

アートプロジェクトの
O I 2 3
オイッヂニサン

アートプロジェクトという長距離マラソンにいきなり挑戦するのは無謀です。スタートラインに立つ前にいろいろな箇所の準備運動をしつかりしておかねばなりません。どこか一カ所でも怠ると走り出すことすらできませんから。

まず、アートのプロジェクトなのだから、アートそれ自体の歴史を知らなければお話になりません。どのような流れや問題意識を経て、現在のアートが成り立っているのか。じっくりと学んで行きましょう。

さあ、0123 (オイッチニースン)。

お次は、どんなアーティストが現在のプロジェクトシーンにおいて活躍しているのかに目を向けてみましょう。直接彼らから話を聞くのが近道かもしれません。

さあ、0123 (オイッチニースン)。

プロジェクトを志すもの、文章力やコーディネート力、そしてなによりセンスを鍛えておかねばなりません。アートプロジェクトは総合力で勝負なのです。これにつ

いては実践あるのみ。普段から練習を怠ってはいけません。

さあ、0123 (オイッチニースン)。

ところで、自分のコースを走りだす前に、先人達のアートプロジェクトに耳を傾けて、学ぶことも沢山あるはずですよ。そこから自分自身の走りをイメージすることだってできるかもしれません。

さあ、0123 (オイッチニースン)。

最後に、昔から長距離ランナーに孤独はつきものですが、アートプロジェクトも例外ではありません。ただしこのマラソン、一人では決して走りきることはできません。共に走る隣人の声に耳を傾ける姿勢を身につけましょう。状況は常に変化するのです。さあ、0123 (オイッチニースン)。

さて、ここまでくれば手に取っていただいたこの本を閉じ、あとはスタートの合図を待つだけです。その時に向け、まずはみんながアートプロジェクトの0123!

はじめに

走り出すあなたへ 小川 希

6

特別対談

蠢きとしてのムーブメント 南後由和×小川 希
「TERATOTERA」と文化発信地・東京の可能性をめぐって

11

第一章

アートの歴史・アートの概念を学ぶ

コンセプトチュアルアートを知る

34

映像表現とは何か

42

絵画の潮流

52

受講生の感想

63

第二章

アーティストを知る

岩井 優

67

志村 信裕

77

浅井 裕介

87

第三章

文章力やコーディネート力を身につける

アートを書く、アートから書く 白坂 ゆり

99

自分の言葉でアートを綴る 福住 廉

113

コーディネーターってなに？ 長内 綾子

127

受講生の感想

143

第四章

アートプロジェクトを体験する

まちと人とメッセージ 遠藤 一郎

147

場の目醒めとアートプロジェクト 芹沢 高志

159

アートでまちはつくれるか？ 山野 真悟

171

受講生の感想

183

おわりに

一年をふりかえって 森 司

184

第二章作家略歴

192

特別対談

蠢きとしてのムーブメント

TERATOTERAと文化発信地・東京の可能性をめぐって

南後由和 × 小川希

— NANGO Yoshikazu —

— OGAWA Nozomu —

小川 僕は学生時代、Ongoingという公募展を企画・主催していました。その後、その理念や現代の表現のありかたに対する自分の問題意識をかたちにして発信し続けていくためには、やはりどこかに基地となる場所を持つ必要があると考えるようになり、吉祥寺にArt Center Ongoingというスペースを立ち上げ、今年で四年目になります。最初の約二年間は、その企画だけで地道に活動していたのですが、そのうち、東京の魅力を創造発信するために東京都と東京都歴史文化財団が他の芸術文化団体、アートNPO等と協力して実施している「東京アートポイント計画」のディレクターである森司さんから、東京の西部で何かやりたいことはないかと打診され、僕はもともと今の時代には起こりにくい「ムーブメント」の可能性にとっても興味があったので、この地域でこの時代にそういうものを創出することができたら面白いと思うという話をして、それを実践してみようという展開になりました。そして、まずは高円寺―吉祥寺間の地域を舞台にすることとなり、高円寺も吉祥寺もその名の末に「寺」が付くので、「〈寺〉と〈寺〉を結ぶ」という意を込めて「TERATOTERA / テラトテラ」というプロジェクトを立ち上げました。テラトテラでは、もともとこの地域にあった様々な表現関連の機関に声をかけて連動しな

がら、後に「この時代は東京の西が面白かった」と言われるような状況をつくり出せないかと、いろいろな試みをしているところです。

南後 「ムーブメント」というのは、例えば八〇年代には西武系のセゾンがあったり、二〇〇〇年代前後には森ビルのヒルズがあったりしましたが、そういうものではないということですか？

小川 いや、過去にもそういう動きがあったと言えばあったのですが、今の東京はどこへ行ってもそこそこ楽しめちゃって、文化に興味をもってアンテナを張っている奴らがガツと一極集中するような場はなかなかないと思うんですね。ニューヨークならソーホー↓チェルシー↓ブルックリン↓クイーンズみたいな、最先端を回している奴らが集まる特定の地域があったけれども、東京では「あの時代はあそこに行かないと見れないものがあつた」とか「あの辺りは、行けば必ずワクワクする場所だつた」みたいな



南後由和 NANGO Yoshikazu
東京大学大学院情報学環助教
社会学・都市・建築論

1979年大阪府生まれ。東京大学大学院学際情報学府博士課程単位取得退学。桑沢デザイン研究所、駒澤大学、法政大学、早稲田大学非常勤講師。共編著に『文化人とは何か?』東京書籍(2010)、共著(分担執筆)に『都市空間の地理学』ミネルヴァ書房(2006)、『路上のエスノグラフィ』せりか書房(2007)、『Behaviorology: Atelier Bow-Wow』Rizzoli(2010)他。



小川 希 OGAWA Nozomu
Art Center Ongoing 代表
一般社団法人TERATOTERA チーフディレクター

2002年から2006年に亘り、東京や横浜の各所を舞台に若手アーティストを対象とした大規模な公募展覧会『Ongoing』を、年一回のペースで企画・開催。その独自の公募・互選システムにより形成した数百名にのぼる若手アーティストネットワークを基盤に、既存の価値にとわれない文化の新しい試みを恒常的に実践し発信する場を目指して、2008年1月に東京・吉祥寺に芸術複合施設 Art Center Ongoing を設立。現在、同施設の代表を務める。2010年より、JR中央線高円寺駅から吉祥寺駅を舞台としたアートプロジェクト「TERATOTERA / テラトテラ」のチーフディレクターとしても活躍する。『アートプロジェクトの0123』は、東京アートポイント計画の人材育成プログラム Tokyo Art Research Lab において、小川が講師となり2010年7月より開講したゼミ形式のレクチャー。

状況はなかなか生まれない。テラトテラが対象にしている地域には、僕が運営しているスペースも含まれていますが、バウシシアターのような個性的な映画館のように、ちよつと変わったことを企画している面白いスペースが点々とありつつ、地域的な連関をもつては見られていない部分があるんですね。僕は、期間限定のトリエンナーレ等のいわゆる大きなアートの祭典のようなプロジェクトをやることには、実はあまり可能性を感じていないんです。そういうのは結局、一過性のお祭りに過ぎない。もう少しじわじわと地域を魅せていって、「何かあそこら辺面白いよね」みたいな展開をつくり出すことはできないかと、地味な活動ではあるけれども、ここ一年くらい試行錯誤を続けてきました。現在の日本は、どの地方都市も似たような雰囲気があつて、その地方の特殊性とか歴史性とかを抽出してアートとして展開するようなアートプロジェクトの常套手法はもう通用しなくなり始めているような気がしているのですが、じゃあもうアートにできることはないのかと言えばそんなこともないと思つていて、実践を通じ、都市型アートプロジェクトの可能性を探っているというのが、僕の近況です。

南後

東京はニューヨーク、ロンドン、パリに比べても、人口が約一三〇〇万人いて、圧倒的な面積をもっています。そうになると、日本の中としては当然一極集中ではありますが、東京の中を細分化して見ればそこにまた核がいくつかある。地域ごとにそ

れなりに面白くかつ充足していて、それぞれが分散しているという状況があると思います。あいちトリエンナーレや瀬戸内国際芸術祭や越後妻有のように、地元の人と例えば首都圏から来た人たちが交流する定期的だけど一過性のプロジェクトとは異なり、小川さんがやろうとしているのは、衣食住近接型のアートプロジェクトと言つたらいいのでしょうか、地元に住んで働いている人たちが日常的な担い手となるものですよ。そういうかたちのアートプロジェクトは従来あまりなかったかもしれませんが、これまでの東京発信のカルチャーにも、六〇年代なら草月アートセンターとか何らかの拠点は年代ごとにずっとありましたけれども、その担い手は別にそこに住んでいるわけではなく、ある場を一時的に共有しつつ、何らかのメディアを通じて文化を発信していた。常にあらゆるものが移動し続けている都市とメディアの「係留点」として、そのような場が機能していた。今の小川さんの話で面白いと思うのは、そこに留まり続けている人たちがやるということです。そこで、逆にどういうネットワークのオーディエンスというか参加者たちによつてこういうイベントが成立しているのかを訊きたいのですが。

小川

そこは地味なんですよ、やつぱり。ゲストを呼んで派手なことをドンとやるというわけではないので、オーディエンスを集めるのはすごく難しい。今は多くの人がツイッターで情報を得て動いているので、ツイッターを情報源に来てくれる人もい

ますが、集客の難しさは一年間を通じてものすごく痛感しました。もちろん敢えて地味なイベントをやりたいわけでもなくて、先の二月には井の頭公園で世界的に活躍する音楽家の大友良英さんをお招きして船上ライブを企画したのですが、それはかなり反響があつて二五〇〇人を上回る多くの観衆が集まりました。ただ、そういうふうには有名な方に来ていただいて一過性の大きなイベントをやるだけでは、僕が思い描いていたようなムーブメントはつくれないような気がするんですよね。

テラッコ千人計画

南後

小川さんの言う「ムーブメント」の意味合いは、従来のイメージとはちよつと違うものではないでしょうか。都市と文化やアートの関係というのは、日本の場合には、七〇年代の磯崎新さんによる群馬県立近代美術館、八〇年代の黒川紀章さんによる名古屋市美術館のように、地方に箱モノをつくつて文化をどんどんやつていこうというハード志向がありましたよね。八〇年代くらいから世界各地でも、都市を再生したり再開発する場合に文化が重要視されましたが、その際も、コンサートホールや美術館等をつくれればそれだけ集客があり経済効果があるということが地方都市間競争とか地域間競争の際に重要視されたという、どちらかと言えば消費志

向型の文化だったわけですよ。そして九〇年代からは、やっぱりそれだけだとそこに関わるオーディエンスの層が従来と全然変わっていない、もともと美術に興味がある人がよりクオリティの高いものを求めてやつて来るというだけでなく、今までターゲットとしてこなかったような人や、海外であればマイノリティの人たちとかを、福祉や環境といった問題と摺り合わせながら取り込んでいこうという展開に移つていきました。アートを通じたサステナビリティとか都市の持続的発展を目指していこうというふうに変わつてきているんだと思います。当然、今でも世界を見た時には、ビルバオのグッゲンハイム美術館みたいな、箱モノをつくつて観光としてお金が回つて地域が潤つていくという従来型の手法が機能する場合もある。それはそれでいいと思いますが、それが成功する場所というのは限られていると思うんですよ。それに比して、東京の場合はひとつだけコアとなる場を作るといのは難しい。僕が東京が面白いと思うのは、むしろ東京ならではの、皆バラバラな距離感の居心地の良さというか、どこへ行つても面白いというところ。ただし同時に、その面白さを支えていく人たちという「人」の問題が重要だとも思います。ですから、これまで民間資本とか企業メセナによつて維持されてきた場がある一方で、それ以外のインディペンデントな人たちが、いかに持続発展性を備えた場を獲得していくかというのは難しい問題ですよ。それだけで食べていこうと思えば初

期投資や公的なサポートは必要になるわけで、東京都がメジャーな人を呼ぶというだけではなく、こういうインディペンデントな活動に対して、どれぐらいの時間的スパンを見据えてやっていこうとしているのかという点も気になりますね。

小川 東京アートポイント計画からは、複数年の共催事業を行う中でテラトテラが継続可能なプロジェクトへと成長していつてほしいと期待をされています。今年は共催事業の初年度だったのですが、実際に様々なアクションを起こしてみても、都心におけるアートプロジェクトの展開の難しさを痛感しました。ただ、徐々にではあるけれどもテラトテラという名前が浸透しつつあるような気もしていて、過去の歴史を鑑みても、マイナーなものが突然メジャーになるような文化の爆発って突然来たりするじゃないですか。僕はそういうのを何となく信じながら地道なことをやっているところもあるんですよ。

南後 メジャーになりたい願望があるんですか？

小川 いや、そういうわけではありませんが、認知されて持続できる状況にはなりたいたいですね。

南後 小川さんの目指す「ムーブメント」というのは、一過性のものというより、語義通りの「動き続けている」ものなんでしょうね。だとすると、どの時代のムーブメントにも求心力のあるキーパーソンがいますが、その一方で、先ほど触れたように人

材がどう継承されていくかという問題もありますよね。

小川 ですから、この活動では同時に、千人集まれば町ができるだろうという無謀な考えでインターン／ボランティアに「テラッコ」という名称を付けて、「テラッコ千人計画」というのを立ててでどんどん参加希望者を募っているんです。そうして集まった人たちがいずれ自主的に動くようになれば、僕がいなくても予測だにできなかったことが成り立つことができるのではないかと期待しているんですよ。当然なかなか実現は難しいわけですが、面白いのは、この「0123」の授業で関わった人たちが今やテラッコの主力メンバーになっていること。そういう意味では、この授業も何らかの意味があったのかもしれないですね。

南後 アート予備軍は芸大や美大や美術系専門学校からはこれからもずっと輩出されていくはずですが、そうではない、例えば環境や福祉や経済といったあらゆる分野に入っていくという点もアートの強味だと思うので、こういうイベントを地元でずっとやり続けていくことで、こちらが想定していなかった人たちとの間に新たな関係を築けるといいですね。

小川 それは本当に理想的ですね。来年度は、僕がほとんど立ち入らない、完全にテラッコ主導の企画というのも実施しようと思っっているので、それがどんなかたちになるのか、すごく楽しみにしています。

南後

最近、東京自体のステイタスが国内的には下がってきていて、都内じゃなくても、都心から一時間くらいで行ける近郊に住んでいたほうが家賃も安いし環境もいいので、東京に居続ける魅力はあまりないという発想を持つ人が増えてきました。そして若者文化でも同様に、例えば柏なんか「プチ渋谷」化していると言われていて、以前は渋谷に行くということがハレの舞台へ出向くことだったわけですが、渋谷を相似形で小さくしたようなストリートもカフェもある柏で十分だという若者が増えています。東京の中でも都心部の人気は下がっていますが、小川さんはそういう状況を肯定的に感じていますか？ つまり、そういう状況下でも敢えて東京に熱いスポットをつくりたいということなのか、むしろ「プチ渋谷」化している郊外のような個々の地域をより密度の濃いものにしていきたいというような感覚なのか。

小川

僕はやはり東京で生まれ育っているので、東京が魅力を失っていつているという現実には抗いたい。経済的効果から考えれば、郊外がプチ都心化していくことは良いことかもしれないけれど、文化に関しては、どんな場所でも面白い文化が起こり得るなんて僕は全く思っていないし、古い考え方だろうけれども、この時代の東京に自分たちがいる必然があつたからこそ起きる文化があるはずだと信じたいという思

いがあります。僕は新宿生まれなのですが、魅力的だった新宿や渋谷が色褪せていくのは、そこで生まれ育つたのではない外部の人たちが街を席卷していく状況が大きな要因だと感じていた部分があつて、吉祥寺も同様に、吉祥寺というブランドを求めて集まつてきた外部の人たちだけで盛り上げていこうとしても、面白くはならないだろうと思うんですね。東京生まれが偉いというような話ではなく、僕が大阪を面白くするプロジェクトをやつてくださと言われてもうまくできないのと同様、その土地で何かを感じ取つて文化を創るということは、誰にでもできることではないのではないかという気もしています。

南後

敢えて逆のことを言えば、一方で都市の魅力というのは、常に異分子が介入して絶え間なく移動しているという点にあり、最近の地方行政でも活性化のためには「よそ者、ばか者、若者」が必要だと言われています。東京を見渡しても、東京で生まれ育つて死んでいく人



のほうが少ないわけですし、僕も大阪から上京していますが、就職や進学で上京してきた人たちが圧倒的に多く、そうであるからこそ面白いとも言える。若林幹夫さんという社会学者は、「二次的定住」ということを言っています。定住と言っても、都市の定住は農村のように土地の共有を基盤として、近隣と町内会的に懇意にしていくようなタイプの定住ではなく、互いに見知らぬ不特定多数が集住・往来し、二次的に共同体化する定住であると。小川さんが言っているのも、東京生まれ東京育ちの「純粋ブランド」としての東京人ということではなく、ある程度その場で覚悟をもつて住み続けている人という意味だと思うのですが、そこに住み続けるということ自体もある意味では「プロジェクト」ですよ。

小川
そういう思いがなければ、その場所に文化を生むことなんてできないだろうと思うんです。そして僕自身は文化を語るのではなく、当事者としていたい。アートプロジェクトに関わる人でそういう感覚をもつてやっている人は少ないですよ。

機能性と芸術性

小川
芸術というのは、世の中をすごく豊かにしたり生きていく中で役立つ何かを提供できるかと言えば、僕は必ずしもそういう側面ばかりではないと思っています。む

しろ世間のルールを機能させなくなるような視点を植え付けたり、犯罪まがいのことに価値を見出すリスクイナな視点を付与したりもする。けれども、扱い方を誤れば猛毒にもなりうる劇薬のような表現を僕はむしろ信用している部分があって、Ongoingではそうした表現をこれまで率先して紹介してきました。ただ、テラトテラとOngoingでは、条件や規模も違うわけで、当然各々の企画の方向性も変えざる得ないところがある。今は二つの場の性質を見極めながらプロジェクトを進めているわけですが、今後、テラトテラが自立して行く中で、本当に自分がやりたいことはどこら辺にあるのかということを考えて、おそらく僕は、世の中の秩序を転覆させてしまいかねないインパクトを備えた劇薬のような表現に興味があるんだと思います。そう考えると、多くの人を巻き込んでいくアートプロジェクトの怖さみたいな部分もなおさら感じてしまうのですよね。

南後
厳しい言い方をすれば、紋切り型で既視感のあるようなアートプロジェクトは全国各地にあつて、なんでもアートにすればいいような状況も氾濫していると思います。もちろんグローバルな目を見た時に、文化や宗教の対立とか、政治や外交では解決できないことがアートを通じて可能になる一方で、それで皆がわかりあえるという幻想もどこかにある。小川さんが言う「秩序を破壊する」力というのは「アートで皆がつながれる」というのとは真逆の力ですが、そこをどう調節できるかですよ。

地元根付いてサステナビリティを確保するということと、アートが持っている破壊的な暴力性。でも、その両方があったほうがもちろん面白い。そうじゃないと、長期的な時間軸で見た時に、その中に入っている人たちは居心地が良くても、閉じて行かざるを得ないし、衰退して行く。そう考えると、常に破壊し続けるというファクターも用意する必要があるだろうと思います。

小川

マンネリ化というか、人が安心するようなことは逆のことがないと、やっぱり不健全。地域活性といって、ただそれだけでは、僕は別に豊かだとは思わない。アートにおける機能性と芸術性という話はウイリアム・モリスの時代からずっとあるわけですが、モリスは「生活の芸術化」ということを目指していました。そういう意味では、地域に根ざしてやっていくということは、言わば生活自体が芸術化していくという話でもあり、各地でやっているアートイベントが一過性で

南後

なく持続性を持ち得るなら、「生活の芸術化」ということが起きるのではないかと思います。二項対立は良くないかもしれませんが、ひとつ訊いてみたいのは、東京都にも大文字の美術館というのにはあり続けるわけで、大文字の美術館との線引きはあるのですか？　そこで起きている美術やアートというものができないことをやらないと面白くないと思うんですけど。制度化されたフィルターを通った美術館でやっているアートとは違うものをやっていきたい、というような。

僕は、特に自分のスペースについては、そこはすごく明確にあると思いますね。いわゆるホワイトキューブと言われるギャラリーや美術館ではできないことや感じられないことをここでやらないといけないという、使命じゃないですけど、そういう意識は強いので、きれいなものだけがアートではないということは言い続けてきました。だけど、街中に出て行くというのはまた全然違うフィールドになるので、自分自身でもそこをいかに解決できるかはまだわかりませんね。ただ「東京アートポイント計画」のディレクターの森さんからは、Ongoingでやっていることを理解してもらった上で声をかけていただいていると思うので、ギャラリーや美術館では決してできないことをやりながら、なおかつステレオタイプなアートプロジェクトには陥らない、そんな新しい表現のフィールドをテラトテラでは探っていきたいと考えています。目指すものがあまりに壮大すぎるかもしれませんが（笑）

小川

僕は、特に自分のスペースについては、そこはすごく明確にあると思いますね。いわゆるホワイトキューブと言われるギャラリーや美術館ではできないことや感じられないことをここでやらないといけないという、使命じゃないですけど、そういう意識は強いので、きれいなものだけがアートではないということは言い続けてきました。だけど、街中に出て行くというのはまた全然違うフィールドになるので、自分自身でもそこをいかに解決できるかはまだわかりませんね。ただ「東京アートポイント計画」のディレクターの森さんからは、Ongoingでやっていることを理解してもらった上で声をかけていただいていると思うので、ギャラリーや美術館では決してできないことをやりながら、なおかつステレオタイプなアートプロジェクトには陥らない、そんな新しい表現のフィールドをテラトテラでは探っていきたいと考えています。目指すものがあまりに壮大すぎるかもしれませんが（笑）



南後

少し話がそれてしまうかもしれませんが、先日、金沢21世紀美術館でやっていたホンマタカシさんの展覧会に行ってきました。金沢という地方都市の事例を、妻有や瀬戸内のような事例と同等に見るべきなのか、東京に近い都市型として見るべきかは難しいところですが、金沢の21世紀美術館はビルバオや旭山動物園のような集客施設として成功していて、もともと持っている文化資源と新しくできた現代美術の美術館がうまくミックスし、全国各地から人を集めることができています。21世紀美術館がやっていることで面白いと思っただけ、金沢くらいの街の規模だから可能なのだと思うのですが、ひとつの箱モノとして閉じていないこと。周辺のギャラリーとかと連動して街中で企画を展開したり、例えばKapoのように、ひとつの会期が終わってから、そこに関わった人たちがその後、自分たちで空きビルとか倉庫なんかを借りてギャラリースペースを開いて活動し続けたりしている。そして、だいたいそういう人たちはお互いつながっているもので、僕らのような東京から来た人たちでも、地元の人に紹介してもらえば、休業日でも中に入れてもらえるような雰囲気がある。従来は二項対立的に考えられていた、大文字の制度化された美術館とインディペンデントでオルタナティブなスペースがうまく連動して、そこで新陳代

謝が起きている良い事例かなと思います。当然アンダーグラウンドでやっている人たちはそのままやつてもらったほうが健全だし面白いとも思うのですが、東京もまた、今までは棲み分けがなされていたインディペンデントの人たちと公の企画がうまく交配する仕組みが維持できればなと思います。

小川

それは新しい動きですよ。ただ如何せん、東京は規模が広すぎちゃって、点々としてしまう。そこでどう見せていくかというのは難しい問題です。だけど今はツイッターという、ひとつの脳味噌みたいなすごいメディアが登場して情報共有が成されているので、テラトテラでもGoogleマップとツイッターを連動させたアートのスペース関連のウェブマップをつくっているんです。これを参照すれば、距離的には広域でも、頭の中では今この場所で何が起きているかということを実感タイムで感じ、ひとつの自分の空間として意識することができるとは思いません。

南後
宮台真司さんという社会学者が用いた、「島宇宙化」という言葉があります。例えばオタクカルチャーに疎遠な人からしてみれば全部同じに見えるけれども、秋葉原ならば秋葉原の中でさえ実際はすごく細分化されていて、違うジャンルに行けば互いに何をやっているのか全然わからないみたいなことです。ミクシイなどによって島宇宙化がどんどん加速してきたという事実があるのに対して、ツイッターが面白いのは、やっぱり全員が並列になって今まで見えていなかったものが見えてくるとい

テラトテラMAP
<http://teratocera.jp>

うことですよね。今まではネットの掲示板等を書き込んでも、その読者層は限られていた。理想的な把握できていたので、その人たち向けに喋ることを意識しなければならなかったのが、ツイッターのフォローというのには面識のない人から同業者から学生から様々な層の人たちがいて、受け手をいちいち意識していたら何も喋れなくなってしまうので、むしろ全く気にせず喋れる。島宇宙化には居心地の良さがあります。その一方で、それをどう再編していくかを考え、これまで交わることがなかった人同士の間でコミュニケーションを生むには、ツイッターは有効です。現実には晒されていて、美術史を踏まえて美術オタクに対してやっていったようなことではないことを展開せざるを得なくなりました。まさに街中で誰からも守られずに晒されるアートプロジェクトが必然的に生まれてきたとも言えるのかもしれない。

小川

そこで難しいのは、アートと言ってしまうと「何でもアート」になってしまうところで、いわゆる美術館的な制度が示すアートとは異なるアートのクオリティをいかに保つことができるか。そう考えると、小川さんのような立場の人たちの目利きというのが、すごくキーになってくるんだろうと思います。学芸会的な残念なアートプロジェクトを見ているぐらいなら、大きな美術館の展覧会を見ていたほうがいいと思わざるを得ないので。

南後

そうですね。僕たちはそうした新しい価値の体系を築かざるを得ないし、アートプロジェクトというのがひとつの手法として認められるのであれば、そういう価値体系を創出できなければ、誰も求めていない結果にしか結びつかないわけで、それでは継続不能ですよ。

小川

そうですね。僕たちはそうした新しい価値の体系を築かざるを得ないし、アートプロジェクトというのがひとつの手法として認められるのであれば、そういう価値体系を創出できなければ、誰も求めていない結果にしか結びつかないわけで、それでは継続不能ですよ。

南後

ツイッターを始めて気付くようになったことかもしれませんが、イベントの告知がすごく多いんですよ。今まで見えていなかったイベントがツイッターによって見えるようになったという側面もあると思いますが、実際に数が増えている気がします。ネット環境があれば遠隔でコミュニケーションが可能になり、実際に人と会う必要性が低減するという指摘もあったわけですが、逆説的にそれが物理的な空間における人の近接性の価値というものを再発見させました。僕も大学の外のトークイベントのような場に出ると、学生以外の同年代の社会人のほうが聞きに来てくれる人数が多いん



ですね。自分が喋っておきながらなんですが、一体、この人たちはどのような層で、どのようなモチベーションで参加しているのか不思議だったんですけど、例えば、シェアハウスに住みたいと思う人たちの層とトークイベントに来るような人たちの層はけっこうかぶっている気がするんですよね。従来の社員寮とかであれば職場の人間関係が会社外でも続くし、一人暮らしのワンルームであれば隣人のことは全く知らないという、その二極しかなかったところで、シェアハウスというのは物理的な場所として、違うコミュニティに属する人たちが、つながりたい時には一緒にいられ、一人でいたい時には個室でプライベートが守れるという、選択可能性を提供している。トークイベントに来るような人たちも、会社だけの人間関係では飽き足らずにそういう場所に来てコミュニケーションしたいと思っている。このようなニーズはアートに限らず、すごく増えていると思います。

小川 実際に今アートに興味があるという人たちは、もはや作品より、そこに人が集ってコミュニケーションできるということに魅力を感じている人が多いので、アートプロジェクトも、作品はよくわからないけどそこに関わりたいという人が増えていましてね。僕はそれを否定はしないけど、僕が思っているようなアートの力や真価がほとんど果たされていないのは残念に感じるところもあります。

南後 言葉の定義で言えば、イベントというのは「事件」であり、プロジェクトは「投企」

ですが、それらの危険なニオイが削ぎ落とされている。仲間内の集いをやることは否定しませんが、今の時代、それをやることは実はそんなに難しくないので、褒め合ひもとなんらかのシンパシーを感じている人たちが集まることになるので、褒め合ひのようなことになっちゃうんですね。お互いに確認し合って安心して帰る、みたいな(笑)。ノスタルジックに懐古するわけではないけれども、草月アートセンターにしても、昔の人たちはけっこう喧々諤々でやっていたと思うんですよ。お互いに罵倒し合ったりもするけど、なんか一緒にいる。そこから生まれるエネルギーは大きかったような気がします。今トークイベント等をやっている、あまりそういう雰囲気を感じることはないですよ。

小川 実際にそういう場所でもちよつと自分を否定されるようなことがあつたら、もう二度と行かないみたいなことになるんでしょうか……(笑)。

南後 ツイッターにしてもブロックできるじゃないですか。そういうふうに分の居心地のいい環境をカスタマイズしていける時代。それで果たしていいのか? ということですよ。

小川 広がりはなくなくなってしまいうすですね。僕自身はそういうのはすごく嫌で、むしろ価値観が崩壊してしまうくらいの失敗だったり衝突のような、まさに「事件」しかアートに求めていないところがあるのですが。

南後

冒頭の話にあつたように、歴史的に振り返つてみたら結果的に「あそこは熱かつた」というようなことになる場について分析していくと、結局そういう「事件」が起きた場所なんだろうと思います。そういう意味では、「わかりあえなさ」に目をそむけ、「共感」だけによつて駆動されるイベントというのは、何十年後かに振り返つた時にはログとして記録には残つていても、記憶には残つていないでしょうね。

小川

願わくば、傍観したり取り縮まる側ではなく、様々な人を予想を超えて巻き込む本来の意味でのイベントⅡ「事件」の犯人で僕はありたいですね。少々聞こえが悪いですけど（笑）。

（二〇一一年三月一日 Art Center Ongoing にて収録）

この対談は三月一日の正午をまたいで行われた。収録が終わり、南後さんが帰られた二時間後、これまで経験したことのない地面の揺れを経験した。東日本震災である。この未曾有の震災の影響で、東京でも多くのアートイベントが中止となり、美術館やギャラリーも営業を停止するところが少なくなかった。今、アートに何ができるのか？ 作家をはじめとした多くの美術関係者が無力感に襲われながらそう自問自答し、私もその例外ではなかった。様々な思いが巡る中、最後には自分のできることをただ懸命にやるしかないという考えに辿り着き、一日の臨時休業の後、Art Center Ongoingの営業を再開することを決めた。その歩みの先に答えがあることを信じて。

小川 希

第一章

アートの歴史・アートの概念を学ぶ

アートは社会とどう関係しているのだろうか。アーティストは何を考えて作品を生み出すのだろうか。本章は「コンセプチュアルアート」「映像表現」「絵画」の三つのジャンルから、現代に至るアートの潮流を紹介します。

コンセプチュアルアートを知る

コンセプチュアルアートの先駆け

「アートの歴史・アートの概念を学ぶ」シリーズの一回目は「コンセプチュアルアート」についてお話したいと思います。コンセプチュアルアートが、アートの中の一ジャンルかどうかは別として、そう呼称されているものがあります。そして、現代アートと呼ばれるものは多かれ少なかれ、このコンセプチュアルアートの概念や歴史を引いているものなんです。だから、コンセプチュアルアートを理解できれば、たいていの現代アートを理解できるかもしれません。それくらい重要なキーワードなので、最初の講義にお話することにしました。

このコンセプチュアルアートの元祖といわれているのが、マルセル・デュシャンという作家です。

例えば、展覧会や美術展に行って「これ何だろう？」と思う作品に出会うことがあるかと思いますが、そのような作品を生み出した張本人と言えるのがこのデュシャン。アートが解りにくいといわれる出発点をつくった人ですね。ただ逆

に言ってしまうえば、アートの面白さはここから始まったとも言える。

皆さんは、デュシャンの、便器を台座に乗せてあるだけの『泉』（一九一七）という作品を知っていますか？ 既製品である便器に「R. MUTT」と署名しただけなんです。一九一七年にニューヨークで発表され、スキヤンダルを引き起こした作品です。

当時、アメリカの独立芸術家協会が主宰している、審査員も置かないし鑑査もない、六ドルの出展料を支払えば、誰でも自由に作品を出展できる「アンデパンダン展」という展覧会がありました。『泉』はそこへ出展されるんですが、独立芸術家協会の役員会が、こんなものは芸術ではないと憤怒し、本来なら六ドル払えば誰でも出展できるはずなのに、会場から撤去してしまっただけなんです。

実は、このデュシャンという作家は、独立芸術家協会の役員の人でもあって、R. MUTTと偽名を使って、作品を出展したんです。つまり、議論を引き起こすことこそ、そもそもデュシャンの狙いでもあったんですね。決して便器のフォルムが美しいから作品として出展したわけではない。これは「レディ・メイド」と本人が言っている通り、ただの既製品です。絵を描いたとか、粘土でかたどったという作品ではなく、どこにでもあるものを「芸術」と定義してみせたんです。つまりは、芸術とは誰が芸術と決めるのか、何をもって芸術は芸術と呼ばれるの

マルセル・デュシャン
一九一七〜一九六八年
フランスに生まれる。初期の頃はキュビズムに感化され作品を制作。その後一九二二年に「階段を降りる裸体No.2」を発表するも、サロンに受け入れられず、徐々に二次元の絵画から離れ、コンセプチュアルアートの先駆けとなる立体創作へと向かう。常にアートの概念を問い続け、現代アートの変革の中心人物とされている。二〇世紀のアートに与えた影響は計りしれない。

アンデパンダン展
もともとは、一九世紀フランスで、政府が実施していた保守的な審査の展覧会のサロンに対抗し、オディロン・ルドン（一八四〇〜一九一六）、ジョルジュ・ヌーストラ（一八五九〜一九二〇）、ポール・シニャック（一八六六〜一九三五）ら、サロンの落選画家や反アカデミズムの画家らが結成した独立芸術協会主催の、無審査・無褒章・自由出品の展覧会。各国に影響を与えており、日本でもその名を冠した展覧会が開催されている。

レディ・メイド

英語で既製品を意味する。マルセル・デュシャンが、一九一五年に開発した用語。すでに存在する、そして選ばれた陳腐な事物をアーティストが選択し「芸術」として提示する行為のこと。一九一三年に発表した「自転車の車輪を台所用丸椅子に突き刺した」「自転車の車輪」という作品が、後に最初のレディ・メイドと呼ばれる。

か、その問題定義であつたわけです。目に見えているものだけが芸術ではないということを、デュシャンは私たちに投げかけた。

当時の時代背景に目を移してみると、世界は第一次大戦の真つ最中で、アメリカはドイツと戦争する理由に、「文化や高尚な価値を守る」というプロバガンダを掲げていました。ただ実際には若い兵隊たちが戦争によつてどんどん命を落としていく状況があつて、そんな中で、そもそも芸術や高尚な価値とは何を指すのか、そういう社会批判的な問題も含まれている作品だったので。「芸術とは何か」という問いかけ、それこそが今日に続く現代アートの始まりで、今でもずっと考え続けられている問いでもあるのです。

デュシャンが登場したのは、他の作家は一人残らずどう絵画を描くか、どうみせるかということを考えていた時代です。まだコンセプトチュアルアートという言葉はもちろんありません。便器の作品が発表された五〇年後くらいに、やつとコンセプトチュアルアートという言葉が出てくる。つまり五〇年くらいの時代や社会の変遷がないと、この作品が持つ意味がわからなかつたということですよ。そう考えると当時はものすごい衝撃だつたと思います。「アート」と定義された後に考えたなら、こういうことですよ、とわりと普通なことのように見えるかもしれないけど、最初に提示されたときのショックやインパクトは図りしれないものであつたはずですよ。

デュシャン自身はこの数年後に美術界の第一線から退いて、その後はずっとチェスをする人生を送ります。ただデュシャンこそが現代アートの元祖であるということを感じておいてください。

観念としてのアート

一九六五年に発表されたジョゼフ・コーススの『一つと三つの椅子』（一九六五）は、木の折りたたみ椅子が真ん中にあり、両端に椅子の写真と、椅子の定義が書かれたパネルが展示されているという作品です。よく考えてみると、この三つはどれも椅子なんですよ。椅子と呼べるというか。つまりコーススが投げかけた問いは、私たちはいかにして椅子を椅子として認識するか、また椅子はいかにして椅子となりうるかということです。これもただ椅子の展示がしたかつたわけではない。その概念を展示してみせたんです。

椅子という言葉を「芸術」に置き換えてみてください。皆さんが好きなものでも目の前にあるものでも何でもいいんです。例えば、ここにあるペットボトルのお茶を見て、そもそもこれって何だっけ、と考えてみる。飲むことができ、パッケージに入つて、一〇〇円で売られている。そういう私たちの視点に、この作品

ジョゼフ・コースス
一九四五年、

アメリカに生まれる。

一九六五年から言語を主要要素とする作品制作を開始*のちに文学、哲学、精神分析のテクニクにおける意味の問題へ関心を広げる。

は罫を仕掛けています。自明のものや出来事が、急にある瞬間から、これって何だろうっていう感覚に陥ってしまう。ものごとを理解したつもりになってるのは、自分にとって都合のいいように理解しているだけで。でも実は自明なことって、この世の中でそんなにたくさんあるものでしょうか？ 目の前にあること、目に見えていることを疑ってみて、その奥に広がっていることを考える。この行為がアートだとコーススは提示してみせた。

また、コーススはアートを哲学や言語学とか、そういうものと同じ土俵に押し上げた人としても重要な人物と言えますね。

経験の共有

次に、フエリックス・ゴンザレス・リトレスという作家の『無題（偽葉）』（一九九二）を見てみましょう。エイズによって一九九六年に亡くなってしまった作家ですが、彼の作品は二〇〇一年の横浜トリエンナーレにも出展されています。

約一六〇キロ分のキャンディが床に敷き詰められていて、鑑賞者はキャンディを一人一つ持って帰ることができるという作品です。トレスは作品を単純に観ることだけではなく、鑑賞者の介入によって変化させようと思いました。なぜキャン

フエリックス・ゴンザレス・リトレス

一九五七〜九六年

キューバに生まれる。初期はグループ「マテリアル」というグループに所属。看板、本、電球のヒモ、時計、など多様な素材を使って制作。ゲイやエイズといった個人的な視点を作品に反映させ、文脈や使用方法によってアートの意味がどう変わるかという点にすぐれた感性を示す。アーティストとしての活動は短いが死後も評価は高まり、個展が多数開催される。二〇〇七年のヴェネツィア・レネンナーレでは、アメリカ館の代表にもなった。

ディが一六〇キロ分かというと、トレスとトレスのパートナーの合計体重が、だいたい一六〇キロだったからなんです。この作品が最初に発表されたのは、トレスのパートナーが亡くなった年なんです。自分とパートナーがエイズによって死に向かっていく、命が減っていくという状況と、キャンディが減っていくという状況を重ね合わせています。

キャンディを持ち帰る行為によって、作家と鑑賞者との間に共犯関係を生みだす。そこに何が在るかといえば、単純にキャンディがもらえたとか、きれいだったねとか、そういつただけではない。鑑賞者がキャンディを持ち帰る行為の先には、作家とパートナーの二人の人生があったり、社会が抱えていた問題があるのです。

既存体制への問いかけ

最後に、リクリット・テイラヴァニヤをご紹介します。この作家は、ニューヨークのギャラリーで、タイの焼きそば、パッタイを振る舞うという作品を発表した作家です。お客さんはギャラリーに絵画作品などを観に来たはずなのに、突然パッタイが振る舞われ、わけもわからず食べるだけ。そして残ったものをそのままインスタレーションとして展示する、ということをしました。なぜパッタイか

リクリット・テイラヴァニヤ

一九六一年

ブエノスアイレスに生まれる。タイの外交官の家庭に生まれ、エチオピア、カナダ、アメリカなど様々な環境で育ち、現在もニューヨーク、ベルリンやバンコクを歩き回って生活する。国や世代はいままでもなく、現代美術の領域も越え、様々な人々との日常的なコミュニケーションを第一に考え、観客とその場を共有する作品制作やプロジェクトを遂行する。

というと、タイの外交官の家庭で生まれ、自分のルーツを作品に取り入れようとしたわけです。ただご飯をもてなすという行為ですが、欧米の美術の制度の中つまり作品を展示するだけという場に、個人的な歴史や文化を持ち込むことで、そもそも、その制度をつくっているものは何か、何が作品になり得るのか、何をもつて芸術は芸術と呼べるのかと考えたわけです。この作品も単純にお腹いっぱいになったとか、美味しかったとかじゃない驚きがその場にあつたことでしょう。

目に映る先にあるアート

コンセプチュアルアートには、体系もないし、形もないし、型もない。こうしたらコンセプチュアルアートが作れるっていうものはないんです。目に見えるものや形あるものだけを見れば「これ何だろう？」って思うものばかりかもしれません。だけど、その場の関係性を変化させようとしていたり、鑑賞者の心に変化をもたせられるものだったり、何らかの概念を提示しているのがコンセプチュアルアートなのです。

究極的に言ってしまうえば物質的なモノはなくてもいいのかもしれない。例えばデュシヤンの『泉』という作品は紛失してしまつて、写真が残されているだけで

現存していません。作品自体はないけれど、私たちが生きている一〇〇年後のアートに、今なお強い影響を与えている。この状況こそ、如実にコンセプチュアルアートを示しているようにも思えますね。

よく「芸術は感じればいいんだよ」と言われることがありますよね。アートは誰にとつても自由なものだから、好きな人は好きでいいし、好きじゃない人もそれはそれでいいとか。あとアートに接すると幸せになると言われることもよくある。でもそういうのつて実は嘘っぱちだと思います。真摯に向き合えば、泥沼にはまることもあるし、解けない問題をずっと抱え込むような毒性もある。それはアートプロジェクトにしたつて同じことで、往々にしてポジティブな面やハッピーなテーマを掲げがちだけど、でも本来アートつてそういう一面だけではない。もちろん幸せになることもあるかもしれないけど、それが全てではないんです。なにか一つのアクションによつて、当たり前だと思つていた自分の価値観が覆される。目に映つていた世界がガラッと変わってしまう。社会状況だったり、時代であつたりとか、そこにあるものが全く違うものに見えて、でもその先に世界がもつと広がつていくような、そういうアート体験をつくることの方が重要ではないでしょうか。その方が鑑賞者にとつても遥かに面白いと思うのです。

作品が発表された当時の社会状況などを踏まえて、その先をもう少し想像して

みてください。そして今皆さんが生きている時代で、どんなアクションを起こせばいいのか、何を人に伝えられるのかを考えてみてください。人の心を動かすことは、単純に華やかなイベントだったり、豪華なゲストだったり、ただキャッチーなものを並べるだけじゃない。関わる人たちや自分自身の価値観を変えられる出来事を生み出そうとする方が、よっぽど有意義なアートプロジェクトをつくれるはずです。アートに限らず、何かプロジェクトをつくるときも同じように考えてくれば、きっといいものが作れると思います。重要なことは、この講座を通じてアートプロジェクトのフォーマットをただ持つて帰るといったことではないのですから。

映像表現とは何か

映像表現の黎明期 主体と客体、自己と他者

映像の中にも映画とかアニメーションとか多くの種類がありますね。その中でも、ここでは現代アートにおける映像表現についてお話をしたいと思います。

今、大きな展覧会やアートプロジェクトなら、映像作品の展示が必ずといっていいほどあります。そもそもアートの中に映像表現というのが出てきたのが、六〇年代くらい。ナム・ジュン・パイクという作家が元祖といわれています。

その時代の絵画シーンは、グリーンバーグという評論家が提唱した概念、フォーマリズムという考え方の強い影響下にありました。映像表現もこのフォーマリズム的な動向を受けて、映像が何を問題にして、何を表現できるのか、映像の性質を形式的に突き詰めていこうとする動きがありました。そこで突き当たったのが「主体と客体」、「自己と他者」という二元性の問題です。映像はそのメディアの特徴として、見ることと見られることが同時に起こる。例えば、撮影するという行為は、自分がずっと相手を見ているつもりでも実は向こう側からずっと見られている。どっちが見ている、どっちが見られているのかという問題を、どうしても考えざるを得なくなるんです。

ヴァイト・アコンチという作家の『テーマソング』（一九七三）というヴァイデオ作品は、まさに「見る／見られる」を問題にしています。テレビモニターに寝転がっている人が映っていて、画面の中から鑑賞者に向かって、何かずっと話しかけている。ただそれだけなんです。この作品をじっと見ていると、自分が映像を見ているのか、それとも画面の中の人がかつちを見ているのか、わからない。

ナム・ジュン・パイク
一〇三二〜二〇〇六年
現在のソウルに生まれる。ビデオアートの発展に最も貢献したアーティスト。東京で美術史、音楽史、哲学を、ドイツで音楽史、作曲を学んだ後、作曲家ジョージ・ケイジ（一九二九〜二〇一九）との出会いやフルクサスへの参加をきっかけに、パフォーマンス的、造形的要素を強める。六〇年代よりテレビモニターやビデオを使用した作品の制作を行う。画面に映るイメージに工夫を凝らすだけではなく、観客とのやりとりを含む作品が多い。

ヴァイト・アコンチ
一九四〇年〜
ニューヨークに生まれる。詩人として創作活動を開始。六〇年後半よりパフォーマンスを行い、写真、フィルム、ヴァイデオの形で記録し発表する。七〇年以降は建築分野へ関心を映し制作活動を行っている。

くなってくる。

もう一人、ブルース・ナウマンという作家の『ビデオの回廊（ライブと録画）』（一九七〇）という作品をご紹介します。どんな作品かというと、まず通路が設置されていて、その奥にモニターが二台上下におさめられている。上のモニターは予め撮影しておいた無人の回廊の映像を流していて、下の方は、回廊の入り口側からリアルタイム録画をしている映像を流している。鑑賞者は通路の中に入っ
てその二つの映像を見ようとモニターに近づくんだけど、鑑賞者自身の像は小さく
なつて見えなくなり、モニターから離れると像は大きくなるけどよく見えなく
なる。だから、行ったり来たりいつまでも自分自身を捉えることができない。こ
れもビデオの特質を追求した、傑作と言われている作品です。

自分が人としてここに存在していると認識していても、それはただ視点が一つ
決まっているからそう思えるだけであつて、本当はちよつとも視点をずらした
ら、対象の見え方は全て変わってくる。つまり自分以外の世界を捉えるときに、
一つの視点を仮定しない限り、物事を確固たるオブジェクトとして捉えることが
できないことをビデオは気づかせてくれたということです。この時代のヴィデ
オアートはすごく哲学的で、今もファンがたくさんいるんですね。

映像表現の拡張 フォーマリズムへの反動

絵画や他のアートのジャンルがモダニズムからポストモダニズムの考え方に移
行する中、七〇年代以降、映像表現も同様に映像の純粹性を追求する考え方から、
作品が置かれる状況や空間性、時間性を作品の要素として取り込む動きが出てき
ます。

ビル・ヴィオラという作家が初期の頃に発表した『リフレクションプール』
（一九七七〜七九）という作品をご紹介します。この作品は、最初にプールが映つ
ていて、そこへ人がきてプールに飛び込み、また去っていくという映像です。で
も単純に時間が一方方向に流れているわけではなく、プールの中と外界とで別の時
間軸が存在している。例えば、プールの中だけ時間が逆回転で流れたり、飛び込
もうとした人の動きが停止したり。一つの画面の中で時間がいろいろと操作さ
れていくんです。ビル・ヴィオラは映像の切り取り方で、人が認識する時間感覚
を揺るがした。この作家は「時間と空間」というテーマの他にも「生と死」をテ
マにした作品も多くあり、今も現役で制作活動が続けています。

また、ペーター・フィッシュユリ、ダヴィット・ヴァイスの『事の次第』（一九八六
〜八七）という作品もとても面白い映像です。最終的に何がどうなるつていう映

ブルース・ナウマン
一九四一年、
アメリカのインディアナ州に生まれる。
六〇年代後半より、身体を使った映像作
品の制作を開始。以後、彫刻、写真、パ
フォーマンス、ビデオアート、インス
タレーションなど、さまざまなメディア
を扱い作品を発表している。

ビル・ヴィオラ
一九五二年、
ニューヨークに生まれる。七〇年代後
半より映像インスタレーションを制作。
二〇〇六年には森美術館にて個展を開
催。八〇年代には日本に滞在しており、
日本の伝統文化や思想への造詣を深め、
創作に大きく影響を与えたと言われる。

ペーター・フィッシュユリ
ダヴィット・ヴァイス
一九五二年、一九四六年、
ともスイスのチューリヒに生まれる。
一九七九年よりユニットとして活動開
始。写真、立体、映像など複数のメディ
アを扱う。その作品は皮肉とユーモア
を織り交ぜたユニークなものが多い。
二〇一〇年には金沢21世紀美術館にて個
展が開催された。

像ではないんですが、タイヤが転がり、イスが倒れ、火のついた蠟燭が……、と延々と事象の連鎖、物事が関係していく過程が映されているんですね。でもよく見てみると編集でつながっているように見せているだけで、もともとは何カ所も切れている映像なんです。この作品が問題にしていることは、一つ一つの事象の関係性やプロセスの面白さ。この作品はDVDになつていますし買ってみるといいかもしれません。三〇分くらいある長い作品ですが、単純にとっても面白くて引き込まれます。

批評の言説との呼応

文化多元主義

映像表現が拡張されていく流れを受けて、作品が取り巻く批評の捉え方も、フォーマリズム的な読解から、文化や政治、制度論的な視点に流れていきます。もちろん映像だけではなく、あらゆるアートの流れがそうでした。

九〇年代前半は、様々な国際展が開かれるようになり、そのような場でも、どういふ批評が作品をどう切り取るかということが重要視されるようになります。

九〇年代は、批評家やキュレーターと呼ばれる人たちの言説がすごく力を持つようになつていったんですね。つまり作家主体ではなく、作品を読み解く人たちの言説に注目が集まるようになってきたということです。

まず九〇年代前半にあがつた言説が「文化多元主義」と呼ばれている価値観です。グローバリゼーションが拡大していくなかで、欧米文化が世界中に浸透し、経済格差が広がったり、発展途上国がもともとの文化を否定するという動きが世界中のあらゆるところで起こりました。そのような社会の動きに対し、欧米的な価値観や視点だけが世界を支配しているわけではない、という考え方が生まれます。ジェンダー論、セクシャリティー論、マイノリティー論などで非欧米作家や女性作家の作品を捉えたり、欧米に対しての非植民地側の作品を取り上げたり。

ただ、これらの作品はネガティブなものが多数を占めていた。犠牲者としての自分たち、というような表現が多く、またそれを積極的に批評家やキュレーターたちが取り上げた。要は欧米でなければ、被害者であれば、それが作品になってしまうという現象が起きて、そんな作品ばかりが溢れてしまった。そうすると一つ一つの作品が持つ力が希薄になつてしまうという問題が起きてしまいます。

ただ、全体の動向はこのような状況ですが、クシシュトフ・ヴオディチコという非欧米作家は、大きなインパクトを与える作品を残しています。歴史的建造物

クシシュトフ・ヴオディチコ

一九四三年、

ポーランドに生まれる。都市やそこに住む人々が抱えるさまざまな問題をテーマに作品を発表。一九九九年には、広島市現代美術館にて第四回ヒロシマ賞記念展を開催。原爆ドームを上半身に見立て、その脇を流れる太田川に映像を投影してクシシュトフ・ヴオディチコ『ヒロシマ・プロジェクト』を発表した。

やモニュメントに映像を投影するという『パブリック・プロジェクト』というシリーズは、建築物に塗り込められた歴史や社会的な意味をテーマにした作品で、世界各国の都市で作品を発表しています。公共空間が持つ政治性や社会問題を引き出し、私たちの意識にのぼらせる。単純に悲惨だよねとか、酷いことだよね、ということを示すだけで終わらせなかった作家なんですね。

脱植民地主義

文化多元主義の表現が画一化していく問題に対して、九〇年代後半になると、植民者が被植民者を一方的に服従させるという、単純な主従構造で世界が成り立っているわけではないことに気づき始める。欧米文化とそれを受け入れる側の非欧米文化が出会うとき、様々な衝突や葛藤、そして対話が生まれるはずで、寧ろその過程にこそ真実や意味がある、という考えへ移行していきます。

自分たちのアイデンティティは何かとか、もともと自分たちが大切にしてきた文化と、新しく入ってきた文化をどう折り混ぜて、新しい立脚点をつくるかということをテーマにした映像作品が増えています。

シリル・ネシャットというイランの女性作家の『Turbulent（荒れ狂う）』

（一九九八）という映像は、ヴェネチア・ビエンナーレで国際賞を受賞しました。二つの映像が投影されていて、片方の画面に映っている男性が大勢の客の前で歌を歌い始めます。男性が歌い終わると、もう片方の画面に映っていた女性が一人歌い始める。歌というより言葉にならないような唸り、叫びのようなものを発するという作品です。イスラム圏では女性が人前で歌うことは御法度。欧米から見るとイスラム圏の女性は神秘的、無垢、控えめという、いわゆる女性らしいイメージがある。けれどシリル・ネシャットはそんなイメージを真っ向からはね除け、自分のアイデンティティを構築しようとするんですね。また、微妙に二つの映像がリンクしている様子も伺えて、新しい女性像と男性像のシンクロや、対話的な側面も描き出している作品です。

もう一人ウィリアム・ケントリッジという南アフリカ共和国出身のアニメーション作家をご紹介します。皆さんもご存知だと思いますが、南アフリカはアパルトヘイトという人種隔離政策がつい最近まで行われていたという、暗い歴史を抱えている国です。ただ、この作家も、単純に政治的な良し悪しや、暗い社会状況をただ描くわけではありません。そこにある制度や社会を前に、どんな風にして人は生きるのか、どう生き続けるべきかを考えようとする。この国は今でも当時の記憶が残っていて、白人側にも良心の呵責ではないけれど、大きな傷跡を残

シリル・ネシャット

一九五七年、イランに生まれる。九〇年代前半より宗教的、社会的な慣習の中で生きるイスラム女性のアイデンティティを反映した写真や映像作品を発表。二〇〇九年には長編映画『男のない女たち』でヴェネチア国際映画祭の銀獅子を受賞した。

ウィリアム・ケントリッジ

一九五五年、八〇年代後半から、素描をコマ撮りした手描きアニメーションを制作。木炭とパステルを使った素朴な表現手法が特徴的。日本では二〇〇九年から二〇一〇年に掛けて大規模な巡回展が開催された。俳優、演出家、著述家など多彩な分野で活躍。

している。それぞれ個人が社会状況にどう対応していくべきか。そこで分裂してしまつた自我をどのようにして統一すればいいのか。近代の人間が抱える普遍的な問題をテーマにアニメーションを制作している作家です。

映像表現の新たな地平 言語的解釈を超えて

今まで紹介してきた作家や作品は、理論や概念といった言語先行型ばかりなんです。でも、そもそも映像やアートは言葉ではない。九〇年代後半から、映像そのものを、体験的に、感覚的に訴求していかうとする傾向が広がっています。

ピピロTTY・リストという女性作家は、それこそ言葉で解釈できるような作品ではなく、浮遊感、生命の喜び、安らぎといった、女性が持つポジティブな感覚を映像で表現しています。『エヴァーイズ オーヴァーオール』（一九九七）は、すごく大きなスクリーンに映像が投影されていて、鑑賞者は映像に包まれているような感覚になる作品です。女の人が笑顔でバンバンと車の窓を割っていくという映像作品。一九九七年のヴェネチア・ビエンナーレに出品され、若手作家優秀賞を受賞しました。『シップ マイオーシャン』（一九九六）という作品なんかも、すごく心地よさを感じるいい作品だと思います。

最後にマシュー・バーニーという作家について触れたいと思います。取り扱うテーマは、人類が誕生する前とか言語以前の神話的世界など、とにかくスケールが壮大なんです。ハリウッド映画とも引けをとらないスケールの大きさです。でも映画のようなストーリーはほとんどなく意味がわからない。

マシュー・バーニーは、アメリカアート界の誇るスーパースターともいえる作家で、作品の規模も個人の枠を遥かに超えていて、尋常ではない資金がかけられている。アメリカが生み出した怪物というか、すごく力を持った作家ですね。『クレマスターシリーズ』（一九九四〜二〇〇二）という全五作ある作品は、続けて見ると全七時間くらいある。いつかまた日本で見られる機会があると思うので、ぜひ見てください。

以上、ざっと映像五〇年史をお話したのですが、直線的な歴史のラインがあるわけではありません。どれかが古くなったわけではないし、今もいろんなタイプの作家が様々な方法で映像というものを追求していることを覚えておいてください。

ピピロTTY・リスト
一九六二年、
スイスに生まれる。八〇年代後半より
ヴィデオインスタレーションを制作。既
存の美術・社会に対するネガティブな視
点を肯定的な視点に捉えなおした作品を
制作。日本では二〇〇八年に原美術館に
て個展が開催された。

マシュー・バーニー
一九六七年、
サンフランシスコに生まれる。整形用の
油化プラスチックやシリコンなどの素材
による彫刻や、高揚感と重厚な雰囲気
を持つスケイタル映像作品を制作。
二〇〇五年には金沢21世紀美術館にて個
展開催。映像作品「拘束のドローイング」
のシリーズ九作目を発表した。

今日は第二次大戦後から現在に至るまでの絵画の歴史や概念についてお話をします。

戦後のアートはアメリカを中心に発展しました。もともとアメリカには文化と言われるものはあまりなかったんですが、ヨーロッパが戦争の打撃を大きく受けていて、多くの芸術家や批評家たちが戦火を逃れようとアメリカに移住した。それに伴って文化の中心もヨーロッパからアメリカへ移行するという経緯があります。つまり現代アートの歴史は戦後のアメリカの歴史とも言えるんですね。

この時代は「抽象表現主義」という、現在にまで強い影響を残している絵画運動が起こります。抽象表現主義を主導したのは、クレメント・グリーンバーグという批評家で、彼は「フォーマリズム」という考え方を提唱します。フォーマリズムとは、そこに何が描かれているかではなく、どういう描き方をしているかという「形式」や「形態」に着目して絵画を評価する美術批評の態度です。そのフォー

マリズムの視点にこそ、モダニズムの自己批判や自己純粋性の要素があり、絵画は絵画の本質へと純粹化していくことができると考えたわけです。主題とか内容を排除していくと、最後には絵画の平面性や二元性という本質が残ります。そこが絵画が絵画たらしめる条件だとしました。

ジャクソン・ポロックという作家をご存知ですか？ この作家の作品は、表面がポスターをはがした後に残った糊の跡のような質感で、実際何が描かれているかわからない。でもじつと見ていると画面上にリズムを感じ取ることができる。奥行きを感じられたり、いつまでも目を遊ばせることができるような絵なんです。グリーンバーグは「これこそがフォーマリズム、抽象表現主義の代表的な絵だ」と言ったそうです。フォーマリズム的な考えで、絵画の条件を満たす作品だったということです。

また、ポロックはキャンバスを床に置いて、絵の具やペンを叩き付けるようにして作品制作をする姿が有名ですね。ハロルド・ローゼンバーグという評論家が、そのようなポロックの感情や身体の動きに赴くままに絵を描く姿を見て「アクションペインティング」という言葉を残しています。つまりキャンバスに向かう際に生じる、身体性や運動性、そして情熱や感情などの非決定性が絵画に定着すると考えたんです。

クレメント・グリーンバーグ
一九〇九〜九四年
リアニア系ポランド・ユダヤの子として、ニューヨークに生まれる。批評家。三〇年代後半より、社会、文学、美術に関する批評を執筆。四〇年代前半より美術批評に集中する。批評家としてポロックたちとともに歩み抽象表現主義、カラー・フィールド・ペインティングの形成に関与。アメリカ現代美術の基盤を築いた。

モダニズム
二〇世紀初頭に建築や音楽、文学など各芸術分野で起きた芸術運動。絵画分野ではアバンギャルド、キュビズム、未来派、表現派など様々な運動が挙げられる。保守的で伝統的な主義、思想を否定して、近代的・機械的・個人的な文明を信じる立場。

ジャクソン・ポロック
一九一二〜五六年
アメリカに生まれる。抽象表現主義の代表的画家で、第二次大戦後のアメリカをヨーロッパをのくアートの中心地とする上で、大いに貢献したアーティスト。

ハロルド・ローゼンバーグ
一九〇六〜七八年
ニューヨークに生まれる文芸・美術批評家。「アート・ニューズ」誌上にてアクションペインティングを命名した。

この頃になると、王道とされた抽象表現主義に変わろうとする動きが出てきます。それが「反芸術」という運動です。この時代はネオダダといわれ、秩序や常識に対して否定、破壊といったダダイスムの精神に依拠しながら、積極的にレディメイドを使用したり、コラーージュやアッサンブラージュの手法を実践していくことに特徴があります。フォーマリズムという考え方に真つ向から対立しようする動きですね。

代表的な作家にロバート・ラウシェンバーグとジャスパール・ジョーンズという人がいます。ラウシェンバーグは日用品、印刷物、廃材などを使ってコンパインペインティングと呼ばれる一連の作品を制作しました。代表作にタイヤと動物の剥製をモチーフにした『モノグラム』（一九五九）という作品があります。ジャスパール・ジョーンズも、アメリカの国旗を描いた『旗』（一九五四〜五五）や『石膏型取りターゲット』（一九五五）など、有名な作品が多数あります。作品のモチーフが持つ記号の機能性をはぎ取り宙づりにし、絵具をキャンバスと一体化させて、絵画の物質性を抜き出す、ということをした作家です。

このような絵画は、抽象表現主義がまん延していた時代に相当の衝撃を与えたわけです。真逆の発想でその歴史を全て塗り変えていこうとする力。それはやっぱりすごいことで、今もこの二人は美術の中では金字塔と言われています。

五〇年代から七〇年代 ポップアート

五〇年代半ばから七〇年代になると、ご存知の方もいらっしゃると思いますが「ポップアート」が登場します。

ポップアートとは、六〇年代の政治や世相を反映したアートの動向で、この時代まではグリーンバーグなど批評家や評論家の理論運動とともにアート運動があったのですが、ポップアートはメディアを通して流行現象のように世界へ広がっていきました。大衆文化の通俗的なイメージを記号として使ったり、大量消費社会特有の複製技術や情報操作のメカニズムを積極的に美術に取り入れようとした。華やかでわかり易い外見的特徴をつくり出すとともに、その中に批評的な要素を含ませる。つまり自分たちが囲まれている特殊な現状を作品化することによって、社会が持つ欲望を浮き彫りにしたんです。

（ウケがよく（大衆向きで）、一時的で（その場限りで）、使い捨ての（簡単に忘れられる）、低予算で、大量生産された、若者向けで、気が利いていて、セクシーで、いかさまありの、グラマラスな、金もうけ）

ダダイスム
第一次大戦中にスイスで発生した芸術・美術運動。その後世界へ飛び火、戦後の社会不安を背景に、既成の価値観や論理性と芸術形式を否定、自由な発想と表現を尊重した。

ロバート・ラウシェンバーグ
一九五二〜〇八年

アメリカに生まれる。ネオダダの代表的な作家として活躍したのち、ポップアートの先駆的存在としても知られる。シルクスクリーンやドットグラフ、立体造形、パフォーマンスなど、作風形態は幅広い。

ジャスパール・ジョーンズ
一九三〇年〜

アメリカに生まれる。五〇年代前半より画家としてニューヨークで活動を始め、五四年にロバート・ラウシェンバーグと出会い、議論を交わしながら新しい芸術を模索した。日常的なオブジェの観念を復活させた思索型の芸術家として知られている。

コンパインペインティング
ロバート・ラウシェンバーグが制作した、オブジェと抽象表現主義風の絵とを合体させた作品形態の総称。

これはリチャード・ハミルトンというイギリス人の作家の言葉です。この作家が制作した作品『一体何が今日の家庭をこれほどまでに変え魅力的なものにしているのか』(一九五六)という絵画がポップアートの始まりと言われています。ポップアートはアメリカという印象ですが、実は五〇年代半ばにイギリスのロンドンで発生しているんです。イギリスはアメリカと同じく戦勝国ですが、本土に直接的被害があり、アメリカよりも復興が少し遅れていました。一方アメリカは産業が発展し車や電化製品をどんどん生産して世界に輸出していきます。リチャード・ハミルトンはアメリカから大量輸入されてくる製品を見て、その状況をそのまま作品化すること自体が批評性を含む作品になると考えたんです。そしてこの考え方がアメリカへ伝播して、ポップアートがぱつと花開いた。

アンディー・ウオーホルの、シルクスクリーンの作品『マリリン・モンロー』とか『キャンベルスープ』などもすごく有名ですよ。ポスターとかTシャツにもなっていますし。どんな人でもみた瞬間にわかるような表面的で単純なイラストなんですけど、これらの作品も、裏には大量消費社会の記号性やシステムへの鋭い批評性を含んでいるんですね。

七〇年代後半から八〇年代 美術の終わり

七〇年代は、運動といわれるようなものが全然なかった時代。空白の一〇年とアートの中ではいわれています。絵画に限らず、フォーマリズムの反動として、ポップアート、コンセプチュアルアート、ミニマリズム、ランドアート、ボディアートなどが出てきますが、それぞれ他の動向を制することなく交代して現れる時代なんです。

考え方や様式が多様化していく中で、一つの新しい様式が以前の様式を一新して歴史を塗り替えていくというような、一本筋の通った歴史などないと皆が気づいていくようになります。これは文学や社会学、哲学など、どの分野にも必ず出てくる、ジャン・フランソワ・リオタールの「大きな物語の終焉」と同じような考え方ですね。アーサー・C・ダントという評論家は、「美術の終わり」というような言葉を使い、これまでアートを独占していたフォーマリズム的なモダニズムの時代が終わったと説きました。

モダニズムからポストモダンへ世の中が移行していった。生産、消費、流通に重点が置かれる社会へと変遷する中で、もう一つ特筆する視点が、自分の意思決定によって人生を切り開いていくのではなく、社会状況が自分の人生を決めていく

リチャード・ハミルトン
一九三三年

ロンドンに生まれる。ポップアートの先駆的存在。文中に登場する作品『一体何が今日の家庭をこれほどまでに変えさせ、魅力的にしているか』の中に描かれている、ボディビルダーの男性が持つロドリポップキャンデ이의包み紙の「POD」の文字が、ポップアートの語源とされている。

アンディー・ウオーホル

一九二八〜八七年
チェコスロバキア移民の両親のもとアメリカに生まれる。デザインを学んだのち、五〇年末までコマンド・シヤルデザインの分野で活躍。六〇年代初頭より、ジャズ・ハイ・ジョーンズなどの影響を受け、画家へ転身。ニューヨークの倉庫用ビルを改装したアトリエを「ファクトリー」と呼び、様々なクリエーターや著名人と交流。制作活動を行ったことでも知られる。

ミニマリズム

六〇年代に影響を持った形態や色彩を最小限度までに突き詰めようとした一連の態度、概念。視覚芸術における分野ではミニマルアートとも呼ばれる。

ランドアート

岩、土、木、鉄など自然素材を用いて、砂漠や平原などに作品を構築するアート。代表作家に、ロバート・スミッソン(一九三八〜七三)やイサム・ノグチ(一九〇四〜八八)など。

ボディアート

身体そのものを素材としたアート。六〇年代から七〇年代にかけて盛んに行われた。代表作家にマリオン・クラフモウィッチ(一九四六〜)など。

ジャン・フランソワ・リオタール

一九二四〜九八年
フランスに生まれる。哲学者、現象学とマルクス、フロイトを思想的源泉とし、それらの批判的再検討を通じて政治、経済、哲学、美学などを多方面にわたる理論活動を展開。パリ第八大学名誉教授、カリフォルニア大学アーヴィング分校名誉教授。

アーサー・C・ダント

一九二四年、
美術批評家、哲学者、コロンビア大学名誉教授

のだ、という考え方です。そんなポストモダンの考えの下では自分の意志や哲学で作品をつくる、ということが結局通用しなくて、いかに今まであったものを組み合わせて表現していくか、みたいなことが、まかり通ってしまっただけですね。

そして絵画に限らずアートの様々な分野では八〇年代以降「アプロプリエーション」や「シミュレーションニズム」といった運動が生まれてきます。アプロプリエーションは盗用、盗むという意味で、過去のことを盗む。シミュレーションニズムは引用、組み替えといった意味。単純に前の人と同じことをしているのではなく、過去のものを盗用引用して作品として成立させることにはどういう意味があるのか、といった批評性を含ませて戦略的に作品をつくっていく作家がでてきます。このような運動と共に、写真やインスタレーション、映像といったアートの他の分野の作品が広がりを見せ始めていつて、どんどん絵画が芸術の王道ではなくなっていく時代でもあったんですが、七〇年代後半から八〇年代にかけて起きた「ニューペインティング」に軽く触れておきましょう。

ジュリアン・シュナーベルという、皿や陶磁器を画面に貼り付けた「プレートペインティング」で有名な作家や、今でも力を持った作家アンゼラム・キーファーがいたり。日本でいうと大竹伸朗がニューペインティングの作家と言われています。

ニューペインティングは目に見えないものこそが芸術と言われていたコンセプトチュアルアートやミニマリズムの反動として生まれたものです。具象性の高い人物像や風景、物語など、それまで古いかか不要とされたものを題材に、激しい色彩や筆触で描くという特徴があります。でもやはり王道になれなかった。絵の題材として歴史性や物語性を持ち込むことはできたけど、そこに必然性はなく社会への批評性を持ってなかったんですね。

九〇年代から現在まで

フィギュラティブ(具象) / アブストラクト(抽象)

アメリカとソ連の冷戦構造が崩れて、アートが経済やビジネスと密接になっていく時代の話に入ります。九〇年代に入ると、再び絵画がアートの中で注目を浴びるようになりますが、それは作品がモノとして魅力的で優れているか、売れるか売れないかが重視されていて、批評性は必要とされなくなっていく。

これまで絵画は具象と抽象のどっちかが出てどっちかが消えて、ということが繰り返されてきたり、「〇〇派」、「〇〇運動」という流れがありました。この時

アプロプリエーション

美術史や広告やメディアや消費物など、既存の表象体系からイメージを取り出し、新しい文脈に組み入れる行為。「盗用芸術」と翻訳される。ニューペインティングの価値観を相対化するポストモダン芸術の代表的手法として確立。九〇年代に日本やヨーロッパに波及した。

シミュレーションニズム

八〇年代半ば頃にアメリカを中心に台頭した美術の動向。ポスト・モダニズムの思想を背景にしており、様式的には多様な形態をとる。カットアップ、サンプリング、リミックスといった手法を用いてアプロプリエーションすることの特徴とした。

ジュリアン・シュナーベル

一九五一年、ニューヨークに生まれる。荒々しいタッチで死、暴力、神話といったイメージを描いた作品を発表。映画監督としても知られる。

アンゼラム・キーファー

一九四五年、ドイツに生まれる。ドイツや北欧の伝説から旧約聖書、ワーグナー、ナチスドイツ時代まで様々な主題を題材に絵画を制作。

大竹伸朗

一九五五年、東京に生まれる。幼少より美術に強い関心を抱く。一九八八年以降は愛媛県宇和島市を拠点として制作活動。絵画、立体作品などに留まらず幅広い形態をとった作品を生み出している。二〇〇六年には東京都現代美術館にて大規模な個展を開催した。

代はまだ大義の名前もついていません。そして具象でもあり抽象でもあるという
ような作品が多く出てくるんですね。感覚に訴えるような抽象的な側面もあり感
情に訴えるような象徴的な側面もあるというような両方の面を持った作品です。

リュック・タイマンズとマルレーネ・デュマスという二人の作家は、このような
絵画シーンを代表するスーパースターです。タイマンズは映画の影響を受けてい
る人で、これまでの人物画の作品にはない構図やカットを取り込んだりもしてい
ます。二人とも象徴的な何かを描いているけど、色彩感覚だったり空間を楽しめ
るような絵画の制作を実践してきた人たちです。

それ以降だと、もう具象とも抽象ともつかない絵画を描く作家が増えていきます。

ピーター・ドイグやカリン・ママ・アンダーソンなどが有名です。

ドイツ絵画

あと見逃してはいけないのがドイツ絵画です。ドイツは、まさに冷戦構造を象徴
する国で、一つの国の中に西側のアメリカ的な資本主義の価値観と、東側のいわ
ゆる社会主義リアリズムと言われる価値観があった。

東ドイツ出身のゲルハルト・リヒターとシグマー・ボルケという作家が代表的で、

リュック・タイマンズ
一九五八年、

ベルギーに生まれる。九二年のドクメンタ
にて注目を集め、閉塞感漂う現代美術の中
にあつて、伝統的な手法である「絵画」を
再認識させる上で大きく貢献。現代の多く
の画家にも影響を与えている。

マルレーネ・デュマス
一九五三年、

南アフリカ共和国のケープタウンに生まれ
る。身近な人物や、マス・メディアに流通
する写真や映像を題材に、繊細で鮮烈な
タッチで描いた人物像を描く。現在はアム
ステルダムを拠点に活動が続けている。

ピーター・ドイグ

一九五九年、
エディンバラに生まれる。雑誌や新聞の写
真から選んできたイメージから風景画を描
く。代表作に『日中の天文台』（一九九七
〜九八）など。

カリン・ママ・アンダーソン

一九六二年、
スウェーデンに生まれる。代表作に『眠り
ながら立つ』、『家族の旗』（共に二〇〇三
など）

社会主義リアリズム
社会主義国で提唱されていた芸術制作の指
針や方法。一九三四年、当時のソエト作
家同盟規約で「ソエトの芸術文学ならび
に文学批評の基本的方法」として、現実
をその革命的発展において正しく歴史的
具体的に描き出すこと、「勤労人民を社会
主義に向かって思想教育する一環となるこ
と」を規定された。

六一年に西ドイツに移住し、資本主義リアリズムを提唱します。すごく矛盾して

いる言葉だと思いませんか？ 西と東の価値観が混在した言葉ですよ。ドイ

ツは日本と似ている部分があつて、戦後のアイデンティティの崩壊や分裂がある。

自分自身がどこに立っているのかわからない中で、資本主義やもととあつた社

会をどのように自分の中で消化していけばいいのか、そんな特殊な状況下でドイ

ツ絵画は生まれたんです。資本主義にもリアリズムにも傾倒せず双方から距離を

置く、そういう複雑な態度が作品にある。

リヒターは、写真に見紛うようなイメージを描きつつ故意にぼかしてみせる。そ

うした作風からはモダニズム絵画の物質性に対する皮肉や抵抗を作品に見いだす

ことができます。ボルケはポップアートの影響を強く受けるのですが、ポップを

肯定的に扱い独特なユーモアを含む作品にします。

「日常の」みなおし、私的語りの可能性

最後に、九〇年代から二〇〇〇年代以降の現在進行形の流れをご紹介します。終わりに
しましょう。絵画という作品ジャンルの特権性が失われていく中で、日常的で
個人的な感性を主題とする作家が登場するようになります。社会状況や歴史、理

ゲルハルト・リヒター

一九三三年、

ドイツのドレスデン（旧東ドイツ側）に
生まれる。西ドイツ旅行中に出会った抽
象表現主義に強い影響を受け、ベルリン
の壁のできる半年前にデュッセルドルフ
へ移住。一九七二年のヴェネツィア・ビ
エンナーレを皮切りに国際展に多数出品
する。一九七七年には、ヴェネツィア・
ビエンナーレ金獅子賞受賞。日本でも何
度も個展が開催されている。

シグマー・ボルケ

一九四一〜二〇一〇年

チエコスロバキアに生まれる。一九五三
年に家族とともに西ドイツに亡命。六〇
年代から制作を開始。同じドイツ人の作
家、ゲルハルト・リヒターやアンセルム・
キーファーらとともに世界的に高く評価
され一九八六年のヴェネツィア・ビエン
ナーレで金獅子賞を受賞。

アートと社会はつながっている！

藤原寛子

アートって、社会や生活と離れて独立しているもののように今まで感じていました。でも歴史や経済はもちろん、文学や社会学ともつながりがあることを知ることができて、新鮮でした。アートの文脈って、なんだか小難しく特別で、批評家が生み出す専門的なものなのかと思っていましたが、大きな美術の歴史や流れは、単独で成っているわけではなく、成るべくしてつくられていったのですね。

そして「現代アートは、多様で混沌としていて整理できないもの」かと思いきや、今の時代を反映したものなのだなと。昨夜の別の方の感想にあった、

——そして最終的に社会とは別の個人の世界となる。

—— 絵画の歴史は人らしいひとりの人生の自然の流れのように思えました。

というフレーズが、私もびったりきました。社会性の重視から日常的・私的なものへ。多様な価値へ。

後世から振り返ったときに、今のアートと人、社会の姿はどう捉えられるのかなと、思いを馳せてみたり……。今は見えてないけれど、きっとこの時代にしかないものや、この社会だから生まれる作品があるのでしょうか。みんな歴史の一部なんだと思うと、感慨深かったです。

絵画に包みこまれるような不思議な体験をしたい！

「わかる・わかんない」じゃなくて、絵の前に立ったときの、包みこまれるような不思議な体験……。という小川さんの言葉が印象的でした。頭で理解する以上に、全身で感じられるのがアートのいいところ。絵に包みこまれたり、癒されたり、鳥肌がたったり……。そんな感覚をたくさん味わってみたいと思いました。

論的言語を必要とせず、イラストのような漫画的要素を取り入れたイメージに、個人的なことや、純粹で無垢なこと、幼な心といった感性を託したドロイングや絵画。崇高な絵画とは全く違うけど、単純にかわいいとか、きれいいとか、軽快さとか、そういうものが現代の人たちの心を捉える。このような状況に対して松井みどりさんという評論家がマイクロポップという言葉を使いましたが、奈良美智をはじめ、現代の日本人アーティストたちにも顕著にみられる傾向です。

エリザベス・ペイトンという女性の作家も、ロックバンドのオアシスの雑誌の切り抜きや、友だちを撮った写真とかを題材にして、イラストっぽいタッチで彩度の高い鮮やかな色でパパッと描いた作品を制作しています。奈良さんの絵にしても、誰が見ても、すごくいいよねといわせる力がありますよね。

現代の絵画は、何となく分類できるだけで、まだカテゴリーの名前すら確定してない。ただそれだけ自由な視点で見られる時代でもあるので、たくさんさんの絵を見ることをお勧めします。

マイクロポップ
 仏哲学者ジル・ドゥルーズが著書「カフカ・マイナー文学のために」において明らかにした、新しい時代の芸術のモデル。メジャーな言語を使って表現することを余儀なくされながら、そのなかで独自の脱線や言い換え、表現コードの組み替えを行い、既存の表現の限界を超えて新しい表現を作っている想像力のありかたを指している。松井みどりが現代の絵画シーンをマイクロポップ的表現として読み取り、二〇〇七年に水戸芸術館「夏への扉」マイクロポップの時代」展を開催。話を呼んだ。

奈良美智

一九五九年、

青森に生まれる。一九八八年より渡独し、ドイツ国立デュッセルドルフ芸術アカデミーを修了。以後ケルンを拠点に制作活動を行い、子どもや動物をモチーフとした絵画、ドロイング、立体作品、インスタレーションが国際的に高い評価を得る。二〇〇〇年より日本へ拠点を移す。国内外で多数の展覧会を開催。

エリザベス・ペイトン

一九六五年、

アメリカに生まれる。ファッション、映画音楽、政治を始め、自身が興味を持つ題材を拾い、ポートレイトを描く。私的な視点から独特なスピード感のある筆致で知られる。

第二章

アーティストを知る

本章では、アートプロジェクトのシーンにおいて、現在進行形で活躍するアーティストを三名ご紹介します。第一章の各ジャンルに呼応したアーティストたち。頭も五感も使ってアートの魅力を探ってみましょう。

岩井 優

— Iwai Masaru —

—



Polishing Housing
木、石膏ボード、アルミサッシ、ガラス、他
W4.5m X D7m X H5.3m
長崎、日本
2009



Polishing Housing
長崎県波佐見町にある旧製陶工場での展示。ここで岩井は1ヶ月程かけて実物大の一軒家を旧工場内に建て、2ヶ月間かけて「磨いた」。さまざまな道具を使って磨くことで家は姿を変え、最後には形がなくなった。磨いていく過程で出た粉塵は空間の様々な場所に沈殿し、旧工場を別の姿で浮かび上がらせていた。



Galaxy wash
HDビデオ
14'34"
2008



ぐるぐるまわっていた虎は、
なぜバターになったのか？



photo by Masakazu Sugino

Galaxy wash

グラス、人参、鶏、本、靴…。手はいろいろなものを洗っていく。洗うことで水は汚れ、壊れてしまうものもある。それでも洗い続ける。混濁していく槽の中は「綺麗」と「汚物」の明確な差はなく、引き上げられるのをまっている。岩井はこの映像の上映とともにライブパフォーマンスも各地でおこなっている。





欲望を加速させていく



Dancing Cleansing
HDビデオ
7'00"
沖縄、日本
2010

Dancing Cleansing

一人の少女がガラスに向かってダンスをしている。しかしダンスは街の掃除へと動きは変わっていく。岩井は沖縄市に滞在しながら出演者を募り、インタビューを行いながら毎夜沖縄市胡屋からコザにかけて撮影して回った。「複雑な事情」を抱えた胡屋・コザ地区を背景に彼女は軽やかに駆け抜けていく。

視点の転換 日常の転回



Untitled (snake)
盗んだゴミ、洗剤、他
不定形
東京
2008

志村信裕

SHIMURA Nobuyuki



Untitled (roppongi)
盗んだゴミ、ビニール袋、他
不定形
2008



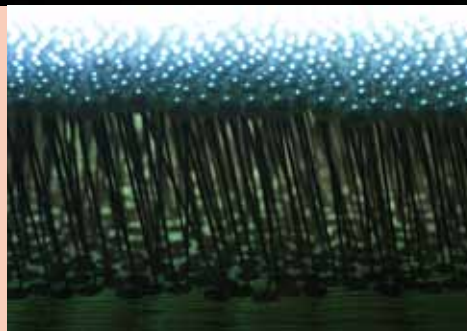
人や場所へプレゼントを贈る

pierce 2008

「赤坂アートフラワー 08」 出展作品

TBS が主催した赤坂エリア各所で行われた現代美術展に招待され、元料亭の一室を使った映像インスタレーションを発表した。

畳を活かそうと思い、3 畳分の畳に 33 万本の待ち針を刺し、待ち針の頭をスクリーンに見立て、木漏れ日の映像を投影した。10 日間で 40 人以上のボランティアスタッフと畳に待ち針を刺し続けた。また、素材となった大量の待ち針は、展覧会スタッフのお陰で株式会社明光堂からの協賛を得ることができた。





天気と時間で変化する光景

Goldfish 2010

台北国際芸術村 (TAV) で3ヶ月間の滞在制作 (アーティスト・イン・レジデンス) を行った時のプロジェクト。

旧正月の飾り道具が全て金と赤色で彩られていたことから「金と赤」をテーマに新作を制作した。赤をテーマにした作品として、滞在先の中庭の木の葉に二匹の金魚を投影した「Goldfish」。



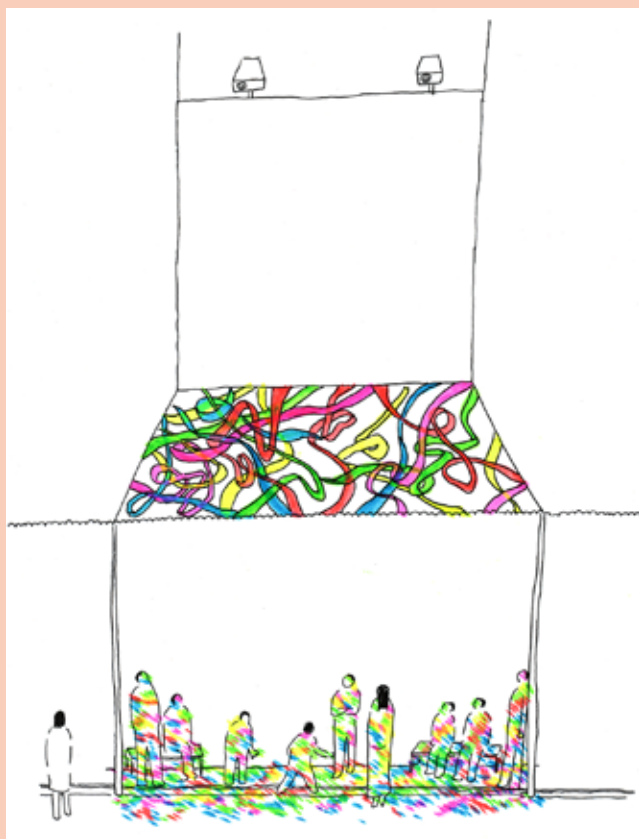


それは映像ではなく 光の現象

Ring Ring 2010

金をテーマにした作品は、12万個の鈴を簾（すだれ）状に吊るし六角形スクリーンにした「Ring Ring」がある。12万個の鈴を通す作業は現地のボランティアが60人以上も参加する大規模なプロジェクトになった。異国の文化に強い興味を持った学生や社会人が積極的に手伝ってくれた姿が印象に残るプロジェクトになった。金の鈴には台北の海岸の波を俯瞰で撮影したイメージを投影。垂直に立てられた波の動きが火花が天に昇って散っていく様子にも見立てられた。





光は照らしだす

これまで見えなかったまちの表情を

ribbon 2010

あいちトリエンナーレ 2010 出展作品

繊維問屋街として有名な長者町が主要会場の一つになり、町の中で夜間見られる作品を作って欲しいという要望を受ける。

問屋街特有の景観である連続して続く商店のアーケードに着目し、庇（ひさし）をスクリーンに見立てた映像インスタレーションを発表した。閉店後の商店の屋上から半透明の波板に向け、繊維問屋街を象徴するかのようなカラフルなリボンが舞い落ちる映像を投影した。凹凸のある波板へ投影することでリボンの揺らぎもより効果的に見える。作品を鑑賞するためのベンチを置いたこともあり、普段は人通りの少ない夜の長者町に自然と人が集まる東屋のような空間が生まれた。この作品は展覧会終了後に町の方の希望で残ることになった。





赤い靴 2009

「黄金町バザール 2009」 出展作品

かつて違法飲食店と麻薬の街というイメージがあった黄金町を再生するプロジェクトに参加。ディレクターから高架下沿いにある人通りの少ない細い路地裏に作品を展開できなかつたというリクエストから発案した作品。

大小様々な赤い靴が道路に降ってくるという夜間限定の映像インスタレーションをつくった。雨の日になると濡れたアスファルトに光が反射して輝いて見えるのだが、その現象を発見した地元の小学生が晴れた日にも水を撒くという予想外のハプニングも生まれた。この作品から屋外のパブリックスペースで発表することに強い興味を持ち始めた。展覧会終了後、市民の方の要望もあり今も常設作品として残っている。



どこにでも根っこをおろす



室内森・粘土神
2009年
布テープ3色 マスキングテープ ペン
あいちトリエンナーレイベント「長者町プロジェクト2009」長者町、愛知
撮影：山田 夏



撮影：淺井裕介

大きな葉っぱ、空に向かって伸びる幹
それを支えるのは土



Masking Plant・絵のなる樹

2008年
テープ、ペン、マスキングプラントの種、ドローイング30枚
「KITA! Japanese Artists Meet Indonesia」ジョグジャナショナルミュージアム、インドネシア
撮影：細川葉子



泥絵・誰のためのお客さん、さて君は？
2008年
現地で採取した4種類の土と水
「KITA! Japanese Artists Meet Indonesia」ジョグジャナショナルミュージアム、インドネシア
撮影：細川葉子

土は山となり自然を育む母となる



泥絵・大きい山 (母山)
2009年
現地で採取した土と水
「まいにち、アート」群馬県立近代美術館



世界と繋がる方法 浅井裕介

まずその場所へ行く、そしてその土地の神社や山、公園などへ行って土を掘って水で溶き（色々間かれますが本当に土と水だけです）それで絵を描く。

あるいは厚さ1mm、幅24mmのマスキングテープを植物の形に貼って、ペンを入れる、模様も植物も延々続くかのように増殖する。もしくは様々な人に切り抜いてもらった形を横断歩道用の白線素材を使ってアスファルトに並べ植物の絵を道路に焼き付ける。

「泥絵」「マスキングプラント」「植物になった白線」「それからアトリエで作る色々なもの」いずれの作品も自分にとっての絵である、形や素材は時間と場所と相談しながら決めていく、描き始めてみるといつも変更に変更を重ねられながら自分の予想を裏切って手はどんどん描き進む、その場所に住む人はもちろん、それ以外のもの（想像にお任せします）へも意識しながら、それと真剣に向き合い、かつ奔放に物を作り提出すること

これまで受け継いできた世界に何かをくっつけてみることに、それが自分にとっての絵なのだと思う。



泥絵・祝福のダンス

2011年
現地で採取した土、水、薬灰、糞、牛の糞、レンガの粉
「ウォールアート・フェスティバル・イン・ニランジャンスクール 2011」ブッタガヤ、インド
撮影：三村健二



泥絵・誓いの森

2010年
現地で採取した土、水、牛の糞、糞
「ウォールアート・フェスティバル・イン・ニランジャンスクール 2010」ブッタガヤ、インド
撮影：中川十内

最後はまた
土に還っていく



そして時がたち
新たな絵が生まれる

植物になった白線
2008年
クイックシート(道路用白線素材)
横浜市新羽駅前



第三章

文章力やコーディネート力を身につける

アートを言葉で綴ること、アートで場を紡ぐこと。それはアートプロジェクトに欠かすことのできないスキルです。第一線で活躍するライター、美術評論家、コーディネーターから、その作法をご紹介します。

アートを書く、アートから書く

白坂ゆり

— SHIRASAKA Yuri —

文章はつくるもの

アーティストや美術展などを取材して雑誌やウェブに記録を残すというアートライターの仕事をしています。「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ二〇〇六、二〇〇九」のガイドブック編集にも携わりました。他にも、展覧会の広報としてプレスリリースなどの文章を書くこともあります。

今日は、私のこれまでの経験を踏まえて「アートを書く、アートから書く」ことについてお話できればと思います。皆さんには、次の講義までに宿題として「黄金町バザール二〇一〇」の紹介文を書いていただこうと思つています。

まず具体的な話に入る前にお伝えしたいのが「アートについて書くことに決まった型とかマニュアルなどはない、自分でつくり出そう」ということ。アートには今までの長い歴史があつて、たくさんの文章がある。だからその間に築かれてきた文章の書き方のようなものがないわけではありません。ただ、アーティストがオリジナル



白坂ゆり
美術ライター

『びあ』編集部を経て、1997年よりフリーに。『美術手帖』『SPUR』などに執筆。共著に『TOKYO ART SITE』（ギャップジャパン）など。

の表現方法や技術を生み出して作品をつくっているならば、そのことについて書く私たちもその題材ごとに方法を編み出して文章をつくっていくような気持ちが大切なんじゃないかと思うんです。

私はもともと『びあ』で編集の仕事をしていたので、記事を書いたら編集部先輩方に原稿をチェックしてもらおうという機会がありました。フリーになつてからは様々な編集者のチェックを受けるわけですが、出版界で統一された教育のようなものはありません。だから受注仕事であつても、自分でも何かしら課題を立てて書くようにしてきたんですね。

文章を書くために必要な知識

原稿の種類

基本的な「原稿の種類」の話から始めます。定義があるわけではないのですが、アトにまつわる原稿は、目的ごとにいくつかタイプ分けできます。

まず（プレビュー）。展覧会やアートイベントなどが開催される前に、その内容を紹介する記事のことです。『ウィークリーびあ』に、展覧会プレビューがたくさ

ん掲載されたページがあります。どの記事でも「いつ、どこで、誰が、何を、どうして、どのようなことを」という「5 W 1 H」が非常に大切ですが、これなどは一二〇字前後と文字数が少ないので、特に簡潔にまとめなければなりません。また、いくつも記事が並んでいますので、書き方がワンパターンにならないようにする配慮も必要になります。これが意外と基礎体力になります。

〈レビュー〉と呼ばれる原稿は、既に発表された作品や展覧会などについて書いた文章のことです。美術史とのつながりや今の時代における意義を考えたり、新しい価値観を定義してみたり。客観的に論証していく批評と、主観的な感想を織り交ぜたエッセイとは本来違うのですが、雑誌のなかでは厳密に分かれていないかもしれません。アートを通じて自分が考えたことか、少し読み物的要素が高くなりま

すから。

また、〈レポート（ルポルタージュ）〉は、現在進行形の事象、例えば会期中動いていく展覧会とかプロジェクトなどを取材して記事に起こしたものだ。ドキュメンタリーというか。どんな場所で、どんな人が、どんな作品を、という三つの視点に注意しながら、さらにその場で起きている反応や状況、つまり「こと」を書きます。同じく取材が必要というところでは、〈インタビュー〉の記事があります。作家やキュレーターなどに、これまでの活動や作品への思いなど、様々な話を伺い、相手の言

葉で構成するということです。

他にも美術館やギャラリーの紹介、美術関係の仕事の紹介など、意外といろいろな種類がありますよね。

プロセスを知る

以前は作品だけを見て書くのが主流で、現在もそれなのですが、作品や展覧会、アートプロジェクトが、どのようにつくられたかという過程を知るとそれも執筆の材料になると思います。まずは、作品名や素材、制作年などキャプションをメモしておく。取材ではデジカメで写してしまうこともあります。作品名が資料にまとまっていない場合もありますので注意が必要です。さらにどのようにしてつくられたものか、どのようなコンセプトでつくられたのか、どんな人が関わっているのか、主に取材を通じて情報収集をします。

皆さんでも、ギャラリートークや公開制作、ワークショップなど情報に触れられる場が今たくさんありますよね。ボランティアスタッフとして展覧会やアートプロジェクトの中に入っていくこともできますし、活動を通じて情報を得たり、制作プロセスを垣間見たりすることもできると思います。

展覧会や作品を実際に見ても、これはどんな意図でつくられたんだろうとか、どんな人がどう関係しているのかなどわからないことも数多くあります。チラシにある主催、協賛、後援、協力など細かい情報から読み取れることもあります。どうしてもわからない部分があったら調べなければなりません。以前はその主催団体へ問い合わせをしたり図書館で文献を探したりしていましたが、今はインターネットですぐ調べられることも多いと思います。ただその場合、公式の情報源で調べ、二次情報であれば正しい情報かどうかの確認が必要です。

取材後も、発言内容の裏を取るために、文献や資料を必ず確認します。例えばキュレーターにインタビューした場合でも、記憶を頼りに話していることもあるので、そこで安心してはいけません。

特にアートプロジェクトは調べる作業が多いかもしれません。最初から全て整って一斉に始まるのではなく、徐々に活動を広げていくプロジェクトもあるんですね。情報が少ないものもありますし。そういう状況でも様々な角度から調べていく作業が必要です。間違った情報は表に出してはいけません。

原稿の構成を考える

今でも原稿用紙の四〇〇字が概ね基準になっていて、雑誌で一ページの場合は八〇〇字前後が主流です。そうすると展覧会の趣旨や作品の概要だけでなく、その背景などについても言及することができます。ただ、書きたいことがたくさんあってもテーマは一つ、派生して二つ。それ以上は説明不足になりかねません。二〇〇〇字、五〇〇〇字など長文になっていきますと複数のテーマが書けますが、読者が読み易いように、大テーマと章立てといった整理が必要です。

今回皆さんに書いていただく黄金町バザール二〇一〇の紹介文では、客観的事実と併せて、自分で考えたこと、やってみたことといった主観を入れていただきたいなと思っています。共感したこととか、これは腑に落ちたとか、理解できたとか、逆に違和感を持ったとか。他にも疑問や抵抗感といった感情も含めて、なぜそう思ったのか。予見的なことでもいい。ご自分の視点で紹介文を書いてみてください。

他者の視点で文章を読み返す

黄金町バザール 二〇一〇は、多くの作家が参加していて、作品のジャンルも違うし、社会的な背景も含め、かなり難しいテーマだったかもしれないね。それぞれこのプロジェクトを捉えた視点も違っていましたし面白く読ませていただきました。文法がおかしい箇所、誤字脱字に赤入れをしてみました。まず皆さんも、ご自分で書いた紹介文を声に出して読み上げてみてください。それぞれの方に、補足のコメントをしたいと思います。



戦後、青緑と呼ばれた非合法薬物取引や売春の温床となった非合法飲食店街の面影を残す、稀有な地域である横浜の黄金町は、「アートによるまちづくり」を旗印にイメージの浄化を図り、住民が立ち上げたNPO団体主導でアーティストと協働した活動を続けながら、新たな付加価値を持つ街へと生まれ変わろうとしている。

その中心的な活動として毎年行われてきた「黄金町バザール二〇一〇」が、二〇一〇年九月一〇日（金）から一〇月一日（月・祝）まで、黄金町と隣町の日ノ出町を中心としたエリアで開催されている。

「観光とアート」をテーマに、カフェ、商店、アートスペースなどの会場を観客に回遊してもらおうという試み。街を埋め尽くす作品は、黄金町の滞在型アトリエで制作中の作家、ゲストキュレーターとして招かれたルーベン・キーハン選定の作家、吉祥寺のアートスペース Art Center Ongoing 代表小川希により選び抜かれた作家たちによるもので、作家たちの作風の幅広さも魅力のひとつとなっている。

黄金町の空気をはらむ作品が並ぶ中でも、Art Center Ongoing 所属の柴田祐輔と黄金町で滞在制作中の志村信裕の二人の作家は、黄金町の歴史と現状をアートの文脈で読み替え、作品の中に取り込むことに成功している例だろう。

柴田の展示場所には、特殊飲食店であることを隠し、蕎麦屋として営業しているかのように見せかけるための偽りのしつらえとしてのポスターが残されていたという。これに着想を得た柴田は、その偽りの仮面を下敷きにしてもうひとつの物語を覆い被せ、実在していたかのように見せかけられていた蕎麦屋の、営業当時の店主になりすますというインス

タレーションを店内に展開した。それは、街が持つ影の部分をアートに光を当てることで相対的に包み隠そうとしている、黄金町の姿にそのまま重なる。

また、志村はハツネウィングとかつての非合法飲食店をリノベーションしたアートスペースで「coin」と「soap」というふたつの映像作品を発表している。暗幕で仕切られた小部屋の床面には、一円玉をばらばらと降り積もらせる映像が流れ続ける。部屋の壁面には合わせ鏡の要領で垂直方向に鏡が貼られているため、左右にも際限なく映像が続いていくように見える仕組み。降り続ける一円玉の雨は、人間の連綿と続いてゆく欲望を象徴しているようである。また二階からは同じ作品を眼下に見るようになっており、自分自身も人間の消費活動の一部に取り込まれていることを自覚させられる。

もうひとつの作品「soap」では色とりどりの透明石鹸が降り積もる様を見せる。こちらはより直接的に黄金町でかつて行われていた売春行為を想起させる。どちらの作品にも共通しているのは薄汚いものを何事もなかったかのように美しく昇華させているということだ。それはそのまま、黄金町の一連のアートプロジェクトの現状を映し出しているようだ。

地図を片手に街を回遊していると、黄金町の飾らない日常の風景にふいに迷い込む。路地裏の洗濯物、只者でなさそうな店主らしき人物の視線、たくさん野良猫、生々しくも淡々と営まれる暮らしの有様がむせかえりそうになるほどに押し寄せてくる。「アートによるまちづくり」などとこ吹く風といった風情、奇しくも浮かび上がってしまう。完全には薄れることのない黄金町の圧倒的な影の歴史、そこに新たな歴史を覆い被せて消し去ってしまったおと人々。光が差すことで、却って強烈に浮かび上がってくる影の部分。その目もくらむような対比に身を置き作品を見る。そこにこそ黄金町でアートを見る醍醐味があるだろう。週末にでも赤い電車に乗って、光に飼いならされない影を味わいに出かけてみては？

読まれてみていかがですか？ プリントアウトして、さらに音読すると、自分から少し離れて客観的な視点が持てるので、違和感のある箇所が見つかりますよね。文章のリズムも意識しますし、固有名詞の読み方など、実際に読んでみると、わかつたつもりで本当にはわかっていなかったことを意識できます。

脇屋さんは、文章の中盤あたりで「黄金町の歴史と現状をアートの文脈で読み替えて作品の中に取り込むことに成功している」と書かれていて、作家の柴田祐輔さんと志村信裕さんの作品を紹介しています。この部分の真意は、街の歴史をアートの文脈で読み替える作家は他にもいたけど、中でもこの二人が際立っていたのか、それともこの二人の作品だけ、だったのか。柴田さんと志村さんを取り上げた理由が今ひとつ見えてこないの、きちんと説明を入れてみましょう。それらがどういう作品で、脇屋さんがどういう印象を持ったかということに関しては、とても丁寧に書けていると思います。その後も、黄金町の街の様子を細かく描写していますね。おそらくアートとの対比として書かれた文章だと思いますが、「風景とアート」とか、「街の裏側とアート」とか、街と何を対比しているのか、一言だけでも言葉を付け足してあげると、より先述の作家を取り上げたことに説得力がでると思います。もう少し文字数を多くして書く機会があつたら、他の地域活性化を含んだアートプロジェクトと比較してみてもいいのではないのでしょうか。

情動とか感覚的なこととか、言語的思考でつくられていないものを言葉で表現することは根本的には難しいんですね。作家の話聞いても理解できなかったり、すぐ言葉として整理できなかつたりすることもあると思います。でもなんとなくでも思ったこと考えたことを書き留めておく。あるいは一度原稿としてアウトプットしてしまつて、あとで振り返つてまた考える。そこから少しずつ言葉を継ぎ足し積み重ねていくこともできるし、諦めないで限界まで考え続けることが大切かなと思います。

今後の自分につなげる視点を持つ

黄金町バザールは、街の歴史もプロジェクトが始まった背景も複雑で、単純な道徳観では割り切れない。さらに行政や警察など様々な組織が関わっていますね。だから全体像を説明するのがとても難しいアートプロジェクトだと思います。でも、自分が黄金町バザールの事務局スタッフと仮定してみて、どうしたらもつとわかり易く伝えられるかを考えて文章にしてみるのもいいと思います。現状のチラシではこういう書き方だから解りづらいのかもしれないとか、この表現の方が伝わるのかな、アイデアが出てくると思います。

今後、ご自身がアートプロジェクトの送り手になったとき、文章を書く機会が様々な場面で発生するはずです。黄金町バザールに限らず、たくさんの作品や展覧会を見て、常に自分ならどうするかを考えてみてください。アートプロジェクトを自分で始めるということは、コンセプトはもちろん、歴史的・社会的背景などについても一から文章を組み立てていかなければならないということです。どうしたら自分の伝えたいことを的確に多くの人に伝えられるか、他のプロジェクトを参考に、今からでも考えていくことができますはずです。

展覧会 —— 黄金町バザール二〇二〇

場 所 —— 京急線「日ノ出町駅」から「黄金町駅」の間の高架下スタジオ二棟、

その他のスタジオと近隣の店舗、駅、大岡川、他会場

会 期 —— 二〇二〇年九月一〇日（金）～一〇月二日（月・祝）

自分の言葉でアートを綴る

福住 廉

— FUKUZUMI Ren —

感想文を書く

はじめまして、福住と申します。僕は、いろいろな雑誌やウェブサイトに美術展のレビューを寄稿するという仕事をしています。

今回の講義を行う上で、まず皆さんに東京都写真美術館の「ラヴズ・ボディー―生と性を巡る表現」展を観てもらい、八〇〇字前後の感想文を書いて提出してもらいました。添削をしてきたので早速皆さんにお返しします。この添削原稿と今日の講義とデイスカッションを踏まえて、次回の授業までにリライト、つまり書き直しをしてきてください。

文章の骨組みと肉付け

全体的には、皆さん骨組みのしつかりした文章が書いていました。骨組みがしつかりしているとは、明確に段落分けがされていて、段落ごとにそれぞれ違う内容を述べているということです。人間も丈夫で健康な身体は骨組みがしつかりしていますよね。文章も同じで、



福住 廉
美術評論家

1975年生まれ。著書に『今日の限界芸術』、共著に『ビエンナーレの現在』など、編著に『佐々木耕成展』。「共同通信」「artscape」などに寄稿する一方、東京のギャラリーマキで連続企画展「21世紀の限界芸術論」をキュレーション。

骨組みをしつかりさせると、読み易く、読者へ伝わり易い文章になるんですね。

骨組みの次は肉付けの作業が必要になります。これは文章の形式的なところをきつちり整えて、文章に厚みを持たせていくという作業です。どんな言葉を使えば伝えたいことが確実に読者へ届くか。どんな言い回しなら誤解をされずに済むか。そんなところに注意しながら文章を書き進めなければいけません。今日はそこを重点的にお話します。

皆さんにお返しした原稿に、赤字で、あまり見かけない記号や「トルツメ」など言葉が書き込まれているかと思えます。これらは出版業界で一般的に使われている校正の記号ですが、例えば「重複」と書かれたところがありますね。これは同じ言葉を繰り返しているので、違う言葉に置き換えてくださいという意味です。言葉の重複が多いと、読んでいるときのリズムが単調になるんです。「展示している」、「作品を発表している」、「絵を見せている」など、同じ意味でも違う言葉にすると、微妙なニュアンスの差が出ますよね。「言った」という言い回しも、「口にする」とか「述べた」とか。日本語は様々な表現方法、語彙がありますので、注意してみましよう。もう一つ多いのが「くしている」で終わらせるパターンです。「くという展覧会

が開催されている」、「く作品が展示されている」、「く点の作品で構成されている」など、全て動詞の「ウ段」で文章が終わっていますね。これが連続していると重複

と同じように、単調なリズムで平坦な文章になってしまいます。事実を淡々と説明する報告書とか新聞記事などでは非常に有効です。ただ、今回は「感想文」。自分の気持ちや意見を文章にすることが重要なんです。感想は事実ではありません。感想は、事実に対して、どんな気持ちや考えを抱いたかという個人の内面、つまり主観なんです。もちろん事実説明も最低限必要ですが、どのように作品を受け止めて、どんな感情を抱いたかということを書いて欲しい。そうすると「ウ段」の動詞ばかりで文章を終わらせることができない。「くだ」で終わることもあれば、否定形の「くでない」もある。それから推測で「くだろう」、「くかもしれない」という言い方もありますよね。

私性のある文章

例えば遠山さんの感想文の第一段落には「情けない」と書かれていますね。事実に対しての自分の感想が、簡潔な言葉で表現されている。たった一言ですが筆者が作品をどう受け止めたか、読んだら伝わりますよね。この「情けない」は、「イ段」で終わる形容詞や形容名詞と言われるもので、物事の状態を表す言葉です。他にも「美しい」、「早い」、「温かい」とか。段落の中に最低一つは用いるよう心がけると、

その部分から自分の感想を広げていくことも可能だと思います。

また、学芸員の方のコメントを書いてくださった方が多かったのですが、今回はなしにしましょう。全てカットしてください。企画側の意図や考えを聞くことは非常に有意義なことだと思いますが、感想文を書くのであれば、それを踏まえた上で自分の考えを書く必要があります。皆さんは感想を書いていないわけではありませんが、ただ「考えさせられた」とか「胸が締め付けられた」だけで、まだ表面的で踏み込みが甘い。エイズをテーマにした展覧会なのだから、エイズについて考えるのはあたり前ですよ。そういう風に考えたのか、どう感じたのか、もう一歩先に踏み込んで考えてみてください。

また、自分の感想つまり自分が一番言いたい「論点」を冒頭に持つてくると、その論点が文章を組み立てていく上での指針になります。読者にも一番最初に伝えたいことをアピールすることができ。もちろん客観的な事実を冒頭で述べて、徐々に感想を織り交ぜていく書き方が悪いわけではありません。ただ、それだと最後に「楽しかった」でまとめる小学生の日記と同じになりがちです。一番言いたいところを冒頭に出して、どう展開させて、どうオチにもつていくかを考える方が、文章を組み立てる勉強になります。

なぜ今回、レビュアーや批評ではなく「感想文」を書いていただきたかったかとい

うと、感想文には、その人らしさやキャラクター、つまり「私性」が出やすいからなんです。読んでいて面白い文章って、その人となりが出ているからだと思います。それが出ていない文章は読んでいても退屈。だから皆さんにも自分にしか書けない文章をぜひつくって欲しい。改めて原稿を読み直して、どこに自分の論点があるかを、まず考えてみてください。私性というのは自分の感想や論点に潜んでいることが多い。そこに気づけば自分にしか書けない味のある文章をがんがん書けるようになるはずです。それはプロもアマも関係なく同じことだと思います。

「ラブズ・ボディ」―生と性を巡る表現

前川 順子

写真展は、例えれば知人の眠る墓地だった。

手向ける花も持たずに訪れた私に、写真の中の彼らは柔らかい沈黙で応えてくれた。

本当は彼らを認めてはいなかった。ゲイがエイズで亡くなる事に関わりたくなかった。

死は誰にでも訪れる。地球は亡くなった人々の重さで回っていて、私たちも早晚、数多の軀の上に一生を終えるのだ。何故、彼らの生と死を特別な目で慈しむのか？

答えは、作品の中にあつた。

ウィリアム・ヤン「独白劇」〈悲しみ〉より（アラン）―作者のパートナーであつたアランへのオマージュと鎮魂は、失われる者と失う者が皮肉にも「死の時」に向かつて逆の放物線を描き出し、そして「死」の瞬間にふたりの思いが一つになる軌跡を現した。当初、死にゆく姿を撮られる事を拒否していたアラン。しかしその肉体に瑞々しい魂の誕生を確

信出来たのは、ひたすらに彼を愛し続けたヤンの存在があつたからに違いない。人はひとりでは生きられない。ましてや、孤独に苛まれて死んでいく事など耐えられない。エイズは人を遠ざける。

自らの危険を顧みず、痛みを分かち合う。エイズの本質が解明されない時代に、得体の知れない死病を得た友を愛し、共に生きる決断をする事は至難である。又、いわれの無い迫害に耐える孤独。彼らが愛し合う姿は壮絶で、美しい。

フェリックス・ゴンザレス・トレスの、〈無題〉（自然史）の前で、足が止まった。冷えた空気と湿気のなかに、今はないけれど、確かにそこに居た人のことを思い起こさせる。作者自身が病と偏見の中に居て思いを馳せるのは、自分の居なくなった平和な日常か。しかしその肉体を休める場所は、温もりの欠片も無い石のベンチだった。

新しく出来た建物を見て、以前そこに何が有ったか思い出せない事がある。毎日通っていたはずなのに何故。人は記憶を消しながら生きているのかもしれない。愛した人の事も、いつか日々の暮らしの中に埋もれてしまうのか？

記憶を記録する事。それはアートに課せられた使命だと思う。アートには、消えようとする記憶を再び焼き付ける力が有り、人はそこに集う。

トレスは叫ぶ、忘れないで、忘れないでと。大丈夫、伝わったから忘れない。

写真は目に見えないものを映し出す。姿を変えた者達が語り出し、その場を離れてもおしゃべりは続く。「帰るね」と知人の眠る墓地を後にする時、穏やかな気持ちになつている自分に驚いた。命は失われても確かな「愛」が溢れている。肉体は愛を記録する媒体となり、幾度も私を引き戻す。

肉体を通して、見えた愛。

Love's body ... thank you

皆さんのリライト原稿を読ませていただきました。かなり良くなっていましたね。その中でも、とくに前川さんの原稿は前川さんにしか書けない文章だったと思います。これは他の皆さんも真似をしたほうがよい文章の書き方ですので、どこがポイントなのか、みんなで読んでみましょう。

「写真展は、例えれば知人の眠る墓地だった」という書き出しで始まっています。もともとは別の場所にあった一文ですが、冒頭に持つてくるように提案したら、その通りにリライトしてくれました。ただそれは同時に全体の骨組みを組み換えなければならぬことなんです。そしてリライト前は「愛」と「敵」が二項対立のキーワードとして挙げられていたんですが、ちよつと解りにくいものだったので、「敵」という論点を外して「愛」だけで構成してみたらいいんじゃないかと添削しました。今回は「愛」というキーワードに絞られ、最初から最後までぶれることなく論点が一貫していますね。

また、最初の段落の書き出しと結論の段落がきっちり対応している。「知人の眠る墓地」はもちろん比喻ですが、最後の結論の箇所でも同じ比喻を使いながら冒頭を受け止めています。そうすることで、その間に書かれた内容にも一本まつずぐな

骨を通してあります。

例えば、フェリックス・ゴンザレスIIトレスの作品について述べている段落で、前川さんは「今はないけれど、確かにそこに居た人のことを思い起こさせる」という一文を置きました。その上でトレスの作品とは別の話を次に出してくる。日常生活の中で思い当たるような事例を出しながら、トレスの作品に感じた要素を説明する。つまり読者の心はどこか反応するような例へと話を展開させているんです。そして、すごいのはその次。自分にとってアートとはこういうものだ、と更に大きな話へと飛躍させていきます。ここで読者は、前川さんにとっては、記憶を記録することがアートなんだということがわかる。

一つの段落の中で、同じ論点を一つ一つ話を変えながら述べている。一つ目はトレスの作品の視点で、二つ目は皆が想い描ける日常の場面の視点から。三つ目はアートの概念の話として。それぞれ違う水準だけど、同じ論点を共有して同じことについて語っているという非常に上手い書き方です。やや抽象的な言い方になります。厚みと幅のある、立体的な文章に仕上がっているんですね。



今回の講義の目標は皆さんの文章にそれぞれの私性を持たせるということです。ただ私性は人によって異なるものですし、文章の構造は真似することができても、私性は真似できるものではありません。頭の中だけで自分の私性について考えて、では文章にしてみようという順番ではないんですね。書いて書いて、書き続けることで、辛うじて私性を発見できるのだと思います。

文章を書き続けると、自分はこんな視点で展覧会を観ているのかとか、世界をこのように眼差しているのかなど、自分自身のものの見方が客観的に理解できる瞬間があるはずです。展覧会や作品について文章を書いていたはずなのに、いつの間にか、そこに自分が投影されているんですね。

それを発見したときは、自分の文章がかなり上手くなったときだと考えてください。自分の文章が上手くなるということは、自分の伝えたいことが、誤解なく読者に届けられるということ。裏を返していえば、自分という存在が読者に届いているということですね。もちろんディスコミュニケーションや行き違いは避けられませんが、できるだけ確実に伝えられるよう、一つ一つ改善していくことが大切です。つまりそれは自分で文章のリライトをしていくことなんですね。

リライトの過程を辿ることも大切

自分の勉強として、再度リライトをしてみることをおすすめします。そうすれば、①最初の原稿、②今回のリライト原稿、③更に書き直した原稿、と三種類ができますね。全てプリントアウトして並べてみて、どこがどう変わったのかをくまなくチェックしてみると、かなりいい勉強になるはずです。最初と三つめの原稿は歴然とした違いがありますよね。ディスカッションや添削をもとにリライトした部分があったり、文章をカットして埋めた箇所は、どんなところからアイデアが出たのかを思い出してみたり。この話はなぜここに配置したんだろうとか、文章が出来上がったいくプロセスを思い出しながら読み返す。加筆修正したところは無自覚に文章を書き換えたのではなくて、やはり誰かの助言とか指摘とかアドバイスがあったわけですよ。そのアイデアの由来や過程を辿り、しっかり意識することで、自分の癖、書きたいところ、気になるところ、ポイントなどが、必ず見えてくるはずです。

そしてその発見をもとに、全く別のテーマ、展覧会や作品について書いてみるのもいいでしょう。今回のように深刻でシリアスなテーマだけでなく、アートには心が明るくなる作品もあるし、色彩や物質を扱うものもあれば、社会問題を考えさせるものもある。人間の感情って、実に豊かで多様なものだから、それぞれまた違っ

たかたちで自分を発見できると思います。そのたびに私性はどんどん重層的なものに膨らんでいくはずですから、その点も意識しながら今後も書き続けてみてはいいか
がでしょうか。

展覧会 — ラヴズ・ボディ — 生と性を巡る表現

場 所 — 東京都写真美術館

会 期 — 二〇一〇年一〇月二日(土) ～ 二二月五日(日)

コーディネーターつてなに？

長内綾子 — *OSANAI Ayako* —

基本的に「なんでもする」

こんにちは、長内綾子です。私はコーディネーターという仕事をしています。

今日は私が仕事で関わった、3331 Arts Chiyoda (以下3331)の一階で開催している日比野克彦 個展「ひとはなぜ絵を描くのか？」という展覧会を事例にコーディネーターという仕事について話をしたいと思います。

展覧会のプロジェクトの開始が二〇一〇年六月。一〇月のオープンを経て今日に至るまで、私がやってきた仕事を、資料として思いつくままだ書き上げてみました。コーディネーターという職業って、何をどこまでやるものか、私も実はよく分かっていないんです。過去にアシスタント・キュレーターという肩書きで仕事をしたときには、プロジェクトに係る殆どの業務をこなすということをしていたので、今回の展覧会でも「何でもやる」という基本スタンスでのコーディネーターでしたね。



長内 綾子
コーディネーター

1976年北海道生まれ。武蔵野美術大学造形学部建築学科卒。ウェブ制作会社勤務後、独立。2001年に地域通貨「アースデイマネー」のデザインおよびNPOの運営に関わり、2003年渋谷川をテーマにアートイベント「川遊び×SHIBUYAescape」を主催。2004年には、展覧会、対話空間、出版、アーティスト支援およびイベントを行うSurvivartを共同設立。2008年より同時代を考えるイベント「CAMP」の運営スタッフ。2008年および2010年開催の日韓交流展「POINT」と、2009年日本人若手アーティスト20組が参加した韓国・ソウルでの展覧会「Re:Membering」ではアシスタント・キュレーターとして活動。現在は、2010年にオープンした3331 Arts Chiyodaにて様々な展覧会やイベント等のコーディネートを行っている。

OSAWAL Ayako



3331 グランドオープン記念展「3331 Presents TOKYO: Part1」
日程: 2010年06月26日(土)～2010年07月25日(日)
会場: 3331 Arts Chiyoda / 1F メインギャラリー

コーディネーターってなに？

長内綾子

事例

日比野克彦 個展「ひとはなぜ絵を描くのか」
2010年10月30日(土)～12月13日(月)
会場:3331 Arts Chiyoda /メインギャラリー

日比野克彦:3331コミッションワークアーティスト(他に、藤浩志さん、八谷和彦さん)
 → 作家がいま一番やりたい、見せたいと思うことをやってもらう。
 → 美術館では実現しないこと、3331だからできることをやる。
 → また作家の人脈や経験値を最大限に活用して協働作業を行う。

プロジェクトのスタート:2010年6月
 広報スタート:2010年8月下旬
 チラシ発送:2010年10月上旬

日比野展開催にあたり行った作業内容一覧

キュレーション

作家の過去に行われた展覧会資料集め
 展示の方向性について作家とミーティング
 施工スタッフと打ち合わせ(素材、費用、手順確認)
 スケジュール作成
 予算書作成
 全体進行管理
 安全管理
 問い合わせ対応
 ゲスト打診依頼
 イベント予約対応(返信、リスト作成)
 作品集荷
 出品作品リスト作成
 保険用作品リスト作成、加入
 キャプション、インストラクション作成
 ハンドアウト作成
 作家との契約書作成
 報告書作成

広報

チラシ発送先リストアップ
 ウェブサイト校正案作成、ウェブデザイナーと協議
 プレスリリース原稿作成、広報チームと協議
 チラシ原稿作成、素材集め、デザイナー&印刷会社と協議
 ウェブ広報(mixi等書き込み)
 広報足りないところにプッシュ(ex. 都内フットサル調べ等)
 Twitter書き込み、Blog書き込み

エデュケーション

ボランティア(チームヒビノ)募集原稿作成
 ボランティア用資料作成、キックオフミーティング開催
 (会場ブックイング、機材チェック、名簿作成)
 ボランティアケア
 ボランティア企画の進行管理

イベント

ゲスト対応
 資料作成
 必要資材、物資の調達、チェック
 人員配置チェック(受付、記録、設営)
 近隣対応
 謝礼手続き

搬入／設営

アーティストと展示空間の構成について協議
 施工スタッフと打ち合わせ(オープンまで随時)
 平面図、立面図制作
 必要資材・備品リサーチ、協賛依頼、購入手配

まず〈キュレーション〉の項を見てください。「作家の過去の資料集め」は基本的なことなんです。結構重要な仕事で、今まで日比野さんがどんな活動をされていたのか、学芸員や評論家がどのような位置づけで作品を評価しているのかをリサーチするという作業になります。各種資料作成やスケジュール作成、全体の進行管理や安全管理、問い合わせの対応など、とにかく多岐に渡る業務がありました。話は少し逸れますが、日比野さんが制作にあたって「エアガンを用意して」と言ったときに、とりあえずエアガンの国内シェア一位の会社に電話してみるんです。こちらの要望を話して適したものを教えて欲しいという問い合わせをするんですが、ついでに「可能であれば協賛してください」と話を持ちかけてみるなど、そういう業者との交渉ごとコーディネーターの仕事にはありますね。

そして〈搬入／設営〉ですが、私は空間をつくるところまで関わっていて、実は図面も描いています。なのでちよつとやり過ぎなコーディネーターかもしれませんね。

〈広報〉の仕事を行う割合も多いです。本来であれば広報スタッフがやるべきことですが、作家のことをよくリサーチして知っているからこそ、作家とつながりのあるところへリリースする作業がスムーズにいったり。作家の過去の活動から関係性まで考慮して広報活動をしようとすると、広報スタッフより作家に近い人物であるコーディネーターのほうが適任かなと思うところがあります。

3331の展覧会では、チラシを全国各地に二万五〇〇〇部ぐらい、発送件数にすると、だいたい二〇〇〇件ほど送付します。でも、それだけ送っているにも関わらず、来場者数に結びついてるかというところ、そういうわけでもないんですね。集客つてとても難しい問題なんです。でも、阿修羅展に数十万人の来場者が入ったなどと聞きますし、世の中にはそれだけアートを求めている人々が多くいるということですよ。だから情報が伝わりきらずに、日比野さんの展覧会にくるきっかけや機会を持ってないでいる人たちも大勢いるのかもしれない。この資料には記載されていないけれど、仕事をもう一つプラスするなら「将来に種を撒く」ということでしょか。来場者の掘り起こしみたいなことですね。せつかく良いものがあっても、存在に気がつかずに終わっちゃうのは運営側としても、もったいないと思う。知らない人に伝え広めていくことって大事なことですし、3331の今後の課題です。

そして〈エデュケーション〉の項ですが、日比野さんの展覧会といえば、ボランティア。どの現場でもボランティアの方がたくさんいらっしゃいます。今回の展覧会では、全部で四〇人ぐらいの一般の方が参加して「チームヒビノ」という名前のグループを作っています。チームヒビノの仕事は『明後日新聞』という新聞の記事執筆や取材、展示のガイドツアーのガイド役、イベント時の受付など様々です。〈イベント〉は、展覧会の会期中にトークショーなどのイベントを開催していて、

当日のゲストの対応だったり、人員の配置を決めるなど、一連の手配業務がありますね。ちよつとした小話ですが、明後日のトークイベントでゲストに中原佑介さんがいらつしやいます。中原さんは、なかなか電話に出ない方だという話を事前に聞いていたんですが、出演してもらうにはご本人とお話ししなければなりません。なので電話をかけるんですがやっぱり出ない。ファックスを送っても電話を何度かけても出ない。どうしようと思つて何人かに相談したところ、ある方から「聞いた話によると、女子力を使つて朝の10時半ぴつたりにかけてと出るらしいですよ」と教えてもらつたんです。本当かな？ と思ひながら、言われたとおり朝の10時半にかけてみたら、なんと出たんです（笑）。つまり、困つた時に尋ねられる人を日頃から見つけておくこともコーディネートには大切なことかなと思います。

リサーチが役に立つ

私は今までいろんなプロジェクトやイベントに携わってきましたが、その中でゲストの打診もいっぱいしました。実はこれまで断られたのは川俣正さんだけ。そのときは日本にも滞在してなくて、さらに二〇〇五年の横浜トリエンナーレのすぐ後だったという理由で残念ながら出てもらえなかつたんですが、基本的には、打診

したら出てもらう自信があるんです。当たり前前のことですが、その人がゲストに出なくなるようなことを踏まえて依頼するからなんです。いかにその人をゲストとして必要としているか、それなら出てほしいなと思わせるように、ここでもリサーチと下調べをしつかりするんです。今何に注目しているのかとかをちゃんと押さえて、その上で打診する。純粹無垢に、大好きなので出てくださいというだけでは通用しません。ここでは、そういう強かさも必要なんじゃないかなと思います。

リサーチは大変な作業ですが、一回とことん調べてみるということはやってみたほうがいいと思います

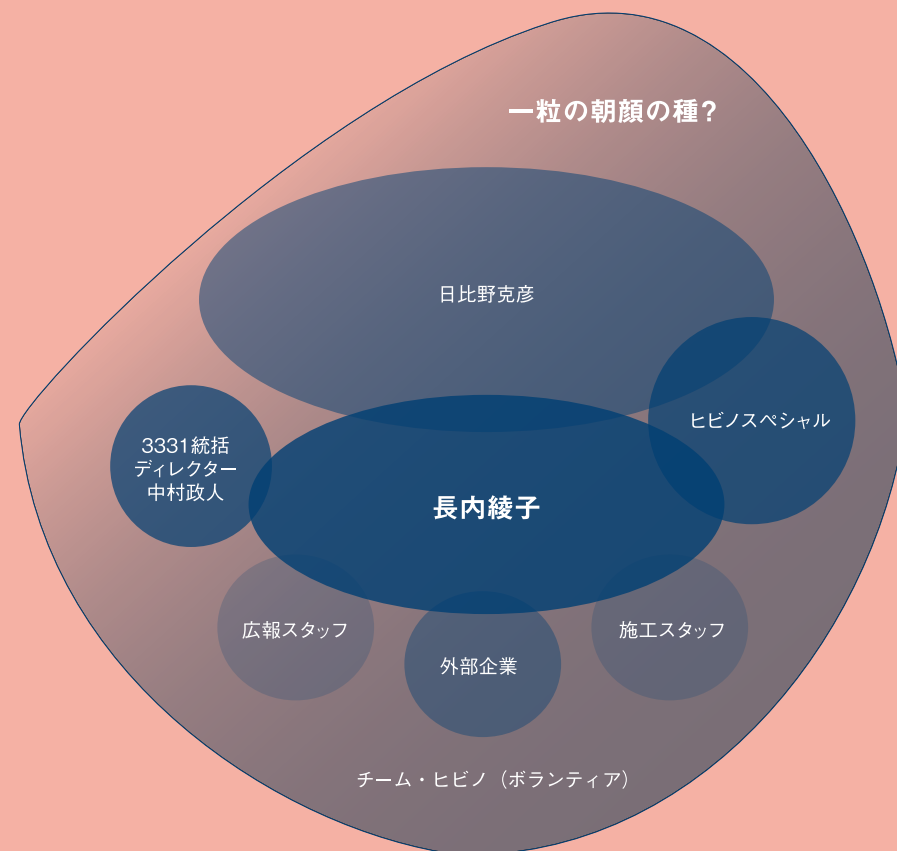


ます。例えば好きな作家一人でもいい。その作家にまつわるコメントが一言でも入っていたら、その資料を収集してとっておくとか。以前、作家資料を一〇人分ほど揃える必要があったときに、もうどこを探しても、量も質もこれ以上のものはないというぐらいのものを取りまとめた経験があります。すごく大変だったけど、かなり勉強になりました。図書館へ行つて、調べられるだけの資料を調べて、次にウェブサイトを調べて、日本語検索の後、英語でも全部検索して、海外での展覧会歴史とか英語でのレビューがあつたら、それもストックして……。そのくらい徹底すると相関図なども見えてくるんですね。このキュレーターはこの作家とよく仕事をしている、とか。

日比野さんの展覧会の場合は、大きな美術館の図書館に行つて、一通り全ての展覧会カタログは全部見て、ビジュアルも見て、文章は取りあえずコピーをして持つて帰つて読むという作業をしました。あとヒビノスペシャルという日比野さんの個人事務所があつて、図書館にない資料もあるのでお借りしたり。日比野さんはカタログや書籍など資料がすごくたくさんあるんです。なので、殆どウェブサイトでリサーチは必要ないほどだったんですが、ここ一〇年でやつてる「明後日朝顔プロジェクト」と「種は船プロジェクト」あたりは、全国各地で展開しているので、それぞれウェブサイトでのリサーチもしました。

コーディネーターってなに？

長内綾子



Why do people draw pictures?

ひとはなぜ絵を描くのか？
朝顔はなぜ種をつけるのか？

移動した先で絵を描くこと
移動した先で種になること

そこには 似たもの同士の匂いがする。

あとリサーチではありませんが、普段からいろんな展覧会や作品、プロジェクトを見る際に、なんでこうしなかつたんだろうとか、ああしたらもつと良いのにとか、常にそういった目線ですらえる癖がついているかもしれません。もちろんこれは、アートに関わる多くの方もそうでしょうけれど。

私は、見たことのないものを見てみたいと思っているし、そういうものをつくりたい。この世の中でもう見たことのないものなんて殆どないだろうと言われるかもしれませんが、それでもどこかにあるかもしれないということを信じて疑わず、活動しているつもりですし、これからそのことは信じていたいと思っています。

人と人の中にある緩衝材

今回のプロジェクトの関係図をつくってみました。日比野さんがいて、コーディネーターの私がついて、周りにヒビノスペシャルや施工スタッフ、広報スタッフがいったり、3331の統括ディレクター中村政人さんもいますね。そして全てを囲むのが、先ほど話したチームヒビノというボランティアチームです。チームヒビノはアートのプロフェッショナルではないけど、いろんなところに彼らがいてくれることで面白い発想が出てきたりする。ボランティアの緩やかな海の中に私たちが浮かんで



日比野克彦 個展「ひとはなぜ絵を描くのか?」
 日程: 2010年10月30日(土)~2010年12月13日(月)
 会場: 3331 Arts Chiyoda / 1F メインギャラリー



いるみたいな印象を持ちながら、一緒に展覧会をつくっています。

コーディネーターって、緩衝材みたいな感じだと思うことがありますね。仲介役というか。例えば、統括ディレクターの中村さんは作品の見せ方や空間の使い方についての意見を、日比野さんへ直接伝えるのではなく、コーディネーターである私に伝えるというようにしてくれました。私も作家の意思や意図をよく理解しているつもりですから、そのアドバイスを右から左にただ流すのではなく、作家にとってどのようなようにするのが良いか、作家が選択できる余地を残しながら伝えるようにしていました。それってもしかしたらキュレーターの役割にも近いかもしれません。でも私は、自身の恣意的な意図とコンセプトでこの作品を見せたい、こう解釈されたいという欲求が今は少ないですし、やっぱりキュレーターではないのかなと思います。

気持ちのいい場をつくる

いろいろな人と出会って交渉しながら関わらなければならぬ仕事なので、最初はストレスに感じることもありました。でも基本的に知らない人といきなり話すことが結構好きなので務まっているのかもしれない。先ほどのエアガンのエピソード

ドみたいに、プロで詳しい人がこの会社にいっぱいいるだろうから当たって砕ける精神で聞いちゃえ、みたいな感じで。そのエアガンの会社は今まで日比野さんと全くつながりのない企業だったけど、応対してくれた方がたまたま日比野さんのことを知っていて「あの日比野克彦さん？」って興味を示してくれたんです。それがわかればあとは互いにとってウィンウィンの関係になるように交渉するのみ。

私たちが関わるアートのイベントって、いつもは企業の方はあまり絡んでこないんですが、今回はたくさんさんの企業の方が協力してくれたんですね。そういう方たちが、普段はそうそう縁がないであろう美術の展覧会のレセプションに来て、作品を面白がって観てくれました。そんな風に作品や展覧会を通して、いろいろな人と話ができることは、私にとってすごくいい機会だし喜びも感じます。他にも、作家やスタッフの方が、私がいなければ展覧会が成立しなかったよと声をかけてくれたら、本当に十分と思えてしまいますよね。今回の展覧会では、プロジェクトをきっかけに集まったボランティアの方やスタッフの方が、参加して本当に良かったと言ってくれたことが糧になりましたね。日比野さんだけが喜んでいて、他の方々につまらなかつたなんて言われたら悲しいし、関わった人皆がやって良かったと心から思える場にするのも、コーディネーターとしての私の役割かなと思います。

こう話しているとコーディネーターって、裏方で地味な役割が多いようにみえる

しなやかな参謀長

遠山尚江

気が遠くなるほどの仕事量と戦略的な考え方に驚嘆してため息。同時に、想像していたより人と関わっていく仕事だと思いました。

皆で日比野克彦さんの個展を観てまわった時、すごく充実していることに実はびっくりしていました。3331の店舗や無料のギャラリーに立ち寄ったことはありましたが、入場料500円でここまで。しかも目の前にいる長内さんという方がやってらっしゃる……。この方すごいなぁと完全に傍観者でした。

さらに授業で仕事量を見て、気が遠くなりました。現場で経験し学んでいったとのことでしたが、それを分類し状況判断し成功に導く長内さんの類い稀なる才能を感じました。私には無理そうです……。と圧倒されっぱなしです。特に電球の数の話では、なんとという策士なのだー！ と驚嘆。「すげー」と下品な言葉がもれてしまいました。

そして多くの人と正常な精神状態で毅然と関わっていくことも要求されるのだなぁと思いました。いつも人に振り回されるんじゃなくきちんと意見を言う。そのためには自分の中に確固とした基準がなければ出来なはず。長内さんの頭の良さや強さを感じました。

私は以前、所属していた劇団で、制作のリーダーをしていたことがあります。チケットの手配や宣伝、劇場でのスタッフさんのフォローや受付や折り込みが主な仕事でした。フットワークが軽かったのでスタッフさんには信頼されていたのですが、パソコンの事務仕事は完全にふっていました……。当時の私の雑さを思うと恥ずかしいです。

ゼミ後、ツイッターで授業ゼミのことを呟いたら、翌日チームヒビノさんがフォローしてくれて、ここの方は優秀だぁと感動しました。思わずツイートで個展を宣伝してしまいました。そしたらそのフォローも長内さんの仕事だったようで、これも長内さんかぁとまた驚嘆……。後日改めて足を運び、とても感慨深い気持ちになり思い出が詰まった個展となりました。そんな気持ちにさせるのもコーディネーターの仕事のうちなのでしょう。いまも、改めて驚いています。

かもしれませんが、実は自分の思い描く方向に持つていける立ち位置でもある気がします。こうなつたらいいなぁという予想図を立てて、作家をはじめ関わってくれる方たちと対話をしながらプロジェクトを進めていく。私にとっては、本当にやりがいのある仕事です。

中原佑介氏は、二〇一一年三月三日に逝去されました。謹んでご冥福をお祈り申し上げます。

第四章

アートプロジェクトを体験する

アートプロジェクトを率いる人たちは、どんな思想を持ち、どんな視点でアートを捉えてきたのでしょうか。三名のディレクターに、これまでの活動をベースに、プロジェクトのために実践してきたこと、エピソードを語っていただきます。

まちと人とメッセージ

遠藤 一郎 — ENDO Ichiro —

僕たちは、表現を通じて情報を発信する側にいます。作家にしても運営側にしても、情報を発信する側に立つ者というのは、いかに考え、何を土台に盛って表に出していかなければいけないのか、今日はそのあたりを中心に話しできればと思っています。

はじめに、『愛と平和と未来のために』という六本木ヒルズに体当たりしているパフォーマンスの記録映像を、これは最後に流れるメッセージを訴えるための映像で、間違いなく「愛と平和と未来のために」行った行為の記録だということを念頭に置いて見ていただきたいと思います。

このパフォーマンスを、例えばカンボジアやインドでやったら、一気にものすごい人だからができるはずです。でも東京の六本木では、そうはならなかった。その原因を一概に言うことはできないでしょうが、明らかにある一部分ネジの外れているところがあるはずだとは思いますが。ある状況がバツと目に入っても、それを洞察しようとしなかったり、自分に関与させようとしなかったり、ある意味

で、日本人のとてもクローズな部分が表れた結果だと思っています。後から記録としてこの映像を見る時にも、精神的に自分を防御することができます。怖いものとか自分にとって危ないもの、自分にとって想定外だったり守備範囲外だったりするものは、スパンとシャットアウトすることができます。でも、それは同時に、すごくいろんな可能性を逸らし見失わせてしまっていることでもあり、その手法を現代人は知りすぎていると思います。

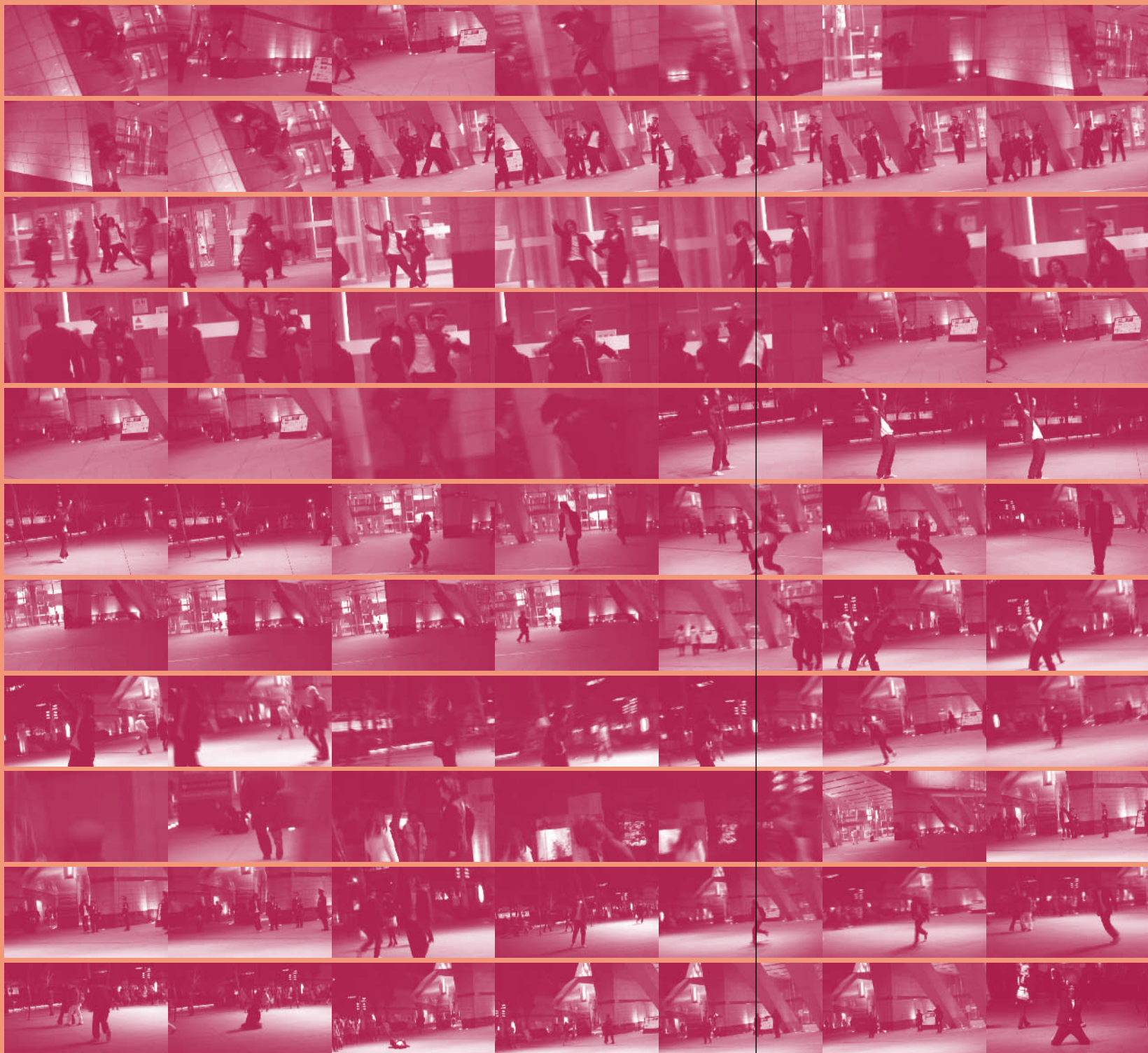
映像の中の行為をしている最中は、本気で「愛と平和と未来のために」世界に向けてメッセージを発信できると信じ込んでいました。その気持ちに曇りはなかった。それが実際に伝わっているかいないかといったことはもちろん考えなければいけないだろうけれども、まず、あそこでやってしまっている。その「やってしまっている」、一歩踏み出したその瞬間に、最後のメッセージとしても流れていた、僕が勝手に「ニュービッグバン」と呼んでいる現象が、あの場所にポンと生まれました。

本当に精いっぱいやった瞬間、何かに向かった瞬間、踏み出した瞬間というのは、誰からもすごい輝きが生まれているはず。僕はそれを新しいビッグバンⅡ「ニュービッグバン」だと思っています。そして、シヨルダー・イン・シヨルダーⅡ肩を組んで、メイク・ザ・ビッグリングⅡ輪をつくろうぜ、それは未来のために、



遠藤 一郎
未来美術家

静岡県生まれ。車体に大きく「未来へ」と描かれた、各地で出会った人々がそのまわりに夢を書いていく『未来へ号』で車上生活をしながら全国各地を走り、「GO FOR FUTURE」のメッセージを発信し続ける。主な活動に各地アートイベントでの展示やパフォーマンス（「別府現代芸術フェスティバル2009 混浴温泉世界」わくわく混浴アパートメント、「TWIST and SHOUT Contemporary Art from Japan」BACC（バンコク）、「愛と平和と未来のために」水戸芸術館など）、デザイナー（多摩川カジュアル）、DJ。2009年より嵐あげプロジェクト『未来龍大空嵐』開始。2010年より柏にてオープンスペース island の発足に携わる。



なぜなら僕らは生きてるんだから、それが愛と平和と未来のためにこれから必要だ——ということを伝えるため、僕の「ニュービッグバン」を紹介している映像が、『愛と平和と未来のために』というわけです。

この映像は実は、まちプロジェクトの一環なんです。すごい一方通行ですよ、僕が一方的な判断で壁にぶつかっているという。いま各地でまちプロジェクトが行われていますが、そこにどう関わっていくかというのはすごく大事な問題で、僕の場合は、その町にどう合わせるかということではないと思っただけです。基本的にまちプロジェクトでは、アーティストは外部から招かれることになります。素晴らしいものを本来備えている町に対し、外部の人間がどう関わっていくかというのは、これはすごく難しい矛盾になるのですが、その町のもをよく見て、よく感じて、その素晴らしいさをよく受け入れているならば、それだけその町のことは無視して、自分のできる限りのことをやるべきだと僕は思っています。多分この言葉だけでは説明不十分だとは思いますが、なぜこんなことを言うかというと、僕が一概に偉そうなことを言うことはできませんが、今は運営側にも作家側にも、その町の場所性や風習だったりといったところにアートをいかに組み込むかという考え方があまりにも多い。でも、実はそれはその町古来の風習を脅かすことになったりもするし、僕だったら、その町にずっと何十年もある場所に自分なんぞが溶け込んでコミットするなんて、畏れ多くてできません。本当にその町に謙虚に慎ましく対する

ならば、その町に「合わせる」なんて考え方は、もつてのほかだというふうに思うんです。そうではなく、すごい文化のある町に対して、僕らが一〇〇パーセント自分たちの表現を見せつけるほうが、よっぽど新しいものが生まれるはずだろうし、その町も歓迎してくれるんじゃないかと思う。ですから、町に合わせてアートをやるということがどういふことなのかということについては、もう一度よく考える必要があるだろうと思っただけです。

弱くつごう

僕は御殿場で生まれました。御殿場からは、毎日富士山が見えます。そしてその御殿場には、自衛隊の駐屯地が日本で最も数多くあります。自衛隊はその富士山の裾野で何をしているかと言うと、戦争の練習をしているわけです。富士山が毎日すごくきれいに見える傍らで、自宅まで大砲のドーンという地響きが響く、ガタガタガタと地震でもないのに揺れる、機関銃のパパパパという音が漂っている。この状況に対する違和感や疑問を抱きながら僕は育って、なぜ自分はここにいるのかとか、どういつながりで生きているのかとか、明日を迎えるということはどういうことなんだろうとか、ありがちだけれども、人並みにそういうことを考えたり

してきました。その過程で様々な経験や思いが積み重なっていく中で、二十歳ぐらいの頃からライブハウスに出て、音楽だったりパフォーマンスだったり、自分の表現を手探りで始めるようになり、そのうち、何か伝えたいことがあるわけだし、それを大きくやることに何の恥ずかしさがあるんだろう？　と思うようになりました。そして、格好つける必要はないと確信できたことがたぶん大きな転機となり、現在に至っています。

本当に格好つける必要はないんですよ。弱くていいわけだし、だからこそ周りの助けとか支えがあるんだし、やっぱりその積み重ね合いでいろいろなものができ上がっていくと思うし、それですごいいい。夢とか希望とかあるならば、本当にはかかる必要はないし、一生懸命になっていいのだと、僕は信じています。

含まれ、超えていく

例えば、この瞬間を写真に撮るとします。すると、ここにある、ここに写り込んでいる皆さんとか後ろの壁とか時計とかチラシとか、この辺にあるものすべてがそこに含まれます。すべてが含まれ、その場の画ができあがっている——これはどういうことかについて想像を巡らせてみると、つまりそれがこの地球上に広がっていると

いうことだと思えます。宇宙からこの地球を撮影したら、当たり前だけどその中に僕らもいる。すべてがそこに含まれ、写っているということについてイメージすることは、これからすごく重要になると思います。現時点での今のこの瞬間というのは、地球だけで言えば四五億年以上続いてきた一番先頭になるわけですよ。その画が、今の地球の姿です。そこには、破壊や戦争があつたり、良いものばかりではありませんが、とにかく全部含まれ、その中に僕らもいる。時間の流れには抗うことはできないので、諦めるというわけではないけれども、僕らは受け入れることしかできない。ビルもきれいな草や木も、夕陽が浮かんでいる空に工場地帯の煙がもくもくと上っている姿も、そのすべてが、今の姿なんです。そういうすべてを含めて、僕らは考えたり行動していったりしなければいけない。

「イメージする」と言いましたが、本当はイメージではなく、見えているものそのもの。いま見えているこの瞬間は、頭の中の話ではなく、現実です。だけれども、世界規模の全体像を想像するのはやはり難しく、極限の空想世界の話のようにも思ってしまうけれども、それは実は錯覚で、実際にいま地球の裏側で起きている全然違う動き、その動きもあつてこそその裏側のまた僕らのここなんです。そして、例えば戦争だったり武器だったり、僕は単純にこれらを良くないものだと思っているのですが、それらが今あるということも、まずは全体に含めて受け入れなければい

けない。その上で、じゃあそれをどうしていけばいいのか、どうしていかなければいけないのかというふうに考えなければいけないと思うんです。

このあいだ僕は、(ポーター超える)というメッセージを書きました。でもそれは、「ポーターレス」という意味ではありません。ポーターは現時点で確実に存在している。ポーターレスという理想論ではなく、国境や心のことや、いろんなポーターが存在しているということは受け入れ、含めて、じゃあ何を目指すかと考えた時に、「超える」ことを目指そう、という意味です。僕はこういうことについて、政治の現場で話すよりもこの現場で話すよりも、やはり芸術の現場で話すのが一番理解されると思っています。芸術から発信していかなければいけない、と。芸術的なものに心が傾いている人の中にも、もちろんマーケットに絞られている人もたくさんいるけれども、そういう人がいてやりづらいなら、なおさらそういうところを僕は直しにいかなければいけないと思っっているので、より芸術に突っ込んでいかないといけないという思いを持っています。

四五億年分のメッセージ

僕はけっこうしつこいのですが、自分の長けたる絵画の才能を見せたいとかいうわけではなく、とにかくメッセージを伝えに行くということを、しつこくやってきました。そしてその際には、今ここで出会ったこの瞬間、自分にできる限りのものを伝えて帰りたいと思う。もし、全然伝わらなかったという感覚を得た場合は、ヤバイと思っただけに何かをやる。そのまま帰るということがたぶん僕はできなくて、メッセージを伝えに来たのにまったく伝わらなかったといっただけで未来へ号に乗って帰るなんて、ものすごく馬鹿馬鹿しくて、「何が(未来へ)だ」って自分で嫌になるわけです。僕は、未来へ号に乗ってメッセージを伝え歩くという自分の役割を信じているし、必要だと思っっているの、僕のメッセージが浸透するまで、人生の五、六〇年を使って、もしくは次の世代にバトンタッチするぐらい長いスパンを据えてやっていく。これは絶対に必要なことだという今の確信とビジョンがある限り、これをやりに続けることは、いくら時間がかかろうが、そんなことは何でもないことです。

僕が発信しているメッセージは、当たり前のことばかりです。例えば(未来へ)というメッセージについて考えてみても、今の瞬間があるということは、過去から続く(未来へ)という思いの賜物。当然のようにあることの中にも(未来へ)とい

う意志は間違いなく含まれているはずで、次につないでいこうというよつほどの意思がないと、四五億年かけて現在のここまで続いてきてはいないはずです。これはすごいことだと思っんですよね。そのずっと続いてきているものを、僕たちはまた次につなげていかなければならないし、できれば良いかたちでつなげていきたい。悪いつながら方というのも当然あるわけですから。そういう当たり前のことを僕は伝えていきたいし、それを伝えていくために闘わなければならなかったりすることもあります。そこに関してはこれからもしつこく闘っていくつもりです。

場の目醒めとアートプロジェクト

芹沢高志

SERIZAWA Takashi

まず、「アートプロジェクト」とは一体何なのか。そこを自分の言葉で説明できるようにしておかないと、これからいろいろなプロジェクトの現場に立つ場合にも、外部から様々な要因が入ってくるたびに揺らいでしまうことになると思います。自分がどういうものを「アートプロジェクト」と呼んでいるのかということについて、しつかりビジョンを持って軸足を定めていないと、例えば「地域振興や地域の経済を活性化させるようなことをアート側でやってください」といった非常に強い要請が主催側からあった場合など、果たして本当にそれを目指すだけで良いのかというようなことについても、適切な判断がつかなくなってしまう可能性がある。

言葉の意味としては、プロジェクト＝pro-jectであり、「ject」という語は「投げ出す」ということを意味しています。そこに「pro」＝「前へ」という語がくっついていくわけですから、ひとつの構想とか思っていることを時間的にその先の未来へ投げ出してみるといった語義から、「計画する」というようなことを意味する言葉と

なっているわけです。その「プロジェクト」と同義語的な言葉として、「プラン」「デザイン」「ブループリント」といった、日本語でも片仮名語として使われている言葉がいくつかあります。「プラン」は一番ニュートラルです。そして、「デザイン」も本来は「計画する」ということを意味しています。「ブループリント」というのは、「青写真」と訳されるように、明瞭な計画図みたいなイメージです。それらと比較して「プロジェクト」というのは、もう少し大型というか、組織的な取り組みをする計画のようなところを意味します。

例えば、アメリカで「アポロ計画」＝Project Apollo」という有人宇宙飛行計画がありました。アポロ計画では、何年何月までに月面に人間を降ろすという明確で単純な目的を定め、その目的から逆算的に見えてくる何百万項目という今やらなくてはいけないことをクリアしていくことになりました。このように、最後の明確な一点の目的に行き着くことを目指すタイプの計画が、プロジェクト中のプロジェクトと言うことができます。

僕自身はもともと都市や地域計画あるいは都市開発みたいなことをやっていたのですが、その分野では、二十数年前から「プロジェクト」という言葉は普通に使われていました。ですから、アートに関わるようになってからも、当然アートの分野でも「アートプロジェクト」というものができると思ったというか、むしろ僕はそれし



芹沢高志

P3 art and environment エグゼクティブ・ディレクター

1951年東京生まれ。89年にP3 art and environmentを開設。99年までは東長寺境内地下の講堂をベースに、その後は場所を特定せずに、さまざまなアート、環境関係のプロジェクトを展開している。帯広競馬場で開かれたとかち国際現代アート展『デメーテル』の総合ディレクター（2002年）、アサヒ・アート・フェスティバル事務局長（2002年～）、横浜トリエンナーレ2005キュレーター、別府現代芸術フェスティバル2009『混浴温泉世界』総合ディレクター。慶応大学理工学部非常勤講師（2001年～2006年、建築論）。著書に『この惑星を遊動する』（岩波書店）、『月面からの眺め』（毎日新聞社）、訳書にバックミンスター・ブラー『宇宙船地球号操縦マニュアル』（ちくま学芸文庫）、エリッヒ・ヤンツ『自己組織化する宇宙』（工作舎、内田美恵との共訳）など。



東京・四谷の禅寺、東長寺の境内地下講堂。
P3は初期10年間、ここを使って数々のアートプロジェクトを展開した。
撮影：萩原美寛



東長寺 P3 の最初の展覧会
『シナジェティック・サーカス・バックミンスター・フラーの直観の海』(1989)
撮影：萩原美寛



帯広競馬場で開催された『デメーター』(2002) における川俣正作品
撮影：萩原美寛



山下埠頭で開催された『横浜トリエンナーレ 2005』における
アトリエ・ヴァン・リースホト作品
撮影：細川浩伸



別府で開催された『龍浴温泉世界』(2009) において、
インリン・ネブ・ジョイトイの展示会場となった元バー
©BEPPU PROJECT

か方法論を知らなかったで、ごく普通に「アートプロジェクト」という言い方をし始めたのですが、今から振り返ってみると、それはかなり早いほうだったのかもしれない。付け加えれば、「アートプロジェクト」という場合、背後にプロジェクトチームとかプロジェクトマネジメントといった要素が付随していることにも注意しておくべきだと思います。

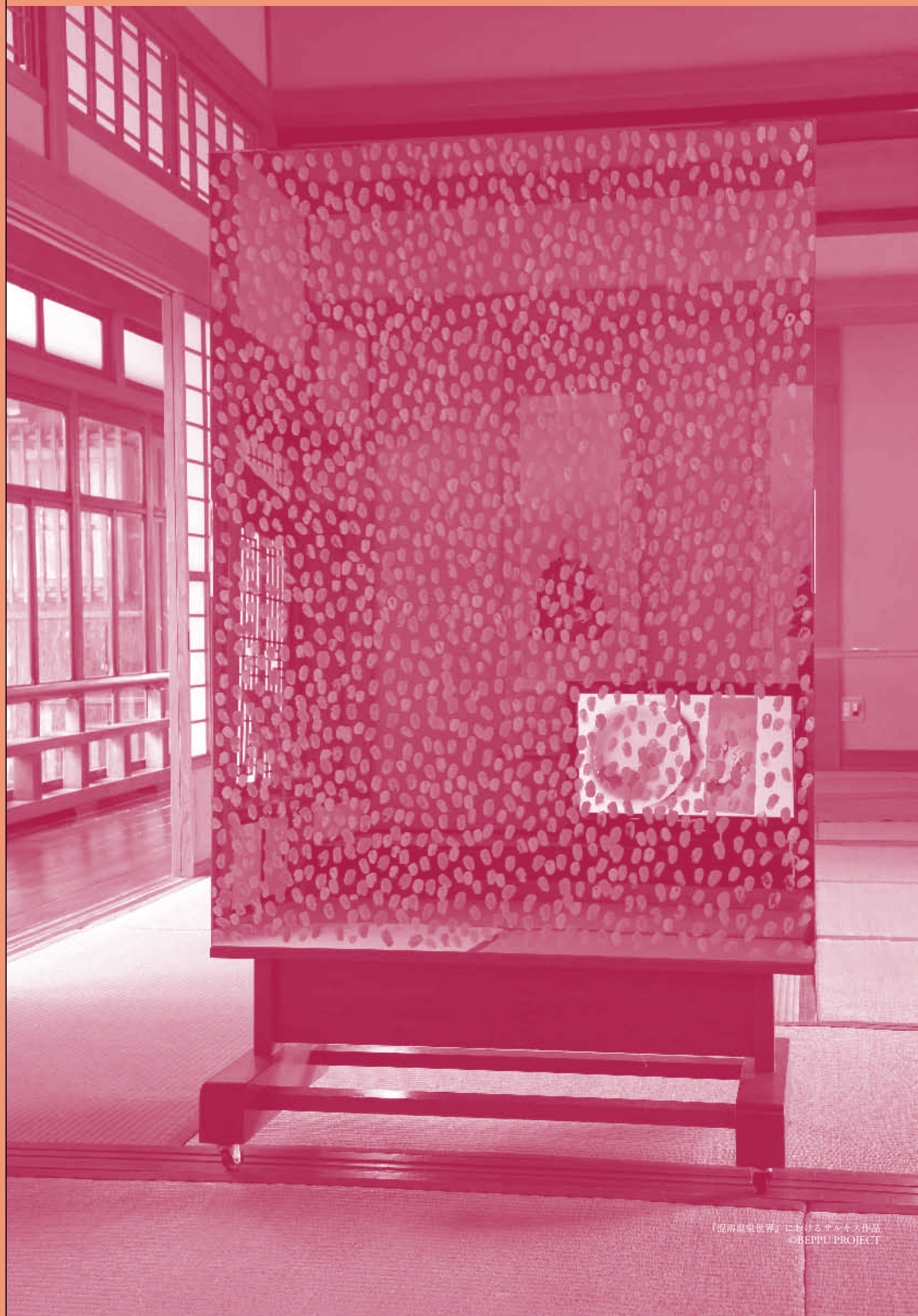
旧来のイメージからしてみれば、芸術家というのは、自分のアトリエに一人で閉じこもって髪の毛なんかもばっさばっさで制作し続ける、みたいな、たった一人の才能が最初から最後まで一人で完璧な美をつくり上げるといったイメージがあるかもしれませんが。もちろんアートというのは極めて個人的な行為ではあるけれども、アート作品であっても、ばらばらの要素をどの時点でいかに集めてきて、どういふふうにまとめていくかということに関しては、ある大きさを超えた段階で、たった一人では対応がつかないことになっていきます。構造や設備といった専門家の話も聞かなくては成立しないプランもある。つまり、たった一人ではできない、資金の問題であれディレクションの問題であれ、個人で完結していくようなタイプではないプランを持ったものプロジェクト型の作品、と考えることができるのです。だからもちろん、アートプロジェクト単に地域で何かアートをイベントをやることではないということを、最初によく理解しておいてほしいと思います。

混浴温泉世界から

僕が最近手掛けた中に、「混浴温泉世界」（二〇〇九年、大分県別府市）というアートプロジェクトがあります。これは現在も進行形のプロジェクトで、少なくとも二〇一五年あたりまで続けようとしています。

その舞台となっている大分県の別府から湧き出している温泉のお湯の量は、世界的に見てもイエローストーンに次いで世界第二位で、風呂として使っているという意味では、世界最大です。別府の町には銭湯という格好で営業しているところは数百軒あるでしょうし、例えばラーメン屋の調理場の後ろにも浴場があったり、個人の住宅にも温泉があつたりするので、実際にはいったいどれくらいの数の風呂が実在しているのか、その詳細はわからない。お湯の上に浮かんでいるような町です。

実際に行ってみてすごく面白いなと思ったのは、大型の観光地として観光客だけが温泉に入っているわけではなく、生活者が日常的に利用している。つまり生活温泉なのです。自宅に内湯を造らないで済んじやったというようなライフスタイルがずっと続いてきているため、人々は町を通って外湯に通い、そのためプライベートとパブリックの境界がどうも不鮮明になっている。濃密なコミュニティが風呂を中心として存在していることが、とりわけ若い世代にとってはすごく重いものに受け



取られることもあると思います。それに嫌気が差して、象徴的に言えば、たつた一人で入れる自分のプライベートなシャワールームを求めて別府を離れて大都会に出ていく。そうした姿は、現代の社会が抱えるコミュニティと個人の距離感みたいなものを想起させ、「風呂」という言葉にそれを置き換えて提示できるなと考えました。

「混浴温泉世界」のコンセプトというか考え方を言葉としてまとめると、簡単に言えば、ジェンダーあるいは地位、国籍、宗教、年齢といったことに関係なく、武器も持てない裸の姿になって一緒にある時間を共有する、多文化共生的な象徴としての「混浴温泉」の世界です。しかしお湯に浸かっている時はある種ユートピア的で非常に気持ちいいけれども、ずっと浸かっているとやつぱりのぼせちゃうから、必ずそこを出る。出て、またやつてくる。でも、再度やつてきた時には、前に時間を共有していた人間とまた一緒に入るかどうかはわからない。いくらユートピア的なビジョンがあっても、そこには出たり入ったりするのだという距離感が、プライベートとパブリックを行き来する現代社会の距離感のメタファーとして機能する。そういうた雰囲気や「混浴温泉世界」の世界観として匂わせたいと考えました。

実際の内容としては、僕自身、別府という町にすごくマジカルなものを感じていたので、意図せずいろんなものに遭遇してもらえそうな状況がつくれたらいいなと考えながら設計していきました。これは BEPPU PROJECT という地元の NPO

と一緒に進めましたが、文化方面からはほとんど資金が出なかったので、苦肉の策として、町のリノベーションとか町づくり的な方面からお金を付けていく、行政の中でもアートとは全然違うセクションのプロジェクトと相乗りさせていくようなやり方を探って運営を進めました。例えば、「混浴温泉世界」に合わせ、古い建物に手を入れて、それを会期終了後も文化的な施設として転用していこうというような文化転用のプラン等を提案していった、町づくりや観光系のセクションのお金を導入する。お金がなかったが故に、いろんなところと組んでプロジェクトをつくっていかなければならなかったのですが、結果的にそれはすごく面白い経験になりました。

ゲニウス・ロキの覚醒

皆さんがこれからアートプロジェクトを進めていこうとした時には、自分の一番執着したいテーマというものがそれぞれ出てくると思います。僕の場合それは、これまで様々なプロジェクトに関わってきて、結果的に地域コミュニティといったところにも深く関わることになったけれども、本当に自分を突き動かしている関心は、風景とかローカルな場所の問題に集約されていると思います。難しい言葉で言えば、現象学的地理論とか場所論というか、ただの計量的な地理とか場所では

なく、場所の持つている「何か」をどう捉えていくか。一八世紀のイギリスの詩人アレキサンダー・ポープは、「人はすべて、場所の精霊に尋ねるべし」と言いました。これはやっぱり、やればやるほど、自分の中で繰り返し実感の深まる言葉です。ジーニアス・オブ・ザ・プレイス。現代建築でも、「ゲニウス（守護霊）・ロキ（場所の）」というラテン語の言葉があります。建築史家の鈴木博之さんは『東京の地』^{ゲニウス・ロキ}という本で、大地の霊^{II}ゲニウス・ロキとしていますが、「霊」と訳すのが強過ぎたら「雰囲気」みたいなことでもいいと思います。僕はその場所の持つているスピリットや精霊と見るのが一番ピンとくる。場所には精神というか魂みたいなものがあるんだということは、古くから言われてきたことですし。

一方で、アートとは何か。「美術」や「芸術」という言葉で使われる日本語の「術」という言葉について、白川静の研究等を調べてみると面白いと思います。「術」という字の行の部分は、十字路。出合い頭とかに一番注意しなきゃならない、エネルギーが交差するところです。一方、真ん中にある朧は、呪霊を持つ獣の形だそうです。だから、術とは行路の安全を祈る目的で、朧を用いて道路で行われる呪儀を指す。これはすでにいろんなところで言われていることかもしれませんが、アートの魔術性というか、マジックとしてのアートという側面は実際にあると思うんですね。そうなってくると、僕が抱えている様々な土地本来の潜在的な可能性や力への興味

と、アートとのつながりがわかってくるような気がするのです。

今の我々の人工環境は、グローバル化とも深く関連して、世界中ですごく一様化が進んでいます。例えば、室外は冬なら寒い、夏だったら暑いけれども、室内がそれでは大変なので、夏だったら冷房、冬だったら暖房をかけ、空気の温度をなるべく一定にしたほうが、みんな住みやすいじゃないかと考える。それは正しい。ですが、その方向でやっていると当然エネルギーが必要になります。そのエネルギーを得るために、石炭を燃やし石油を燃やし、それでも足りなきゃ原子力を燃やしというようなかたちで、エネルギーをどんどん消費して、なんとか押さえ込んで一定化しようとする。『不思議の国のアリス』に、クリケットゲームが出てくる場面がありますよね。あの場面で、アリスが打とうとしているクリケットの打球槌はフラミンゴ、球はハリネズミです。当然、ハリネズミも生きていしフラミンゴも生き



ているから、これを打とうとしたって思い通りにはいかない。だから、うまくゲームをやるためには、フラミンゴをがんじがらめに縛って、ハリネズミも縛り上げなきゃならない。さらに、縛り上げて動かないようにするためにはエネルギーがいる。そんなふうにして、終わることなくエネルギーを追い求め、生きている世界を動かないように変えて、うまくやれるように努めていきたいと我々は考えている。つまり、そういう力によって、様々な場所がそれぞれ本来持つていた力というものが、すぐく押しえ込まれてきたのではないのでしょうか。そしてその限界に今、たぶん近づいて行っていると思うのです。

眠らされたり、口を塞がれてきたゲニウス・ロキの力を、マジシャンとしてのアーティストと一緒に開放させる。これは良いことばかりじゃないかもしれない。見たくもないものとか、その土地にとつてあまり良くないものを引き出してしまう可能性ももちろんあると思います。ただ、僕が進めてきたアートプロジェクトには、その基底にこういった意思がずっとあつて、自分をここまでドライブしてきたのではないかと考えています。

アートでまちはつくれるか？

山野真悟

YAMANO Shingo

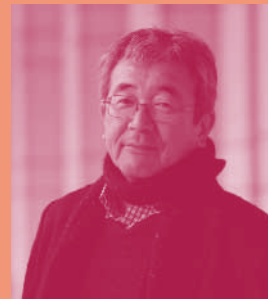
僕はもともと福岡でアートディレクションの仕事をしていたのですが、二〇〇四年の暮れに横浜市から「二〇〇五年に開催する）横浜トリエンナーレのキュレーターをやってみないか」という打診があり、その時のディレクターを務めた川俣正と若い頃から知り合っていたということもあつて引き受けました。その後は、二〇〇七年に再び横浜市から要請を受けて、以後現在まで「黄金町バザール」のディレクターを務めています。

二〇〇七年の秋に初めて黄金町にやって来た時、最初に役所の人から、この町がいかによいところかという、売春や麻薬や組事務所等の拠点となってきた戦後の歴史についての資料を渡され、レクチャーを受けました。そして、この町をいわゆる創造都市の拠点のひとつにしていくために、まず手始めとして二〇〇八年のトリエンナーレに合わせて、アートのイベントを展開してほしいと依頼されました。

黄金町とは、一般的には京浜急行の黄金町駅から日ノ出町駅方面に向かって旭橋までの大岡川沿い一帯の狭いエリアを指し、終

戦直後に対岸が米軍にすべて接收されて行き場のなくなった人たちが、このエリアの高架下に住み着いてしまいました。さらに、そういう人たちが生活のために売春を始めたこと、一般の人がなかなか立ち入れないエリアになってしまったのですが、阪神・淡路大震災をきっかけに高架の耐震補強工事をしないとイケないということになり、高架下から店舗を退去させました。その移転がきっかけになって、当初百数十軒しかなかった店の数が二五〇軒以上に増大してしまふという状況が生まれました。当時それらの店で働いていたのは殆ど外国人の女性で、二四時間フル稼働で売春業を営んでいました。そして、二〇〇五年一月に警察の一斉摘発があり、機動隊の車で町を取り囲んで客が町に入れないようにするという兵糧攻めみたいな感じで、強制的に閉店に追い込んでいきました。

現在は、黄金町エリアの旧売春店舗の約三分の一をNPO法人「黄金町エリアマネジメントセンター」が管理していて、僕は今そこの事務局長ということになっています。二〇〇八年には高架下に「黄金スタジオ」と「日ノ出スタジオ」という新しい二つの施設ができました。現在(旧売春店舗を含む)それらの施設を利用して、約三〇組のアーティストやショップが活動しています。「売春店舗」については、「小規模店舗」とか「特殊飲食店」とかいろんな言い方をするのですけれども、基本的には、横浜市が約三年間の契約で家賃を払って大家さんから借り上げ、その管理運



山野真悟

黄金町バザール ディレクター
NPO 法人 黄金町エリアマネジメントセンター 事務局長
山野真悟事務所主宰

1950年福岡県生まれ。1970年代より福岡を拠点に美術作家として活動。1979年IAF芸術研究室設立。1990年より街を使った美術展「ミュージアム・シティ・天神」をプロデュース。その後も「まちとアート」をテーマに、アート企画、ワークショップ等を多数手がける。2004年より(財)福岡市文化芸術振興財団「ギャラリーアートリエ」の企画運営を行う。

2005年「横浜トリエンナーレ2005」ではキュレーターを務める。黄金町バザールでは、ディレクターとして、おもにアーティストのディクッションに携わっている。



黄金町アートブックバザール



黄金町バザール
《しでかや列車》2008



黄金町バザール
ワイト・ピムカンチャナポン
Wit Pimkanchanapong
《フルーツ》2008

営をNPOに委託して、僕たちNPOがそれを改装し、アーティストやショップに貸与するというシステムで動いています。まだ改装が終わっていないところも結構あり、実際に使っているのは三〇軒ぐらいですが、現段階では全部で四六軒の旧売春店舗をシェアしています。黄金町には、売春店舗としての原型を留めている建物が約一五〇軒あるので、NPOのシェアはまだそのおよそ三分の一ですが、おそらくもうこの街が売春に逆戻りすることが出来ない一〇〇軒のシェアを目標として、活動を進めています。



ミュージアム・シティ・プロジェクト 2002
PHスタジオ
《住宅コロシウム》



ミュージアム・シティ・プロジェクト 1991
蔭園強
《Project for Extra Terrestrials No.1「天地悠々」プラン》 1991



ミュージアム・シティ・プロジェクト 1990
宮前正樹
《スピル・オン・オフ》 1990



ミュージアム・シティ・プロジェクト 1992
折元立身
《耳引く》 1992



ミュージアム・シティ・プロジェクト 1994
池水慶一
《鋼管・海へ行く》



ミュージアム・シティ・プロジェクト 1996
藤浩志
《なぐれのかんさつ》

現実社会に作品をインストールするということ

二十数年前にこの仕事に携わり始めた頃、僕はアートプロジェクトというものを、簡単に言えば、デパートとかテナントビルの催事の延長線上にあるものとして考えていました。つまり、普通のギャラリーとか美術館ではなく、商業施設のちよつとした空き空間とかを利用してアートの展示会はできないだろうかとか、ショーウィンドーを使って作品を展示することができないだろうかといった発想からスタートしたのです。しかも、僕は非常に無知だったので、そういうのは既に一般的にやられているものだろうと思ひ込んでいたのですが、実際はあまり前例がありませんでした。なぜかと言うと、そういう企画は、やはりいろいろクリアしなければならぬ問題が山積していて、その対応だけで非常に消耗してしまうからです。

僕の場合、例えば、ホワイトキューブで成立する作品を街中にぽんと持ってきた場合にそれは作品として見えるのかどうかという疑問がずっとあって、じゃあそれを実際にやってみようということプロジェクトがスタートしました。つまりギャラリーや美術館という箱の中では当然作品として認知されているものを商業施設の中に突然持ってきた場合、それは作品として成立するのかどうかといった自分の疑問を実践する場としてアートプロジェクトに取り組んできた部分があったので、十

数年間はその苦勞も楽しむことができました。そして実際、お金をかけてつくり込まれているショーウィンドーと比べると、そんなに資金をかけられないアート作品は、現実的にはむしろ安っぽいディスプレイにしか見えないというようなことが起こってしまった。でも、最初は仕掛ける側の僕らもそういう現実を理解していなかったし、作家もへなへなのやつを作ってきたりするという地点からスタートしたので、実は二回目以降ぐらいから、今で言うところのアーティスト・イン・レジデンスというか、要するに何か完成した作品を持つてくるのではなく、とにかく場所を見てからつくるといふスタイルで進行するように切り替えていきました。

そういった経緯の中で、場とアート作品の関係性についてひとつだけ僕の中で答えが出たのは、アートというのはモノではない、ということ。ひよつとしたらそれはシステムなのかもしれない。例えば、現実を理解したり説明したりするシステムとして、アートは機能している。現実には何かを見る場合には、そこに置いてあるものだけではなく、結局はその周囲も一緒に見てしまう。要するに、それらの「関係」を見ているわけです。さらに、見ている人の視点の問題もあります。つまり、美術館の中でモノを見る時の人間のありようと、現実社会の空間の中でモノを見る時のありようは全然違う。そういうことが、見る人の態度や現実空間と作品との関係にも影響するわけで、そこに対する配慮がない作品はどうにもならないし、そう

いう「全体」を意識して何らかのことを仕掛けていかなければ、おそらく成立しないと思うのです。

「アートでまちづくり」は古い？

そもそも僕が福岡でアートの仕事を始めたのは、アーティストが生きていけるような環境を、何とかつくり上げたいと思ったからです。限られた身内しか来ないギャラリーで一週間展覧会をやっておしまい、みたいなことが当然の世界が嫌で、外に出てしまおうと思った。それにはやはり川俣の影響があります。彼は僕よりも二つ年下ですけども、一九八二年ぐらいに彼が「外に出てやる」という手法を福岡にもつてきた。なるほどなと思つて、大きなヒントになりました。

最近「アートによるまちづくり」なんてもう古い、という話がよく聞かれます。しかし、果たしてそれは本当でしょうか？ 例えば「アートのイベントで町おこし」とかいうのはあつたかもしれない。けれども、この日本で、本当にアートで町をつくつたりしたことはあるのか。僕が越後妻有とか瀬戸内国際芸術祭に行つてすごく思うのは、もし他の集客の仕掛けがあつたら、あれはアートでなくても別によかつたのではないかということです。地元の人たちが、作品に影響されて意識が変わつ

たというケースもあるかもしれないけれども、どっちかと言うと経済効果を期待されているようです。

今はあちこちの行政で「次の手を考えよう」みたいな発想があって、福岡で行政関連のプロジェクトに携わっていた時、クリエイティブ・シティとしては横浜のほうが先にやってしまったので、そうではないものは何かないだろうか、みたいな意見が出たことがありました。クリエイティブ・シティの次にくるものはなんだろう？ みたいな。そういう意識から、「もうそろそろアートはいいんじゃない？」とか「そろそろ他のをやろうよ」みたいな言い方になることもあって、そういうのは個人的には非常に危険な考え方だと思っています。だってまだ何も成し遂げていないのだから。そういう状況を目にしていると、日本ではアートなど必要とされていないのではないかと思ってしまうこともあります。仮に一般的には求められないとしても、そこでもまだ、「やはり必要である」という確信があるのです。アート作品を通じて、マスとしては変わっていかないとしても、個人的に変わる時というのはあるでしょう。そういう影響力をアートは確かに持っていると思うのです。

アートプロジェクトの真価

僕がかつて中国のアーティストと企画したアートプロジェクトは、集客数としては一五〇人ぐらいでしたが、僕が手掛けた展覧会の中では、今でも最高傑作だと言われています。関わった三菱地所の人たちは何年経っても、会うと「あれが一番面白かったよね」と言う。しかし、公に報告する場では、これだけ多くの人が来ましたが、これだけ経済効果がありました、という話に終始して、「だから次年度の予算を付けてください」という方向に残念ながら持っていけなくてはいけないという現実があります。でも本当はそこで、「こんな良い作品ができました」という報告もするべきなのだと思います。例えば横浜市は、市が予算を付けている事業に対して何らかの評価をしなければなりません。しかし評価する側の人たちが全然現場も知らずに、その場の思い付きみたいな助言をするだけでは、何の役にも立ちません。

実際の黄金町のまちづくりは、非常に微妙な関係の中で、バランスをとりながら進められています。つまり、何を求められているかと言えば、「経済的再生」を最終的に求められている。「なぜ貧乏なアーティストを集めて経済的な再生ができるのか」といった話をいまだにされるのですが、今いくつかお店がありますけれども、まだ決して普通に店として商売が成立するようなエリアではないので、アーティスト

茶碗型の場所になる

藤原寛子

芹沢さんのゆるやかな姿勢にほっとしました。それは厳しい優しいという話ではなく、できるだけ否定することはしない。三角形ではなく、茶碗型。直線ではなく曲線。まさかの地層の話から、お話というより説得力ある物語に呑み込まれ、ところどころの言葉がすーっと染み込みました。

「ひとは全ての力を抑え込んできた」

そうだこれを崩すことがアートのはじめでした。ひとがあたりまえのように整備された道を歩いている。本来の姿や変化には全く気付かず。自然の力も抑えこんできた中にいる。このつくられた心地よい安全地帯の中にいるのって独立国家みたい。生きているものって、もっと勢いがある、なんの隔たりもない自由の中にあるものなのに。限りない本来の広がり！ 特別なことでもなくそれはいつもの風景にある。よく感じることだけど、中にいるとどうしても気付かなくなってしまうことが沢山ある。外気に触れないと大切なものの価値さえもわからなくなり得る。これをアートに接続してみようってのはじまること。それがまさにこの言葉でした。

「地の良さに普段気付かない他のものを入れることで気付くことがある」

「三角形で頂点を指すのではなく逆三角形のような……」

私がアートに興味を持ち始めて自分の中で一番変わったことは、“決めてかからないってこと”かも知れません。これは正しいとか、これはいけないとか、世間的常識的枠から抜け出したことでした。こんなこともあっていいんじゃない？ そういうこともありかもね。そんな面白さや自由に気付いたことでした。どれだけ世界が広がって、マイナスをラッキーと思えるようになったとか。これってこの世界に踏み入れてからの変化なんだと、自分でも今認識しました。ハプニング、アクシデントはスペシャルパフォーマンス！これは生き方に≡(ニアイコール)。

「場所に興味があった」

芹沢さんご自身が場所になっているとも思えました。インプロビゼーションが生まれる場所、受け入れられる場所。だからこそアーティストもそれに関わる人も持っているものを余すことなく持ち込める。そして関わっている人たち全てがその場所で新しいものを生み出し、抑え込まれてない手足広げてどこでも新たな場所へ持っていけるから。

「プロジェクトからプロジェクトがうまれる……」

芹沢さんは行き着くことのない柔らかな曲線に包まれた空間のようであり、地の強さもある場所と思えるのです。それはその場所を知り尽くしている芹沢さんに、場所の精霊が降り立っている証拠なのかも知れませんね。

トたちがやって来ることで、ようやく少し人の動きを起こして、今後ちよつとずつ計画的に商業施設みたいなものをつくっていかうと画策しているような段階なのです。しかし、仮にそのうち経済的にも何とか軌道に乗り始め、「市に貸すよりもっと高い家賃で商売をやる人に貸せるんじゃないか」という意識が家主側に出てきたら、家賃相場は上昇し、行政とNPOのコントロールを離れて、まずはアーティストが住めなくなるという状況になることも危惧されます。だから、地域の人たちには、「最後までアーティストが居続けられる環境にしましょう」ということを最初に宣言しました。実際すでに、日ノ出町駅に羽田空港行き急行が止まるようになって、周辺にマンションが増え、地上げも始まっています。今後、われわれがコントロールしきれないような変化が起こる可能性は十分にあります。それまでに何とか「この町はこれでいくんだ」というイメージをつくり上げたいと思って試行錯誤を続けています。

おわりに

一年をふりかえって

森 司

MORI Tsukasa

小川希の一年間にわたる講座「アートプロジェクトの0123」が本になった。編集され活字になった本書を読むと、講座の時間がまざまざと蘇る。確かに、こんな話があり、こんな指導があつたなど、全二〇回の講義の構成の巧みに改めて驚かされる。

開講前に小川が用意した講座案内のテキストがある。

本講座は、多彩なゲストや実例をもとに、単なるイベントとは異なる「アートプロジェクト」をはじめために必要な基本を、一年を通じて学ぶゼミ形式のレクチャーです。面白いことをやってやろうという気概のある多くの方々に出会えることを楽しみにしています。

全文通して、優しく書かれてはいるものの、かなり挑戦的だ。小川は、まず始めに「アートプロジェクト」は単なるイベントとは違うと断言し、そのことを「学ぶ気概のある者と出会いたい」と続ける。アートプロジェクトに対する強い想いが逆つた一文であり、講座に臨む小川の姿勢を示すものだ。

講座はこの時点で明確な構造が与えられていた。本書において各章立てになっている項目だ。

①アートの歴史・アートの概念を学ぶ。②アートを知る。③文章力やデザイン力を身につける。④アートプロジェクトを体験する。⑤隣人と議論する。

各講義内容がどのようなものであつたか、本章に目を通された読者には、自明のこと故、ここで繰り返すことはしない。

本書の存在を普通に思えてしまうかもしれない。しかし実は、アートプロジェクトのフレームのコアをこのように概観した本はあまり見たことがない。「アートプロジェクト」に興味関心をもつたばかりの人が読むと、これから走り出そうとするアートプロジェクトの世界がどのようなもので、いかなる準備をしてアスリートになつていくのかをイメージすることができる。大学一年生レベルの初学者向け入門テキストとして汎用性高く使えるものだ。本書において一番魅力的なのは、アートプロジェクトを始めることの難しさと継続して活動を続ける難しさを、身を以て体験する小川が、彼らに対して胸襟を開き、先達の人として厳しく



森 司

東京文化発信プロジェクト室 地域文化交流推進担当課長
「東京アートポイント計画」ディレクター

1960年愛知県生まれ。水戸芸術館現代芸術センター学芸員として、クリスト、長沢英俊、野村仁、川俣正、椿昇、日比野克彦、宮島達男らの個展ほか、グループ展「日常の喜び」(2008)、水戸の街でアートを展開する「カフェ・イン・水戸」(2008)などを手がける。第11回バンダラディッシュ・ビエンナーレ(2003)日本コミッショナーを務める。09年4月より現職。

とも優しく招き入れている点だ。彼は、アートやアートプロジェクトに興味を持ち、当事者として従事したいと思う人たちを排除しない。難しいから止めておけとは言わない。むしろ、だからこそ、覚悟して始めよう、適正な準備をして始めようと誘う。

例えばそれは、「コンセプチュアルアートを知る」「映像表現とは何か」「絵画の潮流」の三回だけの現代美術概論に端的に込められている。入門段階にある初心者がつまずき易いアート概念と知っておくべき動向。これらを概説レベルで流れとその背景を知ることが、つまずきを回避させ、面白さを倍増させるポイントであることを熟知する者として小川は講義する。美術史を知らない負い目からも受講生は救われる。

三回の現代美術概論が現代美術史を背後にしたアートのシーンの概説としたら、続く三回の「アーティストを知る」は、小川希の真骨頂の回だ。登場した三人のアーティストは旬な若手だ。しかも秀逸に仕込まれたラインナップは、先の三回の現代美術概論と呼応している。本書にはふんた。彼の主戦場であり牙城であるArt Center Ongoingでは、有料テキストを頒布する。文章を書くことを、企画と同等に位置づける小川の姿勢がArt Center Ongoingの名称に示される。

ここで少しの間、「アートプロジェクトの0123」を離れ小川希のこれまでの活動の軌跡をさらっておきたい。

Art Center Ongoing は、二〇〇八年一月、吉祥寺の今の場所に、小川個人の自己資金で開設された芸術複合施設だ。場所を借りる為の資金は、奨学金を五年間貯めて充てたという。この準備の五年間となる二〇〇二年から二〇〇六年にかけて開催していたのが大規模な公募展「Ongoing」であった。公募・互選システムによる開催方式の「Ongoing」を通じて形成した数百人にのぼる若手アーティストとのネットワークが自分の財産だと小川は言う。

Art Center Ongoingで企画する、つまり紹介する作家は、小川自身の目利きで決められる。搬入搬出は作家がするとして、空間の費用は作家からは取っていない。つまり無料だ。その代わりに、小川はこの場所を運営するために一

だんに参考図版がカラーで収録されている。どの作家がどの概念を体现しているかは、文字を読むまでもなく理解できるはずだ。気概ある受講者たちは、実作者である作家の肉声と所作、作品と相俟った振る舞いに悩殺された。

アートの概念に触れ、アーティストに直に接した受講生たちは、講義を受ける前の自分とは変わり、すでにアートワールドの縁に立ち、一員にならんとする自分の姿を見たことだろう。少なくともアートプロジェクトを手がけるということが、アートの歴史を背負い、アーティストと対話して為すことであることは、実感したと思う。ここまでの講義で概論を終えた小川は、実践するとしたら何を求められるかを、続く講座でその作法を紹介する。アートプロジェクトを見る行為について意識させるトレーニングが、書くという課題であった。展覧会やアートプロジェクトを読む行為が、自ら企画するための力を養う訓練になること。すなわち、いかに体験するかの重要性を伝授する。

小川は自身が紹介する作家について、常に文章を書いてきた。若手作家を紹介し、活動を位置づけ、価値化するという大切な行為を、プロデューサーとして自覚的に続けてき

階にカフェを併設し、そこで出すパンを小川自ら焼く。※1

若手アーティストとの信頼を築く小川の強い想いは、「既存の価値にとらわれない文化の新しい試みを恒常的に実践し発信する場」（講座案内のプロフィールから引用）を持つことであった。そのために一〇〇パーセントの自由が保証される場所と持続可能なシステムを構築し所有する方法を選んだ。その覚悟のほどが、冒頭で紹介したテキストの中に滲み出ているというわけだ。

勤の良い読者であれば、くどくどとした説明など必要ないかもされない。彼のアートプロジェクトに関する想い、実現するまでの惜しまない努力、芯の強さ等々が小川を今の立場に立たせている。

小川は、社会学者・南後由和との特別対談の中で、彼のアート観を語っている。「アートは、社会に対しある種の劇薬となるものだ。」と説く。もちろん私に異論はない。アートプロジェクトを体験する特講として、横浜で開催された「黄金町バザール」（二〇一〇年九月一〇日〜一〇月一日）を見るとというのがあった。ゲスト・アートセンター

の主宰者として小川は参加し、「Art Center Ongoing」の

名の下、小川曰く「とびきり尖ったアーティスト五人」を紹介する。有賀慎吾、柴田祐輔、鈴木光、永畑智大、芳賀龍一による「入ッテハイケナイ家」「House」「Keep out」は、南後氏との対談で言うところのアートの毒、状況をひっくり返してしまうような表現を寸止めなしに紹介し、アート力炸裂の展示を展開した。しかし、挑戦的な仕事であっても、挑発的ではない。小川の振る舞いへの作家の信頼は、作家とのやり取りだけにあるのではない。破壊する暴力行為的にアートを使うことを是とせず、あくまでも規制や遠慮や配慮といった体制や組織が身にまといつてしまうエッジラインを上手に挟る手腕への信頼だ。「入ッテハイケナイ家」は、劇薬の処方を得ている者のキュレーションが入った展示であった。もちろん賛否あり、是非はあるだろう。そのような議論が立ち起こる、事件として成立する状況こそが、小川的にはアートが意味ある領域で適正に機能している有り様なのだろう。だがそのようなアート力フルパワーの展示が常にできないことも、小川は心得ている。それゆえに逆に「入ッテハイケナイ家」を体験したときの実感は、改めて彼に無理といふか不自由を強いてしまった

なることを、「テラトテラ」という素敵なプロジェクト名称を用意して引き受けてくれた。

「アートプロジェクトの0123」と「テラトテラ」は、ともに東京アートポイント計画が実施するプログラムだが、実践と理論という連携を二〇一〇年春の時点では前提としてはいない。^{※2}しかし、ディレクターと講師が同一人物という事実が、結果として二つを結びつけた。具体的には、「テラトテラ」の活動をアシストするインターン／ボランティアスタッフ「TERAKKO／テラッコ」（小川は「テラッコ千人計画」を構想する）に、気概ある受講生達が混じり、現場のサポートをするようになった。

「アートプロジェクトの0123」でアートプロジェクトの魅力に触れ、その当事者として現場に当たると、その瞬間、本講座が入門編であったことの意味を文字通り痛感することだろう。それは当然で実務については、未だ学んでいないからだ。しかしスキルの習得は早いと思う。すでにしっかりと準備運動を済ませているからだ。ワーキングイメージが無いまでも、アートプロジェクトがいかなるものか、その核となる一番大事なところを既に触れているからだ。^{※3}

いるかもしれないというものであった。

この体験は改めて、東京アートポイント計画が進めるメイプロジェクトの一つとなったTERATOTERA／テラトテラという高円寺―吉祥寺エリアでのプロジェクトディレクターの依頼にArt Center Ongoingを訪ねた時のことを思い出させた。一番恐れていたのが、パブリックなお金を使った公的活動に参画する決断をしてもらえるのかというものであった。まだ若手のフリーランスの自分になぜとの思いがあったようだが、すでに記したように五年間の「Ongoing」の実績と二年以上経っていた「Art Center Ongoing」の活動は、本当にこれまでにないあり方であり、東京アートポイント計画が目指す持続可能な拠点形成の事例モデルとなる。それだけでなく、今後活動を展開する上で必要な問題意識を共有し実践できる、プロジェクト・パートナーが私には必要だった。もう一つの大事な理由に、小川がこのエリアに生まれ育ち学んだ、地の利を持つ地元人であること、このことは決定打であった。地域密着型の活動において、これほど必須な要項はない。幸いにも、彼は対談の冒頭で語る経緯をそのままに、高円寺―吉祥寺エリアでのプロジェクトディレクターに

小川希が「走り出すあなたへ」の文末に書いたように、一年を経て「あとはスタートの合図をまつだけ」の状況のはずであった。

三月一日午後二時四六分、東日本は大きく揺れ、まさに状況が一変するという事態に見舞われた。宮城県沖を震源地とするM9.0の大地震。直後の巨大津波が、岩手、宮城、福島海辺のまちを飲み込み壊滅させた。それに止まらず、津波に襲われた福島原発では原子炉の安定制御ができず、放射能漏れが続く、危機的な状況が続いている。福島第一原発から半径二〇キロ以内の住民は避難生活を強いられる。東京では、計画停電や電車の間引運行、営業時間の短縮を含むあらゆる場所での節電、たばこやヨーグルト等の品薄という事実を通じて、あの日に起きてしまったことの意味を体感している。余震も続くなか、被害の甚大さが日々報道され、亡くなった方の数が増えている。

我々は、日常に生きている。人によって日常の振る舞いは異なる。アート関係者は、アート従事者として責務を果たす。淡々と果たす。それが義務であり責任だと思う。ア

ト関係者の初動も早かった。が、体制も含めアート関係者故にできる復興支援の活動はこれからが本番となる。期間の長い活動になるだろう。都内でも東京アートポイント計画事業として展開する「イザ！カエルキャラバン！ in 東京」を主宰するNPO法人プラス・アーツの永田宏和理事長は「この活動自体一六年前の阪神・淡路大震災復興一〇周年記念事業として始めたものだ。震災から一〇年経った時点でもすべき事は山ほどあった」と語っている。

一瞬にして状況が変わり、目を追って人々の意識も変わった。平和を無邪気に謳歌していた日本はもう無い。同時に、分単位で先を急ぐ生活も消えた。急ブレーキを掛けられ、つんのめって止まった。しかし我々は、今再び歩を踏み出し、誰もが穏やかな日常に戻つたと実感できる、新しい状況を作り出す活動を担うしかない。

小川希は三月一六日、活動再開のメールを配信した。

Art Center Ongoing は、直面している現状をふまえ、しばらくお休みにしようかとも考えたのですが、その選択には、何処かでひっかかるものがありました。未だに、それが何かはわかっていませんが。人間は基本的には一人ですし、無力な存在です。それでもどこかで他の誰かと繋がっていて、たとえそれが幻想だとしても、そう信じて生きていくしかない存在なのだと思っています。

それで僕は、
自分のできる事をただ懸命にやるしかないという、
全ての皆さんが辿り着くであろうその単純な答えを実践することにしました。
Art Center Ongoing は、" 現在進行形 " の名の通り、本日より営業することにします。

素敵な装丁の本書は、アートの可能性を伝えてくれる希望の書と言つていい。

アートプロジェクトを担うには、知識と経験と技術が必要であることを知つた上で、臆すること無く当事者となった多くの人と一緒にプロジェクトができたと思う。小川希は、アートプロジェクトを長距離マラソンになぞらえた。ならば、市民マラソンランナーのようにアートプロジェクトに関与する人口が増え、多くの指南書が沢山売られるようになったらと思う。

アートプロジェクトは無くならない。これまで以上に必要とされる場面があるだろうし、「衣食住足りてアート」の意識を、「衣食住と共にあるアート」へと、再生を期に書き換えをする重要な局面と理解したい。その目を迎えるために、するべきことを一つ一つ丁寧に皆でしていこう。

原田さんがデザインしたこの本が、多くの人のアートプロジェクトへの参入を促し、活動のサポーターとして現場に登場するようになったら、小川希が夢見るように、何かができて、状況を変えるはずだ。

※1
二〇二一年三月三〇日から観覧を四〇〇円（お茶付きの有料とし、オープニングパーティーは一〇〇〇円の参加費制とした。また、「友の会」制度と「Ongoing Letter」の発行を始めた。アート活動支援のシネマ方式の導入と理解したい。

※2
二〇二一年度の活動目標として、TERATOTERAの事務局スタッフとしてセラッコを育成するプログラムの実施を予定している。すべてを自分一人で現場を仕切ってきた小川にとって、プロジェクトの運営を託す事務局を構成し事に当たることは初の試みとなる。

※3
Tokyo Art Research Labのそれぞれの講師陣が、一年掛けてアートプロジェクトを学ぶ為に必要なテキストを整備する講座を受け持つて来た。その結果、プロジェクトマネジメントの流れと留意する点や勘所をまとめた「アートプロジェクト運営ガイドライン」（PDF版）、日本においてどのようなアートプロジェクトがなされて来たか類型的分析をふまえて網羅した文献資料「日本型アートプロジェクトの歴史と現在」（PDF版）がネットにアップされる。活動を継続するために必要となる評価についての考え方や事例をまとめた「評価ゼミ、レクチャーノート」が刊行される。そして活動を記録し残すアーカイブの考え方を示した「アートアーカイブ ガイドブック」（PDF版）が用意された。すくなくとも、入門段階から次のステップが必要とするスキルと知識の基本文献の用意がなされた。



岩井 優 *IWAI Masaru*

1975 京都生まれ
2009 東京芸術大学大学院美術研究科博士後期課程修了 博士(美術)

主な個展

2010 「The M.I.X ― All clean / Ever dirty」THAV(台北)
「Park Cleaning」シャトー小金井(東京)
2009 「Polishing Housing」monné porte(長崎)
「Clean up 1.2.3. 」Art Center Ongoing(東京)
2008 「Cleaner’s high #1」Otto mainzheim gallery (東京)

グループ展

2010 「東京生活転回法」アサヒアートスクウェア(東京)
「Spontaneous order」TSCA(東京)
2009 「Re: Membering ― Next of Japan」LOOP、Doosan Gallery(ソウル)
「記憶・状態」江西師範大学美術館(中国)
「真夏の夢」椿山荘(東京)
「広島アートプロジェクト吉宝丸'09」吉島地区(広島)
「コザクロッシング」コザ銀天街(沖縄)
2008 「The House 展関連企画『多面ミラー』」旧日本ホームズ住宅展示場(東京)
「Wanakio 2008 まちの中のアート展」(那覇)
2007 「Double Cast展」トーキョーワンダーサイト本郷(東京)
2005 「The Road not Taken '05」(京都)
「Voice of site」(ニューヨーク)
2004 「S.I.C.E 2004」(ボスニア・ヘルツェゴビナ)
「Voice of Site」(東京)
2003 「Outcomes of one time and space」(ドイツ)
「S.I.C.E」(ボスニア・ヘルツェゴビナ)
「Junction展」(東京)

レジデンス

2010 寶藏巖国際藝術村(台北)



志村信裕 *SHIMURA Nobuhiro*

1982 東京都生まれ
2007 武蔵野美術大学大学院映像コース修了

個展

2010 「遊」Sakshi Gallery Art Salon(台北)
2010 「主語を消す」Art Center Ongoing(東京)
2009 「AIMY2009 志村信裕展 うかべ」
横浜美術館グランドギャラリー・美術情報センター(横浜)
2005 「染まりゆくウクロヒ」site(東京)

主なグループ展

2010 「Treasure Hill Public Art Project」公館水岸広場(台北)
2010 「黄金町バザール2010」ちりめんや、ハツネウイング(横浜)
2010 「あいちトリエンナーレ2010」長者町会場(愛知)
2010 「AiR」台北国際藝術村(台北)
2009 「S+1: ジャンクションボックス」VACANT(東京)
2009 「黄金町バザール2009」黄金町エリアマネジメントセンター(横浜)
2008 「赤坂アートフラワー'08」旧料亭島崎(東京)
2007 「デジタルアートフェスティバル東京2007」
パナソニックセンター東京(東京)
2007 「Yokohama Boogie: Under the Influence」ZAIM(横浜)

レジデンス

2010 寶藏巖国際藝術村(台北)
2010 台北国際藝術村(台北)
2009 黄金町エリアマネジメントセンター(横浜)

受賞

2007 NHKデジスタ・アワード2007
インタラクティブ/ インスタレーション部門 グランプリ



浅井裕介 *ASAI Yasuke*

1981 東京都生まれ
1999 神奈川県立上矢部高等学校美術陶芸コース卒業

主な個展

2010 「植物と愛」ARATANIURANO(東京)
「ショッピング」三菱地所アルティアム(福岡)
2009 「ぐらぐらの岩」graf media gm(大阪)
2008 「のびちちみするつち」Art Center Ongoing(東京)
2007 「根っ子のカクレンボ」横浜美術館(横浜)
「植物のじかん」メディアセブン(埼玉)
「刺繍のワッペン のら美術館計画」とたんギャラリー (東京)
2006 「おしまいだから描いている」Polonium(横浜)
「Masking Plant in Kanda」神田須田町の路地と山房ビル 階段室(東京)
2005 「大きい本を作る / 北仲OPEN! 2005」Polonium(横浜)
「MaskingPlant in Polonium」 Polonium(横浜)
2004 「ここ数日とここ数年」BankART1929馬車道スタジオ(横浜)
2003 「植物画」MABUI画廊(神奈川)
2001 「ドローイング」西瓜糖(東京)

主なグループ展、プロジェクトなど

2011 「水・火・大地」熊本市現代美術館(熊本)
「ウォールアート・フェスティバル」ブッダガヤ(インド)
2010 「あいちトリエンナーレ2010」長者町地区(愛知)
「湖畔の原始感覚美術展」西丸豊哉記念館他(長野)
「Small Paintings」, ARATANIURANO(東京)
「New World」アイランド(千葉)
「ウォールアート・フェスティバル」ブッダガヤ(インド)
2009 「ジカン ノ ハナ展 ― Time Blossoms」
横浜市黄金町黄金町スタジオA,B(横浜)
「長者町プロジェクト2009」長者町織維卸会館
および周辺空店舗、空ビル、壁面等(愛知)
「水都大阪2009 水辺の文化座」文化座劇場[中之島公園内](大阪)
「アジア現代美術プロジェクトー City_net Asia 2009」ソウル市立美術館(韓国)
「福岡アジア美術トリエンナーレ2009
共再生 ― 明日をつくるために」福岡アジア美術館(福岡)
「まいにち、アート!!」群馬県立近代美術館(群馬)
「別府現代芸術フェスティバル2009/
混浴温泉世界 わくわく混浴アートメント」(大分)
「VOCA2009-現代美術の展覧 ― 新しい平面の作家たち」
上野の森美術館(東京)
「UNLIMITED」@アブリュス[A+] (東京)

2008 「このはな咲かせましょう」
梅香町 街づくりプロジェクト 梅香・四貫島エリア各所(大阪)
「Multiple Worlds」ARATANIURANO(東京)
「広島アートプロジェクト2008 汽水城」ポートパーク広島(広島)
「日常の喜び」水戸芸術館(茨城)
「カフェイン 水戸2008」水戸(茨城)
「赤坂アートフラワー2008」旧赤坂小学校(東京)
「KITA!! Japanese Artists Meet Indonesia アジアへ発信! 日本の現代美術」
ジョグジャナショナルミュージアム(インドネシア)
「食と現代美術4」横浜のれん街「浅井裕介×FAMILY」
BankART 企画(横浜)
2007 「曾我部邸オープンハウス展」(横浜)
「SA・KURA・JIMA プロジェクト2007」旧旅館・山下家(鹿児島)
「海の中道フラワービクニック」海の中道海浜公園(福岡)
「旧工場アートプロジェクト」広島市 吉島地区各所(広島)
「花屋根・ランドマークプロジェクト2」BankART桜荘(横浜)
2006 「TAP2006 ― 一人前のいたずら」
「取手旧戸頭終末処理場 他、取手市内各所(茨城)
「直島 風呂屋劇場」旧三菱マテリア社員浴場(香川)
「Ongoing Vol.5」BankART NYK(横浜)
「三日坊主の長い三日目 / 北仲OPEN!! 2006」Polonium(横浜)
2004 「空気の絵 展」BankART1929馬車道(横浜)
2001 「シブヤアートキューブ」渋谷の廃校(東京)
「高槻ジャズストリート」バックステージ制作(大阪)

壁画制作、ワークショップなど

2011 あべのキューズモール[コミッションワーク](大阪)
「根っこの森をつくる」東京都現代美術館(東京)
「植物になった白線@小金井」小金井アートフル・アクション(東京)
2010 せんだいマチナカアート[ワークショップ](宮城)
横浜市民ギャラリーあざみ野ワークショップ(神奈川)
2009 六本木農園[コミッションワーク](東京)
2008 横浜市新羽駅前の道に180mの白線画制作
群馬近代美術館ワークショップ
2007 代官山晴れたら空に豆まいて 壁画制作
曾我部昌司(みかんぐみ)自邸に壁画制作
2006 ON designの西田司とともに神田山房ビル階段室リノベーション・壁画を制作

受賞歴
2009 VOCA2009展 大原美術館賞

小川 希 OGAWA Nozomu

1976 東京・神楽坂生まれ
2001 武蔵野美術大学造形学部映像学科卒業
2003 東京大学大学院学際情報学府修士課程修了
2007 同大学院学際情報学府博士課程単位取得退学

活動経歴

2002 『Ongoing vol.01』企画・主催

70年代生まれのアーティストを対象として、六本木にある廃校となった旧三河台中学校を舞台に開催した企画展覧会。同世代の価値観を探るために掲げた70年代生まれという応募条件は、Ongoing vol.05まで継続。

2003 『Ongoing vol.02』企画・主催

通常営業する吉祥寺の飲食店12店舗を会場として一ヶ月間にわたり開催した企画展覧会。カフェやバーといった日常生活と地続きの中での表現の形を探る展覧会。

2004 『Ongoing vol.03 壱万円展』企画・主催

豊島区の廃校となった旧朝日中学校を会場に開催。展示作家は、通常展示に加え1万円で購入できる作品を用意。表現と貨幣価値の関係を考える展覧会。

2005 『Ongoing vol.04 よんでみてみて』企画・主催

横浜のBankART Studio NYKにて開催。展示作品ひとつひとつに対して、作者自身を含めた展示作家3名の視点からの批評文が寄せられた冊子を配布。言葉による表現の解釈をテーマにした企画展。

2006 『Ongoing vol.05 ヨコハマエクトプラズム』企画・主催

横浜のBankART Studio NYKにて開催。展示作家が表現にまつわる様々なテーマごとのグループに分かれて実施した座談会の記録を収録した冊子を配布。

2008 『Art Center Ongoing』設立

東京、吉祥寺にオープン。いまの時代を担う必見アーティストを紹介するギャラリースペース、新旧アートブックの閲覧も可能な交流の場としてのカフェ&バースペース、そして独自のネットワークにより編纂した広範なアーティスト情報を提供するライブラリースペースを併設する芸術複合施設。シンポジウムやライブ等のイベントも積極的に行う。

2009 『小金井アートフル・アクション!』アート・ディレクター就任

小金井アートフル・アクション!とは、東京都小金井市を舞台に展開するアートプログラム。プログラムの拠点となるアート・スペース『シャトー2F』で開催される企画展示のアートディレクションを担当。

2009 『TERATOTERA (テラトテラ)』チーフ・ディレクター就任

TERATOTERA (テラトテラ)とは、東京都と東京文化発信プロジェクト室(公益財団法人東京都歴史文化財団)と協働して、JR中央線高円寺駅〜吉祥寺駅区間をメインとした東京・杉並及び武蔵野地域を舞台に展開する、地域密着型アートプロジェクトおよびその発信機関の総称。企画全体のディレクションを担当。

2010 『アートプロジェクトの0123』講師就任

アートプロジェクトの0123は、東京アートポイント計画の人材育成プログラムTokyo Art Research Labにおいて2010年に開講した連続ゼミ。多彩なゲストや実例をもとに、単なるイベントとは異なる“アートプロジェクト”をはじめるために必要な基本を学ぶ。

アートプロジェクトの0123 "Introduction to Art Project"

小川 希

二〇一二年三月

発行

公益財団法人東京都歴史文化財団 東京文化発信プロジェクト室

〒130-0002 東京都墨田区両国3-19-5 シュタム両国5階

Tel 03-5638-8800 / Fax 03-5638-8811

E-mail info-qp@bh-project.jp

http://www.bh-project.jp/

印刷・製本

アベイズム株式会社

デザイン

原田光丞

編集

足立桃子 牛久珠理

本書に関する問い合わせ先

お問い合わせ

一般社団法人 TERATOTERA

〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-8-7 (Art Center Ongoing内)

Tel / Fax 0422-26-8454

E-mail info@teratoterajp

©東京文化発信プロジェクト室 ©小川 希

アートプロジェクトの0123

2010年7月～2011年3月 木曜日 19:00～21:00

7/1, 7/15, 7/29, 8/5, 8/26, 9/2, 9/16, 9/30, 10/14, 10/28, 11/4, 11/18, 12/2, 12/16, 1/13, 1/27, 2/3, 2/17, 3/3, 3/22 (全20回)

主催：東京都

東京文化発信プロジェクト室 (公益財団法人東京都歴史文化財団)

一般社団法人TERATOTERA

本書は「東京アートポイント計画」のリサーチ型人材育成プログラム「Tokyo Art Research Lab」の一環として実施されている「アートプロジェクトの0123」の成果物として作成されました。

※「東京アートポイント計画」とは、東京の様々な人・まち・活動をアートで結ぶことで、東京の多様な魅力を地域・市民の参画により創造・発信することを目指し、「東京文化発信プロジェクト」の一環として東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が展開している事業です。

