



藝術祭 ノート

港千尋

tarl
TOKYO ART
RESEARCH LAB

目次

- 1 章 プロキシミティの窓 —— 04
- 2 章 スタイルを変える —— 12
- 3 章 マイクロストーリーの発見 —— 18
- 4 章 縁のなかのアーキテクト —— 28
- 5 章 リアセンブリングの実験 —— 36
- 6 章 紙の共和国 —— 42
- 7 章 風景を知る —— 48

[英訳] Window of Proximity —— 56

[資料] 芸術祭関連年表 —— 62

表紙 | 田島 秀彦によるインスタレーション
あいちトリエンナーレ 岡崎 石原邸
扉 | 田島秀彦 「6つの余地と交換可能な風景」
愛知芸術文化センター 11階展望回廊 あいちトリエンナーレ2016

芸術祭

ノート

港千尋



プロキシミティの窓

●— 時空をつなぐ窓

アートの世界は多様性の世界である。膨大な作品と長い歴史を前にすると、どうしたらよいのか途方に暮れてもおかしくはないが、多様性の世界には、どこから始めてもよいという利点がある。茫洋とした海へ向かうのに、ここでなくてはいけないという岸辺はない。どの岸から入っても海は海。青のグラデーションを横断しながら、やがては別の岸辺にたどり着く。アートの歴史は海よりもずっと短い、それが育む多様性という点では似ているところもある。アートにはどんな時代や場所から始めても、必ず別の時代や場所へ連れて行くような流れや通路がある。そうした流れはおそらくどんな作品にも内在していて、それが見えない結びつきを作っている。その意味でアートの世界はそれ自体が一個の作品、ただし未完の作品だと言えるかもしれない。

ゴシック聖堂にあるバラ窓は、小窓の集まりで出来ている。有名なシャルトルの大聖堂のように大きなものとなると、双眼鏡がなければディテールを見るのは難しい。それでも隣接する窓を順に眺めてゆくと、精緻な幾何学模様のなかに物語が描かれているのがわかる。アートの世界とは、たくさんのバラ窓を立体的に組み合わせたようなものだろう。ひとつひとつの窓はそれが作られた時代や文化のまとまりがあるが、どこかで別の窓と接している。バラ窓を三次

元に拡張した様子を想像してみよう。球体を成しているどの窓から始めても、隣接した窓を通して、別の窓へ行ける。バラ窓としてのアートの世界は、おそらく球体がいくつも重なり、不規則な入れ子状をなしている。ひとつの窓から別の窓へと辿る経路も単一ではなく、そこにはまだ誰も辿ったことのない思わぬ道が隠れているにちがない。

想像の双眼鏡の倍率をあげると、それら無数の窓で働く人々の姿が見えてくる。時代によって文化によって彼らの姿は異なるが、どの窓でも人々の表情は真剣である。素材を提供する人、材料を運ぶ人、図面を引く人と、さまざまな人が忙しく立ち回り、時代と場所によっては工場の親方やアーティストと呼ばれる人も現れる。シャルトル大聖堂ではスタンドグラスの青が有名だが、「シャルトルの青」を作り出したのはひとりの人間ではなく、そうした人々の集まりだろう。素材や技術は隣接しない窓へ伝わることもある。近代世界は地理的に離れた場所で素材を通して、想像力が刺激された時代である。葛飾北斎が描いた透明感のある水と空に、ベロ藍と呼ばれたプルシアンブルーが含まれていることはその一例である。それが分かったのは現代の話だから、江戸時代の作品にさえ未知の通路が隠されていたことになる。このようにアートの世界はどの窓においても、制作と探究が続けられているという意味で、設計と建設が休むことなく続く世界だとも言えるだろう。

そうした世界の一部を特定の場所にもってくるのが芸術祭である。アートの世界の全体に比べればほんの一部には過ぎないが、多様性の世界を見せるという意味でも、また設計と建設が持続的に行われるというライブ感を伝える意味でも、芸術祭はアートにとって重要な形式である。多様性の具体的な中身を進行形で作り出しながら、そこに多くの人が関わって成立するのが芸術祭であるから、原理的にはふたつとして同じイベントは存在しない。類似性は認めら



アーキテクト・オブ・エア 「ペンタルム・ルミナリウム」 岡崎市 康生会場
あいちトリエンナーレ2016

れても、そこで生まれる経験は異なるというよい。仮に参加する作家が同じでも条件が違えば、それが大きく結果に反映する。人、予算、場所、時間と結果を左右する条件はいくつもある。

ひとつの芸術祭はそれ自体が一個の窓となって、別の芸術祭に影響を与える。たとえばベネチア・ビエンナーレは、国別、作家別、テーマ別といったいくつかの形式が集合している、複合的なバラ窓である。最古で最大のイベントであるが故に、形式としては固定化が避けられないが、そこで生まれた情報や人間関係は別の都市の芸術祭に影響し、たとえ同じ作品であってもベネチアとは異なる経験を可能にする。ベネチアはそれ自体が一個の芸術品であるような都市だが、極端な過疎化と観光化が同時進行するという意味では、住民性の感じられない都市と言ってもいい。ベネチアが抱える過疎化の原因と日本の地方都市のそれとでは方向がまったく異なる。当然、同じ作品でも見え方は異なるだろう。見え方、感じ方が異なってくる、そこが重要なポイントである。アートが与えるのは、感覚を通して別の世界へと近づく窓である。

● プロキシミティをつくりだす

だが今日それはバラ窓の喩えで表せるほどには、容易ではない。というのも「窓」そのものが大きな変化の最中にあるからだ。1995年に世界的なヒット商品として登場したWindows 95によりインターネット時代が本格化したと言われるが、その「窓」が今日のような世界の幕開けとなるとは、誰も想像していなかったのではないだろうか。たった20年の間にコンピュータは製品のみならず、われわれの生活の細部にまで入り込み、実質的に支配するまでに拡大している。それがなかった時代の生活を思い出すことが難しいくらい、われわれの知的生活は格段に便利になったことも事実である。しかしその同じテクノロジーを人間が使いこなす以上に、テクノロ

ジーのほうが人間を使っていることにわれわれは気がついている。誰にも止めることの出来ない機械として、人間と人間との関係にまで深く介入しているのである。

監視社会の問題はもっとも深刻なもののひとつであろう。この20年間で監視カメラの数がどれだけ増加したかは想像を絶するが、たとえば世界中の監視カメラ映像を見ることができるサイトが話題になるくらい、日常化したということは確かである。おそらく自宅を出て職場に至るまでに設置されているカメラの数は、数百を下ることはないだろう。もちろん監視体制はカメラだけの話ではない。スノーデン事件が明らかにしたように、ありとあらゆる情報が監視体制下にある社会は、パノプティコン的監視装置のなかにそのまま取り込まれた社会だとも言える。それは人間を世界へと誘う窓というよりは、社会のなかに不信と不安をつくり出すスクリーンであり壁である。社会的分断がいちだんと深刻化する状況にとって、アートは新たな窓を設定できるであろうか。

1995年がインターネットの爆発的拡大のスタートだったならば、2015年に同様の話題を提供したのが人工知能である。楽観論と批判的悲観論が混在しているものの、20年前よりもはるかに速いスピードで、AI技術は社会の隅々に入ってゆくだろう。思えばIBMが開発したスーパーコンピューター「ディープブルー」が人間を相手にチェスを挑んだのも20年前である。人間と機械は一勝一敗で済んだが、ある意味でそれは牧歌的な時代でもあった。今日のディープラーニングの手法が招くのは、もはや「勝負」など成立しない牧歌的でも詩的でもない世界であろう。それは自然科学だけでなく人文科学の分野にも及んでおり、いわゆるデジタル・ヒューマニティーズの成果は、人文科学のあり方を根底から問い直すことにもなりかねない。

なにも黙示録的な風景を描く必要はないのだが、しかしこうした

テクノロジーの幾何級数的成長は、アートと無関係の話ではない。作曲にAIが使われはじめていることが示しているように、感動の数値化と音楽の自動生成技術は、いずれより複雑で技巧的な作品へと至るだろう。それをどう評価するかは、アートのあり方にも関わる問題である。というのも人工知能の開発には今後さらに、知の垣根を超えた多様な分野の交流と結束が必要になることが確実だからである。特に感性を備えた知能の開発にとって、アートの協力は不可欠になるだろう。写真、映像、メディアアートがそうだったように、AIも技術のひとつとして扱うアートが成立することも間違いない。

芸術祭にAIがアーティスト名で参加する日も遠くはないだろうが、それよりも前にいまある技術でできることがある。情報技術は芸術祭にとっても、ほぼあらゆる局面でさまざまな応用が期待されるからである。プレスにはじまりサイン、マップ、ガイドといった観客とのコミュニケーションは、モバイル端末とモノのインターネット技術（IoT）によって劇的に変化するだろう。それだけではない。同じ技術は、芸術祭の重要な柱のひとつであるエデュケーションやパブリックプログラムにも利用され、それぞれの分野のあいだに壁はなくなる。広報、普及、教育、参加プログラムは、連携するひとつのプログラムに統合される可能性もある。そこで発生するアンケートなどを通じた感想やその他の現場からの情報の蓄積がアーカイブされてゆくなれば、芸術祭の「事前」と「事後」は、ひとつのプラットフォームを共有することになるだろう。そのために必要な個々の技術はすでに手に届くところにあるのだから、課題はむしろそのための組織づくりとチームのパフォーマンスということになる。ここでもまた隣接性がキーワードとなる。情報技術的な言葉を採用すれば「プロキシミティ」であるが、すでに社会学や民族学で用いられている言葉でもあるから、一定の地域や場所を対象とする芸術祭にとっても有用な概念になる。

以上のような技術的な変化と社会がたどる方向を考えたとき、芸術祭には感覚を通じたプロキシミティを生み出すことが求められるはずである。アートの多様性は、その世界への入口をどこにでも作り出すことを可能にするが、それだけでは、その入口がどこへ通じているかを示すことはできない。はじめて出会う人間がアートをつうじ、ひとときのコミュニティをつくる。このようなプロキシミティは、芸術祭の作り手の力にかかっている。



スタイルを変える

● 絶滅と標準化

ビエンナーレやトリエンナーレと呼ばれる国際芸術祭がベネチア・ビエンナーレに始まることはよく知られている。ナポレオンによる侵略で疲弊しデカダンの道を歩んでいたベネチアにとって、それはアートによる町興しの意味もあったのだろう。十九世紀末に始まったという意味では、近代オリンピックの始まりとも重なっている。そして二十一世紀。まだ最初の四半世紀にも至っていないのに、巷で聞かれる話にはどうも世紀末的なトーンが強い。ついこの前の二十世紀末には聞かれなかったような類の、末法的なものである。二十一世紀末までにはまだ八十年以上あるのだが、早くも終焉が時代のテーマになったかのようだ。

いまそれを大別してみると、終焉にもいくつかのサブテーマがあるようで、その代表格は「絶滅」になるだろう。それなりに強い言葉である。たとえばピュリッツァー賞を受賞した『6度目の大絶滅』の日本版の帯にはこうある。

「2050年までに種の半分は消滅する!？」

生物多様性の危機についての本はいくらかもあるが、世界の各地で起きていることの詳細をまとめたエリザベス・コルバートの報告は説得力があり、アル・ゴアの『不都合な真実』とはまた別種の怖さを感じさせる。2050年を待たずともサング類の三分の一、哺乳類

の四分の一、鳥類の六分の一、植物の二分の一が姿を消そうとしているというのである。大絶滅というと、わたしたちは恐竜を思い浮かべるが、絶滅のスピードは現在のほうが深刻のようだ。恐竜時代における絶滅が1000年に1種だったのが、現在では毎年四万種のペースで進んでいるという。その理由は原著の副題が示している。

AN UNNATURAL HISTORY

ナチュラルヒストリーは普通「自然史」のことである。これまで五回あったとされる大絶滅もそこに含まれるが、今回はそうではない。アンナチュラル、つまり「不自然な」歴史としての人為による大絶滅だ。言うまでもなくそれは「人為」のひとつことでは済まないような深刻さで、地質学的な区分に値するかもしれない。「人新世へようこそ」とコルバートが題した章には、人新世すなわちアントロポシオンという新語の来歴が語られている。人為の痕跡が地質学的に、ひとつの時代を画すると認められる可能性がある。後で触れるように、わたし自身はこの人新世＝アントロポシオンという言葉と概念をそのまま使うことにややためらいがあるのだが、しかし人類の活動が地球規模で甚大な影響を与えているという事実は、事実として受け止めるしかない。東日本大震災と福島第一原発事故を経験した日本では、なおさらである。

原発はもとより温室効果ガスをはじめとする環境破壊の実態についてあらためて書く必要はないだろうが、現在のような大量生産と大量消費の生活スタイルを続けるかぎり、コルバートの報告のとおりになっても何の不思議もない。少なくとも人間が引き起こしている生物種の絶滅問題は、われわれの生活のスタイルにかかっている。生まれたときからすべての人がそうしていたと思えるほど、ほとんど見えないまでに自然な体制となったスタイルであるが、この「ライフスタイル」という言葉の変遷はなかなか面白い。

もともとこの言葉を使ったのは、オーストリアの心理学者アルフ



上・右 | LOCUS FABER ツクロッカ「移動型バスミュージアム MOBIUM」あいちトリエンナーレ2016

バスの内部を巨大万華鏡にするワークショップを行い、揺れると動くミラーのついたモビールをバスの内部に展示。その後、バスに乗って町を一周する体験型展示が開かれた。バスの外装は黒板になっており、チョークで絵を描ける。ここにも新しいスタイルの実験がある。

レッド・アドラーである。アドラー心理学を知る人なら誰もが最初に出会ったのが彼の「ライフスタイル分析」だが、それは個人の人生についての心理学用語として使われており、一般的な「生活の仕方」「生き方」の意味で人口に膾炙するようになったのは1960年代である。これに注目して、新たなマーケティング理論に発展させたのがセオドア・レビットだった。レビットは今日でもマーケティング理論で大きな影響力を持っているが、彼は1980年代の著作でモノを売ろうとしてはいけない、そのモノが消費されるような生活そのものを売らなければならないと説いた。当時彼が例としてあげたのはフーバー社の全自動洗濯機だったが、この考え方はまたたく間に世界中に広まって、日本でもライフスタイル重視の広告一色になって



ゆく。ただレビットが考えていたモノは、洗濯機のような家電製品ではなく、それを作り出す産業そのものだった。彼の頭にあったのは「標準化」だったのである。つまりもし、あるライフスタイルを世界標準にすることができれば、クルマでもエネルギーでも通信環境でも標準化されたモノなら、あらゆる場所で売ることができる。そのための戦略ライフスタイル変革だった。

● — アートとしてのライフスタイル

ちなみにこのことの重大さに気づき早い時期から作品のコンセプト

トに据えていたのは、ニューヨークを拠点に活動をつづけるアメリカのアーティスト、マーサ・ロスラーである。『キッチンの記号論』などで知られるロスラーは、女性による「家事」をターゲットとして進められてきたマーケティングを独特のユーモアをもったパフォーマンスで批評してきた。ひとつのライフスタイルで統一されたアメリカの家庭のなかに、ヴェトナム戦争の表彰が象嵌されるコラージュ作品がよく知られる。一連の作品は群衆のマーケティングに順応する知覚やライフスタイルに対する批評として重要だろう。

というのも、ロスラーが明快に示すように、アーティストはその活動自体がレビット流のライフスタイル戦略を相対化し、批評的な距離をもって眺めることを可能にするからである。もし全人類を対象にした大量生産大量消費型のマーケティングが、アントロポシンの破滅状況を招くのなら、始めるべきはライフの場所、ロスラーならキッチンということになるだろう。人類=アントロポスを中心にした壮大な造語にも、たとえそれが科学者のコミュニケーションに採用されるにしても、マーケティング的な不安を感じてしまう。ロスラーのパフォーマンスのように、いきなり「人類」ではなくもっと小さな場所から眺めるべきではないだろうか。それは限定された地域を対象にする芸術祭にも通じるパースペクティブではないかと思うのである。

小さな場所で思い起こすのはドイツのアーティスト、ウォルフガング・ライブの作品である。展示を見たことがある人は、ライブの名から黄色のイメージが浮かぶのではないだろうか。代表作は黄色の花粉のインスタレーションである。彼はすでに40年近く野原で集めつづけているというが、特別な花ではない。タンポポやキンポウゲなど彼が住む自宅の周辺に生える野草の花粉を、ひとつひとつ集め、それを美術館などの空間に配置するのが彼の作品である。花粉の黄色が空間全体に放射され、なんともいえない光に包まれるよ

うである。そして花粉を集め、花粉を敷き詰める彼の姿から、彼の「ライフスタイル」を考えるのである。

その姿から、世界中でミツバチの絶滅が伝えられる現状を想う人もいるだろう。だがそれはライブだけの問題ではない。アートがもたらすのは、レビットが考えたような全人類に標準化されるスタイルとは違う、別のスタイルだろう。直接的に批判をするわけではないが、マーケティングでは測ることのできない何かがあるからこそ、彼は野原に出て花粉を集めるのである。生活にも産業にも何の役にたつわけでもない花粉集めである。しかしその黄色の光に満たされた空間のなかで、わたしたちは「感覚のコミュニティ」とも言うべきひとときを過ごす。それがアートがもたらす「ライフスタイル」だろう。

どのような場所であれ、その歴史や生活と切り離して開催することのできない芸術祭もまた、それぞれのアーティストのスタイルを通じて、もうひとつのライフスタイルを浮かび上がらせる。芸術祭の実行にとっていちばん関わりがあるのは、おそらくプレスやエデュケーションプログラムといった、コミュニケーションに関わる部分であろう。レビットらが確立したようなマーケティングとは異なる、別のコミュニケーション回路を開く必要があるからである。アートにはどの時代にも一定のスタイルがある。第六の絶滅を回避するためにも、もうひとつのスタイルを見つける必要があるだろう。



マイクロヒストリーの発見

—— 現地の知的資産に接続する

芸術祭の楽しみのひとつは、美術館やギャラリー以外の場所でアートに出会えることである。特にふだんは使われていない施設や、入ることのできない場所が、一時的に展示会場になることによって、住民でさえ知らない世界が見つかるとき、それが芸術祭の記憶として強く残ることになる。最近ではトルコのイスタンブールで開かれるビエンナーレで訪れた、ある島の「建物」が忘れられない。それはマルマラ海に浮かぶプリンス島のうちのひとつブユックアダ島で、アーティストはアドリアン・ヴィラル・ロハスだった。

瀟洒な邸宅が並ぶ通りのなかに、そこだけ廃墟になっている場所がある。そこを海岸に向かって降りてゆくと、ゾウやキリンなどの動物の彫刻が並ぶ。真っ白い彫刻が紺碧の海のなかから出現する様は圧巻で、しかもそれぞれの動物が地元の漁業で使われる網などを背負っていて、異様である。だがわたしにとって最大の驚きは、廃園となった斜面を上りつつ再び廃墟のなかを通った時にあった。そこはロシアを離れたレオン・トロツキーが1929年から33年までの4年間を過ごした家だった。美しい邸宅が並ぶ通りの真ん中であって、なぜそこだけが打ち捨てられていたかが、それで分かった。もちろんアーティストはそれを知って、わざわざアクセスのよくないその場所を選んだのである。トロツキーがメキシコに逃れ、そこで



レオン・トロツキーの旧住居

アンドレ・ブルトンやフリーダ・カーロらと交流を持ったことは有名でも、イスタンブール沖に浮かぶ島の生活についてはほとんど知られていないだろう。しかしその家で、彼は自伝やロシア革命史を書いたのだった。ほとんど剥げ落ちた壁の内側の、漆喰の白さが忘却の色に見えてくる。

第14回イスタンブール・ビエンナーレでは、美術関係者以外にも多くのアドバイザーが参加したが、そのなかにオルハン・パムクの名がある。プリンス島が会場になったのははじめてのことだったが、それにはノーベル文学賞受賞者であり、イスタンブールの近代史に基づく小説を次々に発表してきたパムクの助言があつてのことだった。埋もれている歴史の発掘は、外部から訪れたアーティストの力だけでできることではない。永く住んでいる人々には忘れ去ら



ブユック・アダ島 アドリアン・ヴィラル・ロハスの展示
イスタンブール・ビエンナーレ2015



れていることもあるが、それを芸術祭という機会に表に出すために、キュレーターは現地の作家や民俗学、考古学、地理学といった知のネットワークとの接続が必要になる。こうした作品におけるキュレーションは「接続力」とも言うべき、知的資産へのさまざまなネットワーク構築の力が不可欠となるのである。

あいちトリエンナーレ2016でも、リサーチをもとにした制作が行われた。愛知県は歴史的な資産に事欠かないが、特に産業やエネルギー史ではまだまだ知られないことも多い。参加アーティストの



夏焼隧道で制作を行う岡部昌生

岡部昌生による夏焼隧道フロッタージュ作品の展示
あいちトリエンナーレ豊橋会場 開発ビル

岡部昌生が向かった「夏焼隧道」も知る人ぞ知る場所のひとつで、キュレーターの提案と綿密なリサーチや準備があって、はじめて可能になったものだった。旧飯田線にあった夏焼隧道は、もともと三信鉄道が建設した長野と豊橋を結ぶ路線のトンネルである。天龍峡の険しい谷間での鉄道敷設は、日本の鉄道史に残る難工事として知られているが、その工事を指揮したのが稀代の測量技師、川村カ子トだった。アイヌ出身の川村がその腕を買われて難工事に挑んだことと、北海道でアイヌの記憶を作品に反映する仕事を行ってきた作

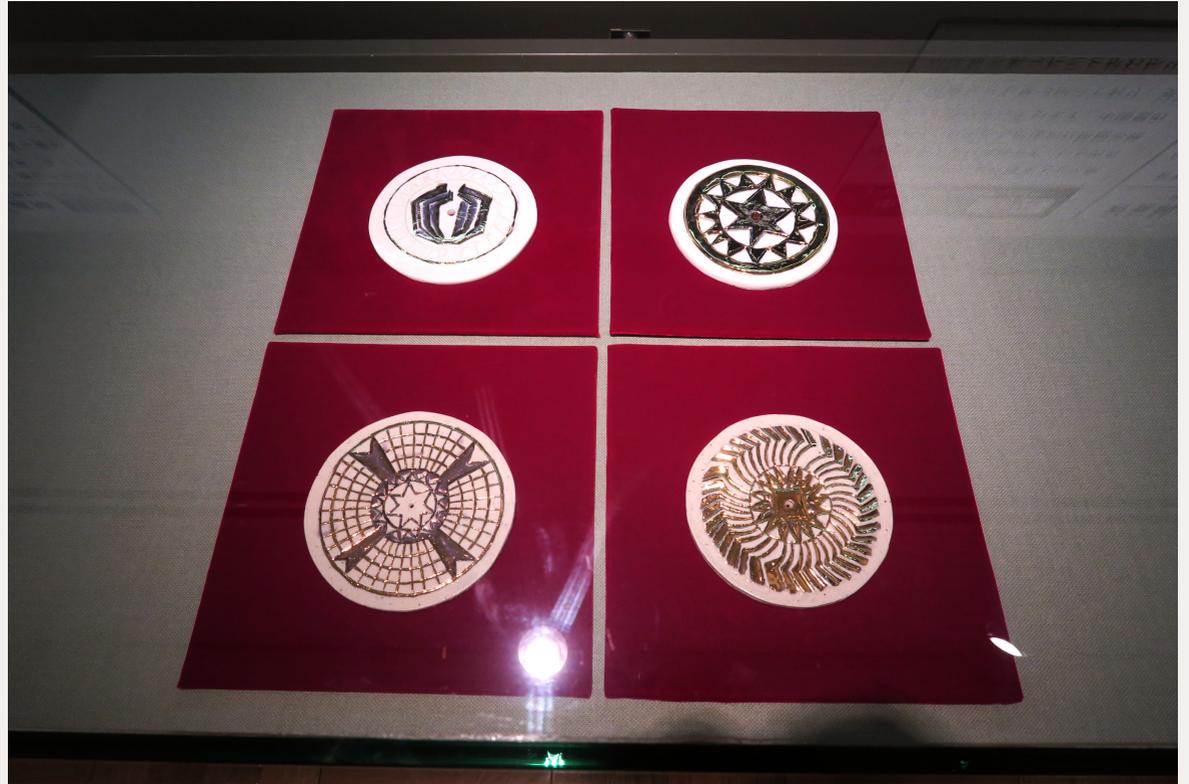


インスタレーションを見るタロイ・ハヴィニ
愛知県美術館 10階会場

ブーガンヴィル島の貝製ディスクを、セラミックで再制作した作品
タロイ・ハヴィニ 2016

家にとって、その制作は時間をまたいだ二重の出会いということになる。夏焼隧道でのフロッタージュ制作には高校生も参加して行われ、隠れていた歴史を共有する機会ともなった。見えない通路を指し示すアートの力が試されたとも言えるだろう。

トロッキーの家の廃墟も、現在は使われていない夏焼隧道も、一般的に知られることはない。通史的には取るに足らない細部ということになるが、しかしその細部から逆に通史を眺めることはできないだろうか。それをマイクロヒストリー、「微小史」と呼んだのは



イタリアの歴史家カルロ・ギンズブルグである。『チーズとうじ虫』で知られるギンズブルグは歴史的には無名の人間でも、その残した言葉を深く掘りさげることによって、通史では取り上げることのできないような世界観を描いたり、思わぬ影響関係をあぶり出してみせる。通常わたしたちが歴史と呼ぶものが一般の歴史とするならば、マイクロヒストリーは「個別の歴史」である。ギンズブルグは美術史家アビ・ヴァールブルクの有名な言葉「神は細部に宿る」をそのまま方法論としたかのごとく、作者自身も気づかないような細部に

注目して、そこからもうひとつの「世界史」を照射してみせる。この点でマイクロヒストリーは方法論であると同時に思想的態度でもあると言えよう。

●—— 小さなものへの観察力

アートのキュレーションにも基本的にはこれと似た態度が要求される。キュレーターがあつかう作品は、まず個別の歴史に属するからである。そこから一般の歴史を描くのは美術史家の仕事にはほかならない。だが最近になってキュレーションという言葉はこれとは異なる意味で使われてきているようだ。たとえばキュレーションサイトのように、さまざまな情報をカテゴリーに分けて閲覧させるサービスがある。ニュースの「まとめ読み」サービスもそうだ。こうしたサービスが繁盛するのは、ネット上に溢れかえる情報をどうしたらよいのか、もはや検索だけでは追いつかなくなっているという現実があるだろう。そこで選択と分類を行うプロフェッショナルが必要となり、それをキュレーションと呼んでいるわけである。

こうした言葉の使用法それ自体が興味深いのだが、現状を見ればアートのキュレーションとは似て非なるどころか、むしろ反対の意味ではないかと思う。作家や作品の詳細を知り、そこに何らかの文脈を発見したり、時代のなかに位置を見出そうとするのと、文脈は問わずにニュースや情報をまとめるのとでは、対象との関係が根本的に異なっている。個別の歴史を書くには、観察力が必要である。必ずしも明らかではない部分、一般的には見えてはいない部分、誰も注意を払わない部分への注視と好奇心が求められる。ブユックアダ島の美しい通りは日に何千人と観光客が歩くが、雑草に覆われた壁の向こうを見る人はいない。それを痕跡として認識するには観察と想像力を動員しなければならないだろう。

だがキュレーションにとってマイクロヒストリーが重要なのは、

歴史学的な目的のためではない。マイクロヒストリーは、しばしばアーティストがそうとは知らずにやっている創造のある段階だからである。

タロイ・ハヴィニという作家がいる。パプア・ニューギニアの一角にある小さな島ブーガンヴィル島の出身だが、彼女がアートに目覚めたのはシドニーにある博物館を訪れたときだった。その頃故郷の島は鉱山の採掘権をめぐる争議が島を二分する内乱に発展し、一家は全員オーストラリアで亡命生活を送らなければならなかった。

ある日父親に連れられて訪れた博物館のガラスケースに目にしたのは、ブーガンヴィル島でかつて使われていた貝製の貨幣や装身具だった。オーストラリアで美術を修めた後、島に戻ったタロイは、現在は使われていない貝貨を、陶器によって新たに作りなおす。日本でははじめての展示となったあいちトリエンナーレでは、白と赤の陶製のディスクをつなげた大きなインスタレーションを実現した。

空間のなかに白いディスクがスパイラルを描いて吊るされている。この作品をはじめて見た故郷の人々はみな、そのスパイラルの形からある風景を想ったという。それは鉱山開発のために大地を掘り進み、大型トラックが土砂を運ぶために作られる、スパイラル状の道である。小さな貝貨を作りなおし吊り下げたアーティスト自身は意識していなかったというが、それが描いたのは露天掘りの風景であった。アーティストもまた個別の歴史から始まりながら、現代世界における「価値」について問いかけているのである。

縁のなかのアーキテクト

●—— 長者町の「山車」

映画館で作品を見るとき、本編が終わって最後の音楽が流れ始めると場内の明かりがついてしまうことがある。これは個人的には残念で、できればフィルム最後まで明かりはつけないでほしいと思う。それは見終わった後の余韻のために必要な時間であるし、ある意味でいちばんいい時間でもある。映画という夢の国からいきなり現実に引き戻されるのではたまらない。エンドロールに流れる文字列も、映画作品の一部である。大作となれば、そこに現れる名前は延々と続く。それを目で追いながら、いま見たばかりのイメージを記憶のフィルムに焼き付ける時間でもある。これは映画作品の特権かもしれない。音楽でも美術展でも演劇でも作品を背後で支える膨大な数の人があるのは同じだが、それらの人の名前を作品の一部として見せられるという体験はまずないだろう。一個の芸術祭全体を映画にしたならば、そのエンドロールはハリウッド映画の大作に勝るとも劣らない、きわめて長いものになるに違いない。

アーキテクトもそのなかに入ってくる。「建築家」ではなくアーキテクトと呼ばれるのは、芸術祭では新築の設計ばかりが仕事ではないからである。そうした例もあるが、多くは屋外展示における施設の設計、既存の建物の評価、再利用のための設計、設置場所の状態の判断、さらに導線を含む複数の展示会場の関係作りや環境への



長者町糸びす祭りに登場した山車。竹を敷いて水をかけ、一気に滑らせて方向を転換する

影響までを含む、非常に幅の広い役割を担っている。美術館やギャラリーにおいてフォーマット化されている展示とは異なり、町中での展開では個別の場所への詳細な調査を行い、条件や規制をクリアしたうえで、それにマッチした設営方法が要求される。アーキテクトの存在がいかに重要かということが想像できるだろう。

さらにアーキテクトはプロキシミティの創出にとって積極的な役割をもっている。あいちトリエンナーレでは第一回から会場となった「長者町」が面白い。名古屋市の中心に位置し有数の繊維問屋街であるこの地区で行われていた街づくりにとって、国際芸術祭への参加が触媒となり、若い世代や新しい職種の流入を促してコミュニティの新陳代謝を引き起こしている。特に注目されるのは、この地区にかつてあったが焼失していた「山車」をアーティストが作品として「再興」し、今ではシンボリックな存在となってこの地区の祭りの際に曳かれることである。2016年では会期の終盤に合わせて開かれた「えびす祭り」の2日間に登場した。高さも重量もまさに山車と言うに相応しく、櫓の周りを囲む赤い布幕が遠くからでも目立つ。巨大看板が目印の問屋街の風景にマッチしているが、これを一般の人が総出で曳くためには、第一回目の開催時にいくつもの問題をクリアしなければならなかった。意見の相違や衝突を経て現在の形になったのであり、作品のコンセプトと形態がプロセスを生み出し、プロキシミティを呼び起こしたのだった。

名古屋にはもともと「会所」と呼ばれる空間があった。近世以来の催事や寄り合いの空間だが、近代以降の都市開発で失われてしまった空間に注目し、それを街づくりのコンセプトとして取り上げてきたのが長者町でもある。以前にあったコミュニティのかたちに注目し、それを再活性化する動きは東アジアの他の都市にも見られて興味深い。たとえばいま中国や韓国では「社区」が注目されている。意味はコミュニティであるが、国家主導型の住民政策だけではない、



近未来交陪国際芸術祭会場の展示風景 台南市 2017

ある程度自律性をもった集まりとして各地で成長している。

また台湾の台南では「交陪」と呼ばれる集まりをテーマにした大規模な芸術祭が開かれている。主に台湾南部で使われる、閩南語起源の言葉で交際とか交流を意味する。中国の社区とは異なるのは民間信仰とも結びついた伝統的な社交のあり方で、さまざまな住区における祭礼に参加する人々の集まりに近い。そのアソシエーションは人間だけのものでなく、神さまたちも含まれている。人と神がいっしょになって、神輿の行列が成立しているようなものと考えていいだろうか。台南の芸術祭は「近未来的交陪」と題されて、伝統的なアソシエーションと21世紀のアートの考え方をクロスさせるような試みで、寺社で見られるような伝統芸術とコンテンポラリーアートが同じ場所で展示されていた。コミュニティという視点からす



台南市内の祭礼で路上に出される神像

ると、従来とは異なるアートのカテゴリーが可能になることがわかる。

● コミュニティデザインとアーキテクト

中国と同じく台湾でも都市再開発はすさまじい速度と規模で進んでおり、寺社が移転させられたり取り壊されたりすることも珍しくない。それと同時に絵画や彫刻など信仰芸術の伝統的な技術者も少なくなっており、それらのなかには、もはや再現することの難しい技芸も含まれている。「交陪芸術祭」の会場には棄てられそうにな



日本植民地時代の地形図上に下がる、下げ振り

った見事な彫像や山門石壁などが展示されていた。レリーフのある石壁は床面に置かれて触れられるようになっている。希望すれば紙に拓本を取ることもできる。ちなみに宗教画のレリーフを拓本にする習慣がもともとあるわけではなく、あくまでコンテンポラリーアートの方法論として、芸術祭の場だけのものらしい。

会場の外ではアーキテクトチームが制作した、屋台状の展示施設が点在している。壁や屋根の形状によって10種類の異なる屋台があり、インスタレーション作品や写真やビデオの展示が行われている。どれも床にキャスターが付いた可動式の構築物で、それぞれの展示内容は可動性を前提にして考えられており、アーキテクトとキュレーターによる周到なリサーチがベースになっている。「アイランド」と名付けられたこの展示施設を考案したきっかけは、夜間に訪れることを念頭に置いてのことだ。日中の気温が高くなる台湾では、日が落ちてから夕涼みがてら展示を見たいという人が多いが、美術館などの建物はその時間にはすでに閉まってしまう。そこで屋外に置き、夜まで明かりをつけて見られるようにしたのが「アイランド」なのである。台湾ではどの都市でも夜市が人気の場所だが、それとはまた違う見え方をしている。遠くからでも目立つので、なんだろうと思って近づいてみると、そこで民間信仰の展覧会をやっているというわけである。

こうした近未来的な会所や交陪が興味深いのは、それが行政区のようにはっきりとした境界を持っているわけではないことである。土地のもつ記憶に根差しながら、外に対しては開かれている。重要なのは、その記憶が途切れなく続いてきたものというよりは近代以降に切断を経験していることだろう。台湾の場合は日本の植民地政策と皇民化政策によって民間信仰が禁止された歴史があり、現在見られる大型の祭事のなかにも1970年代になってやっと復活したものがあつた。現代芸術とは異なるが、半世紀後に大型の祭事を復活さ

せるのは容易ではない。さまざまな職人が途切れた記憶を復活させなければならないから、それを支えるコミュニティも同時に復活しなければならないことである。そこでも現代建築にとってその重要性を増しつつある、コミュニティデザインにおけるアーキテクトの役割がある。

近未来的交陪が開かれた会場は日本植民地時代の製糖工場跡だが、製糖産業の遺産は非常に広範囲にわたっており、ひとつの産業が地域全体の風景を変えてきたことがわかる。およそ一世紀にわたる製糖産業の歴史をアーカイヴ資料と立体模型で展示していたが、会場のあちこちで下げ振りが吊られているのに気がついた。インスタレーションや地図のうえに真っ赤な紡錘形の錘が降ろされている。言うまでもなくそれはアーキテクトの道具であるが、その赤い先端はおそらく床や地面よりももっと深く、風景の見えない部分にまで降りていつているだろう。プロキシミティは水平に拡がるだけでなく、垂直方向にも降りてゆくように思う。

リアセンブリングの実験

●— 組み方のルールを変える

モノの生産には、それを人間が作るかぎり、いくつかの共通項がある。それらのなかで基本的なものだけをあげれば、物質、方法、規則あたりになるだろう。材料、手段、法と言い換えてもいい。最初のふたつは料理でもアート制作でも直面することだが、規則や法は、常に意識されるわけではない。だが時代を超えて生産には何らかのルールが存在し、それが社会の基盤の一部にもなってきた。社会が異なればルールも変わるし、同じ社会でも場所が違えば、違うルールが適用される。美術館の中で行えることを、そのまま広場で行えるわけではない。

衣食住にまつわることの大部分は、物質・方法・規則がセットになって運用され、常識としてものごとが円滑に進んでゆく。ふだん意識はしないが、この常識がなければ日常は成立しない。どれかを変えようとすれば、残りのふたつを調整しなければならない。それは医薬品の開発でも、道路上のルールでもそうである。その日常から一歩外に出るような芸術的体験やそれを相対化するパフォーマンスにとっても、まず常識の三セットを見直す必要が出てくる。衣食住に関して言えば、それを常識として受け入れている社会関係をいちど分解し、組み替えてみるわけである。

もちろんこれはアートに限ったことではない。

多くの国でデモ隊を鎮圧するために放水銃が使われるが、その際に水に紫の色素を加えてマーキングに使うのは、少なくとも1980年代には東欧から東南アジアまで一般化していた（プリンスはそうした映像を見たことがあっただろうか）。1989年にアパルトヘイトに反対する運動家たちがケープタウンにある国会前で抗議の声をあげたときにも、同じように紫の水が浴びせられた。広場にいた全員の服が紫色に染められた。いくら足早に退散しても、紫色によって見分けがつく。隠れようにも紫の足跡が残るだろう。だがそのとき、運動家のひとりが放水銃を奪い与党本部や歴史的な建物に紫の雨を降らせることに成功した。その後、このエピソードは「紫の人々が統治する」という合言葉となって、アパルトヘイト反対運動のスローガンになった。材料となる水、放水銃を使う方法は同じであるが、どちらがどちらに銃を向けるのかというルールだけが一瞬変更されて生まれた表現だった。

常識として組み立てられているものを、いちど解体し、別の組み方にしてみることは、アートがその歴史のなかで続けてきたことでもある。それは絵画のように長い歴史がある場合も、写真のようにまだ200年に満たないようなメディアにおいても起きることだ。物質、方法、規則のうちのどれかが劇的に変わると、残りの2つにも変化が起きる。近年ではデジタル化によって記録媒体が変わり、入力から出力のすべてのプロセスを激変させたことは写真のみの話ではないし、著作権を含む法的環境にまで影響が拡大していることは周知の事実であろう。こうした関係性の変化は、社会的な再編成＝リアセンブリングの実験として考えることができる。

●— 服を交換する

あいちトリエンナーレ2016で西尾美也+403architectureが出品した『パブロープ』は衣服を使った作品である。観客は誰でも自分



上・右 | 西尾美也+403architectre [dajiba] 「パブロープ」あいちトリエンナーレ2016

の服を預けることができる。そのとき、服にまつわるエピソードを添えることが求められる。預けられた服は会場内に設けられた巨大クローゼットに吊り下げられる。工事現場でよくみかけるシルバーの単管とネットだけで組まれたクローゼットは最初は冷たく無機質な印象だったが、色とりどりの服がぶら下げられるとあっという間に雰囲気を変えて、カーニバル的な空間に様変わりした。ただこれだけなら、衣服を使ったインスタレーションということになるが、この作品の本質はその後のプロセスにある。

観客は吊り下がっている衣服のどれでも好きなモノを借りてゆけるのである。その際に条件がひとつあり、借りた人はその服を持って出るのではなく、必ず会場内にある試着室で着替えて、外へ出てゆくことが求められる。本を預けて借りる青空図書館に似ていなくても、『パブロープ』はパブリックの服を装うという点が大きく異なる。アーティストらが設定したルールはそれほど複雑なもの



ではないが、この作品は期間中に驚くべき展開を見せることになった。会場内にはミシンと裁縫道具一式が備えられ、借りた服を「カスタマイズ」することができる。プロのファッションデザイナーがその場で服を造ったり、借りた服で市内を歩いたり、ファッションショーを行ったりと、実にさまざまなイベントが続発する。素材はアパレルに違いないが、経済行為の外部へ出ることで、服が別の何かに変化した。

ふだんわたしたちは衣服をデザインや値段だけで見ているが、『パブロープ』ではそこが違う。預けた服に添えられたエピソードは、タグに描かれていっしょにぶら下がっている。それを読んでいると、いちど買われた服にはどんな服でも物語があることがわかる。衣服自身が物語を装っているわけで、社会性を帯びた存在になっている。服の向こうに顔が見えるのだ。だからなのか、持ち寄られた服には、大量生産のいわゆるファストファッションブランドは少なかった。もう着なくなったものでも、やはり何らかの物語があるような服には、個性がある。

こうした展開は必ずしも当初から作家らが予想したものではなかったが、それを支えたのはコーディネーターやボランティアたちで、度重なるディスカッションを通してさまざまなアイデアが出され実行されていった。パブリックなワードローブが、創造性を刺激する装置になったと言えるだろう。これも芸術祭にとって大切な部分であるが、長い会期中に作品の身近にいて観客とコミュニケーションをとるのは、コーディネーターやボランティアスタッフたちである。作品がどのように「生きるか」は、現場のスタッフにかかっていると言ってもいいだろう。

ここからわたしたちはリアセンブリングが何をもたらすかを考えてゆけるだろう。衣服を通じてコミュニケーションを考えるアーティストは、アフリカをはじめ世界各地で衣服の交換と非言語的なコ

ミュニケーションの関係を見てきている。民族学的な視点を与えることはもちろんだが、そこに含まれる遊びの感覚は大切だ。見知らぬ者どうしが服を交換することには、ちょっとしたユーモアやウィットがある。着ているものを脱いで相手に渡すという実に単純なことなのに、そうそう行えることではない。だから映画でもそういうシーンは、どこか可笑しい。似合わなければもちろん可笑しいが、ぴったり似合ってもそれはそれで奇妙だからである。わたしたちが何気なく感じている「スタイル」が一瞬ズラされるからかもしれない。

すでに述べたようにアートはスタイルについて、感覚を通じて考えさせる。それはスタイルを変えることで発展してきたとも言える、アートの方法論でもある。グローバル・マーケティングによって支配されているかに見えるアパレルの世界でも、こうした方法で「ライフスタイル」についての議論は可能だ。たとえばもし『パブロープ』がどこかの都市で、恒常的な施設として実現したら、何が起きるだろうか。きっと週末に服を交換しにゆく人で賑わうし、その周辺にさまざまなパブリックプロジェクトが生まれるだろう。それはユートピアに過ぎないかもしれない。つまりお金を介さない、つまりマーケットではないパブリックな交換は、政治思想でも経済政策でもなく、あくまでアートでしか実現できないということでもある。常識の三点セットを変えてみることで、いまある世界とはすこし異なる世界のための、トレーラーを作るということだろう。

紙の共和国

言葉とモノ

仕事上の愛用の品はそれほど多くはないが、ノートだけは同じものを使っている。「測量野帳」と呼ばれる、緑色の手帖だ。最近の文房具はどんどん進化していて、こういう緑色のものは鉛筆以外にはあまり見かけないのだが、造りが気に入っていて手放せない。薄手で小型だからあまり目立たないのと、表紙と裏表紙に硬いボール紙が使われているので、立ったままメモが取れる。しかも安い。どんどん使うのでどんどんたまってゆく。芸術祭の仕事でも、会議、現場のリサーチから記者会見や対談の最中でもすべてのメモをそれで取っていた。あらゆる状況に対応できるという点で、紙とペンにまさるものはない。どの項目であれすべて時系列になっているわけで、整理するのは大変だが、時間的な筋道はわかりやすい。

誰もがメモを取るから、仮にそれをすべてまとめるとひとつの芸術祭で数千ページ、いやそれ以上の記録の集積ができる。それにメールなどのやり取りを含めれば、どれくらいの文字量になるのか見当もつかない。アーティストとのやり取りだけでも膨大なコミュニケーションの量になるだろう。だがそれが残る可能性は低い。芸術祭の後に残るのはカタログや若干の印刷物を除けば、ウェブサイト上の記録くらいのものである。文字量だけで測れば99パーセントは残ることはないだろう。

ただ例外もあって2012年のドクメンタではカタログとは別に「ログブック」が発行されていた。この年のドクメンタは印刷物が濃淡の異なる緑色のデザインで統一されていたが、ログブックはディレクターやキュレーターらとアーティストをはじめとするさまざまな人の間で交わされたメッセージやメールを印刷したものだ。小さな字でびっしりと印刷された分厚い記録を一体誰が読むのだろうか。と当時は思ったが、五年後の今となっては貴重な記録となっているのかもしれない。記録は後世の研究にとっては何かの役に立つが、一般的な興味を引くことはないだろう。

だがそれは、ある重要な問いを投げかけているようにも思う。アーカイヴの問題である。日常的なコミュニケーションの多くがデジタルメディアを介しているなかで、今後それらが資料として残される可能性はあるだろうか。たとえばメールでのやりとりの記録がデジタルデータのままでも歴史研究は可能だろうか、ということでもある。21世紀に入って間もない頃の話になるが、ある研究者といっしょにデュッセルドルフの美術館を訪れたことがある。メディアアートが美術館にどのようにしてコレクションされたのかを知るのが目的だった。最初に公的コレクションへ迎え入れられたのはナム・ジュン・パイクのビデオアート作品だったが、そのためにアーティストがどのように美術館を説得したのかが知りたかったのである。

パイクはビデオという、物質としても方法としてもそれまでのアート作品とは大きく異なる作品の意義と価値をアーティストとして繰り返し説明する。担当者に宛てた手紙やメモ類がすべてきちんとアーカイヴとして保管されていたおかげで、わたしたちは、ある新しいフォーマットが美術史として定着してゆくプロセスを理解出来たのだ。同じことがもしメールのやりとりで行われていたとして、それを完全に残すことができたかどうか。紙の記録にとって大切なのは、その内容だけではない。紙の種類やサイズ、使われた筆

記用具が重要な情報となる場合もある。自筆のメモだったから取っておいた可能性もあるだろう。内容とともに、その物質的な手触りを見過ごしてはならないのである。

言葉をモノとして作ることは、コミュニケーションの手段でもある。あいちトリエンナーレ2016ではテーマとコンセプトが決まった段階で、冊子を作ってみた。まだアーティストが決まる以前の、キュレーターチームが集まりはじめた段階である。目的は『虹のキャラヴァンサライ——創造する人間の旅』というテーマを、ヴィジュアルで伝えるようなツールを作ることだった。記者会見で配布するだけでなく、アーティストやスタッフにも配るための、最初の印刷物である。あえて大判にして写真を大きく扱い、そこにテーマにまつわるさまざまな本からの引用を載せた。コンセプトを理屈で説明するよりも、視覚的聴覚的に感じてもらいたいと思った。その時点ではまだディレクション、キュレーション、デザインはほとんど初顔合わせだったが、その編集プロセスを通じてコミュニケーションが頻繁に行われ、短期間で作ることが出来た。紙の媒体は対外的な説明のツールとしてだけでなく、新しいチームの創成のために役立ったように思う。モノを作るプロセスを通して、自然に感覚と経験の摺り合わせが生じたからだろう。

●—— 紙の本の場所

同じことが芸術祭にとってのデザイナーとエディターの役割についても言えるだろう。印刷物、いわゆる「刷り物」は、町の大時計のようなものである。印刷物の工程とスケジュールは、それぞれの部署がそれぞれのスケジュールで動いている大きな組織にとって、時刻合わせのための「標準時」的な機能を果たす場合が多い。特にチラシ、ガイドブック、地図、図録と種類が多くなってゆくと、時刻合わせにも時間がかかるという事態が発生する。時間は概念だが、

印刷物は物質である。モノの手触りが時を刻むことで、全体が同期する。編集制作はこの「全体の同期」という、プロジェクトの心臓部分に関わるわけである。タイムスケジュールは数字の列であるが、全体が同期して動くようになるには、それぞれの感覚と言葉をとおした共感がなければならない。人間集団の協調には波形とリズムがある。

日本ではまだあまり見られないが、海外では展覧会の図録に電子版で配布という例が出てきており、今後は増えてゆくだろう。電子書籍の事情は国によって異なるが、アート関連でもいつかは電子版のみという時代が訪れるのかもしれない。だが紙の本と電子版の違いは内容ではなく、環境にある。なにも難しい話ではなく、紙の本は紙の本がある場所に置かれるということにすぎない。紙の本は数百年分の美術書やカタログが揃っている図書館や、美術館の書棚そして世界中の書店の棚に置かれ、その隣には別の本が並んでいる。その歴史を背景にしたモノとしての流通と分配、そして共有の可能性を得るということにはかならない。

ここで付け加えておけば、美術史を長い目で見た場合、作品のイメージをカラーで確かめられるようになったのはそれほど昔のことではない。写真作品も含めて、オリジナルに近い高精細な画像の印刷が一般化したのは、1970年代のことであり、再現性という点ではたかだか半世紀にも満たない。わたしたちはとかく直近の成果で物事を判断しがちだが、イメージの再現性は、美術の長い歴史のなかで見れば、まだ道半ばというほうが正しいだろう。名高い『複製技術時代の芸術』が書かれた時点では、写真や映画といったイメージの複製技術はまだ幼年期にあったのである。それを考えればアートの本は一般の小説などとは異なるミッションがあるとも言える。展覧会の記録としての役割だけでなく、可能な技術を使いながら「イメージの書物史」のなかでどのような位置を得るかという課題だ。



左・上 | UCLAの図書館には一般書のなかにZINEのセクションがあり専用のファイルやボックスを用意して、多数のZINEをコレクションし閲覧に供している

その時代に可能な技術とは、高度なテクノロジーだけではない。わたしたちの時代は木版が世界的に復活し、活版に熱い視線が注がれ、手作りのZINEが図書館にも立派な棚を得る時代でもある。ウェブと紙のミックスも、まだまだ未開拓地と言ってよい。出版危機が言われてすでに20年以上経過するが、紙の共和国は着実にその版図を広げているのだ。緑色の野帖もしばらくはとっておくことにしよう。

風景を知る

● グローバル化、多様化

ニコラス・ガラニンはアラスカ州シトカ出身のアーティストである。アメリカ人ということになるが、それだけでは彼の出自はわからない。トリンギットという名の先住民族の出身で、彫刻や映像作品を作っているが、あいちトリエンナーレではデザイナーとのコラボレーションによって、ファッションの新作を出品した。トリンギット族にはそれぞれ氏族のトーテムがある。日本でもトーテムポールでお馴染みだが、そこで使われる伝統的なトーテムデザインに、一見してどこのものなのか分からない、他の文化の記号が組み合わせられた不思議な衣装である。

会場の下見に訪れた際に、トリエンナーレの事務局で簡単なプレゼンテーションをお願いした。後述するようにこのときのプレゼンテーションが後々に意味をもってくるのだが、ともあれ、まず彼自身について語ってもらったのである。十数枚のスライドを見せながらだったが、わたしたちはまず彼が住む野生の風景に息を飲んだ。空の広さ、森の深さに圧倒される。特に激流に入ってサケを捕っている最中の写真がすごい。釣り上げた魚は「キングサーモン」というだけあって、ほんとうに巨大な魚だ。夜空も大きい。焚き火の光が照らし出すのは、広大な自然の一部分である。オレンジ色の光がぼつんと灯り、闇のなかで見えない広大な水辺を想像させる。作品

の解説よりも漁や一族や彼らの自然観に耳を傾けているうちに、あっという間に時間がたってしまった。後に彼はアイヌの人々に会いに北海道へゆくのだが、そこでも人々が驚いたのは超巨大な「サケ」の写真だったらしい。

アートに国境はない。その言葉が実感されだしたのは、コンテンポラリーアートに占める作家のバラエティである。グローバル・ターンという言葉が示すように、1990年代以降に顕著となったのはアーティストのグローバル化であり、それと連動するように多様化した国際芸術祭だった。ロンドン、パリ、ニューヨーク、東京をはじめとする北半球の大都市を舞台に発展したモダンアートはそれ以外の地域に多様な回路を開いていったが、そこから生まれたさまざまな表現が冷戦の集結とともに、いっきにグローバル展開したのである。そのプロセスは、たとえばニコラス・ガラニンのアーティストとしての経緯に読み取れる。

地元の高校を卒業し伝統的な彫刻の技術を身につけていたガラニンは、国立公園内で販売される金属アクセサリーのデザインに携わるようになる。しかしトーテム動物の伝統的なモチーフには飽きたらず、グラフィティに見られるようなストリートカルチャーのデザインを取り入れようとしたが、そんなものは国立公園では必要ないと否定されてしまうのである。悩んだ末アートを学びにロンドンへの留学を決意、ひとり旅発った。

「人口八千の国から出てきた男が、はじめてヴィクトリア駅の広場にカバンひとつで立ったところを想像できるかい。正直、呆然と立ちつくしたよ。」

そして彼は沸騰するようなアートシーンに没入し、世界中の新しい表現と出会いながら、自らの方向性を模索する。アラスカの故郷に戻る頃にはパフォーマンス、映像そして彫刻と、幅広い方法を駆使するアーティストとしての一歩を踏み出していた。



作品設営中のニコラス・ガラニン

ニコラス・ガラニン 豊橋会場 開発ビル
あいちトリエンナーレ2016

ふつうに考えれば、それは「周縁から中心へ」という近代的な人の流れのように見える。表面的な移動経路だけを見ればそうであるが、こうしたミクロな人の動きが「グローバル・ターン」と呼ばれるマクロな現象の一部になるのは、まさにグローバル化のなかで中心と周縁の関係が変わってしまったことを示している。周縁が中心に従属するという近代的図式が解体を始めているということだろう。中心と周縁は相互に依存しながら、ともに変質してゆく。その象徴的なイベントとして取り上げられるのが1989年にパリで開か



れた『大地の魔術師』展であった。

ちなみに1989年はフランス革命200周年の記念祭が行われた年である。主催者側はこれに合わせて長年の調査と準備を行っていたが、まさかその年に天安門事件が起り、ベルリンの壁が崩壊するという大事件が起きることまでは予想していなかっただろう。翌年にはソビエト連邦が地図から消えるという激動となるわけだが、『大地の魔術師』展が多くの批判と検討にさらされながらも、新しいアートのフレームを準備したことの意義は、事後的に歴史的事件と連

動したことに由来だろう。チベットの曼荼羅、オーストラリア先住民による砂絵、リチャード・ロングのウォール・ペインティングが、素材や形態上の類似から並んでいることに明らかにように、それぞれの作品をあえて文脈から引き剥がして展示したことに対して、開催時から批判が巻き起こっていた。そこに暗黙の普遍性を読み取らせる意図がなかったとしても、フランス人権宣言がどうして「普遍」と言えるのかという批判に相通じるものがある。それは果たしてその作品が作られた社会について何も知らずに、アートとして十分に受容できるのかという問いにつながっていった。

●—— 作品を経験するという事

ただこの問いは決して新しいものではない。ジョン・デューイは『芸術論——経験としての芸術』（1934）でヨーロッパ、中国、アフリカ、アメリカの諸芸術について、それらを生み出した人々やその生活について知ることなく、芸術として受容できるかどうかについて考えた。それはヨーロッパ以外の世界についてだけでなく、古代ギリシアの生活についても同様であるが、デューイはそこで、確かにそれぞれの作品の背景には時代と場所によって、越えがたい溝があることを認めながらも、芸術を経験する人間としては同じなのだとする。芸術はそれぞれのコミュニティの表現だが、作品の経験という点では共通するという考え方である。『大地の魔術師』展も結果的にはデューイと同じ考え方をしていると言えるだろう。チベット仏教やアボリジニ神話のコミュニティについて知らなくても、リチャード・ロングのダイナミックなペインティングと同じように、そこに芸術的な経験が生じるだろうということである。

ニコラス・ガラニンの作品は、仮にトリンギット族のコミュニティについて知らなくても、その面白さを楽しむことは十分に可能だ。しかし彼の話を聞くと、カラスやクマのようなトーテムのモチーフ

がストリートカルチャーの中に融合していることを、よく理解できる。グローバル・ターン以降の世代にとって、作品の直接的な共感と作品の背景に関する知識は両立する。そしておそらくどの時代のアートについても、同じことが言える。感性を通じた直接的受容と、言葉を介した背景的知識は両立することができるはずである。わたしたちが海外アーティストにこうした短いレクチャーをお願いしたのには理由がある。ひとつは、特に海外の初めての作家については、本人から直接バックグラウンドを聞くチャンスがないということ。もうひとつはキュレーターだけでなく、芸術祭の実現に関わる人みなと、アーティストの肉声を聞いて共有する機会が大切だと考えたからである。

アートが何らかのコミュニティの表現だとするデューイの考え方は古びていない。だがそれを受け取る側にもコミュニティは存在する。毎回20名程度ではあったが、インタビューとディスカッションは、そうしたコミュニティ形成の第一歩でもある。アーティストの声は共有体験となり、それが積み重なりながらチームの記憶となるのである。



田島 秀彦によるインスタレーション あいちトリエンナーレ 岡崎 石原邸

Window of Proximity

A window to approach a different world

The art world is a world of diversity. One might find himself or herself at a complete loss when confronting a vast number of artworks and the long history of art. On the other hand, such diversity allows one to start from any point. The person doesn't have to start from a particular shore to explore the vast expanse of sea. Starting from any shore, one would be led into the same sea; he or she would drift across myriad shades of blue, and eventually reach the opposite shore. Although the history of art is much shorter than that of sea, art and sea have a common characteristic: they both are the mother of diversity. Art provides flows or paths bringing one to different periods or places, regardless of what period or place it originates in. Such flow or path probably exists in any artwork, creating invisible networks. In this sense, the art world itself may be seen as a kind of artwork—a never-ending work in progress.

A rose window in a Gothic cathedral comprises an assemblage of smaller windows. Without binoculars, it is therefore difficult to study the details of large-sized rose windows, such as the famous rose windows at Chartres Cathedral. Still, if you closely observe the adjoining windows one by one, you can recognize various stories embedded in the intricate geometric patterns. The art world may be imagined as a three-dimensional agglomerate of numerous rose windows. Each window has a unique set of vestiges of the particular era and culture, while adjoining other windows at some points. Let us imagine rose windows expanded three-dimensionally into spheres. You can start from any sphere-shaped window, pass through adjoining windows and reach another window. The art world imagined as rose windows presumably comprises multiple and irregular nest structures composed of numerous spheres. There is probably not just one but multiple ways to go from one window to another, and one may unexpectedly find hidden and unexplored paths along the way.

If you increase magnification of the imaginary binocular, you begin to recognize people working inside those numerous windows. People

in each of the windows have different appearances according to the era and culture, but they all look earnest. People in various professions, including suppliers and carriers of materials and draftsmen, appear in those windows; and factory masters and artists join some of the windows describing particular periods or regions. Chartres Blue, the renowned blue color derived from the stained glass of Chartres Cathedral, was most likely created through group efforts of such people and not an invention by a single person. Materials and techniques are sometimes transmitted to remote windows that are not physically connected. The Modern period is a time when various materials stimulated people's imaginations and consequently instigated similar innovations in different parts of the world. One of such examples is that Katsushika Hokusai used the color called *bero-ai*, a Japanese name for Prussian blue, to express the clear blue of water and sky in his paintings during the Edo period. Although the fact was discovered only recently, we can imagine that an "unexplored path" was embedded even in the artwork from the Edo period. Based on this observation that production and research are continuously conducted in all windows of the art world, it can be said that it is a world where design and construction constantly take place.

An art festival brings part of such world to a specific place. Although it represents only a small portion of the entire art world, an art festival is an important format of art, because it introduces the world of diversity and conveys the lively feeling of the continuous repetition of design and construction. Fundamentally, no two art festivals can be the same, because many people get involved in implementing them while simultaneously producing the actual contents representing the world of diversity. Although there may be some similarities, experiences provided there are different. Even if the same artists participate in different art festivals, the results would differ greatly according to various conditions such as people, budget, location and time.

An art festival itself becomes a "window" influencing other art

festivals. For example, Venice Biennale can be regarded as a complex rose window comprising several entities based on country, artist and theme. Because it is the oldest and largest art event, a certain formality including fixed formats would be inevitable. Yet information and human networks generated from Venice will influence art festivals in other cities, and as a consequence they produce different experiences even if the same artwork is presented there. City of Venice itself can be regarded as an artwork, but one cannot feel the presence of local communities there due to the extreme depopulation and the excessive focus on tourism. The causes of depopulation in Venice are totally different from those of regional cities in Japan. Naturally, the same artwork would be seen totally differently in both locations. To see and feel differently, that is the key point. What art provides is a window to approach a different world through one's senses.

Today, however, it is not so simple as to be explained by the metaphor of the rose window, because the concept of "window" itself is going through drastic changes. The launch of Windows 95, the top-selling product worldwide, is said to have accelerated the Internet era, but nobody probably imagined that the "window" would start a new world that we live today. Computers have entered into products and every small detail in our life; expanded its territory; and are now practically taking total control. It is true to say that our intellectual life has become dramatically more convenient to the point that we can hardly remember our life in the pre-computer era. Still, we are aware that humans are being used by technology rather than the other way around. The machines that nobody can turn off are penetrating deep into inter-human relationships.

The problem of surveillance society is probably one of the most serious concerns. The increase in the number of surveillance cameras in these 20 years is beyond our imagination. Yet their existence has surely become the norm in daily life, and there is even a most talked about website showing images shot by surveillance cameras all over the world now. One would probably pass by more than several hundred surveillance

cameras on the way to work from home. It is needless to state that the surveillance system involves not only cameras. The Edward Snowden affair had revealed that all information is monitored by the surveillance system in our society as if it is being watched inside the Panopticon prison. These are screens and walls inducing distrust and anxiety rather than windows leading people to the world. Is it possible for art to create a new window that breaks through the social situation where the social division is deepening further?

While the year 1995 marked the start of the phenomenal expansion of the Internet, the year 2015 witnessed the drastic advancement in AI technology. Although people have mixed reactions of optimism and critical pessimism, it is expected that AI technology will infiltrate through the entire society at a much faster pace than that of Windows 20 years ago. Come to think of it, it was also 20 years ago when the supercomputer Deep Blue played a chess match against a human. The "human versus computer" game had ended in a draw; it was still an idyllic time in a sense. The world brought by the deep learning method of today is no longer idyllic nor poetic, and there is no more "game" to be played. This situation is not limited to natural science, but it is also prevalent in the field of humanities. It is concerned that the significance of the humanities may be fundamentally questioned as a result of so-called digital humanities.

Provide a sense of "proximity"

It is not necessary to deliberately paint an apocalyptic picture, but the rapid technological advancement at an exponential rate is definitely not irrelevant to art. Based on the fact that AI is starting to apply in music composition, it is expected that digitalization of excitement and automatic generation technology of music will eventually instigate creation of more complex and technically elaborate work. How to evaluate such work of art should become a crucial issue that may greatly affect the significance of art itself. It is because interdisciplinary exchanges and cooperation

transcending the boundary of each expertise will be definitely necessary in the development of AI from now on, and art will play an indispensable role especially in collaborating in the development of sensibility of AI. It is no doubt that the new type of art work would be produced by utilizing AI technology, following precedents such as photography, moving image and media art.

It is expected that AI will start participating as independent artists in art festivals in the near future. However, we should look into possibilities of another technology now. Information technology is expected to play diverse roles in almost all aspects of art festivals. Communication with the audience, including the press, signage, map, guidance and more, is expected to change drastically by adopting mobile devices and IoT. What is more, the same technology is expected to apply in key pillars of art festivals, such as education and public program, which would result in breaking boundaries between all categories at the same time. Press, distribution, education and participatory programs may be possibly integrated in a single interconnected program. If various information, such as visitor's comments in questionnaires and other on-site information can be accumulated and archived effectively, we would be able to integrate and share all information including before and after" the art festival on a single platform. Since technologies required to realize such vision are already available, our task is to organize a system, build teams and manage team performance. Here we come back to the keyword "proximity" again. The word "proximity" is often used in information technology. Since it has also been widely used in sociology and folklore studies, it is a useful concept in art festivals because they involve certain regions and places.

When we speculate on the aforementioned technological changes and the direction our society takes, we should expect art festivals would be expected to provide a sense of proximity" that appeals to our sensitivity.

Diversity induces art to provide "windows" to the world anywhere, but such effort alone cannot indicate where these windows lead to. People meet each other for the first time through art and temporarily form a community. Those who organize and implement art festivals must make the best efforts to realize such "proximity."

—— English translation; Kazuko SAKAMOTO

芸術祭関連年表

年	国際芸術祭（海外）	国内の芸術祭	世界の動き
1951	第1回 サンパウロ・ビエンナーレ 日本参加：東山魁夷、伊東深水、高山辰雄ほか（作家） ※以降2004年第26回まで参加。以降は国別参加が廃止		
1952	第26回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本初参加：梅原龍三郎（代表）、横山大観、小林古径、鏑木清方ほか（作家）	第1回 日本国際美術展（1960年代に東京ビエンナーレへ）	
1954	第27回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本参加：土方定一（代表）坂本繁二郎、岡本太郎（作家） ※「ヴェニス日本館建築準備会」が発足。※統一テーマ「シュルレアリスム」に沿った展示が要請される		
1955	ドクメンタ1「20世紀の美術 国際美術展」アーノルド・ボーデ（芸術監督）		
1956	第28回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本参加：石橋正二郎、富永惣一、伊原宇三郎（代表）、須田国太郎、脇田和、植木茂ほか（作家） ※日本館の完成。1995年の韓国館建設までは唯一のアジア国		
1957			スプートニク1号打ち上げ
1958	第29回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：瀧口修造（代表）、福沢一郎、川端龍子、岡田謙三ほか（作家）		
1959	第1回パリ青年ビエンナーレ		キューバ革命
1960	第30回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：富永惣一（コミッショナー）、今井俊満、斎藤義重、浜口陽三ほか（作家） ※コミッショナー制度の導入へ		高度成長期（日本） 安保闘争（日本）
1961			ソ連が人類初の有人宇宙飛行に成功
1962	第31回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：今泉篤男（コミッショナー）、江見絹子、川端実、菅井汲ほか（作家） ※審査委員に富永惣一		キューバ危機
1964	第32回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：嘉門安雄（コミッショナー）、斎藤義重、オノサト・トシノブ、堂本尚郎、豊福知徳（作家）		東京オリンピック開催
1965			アメリカ、北ベトナムへの本格的な軍事介入
1966	第33回ヴェネチア・ビエンナーレ		文化大革命（～76）

年	国際芸術祭（海外）	国内の芸術祭	世界の動き
	日本館：久保貞次郎（コミッショナー）、オノサト・トシノブ、池田満寿夫、篠田守男、鬚嘸（作家）		
1968	第1回インド・トリエンナーレ（～2005） 日本参加：本間正義（コミッショナー） 桑山忠明、菅井汲、田淵安一、木村賢太郎ほか（作家） 第34回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：針生一郎（コミッショナー）、三木富雄、菅井汲、高松次郎、山口勝弘（作家） ※パリ5月革命の余波を受け、学生運動で混乱 ドクメンタ4 アーノルド・ボーデ（芸術監督）※同時代のテーマを導入		パリ五月革命
1970	第1回アート・バーゼル開催 第35回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：東野芳明（コミッショナー）、荒川修作、関根伸夫（作家） ※第34回の混乱を受けて賞制度の廃止や国別参加だけでなく個人参加を重視するなど改革案 ※ベトナム戦争・カンボジア侵攻への反対からアメリカ館の出品作家がボイコット	日本万国博覧会「人類の進歩と調和」（大阪万博EXPO'70）	
1972	ドクメンタ5 ハラルド・ゼーマン（芸術監督） ※以降、ディレクター任命制度へ 第36回ヴェネチア・ビエンナーレ「作品か行為か」 日本館：東野芳明（コミッショナー）、宇佐美圭司、田中信太郎（作家） ※この回以降、作家が作品を現地で制作	国際交流基金の発足	沖縄返還
1973	第1回シドニー・ビエンナーレ		第4次中東戦争 石油危機
1974	第1回FIAC（パリ国際コンテンポラリーアートフェア） ヴェネチア・ビエンナーレ、開催見送り。チリのピノチェト政権の軍事独裁に抗議する意味を込めた展覧会が開催		
1975	ヴェネチア・ビエンナーレ、ヴィットリオ・グレゴッティをディレクターに建築部門の準備が始まる	沖縄国際海洋博覧会「海—その望ましい未来」	サイゴン陥落
1976	第37回ヴェネチア・ビエンナーレ「環境・参加・文化創造」 日本館：中原佑介（コミッショナー）、篠山紀信（作家） ※美術・音楽・演劇・映画の各部門を包括するように再編 かつてのグランプリに代わる優秀賞（金獅子賞）導入		
1977	第1回 ミュンスター彫刻プロジェクト1977		
1978	第38回ヴェネチア・ビエンナーレ「自然から芸術へ、芸術から自然へ」 日本館：中原佑介（コミッショナー）、榎本康二、菅木志雄（作家）		
1979	第1回 アルスエレクトロニカ・フェスティバル		スリーマイル島原子力発電所事故
1980	第39回ヴェネチア・ビエンナーレ「1968—80年における芸術家の実験と作品」		イラン・イラク戦争 光州事件

年	国際芸術祭 (海外)	国内の芸術祭	世界の動き
	日本館:岡田隆彦 (コミッショナー)、榎倉康二、小清水漸、若林奮 (作家) ※若手アーティストを紹介するアペルト部門設置 ※第1回建築展開催 ※中華人民共和国が初参加		このころから、アパルトヘイト反対運動激化
1981	The Busan Youth Biennale (釜山) 第1回 バングラデシュ・ビエンナーレ アジア14カ国の参加を得て開始 日本キュレーター 瀬木慎一		
1982	第40回 ヴェネチア・ビエンナーレ「美術としての美術:制作の持続性」 日本館:たにあらた (コミッショナー)、彦坂尚嘉、北山善夫、川俣正 (作家) ※コミッショナー一任方式から推薦・協議性へ移行、戦後生まれの作家選出 ※東ドイツの初参加		
1983	アルセナーレ・ディ・ヴェネツィア		エイズが世界的問題に
1984	第1回ハバナ・ビエンナーレ 第41回ヴェネチア・ビエンナーレ「美術と諸芸術、その現在と歴史」 日本館:たにあらた (コミッショナー)、伊藤公象、田窪恭治、堀浩哉 (作家)		
1985		国際科学技術博覧会「人間・居住・環境と科学技術」(筑波万博)	
1986	第42回 ヴェネチア・ビエンナーレ「芸術と科学」 日本館:酒井忠康 (コミッショナー)、若林奮、眞坂雅文 (作家) ※賞制度を再開、韓国が初参加		チェルノブイリ原子力発電所事故 バブル景気 (日本)
1987	第1回 イスタンブール・ビエンナーレ ミュンスター彫刻プロジェクト1987 The Sea Art Festival (釜山)		
1988	第43回 ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館:酒井忠康 (コミッショナー)、戸谷成雄、植松奎二、舟越桂 (作家)		
1989		横浜博覧会 YOKOHAMA EXOTIC SHOWCASE '89 = YES'89	ベルリンの壁崩壊 天安門事件
1990	第44回ヴェネチア・ビエンナーレ「未来の次元」 日本館:建畠哲 (コミッショナー)、遠藤利克、村岡三郎 (作家)	東京ビエンナーレ 終了 横浜創造都市計画発足 国際交流基金アセアン文化センター開設	湾岸戦争 (~ 91)
1991	第1回 リヨン・ビエンナーレ The Busan International Outdoor Sculpture Exhibition (釜山)		ソ連崩壊
1992	第1回 台北ビエンナーレ (1998年より国際展化)	ベネッセハウス開館 (直島)	
1993	第45回ヴェネチア・ビエンナーレ「アートの基本方針」 日本館:建畠哲 (コミッショナー)、草間彌生 (作家) 第1回 アジア・パシフィック・トリエンナーレ「伝統と変化」		EU誕生
1994	第1回 ART TAIPEI	ファーレ立川 北川フラム (アートディレクター)	アパルトヘイト撤廃
1995	第1回 光州ビエンナーレ「境界を越えて / Beyond the Borders」	国際交流基金アジアセンター事業部発足	Windows'95発売 阪神・淡路大震災
1996	第1回 マニフェスタ (ロッテルダム)	越後妻有アートネックレス整備構想	

年	国際芸術祭 (海外)	国内の芸術祭	世界の動き
	第1回 上海ビエンナーレ		
1997	ミュンスター彫刻プロジェクト1997 第47回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：南條史生（コミッショナー）内藤礼（作家）	外務省が国際美術展の定期開催方針を発表 第1回 メディア芸術祭	クローン羊ドリー誕生 京都議定書
1998	第1回 釜山国際芸術祭 98' Busan International Contemporary Art Festival (PICAF) ※釜山青年ビエンナーレ、釜山海の芸術祭、釜山野外彫刻展を統合する形で誕生。 ※2002年より「釜山ビエンナーレ」に台北ビエンナーレ1998 「欲望場域 (Site of Desire)」、南條史生（コミッショナー）	秋吉台国際芸術村 オープン	
1999	第48回ヴェネチア・ビエンナーレ 日本館：塩田純一（コミッショナー）、宮島達男、「時の蘇生」柿の木プロジェクト実行委員会（作家） 第1回 Cities On The Move ハンス・ウルリッヒ・オプリスト+ホウ・ハンルウ（ディレクター）	第1回 福岡アジアトリエンナーレ「コミュニケーション～希望への回路」 ヨコハマトリエンナーレ組織委員会（国際交流基金、横浜市、NHK、朝日新聞社）設立	コソボ紛争
2000	第1回 メディアシティソウル「City: between 0 and 1」Misook Song（芸術監督）	第1回 大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ 北川フラム（総合ディレクター）	
2001	第49回 ヴェネチア・ビエンナーレ 国際展テーマ「人間の台地」 ※日本から折元立身が出品作家のひとり選ばれる ハロルド・ゼーマン（総合ディレクター） 日本館：逢坂恵理子（コミッショナー）、畠山直哉、中村政人、藤本由起夫（作家） 第7回 イスタンブールビエンナーレ、長谷川祐子（総合コミッショナー）	ヨコハマトリエンナーレ2001「メガ・ウェイブ—新たな総合に向けて」 河本信治、建畠哲、中村信夫、南條史生（ディレクター） 国際芸術センター青森（ACAC）開館	9.11アメリカ同時多発テロ
2002	第1回 広州トリエンナーレ 第4回 上海ビエンナーレ、長谷川祐子（共同コミッショナー）	アサヒアートフェスティバル、スタート とちぎ国際現代アート展「デメーテル」、芹沢高志（総合ディレクター）	
2003	第50回ヴェネチア・ビエンナーレ「夢と衝突 (Dreams and Conflicts)」 Francesco Bonami（総合ディレクター） 日本館：長谷川祐子（コミッショナー）、曾根裕、小谷元彦（作家）		イラク戦争 勃発
2004	第5回光州ビエンナーレ「一塵一滴 / A Grain of Dust A Drop of Water」 ※創設10周年記念事業として「参加観客制度」を導入 第51回 ヴェネチア・ビエンナーレ「The Experience of Art/Always a Little Further」	創造都市創造事業本部設置（横浜） Bank ART開館 ヨコハマトリエンナーレ2005「アートサーカス [日常からの跳躍]」、川俣正（総合ディレクター）	
2005	Maria de Corral（ジャルディーニ担当総合ディレクター）Rosa Martinez（アルセナーレ担当総合ディレクター） 日本館：笠原美智子（コミッショナー）、石内都（作家） ※南條史生（金獅子賞審査委員）	BEPUPROJECT開始 2005年日本国際博覧会「自然の叡智」 阪神淡路大震災10年を機に「神戸文化創生都市宣言」 第1回 アートフェア東京	
2006	第1回 シンガポールビエンナーレ「信念 (Belief)」南條史生（芸術監督） メディアシティ・ソウル2006「Dual Realities」、長谷川祐子（共同キュレーター）		

年	国際芸術祭 (海外)	国内の芸術祭	世界の動き
2007	釜山ビエンナーレ2006「Everywhere」、港千尋 (共同キュレーター) 第52回ヴェネチア・ビエンナーレ「Think with the Senses — Feel with the Mind」 ロバート・ストア (総合ディレクター) 日本館：港千尋 (コミッショナー)、岡部昌生 (作家) ドクメンタ12 ロゲール=マルティン・ビュルゲル (芸術監督) ミュンスター彫刻プロジェクト2007	第1回 北九州国際ビエンナーレ'07 宮川敬一+古郷卓司 (ディレクター) 第1回 中之条ビエンナーレ、山重徹夫 (総合ディレクター) 第1回 神戸ビエンナーレ「出会い 人・まち・芸術」	
2008	メディアシティ・ソウル2008「Turn and Widen」、松本透 (共同キュレーター) 第2回 シンガポールビエンナーレ「Wonder」、南條史生 (芸術監督)	ヨコハマトリエンナーレ2008「TIME CREVASSE タイムクレヴァス」水沢勉 (総合ディレクター)	リーマンショック
2009	第53回ヴェネチア・ビエンナーレ「世界を構築する」 ダニエル・バーンバウム (総合キュレーター) 日本館：南郷宏 (コミッショナー)、やなぎみわ (作家) 第1回 コロンボ・アート・ビエンナーレ (スリランカ)	第1回 水と土の芸術祭 北川フラム (総合ディレクター) あいちトリエンナーレ 長者町地区でプレ企画をスタート 別府現代芸術フェスティバル「混浴温泉世界」芹沢高志 (総合ディレクター)	
2010	第28回 サンパウロビエンナーレ、長谷川祐子 (共同キュレーター) メディアシティ・ソウル2010「Trust」、住友文彦 (共同キュレーター) 釜山ビエンナーレ2010、東谷隆司 (アーティストックディレクター)	第1回 あいちトリエンナーレ2010「都市の祝祭」建畠哲 (芸術監督) 第1回 瀬戸内国際芸術祭2010 アートと海を巡る百日間の冒険 北川フラム (総合ディレクター) ヨコハマトリエンナーレ組織委員会の主催者が横浜市、NHK、朝日新聞社の三者となる	アラブの春
2011	第54回ヴェネチア・ビエンナーレ「Illuminations」 ビーチェ・クリガー (総合キュレーター) 日本館：植松由佳 (コミッショナー)、東芋 (作家)	ヨコハマトリエンナーレ2011 OUR MAGIC HOUR —世界はどこまで知ることができるか?—、逢坂恵理子 (総合ディレクター)	東日本大震災 東京電力福島第一原子力発電所事故
2012	第1回 コチ=ムジリス・ビエンナーレ ドクメンタ13 カロリン・クリストフ=バカルギエフ (芸術監督) 台北ビエンナーレ2012、港千尋 (共同キュレーター) メディアシティ・ソウル2012「Spell on You」、四方幸子 (共同キュレーター)	ヨコハマトリエンナーレ組織委員会の主催者に、横浜市芸術文化振興財団が加わる 第1回 対馬アートファンタジア2012	ノーベル平和賞にEUが選ばれる
2013	第55回ヴェネチア・ビエンナーレ「The Encyclopedic Palace」 マッシミリアーノ・ジオーニ (総合キュレーター) 日本館：蔵屋美香 (コミッショナー)、田中功起 (作家) 第1回 アートバーゼル香港 シャルジャビエンナーレ11 (アラブ首長国連邦)「Re:emerge, Towards a New Cultural Cartography」、長谷川裕子 (キュレーター)	あいちトリエンナーレ2013「揺れる大地—われわれはどこに立っているのか：場所、記憶、そして復活」 五十嵐太郎 (芸術監督) 瀬戸内国際芸術祭2013「アートと島を巡る瀬戸内海の四季」北川フラム (総合ディレクター)	オバマ大統領就任
2014	釜山ビエンナーレ2014「世界に住もう」オリヴィエ・キャプラン (芸術監督) 第10回 光州ビエンナーレ「Burning Down The House」ジェシカ・モーガン (総合ディレクター) 台北ビエンナーレ2014 ニコラ・プリオー (キュレーター)	ヨコハマトリエンナーレ2014「華氏451の芸術：世界の中心には忘却の海がある」森村泰昌 (総合ディレクター) 第1回 札幌国際芸術祭「都市と自然」坂本龍一 (ディレクター)	太陽花運動 (台湾) 雨傘運動 (香港) ワールドトレードセンターが完成 セウォル号沈没事故 (韓国)

年	国際芸術祭（海外）	国内の芸術祭	世界の動き
	メディア・シティ・ソウル2014「ゴースト・スパイ・グランドマザー」パク・チャンキョン（芸術監督） コーチムジリス・ビエンナーレ2014「Whorled Explorations」ジテイーシュ・カラト（芸術監督）	第1回 中房総国際芸術祭いちほらアート×ミックス 北川フラム（総合ディレクター） 国際交流基金 アジアセンター 創設 第1回 国東半島芸術祭「LIFE [生命、生きて活動すること、人生、存在]」、山出淳也（総合ディレクター／サイトスペシフィックプロジェクトディレクター兼任）	
2015	第56回ヴェネチア・ビエンナーレ「All the World's Futures」 オクウィ・エンヴェゾー（総合キュレーター） 日本館：中野仁詞（コミッショナー）、塩田千春（作家）	第1回 PARASOPHIA 京都国際現代芸術祭2015 河本信治（アーティスティック・ディレクター）	ISIS 難民問題の顕在化 パリ同時多発テロ事件
2016	釜山ビエンナーレ2016「Hybridizing Earth, Discussing Multitude」、樫木野衣 建島哲 上田雄三（キュレーター） メディア・シティ・ソウル2016「ネリリ キルル ハララ」ペク・ジスク（芸術監督） 第11回光州ビエンナーレ「第八の風土（アートは何を為すか?）」マリア・リンド（芸術監督） 台北ビエンナーレ2016「Gestures and Archives of the Present, Genealogies of the Future」コリーヌ・ディゼレンス（ディレクター） コチムジリス・ビエンナーレ2016「forming in the pupil of an eye」スダルシャン・シェッティ（ディレクター）	あいちトリエンナーレ2016「虹のキャラヴァンサライ 創造する人間の旅」港千尋（芸術監督） 第1回 さいたまトリエンナーレ「未来の発見」芹沢高志（ディレクター） 第1回 KENPOKU ART 2016 茨城県北芸術祭「海か、山か、芸術か?」南條史生（総合ディレクター） 第1回 岡山芸術交流「開発」那須太郎（総合ディレクター） 瀬戸内国際芸術祭2016「海の復権」北川フラム（総合ディレクター） 対馬アートファンタジア2016	欧州連合離脱是非を問う国民投票（イギリス）
2017	第57回ヴェネチア・ビエンナーレ「VIVA ARTE VIVA」 クリスティーン・マセル（総合キュレーター） 日本館：鷺田めるろ（コミッショナー）、岩崎貴宏（作家） 第1回 「近未来的交陪」芸術祭（台湾）、龔卓軍（芸術監督） 第1回 ホノルルビエンナーレ2017 南條史生（キュレトリアルディレクター） ドクメンタ14 アダム・シムジック（芸術監督） ミュンスター彫刻プロジェクト2017	第2回 札幌国際芸術祭「芸術祭ってなんだ?」大友良英（ゲストディレクター） ヨコハマトリエンナーレ2017「島と星座とガラパゴス」逢坂恵理子、三木あき子、柏木智雄（ディレクター）	トランプ大統領就任

港千尋 | Minato Chihiro

1960年神奈川県生まれ。映像人類学、写真家、多摩美術大学情報デザイン学科教授。2007年、ヴェネチア・ビエンナーレ日本館コミッショナー、2012年台北ビエンナーレの協同キュレーションを行う。あいちトリエンナーレ2016芸術監督。

著書に、『文字の母たち Le Voyage Typographique』（写真集、インスクリプト）、『芸術回帰論——イメージは世界をつなぐ』（平凡社新書）他多数。

芸術祭ノート

2017 (平成29) 年3月31日発行

[テキスト・写真] 港千尋

© Chihiro MINATO, 2017

[発行]

アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）

〒102-0073

東京都千代田区九段北4丁目1-28

九段ファーストプレイス8階

TEL:03-6256-8430

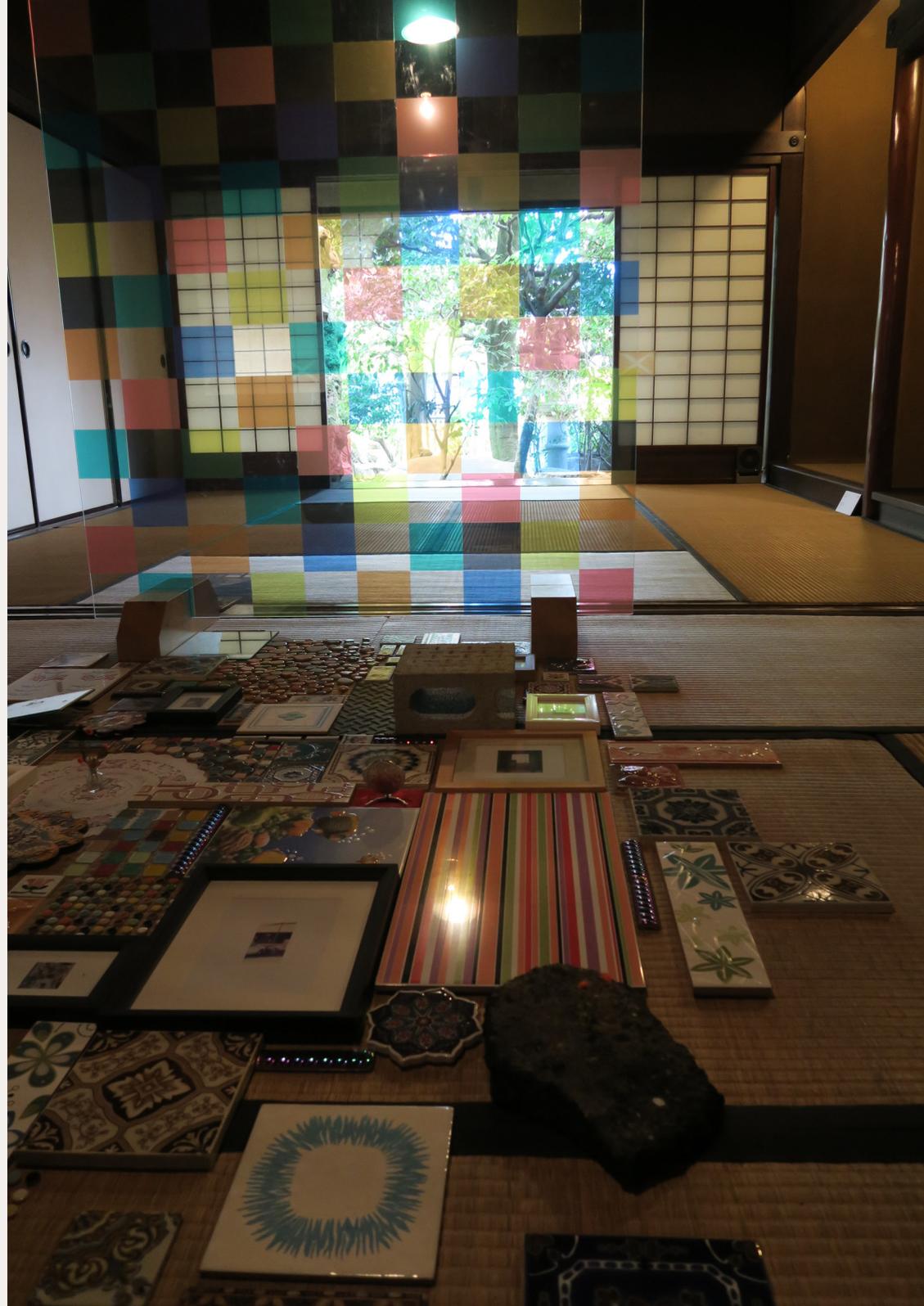
FAX:03-6256-8827

※本データはTokyo Art Research Lab 研究・開発
「芸術祭のためのノート」にて制作されました。

[図書設計] 松田洋一

[編集・制作] 株式会社インスクリプト

[編集協力] 関川歩





芸術祭ノート

港千尋

ARTS
COUNCIL
TOKYO

