

荒川修作・M. ギンズ著『意味のメカニズム』を読む（2） — 視覚表現の可能性と限界

Decoding the “Mechanism of Meaning” by S. Arakawa and M. Gins (2)
— Possibility and limits of visual representation

森田恒之、須貝旭、岡田真輝、土屋麻美、藤井真希

MORITA Tsuneyuki, SUGAI Asahi, OKADA Maki, TSUCHIYA Asami and FUJII Maki

The present paper is a trial decoding from section 4 and 5 of “The Mechanism of Meaning” by S. Arakawa and M. Gins, 1988. The original authors, painter and poet, show strong interests to the visually unpaired and say that actual representation system of our sensibility is imperfect and has a limit. Their focuses of discussion, in the above 2 sections, are: how to express the three dimensions, such as cubic form, depth, texture and others, and four dimensions in broad meaning, such as movement and vibration; how to extract the basic elements in a visual manner and; how to find a limit of the representation. Whereas the original text mainly talks these matters in painting or drawing, the decoding authors challenge to replace them in words to set up a new type of translation between visual and verbal languages.

キーワード：荒川修作、M. ギンズ、『意味のメカニズム』、視覚言語

S.Arakawa, M.Gins, “Meaning of Mechanism”, Visual language

はじめに

著者らが、2012年3月の愛知県立芸術大学紀要 No.41 に「荒川修作・M. ギンズ著『意味のメカニズム』を読む（1）— 視覚言語体系の確立のために」（以下、前号と略記）を発表してから3年たつてしまった。私と学生有志の私的勉強会だった原著の解説は、学生の修了、進学、森田の客員教授退任などが重なり、一時中断した。その後に新規参加の希望者も出てゆっくりと共同作業が再開した。今回は前号に続く第4章と5章をまとめた。

前号は、おもに「かたち」の認識と表現上で派生する諸問題を扱ったが、本稿では、立体物や空間の奥行の表現、様々なものの動きに関する事項、言い換えれば3、4次元に関わる諸事項をいかに2次元上に表現するかを中心に論を展開する。

荒川とギンズは、絵画表現を通じて人間が「感じた」ことをどこまで表現できるか、あるいは2次元平面の表現は「どの程度の精度」で作者の意図が正しく伝わるかを様々な形で問いかける。荒

川らは、多重障害者であるヘレン・ケラーの知覚方法に強い関心を示す。私たちは日頃の情報伝達のかかなりの部分を視覚に依存しているが、2人はその限界を示しつつ、視覚以外の知覚をも活用した総合的な理解を呼びかける。

前号の序文でも記したが、本稿は図像を読み解きそれを言語化する「視覚言語→音声言語」への翻訳の試みである。私たちは視覚で何をどこまで伝えているのか、荒川の提言をもとに美術表現の可能性と限界を追求してみたい。本稿は前号同様に学生が分担した素稿を全員で何度も検討し、森田が全体を統一した。原著の英文は論旨の展開に必要な部分に限り原文を表示し、その他は訳文のみに留めた。訳文部分は斜体で表示した。

*付の小文字は私たちの付けた補注である。

4 意味のエネルギー

<4-1> まず「動きとしての運動軌跡の研究；生化学、物理学、精神物理の要素を含む現代の諸理論および将来予測を含む」とある。運動軌跡と聞くと数学や天文学を想起しがちだが、荒川らはものの成長や心の動きなども対象に考える。



この文に続いて図像がある。フリーハンドで灰色、白、黄、青、赤の曲線を幾重にも重ね、随所に矢印を加えて地紋を作る。この上に手書きの英単語や数字が散りばめられている。書かれた単語は、正孔（*半導体中で正電荷を持つように見える部分のこと）、乱気流、量子、天体の運行、流速、吃音、水圧、重力、陰極、打撃、7、イオン、スピン角運動、摩擦、電子雪崩、明滅、密度、落下、光、押圧、等速円運動、T、拡散、加速、回転、弾性、跳躍、459、分離、エネルギー束、放射、牽引、葉緑素、光合成、3、摩擦、溶解、担体、線形、組成、衝撃、制約の賦課、対極、角運動量、音、熱、陽極、粘性、平衡、場、運動量、振動、斜線で消した跡。図の中央近くに大きく横書きの朱書きが1行、冒頭文と同じ字体で「見落しを確認するための経験の図」とある。

列挙した英単語は、先端的な物理用語を含む自然科学の専門用語が並ぶ。門外漢には意味も解らない。意味不明な数字もある。荒川がこれらの言葉の意味を十分に理解していたかも不明だ。でも言葉があると分かったような気になる。矢印は単語群のような名称さえ付けられない事柄がまだ数多あることを表している。

下段には「灰色の矢印=原始エネルギー状態の無秩序な世界観/白の矢印=未定義状態」とあり、続けて、「言語では表現できないこと、すなわちこの図で白や灰色の矢印で示すものはあらゆる意味で眼中にないか、それに近い状態にある事項ばかりである。この図は、こうした思ってもみない(存在しない?)さまざまな力がどこかで働いて、我々の世界観の形成に重要な役割を果たしている

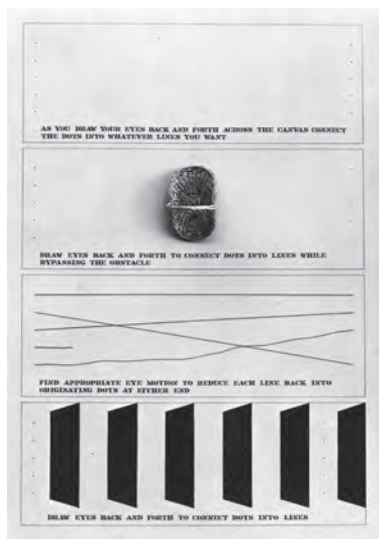
ことに気付く必要があることを示している」。

欄外には、黄・赤・青・ピンクの点描で埋めた縦長の長方形、その中央に白抜きの人型が描かれている。地には淡青の方眼も見える。図の下で「それでも世界観からなにかが脱落している」という。白抜き部分を人の形と認識できるのは、晴眼者が輪郭線概念を理解しているからだ。「それでも」とは、視覚を持たない人への荒川らの心使いである。晴眼者の知覚体系だけでは「かたち」情報は伝わらない。この世には言葉でも絵でも表現できないものがまだまだある。それは私たちがいま考えている以上に情報伝達の基礎概念を変えてしまうかもしれない。

欄外の右下部分に「基本的には(光の)正反射、乱反射、透過によるが、表面形状はいかに……」とある。読み方を変えれば前半は「基本的に光沢あり、艶消し、透明であるが……」とも読める。光沢あり、艶消しはすべすべ、ざらざらという触覚に対応する。でも透明感は視覚でしか知覚できない。晴眼者は視覚情報に多くを頼るがその視覚でさえ不十分な把握に留まりがちだ。私たちが見ている質感は光の産物であることさえ見落としている。他の感覚の使いこなしは言わずもがなだ。我々はどこまで知覚を使いこなしているのだろう。



<4-2> 画面には同型の横長の四角形が4つ、縦に等間隔で並んでいる。4つの四角形は細い実線で形取られている。それぞれの四角の左右の辺に沿って5つずつの小さな点が描いてある。ただし最下段の右辺の点はやや内側に寄せてある。



一段目の四角は、両端の点しか描かれていない。枠内の下段に「キャンバスの端から端まで眼を行き来させ、任意に点と点を線で結べ」とある。

二段目の四角は、一段目と同様だが中央に植物の蔓籠が置いてある。「眼を行き来させて、障害物に触れないよう点と点を線で結べ」と続く。

三段目は既に両端の点を線で結んである。1番目の線は枠と平行だが、他は線と線が交り、左手4番目の線は途中で切れている。線は全て手書きだ。「適当に眼を動かし、任意の線を終点から始点へ逆行せよ」という。

四段目は、上の三段と異なり、左右に配した5つの点の間に黒い同形の台形が等間隔で並び、さらに右端にもう1つ、計6つ配置される。その後に「眼を行き来させて、点と点を線で結べ」という。

どの図でも「眼の動きだけで点と点を線で結べ」という。線で結べとはいうが、直線での限定はない。一段目は、指示どおり眼を動かすのは難しくない。二段目は「障害物に触れないように」

との指示が曲者だ。大きな籠と枠線の隙間はわずかだ。線をギリシャ語のΩ型にする方法もあるが、蔓籠の柄のように手前に丸く張り出した弓型でもよい。平面図に描けば直線になる。三段目の「線を逆行せよ」という指示は、単に黒い線を目視でなぞれという意味ではない。3次元空間を前後に振れる線も平面上では直線で表現するため、眼の動きはさらに幾通りも考えられる。短い4番目の線は、途中で画面に対し垂直方向に動いたか、遠くへ消えていったのか。四段目は、3次元空間に置かれた扉を連想させる複数の黒い台形が2点間を線で結ぶのを困難にしている。でも扉の手前か奥に綱を張るのは容易だ。糸で縫うように波型に進む手もある。

荒川は「DRAW EYES BACK AND FORTH(眼を行き来させて)」という指示に2つの意味を与えている。視線を2点間で「左右」と「前後」に動かすことである。3次元の移動軌跡を2次元で表現すると前後の動きが消えてしまう。



欄外に2つの図版がある。上の図は、黒く塗りつぶした面に、細い同心円や点、×印が白で無数に描き込まれている。傍に「粒子もしくは波動としての量子」とある。この一文は、光を含む放射を量子物理学で解く基礎事項だ。図は宇宙線の動きを解析する観測写真だろう。

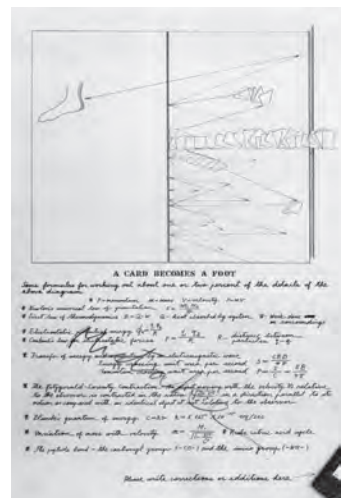
下の図は、四角の中に TREE の文字、○、点、木の形、+、■、横線入りの△、やや大きな●を配置した図に、「視野の盲点を確認するためのチャート」と説明がある。片目である1点に注視したままこの図を前後に移動すると、盲点が変わる仕掛けだ。



上下ふたつの図の間を両矢印で結び「両極端」と書き添える。上図に示す量子力学の世界は確かに実在するが、極めて特殊な装置を使って初めて可視化できる世界である。一方、視野の盲点は、通常なら普通に見えるものが、ある視野範囲に入った時だけ視野から消えてしまう現象だ。どちらも「見える」しかし「見えない」。

<4-3> 上半分に正方形に近い大きな四角がある。中央を二重線で左右に二分し、右辺は細い平行線を密に並べて間を灰色に塗りつぶしてある。右辺には厚みを感じる。白紙のノートを開いたような感じだ。でも右辺の下半分だけを見ると厚さ感がなく、2枚の紙が重なっているようにしか見えない。上辺角の斜線に相当する線が下辺にはない。それだけのことだ。

右辺の枠線外から数多くの小さいカード状の四角が少しずつ角度を変えて重なり合うように並ぶ。カードの列は中央の二重線の手前で右下へV字型に折り返し、その延長にカードが3枚飛んでいる。カード列の一部は右上方向にも飛び、さらに折り返し飛行を続ける。ジグザグ線状の矢印が複数描き込んである。



通常の写真では被写体や撮影者が動くとき像がぶれる。意図的にぶれを利用してスピード感を表現できる。<3-1> で見たデュシャンの『階段を下りる裸婦 No.2』は、裸婦の輪郭線を何本もずらし重ねることで「動き」を表現している。荒川の描くカードは、小さな長方形の角度を少しずつ変えながら平行移動させて動きを見せる。四角の重なり方で方向も示す。カード列の一部が大きな四角の右辺からはみ出している。これだけで力と速度も感じる。矢印の役割も大きい。矢印は動きの方向と量を示す。無数の短い矢印が飛んだり跳ねたりするカードの様子を連想させる。

厚みを暗示する右端部分で、枠線の一部がカードと重なっている。お蔭でカードとページの上下関係があいまいになり、この部分だけ平面的に見える。

画面の左半分には、横から見た足型が細い線で描いてある。輪郭線の左側は脛に沿って3本の線が平行に並ぶ。4枚の足型のカードを立体的に重ねたようにも、動く足の表現のようにも見える。右画面の右端と足型を結ぶ長い矢印が、大股な歩みを暗示する。足型はつま先の前に僅かな余白がある。この余白が行き止まりで立ち止まる足の動きも思わせる。

図のすぐ下に活字体文字で「一枚のカードが足に変わる」、さらに手描きの筆記体文字で「上図の1~2%を説明するための公式例」と続く。

作品の下半分は、簡条書きで物理学の公式名と式が並び、大きく乱暴な字で「Mistake(まちがい)」と重ね書きしてある。公式は、「運動方程式、ニュートンの万有引力の法則、熱力学第一法則、静電ポテンシャル、クーロンの法則、電磁波によるエネルギーと運動量の変換、フィッツ・ゲラルド=ローレンツ収縮、プランク定数、速度による質量変化の法則」である。運動に関する物理法則ばかりだ。最後に、「クレブスのTCA回路、蛋白質のペプチド結合」と、物質の立体構造に関わる2つの化学用語が追加してある。物理公式とは、ある事象の因果関係を数式で簡潔に示すもの。些細な差異を無視して共通事象を抽出し、一般化することで成立する。例外も多い。公式を絶対視すると、荒川らが云うように公式は「まちがい」だらけになる。

欄外に、あるエピソードが記されている。1972年9月ベルリン・ナショナルギャラリーでの『意味のメカニズム』展開催の前日に館長がこのパネルを見て「世界の基礎である物理学の公式の上に、どうして《まちがい》などと書いたのか!」と激昂した。荒川は「意味のもつエネルギーをそれほど大きく引き出してくれた館長に感謝する」と語ったそうだ。原著者の2人は、いかに物理学公式を駆使しても上図の「ほんの1%ないし2%しか」証明できない、という。ここに示す画像も「まちがい」だらけ。ひとつの部分に注目すると全体の辻褄が合わない。でも「カードが足に変わる」と書き添えるだけで、何かが見えてくる。

図版最下部には「ご意見・ご感想をお書き下さい」の一語とともにノートが下げている。ノートの位置は矢印で示してある。

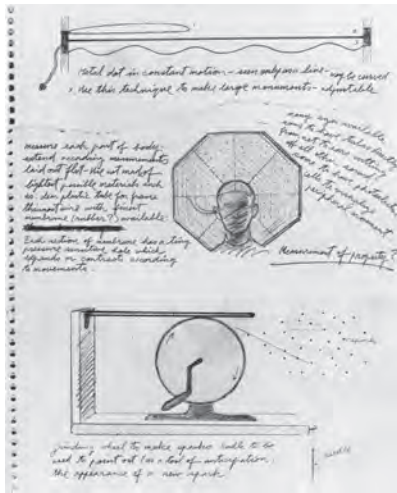
欄外下部には、室内をロープ伝いに移動する一匹の猿の白黒写真がある。左腕でロープを掴んだ猿が右腕を大きく振って左から右へと移動する瞬間である。室内は鮮明に写っているが、猿の像はぶれている。写真にはインクで直線と数字の追記がある。猿の移動順序と位置の表示らし



い。荒川は写真を使った動きの表現の可能性も試している。

欄外最下段に「解決と未解決の間にある言葉を何か1つ探せ」とある。私たちの日常は定義困難なあいまいさで溢れている。解決したかにもえても大方は取捨選択の結果に過ぎない。矛盾だらけの現実は無解決のまま。荒川は、解決と未解決の間にある「諸事象」を意識する手段を、個人の全知覚に求める。複数の知覚を組み合わせることで認知の精度を上げる。『意味のメカニズム』はそのための提案だ。

<4-4> 鉛筆書きのスケッチブックの1頁が示されている。上部4分の1を破り取り、下のページが見える。下のページを上段、上のページ部分を中段、下段と分ける。



上段には両端に中央部を黒塗りにした短い垂直の棒が描かれている。左手の棒の上部から、細く横長のループ線、その下部に2本の短い垂直棒を結ぶ太く黒い直線と細い波線が描かれる。水平方向の3つの線の右端部分には上から順に1、2、3と符号がある。図の下には「一定の運動を続ける金属の点 - 1本の線のように見える - 波線もありうる」「× この方法を用いて大型の記念碑を作れ - サイズは自由」とある。左手の棒にはコードと差し込みプラグが付随する。原著者は機械風に見せたいらしい。線は点の運動軌跡だ。1は点の円運動、2は線運動を示す。円運動と線運動を組み合わせると3の波線になる。

中段には八角形の傘のようなものを背に男の頭部を描いている。図の左側に手書きで「身体の各部分を計測せよ - 測定値をもとに平面図に展開せよ - 平面はネットを用い、素材はできる限り軽量のものを選び。例えば、外枠は透明なプラスチックチューブを、網部は市販の薄手の膜素材（ゴムなど）を張る」とある。次の1行を黒塗りで抹消し、「膜素材には各種の動きに応じて伸縮できる微細な感圧孔をあけておく」と続く。

図の右側には「各種サイズを用意。ネット部と耳を直結する防音チューブ付き、周辺の動きを可視化する光センサー付きなども用意」とある。さらに下線付きで「あらゆる知覚の測定？」と追加する。

荒川は、視覚以外の知覚へ強い興味を持つ。とくに聴覚と触覚に敏感だ。図は耳で視覚情報を得るための提案だ。鋭敏な薄膜を使い、微かな振動や周囲の光情報を耳で受信して体感できないか、という。非晴眼者は音と触覚で3次元空間を把握するが、原著者らは光情報の聴覚化・触覚化をも視野に入れている。人間の知覚はそれぞれが独立しているわけではない。視覚以外を軽視しがちな晴眼者に対する荒川の問いかけは、あらゆる知覚の活性化を求めるものでもある。

下段には、大きなハンドル付きの回転砥石をL字型の台に固定した図が描かれている。左の支え板の上端から細い棒が丸い砥石の接線のように伸びている。接点から右側へ放射状に複数の点と

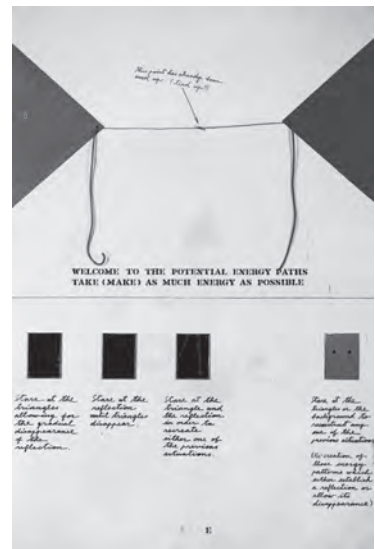
細い直線が描いてあり、点の群れの中に「火花」と注記がある。台の右端から細い棒が垂れ下がり、「針」と説明がある。砥石には回転の方向を示す右回りの矢印を2か所に加えてある。下方に手描きで「火花を作るための回転砥石。針は新しい火花の出現を示す予想の道具」と付記する。

砥石の側面に書き込まれた矢印がなければ、ただの静止した道具だ。2つの矢印のお蔭で砥石と棒の摩擦で火花が飛んでいるように見えてくる。火花を示す点の群れと細線を隠すと回転の勢いも失せる。矢印が逆向きだったら、火花は砥石に吸い込まれるのだろうか。垂れ下がった針の役割は何だろう。「火花が出ることを確認して下さい」と言われたとき、晴眼者は火花を線運動する光の点と捉えるが、非晴眼者には針先で突いたような鋭い点刺激なのだ。

ここで荒川も、晴眼者にとって砥石から出る火花は点の運動が線になる好例であることに気付く。大前提を冒頭に示すために、ページの上部を破り捨て、次ページを使って追補したのだ。

<4-5> 図版を中央の実線が上下に分割する。上段は、左に青、右に赤の大きな二等辺三角形の頂点同士が向かい合うように配置してある。2つの三角形は少し間隔をあけ、双方の頂点付近にはそれぞれ三角形と同色の細い紐と針金がつけてある。2本の紐を中央で結び、結び目には青と赤の手書き文字で「ここは使用済(結合済?)」が矢印とともに添えてある。針金はそれぞれ上端を固定して垂れ下がる。赤い針金の先は緩い曲線、青い方は鉤状に曲がる。最下部に大きな活字体のステンシル文字で「POTENTIAL ENERGYの小道へようこそ」、「できるだけ多くのエネルギーを使い(蓄積せよ)」とある。

「POTENTIAL ENERGY」は、物理の「位置エネルギー」だが、荒川は直訳の「潜在的エネルギー」とも掛けているらしい。欄外の展示風景の写真では、2本の針金の先をV字に繋いでいる。結合した位置が高い分だけ位置エネルギーが大きい。でもどう工夫しても力学の原理が目に見えるわけではない。一方「潜在的エネルギー」と読むと、見落としがちエネルギーが多数あることに気付く。大きな2色の三角形は間を結び合った紐の存在で、互いに引き合う力を感じる。三角形の色や位置も一役を担っている。垂れ下がった針金からは重さも感じる。しかしV字に繋いだ2本の針金は、位置エネルギーが上がっても、重さは感じない。手描き文字の「結合済み」も、紐同士あるいは針金同士を繋ぐ意味だけでなく、その結び目に注目することで作品と観者が結びつくことも暗示する。



図版下段では、左側に卓上サイズの鏡が3枚、等間隔に貼りつけてある。すこし間隔をあけた右端に鏡と同形の厚紙が1枚。3枚の鏡には小さな黒い三角形が貼ってある。左端の鏡では中央やや上に水平に2つ、中央では垂直中心線の上に2つ、右端は中央に1つ、それぞれ鏡の前に立つ人の両目、額と顎、鼻の隆起の位置と重なる。左端の厚紙には、両眼だけを映す小さな鏡が貼ってある。3枚

の鏡の下にはそれぞれに手描きの文章がある。左から「2つの三角形を凝視しつつ、鏡像が徐々に消えるのを待て」、「2つの三角形が消えるまで鏡像を凝視せよ」、「三角形と鏡像を凝視せよ。左2つの状態のいずれかがまた起こるはずだ」と。厚紙の下にも文章がある。「2つの三角形と背景の一方を凝視せよ。前記の状態の好む方(鮮明像か、曖昧像のままか2択のエネルギー再生)が再現されるはずだ」と。

ガラス越しに絵を見ると、写り込む自分の顔に気づくことがある。一度気にすると絵から注意が逸れてしまう。ガラスに映る顔と作品、意識した片方のみが鮮明に見え、他方は背景へと退く。カメラも焦点の合わせ方次第で全く違った写真になる。この鏡は意図的に焦点を切り替える装置だ。指示通りに、三角形を凝視すると鏡像は見えず、鏡像に焦点を当てると三角形が見えない。両方を



同時に見るにはただぼんやりと全体を眺める以外にない。鏡を覗きこめば三角形の外枠は意識外となり、背景を見れば鏡像が見えない。私たちは、モノを見ているつもりでも、多くの場合、ただ眺めているだけなのかもしれない。

図版最下部の中央に、ステンシル文字で「STARE (凝視せよ)」とある。最初の4文字は薄灰色、Eのみ濃黒色だ。Eだけを凝視した場合の視覚的表現だろう。

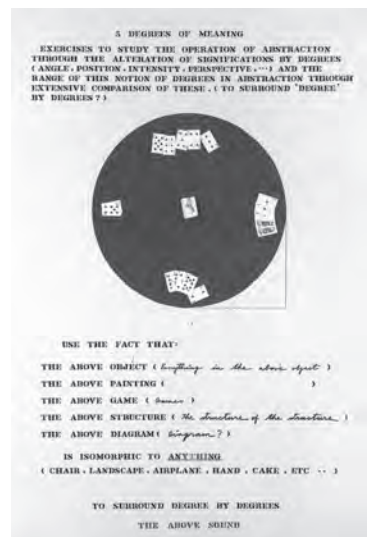
欄外の展示風景写真では、作品の前に荒川が立ち、鏡の中の自分を凝視している。写真の下には「見て覚える・・・」の文字。鏡のおかげで、自分の顔を誰もが知っている。繰り返し見た情報が頭の中に焼き付いている。鏡に向かって「これが自分なのか？」と自問するとき、意味のエネルギーがやり取りされる。

5 意味の諸段階

< 5-1 > 冒頭に「角度、位置、強弱、奥行きなどの度合いを少しずつ変えることによって生じる意味の変化を用い抽象的内容を表現するための演習。抽象化の程度という概念の幅を考える演習を含む。後者にあつては、程度の差を広く考えること(少しずつ取り込むこと)」とある。

2次元表現では、3次元の事物をそのまま表現できない。奥行や手触りなどの3次元情報を2次元情報に置換するには必ず作者の意図が介入する。目的や手段に合わせて対象を抽象化することで、表現が可能となる。

配置や構図、奥行感、作者の能力ま



で含めて抽象化に伴う様々な違いが表現の意味を変えてしまう。荒川はそうした違いを意識した上で「抽象的」なものの表現方法を探る。音や動きなど4次元空間のほかに夢、感情など抽象的で実体を欠くことの表現は難しい。表現者たちは様々な工夫を試みてきたが、共通のシステムはまだ出来ていない。荒川はその体系化を望みつつ、同時に対象となる抽象的事象をも拡張する方法を考える。これは概念の幅を可能な限り拡大し、どこまで抽象的事象の表現が可能かを探る課題である。

文章の下に、緑色の円と、その中心で直交する2本の軸上の5か所にトランプカードが描かれている。軸が交差する中央に積み重ねたカードは、女性像だけが見える。その他の4か所には表向きに5枚ずつのカードが開いたり重ねたりして配置してある。円の右下では2本の外接線が直角を作っている。4人でゲーム中のカード配置にも見える。

図の下に次の文が続く。「次に掲げる諸事項が、椅子、風景、飛行機、手、ケーキ等々のいずれとも等質であるという事実を利用して、これらの単語の発音を少しずつ取り込みなさい」。諸事項として「上図に見られる事物(描かれたモノすべて)/上の絵/絵が示すゲーム(各種有り)/描かれた構造(この構造の構造)/上の図解(これは図か?)」の5つを提示する。

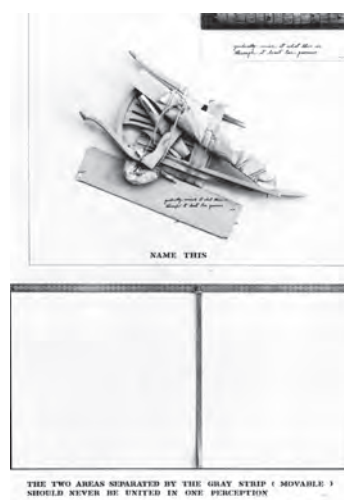
図像の意味は、作者の意図と観者の受けとり方の差によって様々に変わる。この図と椅子やケーキがなぜ等価、等質なのか? これはカードが並ぶ緑の円卓を描いた絵画なのか、カードゲームの経過を記録した図解なのか、意味の特定ができない。どんな場合でも程度の差はあれ表現という行為には同じことが起こる。ものの意味を抽出したり表現することはできる。絵の見方も限定できるが、絵が持つ意味は抽象化の程度によって変動する。

この画像を極端に縮小した画像が欄外にある。ここまで縮めると拡大鏡で見ても、印刷の網点が見えるだけで、図柄の詳細や文章は全く判らない。見かけは同じでも大きさの変化が情報量の差を産む。マンガを利用したりキテンスタインの作品は、画像の一部を抽出・拡大することで、元の画像が持っていた意味を変化させている。

<5-2> 上図画面の中央に椅子を分解し紐で1つに縛ったようなもの、右上には14分割された細長い木の棒状のものがある。それぞれの下に「少なくとも10個の推測を立てるとこれが何か次第に見えて来る」と小さく書いてある。上図の下に「これな〜んだ?」とも。

荒川が椅子の背足部分をことさら目立つように提示するので、10以上の推測を立てても、椅子のイメージが頭から離れない。「これな〜んだ?」と問いかけられて、観者は「これは本当に椅子なのか?」と疑い、椅子という固定概念を頭の中で問いなおす。

名付けるという行為は、モノの意味や機能を限定することだ。名前があると、モノは便利で使いやすくなる。私たちの周りは、



名称のあるもので溢れている。名前のないものはゴミになりかねない。こういった意味の限定を作者は問い直す。椅子という固定されたイメージ、誰もがその言葉や意味を疑おうともしないが、本来、モノはすべてあいまいなのだ。

欄外右上図は、疑いもなく双眼鏡だ。「これな～んだ？」と荒川らは改めて聞く。この双眼鏡もまた、その意味を解体することが可能である。



下段は、四角い空間の上辺に目盛がついた定規、左右下は三辺を太い線で囲んでいる。空間内部には何も描いていない。定規の中央少し右寄りの位置に、灰色の細長い紙片をクリップで挟んで垂らしてある。紙片の長さは、空間の下辺までである。

画面下には「2つの空間は、(任意の位置に動かせる)灰色の細長い紙片によって分割され、決して1つには見えないはずだ」と書いてある。『意味のメカニズム』の練習問題を真剣に行ってきた観者ならば、細長い紙片には空間を分割する機能があると気付くはずだ。クリップを定規の左右どちらに動かしても、紙片が下辺まで伸びている限り、空間は1つにならない。観者の中で「分割できない空間」は固定概念になっている。画面のそばに行くと、紙片に息を吹きかけるだけで、紙片は浮き上がって空間は1つになってしまう。思い込みは恐ろしい。素材や状況を冷静に見よう。見れば見るほど、ものはあいまいである。

欄外右下図には、立体写真のようなものが2枚ある。上の写真は、草原に立つ女性のヌードが正面



面を向いているものと、背中を向けているもの。もう一方は親指を隠した手と、5本すべて見えている手。多くの方は、これが立体写真風に作った「だましの立体写真」だと気付くだろう。「立体鏡も片眼鏡も使わない」と添え書きがある。<1-3>で、立体写真風のものに一度だまされた観者は、この2枚が立体写真ではないと思ひ込む。しかし立体鏡で見れば、ヌードや指のような一見してわかる相違を除いて、どちらも本物の立体写真だ。「同じ手にはもう乗らない」という観者の心理を逆手にもう一度欺く。人間はものを限定することで、自らの知覚も限定している。

<5-3> 画面の右半分に大きな灰色の四角、その内側に白い四角が4つずつ3列に並んでいる。それぞれ1本の直線の上に等間隔で並ぶ4つの四角は、左から右へすこしずつ小さくなっている。各段の四角の列の下には「これらはすべて同じ大きさである」とある。さらに中段には「修正の余地」と細い点線で囲んだ付記がある。下段にも「修正の余地なし」と書き添えてある。加えて最下

段に「世界間の争い」と短い1行書きがある。

4つずつ並んだ正方形は誰が見ても大きさが異なっている。しかし荒川は「これらはすべて同じ大きさである」と繰り返す。かつて学んだ数学(図形)では複雑な証明問題も上手に補助線を引くと簡単に解ける。どの列でもよい、仮に左上の角^{カド}を直線で結んでみよう。この図は、同じ位置関係にある角同士は1本の直線上に並ぶように描いてある。1本の線を加えるだけで、この図は1点透視遠近法の表現でもあることに気づく。遠近法なら4つの四角は元々同じ大きさであって当然だ。私たちは同じ大きさの四角を、遠近に応じて大きさを変えて描くことを当たり前に思っている。初等幾何の定理では2本の平行線は決して交わらないはずだが、遠近法では平気で逆V字型に描く。

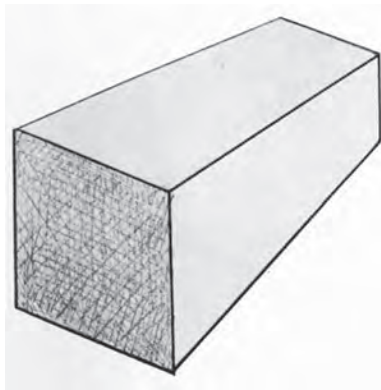
「遠くなるほど小さく見える」というのは、健常な視覚を持つ人たちだけに通用する表現だ。遠近法は視覚を欠く人たちには理解ができない。非晴眼者は、それぞれの位置まで移動して触覚でかたちを知覚するから、これらの四角は「すべて同じ大きさ」で当然だ。

中段と下段の付記、「修正の余地あり」と「修正の余地なし」は、この図を2次元平面における図として見る場合、3次元空間の立体表現の場合と考えればよい。

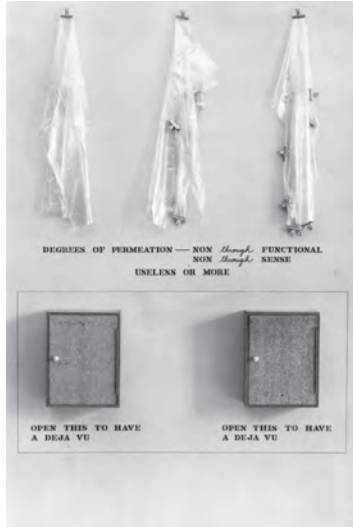
最下段の「世界間の争い」は実際の戦争ではない。荒川は、知覚方法に差異を持つ人々の間では、

相手の知覚方法を知らないと相互理解の欠如、ひいては争いを産むと警告する。晴眼者同士でもいい加減な見方であいまいな会話をしていることが多い。

欄外左には、1つの直方体のようなスケッチにも「これらはすべて同じ大きさである」の付記がある。一見、立方体に見える。よく見ると、奥行きを示す3本の稜線は1点で交差しない。消失点が不在なのだ。付記にもかかわらず、この立体は、任意の位置で手前の面と平行に切断しても切り口は同じ大きさにならない。



<5-4> 上段は、透明なビニルシートの上端をクリップで吊るしたものが3つ横に並んでいる。クリップはそれぞれの上辺以外に、中央のシートには3か所、右端シートには6か所についており、そのいくつかは下辺にある。「透過の程度」、「機能によらず一感覚によらず」と付記がある。さらに「無用あるいは有用」と続く。触覚と視覚で考えると分かりやすい。川の水は触覚では不透過だが、見た目は透過(透明)、逆に煙幕は触覚では透過、視覚では不透過である。知覚の方法が変わると有用・無用の意味も変わってくる。



欄外にこの作品の展示風景を示す写真が2枚、上下に並んでいる。どちらの写真も、上段の右手2つのビニルシートの裾をあげて袋状にし、クリップで止め直している。シートは防水機能があり液体は不透過である。でも見かけは無色透明に近い。どの写真も左上からスポット照明が当たっている。袋状にたたんだ4つのシートを見ると壁面に影が写っている。このシートは十分に光を透過しないらしい。

下段は、横長の四角の中に同じような2つの扉付の箱が左右に並べてある。どちらの箱の下にも「扉を開け、確認済みとせよ」と書いてある。上段も下段もこれだけでは何もわからない。何を確認しろというのだろう。

欄外上の写真では2つの箱の扉は開き、それぞれの前に観者が立つ。「扉を開け確認済みとせよ」という指示に従い、箱の中を見る観者は中身を知らない。中身を知っていたら、開けない人が大半だろう。この含みのある指示には、観者の思い込みをチクリと刺す作者の意図が隠されている。展示会場で、キャプションを一瞥するだけで次へと行く人がある。鑑賞ではない。作品と題名の一致を確認しているだけのように見える。難解な現代美術の作品では、題名だけでは作者の意図が伝わり難いものがある。でも丁寧に説明するほど、文字で書かれたことが全てだという誤解を生み易い。説明文や題名を読んだだけで、解ったつもりになってはいないだろうか。実際に「確認済み」なのではなく、「確認済み」と思い込んでいるだけではないのか？上の写真では箱の中身は鏡らしい。扉を開け、中の鏡に映った自分の顔は、たしかに「既知」である。だから不思議さを感じない人が多いのも確かだ。



< 5 - 5 > 図版中央付近にひかれた細い実線によって、上下2段構成となっている。上段は、右上から左下へ太く黒い斜線が

1本、その下に「USE THIS」の文字。さらに、「TITLES:トルネード、シャベル、ヴァギナ、長さ、電池、間違い、角水、激昂、定点、何、ホメロスの胸像を見つめるアリストテレス、夜、テキサス、針、——、ミスター、しばし」と続く。「USE THIS」と「TITLES:」は活字体、残りの語は手書き文字である。激昂、何、テキサスの3つは、抹消線が重ねてある。Use this とは、上の図の画題とすべき単語を語群から選べ、という意味。

仮に「ホメロスの胸像を見つめるアリストテレス」を選ぶとしよう。この斜線を偉大な賢人の視線だと納得する人は、ただの斜線が意味を持ってしまう。言葉の持つ「意味を与える力」だ。作者は、言葉の力を再確認しようとしている。最後の単語 While を、「しばし」「しかし」のいずれに解するかで斜線の意味が変わる。一部抹消したのは思考過程の記録だろう。

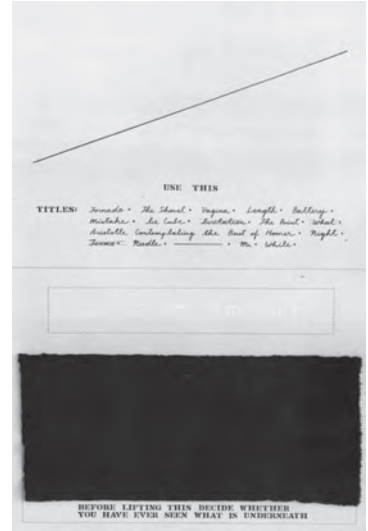
欄外上部には、四角い枠内にフリーハンドの線描がある。左右方向に2本ずつの斜線に加えて、螺旋、ギザギザ線、点の集合などを描き、TABLE と題がついている。観者が Table の意味をどう解釈するかで、落書きのような線の集合の意味が変わる。傷をつけた机の天板、線種の一覧表、ただの平面、……。これが図版であることは確かだ。意味のないかた



ちを、あいまいな言葉と結びつけることで、形が持つ意味はさらに変化をする。

下段では、横長の長方形が上下に2つ、上は上下が狭く、下は正方形の半分くらいある。上の長方形内には「さめた思いこみ」の文字が白い点で書いてある。下の長方形では上辺に大きな黒い布を張り、下方の余白に「この下に隠されたものが、これまでに見たことがあるものか否かを予測してから、布を持ちあげなさい」の文字がある。観者は布の下に何かがあると知って、長い布を眺めるだけでなく、実際に中を覗きたくなる。

欄外の下部に展覧会風景の写真があり、観者が布を半分ほどあげて中を見ている。すぐそばに「思いこみがさめながら生まれる次の期待」の文字が添えてある。観者は布で覆われた中身を予想するとき、自分の経験を頼りにいろいろ考える。先入観も作用する。布をめくる間は「期待」だが、中を見た瞬間から「さめた思いこみ」となる。写真は、大きな布の下には、縦長に切った黒布が1枚張り付けてあることを伝えている。予想は当たったか外れたか？ 布の上にある点線枠内の「AN AFTER THOUGHT(さめた思いこみ)」の文字が明るい灰色地に白の点描であることに注目しよう。文字はほとんど目立たない。下の黒布に視線をとられて、この文字を見落とすかもしれない。全体をしっかり視ないことでうまれる思い込みの怖さを示している。



<5-6> 画面を3つに分ける。上段3分の1は、細線で囲んだ横長の四角の中に活字体のアルファベットと数字、英単語、文章群が並んでいる。中段は、正方形に近い四角の中に大きく×と英単語風のもの、下段はスポンジ、新聞紙など日用品を並べ短い文章を添える。

上段の一行目と二行目にある一群のアルファベットと数字は、文字の間隔が不規則である。三、四行目の英単語群は「CAT, RAN, MAT, DOG, HAT, COW, GOT, BOY/WHISPER, WHISTLE, COVER, PAIR, WOOL, SHEEP」。BOYまではアクセントありとなしが交互に並ぶ。四行目は頭韻、連母音、長母音をもつ語が2つずつ組を作る。五、六行目は「他人の言うことを気にするな」、「また会えるといいね」の短文。ここまでは活字体だが、2行の手書き文字が続く。「口を閉じて、上記をひとつずつ発音せよ。粘着テープを使ってもよい」。唇を閉じて例示の単語を発音すると、一部の子音を発音できない。アルファベットや数字でさえ口を閉じたままでは困難だ。一方、視覚情報では、一行目のアルファベットや数字は、目視での不規則な文字間隔を意識してしまう。行末の「M Z」には「中略」も感じる。あらためて視覚情報と音声情報は別ものであると知る。五行目の「他人の言うことを気にするな」とは、基幹音を失った音声言語は意味も失っていることであり、「また会えるといいね」は、視覚言語と音声言語の意味が完全一致する日を待つ荒川の本音だろう。

最後に「KINAESTHETIC SCULPTURE」の一語。筋肉運動の立体表現、とでも訳しておこう。見かけの筋肉は彫塑で表現できる。でも唇の動きまで含む筋肉運動はどうしたらいいのだろう。中段では、実線で囲まれた四角の中に、2本の対角線と「LEFT」と「RIGHT」の文字がある。文字はそれぞれの対角線に沿って下から上に並ぶ。LEFTは左から右に素直に読める。でも右から左へ並ぶRIGHTは線の下側にある倒置文字を読まねばならない。また、2つの単語は線を挟んで普通の文字と鏡文字が向き合わせになっている。どちらも鏡文字が大きい。この表示を見て右、左という方向指示を直感できる人はどれだけいるだろう。しかも、少し離れると文字列はほとんど意味をなさず、一種のデザインにしか見えない。

四角内の最下段には「THIT」、図版の最下段は「THAS」である。どちらもTHISとTHATからの合成語らしい。でもTHIT、THASの意味するものはアレでもコレでもない。

下段は、左からスポンジ、新聞紙、キホルダー、刷毛、温度計(商品)の実物を並べ、その下に「ものを触り、要した時間の長さに応じて発音の具合を変えよ」とある。モノの名称には長短あるから、発音時間も変わる。シンプンシはハケより長い。しかし、モノに触れている時間に応じて発音時間を変化させろ、という。触覚で判断する時間は、何を触ってもほぼ同じはず。情報伝達の方法次第で基準は一通りではないことを知る。



欄外の右上に写真が1枚ある。これを、学校の教室で撮影した先生と生徒達と思うのは簡単だ。でも写真は、規則的に並んだ机と椅子のある部屋に、十数人の子供と一人の大人の女性が写っているだけで、教室の写真である確証はひとつもない。目で見ると個々の要素が互いの関連を想像させ、意味あがりな情報を作り出してしまふ。



欄外の右下は、左側の作品を展示中のスナップ写真である。一人の女性が、指示に従って下段の刷毛に指先で触れている。一見して品名は判るが、実際に触れてみると違った情報がえられる。硬軟、粗滑などの質感、温度などは、触らないと分かりにくい。



2つの写真の中間に「*to narrow in...to narrow out* ... (ズームイン、ズームアウトしてみよう)」の記載がある。上の写真は広角レンズの写真、ズームインしないとこの情景を触覚では感知できない。逆に下の写真をズームアウトしたらこの女性がしていることをどこまで分かるだろう。