The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	アートと社会の関係について ： 川俣正の制作を例に
Author(s)	山田, 綾
Citation	デザイン理論. 2003, 42, p. 98-99
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52840
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

アートと社会の関係について
── 川俣正の制作を例に ──

山田　綾／京都市立芸術大学大学院美術研究科芸術学専攻

川俣正は1979年から作品を発表し始め，80年代にはヴェネチア・ビエンナーレやドクメンタなど海外で活躍し，高い評価を受けている作家である。川俣は木材を用いた構築物によるインスタレーションを展開しており，それは美術館の中に留まらず，まちの中にも展開されている。

川俣の制作の特徴として，空間の構築性，木材の物質性，建築や都市への進入，現場主義，他力本願（川俣自身は場力本願と言う）や一時性・仮設性などが挙げられる。これらの特徴を通して見られる川俣の制作からは，近代の芸術性を含みつつも，プロジェクトというプロセスを重視する手法，様々な参加者を受け入れる姿勢や“アートレス”というアートと社会の関係を重視した提言をすることで，これまでの芸術観を乗り越えようとする姿勢が見られる。単に美術館を離れて存在する美術作品を制作するのではなく，社会において自分たちの作品の新たな価値を見いだそうとする作家が増える中で，その先駆けとも言える川俣を取り上げることは非常に意味深い。そして川俣のプロジェクトの中でも特に，“ワーク・イン・プログレス”という制作スタイルのあり方が，従来とは異なる美術観をもったアートプロジェクトの局面であると考えられる。

ワーク・イン・プログレスとは，それ以前のプロジェクトとして作品が完成するまでの過程自体を見せるということに加え，毎年同じ時期にその場所を訪れ，そのときにできることを行い，継続していくことを指す。その蓄積によって，ワーク・イン・プログレスが形となっていくのである。このワーク・イン・プログレスは，1996年にスイス・ツグで行われた“ワーク・イン・プログレス　ツグ”に始まっている。

そもそも川俣がこのようなひとつのプロジェクトに時間をかける手法を取り始めたのは，現場制作を行っていく中で，さまざまなアクシデントやハプニングが起こり，それらが制作を新たな方向性へと導くことに，作品制作の新たな可能性を感じたことがきっかけとしてあるという。制作プロセスがその後の作品にもたらす重要性や実際に関わった人たちによって，結果的にできあがるもの以上に重要だと考えるようになったのである。ツグにおけるプロジェクト以降，川俣のプロジェクトそのものに対する考え方が変容するのであり，特にこの発表で取り上げる“ワーク・イン・プログレス豊田”においても，さまざまな要素を見出すことができる。

“ワーク・イン・プログレス豊田”は，1999年から豊田市美術館の依頼に基づいて始められ，現在も進行中のプロジェクトで，特に最終目標は示されていない。また，これは基本的に毎年夏に行われているが，その年その年によって実施される内容は異なっており，川俣自身が今年やることを提示して行っている。川俣が毎年ほぼ一定の時期にやってきては，その合間に多くのボランティアスタッフとともに制作活動を行う。川俣が現場を離れていても関わる者，また，豊田であれば美術館と地元住民がおり，彼らとの関係はとぎれることなく継続している。彼らの存在があっ

て，作業は引き続き行うことができ，不在の期間に浮かび上がった問題点などをもとに新たに作業を行っていくのである。その都度その都度，やるべきこと，できることを行い，継続することで作品が少しずつできあがり，そのプロセスの中に様々な人々が関わってくるのである。

発表では，豊田における一時性と継続の問題を中心にプロセス重視，そして参加の問題について見てきた。これら3つの問題点はそれぞれが互いになくてはならないもの，前提として存在している。どれかひとつの要素を挙げて考察しようとしても，他の二つの連携をなくして考えることはできない。まず，参加について取り上げると，参加という行為の中にプロセスが含まれ，また日常から切り離された非日常的な体験，一時性が生まれると考えられる。また，プロセスを重視することでその体験が一時的なものであり，それに参加するという構図が見えてくるのである。

また，川俣の制作の特色であるリーディング・コンセプトが，豊田のプロジェクトでは不明瞭だという指摘が非常に多く，注目すべき点のひとつである。リーディング・コンセプトとは，プロセスを重視するが故にそれを支えるもののひとつであり，それが実際に制作されたものにどう現れてくるのか，つながっているのかを考えさせ，さらに作品そのものの評価になりうる要素である。豊田では，リーディング・コンセプトを作らず，川俣があえて言うような依頼主である美術館との関わりを重視する姿勢がこれまでの過程からあまり見えてこないために話題が集中したと考えられる。“コールマイン・田川”における鉄塔建設というひとつの象徴であるような明確なリーディング・コンセプトをもとに継続していくのではなく，豊田ではそれを敢えて作らず，美術館との関わり，地元との関わりの中から浮かび上がる可能性を模索していると考えられる。

川俣はほとんどのプロジェクトが依頼を受けて行っているが，それらはごく日常的な場に制作していくものである。しかしこの豊田においては，“アートレス”を掲げ，美術館・作品という構図から逸脱するプロジェクトを行っている川俣に美術館が依頼するところから始まっている点で非常に興味深い。それでも，川俣は豊田の町を何度も歩き回り，それと美術館の関係を新たに見直すことで，やはり美術館から始まるということを見出し，制作を通して美術館と町の新たな関係を提示しようとしている。地域住民の意見を尊重し，豊田だけのサイトスペシフィックなプロジェクトを行う以外に，それまでの川俣のプロジェクトと大きく異なる点は特にはないが，このことがプロジェクトの中で非常に重要となっている。また，その他のプロジェクトも同時進行で行いながら，“ワーク・イン・プログレス豊田”として毎年同じ時期に豊田を訪れ，作業を行うというスタイルが，ルーチンワークとなり毎年同じように見られがちであるが，これまで述べてきたように，リーディング・コンセプトのない中から生まれる新たな可能性を見出そうとしていると考えられる。田川においては，鉄塔というモニュメントがあるが，新たな展開として，むしろ海外における炭坑のまちとのネットワーク，つながりを求め始めている。では，豊田においては何を求めるのか。それはもう少し時間が経たないと見えてこないのかもしれない。それは川俣／住民，観客／美術館の三者の関係にあると思われる。