イン ザ・ゴースト

高田哲雄原作(オリジナルの脚本)

【ログライン】

ゴーストライターが仕事に絶望し自殺するが、気がつくとリンボの世界にいる。そこで
別の魂(ジャンヌ・ダルク)がやり残したことを成し遂げる為、ゴーストライターの身体
に乗り移りたいという申し出に合意する。

【主な登場人物】

主人公スタンレー: 大物小説家のゴーストライティングを職とするさえない男(39歳)。

ジャンヌ・ダルク: 15世紀にフランスで活躍した聖女。ラ・ピューセルと自称した。

ゴースト: スタンレーの体にジャンヌ・ダルクの魂が入った者をいう。

ラ・ピューセル: ジャンヌ・ダルクの体にスタンレーの魂が入った者をいう。

理髪師ジャネット: 現実での主人公の恋人。ジャンヌ・ダルクの顔に似ている。

マルガリータ・コウション: 歴史小説家。ジャンヌ・ダルクを陥れる小説を企画する。

クレーベル: 大手出版社の社長。小利口にたち回るが目的は金もうけである。

その他ジャンヌ・ダルクが活躍した当時の歴史的人物が登場する。

【あらすじ】

主人公スタンレーは出版社で働く、小説家のゴーストライターで、彼が最も尊敬している人物はジャンヌ・ダルクである。彼が理髪店で居眠りをして、ジャンヌが火刑にされる夢を見て目が覚めるシーンから始まる。

翌日スタンレーは歴史小説家マルガリータに会い、ゴーストライティングを依頼される。彼女はジャンヌが聖女であるというイメージを根底から覆すものにしたいという。彼女の本当の意図は国際文学賞を受賞し巨額の富を得ることである。社長クレーベルは、ジャンヌ・ダルク火刑の記念日5月30日までに仕上げなければスタンレーを首にする と断言する。スタンレーはそのやり方に対して怒り、一人バーに行き悩んで荒れる。翌朝、スタンレーが自分の本名で出していた新人小説家賞の落選通知が届き完全に失墜する。

自殺を決心したスタンレーは郊外に向かうが、バイクがスリップして炎上し彼は瀕死の状態になる。そこへ若い女性の亡霊が現れ、彼が命を捨てるのであれば彼女の魂と交換したいと申し出る。彼は少女の申し出に同意する（以降、魂が入ったスタンレーのことをゴーストという）。彼は少女の口づけを受けた後は、彼女の手鏡の中を通して霊の世界に導かれていく。

霊の世界: ジャンヌがオルレアンのでイングリッド軍の矢に肩を射貫かれ瀕死の状態にある。霊界をさまよっていたスタンレーはそれを発見し彼女に歩み寄る。彼は自分が彼女の体に移り、戦いに参加することを決意する。イングリッド軍は再び蘇ったジャンヌ(スタンレー)を見て恐れをなし、崩れるようにして敗走する。

現実の世界: 歴史小説家マルガリータの家。

マルガリータはゴーストの原稿がリアルなことに驚くが、ラストシーンではジャンヌの行

動は神に反していたことにするようと強要する。

再び霊の世界:すでにジャンヌは囚われの身となっていて火刑の日まで1カ月を切る。

あらゆる裏切りを体験し、ジャンヌ(スタンレー)は地上に戻りたいと神に向かって祈りを捧げる。その結果ついに宣誓を受け入れ、罪を認める。

それを知ったゴーストは、手鏡を通してスタンレーに、それはジャンヌの本心ではないと叫ぶ。説得できないと知ったゴーストは再び霊界に戻り、自分が本当のジャンヌであることを初めてスタンレーに告白する。

スタンレーは地上の自分に戻り、今までゴーストであったジャンヌは過去の体に戻る。

現実の世界:原稿完成の日、決着をつけにマルガリータはスタンレーの家に行く。本当の歴史を見てきたスタンレーはマルガリータと激しく論争する。

霊の世界:異端裁判の後、ジャンヌは刑場の支柱に縛られ、柴に火がつけられる。火は彼女を包み始める。

現実の世界:スタンレーとマルガリータは原稿をつかみあって争うが、床に落ちた手鏡にマルガリータの足が滑って倒れ、その瞬間彼女は霊の世界に落ちてゆく。

霊の世界:ジャンヌが燃えようとしているその瞬間、マルガリータがジャンヌに入れ替わる。その直後激しい煙がマルガリータの身体を包み観衆からは何も見えなくなる。

現実の世界:国際文学賞の授賞式会場でスタンレーは最優秀賞を受賞する。スタンレーがコメントの中で、最もお礼を言いたいのはジャンヌ・ダルク自身に対してであると表明する。

確かにログラインによって作品のエッセンスを理解することは可能であるが、同時にそれは作品のすべてを語ってはいない。第三者に対して合理的かつ迅速に作品の内容を伝えることが可能であるが、それらすべてを語っているわけではない。

しかしながらログラインによってその作品が他の作品とどのように差別化されるかに

については強調されなければならない、機能的には商店の看板と同じようなメッセージ性をもつものである。

脚本家が映画会社またはエージェントに対して企画の説明をする段階ではもっとも最初に説明されなければならない、その意味では映画制作プロセスの皮切りにあたる工程と考えることもできる。

しかしながらそれは表面に具体化した物理的プロセスであって、脚本家の内面においてはさらにそれに先行するプロセスが存在する。“理念”とか“コンセプト”と言われるものがそれである。

理念“アイデア”について平凡社「哲学事典」より引用し、その原点を再確認してみよう。

「【羅・英】idea【独】Idee【仏】idée プラトン哲学の基本概念を示す言葉として知られているが、もともとギリシャ語のidealはidein語根を一にする言葉であり、ideinまたはeidoのアオリストであるeidonのインフィニティブであった。アイデアとエイダスが同義語である理由もそこにある。ところでeidoは今日の意味での「見る」あるいは「知る」という意味を持ち、古代ギリシャの日常語としてのアイデアまたはエイダスは、「見えているもの」あるいは「知られているもの」つまり「姿」あるいは「形」を意味する語であった。プラトンは、この普通の言葉を、そのまま哲学の言葉に転用したのである。なお、この言葉から出たヨーロッパ語のidea、ideeなどは「観念」「理念(イデー)」「(ドイツ哲学)などと訳され、様々な意味をもつが、ここではギリシャ時代の意味だけを説明する。このアイデアという言葉、ピュタゴラス学派では幾何学者の取り扱う図形の意味に用い、ここから例えば感性的な三角形がその模倣であるような本来的な三角形自体としての図形を意味することになった。ピュタゴラス学派のこのような用語法が、ソクラテスによって倫理的あるいは美的な価値自体を表現する言葉として採用され、それをプラトンが大成したと考えられる。プラトンでは、たとえば美なるものどもを越え、美なるものどもをして、美なるものどもたらしめる原理、原型という意味を持つ言葉として確立されている。

プラトンによれば、アイデアは時空を超えた、非物体的な、永遠の实在であり、真実性（オントス・オン）ともいわれる。アイデアは、感覚的知覚（ドクサ）の対象ではなく、理性的認識（エビステメ）の対象であり、感覚的世界の個物はアイデアを原型とするその模倣であって、アイデアを分有するものなのである。これがプラトンのアイデア論と呼ばれるもので、その思想は後世に大きな影響を及ぼした。ところで、プラトンはこのような意味を示す言葉として、必ずしもアイデアという言葉ばかりでなく、同根のエイドスという言葉をもしばしば用いている。これに対して、アリストテレスはアイデアとエイドスを区別し、エイドスに質料（ヒュレ）と対概念をなす形相という意味に転用した。プラトンではこうしたの意味ではとらえられていない。新プラトン主義では、アイデアは宇宙的な精神のうちにある、諸物の原型と解され、中世哲学では一般に神の精神の中にある植物の原形と解された。近世になってデカルトやイギリスの経験論哲学者たちによって、だいに人間が心の中に思い浮かべるところのもの、意識的、心理的な「観念」を意味するようになった。これは近代の人間中心主義的な考え方からして当然のことであるが、一般にギリシャ思想におけるアイデアという言葉はこうした近代的な「観念」という意味を含むものではなかったことが、注意されねばならない。しかし、カントに始まるドイツ観念論の哲学では、idee という言葉を、感覚や経験の世界を超えた理性の普遍的な形式としてとらえようとする傾向が強まり、よりプラトンの意味に近づくことになる。イデーをこうしたドイツ哲学的な意味でとらえる場合には「理念」という訳語が用いられることが多い。」（脚注4）

発想と発想をまとめる段階＝企画プロセスによってもこの理念はさらに煮詰められていく。むしろ脚本家内部で起こっているイメージ・デザインの問題であり、作家の思考過程についてであると言っても過言ではない。

さて、それでは脚本家の発想の源泉と何であろうか。

そもそも脚本には大きく分けるならば二通りの流れがある。

一つは脚本そのものが脚本家の原作である場合（一次著作物）

もう一つは原作が別にあり、それを脚本化することである。（二次著作物）

今回問題とする対象は原作である。

この意味において、すでに研究の対象はイメージ・デザインの領域を超えているかのように思われる。しかし本質はむしろクロスオーバーしているのであって、創作という一つの対象をやや視覚系重視型のイメージ・デザインとしてとらえるか、あるいは精神的、心理的側面を重視した文学系重視型の問題としてとらえるかの違いであって、極論するならば“群盲像を評す”のことわざのごとく、いずれの一専門領域の視点のみに依存することは真ではなく、ここで望まれるものは総合的な複合領域による方法論の解明なのである。つまり作家がある主題に取り組むきっかけは言語によるものと限らず、視覚、聴覚を通して様々な手段によるものである。

このことについては主題学という領域があり、主に比較文学の世界で研究が行われている。

「テーマ[英]theme [独]thema [仏]theme 語源、ギリシャ語のthemaは動詞より出て「おかれたもの」の意味。元来修辞学上文章表現の根本思想。(1)文芸においては、作品の取り扱う中心問題(主題)。これは本来存在自体の矛盾的構造に由来し、これに解釈ないし解決を与えるのは作者のイデーないし世界観である。また素材の統一的形成や作品の全構想も、テーマを媒介として初めて可能である。文学をそのテーマの相互関係において研究しようとする方法は問題史、主題学と呼ばれ、前者は精神的文芸誌、後者は比較文学の重要な一部門をなしている

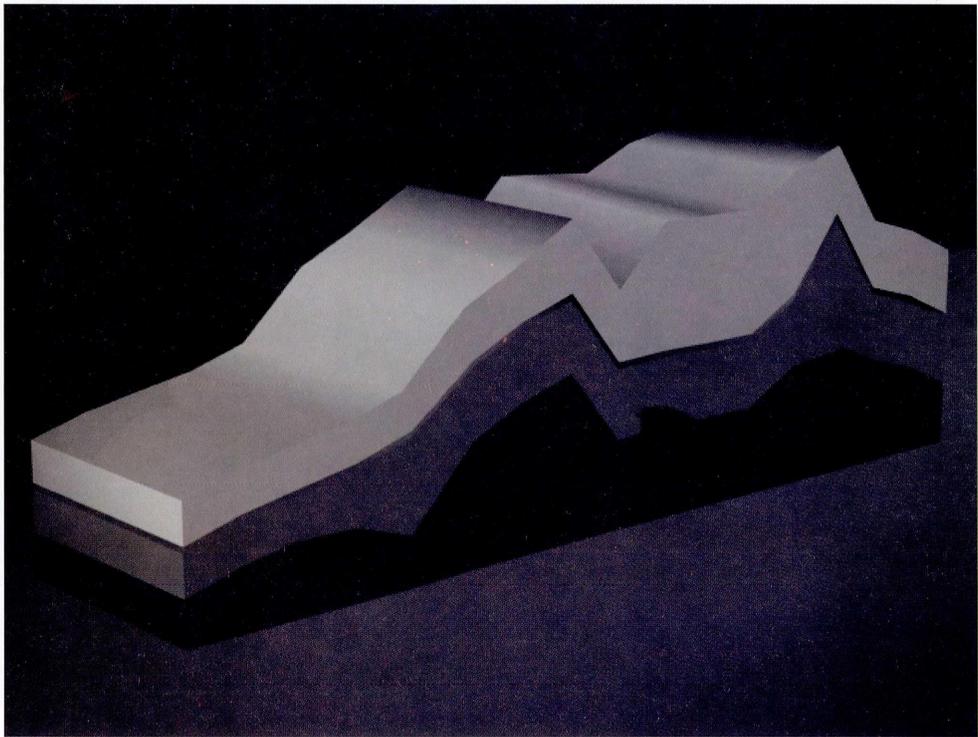
(2)音楽においては楽曲に表現されるべき理念の最初の統一的表現。それはリズム、旋律、和声という三要素の上に強い特徴をもち、その展開と連結によって全曲の構想を形作る。特にソナタ形式においてはテーマは楽曲の中心核として、全曲のうちに様々の形で展開される。音楽をテーマの展開という作曲技法によって、理念の発展と

して感覚以上のものに高めたのは、ベートーヴェンの功績である。」(脚注4)

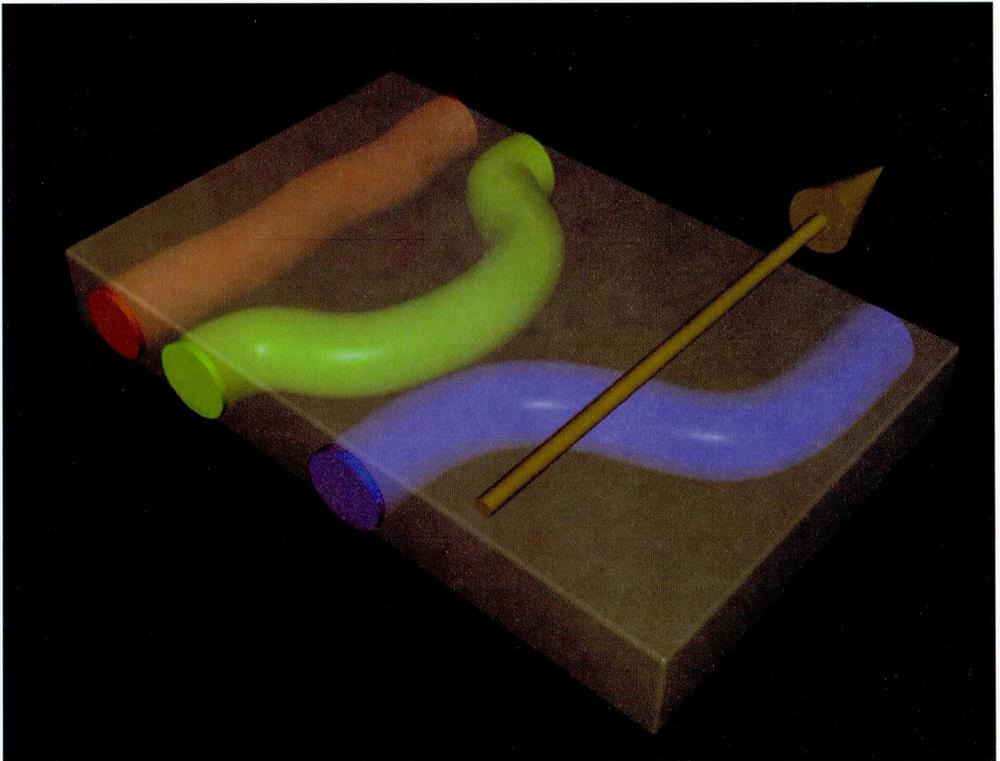
4. 障壁とストーリーの視覚化

シナリオを適切に形成するためには障壁の条件をあらかじめ設定しておくことが先決であり、そのためには障壁の構造についての明解な理解と解析が必要であることが前提となる。これまでの研究では障壁の構造を三つの垂直区分と心理的物理的要素としての水平区分に分けると合理的な活用が可能であることが分かった。

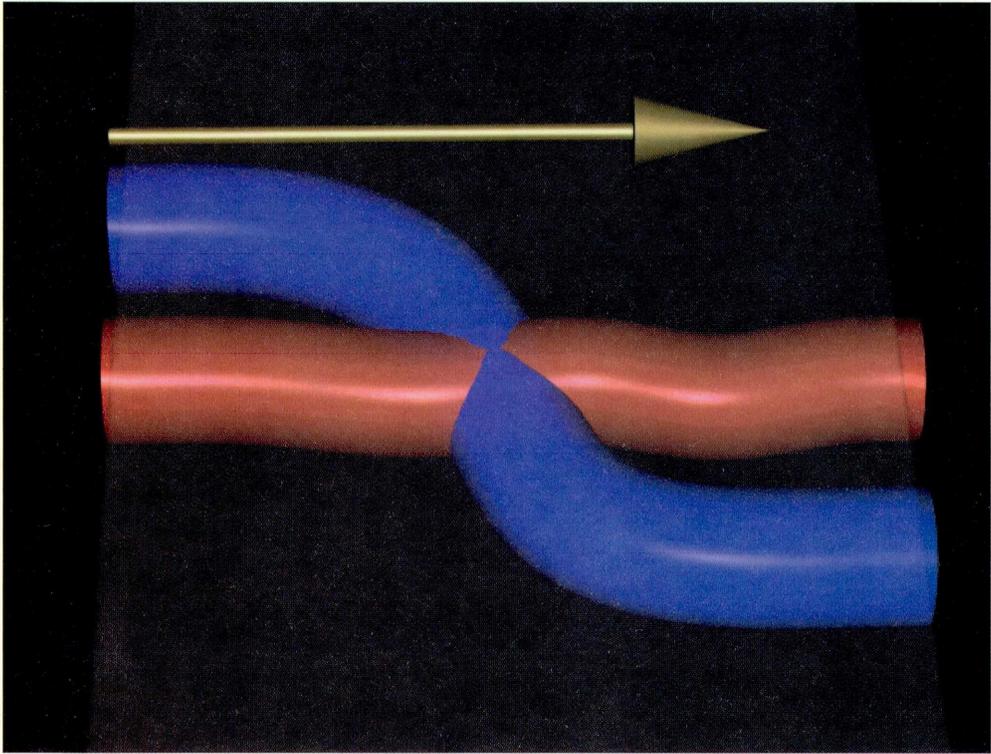
図はこれらの障壁の構造を実際の立体物としてとらえ視覚化した**障壁構造のモデル**である。



ここではこれらの解明に基づきながらも、主に登場人物を中心とするストーリーの流れによる相関構造の問題として一度視点をシフトしてみることにした。それぞれの筋（通常プロットとよばれる）の流れをチャンネルと考え、3次元の形態化を試みることで、有機的な構造の秘密を直感的な形で明らかにした。著者はホメロスともその弟子の作とも考えられている「オデュッセイア」Odysseiaのストーリーを例にとってみるならば、イタケー島の領主オデュッセウスの漂流そのものは波乱万丈に富んでいるが、これを一つのストーリーのチャンネルと考え、もう一方島に残った妻ペネロペイアをめぐる状況をもう一つのチャンネルと単純に考えると、この相関構造には形態的な明らかな特徴がみられる。これを単純化した例が図のBの3である。チャンネルの形態は様々な要素が考えられるが、単純化するならば図のAの1において表される3形態が代表的なものである。 以下は図A-1

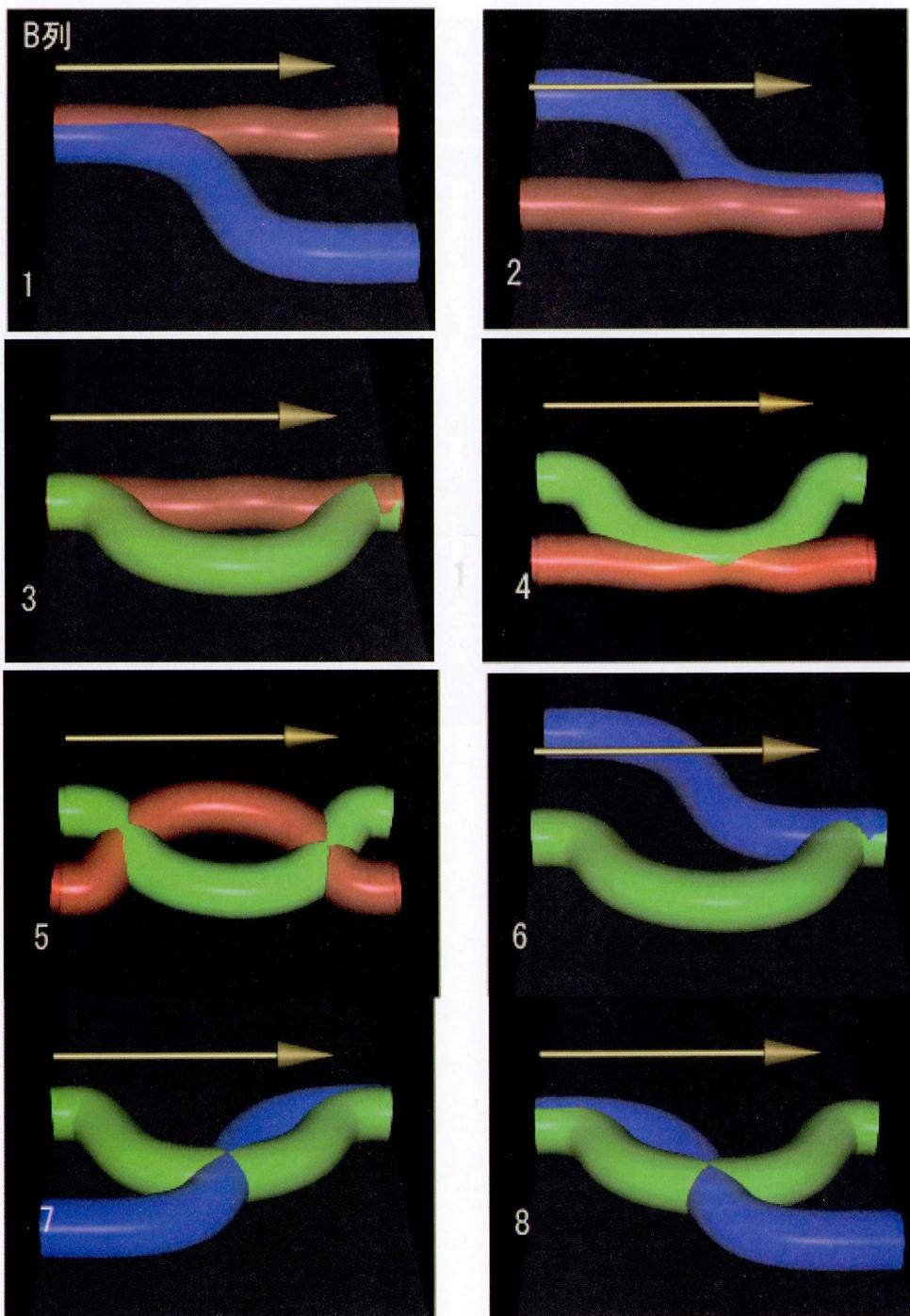


以下は図のA-2



また、シェイクスピア作品「マクベス」は荒野で出会った三人の魔女の予言としての“王の幻想”と現実のスコットランドの勇将マクベスの境遇を二つのチャンネルと考えると、予言としての“王の幻想”に野望を持ちながら刻々と近づくマクベスの姿は図のBの2が相当する。ちょっと話は飛ぶが、実はディズニー/ピクサー映画「ファインディングニモ」は前者の「オデュッセイア」の形態と原型が一致する。行方不明になったニモと、愛する息子を探して大海原を彷徨する父マーリンのこの二つの距離を置いたストーリーの組み合わせは「オデュッセイア」方式そのものである。さらにもう一つ例を挙げるなら、ワーナー・ブラザーズ映画「ラスト サムライ」の主人公オールグレン(トム・クルーズ)と相手役勝元(渡辺謙)の二人のストーリーのアプローチの仕方は「マクベス」で取り上げた図のBの2そのものである。

以下は図のB



説明するまでもなく、オールグレンは最初敵対していた勝元に徐々に精神的に同化していき。そして最後は一つになり官軍と戦い共に戦死する。つまり離れていたプロットが徐々に接近し同化する構造である。ここでは結果的な“善悪”、“生死”、“勝敗”の如何を問題にしているのではなく、あくまでもストーリーの相関関係における共通性と分類を目的としている。原作J.R.R.TOLKIEN、ピーター・ジャクソン監督・脚本・制作の「ロードオブザリング」は原型としては「オデュッセイア」に近いが、複雑な人物や集団の交錯を加えており単純化した場合でも図のBの7が該当すると思われる。

とくに個人的な創作の場合(小説などの原作、脚本)、一人の作家が描き出すことのできる世界にはおのずと限定された特質があり、一般にはその作家の得意とするジャンルあるいはカテゴリーが存在する。

ストーリーの基となるアイデアについて「映画ライターズ・ロードマップ」より引用する。

(脚注5)

「ストーリーを組み立てるにあたって機能しそうなプロトタイプ of the 要素やセクションというものについては、すでにはっきりさせているけれど、ストーリーとは何かという核心には確かにまだ触れていない。ストーリーの核心とは？それはストーリーの元となるアイデア、つまりあなたがストーリーを通じて何を言おうとしているのかということだ。究極的には、あなたやあなたのパートナーがどういうストーリーを語ろうかと決めるには、その理由があるはずだ…中略…

例えば、負け組に対する政府や社会の冷たさにあなたが激しい反感を覚えているとか、主人公の楽天的なものの考え方にあなたが大きな望みを見いだしているとか…。別の言い方をすればストーリーの元には感情がなければいけないということだ。

…中略…

それに加えて、あなたのもの of the 考え方というものが大きく関わってくる。あなたのストーリーにはあなた自身の個人的な哲学が隠されることになる。彼が自分の考え方の

間違いに気づいて、それを治そうと努力すれば彼の人生も変わるのだということが、あなたなりのものの見方というわけだ。」

ここで問題にするのは創作における理念、あるいはテーマ設定をめぐる包括的な視点についてである。

この段階で一つの疑問を呈することが必要になってくる。脚本の権威の人たちは「前提」とか「根拠」と呼んでいるようだけれど、私にはあえて「疑問」と言った方がしっくりくるように思える。その疑問とは、このツキに見放された友人は週末の大事な会議をヘマをせず乗り越えることができるだろうか？もっと哲学的で深い疑問を呈したって構わない。彼は一度目の大事な会議を乗り越えられるが交通事故にあって大怪我をしてしまう。この事故が悪運の始まりとなり、あとは自分で自分の首をしめてしまう悪循環にはまり込んでいく。そういう展開になるのであれば、あなたが呈する疑問は、運命についてということになるわけだ。このツキに見放された友人は運命のいたずら乗り越えることができるのだろうか？という具合だ。これがアイデアとなる。あなたやあなたのパートナーがプロットラインを組み立てる前に、自分のアイデアを明確にしておくことが不可欠だ。アイデアがなければストーリーはないのだから。極論すればすべての映画はミステリーだ。コメディでもラブ・ロマンスでもドラマでもアクションでも、みんなミステリーなのだ。プロットというものは、常に、主人公や観客をその瞬間のミステリーに触発させるものでなければいけない。そういうプロットでなければストーリーを語っているプロットとは呼べない。映画というものは本当は宝探しみたいなもので、宝を見つけ出す過程がストーリーなら、隠された宝に私たちを導いてくれる地図がプロットでなければならない。そしてその宝とは天啓であったり神秘であったりするわけだ。ここでは哲学的な背景に基づきながらも現実の社会に対する大きな疑問が前提となることを物語っている。この大きな疑問こそが物語を進めていく上での重要なエネルギーとなる。通称セントラル・クエスチョンというものであり、これと同等に重要なもの

がセントラル・コンフリクトである。

実際の制作においてもナラティブな作品を一気に組み立てることは不可能であり、様々な条件を総合的に考慮し積み上げていかなければならない。このことはあたかも前例のない全く新しいスタイルの住宅を設計し、構築するのによく似ている。ましてや作品以前の制作プロセスそのものを分析し、普遍的法則を見いだそうとすること自体不可能への挑戦に近いと言ってもよからう。したがって当然最初から整然とした一律の創作ルールなど存在するはずはなく、一つ一つの実験や試行錯誤からおぼろげながらその全容を徐々に浮かび上がらせるしかないように思える。

ストーリーにおけるそれぞれのプロットの流れをチャンネルと考え、直観的な形でも把握しやすい3次元の形態化によって有機的なストーリー構造の秘密解明に迫ることを目指している。

これは、本来複雑であるはずのストーリー・チャンネルについての把握を単純化することを可能にする第一歩であり、少なくとも従来その意味が明解でなかったストーリー構造の本質が見えて来たように思われる。しかしこれは生態学的にいうならば生物の骨組みが分かったということであり、五感を通して把握するために最終的に必要な外観部分に関しての理解に直結できるとは限らない。(したがってここではこの解析方法について“骨相学”的と呼ぶことにしている。)

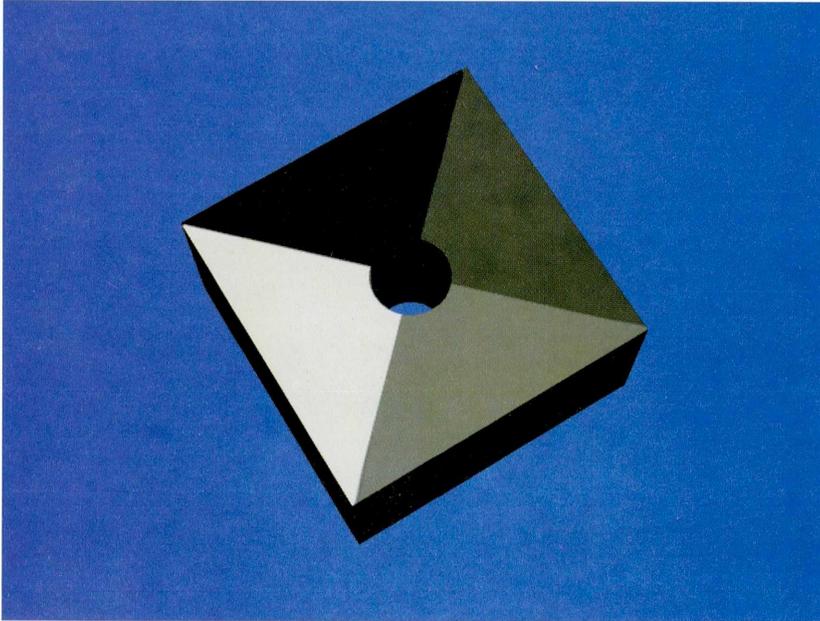
つまり実際の映像作品では、これらの骨格となるストーリー構造が十分なバックボーンとして必要不可欠であるにかかわらず、もしその表層部分ともいえる視覚情報において十分な素材と表現方法が肉付けされていなければ結局は作品としての意味をなさないということである。(ここでは後者の視点について“観相学”的と呼ぶことにしている。)

これらの前提にたち、実験の視点をもう一度“骨相学”と“観相学”の二つの視点から総合的感覚分析のレベルに戻し、かつ局所的な因果関係に固執することなく全体構成を意味づけている問題について考察してみる。

例えばストーリー・チャンネルの構造的な明らかになった心理的要素として“交錯”と“離散”があり、形態学的に見ればそれはチャンネルとしてのキューブ構造が交差している部分と分離している部分の違いという風に解釈できる。それはごく単純であり形態に置き換えることによって構造的な解釈は整理されるが、結果的に観客が受け取る心理にどのような結果をもたらすかについては実感的に伝わってこない。もちろん言葉としてそのまま“交錯”と“離散”を、人間の“出会い”と“別れ”といったような経験的なレベルに置き換えることによって、ある程度の具体的なイメージをつかむことはできるが、逆にそれはこの構造が意味するより普遍的な“交錯”と“離散”の意味する可能性を絞ませてしまうことになる。以前に私の研究において、何度か“創造性”そのものについて考察しその中で最終的に“集中”と“拡散”という対になる概念を絞り込んだが、ある意味ではこの“交錯”が“集中”と同質で、また“離散”が“拡散”と同質の概念上にある。むろん極論するならば「様々な現象の本質が“波動”である。」といういわば現代物理学の法則にも通じるある種の根源的な解釈に立ってしまうわけだが。したがって人間の感情を揺さぶるためにも、この“波動”に相当する心理学的変化をリズムカルに与えてやればそれは成立すると推論することも可能である。

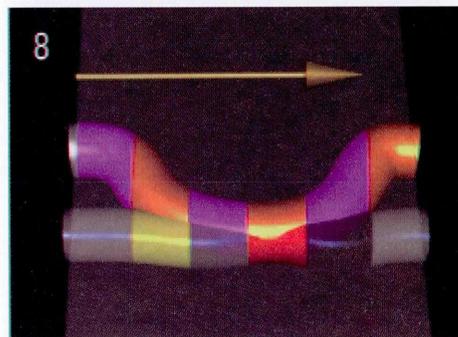
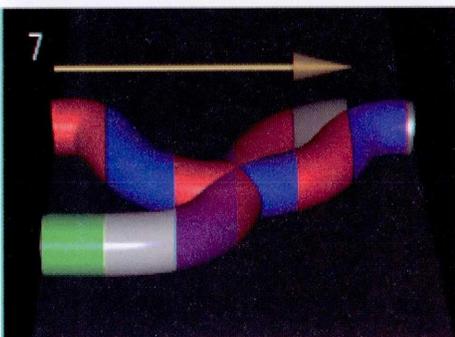
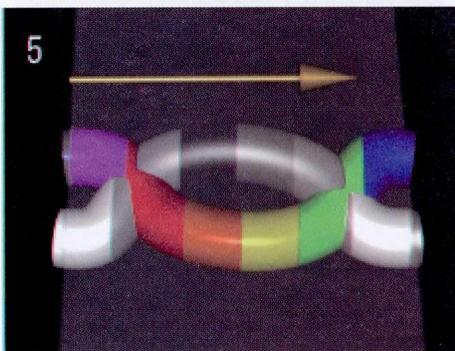
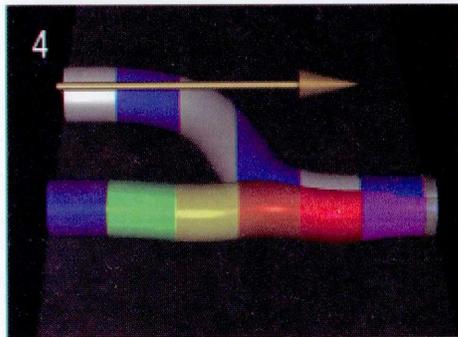
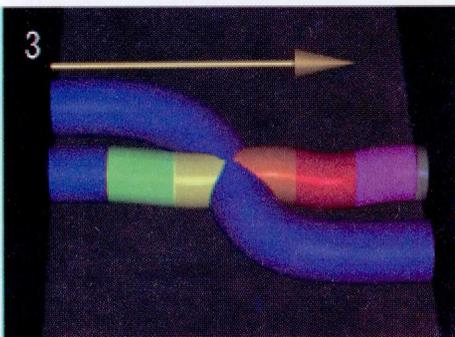
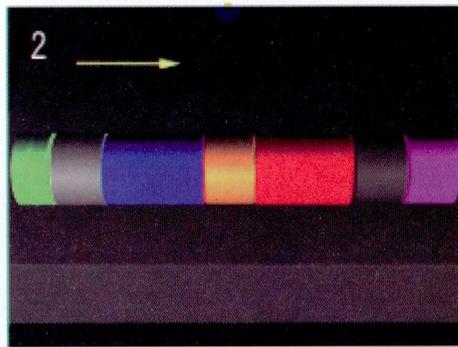
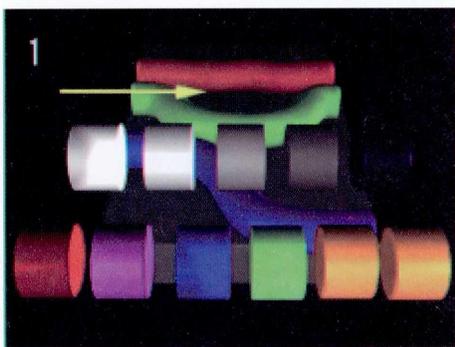
確かに、私たちが日常経験的に感動するそれぞれの瞬間を累積的に把握してみるならば、その多くは外界の変化が与える内的な心理状態の抑揚、つまりそれは“波動”の変化と見なすことができよう。例えば単純な例として、「暗い一夜が過ぎ去り朝太陽の光を浴びるときの感動」は抽象化するならば“暗”から“明”への変化の感動であり、誰でも理屈抜きで喜びと感動をうることができる瞬間である。むろんこのことは抽象化されて“…の暁”とか“…の夜明け”といった感動的な名作を生み出す動機にもなっているし、たとえタイトルとして銘うたなくても様々な過去の作品のクライマックスで濫用といってもよいほど活用されている。この要素を単純化するならば、それは造形的には“黒”と“白”のコントラストであり、映像や演劇用語で言うところの“明転”である。こ

それを数量的にとらえるならばやはり“波動”にとらえることも可能であるし、運動力学的に抽象化するならば結局“集中”と“拡散”のレベルまで凝縮することも可能であろう。



そこで心理的イメージをカラーブロックに分解し、各チャンネルのどの部分に配置されることによって全体の印象が決定づけられるかを実験してみた。(例えば、グレーは心理的に不透明な状態、赤は対決などのストラグルを意味し、青は沈着または冷酷を意味し、緑はナチュラルまたは平穩を意味する。白は誕生、黒は死や消滅を意味する。)

しかしこのことが必ずしも“観相学的展開”のすべてを意味するものではないが、少なくともストーリー・チャンネルの骨構造との複合機問題をわかりやすく解釈するための第一歩ではないかと思う。



5. マーケティングから見た映画制作の条件

映画におけるイメージ・デザインは作品の中身だけの検討で完了するものではない。実際観客にうったえ、しかも興行成績を上げることによって評価が決まるのである。したがってこの段階において明白にさまざまな評価の条件が現実的に合流してくるのである。このことについて「ハリウッドライティングバイブル」より引用する(脚注6)

「どんなに優れたライター、でどんなに素晴らしい作品を書き上げたとしてもプロデューサーやエグゼクティブからは、それが商業的なのかどうか尋ねられることだろう。商業的という言葉はどうとらえるかは人それぞれだ。多くのプロデューサーはパッケージングで決まると言い。「キャスティングさえうまくいけば商業的なものになる。メルル・ストリープやトムクルーズ、ロバートレッドフォードやバーバラスライサンドが使えればそれで成功を取めたも同然！」などと口にする。ところがこういったプロデューサーは誰もが興行的な失敗を経験しているのではないだろうか。また商業的かどうかはテーマ次第だと主張し、流行を追いかけては、それをフル活用しようとする人もいる。たとえば『プラトーン』の成功は、一見ベトナムの戦争を描けば即ヒットとするかのように思わせた。しかしその後作られた『ハノイ・ヒルトン』はどうだったろう。『ウォー・ゲーム』によってコンピューターを題材とした映画はヒットするよう思えたが、それを受けて作られた『ダリル秘められた巨大な謎を追って』が興行的に成功したとはいえず、『スターウォーズ』に続いて作られた『ブラックホール』や『スペース・パイレーツ』といった映画も同じように成功にはほど遠かった。

人によってはベストセラー小説を映画化すればよいというだろう。もっともらしく聞こえるが実際のところは果してどうだろう。例えば『レイズ・ザ・タイタニック』の失敗はマーブル・アーチ・プロダクションが倒産するきっかけとなり、『虚栄のかがり火』も興行的に大失敗している。『コーマ』や『リトル・ドラマー・ガール』といったベストセラーの小説を原作とした映画でさえ、そこそこの売り上げを上げたにすぎない。ならばきっと映画

の続編を作るのはどうだろう。確かに『ロッキー』シリーズはヒット作を次々と量産した。しかし『ジョーズ3D』の結果はひどい有様ではなかつたらうか。また、続編を作る作業は大変手間がかかるということも肝に命じておく必要がある。…中略…

成功のための三つの要因

商業的な成功の方法を考える際には、一つの要因だけにとらわれないことだ。脚本を成功へと導くための要因として

(1) ストラクチャー

(2) 独創性

(3) マーケティング

という三つをあげることができるだろう。これらの一つでも欠くならば脚本は採用されないか、運よく採用されても興行的な失敗が待ち受けることになる。この本のパート1ではストーリー・ストラクチャー(脚本の構成)について述べてきた。ストーリーが散漫であつたりうまく機能していないのなら、商業面での成功は期待できないだろう。確かにヒットした映画の中には構成がダメなものもある。しかしそれは非常に稀なことだ。『スターウォーズ』、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』、『ジョーズ』、『レイダース/失われたアーク』、『E.T.』、『ゴーストバスターズ』といった大ヒット映画は、しっかりと構成を持っている。構成が成功のために必要不可欠だということは繰り返し証明されているのだ。

しかし脚本の構成は、ライターの独創性によって肉付けされる必要がある。ちなみにプロデューサーが独創性という言葉を用いる時は次のようなことを言っていると考えてよい。

- ・新鮮味があるのか
- ・オリジナリティに溢れているか
- ・今まで作られてきた作品と何か違いがあるのか

・それはユニークか

・フック(観客の興味を惹くもの)はあるか

・説得力があり、プレミス(コンセプト)に惹きつけられるか

ヒットした映画の多くは、卓越した独創的なプレミスを持っている。『ゴーストバスターズ』、『ウォー・ゲーム』、『殺したい女』、『E.T.』などのヒット作はかつて成功を収めた映画を真似て作られたものではない。ライティング作業の中で、脚本に特別な何かを盛り込むことができなければ、素晴らしい脚本は決して書きあがらないだろう。…中略…
コネクションをいかに見いだすか

■ 普遍的なテーマ ■

成功した映画はたいいてい、観客の心に訴えかける普遍的なテーマを持っている。観客の興味を惹きつけ観客に語りかける。その根底にはそうしたテーマが確実に存在している。テーマが人間を描くからこそ観客は主人公や状況に自分を照らし合わせ、ライターのアイデアの中から原因と結果を見だし、人生の意味を深く理解するのである。そのアイデアとは誰もが体験したことのある人生経験かもしれない(『危険な情事』では向う見ずなセックスを行えば家族を危険にさらすことになる。『許されざる者』では、暴力はそれを行行使する人々の人生に多大なる影響を及ぼす)、あるいはライターがエッセイに書くのではなくストーリーの中で伝えたいと思っているメッセージ(『シンドラのリスト』では普通の行いであっても、ある状況下では絶対的な善となる)かもしれない。こういった普遍的なテーマは単純化され何度も繰り返し使われている。

…中略…

述べてきたこういったテーマはすべて、成熟やアイデンティティーといった精神や感情の状態、人生のプロセスに働きかけていることにお気づきだろうか。優れたライターは、たいいてい心理学に精通しているものだ。人を観察し、精通し、理解しており、人は何を行うものなのか、そして、それが何故なのかを見極めるため、人間について深く学ん

ているのだ。そして、人間を描けば描くほど、その描写の正確さが深まれば深まるほど、観客は映画の主人公により魅力を感じるようになるのである。

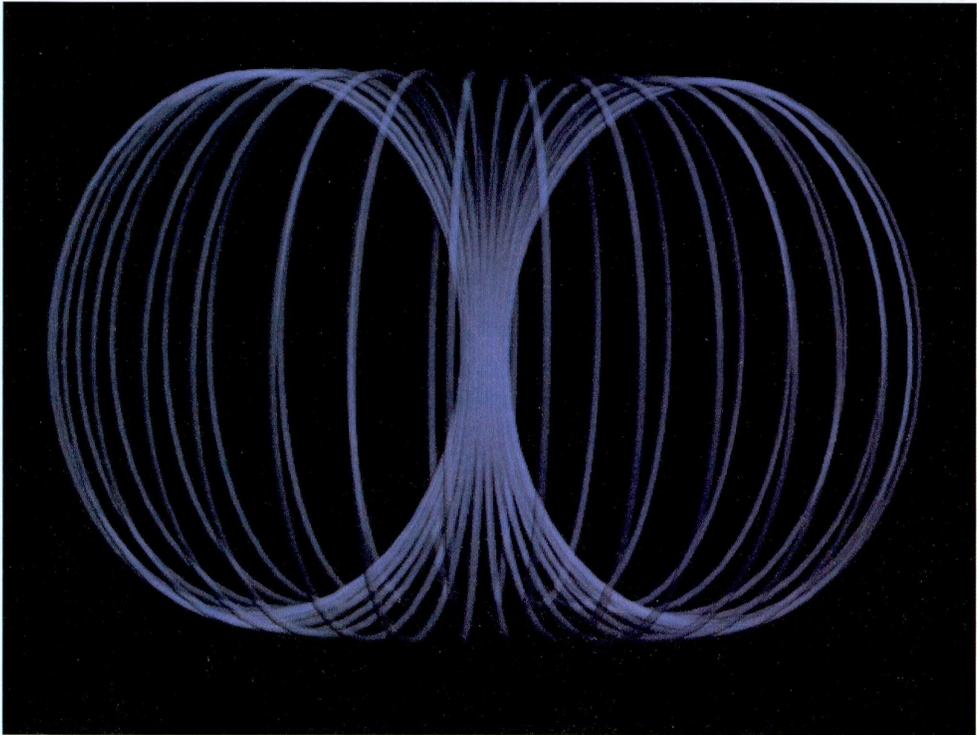
商業的な側面を流行から探る

これまでに延べてきたように、成功をおさめた映画は観客を惹き付けるための、強い普遍的なテーマを持っている。しかしそういった映画の多くが、実にタイムリーだったということも忘れてはならない。『チャイナ・シンドローム』がスリーマイル島での原発事故と同じ週に公開されたことを覚えているだろうか。この事故が映画のヒットを後押ししたことは明白である。さらに、『再開の時』が公開されたのは、60年代に青春時代を過ごして人々が過去に郷愁を覚え始める年齢に達したときであったし、『ウォー・ゲーム』はコンピュータを使う子供達の姿が多くのニュースで報道される中で公開された。そして、シルベスター・スターローンが演じた映画の多くは1980年代の保守的な政治情勢に見事にマッチしていたのだ。

しかしながら、脚本から公開までには数年かかる。そのため、どんな映画であっても社会の風潮を反映させることはほとんど不可能に思えるが、それでは一体どうすればよいのだろうか。このことを理解するために芸術家の仕事について考えてみる。芸術家は常に時代の先を行く傾向がある。流行やトレンドを誰よりも素早く感じとり、また人々の潜在意識の中に埋もれている脈動を見いだすのだ。」

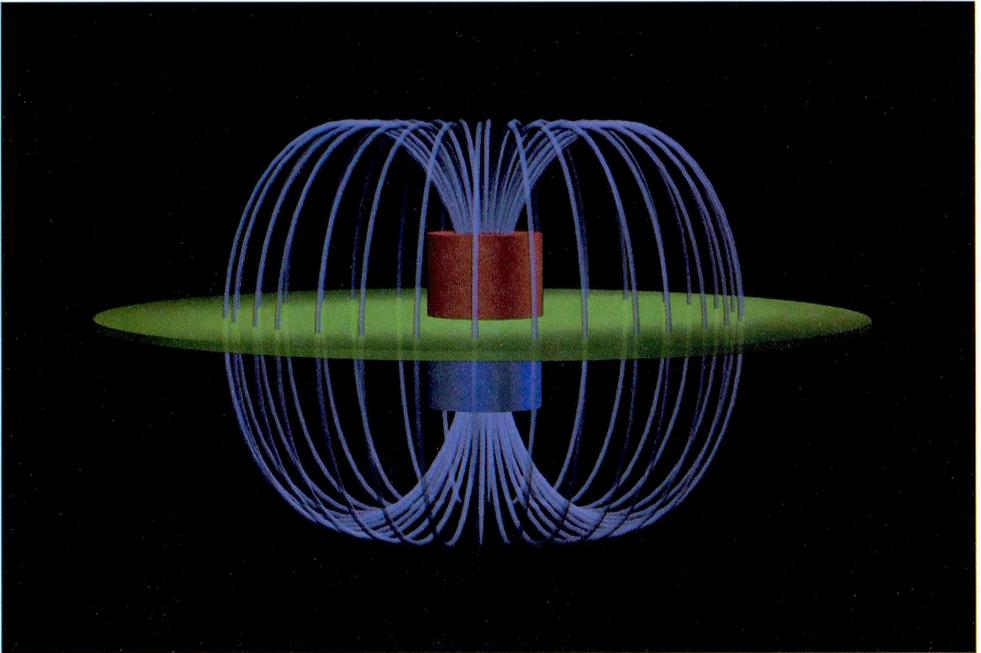
6. 創作モデル

ストーリーを創作するための因果関係を構造的にとらえた筆者独自のモデルを説明する。以下は筆者が発想のベースとして提案してきた**集中⇄拡散モデル**である。



このモデルは登場人物の心理的要因と行動的要因の相関関係を創作者にとって分かりやすい構造として示したものであり、ある意味では最も新しい心理学における性格分析あるいは発達心理学等と同調する部分があるのではないかと考えている。しかし、いわゆる分析的な心理学的モデルを示したわけではない。むしろ将来これが心理学領域においても再評価されることは期待しているが……。

以下は集中⇔拡散モデルをベースとした**心理⇔行動モデル**である



さて、人間の心理的状況は当然ながら行動に大きな影響を与える。基本的に理性を持った人間の場合、その理性的判断による意志はそのまま実際の対外的、社会的行動としての実現性を意味するものである。無論本人の意志とはかかわりなく、ある行動を強いられたりあるいは無意識のうちに本人の望まない行動に走るということもあり得るが…正常の場合ではこの図式は秩序立った順序をもっている。すなわち一般的な流れとして本人の心理状態、特に本人の要求というものが特定の行動を生み出すのである。したがって図では青の円柱で示した部分はその心理的コンディションを表している。さらにその心理的コンディションは赤の円柱で表された行動的コンディションに影響を及ぼすのである。その行動的エネルギーは本人の内から外界に対して放たれる。その状況は外部に拡散する放物線で象徴されている。そしてその行為が外部に影響を及ぼし一定の理解的变化が生じる。その行為が外界に及ぼす空間を水平面としての円盤で表現した。さらに行為の結果を受けた外界の事象は時間をかけて再び本人に反映される。いわゆるフィードバックが起こる。したがってそのフィード

バックを再び中心に回帰する放物線で描いた。この放物線は最初感覚器官を通して本人に知覚され直ちに本人の心理的変化をもたらす。

このようにして本人の心理的状況が行動的状況に変化を与え、その行動の結果が環境の変化を起こし、その結果再び環境から本人にフィードバックが起こる。この循環的關係が本人とそれを取り巻く世界との運命的な關係の連鎖をひき起こすのだ。

これらの關係を象徴的に表現したのがこの心理-行動モデルである。

筆者の研究でストーリーを構築する四つの条件を提案した。

それは①空間、②時間、③心理、④行動の四つである。このうち心理と行動については提示したモデルの中に位置づけられているが、空間と時間についてはどのようにかかわる条件なのであろうか。

空間、および時間はすべての事象にかかわる問題である。したがってほぼ同時に心理、および行動の因果關係にかかわってくるものであるが、発想のプロセスとしては心理および行動のそれぞれに時間と空間の二つの視点からの条件づけを行うほうが分析および構築しやすいと言えるだろう。

したがって心理および行動に特有の空間と時間のさまざまな特質がかかわってくると解釈できる。

特に最近のハリウッド・スタイルによるストーリー構築の通説に基づくならば、第一に主人公の目標に対する強い願望、すなわち心理レベルにおける強い動機づけが必要となる。

主人公の心理状況をめぐって回転する変化をストーリーホイールの概念にたとえる研究がある。ジェームス・ボネット著「クリエイティブ脚本術」(脚注7)がそれである。

「秘められた真実を研究するにあたって、四つの分野に分けることができる。

1-ストーリーホイール(物語の円)

2-ゴールデン・パラダイム(黄金率)

3-ストーリー・フォーカス(物語の焦点)

4-シュガー・コート(糖衣)

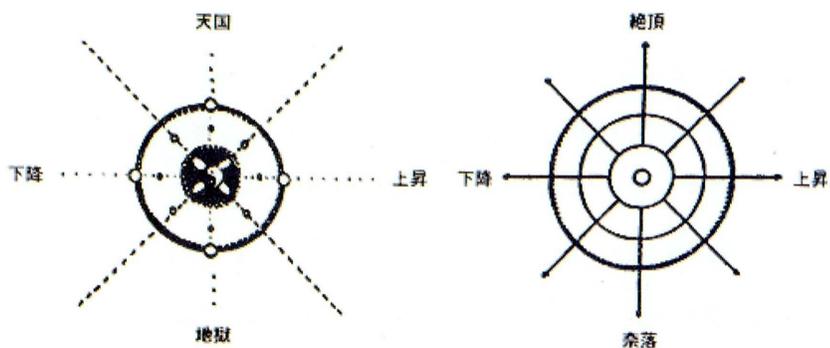
ストーリーホイールの研究とは、つまり誕生から絶頂へ、そして絶頂から死(または奈落)へという変化と成長のサイクルを学ぶことだ。(図下右)

古いものでも新しいものでも、すべての傑作はこの図に当てはめることができる。この方法で様々なタイプの物語をまとめてみると、そのどれも実はつながっていて、同様の目的を持っていることに気がつくだろう。その目的とは私たちをより高い次元に導くということにほかならない。

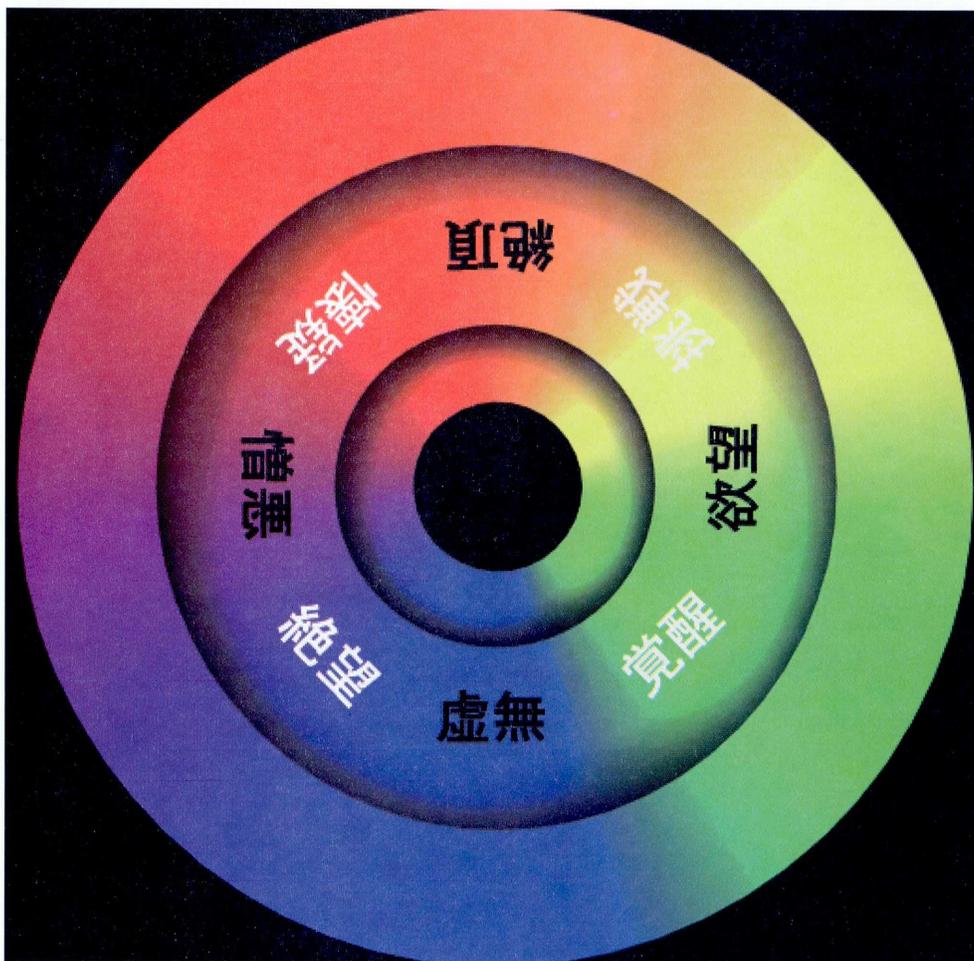
ゴールデン・パラダイムの研究とは、物語のサイクルや推移の一部分を学ぶということだ。これはストーリー・モデルにとって最も重要なところでもある。そこにはストーリーホイールの、すべてのステージで繰り返される基本的なパターンや設計図が、ちょうどDNA配列の遺伝子記号のように眠っている。ゴールデン・パラダイムを表すために、このデザインを用いることにする。ストーリーホイールの中にある上昇側や下降側のそれぞれの段階に、このゴールデン・パラダイムのモデルがあてはまることになる。このゴールデン・パラダイムが示すメタファーは人間の心理でもある。人間の精神の中にある一心理を表したものだと考えたらいいだろう。つまりゴールデン・パラダイムは心理を見るための方法でもあるのだ。心理の構造やいろいろな局面を示して、それがどのように作用し合い、発展して形造られているのかを見ることができるダイナミックなモデルだ。

3番目のモデルはストーリー・フォーカス。これまで述べてきたように一つ一つの物語は秘められた真実のほんの一部分を語っている。その一部分とはつまりゴールデン・パラダイムである。物語を積み上げていくことでゴールデン・パラダイムを明らかにし、そのゴールデン・パラダイムが何度も繰り返されることでストーリーホイールができあ

がるという図式になる。」



このストーリーホイール論を元に筆者独自のストーリーホイールを作成してみた。



7. 道具論の延長上には何が？

哲学者アンリ・ベルグソンの道具論に基づくならば、あらゆる道具や機械は人間の手足の延長であるということになる。そしてその分類をより単純化しようとするならば、人体を三つの大きな構成部分に要約する必要がでてくる。それは①頭と②腕(胴も含む)③足の三段階であり、それぞれに対応して①認識とコミュニケーション②作用と行為③存在と移動という機能を当てはめることができる。むろんさらにその延長として身の周りの生活的行為から、文化的行為、社会的行為に及ぶ発展的にして細分化された機能へ展開される可能性を含むものである。しかしどのように人間の行為が細分化されようと、本質的には人間の究極の目標として何が存在するかについてもその最終ゴールを視野に入れておく必要がある。すなわちあらゆるストーリーに共通する普遍的な問題として、そもそも人類というストーリーの出発点として考えられる根源的原因と最終ゴールである究極的目標を常に哲学的に考察しておくことも重要である。つまりストーリーにおいては、主人公の最終的な目標が前提であり、それを邪魔しようとする障壁が存在することによって葛藤が生じるからである。ベクトル空間で考えるならば座標上の点Aから点Bをつなぐベクトルに対してそれを横切るベクトルが存在するということである。

むろん点Aと点Bを座標のどこに置くかについてはさまざまな可能性がある。それは無限大といってもよい。ここにどの時点から出発しどの時点に向かうかというベクトルの連続と考えることもできる。いずれにしろそれを選択するのは作家自身であるが、この創作的問題を包括的に研究として扱うならば、それは個人的作家の立場として狭い世界について述べるのではなく、より広範で且つ普遍的な視野を持たなければならない。そのために、ある意味では従来のありとあらゆる知識の体系化や分類化が必要となってくる。たいていの作家は自分なりの主観的な体系化や分類化を無意識のうちに行っており、その知識や記憶の宝庫の中から極自然発生的にイメージを生み出

すのである。しかしここではそういった極自然発生的に生ずるイメージのプロセスについても、より分析的かつ科学的に取り組むことが目的であり、作家たちが漠然と抱いている方法論や時にはインスピレーションに近い発想のプロセスについても目に見える形で解体と分析を行ってみる。

これはコンピューター・シミュレーションに近い問題だが、ある意味ではこの地球そのものの現象を縮小した情報モデルのようなものが必要であるともいえる。それはちょうど人体のすべての情報が遺伝子の中に存在するように、地球のすべての情報がデータ・ベース及びプログラムの中に存在しているというような状態であるといえよう。データ・ベースにおける階層別分類と同じ方法が、いわば創作における階層別分類に活用することができるのである。

しかし、外部に現れる現象の総体を把握したからといってその現象の本質を必ずしも直ちにみることはできないのと同じように、創作における素材の総体を把握したからといって創作の本質を直ちに発見することもできないのである。ここにプラトン哲学の基本概念を示す言葉*idee* の意義が再認識されるのである。

すなわち目に見える物質的世界構造を観察し、さらにそれを構築しようとするならば、目に見えない精神的世界構造を理解しその裏側の仕組みを熟知しなければならないのである。普遍的要素の中に存在するそれぞれの特性を整理し、相互関係の基本的な仕組みをまとめることなしに創作のための*idee* は見えてこない。ただしこれは純粋な哲学のための哲学ではない。あくまでも創作のための哲学であり、作家自身の哲学である。したがっていわばその個人的哲学体系を良しとするか否とするかは、ある意味では作家その人自身の判断すべき問題でもある。しかしながらそうは言ってもここでは、極力普遍的な関係構造を模索する必要がある。

このような視点から、ベルグソンの道具論を創作的手法に展開するときに発見されたものはむしろ次のような結論であった。

人間の延長としての道具というベルグソン流の方法で体系つけるより、自然(宇宙)の人間化として体系づけた方がより普遍的であると結論づけられるのである。すなわち人間の身体が自然に対して支配的に拡大するのではなく、自然(宇宙)そのものが限りなく人間化すると考えるべきだったのだ。

ある意味では観念的な理解にほかならないが、パウル・クレーのように造形感覚的な方法で宇宙の現象を把握するならば、多くの運動は収束的運動と拡散的運動とに大別することができる。このことについてはすでに私の研究論文である“創造性の構造研究”において推論されている。すなわち、ある作用点からみると、個の運動は拡散であるが、対極的な作用点からみるとその個の運動は集中である。このことは空間、時間の両条件についてあてはまる。たとえば時間において、過去を始点とするなら時間の経過は拡散であるが、未来を終点とするならばそれは集中である。これらの数理解物理的背景にはエントロピー理論が存在する。しかし同じ問題について創作的視点にたつならば、すべての運動要因は素材であり、時空間世界すべてが創作の対象であるということになる。そのなかで始点と終点は無限に設定が可能であり、それは無限のストーリーの可能性が存在することを意味する。

原子レベルの物理的世界を解釈するのに“波動論”と“量子論”があるように、現実の世界のさまざまな現象を理解するのに“有機論”的アプローチと“要素論”的アプローチが存在する。たとえば前者はカントの「先見的統覚」のように、“知覚論”と“存在論”が、二つに切り離すことのできない世界であるという前提に立っている。そして後者はデカルトの“動物機械論”やラ・メトリーの“人間機械論”をあげることができる。ここではそのどちらの立場をとるべきかということ論ずるつもりは無い。構造主義や現象主義を経た現在においては、その両側面を統合的に解釈するべきであると思われる。

極論するならば、この宇宙の現象そのものの運動原理は“イメージ”なのかもしれない

い。

諸条件のセグメンテーションは必要であるが、その上に立ちながらも創作は知性と感性の動的なスイッチングによって生成されるものである。実は、映像として観るということは、肉眼で見ていることへの問いかけであり、反証でもある。どの程度のリアルな表現で全体の表現タッチを維持するのかという“リアル・レベル”のコントロールは、実際の表現レベルの問題としてまた必要なことである。さらに映像表現のしくみを知るということは、同時に現実の仕組みを知ることにもつながる。またこの逆も真である。

現代が中世的であるということは、再び“異端の時代”に突入しているといえるのかもしれない。

脚注の解説

(脚注1)「絵画教室」アルマン・ドゥルーアン著、徳田準、西沢信弥訳 美術出版社1975年第13版、21ページ一枚の絵の《臨床的試験》より

(脚注2)同上、概念における個性(スタイル)絵画教室64ページ、68ページより

(脚注3)2006年2月12日に高田哲雄原作・オリジナルの脚本【Ghost in the Ghost】単著を完成させ、ハリウッドの3大エージェントであるICMの映画関係者にプレゼン。日本語原稿34ページ、英訳原稿30ページ、脚本本文は2006年2月6日、確定日付(神奈川県藤沢市公証役場)
発表会場 UCLA Extension, Department of Entertainment Studies and Performing Arts, Room 760, at 10995 Le Conte Avenue, Los Angeles, California 90024/経済産業省後援、デジタル・ハリウッド企画

以下、高田ピッチ(企画のプレゼン)を受けた映画関係者

Daniel Brunt: Room 9 Entertainment社の開発・プロダクション担当副社長

Matt Eskander: International Creative Managementのエージェント

Christopher Lockhart: International Creative Managementのストーリーエディター

Stephanie Palmer: Good in a Room社の設立者・社長。以前勤務していたMGM Picture社ではクリエイティブ部門のディレクターとして活躍

通訳 Young Ashworth: 撮影 船戸 賢一(デジタル・ハリウッド)

実際のピッチングの様様については船戸氏の撮影したVTRも含めて2006年度文教大学公開講座10/14(土)「ハリウッドから見える現代アメリカ」に於いて発表している。

(脚注4)「哲学事典」平凡社、昭和49年発行、P85より

[参考文献]P.Natorp Platona Ideenlehre 1903,2版 1921., 田中美知太郎: ロゴスとアイデア、岩波書店1947

(脚注5)「映画ライターズ・ロードマップ」著者ウエンデル・ウェルマン 吉田俊太郎訳 フィルム・アート

社 2005年 34ページ

(脚注6)「ハリウッドライティングバイブル」リンダ・シガー著 フィルム&メディア研究所監訳2000年
大7章アイデアに磨きをかける P187より

(脚注7)「クリエイティブ脚本術」ジェームス・ボネット著、吉田俊太郎訳
フィルムアート社 60ページ