

【演題】 現代アート入門 講師 アーティスト 中崎透（なかざき とおる）氏

【日時】 2021年6月18日（金）18:30～21:00 【場所】 リモート

1、うろ覚え現代美術史

(1)現代アートは西洋美術史の延長線上で「今起こっていること」「ある時代を更新するアクションそのもの」や「時代の知性や背景」を孕んでいると解釈できる。諸説あるが、デュシャン(Marcel Duchamp)の「泉」が現代アートのスタートと言われることが多い。

(2)近代～現代アートの流れを絵画を中心にした大まかな解説。各分野において近代／現代という言葉や時制の定義が少し異なったり、諸説ありやや曖昧だったりすることもあるということ的前提にしつつ、各分野の思想や実践が同時代的な相似形を描いていた。芸術／美術のことだけでなく、19世紀のヨーロッパにおける時代背景も考慮していくと、科学の進歩、産業革命、宗教／キリスト教のあり方、などなど大きな社会的変化の中での芸術の役割の模索それ自体が、抽象絵画へと繋がる、印象派、キュビズム、フォービズムといった代表的な動きは近代美術の歩みそのものとも言える。

(3)モダニズムは戦時中ヨーロッパの文化人の移住先となったアメリカでも萌芽した。そのひとつである抽象表現主義といわれる巨大な絵画では、観客は額縁の中のイリュージョンを鑑賞するにとどまらず、空間そのものを体験するような作品のあり方を示した。一方では、レディメイドと呼ばれる概念を提示したダダの活動や、抽象的な表現を極限まで突き詰めたミニマルアート、大衆的なイメージを引用したネオ・ダダ、ハイアートへのカウンターとしてのポップアートなどが展開した。戦後のアメリカではアートが大きな投資対象になる時代となり、反動として所有が困難なランドアートと呼ばれる土木作業のような野外での巨大な作品が生まれ、それらはその大きさや気候、様々な状況を含めすべてを観ることの不可能性から概念でのみ存在する作品という考えから、コンセプチュアル・アートが出現した。あらゆる文化、時代において共通する、色褪せない絶対的な存在を追い求める運動をモダニズムと捉えたとすると、多くのものを削ぎ落とし還元した先に辿り着いた簡素化された芸術のあり方というものは、マーケットにとっては売り物になりにくく、作家にとっては制約の多い状況でもあり、そういった危機感から、それらを破壊するような、自由で豊かな表現のあり方がポストモダンとして登場した。これらはモダン～ポストモダンに連なるかなり大雑把な流れである。

(4)現代アートは西洋美術史の延長線上にあり、換言すれば西洋白人中心の文化から始まっていると言える。そのためポストモダン以降、ジェンダー／性差や人種、貧困、紛争など社会問題を主題とした作品も多く出てくる。従来の欧米中心の歴史観の限界から現代アートが向き合う

べき様々な社会的なテーマが出てきたと捉えている。

2、作品紹介

・個人での作家活動

「看板屋なかざき」／2001年より看板をモチーフにした作品シリーズを継続的に制作。特殊な契約を元に依頼を募り、コミュニケーションのズレをテーマに制作している。近年は抽象的な色面によるライトボックス作品も多数。

・遊戯室

①「中崎透遊戯室」／武蔵野美術大学の博士課程在籍中でアトリエ内にオルタナティブスペースを立ち上げ、2005-2007年の期間に20本ほどの企画展を開催。

②「遊戯室（中崎透+遠藤水城）」／茨城県水戸市にある「水戸のキワマリ荘」内にキュレーター遠藤水城とオルタナティブスペースを立ち上げる。（2007-2021年）

・Nadegata Instant Party

山城大督、野田智子と三人でのアーティストユニットを2006年に結成。多くの人を巻き込むプロジェクト型の作品を全国各地で展開している。

①「インストールパーティ／Install Party」とたんギャラリー／東京／2007年

阿佐ヶ谷住宅の天井に吊るされたバナナを取るために、建物の床を全部70cm高くすることにして一週間ほどの公開制作を行う。多くの人が集まり、様々な出来事が起こる。床の高くなった空間とともに、写真や映像、エピソードのテキストなど、その過程そのものを作品にしようと試みる。

②「STUDIO TUBE」／あいちトリエンナーレ2013／愛知／2013年

中部電力の施設であった建物を架空の映画撮影スタジオに見立てて、参加型のプロジェクト作品を制作。中部地方の映画製作の拠点であった撮影スタジオ「STUDIO TUBE」が閉鎖に伴い地域でオープンスタジオを開催することになったという設定のもと、この場所で撮影されたいくつかの過去の代表作を紹介する。シナリオのアイデアから模型やセット、衣装の制作から、撮影などを参加者とともにいき、100人以上のエキストラを集めての市街地での撮影などを通して、架空のオープンスタジオのはずが、ある意味でのドキュメンタリーの要素を持つ作品となる。

・プロジェクト FUKUSHIMA!

2011年の東日本大震災をきっかけに、福島に所縁のある大友良英（音楽家）、遠藤ミチロウ（パンクミュージシャン）、和合亮一（詩人）を中心に、文化の力で「福島」という言葉をポジティブ

ぶな意味へと変えていく、と掲げプロジェクト **FUKUSHIMA!**の活動をスタートする。中崎は福島拠点の建築家アサノコウタと主に美術部門のディレクターとして参加し、「福島大風呂敷」を立ち上げる。大風呂敷は、最初は放射線衛生学者の木村真三博士のアドバイスから放射線防護のための目的に由来するが、その制作過程や広がった風景は「色や形のバラバラなパッチワークのように、状況や思想の違ういろいろな人たちが一緒にいていいのではないか」といった強いメッセージにもなっていて、2011年の夏にのフェスティバル以降、プロジェクト **FUKUSHIMA!**の象徴として各地で広げられている。

3. 質疑応答

(1)日本美術について

(2)作品制作について

(3)地域プロジェクトについて

もともとギャラリーといった美術空間だけでなく、商店街の空き店舗での企画だったり街の中でプロジェクトを制作する機会が多かった。2010年代に入るくらいの頃から現在のように全国各地で芸術祭のようなものが増えてきた印象があり、それまでの地域の中での作品制作の経験のようなものは現在のいろんな制作現場の中で生きている。

(4)行政の文化政策について

例えば美術館のコレクションなどは、本来100年後に残すとといった長期的な未来を想定した、歴史を前提とした活動が重要な役割の一つであるが、年度単位で動員などを評価し予算を決めるような場当たり的なやり方では「文化が死んでいく」ように感じている。

(5)プロジェクト **FUKUSIMA** の大風呂敷プロジェクトについて

毎年夏にフェスティバルの準備のために福島を訪れているが、だんだん立ち上げ当初のシリアスな空気感というよりも、お盆に地元へ帰省して夏祭りをみんなで作る、みたいなかんじになっている。福島の人だけでなく、各地から毎年来る人も多い。全国各地で大風呂敷作りやフェスティバルを開催しているのもあり、それぞれの場所の人たちが行き来して、地域を超えたゆるやかなコミュニティのようなものが出来ているのがおもしろいと思っている。

(6)コロナ禍での参加型のアートイベントについて

昨今のコロナの状況によって人と関わるのがリスクになった。自分の場合は、多くの人と協働で大規模なプロジェクトを作る時もあれば、一人でアトリエにこもってコツコツと制作をすることもあったり、わりと幅広い制作の仕方をしているのもあって、最近はアトリエで落ち着いて制作できるいい機会だと捉えている。人と関わることだけがアートではなく、参加型のプロジェクトはひとつの選択肢だと思っている。とはいえ、もちろんいろんな人と濃密に関わっておもしろいことをしたいなあっていうストレスはとともある。

(7)日本のアート市場について

日本の現代アートのマーケットは小さいと思っている。絵画や小さい作品など流通しやすいものが大部分で、大型のもの、インスタレーション作品やコンセプチュアルな作品はなかなか扱われない印象がある。

(8)アートの公共性について（行政主導の芸術祭など公共の予算で芸術的な催しを行うことについて）

美術館のように公共のものとして、誰でも文化を享受する仕組みはあるべきだと考えていて、行政主導の芸術祭などもその延長線上で肯定的に捉えている。

（補足）

公共／パブリックという言葉は芸術にとって複雑で厄介でおもしろい。行政的な、みんなの税金を集めてみんなに分配する意味での公共。一方でもっと広い抽象的な意味での公共と、芸術は密接に関わっている。芸術そのものがそもそも公共のものである、と定義することもできる。それは全部が美術館や国や自治体の所有物である、という意味ではなく、すべての芸術的産物や文化的な営みの積み重ねが人類すべての財産である、といった理念から由来するのかもしれない。そしてそれらは時として簡単に失われてしまうことがあるということを歴史はよく知っていて、美術館や博物館に限らず、図書館や大学などの研究機関も、そもそもそうした理念を前提として公共に存在していると思っている。二つの公共という言葉の捻れのようなものはわかりやすく存在していて、パブリックアートといった言葉や仕組みのあり方などは皮肉めいている。逆に個人が作品を所有する場合、個人の所有物であるから飽きたから廃棄する、という類のものではなく、あくまで理想論ではあるが、公共的な存在のものを一時的に預かる、といった捉え方であるべきであると考えている。

以上