

# 情報技術を用いた作品調査を支えている美学

秋庭 史典

## はじめに

近年の日本の美術研究で目を引くのが、美術作品の技術調査である。《源氏物語絵巻》や《紅白梅図屏風》を対象とした技術調査は、その代表である。こうした技術調査は、美術作品の物質的特徴を、種々の情報機器を用いて同定し、積み重ねたデータを比較検討する。それにより、作品の制作状況、伝播状況等を可能な限り特定し、作品の「保存と活用」に役立てることを目的としている<sup>1</sup>。この作業を支えているのは、作品とはまず物質的に測定され同定されるべきものであるという信念である<sup>2</sup>。

しかし、この信念は、鑑賞者の志向的経験や観者の持分などを強調してきた美学とどうしても相容れないように見える。では、この技術調査は、どのような美学に支えられているのだろうか。作品の技術調査に対してはさまざまな反応があったにもかかわらず、この点については、ほとんど議論がされていない。そこで本稿では次の想定のもとに議論を進めていく<sup>3</sup>。

一、こうした技術調査は、作品を制作の観点から捉える美学、すなわち制作者美学を背景にしているはずである。加えてその美学は、作品制作を合理的なもの、あるいは少なくとも合理的に再構成可能なものと考えているはずである。そうでなければ、技術調査により特定された物質から作品制作を推論することができないからである。まずこの制作者美学について論じる。

二、さらにこうした技術調査は、作品が制作される過程のみならず、それが受容され伝播していく過程についても、物質の関係から合理的な説明が可能であると考えているはずである。ここではそのような美学として、機能の美学を想定してみたい。後述するように、それは、複製履歴の美学である。しかしそれは、作品を制作者の意図から解放する点で、制作者美学と対照をなすように見える。仮にこの機能の美学が、制作者美学を補完することができると示されれば、技術調査はより強力な美学的支えを獲得していることが明らかとなるだろう。そのような可能性について論じる。

最後に、こうした仮定に基づく議論の結果を、現段階の技術調査と照合する。不足があれば、技術調査を支えるさらなる美学を想定することになるだろう。

以下、それぞれの論点を、順に取り上げていくこととする。

## 一 制作者の美学

本章の目的は、先に述べた制作者美学を過去の美学理論のなかに見出し、それが技術調査を支えることができる理由を明らかにすることである。わたしが過去の美学理論として取り上げるのは、グレゴリー・カリーのそれに代表される、制作者美学であ

1  
Stiching Foundation Rembrandt Research Project, Oliver et al. (2005)などを参照。民族舞踊のように無形のもでも同様である。

2  
秋庭(2005)を参照のこと。

3  
本稿は、したがって、今までその存在が知られてきたにもかかわらず(論文紹介自体は一部行われている)、日本の美学雑誌ではそれほど重要視されてこなかった美学に光をあてることだけを目的としている。そのため、各論者の主張とその主張をもたらす個々の推論の正しさを吟味することはしていない。人によっては、こうした美学を重要視してこなかったのは、その主張が重要視するに値しなかったからだ、というかもしれない。しかし、彼らの主張の正しさを正面から検証した論考を、過去の美学雑誌を見つけることはできなかった。

る (Currie 1989)。わたしは、一九八九年に発表されたこの論文が、コンテキスト主義を取り込んだ新種の制作者美学であること、またそれが技術調査と高い親和性を有するものであることを、確かめるつもりである。手順は次のとおり。(一) カリーの言う「ヒューリスティック・パス」の紹介、(二) この「ヒューリスティック・パス」という考えが科学的発見との類比から語られていることの確認、(三) それが新種の制作者美学であることの説明、(四) (三) までですすでに明らかになっていることだが、この制作者美学が技術調査を必要とすることの確認、である。その際、カリーが念頭においている他の哲学者の理論との関わりにも注目する。

#### (一) カリー「ヒューリスティック・パス」

「ヒューリスティック・パス」は、哲学者グレゴリー・カリーが提出した、芸術家の作品制作の定式化に登場する考えである。彼は、芸術家の作品制作を、次のように定式化している。

【 the discovering of S via heuristic path H by x at t 】

Sは作品の構造 (structure)、Hはヒューリスティック・パス、xは作者、tはある幅をもった時間を表している。したがってこれは、時間tのあいだに、作者Xが、ヒューリスティック・パスHを通して構造Sを発見すること、という意味である。単純に読めば、作者が、ある時間のあいだに、ある方略を用いて作品の構造を発見したという、ごく当たり前のことを述べているだけのように見える。だが、重要なのは、この定式化が、科学理論構成との比較において行われていることである。カリーの言うことに、もう少し耳を傾けてみよう。

#### (二) 科学理論の構成と芸術作品の制作

先の定式化は、「芸術作品の評価と科学理論の評価」が、ともに「文脈依存적である context-relative」点で類似性を有するというカリーの見解に基づいている。具体的には次の諸点を含んでいる。

- ・ 発見のストーリーが違えば制作者の業績評価は変わる (海賊行為をはたらいたのであれば成し遂げられたことに意味はない)。
- ・ 同じ結果に到達しても、それを支える事実が異なれば評価も異なる。
- ・ このことは科学理論の評価と同じである。
- ・ また、同じ事実から出発しても、科学者が、どのようなヒューリスティック (ひとつの理論をいかに構成するかについての諸前提や諸命令の集合) に導かれているかにより、理論は異なる仕方でも構成される。
- ・ 加えてそこには、科学者の純粋なインスピレーションや創案 invention が含まれている。ゆえに理論構成は機械的な生産ではない。
- ・ にもかかわらず、理論構成は合理的であり、合理的に再構成できるものである。

- ・ 同じことは、芸術家がある視覚パターンや、ある語やある音の連なりに到達する際にも考えられる。
- ・ それら芸術家の到達過程も、科学理論の構成と同様に、機械的な生産ではないが、ある程度合理的であり、合理的に再構成できるものである。
- ・ この到達過程(ヒューリスティック・パス)を明らかにするのが、批評家の役割である。

ここには、科学理論構成と芸術的制作の理論が、互いを参照しながら助け合っているさまが、見て取れる。このことは重要である。芸術家の制作を神的「創造」から解放し、科学理論構成と同様の、合理的に再構成可能な過程とみなすことができなければ、制作過程を問うこと自体が無駄になるからである。

### (三) 新種の制作者美学—キムのイベント表現の採用とレヴィンソン批判の理由

同じ結果に到達しても、その過程(結果を取り巻く文脈)が違えば評価は異なる。作者を文脈に解消するかのように見えるこの理論は、それにもかかわらず、その正反対の主張でみなぎっている。文脈依存を強調するのは、それによって制作者の権利や評価を確定するため、すなわち、その作者がたどった到達過程のなかにしかない同一性を確定するためなのである。

そのことは、先の定式化が、哲学者ジェグウォン・キムの行為理論に基づくイベント表現を採用していると知ること、さらにはその採用理由を知ることにより、いっそう明らかとなる<sup>4</sup>。

優れたイベント表現は、最少の構成要素で、ひとつのイベントを他のイベントから正確に区別することができる。カーリーによれば、キムのイベント表現は、行為を(人、その人の属性となる行為、一定の幅をもつ時間)の三点の関係で記述するものである(「ジョン、歌を歌っている、時間tのあいだに」)。場合によってはこれに、もう一つの構成要素を付け加え、さらに記述を正確にすることができる(「グレッグ、チェスでアランを負かす、時間tのあいだに、戦略Sを使って」)。先にあげた【the discovering of S via heuristic path H by x at t】は、これにならって、ある芸術家の制作過程を四点(S, H, x, t)で記述したものである。

これは、哲学者ジェロルド・レヴィンソンの考え(Levinson 1980)に対する批判となっている。レヴィンソンは、カーリーに先立って、芸術作品、とりわけ音楽作品の同一性を、(音構造、人、時点t)の三点で記述できるとした。レヴィンソンが音楽作品に限った話をしているのに対し、カーリーは、絵画や文学など、あらゆる芸術ジャンルを念頭においているという違いはあるが、それ以上に問題なのは、カーリーが、作品の同一性をめぐる議論を、作品制作過程の同一性の議論に移し、そこからレヴィンソンを批判したことである。

レヴィンソンによる音楽作品の定式化は、次のようなものである。

【(MW)S/PM structure-as-indicated-by-X-at-t】

4  
利光(1991)、p.75を参照。ジャンルによる区別を設けず、すべての芸術作品を行為タイプ理論仮説と事例多重仮説から説明しようとするカーリー独自の考えについて簡潔にして要を得た解説がなされている。ちなみにカーリーはヒューリスティック・パスが異なれば作品の構造は同じでも別の作品とみなす。

これは、音楽作品(MW)を、特定の楽器を用いた演奏によって実現されるべき音構造が、人Xによって、ある時点tにおいて指示されたもの、とする定式化である。さまざまな文脈を(作者ではなく)作品の属性とみなすレヴィンソンにとって、この定式化はたいへんに重要な意味をもっていた。

しかしながらカーリーは、作品の構造そのものに人や時点を関わらせるレヴィンソンの定式化は、存在論的曖昧さをもたらすものである、と批判する。カーリーの定式化では、人と時間が関わるのはあくまで「発見」という「行為」とそこへの「到達過程」なのである。カーリーの定式化にある、制作の最終段階としての「構造」は、人や時間と関わりなく、いわば無傷で保存されていることに注意しておきたい。

さらにカーリーは、「時点t」というレヴィンソンの表現をも批判し、時点tは、制作者が構造に到達するまでの、ある幅をもった時間tに変更すべきである、と言うのである。

カーリーによる定式化は、このように、作品の存在論を前提とし、構造の自立性を認め、しかも制作者の権利や評価を確定するために有利な、制作者美学に由来するものなのである。

#### (四) 技術調査との親和性

「ヒューリスティック」あるいは「イベント」、さらには「文脈(コンテキスト)」といった用語のなかに隠れているのは、これまで述べてきたように、制作者の到達過程を確定する美学であった。この美学が、技術調査と高い親和性をもつことは、容易に理解されるであろう。というのも、制作者がどのようにして最終的な視覚のパターンや構造に到達したかを同定するためには、作品を構成する物質の特定や、ペンティメントに隠されて完成作の表面には現れていない先行構図などの説明が不可欠だからである。

## 二 機能の美学

第一章で確認したのは、制作者(と構造)の美学であった。本章で論じるのは、それと対照をなす、機能の美学である。本章の目的もまた、第一章と同じく、この機能の美学の特徴を明らかにすることから始める。そして第一章と同様、それが技術調査を何らかのかたちで支えることができるのかどうかを、吟味することにしたい。もしそうできるなら、技術調査は、もうひとつの強力な支えを得ていることになるであろう。

本章で取り上げられるのは、生物学の哲学で知られるR・G・ミリカン、『情報の哲学』の著者の一人であるジョナサン・コーエン、そして、ミリカンを援用して音楽作品の伝達に関する美学的考察を行った、チャールズ・ナスボームである。わたしはまず、コーエンとナスボームが共に前提とした、ミリカン哲学のもっとも基本的な部分のみを、近年の日本で行われているミリカン研究などの助けを借りて確認する。それから、それが情報の哲学、さらには美学に援用されるなかで、どのような帰結をもたらしているのかを、確かめていくこととしたい。以下次のような順序で進む。(一)R・G・ミリカンの「固有の機能」、(二)制作者の意図を持ち込まない機能主義的な情報伝達の説明、(三)機能の美学、(四)技術調査との親和性、である。

(一) R・G・ミリカンの「固有の機能」—制作者の意図を持ち込まない自然の説明

ミリカンに注目するには、すでに述べたように、それが第一章でみた制作者の美学とは異なる視点を提供してくれるからである。

よく知られているように、かつて芸術家による芸術作品の制作は、神による自然の「創造」になぞらえられてきた。しかし、当然のことながら、進化論以降、わたしたちは、そうした神の創造という考えそのものを(少なくとも自然研究においては)必要としなくなった。わたしたちは、膨大な時間のなかでの選択を通じ、自然はいまある姿になったのだと考えるようになっていく。創造者や創造者の意図を想定する必要はなくなり、生物と環境に関わる物質の関係のみから、自然の変化を考えるようになったのである。それと同じように、人工物である芸術作品の制作と受容もまた、制作者や受容者の「創造」や「意図」という、自然主義的に表現できないものを持ち込まないで説明が可能であると考えよう。このような立場が現れている(後述するナスボームらがそうである)。もしそのような説明が可能であれば、それは、第一章でみたような、制作者を前提とした制作過程の同定を要求する制作者の美学とは異なる視点を提供するはずである。そして、この別種の美学が、それにもかかわらず、技術調査と高い親和性を有しているのなら、技術調査はより多くの美学的裏づけを与えられていることになる。

では早速、ミリカンの最重要概念である「固有の機能 proper function」に関する、ミリカン自身の定義を確認してみよう。

「 $m$ が複製によって確立されたファミリー  $R$ の一員であり、かつ、 $R$ が複製によって確立されたあるいは規範的な特性  $C$ をもつとき、 $m$ が機能  $F$ を直接的な固有の機能としてもつのは、次の三つの条件が成り立つ場合、かつその場合のみである。

- (1)  $m$ の祖先のうちのあるものが  $F$ を遂行した。
- (2)  $C$ をもつことと  $F$ を遂行することとの間に直接的な因果連関が存在したということが部分的な原因となって、それらの祖先と  $C$ をもたない事物とからなる集合  $S$ に関して、 $C$ と  $F$ が正の相関を示した。
- (3)  $m$ が存在するという事実について与えられうる正当な説明の一つは次の事実に言及する。すなわち、 $C$ が  $S$ に関して  $F$ と正の相関を示すことによって、直接的に  $m$ の複製が引き起こされるか、あるいは  $R$ が増殖した原因がその相関によって説明され、その結果として  $m$ が存在する理由が説明される、という事実である。」(Millikan 1984, p.28)

先行研究のことばを借りれば、ここで言われている固有の機能とは、「選択と存続に関わるような機能概念」のことである。次の例がさらに理解を助けてくれるだろう。たとえば、「心臓は体内に血液を循環させることによって生物の生存に貢献し、それゆえ自然選択により選択され存続してきた。このとき、心臓は血液を循環させるという固有機能をもつと言われる。つまり、あるものの固有機能というのは、そのものがある働きをすることによってそれが属する全体のシステムの存続に貢献し、それゆえ自身も選択されて存続するようになったような働きのこと」なのである。こうした「起源論的

な機能観によれば、心臓が血液を循環させるという機能をもつのは、過去において先祖の心臓が血液を循環させることによって先祖の生存に貢献したからである。」(前田 2004, pp.97-8)

ミリカン哲学の全体像はともかく、この「固有の機能」が意味するところは確認できたこととしよう。

## (二) 制作者の意図を持ち込まない機能主義的な情報伝達の説明

ジョナサン・コーエンがミリカンらの目的論に言及するのも、それが心の状態(何かについての心の状態、たとえば生産物についての生産者の意図)のような、自然主義的な説明になじみにくいものを持ち込むことなしで済ませてくれるからである。たとえば、「そのゲージが圧力測定機能を有しているのは、このゲージの制作者がそうなるよう意図していたからである」といった、神の意図を持ち込むと同様の、つたない説明をしなくて済むからである(De Sousa 2004, Dutton2006)。

その代わりに、コーエンは次のような説明をしている。「タイプS\*のひとつのシグナルSが(生物Oにおいて)pという情報を運ぶ目的論的機能を有するのは、タイプS\*の過去のトークンが、(Oの属する種において)自然選択されていたときだけである。なぜなら、過去のトークンは、pという情報、すなわち、〈シグナルSがOにおいてpという情報を運ぶ機能を有するのは、タイプS\*の過去のトークンによってpという情報を運ぶことがOの祖先の適応度を増加させたときだけであった〉という情報を運んでいたからである。」(Cohen 2004, p.220. 〈〉は引用者による括り)。

これが先ほど見たミリカンの「固有の機能」をコーエンなりに言い換えたものであることは、容易に理解される。なぜ情報が伝達されるのかは、生産者の意図を持ち込まずとも、自然選択と適応度という考えにより説明可能なのである。そのような世界を、情報の単なる流れとしての世界と言うこともできるだろう<sup>5</sup>。以下で扱うヌスポームも原則的にはこのような世界観を前提としている。

5

この立場では誤表象を説明できないのではないか、といった問題は、本稿の考察範囲を超えているため、扱わない。

## (三) 機能の美学

チャールズ・ナスボームは、ミリカンが、「固有の機能」と同様の機能を、平叙文 declarative sentences などの公的表象 public representationsにも認めていること(Millikan 1984, p.96f.など)に注目し、次のように述べた。

「平叙文のトークンは、それらが適応的な adapted 固有の機能に奉仕する度合いに応じて繁殖し、持続的に〈複製によって確立されるファミリー〉を形成する。それらが話者と聴取者の脳の中に存在する機構によって生産され使用されるのは、平叙文が、進化にとって標準的な、コストと利潤のトレードオフを成功させるのに十分な正確さをもって頻繁に環境を写像し、それによって、歴史的に、話者と聴取者を、その環境に適応させてきたからである。[中略]平叙文がこの機能を実現することができなければ、話者は平叙文を生産することをやめ、聴取者は平叙文に応える

ことを辞めるだろう。」(Nussbaum 2003, p.276. [ ]内は引用者による補足)

より具体的に理解するには、次の引用が参考になるだろう。音楽的シンボルは、平叙文と同じ機能を果たすというのが、ナスボームの考えである。

「トスカニーニによって指導された“作曲家の意図への忠実さ”という伝統の、驚くべき繁殖力を考えてみるがいい。平叙文と同様、もし音楽的シンボルが生産者や使用者のために行っていることをやめれば、[すなわち、]もしそれが彼らの派生的な固有の機能<sup>6</sup>を満たすのをやめれば、それらは生産され続けなくなり、繁殖するのをやめるであろう。」(Nussbaum 2003, p. 277)<sup>7</sup>

このような、生産者と消費者がともに環境に適応することを可能にする公的表象の有する固有機能の複製、という観点から芸術作品の再生産(複製と繁殖)を説明する美学を、制作者の意図を持ち込まない美学という意味で、機能の美学と呼ぶことにする。

#### (四) 技術調査との親和性

では、こうした機能の美学は、制作者の美学と異なり、技術調査との親和性をもたないのだろうか。逆である。すでに見たように、ここでは、複製において確立される固有の機能がもっとも重要であり、それは明らかに、複製履歴の重視、言い換えれば、歴史の重視を意味するからである。

それは、先の引用からも明らかであろう。そこでナスボームは、固有機能の維持、平叙文と音楽的シンボルの繁殖に関わる三つの要因を挙げていた。ひとつは平叙文あるいは音楽的シンボルそれ自体、そして環境、さらにもうひとつ、話者と聴取者の脳のなかに存在する機構である。固有機能発現を支える文(シンボル)と環境両者の物質的特性を調べることの必要性については、容易に理解されるであろう。また、今後の脳科学の進展次第では、平叙文や音楽的シンボルを適応的だと判断してきた話者と聴取者の脳のメカニズムもまた、物質的に特定されるようになるはずである。

また同じことは、ナスボームが、創造という考えを斥ける際、音楽作品の創造と白熱電球の発明とは程度の差しかない、つまり作品創造は一種の発明であると説明していることから理解される。ナスボームは、デネットを引きつつ、発明とは、「巨大だが有限の空間」、「素材とテクノロジーが手元があれば合理的にアクセス可能な、さまざまなデザインの可能性を有する空間」における、「機能的に優位なロケーション」のことであるとしている。したがって、十九世紀末のアメリカで白熱電球がなぜ発明たりえ、普及していったのかを知りたいければ、まずはその当時どのような素材が合理的にアクセス可能であったのかという物質的条件の特定から始めなければならないのと同様、ある環境下でなぜある作品が制作され伝播していくことができたのかを知りたいければ、それと同様、ある環境下で合理的にアクセス可能であった物質的条件(音楽作品であれば利用可能であった音響空間)を特定する必要があるのである。(機能の美学は技術的発明の論理に支えられていたのだ。)

6

カメレオンが環境に応じて皮膚の色を変化させ、いままでそのカメレオンが見せたことのない新しい色のパターンが生まれていた場合。この色が有する機能は、直接的な固有の機能(カメレオンが皮膚の色を変化させられることそれ自体)を前提としそこから派生したものであるが、それきりのもので、遺伝しない点が直接的な固有の機能とは異なる。音楽の場合それが派生的な固有の機能をもつというのは、その都度の環境への適応を可能にする意味づけ、たとえば国歌発揚などが、脳の快楽という直接的固有機能から派生してはいるものの、遺伝しないからであると思われる。

7

ナスボームの説明は、固有の機能というよりむしろ、作品のプラグマティックな機能に依拠しているのではないか、という疑問については、ひとまずおいておく。これは、作品に生物と同じ意味での遺伝子型を特定できるのか、という疑問と関連する。もし特定できなければ、ナスボームの説明はプラグマティックな説明と大差なくなるだろう。Richards(2004)も同じ問題点を有する。また、作品にはなくそれを制作し判定する人間の脳に住み着いた芸術遺伝子 art gene を想定する論者もいる。De Sousa(2004)など。

そもそも、生物学の哲学においては神の意図といった進化論になじまないものを排するために、また情報の哲学においては生産者の意図といった物理的に表現しにくいものや物質の関係から記述できないものを排するために採用されたこの機能主義的立場は、制作者が現存しないため直接その意図を取り扱うことが難しい歴史研究にとっても、都合のよいものなのである。

制作者と意図をあらかじめ排除し、ある環境における再生産のなかで固有の機能が獲得され、それが繁殖していくさまを物質の関係から記述しようとする情報の哲学や機能の美学と、作者や受容者について語る以前にまずは物質を特定し、そこから作品やその制作工程が伝播していくさまなどを明らかにしていこうとする技術調査とは、実のところ、相容れないものではないのである。また、機能の美学の側も、その正当性確保のために、技術調査を必要とするのである<sup>8</sup>。

以上見てきたように、たしかに機能の美学は、第一章でみたような、到達過程の同定という、制作者側からの同一性認定を要求する美学とは異なる視点を提供している。しかしそれは、技術調査と親和性をもっているのである。

### 三 もうひとつの美学

ここまでの検討結果をまとめておこう。第一章では、技術調査と親和性を有することが直ちに理解されるような、制作者美学の姿を明らかにした。それは、作品の存在論を前提とし、構造の自立性を認め、制作者の権利や評価を確定することを擁護する美学であった。第二章では、機能の美学について論じた。それは、あるタイプの作品が繁殖する理由を説明するのに、物理的に説明できない制作者の意図を持ち込むことを、断固として拒否する。けれども、それは作品が複製されるなかで確立される固有の機能を認める美学、言い換えれば歴史を重視する美学であった。いずれも、制作の過程や再生産の過程に関わる物質の特定、すなわち技術調査を歓迎こそすれ、妨げるものではなかったのである。はじめに掲げた仮定がある程度の妥当性を有していたことが、明らかになったと思われる。

しかしながら、制作者美学と機能の美学それぞれが技術調査を容認するものであるとして、それが現段階の技術調査を支える美学としてよいだろうか？

本章では、その点を確認した後、技術調査を支える、もうひとつの美学を想定する。

#### (一) 技術調査の現状を再確認する

本稿冒頭に挙げた著名な技術調査は、現時点で何をを目指しているのだろうか。あらためてそれを、国宝「紅白梅図屏風」の技術調査報告書(MOA美術館、東京文化財研究所情報調整室 2005)のなかから、確認してみよう。山梨絵美子はそれを、「作品そのものから情報を取り出す試み」(MOA美術館他 2005、p.155)と述べている。

「本書では、画像とデータをなるべく正確に公にしようという編集方針から、解説にあたって想像と仮定を排除し、それぞれから言いえる範囲のみを記載した。これらのデータと歴史的資料など様々な分野の資料、考察が総合されて、作品に用いられた材料や色料が浮かび上がってくるものと思うからである。」「こうした研究の展開は、同じ方法による画像、データが一定量蓄積されて初めて可能になる。」(MOA美術館他 2005、p.156)



同じく城野誠治は、この報告書の目的を、「情報の共有化」としている。

「光学的な手法によって、肉眼では違いがわかりにくい材質や、現在目に見えているものの背後にある情報の取得、色料の区別等を明確に示すことが出来るが、それらを画像として記録し公開することで、情報の共有化を図ることが本来の目的である。」(MOA美術館他 2005、p.167)

さらに、三浦正俊、松島朝秀は、論文「紅白梅図屏風の透過X線調査」のなかで、

「以下に示すように、これまで唱えられてきた説とは反する結果が得られた箇所も多く、紅白梅図屏風に用いられている材料および技法に関して再考の余地があることを強く訴える結果を提示することとなった。」(MOA美術館他 2005、p.179)

と述べている。

このような発言から理解されるのは、技術調査がいまだ初期の段階にあり、調査者が非常に禁欲的であること、である。一部で喧伝されたイメージとは異なり、調査者は、あくまで画像とデータの公開のみを行い、今後相当量のデータが蓄積された後、初めて、制作過程などへの言及が可能になるとしているのである(三浦+松島論文だけが、多少の違いを見せているが)<sup>9</sup>。

したがって、第一章で論じた制作者の美学が技術調査を支えるのは、実のところこの報告書が出版されてから現在までの四年間で、想定されていた膨大なデータの蓄積がおこなわれ、過去の作品の制作過程等に関する相互参照が可能なる状態になっていない限りの話であるが一先の話になるだろう<sup>10</sup>。現時点の技術調査は、制作者や消費者からではなく、「作品そのものから情報を取り出す」段階なのである<sup>11</sup>。データから制作過程を類推することさえ、先の話である。制作者の意図は問題外である。また、現段階では、データの解釈は、研究者の経験知によっている。これに比べれば、機能の美学の方が、より早く、技術調査を実際に支えることができるだろう。たとえば、ある金泥の技法が適応的に再生産されるなかで派生的な固有の機能を獲得し、増殖していくさまについての研究であれば、すでに行われているかもしれない<sup>12</sup>。

## (二) もうひとつの美学—リアリズム絵画の美学

それよりも重要なのは、いまだデータ提示の段階であるにもかかわらず、技術調査から得られた画像が、実際の作品以上に(と思われるほど)多くの人を惹きつけているという事実である。制作者や制作過程などに関連づけられる以前に、技術画像そのものが、魅力を持っていると考えざるをえない。

その魅力は、物がいままで人に見えていたのとは異なる仕方では情報を提示していること、である。それが、発見の喜びをもたらすのである。そして、この発見をもたらしたのは、すでに述べたように、人が通常物を見る機構とは異なる、特有の技術に基づいて提示された画像なのである<sup>13</sup>。

9

なお、この屏風の金地をめぐるのは、以降も議論が続いている。一例として、次を参照のこと。「尾形光琳筆《紅白梅図屏風》の金地をめぐる一宿師・野口康氏に聞く」、『美術フォーラム21』第13巻、pp.127-133、2006年。

10

だがこれはいずれ自動化されるであろう。

11

もちろん、こうした〈モノそのものに語らせる〉という言い方が、危険をはらんでいることは言うまでもない。情報を取り出す機器の特性、機器の特性を調整する際に参照された過去のさまざまな情報、過去のさまざまな情報の処理の仕方など、あまりにも多くの事柄が、〈モノそのものに語らせる〉ことには関わっているからである。また、情報技術により作成された画像に映っているのは、物ではなく、物からある程度独立に、理論に基づいて計算された結果を、あらためて物の姿の上に、わたしたちの美的感覚になじむようにわかりやすくマッピングした結果であること、したがってそれは、わたしたちの目が物を見ているのとは別の仕方では得られた画像であり、そうした画像が、わたしたちの目に見えていないものを見せてくれるのは、ある意味当たり前であることは、多くの研究者が指摘している(雑誌Bildwelten des Wissens(Akademie Verlag)掲載の一連の論文や、美馬(2005)などを参照。ただしそのような計算方法は、誰もが開発できるほど簡単なものではないことを忘れてはならない)。しかし、そうした「知の画像」につきまとう問題や限界を、調査する側は自覚している。本稿が取り立てて論じる問題ではないだろう。

12

さらにまた、ナスゴーム以外の論者、例えばDe Sousa(2004)がミリカンらを援用して言うように、芸術の固有の機能とは脳のなかに快を引き起こすことであるという考えを受け入れることができるなら、どのような作品がそうした脳のメカニズムを作動させ、再生産を促すのかを物質的に特定する作業が必要になるであろう。そうした、脳の物理的変化を測定し特定する作業をも、作品の物理的・化学的特性を特定することを技術調査と呼ぶのと同じ意味で、技術調査と呼ぶことができるのであれば、機能の美学は、技術調査とのさらなる親和性を有するものであると言えるだろう。

13

舞踏など無形のものがモーションキャプチャーを通じワイヤーフレームに置き換えられるのを見る喜びも同じである。

14

興味深いのは、現存する作家が、そうした技術画像から類推された制作技法をシミュレートすることにたいへんな好奇心をもつこと、そして実際にシミュレートできることである。

15

そのことは、ナスボームによる音楽作品の同一性認定の説明からも理解される。ナスボームは、音楽作品の同一性を、制作者の意図やその到達過程などではなく、生物学で言う進化分類の立場から説明している。進化分類とは、遺伝子型に基づく分岐分類(系統作成)と表現型上の類似性に基づく表形分類との合わせワザで、生物種の分類(同一性認定)を行うという立場である。残念ながらナスボームは、分岐分類と表形分類という、本来かみ合わないと言われる二つの分類法をいかにして作品の同一性認定に適用するのかについての具体的な提案をしていない。そのため、同一性認定に際してナスボームの言う進化分類的立場がどのような手続きを採用するのか、その詳細は不明である。が、あえて両者が技術調査と結びつく理由を考えてみよう。このうち系統に関しては、それが物質的特定を必要とする理由は理解しやすい(芸術作品に、油絵画の層構造のような遺伝子型を想定する)。一見技術的調査と相容れないように見える表現型上の類似性判断についても、いくつかの補足をすれば、そのつながりが見えてくる。まず、研究者を含む受容者による作品の判定は、同一性判定ではなく類似性判定であることを認める(岡田2006第V章、三中2006など参照)。それを認めたらうで、情報科学と認知科学を導入する。作品の構造を成り立たせているのは物質であるが、その類似性を判定するのはあくまで研究者の側だからである。ある研究者がなぜ複数の作品に類似性があると判定したのか、そのメカニズムを明らかにするのは認知科学研究の仕事であるし、判定者の傾向とその変化をシミュレートし、作品の類似性に対する判定の履歴や複数の判定者間での変更履歴を作成するのは、情報科学の仕事である。両者が協働すれば、類似と判定される複数の作品の系統を(判定者の側から)作成することが可能である。それは、作品の物質的特徴の同定の側から作成された系統、伝播を補強する貴重な資料になるであろう。類似判定については、美学や美術研究の側からも、前田(2000)、増田(2005)など、すでに数多くの論考がある。

16

Crary(1990)によく知られた批判がある。

17

こうした絵画については、新田(2005)、岡田(1999)などを参照。

しかしながら、特有の技術を用いて通常見えているのとは別様のリアリティを発見的に提示する—これは、リアリズム絵画の美学なのではないか。たとえばそれは、アルベルティが提唱した遠近法作図を思い起こさせる。それはまた同時に、(アルベルティの立場とは対立するとされる)オランダ絵画における芸術と観察技術の関係を思い起こさせる。技術画像を見る喜びが、絵画を見る喜びと同じ仕方で語られているのだ。しかしそれは、単なる絵画の美学ではない。それは、すでに見たような、進化論を背景にした機能の美学や、科学的発見の論理と類比的に語られた制作者の美学、さらには制作過程に強い関心を抱く現存の作家たち<sup>14</sup>といった、強力な背景に支えられているのである<sup>15</sup>。

以上のことから、技術調査を支える美学として、次の三つを得た。ひとつは、制作者の美学、もうひとつは機能の美学、そして最後に、リアリズム絵画の美学である。

### おわりに—科学があって美学なし？

しかし、疑問が残るかもしれない。技術画像とリアリズム絵画を一緒にするのは誤りなのではないか、という疑問である<sup>16</sup>。最後に、この点について簡単に検討しておきたい。

技術画像と絵画を理論的に区別できるか。この問いに答えるには、技術画像とは何か、絵画とは何か、という問いに対する答えを、わたしたちが持っている必要がある。

ここで念頭に置かれている技術画像とは何かを定義するのは容易ではない。が、それでも、すでに見たように、かつての遠近法作図や、十七世紀オランダ絵画と関連の深い顕微鏡やカメラオブスクラなどの光学技術・観察技術のように、人間の視覚とは異なるような人工的技術を用いて制作された画像である、ということができらう<sup>17</sup>。

逆に、誰もが納得するような絵画一般の定義を提出することは、おそらく不可能に近い。たとえば、哲学者ベリー・ゴートの言う「クラスター・コンセプトとしてのアート」を参照してみよう(Gaut 2000)。ゴートは、ある対象が芸術作品であるかについての通常の判断は、次のような属性があるかどうかを基準にしているという。もちろん、このすべてがなければならぬというわけではないが、ある属性が不在の場合、問題の対象を芸術作品であると判定することに反対する大きな理由となると考えている。それらは、

- ・ 肯定的な美的属性を所有している。肯定的な美的属性とは、美しい、優美である、エレガントである、など、感覚的な快を与える能力を基礎付ける属性である。
- ・ 感情を表現している。
- ・ 知的挑戦である(例えば、通り一遍のものの方や思考様式を問う)。
- ・ 形式的に複雑であるにもかかわらず整合性をもつ。
- ・ 複雑な意味を伝達する能力を有している。
- ・ 個人のものの見方を披露している。
- ・ 創造的想像を行使している(独創的である)。

- ・ 人工物や行為であり、それは高度な技能 skill の産物である。
- ・ 確立された芸術的形式(音楽、絵画、映画など)に属している。
- ・ 芸術作品を制作するという意図の産物である。

である。仮に芸術作品としての絵画がここに含まれるとして、技術画像はどうかを考えてみよう。技術画像は、感覚的な快を与えることができ、知的挑戦であり、複雑な意味を伝達する能力を持ち、形式的に複雑でも整合性をもつような、人工物である。逆に不在なのは、個人の見方を披露している、独創的である、確立された芸術形式(つまりは芸術の諸ジャンル)に属している、芸術作品を制作するという意図の産物である、といった属性である。

では、技術画像は芸術ではないのか。断言するのは難しい。二十世紀の美学は、ゴートの挙げる属性それ自体を問題視してきたからである。たとえば、多くの美学が、芸術作品が個人の見解を披露したものであるという考えや、それを個人の独創性と結びつける見方を否定してきた。また、それは芸術作品を制作するという意図の産物であるというが、その場合目標である芸術作品とは何なのか。さらに、芸術作品は確立された諸ジャンルを前提するというが、そのジャンルはこうあるべきであるという取り決めはあるのか。確立されたジャンルを前提に、それに属するものを作成するという意図が、芸術作品を制作することなのか、等々の疑問が生じる。

本稿が取り上げたキャリアやナスボームはどう言うであろうか。キャリアなら、個人が想像力を駆使して自分の見解を披露するために創造するのが作品なのではなく、作品制作は科学理論形成と同様のものであると言うであろう。またナスボームのような立場では、制作者が、制作に先立って、自分が制作するものが既存諸ジャンルへ組み込まれることをあらかじめ意図していたかどうかはそもそも問題にならないのである。

とはいえ、これに再反論することはそれほど難しくもないかもしれない。ゴートのように、属性のクラスターから芸術を定義しようなどという誤った科学主義的試みがこのような混乱をもたらすのであり<sup>18</sup>、制作者の美学と機能の美学に対しては、それらが単に科学哲学か進化論でしかなく、美学ではない、と言えは済む(だがそのようなものと無関係な美学とは何だろうか?)。リアリズム絵画の美学に対しては、絵画を見ることとは作図や情報表示画面の読み取りのような単純な(?)経験ではなく、複雑な、見ることの厚みを伴う、身体的経験であると言えは足りると考えられるのかもしれない。

しかしそのような反論、つまり「われわれが考えるものとは違う」式の反論は、彼らには届かないだろう。彼らにとっても、同じ理由で、「われわれの見解」は関係がないからである。(美術史研究ですら、彼らにとっては関係がない。彼らの目標は並みの美術史研究者を不要にする自動化だからである。)しかし、両者が無関係でよいとも、また、矛盾を隠したまま、もちつもたれつの関係を続けていくのがよいことだとも、わたしには考えられない。この問題をなし崩しにしてしまうひとつの有効な方法は、Lohoff (2007)のように、科学画像、美術作品、両者を含む画像を、そのパフォーマンスな機能から考えることだが、これについての考察は、岸(2008)など、数多くある類似の試みとの関連も含めて、別の機会に譲ることにしたい。

18

もちろんゴートも、そのような疑問が出ることは想定済みである。彼の真意は、こうした属性を、厳密な定義として使うのではなく、それこそ、「ヒューリスティックに」使用し、新たな可能性をもった芸術作品を発見することだからである。

## ■参考文献

- 秋庭史典 (2005) 「芸術作品の科学的調査は作者の意図を更新することに終わるのか?」、『人間環境学研究』、第3巻1号、pp.27-32
- Cohen, J. (2004), Information and Content, Floridi, L. ed. *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information*, Blackwell, pp.215-227
- Crary, J. (1990), *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. The MIT Press
- Currie, G.(1989), Art Works as Action Types, *An Ontology of Art*, Macmillan
- Dutton, D.(2006), A Naturalist Definition of Art, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64:3, pp.367-377
- De Sousa, R. (2004), Is Art an Adaptations? Prospects for an Evolutionary Perspectives on Beauty, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 62:2, pp.109-18
- Gaut, B. (2000), "Art" as a Cluster Concept, Carroll, N. ed. *Theories of Art*, University of Wisconsin Press, 2000, pp.25-44
- 岸文和 (2008) 『絵画行為論—浮世絵のプラグマティズム』、醍醐書房
- Levinson, J. (1980), What a Musical Work is, in *Journal of Philosophy*, 77:1, pp.5-28
- Lohoff, M. (2007), *Wissenschaft im Bild - Performative Aspekte des Bildes in Prozessen wissenschaftlicher Erkennungsgewinnung und -vermittlung*, Dissertation
- 前田高弘 (2004) 「志向性と目的論的機能主義」、信原幸弘編『心の哲学 人間篇』、勁草書房、pp.85-129
- 前田富士男 (2000) 「アーカイブと生成論 (Genetics) —『新しさ』と『似ていること』の解読にむけて—」慶應義塾大学アート・センター／ブックレット06「ジェネティック・アーカイブ・エンジン—デジタルの森で踊る土方巽」、pp.80-95
- 増田聡 (2005) 「『パクリ』再考—美学的分析の試み」、三井徹監修『ポピュラー音楽とアカデミズム』、音楽之友社、pp.230-252
- Millikan, R. G. (1984) *Language, Thought, and Other Biological Categories: New Foundations for Realism*, The MIT Press
- 美馬達哉 (2005) 「病者の光学」、『現代思想』、第33巻第2号、pp.98-114.
- 三中信宏 (2006) 『系統樹思考の世界—すべてはツリーとともに』、講談社現代新書
- 新田博衛 (2005) 「脳死した近代絵画 (前)」、『芸術文化研究』、大阪芸術大学大学院、第九号、pp.73-109
- Nussbaum, Ch. (2003), Kinds, Types, and Musical Ontology, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 61:3, pp.273-91
- 岡田温司 (2006) 『芸術と生政治—現代思想の問題園』平凡社、2006年。
- 岡田温司 (1999) 「ルネサンスにおける遠近法—キュクロプスの眼とアルゴスの眼のあいだで」、大林・山中編『視覚と近代—観察空間の形成と変容』名古屋大学出版会、pp.21-57
- Oliver L. et al.(2005), The Evolution of Rubens' Judgment of Paris, *National Gallery Technical Bulletin*, Vol.26, pp.4-22
- Richards, R. A. (2004), A Fitness Model of Evaluation, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 62:3, pp.263-275
- 利光功 (1991) 「グレゴリー・カリー 『芸術の存在論』」、『美学』第42巻2号、p.75
- Stiching Foundation Rembrandt Research Project, Van de Wetering, E. , *The Rembrandt Research Project: Past, Present, Future, A Corpus of Rembrandt Paintings IV*, Springer. pp. IX-XXII.
- 独立行政法人国立文化財機構監修 (2007)、『日本の美術』四九二号「文化財と科学技術：東京文化財研究所のしごと」、至文堂
- MOA美術館、東京文化財研究所情報調整室編 (2005) 『国宝紅白梅図屏風』、中央公論美術出版