

アートの境界ーオブジェとパフォーマンスの地平からー

1. はじめに

「アートとは何か」という問いがこのゼミで立てられてから、6年が経とうとしています。今年度は前期ではモダニズム、後期ではポストモダニズムを中心に、様々なテーマの中で文献を読み、発表してきました。その中で幾度となく語られたこの問いですが、そもそもこの問いに答えを付けることは可能なのでしょうか？

アートは美術館でのんびり美的なものとして鑑賞出来ていた時代から物凄い速さで形を変え、より幅広く、より複雑になっているように私たちの目には写ります。今回は扱った文献を基に、現代におけるアートとその考え方を中心に発表したいと考えていますので、まずは文献。モダニズムからポストモダニズムにかけてのオブジェとパフォーマンスのそれぞれの考え方をその変容とともに一緒に追っていきましょう。

2. 芸術・反芸術・非芸術ーオブジェ篇ー

オブジェ

フランス語で「もの・対象」。19世紀芸術の中には組み込むことの出来ない、20世紀芸術の新たな作品概念

・19世紀芸術…人間が断片化し機械化する世界の中で「直感的技術」を琢磨することによって自己の自立性を守り強化する。

・20世紀芸術…「直感的技術」への限界。機械的方法や偶然を通して人間を超えた地帯に至ろうとする。⇒意識を超えた新しい芸術表現の可能性、そこから反芸術の手段となったのが「オブジェ」であった。

20世紀の人間による「オブジェ」の成立の背景

近代社会は、どんなに新しく衝撃的な芸術表現が生まれても、すぐにそれをひとつの方法論に変えるというすべてを一律に卸す美的枠組の手段を確立した。

上記の慣習化した美意識への反抗として、作者からの作品の隔離が始まった。

ダダイズム&シュルレアリスム

- ・19世紀的合理主義に反抗した芸術運動
- ・社会・理性・趣味・芸術に対する全面的な反抗の姿勢を持つ
- ・異質なものの出会いから発する予測不可能な＜偶然＞の＜発見＞を重視して、コラー

ジュ・モンタージュ・オブジェを多用

⇒この過程で芸術作品は「モノ」としての性格を強めていくが、しかしまだこのときのオブジェは「芸術性」を有していた。

マルセル・デュシャン

この新しい芸術（オブジェ）になお残るこの芸術性こそ芸術を縛り付けるものである

「反-構成」へ⇒《レディ・メイドのオブジェ》へ (ex) 『泉』(1915)

《レディ・メイドのオブジェ》は「芸術とは何か」を問い、芸術の独創性や個性を否定した。オブジェは芸術を問いつつ、その作品の内部を考えさせるのではなく、周囲の世界を鏡のごとくに反照する。

オブジェの三機能

① 反文明オブジェ

- ・ 合理化によって抑圧されたりビドー（欲望）を解放する…a. 超現実的・象徴的オブジェ
- ・ 合理化され尽くした現代の生の真相を人々に突きつける…b. アイロニーのオブジェ

a. 超現実的オブジェ

- ・ 主客分裂以前の世界…夢 無意識 宇宙 太古 原自然 etc

→世界のロマン主義的変容 神話化

『Les valeurs personnelles』René Magritte(1952) <http://www.magritte.be/>

>ここで使われている手法

- ・ デペイズマン…物体の日常的関連からの切り離しや変形により、合理的意識から逃れ出て原初的反応を呼び起こす手法

→私たちは物との出会いの驚きの状態、経験の自然状態に立ち戻る

>反動として…

- ・ 特殊存在の内に意味が託される→新しい芸術としてのメタ芸術的性格が弱まる
- オブジェは良かれ悪しかれ「美的オブジェ」となり、趣味の対象となる

b. アイロニーのオブジェ

- ・ 極北としてスーパーリアリズムのオブジェがある

『ベッドの上のヌード』J. De. Andrea(1974)

→あまりの生々しさに目を背けたくなる…性的興奮を喚起する女体のコピー

>これを美術館に置く意味

自室の場合…欲望の反省がなされない

美術館の場合…欲望の対象から見る対象へ転置

→『ベッドの上のヌード』は美術館の中であって初めて芸術-非芸術の境に位置し、両世界を参照する「オブジェ」になる

- ・ 「人間オブジェ」としての作品

→個人的な欲望、生とエロスさえも Readymade であることを作品によって客観化

<画一化された生 現代の知覚問題>

『Marilyn Monroe』A. Warhol (1987)

<http://facstaffwebs.umes.edu/bphudson/pixs/Warhol,Marilyn.jpg>

色彩の強調…唇 ほくろ 髪 アイシャドー

作られた複数のイメージの反復による知覚の馴致→虚像が実像に代わって現実へ

>A. Warhol が意味したもの

- ・映像や記号によって生み出され与えられたリアリティ

→知覚の画一化と退屈、失望による現代人の知覚の真相を暴き出すオブジェ

- ・ アイロニーのオブジェ＝メタ趣味のオブジェ

→メタ趣味の機能は美術館の中（芸術の文脈に属すること）によって効果的に発揮される

② 反一趣味オブジェ

=知覚検証のオブジェ…自然になった芸術の見方に対し、知覚作用自体を問い直す意識

→芸術は芸術以前の知覚自体と交わることになる

『階段を降りる裸婦』Marcel Duchamp(1912)

絵画に知覚運動を取り入れる…後に三次元物体へ 知覚の活性化を観客は経験する

<反一構成と反一イリュージョニズム>

・ 構成とイリュージョン…従来の芸術の二大価値とされる

→これに対し新しい芸術は視覚の徹底として、記憶や概念や他の感覚的質を排除した表面性自体で成り立つ方向へ…抽象表現主義の台頭

(クレメント・グリーンバーグの章を思い出して下さい)

・ 「芸術の非人間化」の徹底

→見ることの絶対的自立としての無意味の芸術へとようになっていく

大きすぎると環境的意味が発生し、小さいまとまりを持ったものとして美的対象になる
従来の芸術作品でもなければ日常的物体でもないオブジェ…ミニマル・アート

ミニマル・アート

・ ここでは見るためにのみ自立的に存在するオブジェ

→「見ること」以外の一切を切り詰めたことによって存在の力を持つ

『monogram』R. Rauschenberg(1925)

<http://www.artchive.com/artchive/r/rauschenberg/monogram.jpg>

芸術と日常的物体との連続 (コンバイン)

>キャンバスと剥製の山羊

絵画が日常的物体の下敷きになっているからといって、日常的物体が芸術を超えた象徴性を与えられている訳ではない

→芸術、非一芸術をすべて等価の要素として結合し全体を形成する

『四つの顔のある標的』Jasper Johns (1958)

http://www.ruf.rice.edu/~fellows/hart206/images/johns_target.jpg

二次元の標的を二次元の絵画に描く→支持体としてのキャンバスとイメージの一体化
全ての意味を抜き去った「二次元のオブジェ (絵画)」

→絵画の自律としてのオブジェ化…非視覚的意味の排除

絵画は、絵画自体を問う「反構成のオブジェ」であると同時に「象徴的オブジェ」に

③反—芸術のオブジェ

…オブジェが芸術自体を問うこと、作者が如何に芸術を捉えるか、批判するか

→オブジェは物質性を剥奪された観念の運搬者、記号に変わる

作品より作品呈示のコンセプト、呈示の仕方が重要…**コンセプチュアル・アート**

コンセプチュアル・アート

・作品を呈示することは芸術を問うオブジェ

→芸術家とは呈示された芸術作品の媒介者となる

『One and three chairs』Joseph Kosuth(1965)

<http://www.georgetown.edu/faculty/irvinem/CCT510/kosuth-chair1-english-1965.jpg>

椅子の写真 椅子 椅子の意味

アイディア—実物—イメージというヒエラルキー（階級）を並列化する

オブジェは作家のコンセプトの文脈の内でのみ意味を持つ

>芸術の自律を保証するもの

美的形式ではなく、芸術家が作品を通して芸術を「定義する」こと

最も肝心なのは「アイディア」であり、作品呈示は「機械作業」に過ぎない

→作品形成はコンセプトの段階で完成、制作は他者に委ねてもよい（発注芸術）

芸術の「学」の時代の到来 (Georg Wilhelm Friedrich Hegel)

→芸術には客観的公理がないことの呈示

客観性を常に既知のものとしてではなく、未知のものとして求めるものである故に
単純な私念の戯れである恐れを持つ

■芸術と日常的現実の境界へ

間口の狭くなった芸術への反抗…境界があつてこそ機能するもの

→オブジェは物象化からの離脱のために自らを意図的に物象化した芸術

>それ故の矛盾

「意図的無意図性」を免れられない

→従来の芸術以上に主観的観念物になり、同時に物象化を脱することができない

3. 芸術・反芸術・非芸術ーパフォーマンス篇ー

多様な芸術の乱れ咲きーパフォーマンスとはなにかー

■パフォーマンスの生まれた時代背景：

- ・ 60年代以来の既成の美術、美術館制度への否定的な考え方。
- ・ 60年代から70年代にかけてのアメリカ、ヨーロッパで盛んに行われた市民運動、学生運動など、表現方法としてのパフォーマンスを求める時代状況。

■パフォーマンスの確立：

- ・ 1952年のブラック・マウンテン・カレッジでの題名のないイベントが始まり
- ・ ジョン・ケージ、マース・カニングハム、ロバート・ラウシェンバーグらによる

■ブラック・マウンテン：

日常にある音や動作を、音楽・舞踊の素材として利用し、即興的にそれぞれの素材を大きな構造へと築き上げることで行われたパフォーマンス。

→ 特色：即興的、偶然と不確定性の重視、演技者/観客の区別がない、など

■ブラック・マウンテン以前：

パフォーマンスを思わせる活動はあったが、それぞれ、パフォーマンスの特色の一部しか有していなかった。また、既成の芸術ジャンルを脱していなかった。

Ex.

- ・ 未来派： 騒音音楽により機械時代の新たな音環境を予告
- ・ ダダ： 身体表現を通して反芸術を唱えた
- ・ バウハウス： 美術表現の訓練として身体表現を採用
- ・ ハプニング： 作者、作品、鑑賞者の間にインタラクティブな関係性を構築

■ブラック・マウンテン以後：

パフォーマンスは様々なアートとして展開を始める。

正確には、様々なアーティストそれぞれによって、多種多様な展開を始める。

Ex. ライヴ・アート、ハプニング、イベント、ボディ・アート、コンセプチュアルアート

演劇の原理

■ふたつの原理

現代の最も一般的な演劇から考えると、次のふたつのいずれを欠くことも出来ない。

- ・ 存在の直感的な認識
- ・ 行動の統一的な理解

■存在の認識

演劇を体験することによって、見てではなく、触れてではなく、それでいて直感的に存在を認識することができる。そこに在るという圧倒的な力の上に、演劇は出来上がっている。テレビで見る劇場中継には、役者の像(イメージ)があるだけで、存在はない。

■行動の理解 ーはじめ、なか、おわりー

ある人が誰であるか理解するためには、その人の置かれている世界に対して、その人の示す反応が、なんらかの意味で一貫したものでなくてはならない。同一性の保たれた、まとまりのある、一連した行為の連続によって、ある人が誰であるかを徐々に理解してゆくことができる。アリストテレスの言葉をかりれば「はじめがあり、なかがあり、おわりがある」ことによって理解できるのである。

「行動の統一的な理解」＝「ドラマ(物語)の概念」

ドラマとは、つくられたものとしての演劇作品に付随する概念であり、生きている人間の現実の生の側にある概念ではない。

■存在が認識され、行動が理解されるには

認識され理解されるには、認識し理解する人(=観客)が必要不可欠である。このことが演劇と他の芸術ジャンルとの本質的な違いである。

- ・ Ex.1 絵画は、鑑賞者がいなくても現実の存在を持ったものとしてそこにある。

(絵画は鑑賞者がいて初めて絵画たりうるという考えとは意味が異なる)

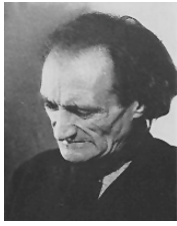
演劇作品は、観客がいなければ、現実の存在をも示しえない。

- ・ Ex.2 舞踊は、演者が頭に思い描く人物(役柄)に照らし合わせて遂行する。

→ 内へ内へと閉じてゆく

演劇は、観客の抱いた人物像を演者が我が物にすることによって形を成す。

→ 外に向かっておそいかかり、まるごとの理解を強いる



アントナン・アルトー

Antonin Artaud, 1896年9月4日 - 1948年3月4日)

フランスの俳優・詩人・演劇家

幼少から髄膜炎で以後も苦しむ。1920年ごろから俳優活動をはじめ、また詩もものし始める。一時シュールレアリスム運動に加わるも、ブルトンと衝突。『NRF』誌のリビエールとの交信は有名。アルフレッド・ジャリ劇場を創設し、身体演劇である「残酷劇」を提唱。現代演劇に絶大な影響を与える。1936年、アイルランド旅行中、精神病院に収監され、47年退院。その体験を後に告発。『ヴァン・ゴッホ』でサント・ブーブ賞受賞。その思想はドゥルーズやデリダに影響を与え、その演劇論はピーター・ブルックらに受け継がれる。

西欧演劇の原理

19世紀 例：

詩：ポオ

絵画：セザンヌ

} 純粹化

…20世紀 演劇も自己に目覚めた純粹化へ

演劇の純粹化：劇の真の創造者＝×作家

○演出家

演出家の時代

存在が観客の現前するのは舞台において

戯曲（ドラマ、「全体」としての把握）

演劇の再演劇化

（劇場での上演を重視）

＝装置、照明などの舞台の機構が機械化され、役割の分化へ

アントナン・アルトーの演劇原理

西欧演劇とは異なった形で彼は演劇原理を示した

・生そのものに密着する

（生とは、暗黒のちからがみなぎった世界：生きること）

・観客の精神のみか感覚も肉体も、演劇と一体化する演劇

・舞台と客席の区別の排除

…劇場を単一の場所と考え、舞台と観客という区別をなくすという考え

また、観客も演劇に参加することを目指す原理

アルトーの独創性

- ・ 行動の統一的な理解を取り除き、一回性の行為の遂行
- ・ 戯曲の拒否
- ・ 生に参入するための行為の重要性
(行為は肉体によって遂行)

◎ 役者、観客ともに肉体によって演劇を経験すべき

→ パフォーマンスへ

- ・ 始原の生をよみがえらせること
- ・ 肉体そのものへの執着
- ・ 共同作業者としての観客に対するするどい意識

○ 観客に対するするどい意識

役者の存在を認識し、行動を理解するだけの観客ではなく、その肉体をもって演劇に参加する観客をのぞんでもいいのか…？

→ 西欧演劇の原理

観客が刺激になるにつれて活力を失った

= 肉体をとまなう観客の参加を原理がもとめていないからである

しかし…

アルトーの考える上演において観客は本質からして原理的に全的な没入が要求される

→ よって今日の演劇は西欧演劇の原理とアルトーの原理との対せしめたうえで、観客の参加を考えざるをえない

— 観客を包摂するか、排除するか、過程にちがいこそあれ、どのみち一回性の行為を一方の原理に据えたアルトーの上演は、観客をその場から消してしまう—

アルトーが現代演劇に与えた功績

- ・ 演劇言語の発明
- ・ 文節かされたことば、戯曲の否定
- ・ 神話の創造

→ 演劇の本質を再考させる問い

- ・ 鑑賞者との直接的な一本化の道を開いた

… 観客との共感にみちた一体化こそ演劇よりほかのジャンルが演劇に対してまずあこがれる点である

4. 文献からの共通項

境界を無くすという考え方

<演劇において>

- ・観客と舞台の境界線をなくす
- ・観客と役者の区別を曖昧にする

“演劇の領域では、ことばではなく肉体の演出によって、観客をまきこみ役者との区別をなくす開かれた芸術を用い、生の根源にもどろうというアルトーの思想が、演劇の境界線を取り払って、諸芸術の受け入れを整えていった”

<オブジェにおいて>

- ・芸術と日常的現実の区分を無くす

“芸術が「芸術」としての皮膜を通して現実に加えるのを止めて自ら皮膜を脱ぎ捨てたとき、皮膜も同時に裏返されて世界が「芸術」となり、芸術－非芸術の鏡が消散してすべてが戯れと化するであろうか？”

→上記で語られた「芸術」としてのオブジェが崩壊し、私たちの世界へ芸術－非芸術の形を採らずにモノとして溢れ出ることとなる

そうした時、私たちの世界はどうなってしまうのか???

5. 発表に向けて

今回私たちは二つの文献から、モダニズム・ポストモダニズムを通して変容する演劇とオブジェの考え方をそれぞれまとめました。その上で出てきた共通項である「境界を無くす」という考え方が、この文献以降の現代において、どのような形で生きているのかという所を、当日の発表では中心に扱っていきたいと考えます。

私たちは必ずしも「アートとは何か」という答えを今回の発表に求めているわけではありません。しかしながら、一年間（もしくは二年間）アートと呼ばれるもの、考え方に触れてきた中で私たちが感じるものを、現代という場所からぽつぽつと語れるように、がっがっ頑張ります。