

# 分析美学の諸問題

## Problems of Analytic Aesthetics

- ① 美学(芸術学)の目的
- ② 芸術の定義
- ③ 作品と解釈
- ④ 美の定義
- ⑤ 美の論理学?
- ⑥ 美と意識
- ⑦ 美的と倫理的
- ⑧ 対象化
- ⑨ 情報美学
- ⑩ ジャンル
- ⑪ 進化美学
- ⑫ メタ芸術
- ⑬ 虚構
- ⑭ 観測選択効果(1)
- ⑮ 観測選択効果(2)

# 第9章 情報美学

コンセプチュアルアートがジャンル認定に相対的な解釈を許すという前章の認識を受けて.....

- ・ 発信者 ——→ 通信路 ——→ 受信者
- ・ 〈記号 – 指示対象〉 関係の様相 (パース)
  - アイコン.....類似性による指示 (明証的、形象的、直観的)
  - インデックス.....因果関係による指示 (経験的、歴史的)
  - シンボル.....規約による指示 (制度的、理論的)
- ・ 対自記号 Zeichen für etwas と 即自記号 Zeichen an etwas (マックス・ベンゼ)
- ・ メディアとコンテンツ
- ・ 概念 (名辞、項)、命題 (文、判断)、論証 (推論) (構文論)
- ・ 形式と内容 (構文論・意味論)
- ・ デジタルとアナログ、allographicとautographic (構文論・意味論) (ネルソン・グッドマン)
- ・ 意味情報と美的情報 (意味論・語用論) (アブラハム・モール)
  - (——シンボルで伝えることのできる情報とできない情報)
- ・ 発話行為、発語内行為、発話媒介行為 (語用論) (J. L. オースティン)
- ・ デザインとパフォーマンス (語用論)
- ・ 創造性とブリコラージュ.....必然性と偶然性、内在性と外在性、垂直性と水平性

意味情報 (構造、論理)

美的情報 (組織、肌理)

内容

メッセージ

(テーマ)

選ぶ

発見する

パフォーマンス

(テクニック)

(個人様式)

創る

実演する

個性

伝える

形式

デザイン

(パターン)

創る

設計する

スタイル

(ジャンル)

(社会様式)

選ぶ

帰属する

一般性

使う

意味情報(構造、論理)

美的情報(組織、肌理)

内容  
個性  
伝える

メッセージ  
(テーマ)  
選ぶ

パフォーマンス  
(テクニック)  
(個人様式)  
創る

形式  
一般性  
使う

デザイン  
(パターン)  
創る

スタイル  
(ジャンル)  
(社会様式)  
選ぶ

内容と形式(構文論)

意味と美(意味論)

創造と選択(語用論)

メッセージ・デザイン・パフォーマンス・スタイルの  
いずれを所与(データ)とし、いずれを関数(法則、プログラム)とするかは、批評の種類(環境重視型か創造性重視型か等)による

# 意味情報 (構造、論理)

# 美的情報 (組織、肌理)

内容  
個性  
伝える

メッセージ  
(テーマ)  
選ぶ

パフォーマンス  
(テクニック)  
(個人様式)  
創る

形式  
一般性  
使う

デザイン  
(パターン)  
創る

スタイル  
(ジャンル)  
(社会様式)  
選ぶ

内容と形式 (構文論)

意味と美 (意味論)

創造と選択 (語用論)

メッセージ m ・ デザイン d ・ パフォーマンス p ・ スタイル s

環境重視型モデル 作品 = ms(x, y)

ex. マルクス主義、ポストモダニズム、外在主義

創造性・テキスト重視型モデル 作品 = dp(x, y)

ex. ロマン主義、新批評、内在主義

# 意味情報(構造、論理)

# 美的情報(組織、肌理)

内容  
個性  
伝える

メッセージ  
(テーマ)  
選ぶ

パフォーマンス  
(テクニック)  
(個人様式)  
創る

形式  
一般性  
使う

デザイン  
(パターン)  
創る

スタイル  
(ジャンル)  
(社会様式)  
選ぶ

- 反復可能(翻訳可能)な創造がデザイン、一回的な創造がパフォーマンスとすれば――
- 文学の場合……デザイン(ストーリー)もパフォーマンス(文体)もデジタルなので、一括して「表記」としてデザインに区分するも可。その場合、パフォーマンスは①境界外的要因(朗読、解釈、翻訳など)②境界内的要因(表紙、組版、製本など)のいずれかまたは両方? 両方まとめて「提示法」とすれば、美術では展示法、音楽では再生法に相当。
  - 芸術ソフトの場合……分子レベルの複製が実現すれば、文学以外においてもソフト化によってパフォーマンスの余地が減って(創作者以外の手に委ねられて)ゆく?

	意味情報（構造、論理）	美的情報（肌理、身体性）
内容（現実の個性）	①メッセージ（科学）	③パフォーマンス（芸術）
形式（可能な普遍性）	②デザイン（哲学）	④スタイル（宗教）

認識 What（意味論的側面）

表現 Who（語用論的側面）

創造 How（構文論的側面）

適応 Where（環境的側面）

歌詞、タイトル

歌唱法、奏法

メロディ

楽器

題材

描法・色彩

構図

画材

テーマ

文体

ストーリー

ジャンル

対局者・勝敗

表情・消費時間

棋譜

棋戦

# 4要因の相互制約

## 因果的制約(物理的効率・作品創出)

メッセージ



↓ 伝達の効率

デザイン



↓ 提示法への影響

パフォーマンス



↓ 蓋然的決定

スタイル

主題に適したストーリーがあり、ストーリーに合った文体があり、文体によってジャンルが決まる

創作の論理を関数Fとして、  $F(F(\text{メッセージ})) = \text{スタイル}$



# 4要因の相互制約

## 論理的制約(解釈的合理性・作品解釈)

メッセージ

↑↑

↑(指示対象の変化)

デザイン

↑↑

↑ゲシュタルトの変化

パフォーマンス

↑↑

↑個人的達成の意義が変化

スタイル

ジャンル・様式の認識によって文体の認識が決まり(ex. ピエール・メナールの例)、文体によってストーリーのどこに重点が置かれるかというパターンが絞られ、重点によってメッセージが決まる。

解釈の対象を関数Gとして、

**$G(G(\text{スタイル})) = \text{メッセージ}$**

# レニ・リーフェンシュタール『民族の祭典』は……

作品としては非倫理的  
芸術的手法は正統的



メッセージ性は予定調和的で  
堅実である



説明の少ない象徴的な構成  
はいかにも芸術的である



実用的な映像処理が為され  
ている



プロパガンダ映画である

作品としては正統的  
芸術的手法は非倫理的



映像実験としてのメッセージ  
性が露骨である



説明の少ない非記録的な構  
成はいかにも実験的である



真実を歪曲する映像処理が  
為されている



ドキュメンタリー映画である

## 文献

川野洋『芸術情報の理論』新曜社、1972

川野洋『芸術・記号・情報』勁草書房、1982

川野洋『芸術の論理——情報美学の方法』早稲田大学出版部、1983

川野洋『コミュニケーションと芸術』塙書房、1968

川野洋『コンピュータと美学——人工知能の芸術をさぐる』東京大学出版会、1984

川野洋『ネットワーク美学の誕生—「下からの総合」の世界に向けて』東信堂、2009

マックス・ベンゼ『情報美学入門』(1969)勁草書房

ロマン・ヤーコブソン『一般言語学』(1949-70)みすず書房

米盛裕二『パースの記号学』勁草書房、1981