

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

Decoding the “Mechanism of Meaning” by Arakawa and Gins (1) － An essay to establish a new visual language grammar －

森田 恒之、藤井 真希、須貝 旭

MORITA Tsuneyuki, FUJII Maki and SUGAI Asahi

We use, in our diurnal communication, two different types of language: the verbal and the visual ones. The former has various local ones such as Japanese, English and others, which has oral and written types in their sub-categories, and most of them have a systematic grammar rule. However, the visual has few theoretic rules but only experimental one while we use it in every day. "Mechanism of Meaning", by S. Arakawa and M. Gins, should be one of the first trial to establish the rule the later using a visual way. Unfortunately their representation is so difficult to understand for every ones because the artists set it behind an 'artistic' curtain. The authors challenged to decode their complicate expression to set-up more popular verbal language. They publish here the results from some early pages.

キーワード: 荒川修作 (S. Arakawa)、M. ギンズ(M. Gins)、『意味のメカニズム』 (“Meaning of Mechanism”)、視覚言語 (Visual language)

日ごろ、私たちは二つの言語を使用している。「音声言語」と「視覚言語」である。

音声言語には、日本語、英語、アラビア語のような地域/文化差があり、さらに「話し言葉」と「書き言葉」がある。私たちは外国語を学ぶときまず単語と文法を学ぶ。音声言語は、単語の配列順序で意味が変わるから文法学習は不可欠だ。

晴眼者は、視覚だけに頼る表現をなんの疑いもなく使っている。対して視覚を失った人たちは触覚や聴覚に大きく依存する。逆 V 字状に描かれた線路の絵を見て奥行きを感じるのは晴眼者固有の視覚言語である。遠くへ行くほど狭くなる線路など現実には存在しない。晴眼者と非晴眼者の言語体系は異なるのだ。その意識なしに晴眼者と非晴眼者の意思疎通は難しい。晴眼者同士でも視覚による伝達方法が体系化されていないために真意が伝わらないことがある。私たちは小学校以来、図画工作や美術を学んできた。「芸術的」指導は受けたが、意思伝達のための言語としての絵の描

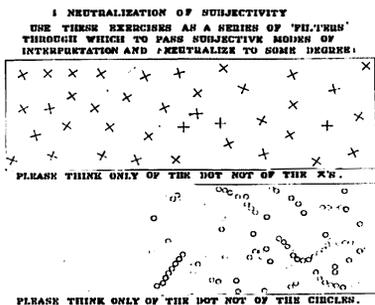
き方は学んだ記憶がない。視覚表現ではどう伝えるかという基礎教育は美術系大学でも軽視している。教え方も分かっていない。20世紀後半以降、写真、テレビ等のメディアが高度に普及し、視覚情報への依存度が拡大したが、視覚言語文法の体系化が遅れ、指導方法も未開発のままである。

荒川修作とM. ギンズ夫妻(以下、単に作者と呼ぶ)は共同制作「意味のメカニズム」を1970年のベネツィア・ビエンナーレで発表した。その後、部分的な修正を加えて1977年に米国で書籍として出版した。88年には改訂版が出たが当初部分に変更はない。日本では1980年、国立国際美術館での展覧会后、作品は西武美術館所有となった。出版物は77年版をもとに上記の展覧会図録をかねた日本語版(滝口修造・林紀一郎訳)と、市川浩による88年版の訳本がある。前二者はほぼ同一内容で、活字化された英文のみを和訳したものである。市川訳は滝口・林訳に小論をつけ、別冊として図版中の文字部分を抽出し日本語訳を添えている。

藤井、須貝、私の3人は、この作者の業績を「視覚言語を体系化するための試案」と理解し、作品自体のもつ視覚情報を言語情報に「翻訳」することに挑戦してみた。視覚情報を体系的に整理することで、これまで個人の判断に依存してきた視覚による伝達方法に法則性を求めようとする試みである。底本は英語の77年版を使用した。まず須貝が試訳を作り、3人で徹底的に議論を重ねた結果を藤井がまとめた。さらに討議のうえで森田が修正を加えつつ、全体の調整をした。模型制作は須貝による。今回は、最初の3章のみを発表する。文字数制限の都合で一部の欄外図版の翻訳は割愛した。視覚情報の言語化が主目的なので、音声言語で書かれた序文の翻訳も省略する。原文の引用は斜体で表示し、必要に応じ原綴を併記した。また原文の改行は省略して[/]で示した。また、不本意ながら、原著では色刷りだった図版をすべて白黒とし、かつ大幅に縮小した。このため肝心の画像がとても見にくいものになったことをご容赦願いたい。(以上、森田記)

1. 主観の客観化

<1-1> 冒頭に、「ここに示す例題を一連の<フィルター>として用い、そこから主観を解読したり、ある程度までの客観化を試みよう」とあり、その下に3つの図が縦に並ぶ。



上段は横長の枠内に、ランダムに濃灰色の×印が散らばり、対角線の交点に小さい黒点がある。枠下には、「×印(複数)ではなく、点のことだけ考えよ」と付記される。

中央の黒点はよほど注意しないと見落とす。しかし、もうひとつ別の点が多数存在する。線は点の移動で生まれる。従って2本の線が交叉する場所も点である。

中段は上と同形の枠内に赤、青、黄、黒等の小さな円が夫々に鎖状に、波型を作って散っている。枠の左半分は線がない。「○印(複数)ではなく、点のことだけ考えよ」と付記がある。

ここには中央の点がない。上の黒点と同位置に黄色の

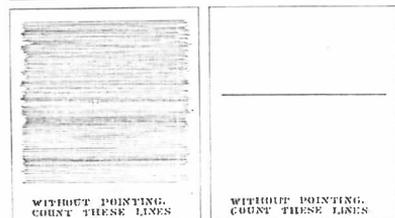
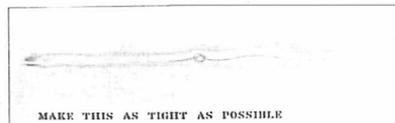
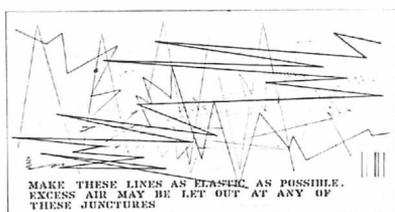
鎖を構成する1つの円がある。この円を円と見るか、拡大視した点と見るかは微妙だ。どちらかにするかは円の大きさと全体の面積の相対的關係で決まる。

最下段は、明度の異なる紫の小さな四角が3つ、明度順に接して並び、「同様にして、1つの色面を隣り合う他の2つの色面と区別せよ」とある。点の移動軌跡は線に、線の移動軌跡は面になる。線と線の交叉が点を作ると同様に、面と面の交叉は線を作る。刷毛の先端は毛先が並んで線を作り、絵具をつけて動かすと色面ができる。色面と色面の交叉または接触も線を作る。連続した曲面や同一色の色面には境界線がない。2つの色面の間に改めて線を描く方法はここに第3の色面を置くことである。その色味や面積しだいさまざまな機能が生じる。



欄外右に滝の写真があり、流れ落ちる水に多くの○や×が加筆してある。説明は何もない。水道の蛇口から出る水の下に掌を置くと、水が無数の点の移動である感触が伝わる。眼で見る流水は線や面の移動である。作者は、ヘレンケラーに強い関心を持つ。彼らは滝の写真に加筆して、普段は意識しない面の構成要素を顕在化した。葛飾北斎の「富獄三十六景 神奈川沖浪裏」も、作者と同じ意識で水を視覚化した傑作といっても過言ではない。

<1-2> 上段の枠内には、次の言葉とともに濃淡2様のジグザグ線がある。横方向は1本の濃い線、縦方向は薄い線が数本、うち1本はやや規則、その他は不規則な線である。添え書きには「これらの線をできるだけ柔軟にせよ/ 余分な空気はどこかの折目から抜けて行くだらう」とある。



右上から左下に向かう横方向のジグザグ線が目立つ。横方向の線だけを取り出すと、上下方向の奥行き感が見えてくる。一方、縦方向だけを抽出しても奥行き感はなく平面的だ。線は線に過ぎないが、濃く太い線は注意を引き、淡く細い線は目立ちにくい。その役割を意識的に使い分けると、表現の幅が広がる。またよく見ると、定規を使用した線と不使用の線が混在している。同じに見える直線でも、緊張状態に違いが出る。フリーハンドでひいた直線は、手のわずかな揺れを記録している。それが線の「おもむき」や「あじわい」になる。「余分な空気……」の一文は緊張感からの解放に繋がる。たとえば、「春日権現験記絵巻」では民家の板屋根は定規を用いた線で、板を止める枝木はフリーハンドで示し、加工材と天然木の違いを描き分けている。

中段の枠には、淡い灰色に太目の白線を消し具で描き、手書きの細い線が1本重ね書きしてある。その線は中央で輪を作る。下方に「これをできるだけ強く張れ」とある。紐状のものは1本の線ではない。縁があいまいな輪郭で囲まれた細長い長円で、左右の端ははっきり描かれていない。「張れ」というからには紐状のものであろうが、「これ」は白く太い紐

か、黒く細い糸か？ 対象が極めて主観的な表現だけに苦勞する。作者の意図を第3者にきちんと伝えるには、最低限の客観的な表現が求められる。

下段は2つの枠があり、左枠は無数の水平に引いた平行線とともに、「指ささずに THESE LINES を数えよ」とある。右枠には、中央に1本だけ水平な線があり、左と同じ文章がある。左図は線が1本でも LINES と複数なのが曲者だ。「線が移動すると面になる」は幾何学の初歩で学ぶ。無数の平行線の集合は面を作り、線の曲がり方で面の形状を表わす。見かけは1本の線でも超極細線の集合と見ることも出来る。毛筆書きの「一」は線か面か？ 線画である金属凹版は、明暗や濃淡をぼかして表現できないので、線の粗密を利用する。線の1本ずつが面の形状や明暗を表す細胞なのである。

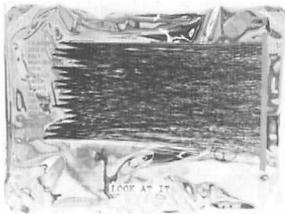
<1-3> 上段の枠内に「両目を開けたり閉じたりしながら、隣り合ったもののどれかを、数分間じっと見つめよ」とある。下に小さな写真を2枚、横ならびに配し「すべてを選べ」と記す。

LOOK AT ANY CLOSE OBJECT AS YOU
OPEN AND CLOSE YOUR EYES FOR
SEVERAL MINUTES



CHOOSE EVERYTHING

ON THE CANVAS



この2枚1組の写真は立体写真のように見える。でも2枚の写真は複数の車が隣り合って並んでいるという以外はまったくの別物である。これでは立体視はできない。

人間の2つの目は中心点が6~7cm離れ、左右で見え方が違う。脳はこの相違を瞬時に処理して立体感に変換する。立体写真はこの原理を応用して平面的な2枚の写真から錯覚を起こさせる仕組みだ。作者は「両目を使え」という指示によってこの2枚の写真が1組の立体写真であると錯覚するように仕向ける。数分間じっと見つめることは不可能だ。目を閉じた一瞬に見えるものは何か。見えない一瞬も、記憶に頼って実際に見えているように錯覚していないか？ 「じっと見つめよ」。これが視覚のトリックを仕掛ける作者のメッセージである。じっと見つめれば最初の印象とは違うものが見えてくるかもしれない。

下段は横長の枠に「キャンパスの上で」とあり、その下に1枚の抽象画がある。画中の左端に「雲・鳥・空・山・太陽・海・船・木・煙・家・男・自転車」の単語が縦に並び、下段に「それを探せ」とある。示された絵画には具体的な形は一つ描かれていない。描かれた抽象的な形態は、示された言葉と直接に対応していない。「探せ」と命じられても、雲も鳥も空も山も見当たらない。形態と言葉の間には、意味による結び付きはないのである。作品の傍らに言語を添えると、具体的なカタチが描いてない絵にも何かの形体が見えてきそうになる。抽象絵画の前で「何が描いてあるの？」と尋ねる人がいる。わからない形が、既知の言葉と結びつくと安心するのだ。

<1-4> 画面の上半分にはそれぞれ「FULL」と「EMPTY」と書かれた四角い枠が2つ、それをさらに横長の外枠で囲み、下方に次の文がある。「Keep the viscosity equal to the deliquescence... (粘性と潮解性を等価に保て)」。この大きい外枠を<S1>とする。FULLとEMPTYの文字のお陰で、人は

左の四角には何か詰まっている、右は空虚だと理解する。でも文字を除けばどちらの四角も見かけは同じだ。何が FULL で、何が EMPTY なのか？



中段は横長の枠内に意味ありげな文章の文字がびっしり詰まっている。この枠を<S2>とする。<S1>と<S2>を見比れば気付くだろう。びっしりと文字で埋まった<S2>が FULL で、文字がぽつんと書かれた<S1>がほとんど EMPTY であることに。言語としての FULL と EMPTY は、はっきりとした意味を持ちながらも、具体性では図像に劣る。視覚的な表現は、ときに言葉よりも有効に働く。言葉だけでは、何が、どのように詰まっているのか、なぜ空虚なのかが分からない。見たり、触ったりすれば状態がすぐ理解できるが、言葉だけの表現はあまりに抽象的すぎることもある。

粘性(粘り気のある状態)と潮解性(物質が吸湿して溶解した状態)の違いも、言語表現では概念を示すだけで実際にどう違うかまでは解りにくい。言語による表現は正確なようであるが同時に不正確でもある。

<S2>には、手書き文字で次のような記入がある。「3人の哲学者がある大学に職を求めた。学部長は彼らにこう告げた。「みなさんの顔の上に、青か白で点を描きます。もし他の人に白い点が見えたら、右手を挙げて下さい。自分の色が何色かわかったら、手をおろして下さい」。学部長は3人の顔に白い点を描いた。もちろん3人はみな手を挙げた。ほどなく、ソル・ホフ氏が手を下ろして、言った。「私は白に違いありません」/「どうして判りました？」学部長がたずねた。/ホフ氏は上手に説明し、職を得た。さて同氏は自分の顔の点が白であることを如何に説明したのだろうか(部屋に鏡はなかった)/ (ちよっとおいて)。行を変えて大きな活字体で「これ以上は考えるな」と続く。

下段は「700, 800, 000」という数字が並んでいる。700, 800の次は900でなく000。しかも、000の文字はゼロではなく、大文字のオーだ。文字も視覚情報としてみると意味をなさないことがある。

最下段には、鉛筆書き風のグラデーションの外側に「180mph, 100mph, 10mph」の文字が上下交互に、目盛りのように書いてある。mphはmile per hour、マイル単位の時速を示す。文字や数字を図形と併用して量の関係を示すことが出来る。グラフや地図の縮尺が例である。でも、ここに示された例は機能していない。100mphがどの位置を示すかも分からない。「10と100」より「100と180」の間隔の方が大きいのはなぜ？ 図に添えた表示を鵜呑みにするのは危険だ。



欄外上部は丸みを帯びた四角形を対角線で黒と灰色に塗りわけ、「Turn left/as you turn right (左にまわせ、同様に、あなたは右を向く)」とある。これはturnという言葉の言葉遊びだ。asで結んだお陰で一連の動作を求めたように見えるが、2つのturnは意味が異なる。右と左という対語があるためについ惑わされる。色の位置関係でも似たことが起こる。左図の四角を回転しても黒と灰の位置関係は変わらないが、見た目の印象はがらりと変わる。

i n e p r o f e s s o r s i p u t i p r o f a c e s t u d i u m
 e n l o u n t e n t i a c e r a m u n i e r s i t y . t h e d e a i f o r
 t h e a f l o w s : h a l l w a b u c r w h i t e u n o
 e c h f y u r f o r h e a s . f o u e e a h i e o t
 o n a n o e s f r e a d . l e a s e r i s e o u r i g t h a d
 A s o n a o u k n o u r w i l o . p e a s e l w r
 o u h d .
 H e u t s w h e d i s o l l t h e p r o f e s s o r s , a d
 f u r s e t e v a l a s e t e i r a n d s . F a r l s n o e
 o t h m . P r l e s o r S l (l p) H o p . l o e r s i s h a
 a d d e a r e x . O v i o u l e u s t h v e a w i i o u .
 ' H w d o u k n i s k s t e d n .
 P r o o r H p h ' s e x a n a t i o n w i s m i e j b .
 H w o e e e p a n t a t e u s t h v e a w e d :
 i l e a n i r r e n t e m l

欄外下部には、ほとんど意味不明の文字列がある。冒頭だけ記してみる。「*Three professors of philosophy are seeking...*」。これは前頁に訳文のみ掲げた「3人の哲学者が・・・」で始まる図中の原文(手書き)「*Three professors of philosophy are seeking...*」から適当に文字を消したもの。文字列に依存する言語表現に空白(empty)を作ると、意味もemptyになってしまう。最後のカッコ内は先の対応部分とも一致しないので、まったく意味不明だ。

<1-5> 画面中央にティントレット作『スザンナの水浴』のカラー写真、周囲に下記の文がある。右上には向かって左手に氷、右手に蠟燭の炎と触れる人物スケッチがある。



「客観化/No.1 たとえば、あるものの形を scratch 法で表現せよ(何を客観化するために?)/No.2 出来るだけ長い時間、一本の指を思い切り冷やし、もう片方の手の指を激熱の状態に保て/No.3 純粋な空気だけの入った大きなスプレー缶を作り、任意の形に添って吹きつけよ(最初はほとんど目に見えないものから始め、等身大、巨大物と進めよ)/物の大きさが客観化の質に影響するのはどの程度の大きさまでか?/No.4 客観化の実例 ティントレットの絵はティントレットの娘でもあった?

スザンナの自己客観化/ -自分を鏡に映すことで/ -足を水に浸して/ -自分の足に触れて/ -足と腕で挟んだ布

で/ -体の傾け方で/ -質感の異なる面への事物の配置/ -(櫛、真珠の首飾りなど)スザンナの所持品の配置/ -幾筋にも編分けた髪/ -両手首にある同じような腕輪/ -耳を澄まして
老人たちそれぞれの客観化/ -スザンナから目をそらすことで/ -一人は樹木(生垣)にもたれて立ち/ -もう一人は布を掴み、頭と手を残して全身を隠す/ -二人が互いに見えない位置に立つことで客観化がなりたつ?

画面のその他の部分では/ -家鴨の雛たちが親鳥を客観化する/ 水が鏡の存在を客観化する -客観化の結果、水自体は目立たない/ 動物も鳥もそっぽを向く

ここに列挙した以外にも、作品の制作過程ではもっと多くの客観化があったはずである。」

ものの見方は十人十色だ。視覚情報伝達ではお互いにある程度の方法や情報は共有しているが、まだあいまいさを残している。No.1~3は視覚の客観化に向けた一つの提案である。

No.1のScratchは「削り取る」の意味だ。棒切れで地面に形を描く。紙に強くボールペンで書いてもよい。指でなぞると微かな凹みを感じる。視覚と触覚が協力して線が存在をより強固に知覚する。触角は視覚を客観化するのだ。指先の触覚は金属凹版で刷った線の盛り上がりを認識できる。この

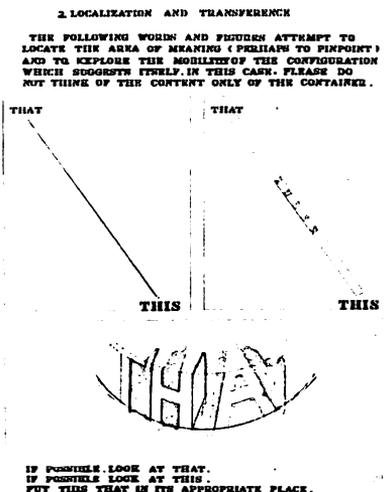
微かな凹凸も眼は確実に知覚している。でも電子機器のディスプレイ画面に現れた線を指先で感じるのは不可能である。同一平面上に並んだ光の点滅にすぎない。映像作品の表現は従来の手作業による色の塗り重ねで生み出す視覚表現とは別の論理が必要になる。

No.2の熱さ、冷たさも触覚情報である。人は熱さや冷たさを絶対量で感じるのではない。基準は自分の皮膚感覚だ。多少の個人差はあるが大差はない。身体が人間温度計に変わるのだ。では体感温度をどのように視覚化するのか。氷や蠟燭の炎のように極端な例は絵や文字でも伝わる。でもその中間温度や微妙な違いは音声/視覚情報のいずれでも表現できない。

No.3の指示通りに、空気だけのスプレー缶を使って絵を描いてみる。手の移動軌跡は残らない。大きいものを描くには全身運動を伴う。身体を動かすことで、眼に見えるものの大きさが実感できる。西洋の宗教絵画では教義に基づく価値基準に従って、集団肖像画では出資者の分担金に応じて人物像の大きさが決まった。ティントレットの作品では、ひときわ大きい女性像を見て鑑賞者は直感的に主役がスザンナだと理解する。描かれた大きさは単に対象物の大小ではない。描かれた形は記号と同様に作者の意図を客観的に伝える重要なメッセージとなる。

No.4の記述は他と比べて著しく言葉の数が多し。なぜこんなに多く要るのか。絵画は3次元空間を2次元で再現する手段である。3次元空間は本来なら触覚で認識する方が早い。視覚表現は、こんなに多くの言葉で補わないと意図が伝わらないのか? いや、言葉だけならもつと伝わらない。そこにコミュニケーションを達成するための方法選択と限界が存在する。

2 部分の特定と移動



<2-1> 上段には、見出しに続けて活字体の大文字でこう記されている。「2. 位置と移動/ 次の言葉と図像は、意味が働く範囲を(かなり正確に)規定する試みであり、それらの形態自体が持つ移動性について調べる試みである。ここでは言葉と図像の内容については考えず、言葉と図像の視覚効果についてだけ考えよ。」

中段には大きな四角を2つ並べ、それぞれの左上に「THAT」、右下に「THIS」の文字がある。THATとTHISは対角線で結ばれるが、左枠のそれは直線、右枠は長い長方形である。THATとTHISは位置の概念を持つ言葉だ。普通は、手前がTHIS、遠くがTHATである。THISとTHATは対象物とそれを見る人間の位置関係によっても変わる。そこに人間の存在がある。透視遠近法では手前にあるものを大きく

表現する。下線に接地したTHISは左右両図とも大きく描かれている。左図のTHATは左端のTが小さく霞み、右に進むにつれて大きく明瞭になる。つまり3次元では斜めに配置したものを描いたことになる。近くの大きなTHISと遠くの小さなTHAT、意味と位置関係を視覚的に表現した図だ。さら

に左図の THIS と THAT を結ぶ直線の先端は THAT に向かう矢印である。矢印は移動を表す記号だ。この記号によって、私たちは THIS から THAT への動きを感じる。しかし、右図からは左図ほど遠近を感じない。THAT と THIS はほぼ同じ大きさで描かれ、対角線状の長方形には「RULER(定規)」と書かれている。THAT と THIS の間の距離感がなく、図全体が平面的に見える。文字の位置を視覚的に扱うという法則を「RULER」が無視しているためだ。長方形の2本の長辺は遠近法的視覚を邪魔している。距離は数字でも表わせるが、視覚表現のほうがずっと直観的である。

下段には「もしできるなら THAT をじっと見つめよ/ もしできるなら THIS をじっと見つめよ/ THIS THAT を適切な位置に置け」という指示とともに、THAT を思わせる立体的な文字を弓形に並べて鉛筆で描かれている。右端の T らしきものは半分しか見えない。H は立体的に見えるが、見方を変えたと側面が I にも見える。しかし、「見つめよ」という THAT や THIS が見つからない。THAT や THIS という言葉は具体的な「もの」を示さない。THAT や THIS という文字を見つめるのではなく、それが置かれた位置を見つめればよいのだ。距離を置いてこの不思議な図を見つめていると、指示が「わたし」という主体の移動をうながす。「適当な位置に置け」という THIS THAT とは「この THAT」か、それとも「THIS THAT」という語列なのか。「適当な位置」だって存在しない。



欄外に、立ち上る煙と洋上の船舶らしい写真があり、物差しが重ねてある。下方には「To be attached to and the length of some attachments……(何かをはめ込むこと、はめ込んだものの長さは……)」とある。目盛りのある物差しを重ねただけで、写真はただの風景ではなくなる。目盛りの数値は読めなくても被写体の大きさが気になる。右図の目盛りのない物差しとの違いだ。

<2-2> 上段には「5マイル」の意味は/ 1. 頭痛/ 2. 美味しい/ 3. 色/ 4. 250ポンド/ 5. パスカル/ 6. 氷河時代>(*4以下は欄外)、「複数のいす」は/ 1.(空白)/ 2. 複数回の誕生日/ 3. 失敗/ 4. (空白)/ 5. 複数のメロディ」という2つのメッセージとともに2枚の写真が縦に並ぶ。

"FIVE MILES" MEANS

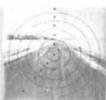
- 1 HEADACHE
- 2 DELICIOUS
- 3 COLOR

"CHAIRS" ARE

- 1
- 2 BIRTHDAYS
- 3 MISS
- 4
- 5 MELODIES



ENCLOSURE FOR ONE ATTENTION SPAN



THESE DOTS SHOULD APPROACH THE VIEWER AT REGULAR INTERVALS STARTING FROM THE MOST DISTANT BOUNDARY SUGGESTED BY THIS FIGURE

上の写真には「意識を集中させる一瞬の囲い込み」、下の写真には、「ここにある点は写真に映った一番遠い点から一定間隔で見る人に近付いてくるはずだ」とある。

5マイルが何を意味するのか? 5マイルの移動を考えると頭が痛い。5マイル先の美味しいレストラン。5マイル先を示す色刷りの地図。秒速5マイルは人工衛星打ち上げ時の最低必要速度、そこで働く圧力は? パスカルは圧力単位だ。地球温暖化に伴う過去百年の氷河の後退は約5マイルという。マイルは長さの単位に過ぎないが、ときには速度や時間、移動をも意味する。上段の単語群は音声言語による速度感の視覚的表現なのだ。

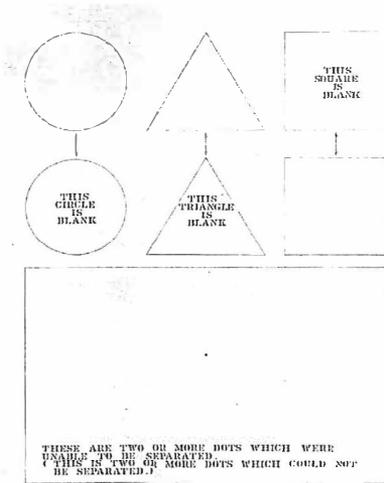
「5マイルの意味」の項目は、1、2、3のすべてに文字が書かれている。つぎの「複数の椅子」は、1と4が空白である。書かれた言葉は動きと無関係であるが、視覚的には「5マイル」より動きがある。空白が生む作用だろう。それは浮かんで消える言葉になる前の感覚に対応する。

2枚の写真は典型的な1点透視の風景である。ここに同心円が何本か書き加えられている。

上の写真は、白黒のコントラストが目につく。同心円は間隔が一定せず、しかも円は複数の矢印で構成される。矢印の方向も一定しない。円の中心は風景写真の消失点より低い位置にある。本来なら2つの点は一致しているはずだ。この写真は動きをあまり感じさせない。

下の写真は広い道路を走る自動車の運転席から見る景色のようだ。スピード感がある。重ねた円の中心は風景の地平線より下にあるが、それも気にならない。中心が暗い道路に隠れているためだろう。同心円は等間隔で、間に黒い点がある。等間隔の点は、走行する車の前窓に近づいてくる風景を思わせる。地平線に近いほど明るく処理した写真が速度感を与える。

<2-3> 上段は円、三角、四角を2つずつ組にして矢印で結び、次のような文字が書いてある。



THIS SYMBOL IS THIS - - - - -

「THIS CIRCLE IS BLANC/ THIS TRIANGLE IS BLANC/ THIS SQUARE IS BLANC」。最初の文は「ここに丸い空間がある」と訳したい。三角、四角もこれに順ずる。ものの形はある形を線で囲い込むことによって生まれる。何もない空間を線で丸く囲むと丸い空間が出来る。囲いこんだ形を三角、星型、人型、不定型などと呼ぶ。

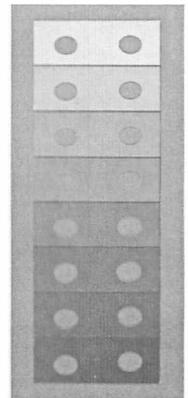
下段は大きな四角の中央に黒い点が1つと、次の文章がある。「ここにどうにも分割できない2つ以上の点がある/ (この点はどうにも分割できない2つ以上の点の集合である)」

テレビやコンピュータの画面は無数の点の集合で出来ている。でも私たちはそんなことに無頓着で、ただ色の面として眺めている。ここに示された黒点には小さいながら面積がある。だからこの点も微小な点の集合である。ルーペで拡大

すればそれがすぐわかるだろう。

最下段には「THIS SYMBOL IS THIS」とある。最後のTHISに続いて右端の四角いマークを指す矢印がある。マークは印章のようにも見えるが、大文字のT、H、I、Sを紋章風に組み合わせたものだ。「この記号はTHISです」と解説する案内文でもある。

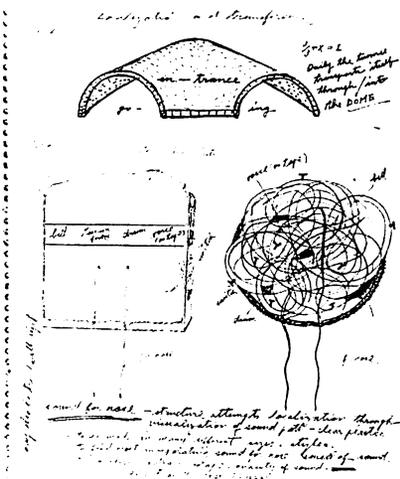
文字は、視覚を使った伝達手段だ。みんながある約束ごとを共有して初めて意味を持つ。描かれた文字の線だけで意味は生まれない。視覚的なかたちより、「意味」のほうに意味がある。THISの文字は、意味内容がわかる人にとって「T」「H」「I」「S」という直線や曲線の組合せではなく、「これ」という意味を纏ったひとつ



のかたまりなのだ。反対に、見知らぬ言葉の文字は絵や模様と同様に見える。文字は意味を共有したとき、点や線がつくる空間表現でなくなる。

欄外には「空間を維持するためには何が必要か？」という文字とともに、白黒のグラデーションスケールがあって、階調ごとに2つずつ同明度の灰色の円がある。空間は線で囲い込むほかに色面と色面が接しても生まれる。隣り合う色と色の境界が輪郭線を作る。面を色で塗り分けることは空間を分けることでもある。線で囲んだ形に色を塗ると考えてもよい。でも線の内と外を同じ色で塗ると、輪郭線が消えて1つの空間に化してしまう。

<2-4> 「場所の特定と移動」と題して3つの図と数個の文章があるスケッチブックの1頁である。



上段は「No.1」の下に、2つのアーチ型の入口がやがて1つに合体するドームの図である。「go」と「ing」が2つの入口に分割して書かれ、中間のドーム上に「en-trance」の記入がある。図の右側には次の文がある。「 $\frac{3}{3} + X = 1 /$ このトンネルそのものがいつもドームに通じ、通り抜けている」。ドームは大文字表記だ。この言葉は俗語で「頭骨」を指す。図の上に書かれた2つの言葉の意味と書かれた位置は「アーチから何かが入り、やがてトランスする(en-trance)」ことを暗示する。トランスは刺激や反応を喚起することをいう。図は人間の鼻の機能を模式図的に示したものだろう。一つのハイフォン

が曲物である。(* entrance は enter[入る]から派生した[入口]の意味であるが、en[～になる]と trance に分割すると[トランスする]の意味になる。文字言語にも視覚要素がある例だ。go と ing は分割しても意味の変化はない。)

下段は No.2 として2つの模式図がある。左図は薄く四角い箱からコードが2本垂れている。説明文によると、箱は透明なプラスチック製、右手にスイッチがある。何かの装置らしい。箱には4つの単語「ベル 音叉 ドラム テープ上の声」が、コードには「鼻へ(接続)」という言葉が添えてある。

右図は、円形状の太線に重ねて、細線でいくつもの円を書いている。細線は2本の鉛筆を束ねて引いたものらしい。中央から2本線で描いたコード状の線が2本出ている。絡み合った線の間に複数の黒い塗りつぶしを作り、それぞれに説明を加えている。「ベル/ ドラム/ テープ上の声」。また「スイッチ」と書いた小さく太いT字型が8つ描かれている。コードにも「鼻へ(接続)」とある。

最下段には、「鼻に通じる音/ 一透明なプラスチックで音の通り道を可視化し、仕組みの位置関係を見つけよう/ 一サイズや形式の異なるものも作ってみよう/ 一鼻をもっとも活性化できる音、音の香りを探して、位置や形態、質を新しい方向に位置づけよ(両耳は塞げ)」とある。

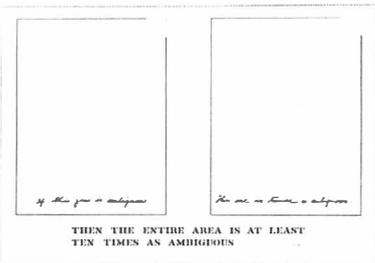
左下には「光でも同様の試みが出来そうだ」とある。

私たちは「見る」「聞く」を主たる情報源とし、非晴眼者は「触る」「聞く」を主情報源にする。道の曲がり角を足の触覚や歩く反射音のみでなく、匂いで認識することもできる。点字は触覚で読む音声

言語だ。太鼓の音は耳だけでなく皮膚感覚でも知覚できる。釣鐘やドラムは振動を目で確かめることができる。でも録音された音は音でしかない。音を鼻で、匂いを耳で感じとつてもよいはずだ。ヘレンケラーの知覚に強い関心を持つ作者は、総合的な知覚による物事の理解を求めている。

3 あいまいさの表現

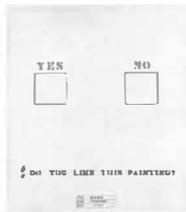
3. PRESENTATION OF AMBIGUOUS ZONES
EVERYTHING IS AMBIGUOUS AS WELL AS THE JUDGEMENT THAT SOMETHING IS AMBIGUOUS. AS SOON AS ANY FACT IS PRESENTED, AMBIGUITY APPEARS AS THE ZONE OF ALTERNATE POSSIBILITIES. ATTEMPTS TO SELECT (EXPLAIN) AMBIGUOUS ZONES WHICH MIGHT EXPLAIN ONE ANOTHER OR THE (AMBIGUOUS) NATURE OF AMBIGUITY.



USE ALL OF THE ABOVE TO SAY *yes* OR *no*

ARE THESE ZONES FLAWLESS ?

IN THE NON-SENSE WHAT IS THE RATIO OF ZONES PRESENTED TO AMBIGUITIES EMPLOYED ?



<3-1> この作品は次の言葉で始まる。「あいまいさの表現/ 全てがあいまいだ。同様に、何かがあいまいだという判断もあいまいだ。どんなコトでも表現しようとする、もうひとつの可能性としてのあいまいさが現われる。そのあいまいさから一つを選んだり、全部を並べたりすればお互い、つまりあいまいさの持つあいまいな性質も説明できるだろう。」

文の後には大きな枠の中に2つの四角があり、左の四角の下には「もしこの空間があいまいなら」、右の四角の下方には「こちらは2倍あいまいだ」とある。さらに、2つの四角の直下には「とすると全体は(部分より)少なくとも10倍あいまいだ」と続く。並んだ2つの四角はどちらも上辺が他の3辺より細い。右上の角も線を欠くように見える。角がないと四角ではないのか。実際はどちらの角にも極細で淡い線がある。

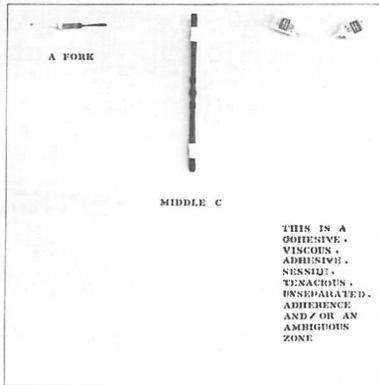
作者は、角の線を細工して、観者がこの線を見過ごすこと

を期待している。一見、角を欠くように見せつつ四角い空間を感じさせる。それが線の機能を再確認する作業なのだ。点線は隙間が多い分だけ囲い込む力が弱く見える。作者は2つの小さい四角を ZONE、点線で囲む枠内を THE ENTIRE AREA と呼ぶ。しかし、この THE ENTIRE AREA も画面全体では ZONE にすぎない。

枠の下に3つの文章が続く。「上に示した全体を使って、Yes、No を言え/ここに示した空間に欠陥はないか? / 考えても無意味ではあるが、あいまいさの表現はどのくらい成功したか?」。作者は、さまざまな空間表現を通じて視覚のあいまいさを示そうとした。でも、あいまいさを数値では表せない。あいまいさ自体があいまいで測るものさしがない。「2倍」、「10倍」という表現自体にも意味がない。それを承知であえてあいまいさ表現の成功率を問うている。

左手欄外にも2点の写真がある。上段は M・デュシャンの「階段を下りる裸婦 No.2」に、2つの白枠と文字を重ねてある。白枠の上方には「YES」「NO」、画面下には「DO YOU LIKE THIS PAINTING?」とある。離れて見ると写真全体が人の顔に見える。これはもうデュシャンの作品ではない。デュシャンには「モナ・リザ」に髭を加筆した「L.H.O.O.Q」という作品がある。「この絵は好きですか?」という質問に答える前に、「この絵」とは加筆前、加筆後のどちらだろう? 言葉と

現実の間にもあいまいさがある。下段は、上段の加筆部だけを抽出したものの。最下部に「TITLE:BLANK/ NAME:ARAKAWA/ DETA:1959」という作品票が付いている。書かれた「DO YOU LIKE……?」は質問ではなく作品の一部である。でも本当に質問ではないのか？



<3-2> 上段は、乱雑に線描きした地に、大きく鉛筆書きで MISTAKE の文字がある。各文字は陰影をつけて立体的に描かれている。文字ごとに立体表現や陰影のつけ方が異なっている。「M」は厚紙のリボンを折り曲げたような形、「I」は立体の台形、他の文字は直方体の組合せだ。曲線を伴う「S」も細長い直方体を曲げただけに見える。どの文字も見る角度が異なる。「A」は床面に長い影がある。同じような立体文字を作ってみた。いくら苦心しても作者の図のようにはならない。1文字ずつ撮影して合成したらやっと思ったものが再現出来た(右下の写真参照)。この「MISTAKE」は、絵画空間の中にしか実在しない。虚構を現実のように思いこませるのが絵画の世界だ。



下段には細い黒線で大きな枠があり、上辺にフォーク、縦笛、2つの接着剤容器を並べて貼っている。フォークには「A FORK」、笛には「MIDDLE C」の付記がある。接着剤容器から粘液が下まで垂れ「これは結合力も/ 粘着力も/ 通常接着力も/ 固着力もあって/ しっかり固まって/ 剥がれることもない接着であるが / 同時に(さもないければ)あいまいな接着である」と付記がある。3つの説明文は対角線上に並び、笛のそれは四角のほぼ中心にある。



A FORK と書かれたフォークは、よく見ると2本が合体している。実用には耐えない。これは TWO FORKS で出来た1つのオブジェだ。「A(ひとつの)」という表記に惑わされてはならない。中央の縦笛も2本の笛を縦につなぎ、吹き口が塞がれて演奏できない。でもこれを素直に楽器と見誤る人もいるだろう。「MIDDLE C」とは鍵盤の中央にあるC音であり、中央・センターの略でもある。流れ出した接着剤は説明の文字どおりなら、粘りがあるはずだが実際は乾いて固まっている。

右欄外に2枚の写真がある。1枚は昼のエッフェル塔、もう1枚は夜のエンパイア・ステートビル。どちらも筆記体で「Mistake」の白文字が重なる。

文字を除けばどちらもよく見る写真だ。2枚の写真を見比べると、エッフェル塔の写真には奥行きを感じ、ビルの夜景は近さを感じる。筆記体の白文字を指で隠してみよう。両者の距離感の差はほとんどない。前者は黒い

塔と文字の明度差が大きく、後者は暗い夜空に浮かぶビルの窓に灯る電灯の明かりが文字の白さを目立たなくしている。同じような写真にちょっと手を加えるだけで距離感が変わる。視覚表現の現実である実際に見ている距離、写真が作り出す距離感、どちらが Mistake なのか？ 写真のタイトルは「こだま」だ。自分で聞く自分の話し声とこだまで聞く自分の声はどちらが真実なのだろう。

〈3-3〉「レモンのあいまいな部分のネットワーク/ 表現について スケッチ No.2」と言うタイトルが付いている。

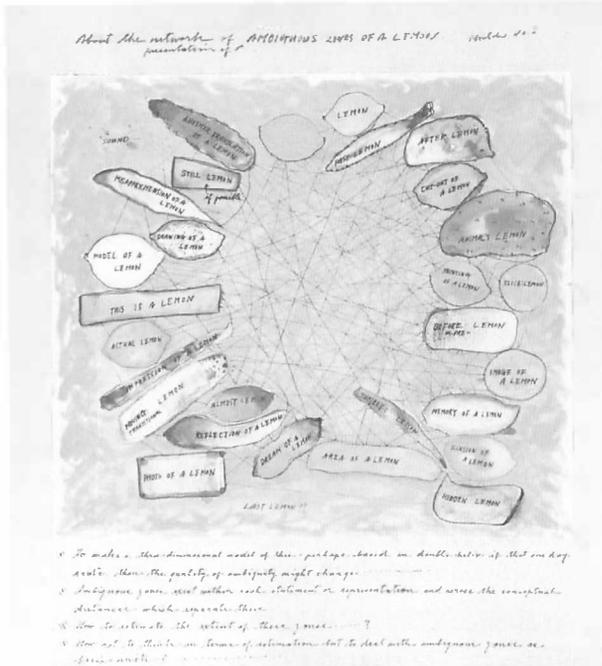
画面には、レモンらしき輪郭線をはじめ、四角や円、その他さまざまな形を環状に散りばめ、それぞれの中にレモンに関わる言葉が書いてある。さらに、ネットワークを暗示するかの如くその相互を線で結んでいる。要素間を結ぶ線は、複数の線だったり無結合だったりする。

図中に示された言葉を原文(直訳)の形で示す。順番は無記入のレモンの絵から順に左周りとする。原図にはないが便宜的に番号をつけておく。

0 <無記入>/ 1 ANOTHER TRANSLATION OF A LEMON(レモンの別訳)/ 2 STILL LEMON← if possible(まだレモンだ←可能ならば)/ 3 MISAPPREHENSION OF A LEMON(思違いのレモン)[*上記3項目に近い位置に SOUND(音声によるレモン)の追記がある]/ 4 DRAWING OF A LEMON(レモンの線描)/ 5 MODEL OF A LEMON(レモンの模型)/ 6 THIS IS A LEMON(これはレモンだ)/ 7 ACTUAL LEMON(実際のレモン)/ 8 IMPRESSION OF A LEMON(レモンの印象)/ 9 MOVING (TRANSITIONAL) LEMON(動いているあるいは移動する)レモン/ 10 ALMOST LEMON(ほとんどレモン)/ 11 REFLECTION OF A LEMON(レモンの鏡像)/ 12 PHOTO OF A LEMON(レモンの写真)/ 13 DREAM OF A LEMON(レモンの夢)/ 14 AREA OF A LEMON(レモンの領域)[*13 と 14 の近くに LAST LEMON(最後のレモン)の書き込みがある]/ 15 HIDDEN LEMON(隠されたレモン)/ 16 SUBJECT: LEMON(テーマ:レモン)/ 17 ILLUSION OF A LEMON(幻のレモン)/ 18 MEMORY OF A LEMON(記憶の中のレモン)/ 19 IMAGE OF A LEMON(レモンのイメージ)/ 20 BEFORE or PRE- LEMON(レモン以前)/ 21 PAINTING OF A LEMON(レモンの絵)/ 22 SLICED LEMON(薄切りのレモン)/ 23 ANIMAL'S LEMON(動物のレモン)/ 24 CUT-OUT OF A LEMON(切り抜いたレモン型)/ 25 AFTER LEMON(レモン以後)/ 26 PAST LEMON(むかしのレモン)/ 27 LEMON(レモン)

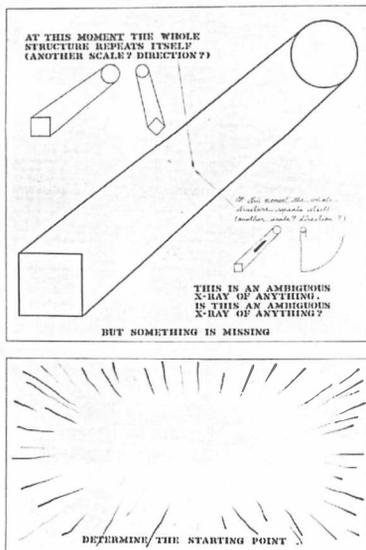
これらの言葉を書き込んだ形を見直そう。0、4、5、7、10、17、21、24、27 は典型的なレモン型である。19 と 22 は円。口にするレモンは輪切りが多いし、丸いイメージを持つ人も多いだろう。1、3、8、11、13、16、18、26 は基本的に両端が尖った長円形である。引き伸ばしたレモン形といってもよい。言われれば分る程度だが視覚的にレモンのイメージが残っている。2、6、12、15、20、25 は四角かその変形だ。書き言語としての「レモン」といえる。レモンの写真も印画紙は四角だ。9、14、23はその他の形をつかっている。詩的な表現を含めて図化しにくいのだ。もうひとつ見落とせないものがある。地色の鮮やかな黄色だ。(白黒の図版では不鮮明であるが、全体が明るく淡い黄色の用紙を用い、さらに鮮やかで心もちオレンジ色気味の四角い面が描かれ、その上に環状に並んだ様々な形とそ

れら相互を結ぶ線が描かれている。図で淡い灰色に見える部分が黄色の四角面である。)この色が赤だったらレモンのイメージは台無しになる。文字でレモンイエローと書いてもレモンのイメージとは程遠い。色の持つメッセージを言葉は代用できない。



最後に、作者は云う。「※ この関係を3次元モデルにすること—二重螺旋を基本に考えてはどうか。(言語と視覚の関係が)纏れずに絡み合う螺旋を描く。)/ まだはっきりしたイメージは出来ていない。それが具体的になるとき、あいまいさの質も変わるだろう……./ ※ あいまいな部分は、言語表現と視覚表現それぞれに存在し、二つの表現の違いを超えたところにも存在する/ ※ どの範囲までをあいまいだと考えるか……?/ ※ 推量や推定の言葉(「～だろう」「～らしい」)を使わずに、あいまいな部分自体をそのままに扱うのには、どうしたらよいか……。」

〈3-4〉 上段は中央に細長い柱状の立体物が大きく描かれ、周囲に小さな図と文章がある。左上には「どこで切っても、その瞬間に現れた切り口で全体の構造がわかる(縮尺や方向を変えたらどうなるか?)」とあり、中央の図と同じものが小さく2つ添えてある。右中にも手書きの同じ文がある。その下には「これはなにかの不鮮明なX線写真だ。(これは何かの不鮮明なX線写真なのか?)」という文が大きな活字体で書いてある。傍らに中央の図と同じものを小さくスケッチ風に描き、その一部に黒い太線の加筆がある。その脇にも、この立体を円柱部分が見えるように90度回転したような図がある。



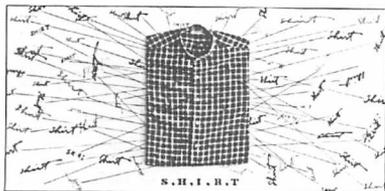
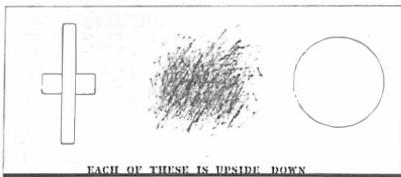
枠内の最下段には「しかし何か足りない」と大書する。何が足りないというのだろうか?

立体物を描くとき、面と面の交わりや重なりは線で表現する。線が描かれていれば2つの面が交わり、線がなければ連続面である。断面が見えると立体の形状がわかり易くなる。角柱の断面は四角、円柱や円錐の横断面は円になる。長円に2本の接線を引けば円柱に見える。円柱の表面は連続面だから余計な線はいらない。でも輪郭線だけで立体の円錐と平面の扇型を描き分けるのは難しい。球と円も同じだ。そんなときは、表面の形状に沿った細線で陰影を描いて形を説明する。

図に示された立体の断面は、左下が四角で右上は円。角柱と円柱をつないだ形だ。しかし、この図は不完全である。四角形の右上から出る線が1本足りない。この角に丸みがあれば連続面と理解できるがそうではない。角柱はどこで円柱に変わるのだろうか。普通は、角のある面から連続面に変わる点まで線を引いてその形状を説明する。直線か曲線かで面のゆがみもわかる。ここに示された形は何とも不可思議な立体だ。作者は故意に線を省略して不思議な空間を表現している。1本の線を欠くだけで「形のあいまいさ」が決定する。

X線像は立体の中を透視して構造を見せる。角柱と円柱をつないだ立体の変化点は不詳だが、中に別の物質が入っていればすぐわかる。黒い太線が内在する異物なら、この図は異物と本体の差をよく説明している。でも透視画像では表面形状がよくわからない。

下段の図は四角の枠内で、中央の広い空白に向かって周囲から放射状に無数の短い線が描かれている。それぞれの線に濃淡があり、周辺ほど濃い。最下段には「出発点を決めよ」とある。一本の線がもつ濃淡や太細を利用して動きや奥行きを表現できる。同じことは筆圧や筆勢の利用でも可能だ。図の放射状の線は中心に向かう線か、中央から放出される線か？ 出発点は手前か奥か？ ここでも指示文が作用している。文字を隠して見るとただ放射状に線が描かれた平面的な図になってしまう。文字の大きさと間隔がつくる黒い塊が線の集合に動きを与えることを確かめておこう。

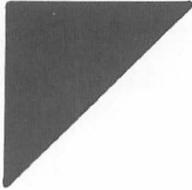


<3-5> 上段の四角には、2つの長方形を重ねた十字型、黒鉛筆の塗りつぶし、円の線描とともに次の表記がある。「これらはどれも上下逆さま」。何を見て、ものの上下を判断するか。ここに示された3つの形はそれぞれを上下逆転しても見かけ上の変化はない。でも3つの形を囲む枠ごと逆転すると事情が変わる。外枠は下辺だけ線が太い。しかも「上下逆さま」の文字はすべて下辺に接している。文字は上下左右が決まった記号だ。文字と下辺の太線、それがこの図形の上下を規定している原因である。日ごろ経験する三次元空間では、ものは地面に近いほうが下になる。絵画表現でも、地面や床面は上下関係をあらわす要素である。5~6才の子どもは、画面いっぱいにひいた横線で地面と空の境界を表し、すべての事物をこの線上に横並びに描く。山の斜面のような場合は事物を斜面の線と直交するように配置する。

地面を示す線を利用して上下関係を表現するのだ。

中段は正方形の枠内に白塗りの正方形が描かれ、次の文字がある。「ONE WHITE」。描かれた白はひとつではない。ONE WHITEという黒い文字の後ろに、白い「？」がある。なぜ、ONE WHITEは目立ち、「？」は目立たないのか。同じ淡い灰色の地に前者は濃い黒で、後者は白で書かれた。記号と地色の明度差が見え方の違いを生む。色の持つ色相、明度、彩度などの差が大きいほど、描

かれたものははっきり見える。「見にくい」ことは、「見過ごす」ことに通じる。



最下段は細い枠線で囲む四角の中央にシャツの実物、周囲に無数の「Shirt」の文字を異なる書体で散りばめ、実物と線で結んでいる。「こんなに何度も同じ言葉を書かなくても、これがシャツであることくらいわかる」と云いたくなる。でも、これも作者のトリックである。SHIRT と書かれた文字と実物のシャツを同時に見ることで、文字の意味と実物の意味を混同してしまう。一番下の「SHIRT」をよく見てみよう。これは S,H,I,R,T という5文字のアルファベットと四つのコンマの羅列であって、SHIRT ではない。ただの文字列なのだ。

中央の実物は普通のシャツに見えるが、折りこんだ部分は見えない。袖や裾の有無もわからない。

それでもこれはシャツなのだろうか？ 視覚的なリアリティと言葉の組み合わせは人を惑わす作用がある。「高級品」と書き添えるだけで価格を数倍にすることだって可能になる。

欄外上は、丸めた紙の写真だ。「天地無用」の添え書きがあるが、地面を表現するものがなく、もともと上下の関係が存在しない。欄外中は真っ黒な三角形がひとつ、下に「TWO BLACKS」とある。黒い線で区切った2つの黒い三角はひとつの黒い三角にしか見えない。

参考文献：

Arakawa and Madeline H. Gins: “The Mechanism of Meaning”, Bruckmann, Munchen, York, 1979
Arakawa and Madeline Gins: “The Mechanism of Meaning”(2nd ed.), Abbeville Press, New York, 1979.

荒川修作/ マドリン・H・ギンズ(瀧口修造・林紀一郎訳)：『意味のメカニズム/ 進行中の著作(1963-1971,1978) | 荒川修作の方法に拠って』、ギャラリー・たかぎ、名古屋、1979.

荒川修作/ マドリン・H・ギンズ(瀧口修造・林紀一郎訳)：『荒川修作の世界・意味のメカニズム』(展覧会図録1979年、ギャラリー・たかぎ、名古屋、1979年5月5日-8月7日開催)、国立国際美術館、大阪、1979.

Arakawa and Madeline Gins: “The Mechanism of Meaning” (New 3rd ed.), Abbeville Press, New York, 1988.

荒川修作/ マドリン・H・ギンズ(市川浩監訳、林紀一郎ほか訳)：『意味のメカニズム』、リブレポート、東京、1988.

付記 引用図版が大変見づらいので、上記参考文献のいずれかの図版を参照しつつ読んでいただけると幸いである。