

芸術によって生そのものを表現しようとするアヴァンギャルドの試みは、その生のアクチャリティと知的実験性から美術館という制度や箱になじまない。ゆえにそこから逃走することがアヴァンギャルドの定式、あるいは典型的なポーズという傾向を帯びる。とすれば、アヴァンギャルドにとって出来事がおこる場所はリアルな外部であり、彼らが記録され歴史的事実として保存検証されるためのアーカイヴたりうる場所が美術館ということになるのだろうか。

では美術館はリアルライフの中に存在し、「抵抗」あるいは「現実社会や日常にゆさぶりをかける」場所たりえないのだろうか。ここは違う「他なる場所」の考察とそれは重なってくる。モダニズムの再考により周縁や他者性に目がむけられていった過程で、place, location, siteといった場の問題がさまざまに論じられた。例えば、ミシェル・フーコーは、あらゆる他の場所と関係しながらも同時にそれとは矛盾する奇妙な場、日常生活から逸脱する「他なる場（other spaces）」としてユートピアとヘテロトピアを挙げる。ユートピアは現実には存在しない思考の中の空間であるが、ヘテロトピアは実際の施設や制度の中に現実存在しながら、人々を現実から運びさる場である。日常の生活に根をおろしていながら全く異質な空間として、フーコーはミュージアム、図書館、オリエントの庭園、アミューズメントパーク（fairground）、植民地、売春宿、船などをヘテロトピアの例として挙げる（註1）。そこで、ヘテロトピアはモダニティの周縁的な場として、モダニティの閉じた状態と確実性をつねに崩壊の危機にさらすものとして論じられている。

本論ではヘテロトピアとしての美術館のもつ機能をアヴァンギャルドとの関係で語る。そして、これを通してアヴァンギャルド概念を批評し、アヴァンギャルドの成果と役割を部分的にでも継承する、21世紀の美術館、というモデルを提案することを目的とする。たぶんそれはオーソドックスな美術館論の域を超えないだろうが、そのオーソドックスさとトポスから意外にも「現代的な」提案がなされるかもしれないのだ。私たちは進化的な歴史観が機能不全になり、今までのすべての要素が同時性の一

ラインに併置されていることを知っている。いずれもポスト・ミュージアム、ポスト・アヴァンギャルドとよばれたように、一旦、時代遅れになってしまったこの二つの言葉が意外に生産的な関係をもたらすかもしれないのだ。

ペーター・ビュルガーによれば、「ヨーロッパのアヴァンギャルド運動は、市民社会における芸術のステータスに対する攻撃と規定できる。そこで否定されるのは、先行する時代の芸術表現のあり方（様式）ではなく、人間の生活実践から切り離され、際立たせられている制度（芸術）である。アヴァンギャルドの芸術家たちは芸術は再び実践的になれと要求するのだが、その場合この要求は、芸術作品の内実が社会的意味を担っているべきだといっているのではない（註2）。アヴァンギャルドは、「芸術から一つの新しい生活実践を組み立てようとする試み」であり、完全に生活実践の中に吸収されてしまうと、生活実践に対する距離を失うとともに、これを批判する能力をも失ってしまう。が、芸術の生産や受容の過程は自由で無帰結でなければならず、この条件を維持しながら、芸術を生活過程のなかに取り戻しつつ、一方で批判的な現実認識の可能性を維持するのは自己矛盾であり、困難といわざるをえない。

アヴァンギャルドは結局その目的を果たすことはできなかった。アヴァンギャルドによって反芸術の意図をもって考え出された手法が、芸術的（制度的）目的に用いられる、つまり制度がこれを取り込むことでかえって制度を再活性化しつづけているという状況を生み出した。制度（芸術）をまさに制度として認識させ、市民社会における芸術の相対的無帰結性を、この芸術の原理として認識させたという成果は大きい。

結果個別作品の現実的、社会的作用に対して制度（芸術）のもつ重要性があきらかになり、また芸術作品と現実の相互影響、相互浸透という新たな関係を生み出した。

アドルノのように、アヴァンギャルド運動を通した諸々の手法や様式の歴史的順序が、極端に異なったものの同時性の中に置換され自由に利用されるにいたったことを評価する立場もある。

ヘテロトピアという概念は、アヴァンギャルドの攻撃の対象となる「制度」としての美術館でなく、「他なる空間」としての現実の場としての美術館を浮かび上がらせる。

ヘテロトピアとしての美術館は、受容過程を通した異化作用と、シェルターとして、特殊な価値を保護し成立させる作用、そして開かれた場所として「選ばれ集まった情報の」ネットワークの中継地点といった機能をもつ。

ではこの空間にはどのような異化作用がありうるのだろうか？近代美術館の特徴であるホワイトキューブは月の上に立ったかのような非日常的な空間である。それは芸術の自律性に貢献すると同時に、入る者の意識を日常性から切断する機能をもつ。日常的な環境の中では反応しない化学物質を反応させる触媒の機能を果たす空間、つまり通常感覚を緊張、拡張させ、鋭敏に反応させる場所。これは単にラボラトリアムというメタファーでよばれる場所をさすのではなく、宗教的な礼拝の場所に比較される意味での「非日常」の場所としての美術館の空間の性質にもかかわってくる。

本誌でボリス・グロイスが展開したように、美術館の空間は「新しさ」を生み出し続ける空間である。20世紀的な言い方をすれば、そこは同時に批判的の主体を形成する場所であるともいえよう。つまり、ウォーホルのキャンベルスープ缶はそこに抵抗を見ようとする者にとってしか、「商品社会に対する抵抗を含んでいない」。批判的の主体は「新しさ」を見いだすが、それ以外の主体にとっては、レディメイドも普通の商品となら差異はないことになる。

20世紀は19世紀的な啓蒙型美術館を、啓蒙の方法に多彩なアプローチを加えながら発展させてきた過程だった。それは情報を一方的に与え、近代的な批判的の主体を育成する過程でもあった。21世紀の美術館はこの一方的な啓蒙のフレームからはずして、交通、交換の双方向的、動的なフレームでとらえなおすことができる。それはモノから情報へ、個人の知的生産活動から集合的な知性のありかたへ、文化をとらえる視線や価値観の一元性から、多元性への移行という、文化全体の流れの変化

## アヴァンギャルドと美術館：混在のヘテロトピアスに向けて

長谷川祐子

に対応している。同時にこれは現代美術そのものの動向と一致している。絵画、彫刻といった自律型の有機的な作品だけでなく、観客が知的、身体的にかかわることで、作品として完結するような他律型の開放的な、特に非有機的な作品が増えてきた。生産者と受容者が二項対立ではなく、受容者が生産にもかかわるといふ形である。コンセプチュアルアートやパフォーマンスを通してその兆候は1960年代から見られた。が、多くの場合、生産にかかわる受容者は、一定の知識を共有する批判的主体に限定されていた。1990年代以降の動きをなおも「芸術を生活過程のなかへ取り戻そうとする」意味で、アヴァンギャルドの活動としてとらえらるるとすれば、コンテンツとしては生産者の自律性をたもちつつ、受容者＝観客と作品との関係をつなく、あるいは参加をうながすインターフェイス部分の平易化をはかった作品の増加として見る事ができる。

狭く専門化した芸術言語とコンテクストを逸脱し、アートを高次の精神的コミュニケーションツールとして再生する試みは、エンターテインメントやマスメディア、そのほかの大衆文化の表現領域への大胆な乗り入れを促進した。流用、レディメイド、日常行為の再現的シミュレーションなどの手法による、芸術表現の日常生活との非差異化は1980年代後半から1990年代前半にかけては批評的距離をたもちつつ、進行していたが、1990年代後半にはいって、批評色も薄まり、「美術館」という場所のコンテクスト、あるいは美術のプロジェクトによって示されたコンテクストという枠組みがなければほとんど、現実生活とかわらないものがでてきた。それは本誌で住友文彦が行為のレディメイドとよび、本論で、筆者が日常的な行為の「モデル化」とよぶ非有機的な生産物(非物質的なアート)である行為芸術の隆盛によるところが大きい。

ここで美術館が展示する対象の変遷からみると、モノを見せるための「展示的空間」からインスタレーションやパフォーマンスをみせる「環境的空間」へ、そしてさらに非物質的な「関係を見せる空間」へと変貌しつつある。関係を見せる、とは関係の形成、観客が作品と出会うことで生産されていくもの

の過程を見せる、という意味でもある。では「関係を見せる空間の場合、いかなる形式が求められるのだろうか?」関係を見せる、形成するという要素には空間と併せて多くの人的設備的インフラを必要とする。分かりやすい例でいえば、ワークショップであるが、これは現在普及プログラムの形式を超えて、作品形式の一部となっている。ひるがえっていえば、このような作品を美術館で展示する必要があるのか、という問題「町や既存の外部空間への介入の問題にまで及んでくる。

ここで、この「関係を見せる」展示会へのシフトについて一連の展示会の変化を概観し、美術館が実践生活の中の芸術にどう関わったかを、生産の分担という視点から追ってみることにしよう。

日常の生活空間の中に現代美術のインスタレーションを持ち込んだ例は少なくないが、形式としてそのはしりともいふべき展示会が1986年、ヤン・フートによってゲントの現代美術館で開催された「シャンプル・ダミ(Chambres d'amis)」展である。「美術館という隔離された場」を超えて「美術を社会のただ中に置き直そうとする試み(フート)として企画された本展は、美術館及び市内54か所の個人宅に51名の作家がインスタレーションを行った。これは実際の生活の場と作品との対話を目指したものであったが、訪ねていき、そこに住む人の暮らしの中で作品を見るという以外、観客の積極的な参加を求めたものではなかった。

関係性は作家、作品、観客、場という4つの要素の間でそれぞれ成立する。これを大胆なマトリクスとして構成してみせたのが、やはりゲントの現代美術館のキュレーター、パート・デ・パールによる「これはショウ、しかもなんでもありのショウ(This is the Show and the Show is Many Things)」(1994年)である。13人の出品作家の間に継続的な対話をもたせ、その過程を見せていくもので、展示作品の多くは会期中制作されつつ、他の作家により、変化させられ、展示の配置換えがなされた。作品にはタイトルや解説パネルはつけられず、会場は作家の共同スタジオあるいは倉庫のような様相を帯びた。観客もその過程に参加することができたが、その程度や可否は、会場を巡回するキュレーター、デ・パールによる示唆という形でコントロールされた。

関係性を発生させる場合、その場は実験室的、ワークショップスタジオ的、祝祭的空間などといった様相を帯びる。

他者の関与をもって成立する(部分的な)他律的作品は、1990年代以降顕著になった日常生活とアートの関わり、の問題と輻輳的にかかわっている。これは本来オリジナリティとのかかわりで実験性をもっており、マルセル・デュシャンやジョン・ケージらによって提唱された問題を継承する流れの中にある。アートの係数という名の下に観客の関与とを作品度と関係させたデュシャン、観客側に創造の主体性をゆだねる仕掛けや偶然性の取り込みなどにおいて、モデルをつかったジョン・ケージ「日常生活の行為をリ・モデル化し、ギャラリーでこれを体験させるタイプの作品にこの2要素の結合が最も顕著に現れている。例えば1980年代の後半、フェリックス・ゴンザレス＝トレスは、キャンデーでミニマルなインスタレーションをつくり、そのキャンデーを観客に自由にもっていかせた。作品の所有者は所有している限り、同じキャンデーを補充しつづけてはならない。これは人々を魅了するショッピングという日常行為をリ・モデル化したものだが、コンセプト的には「ギブ・アンド・テイク」という資本主義的構造から「ギブ・アンド・ギブ」という一方的贈与への価値観のシフト(いわゆる与えれば与えるほど豊かになる)を示唆するものである。そこには作家の疑似身体としての「作品」を「与え続ける」という前衛的行為(コンテンツ)と、持ち帰りという受容者の欲望を満たすシンプルな行為性(インターフェイス1)と、キャンデーやきれいな写真のついたボスターという日常品の断片に付与されたミニマルな造形性(インターフェイス2)という要素によって成り立っている。トレスはニューヨークを中心としたアーティストの集団であるグループマテリアル(1979-97)のメンバーだった。この集団は、多様な社会問題をとりあげ、作家と観客を対等なコラボレーションパートナーとし、その関係形成をとおして、社会状況にかかわっていく「介入主義」的な展示会を行った。これらは芸術を実践生活の中へ持ち込む活動であり、「介入」「参加」という方法を通してアーティストの表現行為とキュレーションの方法自体が一体となって機能していくケースが多く見ら

れた。そしてその多くは美術館で行われたのである。

トレスやリクリット・ティラヴァニヤの作品に見られる、近代的な批判的主体による知的な関与にとどまらぬ、日常的な身体的、感情的な観客のとりこみ(官能的でシンパシティックでさえある取り込み)は、1995年にハンス・ウルリヒ・オプリストによってサーベントインギャラリーで企画された「Take Me I am yours」展によく示されている。クリスチャン・ボルトンスキーによる古着インスタレーションからの持ち帰り、ダグラス・ゴードンによる抽選で当たった観客には、作家とのブラインド・デートのオファー。日本の山出淳也や藤浩志、カンパラッチェ・コレクティブ、スラシ・クソンウォンなどの「交換」をプロジェクトとする作家たちも、価値の問いかけを、シンパシティックな方法を通しておこなう類似の試みである。

観客の関与によってたえず作品の形状は変化する、美術館の中には風景が出現すると同時に、美術館空間は人々とももの通過点になっていく。

1990年代後半にはいり、観客参加、リモデル化された日常体験の追体験という形式は、作品のエンターテインメント化を促進した。展覧会の出品作品は文字どおり、ショウウィンドウや、映画館、パーティー会場、アミューズメントパークに近いものになり、ミラーボールや音楽、バー、人形やバルーン、遊具などが会場にあふれかえるという展覧会が美術館でおこなわれるようになった。「レッツエンターテイン(Let's Entertain)」展(ウォーカーアートセンターほか)や、「アブラカダブラ(ABRACADABRA)展(テイトギャラリー)」、2000年の台北ビエンナーレ

などはその例であるが、これが作品を受け入れるための美術館の変容にかかわる問題なのか、観客を受け入れるための美術館のインターフェイスの拡張、発展にかかわる問題なのかと問われれば、いずれともいわざるをえないであろう。日本でもこの傾向は1990年代の半ばからはじまり、現在広く浸透している。(註3)

このエンターテインメント化については、作家の方がコミュニケーションを誘発するツールとしてのアートのあり方を志向する点、エンターテインメントのもつインターフェイスの魅力やアクセシビリティから多くの方法論を学んだことがあるだろう。むしろ多くは彼らをとりまく生活環境から無意識的に取得したものとでもいいかもしれない。カフェやクラブ、マッサージルームなどのインスタレーション、遊具の設置によるアミューズメントサイトなど、アーティストのプロジェクト、インスタレーションとして生み出される多くの都市の中のレディメイドとしての場の作品は、かつて、美術館の中だけで保護され、成立するフラジャイルなアヴァンギャルドの作品と美術館の空間の被保護・保護関係を逆転させている。つまりフラジャイルな「美術館」が軟派な前衛とでもいうべきそれらの作品によって、存在意義のアリバイを与えられているのだ。

俗に「パーティ展覧会」と呼ばれる参加性やエンターテインメント要素を加味した展覧会は、作家、観客、美術館(展示空間)、美術館外の日常生活空間すべての間の圧倒的な平準化に対し、ヘテロトピアとして批評性を内在する従来の機能が維持できるかという問題を提起する。むしろん批評的なコンテンツを維持しながらインターフェイスの部分だけ、エンターテインメント性を方法論的に加味していくという

方法をとることは、美術館自体がエンターテインメント施設と同じになることは異なる。資本主義への迎合という形でなされる多くの批判がこの点を混同している。コンテンツとインターフェイスという要素でとらえる限り、美術館の構造とストラトジーは、作品自体の構造とストラトジーにきわめて類似したものになっている。

美術館は歴史的に価値の取捨選択のプロセスにおいて、同時代的なものを実験的にとりこんできた。その過程で前衛が制度にとりこまれたとき、それはコレクション、アーカイヴ化されることを意味する。美術館と前衛の関係を再考するとき、ツァイトガイスト:展覧会、ツァイトロス:コレクションという旧モデルから逃れる思考を我々は模索すべきであろう。美術館が前衛を生きるための開かれた、ヘテロトピアであるための方法は「混在」ではないだろうか。さまざまな場所が相互に交わることなく併存しつづける状況。あえて「混在」とするのは、美術館を他のヘテロトピアとの間にヒエラルキーをもうけることなく、その空間機能を「制度」からきりはなして認識させなおすことを目的としている。ロケーションポリティックスをもったイデオシンクラティックな(美術館)空間と制度としての美術館は「幻想」を共同生産しつつ、互いにkと羽する関係にある。同じ海にうかがぶ島々列島のモデルはここでも有効に機能する。

現在進行形の金沢21世紀美術館プロジェクトにおいては、平準化、水平化をみとめ、それを構造としてとりこむ一方で、ヘテロトピアス(複数)とでもいう状況をめざしている。それは寛容と葛藤への指標でもある。

- (1) 1967年におこなわれたミシェル・フーコーのレクチャーよりMichel Foucault, "Of Other Spaces." *Diacritics*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1986, pp.22-27.もしくは <http://foucault.info/documents/foucault.heteroTopia.en.html>に採録されている。
- (2) ベーター・ビュルガー著、浅井健二郎訳、『アヴァンギャルドの理論』ありな書房、1987年
- (3) 日本においては、1996年、東京青山スパイラルにて筆者が企画にかかわった「アートライフ21 ジョイン・ミー!」が挙げられる。これはヴィジュアルアートとパフォーマンスの2つの部分より成っていた。同様の参加型の企画で知られるのが東京オペラシティアートギャラリーの「感覚の解放」展(1999年)、ワタリウム美術館「Game Over」展(1999年)など。兵庫県立近代美術館「『なごみ』のヒント」展(2000年) 東京都現代美術館「ザ・ギフト・オブ・ホープ」展(2000年)も同傾向といえる。