

JOG一周忌の式次第

1. 21:00 開会:

今日の一周忌は、りょーさん、SF同人誌の作家仲間として、もとちゃさんと一番長い付き合いだったりょーさんと、アビスではわずか3年ちょっとの付き合いでしたが、仮想空間の仲間の中で最後にもとちゃさんに会った私、ヤンの2人が呼び掛け人となりました。

りょーさん、挨拶よろしく。……りょーさん、アドリブ。

ここからSkypeからストリーミング音楽で会場に音声を流すので、ちょっと声が聞こえてくるまで0秒待ってくださいね。Music許可でよろしく。

今日は、もとちゃさんの作品の保存に大きく貢献いただいたテディーさんが、今日のこの場所の設営と、Skypeからシムの音楽に音声を流す準備をしていただきました。それから同じアビスの仲間であるアカーシャさんにもお手伝いしていただきます。2人から何か一言。Skype

ほかの皆さんにもSkypeに参加していただきたいところですが、ぜひテキストチャットでどんなもとちゃさんとの思い出を語り合っていいただければと思います。僕達の声は十数秒ぐらい遅れて皆さんのところに届くので、皆さんの書き込みとちぐはくになるかと思いますが、どうかお許してください。

2. RL一周忌及びお母様の様子の報告(ごく簡単に)

まず最初は、先週1月29日にRLで一周忌が行われたので簡単に報告します。私のほか、つかささん、りょーさん、もとちゃさんとともに3人娘と呼ばれていたつかささんが参加してくれました。親族のみなさんは、もとちゃさんがSLやJOGに多くの友達がいる、また残された作品が多くの人たちに大切にされていることを知って、本当によろこんでくれています。

もとちゃさんはお母さんと2人暮らしだったのと、目が不自由で、1～2ヶ月に一度、眼の手術を受けておられます。お母さんを支援するため、JOGの中に作品保存とお母さんのサポートのためのプロジェクトを立てて、みさきさん、テディーさん、知世さん、[Nishi timou](#)、MKさん

携帯。介護保険。家の片づけ

3. 亡くなった経緯:(ごく簡単に)

以前も詳しい経緯を皆さんにお伝えしてきました。もしごらんになってない方がおられましたら、オモテのRest in Peaceのパネルにタッチするとノートカードが渡されますので、それをお読みください。(具合が悪くなってから行った掛かり付けの内科でまったく異常なしと診断され、整形外科や神経内科まで受診しても原因が分からず、入院した医大病院で初めて肺がんがかなり進行していることが分かり、その直後から意識混濁に陥った。)

4. 本人の足跡:(ごく簡単に)

心理学、デザイン専門学校、広告代理店、SF同人誌ソリトン／アニマ・ソラリスに44作品。
2008年からSL/OpenSim、2013年からアビス

5. 作品の保存状況

- 小樽シム→レンタルサーバー→JOGが受け入れ。テディーさんがインポート。
- takoyaki→みさきさんがシム管理を引継ぎ。
- 美術史博物館: 未完成状態→表示不具合を修正→右目のアートと左目のアートの謎(バロック的vs古典的、感性的vs理性的、多神教的vs一神教的、狩猟民族的vs農耕民族的)→作業場(ここでは簡単に。詳しくは8. で)
- ノーチラス号→テディーさんの協力でJOGのアビスにもコピー
- OsGrid→JOG(知世さんがインポート)
- もとちやのめざせ! たこ焼き屋さん(ソラマメ)

6. 最後の言葉の意味(夢と花ラジオの花菜さん)

・自分への愛情とか友情とか同情を期待なんかしない。……理解しあえない人間たちのために自分のできることを一生懸命やりたいと望んでる。……わたしはわたしにできるかぎりのことはぜんぶやっただ!

7. 皆さんからの言葉(Rumiさん、知世さん、りょーさん)

8. 美術館と作業場見学:

もちや美術史美術館: hop:///app/teleport/Abyss%20Observatory/444/188/3942

印象派以降: hop:///app/teleport/Abyss%20Observatory/339/79/3803

もちや作業場: hop:///app/teleport/Abyss%20Observatory/382/128/3592

1st Death Anniversary of motoko Moonwall

(日本語があとにあります)

Motoko passed away on February 4 of last year. I'll inform 1st Death Anniversary of motoko to 141 people who showed intention of a condolence to her as follows;

Date: 5th Feb (Sun) at 4 am PST/ 12:00 (noon) GMT/ 21:00 JST

Location: Tomioka Church at Japan Open Grid (JOGrid)

“JOGrid” is one of OpenSim Grids operated by “Tokyo University of Information Science”. JOGrid preserves almost of motoko's works (see reference).

You can teleport from other HyperGrid-compliant OpenSim like Os-Grid. Please enter “jogrid.net:8002” on World Map and teleport, then you'll arrive at “JOG Center Sim@jogrid”.

When you arrived at JOG Center Sim, there is a teleporter to the Tomioka Church.

I'm sorry I'll use Japanese voice for the anniversary. Voice is delivered from streaming music.

もとちゃん(Motoko Moonwall) 一周忌の案内

もとちゃんが亡くなった昨年2月4日から一年が経とうとしています。これまで彼女への哀悼の意を表してくださった141人の方々に、一周忌のお知らせです。

日時: 2月5日(日)21時より

場所: Japan Open Grid (JOGrid) 内の小樽シム(otaru2)にある富岡教会

JOGridは沢山あるOpenSim Gridの一つで、東京情報大学が運営しています。なぜJOGridで開催するかというと、そこにはもとちゃ作品(注)のほとんどが保存されているからです。小樽シムと富岡教会も彼女の作品の一つです。

・JOGridにアクセスするには、JOGridのアカウントを取得するか(取得方法: <http://jogrid.net/abyss/HowToSign-inJOGrid-J.pdf>)、ほかのHyper-Gridに対応しているOpenSim Gridのアカウントをお持ちなら、そのGridからJOGridまでレポートできます(ワールドマップを開き、jogrid.net:8002を入力して検索し、見つかったらレポートすると、JOG Center Simに到着します)

・ビューワ: OpenSimはSLと互換のオープンソースですが、SL公式ビューワではアクセスできなくなっているため、FirestormやSingularityなどをお使いください。JOGridにログインするためのビューワの設定方法はこちら

Firestorm: <https://www.jogrid.net/wi/mod/page/view.php?id=17>

Singularity: <https://www.jogrid.net/wi/mod/page/view.php?id=40>

JOG Center Simに到着したら、そこに富岡教会へのテレポータが置かれる予定。

富岡教会の1階に、もとちゃんの思い出のスナップショットが飾られています。ほかに思い出のスナップショットをお持ちでしたら、教会入口にあるグループ入会の看板から「Forever グループ」に入ると、空いている額に貼り付けられ、額をリサイズすることもできます。

一周忌ではYanより、もとちゃんのエピソード、もとちゃ作品の保存作業状況、もとちゃんのお母さんの近況などを音声で紹介します。音声はストリーミング音楽で配信します。みなさんからもしメッ

セージがありましたら、アカーシャさんが読み上げますので、SLの AkashaKokuu Resident までお送りください。

(Reference)

- Otaru Sim: otaru1 and otaru2@JOGrid
- Celestial Globe Stage: takoyaki@JOGrid
- The Modern Museum- motoko's work bench: Abyss Observatory@JOGrid, 3,592 m sky
- Art History Museum: STEM Island@SL and Abyss Observatory@JOGrid, 3,942m sky
- Verne's Nautilus Reconstruction: Lily@SL and Abyss Observatory@JOGrid, 1,502m sky
- Only One Earth: arwell@SL, 3,403m sky and Abyss Observatory@JOGrid, ground
- Earth and Life Evolution: Farwell@SL, 3,403m, Abyss Observatory@JOGrid, ground
- Lorentz's Chaos Waterwheel: Farwell@SL, 3,501m sky
- Washbasin associated with Japanese tea room: Jabara Land@SL, 500m sky



仮想空間と高本淳

高本淳は昨年12月中旬に風邪をこじらせ、吐き気で飲み物以外は受けつけなくなり、いくつかの医院を受診するも悪いところが見つからず、その後ベッドから起きられず電話にも出られないほど衰弱。1月22日に救急車で入院したところ肺がんの疑いが告知される。その2日後には意識混濁状態となり、2月4日に逝去された。

同氏は2013年より仮想空間Second Life及びOpenSimで私とともに博物館、美術館の制作に取り組んでいて、病に伏す直前までそれに没頭していた。私が同人誌上のペンネームを知り、地球・海洋SFデータベースを作成していた私とつながっていたのを知ったのは入院のわずか1週間前。病院に駆けつけたのは意識混濁に陥った直後であり、とうとう最後まで言葉を交わすことはできなかった。

高木淳の部屋は、美術書、科学雑誌、SF、パソコン関係のマニュアル、哲学書、大百科事典がきちんと整理されていた。目が不自由なお母さんが片付けたものではなく、几帳面でストイックだったことが感じられた。

高木淳のアニメ・ソラリスへの投稿は2011年5月が最後となっている。それ以降は仮想空間に大きな意義を感じてそれに没頭したからだと思われ、まずは仮想空間の紹介をしておこう。

2003年にリンデンラボ社が公式公開したSecond Lifeは、多数のプレイヤーが同時アクセスするオンライン3Dゲームの技術をベースとするソーシャルネットワークサービスである。ゲームとは異なっていて決まったゴールはなく、多様なデジタルコンテンツを開発・公開する没入型環境であり、密度の濃いコミュニケーションプラットフォームであり、さまざまな活動にチャレンジできる社会シミュレータでもある(ウィキペディア参照)。

2007年前後の一大ブームのあと、今でも改良が続けられていて、ブーム当時に比べ見違えるほどにクオリティと快適性が向上している。公開後12年以上を経過した現在でもピーク時の月間アクティブユーザー100万人を若干下回るユーザーを維持していることで世界から再評価されている。

一方、その互換オープンソースであるOpenSimはリンデンラボ社が運用するSecond Lifeとは異なり、個人のPC上でも構築可能で非常に多くのOpenSim Gridが存在し、しかも、それらGrid間で相互にテレポートできる。最初は不安定だったが、**ずいぶん快適になった。今でも物理エンジンの互換性がまだ(2字削除)**悪く、一般的には通貨がないのでマーケットが貧弱な点はあるものの、静的な3Dオブジェクトの制作環境としてはSecond Lifeよりも優れている。国内では東京情報大学が運営するJapan Open Gridが**2014年(014を2014に訂正)**に公開されてからアクティブユーザーの取り込みが進んでいる。

この仮想空間は、しかし日本では不運が付きまどってきた。「第二の人生」というネーミングの問題、まだ技術的に未熟な段階で電通が儲かると過剰宣伝したことへの反動、同じ地域に同時アクセスできるアバター数の制約が大きい仮想空間の特質を企業が理解していなかったなどの理由で、今では個人ベースの利用となっているため、どれだけ目覚ましい活動を行ってもメディアが取り上げなくなったからだ。それに円安の影響もあって日本人ユーザーの割合は減る一方だが、Second Life全体でみればリンデン社は利益を上げていて開発投資を継続しているうえに、次世代プラットフォームSansarの開発も順調のようである。

前置きが長くなったが、高木淳の仮想空間でのアカウント名はmotoko Moonwallといい、最近のアバターはイノセンスの素子の影響で球体関節人形だった。画像1、画像2



ブームの翌年の2008年にmotokolは誕生しているが、小説を投稿しなくなった2011年はこの世界に太陽や月による影ができるようになり、またCOLLADAフォーマットによる3Dデータのインポートも可能となる一方、OpenSimの方も充実してきて、仮想空間のクオリティーと多様性が大きく向上した年でもある。その頃から、motokolは屋台、夏祭り、浴衣、初詣のための神社、小樽の街並みなどのモノづくりのほか、バンドメンバー、コンサートのバックダンサー、花火師、茶道、舞踏、仮想空間構築についての講師、作曲、映画作成、初心者支援スタッフなど、なんでもやっていた。まさに社会シミュレータならではの活動である。

その頃のmotokolは、Second LifeユーザーのSNSの中で膨大な備忘録を残している。それは大きく2つのテーマに分かれている。一つは「Second Lifeという特別な世界の社会経済をどう捉え、その特殊な世界の中で、人間はどういう形で自分の願望、欲望を実現していくべきなのだろうか？」という問いである。

なぜ特別なのかは「見通しの悪さ」にあるとする。現実世界ではメディアやインターネットによってさまざまな情報が報道または検索されるのに対し、Second Lifeでは非テキスト的な空間ゆえに現実世界のような情報伝達が成り立ちにくく、もっぱら他者との連帯のネットワークで口伝えられる。しかもある程度のPCとネット環境が必要なので、現実世界と繋がる間口も狭く、Facebookなどと比べて2桁以上少ない90万人規模のニッチな世界である。しかしながら、テレポートによって世界中のあらゆる場所に到達でき、世界中の誰とでも交流できるSerendipity(幸運な出会い)のある世界でもある。Second Life内の商品には生活必需品がなくすべて嗜好品なので、現実世界との間の流通はないと言ってよい。そういう閉鎖された世界の社会経済は、人類の社会経済の歴史の中のどの時点に該当し、これからどうなっていくのかというもの。SF作品ではよくできそうなシチュエーションである。

motokolはそんな特殊な世界で人間がどう自己実現していくかをさまざまシミュレーションしてみたのではないだろうか？ もちろん、そこで多くの親しい友人たちと大いに楽しんでいたし、また多くの人から愛されていたことが、多くの友人たちから送られてきた追悼のメッセージからも窺える。

もうひとつは大学で心理学を学び、そのあと入学したデザイン専門学校を成績優秀で学費免除された経歴が反映しているのだろう。人間が知覚する対象物がどのように平面上に描かれ、それは宗教、科学技術、経済社会とどう影響しあっているかというテーマ。

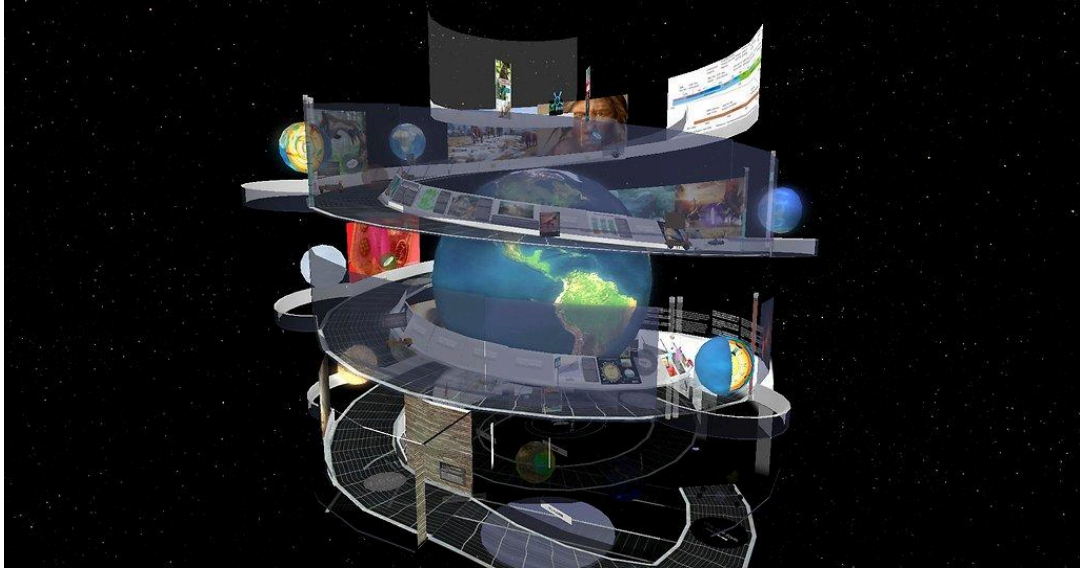
対象物は現実存在するものから空想上のもの、あるいは心の内面まであるし、3次元のものを平面上に映し取るのに、まさにカメラで撮った画像のように写実的な描写もあれば、幾何学を無視したもの、特徴抽出(文字・記号につながる)、デフォルメ、抽象化したもの、静的なものと動的なもの、メタファー的なもの、メトノミー的なものもある。視点についても、高所から見下ろしたものから、虫眼鏡を利用しないと描けないものもあり、しかもそのための道具が発明される前にそのような絵が描かれている例もある。

これらについて、呪詛的社会までさかのぼり、東西の宗教の違い、写真・映画が発明されたことによる影響など、さまざまな備忘録を残しており、これがあとのアビスでの取り組みにつながる。

このmotokoと私がかかわるようになったのは2013年から。アビス海文台(Abyss Observatory)はSecond Life及びJapan Open Grid内に構築されたバーチャル博物館である。JAMSTECのアウトリーチ活動として始まり、シンガポール国立教育研究所、米インターネットワード大学、The Science Circle(仮想空間を利用したオープンスクール)、東京情報大学などの支援を受けているが、展示コンテンツはすべてボランティアベースで作られており、これまでの協力者は5か国、20人を超える。画像3

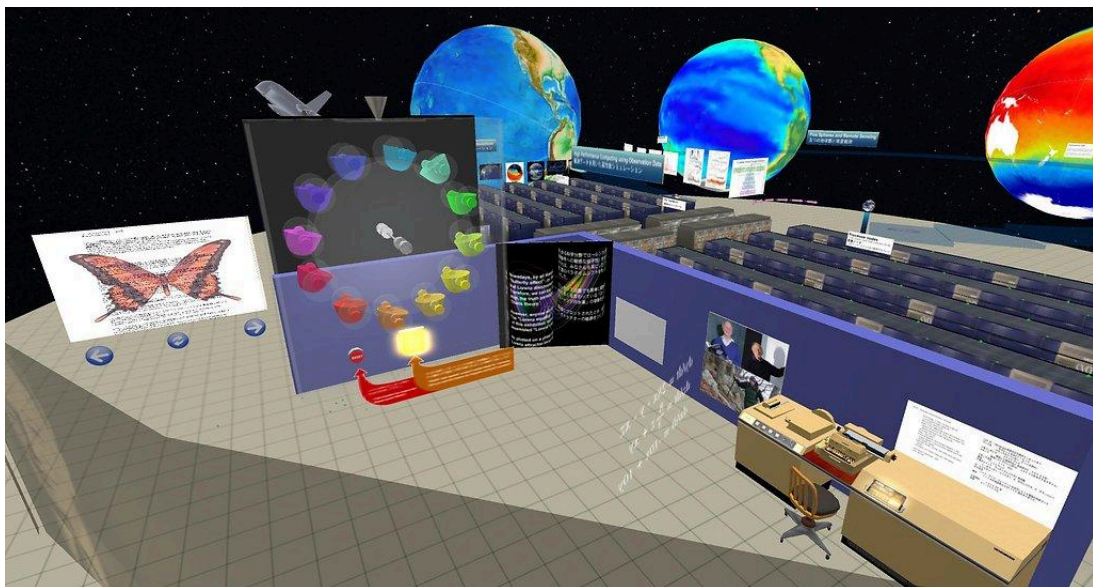


ここでmotokoが最初に手掛けたのは地球と生命の共進化についての科学展示である。もともと46億年の主要な地球史イベントを螺旋状のスロープに配置しただけの私の展示をヒントに、豊富なイラストと模型が追加され、質問と答えがインタラクティブにやりとりできる教育施設となった。画像4



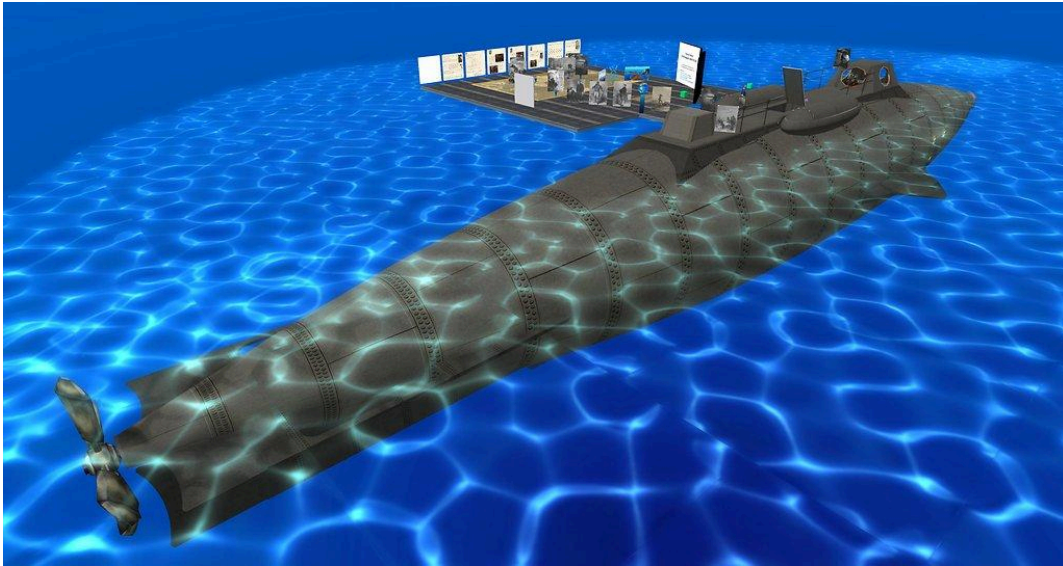
2つめは気候のカオス展示。エドワード・ローレンツが発見したバタフライ効果は気象が予測不可能な意味に誤解されているが、**本当に重要なのはローレンツの発見は、気候のカオスがまったくのランダムではなく、(点を追加)複数の「奇妙なアトラクタ」の間を不規則に行き来することを発見したところにあるもの。**motokoはカオスのアトラクタを機械的に再現するカオス水車をSecond Life内の物理エンジンを用いて再現した。なんだと思われるかもしれないが、ゲーム用物理エンジンHavocのオブジェクト同士の接触面に物理反発が生じることを利用して回転するメカでこれだけ複雑なものはほかに見たことがない。

この気候のカオスについての展示は、世界で最初の汎用コンピュータENIAC、地球シミュレータの実物大、さまざまな観測データとシミュレーションデータの球体表示とともに展示されている。画像5



3つめはジュール・ヴェルヌの原作に忠実に基づいたノーチラス号の復元。ヴェルヌは「海底二万里」の執筆時にラフな船内配置図を作成したと考えられており、多くのファンがその復元に挑戦しているが、原作自体にいくつか矛盾点があることもあって、原作の全編にわたってつじつまの合うものはまだなかった。

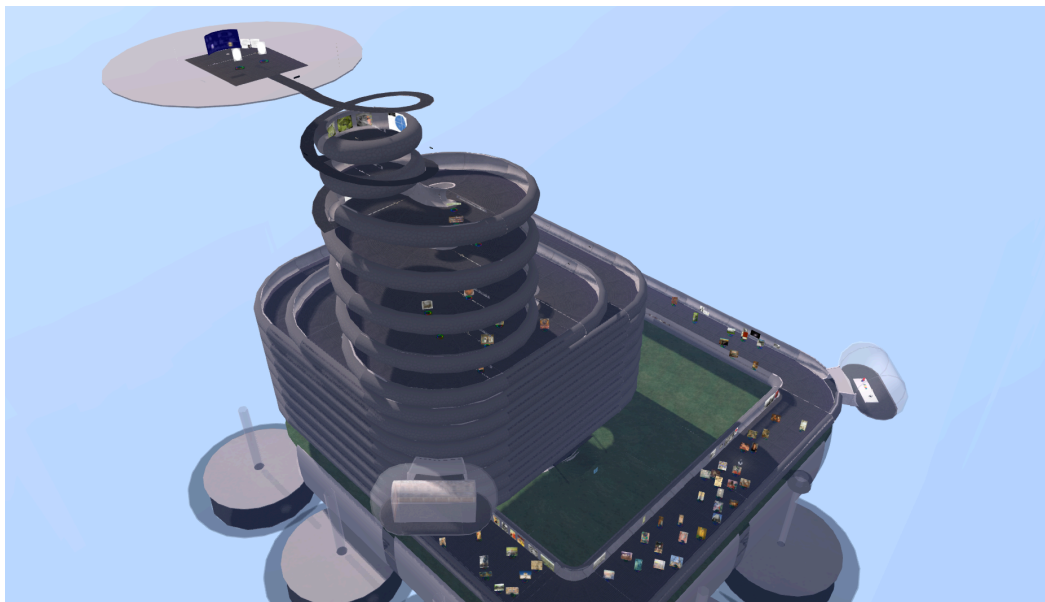
今回、私、motoko、そして米Aley (Arcadia Ashylum) が協力し、これまでのものと比べて最も矛盾の少ないノーチラス号を作成し、シンガポール国立教育研究所がSecond Life内で運営しているジュール・ヴェルヌ博物館に展示している。画像6



motokoが大きく貢献したのは、サロンに飾られている22枚の絵画と、ネモ船長の部屋の5人の英雄の肖像画、さらにネモ船長が演奏したオルガン曲も特定したことである。そのほか原作のさまざまな記述の解釈について仏語にまで遡って考察している。ネモ船長の部屋に飾られていた妻子の写真に相応しい画像まで見つけ出したのには驚かされた。画像7



最後に紹介するのが近代博物館 II。画像8



元になった近代博物館Ⅰは、アーティストcomet Morigiが1879年～1882年という近い年に生まれたアインシュタイン、ピカソ、ストラビンスキーが、それぞれ斬新で奇妙な科学理論、絵画、音楽を発表したというSynchronicityに着目したことに始まる。私が発表年を縦軸とし、有名な絵画、彫刻、建築、小説、音楽、科学技術の発明・発見、社会イベントのパネルを配置し、分野を超えた関係を発見する協働プラットフォームとして、米インターネットワード大学のヴァーチャル博物館内に設置している。

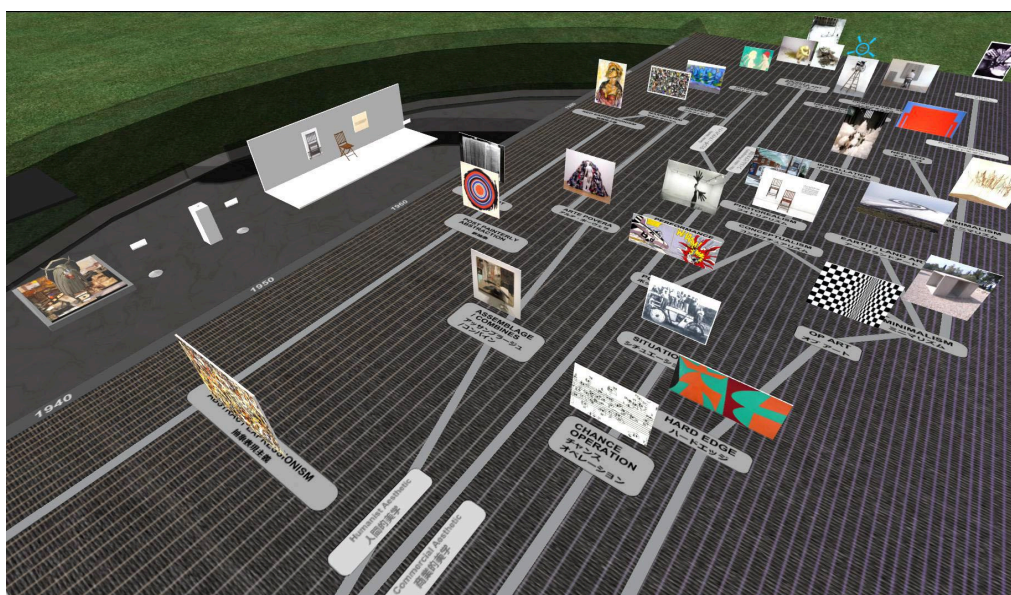
これは発表年で作品を配置しているため、印象派以降に爆発的に多様性を増やした現代アートの相互の関係が表現しきれないことなど、前述したとおりさまざまな仮説を考察していたmotokolにとっては物足りないものであった。このため、螺旋状の展示スペースで新たに進行方向に向かって横軸

を導入し、左側にはバロック的、マニエリズム的な傾向の強いもの（深奥的、不安定、開かれた形式。「左目のアート」）、右側にはルネサンス的、古典的な傾向の強いもの（線的、平面的、安定的、秩序的、閉じられた形式。「右目のアート」）を配置した。画像9



この左目のアートと右目のアートという評価軸をどうやったら訪問者に分かるようにできるかなどの議論と、画像表示スクリプトの不具合修正の途中でmotokoは病に伏し、帰らぬ人となってしまった。

幸い、ご親族の方々のご理解により表示不良については修正することができ、”The Motoko Museum of Art History”として2月22日に正式公開することができた。実はmotoko自身が、さまざまな仮説を発見し検証する場としてこのミュージアムを一番使いたかったに違いない。画像10（差し替え）



西村 一、JAMSTEC、アビス海文台・近代博物館・教育ポータル (<http://jogrid.net/abyss/indexj.htm>)、地球・海洋SF文庫 (<http://marine-earth-sf.blogspot.jp/>) を運営

(画像)

画像1 (motoko画像1) <http://jogrid.net/abyss/motoko1.jpg>

画像2 (motoko画像2) <http://jogrid.net/abyss/motoko2.jpg>

画像3 (アビス海文台) <http://storage.koinup.com/151021x573405/573405-8.jpg>

画像4 (地球と生命の進化) <http://storage.koinup.com/150719x570382/570382-8.jpg>

画像5 (気候のカオス) <http://storage.koinup.com/150518x567910/567910-8.jpg>

画像6 (ノーチラス号全景) <http://storage.koinup.com/151018x573276/573276-8.jpg>

画像7 (ノーチラス号サロン) <http://storage.koinup.com/151018x573279/573279-8.jpg>

画像8 (近代博物館II 全景) <http://storage.koinup.com/151021x573412/573412-8.jpg>

画像9 (ルネサンス) <http://storage.koinup.com/160219x577559/577559-8.jpg>

画像10 (現代アート) <http://storage.koinup.com/160223x577652/577652-8.jpg> (差し替え)

(以下はメモなので無視してください。)

http://sl-sns.com/?m=pc&a=page_fh_diary&target_c_diary_id=41381

動的・心理的な3Dの世界を平面に描きとめる方法とその文化的な繋がり...

戦争画

コンセプチュアル・アート 抽象芸術 脱マテリアル化 十分に中性化された合成＝創作平面

コンセプチュアル・アブストラクション

キュビズム 空間的隣接 分析的キュビズム セザンヌ的キュビズム

メトニミー メタファー的性質」(シネクドキ)

アレゴリー。(メメント・モリ)

絵画の外部＝「パレルゴン」

ヴェルフリンの「五つの差異化原理」

ホッケの古典主義－マニエリスム

「ウジャトの目」－「プロビデンスの目」

アメリカ美術－抽象表現主義やネオ・ダダ

【ルネサンス(クラシック)】

- (1) 線的なもの(アイデア, 構造)
- (2) 平面的なもの(明るみ, 平衡)
- (3) 閉じられた形式(総合, 威厳)
- (4) 多数的なもの(自然的, 秩序)
- (5) 絶対的明瞭性(形態, ロゴス, 硬化, 教義学)

【バロック】

- (1) 絵画的なもの(自然, 形象)
- (2) 深奥的なもの(秘匿, 不安定)
- (3) 開かれた形式(分解, 自由)
- (4) 統一的なもの(技巧的, 反抗)
- (5) 相対的明瞭性(歪曲, 秘密, 解体, 神秘学)

芸術の「周期性」

イコノロジーとヤコブソンによるメタファーvsメトニミー

サンタグムは線的(時間的)であり, 対してパラディグムは非線的(同時的)
「プロビデンスの目」-「ウジャトの目」

ミュージアム備忘録

<http://borges.blog118.fc2.com/blog-entry-1338.html>

鈴木智久の批評空間～ハインリヒ・ヴェルフリン『美術史の基礎概念』の解説から

●ヴェルフリンの「五つの差異化原理」――

- (1) 「線的なもの／絵画的なもの」

【ルネサンス／線的なもの】

「クラシックの素描の輪郭線を絶対的な権力を行使する。輪郭線が事実的な形を強調し、装飾的現象の担い手となる。輪郭線が表出を担わされ、輪郭線の中に全ての美が宿る」(p47)。

ルネサンスにおいては、可視性そのものが徹底的にくっきりした「線」に隷属していた。代表例としては、ジョルジョーネ《横たわるウェヌス》、ラファエルロ《システィーナの聖母》であるが、以下のように他の諸作品にも同じ特徴がすべからく見出せる。

デューラーの《エヴァ》は、確かに輪郭線がくっきりしている。

アルデグラーヴァーの肖像画でも、実にくっきりした輪郭線が描かれている。

ホルバインの衣装は、襷による陰影が濃厚である。

ヴォルフ・フーバーの植物画では、葉の一枚一枚、幹、枝までもが全て印象的なまでの濃い「線」で表現され、縁取られている。こうして、個々の事物の存在感が強調されている。

また、ヴェルフリンはドイツ画に関して、「根本的にドイツは線的なものが嫌いである」とも解釈している。

【バロック／絵画的なもの】

「絵画的なもの」とは、「可触的性質(触れるかのような立体的な躍動感)」、「輪郭と面」が際立つことにその特徴があり、カラッチ(絵画)とベルニーニ(彫刻)に顕著に見出すことができる。

レンブラントの裸婦では、輪郭線がぼやけていて、影によって生成されたような印象を与えられる。

独特な「浮遊感覚」が「線」に優越する。

リーヴェンスの頭部像では、線が消失したり、突然強調されたりとリズムカルである。全体的には輪郭線は薄く、どこか幽霊的でもある。

メッソーの衣装は、画面の中に溶け込んでおり、陰影は濃くない。
アドリアーン・ファン・ド・フェルドの風景画においては、「色彩」によって「線」がその機能性を弱化させているのが判る。「霧のヴェールに包む」ことで、個物の存在感よりも、全体的な「雰囲気」が重視される。
絵画的なものの系譜の最後に位置するのはゴヤである。

(2)「平面的なもの／深奥的なもの」

【ルネサンス／平面的なもの】

「16世紀には平面への意思があり、図像を舞台の前端と並行に置かれた層として考える」(p111)。
ルネサンスの絵画空間は平面的であり、たとえ舞台のように装置として想定したとしても、事物は並列的で、「横列の層」を成している。換言すれば、ルネサンス的絵画空間は、垂直／水平線によって構成された様式である。

【バロック／深奥的なもの】

「17世紀には眼から平面を取り除き、平面の価値を低下させ、平面を見えなくする傾向がある。こうして前後の関係が強調され、見る者は深奥との結びつきを余儀なくされるのである」(p111)
バロックの絵画空間は「奥」へと向かっており、常に「襞」のように視点が折り目を持っている。因みに、クラシック以前の15世紀にも、17世紀のバロックにおける「深奥的なもの」は見出せる。

(3)「閉じられた形式／開かれた形式」

【ルネサンス／閉じられた形式】

「閉じられた形式」(構築的様式)では、画面の「余白」まで満たされて描かれている。ルネサンスの絵画においては、額縁は作品とほぼ一体的である。装飾性によって、あるいは空間的配慮によって、絵と建造物、額縁は連続している。

また、画面の両半分が「均衡」を志向している点も特徴である。絵画空間がシンメトリカルか否かという視点は重要であり、クラシックにおいては法則化してこそのないが、構図的にはシンメトリカルになり易いとされる。例えばラファエルロの《論議》は、天上の雲の長さがキリストを中心にしてシンメトリーであった。

クラシックでは人体の黄金比に基くシンメトリーも神聖視された。この様式は「自然＝宇宙＝法則性」という規則で貫徹され、それが守られ、それに基づいて絵画の原理まで構築された時代であった。換言すれば、ルネサンスの美的原理それ自体が、クラシックの体系内で閉鎖している(限界付けられている)のである(ドゥルーズ&ガタリのいう、ツリーに相当する)。

ルネサンスという一つの抽象機械そのものが、「クラシック以前の世紀は無意識的に構築的な時代であった」(ヴェルフリン)というテキストにも見出されるように、中世神学以来の閉鎖的な宗教システムであり、本質的に樹木状の体系であったといえることができる。

色彩の調和と、シンメトリーは「閉じられた形式」を持つルネサンスの特徴である。

ラファエルロの《奇蹟の漁獲》、《アテネの学園》、デル・サルートの《マリアの誕生》などが代表例として例示される。

【バロック／開かれた形式】

バロックは、クラシック時代の「安定した配分法」を「生気のないもの」として退けた。バロックが求めるのは、「生き生きした氣息、流動性」である。美の原理も必然的にクラシック的な美的規範体系の外へとはみ出していき、限界付けられていない。つまり、システムとして見ればバロックは「開かれた形式」（非構築的様式）なのである（ドゥルーズ & ガタリのいうリゾームに相当する）。

バロック的絵画空間においては、画面は周辺の余白から離れている。つまり、最初から額縁に近い部分には瑣末なものしか置かれない。額縁からの遠ざかりは、ピーテル・ヤンセンの室内画において顕著に見出せる。

ラファエルロの《論議》における雲は、バロック時代の模作において右端が短くなっており、シンメトリーは意図的に破壊されている。

また、グリューネヴァルトの描いたキリストの後光は、ルネサンスの一般的な規範として描かれるものであったが、バロックのレンブラントがそれと同じ表現を踏襲する時、それは「擬古的」な調子を帯びたものとなる。

（4）「多数的なもの／統一的なもの」

【ルネサンス／多数的なもの】

ルネサンス絵画においては、絵画の中の事物（各部分）が独立して語りかけることが可能である。また、部分は全体の有機的連関の構成要素でもありうる。

例えばダニエーレ・ダ・ヴォルテッラの《キリスト降下》は、人物たちがそれぞれ独立しつつ、しかも互いに協力している。部分の独立が可能でありつつ、全体の構成要素としても活きているわけだ。ヴェルフリンはこれを「分節された形式体系」と呼称している。

このように、ルネサンス絵画では部分は独立しており、断片化可能である。因みに、クラシック以前の絵画には「散漫」、「ばらばら」、「過剰なものの錯綜」というバロック的特徴を見出せる。

【バロック／統一的なもの】

バロック絵画においては、人物、事物たちは全体的に溶け合っており、部分的には抜き出せない。抜き出すと部分は即座に意味を失効してしまうのであり、この点でバロックは「統一的なもの」である。

例えばリューベンス（バロックの唱道者の一人）の絵画にこうした特徴が顕著である。

バロック絵画は「無限の流れ」であり、「主導的な総体的モチーフの出現」がその特徴である。

このように、バロック絵画では全ては繋がっており、断片化（部分が独立して存在を主張できる）の力はルネサンスよりも弱化している。

（5）「絶対的明瞭性／相対的明瞭性」

【ルネサンス／絶対的明瞭性】

この五つ目の規定は、(1)～(4)の意味の異表現であり、以下のようにまとめることができる。つまりルネサンスの「明瞭性」とは、輪郭線のくっきりし、個々の事物が独立して存在感を発揮でき、しかも作品そのものはクラシックの美的規範内部で閉鎖しているということである。これを一言でいえば、「絶対的明瞭性」だといえる。

【バロック／相対的明瞭性】

相対的明瞭性とは、「不明瞭性」のことであり、要するに輪郭線よりもマッサ(量塊)で捉えられるようになり、個々の事物は全体的で一つの雰囲気を形成しているのでけして個別的に部分として独立しえないということである。

「17世紀は形をのみこんでしまう“暗さ”の中に美を見出していた」とされ、印象主義も「線的なもの」よりもマッサと色彩で画面を構成する点で「不明瞭性」としてのバロック的原理を受け継いでいる。

【周期性】

ヴェルフリンの「周期性」の概念に基く簡易的な予測によれば、15世紀半ばのルネサンスは「線的なもの」の優越した様式であり、17世紀になると「絵画的なもの」が優越し始める。これは18世紀後半まで続くが、19世紀になると再び「線的なもの」(新古典主義)が復興する。すなわちここには抽象化された「線的なもの／絵画的なもの」という概念の変遷における、「周期性」が窺える。

換言すれば、美術史は常に「クラシック(古典主義、規範の構築)」と、「バロック(規範からの逸脱、ねじれ)」を反復しているということである。したがって、新古典主義は15世紀半ばの「クラシック」の諸原理の再現前である。もちろん、これも新しいバロック的原理によって駆逐されていく。

――

最期の周期性というのは美術史全体を通じて「ルネサンス(クラシック)」的と「バロック」的なアートの様式が周期的にあらわれてくる、という主張です。

ヴェルフリンは、視覚的芸術作品を制作するうえでの人間の「直覚形式(視覚の体制)」それ自体は、

- (1) 文化的社会的背景、
- (2) 文法とシンタクス

によって差異化する、――という表現を使っているそうですが、これはアートの成立を時代にそった社会や経済や科学技術の変遷との関係のなかで位置づけていこうというアビス・ミュージアムの方針と非常に近いものであると感じます。

ただし『美術史の基礎概念』そのものは1915年に発表されたものですから第一次世界大戦後のダダイズムにはじまる近代アート作品についてこれらの差異化原理が適応できるかどうかは慎重に判断しなければいけませんけれどね。(鈴木智久さんご自身は20世紀後期の社会学者ピエール・ブル

デューの構成主義と関連づけてヴェルフリンの分析は現代アートにまで通用すると考えていられるようですが)

もとちゃとしては「閉じられた/開かれた」形式の記述で(ドゥルーズ/ガタリの)「ツリー」と「リゾーム」の言葉が使われているのが興味深いです。

わたしもミュージアム展示でラフスケッチ的に「プロビデンスの目」の側にトマス・カーライルの言葉とロンドン図書館、百科事典派とともに「分類木」をとりあげ、「ツリー」的構造として最終的に「Google 検索エンジン」へと結びつく流れを暗示しました。他方「ウジャトの目」は迷宮やイギリス庭園に関係づけたうえで「リゾーム」的な性質をイメージさせるようにしていましたから。