

問題

筆者は DRAW という行為を「つたない線で未来をまさぐる」と表している。以下の文章を読んで筆者の考え方について論じなさい。

【字数制限なし】

2023年の3月から7月にかけて、僕はポーランドのポズナン国立美術館で個展を開いた。ヤン・レニツァ賞受賞記念展である。大きな会場だったので、これまでの仕事を総括するような展覧会になった。そこに展示していた100点ほどの手描きの鉛筆スケッチを見たスイスのグラフィックデザイナーであり書籍版元のラース・ミュラー氏が、これを書籍にしてはどうかと提案してくれた。画集という意味ではない。AIの世紀を迎えようとしている今日、手描きのスケッチで仕事を進めるデザイナーの仕事ぶりを世に示すことで、多くのクリエイターが勇気づけられる、と彼は言うのである。

確かに、クリエイティブと呼ばれている仕事の決して少なくない部分が、やがてAIに代替されることは想像に難くない。しかし逆にそうなることによって、代替されていく部分は、本来クリエイティブと呼ぶべきものではなかったことが判明し、僕らはむしろ安心してそれらをAIに委ね、サポートされながら、やはりせっせとスケッチを重ねる日々を過ごすのではなかろうか。おそらくラース・ミュラーもそう考えたのではないか。

スケッチというのは、頭の中に去来している不安定な着想を、この世界の次元に引っ張り出す営みである。その着想は、想像を超えたためくめくイメージの大海から立ち上がってくるものだと思う。AIは人間よりも多くのデータに触れることができると信じられているが、はたして本当にそうだろうか。僕らがイメージを紡ぎ出す時その資源となるのは、おそらくはヒト一人分の経験値ではない。それは、太古からの人類の記憶を全て含んでいるように思われるし、さらに言えば、人間になる以前の、進化の途上にあった生物の記憶すら包含しているように感じられることがある。人間の胎児が、魚類や両生類の特徴を経由しつつヒトのかたちになってくることはすでに知られている通りであるが、脳の新しい皮質ではない古い皮質や古層の部分に、いかなるイマジネーションが潜んでいるかはわかっていない。スケッチをあらためて眺めると、これらの図像が、あらゆる造化の可能性の中から、したたかな精度で絞られて出現し、それを仕上げているプロセスにおいても、極めて細やかな微差の間を、一定方向に、高精度に収斂していることがわかる。AIは確かに、僕たちにとって頼りになる思考のパートナーだと思うが、やはりイメージを生み出す作業をこれに頼ることはできないと、直感的に思ってしまうのである。

僕たち生命は、この宇宙に生まれ、イマジネーションを生み出しつつ生きてきた。そのイマジネーションの多くは、論理や経験則を飛び越えた仮想的推論、すなわち「だっ

たりして」と考える跳躍的、逸脱的思考によるものであった。記号学者のチャールズ・サンダース・パースが「アブダクション」と呼び、演繹法や帰納法とは異なる、つまり論理でも経験則でもない思考法に言及している通り、また数学者のルネ・トムがカタストロフィ理論で用いている「リペラー」のような、予測できない不意の、予定調和を逸脱した生成を、僕らの脳は実に日常的に行っているのではないかと思うのである。

スケッチは、このような経緯で「だったりして」と、頭の中に発生したイメージを、できるだけそのまま外界に引っ張り出す作業である。頭の中は多次元かつ混沌の海であり、不合理や矛盾が渦巻いている。そこで生まれたものを、物理法則や三次元性、そして身体の尺度といった、世知辛い現実にはフィットさせる作業がスケッチなのである。

(出典)

原研哉著 『DRAW』 美術出版社 2024 年