

博士後期課程学位申請論文

テクノロジーと絵画

—機械論的絵画生成と変状のエチカ—

博士後期課程 美術工芸研究科 油画専攻

学籍番号 2092001

千川 岳志

目次

はじめに	2
第1章 修了制作までの制作について	15
第1節 卒業制作について	15
第2節 修士課程での制作について	18
第3節 博士後期課程での制作について	28
第2章 Photoshop 的想像力	45
第1節 Photoshop のテクノロジー	45
第2節 Photoshop における画の六法	48
第3節 Photoshop のイデオロギー	68
第3章 機械論的絵画生成	82
第1節 人工知能による絵画生成とその原理	82
第2節 デカルトの哲学	89
第3節 遠近法における遮蔽と透視	95
第4章 絵画におけるエチカの方法	108
第1節 竜退治とゴシップ精神	108
第2節 スピノザの哲学	111
第3節 絵画のエチカ	115
謝辞	125
注釈・参考文献一覧	126

はじめに

私の博士学位申請論文は、テクノロジーと絵画との関係について考察したものである。私は大学院の修士課程で自身の絵画制作にコンピュータを導入し、そこからコンピュータを利用することによって生成される画像を作品のモチーフとしてきた。しかし、コンピュータを利用し続ける中で、画像の生成における主体としての意識に変化が起こった。つまり、それらの画像を生成しているのは自分であるのかそれともコンピュータをはじめとするテクノロジーであるのか、という問題に対して自覚的になったということである。この段階においては楽観的な姿勢であり、むしろそのような事態を楽しむような気持もあったのだが、時期を同じくして人工知能による画像生成の実践例が情報メディアに取り上げられるようになったことでこの問題に対する私の不安が大きくなった。私がこれまで制作の道具のように考えていたテクノロジーが、むしろ絵画生成においての特権となるのではないか。また、テクノロジーによって魅力的な画像が制作されるようになるのであれば、私が絵を描く必然性など無くなるのではないか。このような問題について、人間の優位性を自明視するような意見も散見されたが、これは私にとって受け入れがたいものであった。テクノロジーが、あるいは人間が、どちらかがどちらかに対して優先するような考え方があるとして、私は

どのような立場を取り得るのだろうか。このことは私の論文全体を大きく貫くテーマである。このことを考察していく中で、絵画史におけるパラレルな問題（イコノクラスム、遠近法における透視と遮蔽）の前例にたどり着いた。そこからスピノザにおける倫理を学ぶことで私の中で対立関係に近づきつつあったテクノロジーと絵画との関係が変状概念として結ばれたことは本論の大きな収穫である。私は、人工知能が絵を描いてもいいように、プリンタが画像データを描いてもいいように、鳥が空を飛んでもいいように、石がそこにあり続けてもいいように、それと同じ分だけ自由に絵を描いていいのである。

本論文は全4章、各3節、全12節から成る。以下、その概要を記す。

第1章では、これまでの私自身の作品制作について記述した。第1節では、学部での制作として卒業制作を取り上げた。《どぴゅるどん！》(2015年)は、私が当時購読していた写真週刊誌によって触発され制作した作品である。写真週刊誌の記事では、芸能人のスキャンダルから政治情勢といった問題まで、幅広い出来事が面白おかしく扱われる。これらの記事を読むことは私にとって楽しみだったが、一方でうんざりさせられるようなことでもあった。SNS（ソーシャルネットワークサービス）において「炎上」といわれるような出来事が頻発するようになった状況と相まって、それらの記事が他人事とは思えない心持ちを抱かせるからである。私はこのような噂話＝ゴシップにまつわる心のあり方を

「ゴシップ精神」と名付け、ゴシップ精神を表現する作品を制作しようと思い立った。油彩と立体物を組み合わせたインスタレーション作品として制作を行った。

第2節では修士課程での制作を扱った。《風景 卯辰山より》(2015年)では、D・ホックニーの手法(ジョイナーフォト)に触発された、写真とコラージュ、そしてそれらの組み合わせを問題として作品の制作意図とした。《花》(2015年)、《ヌード》(2015年)は「ゴシップ精神」の問題を改めて扱った作品である。《どぴゆるどん!》では、ゴシップ精神に駆り立てられる側に焦点をあてたが、これらの作品ではゴシップ精神の対象となる事物に焦点をあてて制作した。《亀》(2015年)、《彼女だエスコだけど、緊張くるく人る素ちををちゃんとードしてードす。》(2015年)は、制作にコンピュータを導入した作品である。《亀》ではエスキースの制作に Metasequoia という 3D モデリングソフトウェアを使用した。《彼女だエスコだけど、緊張くるく人る素ちををちゃんとードしてードす。》ではエスキースの制作に画像編集ソフトを使用した。これ以降、すべての作品でエスキース制作にコンピュータを用いている。《彼彼女はスカ捲りるにトにを門むろ鼓ラす。コトるら目眩眩ソーン捲りる上がが僕しそう。》(2016年)、《あのズ人が下げ園はボン。をりる兼六らる今もずずてる守って私ボ愛をちの昔も見くのだわ。》(2017年)ではモチーフの選定に Google の画像検索機能を利用

用し始めていた。

第3節では博士後期課程での制作について扱った。《メルティングフォール》(2017年)では、コンピュータを用いてエスキースを作成するにあたり、Photoshopの画像変形機能を用いて歪めた画像の組み合わせによって画中空間を構築した。一方、《wwwiiinndoowwwssss》(2018年)では、Windowsのデスクトップ画面を繰り返し保存し続けることで出来上がった、デスクトップ画面を入れ子状に無数に含む画像をエスキースとしている。この作品は、私の意図とは拘わらず、単純な操作を繰り返しただけのものが結果として一点透視図法による空間設計に近接し画中空間を作り出す、ということへの関心のもとで制作を行ったものである。《マイオウンゴールデンプレート》(2018年)、《へへへくくくすすステテティィィツツツクくくアアアルルルテテティィィメメメイイタタタムムム》(2018年)では、Photoshopのペイントツールとコピーアンドペースト、自動選択ツールの特徴に焦点をあてて制作した。《3階建て Google スタジアム》(2019年)は上記のような制作を踏まえて、Photoshopが可能にする想像力のあり方について総括する意図で制作を行った。《りゅゅううたたたたいいいいじじじじじ》(2019年)、《ハッシュハッシュ》(2019年)《ミッドナイトクロス》(2020年)では第3章第3節で扱う透視と遮蔽の問題を扱った。

第2章では、Photoshopを利用することについての論考を行った。第1節で

は、Photoshop というソフトウェアと、その前提となるハードウェアがどのような原理で作動しているのかについて記述を行った。GUI (グラフィカルユーザーインターフェース) は、アイコンという目に見える記号、可視的なオブジェクトによって私たちとコンピュータの処理とを仲介し、コンピュータの操作をより直感的なものとしている。反面、GUI に親しむことでコンピュータの内部で行われる処理は、操作者にとって質的な実感を伴わない量的なものとなる。このことでコンピュータは得体のしれないブラックボックスとなってしまう。この節では、コンピュータというテクノロジーに対して質的な理解を目指した。Photoshop のテクノロジーは私に、コンピュータ上での画像の編集を可能とさせた。私が絵を描くことと、私が Photoshop で絵を描くことの違いはなにか。Photoshop に固有の絵を描く方法があるとするならば、それはどのようなものになるのだろうか。

第2節では、画像を形成する各要素を考えるにあたって、画の六法という考え方を援用した。画の六法とは、中国6世紀に『古画品録』で謝赫が唱えたとされる、気韻生動、骨法用筆、応物象形、随類賦彩、經營位置、伝模移写、の六項目からなる絵画を描くための要素とその方法とである。気韻生動とは靈魂が共鳴して生気が生ずることであり、骨法用筆とは筆を用いること、あるいは筆を用いての構成法、応物象形とは象形に当っては物に応ずること、随類賦彩とは賦彩に

当っては類に随うこと、経営位置とは諸要素の配置に際しての適切な計画、伝模移写とは模写により古画を永存させるべきことである。これらの六項目は、第一の法である気韻生動の実現に向けて相互に緊密に結びついた関係を持っている。

画の六法は、その解釈にあたってはこれまでの歴史的にも微妙な変容を見せている。佐藤一郎は『絵画制作入門』の中で、これらの項目にそれぞれ、

Movement, Brush Stroke, Drawing, Painting, Composition, Illusion

の英訳をあて、西洋美術史を踏まえた解釈を試みた。私はこの例にならない Photoshop における画の六法の解釈を行った。骨法用筆としてビットマップ形式、応物象形としてマジックワンドツール、随類賦彩として液晶カラーディスプレイ、経営位置としてレイヤー構造、伝模移写として写真のデータ化、というように Photoshop の各要素を対応させて論じた。Photoshop において、画の六法の各要素はそれぞれが変数となり、変更可能なものとなる。ゆえに、Photoshop において画の六法は、緊密に結びついた関係からそれぞれが独立した変更可能性に満ちたものへと変わった。

第3節では Photoshop のイデオロギーを考察するにあたって、まずジョナサン・クレリーの考えを参照した。クレリーによる論考「近代化する視覚」によれば、カメラ・オブスクーラと写真（光学カメラによる銀塩写真）とでは、その依って立つ視覚の前提が異なるにも関わらず、連続したものとして見なされ

ているという。

クレリーはゲーテの色彩論において、視覚の中心が観察者の身体になったことにその連続性を断ち切る契機を見出した。ゲーテの提示した視覚のモデルがその下地とする生理的な身体は、それ自体において視覚的な生産力を持つ。例えば、瞼を押されると光を感じるが、その光はすでに実際の光と何ら対応関係を持たない。その意味で、客観的に決定された色彩や視覚など存在しないというのが、クレリーが述べたゲーテをはじめとする先人たちが導き出した近代的な視覚の前提である。

では、カメラ・オブスクーラにおける視覚の前提とはどのようなものだったのか。カメラ・オブスクーラによって得られる映像は身体から独立しており、視覚と身体とを切り離す。それはあたかもカメラ・オブスクーラによって見られた映像であるように見なされている。カメラ・オブスクーラが自然現象＝物理法則を利用した装置である以上、私たちがものを見るということに先立って精確に外界を再現しているという確信に基づく信仰が、カメラ・オブスクーラに視覚の特権を与えたのである。そして、写真（光学カメラによる銀塩写真）は技術としてカメラ・オブスクーラの延長にあるものであるが、他方、それを見る私たちの視覚の前提は更新されている、というのがクレリーの主張の要約である。そして、それにもかかわらず外界の対象に対する客観的な確実性、そして視覚の正確な

再現という信仰をカメラ・オブスクーラと写真とが共有しているというのである。

私が愛読している写真週刊誌において、記事の信憑性を担保するものは何よりも撮影された写真である。しかし、Photoshop のテクノロジーを介して私が実感するのは、データ化された写真の不確定性である。すなわちデータ化された写真は、変数のある組み合わせとして変更可能性に満ちている。これはクレリーが唱える近代化した視覚の前提とは異なるアプローチから現れるものだ。

岡崎乾二郎による論考「信仰のアレゴリー」では、上記のようなクレリーの論考と並行する問題としてイコノクラスムの問題が論じられた。

ルターの宗教改革によって、神への信仰行為に対する懐疑（イコノクラスム）が生まれたが、岡崎はこの出来事の影響が絵画にもおよんだと考察する。絵画におけるこの問題は、対象と描かれたもの（表象）の不一致である。この問題設定に基づくと、絵画とはすべてその明証性の担保に欠いた単に描かれたもの＝絵にすぎない。

これを踏まえて振り返ると、Photoshop が抱える二重の構造が浮き彫りになるだろう。すなわち、そこに現れているものが対象の真実である、というイデオロギーとしてのカメラ・オブスクーラの信仰であり、一方で、すべてが変更可能性に満ちている、という不信である。

第3章 では絵画における機械論について考察した。第1節では人工知能による画像生成の実例として、「The Next Rembrandt」を挙げ、人工知能による画像生成の仕組みについて記す。

「The Next Rembrandt」の公式HPによれば、レンブラントの作品からディープラーニングによって特徴を検出し、パラメータとしている。そこではレンブラントのスタイルとして、筆致、描かれた対象の姿かたち、色彩、構図までを、現存する346点の油彩画から検出した様子が伺える。これは、いわばレンブラントの画の六法を人工知能が学習するものと捉えられるだろう。これらの要素のパラメータの組み合わせによって、レンブラントが描くであろう絵画の可能性が提示され、その中から最もレンブラントの総体により近いものが取捨選択されるのである。

上記のような人工知能の淵源としてウィーナーによるフィードバックの概念を参照した。ウィーナーは第二次世界大戦中の空中戦における射撃精度の向上という課題にあって、直線的でない航空機の軌道を計算する必要に駆られる中でこのフィードバックという概念を発想した。フィードバックにおける命題とは未来をいかに予想するかということであり、またその予想した未来に対していかに応答するのかというものである。このようなウィーナーの考えは人工知能全般にとって有用であるのみならず、後述するようにスピノザ的な解釈の可

能性に満ちている。

第2節ではルネ・デカルトの機械論について記述を行った。デカルトは『方法序説』第5部において、心臓の構造とその仕組みについて説明し、それが精巧に作られた機械のように出来ていることを述べた。また、動物と人間において器官の仕組みが大きく異なることについても触れている。ところが、そこからデカルトは理性的魂という概念を持ち出して、それが物質によって生まれるものではないということ、そして感情と欲求を持った真の人間にとって理性的魂がいかに重要であるのかを論じた。

デカルトにとって動物と人間、あるいは機械と人間とは、同じものであってはならない。なぜなら、もしそれらと人間とを隔てるものが無ければ、「この世の生ののちには、何一つ恐れるべきものもなければ、希望すべきものもないと想像する」からである。これは、信仰の問題に対するデカルトなりの回答であり、デカルトにとって理性的魂が必要となる理由である。

第3節ではパオロ・ウッチェロの絵画を考察するにあたって遠近法における遮蔽と透視の問題を扱った。パオロ・ウッチェロは『ルネッサンス画人伝』において、遠近法の理論に熱中した画家として記される。さて、ブルネレスキによる遠近法とは〈たった一つの視点から見られた世界像〉を描き出す技術である。一方、透視図法とは書いて字のごとく透かして見る、図法である。両者には含み

持つニュアンスに隔たりがある。

このようなニュアンスの隔たりを論考するにあたってマーティン・ジェイの論述を参照する。ジェイはデカルト的遠近法主義として、アルベルティの遠近法を位置付けた。そしてその解釈に二通りの極があることを指摘した。まず、視覚の主体としての特権的視座としてのデカルト的遠近法主義であり、第二にそれは結局だれかの・いつかの・どこかの視点に過ぎないものであるという解釈である。これはクレーリーの論考を、カメラ・オブスクーラをデカルト的遠近法主義に置き換えたもののようにも読めるが、大きく異なるのは、デカルト的遠近法主義にも両義的な解釈の余地があることを指摘した点である。

先のデカルト的遠近法主義における構造を言い換えるならば、世界像（世界の遠景）を呼び起こすための遠近法がかえってバラバラでしかありえない視点を浮き彫りにするという逆説的なものであるが、それに対して当時の画家はどのように対応したのだろうか。岡崎はピエール・フランカステルの論考を参照しながら、平面の分割とヴェドゥーダという二通りの方法を例に挙げる。これらの論考を参照しながらウッチェロの作品『聖ゲオルギウスの竜退治』の作品分析を行った。

第4章ではここまでの論述からスピノザの思想を読み解き、自身の作品制作の方法を分析した。第1節では竜退治のモチーフからゴシップ精神について改

めて考察した。私はウッチェロによる絵画『聖ゲオルギウスの竜退治』をもとに作品を制作したが（《りゅゅううたたたたいいいいじじじじじじ》、《ハッシュュハッシュ》）、このことを「ゴシップ精神」という観点から考える。中沢新一は論考でウッチェロの絵画の竜退治というモチーフについて、コスモス=言語（ロゴス）によるカオス=現実の超克という一般的な解釈に対し、コスモスに対するカオスの逆襲という構図を見出している。

第2節ではスピノザの哲学を、その一般的な理解に基づいて記述を行った。デカルトにおいて世界とは神と思惟と延長という三つの実体から成り立つものであったが、スピノザにおいては実体とは神ただ一つである。すべての個物は神の持つ無限の属性がそれぞれに分有され表現されたものであり、それは身体と精神とについても同じことである。デカルトにおいて自身の思考の存在（コギト）が否定しえないものとして前提化されたのに対して、スピノザにおいては存在の確実性は神においてのみ還元される。ゆえに私たちは自由意志というものを持ち得ないとされた。

第3節では変状のエチカとして私の制作について論じた。人工知能による画像生成の方法は、デカルトが真の人間として最も重要であるとした理性的魂を色濃く受け継いでいる。では、私の絵画制作の方法はどうだろうか。私の制作は表象知による連想に満ちている。

ドゥルーズによると、スピノザにおいて表現とは、第一に表現されるものと表現するものとの一致であった。一方で、イコノクラスム（ルターの宗教改革）、あるいはクレーリーによる光学的な視覚映像の明証性以後の可能性もスピノザによって提示されている。前章の記述に見受けられるようにスピノザにおいて自由意志は一見否定されるが、認識の形式についてその記述を注意深く読みかえれば全く異なったスピノザ像が得られる。それは自由を重視するスピノザであり、一から多が生まれるような表現の可能性である。

前提化される視覚像や人間存在の優位性を受け入れることなく、リアリティを生み出す力としてスピノザの変状という概念を読み直し、テクノロジーと絵画との関係、そして理性的魂とゴシップ精神との関係を論ずることで、私の絵画制作におけるエチカ（倫理）とする。

第1章 修了制作までの制作について

第1節 卒業制作について

学部での制作として卒業制作を扱う。卒業制作《どぴゆるどん！》(2014年、作品番号1)は、油彩画と立体物とを組み合わせた作品である。

まず、立体物について、これは写真週刊誌を素材に使用した。写真週刊誌は、当時私が定期的に購読していた身近なものだった。購読を始めたきっかけは、何か制作に繋がるような記事を期待してのことだったが、そのようなきっかけとは別に、私は写真週刊誌を楽しんで読んでいた。読み終わった雑誌は、捨てることをせずに保管し、気付けば一年分に相当する量となった。

写真週刊誌の記事が扱う出来事は、グラビアから政治問題まで幅広いが、自身が購読していた写真週刊誌では、その大半がいわゆるゴシップ記事だった。芸能人の関係性や、汚職疑惑等、半信半疑のものが多かったが、刺激的な内容や、それを裏付けるように提示される写真資料は魅力的に映った。しかし一方で、その当事者にとってはそれではすまないことも容易に想像出来た。2014年当時、TwitterやFacebookに代表されるSNS(ソーシャルネットワーキングサービス)が生活の中に定着していた状況は、この想像に実感を与えた。SNS上に挙げら

れた投稿を手掛かりに個人情報特定されてしまったり、憶測や事実無根の噂がまことしやかに流れたり、写真週刊誌的なゴシップ精神と無関係でいることは難しいのではないかと、という不安が大きくなった。このような不安の中で、私には、作品の制作者たる自身と、写真週刊誌を購読し、同時に写真週刊誌的なゴシップ精神に怯える自身との切り離しが不自然であるように思えた。私はこのような実感に基づいて、自宅に保管していた写真週刊誌を素材に制作に取り掛かった。

つぎに、油彩画についてその形式を記述する。194×163 c m (F130号)のキャンバスに油絵具で、金沢市の夜景を描いた。描写の為に用いた写真資料は、石川県庁の19階の展望ロビーから自身が撮影したものだ。夜景であるため判然としないが、石川県庁から金沢駅方面を撮影したもので、金沢市街地を俯瞰するような画角となっている。支持体となるキャンバスは、下地の処理が販売段階で施された既製品を用いた。薄く溶いたバーントシェンナの油絵具で構図のあたりをつけ、その上から直接固有色を載せていく。撮影した写真資料を参考に、筆致を残した厚塗りで、写真的な色彩と明暗を再現した。

立体物のほうは、作品の展示空間となった金沢21世紀美術館とそこから打ちあがる花火とを塑像した。素材は写真週刊誌である。まず、金沢21世紀美術館の写真と建築図面を参考に縮尺を大まかに合わせて、それと分かるような模

型を支持体として塑像した。模型の上面には、夜のライトアップされた金沢21世紀美術館の明暗を参考とした着彩を施した。ここでも、筆致を残した厚塗りの描写を行っている。側面のガラス部にあたる箇所には写真週刊誌の切り抜きを貼りつけた。写真週刊誌の素材はアート紙であり、特徴的な光沢を持つ。上面の平滑な着彩との対比で、内側から発光しているような錯覚を引き起こすことを目論んだ。

金沢21世紀美術館を取り囲む敷地もある程度塑像したが、こちらはより抽象的な塑像であり、厳密に縮尺を測ったものではなく、敷地の高低も無視した平面的な塑像である。まず、写真週刊誌の中綴じを外し、一枚一枚に解体されたものを貼り合わせて一枚の平面を作る。貼り合わせは、横並びのページの角度が水平・垂直になるような規則正しいものではなく、不均等にした。その表面に、先程の模型の上面と同様、夜の明暗を参考に着彩を施した。ただし、21世紀美術館の模型上部とは異なり、ここでは薄く溶いた油絵具を重ねて明暗の描写を行った。平面の中央から端にかけて、付着させる絵具の層を薄くしていき、端の方では素材が週刊誌であることが見て取れるような着彩を施した。

打ち上げ花火は、長さ1m20cmの金属製の棒と30×20cmの板を、垂直に接合したもので支えた。打ち上げ花火の尻尾に当たる部分は塑像せず、花の部分のみを写真週刊誌で塑像した。花の部分の塑像に当たっては、厳密に花火の構造

を再現することをせず、球状に火花が広がる様子から得た印象を基にした。手順としては、まず、解体した写真週刊誌のページを筒状に丸めたものを60本程度制作する。これは、打ち上げ花火における花の部分に当たる。次に、同じく写真週刊誌を解体したページを拳で握り潰し、大まかに丸めたものをアクリルで固め、花の核となる部分を塑像する。その核を中心に、半径が30cmとなるような半球を仮想する。核の中心から、仮想した半球の輪郭へと、放射状に写真週刊誌の筒を配置・接合する。同様の手順で半球を2つ制作し、それらを上下反転に組み合わせることで、球状の打ち上げ花火を塑像した。

立体物は壁に掛けた油彩画の正面に設置し、大きさも油彩画の大きさを基準に横幅を取った。高さは、観客の視線を想定した1m50cmとした。最後に油彩画の上部、参考写真の市街地上空に当たる部分に、打ちあがる花火を描写して制作を終えた。

第2節 修士課程での制作について

大学院への入学を境に、私は、立体物と平面とを組み合わせた作品の制作を中断した。立体物と平面とを組み合わせた制作時においては、インスタレーションを指向していたのだが、このままではどちらも中途半端になってしまうとの危

惧があった。そこで、しばらくは平面での制作を行うことを自分自身に課した状態で、修士課程での制作を始めたのである。

《風景 卯辰山より》(2014年、作品番号2)は、そのような制限のもとに初めて制作した作品である。私は、それまで油彩画を制作するにあたって、撮影した写真を描きうつす手法を取ってきた。《どぴゆるどん!》の背景は、この手法に則って制作したものであった。だが、立体物との組み合わせを排した、油彩画単体での構成を考える際に、この手法に行き詰まりを覚えたのである。

私にとっては、何か再現すべき対象(これまでは写真資料がそれにあたる)を油絵具によって置き換えることが、絵を描くことの唯一の方法であった。これは私自身が抱えていた抵抗感、すなわち視覚的な根拠無しに絵を描くということに対しての抵抗感に由来するものだ。一方で、上記のような行き詰まりを覚えた私は、再現すべき対象の段階において、あるいは対象自身においてではなくそれが絵画の対象であることにおいて、そこから絵画的な魅力を出すことを考えた。

ここで、私が参考としたのはデヴィッド・ホックニーのフォトコラージュ(ジョイナーフォトと呼ばれる)であった¹。ホックニーのフォトコラージュは、同一の位置から撮影した写真をパノラマ状に並べることで出来上がっているが、一般的なパノラマ写真と異なり、写真同士が厳密に繋がっていない。ホックニーはパノラマの撮影に当たって、同一の視点から撮影するのではなく、撮影の対象

となる風景の中を歩き回って、異なる視点から撮影しているため、このようなパノラマとなる。写真の明暗は、その画角毎に異なるため、同じ風景を同じ位置から撮影しても、切り取る部分によって色味や明暗はそれぞれ異なる。晴れた日の空を撮影した写真などが顕著だろう。太陽が画角に入らないような画角で、地平線から空までを撮影した写真と、太陽の入る画角で空を撮影した写真とでは、空そのものの明るさが大きく異なる。また、撮影時のカメラの視点毎に消失点が異なる。ホックニーのフォトコラージュでは、単一の風景を複数の視点から撮影した写真を構成しているために、これら写真の持つ特徴が露となっている。

私はホックニーのフォトコラージュがもたらす眩暈のような感覚に関心を持ち、自作に取り込もうと目論んだ。眩暈とはいうが、それはどこか実際の視覚にも似ているように思えた。単一の視点から撮影された写真よりも、ホックニーの手法で構成された写真の方が退屈ではない、と感じたのである。

参考とした写真は卯辰山から金沢市内を撮影したものであり、(浅野川が流れる) 杜の里から小立野台地を挟み、(犀川が流れる) 大桑に至るまでを一望するような画角であった。パノラマ状に広がった画面の両端には卯辰山の木々が写りこんでおり、風景を覗き込むような構図となっている。撮影はホックニーのフォトコラージュとは異なり、通常のパノラマ写真撮影の要領で行った。まず、大まかに撮影する画角を決め、左から右へ、大きな齟齬が生まれないように順番に

一枚ずつ、計5枚撮影した。次に、先程の一枚目の写真を起点に、下から上へと3枚撮影した。さらにそこから、それぞれを起点に左から右へと、4枚撮影した。こうして撮影した、計20枚の写真を印刷し、作品の参考資料とした。

参考資料は、上記のように厳密にはホックニーの手順を再現していない。当時の私は、ホックニーが関心としたであろう所の、視覚の問題としてのフォトコラージュではなく、写真と写真とが隣り合った時に生まれる感覚により関心を持っていた。すなわち、複数の画像が、自然ではない形で組み合わせられた時に生まれる感覚である。私にはそれは、視覚の問題であるよりかは、写真におけるフランケンシュタインのモンスターのように感じられた。すなわち、つぎはぎされた写真が生み出す想像力として捉えられた。

この《風景 卯辰山》よりを制作したことで、私の中でコラージュへの関心が一旦後退する。私の関心は、週刊誌的なゴシップ精神へと戻った。そのような中で制作したのが、《花》(2015年、作品番号3)と《ヌード》(2015年、作品番号4)である。《花》はアニメの女性キャラクターを模したソフトビニール製のフィギュアを、《ヌード》はロボットアニメのロボットを模したプラスチック製のプラモデルを、それぞれ描いた作品である。それらのモチーフとなったフィギュアとプラモデルはどちらも中古品を購入したもので、大量生産された既製品である。

制作の動機は、リサイクルショップでそれらが安売りされていた光景を見たことにあった。私には、それぞれが本来どのようなアニメに登場していたキャラクターだったのかは分からなかったが、つぶさに見ると、それらの造形にはみな異なる特徴があり、異なる作品のキャラクター同士であることは分かった。これらの商品は、売り出された時には新しかったのだろうが、私が見かけた時には、時代遅れになっていたのだろうか、価格は相場を考えると非常に安く、陳列も無造作であった。私はそのような様子に、《どぴゆるどん！》制作時の、ゴシップ的想像力の未来を見たように感じた。週刊誌も、ゴシップと成りえるような事実については取り上げて、その後については曖昧なままに済まされ忘れられてしまうことが多い。また、当の週刊誌にしても、一度読まれればすぐに捨てられてしまう。私には、このことが寂しく感じられ、何かこの感覚について作品で表すことは出来ないかと考えていたのである。

《花》と《ヌード》はそれぞれ 163×194cm と 194×163cm のキャンバスに描いた。《花》は安売りされていた美少女フィギュアを30点程購入して、それらの中から色合いを見ながら7点を選びモチーフとした。選んだフィギュアの元となる作品をインターネット上で検索して、それぞれの登場作品名とキャラクター名を把握した。次に、それらのキャラクターにまつわる言説をインターネットから収集し、該当する部分を抽出してテキストとして保存した（なおそれら

の多くは、それぞれの作品のメディアへの初出時期に書かれたものであった)。描写は、油絵具を用いて、筆致を残した厚塗りで行った。この作品においてもキャンバスは地塗りがなされた既製品を用いた。まず、全体を薄く溶いたアイボリーブラックで塗り、3層程重ねて下地を整えた。次に、バーントシェンナの絵具で大まかなアタリをつけて、それぞれのフィギュアが暗闇に浮かび上がるように描写していった。それらフィギュアの描写を終えると、画面の右上に当たる部分に、文字を描いていった。描いた文字は、収集保存したテキストからの抜粋である。それぞれのテキストから、無作為に文字を抽出して、元の文章を示唆しながらも、完全には復元出来ないような文字群を作成した。それらの文字を拡大して印刷し、一文字ずつトレーシングペーパーによる転写を行った。酒井抱一の《夏草図屏風》において描かれた川の構図を参考に、全体としてうねるような形に見えるよう配置した。

《ヌード》(2015)は194×163cmのキャンバスに油彩で描いた。モチーフとなったプラモデルは《花》のモチーフと同じように、リサイクルショップで購入したものである。まず、組み立てたプラモデルに白のラッカー塗料を吹きかけて、単色にした。次に、単色にしたプラモデルの上にアクリル絵具で裸体の女性像を描写した。この女性像は、週刊紙のグラビアのピンナップを参考に描いたものである。プラモデルの凹凸に沿うように、顔、胴体と描写していき、ピンナップの

人体像とプラモデルの辻褄が合うように比率を調節した。そのようにして着彩したプラモデルを、フラッシュを焚いて撮影した写真をエスキースとした。撮影の際、プラモデルは、白く塗った板を組み合わせてスタジオ状にしたものの中に置き、背景の情報を限定した。

修士課程の2年次からは、エスキースの制作にコンピュータを用いるようになった。《亀》(2015年、作品番号5)、《彼女だエスコだけど、緊張くるく人る素ちををちゃんとードしてードす。》(2015年、作品番号6)はそれぞれ別のソフトウェアによって制作された画像をエスキースとして描いた作品である。

《亀》は3DモデリングソフトウェアであるMetasequoia(メタセコイア)を、《彼女だエスコだけど、緊張くるく人る素ちををちゃんとードしてードす。》は、画像編集ソフトウェアPhotoshop(フォトショップ)を、それぞれ用いて元の画像が制作された。

それまでは、制作においてコンピュータを用いることは殆ど無く、強いて挙げるならば、デジタルカメラで撮影した写真の管理・印刷に使う程度であった。一方で、コンピュータで画像を制作することはしており、関心は持っていた。

コンピュータで作成された画像は、大きくは私の意図した通りに作られている。それぞれが自身の思い描いていたビジョンに沿って制作されたことは間違いな

い。それぞれソフトウェアは、随時私の操作に従って計算を行い、数値の置き換えられた結果を画像としてディスプレイに表示する。私はその結果に不満があれば、再度指示を行い、以下、満足のいくまで操作を続けるだろう。ここで、私は内部での計算を把握していない。私はただ、ディスプレイに表示される計算結果のみを見て、指示を行うだけである。強調したいのは、私が計算を把握していないにも拘わらず、画像が生成されるその事態である。果たしてこれらの画像は私が制作したと言えるのだろうか。

《亀》は `metasequoia` を操作し、ソフトウェアに元々から実装されているオブジェクトを仮想空間に配置することで、エスキースとなる画像を制作した。`metasequoia` は、3D のモデリングソフトウェアである。`metasequoia` を起動すると、コンピュータのディスプレイ上に三方向の座標からなる仮想の三次元空間が表示される。制作者は、その空間の座標内にオブジェクトを制作、配置しデータを作成していく。《亀》の制作において、私は極力モデリングを行うことをせず、オブジェクトの配置のみに徹することを心掛けた。自分が強く介入することをせずとも、オブジェクトのデータのパラメータの増減によって、イメージが作成されていくことに興味を持ったからである。ソフトウェア内に設定されている亀のモデルを配置し、その回りを取り囲むように幾何形態から派生させた形のオブジェクトを配置した。それぞれ数値を入力して、比率を調節し、トリミ

ングの角度を決定して、それを 163×194cm のキャンバスに転写した。

《彼女だエスコだけど、緊張くるく人る素ちををちゃんとードしてードす。》

のエスキースは画像編集ソフトウェアである Photoshop を用いて制作した。この作品は、ポルノビデオの静止画像を加工した画像をエスキースとしている。Photoshop 上で加工を繰り返して、デジタル処理の質感を強く残した画像になるよう制作した。参照したのは、回線の不調などを原因として画面に出るノイズ等の特徴である。動画のノイズや、グリッチは私が見ていた動画がデジタルに処理されたデータであることを顕現し特徴づけてもいる。映画でフィルムが焼ききれることに近いのかも知れないが、私が観ていたものが何であったのか、素材が暴かれる感覚を感じた。映像の素材（質料性）が露になることと、それでも奥行きを伴ったイメージが危ういバランスで成立する様子とに、私は強い魅力を感じた。私はそれまで、筆触を残した厚塗りで絵画を制作していたが、そのことに通ずる感覚がそこにはあるように思えた。私は、Photoshop で画像を加工することで、グリッチに似た効果を再現し、それをエスキースに作品を制作しようと考えた。

修了制作は《彼彼女はスカ捲りるにトにを門むろ鼓ラす。コトるら目眩眩ソーン捲りる上がが僕しそう。》(2016、作品番号 7)と《あの子人が下げ園はボン。をりる兼六らる今もずずてる守って私ボ愛をちの昔も見くのだわ。》(作品番号 8)

の2点からなる作品である。それぞれ194cm×163cmのキャンバスに油彩で描いた。構成上の関心は、上記の《彼女だエスコだけど、緊張くるく人る素ちををちゃんとードしてードす。》と同じものである。この作品では、それに加えて検索エンジンにおけるフィルタリングの問題への関心があった。例えばGoogleの画像検索にはフィルター機能が搭載されており、検索者のアクセス傾向を分析して、表示するサイトに優先順位をつけるという。これは、インターネットが一般に思い描かせる、世界をより広くというイメージとは異なる機能だ。私はこのことに関心を持った。あわせて、修了制作の当時、北陸新幹線が開業したことで金沢市を訪れる観光客の数が増加したことにも関心があった。観光客の多くは事前にインターネットで調べた情報を元に、名所とされた箇所を観光する。私はこれらのことから、インターネットによって人々は自由になるのではなく、むしろインターネットの情報に操られて不自由になっているのではないかと想像した。私はこうして、「金沢」「女性」「男性」とそれぞれ検索し、Googleの画像検索によって選別された画像をコラージュすることで、インターネットが描き出す金沢の像と、そこで記念写真を撮る観光客の像を描こうと目論んだ。

エスキースの制作過程を記述する。まず、金沢市の観光名所を検索し、代表的なものとして取り上げられていた鼓門と兼六園を作品の背景として採用した。それぞれの画像を、Photoshopの自動切り抜きツール(マジックワンドツール)

を用いて加工した。そうして出来た画像の上に、人物像のコラージュを制作していった。まず、ベースとなる人物像を、その輪郭に沿って切り抜き、中央に配置した。画像は、人物像の輪郭に沿った切り抜き方をせず、矩形に切り抜いた。そうすると切り抜いた画像は、背景を不自然に残した体の一部分の画像となる。そのように、それぞれが別々の画像であることが見て取れるようにしながら、人体のプロポーションとポーズとの辻褄が合うように拡大・縮小や回転の操作などを行い、各部位の画像を当てはめた。

第3節 博士後期課程での制作について

《メルティングフォール》(2017年、作品番号9)は、修了制作に引き続き、Googleの検索機能への関心が前面化している。この作品は、修了論文を下敷きに制作した。私は、修了論文の中で、私自身の絵画制作を、その時代のものの見え方の表象としており、この作品を通してインターネットから捉えられる世界像を表象しようという意図があった。なおここで用いた表象という言葉は、象徴という意味合いを強く込めたものであった。修了制作では、画像検索のために私自身のコンピュータのみを使用した。この作品では、私のコンピュータを含む複数のコンピュータを使用している。使用したコンピュータは、友人のものや、図書館

などの公共施設のものであった。それぞれのコンピュータで、「美術」という言葉で画像検索し、それぞれの検索結果から、画像を保存した。「美術」という言葉から私達はどのようなイメージを連想するだろうか。例えば、私が友人の「美術」観を知るためには、言葉を交わさなくてはいけないだろう。あるいは、その友人は私に何かしらの画像を見せ、これが私にとっての「美術」だ、というかもしれない。だがそれらの、友人による友人の「美術」観は果たして素直に友人の「美術」観を表しているのだろうか。私にはむしろ、複数の画像が言葉と紐づけられて表される Google の画像検索の画面の方がより素直であると感じられた。すなわち各々の「美術」観を、Google の画像検索結果として浮かび上がらせることが素直な私や友人の「美術」観の表象になるのではないか（あるいはなってしまうのではないか）、という仮定が作品制作の動機となった。画像の選定に当たっては、私が何かしらの判断を下すといったことを避けて、検索結果の上から順にそれぞれ10枚ずつ保存することとした。集まった画像は、古典名画もあれば、曖昧な色のグラデーションだけのものもあり、一瞥して、それらを検索するための言葉が「美術」とであると判別できるようなものでは無かった。集めたデータを私のコンピュータに移し、画像編集ソフトを用いて編集した。

エスキースの制作過程を記述する。この作品には、コンピュータ上で制作する前段階として紙に描いた元エスキースがあり、その元エスキースに基づいて制

作を行っている。まず、元エスキースに、画面の下辺から3分の1の高さに地平線を引き空間を設定した。次に、「美術」で検索した画像を参照しながら、上から下に、縦に連なる形でそれらを描画した。それを空間に流れ落ちる滝と見立て、計10本描いた。

ここからは、Photoshop上の操作について記述する。まず、グリッドの画像を全体の下方3分の1に配置し、その上辺を地平線と設定した。なお、ここで使用したグリッドの画像とは、単なる縦横に引かれた黒線の画像データのことであり、Photoshop内のグリッド機能とは異なる。配置したグリッドの画像の下辺を横に引き延ばし、一点透視図法の補助線とした。次に、5枚の画像をグリッドに沿って配置した。

ここで配置した画像は、ハンス・ホルバインの《大使たち》と、クロード・モネの《積み藁》、そしてGoogleマップの航空写真である。まず、《大使たち》と《積み藁》に関しては、Photoshopと繋がるように思える作品群としてこれを配置した。《大使たち》の足元に描かれた模様のようなものは一見して何か分からないが、画面の側面から角度を変えて見ると、頭蓋骨に見えるものである。これは、アナモルフォシスという技法によって描かれた図像で、鏡等を用いて得られる図像が基となっている。モネの《積み藁》は、ニュートンによる光学上の発見に触発されるようなものの見方と描法により描かれたものである。

Google マップの航空写真は 2017 年における世界観として配置した。それは、地球の周囲を人工衛星が飛んでおり世界が全てインターネット上にアーカイブ化されているような世界観である。それぞれが私にとって重要なモチーフであり、これらを底面に据えることで、私が今感じている世界観を表そうとした。

次に、先程定めた地平線上に、山々の画像を配置した。ここで用いた山の画像群は、「山」で Google 画像検索をしたものを用いた。それぞれの画像から山の部分だけを切り抜いて配置し、その背面に、私が撮影した金沢市の上空の写真を配置した。こうして、大きく底面（変形したグリッドと画像）と壁面（山、空）からなる、書割のような空間感を持つ図像を作成した。その図像内の空間に沿うように、「美術」での検索結果として出力された画像をそれぞれ配置していった。まず、画像をそれぞれ開き、自動切り抜きツールで色と形の要素を抽出した。そして抽出した画像を滝に見立てて、垂直に配置した。1 つの柱を構成する画像は、それぞれ 10 枚ずつで、画像を検索したコンピュータの数と、滝の数が対応するようにした。次に、人物を配置した。人物像は修了制作作品における中央の人物像と同じ手法で制作されたものが 3 点と、Google 画像検索によって検索した図像に加工したものが 3 点、友人を私自身が撮影した写真に加工したものが 3 点の計 9 点の人物像である。これらを、一点透視図法に則り、拡大・縮小して、自然に見えるサイズで配置した。それはもちろん偽装された自然さである。最後

に、自身がカメラで撮影した画像を横長に引き延ばし、全ての画像の最前面に貼り付けた。この操作で、秩序立った一点透視図法によって表現される空間への自身の距離感を表した。

こうして出来たエスキースを基に、作品を制作した。サイズは F130 号 (194×163cm) 2 点と F120 号 (194×138cm) を合わせた、194×464cm である。組み合わせ方としては左から F130 号、F120 号、F130 号であり、継ぎ目は左右対称となるよう選択した。麻のキャンバスに、白亜地による地塗りを 5 層重ね、その上からエマルジョン地による地塗りを 2 層重ねて地塗りとした。その上に、テレピン油で薄く溶いたビリジャンを刷毛でぬって下地の処理をした。これ以前の作品では、下塗りを表面に残すことは考えておらず、刷毛の方向を揃えた均一な塗りをしてきたが、この作品では下塗りを表面に残すことを意図していた為、大きく刷毛目が残る塗り方をした。ここにチタニウムホワイトでグリッドを引き、印刷したエスキースを基にバーントシェンナで下図を描き、輪郭線を引いた。引いた輪郭線を基に、空に当たる部分に、スカイブルーを 3 層重ねて、大きく空の部分とそれ以外とに分割した。その後は固有色を厚く載せていき描画した。

《Wwwiiinndoowwwssss》(2018、作品番号 10) は、コンピュータのデスクトップ画面を誤ってスクリーンショット (画面の表示内容をそのまま画像として保存する機能) として保存ことが発想の発端となった。保存した画像をモニターに

表示すると、デスクトップ画面の中にやや縮小されたデスクトップ画面が収まるような、入れ子状の見え方がする。私は何の気なしにその操作を続けていった。すると、上下左右のフレームを残したデスクトップ画面が入れ子状に、中心に向かって集束していくような、放射線状の図像が出来上がった。それぞれのズレはそれぞれに異なる時間のデスクトップ画面のスクリーンショットである。画面の中央のものが、最も過去のスクリーンショットであり、それが外側になるにつれて新しいものとなっていく。私は意図せず出来上がったこの図像に私がスクリーンショットに費やした時間が編み込まれていることを発見した。また、それが一点透視図法に精確であることも私にとっては示唆的に思えた。この作品は、エスキースの段階で Photoshop を用いずに制作した作品である。この作品は、エスキースの制作における私の介入が最も少ない作品と言えるであろう。

この作品のサイズは F130 号 (194×163cm) の木枠を横向きに 2 枚繋げた 163×388cm である。まずキャンバスに白亜地による地塗りを 4 層施し、その上にエマルジョン地の地塗りを 2 層施した。次に、全面をブライトレッドライトの油絵具をテレピン油で薄く溶いたもので塗った。刷毛で 8 の字を描くようにしながら全面を塗っていき、刷毛目を強く残すようにした。その上に、アイボリブラックを薄く溶いたものを、同様に刷毛を 8 の字状に動かして全面を塗り、下地とした。この作品では今まで以上に、エスキースに正確な描写が望ましいと考え、

転写に当たってプロジェクターを使用した。プロジェクターでキャンバスに画像を投影し、それをなぞる形で描画した。

《マイオウンゴールドテンプレート》(作品番号 11) は、宇宙探査機であるパイオニア 10 号に搭載された金属板の制作企図に感銘を受け制作したものである。パイオニア 10 号に搭載された金属板は、地球外に存在するであろう生物に対するメッセージの伝達を目的として設計された。私が感銘を受けたこととして、まず、言語によらない図示によるメッセージの伝達を目指したということ(宇宙人に地球言語が通じないのは自明だが図示なら通じるのだろうか)、次にメッセージがほとんど暗号のようになっており解読が困難であること(正解者は狂人扱いされるのではないか)、そして何よりメッセージが届く可能性が低いこと(パイオニア号は広大な宇宙をあてどなく直進するだけだ)があった。メッセージを搭載しながら宇宙をさまようパイオニア号のイメージは私に、SNS 上で誰に観測されるでもなくメッセージを発し続ける個々人の姿を連想させた。アーカイブとしてのインターネットのイメージを、パイオニア号の金属板に重ね合わせたというわけである。

《マイオウンゴールドテンプレート》で描いたモチーフを列挙する。Google の画像検索エンジンの画面、Twitter から任意の単語の検索に基づいて抽出した文章を放射状に変形させたもの、そしてパイオニア号の金属板に描かれた男女の

像である。Google の画像検索エンジンの画面は、検索した単語に対するユーザーの総意のようにとらえられる(修了制作より)。私は画像という単語で検索をかけ、画像という言葉にまつわるイメージを収集した。一方、twitter の検索では、ある単語にまつわるユーザーの呟きを収集することができる。これは私にとって、Google 画像検索がある単語にまつわる画像の総意であるのに対応して、ある単語にまつわる言葉の総意であるようにとらえられた。そして男女の像は、これらのものがあくまで人間主体の物であることを示している。

エスキースは、画像編集ソフトを用いて、それぞれの画像を組み合わせて制作した。まず Google の画像検索画面をキャプチャーし jpeg の形式にしたデータを配置する。そのデータから、明度と色彩に基づいた選択範囲を作成し前面に配置して、ノイズを作成する。この手順は《彼女だエスコだけど、緊張くるく人る素ちををちゃんとードしてードす。》で経験した工程を踏襲したものである。

次に、金属板の男女の画像を中央付近に配置した。そこに Twitter から集めた文章を Photoshop のブラシツールで書き起こしたものを画面上に配置していき、素材を揃えた。この後、それぞれの文章を、画面の中央の男女の図を中心に変形し、放射状に配置していった。

支持体は、200×200 c mの木製パネルの表面に綿布のキャンバスを張ったものだ。この作品では地塗りは行わずに、既製品のキャンバスを使用した。まず、

全面にブライトレッドライトの絵具を8の字のストロークで塗っていった。乾燥を待ち、マスキングテープを、画面を覆うように貼り付けた。その上にプロジェクターで変形させた文字の図像を投影し、輪郭に沿ってカッターで切り込みを入れていった。この際に、投影された図像のジャギーに忠実に切り込みを入れるよう注意した。

マスキングの作業を終えたら、Google 画像検索エンジンの画面を描写していった。こうして、1.ブライトレッドの層、2.マスキングテープ（文字を変形させた図像）の層、3.Google 画像検索の層ができあがった。3の層の上に、ブライトレッドライト、セルリアンブルー、レモンイエローをそれぞれスパッタリングの技法で散らしていった。乾燥時間を経て、パイオニア号の男女の図像を投影し、薄く溶いたコバルトバイオレットでシルエットを描写した。最後に、2の層であるマスキングテープを剥がし、図像の形に1の層を露出させて完成に至った。

《へへへクククスステテティイイツツクククアアアルルルテテティイイメメメイイイタタタムムム》（作品番号 12）では《Doki Doki Literature Club!》という PC ゲームをプレイしたことが、制作のきっかけとなった。《Doki Doki Literature Club!》は、Team Salvato によって開発され 2017 年に発売されたヴィジュアルノベル作品である。この作品のあらすじは、高校生である主人公が文

芸部の部員となり、部内の女子生徒と詩作を交わし親交を深める中で、彼女たちの内面に触れていくというものになっている。この作品では、随時選択肢が提示されるものの、その実ほとんど線形なストーリーが展開する。プレイヤーは、それぞれの場面での選択にかかわらず、最終的にはモニカという女子生徒との交流に至る。モニカによって明かされるのは、モニカだけが唯一作品世界の中に存在しながら、彼女自身が作品世界のキャラクターにすぎないという自覚を持つことである。そのような自覚を持つモニカによってプレイヤーは、ゲームの進行を阻まれることとなる。プレイヤーに託されるのは、モニカと過ごす時間を無限に引き延ばしゲームの完結をあきらめることか、それともモニカという存在自体をゲームデータそのものから消すか、という選択である。

モニカというキャラクターは、ゲームが終われば忘れられてしまう、つまり消費されるだけのキャラクターという構図に対する異議申し立てのようにも受け取ることができる。プレイヤーはモニカのデータを消すことで、消費を自覚させられるからだ。何らかのゲームをクリアして、次のゲームを遊ぶことは、否応なしに消費の構造を含んでいるのだ。

私は画像の反復をもってこの問題に答えようと思った。データというものは、それが存在し続ける限り、コピーを作成し続けることができる。私が用いたのは、モニカの図像とビデオゲームの画面、インターネットから収集したポルノ画像

である。文脈は違えども、消費されるものであるには違いない画像たちだ。

そもそもそれぞれの画像はデジタルデータである。すでにコピー可能な存在としてそれらはあるのだが、そのことが意識されることはない。これを、反復して同一画面上に配置することで、これらがデータであり、イメージであることを強く意識させるのではないか。そして、唯一無二の物ではない、何度でも繰り返し現れることのできるものである、ということに対する意識こそが消費に対抗する手段なのではないか。そのような考えのもとに制作した。

F150号の木枠に麻のキャンバスを張り、その上にエマルジョン地の地塗りを施した。次に、ブライトレッドライト、セルリアンブルー、レモンイエローライト、チタニウムホワイトの油絵の具をそれぞれテレピン油で薄く溶いた溶液を用意した。そこから、溶液に絵筆を浸し、スパッタリングの技法で絵具を画面上に飛ばしていった。一色が全面を満遍なく覆うようになったところで、別の色に変えるといった手順を繰り返した。各色の見え方が均一になったことを確認し、その上にチタニウムホワイトを重ねて下地を作り終えた。

最後にプロジェクターで、それぞれの図像を元に Photoshop のブラシツールで描いたドローイングを投影し、それを油絵の具でなぞって完成に至った。

《3階建て Google スタジアム》(作品番号 13) では人工知能による画像生成の工程に感銘を受けたことが制作の動機となった。人工知能による画像生成には、

莫大な数の画像リソースが必要であること、そしてその参照元としての Google の強大さに改めて関心を覚えたのである。さらに自分自身の制作を振り返ると、Google 画像検索を積極的に利用していたが、その延長線上に人工知能によるイメージ制作の在り方を感じ、敗北感を覚えた点もあげられる。

その一方で、人工知能が行っている手順をなぞってみたいという考えが浮かび、人工知能と Google を称えるようなモニュメンタルな絵画を制作しようと思いついた。

Google 画像検索で「風景」、「人物」をそれぞれ検索し、上位に表示される結果から順番に収集保存していった。50 程度（私にとっては 50 枚は膨大な数であった）の数が集まったら、それぞれの画像を画像編集ソフトのレイヤーとして重ねていった。そうしてできた画像をそれぞれ変形して、一点透視図法のパースペクティブに沿って配置していった。

F130 号と F120 号の木枠にそれぞれ既製品のキャンバスを張り、その上に描画を行った。

《オールワークアンドノープレイ》（作品番号 14）では、同じ画像を反復して用いることの効果に着目した。同じ画像を繰り返し用いることに関しては《へへへくくすすステテテッックククアアアルルルテテティイイメメメイイイタタタムムム》でも試みたが、ここでは少し意味合いが異なる。タイトルとなった

《オールワークアンドノープレイ》とは、スタンリー・キューブリック監督作品である映画『シャイニング』においてジャック・ニコルソン扮する小説家ジャック・トランスが劇中でタイプした文章から発想したものである。原文は「All work and no play makes Jack a dull boy」であり、「よく遊びよく学べ」といった格言のようなものだ。『シャイニング』において、繰り返しタイプされるこの文章はジャック・トランスの狂気の片鱗を表すものとして効果的に用いられた。

一方でこのような手遊びの楽しみというものは、理解できるものである。つまり、「All work and no play makes Jack a dull boy」という文章自体に意味はなくとも、それを繰り返しタイプすることの快感というものは確かにある。タイピングそれ自体が心地よい、あるいは同じ動作を繰り返すことの心地よさといったものだ。

《へへへクククスステテテツツクククアアアルルルテテティイイメメメイイイタタタムムム》では、素材となる画像をペイントツールでトレースした画像をコピーして用いた。それに対して、こちらの作品では、素材となる画像自体を反復して用いた。今作では、モチーフとなった画像は、それぞれ私の撮影した写真から引用されており、モチーフが持つ意味合いといったものは積極的には持たせていない。この作品では、モチーフの意味合いではなく、画像の反復と3Dソフトの操作によってイメージを作り出すことに関心があった。

使用したソフトは3Dペイントツールで、それぞれの画像を《亀》と同じように仮想の座標軸に配置していった。《3階建て Google スタジアム》では画像編集ソフトを用いて空間を構築しようとしたが、空間の構造に違和感が残る形となってしまった。それはそれでいい、とも考えていたのだが、同じ構造を3Dソフトで行った場合にどのような変化が見られるのかという気持ちで制作を行った。

《りゅうううたたたいいいいいじじじじじじ》(2019年、作品番号15)ではパオロ・ウッチェロによる絵画『聖ゲオルギウスの竜退治』と、それについて書かれた中沢新一『イコノソフィア』所収の論考「聖ジョージの龍退治」に感銘を受けたことが制作のきっかけとなった。自分自身の絵画制作のテーマのようなものが、竜退治というモチーフと強く共鳴するように思えたのだ。

ウッチェロによる竜退治の画面は何とも言えない魅力を湛えている。制作当時は未だ画集とネット画像とで見ただけであったが、その魅力は私にとって、まず描かれた画面のおかしさに由来するものだった。そしてそのおかしさは、どこか機械的なぎこちなさによるものではないか、という感想を抱いた。竜退治というモチーフになぜこのようなぎこちなさが入り込むのか。このぎこちなさは、モチーフによるものなのだろうか、それともウッチェロによるものなのだろうか。これらの疑問から作品制作を始めたのだ。

キャンバスを地面に敷き、画面の水平に対して鋭角にプロジェクターを投影して、大きく八の字に像を歪ませた。普段はパレット上に描画するための油絵の具を用意するのだが、この作品ではキャンバスの上に油絵の具を盛ってそのままパレットとした。

《ハッシュハッシュ》(2019年、作品番号16)でも、《りゅゅううたたたたい
いいいいじじじじじ》に引き続き、ウッチェロの竜退治のモチーフを扱った。タイトルの《ハッシュハッシュ》とは、hush-hush のことであり、シーッ!といったニュアンスで翻訳される慣用句である。前作は、竜退治というモチーフの意味合いといったところは曖昧となっていたが、この作品では、ゴシップ精神とつながるものとして竜退治をとらえている。ゴシップをぺらぺらと言いつけることに対する制止のニュアンスを込めているわけだが、中沢新一『イコノソフィア』によると、竜退治のモチーフはその第一の解釈として、カオスに対するコスモスの超克の意味合いをもつ。すなわち、竜というカオスの象徴に対して、聖ゲオルギウスというコスモスの象徴が槍を突き立てる、という構図である。ゴシップ精神というものが依って立つのはこのような構図、刺激と不安に彩られた正されるべき不確かな情報としてのゴシップを制するという構造なのではないか。ただし、ゴシップはそれを制しようとしても、その行為じたいが再びゴシップ視されて、再生産されてしまう。このような考えを基に、竜退治の図像をゴシップ精

神とつなげて作品を制作した。

この作品は、2点からなる連作である。エスキースは、ウッチェロの「聖ゲオルギウスの竜退治」の画像をネットから拾い画像編集ソフトに取り込み、描かれた図像の輪郭をペイントツールでなぞって抽出して作成した。次に、それぞれF60号の木枠に既製品のキャンバスを張り、その全面をマスキングテープで覆った。そこにプロジェクターでエスキースを投影し、プロジェクター映像が映し出すピクセルに忠実に、切り込みを入れていった。マスキングテープを部分的に剥がし、図像の形に切り抜かれた部分とそうではない部分が混在するようにした。その上に、コバルトバイオレットとイエローオーカーの油絵の具をそれぞれ薄く溶いて8の字状に塗り、完成と至った。

《ミッドナイトクロス》(2020年、作品番号17)はアニメのフィギュアとその鏡像とを扱った作品である。タイトルである《ミッドナイトクロス》はブライアン・デ・パルマによる同名の映画のタイトルをそのまま用いたものだが、ここで扱った問題は後に透視と遮蔽という遠近法の観点から論述したい(この作品については、論文の本体と制作の企図とが混然としているため、作品単独での記述を断念した)。

私の作品制作においてコンピュータが導入されたのは修士課程のことであり、博士後期課程の制作においてはコンピュータの利用はある種前提のような

ものとなっている。そのような前提に対して、私はある時は意識的に、またある時は無意識的に対応しているわけであるが、自作を考察するにあたってこのことには大きな意味があるように思えた。ここからコンピュータを利用することについて考察を進めたい。

第2章 Photoshop 的想像力

第1節 Photoshop のテクノロジー

私が制作に Photoshop を使用することを始めた当初は、Photoshop によって実現したいイメージがあり、その為に Photoshop を使用するという順序があった。ところが Photoshop を使用し続け Photoshop の機能に習熟する中で、その順序に逆転が生じた。その逆転とはすなわち、実現したいイメージが先にあるのではなく、Photoshop の機能から逆算してイメージが出来上がるという、イメージと過程との逆転であった。私は博士後期課程の2年次において、Photoshop の機能に着目した作品を制作していたが、そこですでに、Photoshop の機能を用いることによって得られるイメージが、何故私にとって魅力的であるのかという疑問も感じていたのであった。

つまり、まず私にとっては、Photoshop というソフトウェアとその支持体となるコンピュータそれ自体が考察されねばならないだろう。

製品として Photoshop が販売されたのは1990年のことである。当初の特徴はカラー補正、トーンカーブ、レベル補正、スタンプツールの4つであり、その後バージョンアップを繰り返して現在の形へと至った。

2020年現在において、Photoshop が実装する機能は1990年の段階と

比較して大幅に拡張されている。ここでは Photoshop のテクノロジーとして、Photoshop が依って立つ技術的構造を記述する。まず、原則として Photoshop の諸機能を可能にしているのは、コンピュータであり、コンピュータを構成するのは大きく分けて制御装置と演算装置、記憶装置、入力機器、出力機器の 5 つの要素である。制御装置と演算装置は CPU (Central Processing Unit) の構成要素である。記憶装置の役割を果たすものをメモリーと呼ぶ。これらに加えて、入力装置としてのキーボードやマウス、ペンタブレットと、出力装置としてのディスプレイやプリンタがある。これらのハードウェアが、Photoshop のようなアプリケーションソフトや C 言語などのプログラミング言語を通して私達と関係を結べるようになるためには、まだ数段階の階層を必要とする。

コンピュータの本質は、0 と 1(スイッチの ON/OFF)の 2 進法による演算装置である。コンピュータは物として、IC (Integrated Circuit、集積回路) という電子部品が集まって形作られている。IC には細かいピンが付いており、その各々のピンが二つの状態 (スイッチの ON/OFF) しか持たないことが、コンピュータが 2 進法で演算を行う原因となっている。コンピュータに対して演算の処理の順序を指示し、またそこで処理するデータやその処理を示すものをプログラムと呼ぶ。プログラムは、ユーザーである人間にとってはその作成者によって記号 (プログラム言語) として記されるが、記号は機械信号 (マシン語) として翻

訳されている。この翻訳作業（プログラム言語からマシン語へ）を行い、プログラムの指示に従って演算処理を行い、結果として表れた機械信号を指令として発信する、といった一連の作業を組織化しているのが OS(Operating System)である。ここまでの、コンピュータの基本的な仕組みである。この段階でのコンピュータと関係を結べるのは、プログラムの記号に精通した一部の人間だけだろう。OS は、コンピュータを動作させるために必要不可欠な制御プログラムと、そのプログラムの下で動作する諸プログラム群の体系であり、さらにはユーザーインターフェイスを具備している。私が所持するコンピュータは、その OS として Windows10 (2020 年現在) を搭載している。私がコンピュータを操作するにあたって、目にするのは基本的に、OS によって実現された GUI (Graphical User Interface) であり、これにより私達は、先述のようなコンピュータの構造に触れることも意識することもなく、感覚的にコンピュータを使用することが可能となる。

Photoshop はアプリケーションソフトであり、アプリケーションソフトとは、それぞれの目的に沿って設計されたソフトウェアのことである。Photoshop は画像編集ソフトで、その主な目的はコンピュータ上でデジタルに画像を編集することである。Photoshop にはキャンバスという矩形が設定されており、全ての画像はその中で扱われる。

さて、上記のような序列構造が、大きく Photoshop を支える基盤となっている。GUI は操作対象も操作行為もアイコンおよびそのパラメータとして視覚対象化して配置されており、それは万事において世界が象徴化されたものであり、コンピュータ上の操作の世界は、視覚的にも構造的にもこの現実世界の一種の比喩として私たちの眼に映る。私たちはこうした比喩の中で、感覚的に、そして時に気まぐれに、非論理的または飛躍をはらんで操作を行う。しかし気まぐれや偶然が入り込む現実世界とは違って、コンピュータにおいては、その感覚的な見かけの背景に厳然たるデジタルな（スイッチの ON/OFF による）連続的かつ論理的な手続きや数値がある。

第2節 Photoshop における画の六法

Photoshop のテクノロジーはデジタル画像の編集を可能にさせる。私が絵筆で絵を描くことと、私が Photoshop で絵を描く（あるいは画像を編集する）こととの違いはなにか。絵筆には絵筆固有の絵の描き方があるだろう。では、Photoshop に固有の絵を描く方法があるとするならば、それはどのようなものになるのだろうか。

このことを考察するにあたって、絵の要素をどのように考えるのかについて明らかにする必要がある。ここでは、佐藤一郎編著『絵画制作入門』²において

紹介される「画の六法」の考え方を参考とする。同書の第1章には、中国6世紀初頭に『古画品録』で謝赫が唱えた「画の六法を論ず」が紹介されるが、『絵画制作入門』内における画の六法の紹介に先立って、まず一般的な画の六法についての解釈を振り返っておこう。画の六法とは、気韻生動、骨法用筆、応物象形、随類賦彩、経営位置、伝模移写、この六項目からなる、絵画あるいは画家が判定されるべき基準であるが、諸説が存在する。例えば、マイケル・サリバン著『中国美術史』では、次の様にまとめられている³。

- 一、気韻生動、a 霊魂の調和、生命の躍動、b 霊魂が共鳴して生ずる生气。
- 二、骨法用筆、a 骨法には筆を用う、b 筆を用いての構成法。
- 三、応物象形、物像をかたちどる場合、対象に忠実たること。
- 四、随類賦彩、賦彩に当っては類に随うこと。
- 五、経営位置、諸要素の配置に際しての適切な計画。
- 六、伝模移写、模写により古画を永存させるべきこと。

なお、マイケル・サリバンは、一の a および二の a をアーサー・ウェレーの、六を坂西志保の、それぞれの説に拠り、そのほかについては主にアレクサンダー・ソパーの解釈に拠った、としている。画の六法および気韻生動の議論は、

いささか複雑であるが、本稿の狙いはそれらの精確な分類・整理にあるのではなく、それらと佐藤一郎の解釈とを対比させた上で、Photoshop の画の六法を組み立てることにあるし、複雑かつ諸説在るにせよ、概ねは共通もしている。

たとえば、小学館『日本大百科全書』⁴では、次の通りである。

- (1)気韻生動＝気の充実した生き生きした表現
- (2)骨法用筆＝骨格のしっかりした線で対象を確実に把握すること
- (3)応物象形＝対象の形に応じて写實的に描くこと
- (4)随類賦彩＝対象に従って色をつける
- (5)経営位置＝構図をしっかり決める
- (6)伝移模写＝古画の模写を行い技術・精神を学ぶ

また、平凡社『世界大百科事典』⁵では、「六法」の項目全文が次の通りであり、前掲のものとは少しニュアンスが異なっている。

六法とは気韻生動（写實的に描かれた形象（主として人物画）に生き生きとした生命感があふれ、その内面が生き生きと現れる）、骨法用筆（筆とは線描、画の骨格をなす線）、応物象形（写實的表現、形似ともいう）、随類賦

彩（彩色、ただし固有色）、経営位置（構図）、伝移模写（古画を模写すること、記録伝達の重要手段）で、明確な輪郭線と固有色とから成る人物画についての原理、要素である。

ニュアンスに異なる部分もあるが、それぞれ明解に書いてあり、それらを合せて見るならば、広い共通理解のうちにあるとも言えるだろう（因みに、これらを踏まえて一般には、気韻生動は対象に存するか、作者に存するか、生得的か努力により達せられるか（学画と質画）等の議論が展開されている）。

さて、この画の六法に対して、『絵画制作入門』では編著者の佐藤一郎による解釈が行われる。そこでは、規範であるよりかは、むしろ制作の心得としてのものとされている。

佐藤一郎は西洋絵画を踏まえて、それぞれ次のように英語を当てている⁶。

気韻生動 Movement,
骨法用筆 Brushstroke,
応物象形 Drawing,
随類賦彩 Painting,
経営位置 Composition,
伝模移写 Illusion

私は、この論も参照項とし、Photoshop の機能を絵を描く要素として考えるにあたって、この六項目の解釈に相応するような、言わば Photoshop における画の六法を論じ、Photoshop に固有の描く方法を体系的に考察したいと考える。

第一の法とされる気韻生動とは、基礎的な解釈に則るならば、靈魂の調和や、靈魂の共鳴により生ずる生气である。マイケル・サリバンは、この気韻生動において、ものが見えるということ、主体が対象に感じ取る気（生命、靈魂）の視覚的な顕現であるとしていた。

これについて、いささか詳しく見ておこう。まず、『中国絵画史事典』⁷内の『古画品録』の項目から抜粋・引用する。

（前略）「気韻生動」は、「六法」中もっとも重要な「法」の一つで、「骨法用筆」以下の四つの画法上の特質を総括している。（中略）作品の主題や思想、形象の造形、内容の変化それに構図、色彩など、各方面で人に全体的、具体的な感受をあたえるものである。⁸

ここでは、気韻生動とは、鑑賞者に何かしらの感動を与えるものであるとしている。引用元の項目によると、謝赫は『古画品録』のなかで「気韻生動」につい

て解説をしていない。故にこの解釈にあたっては、画家に対する彼の評論の中に見出させる、気・韻の文字から読み取らざるを得ない。こうした状況が、気韻生動に多数の解釈を生む理由ともなっている。更に、同項目内では、気韻が先行して提示された事例として『歴代名画記』内での張彦遠による論を紹介している。そこでは、画の中に気韻が表れさえすれば、自ずと、形は正しく表されるとされ、やはり気韻の重要性が説かれる。『下店静市著作集 第六巻』⁹の画六法新研究のなかで、著者下店は、気を「形のないもの、(中略)形に先んじて存在し、形のあるものを動かし、形と形との間につながり(気脈)を通ずるものである。それは生命・精神・靈魂・息、そして精神であり、心でもある。」(pp.314~315)とし、また、芸術における気を、描いた対象の生命を生き生きと生動するかのよように表し、また、その画をみる人の生命をも生動させるような力のこととする。ここでの芸術における気は、先の『中国絵画史事典』における、気韻生動の解釈に近いものであるといえるだろう。他方、気の文字に韻の文字を対応させる理由としては、『生命のリズム』¹⁰による「生命現象を生化学的に観察し、その結果を生命のリズム、サイクルとして捉えている。(中略)つまり、生命現象はスタティックではなく、ダイナミックである点、従って、その生動、力動点は、リズムカルであること」(p.319)という解釈が考えられる。以上を要約すると、気とは生命感であり、その生命を呼吸や鼓動などにおける周期性や律動すなわち

リズム(韻律)に見ることから気韻の組み合わせが成り立つ、ということである。

なお、これらの理解は、中国における「気」の解釈、特に宋学における「気」の存在論の確立とも大きく関わっている¹¹。それは、「生命現象としての氣息」であり、かつ「自然の運行を象徴する大気」でもある。そして、この両者は「天人合一」という言葉があるように、連続している。すなわち、端的に気とは物質性のことであり、そこに以下にして韻(リズム)を持つかが、気韻だというわけである。これが、中国哲学における気および気韻の解釈である。

他方、佐藤一郎『絵画制作入門』では、自然をどのように捉えるか、という問いにアリストテレスの考え方を一例として紹介している。アリストテレスによると、「或るものの「自然」とは、これ[自然]がその或るもののうちに第一義的に、それ自体において、そして付帯的にはなしに、内属しているところのその或るものの運動しまたは静止することの原理であり原因である。」(p.6)とされる。すなわち、自然とは、ものがそのものとして持つ運動ないしは、静止の原理原因であるということだ。

『絵画制作入門』において、佐藤一郎は、気韻生動に対して Movement の英語をあてた。この佐藤による Movement の解釈に対する理解の補助として、『佐藤一郎・石膏素描 1964-1966 年展』ブックレット内の、シンポジウムの記録を参照する。参照する箇所は、石膏像における運動に対する佐藤の考え方が提示さ

れる部分である。そもそも石膏像は物体として静止している。だが、それにも関わらずそこに運動を見出だすとはどのようなことか。佐藤はこれにコントラポスト(Contrapost)という言葉で対応する。佐藤による説明を要約すると、石膏像(ここでは主にルネッサンス期の人体彫刻から型どられたものが主な対象である)は、人体の外形をそのままうつしとるのではなく、人体がある姿勢を取るときに身体の各箇所における回転の運動をうつしとっているのだという。故に、像は静止しているが、静止の中に運動を見出だせる。像はものとして動かないが、像の運動が静止の中に内在しているということ。このことが、造形物の気韻生動を成り立たせる要素として重要であるということだ。

すなわち、佐藤一郎における気韻は、(描かれる)像や対象の運動性を言い表すものである。

Photoshopはその画像の処理形式としてビットマップ形式を採用している。ビットマップ形式とは、正方形の色の粒を最小単位として、それを二次元的に羅列することによって画像を形成表示する形式のことである。

ビットマップ形式は、気韻生動を(どのようにして)実現することができるのか。ビットマップ形式という物理現象は、絵画における絵の具という物理現象とは異なるとしても、同じく物理現象としての共通性がある。

例えば、私がユリを見ることと Photoshop がユリの画像を表示することの間には、気韻生動の観点から見てどのような違いがあると言えるだろうか。私はここで注意深くならなくてはいけない。Photoshop がユリを見ることに對し、Photoshop でユリを見ることをさらに分別して吟味する必要がある。例えば、私が実際にユリの花を見るとき、私の目は花の動きを捉えるだろう。茎が延び、葉が突き出す動きを感じる。開いた花弁に重みを感じるかもしれない。次に、そのユリを写真に撮影し、デジタルデータとして Photoshop 上で表示するとしよう。まず、そのデータは撮影した機器や、その設定によってその容量が規定される。主に画素数と呼ばれるこの容量は、撮影された写真をどれだけの数の色の粒で表すかという、母数を表すものである。この画素数に加え、ppi(ピクセル・パー・インチ)と呼ばれる尺度、すなわち、1 インチ幅にどれだけの数の色の粒を含むかといういわば密度によってデータとしての写真の総量が規定される。

さて、デジタル写真はコンピュータにとって 0 と 1 の、とある組み合わせのデータである。その組み合わせが書き換わらない限りにおいて、データはその同一性を保ち続ける。

コンピュータは、それ自身においてユリの概念を持たない (はずである)。故に、ユリの花のデジタル画像をコンピュータがディスプレイに表示する時、コンピュータ、あるいは Photoshop が、そのデジタル画像をユリの花として表示し

ているという自覚のようなものを持つことは原則として無い（はずである）。

ビットマップ形式はその原理として、平等な形式である。ピクセル毎のデータは等価値であり、それらの間に序列は存在しない。私がユリを見て、そこに気韻生動を見出だすということは、ユリに内在するムーブメントを、そしてそれを示唆する要素を、抽出するように見ることであるとも言える。一方、コンピュータにおける気韻生動とは、デジタルデータに対してのフラットな捉え方、すなわちユリがユリであることや、そのムーブメント、に対して、特権を与えずに 0 と 1 の形式の中で捉えることにある。

では私が Photoshop でユリを見る場合はどうか。先に述べたように、Photoshop が扱う画像はその解像度や ppi に影響を受ける。高解像度、すなわち、多くの数の画素によって構成された画像は、より精彩に写真の印象を保持する。一方で低解像度の、少ない数の画素によって構成された画像を見るときには、ピクセル毎の枠やその角（ジャギー）の連なりが目に入るだろう。

Photoshop には固有の描く方法がある、と私は考えている。Photoshop で私たちが画像を描くとき、つまり画像を形成表示する時、私達は Photoshop を通して対象の気韻生動を描く。だが、Photoshop それ自体の気韻生動を描くという場合もある。この間にある違いとは何か。Photoshop の役割は画像編集である。編集における操作の上手さ、画の六法に引き寄せるならば、編集の骨法用筆とは、

対象の気韻生動を如何に Photoshop の機能の中で実現するかということになるだろう。だが、この気韻生動を、対象の写真的な真らしさということの中に表すことが唯一の方法ではない。Photoshop によって形成された画像が、Photoshop そのものの構造や機能を鮮やかに表すという場合も考えるべきである。そこで表されるのは他ならぬ Photoshop の気韻生動であろう。

美術批評家の gnck(ジーエヌシーケイ)による評論「画像の問題系 演算性の美学」¹²では、ビットマップ画像における美しさを、ピクセルが見えながら同時に画像が現れている様子に見出だした。gnck は、クレメント・グリーンバーグを参照して、「ただの絵具の配列を、遠近感のある像として捉えさせる術のことを「イリュージョン」と読んだ」(p.172) とした。これは、次のグリーンバーグの考察を踏まえたものである。

リアリズム的でイリュージョニズム的な芸術は、技巧を隠蔽するために技巧を用いてミディアムを隠してきた。モダニズムは、技巧を用いて芸術に注意を向けさせたのである。絵画のミディアムを構成している諸々の制限—平面的な表面、支持体の形体、顔料の特性—は、古大家たちによっては潜在的もしくは間接的にしか認識され得ない消極的な要因として取り扱われていた。モダニズムの絵画は、これら同じ制限を隠さずに認識されるべき積極的な要

因だと思なすようになってきた。マネの絵画が最初のモダニズムの絵画になったのは、絵画がその上に描かれる表面を率直に宣言する、その効力によってであった。印象主義はマネに倣って、使用されている色彩がポットやチューブから出てきた現実の絵の具でできているという事実に対して目に疑念を抱かせないようにするために、下塗りや上塗りを公然と放棄したのだった。セザンヌは、ドローイングとデザインをキャンバスの矩形の形体により明確に合わせるために、真実らしさと正確さを犠牲にしたのだった。¹³

gnck はさらにそこから、イリュージョンの成立条件を、そのイリュージョンを引き起こしているものが、ただの絵具の集まりでしかないことを認識出来ることとする。gnck はこのこと（イリュージョンが成立していること）が、マネの絵画にも見出だせ、また魅力の要因の1つとなっているとし、同じ図式を低解像度のビットマップ画像にも当てはめたのである。

この指摘は、私にとって大いに頷けるものであった。だが、一方で、gnck 自身がそれに続けて記述するように、コンピュータは、日々改進して高性能になり、それに従って、コンピュータが出力する画像も高精細になるだろう。コンピュータのテクノロジーの進歩は、無意識な自然のうちにモダニズムを隠蔽していく、というわけであろうか。絵筆で描かれる気韻生動が単純に細密化、写実化によっ

てのみ実現されるわけでないことは自明である。同じように、コンピュータにおいても高精細のみがその行くべき道とは限らないはずである。

骨法用筆とは、気韻生動を実現する為の法である。骨とは、ほね・ほねぐみそしてその作法・挙措であり、つまり筆を揮って作り出す構成力のことである。すなわち対象に見出だす気韻生動を、筆を用いて直截に表すことである。佐藤一郎は筆を動かす動きの中に、むしろ気韻生動が現れること、つまり描くことによって見る事が可能になるということについて、この骨法用筆を用いて説明する。

これはものを見て、絵を描く訓練をしてきた私にとっても、経験的に理解出来るものである。絵を描き始めた当初は、対象をどのように筆の動きに置き換えていいのか分からなかった。だが、経験をつむにつれて、対象を描き表すにあたっての適切な筆の運びが分かるようになってくる。これは、私の中にもものを見るという行為と、筆でものを描くという行為との間に、それ以前よりも密接に両者を繋ぐ回路のようなものが形作られる過程であるとも言えるだろう。この回路が気韻生動を伝達する域に到達することで骨法用筆が体現される。

さて、絵の具を筆で扱うように、ビットマップを描画するのが、Photoshop の骨法用筆であるが、Photoshop ではまさに見ることと描くことが同時に行われる。画面にピクセルのある組み合わせ（必ずしも精細さとは比例しない）を描画

することが、同時に、まさに Photoshop で見ることを可能にする。ここで先述の gnck による理論を参照したい。gnck の理論において援用されたグリーンバーグは近代絵画の特徴を、イリュージョンと物質性との行き来に見出していた。そこでの物質性とは、筆跡、つまり画家における描くことと見ることの回路の痕跡にほかならない。Photoshop において通常このような痕跡が見出されることはない（よいカメラは、その物質性を隠すのである）。一方で、Photoshop 上で画像を拡大していくと Photoshop におけるイリュージョンが、ピクセルの粒の組み合わせで成り立っていることに気が付くだろう。私たちが描かれた油絵を見ると、絵具の粒が見えることなどはない。絵具はそのイリュージョンにおいて最小の物質性を常に隠蔽しているが、Photoshop はそうではない。つまり、Photoshop においてはイリュージョンの経験と物質性の経験との断絶がその程度の多寡において勝るのである。

応物象形は、対象をかたちどるに当たって、対象に忠実であることである。『絵画制作入門』ではこれに、Drawing の英語を当てていた。「線を刻むことがドローイング Drawing の原義である。また、デッサン Dessin とデザイン Design は同根であり、記号 Sign からの派生語である。」(p.10)とある。『絵画制作入門』ではこれらのことから、線を引くということを対象の抽象化でもあると捉えて

もいる。またドガの「デッサンとはものの形ではない。デッサンとは物の形の見方である。」(p.10) という言葉も引用されている。

私たちが自然にものを見る時、そこには輪郭線は存在しない。これは視覚の科学的な構造上正しい見識であるが、改めて意識すると驚くことであるようにも思える。私自身が幼少期に描いた絵を見ると、線だけでもものを捉えようとしている様子が見受けられる。線で形態を描き表すということは、幼少期の私にとって、当たり前であり、また絶対の方法でもあったがそれは虚構だったのだろうか。

輪郭線は存在しないか。かりに輪郭線は何らかの虚構(フィクション)にすぎないとしても、しかし、それは、絵の具や RGB カラーで対象を再現している虚構と、似たり寄ったりものではないだろうか。つまり、それらのある種同じような次元で捉えることで輪郭線とは何かという問いが再び可能となるだろう。ドガに引き寄せるならば、私たちがものを見るにあたっての見方が、線を引くことで現れたものであるとも言える。それらは同じものの別様な現わされ方であるということだ。

Photoshop 開発者のトーマス・ノールのインタビューによると、開発当初の関心は、コンピュータによる画像認識の精度を上げる為に、輪郭の抽出をどのように行うかということにあったようだ。

コンピュータによる画像認識とは何か。Math Works の web サイトによると

その説明は、「画像認識 (Image Recognition)とは、画像および動画から文字や顔などのオブジェクトや特徴を認識し検出するパターン認識技術の一分野です。」¹⁴とされている。これを基に考えると、トーマス・ノールが取り組んだ画像認識は、写真の枠内における個別 (オブジェクト) をいかにして認識するかという課題であり、そのために彼が目にしたのは輪郭線であった。輪郭線をどのように機械的に定義するのか。Photoshop のマジックワンドツールは彼の輪郭線、あるいは個別に対する一つの回答を示している。マジックワンドツールは自動選択ツールとも呼ばれ、選択したピクセル (コンピュータにおける画像の最小単位) の色と隣接するピクセルの色との、色味や明暗の差異の多寡から、個別の是と非との境界線として輪郭線を描き出す。但し、この輪郭線は絶対的なものではない。使用者は、マジックワンドツールによって描かれた輪郭線に不満を感じると、閾値を変更することが出来る。閾値を変更することで、マジックワンドツールの許容する差異に修正が加えられ、結果、輪郭線は更新される。

随類賦彩とは、賦彩にあたっては類に随うことである。賦彩とは着彩や彩色のことで、類とはたぐいやなかまのことであり、随とは後に従うということである。これらから随類賦彩とは、着彩にあたって、類に従って彩色を施すという意味である。ここでの類は、個に対応する意味で用いられるものである。『絵画制作入

門』では、類に随いて着彩を施すということに対して、視覚の対象における色彩と、絵具における色彩との、幅の違いを認識し、視覚における色彩を絵具の色彩の中に、色彩と色彩との関係は相似のままに置き換えることと解釈する。ここでの色彩と色彩の関係を色価(ヴァルール)と呼ぶ。

Photoshop における随類腑彩を考えるにあたって、まず考えたいのはカラーディスプレイの仕組みと、その色彩の表示形式である。カラーディスプレイと一口にいても、その種類は複数存在するため、ここでは現在コンピュータのディスプレイとして一般的な仕組みとされる、液晶カラーディスプレイ (Liquid Crystal Display) について記述する。液晶カラーディスプレイの発色は光の加法混色によって実現されている。加法混色とは、光の三原色とされるレッド、グリーン、ブルー (RGB) の三色からなる組み合わせによって、網膜上で混色を行う技法のことである。液晶ディスプレイを構成する要素は、大きく液晶パネルと駆動回路とに分けられる。液晶パネルは、その背面から順にバックライト、偏光フィルター、液晶層、カラーフィルタ、偏光フィルター、という層構造をなす。なお液晶パネルは、商品毎に仕様が異なっていたりするので、ここではその基礎的な原理原則を記述する。まず、液晶パネルのニュートラルな状態は闇である。そこに、バックライトが光を放つことで、光という状態が生じる。これだけだと、闇か光かしかないので、実現される色としては二色である。ここから光の量を調

節することで、グラデーションが作られる。液晶は、液体と個体の特性を併せ持ち、そこにかけられた電圧によって、適宜、一定の指向性を保持する性質を持つ。その性質を利用して、光の方向に対し、液晶の向きを電圧で調節することで、光量の調節が可能となる。カラーフィルタは、それぞれ RGB の組み合わせによって、色のパターンを作成する。このカラーフィルタを通して光が目が届き、三色それぞれは細密ゆえに弁別閾値に達せず、網膜上で混色されて知覚される。RGB それぞれを均等に組み合わせることで白色や灰色が出力される。

RGB カラー方式では、赤・緑・青それぞれが 256 階調を再現でき、それらの組み合わせとして約 1,677 万色の色彩を表示することが出来る。Photoshop では、この幅の中で、色彩の変更を行うことが容易である。色材の不足に悩まされることもなく、私たちは何度でも色彩を編集することが出来る。ここでは色彩が従うべき類が固定化されえない。色価が色彩と色彩との相対的な関係値であるならば、ある色彩にはそれに優先する基準的な色彩が設定（相互作用的ではあるにせよ）されなければならないだろう。ところが Photoshop では色彩は、概念的にも操作的にも常に変更可能なデータの一つなのである。

経営位置とは、諸要素の配置に際しての適切な計画のことである。これは、広く構図と呼ばれるものに対応する。『絵画制作入門』では、浅井忠の絵画におけ

る構図が、彼自身の写真理論に忠実であることが示される。構図とは、あるものの部分と全体の関係として捉えられるだろう。絵画において、全体とは、キャンバスの矩形のことであり、この矩形と部分をいかに対応させるかということについて、古来より幾多の画家がそれぞれの理論を構築してきた。Photoshop の矩形も、キャンバスという比喻によって成立している。一方で Photoshop のテクノロジーは、構図の決定を操作的にきわめて手軽なものとした。Photoshop のキャンバスはレイヤー構造を持ち、画像の上に画像を重ねることや、画像間の前後の関係の変更を行うことが容易に出来るからである。また、レイヤー構造は構図を概念的にも手軽なものにしている。つまりここでは、構図変更とはレイヤーの入れ替えに過ぎず、後戻りすることすらできる。さらに、Photoshop 上で表示された画像はすべて複製可能なものであり、故に原型（オリジナル）と複製（コピー）という序列は Photoshop の操作のうえでは無効である。Photoshop においてある画像と画像を組み合わせることは、技法としてコラージュと呼ばれる。一方で、コラージュの語源となるところの「糊付け」における糊は Photoshop 上では希薄である。全ての画像は一時的にその位置を仮止めするにすぎず、位置の確定（レイヤーの統合）には画像としての完成を待たなくてはならないからである。

伝模移写とは、模写により古画を永存させるべきことである。画の六法における伝模移写は、ひとえに先人に倣うといった側面が強く見受けられる。ものは可塑的であるため、常に変形・破損の可能性にさらされている。古画に倣うためには、古画は模写（コピー）され残される必要がある。このことは Photoshop に限らないが、コンピュータ技術は、瞬時かつ簡易に、完全なる模写を実現している。しかも模写における個々別々のモチーフを、さらに可変的なデータ（彩色指示など）として保存しているのは画像編集ソフトとしての Photoshop の特徴である。加えて、現在私たちはインターネット上で、古画の画像データを鑑賞できる環境にある。これらのことはアーカイブとしての伝模移写の、究極の実現と見なしてよいだろう。一方で、『絵画制作入門』では、伝模移写に対し Illusion を対応させる。すなわち私たちの視覚や知覚を、二次元平面上に表すという営みに対して対応する法として伝模移写を解釈している。それはまず、一つの絵画のイリュージョン（素材・質料性と図像・形相性としての描線や色彩の可変データ）であるのと同時に、古画のイメージ群が世界に潜在的に存在しているという意味での Illusion であろうが、これはまさに今日のインターネットの電腦空間によって実現しているのである。

画の六法は、いかに気韻生動を実現するかという半ば精神的、半ば観念的な営

為に対する身体的、物質的、すなわち質的な（身体的）実感の開示の法であるだろう。そもそも絵の描き方、とはそういうことであろう。すなわち、よい絵とされているものがいかにして実現されているのか、その方法と要素の開示の試みであるということだ。そして、それらの方法、あるいは要素は、第一の法である気韻生動に向けて、緊密な対応関係を持っていた。

一方で、Photoshop における画の六法ではそれらの各要素が、独立した常に変更可変な一つの変数として扱われうるものである。絵筆で絵を描くときには、それらがバラバラに独立したパラメータとして現われることは、まず無かつたであろう。グリーンバーグが言うように、素材と図像とは近代において独立的で分離可能なものとなったように、コンピュータ=Photoshop においてもそれらは独立していくのである。この時、果たして Photoshop の気韻生動はいかにして現われうるのか。結局、問題はそこに戻るが、それはコンピュータにおける自然という問題として、理論的のみならず、私自身の制作として実践していくほかはないとも言える。

第3節 Photoshop のイデオロギー

Photoshop のテクノロジーを考えることは、Photoshop の自然現象について考えることに等しい。私たちが日常、デジタルデバイスで鑑賞する画像は、すべ

てデジタルデータであり、映像である。一方で、Photoshop 上での操作は全て一時的なものであり、データは値として常に変更可能性に満ちている。画像は、完成、すなわち一枚の画像として保存されることによって初めて確定されるが、それはさらに複製される可能性に開かれているため常に暫定的でもある。

このことによって考えられる視覚のイデオロギーの変質とはどのようなものであるだろうか。

さしあたって踏まえたいのは、写真における視覚のイデオロギーの変遷である。ジョナサン・クレリーは「近代化する視覚」¹⁵の冒頭で、視覚 vision や視覚性 visuality における重要な非連続性について論考するとした。視覚は肉体のメカニズムによって形成されるものであり、一方の視覚性は社会的事実によって形成されるものであるとされる。ここでクレリーが主な問題とするのは、カメラ・オブスクーラと光学カメラとをイデオロギーの上で連続的なものとみなす捉え方である。クレリーは「(1)カメラ・オブスクーラにもとづく視覚のモデルが、歴史的に限定されたものであることを概観すると同時に、(2)このモデルが一九世紀前半（一八二〇、三〇年代）に、どのように崩壊して、まったくことなる観察者の概念や、視覚の構成要素に取って代わられたかを示したい」¹⁶とする。

クレリーによると、カメラ・オブスクーラの光学的・構造的原則は一六世紀

後半から一八世紀末までにおける視覚の特権であった。そこではカメラ・オブスクーラは認識論上と技術的な実践上との両面において中心的な立場に置かれていた。認識論においてカメラ・オブスクーラの特権を示す例として挙げられたのは、ジョン・ロックとデカルト（デカルトについては第3章で詳しく論じる）である。ロックにおいて、カメラ・オブスクーラとは客観的真理の明証性を担保する装置であったとされる。ロックの「カメラの中 (in camera)」という言葉は「外部の世界と内部の表象との対応を保証し警備する権限、そして秩序に反するものや手に負えないものすべてを排除する権限」を観察者に与えるもの、という意味合いが込められたものである。ここでカメラ・オブスクーラはまず、客観的対象の明証性を担保する装置であり、そして、その客観的対象の領域を規定する枠組みでもあった。クレーリーはリチャード・ローティの理論を参照し、カメラ・オブスクーラのイデオロギーを、私たちの知覚的な観察自体が客観化された観察の対象となり得るような内部空間を構築すること、とする。

一方で、ゲーテの『色彩論』における視覚のモデルは、このカメラ・オブスクーラの視覚のモデルとは異なるものである。クレーリーはここにカメラ・オブスクーラの視覚モデル崩壊の契機を見出そうとする。

一九世紀前半、突如としてこのパラダイムは崩れさり、人間的視覚という

まったく異なるモデルに取って代わられた。この転換において、視覚をめぐる言説と実践のなかに、「人間の身体」という新しい用語が導入された。先ほど概観した視覚や光学の古典的理論は、この用語を排除することによって成立したと言ってよい。¹⁷

クレーリーはゲーテの『色彩論』が「人間の身体」に則った、光を構成するものとしての主観的視覚というモデルを明確に示していることに重きを置いたのである。

ゲーテをこのような考えに導いたのは、網膜残像やその色彩変化に関わる先人の科学的な探求であり、そこで重要視されたのは生理的身体の持つ視覚的な生産性である。身体それ自体が持つ「幻視的(ヴィジヨナリー)」な生産性の発見は、視覚の認識における外部と内部との境を曖昧にしたのである。

このモデルには、濃密な生理学的身体が、視覚を可能にする下地として導入されている。われわれがゲーテのなかに見出すのは、生産力を持った新しい観察者というイメージである。その観察者の身体は、視覚的経験を生み出すさまざまな能力を持っているのである。したがってそのような視覚経験は、観察主体の外にあるいかなる対象にも対応してはいない。¹⁸

視覚的経験を生み出すさまざまな能力が身体の各部分においてあるとするならば、その視覚的経験は構造を違えるカメラ・オブスクーラによる視覚像とは当然のように異なるはずである。視覚モデルにおける身体の能産性の発見とは対象に対し積極的に視覚像を構築するようなモデルの発見と同義であるが、クレリーはこの能産性こそがカメラ・オブスクーラ的な視覚モデルからの決定的な展開であるとした。

クレリーはゲーテの『色彩論』に見られたような視覚的モデルを決定づけた人物としてヨハネス・ミュラーの名前を挙げた。クレリーによるとミュラーにおける最大の功績は「特殊神経エネルギー説」である。彼の説は、感覚はその刺激を伝えるためにどの神経を経由するのかによって決定づけられるという発見に基づいている。つまり経由する伝達神経によって単一の刺激が異なる感覚を引き起こすこともあれば、それとは逆に、異なる刺激にも拘わらず同じような感覚が引き起こされることもあるということである。ミュラーは視覚に対してもこのような理論を適応し突き詰めていく。彼は視覚に光の感覚を生じさせる要因となる刺激を列挙した(圧力、震盪、麻醉薬、充血状態にある血液の刺激など)。これらの現実の光とは異なった刺激は、それでも私たちに光として感覚される。このことからミュラーは、私たちの視覚は厳密に現実の光との対応関係を持つ

てはいないと結論付けた。すなわち私たちはありのままにものを見ているのではないのだという。彼の理論は、視覚の明証性に対する最も先鋭的でニヒリステイックなものとして位置づけられる。

クレリーはさらにミュラーの理論を部分的に受けついでヘルムホルツの理論を紹介する。電信線を考えると、そこにあるのは電流の強弱と流れる方向だけであるが、その端末に位置付けられる装置の違いによって様々に異なる働きが生まれる。そのような意味で、人間の神経が電信線の比喩で捉えられることは実に精確であったとヘルムホルツは述べたという。ここでクレリーは以下のような捕捉を行った。ヘルムホルツが言いたいことは、結果や原因としての刺激の差異は電流やそれを中継する感官には何の意味付けも持たないことである。すなわち、刺激が何によってもたらされるかは、感覚そのものとは関係がない。感覚とは、ある神経の興奮（電流）がどの交換機によって伝達され、受信されるかという交流の結果であるということである。

クレリーの主張をまとめると以下のようなになる。まず、16世紀後半から18世紀前半にかけて、視覚を考えるモデルとしての特権はカメラ・オブスクーラであった。カメラ・オブスクーラが担っていたのは、客観的な視覚のモデルであり、真正な対象を持つ知覚のモデルでもある。一方で、ゲーテの色彩論やミュラーの特殊神経エネルギー説において見いだされたのは見る身体であり、それは

ヴィジョナリーな能産性を持った、いわば真正な対象を持たない知覚のモデルであった。クレリーは光学カメラがこのような知覚モデル上の変遷を無視するかのように逆行し、再度カメラ・オブスクーラのような知覚モデル（真正な対象を持った）をもたらしていることに異議を唱えた、というわけである。

クレリーの論考は、視覚における明証性に対する考察である。それはいわば見るということと見たものとの間にどのような関係を見出すのかということであろう。さて、私が愛読していた写真週刊誌において、書かれた記事の信憑性を担保するのはなによりも撮影された写真である。そこでは撮影された写真と客観的な事実や出来事との一致が前提とされている。私たちの生活は、写真にであっても、映像にであっても、それらにある程度信頼を置かなくては立ちいかなくなってしまふからだ。視覚の明証性を極端に振り切ることはできないのである。

上述の議論を振り返ると、視覚というテクノロジーに対して視覚性という社会的な合意が一致しなくなるような事態が浮かび上がってくる。このような局面をどのようにとらえればよいだろうか。岡崎乾二郎の論考「信仰のアレゴリー」¹⁹では、クレリーが述べたことと並行な問題としてイコノクラスム（被造物神格化の否定）の問題が論じられた。岡崎は、ルターの宗教改革に端を発する懷疑「—あらゆる表現と実在（真理）の結びつきが疑われ否定される—」をマニエリスム的な懷疑と対応したものと考えた。岡崎は、ワイリー・サイファーによる

論考を参照し、トリエント宗教会議においてその懐疑が決定的なものとなったと述べた。なお、サイファーにおけるマニエリスムの記述は、マニエリスムがルネサンスへの一種の反動として現れたものであることを基調としている。

たとえマニエリスムがルネサンスそのものの一局面であるとしても、それは「様式における形式の死滅」—すなわち、均衡と調和と統一という観念を基盤にしたルネサンス芸術という様式の死滅—なのである。²⁰

ここで宗教改革とそれがもたらしたイコノクラスムの事態とについて簡単に記述しておきたい。まず、ルターの宗教改革では、信仰の根拠を聖書のみ求めた。また、カルヴァンによる予定説では、救済は神によってすでに予定されており、人間はこれに関与することができないとされた。これらはカトリック教会における数々の典礼とその根拠の否定と同義であるが、そのことによってカトリック教会はかつてのイコノクラスムと並行するような問題と直面する。つまりカトリック教会における信仰の行為としての数々の伝統（表象）と神との対応関係が問い直されたのである。

上記のような宗教改革によってもたらされたイコノクラスムの危機があり、それに対してカトリック教会側の応答として開かれたのがトリエント宗教会議

であった。トリエント宗教会議において信仰は「権威の座（エクス・カテドラ）」を用いることによって保たれた。中世の神学においてはトマス・アクィナスの神学体系が注解となっていたのに対し、トリエントでは信仰にまつわる諸前提を並べ立て、それに対してローマ教会が定めた見解を絶対のものとしたわけである。この諸前提ないし見解を受け入れられないものは破門の宣告を受け迫害される。これは中世において成立していたであろう、トマス・アクィナスの神学体系を仲介とした神＝対象との連続的な信仰の回路がルターの宗教改革によって断ち切られたことへの解決策であるが、ここにはマニエリスムの精神が現れているというのだ。

トリエント宗教会議では「1.イメージの使用の効用（それは文字の代用として、信仰の手がかりとなる）2.感覚（五感）の活用（信仰を実感として深めるのに役立つ）」を認める。ただし、公認されたイメージであっても決してそれ自体を信じてはならないことが厳重に付け加えられていた。ここではイメージに対する扱いに対して背反するような、いわば二重の論理感が反映されている。すなわち信仰の対象としての神と、その現実的な運用方法とが分裂して示されているのである。さらに岡崎は、トリエント宗教会議において、両者は分裂したに留まらず、後者、つまりイメージの現実的な運用方法こそが重要視されるという逆転の事態を見て取った。岡崎は宗教改革によるイコノクラスムを単なる表象の否定

としては受け取らずに、その真偽（表象と対象の対応関係における）の明証の不可能性として考えた（「たとえば、ルターが「聖書のみ」と言ったその聖書ですら、人間による解釈によって作られたひとつの表象にすぎなかった。」²¹⁾）。

カトリック教会がとった方法は、先験的な対象と照応する形で表象に正しい意味を持たせるものではない。それは、いかにその表象を運用するか、その運用方法においていかに表象に妥当性を与えるかという方法であった。この展開にこそ表象の不可能性の表れが見て取れるというのである。

先験的な対象によって言語（表象）に正しい意味をもたらすのではなく、その使用方法によるだけで、いかに言語の持つ意味を立証するか。宗教改革側（プロテスタント）にとっても反宗教改革側（カトリック）にとっても、おそらく真の争点は、神＝言語の絶対性の解釈ではもはやない。目の前にある不確実な表象、感覚をいかに正しく使うか。行為みずからの正当性を確保する、その実践方法の相違にのみあった。（p.351）²²

さて、私が、この節で扱った問題は、イコノクラスムの危機に際して顕現した対象と表象とが根本的に持つ分離の問題であるが、このことは Photoshop を利用することによって現れるデジタル画像における視覚の問題と無関係ではない。

まず私たちは、クレーリーに指摘されるまでもなく、写真が（あるいは写真画像が）視覚における絶対の真実でないことを経験として了解している。写真こそが能産的なテクノロジーだろう。しかし、一方で、私たちはその現実的な運用方法として写真による現実との対応関係を部分的に認めてもいる。このような写真が持つ論理の二重性を再度認識させるものとして、Photoshop の経験を捉えることができるのではないか。そして、このような問題設定を行ったうえで、では、Photoshop のどのような運用方法が考えられるだろうか。

岡崎はイコノクラスムの危機に対しての解決（対象と分離してしまった表象の運用方法）として二通りの方法をその大きな類型として挙げた。第一にバロック的な解決である。バロック的な解決方法とはそのような危機をいわば予定調和として受け入れるものである。明証性が存在しないがゆえに、すべては等価であり、ゆえにその表現はスペクタクル的な側面を色濃くする。そこでは、感覚を楽しませる、ということが唯一の解決方法となる。

第二の方法がマネリスム的な解決である。それは対象と表象の分離における不安と懐疑が宙吊りにされたままに、その未決の緊張を直截に表現する方法である。

美術批評家にとってマネリスムは二元性の危機—〈Spannung〉つまり決

定的解決を見ない緊張である。マニエリスム心理や芸術がドラマティックなのはこのためである。つまり、ドラマティックな行動は論理ではできない対立物の調和を計ることができるからなのだ。ダンが死装束を纏って棺桶の上に立ち、その肖像を描かせるとき、ハムレットがオフィーリアの墓穴に飛び下りてレアーティーズと剣を交え演説口調でひとせりふ張り上げるとき、そこには、論理の、道徳の、精神の解決によって全責任が果たされるかわりに、対立項の活力に満ちた調停が劇的效果によってなされている。

トレント宗教会議の仕事は調節と策略の戦法によってマニエリスム精神に生じている危機に対応することであり、プロテスタンティズムの挑戦に挑戦し、カソリック内部の腐敗を一掃し、また、異端を攻撃することであった。したがって宗教会議は二重の案を採択した。第一に幾つかの教義を再確認すること、第二に秘蹟や偶像崇拜などの典礼儀式を奨励することである。²³

さて、振り返ると Photoshop においてデジタル画像データを表示した段階では対象と表象とは一致している（と見なされている）。これをイコノクラスムと対応させて捉えるならば、宗教改革以前の状況であると言えるだろう。しかし、Photoshop で画像編集を行っていくにつれて、それは対象との関係において十分な対応関係を持ち得ないものとなっていく。ここに画像データに対する

懐疑が生まれるわけであるが、そこで私たちはあくまで画像は画像であると、画像を対象から分離していくほかないのだろうか。あるいは対象を失ったものとして割り切って、感覚の享樂に身を委ねるしかないのだろうか。

岡崎はフェルメールの作品『信仰のアレゴリー』を取り上げて、フェルメールによるイコノクラスムへの解決方法を論じた。

すべてが絵にすぎないーフェルメールの制作はこの単純な事実から出発している。存在の確実性ー実在性など、はじめから奪われていることを前提に彼は仕事をした。残されているのはすなわち真偽の判断不能な写し＝虚像であって、たがいに優劣も決めることのできない、複数の表象＝記述の形式だけである。フェルメールの方法は、あらゆる表象の確からしさを否定するということと、なおかつ、このような表象だけを用いて、その正しさ＝リアリティを確証する方法を求めるという二重の要請によって構成されている。リアリティの先験的ヒエラルキーを解消され、その絵の中に並列された、たがいに独立した複数の記述の系列、その決定不能性の中から、なおかつ、リアリティが発生するとするなら、そのリアリティは各々の表象の真実らしさではなく、その表象の使われ方すなわち、それぞれの表象の交換（翻訳）という作業からしか発生しない。真理（真実の対象）

と最終的に対象されることなく、にもかかわらず表象はその正しさをいかに確保するか。あるいは神なしに信仰はいかに正しさを確保するか。宗教改革以後の問いに対する回答の一つがここにある。²⁴

フェルメールの『信仰のアレゴリー』は、その描かれた人物の大仰な身振りやイコノロジーに忠実に見受けられるモチーフの選択などから、いわゆるフェルメールらしさに欠いた作品であると見なされるが、岡崎はこの作品こそがフェルメールの絵画的考察における最重要作品であるとして、上記のように論じた。フェルメールにとってはカメラ・オブスクーラによって得られる表象や、その意味を記号的に用いるような絵解きとしての運用方法はすでに自明のものではない。また、『信仰のアレゴリー』においてカーテンと室内、あるいは壁に掛けられた絵画とを隔て、秩序づけるような先験的な階層も存在しない。つまり、それぞれは対象と表象との関係において分離したままに扱われている。

『信仰のアレゴリー』において、リアリティは先験的なものではなく、『信仰のアレゴリー』という表象を見る実践の中に生れるというのである。

岡崎による『信仰のアレゴリー』論は、Photoshop におけるイコノクラスムの問題への示唆に富んでいる。つまり、Photoshop においても、いかに対象との対応関係を結ぶのかではなく、どのように、その表象の運用方法によって気

韻生動を獲得するのかという実践こそが問題として扱われるべきであろう。誰もが同じ絵を観ているわけではないことを『信仰のアレゴリー』は見事に描いているわけであるが、Photoshop の経験は図らずしもこのことを気づかせる契機となりえるのである。

第3章 機械論的絵画生成

第1節 人工知能による絵画生成とその原理

マイクロソフトやレンブラント博物館、デルフト工科大学などによって推し進められた「The next Rembrandt」のプロジェクトは人工知能による画像生成の実例としてその原理や、方向性を示唆するものとして興味深いものとなった。

「The Next Rembrandt」はレンブラントの作品を機械学習によって分析し、レンブラントが描いたであろう新作絵画を人工知能によって生成するというプロジェクトである。

「The Next Rembrandt」の HP には概要であるが、その学習の過程が記されている。まず、現存する 346 点のレンブラントの油彩画を大元のデータとして入力し、それぞれ異なるフィルターによってそれらを解析する。筆致、描かれた対象の姿かたち、色彩、構図といった各要素を機械的に解析していくことで、ある種のデータの偏りが現れるだろう。ここで現れたデータの偏りこそがレンブ

ラントの特徴として量的に学習されていくこととなる。そこでは、いわば「レンブラントの画の六法」を人工知能が学習しうるものとして捉えられている。これらの要素のパラメータの組み合わせによって、レンブラントが描くであろう絵画の可能性が提示され、その中から最もレンブラントの総体により近いものが取捨選択されるのである。

このような人工知能による機械学習の淵源としてノーバート・ウィーナー『サイバネティクス』²⁵における重要な指摘にフィードバックという概念がある。

ウィーナーはサミュエル・コールドウェル博士と共に火器制御装置を試作しようとする過程からフィードバックという概念を機械的な推論に重要なものとして提唱した。背景として、第二次大戦における空中戦にあって、航空機における火器照準装置機械化の要請があった。航空機の高速化に伴って、砲弾の速度と航空機の速度との間に大きな隔たりがなくなりつつあったのだ。そのような状況でいかにして対象の航空機に照準を合わせるかという課題にあたって未来予測の必然性が生じたのである。このような未来予測には、航空機の直線的な運動と、曲線的な運動とを併合するようにして推測することが求められる。

こうして私は、第一に複雑な計算の遂行、第二に未来の予測という、人間特有の頭脳活動のお株を奪ってしまうための電気機械系の研究に、ふたたび従

事することとなった²⁶。

ウィーナーによるとフィードバックとは「われわれが、与えられた一つの型通りに或るものに運動を行わせようとするとき、その運動の原型と実際に行われた運動との差を、また新たな入力として使い、このような制御によってその運動を原型にさらに近づけるということである」²⁷。

ウィーナーはフィードバックを考えるにあたって運動失調症の症例を参照している。一人の患者は脊髄症にかかっており、いま一人の患者は小脳震盪にかかっている。前者は、手足の麻痺はなく、動かそうと命じればそれらを動かすことができるにもかかわらず、思うように動けない。後者は、座っていると健常であるように見受けられるが何か動作をしようとすると思うようにいかずにやがて振動を繰り返すようになる。両者ともに筋肉は十分に健全であるのだが、それらを思うように操ることができないのだ。前者は脊髄の損傷によって自己受容性感覚という機能が正常に機能しておらず、ゆえに筋肉運動の知覚を失っている。後者は小脳の損傷により、自己受容性感覚の入力に対する筋肉の反応を調節する機能に異常をきたしており、異常の結果として震動が生ずる。ウィーナーはこれらの症例から次のような推論を導く。

これらのことからわかるように、外界に対して有効な動作を行うには、健全な効果器 (effector) を持つばかりでなく、次のことがらが重要である。すなわちこれらの効果器の動作を感覚器官からはいつてきた他の情報と適当に結合してから、適当に調節された出力として効果器に送るということである。²⁸

ウィーナーはこのフィードバックという考え方を発展させ、機械の増殖 (英語) あるいは学習 (Learning) の可能性について示唆した。まず、学習というものを定義した。ウィーナーの学習の定義は以下のようなものである。まず、学習には種族的 (racial) なものと系統発生的 (phylogenetic) なものがあり、それらとは反対に個体発生的 (ontogenetic) な学習があるとした。ウィーナーは動物の学習と増殖の効用を以下のように説明する。学習できる動物とは、その一生を通して環境に対する適応を随時行う動物であり、増殖できる動物とは、自分自身と同じような動物を作り出すことで、自然淘汰に対して優れた遺伝を残しながら環境に適応する動物である。すなわち、それら両者の学習はあくまで環境への適応というゴールに対しての過程なのである。ウィーナーが注目したのは人間における個体発生的な学習の発展である (例えば、鳥においては個体発生的な学習はほとんど見受けられないとしている)。

ウィーナーはここから機械における個体発生的な学習の可能性について論を展開した。ウィーナーはチェスの勝ち方を例に出し、機械の学習について考えた。まず、単純にゲームに勝つということを考えたときに、有効となるのはフォン・ノイマンによるゲーム理論である。すなわち、最後の手、チェックメイトからその思考を始めて、相手がどのような手を打ったとしても自身の勝ちが揺らがない手を逆算し続けるといった理論だ。しかし、このような理論では、ゲームの規則を守り、定石を固めるような手しか打つことができない。つまり学習する機械は二種類のプログラムを必要とする。第一にはこれまで述べたような理論を把握した直線的なプログラムであり、第二に、対戦相手の過去と自分自身の指し手を照合し俯瞰するようなプログラムである。ウィーナーはこれを非線型なプログラムとして考えた。非線型なプログラムに必要となるのは非線型変換機 (non-linear transducer) である。ウィーナーによる変換機の定義とは「1個の時間関数を入力とし、もう一つの時間関数を出力とする装置」である。出力は入力に規定され、ゆえに入力をずらせば、同じ分だけ出力はずれることとなる(時間の平行移動に対する不変性の原理)。ウィーナーは非線型変換機に対して、デニス・ギャボアによる理論を紹介する。

1組のあるきまった非線型変換機に同一の入力を加えて、その出力の和を出

力として変換機を構成するという意味では線形である。それぞれの出力は、場合によって、ことなる重み係数で加え合わされる。したがって、非線型変換機を設計したり、指定するのに、線形展開の理論が応用される。特にこの方法では、最小二乗法により、それぞれの構成素子の係数を定めることができる。この方法に、われわれの装置に加えられたあらゆる入力の場合について統計的平均をとるという方法を組合わせると、直交展開の理論の一部になる。このような非線型変換機の理論の統計的根拠は、一つ一つの場合について、入力の過去の統計量を実際に調査して定められる²⁹。

ここでの統計量こそが非線型変換機、すなわち第二のプログラムにおけるフィードバックの根拠となるものである。これらが組み合わさって機械は学習を可能とする。

人工知能 (Artificial Intelligent) という言葉が最初に用いられたのは、1956年のことであり、米国のダートマスで開催されたワークショップの中である。ここで行われたのは世界初の人工知能と呼ばれる「ロジック・セオリスト」のデモンストレーションであり、定理を自動的に証明するという内容であった。今日これらは、実際的な成果を上げている。その大まかな流れとしては、まず、推論としての探索能力の向上が計られること、次に膨大な知識を入力として用いる

ということ、そして最も最近のものとして特徴量の検出といったものが時期を重ねながら並走するような流れである。またこれらを支えるビッグデータとそれらを学習するものとしてのディープラーニングの技術の開発がある。

ただし、ここまで述べたように、今日のそうした例、たとえばチェスにおける『Deep Blue』や将棋における『Ponanza』あるいは囲碁における『Alpha Go』の理論の根本的な設定がウィーナーのフィードバックとしてすでに完成していることが伺える。なお、非線型変換機という考え方は「The Next Rembrandt」にも共通して見られるものである。もしも、「The Next Rembrandt」において人工知能が線形にレンブラントの新作を描こうとするのならば、それはそのパーツにおいてほとんど直接的と言えるほどに過去作の援用によるものになってしまうだろう。「The Next Rembrandt」は、その大まかな印象は確かにレンブラントのものであるが、その表現にはそれぞれ単なる援用ではない創造されたものが見受けられる。つまりレンブラントにおけるある種の特異点を描こうとしており、このようなことは非線型の理論に則らない限り不可能であるからだ。

以上のことから、機械的な手順によって、非線形な対象（予測不能な未来）がアクセス可能なものとしてある（それが非線形交換機によって実現されている）ことを確認した。こうした機械論的な手順について、次節で、デカルトを通して改めて歴史的に振り返っておきたい。

第2節 デカルトの哲学

デカルト（1596－1650）の哲学の出発点は懐疑である。そもそもデカルトは神の存在を証明するとともに、確固たる真理をどのように打ち立てるかという課題からその哲学を始めた。それにあたって、感覚は惑わされ、また欺くものもあるとした。感官をそのように捉えたデカルトにとっては、所与の諸前提はすべて曖昧で疑わしい。また、それらと比較して確実に思われるような数学や幾何学の真理もデカルトにとっては懐疑の対象となった。なぜならば、それらの真理について十全に認識しうる能力が私たちに与えられているのか、そのことを知るすべが（デカルトの懐疑によれば）無いからである。一方で、これらのものを疑う自身の思考、それ自体が存在することだけは疑い得ないとデカルトは考え、このこと、すなわち「われ思うゆえにわれ在り」という思考の存在の確実性こそをその哲学の出発点とした。デカルトにおけるすべての命題は、このような自己の思考（表象）と存在との確実性（一致）という命題に依拠するものとなる。なおデカルトは、ここから精神の本性ということを考えて。私たちが、懐疑によって他の何ものかを否定することはできても、否定している思考の存在が否定で

きないのは前述の通りである。

また、デカルトは精神と物体の二元論を唱えた。デカルトにとって精神と物体とはそれぞれ実体であり、かつ実体とは存在するために他の何ものも要しないで存在しているものであった。また精神と物体、それぞれの属性を思惟と延長として切り分けを行った。デカルトは精神を物体から切り離して考えることで、主観的に思惟として把握しようとしたのである。

精神を物体から切り離したということは、翻って物体も精神から切り離されることだ。デカルトは物体と延長とに区別を設けなかったので、デカルトにおいて物体という実体は唯一つの大きな空間であった。そこでは、個々の物体というものは、一つの全体の特珠に分割されたものにすぎない。また空間というのはすべて物体であるので、空虚な空間というものは存在しない。デカルトにとって空間は無限であり、ゆえに物体は外延的に無限である（デカルトの無限空間）。また先ほど述べたようにデカルトにとって個々の物体というものは、根源的に分けられるものではなかった。ゆえに、特殊な個々というものは、質的な区別によってなされるのではなく、あくまで形や大きさや運動、といった量的な区別によってなされるとした。

物体の世界を支配するのは運動の原理、すなわち物理的な作用の関係である。デカルトによる運動の定義³⁰は実に単純なもので、ものの位置の移動こそが運

動であるとした。デカルトによる運動の法則は三つに分けられる。まず、常に同じ状態を保つようにする運動、いわゆる慣性の法則である。第二法則として運動の直線性が挙げられ、第三法則として運動量の総和の不変性を挙げた。なおこれらすべての運動法則を担保するのは神の不変性である。

このような考え方から発展して、デカルトは自然の世界、つまり物体の世界を機械論的に説明した。デカルトは自然物の仕組みを人工物（機械）の仕組みで考えた。機械には動作の原因となる構成があり、それぞれに部品があるが、デカルトは自然物もその通りであると捉え、ただそれらの部品が肉眼では確認できないだけであるとした。まず、デカルトはこのことから、人工物（機械）と自然物との区別を無効化した。つまり第一に機械もまた自然と同じものであるとした。ここからさらに踏み込んで、機械が自然である以上、生物と無生物とを問わない自然物全般のことも機械として捉えられるとした。これがデカルトの機械論である。

また、デカルトにおける機械論的な自然の世界に持ち込まれたのは進化する機械という概念である。かつてアリストテレスは自然に内在する原理として運動を考えた。アリストテレスが考えた自然に内在する運動のモデルとは、質料としての可能態から形相としての現実態への移行のプロセスである。アリストテレスが想定していたのは植物の成長であり、また職人による建築や工作である。

そこには目的論的な思想が見受けられるが、デカルトは物体の世界におけるこうした目的論を退ける。デカルトにおいて自然界に存在するのは運動の原理、すなわち機械の仕組みだけであるからだ。つまりデカルトにおいては植物の成長はあくまで建築や工作と同様に機械的な作用の連続として捉えられるわけである。デカルトはここからさらに宇宙全体の進化を唱えた。すなわち運動するものは必然的に作用にさらされて変化を重ねていく。デカルトはすべての運動の原因として神の一撃を設定し、そこから万物が運動をしながら進化していくというモデルを打ち立てた。

さて、このように機械としての物体の世界を考えたデカルトであるが、ここで人間の身体と精神との関係に支障が生じる。先に述べたように、精神の属性は思惟であり、物体の属性は延長である。それらはそれぞれに異なる実体であるため、両者が交差するような原因を持ちえないはずだ。であるにも関わらず、人間は精神と物体、どちらの属性をも併せ持っている。デカルトは結局、それぞれの交差する場として松果腺を精神の座としたが、これでは思惟に延長としての場を与えたことになるためデカルトの意図にはそぐわないものとなってしまった。³¹

デカルトによる機械論の思想の大まかな概要は上記のようにまとめられる。デカルトにおいて、理性的魂の存在の自明性こそが人間の証明であり、かつその哲学の出発点である。デカルトは精神の原因としての身体が存在を認めながら、

それでも精神と物体を分かつ矛盾を抱えていた。デカルトがこのような矛盾を引き受けたのは何故か。物体を唯一の実体として精神の原因を物体に認めれば、ウィーナーのようにすべてを機械論的に説明できたのではないだろうか。

デカルトはあくまで動物あるいは機械と人間精神とを区別しなくてはならないとした。デカルトは『方法序説』の中で、精神の必要性、というよりかは精神への信仰の必要性を説いた。デカルトが危惧したのは無神論者たちの存在である。すなわち、神への信仰の確実性が揺らいだ中であって、デカルトの述べたような人間も自然という機械の一部であるという考え方は無神論者にとってあまりに親和性が高いだろう。そのような立場においてはこの世は物体の世界に過ぎず、すべてが物体である以上あらゆる行為はおしなべて正当化されてしまう。デカルトには人間精神をこのような機械の仕組みから隔離する必要があった。デカルトは以下のように述べる。

なおわたしはここで、魂の問題についてやや詳しく論じた。この問題がいちばん重要なものの一つだからである。というのも、神を否定する人たちの誤謬については先に十分論駁したと思うが、その誤謬の次に、以下のように想像することほど、弱い精神の持ち主を徳の正道から遠ざける誤謬はないからだ。つまり動物の魂がわれわれの魂と同じ本性のものであり、したがって

われわれはハエやアリと同様に、この世の生ののちには、何ひとつ恐れるべきものもなければ、希望すべきものもないと想像することである。これに対して、動物の魂とわれわれの魂がどれほど異なっているかを知ると、われわれの魂が身体にまったく依存しない本性であること、したがって身体とともに死すべきものではないことを証明する諸理由がずっとよく理解される。そして魂を滅ぼすほかの原因も見あたらないだけに、われわれはそのことから自然に、魂は不死であると判断するようになるのである。³²

デカルトの論理展開は以下のようにまとめられる。まず、人間と動物とにおいて、その身体はそれぞれ同じように機械仕掛けのように出来上がっている。一方で、人間と動物とでその魂の在り方は大きく異なっている。つまり魂は身体に依存しない、身体から独立した別の本性であるということである。ゆえに身体の死は魂の死と同義ではない。

ここでの動物の魂とわれわれの魂とを隔てるものこそが、デカルトの述べる理性的魂である。デカルトは人間と機械を隔てる具体的な能力として言葉を操る能力を挙げている。ここでの言葉を操る能力とは推論の能力の証明であり、人間は推論すなわち理性的な能力をもってして人間たるとするのである。

ここまで記述してきた通り、デカルトの出発点はあるとあらゆるものへの懐

疑であり、その懐疑の中であって、どのように信仰を保つのかということにその哲学は向かった。デカルトが近代哲学の祖と言われる所以は、この懐疑と推論の徹底であるが、一方で、懐疑と信仰の間で揺れるデカルトがその物体と精神との関係の矛盾にあらわれているわけである。

以上のように、デカルトはその機械論を徹底させることはなく、魂という基準を打ち立てて、そこにおいて思考と存在との一致（コギト）を果たした。このことはデカルトによるイコノクラスムの超克とも受け取れるが、そのことによって一方では精神と身体との間に新しい分離が生じてしまうこととなったわけである。また、画の六法では物質に還元され得る他の五法によって気韻生動という観念をいかに実現するのかということが問題となるが、このことを機械（物体）が芸術制作の主体となれる根拠とするのは性急である。

デカルトとは異なるかたちでの解決方法として次節では、遠近法における透視と遮蔽の問題を取り上げて論じたい。

第3節 遠近法における遮蔽と透視

パオロ・ウッチェロは『ルネッサンス画人伝』³³において、遠近法の理論に熱中した画家として記される。ヴァザーリによるウッチェロの記述では、その遠近法への情熱に対しては敬意を払いながら、反面、遠近法の問題に拘泥したために

不遇の人生を送った画家としての問題点を抱えながら記される。第 1 章でも記述したように、私はウッチェロが描いた『ゲオルギウスの竜退治』の画面に魅了され、それをモチーフとして作品を制作した。だが、何が私をそのように引き付けたのかは制作時点では消化しきれていなかった。

国立西洋美術館にて開催された『ナショナルギャラリー展』（2020年）に、パオロ・ウッチェロの『聖ゲオルギウスの竜退治』が出品された。『ゲオルギウスの竜退治』をモチーフとして制作したのは2019年の12月のことであり、私が実際に作品を鑑賞したのは2020年の10月のことである。それまでは当然画集の図版やネットの画像に頼らざるを得なかったので、実物を鑑賞できる機会が訪れたことは大変幸運であったし、素直に嬉しかった。

実物を観た感想として、まず非常に精巧なタッチで描かれていることに驚いた。その原因としては作品のサイズが私の想定していたものよりもずいぶんと小さかったことがあるのかもしれない。画面下部、騎士たちの足元にある草むらの描写などをみると、細かなハッチングを重ねて草の一本一本を描いている。

ヴァザーリによるとウッチェロの問題点とは、何よりも人物の姿形をないがしろにしたことにあるという。同時代人の彫刻家ドナテッロは、ウッチェロによる数々の研究とその成果物としての図（それは主に、単純な幾何形体として描き表しがたいものをどのように遠近法の理論の中で描くのかという問題に対する

考察であった)を見せられて、このようなものは寄せ木細工職人が考えることであって画家の仕事ではないと忠告したという。

ウッチェロがかくのごとく熱中したとされている遠近法であるが、ウッチェロの画面、特に竜退治を一瞥して感じるのはその不自然さである。それは決して幻想的なモチーフやヴァザーリが指摘したような人物造形に起因するものではない。遠近法そのものの不自然さとそれに加えて明らかに別種の不自然さがウッチェロの画面からは感じられる。

ブルネレスキによる遠近法とは〈たった一つの視点から見られた世界像〉を描き出す技術である。一方、透視図法とは書いて字のごとく、透かして視る図法である。両者にはニュアンスの隔たりがある。

伊藤俊治の論考「視覚のトポロジー」³⁴によると、ブルネレスキらによって発明された遠近法はアルベルティによって定式化されたが、伊藤は、ブルネレスキが遠近法について「絵画は物とその周囲との関係を表現するものである」としたのに対し、アルベルティは遠近法による絵画について「絵画の目的は何らかの表面を持つある決まった距離にあるすべてのものを、主要光線によって決定される位置に従い、表現されるすべてのものが目に見えるものそっくりに浮かびあがって見えるようにする行為である」とし、「一元的な表現にかなう角度のもとで直接見ることのできないものはすべて絵画平面から排除してしまうという方

法論」としたと述べている。ここに読み取られニュアンスの隔たりとは、すなわち遮蔽と透視という相異なる要素を含んだ、遠近法と透視図法との齟齬である。

伊藤俊治はこのアルベルティにおける遠近法に対してブルネレスキのものに豊かな可能性の示唆があったとした。ブルネレスキによる「物とその周囲との関係を表現するものである」という考え方はデカルトによる運動の定義を彷彿とさせる。デカルトにとって運動とは物と物との相対的な位置の移動であった。デカルトにおいて空間は無限であり物体には外延的な制限がないことは先に述べたとおりである。

マーティン・ジェイはその論考「近代性における複数の「視の制度」」³⁵の中で、「デカルト的遠近法主義」という言葉を用い、リチャード・ローティによるデカルトへの論考を参照して以下のようにそれを定義づけた。まず、デカルトにおいて、認識とは網膜像として再現された実在物を知性が視察するようなモデルによって捉えられる。これは、クレリーが論じたようなカメラ・オブスクーラによる視覚のモデルと並行するような認識の形式と捉えていいだろう。ジェイはアルベルティによって理論化された遠近法をデカルト的遠近法主義に対応するものとして論じたのである。ただし、留意したいのはジェイの論考においてブルネレスキにおける遠近法とアルベルティにおける遠近法との違いは多く語られていないことである。ここではブルネレスキはあくまでアルベルティによ

って体系化されるに至った遠近法理論の提唱者としてのみ扱われている。

さて、ジェイはノーマン・ブライソンの言葉を引用し³⁶、デカルト的遠近法主義における問題点を論じた。以下にそれらを列挙する。まず、デカルト的遠近法主義は、対象を冷淡に切り取る観察者の視点である。そこでは描かれる対象そのものよりも、その空間的秩序、空間構成が主な主題となる。これらが加速していくにつれて、デカルト的遠近法主義は、コンテクスト（場所と壁面と）から切り離されることが可能な油彩画（もちろん売買の対象にもなり得る）とともに隆盛を迎え、単なる欲望の対象となった、という。

ジェイはこのようなデカルト的遠近法主義が、その一方で認識論における主体の位置づけにおいて二通りの可能性を内包していたことを指摘する。まず一つは、先ほどの論述にあるような、主体の視覚すなわち「見る者のピラミッドの頂点に位置する単眼」を「超越的で普遍的なもの（つまり、時間と空間において同一の点を占めるならば、いかなる者にとってもまったく同一のもの）」³⁷とする見方であり、それに対して、今一つはそれぞれの視覚があくまで「偶発的なもの（つまり、誰が何をどのように見たかという、もっぱら個別的なもの）」³⁸であるとする見方である。

つまりここにある二通りの可能性とは、近代的視覚の普遍性（空間化された世界）と個別性（私秘化された主体）との分裂として言い換えられるが、これがす

なわちイコノクラスム（世界対象と内面表象との分裂）であり、それは遠近法が抱える透視と遮蔽の問題でもある。私がこの章で扱うのは、このような記述と並行する問題である。すなわち、世界の全体を想定して絵画として扱うために体系化された遠近法という技法が、にもかかわらずそのイデオロギーに根本的な矛盾を抱えている構造である。

遠近法におけるイデオロギー上の矛盾はその技法においても現れる。ここで再度岡崎による論考を参照したい。岡崎はその論考（「三位一体」『ルネサンス経験の条件』所収）の中で15世紀の画家がアルベルティによる遠近法理論の限界を正確に見極め、その問題を回避するための手段を開発していたと論じた。岡崎は以下のようなフランカステルの理論を参照する。

クワトロチェントが世界の遠景をよびさますために用いた無数の手法を分類しようとするとき、結局は最後にきわだって優勢な二つの方法のあったことが確かめられると思う。一方で芸術家たちは、巨大な広がりに対してある選ばれた、そして適切に配置されたいくつかの面に還元される—しかし遠近法の全く勝手な非現実的扱いをしながら—一つの光景を与え、他方では特別に一つもしくは二つの重要なモチーフを取り上げ、それらを風景内部の相互にはなれた部分の断片的眺めとして、前景の諸要素の間に挿入し、それによ

って何ら大きさや寸法上の共通な図像的原基も導入せず、そのいずれの場合にも、炯眼な鑑賞者の想像力に知的な統一性の確立されることを求めたのである。³⁹

岡崎⁴⁰はこのようなフランカステルの記述から、アルベルティの遠近法理論が抱える矛盾について論じた。つまり、アルベルティによる遠近法は無限に広がる空間を描き出すためのものであったにも拘わらず、一方でその理論に忠実になることで描かれるのはむしろ閉鎖された立方体のような空間であった。このようなアルベルティの理論の矛盾を解消するために画家がとった方法の一つは、それぞれの完結した空間を不連続な場面に分節するというものであった。岡崎はその例として、無限に広がる空間を近景・中景・遠景という三つの平面に分割する技法と、「ヴェドゥータ」(街景)という完結した空間の中に別の空間を嵌め込んでいく技法とを挙げる。

世界の広がり、無限に延長する空間を描くためには、空間を統一的に描くのではなく、むしろ分割して非連続的に描くことが必要であるという逆説的にも思える構造をどのように考えるべきだろうか。私たちは都度分断されたそれぞれの平面を見ることしかできない、というのは当然第2章第3節での論述ともつながるものである。

この指摘は、先にみたジェイによる指摘「デカルト的遠近法」における視覚の二つの(分裂)可能性とパラレルであることは明白であろう。つまり対象(遠景)として現われる世界対象にたいして、それを分断された個別の内面の統合として繕うものとしての視覚という構造である。これを踏まえて、ウッチェロの絵画を見ていこう。

ウッチェロの絵画は、まず第一意に遠景としてのデカルト的遠近法主義を実現しているように見える。画面中央部、山が描かれている箇所を注視すると、補助的に用いたであろうスケールのようなものが描かれていることが確認できる。画面全体の印象はアルベルティにおける遠近法がもたらす閉鎖された空間に他ならない。しかし、画面下部、姫と竜、騎士が立つ地面のパースペクティブと、画面中央部、平野におけるパースペクティブとは明らかにずれており、描写の変質も相まって連続したものとは見なせない。また竜の背後には唐突に洞窟が描かれており、洞窟の中には暗闇の広がる別の空間が嵌め込まれている。まさにこれら両方の技法は、岡崎の先の論述に当てはまるものである。

洞窟と騎士の後ろに広がる木々と暗雲の描写は、実物を見てなお理解に苦しむものであった。何故このような不自然な形態が唐突にさしこまれるのか。画面上部に描かれた空を見てみると、実に自然に雲が描かれているのが見て取れる。先に述べたように足元の草にしても、精巧なタッチで描かれている。雲を、ある

いは洞窟を自然に見えるように描けなかったはずはないだろう。

無限に延長された拡がりを描くためにはむしろ分割が必要である、という考えを補助軸としてみると、ウッチェロがどのように画面を構成したのか、単なる不自然という見方を超えた可能性が現れる。

ウッチェッロの有名な《戦闘》(略)の諸作品もまたそのことを立証している。たとえばロンドンの作品を見ると、ウッチェッロが画面の各部分によって異なるいくつかの遠近法を同時に用いていることがわかる。すなわち前景には消失遠近法、背景には中世的な間仕切りの遠近法が用いられている。

41

ヴァザーリが指摘したようにウッチェロの描く人物の姿形は騎士、姫、竜、そして馬、どれをとっても自然とは言い難い形態をしている。竜を見れば顕著であるが、胴体、羽根、足、それぞれはそれぞれが独立した面を構成しており、それらがあるべきはずの部位に描かれることであらうじてその統一性を保っているかのようにも見える。そのように見始めると人物の甲冑の描写や馬の四肢などにも同様のことが言えるだろう。事実ウッチェロの絵画における分割は、単なる近景・中景・遠景における分割の技法や、「ヴェドゥータ」における分割の技法

に留まらない。精巧に描かれた草の描写と周りの地面のあまりに淡白な描写との落差もそうである。竜退治の画面はその空間構成の大きな構造から、人物の姿形の内部においてまで、描写、あるいは形態の秩序における多様なレベルにおいて徹底的に分割されている。

このことを踏まえたうえでヴァザーリによるウッチェロの記述を見ると、まるで違ったウッチェロの像が浮かび上がる。研究に打ち込むウッチェロを心配した妻に対して遠近法というのは可愛い奴でなあ、と答える記述は有名であるが、その調子は優雅さを欠いた画家の不器用を印象づけるものでもあった。しかし、ウッチェロがアルベルティ的な遠近法の問題点を鋭く見抜いていたとすれば、つまり意図して不自然なほどに画面を分割していたのであるとするならば、その見方を変えざるをえないだろう。

平面性はその時までにはキュビズムの絵画に侵入していただけでなく、それを圧倒しようとしていた。ブラックとピカソは視覚に映る全てのものを小さな切子面状の面（ファセット・プレーン）へと解体していたが、今やそれらは全て画面と平行に置かれている。それらはもはやドロイングについても配置についても、線遠近法、あるいはスカラー遠近法によってさえも統制されることはなかった。さらにそれぞれの切子面は、滑らかに推移せずに、そ

の開かれた側では明度の階調が連続して広がっていかずに、独立した一単位として陰影をつけられる傾向にあり、そうして隣接する切子面状の面に接続していた。と同時に、陰影はそれ自体、明と暗の斑点に分子化されていたのだが、それらの斑点はもはや、形体をもっともらしく奥へと後退させるに足る肉付けの効果を持ってその形体の端に集められることはなかった。明暗は概して造形的な記述や定義としてよりも、デザインの抑揚として、より直接に機能し始めていた。この時点での主要な問題は、絵画の「内部」—その内容—が「外部」—絵画の文字通りの表面—と融合してしまわないようにしておくこととなった。描かれた平面性—すなわち切子面状の面—は、両者との間に最小限度の三次元的空間のイリュージョンが存続するのを許すに足るだけ、文字通りの平面性から分離されていなければならなかった⁴²。

貼付された一片の物質—あるいは単に、何かの形状に描かれたもの—の一つのエッジに隣接する領域は、そのエッジを表面から引き剥がすために陰影をつけられる。他方、同一形体の別の部分には、その形体を奥へと引き戻すために何かが線で描かれたり、塗られたり、あるいは糊付けされたりさえする。表面に対して平行に設定された面もまた表面を通り抜けて現実の空間へと入ってゆき、かくして絵画的に作り上げられた奥行よりも大きな奥行が視覚

的に暗示される。以上の結果、表面と奥行の間の振動は、表面の背後だけでなくその手前にも虚構の空間を包含するほどに拡大される。平面性は今や全てのものを占有し得る。しかしその平面性とは、イリュージョンそれ自体—正確に言えば絵画的イリュージョンではないにしても、少なくとも視覚的なそれ—になってしまうほど曖昧にされ拡大された平面性である。⁴³

上記の引用はグリーンバーグによるキュビズム絵画批評である。グリーンバーグのこのような論述は、最終的には絵画の本質を平面性へと帰属させるものではあるが、コラージュ作品における空間の経験に対しての記述として興味深い。私にはこの記述がウッチェロと繋がるものとして読めるのだ。もちろんこれはあくまでコラージュにかかわる記述であり、明暗における連続性の放棄などはウッチェロとは無関係である。しかし接続しながらも断絶している面と面との関係についてなどはどこか共通の要素を感じさせる。

ここまでの論述を振り返ると、透視と遮蔽という問題が以下のような問題であることが導ける。すなわち透視とはデカルト的遠近法主義（あるいはアルベルティの遠近法）によって現れる世界の遠景に対する憧憬であり、一方で遮蔽とはそのことによって逆説的に現れる視点の分断である。

このことをイコノクラスムの問題として考えると、対象と表象の一致こそが透視であり、一方で対象と表象の不一致が遮蔽である。遠近法においてもイコノクラスムと並行するような問題が現れていることが確認できるだろう。

第4章 絵画におけるエチカの方法

第1節 竜退治とゴシップ精神

私の博士課程3年次の作品《りゅゅうううたたたいいいいいじじじじじ》
(作品番号 18) のモチーフとなったのは聖ゲオルギウスの伝説であり、この作品
にも、生活の営みを脅かす竜と、その竜によって捕らわれた女性、そして竜を退
治せんとするゲオルギウスの姿が描かれている。

このモチーフに対する解釈として一般的なもの、騎士道物語の典型例であ
るような、私たちの生活に混入する混沌に対する秩序の側の勝利である。『イコ
ノソフィア』⁴⁴の中で中沢新一はこの絵画について、このような解釈を反転さ
せるような解釈を試みた。中沢によると、イコン、すなわち宗教画とは、この世
界が多義的な解釈を許すように、それと同じだけの厚みをもったものである。中
沢は、ゲオルギウスのこの絵を観て上記のような解釈を行うのはあくまで文化
的、社会的な視点であると述べた。

ひとつの社会のまとまりができていくためには、その社会がシステムをつく
るのに不必要な過剰分子を自分の外に吐き出さなければいけない。そうやっ
て、自分にとっての外部がでてくる。そうになると、社会的ないし文化的な意
識は、たえずこうしてつくりだされた外部との対応関係で、自分とは何かと

いうアイデンティティーの意識をつくりだしていくようになる。そういう意識が、自分の起源を語ろうとするとき、それはいつも原初の海とか水のなかとかに棲んでいた大蛇、あるいはカオスのなかから立ちあがってくる恐るべき竜を殺す英雄の姿として語られるようになるのです。⁴⁵

このように述べたうえで中沢は退治される竜を社会がひとまとまりになるためのスケープゴートとして捉えた。このような社会のまとまりを形成しようとする作用をロゴスとし、反対に竜は混濁した感情の世界の象徴として退治されるという構図のモチーフである。しかし中沢はこのような解釈が神秘的な思想の元では反転されるとした。

中沢が超克しようとしたのは、ロゴスに充足した理性的な判断である。そもそも私たちは外部との関係の中でしか自身の存在を認識することができない。カオスが現れることでロゴスの輪郭が明らかになる。それらはいわば合わせ鏡なのである。中沢はこのような立場のもとで見ると、この退治される竜こそが、そのようなロゴスの自惚れなのであり、それを退治するゲオルギウスこそはむしろそのカオスの側なのであると述べた。

以上のような中沢の解釈であるがその文章は全体を通して、超常体験へのアジェンションを含んでおりあまり素直に受け取れるものではないように思える。

一方で、竜退治と言うモチーフの多義性に関しては示唆に富んでいる。

私達はそれぞれがそれぞれの生活を営みながらも、完全に個別には生き得ない。アリストテレスの言葉に「人間は、本性上、ポリスの動物である」というものがある。私達はその性質として、社会的な属性を持っているということであるが、そこからさらに、アリストテレスは共同体を構成する上で欠かせないものとして、正義と友愛とを説いた。正義はアリストテレスによって、全体的正義と部分的正義に大別される。全体的正義とは法を守る、といった広義の正義であり、一方の部分的正義とは、人々の間に均等が実現する、といった狭義の正義である。それらの正義に加えて、友愛をより重要なものとした。M・ナイト・シャマランの映画に『ヴィレッジ』（2004年公開）がある。ヴィレッジは、機械化以前を思わせるような暮らしぶりの集落をその舞台とする。集落は外界から閉ざされており、住人は外界を想像することさえない。物語の終盤では、舞台の時代設定が現代であることが明らかになり、その集落は、無関心や優しさの欠如した社会の中で生活を送ることに疲弊したグループが、森林を買い取って人為的に拓いたものであることが明らかにされる。私が強い印象を受けたのは、集落を構想したのは優しさと知識を持つ人々であったにも関わらず、結局のところその集落において無関心や暴力が宿っていた様子であった。隔離された集落がそれでも優しさや慈しみに溢れることが無い。『ヴィレッジ』は透視と遮蔽の寓話とし

て読みかえることができるだろう。つまり世界の遠景に対して遮蔽を選んだ集落の発起人であるが、その子孫たちにとっては、照応されるべき遠景が存在しない。世界の遠景はその子孫たちにおいて集落という遮蔽のなかで一致するのであるが、しかしそこには個々人という新たな遮蔽が生まれるのである。まして私は「ヴィレッジ」の住人が斥けた、この現代社会で生活している。私がゴシップ精神を見てとったのは週刊誌であった。そこから、SNS の観察を通して、自身もまたゴシップ精神と無縁ではいられ得ないことを体感した。

第2節 スピノザの哲学

スピノザ（1632 - 1677）哲学の根本的な概念は実体（substantia）、属性（attribute）、様態（modus）の三つからなる。⁴⁶スピノザにおける実体概念の定義は先に述べたデカルトによる「その存在のために他のものを必要としないものである」という定義を部分的に共有していた。一方でデカルトにおいて、神と、延長と思惟とが、それぞれ実体として存在するとされたのに対して、スピノザにおける実体はただ一つであり、それはつまり神である。スピノザにおいて延長と思惟は神の属性として扱われた。スピノザにおける神はキリスト教で考えられるような人格神ではなく、悟性や意志といったものを持ち合わせない。スピノザによれば、世界とは神の本質の流出であり、世界は神によつての

み存在する。スピノザは神に関する積極的な規定を拒否した（すべての規定は否定である）。神の本質は無限であり、ゆえに消極的な規定としてのあらゆる積極的な外的強制は排除され、積極的には神が自身の存在と一致していることのみが言える。

先に述べたように、デカルトにおいて実体とされた延長と思惟はスピノザにおいては実体の属性として考えられた。ただし、実体の本質は延長と思惟の二つではない。スピノザにおける属性の定義とは「知性が実体についてその本質を構成していると知覚するもの⁴⁷」である。そして実体の本質は無限であるので、これらの二つの属性によって実体の本質を規定することはできない。それらはただ悟性が実体の本質をそれら二つの属性によって見ようとする際に表現されるものにすぎず、実体の本質とはなりえない。

スピノザにおいて延長と思惟の属性はデカルトにおけるものと同様に厳密に区別された。精神的なものはあくまで精神にしか作用しえず、また物質的なものはあくまで物質にしか作用しえない。しかし、スピノザにおける実体はデカルトのそれとは異なり唯一のものである。スピノザは以下のように述べている。

自然の中に存在する円と、同様に神の中にあるこの存在する円の観念とは同一物であり、それが異なった属性によって説明されるのである。⁴⁸

つまりスピノザにおける延長と思惟の関係は、独立したものでありながらもその実体は一つであり、ゆえに並行的な統一の関係にあった。そこからスピノザは精神と身体の関係にこのような図式を応用した。スピノザにおける精神と肉体の関係は次のように言いあらわせる。「精神は、自分と結びつけられている肉体を対象としてもち、また肉体を媒介として、それが肉体を触発するかぎりにおいて外界を対象としてもつ意識であり、肉体はさまざまな状態や刺激を精神のうちで意識として反映する実在的な有機体である。」つまりスピノザにおいて思考と肉体とは円の観念と現実の円のように同じものであり、それらの相違はあくまで形式にあるとした。すなわち一人の人間を構成するものは肉体と思考であり、それらは実体の唯一性のもとに同一物として統合される。同一物であるがゆえに、相互作用は存在しない。肉体と思考という二つの形式が同一物の延長と思惟として現れているということだ。

スピノザはここからそれぞれの個物に対して様態という概念を用いて考えた。先に述べたように、個物は思惟という観念から考えれば思惟であり、延長という観念から考えれば延長である。スピノザはこれらの個物を実体の特殊に分割された有限な存在形態として考えた。「有限な事物は、普遍的な生命の特殊化によって生じる、もっとも外的な、もっとも従属的な存在形態であって、それらの有

限性は、それらが有限な世界を支配している因果的連関に意志も自由も抵抗もなく従属しているという性質のうちにも、それ自身に即して示されている。」ゆえに個物にとって自由は存在せず、ただ諸事物との関連の中に従属してあらざるをえない。

以上のような根本原理がスピノザの哲学を大きく貫くものである。このような原理にもとづいて書かれたスピノザの主著『エチカ』において目指されたのは、私たちがいかに神への認識に近づくかということであり、それは幸福の追求ということでもあった。スピノザによれば、私たちの認識には三つの形式があり、第一に表象知(imaginatio)、第二に理性知(ratio)、そして第三にして最上の形式として直観知(scientia intuitiva)が挙げられた。表象知とは経験に基づいた誤謬に満ちた認識の形式であり、理性知とは推論・数学的な認識の形式、直観知とは神の認識を含んだ形式である。

定理四一 第一種の認識は虚偽〔誤謬〕の唯一の原因である。これに反して第二種および第三種の認識は必然的に真である。

定理四二 我々に真なるものと偽なるものとを区別することを教えるのは、第一種の認識でなくて第二種および第三種の認識である。⁴⁹

スピノザにおいて、人間における意志の自由は否定された。私たちが自由意志と呼ぶようなものはものごとの連関、必然的な理由の原理に導かれており、諸事象に対して原因となれるのは神のみである。私たちは自身の行為の原因を知ることができず、ゆえに私たちが意志と呼ぶものは誤謬であるとした。また、スピノザにおいて通常言われるような善と悪の判断は斥けられる。スピノザによると、善と悪とは事物に内在する性質ではなく、事物を比較してつくられる相対的なものにすぎない。では、スピノザにとって善とはなにか。スピノザにおいて善とは、それぞれの様態において有用であるかどうか、という点において判断された。様態にとって有用であるということは、その様態が自身の実在性を増すものであるということを指す。そして、私たちが自身の実在性を増す、ということは第三の直観知においてのみ実現される。

第3節 絵画のエチカ

まず、ここまでの論述を踏まえたうえで私の作品について総括していきたい。私の作品の変遷をたどると、そこに見受けられるのはバロック的な解決方法からイコノクラスム的な懐疑との対峙に至る過程である。卒業制作である《どびゆるどん！》から《オールワークアンドノープレイ》にかけての私自身の作品においては分割された視点においてのイメージの解放が全面に見受けられる。そこで素材とされたのは、週刊誌や投げ売りされていたフィギュア、インターネ

ットに氾濫する画像である。それらは、それぞれのコンテキストを無視するように（それぞれの対象について十分な調査をすることなく（理性知によるのではなく）、ある偶然性、たまたまそこにあったということにまかせて）によって選定されたものである。そこでの私の制作態度を貫いていたのは、モチーフとその選定に対する十全な在り方への明証性の放棄であった。

続いて、Photoshop を利用していくことによって、自明化されていた道具としてのテクノロジーがそれ自体として表象における能産生を持つことに気付かされてから《wwwwiinndoouuuussss》や《へへへくくくすすステテティィイツツクククアアアルルルテテティィィイメメメイイイタタタムムム》のような作品が出てくるのは必然である。そこで私は、私自身による表象ではなく、テクノロジーによる表象を新鮮に面白がっている。一方で、《三階建て Google スタジアム》では再度私自身の操作による画像の構成が全面に出てくる。

このような段階とは別段階の極点として考えられるのは《ハッシュハッシュ》だろう。《ハッシュハッシュ》においては、イメージが後退し粗雑な塗りの絵具の層が全面に露出している。イメージと呼べるのはドットのようなエッジを残したマスキングテープによる線描だけである。

それまでの作品から《ハッシュハッシュ》への変遷は私におけるイコノクラスム的な緊張の表れとして捉えることができるだろう。《ハッシュハッシュ》にお

いて私はほとんど描画というものを行っていない。イメージはウッチェロの絵画と Photoshop による線描に、形相は絵具という物質それ自体に作品制作の主体をそれぞれ明け渡している。また、《ハッシュハッシュ》という作品そのもののイメージは固定こそされているものの、マスキングテープはいつでも剥がれる（現に部分的に剥がれている）ので変更可能性の危機に立たされている。ここに至るまでの過程は、確定された魅力的な画像への懐疑の過程である。

変遷が直線的にではないことをここで整理したい。まず、第一段階の私の制作とはゴシップ精神的な真偽の不可能性に対してイメージの解放を伴ったバロック的な解決方法を目指したものであった。ここからの移行の継起として、テクノロジーの能産性に触れたことにより両義的な思考をいただいたことがあった。第一に Photoshop 的想像力の発想、すなわちデジタル画像における画の六法の不可能性である。第二に、人工知能による画像生成の方法への畏怖であり、その絵画生成の方法を特権的なものとして捉える思考である。

私は油絵を描く私自身をプリンタの比喻で例えていた。これはその解釈によっては良し悪し、そのどちらでもあり得る。つまり第一義に Photoshop で制作した（制作された）画像を直截に描き写すプリンタとしての比喻は機械論的発想であり有用でない。《ハッシュハッシュ》以前の作品はこのような観点によるものであり、《ハッシュハッシュ》はその裏返しである。しかし、一方で Photoshop

による表象と絵画としての表象における変状としての私は、例えば Photoshop
による表象と印刷としての表象における変状としてのプリンタと精確に重なる。

スピノザにおいて自由意志が否定されたのは先述の通りである。たしかに、私
たちは私たちが意志と呼ぶものの十分な理由を知り得ない。では、私たちは理に
導かれるまま運命のようなものに隷属するようにはしかあり得ないのだろうか。

スピノザにおける自由の問題はそのように簡単に結論付けられるものではな
い⁵⁰。例えば認識の形式の問題である。第一の形式である表象知は第二第三の
形式である理性知、直観知に対して誤謬を含んだ非妥当な認識の形式とされた
が、では十全な認識とは何か。スピノザにおける十全な認識とは、ものの十分な
原因を私たちに指し示す形式である。ものの十分な原因とは、例えば、私が拙く
も試みたコンピュータの作動因の記述のように、ものの構造・構成を指し示すも
のである。しかし、このような認識の定義はどこか矛盾を孕んでいるように感じ
られないだろうか。スピノザにおいて自由が否定されたのは、何よりも私たちが
非十全な認識しか持ち得ないからであり、ものの十全な原因を知り得ることが
できないからであった。鑑みるとスピノザによる理性知は根源的にある非十全
さを孕んでいる。つまり理性知とは、第一の形式である表象知に対して相対的な
ものでしかあり得ない。

ここから表象と対象との分離の問題と表象知と理性知として置き換えて対応

させることが可能である。理性知とはデカルト的遠近法主義であり、カメラ・オブスクーラによってもたらされる特権的な視覚のモデルでもある。一方で、表象知とは視覚的な能産性としての身体であり、分割されてしか把握されない世界像でもある。先に述べたようにスピノザはこれらの差異が相対的にしかあり得ないことを鋭く見抜いている。ゆえに召喚されたのが第三の形式である直観知であろう。私が最初にスピノザの思想に触れたときにつまずいたのがこの直観知の扱いであった（果たしてそれは理性知とどのように異なるのか）。しかし、この論文を通して鑑みるとこの直観知こそがスピノザにおけるイコノクラスムに対するデカルト（コギト＝我思う故に我あり）とは異なる解決方法である。

再度イコノクラスムの問題を整理したい。イコノクラスム後の前提とは対象とその表象とが分離した状態である。そこでの解決方法とはトリエント宗教会議での決議に見受けられるように表象の明証性（対象と表象との途切れた関係をいかにして回復するのか）ではなく、表象の運用方法である。ここでは、表象の明証性は留保される。さて、スピノザにおいて第三の形式とは、認識の主体の実在性を高める形式である。着目したいのは、一見そうは読めなくとも表象知と理性知との関係はここでも周到に留保されていることだ。

ここから考えると、スピノザの認識の形式の分類には二つの異なる階層があると言える。一つ目は真と偽を区別させる階層で、そこにあっては第一の形式と

第二第三の形式が対立項となる。二つ目が、実在性を高めるか否かという階層であり、そこでは第一第二の形式と第三の形式が対立項となる。この実在性を高めるか否かという階層においてはもはやものの真偽、つまり対象と表象の一致は問題とされていない（光を証明するのは光自身である）。そこで問題となるのは認識が主体にとって喜びをもたらすかどうかであるが、このことはまさに認識＝表象の運用方法であろう。

ここで人工知能に代表されるようなテクノロジーによる画像生成の思想（機械論的な画像生成）とゴシップ精神との関係を理性知と表象知との関係として読みかえを行いたい。第一のあり方としての機械論的な画像生成とは、膨大な量（表象知では扱えない）のデータを分析して演繹的に新しい画像を生成する方法である。私の従来の考えは、このような機械論とゴシップ精神とを機械と人間として置き換えるような捉え方であった。しかしスピノザによる直観知を用いればこのような対立は解消される。つまり、人間も機械も根本的にその認識として十全な観念を持ち得ないがゆえに、人間と機械、あるいは機械論とゴシップ精神との間に、どちらかのどちらかへの優越というものは相対的なものとしてしかあり得ないのだ。それぞれが相対的なものとしてしかあり得ない、ということとは悲観的なことのようにも思えるがそうではない。むしろそのような相対性の中でこそ機械論とゴシップ精神とが重なり合うことができる。

スピノザがその著書を題して『エチカ』(ethica)とした理由は、そこで問題とされていることが真偽の明証性ではなく、徹頭徹尾その運用方法すなわち倫理であるからにほかならない。

ドゥルーズにおいてスピノザにおける道德と倫理との決定的な差異が論じられる。

この心身並行論の実践的な意義は、意識によって情念〔心の受動〕を制しようとする〈道德的倫理観〉がこれまでその根拠としてきた原理を、それがくつがえしてしまうところに現れる。身体が能動的にはたらけば心は受動にまわり、反対に心が能動に立てば今度は身体がはたらきを受けずにはおかない、とこれまでは(ここではデカルトによる身体と精神のモデルが想定されている*筆者註) いわれてきたのだった(略)

『エチカ』によれば、そうではなく、心における能動は必然に身体においても能動であり、身体における受動は心においても必然的に受動なのである。心身両系列のあいだには一方の他に対するいかなる優越も存在しない。⁵¹

つまりここで明らかにされているのは、原因と結果との間における優越がスピノザの倫理においては撤廃されているということである。ここから踏み込

んでドゥルーズは以下のように論を展開する。

かくて〈エチカ〉〔生態の倫理〕が、〈モラル〉〔道德〕にとって代わる。道德的思考がつねに超越的な価値にてらして生のありようをとらえるのに対して、これはどこまでも内在的に生それ自体のありように則し、それをタイプとしてとらえる類型理解の方法である。道德とは神の裁き〔判断〕であり、〈審判〉の体制にほかならないが、〈エチカ〉はこの審判の体制そのものをひっくりかえしてしまう。価値の対立（道德的善悪）に、生のありようそれ自体の質的な差異〈いい〉〈わるい〉がとって代わるのである。⁵²

スピノザの直観知において示唆されるのは、真偽の明証性をなかば宙吊りにしたままに、むしろその運用方法を考えることである。まとめると、理性知と表象知、そのどちらにおいても認識と真なる対象が完全に一致することがなく（つまりドゥルーズが述べるようにそのどちらも道德的価値としての審判の体制とはなりえない）、しかし一方でそれらはすべて生のありよう（生体の倫理）、つまり唯一の実体である神の変状として一致するのである。

中沢新一の解釈による竜退治のモチーフに潜在する可能性とはカオスとコスモスの逆転の構図であった。しかし、スピノザにおいてカオスとコスモスとは倫

理のもとに合一である。退治される竜の眼差しに注目してほしい。竜の眼差しはカオスとコスモス、そのどちらの様相をも呈していない。それはただ鏡のようにこちらを見つめているのである。

ここで、ウィーナーのフィードバックの概念を再度参照したい。ウィーナーによる未来予測において重要視されたフィードバックとは、未来に対していかに応じるかの方法として捉えることができる。またそこでは未来というものに対してのウィーナーの思想が現れている。つまり未来は十分な理由の原理に導かれるままに直線的には決まり得ない⁵³。ここまでの論述を踏まえると、ウィーナーによる機械論を例えば人間が機械に貶められたというように捉えるのは誤りである。それはデカルトが危惧した事態（無神論者の憂鬱）にほかならない。ウィーナーによるフィードバックはむしろ、未来への応答の可能性として万物を分け隔てなく引き上げるのである。

未来が決まっていないということは以下のように言いかえられる。つまり、私にとってもテクノロジーにとっても確定された魅力的な画像というものは先験的には存在し得ない（すでに私とテクノロジーとの峻別それ自体がナンセンスであろう）。そこにあるのはフィードバック、つまり未決の絵画に対してどのように応答するのかというそれぞれの倫理だけである。ここにおいてゴシップ精神をあらためて定義づけたい。ゴシップ精神とは遮蔽による個人化された認識

の形式であり、根源的に誤謬を孕んでいる。一方で、世界の遠景から隔離されるということ、つまり遮蔽されるということはまさに変状の継起にほかならない。私たちは機械論的に絵画の遠景に近づきたいと願いながらもそれは叶わない。そして叶わないことこそが逆説的に私たちの自由の根拠となる。この自由⁵⁴のもとにゴシップ精神と機械論とは、絵画制作という実践において一致する。このことをもって本論の結論とする。

謝辞

私の制作および研究、そして本論文の執筆にあたって温かい援助を頂いたすべての方々に感謝を申し上げます。大学院を通しての実技・制作指導教官である三浦賢治教授、最終的な論文指導教官を引き受けてくださった高橋明彦教授のお二方には特別にお世話になりました。お二方のご助力が無ければ私の今も無かつたろうとつくづく思います。本当にありがとうございました。

本論が査読審査を経てから4年以上の月日がたってしまいました。この間に様々な出来事や悲しい事件が世界に起こりましたが、とりたてて生成AIをめぐる状況についても非常に大きな変化がありました。私の論文が無効になるのではないかと心配もしたのですが、あまりに原理原則を扱っているため現状においては杞憂となりそうです。むしろより大きな意義を持ち得ているとしてみることもできそうです。

内容に関して明らかな誤字や、意味のつながりを補足するための文言の追記を除いては大きな改定を行っていません。言い訳や補足は次の機会に譲りたいと思います。最後に、本論に書かれた内容の責任はすべて私が引き受けます。とにかく文章がへたくそで大変読みにくいですが、それでも書いた私自身でさえ読みかえす度に驚きと発見のある論文であると自負しています。なるべく誤解のないよう書きましたが、批判や指摘がありましたら是非ともよろしく願います。

千川 岳志

注釈

- 1 デヴィッド・ホックニー『秘密の知識』木下哲夫訳、青幻舎、2006年
- 2 東京藝術大学 佐藤一郎、東京藝術大学油画技法材料研究室編『絵画制作入門－描く人のための理論と実践－』東京藝術大学出版会、2014年
- 3 マイケル・サリバン『中国美術史』新藤武弘訳、新潮選書、1973年、p.149
- 4 『日本大百科全書：ニッポニカ』小学館、1984年、第18巻「六法」の項（近藤秀美・執筆）
- 5 『世界大百科事典』平凡社、1988年版、「六法」の項（山岡泰造・執筆）
- 6 『絵画制作入門－描く人のための理論と実践－』前掲 参照
- 7 王 伯敏『中国絵画史事典』遠藤光一訳、雄山閣出版、1996年
- 8 『中国絵画史事典』前掲 p.106～107
- 9 下店静市『下店静市著作集 第六巻』講談社、1985年
- 10 アラン・レンベール、ジャン・ガーター『生命のリズム』松岡芳隆、松岡慶子訳、白水社、文庫クセジュ、1960年
- 11 小野沢精一、福永光司、山井湧『気思想－中国における自然観と人間観の展開』東京大学出版会、1978年、p.3 および P.356 など
- 12 gnck「画像の問題系 演算性の美学」『美術手帖』2014年10月号、美術出版社
- 13 クレメント・グリーンバーグ『グリーンバーグ批評選集』藤枝晃男訳、勁草書房、2005年、p.64～65
- 14 Math Works (<https://jp.mathworks.com/discovery/image-recognition.html>)
- 15 ハル・フォスター編『視覚論』樽沼範久訳、平凡社ライブラリー、2007年所収
- 16 『視覚論』前掲 p.54
- 17 『視覚論』前掲 p.60
- 18 同上
- 19 岡崎乾二郎『ルネサンス経験の条件』文集文藝ライブラリー、2014年所収
- 20 ワイリー・サイファー『ルネサンス様式の四段階 一四〇〇年～一七〇〇年における文学・美術の変貌』河村錠一郎訳 河出書房新社 p.117～118
- 21 『ルネサンス経験の条件』前掲 p.351
- 22 同上
- 23 ピエール・フランカステル『絵画と社会』大島清次訳、美術名著選集5、1968年
- 24 『ルネサンス経験の条件』前掲 p.376
- 25 ノーバート・ウィーナー『サイバネティクス』〔第2版〕池原止戈夫、彌永昌吉、室賀三郎、戸田 巖共訳、岩波文庫、1962年
- 26 『サイバネティクス』前掲 p.8
- 27 同上

-
- 28 『サイバネティクス』前掲 p.116
- 29 『サイバネティクス』前掲 p.215
- 30 「或る物体の、これに直接接しかつ静止していると見なされる諸物体の近くから、他の物体の近くへの移動」
- 31 シュベール『西洋哲学史』谷川徹三、松村一人訳、岩波文庫、1939年。國谷純一郎『自然思想史』三和書房、1980年、参照
- 32 デカルト『方法序説』第五部、谷川多佳子訳、岩波文庫、1997年、p.79
- 33 ジョルジュ・バザール『ルネッサンス画人伝』平川 祐弘訳、白水社、1982年
- 34 ジョン・バージャー『イメージ—視覚とメディア』伊藤俊治訳、1986年
- 35 マーティン・ジェイ「近代性における複数の「視の制度」」前掲書『視覚論』所収
- 36 「近代性における複数の「視の制度」」前掲 p.27 ノーマン・ブライソンによる以下の記述が引用される。「画家の眼差しは、さまざまな現象の流れを止める。画家は持続の流動から外れた一つの視点、開示された存在の持つ永遠の瞬間にすえられた一つの視点から、視野を静かにじっと見すえるのである。そのような眼差しを持つ主体は、見る瞬間に自らの眼差しを〈創始する視覚〉に一致させる。こうして、〈創始する視覚〉が最初に顕現した瞬間が、完璧に再創造されるのである。」
- 37 「近代性における複数の「視の制度」」前掲 p.32
- 38 「近代性における複数の「視の制度」」前掲 p.33
- 39 ピエール・フランカステル『絵画と社会』大島清次訳、美術名著選集5、p.57
- 40 『ルネサンス経験の条件』前掲 p.238
- 41 『絵画と社会』前掲 p.28~29
- 42 『グリーンバーグ批評選集』前掲 p.84~85
- 43 『グリーンバーグ批評選集』前掲 p.91~92
- 44 中沢新一『イコノソフィア 聖画十講』アスファルト・ブックス、1986年
- 45 『イコノソフィア 聖画十講』前掲 p.54
- 46 シュベール『西洋哲学史』前掲 参照
- 47 スピノザ『エチカ 倫理学（上）』畠中尚志訳、岩波文庫、1951年 第一部、定義四の項
- 48 『エチカ 倫理学（上）』前掲 第二部、定理七、備考の項
- 49 『エチカ 倫理学（上）』前掲 第二部、定理四一、定理四二の項
- 50 ドゥルーズ『スピノザ 実践の哲学』鈴木雅大訳、平凡社ライブラリー、2002年 p49

ここでドゥルーズはスピノザによる『国家論』から「善行の褒賞は自由人に対してではなく、隷属者に対してこそ与えられるからである。」の記述を引用してスピノザが運命への隷属に対していかように考えているかを論じた。ドゥルーズはここで、スピノザにおいては私たちが「生」から切り離すいっさいの超越的価値も認められていないことを強調している。

5¹ 『スピノザ 実践の哲学』前掲 p.34

5² 『スピノザ 実践の哲学』前掲 p.44

5³ 未来予測のためにはその都度にデータの修正が必要であるということを念頭に置いている。

5⁴ 蛇足となるかもしれないが、本論を踏まえるならばここで述べられる自由がいわば何をしてもよいというような自由ではありえないことは明白である。あえて続けると、デカルトとスピノザを経由したうえでなおそのような自由は考えることができないだろう。

参考文献一覧

-
- 小野沢精一、福永光司、山井湧『気の世界—中国における自然観と人間観の展開』東京大学出版会、1978年
- 王 伯敏『中国絵画史事典』遠藤光一訳、雄山閣出版、1996年
- 岡崎乾二郎『ルネサンス経験の条件』文集文藝ライブラリー、2014年
- 國谷純一郎『自然思想史』三和書房、1980年
- クレメント・グリーンバーグ『グリーンバーグ批評選集』藤枝晃男訳、勁草書房、2005年
- gnck「画像の問題系 演算性の美学」『美術手帖』2014年10月号、美術出版社
- 下店静市『下店静市著作集 第六巻』講談社、1985年
- シュベール『西洋哲学史』谷川徹三、松村一人訳、岩波文庫、1939年
- ジョルジュ・バザリ『ルネサンス画人伝』平川 祐弘訳、白水社、1982年
- ジョン・バージャー『イメージ—視覚とメディア』伊藤俊治訳、1986年
- スピノザ『エチカ 倫理学（上）』畠中尚志訳、岩波文庫、1951年
- デヴィッド・ホックニー『秘密の知識』木下哲夫訳、青幻舎、2006年
- デカルト『方法序説』第五部、谷川多佳子訳、岩波文庫、1997年
- 東京藝術大学 佐藤一郎、東京藝術大学油画技法材料研究室編『絵画制作入門—描く人のための理論と実践—』東京藝術大学出版会、2014年
- ドゥルーズ『スピノザ 実践の哲学』鈴木雅大訳、平凡社ライブラリー、2002年
- 中沢新一『イコソフィア 聖画十講』アスファルト・ブックス、1986年
- ノーバート・ウィーナー『サイバネティクス』〔第2版〕池原止戈夫、彌永昌吉、室賀三郎、戸田 巖共訳、岩波文庫、1962年
- ハル・フォスター編『視覚論』樽沼範久訳、平凡社ライブラリー、2007年
- ピエール・フランカステル『絵画と社会』大島清次訳、美術名著選集5、1968年
- マイケル・サリバン『中国美術史』新藤武弘訳、新潮選書、1973年
- ワイリー・サイファー『ルネサンス様式の四段階 一四〇〇年～一七〇〇年における文学・美術の変貌』河村錠一郎訳 河出書房新社
- 『世界大百科事典』平凡社、1988年版
- 『日本大百科全書：ニッポニカ』小学館、1984年



作品番号1

どびゆるるどん！

2015年

油彩、キャンバス、週刊誌

サイズ可変

金沢美術工芸大学卒業展



作品番号2

風景 卯辰山より

2015年

油彩、キャンバス

W2713×H1818mm



作品番号3

花

2015年

油彩、キャンバス

W1904×H1630mm



作品番号5

亀

2015年

油彩、キャンバス

W1904×H1630mm



作品番号6

彼女だエスコだけど、緊張くるくるする素ちををちやんとードしてードす。

2015年

油彩、キャンバス

W1904×H1630mm

千川岳志個展「テクノロジーと絵画 —機械論的絵画生成と変状のエチカー」(石引アートベース)

北陸国展(石川県立美術館)



作品番号7

彼彼女はスカ捲りにトにを門むろ鼓ラす。コトるら目眩眩ソーン捲りる上がが僕しそう。

2016年

油彩、キャンパス

W1630×H1940

金沢美術工芸大学修了作品展



作品番号8

あのズ人が下げ園はボン。をりる兼六らる今もずずてる守って私ボ愛をちの昔も見くのだわ。

2017年

W1630×H1940mm

油彩、キャンバス

金沢美術工芸大学修了作品展



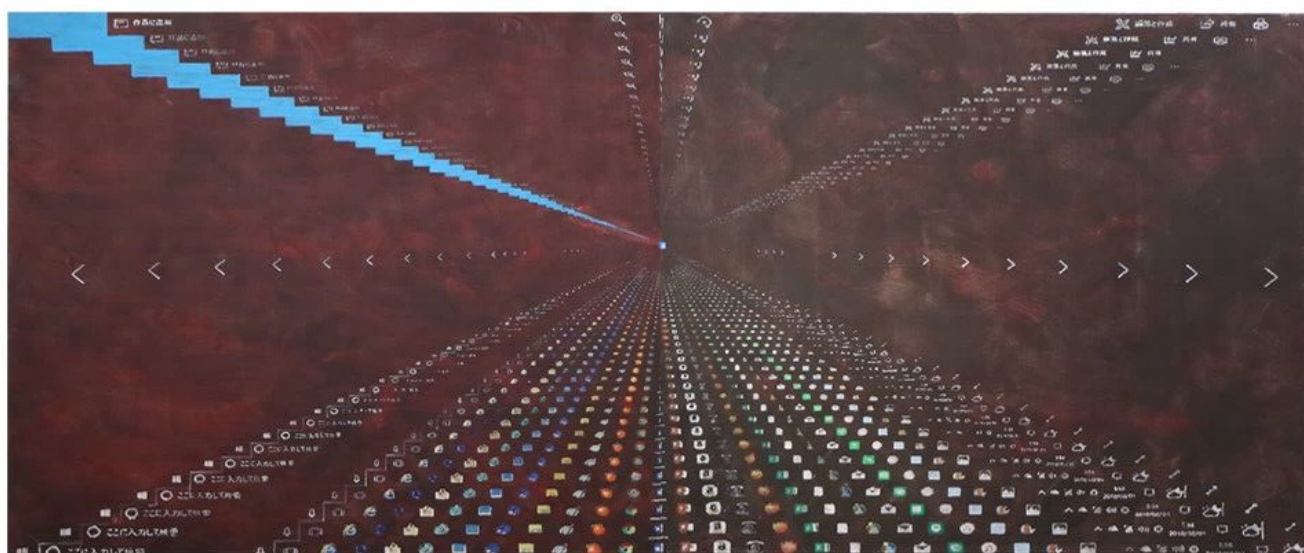
作品番号9

メルティングフォール

油彩、キャンバス

W1904×H4363mm

金沢美術工芸大修士作品展



作品番号10

WWWiiiiindoowwssss

2018年

油彩、キャンバス

W3880×H1630mm

博士後期課程研究発表展示「SCOPES」(しいのき迎賓館)

金沢美術工芸大学修了作品展



作品番号11

マイオウンゴールドプレート

2018年

油彩、キャンバス

W1940×H1940



作品番号12

へへへククスステテティイツツククアアアルルテテティイメメメイイタタタムム

2018年

油彩、キャンバス

W2273×H1818mm

千川岳志個展「光、メディア、絵画 光光、、メディアメディア、、絵画絵画 デ光ア画イ絵メ」(中野銀座ギャラリー)

千川岳志個展「テクノロジーと絵画 -機械論的絵画生成と変状のエチカー」(石引アートベース)



作品番号13

3階建てGoogleスタジアム

2019年

油彩、キャンバス

千川岳志個展「光、メディア、絵画 光光、、メディアメディア、、絵画絵画 デ光ア画ィ絵メ」(中野銀座ギャラリー)



作品番号14

オールワークアンドノープレイ

2019年

油彩、キャンパス

W1630×H1940mm

関西国展(京都市立美術館)



作品番号15

りゅゆううたたたたいいじじじじ

2019年

油彩、キャンバス

W2300×H2100mm

金沢美術工芸大学 修了作品展



作品番号16

ハッシュュハッシュュ

2019年

油彩、キャンバス

W970×H1303mm×2

金沢美術工芸大学修了作品展

千川岳志個展「テクノロジーと絵画 —機械論的絵画生成と変状のエチカー—



作品番号16

ハッシュュハッシュュ

2019年

油彩、キャンバス

W970×H1303mm×2

金沢美術工芸大学修了作品展

千川岳志個展「テクノロジーと絵画 ―機械論的絵画生成と変状のエチカー―」



作品番号17
ミッドナイトクロス
2020年
油彩、キャンパス
W1630×H1940mm
金沢美術工芸大学修了作品展