

氏名	村山 悟郎
ヨミガナ	ムラヤマ ゴロウ
学位の種類	博士（美術）
学位記番号	博美第476号
学位授与年月日	平成27年3月25日
学位論文等題目	〈論文〉 創発する絵画 〈作品〉 学習的ドリフト Drift of Learning 学習的ドリフト（モノクローム） Drift of Learning (monochrome) 絵画は創発する Painting for emergence 絵画は創発する（モノクローム） Painting for emergence (monochrome)

論文等審査委員

（主査）	東京藝術大学	准教授	（美術学部）	中村 政人
（論文第1副査）	東洋大学	教授		河本 英夫
（作品第1副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	O J U N
（副査）	東京大学	教授		池上 高志
（副査）	東京藝術大学	教授	（美術学部）	坂口 寛敏

（論文内容の要旨）

本論は、絵画における創発性をめぐる自作論であり、オートポイエーシスの制作論である。私は、自己組織的なプロセスやパターンを絵画やドローイングをとおして表現してきた。自身の線描をオートポイエーシス理論を援用して解釈し、絵画制作に活用している。また、セルオートマトンを描画用に考案したドローイングにも取り組んでいる。そうしたシステムミク制作行為に見いだされる創発性が主題である。

心や造形といった人の営みは、どのように生まれるのだろうか。あらかじめ設計図が用意され、ほかからカタチを与えられるのだろうか。そうではなく、みずからの自律した構造やプロセスによって情報やパターンを生成する自己組織的な特性を持っていると考えてみたらどうだろうか。本論ではこのような問題意識に基づいて現代における絵画の一つの在り方を示したいと思う。

絵画はその時代の視覚文化と切っても切れない関係にある。現代に生きる私たちの視覚イメージは、日常において無数のテクニカルな画像に取り囲まれている。そうしたなかで、絵画のようなみずから視覚イメージを制作することにはどのような意味があるだろうか。

現代の画像は、肉眼では見ることができないものも、視ることを可能にしている。たとえばガン細胞。それも肉体の奥深くに埋まっている小さな塊でさえ、まるで透視するように外側から図像化することができる。2011年に私の母が肺がんを患ったことがあるが、そのときにはPETという検査によって、肺にある4cmくらいの丸い塊を画像でくっきりと見ることができた。おかげで母は今も元気だし、現代医療の視覚イメージには驚嘆するばかりであった。脳神経のネットワークもまた、活性化する領域を外側から図像によって特定し、行動と関係づけながらその脳領域の働きを推定するのである。このようにテクニカルな画像-メディアは肉眼を拡張して、視ることによってあらゆるものごとを対象化しつづけている。

しかし、人の心や意識は、いくら外側から脳を画像によって観察しても捉えがたいものだ。なぜなら当の本人の生きた「現れ」によって支えられているからである。それぞれ固有の生に、固有の現れがある。これをイメージとして表象することは、外側から観望したのでは原理的に無理がある。脳と意識を研究したベンジャミン・リベットも、観察された神経細胞のデータと意識の主観的な現象とは異なるカテゴリーであり、還元することができないと述べている。ではどうすればよいのか。外側から視るのではなく、自らの心の現れによって駆動し、自己産出しつづけるイメージの制作行為が必要になるのではないか。私の絵画の出発点

はこのようなシステム現象論にある。

それは自然を写しとり模倣する絵画ではなく、いわばそれ自身のなかに自然を生みだす絵画である。みずから生みだす色・形あるいは感触などに刺激されながら、新たな要素を産出してゆく自己触発のつらなりのなかにみずからを巻き込ませて作品世界を出現させる。その結果として大きく展開された絵画には、パタンとログの群が刻まれ、それらのイメージ群を活用することによって制作行為はさらに前に進んでゆく。創発する絵画とは、このような絶え間ないプロセスの束であり、そのさなかにありながらも単なる反復作動におさまることなく、つねに新たな局面に入ってゆく回路-すなわち創発性を含んでいるものである。

一・二章では、自作の創発性にかんする分析によって、創発の回路を解くよう詳細に論じる。織物絵画では平面性を逸脱して織りの空間構造が多層化してゆく場面、迷路では描画システムの物性が高次のパターンを引き起こす過程、カップリングのドローイングでは新たな変数の導入によって生成単位が自在さを獲得する局面を、それぞれ扱っている。本論の基本的なアプローチは、制作行為にコードやルールの構成を与え、それに基づいて制作を遂行することによって、そこから新たな創発性をとりだし記述することである。

一章では主に線描と織物絵画について論じる。織物絵画とは、カンバスを織ることによって支持体を形成し、その上にドローイングをほどこし、さらにカンバスを織り上げる...というサイクルによって制作される。この織物絵画にほどこされる自作の線描システムは、オートポイエティックな過程をもっており、みずからによって生みだされる色・形あるいは感触などに刺激されながら、次ぎなる要素を産出してゆく。それらには快/不快や興奮の情動も浸透しており、そうした自己触発のつらなりのなかにみずからを巻き込ませて、パタンの海を表出させるのだ。そして、その来歴が時間とともに生成する変化の流れがある。目的にむかって収束するのでもなく、環境に適應するのでもない、差異を反復して気づいたらパタンが少しずつ変容していったというような、この線描システムの自律的なパタン変化の流れを、私はヴァレラのナチュラルドリフトに倣って「学習的ドリフト」と呼んでいる。

また、織物である支持体も、絵描きがカンバスのサイズをその都度を選択するように、時間とともに変化する。ドローイングという描画行為と支持体制作という環境形成とが、即応とフィードバックによって相互調整しながら時間発展とともにダイナミックに連結しており、その制作プロセスを作品の構造として実現するような様式を私は「ダイナミックな支持体」と呼んでいる。これについては先行作品の1つと考えられる画家・小林正人へのインタビューも行った。

織物絵画の支持体は、ファイバー状のマテリアルが植物のような構造をつくりだし、ドローイングの系列をもたらしつづける。織られたカンバスは、一つ一つ独立した細胞のように連なって、描画領域を不連続に産出しつづける。なおかつ次第に枝状に分岐しながら拡張してゆく。まるで竹の節のように分節しながら成長する広葉樹といったイメージである。その樹状に展開したカンバスのうえに、ドローイングによるパタンの系列がいくつも並走し、パタンどおしが相互の環境となって自己差異化しながら多様化してゆく。画面を横切るまなざしの走査がリズムをつくりだして、隣り合うパタンと異なるパタンを生み出すようヴァリエーションが変奏されるのである。

この織物絵画においてどのような創発性が見いだされるか。一章で論じるのは、樹状カンバスが分岐しながらその空間も多層化させ、平面にはおさまらないトポロジカルに入り組んだ構造を獲得してゆく場面である。樹状に分岐したカンバスは、各枝の形成速度においても自己差異化し、成長の速い枝と遅い枝が生じる。すると速い枝が空間を先んじて占め、遅い枝を囲い込むようにしておのずと作品の位相空間にレイヤーをつくりだすのである。このように部分的で局所的な作動から、全体の様相を大きく変貌させるような場面を取り出すことができる。システムの質料性が、制作者の感覚の強度をゆさぶりながら作品の構造を方向づけ、作動のさなかにありながら新たな変数へと気づいてゆく。この「変数の出現」が、本作の創発性の要となる。ここには絵画にとって大前提となっている平面性を逸脱し、樹状からさらに進んでネットワーク状の絵画を織り成すような飛躍が見い出されるだろう。平面性といった、絵画制作において大定番の性格特性を更改するような学習プロセスを検討したいと思う。

二章ではシステム論におけるカップリングと、その様式を構成したドローイングによる表現について論じる。カップリングのドローイングとは、二人一組で描くドローイングである。この作品ではセルオートマトン(以下

CA・四章で論じる)を応用している。CAとは、-たとえば平面にモザイク状に石を敷き詰めてゆくとき、隣り合った石の色だけを見て次に置く石の色を一意的に決めるような- 単純で局所的なルールを再帰的に実行することによって多様なパターンを生み出すことができる数理モデルである。私は、このCAをシンプルなかたちで遂行できるよう描画用ルールを考案してカップリングのドローイングに導入した。CAドローイングと迷路、その2種の異なる形式とパターンを持つドローイングを二者でそれぞれ分担し、カップリングさせて図案を生成してゆく。

この作品は、迷路に細胞の群を敷き詰めるように描いてゆく。初めに、一方が迷路を描く。そして、他方がその迷路に、モザイク状の CA ドローイングを埋め込むように描画してゆく。そうして迷路は、CA ドローイングの描画する領域や時系列を結果として規定していることになる。CAドローイングが生成するフラクタルのパターンは、迷路の空間を走ること、歪み、伸び、縮み、ときにはパターンを壊しながら発展することになる。その要因は迷路のうねった空間だけでなく、エラー、二者間のカップリングのモード、新たな変数の導入などによって多様化していく。2つの異なるパターン生成システムが、それぞれの変数を調整しあってカップリングしてゆく関係が構想され、作品システムが構成されている。

この「ドローイング/カップリング」における創発性として着目したのが、新たな変数の導入によって生成単位が局所的かつ大域的な自在さを獲得する様子である。コンピュータのCAはあくまで局所的な生成単位で駆動するシステムである。しかし、コンピュータとは異なり手描きで制作する本作では、ルールに変更を加えることによって、一つの細胞を描き入れるさいに局所的かつ全体的な意思決定によって実行できるようになったのである。そのルールとは、細胞を敷き詰めるさい、迷路におさまる範囲内において細胞の形状を自由に變形できるよう設定したことである。これはデジタル画像でいえば、1pixelが伸びたり縮んだりしながら生成されるようなものだ。これによってCAドローイングの描画者は、画面からはなれたりしながら、パターンの大域的な形態（加速度をつけるなど）に創意を持つことになった。細胞の色は、直近の隣り合う細胞を見ながらルール通りに決定しなければならないが、いっぽう細胞の形状はというと、周辺の細胞群をまとまりとして見ながら多様な動感をつくりだすことができる。つまり、細胞の変数は色と形で二重作動し、局所性と大域性を併せ持つシステムへと生まれかわったのである。二章ではこのような創発性のプロセスを検討しながら、カップリングを制作行為をとおして図像として実現することの意味を論じる。

三・四・五章では、「創発 (emergence)」という科学の概念をめぐって2つの局面に分けて考察しながら、創発する絵画の位置づけを行いたい。創発とは、システムの特徴的な様相を外部から観察することによって認識される科学的な現象である。システムの諸要素の局所的な振る舞いと無数に連結した変数、その内的なダイナミクスによって、全体としては予想もしなかった様相が出現し、それがシステムの外部から観察される。システムの内と外との相関項なのである。だとするならば、本論における創発する絵画にも、システムの内的な作動とその外的な観察という異なるカテゴリを孕んでおり、大きく二つの局面が導入されることになる。

三章では、概念としての創発を概説したうえで、自作の大きな参照項となっている心的プロセスにおける創発性を考える。ペイトソンの学習理論と、マトゥラーナとヴァレラによって提唱されたオートポイエーシス理論を、ルーマンや河本英夫による理論的拡張も含めて論じたい。心というシステムが自らの作動をつうじてどのような形成運動を行うか、生成過程をもっているかという制作行為および現象論的な諸相に焦点をあてる。心の創発としての「学習Ⅲ (ペイトソンのイルカ)」、オートポイエーシスの心的システムを検討しながら、自身の制作行為のベースにあるシステム的な概念を描いてゆく。とくに本作は絵画制作におけるオートポイエーシスの活用としてはこれまでに類をみない成果をあげており、この制作論について説明するための基礎としたい。

四章では、システムの内的なダイナミクスによるイメージ生成をコンピュータの数理モデルとして実装しているセルオートマトン (CA) について論じる。CAの再帰性、絶えず局所的なルールを適用することによってパターンを生成するプロセスを考察する。具体的にはウルフラムの一次元CA、コンウェイのライフゲーム、そしてヴァレラのSCLモデルをあげることができる。いずれもシンプルな内的ダイナミクスで、複雑多様なパ

タンを生み出している。そうしたモデルを検討したうえで、コンピュータや数理モデルの厳密な再帰性と、それらとは異なる自作の手描きの制作プロセスを「もつれた再帰性」(ホフスタッター)と結びつけて考察したい。

五章では、システムの創発が外部から観察される局面として、現代科学におけるコンピュータ・シミュレートの意義を「テクノ画像」(フルッサー)をとおしてメディア論的な観点から考察する。創発がどのように全体イメージとして外部から把握されるかという認識論、解釈学的な諸相である。CAのようなシミュレートは、内的ダイナミクスによってみずからパターンを表出し、自然と照応させるという知の様態をもっている。このようなシミュレートを、フルッサーが述べる人類史的なメディア論における「テクノ画像」と結びつけながら議論する。「テクノ画像」とは、テキストによってコード化されたイメージであり、もちろんそれにはシミュレートも含まれる。言語、数式、ルール、パラメータ、プログラムなどによってコード化されたイメージが、自然をシミュレートすることを可能にしており、私たちの感性にダイレクトに訴えかけるような知の様態として現れている。アリストテレスの知の分類にはテオリア(観照)、プラクシス(実践)、ポイエーシス(制作)、テクネー(技術)の4つがあげられるが、現代においてはここに「シミュレート」が加わるだろう。そうした配置において自作を、ポイエーシスとシミュレートの間項として布置したいと考えている。大きくはこうした図式のなかにそれぞれの道具立てが配置される。

創発する絵画とは、ルールをあたえた制作行為とその鑑賞をめぐる創作活動であり、ポイエーシスとシミュレートの間項に位置する、描くことの現代的な刷新が含まれている。それはプロセスに行為内在的な視点と創発の観察外在的な視点とを合わせ持つことに他ならない。「描くこと」と「観ること」の関係、すなわちポイエーシスとシミュレートの間で新たな経験をひらくことを意味している。

心的システムのオートポイエティックな過程やシステムのカップリングは、実際の制作においては抽象的な形式ではなく、身体や行為そしてマテリアルといった現実の諸相との一体性のなかで現れる。私の「描くシステム」はそれを体現するものだ。ルールを与え、変数を設定し、強度と質料を介してそれを更新してゆくこと。あるいはルールはそのままにマテリアルを刷新する。ルールとマテリアルを与えた描く行為をとおして、私たちの行動はゆるやかに方向づき、その様相と構造は変化し、その都度に新たな自己へとつくりかえられ、内的経験を奮わせる。そして、その描像はシステムの表現型として外部から把握されることになる。これが私の絵画である。それはいわば創発の曼荼羅のようなイメージを呈している。そのような作品の前に立つ鑑賞者は、創発を美として直感しつつ、その様相から逆行してシステムを想像することができる。さらにこのテキストを補助線にしながら、現状の様相からシステムの別様な可能態へと予期をはたかせることもできるはずだ。それは「可能な絵画」へのイマジネーションとなる。そのシステムに、どのような変数やマテリアルをあたえてやれば、次ぎなる創発の局面を迎えることができるか、イマジネーションを喚起するのである。このような企図のもと博士審査展でのインスタレーションでは、一つの制作システムに二つの大きく異なるマテリアルをあてがい、カラーとモノクロームという両極の相をもつ作品を生み出し、対比させている。このようにシステムの別様の表現型を併せて観ながら、創発する絵画へのイマジネーションはさらに広がるはずである。

このようなイマジネーションは、そのシステムを特徴づけている変数がどのようなものか、システムの物性とは何かといった問いへの知を刺激するだろう。少し前だが、2010年に「GFAJ-1」という細菌がNASAによって発表されたことがあった。これはDNAのリンを有毒のヒ素で置換する細菌であるとして、生物学の驚くべきニュースとして報じられた。後の2012年にはこの発表はほぼ完全に否定されてしまったのだが、私は今でもその衝撃を覚えている。システムや自己という存在へのイマジネーションを膨らませてくれたからだ。人間の肉体を組織している物質は絶えず代謝を繰り返して、入れ替わっている。ではもし仮に、異なる物質によって肉体や脳が代替されても、私が私でいられる保証はあるだろうか。ヒ素で代謝する人間がいたら、どんな性格になるだろう。このような妄想はとてもエキサイティングだったし、システムとマテリアルの関係について改めて問いを呼び覚ましてくれた。システムとはそのマテリアルに固有な存在ではないのか。あるいはマテリアルを置き換えることによってシステムが新たな局面を創発するような可塑性はあるだろうか。こうした問いを制作行為というシステムにおいて実践することが創発する絵画の現代的な意味でもある。

(論文審査結果の要旨)

論文全体は、現在の村山悟郎氏の作品の自分自身による解題を骨子とし、さらに新たな創作のための手掛かりを理論的に探るとい構成になっている。創作を自然への模倣あるいは情報や幾何模様のアナロジーとして考えるのではなく、創発(出現)を基本として設定する。そのための理論作業として、1960年代からはっきりとした理論骨格をもちはじめの自己組織化の諸理論やコンピュータを駆使したカオス理論、さらにはもう一段階高次の理論系であるオートポイエーシスを自在に援用し、創作の可能性を拡張していく極めて優れた論文である。

創発というとき、何の創発かと言えば、なんらかの形、模様、パターン、図柄の出現ではなく、「変数」そのものの出現であるとした点に、最大の力点があり、村山悟郎氏はこれによって世界の制作の水準を切り上げることに成功している。制作の途上で、変数そのものが出現してくる場面に力点を置くことは、現実ほどの程度美しいか、どの程度面白いかではなく、さらにどのように豊かになりうるかを基調としており、それこそ複雑系の科学の制作現場での最高の活用だったのである。本論は、そのことに成功した世界で最初の論文である。

麻布を使って支持体から編み上げていく作品は、布地の眼の細かさと枝分かれをつうじて支持体に多くの変数を出現させ、そのことが支持体の上に描かれる図柄と色との連動を生み、光の量によって刻々と印象が変わって行くような作品を作り上げている。これは支持体の作成のプロセスと図柄とのカップリングでもある。また迷路の図柄の制作とそこに別の規則を設定して、二重の現実性を出現させる「カップリング」と題する作品は、制作する行為のプロセスそのものの可能性を拡張しており、多くの応用領域を生み出している。それらの自作をシステム科学、認知科学、哲学思想の多くの知見をもとに考察し、さらに新たな作品の可能性を拓くために、現行の諸科学や従前の作品の検討を経ながら試行錯誤を行っている。

総じて論文そのものは完成度も高く、多くの文献を配視し、それによって既存の芸術論の水準を切り上げることに成功しており、十分に評価できるものである。

(作品審査結果の要旨)

村山悟郎博士論文発表会における作品審査の結果を報告いたします。村山悟郎の論文の最終発表及び審査に至るまで、査読会も含めて主査を中村政人、作品第一副査をO JUN、論文第一副査を河本英夫、論文副査を池本高志、作品副査を坂口寛敏によって指導してきた。

村山悟郎の作品は、支持体と描法に一定のパターンを与え、描きと描かれる支持体が自己組織的に関係させることで形成されていく織物のような絵画である。本論文「創発する絵画」のなかでその制作と方法は博士修了制作展に至るまでの本人による様々な試行と実践的展開が詳細に記述されているが、村山は「創発」というキーワードを軸に、その自己組織化のシステムを様々な局面(自然界や社会状況、様々な芸術作品や建築など)のなかに探りつつ自作のプロセスに絡めて支持体としての糸を織り編み結んでいく制作を深化させている。その様相は制作そのものがあたかも連鎖系を為して領野を獲得していく運動そのものの表出として見える。おそらく、支持体を為す素材の麻糸の織られゆく経緯と共に、その起伏ある面上に施されていく点、線、面も、行為者である「私」も実際の制作の現場である床、机上の平地ではしどけなく重なり弛緩と緊張の時空間のなかで最終的な形態を予想できないでいる。そしてそのことの結果として、制作の最大のスペクタクルな状況が今回の修了作品として美術館の2面の壁面に展示された大作である。麻糸と絵具の絡み合うモノが壁面で四方より緊張をもって張られた状態は存在感を放ってその全貌を見せていた。またこの制作展示を観たそれぞれの審査員の先生方からは、“この制作はなにを以って完成とするのか?” “段階で言えばこの作品は何割の状態にあるか?” “常に放射状に広げる展示の形式についてどう考えているのか?” などの質問が集中した。これは、村山の作品は静止画であるにもかかわらず、制作の行為それ自体に連鎖やパターン(不規則性突発性も含めて)を強く実感させ視覚的に“運動”を想起させるからであろう。私も同様に思ったのであるが、村山が絵画それ自体の組成を歴史的物質的経験的に問い直し検証しようとしてこのよ

うな創作と方法を行っていることに意味があり、その途上に現在見るような状況を作り出していることを評価したい。ただ、そのことの行為性のなかに絵画の構造としてさらに批評的に越えなければならない問題が今作品のなかに内在し同時に露見して思われる。一つは作品の平面性である。最終的に壁面に設置されることと、テンションによって広げられた迫力ある全貌が同時に張られたキャンバスを想起させること。最終的な全体のイメージがア・プリオリとして作家の手の内に在ること。しかし絵画それをたとえば肯定的に越えて行こうとの目論みがあるならば、現在の制作と並行してキャンバスを張りその上にイメージを描くという“歴史的方法”あるいは“退屈なビジュアル”そのものの根底的見直しを現代の批評的文脈や枠組みのなかに消化させないことが必要かと思う。村山の二点の素晴らしい作品が、たとえば一方は人の身体のある部分に見えたり、あるいは“島”のようにも見えたり、また黒地の作品が飛翔する鳥のように見えたりする或る既視感私の方にあるのか、それとも村山悟郎にもあって“私たち”の共同イメージ故なのか、いずれにせよ絵画の問題がその始発以来依然として人のイメージ、心性に触れていることを示していると思われる。村山の作品は以上のように様々な問題や検討の余地を抱えつつも尚、作品の強度や展開の可能性を暗示させて私たち審査員を深く魅了させた。「作品が問いそのものであること」。村山悟郎の作品は制作とともにそのことを不断に追求している証として私は高く評価するものである。

(総合審査結果の要旨)

村山悟郎の博士課程における作品及び論文における研究成果は、著しい成果を上げている。作品、論文副査の先生においても高評価を受け研究成果の今後の展開が期待される内容となった。特に、作品制作のプロセスそのものに内在する文脈の論理的背景は、生態物理学、文化人類学、精神医学、生命系システム理論など芸術論的文脈だけではない思考の実践が行われている。特にオートポイエーシス理論を背景に絵画の支持体の生成プロセスと絵の具による描画プロセスが自己組織化していく表現方法は、独自の視覚的言語を抱き、主題である「創発する絵画」を実証的に研究している。描く主体としての自己とその意識の表れを論理的な行為として分析・検証し自らの次の行為が決定されていく。生物が自己治癒し成長していくように絵画が生成していくその芸術観は、独自の論点を獲得している。

作品は、水平な状態、つまり床面で制作された位置から、垂直な壁に設置される。編み込んである麻紐は、放射線状に拡散され空間に固定される。この水平と垂直の関係変化が作品の完成に大きな意志決定を最後に与えている。この決定的な意志決定プロセスにおいては、制作初動時と完成時の関係において展示方法も含み研究課題が見てきている。つまり、作品のスケールによっては、仮説的な展示方法では対応できなくなり、恒久設置する場所において制作の始まりと完成までのプロセスを条件としなくてはならない場合が想定される。また、オートポエティックな制作システム上で起こる内的、外的から与えられる変数（揺らぎ）の働きが今後の大きな制作上の課題といえる。この変数が安定したときに完成が見えてくるともいえる。

論文としては、多くの学術的文脈を引用し明快に作品の論理性を言語化することに成功している。学術的にも独自の理論として展開することが期待される。