

「感じる」アート鑑賞の可能性  
—「ディシプリンヌ (discipline)」から  
「プラティーク (pratique)」へ—

For the Emotional Appreciation of Art : From the Discipline to the Practice

大屋幸恵\*

Yukie OHYA-SATO\*

**要約**: 近年, 各地のミュージアムで鑑賞者がアート作品を観るだけではなく, 作品に直接触れたり展覧会のテーマに合わせて鑑賞者が作品を作る「ワークショップ」等が多く開催されるようになった。また, ヨコハマトリエンナーレや越後妻有国際芸術祭等のように作品展示がミュージアムから飛び出し, 街中や自然豊かな中山間地を舞台に展開されるようになってきている。このように, ミュージアムにおける作品展示形態やその機能が変化する状況を鑑み, 本稿ではミュージアムを単なる美術品等の展示施設として捉えるのではなく, 社会と密接な関係を持ちその社会の一側面や人々のメンタリティーを表象するメディアと捉え, 現代におけるアートの役割について再検討することを目的としている。

芸術と日常生活の乖離が前提となっている近代のミュージアムは, 芸術を芸術として認定する制度としての役割, すなわち権力と結びつきやすく, ベネディクト・アンダーソンも国民国家という「想像の共同体」を形成する装置のひとつとしてその役割に注目している。この結果, 自ずと作品鑑賞も権力によって指定された美的価値を, ミュージアムにふさわしい行動様式として規定された行動を遂行するある種の「規律訓練 (ディシプリンヌ)」であるといえる。

一方, 今日のミュージアムにおけるワークショップや現代アートを中心とした観客参加型アートの鑑賞は, アーティストと観客, 「創作者—受容者」という固定的役割関係を流動化させ, 既成概念を希薄化させる機会をもたらす。さらに, アーティストと共同で制作に関わるという経験は, 新たなコミュニケーションやネットワークを生み出すきっかけとなっていることから, 現代においてアートは, ヘゲモニー的支配への気づきや自己の身体回復の可能をもたらすものとして位置づけられる。

---

\*武蔵大学社会学部教授

## 1. はじめに

近年、各地のミュージアムで「体験型アート」や「ワークショップ」、  
「アートプロジェクト」など鑑賞者が作品を観るだけではなく、作品に触  
れたり感想を述べあったり、さらには、鑑賞者も展覧会のテーマに合わせ  
て作品を作るといったイベントに参加する機会が増加している。また、チー  
ムラボ<sup>1)</sup>による、最新のデジタル技術を駆使したアート展も日本のみなら  
ず海外でも開催されており、子どもの想像力をかき立てるだけではなく、  
大人も共に楽しむ新たなコミュニケーションやイマジネーションを生み出  
すきっかけになっているといえよう。

さらに、2017年夏から秋にかけて開催されたヨコハマトリエンナーレ<sup>2)</sup>  
や越後妻有国際芸術祭<sup>3)</sup>など都市や地方、自然豊かな中山間地(里山)等  
を舞台にしたアートフェスティバルも盛んに行われている。このような状  
況に加え、「アートを通して地域(まち)づくりをする」といった類の標  
題を掲げる書籍類や新設のミュージアムのキャッチコピーを見るにつけ、  
現代におけるアートやミュージアムの役割や機能とは何かを問い直さずには  
いられない。

本稿では、まず、ミュージアムが単に美術品を展示・保存する施設では  
なく社会と密接な関係をもち、その社会の一側面を表すメディアと捉え、  
ミュージアムの展示方法や機能の変化、それに連動したいくつかの「ア  
ートムーヴメント」を概観する。さらに、消費社会の進展とともにアーティ  
ストやアート作品の位置づけや鑑賞スタイルの変化に焦点をあてつつ、現  
代におけるアートの役割について再検討することを目的としている。

## 2. 変貌するミュージアム

### (1) ミュージアムとはどのような場所か

かつて、ブルデューは編著『美術愛好』（1969=1994）の中で芸術や美術館について、「芸術の世界は、聖なるものが俗なるものに対立するように、日常生活の世界に対立している。訪問者に押しつけられる宗教があった静けさ、……設備の清教徒的な簡素さ、教育的配慮の体系的な拒否、立ち並ぶ円柱、広大なギャラリー、これらすべては、世俗世界から聖なる世界への移行が、デュルケームのいうメタモルフォーゼを前提としていることを思い出させるためにあるかのようだ」（Bourdieu 1969=1994：170）と述べ、1960年代後半のフランスにおいても、依然として芸術が日常生活とは乖離した存在であることを指摘している。さらに、『芸樹の規則』（1992=1996）の中で、美術館を「（とくに美術館での展示によって）芸術的なものとして社会的に指定されている作品を、（彼らが美術館に入場することで証明されているように）芸術的なものとして認知しようとする傾向をもつように（社会化の作業によって—その社会的条件と論理もまた分析しなければならないが—）形成されてきたすべての人びと（美術館を訪れる哲学者など）に（そしてそれらの人びとだけに）、芸術作品を芸術作品として認知することを押しつけることができる」（Bourdieu 1992=1996：168）場、すなわち美術館が権力と結びついていること、さらに、受容者のヘゲモニー的状况を指摘している。

翻って、18世紀末のヨーロッパでは王室のコレクションから、今日のミュージアムの原形に値する施設が登場する。この背景には当然ながら、絶対王制の崩壊や諸科学（「生物学」や「進化論」の誕生）や技術の発達、啓蒙思想やロマン主義の普及などがある。1793年に開館されたルーヴル美術館は当初、王権やブルジョワジーの遺産の保管庫としての位置づけられるとともに、それはその時代の国家体制や「権力」（＝ブルジョワジー）

の所在や文化を表す装置へと変化していった。とはいえそれもまた、新たな支配体制自体を人々に了解させ、存続させるための装置としての役割を担うにすぎなかったといえよう。

また、ベネディクト・アンダーソンは著書『想像の共同体』(1991=2008)の中で、19世紀半ば以降の植民地国家のイデオロギー、政策の基盤となった「文法」ともいえる権力の3つの制度として、人口調査と地図、博物館をあげている(Anderson 1991=2008:274)。アンダーソンは「国民とはイメージとして心に描かれた想像の政治的共同体である——そしてそれは、本来的に限定され、かつ主権的なもの[最高意思決定主体]として想像される」(Anderson 1991=2008:24)と定義する。その理由は、「いかに小さな国民であろうと、これを構成する人々は、その大多数の同胞を知ること、会うことも、あるいはかれらについて聞くこともなく、それでいてなお、ひとりひとりの心の中には、共同の聖餐(コミュニオン)のイメージが生きているからである」(Anderson 1991=2008:24)。つまり、アンダーソンは「国家」というものは、本質的に実体のないものではあるが、その国の「国民」であるという共同のイメージを創造し維持させるためには、「国家がその支配下にあるすべてのものが完全に見て取れる、そういう人間風景を創出」(Anderson 1991=2008:300)する必要があり、歴史的時間をさかのぼり常に再構成が可能な国家のアルバムのような「可視性(ヴィジビリティ)」をもったメディア、すなわちミュージアムが大きな役割を果たすというアンダーソンの指摘は興味深い。

## (2) 日本の「博物館法」におけるミュージアム

そもそも日本のミュージアムをめぐる制度や背景はどのようになっていくのだろうか。

文部科学省の「平成27年度社会教育調査」によると現在、日本のミュージアム数は5,690館で、そのうち博物館法で規程されている博物館は1,256館、そして、その類似施設は4,434館に及ぶ。しかしながら、平成23年

度の調査と比較してみると、この4年間で57館の減少となっている。

日本では通常、美術館と博物館は区別して認識されることが多いが、このような状況に至った原因について松宮は、「明治以降の日本における西欧のミュージアム制度の受容は、その外形的な模倣とその運営・維持のための技術的なノウハウの学習に終始してきたため、その本質的な『思想』にはまったく気づかずにきてしまった」（松宮 2003：10-11）ことをあげている。さらに、吉荒夕記（2014）は、このような日本の独特な状況の「……結果、長い間、＜美術＞や美術館、博物館という言葉と実態の整合性がとれない状態が続き、いまだにその曖昧さや、それに絡む諸問題が残っている。……たとえば、成立の古い国立博物館がそうであるように、生い立ちからの経緯のために、博物館という名称が（いまでも）公式に使われていても、中身はともかく性質や役割からすれば美術館と呼ぶほうが相応しいような場合もある」（吉荒 2014：8-9）と指摘しており、本稿ではその考察を参考に、博物館や美術館<sup>4)</sup>、さらに博物館類似施設全般を指す場合、原則的に「ミュージアム」と表記することとする。

日本で博物館の設定や運営に関わる法律として「博物館法」および「博物館法施行規則」がある。博物館法第2条で規程される博物館とは、「歴史、芸術、民俗、産業、自然科学等に関する資料を収集し、保管し、展示して教育的配慮の下に一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行い、あわせてこれらの資料に関する調査研究を行う機関」であると「定義」されており、同法2章において、公立および私立に関わりなく「登録」を受けることによって設立される旨規程されている。

さらに、第3条においては「博物館の事業」内容が規定されており、当該博物館内のみならず、「他の博物館、博物館と同一の目的を有する国の施設等と緊密に連絡し、協力し、刊行物及び情報の交換、博物館資料の相互賃借等を行うこと」や「学校、図書館、研究所、公民館等の教育、学術又は文化に関する諸施設と協力し、その活動を援助すること」も明記され

しており、現在のミュージアムの在り方をみても、作品および施設等の積極的な活用を図りつつ、地域や社会により開かれた文化施設となるようさまざまな取り組みが行われるようになってきている。

加えて、日本の博物館の設立経緯をみても、殖産興業とともに明治6年(1873年)にウィーンで開催された万国博覧会の出品候補物件の調査を行うなど、当初から国内向けの博物館というだけでなく海外での日本文化の表象という「ナショナル・アイデンティティ」や「国際化(グローバルセッション)」という課題も併せ持っていたといえよう。

### (3) 変化を迫られるミュージアム

2度の世界大戦を経た20世紀後半のアートは、戦争によってこれまでの価値観を転覆させることになり、政治、経済をはじめとしたさまざまな領域で人びとは新たな再生に向けて試行錯誤を重ねることとなる。アートの分野でも状況は同じであり、価値観の揺らぎはこれまでのある種の統一された美術表現を一転させ、さまざまな表現が試みられることになる。この表現の多様性が戦後芸術の特徴でもあるが、ミュージアムや画廊に代表される旧来の美術の制度に対する強い批判精神から、ミュージアムや画廊という閉じ込められた空間ではなく、より広い大きな空間での展示やパフォーマンスを志向するアーティストが数多く登場するようになる。

このような状況に呼応してか、ジャンルを特定するのではなく異なる分野が有機的に統合、あるいはインターディシプリナリティに相互に噛み合い反応しあって運営されることを目指すミュージアムの建設が創られる。その代表例が1969年に開館した、フランス・パリの「ボンピドゥー国立芸術文化センター」であるといえよう。「開かれた美術館」というコンセプトのもとに、国立近代美術館、産業創造センター、公共情報図書館、音響音楽研究所が置かれ、美術館であると同時に創造の中心であり、造形芸術が、音楽、映画、書物やオーディオ・ヴィジュアルの研究なども同居する史上初のアートと文化の総合センター、いわば「新世代の美術館」のバイ

オニア的存在であった。ポンピドゥー・センター内の国立近代美術館は、11万点のコレクションを誇り、近現代アートの主要なアーティストの作品を所蔵しているだけではなく、アートの多様な分野を網羅し、未来に向けて発展する実験的なアートの場でもある。さらに、館内には、講演会、ダンスや演劇、コンサートなどのプログラムでさまざまな分野のクリエイターを招聘している。また、開設以来とくに子どもを対象にしたワークショップに力を入れるとともに、解説付き見学などを通して市民にアートの理解と発見を提案してきた。こうして、ポンピドゥー・センターは一部の愛好家のものだったアートを、市民に向けて開きアートと市民の関係を変えてきたのである。さらに、2016年には美術館内に「ギャラリー 0（ゼロ）」というクリエイションのためのスペースが新設されるなど、いまま進化を遂げているのである<sup>5)</sup>。

日本においても1970年以降、アートやアーティストに対するイメージが急速に変化していく。政治体制や経済状況、さらに市民意識の変化に伴い「芸術や芸術家にこれまでのような特権的な自律性を認めることには、ある種の違和感がつきまとうようになってきた。むしろ芸術には、市民社会の内部に復帰して、共同体を構成する1セクターとしてのその機能を果たすことが期待されるようになってきた」（加藤 2001：14）と加藤哲弘は指摘する。さらに、2000年代に入るとミュージアム、とくに美術館はもはや、美術品を展示し、鑑賞者に賛美され礼拝される「神殿」ではなく、「市民が楽しみながら学ぶ『コミュニケーション・センター』としての役割を果たすように求められ」（加藤 2001：14）るようになってきた。

また、ミュージアムにも国際化や情報化の影響が否応なく押し寄せる。HPの運営や鑑賞ガイドのデジタル化などのコンピュータ環境との関係（ルーヴル美術館では鑑賞ガイドに任天堂DSを用いており、バッテリーが切れた場合は無料で交換してくれる）や新しいアート表現へ対応、美術館建築の問題、アミューズメントの側面、そして、海外からの来訪者への対応、障害をもつ人や高齢者への配慮、学校教育との連携の問題や指定管

理者制度の導入による地方自治体との関係、そして、何よりも「独立行政法人化」による予算と人員削減等々、解決すべき多くの問題を抱えている。

### 3. ムーブメントとしてのアート活動

#### (1) アーティストの位置づけの変化

西欧の美術の流れとアーティストの位置づけの変容を概観してみる。まず、ルネサンス以降のユマニスムおよびキリスト教的宗教規範、すなわち、ギリシャ・ラテンの古典研究による「人間の解放」であるとともに「永遠」の「美」を企図し、それを支える価値観に基づいた時代がある。しかしながら、この時代の芸術文化の享受者はあくまでも作品の依頼主（需要者）である王侯貴族や教会といった特権階級であり、供給者であるアーティストは依頼主の意に沿う形で作品の制作を行っていたのである。

19世紀後半のフランスにおいては王侯貴族に代わってブルジョワジーが台頭し、近代市民社会との成立と共にアーティストの制作スタイルも変化する。木村泰司(2012)は「市民社会においてはよほどの大資産家でもない限りブルジョワジーにはそのような支援は無理である。そのため、画家は不特定多数の客をつかむ必要が出てきた。サロンがほぼ唯一の展覧会であった時代、サロンに入選することが画家として生きていくためには不可欠だった」(木村 2012: 82)とし、社会のブルジョワ化が逆に旧体制である美術アカデミーの権威を高め、その支配下のサロンの権威をより高めたことを指摘している。

さらに、木村は当時の新興ブルジョワジーの保守性を指摘するとともに、「自分の審美眼に自信のないブルジョワジーがブランド品に安心感を求めるように、彼らが美術品を求める際にも、美術アカデミーの御墨付きという『ブランド』を求めたのだ。……そして、彼らの『道案内役』としてジャーナリズムが台頭する時代と相まって美術評論家も台頭してくる」(木村 2012: 81)と述べている。このことから、新たな階層の出現とともに、



新たな美術の生産・流通システムが確立したことがわかる。現代においても芸術の価値を決定づけるものは何か、という問に対して明快な回答を呈示することは難しい。アートに関する情報があふれ、次々に登場するアーティストや彼らのバラエティに富む作品に対して、何を手掛かりに判断するのか。このような状況について三浦篤（2013）は、

芸術が自己更新を続けていくと、しかし最終的には芸術を芸術で支えなければならなくなってきました。そこで芸術を支える根拠は何かと問いただすと、結局は無根拠である。いまその無根拠性があらわになってきている。かつてはユマニズムや宗教やさまざまなもので支えられていたのに、芸術家がすべてを決定し、個人の責任で美を新しくつくりだし続けることが状態化するようになったわけですが、極論すれば、最終的にそれを支えるものは何もない。芸術を支えるものがない状況があらわになった、それが現在のポストモダンといわれる状況に対する、私のひとつの判断です。（三浦 2013：320-321）

と述べている。さらに、「発信先、芸術が誰に対して向けられるているのかが、必ずしも明確でなくなってしまった。つまり、つくりだす側と受け取る側の関係も非常に曖昧になった。まさにそれが近代であり、民主主義社会」（三浦 2013：319）におけるアーティストの位置づけであるといえよう。さらに、彼はこのような現代におけるアーティストのタイプを以下のような3つのタイプに分類する（三浦 2013：322）。

1. 「特権的なタイプ」：体制順応型。現在の状況や枠組みのなかで制作している芸術家、アーティストたち。
2. 「体制批判型」：政治・社会的な視野から体制批判を行う、革命家タイプ。
3. 「体制攪乱型」：エキセントリックなタイプ。

「特権的なタイプ」の例として三浦は、村上隆<sup>6)</sup>をあげている。その具体的な理由として、海洋堂の原型師ポーメ<sup>7)</sup>とコラボレーションした美少女フィギュアを制作しヴェルサイユ宮殿で展覧会を開催したり、ファッションブランドのルイ・ヴィトン (Louis Vuitton) とコラボレーションするなど、自分の作品を「商品」として消費社会の中で流通させ、利益を生み出していく戦略のもと創作を行っていることなどを特徴としている。また、「体制攪乱型」アーティストとしては、道化的あるいは巫女的な存在で、水玉や網模様をモチーフにした常人には描き出せないような独特なアーティストの作品で有名な草間彌生<sup>8)</sup>を例にあげている(三浦 2013: 324)。

最後に、「体制批判型」のアートとしては、社会問題やその根底をなす抑圧的な社会システムの有り様を露見させる、そして、それを支持している我々の価値観を可視化するために芸術活動や作品を媒介とした各種の「ムーヴメント」、具体的にはアーツ・アンド・クラフト運動<sup>9)</sup>に始まり、20世紀以降はダダイスム<sup>10)</sup>、シュルレアリスム<sup>11)</sup>、ロシア・アヴァンギャルド<sup>12)</sup>、シチュアシオニスト・インターナショナル、フルクサス<sup>13)</sup>等々があげられよう。このような流れを受け1960年代以降、アーティストサイドから美術制度に対する批判が行われ、その制作や活動が美術館以外の空間へと拡大されていくことになる。加えて、1970年代のパンク<sup>14)</sup>や近年、世界各地の街中、とくにストリートで活動を展開しているグラフィティ・アーティストたちもまた体制批判型アートの例であるといえよう。

## (2) 高度資本主義社会への批判としての「シチュアシオニスト・インターナショナル」

ここで、近年の体制批判型アートの源流となっている「シチュアシオニスト・インターナショナル (Situationist International) (SI)」について、少し詳しくみていこう。

フランスの思想家であり、映像作家でもあるギー・ドゥボールは、オランダのアスガー・ヨルンやベルギーのラウル・ヴァネーゲン等を中心にレ

トリズム<sup>15)</sup>の前衛芸術主義を乗り越えてより政治的な闘争実践として芸術を捉えることを提唱し、1957年に「シチュアシオニスト・インタナショナル」を結成し、芸術＝政治運動体として活動を行った。

シチュアシオニストにとって重要な概念は、ドゥボールの著書である『スペクタクルの社会』（1967）の中で展開している「スペクタクルの社会」という概念である。まず、「スペクタクル (spectacle)」という言葉は、「大仕掛けな見世物。絢爛豪華な装置や衣装、照明、あるいは大群衆の登場などによって、観客に強烈な印象を与えるように仕組まれた舞台、または公演」を意味する語であり、スペクタクルの社会とは、マスメディアの発達とともに資本主義の形態が消費社会さらには情報社会へと移行し、生活のすべてがメディア上の表象としてしか存在しなくなった状況を指す。そのような社会では、その中心的存在であるサラリーマンや中間階層といったいわゆる消費者は、徹底して受動的な存在、すなわち「観客」でしかなくなることになる。その結果、搾取の場は工場よりも日常生活へと重心が移り、労働と生産をめぐる闘争よりも余暇と消費をめぐる闘争へと変化していることを指摘した。

また、ドゥボールは「近代的生産条件が支配的な社会では、生の全体がスペクタクルの膨大な蓄積として現れる。かつて直接に生きられていたものは全て、表象のうちに遠ざかってしまった」（Debord 1967=1993：14）と指摘するとともに、「変幻自在なスペクタクルの多様性の下で、通俗化の動きが現代社会を世界的に支配し、商品消費の発達によって、選ぶる役割と対象とが見かけ上は増大したところでも、この通俗化の動きが社会を支配している」（Debord 1967=1993：56）と述べ、メディアを媒介にした情報やイメージが、かつての商品や資本のように交換価値の物神性や権力を持ち、「通俗化」すなわち一般化してしまうことによって、単なるメディアによる「操作」を超えて、一見反体制的な言説がまったく機能せず（「観客」側が、メディア側が反体制的な言説を流し「観客」を操作しようとしていると裏読みする状況をメディア側が逆手に取って情報を提供する

ため)、むしろスペクタクルの連続性と支配を強化することになり、我々の日常生活は情報社会に飲み込まれて、時代は変わっても依然として従属的な立場にあることを指摘している。

1970年代末、ロンドンを中心とした「パンク・ムーヴメント」は、シチュアショニストから大きな影響を受けたものであるといえよう。ロンドン・パンクでは、当時、失業者の増加が社会問題となっており、若者たちの不満、怒り、反抗、暴力性などを表現した攻撃的な歌詞と音楽や引き裂いたシャツにジーンズ、チェーンや安全ピンなどをアクセサリーにしたチープなファッション<sup>16)</sup>に身を包み、カラフルな色に染め、逆立てた髪型等で反抗的で過激なイメージを醸し出し、個人の自由と反体制的視点を強調した。

「ストリート文化」に詳しい毛利は、パンクについて「既存の社会に対して違和感を表明し、消費社会の資本主義的な原理に対して不信感を表明している点において、まちがいなく新しい政治のあり方」(毛利 2009: 63)と指摘する。さらに、『『ストリート』』とは、断片化し、流動化した身体が移動している場所である。新しい権力に抗するには、言語によって分節化された対抗的な言説だけでは十分ではない。それ以上に具体的な直接行動や情動(他者との接触や相互作用によって触発された感情の動き)に訴える身体的なパフォーマンスや音楽が、動員される必要がある」(毛利 2009: 183)と述べている。ストリート文化の実践者は、パンク・ロックのミュージシャンのみならず、DJや作家、アーティスト、ファッションなどいろいろな形で政治活動を組織すると同時に実践者でもあることが特徴である。公共の場であるストリートから生まれる文化は、まさしく不特定多数の大衆を動かす可能性を秘めているのである。

### (3) 社会体制への批判としてのサブカルチャー？

アートのような視覚的表現は、文化集団という枠組みを超えて社会の誰に対しても簡単にわかりやすく何かを訴えることができる。可視的な対象

物を捉える瞬間、人びとはそれを見て一度自分のなかに取り入れる。そのプロセス自体は、誰にとっても同一の手順で行われるものであり、そこに文化的・階層的・性的・人種・年齢といった社会・文化的差異はない。よって、視覚的、聴覚的創造によってつねに直接感覚に訴え、かつ常に具体的、個別的な刺激を与えるならば、緩やかではあるが知覚様式、すなわち理解の様式に変化をもたらすことができるといえよう。このような状況をジョン・フィスク（1989）は、

そもそも文化とはわたしたちが自分の社会的経験を解釈するたえまないプロセスのことである。そして、その解釈によってわたしたちの社会的アイデンティティは支えられている。いかなるものであれ、それが何であるかを理解することは同時にそのプロセスにかかわる自分自身が何であるかを理解することでもある。意味を理解することは主体と対象との差異をいったん解消して、それぞれを他方との関係のなかで組かえるということである。（Fiske 1989=1998：8）

と分析する。たとえ現状では不平等や搾取という上下関係があったとしても、文化的プロセスに関与する場合、現状の関係をいったん解消しフラットな状態にすることが可能となる。作品を積極的にかつ自由に解釈しようとしたり意味づけることは、作品を創造するアーティストと作品を享受する（だけ）の「観客」という近代的な役割分担、関係からの解消を試みることにつながる。SNSなどの普及により、作品に対して誰もが自分が何を感じ、何を考えているのかを容易に世界へ発信しシェアする機会をもつことが可能となった現代では、受容者もまたメッセージ制作者となることから「創作者—受容者」関係は従前よりも流動化してきているといえよう。フィスクは、上述のような一般の人びとの文化創造について、

ポピュラーカルチャーは従属的立場の者たちによって自分たち自身の

ためにつくりだされるものである。くりかえしになるが、その素材は逆説的なことに支配層の経済的利益のためにつくられたものを利用する。いいかえれば、ポピュラーカルチャーは体制の内側から、しかも底辺から生み出されるものであり、大衆文化 (mass culture) の理論家が考えるように、外部から、あるいは上から押しつけられたものではない。

そして、ポピュラーカルチャーには社会体制からはずれる要素がつねに含まれており、それによってヘゲモニー的な圧力をのがれたり、その圧力に対抗したりしている。ポピュラーカルチャーはつねに対抗文化なのである。ポピュラーカルチャーの内部では、支配的イデオロギーに反して、従属的立場にいる者たちが自分たちのための社会的意味を生み出す努力がつねになされているわけだ。たとえ一時的で限定的な勝利であったとしても、この努力を成功させることが民衆にとっての快楽であり、民衆の快楽がつねに社会的・政治的な色彩をおびているのはそのためである。(Fiske 1989=1998 : 9-10)

と述べている。さらに、「ポピュラーカルチャーの技は『いまあるものでなんとかやっていく』技である。民衆は従属的立場にあるために自分達ではポピュラーカルチャーの素材を生産することはできない。しかし、いまある素材を利用して自分達の文化をなんとかつくりだすことはできる」(Fiske 1989=1998 : 12) と指摘する。一般の人びとが何とかブリコラージュ<sup>17)</sup> 的かつ DIY 精神<sup>18)</sup> に則ってポピュラーカルチャーを作り出したとしても、その素材は言説的なものであれ物質的なものであれ、いずれにしろ主導権を奪う当の社会体制によって提供されたものであることを銘記しておかなければならない。

#### 4. 消費社会の商品経済の中に巻き込まれるアートと ミュージアム

芸術とは、刺激的で、挑戦的であり、またそれだけにしばしばなじみの薄い、不安をかき立てるものでもある。従って、アート作品の多くはすべての人びとの好みにあうようにはできていない。どの時代の芸術も、その時代の支配階級の利益に奉仕するような傾向を持っていたが、資本主義体制によってアートのあり方も大きく変化したといえよう。

バージャーは「資本主義が社会関係に対して及ぼしたことを、油絵はものの概観に対しておこなった。つまり油絵は、あらゆるものをオブジェとして等価な位置に置いた。あらゆるものは商品になったがゆえに交換可能になった。すべてのリアリティはその物質性によって機械的に測定された」（Berger 1972=1999 : 108）と指摘している。資本主義の下では美術生産品は「財産と交換」の関係の中に落とし込まれる。オークションなどで高額な価格が付けられる作品は、どのような基準で評価されるのか。日本をはじめ世界中でこれまでに無数の絵画が生産されてきたが、その大部分は残っていない。残ったものの中でも「芸術作品」として存在しているものはごくわずかであり、さらに、その中のごくわずかな作者の作品は何十億もの価格で交換されたり、ミュージアムに展示されることによって財を産み出し続けている。

リーダー的な画廊経営者たちは、新たな美術生産品を評価しうる需要を創設するために世界各地で「アートフェア<sup>19)</sup>」、いわゆるアート作品の国際見本市を開催している。「世界の主要都市は現代アートのフェアを開催すれば経済効果があることに気づきはじめ、結果、1年を通して世界のいたるところで、次から次に300ものフェアが開かれるようになる」（Granet & Lamour 2010=2015 : 13）ている。さらに、同じ美意識と戦略と共有する個人同士の人間関係、いわゆるネットワークを形成しそれらを駆使する

ことによって、現時点では無名で「売り物にならない」ような規格外のアートさえも、新しい商品として市場で消費者に買わせることができるのである。このような新たな消費のテクノロジーを利用することによって、これまで国家の教育施設であるミュージアムなどに代わって、エステティックな価値が規定し、プロモーターとしての美術館との相互作用によって価格が決定されるのである。

このような例としてグラネとラムールの著書の中でも紹介されている、私設ギャラリーの館長であり画商でもあるチャールズ・サーチ<sup>20)</sup>とダミアン・ハースト<sup>21)</sup>の関係が該当するといえよう。サーチは、ハーストが学生時代、ロンドンのテムズ川沿いの廃倉庫で仲間とグループ展を開くなどの活動していた折に彼と出会う。彼の作品はマルセル・デュシャンが創案した「レディ・メイド<sup>22)</sup>」の手法を用いた「ファーマシー(薬局)」(1992)というインスタレーション作品だった(Granet & Lamour 2010=2015: 41-42)。「当時、イギリスのアーティストは国際舞台であまり知られておらず、先頭集団はアメリカ人だった。この傾向をひっくり返そうと、サーチは一大トリックを思いつき、ハーストを中心に、タブー視される死や病気をあえてテーマに掲げる、挑発的な若いアーティストの団、『ヤング・ブリティッシュ・アーティスト(YBAs)』を売りだした」(Granet & Lamour 2010=2015: 42)。彼らは、暴力や不条理な支配、病気や死といった現代の社会問題やこれまでタブー視されてきたテーマをあえて作品としたのである。

サーチは彼らの作品を買い上げ、仲介役として持てるネットワークを総動員し、「彼ら売るために、広告業で培ったマーケティング手法を駆使した。これはアートの世界にとってはまさに革命であった」(Granet & Lamour 2010=2015: 43)。その後もサーチは、世界各地でセンセーショナルな展覧会やイベント等を企画、開催し、その度にメディアが派手に報道したことから、一般の人びとの関心を集め、観客動員数を高めるという結果をもたらした。話題作りをしてメディアで<無料で>宣伝してもらう



という、広告業界の常套手段をアートの世界でも用いたのである（Granet & Lamour 2010=2015 : 45-46）。

近年、消費者の消費意欲を煽る手段として「広告」や「マーケティング」が利用されているように、アートをビジネスと捉え顧客の行動スタイルや意識の変化を把握し、観客が満足しかつ将来の消費にもつなげていく方策を検討するアートマネジメントという領域が注目を集めている。これまで芸術は芸術家の芸術性に重きを置き、観客の満足という視点を軽視してきた。しかしながら、商品としてアート作品をマーケットに提供する場合、作品を売る、利益を上げるという視点が必要になり、必然的にマーケットも愛好者のみをターゲットするのではなく、これまでアートに疎遠だった人びとをも観客として参加を促し、アートマーケット空間を拡大していかなければならない。そのためには、ある程度の芸術性を担保しつつマーケットの動向に重きを置き、より多くの観客を引きつけるような作品を提供する必要がある。

このような視点は、アーティストである村上隆にもみられる。村上は自身の著書『芸術起業論』（2006）の中で「芸術は、アートは、『マネー』との関係なくしては進めない」（村上 2006 : 243）と述べ、「何をすれば作品の価値を高めたり、低めたりするのか、アーティストは研究しなければなりません」（村上 2006 : 47）。そのためには、「画商やアドバイザーや、プレーヤーやオークションハウスや美術館の人に、作家、作品の成否を相談し、シナリオを作って作品の価値を高めてゆくのは当然の手順」（村上 2006 : 46）であり、「お客さんのニーズに応えることも、作品は自分のためのものではないという観点も、ある意味ではまっとうに思える」（村上 2006 : 50）とし、現代社会においては芸術も他の産業同様、社会のニーズを考慮した創作活動を行う必要性を指摘している。

現代では、芸術がまさに貨幣と同様の機能を果たす状況が見受けられる。貨幣は信用によってその価値を担保するが、絵画に代表される芸術もまた、たいした金銭的価値のない（＝交換価値のない）画材（＝物質）を用いた

作品も、上述のような手順によって、そこにある種の文化的、あるいは投機的価値が付与されることによって想定外の価値が生まれるのである。今日、中世までのような芸術に対する統一のないしは既成概念は希薄化し、共通の了解事項が減少を遂げる中、受容する側の観客も年齢、所得水準、さらには個人の鑑賞経験、当日の精神状態(気分)等もさまざまであり、芸術鑑賞に求めるものも芸術性、知性、感動、楽しみ、あるいは社会的経験など多様である。こうして、ある作品に対する評価、良いか悪いかの判断は難しい状況となり好きか嫌いかは言えても、最終的には個々人の「趣味判断」に委ねられることとなり、とりわけアート鑑賞も娯楽、余暇消費の側面も考慮する必要が生じることになる。

## 5. 時代とともに変化するアート鑑賞行動：「ディシプリンヌ」から「プラティーク」へ

### (1) 「ディシプリンヌ(規律訓練)」としての芸術鑑賞

ブルデュー等は『美術愛好』の結びとして、「美術館はすべての人に対し、公共の施設として過去の素晴らしい記念碑、かつての偉大さを贅沢に賞め讃えるための用具を与える。だがそれは、まがいものの気前良さである。なぜなら、ただで入れるといっても入るかどうかを選ぶのは各自次第であり、作品を自分のものにする能力をあたえられているがゆえに、この自由を利用する特権をもつ人々に取っておかれる」(Bourdieu et al. 1969=1994 : 171) と述べ、美術鑑賞という文化的実践・消費の階層性を指摘する。

原則的には、誰もが入場可能なはずのミュージアムではあるが、「最も教養のない訪問者たちは、美術館が課していると思われる(学校の意味での)試験に対し、自分たちの無能さが明らかになることを恐れて、実際のところはほとんどガイドや講師に(彼らがいる場合)頼ろうとしない。……作法にかなった行為だと自分で思い込んでいるものに反した行動で地を出すことを何よりも心配するあまり、適切な行動を無視する彼らは、

できるだけこっそり説明表示を（それがあつた場合に）読むことで満足する。要するに彼らは『場違い』な感じをもち、何か無作法なことをして自分が目立つのを恐れて、自らを監視している」（Bourdieu et al. 1969=1994 : 84-85）という行為の遂行状況を指摘する。さらに、美術というものが一般的に高尚な文化とされてきたからこそ、美術館という空間においては人は自ら「まなざされる身体」、すなわち、パノプティコン<sup>23)</sup>に代表される規律と監視の構造を内面化した従属的な主体として存在することを甘受せざるをえない。

ミシェル・フーコーは著書『監獄の誕生』（1975）において、諸制度が支える自己規制の形態としての「規律」が近代社会に浸透していくありさまを吟味している。さらに、フーコーにとって、規律とは戦略、手続き、行動様式——特定の制度的条件と結びつき、から思考や行動一般の様式に浸透する——の集合体であり、監獄という最大の可視性を可能にする空間的配置のなかで発展した規律体制が、労働現場、軍隊、学校、大学などの諸制度的環境における構造に侵入し、我々の行動を規定していることを示唆した。

さらに、フーコーの規律体制の記述に見出しうるさらなる問題は、「……可視性の領域に押しつけられ、その事態を承知する者は、みずから権力による強制に責任を持ち、自発的にその強制を自分自身へ働かせる。しかもそこでは自分が同時に二役を演じる権力的関係を自分に組込んで、自分がみずから服従強制の本源となる」（Foucaults 1975=77 : 204-205）という点である。各個人は、内面化した規律の管理、具体的には、みずからの姿勢や身体の動き、時間感覚（厳守）、むき出しの欲望や感情のコントロールなどへの関心から構成されている。これらすべては規律の圧力による効果であり、同時にそれらはすべて、ある「手続き」の集合体に服従するものとして個人を生産する活動であり、自己による自己の規律化にほかならない。こうして、監視されていない時ですらも絶え間なく監視されているかのように振る舞うという新たな形態の内面化された規律実践が完

成するのである。

パノプティコン内部の個人は、規律的まなごしを内面化するよう強制されているので、権力が国家や政府、警察のような上方から押しつけられるというよりも自らが接近していくというより関係的なものであるとフーコーは指摘する。このような意識構造があらゆる社会的関係のなかに拡散しているのであるとすれば、また、権力が抑圧的であるだけでなく生産的でもあるとすれば、権力諸関係を単純に否定的なもの、人びとに制約を負わせるものとして捉えることは難しくなる。こうして、現代社会においては、旧体制とは異なり強制的権力関係を体験する機会の減少に反比例するように、ヘゲモニー的支配が日常生活の中に浸透した。

フーコーが「……認識する主体、認識されるべき客体、認識の様態はそれぞれが、権力一知の様態はそれぞれが、権力一知の基本的な係り合いの史的变化の、諸結果である……。要するに、権力に有益な知であれ不服従な知であれ一つの知を生み出すと想定されるのは認識主体の活動なのではない、それは権力一知であり、それを横切り、それが組立てられ、在りうべき認識形態と認識領域を規定する、その過程ならびに戦いである」(Foucaults 1975=1977: 32)と指摘するように、アートとくに美術というものが社会の中で「高尚なもの」「価値あるもの」とされてきた。高尚な文化はそれ自体が正統性を帯び、安定的であるため、受容者の内的意識に深く浸透しやすい。いったん定着するとそれは揺るぎない規律として機能するようになる。こうしてフーコーが指摘するように、普遍的な知や価値観は権力と親和性が高く切り離して考えることはできないのである。

## (2) 「プラティーク」としての観客参加型アート

現在でもミュージアムにおけるスタンダードな鑑賞スタイルといえば、壁に懸けられている(あるいはケースに入っている)作品を矢印(順路)や番号に従って順番に眺め、作品に添えられている説明表示を読む(あるいはオーディオ・ガイドを聞く)というのが主流であろう。さらに、部屋の

隅に座っている監視係は、作品と鑑賞者との距離が一定に保たれているか、まさに観客の行動を規制するような視線を放ちつつ、同行した人と小声で話すことさえも気が引けるような雰囲気醸し出している。筆者も自分の子どもが幼い頃に度々ミュージアムに連れて行っていたが、子どもが作品に触れないように気を付けるあまりに、鑑賞に集中できないということが多々あった。また、作品を観ながら自由に、普通の声のボリュームで話すことができているなら、親子共々もっと楽しい時間が過ごせただろうにと何度思ったか知れない。

近年、多くのミュージアムでは企画展示の際には、テーマに関連した講演会、ワークショップ、ギャラリートーク（学芸員による作品解説）は当たり前、コンサートが開催されたり併設されたレストランでは企画にちなんだメニューが提供されることも珍しくなくなってきた。国立新美術館においても2007年の開館以来、さまざまな年齢を対象に数々のワークショップが開催されてきた。2016年10月22日に実施された「六本木アートナイト アーティスト・ワークショップ『ひろがるワタシ つながるアナターパラフークの世界へようこそー』」の成果について、ホームページ<sup>24)</sup>では以下のように紹介されている。

今年2016年の六本木アートナイト・アーティスト・ワークショップでは、美術作家の東明（ひがし あきら）さんを講師に迎えふくらむ服・パラフークの体験と、たくさんの穴があいた巨大なビニールの服・アナフークの制作を行いました。パラフークの体験は、自分が新しい何かに変身したかのような昂揚感を楽しむと同時に、他の人がふくらんだ自分の中に入ってくることで、自分と他人の境界が曖昧になる不思議な感覚を味わう場となりました。一方、アナフークの制作は、穴だらけの巨大ビニールシートを複数の参加者が同時に着込み、装飾を加えることで服を作る活動です。ここでは、ひとつの服を数人が着たまま一緒に作り上げていくという斬新さを体験することとなりました。

た。今回のワークショップは、パラフーク、アナフーク双方の活動を通じ、一風変わったやりからながらも、「他人とのつながり」という日常に根ざした体験を参加者一人ひとりが再認識することができる、豊かな時間となりました。

とある。講師である専門家と一般人(参加者)の区別も捨ててともに芸術体験をしようという主旨は、芸術と日常との壁を取り払い、専門的技術を必要としない自己表現の場の提供であるとともに、アートは遠くなら眺めるものではなく、誰もが積極的に体験するべきものだという認識を新たに  
する機会となったといえよう。

また、作品に触ること、写真を撮ることはタブーというルールを破り、観客が積極的に作品を体験する展覧会も増えてきた。2017年11月から森美術館で開催されている「レアンドロ・エルリッヒ展 一見ることのリアル—」<sup>25)</sup>は観客参加型アートの代表例といえるだろう。何気なく作品をみると、「何故これが作品なのか」という疑問が生じる程であるが、エルリッヒの「見えていることだけが、現実ですか?」という問とともに改めて作品をみると、ハッとその仕掛けに気づく。

たとえば、「エレベータ」という作品では、一見何の変哲もないエレベータを模した金属性の直方体が会場に置かれている。監視係の男性の「もっと近づいてじっくりみてください」という声掛けに背中を押され、改めて金属の直方体に近づき、正面ドアの中央にあるガラス部分をのぞくと、日頃は目にする事ができないロープと綱車が見える。さらに、通常内側のドアの右側にあるはずの停止階ボタンが外側のドアの左側に設置されている。「あっ、内側と外側が逆になっているんだ」と気づいたとき、驚きとともに思わず笑いが起こる。一端違いがあることに気づくと、現実のエレベーターとの違いが次々に明らかになって来る。室内の側面にあるはずの手すりや正面奥にあるはずの鏡が外側の裏面に配置されているなど、最初に見た時に、何の違和感も感じていなかったことが逆に不思議に思えてし

まう程である。

それは、エルリッヒの問いかけのベースでもある現代人が日常生活において、いかに「見ているようで見ていない」のかという状況、つまり、物事を表面的にしか見ていないという状況を認識させる仕掛けなのである。さらに、現代人が「〇〇はこういうもの」という固定概念のもと、じっくりと自分の眼で見て物事を判断すること、すなわち、自分で考える（思考する）ということ放棄し、さまざまなことを他人任せにし、自ら自身の「生」をいかになおざりにしているのかということが明らかになった瞬間でもあるといえよう。このようなことから、観客参加型アートは人々に常識や固定概念の存在に気づかせたり、それに対する疑問をもつきっかけを提供する可能性をもっているのである。

## 6. 結びにかえて

アート鑑賞の経験さらには訓練は5.(1)で述べたように、ある種スノッブな人間になりやすい反面、一つの眼差しやささいな動きにもさまざまな意味を読み取る能力を習得することが可能となり、ひいては日常生活の中に潜む権力関係をも看取る契機をもたらす。

坪井秀人は著書『感覚の近代』（2006）の中で、「私たちがコギト、つまり<考える主体>である前に<感じる主体>であることをある種対抗的に立ち上げて確認してみたところで、この世界では無数の<感じる主体>たちが蠢いて四方八方から私たちを相互に絡め取っている」（坪井 2006：19）と現代の状況を捉えた上で、「むしろ私たちは感覚を通して思考や言葉の意味を問い返し、あるいは思考や言葉がいかにして感覚や感性を構築してきたのか（そしていかにしてそれらに食い破られてきたのか）を問い直すべき」（坪井 2006：19）であると指摘する。

デジタル化が進展する社会においてはややもすると、自分自身も身体をもたない（実体のない）単なる抽象化されたデータとして扱われる。さら

に、SNSの「いいね」やメディアによる感情の平準化や均質性への偏重など、感情や感覚をもコントロールされかねない現状がある。このような状況においては、自分の中に潜む他者とは異なる「微細な感情」、とくにネガティブな感情を自ら押さえ込もうという力が働く。まさに、他者の視線というパノプティコン的権力によって、自己を社会に還元し再構築する結果、自己の「身体の消失」を招くことになる。

このようなことから、アート鑑賞における作品に対する嫌悪感や不可解さ、欲望や恐怖、葛藤といったネガティブな感情を遣り過ごすのではなく、積極的に向い合い受容することは、自己の「身体の回復」やアイデンティティを見いだす端緒となり、これまでとは異なるより創造的なアクションを起こすきっかけとなりうるといえよう。

また、現代社会では、多くの人が日常生活のなかで不安やストレスを感じている。そのようなとき、色彩や音などの美的なものに触れ感動や安らぎを得ることによって、私たちは人間らしさや自分らしさを取り戻すことが可能となる。近年、地域に残る自然を利用し地域全体を芸術作品の展示スペースとする芸術祭が、各地で行われるようになってきた。芸術家が地域に入り、その土地に根ざした表現を地域の人たちと共同で制作することもある。このときアートは、個人の美意識や表現だけではなく、地域の魅力を再発見したり、人と人、人とその土地とのつながりというコミュニケーションやネットワークを産み出すきっかけとなっている。矢印(方向づけ)に従うのではなく、自らアートと直接的に関わり心の動きを感じとり、それを自分の言葉等で表現するという小さな実践(プラティーク)を積み重ねることは、社会の中に潜む抑圧的構造やシステムにからめとられている状況からの「自由」への第一歩であり、私たちが私たちの生存の持続のために日常生活を再構築することにつながるといえよう。



## 註

- 1) チームラボは、プログラマー、エンジニア、数学者、建築家、CGアニメーター、Web デザイナーグラフィックデザイナー、絵師、編集者など、情報社会のさまざまなものづくりのスペシャリストから構成されているウルトラテクノロジスト集団である。2001年創業、代表の猪子寿之を中心に、「デジタルメディア作品を通して平安時代に確立した大和絵や、室町時代に日本で独自の発達を遂げた水墨画など、日本の伝統的な絵画形式を21世紀的な発想で再解釈し、デジタルアート作品として斬新なイメージへと変換してきた」（猪子 2013: 16）。さらに、海外アートフェスなどでも次々と話題作品を発表し、世界中の注目を集めている。
- 2) 3年に1度開催される現代アートの国際展。第6回目となるヨコハマトリエンナレ 2017のタイトルは「島と星座とガラパゴス」であり、「接続」と「孤立」をキーワードに、さまざまな作品やイベントを展開した。横浜美術館、横浜赤レンガ倉庫1号館、横浜市開港記念会館地下会場を中心に、2017年8月4日（金）～11月5日（日）まで開催された。
- 3) 2000年から始まった、越後妻有地域の里山を舞台に3年に一度開催される世界最大規模の国際芸術祭。地域に内在するさまざまな価値をアートを媒介として掘り起こし、その魅力を高め、世界に発信し、地域再生の道筋を築いていくことを目的としている。直近では2015年に第6回「大地の芸術祭 2015」が開催された。
- 4) 近年、博物館学においてはさまざまな分類が行われているが、文部科学省では、総合博物館（人文及び自然科学に関する資料を展示する）、科学博物館（主として自然科学に関する資料を展示する）、歴史博物館（主として歴史及び民俗に関する資料を展示する）、美術博物館（主として美術に関する資料を展示する）、野外博物館（戸外の自然の景観及び家屋等の形態を展示する）、動物園（主として動物を育成してその生態を展示する）、植物園（主として植物を育成しその生態を展示する）、動植物園（動物・植物を育成してその生態を展示する）、水族館（主として魚類を育成してその生態を展示する）の9つに分類しさまざまな統計調査を実施している。
- 5) 正式名称は、「Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou」。建築家のレンゾ・ピアノとリチャード・ロジャースの設計により、1977年に開館。詳細は、ポンピドゥー・センター公式HP（<https://www.centrepompidou.fr/>）による。
- 6) 1962年東京生まれのアーティスト。1993年東京芸術大学大学院美術研究科日本画専攻博士課程修了。1994年にロックフェラー財団のACC Grantにより招待を受け、ニューヨークに滞在。1995年に埼玉県朝霞市に「HIROPON FACTORY」（2001年4月「有限会社カイカイキキ」に改称）を設立し作品を

制作するかたわら、若手作家の育成・プロデューを手がけ、商品開発、出版など多角的に活動を展開している。

- 7) BOME。1961年、大阪生まれ。現代アーティスト・村上隆がデザインした作品の原型を手がけ、その卓越した技術で数多くの作品を手がけてきたのがフィギュアメーカー・海洋堂に所属する日本屈指の原型師。アーティストとして海外での評価も高い。
- 8) 1929年長野県松本市生まれ。幼少のころより患っていたという幻覚や幻想のイメージを水彩やパステルで再現することを通して、10歳頃から絵画制作を行う。1948年京都市立美術工芸学校へ編入し日本画を学び、その後油彩も試みる。1952年、松本市で初の個展が開催された。1957年(昭和32年)に渡米すると絵画や立体作品の制作だけではなくハプニングと称される過激なパフォーマンスを実行し、1960年代には「前衛の女王」の異名をとった。
- 9) ウィリアム・モリスを創始者とする、アートと工芸をつなぎ消費者と生産者をつなぐ社会デザインの理想を求める運動であり、美術工芸運動ともいう。1881年から始まった。産業革命の結果として大量生産による安価な、しかし粗悪な商品があふれていた。モリスはこうした状況を批判して、中世の手仕事に帰り、生活と芸術を統一することを主張した。モリス商会を設立し、装飾された書籍(ケルムスコット・プレス)やインテリア製品(壁紙や家具、ステンドグラス)などを製作した。
- 10) 20世紀初頭(1916年~1922年)、ブルジョワ社会(資本家社会)と第一次世界大戦に反対する若い芸術家たちによって1916年、中立国スイスのチューリッヒで生まれた芸術それ自体を全否定する「反芸術」運動である。チューリッヒのみならず、パリ、ベルリン、ケルン、バルセロナ、ニューヨークなどにも拠点があった。
- 11) シュルレアリスムはその広がりという点では、20世紀最大の芸術運動である。1924年、アンドレ・ブルトンの『シュルレアリスム宣言』が出版される。彼はその中で「理性にいかなる支配からも、また、道徳的、美的ないかなる考慮からも自由な」精神状態をシュルレアリスム的な創造の原点とみなし、その働きを「オートマティズム(自動記述)」と称し、人間の無意識を探究し、偽善的な人間観を告発した。美術のみならず、文学や映画、コマーシャルにも多大な影響を与えた。
- 12) 1910年代から20年代にかけて、帝政ロシアと革命後のソヴィエト・ロシアにおいて、文学・美術・デザイン・音楽・演劇・映画などのさまざまな芸術分野で多様で実験的な活動を行った前衛的な芸術運動の総称。
- 13) 1950年代末、世界各地で同時多発的に、反体制的な芸術活動を行う人びとが現れた。それは、当時の芸術が人びとの生活とあまりに遊離し、合理主義的・

商業主義的になったことに反発する精神から生まれたアメリカの反体制アート運動である。フルクサスという言葉の語源はラテン語で、「流れる」「変化する」「靡く」「下剤をかける」など多くの意味がある。フルクサスがもっとも頻繁に行ったのは、パフォーマンスで、その種類もイベントやハプニング、即興音楽、ナレーション、観客参加型インスタレーションなどがあり、場所もコンサートホールやギャラリーだけではなく、公園やストリートなどでも実施した。

- 14) 1970年代中頃、アメリカ合衆国とイギリスで生まれたサブカルチャーである。アートの分野では、一般に、アンダーグラウンド、ミニマル・アート、聖像破壊的、風刺的なものが特徴である。また、パンクアートは明確なメッセージを直接的に伝えることも特徴的であり、社会的不公平さや経済格差などといった問題を描いている作品も多々見受けられる。
- 15) ルーマニアの詩人イジドール・イズーが戦後のパリで提唱した当時、最も過激な前衛芸術運動である。言語を解体し、意味のない音響詩や独自の絵文字を多用したハイパーグラフィックと呼ばれる絵画・彫刻、表現手法のみならず、製作制度、劇場や観客といった形式までも解体する映画やパフォーマンスなど、多岐にわたる実験的な創作活動を展開した。
- 16) 1970年代後半、ロンドンでヴィヴィアン・ウエストウッズのブランドを取り扱っていた店の経営者マルコム・マクラレンがメンバーを集めて結成したとされる、代表的パンクロックバンドの「セックス・ピストルズ」の衣装に端を発する。
- 17) 「ブリコラージュ (Bricolage)」とは、「寄せ集めて自分で作る」「ものを自分で修繕する」「器用仕事」とも訳されるフランス語である。「繕う」「ごまかす」を意味するフランス語の動詞「bricoler」に由来する。
- 18) 英語の「Do It Yourself」の略語で、「自身でやる」の意。パンクと関連では、既成概念にとらわれずに自分の信念を持って行動し続けることを意図する。
- 19) もっとも権威のあるアートフェアは、毎年6月にスイスのバーゼルで開催される国際的な近・現代アートフェアとしての「アート・バーゼル」(1970年設立)であり、世界中の画商やギャラリストやコレクター、あらゆる分野のエキスパートやジャーナリストが参加している。参加の申し込みは約300のスペースに対して、およそ1,000件。現代の新しいアーティストにいち早く目を付けられる場所として位置づけられている。
- 20) 1943年イラク生まれ。幼少の頃に英国に移住。アメリカ、ヨーロッパ、中国など世界中で展開する広告代理店「サーチ・アンド・サーチ」(Saatchi & Saatchi)の創業者で、アート・コレクター。
- 21) 1965年イギリス生まれのアーティスト、実業家、コレクター。「ヤング・プリティッシュ・アーティスト (YBAs)」の主要メンバーで、1990年代のイギリス・アー

トシーンに貢献。ホルマリン漬けされた動物作品(サメ、羊、牛など)シリーズ「自然史」が有名になったきっかけだといわれる。代表作は、4.3メートルのイタチザメを透明ケース内にホルマリン漬けして保存した「生者の心における死の物理的な不可能」である。

- 22) 「レディ・メイド」は1915年、マルセル・デュシャンによって生み出された芸術上の概念である。当初の目的とは違った使われ方をされた既製品、つまり芸術作品として展示された既製品をさす。デュシャンは自転車の車輪(1913年)や瓶乾燥器(1914年)、さらには陶製の男性用便器(1917年)などを用いた、これまでの美的伝統、固定観念や価値観を覆す作品を発表し、第二次世界大戦後の現代美術に大きな影響を与えた。
- 23) 18世紀の哲学者ジェレミー・ベンサムが記述した建築的仕掛けであり、「一望監視システム」という規律的構造の一つである。
- 24) 国立新美術館ワークショップ記録集「やってみよう、アート」(2011年4月-2017年1月)、89ページ。
- 25) 1973年アルゼンチン(ブエノスアイレス)生まれ。人の知覚を揺るがすような作品を通して、我々がどのように事象を捉え、空間と関わり、現実を把握しているかについて探究するアーティストである。日本には金沢21世紀美術館に「スイミング・プール」が所蔵されるとともに、「大地の芸術祭」越後妻有トリエンナーレにも出品している。

## 参考文献

- Anderson, B., 1983=1991=2006, "*Imagined Communities : Reflection on the Origin and Spread of Nationalism*", Verso. (=白石隆・白石さやか訳 2008『定本 想像の共同体 ―ナショナリズムの起源と流行―』書籍工房早川)
- Berger, J., 1972, "*Ways of Seeing*", Penguin Books. (=伊藤俊治訳 1999『イメージ―視覚とメディア―』PARCO出版)
- Bernstein, J.S., 2007, "*Arts Marketing Insights : The Dynamics of Building and Retaining Performing Arts Audiences*", John Wiley & Sons. (=山本章子訳 2007『芸術の売り方』英治出版)
- Bourdieu, P., et Darbel, A., Schnapper, D., 1969, "*L'amour de l'art : les musées d'art européens et leur public*", deuxième édition revue et augmentée, les éditions de minuit. (=山下雅之訳 1994『美術愛好―ヨーロッパの美術館と観衆―』木鐸社), 1992
- "*Les Règles de l'art: Genèse et structure du champ littéraire*", Editions du Seuil. (=石

- 井洋二郎訳 1996『芸術の規則Ⅰ・Ⅱ』藤原書店)
- Cuno, J., 2008 「美術館の『オブジェクト』」(Cuno, J. edited 2004, "Whose Muse?", Princeton University Press and Harvard University Art Museums. (=村上博哉・小野寺玲子・平川淳・森美樹訳 2008『美術館は誰のものか—美術館と市民の信託—』ブリュッケ, pp. 65-100.))
- Debord, G., 1967, "La Société du spectacle". (=木下誠訳 1993『スペクタクルの社会』平凡社)
- Fiske, J., 1989, "Reading the Popular", Routledge. (山本雄二訳 1998『抵抗の快楽—ポピュラーカルチャーの記号論—』世界思想社)
- Foucaults, M., 1975, "Surveiller et Punir : Naissance de la prison", Gallimard. (=田村俣訳 1977『監獄の誕生—監視と処罰—』新潮社)
- Granet, D. & Lamour, C., 2010, "Grands et Petites Secrets du Monde de L'art", Librairie Arthème Fayard (=鳥取絹子訳 2015『巨大化する現代アートビジネス』紀伊國屋書店)
- 猪子寿之監修 2013『チームラボって、何者?』マガジンハウス
- 加藤哲弘 2001「序—日本の美術館をめぐる状況」(加藤哲弘・喜多村明里・並木誠士・原久子・吉中充代編 2001『変貌するミュージアム』昭和堂, pp. 14-15.)
- 木村泰司 2012『印象はという革命』集英社
- 松宮秀司 2003『ミュージアムの思想』白水社
- 村上隆 2006『芸術起業論』幻冬舎
- 三浦篤 2013「芸術、アート、イメージ—アナログとデジタルの狭間—」三浦雅志編『ポストモダンを超えて—21世紀の芸術と社会を考える—』平凡社, pp. 315-374.
- 毛利嘉孝 2009『ストリートの思想 転換期としての1990年代』日本放送協会出版会
- Shusterman, R., 1994, "Kunst Leben : die Ästhetik des Pragmatismus", Fischer Taschenbuch Verlag. (=秋庭史典訳 1999『ポピュラー芸術の美学—プラグマティズムの立場から—』勁草書房)
- 坪井秀人 2006『感覚の近代』名古屋大学出版会
- 吉荒夕記 2014『美術館とナショナル・アイデンティティー』玉川大学出版部
- Walsh, J., 2008 「絵画、涙、照明、椅子」(Cuno, J. edited 2004, "Whose Muse?", Princeton University Press and Harvard University Art Museums. (=村上博哉・小野寺玲子・平川淳・森美樹訳 2008『美術館は誰のものか—美術館と市民の信託—』ブリュッケ, pp. 101-138.))

**参考 URL**

チームラボ関連 <http://www.team-lab.net/> (2017年9月15日確認)

国立新美術館教育普及関連 <http://www.nact.jp/education/workshop/exhibition/> (2017年8月31日確認)