

調査研究

から⑤

知性の再定義にむけて…理論的還元の限界と、全体論的把握への誘惑のはざままで

稲賀繁美

現実を二次元へと圧縮する作業が絵画ならば、文章は現実を一次元という線状の構造へと編成し直す営み、ということになる。それはどちらも、そのままでは扱いきれない錯綜した現実を、二次元なり一次元なりに切り詰めることで、操作可能にする知恵である。そしてそれを極限まで推し進めたのが、自然科学の法則主義であるはずだ。なぜならそれは、唯一の有効な基準と座標軸によつて世界全体を理解しようとする企て、なのだから。だがヒトが普通、理性的あるいは合理的と考えると遂行する情報加工が、原理的にこうした強引な切り捨てと裏腹でしかないことに、改めて注意すべきではなからうか。それは、冷静に考えるならば、そもそも原理的に無理な作業であり、莫大な犠牲を払い、幾多の切り捨てを犯すことなくしては、達成されえない。知性とは豊穡ではなく、むしろ貧困化なのだ。

近年の映像データ処理技術の発展は、視覚性に関して、抜

本的な再考を促している。すでに写真機の誕生の段階から、科学的に忠実な視覚像の再現などは、機械に任せればよい環境が訪れることは予見できた。ここで写実的絵画の命運は原理的に尽きていた。だが光学的復元作業から人間の手仕事は本当に解放される条件が揃ってきたのは、ここ数年といつてよい。入力された視覚情報は、そのまま数値データ化され、それを自由自在、思うままに出力し、加工のできるだけのCGテクノロジーが急速に整ってきたからだ。光学的データの操作には、もはやフィルムや感光紙といった物質媒体の介在も不要となりつつある。

そうした状況下、人間の手による出力には何が期待されるだろうか。もはや光学的な視覚像を、わざわざ手によつて反復して出力することには、たいした社会的効用性は期待できない。視覚データをCGが自在に変換・加工できる以上、手による出力は、情報機器による変換・加工が不可能な領分に新天地を求めるほかないだろう。手作業に頼った視覚芸術には、手

でしか実現できない表現が求められることになる。むしろ、機械による代替が可能な作業を、あえて手を用いて、手間と時間をかけて成し遂げる倒錯にも、それなりの社会的評価は期待できる。手描きのハイパーリアリズムが好評を博す場合などだが、それが経済効率に適うのは、特権的な藝術の領域に限つてのこと。それが現今の趨勢だろう。

ここで、脳波を直接電極で受けて出力する試みが、示唆を与えてくれる。中ザワヒデキはそうした実験を試みた美術家として知られる。だが脳波ドロイングを実際に試みると、出力しようと意識を集中させてもダメである。むしろ反対に、意識を集中しない状態に脳をもつていく必要がある。意識を集中しないようにと意識を集中させる。その努力がたいへんだつたと中ザワは証言している。出力に関わるインターフェイスの問題は多々あるが、その議論を一旦棚上げにするならば、イメージ出力には安定したアルファ波を得ることが不可欠であり、アルファ波を得るには、言語中枢などの働きを抑える必要がある。ここまでは共通の認識だろう。これは周知のように、脳をレム睡眠に近い状態にもつてゆくことを意味するが、それが瞑想や読経などによつて得られることも、経験的に知られている。熟達者の場合、呼吸を調整することで、こうした脳波を出せる状態に心身を制御することもできる。そこまで

くれば、想像力に重きをおいた映像的な情報の出力には、分析的な知性ではなく、反対に瞑想に近い心身状態が必要であることも、見えてくる。

これは武術などの稽古でも如実に実感できる。いわゆる澄み切りの状態というのは、けつして分析的な幾多の判断が、頭脳を騒然と駆け巡るような状態ではない。むしろ外部からみれば、半眼でぼんやりしているように見えながら、心身は瞬時に総合的な判断を下して、意思以前に体を捌いている。功名心や闘争心、技をかけようとする意思や、駆け引きで有利な状況をつくろうとする策略などは、この段階では役にたたぬばかりか、かえつて邪魔になる。失敗した原因の事後分析には論理的頭脳が有効だが、なぜか成功してしまつた場合は、分析的知性によつては、後知恵としてしか復元できない。知性は常に手遅れなのである。なぜ手遅れとなるのだろうか。その理由もここまできれば明らかだろう。

人間の知性とは(少なくとも現時点では)良くて二次元の平面、悪くすれば一次元の線状的な論理でしか定義されない。これでは三次元座標に時間軸の加わつた状況判断に、知性で対応しようとしても、否応なく遅延を来すことは、当然の帰結と見るべきだろう。

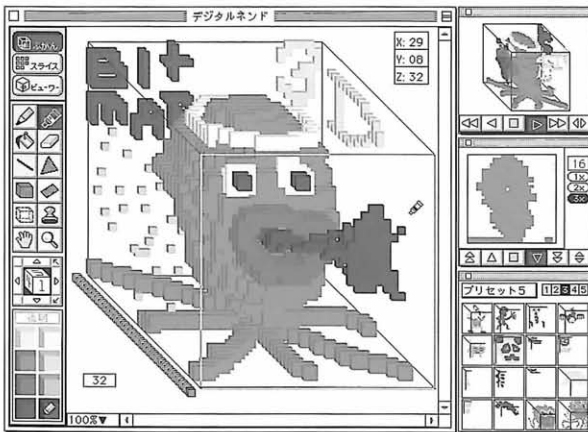
こうしてみると、線状的データや二次元的スクリーンに依存

した知性の限界や欠点も、より明確に見えてくるだろう。周知のとおり、ヒト・ゲノムの配列はすでにすべて解析された。だがそれだけではチンパンジーとヒトの差異はとうい説明できない。ゲノムが三次元空間でどのように振舞うかの解析が次の課題として持ち上がってきた。だがその総体の解明には、現在のスーパー・コンピュータでもなお制御不能な時間と労力を要するという。この例からも分かるのとおり、数値化された線状的なデジタル・データは、構成要素とその配列に関しては、正確無比だろうが、それを読み込んで再生していたのでは、現実の生活への対応としては、手遅れになる。文章や平面スクリーンに頼った情報処理では把握不可能な次元が、なおほとんど未開発のまま取り残されていることが、見えてくる。

だがそれでは反対に、三次元体験型の動画情報を頭脳に直接電極で入力するような技術は、どう考えればよいのだろうか。あるいは夢の映像をそのまま出力できるような機器が開発された場合はどうだろうか。押井守の『Ghost in the Shell』の描く世界だが、ここでは、思い描いた世界像が、そのまま現実世界に短絡する危険が発生する。意志がそのまま物質的世界に伝達されたのでは、世界は容易に崩壊してしまいうだろう。戦争を空想しただけで、それが現実の破壊として生起することになるのだから。ここまで思いを致すと、逆に見えてくること

がある。人間の知性が一次元や二次元に切り詰めねば機能しないのは、あるいは世界に対する安全弁であり、また切り詰め、という制限を担保として始めて、人間には思考の自由が許されているのではないか。思考や知性は、直接には現実を変容させる力をもたない。だがそれらは無力であるからこそ、人間に許された能力なのではないだろうか。

(国際日本文化研究センター教授・総合研究大学院大学兼任)



中ザワヒデキ発明の3Dソフト「デジタルネット」(1996年、アスク社)

「今いちばん言いたいこと」「現場の声」をテーマに集まった、26編による充実の第二号をお届けします。第一号に引き続き、「時評」「研究から」「展覧会から」の三種に加え、更に「作家随想」と「書評」とが付け加わりました。「展覧会から」では、大まかに作家の年代順、テーマごとで掲載しています。国内外の文化状況について、近・現代の美術の動向について、様々な角度からの問題提起がなされました。それぞれの場所において、各自が取り組みを続けている状況をレポートすることによって、更なる取り組みへの力や気づきのきっかけとなれば幸いです。次回、第三号では、更に大先輩の声を傾聴しつつ、若い方々のご意見も組み入れて編集の予定です。どうぞご期待ください。

(加須屋明子記)



【裏表紙解説】

羽部ちひろ

《雪山登山》2008

油彩、カンバス

羽部ちひろ(1982-)の平面は、日常の空間とある異質な風景とを融合させ、独特な世界を創出する。自ら「世界の見え方は必ずしも一つではない」と語るように、何気ないものの中に時にユーモアを交えながら、全く別の光景を見せてくれる。《雪山登山》においても、ソファの外形の中に広大な雪山と夜空とが広がり、見る者は登山する人と共に濃密な異界へと誘われる。

(加須屋明子)

視覚の現場―四季の綻び【第2号】

Seasonal Opinions on Visual Facts Vol.2

二〇〇九年八月二一日発行

編集世話人・

加須屋明子

神吉脩

橋爪節也

原田平作

吉村良夫

発行者・原田平作

発行者・醍醐書房

京都市伏見区醍醐古道町20-2

〒601-1316 電話075-575-3315

デザイン・大向デザイン事務所

印刷・株式会社サンエムカラー

© Daigo Shobo Kyoto Japan