

描写の哲学における二面性概念の再検討 ——三重性と屈折

今井慧

1. 初めに

本論文は画像 picture を扱う。画像とは、対象を描写 depict するような、視覚的表象である。『富嶽三十六景・凱風快晴』のような芸術作品と見なされる絵画から、家具の組立説明書に付されているイラスト、スマホで適当に撮った写真まで、対象を視覚的に表象するようなもの全般である。このように画像を特徴づけることがすでに、画像に関する何かしらの立場を採用していると言える。これは、分析美学における描写の哲学と呼ばれる分野の言葉づかいである。本論文は、描写の哲学の知見に基づいて議論を進める。

画像に描かれるものは、基本的には視覚的なものである。逆に明らかに視覚的でないもの、物的でないものが、「描写」されうるかは定かではない。描写の哲学における言葉づかいでは、「悲しんでいる人が描写されている」とは言われるが、「悲しみが描写されている」とは言われない。そのような場合は、例えば「悲しみが表出 express」されていると言われるだろう。描写の哲学の中心的な課題は、ある二次元平面上の色の散らばりが、何か他のものを視覚的に描写しているとはどういうことか、という問いに答えることである。

では、本論文が試みることは何なのか。本論文は、一言で言えば画像にまつわる〈屈折〉 inflection という現象を探究することである。〈屈折〉とは、暫定的に言えば、画像表面の特徴が描写対象の経験を独特の仕方で変化させる現象である。例えばゴッホの《星月夜》に描かれている夜景は、神秘的なエネルギーに満ちているように見える。それは、この絵画が単に満月や糸杉のある夜景を描写しているからではなく、むしろゴッホの独特の筆致のゆえにそうであるように思われる。このような状況を指し示す一つのやり方が、〈屈折〉である。本論文は、ロペスとベンス・ナナイの議論における〈屈

折〉概念を検討することを目標とする。

2. 〈屈折〉とは何か

すでに述べた通り、描写の哲学の中心的課題は描写を定義することである。とはいえ他にも様々なトピックがあり、その中には画像の美学とでも言えるようなテーマもある。〈屈折〉は、その一つであると考えることができる。では、そもそも〈屈折〉とは何なのか。ロペスが最初にこの概念を導入したと言える2005年の著作では、この語はそれほど大々的に使われているわけではない。さらにこの語は、絵画の道徳的な諸性質や、感情表出などが絵画経験に与える影響に言及する際にも用いられている⁽¹⁾。本書の索引にもこの語は見当たらず、したがってこの時点でロペスがこの語を一つの概念として用いていたかどうかは分からない。だが、後段で参照するロペスの後の議論を見るに、後にはっきりと概念化されるだけの重要性がこの語にあったことは間違いない。

では、ロペスが実際に〈屈折〉に言及している箇所を見てみよう。

時には、〈の内に見ること〉はイリュージョン的であり、〈デザインを見ること〉から分かたれている。この場合、その情景を対面で見られたときに持ちうる三次元的な性質を持つものとして見ることは、同時に画像の二次元的な特徴を見ることを排除する。だが、〈の内に見ること〉はしばしばイリュージョン的ではない。デザインの特徴が描写的内容を〈屈折〉させるかもしれない *may inflect*。すると〔描写された〕情景は、画像の内にもみ見られうる性質を持つものとして経験される⁽²⁾。

ここでは、イリュージョン的な絵画、いわゆるトリック・アートやトロンプ・ルイユと呼ばれるものなどのように一見して描写対象そのものにも見えるような画像ではデザインへの注目が発生しない可能性があるのに対し、画像と言えるものの多くを占めるイリュージョン的ではないような画像ではデザインへの注目が生じ、そのことに

よって描写された情景が画像に独特の仕方で経験されるようになることが語られている。この点についてよりよく理解するためには、ロペスの〈デザインを見ること design seeing〉の概念を導入することが必要だろう。ロペスは次のように述べている。

画像のデザインを対面で見るとは、デザインをデザインとして見ることを含意しない——それは〈デザインを見ること〉を含意しないのだ。〈デザインを見ること〉とは、ある情景を描写する二次元表面上の印、色、テクスチャの配置 configuration として、画像を視覚的に経験することである⁽³⁾

私たちは、画像を適切に見ている限り、どうしても画像表面が目に入っているという意味では、常に画像の表面を、すなわち表面のデザインを見ている。だがロペスがここで〈デザインを見ること〉という術語で指し示そうとしているのはそれ以上のことである。つまり、描写対象が現れる仕方に画像表面の色などの配置がどのように関わっているか、そのような観点から画像を見るのが〈デザインを見ること〉である。そもそも「デザイン」という語自体が、ロペスが特別な意味を持たせて使う言葉である。「デザインは、その内に何も見ることなしに画像表面を見るときに見える表面の配置であり、その内に何かを見ることに関与している responsible ものである」⁽⁴⁾。だから例えば、キャンバスがとても古いということは画像表面の性質ではあるが、それが画像として機能していることには関与していないので、ロペスの言う意味では「デザイン」ではない。それゆえ〈デザインを見ること〉とは、単に画像表面が知覚されているということだけでなく、画像が何かを描いているということの原因となっているものとしての画像表面を見ることであり、何かを描いている配置として画像を見ることである。

二つ前の引用で見た通り、〈屈折〉とは、〈デザインを見ること〉においてデザインの特徴が引き起こすとされるものであり、そこで描写対象は画像の内ではしか帰属されないような性質を持っていると見なされる。つまり、画像を見る際、画像表面の内では描写に関与している性質を、対象を描写するものとして見るとき、描写対象が、それを対面で経験した際には帰属されないような経験を持っていると見なされる、という

ことである。《星月夜》で考えれば、この絵画を見るとき、夜空を描いているうねる筆致を、夜空を描いているものとして見るとき、描写されている夜空は、実際の夜空の経験が持たないような性質（言うなれば、うねるようなエネルギー）を持つことになる。

とはいえ、〈屈折〉が常にもっともよい説明なのかは定かではない。《星月夜》の良さを〈屈折〉によって説明するのはもっともらしいと思われる。一方で、《星月夜》が描く夜景は、単に直接見たとしても見るに値する経験であるように思われる。ロペス自身は画像の美的価値に関する多元的説明を好んでおり、屈折はあくまで画像の美的価値を説明する一つのツールに過ぎない。以下では、より近年のロペスの議論を参照しながら屈折概念の理論的立ち位置を探っていきたい。

3. 絵画の価値に関する多元的説明

ロペスは、The Routledge Companion to Aesthetics に寄せた絵画 painting に関する章で、絵画が絵画として持つ独特の価値の源泉について論じている⁽⁵⁾。それによると、絵画の価値は多元的に説明されるべきである⁽⁶⁾。そこでロペスは、絵画が絵画としての価値を持ちうる様々な事情を簡潔に説明している。ロペスによれば、その仕方は主に四通りに分けられる。一つは模倣説 mimetic account である。模倣説によれば絵画の価値は、描写された対象を実際に見ているかのような視覚経験を与えることにある。この説明は、美しい情景の写真などについてはもっともらしいが、グロテスクな情景や退屈な情景を描いた絵画、あるいは後に述べる形式主義的な絵画の良さを説明することはできていないだろう。

模倣説は絵画が描く対象を重視するが、逆に、絵画の対象とは関連しない部分に絵画の価値を見出すことも可能だろう。ロペスが形式主義 Formalism と呼ぶ立場がそれで、クライヴ・ベルやロジャー・フライらに帰される。形式主義者は絵画の表面上の色や形、テクスチャを塑像的形態 plastic form と呼んで絵画の図解的内容 illustrative content から区別し、前者を絵画的なものに特有の価値の源泉と見なす。形式主義には、塑像的形態と図解的内容の統一によっても絵画の価値が生ずるとするオプションもある。

形式主義を取らなくても、絵画において、デザインされた物理的な表面と、その描写対象を分けて考えることができる。この両者の間に認められる関係次第で、絵画の価値を説明する方法を二つ考えることができる。ロペスはこれらをそれぞれ、平行説 parallelism と二重説 twofoldness account と呼ぶ。ロペス自身はこの点を強調していないが、平行説と二重説はそもそも、絵画の価値に関する立場というよりは描写の定義に関する立場である。だがロペス自身は描写の価値でなく定義についても多元的な理解をとる。そのためこの二つの説は、それぞれの説のように描写を理解した場合、画像に特有の価値はどのように説明されるかという立場であり、描写の定義を巡る議論の中でこれらの立場が登場する際とはやや扱われ方が違うと言える。

一つ目、平行説はしばしばゴンブリッチに帰される立場に近い。この考えによれば、絵画表面と描写対象は同時には見られていない。平行説によってその価値が説明できる絵画は多くないが、ロペスによればトロンプ・ルイユなどのようなイリュージョニスティックな絵画はまさに平行説的な事例である。より広く受け入れられた理解によれば、画像表面と描写対象は同時に見られることができる。ウォルハイムによる〈の内に見ること〉に基づく説明だ。ロペスはこれを二重説 twofoldness account と呼ぶ。二重説によれば、絵画の描写対象の経験はデザインを認識することを伴い、それによって、描写対象の経験は対面でのその経験とは異なるものになっている。すなわち、〈屈折〉が起きている可能性がある。というよりも、以上に述べたような〈屈折〉の議論が、二重説的な画像理解の上に成立しているといえる。〈屈折〉が起こるためには、描写対象が経験されていると同時に、その対象が描写されていることに関与している画像表面の配置が、それを描写しているものとして見られているのでなければならないからだ。以上が、ロペスによる絵画の価値に関する議論である。ロペスにとって、絵画の価値を説明する包括的な理論は存在しない。代わりに、模倣説、形式主義、平行説、二重説が、絵画の価値を分担して説明することになる。〈屈折〉は、この四つの候補の内の一つ、二重説における絵画の価値の内実として登場するのだ。だが、デザインが対象の経験に影響を与えとはどのようなことなのか。以下では、認知科学における「注意」の概念を用いて画像知覚理論を精緻化することを目指すベンス・ナナイによる〈屈折〉の説明を見てみよう。

4. 〈屈折〉と注意

ベンス・ナナイは、先にも述べたウォルハイム的な二重性のテーゼ、すなわち、画像の内に何かを見ている際には画像表面と描写対象を同時に見ているというテーゼを、注意の概念によって細分化することを提案している⁽⁷⁾。それによると、ウォルハイムが述べる二重性の主張は、

- (i) 画像表面と描写対象の両方に意識的に注意を向けている。
- (ii) 画像表面と描写対象の両方を視覚的に表象しているが、描画対象だけに注意を向けている

の二つに分けられる。画像知覚の記述としては (ii) で十分であるとされる一方で、ナナイによれば、(i) は画像を美的に評価する際には必要なものとされる。そしてそれは、まさにロペスの言う〈屈折〉に相当するとナナイは言う。ロペスの言う〈デザインを見ること〉は、ナナイの語法で言えば、画像表面と描写対象の両方に意識的に注意を向けている、ということなのだ。〈屈折〉は、(ii) の意味での二重性を必ず含んでいることになる。さらにナナイは、〈屈折〉された〈の内に見ること〉においては、単に画像表面と描写対象の両方に注意が向けられているというだけでなく、この両者に言及することなしには完全には特徴づけられないような関係的性質に注意が向けられているという。これをナナイは、「デザインー情景性質 design-scene property」と呼ぶ⁽⁸⁾。〈屈折〉においては、このデザインー情景性質に注意が向けられることによって、画像の経験は描写対象を対面で経験した場合には経験されないような性質を伴うことになる。デザインー情景性質は関係的性質であり、描写対象が単独でもちうるものではないからだ。

後にナナイは、画像の美的評価を分散された注意の概念と結び付けて理解するようになる⁽⁹⁾。ナナイの理解では画像知覚には画像表面 (A)、画像がエンコードする三次元対象 (B)、描写対象 (C) の三重の層がある。画像表面とは、文字通り画像表面である。画像がエンコードする三次元対象と、描写対象の違いは説明を要するだろう。すでに見たように、描写の哲学においては画像表面と描写対象の二重性がしばしば取りざたされてきた。そこでは、画像の内には描写対象がいわば直接に見られていると

想定されている。だが、写真などの事例ではそのような説明は一見もっともらしいが、他の事例ではそうではない。ナナイが好んで用いる例はミック・ジャガーのカリカチュアである。ナナイによればミック・ジャガーのカリカチュアはしばしば口の大きさを誇張されて描かれる。カリカチュアの描写対象はミック・ジャガーである。だが画像が描いている人物らしきものは、ある意味ではミック・ジャガーには似ても似つかない。それは単に画像が描いている何らかの三次元の存在に過ぎず、ミック・ジャガーを知っている人だけが、それをミック・ジャガーと結び付けて理解できる。こうした事情を説明するため、ナナイは画像知覚を二重性ではなく三重性から理解することを提案する。

話を戻すと、〈屈折〉はAとBの関係的性質に注意を向けることだと第一には理解されているように思われる。だが、デザインと描写された情景という対は、二重性を前提とした説明になっており、ナナイによる三重の説明とは厳密には対応しない。それを踏まえてかナナイは、画像の美的評価に関する理論を、〈屈折〉に限らず画像に向けられた分散された注意として理解することを提案する。分散された注意とは、ある種の美的経験を理解するためにナナイが提案する概念で、対象に関しては集中しているがその性質に関しては分散しているような注意のことである。ナナイによれば、〈屈折〉された〈の内に見ること〉においてデザイン-情景性質に注意を向けることは、デザイン-情景性質の関係項である画像表面と描写対象の性質に注意を向けることであるから、この注意は性質に関して分散していると言える。またナナイによれば画像知覚の感覚的個別者は時空的領域であるから⁽¹⁰⁾、対象に関してはこの注意は集中していると言える。画像表面と描写対象は画像の同じ箇所にあるからである。したがって、ナナイにとって画像経験に独特な価値とは、画像知覚の三重の側面のそれぞれへと分散された注意を行使することである、と理解することができる。ナナイは一連の議論を、ロペスの〈屈折〉概念のモチベーションを引き継ぐものとして考えているようである。だが、両者の論じる〈屈折〉概念にはかみ合わない点があるように思われる。次節ではこの点を検討する。

5. 比較と検討

ナナイによる〈屈折〉概念の利点の一つは、彼自身の三重性理論及び注意の概念と結び付けられた説明力の高さだろう。ロペス自身の理論は、あくまでデザインへの注目が描写対象の経験を対面のそれとは異なるものにするというものであり、説明の大枠としては有効なものの起きていることの内実の説明としては今一つである。だが、両者の議論にはすれ違いもあるように思われる。

ロペスにとって、〈屈折〉はあくまで絵画の価値に関する二重説を適用することが妥当である限りにおいて適用される概念に過ぎない。一方ナナイにおいては、それは画像表面と描写対象の関係的性質に注意を向けることに過ぎない。あるいは、画像表面、画像がエンコードする三次元対象、描写対象の間で注意を分散させることに過ぎない。したがって、どんな画像であっても〈屈折〉が生じるということになる。例えば、スマートフォンでおざなりに撮られたような写真においても、この関係的性質に注意を向けることができる。あるいは、A、B、Cにそれぞれ注意を分散させることができる。だが、〈屈折〉概念が捉えたいのは《星月夜》のような事例であり、凡庸な写真ではない。もし、ナナイが定義する限りでの《屈折》が凡庸な写真にも《星月夜》にも全く同じ形式で起きるとするならば、ナナイの説明は結局のところ《星月夜》の何がそんなに特別なのかを理解する上でそれほど役には立たないということになる。

では、むしろロペスの方向性の方が有望なのだろうか。そうでもない。ロペスにとって〈屈折〉とは、〈デザインを見ること〉が対象の経験に影響し、それを対面の経験とは異なったものにするということである。だが、実はナナイの場合と同じく、〈デザインを見ること〉自体はどんな画像に対してもできる。そこからさらに一部の事例においてのみ〈屈折〉が起きるのはどうしてなのか、ロペスは説明を与えていない。ロペスの〈屈折〉概念はナナイのそれとは違い最初からある種の絵画の価値を説明するために仕立てられているものの、内実に関する説明を欠く。ナナイの〈屈折〉概念は注意の分散という内実を与えられてはいるものの、どんなタイプの画像にも当てはまってしまふ。以下では、〈屈折〉をより有用な説明とする上での方針を素描したい。

私見では、ナナイやロペスにおける〈屈折〉概念の行き詰まりは、画像知覚を二重

性の観点からとらえていることに由来する。もちろんナナイは三重性理論を提案した当人であるが、ことに〈屈折〉概念の検討においては、三重性理論に思い至る前の自身の理論をそのまま三重性理論に当てはめたにすぎず、自身の枠組みを生かし切れていない。では、二重性に留まっていることの問題はなんなのか。それは、その枠組みを用いる限り、〈屈折〉は画像表面と描写対象の関係としてしか記述できないことにある。そのために、ロペスもナナイも、〈屈折〉に実質的な説明を与えることができていない。だがおそらく〈屈折〉には、画像表面ではなく、エンコードされた三次元対象と描写対象の関係であるという側面がある。ナナイ自身の説明では確かにこの関係も論じられているが、それは、あくまで三重性の各側面の間に注意を分散させるという意味に過ぎない。そこでは、各側面はいわば理論的には対等である。だが実際には、エンコードされた三次元対象は、〈屈折〉において特権的な地位を持っているのではないか。《星月夜》のような特異な経験を見る適切なやり方は、このエンコードされたものに注意を向けることかもしれない。〈屈折〉された画像知覚経験を持つこととは、画像にエンコードされた三次元の対象と実際の描写対象の間の共通点に注意を向けることなのかもしれない。つまり、単にこの二つの対象の間で注意を分散させるというよりも、両者の対応する特徴に注意を向け、描写対象というテンプレートにおいてエンコードされた三次元対象を取捨選択してみることなのかもしれない。描写対象は〈屈折〉の効果を受ける先ではなく、むしろエンコードされた三次元対象の経験に対して、描写対象が注意を向ける先を指示するという形で影響を与えるのかもしれない。例えば《星月夜》を見ることは、画像表面がエンコードするうねりのある三次元対象を、それが一つの夜であるという観点から見ることなのかもしれない。だが、〈屈折〉の内実をこれ以上詰めることは、他の機会に譲らなければなるまい。

本論文では、ロペスとナナイによる〈屈折〉概念の議論を検討し、両者の議論の齟齬と限界を明らかにした。両者の議論は画像の美学において注目すべき現象を枠づけしているものの、〈デザインを見ること〉や注意の分散を行った場合に、美的に意味のある〈屈折〉が起きる事例と起きない事例の区別をつける方法を提示していなかった。そのことを確認したうえで、ナナイが提案する三重性の枠組みを用いて、〈屈折〉の内実を逆向きから考える方針を素描することを試みた。それによれば〈屈折〉は、

描写対象の改変された経験というよりは、エンコードされた三次元対象の改変された経験である。このような説明方針は三重性理論においてはじめて可能になるものであり、もしこの議論が正しければ、二重性ではなく三重性の観点から画像を考えるべき理由が一つ増えるということになるだろう。この点は、ナナイ自身においても、描写の哲学を巡る近年の議論においても、十分に意識されていない点だと思われる。描写の哲学に関する浩瀚な検討を行った清塚邦彦の著作『絵画の哲学』においてもナナイは、ウォルハイムの議論をより明確にする手助けを提供するという立ち位置を与えられている⁽¹¹⁾。しかしナナイの提案する三重性理論は、本論文が素描する〈屈折〉の説明の可能性にも示されているように、二重性とは根本的に異なる理論である。あるいはそうでありうる。本論文は、ウォルハイムの延長線上にあると見なされかねないナナイの議論に、ウォルハイムの二重性の議論を根本的に転換する契機が秘められている可能性を明らかにするものである。

註

- (1) Lopes, Dominic, *Understanding Pictures*. Oxford UP, p. 69, 180.
- (2) *Ibid.*, p. 123, 124.
- (3) *Ibid.*, p. 28.
- (4) *Ibid.*, p. 25.
- (5) したがって厳密にはここでロベスが問題としているのは画像 picture ではなく絵画 painting である。
- (6) Gaut, Berys and Lopes, Dominic, ed., *The Routledge Companion to Aesthetics*, Routledge, 2013, p. 603.
- (7) Nanay, Bence, "Taking twofoldness seriously. Walton on imagination and depiction," *British Journal of Aesthetics*, vol. 62 (3), 2004, pp. 285-289.
Nanay, Bence, "Is Twofoldness necessary for representational seeing?," *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol.45 (3), 2005, pp. 248-257.
Abell, Catharine and Bantinaki, Katerina, ed., *Philosophical perspectives on depiction*, Oxford UP, 2009.
- (8) Nanay, 2009.

描写の哲学における二面性概念の再検討

- (9) Nanay, Bence, *Aesthetics as Philosophy of Perception*, Oxford UP, 2016.
- (10) Nanay, Bence, “The sensory individuals of picture perception,”. *Philosophical Studies*, vol. 179, pp. 3729-3746.
- (11) 清塚邦彦『絵画の哲学』勁草書房、2024年、189-190頁。