OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	<書評>Abraham A.Moles "Kunst & Computer Herausgegeben von Hans Ronge" Verg M.DuMont Schauberg, Köln, 1973, 287s.
Author(s)	吉積, 健
Citation	デザイン理論. 1975, 14, p. 78-81
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53735
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

書評

Abraham A.Moles

"Kunst & Computer Herausgegeben von Hans Ronge"

Verlag M.DuMont Schauberg, Köln, 1973, 287s.

本書は dumont kunst-taschenbücher の中に収録されている小冊子であるが，現時点での情報美学およびコンピュータ・アートの展開の方向を意欲的に呈示するものとして，とりわけ興味深いものとなっている。dumont 社はこの外にも〉コンピュータと芸術〈に関する文献をこれまで何冊か出版して来ており，この領域に関心をもとうとするものに対して，非常に好都合な場を提供している。したがって，本書はもともとフランス語版'Art et Ordinateur, 1971'の翻訳ではあるが，ここではその便宜さからあえてこの dumont 版を掲げることにした。

コンピュータがようやく一般に普及され出した1960年代の後半，その万能性から芸術ないしデザイン領域への適用が話題を呼び，美学の領域においてもそれを理論的に位置づけようとする Max Bense らの情報美学が脚光を浴びていた。それに応じて各地でコンピュータ・アート展も頻繁に企画され，各デザイン部門もコンピュータの導入に積極的に挑もうとしたのであるが，それもやがて息切れし，コンピュータが全く日常的な存在となった今日，逆にそのような興奮もなんとなく鎮まってしまったかのようである。実際のところ，60年代後半に現われたコンピュータ・アートの勃興は，私もその手助けをした張本人の一人なのであるが，まさしく当時のコンピュータ礼讃の一般的風潮に起因するところが大であった。しかしながら近代デザインの領域が，常に今日の科学技術の成果をその出発点とする限り，このような新たな芸術領域をコンピュータの介在によって切り開こうとする企ては，われわれにとって避けることのできない課題であるといえよう。この意味からも今一度，情報美学が提起して来た〉コンピュータと芸術〈の問題をより詳細に検討してみる必要があろう。

ところで情報美学とは，電信・電話といった通信工学にもともと端を発する情報理論を美学に適用したものであり，Moles 自身は，Shannon, Wiener および von Neumann にもとづいて〉美的知覚の情報理論〈と名づけて来たと本書で述べている。したがってそ

こでは芸術作品を創作し享受する美意識ないし芸術は，情報を生産し消費する記号過程であると見なされる。つまり芸術表現は芸術作品を記号媒体とするコミュニケーション現象と考えられる。このような情報美学の領域は，L.Meyer による情報理論の音楽への適用以来，M.Bense による芸術記号論の展開を通してほぼ成立したといえるが，Moles が美的知覚の心理学に情報理論を適用し，'Théorie de l'information et perception esthétique，1956(1966年には英語版による増補)' を著わして以後，その芸術的価値の解釈，芸術作品の階層構造の指摘，美的情報と意味的情報の見地から芸術作品のパフォーマンスについての理論的解明等において，彼が今やこの領域で最も注目される人物となっている。本書 'Kunst & Computer' は前掲書の理論的難解さに対して，比較的概括的で取りつきやすいものとなっているが，後に触れるようにコンピュータ・アートの実践面に関してはより具体的であり，視覚的にも作例・図式等を数多く活用し，われわれにとって非常に魅力的なものであるといえる。

さて Moles は本書の冒頭でまず 'われわれが解決せねばならない問題は，もはや単に個人だけでなく社会全体を考慮した芸術を基礎づけることなのである' として，'〉機械〈とその〉作品〈は，芸術のこの新たな社会的次元に匹敵するであろうか' と述べ，現代的要請に答えるべきコンピュータ・アートの可能性についての課題設定を行う。Moles の場合，その関心は従来の芸術領域を問題にすることよりも，このように新たに志向される芸術領域をコンピュータを介して前向きに切り開いて行こうとするところにあり，その新たな芸術領域確立の基本的態度として構造主義を置くのである。'ほんの最近まで芸術作品は，完全に知覚に任せられ，その要素への分解が避けられて来た〉純粋フォルム〈の最後のとりでであったが，しかし微分幾何学が現われて以来，いかなる〉全体的〈フォルムも，単純な要素の結合を通して新たに構成される複雑な全体として観察されることを知る'。また '近代固有の哲学と呼ばれる構造主義，……〉構造〈と名づけられるいくつかの法則に従って要素を組立て，その環境を組織的に再構成する哲学，そのような哲学を通して定義される芸術が存在し得るか。この本ではそのことを考察するつもりである' という。このような Moles のコンピュータ・アートに対する態度を見る限り，それはわれわれのデザイン領域に課せられた課題ともまさに一致するものであるといえよう。

ところでこのような考え方に対しては，全体論もしくはゲシュタルト理論の立場から，〉全体とはその部分の単なる総計とはいくぶん異なる〈という反論が当然予測されるのであるが，Moles はゲシュタルトないしフォルムを，'ある偶然の組合わせではなくいくつかの志向性ある法則の産物として，全体的同時的に知覚される要素の集合' と見なすのである。つまりフォルムの '複合性' の概念を知覚にとって基本的に重要なものとすること

により，要素論とゲシュタルト理論の間の対立を克服しようと考える。そして芸術作品のこの多重構造を明らかにするために，Moles はその出発点である情報理論を拡張し，二つの異なった観点，すなわち情報の階層構造の観点と美学と意味論という二重領域の観点を導入する。ここで情報の階層構造とは，最も低い層の記号が結合されて上位記号を，次にその上位記号がそれぞれ結合されてさらに新たな上位記号を形成していくといった階層を指し，一方の美学と意味論の二重領域とは，美的情報と意味的情報による重層性をいうのである。このような多重的構造をなす芸術作品の普遍的アルゴリズムを解明するために，Moles は〉あるモデルを設定し，そのモデルを機能させることによって結果を得る〈という手法を適用する。

以上のような方法論について Moles は‘それは普遍妥当的なものではあるが，それでもなお，要素システムのコミュニケーション機構をその本質としない芸術プロセスには情報美学は適用されない’と述べている。つまりそれはとくにオプティカル・アートやキネティック・アートの高度に〉構成された〈システム，および多少とも順列・組合わせ芸術から導かれたコンピュータ・アートの新たな領域に適合するものと考えるのである。さらにこの方法論は，記号に結びつくほとんどの芸術に関連をもち，その際具体的操作的形式において〉芸術の言語としてのメタファー〈が再び取り上げられると考える。ここにMoles がコンピュータを介して新たに切り開こうとする芸術領域は，本書の第三章で‘コンピュータは，新たなアルゴリズムの実現とその順列的応用の実現を組織的に関係づける芸術をもたらす’と述べるように，いわゆる順列（組合わせ）芸術を指すのである。その芸術は本質的には構造主義的であるとし，また Moles は遊び（Spiel）としての芸術の観念を重要視することから，それは〉順列と組合わせの遊びとしての芸術〈であるともいう。そして‘機械が芸術の実験的に論証された新たな見渡しと結びつくその瞬間に，はじめて順列芸術は実行可能になる’ということから，この芸術は高度に実験的であると見なすのである。

このような観点から，その新たな芸術領域としての順列芸術の可能性を，第四章では詩および文芸について，第五章では音楽について考察するのであるが，視覚芸術に該当する第六章では，われわれにとって非常に興味深いことに，〉動的画像とコンピュータの未来〈という表題のもとで，いわゆるコンピュータ・フィルムを論じている。Moles はそこで映画固有の問題をその出発点において把握し，‘動的画像，つまりそれ独自の言語とその価値を有する独創的，自律的情報の科学もしくは芸術の展望’をなそうとするのである。そこから‘今日的な新たな定義，コンピュータの世界とそれが可能にする新たな創造形態との交差についての認識が導かれる’と考える。そして情報理論にとって言語の分析はいず

れも，知覚するものであると同時に創造者なるものに関係すること，つまり‘知覚理論が現象の直観的認識に，知覚神経組織の性質にもとづく諸法則を設定する。ある現象は運動の中においてのみそのものとして知覚され，そのとき知覚にはもはや瞬時的な状態の連続ではなく，持続の中の〉生成〈が現われる’ということから，まず最初の関心はその〉知覚〈という特性において，対象を写すカメラではなく，運動を作り出すプロジェクターを通して定義される映画に向けられる。また‘運動の自由な創造’という観点から，形態が単純な要素すなわち Morpheme（形態素）に，それを活動させる運動がより広汎な力動的要素すなわち Kineme（運動素）に分解されることができ，その Morpheme と Kineme が適当な方法でレパトリィの中に組込まれるということが明らかにされるとき，映画の構造的定義が導かれると述べ，それはすでにコンピュータによって完全な成果を達成しているというのである。

ここに，操作主義的な現代の科学技術を背景とする現代デザインの領域が生活空間における，よりダイナミックな関係構造を志向するという観点からすれば，Moles が以上のごとくその可能性を主張するコンピュータ・フィルムは，われわれとしてもぜひとも検討し，また挑戦すべき問題であるといえよう。

九州芸術工科大学　吉積　健