

第1回終了後にみなさんから多数いただいたコメントの中に、検討の対象になりそうなものはいくつかありました。ご提案と主催者側の見解を提示します。

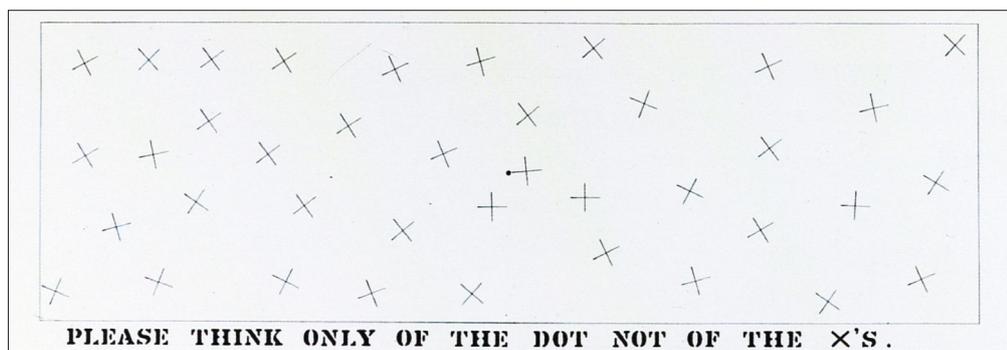
- * 異なる意見を公開で交わすことで、基本原理に近づくのが目的です。
- * まだ正解は「？」の段階です。
- * 提案者の氏名はイニシャルで表記しました。

Q. ×の交点も点としてとらえるのは、自分の解釈とはだいぶ異なる。(O.I)

A. アラカワはしばしば古典数学、特にユークリッド幾何学を意識した表現を採用します。周りにいた科学哲学系の知己の影響と思います。わかりにくい表現ですが、ユークリッドの幾何学原論は点を次のように定義します。

1. 点とは部分を持たないものである。
2. 線とは幅のない長さである。
3. 線の端は点である。

定義2から、線と線の交わりは幅のない部分の交わり、すなわち位置があって部分(面積)をもたない「点」であることとなります。あるいは2本の線の交わりは、交点から4方向に引いた線と考えれば、定義3により交点は「線の端」であり「点」になります。マーカーペンで本に引いた線の交点は面積がありますが、線の長さとの相対的な関係を考えれば、「点」といってよいのだと思います。



第1回終了後にみなさんから多数いただいたコメントの中に、検討の対象になりそうなものはいくつかありました。ご提案と主催者側の見解を提示します。

- * 異なる意見を公開で交わすことで、基本原理に近づくのが目的です。
- * まだ正解は「？」の段階です。
- * 提案者の氏名はイニシャルで表記しました。

Q. 空気遠近法で表現される「奥行き」はものが「ある」でも「ない」のでもなく、あるらしいので、めあかでもめくらでもおなじではないか？ (M.N)

A. 空気遠近法 aerial perspective は、色や明暗のグラデーションを利用した3次元空間の表現技法で、特に風景画などで多く利用します。線形遠近法 linear perspective または透視遠近法は、基本的に立体物の形状や位置関係を線で表現する方法です。

とりわけ前者は、色やグラデーションというメアキ語の固有表現に大きく依存します。メクラ語の世界では、自分の手が届く範囲(移動による延長を含む)を超える3次元の認識は、「音」に依存するケースが多いといえます。風景のように触知できない3次元空間の表現は、メクラ語では全く別な形態をとっているのではないのでしょうか？

奥行きという単一概念で考えると、メアキとメクラのコミュニケーションが一方通行に終わりそうです。

今回は2件ご紹介しました。さらなるご意見をお寄せください。