

藤浩志《Happy Paradies (ハッピーパラダイズ)》

——拡張する作品概念

野中祐美子

1. はじめに

赤、青、黄を基調とした3体の恐竜の親子とそれらを取り巻く大量のおもちゃが、キャラクターや色別に綺麗に整列し、まるで何かの文様か図柄が織り込まれたカラフルな絨毯のように展示空間を埋め尽くす。各恐竜の周りには同系色のおもちゃが配置され、天井には同様におもちゃで作られたリングや鳥のオブジェが吊り下げられ、全体を見渡すと色鮮やかで壮観な、まさに「パラダイス」的な空間が広がっている。しかし、作品の細部に目をやるうちに、いくつかの疑問と決して楽しいだけではない別の感情が湧き上がってくる——これは本当に「パラダイス」なのか——作品タイトルの一部「Paradies」に「死」を意味する「die」が掛けられていることも示唆的であろう。

金沢21世紀美術館は、2015年のコレクション展「あなたが物語と出会う場所」において藤浩志へ《Happy Paradies (ハッピーパラダイズ)》¹⁾の出品を依頼し、その後、当館コレクションとして収集した²⁾。藤と当館との関係は開館イベントの2002年にすでに始まっており、その当時は「かえっこ」という2000年以降の藤の活動を代表するシステム型作品の「出品」を依頼した。「かえっこ」は藤がOS (オペレーティング・システム)と呼ぶように、「仕組み」が作品であり実体としてのモノがあるわけではない。藤は、一貫して社会に対する疑問や違和感と向き合い表現活動へとつなげてきたのだが、社会の仕組みを変えるためには、純粋な「美術表現」では何の力も持たないことを実感し、「社会システムに絡む全く違うレベルの表現手法」²⁾を目指すようになる。そのため、活動の範囲は多岐に渡り、アートの領域外での活動も多く、むしろそれを自ら望んでいるようにも見える。

その藤曰く、《Happy Paradies》は「かえっこ」で表現していることをミュージアムピースとして形にする手法についての模索³⁾であった。藤

のこれまでの活動を参照しつつ、本稿では、藤が目指す表現が作品にどのように立ち現れているのか考えてみたい。

2. 《Happy Paradies (ハッピーパラダイズ)》について

本論を進めるにあたり、最初に作品の構成要素と成立の背景について少し説明を加える。本作品は、マクドナルドのハッピーセットのおまけとしてもらえるおもちゃとそれに類似したおもちゃ約14,000個、おもちゃの形状を成さない破片や部分約250個、おもちゃで作られた「happy ring」17個⁴⁾、「夢の鳥」2個、「Toys Saurus」3体⁵⁾から成るインスタレーション作品である。作品の背景には、藤が2000年から実施しているシステム型の表現「Kaekko」⁴⁾がある。「Kaekko」は、1997年に藤の家族が始めた、家庭内から排出されるゴミを全て捨てずに収集するプロジェクト「家庭内ゴミゼロミッション」がきっかけとなり、それらの素材を利用して、2000年に始まった地域活動を作るシステム型プロジェクト「Vinyl Plastics Connection」から派生したプログラムである。つまり、いらなくなったおもちゃの物々交換の場を生み出すシステムである。「Kaekko」は、主に「かえっこバザール」というイベントとして各地の自治体やNPO法人、商業施設の管理者、イベント企画会社等により開催され続けており、防災教育や環境教育などと組み合わせられた活動も誕生し、「Kaekko」を使った地域活動は確実に裾野を拡大している。当館においても開館イベントに始まり、開館記念展、その後も幾度か「かえっこバザール」を開催してきた。

2000年にこのシステム管理のため藤は彼の妻が代表を務める「かえっこ事務局」を立ち上げ、全国からの問い合わせに対応し、ツールやおもちゃの貸し出しを行っている。また、事務局

は、全国各地で開催される「Kaekko」終了後の残りのおもちゃの返却を積極的に受け入れ、おもちゃの循環に対応し続けている。それを繰り返すうちに大量に蓄積されてゆく「子ども達でさえ不要と思うおもちゃ」の存在を無視できなくなり、それらを色、形、大きさ、キャラクター等の視点から数百種類に分類し、2005年あたりからそれらを素材として利用する取り組みを行うようになった。とりわけ大量に集まる素材のうちマクドナルドのおまけのおもちゃが本作品の主要な素材となっている。

以上のように、《Happy Paradies》は、「素材」となるおもちゃだけでなく、「Kaekko」から派生した様々な表現活動を含む作品なのである。

3. 素材とモチーフの源泉

ここで使われている素材としてのおもちゃが、マクドナルドのハッピーセットのおまけであるということは、私たちの多くが認識可能であり、それゆえ素材そのものも鑑賞者を惹きつけている作品の一要素でもある。誰もが知っているファーストフード店とそこで配られる様々なキャラクターのおもちゃには、経済成長を支えてきた消費社会と人間の欲望に侵食された資本主義経済を見て取ることができる。しかしながら、藤はそれらに対するわかりやすい批判や異議を唱えようとしているのではなく、現代社会に対する自身の違和感から次の未来を創造するための一歩としての表現活動を行なっている。

(大手ファーストフード店や大手玩具店について)違和感はありませんが、批判したり否定したりしているわけではありません。もちろん疑問はありますし、現状を深く直視する意志は持つつもりです。しかし、単純な批判ではなく、もっと複雑な状況に向き合っている感じだと思います。その中で、「夢の鳥」や「Toys Saurus」は僕にとっては価値転換の救いのような存在です⁵⁾。

藤がいう「価値転換」とは、海外青年協力隊としてパプアニューギニア滞在中に見つけた、その後の彼の表現行為の基盤となる考え方である。《Happy Paradies》では3体の恐竜の親子と宙を舞う鳥が具体的なモチーフとして展示されているが、これらのモチーフの源泉を辿ることで、恐竜や鳥のイメージが作品にどのような影響を与えているのか考えてみたい。

恐竜あるいは龍のイメージは藤にとっては自身のルーツや衝動に近い感情から出発している。学生時代、妙心寺法堂の狩野探幽の天井画「八方脱みの龍」への強い関心を抱いたこと、大工の祖父が奄美大島で龍王神社の拝殿を建てていたことなどを通じて、自身の遺伝子の中に組み込まれた認識できない感情や興味、思考といったことを考えるようになった。大学院修了制作では自身をゴジラ、美術をハニワとしたパフォーマンスを上演し、「美術」という権威やシステムへの違和感を表明した。あるいは、1993年に鹿児島で水害に遭遇し、治水について考えるようになった頃、水辺の地域には竜神を祀った神社が多いことに気がつき、その後、ねぶたの廃材やペットボトルなど様々な素材で龍を作り公園や空き地、川、商業施設、時には商店街のアーケードに吊り下げたりもした⁶ 図4.5。龍について、藤は次のように考えている。

龍は現実には存在しない。それが現実には存在しないことをだれもが知っている。しかし、龍は太古の昔より生活の様々なところに存在する。(中略)人の想像のスケールをはるかに超える規模の「ありえない出来事」は必ず起こるということを知らしめるために、人の力を過信するあさはかな存在を否定する為に、太古の昔より龍の存在は語り継がれてきたのかもしれない。(中略)常識を超え、想像力を超えたことが現実に存在することを後世に思い知らせようとする知恵の象徴が「龍」という形で伝えられてきたのかもしれない⁷。

藤は龍という象徴的なモチーフを通して、見えない事実、想像を超える出来事を形にしようとしているのである。そしてここにも「価値転換」の技術が働いている。私たちの身の回りには自分の想像力や常識をはるかに超える現実を直視しなければならない場面が必ずやってくる。価値というのは常に揺るがされているもので、その価値を異なる視点で捉えることの重要性を藤は十分に理解し実践しているのである。

一方、鳥のイメージについては実際の経験に基づき、極めて意識的に取り組んできたと言え



1



2



3

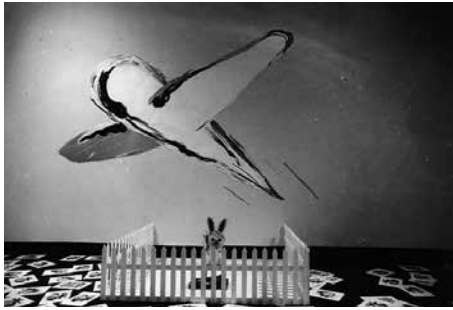


4



5

- 1 藤浩志《Happy Paradies (ハッピーパラダイズ)》2015年
ミクスト・メディア、サイズ可変
金沢21世紀美術館蔵
「コレクション展1 あなたが物語と出会う場所」(2015年
金沢21世紀美術館) 展示風景。
FUJI Hiroshi, *Happy Paradies*, 2015
mixed media, dimensions variable
Collection of 21st Century Museum of Contemporary
Art, Kanazawa
Installation view of "Where you meet with narratives,"
21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa
in 2015.
photo: KIOKU Keizo
- 2 藤浩志《Happy Paradies (ハッピーパラダイズ)》部分
「happy ring」
FUJI Hiroshi, *Happy Paradies*, detail, "happy ring"
photo: KIOKU Keizo
- 3 藤浩志《Happy Paradies (ハッピーパラダイズ)》部分
「Toys Saurus」
FUJI Hiroshi, *Happy Paradies*, detail, "Toys Saurus"
photo: KIOKU Keizo
- 4 「水都大阪2009」中之島公園(大阪)での展示風景。
Installation view of "Aqua Metropolis Osaka 2009," in
Nakanoshima Park, Osaka.
- 5 「水都大阪2009」新開筋商店街(大阪)での展示風景。
Installation view of "Aqua Metropolis Osaka 2009," in
Shinkai-suji shopping street.



6



7



8

る。パプアニューギニアに滞在中、藤は価値観や常識を揺さぶられる数多くの体験をした。例えば、1920年代にオーストラリアから飛行機での冒険が始まり、初めて海外の文化やキリスト教がこの地に入ってきた歴史を知ったこと。パプアニューギニアでは鳥を先祖と考える部族があり、鳥と繋がる数々の儀礼を今なお行なっていること。飛行機が新しい文明を運んできたことから、飛行機の像をヤシの木などで作り、神のような存在として崇める部族もいるなど、飛行機という文明の産物がこの地においては信仰や宗教の対象として全く別の意味を持つこと。さらに、この国の各所に残っている旧日本軍の戦闘機の残骸は、かつてこの地で猛威を振るった軍勢力という価値観が朽ち果てた様子でもあった。だが、飛行機と同様にこうした負の遺産が、ある部族の間では信仰の対象となっている現場も目撃し、一つの絶対的な価値が失墜し、別の価値が創出される体験をしたのである。藤はこの時の体験から「大きな価値観が人の精神を支配する過程において、戦闘機、飛行機、十字架を象徴的なモチーフとして扱っている」¹⁰と言う。飛行機が信仰の対象物であることに触発され、藤は、パプアニューギニア時代から十字架と飛行機を掛け合わせたイメージを用いるようになる¹¹。これら「戦闘機の十字架」は下降するイメージ¹²、すなわち絶対的価値、宗教や国家という枠組みが崩壊していく風景として表現されるようになる。その後、この「戦闘機の十字架」は、溶けていくイメージで表現されるようになり、これを藤は「Cross?」と呼んでいる¹³。

ところが、下降し崩壊してゆく「Cross?」は、2003年頃から鳥のイメージと重ねながら飛翔のイメージへと移行する¹⁴。その後、「かえっこ」のおもちゃの破片を使って鳥のモチーフの作品

を発表し、そこから「夢の鳥」シリーズが展開されるようになる¹⁵。ゴミの最終処分場であった埋立地「夢の鳥」と漢字が似ているという理由でこのシリーズのタイトルがつけられた¹⁶。「夢の鳥」は公園へ、「夢の鳥」はゴミが作品へ変わる価値転換なのである。

こうして「かえっこ」によって引き取り手のないゴミ同然のおもちゃが集まり、圧倒的な量のおもちゃの集合体が生まれた。大量消費社会や資本主義経済に対する違和感を抱えつつ、恐竜のモチーフは我々の想像をはるかに超える現実があることを示唆し、鳥のモチーフは絶対的価値の崩壊から希望や救いのような存在があることも教えてくれる。さらに、素材やモチーフのそれぞれに価値転換の技術が折り込まれ、作品全体をより複雑で強度あるものとしている。そしてこれらの素材やモチーフから成る空間全体が、混沌も希望も含む現代社会を映し出す鏡のように捉えることができるのではないだろうか。

4. システム型表現からアートピースへ

これまで述べてきたように、本作品は「かえっこ」の場ですら交換されず残り続けたおもちゃを素材として制作されたインスタレーション作品であり、システム型の作品をアートピースとして形にすることを念頭に考えられた作品である。本作品の概要と作品性について、藤は以下のように記している。

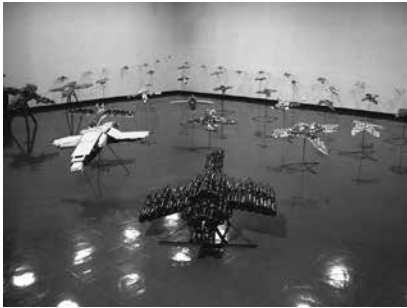
作品《Happy Paradises》はシステム型の表現「Kaekko」が2000年以降全国数千ヶ所で開催され続けている実証のドキュメントとして生み出された空間作品だと捉えている。その作品性は

インスタレーションとしての空間の配置にあるばかりではなく、大きな構成要素となっている大量のおもちゃ類が集まっているという空間の背景にあり、構造の部分にある。そしてプロジェクト型の表現に関するドキュメント作品の新しいあり方として提示されている。そしてさらに「新たな表現を促す」ツールとして成立してほしい¹⁷。

まずは、「Kaekko」で藤が実践してきたことについて整理してみる必要があるだろう。

そこには二つの特徴がある。一つは、地域社会や子供たちと藤が関わりをもつこと。もう一つは、OS（オペレーティング・システム）だけが配布され、様々な活動（アプリケーション）が発生するというプロジェクトであること。そしてこの一連のプロジェクトの中には当然アートピース（芸術作品）と呼ばれるものは存在せず、このプロジェクトの作品性は、OSとして提案された、モノでもコトでもない「仕組み」そのものを美術作品としていることにある。OSの上で機能するアプリケーションは、参加者によって自主的につくられていくものであり、そこに現れるモノやコトは作者である藤がつくったモノやコトではなく、藤がつくったのは、主体的な活動が増える「仕組み」であった。しかし、このような「仕組み」化によって「Kaekko」は周知の美術表現ではなくなったのである¹⁸。

そしてさらに、藤はこの既成概念から逸脱した活動をそのまま作品性を失わせることなく、アートピースへ落とし込むことを考え、まずは《夢の鳥》や《happy ring》といった単体で自律する立体作品で「Kaekko」の活動の広がり的事实をピースにすることを試みた。これらは、おもちゃを接着剤でつなげて、鳥やリングの形をつくったものである。が、「Kaekko」という壮大な広がりをもった活動の総体を表現するには鳥もリングもあるいはザウルスも単体で



9



10

それを表現するには十分とは言えなかったし、何よりも藤にとってより個人的な経験に由来するモチーフであったため、パブリックに開かれた「Kaekko」を表すには適さなかったようだ。

続いて藤が試みたのが《Happy Paradies》である。では、《Happy Paradies》はどのような点において、「Kaekko」というシステム型の表現をアートピースとして成立させているのだろうか。

まず、それらが数万個という帯びた数のおもちゃで空間を作り上げていることが挙げられる。この量は、「Kaekko」というシステムの反映であると言える。次に、空間におもちゃを並べる作業それ自体も作品の一部とする考え方である。藤は作品の展示のプロセスも重視し、いい物事や関係性、いい空間づくりの条件を「誰と」そのことを体験するかによって決まると確信している¹²。本作品において展示作業は、「美術大学の学生との関係を尊重し、同じような、あるいは理想的にはもっと若い、まだ感性が柔らかい状態の学生」であることという指示があり¹³、彼らが作者の指示通りに並べるのではなく、自らの感性と意志で自由に並べることが重視された。そのことは「Kaekko」が参加者の自主性によって展開されてきたことと同じなのである。

以上のように、《Happy Paradies》は素材であるおもちゃの圧倒的な量と、空間を作り上げる自由度という点において、それ以前に単体の作品として取り組んだ《Toys Saurus》や《夢の鳥》とは大きく異なるものであった。そしてここに見られる差異を、藤が使う「ドキュメント」と「ツール」という2つの概念から捉え直してみたい。

通常「ドキュメント」というと、写真や映像、記録集などによって出来事が再編集されることを指す。そこにはドキュメントで扱われる作品やアーティストとは別の他者の視点や思考が介

入し、そうすると、そこに作家の作品性を見出すことは難しくなる。作品という時のアートワークス、アートピース、アートプロジェクトの関係、そしてアートツールという新しい概念のようなものが、昨今混同しつつ使われているという問題意識から藤は作品性とアートピースのあり方について考えてきた経緯がある¹⁴。

ボリス・グロイスが著書『アート・パワー』の中でアート・ドキュメンテーションとは、「芸術それ自体ではない。」「芸術を指し示すだけであり、そうすることで、芸術がもはやそこに現れし直接目に見えるのではなく、むしろ不在であり隠されていることを明らかにする。」「記録という手段を用いずには決して表現できない芸術活動を指し示すことのできる、唯一の形式」であると定義しているように、ドキュメントとは、芸術を「指し示す」ものでありそれ自体にはなり得ないのである¹⁵。しかしながら、《Happy Paradies》はこの定義に当てはまらない。通常は、ある活動を「指し示す」「記録」するはずのドキュメントが、藤の場合は、ある部分ではその役割を担う一方で、ある部分では、それ自体が作品になり得ている。確かに、本作品は「Kaekko」というシステム型の表現を内包し、そのことにおいては実証のドキュメントとしてある。しかし、特筆すべきはドキュメント機能と作品それ自体の両面性を有していることにあるだろう。

さらにそこに「ツール」という視点も導入される。藤は本作品を「Kaekko」と同じように「アートツール」としても捉えているのである。《Toys Saurus》や《夢の鳥》は「Kaekko」のドキュメントとしての機能はあるものの、この「ツール」という点においては十分には機能していない。一方、空間作品として立ち上げた《Happy Paradies》はドキュメント性はもちろんのこと、

- 6 藤浩志《FLYING CROSS・悲しい目をした幸せのうさぎ》1988年
FUJI Hiroshi, *FLYING CROSS, Happy Rabbit with sad eyes*, 1998
Courtesy of FUJI Hiroshi
- 7 藤浩志《さよなら蛙達——人口増加のモデルの池の2048匹の蛙達の風景》1993年
FUJI Hiroshi, *Good-by, frogs—a view of 2048 frogs in the pond as a model of population*, 1993
Courtesy of FUJI Hiroshi
- 8 藤浩志《BANK OF FOODS 世界食糧銀行構想》1989年
FUJI Hiroshi, *BANK OF FOODS World Food Bank Plan*, 1989
Courtesy of FUJI Hiroshi
- 9 藤浩志《違和感を飛び越える術!》部分2005年
「違和感を飛び越える術!——藤浩志展」(2005年福岡市美術館) 展示風景。
FUJI Hiroshi, *Arts over Doubts!*, detail, 2005
Installation view of “Arts over Doubts! by Fuji Hiroshi,” Fukuoka Art Museum in 2005.
Courtesy of FUJI Hiroshi
- 10 藤浩志《夢の鳥》2006年
FUJI Hiroshi, *Dream Bird*, 2006
Courtesy of FUJI Hiroshi

作品の制作段階から既に「ツール」として考えられていることは大きな違いであった。

《Happy Paradies》も地域に活動を作ってゆく、あるいは次世代に現在の時代性を残し伝えるものとしてのアートツールとして提示されている。さらにそこから将来的には今は概念化されていない何らかのシステムや出来事、風景などと繋がる可能性を含み、展開できるアートツールとして提示されている¹⁶。

藤がアートピースを目指しながらも、アートツールとしての機能をもたせることに自覚的であることがよくわかる。藤は次のようにも述べている。

空間があり、そこに《Happy Paradies》というコレクションされたアートツールがある。そしてそれはそもそも活動を誘発するシステムが内在されているものとする。と、そこでプラグインという概念が期待できると思うのです。《Happy Paradies》は他の要素を組み込む可能性のあるコレクションとしてあればいいかと思えます。(中略) 他のクリエイターやアーティストが《Happy Paradies》というシステムに接続する

ことでそれぞれの時代における作品へと活用できるのではないかなど^{*17}。

藤は本作品をあくまでも固定化された空間作品として規定しないこと、そして、そこから生まれる広がりを重視している。それは、「Kaekko」が作家の手を離れ、地域へと拡散していったように、今度は、一見固定化された地位を獲得したように見えるアートピースにおいてさえも実践しようとしているのである。ザウルスや鳥といった単体の作品では決して表現することのできなかった、自由度から生まれる他者や他の空間との接続や関係性を持たせようとする、「ツール」としての機能を視野に入れている。

本作品は、アートピースであり、アートツールであり、さらに新しいタイプのアートドキュメントでもある。これら3つの役割に対し、藤は極めて自覚的でありこれまでの活動を踏まえた新しい作品のあり方を提示していると言えるのではないだろうか。

5. 結びに代えて

本論では、システム型作品をアートピースへと落とし込む一事例として、《Happy Paradies》を素材やモチーフの観点から、そしてアートドキュメント、アートツールといった作品のあり方の観点から考察を進めてきた。

まず初めに藤は、《Toys Saurus》や《夢の鳥》によって単体で「Kaekko」の活動の広がりをアートピースにすることを試みた。しかし、その後展開する《Happy Paradies》と比べると、素材の量と表現の自由度という点において「Kaekko」を表現するには十分ではなかった。なぜならば、「Kaekko」はOSというツールとしての機能が重要であるにもかかわらず、単体の作品群の場合は、ザウルスにせよ、鳥にせよ、素材が既に接着され、それ以上の変更の可能性がなく、ツールとしての機能が失われているからだ。それに対し、《Happy Paradies》の場合は、そのツールとしての機能が、展示段階から展示後の作品のあり方に及ぶまで重視されている。そのことは、単体の立体作品にはなかった、本作品を「Kaekko」をアートピースとして成立させた大きな要因と言える。

しかし、ここに新たな問題を指摘しなければならない。藤が考えるツール性のあり方についてである。藤は、本作品を将来的には別の

作家や作品の介入をも視野に入れ、柔軟に変化することを想定している。だが、本作品を所蔵する美術館として、そのような新しいタイプの作品のあり方について、どこまでの自由度を容認し、そのツール性をどこまで担保すべきか慎重に議論していく必要があるだろう。当館は《Happy Paradies》を収蔵した時点で、藤のOSをプラグインされたのである。美術館が本作品を収蔵したことが、未来に対してどのような意味と可能性を持ちうるのか、その作品のあり方と共に今後の課題として考えていきたい。

藤は、筆者とのやり取りの中で、次のようなコメントを寄せている。

「現代美術館は、過去の作品ではなく、現在の作品について未来に対して意味を模索し保存収集してゆくという態度をもつ」^{*18}「表現行為は未来に対して一歩を踏み出す行為です。」^{*19}

藤は、アートを通して現代社会に対して常に問いかけ続けてきた。それは、いつでもまだ見ぬ未来に向けた表現行為である。現在の彼の活動が、本作品を通して未来へも問いかけ続けられるよう、美術館は作品の本質を見失うことなく、作家と共に作品を育てていくことが求められているのである。

野中 祐美子 (のなか ゆみこ)

金沢21世紀美術館アシスタント・キュレーター。1980年生まれ。名古屋大学大学院美学美術史学専攻博士後期課程満期退学。清須市はるひ美術館学芸員を経て、2014年12月より現職。担当した主な展覧会として「コレクション展1 PLAY」(2017年)、「SUPERFLEX One Year Project: THE LIQUID STATE/液相」(2016年)、「no new folk studio "Orphe"」(2016年)などがある。

- *1 作品の正式なタイトルは《Happy Paradies (ハッピーパラダイズ)》であるが、以下《Happy Paradies》と省略して表記する。
- *2 『違和感を飛び越える術!—藤浩志展』福岡市美術館、2005年、24頁。
- *3 筆者のe-mailからの質問への返答(2017年5月17日)より。
- *4 「Kaekko」と「かえっこ」の用語の違いは次のように区別されている。ローマ字の「Kaekko」は「システム」としての作品表現であり、平仮名の「かえっこ」は、バザールやショップ、倶楽部など「活動の名称」。詳しくは以下を参照。藤浩志、竹久侑編『かえっこフォーラム2008記録集』水戸芸術センター、2009年、25頁。
- *5 作家と筆者とのメッセージ(SNS)を利用した対話より(2017年6月13日)。
- *6 こうした藤の活動の多くはブログ「Report 藤浩志制作研究室」(<http://geco.exblog.jp>)に詳しい。龍モチーフについては「龍系」のページ(<http://geco.exblog.jp/tags/龍系/2/>)を参照した。(最終閲覧日:2017年6月17日)
- *7 前掲ブログ、「存在しないのになぜ龍は存在してきたのか」より(<http://geco.exblog.jp/12469806/>) (最終閲覧日:2017年6月17日)
- *8 作家と筆者とのメッセージ(SNS)を利用した対話より(2017年6月11日)。
- *9 前掲ブログ、「ワークブラザ勝田のエントランスに「夢の鳥」を飾る。」より(<http://geco.exblog.jp/tags/鳥系/>) (最終閲覧日:2017年6月17日)
- *10 作品収蔵時に作家より提出された作品インストラクションより。
- *11 この点については、以下の論文に詳しい。竹久侑「究極の「メディア」としてのかえっこ」、前掲書、藤、竹久編、82-85頁。
- *12 前掲ブログ、「いいもの、いいところ、いいまち…の条件。あたりまえの事ですが…」より(<http://geco.exblog.jp/8603837/>) (最終閲覧日:2017年6月17日)
- *13 作品収蔵時に作家より提出された作品インストラクションより。
- *14 筆者のe-mailからの質問への返答(2017年5月17日)より。
- *15 ボリス・グロイス『アート・パワー』現代企画室、2017年、91-110頁。[Boris Groys, Art Power (Cambridge: MIT Press, 2008), 53-65.]
- *16 作家と筆者とのメッセージ(SNS)を利用した対話より(2017年5月22日)。
- *17 作家と筆者とのメッセージ(SNS)を利用した対話より(2017年5月22日)。
- *18 作家と筆者とのメッセージ(SNS)を利用した対話より(2017年5月21日)。
- *19 作家と筆者とのメッセージ(SNS)を利用した対話より(2017年5月22日)。