

2006年度第11回物学研究会レポート

「現代アートとデザインの関係」

長谷川 祐子氏

(東京都現代美術館チーフキュレーター)

2007年2月14日



BUTSU GAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

2月の物学研究会は、昨年、金沢21世紀美術館から東京都現代美術館チーフキュレーターに就任された長谷川祐子さんを講師にお招きしました。

デザインする側にとって、アート、特に人々の意識や時代を牽引する現代アートの動向は気になるテーマです。長谷川さんは最近「マルチ・ディシプリナリー・アート」「インター・ディシプリナリー・アート」という切り口から、アート、建築、デザインの相互関係に興味をもっておられるそうです。そんな長谷川さんから、「現代アートとデザインの関係」についてご講演をいただきます。以下はサマリーです。

「現代アートとデザインの関係」

長谷川 祐子氏

(東京都現代美術館チーフキュレーター)



① ; 長谷川祐子さん

●アートの目標は「創造的主体」を育むこと

皆さん今晚は。長谷川です。本日は、私が6年ほど関わった金沢21世紀美術館や最近興味を持っている「マルチ・ディシプリン」についてお話しする中で、デザインの専門家であられる皆さんと一緒に「現代アートとデザインの関係」について、いろいろ議論ができればと思っています。

私の職業はキュレーターですが、そもそもキュレーターの仕事とはどんなものでしょうか？ 私は「現代という時代を視覚的な素材で切り取って、展覧会や展示という1つのメディアに再構成して新しいコミュニケーションを図っていく」というメディアーター的な仕事であると考えています。

展示という行為には「空間」が不可欠です。人々はある場所に集まって一緒に展示されている作品を見ます。その場では、他の人のリアクションに影響されたり、不特定多数の人と空間を共有するなどの「体験」があります。そのために展覧会は芝居や音楽会と違って、空間的、時間的な強制力がなく、自分の好きな場所に好きなだけ居ることができます。しかもその場所は安全で、温度調整もされているというわけです。こう考えてくると、美術館とは単に作品を鑑賞するだけではなく、ある種のコミュニケーションの場であり、自分をリラックスさせて感性のマッサージやエステを施す場でもあります。またアートの大切な目標は、自分で感じ、思考する「創造的主体」を育てていくことだと思います。

●現代のアートは

不安感をオペレートし視覚化している

昨年秋、マサチューセッツ工科大学（MIT）のキュレーターと一緒に「ニュー・センソリアム（＝感覚）」という展覧会を企画しました。同展はMITの研究者とアーティストが共同して新しい感覚を研究し、その成果を作品化するという内容でした。例えば、ベルリン在住のイラク人アーティストのナターシャ・サーダー・ハゲギアンは、MITの著名な生物学者と組んで、「顕微鏡」を制作しました。もちろん普通の顕微鏡ではありません。覗き込んでも何も見えないのですが、耳をかざすと「菌」の歌が聞こえてきます。つまり顕微鏡という象徴を使って、視覚と聴覚の問題を転換してしまっただけです。ところがこの作品の真髄は、実は研究者に対するインタビュービデオにありました。その中で生物学者は、顕微鏡を覗くときには先入観に汚染されることなく、ニュートラルでピュアな姿勢をいかに保ち続けているかについて延々と語ります。ハゲギアンはこの作品を通して、私たちが何かを詮索しながら物事を見るという行為を一度やめてみる、そのことを生物学者から学んだと表明してみせたわけです。

あるいは、フランソワ・ローシュというフランスの建築家は、自分のおしっこを飲むという飲尿療法に興味を持って、尿がいろんなフィルターを通して水になっていくプロセスを見せるフィルタリング装置を作りました。それはどのレベルまでは「尿」で、どこからが「水」なのかという「境界」をスロットマシンのゲームのような操作によって決定して、そこから出てきた液体を飲むというものです。鑑賞者に対しては尿を飲むかもしれないというリスクを負わせる装置であります。けれども排泄物を循環して水にするこの装置は、砂漠地帯では大きな価値をもち得るわけです。このように彼の興味は、状況によって変わる「モノへの感性」といえます。

さて、同展ではシンポジウムも開催され、論点は「アーティストは現代人が非常に不安定な状態に在ることを視覚化しようとしている」ということでした。その「不安」の核は「デュアル・リアリティーズ」。つまりフィジカルでリアルなボディとITによってもたらされた情報化されたバーチャルなボディの乖離。あるいは自分の立居地が定まらないために起こる視覚と感性の不安定さがもたらす不安感なのだろうということでした。とはいえ、人々は「デュアル・リアリティーズ」を楽しみ、さまざまな興奮や環境を喚起させられてもいます。私たちはもはや「物」だけの世界には退屈すぎて戻ることができないけれども、分裂した2つの世界で振れ動きながら不安の中で生きているわけです。この議論はすでに15年以上も続いており、アートの世界では多くの作家が不安感をオペレートし視覚化してきています。私は、その表現方法や産物を検証することが、今とても重要であると考えています。

最近、透明なものやミラーが多用されるようになってきています。プロダクトの世界では一時期、中身の分かるスケルトンが流行りましたが、その根底にはカッコウよさはもちろんのこと、構造がわかって安心できるという心理的側面もあるように思います。

金沢21世紀美術館において、設計者であるSANAA（妹島和世さんと西沢立衛さん）があれだけガラスを多用している理由も、誰かに見られ、誰かを見ているという相対的な確認作業、つまりガラスの透明感がもたらす他者と共存しているという安心感、逆にガラスという透明な物質で仕切られているという相反する安心感を同時に表現しているからだと思います。ここには透明なガラスのようなインディビジュアルな素材で仕切ることによって、独特のプライベートとパブリックの境界線の取り方があるのではないかという仮説があったのです。

ガラスのもつ反射はミラーに通じますが、やはりSANAAが設計したガラスのパビリオン「トレド美術館」は外壁も内壁も全部ガラスです。そのために重層するガラスのレイヤーが生み出す不思議な反射によって、先ほどお話しした「デュアル・リアリティーズ」を、より洗練された現実として体験することができます。

●SANAAの建築に潜むもの

このようにアートは先端的な何かを求めているところに面白さがあるのだと思います。妹島さんや西沢さんのような、ある美学やアーティスティックなコンセプトをもったクリエイターが何かをとことん突き詰めたときに、それが実験的なものであったとしても、リアルなプロジェクトとしてきちんと着地し、ポピュラーなものとして人々に受け入れられるという現状があるように思います。

ここで、もうひとつSANAAの作品、ドイツのエッセンに建設されたデザインスクールをご紹介します。これはランダムに設けられた窓が特徴の建物です。ところがこの窓は非常に薄くて厚さが1.8センチほどしかありません。このような非常に薄いフレームに枠取りされた風景は、たとえ遠景であってもぺたんと窓ガラスに張り付いて絵画のように見える効果が生まれます。この空間では、私たちはハイパーリアルな絵画や写真を展示しなくても、窓に景色が張り付いてくれる。しかもその絵は天気や季節によってさまざまに変化してくれる。この建物は屋上がテラスになっており、壁によって仕切られた大空が窓と同様に絵画のように見えてきます。

さらにこの建築には内部にいる人々の動き、つまり「エレメント・オブ・タイム」の面白さがあります。この建物は4階建てで各階の天井高が違います。外から見ると、ランダムな窓と天井高の違うフロアが相乗効果をもたらして、中の人々が一体何階に居るのか、その立居地がよく分かりません。そんなことで建物が独特の浮遊感をもっていて、あたかもひとつの造形物としてそれを見ることができ、心がワクワクしてきます。つまり建物を見物し、体験する人の心理にアクティベートしてくるわけです。

しかし建物の壁や窓がこれだけ薄いことには、地理的、技術的な理由があるのです。ここは冬がとても寒いのですが、地熱が豊富です。そのために壁の中のパイプに温水を循環させるために、断熱材を厚くするよりも壁を薄くするほうが合理的であったわけです。これは地元の技術者の意見をSANAAのお2人が有効に活かした結果なのです。

妹島さんの作品では、4人家族のための「梅林の家」も薄い鉄板でできたユニークな家です。各自の寝室を兼ねた小さい個室と全員が集まるサロンがあって、どの部屋も壁で仕切らず窓によって何となくつながっています。つまり最低限のプライベートスペースはあるけれど、いつも家族が一緒にいるというコンセプトです。当初はプライバシーが守れないから、特に子どもが情緒不安定になるのではという懸念もあったようですが、非常に安定しているそうです。それどころか雑音と必要な情報を自然と選別する集中力がついたとか。

今回のテーマである「マルチ・ディシプリン」とは、妹島さんや西沢さんのように、従来はアートの世界で試みられたディシプリン(=原理)を、建築やアートといったフィールドに流用、引用するような状況が起きていることを示唆しています。私はこうした状況をアーティスティックな価値が様々な領域に横断してきていると考えています。

●21世紀は3 Mから3 Cへ

金沢21世紀美術館を構想する上での着眼点は、20世紀と21世紀では何が違うのかということでした。そこで私は「3 Mから3 Cへ」という話を度々致しました。「3 M」とは、Man、Money、Materialismです。マンは男性中心主義であり、個人主義的な競争社会。マネーは拝金主義、資本主義。マテリアリズムは物質性を何よりも重要なものとして崇めるといふ姿勢です。3 Mは20世紀においては有効であったわけで、21世紀にいきなり否定してしまうものではありません。私は、3 Mに起因する問題を上手に調整しつつ、21世紀をどう構想していくかが大切なのだと思います。そのソフトランディングの方法として「3 C」を提案しました。3 CとはCollective Intelligence、Collective Consciousness、Co-existenceです。コレクティブ・インテリジェンスは多様な知識や知性の共存共生、シナジーの概念も含まれると思います。コレクティブ・コンシャスネスとは、デザインでもアフオーダンスが大きなテーマとしてクローズアップされているように、マテリアリズムと対局にある非物質性と深く関わっています。コ・エグジスタンスとは他者との共存ということになります。

金沢21世紀美術館ではこの3 Cが重要なキーワードでした。現在は3 Mから3 Cへの移行期であり、それが人々の不安感につながっているといえます。だからこそ、現代の不安を視覚化したり、私たち一人ひとりの意識が根ざしている場所を探求するなど、根本的な部分から考えていくことが大切だと思います。そして近い将来3 Mから3 Cへソフトランディングする過程で、新しい感覚や感性が見えてくるのではないのでしょうか。ですから私自身は不安から逃避することはしまいと思っています。

この美術館は同時に、コンテンポラリーアートの多様性をどう伝えていくべきかに目を向けつつ、女性や子どもたちが親しみを感じてくれるような開かれた場所を目指しました。開館1年半で200万人が来場し、3人に1人はお金を払って入ってくださったそうです。

美術館の空間は、ガラスを多用し大小のさまざまな造りの部屋を設けることによって、多様性とポリフォニック（多重唱）効果を狙いました。ポリフォニックという点では、常設のパトリック・ブランという植物学者が制作した建築の壁一面に多様な植物を寄せ植えした「ブランの壁」は象徴的な作品です。植物には害虫がつきものですが、彼によるとある特定の植物同士を並べると害虫が相反して出なくなるそうです。学者の知識を総動員しなければできない作品といえます。コンセプトである「バイオダイバーシティ（＝生物学的多様性）」は重要なキーワードだと思います。アマゾンのジャングルに象徴される「バイオダイバーシティ」は、次代の生物間の生存や秩序のあるべき姿を示唆してくれていると思います。

金沢21世紀美術館には他にもユニークな常設作品があります。例えば、台湾出身のマイケル・リンの作品は、金沢の加賀友禅からインスピレーションを得た壁画です。地元の伝統をモチーフにしているので、金沢市民にも人気の高い作品です。館内には他にも10ほどのコミッションワークがあり、展覧会が開催されていなくても楽しめる場所が幾つもあります。金沢21世紀美術館では展示よりもこうしたパブリックスペースが遥かに広く、寛げる居場所がたくさんあるので、人々が自然に集まってくるのです。もうひとつ大切なのは、居心地のよい居場所とは、人が風景になることだと思います。従来の美術館には、人が見られて美しい、見て美しいという視点はなく、作品がきれいに見えることだけが注視されていたのです。最終的に愛される場所とは「人が互いの存在を祝福できる場」ということなのかもしれません。

●マルチ・ディシプリンとは？

作家と作品紹介

さて、「マルチ・ディシプリン」について、お話していきたいと思います。建築家でありながらプロダクトをデザインし、彫刻的なオブジェを制作する。あるいはファッションデザイナーでありながらビデオアートとか舞台美術にもチャレンジする。建築家であるとかファッションデザイナーであるとかの自分の立ち位置やディシプリンの所在を忘れるくらいに、ビジョンの表現のために多様な人々と交流し、自由にメディアを横断することこそ、アートの面白さがあるのではないかということです。かつて生物の進化の過程で「カンブリア紀」という大変革期がありました。この期間には生物のDNAのスイッチングが爆発的に起こり、以前の生物の体系が全く変わってしまった。アートの世界でも、自分の活動領域や造形性にこだわることなく、爆発的な多様性の中に身を置きつつ、自分自身の表現を追及していくところに、一番の面白さがあると感じています。

SANAAのように、建築に軸足を置きながらアーティスティックかつコンセプチュアルな要素を強く打ち出している人たちは、今後もっと増えていくでしょう。建築の世界はエンジニアリングが高度化していますから、適切なドローイングを描くと、一見不可能に思える構造物も強引に作ってしまうことができます。そういう意味でも、構想力が建築家の重要な部分になっています。同じことが、アートの世界にもいえるのだと思います。

以下、「マルチディシプリン」という点で私が注目しているアーティストや作品を紹介してゆきたいと思います。

石上純也さんのインスタレーションです。彼はもともと彫刻家志望で、SANAA出身の建築家です。これは厚さ8mmの非常に薄い鉄板で作った長いテーブルで、上にさまざまオブジェが置かれています。この空間に入ってまず感じることは、あたかも無重力空間に入り込んでしまったような驚きです。この空間を体験した人は、テーブルの天板の薄さよりも、薄い天板が空間の性格を変えてしまうことに圧倒的なインパクトを感じてしまうのです。

前述したフランソワ・ローシュというフランスの建築家の作品です。彼のコンセプトは「ハイパーローカリティ」で、ローカルなシチュエーションを生かして建築や装置を考案していくというユニークなアプローチをとっています。最近ではNASAと共同で「マーズプロジェクト」に携わっており、火星の素材を生かした建物の研究をしています。このように彼の中には、絶えずとんでもないビジョンがあって、それをどうやって視覚化するかを追い求めているのです。

スペイン出身の建築家2人組のユニット「アミッド」の作品は、建物の表面をすべてバラで覆うというプロジェクトです。建物に精密に計算されたテラスを装着し、そこに花の鉢を置くといったプリミティブな方法をとっています。彼らの特徴はファンタスティックな方法によって建築物を変貌させることなのですが、プロジェクトをひとつもリアライズできていない、ある意味で夢を売る人たちです。

フセイン・チャラヤンというトルコ領キプロス出身のファッションデザイナーで、現在はロンドンを拠点に活動しています。彼は2つの文明の衝突するキプロスで生まれ育ったために、その作品はスケールの大きな歴史、時間、移動がテーマになっています。例えば「エアメールドレス」は服の一部がエアメールの封筒になっています。遠く離れ離れになった人たちのコミュニケーションが、服というメディアを通して活性化されるのではないかというテーマを扱っています。彼は身体を考え続け、空間や情報との関係性に興味をもっています。あるいは「ウェアラブルファニチャ（＝着

ることのできる服)」という作品は、スカートの部分がテーブルになっています。最近ではスワロフスキーの110周年記念イベントを手掛けました。テーマは「クリスタル&ロボティクス」で、時間の経過と共に変化するドレスを発表していました。例えば、マキシからミニスカートへの移行を時間の経過と共にパフォーマンスで見せたりしていました。最先端のロボティクスと超クラシックを対比するという方法論は決して新しくありませんが、ショー全体は見事に仕上がっていました。彼は独特のバックグラウンドを背負っているのに、普通の欧米のアーティストだとお飾りにしか見えないことが、彼の手になると象徴的、宗教的、精神的な意味を持ってきます。彼の作品のもつ圧倒的なイマジネーションを喚起していく力は、多少の完成度の粗さを十分にカバーしてしまうのです。

● 3Cを示唆するアーティストと作品

「サマー・オブ・ラブ」展から

昨年ヨーロッパで大ヒットした展覧会がありました。タイトルは『サマー・オブ・ラブ』。1960年代のサイケデリックアートをテーマにしたもので、単に作品だけではなく、同時代のサブカルチャー的をも含んだ内容でした。

今、人の心はどこに向かっているかと考えたときに、みんながひとつ関心を持つのは、「コンタミネーション（＝汚染）」だと思います。表層がスムーズになってしまったことによって、自分自身の触覚とか身体の鋭意なアクチュアリティがわかりにくくなる。それを回復しようと思うと、擬似メタボリックというか、オーガニックなものに入っていかなざるを得ない。

「コズミックワンダー」というブランドもつ前田征紀さんは服作りやインスタレーションで、洋服がそのままエクステンショナルに彫刻や環境的な背景になっていくということをやっています。これは自分の周りを取り囲んでいる空気と自分を一体化させたい、物質的につなげたいという欲求の表れなのだと思います。

ブラジルの兄弟アーティストのユニット「カンパーナブラザーズ」は、貧民街を拠点に住人とのコラボレーションによって作品を作っています。無名の人たちのもつすばらしい色彩感覚や造形力を取り込みながら、それを組み立て総合して創作しています。ここには先ほどお話しした「バイオダイバーシティ」とか「ポリフォニー」に通じる何かがあります。つまり作品を構成する1つひとつの部分は違う人たちによって作られていて、それに兄弟らしいシェープを与えていく。この大胆な統合力みたいなものということが、見る人に対して飽きさせぬアクチュアリティと刺激を与えていく1つのコツかなという感じはします。

アーティストグループ「アッシュム・ピピット・アストロ・フォーカス」によるサイケデリックな作品ですが、本人たちには全然はそういう意識はありません。これは非常に高度な「アッサンプラージュ」作品です。アッサンプラージュとは集積、寄せ集めですが、60年代のナイーブで素朴だったサイケデリックとは決定的に違って、細部に至るまで非常に精巧に仕上がっています。彼はこれを流用や盗用と思うことはなくて、コラボレーションだという認識です。彼らは最近ウィーンである作品を仕掛けました。このプロジェクトはウィーン市から、ガラスの四角い建物であるクンストファイル（＝アートセンター）をもっと若者にアピールしたいという要請を受けました。そこで彼らは何かイメージを完成させてしまうのではなく、建物にダンボールを使って徹底したコラージュを施し、後は皆で勝手にやってくれという手法をとりました。グラフィティをやりたくてしようがないウィーンっ子たちがやって来て、コラージュの上にさらに自分たちの表現を施しま

した。ところが、高度にコントロールがかかったコンストラクチャが用意されていたために、最終的にはひとつの空間作品として成立していました。カオスをもコントロールできる構想力が、これからクリエイターとかデザイナーに一番要求される役割であり、面白い部分かなと思います。ここにはもうひとつシナジー、つまり先述の3Cのひとつ「コレクティブ・インテリジェンス」が実現されています。

ゼロから型通りに絵を描くというのでは、クラシカルでつまらないと思います。なぜなら見る人間というのは自分の好きなように見ます。私はそういう見る人間の視点を開放していくような方法が今はとても面白いと思います。

ピピロティ・リストというスイスの有名な女性のビデオアーティストの作品は、ビデオとか映像とどうやって一緒に暮らすかをテーマにしています。つまり、自分たちはテレビと一緒に育ったし、テレビは家族なんだから、一緒に格好よく仲良く暮らせばいいではないかというわけです。ここでは、至るところに映像のプロジェクションとかテレビのモニターが置いてあって、その映像の中の小さい妖精たちと一緒に暮らしましょうというメッセージが込められています。

ドイツの彫刻家、画家「トビス・レーベルガー」は建築に関心を持っています。あるプロポーザルではユニークなガレージを制作しました。彼はいくつかフューチャリスティックなガレージの構想をもって、そのデザイン権利を5000円ほどの価格で、展覧会会場で売るわけです。ですから、例えば「ガレージ・1」という権利を買った人は、同じものを作っても構いません。彼はこのような方法で、ガレージ以外にもハウスプロジェクトなどを手掛けています。

そろそろまとめに入りたいと思います。今までお話したように、ユニークな活躍をしているアーティストがたくさん出現してきています。中でも私の関心は建築のバックグラウンドを持っている人たちです。なぜなら彼らに共通しているのは「スペースをつくる」ということです。アンリ・ルフェーブルの著作『空間の生産』では、「建築とは多様なコンテクストの中で空間を生産することであるが、最終目的はその空間の中で『創造的主体』を育むことだ」と言っています。空間にはいろいろな概念が含まれると思います。例えば、他者とお互いに影響を与え合えるレゾナンスであったり、自分の身体のインナースペースであったり、自分と他者との境界線であったり、ほんのわずか体に触れるものだったり。でもとにかく圧倒的に自分自身のすべての感覚が関わっていくものなのです。

そこで、この秋、10月26日からマルチ・ディシプリンな考えをもったアーティストを集めた展覧会を行う予定です。タイトルは『スペース・フォー・ユア・フューチャー』です。「ザ・フューチャー」ではなく「ユア・フューチャー」と付けたのは、現在の不安感が覆う世の中では、「ザ・フューチャー」と言い切ることはできないということです。だれも、1秒先を想像できないし、保証することもできません。けれども1万くらい遠い先であれば、思いを巡らすことくらいはできるかもしれない。このようなことを考えて「ユア・フューチャー」としました。今回ご紹介したアーティストも入ってきますので、展覧会を是非ご覧いただきたいと思います。ご静聴ありがとうございました。

以上

講師プロフィール

長谷川祐子（はせがわ・ゆうこ）さん 東京都現代美術館チーフキュレーター。
京都大学法学部卒業。87年東京芸術大学美術学部芸術学科卒業、89年同大学院修了。
西洋美術史専攻。

89年より水戸美術館学芸員、92年1月～6月ACC奨学金を得てホイットニー美術館にて研修。帰国後、世田谷美術館学芸員を経て、99年より金沢21世紀美術館立ち上げに参加する。ほか、01年イスタンブールビエンナーレの総合コミッショナー、02年上海ビエンナーレ、06年メディア・シティ・ソウルのコ・キュレーターなども務める。主な訳書、共書に『現代美術の歴史』『プリミティヴィズム』、『ヤン・ファープル』『ソフト・アーバニズム』など。

<http://cinra-magazine.net/vol.10/CONTENTS/ART/MOT1.HTM>

2006年度第11回物学研究会レポート
「現代アートとデザインの関係」
長谷川 祐子氏
(東京都現代美術館チーフキュレーター)

写真・図版提供

①；物学研究会事務局

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの無断転載を禁じます。