

特集 ■ 心と脳, リアリティと身体

What is real? A case of O



妹尾武治

九州大学

SENO TAKEHARU

美術はかなりの部分を視覚に依っている。その視覚はそもそも VR と言える。眼で見たものほどリアルに思えるものは無く、写真や動画、絵画などは実物を目で見たものから、情報の劣化があるように思われる。しかしながら、眼で得られる情報というのは実際の所、大変乏しい。例えば、眼は何万画素のデジカメに相当するだろうか？昨今のデジカメは 1000 万画素などという値は普通に売られており、特に写真にこだわりのない素人でも、それくらいの性能のカメラをぶら下げている。そういったカメラと比較して、人間の眼はさぞ優れた性能なのだろうと自然と思われるが、人間の片目あたりの神経は 100 万本しかない。従って、片目で見た世界はおよそ 100 万画素のカメラで切り出した世界でしかない。さらに言えば、注視している位置の中心に視細胞とよばれる視覚を担当する細胞が多く、周辺にはその 10 分の 1 から 100 分の 1 以下しか細胞が存在しない。よって、周辺視で捉えられた世界は 100 万画素にすら満たない。100 万画素の世界がどれほどのものか？図 1 にちょうど 100 万画素で切り取った、東京の夜景を提示する。大変酷いものだと思う。だがしかし、我々が見ている世界はせいぜいこんなものなのだ。ではなぜ、そういった低い解像度にも関わらず、我々はありありとした美しい世界を『見る』のだろうか。

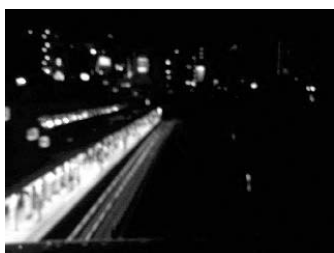


図 1 100 万画素のデジカメで撮影したお茶の水駅

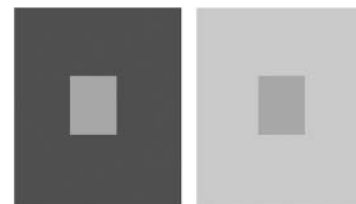


図 2 明るさの対比
中央のパッチの明るさは左右で同一だが、背景が暗いほど明るく見える。

その答えは、実際には、ありありと見ているような錯覚を持たされているだけなのだ。我々は脳にだまされているのだ。我々の脳が情報を様々に補完することで、我々は極めて乏しい情報に対して、極めてリッチな像を構成する。それが視覚世界だ。従って、視覚世界は既に VR であると言えるのだ。例えば、明るさの対比 (図 2) のように、見ている世界と物理学的に正しい世界には乖離がある。それらの乖離を心理学者は様々な錯視を提案し調べることによって明らかにしてきた。

何がリアルなのか？という問いには従って二つの答えが存在する。物理的に妥当な解と、脳的に妥当な解だ。脳が作り出す世界と物理的に存在する世界は常にかき離れている。その極端な例が映画「マトリックス」で提示された世界観である。より最近の例では、映画「インセプション」でも、夢から覚めなければ、それは現実かもしれないというテーマで物語が構成されていた。この、夢から覚めない夢、ないしは、夢のように感じる現実やその逆といったテーマは人間の科学技術の進歩と共に現れ、20 世紀後半から繰り返して語られてきた主題である。大崎の作品が貫くテーマはまさにこの点に集約出来る。

大崎は、自分の仕事について下記のようなコメントをしている。

「認識すること」と「見ること」との境界を探り、私たちの身体を座標軸として内部から外部へ、また外部から内部へという振幅に基づいて考える（中略）

一度見たことのある映画の 1 シーンや旅先の風景、雑誌で見つけた写真といった事柄が、曖昧な記憶として認識された自身の中で美化されていたり、他のものと混ざっていたりして歪に記憶しているような体験。

大崎が感じる、リアリティの不確かさとは、現代科学の進歩と共に人間が獲得した、根源的な不確かさであると思う。大崎は視覚科学についての知見を持たずして、見ることと認識することに根源的な乖離があることを直感的な感性で掴んでいた。冒頭で示した通り、「見ること」は既に嘘、VR であり、物理的な正しさとは大きくかけ離れている。「見ること」のリアリティの欠如、ないしは強調されたリアリティとでも言える、「脳で作られた視覚世界」について大崎は直感的にその本質をつかみ取っている。この本質について、芸術家はその嗅覚で直感的に解明にいたる努力を行っているように思う。勿論、心理学者とは異なるアプローチで。

大崎が行った取り組み、その一つが身体性という軸への依拠だった。視覚が曖昧であり、ある意味で嘘であるなら、他の感覚器に依って立つことで、異なるリアリティが感じ取れるかもしれない。skin hole (図 3) はまさにそういった作品だろうと私は思う（作品の詳細については先行する大崎自身の記事を参照して頂きたい）。これは皮膚感覚と視覚の融合によって、眼で見る世界とは異なる世界が浮かび上がる可能性にかけ、という芸術的方法論で行った心理実験である。だからこそ、マネキンの体は実物の大崎の体で無くてはならなかった。心理学者は自己の知的欲求に対して、未知の心の作用を実験によって明らかにする。大崎は、まさにそういった試行錯誤、実験を行ったと言えるだろう。作品を通して、大崎が得た結論とはなんであった

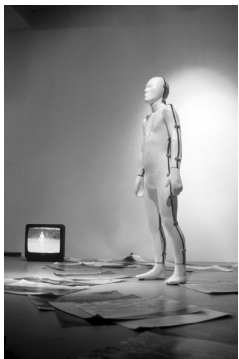


図 3 skin hole

のだろうか？大崎は、眼を超えた新しい眼によって世界を捉え直すことに成功したのだろうか？答えは大崎の中にしかないだろう。大崎の脳の中にある答え、答えにいたる実験のプロセスを追体験出来るという面白さがまさにこの作品の醍醐味だろう。大崎は skin hole でわかったことを、「結局わからなかった

ということがわかった」と述べている。わからないことがわかるとは、先述した人間が根源的に持っている世界の不確かさが確実にそこにあることが痛烈に思われたということだと筆者は理解している。

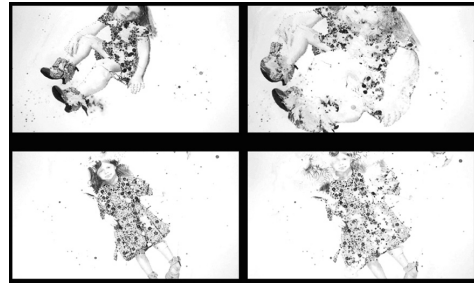


図 4 融解していく少女たち

大崎の近年の作品には、極めて写実的な少女の絵が次第に溶け出し分解していく（図 4）というものがある（作品の詳細については先行する大崎自身の記事を参照して頂きたい）。大崎はこの技法を water drawing と名付け、様々な作品にそれを利用して繰り返し我々に提示している。少女、という（リアル）が視覚的に正しく提示されたとしても、それは融解してしまうような危ういものでしかない。どんなにリアルに提示された少女の像であっても、それは解けていってしまう。我々にとって、その少女のリアリティとは突き詰めれば、二次元的な像ではなく、その少女の印象であったり、皮膚感覚で得られる感じの良さや悪さであったりする。つまり、視覚情報処理から得られた情報ではなく、総合的に脳が作り出した知覚物としての少女こそが少女のリアリティを体現する。その知覚物としての少女は、我々の脳に完全に依拠している。目の前の像は本質ではない。マトリックスのように目の前に本当は少女が居なくても構わないし、インセプションのようにそれが夢でも構わないのだ。一人称の私が脳で構成する少女こそがリアルなのだ。

例えば、一つの恋愛が終わってから、その恋人を振り返って見たとき、果たしてその恋人のリアルとはなんだったのか？とふと思うことがあるだろう。あの素敵だった人があの人のリアルなのか？それとも、あの憎いやつがその人のリアルなのか？おそらく、その答えは、両者ともがリアルという結論になるだろう。その恋人のリアルは恋人本人に属するものではなく、やはり私の脳に属している。だから、私が見方が変わることで、恋人のリアルもところどころ変わるのだ。恋人、すなわち他者というリアル。そのリアルは私自身の認識によって刻一刻

と変動していき、どの一時をとっても確定的には語れない。そういったあやふやさ、あやうさ、を大崎の作品は物語っている。

大崎は、自己の作品の世界観について、絶対的な自己も、そういった自己が相互に存在する世界においてはやはり不確かであり、その不確かさを作品にしたかったと述べている。絶対的な自己が折り合いをつけて、相対的に生きざるをえない現実を表現している。近年の脳科学では、サル単体の脳活動の記録から脱出して、複数固体を用いた社会性の研究に注目が集まっている。社会性こそが脳機能の本質であるという新しいテーゼのもと社会脳研究が盛んに行われている。大崎ら芸術家は社会性の中の不確かな人間というテーマについてずっと前から扱って来たと言えるだろう。我々科学者はようやく彼らの足下に追いついたのかもしれない。

大崎の描く、リアルとはなんだったのだろうか？自分で自分の考えていることをすべて言語化、明確化、するのが出来ないのと同じで、自分にしかアクセス出来ない自分のリアルもそれをすべて言語化、明確化することは誰にも出来ない。我々は自分自身ですら、自分のリアルを自分に分かる形で提示することが出来ない。そんな基本的だと思われることすら人間は出来ない。まして、科学もそれをサポートしてくれない。だから、我々はいつでもなにかズレのようなものを抱えて生きなければならないのだ。この「私」への根源的なアクセス不可能性が大崎の指摘するズレの大きな一つになっていると私は思う。

大崎は、一番はっきりわかる事は、わからないということの確かさだと述べている。わからないことだけがはっきりわかると。哲学でも、科学でも、自己とは何か？心とはなにか？という問いは十分には答えられていない。結局それはずっとわからないのかもしれない。だとすれば、わかることを放棄して、わからないことこそが真理であると声を大にして主張すればいいのではないか？そういった発想の面白さがここにある。しかし、わからないことを主張するためには、その前提として誰よりもわかろうとする努力をせねばならない。我々心理学者も大崎も、目下わかろうとしてわからないという状況は共有しているのだろう。

最後にもう一度大崎の作品に戻りたい。dimension wall (図5) では、脳が抱える、わからなさを視覚という次元に再度落として表現することを試みている(作品の詳細については先行する大崎自身の記事を参照して頂きたい)。精緻に描かれた美しい柄文様が溶けてし



図5 dimension wall

まい、再び柄が現れる。さっきの柄と今見ている柄は同じだろうか？そもそも、なぜ柄が壁に存在するのか？なぜ溶けてしまうのか？いつ溶け始めたのだろうか？溶けて行く事に気が付いたのはいつか？はじめから溶けていたのか？それらは問えども、問えども不確かであり、我々に残されたリアルは、わからない、不確かだ、ということだけだ。

大崎が指摘し、作品化するのには、リアルとはなにか？という問い、すなわち、自分とはなにものか？という問いへの回答を試みることであり、そして、暫定的に、リアルとはわからないことそれ自体であるという答えが我々に提示される。同様にリアルとはなにか、自分とはなにかについて、心理学者は視覚を軸に物理世界と脳が作る知覚世界を長年比較し、そして現在も答えを見つけていない。大崎が我々に提示する直感的なアプローチは今後もっと科学的なアプローチによって大胆な進歩を見せるかもしれない。その逆に、我々の科学的なアプローチが大崎らの芸術家によって踏襲され、直感によって大きく進展する可能性もあるだろう。芸術と科学の協調した歩みが、脳とリアルの問題、自分とはなにものか？心とは何か？の問題に取り組む上での重要な示唆を与えてくれるにちがいない。大崎のこれからの芸術への取り組みに一研究者として期待したい。

【略歴】

妹尾 武治 (Takeharu SENO)

九州大学大学院 芸術工学研究院 学術研究員

東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー 客員研究員

2002年東京大学文学部卒業、2009年東京大学人文社会科学系研究科博士課程修了、博士(心理学)。2007年東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー、特任研究員を経て、2008年12月より現職。専門は視覚心理学。