

1. 「知ったかアート大学」について

アートの歴史や背景を、ざっくりと説明し、楽しく学んで知ったかぶりになることのできる「知ったか大学」という講義である。知ったかぶりになることで、美術の堅苦しさやアートの難しそうという不安を少しでもなくすことで、アートに興味を持って、美術館等に行く一歩（きっかけ）にしてもらいたい。解釈が間違っているとしてもそれでよい。まずは自分で一歩を踏み出すことが重要である。

2. ざっくり美術の 2 万年

講師独自の時代区分だが、「近代以前（-20000 年～）」「近代（1800 年代～）」「現代（1920 年～）」「現在（1960 年～）」として説明する。

<近代以前～世のためひとのため時代～>

原始時代の絵は、祈りや呪い（まじない）のためのものであった。文明ができると、権力者が権力を誇示するためのものとなった。また、宗教を布教するため、言葉ではなくわかりやすい絵が用いられた。王侯貴族の時代では、彼ら（権力者）からのオファーに応えるための絵であった。

<近代～感じたままに描いていいのだ時代～>

近代科学・近代合理主義といった無駄を省き効率よく物事を進めていく時代であり、ミレーの「落穂拾い」といった作品のように、工場や大企業、組織の歯車ではないといった思いから個人に焦点をあて、個々の素朴な日常を描いた『写実主義』が生まれた。また、近代科学によってカメラが誕生し、写実との違いを合理的に考え、そのままで写実するのではなく、目に見えない心の中の風景や気持ちに重点を置くモネの「睡蓮」に代表される『印象主義』へと繋がった。さらに、見たままでなくてよいのであれば色も自由でいいのではないかと表現したマティス、色も自由であれば形も様々に選べるのではないかとピカソのような色も形も自由に表現した作品など、『抽象芸術』につながる潮流が生まれた。見たもの、主観的なモノを合理的に突き詰めていった時代であるといえる。

<現代～ちゃぶ台返し時代～>

大戦を 2 度経験し、近代は正しかったのか、といった合理主義への反省から、夢や無意識などコントロールできないモノからの表現へと変化した。『シュールレアリズム（超現実主義）』のダリや、デュシャンの『ダダイズム』、大量消費的・大衆的な商品を題材に描いたアンディウォーホルのような『ポップアート』が生まれた。さらに受け手に表現の解釈を委ねる『コンセプチュアルアート』がある。

デュシャンの便器を使った作品「泉」では、何も作ってないという批判には、何かを使って配置するものであれば絵画も絵具という道具を使って配置しているだけであり同じではないか、美しくないという批判には、表面的な美しさしか見えていないのではないか、という回答をデュシャンがしていた、かもしれない。

## <現在～いろいろつながる時代～>

絶対的（西洋第一主義）から相対的（多文化主義）の時代となり、技術分野とのコラボ、過去の名作のリメイクなど、ありとあらゆるものが組み合わさってアートが生まれる時代となり、分類が難しいので、当講義では、【ある】【する】【考える】という視点で分類して伝えている。

【ある】とは存在であり、存在とは、物質と自然環境との関わりであり、環境によって見え方や感じ方も変わるという考えから、『ランドアート（アースワーク）』が生まれ、表現が野外に広がった。

さらに、抽象主義から、表現方法として様々な行為によって偶然に生まれるものが面白いという考えから『抽象表現主義』が生まれた。

偶然の形や情動を表現し、熱い抽象と言われる『アクションペインティング』がある。アートの流れとしては、分野をつきつめていくアーティストと、分野の反対や逆に進んでいくアーティストが出てくるが、熱い抽象の逆に、限られた色によって深い思考や想像をかきたてる『カラーフィールドペインティング』（冷たい抽象）や、それをより追求し、最小限の表現を目指してただその存在を感じさせる『ミニマルアート』がある。借景や余白とも通じるものがあり、関わりも含めてアートであるという点では、ランドアートともつながるかもしれない。

【する】では、マリーナ・アブラモビッチに代表される、身体を素材に体験を拡張させる『パフォーマンスアート』がある。身体は自分、自分と他人、他人を使ってパフォーマンスを行い、本人や他者にも体験が伝わっていく。弓矢を使った作品の「レストエナジー」では、矢を持ったパフォーマーの不安や信頼関係を見るものにも感じさせている。また、テクノロジーによる体験の拡張として『メディアアート』、『サウンドアート』、『ビデオアート』、鑑賞者も作品に影響するような双方向性の『インタラクティブアート』がある。これらは、既存のメディアとの線引きが曖昧なため、演劇や映画などとの違いはどこなのかということが議論になることもある。

また、これまでは作家、作品、観客と関係性が一方通行であったものを、作家と作品と観客が互いに影響して作り上げる『リレーショナルアート』がある。展示場の中で作家自身が「パッタイ（タイ風やきそば）をふるまう」という作品のように、いろんなことが起こる会場を起こすと自体がアートともいえる。

【考える】では、人は何をもって椅子を認識するのか、概念や共通要素について考えさせるジョセフ・コッスの「1つと3つの椅子」のような問題を投げかける『コンセプチュアルアート』がある。言葉や記号の表現ではなく、各自のイメージを用いて（引用して）概念を問いかけるといった『シュミレーションイズム』の代表的なアーティストである森村泰昌は、自分が引用をするという視点で、既存の作品の再解釈を行い、様々な肖像に自ら扮装し、そこから新しい概念を生み出している。しかし、引用元を知っていないとメッセージが伝わらず、観客側に求めるレベルが高度になっているという問題点もある。

その問題点から、アートはもっと自由で生命的なものではないかという、バスキアに代表される「新表現主義」や、あらゆる人の全ての表現を認めようという『アールブリュット』がある。障がい者アートが『アールブリュット』ではなく、加工されていない生の芸術、非専門家の表現が『アールブリュット』である。

以上

（議事担当：稲田浩司）