

## トークイベント「ベクターVS ビットマップ」ゲスト：中ザワヒデキ

2010年10月18日から30日までレクトヴァースギャラリーで開催された都築潤の個展「ニューエイドス」の関連企画として、10月23日に3331 Arts Chiyodaで行われた。

都築 中ザワさんと僕は対談を今まで何度かしていて、大体このベクターとビットマップの話を中心に、これで四回目ということで。もう二人の間ではかなり話をしていて、最終的になにか結論めいたものは当然出ないままですが。

中ザワ 結論というか、今回の連続ツイート(注1)で都築さんの問題意識がどのようにあるのかというのが非常に明らかになってきて、僕としても新鮮だったので、その辺をいったん説明してはいかががでしょうか。

都築 そうですね。ではちょっと僕の方から説明します。今回の対談にさきがけてツイッターの方でずっと絵についての話をしていました。アドビイラストレーターっていうソフトを使って絵を描いていて、その作品が今展示されています。その描き方がまあ変わっているというか、通常の使い方ではないというものなんです。それは僕が発明したっていうか狙ってやった感じではなくて、そこに至るまでにはある程度道のりがありまして、そのことについてずっとつぶやいていたんですね。まずアドビイラストレーターを初めて購入して絵を描こうとした時、画面に線を引いたら何の感触も無い。今までは紙の上で線を引いてきて、一本引くだけでも何となくいい線が引けたとか何となく良くないとか、そういう感覚があったものが無くなっていたんですね。無くなっていたというか、そういうものが問題にならない世界であったことに驚いたわけです。驚いて、いろいろ調べてみたんですけど、人から「アドビフォトショップの方を使えば実際に絵を描ける感じで描けるよ」と言われて。そこでアドビフォトショップを使って、ブラシのようなものとか鉛筆とか画材の感覚や質感が出るようなツールを用いながら描いたんです。で、自分の描いたものを拡大すると、どうも全部正方形で出来ているということが分かってですね、それがピクセルのことなんですが、それにまたショックを受けて、これはちょっとおかしいということになったんですね。それを相談したところ、「解像度っていうものを上げれば正方形は気にならなくなる、あとアンチエイリアスっていうものを使えば気にならなくなるから、それをしなさい」とアドヴァイスをもらいまして、言うとおりにしてまた描いたんですけど、拡大するとまた正方形が残っているんですよ。それにほんと驚いて、解像度っていうものにCGの世界が支配されているということに対してすごくぞっとした、というのがそもそもの始まりです。

中ザワ ツイートの最初から二番目のものを読み上げると、「どんなに現実世界の絵を真似

て描いても、拡大すると必ず正方形で出来ていました。これは非常にまずい事態だと直感しました。」

都築 そうです。そのことを人に相談したら、「それは片方だけ使っているからそうなるんじゃないか」と言われて。片方っていうのはアドビフォトショップ、もうひとつはアドビイラストレーターのことです。これが黒板の表(図を参照)にもある二大方式なんですけど、「両方を行ったり来たりすれば満足できるよ」と言われたのでやってみたんです。アドビフォトショップで描いた絵をトレースしてアドビイラストレーターに持っていったり、あるいは配置っていうテクニックがあって、それをアドビイラストレーター上に置いたりいろいろ試したんですけど、どうも感覚的に二つの方式が融合した感じには思えなくて、それに何年かイライラとしていました。仕事で描くイラストはどうでも良くて(笑)。普通に描いてたんですけど。それはちょっと変わってるって言われますね。仕事は抜きで、絵に対しての自分の感覚っていうものがイライラさせていた。今度は逆にアドビイラストレーターで描いた絵をアドビフォトショップに移す時に、ラスタライズっていう機能があってそれを試してみると、今度は結局またアドビフォトショップのファイルで開くしかなくて、それを拡大するとやっぱり正方形がどうしても出てきてしまう。もともと無かったのに出てきてしまう。何をやってもその二つが融合しない。

ここでちょっと言葉の言い方を変えると、アドビフォトショップのような画像ソフトの方のビットマップグラフィックスをペインティングツールと呼びます。つまりペインティングのことですね。ペインティングっていうのは何かっていうと、色を塗るっていう意味なんですね。そしてその方式で絵を描くためのアプリケーションの名前をペイントツールと呼びます。それは普段一般的に言われている画像ソフトとか、それをファイルにした場合は画像ファイルと言ったりします。そしてもうひとつの方はドローツールと言います。アドビイラストレーターのようなベクターグラフィックスの画像ソフトの、絵を描くためのツールのことです。

なぜデジタルの世界でもそういう風に言うようになったかは分からないのですが、現実世界でも絵を描くための大体二大要素はドローイングとペインティングなんですね。例えば美術大学を受験した経験のある方や、デッサンの勉強をした経験のある方はある程度はお分かりではないかと思うんですけども、線で描く勉強と塗りで描く勉強っていうのがあって、まあ大体分かっているような感じですね。線で描く方がドローイングで、時間を決めてすばやく描く練習をクロッキーって言ったりする。こちらの方は形の世界をつかさどるといって、形の問題を考えるための勉強なんです。もうひとつのペインティングの方は、代表的なのは木炭デッサンでやるような世界なんですけども、そっちは色の問題を勉強するものなんです。その証拠ではないですが、大体木炭デッサンでは線を引くなかって教えられるんですね。色で全てを表現すると。

中ザワ 色っていうのは、木炭は白黒ですけど、諧調の色のこと。

都築 そう、トーンのことです。だから白黒でも、白から黒までものすごく幅がある。クロッキーでよく言われるのが色を塗るなということ。というのは影をつけたり、固有色をつけたりしないで、アウトライン、かたちに集中してそれをしっかりとつかみとる、そういう作業なんですね。そういうかたちの方に問題を集中させるために影をつけたり固有色をつけることを排する。この二つを僕は知っていたので、ドローイングとペインティングが絵を描くうえでの二大要素だっているのは分かっていた。それがなぜデジタルの世界に行っても引き継がれているのかということに関しては今でもよくわからない。ただ言えることは、今までは紙と鉛筆があれば、鉛筆をなでて横にしてこすりつけば塗る作業になるし、トーンが出せる。鉛筆を立てて線を引けば線が引けたと。紙と鉛筆とでは変わりなくその二つを使えば絵が描けた。それがデジタルの世界だと全部二つに分かれちゃったんですね。紙も鉛筆も、それ用のものに分かれてしまった。アドビイラストレーター用の紙と鉛筆、アドビフォトショップの中の紙と鉛筆。後から分析してみるに、それが最初の違和感の原因だったんだと思います。これは一大事だと。これを融合させなくてはいけないんだと思うようになったということです。

そうこうしているうちに、解像度の問題が一番大きくあったので、解像度の無い世界でやるしかない決めて、もうアドビイラストレーターしか使わないことにしたわけです。それで一生懸命描いてたんですね。描いてるうちに、ただ線を引くだけでは何となくつるつとしてるし、抑揚も何もないし、画材感も無いし、紙のテクスチャーとかも無い。つまりアドビイラストレーターで描くと、かすれとかぼかしとか滲みとか、そういう感覚が全くないわけですね。アドビフォトショップの方では擬似的にそれは出来るけどそれは避けて。なぜかというとなら解像度があるから。解像度に支配されている世界を避けて、アドビイラストレーターの方でこれを全部作るしかないという風に考えたのが始まりです。アドビイラストレーターの方で全部作っていったんですね。現実世界で人間が描いた絵の特徴っていうものをどんどん取り入れていったんですよ。それは何かっていうと、さっき言ったかすれ滲みぼかし以外に、紙のテクスチャーだったり、あとハプニングですね。絵の具が飛び散ったり、あと、未完成な感じとか。アドビイラストレーターで描いて、未完成でも絵が成立するような感じを再現したというわけですね。

それでいろいろ試行錯誤というか、経験を積んで、マウスを使いながら、マウスでトレーニングする、マウスでトレーニングするのも変ですけど、描いていたところ、パスで画面全体を埋め尽くされるような傾向が出てきちゃって、何でそんな傾向が出てくるんだと自分で疑問に思いながら埋め尽くさずにはいられなかったんですね。そうしないと現実世界の絵にどうしても近づけない感覚なんですね。埋め尽くさないと、余白部分があると移動可能じゃないですか。全部グループ化して、それをドラッグすればどこにでも動くじゃないですか。それは自分の絵ではあってはいけない状態だったので、とにかく必死になっ

て画面全部埋め尽くす傾向が出てきたということです。それで埋め尽くした絵を後で見ると、実はピクセルによって画面全部埋め尽くされた世界を、アドビイラストレーターで描いていたことが自分で分かってきた。つまりアドビイラストレーターを使って画素を描いていたことが判明したということです。そういうつぶやきを 5 日間くらい書いてきたんです。ここまで大体良いですかね。

中ザワ そうやって作られた絵が「VERVE」(注 2)の 9 年前のシリーズの絵なんですよ。その DM は僕の家にも届いたんだけど、それを見て非常に驚きました。都築さんのツイートでは 10 年間音沙汰がなくていきなり(僕に)連絡をしたと書いてありましたが、僕としては必然的なものを感じました。

都築 一応ここまでで 9 年前の絵の説明が出来た気はするんですけど、実はここからが自分の中では始まりだったと。

中ザワ その前に 9 年前の絵と現在の絵の関係を説明した方が良いんじゃないですか。

都築 なんてしたっけそれ(笑)。

中ザワ 今レクトヴァーソギャラリーでやっている「ニューエイドス」展は、9 年前と同じことをやっているけど、バージョンアップ版なんですか。

都築 バージョンアップはしていますが。その前に同じ絵を展示することにも一応意義はあって。それはちょっとイラストレーターの職業的な理由も少しありますが、同じ絵があらゆる媒体で機能することを目指しているというのが、職業の上ではあるんですね。同じ絵が 9 年前は出力だけだったのが今回は web 上で閲覧できるようにしたっていう考えがちょっとある。今回はそのような汎用性の高い原画をつくるっていう考えが前提にあるので、全く同じかっていうと実はそうではないということです。それからこの描き方だとアドビイラストレーターで描いたとしても、どうしてもデータ容量が上がっていくんです。それはアドビイラストレーターでパスを沢山引くからなんですね。それでも、今回の展示で一番でかい作品が《キングオブユーラシア》っていうアレキサンダー大王を描いた絵で、180cm×180cm の畳二畳分くらいある結構大きいものなんですけど、730 キロバイトなんです。

中ザワ 1 メガ行かないんだ。

都築 行かないですね。つまり、ここに情熱を注いでいたんです(笑)。アンカーポイントの

数をどれだけ減らしながら、絵としてのありがたみを残すかというミクロのレベルの駆け引きを実はやっている。パスではなくてアンカーポイントの数でアドビイラストレーターの容量は決まるので。

中ザワ よく分かります。要するにデータ容量が大きくなれば良いという解像度で解決する考え方に対するアンチですよね。そして、ベクターの方向で、アンカーポイントを沢山にしながらも、1メガいかないというところが大事なんですよ。

都築 そうです。アンカーポイントを減らしながらも、アンカーポイントは線と線とを結ぶためのイラストレーター上のドキュメント上に打つ点なんですけど、その点を減らしながら、いかに複雑性を確保するか、今回それに結構な時間が費やされたわけです。でも見た目はほとんど9年前と変わらないと。ちょっとデザイン変えた部分はあるんですけどね。王様の後ろの方の宮殿の柱の上の方とかちょっと変わってるんですけど。そういう二つの展覧会の関係があるんです。別に9年かける問題ではないんですが。

中ザワ で、「VERVE」の話になって。ベクターはとりあえず「VERVE」での描き方で発見というか、それで今回の展示に出てるんだけど、事態が解決したかといえばそうではなかったと。

都築 そう、そうではないんです。そこがすごく伝わらないんですよ。ああいう絵を描いたら、パソコンをいつもいじってる人は驚くんですね。近づいたら「これ何アドビイラストレーター？しかも全部パスで描いてあるの？遠く離れたら普通に手描きの絵じゃん。しかも絵の具が飛び散ってるし描きかけだし」っていうので、それで驚いて「すごいね〜！」で終わっちゃうんですね。自分の問題はそこではないんですよ、実は。それは楽しいですよ、描いたものを驚いてくれるのは。でも実はそこではなくて、現実世界でもずーと続いてきた絵の正体のようなもの。あるいは絵を構築する核のような、コアのようなものがそこにあるんじゃないか。そこからが、それを探し求めることの始まりになってしまったということです。

そこで中ザワヒデキさんに出会うことになるんですが、雑誌『イラストレーション』の編集部の方が「VERVE」の展覧会の特集をやってくれるということになって、編集者の人にいろいろ自分のことを、その頃はテンションが高かったので、熱い思いを語ったんですね。「解像度から解放されない人類は」みたいな(笑)。そういうことを熱く語ったら、「なんかいま都築さんが言ってること中ザワさんが10年前に」そのとき10年前って言ったんですけどね、「文章にしてる」と言われて、たまげたわけです。今言ったことを文章にされてると。自分の発見だと思っていたので。それを早速編集部の方からコピーをしてもらって取り寄せて、全部読んでみたうえで、これは合わないといけないと思って、それでメ

ールを送らせてもらったということです。

中ザワ それが 2001 年の 5 月くらいですね。その 3 月か 4 月くらいに展覧会があって、僕はその時に DM をもらいながら、すごい気になりながら行けなくて、行かなきゃっていうリストに入ってたんだけど。僕がやってきたのは都築さんとある意味同じで、ある意味反対で、どこが同じかというと、解像度で解決する型の、いわゆるフォトショップ型の描画というものにすごく反対してたんですね。都築さんは 97 年とおっしゃっていましたが、僕は 89 年の暮れからパソコンの描画ソフトを使い始めて、その時に最初に触ったソフトが、PC-88VA 用の「マジックペイント VA」っていうアドビフォトショップの系統にあるものもずっと簡単なビットマップペイントツールだったんです。そちらの方で描いて、都築さんとは逆に、拡大すると正方形が出ることを喜びとしながらビットマップの方向で来ています。なので、ベクター側に対する違和感を持ちながら、違和感というもの以上に画材として自分のなかでベクターは解決出来ていなかったです。それが都築さんの「VERVE」の DM をいただいた時に、「あ、僕がやらなくても都築さんがちゃんとやってくれた！」と。

都築 そうだったんですね。

中ザワ ベクターの解決を都築さんはしたんだと DM で直感したんですね。なので、都築さんから今言われたメールが来た時にすごい驚いて。都築さんとは 80 年代に出会っていて、一緒にアナログペインター同志として…

都築 アナログペインター同志(笑)。

中ザワ まだアナログデジタルの区別もなく全部アナログだったんですけど、80 年代です。まあその時にいろいろ、PARCO とか JACA とか公募展のブームだった頃に出してた仲間なんですけど、90 年に僕の最初の CG の個展を見て頭がおかしくなったと思われたらしくて、その後 10 年間本当に音沙汰がなかったんです。

都築 本当に避けてたんだと思いますよ、多分。わかんないけど、話すことはないなみたいな。

中ザワ その話は名古屋で話を聞いたときに知ったんですけど。なので 10 年間音沙汰がなかったんだけど、「VERVE」の DM で、「ベクターの展覧会をやったんだ、これはいろんな意味で正しい」と。アナログで描いていた時も都築さんは線を描いていたから。パソコンに行って、このような解決をしたんだと。僕にとって都築さんの絵は、ベクターを使ったも

の中です。初めて満足した作品なんです。なので良かったと思ってたらその後メールが来たので、僕から見れば 10 年間会わなかったけど、それもまたこうして会う必然だったんだろうと思いました。

都築 ベクターの方でちゃんと絵が描けたって思ったってことでしょうかね。ここにすごく大きなヒントがあると僕は思っています。実は画素を構成するってことがコンピューターの世界でも、やっぱり絵を描くということなんだと思うんです。どう考えてもそこまでは自分の結論として至ってしまいました。つまり、現実世界で絵を描くことを、コンピューターの世界ではどうしても論理的に還元していかなきゃいけませんよね。還元していった最後の結果が、ベクターのパスで描くという描き方と、ピクセルで描くという描き方の 2 つだとしかならない。その描き方でいえば、ドローイングというものは絵画的なものではなくて、線でアウトラインを構成して、それを集めてものを作るんですけど、そのなかで塗られる塗りはオプションで扱われる、そういう描き方は絵画的ではないというか。言葉で説明するのはちょっとあれなんですけど、コンピューターで描いて感覚でそれが分かったんですね。じゃあどうするかっていうと画素を作るしかないのがコンピューターの世界の絵を描くという行為だと。振り返ってみればやっぱり画素を作ってたってことになる。

もう一つは、現実世界で鉛筆を使ったりするとかすれたりとか、炭素の黒さとか鉛のつやとか、「その画材を使ったなあ」という充実感が得られると思うし、他の絵の具でもそうだと思うんですけど、ペンキとかインクとかしみが広がったところにありがたみをすごく感じて絵を描いた気持ちになるんですけど、デジタルの世界ではそれが全くないので、じゃあ何がその代わりになるのかってどうしても考えるんです。そしたら元々持っている、ベクターであればパスを見せるべきだ、パスを見せることがその画材を使ったという理由にもなるし充実感も得られると考えた。考えたっていうかそれも感覚だと思うんですけど。おもむろにパスが見える場所をちゃんと作るということがすごく大切だと思いながら描く。それを反転させれば、ビットマップの方はピクセルを見せることがその画材を使った充実感というか、見る方もこれ以外は描けないという必然性を感じる絵が描けるということが徐々にわかってきて、自分がそういう体験を通過した後に中ザワさんのいわゆる CG のイラスト、バカ CG の低解像度の絵を見て、10 年前に「この人はちょっと頭おかしくなって話したくないな」といったん思ったのに、それが違うものに見えてきたんです。

ここでツイッターの方でも途中で終わっていて、ここから先は言葉でなかなか説明出来なくてずっと何年も考えていることなんですけど、現実世界っていうのは物質の世界ですよ。物質、あるいは現象で埋まっている世界と言えらると思うんですけど、それは言いかえれば色で埋まっている世界と捉えても良いかもしれない。で、絵を描く時にテーブルを描いたり人を描いたりする時に輪郭線をとりますよね。その時に描く線っていうものは実はこの世に一切存在しなくて、色と色の分かれ目を描く人が察知してとらえて、頭の中になぞるというすごく観念的な仕事だということに、コンピューターで絵を描くようになって

て気付いてきた。今まで言葉では分かっていたんですけど、体で分かるというか、全体でそれが分かってきたんですね。だからこそ一つの紙の上で、一つの画材で線も色も同時に出来たんだなと。つまりはすべてが物質ベースの世界、色ベースの世界でそれが行われていたんだなっていうのが分かったんですね。分かりやすいたとえでいうと、線を一本引いた場合、どんなに細い線でもそれは色なんです。紙に線を引いたとしても、拡大すればそれは幅のある、塗った部分と塗ってない部分のある色が分かれている、その分かれ目を認識して線と呼んでいるという考え方になって。じゃあ線はどこにあるんだという話になって、それはどう考えても自分の頭にしかない。

中ザワ それは網膜上でも線というのは見ていなくて、網膜の中にある桿体細胞っていうのと錐体細胞っていうのが、明るさとか色を察知しているんですけど、それも結局網膜の上に点状でつながっていて、どこの点の上に、どれがあまり反応しないとか、その程度でしかなくて、要するに網膜上の情報としても実は色しかない。しかし、それを脳の中で統合する時に、ここまでは白でここから黒が始まるというところに、実在しない境界線を脳が見出していきそこに初めて線が生まれるので、本当に線は概念の上でしかない。

都築 概念の上でしかないですね。で、ちょっと面白いんですけど、そうすると今度コンピューターの世界はどうかという話ですよ。こっちの世界は実は物質が全然ない世界なんですね。概念しかない世界がデジタルの世界なんですね。すべて概念ベースなので、コンピューターの世界では概念で色を作るしかない。現実世界とデジタルの世界が全くさかさまのような状況になるということがだんだんわかってきた。ということはコンピューターの方で無理があるのはやっぱり色を作ることなんじゃないかと。現実世界で無理があるのは線を描くことなんじゃないかと。そういう考え方に徐々になってきたということです。今まで現実世界では線と色とを両方操っていたように自分は何十年も絵を描いてきて思っていたけどそういう考え方のすべてがデジタルに触れることでひっくり返ったわけです。線なんて描いてなかったっていうショックを受けたと。

中ザワ ヒデキさんが美術家を名乗る理由は、それによって今までの美術史をすべて塗り替えられるんじゃないかっていうところにあるんですか？

中ザワ あの、急に変わりましたね(笑)。僕の話は、あまりそこまでは、って感じですけど、今の都築さんの話に戻るとちょっと僕の考え方とは違って、どこが違うかというと、コンピューターが概念で、現実世界が物質だっていうような二分法は一応コンピューターと現実世界を一つの土俵の上のつけた段階ではそういったような図式っていうのは成り立つと思うんですね。コンピューターは基本的には計算であって、計算機がすることは計算であると。計算というのは数学の事象である。数学の事象は概念の事象であると。なのでコンピューターは概念の事象であると。それに対して物質界は計算の事象ではない、

概念ではなくて実際にあるんですから、そういった図式っていうのはおおまかに成り立つと思うんですが、というか確実に成り立つんですが、僕の場合はどう考えているかっていうと、現実世界の中でも、やっぱりコンピューターが登場する前から例えば概念という概念はあるわけですね。あと線という概念もあるわけで。なのでコンピューターの登場以前から現実世界も概念側と物質側と二つ考えることが出来る。

あとそれからコンピューターが登場してからも、その中で概念側のやり方と物質側のやり方というのが両方ともあって。先に現実界の話でいうと、概念側のやり方を追求していたのが、後ろに書いていただきましたけど、ギリシャ哲学の時の、プラトンの唱えていたイデア論。それは概念の世界の方が本物だというような考え方。それに対してギリシャ哲学のデモクリトスですね。原子論。そちらの方はすべて世界は原子から始まると。哲学史は大体このイデア論と原子論の二つのことを、それぞれの時代に合わせて変奏して焼きなおして進んできているようなところがあって、要するにギリシャ時代の問題はいまだに引きずっている問題であるというようなことがあって。同じようにコンピューターでは計算することで何が出来るかという、計算の使い方は二通りあって、ひとつが方程式を作るということ。方程式を作るという考え方がベクターの形を描くという方法にいくわけなんですけど、一番分かりやすいのはグラフですよ。例えば円の方程式は  $x^2+y^2=r^2$  という方程式が使えれば円という形が出来る。これがベクター側の方程式で出来る形。それに対して、もうひとつは計算で何が出来るかという、データベース作りが出来る。単に  $x$  が 1 で  $y$  が 1 の時値はいくつということをはーっと入れていって貯めておけば…というようなことが計算機を使って簡単になるわけですね。データベースの考え方で構成されているのがビットマップです。ビットマップにおける個々の画素があるわけですけど、 $x$  座標、 $y$  座標いくついくつの時にこの画素はあって、その色は何だと、柵目に色を一個ずつ入れていくんですね。そのデータベースでコンピューターグラフィックスを作ろうとした、それがビットマップの原理。なので僕はコンピューターの中でも概念に対して、データベースの考え方で画素を作っていく、そちらの方を物質だと考えることは出来ると思うんです。

都築 えーと、ただその画素とはピクセルのことですよ。ピクセルの正方形を構成しているのは実はベクターなんですよ。そこはすごくでかいですね。

中ザワ でかいですよ。(観客に向かって) 今の話わかりますかね。ピクセルは正方形なわけなんですけど、データベースとして解釈している場合にはデータベースをコンピューターグラフィックスには持っていけないんですよ。画素一つひとつをどう提示していくかっていう画素というものの形を定義しなければいけない、要するに画素が正方形であるならば、正方形を描かなくてはいけない。方程式を使わないと正方形は描けない。なのでビットマップの中にも実はベクターは含まれている。あとベクターの中にも連立方程式がどんどん増えていく場合はどんどんデータベースになっていく。

都築 連立方程式が増えた絵が僕が描いている絵なんですね。だから結局データベース的になるんですよ(笑)。

中ザワ 分かります

都築 だから、僕は頭で絵を描くわけじゃないんで、最終的に本当にショックを受けましたね。結局コンピューターの世界で絵が描けたと思ったら実はせっせとピクセルに代わる画素を作ってたことになるんですよ。結局解像度らしきものにやはり支配されているという思いもあったりするんですけど。

中ザワ ただそこで解像度という言い方だとアドビフォトショップ的な言い方で、要するに解像度が高い方が良いことである。で、それと同時に出てきている概念が、都築さんもツイートしてましたけどアンチエイリアスという機能です。だからアンチエイリアスと高解像度によって出来てくる世界があって。そこに絵描きとして満足できない二人なわけですね。高解像度的な、アンチエイリアスを使ってやっ払いこうとすることは、拡大すればごまかしが出る世界なわけで、自分の作品がそんなものであって良い訳がないというようなことが感覚的にあるわけなんですけども。そこで画素を憎んで、画素を自分から作るぞとベクターに走ったのが都築さんで、

都築 作るぞと思ったわけじゃないですよ。多分中ザワさんと僕の性格の違いは、中ザワさんは演繹的に物事を考えるタイプで僕は帰納的というか(笑)。沢山試してみてもやっと分かるタイプなんで。

中ザワ 僕もそうかも。理論は後付けですよ。だから僕は最初の直感のところで、都築さんが拡大したら正方形が出てきて困ったときに、拡大したら正方形だってことに喜んで、画素を拡大した絵を描こうというのが僕のパソコンの最初のタイプの絵です。その時に、都築さんは先程から線を引くと言っていて、やっぱり線を引いて絵を描くということを考えておられるんですけど、僕の場合は拡大した時に、例えばパターンでビットマップで絵を描いたりすると、そういう機能がアドビフォトショップに無いから問題なんですけど、アドビフォトショップの前の安いソフトだとパターン機能が充実していて、パターンで塗ってですね、それを拡大すると、そのパターンが大きいタイル画のようになっている。規則正しいタイル画が一瞬で出来ている。それがすごい。こちらの方で「おお」ってなった。「いろんなタイルの違いがあるぞ！」って見ている時に直感したのが、これがパソコンの中のマチュールだと。マチュールというのは物質感という意味なんですけど、先ほど話に出たようにパソコンの中は概念だから物質感は無いんだと思われてるけど、そんなことは無く

て画素をちゃんと、画素のザラザラ感とかを見ると、それは油絵の具に砂を混ぜたり、絵の具に物質感を持たせるようなマチエール。ピクセルがパソコンのマチエールだということで見つけたのが、1990年の僕の作品なんです。

都築 僕が考えてたのはパソコンの世界では概念だけの世界、計算だけの世界、情報だけの世界と、頭の中で考えるだけの世界なんですけど。

中ザワ メールで送れる世界。

都築 だけどそれは、人間は人の頭の中を覗けないので、どっかで物質に変換して目に飛び込んだり耳に飛び込んだりさせないと入ってこないんです。でそのために必要な最低限の物質感が実は光。モニターの光。だっていう考え方ですね。これは物質感っていう言葉の使い方の問題もすごくあると思うんですけど。そういう感覚で僕なんかは思っていた。

中ザワ 僕もそれは分かります。物質感という言葉に感覚の方があって、概念の方は感覚ではない、論理の方だと。でコンピューターは全部論理だっていうわけなので、モニターやプリンターという感覚器官、というか感覚に出力する器官というものが必要になる。

都築 そうですね。プログラムの言語を見て「あ、これ良い絵だな～」と思う人っています？

中ザワ 僕は今本当はそっちがやりたい。

都築 あ、そうなんですか(笑)。

中ザワ これはちょっと話が逸れるんですけど、僕が2010年9月に三人で始めた「新方法」っていうグループでEmail機関誌を出しているんですけど。僕が10月4日の第一号で出した誌上作品が「ソースと実行」という作品で、それがhtmlのソースとhtmlのソースで実際に表示された時にどう見えるかという二つを並べています。ソースの方はプログラムで、「こちらで分かれ」っていう。

都築 すごいですね～それは。

中ザワ 僕は本当は、プログラムの方が先だっていう気持ちが一方向であって、ビットマップの絵を描く時でも、赤の発色が悪いねと言われてもそんなの関係なくてこっちは例えばRGBの表記だとFF0000ですよ。俺はFF0000を指定してるのに発色が良いとか悪い

とか、そんなのあり得ないだろう！FF0000を見ろ！」っていう。それはプログラムを見ろっていうことですよね。

都築 そういうことですね。ちょっと今まで話してきたことを少しだけ整理させてください。黒板に書きますね(図を参照)。アイデア論ってというのが線の世界ですよね。で原子論っていうのが粒子、点の世界。原子。

中ザワ 点は原子で画素です。

都築 これらは実は色、色は物質であり感覚。感覚であり快樂。

中ザワ 快樂って書くんですか(笑)。

都築 あとはデータベース。大体これを色の世界では問題にしてるんです。で、現実に絵を描いていてもこれを問題にしてるんですよ。さっき言った木炭デッサンのようなことでは。でこっちの方は概念、パスとかベジェ曲線。アンカーポイントでも良いかもしれない見えないものですね。で、線は一体何を表すかっていうと形。形は物体。

中ザワ 物質と物体は違うっていう話も散々我々はしましたよね。

都築 こっちは方程式。それで現実世界でもドローイングをやる時はこれなんですよ。大体全部頭の中で考えてることをドローイングで出すような感じで。で、あともう一つ面白いのは、ドローイングやクロッキーをやる時の真っ白な何も描いてない画面を、絵を教わっている人は感じ取ってると思うんですけど、まずは何も描いてない画面を空間として捉えるんですね。

中ザワ 真空空間ね。

都築 何もない空間。だからそこに手を入れれば奥まで行くよってというような、窓として捉えるってことを教わるというか、描いていくと絶対そういう感覚になってくんですよ。その一本の線でアウトラインで奥行きまで出す。手前に伸びてくる形をつかみ取るっていう、観察というよりはそれを確認するような作業なんですけど、その感じ、何も描いてない紙の感じが実は、アドビイラストレーターの何も描いてない空間と全く一緒なんです。一方木炭デッサンで色を塗って、その色を展開していく作業、消しゴムとかパンとか使ってそういう一枚に時間をかけてじっくりと変換させていろんな色を作っていくっていう作業は、もとにある画面は既に白い色で埋まっているっていう感覚なんだと思うんですが、

それはアドビフォトショップのような画像ソフトの、何も描かないで開いた画面が白いピクセルで埋まっているっていう状態と一緒にあったりするんですね。

中ザワ （黒板を指しながら）木炭がこちらでクロッキーがこちらで。で、クロッキーの方は空であると。

都築 空です。木炭の方は白という色の世界と。だから空白ではなくて、空と白に分かれると。それをコンピュータに触れて初めて気付かされたという。ここからがすごく、絵の問題だけではない何か存在を。西洋の哲学がずっとやってきたような存在の問題とかに徐々に波及していく考え方になってきている。じっくりと一枚の絵に時間をかけるのって本当に木炭デッサンの作業の典型的な考え方なんです。線の方は時間かけちゃいけないんですよ。クロッキーのような速描が存在するのは線の方だけ。これを現実で分けずにやってきたのに、デジタルの世界で分かれてしまった衝撃っていうか、そういうのを感じたんですけど、中ザワさんの方にはそれがなかったってことですか？

中ザワ 僕は逆に言うと、80年代にアクリル絵画を描いてたんですけど、その時に現実世界のなかで実はその問題で困っていた。都築さんは困ってなかったんですけど、僕の場合絵の具で絵を描いて絵の具で盛り上げていくやり方だと、線を入れるのがどうも変で、それから筆で線っていうのが僕は太すぎて全然変だと思っていて、線をきちんと出したっていう時は、まず最初に地として塗った絵の具を乾かして、その上にリターディング・メディウム（乾燥遅延剤）を混ぜた別の色の絵の具を塗って、それをもう出なくなったボールペンでひっかいていた。なので、僕にとっては線を引くことと塗ることが全然違うっていうのは、80年代に現実世界で実感していた。

都築 なるほど。線が実は存在しないっていうのも分かっていたと。

中ザワ あんまりそんなことを考える前に絵が完成するっていうのはあった(笑)。さっきイデア論と原子論の話をしましたけど、それに対応するような感じで、美術史の方も結局色彩論と形態論があって、形態優位に考える人たちがルネッサンスのフィレンツェ派から始まっていて、色彩優位に考えていく人たちがルネッサンスのヴェネツィア派から始まっていて、その二つの派の対抗で語れる。途中で折衷した人も出るんだけど、折衷すると良いみたいであんまり成功したようには見えない。例えばロマン派のシャセリオーとかいるんですけど、僕はあんまり上手くいった感じがしてないと思っています。

それとは別に話したかったのは、美術史の中でも色の問題を扱った人たちの最終形態として、具象画のなかの最終形態としてはスーラの点描画が出てきた。要するに点描ですらからコンピューターグラフィックスのビットマップと同じ。色と形で分けられているのみ

ならず、色が点になっているという美術史がきちんとあって。で、都築さんが先ほどどうしてデジタルの中にビットマップとベクターの二つが出てきたのか分からないと、ベクターをドローと言ってビットマップをペイントと呼ぶのか分からないと言ってたんですけど、それはアドビフォトショップみたいな、あるいはアドビイラストレーターみたいな高機能な画材が出た後だとみんなそういうことに気付かないんですけど、まだまだ低機能だった初期の段階ではむしろ分かりやすかったんだと思います。まだアップルが白黒の段階で最初のビットマップの「マックペイント」というツールをビル・アトキンソンという人が発明して、同じ人が「マックドロー」というドローツールを発明したんですけど。

都築 ビル・アトキンソンに聞けばいいんですか？

中ザワ そうですね。分かっているとしますよ。要するに、梅津さん、ツイッターの中にも出てきてる名前ですけど、梅津信幸さんも一応説明してますよね。ビットマップとベクターの二つがなぜあるかということ。結局、さっき都築さんが言ったように、クロッキーだと物を空の中に描いてくってというのは要するに物が主体であって。オブジェクトが主語で、それに合わせて後から画面がついてくるっていう。そうじゃなくて、先に座標を作って、その座標系の枠をひとつずつ色で埋めていって何か描くというのが、空ではなく白から始まる木炭デッサンの方。つまり初めに物ありきなのか、座標ありきなのか。物の方はベクター、座標の方はビットマップ。その二つしか考えられないとやはり梅津さんも言っていた。これはその時そういう風に都築さんに質問に答えていた。

都築 本当に？じゃあその時酔っぱらっていたかな。居酒屋かどこか？

中ザワ いや、NADiffで。

都築 あ、トークショーの時ですか？(笑)。

中ザワ 梅津さんもね、最初は答えられなかった。

都築 そうですよ。あ、その印象が強かったのか。

中ザワ そうそうそう。何でベクターとビットマップはこんなに違って、いっしょくたになれないんだ、というようなことを都築さんが会場から質問したら、梅津さんがそれは日本語と英語があるみたいなものですよというたとえで説明しちゃって。でもそれだったら中国語とかフランス語だってあるじゃないかっていうツッコミをしたら、梅津さんがあーそうですね。それは考えていませんでした。困りましたね。って一旦引っ込めたのね。だから

らその印象だったと思うんだけど。そのあとで梅津さん喋っているうちに、言葉のたとえの話はやめて、物が主語か座標が主語かということを見るとこの二つしかないと言っていたんです。

都築 あっそうなんですね。それがこれに載っているんですか。この分厚い本に(注3)。

中ザワ そうそう。分厚い本なんですけれども。ここ 3331 Arts Chiyoda が出してくれた私の『芸術特許』という本で。これに関わる対談として都築さんとの対談が一個入っていて、梅津さんとの対談も入っていて。で、その梅津さんとの対談の時の都築さんの質問も入っています。

都築 あ、そういうことなんですね。わかりました。

えーと、そろそろですね。これは絵の問題だけじゃなくて、世界は何で出来ているか的な話に当然なってくるような予感はずっとしているんですよ、前から。

中ザワ 原子論とアイデア論の話ですか。

都築 原子論とアイデア論の話にどうしてもなってしまう。だいたい絵画史というのはそういうふうになっていますよね？

中ザワ 美術史、そうですね。いろんな場面でこういう二つの考え方というのが、出てきては、二つじゃおかしいんじゃないか三つなんじゃないか、あるいは中間しかないんじゃないかとか、考え方は哲学の方でも美術史の方でもすでに出てくることがあるけど、でもそれは出てきてはそれはやっぱり違う、二つだというようなことがあって。で今話していることは、よく叱られるので断っておくと、二項対立の話なんですね。二項対立の話というのはモダニズム的な世界観における話なので、今ポストモダンの時代だから二項対立の話はちょっと聞いていられないことだと、呑みの席で後から言われるというようなことが何回かあったので(笑)。先に言っておくと、僕は最初ポストモダンの考えで絵を描き始めているうちに、パソコンに出会って、パソコンがモダニズムのさらに先のポストモダンを加速させるんだということが期待されていた時代でもあったにもかかわらず、僕はパソコンの中にモダニズムの権化を見た。で、二項対立というのが、例えばパソコンのプログラマーが哲学の話とかあるいは美術史の話と全くと関係なくプログラミングしているにもかかわらず、そのベクターの考え方とビットマップの考え方が必然的に二つ出てきた、と僕は思っているんです。その二つの普遍性みたいなことを二項対立の話で云々するのがモダニズムなのであるならば、僕は恐れずモダニズムの側に行こうと、というふうな立ち位置に今いますので。

都築 だから、なんとなくこうやって絵についての探究が続いていくしか僕の場合無くて、僕の場合は中ザワさんみたいに言い訳を言えば、イラストレーターという仕事をやっているの、あまりこういうことをしゃべると仕事が来なくなっちゃうんですよ。

中ザワ 大変ですね。そうなんですか。都築さんのツイートを読んでも、よくわかるんだけど、あと僕が芸術特許に走ったのもそうなんですけど、要するに、これを明らかにしないと人類は救われないんじゃないかくらいのことを思い。

都築 あー、ホント途中から一人で儲けようとなったんだけど、最初はそう思っていた。

中ザワ そうそう、そういうのが最初にありますよね。カントールという数学者が、集合論を考えたときに、集合論のこの部分が解決できないと人類は不幸だみたいなことで、20世紀初めに頑張って、間違い扱いされて、精神病院に入れられて。本当はその人はノーベル賞を取れるはずだったんだけど、ノーベル賞が出来る時にカントールを支持していたスウェーデンの数学者とノーベルの仲が悪くて、数学賞を設けるとカントールにあげなきゃならなくてそれが嫌で、それで数学賞がノーベル賞に無いんじゃないかなんて話があります。カントールが本当に精神病院に入らなくちゃいけなくなったかは別として、これが解決されなければ人類は不幸だみたいに思う気持ちは、僕はそれと同じ気持ちをこの話をするときに感じたことがあって、都築さんもそうだと。

都築 そうですね。みんな困っていると思った、というのが一番大きかったと思うんですよ。

中ザワ だけど現実にはイラストレーターの仕事が来なくなるんです。

都築 これでイラスト描いていたらすごく時間かかるし。あの人難しいこと言っているから仕事しにくいって絶対なるに決まっているので。これは絶対そういう席ではしゃべらないし、これで仕事をしない。なんだけど逆にいえば、こういうことを自分で発見してやっていたから、イラストレーションやデザインの仕事がそっちはそっちで本当楽しくなった。割り切れるし。そこがなかなか伝えるのが難しいんだけど、しょうがないですね、自分が実際そうだったから。それまでは、実際グッチャグチャになっていたの。なんとなくわだかまりがずっとあって、何をやってもつままないという状態が続いていた。そのおかげでそれがなくなった。そういう話です。

中ザワ 僕もうちょっと話続けていいですか。

都築 何ですか。はい。

中ザワ 今都築さんと僕とでしゃべっているような話を、あんまり理解されない方もいるんじゃないかと。なぜこれを二人が気にしているのかということが、なかなか通じないですね何回やっても。分かれたようでもそれも誤解されているんじゃないかとかいうようなことがあるのと同時に、ここにいらっしゃる方はこういう話に興味があって来てくださっているのかもしれないですけど。もうひとつ全然別な人たちとして、僕は普通にアドビフォトショップも使っているアドビイラストレーターも使っているし、アドビフォトショップとかアドビイラストレーターとか何か言っているのが、やっぱりおじさん世代がパソコンに触れて、それで何か言いたくて言っている風にしか見えないよってよく言われる。

都築 (笑)。

中ザワ その恨みをね、ちょっと二人で話したいというのがあるんですけど(笑)。

都築 (笑)。お客さんは来てくれただけでありがたいですね。

これはもうしょうがないっていうかですね。実は今日しゃべるつもりがないんですけど、ここからかなり理解が進んでいるところがあって。今日はしゃべれないんですね。何故かっていうと、これをしゃべるとあの人頭がおかしいと思われる。そういうことも考えないといけないし、いろいろちょっとあってなかなか伝えるのが難しい。なるべく例え話を一生懸命出して、それで伝えるしかないんですが。地道に地道に、それこそツイッターじゃないですがつぶやいていくような感じなのかなーと思っています。

中ザワ それを聞いていて、先ほどの都築さんの質問なんですけど。先ほど中ザワヒデキが美術家になるのはこのためですか？っていう質問をされたじゃないですか。それは何故かという僕がイラストレーターとして活動していた時期があるからで、それまでイラストレーターとしてデビューして、バカ CG という作風でいろいろ仕事させていただくうちに、芸術特許というものをきっかけに美術家を名乗るに至っているんですけども。で、ではその時なぜ自分は美術家を名乗ったのか。それに対する答えは、イラストレーターという肩書だと仕事が来なくなるとか、世間の人たちにちゃんと理解されないとかっていうことを心配しなくてはいけないんだけど、美術家という肩書ならば、自分のためだということをやってよい。というか、自分のためだというのをやるのが美術家なんじゃないか。じゃあもう誰にも分かれなくていいから俺はこれをやるぞってなったら、なんかみんな遠くに…

会場 (笑)。

中ザワ いや、ホントだったんですよ、当時は。97年に文字とベジェ曲線だけの展覧会をやったんですけど、その時にバカ CG を見るつもりで来てくれたひとたちが、パーッとなくなっていく感じで。それまで本当に仲良かった人たちが。こういうふうに入って変わるんだなー。

会場 (笑)。

中ザワ 変わったのは俺なのか！っていう感じなんですよ。

都築 だから僕はすごく勇気があるなというか、すごいなあと思いました。僕も実際にバカ CG を見て中ザワさんを避けるようになったので人のこと言えないんですけどね。ただ人間の理解って不思議なもので、自分が分かると同じ論理空間のようなものができて、そこに共通した相通ずるものができるということなんだと思います。相対的なものなんじゃないかと思いますね。

中ザワ あとその時結局僕が考えたことを、とりあえず文章にしていけみたいな感じで、文章で書きなぐって。先ほど都築さんが言って下さった『イラストレーション』の連載ですが、ビットマップかベクターかどうのこうのとやっても、編集者からしか反応がないですよ、ずっと。だからこんなの連載しててもどうしようかみたいになってたけれども、一応文字にしておいたおかげで都築さんにつながったわけです。そのときは誰からも分かれなくてもとにかくいいんだ、自分はコントロールになったつもりでこれを書いておかなければ、人類のためにならないぞという気持ちで書いていたことが、そのあと五年経って、その編集者が『イラストレーション』編集部に喋りに来た都築さんを見て思い出してくれて、僕の名前を挙げてくれて、そして都築さんを巻き込んでくれて、そこから始まったんです。なので、やっぱり文章を書くなんて画家じゃないよとか批判も沢山されるんだけど、僕は都築さんとも喋れましたし。ということで僕の話はここで。

都築 そういう話ずいぶんしましたよね。どんな職業もなかなか難しいことやってんのかなって思いますね。表沙汰にはできないっていうか(笑)。あんまり真剣にしゃべりすぎて、何かあのひとと変わっちゃったねみたいなふうに思われちゃうんで。

中ザワ 顔見てると顔色がサーッと変わっていたり。ねえ、そんなんでしたよ。

都築 (笑)。はい、じゃあここらへんで終わりに。あっ質問ですか。質問があれば。あっ

Ustream、音が聞こえない状態でやっていたんですね駄目ですねえ。

中ザワ このアイデアをみなさんに持ち帰っていただいて。

都築 形は二度と戻りませんが。

中ザワ まだ話してもいいんじゃないですか。

都築 (笑)。いいですよ。質問があれば。

観客 アイデア論のお話で、コンピュータの中では成り立ってると思うんですけど、最終的に印刷したり、出力の問題はどうなんでしょうか。

都築 ええと、現実世界に現れた時ってことですよね。現実世界に現れたものをメタファーとして、考えてきたことを発表するような感覚ではあるんですけど、逆にありがたみがあるのはどっちなんだって話になるんですよ。それは考え中で、今やってる展示っていうのは出力が世の中に一枚だけで、原画が世界に溢れてるって感じでやってるんですね。今やってることも何か解決策というわけではなくて問題提起みたいなことなので。解決するようなことでもない気がするのだからただやってくしかないんだと思っています。中ザワさんの場合はどうなんですか？

中ザワ プリントが紙であることを前提とされていると思いますが、物質に対する出力のこととして考えたいですね。今の都築さんのお話を聞いてて思ったのは、都築さんが今レクトヴァーソギャラリーでされてる展示のプリントの仕方です。紙へのプリントの他にもう一つ、iPadでの展示があるじゃないですか。あの展示も、物質に対する出力とは言えなくても感覚に対する出力とは言うことができ、プリントに対する考え方を提示したとしても正しい展示方法だと思っています。あともう一つ言えるのが、あのデータを都築さんがウェブ上で公開していて、「世界という名のハードディスク」みたいな考え方でもあるんですけど、とにかくiPadで触って拡大できて、小さくも出来る。どんどん拡大していっても見られるという点で、初めに出てきたパスやアンカーポイントといったものこそが絵だったという都築さんの考えがすごくわかるので、あれは正しいプリントの仕方だと思っています。

観客 iPadのお話が出てきて腑に落ちたようなところが。

都築 iPadが出てきたのは今年なんですよ。だから展示をしたんですよ。デバイスが出るまで9年待ったみたいな言い方はかっこいいけど(笑)。でも偶然ていうか。沢山やっ

てためすしかないぐらいしか、本当はあんまり考えてないのかな。

他に会場から。

観客 今日ありがとうございます。僕はどちらかというビットマップ派で、しかもその、わりと細かい拡大した時のジャギーとか、jpeg で圧縮した後のノイズとかに興味があって、喜んでしまうタイプなのですが。原子論とアイデア論という原理的なこととは多少異なるものとして、ジャギーに対する嗜癖とか、そういうものに関してはどうお考えでしょうか。

都築 昔は多分そういうものに関心がなかったと思うんですけど、今はすごく分かりますね。一般的にはコンピューターが出て、パソコンが手に入るようになって15年くらいですよ。そろそろそういう風な考えは出るんだろうとは思っていたので、すんなり入ってきますね。その面白さをどこまで自分の表現に出来るかっていう思考もよく分かります。実際に若い人たちで、20代か30代前後の人たちのなかで、その面白さを表現に出来ている人たちは結構出ている気がするので、すごく注目しています。上から目線みたいですけど(笑)。自分の問題だと思ってみると注目せざるを得ないですね。中ザワさんはいかがですか？

中ザワ 別の観点からの話なんですけど、画素を拡大して、その画素が拡大した時に見えるもの、例えばジャギーであるとか、jpeg のノイズとかですね。僕も面白いと思うんですけど。jpeg の場合はある意味自動的に演算式が作ってくれたノイズなわけなんですけど、それを拡大して面白いと思った瞬間、むしろ逆にパソコンがやってくれたことというよりは、自分がやりたくてやったものになるみたいなことなんです。あとそれからジャギーというのも、線を引いたり円を描いた時にしょうがなく出ちゃうような場合は嫌なものになるかもしれない。だけど、そのギザギザが面白いからそのためにわざと斜めの線を引いたり円を描いて楽しもうとしたら、そのギザギザというのは自分の表現になる。何が言いたいかって言うと、今回はそこまで踏み込んでないんですけど、このアイデア論と原子論の話に関して別の踏み込み方があるということです。それは表現者側からの踏み込みということなんです。要するに写真などの素材をどこか外から取ってくる獲得系の話なのか、それともここに線を引きたい、あるいはここにこの画素を置きたい、このギザギザをわざと見せたいと自分から出力する表現系の話なのか。その違いというのがベクターにしるビットマップにしるありまして。そして獲得系の話でとても強いのがアドビフォトショップであり高解像度でありアンチエイリアスなわけだけど、自分で出力しようと、自分で表現しようというような時には、アンチ高解像度になりアンチアンチエイリアスになるっていう。その時に低解像度の方が、一つひとつの画素をこう定義するという意思が明確になる。なので、アドビフォトショップはもともと獲得のためのツールなので。「フォトショッ

プ」ですからね、写真屋さんですから。だからあれが高解像度でアンチアンチエイリアスなことを憎む必要はなくて、正しいんですね(笑)。ただ、あれがビットマップツールの代表になっていることが、表現者から見てどうなのよってということで、表現者としては低解像度のアンチエイリアス無しのツールというのが必要になってくる、というような話です。

観客 ありがとうございます。

都築 もし他にあればマイクをまわします。

観客 黒板の図(図を参照)で混乱して分からなかったのですが、形と色って上に書いてあって、先ほどのご説明のなかで色をトーンと言いかえられた時は納得がいったんですけど、カラーっていう意味での色を考えると、色を光の波長ととらえると、アイデア論の方にも赤や青っていう色があるっていう風に関わってくるなあと思って。アイデア論原子論と分けて形と色と分かれているのが自分のなかで混乱するので、もう少し説明をお願いします。

中ザワ 例えばオレンジ色一色がキャンバスに塗ってある場合、オレンジ色が塗ってあるというだけで色彩絵画の最終形態だというような、そういった論理が50、60年代くらいのカラードフィールドペインティングの文脈で出てきたんですね。オレンジ色のモノクローム、オレンジ色という単色の絵画もひとつの色であって、それは生理的には色だから色彩絵画だという風に語られたことがあったんですね。僕はそれは、論として間違っていると思っています。どこが間違っているかという、生理的な色彩というものは、生理的っていうのは実際に赤だとか青だとか黄色だとかオレンジ色だとかっていうものを感じるわけなんですけど、そちらの方で感じる色と、今ここで形と色の問題を考える時に取り上げる色というのは、実は違いがある。例えばどこが違うかという、スーラの点描の方に行きつくタイプの色として、ここでは捉えているんですね。スーラの点描の方の色の本質は何かというと、異なる色が並置されている。差異があって初めて色が感じられる、あるいは色彩豊かに感じられる。要するに色々っていう言葉が日本語にあたりとか、音楽のオーケストラの音色を「これはとても色彩的なオーケストラだ」という言い方があたりする。様々な楽器がそれぞれの個性を発揮しているという意味ですね。要するに色々、あるいは色々というような、一つひとつの差異があって、その時に色というものが感じられるということです。

実際の話としては、ちょっと話が飛んでいって申し訳ないですけど、ドラクロワが「なぜコンスタブルの絵はカラフルに感じるのか」というのを論じたことがあって、その時に「隣り合う色がそれぞれ違うから。異なる色が隣り合わせて置かれているから明るく感じるのだ」という結論に達しているんです。それはさっきから言っているデータベースのやり方で、隣の画素との間に差異があって初めて色を感じるっていうようなタイプの話なん

ですね。そうすると先ほどお話したオレンジ一色のっていうのは生理的には確かに色なんですけど、色々という意味では全く色が無い。それでカラーフィールドペインティングはその後、ミニマル彫刻の流れに向かっていって、彫刻の方の流れを準備してしまうんです。彫刻というのはかたちという意味ですが。なので、ここでのトーンというのは階調という意味で、他の階調を前提としてこの階調があるという差異が内包された言葉なんです。だからトーンという言葉だとしっくりされたんだと思いますが、カラーという言葉があらかじめ差異を内包してないからしっくりこなかったんだと思います。さらに言うと、カラーの方も本当は、隣との差異を人間が感じた時に初めて色を感じるという理屈があり、そこに色の本質があるという意味での色なんだと捉えた方が分かりやすいかと思います。要するに生理的なことと分離して考えていただいた方が分かりやすくなるのではと思います。

観客 あともう一つその続きで、先ほどすごく面白いなと思ったのが赤を RGB の表記で FF0000 って示してそれを感じろという。それはデジタルの中に完璧な色っていうのが存在していて、それを示しているんだからそれを感じろっていう。それはアイデア論に近いと思うのですが。

中ザワ それは全くアイデア論の話ですね。たとえに出したのが R100%という「色」だったから混乱をきたしていると思うんですけど。プログラミングと出てきた結果を目で見ると、どちらの方が作品だと思えるかっていう、プログラミングの方が作品なんじゃないかっていう例として僕が先ほど出したのがたまたま色の話だったら混乱されたんだと思うんですけど。例えば「これが一番完璧な円である」というのを出してあげればあんまり混乱は生じなかったと思うんですけど。さっき言った結果的には R100%っていうのはモノクローム絵画、カラーフィールドペインティングの一色の絵画のことで、それは生理的には色ではあるけども、実はベクターのアイデア論的な考え方だということになります。

観客 ありがとうございます。

都築 他にいらっしゃいますか？

観客 面白いお話をありがとうございます。先ほど聞いた中で、ビットマップも最終的には正方形というベクターで出来ているっていう。そこから先というかですね。そこで終わってしまうと、物質よりも概念の方が先に来て、認識の上では言葉で分けているだけなので、というところで終わっちゃうと思うんです。そこで止まってしまうと…。先ほど都築さんがもうちょっと先を考えていると言われていましたが。

都築 いや…それはちょっと言えないですね、ここでは(笑)。

観客 その先にヒントのようなものがあると面白いなど。

都築 ヒントかあ…。

観客 最終的にベクターで出来ているというところで終わってしまうと、小さいものを拡大していっただけのような気がするんです。コンピューターだけに限らず、何でも実体のあるものは拡大していけば、どんなグラデーションでも境目は必ずあるし。それは何で分けられているかという、言葉で分けているだけなので。結局そこで止まってしまうと思うんです。最終的に言葉でしかない。

中ザワ ちょっとお答えすると、還元していくとそっちで終わるっていう見方はその通りなんですけど、逆に言うと、コンピューターの本質は計算することだというのが最初にある。その先に画素がある。画素を作った後にどうしていくかっていうことで、ビットマップの世界観とか原子論の世界観ということが生まれるので、多分順番としては突き詰めていったら最後は画素がベクターだったというよりも、ベクターで作った画素を最初に自明のものとしろ、そしてこのベクターで作った画素についてはもう問うな、という話です。この「問うな」すなわち自明のものとしろっていうところから始まる世界観が、ビットマップであり原子論であると。これが僕の考え方なんです。あるいはデータベースの考え方だと思います。反対に画素みたいなものは何かっていうのを「問え」っていう方向性をやってくるのがベクターだと思います。

都築 僕の答え方だと、最終的におっしゃった部分が僕の方はそうじゃなくて、今それを描いた時の体験を思い出してるんですけど、最終的なものは自分の頭の中のイメージとしては、四角、正方形で構成されているピクセルが嫌で、ギザギザが嫌で、で、一つひとつのピクセルが、画素が全部何で同じ正方形じゃなきゃいけないんだろっていう風に思ったんですね。全部同じ正方形を積み重ねていくから、情報として複雑にするには積み重ねしかないだろうという風に思ったんです。だから、積み重ね以外の方法が無いかというところからピクセルの一つ一つのかたちが変わればその複雑性は積み重ねなくても出来るんじゃないか。それでそのたとえとして、正方形がどんどん開いて行って、クローズドパスがオープンパスになっていくようなイメージで線の一本一本が画素になるようなイメージで描いた。これによってドローツールでペインティングが出来た、絵を描いたっていう感覚になって、アドレナリンがぼわっと出るわけですよ(笑)。それはわりとはじめの方だった。ただ僕としてはそこに帰結したという感じではない。今もその先はどうなんだと言われるとちょっと本当に分かんないところも多いし、言えないところもあるのでこれで勘弁してもらえればと思うんですけど、どうですか(笑)。

観客 ありがとうございます。「それ以上問うな」っていうのが。分かります。

中ザワ 「それ以上問うな」の話をアナログの話で出させていただくと、アイデア論の方はものを物体と考え、原子論の方は物質と考えているんです。物質を扱うサイエンスがケミストリーという意味での化学ですね。物体を扱うのが物理学です。ノーベル化学賞とノーベル物理学賞の話なんですけど、ラザフォードという人が原子が崩壊する同位元素という研究をしていて、素晴らしい研究なわけです。同位元素は物質で、物質の崩壊なわけだから、これは化学の分野だということでノーベル化学賞にノミネートされたんです。ところがラザフォード本人は、自分をずっと物理学者だと思っていた。しかも物理学者は自分たちの方が化学者より上だと思っているんです。だから問題が起こるわけなんですけど。要するに物質を扱うのは化学だと言っても、最終的にその物質が何によって担保されているかという、原子とは何かを問わないことで担保されている。その原子とは何かを問うた瞬間にそれは化学の範囲を超えて、物理学の領域となる。ラザフォードがやっていたその分野は、今では原子物理学と呼ばれる。これは化学がダメというわけではなくて、原子とは何かを問わなければ、素晴らしい化学の体系というものはあるわけなのです。なので、「問うな」っていうのは必ずしもマイナスイメージではなく、プラス方向に考えることが出来るという話です。

都築 他にもしあれば。良いですか。そろそろ二時間経ちましたので締めましょうか。長いこと本当にありがとうございました。何か解決してそれを提示したということで絵の展覧会が出来あがっていないことがほとんどだと思っています。僕の場合特にそうだし、誰の場合でもそうだと思うんですけど。何となくつかんだ段階で自信を失ったり、盛り上がったる波があって、「これだったら人前で何か言うことが出来るんじゃないか」という瞬間にやる気になるんです。いろんな要素やタイミングがあって。そんな折の展覧会だと思っていたら幸いです。今日は中ザワヒデキさんに来ていただいて手助けしてもらいながら進めさせていただいたんですが、中ザワさんの方の研究というか、そういうことに対しても決して避けてはですね(笑)。キチガイ博士だとか思わずに、見ていってあげると面白いのでは。あげるっていう言い方よくないよね(笑)。見ていきましょう。今日はどうもありがとうございました。

(注1)トークに先がけて呟かれた都築の連続ツイートについては「都築潤さんによる、コンピューターで絵を描くことについての話」(<http://togetter.com/li/59543>)を参照。

(注 2) 「VERVE」展は 2001 年に原宿 HB ギャラリーで開催された。

(注 3) 中ザワヒデキ著『芸術特許』 3331 Arts Chiyoda 2010 年