

課程博士学位申請論文

想像する生き物“人”が生み出す正体不明の仮想現実

東京藝術大学大学院博士後期課程
美術研究科美術専攻 油画研究領域
学生番号 1314906

中井 章人

目次

序章.....	3
論点と構成.....	5
第1章 想像が創る物語.....	9
第1節 月の裏側.....	9
第2節 星座 — 見立てによって広がる物語.....	12
第3節 モナ・リザ — 謎で広がる物語.....	18
第4節 カラス天狗のミイラ(生身迦樓羅王尊像).....	21
第2章 想像により美化される現実.....	26
第1節 歓喜の濃密化 — 繰り返される脳内再生.....	26
第2節 悲哀の希薄化 — 薄れる記憶.....	29
第3節 欠損情報の過剰補完 — 「遠見の頼朝共時性」.....	34
第4節 想像によって加筆される現実.....	36
第5節 理想と現実.....	39
第6節 非現実への傾倒あるいは逃避.....	41
第7節 色づく水晶.....	46
第8節 光.....	50
第3章 誤認.....	56
第1節 固定化されたフレーズ.....	56
第1項 レtterル.....	56
第2項 色.....	61
第3項 数.....	67
第4項 形.....	72
第5項 左右対称.....	74
第2節 流動的なフレーズ.....	80
第3節 魔法の杖 — イメージの器.....	85
第4節 赤い服のメリーさん.....	87
第4章 自作について.....	91
結章.....	96
参考文献一覧.....	99
図版出典一覧.....	102
謝辞.....	104

序章

人は想像する生き物だ。

天高く散らばる星々に神の姿を見、雲間から差す一筋の輝きに神々しさを覚える。

風は記憶を運び、炎は命を繋ぎそして奪う。

遙か鳥たちが運んだ季節を春と名付け、虫の囁きを夏と呼ぶ。

移ろう秋は姿を見せず、か細い悲鳴で冬の訪れを知る。

いつからだろうか、美しき比喻と未知に満ちたこの世界が息苦しく変わってしまったのは、人がもつ際限なき好奇心と科学の剣があらゆる事象を見極め、切り捨て、カテゴライズしていく。この“現実”と呼ばれる含みの無い硬質なりアリティの侵攻により、私の中の余白、メルヘン、ファンタジーが日々、削られる音が聞こえる。

言葉や文字による分類が試みられるよりも前、かつての人類が初めて〈四季〉を意識したとき、その不可思議な規則性に対して只ならぬ驚きと畏怖を覚えたに違いない。連綿と続く日々の不規則な移ろいの中で、偶然では片付けきれない未知の整合性を垣間見た瞬間である。やがて、繰り返される自然現象と重ね合わせて〈神〉の存在を意識し、敬い畏れながらも憧れの入り混じる混沌とした感情をやがては信仰へと変化させていったであろうことは想像に難くない。それは、あまたの宗教において太陽や自然現象をいわば〈擬神化〉¹して宗教儀式へと変化させたとみられる例が散見される事実からも、その感情の断片を窺い知ることができる。しかし、太陽がありふれた恒星のひとつに過ぎないとの認識を共有する現代の人々にとってみれば、それは信仰の対象ではなく、ましてや神であるはずもないが、かつて神であった太陽がありふれた恒星へと成り変わってしまった事実にも物悲しさを覚えるのは、甚だ身勝手であろうか。現実思考の浸潤により少しずつ失われていく想像の余地と可能性、そこから生じる視野狭窄も、現代が内包する問題点の一つだと私は考える。

では、現実という軀^{くびき}によって束縛されゆく自らを、ただ嘆くばかりが〈人〉であろうか。否、そうではない。光を受けるにつれ強く成長する影のごとく、〈現実世界〉には隣り合う〈仮想世界〉という影が存在する。今や、ゲーム、漫画、ライトノベル²などの創作物は、日本を代表するカルチャーとして広く知られる存在となりつつあるが、これらは退屈な現実世界から逃避するために作られた架空の理想郷と言っても過言ではない。そこから派生したグッズ、さらには二次創作物³でさえも、まるで仮想世界のキャラクターや物語そのものをこの現実世界に具現化し、同化させることで、退屈な現実という疾病を治癒させようとしているように思えてならない。

¹ 神以外のものを神として見立てる比喻表現。

² 青少年向けのエンターテインメント小説。略称「ラノベ」。(『現代用語の基礎知識』自由国民社、2017年)

³ 既存の作品に基づいて、新たな作品を創作すること。(『現代用語の基礎知識』自由国民社、2017年)

人は想像する生き物だ。想像という名の絵具を用いて退屈な現実を次々と被覆していく。本論では、想像の源や原理に触れながら、それが現実世界に及ぼす影響と作品に与える効力について考察する。これは、“想像という名の絵具を用いて人の脳内に絵を描くことは可能か”という問いかけに他ならない。



図1 中井章人「ラプラスの庭」(部分)パネルに油彩、1200×600mm、2016年

論点と構成

本論の表題である「想像する生き物“人”が生み出す正体不明の仮想現実」について論じるにあたり、まずは筆者の立ち位置を明示しておかなければならない。“私”にとっての他人も、“誰か”にとっては大切な家族や仲間であるのと同様に、観測対象は観測者(観測点)の数だけそれぞれに異なる表情を見せるからである。ここで示す“立ち位置”とは“私”という観測点を構成する基本的な考え方、つまり筆者にとっての物差しや常識ともいうべき尺度の在りかに他ならない。「常識とは十八歳までに身につけた偏見のコレクションのことを言う」⁴。このアインシュタインの言葉を借りるまでもなく、人の価値観を形成する上で最も強い影響を及ぼすのは、経験に基づく記憶であり、根源的には環境である。『世界60カ国 価値観データブック』(電通総研、日本リサーチセンター、同友館、2004年)によれば、人々の抱く価値観は多様であるものの、それらは統計的にランダムな分布を示すわけではなく、国・地域・文化圏ごとに傾向があり、時代とともに価値観が変遷してゆく例も多いという。この指摘に従うならば、“私”という観測点の座標位置、つまり所属する国や地域、文化や世代を明確にしておく必要がある。

一般的な区分によれば、1984年生まれである筆者は〈デジタルネイティブ〉と呼ばれる世代に分類される。

デジタルネイティブ (digital natives)

[Redacted text block]

自らの半生を振り返り、掘り起こされる情景は、概ねデジタル機器と隣り合ういわば共生の記憶と言って相違無い。物心がつく頃には既にテレビゲームに没入し、遠方に住まう顔も名前も知らない友人た

⁴ 『アインシュタイン 150 の言葉』 ディスカヴァー21、1997年、P26

⁵ 『日本大百科全書(ニッポニカ)』 小学館、2017年

ちと、ネット上のチャットやメールを用いてコミュニケーションをとるのが日常であった。日々、目の前で繰り返される現実の出来事と、ディスプレイ上での出来事との間に明確な区別をしておらず、そのいずれもが自分を構成するひとつの人格でありながら自分の人格ではないような、そんな不確かさを心地よく感じていた。これはまさに“インターネットと現実の世界を対立するものとしては区別しない”とするデジタルネイティブの特徴と合致する。

そして、“現夢混濁”ともいべきこの二面性が、ある種の逃避行動として機能していたように思われる。たとえば、現実の自分と、それをとりまく環境に対して何らかの不満が生じたとする。その際に、現実の側に立つ自らを“偽りの人格である”と否定することによって、当事者意識を希薄化させることができる。そして、非現実(ネットやゲームなどの仮想現実)の世界に設定した自らの姿や振る舞いこそが、“本当の自分”であるとの立場をとることで自尊心を高め、ストレスを消化することが可能となる。あるいは、非現実世界での冷徹で傍若無人な振る舞いと、現実世界での穏やかで常識的な振る舞いとを自己対比させ、“清廉な自分”という正当性を現実の自分に対して付与することも難しいことではない。このように、“現実での人格”と“非現実での人格”をシームレス⁶な形で行き来し、自らの魂の所在を自由に設定して使い分けることこそが、デジタルネイティブ世代特有の特殊技能と言えるのではないか。偶然か必然か、これは、アニメーションの語源となった *anima* (アニマ)、つまり生命のない動かないものに命を与えて動かすことを意味するアニミズム的思考と類似している。本論において繰り返し取り上げることとなるアニメやゲームといった二次元コンテンツへの関心(傾倒)は、デジタルネイティブ世代のもつ現夢混濁感に基づく自己投射(魂の移管)だと仮定しても不自然ではない。

しかし、本論において筆者の立ち位置(観測点)として示すには、〈デジタルネイティブ〉という世代区分はいささか広義的に過ぎる。そこで、より狭義的な分類として〈ゲームネイティブ(世代)〉という区分をここに設定することとしたい。

ゲームネイティブ (game natives)

デジタルネイティブと呼ばれる1980年代以降に生まれ育った世代のなかでも、とりわけゲームやアニメといった創作コンテンツへの親しみをもつ人々をさす。それら創作物の中における登場人物や設定に対して強い共感と没入感を覚え、創作世界と現実世界との区別を意識しない世代。主にファミリーコンピュータの発売年である1983年以降に生まれた世代。

筆者に内在する〈ゲームネイティブ〉思考の形成には、幼少期の環境的要因が強く作用していると推察される。

小学校も高学年に差し掛かった夏休みのある日、祖母は私にこう言った。「ゲームばかりしていないで外で遊んできなさい」。そこでふと考えた。「一体、どこで何を遊ばば良いのだろうか」と。か

⁶ シームレスとは、途切れ・継ぎ目などが無い状態を指し、IT用語として用いられることが多い。近年では、主にロールプレイングゲームにおいてフィールドと戦闘場面とが切り替わる際の、タイムラグが無くスムーズな行き来が可能である状態を指す。複数の要素が繋が合されているにもかかわらず、その繋ぎ目が認識できない状態。

つて虫採りに興じた大きな林も、ザリガニ採りや魚釣りで賑わったあの川も、今ではすっかりその姿を変えてしまっている。近所の公園はボール遊びが禁じられており、海での遊泳も同様である。「せっかくの休日に学校のブランコで揺られているとでもいうのか」と、少し腹の立つ気持ちになったのを記憶している。実際的な問題として、自然との触れ合いや仲間との探検といったワクワク感を得られる場所を、身近なテリトリーから見つけ出すことは容易ではなかったのである。当時の私にとって最も安全でワクワクする遊び場は、紛れもなく“ゲーム世界という広大なマップ”(図2)であった。そこには山、川、海といった自然から、出会い、別れ、友情といった人間関係、戦争をはじめとした争いまでもが存在し、身近な現実からは得ることのできない刺激的な経験を擬似体験することができた。当時の私は、現実のリビングで友人たちと談笑しながら、ブラウン管に映された小さなドット絵を覗き込み、無限の世界を垣間見ていたのだ。



図2 ゲーム世界のマップ (出典：『ファイナルファンタジーIV』スクウェア、1991年)

そして、ゲーム世界での経験は、現実での振る舞いにも少しずつ影響を与えることとなる。デジタルネイティブ世代の人々の中には、ランドセルを背にした道すがら、木の棒を片手に「伝説の剣だ」などと振り回し、回復薬と称したラムネを口にしながら歩いた記憶をもつ人も少なくないはずだ。これらのエピソードは、ゲーム世界での経験によって現実が拡張されていたことを示している。つまり、非現実の世界が退屈な現実の世界を彩っていたと言えるのである。これは、視認した現実の対象物に対して直接視認できない追加情報を付与するという点で、最新の視覚付加技術である拡張現実(AR)⁷の仕組みと酷似している。ただし、〈ゲームネイティブ〉の思考下においては、ARのようにディスプレイやデバイスなどを用いるまでもなく、視認した対象物に対して幻想ともいえるべき架空の設定を重ね合わせ、ごく自然な形で知覚プロセスの中に組み込むことが可能である。この知覚作用を、本論では〈現夢混濁〉と定義する。

このようなゲームネイティブとしての視点に基づいて制作される作品は、目前の対象物を再現的に模倣すること、あるいは作者の主義主張を標榜することを目的とするべきではない。なぜなら、視覚芸術として理想的な図像の構築を目的とするならば、退屈な現実での出来事を固着せしめたプラカードよりも、想像する生き物である“人”が持つこの理想化とも言える不可思議な知覚作用を、作品に応用すべきだと考えるからだ。

あらためて、本論は絵画論である。ただし、表層的な具象絵画論ではない。絵画として描かれた大樹はときに人であり、食物であり、未知のあるいは既知の大樹でなければならない。“描き手と受け手の想像によって結ばれた正体不明の図像”、それこそが理想の完全結晶であると確信している。

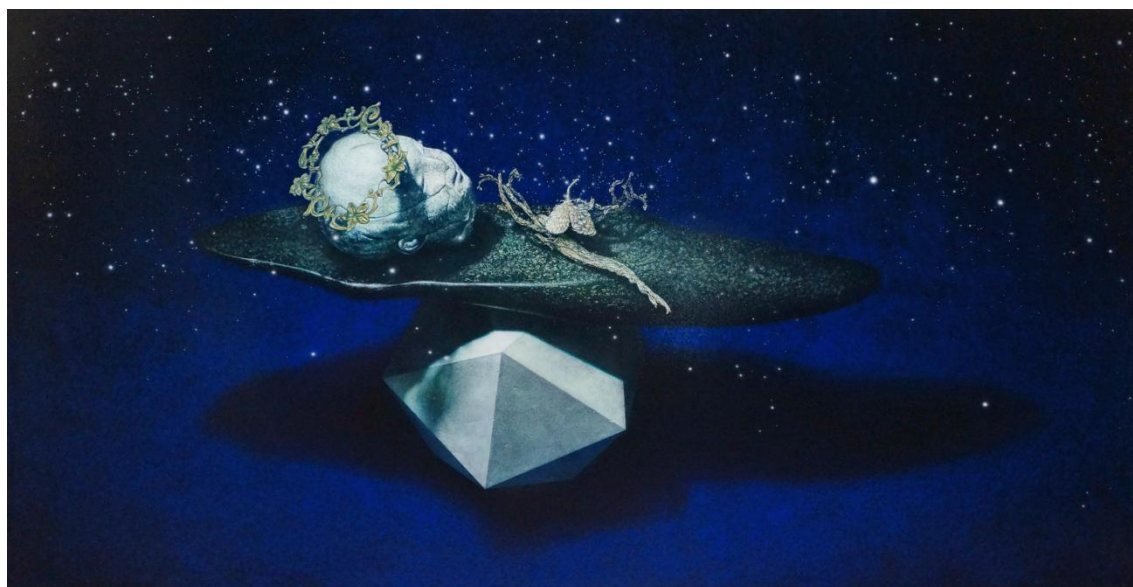


図3 中井章人「鏡面的パラミリア」パネルに油彩、468×912mm、2016年

⁷ 拡張現実(augmented reality)：情報技術によって、現実世界を仮想の世界まで拡張し、現実と仮想を重ね合わせた環境をいう。(『現代用語の基礎知識』自由国民社、2017年)

第1章 想像が創る物語

第1節 月の裏側



図4 月の表側

(出典：白尾元理『月のきほん』誠文堂新光社、2006年)

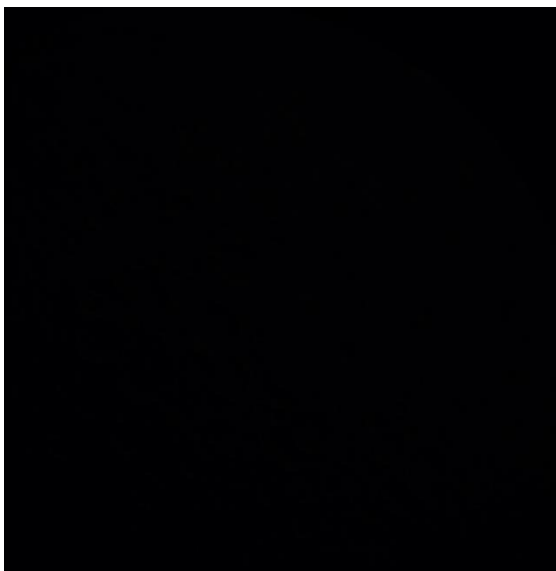


図5 月の裏側

(出典：白尾元理『月のきほん』誠文堂新光社、2006年)

「月の裏側はどうなっているのだろう」。ぼんやりと考えながら夜道を歩いたことがある。図鑑に描かれた惑星の多くは、裏と表の区別すらも不要なまでに均質なテクスチャーを披露している。それらを手がかりとして、おぼろげに月の裏側をイメージするものの、現実に確かめるすべを持たない以上は永遠に結論が出ないままである。只々、想像の迷宮を彷徨い続けるばかりであった。

たとえ、どれほど多くの人間が地上から月を観察したとしても、その裏側の様子を正確に描きとることは出来ない。それは、自転周期と公転周期が同期している月⁸が常に地球を真っ直ぐに見つめ、決して目を逸らさないからに他ならない。その姿を地上から見上げる我々は、表側を視認することで得られた限定的な情報からその裏側の造形を類推するのが精一杯である。

実際に月の表裏を写し出した画像(図4、5)を見る限り、〈ウサギの餅つき〉とも表現される情緒的な表側と比較し、裏側は随分と荒れた様子であることが確認できる。この姿は、幼少の頃より想像していた月の裏側とは異なるものだと言わざるを得ない。“想像していた”というよりも、“期待していた”と表現すべきかもしれないが、少なくとも月のもつ神秘的で美しいイメージとは大きく異なる痛ましい様子である。

⁸ 月は自らが回転する自転周期と地球の周りを周回する公転周期が、いずれも一周あたり27.32日。

そもそもなぜ人は月を神秘的で美しいものと認識していたのか。月はその優美な表の姿から、古くから歌や物語、時に絵画のモチーフとして親しまれてきた。表の姿をもとに発想された創作物の数々が、“月” そのものに対して神秘的で美しいイメージを付着させていると考えるのは短絡的だろうか。

たとえば、月をめぐる物語として知られる『竹取物語(かぐや姫)』は、月の神秘性や美しさを印象付けるうえで非常に適したストーリーとなっている。



物語の文中で強調される「美しい」、「美しい」といったポジティブなキーワードが、『かぐや姫』の美しさ(麗しさ)を読者に印象付けている。加えて、「輝く」「神々しく」などのフレーズは、現実の月がもつ姿(夜空に輝いている)と一部の特徴が合致することによって、それが月の印象を表現した言葉であるかのような連想を誘う。物語の中でお爺さんが見つけた「金の入った竹」という一見無関係なフレーズすらも、まるで干渉するように月やかぐや姫といった対象にまわりつき、それらを飾る言葉であるかのような印象を抱かせてしまう。そして、極めつけは“かぐや姫が月に帰ってしまった”ことである。これにより、「月」と「かぐや姫」が同期する形になり、“月であり、かぐや姫でもある”というイメージの結合(混濁)が生じている(図6)。このような“まわりつくイメージ”に引っ張られる形で、対象のイメージは誘導されていく。

私たちは「月」を見上げると同時に、竹取物語に代表されるような、月をもとに人が生み出した創作物を意図せず想起してしまう。まわりつくそれらは現実とイメージとを混濁(現夢混濁)させ、月の印象を無意識のうちに歪めてしまう。

⁹ 白尾元理『月のきほん』誠文堂新光社、2006、p80

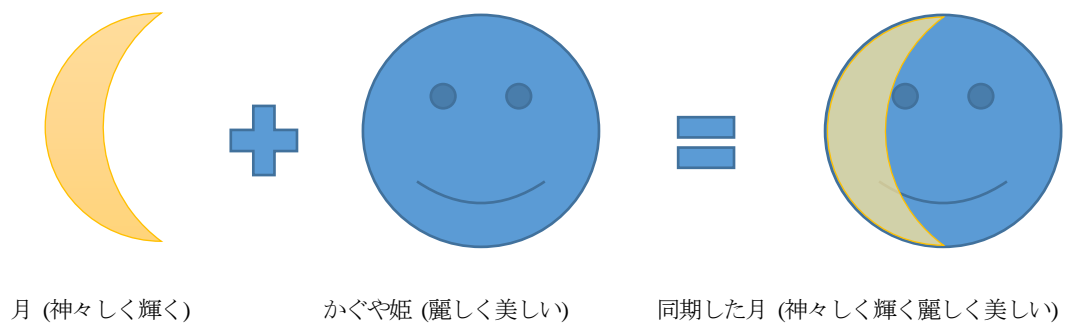


図6 『竹取物語』におけるイメージの結合(混濁)

「世界は語る「」」(図7、8)は、鏡を用いたオブジェである。剥がれた塗面から覗く鏡面の輝きは、「星」を想起させる。「星」のイメージと関連づくことで、「楕円」の形状が「宇宙」のイメージを呼ぶ。しかし、その正体は、裏返された「古鏡」でしかなく、そこに作者の作意は存在しない。



図7 中井章人「世界は語る「」」オブジェ、ミクストメディア、585×705mm、2016年

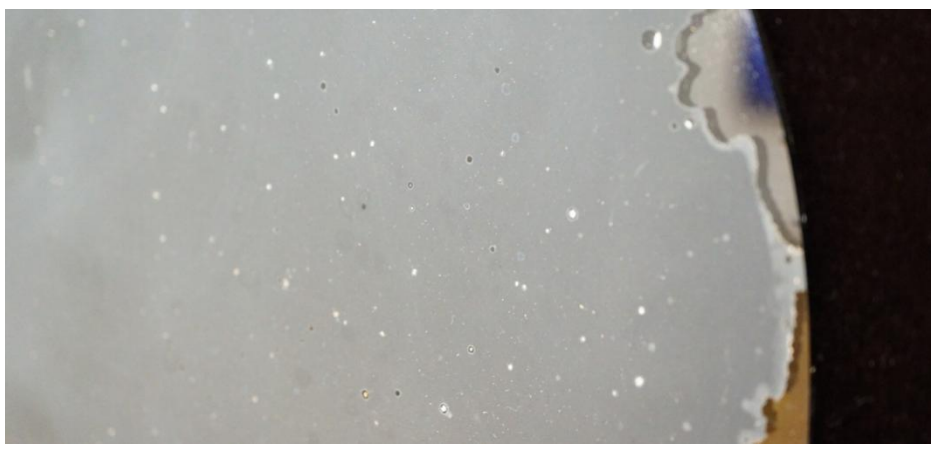


図8 図7部分

第2節 星座 — 見立てによって広がる物語

空に散りばめられた無数の星々を見つめ、人は見立ての図像を結晶させていく。「星座」と呼ばれる見立ての創作物は、古くから様々な物語の礎となり、人々を魅了し続けている(図9)。



図9 北天の空 (出典：『宇宙』同朋舎出版、1994年)

星座の起源には諸説あり、紀元前 3000 年頃の羊飼いや海を駆ける船乗りたちが、空を見上げては目に映る星の並びを様々な動物に見立てていったという経緯は、いかにも想像を掻き立てられるロマンチックな話である¹⁰。

「星座」についての伝承は、哲学や科学が興隆したギリシャにおいて大きく発達することとなった。

¹⁰ 欧米では、この「羊飼いや海を駆ける船乗り」の説は、その資料を探すのも困難で、物的資料からも星座の起源は紀元前 5 世紀頃とされて久しい。「Wikipedia」には、星座について、“日本でのみ羊飼いや海を駆ける船乗り”の説が信じられているが、最近の関連図書ではようやく紀元前 5 世紀が正しいとするものも出てきた”という記載もみられるが、紀元前 9 世紀には、叙事詩『イーリアス』『オデュッセイア』において、既におおぐま座・オリオン座が星座名として登場していることから、起源を紀元前 5 世紀とする説についてもなお変化する余地があるかもしれない。

暦の作成や占星術などの学術的用途として取り入れられ、探求の対象とされる一方で、その星々の並びはギリシャ神話や伝説と結びつけられた。現代における星座の原型となる伝承が創り上げられたのだ。

なかでも“蠍とオリオン”にまつわる物語は、現実の天文現象に基づいた有名な神話である。

いわく、英雄オリオンの傲慢さに怒った女神ヘラは、一匹の大蠍を地上に遣わした。みごと毒の尻尾でオリオンを殺した大蠍はその功を讃えられ、天に昇り星座になった。一方、オリオンを憐れんだ女神アルテミスがゼウスに頼み、オリオンも天に上がった。しかし星座になった今でもオリオンは蠍を恐れており、東の空から蠍座が現れると西の地平線に隠れ、蠍座が西の地平線に沈むと東の空へ昇ってくるという。

蠍座とオリオン座は、決して同じ星空に並ばないという実際の天体配置に、このような神話をなぞらえたものである。実際の天体現象と人の想像とが組み合わせられ、星の並びに意味が生じることとなった。

北斗七星

星座にまつわる伝承に造詣の深くない人でも、空を見上げてひとときわ目につく柄杓型の星の並びを見れば、「あれが北斗七星か」と気がつくだろう。北斗七星は、その並びの形から柄杓やスプーンに例えられ、ギリシャに限らず世界各地で様々な伝承の種になっている。

トルストイ¹¹の原作とされる『七つの星』の伝承は、東京書籍出版の道徳の教科書にも掲載されている有名な話で、NHK 教育テレビ番組『おはなしのくに』では、北斗七星が柄杓型の並びになった理由が以下のように語られている。

日照りの続く町で井戸は枯れ、人々は水を求めていた。村に住む一人の少女は病気の母のために水を求めて柄杓を手に森を彷徨ったが見つからず、疲れ果てて眠ってしまった。目を覚ますと不思議なことに、柄杓には水がなみなみと溜まっていた。のどがひどく渴いていた少女はその水を飲もうとしたが、母のためにと我慢し、柄杓を手に家に急いだ。道中のどが渴いて死にそうな子犬に出会い、少女は水を分け与える。すると木の柄杓は銀に変わった。残り少なくなった水を持って帰り、母に飲ませたところ「貴方も飲みなさい」と言う。しかし少女は「病気のお母さんが全部飲んで」と拒んだ。すると柄杓は金に変わった。驚く二人の前に見知らぬおじいさんが現れ、水を飲ませてほしいと頼む。少女が柄杓を差し出すと、その中にはダイヤモンドが7つキラキラと光っていた。おじいさんが水を飲み干して柄杓を少女に返すと、まだ柄杓の中には水がなみなみと入っている。「なんて不思議な柄杓!」、少女が驚くとおじいさんは笑いながら姿を消してしまう。柄杓の中のダイヤモンドは次々と飛び出し、夜空高く昇って行って柄杓型の七つの星になったという。これが北斗七星である。飲んでも減らない水の入った柄杓のおかげで村の人や動物たちも元気になり、その後やっとな雨が降り村は救われた。

この物語は多くの道徳的教訓を含んでいることから、道徳教育に用いられることが多い。これは、人が人らしく生きることの難しい時代を憂えたトルストイが、誰もが平等に見ることのできる身近な存在

¹¹ トルストイ(1828~1910): ロシアの小説家・思想家。著作は19世紀後半の複雑なロシア社会の実相を描き、リアリズム文学の最高峰とされる。また、人道主義の立場から社会・宗教・人生の問題について生涯煩悶を重ねた求道的・実践的思想家として、国境を越えて多くの信奉者を得た。(『大辞林第三版』三省堂、2006年)

である〈星〉を用いて、他者を思いやる大切さを説いた作品であったためと考えられる。星空でひととき目立つ七つの星の並びは、人々がトルストイの物語を想起することを容易にした。このように、悠遠の昔より人々はアトランダムな光点の並びに意味を見出し、想像の絵を描いていたのである。

ただし、トルストイの『七つの星』は各地で語り継がれており、その伝承の詳細については多くのズレがみられる。「少女」「柄杓」「日照り」「犬」等のキーワードは維持されながらも、少女の行動や母の発言などに差異が生じているのだ。この想像によって派生した差異については、後の章「赤い服のメリーさん」で詳しくとり上げることとする。

死兆星(アルコル)

さて、「北斗七星」というキーワードを前に想起されるのは、トルストイの物語だけではない。むしろ、現代日本において容易に引き出されるイメージは『北斗の拳』ではないだろうか。胸に北斗七星を模した七つの傷をもつ男「ケンシロウ」を主人公に、荒廃した世紀末を描くアクション漫画作品で、アニメや劇場版、ゲームなどが作られ、社会現象になるほどの人気を誇っている。

この作品の中で、死の運命を背負った者には、北斗七星の脇に輝く小さな星「死兆星」が現れるという設定がある(図 10)。



図 10 死を暗示する星 (出典：武論尊『北斗の拳』集英社、1984-1988 年)

「死兆星」とは、アルコル(Alcor)という実在の天体の異称である(図 11)。北斗七星の一つと非常に近接した位置にあり、アマチュア天文学の方面では二重星の好例としてよく取り上げられる恒星で、西洋・東洋ともにこの星を不吉な星であるとしていた。視力が悪いと一つの星にしか見えないこともあり、人によって見えたり見えなかったりするため、「見えると死ぬ」「見えないと死ぬ」といった伝説が世界各地に存在する。古代ギリシャやローマ帝国では兵士の視力検査に用い、「見えていた死兆星が見えなくなると死期が近い」などと言われていたという。北斗の拳では逆に死期に近づいた者が見えるようになる星として描かれ、いわゆる死亡フラグとなっている。



図 11 アルコル (出典：『宇宙』 同朋舎出版、1994 年)

アルコルは、北斗七星を構成する星の一つである二等星ミザル(ミザール)の傍らに位置し、何らかの理由で明るさが変わる変光星とされている。その不思議な見え方から、古来より世界各地で伝承の種にされ、多くの言い伝えが生まれたと想像される。「何故人によって見え方が違うのか」。その疑問に対する答えを誰も(科学的には)持たなかったために、回答は根拠のない神秘的かつ荒唐無稽なものとなっていったのだろう。

北斗の拳ではアルコルの異称である「死兆星」を用い、意味性としても同様に死を暗示する凶星として扱っている。ここで見てとれるのは、フィクションである漫画作品において、現実に存在する星が特徴(変光星のため見え方が人によって違う)を利用されるかたちで登場し、物語の信憑性を高めているということだ。そもそも変光星であるがために“不吉なイメージ”が生まれ、そのイメージゆえに北斗の拳に描かれた。そして今では北斗の拳を観た人の多くが、北斗七星を見ると隣接する不吉な星「死兆星」を思い出し、その姿を探す。イメージによって作られたイメージが存在の価値を変え、人の近くに常に付きまとうようになるのである。

あまりにも有名なこの漫画作品が、北斗七星の本来のイメージを強く歪めているように思えてならない。デジタルネイティブという世代区分を持ち出すまでもなく、“日本”という観測点において強力なイメージを確立している。私は「北斗七星」から、『北斗の拳』を想像せずにはいられない。このイメージの被覆作用は、本章第一節で論じた「竹取物語」による月のイメージの混濁と同様の効果を示し、北斗七星をもとに人が生み出した創作物『七つの星』や『北斗の拳』を意図せず想起してしまう。まわりつくそれらは現実とイメージとを混濁させ、観測対象(北斗七星)の印象を歪めてしまう。

「無矛盾の輪は同時に存在することができない」(図12)には、油彩で描画された円形パネルの周囲を取り囲むように、線(銀糸)や点(釘)による表現が施されている。しかし、それが「何を示しているのか」については意図的に伏せられており、判然としない。例えば、この線と点が「星座」に見えるか、「ポリゴン」¹²に見えるか、あるいは「両方」か、それによっても作品が想起させるイメージが変化してしまう。つまり、鑑賞者が「何に見立てるか」によって、作品はそれぞれ異なる顔を見せる。画面の中に描かれている点もまた、ひとにより「星」であり、水中に浮かぶ「気泡」であり、「魂」や「妖精」や「エネルギー」でもあるのだ。「事象の水鏡」(図13)では、中央の青い部分に見られる光点が気泡のようにも見える。一方、「四次元の森」(図14)では、画面全体に広がる光の粒は降り注ぐ雪、あるいは妖精や魂の象徴として捉えることも可能だ。このように、光の粒が何を想起させるかは、描かれたモチーフがまとうイメージに強く依存する。ただし、この場においては、本節で「星座」の例を取り上げた影響から、作品を星座と関連付けるバイアスが特に生じ易くなっていると指摘しなければならない。

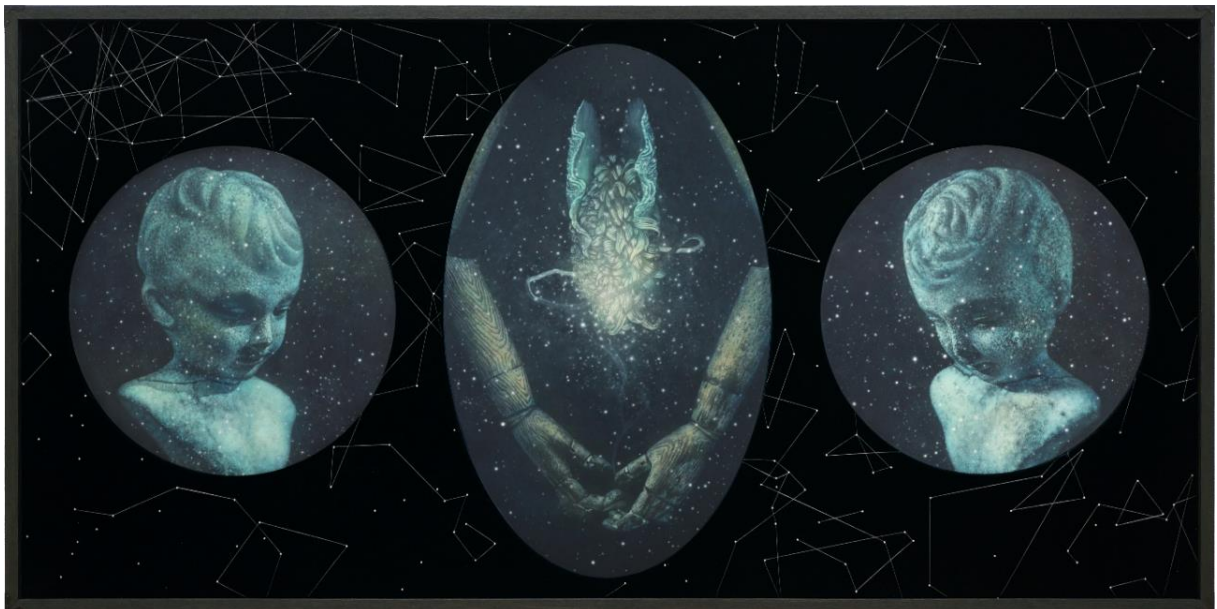


図12 中井章人「無矛盾の輪は同時に存在することができない」パネルに油彩、布、銀糸、釘、910×1820mm、2014年

¹² ポリゴン：CG(コンピューターグラフィックス)で立体形状を表現するための線、多角形。



図 13 中井章人「事象の水鏡」パネルに油彩、450×450mm、2016年



図 14 中井章人「四次元の森」パネルに油彩、450×800mm、2014年

第3節 モナ・リザ — 謎で広がる物語



図15 レオナルド・ダ・ヴィンチ「モナリザ」ポプラ版に油彩、770×530mm、1503-1519年頃、ルーブル美術館

(出典：『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッシェン、2007年)

世界で最も有名で、最も神秘に満ちた絵画である「モナリザ」(図15)。この小さな1枚の絵画の周囲には常に幾多の謎と憶測が飛び交い、画中に描かれたモデルが誰なのかといった基本的な議題ですらも日々、新たな説が浮かんで消えを繰り返している。2001年から2013年に亘ってルーブル美術館館長

を務めたアンリ・ロワレット¹³は、「モナリザ」の置かれている現状をこのように述べている。

14。

今や「モナリザ」にまつわる謎は、「左半分が悲しみ、右半分は喜びを表している」、「ダ・ヴィンチ自身をモデルにして制作された」、「顔が身体に比較して小さい」、「どこから見ても目が合う」等々、書き並べることもすらも憚られる程に膨大なものとなっている。もはや、卓越した技術と科学的知見に支えられた〈絵画としての画面上の美しさ〉よりも、〈モナリザにまつわる謎〉そのものが私たちを魅了していると言える程である。現に書店などで目にするモナリザ関連の書籍には、“謎”を軸にして構成されたものが数多く見られる。

池上英洋¹⁵監修『ダ・ヴィンチを知りたい』(学研パブリッシング、2010年)では、「モデルの謎」、「視線の謎」、「背景の謎」、「ひびわれの謎」、「手もとの謎」と題し、モナリザがもつ“謎”そのものにその焦点を当てる形で章を展開している。

16。

また、布施英利¹⁷も著書『「モナリザ」の微笑み』の中でその追視の不可思議について言及している。

18。

¹³ アンリ ロワレット：1952年生まれ、エジプト専門のルーブル美術館学芸員だった母を持ち、同館の真正面にある自宅で育つ。歴史を学んだのち学芸員となり、1994年オルセー美術館館長を経て、2001年ルーブル美術館史上最年少で館長に就任。以後、国が仕切っていた人事権の一部を美術館のものとし、入場料収入も全て美術館が使えるようにするなど、改革に大なたを振るう。（『現代外国人名録2012』日外アソシエーツ、2012年）

¹⁴ セシル・スカイエレーズ『モナリザの真実』花岡敬造訳、日本テレビ放送網、2005年、p4

¹⁵ 池上英洋(いけがみひでひろ)：東京造形大学造形学部准教授。専門はイタリアを中心とする西洋美術史・文化史。

¹⁶ 『ダ・ヴィンチを知りたい』池上英洋監修、学研パブリッシング、2010年、p10

¹⁷ 布施英利(ふせひでと)：東京藝術大学准教授。専門は美術解剖学。

¹⁸ 布施英利『「モナリザ」の微笑み』PHP研究所、2009年、p15～p16

本論はこれらモナリザへの考察そのものの信憑性や、真偽を追求し判断するものではない。しかし、それらの考察がより緻密で信憑性が高いものであればあるほどにモナリザを飾る“謎”という名のアクセサリーは輝きを増し、その魅力と神秘性を一層加速させるのである。この“謎”は、本章第1節「月」の例における『竹取物語』、第2節「星座」での『七つの星』や『北斗の拳』と類似した働きをされると考えられる。人が「モナリザ」を視認した際に、付随する“謎”を同時に想起してしまい、「モナリザ」に対する印象が歪められてしまう。まとわりつく“謎”というイメージによって、実像以上に神秘的で難解な存在へと変化を遂げる。それは、アンリ・ロワレットが「モナリザ」そのものが見えにくくなっている原因と指摘する“さまざまな神話”の正体であると同時に、本章で繰り返し述べている“現実とイメージとの混濁”の作用に他ならない。

私はふと考える。ある日突然、「モナリザ」にまつわる謎が全て取り払われたとするならば、そのときモナリザはどのような表情を見せるのだろうか。

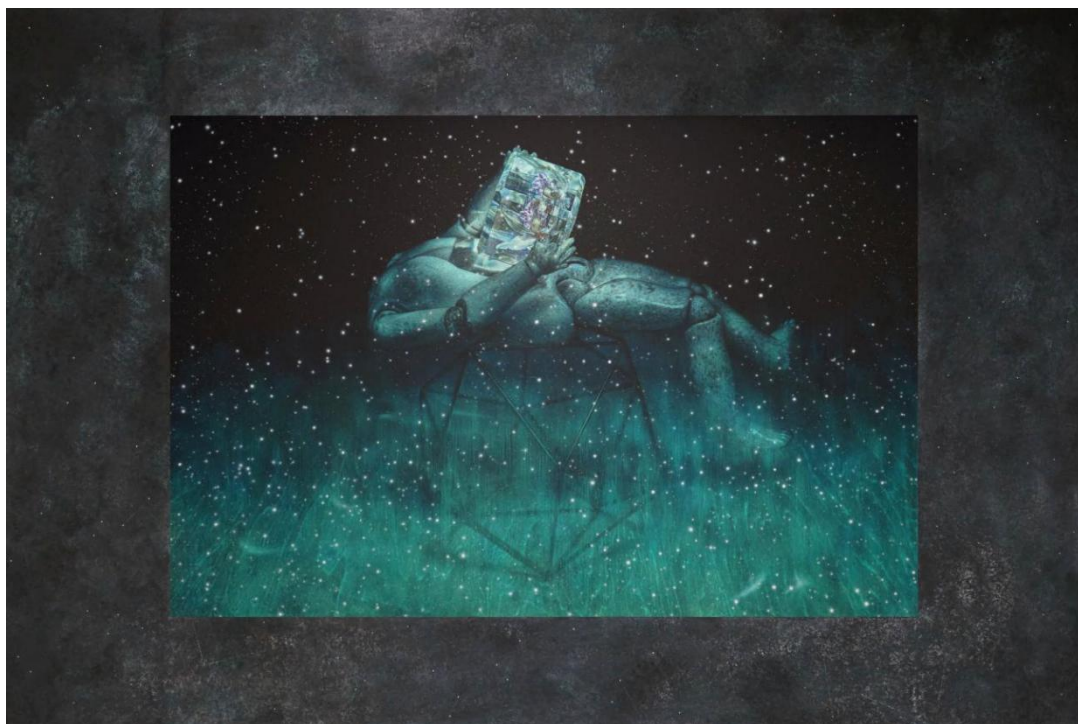


図16 中井章人「私たちが銀河の中心にいる」パネルに油彩、ミクストメディア、1300×1620mm、2015年

「私たちが銀河の中心にいる」(図16)では、横たわる首のない人形、抱えられた物体、それらを支える幾何形体のフレームなど、不可思議なモチーフが描かれている。あくまでも再現的に描かれたそれらは、モチーフにまとわりつく謎によって神秘的なイメージを獲得し、現実とイメージとの混濁作用を引き起こす。「モナリザ」が“謎”によって、実像以上に神秘的で難解な存在へと変化を遂げたように、“謎”は、描かれた絵画を、鑑賞者が想像によって創り出す新たなイメージへと発展させるきっかけとなりえるのである。

次節では、「現夢混濁」の作用によって膨らんだイメージが突然崩壊した際、対象に巻き起きる変化について論じていく。

第4節 カラス天狗のミイラ(生身迦樓羅王尊像)



図17 カラス天狗のミイラと伝えられる「生身迦樓羅王尊像」

(出典：『日高新報』日高新報社、2014年8月27日、日刊1面)

人の想像は現実を凌駕したイメージを形成し、現実の対象を眼差す際にもそのイメージを重ね、現実とイメージを混濁(現夢混濁)することで対象の印象そのものを歪めてしまう。そこに、学術や信仰に代表されるようなある種の権威が介入することによって想像の信憑性が増し、通常ではありえない誤認を生じさせることがある。それらは個人の枠をも飛び超えて、ときに集団的な思い違いにも発展しうる。社会通念などと大仰な言い回しを用いるまでもなく、一般的な常識と経験から鑑みれば一見して疑わしいと思われる事象が、限られたコミュニティの中においては常識としての確固たる地位を得て、奇怪な運用がされていることも決して珍しくない。

図 17 は「烏天狗¹⁹のミイラ」として和歌山県御坊市内の神社より 1992 年、同市へ寄贈された生身迦樓羅王尊像(しょうじんかるらおうそんぞう)と呼ばれるミイラ像である。この像は長い間、安産祈願の対象として市内の神社に安置されていた。この正体不明の神秘的なミイラ像に対し、県が 2007 年に文化財保存・活用事業の一環として、エックス線 CT 機器を用いて本格的な調査を行った。すると、トンビと思われる鳥の頭と足の骨、粘土や和紙によって構成される江戸時代制作の人工的な造形物と推定された。これによりはじめてミイラ像の真実の姿が露見する事となり、信仰の対象である「烏天狗のミイラ」としての役割にあっさり終止符が打たれたのであった。経年によって古色を帯びた厨子が纏う重厚感に加え、神社で古くから安置されているなどの状況的要因も、このミイラ像を本物足らしめる説得力を補強するに十分な効果をもたらしていたと推察される。

実は、この手のミイラ像は特別に珍しいものでは無かった。日本各地の寺院や博物館などには、出所のはっきりとしない古いミイラ像が安置・保管されていることも少なくない(図 18)。その多くは、江戸時代に輸出用の土産品として職人の手によって、様々な動物を組み合わせることで作り上げられたハイブリットなキメラ²⁰像であった。長崎出島商館長を務めたブロムホフ²¹は、出島で入手した人魚のミイラを本国オランダへ持ち帰ったとされており、その像はライデン国立民族学博物館に所蔵されている(図 19)。これらのミイラ像は、人の想像による「現夢混濁」の作用や、権威による箔付けを経て、ときに信仰の対象として崇め奉られていくと推察される。



図 18 大分県宇佐市 大乘院 「鬼のミイラ」(出典：『妖怪ミイラ完全 FILE』学研パブリッシング、2010 年)

¹⁹ 烏天狗(からすてんぐ)：鳥のくちばしのような口つきをしているという小天狗。(『大辞泉』小学館、1998 年)

²⁰ キメラ：頭はライオン、胴はヤギ、尾はヘビで火を吐く怪獣。キマイラとも言う。異なる遺伝子を持つ組織が一つの個体を作ったもの。(『現代用語の基礎知識』自由国民社、2017 年)

²¹ ヤン・コック・ブロムホフ：オランダの長崎出島商館長。1804 年荷倉役として出島に着任。(『ブリタニカ国際大百科事典』ロゴヴィスタ、2014 年)



図19 長崎県長崎市出島和蘭商館跡「ブロムホフが持ち帰った人魚を紹介する観光案内板」

これら、“謎”というイメージをきっかけとして、実態以上に神秘的で難解な存在へと変化を遂げた例は、情報技術の発達した現代社会においても多数存在する。特に記憶に新しいのは、イスラエル考古学庁が Facebook ページにて情報提供を呼びかけた「謎の物体」(図20)についてのトピックである。



図20 謎の物体 (出典：イスラエル考古学庁 Facebook ページ

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1056031247753170.1073741874.165143053508665&type=3> (2017.04.04))

騒動のきっかけは、イスラエルの首都エルサレムの墓地で作業員が不審物を発見したことであった。警察が爆破処理を行ったところ、謎の金属物が見つかった。これをイスラエル考古学庁が本格的に調査を行ったものの、その正体を特定できずにいた。考古学庁によれば、それは本物の金でコーティングされた重さ8kg程の物体であった。止む無く Facebook 上で情報提供を求めたところ、正体が特定されたという。



図21 判明した正体（出典：http://weberbio.de/weber-isis-beamer-1-1.html (2017.04.04)）

それは、半径 2mの範囲で電磁放射線被曝を調和できると謳ったドイツ製の健康器具と判明した(図21)。仮に、現代においてインターネットのような情報通信(共有)技術が未発達であったとするならば、この一件も人の想像や権威による箔付けのような作用を経て、奇妙な伝承や役割付けへと発展していた可能性を否定できない。それほどに、人の知的好奇心は“謎”というコンテンツに対して、想像を巡らせずにはいられないのである。

「始まりはいつも」(図22)は、塗装によってモチーフ本来の色や質感を奪い、その正体を隠蔽することを試みた立体作品である。立ち現れた“謎”によって、鑑賞者の想像を喚起する狙いがある。しかし、本章で例に挙げた「烏天狗のミイラ」や「謎の金属物」とは異なり、制作者や制作動機が予め明示されている。出所が露見してしまうことで生じる“謎”の希薄化は、十分に考慮すべき点である。

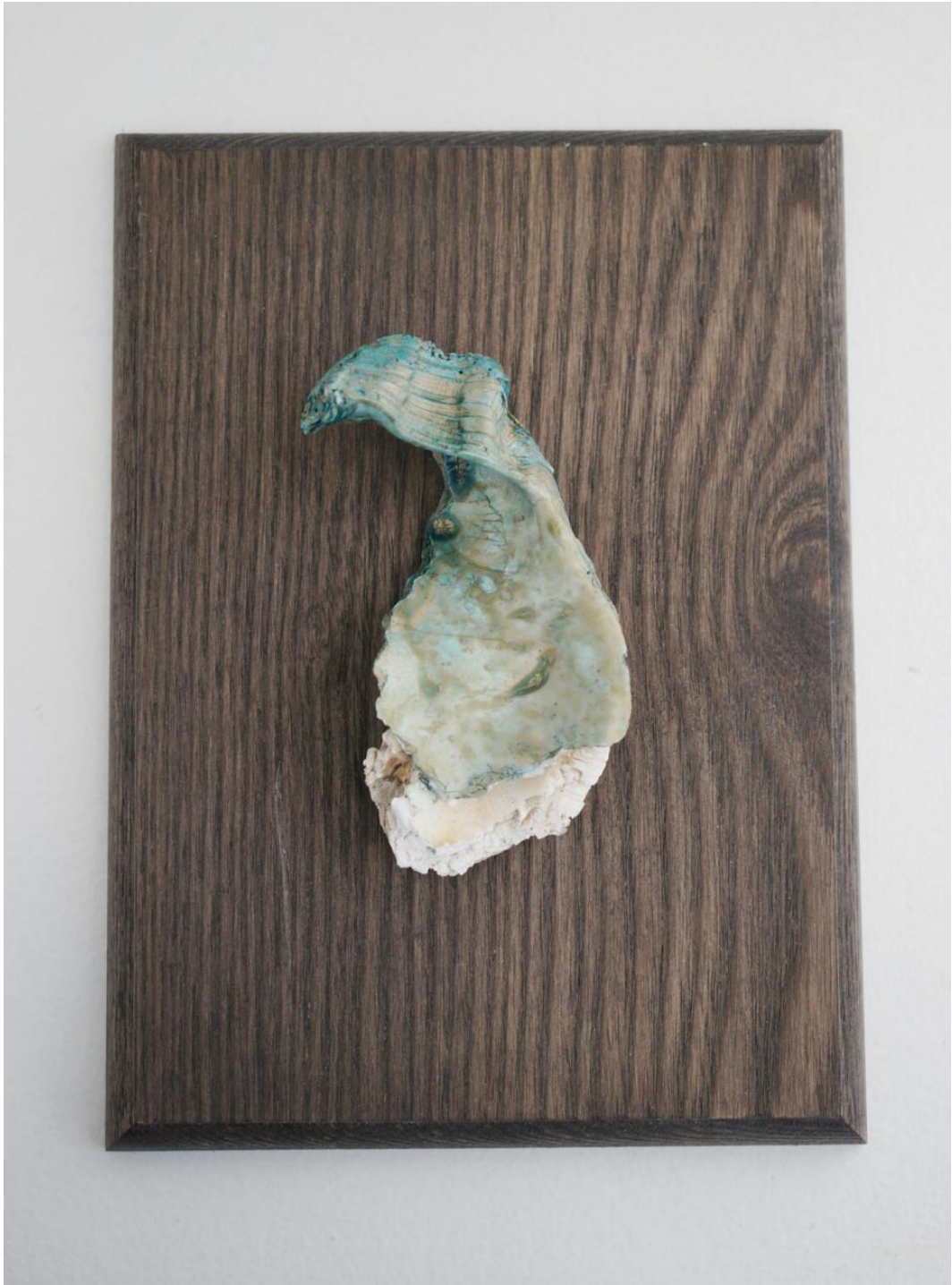


図22 中井章人「始まりはいつも」オブジェ、ミクストメディア、200×142mm、2014年

第2章 想像により美化される現実

第1節 歓喜の濃密化 ― 繰り返される脳内再生

「初恋は美化される」というのはよくある話だが、私にとっての初恋もその例外ではなかった。それは、レオナルド・ダ・ヴィンチ作「洗礼者聖ヨハネ」(図23)に魅了され、虜となったある夏の思い出を指しての話である。

その日、ルーブル美術館の展示室壁面に飾られた、一枚の絵画にすっかり見惚れてしまっていた。これまで油彩に対して抱いていた先入観、“不透明でぼったりとした大味な絵画のイメージ”を目の前で覆された衝撃と、襲い掛かる無力感に呆然としていた。突然の雷に撃たれ、意識が断線するかのような眩暈にも似た感覚を、今でも鮮明に思い起こすことができる。「まるで宝石のように美しい絵画だ」、これが最初に抱いた感想であった。作品に込められた狙いや意味、時代背景、コンセプトの類を全て置き去りにし、ただただ美しく輝く1枚の絵画を前に、為す術もなく感服した瞬間だった。



図23 レオナルド・ダ・ヴィンチ「洗礼者聖ヨハネ」油彩、690×570mm、1513-1516年頃、ルーブル美術館

(出典：『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッシェン、2007年)

それは、ダ・ヴィンチの手で施された緻密な描画や階調表現、写真のごとく正確な再現性に対する驚きではなく、画面全体から放たれる異様なまでの透明感に圧倒された感動であった。この驚愕の体験が、絵画技法や材料に対する強い興味へと転じ、現在の作品制作へと繋がっていることは疑いようのない事実である。筆者の作品(図 24)から見てとれる具体性の強い描写や、闇のような黒塗りの背景からも「洗礼者聖ヨハネ」が与えた影響の片鱗を窺うことができる。



図 24 中井章人「集積された断片を紡ぐ」パネルに油彩、727×910mm、2010年

しかし、私は、ルーブル美術館でのあの出会い以降、「洗礼者聖ヨハネ」に関わる情報を一切参照していない。再会はおろか、図版を求めることもなく、ただ頭の中にこびりついた衝撃的なイメージのみを手掛かりにして、初恋の「洗礼者聖ヨハネ」を繰り返し想起している。その理由は、“恐れているから”に他ならない。徹底的に純化され、増大した「洗礼者聖ヨハネ」に対する美しいイメージが、再会をきっかけに瓦解し、色褪せてしまうことを恐れているのだ。実態と大きく乖離した“理想化されたイメージ”を、「洗礼者聖ヨハネ」に投射してしまっていることを自覚せざるを得ない程、私の中で想像の美化は進行している。「初恋は美化される」、このありふれた恋愛教訓が、私と「洗礼者聖ヨハネ」の再会を強く阻むのである。

では、何故このような過去記憶の美化は生じるのだろうか。この疑問に対する回答は、認知心理学に求めることとしたい。本章では、“観測した対象の姿”が、想像によって歪められた“記憶”の作用により、徐々に変質してしまう心理的な働きに着目し、主に“記憶美化”のプロセスを中心に論じていく。

認知心理学者ルービン²²らの実験(ルービンのバンブ研究²³)によれば、自伝的な過去記憶の定着量には年齢的なバラつきが見られるといい、その主因に“記憶の精緻化”を挙げている。

[REDACTED]

加えて、榎本博明²⁵はルービンのバンブ研究について、

[REDACTED]とし、思春期・青年期に起きた思い入れの深いエピソードほど繰り返し思い起こされるために、精緻化が進み、より強い記憶として定着することを指摘している。

これら、ルービンの研究によって示された記憶の精緻化プロセスは、“美化されていく初恋のイメージ”を裏付けるものである。思春期に得た憧れ・尊敬といったポジティブなイメージが、繰り返し脳内再生されることで精緻化されながら強い記憶として定着していく。このプロセスは、「洗礼者聖ヨハネ」をめぐる筆者の記憶美化の流れと合致するもので、この精緻化作用による記憶定着の影響を受けていると推測することができる。ファーストインプレッションで受けた「まるで宝石のように美しい絵画だ」という強烈なイメージや、「突然の雷に撃たれ、意識が断線するかのような眩暈にも似た感覚」、「襲い掛かる無力感」といった、衝撃的な体感としてのエピソードが、後に振り返って繰り返し記憶を参照する度に脳内再生され、徐々に強い記憶として定着していったと考えられる(図 25)。

記憶は過去の単なる記録ではない。知覚され、記憶として保存され、幾度となく思い起こされる度に、印象の深かった部分がより強調され、記憶者の脳内でオリジナルの記憶として作り替えられていくのである。特に思春期・青年期に起きた印象的な歓喜のエピソード記憶は、思い起こされることが多くなり、その度ごとに脳内で肉付けされ、大げさになり、より改変を受けた記憶として強く定着する。これが、いわば歓喜の濃密化であり、美化されていく初恋の正体である。

²² ルービン：(Rubin,C.David、1968-)Duke 大学教授。自伝的記憶の研究者でレミニセンスバンブ研究で知られる。

²³ ルービンのバンブ研究：ルービンは自伝的記憶の想起実験において、最近のことほどよく思い出すという一般的傾向に加えて、50歳以上の人々では、10代から20代の頃の出来事をそれ以降の出来事よりもよく思い出すことを発見した。10代から20代の出来事の想起量が多いことを「自伝的バンブ」という。その理由については諸説あるが、10代から20代の頃には受験、進学、親友との出会い、恋愛、価値観の形成、就職、結婚など、その後の人生を大きく方向づける重要な出来事が多いためという説が有力とみてよさそう。(榎本博明『記憶の整理術』、PHP 研究所、2011年、p97)

²⁴ 科学事典(<http://kagaku-jiten.com/cognitive-psychology/perception/everyday-memory.htm>(2017.03.07))

²⁵ 榎本博明(えのもとひろあき):1955年生まれ、心理学博士、MP 人間科学研究所代表(2011)、産業能率大学総合研究所研修講師(2011)。

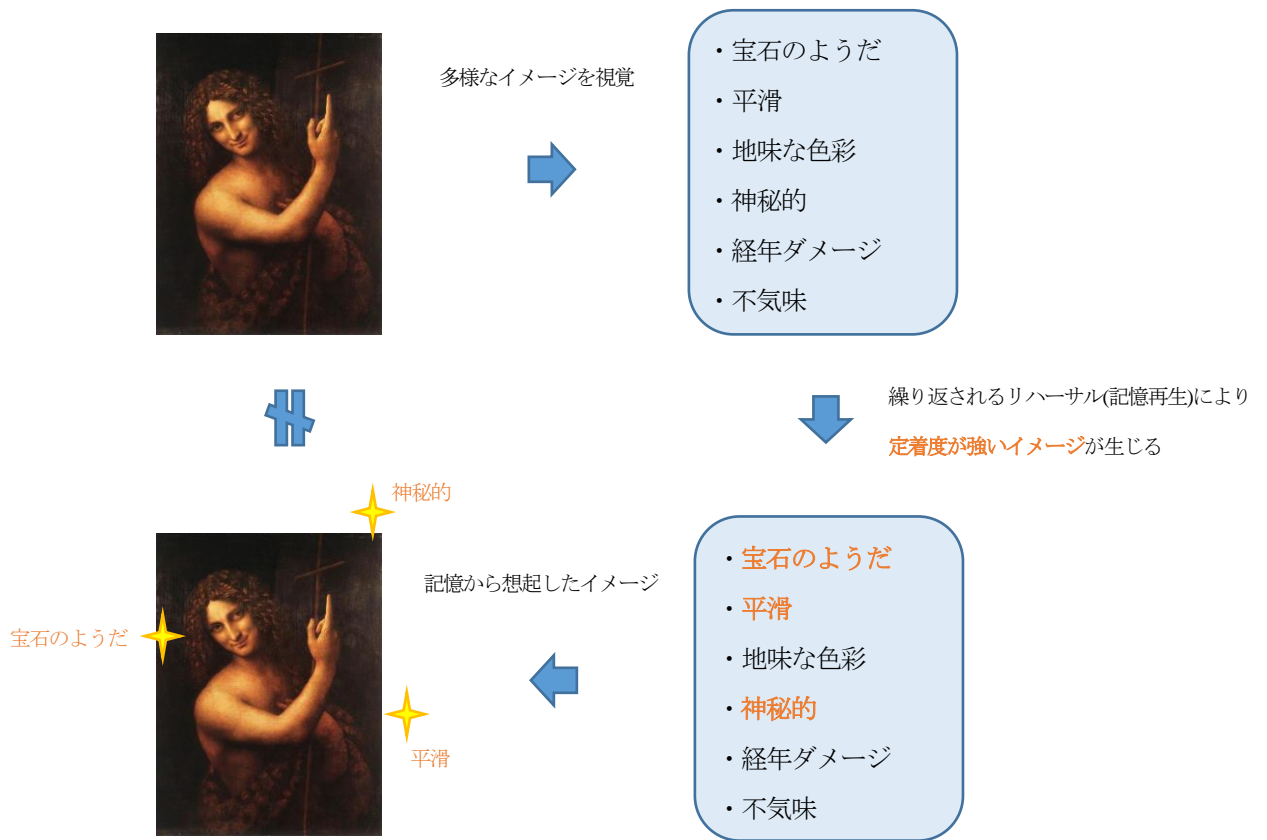


図 25 記憶の精緻化

本節では「歓喜の濃密化」と題し、“初恋が美化される要因”として繰り返される脳内再生を例に挙げた。次節では、人の意図しない部分で働く記憶の作用によって“悲哀の希薄化”が行われ、記憶がより一層美化されていく傾向にあることをとり上げる。

第 2 節 悲哀の希薄化 — 薄れる記憶

_____ 26。

人の記憶容量は有限である。しかし、不要な記憶を無意識のうちに消去することで、それが限界を迎える前に先んじて対処している。これを、「記憶痕跡崩壊説」²⁷という。使わなくなった不要な記憶は次第に記憶の痕跡が薄れていき、やがて痕跡そのものが崩壊し、無くなっていく。この作用の助けによ

²⁶ 支倉凍砂『狼と香辛料V』メディアワークス、2007年、p85

²⁷ 記憶痕跡崩壊説：使っている記憶は保持されるが、使わなくなると次第に記憶痕跡が薄れていく。思い出すことがないと、記憶の痕跡が崩れていくという考え方である。木の枝を使って地面に字を書いたとして、しょっちゅうなぞっていれば、その字をそのままに保つことができても、何日か放置すると、風で土や砂がとんできて、字の溝が埋まり、読めなくなってしまう。そのうちに跡形もなくなるという説。(榎本博明『記憶の整理術』、PHP 研究所、2011年、p172)

って、私たちは常に新しい記憶を脳に刻み続けることが可能となっている。

そもそも、人の記憶能力は不完全だ。5年、10年前の記憶を振り返るまでもなく、先週食べた夕食の献立を思い出すことすら容易ではない。私たちは連続した時の流れに身を置きながらも、それら全てを記憶している訳ではない。目にしたものの多くは記憶として定着する前、もしくは定着して間もなくに忘却の彼方へと霧散していく。その中でもとりわけ強く印象に残った出来事だけが、過去記憶として私たちの脳内に蓄積されていき、次々と記憶風化のふるいにかけてられていく。

前節の「洗礼者聖ヨハネ」を取り上げた例では、筆者の記憶が美化されていく過程に着目して論じたが、記憶の反芻によって強調されるイメージは、なにもポジティブなイメージだけに限定されるものではない。実際には、ネガティブで思い出したくない苦い記憶であっても、繰り返されるリハーサルによって精緻化され、強いイメージとして定着する例もある。

しかし、筆者個人の経験で述べるならば、怒りや悲しみ、恐怖といったネガティブなイメージは、時間の経過とともに徐々に薄らいでいくように感じている。祖母の事故死、祖父からの虐待、叔父の自殺、失恋の経験、受験をめぐる苦い思い出、それらすべてが当時の自分にとっては心を引き裂かれるような辛い出来事であった。ところが、今改めて当時を回想し、掘り起こされるイメージは「人生、そんなこともあるだろう」と一言でまとめてしまえる程に薄ぼんやりとした、毒にも薬にもならない穏やかな記憶ばかりだ。

本章第1節で取り上げたルービンのバンプ研究の性質に倣えば、死、虐待、挫折といった強烈なトピックは、酷くネガティブなイメージとして精緻化され、強く記憶されていくと考えるのが自然である。しかし、筆者が実際にそれらネガティブなはずの思い出を想起しようと試みた際、ひとつひとつの出来事に関連したポジティブな思い出が同時に想起され、ともすると「良い経験だった」などと、全面的に肯定しても良い気さえするのである。

この明らかな矛盾は、単純な記憶の風化とも違う、別の心理的作用の存在を示唆している。榎本博明は著書『記憶の整理術』の中で、筆者の経験とも類似する具体的な例を挙げながら、「フロイトの言う「抑圧」というメカニズムが働いている」と指摘し、その役割について以下のように記している。

_____。 ²⁸

²⁸ 榎本博明『記憶の整理術』PHP 研究所、2011年、p36

ここで言う“抑圧”とは精神医学の仮説で、自分の記憶の一部があまりにも辛いもので日常を健やかに生きる妨げになる場合などに、反射的あるいは衝動的に行われるとされる心理的防衛作用である。ルービンのバンブ研究が示していたようなネガティブイメージの精緻化は、この“抑圧”という自己防衛本能とも言うべき心理作用によって、文字通り抑制され、記憶の再生を阻害する圧力を受けていたと言える。また、筆者が当時の辛い記憶を呼び起こそうとしても「掘り起こされるイメージは「人生、そんなこともあるだろう」と一言でまとめてしまえる程に薄ぼんやりとした、毒にも薬にもならない記憶ばかり」と感じていることも、ここで示された抑圧が働いていると見ることができる。

さらに榎本は以下のように続けている。

[Redacted text block containing approximately 12 lines of obscured content]

イヤな出来事や経験が、歳を重ね、改めて振り返ったとき、新たな視点による気づきを得て「それは仕方がないと思う」との心理状態に至り、これまで覆っていた黒い雲が払いのけられると同時に、イヤだったはずのエピソードですらも「懐かしく思い出されるようになった」。榎本の指摘した、ネガティブな記憶に対して起こる再認識は、「人生、そんなこともあるだろう」と考えるに至った筆者の心理状態の変化を裏付け、それをきっかけとして生じた「ともすると「良い経験だった」などと、全面的に肯定しても良い気さえする」という筆者の思いと共通するものである。

このように、印象的なネガティブイメージは“抑圧”によって精緻化を妨げられ、強い記憶として定着することを阻害される。加えて、時間の経過とともに減衰していく記憶痕跡の崩壊作用と、抑圧による無意識の自制作用とが同時に効力を発揮、過去記憶を無害化し、より一層、ポジティブなものへと変化させているといえる。

²⁹ 榎本博明『記憶の整理術』PHP 研究所、2011 年、p36-p38

加えて、榎本博明は、「今の心理状態が変われば、思い出されることも変わる」ことの要因として、「ムード一致効果」を挙げている。



つまり、記憶された過去を振り返る際に、当時よりもポジティブな感情状態を有するポジションから回想した過去記憶は、概ねポジティブなものが想起されやすく、“矛盾する事柄”であるネガティブな記憶は“忘れている状態”にあると言える。当然、ネガティブなポジションから回想した過去記憶は、ネガティブなものが想起されやすくなるが、その際には“抑圧”の作用が働き、やがて風化作用(記憶痕跡崩壊説)によって無害化されるため、結果として過去記憶は美化されていく傾向にあるといえる。これは、筆者の過去記憶である「祖母の事故死、祖父からの虐待、叔父の自殺、失恋の経験、受験をめぐる苦い思い出」を回想した際の一連の心情変化からも、その傾向を裏付けることができる。

このように、脳内に記憶されたイメージは、様々な心理的作用によって徐々に変質していく(図 26)。記憶は写真やビデオ映像のような過去の固定的記録ではなく、記憶者の無意識下において絶えず変容し、思い出す時々の心理状態によっても書き換えられるものである。やがて記憶の中のイメージは、実際の図像とは似ても似つかない姿へと変貌を遂げる。これは、各々が自己の心理に即したオリジナルのイメージを創作し、描いていることと同義である。

私たちは客観的な記憶を構成することができない。同じような状況を経験して同じ映像を見ても、記憶者によって脳内に刻まれるイメージには差異が生まれる。主観に基づいて記憶として構成されたイメージは、記憶されたのちも改変を受け続け、その姿は振り返る度にまた新しい姿になっていくのである。

³⁰ 榎本博明『記憶の整理術』PHP 研究所、2011 年、p188



図 26 心理的作用によって変質する過去記憶

第3節 欠損情報の過剰補完 — 「遠見の頼朝共時性」

記憶されたイメージが、様々な心理作用に晒されることで美化されていく傾向にあることは本章第1節、第2節で論じた通りだが、それらが実際に美術家の作品にまで影響を及ぼした例が存在する。

「伝源頼朝像」として知られる1枚の肖像画(図27)について、山口晃³¹は著書『ヘンな日本美術史』の中で次のように書き記している。

[Redacted text block]



図27 「伝源頼朝像」絹本彩色、1430×1128mm (出典：『美術資料』秀学社、2016年)

³¹ 山口晃(やまぐちあきら)：1969年東京生まれ。油絵具を用いつつ、大和絵の表現を引用する手法で描かれた作品は大変な人気を博している。(『山口晃作品集』、東京大学出版会、2004)

³² 山口晃『ヘンな日本美術史』祥伝社、2012年、p71

山口氏は「伝源頼朝像」を初めて見た時から憧れを抱き、小さな図版からは読み取れない部分にまで想像を膨らませ、理想の源頼朝像のイメージを脳内に創り上げていた。しかし、現実の「伝源頼朝像」を前にしたとき、これまで思い描いていたイメージとは大きく異なるその姿を目の当たりにし、落胆した。その胸の内を吐露しているのが前述の言葉である。氏はショックを受けるに至った主因として、“複製されたものと実物との大きさの違いに由来する違和感”を指摘している。

山口氏は「伝源頼朝像」を初めて見た時から憧れを抱き、小さな図版からは読み取れない部分にまで想像を膨らませ、理想の源頼朝像のイメージを脳内に創り上げていた。しかし、現実の「伝源頼朝像」を前にしたとき、これまで思い描いていたイメージとは大きく異なるその姿を目の当たりにし、落胆した。その胸の内を吐露しているのが前述の言葉である。氏はショックを受けるに至った主因として、“複製されたものと実物との大きさの違いに由来する違和感”を指摘している。³³。

山口氏も語っているとおり、山口氏は、印刷された小さな図版から艶やかな照りのある絵をイメージしていた。しかし現実の頼朝像は想像と真逆の「がさがさで痩せた絵だ」と落胆したと言う。また、小さい図版では縮小されて程よく密度があるように見受けられた絵が、実物は大きすぎて間が抜けているように感じられたと述べている。

源頼朝像に限らず、有名な絵ほど最初に触れるのは教科書やポスターに印刷された図版など“複製”が多く、実物を目の前にすること自体が稀である。小さく縮小された図版から、その本物の姿を正確に推測することなどできるはずがなく、どうしても図版から得た情報をもとに想像で肉付けしていくことになる。想像で美化された絵に抱いた感動、憧れは、オリジナルの絵を目の前にしたときに無残にも打ち砕かれることとなってしまった。

しかし、山口氏はこう続けている。

山口氏は「伝源頼朝像」を初めて見た時から憧れを抱き、小さな図版からは読み取れない部分にまで想像を膨らませ、理想の源頼朝像のイメージを脳内に創り上げていた。しかし、現実の「伝源頼朝像」を前にしたとき、これまで思い描いていたイメージとは大きく異なるその姿を目の当たりにし、落胆した。その胸の内を吐露しているのが前述の言葉である。氏はショックを受けるに至った主因として、“複製されたものと実物との大きさの違いに由来する違和感”を指摘している。³⁵。

そして、山口氏は自ら「遠見の頼朝共時性」(図 28)を描いた。実物より小さく描かれたこの作品は、氏が小さな図版の源頼朝像を見て抱いたイメージを、忠実に再現したものと見受けられる。衣服の量感もふっくらと描き加えられ、白く塗りつぶされたような肌も繊細な陰影で立体的に表現されている。オリジナルの「伝源頼朝像」を見たときに感じた「青ざめて艶がないがさがさで痩せた絵」という状態を、小さな図版の「伝源頼朝像」を見たときに感じたホルバイン絵画のような艶やかで照りのある理想的な

³³ 山口晃『ヘンな日本美術史』祥伝社、2012年、p73

³⁴ 山口晃『ヘンな日本美術史』祥伝社、2012年、p65

³⁵ 山口晃『ヘンな日本美術史』祥伝社、2012年、p75

姿へと描き変えることによって、当時の感動を再現したと考えられる。



図28 山口晃「遠見の頼朝共時性」カンヴァスに油彩、810×650mm、2000年

(出典：『山口晃作品集』東京大学出版会、2004年、p65)

これは、想像と期待によって美化されたイメージを現実と同期させることで、“理想的な現実”を構築しようと試みた画期的な取り組みであると考えられる。理想は意図せずに現実を追い越し、現実はときに人の期待を裏切る。しかし、現実に対する理想の投射によって、現実の落胆を補完することが可能であるならば、感動を抱いた想像そのままの姿を現実に再構築する行為によって、落胆せずに済む理想の姿を創り上げることが可能となり得る。

第4節 想像によって加筆される現実

“想像で描かれた象”として有名な日光東照宮^{かみじんこ}上神庫側面に描かれた2頭の象の姿(図29)は、“現実に対する理想の投射”によって描かれた代表的な作品例として挙げるのに相応しい対象の一つである。



図29 日光東照宮上神庫

そこには、狩野探幽³⁶の原図によるといわれる2頭の象のレリーフ(図30)がある。右側の象は三日月形をした目、独特の表情や耳を結わえた金の金具が特徴的である。左の象は体毛がマンモスのようにフサフサとして、尻尾が枝分かれているようにも見える。こうした姿は、現実の象の姿を知る我々にとっては“不思議な象”として映り、より神秘的な姿に感じられる。実はこの象は、象を見た事がない人々が想像で描いた“想像の象”の図案を引いている。



図30 図29 拡大図

³⁶ 狩野探幽(かのうたんゆう) (1602～1674) : 江戸前期の画家。徳川幕府の御用絵師として江戸鍛冶橋に屋敷を拝領し、鍛冶橋狩野家の祖となる。晩年法印に叙せられる。代表作は名古屋城上洛殿襖絵や「東照宮縁起絵巻」など。(『大辞林第三版』三省堂、2006年)

日光東照宮上神庫が建てられた 1635 年当時の日本では、まだ象という動物の正確な姿が一般に知られていない時代であり、作者である狩野探幽は、象の姿を仏画や仏像を手がかりとして制作したものと推測される。壁面に描かれた象の姿は深い体毛で覆われており、私たちがよく知る象の姿とは一見して異なる様子を見てとることができるが、このこともまた、狩野探幽が実物の象の姿を見ることなく描いた証左となるだろう。

一方で、さながらマンモスのような姿を示すこの異形の象の姿からは、長い鼻・大きな耳といった象の特徴が正確に描き出されている。特に注目すべきは前方に突き出した大きな牙である。緩やかな曲線を描きながら伸びる牙の形状は、私たちの知る現実の象のもつ特徴と相違なく感じられる。

『学研の図鑑 LIVE 動物』³⁷によれば、長く大きな牙はアフリカゾウのもつ特徴(図 31、32)であり、長い体毛はアジアゾウの特徴(図 33、34)である。狩野探幽の描いた象(長い牙と体毛を両方有する姿)は、この異なる二種の象の特徴をそれぞれ同時に有したものに他ならない。



図 31 アフリカゾウの牙



図 32 アジアゾウの牙

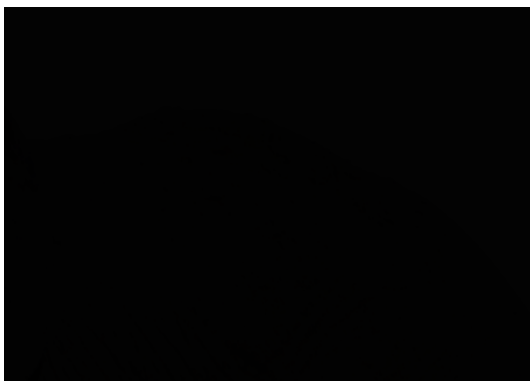


図 33 アフリカゾウの体毛

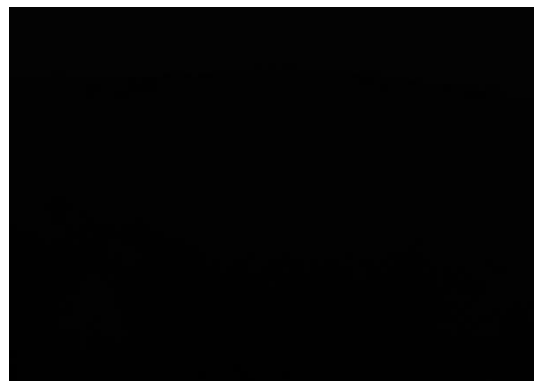


図 34 アジアゾウの体毛

このことは、狩野探幽が二種の象に関する複数の資料や伝聞をもとにして、“より理想的な象の姿を

³⁷ 『学研の図鑑 LIVE 動物』学研プラス、2014 年、p108

構築した”という可能性を想像させる³⁸。“不思議な象”の正体は、図像や伝聞をただ複製したものでなく、作者の想像によって再構成され、より理想的な姿で描き出されたものである。それを裏付けるように、上神庫の壁面に浮き上がるその姿は、(現代の私たちが目にする象の特徴を確かに有しつつも)現実の象からは想像しがたいほどの迫力あるうねる様な動きを表し、より生き生きとした生命力を感じさせる神秘的な魅力を放つのである。

第5節 理想と現実

第2章3節で述べたような“理想を現実化する行為”は、既に現代社会においても多く用いられている手法である。ユーザー数1000万人突破(2016年3月時点)で巷を賑わせているスマートフォン向けゲームアプリ『グランブルーファンタジー』³⁹の制作過程でも、作り手の妄想による想像の美化を利用して、よりユーザーに対して訴求力のあるキャラクターを生み出そうとしている。具体的には、ヤイア(図35)という妹キャラクターの制作にあたって、あえて妹のいないスタッフを起用した。実際に妹をもつスタッフが描く妹の姿よりも、妹という存在に対して憧れを抱くスタッフに描かせた方が、より理想的な魅力ある妹像を創造することができると思ったからである。『グランブルーファンタジー』の制作ディレクターである福原哲也は、ニュースサイト「GAME Watch」の取材に対して次のように述べている。

██
██
██⁴⁰



図35 ヤイア(『グランブルーファンタジー』Cygames、2015年)

³⁸ 象の全身像は古くから絵画、彫刻によって我が国に紹介されており、その一部である象牙は実物が舶載されている。671年には我が国最古の寺院、法隆寺(飛鳥寺)に象牙が奉納されている。(梶島孝雄『日本動物史』八坂書房、2002年)

³⁹ 『グランブルーファンタジー』：Cygamesが開発し、Mobageが提供するスマートフォン向けソーシャルゲーム。

⁴⁰ GAME Watch『【ゆく年くる年特別企画】「グランブルーファンタジー」ディレクターの福原氏を直撃!』(<http://game.watch.impress.co.jp/docs/interview/1037049.html> (2017.04.05))

この、“理想の妹”と“現実の妹”については、しばしば小説やアニメといった創作物のなかでも自己言及される。たとえば渡航⁴¹原作のアニメ『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』（図36）の作品中において、主人公である比企谷八幡が次のように発言している。



図36 TVアニメ『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』第4話

（原作：渡航(わたりわたる)、制作：「やはりこの製作委員会はまちがっている。」、放送局：TBS、2013年）

実際に妹をもつ筆者も、この比企谷八幡のセリフには強い共感を禁じ得ない。確かに、日々目の当たりにする“現実の妹”の姿は、世間一般に望まれるような“素直で朗らかな兄思いの妹像”とはかけ離れている。もし、筆者自らが妹キャラクターを描いたとすれば、“ずぼらで気の利かない粗暴な妹”という現実的なバイアスのかかった、お世辞にも魅力的とは言えない姿になることは容易に想像することができる。日常的に筆者を指して「ニート」と呼称する我が妹の姿を通して“理想的な妹の姿”を想像し、魅力的な姿で描くことは非常に困難であると言わざるを得ない。このことから、前述のゲームアプリ制作過程でのスタッフ配置は、理にかなった采配であったと言えるだろう。

“妹キャラクター”に限らず、アニメやゲームのなかでは、現実と乖離した理想的な登場人物が描かれている場合も少なくない。それは、“現実を忠実に再現した姿”よりも、“人の想像・妄想によって描かれた理想の姿”の方が、より強い共感(訴求力)を得ることに成功しているからである。これらの事実は、人の想像がときに現実をも凌駕することを示している。

⁴¹ 渡航(わたりわたる)：1987年生まれ、ライトノベル作家。代表作は『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』

⁴² アニメ『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』(第4話)原作：渡航、制作：「やはりこの製作委員会はまちがっている。」、放送局：TBS、2013年

次節では、「非現実への傾倒あるいは逃避」と題し、“現実を凌駕した創作物”が現実に対する優位性を獲得していく要因の一つとして考えられる社会的背景について触れていく。

第6節 非現実への傾倒あるいは逃避



図37 現実との決別を叫ぶ

(出典：若木民喜『神のみぞ知るセカイ』小学館、2008年)

図37は漫画『神のみぞ知るセカイ』において、主人公の男子高校生が、現実世界の女子の傍若無人な振る舞いを目の当たりにして、ゲーム世界(非現実)の女子の優位性を再確認し、“不合理で不条理な”現実との決別を叫ぶシーンでの発言だ。彼はゲーム世界では“神”を自任する程の腕前だが、現実世界では「オタメガネ」⁴⁵と呼ばれる様な地味な男子高校生であり、その様な立場に甘んじているのは全て現実世界が持つ不合理さに原因があると考えている。つまり、現実とは不完全なもので、非現実こそがより優れた完全に近い世界であるという立場をとっている。一見すると乱暴なこの理屈も、ゲーム、漫画、ライトノベルなどの新しい創作物群の中においてはそれほど珍しいものではない。



⁴³ 「クソゲーム」の短縮形。つまらないコンピューターゲームを酷評する際に用いる。

⁴⁴ 若木民喜『神のみぞ知るセカイ』小学館、2008年、p17～p18

⁴⁵ 地味なイメージを表すシンボルとしての「オタク」と「メガネ」を合わせ、地味であることを二重に強調する造語。



46

これは、小説『ノーゲーム・ノーライフ』における一文である。漫画『神のみぞ知るセカイ』の作中でも用いられていた“現実”に対する“クソゲー(クソゲーム)”という蔑称を、ここでも再び確認することができる。こちらのセリフも同様に、物語の主人公が身を置く現実の世界への不満を嘆いたもので、現実がもつ息苦しさや閉塞感、現実に対する非現実の優位性を示す場面でのセリフである。彼らが身を置く現実世界への自虐ともとれるこの発言は、読者の共感を引き出し、物語への没入感を一層高める狙いがあると考えられる。一見すると自己矛盾ともとれる、これらの過激なセリフがなぜ読者の共感を得るに至るのか。その理由について考察したい。

ここで思い出されるのが、本論「論点と構成」で述べた作者の生い立ちの話である。「デジタルネイティブ」と呼ばれる世代的区分の特徴に触れながら論じた、冒頭における記述を改めて振り返る。

自らの半生を振り返り、掘り起こされる情景は概ねデジタル機器と隣り合ういわば共生の記憶と言って相違無い。(中略)日々、目の前で繰り広げられる現実の出来事と、ディスプレイ上での出来事との間に明確な区別をしておらず、そのいずれもが自分を構成するひとつの人格でありながら自分の人格ではないような、そんな不確かさを心地よく感じていた。(中略)

そして、“現夢混濁”ともいうべきこの二面性がある種の逃避行動として機能していたように思われる。たとえば、現実の自分と、それをとりまく環境に対して何らかの不満が生じたとする。その際に、現実の側に立つ自らを“偽りの人格である”と否定することによって、当事者意識を希薄化させることができる。そして、非現実(ネットやゲームなどの仮想現実)の世界に設定した自らの姿や振る舞いこそが、“本当の自分”であるとの立場をとることで自尊心を高め、ストレスを消化することが可能となる。(中略)これら、“現実での人格”と“非現実での人格”をシームレスな形で行き来し、自らの魂の所在を自由に設定して使い分けることこそが、デジタルネイティブ世代特有の特殊技能と言えるのではないか。(中略)本論において繰り返し取り上げることとなるアニメやゲームといった二次元コンテンツへの関心(傾倒)は、デジタルネイティブ世代のもつ現夢混濁感に基づく自己投射(魂の移管)だと仮定しても不自然ではない。(本論「論点と構成」より)

筆者を含む、デジタルネイティブ世代(とりわけゲームネイティブ)の特徴は、“インターネットと現

⁴⁶ 榎宮祐(かみやゆう)『ノーゲーム・ノーライフ』KADOKAWA、2014年、p32～p33

実の世界を対立するものとしては区別しない”という立場をとる点にある。つまり、インターネットやゲームの中における“自らが設定したキャラクターとしての自分”や、“あるキャラクターに自らを投射(魂の移管)した姿”と、それらに対立する“現実世界での自分”との明確な区別をそもそも必要としないのである。さらに、“現夢混濁”ともいうべきこの二面性は、ある種の逃避行動として機能する。現実の自分に対して不満が生じた際に、現実の側に立つ自らを“偽りの人格である”と否定し、当事者意識を希薄化させる一方で、非現実の世界に設定した自らが“本当の自分”であるとの立場をとることで自尊心を高めることが可能となる。現実に対する不満が高まった際には、現実世界を指して“クソゲーだ”などと言い、他人事のように切って捨てることも決して難しいことではない。その際にはインターネットやゲームの中に自らの姿を投射(魂を移管)して、非現実の世界から現実世界を見つめるというポジションを設定することになる。これは、“現実世界での人格”と“非現実世界での人格”とを、シームレスな形で移動することが可能であることを示している(図38)。当然、非現実世界のポジションへ逃避した後に、現実世界への不満要因が解消した場合には、“非現実なんて所詮は虚構でしょ”といった逆のポジションへ転換することも容易だ。常に自らにとって都合の良いポジションを選択することが可能である。

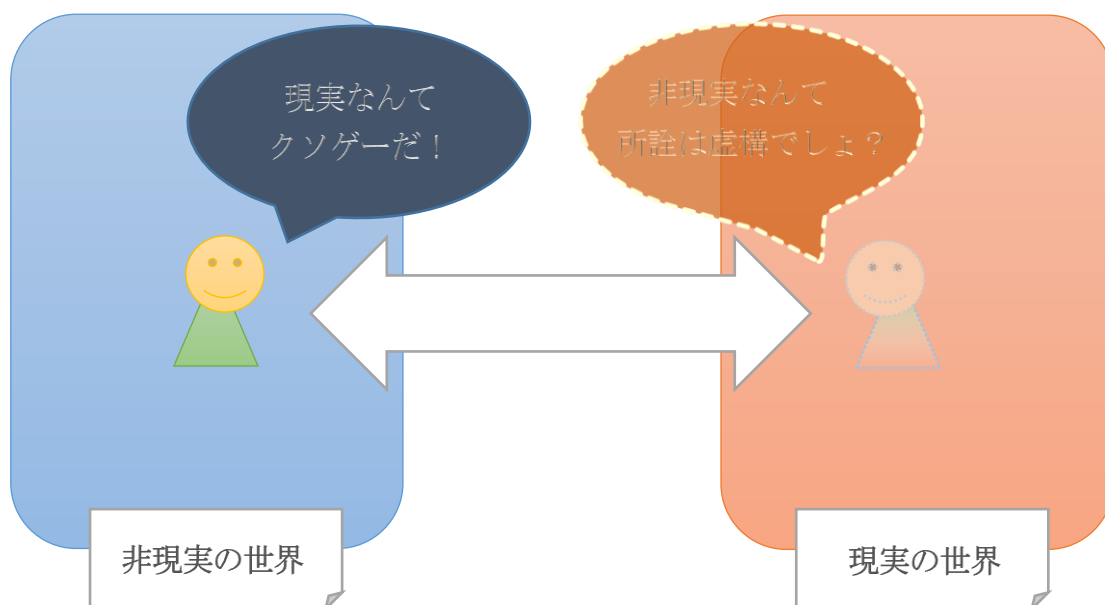


図38 現実世界での人格”と“非現実世界での人格”との間のシームレスな移動

“クソゲーム”、この蔑称は文字通り、“クソなテレビゲーム”に由来する言葉である。テレビゲームの歴史を遡れば、1983年に任天堂より発売された“ファミリーコンピュータ”⁴⁷がその源にあたる。これは筆者が誕生する1年程前の出来事だ。『スーパーマリオブラザーズ』や『ドラゴンクエスト』などのヒット作品によって、家庭用ゲーム機として広く一般に普及することとなったが、このファミリーコンピュータを我が家が迎え入れたのは、筆者の物心がつくよりも前の出来事である。以降、「ゲーム

⁴⁷ ファミリーコンピュータ：1983年に任天堂が発売したテレビゲーム用8ビットコンピュータ。(『現代人のカタカナ語欧文略語辞典』集英社、2006年)

ボーイ」⁴⁸「スーパーファミコン」⁴⁹「プレイステーション」⁵⁰「ニンテンドーDS」⁵¹等々、次々に登場する家庭用ゲーム機に親しみながら、現在に至るまでの価値観を育んできたことは言うまでもない。近年、生まれながらにパソコンやスマートフォンなどのデジタル機器に囲まれて成長をすることで、それらの機器に対して心理的な抵抗感の無い若者を指す言葉として、前述のように〈デジタルネイティブ〉⁵²という呼称が用いられている。加えて、生まれながらにテレビゲームに親しんできた世代を指して、本論では便宜上〈ゲームネイティブ〉と呼称した(p5)。仮にこのゲームネイティブな世代を、ファミリーコンピュータの発売年である1983年以降に生まれた世代と定義するならば、その全ての人間が「バブル景気」⁵³を当事者として経験していない世代であることもまた指摘しなければならない。なぜなら、経済的疲弊感、現実からの逃避を誘うのに十分な理由であるからだ。

図39は、景気動向を測るうえで重要な指標のひとつである、日経平均株価の推移を示したグラフである。この図から確認できる通り、1980年代半ばから90年を過ぎた辺りまで大きな上昇局面となっており、以降、現在(2017年)に至るまで株価(株価を指標とした場合の景気)の低迷が続いている。

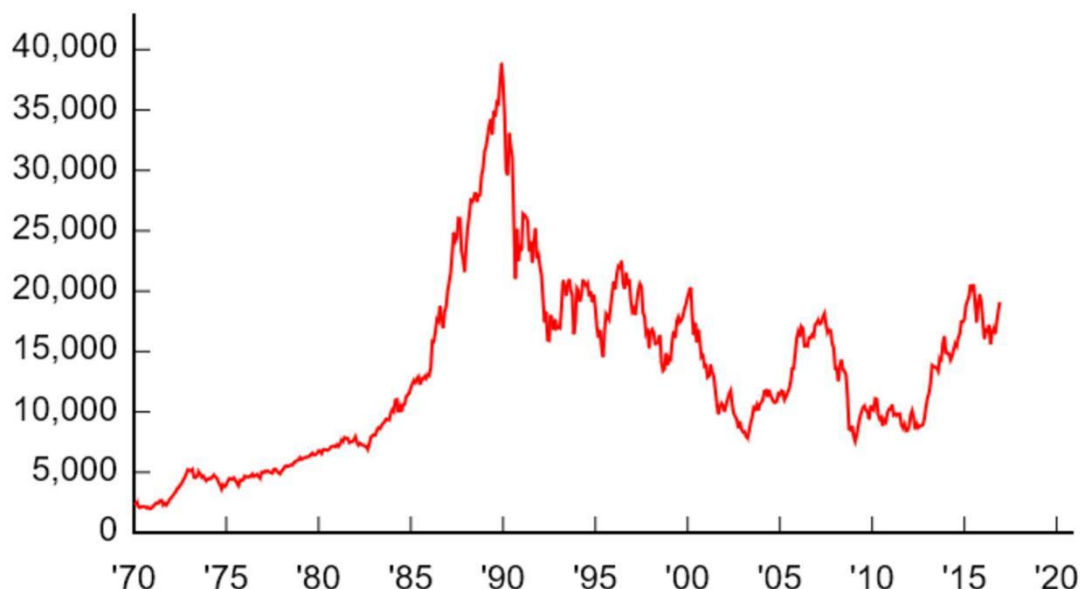


図39 1970年1月からの日経平均株価の推移 (出典: Wikimedia Commons 「File:Nikkei 225(1970-.png)」)

⁴⁸ ゲームボーイ: 任天堂の8ビット携帯用コンピューターゲーム機。1988年に発売。(『現代人のカタカナ語欧文略語辞典』集英社、2006年)

⁴⁹ スーパーファミコン: 16ビットの家庭用ゲーム機。1990年に任天堂が発売。(『現代人のカタカナ語欧文略語辞典』集英社、2006年)

⁵⁰ プレイステーション: 家庭用ゲーム機の一つ。ソニーコンピュータエンタテインメントが1994年に発売。(『現代人のカタカナ語欧文略語辞典』集英社、2006年)

⁵¹ ニンテンドーDS: 任天堂が発売したダブルスクリーンの携帯用ゲーム機。(『現代人のカタカナ語欧文略語辞典』集英社、2006年)

⁵² デジタルネイティブ: 生まれたとき、または物心がつく頃にはインターネットやパソコンなどが普及していた環境で育った世代。日本における商用インターネットは1990年代半ばより普及したため、おおむねこれ以降に生まれた世代を指す。(デジタル大辞泉)

⁵³ 平成景気: 1986年11月を谷とする景気拡大局面。経済のファンダメンタルズに基づかない景気上昇であったことから、バブル景気ともいわれる。86年12月から91年4月までの53ヶ月が平成景気にあたり、「いざなぎ景気」に次いで戦後第2位を誇る。(ブリタニカ国際大百科事典) ログヴィスタ、2014年)

筆者を含めたゲームネイティブ世代は、物心がついたとき既に「失われた 20 年」と表現される景気の低迷期に突入しており、当事者として好景気の恩恵を受けていない世代だといえる。このことが現実(将来)に対する期待を妨げる障壁になると同時に、ゲームや小説などの非現実世界への逃避、あるいは代償行動⁵⁴とも言うべき熱狂を生む、大きな要因になったと考えられる。ここで改めて思い出されるのが、本節の冒頭における次のセリフである。



図40 中井章人「この世のすべてを知っている」オブジェ、ミクストメディア、200×200mm、2016年

「この世のすべてを知っている」(図40)は、人にとって「現実」を象徴する骨格標本に、「非現実」的な輝きを放つ金箔や、角度の違いによって異なる色を示すガラスの四角錐(図41)が施されたオブジェである。黄金の髑髏からは、「富」「名声」「欲」「理想」「美」「死」などの様々なイメージを想起する。脳が収められるべき頭部には、ガラスの四角錐やICチップ(図42)が埋め込まれており、「知」「科学」「未知」「謎」といったイメージを想起させる。これらのイメージは、「現実」と「非現実」、「過去」と「未来」、「有機」と「無機」、「生」と「死」、といった「二面性」を感じさせる。そして、鑑賞者はそれぞれの価値観(ポジション)に基づいた、それぞれにとって“都合の良い”物語を想像することになる。

⁵⁴ 代償行動：ある目標がなんらかの障害によって阻止され達成できなくなったとき、これに代る目標を達成することによってもとの欲求を充足するような行動。(『ブリタニカ国際大百科事典』ロゴヴィスタ、2014年)

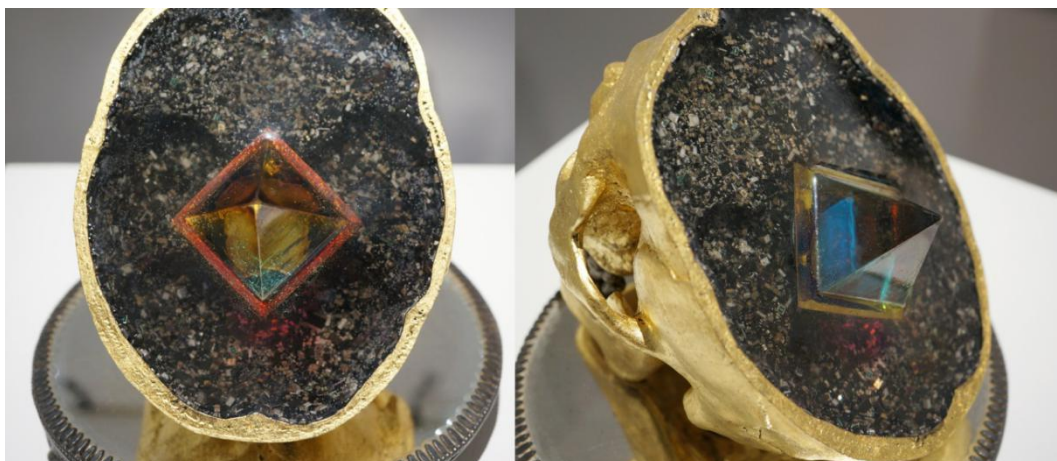


図41 角度の違いによって異なる色を示すガラスの四角錐

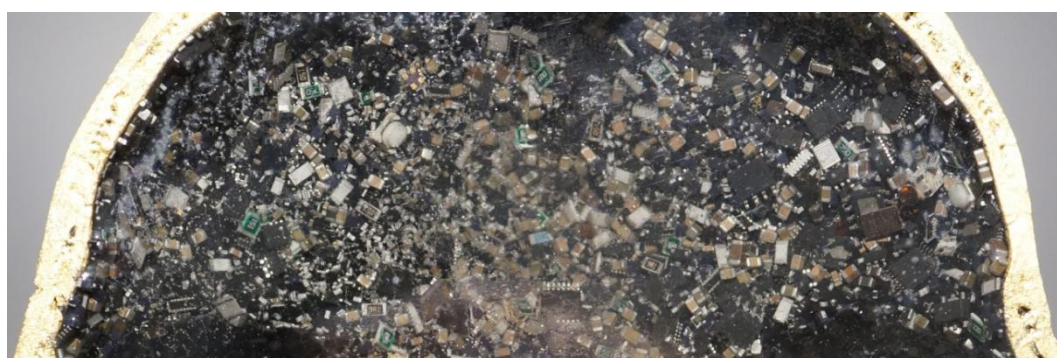


図42 「この世のすべてを知っている」部分

第7節 色づく水晶

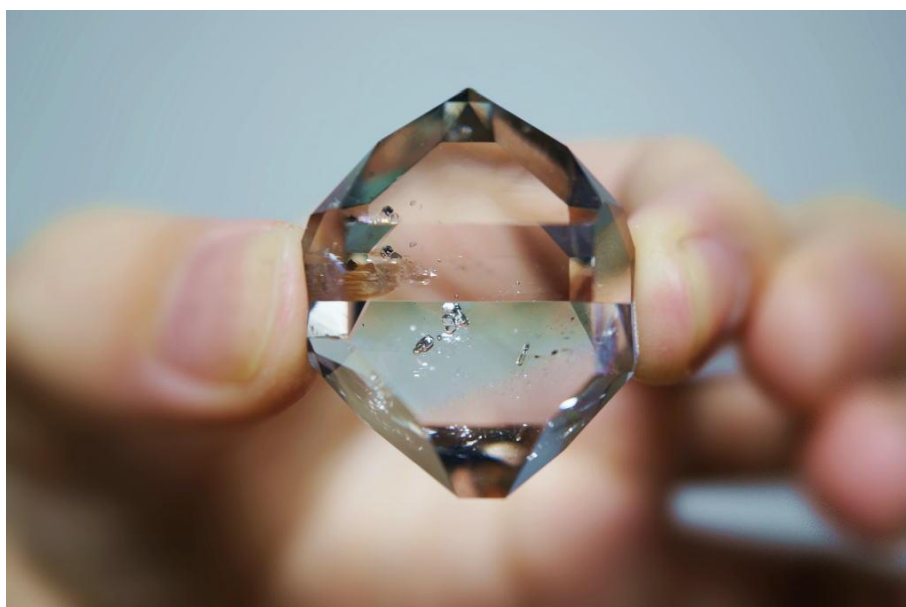


図43 水晶(ハーキマーダイヤモンド) ニューヨーク州ハーキマー産、筆者蔵

「パワーストーン」というワードに聞き覚えはないだろうか。

⁵⁵。それらを身に付けていると良い結果がもたらされるとされ、人気を集めている。さらに、スピリチュアリストとして知られる江原啓之は、著書『スピリチュアル幸運百科』⁵⁶の中で、
という持論を展開している。

私見を述べるならば、このような霊感的商法には嫌悪の念を抱かざるを得ないが、普遍的なある種の“器”に対し、“意味”や“役割”を注ぎ入れ、その価値を向上させる“現代的錬金術”の手法には素直に感嘆するほかない。現に、巷ではパワーストーンと称されるブレスレットなどの装飾品を身に着けている人々を目にする機会も多い。これらは“単なるファッション”として身に着ける一方で、“恋愛成就・金運向上”などの効能・効果を期待した消費行動とも受け取れる。現実への不満や渴望感を埋める目的で、それらのパワー(効能・効果)を求めたと推測できることから、この消費行動は、本章第6節で述べた“逃避”の手段のひとつと解釈することが可能だと考える。

パワーストーンとして代表的な例に、ローズクォーツ、アメジスト、モリオン(黒水晶)、ルチルクォーツなどの“クォーツ類”が挙げられ、それぞれ異なるパワーを示すとされている。クォーツは一般に“水晶”(図43)あるいは“石英”として知られており、これらは全て、二酸化ケイ素(SiO_2)が結晶したものだ。そして、クォーツの分類を決定づける色彩などの違いは“パワー”ではなく、そこへ混入した微量の金属成分のバリエーションや、放射線・熱などの働きによって作り出されている。このことから、科学的合理主義の立場に立つ、いわゆる“鉱物オタク”からは、「恋愛運、仕事運、金運、それらを違えているのは金属成分。つまり金属は世界を救う」などと揶揄されることも少なくない。

しかし、そういった現実主義的な見方がある一方で、色や形といった外見的特徴から、いくつかのイメージが想起されることも無視できない事実である。たとえば、アルミニウムや酸化チタンの働き⁵⁷によってふんわりと色づいた優しい桃色のローズクォーツ(図44)は、いかにも可憐で女性的なイメージを、アルミニウムが微量に含まれた水晶が放射線を浴びることで黒く発色⁵⁸したモリオン(図45)は、硬質で男性的なイメージを想起させる。

ではなぜ、このようなイメージの違いが引き起こされるのだろうか。たとえば、黒水晶がもつ“黒”の色彩は、“闇”を連想させる。そして、人は“闇”に対して根源的な恐怖心を有している。夜の恐怖、視覚の喪失、死、炭化、それら原始的とも言うべき恐れは、現代社会においても未だ仄暗い不気味さを纏い続けている。「心の闇」「闇金」「闇の世界」といった単語からも、一般に通底している“闇”のイメージの片鱗を窺うことができる。そして、“黒”の色彩も同様に、「闇取引(ブラックマーケット)」や、「ブラック企業」などの非合法・不正な事柄を指す場面で用いられることが多い。この“黒”

⁵⁵ 近山晶『鉱物・宝石の不思議』ナツメ社、2007年

⁵⁶ 江原啓之『スピリチュアル幸運百科』主婦と生活社、2003年

⁵⁷ 飯田孝一『天然石がわかる本-上巻』マリア書房、2006年、p104 ただし、発色原因については鉄・マンガンなどに基づくとする説もあり判然としない。

⁵⁸ 飯田孝一『天然石がわかる本-上巻』マリア書房、2006年、p54

に対する浮世離れたイメージが転じて、「ブラックカード」のような最上位区分を指す例もある。いずれにせよ、人は“闇”や“黒”に対して“恐れ”を軸にした特別なイメージを抱いていることは確かだ。

そして、人は“恐れ(畏れ)”の対象を前にしたとき、「その底知れぬ力をコントロールできないものか」などと愚策する生き物である。現に人類の歴史は、自然や神といった強大な力に対して抗うのではなく、尊重し、崇め、利用することによって共存共生を試みてきた経緯があり、ときに“信仰”という魔術的手段を用いて、政治や統治の場面でその強大な威厳を借り受けることすらもいとわなかった。このような、人がもつ利己的欲求を前提とする立場に立てば、“闇”や“黒”がもつ恐れのイメージを利用しない手はないのである。

実際に、パワーストーン販売大手のAMERI Storeでは、黒水晶の紹介として「最強の魔除け効果を持つ石」と謳っている。また、序章でもとり上げた『ファイナルファンタジー』第三作目においては、黒水晶は“闇のクリスタル”として登場し、世界を無に帰す暗闇の力を示す存在として扱われる。これらは、前述の“黒という色が連想させる闇のイメージ”を利用したものと考えられることができる。

「水晶」の客観的な物性に立ち返るならば、ただの二酸化ケイ素 (SiO_2)の結晶に過ぎない。これに、色などの外観的特徴によって喚起されたイメージが後付けされ、本来の性質を越えた意味や価値が生じているのである。

そして、このような後付けのイメージによって生まれた意味や価値の膨張が、私たちが事物を認識するにあたって無意識下で影響を与えることがある。人は意図するとしなくてかかわらず、知覚にあたって自らの趣味・嗜好・経験の影響を受ける。ブルーナー⁵⁹は自身の研究の中で、
[redacted]
[redacted]
[redacted]⁶⁰とし、人の認知が歪む可能性を指摘している。つまり、“黒=闇”というイメージを持った人にとっては、黒水晶もただの黒い水晶ではなく“闇”の象徴として映るように、目の前の観測物はあるがままに知覚されるのではなく、観測者一人ひとりの脳内で租借・再編された姿となって認識されるのだ。

⁵⁹ ブルーナー(1915-2016) : アメリカの心理学者で、認知心理学の生みの親の一人。

⁶⁰ 『心理学入門』久能徹・松本桂樹監修、ナツメ社、2003年、p208



図44 紅水晶(ローズクォーツ) ブラジル ミナスジェライス州産、筆者蔵



図45 黒水晶(モリオン) チュニジア産、筆者蔵

第8節 光

人は、「光」を介さずにこの世界を視覚することができない。それゆえ、ことさらに「光」という存在への愛好や執着を強めるのである。「救いの光」「黄昏の光」「希望の光」など、とかく様々なイメージをその光点に重ねてしまう。「闇」は死を連想させ、畏怖の念を呼び起こす。根元的な恐怖である「闇」を打ち払う「光」の力に、人は古くから魅了されてきた(図46)。

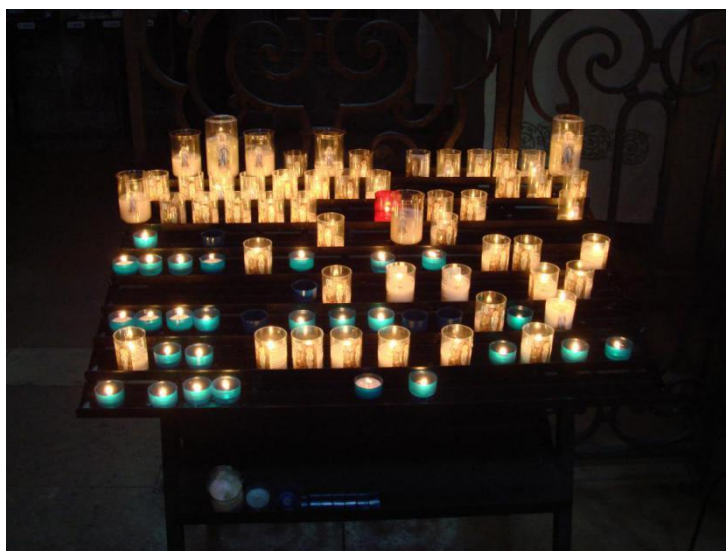


図46 闇を打ち払う光

かつて人は、星座と呼ばれる星々の列びに、神の姿を重ね見ていた。「光」のもつ聖なる輝きは、信仰や権威などの、“目には見えない力”を強く想起させる。たとえば、教会の天窓(図47)、ステンドグラス(図48)など、「光」を利用した設計も、人の心理に働きかける効果をもつ。薄暗い室内へと射し込む一筋の光は、神聖なイメージを想起させ、柔らかな光の輝きは、闇を照らし、穏やかな気持ちを誘う。



図47 教会の天窓

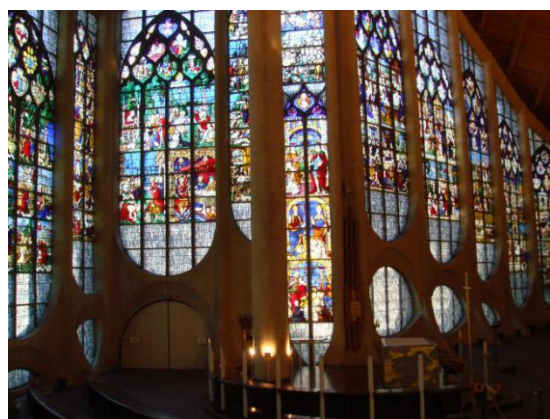


図48 教会のステンドグラス

日常におけるアクセサリなどの装飾品も同様に、きらきらと輝く光の作用によって、着用者の魅力を引き立てる役割を担っている(図49)。古来より人は、宝石が放つ「光」のきらびやかさによって、“目には見えない力”を強調しようと考えた。「王笏」もまた、光を切り取り、それを携えることで、聖なる力の恩恵を借り受けようと考えたものである。「王笏」については、その神性を活用した例として、後の章「魔法の杖」で詳しくとり上げる。



図49 宝石を用いたペンダント

そして、「宝石」と「光」、この2つのキーワードが「絵画」と結びつくとき、筆者にとっての特別な記憶が蘇る。第2章第1節で論じた、レオナルド・ダ・ヴィンチ作「洗礼者聖ヨハネ」との出会いの記憶である。宝石のような透明感を放つ画面からは、常夜灯にも似た柔らかな光の存在を感じる。艶やかな漆黒の背景から浮かび上がる人物像は、神秘的な魅力を湛えているが、この神秘性は紛れもなく、「光」の演出によるものだ。たとえば、博物館では控えめな光によって展示を行う。それは、貴重な展示物を光によるダメージから守ることを目的としている一方で、余分な情報をそぎ落とし、展示物の“見どころ”や“価値”を強調する、ある種の演出効果を持つ。もし歴史ある展示物が、煌々とした強い明かりのもとに置かれ、さながらコンビニの陳列物のように、隅々まで照らし出されていたらどうだろうか。その神秘性や品格が損なわれることは明らかだ。当然、このような「光」による演出は、絵画の中においても同様の効果を発現させる。

筆者にとって「光」とは、「現実」と同義である。「闇」という「未知」を照らし、既知の現実として確定させていく。この価値観は、自身の幼少からの経験に由来する。田舎で生まれ育った私は、学校の帰りなど、暗い夜道を独りで歩くことが多かった。都会のようなネオンは無く、街灯や電柱につながれた裸電球の明かりを頼りに歩く。その道すがら、街灯の片側光線に照らされた、木や壁の凹凸や形が、一瞬、不気味な生き物のような気配を放つ。それらは留まることなく、次の瞬間には、ただの木や壁に戻ってしまう。「幽霊の正体見たり枯れ尾花」⁶¹と語ることわざの如く、図50のような、何気ない木々

⁶¹ 幽霊の正体見たり枯れ尾花(ゆうれいのしょうたいみたりかれおぼな)：幽霊かと思ってよく見ると枯れたススキの穂であった。実体を確かめてみると案外、平凡なものであるということ。(『大辞林第三版』三省堂、2006年)

の枝葉が、「光」や「闇」の加減によって、「シミュラクラ現象」に代表される視覚誤認を誘発していると考えられる。当時の私は、この謎めいた不可思議な感覚に心を躍らせていた。



図50 誤認を誘発する木々の枝葉

筆者は、初恋と呼ぶ「洗礼者聖ヨハネ」との出会い以前から、「全光によって全てが照らしだされる姿」よりも、「闇の中から一部が浮かび上がる姿」に、強い魅力を感じてきた。これは、「“現実”と呼ばれる含みのない硬質なリアリティの侵攻により、私の中の余白、メルヘン、ファンタジーが日々、削られる音が聞こえる」(本論「序章」より)と述べたとおり、「現実」が侵攻し、余白、すなわち「未知」が失われていくことに息苦しさを覚えているからに他ならない。絵画の中に描かれた「光(現実)」と、「闇(未知)」との関係も同様である。過剰な説明が、想像の入り込む余地を奪っていくように、過剰な「光(現実)」もまた、「闇(未知)」を奪っていくのだ。未知、すなわち謎は絵画を飾る最も重要なアクセサリーのひとつである。それは、第1章第3節で述べた、「モナリザにまつわる謎」そのものが人々を魅了し、作品の神秘性を深めている事実からも窺うことができる。

以上の理由から、絵画を中心とした視覚芸術において、「光」は「闇」を払う目的で用いられるべきではないと筆者は考える。むしろ「謎」を深め、一層の不可思議を生じさせる目的で用いられてこそ、「光」のもつ性質が活かされる。光の作用による不可思議が、日常に用いられ人々を魅了している例として、イルミネーションを挙げたい(図51)。人工的な光源によって彩られた夜の光景は、現実の風景でありながら、非現実的な世界を垣間見せる。昼間の日差しによって隅々まで照らし出された現実的な風景と、どちらが鑑賞者の心を捉えるかは言うまでもなく明らかだ。また、この不可思議な風景は、ときに単なる装飾にとどまらず、鑑賞者に様々なイメージを喚起させる装置としての役割をも果たす。図51で、地面一帯に敷き詰められた青い光源は、「海」「空」「花」などのイメージを連想させ、目前に広がる実際の地形上に、「海」や「空」が広がっているかのような感覚をも引き起こさせる。つまり、イルミネーションは、現実を照らし出す光を、現実から遠ざかる目的で用いた表現だと言える。このよ

うな “現実を遠ざける光” は、意図せず日常に姿を現すことがある。そのひとつが、「オーブ」と呼ばれる球状の光である。

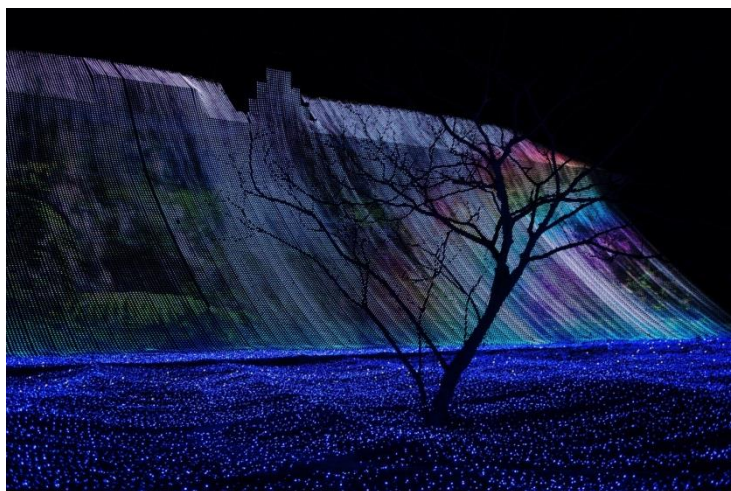


図51 イルミネーション

図52は、筆者がモンサンミッシェル⁶²で撮影した「オーブ現象」である。オーブ現象は、^{たまゆら}玉響現象とも呼ばれ、肉眼では見えない球状の光がカメラに写りこむ現象として知られる。森達也『オカルト』（角川書店、2016年）では、「オーブは夜間に霜が降りてきた時や、滝や溪谷などの湿り気のある場所で映り込む事が多い。従って空気中の水分や埃などの浮遊物が、カメラフラッシュなどの強い光源の反射により映り込んだものである」とし、自然現象に由来する可能性を指摘している。一方、その神秘性から、「靈魂」「精霊」などの心霊現象と結びつける意見も根強く、写真に浮かぶこの不思議な球「オーブ」は、人の想像を刺激してやまない。

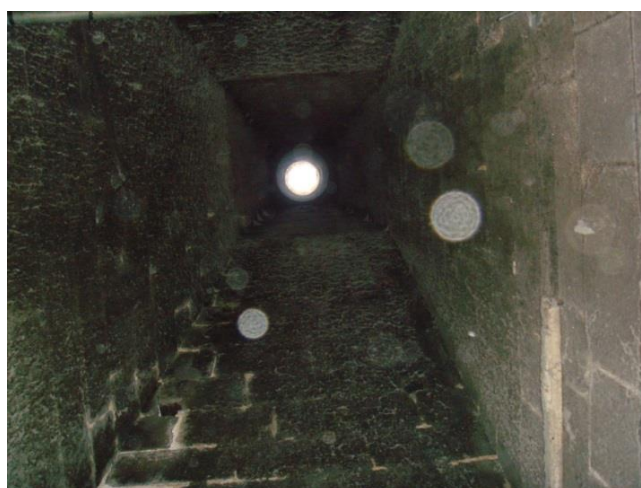


図52 謎の光「オーブ」

⁶² モンサンミッシェル：フランス、ブルターニュ半島とコタンタン半島との間にあるサンマロ湾奥に位置する小島。8世紀初めに建てられた小礼拝堂を起源とするベネディクト会修道院の建物がある。（『大辞林第三版』三省堂、2006年）

死後の世界で神に抗い、奮闘する若者を描いたアニメ『Angel Beats!』⁶³では、そのオープニング映像に、「オーブ」と類似した「光の球」を描き入れ(図 53)、死者の靈魂を見事に表現している。日常的な風景の中に描かれた「光の球」によって「オーブ」を想像させ、そこから「靈魂」「精霊」を連想させるという、人の想像力を応用したプロセスである。前景に描かれたピアノは鎮魂歌を暗示し、一層「靈魂」を思わせる。



図 53 『Angel Beats!』 オープニング

ここで、自作に目を向けてみたい。「知り尽くされた悲しみと幸せな夢」(図 54)は、静物モチーフを中心に構成された油彩作品である。画面に散らばる「光」は何を想起させるだろうか。第 1 章第 2 節では、自作「無矛盾の輪は同時に存在することができない」(図 12)を紐解く際、直前に「星座」に関する論述を行った影響から、描かれた光を「星」「星座」と関連付けるバイアスが鑑賞者に生じ易くなる懸念を指摘した。ここでも同様に、本節の「光」に関する論述から、光の粒は「オーブ」「靈魂」などを容易に連想させうるだろう。また、中央に描かれた貝殻のような図像(図 55)は、「水中」を想起させ、「泡」へと連想を繋ぐかもしれない。しかし描き入れられた光が、本当は「何を示しているのか」については意図的に伏せられており、判然としない。闇に浮かぶ光はときに「星」であり、「オーブ」「靈魂」「精霊」、そして「泡」でもあるのだ。鑑賞者の見立てによって、作品は異なる意味や姿を見せる。

次章「誤認」では、対象物にあらかじめ添付されたイメージの誘導によって起こる、人の認識の歪みについて具体例を挙げて論じていく。

⁶³ アニメ『Angel Beats!』(原作：麻枝准、制作：Angel Beats! Project、中部日本放送、2010 年)



図54 中井章人「知り尽くされた悲しみと幸せな夢」パネルに油彩、652mm×803mm、2014年



図55 図54部分

第3章 誤認

第1節 固定化されたフレーズ

第1項 レッテル

私たちはしばしば、強いイメージに彩られたいくつかのフレーズと出会うことがある。第2章で述べた、“月”が竹取物語などと関連して神秘性を纏っていることや、“黒”と“闇”が互いを想起させることなどがその例に挙げられる。これら、人の想像によって特定の意味や価値のタグを付与された対象物は、知覚される際にあらかじめ設定されたイメージへと誘導してしまう。このような、受け取る印象に個人差の出にくいフレーズは、強力なタグ“レッテル”が貼られた状態にあり、いわば“固定化されたフレーズ”として機能すると言える。“レッテル”を持つ代表的なモチーフのひとつが“花”である。



図56 花

花は古来より人の心を捉え、様々な形で人の生に関わってきた。1960年にイラクの洞窟で発見されたネアンデルタール人の人骨の周囲からは、ノコギリソウ、ヤグルマギク、タチアオイ、アザミなど、大量の野花の花粉が検出され、6万年前の人々が花を愛でていたことが明らかとなった。古代エジプトのツタンカーメン王墓(紀元前1349年頃)からは、妃が睡蓮の花束を王に差し出し、王がその芳香を楽しむ様子が彫刻された手箱が副葬品として出土している。死者に捧げられた花は、束ねられ、連ねられたガーランド(花綱)の姿で古代ローマの石棺を飾り、インドの仏塔を荘厳した。現代の人も死者を想って花を手向けるように、花は今も昔も人の生死の傍らにあり、死と結びつく場面でその美しさを発揮してきたといえる。

そして、花は絵画のモチーフとして古くから好まれてきた。花は聖書に多く登場したために、宗教的

意味合いを込めた象徴として描き入れられることとなった。バラは愛と受難を、ユリはマリアとキリストの純潔を、アイリスは三位一体と受難を、オダマキは聖霊を、スズランは謙譲を、スイセンは神の告知を象徴するものとして位置づけられ、キリスト教美術の伝統として、後世の絵画にも繰り返し引用された。意味付けの元となっているのは聖書をはじめとしたキリスト教関連の著述だが、そもそもの発想は、おもに花や葉の形状、咲き方に由来している。たとえば、アイリスは内側と外側の花卉がそれぞれ3枚ずつであるところから三位一体を象徴するが、その葉の形状が抜き身の剣に似ていることから受難の意味も持つ。オダマキは花の形状が鳩に似ていることから聖霊を、スズランは頭を下げて咲くことから謙譲の象徴とされ、スイセンはラッパに似た形から神の告知と関連付けられた。このように、花はその美しさから装飾的効果の為に絵画に描き入れられるだけでなく、画面の中で一定の宗教的役割もち、描かれた聖なる物語の意味を補強するために引用されることとなった。

それぞれの花のもつ宗教的意味は、時代が移り変わり絵画の宗教性が失われるにしたがって徐々に薄れていったが、一方で、「花言葉」と呼ばれる共通した意味性へと形を変えて発展していく。花言葉の起源は諸説あるが、17世紀のトルコで「花に思いを託して恋人に贈る風習」が生まれたことが始まりとされ、その後ヨーロッパ中に広がり、各国でその花のイメージや逸話から独自の花言葉が誕生した。生活や、それを支える宗教に基づいてつけられた花言葉は、間もなく人々に浸透し、多くの花にはその花言葉が強いイメージとして付いて回ることとなった。

そうして、花言葉の文化が親しみを増すにつれて、もとは花の形状や伝承に基づいて作られたものにもかかわらず、花に付与された花言葉は花を知覚するうえで先行して作用する強力なレッテルとして働くようになっていく。花を前にしたとき、人は、その色や造形などの視覚的な情報だけでなく、脳内に知識や記憶として蓄積されている“花”の姿や意味を瞬時に参照し、目の前の視覚情報と重ね合わせる。その際、「花言葉」というひとつのレッテルが、視覚から認知に至る過程において強いバイアスとして作用することで、私たちの認識に大きな影響を与えてしまう。「ユリは純粋」、「バラは愛」、「カーネーションは母の愛」といった具合に、花にまつわる物語によって創りあげられたイメージが、花固有の意味や価値を強く固着させている(表1)。

花	言葉
ウメ	不屈の精神、高潔
カーネーション	母の愛(赤)、女性の愛(ピンク)、純粋な愛(白)
コスモス	乙女の恋、純心、謙虚、調和
サクラ	精神美、純正
チューリップ	愛の告白(赤)、名声(黄)、失われた愛(白)
バラ	愛
ユリ	純粋さ、愛らしさ

表1 花言葉 (出典：フルール・フルール編著『花言葉・花辞典』池田書店、2009年)

ものにまわりつくイメージ“レッテル”は、そのものの特徴を起源としながらも、ときにそのものの姿に先行して人の認識に影響を与える。筆者は幼少期、川辺でとある花に目を留め、名も知らぬその美しい花を「母に贈ろう」と考えた。しかし、その花のレッテルを知る周囲から制止され、不謹慎だとたしなめられるなかで、その花の別名を知ることとなった。やがて、死者に手向ける「死人花」「地獄花」と呼ばれるヒガンバナとしてのレッテルが筆者にも浸透し、花の見た目は何ら変化なく美しい姿のままであるにもかかわらず、その花を“不吉な花”として認識してしまうようになった。

花言葉によって誘導されたイメージが、一般的な共通認識として広く用いられているひとつの例として「ユリの花」を挙げたい。純白のユリの花を視認した際、真っ先に不純・怠惰・恐怖などのネガティブで暗いイメージを想起する人は極めて稀である。ユリが持つ純粋なイメージは、キリスト教における天使ガブリエルがマリアに受胎告知を行う際に手に携えていたこと(図57)、17世紀になりローマ教皇が聖母マリアの処女性を象徴する花としてユリを位置付けたこと、ヨーロッパを中心に純粋さ、純潔さ、ときに聖母自体を象徴するアイコンとして用いられるようになったことに起因している。

清廉さが求められる結婚式においてユリが好まれるのは、古くから純粋さの象徴として培われてきたイメージによるものであると考えられる。

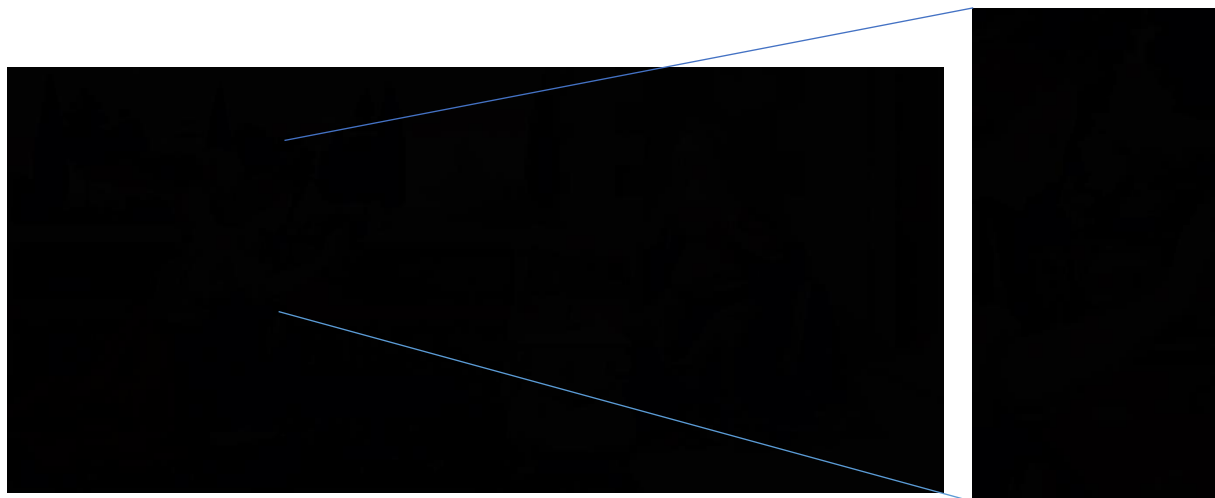


図57 レオナルド・ダ・ヴィンチ「受胎告知」油彩、680×2170.mm、1472-1475年頃、ウフィツィ美術館

(出典：『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッシェン、2007年)

このように“レッテル”は、受け手側の思想や時間・場所などのあらゆる要因から干渉を受ける恐れのない、独立した、いわば共通認識ともいえる強い指標として作用し、受け手側が個人的なイメージを形成する過程において重要な役割を果たすことになる。そして、レッテルが与える作用を逆手に取ること、受け手側のイメージ形成を意図的に誘導することさえ可能であると考えられる。

前述のユリの例を再び用いるならば、結婚式にユリのモチーフが用いられる理由は“純粋さ、純潔さの演出”であり、新郎新婦自らの、あるいは式自体の清廉性を示すために、ユリが持つ純粋なイメージを借りているといえる。純粋さを想起させるユリを身にまとうことで、受け手側に対象(新郎新婦)の純

粹さまでも強制的に連想させることを期待しているのである。私たちは白いユリのモチーフに彩られた対象(新郎新婦)を見つめることで、純粋さを想起することを強いられる。

このような、“レットル”がもつ効果を作品制作に応用することで、鑑賞者が作品を前にして抱くイメージを操作することが可能であると考え。例えばユリの花が描かれた絵画と対面した鑑賞者は、“ユリ⇨純粋さ”というレットルの誘導を同時に受ける。それは予め“純粋さを表現した作品である”というラベリングが施されていることと同義だ。そのラベル越しに鑑賞する作品に、鑑賞者が独自にリラベリングを施すことは容易ではない。このことは、前述のとおり“ユリの花を視認した際、不純・怠惰・恐怖などのネガティブで暗いイメージを真っ先に想起することが困難である”例からも類推することができる。つまり、ユリの花を描き入れることで、鑑賞者に「この作品は純粋性を表現した作品である」とミスリードすることも可能だといえる。

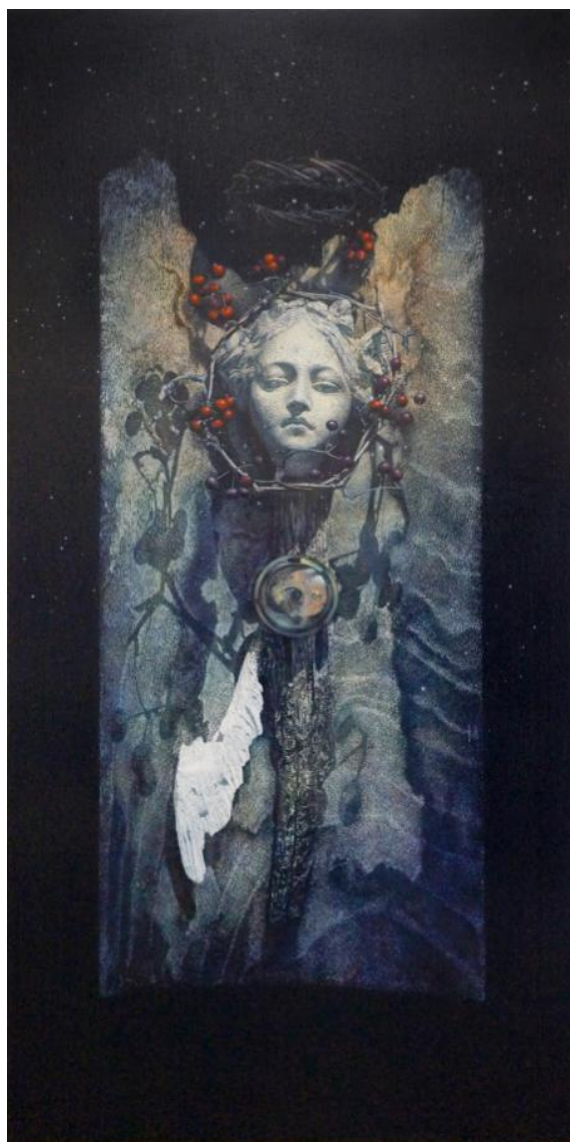


図58 中井章人「ラプラスの庭」パネルに油彩、1200×600mm、2016年

「ラプラスの庭」(図 58)には、レオナルド・ダ・ヴィンチ作「受胎告知」に見られるような「天使の輪」「天使の羽」(図 59)を思わせるモチーフが描かれている。しかし、それらは実際には「天使の輪」「天使の羽」とは異なるモチーフである(図 60)が、それでも鑑賞者は、その位置や色、形状から、「天使の輪」「天使の羽」を想起してしまう。ひとたびそれらの持つ“レットル”の影響を受ければ、作品が宗教的な意味を持つことを前提に鑑賞することを強られる。男性とも女性ともとれる中性的な趣の首像は天使を思わせるが、首から下が描かれておらず、奇妙な感覚を誘う。



図 59 図 57 部分



図 60 図 58 部分

“レッテル”は、私たちの意識しないうちに対象にラベリングを施す。レッテルが貼られたモチーフを制作に用いる際には、それによって受けるバイアスを考慮に入れたうえで使用しなければならない。強力に付与されたレッテルに制作者の解釈を挟む余地は少ないが、鑑賞者も同じくその影響下にあるならば、予め制作者と鑑賞者とに共通認識ができているに等しい。つまり、イメージが“固定化されたフレーズ”を利用して描くことで、それを観測したほぼすべての鑑賞者に共通した特定のイメージを得るよう、誘導することが可能になると考える。

次項から(第2～5項)、このような“フレーズ”を利用したイメージの固定化によって引き起こされる鑑賞者の知覚誘導に着目し、さまざまな“レッテル”について取り上げる。

第2項 色

花の例と同様に“色”もまた、それぞれが固有のイメージをまとっており、受け手側の心理に対して一種のレッテルとして強く作用する。人は日常の中において、様々な形で色との関わりをもち、ときに意識的に、ときに無意識的に色の効力を享受している。その最も身近な例が寒暖感覚の知覚である。



図61 シュヴルールの色彩環 (出典：北島耀『色彩学貴重書図説』日本塗料工業会、雄松堂出版、2006年)

青い色を前にして“冷たい”“暗い”、赤い色を前にして“暖かい”“明るい”など、印象の異なるイメージを受けることは一般によく知られているが、それら冷たい印象を与える色系を指して「寒色」(図 62)、暖かい印象を与える色系を「暖色」(図 63)、そのどちらにも感じられない色系を「中性色」と呼ぶ。主にファッションやインテリアなど視覚的な作用を発揮しやすいデザインの分野で、その効果を踏まえた設計や企画が行われている。このような寒暖の感覚は人類の歴史的な経験に基づくもので、青は水や日陰、赤は炎や太陽を連想させることなどに由来した感覚だとされている。ドイツの詩人として知られるゲーテ⁶⁴は、著書『色彩論』の中で、⁶⁵、⁶⁶と述べている。“色”が「眼」という感覚器を通じて、感覚的・精神的なものに直接に繋がっていることを指摘していたのである。



図 62 寒色のイメージ



図 63 暖色のイメージ

⁶⁴ ゲーテ(1749～1832)：ドイツの詩人・作家。自然科学の領域でも業績をあげた。(『大辞林第三版』三省堂、2006年)

⁶⁵ ゲーテ『色彩論』木村直司訳、筑摩書房、2001年、p382

⁶⁶ ゲーテ『色彩論』木村直司訳、筑摩書房、2001年、p385

山脇恵子は著書の中で次のように言う。



これら、色彩心理に関する実験からも、視覚と寒暖感覚との関係性を見て取ることが可能である。そして、色により連想されるイメージは寒暖感覚のみに留まらず、多岐にわたる感覚を人に知覚させる効果をもつ。

例えば、信号機が示す「緑(青)、黄、赤」の三色は、日本工業規格(JIS)が制定する安全色彩⁶⁷における、「進行、注意、停止」の規格⁶⁹に同期するものであるが、これも、“緑は植物や安らぎ”、“赤は炎や血液”といった、色が人に与えるイメージをもとに考慮した指定だといえる。

そして、色が人に与えるイメージの力は、絵画の世界においても同様に作用する。徹底した自然観察に根ざした描写と、柔らかな空気感を描くことで知られる東山魁夷⁷⁰は、画面を覆う色彩の力を利用することによって、単なる風景画の枠を越えた心象風景とも言うべき神秘的な抒情性を獲得している。

作品中の色彩は、対象となる風景の色味を再現的に置き並べるのではなく、作者の主観的イメージによって決定されている。図 64 では、画題である「白馬の森」を表現するにあたり、木々の重なりや奥行に連動した階調表現などの図像的な設計のみならず、深い青の色彩を用いることで、森の深さやその神秘性を加速させている。これは、「青」がもつ、冷たい、冷静、神秘的、孤独、静か、といった一般的なイメージ⁷¹とも符合するものである。「橙」色(暖かい、明るい、元気、健康的)に加工した図 65 と比較すれば、色彩による効果の違いは歴然としている。

⁶⁷ 山脇恵子『色彩心理のすべてがわかる本』ナツメ社、2010年、p81

⁶⁸ 安全上必要な箇所を識別しやすくするために使用する色彩。災害防止および救急体制のため、施設または該当箇所の表示に使用する。色彩と表示事項の関係は次のとおりである。赤——防火、停止、禁止、高度の危険。(『ブリタニカ国際大百科事典』ロゴヴィスタ、2014年)

⁶⁹ 「JIS 安全色について-安全色及び対比色の意味及び使用例-」技術情報1号、セイコーアドバンス、2006年

⁷⁰ 東山魁夷(ひがしやまかゝい1908~1999)：日本画家。本名新吉。神奈川県生まれ。東京美術学校卒。写実を基にした幻想味と装飾性に富む静謐な画風で、現代の風景画に新たな境地を切り開いた。(『大辞林第三版』三省堂、2006年)

⁷¹ 山脇恵子『色彩心理のすべてがわかる本』ナツメ社、2010年、p15



図64 東山魁夷「白馬の森」絹本彩色、1520×2230mm、1972年、長野県信濃美術館

(出典：「生誕100年東山魁夷展」図録 日本経済新聞、東京国立近代美術館、長野県信濃美術館 2008年)



図65 図64を橙色に加工

モノクロームの油彩で知られるウジェーヌ・カリエール⁷²の作品からも同様に、色のもつ効果を見てとることができる。カリエールは、母子像を中心とした人物や、裸体女性、自画像といった人物表現を得意とした画家であるが、彼の用いる色彩は例外なく無彩色だ。

色彩を用いるのが不得手だったからか、それとも彼の表現において不要なものだったからかという考察はこの際、問題ではない。少なくとも、表現すべき対象と、無彩色としての灰色が持つ一般的なイメ

⁷² カリエール(1849～1906)：フランスの画家。女性像、特に母性愛をテーマとする作品が多く、単色の夢幻的な美しさを特徴とする。(『大辞泉』小学館、1998年)

ージ(曖昧、陰気、不安、落ち着き)⁷³とが合致していたことは、疑いようのない事実である。それは、母と病気の子供を描いた⁷⁴「母と子」(図 66)や、憂鬱を示す姿をとる夫人を描いた⁷⁵「瞑想」(図 67)をはじめとする、カリエール自身が好んで繰り返し描いた仄暗い主題を鑑みても明らかだ。



図 66 ウジェーヌ・カリエール「母と子」キャンヴァスに油彩、790×625mm、1891年、ロダン美術館

(出典：「ロダンとカリエール展」図録 国立西洋美術館、毎日新聞社、2006年)



図 67 ウジェーヌ・カリエール「瞑想」キャンヴァスに油彩、350×270mm、1898年、オルセー美術館

(出典：「ロダンとカリエール展」図録 国立西洋美術館、毎日新聞社、2006年)

⁷³ 山脇恵子『色彩心理のすべてがわかる本』ナツメ社、2010年、p172

⁷⁴ 「母と子」は、1885年のサロンに出品した大型作品よりも、カリエールが、5歳で死んだ息子レオンを偲んで、母の胸に抱かれる病で熱っぽい子どもを描いた、「病気の子ども」と似ている。病気の子どもという主題は、1880年代半ば以降、カリエールが繰り返し描いたもので、次第に画面は大きくなり、心理的雰囲気強調されていった。(「ロダンとカリエール展」図録 毎日新聞社、国立西洋美術館、2006年、p38)

⁷⁵ 「憂鬱を示す瞑想の姿で表されている」との記述がある。(「ロダンとカリエール展」図録 国立西洋美術館、毎日新聞社、2006年、p112)

このように、色には私たちの日常的な体感に加え、色彩心理によって裏付けられた、強力なイメージのレッテルが貼られている。望むと望まざるとにかかわらず、私たちは色からイメージの誘導を受け、脳内に像を形作る。このことを利用し、特定の色を印象的に、あるいは主体として描いた絵画を制作することで、鑑賞者の脳内に描かれるイメージを意図的に誘導することが可能であると考えられる。



図 68 中井章人「永遠となるための基礎知識」オブジェ、ミクストメディア、高さ 130mm、2010 年

「永遠となるための基礎知識」(図 68)は、不自然なまでの無彩色によって、色によるイメージの誘導を意図的に排除した作品である。モチーフ固有の色による影響を受けないことで、鑑賞者の抱く作品のイメージは固定化されず、宙に浮いた状態となる。このように、色を操作し、鑑賞者の脳内に描かれるイメージを意図的に誘導しないことも可能であると言える。

第3項 数

人は“数”そのものに対して意味を連想し、ありもしない意味や意図を感じてしまう。それは「4は死(し)を連想させるので不吉である」、「8は末広がり(八)なので縁起が良い」、あるいは「13は西洋における忌み数である」、というようなレッテルの話ではなく、視覚から感覚へと直接作用する心理的なニュアンスでの話である。

- ◆目前にぼつりと1つ置かれた林檎は、象徴的な物や光景として強く印象づけられる。



象徴、孤独、絶対的

- ◆2つの林檎では、それぞれの違いなどが対比的に強調される。



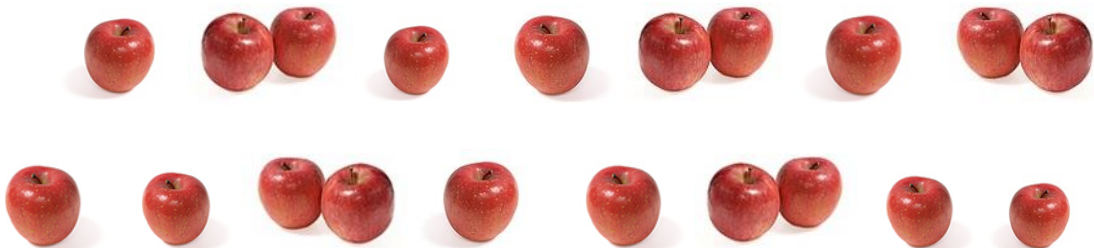
対比、比較

- ◆3つの林檎では、それらの関係性や順序をより強く意識づけられる。



関係、順序

- ◆多数の林檎では、個々の意味や性質よりも全体が示す振る舞いや規則性が注目される。



全体、規則、法則

このように、個体そのものに備わる意味や価値に変化がない状態においても、数によってその光景が意味する意図や印象に差異を感じてしまうという奇妙な事象が、十分に起こりうるのだ。

美術の分野においては、そうした数をもつバイアスを意図的に(あるいは感覚としての体感に忠実に)応用したと考えられる作品も、数多く見受けられる。写実絵画の巨匠として知られる野田弘志⁷⁶の作品にも同様の性質を見て取ることができるが、野田氏はこうした心理的な作用をその構図の中に忍ばせることで、単なる再現描写のテクニックから脱した、ある種の意味性を想起させることに成功している(図69～72)。



図69 野田弘志「頭骨」カンヴァスに油彩、530×455mm、1990年

(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)

⁷⁶ 野田弘志(のだひろし)：1936年生まれ、東京藝術大学絵画科油画卒、元広島市立大学芸術学部教授。油彩を用いた写実表現によるリアリズムを追求、骨など時間の集積や生命を感じさせるモチーフを描き、「TOKUJIKU(非時)」シリーズなどで知られる画家。

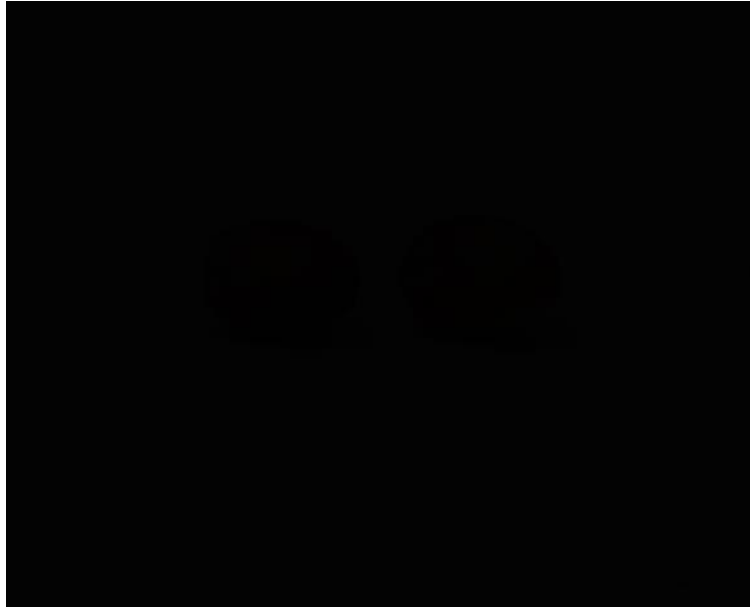


図70 野田弘志「マンゴーⅡ」カンヴァスに油彩、530×455mm、1974年
(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)

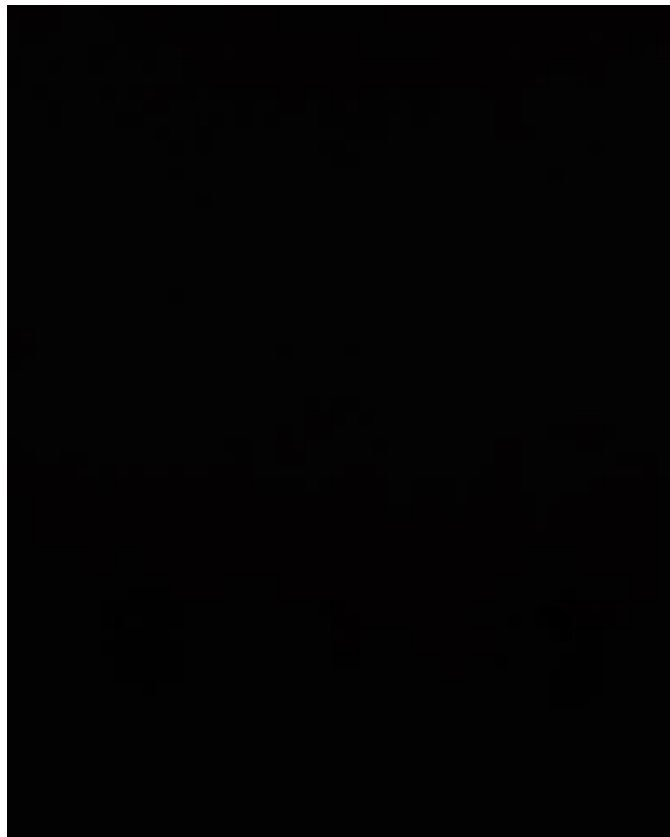


図71 野田弘志「骨Ⅰ」カンヴァスに油彩、1167×910mm、1990年
(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)



図72 野田弘志「五つの林檎」鉛筆・淡彩・紙、348×483mm、1986年
(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)



図73 野田弘志「想・澁澤龍彦」鉛筆・淡彩・紙、365×383mm、1988年
(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)

澁澤龍彦⁷⁷を追悼する絵画として1988年に描かれた野田の「想・澁澤龍彦」(図73)では、“多数”が持つ“全体、規則、法則が強調される”という性質を用いることによって、描かれたモチーフ個々の意味や装飾性から脱却し、全体が示す博物性へのアプローチを可能にしている。

それにより、澁澤龍彦のヴンダーカンマー⁷⁸的博物趣味を想起させるという高度な応用に加えて、化石やドライフラワーといった、時間の集積、死してなお生命を匂わせるモチーフの選択が、雄弁な空白とも言うべき図像を超えた意味性を、その画面に固着せしめたのだ。

これに対峙する鑑賞者は、そこに隠されたメッセージの存在を想わざるを得ないが、その過程においても想像の枝葉は、それぞれ分岐していく。存在しない存在への糸口は、様々な場面に潜んでいる。



図74 中井章人「螺旋の冠」パネルに油彩、673mm×774mm、2014年

「螺旋の冠」(図74)には、形状を同じくするモチーフが、対になり、寄り添い合うかたちで“2つ”描かれている。前述の法則に従えば、2という数により、“対比・比較”といったイメージが想起されるはずだが、よく見れば一方は鏡に映りこんだ姿であり、描かれた世界に実在しているのは“1つ”と見受けられる。すると、1という数字が持つイメージである“象徴・孤独”といった印象が上書きされ、鑑賞者の抱くイメージは大きく変化することとなる。このように、描かれたものを2つと見なすか、1つと見なすかによっても想像の枝葉は分岐していき、鑑賞者それぞれの想像の物語が引き出されていく。

⁷⁷ 澁澤龍彦(しぶさわつひこ 1928~1987): フランス文学者、小説家、エッセイスト。(『ブリタニカ国際大百科事典』ロゴヴィスタ、2014年)

⁷⁸ ヴンダーカンマー: 「驚異の部屋」とも呼ばれる博物陳列室。自然物か人工物かにかかわらず、珍しい品を一ヶ所に収集するのが特徴。収集対象は、動物標本・植物標本・鉱物標本・聖遺物・アンティークなど多岐にわたる。

第4項 形



図 75 ミケランジェロ「ピエタ像」大理石、1740×1950mm、1499年、サン・ピエトロ大聖堂
(出典：『NHK フィレンツェ・ルネサンス5』日本放送出版協会、1991年)

“形”は、目前の対象を識別するうえで最も重要な手がかりである。私たちは、視覚的に捉えた形の細かな抑揚をもって、質感、重さなどを推し量る一助としているが、これもまた、本章第2項での色の例と同様に、人類が歴史的なスケールの中で積み重ねてきた経験に基づく知覚手段に他ならない。

ゆえに人は、視覚に対する信頼性に揺らぎが生じた際には、大きな驚きと同時に強い違和感を感じることになる。この違和感は、視認された対象の質感と実際に触れて得た質感に大きな差異があった場合に生じる、脳の混乱によるものである。例えば、ミケランジェロ⁷⁹作「ピエタ像」(図75)にみられるような、石材とは思えないほど滑らかな抑揚から感じとった“柔らかな”対象の質感は、実際に指などの物理的な触覚器を用いて確認した“硬質な”質感と大きく異なる。その際、脳は一時的に混乱をきたし、私たちは強い違和感を感じるのである。

⁷⁹ ミケランジェロ(1475～1564)：イタリア盛期ルネサンスの彫刻家・画家・建築家。(『大辞林第三版』三省堂、2006年)

視覚器や触覚器の働きそのものには問題が無かったにもかかわらず、なぜ脳は混乱を生じさせてしまうのだろうか。その手掛かりとなるのが、本節第2項で論じた色彩心理に関わる液体を用いた実験である。人は色のついた液体に指を浸した際、暖色系の液体に対して“暖かい液体である”ことを期待し、寒色系の液体に対しては“冷たい液体である”ことを期待してしまう。実験により明らかとなった心理的傾向が、視覚で得られた“形”に対する知覚過程においても同様に働くと類推される。つまり、人は視覚で“柔らかさ”を予見した対象には“柔らかさ”を期待し、“硬さ”を予見した対象には“硬さ”を、予め期待してしまうということである。

また、横浜みなとみらいクイーンズパークに設置されている、マリナ・カレラ⁸⁰作「a place beyond dawn」（図76）では、空中に浮遊する翼が、大きな布を軽やかに持ち上げる幻想的な姿が表現されているが、実際にはFRPを用いて作られた布状の強固な台座によって、重いブロンズの翼を支えるという設計になっており、視覚から受ける印象とは真逆の力学構造を有している。これもまた、視覚によって得られる情報と実際の素材や構造とが異なることで、鑑賞者は混乱と共に大きな驚きを感じる。



図76 マリナ・カレラ「a place beyond dawn」FRP、ブロンズ、横浜みなとみらいクイーンズパーク

⁸⁰ マリナ・カレラ 1940年生まれ、ギリシャ出身、フランス在住。日常的な物をモチーフとして幻想的な彫刻を作る。（クイーンズスクエア横浜公式サイト <http://www.qsy-tqc.jp/qsysp/floor/art.html> (2017.2.23)）

このような視覚による誤認を応用して鑑賞者の驚きを引き出す試みは、“レットルがもつ効果を作品制作に応用した例”のひとつである。視覚により、“柔らかそうだ”というイメージをラベリングされた対象に、“硬そうだ”というリラベリングを施すことは、花や色が持つレットルの例と同様に、容易なことではなく、少なくとも視覚以外の感覚器を用いずにそれらを看破することは非常に困難である。

これら、感覚器の不確かさを利用することによって、鑑賞者のイメージ、とりわけ先入観を操作し、作品と対峙した際に受ける印象を、特定の方向へと誘導することが可能だと考える。

「仮想世界は現実よりも一次元多い」(図 77)は、視覚で感じるマシュマロのような“柔らかさ”や“軽さ”とは裏腹に、石質の“硬さ”と“重さ”を持つ作品である。その違和感によって、鑑賞者の抱くイメージの固定化を阻害し、正体を特定することを困難にしている。



図 77 中井章人「仮想世界は現実よりも一次元多い」オブジェ、ミクストメディア、150×150mm、2014年

第5項 左右対称

地球上の生命の骨格がことごとく左右対象である事と、左右対称である不特定の図像に言い知れぬ生命感や気配を感じてしまう事との間には、因果関係が存在する。それは“生物骨格は左右対称である、ゆえに左右対称は生物骨格である”という認識が、無意識に働いてしまうバイアスに起因する(図 78、79)。

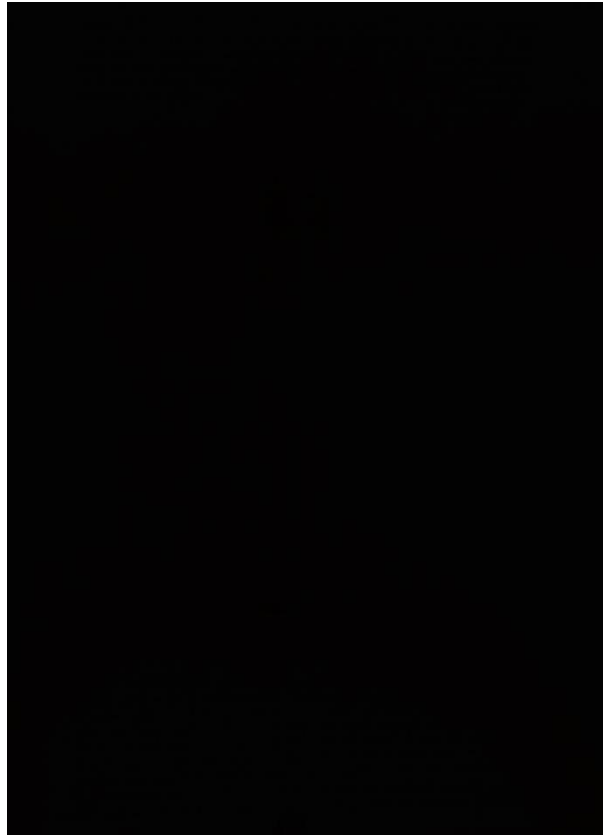


図78 レオナルド・ダ・ヴィンチ「ウィトルウィウスの人体図」インク、紙、344×255mm、1487年、
ヴェネツィア・アカデミア美術館 (出典：『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッセン、2007年)



図79 ウシガエルの骨格標本 (出典：ステイブ・パーカー『ホネ事典』伊藤恵夫訳、あすなる書房、2006年)

[Redacted text block]

81。

多くの生物がその姿かたちの中に対称性を備えていることが、直接的に“生命感を感じさせる”要因になり得ると断言するのはあまりにも早計であるが、少なくともその鏡映対称性の中に3つの点を視認した瞬間、人の脳は目前のそれを“生物である”と予感するシステムを脳の中に搭載している。

私自身の記憶を振り返れば、小学1年生のときに校舎3階の壁に現れた3つのシミに、“幽霊の顔だ！”などと校内が騒然となった幼少の思い出を想起せずにはいられないが、これは人間の脳の働きであるシミュラクラ現象による騒動である。

シミュラクラ現象 (類像現象)

[Redacted text block]

82。

「あの車の顔は可愛いけれど、この車の顔は怖いよね」。車のフロントを眺めては、このような話題で盛り上がった経験がある。ヘッドライトが目、フロントグリルやナンバーが口といった要領で、それぞれのパーツが目や口を想起させることによって、無機質な工業製品であるはずの車が、まるで人や生き物のように生き生きとした表情を感じさせるのだ(図80)。これもまたシミュラクラ現象の発現要因である、“逆三角形に配置された3つの点や線の視認”に起因するものだと考えられる。

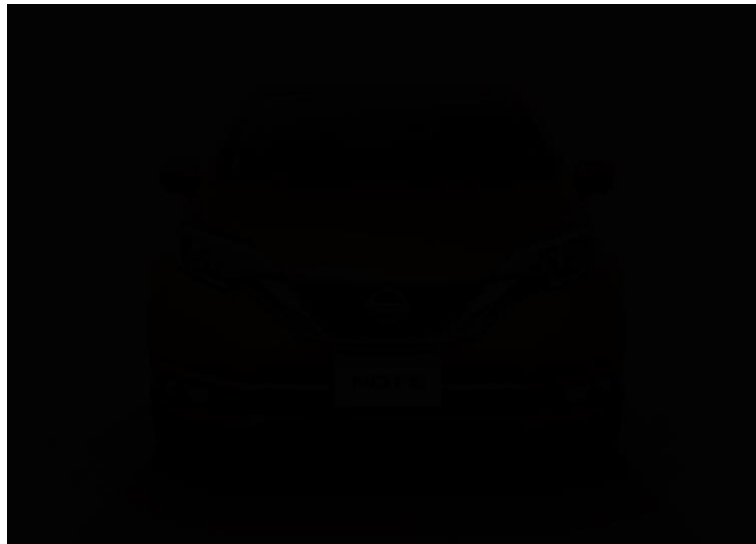


図80 車のフロント (出典：『日産ノート e-POWER メダリスト公式カタログ』日産自動車、2016年)

⁸¹ イアン・スチュワート『自然界の秘められたデザイン』河出書房新社、2015年、p71

⁸² 小山直彦『珍樹図鑑』文藝春秋、2016年、p31

私たちの日常から身近な例を挙げるならば、文字や記号によって構成される“顔文字”もまた、鏡映的な左右対称をベースにして“3つの点や線”で構成されているものが殆んどで、同様にシミュラクラ現象の発現を窺うことができる。

顔文字は、プライベートなメールやSNSなどのくだけた文面上において、文字よりも直感的に感情を伝達できる表現ツールとして一般に広く用いられている。顔のパーツが示す形態や、その表情に見立てた文字や記号をそれぞれ適切に組み合わせることによって、シミュラクラ現象が指すところの“3つの点や線”が設定され、脳内で顔(表情やしぐさ)のイメージが析出されていく(表2)。

顔文字	感情
(^_^) (*^▽^*) (≧▽≦) (^-^) (・▽・)	笑い
(*_*) Σ (´▽` ;) ヽ(´Д`) / (´▽`)	驚き
(; _ ;) (/ ㄥ `) 。 ・ ° ・ (つ ㄥ `) ・ ° ・ 。	泣き
(@ _ @) (° ▽ 。)	混乱
(´ ・ ω ・ `)	しょんぼり
(/ ´ ▽ ` *)	まったり
(# ` ㄥ °) ゴルァ!! (# ` ㄥ `) m9 (^ ㄥ ^) プギァー!!	怒り、挑発、侮辱
(^ _ ^ ; (; ´ ㄥ `)	苦笑
m (_ _) m	平伏 (依頼) 、土下座 (謝罪)

表2 左右対称な顔文字 (出典: Wikipedia 「顔文字」 (2017.04.03))

顔文字は、“3つの点や線”を“顔”に置き換えて認識する、シミュラクラ現象を利用して、“顔”を“3つの点や線”に置き換えるという逆のベクトルを成立させた例である(図81)。

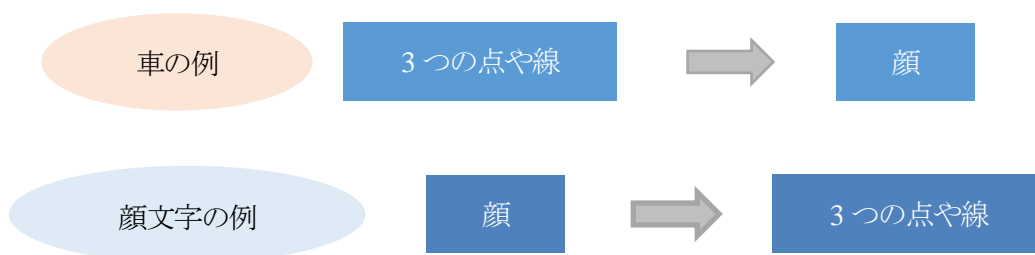


図81 類像判断のベクトル

このことから、“3つの点や線”と“顔”の間には、双方向に類像を結ぼうとする性質があると考えられる。つまり、“3つの点や線”が“顔”と認識されるとき、一方では“顔”は“3つの点や線”と認識される可能性を含んでいる。ただし、この場合の双方向性とは、まるで高速道路の様に上りと下

りに車線が分かれ、遡ることが出来ない状態(図 82)という不完全な性質となる。“3つの点や線”を“顔”として認識しようとした際に、“顔”は“3つの点や線”である、などと同時に認識することは出来ない。同一車線上において、双方向に向かって認識のベクトルを伸ばすことは出来ないのだ。同一車線における双方向の認識が成り立たない理由は、“出発点があらかじめ確定している”ことにある。対象物が“3つの点や線”であるとの認識が成り立った出発点からは、顔に向かって類像を結ぶ方向にしか車線が成立せず、逆もまた同様である。

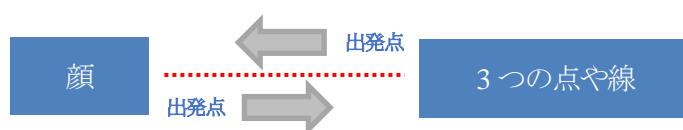


図 82 不完全な双方向性

そこで、認識のベクトルを方向付けている“出発点”を隠蔽することが出来れば、“3つの点や線”は“顔”であり、“顔”は“3つの点や線”でもある、という完全な双方向性を獲得することが出来るのではないかと考えた(図 83)。



図 83 完全な双方向性

出発点が不明瞭になったことで、“認識のベクトルがどちらに向かって伸びているのか”という重要な情報は曖昧なものとなる。すると鑑賞者は、“3つの点や線”を“顔”に置き換えて認識しているのか、“顔”を“3つの点や線”に置き換えて認識しているのかを、正確に判断することが困難になる。

こうしたシミュラクラ現象に基づく認識の性質と、それにより引き起こされる受け手側(鑑賞者)の反応を、作品の制作原理として挿入することで、鑑賞者の脳内に、“顔”なのか、“3つの点や線”なのか判然としない、正体不明な類像を結ばせることが可能になるのではないかと考えた。

「細粒化するふたつの痕跡」(図 84)、「幻覚、増殖、束縛」(図 85)は、モチーフを反転合成させて制作した絵画作品である。強制的な鏡映対称化によって、生物骨格に備わる左右対称性と構造的な類似性を獲得したモチーフは、“3つの点や線が逆三角形に配置されている”というシミュラクラ現象の発現要件を満たすものとなる。それによって、作品に描かれているモチーフが、有機物であろうが無機物であろうが、その正体とは無関係に、鑑賞者に対して“有機的であり、無機的でもある”というような、正体不明のイメージを想起させることが出来るのではないかと考えている。

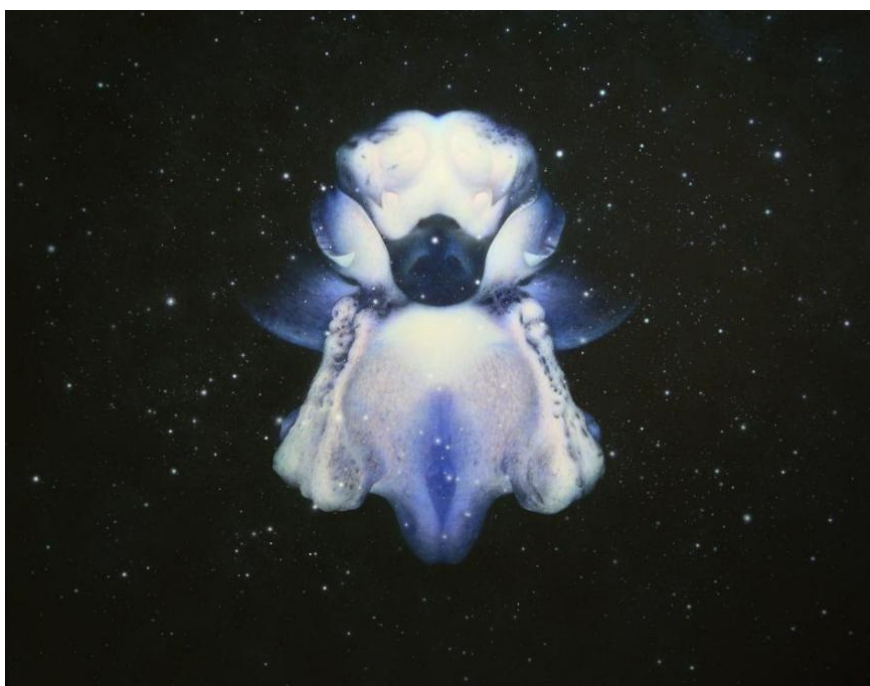


図 84 中井章人「細粒化するふたつの痕跡」キャンバスに油彩、727×910mm、2012年



図 85 中井章人「幻覚、増殖、束縛」キャンバスに油彩、1303×1303mm、2012年

第2節 流動的なフレーズ

たとえば「パン」、たとえば「始まりの町」、それら何気ないフレーズが示す意味や価値が、全ての受け手にとって等しく等価であると主張することは可能だろうか。少なくとも「パン」という言葉が指し示す対象は、紛れもなく社会通念上のパンそのものと言って相違なく、決してニンジンでも猫でも車でもないことは誰の目からも明らかである。しかし、「パン」という言葉が持つ意味についてはどうだろう。筆者にとってのパンとは、朝食として、あるいはスープに添えられ、ときに冷えた牛乳で無理やりに流し込む学校給食であり、麵以上で米以下の“脇役的食料”という認識である(図 86)。



図 86 パンのイメージ

もちろん、この認識と価値観は誰もが共有しているものではない。ある人にとっては“大好きなパン”であり、またある人にとっては“アレルギーを引き起こす忌諱すべき悪魔の食物”にもなりうる。つまりそれらは受け手側の経験や記憶・趣味嗜好などのあらゆる要因によって、そのものの意味や価値が変化するという事実を示している。

「君、ブタみたいだね」「君、パンみたいだね」

この2つの言葉には大きな違いが存在する。前者は一般的に相手の容姿を貶すことによって、侮辱し不快感を与える目的で用いられる、いわば“固定化された侮蔑表現”として一般に認識される。対して後者には、はっきりとした意図を見出すことが難しい。これは、後者の発言には確たる価値(地位)を与

えられたフレーズが存在しないために、肯定的な意味として発言されたのか、否定的な意味かについての判断が困難になっているためと考えられる。そしてこうした曖昧さは、明らかに“パン”という“フレーズがもつイメージの流動性”に起因している。“パン”のような、一般に呈された固定的な価値を持たない“流動的なフレーズ”は、発言する側・受け取る側の持つイメージの良し悪しによって、言葉の示す意味までもが容易に変化してしまうのである。

言葉には常に本来の意味とはまったく別に、人によって異なる意味性が添付されている。自覚のあるなしにかかわらず、だれもが“パン”という何気ないフレーズに対しても、各々の志向に基づき様々なイメージを投影しているのだ。“流動的なフレーズ”は、発信者・受信者それぞれを取り巻く環境や経験・記憶や趣味嗜好といった、様々な要因によって歪められた個人的なイメージにより、常に複数のタグが添付されている状態(図 87)となる。従って、そのフレーズが実際にどのような意味を指す言葉として受け取られるのかについては、“蓋を開けてみないと分からない”重ね合わせに似た状態に置かれていると言える。

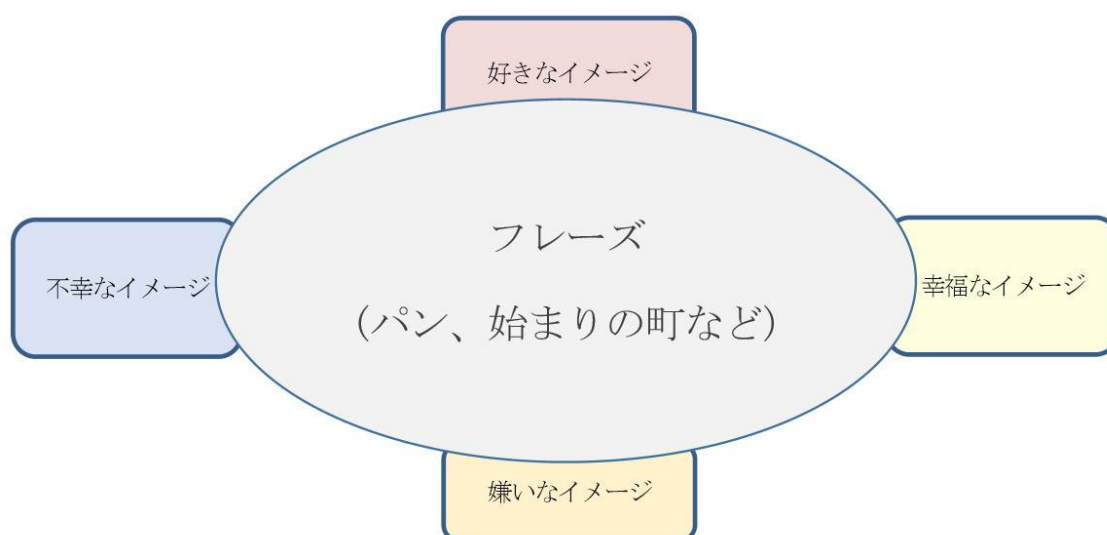


図 87 タグが添付されたフレーズ

これは“始まりの町”というフレーズについても同様で、かつて高校卒業をきっかけに上京することとなった筆者にとっては、“生まれ育った故郷”(図 88)を想起させる言葉であると同時に、心機一転、新生活を始めた決意の町“東京”を指す言葉でもある。そして、TV ゲームを好む弟にとってのそれは、ロールプレイングゲームにおけるスタート地点としての“始まりの町(初心者の村)”(図 89)に他ならない。ここでも“パン”の例と同様に、フレーズが示す意味や価値が、受け手側のタグ付けによって変化する様子を確認することができる。



図 88 筆者にとっての始まりの町(三重県伊勢市有滝町、アサリ漁に用いる小型船舶が停泊している)



図 89 ゲーム『FINAL FANTASY V』で最初に登場する町(村)トゥール(出典：Android 版、スクウェア・エニックス、2013 年)

“流動的なフレーズ”の特性として、込められた意図を正確に特定することのできない、いわば宙に浮いた状態を生み出す点が挙げられる。そのため、鑑賞者に対して正確な意味の伝達を必要とする、メッセージ性の強い作品に用いるには適さない。しかし、“謎”や“神秘性”あるいは“不可思議”といった、不確実性自体を利用して鑑賞者の想像を引き出す試みにおいては、非常に有効なモチーフであると言える。

シュールレアリスムの巨匠にして、20世紀の美術史上最大の奇才⁸³として知られるサルバドール・ダリは、自身の絵画作品の中にモチーフとしての“パン”を度々登場させている。そして作品ごとにパンが象徴する意味や役割を変化させていることから、“パン”というフレーズがもつイメージの流動性を積極的に応用している様子を見て取ることができる。図90の「パン籠」では、ダリはパンを「カタルーニャ人の生活に欠かせない産物」⁸⁴として、また図91の「愛情を表す2切れのパン」では「キリストの体と犠牲の象徴」⁸⁵として描いた。



⁸⁶。



図90 サルバドール・ダリ「パン籠」カンヴァスに油彩、315×315mm、1926年、サルバドール・ダリ美術館

(出典：「生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年)

⁸³ 生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年、p4

⁸⁴ ジョン・クロープフ(サルバドール・ダリ美術館副館長、2007年当時)生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 p46

⁸⁵ アンтони・ピショット(ガラ＝サルバドール・ダリ財団ダリ劇場美術館館長、2007年当時)、モンセ・アゲール・イ・テシドール(ガラ＝サルバドール・ダリ財団ダリ研究所所長、2007年当時)生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 p98

⁸⁶ 生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年、p68



図91 サルバドール・ダリ「愛情を表す2切れのパン」カンヴァースに油彩、813×1003mm、1940年、ガラ＝サルバドール・ダリ財団（出典：生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年）



図92 サルバドール・ダリ「カタルーニャのパン」カンヴァースに油彩、220×440mm、1932年、サルバドール・ダリ美術館（出典：生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年）

ただし、“流動的なフレーズ”を用いて描かれた作品を前にして、鑑賞者がそのヴィジュアルのみを頼りに、作品に込められた(作者が付与した)個別のイメージを正確に言い当てることは非常に困難である。“パン”というフレーズに特定の意味を込めた作者と、それを読み取ろうとする受け手側との間に認識の一致がなければ、同じイメージを共有することは難しいであろう。単純なフレーズは受け手側の恣意的な、あるいは無意識の改変を受けやすく、ある特定のイメージのみを伝達するには向かないと想像される。

しかしダリは、異なる作品の中に“パン”というフレーズを繰り返し登場させたにもかかわらず、その都度適した価値や意味を付着させることに成功している。それはむしろ、“パン”というフレーズがもつ“イメージの流動性”があったからこそ可能になったと言える。単純なフレーズだからこそ特定のイメージを持たず、絵に合わせて(作者の作為に合わせて)その意味を変化させることができたのである。言うなれば、“流動的なフレーズ”は、受け手側の要因によって恣意的な改変を見せる側面もあるが、同時に、発信する側の都合によっても同様の変化をもたらすことができると言える。

第3節 魔法の杖 — イメージの器



図93 女帝エカテリーナ2世の王笏 (出典:『ロマノフ王朝の至宝』世界文化社、2012年)

博士論文において「魔法の杖について論述する」などと宣言しようものなら、その時点で失笑ものである。それほどに、魔法という実在しないファンタジーに対する信頼性や、子供向け玩具に由来するプ

ラスチックキーでチープなフェイクイメージとが混濁した魔法の杖のイメージは、絶望的なまでにネガティブだ。しかし、モチーフのもつイメージの流動性を語るにあたって、これほどに本来的な用途から逸脱し、人によって与えられた多様な意味を担うことのできる“イメージの器”は、非常に稀であると指摘しなければならない。

小説、漫画、ゲームなどの中で、魔法使いや魔女が用いる呪文や呪術の効力を増強したり、それを付与したりする目的で用いられる杖が、“魔法の杖”と呼ばれる。それらを題材とした漫画やアニメーションを挙げれば枚挙に暇がない。ファンタジーを象徴するかのような魔法の杖だが、その形状は実在する杖やステッキの構造に倣った造りを示すのが一般的である。まず、先端にはオーブと呼ばれる星状の構造物、あるいは豪華な装飾物が施され、そこからシンプルな柄が伸びるという構造を呈する。形状や用途により「ステッキ」「ロッド」「ワンド」「スタッフ」などと区別して呼称される“魔法の杖”たちを、私たちはあらゆる創作的ファンタジーの世界の中で当たり前のように目にしてきた。

対して、まるで魔法の杖さながらに装飾された杖が、現実に関与を持つ例も現実にある。王笏などの権威を示すものがそれである。

杖は古くから権威の象徴だった(図93)。遡ればペルシャ王の王笏について、旧約聖書のエステル記にも記述があり、その後、裁判官、軍司令官、神官などが権威の象徴として使うようになったという。古代より杖そのものの持つ重要な役割のひとつが、権力を示すことであったために、豪華な装飾を伴うものが多く見られたのであろう。非現実的なまでの煌びやかさによって、権威という“目には見えない力”を強調しようと考えたのだ。

魔法の杖が持つ過剰なまでの装飾性は、こうした過去の例に由来すると推測されるが、そこに魔法という“目には見えない力”の発現を期待したのであろう。現実という平凡さから離脱するために、非現実的な装飾性をその手段として用いたのは“権威の王笏”も“魔法の杖”も同様である。

杖



杖はそもそも、人間の歩行を助ける目的で生まれたものである。それが権力者の誇示によって過剰装飾されたことから、権威や地位を象徴する役目を与えられ、実用を目的とする本来の杖とはかけ離れた“イメージ”を付与された。さらには、創作世界の中で、魔法使いや魔女が用いる呪文や呪術の効力を行使するための小道具として登場することになったのである。

杖が担う多様な役割は、人が想像によって創り上げた創作的価値をもとに生じたものだと考えられる。このとき、一般的な杖の姿を“器”、人の想像によって創り上げた創作的価値を“器を満たすもの”とするならば、杖は様々なイメージを内包することのできる“イメージの器”であると言える。

人は想像する生き物だ。人の想像は“イメージの器”という巨大な錬金釜の中で混じり合い、膨張していく。

⁸⁷ 『大辞林第三版』三省堂、2006年

「わたしの中に紡がれたこの物語をあなたは知らない。あなたの中に紡がれたその物語をわたしは知らない。」(図 94)は、半球形の装飾部から金属の柄が伸び、杖状の構造を有する立体作品である。長さが200mm程と短いことから、「身体を支える為のステッキ」ではなく「魔法使いのワンド」を想起させるが、本節冒頭で述べたとおり、「魔法の杖」に対して貼られるレッテルは、ファンタジーやそれに基づく子供向け玩具のイメージに誘導されがちである。そこで、作品制作にあたっては、この「チープ」なイメージを打ち消すため、金属・水晶・ガラスといった硬質で重厚な素材を中心に用いた。加えて、古色・傷などのエイジング加工を施すことによって、現実的な“使用感”を描き出した。これにより、さながら非現実世界の「魔法の杖」のような姿を持ちながら、同時に、実際に使用されていたかのようなリアリティをまとう。ただし、そのリアリティもまた、「魔法の杖」と同様に、誘導されたイメージに過ぎない。



図 94 中井章人「わたしの中に紡がれたこの物語をあなたは知らない。あなたの中に紡がれたその物語をわたしは知らない。」
オブジェ、ミクストメディア、幅210mm、2016年

第4節 赤い服のメリーさん

彼女は赤かった。

想像していたよりもずっと。それも目が眩むほどの赤。

おとといから続くあいにくの天気によってすっかり色を失ってしまったバスの待合所。

そこにひっそりと佇む一点の赤が、灰色に染まったこの世界を支配しているかのように感じた。

「話に聞いていたより異様だな。ちょっと怖いくらいだよ」。

そう投げた言葉が友人へ届くよりも数瞬間前、私の頭上でひとつの童話が浮かんで消えた。

「毒林檎…白雪姫の…魔女」。

彼女と呼ぶには皺深く、童話の世界で毒林檎を愛でる老婆のような風貌というのが正直な感想だった。

まるで地面に根でも生やしたかのようにしっとりと静止したまま、真っ直ぐ前を見据えている。その姿は不気味で美しく、何より神秘的だと感じた。

これは今から十数年前、友人と共に訪れたとあるバス待合所で、赤い服の老女を目撃した時の話である。「目撃した」とは言うものの、実際には“見に行った”というのが正直な所だ。それは彼女が、地元で有名な「赤い服のメリーさん」と呼ばれる、生きる都市伝説であったからに他ならない。

実のところ、メリーさんについてはあまりにも多くの謎が交錯し、はっきりとしたことは今でも分からないままとなっている。彼女を都市伝説たらしめたのは、“赤い服を着ている頭のおかしい人”などという下卑た悪口ではなく、“赤い服を着ている理由”にあった。彼女にその理由を直接尋ねたと主張する者、あるいは近い人間が尋ねたという話を披露する者、彼らの証言を束ねると、そこにひとつの物語が浮かびあがる。

昔々、メリーさんはある男性と婚姻の契りを結んだ。それは激しい恋愛の末などというロマンチックなものではなく、ありていに言えば、親が決めたお見合い結婚であった。幸いだったのは、思いのほか気が合う相手で、すぐに打ち解けることが出来たということ。そして、何度目かのデートの折には彼からプレゼントを貰った、それが赤い服。「僕は赤が好きなんだ、きっと君に似合うと思う」。喜んだ彼女は次のデートの際にはその赤い服を着ていくことを約束した。しかし、その日は訪れなかった。突然の召集令状、出立の知らせ。戦地へ赴く、その姿をとあるバス停より見送ったのが最後、未だに彼は帰っていない。50余年の時を経てなお、メリーさんは待ち続ける。戻った彼が真っ先に自分を見つげられるように、彼の好きな色、赤い色の服を身に着けて。

この話の信憑性を追求することが、必ずしも望むような結果を生まないであろうことは、第1章4節「カラス天狗のミイラ(生身迦樓羅王尊像)」の例を参照するまでもなく、容易に想像することが出来るが、私が見聞きしたこの感動的な物語に水を差すかの如く、その証言ごとに内容のズレが生じていたことを覚えている。

昔々、メリーさんには結婚を望む恋人がいた。彼とのデートの際には決まって赤い服を身に着けるのが習慣となっていた。それは、まだ二人が出会ったばかりのある日、身に着けていた赤い服を彼に褒められ、とても嬉しく感じたのがきっかけとなったそう。そんな幸せな二人を引き裂いたのは彼の元へ届いた突然の召集令状であった。戦地へ赴く、その姿をとあるバス停より見

送ったのが最後、未だに彼は帰っていない。50余年の時を経てなお、メリーさんは待ち続ける。
戻った彼が真っ先に自分を見つられるように、彼の好きな色、赤い色の服を身に着けて。

これもまた、ある人が語った赤い服のメリーさんである。大筋ではその名前、赤い服、バス、召集令状、待ち続ける、などのキーワードが一致していることから、同様の人物を発端とした物語であろうと推察されるが、とりわけ、下線に示された部分で、前述の“結婚しているメリーさん”とは異なる“結婚していないメリーさん”の設定が見受けられる。この他にも、“赤い服を二人で選んだ”“戦争から戻った際には結婚しようと約束をした”などの説もあり、物語の分岐が見受けられる。ただ、この物語の舞台となった待合所を含む建物⁸⁸の解体工事と共に、彼女は姿を消したと言われており、今となってはその真実を確認する術は失われている。少なくともそれら証言の中において食い違いの無い点は、“赤い服の女性”であることと、“赤い服を着て帰りを待つ”の2点であるが、これはいずれも視認で容易にその様子を確認することが可能なものに限られており、その他の食い違う証言は全て、確認困難な流動的証言で構成されている(図95)。

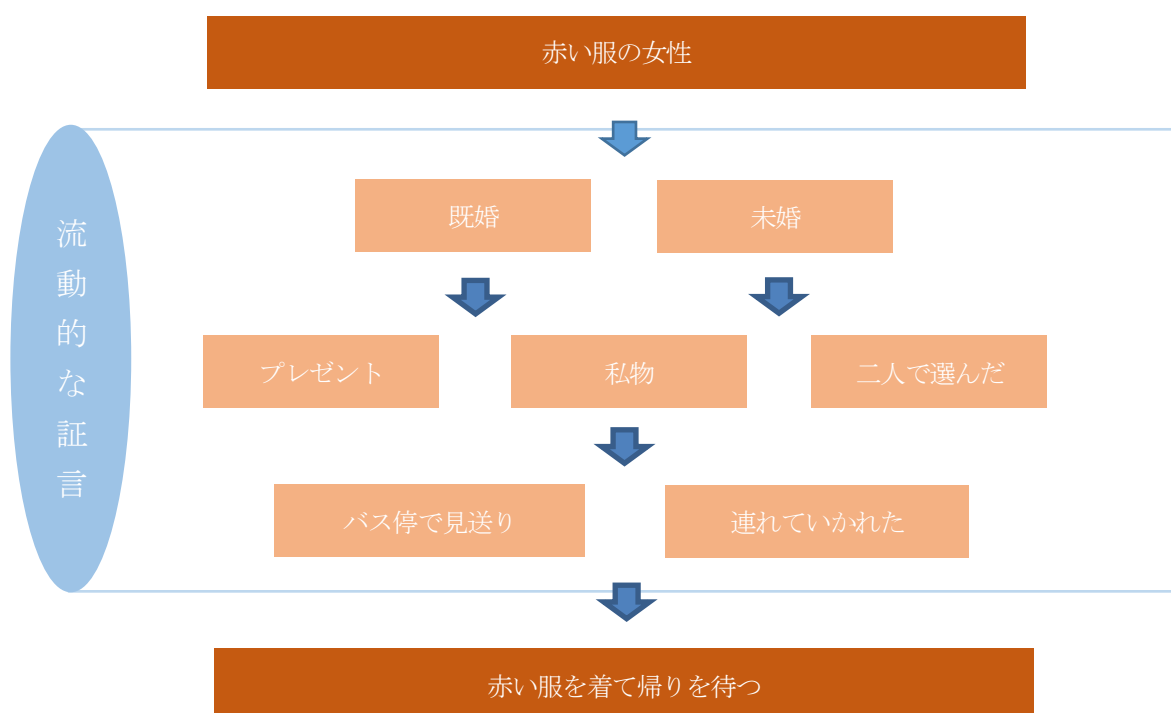


図95 「赤い服のメリーさん」を構成するキーワード

即ちこれは、実在する“赤い服の女性”をきっかけとした、憶測による創作物語であるという可能性

⁸⁸ 三重会館(みえかいかん)：三重県津市にある三重交通本社ビル。三重交通のバスターミナル。(『三重交通50年のあゆみ』三重交通株式会社、1994年)

を示唆する。同時に、“視認により確定されない部分において、人の想像力が作用し、物語が分岐、変異した痕跡である”とも考えられるのである。

第1章第2節で触れた、トルストイの『七つの星』の伝承においても同様に、物語の詳細のブレが見てとれる。NHK教育テレビ番組『おはなしのくに』では、少女が犬と出会う場面を次のように語っている。



89。

一方で、岩崎京子『七つの星トルストイの民話』⁹⁰では、「寝ていた子犬と出会い、ひしゃくの水をなめさせてやった」となっている。おじいさんと遭遇する場面も、「道の真ん中に倒れていた」「家を訪ねてきた」など、物語によってブレが存在する。少女の名前についても、「ソーヤ」「ミーシカ」「ナタリー」「おんなのこ」など、文献によって差異が生じている。物語の要の部分であるはずの“柄杓が金に変わる”場面さえ、母が水を飲んだ後であったり、少女が水を飲んだ後であったりと統一性が無い。

このように、トルストイの物語にはいくつかのバリエーションが存在する。『七つの星』は各地で長きに亘って語り継がれているため、「少女」「柄杓」「日照り」「犬」等のキーワードは維持されながらも、物語の詳細に差異が生じていったのだろう。これは、物語の語り手が交代していくことに加えて、“うろ覚え”や“語られなかった部分”に対する人の想像の補填行為が、物語を拡張・変異させていったと考えられる。

物語(対象)がもつ神秘性を加速させているのは、紛れもなく“謎”そのものだと筆者は考える。人は正体が判然としない対象を認知しようとする際、五感の網から零れ落ちた微細な不足情報を、まるで欠落したパズルのピースを補うかの如く、自身の想像力を用いて補完しようと試みる。その過程で歪められた実在しない真実が、平凡な現実を飾り立てるのである。赤い服を身にまとい、来る日も来る日も同じ場所に佇み続ける謎の老女。彼女を巡るこの物語にも、“謎から生じた想像”が与えた影響を無視することは出来ない。

もし、あの場所で、彼女(メリーさん)が積極的に身の上話を披露していたとすればどうだろう。神秘性は失われ、物語として語られることも無かったかもしれない。あるいは、地域で慕われる存在になり得たのだろうか。私は想像する。ありもしなかった現実を。存在しなかったあれこれに思いを馳せる、これこそが謎をきっかけとして発現した“想像”という名の創作的観測術なのだ。

⁸⁹ NHK教育テレビ番組『おはなしのくに』、日本放送協会、1990年

⁹⁰ 岩崎京子『七つの星トルストイの民話』女子パウロ会、1996年

第4章 自作について

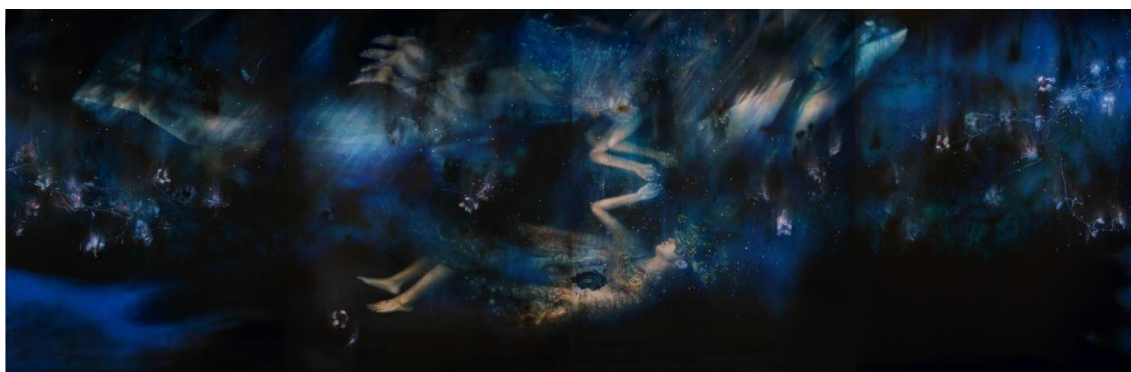


図96 中井章人「ラプラスの夢」パネルに油彩、1455×4480mm

本論で繰り返し述べてきた通り、筆者は、対象物の再現的模倣や、主義主張の標榜を制作の目的とするべきではないと考えている。なぜなら、理想的な図像の構築を目指すならば、退屈な現実での出来事や、それに対する思いを掲げるよりも、想像する生き物“人”のもつ不可思議な知覚作用を作品へ応用すべきと考えるからだ。

謎が鑑賞者の想像を引き出し、想像によって謎が補完されることによって、そのものの価値や意味が変質、あるいは膨張してしまうことについてはすでに述べた通りである。絵画において、謎を重視することは、描かれたもの以上の価値を鑑賞者に感じさせるために他ならない。しかし、鑑賞者が絵画を読み解こうとする際、手掛かりのない状態からでは誰もが足を踏み出すのをためらう。目視できるヒントやきっかけがあって初めて、人の想像の歯車が回り始めるのである。人がものを知覚しようとする際に特徴となる要素を意図的に隠し、一方で執拗に描き出し、ものの価値を揺るがす事象を作品の中に組み込む。鑑賞者に対し、ひとつの正体不明性を提示しようとする。描かれたものの価値に変質を引き起こすことを期待し、そのことによって眼前のものの本質を探ろうと模索する。描き入れられたモチーフの一部は、忠実にそのものの性質を示している。にもかかわらず、鑑賞者一人ひとりがそれら性質というパーツを集めて認識を再構築する過程で、組み上げる図像には個別の差異が生まれていく。観測対象のもつ表象と垣間見える本質、それに対する人の印象、妄想、こじつけ。そうしたものが合わさって初めて、鑑賞者それぞれの絵画の認識に至ると考える。具体的な事物を描き入れながらも、その意味が判然とせず、思考を巡らせて恣意的な解釈を余儀なくされる仕掛けを絵の中に組み入れた。

こうした試みを通じて、現実の絵画に対する、人の想像という絵具によって描かれる絵画の優位性を確信するに至った。また、より思索を深める中で、人が想像によって描き出しているのは事物そのものの本質ではなく、人自身ではないかとの疑問を抱いた。人が眼前のもの正体を類推しようとする際、頼りにするのは自分自身の記憶や趣味嗜好、願望や理想である。鑑賞者一人一人の脳内に描き直された絵画には、自覚するとなしにかかわらず、その人自身が少なからず含まれている。目の前の絵画の意味に思考を巡らせるとき、暴こうとしているのは鑑賞者その人の本質ではないか。

博士展出品作「ラプラスの夢」(図96)は、4枚のパネルからなる油彩画で、これまでの発見や試みを多く取り入れた作品であると同時に、本論で述べてきた筆者自身の思考、答えのない問いを、鑑賞者に委ねる形で描き入れた絵画である。ただし、描かれた思考や問いは、鑑賞者に読み解かれることを目的としない。謎から生まれる想像が、答えのある現実よりも優位性を持つことは、本論で繰り返し述べたとおりである。描かれた事物を前に、鑑賞者一人一人の脳内に描かれる想像の絵画、それが筆者の求める理想の絵画である。3章第1節第1項、「ラプラスの庭」(図58)と同様に、フランスの数学者、ピエール＝シモン・ラプラス⁹¹にちなんだ作品名を冠し、これは、筆者自身の考えを示すうえで重要なキーワードとなっている。

ラプラスが提唱した「ラプラスの悪魔」⁹²とは、物理学の観点から未来の決定性を論じる際に仮想された、超越的知性の事を指す。全ての“今”を知る知性にとってみれば、全ての“未来”も予見できているに等しい、とラプラスは主張した。これは、「決定論」と馴染むものであった。決定論とは、「常識的には、未来の事柄のなかには、人間の自由意志によって、それが生ずるかどうかが左右されるものがあり、この意味で未来には不確定な部分がある。この常識に逆らって、世の中でどういうことが起こるかは、未来永劫にわたってすべて、あらかじめ決定されている」⁹³、とする主張のことである。これらは、筆者が本論「序章」で述べた、この世界の“息苦しさ”そのものに他ならない。

この作品は、統一された価値観をもとに形成された、ひとつの箱庭を意味しており、ラプラスの悪魔を閉じ込める結界であると同時に、“現実”という名の“悪魔”に対するアンチテーゼの意味を持つ。しかし、これらは「決定論」への反論や、考証を目的としたものではなく、あくまで取り払うべき“息苦しさ”に向けた絵画の剣である。人は、“現実”が見せる退屈な姿に、想像や創作という手段を用いて“非現実”を重ね見、単調で息苦しい世界を彩ってきた。作者の主張を掲げたプラカードのような絵画(鑑賞者が作者の意図を読み解き、答えを探るといった決定論的な絵画)においては、作者は神である。鑑賞者は、神(作者)が絵画に込めた啓示を、そのまま受け取ることを余儀なくされる。仮に、神の特権であるはずの“絵画の意味を決定付ける行為”を、鑑賞者が自由に行うことができるならば、それは取り払うべき“息苦しさ”に向けた剣たりえるのではないか。鑑賞者の価値観、いわば自由意志に基づいて、作品の意味や価値を鑑賞者それぞれが書き換える事すら可能な絵画、その多様性こそが、現代絵画の示すべき姿だと考える。

「ラプラスの夢」(図96)には、人の想像を喚起するための要素が散りばめられている。画面中央に横たわる人物像は、上下に鏡映対称性を示し、“虚像と実像”“現実と非現実”などの連想を誘うが、上部の人物像もまた、虚実が入り組むように図像が重なり合っており、それが視覚の混乱と同時に“謎”を呼ぶ構造となっている(図97)。

⁹¹ ラプラス(Pierre Simon Laplace, 1749～1827)：フランスの数学者・天文学者。太陽系の数学的研究を行い、『天体力学』を著す。(『大辞林第三版』三省堂、2006年)

⁹² ラプラスの魔(悪魔)：自然界のあらゆる力と宇宙全体のある時点における状態を完全に把握することができ、かつ、これらの素材を完璧に解析する能力をもった仮想的な知的存在。このような魔(demon)にとっては宇宙の中に何一つとして不確実なものはなく、未来のことを完璧な形で予見することが可能となる。(山崎昶編著『法則の辞典』朝倉書店、2006年)

⁹³ 『日本大百科全書(ニッポニカ)』小学館、2017年



図97 図96部分

人物を内包する形で描かれた大きな結晶は、「鉱物」「パワーストーン」「氷河」「封印」などのイメージを抱かせる。モチーフ(要素)から想起するイメージには個人差が生じるため、鑑賞者それぞれの価値観に左右されながら、多様な物語が紡ぎだされていく。とりわけ、筆者が“創作世界と現実世界との区別を意識しない世代”と定義する〈ゲームネイティブ〉の人々は、“現実”と“非現実”との間を、シームレスに移動することが可能である。作品を前にした彼らは、“作品を眺める自ら”と、“作品の中に投射した自ら”とを、往来(魂の移管)しながら、最も“都合の良いポジション(意味、解釈)”を探る。

加えて、本作には繰り返し「花」が描かれている(図98)。これは、花言葉を代表とするレットルの項で述べたような、誤解の余地のない、恣意的な解釈を必要としないモチーフの一つとなるはずだが、描かれた花はクレマチスの釣鐘型の品種で、いわゆるクレマチスらしい大輪の姿ではない。加えて、クレ

マチスの花言葉はユリのように広く知られるものではないため、鑑賞者に与える強いバイアスとしては作用しない。その意味付けは人によって異なってくるだろう。仮に、「美しい精神」というクレマチスの花言葉を通じて作品を見るならば、結晶内に映りこんだ姿に手を伸ばす人物の様子から、“現実”と“非現実”との間で都合の良いポジションを求めてたゆたうゲームネイティブの姿を想起させる。

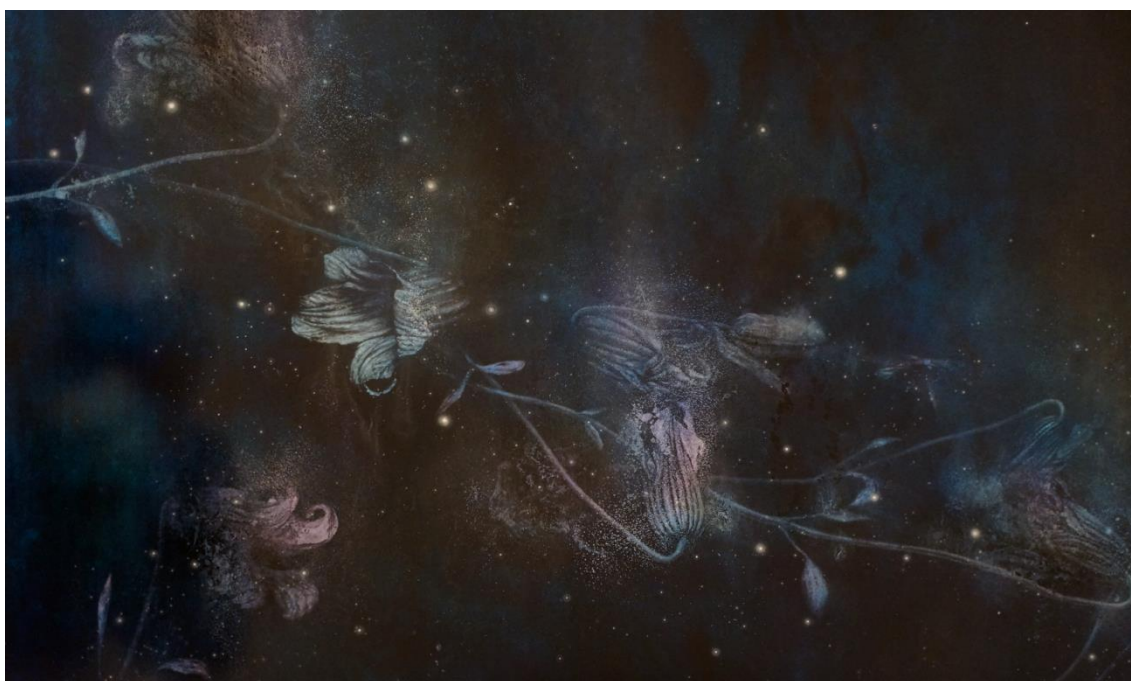


図98 図96部分

また、花の枯れた様子や摘まれたばかりのような姿は、ヴァニタスを連想させる。ヴァニタスとは、この世の空しさ、人の命の儚さを意味する言葉で、切り花はその「いずれ枯れゆく」さだめから、ヴァニタスを現すモチーフとして砂時計や髑髏と共に17世紀頃頻繁に描かれていた。花というモチーフが古来より人々に親しまれるものであり、その多くは宗教的意味合いを含ませた象徴として描かれていたことはすでに述べたが、一方で、やがて失われる美しさとして、人の哀愁や悲哀を誘う象徴でもあったのだ。生の儚さを表す典型的モチーフとして多く用いられた時計(砂時計や懐中時計)は描かれていないが、人物の胸元にみられる空洞には水晶が覗いており、クォーツ時計⁹⁴を連想させる(図99)。クォーツ時計は、水晶に電圧を加えると生じる振動を利用し、歯車を正確に動かし続けるという仕組みである。限られた時間のみ時を刻む砂時計のように有限ではなく、電気の供給がある限り半永久的に時を刻み続ける。しかし、その供給が止まれば即座に動きを止める。クォーツ時計は、ゲームネイティブ世代が生きる現代において、ヴァニタス(この世の空しさ、人の命の儚さ)を象徴するのにふさわしい。

⁹⁴ きわめて正確な一定周波数の電気振動を発生させる水晶発振器で運行を制御する時計。(『世界大百科事典 第2版』日立ソリューションズ・クリエイト、2009年)



図99 図96部分

画面中央、横たわる人物の頭部にかかる冠は、花が朽ち、乾いた実と枯葉のみとなっている。この冠がまぎれもなく何らかの象徴のように捉えられかねないのは、イエス・キリストの頭にかけてられたとされる“いばらの冠”というあまりに有名な逸話の存在が大きいだろう。欧米では、キリストの誕生と復活を祝う際にこの冠を模したヒイラギの輪“リース”を飾る風習があり、現代に至るまでその冠にまつわるイメージが引き継がれていることを物語る。月桂樹の冠はギリシャ神話におけるアポロンの象徴、白い花冠は新婦のお護りといったように、植物で編まれた冠は神秘的意味合いをもつモチーフとして、寓意的意味付けの役割を担ってきた。冠は花輪とも呼ばれ、その輪の形状から「終わりのない」「永遠に続く」ことの象徴であるとされ、聖書には花の冠を戴く者に栄誉と名声を与えるとの記述もある。冠を戴く図像を描くことで、こうしたある種の神性と関連付くイメージの広がりを実現している。

人は想像する生き物である。本作品の花や、その他のモチーフは、筆者の意図とは別の場所で無限に分岐し、寓意もしくは象徴として作用していく。

結章

「大人になったら新幹線になりたい」。

現実と空想と夢の境界がまだ曖昧だった幼少期、自らを取り巻く情景や眼前での出来事がどれも新鮮で光り輝いていた事を、今でも鮮明に思い出すことが出来る。空に浮かぶ雲、飛び交う鳥、突然の雨と雷鳴、巨大な大人たち、真っ赤な夕日に伸びる影、付きまとう月、テレビの中のヒーローと悪役。その全てが不思議で、美しく、怖いものであった。眩しい太陽はやたらとくしゃみを誘う厄介者でしかなく、林の中からは得体の知れない生き物が突然飛び出してくるような気がしていたし、夜の闇には大人の気づかない恐ろしい何かが隠れていると確信していた。それでも成長するにつれ、くしゃみは出なくなり、林の中にはバツカコオロギか、せいぜいカマキリくらいしかいないのだと知り、忌むべき怪物も闇夜の中で蠢くことはない悟った。テレビの中のヒーローどころか、秘密組織の悪役ですらもこの世界には存在せず、あんなにもなりたかった新幹線にもどうやらなれそうにない。

それでもなお、腐らずに歳を重ね続けることが出来たのは、“想像”という逃げ道を見つけたからに他ならない。人は誰もが絵を描く。想像の、理想の、忌むべき、待ち望んだ、それぞれの絵を描くのだ。それも心の中で、脳の中で。

「想像力という絵具を用いて鑑賞者の脳内に絵を描くことは可能か」

本論のテーマについて考察する上では主に帰納的推論を用い、各テーマに該当する例を挙げながら、それらの類似点や共通項を読み解いていった。序章では〈デジタルネイティブ〉と呼ばれる世代区分をベースに、より狭義な区分として〈ゲームネイティブ〉を設定した。これにより筆者の立ち位置を明示するとともに、現実と非現実との間を抵抗なく行き来する“現夢混濁”現象を提示した。

「想像が創る物語」と題した第1章では、主に人の想像によって創られる創作的イメージをとり上げた。第1節・2節で、月の裏側、星座を例に、人の想像から発露した物語が対象にまわりつくことで本来的な印象を歪めてしまう恐れを指摘した。第3節・4節では、人の想像が拡張し対象の価値を膨張させる例として、「モナリザ」「カラス天狗のミイラ」を挙げ、その想像が加速する要因として“謎”に着目した。

第2章「想像により美化される現実」では、記憶が美化される原因を認知心理学に求め、第1節で記憶が脳内で繰り返し再生されることによる“精緻化”のプロセスをとり上げた。第2節ではフロイトの抑圧を例に、悲哀の希薄化が行われることを指摘した。第3節では、人が対象を見た際に欠損情報の過剰補完を行う傾向にあることを挙げたが、それは同時に、“現実に対する理想の投射”が“現実の落胆”を補完し得ることを示唆するものであった。第4節で挙げた日光東照宮上神庫の象の姿も同様に、理想の投射によって美化(加筆)された象であると考えられる。さらに、第5節では「理想と現実」と題し、“現実の姿”よりも想像によって作られた“理想の姿”の方が、より強い訴求力を持つ例をとり上げ、人の想像がときに現実をも凌駕することを示した。第6節では「非現実世界への傾倒あるいは逃避」が生じる要因に、ゲームネイティブ世代が抱く現実への不満があることを指摘し、主に経済的疲弊感がそ

の背景にあると述べた。第7節「色づく水晶」では、そのような逃避行動の例として水晶を挙げ、観測物があるがままに知覚されるのではなく、観測者一人ひとりの脳内で再編された姿となって認識されることについて触れた。第8節「光」の項では、全光によって「闇(未知)」が失われる側面を指摘する一方で、人の想像を広げ、“現実から遠ざける”光の可能性について述べ、光の効果が人の認識に与える影響を考察した。

第3章「誤認」では、対象物にあらかじめ添付されたイメージの誘導によって生じる、人の認識の歪みについて論じた。まず、第1節「固定化されたフレーズ」では、“レットル”に代表される固定的イメージを有するフレーズについて、“色”“数”“形”“左右対称”の項に分けて示した。「流動的フレーズ」の節では、固定的なイメージを持たない“パン”などの例を挙げ、フレーズに複数のタグ付けが行われることによって、イメージに個人差が生まれることを指摘した。このことはまた、イメージのブレを利用する形での制作が可能であることを示していた。第3節「魔法の杖」では、杖という“器”が、様々なイメージを内包することのできる〈イメージの器〉であることを紹介し、人の想像が“イメージの器”の中で混じり合い、膨張していく様を錬金釜に例えた。第4節では、三重県(津市)で実際に目撃されていた“赤い服を着た女性”にまつわる噂話(都市伝説)をとり上げ、事実と想像が織りなすパラレルワールド⁹⁵的展開から、それらの物語を束ねることで見えてきた、“想像によって歪められた実在しない話”が、平凡な現実を飾り立てる様(現実には存在しない設定を脳内で描く様)を、“創作的観測術”として結論づけた。

本論文中に登場する、私が想像した“ありもしなかった現実や、存在しなかったあれこれ”、あの人が想像した“存在しなかった物語や、存在するかもしれない出来事”、それらは全て、謎をきっかけとして発現した“想像”という名の創作的観測術に他ならない。この“想像”を引き出すことを目的とした創作行動こそが、「想像力という絵具を用いて鑑賞者の脳内に絵を描く手段」である。

「我々はどこから来たのか我々は何者か我々はどこへ行くのか」⁹⁶などという自問自答も、ただ眉間の溝を深くするだけのトートロジーでしかない。それでも私たち“人”は問い続ける。まるで目前に置かれた物の正体や意味を推し量ることによって、自分自身の存在理由を類推しようとするかのように。その祈りにも似た探求心は、この世のあらゆる事象を解き明かし、分類し、論理的に確定させていく。そして、この世の全てはどこかで見聞きした既知の出来事で溢れている、そんな既視感が、眼前の日常から色を奪い去っていくのだ。

しかし、確定されたかに思えた常識という名の物差しは、受け手側の想像、錯覚、心理などの様々な要因で、その都度、変化してしまう。イメージに生まれた個人差は、受け手側の想像の産物であると同時に、その人を構成する一要素とも言える。人が想像によって平凡な現実を飾り立てる際、そこに無意識のうちに挿入されるのはその人の抱く願望や欲望である。想像という名の創作的観測術は、目前のものを「見る」だけに留まらず、そこに鑑賞者自身が「自分」を描き加えることに他ならない。それは、鑑賞者の本質を暴く行為とも言える。対象の正体について想像を働かせるとき、人が見つめ暴こうとして

⁹⁵ パラレルワールドとは、ある世界(時空)から分岐し、それに並行して存在する別の世界(時空)を指す。

⁹⁶ 「我々はどこから来たのか我々は何者か我々はどこへ行くのか」：フランス出身の画家ポール・ゴーギャン晩年の作品。

いるのは事物そのものではなく、何よりも不可思議な自分自身である。人は、収集した情報を元にして目前の対象の正体を推測しているが、それはいくつかのパーツを組み合わせることでパズルに描かれている図像を特定しようとする試みに似ている。誰もがその姿を正しく識別するためには、いくつかの決定的な特徴を示すパーツを必要とするが、収集した情報群の中からそれらが抜け落ちていたり、あるいは不要なものが混入していたりするならば、たちまちその正体を正確に判別することが困難になる。判然としない状態となった対象物を識別しようと、観測者は、欠落した不足要素を自らの想像力で補完する。その際、観測者を取り巻く環境や文化、過去の経験や記憶、趣味嗜好などの絡み合った複数の因子が挿入され、本来普遍的であるはずの作品のアイデンティティはその都度、変換されることとなる。

「我々はどこから来たのか我々は何者か我々はどこへ行くのか」脳内で再編された作品の認識を通じて、人は自分自身のルーツを、正体を、自らが向かうその先を見つめるのだ。

一般に、絵画を描く行為は、自らを見つめ、ものの本質を見つめ、キャンバスに自問自答の答えを描き出す行為とされている。しかし、人は客観的なイメージを創造できない。誰もが客観的な認識を作れないのであれば、作品を観た鑑賞者一人ひとりが、脳内にオリジナルの絵画を描いているのと同じである。まるで描き手のようにモチーフを見つめ、想像を通じて自分自身を見つめ、どこから来たのか、何者か、どこへ行くのか、問いの答えを求め思考を巡らす。作者自身も答えを持たない「問い」そのものを描いた絵画は、鑑賞者それぞれが想像の絵具を描き加えることで、唯一の姿となって脳内に描き出される。その姿は鑑賞者の隠された望みや嗜好、心情を含んで膨らみ、鑑賞者の本質を映す鏡として機能すると同時に、現実を凌駕したオリジナルのイメージである。それは、描き手と受け手の想像によって結ばれた理想の完全結晶である。

私たち“人”は問い続ける。まるで目前に置かれた物の正体や意味を推し量ることによって、自分自身の存在理由を類推しようとするかのように。その祈りにも似た探求心は、この世のあらゆる事象を解き明かし、分類し、論理的に確定させていく。この世の全てはどこかで見聞きした既知の出来事で溢れている、そんな既視感が、眼前の日常から色を奪い去っていく。しかし一方で、謎や未知を前に、人はたちまち想像という絵具を塗り広げ、色彩豊かに、輝かんばかりの、描いた本人にも測れないほどの仮想現実を描いてみせるのである。

人は想像する生き物だ。人の想像の絵具によって描かれた結晶が現実を凌駕するという推論が、本論文によって帰納されたと考えるならば、それは現実世界に閉じ込められた人々の憂鬱を打壊する希望の槌となり得るだろう。

参考文献一覧

- 『ダ・ヴィンチを知りたい』池上英洋監修、学研パブリッシング、2010年
布施英利『「モナリザ」の微笑み』PHP 研究所、2009年
イアン・スチュワート『自然界の秘められたデザイン』梶山あゆみ訳、河出書房新社、2015年
野田弘志『写実照応』米倉守編、求龍堂、1994年
木村忠正『デジタルネイティブの時代 なぜメールをせずに「つぶやく」のか』平凡社、2012年
『迷宮美術館』河出書房新社、2006年
川谷流『涼宮ハルヒの消失』角川書店、2004年
支倉凍砂『狼と香辛料 I』～『狼と香辛料 XVII』メディアワークス、2006年～2011年
『増補改訂版 地球・気象 (ニューワイド学研の図鑑)』学研マーケティング、2008年
『増補改訂版 宇宙 (ニューワイド学研の図鑑)』学研マーケティング、2007年
一柳廣孝／久米依子『ライトノベル研究序説』青弓社、2009年
東方創造騎士団『ライトノベル作家のための魔法事典』ハーヴェスト出版、2012年
草野巧『幻想動物事典』新紀元社、1997年
吉田敦彦『ギリシャ神話』PHP 研究所、2006年
白尾元理『月のきほん』誠文堂新光社、2006年
セシル・スカイエレーズ『モナリザの真実』花岡敬造訳、日本テレビ放送網、2005年
榎本博明『記憶の整理術』PHP 研究所、2011年
山口晃『山口晃作品集』東京大学出版会、2004年
若木民喜『神のみぞ知るセカイ』小学館、2008年
榎宮祐(かみやゆう)『ノーゲーム・ノーライフ』KADOKAWA、2014年
飯田孝一『天然石がわかる本-上巻・-下巻』マリア書房、2006年
久能徹・松本桂樹監修『心理学入門』ナツメ社、2003年
山脇恵子『色彩心理のすべてがわかる本』ナツメ社、2010年
「ロダンとカリエール展」図録 国立西洋美術館、毎日新聞社、2006年
「生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年
岩崎純一『音に色が見える世界』PHP 研究所、2009年
近山晶『鉱物・宝石の不思議』ナツメ社、2007年
松原聡『鉱物の不思議がわかる本』成美堂出版、2006年
山口晃『ヘンな日本美術史』祥伝社、2012年
フルール・フルール編著『花言葉・花辞典』池田書店、2009年
榎本博明『記憶はウソをつく』祥伝社、2009年
「生誕100年東山魁夷展」図録 東京国立近代美術館、長野県信濃美術館、日本経済新聞、2008年
長島晶裕『星空の神々』新紀元社、1999年

伏見つかさ『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』アスキー・メディアワークス、2008年
北尾倫彦・中島実・井上毅・石王敦子『グラフィック心理学』サイエンス社、1997年
鈴木晶『図解雑学フロイトの精神分析』ナツメ社、2004年
ロバートL.ソルソ『脳は絵をどのように理解するか—絵画の認知科学』新曜社、1997年
斎藤勇『図説心理学入門』誠信書房、1988年
若山隆良・岸良範『人間理解の心理学』八千代出版、1998年
中山敦雄『ソーシャルゲームだけがなぜ儲かるのか』PHP 研究所、2012年
篠田達明『モナ・リザは高脂血症だった』新潮社、2003年
まつもとあつし『ソーシャルゲームのすごい仕組み』アスキー・メディアワークス、2012年
フィリップ・フック『印象派はこうして世界を征服した』中山ゆかり訳、白水社、2009年
『アインシュタイン 150 の言葉』ディスカヴァー21、1997年
電通総研、日本リサーチセンター『世界 60 カ国 価値観データブック』同友館、2004年
『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッシェン、2007年
『現代外国人名録 2012』日外アソシエーツ、2012年
『ブリタニカ国際大百科事典』ロゴヴィスタ、2014年
『心理学入門』久能徹・松本桂樹監修、ナツメ社、2003年
『日産ノート e-POWER メダリスト公式カタログ』日産自動車、2016年
『現代用語の基礎知識』自由国民社、2017年
『大辞林第三版』三省堂、2006年
『大辞泉』小学館、1998年
『現代人のカタカナ語欧文略語辞典』集英社、2006年
梶島孝雄『日本動物史』八坂書房、2002年
スティーブ・パーカー『ホネ事典』伊藤恵夫訳、あすなる書房、2006年
『ロマノフ王朝の至宝』世界文化社、2012年
『美術資料』秀学社、2016年
『日本大百科全書(ニッポニカ)』小学館、2017年
『宇宙』同朋舎出版、1994年
武論尊『北斗の拳』集英社、1984-1988年
『NHK フィレンツェ・ルネサンス 5』日本放送出版協会、1991年
岩崎京子『七つの星トルストイの民話』女子パウロ会、1996年
千葉幹夫『母と子のおやすみまえの小さなお話 365』ナツメ社、2009年
北畠耀『色彩学貴重書図説』日本塗料工業会、雄松堂出版、2006年
ゲーテ『色彩論』木村直司訳、筑摩書房、2001年
山崎昶編著『法則の辞典』朝倉書店、2006年
森達也『オカルト』角川書店、2016年

小山直彦『珍樹図鑑』文藝春秋、2016年

『三重交通50年のあゆみ』三重交通株式会社、1994年

『妖怪ミイラ完全FILE』学研パブリッシング、2010年

『日高新報』日高新報社、2014年8月27日

小林頼子『花のギャラリー』八坂書房、2003年

図版出典一覧

- 図2 ゲーム世界のマップ(出典:『ファイナルファンタジーIV』スクウェア、1991年)
- 図4 月の表側(出典:白尾元理『月のきほん』誠文堂新光社、2006年)
- 図5 月の裏側(出典:白尾元理『月のきほん』誠文堂新光社、2006年)
- 図9 北天の空(出典:『宇宙』同朋舎出版、1994年)
- 図10 死を暗示する星(出典:武論尊『北斗の拳』集英社、1984-1988年)
- 図11 アルコル(出典:『宇宙』同朋舎出版、1994年)
- 図15 レオナルド・ダ・ヴィンチ「モナリザ」ポプラ版に油彩、770×530mm、1503-1519年頃、ルーブル美術館(出典:『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッシェン、2007年)
- 図17 カラス天狗のミイラと伝えられる「生身迦樓羅王尊像」(出典:『日高新報』日高新報社、2014年8月27日、日刊1面)
- 図18 大分県宇佐市 大乘院 「鬼のミイラ」(出典:『妖怪ミイラ完全FILE』学研パブリッシング、2010年)
- 図20 謎の物体(出典:イスラエル考古学庁 Facebook ページ
<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1056031247753170.1073741874.165143053508665&type=3> (2017.04.04))
- 図21 判明した正体(出典:<http://weberbio.de/weber-isis-beamer-1-1.html> (2017.04.04))
- 図23 レオナルド・ダ・ヴィンチ「洗礼者聖ヨハネ」油彩、690×570mm、1513-1516年頃、ルーブル美術館(出典:『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッシェン、2007年)
- 図27 「伝源頼朝像」絹本彩色、1430×1128mm(出典:『美術資料』秀学社、2016年)
- 図28 山口晃「遠見の頼朝共時性」カンヴァスに油彩、810×650mm、2000年(出典:『山口晃作品集』東京大学出版会、2004、p65)
- 図31 アフリカゾウの牙(出典:『学研の図鑑LIVE 動物』学研プラス、2014年)
- 図32 アジアゾウの牙(出典:『学研の図鑑LIVE 動物』学研プラス、2014年)
- 図33 アフリカゾウの体毛(出典:『学研の図鑑LIVE 動物』学研プラス、2014年)
- 図34 アジアゾウの体毛(出典:『学研の図鑑LIVE 動物』学研プラス、2014年)
- 図35 ヤイア(出典:『グランブルーファンタジー』Cygames、2015年)
- 図36 TVアニメ『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』第4話(原作:渡航(わたりわたる)、製作:やはりこの製作委員会は間違っている。放送局:TBS、2013年)
- 図37 現実との決別を叫ぶ(出典:若木民喜『神のみぞ知るセカイ』小学館、2008年)
- 図39 1970年1月からの日経平均株価の推移(出典:Wikimedia Commons 「File:Nikkei 225(1970-.png)
- 図53 『Angel Beats!』オープニング(原作:麻枝准、制作:Angel Beats! Project、中部日本放送、2010年)
- 図57 レオナルド・ダ・ヴィンチ「受胎告知」油彩、680×2170mm、1472-1475年頃、ウフィツィ美術館(出典:『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タッシェン、2007年)
- 図61 シェヴールの色彩環(出典:北畠耀『色彩学貴重書図説』日本塗料工業会、雄松堂出版、2006年)
- 図64 東山魁夷「白馬の森」絹本彩色、1520×2230mm、1972年、長野県信濃美術館(出典:「生誕100年東山魁夷展」図録 日本経済新聞、東京国立近代美術館、長野県信濃美術館 2008年)

- 図 66 ウジェーヌ・カリエール「母と子」カンヴァスに油彩、790×625mm、1891年、ロダン美術館(出典：「ロダンとカリエール展」図録 国立西洋美術館、毎日新聞社、2006年)
- 図 67 ウジェーヌ・カリエール「瞑想」カンヴァスに油彩、350×270mm、1898年、オルセー美術館(出典：「ロダンとカリエール展」図録 国立西洋美術館、毎日新聞社、2006年)
- 図 69 野田弘志「頭骨」カンヴァスに油彩、530×455mm、1990年(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)
- 図 70 野田弘志「マンゴーⅡ」カンヴァスに油彩、530×455mm、1974年(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)
- 図 71 野田弘志「骨Ⅰ」カンヴァスに油彩、1167×910mm、1990年(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)
- 図 72 野田弘志「五つの林檎」鉛筆・淡彩・紙、348×483mm、1986年(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)
- 図 73 野田弘志「想・澁澤龍彦」鉛筆・淡彩・紙、365×383mm、1988年(出典：野田弘志『写実照応』求龍堂、米倉守編、1994年)
- 図 75 ミケランジェロ「ピエタ像」大理石、1740×1950mm、1499年、サン・ピエトロ大聖堂(出典：『NHK フィレンツェ・ルネサンス5』日本放送出版協会、1991年)
- 図 78 レオナルド・ダ・ヴィンチ「ウィトルウィウスの人体図」インク、紙、344×255mm、1487年、ヴェネツィアアカデミア美術館(出典：『レオナルド・ダ・ヴィンチ全絵画作品・素描集』タツシエン、2007年)
- 図 79 ウシガエルの骨格標本(出典：ステイブ・パーカー『ホネ事典』伊藤恵夫訳、あすなろ書房、2006年)
- 図 80 車のフロント(出典：『日産ノート e-POWER メダリスト公式カタログ』日産自動車、2016年)
- 図 89 ゲーム『FINAL FANTASY V』で最初に登場する町(村)トゥール(出典：Android版、スクウェア・エニックス、2013年)
- 図 90 サルバドール・ダリ「パン籠」カンヴァスに油彩、315×315mm、1926年、サルバドール・ダリ美術館(出典：「生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年)
- 図 91 サルバドール・ダリ「愛情を表す2切れのパン」カンヴァスに油彩、813×1003mm、1940年、ガラ＝サルバドール・ダリ財団(出典：「生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年)
- 図 92 サルバドール・ダリ「カタルーニャのパン」カンヴァスに油彩、220×440mm、1932年、サルバドール・ダリ美術館(出典：「生誕100周年記念ダリ回顧展」図録 朝日新聞社、フジテレビジョン、2006-2007年)
- 図 93 女帝エカテリーナ2世の王笏(出典：『ロマノフ王朝の至宝』世界文化社、2012年)

謝辞

本論文の作成、作品の制作にあたり、ご指導を頂いた油画第六研究室の坂田哲也教授、壁画第二研究室の工藤晴也教授、油画技法材料第二研究室の秋本貴透教授、油画技法材料第一研究室の齋藤芽生准教授、芸術学科の佐藤道信教授に深く感謝の意を表します。