

越境するアートがひらく、 「生きるための知」の空間

岸 健太

「生きるための知」について、考えてみる。ここで言及する「生きるための知」とは、生物学的な意味での生命を維持するための「知」と伴走する、個人としてそして共同体のメンバーとして社会を「生きるための知」のことを指す。それは、公教育で身につける学問的知識や職業技能的な知識、あるいはマニュアル化・制度化された社会的振る舞いとは異なる、私たちの生身の身体が社会のなかに自律的に存在し他者と関わりながら個人と社会の状態を点検・調整し続ける「知」のことだ。自己責任論による社会の問題の個人化、核家族すら解体されたポスト核家族、そして地方における人口減少を主要因とする「既存の共同体が解体される空間」に、私たちはいま生きている。しかし一方で、私たちはSNSで友人をつくり、マスメディアにあふれる悲惨の当事者に共感し、社会的な問題を共有する誰かと連帯したいと考える。他者へと向かうこのような私たちの自発的な想像と欲求を、個人と社会の次なる段階をつくる「生きるための知」の萌芽として位置づけ、それを育てる「方法」と「空間」のありようの検討をとおして、私たちの生きる世界の将来を考えてゆきたい。「生きるための知」は、どのようにして、そしてどのような現場で生まれてくるのだろうか。

一部の表現者は、美術館やギャラリー、あるいは美術大学や行政機関などのアート（美術）のための特権的な空間や制度を逸脱し、公共の空間を活動の現場とする。作品の制作と提案の過程で他者や社会と積極的に関係し、成果だけでなくそのプロセスをも作品として位置づけるアートの実践においては、アートはもはやそれをアーティストや鑑賞者、あるいは蒐集家や批評家に所有される「美の技術」ではなく、不特定の外部との交流をとおして実践

される公共の「知の技術」として位置づけられる。このように社会関与を指向するアートの活動とその手法のなかには、社会の状態を紐解き問題を指摘し、その解決に向けて私たちの想像を誘導するための方法としての「生きるための知」が組み込まれている。問題の個人化が拡大を続ける現代において、自己実現のための技術とは異なる「知」、言い換えるならば、個人の自律的な「知」の集合と交流をとおして育まれる「生きるための知」が不可欠なものであることを、「越境するアート」の表現者たちは作品や活動をとおして予言する。

I プロセスの空間

アートの定義と価値は、この半世紀の間に、一部のアーティストたちの公共領域への関心の高まりと多様な活動実践をとおして大きく変容をはじめている。これまではアートの外側の分野に属すると考えられてきた社会的な問題や課題を、「価値決定への不確かさ」が内在するアートの領域に引き込み、あるいはアートが持つ「問いの技術」に重ねて検討する様々な試みが実践されている。蒐集家や鑑賞者、そして美術館や批評家たちの所有物であることから逃れるアートは、アーティストのみならずプロジェクトに参加・関与する個人や共同体による協働的活動をとおして自らを「プロセスの空間」として位置づけ機能させる。1960年代以降の「社会関与型アート（ソーシャリー・エンゲイジド・アート）」の実態の総括と方法論の整理をとおしてそれを定義した『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門』は、教育学の側面からこの「アート＝プロセスの空間」について間接的に言及している。著者のパブロ・エルゲラは、同書の執筆に先立ち、多くの社会関与型アートが自ら「教育的」であると称している事実に着目し、「超教育学（Transpedagogy）」という用語を提案している [エルゲラ 2015: 155-160]。伝統的な芸術教育が芸術の解釈や作品制作の技術を教えることを重視するのに対して、「超教育学」では教育的プロセスを中心に置くアートワークが、学術的、制度的枠組みの外側に独自の自律的環境をつくりだしていること、そしてそこには現代アートのポキャブラリーに共通する「意味の曖昧さ」が保持されていることをエルゲラは評価し、その上で、伝統的な教育学は「アートワークとアイデアによって芸術的環境を共同で構築することは、知

識の共同構築でもあること」を認識し損なっていると批判する。この「知識の共同構築」に不可欠なものこそ、制度的な予定調和をはぐらかすコミュニケーションの「プロセス」であり、その実践が保証される「空間」なのである。

この議論で使用される「空間」という用語は、物理的な空間のみを意味するものではない。それは「機会（出来事）」や「タイミング（時間）」として、あるいは「社会や共同体（人々の関係性）」として理解されることも可能なものである。

1990年代に日本の美術大学で私が受けた建築とアートの教育では、依然として「プロセス」は建築家やアーティストなどの専門家が実践する外部に対して閉じられた作業過程を意味する用語として、「空間」はユニバーサルに計量可能なものかそれとは反対に限られた人（文化的教養を持つ人々）にのみ知覚と解釈が可能な美学的環境を意味する用語として使われていた。このような専門家教育の中に、近代の計画学に基礎づけられた今日のアートや建築が、その職能概念の深層に経済的合理性と文化的排他性の両者を保持していることが確認できる。皮肉なことに、経済的競争力を急激に失い、既存のものものの活用のなかから社会の持続を考えなくてはならなくなった当時の日本社会の危機的状態は、若い表現者達が上記の慣習的な芸術文化に代替える思想や手法の開発に強い関心を持ち、様々な実践を試みる上での重要な背景となった。そこで予感されたのは、合理性に代わり精神性を、排他性や専門性に代わり包摂性や協働性を私たちが社会を「生きるための知」として構想・提案するためために、その作業を社会の内部から実践することだった。私たちはみな、様々な時代と社会の中にその手がかりを探す旅に出かけ、そしてその途上で自らのプロジェクトを実践した。

私が経験した「越境するアート」のいくつかを、これから再訪したい。「アート＝知の技術」の広大な裾野のどこかに、この世界を「生きるための知」が育まれる空間を見つけるために。

II フィンランドの都市ゲーム

西暦 2000 年の夏、私はフィンランドの建築アカデミーが主催する国際ワークショップに参加していた。このワークショップは、都市計画の代替手法を構想することを目的として開催されたもので、世界各地より私を含む十数名の若い建築家が招かれ活動に取り組んでいた。

ワークショップが対象とする現場は、同国内陸に位置するユヴァスキュラ市の旧市街エリアだった。1990 年代中頃にフィンランド経済が深刻な停滞から脱しつつあった頃、ユヴァスキュラ市は電気通信大手企業であるノキア社のリサーチセンターの誘致に成功していた。ワークショップが開催されたのは、ちょうどセンターの建設が郊外に完了し、地元大学にも情報技術系学科が設置され、いよいよ旧市街に隣接する広大な工場跡地の再開発事業が始められようとするタイミングだった。経済停滞の間に流出した人口を回復させる可能性を高く持つリサーチセンターは完成したものの、あたらしき流入する若く文化的な IT 産業従事者達を受け止めるためのファシリティを同市は持たなかった。あたらしい市民の日常生活への要求を満たすために、同市は洗練された住居や充実した文化環境を提供する再開発計画のマスタープランを作成したが、そこで提案されたものは、コンドミニウム、ホテル、オフィス、コンベンションホール、ショッピングモールなどが複合する世界中のあらゆる都市が建設してきた開発計画の図柄をなぞったマスタープランだった。

ワークショップが私たちに求めた作業は、この慣習的なマスタープラン型の都市再開発手法に対するオルタナティブを提案することだった。興味深いことに、再開発事業の主体である同市はこの開発プランを推進しつつ批判もしていた。「産業構造の変化の予測が困難であるグローバル経済の環境下においては、このようなマスタープラン型の都市開発手法は、常にそれ自体の陳腐化の可能性を帯びている。しかしながら、現時点では、人間の文明は都市を開発するそれ以外のやり方を知らない」と同市の担当者は私たちに説明した。

私たちはまず地図を用いて同市を理解することをやめ、その代わりに街を徹底的に歩き、路上で出会う人々と話をすることにした。あらゆるマスタープランは、地図を使い都市をはるか上空より俯瞰する「神の視点」によりつ

くられる。しかし、都市の居住者が日常のなかで経験する視点は、「路上の視点」ともいえる質のものである。私たちは、この「路上の視点」とそれに付帯する個人の物語を収集して街を再読し、さらにはそこから適切な都市の変化の可能性を構想するための「市民参加のプロジェクト」を計画した。

私たちが提案したのは、市民達がプレイヤー（話者）となり都市の「架空の物語（フィクション・シナリオ）」を生成するボードゲームだった。ゲームのルールは他のプレイヤーの提案への敬意を重視する単純なものとし、ゲームへの参加が企画者である私たちから命じられた（あるいは私たちの期待に貢献する）義務的作業として受け止められることなく、一般的なゲームの持つ娯楽性と同様に他のプレイヤーと連帯する喜びや物語の展開の非予見性のスリルを楽しむための基盤として機能するように設計した。

[ルール]

- 1) 物語はフィクションであること。しかし、現実世界で生じうる内容であること。
- 2) 一人のプレイヤーが語る物語は短文であること。
- 3) 物語はひとりずつ順番に話すこと。
- 4) 前の話者の物語に自分の物語を繋げること。
- 5) 前の話者の物語を否定しないこと。

上記のルールに従い、5～6名のプレイヤーがテーブルを囲み座り、隣人へ向けて物語を繋げ「架空の物語」を生成した。物語のひとつを以下に紹介する。

[物語サンプル1]

話者 A) 市内を縦貫する高速道路で大規模な交通事故が発生。市行政より非常事態宣言が出され、高速道路は市内にかかる部分が上下線ともに封鎖された。

話者 B) すぐに救助活動が本格化。近隣自治体からも警察・消防・医療の応援が来る。報道クルーも到着。封鎖されたエリアが一時的に人口過密になる。

話者 C) 中心市街を通る一般道路が、高速道路の封鎖区間の迂回路とし

て利用されはじめる。これにより市街中心に深刻な交通渋滞が発生。

話者 D) 市街で渋滞にはまったドライバーたちは裏通りにあるカフェやレストランで休息や食事を取り始める。中央公園のベンチで仮眠する者も多くいる。

話者 E) 封鎖エリアの救助隊や報道クルーに向けたケータリングが始まる。市内の複数のホテルとレストランが手分けをして実施する。

話者 A) 彼らの宿泊は市内のホテルでは部屋数が足りず、中心市街に隣接する湖畔に係留されている使用されていないヨットやクルーザーの供用が始まる。

話者 B) 市内中心部の公園のベンチにドライバーの昼寝のための天幕が設置される。

話者 C) 一時滞在者向けに近隣の自然散策のガイドツアーがはじめられる。

話者 D) それを参考として街の歴史や建築のガイドツアーが次々と企画・実施される。

話者 E) ハーバーで一時滞在者向けの屋外映画上映や音楽会などの娯楽が提供され始める。ハーバーには広場状の空間が無く上映は小規模のものとなる。

話者 A) >>つづく

このように創造を伴う市民の独白で構成される都市情報は、個人的経験に基づく都市空間の知識や印象の集積であり、同時に、彼らが日々の生活の中で無意識的に想像する都市空間の潜在的な使用可能性の総合でもある。マスタープランニングが計画地とその内側の施設構成を領域（ゾーン）で括り計画するのに対して、このゲームでつくられる都市情報は無数の地点（スポット）とそれらの関係性（ネットワーク）として表現される。それは開発のために都市を見る従来の視点のオルタナティブであり、都市を「知識が共同構築される空間」として理解し直す手がかりとなる視点である。また、「物語」では、特定の場所や人物あるいはオブジェクトなどが異なる発話者の物語に繰り返し登場する。誘導的かつ抽象的な質問（「あなたの街で最も魅力的な

場所はどこですか」など)への常識的な回答,つまり観光地図や旅行案内書にすぐにでも掲載できるようなアトラクティブな情報とは異なり,異なる市民の独白に繰り返し現れる情報は場末のコーヒESHOP(窓際の座席)や公園の特定のベンチ(で早朝にラジオを聴く老紳士)など取るに足らないものである。気をつけなくてはならないのは,従来の都市開発の手法の中ではそのような「普通」の情報の取り扱い方がわからないが故に,それらが都市の質や印象を構成するために不可欠の要素であることの可能性が無視されてしまうことである。

ゲームを企画運営する私たちが「物語サンプル1」を都市情報として提案した同市の再開発計画のオルタナティブは,同市の既存ストック(空間的・人的な資産)を最大限に活用するものとなった。

[提案]

- 1) 遊休期間の個人所有のヨットやクルーザーを水上住居施設として整備し賃貸する(市内の既存のホテルと不動産会社が協働で運営)
- 2) 船舶係留所の再整備(ライフラインの整備,広場や集会所の設置など)
- 3) 都市ツアーの整備(歴史,自然,建築などをトピックとして)
- 4) 同市の再ブランディングと情報発信(観光客および移住者の誘致目的)

上記では,大規模な再開発事業にかかる自治体の経済的負担が抑制されつつ,将来的に予測される(あるいは予測不可能な)定住人口の減少に柔軟に対応して縮小や撤退も容易であることが提案されている。しかしながら,プロジェクトの冒頭で市の担当者が「人間の文明は都市を開発するそれ以外のやり方をまだ知らない」と弁明したように,上記のような既存ストック活用型の開発手法が巨大な経済活動である従来の再開発事業と速やかに置き換えられるわけではない。ワークショップの中で,私たちは将来的な都市開発事業のあり方の変化について検討を重ねつつ,同時に,ここで試みた「市民参加型」のプロジェクトがどのように建築家の職能の一つとして定義されるのかについても議論を進めていた。「建築」を建設のための技術としてではなく,都市を「生きるための知」が異なる人々によって共同構築されることを

誘導し情報化するための「技術（アート）」として捉え直す作業のなかからは、社会における「建築の原点¹」[佐藤 2011: 43] が再生されることも期待できるはずだと考えていた。

フィンランドでの経験をきっかけとして、2000年代初めのころの私は、都市に暮らす人々が持つ「生きるための知」の収集とその読解から導きだす都市構想の作業を自分の「建築の実践（practice of architecture）」として位置づけ、その方法としての「社会関与型プロジェクト」の実践と事例の研究に取り組みはじめていた。すでに1960年代のアメリカではフルクサス²による反芸術の実践や、やがては反戦運動などのカウンター・カルチャーと接続するパブニングが「社会関与型プロジェクト」の萌芽として実践され、「政治的な正しさ（political correctness）」を芸術の価値基準とする80年代以降のアートの公共的な実践の多様な展開へと連続していた。またアジアにおいては、上述の欧米の芸術運動を自国の歴史と社会の状況に引き寄せ、社会的な問題にアートの文脈とコミュニティとの協働をとおしてアプローチする「コレクティブ」の活動形式が発芽をはじめていた。

Ⅲ 都市空間の戦略的誤読

2002年に帯広市で開催された「とちかち国際現代アート展『デメーテル』³」に、オノ・ヨーコは自身が1966年に発表した上空の映像をテレビ画面にリアルタイムで映し出す作品『Sky TV』の「帯広バージョン」を出展した。

¹ 日本建築学会機関誌『建築雑誌』2011年3月号「アジアアトラス」に掲載の対談「対談アジアにおける私たちの展開—支援・研究の先にあるもの」において、佐藤浩司（建築人類学者、元国立民族学博物館）は、建築学会が建築の職能の専門性を高める事に心血を注いできた代償として一般社会が建築に関わる機会が奪われたこと、すなわち日本の居住環境から建築のリアリズムが失われてしまったことを批判。すでに建築は「与えられるもの」となり、歴史的に社会や共同体をまとめる原理でもあった家づくりという「建築の原点」が広域で失われつつあることを指摘している。

² フルクサス（Fluxus）：ジョージ・マチューナスが提唱した1960年代を代表する前衛芸術運動及びその活動団体。日本からはオノ・ヨーコ、武満徹、一柳慧などが参加。

³ とちかち国際現代アート展『デメーテル』：2002年、日本における地域芸術祭の先駆実践のひとつ、帯広競馬場を展覧会場として、国内外より招聘された10組のアーティストが現地で着想を得た新作を公開した。岸も「niALL Project」名義で作品を発表している。

十勝地方には広大な平野の上に晴れ渡る現地の空を形容する「十勝晴れ」という言葉がある。しかしこの作品は、単に空の視覚的な「美しさ」を表現するものではない。日常の中で時として空を仰ぎ見る私たちが、この世界に氾濫する悲劇や暴力、そしてそれを逐次伝えるメディアと自らの関係について、見慣れたテレビ画面に映された「空の下」で自問をはじめたことを、この作品は意図している。オノは詳しくは言及していないが、十勝で『Sky TV』が展示されたことの伏線のひとつは、展覧会前年の9月11日に米国で生じた同時多発テロであると想像できる [オノ 2002: 118-124]。鮮やかに晴れ渡ったマンハッタンの空を、現地の市民は恐怖の空間として見上げ、そしてあらゆるテレビ画面をとおして地球上の全ての私たちも同じ空を見上げていた。では、本来私たちが見上げるべき空とはどのようなものか。

空は二律背反の空間である。誰もが空に願いを投影できるが、同時に、空はどのような個人にも所有されない空間である。国家は空を所有できるが、気象は領空線のいかなる影響も受けない。人間は空に天国を構想するが、多くの場合戦争は空から訪れる。このような「空」が本質的に「公共の空間」であることに、やがて鑑賞者は自問を通して気づくことになる。この自問の過程で、鑑賞者は自ら他者への共感や連帯のビジョンを「創造」する。言い換えるならば、私が見上げているこの空はいま何処かの誰かによっても見上げられている、という共創的かつ共時的なランドスケープの創出である。私たちを等しく「空＝公共の空間」の参加者として位置付け、そしてそれをテレビ画面で観るという大衆的経験をあらためて共有することで、次なる段階の社会を「生きるための知」が共同構築されるのである。

オノは、自身の視覚芸術家としてのキャリアの中で戦争を題材とする作品を多数提案している。それらは一貫して、表面的な「反戦」や「抵抗」のアクションとしてではなく、『Sky TV』と同様に空間やメディアの戦略的な誤読と誤使用をとおして鑑賞者に向けて「自力で行われる当事者性への気付き」を促すものとして提示されている。鑑賞者としてオノの作品を「目撃」した人々は、等しく作品の「参加者」として位置づけられ、テーマである社会的な問題への当事者性に対する自問自答のプロセスを辿らされるのである。オノの作品のさらに重要な点は、それが「作品と自発的な鑑賞者」の二項関係により成立する従来のアートの枠組みをはぐらかし、新聞誌面や屋

外広告看板などのパブリック・メディアの使用を通して、予期せずそれを「目撃」する人々を作品の「鑑賞者」とする戦略を採ることである。この「公共を参加者（当事者）として作品に巻き込む」表現手法は、1969年のクリスマス時期に世界12都市で公開された作品『WAR IS OVER』においても実践されている。アメリカが軍事介入したベトナム戦争が残虐性を増しつつ泥沼化していること、そしてそれ以上にこの「遠くの戦争」に対する市民的無関心が蔓延していることを批判するこの作品は、「WAR IS OVER! If You Want It（戦争は終わった！もしもあなたがそう望むなら）」の文字列を市街地の屋外広告看板に「展示」したものである。

「目撃者（鑑賞者）」は、作品が都市空間の一部となっていること、商品広告のための看板が表現媒体として使われていること、看板は賃借されていること、などの視覚情報に仕掛けられた複数の異なるカテゴリのメッセージを総合して自問をはじめめる。作品がテーマとする「遠くの戦争」の本質、すなわち、グローバル化した現代の戦争は「非場所的」であること、そこに私たちは経済的に関与していること、そして都市空間の中に「遠くの戦争」は情報として埋没していることが、段階的に理解され始めるのだ。そして都市空間は、作品とそれと向き合う人々の共創的・共時的な想像によって異化され、新しい公共の空間に変質する。都市空間は、報道、芸術、教育、祈念、抵抗の空間として、すなわちこの世界を「生きるための知」の空間として再生するのである。

IV 公共空間に介入するアート

ポーランド出身のアーティストであるクシュシトフ・ウディチコは、戦争、移民、公害、全体主義などの都市と市民社会の抱える多様な問題をテーマに、都市空間の文脈の中でその社会の異なる当事者のあいだの対話や論争を引き出す作品を制作しており、その多くは、都市空間に介入する実践として提示されている。

世界各地の都市で制作・発表されてきた『Public Projections』は、都市空間のモニュメント（記念碑やランドマークとしての建築物）の表面に大型プロジェクタで画像を投影し、その重複したイメージをとおして都市空間に潜在する社会的問題や議論の存在を明らかにする視覚芸術作品である。この作

品の基本構造は、本来はそれ自体で成立している文化構造物に作家が準備した視覚情報を重複させて作品とするものであり、広告看板の使用方法自体は変えずに使用目的のみを転換させる「空間の意図的誤読」により実践される『WAR IS OVER』とは異質のものである。『WAR IS OVER』が現代社会の規範に従うことで得られる予定調和を作品の美学的・批評的基礎とするのに対して、ウディチコは都市空間における異質な要素を介入させることで生じる「公共性の動揺」を作品の基礎に置く。1987年に開催された国際美術展「ドクメンタ 8⁴」で発表された『Public Projections』では、「マルチン・ルター教会の塔」を素材として、そのファサードの全面に化学防護服を着用し祈る人物像が投影された。マルチン・ルター教会は、第二次世界大戦時のカッセル空襲による都市の破壊をくぐり抜けた数少ないモニュメンタルな建造物の一つである。作品は、『ドクメンタ 8』が開催される約半年前に近隣都市の科学工場からの汚染空気の流入の可能性を受けて、カッセル市が大戦以来となる「避難勧告」発令したことを題材としている。戦争や公害といった破局的事態の下では都市住民達はただ祈ることしかできない存在であること、しかしこのような事態の生成には彼ら自身が直接的間接的な当事者として（政治経済的に）関与していること、そしてこの教会が過去の空襲時に人々が避難した公共空間であったという歴史的事実がいまや忘却されつつあることを、防護服の人物像を背景の教会建築に重複させ投影することで包括的に開示している。

ウディチコは現代社会におけるモニュメントの在りようについて、それが「都市全体と同じように社会的、美観上の操作の対象となって」おり「美観のシミュレーションと矮小化により、歴史的な場は過去を表象する装飾となってしまっている」と批判する [ウディチコ 1999: 38]。ここでウディチコが「装飾」を批判の対象としていることに注目したい。この批判では、都市空間の装飾となったモニュメントは、もはやそれ自体が消費の道具や対象であるために、都市居住者たちの批評的思想と内省が投影される背景とはならないことが指摘されている。ウディチコは続けて、「解放の英雄、自由の

⁴ ドクメンタ (documenta): ドイツ連邦共和国カッセルで 1955 年より 5 年おきに開催されている現代美術の大型展覧会。世界的に最も影響力の大きい展覧会の一つとして位置づけられている。
[<https://www.documenta.de>]

ための戦い、人権、個人の幸福を追求する権利を記念して建てられた記念碑やモニュメントの前には、ホームレスネス、人種差別、個人の孤立、コミュニティの絆の破壊などがあり、それらのプロセスすべてはすでにこれらのモニュメントに投影されている。私の行うプロジェクションはすでに存在するこれらの投影を明確化し、あるいは特定化したものだ」と『Public Projections』の意図を説明する [ウディチコ 1999: 44]。そして、「装飾」批判はアートの社会的役割についての注意喚起でもある。モニュメントが都市空間の「装飾」となってしまうように、アートもまた商品や娯楽として文化的な「装飾」となり、社会を批判し議論を誘発するパブリック・メディアとしての力を手放してしまう可能性を常に持つ。「映像がインパクトをなくし、建造物の装飾となり下がってしまう前に、スライドプロジェクターのスイッチを切らなくてはならない」と、ウディチコは『Public Projections』に組み込まれた「自立したアートの態度」を紹介している [ウディチコ 1999: 40]。

このような「アート」の厳格な態度を保持することにより、公共空間に介入するウディチコの作品は、社会批評、ジャーナリズム、教育などの公的な役割を担うことに成功している。たとえば、「都市空間におけるホームレスの合法的な立場の創出」をテーマに実施された『ホームレス・ヴィークル・プロジェクト⁵』では、ウディチコ的设计・制作した小型の可動型住居は実際にホームレスたちにより使用され、都市居住の権利の実態を視覚的に明らかにした。同時に、このプロジェクトは、公共空間を計画する都市行政とアメリカの経済政策の不正義をそれぞれのスケールと文脈で告発するジャーナリズムの役割もはたしていた。作品は実用可能なオブジェクトであるが、プロダクトとしての住居（ハウス）ではなく、アートプロジェクトとしての住居（ホーム）として位置づけることで、作品は都市空間の付属物や装飾としてではなく、公共空間に介入する社会批評の装置として機能するのである。

普遍的なテーマに対して人が持つべき態度を大らかに問うオノ・ヨーコの作品とは異なり、ウディチコは、「生きるための知」を必要とする人々の枠組み（たとえばホームレス、移民、ある都市の居住者、原爆の被爆者、など）をまず明示する。しかし、作品を通して明らかになるものは、はじめに

⁵ ホームレス・ヴィークル・プロジェクト：1988-1989年、デヴィッド・ルーリーとのコラボレーションとして実施した公共介入型プロジェクト。

明示された枠組みと繋がりが広がる問題群であり、私たち作品の鑑賞者はそのうちのどれかに自分が属していること、抵抗していること、あるいは関与していることを知るようになる。「生きるための知」をそれを必要とする者の手に届けるための道筋が、作品を鑑賞する人それぞれの想像で描かれるのである。

V 戦場の観光案内

戦場でこそ、「生きるための知」が切実に求められる。ただしそれは、生命を維持する「生物学的生存」のための「知」であるだけではなく、日常を続ける「精神的生存」のための「知」である必要もある。

ボスニア・ヘルツェゴビナの首都であるサラエボは、1992年4月5日から1996年2月29日までの約4年のあいだセルビア人勢力により軍事的に包囲された。サラエボの周囲には膨大な数の戦車、迫撃砲、狙撃用ライフルが配置され、この街のあらゆるもの——住宅、文化施設、宗教施設、墓地、ライフライン、交通、そして路上の人々——が標的となった。街に通じる道路は全て封鎖され、物資の補給も包囲者達の手の中にあった。このようなサラエボの都市空間の状況とそこに生きる人々の生存のための戦いを、現地の独立メディアプロダクションである FAMA は現地のアーティストや知識人と協働して取材し、「戦場の旅行ガイドブック」として出版した。ミシュラン社発行の高級旅行ガイドブックの体裁を意図的に真似、『サラエボ旅行案内⁶』と名付けられたこの冊子では、都市に不可欠なあらゆる要素が失われたこの街で旅行者が生存するための情報が網羅的に提供されている。「戦地を訪れる観光客」という非現実的な読者にむけて、FAMA はこの街の日常となった危機や悲惨を旅行ガイドブックに特有の楽観的かつアトラクティブな視点と筆致で記述する。例えば、市民的「娯楽」のトランプゲームは生活物資を交換するための手立てとして紹介され、「レクリエーション」であるランニングはスナイパーに狙撃されないための都市空間の移動方法として紹介される。「公園」は燃料（薪）の生産場所であり、「ピクニック」は水汲みのための冒険旅行だ。このプロジェクトで一貫するのは、危機的状況における

⁶ 原書は『SURVIVAL GUIDE SARAJEVO』1994. Croatia: FAMA

「ユーモア」への強い信頼である。FAMAのメンバーであるスアダ・カピッチは、「水、食料、電気、燃料を求めるといった生物学的生存のための戦い以外に、人々は精神的生存のためにも戦ったのだ」と、ユーモアがこの街で住民たち自身の手で「生きるための知」として生まれてきた経緯を紹介している。池澤夏樹は『サラエボ旅行案内』に寄せたあとがきの中で、ここで發揮されているユーモアを「この街が（時には喜劇にも転換できるほど）日常化してしまった長期の極限状況のなかにあることを雄弁に伝え、他人の惨状に対して鈍感になってしまった私たちに悲劇のなんたるかを教え、そして著者達自身が自分の置かれた事態を余裕を持ち正確に把握する」力を持つものと分析している。重要なことは、このユーモアがFAMAによってのみもたらされたものではないことである。それは、戦場の都市に居住する人々が日常の中で共同構築した「生きるための知」である。人々は、戦争により破壊された都市空間の機能を読み替え、用途転換し、生存可能な空間として再生させる。「生物学的生存」の日常の中で、人々は文化の実践——演劇、展覧会、コンサート、誕生会、新聞の発行、書籍の出版、大学の講義など——を続けていた。カピッチはそのことを「ハードウェアが破壊され、ソフトウェアが生き延びた」と比喩的に表現する。このソフトウェアこそ、ユーモアという「生きるための知」にほかならない。そしてこのソフトウェアは、ハードウェアが破壊され失われようとも、次なるハードを見つけ、あるいは創出し、社会や公共のドライブバとして機能するのである。『サラエボ旅行案内』は、この街で構築されたソフトウェアの一部としてグローバルに流通し、いまだに危機的状況の時代を生きる私たちに「生きるための知」をつくり続けるように促すのである。

VI コレクティブ、そしてオーガニックな知へ

FAMAは、異なる文化領域の専門家が集団で活動する公共実践の組織である。近年は「コレクティブ」の名称を持つこのような文化活動の形態は、「社会関与型アート」の実践および思想として文化芸術領域にとどまらず都市の公共政策の領域においても影響力を持ち始めている。コレクティブは、社会に関与する活動をとおして自らも当事者である社会の問題を指摘し情報化（表現）すると同時に、作家と作品、作品と鑑賞者、作品とアートマー

ケット、作家と社会などの芸術文化に関わる慣習的な二項関係の解体・再構成の実践も行う。このように、コレクティブは、プロジェクトの実践をとおして社会とアートという異なる両者のありかたをその接続の中から問う「目的的二重性」を常に保持する。さらにこの「目的的二重性」は、コレクティブが「生きるための知」がつけられる空間（機会）でありつつ、同時に、それ自体が「生きるための知」でもあるという「機能的二重性」、そして芸術家の集団（コレクティブ）であると同時に活動は社会という人々の集合（コレクティブ）とともにおこなわれる「存在的二重性」と相関する。この二重性の複雑な相関により手に入れられる社会的役割のあいまいさによって、コレクティブはアートの特権性や既存の社会制度に一方的に取り込まれることを回避し、活動の自由を手に入れるのである。

ジャカルタを拠点とするアート・コレクティブであるルアンルパ⁷が2022年に開催予定の「ドクメンタ15」の芸術監督に選出⁸されたことは、文化芸術分野においてはインドネシア国内のみならず国際的にも大きな話題となっている。世界の美術展の中でも最も重要な展覧会の一つである「ドクメンタ」の歴史において、アジア出身者が芸術監督を務めることも、アート・コレクティブがその役を担うことも初めてのことである。2000年に6名のメンバーで設立されたルアンルパは、社会学、政治、テクノロジー、メディアなどの多様な分野を横断しながら、アートの創造性を駆使してインドネシアにおける都市問題や文化的課題に応答する活動を展開している。その活動は、拠点であるアートスペースの運営、展覧会やワークショップの実施、国際展の企画運営、アートラボ、リサーチプロジェクト、出版、オンラインマガジンなど多岐にわたる。「アートシーンだけでなく、その周りの環境においても、実際に社会で起きていることに関連したシステムやアプローチを発展させる」ルアンルパのコレクティブとしての活動のビジョンは、設立時より一貫している。そのために、彼らは「システムの内部からの実践」を試みる。アート・コミュニティあるいは地域コミュニティの内部からの実践に取り組んでいたルアンルパは、2006年より代表者の一人であるアデ・ダルマワンが（彼らがもともと批判していた）ジャカルタ・アート・カウンシルの

⁷ ルアンルパ (ruangrupa). [<http://ruru.ruangrupa.org>]

⁸ ドクメンタ15. [<https://www.documenta.de/de/news>]

メンバーに着任することで、公的なシステムの「内部からの実践」に取り組む機会を得ている。彼らは、自らが公的システムとのあいだに保つ距離のつくりかたをハッキング行為に喩える⁹。ハッキングは、ネットワークとソフトウェアを介してハードウェアのシステム深奥にアクセスし、そこに格納された情報を手に入れ、あるいはシステムそのものにも改造を加えるインフォーマルかつ不可視の行為である。FAMAのカピッチは「ハードウェアが破壊され、ソフトウェアが生き延びた」とサラエボの戦争を報告した。戦時下の社会においては、ソフトウェア（「生きるための知」）は私たちの生存を支える。しかし、ポスト戦争の社会においてはソフトウェアは肥大化し、官僚的で非人間的なシステムとなる危険性を常に持つ。自らの活動手法をハッキングというマイナーな行為に喩えて、ルアンルパは、システムの部分の調整や改良を社会の様々なレベルで接続しネットワークさせること、そしてそれをコレクティブや地域社会という集合的な知の空間からおこなうことが社会の次なる段階を構想し実践を続けるための「生きるための知」であることを、プロジェクトを通して私たちに表明するのである。

東南アジアのコレクティブを調査し、自身も2016年に日本でコレクティブ¹⁰を設立した小川希は、東南アジアのコレクティブの特徴を「シェア、インディペンデント、ネットワーク、コミュニティ・ベース（地域との繋がり重視）」という活動理念を「オーガニック」という考え方が支えるものとして紹介している。オーガニックは普通は有機的と訳されるが、東南アジアのコレクティブの現場では、それは「適当さ」や「適当な案配」として訳されるべきものであり、まずルールやシステムを優先的に定めそれに向かい行動する日本の組織のやり方とは異なり、彼らが集団で動く場合には適当な案配で物事を動かそうとすると小川は報告する [小川 2018: 13-15]。インドネシアでコレクティブ¹¹を共同運営する私は、このオーガニックは「自立した個人」と「他者への信頼」の繊細なバランスの上に成り立つものと考えている。フィンランドの都市ゲームでは、街のシナリオはオーガニックに編まれた。オノ・ヨーコやクシュシトフ・ウディチコは、その作品の精密な仕掛け

⁹ ART iT [https://www.art-it.asia/u/admin_ed_feature/wlo8p0ohmuqschtjaye]

¹⁰ Ongoing Collective [http://ongoingcollective.jp]

¹¹ OHS (Operations for Habitat Studies) [http://habitatstudies.org]

によって、鑑賞者がテーマである社会的問題の当事者として自発的にそのメカニズムに想像を巡らせ、しかし同時にそれを自分と同じようにおこなう他者（との関係や連帯）を想像することをも促したが、そこでの鑑賞者の想像と内省の振る舞いはオーガニックであったはずだ。戦火の中に生きるサラエボ市民の機知に支えられた日常の戦いは個人的でありながら他者とともにおrganicに取り組みられるものであり、それを紹介する戦場の旅行ガイドブックを手取る世界中の私たちが巡らせる想像は、ユーモアを介してオーガニックに育まれたものであった。

本稿の構想を練りはじめた頃に、国際芸術祭「あいちトリエンナーレ2019」の一企画である「表現の不自由展・その後」の一部作品が複数の自治体首長により批判され、さらにはそれを契機に発せられた電話での抗議と脅迫を受けて公開中止に追い込まれるという「事件」が発生した。トリエンナーレ本体に参加していた複数の作家は公人による「検閲」と同展の中止決定に対する抗議として展示内容を変更、あるいは展示を一時停止した。芸術祭を運営するトリエンナーレ実行委員会の判断も、「脅迫と政治的要求に屈した」として一部参加作家の批判の対象となった¹²。このような分断と対立が文化芸術の現場で拡大を続ける状況のなか、一部の参加作家は対話のための空間の開設をはじめていた。田中功起は自身の展示の拡張として設定していた同芸術祭パフォーミング・アーツ枠の二日だけのイベントを、毎週末の「集会」として拡大し、観客同士が美術館の中で互いに話せる空間を提供した¹³。あるいは、加藤翼と毒山凡太郎は美術館の外（名古屋市内の商店街）に「二項対立の構造を越えて、本音の意見を交換できる場」としてアーティスト・ラン・スペース『サナトリウム』を開設した¹⁴。彼らのステートメントでは、この仮設的な公共のための空間は「二項対立の構造を越えて、本音の意見を交換できる場」であるとする。加藤は、理念やイデオロギーが「正

¹² 美術手帖 NEWS/HEADLINE 2019.8.6

[<https://bijutsutecho.com/magazine/news/headline/20295>]

¹³ 美術手帖 NEWS/HEADLINE 2019.8.23

[<https://bijutsutecho.com/magazine/news/headline/20408>]

¹⁴ 美術手帖 NEWS/HEADLINE 2029.8.22

[<https://bijutsutecho.com/magazine/news/headline/20405>]

[<https://bijutsutecho.com/magazine/news/report/20419>]

義」として他者に強制される社会においては「グレーゾーン」が必要であると訴え、その上で「グレーゾーンを肉付けして、より丁寧に見ていこうという想い。ステートメントが更新されてゆき、閉幕と同時に定着する」と、このスペースの辿るべき流動的なプロセスを予告する。美術館の中から「集合的な対話」の実践によって制度的予定調和から逃れることを目指す田中の「展示の集會化」の企画と、都市空間の中からオルタナティブのアート・スペースの活動を通して公共のあり方を問い直そうとする『サナトリウム』の両者には、公共の空間のありかたを揺さぶる「オーガニックの知」が通底する。現代の社会が生産を続ける分断と対立をはぐらかし公共の制度や規制を裏返す「越境するアート」は、「生きるための知」を育む私たちの日常の一つのかたちとなりはじめている。

Ⅶ 今日までのログ

- 〈2019.9.26〉：「あいちトリエンナーレ 2019」に対する決定済みの補助金の全額が不交付とされることが、萩生田光一文部科学大臣より発表された。
- 〈2019.9.30〉：「あいちトリエンナーレ 2019」芸術監督は、『表現の不自由展・その後』実行委員会が展示再開に向けて芸術祭実行委員会と和解したことを、朝日新聞の取材にコメントした。それを受け、河村たかし名古屋市長は定例記者会見で「市も主催者の芸術祭で政治的な作品を展示するのは世論のハイジャック」であると批判した。
- 〈2019.10.1〉：萩生田光一文部科学相は、「あいちトリエンナーレ 2019」の企画展「表現の不自由展・その後」が再開されても、同芸術祭への補助金を不交付とした文化庁の決定は変える必要はないとの認識を示した。
- 〈2019.10.8〉：『表現の不自由展・その後』が展示再開された。またそれにあわせ展示中止あるいは内容変更されていた「あいちトリエンナーレ 2019」の作家達の作品も展示が再開された。
- 〈2019.10.15〉：参議院予算委員会において、宮田亮平文化庁長官は「あいちトリエンナーレ 2019」への補助金の不交付を見直す予定

はないことを明言した。

参考文献

- FAMA. 1994. 『サラエボ旅行案内』 東京：三修社企画。
- クシュシトフ・ウディチコ. 1999. 『第4回ヒロシマ賞受賞記念クシュシトフ・ウディチコ展公式カタログ』「パブリック・プロジェクション（1983年）」 広島：広島市現代美術館. 38.
- 前掲書. 「モニュメントを通して語る（1988年）」 44.
- 前掲書. 「パブリック・プロジェクション（1983年）」 40.
- 小川 希. 2018. 『美術手帖（2018年4.5月号）』「Ongoing Collective—資本主義の中でいかに有機的な仕組みをつくるか」 2018年. 東京：美術出版社 13-15.
- オノ・ヨーコ；小野有五. 2002. 『とがち国際現代アート展「デメーテル」公式カタログ』「対談：空をめぐるって」 帯広：とがち国際現代アート展「デメーテル」実行委員会. 118-124.
- パブロ・エルゲラ. 2015. 『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門』 東京：フィルムアート社.
- 前掲書. 155-160.
- 『建築雑誌（2011年3月号）「アジアアトラス」』「対談アジアにおける私たちの展開—支援・研究の先にあるもの／国広ジョージ×佐藤浩司×篠崎正彦」 東京：日本建築学会. 43.