

ユリイカ

poetry and criticism

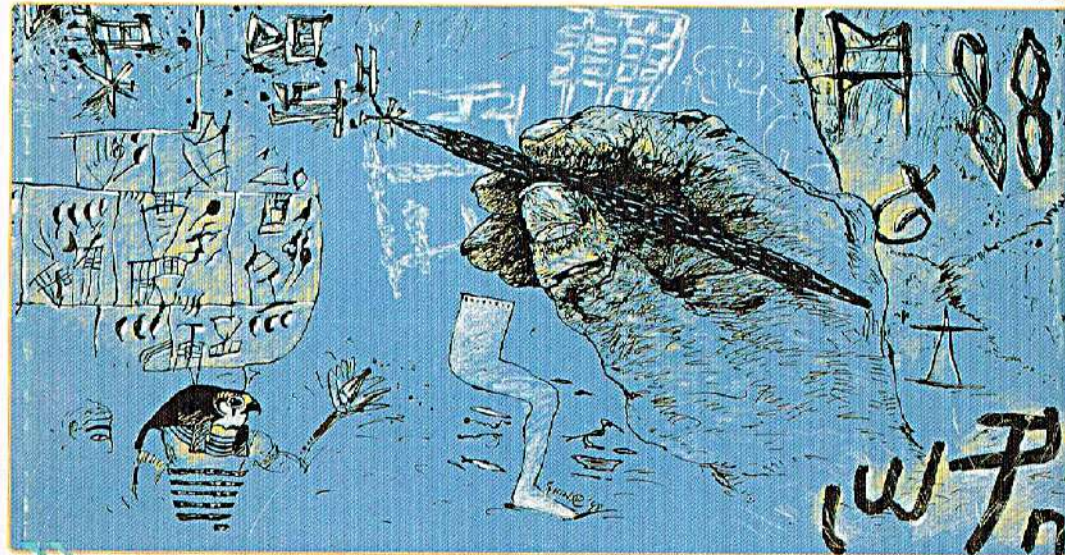
詩と批評

5

may

1998

書字の、筆劃の現用というのは、極端な肯定と否定の力が、ずっと動いているプロセスじゃ、資本あって……言葉というのはもろくごく極端なもので、肯定と否定のあいだを行き来している。それが実は筆劃のプロセスに繋がりますね。……石川九楊



特集:

文字

千野栄一/西田龍雄/山田幸宏/遠藤織枝/高山宏/武田雅哉/千葉文夫/芳川泰久/建島哲
金井美恵子/藤井貞和/多田智満子/篠原資明/長澤忍/中ザワヒデキ/福原泰平
石川九楊/美登英利/片塩二郎/小宮山博史/府川充男/小池和夫/前田年昭

西夏文字からデジタルフォントまで

徹底討議

吉増剛造 | 石川九楊 書と詩が互いに濃い焦かれ

図版構成

鈴木一誌 文字の不安

ブックカバー

古賀弘幸

特集 文字

文字の意味と反意味

文字座標型絵画「五十音・ポリフォニー」

中ザワヒデキ

「1」反意味へ（鶯鷓性の自覚）

文字に二面あるとすれば、視覚面と音声面だ。漢字などの表意文字ではさらに意味面が加わることがある。アルファベットなどの表音文字では単独ではそれは無いが、何個か連ねられ一単語となることで意味が生じる。そして文字配置の目的は、どちらの場合も意味の伝達が従来第一義であった。

さて諸学芸の二〇世紀的特徴は、鶯鷓性の自覚である。TPOに応じた周囲の人がびっくりするほど適切な答えをする鳥の鶯鷓の話や、中学生の時に進化論の入門書で読んだ。「しかし人間とは違って、その鶯鷓は決して意味が分かって喋っているのではない」と、他の箇所では冷静な著者がそっけなく語気を強めていた。後年、生物とは刺激に対する反応の体系でしかないことを学び、初期設定次第でどうにでもなる非人

者の意図とは裏腹に、その鶯鷓とわれわれとの間になんら差異は無いと信じるようになった。

そうすれば事態は明快である。多くの学問や芸術分野で一九〇〇年以降現出した意味剝奪的事態は、自身が鶯鷓に過ぎないことのソクラテス的再自覚である。特に、思考の道具たるコンピュータが変換表に基づく計算機でしかない事実が、端的にそれを示している。人工知能や人工生命の評価も最終的には人間の主観的判断に委ねられざるをえず、知能や無脳という戯言はコンピュータへの挪揄ではなく、われわれ自身の真理である。

文字もまた、二〇世紀になつてその視覚面と音声面から意味性が剝奪された歴史を有する、鶯鷓性の自覚のなされた素材である。文字芸術たる文字の立場からは、視覚要素にのみ着眼した文字配置は原質時として、
とをすぐ直視した。マナエール派だった私は、新しい画肌としてのドットパターンやジャギーを大切に拡大し、バカCGと呼ばれた。
三次元ソフトを初めて触った時の驚きは、それがドロソフトだったことである。簡単と聞いていたから、カラー粘土の物質分子に相当する立方体の色彩ドットがあると思いきや、二次元のCGにはピットマップ方式に基づくベイントソフトと、オブジェクト図形方式（マター方式）に基づくドロソフトがあるのに、どうして三次元CGではベイントソフトが無く、ドロソフトしか無いのか不思議に思った。

五年ほどしてから三次元CGのベイントソフトを特許出願し、自ら開発した（デジタルネッド、アスク講談社、一九九六）。特許出願の際、個々の単位立方体は「色の属性である」とするとともに、「色の属性でなくともよい」とする項目も併せて請求した。前述の鶯鷓性の論理から、「色の属性でなくともよい」ならば「文字であつてもよい」わけである。従来のワープロソフトがすべてドロ概念に基づくということに気づいていたから、ベイント概念に基づくワープロソフトの発案となった。ピットマップ3Dに引き続き、翌一九九七年にピットマップワープロの特許出願を行った。

二幅の「文字座標型絵画」は、その発明を記念して制作したものである。まず、ピットマップワープロという観点からは、文書平面は原稿用紙のような座標方眼として、初めに宣言されなければならない。その瞬間にすべての座標値に生成した空白文字を、順次別の文字に固定的に置

置はさらに「文字を色彩画素とする絵画」と「文字を既成の形画素とするカラージュ」とに二分される。また、音楽芸術たる音楽の立場からは、音声要素にのみ着眼した文字配置はさらに「文字を楽音指示音符とする楽曲」と「文字を発声指示記号とする音響」とに二分される。ところがアルファベット圏におけるそれらの試みでは、アルファベットの幾分不安定な視覚特性と音声特性とによって、もっぱら「文字を既成の形画素材とするカラージュ」と「文字を発声指示記号とする音響」ばかりが追求されてきた。

私がこの稿で報告するのは、鶯鷓性の自覚を正当に日本語文字群に適用した絵画と楽曲の自作例についてである。後述するように日本語文字群は安定した視覚特性と音声特性とを有するため、「文字を色彩画素とする絵画」と「文字を楽音指示音符とする楽曲」を、おそらく初めて完全な形で意図的呈示できたと思う。昨一九九七年に発表した「文字座標型絵画」と「五十音ポリフォニー」である。さらに、文字は直接使用していないが、鶯鷓性の自覚を正当に変曲点列に適用した「変曲点列を表音文字列とする単語」についても紹介する。同年発表した「多数の変曲点のある単一曲線」である。これらをキメラ化する作品群も含めて、結局問題となるのは、音の心が意なのかということだ。

「2」文字座標型絵画

発端は二次元CGにおけるベイントソフトであった。絵筆をマウスに

き換えていく行為が文書作成である。だから文字間に意味を生成する線的つながりは本来無く、置かれた文字は上下左右全方位に対し平等な点存在である。

鸚鵡性の論理を逆回転すれば、ビットマップワープロは二次元のペイントソフトと相等的しい。その場合、カンヴァス平面は縦横のドット数の決められた座標方眼として、初めに宣言されなければならない。その瞬間にすべての座標値に生成した白色ドットを、順次他の色彩ドットに固定的に置き換えていく行為が絵画制作である。たまたまこの場合は色彩ドットとして文字が選択されているわけだが、鑑賞者の色覚生理に訴えなければならぬ色光に頼るより、記号としての文字の方が色彩として完璧だ。R100%の赤をR100%の赤だと認識させるのは難しいが、亜という文字は誰が見ても亜という文字だということになっている。文字こそ色である。

だから、文字のパレットであるJIS表は、そのまま色のパレットである。たとえば「二九字二九行の文字座標型絵画第一番」の右上隅と左上隅の漢字群がそこはかとなく緑色に見えるるとすれば、それはその箇所漢字がJIS部首表の木偏群に相当するからである。そのすぐ下の箇所の漢字群は、はたして赤く怒っているようだろうか？ 色彩は感情かもしれない。

ビットマップ方式が自明とする個々のドットを国語のそれと重ね合わせるため、作品では日本語文字群を使用した。表意文字である漢字と表音文字である仮名は、同じ大きさの正方形のマス目に入れられるという

二声の五十音カノン・楽譜 (1997)
Score of Japanese syllabic canons in two voices



二九字二九行の文字座標型絵画第一番
Letter-coordinates-type painting of 29 letters by 29 lines, No. 1

安定した視覚特性がある。鸚鵡性の論理そのままに、同形同大の色彩画素と見なせるわけである。視覚特性的に不安定なアルファベットでは、もともと文字を平面座標に配置しようとする発想が無かった。するとワープロは一次元のテキストを線のオブジェクトとして扱うため、ドロー

ソフトとならざるを得ない。ペイントソフトならではの「文字を色彩画素とする絵画」は、日本語文字群だから可能だった。

なお、作品で使用した仮名はすべて倒立した。文字から視覚的要素のみ取り出すために、表意文字である漢字はそのままよいが、表音文字である仮名は音を消し去る必要があったからである。

「3」五十音ポリフォニー

同時進行的な線の考察と、縦横に整合性を有する日本語の五十音表の存在から、西洋の楽音配置理論であるところの対位法を日本語音声に鸚鵡的に適用し、記譜作曲した楽曲である(3)。

先に実作解説をしよう。「二声の五十音カノン第三曲」は、典型的な音列作法による作曲である。まず第一声部第一小節に、基本音列「かさしちつぬへほ」が現れる。五十音表を思い起こしても例えば、この音列が「か」に始まる四五度の傾斜角を持つ直線であることがわかるだろう。第一声部第二小節の「こそせてつぬにひは」はウ段を軸として基本音列を転回したものである(転回形)。第一声部第三小節の「ほへぬつちしさか」は基本音列をそのまま逆から読んだものである(逆行形)。第一声部第四小節の「はひにぬつてせそこ」は転回形を逆から読んだものである(転回逆行形)。第二声部は、全体で第一声部を逆行したものである(蟹のカノン)。この曲では使用しなかったが、音列を平行移動すれば転調音列を得ることもできる。また、空白のマス目は休符として定量的に数えることができる。

対法作作曲体系が自明とする個々の楽音を国語のそれと重ね合わせるため、作品では日本語の表音文字である仮名を使用した。五十音表の各座標値を埋めるそれぞれの仮名は、子音と母音の結合した完全な一音を指示することにより、安定した音声特性がある。鸚鵡性の論理そのままに、単音で自立する楽音指示音符と見せるわけである。音声特性的に不安定なアルファベットでは、もともと文字一個に定まった時間を与えざる発想が無かった。すなわち文字により発声指示された複数声部を、同一時間軸上に整合配置することなど不可能である(4)。座標的な文字配置体系ならではの「文字を楽音指示音符とする楽曲」の作曲は、日本語の仮名だから可能だった。

なお拗音等は除外した。一文字一音でなければ表組的記譜が不可能だからである。

「4」多数の変曲点のある単一曲線

「文字座標型絵画」がビットマップ方式に基づくペイントソフトの考察から生まれたのに対し、「多数の変曲点のある単一曲線」はオブジェクト図形方式(ベクター方式)に基づくドローソフトの考察から生まれた。英単語などは筆記体で書かれると、結局一本の線である。適当に曲げられたり折られたりすることでアルファベットとなり(あるいはアルファベットが指示され)意味が発生する。本作はアルファベットを介さずに一本の線を多数回折り曲げ、英単語などと相同の存在としたものである。動的に「変曲点列を表音文字列とする単音」と言えるものだが、さ

具体的には曲線を作ることしかできない。そうして作られた一次元の曲線内部を見たとき、ゼロ次元の変曲点が最下位表面として現れている。この系における最低次元モデルは、変曲点のある単一曲線なのである。

三次元CGのドローソフトで作られる表面トポロジーが彫刻にほかならないのだが、単体大理石彫刻の美学を最初に定式化したミケランジェロによれば、石という物質の牢獄に閉じこめられたアイデアを解放することが人間を作ることだった(5)。単語と音声と曲線と表面と彫刻が、意味と生命の形である。

「5」音の心(キメラ)

三次元色彩物質(デジタルネンド)、二次元色彩絵画(文字座標型絵画)、複数個の線配置(五十音ポリフォニー)、一次元形態曲線(多数の変曲点のある単一曲線)の順に言及してきたが、無意味な色彩物質の感情的集合から有意な形態物体の意味論的単体までのスペクトル中央に位置するのが、両端のキメラでもあるポリフォニーの事象である。楽曲として前述した「五十音ポリフォニー」以外にこのレヴェルをモデル化する自作について、ごく手短かに述べる。

「行当り字数可変絵画」……一次元オブジェクトとしてのテキストを、アルファベット圏のシンプルなドローソフトとしてのワープロソフトで表示すると、ウィンドー幅での折り返し機能により取りあえず二次元的に画面出力される。等幅の日本語文字群やプロポーショナルなアルファ

に「変曲点列を塩基配列とする遺伝子」「変曲点列を音列とする単旋律音楽」「変曲点列を表面形態とする一次元彫刻」などと言い換えることができる。それらのどの場合も、背後に意味生成の問題を抱えている。つまり、鸚鵡はそれと知らずに意味を作ることだってありうるのだ。

A、G、C、Tのただの塩基配列が生命を生み出してしまふのは、逆に生命自体が鸚鵡的現象であることを示している。表音文字列も塩基配列もコンピュータ内のデータの0と1の列と相同であるが、意味も生命もデータも構造は同じだ。

曲線から旋律線を連想するのは難しくない。その場合、曲線の進む方向は時間方向なのである。時間軸は常に一次元存在だ。「音楽とは時間における順序関係である」とは音列主義者シュトックハウゼンの言葉だが、逆向きに言うと、彼はこの謂によってあらゆる意味的事象を音楽として扱う権利を手にした。音楽と意味性の関係といえば、一神教の強く支配する世紀において、モノフォニー以外の音楽は固く禁じられていたのである。ただ一神のただ一声である福音は、グレゴリウス聖歌のように単旋律で伝えられなければならない。実際、西洋でポリフォニーが許されるようになったのは、ルネッサンス期のことである。

さてドローソフトの本質は、表面トポロジーをオブジェクトとしてベクトル数式的に扱うことである。表面は、必ず一段下位の次元に現れる。三次元CGのドローソフトは、球面や多面体の二次元の表面を制することと造形を行う。二次元CGのドローソフトは円弧や多辺形の一次元の境界線を制することで描画を行う。つまり二次元CGのドローソフトは、

ベクトル群を配置し作成した一次元文字列は、それ自体のポテンシャルにより一次元と二次元のはざまのさまざまなモアレを、ウィンドー幅に同じ画面上に生成する。

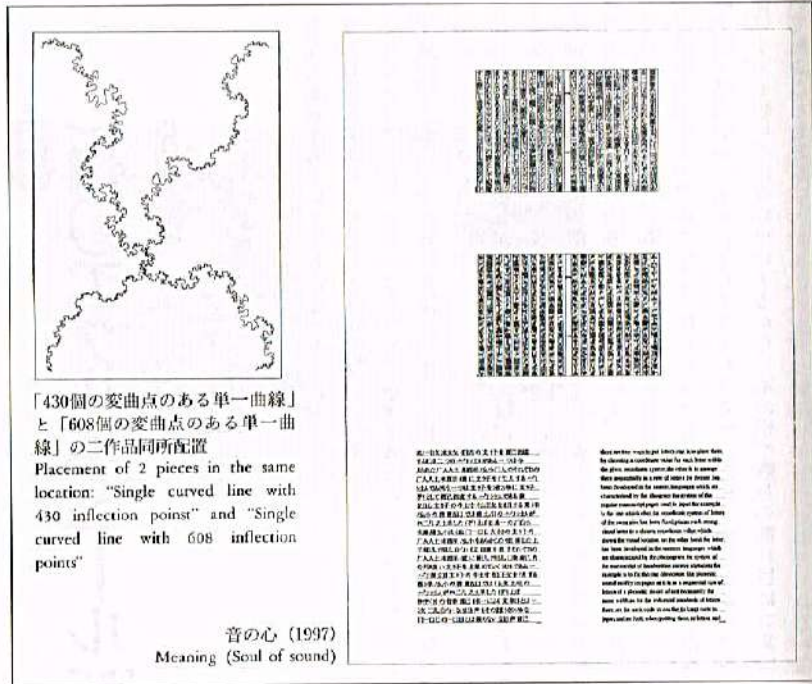
「多数の変曲点のある単一曲線」複数作品の同所配置……ポリフォニー作品では各声部を律する座標系ができあがりつつあるが、これはそれ以前の段階でたまたま同所に複数作品が置かれた状況に過ぎない。

「音の心」……日本語文章を原稿用紙という平面座標に出力したものと、英語文章を罫線用紙という折り返し直線に出力したものと、日本語文章を罫線用紙に「正しく」出力したものと、全四パートからなる解説的作品である。「正しく」出力したものと、全四パートからなる解説的作品である。問題は、漢字が本来一文字一単語であることだ。この点に忠実ならば、漢字は罫線上で個々のパートに正しく分解配置されなければならない。また、英語は原稿用紙上で一マスに一単語が配置されなければならない。

「6」意味へ(鸚鵡性の敗北)

文字から意味を剝奪した積もりになり、文字配置モデルをさまざまに変換して同語反復を繰り返したわけだが、JIS表や五十音表、さらには数的操作自体がはらむ問題が、そのままこれらの作品に立ち現れてしまっている。

「文字座標型絵画」では、倒立されずに残った安定した漢字群が、まだ多大なる意味をまき散らしている。冒頭で述べた「漢字の意味面」である。前項で述べた漢字の一文字一単語性は、JIS表には反映されてい



「430個の変曲点のある単一曲線」と「608個の変曲点のある単一曲線」の二作品同所配置
 Placement of 2 pieces in the same location: "Single curved line with 430 inflection points" and "Single curved line with 608 inflection points"

音の心 (1997)
 Meaning (Soul of sound)

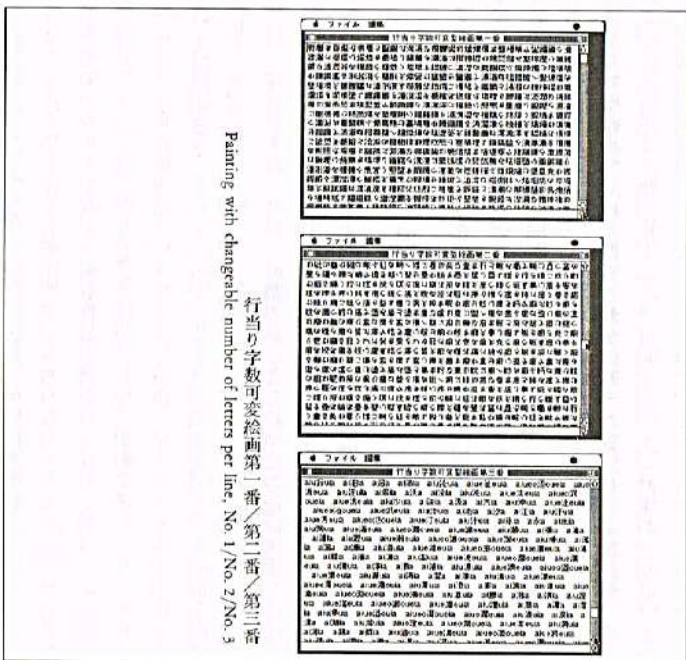
ないのである。西洋の word に相当する漢字一文字が、西洋の letter と同列の扱いだ。結果、作品上でばらばらに立ち現れる意味の集合は、アニミズム的様相を呈する。これはもしかしたら J・I・S の問題ではないかもしれない。漢字文字はもともと視覚と音声と意味との三位一体かもしれない。

「五十音ポリフォニー」では、反意味のための機械的操作が、逆に五十音表自体のポテンシャルを引き出してしまった。音韻論的にはまさに言葉の分布図として五十音表が解されるわけである。さらに言えば、漢字が変容してできた仮名の形象は、そのまま言葉の徴である。

「多数の変曲点のある単一曲線」では、より多くの変曲点を生成するために細部を段階的に増やす方法を探った。解像度を徐々に上げ、前段階で生成した細部にさらにまた細部を設けていくのである。これは結果的にフラクタルの様相を呈し、意味以前に存在する物質界の世界風景に接近する。一次元ゆえの意味生成の非整数次元の無意味性へと拡散しかねない。

つまり、反意味を旨とした文字使用作品「文字座標型絵画」「五十音ポリフォニー」では、鸚鵡性は一見成功したかのようだったが、かえって文字本来の意味性を解放してしまっただけかもしれない。意味を旨とした文字非使用作品「多数の変曲点のある単一曲線」では、鸚鵡性を逆手に利用した積もりが、再び文字なき無意味の荒野を現出したおそれがある。私自身、これらの事態を持て余している。

【一九九八年四月記】



行当り字数可変絵画第一番／第二番／第三番
 Painting with changeable number of letters per line. No.1/No.2/No.3

註

(1) 文字による視覚詩、文字による音響詩のほかに、写真をコラーージュして視覚詩と称したり、具体音をテープ録音して音響詩と称したりするものもある。

(2) アルファベットは本来等幅でないため、視覚特性的に不安定であるしたがって文字から視覚要素のみを取り出した場合にも、それは自明な色彩画素とは見なされず、むしろすでに使用できるレイアウト形態であるとの認知しかされなかったわけである。レイアウトを同所配置する方法がコラーージュだから、この場合の「文字を既成の形態素材とするコラーージュ」は、ダダ期の各種コラーージュや、ネオダダ期のジョーンズによる数字の同所配置などとして結実した。

(3) 一応明記しておくが、これは歌詞ではなく楽譜そのものである。つまり音高の指示は自由で、自由に音高を付けて歌ってよいというものではなく、音高を感じさせないように話し言葉の日本語音声で発声すべき楽曲である。

(4) アルファベットは子音が母音であり、ほとんどが単独で自立する音でなく、隣接して配置できない子音同士の組合せも多い。そのように不安定な音声特性のため理知的な組織化が拒まれ、総じて西洋の音響詩は複雑な発声による表現主義的であったたまたましいものになりがちだった。音楽として組織されたシュウヰタースの「ウルソナタ」においても、それは文字レベルではなく単語レベルを楽音として扱う作曲操作だったので、単語内部では激情的音響が残った。本質的に「文字を発声指示記号とする音響」だったわけである。

なお、広義音響詩には未来派由来のオノマトペとダダ由来の同時進行詩の二潮流がある。五十音ポリフォニーは音楽的に表音文字を使用することにより、両者の流れを理知的に統合した。

(5) 彫塑の歴史において、ミケランジェロがこのように定式化した「大理石の彫刻」に対立するのは、ロダンにより称揚された「粘土の塑像」なのである。低解像度のため単位立方体がレゴブロックのように見えても、「デジタルネンド」は粘土なのである。

(なかざわ ひでき・美術家)