



“Medium” as Site-generative and Transgressive Force

Art as World System

場を生成し越境する波動としての「メディウム」：世界システムとしての芸術



[出品作家]

岡崎乾二郎

[企画提案者]

林道郎

+

中谷芙二子



0-前提 | 「日本」というフレームを超える

日本の現代美術が国際社会に同時に認知されるようになったのは、主に80年代以降のことである。しかし残念ながら、その受容のされ方は（多少の洗練を経たとはいえ）**いまだにある種のエキゾチシズムの影を引きずっている**。テクノロジーを媒介にしたキッチュ=サブカル的の日本と、非歴史化された古来の「伝統」の表裏一体となった二極をフィルターにして、今なお「**日本**」というフレームが基底的なフィルターとしてつきまとっている。▶1

発信側と受信側の共犯的な関係で成立してきたこのいびつな構造は、それゆえに、国内における認識と常に大きな乖離を内包してきた。幻想の他者としての「日本」という文脈でのみ語りやすい作家だけがバランスを欠いた状態で発信・受容されてきた傾向がある。そろそろこの循環を相対化し、**違った回路を設営する時**に来ているのではないか。そもそも、近代以降の文化的展開とはその世界性に特色があり（近代は周辺にこそ、その進化拡張的特性を真っ先に示す）、**日本の美術家たちは、世界的に共有されてきた問題群を、同時並行的に受けとめ独自の回答を出してきた**。この回路を可視化し、知られずになされてきた対話を顕在化する作業を開始することが今求められている。建築界や音楽界（自然科学は言うに及ばず）ではすでにそのような協働関係が進んでいるのに比して、美術界が遅れているのは誰の目にも明らかだろう。

企画者は、こういった状況を打破し、**ともに考える者として**声を上げるために、従来の「展示」を超えた総合的なプログラムを提示したい。この判断に至った二つの前提条件（世界的に起こっている批評パラダイムのシフト）を祖述してみよう。

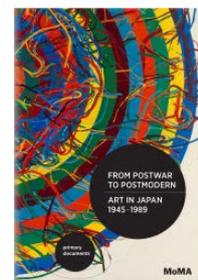
1. 周知の通り、**日本の戦後美術をめぐる世界の関心は、近年劇的に変化した**▶2。実際、次世代の研究者たちは、「**日本性**」に目を据えた基礎的な段階を超え、**世界性を意識したより複雑でニュアンスに富んだ主題と方法論を模索**している。
2. 近年の強力な思想的潮流に Object Oriented Ontology (OOO)がある。この潮流を形成する多くの論者は、人間を中心とした世界観を大きく修正し、**actant (Latour)としてのメディウム——自らのうちに複数性を潜在させ、他の無数のエレメントとの交錯を通じて絶えず世界を更新させている**——という概念を軸に、ラディカルな認識論の変更を迫る仕事を発表し、美術をめぐる言説にも深い影響を及ぼしている▶3。美術と他ジャンル（例えば自然科学）、あるいは地域と世界の複合的な関係への展望を開くこの新たな潮流に、企画者は後述する作家2名の力を借りて一石を投じたい。

この二つの前提をふまえれば、すでに日本と世界という二分法自体が無効な制度的な因習にすぎなくなっていることは明らかであろう。提示すべきはイメージとしての日本像ではなく、具体的に文化展開を可能にしてきた運動性、すなわちジャンルを徹底し、あるいは個別の地域と世界を複合的に関係づける、媒体として持続してきた芸術行為の再検証とその提示だろう。

▶1 この恣意性は、逆を想像してみると良くわかる。欧米出身の作家、例えばダミアン・ハースト、あるいはゲルハルト・リヒターに対し、「イギリス性」や「ドイツ性」が解釈フィルターとして用いられることはまずないということ。

▶2 MoMA やグッゲンハイム美術館での相次ぐ展示。そして海外画廊の日本の現代美術への関心の高まりと進出。そして何よりも、MoMA による戦後日本美術批評のアンソロジー *From Postwar to Postmodern* ●1 の出版（2012）の（企画者は編集に携わった）の出版により、戦後の日本美術史への関心が地殻変動を起こしつつある。

●1



▶3 例えば代表的な論者に、Bruno Latour, Jane Bennett, Timothy Morton などがいる。

| 1 | 基本構想=コンセプト

“Medium” as Site-generative and Transgressive Force

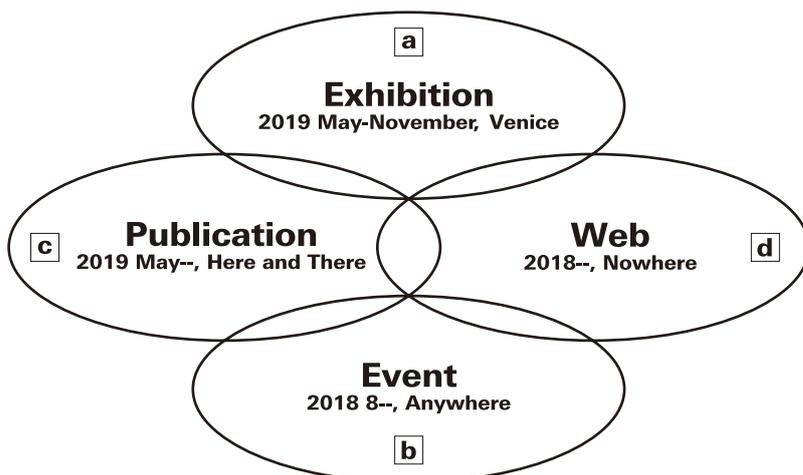
Art as World System 場を生成し越境する波動としての「メディアム」：世界システムとしての芸術

企画者は、元来経済史的な観点から発明された「世界システム」の概念を、**より自由度の高い文化的交換のネットワーク、そして同時に、人間社会の外部に広がる環境的次元にも広がる、いわばプラネタリーなネットワーク**を指すものと読み替え、それこそが「**芸術**」という**メディアムが可能にする「世界」**であることを提案したい▶4。蜘蛛の巣のように**部分と全体が相互連動**するようなイメージだが、Object Oriented Ontologyの潮流の中で更新されつつあるメディアム概念はその理論的基盤を与えてくれる。

従来のモダニズム=還元主義的なメディアム観と異なり、この**波動**としてのメディアムは、つねに他の要素と結合しながら作動しているがゆえに単一の対象として認識することができず、その重合的な効果=現象だけを私たちは目にする▶5。ある意味これは、ブルーノ・ラトゥールのいう「actant (作用者)」やジェーン・ベネットのいう「vibrant matter (震える物質)」などの概念とも響きあう、「**中間項=つなぐもの**」あるいは「**霊媒**」という意味の「**メディアム**」の**本来的な意味の回復**でもある。すなわちメディアムは、ある芸術形式に固有のものではなく、**常に形式の限界を超えながら、別の組織体あるいは場を生成していく力を内在させた何者か——かつてエーテルと呼ばれていたような——である**（時に生と死の境界をも超える）。

この考え方は制度的な次元にも拡張することができる。美術教育やコラボレーション、あるいは言説との協働・交錯もまた、メディアムのパフォーマンス的な展開として捉えることが可能になる。「世界システム」というのは、まさに、このような、**物質的な次元から、出来事としての言説や組織体の次元までを包括し、越境的かつ自己生成的なネットワークを可能にする「芸術」**を意識したコンセプトである。

このような意味での「世界システム」の**一結節点として日本館という場を機能させたい**。が、それが具体化されるためには、日本館における一過性の展示だけでは不十分であり、互いに絡まり合う、それぞれに**異なる形式・時間軸に従う4つの「出力」**を採用する。



▶4 世界システムは、イマニュエル・ウォーラーステインが提唱した概念。

▶5 例えば油絵具は、それ自体として認識できず、テレピン油や卵などの倍剤、光や湿度の条件、画家の手などと複合することによって「色彩」という現象を生み出すように。

●2 野は緑、小鳥が歌い、露が輝き、煙がちり昇り、そこそこに見えるのはみな「だれか」だった。光のなかで姿を現し姿を変える、心を持つものすべてはきっと「だれか」の所為。もし植物たちが感情を持たなかったら、地上を充たしている感覚も乏しく疎らとなるだろう。花の回りを飛び交う昆虫のかたちをした、心もきつと孤独のはず。森のなかを駆ける獣たちの目にも耳にも何一つ触れるものがない。けれど水たまりの前で、獣がにわかに渴きを覚えるとき、その渴きこそ「だれか」である。ハシバミの枝々は動き、日は西に沈む。潮かぜ海かぜ、何を求めてさまよい歩く。| 2016 | 210 × 260 × 7cm | Acrylic, canvas



●3 キカムとあにあへて クキシヤウとそこなひ、やぶらんや
2000 | セラミック | 25.5 × 63.0 × 40.0cm



●4 Seven Sages (Between the Trees) 樹間の七賢人シリーズ
2017 | 57.2 × 41.7 × 2.5cm | 紙、インク



▶6 加賀市内の「雪の科学館」周辺の公園にこのシステムを実装化することを計画中。

a. 展示：日本館 (Medium as Primary Force)

日本館の内部を使い、出品作家の岡崎乾二郎（後述）の多岐に渡る作品（絵画●2を中心に、彫刻●3、そしてロボットによるドローイング●4など）を展示する。館外（ピロティ）には中谷芙二子（後述）の霧を設置する。さらに、この二人が連携してきた世界文化的脈絡に通じる協働作業を示すため、館内と館外を結ぶ中心的な仕事として岡崎と中谷芙二子がかここ数年、協働開発している機構を組み込んだ彫刻（いわば環境そのものをロボット化する）を展示する▶6。具体的には、日本館の開口部を通じて（ガラスの蓋を設置したまま）、内部にある岡崎の動く砂の彫刻=ロボットとピロティに設置する中谷の霧の彫刻●5の動きをインターアクティブに連動させ、環境を生成させる。そのSite-generativeなシステムを媒介にして、身体と環境が直結し、轉移しあう関係が可能になる。同時に館内に設置されたモニター（web）や印刷物、またweb上に展開する議論によって、場所と時間を超えた多様な文脈を巻き込む文化的な波動を具体的に体感できるよう演出する。

b. 旅する学校 (Travelling School of Art and Aesthetics)

中谷の父中谷宇吉郎の事績を讃えるかがく宇かん (Kagakuukan) ●6 と協力し、ピエンナーレ以前（2018年夏）にポストンで自然科学芸術をめぐるシンポジウムを開催（すでに計画中 ▶7）。これを皮切りに、断続的にカンファレンスやシンポジウム、あるいはパフォーマンスの形式で持続する。二回目をヴェネチア会期中に日本館で開催。さらに別の場所へと移動し、これを継続的な対話のフォーラムとして機能させる。かがく宇かんに関わる作家や思想家たち（web site 参照）および海外の批評家や思想家を交えて展開する。記録をシリーズ化する。

c. 出版 (Print Publication)

- ・ピエンナーレ用の**カタログ ●7**（単行本として）を制作し、販売する。出品作家に関する企画者の英語論文+作家の論文+図版+資料+ etc.
- ・無料配布の**小冊子 ●8**を制作し、展示の補足資料とする。
- ・「旅する学校」の成果を**web page**に掲載すると同時に、定期的に活字化。ポストンでのシンポジウムを第一弾とする。
- ・企画者による**Jane Bennett, Vibrant Matter ●9**の翻訳出版（権利取得済み、すでに出版社のもとで進行中）。
- ・**岡崎の著書・論文の英語版の発表**（「経験の条件」の英訳は進行中。Webに掲載されている英語論文を印刷に落とし込み、論集などを制作する。）

d. ウェブ (Websites)

- ・出品作家がすでに展開あるいは協力している web pageがすでに複数存在しており、英語論文など（例えば「抽象の力」の英語版が蓄積されている。それを展示空間との連動や印刷媒体との連動により有効活用する。）
- ・かがく宇かんのサイトも有効活用（今回のコンセプトに関わる重要論文が英語で参照できるようになっているだけでなく、旅する学校プロジェクトは、このサイトをプラットフォームとして展開する予定）。

さらなる詳細は補足資料に譲るが、この4つの出力を通じてなされるネットワークの作業は、選定した二人の作家の活動に対する近年の海外での注目の高まりと、バイリンガルとして英語分脈での活動を展開している企画者の力が交差することで、一過性のイベントを超えた持続的な対話のプラットフォームの創設を可能にするはずである（従来、日本から発せられる現代美術に関する言説が、情報の次元だけにとどまって、批評的・思想的な重みを持って受け止められてこなかったのは、日本語で書かれたものを機械的に翻訳して事足りりとしてきたことが大きかった。その点、企画者は、英語での執筆や議論を日常にしているのみならず [大学での授業や会議は100%英語]、海外の様々な美術館や研究機関——例えばMoMA, Tate Modern, Getty Research Institute——と協働してきた経験も豊富なので、執筆、発表、交渉など、すべての局面において、最初から英語ベースで進めることができる）。

●5 「グリーンランド」中谷芙二子+宇吉郎展

2018 | Ginza Maison Hermès Le Forum

Photo credit: ©Nacása & Partners Inc. / Courtesy of Fondation d'entreprise Hermès



●6 Kagakuukan(かがく宇かん web サイト)



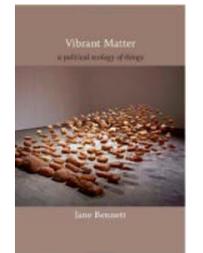
▶7 「かがく宇かん (Kagakuukan)」は、科学者・中谷宇吉郎の生誕地であり「中谷宇吉郎雪の科学館」を保有する石川県加賀市と、中谷宇吉郎記念財団が協働して実施するプロジェクト。現在 web をプラットフォームにして活動している。



●8 artictoc volume 0



●9 Jane Bennett, Vibrant Matter



| 2 | 出品作家

岡崎乾二郎 + 中谷美二子

日本館は、広がる波動、渦巻きの中心として構成される。

二人の仕事を通し、諸ジャンルの差を越える〈メディウムの波動〉が明晰に現れ、実感される。

上記の二人に加えて、すでにこの二人とかがく宇かん（上記）で協働作業を開始しているメンバーおよび国内外の作家、知識人などを含め、会期中（および前後に）イベント（ワークショップ、討議）などを行う（具体的形態は予算などの配分で決定）。

| 3 | 選定理由

岡崎乾二郎が、80年代以来、日本の現代美術界で圧倒的な存在感を持ち続けてきた作家であることは言を俟たない。その影響は美術の文脈に留まらず、広く思想界にまで及んでいる。絵画、彫刻作品の制作をその活動の軸にすえ、高い質の作品を持続的に発表してきたが、その活動範囲は、建築、景観設計 ●10、映像、壁画 ●11、タイル ●12 制作など、多岐にわたる。さらに、Bゼミや彼自身がディレクターを勤めた四谷アート・ステュディオムでは教育活動にも深く関わり、多くの才能を育てている。

持続的に言論活動も続け、『経験の条件』（2001）をはじめ、数々の著書・論説を活字媒体やウェブを通じて発表し続けている。昨年（2017年）には、豊田市美術館において「抽象の力」●13という問題提起的な展覧会を組織し、独自のメディウム論を通じた20世紀前半における抽象美術のラディカルな再読の可能性を世に問い、大きな話題を呼んだ。ここで展開された議論は、上記のコンセプトに深く響き合う実質を備えているのみならず、彼の仕事の総体を貫く思想性を備えている。

岡崎の存在はしかし、海外ではまだ広く知られているとは言えない。理由の一端は、彼の活動が「日本」という枠組みでは捉えることのできない質と広がりを持っていることにある。国内でも彼の仕事を歴史的に位置付ける言説はまだ確立されていない。その意味で企画者は、批評に関わる者として、彼の仕事を本格的に国内外に問うていかなければならないと感じている。そのためには、岡崎がつとに関心を寄せてきた子供や装飾の世界にも触れなくてはならない。さらに、現在の日本現代美術をめぐる言説から抜け落ちた近代以降の批評的・思想的分脈（世界システムの局所としての）を掘り起こす作業にもつながるだろう。

また、ジャンル形式を超え結び合うものとしての物あるいはメディウムという考え方は、近年の岡崎のドローイング・ロボットの開発にもつながっている。工学系の研究者（辻田勝吉など）との共同研究により開発された「T. T. T. bot（通称コンタ）●14」というロボットは、本来一回的なものであるドローイングを別の主体が再生産することを可能にするもので（差異を伴って）、

●10 日回り舞台

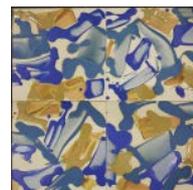
2000年 | 親水公園（護岸整備）
所在地：広島県三次市市吉舎町
安田 | 総面積：約 7,500㎡



●11 タイル壁画（制作中） 豊島プロジェクト



●12 タイル作品



●13 豊田市美術館 特別常設展 示「岡崎乾二郎の認識—抽象の力」

会期 | 2017年4月22日—6月11日
会場 | 豊田市美術館



●14 T. T. T. bot (Turning Table Tripod Robot)



複数の身体、電子データ、機材、筆記用具の物理的条件などが連結したアッサンブラージュ的な機械として作動する。この科学者との本格的な共同研究は、今や数年の実験期間を経て芸術的な「質」を持つドロイングを生み出すまでになっている。彼のロボットへの関心は、**トリシャ・ブラウンの舞台用に開発された踊るロボット「デクノボ」** ●15 の開発に遡るが、こういった成果は、今まさに海外で注目を集めつつある (p.20を参照)。

中谷芙二子は、その岡崎がかねてから敬愛し、刺激を受け続けてきた作家である。**雪の結晶の研究で知られる中谷宇吉郎の次女**として生まれた彼女は、50年代には渡米し、パリにも留学するなど、早くから国際的に活躍をしてきた。60年代後半にアメリカでE. A. T. (Experiments in Art and Technology) に参加し、様々なコラボレーションなどを経て、**霧の彫刻** ●16 を中心に現在まで持続的に活動している。すでにして広く世界に知られているが、彼女の仕事の思想的意味はまだ十分に捉えられているとは言えず、**岡崎がそのために積極的な言論活動を行ない、ディレクターとしてかがく宇かんの運営にも深く関わってきた経緯**がある。彼女の仕事もまた、現在の思想的潮流（ことに上述の000から派生したエコロジーあるいは気象学的展開）に照らし合わせて見たとき、初めてその意味が十全に把握できる独自の「質」を備えている。このように岡崎と中谷の関係にはすでに歴史があり、**共同展示は今回が初の試み**になるが、その思想的共鳴を実験的な方法で具現化したい。

具体的には、日本館の下のピロティ空間を使い、中谷の霧の彫刻を展開するが、その動きを、館内の岡崎の作品（動く砂を利用した時間を孕んだ彫刻=ロボット）とリンクさせる（遅れを伴って）予定であり、二人はすでにそのコラボレーションに同意し、基本的な仕組みはすでに完成している。

● 15 I love my robots

2007年 | ダンス作品：トリシャ・ブラウン+岡崎乾二郎



● 16 霧の彫刻

中谷芙二子 | 1970年
大阪万国博覧会、ペプシ館



添付資料

展示プラン：“Medium” as Site-generative and Transgressive Force

1 | 全体計画

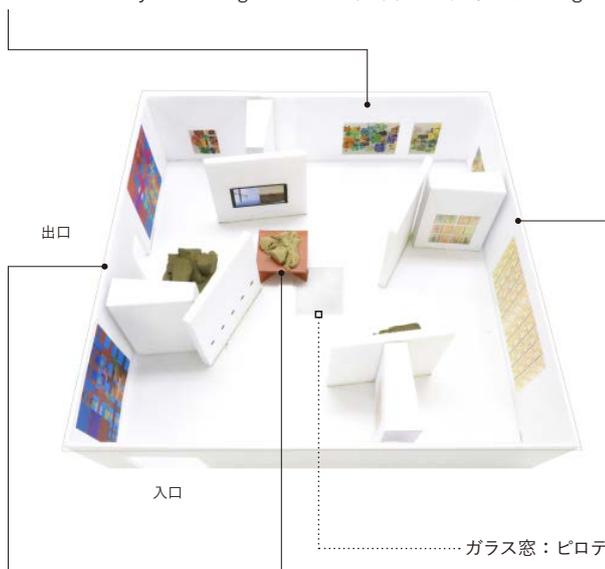
日本館は、広がる波動、渦巻きの中心として構成される。

日本館内部

岡崎乾二郎の作品——絵画、彫刻、ドローイング、タイル——および砂状ロボット (=彫刻) の展示。四つの仕切り壁を使い、正方形の日本館のプランの上に見えない二つの平行四辺形がマッピングされた構成を採用し、分割された空間が、対角線上のひらけた空間において結び合う構成を採る。中央の余白の多い空間を挟み、絵画の豊穡、ドローイングの集積、そしてタイルの拡張がそれぞれに呼応し、どれもが生成力を持つメディアムの越境的展開を内在させていることを体験的に納得できる展示に仕上げる（必要最小限の資料、解説、モニター映像を点在させながら）。

| 2 | 絵画 : Internal Plurality of Painting

| 3 | ドローイング : Drawing Robot as Medium-Assemblage



断層構造を用いたランドスケープ彫刻



| 5 | タイル: Site-generative Expansion

| 4 | 彫刻・動く砂のロボット: Sculpture-Site-Environment



入口から対角線上のひらけた空間を見る



出口側壁面のタイル展示を見る

ピロティ空間

中谷芙二子の霧の彫刻を毎日4度噴射し、「日本」館の輪郭、あるいは世界との境界を無化する力を暗示する。展示期間中、イベントに合わせて、館内の砂の彫刻=ロボットとのインターアクティブな関係を実演する。砂を動かす手が、屋外の霧と連動することにより、身体感覚がそのまま環境に転移・フィードバックする相互感応の場が生じる。



日本館ピロティでの霧作品（シミュレーション）



Lille | Photo credit: Shiro Yamamoto

イベント（ワークショップ、討議など）

会期中に最低2度、動く砂の彫刻=ロボットと霧の彫刻を連動させるシステム、および描画ロボット・コンタのデモンストレーションを行い、それをベースにしてワークショップ、討議を行う。かがく宇かん関係者を中心にし、海外の知識人、作家なども交えて。

*

交渉を考えている海外メンバー：

Timothy Morton（エコロジー的哲学）、Jane Bennett（メディアム論）、Jonathan Crary（知覚論）、Peter Osborne（美術史・美術批評）、Vadim Zakharov（美術家）



左 | トークセッション「創造あるいは知性という特異点（シンギュラリティ）について」 | 2017 | 中谷宇吉郎 雪の科学館（加賀市）



右 | T.T.T.Botワークショップ・研究会 | 2015 | 武蔵野美術大学

| 2 | 絵画 : Internal Plurality of Painting

入り口から対角線に伸びるメインの動線状に岡崎のゼロ号の絵画を空間的な余裕を持って配す。広い導線の先の仕切られた空間には、大画面の絵画作品を数点かける。これらは、開放感に溢れるリズムで触覚的な色彩の運動によって空間に息を吹き込む。同時に見るものは、その感覚的喜びが、絵具、塗る用具、支持体、枠、身体技法などの精緻な連鎖によって実現されていることを発見するだろう。よく見ると、一見即興的に見える塗りの集合は、形の反復や色彩の呼応によって動的に構造化されていることもわかる。そのポリリズムな重合は、終わらない(溢れる)運動感の印象によって見る者を包み、中央の開口部付近に配置される彫刻群、そして描画ロボット「コンタ」によって生産されるドローイング群とも響きあい、「メディウム」に内在する複数性とその越境的な生成への力を示唆してくれる。



2017年 大画面の2枚組作品



2007年 ゼロ号作品

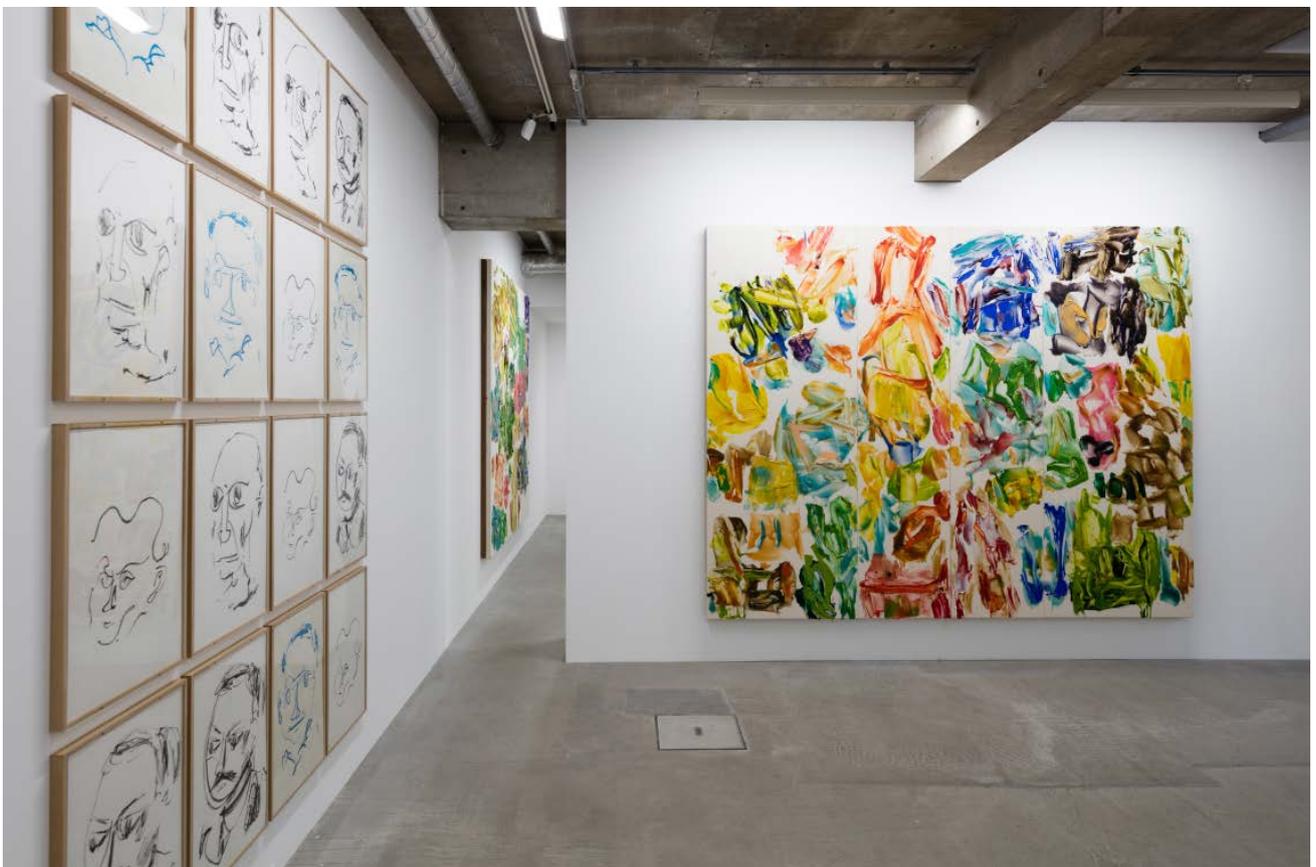


2015年 ゼロ号作品





東京国立近代美術館、〈泥とゼリー〉、2014年1月21日ー 4月6日



Takuro Someya Contemporary Art, 10 November-11 December, 2016.

| 3 | ドローイング : Drawing Robot as Medium-Assemblage

T.T.T.bot (通称コンタ) は、岡崎が辻田勝吉等との共同研究をへて開発した描画ロボットである。岡崎が描いたドローイングのプロセスを記録し、それを画板の動きへと反転して再現することが可能になった。別の誰かが筆を持ち、動かさないままに一点で支えていると画板の方が動き、最初のドローイングをその一点で身体的に感じることができる。使用者はその速さや強さを内身体的に把握することができる。このプロセスを用いれば、作者がかつての自分と共演することもできれば、他者の身体(霊媒?)を通じて何度も(死後も)顕現することが可能になる。この、それ自体がメディウムの複合体でもあるコンタによって制作された不思議な魅力に富むドローイング群をメイン導線の右側の空間に展示する。反復と差異を可視化するドローイングの集積と、実際にコンタを使って制作しているモニター映像によって、その仕組みと可能性の広がりを提示する。このモニター映像には、コンタの原型とも言える踊るロボット(デクノボ)とトリシャ・ブラウンの「共演」の様子も映しだされる。

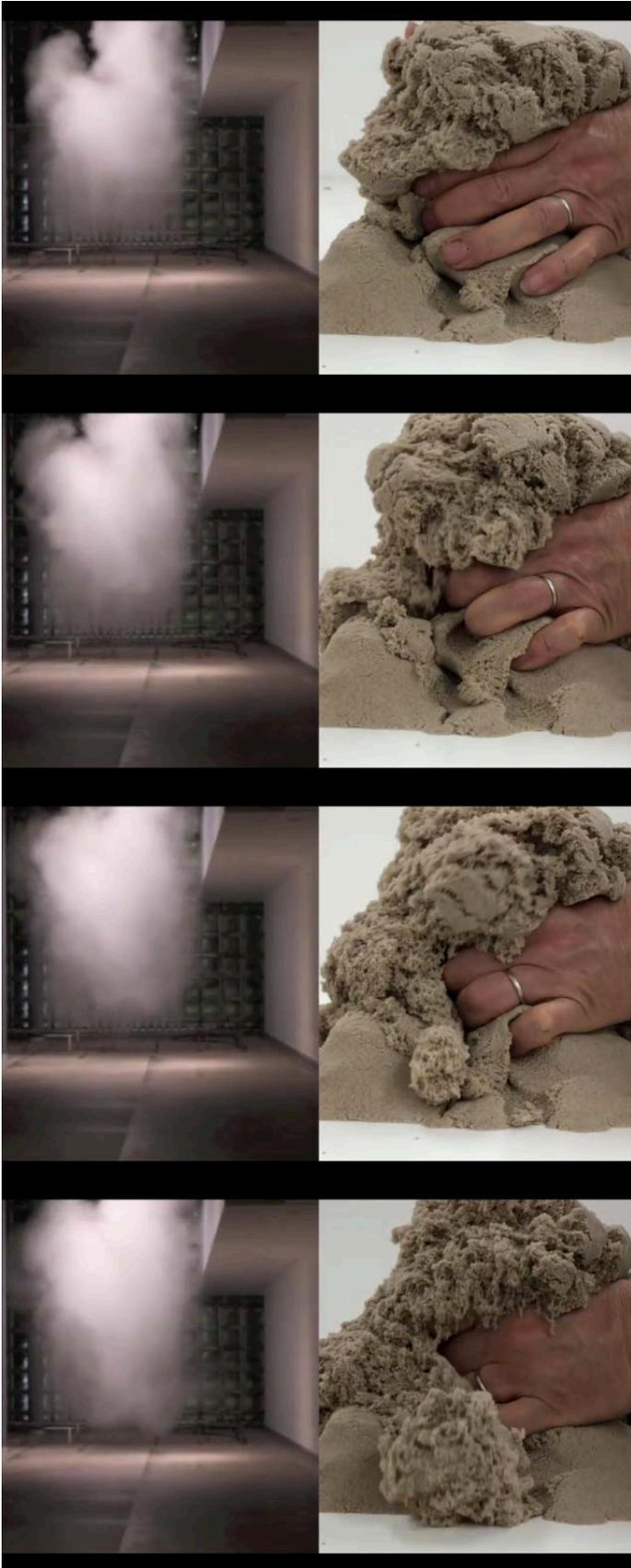


表参道画廊、〈Physica—自然哲学としての芸術原理〉、2018年3月5日 - 3月17日



Menin aeide, thea, Pele-iadeo Achileos series 2016 各 54.5×39cm Ink, paper

| 4 | 彫刻・動く砂のロボット : Sculpture-Site-Environment



館内中央には、センサーを埋め込んだ動く砂の「彫刻=ロボット」を台座の上に置き、誰でもが触れるようにする。この砂は、力を加えると様々な形状に変形するが、その後、徐々に重力にしたがって自ら変形する。このセンサーの動きをパラメーターとして霧の出力濃度、強度、方向などが連動する。ただ、実際の霧との連動は限られた回数しか実施できないので、同時に、モニター上に霧のシミュレーション映像を映し出し、観客が動かす砂とそれが常時リアルタイムで連動するようにしておく。同時に、このプロセスから制作（キャスト）されたランドスケープ彫刻（ブロンズ）を周囲に設置する。この彫刻は、作品として自立していると同時に景観設計への接続子としても機能する（次ページ参照）。



Last Land / slide by / Salad Sandwich



中谷芙二子と岡崎乾二郎が近年、協働で構想している環境計画。時間の推移とともに変化する彫刻庭園。異なる時間（持続）単位で変化する複数の事象＝物質変化の系列を、多声法の楽譜のように重ね合わせたアルゴリズムとして計画。最大200年の単位から、数年、1日、1分単位の変化まで、複数の変化軸の複合として環境が形成（生成）される。具体的には、環境に挿入、設置された各種センサーと連動する植物管理ロボットが、気象条件を含んだ大地の変動の時間に介入する。いわば、時間の持続的変化そのものを彫刻＝時のかたち（G. クーブラー）として扱うプロジェクトである。



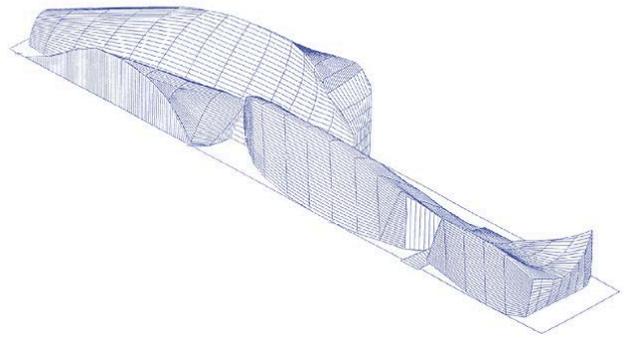
参考図版



左 | Fujiko Nakaya | “Foggy Forest”, Children’s Park, Showa Kinen Park, | Tachikawa/Tokyo, 1992

A grassy field of 4,000㎡ is designed in grid formation with chocolate-bar-like hills. | Permanent Installation

右 | Fujiko Nakaya | “MU: Mercurial unfolding”, Main Garden, Institut | Franco-Japonais, Tokyo, Japan, 2009 | Collaboration with Sota Ichikawa



岡崎乾二郎 | Mount Ida—イーデーの山 (少年パリスはまだ羊飼いをしている) | 1994年 | 400×2500×400cm | 鉄、フッ素塗装 | ファーレ立川アートプロジェクト

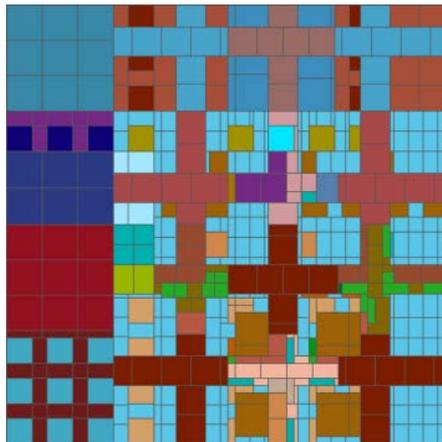
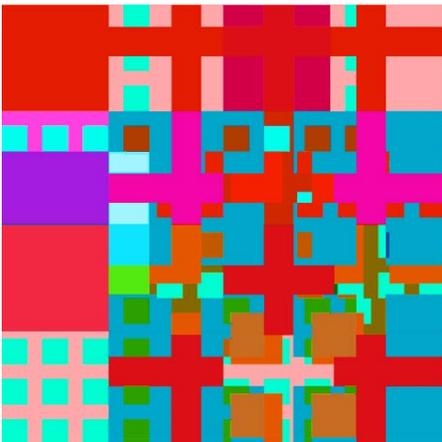
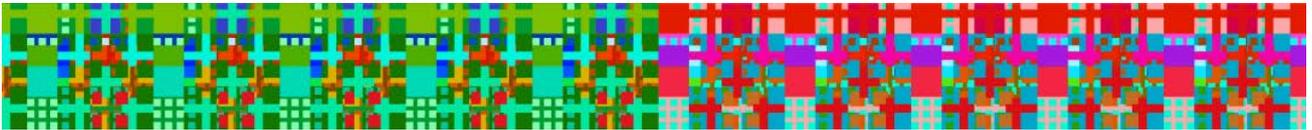


上 岡崎乾二郎
なかつくに公園
灰塚アースワークプロジェクト
高水敷公園
所在地：広島県庄原市総領町稲草
総面積：約125,000㎡ | 竣工：2007年

左 岡崎乾二郎
日回り舞台
灰塚アースワークプロジェクト
親水公園（護岸整備）
所在地：広島県三次市市吉舎町安田
総面積：約7,500㎡ | 竣工：2000年

| 5 | タイル : Site-generative Expansion

対角線導線から左の館出口近くの空間（そして、館入口付近の壁にも一枚）には、岡崎が近年力を入れて展開してきたタイルのパネルが展示される。Site-generative という主題の一展開が、砂の彫刻と霧の彫刻のインターアクションだとすれば、このタイル作品は別の方向への展開を示唆している。現在進行中の豊島プロジェクト（仮称）に向けて製作中のタイル壁は、岡崎が長年関心をもち、自らもデザインを手がけてきた建築と絵画の境界にあって、その両者を「つなぎ」新しい場を生成する機能（装飾本来の働き）を持っている。日本館の空間を内側から変容し、新しい環境として変容させる。中央のゼロ号の展示区間と対比的な関係を持ち、かつ、反対側のドロ잉の集積とも呼応する空間構成を計画している。



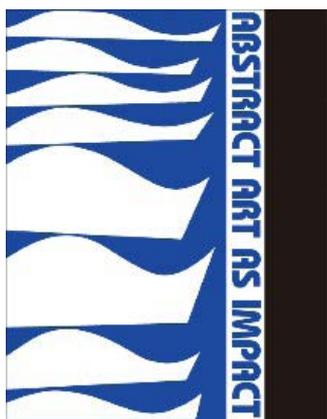
豊島プロジェクト（仮称）制作中



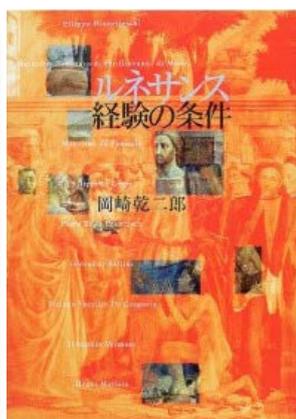
関連著作

カタログの単行本化のイメージを共有するために、作家・企画者のこれまでの代表的著作を以下に列挙する。とりわけ『抽象の力』(岡崎、2017年)と『静かに狂う眼差し』(林、2017年)は、ともに展覧会のカタログ兼単行本として制作されたもので、今回のプロジェクトの重要な先例である。

岡崎乾二郎の関連著作



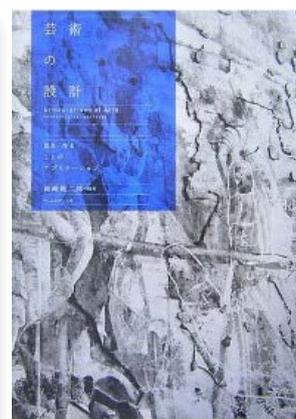
抽象の力
2017



経験の条件
2001



絵画の準備を!
Ready for Painting!
松浦寿夫×岡崎乾二郎対談
2002

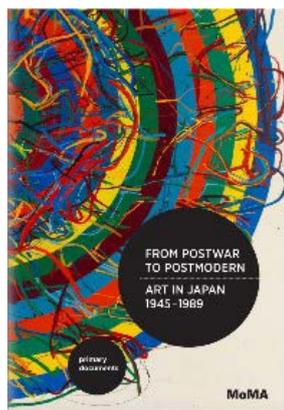


芸術の設計—見る/作ることのアプリケーション
2007

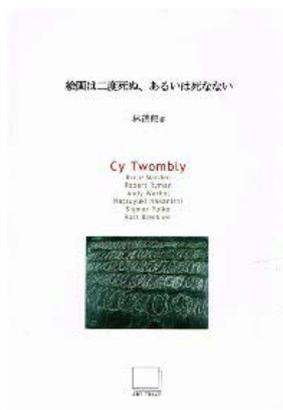
企画者の関連著作



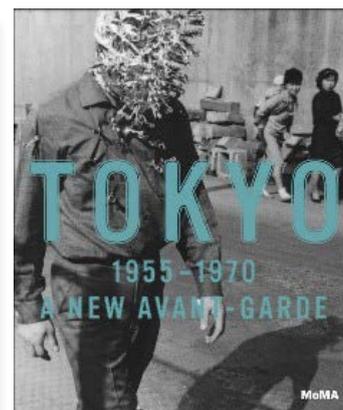
静かに狂う眼差し
2017



From Postwar to Postmodern
ART IN JAPAN
1945-1989
2012



絵画は二度死ぬ、あるいは死な
ない (全7冊)
2003-9



Tokyo 1955-1970:
A New Avant-Garde
2012

岡崎乾二郎 近年の海外講演歴

近年頻度を増しつつある岡崎の海外での講演・発表などの一部を以下に列挙する。ロボット開発についての発表、中谷芙二子についての発表を含む。



2017

- "The Ontology of the Sensible and the Insensible (or Supersensible)", Foredrag med Kenjiro Okazaki og You Nakai, Anthroposophical Society in Norway, Oslo
- "A twilight 誰そ彼", Anthroposophical Society in Norway, Oslo
- "SoKuTenKyoShi:則天去私 The Environment in Me, Me in the Environment", Letters Sent from Heaven Ultima Academy Seminar, Mellomstasjonen, the new National Museum, Oslo



2015

- FRIDAY GALLERY TALK: KENJIRO OKAZAKI, Ring Auditorium, Hirshhorn Museum, Washington, D.C., USA
- Noguchi Talks | Kenjiro Okazaki: Noguchi's Memorial to the Dead of Hiroshima Noguchi Museum, New York, USA



2014

- Japanese Arts and Globalizations "Commensurable Distinctions: Intercultural Negotiations of Modern and Contemporary Japanese Visual Culture." University of California, Irvine, California, USA
- Smithsonian Artist Research Fellowship, Washington, D.C., USA

2013

- Interspatial: E.A.T. Cybernetic Serendipity, and the Future of Creative Collaboration, Exploratorium, San Francisco, USA

2008

- IROS 2008 Workshop : "Art & Robots", Nice, France

2007

- IROS 2007 Workshop : "Art & Robots", San Diego, California, USA

1995

- Any Conference 〈Anywise〉 , Seoul, Korea
- Panel Discussion: Japanese Art after 1945: Scream against the Sky(1994-95), San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, USA

1992

- Any Conference 〈Anywhere〉 , Yufuin, Ōita, Japan (Tokyo, Participate in Public Viewing)

1990

- Trinity University, Guest Lecturer, San Antonio, Texas, USA



作家略歴

岡崎乾二郎 | Kenjiro Okazaki

造形作家

1955年東京生まれ。1982年パリ・ビエンナーレに招聘され出品。総合地域づくりプロジェクト「灰塚アースワーク・プロジェクト」企画制作、「なかつくに公園」(広島県庄原市)等のランドスケープデザイン、「ヴェネツィア・ビエンナーレ第8回建築展」(日本館ディレクター)、現代舞踊家トリシャ・ブラウンとのコラボレーションなど、つねに先鋭的な芸術活動を展開。東京都現代美術館(2009～2010年)における特集展示では、1980年代の立体作品から最新の絵画まで俯瞰。2014年のBankART1929「かたちの発語展」では、彫刻やタイルを中心に最新作を発表。長年教育活動にも取り組んでおり、芸術の学校である四谷アート・ステュディオム(2002～2014年)を創設、ディレクターを務める。2017年には豊田市美術館にて開催された『抽象の力ー現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜』展の企画監督。主著に『ルネサンス 経験の条件』(文春学藝ライブラリー、文藝春秋 2014年)、『芸術の設計一見る/作ることのアプリケーション』(フィルムアート社 2007年)、『ぼぼーべ ぼびぼっぷ』(絵本、谷川俊太郎との共著、クレヨンハウス 2004年)。

<https://kenjirookazaki.com>

中谷美二子 | Fujiko Nakaya

霧の彫刻家

1933年、中谷宇吉郎の次女として札幌に生まれる。東京在住。米国ノースウェスタン大学卒業。1966年にニューヨークで結成され、芸術と科学の協働を理念とした実験グループ「E.A.T. (Experiments in Art and Technology)」に参加、1970年の大阪万博ペシ館にて人工霧による《霧の彫刻》を発表する。以降、世界各地で人工霧を用いた環境彫刻、公園、インスタレーション、パフォーマンスなどを手がける。建築・音楽・ダンス・光など他ジャンルのアーティストとの共同制作も多い。1970年代よりビデオ作品を制作し、1980年には原宿に「ビデオギャラリー SCAN」を設立した。2008年文化庁メディア芸術祭功労賞受賞、2017年フランス芸術文化勲章コマンドゥール受勲。代表作に《霧の森》(国営昭和記念公園こどもの森、1992年)、《F.O.G.》(ビルバオ・グッゲンハイム美術館、1999年)、《雨月物語ー懸崖の滝》(横浜トリエンナーレ、2008年)、《Veil》(フィリップ・ジョンソン「グラスハウス」、ニューケイナン、2014年)、《London Fog》(テート・モダン、ロンドン、2017年)など。

<http://www.processart.jp/>

企画者略歴

林道郎 | Michio Hayashi

1959年生まれ。上智大学国際教養学部教授。美術史家・美術批評家。主な著作に『静かに狂う眼差し』（水声社、2017年）、『死者とともに生きる』（現代書館、2015）、「Reframing the Tragedy: Lessons from Post-3/11 Japan,” *In the Wake: Japanese Photographers Respond to 3/11* (Museum of Fine Arts, Boston)、*Natsuyuki Nakanishi* (New York: Fergus McCaffrey Gallery, 2014)、*Tadaaki Kuwayama* (Fellbach: Edition Axel Menges, 2014)、「Tracing the Graphic in Postwar Japanese Art,” in *Tokyo 1955-1970: A New Avant-Garde* (New York: MoMA 2012)、『絵画は二度死ぬ、あるいは死なない』（全7冊）(2003-9、ART TRACE)など。共編書に『シュルレアリスム美術を語るために』（鈴木雅雄と共著、水声社、2011年）、*From Postwar to Postmodern: Art in Japan 1945-1989* (New York: The Museum of Modern Art, 2012)など。キュレーターとして、「Cubism in Asia」(2005年、東京国立近代美術館—韓国国立現代美術館—シンガポール国立美術館の共同展)、DIC川村記念美術館の「静かに狂う眼差し」(2017年) などに関わる。美術批評誌『ART TRACE PRESS』の編集を務める。

予算概算

項目	金額 (万円)	備考
関係者旅費	400	渡航費 (キュレーター、作家、スタッフ含)、滞在費
作品制作費	500	作品設置組立費含む
出品作品輸送費 (保険込)	840	絵画/彫刻/タイル/霧発生装置等
展示施工費	500	壁設置施工等
現地管理運営費	1000	会場運営費、現地コーディネーター謝金等
カタログ製作費	400	カタログ製作費 (翻訳、デザイン、印刷) *web / チラシも同じデザイナーに依頼
広報費	180	webサイト/チラシ [小冊子] 製作費 (翻訳、デザイン、印刷)
イベント・ワークショップ費	180	謝金、渡航費、滞在宿泊費等
合計	4000	