

AI 芸術と身体性についての一考察
—— アニメーション作品『プロメテウス 2025』の制作を通して

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3225362

ハンスンミン／Han Seungmin

AI 芸術と身体性についての一考察 ―アニメーション作品『プロメテウス 2025』の制作を通して

A consideration of AI Art and Corporeality : Through the Production of the Animated Work *Prometheus 2025*

要旨：

本研究は、アニメーション作品『プロメテウス 2025』の制作過程を中心に、人工知能(AI)と人間の協働がアニメーション創作においてどのように機能し得るのかを、身体性(embodiment)の観点から検討するものである。近年、AIは画像や動きを高度に生成できる技術へと発展しているが、その成果物はしばしば人間の身体的経験から乖離した違和感や浮遊感を伴う。本研究は、こうした特性が単なる技術的未完成さの問題ではなく、身体的労働や感覚の不在に起因するのではないかという問題意識から出発した。

AI アニメーション制作手法のうち画像生成方式に着目し、すでに動きを含む映像を変換する方式と、静止画像を補間して動きを生成する方式において現れる視覚的特徴を整理・分析した。特に、AIが生成する動きに見られるメタモルフォシス的な変形や、過度に滑らかな運動が、身体的実在感の欠如へとつながる点を検討した。その上で、『プロメテウス 2025』では、AIが生成したデジタルイメージをそのまま使用するのではなく、出力されたイメージに対してガラス上へのペインティングという物理的製作過程を重ねる手法を採用した。

制作過程において、私は指を用いた直接的なペインティングを行い、指紋や揺らぎを画面上に残した。それらを再撮影・編集することで、最終的なアニメーション作品を構成している。本研究は、この制作過程を通して、AIが生成したイメージや動きが、人間の身体的介入によってどのように再解釈され、物質化され得るのかを一つの実践例として提示するものである。本研究は、AIアートを肯定あるいは否定することを目的とするのではなく、AIを用いたアニメーション制作において、人間の身体性がどのように関与し得るのかを検討するための基礎的な議論として位置づけられる。

1. 序論

プロメテウスは神々から火を盗み、人間に与えた。火は人類が初めて手にした技術であり、生存と文明の始まりを可能にした道具であった。火を得ることで人間は自然に対抗できるようになり、その後、道具を生み出し技術を蓄積しながら、生活様式を変化させてきた。人間の技術は常に人間のために存在し、人間の身体や能力を拡張する方向で発展してきた。

しかし現代に至り、技術の発展のあり方はこれまでとは異なる局面に入っている。技術はもはや人間を補助する道具にとどまらず、人間に代わって判断し、生産する領域にまで拡張している。特に 2022 年に ChatGPT や Midjourney などの大規模言語モデルおよび生成 AI が登場したことを契機に、2023 年にはこれらの技術が急速に普及し、日常生活の中に定着するに至った。人工知能 (AI) の登場は、技術発展の中心が人間ではなく、システムそのもののへと移行していることを示している。技術は人間のために発展するものではなく、自律的に高度化・更新される独立した存在として認識され始めている。

それに伴い、技術に対する認識も変化している。かつて人間が生み出した技術は神聖視されていたが、現在ではその不完全性や危険性、さらには人間を代替しうる可能性までもが同時に議論されている。技術はもはや無条件の希望の象徴ではなく、人間の位置や役割を問い直す存在となっている。

こうした変化の中で、芸術もまた影響を受けている。AI は画像、テキスト、映像を生成し、創作の領域に深く介入しており、芸術は人間固有の行為であるという従来の認識は揺らぎつつある。

「art」という語の語源である *ars* は、完成された結果物のみならず、手や身体を用いて熟練を蓄積していく行為や過程までも含む概念として理解されてきた。東アジアにおいても、漢字の「芸（藝）」は「植え、育てる行為」を意味し、反復的な身体活動と時間の蓄積を前提としている。このように、芸術は東西を問わず、長らく人間の身体、労働、感覚が直接介入する行為として捉えられてきた。芸術的価値は完成された結果のみならず、そこに至る過程や作者の意図などを考慮して形成されてきたのである。

このような観点から見たとき、AI 芸術は制作過程の段階から、従来の伝統的な芸術とは根本的に異なっている。AI 芸術の生成過程においては、人間の身体が直接的な制作主体として介入することはなく、計算やアルゴリズムが結果生成を担っている。また、AI 芸術において生成される結果は、試行錯誤を通じて段階的に蓄積されていくものではなく、確率的計算によってその都度新たに算出される結果に近い。そのため、AI 芸術の成果物は、連続

的な経験の累積というよりも、同一の条件下であっても異なる形態として現れる、非線形的かつ予測不可能な特性を有している。

多くの人々が AI 芸術に対して不快感や拒否感を覚える理由も、こうした特性に起因していると考えられる。AI が生成した画像や映像は人間の形象に似ていながらも、その背後に人間の身体的労働や感覚の蓄積が欠如している点において、一種の齟齬を生じさせる。このような AI 芸術は、人間の痕跡が消去され、結果のみが残されているという点で、あたかも幽霊のような印象を与える。人々が AI 芸術に対して抱く不快感は、単なる技術的完成度の問題ではなく、芸術を芸術として認識してきた人間の身体性から切り離されていることに由来すると考えられる。

実際に、同一の画像や成果物であっても、それが「AI によって生成されたものである」という情報が提示された瞬間に、鑑賞者の好感度や評価が有意に低下する傾向が、複数の研究によって報告されている¹。これは、AI 芸術に対する拒否感が、成果物の完成度そのものよりも、制作主体に対する認識と深く結びついていることを示唆している。また、AI が生成した画像やテキスト、映像はしばしば不快感や拒否感を引き起こし、人間の創作を侵害、あるいは代替しようとする試みとして受け取られることもある。しかし、この不快さや異質さは、別の視点から見れば、AI アートが持つ固有の特徴でもある。

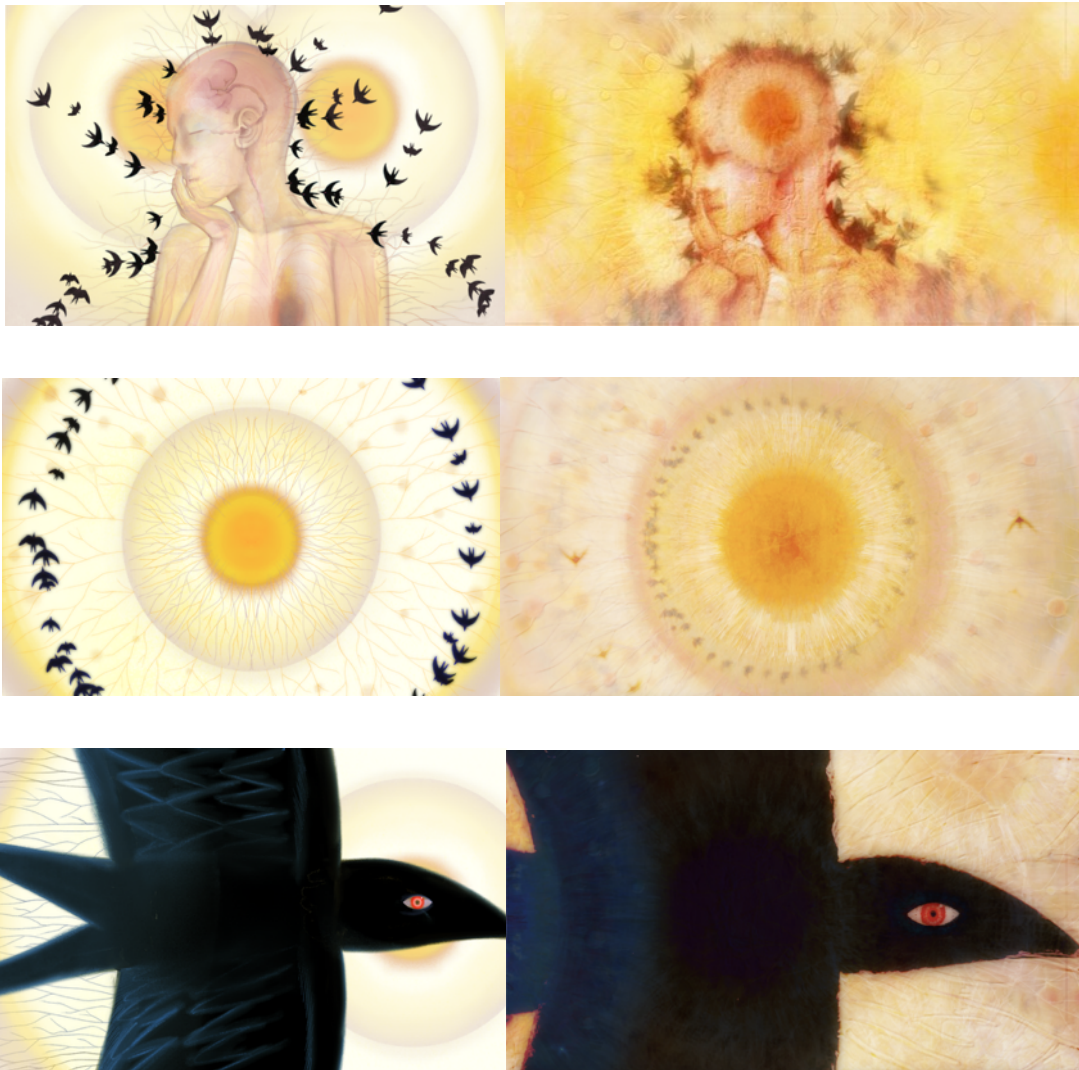
私自身も当初、AI 芸術は芸術として成立し得ないのではないかと考えていた。しかし、この疑問は同時に次の問いへとつながっていった。AI と人間の身体性が結びついた作品を作ることはできないのだろうか？もしそれが可能であるならば、人々はそれをどのように受け取るのだろうか？この問いこそが、本作品『プロメテウス 2025』の制作を開始するに至った契機である。

本研究はこの点に着目し、AI を単なる脅威や代替的存在として捉える視点から離れることを目的とする。AI を人間とは異なる表現領域を扱う一つの協働的パートナーとして活用することで、新たな創作の可能性を探究する。本論文では、AI と人間が協働するプロセスを通じて、より人間的な創作物がいかにして生み出され得るのかを、アニメーション作品『プロメテウス 2025』の制作事例を中心に考察する。

¹ GIGAZINE, “人間は『AI 生成画像だ』と言われると人間による芸術作品であっても共感できなくなる”, 2026 年 2 月 26 日, <https://gigazine.net/news/20260226-ai-art-fails-trigger-empathy/> (最終閲覧日: 2026 年 3 月 31 日)

2. PROMETHEUS 2025 制作記録

2-1. 作品概要



デジタルイメージをもとに、ガラス絵の技法によって完成させた最終イメージ

一羽のカラスが、思索に沈む人間のもとへ飛来し、その身体を覆い尽くす。人間の頭部からは、木が枝分かれするように新たな木々が生え広がり、カラスはその眼球をついばみながら内部へと侵入していく。プロメテウスの内に宿る火を盗んだカラスは、人間の内部で変容を遂げ、新たな存在として再び空へと飛び立つ。

『プロメテウス 2025』は、こうしたイメージを起点として、人間と人工知能（AI）との関係を探究するアニメーション作品である。本作の中心に据えられているのは、「身体性（Embodiment）」という概念である。身体性とは、哲学的観点において、単に物理的な身体の有無を指すものではなく、自己・他者・世界が相互に立ち現れ、関係を結ぶ経験的なプ

ロセスとして理解される。

人間は、見ること、触れること、身体を動かすことを通して世界と関わる。こうした感覚的経験の反復によって、人間は自己を認識し、主体としてのアイデンティティを形成していく。言い換えれば、人間は思考に先立って身体を通じて世界を経験する存在であり、この身体的経験こそが人間存在の基盤を成している。

一方で、人工知能は高度に発達した演算能力やパターン認識能力を有しているにもかかわらず、このような身体的基盤を持たない。たとえ人間の身体を模倣したロボットが存在したとしても、単に「身体がある」という事実だけで身体性が自動的に付与されるわけではない。なぜなら身体性とは、形態の問題ではなく、感覚を通じて世界と関係を結び、その経験が主体の内側に蓄積されていく過程に関わる概念だからである。

しかし本作は、人工知能を人間から切り離された他者として捉えるのではなく、AI が人間にとって拡張された身体として機能しうる可能性に着目する。ここで重要なのは、技術そのものではなく、それを用いる主体の存在である。『プロメテウス 2025』は、AI が人間を代替する存在なのか、それとも人間の身体性と主体性を拡張する媒介として作用しうるのかを問いかける。

そのため本作では、AI が生成したイメージをそのまま使用方法は採られていない。AI によって生成された動きを実際に出し、その上にガラス上へのペインティング（ペイント・オン・グラス）という物理的な行為を重ねる制作手法を選択している。このプロセスにおいて、デジタルイメージは再び物質化され、作家の手と身体的介入を通して痕跡と時間性を獲得する。

2-2. AI アニメーション制作過程で現れた AI 芸術の特徴

AI を活用したアニメーション制作の方法は、大きく二つに分けることができる。ひとつはテキストプロンプトを基盤として映像を生成する方法であり、もうひとつは画像を入力として用いる画像生成方式である。本研究では、前者ではなく、後者の画像生成方式に焦点を当てて論じる。

画像生成方式は、さらに二つの方法に分類することができる。第一の方法は、すでに動きが含まれている映像を入力し、それを基に特定のスタイルの映像へ変換する方法である。この場合、入力映像としては 3D プリビズ（previsualization）や実写映像が主に用いられ、AI はその映像の動きを保持したまま、視覚的スタイルを再構成する。第二の方法は、静止

画像を入力し、画像と画像の間を補完することで映像を生成する方法である。この場合、AI は画像間の関係性を推定し、中間フレームを生成することで動きを生み出す。

これら二つの方法は、それぞれ異なる視覚的特徴を示す。まず、動きの含まれた映像を基にする第一の方法では、グリッチ (glitch) 現象が顕著に発生する傾向がある。AI は入力映像の動きを追従しようとするが、物体の境界や形状を安定して認識できず、その結果として画像の歪みを引き起こす。



AI ANIMATION ‘THE CROW’

AI アニメーション制作手法のうち、すでに動きが含まれている映像を入力として用いる画像生成方式の代表的な事例として、グレン・マーシャル (Glenn Marshall) による AI アニメーション短編作品『The Crow』がある。2022 年カンヌ短編映画祭 (Cannes Short Film Festival) において審査員賞を受賞し、AI を用いた映像制作の可能性を示した重要な作品として評価されている。

本作は、人間のダンサーによる踊りの映像をフレーム単位で抽出し、それらを OpenAI の CLIP を基盤としたニューラルネットワークに画像リファレンスとして入力することで制作された。AI は、元映像に含まれる人間の動きをそのまま追従しながら、各フレームを「荒涼とした風景の中に描かれたカラスの油彩画」として解釈・再構成する。その結果、原作で

は人間が踊っているにもかかわらず、最終的に出力される映像では、あたかもカラスが踊っているかのような油彩風のアニメーションが生成される。

本作において特に注目すべき点は、映像全体にわたって繰り返し発生するグリッチ現象である。AI は入力された人間のダンサーの動きを追いながら画像を生成するが、身体の輪郭、関節の接続、顔や四肢の形態を安定して認識することができない。その結果、カラスの身体はフレームごとに絶えず揺らぎ、形態が歪み、ときには背景と混ざり合ったり、解体された状態として現れる。

一方で、第二の方法である静止画像を入力し、画像と画像の間を補完することで映像を生成する方式においては、前述のようなグリッチ現象はほとんど発生しない。この方式では、AI が連続した身体運動を直接追跡するのではなく、あらかじめ与えられた複数の画像間における形態的な類似性や変化を計算し、中間フレームを生成する。その結果、身体の輪郭や形態が急激に崩壊したり揺らいだりする現象は相対的に少なくなる。

AI に動きの生成過程を全面的に委ねた場合、映像にはメタモルフォシス (metamorphosis) に近い現象が生じる。このときの動きは、実際の人間の身体運動よりもむしろ過剰に自然で滑らかに連続し、その完璧さゆえに不快感に近い感覚を喚起することがある。微細な揺らぎや抵抗といった身体的な不完全性が排除された動きは、現実の物理法則から逸脱しているかのような印象を与え、結果として奇妙な浮遊感を形成する。

こうした特性は、AI 映像において繰り返し観察される一つの特徴である。動き自体は連続的かつ論理的に接続されているものの、身体が地面を踏みしめて動いているという感覚や、力が伝達される過程が欠落しているため、存在は空間に浮かぶイメージのように知覚される。すなわち、AI によって生成された動きは、「身体をもつ存在の運動」というよりも、形態が変容しながら流れていくイメージの連鎖に近い。



岩崎宏俊 (Hiroto Iwasaki) の AI ロトスコーピング・アニメーション

一方で、第二の方法である静止画像を基盤とした補間方式において現れるこれらの AI の特性を積極的に活用し、作品制作を行っている作家も存在する。その一例として、岩崎宏俊（Hirotoishi Iwasaki）は、AI によって生成された映像を基に、再びロトスコーピングを行う制作手法を展開している。彼は従来、実写映像を元にしたロトスコーピングを中心に制作を行ってきたが、近年では AI を用いたロトスコーピング手法を併用し、AI が生み出す滑らかで非現実的な動きの上に、人間のドローイング行為を重ねる試みを行っている。

この制作過程において生成された映像には、人間の関節構造が不自然に変形したり、身体の一部同士が融合したりするなどの誤差がしばしば観察される。これらの現象は、AI が連続した実際の身体運動を参照するのではなく、限られた視覚情報を基に形態を推定しながら動きを生成する過程に由来する特性として捉えることができる。すなわち、AI が生成する動きは、身体構造の論理よりも視覚的連続性を優先して構成されるため、結果として非現実的な身体変形が顕在化するのである。

筆者は、実際に当該作家が大学の授業に招かれた際、その制作手法および制作意図について直接話を聞く機会を得た。岩崎監督は主にロトスコープ技法を基盤として作品を制作しており、長年にわたりロトスコープがアニメーションと呼べるのかという批判を受けてきたと、筆者が聴講した講義において言及していた。しかし現在では、その表現は高い芸術性を有する手法として評価され、特有の違和感も一つの特徴として受け入れられつつある。また岩崎は、このようなロトスコープに対する認識の変化が AI にも類似していると指摘していた。すなわち、AI によって生成された映像に見られる違和感も、将来的には一つの表現として受容される可能性があるということである。一方で、AI 技術がさらに発展した場合、現在のような違和感そのものが消失してしまう可能性にも触れ、「だからこそ今しかできない表現を制作する必要がある」と述べていた。岩崎監督の制作は、AI が生成した動きを最終的な成果として固定するのではなく、人間の身体的行為を通じて再解釈する点において重要な示唆を与える。本作『プロメテウス 2025』もまた、こうした制作態度から着想を得て、AI が生成した動きの上に人間の身体的介入を重ねることで、デジタルイメージと身体性の関係を探究するものである。

2-3. PROMETHEUS 2025 制作過程

『PROMETHEUS 2025』は、デジタルイメージ生成のプロセスと物理的な制作プロセスを段階的に結合して制作されたアニメーション作品である。本作品の制作過程は、大きくデ

デジタルイラスト制作段階、AI を用いた動きの生成段階、ガラス上へのペインティングによる物理的介入段階、最終映像編集段階の四つに区分される。

まず、作品の基礎となるイメージイラストは作家自身によって制作され、この段階では AI は一切使用していない。

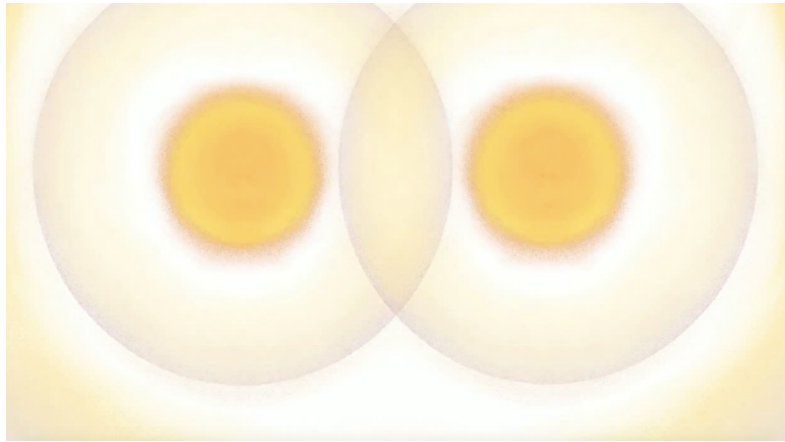


デジタルイラスト

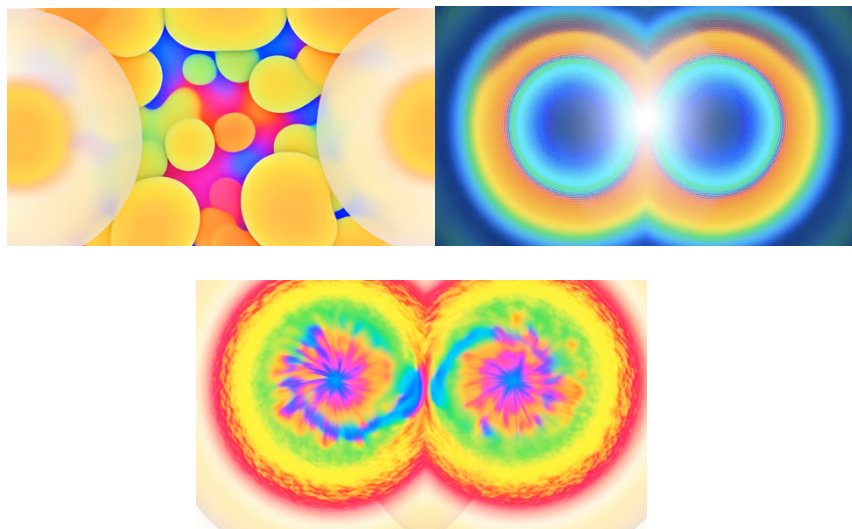
その後、制作された静止画像を基に、AI を用いて動きを生成した。この際、AI 映像生成ツールとして **Runway** を使用した。この過程では、画像間のフレーム補間方式と、画像を入力した上でテキストプロンプトを用い、その画像に基づいた動きを生成する方式など、複数の AI 映像生成手法を併用した。

この工程は制作過程の中でも特に困難であり、最も多くの試行錯誤を要した段階であった。生成された結果の多くは筆者の意図から逸脱するものであり、制作側が細部まで制御することが難しい点は、AI 制作の大きな特徴であると言える。また、その生成過程は非線形

的であり、試行を重ねるほど必ずしも精度が向上するわけではなく、むしろ結果が不安定化し、意図から遠ざかる場合も少なくなかった。以下に、その具体的な例を示す。



上記の画像は本作において使用された背景である。プロンプトとしては「細胞分裂のように、二つの円が一つになり、再び分離する」と入力した。



しかし、生成された結果は期待した動きには程遠く、作品全体のトーンすら逸脱する映像が多数出力された。これらの結果はいずれも採用することができなかった。



これは本作のエンディングに用いられたイメージである。使用したプロンプトは「カラス

が人の皮を脱ぎ捨て、上昇しながら飛び去る」である。



しかし、何度プロンプトを入力しても意図した結果は得られなかった。右側の生成結果については、飛翔する鳥の部分のみをマスクとして抽出し、使用した。



(左) 筆者が入力した画像 / (右) AI が筆者の意図を大きく逸脱して生成した映像の一部

身体イメージが意図通りに生成されなかったため、第 2 フレームまでを入力として追加した。すると、意図を超える興味深い結果が得られた。

上述の通り、AI の生成結果は創作者の意図から逸脱した偶然性の産物となる可能性が高い。時にそれは創作者の意図を超えた新たな着想をもたらすこともあるが、そのような有効な結果はむしろ限られており、多くの場合は意図と乖離したものとなる。したがって、制作過程においては創作者の意図が羅針盤として機能する必要があると考えられる。

そのため次の段階では、Adobe After Effects を用いて AI 画像全体の動きやタイミングを調整し、さらに各 AI 生成結果の中から意図に適合する動きのみを選択的にマスク処理によって抽出し、それらをコラージュのように再構成することで、新たな映像として再編成した。

続くガラス上へのペインティング段階では、出力されたイメージを基準として、作家が直接ガラス表面にペインティングを施した。この際、筆は使用せず、指を用いて油絵具やオイルパステルに直接触れる方法を採用した。これにより、作家の指紋のテクスチャが画面上に

そのまま残るよう意図した。制作過程で生じた微細な差異や揺らぎは、修正を加えずそのまま保持した。



撮影する時の写真

最後に、ガラス上へのペインティングが完了したイメージを再度撮影し、フレーム単位で編集・配列することで最終的なアニメーション映像を構成した。この段階では、既存の撮影映像を繰り返し編集・再構成し、一部のシーンには After Effects 上でグリッチ効果を加えることで、最終的な作品として完成させた。



撮影時の写真 / 最終形

3. 結論

本研究は、アニメーション作品『プロメテウス 2025』の制作過程を中心に、人工知能(AI)と人間の協働が芸術創作にどのような変化をもたらすのかを、身体性(embodiment)の観点から考察した。特に、AI アートが引き起こす違和感や不快感が、単なる技術的未完成さの問題ではなく、人間の身体的経験や労働の欠如に起因している点に着目した。

AI によって生成されたイメージや動きは、高い完成度と連続性を有している一方で、身体が世界と接触する中で形成される感覚的な抵抗や、時間の蓄積を欠いている。その結果、

AI 映像はしばしばメタモルフォシスに近い変形や、過度に滑らかな動きを示し、現実の身体経験と乖離した浮遊感や異質さを生み出す。このような特性は、AI アートが持つ固有の特徴であると同時に、人間がそれを違和感として知覚する要因でもある。

『プロメテウス 2025』は、こうした AI 映像の特性を欠陥として排除するのではなく、むしろ作品の出発点として捉えた。本作品では、AI が生成したデジタルな動きの上に、ガラス上へのペインティングという物理的な制作過程を重ねることで、デジタルイメージが再び物質化され、人間の身体的痕跡と時間性を獲得するよう試みている。指によるテクスチャを用いた介入によって、物理的な身体性が作品表面にそのまま残るようにした。

しかしながら、本作品は主に制作者個人の身体的介入と感覚的経験を中心に構成されているため、観客がそれをどのように知覚し、解釈するのかについての実証的分析は十分に行われていない。AI アートに対する拒否感や身体性の回復が、実際の鑑賞体験の中でどのように機能するのかについては、今後、観客反応調査や比較研究を通じて補完される必要がある。

本研究は、アニメーション作品『プロメテウス 2025』の制作過程を通して、AI と人間の協働が実際の創作現場においてどのように機能し得るのかを、身体性の観点から検討した。特に、AI が生成したイメージや動きをそのまま使用するのではなく、その結果の上に人間の物理的な介入を重ねる制作手法を通じて、デジタルイメージと身体的行為がどのように結びつき得るのかを実験した。

本作業は、AI アートを肯定あるいは否定することを目的とするものではなく、AI が生成したイメージや動きが、人間の感覚や制作過程の中でどのように再び扱われ得るのかを確認する試みに近い。本研究で整理した制作過程および事例は、今後 AI を活用したアニメーション制作において、人間の身体的介入が果たし得る役割を検討するための一つの参考事例として位置づけられるだろう。

文献

- ・ GIGAZINE, “人間は『AI 生成画像だ』と言われると人間による芸術作品であっても共感できなくなる”, <https://gigazine.net/news/20260226-ai-art-fails-trigger-empathy/> (2026 年 3 月 31 日確認)
- ・ Art Ex Machina. “Cannes 2022 Winner Ai Animated short “The Crow” Making of”.

<https://www.youtube.com/watch?v=OPXo3yOtnZY> (2026年3月30日確認)

- 岩崎宏俊[@hirotoshi.iwasaki]. surreal movement.

<https://www.instagram.com/reel/DK2BJ0AOLq4/> (2026年3月30日確認)