

●二項対立図式、色彩VS形態

ビットマップ派VSベクター派 中ザワヒデキ

もしあなたが2D-CGクリエイターなら、ビットマップCG方式とベクターCG方式の深遠な違いを認識していることだろう。ビットマップのツールは“ペイント”ソフトと呼ばれるが、ベクターのそれは“ドロー”と呼ばれる。ビットマップの本質はピクセルと呼ばれる色彩のドット（点）の集合だが、ベクターのそれはベジェ曲線と呼ばれるトポロジカルな線である。高解像度機能やアンチエイリアス機能はビットマップとベクターを橋渡しするかのようだが、真のビットマップ派クリエイターは低解像度やあからさまなジャギーをむしろ好む。

私は1996年までイラストレーターとしてビットマップ派クリエイターだった。私の作品は可笑しみを込めて「バカCG」と呼ばれたが、多分それはジャギーを強調したせいだろう。1997年に純粋美術家として方法画家に転じたが、ビットマップ魂はいささかも変わっていない。私は文字や基石をビットマップのピクセルの代わりに使う。そして文字や基石が生成するジャギーをいまだに好んでいる。

興味深いのは、村上隆のスーパーフラット作品がいかにベクターCGであることだ。各々のキャラクターはトポロジカルな閉曲線に囲まれた領域として定義されている。つまりそれ自体で一個のオブジェクト（物体）で、ドットの集積ではない。

「方法絵画VSスーパーフラット」や「ビットマップ派VSベクター派」といった図式は今日の日本の美術シーンに見られるだけでなく、過去にも西洋にも存在している。「光琳VS宗達」は17世紀日本の琳派における好例だし、「ヴェネツィア派VSフィレンツェ派」は西洋のルネッサンスにおける例である。「ロマン主義VS新古典主義」、「スーラVSセザンヌ」、「フォーヴィスムVSキュビスム」は全て同じ図式で、前者はコロリスト（色彩主義）、後者はデシナトゥール（形態主義）だ。そう、ティツィアーノの筆致のひとつひとつがビットマップのドットの祖先であり、ミケランジェロの引く力強い線がベクターの線の祖先なのである。

この図式はどのようにして普遍的に立ち現れるのか？ それは、古典的な二元論である「原子論VSアイデア論」に由来するからだ。従って、美術史のみならず全ての事象にそれは顕現している。「ボトムアップVSトップダウン」、「帰納VS演繹」、「和声VS旋律」、「サンプリングVSシンセシス」、「化学VS物理」、*「植物VS動物」、**、等。

これらの図式は、ふたつの立場が正反対だが同時に相補完的でもあることを示唆している。「方法絵画VSスーパーフラット」また然り。意味論のみならずテクニック面からもそうなのだ。

* 化学では物質は沢山の原子から成るが、物理ではオブジェクト（物体）は一個である。 ** 挿し木や株分けができる植物は細胞の集積だが、動物は一個の生命である。

機関誌「方法 第16号 ゲスト＝村上隆」2002
http://aloalo.co.jp/nakazawa/method/method016_j.html

このような二項対立図式はいわゆるモダニズム的な発想として、ポストモダニズムの立場から忌避される傾向がある。それを承知のうえで、さらにそのポストモダニズムを糾弾する立場から、モダニズムであるとの自覚のもと二項対立図式を提出している。

二項対立のイメージとしては磁石のN極とS極を想起されたい。N極だけ取り出したS極だけ取り出したりはできないように、形態の無い色彩は無いし、色彩の無い形態も無い。言えるのはその土俵の内側でどちら寄りかということだけである。さらには両者が同居するキメラの状態もある。

ビットマップ	ベクター
ペイント	ドロー
Adobe Photoshop	Adobe Illustrator
ピクセルの集合	トポロジカルな線
バカCG、方法絵画	スーパーフラット
色彩	形態
点描	線描
コロリスト	デシナトゥール
尾形光琳	俵屋宗達
ヴェネツィア派	フィレンツェ派
ティツィアーノの筆致	ミケランジェロの線
ロマン主義	新古典主義
スーラ	セザンヌ
フォーヴィスム	キュビスム
原子論	アイデア論
ボトムアップ	トップダウン
帰納法	演繹法
和声	旋律
サンプリング	シンセシス
化学	物理
植物	動物
多数性	単数性
表計算	方程式
感覚	論理
情	知
モデリング	カービング
粘土	石彫
ボクセルの集合	トポロジカルな表面