人文科学とコンピュータ　28－5
（1995．11．25）

アートドキュメンテーションの諸問題　―画像を探す・画像を記述する―

米倉　迪夫

東京国立文化財研究所
情報資料部・文献資料研究室
〒110　台東区上野公園13-27

この発表は美術史研究の立場から画像データベースの索引法とデータ記述の課題に若干のコメントをおこなう。美術史研究では研究対象とする画像をもとにしてそのテーマ、構図、モチーフと同じもの、ヴァリアントなどを探す。その探索例を示し、画像データベースのアクセスポイント設定への参考とする。また画像データベースのデータ記述において事物への命名の困難さが伴うことを日本史研究における絵画史料論の例をあげて検討する。画像データベースの構築には多くの課題があるにしても必要である。実現可能なレベルでは、安定した情報に裏付けられた作品群の枠を設定することが必要か。また作品モノグラフを全文蓄積することを同時に提案する。

SOME ISSUES ON ART DOCUMENTATION
SEARCH FOR AND DESCRIPTION OF IMAGE DATA

Michio Yonekura

Tokyo National Research Institute of
Cultural Properties
13-27, Taito-ku, Tokyo, Japan

This paper describes some issues on art documentation, especially issues encounterd when retrieving and descripting image data.

■序

美術の研究では、主題（画題）・構図・作家・時代などをキイにしながら、さまざまな関係の糸をたぐりつつ美術全集や目録類から必要な画像を探すことを日常的におこなっている。迅速に結果の出る仕事ではない。もっとうまい方法がある筈だと誰もが思っている。

ところでコンピュータがこうした世界に導入され、仮想的な場を実現することが可能になったことで事態は変化しつつある。いくつかの課題を乗り越えればコンピュータ上で仮想的に探索の場を考え得る。上田修一・守田奈緒子の「絵画の索引法：段階的絵画解釈を応用した３つの索引法によるデータベースの作成と評価」（『アートドキュメンテーション研究』第４号　１９９５）は画像データベース構築にともなう索引法を具体的に考え、実験を試みているという意味で美術史研究者にとっても興味深い取り組みである。発表者がこの報告に関心をもったのは、これが画像探索の課題に真っ向から立ち向かっているということだけではなく、ここで論じられていることには美術史研究の基本的な問題と深く関わるものがあると考えられるからである。両氏の報告に導かれ美術史研究の現場から主として「画像を探すこと」と「画像を記述すること」をめぐって若干の感想を述べてみたい。

■画像を探す ― 日本絵画史における一例

上述のように私たちは日常的に画像を探している。美術史研究者は探しかたについてある程度の心得はある。また身近にいる他の専門家に尋ねることもできる。基本的にはランダムな方法かもしれないが良好な結果を得ることができる。むしろ探すことによって専門性が固められてゆく面がなきにしもあらずである。

問題は画像の探索は美術史研究者のみの行為ではないというところにある。画題・主題の典拠やどのような作品があるかを知りたい場合には斎藤隆三の『画題辞典』（博文館　１９２５）（１９２９年には既に第５版を出しているから人気が高かったらしい）や金井紫雲の『東洋画題綜覧』（芸艸堂　１９４１　索引補遺を含めて全１１巻）、さらには『考古画譜』など公刊されている画題インデックス的な目録類を参照することもできるが、そこから当の画像に到達することは専門家でも至難の技である（これらの目録には画像が収められていない。収録されている作品にはすでに行方のわからないもの、所蔵が変わっているものが多い。現存作品との同定すら困難な場合がある）。結局は現状では最初に述べたようなランダムな、人をたよりにした探索が最も確実な方法であると結論づけてもよいだろう。

ところで、美術史研究者は何を目的に、どのように画像をさがすのだろうか。探索の結果はどのように利用されるのであろうか。そのプロセスは美術史研究の舞台裏の話であるが、画像資料の蓄積、利用の方法を考える上では参照するに値する点もあるかもしれない。美術の研究が単独の作品内部で完結することは極めて稀である。「同じもの」（同じ作者の作品、同じテーマ、同じ．．．など）あるいは「バリアント」「対極にあるもの」（立つ座る、上下左右の方向の相違、選択されたポイントの有無など）との比較検討を常に求める。ここでは比較的単純な例として「伝源頼朝像」（神護寺）をとりあげてみる。一人の人の像でサンプルとしては単純である。この画像は１２世紀末から１３世紀初頭、藤原隆信の作品と考えられているが、史料的な根拠があいまいな作品である。

「源頼朝像」を研究の対象とした場合、それを基点としていくつかの画像探索のポイントをとりあげる。まずそれらと「同じ」もの、あるいはバリエーションを考えて探索を試みる。探索の幅は鎌倉時代周辺である。ポイントはおよそ以下のようなものが想定できる。

（ﾊﾞﾘｱﾝﾄ　対極）

画題、主題、像主の名＝源頼朝

全形　　＝男　　（女）

	武官	（僧侶）
	等身大	（小）
顔（顔の部品）	＝髭、目、鼻、口、耳	（髭なし）
服装、装身	＝袍（黒色　轡唐草文）	（直衣など）
	強装束	（柔装束）
	冠（纓　一直線の笄）	（烏帽子など）
	＝笏	（いろいろなもの）
	＝太刀（毛抜きがた）	（飾り太刀）
姿勢	＝坐る	（立つ、ゆったりすわる）
向き	＝向かって右	（左）
座具	＝畳（高麗縁）	（繧繝縁）
		（床座、台盤　）
空間	＝	（帳台　）
絵絹	＝大きい（継目なし）	（継目あり）

これらのポイントについての他のサンプルの存在確認は他の研究者からの情報、画像資料のアーカイブから探索しなければならない（集中すると不思議と情報のほうからやってくる場合が多い）。それらの結果を結論的に列挙するとおおよそ以下のようになる。

「源頼朝」を像主と伝える作品は意外に少ない。神護寺蔵本、大英博物館蔵本、聖福寺蔵本、長勝寺蔵本、善光寺蔵彫像などである。

冠に束帯をまとった姿は極めて格式高い朝廷における正装である。こうした朝服姿の画像は単独画像では少ないが、神像やそれに近い画像に見える（強柔混在）。また足利将軍の画像にも見える（強装束）。そして信長や家康の画像に伝えられる。小品であるが三十六歌仙にも見える（強装束）。髭は多くの成人男性像に共通する。しかし美貌をもって聞こえた若い貴人はこの限りではない。繧繝縁の畳は天皇やそれに近い像主の場合に使用される例が多いが「頼朝像」は通常の高麗縁である。冠の形は１４世紀に入ってから制作されたと考えられる画像に見える。毛抜きの太刀は武官が帯くとされる。

鎌倉時代周辺では畳に坐す束帯像は極めて限定される。足利将軍の画像が目につくが、以後信長像にも受け継がれている。家康像では帳台に坐す画像となる例が多い。ところで朝廷の正装が神の姿かたちと関連づけられることは注目に値する。神の像は人のかたちを借りてできた像と考えるのが自然だが、後代、逆にある種の人の像が神のかたちを借りた場面が存在したという可能性があることも、こうした画像の比較の中から浮び上がってくるだろう。それが画像比較の醍醐味である。

こうして得られた諸画像の比較検討から、残存する肖像画の姿かたちの上から、神護寺蔵「源頼朝像」が姿かたちの上で相対的に収まる場所が見えてくる。神の（あるいは神に近い）像やきっちりした何かをメッセージとしてもつ画像と関係する特異な作品である可能性がほの見えてくる。伝統的な絵画的修辞を利用しながら、後代の武家肖像画の規範となるような位置をしめている可能性のあることが推測されるのである。しかも等身の俗人画像は早い時期には例が無い。

俗人の肖像画の服装、装身、姿勢、座具などの歴史からみるならば１２世紀末～１３世紀初頭制作説を裏切るものは無いとする意見がある。絵を同時代の風俗の素朴な反映とみればそうした結論が導かれよう。これもひとつの見方である。しかし肖像画は理由も無く制作されるものではない。その理由の全てが解明されているわけではないが、日常的な産物ではありえない。服飾や装身、座具などの実際の歴史から画像の位置を導くことの危うさは、そこにある。肖像画は人の顔だけでなく、姿かたちすべてが

参画して絶妙な表象的役割を果たしているのである。かたちの裏には表象的価値を呼び込むコンテキストが存在するということを考えておかなければならないだろう。私たちはかたちとその表象作用の歴史をもっと精緻に検討する必要に迫られている。像主その人の事実としての顔かたちの問題と、肖像画の顔かたちがになう表象のレベルの問題とを混同してなならないことも同様に注意したい。作品の探索、モノグラフの作成はこうしておこなわれる。

■探索方法の探索 ― 上田・守田の報告から

さて上田・守田の報告は「絵画に対する様々な種類、レベルの探索要求が存在する」ことから「これらの要求に応じることのできる汎用的な絵画のデータベースと索引法を考えること」を目的として画像の索引・検索実験をおこなった。その詳細については当報告を参照されたいが、まず多くの索引法が参考とするパノフスキーの画像解釈の３段階モデルが解説される。

これは「ルネッサンス期における人文主義の諸テーマ」をもった絵画の解釈学構築のための理論的モデルで、作品を記述し、それらを主題と結びつけ、さらにその作品に凝縮する根本原理を把握することを目指す。パノフスキーによればその第１段階は画面の事物の世界を自然な対象の表現として認めてそれを記述すること、第２段階はモチーフの組合わせをイメージ・物語・寓意として認識すること、そして第３段階はそこに象徴的価値を発見し、解釈することであるという。その最終段階をイコノロジー（図像解釈学）として彼が提起したものである。多くの索引法の構築者はこの第１、２段階、すなわち、事物への名づけと、主題同定のための分析を彼らの方法の理論的前提とし、それぞれ分析用のカテゴリを付加させて記述モデルを構築していることが上田・守田から報告されている。

上田によれば、この３段階モデルを用いた索引法には

1.ＰＤＬ(PICTURE DISCRIPTION LANGUAGE)　2.ＯＦ・ＡＢＯＵＴ法　3.ＩＣＯＮＣＬＡＳＳ、があり、さらにフランスの画像シソーラスや米国議会図書館件名標目表、さらに美術・建築シソーラス（ＡＡＴ）などシソーラスを用いた索引法を紹介している。

その上で上田は、エルミタージュ美術館蔵の西洋絵画を対象としデータベースを作成し、以上の中からＰＤＬ、ＯＦ・ＡＢＯＵＴという索引法、ＡＡＴを用いた索引語付与を行い評価をおこなっている。その結果一般的な結論を導くことには慎重さを示しながら次の様なコメントを加えている。すなわち

1)索引語の客観性の維持に問題あり（シソーラスの採用などで解消する必要あり）

2)ＯＦ・ＡＢＯＵＴ法には大きな可能性あり（理論的枠組みができあがっている）

3)ＡＴＴ法は効果あり（物としての絵画と主題をあらかじめ分けることが効果的か）

そして画像データベースの索引法について、(1)物体としての絵画の記述、(2)主題記述（３段階のモデルと各段階に共通のカテゴリを設定）、その上で全体としてシソーラスによる語彙の統制をおこなうことを提案している。

上田・守田は「こうした多目的の絵画データベースの索引法の提案に対して美術分野の専門家の多くは同意しないに違いない。しかし、絵画のデータベースは美術史家だけが利用するわけではないし、本来データベースは汎用的な性格を持つものであると考える」とその報告を結んでいる。先述の通り、専門家たちは日々手足や記憶をたよりに見えぬ画像データベースを検索し続けている。なによりも切実に画像データベースの実現を夢見ているのは美術史研究者かもしれない。事実ＡＡＴのプロジェクトは建築史家のスライド検索への不満からはじまったのではなかったか。データベースの構築もその利用法の検討も目的、ニーズがあって初めてはずみがつくものであろう。

■画像を記述する

画像データベースにおいては画面をどう記述するかが重要な課題となる。描かれた事物に名づけをお

こなう、あるいは描かれたものを記述することは美術史研究にとって最も基本的な作業であることはいうまでもないことだが、一方で極めてあやうい仕事でもある。画像検索の方法を考える上で、上田・守田の紹介するいずれの索引法においても画像記述がまず問題になっていることは当然のこととして、これを精緻なマニュアルの完備によって客観的なレベルに保持することを保証できるかどうか若干不安を感ぜざるをえない。絵画は森羅万象を相手にする。美術史研究者であろうとなかろうと森羅万象に精通するものはなかなかいない。勤勉な記述者は専門家の意見を徴してある花を「．．．」と特定し、怠惰なものは「．．．色の花」「．．．形の花」で済ますだろう。疑い深い記者は「絵そらごと」だといって画面の記述をしぶるかもしれない。しかもこの記述の深度はテーマの同定に影響する。

ここであのパノフスキーの画像解釈の初期の段階である画像記述とテーマの同定の話題に再び話を戻さなければならない。画面の物や出来事の記述からそれをテーマや概念に結びつける第1段階から第2段階における作業領域を、パノフスキーの対象とするルネッサンスの人文主義的テーマをもつ作品から、通時的・共時的で汎用的な画像データベースに拡大した時に、あの図式でなんなくかたずけることができるのだろうか。この段階における記述の基本は人間の自然な経験からの類推に基礎をおく（おそらく人文主義的教養を共通の基盤にすえた作者、依頼者、そして観察者の存在が暗黙の前提となるのかもしれない）即物的なアプローチである。しかし異文化システムにおける身体言語の観察を例にとっても困難が伴うことは容易に想像できようし、異時間社会における習俗にいたってはおてあげである。異文化や異時間社会における物への名づけひとつをとっても同様であろう。

そして、絵は事物の自然で素朴な反映なのだろうか。もしそうでなければ描かれた事物についてのドキュメンタリーな名づけはほんとうに可能であろうか、という疑問が浮かぶ。この問題は最近日本史研究で話題になっている絵画史料論が投げかける話題へと展開するだろう。それは日本史研究の分野で絵画史料を積極的に史料として読み込んでゆこうとするアプローチであり、過去の社会をビビッドに記述し分析することに成功している試みもある。しかし表層的な絵画理解から生じる誤解もないわけではない。その最たるものは絵画を現実の素朴なひき写しと見あやまることからもたらされる。美術史研究者からの批判はこうした見方にもっぱらむけられるが、しかし美術史の側でもこうした性向が全く無いといたら嘘になる。これまでの経緯とその成果を眺める限り、ことは美術史と歴史という研究領域の固有な価値意識によってもたらされる問題では必ずしもない。事物の名づけにこだわる限りはその道の専門家の登場はむしろ喜ぶべき事態だといえるし、助力なしには不可能だといえる。問題とすべきは対象とする絵画という存在への記述者・分析者のスタンスとセンスの問題に帰着するのだろうという感想を持つ。

発表者がここで注意をうながしたいのは、画面の記述自体が絵画研究においてはその最前線にあるフィールドなのだということである。そしてそれはある意味では終りのない、閉じられることのないフィールドである。とするならば画像データベースにおける安定した作品記述はいかにして可能なのか、それが改めて問われなければならないだろう。データベースのデータ記述者はその客観的な記述をどこに求めるだろうか。すでにこれまで述べたように日常的な経験に基づく記述が困難であるとすれば、現状で最も安定した情報は何か。それは最新の情報だろうか、高名な研究者による記述だろうか。

■画面記述データの蓄積

絵画の記述は先にも述べたように、美術史という研究領域における基本的作業であり、研究対象作品の地域差はあるにしてもその歴史は古い。つまり私たちには膨大な作品のモノグラフの蓄積が残されていると考えてよい。そして美術作品の研究もまた他の人文諸領域の研究同様に扱う資料の特性は蓄積型である。すなわち最新の情報が必ずしも最も安定した価値のある情報とは限らない。埋もれた情報の中

にも再発見をまつ資料が眠っている可能性は否定できない。このような膨大な資産を前にこれまでなしえたことは、それらの財産目録をつくることがせいぜいであった。

しかし、現在のコンピュータのデータ処理能力、蓄積能力をもってすればこれらのテキストを機械可読化し、利用することは容易である。画像データベースの構築とその索引法の試み、その問題点の克服を進めると同時に着手することを提案してみたいのは、これら過去から現在にいたる作品のモノグラフのフルテキストのデータ化である。あるいはそれがあまりにも壮大な試みであるというならば、作品解説類のデータ化である。当面はそれでも充分役に立つ。良質の解説は重要なモノグラフを要領良くまとめてあるはずだ。例えば先述の「伝源頼朝像」についてふれた解説を戦前から最近に至るものを集成してみると、そこには記述者が依拠する説、当時の通説、疑念などが語られており、さながら頼朝像の簡略な学説史でもあり、さらにこの作品がどのように見られていたかを通覧することもできる。そして、通説というものがいかに形成されてゆくか跡づけることができ、非常に興味深い情報の集積となる。ほとんどの説明が画像の主題、服装や持物にふれており、特に画集の解説には必要な書誌的データは必ず付されているから作品の記述データとしては申し分がない。試みる価値はありそうである。

ただしこれらのドキュメントを蓄積するにあたって留意しなければならないのは、それが有効に利用されるための準備としてそれに標準的な構造化をほどこしておくことであろう。ＨＴＭＬにのっとりマークアップされたドキュメントが標準的なブラウザによって世界中で容易に参照できる環境が整ったことは、この試みがとっぴでないことを自ずと物語ってくれるだろう。

機械やアプリケーションに依存したデータの作成は目的によっては威力を発揮するが、一方で加工を余儀なくされる、ないしはデータを造ることを余儀なくされるという弱点を持つ。あるがままのドキュメントをコンピュータ環境で過去に遡って蓄積し利用可能にすることは、研究レベルにおいても望ましいことに違いない。画像とその書誌的データ、画面記述の歴史が一望できる機械可読ドキュメントの構築には、流通する案内書によればＳＧＭＬ（STANDARD GENERALIZED MARKUP LANGUAGE）が有望のようである。おしむらくはいまだインターネットのブラウザのように安価で標準的な検索エンジンが手に入らないことである。しかし必要があれば必ず現れるものだ。ブラウザが成長するか、高価な検索エンジンが安価になるか、待つしかない。

■おわりに

画像データベースの問題、課題は以上に尽きるものではない。とはいえその構築は必要である。気の遠くなるような課題であるだけに実現可能な実験的枠組みを考えておくことも必要かもしれない。例えば仏像や仏画の場合には、儀軌（ルール）が存在し、画像の姿かたちや持物から尊名の特定は比較的容易である。即ち安定した情報を持つ作品群の枠を設定して構築するやり方である。仏のかたちは過去の時代にはイメージの世界で大きな意味を持っていたことが予想され、仏のかたちは仏教世界ばかりでなく世俗世界のイメージの形成にも意外な力を発揮していたことも予想してよい。ある世界のイメージが異なった世界のイメージ形成に関わるその仕方が多数の画像の比較から明らかになる可能性は充分考えられるのである。画像データベースの思わぬ効力が発揮されるかもしない。あるいはまた安定した利用法としては美術史研究への入門的なＣＡＩないしはテーマ同定のエキスパートシステムへ成長させることもできよう。

以上、上田・守田の報告に導かれて、美術史の現場から若干の感想を述べた。不案内な領域ゆえ誤解もあるやもしれない。しかし発表者の本意は画像データベースや索引法への不信を表明するところにはない。むしろ索引法と格闘する情報の現場で課題となる問題が、実は隣接する諸領域でも同様に課題として立ち現われていることを報告したかったのである。