

京都教育大学
平成 28 年度 修士論文

荒川修作のダイアグラム絵画

—多次元空間を内包する空白について—

教科教育専攻
美術教育専修
西園 静

指導教員 丹下 裕史
指導教員 山内 朋樹

目次

序論	1
I 浮遊	3
I - 1 浮遊しない身体	5
I - 2 平面から空間が立ち上がる瞬間	11
I - 3 浮遊する身体	13
II 空白	18
II - 1 余白と空白	18
II - 2 空白の空間性	22
III - 1 建築図面、街路図	28
III - 2 書物	30
III - 3 ステファヌ・マラルメの詩	31
IV 空白の色	41
IV - 1 青色	42
IV - 2 黒色、灰色	44
IV - 3 虹色	45
V blank と空白	47
V - 1 blank	47
V - 2 blank と空白	55
結論	59
図版	61
謝辞	76
引用・参考文献	77
付論	80

序論

荒川修作の絵画は、単なる平面ではない。絵画という形態を保持した平らな表面であるが、その白い画面ははるかな奥行きを持ち、さらに手前にも進出してくる。絵画を見るという言葉よりも、目で見ることを通して身体全体で絵画を体験するという表現の方が近いかもしれない。そう感じさせる荒川の画面には、冷たい白色で占められた空白部分が必ず現れる。それは、無限の奥行きと進出感の両方をあわせ持った空間となり、さらには展示された壁面に沿って拡大し続ける平面にもなる。そして、その空白は永遠の時間と一瞬の時間が共存するかのように、展示空間に異次元を生み出す。これは立体と平面、そして時間、といった複数の次元を同時に生成している、という風に言い換えることができる。ダイアグラム絵画¹は、鑑賞者を真っ白な「多次元空間」に浮遊させるのだ。

荒川修作は、全ての構成要素（文字、色彩、図形…）を、情報を伝えるための「言葉」として捉えている²。では、「空白部分」も何かの情報を含んだ「言葉」として画表面に提示されているのだろうか。だとすれば、私が感じた身体感覚は、荒川が空白に込めた情報のうちの一つなのかもしれない。

本論文では、荒川修作のダイアグラム絵画が鑑賞者に与える身体感覚と、そこに現れる多次元空間としての空白との関連を明らかにする。方法として、ダイアグラム絵画の分析を中心に行い、構成要素を分解する。また、著作や雑誌のインタビューなど、荒川修作自身の声を重視し、ダイアグラム絵画に込められた彼の「言葉」をできるかぎり解読したい。さらに、荒川作品について述べた鑑賞体験や評論など、先行の荒川修作研究も非常に参考にさせていただき、荒川作品への多面的な接近を試みる。

I では、なぜ荒川の絵画を見ていると多次元空間に浮遊している感覚を覚えるのか。という観点で、多次元空間と浮遊感がつくりだされる原因を考察する。II では、「構成要素とし

¹ 荒川修作の平面作品については、「図式絵画」（岡田隆彦 1983「読む絵画—荒川修作論」『ユリイカ』15巻12号 青土社 p.188）「ダイアグラム絵画」（塚原史 2014「荒川修作の軌跡 プレイバック荒川」『會津八一記念博物館 研究紀要』第16号 早稲田大学會津八一記念博物館 p.132）など、さまざまな呼び方がなされている。本論文では、1960年代から1980年代を通して、荒川の平面作品にダイアグラムが一貫して画面に現れることと、荒川の平面作品が「絵画」という形式をもって展示、発表されていたことから、荒川の絵画を「ダイアグラム絵画」と統一して記載する。また、油彩画と版画で同じ構図のものが見られることや、それぞれに現れる要素には、共通項が多く見受けられることから、版画作品についても「ダイアグラム絵画」の一形態として考える。

² 荒川、中村、1980、pp.20 - 27

ての空白部分」の見え方と、その特徴から荒川の意図を読み取り、空白の持つ多次元性を明らかにする。Ⅲでは、ダイアグラム絵画に取り込まれた他の紙媒体の特徴を考察し、絵画に現れる空白と紙媒体との関連について述べる。Ⅳでは、ダイアグラム絵画の空白部分が、ほとんどの場合白色であることから、その理由と身体感覚との関連を探る。空白部分が白色ではないダイアグラム絵画を分析し、その色彩が用いられた意図を読み取ることで、白色が多く採用された理由を探る。Ⅴでは、1980年代以降、荒川の中心的なモチーフとなった「blank（空白）」と、画面に現れる「構成要素としての空白」との間に見られる連関を明らかにする。そこから、荒川修作が空白を用いて呈示した彼の思考を解読し、彼が「言葉」として空白にのせた情報をひもといていきたい。

なお、荒川修作の絵画³は、1960年代から1980年代を中心に制作されており、絵画と一口に言っても、約30年の間で大きく外観を変化させている。外観の変化にともなって、鑑賞者に与える身体感覚は異なるが、「多次元に浮遊している感覚」を覚えさせるという特徴をもつ画面は、どの年代においても一貫して現れ続ける。本論文では、荒川の絵画を「平面の形態をしている作品」としてどの年代のものも捉え、荒川絵画の根底に通じている性質を明らかにしたい。また、いずれの年代でもダイアグラムを用いた画面構成が通底しており、本論文では、荒川修作の絵画についてはいずれの年代のものも「ダイアグラム絵画」と捉える。

³ 1990年代に登場する、壁面に展示された「絵画」を、床面に設置された「絵画」の上に乗って鑑賞する作品群について。これは、ダイアグラム絵画から立体作品や建築作品へと変遷してゆく過程が垣間見え、絵画の延長線上に位置していると考えられる。しかし、鑑賞方法や設置方法を鑑みると、絵画の形態を利用した、立体作品としての側面が強い。本論文では、これらの作品群をダイアグラム絵画とは少し異なる位置付けの立体作品として解釈する。

I 浮遊

ダイアグラム絵画の前に初めて立ったときの感覚は、今でも私の中に残り続けている⁴。他作家の作品も混在する展覧会場の中、荒川修作の絵画作品の前に立つと、身体がふわりと浮かび上がり、そのまま身体がゆっくり揺らいでいるかのように錯覚した。実際には両足は地面をとらえている。しかし、感覚としては足が数十センチメートル地面から離れ、身体がゆるやかに揺らぎながら宙に浮かんでいるように感じられるのだ。展覧会場に身を置きながらも、画面から自分に進出してくる大きな空間にすっぽり包み込まれる感じ。画面が私を包み込もうと進出してくるというよりは、既にそこに存在していた空間に足を踏み入れた入れたような感覚。冷たい白色に占められた画面は、無限の広さを感じさせる奥行きを持つと同時に、画面を形づくる矩形の枠を超えて、壁面や会場に拡張し続ける平面のようであった。そして、作品の前に立っている間、その時間が永遠に続いていくかのように感じられるのである。というよりも、時間という概念が消え去り、画面を前にしているその一瞬間が切り取られて永遠にそこに存在し続けるような錯覚を覚える、といった方が適切かもしれない。奥行きと進出感を持った三次元空間と、平面的に拡張し続ける二次元空間。さらには時間性を感じさせる四次元空間、この複数の次元を行き来するような体験が、私の荒川作品との出会いだった。

ダイアグラム絵画から浮遊感を感じ取った体験は、私個人のものだが、ダイアグラム絵画が鑑賞者に与える浮遊感について述べた文章はすでに存在する。三浦雅士（1946 - ）は、1980年代の荒川の油彩を見て「浮遊感や飛翔感を感じる」と述べている⁵。確かに、1980年代の街路図が現れる作品（図1）では、飛翔感とも形容できる感覚を覚える。三浦の感覚を、私も共有できているということだろうか。ここでは、地平線⁶（画家の目の高さ）を必要と

⁴ このとき見たダイアグラム絵画は、《肖像 No.1 Portrait No.1》（1961 - 62 年）《言葉のような線 Line as Word》（1963 年）《外科医の会話 Surgical chat》（1971 - 72 年）《精神の／ヴォリューム／動詞しつ／を／無関心 No.1 Moral/Volumes/Verbing/The/Unmind/No.1》（1974 - 77 年）の四つの作品である。2010 年に大阪国立国際美術館で開催された、「死なないための葬送—荒川修作初期作品展」と同時開催の同美術館コレクション展「コレクション1 荒川修作と 1960 - 70 年代の美術」において。

⁵ 三浦、1986、pp. 74 - 79

⁶ この地平線とは、透視図法を示唆した表現であると考えられる。（エルヴィン・パノフスキー、2009 年『〈象徴形式〉としての遠近法』木田元、川戸れい子監訳、筑摩書房、p. 9）この地平線上には「消失点」が存在する。三浦の述べる「視点」とは、消失点のことを指しているのではないだろうか。この考えをあてはめると、三浦はここで「視点のない絵画＝透視図法によらない絵画」としてダイアグラム絵画を

しない、記号や文字が描かれた画面を見るときの人間の視点を、隠喩としての視点と名付けて着目し、そこに浮遊感の生まれる原因を求めようとしている。しかし、飛翔感と浮遊感の差異については触れておらず、また、図形や記号が鑑賞者に浮遊感を与える原因についても、隠喩としての視点というひとつの柱の検証に終始している。飛翔感や浮遊感という身体感覚について詳細に述べることは、それが生じる原因を究明するために重要な手続きである。それらの身体感覚を、視点の取り方といった視覚の問題のみにとどめて解釈することは非常に困難ではないだろうか。身体感覚と、それを生み出す画面の構成要素の関連性を探るためには、その両方を分析する必要があるようだ。

ここで、私が感じた浮遊感という感覚をもう少し詳細に述べたい。そのために、飛翔感と浮遊感という二つの言葉について、差異を求めてみよう。飛翔感は、鳥のように空を飛んでいるときに生まれる。三浦は「大空を飛翔するような」という言葉や、「鳥瞰」という言葉によって飛翔の視点を説明している⁷。飛翔しているとき、身体は地面に対して水平にうつぶせになったような格好で、頭の方へ一定のスピード感をもって動いている。このとき、身体の向きは絵画を鑑賞しているとき（正立）と比べると90度前傾している。また、飛翔感を感じる際には、ある程度の高度が必要である。地上数センチメートルでは到底飛翔とは言えない。少なくとも数十メートル程度、空を飛ぶ鳥たちと同じくらいの高さを感じなければならない。

浮遊感はどうだろうか。正立したまま足が数センチ地面を離れただけで、浮遊感を感じるができる。幽体離脱をして、天井から自分の肉体を眺めているときのように俯瞰的な体勢でも浮遊感を感じるができる。無重力空間で天地に関係なく身体が揺らいでいるときでも、浮遊という言葉をあてはめることができる。浮遊は、飛翔よりも身体の向きの限定が弱く、その言葉の中にいくつかの身体の姿勢が併置されている。浮遊という体勢には、複数の空間の捉え方が含まれているのだ。また、そのときの身体は、一定方向に向かって進む速さを持たない。動きがあるとすればある位置で静止したまま、ゆるやかに揺らぐ程度である。浮遊感を説明するためには、そのときの身体の向きを明確にすることが、その感覚を表現するために重要でありそうだと。

論じていると考えられる。「隠喩としての視点」とは、「透視図法によらない絵画の余白を空間としてたとえ、そこに設定された仮の消失点」であると考えられることができる。

⁷三浦、前掲書、p. 74

飛翔と浮遊に共通している部分は、足は地面から離れ、身体は空中に浮かんでいるということ。また、身体が十分に動けるほどの開放的な空間が必要である、ということである。身体がようやく入るほどの空間、例えば押し入れのような狭い場所では、いずれの感覚も持つことができないためだ。ダイアグラム絵画が鑑賞者に錯覚させる空間は、身体を悠々と浮かべられるほどの大きなものであるようだ。しかし、二つの感覚にはここにも違いが見受けられる。浮遊感は、幽体離脱のように室内でも得ることができるが、飛翔感を感じるためには大空ほどの大きな空間が必要である。

ここでようやく私がダイアグラム絵画の前に立ったときの感覚を、明確にすることができそうだ。展示会場に立っている状態そのまま、足が地面を離れている感覚。幽体離脱や無重力状態のときのように、身体の軸が回転するわけではなく、正立に近い状態のままゆらりと浮かんでいる感じ。だだっ広い空間が、自分の周りに広がっているのを感じる。これを第一の感覚とする。もう少し時間をかけて、ダイアグラム絵画の画面上に描かれている要素をよく見ていくと、身体の軸が回転しているような感覚を覚えることもある。自分が画面を俯瞰しているかのような錯覚を覚えるのだ。これが第二の感覚。私自身がダイアグラム絵画から受けた感覚は、「浮遊感」という一言の中でも、多義性をもっていたようだ。平面作品の前に立つことで生まれるこの空間的な感覚は何なのだろう。その答えは、ダイアグラムを追っていくことでみえてくるのだろうか。

本章では、ダイアグラム絵画を中心に荒川作品の分析を行い、身体に感覚として刻み込まれる「浮遊感」が生じる原因、そして鑑賞者の身体を浮かべる多次元空間が生み出される仕組みを探っていきたい。

I - 1 浮遊しない身体

荒川修作の絵画作品であれば、すべての作品の鑑賞において上記のような身体感覚をとまなうわけではない。しかし、これはあくまでも私個人の体験と身体感覚に基づくものであるため、鑑賞体験の一つとして捉えていただきたい。

画面の大きさ（版画）

荒川の版画作品においては、浮遊感を感じることはあまりない。それは、作品のサイズに

大きな原因があると考えられる。荒川修作は、大画面の絵画⁸とともに数多くの版画作品を残した。版画という技法の中では、大きなサイズの作品に分類されるものも多いが⁹、その画面は鑑賞者の身体を包み込むようなスケールを保持していない。壁面に平面作品が展示される場合、版画のように小さな作品は、鑑賞者の目の高さに合わせて設置される。顔や上半身は、画面に正面から向き合うことができるが、多くの場合、臍から下は会場の壁面と向き合うことになる。そのため、鑑賞者の視界には、常に画面の縁と会場の壁面との境目が介入し、画面の縁を視界から除こうとすれば、顔を画面に近づける必要に迫られる。しかし、顔をぐっと近づけると、画面の全体を視野に入れることは難しくなり、画面に向かい合うのは顔だけになってしまう。さらには、描かれている文字や線の細かな表情、そして画面の質感に注意を引かれることが増える。実際、荒川は鑑賞者が 50 センチメートルくらいまで近づいて鑑賞することを意図して制作したのではないだろうか。さらにいえば、顔を近づけたくなるように、鑑賞者を誘う画面を作ろうとしたのではないだろうか。それは、顔を近づけなければ気付かない要素がキャンバスの作品よりも圧倒的に多いことから推測できる。例えば、《あるいは細部 模型の 実在している距離と あるいは具体化している重さ の招き OR DETAIL / OF THE MODEL / HYPOSTATIZING DISTANCE AND / OR EMBODYING WEIGHT / THE CALL OF... 》(1980 年)(図 2)には、顔を 50 センチメートルといわず、10 センチメートルほどまで近づけたり、下から覗いたりしなければわからないような、光沢面がある¹⁰。また、《芳香 REDOLENCE》(1974 年)(図 3)や《夕方その EVENING ON WHICH》(1974 年)(図 4)にはエンボス加工が施されているが、その陰影は、顔を近づけてみて初めてわかる小さな凹凸である。さらに、指紋の跡や、非常に小さな文字など、身体を 1 メートル程離すと見落としてしまいそうな要素が多く現れるのが版画作品である。顔を近づけると、画面の中に身体が没入してゆくような感じがするが、こ

⁸ 荒川の大画面の絵画は、油彩やアクリル、鉛筆といった複数の画材で製作されたものが多い。また、油絵具が用いられていない作品も存在するため、カンヴァスの絵画を油彩画と一律に呼ぶのはふさわしくないかもしれない。本論文では版画とわかりやすく区別するために、「絵画」として表記する。

⁹ 荒川の版画で大きなものは 78.5×194.5 (cm) のものになる。版画作品のほとんどは横長の形態をしていて、短辺(縦)が人間の身長より長くなることはほぼないといえる。(満生和昭編、1984、『ARAKAWA PRINT WORKS 1965~1983』ギャラリーたかぎ)

¹⁰ この作品の材質はカラーリトグラフ、シルクスクリーンとなっているが、どちらの工程で光沢面がつくられたかは特定できなかった。樹脂やアクリルメディウムのように透明な艶を持った光沢面であり、パール感や金属光沢は感じられない。

れは「身体が浮遊する」感覚とは少々異なっている。

版画作品は、鑑賞者の身体に浮遊感を与えるには画面のサイズが小さいということ、そして、絵画作品と比較すると、近づいて鑑賞することを強く意図して制作されていることが推測される。

絵画のかたちをした書物

大画面の絵画のように、画面自体が人間の身体とまるごと正面から向き合うことのできるスケールを持っていれば、鑑賞者は多次元空間に浮遊するのだろうか。これを考えるために、書籍、絵画¹¹といった複数の形式で発表された、《意味のメカニズム¹²》の取り組みについてみていきたい。ここで重要なのは、それぞれの形式が持つサイズである。《意味のメカニズム》は、1963年に取り組みが始まり、1970年、絵画の形式をもって展示されたが、1971年には書物として出版された。それは、図と文章の組み合わせによって構成されており、読者に指示を出したり、問いを投げかけたりするもので、芸術の枠を超えて哲学者や物理学者などからも多くの反響を得た¹³。実際の作品サイズは、他の大画面のダイアグラム絵画と大きく変わらず、人間の身体を包み込むスケールを保持している¹⁴。しかし、《意味のメカニズム》に採用された絵画の前に立ってみても、私の身体は浮かび上がらなかった。足元に強く地面を感じるのである。それは、書物の1ページとしての画面構成¹⁵が大きく影響している

¹¹ バスケットゴールや木の箱が取り付けられるなど、画面に立体物が設置されているページも多く現れるが、ここでは、書物という形式に対しての「絵画」として表記する。

¹² 1963年に生涯のパートナーである、詩人のマドリン・ギンズ (Madeline Gins, 1941~2014) と《意味のメカニズム》の企てを開始する。1971年に初版 (ドイツ語版) 出版。1979年に第二版 (英語版) を出版。1989年に第三版 (英語版)。それに先立って、その邦訳が1988年に出版。これは、西部美術館と軽井沢財団法人高輪美術館で巡回展示された展覧会、『荒川修作展—意味のメカニズム』の図録として出版されたものである。(荒川修作、マドリン・ギンズ、1988年『荒川修作展—意味のメカニズム』(展覧会図録) 市川浩監修・翻訳、西部美術館編、リプロボート)

¹³ 《意味のメカニズム》を読んだハイゼンベルクが、驚嘆の電話を直接荒川にかけたという逸話が残っている。(荒川修作、中村雄二郎 1980「対談 新しい創造を求めて」『ART VIVANT』第1号 西部美術館 p. 30) また、日本語版の翻訳を市川浩が行ったという事実も、芸術の垣根を越えて哲学、物理学からの注目を浴びていたことが分かる。

¹⁴ 《意味のメカニズムシリーズ》シリーズの大半を構成している画面は、基本的に一枚当たり 244×173 cmである。(『セゾン現代美術館コレクション選』2013 財団法人セゾン現代美術館 pp. 106 - 113)

¹⁵ 荒川自身、《意味のメカニズム》のことを「本」として扱っている。(荒川修作、丸山洋志 1996「建築

と考えられる。《意味のメカニズム》の画面構成は、図と文章が上下左右に混在したようなものが多いが、文章と図の配置は明確に分けられている（図5）。他の油彩画のように、図の上に文章がレイヤーとして重ねられていることはほとんどない。他の絵画では、虹色や灰色、白抜きで表されることもあるステンシルのアルファベットは、《意味のメカニズム》では活字のように黒色をしていることがほとんどである。荒川修作自身も、《意味のメカニズム》で用いた文字について「普通の活字で組まれた言葉」と表現している¹⁶。また、ほとんどのページが上段、中段、下段というふうに段組みへ分けて配置されていることにより、鑑賞者の視線の動きが左上から右上へ、そしてその下段の左から右へ、というように洋書を読むときの視線の動きが誘発される。そのため、大画面の絵画を見るときのように全体を見ようという意識より、左上から読もうというふうにみてしまう。そして、その活字はどれも正立していて、顔や体を傾けなくても漏らすことなく読むことができる。

他の絵画を見てみると、文章はときに反転していたり、上下逆さまになっていたりする。もちろん文字や文章が正立して、活字のような並びを持っている場合もあるが、そのときには黒色が採用されることはまれである。さらに、画面全体の構成では、上下が設けられていないように感じられたり、視界が揺らいで見えたりするものもある。この傾向は、たとえば《図式の欲望 The Desire of the Diagram》（1985年）（図6）や《The Figure of Form》（1984 - 85年）（図7）といった、1980年代の作品に強く現れる¹⁷。

《意味のメカニズム》では、このように上下が方向付けられた画面構成がなされており、それが鑑賞者に地面を感じさせる原因であると考えられる。人は本を読むとき、文字が読みやすいように持つ。そのため、書物には上下があり、その方向が崩れると途端に読むことが困難となる。《意味のメカニズム》の取り組みでは、書物の形態を引用した結果、上下の方向付けも付随して画面に現れることとなった。上下の方向付けが確定されることによって、鑑賞者は、「画面の前に正対して立っている」という感覚を持ちやすい。

とは何か？」『現代思想 総特集荒川修作+マドリン・ギンズ』24巻10号 青土社 p.8)

¹⁶ 荒川、2003、p.298

¹⁷このころ、オールオーバーな画面ともいえるほどに、画面いっぱいに矢印が飛ぶものが多く現れた。こうした作品群を見たときの感覚を、三浦は「飛翔感」と表現したのだ。飛翔感は身体が完全に浮かび、ある程度のスピードをもって一定方向に進みながら、地面を見下ろす体勢にならないと感ずることができないが、そのときの上下とは、画面の上下とは関係のないものである。

さらにもう一つ、《意味のメカニズム》の多くの画面では、画面を囲む矩形の枠に、白く何も記入されていない余白がある画面が多い。画面の一边や二辺に余白がない画面もいくつかあるが、画面を形づくる矩形の「枠」を意識した図の配列が目立つ。鑑賞者が一見意識しない白い縁取りが、書物のページを想起させ、平面的な画面の拡張を止めるのだ。

しかし、この縁取りはテキストや図を読みやすくするために必要な余白であり、一般的な書物では、そこにページ数などといった本文とは異なる情報が記入され、読者が指を置いて本を読み進める部分になる。また、このように捉えることもできる。画面周辺の余白は、それによって一枚のページが伝えたいことが一つの画面で完結していることを示す。つまり、鑑賞者（読者）はそのページの前で、画面が指示するエクササイズに取り組まねばならないが、異なる画面の前に行けば、まったく異なるエクササイズに挑戦しなくてはならない。《意味のメカニズム》は、複数のエクササイズが何ページにもわたって提示された、書物なのである。この取り組みにおける一連の絵画は、あくまでも「絵画の形態を保持した書物」であるのだ。

では、なぜ書物を油彩画のスケールに拡大する必要があったのか。これについては荒川本人が述べている。「ひとつの言葉を、行動の中に入れることなのです。だから、触ってみろとか動かしてみろとかパンチを与えてみろとか書いてあるわけです。（中略）目とか耳とか五官だけじゃなくて、肉体も参加させて言葉と格闘させる。（中略）あのスケールというものが私には、重要なのです¹⁸。」この言葉は、対談相手の中村雄二郎から、書籍の《意味のメカニズム》と実際の作品では、同じ画面でも受ける印象が大きく異なり、そこには画面のスケールの違いが関連していると感じた¹⁹。という旨の感想を受けた際の荒川の返答である。通常の書物という形式では、エクササイズに参加できる方法は、読む、見るというように視覚を中心とした方法に限られてくる。しかし、人間の身体を意識して拡大されたページは、実際に人間が行動を起こせる「物体」となり、鑑賞者（読者）は、活字に与えられた指令に答えるという形で、行為による参加を求められるのだ。

《意味のメカニズム》のいくつかのページを例に挙げて、その参加方法をみてみよう。本物のバスケットゴールとボールが設置されたページでは、鑑賞者がぶら下がったボールを

¹⁸ 荒川、中村、前掲書、p. 22

¹⁹ 同上、p. 20

下に引っ張ったり動かしたりすることができる²⁰ (図 8)。また、バケツと紐が設置されたページでは、「HOLD」という指令によって紐を握ることが求められる²¹ (図 9)。ここでは、画面にかかっている言葉を解読して、それを直接行動に移すことが求められているのだ。

絵画の場合は文字を、色彩や線などといった他要素のように、色彩と配置を多彩に組み合わせ、画面を概観させることに重きをおいた画面構成が目立つ。しかし《意味のメカニズム》の画面構成を見てみると、その狙いは絵画とは異なっているように感じられる。《意味のメカニズム》では、「身体を参加させて読む、絵画のスケールを持った書物としての画面」を意図していたのではないだろうか。

平面性の強調

本節の最後に、大画面の絵画においても、浮遊感を感じさせない作品があるのかということを考えてみたい。人間が物理的に浮遊感を感じる時とは、自己の周辺（上下、前後、左右）に空間が広がっているときである。そのため、絵画を見て身体感覚として浮遊感を感じるためには、まるで平面から立体空間が立ち上がってくると錯覚させるような、空間性の広がりが必要である。

《フォーリング・インフレクションズ Falling Inflections》(1978 年) (図 10) という作品がある。この作品は、「浮遊感」というよりも、強い色彩と平面感が前面に出ている。まず目に飛び込んでくるのは、画面中央の扇形だ。黒から白へ段階的に変化するグラデーションで塗り分けられたその形は、画面の半分以上とも思われる面積を保ち、横長の矩形の中央に配置されている。扇形は一定の安定感を持って画面中央に正立しているが、背後に広がる白い部分は、混乱した透視図のように遠近も上下も統一されていない。遠近を感じさせる台形の窓があったかと思えば、円柱のようなかたちが斜めに倒れているなど、落ち着かない空間が広がる。ここまででは、正立している図像と混乱している背景のギャップが読み取れたが、重要なのはそこではない。

扇形が画面に占める大きさと、構図の安定感、そして正立した文章が鑑賞者に上下の方向付けを提示する。そして白い空間と黒い扇形のコントラストが、図と地を感じさせ、白い空間は黒い扇形に従属した背景として認知される。さらに、扇形は手作業を感じさせないマッ

²⁰ 荒川、ギンズ、1988、p. 90

²¹ 同上、p. 84

トな塗り方をされていて、扇形の紙を画面に貼り付けたかのように平面的である。この大きな扇形が、背後の空間の広がりや奥行きを打ち消すように大きく立ちはだかり、鑑賞者にとって強く印象に残る。そのため、背後の空間は鑑賞者の身体を包み込むことがなく、広がりを持たない。他にも、艶ありのメディウムの使用や、絵具の垂れ、チューブごと押し付けられたような絵具のかたまりなど、絵具の物質性を感じさせる要素が多く現れる。これは、絵画の表面と現実空間の境目を鑑賞者に意識させる仕組みであるとも解釈できる。絵画表面の物質性を強調する要素の多発によって、画面の奥に、そして鑑賞者の方向へ広がろうとする空間を打ち消している。そのため、鑑賞者は宙に浮かばず作品を展示している空間にとどまり続けるのだ。少なくともこの作品においては、立体的な空間が立ち上がろうとするのを、平面的な要素が打ち消していることで、「浮遊感」が生じにくいと考えられる。

「何も描かれていない白い部分」には多様な役割があることが見えてきた。例えば、《意味のメカニズム》においては、「白い縁取り」が画面の拡張を制止し、書物のページを眼前に突き付けた。《フォーリング・インフレクションズ Falling Inflections》においては、図像の奥に手前に、広がりかけようとした「白い空間」を、平面的な黒い扇形が打ち消した。ダイアグラム絵画における「白色」は、ときに書物のページになり、ときに前後感や広さを感じさせる空間になる、重要な構成要素の一つであるかもしれない。

I - 2 平面から空間が立ち上がる瞬間

「何も描かれていない白いところ」は、どのようなときに平面から立体空間へと立ち上がってくるのだろうか。何も描かれていないところについて考えるためには、そこに描かれているものとの関係を探る必要がありそうだ。

《意味のメカニズム》の画面のように、文章を読ませる平面的な構図が目立つ作品がある。《ピンク Pink》(1971 - 72 年) (図 11) と《クールベのキャンバス Courbet's Canvas》(1972 年) (図 12) である²²。この二つの作品に描かれている文章は、まったく同じであるが、配色が異なっている。しかし、鑑賞者に文章を読むことを求める画面構成はほとんど同

²² 《クールベのキャンバス Courbet's Canvas》は、《意味のメカニズム》第二版において追加された作品であり、第三版でもそのページは残された。

じで、八行の文章と、その下方に小さな文字で描かれた二行の文章によって画面のほとんどが占められている。文字が敷き詰められたような、密度の高い画面として鑑賞者の目に映る。特に《クールベのキャンバス Courbet's Canvas》は平面性を強く主張している。タイトルからは、キャンバスという言葉で絵画を想起させ、平面であることを意識させる²³。

この二つの作品と、まったく同じ文章が記されている作品がほかにもある。《あらゆることを忘れよ Forget Everything》(1971 年) (図 13) と、《外科医のおしゃべり Surgical Chat》(1971 - 72 年) (図 14) である。これらと、前述の二作品との最も大きな相違点は「何も描かれていない白い部分を大きく残しているか否か」である。《あらゆることを忘れよ Forget Everything》では、八行の文章が、画面の左半分に圧縮されている。右半分には文字が置かれずに白く残されている。《外科医のおしゃべり Surgical Chat》においては、八行の文章が画面の左右に分断されていて、画面中央部には、文字も図も描かれずに白く残されている。右方には文章の左半分が、左には右半分が配置され、それらは一見、まとまった文章には見えない。二つの分断された文章の間にある、白く残された部分によって、文章の隔離は強調され、鑑賞者に文章を読むことを求めている構図ととれる。タイトルと照らし合わせてみると、二人の外科医が会話をしているシーンが思い浮かべられ、左右に二人の外科医が向かい合って（あるいは隣り合って？）存在しているかのようである。俯瞰的な視点なのか正立の視点かは特定できないが、空白が間隔となって機能している。

その白い部分は二人の空間的な距離を感じさせ、たちまち画面には二人の外科医が話している三次元空間が立ち上がってくる。何も描かれていない白い部分が画面の真ん中にあることで、そこに立体的な間隔が生まれたと考えられる。このとき不思議なことは、この画面には二人の人間のシルエットもなければ、透視図的な空間表現もみられないにもかかわらず、空白部分に立体空間が現れたことだ。

荒川はこのシリーズで、ほぼ同じ構成要素を用いながら、空間性の異なる画面をつくり出

²³ 画面の右上には紙をめくって折ったような三角形がある。これは、平面に見える絵画にも裏面があると主張しているかのようで、平面性の強調と、それに相反する物質としての絵画の強調の両方が含まれていると解釈できる。また、実際に画面の端を折り曲げたものがある。版画作品《ブランクレス・トーン Blankless tone》(1979 年)では、画面の左端が小さく折り曲げられ、紙の裏面が見える。まさに絵画や紙媒体の物質性を強調しているかのようである。

している。三次元空間を立ち上げるために、白く残された部分が効果的に用いられているのだ。何も描かれていない部分を強調するかのような画面構成とシリーズ作品によって、白い部分を、単なる背景や余白としては用いていないことが分かる。構成要素の一つとして、さらに言えば、作品によっては三次元空間を投影する要素として積極的に用いていることがうかがえるのだ。

I - 3 浮遊する身体

平面上の「何も描かれていない白いところ」が、三次元の立体空間として立ち上がる時、それだけで「浮遊感を伴った身体感覚」は生じるのだろうか。私の身体は、《肖像 No.1 Portrait No.1》(1961 - 62 年) (図 15)、《言葉のような線 Line as Word》(1963 年) (図 16) に出会ったとき、その前に立つだけで「浮遊感」を感じた。本節では、その理由を二つの作品を分析することで考えてみた。二つの作品の分析から、浮遊感をもたらす原因を求めてみると、①「何も描かれていないところ」に、平面（二次元）と立体空間（三次元）、さらには異なる時間軸（四次元）が共存することによって生まれる多次元空間の不安定さ。②鑑賞者の視点を変化させることによって、身体の軸を回転させ、それによって生みだされる非現実感。であるという考えに至った。では、この考えに至るまでの道筋を、作品ごとにみていこう。

《肖像 No.1 Portrait No.1》

この作品は、大きな画面であるが主張の強い要素は少なく、画面全体が目が漂う。それは、全体に白色を基調とした、淡い色調を中心としていることと、要素がそれぞれ細い線で構成されていることから、すべての要素が視覚に与える印象に、軽さが与えられるからではないかと推測できる²⁴。寒色寄りで、冷たく乾いた印象の白色が緩やかに膨張していて、まるで

²⁴ 荒川は、ダイアグラムを用い初めた理由を次のように語っている。「絵を、すべてを包含していても、余計なものは一つも含まず、とにかく不必要な重さがないものにしたかった。それはダイアグラムだ。ダイアグラムかもしれないと、私は思い始めていた。…」(マドリン・ギンズ、荒川修作、2010 年『ヘレン・ケラーまたは荒川修作』渡部桃子監訳、新書館、p. 56)

この言葉から、荒川修作がダイアグラムを、必要最低限の重量（情報量）で表現できるものであると考えていたことが分かる。画面の持つ軽さは、このような荒川の意図が反映された結果生まれたものであるかもしれない。

画面自体に重量がないかのような錯覚を起こす。ずっと見てみると、自分自身も白い空間にふわりと投げ出されたかのような感覚を持ち始める。

格子が最も大きな構成要素である。その輪郭線は緩やかな曲線を描き、大きく左方に傾いている。まるで画面右方から左方へゆっくりと流れているかのようなのである。この不安定な重心が、鑑賞者の身体の軸を揺らす。格子の左端は画面の枠によって切り取られており、鑑賞者に格子の続きをイメージさせる。これによって、格子が画面という矩形の枠をはみ出し、壁面に拡張し続けるかのような印象を与える。

画面中心やや下方、不安定な格子に取り込まれるかたちで、赤青黄の三色が滲んだような点がある。手書きの Mother という単語と、虹色の Mistake から矢印が出て、三色の点へ向かっている。この点には、他にも三方向から矢印が伸びていて、見る者の視線がそこへ集約されるような構造となっている。ふと目を上げると、画面の左上の端にもう一つ矢印が集まる点がある。こちらは黒いしみて、六本の矢印の終着点となっている。これを黒い点と呼ぶ。上から、何も文字が書かれていない長方形が三つ。それぞれから矢印が伸びる。四つ目の長方形にはステンシルの MOTHER の文字。その下には、二つのクリーム色の長方形と、分割された MOTHER の文字。MOTHER という文字を入れるための長方形が、点に向かって収斂されてゆくかのように見える。三色の点と黒い点、この二つの点が画面全体に空間性と平面性の両方を生み出す。黒い点へ向かって伸びる矢印のグループは、奥行きを感じさせる。三色の点へ向かって伸びる矢印と格子は、平面的な拡がりとは透視図的な奥行きを同時に、あるいは交互に感じさせる。

まずは上方にある黒い点からみてゆく。長方形が画面の上辺に近づくにつれて小さくなってゆき、それが一点透視図法を感じさせる。一番下方の二つのクリーム色の長方形は、この長方形群の中では一番手前に位置するように見え、黒い点のはるか遠くにある。そこへ向かって長方形は吸い込まれているように見えるのだ。他方、三色の点は、長方形と比べて随分と手前にあるようにも見えるし、まるではるか遠くの消失点のようでもある。そうかと思えば、手書きの文字が作用して、ノートの方眼にかかれた落書きのようにも見えてくる。格子という膜状の平面が、点と矢印を立体空間に連れて行ったり、平面上に押しとどめたりする。はるか遠くにある黒い点に相反するように、手前に横たわりながら平面性を強調する格子と手書きの文字。その他にも立体空間を打ち消し、画面が動き出そうとするのを静止させている要素がある。それは、画面右下の長方形の枠である。TITLE:portrait NAME:Arakawa

DATE:1961-1962 と記入されており、まるで図面に記されるサインのようだ²⁵。この長方形以外の要素は、全体的に画面の左方に偏って配置され、そのバランスが、右から左へ画面の重心を移しているような印象を与える。しかし、右下にこの枠があることで、画面の枠の限界を示し、左右のバランスを整える。そうして、動的な画面が一気に静的に変化するのである。

画面のほとんどを占める「白色の空間」は、無限の奥行きを持つ立体空間と、それを打ち消す紙媒体の平面性を併せ持つ、不思議な空間感を感じさせる。鑑賞者をはるか遠くの点に引っ張って行ったり、そうかと思えば、格子とタイトルの枠が紙媒体のような平面を、鑑賞者の眼前に出現させたりする。これが同時に、あるいは交互に巻き起こり、鑑賞者は現実空間からつまみあげられて、静的な空間に浮かび上がるのだ。

このとき、現実空間とは異なった時間の流れを感じるような、もしくは時間が止まってしまったかのような、不安定な時空間が生み出されている。それは、格子の傾きから動的なものを感じるからなのか、平面性の強調により、静止した画面に浮遊している自分の身体の揺らぎを感じるからなのか、定かではない。たとえるなら、昨日みた夢を思い出そうとしているときのようだ。はっきりとした図像を思い出せないあのときのように、「今現在目の前で進行している時間」とは異なる時空間の中に想像が飛んでいたり、戻ってきいたりするような感覚である。

《言葉のような線 Line as Word》

この作品は横画面で、大まかにみると左右対称の構図である。画面の真ん中に立ち、左右に目を振って画面を見渡すと、真ん中が手前に進出して見える。画面の左右は目線の端に消えてゆくようで、奥の方に引っ込んでゆくような前後感を感じる。また、上空から見下ろしているような感覚と、正立した姿勢でゆっくりと身体が浮かび上がっているような感覚の両方、といった異なる二つの「浮遊感」を覚える。これらの前後感と浮遊感をともなった身体感覚が生み出される原因を、画面中央、画面左方、画面右方と要素に分けて分解してゆく。

画面の真ん中には、《肖像 No.1 Portrait No.1》と似たクリーム色の要素が浮かんでい

²⁵ この長方形の枠は、1960年代の作品に多く現れるが、70年代以降はぱたりとその姿を消す。この枠については本論文のⅢで詳細に分析している。

シルエットである。上方には大きなクリーム色の雲から離れた小さな長方形がいくつか散在しており、それぞれ色の濃さが違う。背景と同じ白色の長方形もいくつか配される。これを白抜きの要素と呼ぶ。画面中ごろまで目線を動かすと、大きな要素にかぶせるように、縦長の長方形が現れる。これを、長方形 A と呼ぶ。長方形 A の下方が、少しだけ背後の大きなクリーム色の要素よりはみ出すように配されている。また、長方形 A の右辺の外側が、ほんの少しだけクリーム色の濃さが濃くなっている。こうして、長方形 A は、この画面の中で鑑賞者に最も近い距離で存在しているように感じられる。長方形 A の左方には白抜きの要素があり、これは、他の要素と重なっていないため、前後が確定されない。色の進出感で比較すると、暖色気味の要素の方が進出して見えるため、見た目の前後感は、背景→白抜きの要素→クリーム色の大きな要素→長方形 A の4層構造で捉えられる。これが、画面中央の前後方向の奥行きを生み出す最大の理由と考えられる。

長方形 A より下方に行くと、クリーム色の大きな要素が続き、右下方に白抜きの要素が現れて背景に溶け込むようである。画面の中で、全体的に進出している部分とした、真ん中の要素をさらに上中下と分けるとすれば、こちらでも、中の部分が最も鑑賞者に対して進出してくる。このことから、この画面の中心部が最も進出しているといえるが、長方形 A は画面の中心をほんの少し左方に外れて配されている。クリーム色の大きな要素も、中心軸を画面の真ん中にとってはいないものの、左右にヴォリュームを分けながら、揺らいでいる。まるで有機的な生き物の細胞分裂をみているかのように、不安定な動きが感じられる。このように、明らかに中心性を意識しながらも、少しずれさせることで、画面の流動性や空気の対流が生み出される。

中心部を見ているときの鑑賞者は、正立したまま足元が地面を離れていく感じで、クリーム色の要素と正対している。しかし、画面の両端も含めて全体を概観した途端、浮遊する身体が角度が大きく変化する。上空から見下ろしているときのように、地面に対して水平に浮かんでいるような感覚が舞い降りる。そのときの画面は、地面としてはるか下方に広がっている。中央部と、画面両端の空間感には、何か異なる点があるのだろうか。

それは、画面両端で最も大きな要素、縦長の長方形が最も強く関係している。この長方形は、部屋の見取り図である²⁶。見取り図は、建築物の部屋の配置を真上から見ているように

²⁶ 建築物の見取り図が、1960年代のダイアグラム絵画に、頻繁に現れる要素であることを考えると、本作品の長方形を見取り図と捉えることは自然である。また、画面の左右の端に、分断された「LIVING ROOM」の記入があること、左右両方の長方形にドアを表す解放部があることから、推測は難しく

示すことで、それぞれの位置関係や大きさを概観するためのダイアグラムである。通常、見取り図は両手で持てるサイズの紙に印刷され、机に置かれた状態や、両手に持たれた状態で上から覗きこまれる形が多い。紙媒体が人間の生活にあまりにも浸透していることや、見取り図が実際の建築物や部屋を縮小し、極端に簡略化することで、記号として機能していることから、人はその視点の不思議さを気にも留めない。しかし、ダイアグラム絵画では、人体がその中に収まるくらいに拡大され、実際の部屋のスケールに近づく。さらには、壁面に展示されることによって、視点の不思議さがあらわになってくる。普段、建物の内部を上方から見ることは、日常生活においてほぼ皆無である。幽体離脱の経験者が、天井から自分の身体を見ていたと表現することがあるが、それほど日常ときりはなされた視点である。この視点のズレは、鑑賞者を現実から切り離し、異空間へ連れてゆくことを手助けしている。

画面に大きく見取り図を配置することで、鑑賞者は一気に上空に浮かび上がり、中央部の要素で感じていた微かな浮遊感との間に大きなギャップを感じる。壁面に設置され、垂直面であった画面が、自分の下方に広がる水平面であるかのような感覚を覚える。そのようにみてゆくと、中央部も自分の下方に広がっているように見えてきて、それはまるでビル群の屋上を上空から見ているかのようなようである。画面を長く見れば見るほど、身体が軸が垂直になったり水平になったり、非常に不安定になり、現実空間から浮かび上がるのだ。

II 空白

私は、ダイアグラム絵画に出会った後、長い間作品の白い部分について、うまく言い表すことができなかった。胸の奥に気持ち悪さを感じながら、単に「白いところ」や「白い空間」と呼んでごまかしていた。本論文でも「何も描かれていない白いところ」や「白く残された部分」と表記してきた。しかし、「白いところ」は、三次元空間を立ち上がらせたり、紙媒体の持つ平面性を感じさせたり、いくつかの顔を同時にもち、重要な役割を担っている。「白いところ」という表現では補うことのできない何か、ダイアグラム絵画の白には含まれている。では、「白いところ」を十分に表現するためには、なんと表記するべきなのだろうか。

II - 1 余白と空白

ダイアグラム絵画の「白いところ」について、余白や空白と称されることがある²⁷。しかし、これらの言葉の間には微妙なズレが存在する。本節では、二つの言葉のズレを検証し、「白いところ」を表す表現について考えたい。

余白

書物やノートなどの、文字や図がないところは余白と呼ばれる。また、絵画においては、「余白の美」などと表現されるように、何も描かれていないところを余白と記すことも多い。ダイアグラム絵画の白いところも、余白と呼んでも不自然ではないかもしれない。しかし、私はダイアグラム絵画の「白いところ」は余白として機能しているときと、そうではないときの両方の側面を持っていると考える。

余白とは「余った白」と書く。そして、この語には、初めから限られた画面の範囲を想起させる語感があると私は感じている。枠（多くの場合矩形の枠）で囲まれた白い画面が前提として存在しているのだ。目の前に画面があるとしよう。その時点ではその画面は余白ではない。手に筆を持つ。筆で点を打つ。その時、点以外のところが余白として立ち現れてくる。このように、画面に対して図を如何に配置すれば、図が生きるのかという順序で発想された言葉である、という印象を受けるのだ。白い部分が地として成立し、図や文字といった、描かれているものに従属している印象が強いのである。

²⁷ イタロ・カルヴィーノ、1986、p. 4

ときには、画面の中に奥行きをもって広がる空間として「余白」という単語が使われている場合もある。例えば、「余白の美²⁸」と称されることの多い、日本の障壁画や花鳥画作品においては、余白部分を象徴空間として捉えることもあるためである²⁹。しかし、私は障壁画や花鳥画においても、奥行きを保った立体空間の広がりを目指す場合には、「余白」という語では十分ではないと考えている。平面上に意識をとどめる言葉であるということが強く感じられるためだ。事実、「余白」という言葉は「文字・絵などのかかっている紙の、何もかいていない部分」と位置付けられている³⁰。立体空間の要素を含めるためには、「余白」という言葉には幅が不足しているのではないだろうか。

ダイアグラム絵画には、たしかに紙媒体とそれらが持つ平面性を意識している作品が多くみられる。《意味のメカニズム》シリーズの作品群や《無題（ウェブスター20世紀辞典 A と B） Untitled(Webster's Dictionary A and B)》(1965 - 66 年) (図 17) のように、明らかに他の紙媒体の形態を引用したものにおいては、白いところを余白と解釈してもよさそうだ。しかし、それをダイアグラム絵画の白いところすべてに当てはめることはできない。紙媒体の持つ平面性（二次元性）と、空間性（三次元性）、さらには時間性（四次元性）といった多次元空間を含めることのできる幅が、「余白」にはないからである。

ダイアグラム絵画も、紙媒体のように矩形の枠によって規定されているが、それは大部分の何かから一部分を切り取った枠として私には感じられる。多次元空間を感じさせる白いところは余った白ではなく、切り取られた多次元空間そのものなのである。描かれた要素との関連をひもといてゆくと、「画面のほとんどを占める白い部分」は、平面から立体空間が立ち上がるために非常に重要な要素として機能していた。前章では、ダイアグラム絵画の平面性について、「矩形の枠を飛び出し、壁面に沿って永遠に拡張してゆく平面」と表現したが、もしかしたら真逆なのかもしれない。無限に広がる白い空間を、荒川が一部分だけ切り取って私たちに提示しているのだ。

このとき、白いところは「描かれたもの（文字や図）」に従属していない。むしろ、白いところを描きだすために、文字や記号を配置しているかのようにも見えてくる。また、「図と地」という言葉も、地が図に従属している印象が強い。これらの言葉を用いるなら、地を

²⁸ 金子、2012、p. 37

²⁹ 同上、p. 37

³⁰ 松村明、山口明穂、和田利政編、2005、p. 1476

鑑賞者に提示するために、または、地を鮮やかに描き出すために、図を配置しているという
ような指摘ができるかもしれない。このとき、地と図はそれぞれが対等に画面を構成してい
る。

図に従属しない地といえば、《意味のメカニズム》シリーズで発表された、《BLANK》(1969
年) (図 18) が挙げられるだろう。これは、まさに白いところを描き出すために制作された
作品ではないだろうか。この作品は、書物の形態を模したものであり、立体的な空間を感じ
させる要素はない。当然、白いところは紙の余白に見える。しかし、描かれた要素を見てい
くと、白いところが大きく主張を始めるのである。

この作品では、真っ白な画面の上方に「YES」「NO」と示された空欄があり、下方には「DO
YOU LIKE THIS PAINTING?」という問いかけが浮かんでいる。一見何も描かれていな
いような白い画面を前にして、鑑賞者は、どこに PAINTING があるのか、と混乱する。見
ると、「DO YOU LIKE THIS PAINTING?」の D の字より前に、筆で押し伸ばされた絵具
のようなしみがある。ステンシルの活字や、きちんとした長方形など、手仕事を感じさせな
い画面構成の中で、手跡や筆跡の象徴のようなこの点は異質に見えるが、この点が
PAINTING なのかといわれれば、確信をもって答えることはできない。問いかけに対して
「YES」「NO」と答えようとしても、何を見て答えてよいのかも分からない。文字を追いか
けたり、空欄をみつめたりしながら、鑑賞者の目は PAINTING の所在を探すが、ただただ
画面の中を漂っているだけである。

ここからは《BLANK》の問いかけに対する、私自身の解答として主観的な見解に偏って
しまうが、もれなく記してみたい。ここでは、鑑賞者の絵画 (PAINTING) への先入観を打
ち砕くことが目的ではないだろうか。「色鮮やかな絵の具で描かれた具体物や風景」を、
PAINTING であると認識している鑑賞者は、文字だけが浮かぶ真っ白な画面の中にはそれ
を見つけることができない。ふと、タイトルの枠に記入された BLANK という単語を発見
した途端、二つの空欄や、その周りの白く何もかかれていない部分に気付く。さっきまで意
識していなかった白い部分もひっくるめて、この画面自体が PAINTING なのかもしれない
と思い至ったときには、《BLANK》の画面は、一枚の白い PAINTING として、鑑賞者の目
に映りはじめる。この作品では、白く何も描かれていないところを鑑賞者の目に意識させる
ために、文字や図形が配置されているのだ。ここでの主役は、「白く何もないところ」であ
るといっても過言ではない。

この作品の分析から、多次元空間を感じさせない紙媒体のような画面でも、余白に当ては

めることのできない白い画面があることが見えてきた。

空白

空白という言葉进行分解すると、「空」と「白」に分けられる。「空」とは、何もないさまを表すが、「空」一文字のうちに「空間」という意味合いも含まれる³¹。「空を切る」といった表現では、何もない空間を刀や棒で空振りする様子が表されている³²。また、「白」という言葉にも、「白紙」や「白票」のように、何もかかれていないさまや、むなしい様子を表す意味合いがある³³。「空白」という言葉は、何もないという意味を二度重ねて用いられているのだ。空白には、本当に何もないのだろうか。

「空白（欄）を埋める」という言葉があるが、この言葉における空白は、紙媒体の表面を指していて、「書かれるべきものがない状態」を指している³⁴。「ない状態」と一言に言っても、ただ単に何もないところと、入るべきものはあるが、いまはない状態の違いは非常に大きい。なぜなら後者の場合、いまは何も入っていないが、今後何かで充たされる可能性があるからであり、何かで充たされる可能性があるということは、それが全体の一部として機能していることの証明であるからだ。また、何かで充たされることのできるスケールが保たれていることの証明でもある。このときの「空白（欄）」は後者であり、今後何かで充たされるかもしれない部分として機能している。

ダイアグラム絵画に目を移す。事物のシルエットを思わせる形態には、多くの場合解放部分があり、背後に広がっている（ように見える）空間に溶け込んでいるかのようだ。（図 19）目に見える物質で充たされているはずの事物と、一見何もないように見える空間との境界は、一部あいまいにされている。シルエットの中にも空白が広がり、画面上の何もないところと何ら変わりはない。また、1960 年代には事物や文字など、平面上に指す対象を持っていた矢印は、1980 年代になると「何もかかれていない白いところ」を指すようになる。これは、何もかかれていないところには目に見えない何かがあるのかもしれない。これから充たされるのかもしれない。いままでは何かがあったのかもしれない。などとさまざまに想像

³¹ 松村明、山口明徳、和田利政編、前掲書、p.383

³² 同上、p. 383

³³ 同上、p. 1139

³⁴ 同上、p. 385

をめぐらせる余地を生み出す。また、画面上の白いところは、画面を成立させるために必要なものであり、全体の一部（外見上は画面のほとんどの面積を占める）として機能している。紙媒体において使われる「空白」という言葉は、ダイアグラム絵画の何もかかれていないところと限りなく近い印象だ。

空白という言葉を経験軸の中で用いることもある。「空白期間」という言葉は、何かが一定の継続をもって続き、それが中断されている期間として用いられるものだ。何らかの活動が中断されている状態を指し、その期間、活動は全く行われていないというふうを受け止めることができる。このとき、空白には「何もしていない」という意味が与えられる。しかし、「空白の時間」という表現の場合は含まれる意味合いが違ってくる。空白の時間と言うと、例えば、推理小説などで容疑者の動きを確定できない時間、つまり、容疑者が何をしていたかわからない、謎に包まれた時間。といったふうに使われる。この空白の間、もしかしたら容疑者は何か動きを見せていたかもしれないし、動いていなかったかもしれない。どちらの確証もとることができないために「空白」と表現するのだ。ということは、時間軸における空白は、必ずしも何もしていない時間であるとは言い切れない。ダイアグラム絵画の四次元性を示す概念として、時間を挙げていたが、画面の前で浮遊感を感じている時間を、「現実の時間から解放された状態」として捉え直してみる。鑑賞者はそのとき、現実を中断して空白の時間の中に浮かんでいるのかもしれない。

これらを総合すると、空間性、平面性、時間性の三つの意味合いを含んだ表現として、「空白」という言葉には幅と大きさがあった。多次元空間を内包している「何もかかれていないところ」は、背景でも余白でもなく、ダイアグラム絵画を構成する要素として、重要な「空白」なのだ。

II - 2 空白の空間性

鑑賞者に、立体空間の存在を感じさせる絵画平面である場合、その画面の空白を「空間」と呼ぶ場合がある。ダイアグラム絵画においても、その画面を、二次元空間（平面）と三次元空間（立体）、さらに四次元空間を（時間）をも含んだ大きな言葉として、「空間」という一言で括ることも可能かもしれない。

ルネサンスののち、印象派の運動が起こるまで、絵画には空間を平面上にうまく再現でき

ていることが求められてきた³⁵。このときの空間とは、奥行きを持った三次元空間のことであり、平面上に立体空間を彷彿とさせるような手法として透視図法³⁶が確立され、それが長らく信じられてきた³⁷。

絵画を「窓」とする考え方³⁸があるが、そのとき、絵画は視覚的ピラミッドの切断面として捉えられ³⁹、窓をのぞき込んだときに向こう側に広がる、現実の空間（風景や静物）が平面上に置き換えられる。こうして絵画は、透視図法によって二次元の平面上に立体を感じさせる、つまり奥行きのイリュージョン⁴⁰を成立させることができた。近くのは大きく描かれ、遠くのは視点から離れるほどに小さくなってゆき、最後には消失点に向かって消えてゆくという図法である。この図法がうまくいったときや、事物の再現性が高いとき、窓の向こうに、まるで現実空間のような「絵画空間」が成立する。絵画は、現実空間と絵画空間の境界の窓となる。

この、窓の奥に広がる空間と、荒川の白い空間には絶対的な違いがある。ダイアグラム絵画は、透視図法によって現実空間を再現しているわけではなく、具体的な事物の描写も見られないからである⁴¹。これを考えると、荒川の画面を単に空間と呼ぶべきではないと考えた。なぜ、透視図法によって生み出された絵画空間とダイアグラム絵画の白いところは違うのか。塚原史（1949 - ）は、荒川の絵画を「透視遠近法によらないダイアグラムの絵画⁴²」とはっきり述べている。これは、ダイアグラム絵画は透視図法を用いていないという意味合いなのだろうか。確かに荒川の画面には、現実の風景が描かれなかった場合が多い。文字や記号（矢

³⁵ 永井、2010、pp. 68 - 71

³⁶ 透視図法と類似の言葉として、遠近法というものがあるが、遠近法には線遠近法（同上、p. 166）や空気遠近法（同上、p. 157）、重畳遠近法（同上、p. 163）など、多様な遠近表現の意味合いが含まれる。本論文では、線遠近法と同義の透視図法という言葉を用いることで、他の遠近法との混乱を避けたい。

³⁷ 永井、同上、p. 166

³⁸ L・B・アルベルティ、1992、p. 26

³⁹ 同上、p. 20

⁴⁰ 堀内、2010、p. 13

⁴¹ 《アルファベット・スキン Alphabet Skin》（1965 年、1966 年）のシリーズや《最後のつぎ Next to the Last》（1966 - 67 年）のように、事物のシルエットを線で表現しているものもみられるが、これは、シルエットをなぞって最大限に簡略化することで、事物が記号化されている。陰影や色彩による再現的な描写は見られない。

⁴² 塚原、2014、p. 132

印、線、点、矩形、もののシルエットなど）といった、ダイアグラムが図像として登場するのだ。塚原の指摘をあてはめることに無理は生じない。

しかし、時折、透視図的に図を配置した空間的な表現が現れることがあるのだ。それは、一本の水平線や、消失点に向かって収斂する矢印や格子、長方形たちの大きさの違いが感じさせる前後感である。あくまでも構成要素はダイアグラムであり、現実空間が画面上に表現されているわけではないが、これらの構造だけをみていると、うまく透視図法が機能しているかのように解釈することもできる。現実的な空間ではないにしろ、何らかの空間がつけられていることは間違いなさそうである。これは、どういうことだろう。荒川は現実の空間とは異なった空間を画面上に作り出すために、透視図法が生むイリュージョンを利用したということなのだろうか。

透視図法を用いて、空間をあいまいにさせるような仕掛けが施された作品が存在する。それは、前章でもふれた《肖像 No.1 Portrait No.1》（図 15）である。左上方に並んだ長方形の群れは、左上に向かうほど小さくなってゆく印象が強く、だんだんと奥の方へ向かっているようにみえる。長方形から黒い点に向かって伸びている矢印も、遠近感を強調することに成功している。しかし、最下方の二つの箱、MOTHER という文字を分け合っている二つの長方形に注目すると、おかしいことに気付く。右の箱から伸びている矢印は、他の箱の「背後」を通っているため、箱と重なった部分が隠されている。一見そう見える。しかし、右の箱と左の箱の間に伸びる斜線と、左の箱の背後を通して（いるかのように見える）、黒い点へ伸びている矢印を物差しで測ってみると、一本の線では繋ぐことができないのである（図 20）。この小さな仕掛けによって、これまでの透視図法が全てひっくり返された。

この作品は、人間の目が勝手な補正を施して、線や箱（ダイアグラム）を空間的に認知していることを私たちに突き付けている。ときには、この作品のように小さなズレには気付かず、思い込み（MISTAKE）によっても、思考の上で空間を創造することができる。そう考えると、従来の透視図法を利用した絵画たちも、結局は画材によってもたらされた点や線の集積で構成されている。平面を空間として認知するのは、人間の目による補正と思い込みの能力が大きく働いているのだ。荒川はこの作品に、従来の絵画作品とその捉えられ方に対しての強い皮肉を込めているのかもしれない。このようなメッセージを画面のごく一部の仕掛けから感じ取ったのは、私の発想の飛躍が過ぎているのだろうか。

実は、この作品が従来の絵画表現を標的にしているということに関して、建畠哲（1947 - ）

が興味深い指摘をしている⁴³。彼は、先ほどとは異なった要素に着目した。荒川が格子（グリッド）を絵画の比喩として用いているというのだ。格子を絵画空間のシンボルとして画面に取り込み、コンセプチュアルな操作をしたことで、絵画への否定を行っているというのが彼の考えである。この言葉は対談中に述べられたものであり、コンセプチュアルな操作というものが何を指して述べたのかが明確にされておらず、本文中では確認ができない。そこで、《肖像 No.1 Portrait No.1》の画面上にその答えを探してみた。格子が傾いていること、さらに画面の外にはみ出ていることに対して、絵画空間のシンボルを疑っている表れだと解釈することもできる。また、その近くに手書きの文字が配されていて、格子自体の平面性を際立たせる狙いも見えて取れる。私の推論を出ることはできないが、建畠の言葉は、格子へ施された操作（傾ける、画面からはみ出させる）のことを指していると思われる。格子という要素で平面性を問い直し、従来の絵画を否定しているというのが彼の主張であるようだ。

しかし、私は荒川が透視図法による絵画を否定しているとは言い切れないと考えている。確かに、格子は平面性の象徴として用いられているかもしれないし、その傾きによって絵画への疑いが表現されているかもしれない。加えて、その他の要素を透視図的な配置にすることによって目の錯覚を利用し、鑑賞者に混乱を与えている。これによって、これまでの絵画空間は解体され、新たな空間表現が生まれたことも事実である。新たな空間表現を模索したことは、従来の絵画表現への疑問の表れであるだろう。だが、必ずしも否定につながるとは考えられないのではないだろうか。

少しほかの作品に目を移して、ダイアグラム絵画の空間表現について考えてみたい。《ボトムレス Bottomless》（1965 年）（図 21）を見てみよう。ボトムレス（底なし）はこの作品以外にも非常によく現れるモチーフの一つであり、平面作品としてあらわれる前に、立体作品として 1962 - 63 年に制作された。その後破棄されるが、1991 年ごろに再制作された⁴⁴。ここで重要なのは、立体と平面の両方が制作されたということ、そして立体が平面より先に制作されたということである。立体のボトムレス（現実の空間に存在するもの）をそのまま平面上に再現するために《ボトムレス Bottomless》は描かれたのだろうか。おそらく

⁴³2014 年、早稲田大学で行われた企画展「荒川修作の軌跡:天命反転、その先へ」の関連シンポジウム、「ネオダダから天命反転、その先へ」という企画のパネルディスカッションにおける言葉。ディスカッション参加者は、建畠哲、古谷誠章、本間桃世の三名で、モデレーターは塚原史であった。（『會津八一記念博物館 研究紀要』第 16 号 早稲田大学會津八一記念博物館編 2014）

⁴⁴岡田潔、平林恵、山田諭、2005、p. 16

そうではない。立体空間では創造できない空間が存在したのだ。画面構成を見てゆくと、透視図的な表現の中にやはりおかしい要素が隠れている。空洞の角柱を斜め上からのぞき込んでいるかのように見せかけながら、その下部を見ると角柱の底面は背後の空白に溶け込んでいる。また、角柱の一面にはまたもや格子が見えるが、それは、垂直線と水平線で構成されていて、下に向かって先すぼまりになっている角柱の形状と大きな違和感が生じている。また、直線で構成された角柱であるのに、一辺が手描きのように揺らいだ曲線になっており、見れば見るほど不思議な角柱に見えてくる。だが、いくつもの矛盾点を感じ取りながらも、鑑賞者はその画面に透視図的な立体空間を見出してしまう。

荒川はこれらの操作によって、現実の立体空間では実現することができない空間表現を成立させた。《肖像 No.1 Portrait No.1》や《ボトムレス Bottomless》の空間表現から推測すると、荒川は従来の絵画空間を否定しているわけではなく、むしろその受け取られ方に対して新しい見解を提示しているのではないだろうか。完璧な透視図でも、少々誤った透視図でも、人間の目は補正をかけて空間として認知する（思い込む）能力がある。そのため、透視図法もひとつの記号であるにすぎず、窓としての絵画空間、つまり現実空間の表出を目的とした絵画には限界がある。これを証明するかのように、ダイアグラム絵画では透視図法を利用したうえで、現実空間では起こり得ない画面操作が多用される。荒川は従来の絵画における空間表現⁴⁵を、空間表現の全てとしては捉えなかった。透視図法をあくまでも空間表現の一端として使用し、平面的な要素と関連させることで、二次元平面でしか実現できない空間、つまり、現実の立体空間を超えた空間表現を追い求めていたのかもしれない。

ここで重要な役割を担っているのが空白である。透視図的な立体空間を投影して見ていると、空白は画面の大部分を占め、各要素の周囲に広がっているかのようだ。しかし、平面的な要素との併置によって、空白は紙や画布の表面として二次元に帰ってゆく。このように、空白は描かれる要素の特徴によって平面や立体に姿を変える。空白は、ダイアグラム絵画に現実離れした空間をもたらすための欠かせない要素なのだ。

⁴⁵ 透視図法によって、立体空間を絵画平面上に置き換えることによって生まれるイリュージョンとしての絵画空間。

Ⅲ 紙媒体を取り込んだ空白

ダイアグラム絵画の空白には、いくつかの顔があるようだ。一見すると同じような見た目の白い表面だが、他の要素たちとの関連をひもといてゆくと、白い部分には複数の役割が与えられていることが見えてきた。立体空間を感じさせる空白、書物のページを思わせる空白などがこれまで現れ、多次元空間や異なる時空間を感じさせる要因となっていた。

これら複数の顔を持つ空白をつくり出すために、荒川はさまざまなものの外観を利用しながら、彼の思考を画面に表現してきた。まず、1960年代に多く見られるのは、建築の見取り図のような画面である（図22）。このように、立体空間を平面に置き換えたダイアグラムの利用は、1970年代後半になると街路図として再び姿を現す（図7）。さらに、1960年代から80年代までを通して現れる、文章や単語等の文字を用いた画面構成には、辞書や教科書といった書物からの影響に加えて、ステファヌ・マラルメの詩の影響が現れている⁴⁶。

ここで、注目したいのは、空白の外観を取り込まれたものたちが、揃って紙媒体であるということである。人間が、古くから情報を伝達・記録するために用いてきた図像や文字は、その多くが紙媒体によって具現化されてきた。紙は、石板や黒板よりも取り扱いが気軽で、巻物や書物へと自由自在に形を変化させることができる。紙は、その平らな表面に膨大な情報を詰め込んできたのだ。絵画もまた、平面であることと図像を保持することによって初めてその存在を保証されてきた。絵画と紙媒体は、ともに情報をのせた平面であることが求められ続けてきた。その結果、物質でありながら媒体としての役割の方が目立つようになった。絵画と紙媒体は、こうした矛盾にも近い特徴をはらみながら存在し続けてきたのだ。これは両者の最も大きな共通点である⁴⁷。

⁴⁶ 菅野昭正、荒川修作、渋谷孝輔「徹底討議 虚無の中で苦闘したマラルメのあとで」（1986）『ユリイカ』18巻10号 p.250

上記の対談企画で、渋谷の「荒川君のようにマラルメの仕事を消化して、クリエイティブにもちゃんと引き継いで仕事の上で取り入れている美術家というのは非常に珍しいと思うね。」という指摘に対して、荒川は、「…二十世紀の芸術家、特に絵かきとしては、マラルメは通らざるを得ない。それを通らないのは、僕は芸術家といわない。」と返答している。この言葉から、荒川自身もマラルメからの影響を認めていることが分かる。このころの荒川の関心は「blank」という概念（本論文ではVで論考している）に注がれており、絵画にも頻繁に現れるモチーフであった。この対談では、荒川の「blank」とマラルメの空白の相違点を比較している。（p.239、p.259）

⁴⁷ ダイアグラム絵画には、紙媒体と絵画の物質性を表現している作品がいくつかある。画面の端を三角に折り返したような図像や、実際に画面の端を折り返された版画、さらにはキャンバスを切り抜いて裏面の木枠を見せている作品《35'×7'6" and 126 lbs.No.2 35 フィート×7 フィート 6 インチ、126 ポンド

本章では、外観的特徴をダイアグラム絵画の画面に取り込まれたものたちについて考察を深め、ダイアグラム絵画に描かれた空白との関連を探りたい。

Ⅲ - 1 建築図面、街路図

建築図面

1960年代から70年代初頭のダイアグラム絵画には、部屋の見取り図、及び建築図面が頻繁に現れる⁴⁸。実際の建築図面はたいていが紙に記されるが、ダイアグラム絵画では、鑑賞者を拡大された図面の中に誘い、想像の中で立体空間の中を歩かせる。また、その構図は俯瞰的であり実際の生活で得られる視野とは全く別物である。まさに、先に述べた「幽体離脱の目線」である。しかし、簡略化された記号や時折記される文字によって、それらが平面上に描かれているということも並行して示されている。これらの特徴によって、鑑賞者の目の前には、平面的な紙と、そこに立ち上がる立体空間(部屋)とのギャップが突き付けられる。建築図面には、もともとこのような平面と立体の両方の側面があるが、油彩のダイアグラム絵画では、それがまるごと拡大されて表示される。極端な拡大によって、多次元的な空間は大きく膨らみ、人間の身体を包み込む立体空間が生まれる。拡大された建築図面は、鑑賞者を歩かせるのを想像の中だけでは完結させない。視覚情報から身体感覚を呼び起こし、そのギャップを全身で感じさせるのだ。拡大という操作によって、多次元空間をより強く表出させることができているといえるだろう。

このころの見取り図のような画面には、もう一つ特徴がある。そこには必ずと言っていいほどタイトルの枠が現れるのだ。その中に入る文字は、印刷されたようなフォントの文字と手書きの文字である。まるで、図面を制作したものが情報を書き込んだかのように見えるその枠は、単なる作者のサインとは思えないほどその存在感が強い。タイトルの枠のみで構成された《風景 Landscape⁴⁹》(1969年)(図23)という作品や、枠の位置が作品によって変

No.2》(1967 - 68年)も存在する。

⁴⁸1966年、ドゥワソ画廊で開かれた個展には、荒川がニューヨーク市庁舎のごみ捨て場で拾った青写真の建築図面にサインをして、そのまま出品したという逸話も残っている。(塚原史 2009『荒川修作の軌跡と奇跡』NTT出版 p.59)

⁴⁹他の油彩画では、枠の中に英文タイトルや荒川のサイン、制作年が記入されている。この作品では、本来手書き文字が書かれている部分が、ペンで塗りつぶしたように表現されている。タイトルは「風景

化していること⁵⁰から、荒川がタイトルの枠を画面の構成要素として強く意識し、用いていたことが分かる。

見取り図が、平面と立体空間の共存するダイアグラムだとすれば、そこに現れたタイトルの枠は、少々異質な要素である。というのは、タイトルの枠は文字によって他者に情報（タイトル、日付、制作者）を伝えるためのものであり、三段組の枠は平面性を強調する働きが強いのである。三つの欄には、手書きであることを打ち消すような几帳面なフォント（TITLE、NAME、DATE）と、手書きの文字（アルファベットの作品タイトル、ARAKAWA というサイン、制作年）を明確に使い分けて記入される。これは、もともと印字されていた文字と、のちに書き込まれたように見える手書きの文字から、紙媒体の表面であることの念押しがなされているとも読み取れる。また、タイトルの枠があることで、画面の上下が確定され、鑑賞者は幽体離脱の体勢から、地面に正立した姿勢に引き戻される。鑑賞者は建築図面のような図形の影響を受け、平面上から立体空間が広がるのを感じるが、タイトルの枠や文字に気付いた途端、平面の前に舞い戻ってくるのだ。

街路図

1970 年代後半になると、街路図という形で俯瞰の構図が現れ始める。建築図面と比べると、鑑賞者の目線ははるかに高い位置にあり、画面に含まれる空間も範囲を大きく広げている。部屋の天井から見下ろしていた建築図面のダイアグラム絵画と比べると、街路図では、鳥が街の上を飛んでいるくらいの高度が感じられる。街路図の作品にはタイトルの枠は現れず、それによって生み出されていた、画面の上下を確認することは困難である。さらに、街路図の作品群に現れる文字の扱いが、建築図面のそれとは大きく異なっていることも、画面の上下の確定を妨げている。《Figure of Form》（1984 - 85 年）（図 7）では、薄い灰色の文字たちが上下関係なく画面上に散らばっている。文字を図形として扱い、それらは読まれることを目的としていないかのような顔をして画面上で揺らいでいる。しかし、それらの文字

Landscape」だが、その画面は従来の風景画との乖離を感じさせる。（本論文ではⅢ - 3 で論考している。）

⁵⁰ 多くの場合、タイトルの枠は画面の右下に配されるが、《何でも No.1 Anything No.1》（1969 年）や《風景 2 Landscape2》（1968 年）などいくつかの作品では、画面中央の下部に置かれる。また、《カードが足になる A Card Becomes a Foot》（1965 年）では、画面内に描かれた長方形の内部（左下）に配置されている。

は読むことによってもしっかりと情報が伝達される。文字や活字を単なる造形的な構成要素として用いているわけでもなさそうだ。

街路図の作品では、文字の構成と図像が関連し合って、鑑賞者は上空に浮かんだまま俯瞰の姿勢にとどまることが可能である。

Ⅲ - 2 書物

前章でも述べたが、私は《意味のメカニズム》を「絵画の形式を用いた書物」だと捉えている。高橋幸次（1953 - ）は、《意味のメカニズム》を教本にたとえた⁵¹が、文字（文章や単語）と図像（ときには実物）を組み合わせながら、鑑賞者に解答を求めるそれらのページ群は、たしかに教科書や問題集のようである。そして、それらも書物の一形態であることを踏まえると、やはり「絵画の形式を用いた書物」だという解釈は生きている。ダイアグラム絵画にも、書物の外見を取り入れられたものが見受けられるが、これらにも先ほどの解釈をあてはめることは可能だろうか。

《無題（ウェブスター20世紀辞典 A と B） Untitled(Webster's Dictionary A and B)》（図 17）という作品。タイトル通り辞典をモチーフにしている。これは、辞典の一部を拡大したような構図から、上下が確定されている。建築図面のように俯瞰的な空間表現や透視図的な表現はなく、塗りつぶされた色のかたまりに視線が集中する。この作品の場合、塗りつぶされた箇所に入る言葉を想像してしまう鑑賞者も存在するだろう。《意味のメカニズム》のように、鑑賞者に解答を求めているかのようにも捉えられる。この作品は、ダイアグラム絵画でありながら、書物の一部分として成立していて、書物を拡大して絵画に置き換えたものとして考えることができる。さらに、《絵画ら Paintings》（1969 年）（図 24）では、万年筆で書いたことを思わせるような、筆記体の羅列が主人公だ。訂正線やステンシルの活字も現れ、まるでメモ用紙のようである。

1960 年代では、空白の上に置かれることが多かった文字列。このときの空白部分は、それ自体が書物の余白の外見を保持していた。ページをそのまま切り取り、紙ごと絵画に置き換えたかのようだ。しかし、1970 年代以降、文字列は書物から飛び出し、言葉の群れとなって画面の上で躍動し始める。黒かった活字は配置や色彩の自由度を増し、空白の色を反映

⁵¹ 高橋、1991、p.22

した色彩（クリーム色や灰色）に染まる。インクの黒色は半透明の色彩に変化して、他の要素の上にのせたレイヤーのような重なりを見せ始める。文字の透明化が分かりやすいのは、《チューブラ Tubes》(1965 年) (図 25) と《形成する湿り気 Forming Wetness》(1977 - 78 年) (図 26) である。チューブの描かれ方の変化も見えるが、それよりも注目したいのは、文字の扱いである。前者ではチューブとは重ならないように配置されていた文字列は、空白の上に浮かび、チューブの標本に添付された説明書きのように見える。後者では説明書きの文字に加えて、チューブを透かして見せるように画表面の広範囲に貼り付けられた文字列が見える。また、文字列自体が正立したものと、左右反転したものとの二層構造になっている。

まるでページから、文字列だけを剥がしとって画面に貼り付けたかのような。文字の羅列は、それ自体に紙媒体の平面性を示唆する膜状の広がりを持ち、鑑賞者と絵画の境界面をかたちづくる。その膜の向こうには、ときには立体空間を俯瞰した街路図が広がり、ときには透視図的な立体空間が広がる。1970 年代以降のダイアグラム絵画では、文字は書物のページごと画面に取り込まれるのではなく、「半透明の文字の膜」として、立体空間の上に重ねられる。このような画面の多層性は、鑑賞者に多次元空間を感じさせる一因としても機能している。このとき、ダイアグラム絵画は「絵画の形をした書物」ではなく、「書物の要素を用いた多次元空間」として成立しているのだ。

Ⅲ - 3 ステファヌ・マラルメの詩

ステファヌ・マラルメ (Stéphane Mallarmé, 1842 - 1898) の詩の画面には、荒川のダイアグラム絵画の画面と共通した何かがある。いや、荒川がつくる画面がマラルメの詩の画面に似ているというべきか。荒川自身はマラルメとの共通性を指摘されたとき、その言葉をうけて、その相違点を認めている。「彼 (マラルメ) の空白と僕のブランクの違う点は、彼はブランクというのにコンテナーもないし、場所もない。体もない。僕の場合は本当はブランク体といって、体とか位置とか、場所が固定されている⁵²。」

⁵²菅野、荒川、渋谷、1986、p. 239

このときの指摘でいわれた空白とは、外観上の空白部分よりも、概念としての blank と空虚、虚、無に就いてのものであった。blank については本論文の V で触れるため、ここでは割愛する。

私は、概念上の類似点のみではなく、ダイアグラム絵画の画面構成や外観上の特徴にも、マラルメの影響があると考えている。特にその外見に類似性を見つけることができるのは、マラルメ最後の作品『骰子一擲（とうしいってき）⁵³』である。この詩の画面を分析すると、その特徴が複数、ダイアグラム絵画に取り込まれていることが見えてきた。それは、見開きの画面の取り扱いや、画面に現れる字形や文字列の配置といった、画面と文字との関係における特徴である。本節では、両者の相違点を探ることで、なぜ荒川がマラルメの詩画面を取り入れたのかということを考えていきたい。

見開きの画面とその余白

『骰子一擲』では、通常の書物のように一ページずつではなく、左右見開きの画面ごとに「ながめる」ことを求めるような画面構成をしている（図 27、28、29）。詩でありながら文字の配置や並びが、単に読ませるためだけの形態をしていないのだ。読者の目の前には、ページをめくるごとにひとつの白い画面が広がり、詩の読者であると同時に画面の鑑賞者になってしまう。読者（鑑賞者）の目が文字を追いかけるとき、それは、画面の左上から斜めに右下へ降りていく。そのとき、両の目は画面に広がる「余白」を通り過ぎながら、言葉と言葉をつなぐように動いてゆく。画面の余白に活字の群れが浮かんでいる。ここでは、画面の大半をページの余白が占めているのだ。

余白に関するマラルメの言葉。「空白」は、事実、重要な役割を引き受けており、まずは（読者を）驚かせる（中略）（ページがめくられるごとに）、ひとつのイメージが他のイメージの継起を受け入れつつ、それ自体は消えたり、また現れたりするように紙面が介入する⁵⁴。」これは、『骰子一擲』の序として寄せられたマラルメの文章の一節である。鑑賞者が、紙面をひとつの画面として感知し、文字の並びをイメージとして捉えることを、制作の意図として持っていたことが明らかにされている。また、彼はこの序で、「声に出して読もうと

⁵³ この作品の分析には、以下二冊の著作を参考にした。

ステファヌ・マラルメ、フランソワーズ・モレル、2009『賽の一振りは断じて偶然を廃することはないだろう 原稿と校正刷 フランソワーズ・モレルによる出版と考察』柏倉康夫訳、行路社

ステファヌ・マラルメ、1984、『骰子一擲』秋山澄夫訳、思潮社

⁵⁴ マラルメ、モレル、前掲書、p. 194

する人のためには、結果として楽譜ができあがることになる⁵⁵。」とも述べ、言葉の持つ響きや音感を意識していること、すなわち音楽からの影響を示唆している。マラルメの画面は詩でありながら、余白と文字からなる図像でもあり、響きや音から成る楽譜でもあるのだ。

書物の見開きを模した画面構成を持ったダイアグラム絵画がある。《コンパスを無視せよ Ignore the Compass》(1964 年) (図 30)。画面の左端に見覚えのある三角形がある。これは、紙の裏面を見せるために、紙の端を折りたたんだことを示すものである。この画面が、紙媒体の外見を模していることを宣言しているのだ。画面の中心に垂直の線が走り、左右で画面を分断している。これは、書物を開いたときの見開きの画面に似ている。しかし、通常の書物と違うのは、一ページずつが独立しているのではなく、左右で一つの画面を形成していること。垂直線をまたぐように文字や図像が配されていて、それらの図像は分断された画面をつないでいるかのようである。

私は、ここにマラルメの詩の画面を思い出した。太い中心線で、左右の領域を隔てておきながら、それを図像によってつなぐことで、書物を開いたときに目の前に広がる一画面を演出している。荒川はこの表現によって、マラルメの詩の画面を開いたときに見えたイメージ、印象を取り入れたと考えられる。「余白」ごと目に飛び込んでくる左右一体の矩形の画面が、この絵画には描かれている。しかし、楽譜としての音楽的な言語の取り扱いや、左上から右下へとといった視線の動きは特に引用されていないように感じられる。

このような、左右一体の画面を表現した作品は、1960 年代中盤に現れるが、次第に趣を変化させてゆく。70 年代以降も、左右見開きの画面構成は見受けられるが、そこでは、左右一体ではなく、左右を対として比較させるような画面もまた、並行して増えてゆくのだ。例えば、《連続性の喘ぎ Gasp of Continuity》(1975 - 76 年) (図 31) では、立体空間を見せる画面（左右を対と捉える画面）と、画表面に貼り付けた紙（左右一体の平面）との二層構造になっている。左右の空間は、地の色が異なっていて、左右の空間にはそれぞれをつなげる要素はない。しかし、ここでも画面の端を折り返され、紙であることを宣言している矩形が、左右をつなげるかのように中央に横たわっているのだ。ここから荒川は、マラルメの詩画面、つまり左右一体の見開きページを消化吸收し、構成要素のひとつとして取り入れたと考えることができる。

⁵⁵マラルメ、モレル、前掲書、 p. 194

文字

マラルメの詩の画面と、ダイアグラム絵画のもう一つの類似点は、文字の取り扱いである。両者に共通しているのは、画面上の空白を重要な構成要素としているところ。また、文字の並びが、読ませるためだけではなく、文字の群れとして意図的に配置されているところである。

マラルメは、文字の大きさやフォント、その配置に至るまで、文字と余白の外観にこだわりを見せていた⁵⁶。彼がアンリ・カザリス（Henri Cazalis、1804 - 1909）に宛てて書いた手紙には、こう書かれている。「詩的であるためには、たとえ君の思想がどんなに美しいものであっても、君の思想を伝える媒介となるはずの音楽であり絵画である語というものの響きと色について、どれほどの探求を必要とすることか！⁵⁷」ここで注目したいのは、詩が作者の思想を伝えるためには、語の持つ形態や並びといった、絵画的な視覚情報が重要であると捉えられていることである。さらにもう一つの言葉。「最終的には版画だ。どんな文章や考えも、ひとつのリズムを持っているからには、狙った対象の上にそのリズムを造形し、その対象の物腰の幾らかを、心にそっと浮かぶように、裸のまま、じかに再現しなければならない。（中略）紙の上に書く理由はこれ以外にはない⁵⁸。」これは、カミーユ・モークレール（Camille Mauclair、1872 - 1945）に宛てた手紙である。『骰子一擲』では、文字群によって、星座や難破船の形態がかたちづくられている⁵⁹。マラルメは、紙という支持体に活字というタッチを用いて、「版画」を描きだしているのだ。

荒川はどうであろうか。ダイアグラム絵画では、事物の形態を文字の群れによって表現するということは見受けられない。しかし、文字群を視覚的な構成要素として、用いているところが、マラルメの画面に通じている。ダイアグラム絵画では、通常の書物ではなかなか見

⁵⁶ 同上

これは、文字の大きさと読み上げるときの声の大きさを指示しているなど、実際の楽譜として用いるための配慮でもあり、視覚的な印象のためだけではない。

⁵⁷ 同上、p. 108

1865年7月の手紙。

⁵⁸ 同上、p. 108

1897年10月8日の手紙。

⁵⁹ 同上、p. 196

ることのできない文字群の配置を見ることができる。例えば、《外科医のおしゃべり Surgical Chat》(図 14)。人間の姿をかたちづくっているわけではないが、二人の外科医の周辺（と思われる部分）に文字群を配置し、その文字群同士の間隔を大きく取ることで、二人の距離感を表現している。また、《熱をもつもののなかに入れること／私たち Insertion within a Temperature/We》(1979 - 80 年) (図 32) では、文字列の並び方によって直線が生み出されている。先頭の文字が少しずつ右にずらされて配置されることで、画面を左上から右下へと、斜めに走る直線が現れた。文字群のアウトラインによって画面の中に幾何形体がかたちづくられているのだ。また、文字列は、作品によってその密度に変化がみられる。文章として凝集したり、単語として拡散したりしながら空白の中に浮かび上がる図像として機能している。

文字の取り扱いで、二人の異なる点を挙げるならば、それは文字の大きさに抑揚をつけるマラルメに対して、荒川はひとつの画面上では、文字の大きさをほぼ一定に保っていたというところである。マラルメが文字の大きさを変化させることには、音読するときの声の大きさを指示するという目的がある⁶⁰。荒川作品では文字と音楽を絡める動きは見られない。しかし、それだけではないようだ。「…遠くあるいは近くに、相応しいと思われる、様々な場所に（詩句ないし語が）置かれるのである⁶¹。」これは、『骰子一擲』の序に記された文章だ。ここで分かるのは、マラルメが紙面の中に「遠くあるいは近く」といった奥行きを見出していたことである。文字の大きさや配置を変化させることで、視覚的に遠近を感じさせる狙いがあったのだ。一方、荒川の画面では、奥行きを出すためには、透視図法のような表現や、図の重なりを用いている。あえて文字によって、その空間感をつくりだす必要はなかったのかもしれない。それよりも、文字群を膜として扱い、紙媒体の平面性を強調するために用いていたことから、ダイアグラム絵画では、文字群を書物の象徴として採用していたと考えることができる。

マラルメが、その思想を表現するために、紙の上に言葉というタッチと音符を置いたとするならば、荒川は文字だけではなく図形や色彩を用いながら、また、紙だけではなくカンヴァスの上に、その思想を表現しているのである。

⁶⁰ 同上、p. 195

⁶¹ マラルメ、モレル、前掲書、p. 194

荒川とマラルメの空白

本論文で、マラルメの詩を他の書物とは分けて特別に取り上げたのには理由がある。マラルメの空白の取り扱いには、他の紙媒体と決定的な違いがあるのだ。これまでも何度か記述しているが、マラルメは画面の空白を「空間」として捉えている。特に、先ほど触れた「…遠くあるいは近くに、相応しいと思われる、様々な場所に（詩句ないし語が）置かれるのである。」という言葉には、彼が画面の空白に奥行きを見出していることが証明されている。白い画面に文字を並べるだけで、そこに空間を生み出してしまったマラルメの画面は、従来の書物と全く異なる。従来の書物では、白い紙面は文字を読むための余白であり、読者はその存在を気にも留めない。その白には奥行きも密度もなく、均一な紙面でしかない。マラルメの画面では、空白に奥行きを感じるだけでなく、空気の粗密や対流さえも感じ取ることができる。

しかし、マラルメの画面には、透視図法も幾何形体による空間描写も存在しない。彼は、文字と余白のみで、そこへ底なしの異空間を生み出してしまった。荒川修作のダイアグラム絵画のなかにも、書物の形式をそのまま踏襲しているように見せながら、空白部分に空間が感じられるものが存在する。《風景 Landscape》（図 23）は、その傾向がわかりやすい作品である。この作品では、1960 年代のダイアグラム絵画において頻繁に姿を見せるタイトルの枠がピックアップされて大きく描かれている。画面を一見すると、タイトルの枠が平面上に引用されているだけで、何らかの空間はどこにも表現されていないように感じられる。しかし、「風景」というタイトルを知った途端、ここには風景画が描かれているのだろうかという疑問が湧き上がってくる。このタイトルによって、《肖像 No.1 Portrait No.1》のときのように、「窓」としての絵画に対する皮肉も感じられるが、今回重要視するのはそこではない。タイトルの枠という、これまで平面性を強調するために使用されてきた要素に、荒川が《風景 Landscape》という、空間の広がりを感じさせるタイトルを付したことに注目したい。

荒川はこの作品とタイトルによって、書物の空白そのものが持つ空間性を提示したかったのではないだろうか。ここからは、作品分析をしながら私がこの考えに至った筋道を辿ってゆきたい。《風景 Landscape》の画面上には、描かれる対象として極端に拡大されたタイトルの枠と、いつものように作品の情報を鑑賞者に伝え、平面性を強調する要素としてのタイトルの枠が二つ、画面上に併置されている。小さいほうの枠は画面の右下に配置され、いつものように手書きの文字でタイトルと荒川のサイン、制作年が記入されている。描かれて

いる大きい枠には、印字されたような文字（TITLE、NAME、DATE）は通常通り描かれているが、手書きの文字情報はない。そのかわりに、枠内には書いた内容をかき消そうと黒く塗りつぶした部分と、打消し線のような水平線がある。いつもの枠と大きく異なるのは、かつては文字しか書かれなかった領域に、図像とも解釈できる要素が描かれていることである。わざと指でこすりのばされたようなぼかしまで施され、絵画を彷彿とさせる。それは平面性の象徴である印字された文字（TITLE）の上にまで及び、さらに枠を大きく飛び出し、画面の余白にまで及んでいる。風景というタイトルと相まって、ぼかされた塗りつぶしの要素が枠を飛び出し、画面のこちら側に広がってきているようにも読み取れる。ぼかしが文字の背後に及んでいるのか前方に重なっているのかは判然としないが、立体空間のように前後を感じさせる重なりとして感知することにも無理は生じない。

さらに、打消しの水平線にも空間性を見出すことができる。三本引かれた水平線はすべて太さが違う。下から上に行くにつれてどんどん細くなってゆく。この要素だけでは特に空間性を感じ取することはできないが、「風景」というタイトルを知ったうえでこれらの細さの違いを見ていると、透視図法が思考上で組み立てられる。上に行くにつれて自分から遠い位置にあるように感じられるのだ。三浦の述べた「隠喩としての視点」（本論文 pp. 4 - 5 参照）が、この作品では非常にわかりやすく表現されている。鑑賞者は、平面性の強調の要素であるはずの枠内に、勝手に消失点を見出してしまうのである。おそらく、多くの場合その消失点は画面上の空白のどこかに設定される。この作品で荒川は、微かに透視図法を利用しているが、書物の空白に前後空間が存在することを強調するために、あえてこれまで平面の象徴として用いたタイトルの枠を用いたと解釈できる。線の太さによって遠近を感じさせるこの表現は、文字の大小によって空白に遠近を生み出したマラルメの画面と非常によく似た表現方法である。

荒川とマラルメの空白の共通点は、ただの白い紙面に鑑賞者が遠さや近さを感じてしまうところである。他の書物では、読者は白い紙面など気にも留めないことが多いが、荒川とマラルメの画面では、白い表面に奥行きや広さを感じてしまう。まるで文字や図が真っ白な異空間に浮かんでいるように見えてきてしまう。この体験を一度経てしまうと、他の書物を読んでも、文字たちが画面の中に浮かんでいるように見えてしまうことさえある。荒川とマラルメの空白は、私たちの目をこれまでとは全く異なるものに作り変えてしまう力があるのかもしれない。

書物の空間

モーリス・ブランショ（Maurice Blanchot、1907 - 2003）は、マラルメの『骰子一擲』と従来の書物を比較した。まず彼は、従来の書物とわれわれの関係を非常に明晰に述べている。ブランショは従来の書物について、「まなざしが、理解の運動と線的な往復運動のくりかえしとを一致させている⁶²」と述べた。読者が文章を目で追うとき、その動きは左から右へという動きを繰り返す。そのたびごとに読者は心の中で文章を繰り返し、言葉の理解と目線の動きはほぼ同時に進んでゆく。われわれは、この「伝統的な慣習⁶³」に当てはまるものを書物と呼び続けてきたのだ。続けてブランショは、マラルメの書物をそれらの書物とは異なったものであると述べている。これはいったいどういうことであろうか。

もう少し彼の言葉をきいてみたい。マラルメの『骰子一擲』は、「新たな運動関係⁶⁴」を持っていると彼は言う。これは本論文でも前述した、見開きの画面とひとつなぎの画面構成によって生まれる目線の動きのことを指していると考えられる。その後続くブランショの言葉で興味深いのは、マラルメの言語の空間について、「実生活の空間」や「幾何学的な空間」では表現できない別次元の空間であると示唆していることである⁶⁵。

彼は、マラルメの詩空間の次元について、幾度か触れている。マラルメの詩は、「いくつかの次元を持つ空間を規定して⁶⁶」いるため、いくつかの段階で同時にとらえなければならない、空間的な深みを持っていると述べている⁶⁷。読者は、頭の中で言葉を辿りながら、あるいは声に出しながら、生まれては消えてゆく言葉を唱える。また、目線は詩画面を面的に捉え、さらに線的に文字間をつなぎながら画面上を進んでゆく。このようにいくつかの段階を一画面に盛り込んだ、多面的な見方のできる空間は、ダイアグラム絵画の多次元空間とよく似てはいないだろうか。マラルメの場合は、詩を意味、音感、形態、紙面といったいくつかの要素として同時に受け取らねばならない。荒川の場合ではそこから音感を除きながらも、色彩や図像を加えてさらに多様な画面になっている。この共通点は、偶然なのだろうか。

⁶² ブランショ、1977、p. 140

⁶³ 同上、p.140

⁶⁴ 同上、p.141

⁶⁵ 同上、p.141

⁶⁶ 同上、p.143

⁶⁷ 同上、p. 143

それとも、荒川が意図してマラルメの詩の経験を自身の作品に取り込んだのだろうか。

19 歳当時、荒川はマラルメの詩を読みふけたそうだ。そのときの荒川は、ひどいうつ状態に悩まされていて、「この世ではないところへ連れて行ってくれるもの」としてマラルメの詩を読んでいたそうである⁶⁸。「この世ではないところ」とはどこか明らかにされていないが、当時の荒川にとって生きづらかった現実空間とは異なる異空間を指しているのではないかと思われる。ブランショがマラルメの詩に見出した、実生活の空間では説明できない異空間を、荒川もまた感じ取っていたのかもしれない。マラルメの紡ぐ言葉と言葉の間に現れる「思考の間隔⁶⁹」としての空白に、のちに彼のモチーフとなる「思考の場」を見出していたのかもしれない。荒川はダイアグラム絵画の画面に、確かな意図を持ってマラルメの詩の経験を取り込んだということが、このエピソードから推測できる。

荒川とマラルメの画面

外観上の共通点が多いからといって、ダイアグラム絵画が鑑賞者に与える浮遊感と、マラルメの画面がもたらす感覚が全く同じであるということではない。

マラルメの詩は書物の持つ規格の中に、異空間を作り出す。マラルメの空間には、詩という特性を持って文字の連なりが浮かぶ。また、見開きの一画面だけではなく、ページをめくすることでその空間は重層的に現れる。ページを繰る行為をも鑑賞の一部としてマラルメは捉え、詩をつくっているのだ。以下は『骰子一擲』の序に寄せられたマラルメの言葉。「ひとつのイメージが、他のイメージの継起を受容れ、ひとりでに、消えたり現れたりするたびに紙が介入する⁷⁰。」この言葉からわかるのは、マラルメの空間では、ページをめくことで文字群の影が大きくなったり凝縮したり、映像のような動きを見出すこともできるということである。『骰子一擲』の空間は、一画面を見ることで完結するのではなく、書物の形式、つまり複数のページを継続的に見ることで初めて完成するのだ。この点は、一枚の大画面⁷¹で見せるダイアグラム絵画と大きく異なっている。

⁶⁸ 菅野、荒川、渋谷、1986、p. 250

⁶⁹ マラルメ、モレル、前掲書、p. 134

⁷⁰ マラルメ、前掲書、p. 7

⁷¹ 1970 年代以降のダイアグラム絵画で、複数枚のパネルを横に併置している場合でも、一つなぎの一画面として成立している。

また、マラルメは、書物のページという支持体の上に、文字を並べた。ページのかたちづくる矩形を前提にしながら、その余白に文字を配置したのである。この余白の取り扱いは、ダイアグラム絵画とは異なっているのではないだろうか。書物のページを模したダイアグラム絵画の場合、その空白はマラルメのそれと大きく異ならない。しかし、文字群の膜を書物から剥がしとって、立体空間に貼り付けたダイアグラム絵画では、空間の一部を切り取っていると捉えられた。この場合、両者において空白の扱い方が真逆であると考えられる。

この空白の捉え方が関係しているかどうかはわからないが、マラルメの詩画面を見たときと、ダイアグラム絵画を見たときでは、異なった感覚を覚える。マラルメは、書物の規格の中（ページをめくって読むことと、そのサイズ）に、「言葉」という音と形、そして意味をもった多面体のすべての面を使用し、無限の広さを実現させた。その結果、マラルメの画面を鑑賞する者は、文字の揺らぎや前後感によって画面の奥行きを感じ取る。しかし、ダイアグラム絵画のように平面的な拡張を感じることはない。ダイアグラム絵画では、画面の枠によって切り取られた直線や図形によって、画面の続きを連想させた。しかし、マラルメの画面では矩形の枠に切り取られる構成要素がないのである。《意味のメカニズム》のときのように、余白としての白い縁取りが画面の拡張を止めているのである。

このとき、詩画面の枠はマラルメの空間への「入り口」として、ぽっかりとあいた四角い穴のようだ。詩を見ている私は、両手に持った白い画面と視界の端に広がる周囲の現実空間との格差を感じ取る。そのうち画面に没入してゆくにつれ、書物の中に引きずり込まれるような感覚を覚える。両手に持つ画面の中へ「入る」という行為をして初めて、無限の広さを持つ詩の空間の中に身を投じることができるのである。それに対して、荒川の絵画空間は見入るものが入ってゆくものではない。画面の前に立つだけで、すでに身体がすっぽり丸ごと納められてしまっているような感覚を覚えてしまう。これは、書物の規格ではなく、人間の身体と視線を想定したサイズの画面でないと実現できないことである。

これまでの分析によって、荒川が、マラルメの詩画面を外観上の要素だけではなく、空間体験の一部として取り込んでいることが見えてきた。しかし、それをただ引用するだけではなく、独自の思想と表現方法によって、マラルメの詩の体験を乗り越えた。その結果、マラルメの詩画面と多くの共通点を持っていながら、荒川修作自身の画面空間をつくりだすことに成功したといえるだろう。

IV 空白の色

これまで空白について述べるとき、本論文では「白い部分」や「真っ白な空間」と表現してきた。事実、油彩画のほとんどにおいて、空白は白色で表現されている。その白は、ときに暖色寄りであったり、寒色寄りであったり、ごく薄いグレイであったりするが、一般に「白色」と一括りにしても問題のないくらいに淡い色調である。

空白部分のマチエールを見ていると、様々な試みがなされていることが分かる。カンヴァスの下地のまま、何も塗られていないように見える作品もあれば、アクリル系の絵具を何十層にも塗り重ねて作り上げられている作品も存在する⁷²。さらには、白色の絵具の上にニス塗布していたり⁷³、材質はわからないがモデリングペーストのようなもので、ぼこぼこと荒く盛り上げられた表面であったりする⁷⁴。また、《自画像 Self portrait》(1967年)(図33)では、絵具が飛び散る空白の中に、透明の手形を4つ見つけることができる。下からのぞき込むようにして初めて判別できるその手形は、現在も艶を保持しながら画面に並んでいる。また、《フォーリング・インフレクションズ Falling Inflections》(本論文 p. 10 参照)(図10)では、艶ありの透明メディウムが、扇形の延長として存在感を放っている。荒川は、透明な艶を画面上の構成要素として用いているのだ。ここから、荒川が画表面の質感を、色彩や図像と同様に「言葉」として、画面に登場させていたことがわかる。

⁷² 江原, 1977, p. 120

この記事で荒川は、《持続の喘ぎ》(これはおそらく《連続性の喘ぎ Gasp of Continuity》(1975—76年)と定訳されている作品だろう)という作品を前にして、「右は白いだろう。地塗りが透明に近い黒で、アクリル系の色を何十回も重ねて白にたどりつく。左側の灰色は逆に白からたどりつくのだ。」と述べたと記されている。この言葉から、荒川が空白の色彩を重視して制作していることがわかる。

⁷³ 例えば、《大気のように何かに似ているもの:意図のある空間 Atmospheric Resemblances:Space as Intention》(1982 - 83年)(図42)の表面には、一部に透明なニスが塗られていたと思われる。現在は黄変しているため、透明ではなくなっているが、艶は現在も残っている。

⁷⁴ 《忘れるということ(掘り起こされて出し尽くしていること) A Forgettance(Exhaustion Exhumed)》(1973 - 74年)では、空白部分が非常に大きな凹凸をもっている。光の加減によっては、凹凸による影模様が画表面に現れる。また、この作品には木の板や鏡が貼り付けられている。「物質としての絵画」がひときわ感じられる作品である。

このように、多様な質感を保持する画表面を試みながらも、荒川は一貫して空白部分に白色を用い続けている。白色という色彩は、ダイアグラム絵画の空間性や、鑑賞者に与える身体感覚に関連しているのだろうか。

実は「何も描かれていない部分」の色が、白色ではないダイアグラム絵画も存在する。それは、絵画ではなく版画作品に多く現れる。例えば、青色。黒色。灰色。虹色。これらの色彩は、絵画でも図形や文字など、空白以外の構成物としてはよく用いられるが、空白そのものとして用いられることはほとんどなかった。荒川は絵画を制作する際、意図的に白色を選択していたと考えてもよさそうである。では、なぜ白色を選択したのだろうか。

本章では、版画作品の空白に現れる色彩を取り上げながら、空白の色とそれが鑑賞者に与える感覚との関連について考えたい。

IV - 1 青色

青色の空白は、ブループリントの作品に現れる。この場合は、荒川が主体的に青色を選択したというよりは、制作当時の建築物の図面が、青焼きという手法で制作されていたことが大きな要因であると考えられる。ゴミ捨て場で拾った建築図面にサインをして、展覧会で発表したというエピソードは先に述べたが、このとき荒川は、建築図面に現れる図像の視覚的な特徴に興味を抱いた⁷⁵（青色そのものへの関心を記したものは見つけれなかった）。その特徴は、建築物という立体空間を平面に置き換えているところにある。設計者が、他者に自己の設計プランを伝達するためのダイアグラムとして建築図面は存在する。書き込まれた数字や記号は、建築物の情報をよりわかりやすく伝えるために、非常に簡略化されている。

⁷⁵ このときに建築図面を拾ったときの心境を述べた文章がある。

「…ある夜遅く、市役所の近くで捨てられていた青写真の束を見つけた。その青写真を見た時には、まるで自分の想像力というものを見せてもらったような気になった。（中略）これこそ、わたしが描かなければならないと思ってきたものであった。既製のものとしての青写真は、他者を知覚した結果を凝縮したものであり、その完璧な例なのである。…」（マドリン・ギンズ＋荒川修作 2010『ヘレン・ケラーまたは荒川修作』渡部桃子監訳 新書館 p. 58）

この文章は、荒川修作とマドリン・ギンズそしてヘレン・ケラーが主に語り手として現れるが、それが特定できないように三者が入り混じって書かれている。そのため、荒川自身の心境だとは明言できないが、荒川（とマドリン？）の経験から書かれた文章であることは、塚原の著作（『荒川修作の軌跡と奇跡』NTT 出版、2009 年）と照らし合わせても明らかである。

荒川は、1960年代、ダイアグラム絵画の制作に青焼きを用いたこともある。《アルファベット・スキン The diagram of Alphabet Skin》(1966年)(図34)である。対して、青焼きの作品とほとんど同じ構図で製作された油彩画の《アルファベット・スキン The diagram of Alphabet Skin》(1966年)(図35)も存在する。しかし、ここに現れる空白部分は青色ではなく白色をしている。このように、青焼きで制作された構図が、油彩画にそのまま置き換えられたような作品は他にもあるが、ほとんどのすべての場合で、青色は空白として採用されていない。なぜ、荒川は青色をそのまま採用しなかったのだろうか。

青色が鑑賞者に与える印象は、落ち着きや静寂といったものだろうか。海の色や空の色といった、この世界をかたちづくるものの色彩を思い浮かべる人もいるかもしれない。青焼きの色は濃い青色であり、描かれた文字や図像は白色で描かれる。平井亮一(1931-)は、荒川のブループリントの色彩を、「沈んだ色調の青焼きの地に、文字と線が白くくっきりと浮かんでいる⁷⁶」と表現したが、この「沈んだ」と「浮かんで」という言葉に、鑑賞者に与えられる色の印象が、凝縮されていると感じるのは私だけだろうか。

青焼きを見ていると、写真のネガフィルムを見ているときのように、明暗が逆転しているように感じられる。それは、多くの人間が書物の色彩に慣れていることが大きな理由かもしれない。活字を見たり、図鑑を見たりといった経験から、黒色や他の色彩で彩られた文字や図像が当たり前⁷⁷で、余白は白いものだということが刷り込まれているとしたら、「青地に白色」の文字や図像に、色彩や明暗の反転を感じてしまっても不自然ではない。荒川のダイアグラム絵画が、図像や文字や色彩を用いて、何らかの情報を伝達するためのものであったならば、ネガフィルムのように強烈な第一印象として、色彩や明暗の反転を鑑賞の入り口に持ってくることは本意ではなかったのではないだろうか。図像や文字などの画面構成の内容に対して、より抵抗が少なく鑑賞者の意識が向かいやすいように、「白地」に色彩付きの図像や文字を選択したと推測できそうだ。

⁷⁶ 平井、1979、p. 52

⁷⁷ この当たり前を具現化したのが、1960年代の書物の外見を直接引用した絵画群と、《意味のメカニズム》シリーズであるといえるだろう。書物のページごとカンヴァスに置き換えた作品では、すべてにおいて、空白の色に白色が採用されている。

IV - 2 黒色、灰色

本節では、白色と同じく無彩色に属している色彩として黒色と灰色の二つを取り上げる。

《色見本 No.2 COLOR SAMPLES No.2》(1979 年) (図 36) や《虹彩の域 Iris Field》(1979 年) (図 37) では、黒色と灰色が同時に空白部分として現れる。白から黒 (又は灰色から黒) へのグラデーションが用いられていることから、荒川が二つの色を同列の色彩として扱っていたと考えた。このグラデーションは、1970 年代後半に頻繁に姿を見せはじめる。

無彩色は、人間の目が光を感知するときに感じる、明るさの度合いを示す色彩である。人間の視細胞のうち、桿体細胞は色彩を感じることはできないが、わずかな明暗 (無彩色) を感じ取る力を持っている。桿体細胞が働くとき、人間は薄闇の中に身体を置いている状態である。このとき、人間の目が見ている世界は、黒から灰色の間にとどまる。また、薄暗い空間では人間の視界は狭く、たとえ大きくひらけた空間にいても、無限の広さや奥行きを感じ取ることや、身体の開放感を感じることは困難である。

無彩色を、光の感知と結びつけて述べたのには理由がある。光の乏しい状態を灰色で表現していると考えることができる作品群があるのだ。《実際には：盲目の意志》シリーズ (1982 - 83 年) (図 38、39) である。このシリーズは全 9 点で制作されていた⁷⁸。このタイトルから、荒川が視覚の有無、もしくは視覚のない状態における知覚の過程に関心を寄せていたことがわかる⁷⁹。「盲目」という言葉がつけられているこの作品群では、その画面はさまざまな灰色で表現されている。薄闇の中で、わずかな光を感知しながら世界と関わっている

⁷⁸ この作品がつくられた約 30 年後には、マドリン・ギンズとの共著として、『ヘレン・ケラーまたは荒川修作』(マドリン・ギンズ+荒川修作、2010、渡部桃子監訳) が出版された。ここから、荒川が 70 年代から、生物学的な死を迎えるまでの長きにわたって、「視覚」の有無に関心を寄せ続けていたことがわかる。

⁷⁹ 『ヘレン・ケラーまたは荒川修作』(pp. 214 - 233, p. 469) では、視覚を持たないものたち (ヘレン・ケラー (1880 - 1968) や盲目の歴史家、ウィリアム・ヒックリング・プレスコット (1796 - 1859)) が事物を把握し言語化する過程から、視覚のみでは現実を捉えられないことが証明されている。視覚という、美術において特権を与えられている感覚に対して疑問を呈しているとも考えられる。この考えは、荒川が絵画から離れ、建築に移行していった流れからも読み取ることができる。荒川のこうした考えが如実に表れた作品がある。荒川が視覚に頼る絵画と決別をしたかのようなインスタレーション作品「閉じた目のための絵画」(1990 年) である。田中綾子は、この作品について以下のように解説している。「絵画の前方に正方形パネルが数枚配置された傾斜台に乗って絵画を見るという形態である。(中略) 傾斜はきつく、台に取り付けられたロープを頼りに不安定な体勢で「目を閉じて」絵を見ることが求められる。」(田中綾子 2014 「アラカワ+ギンズ：絵画から建築へ」『荒川修作の軌跡—天命反転、その先へ』早稲田大学會津八一記念博物館、p. 61)

様子を象徴しているかのようだ。

反して、白色は光の色彩だととらえることができる。光の満ちた空間では視界は良好で、はるか遠くに広がる地平線までをも見渡すことができる。紙媒体の白色と合わせて、光の満ちた空間の表出を、荒川は白色に見ていたのかもしれない。

IV - 3 虹色

画面が虹色⁸⁰の版画作品がある（図 40）。虹色の画面上に文字が並ぶ。これまで空白部分として扱ってきた構成要素と大きく異なるのは、虹色という色彩それ自体が、視覚的に非常に強く主張してくるということである。空白部分に浮かぶ図像や文字に目が向かう前に、虹色の画面そのものが強く印象に残る。例えば、虹色の画面を白い壁に展示した⁸¹としたら、鑑賞者の目にはどのように映るだろうか。「虹色の空白」として文字や図像に意識が向かうというよりは、「画面自体が図像」として目に映るのではないだろうか。これは、いままで検証してきた空白部分の性質⁸²とは大きく異なっている。はたして、虹色の空白部分には、どのような意図が含まれているのだろうか。

実は、1980 年代の絵画作品にもカラーチャートを思わせる虹色の画面が登場する。これは、複数の画面を横一列に並べたうちの一枚であり、作品の一部分である（図 32）。カラーチャートは版画作品でも現れる。I でも登場した、《あるいは細部 模型の 実在している 距離と あるいは具体化している 重さ の 招き OR DETAIL／OF THE MODEL／HYPOSTATIZING DISTANCE AND／OR EMBODYING WEIGHT／THE CALL OF…》（図 2）である。画面の左半分は、左から右へ向かって、次第に黒色から鮮やかさを手に入れてゆくカラーチャートである。右半分の白色の空白に近づくにつれて、色彩は白さを増してゆく。この画面では、明度のグラデーションと彩度のグラデーションが二層重ねられて表現されている。ここから、白色が光の色彩であるということが再び確認された。

⁸⁰ ここで虹色とは、赤橙黄緑青紫といったような原色が、色相のグラデーションを保ちながら並んだ状態を指す。

⁸¹ これまでの私の経験と、過去の展覧会図録の写真から、荒川の絵画は、ほとんどすべてが「白い壁面」に展示されている。

⁸² 壁面に拡張してゆく平面としての性質。

白、黒、グレイ等の、無彩色に対しての有彩色としての虹色。光の持つ色彩としての虹色。人間が感知できる色彩としての虹色。荒川は、このような意図をもって、色彩の純度と彩度を重視したのかもしれない。無彩色が視覚の乏しい状態の表現であるとするれば、有彩色を視覚の象徴として用いていると考えるのはごく自然である。虹色は、人間の目に映る光そのものを具現化するために画面に現れた要素であると考えることができそうだ。

青色、黒色、灰色、虹色といった色彩との比較から、白色には紙媒体の色、立体空間の広がりを感じさせる色、また光の存在を表現する色としての役割が与えられていることが見えてきた。

V blank と空白

荒川は、1960年代から80年代にかけて、継続的にダイアグラム絵画の制作を行う傍ら、《意味のメカニズム》のように書籍の形態を持った取り組みや、立体作品の制作にも取り組んだ。これらの取り組みは、それぞれがそれぞれにおいて完結していると解釈することができる。同時に、それらが荒川修作の思考を具体化し、現実空間に実現するために創造されているところは、すべてにおいて一貫している。絵画作品や立体作品といった、美術の手法によって視覚化したり、詩や文章という方法で言語化したりすることで、彼の立場と哲学を具現化してみせたのである。

彼のモチーフの一つに「blank」というものがある。これは多くの場合「空白」という日本語に変換される。blankは絵画上に描かれる単語としてたびたび登場したり、ダイアグラム絵画のタイトルとして現れたりする。日本語の作品タイトルとしては、しばしば空白という語に変換される⁸³。そのときの画面には、必ず「白色に占められた画面（構成要素としての空白）」が登場し、ときには矢印の指す先には空白部分しかないこともある。このことから、IIで述べた空白という構成要素が、blankの視覚化になにか役割を持っていると考えることができる。

本章では、「blank」と「構成要素としての空白」の関係を明らかにし、ダイアグラム絵画が視覚化している対象に迫りたい。

V - 1 blank

「blank」とはなにか。まずはそこから考えなくてはならない。『死なないために／TO NOT TO DIE』（荒川修作、マドリン・ギンズ、1988年、三浦雅士訳、リポート⁸⁴）で、荒川はblankについての言語化を試みている。本著によれば、blankは「感情や思考(p.9)」であり、「感覚の第一段階(p.11)」であり、「思考の場(p.13)」として現れると表現されている。また、「静止した動きのすべて、不特定な動き(p.15)」という、身体の実行にも関係し

⁸³ 例えば、《空白の線または位相の水浴 Blank Lines or Topological Bathing》(1980-81年)《ブランクステーションII Blank Station II》(1981-82年)などがある。

⁸⁴ 本節では、『死なないために／TO NOT TO DIE』が頻繁に現れるため、その書籍情報を、注釈に記入せず、本文中でページのみを表記することとする。

ていると捉えることのできる一文も見受けられる。さらには、「自身を blank として知覚すること (p. 17)」という文言。どうやら、blank は、人間の目には具体物としてうつらないものに関係しているようだ。ここで注目したいのは「感情や思考」といった、精神の働きを示す内容と、「動き」といった、身体の働きを示す内容が同時に一つの言葉に現れていることである。精神や身体の働きをひっくるめて blank という語に統一しているのだろうか。

これには、荒川の言葉が解答してくれた。1986 年の雑誌の対談企画で、「僕たちのあらゆる小さな行為、例えば思考する行為の中には、ブランク体というものが歴然とあるわけです。その中の一部分を僕たちは活字や言葉にして生きている⁸⁵。」と述べた。「思考する行為」という言葉から、精神のうごきを身体の働きの一部として捉えていることがうかがえる。また、思考の場として「ブランク体」が機能していることも、この言葉から読み取れる。他の対談では、心 (mind) は精神の働きのみを指すが、肉体 (body) は、身体と心の両方に関係のあるものとして論じている⁸⁶。荒川は、精神と身体の動きを blank によって統一しているのではなく、そもそも身体と精神をひとつのものとして論理を進めているのだ。肉体は、単なる物体として精神を入れている箱でもないし、精神は、魂のようにそれ自体が独立して働いているのではない。心体⁸⁷として一体なのだ。blank を読み解くためには、これが大きなヒントになってくれそうだ。しかし、まだまだ blank の姿はあやふやである。

媒体

『死なないために／TO NOT TO DIE』を読んでいると、「blank なしに感覚はありえない。blank はおそらく感覚の第一段階であり、他のすべての感覚は、それ自身生起するために、つまり感覚されるために、この blank を通過するほかない⁸⁸。(p. 11)」とある。これを受けて、塚原史は blank について「知覚が生成するために通過しなくてはならない媒体のよう

⁸⁵ 菅野、荒川、渋谷、1986、p.239

⁸⁶ 荒川、中村、1980、p. 32

⁸⁷ ギンズ、1996、塚本訳、pp. 276 - 287

ギンズ、荒川、2010、p. 58

「心体」とは、荒川と M・ギンズが用いた言葉で、精神と身体を一体のものとして捉えていることを表現するものである。

⁸⁸ 三浦雅士訳では、blank について空虚と翻訳していたが、本項では blank の訳語について、未だ特定していないため、blank とそのまま使用した。

なもの⁸⁹」と表現した。確かに、「blank を通過する」という表現から、blank は知覚の通り道として、われわれを包む空気のような存在だと受け止めることができる。また、「blank は、出来事であり方法である。(中略) それはそれ自身によってみたされた白紙状態として働く。同じように、真空も、我々の時代においては、それ自身によって満たされており、見分けにくいものによってできている⁹⁰。」とある。真空、つまり物質が存在しない状態であっても、blank はそれ自身によって充滿しているということだ。となると、blank は物理的なものの考え方をやめてみないと見えてこないのかもしれない。

知覚が通過する媒体としての blank について、本江邦夫(1948 -)が興味深い考察を行っている⁹¹。本江は、ここで「愛の完成」という小説⁹²のいくつかのシーンを引き合いに出し、荒川の blank、さらにはダイアグラム絵画の諸要素(矢印、回転体など)と照らし合わせた。特に、夫婦二人の心の緊張を描いたシーンでは、即物的で物質的な描写⁹³が、荒川の初期のダイアグラムを想起させると述べている。「夫を眺めやる視線は、夫とひとつの角度を、硬いぎこちない角度をなした。」たしかに、視線を角度と捉えるこの描写には、本江の指摘するダイアグラム絵画の矢印や幾何形体との関連が読み取れる。

しかし、この本江のテキストには、それだけではなく、媒体としての blank を読み解くカギが潜んでいる。「視線が硬くぎこちない角度をなす。」という描写。これは、視線の方向や角度に加えて、二人の心が張りつめた様子をも表現している。そして、その「角度」は二人を「椅子に抑えつける」ほどの圧迫感を生み出す。この視線の持つ力の強さを、物質を用いて説明することは困難であり、blank という概念をもって初めて説明できるようになる。例えば、アクション映画でしばしばみられる、二人の人間が銃を構えながら向かい合うシーン。このとき二人の視線は常に一直線上でぶつかり、動かない。互いの思考を読み取ろうとして、

⁸⁹ 塚原、2009、p. 118

⁹⁰ 荒川、ギンズ、1988、p. 3

⁹¹ 本江、1996、pp. 371 - 377

⁹² ロベルト・ムーシル (Robert Musil、1880 - 1942) による中篇小説。このとき本江が読んだものは、1987年に岩波書店で出版された、古井由吉訳のものであると思われる。

⁹³ (妻が)「夫を眺めやる視線は、夫とひとつの角度を、硬いぎこちない角度をなした。(……) 彼らにはこの角度がきわめて硬い金属でできたすじかいのようにあいだに緊張して、二人をそれぞれの椅子に抑えつけ、それでいて互いに遠く隔たっているにもかかわらずほとんど身体に訴える一体感へと結びつけるように思われた。」

視線で、気迫（精神）で、けん制し合う。本江の言葉を借りるならば「心的なエネルギーの震え⁹⁴」が張りつめる一瞬間。「空気が一変した」と表現されるようなこの瞬間。このとき、blank は、「知覚が生成するために通過しなくてはならないなにか（媒体）」として、鮮やかに姿を現す。この例では、生と死をかけた極限の状態として blank を抽出しやすくなっている。

思考の場

しかし、blank はこの世界のすべての場所に（真空状態であっても）、どんなときでも存在しているのだ。これをわかりやすくするために、「思考の場」としての blank の側面を考えよう。「思考の場が（中略）blank body（ブランク体）としてあらわれる」という言葉が『死なないために／TO NOT TO DIE』にある（p. 13）。思考の場は、いったいどのような姿をして我々の前に現れるのだろうか。

時期的には、荒川がまだ blank という言葉を見つけていなかったと考えられる初期の作品ではあるが、《言葉のような線 Line as Word》（図 16）には、blank body の解説につながるヒントが隠れていると私は考える。タイトルをみると、「言葉」を「線」として捉えている。この画面上では、「言葉」は画面の左右から中央に向かって伸びているたくさんの矢印かもしれない。

しかし、もう少し丁寧に考える必要がある。同じくクリーム色の箱という要素を共有している、《話している場所 The Place of Saying》（1963 年）（図 41）を見てみよう。上下に二つのドアのある、部屋の見取り図が描かれている。部屋の外側にも、この部屋を内包するもう一つの部屋があり、ドアが二つ。内側の部屋だけクリーム色で着色されていて、それ以外のところは、冷たい白色をしている。この画面をみると、クリーム色にまず注目する者が多いだろう。タイトルと照らし合わせてみると、このクリーム色の部屋こそ「話している場所」である推測できる。この中で誰かが話をしているのだろうか。

もう一度、《言葉のような線 Line as Word》を見てみる。画面中央に浮かぶクリーム色の箱たち。この箱に向かって伸びる多くの矢印。「言葉」と「話している」というタイトルの親和性と、これらの作品が、同年に制作されていることから、その関連を指摘しても不自然ではなさそうだ。もし、クリーム色が「話している状態」を表しているなら、《言葉のよ

⁹⁴ 本江、前掲書、p. 371

うな線 Line as Word》のクリーム色の箱も同様なのだろうか。

この時期の荒川の絵画に出てくる矢印は、点や文字、もののシルエットなど、何かを指し示す性格を持っていた。それを踏まえると画面上の矢印は、「言葉」が発せられた場所（部屋）から出て、クリーム色の箱を指し示している。クリーム色の箱たちは、「話している言葉そのもの（意味や音声）」ということができる。ここでは、クリーム色によって、「話し言葉」が表現されていると考えることができそう。もしかしたら、矢印の線とクリーム色の箱両方を合わせたら、漫画表現の吹き出しのようになるのではないだろうか。《言葉のような線 Line as Word》では、「音声言語のイメージ化」として吹き出しのような表現がなされていると捉えることができそう。しかし、まだ blank body は姿を現していない。

ふと目に留まったのは、《言葉のような線 Line as Word》の中の真っ白な箱である。大半の箱がクリーム色なのにもかかわらず、いくつか背後の空白とほぼ同じ寒色系の白い箱がある。クリーム色が音声言語の色彩であるとすれば、背後の白と同じ色の箱には何が示されているのだろうか。空白と同じ色を有している分、その存在感は希薄である。音を持たない言葉でも入っているのだろうか。ここで思い出してほしいのは、吹き出しのもう一つの特徴である。吹き出しには、音声言語（セリフ）の入ったものに加えて、登場人物が何かを考えているシーンでみられる、雲状のものがある。口から発せられ、音声をもって世界に現れる言葉以外の言葉、つまり心の中でつぶやかれる言葉が、雲状の吹き出しとして表現されるのだ。それは現実には形をもって現れない。しかし、確実にそこに存在するのである。その様子を、白い箱はその希薄な存在感によって見事に表している。

少し飛躍が過ぎるが、これを思考の場としての blank body だと考えると、わかりやすいのではないだろうか。吹き出しには言葉が入っている場合が多いが、ときには、記号や図像のようなものが入っているものもある。音としても具体物としてもこの世に現れない、思考の中で発せられる言葉やイメージ。漫画表現における雲状の吹き出しと、《言葉のような線 Line as Word》における白い箱は、「思考のイメージ化」ということができる。もしも blank body が、思考の場として日常に現れるならば、吹き出しの雲として現れるだろう。

しかし、漫画表現に出てくる吹き出しだけでは「思考の場」を十分に説明することができない。漫画では、ストーリー進行に必要なセリフや思考しか視覚化されていない。これは、思考の場の視覚化として十分ではない。例えば、人ごみのシーン。ストーリーの進行に関係のない大多数の人々。彼らの思考やセリフを全て視覚化するならば、漫画のページは吹き出しでいっぱいとなり、blank body で充満したものになるだろう。《話している場所 The

Place of Saying》が誰かの言葉（音声や意味）で充満しているように。

人の思考や音声言語の吹き出しは生まれては消え、消えては生まれ、常に流動的な雲となって、大気のうねりのような動きを生む。この動きは、1980年代には、矢印の雲によって視覚化されている。高橋幸次（1953 - ）は、この矢印の雲について「空間を満たしている〈ブランク（空白）〉のエネルギーの場そのものを〈見せる〉矢印の円環上の流れ、あるいはエネルギーの雲となる⁹⁵。」と表現した。こうした、雲のように大きなヴォリュームを持った blank body は、矢印の動きに沿って渦巻きながら画面に充満している（図 42）。この矢印たちは、思考の場としての blank body（ブランク体）がうねる様子、あるいは媒体としての blank を知覚が通過する様子をイメージさせる。それは《話している場所 The Place of Saying》における部屋のように小さな空間ではなく、上空から見た地球のように、さらには宇宙をも含んだ限りなく大きな空間を充満させる、濃厚な密度をもったエネルギーのようである。

行為でつくられた器

行為や行動にも blank は関係している（もちろんそこには「考える」「感じる」といった行為も含まれる）。「もし僕が箸をとることに集中すると、この部分だけは空白体⁹⁶というのはありませんけど、箸をとっている全体を見たら空白だらけでしょうね⁹⁷。」これもまた、荒川の言葉である。「この部分」とは、箸をとることに集中している身体の部分のことであろうか。例えば、箸を見ている眼、箸のことを考えている脳（思考の一部）、箸を取ろうと伸ばした片腕といった、箸を取るために動員されている身体の部分には空白体はない。では、「箸を取っている全体」とは何か。箸のことを考えていない脳（思考の大部分）、伸ばしていない方の腕、および身体の大部分のことだと解釈できる。身体のうち、箸を取ることに集中していないところには、blank body があるということなのだろうか。もう少し荒川の言葉を聞いてみたい。

『死なないために／TO NOT TO DIE』においても、行為についての言及を見つけることができた。ここでは、「行為」を「何かするということ」と言い替えて用いられている。

⁹⁵ 高橋、1991、p. 15

⁹⁶ blank body、ブランク体のこと。ここでは、blank は空白と変換されている。

⁹⁷ 菅野、荒川、渋谷、1986、p. 239

また、「何かするということ」については、いくつかの文章でさまざまに言い替えられながら表現されている。これらの文章を総合すると、以下のようになる。「何かするということ」は、blank でできていて (p. 9)、それは器である (p. 21)。また、何かするということの大部分は、散漫でぼんやりしている (p. 27)。また、行為は blank の突出でできており (p. 69)、そのあとには blank の吹きだまりが残され、これが未分化なあいだには、その吹きだまりは行為へと、あるいは行為の場へと転ずる (p. 75)。

人は、いつも blank body という散漫でぼんやりとした容器の中で行為している。なぜ散漫でぼんやりしているのかというと、その容器の中は、それ自体 (blank) で充満していて、あちらこちらに密度の凝集や拡散が巻き起こっているからである。また、容器の一部分で行為は行われる。行為が起きた部分 (blank が突出した部分) 以外、つまり容器の大部分では未だなにものでもない未分化な状態の blank が吹きだまりとして残され、これから何か (行為や行為の場) になるかもしれないという可能性を秘めているのだ。

再び、箸を取ることに集中している状態に戻ってみよう。この場合の blank、つまり、「なにものにもなっていないという未分化な状態」とは、blank body という容器の中で、箸を取ろうとしている部分とは、別の部分のことである。この大部分は、あらゆる可能性を秘めている。例えば、伸ばしていない方の腕を、これから伸ばすかもしれないし、伸ばさないかもしれない。箸のことを考えていない思考の部分では、他のことに意識が向かうかもしれないし、向かわないかもしれない。この、全ての行為 (思考) が入るかもしれないあらゆる可能性として、blank body は常に私たちを包む容器として存在している。

自身を blank として知覚すること

『死なないために／TO NOT TO DIE』において、私にとって最も難解な一文は、「自身を blank として知覚すること (p. 9)」であった。これにもやはり荒川の言葉が答えてくれた。『ヘレン・ケラーまたは荒川修作⁹⁸』の中のエピソードである。それは、荒川がニューヨークに渡ったばかりの頃のおはなし。おそらく 1961 年ごろのことである。荒川はある女性

⁹⁸ ギンズ、荒川、2010、p. 57

本書では、語り手が確定されずに、様々な人物 (主な語り手は荒川修作、マドリン・ギンズ、ヘレン・ケラー) が現れるので、この話の語り手も明かされないままであり、荒川修作の逸話とは明言できない。しかし、ニューヨークに着いたばかりで、ダイアグラムを絵画にし始めたという記述 (p. 56) から、荒川修作の体験であると判断した。

に肖像画を描いてほしいと依頼され、引き受けた。荒川は、彼女の座るその部屋の、あらゆるところに彼女を見たという。以下は本文を引用したものである。「あたりに見えるものすべては、彼女についてのものであり、また彼女が誰かということをはっきりさせるためのもの、つまり、彼女のわたしという空（くう）を完全に支援するものなのである。（中略）見えているもののアウトラインをできるかぎり描くことにした⁹⁹。」

このあと、肖像画を覗き込んだ彼女はとても怒ってしまったという。そこには彼女が信じていた「私」、つまり、顔のつくりや髪の流れ、ピアノの蓋にのせた片方の腕、組んだ足などが描かれていなかったのだろう。おそらくこのとき荒川は、《アルファベット・スキン The diagram of Alphabet Skin》（1966 年）（図 35）や、《自画像 Self portrait》（1967 年）（図 33）のような絵を描いたのではないだろうか。ここで荒川が描いたのは、彼女の外見ではない。「彼女という空」をかたちづくるものとして、様々なもののアウトラインを描いたのだ。この「空」を「blank」のことだと解釈すると、彼女はこのとき blank として肖像画に表現されていたことになる。

ここで再び思い出されるのは「自身を blank として知覚すること」という言葉。これを図式化したものとして、《自画像 Self portrait¹⁰⁰》を挙げる。注目したいのは、画面のどこどころに鉛筆で書かれた筆記体だ。Cup、Bacon、Sky、Air、Chair、Mountain、Dog など、荒川を包む空間に存在するもの、あるいはこの世界を形成しているものの名称が記入されている。これが、《自画像 Self portrait》に記入されていることを鑑みると、荒川の周辺に広がっている空間を、彼をかたちづくるものとして知覚しているというふうに読み取れる。しかし、一般的な自画像では自身をかたちづくるものとして、肉体の外見を画面に写しとるということをする。では、この絵は自画像ではないのだろうか。

画面上で身体の形状を示すものは、頭頂部の輪郭線と、足と地面の境目を示した線のみである。空白部分は薄いグレイで、全体に五色（赤、青、緑、黄、白）の斑点が散乱している。斑点は、モチーフである「荒川修作」の、身体だと想定できる領域と、彼を包む空間の両方を自由自在に行き交い、画面いっぱいに充満している。この斑点の解釈を助けてくれるのは、

⁹⁹ ギンズ、荒川、前掲書、p. 57

¹⁰⁰ この作品の分析については、岡田潔、平林恵、山田諭編、2005、「荒川修作展を解説する展」（展覧会図録）名古屋市美術館、p. 18 を参考にした。

『死なないために／TO NOT TO DIE』の一文。「blank は、行為というものに必須のものをかたちづくりながら、私のなかにくまなくまき散らされている… (p.37)」この言葉における「行為というものに必須のものをかたちづくり」とは、未だなにものにもなっていないが、行為の場として現れる可能性を持った存在として、blank をあらわした言葉である。五色の斑点は、「私のなかにくまなくまき散らされている blank」を色彩の粒子として画面上に表したものののだ。

また、ここに現れているのは、散漫でぼんやりとした blank body のような画面である。ここには blank に包まれる心体と、それ自身もまた、blank で充たされている状態が描かれている。見方を変えてみると、心体の延長として blank body は機能し、その容器自体も心体であると解釈することができる。《自画像 Self portrait》。これは、まぎれもなく荒川修作の自画像である。肉体の輪郭線に囲まれた領域の中だけではなく、画面に現れる要素すべてが、彼自身を投影した「肖像画」なのである。

もしも肖像画をみて憤慨した女性が、彼女自身を blank として知覚することができたら、その画面を見たときにはなんと声を漏らしたのだろうか。

ここまでで、blank がこの世界にどのように存在し、生まれては消え、また生まれているかということが見えてきた。blank は、未だなにものでもない未分化な状態で、何にでもなりうる可能性を秘めている。吹きだまりをつくりながら、または大気のように大きなうねりをつくりながら、私たちの中にまき散らされている。それは、それ自身によって満たされた容器のなかで、行為や思考の場として現れたり、知覚が通り過ぎる媒体として、突出や凝縮を繰り返したりするのである。

V - 2 blank と空白

blank の訳語として、「空白」が使われることがある。本江邦夫は blank について考察する文章¹⁰¹において、空白と blank を同義語として扱う。荒川自身が blank を日本語に置き換え

¹⁰¹ 本江、1996、p. 371

る際は、「空白体¹⁰²」や「空虚¹⁰³」と変換している。また、荒川が blank について記した著作『死なないために／TO NOT TO DIE』の日本語版で、三浦雅士は blank のことを「空虚」と翻訳している。高橋幸次は blank について「この空、空白、空白体、空虚、空無、虚体、無、等々と、どう訳すべきか難しい概念」と述べた¹⁰⁴。そして、塚原史は「多義性をもつ blank の訳語を決定するのは困難であり、(中略)「ブランク」とすることにしたい。」として、日本語に変換することを留保している¹⁰⁵。blank の訳語をひとつの言葉に決定することは難しそうである。本論文では訳さず、blank のまま表記する。

構成要素としての空白

ここでは、blank が多くの場合で「空白」と変換されることに注目した。すると、blank という概念は、これまで考えてきた「構成要素としての空白」と合致するのだろうかという疑問がわいてきた。前章まで述べてきた「空白」は、ダイアグラム絵画の画面上で、何も記されていない部分を構成要素の一つとして位置づけ、そう呼ぶことにしたのだ。もしかしたら、構成要素としての空白と、概念としての空白 (blank) の間には、隔たりがあるかもしれない。

1970 年中盤以降のダイアグラム絵画では、blank の可視化を試みているものが中心となってくる。blank についての考察を本格的に深めた時期であるとみてもいいだろう。タイトルに「blank (空白)」という語が使われるようになるのもこのころである。一見、これらの画面の空白は、blank (空白) だとみてもよさそうに思える。しかし、概念としての「blank (空白)」を可視化するためには、空白部分だけでは不十分である。その仕組みを視覚化する要素、つまり矢印や線、そして他の色彩や形態といった空白部分以外の要素との共存が不可欠だからである。ということは、「構成要素としての空白」は blank (空白) を視覚化する

¹⁰² 菅野、荒川、渋谷、前掲書、p. 245

¹⁰³ 野間宏との対談で、荒川は当初 blank を虚無につながる「空虚」としていたが、谷川俊太郎に「空白」がふさわしいと指摘された、ということを語っている。ここで荒川は、長く日本を離れていた自身の日本語の古さを認め、「空白」を拒絶してはいない。しかし、この対談では、最後まで blank を「空虚」と訳していた。(野間宏、荒川修作 1991「方法としての空虚と無―道徳・信仰・思想・芸術… (未発表遺稿対談 野間宏のまなざしの向こうへ)」『新日本文学』46 巻 10 号 新日本文学会 pp. 6 - 15)

¹⁰⁴ 高橋、1991、p. 26

¹⁰⁵ 塚原、2009、p. 118

ための部分と考えることができる。また、こう考えることもできる。「構成要素としての空白」は、blank body のなかで未だ何ものにもなっていないところであり、今後何かに変化する可能性を秘めている大部分なのだと。

blank という名前

BLANK という文字が初めて画面に現れたのは、《意味のメカニズム》の《BLANK》である（図 18）¹⁰⁶。ここでの blank には、「空白という可能性」が強く感じられる。ここには、何かが描かれるかもしれないし、何も記入されないかもしれない。また、思考の場としての blank をあてはめることもできる。一見単なる画面の空欄、余白にしか見えないが、荒川は画面の空白に、思考の場としての blank を投影していたのだ。文字から文字へ、図形から図形へ、鑑賞者が目線をつないでいるとき、目線が空白を通り過ぎる。その間隔をつなぎながら鑑賞者は思考し続けている。目が「画面上の空白」を追いかけている瞬間、つまり鑑賞者が想像力を働かせているとき、鑑賞者はしっかりと blank に包み込まれている。

では、荒川が blank という言葉を用い始める前のダイアグラム絵画ではどうだろうか。家の見取り図についての荒川の言葉。「…この家全体のダイアグラムを持っているから、他の部屋に入る前に、それぞれの部屋に対して心の準備をすることも、一つ一つの部屋に精通することもできてしまう。（中略）このキャンバスは、想像力の部分の図式を示しているといえよう¹⁰⁷。」とある。この言葉がいつ発せられたかは確定できないが、ダイアグラムに建築図面が現れていたころには、「想像力の部分の図式化」が試みられていたことを示している。1960 年代初期の、建築図面を引用したダイアグラムには既に、思考の場としての blank が現れていたということが分かる。

また、1967 年に出版された雑誌で荒川は、「想像力が働き出してイメージをうみだす—その以前の状態が本当の謎で、僕はそれが描きたい。（中略）言葉やシルエットだけを描くのも、それから、人がいろいろ想像してイメージを持つに違いないからです¹⁰⁸。」と述べた。「想像力がイメージをうみだす以前の状態」は、イメージで充たされるかもしれないし、充たされないかもしれない、という未分化の状態である。これを、「イメージで充たされる、

¹⁰⁶ 高橋、1996、p. 41

¹⁰⁷ ギンズ、荒川、2010、p. 54

¹⁰⁸ 中原、1967、p. 58

可能性としての空白 (blank)」と読み替えてみると、そこには知覚（思考）が生成される以前の状態としての blank が既に存在していることがわかる。シルエットや文字の絵画も、建築図面同様、1960 年代初頭から制作されている。1960 年代のダイアグラム絵画では、さまざまな図を用いながらも、一貫して blank が表現されていることが見えてきた。

さらに遡り、ダイアグラム絵画の最初期。1961 年から 62 年。空白と線のみで構成された実験的な作品（図 43）。《無題の形成 The Forming of Untitled》というタイトルでシリーズ化されているのだが、ここでは、盛んに「Untitled=未だなにものでもない状態」の可視化が試みられている。この作品はほとんど白紙に見える画面だが、よく見ると四つの角に「」が描きこまれ、領域を示している。ここでは「未だなにものでもない状態」を容器として可視化しようとしているのだろうか。これは、まさに今後なにものにもなりうる可能性を持った blank の可視化である。

荒川は、ダイアグラムを描き始めた当初から、「未だなんでもない状態=空白という可能性」を制作のモチーフとしていたのだ¹⁰⁹。しかし、1960 年代初頭、そのなんでもない状態には、一貫した名前が与えられていなかった。ダイアグラム絵画の制作を重ね考察が深まると、そこに blank と名が付く。その後、思考という行為の模型として、その容器の大きさは次第に拡大していった。

「構成要素としての空白」は、ダイアグラム絵画の最初の作品から、「blank という可能性」を可視化するために必要な要素の一つだったのだ。ダイアグラム絵画は、blank の部分を切り取って鑑賞者の前に提示する。鑑賞者はその前に立つことで、blank の一部分になる。空白部分は、無限の可能性を持った容器として、壁面にその続きを拡張し、立体空間に進出し、鑑賞者を包み込む多次元空間となった。

¹⁰⁹ マドリン・ギンズは 1960 年代の絵画における荒川の意図を、思考する場を視像の平面にもたらしことだと述べている。（マドリン・ギンズ、1980 年「アラカワ・図形からモデルへ」『ART VIVANT』第 1 号、西部美術館）

結論

ダイアグラム絵画が鑑賞者の身体に与える身体感覚を「浮遊感」として捉え、それが生まれる原因を知りたくて、自身の制作活動にぶつかってきた。これまでは、浮遊感をつかまえるために、そのイメージのみを追いかけた。直感として、ダイアグラム絵画の「空白部分」に浮遊感の原因が潜んでいると感じ、空白部分と図像との関連を重視して制作を続けてきたが、その特徴を一面的に画面に持ち込むだけの制作に行き詰まりを感じるが増えてきた。自身がダイアグラム絵画から感じ取った感覚を、イメージに置き換えるだけではなく、言語に変換して見つめなおすこと。また、画材を用いて制作する感覚的な探求にとどまらず、言語による論理的な考察を加えること。これは、今後の制作への突破口へつながるかもしれない。荒川が空白へ込めた意図に少しでも寄り添うことができれば、「浮遊感」という抽象的な言葉が、画面上に実体として現れるかもしれない。この思いが最も大きな動機となり、本研究を始めた。

研究の中で見えてきたことは、「浮遊感」をもたらす大きな要因として、やはり空白は働いていたということである。また、多次元空間の表出にも、空白部分が重要な役割を持っていることが分かった。思考という行為の場（blank）の視覚化という、現実空間とは異なったモチーフが、空白部分に多層性を与え、異空間のような画面表現を生んだ。これらから、すべての空白が blank へとつながっていたことが見て取れた。空白のもたらす浮遊感や多次元空間は、blank の特徴である多層性や流動性がダイアグラム絵画に表現された結果生まれた効果だと考えることができる。

同時に、浮遊感をともなわない空白の存在を認めることもできた。紙媒体の空白を取り込んだ作品には、紙の平面性と物質性の双方を探求したものもあれば、空間性の表出よりも、文章や図形が伝える情報自体に重点が置かれていると感じさせる作品もあった。また、作品を厳密に分析してゆくと、作品や制作年ごとに画面に込められた意図、伝えたい情報が異なっていることが見えてきた。その意図に合わせて、画面の持つ空間性や空白の役割も変化している。

しかし、ダイアグラム絵画において、空白が重要な要素であることに変わりはないようである。荒川が、絵画の制作を続けた 1960 年代から 80 年代。いずれの時期においても、空白は一貫して重要な要素であった。ときには紙媒体の表面として、ときには物質感をともなった画表面として。さらには、多次元空間を一つの画面にのみ込んだ異空間として。まだ空白部分に blank という概念が当てはめられていなかったときから、その関心は思考や感覚の

視覚化だった。そこに blank という名称が付与されたときから、彼の制作物のモチーフは blank に集約されてゆく。1980 年代の blank についての考察を深めた時期の作品群では、かつてないほどに空白部分はその姿を主張し始める。初期の作品群では、事物や単語を指し示していた矢印が、空白を指し示すようになり、その存在は作品タイトルにも表れた。

荒川にとって blank の発見は、最も大きな転換点となったといえるだろう。関心が blank に向かうようになってから、彼の創造物は画表面には収まらなくなってきた。それまでにも立体作品は複数制作されてきたが、それは絵画の制作と並行され、相互に関連していた¹¹⁰。

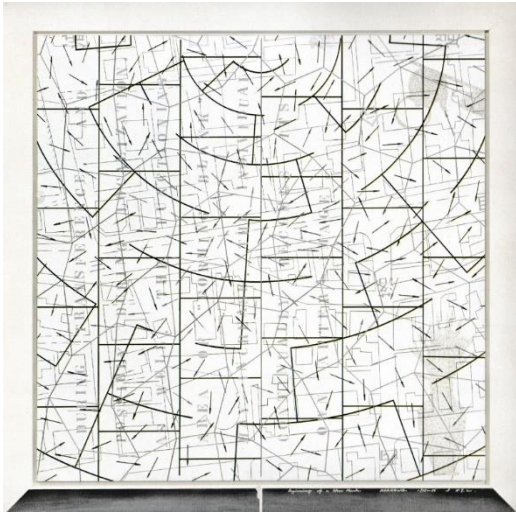
1990 年代に入ると、荒川は絵画を制作しなくなる。blank という概念の発見が、荒川を絵画から建築へと導いたのだろうか。荒川の建築では、鑑賞者が心体を総動員して鑑賞すること、つまり視覚以外の感覚や思考も用いて、荒川作品に参加することを求めるようになっていく。それは、彼の関心が blank の可視化から、blank の実体化及び blank の体験装置の制作へと、その重心をずらしていったからなのかもしれない。結果から見ると、ダイアグラム絵画は、blank の実体化のための見取り図となった。画面上では、白色をもって視界に現れていた blank body は、無色透明の容器として荒川の建築を体験した人間をすっぽり包み込むようになった。いや、既に存在していた blank に気付く力を、鑑賞者に与えたという方がふさわしいかもしれない。これらの考えはあくまでも私の推測の域を出ることはないので、断言することはできない。

しかし、ひとつだけ述べることでできるとすれば、荒川の 30 年間と、制作され続けた作品たちは、1990 年代以降も彼の思考の礎として機能していたということである。荒川の手からは、絵画や書籍、立体や建築という様々な生産物が生み出された。彼は、その思想を世に送り出せる方法であれば、美術や哲学といった狭義の分類を簡単に乗り越えた。多彩な方法を経験することによって、彼はその思想をより一層深めていくことができたといえるだろう。その 30 年間は、90 年代以降の建築作品への移行に向けての必然であった。

私が初めてダイアグラム絵画に出会ったときから長い時間がたったが、研究を始めてから何度かダイアグラム絵画の前に立つ機会を持つことができた。私は、やはり真っ白な空間に包み込まれ、無限の広さを持った多次元空間に身体を浮遊させた。そのとき、私自身の心体は blank として空間に拡張し、ダイアグラム絵画の空間の一部になっていた。

¹¹⁰ 例えば、ボトムレスは立体作品とダイアグラム絵画の両方で具現化されてきた。

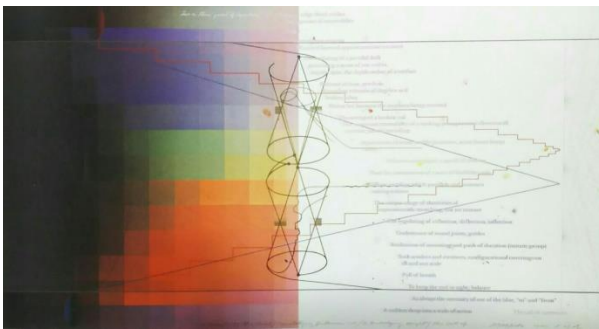
図版



(図 1)

《Beginning of a New Mark》(1985 - 86 年)

カンヴァス／アクリル 211.8×211.8 cm



(図 2)

《あるいは細部 模型の 実在している距離と あるいは具体化している重さ の招き OR DETAIL／OF THE MODEL／HYPOSTATIZING DISTANCE AND／OR EMBODYING WEIGHT／THE CALL OF... 》(1980 年)

紙／カラーリトグラフ、シルクスクリーン 86.5×159.2 cm

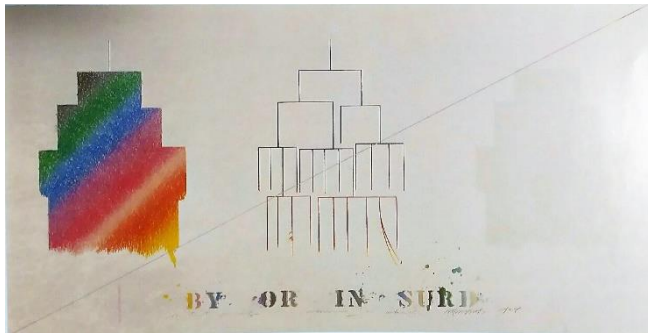


(図 3)

《芳香 REDOLENCE》(1974 年)

紙／カラーリトグラフ、シルクスクリーン、

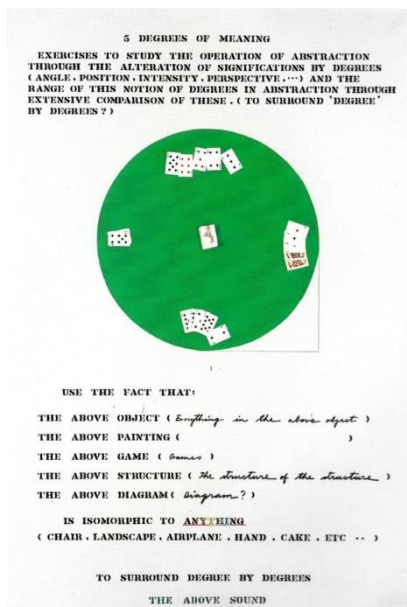
エンボス 75.5×106 cm



(図 4)

《夕方その EVENING ON WHICH》(1974 年)

紙／カラーリトグラフ、シルクスクリーン、エンボス 79×157.7 cm



(図 5)

《意味のメカニズム》より《5. 意味の諸段階》

(1963 - 88 年)

カンヴァス／油彩他 244×173 cm

セゾン現代美術館蔵



(図 6)

《図式の欲望 The Desire of the Diagram》(1985 年)

カンヴァス／アクリル 211×181.2 cm

東京国立近代美術館蔵



(図 7)

《The Figure of Form》(1984 - 85 年)

カンヴァス/アクリル 212.2×212.5 cm



(図 8)

《意味のメカニズム》より《12. 意味の感情》(1963 - 88 年)

カンヴァス／油彩他 244×173 cm



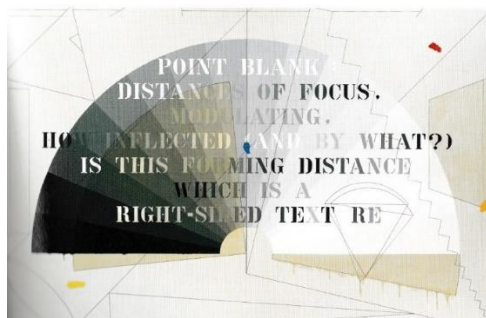
(図 9)

《意味のメカニズム》より

《11. 意味のマッピング》(1963 - 88 年)

カンヴァス／油彩他 244×173 cm

セゾン現代美術館蔵

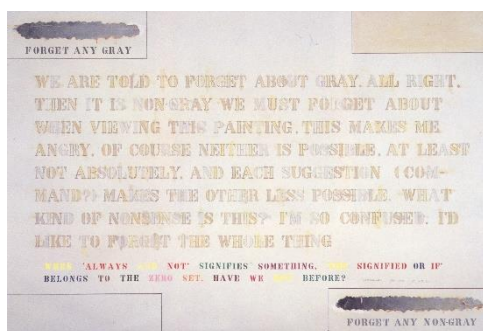


(図 10)

《フォーリング・インフレクションズ Falling Inflections》(1978 年)

カンヴァス／アクリル 168×254 cm

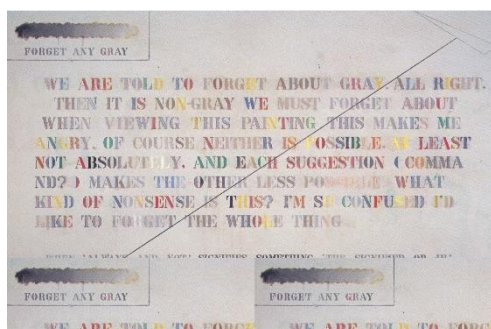
横浜美術館蔵



(図 11)

《ピンク Pink》(1971 - 72 年)

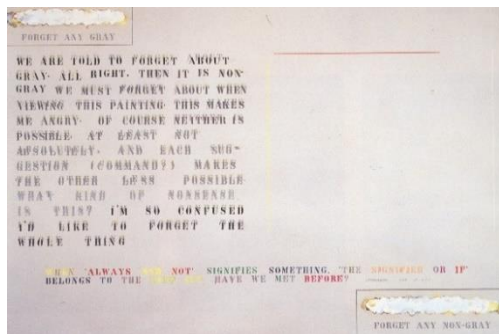
カンヴァス／アクリル サイズ不詳



(図 12)

《クールベのカンヴァス Courbet's Canvas》(1972 年)

カンヴァス／アクリル 167.6 × 254 cm

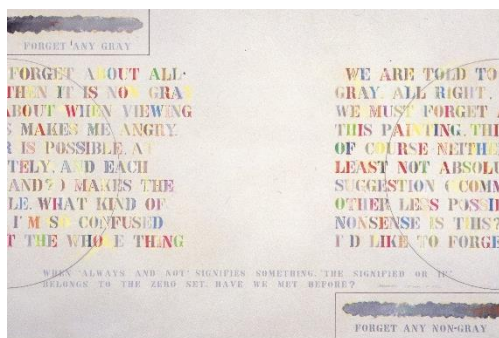


(図 13)

《あらゆることを忘れよ Forget Everything》(1971 年)

カンヴァス／油彩、アクリル 172.5×254 cm

国立国際美術館蔵

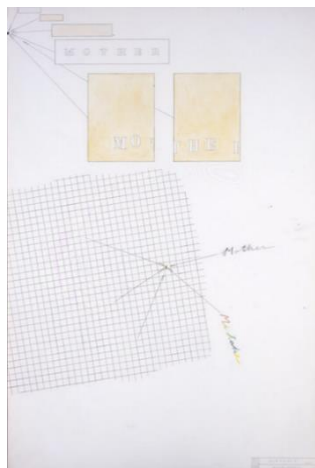


(図 14)

《外科医のおしゃべり Surgical Chat》(1971 - 72 年)

カンヴァス／アクリル 172.5×254 cm

国立国際美術館蔵

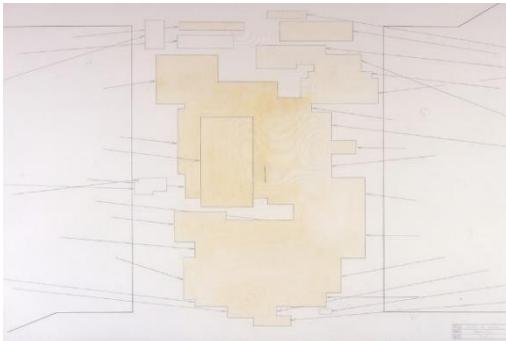


(図 15)

《肖像 No.1 Portrait No.1》(1961 - 62 年)

カンヴァス／油彩、アクリル、鉛筆 183×122 cm

国立国際美術館蔵

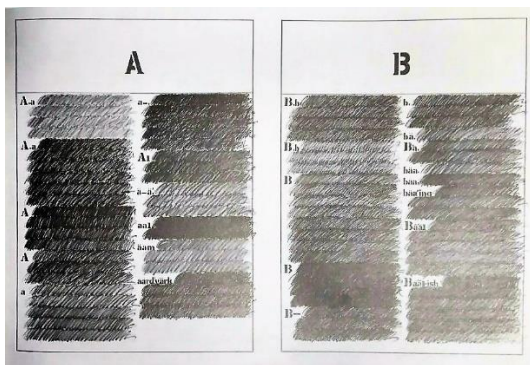


(図 16)

《言葉のような線 Line as Word》(1963 年)

カンヴァス／油彩、アクリル、鉛筆 165×246.5 cm

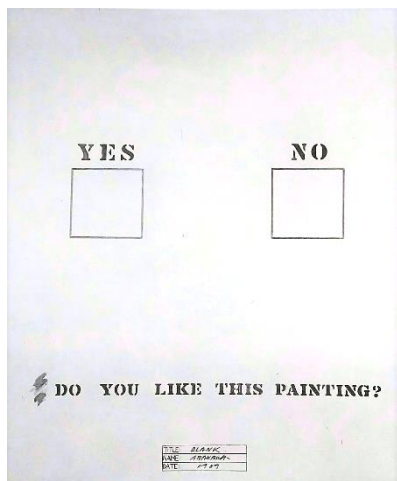
国立国際美術館蔵



(図 17)

《無題 (ウェブスター20 世紀辞典 A と B) Untitled(Webster's Dictionary A and B)》(1965 - 66)

カンヴァス／油彩他 167.5×244 cm



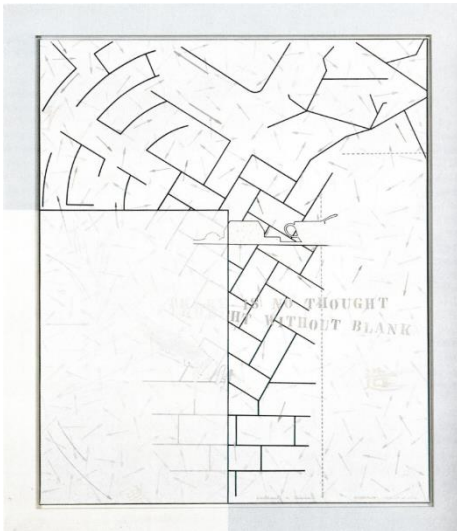
(図 18)

《意味のメカニズム》より《3. あいまいな地帯の提示》《BLANK》

(1969 年)

カンヴァス／油彩他 244×173 cm

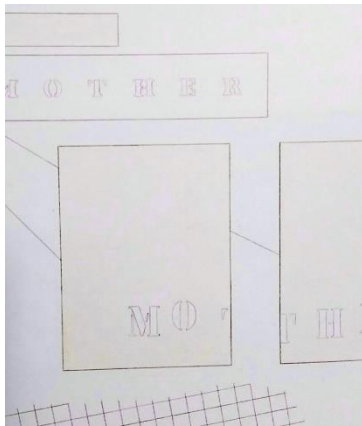
セゾン現代美術館蔵



(図 19)

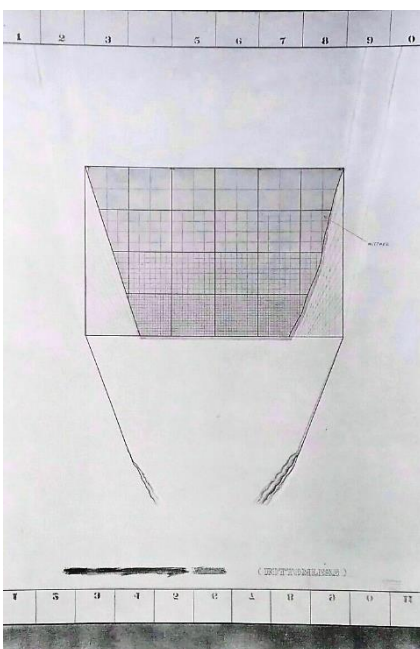
《Without a Given》(1984 - 85 年)

カンヴァス／アクリル 211×181.2 cm



(図 20)

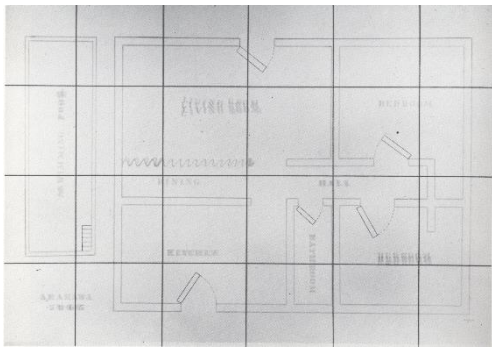
《肖像 No.1 Portrait No.1》部分拡大



(図 21)

《ボトムレス Bottomless》(1965 年)

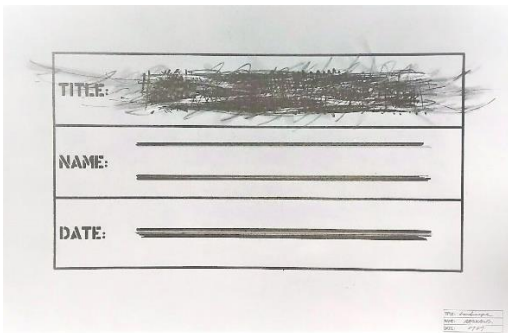
カンヴァス／油彩他 サイズ不詳



(図 22)

《想像力の部分の図式 The Diagram of Part of Imagination》(1964 - 65 年)

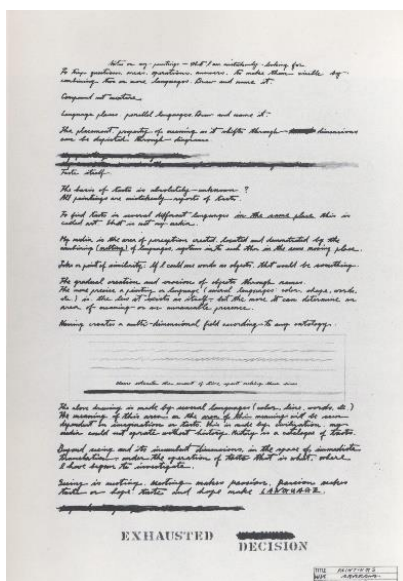
カンヴァス／油彩他 サイズ不詳



(図 23)

《風景 Landscape》(1969 年)

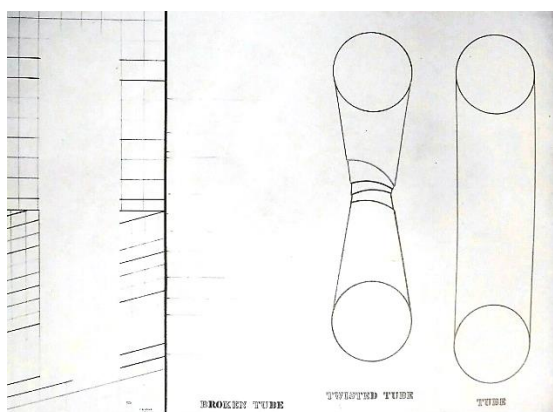
カンヴァス／油彩他 サイズ不詳



(図 24)

《絵画ら Paintings》(1969 年)

カンヴァス／油彩他 サイズ不詳

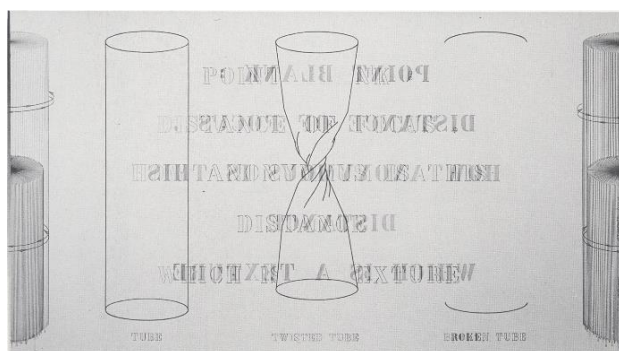


(図 25)

《チューブラー Tubes》(1965 年)

カンヴァス／油彩他 160×226 cm

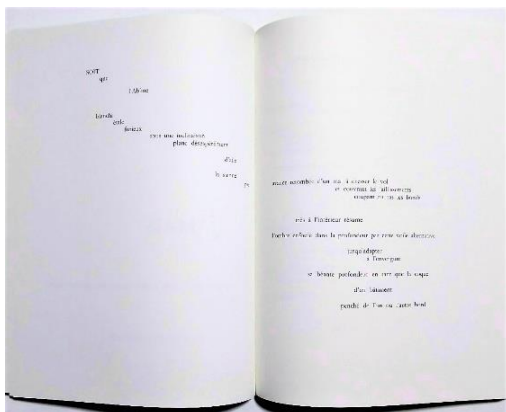
The National Gallery of Australia 蔵



(図 26)

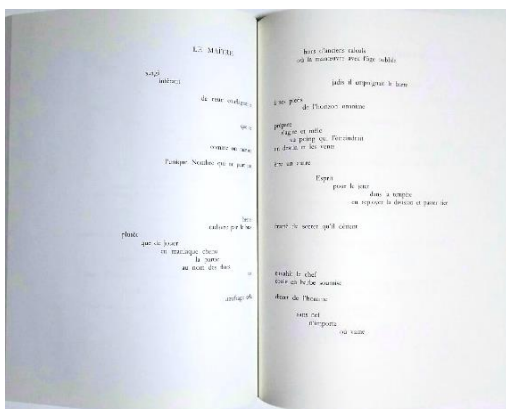
《形成する湿り気 Forming Wetness》(1977 - 78 年)

カンヴァス／油彩他 サイズ不詳



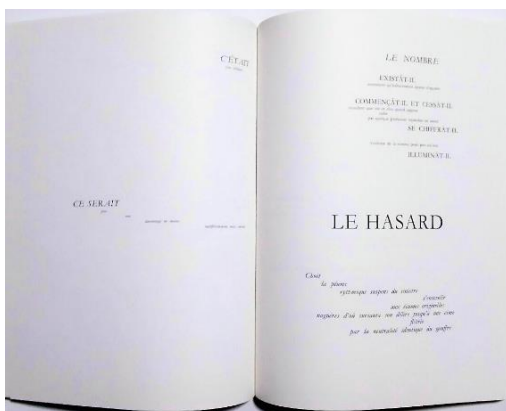
(図 27)

『骰子一擲』より第3面



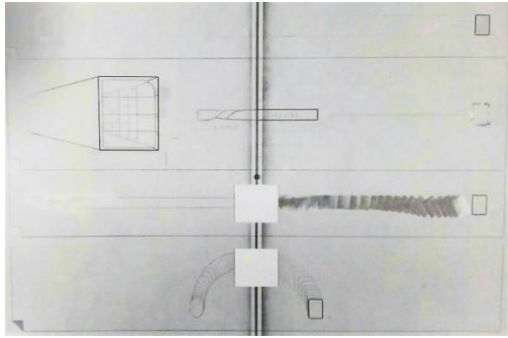
(図 28)

『骰子一擲』より第4面



(図 29)

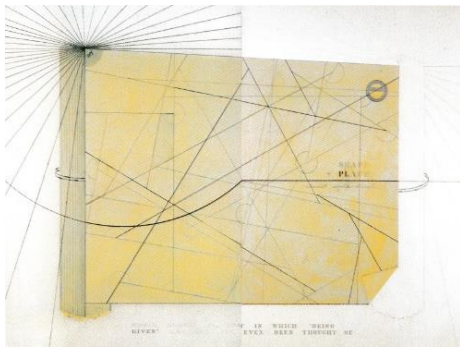
『骰子一擲』より第9面



(図 30)

《コンパスを無視せよ Ignore the Compass》(1964 年)

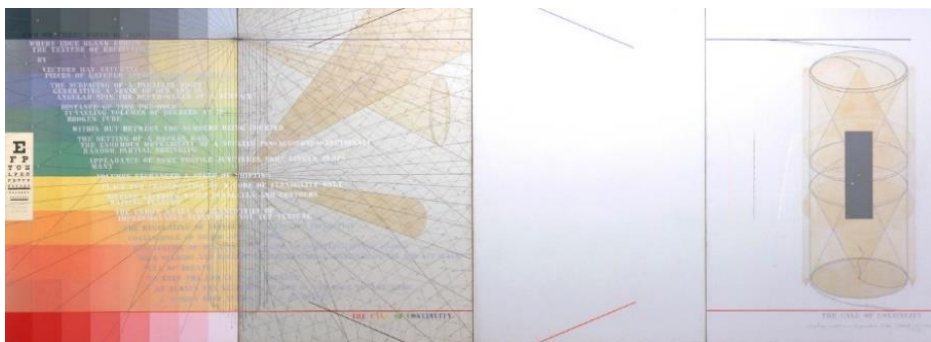
カンヴァス／油彩、鉛筆 161×239 cm



(図 31)

《連続性の喘ぎ Gasp of Continuity》(1975 - 76 年)

カンヴァス／油彩、アクリル 250×335.4 cm

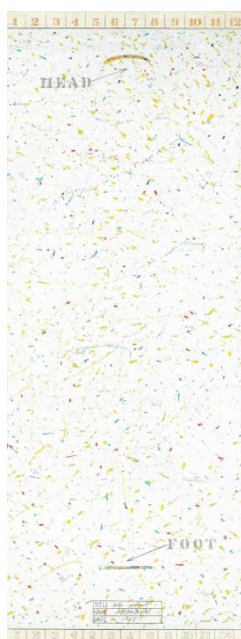


(図 32)

《熱をもつもののなかに入れること／私たち Insertion within a Temperature/We》(1979 - 80 年)

カンヴァス／アクリル、鉛筆、コラージュ 254×692 cm (4 パネル)

名古屋市美術館蔵



(図 33)

《自画像 Self portrait》(1967 年)

カンヴァス／油彩、鉛筆 173×62 cm

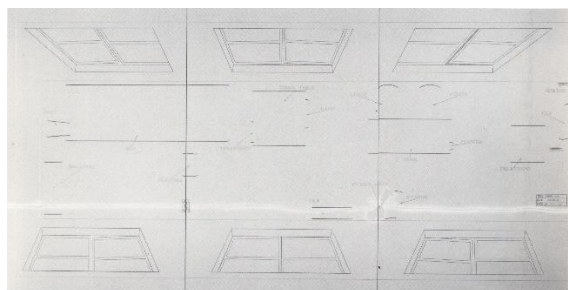
名古屋市美術館蔵



(図 34)

《アルファベット・スキン The diagram of Alphabet Skin》(1966 年)

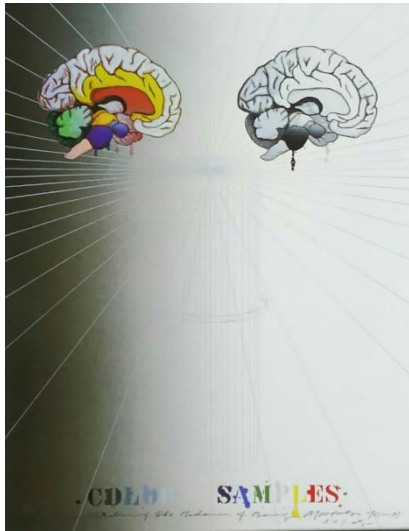
紙／ブループリント 61×91.5 cm



(図 35)

《アルファベット・スキン The diagram of Alphabet Skin》(1966 年)

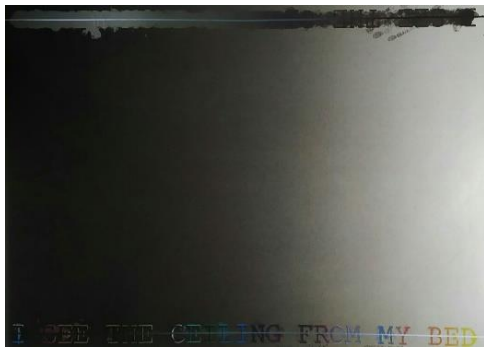
カンヴァス／油彩 238.7×457.2 cm (3 パネル)



(図 36)

《色見本 No.2 COLOR SAMPLES No.2》(1979 年)

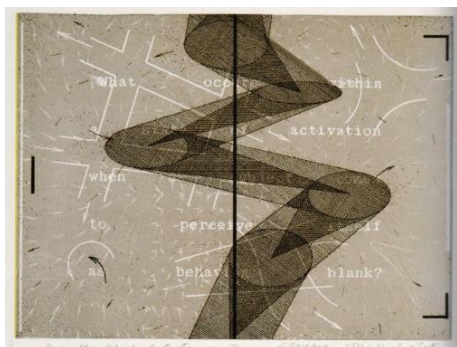
紙／カラーリトグラフ 76.5×59.5 cm



(図 37)

《虹彩の域 Iris Field》(1979 年)

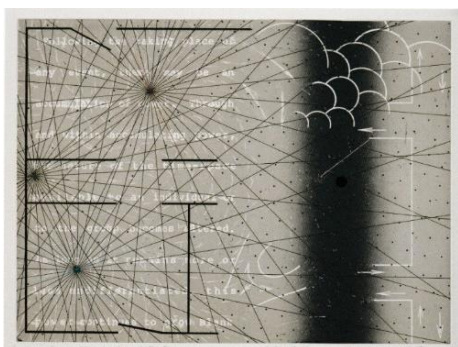
紙／カラーリトグラフ、シルクスクリーン、エンボス 76×106.2 cm



(図 38)

《実際には：盲目の意志 IS AS IT:BLIND INTENTIONS II》(1982 - 83 年)

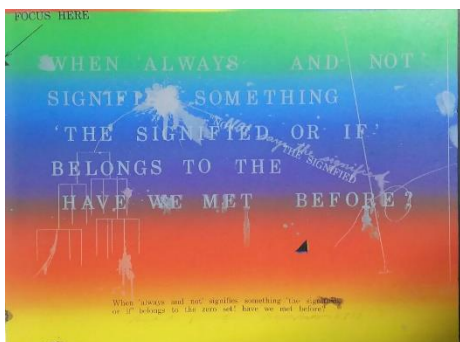
紙／カラーエッチング、ドライポイント、手彩色 45×60.7 cm



(図 39)

《実際には：盲目の意志 IS AS IT:BLIND INTENTIONS VI》(1982 - 83 年)

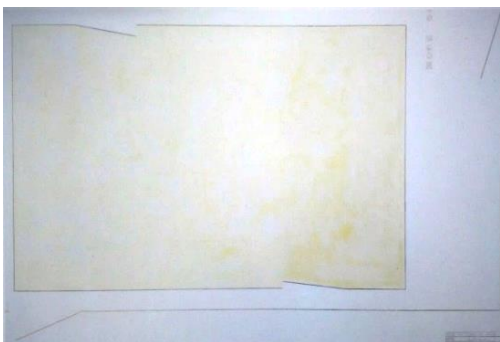
紙／カラーエッチング、アクワチント、手彩色 45×60.5 cm



(図 40)

《「否」と意味されるものが言う 無題4 “NO!” SAYS THE SIGNIFIED UNTITLED4》(1973 年)

紙／カラーリトグラフ、コラージュ 57×76.5 cm



(図 41)

《話している場所 The Place of Saying》(1963 年)

カンヴァス／油彩、アクリル、鉛筆 165×246.5 cm



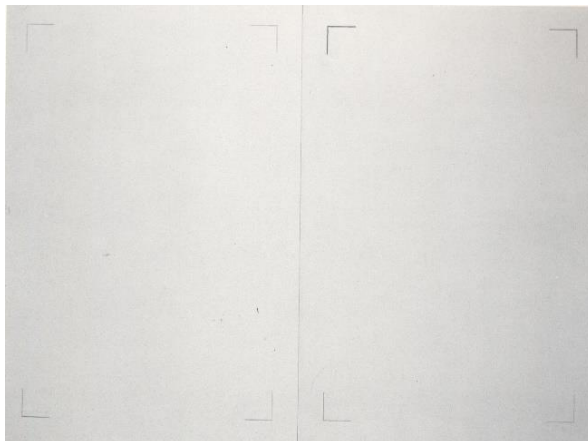
(図 42)

《大気のように何かに似ているもの：意図のある空間 Atmospheric Resemblance : Space as Intention》

(1982 - 83 年)

カンヴァス／アクリル 335.5×1091.5 cm (5 パネル)

名古屋市美術館蔵



(図 43)

《無題の形成 The Forming of Untitled》(1962 年)

カンヴァス／油彩他 91×182 cm

謝辞

本論文は、筆者が京都教育大学大学院教育学研究科 教科教育専攻 美術教育専修 修士課程に在籍中の研究成果をまとめたものです。

本研究にあたって、同専攻教授岩村伸一先生、丹下裕史先生には、指導教官として適切な助言を賜り、また終始熱心なご指導をいただきました。ここに感謝の意を表します。また、山内朋樹先生には副指導教官として、論文の細部にわたって丁寧にご指導していただきました。心より感謝いたします。また、本論文の執筆にあたり、同専攻小林良子先生には貴重な資料を提供していただきました。本当に有難うございました。

名古屋市美術館の山田諭学芸課長、笠木日南子学芸員、名古屋市美術館の皆様には、本研究の調査において重要な資料を提供していただき、また、作品の熟覧を快く受け入れていただきましたことを心より感謝申し上げます。

引用・参考文献

【原典】

- ・荒川修作、中村雄二郎、1980 年「対談 新しい創造を求めて」『ART VIVANT』第 1 号、西部美術館
- ・菅野昭正、荒川修作、渋谷孝輔、1986 年「徹底討議 虚無の中で苦闘したマラルメのあとで」『ユリイカ』18 巻 10 号、青土社
- ・荒川修作、マドリン・ギンズ、1988 年『荒川修作展—意味のメカニズム』（展覧会図録）市川浩監修・翻訳、西部美術館編、リブロポート
- ・荒川修作、マドリン・ギンズ、1988 年『死なないために／TO NOT TO DIE』三浦雅士訳、リブロポート
- ・野間宏、荒川修作、1991 年「方法としての空虚と無—道徳・信仰・思想・芸術…（未発表遺稿対談 野間宏のまなざしの向こうへ）」『新日本文学』46 巻 10 号、新日本文学会
- ・荒川修作、丸山洋志、1996 年「建築とは何か？」『現代思想 総特集荒川修作＋マドリン・ギンズ』24 巻 10 号、青土社
- ・荒川修作、2003 年「北原君へ」『環：歴史・環境・文明：学芸総合誌・季刊』第 14 巻、藤原書店
- ・マドリン・ギンズ、荒川修作、2010 年『ヘレン・ケラーまたは荒川修作』渡部桃子監訳、新書館

【文献・資料】（五十音順）

- ・秋山澄夫、1984 年「日本語訳・骰子一擲・ノート」『骰子一擲』思潮社
- ・イタロ・カルヴィーノ、1986 年「精神の色彩」『第 6 回 オマージュ瀧口修造 荒川修作展』（展覧会図録）佐谷画廊
- ・江原順、1977 年「パリの荒川修作展」『芸術新潮』28 巻 6 号、新潮社
- ・エルヴィン・パノフスキー、2009 年『〈象徴形式〉としての遠近法』木田元、川戸れい子監訳、筑摩書房
- ・岡田隆彦、1983 年「読む絵画—荒川修作論」『ユリイカ』15 巻 12 号、青土社
- ・岡田潔、平林恵、山田諭編、2005 年「荒川修作展を解説する展」（展覧会図録）名古屋市美術館

- ・金子美樹、2012 年「花鳥画」の美的空間を明日に伝える一日本画が育んだ象徴表現と上村松篁・敦之芸術』『月刊美術』38 巻 7 号、実業之日本社
- ・「大阪国立国際美術館コレクション展 出品作品リスト「コレクション1 荒川修作と1960 - 70 年代の美術」」2010 年、国立国際美術館
- ・ステファヌ・マラルメ、フランソワーズ・モレル、2009 年『賽の一振りは断じて偶然を廃することはないだろう 原稿と校正刷 フランソワーズ・モレルによる出版と考察』柏倉康夫訳、行路社
- ・ステファヌ・マラルメ、1984 年『骰子一擲』秋山澄夫訳、思潮社
- ・高橋幸次、1991 年「序論：空間を形成する－荒川修作のモチーフの諸相をたどる試み」『荒川修作の実験展－見る者がつくられる場』東京国立近代美術館
- ・建畠哲、古谷誠章、本間桃世、塚原史、2014 年「パネルディスカッション」『會津八一記念博物館 研究紀要』第 16 号 早稲田大学會津八一記念博物館
- ・田中綾子、2014 「アラカワ+ギンズ：絵画から建築へ」『荒川修作の軌跡－天命反転、その先へ』早稲田大学會津八一記念博物館
- ・塚原史、2014 年「荒川修作の軌跡 プレイバック荒川」『會津八一記念博物館 研究紀要』第 16 号、早稲田大学會津八一記念博物館
- ・塚原史、2009 年『荒川修作の軌跡と奇跡』NTT 出版
- ・難波英夫、坂本里英子編、2013 年『セゾン現代美術館コレクション選』財団法人セゾン現代美術館
- ・平井亮一、1979 年「音声言語とダイアグラム 荒川修作全版画展」『みづゑ』886 号、美術出版社
- ・堀内貞明、永井研治、重政啓治、2010 年『絵画空間を考える』武蔵野美術大学出版局
- ・松村明、山口明穂、和田利政編、2005 年『国語辞典 第十版』旺文社
- ・マドリン・ギンズ、1980 年「アラカワ・図形からモデルへ」『ART VIVANT』第 1 号、西部美術館
- ・満生和昭編、1984 年『ARAKAWA PRINT WORKS 1965~1983』ギャラリーたかぎ
- ・三浦雅士、1986 年「荒川修作－油彩 隠喩としての視点」『季刊みづゑ』第 939 号、美術出版社
- ・モーリス・ブランショ、1977 年『マラルメ論』栗津則雄、清水徹、筑摩書房
- ・本江邦夫、1996 年「荒川のいうブランクについて」『現代思想 8 月臨時増刊号 荒川

修作+マドリン・ギンズ総特集』第24巻第10号、青土社

- ・レオン・バッティスタ・アルベルティ、1992年『絵画論 新装普及版』三輪福松訳、中央公論美術出版

【図版資料】

- ・『ART VIVANT』1980年、第1号、西部美術館
- ・荒川修作、マドリン・ギンズ、1988年『荒川修作展—意味のメカニズム』（展覧会図録）市川浩監修・翻訳、西部美術館編、リプロポート
- ・岩崎吉一、本江邦夫、高橋幸次、中林和雄編、1991年『荒川修作の実験展—見る者がつくられる場』（展覧会図録）東京国立近代美術館
- ・岡田潔、平林恵、山田諭編、2005年「荒川修作展を解説する展」（展覧会図録）名古屋市美術館
- ・佐谷和彦編、1986年『第6回 オマージュ瀧口修造 荒川修作展』（展覧会図録）佐谷画廊
- ・ステファヌ・マラルメ、フランソワーズ・モレル、2009年『賽の一振りは断じて偶然を廃することはないだろう 原稿と校正刷 フランソワーズ・モレルによる出版と考察』柏倉康夫訳、行路社
- ・塚原史、奥間政作、2014年、『荒川修作の軌跡—天命反転、その先へ』早稲田大学會津八一記念博物館
- ・パブリッシングハウス編、2016年『富士ゼロックス版画コレクション×横浜美術館 複製技術と美術家たち—ピカソからウォーホルまで』（展覧会図録）、パブリッシングハウス
- ・マドリン・ギンズ、荒川修作、2010年『ヘレン・ケラーまたは荒川修作』渡部桃子監訳、新書館
- ・満生和昭編、1984年『ARAKAWA PRINT WORKS 1965~1983』ギャラリーたかぎ

付論

研究を始めて、荒川修作作品の鑑賞機会を何度か持つことができた。研究を進めるうち、私自身が今後高等学校の美術教育に携わり、鑑賞教育を行うにあたっての新たな視点を得ることができた。ひとつめは、身体感覚に根差した鑑賞である。もうひとつは、情報伝達の手段として描かれた作品を、解読してゆくような鑑賞方法である。

ひとつめの身体感覚に根差した鑑賞について。これは、本研究をとおして重視した点である。画面構成や色彩によって、鑑賞者にもたらされる身体感覚がどのように変化するかということを重心に据えて鑑賞を重ねた。もしかしたら、身体感覚を意識しながら絵画と向き合うことは、絵画の鑑賞では多くないことかもしれない。しかし、絵画に現れる図像や質感は、鑑賞者の身体感覚に作用することがある。温度や光、風の存在さえ感じさせるような作品がある。そこには色彩のもつ性質や画表面の質感といった物質としての絵の具があり、タッチや図像などの作者の手から生み出された形態がある。このような緒要素が画面上で総合され、鑑賞者の視覚から取り込まれた内容が身体感覚に訴える。ダイアグラム絵画と私の場合、それは浮遊感と、広い多次元空間の広がり、光の存在だった。

もう一つの、画表面に描かれた情報を解読してゆく鑑賞方法について。私の経験という狭い範囲内ではあるが、学校の美術教育における鑑賞では、作者の持つ背景やそのときの感情、画面のもつ叙情性、または技法の革新性を重視したものが記憶に残っている。しかし、荒川修作の絵画はダイアグラムで構成されており、そこには従来の窓としての絵画も、イメージ表現としての絵画も存在していない。荒川作品ではダイアグラムを外見だけ採用したのではなく、ダイアグラムの機能をまるごと取り込んでいる。つまり、情報を伝えることが第一にあるため、必然性を持った形態や色彩を持っているのだ。一見難解に見えるダイアグラム絵画も、荒川の言葉や一連の作品群を見ていくと法則や情報の内容が見えてくる。本論でも触れているが、荒川は絵画を描くことが目的だったのではなく、絵画という「伝達手段」を選択して、彼の哲学や思考を世界に伝えたかったのだ。ダイアグラム絵画が「言語として制作された絵画」であるということを知ったとき、私は強く揺さぶられた。これまで見えていた絵画が、その表面に描かれた図像が、全く異なるものに見えた。

本研究で体験した二つの鑑賞方法から、鑑賞でも制作でも一面ばかりを見ていても気が付かないことがあるということを知ることができた。荒川作品以外の鑑賞においても、たくさんさんの面を見ることができるよう、様々な接近方法を試み、丁寧に鑑賞する姿勢を大切にしたい。