Osaka University Knowledge Archive

Title	<図書紹介>太田喬夫・三木順子編　『芸術展示の現象学』晃洋書房　2007
Author(s)	谷本, 尚子
Citation	デザイン理論. 2008, 52, p. 150-151
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53516
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

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

Osaka University

太田喬夫・三木順子編
『芸術展示の現象学』
晃洋書房　2007

谷本尚子／大阪人間科学大学

本書は平成16年度から18年度にかけて日本学術振興会科学研究費補助金（基盤研究(B)）を受けて実施された共同研究，「制作・展示・受容 ── 新たな芸術システムの構築に向けて」の成果を基に編纂された論文集である。編著者の一人太田氏は序章において，芸術展示の問題を取り上げる理由を次のように説明する。美術館・博覧会・展覧会の歴史やモダニズム批判としての美術館批判は数多くなされてきたのに，「制作・展示・受容の相互のダイナミックな連関を，三者の関係性を，展示を中心に芸術のシステムとして考えていこうとする研究は」十分になされてこなかった。従って，「芸術の展示の系譜を明らかにし，展示の諸相の特色，機能，意義などを具体的な事例に則して明らかにすることは，重要だと考える」。

目次構成を見ると，第一章「芸術展示の歴史」（太田喬夫・三木順子），第二章「日本美術史の展示」（並木誠士），第三章「インスタレーションの成立と展開」（辰巳晃伸），第四章「メディア・アートと展示」（高橋匡太），（岸本康），（川口怜子），（林口哲也＋松村康平），（染田リサ），（余安里），第五章「建築と場」（岸和郎），（米田明），第六章「都市空間・環境」（中川理），（吉村典子），第七章「ファッションとデザイン」（前田彩子），（太田喬夫），第八章「しつらい，かざり，まつり」（冷泉為人），（浅野公造），第九章，「科学と展示」（太田喬夫）の９章からなる。

第一章から第三章までは芸術展示の概念に関する論考，第四章は現代美術の制作の現場からの報告と論説，第五章から第九章は，現在の都市計画やデザインから祭礼，先端科学まで，様々な展示の諸相が考察されている。

もう一人の編著者，三木氏は芸術作品はなぜ「保存され，展示され，公開されねばならないのか（あとがき）」という。根本的な問いかけが，本書を魅力的なものにしている。

最初に芸術展示の問題が西洋近代のアイデンティティと関わっている点が取り上げられる。「明治政府は，日本が体系化された「美術の歴史」を有する国であることを，西欧に向けてアピールしようとした。（第二章，並木）」

モダニズムの芸術作品が美術館という場所と制度に依存していたのに対し，インスタレーション・アートは，「一時的ではかない作品をあえて制作することによって，売買や収集の可能性を否定（第三章，辰巳）」した。それは美術館などの制度批判に繋がっていたのだが，「現在問われているのは，批判的態度を継承しつつ，建設的にそして自主的に芸術を運営していく方法である。インスタレーションは，現在では，そのような芸術と社会との関係を問う活動として展開している。（同上）」

制作の現場では，作品と展示空間の間の緊張が作品の核ともなる。「作品にも空間と同じだけの強度がもとめられる。（高橋）」或いは，「大掛かりなプロジェクトになるほど，実際の制作における問題と同時に美術館としての機能的な問題とも戦いながら作品がつくられている。（岸本）」

若い世代の作品紹介や批評からは，展示と受容の連関が率直に読み取れる。「身体感覚

をゆさぶる作品（川口）」。「何かが見えそうで見えない……焦燥感を生み出す」ことで欲望を引き出そうとする（林口＋松村）。「作品全体を一望できない空間に展示する（染田）」。ピピロッティ・リストのビデオ・インスタレーションにおける身体性についての論考（余）。動画にせよスチル写真にせよ，彼らは展示の前でじっと「見ること」を想定していない。

人はいつから物をじっと見なくなったのだろうか。岸氏はビルバオ・グッゲンハイム美術館，DIA・ビーコンを，テーマパークとを同質の空間体験を与える都市に対して開かれた美術館だという。「その出会いを含む総合的な経験の「積分」を来訪者に提供する場というのが，美術館の現在の姿なのではないか。……訪れることそのものが楽しみで，ハイキングがてらでかけるビーコンと，渋滞の彼方に見えるシンデレラ城とは，都市住民にとっては同じ種類の感慨をもたらすものかもしれない。」

しかし国家プロジェクトとしての美術館設立は，現在でも政治的緊張を生んでいる。米田氏は，ケ・ブランリ美術館について，「人類学」が持つ植民地主義の影を指摘しながらも，「配置のランダムさと積層するガラスが引き起こす反射と透視により」展示物を芸術作品とみなしうる可能性を開いているように見えると述べている。

今日美術館を離れた芸術展示は，都市や日常生活の中に拡張されている。第六，第七章の都市計画やファッション，オタク文化の論説からは，制作の現場と展示空間との連続が今日の重要なテーマとなっているように思われた。

中川氏は南芦屋浜コミュニティ＆アートプロジェクトの事例を挙げ，芸術展示ではなく，芸術制作の過程に地域のコミュニティが関わることで，「作品と地域空間の新しい関係性」が構築されると論じている。同様に吉村氏は，グラスゴーで行われた都市再生プロジェクトの事例から，プロジェクトへの参加を意識させることでコミュニティ性を高めるイヴェント及び住宅デザインについて，紹介している。

前田氏は，三宅一生のブランド A-POC を取り上げ，展覧会，ショー，ショップといった現場が，衣服（物）を見せる場ではなく，ブランドの「コンセプトとプロセスの開示を」目的としていると述べる。秋葉原の都市空間はオタクの私室が公共空間に拡張した物であり，私的に物語を付け加えられ，二次製作されたフィギュアの展示を通して「新たな虚構を再生産していくシステム（太田）」が機能している。

今も生き続ける祭礼を見ると，儀式的なパフォーマンスは現在も重要な意味を持っているようだ。「年中行事の飾り，しつらいの形象によってその場や物事，すなわち時間，空間をより明確に特定することになる。……これがまたさらにその形象や作法によって精神，意味を継承保存させることにも繋がるのである。（冷泉）」それゆえ，「都市型・農村型に限らず時代地区に合わせた祭りの形態・見せ方は変容し続けるべきものである。（浅野）」

展示を通して，我々は一つの創造的な体験を共有する。第九章で太田氏は H. G. ウェルズの SF 小説『タイムマシン』を取り上げて，現実の困難を乗り越えるモチベーションとして夢を見る想像力は大切であるという。

最後に個人的な感想を述べたい。今日，テーマパークを超える“創造的な体験”を，芸術作品に求めるのは困難である。作品の受容形式についての評論が，もう少し読みたいと思った。